

[< VOLTAR](#)

Animações vetoriais com Rive

Nessa aula vamos aprender a utilizar o Rive, que nos permite criar animações vetoriais e incluí-las dentro de nossos aplicativos, deixando-os ainda mais poderosos, interativos e agradáveis de usar.

NESTE TÓPICO

- › O que é Rive ?
- › Desenvolvimento da animação
- › Desenvolvimento do App
- › Referências



O que é Rive ?

O **Rive** é uma aplicação online para criação de animações vetoriais de forma muito fácil de ser utilizada. É uma ferramenta online (que não requer nenhuma instalação extra no computador) que originalmente chamava-se **Flare** e gratuita que foi recém adquirida pela empresa chamada **Rive** e integrada às suas próprias ferramentas e, claro, renomeada.

É muito importante mencionar que a licença de uso do **Rive** é gratuita desde que as animações criadas são publicas e compartilháveis por qualquer outro usuário. Existe uma forma de obter uma conta paga, com arquivos privados. De qualquer maneira a ferramenta é a mesma, ou seja, independente do tipo de conta você terá acesso total às ferramentas de edição de animações.

Para acessar a ferramenta em questão você precisará criar uma conta e é muito importante atentar-se a isso pois a ferramenta evoluiu recentemente e a versão anterior não aceita mais cadastros, somente a nova. Isso é demonstrado no vídeo abaixo.

Criando uma conta no Rive



Desenvolvimento da animação

Agora que já temos uma conta no **Rive** podemos começar a criar nossa animação para montarmos uma splash screen, ou seja, uma interface de entrada com uma animação automática para um aplicativo, como exemplo de uso, embora as animações possam ser utilizadas em qualquer parte do app.

Para isso, vamos fazer uma pequena animação conforme mostrada no pequeno vídeo abaixo e, portanto, essa aula será dividida em duas etapas. O desenvolvimento da animação (primeira etapa) e o desenvolvimento do aplicativo (segunda etapa) integrando o arquivo da animação que faremos.



Apresentação do que iremos desenvolver



Como você certamente está ansioso(a) para começar a desenvolver a animação, vamos lá. Para começar a desenvolver a animação é preciso fazer o download dos recursos que usaremos para criar a animação e para não

termos um vídeo muito grande com todo o processo, ele foi dividido em etapas.

O vídeo abaixo mostra, mostra, portanto, como baixar os recursos (disponíveis para download abaixo, também) e como importá-lo para o **Rive**.

Desenvolvimento da primeira animação com Rive



E para download dos dois arquivos vetoriais conforme mostrado no vídeo anterior, você pode utilizar o recurso abaixo, onde ambos estão dentro de um arquivo compactado.



MATERIAL COMPLEMENTAR

(<https://img.uninove.br/static/0/0/0/0/0/9/3/0/5/8/9305821/62480.7z>)

Com os arquivos em mãos você já pode começar a aprender a criar a animação em questão na aplicação **Rive**. Para isso o vídeo abaixo mostra como começar o processo de animação.

Criação da primeira animação com o Rive - Chat



Agora que aprendemos como fazer uma animação simples, veja uma outra possibilidade com uma outra animação mais completa, no vídeo abaixo.

Criação da segunda animação com o Rive - Mensagens



Desenvolvimento do App

Agora que já temos as animações prontas, podemos começar a integrá-las ao nosso aplicativo. Para isso vamos desenvolver um App bastante simples que mostra como criar uma splash screen (tela de abertura) com a animação **Rive**.

Para isso veja cuidadosamente o vídeo abaixo.

Criação do App em Flutter com Splash Screen para incorporar uma animação em ...



Agora que já terminamos o app completo, qualquer problema que você tiver, você poderá fazer o download do projeto abaixo para realizar as devidas consultas. O projeto disponibilizado abaixo contém exatamente a aplicação desenvolvida durante essa aula.

MATERIAL COMPLEMENTAR

(<https://img.uninove.br/static/0/0/0/0/0/0/9/3/1/1/7/9311742/Splash.7z>)



Quiz

Exercício Final

Animações vetoriais com Rive

INICIAR ➤

Referências

DART. **Dart documentation**. *Site*. Disponível em: <https://dart.dev/>. Acesso em: 08 dez. 2020.

MATERIAL DESIGN. **Material Design documentation**. *Site*. Disponível em: <https://material.io/>. Acesso em: 08 dez. 2020.

FLUTTER. **Flutter docs**. *Site*. Disponível em: <https://flutter.dev>. Acesso em: 09 dez.2020.

WINDMILL, Eric. **Flutter in action**. Nova Iorque: Manning publications, 2020. *E-book*. Disponível em: <https://learning.oreilly.com/library/view/flutter-in-action/9781617296147/>. Acesso em: 08 dez. 2020.

SINHA, Sanjib. **Quick start guide to Dart programming**: create high performance applications for the web and mobile. Lompoc, CA, EUA: Apress, 2019. *E-book*. Disponível em: <https://learning.oreilly.com/library/view/quick-start-guide/9781484255629/>. Acesso em: 09 dez. 2020.

ALESSANDRIA, Simone. **Flutter projects**: a practical, project-based guide to building real-worlds cross-platform mobile applications and games. Birmingham, Reino Unido: Packt Publishing, 2020. *E-book*. Disponível em: <https://learning.oreilly.com/library/view/flutter-projects/9781838647773/>. Acesso em: 09 dez. 2020.

ZACCAGNINO, Carmine. **Programming Flutter**. [s.l.]: The Pragmatic Bookshelf, 2020. *E-book*. Disponível em: <https://learning.oreilly.com/library/view/programming-flutter/9781680507621/>. Acesso em: 09 dez. 2020.



Avalie este tópico



ANTERIOR

Criação das funcionalidades avançadas

Criação das funcionalidades avançadas

Biblioteca
(<https://www.uninove.br/conhec-a-uninove/biblioteca/sobre-a-biblioteca/apresentacao/>)
Portal Uninove
(<http://www.uninove.br>)
Mapa do Site



Índice

Próximo: Animações complexas com AnimatedEidCurso=)

Ajuda?
(<https://ava.uninove.br/ajuda/>)

© Todos os direitos reservados

