

# Tutorial

## Exportando animações em GIF com transparência

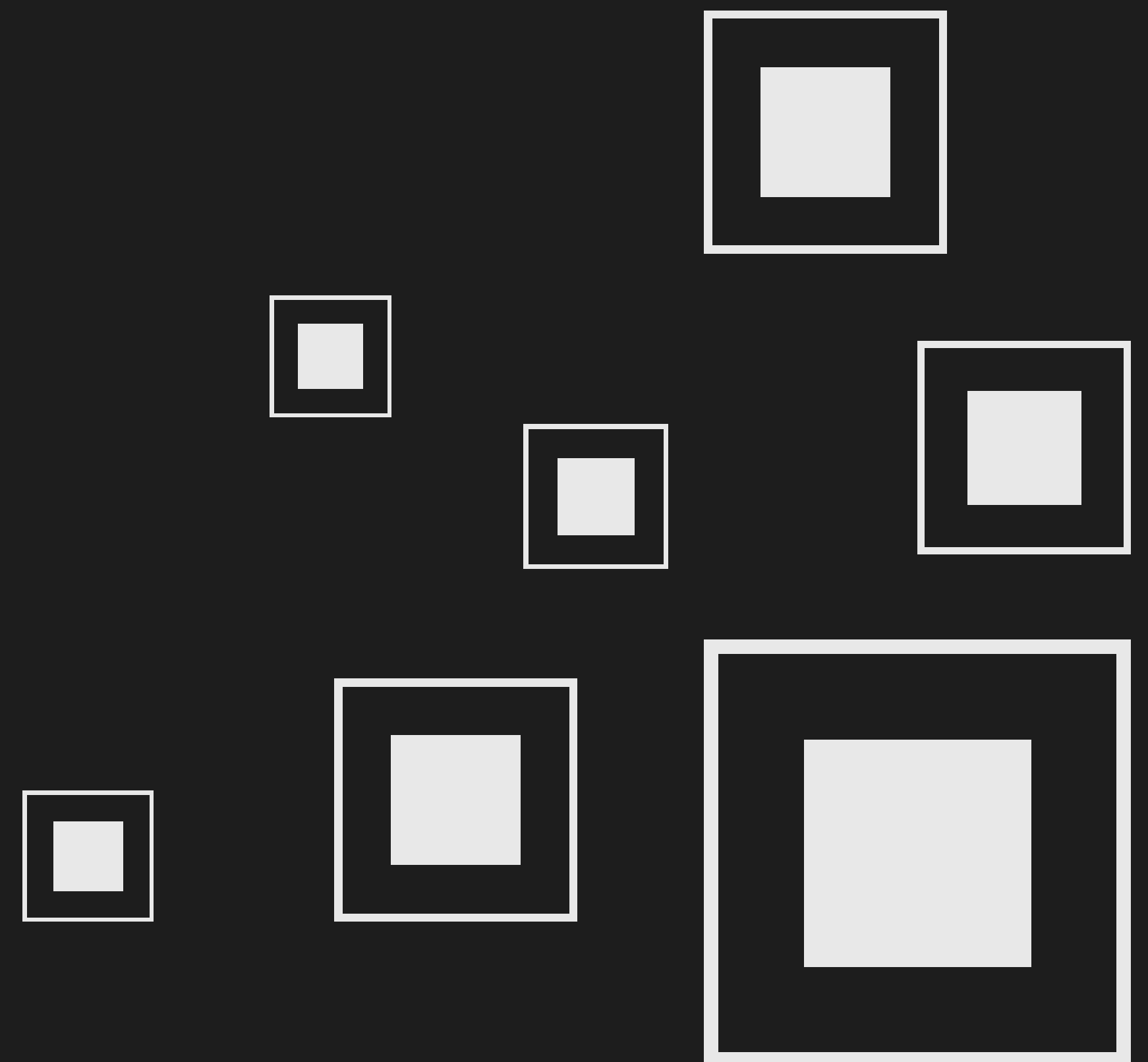
*Projeto Jandig e Festival MARTE*

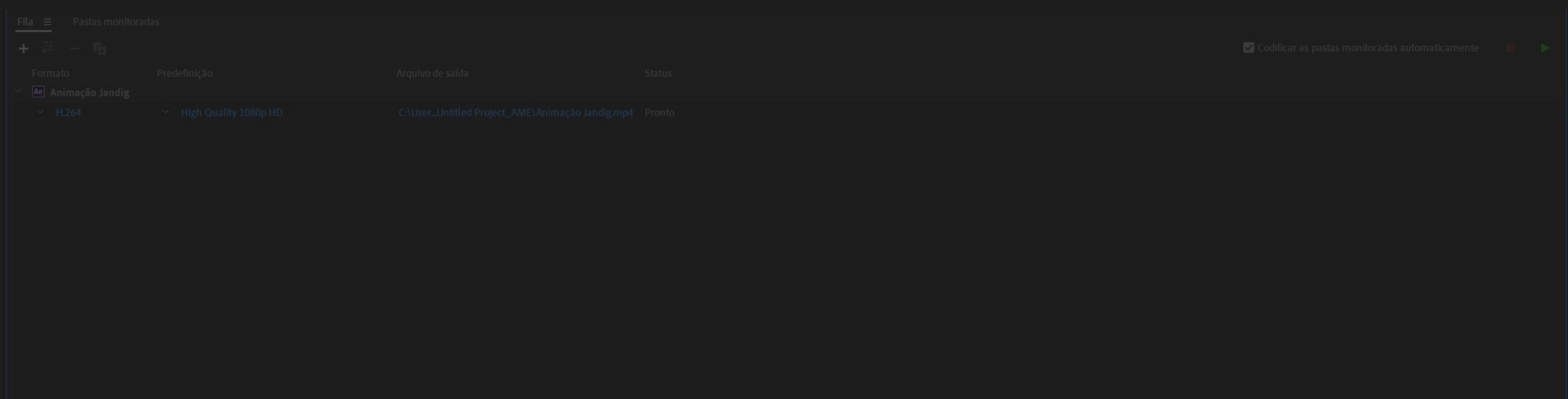
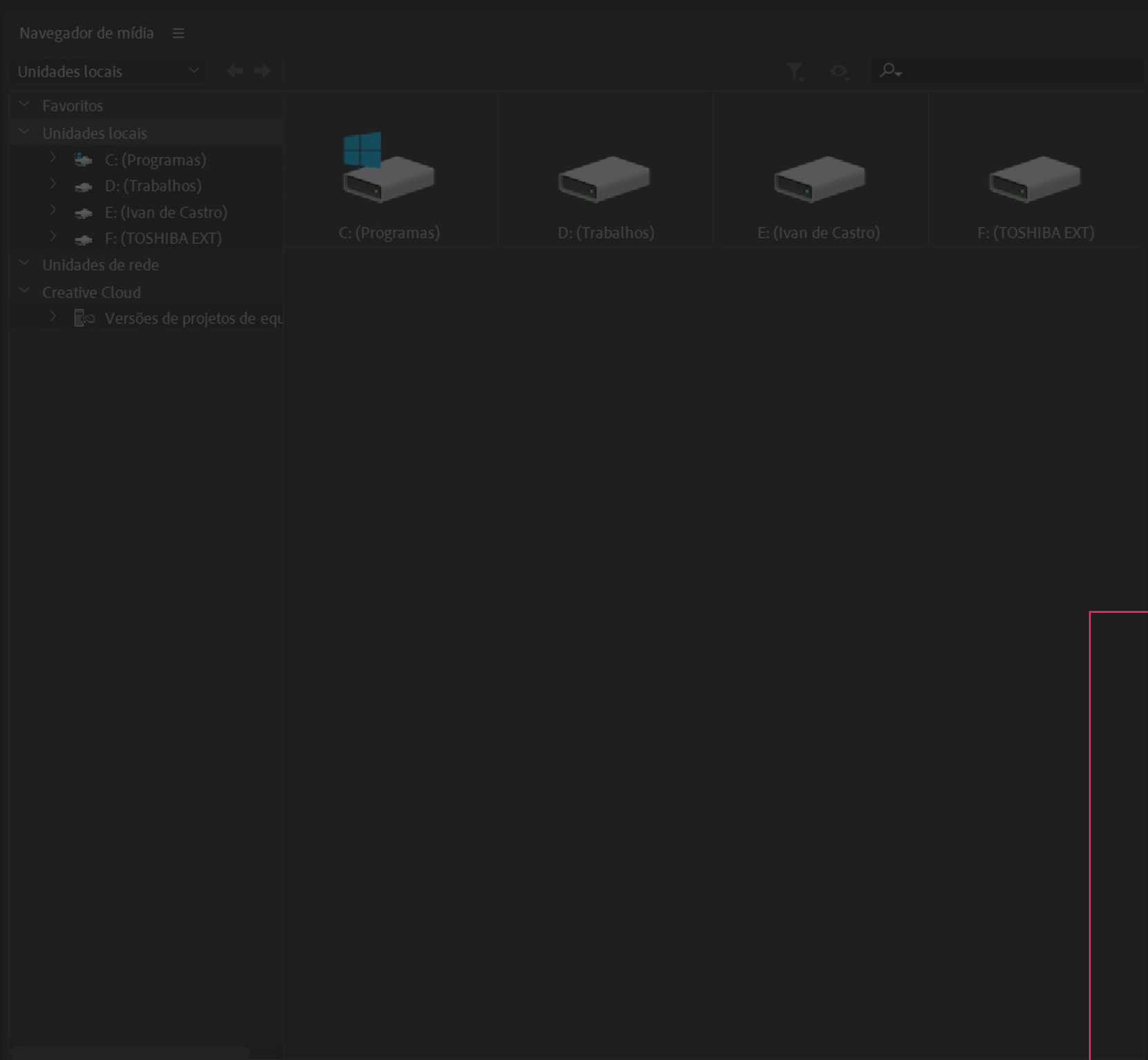
*Escola de Design UEMG*

