

Habilidades trabalhadas nesta aula:

(EF09C009) Criar ou utilizar conteúdo em meio digital, compreendendo questões éticas relacionadas a direitos autorais e de uso de imagem.

(EF09C010) Avaliar a veracidade, a credibilidade e a relevância da informação em seus diferentes formatos, sendo capaz de reconhecer fontes confiáveis e identificar possíveis manipulações.




Aula 06

Efeitos e camadas

► **Unidade**

Redes sociais: conteúdo que se conecta com algoritmos

O que vamos aprender?

-  Criar efeitos visuais complexos, como uma barra de busca para simular a digitação.
-  Gerenciar a ordem das camadas para sobrepor e organizar elementos.
-  Sincronizar múltiplas animações e elementos para um resultado coeso.



 ACESSE A PLATAFORMA START

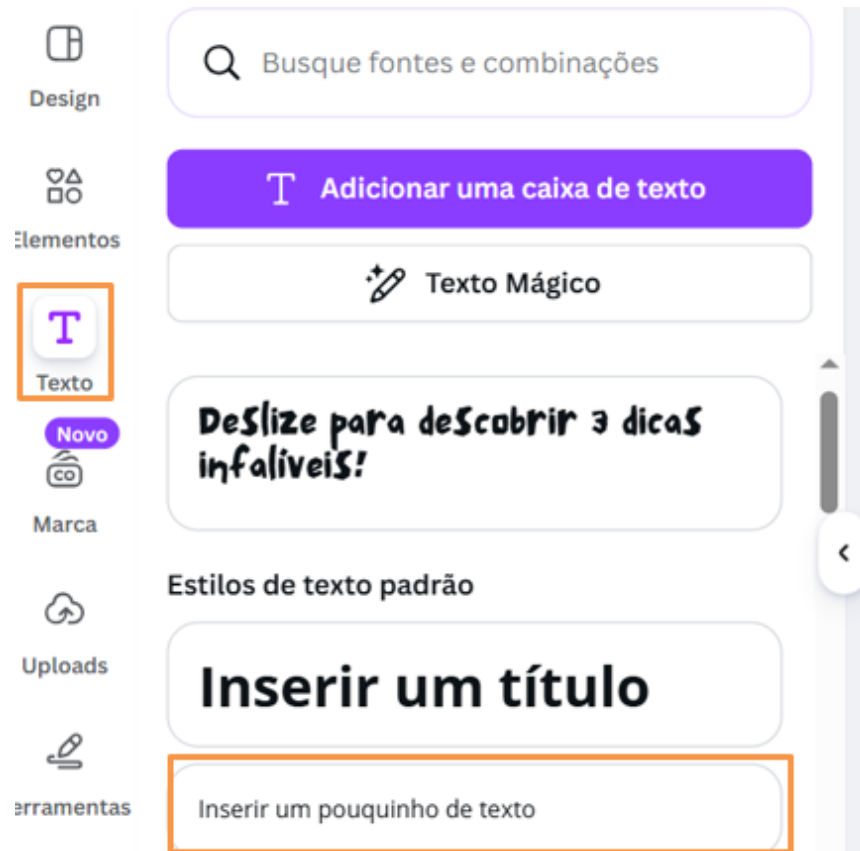
Efeitos visuais dinâmicos

Na aula anterior, trabalhamos com elementos gráficos e imagens no Canva, aprendendo a buscar recursos, utilizar licenças Creative Commons com responsabilidade e aplicar molduras para compor posts mais criativos. Hoje, aprenderemos a criar efeitos complexos, como o movimento de uma barra de busca digitando, gerenciar a ordem das camadas para organizar e sobrepor elementos com precisão e sincronizar múltiplas animações para alcançar um resultado final coeso e profissional.