*Disciplina MPP4 - 2019*

*Professor: Cláudio Santos Rodrigues*

*Monitor: Ivan Castro*

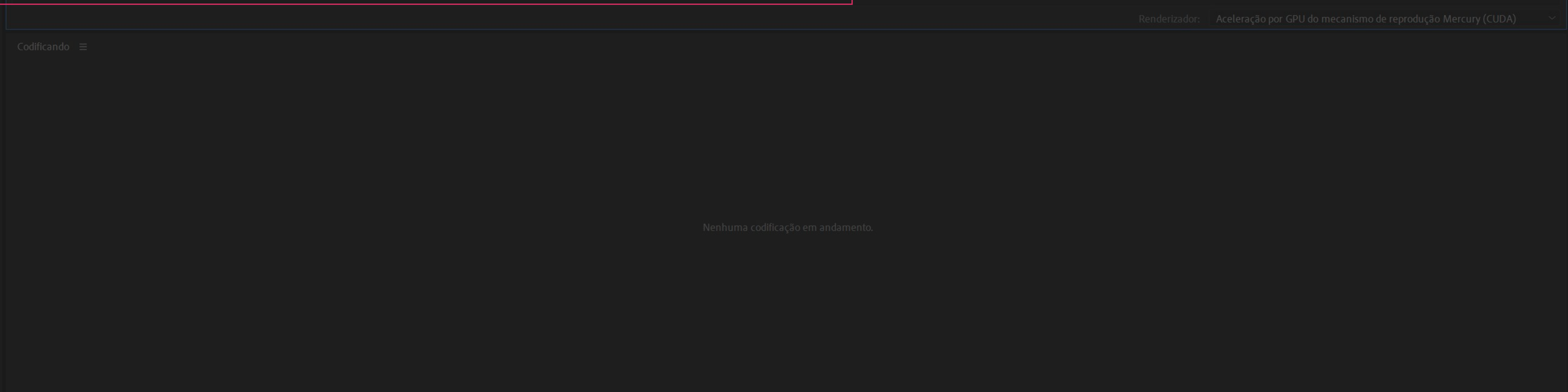
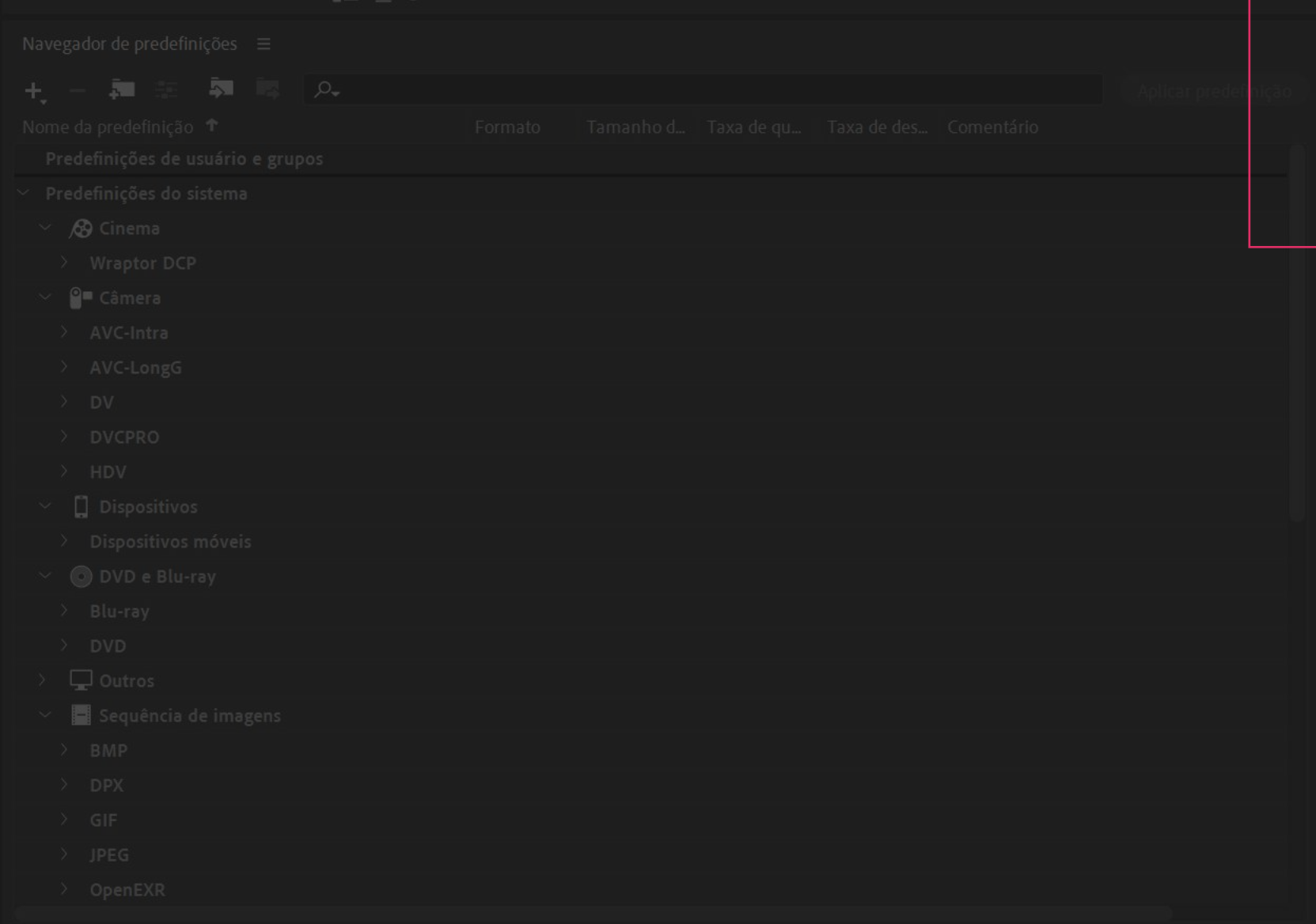


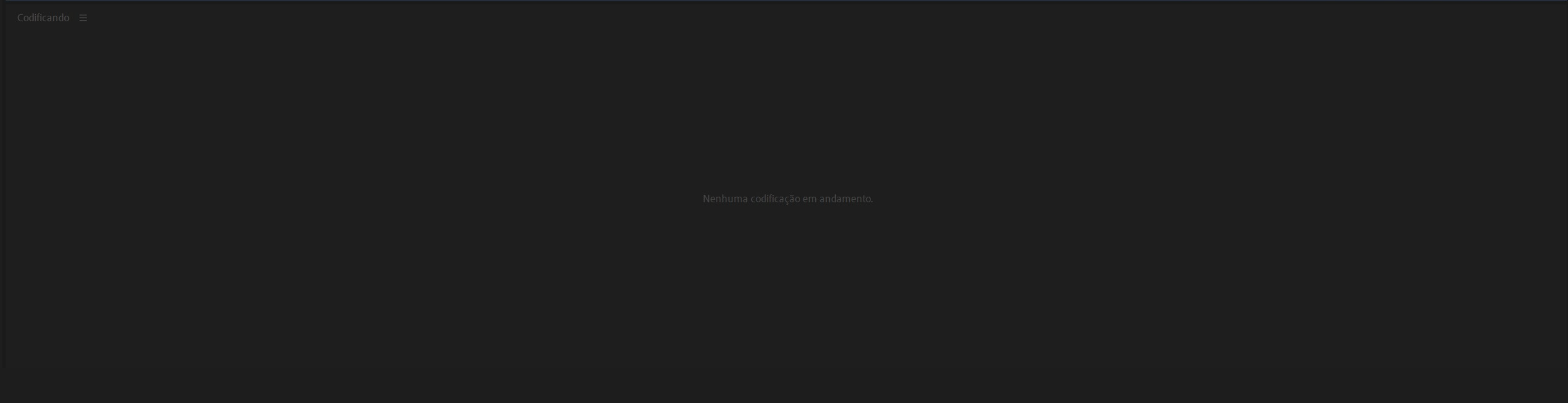
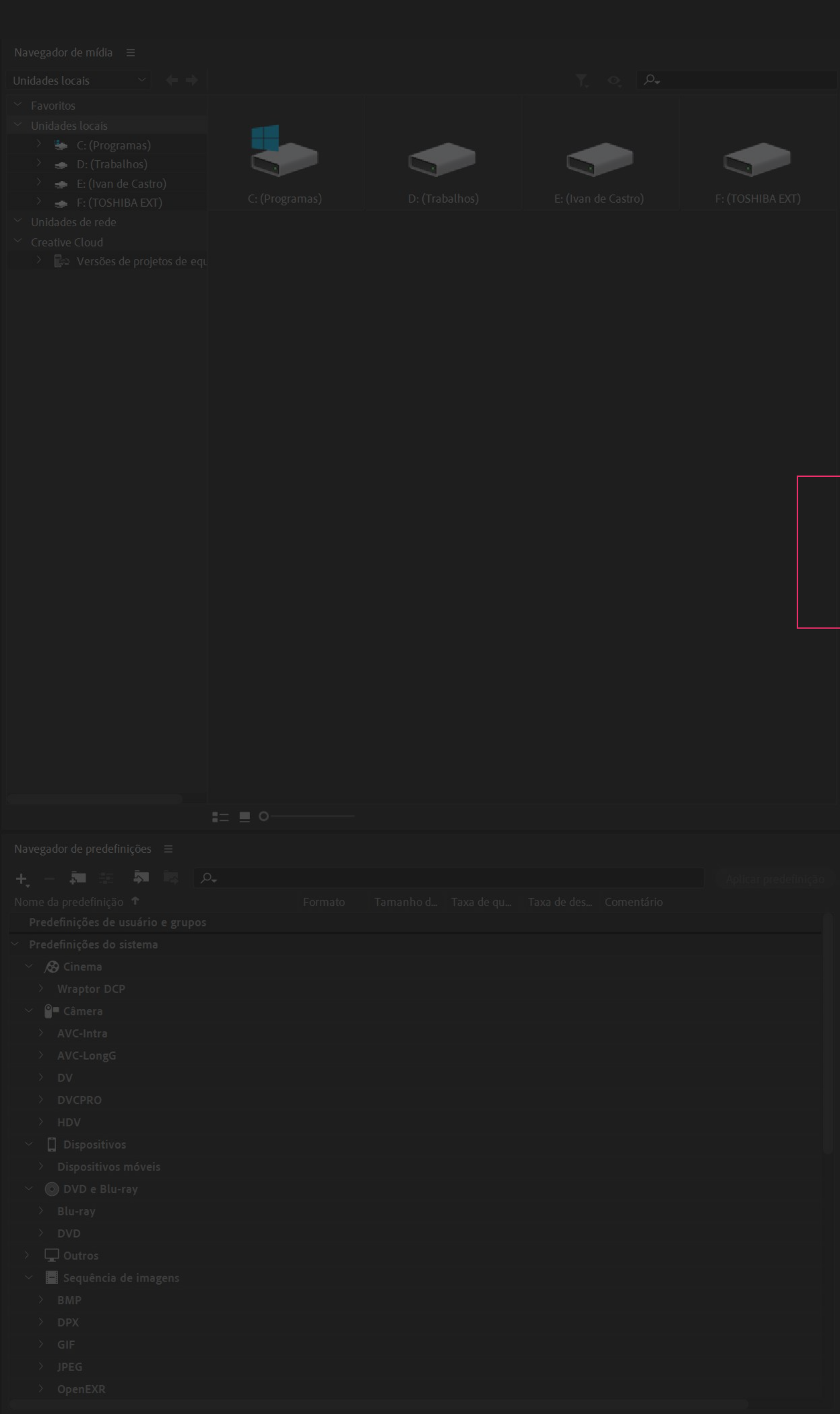


O primeiro passo a se tomar é a exportação do arquivo da animação em qualquer **formato que permita a camada alpha** (transparência) além da RGB.

Neste exemplo será demonstrado como fazer isso com o **Adobe Media Encoder** no **formato QuickTime (.mov)** habilitando a camada alpha.

Escolha no programa adobe no qual você produziu a animação a opção de exportação com o Adobe Media Encoder.





Nessa aba escolha o **Codec de vídeo Animação**.

Check a opção de **Renderizar em profundidade máxima**, com a profundidade de **8 bpc + alpha** para gerar um arquivo com transparência.

Aqui você também pode **configurar outros parâmetros** a fim de otimizar seu arquivo, como **Qualidade** que é recomendada deixar no máximo; **Taxa de Quadros**, caso queira diminuir o FPS (frames por segundo) de seu arquivo e diminuir seu tamanho final; entre outros. Depois de todas devidas configurações feitas é só **clicar em OK** no canto inferior direito para fechar a janela.

Navegador de mídia

Unidades locais

Favoritos

Unidades locais

C: (Programas)

D: (Trabalhos)

E: (Ivan de Castro)

F: (TOSHIBA EXT)

Unidades de rede

Creative Cloud

Versões de projetos de equ

C: (Programas)

D: (Trabalhos)

E: (Ivan de Castro)

F: (TOSHIBA EXT)

Fila

Pastas monitoradas

Arquivo de saída

C:\User\_\Untitled Project\_AME\Animação Jandig.mp4

Status

Pronto

Escolha aqui a pasta de destino do seu arquivo final e nomeie o mesmo.

Cheque se está tudo OK e clique neste botão para iniciar o render. Irá iniciar uma barra de carregamento e no fim seu arquivo estará renderizado na pasta de destino.

Navegador de predefinições

Nome da predefinição

Formato

Tamanho d...

Taxa de qu...

Taxa de des...