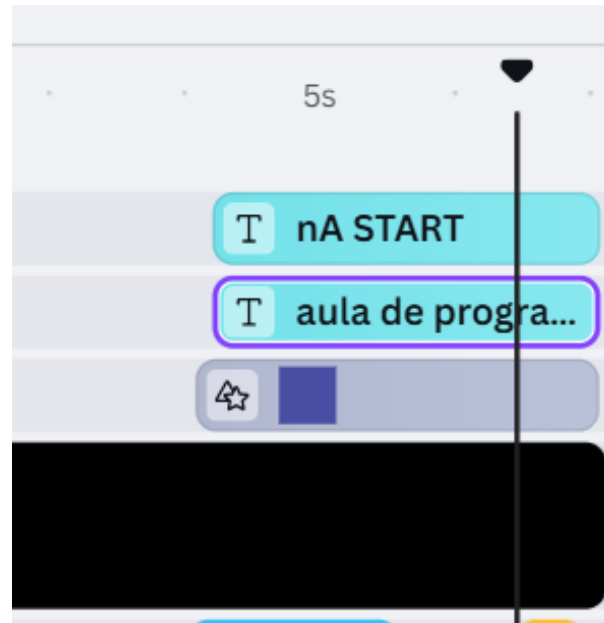


Sugere-se perguntar aos estudantes: “Quando vocês veem um vídeo ou post com vários elementos animados ao mesmo tempo, o que faz aquele conteúdo parecer organizado e fácil de entender?”. Espera-se que os estudantes comentem sobre ordem das camadas, sincronização, tempo de cada animação e clareza visual, preparando o olhar para trabalhar com efeitos complexos no Canva.

Agora, criaremos o efeito de uma barra de busca digitando “aula de programação” no centro da tela, simulando a experiência de um navegador. Para isso, começaremos adicionando um novo texto com essa frase, escolhendo a opção de texto pequeno.



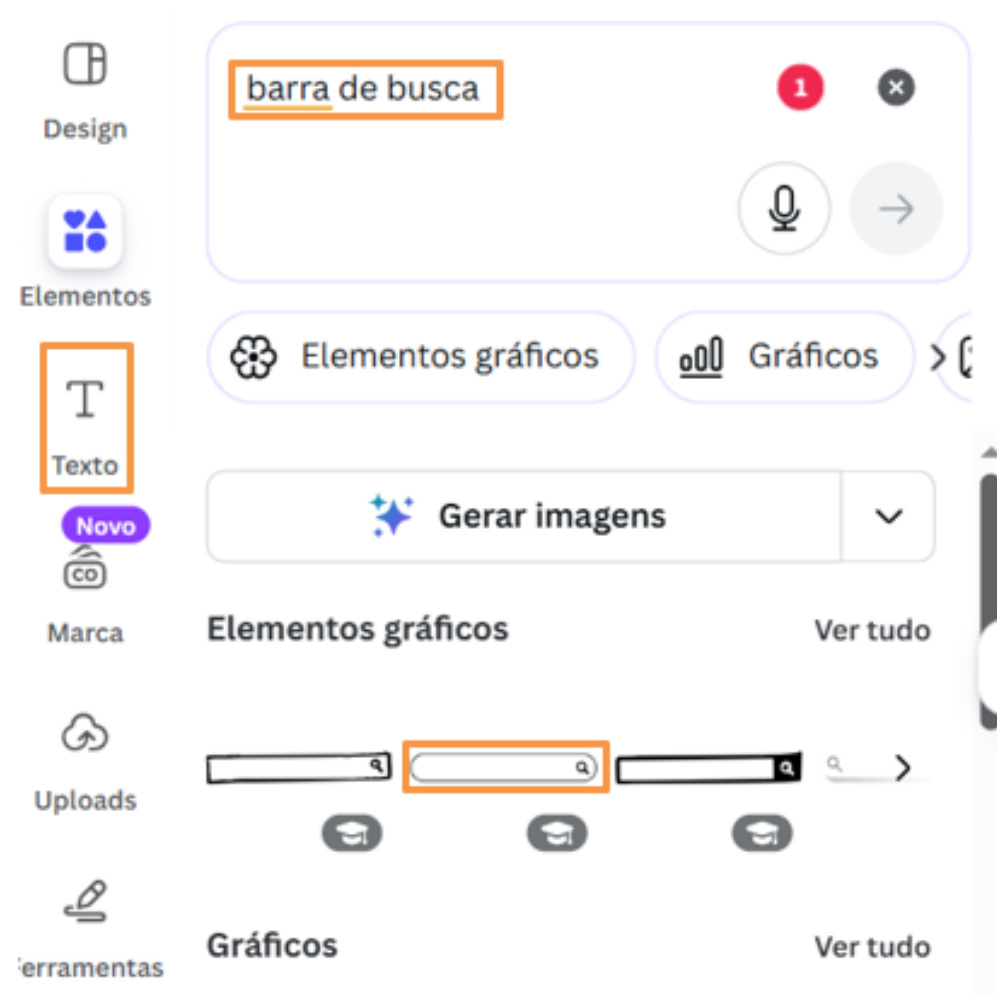
Além de ajustarmos a aparência do texto, também precisamos definir exatamente quando ele deve surgir na animação. Na linha do tempo, podemos ampliar a camada e, segurando Shift enquanto arrastamos com o mouse, posicionamos o início do texto no ponto certo.