Comentário

Aplicar predefinição

Predefinições de usuário e grupos

Predefinições do sistema

Cinema

Wraptor DCP

Câmera

AVC-Intra

AVC-LongG

DV

DVCPRO

HDV

Dispositivos

Dispositivos móveis

DVD e Blu-ray

Blu-ray

DVD

Outros

Sequência de imagens

BMP

DPX

GIF

JPEG

OpenEXR

Codificando

Renderizador:

Aceleração por GPU do mecanismo de reprodução Mercury (CUDA)

Nenhuma codificação em andamento.



FileEditImageLayerTypeSelectFilter3DViewWindowHelp

New...Ctrl+N

Open...Ctrl+O

Browse in Bridge...Alt+Ctrl+O

Open As...Alt+Shift+Ctrl+O

Open as Smart Object...

Open Recent

CloseCtrl+W

Close AllAlt+Ctrl+W

Close and Go to Bridge...Shift+Ctrl+W

SaveCtrl+S

Save As...Shift+Ctrl+S

RevertF12

Export

Generate

Share...

Share on Behance...

Search Adobe Stock...

Place Embedded...

Place Linked...

Package...

Automate

Scripts

Import

File Info...Alt+Shift+Ctrl+I

Print...Ctrl+P

Print One CopyAlt+Shift+Ctrl+P

ExitCtrl+Q

Variable Data Sets...

Video Frames to Layers...

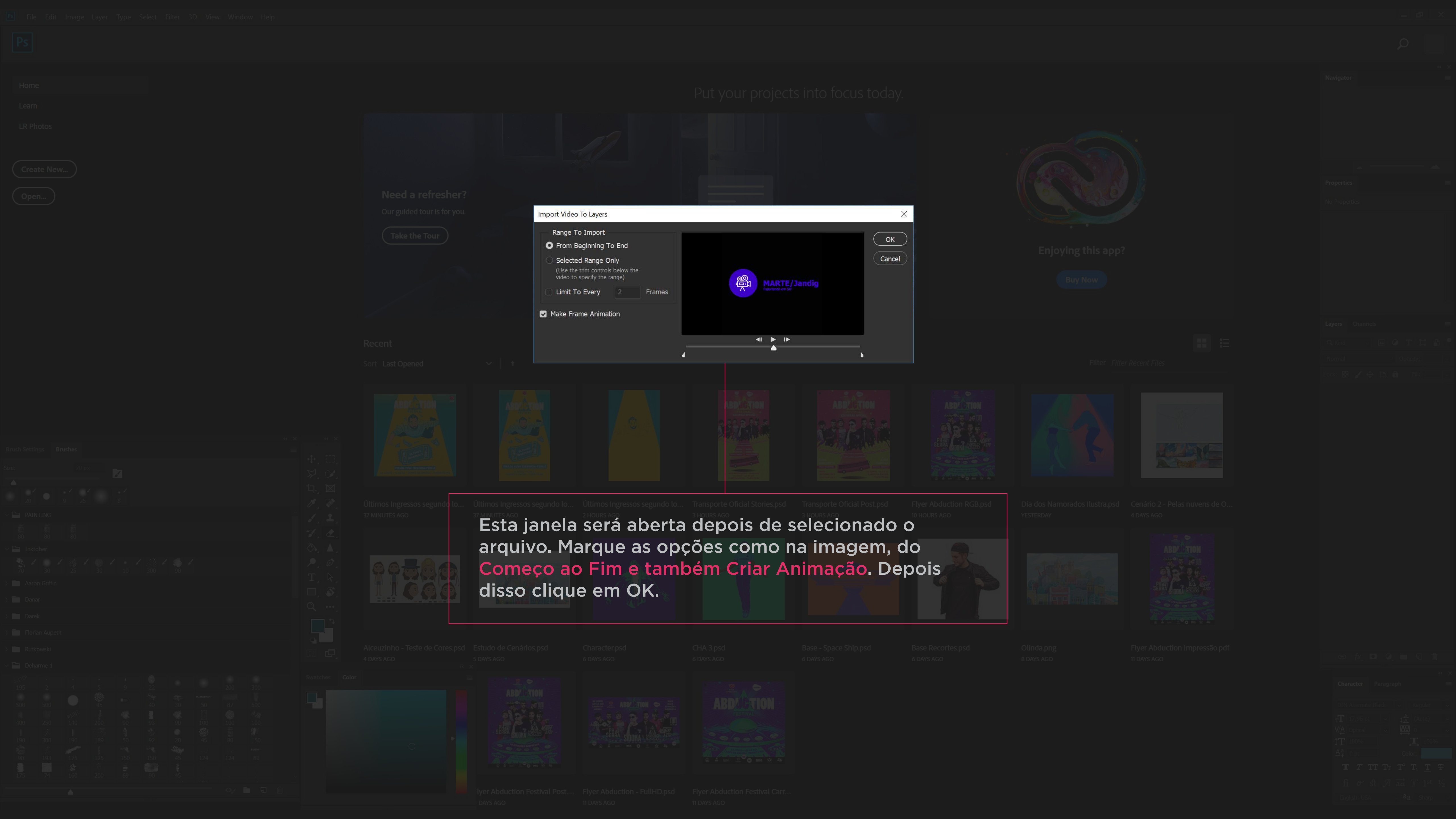
Notes...

WIA Support...

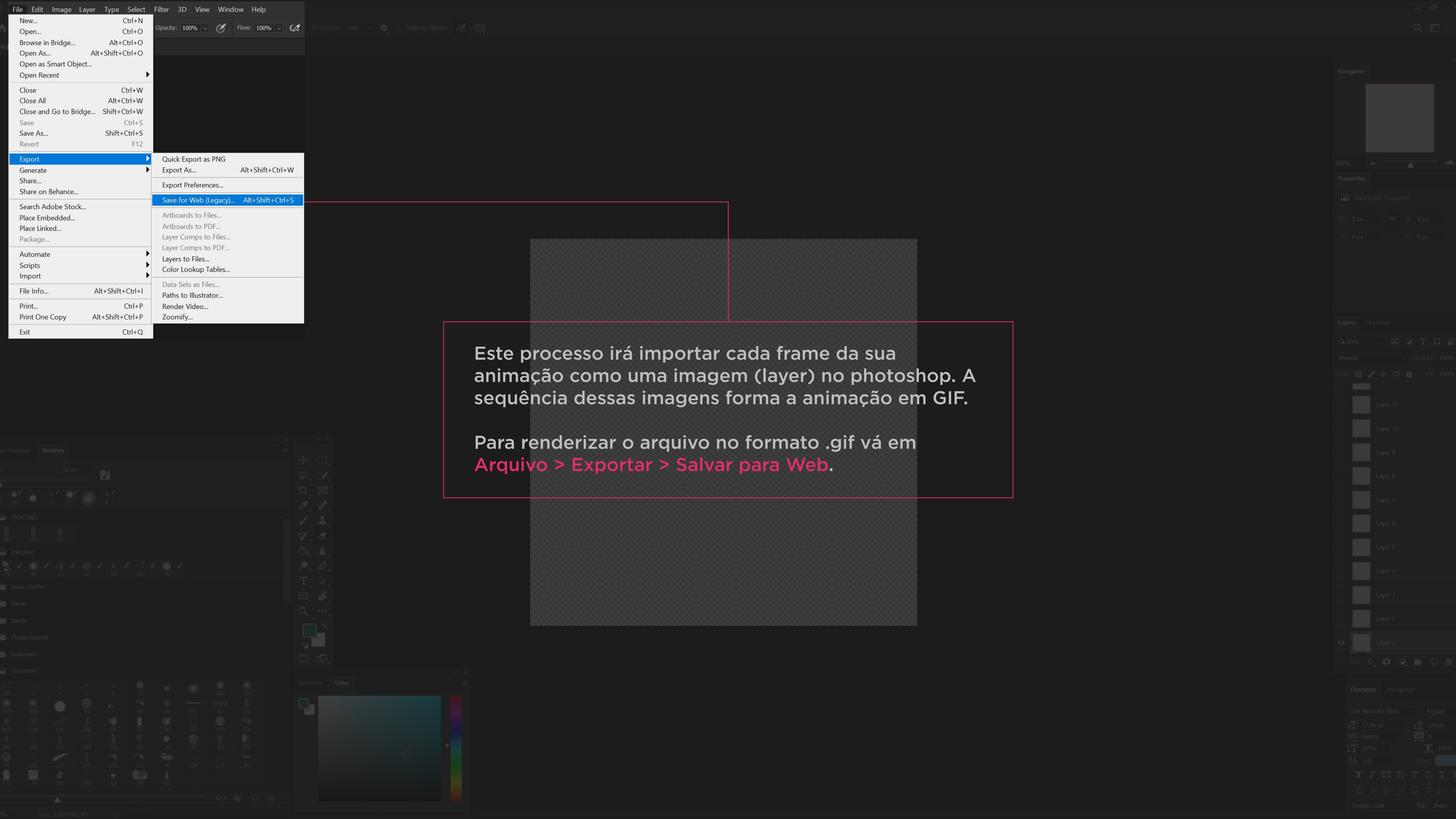
Cabe agora converter o arquivo que criamos .mov para .gif, e para isso será utilizado o Photoshop.