Ao testar o play, já conseguimos visualizar o efeito acontecendo no momento desejado.

No Canva, a faixa onde aparecem as caixinhas de texto, imagens e animações chama-se linha do tempo. É nela que organizamos quando cada elemento aparece e desaparece no vídeo. Cada caixinha representa uma camada, e podemos arrastá-la para a direita ou para a esquerda, alongar ou encurtar, dependendo do tempo que queremos que o elemento fique na tela. A linha do tempo funciona como o “ritmo” da animação, ajudando a sincronizar tudo de forma clara e organizada.

Para inserirmos a barra de busca, basta acessarmos Elementos e pesquisá-la.



Escolhemos a que desejamos, ampliamos o espaço da tela se necessário e ajustamos tamanho e posição.

As camadas funcionam como elementos empilhados: algumas ficam na frente e outras atrás. Quando algo desaparece ou fica oculto, geralmente é porque outra camada está sobreposta.

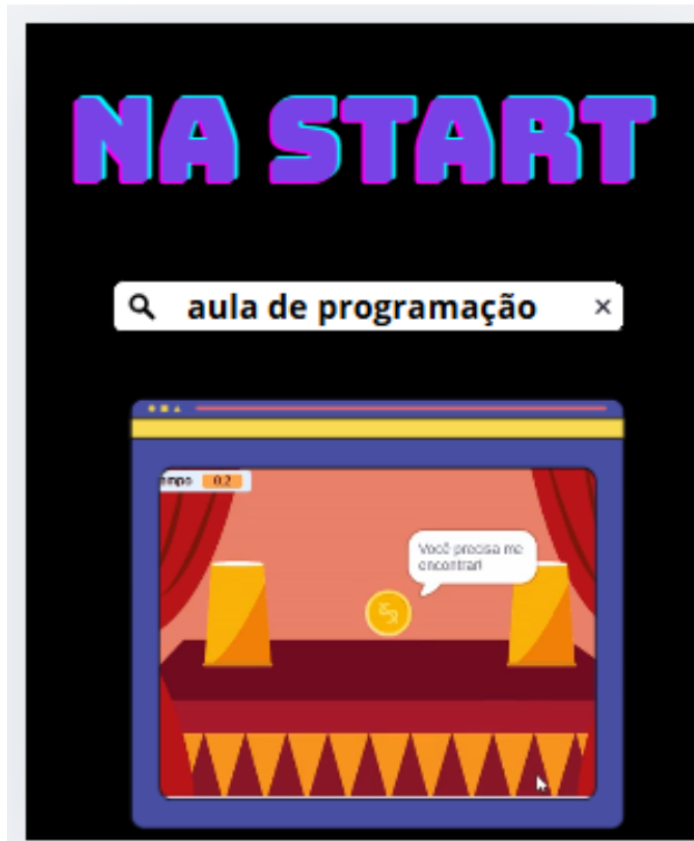
Para ajustar a ordem das camadas, basta clicar com o botão direito e escolher enviar uma camada para trás ou trazê-la para frente, ajustando a ordem até que o texto ou a imagem apareça corretamente. Assim, conseguimos organizar o que fica na camada superior, intermediária ou no fundo, onde normalmente está o GIF.



Se invertermos a ordem, o texto pode sumir, por isso é importante verificar sempre essa hierarquia.

Também podemos redimensionar imagens ou GIFs para que se encaixem bem na cena e observem atentamente o trecho da linha do tempo (por exemplo, entre 4 e 7 segundos) onde aquele elemento deve aparecer.

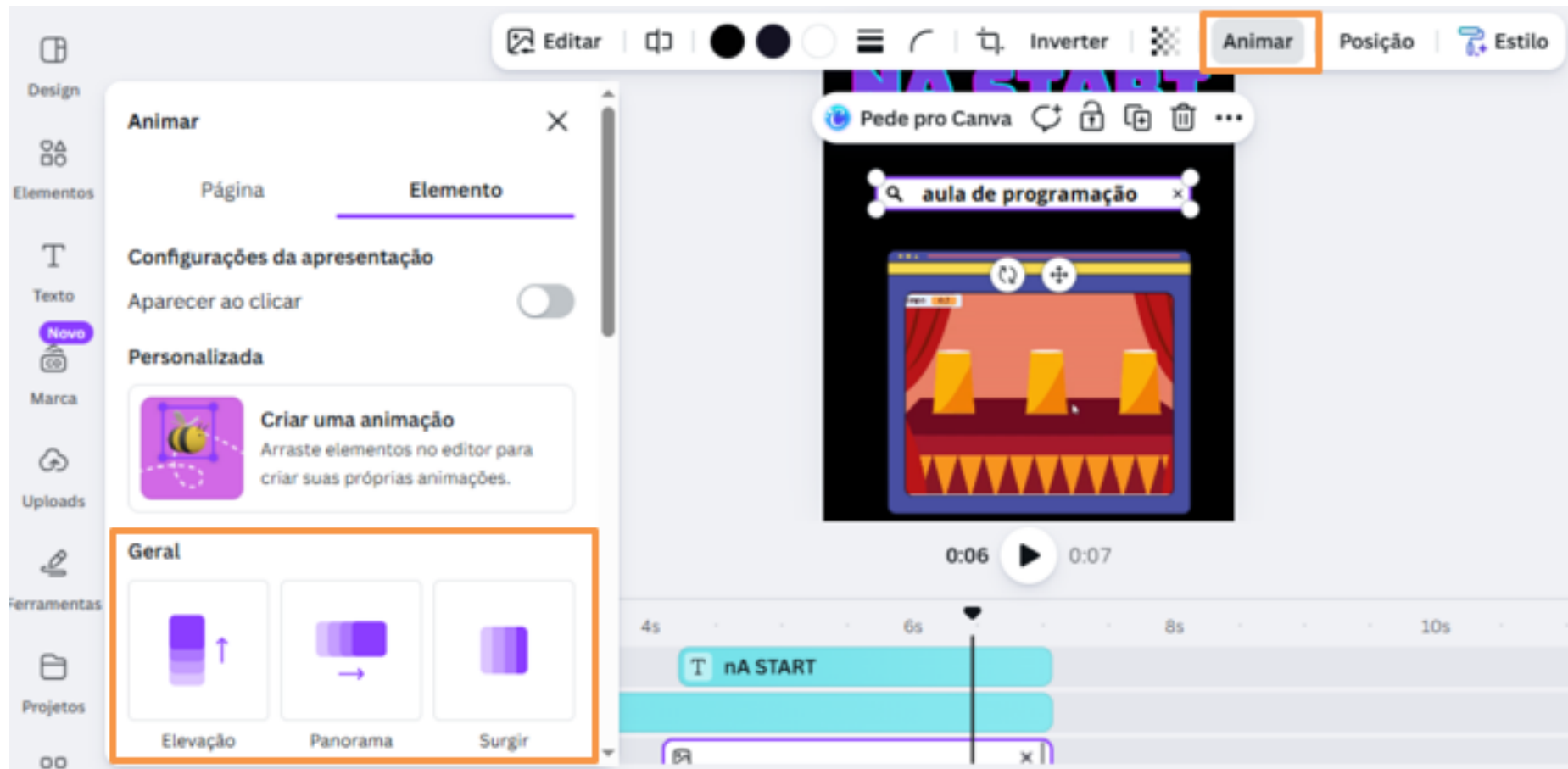
Isso garante que tudo esteja no lugar certo, no momento certo, ficando, assim, o projeto da pessoa instrutora:



Agora, podemos aplicar o efeito de digitação para simular um teclado escrevendo na tela.