Abra o programa, vá em Arquivo > Importar > Frames de Vídeo para Camadas. Selecione o arquivo que foi renderizado (.mov) na pasta de destino que você escolheu. Confirme.

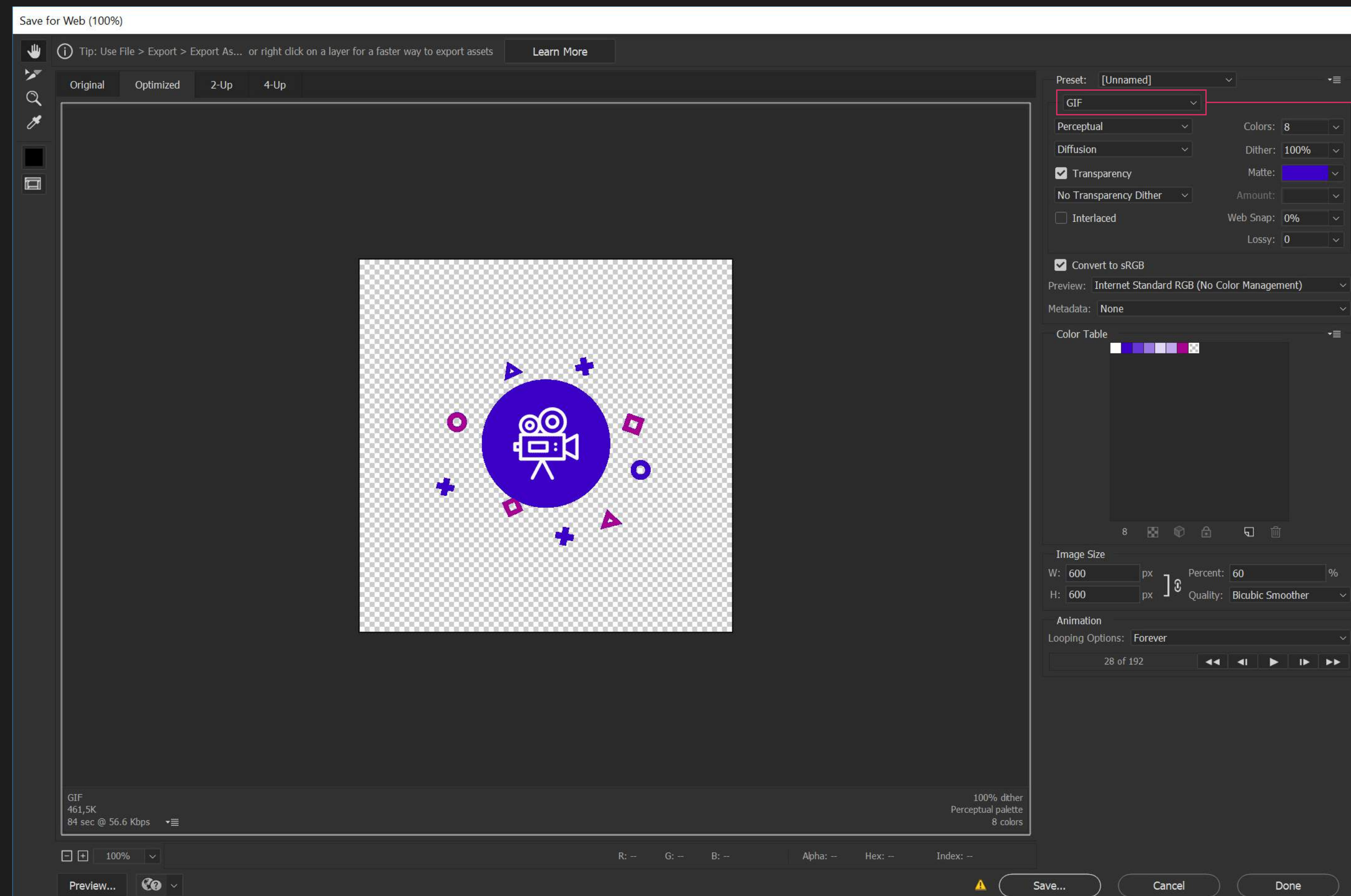




Esta janela será aberta depois de selecionado o arquivo. Marque as opções como na imagem, do **Começo ao Fim** e também **Criar Animação**. Depois disso clique em OK.