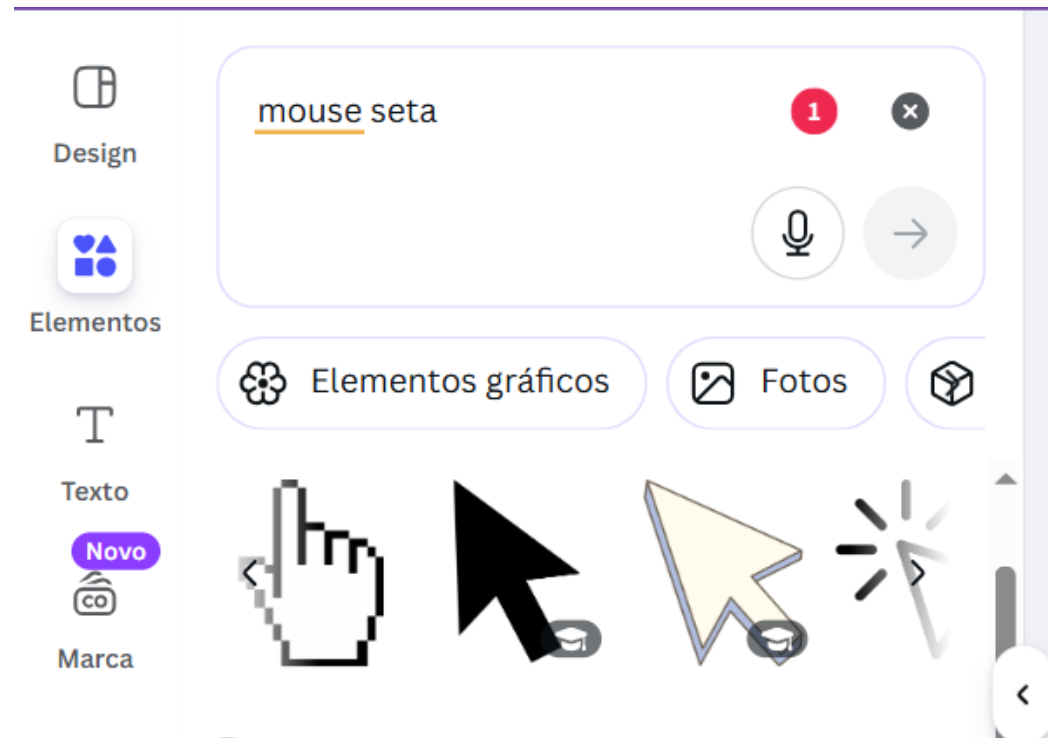
Sugere-se que os estudantes sejam estimulados a testar os tipos de animação para que o projeto fique bem personalizado.

Para adicionar os efeitos, devemos selecionar o texto “aula de programação”, abrir as opções de animação e escolher o efeito de entrada em estilo teclado.



No texto “Start”, podemos usar o mesmo efeito ou deixá-lo sem animação, dependendo do visual que desejarmos. Depois, testamos a animação dando play para conferir a sequência. Caso notemos algum desalinhamento ou problema com o design, podemos ajustar para que a animação flua bem.

Para finalizar, podemos adicionar um cursor de mouse clicando no final da animação. Para isso, basta buscar por “mouse seta” em Elementos, escolher um ícone, reduzir o tamanho e posicioná-lo no canto inferior direito.



Depois, aplicamos uma animação simples, como elevação, por exemplo, e ajustamos sua posição na linha do tempo, garantindo que fique acima do GIF. Teste o tempo e veja se o movimento funciona bem, fazendo pequenos ajustes quando necessário. O resultado mostra a sequência completa: “saiu aula nova”, “onde?”, “aula de programação” e, por fim, o clique do mouse. Se preferirmos, a imagem final poderá aparecer sem animação, apenas desaparecendo suavemente.



Sugere-se que o professor pergunte aos estudantes: “Como vocês acham que a presença de som, como teclas digitando ou cliques de mouse, pode mudar a sensação de assistir a uma animação?”. Espera-se que os estudantes reflitam sobre como o áudio torna o projeto mais imersivo, dinâmico e expressivo, preparando o terreno para a próxima aula.

Na próxima aula, vamos trazer som para nossas criações e tornar nossos projetos ainda mais imersivos.

Aprenderemos a incorporar efeitos sonoros, como o som de teclado e cliques de mouse, e sincronizar esses áudios com as animações visuais na linha do tempo.

Exploraremos outros recursos de áudio disponíveis no Canva para enriquecer ainda mais o projeto, criando composições que combinam imagem, movimento e som de forma harmoniosa.

Até breve!

▶ CLIQUE AQUI PARA AVALIAR ESTE MATERIAL