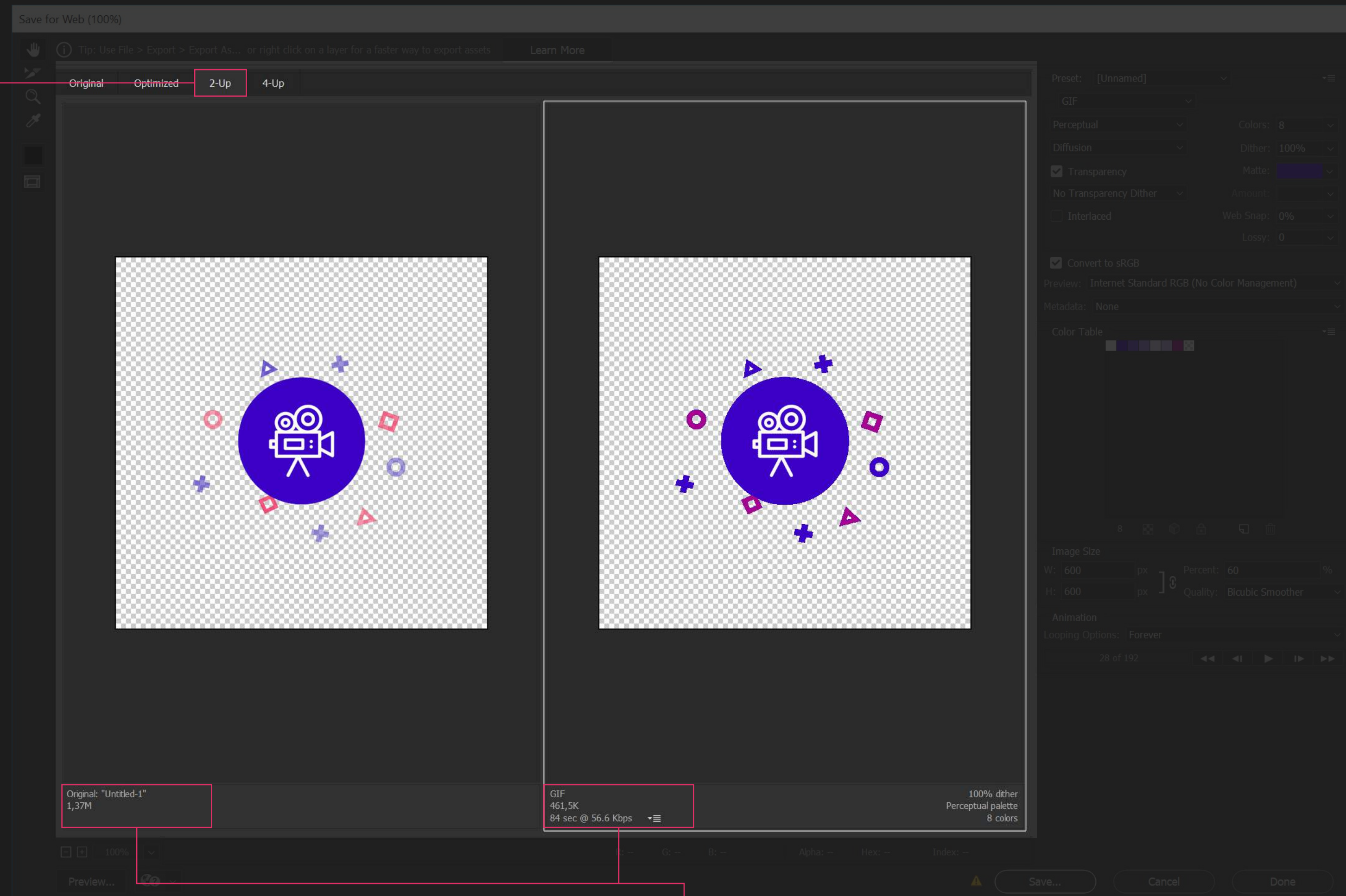




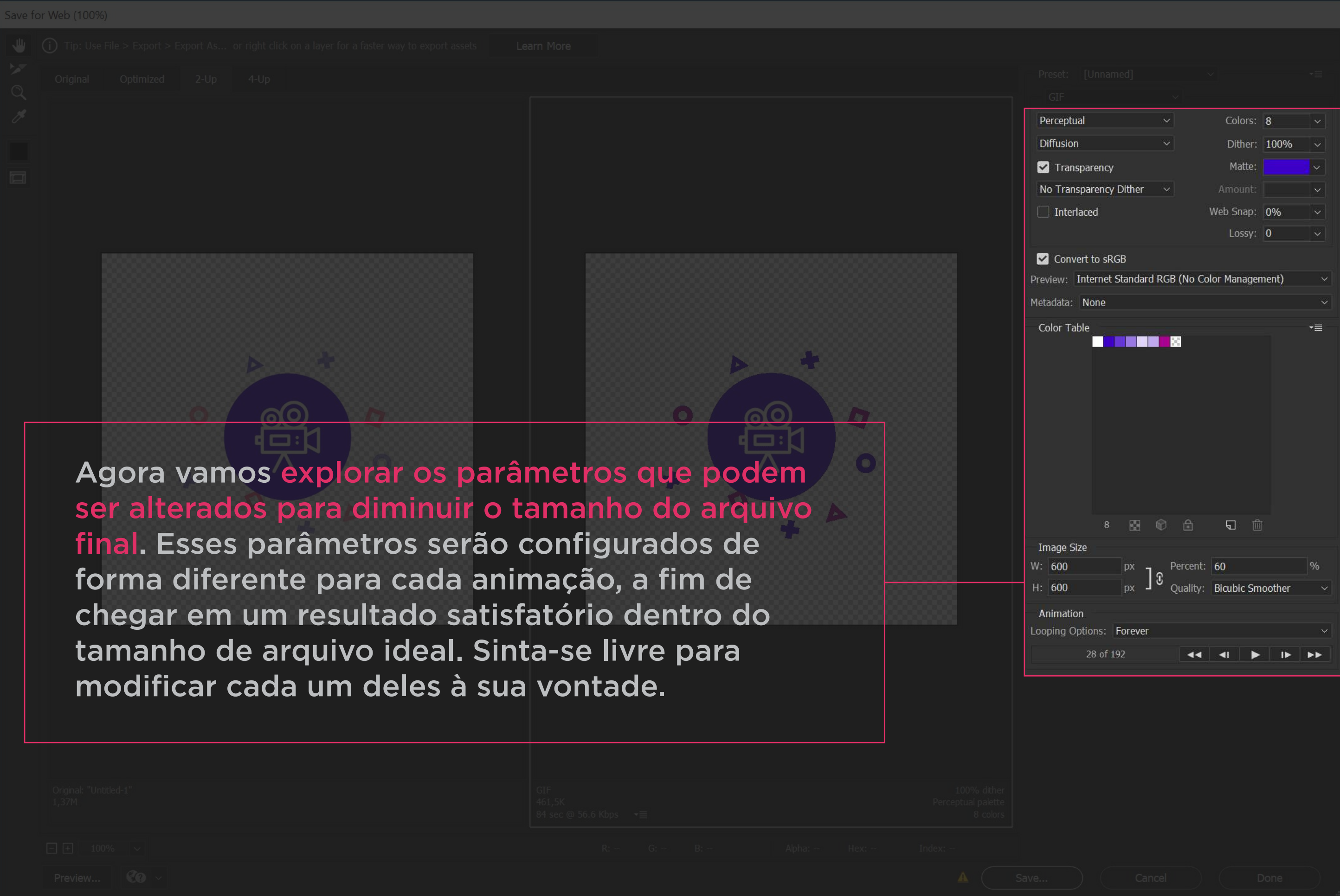


Essa janela aparecerá para fazer as devidas configurações da exportação como GIF. **Selecione nessa caixa a opção GIF** caso não esteja selecionada.

Clique nesta aba para abrir uma **janela comparativa** da sua animação original (esquerda) com a animação a ser exportada (direita).



Utilize essas duas janelas para comparar o tamanho da sua animação original com o tamanho que ela vai ficar. Os arquivos devem ter **idealmente até 500 kB e no máximo com 1 MB**.







A opção mais relevante para otimizar o tamanho do seu arquivo final é o número de cores utilizado na Color Table. A quantidade máxima aceita é de 256 cores para GIF. De forma geral **tente manter dentro de 64 cores** ou menos, mas dependendo do seu tipo de animação você precisará de mais variação de cores para obter um resultado fiel.

## Qual Algoritmo de Redução de Cor utilizar?

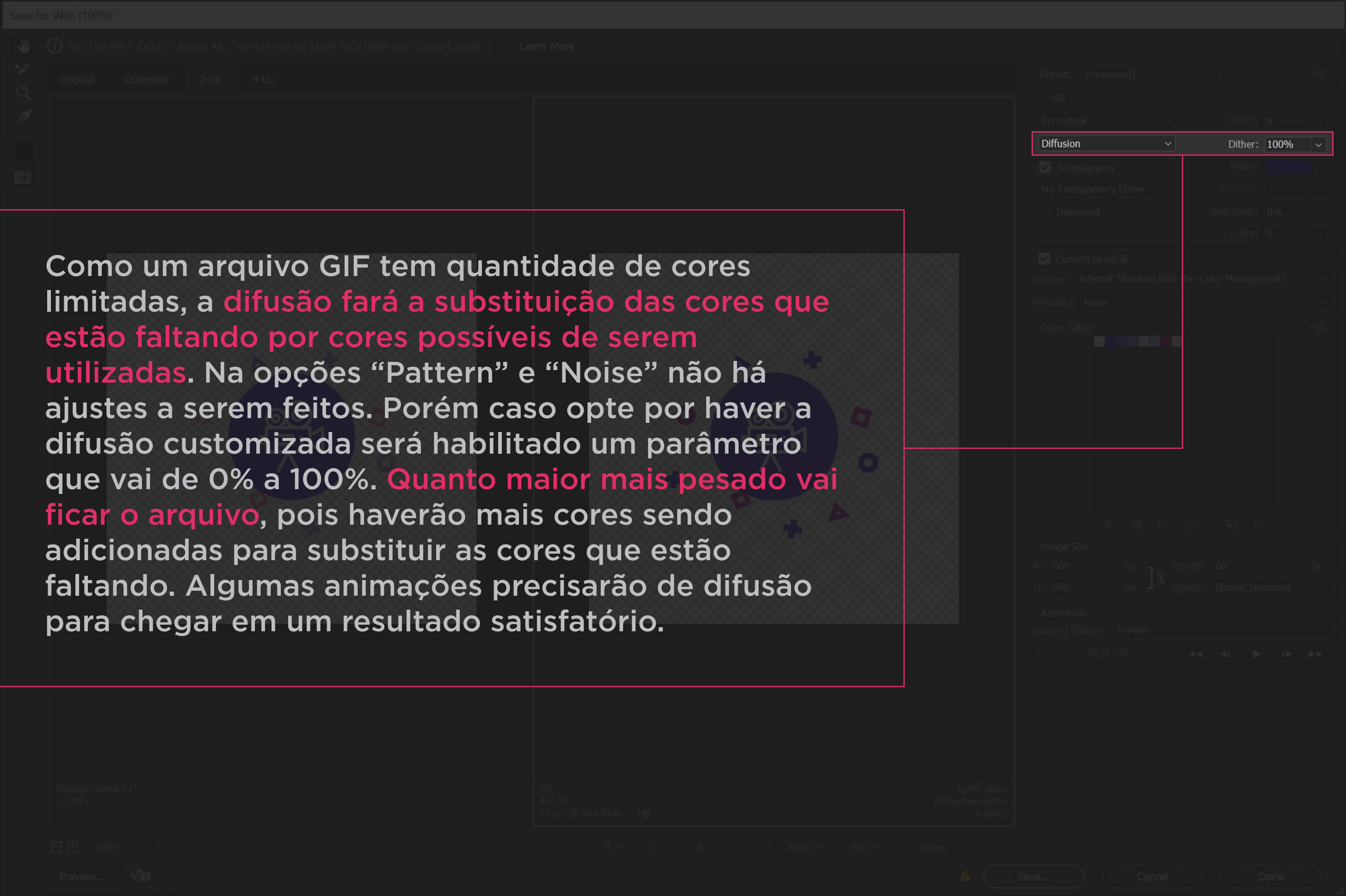
**Perceptivo** criará uma paleta de cores dando prioridade a cores as quais olhos humanos tem maior sensibilidade.

**Seletiva** criará uma paleta semelhante, mas favorecendo espectros de cores mais amplos e também a preservação de cores Web. Essa paleta geralmente produzem GIFs com as melhores integridades de cor.

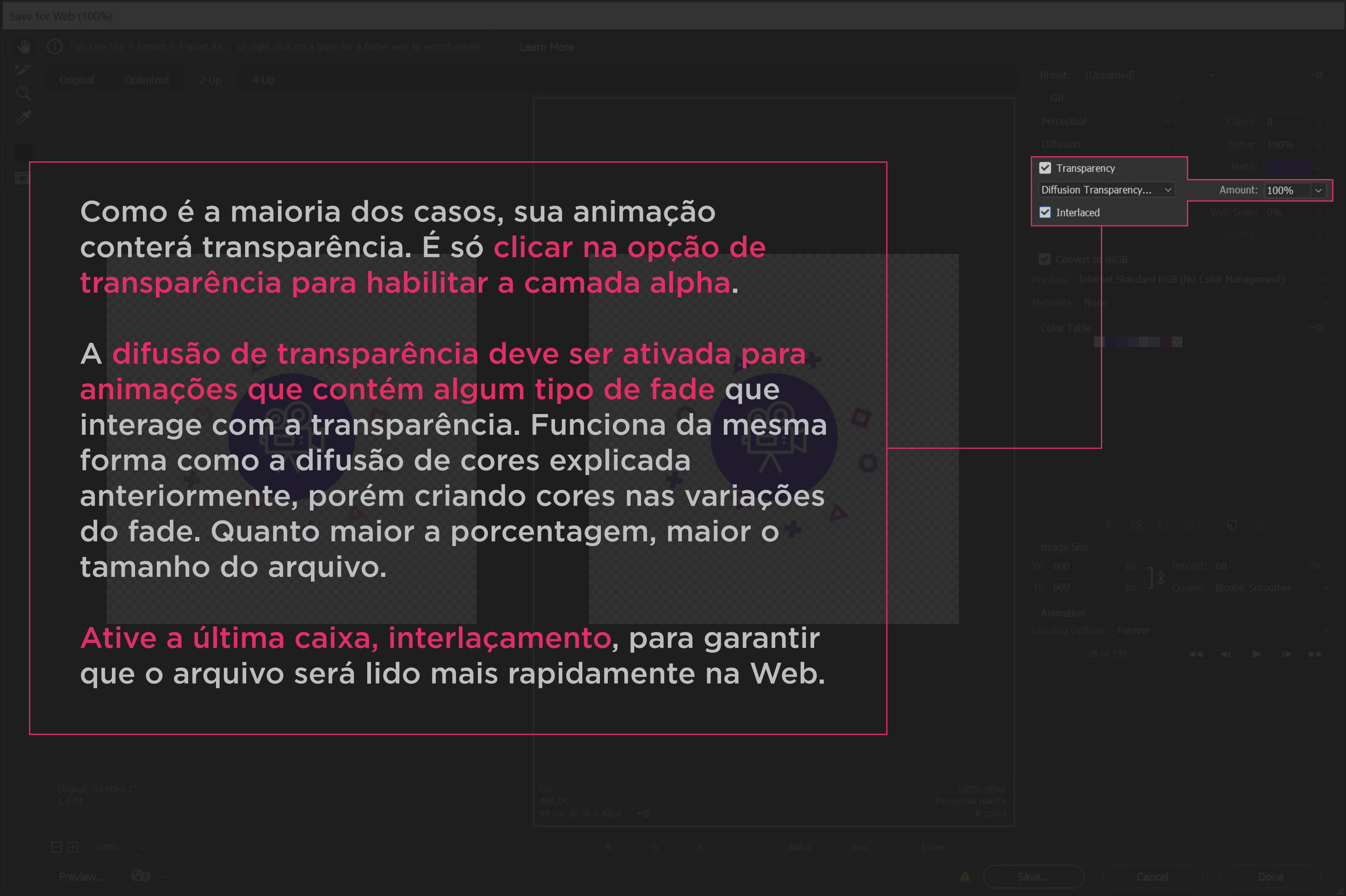
**Adaptativa** cria paletas baseadas nas cores que mais aparecem na animação. Por exemplo, se uma animação utiliza em prioridade tons de azul e verde, a paleta criada rondará os espectros de azul e verde.

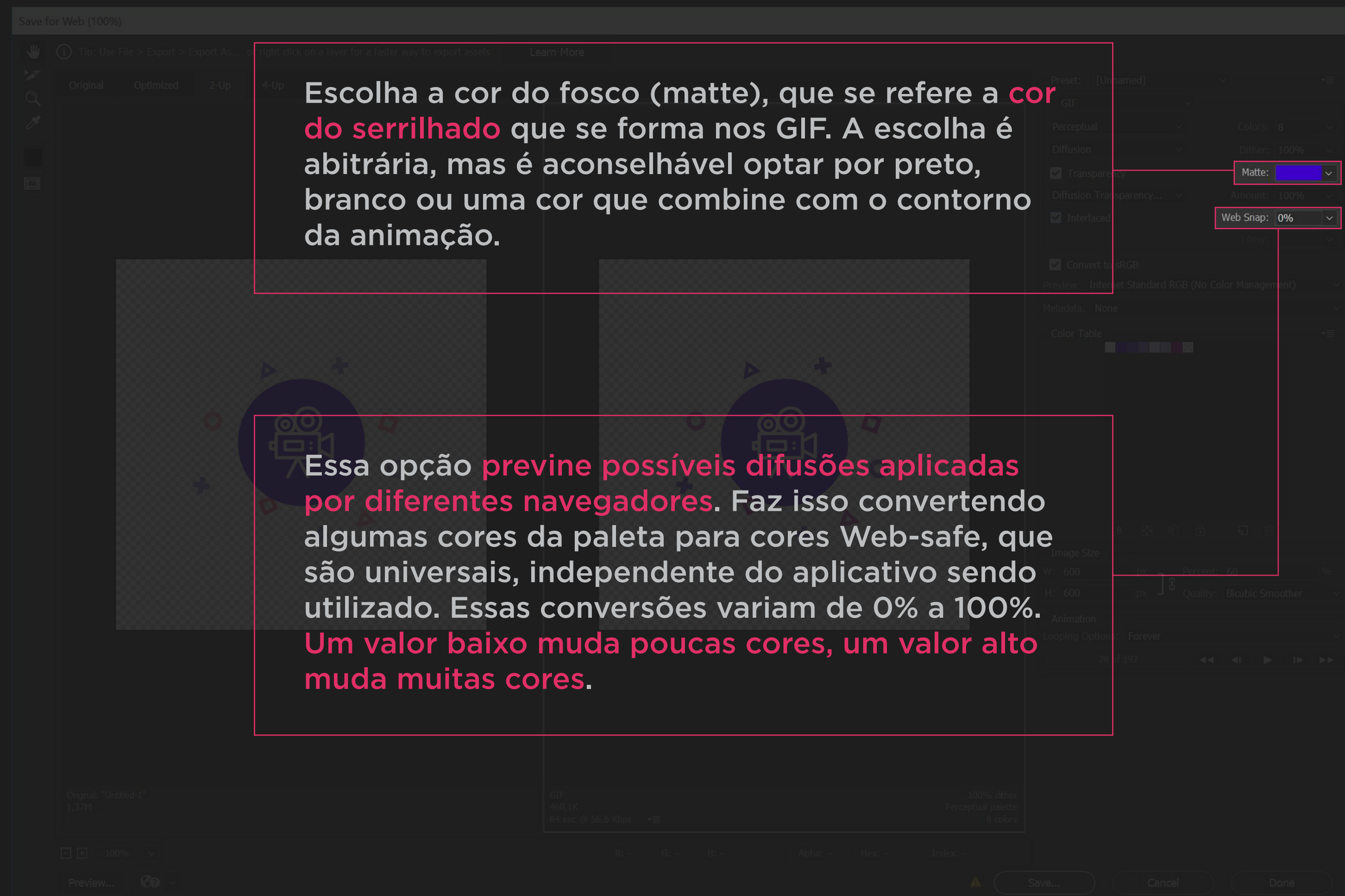
**Restritiva** utiliza cores Web que não variam se a animação for utilizada em browsers ou aplicativos diferentes. Ou seja, prioriza as cores mais utilizadas independente da plataforma que a animação está sendo projetada.







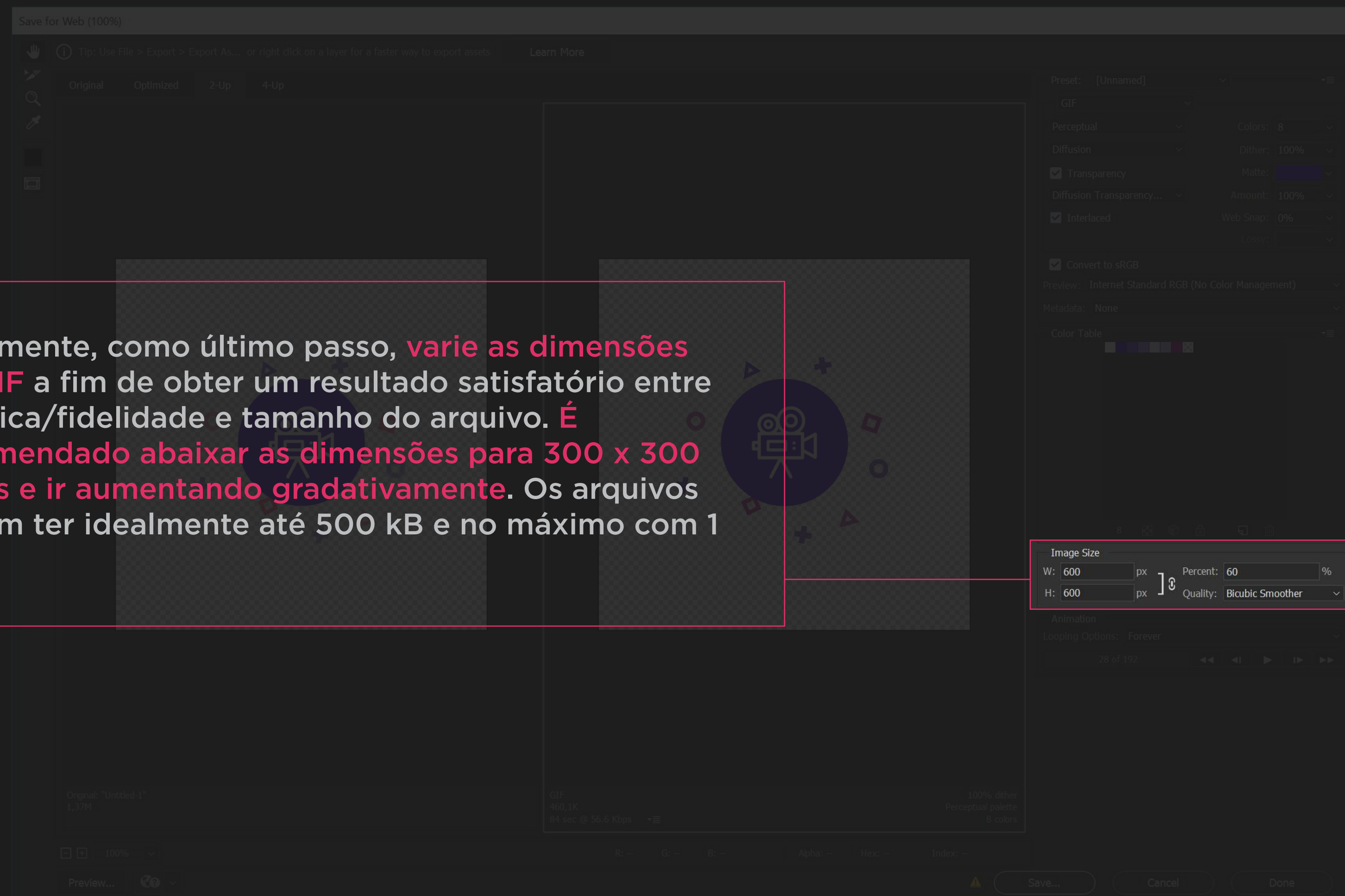




Escolha a cor do fosco (matte), que se refere a **cor do serrilhado** que se forma nos GIF. A escolha é abitrária, mas é aconselhável optar por preto, branco ou uma cor que combine com o contorno da animação.

Essa opção **previne possíveis difusões aplicadas por diferentes navegadores**. Faz isso convertendo algumas cores da paleta para cores Web-safe, que são universais, independente do aplicativo sendo utilizado. Essas conversões variam de 0% a 100%. **Um valor baixo muda poucas cores, um valor alto muda muitas cores.**

Finalmente, como último passo, **varie as dimensões do GIF** a fim de obter um resultado satisfatório entre estética/fidelidade e tamanho do arquivo. **É recomendado abaixar as dimensões para 300 x 300 pixels e ir aumentando gradativamente.** Os arquivos devem ter idealmente até 500 kB e no máximo com 1 MB.





Depois de configurar todos parâmetros é só clicar em salvar, nomear seu arquivo e escolher uma pasta de destino.

**E pronto! Você terá sua animação Jandig pronta para upload.**

