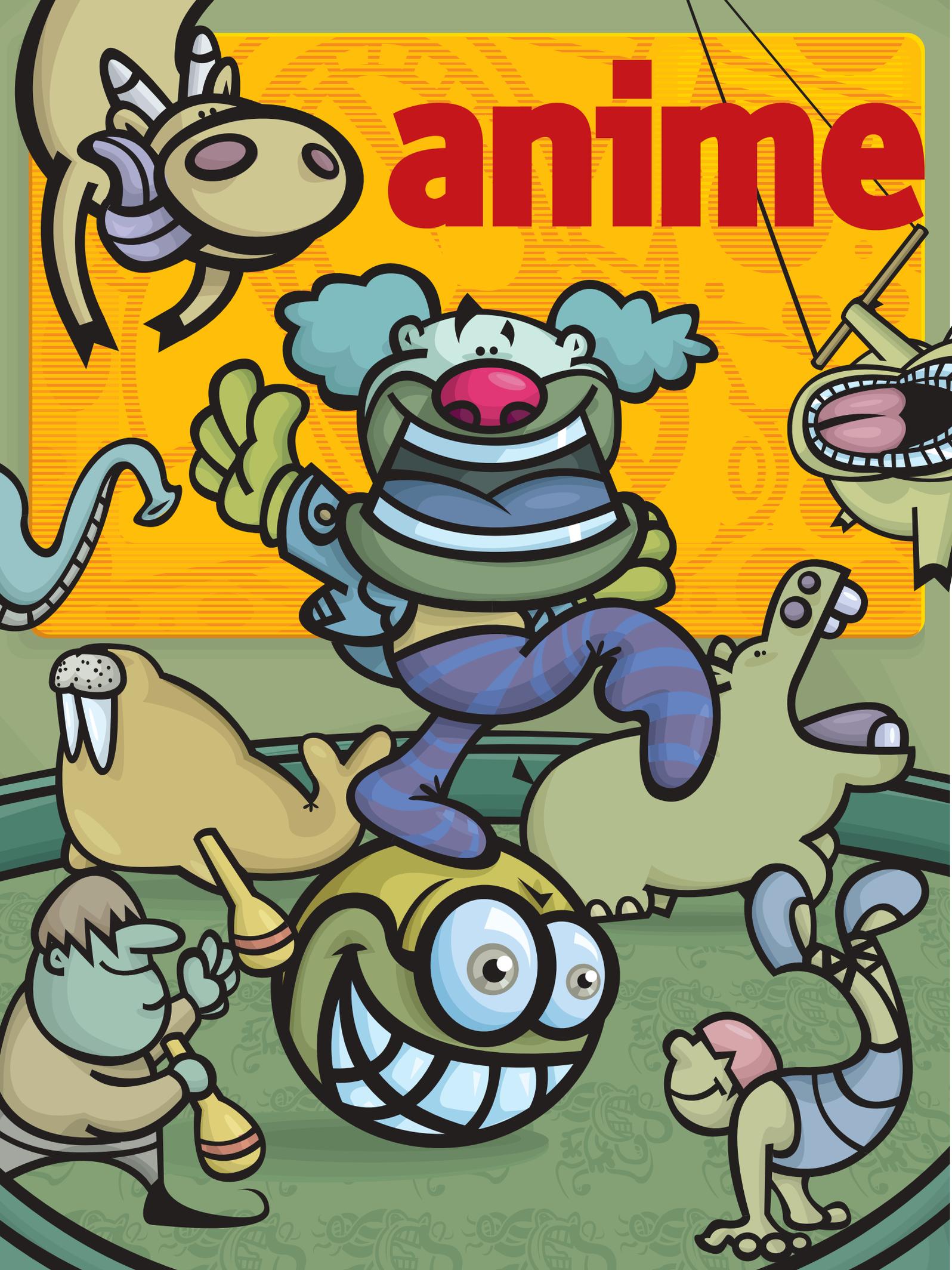
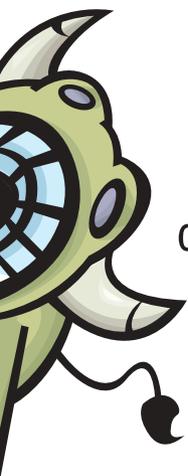


anime



Texto e ilustrações Tibo

O seu site!



Para animar sua festa, você pode chamar desde o palhaço barbudo que vende balão de gás na esquina até o Mister M. Conheça aqui algumas opções para tornar seu site mais interessante e funcional

É manhã na terra das flores e, ao acordar do seu sono repousante, você percebe alguma coisa estranha no seu site. As pessoas param de vir, tudo anda jogado meio às moscas, e entre uma pilha e outra de informação antiga e gráficos jurássicos, você ainda consegue achar alguma coisa interessante, mas é bem pouco. Chegou a hora de mudar o site, usar novas tecnologias, editar o conteúdo, enfim, jogar

quase tudo no lixo e começar de novo. Uma das maiores dúvidas que se apresentam nesse momento decisivo na vida de qualquer pessoa é que tecnologia usar. Essa questão era simples de ser respondida há quatro anos, mas hoje em dia está razoavelmente complicada. Entre layers DHTML, Flash, Shockwave, Java e outros milhares de plug-ins desconhecidos e obscuros, é preciso pensar muito bem em como o site será construído, para não criar algo totalmente inacessível ou simples demais.

Quanto mais particular for a função do seu site, mais complexa poderá ser a sua realização. Afinal, um grupo específico de pessoas provavelmente tem um interesse grande em ver esse conteúdo. Mas, se o seu site de venda de sapatos for inacessível para a maioria dos usuários, eles simplesmente comprarão sapatos em outro site. Da mesma forma, caso seu site de web-arte-protesto contra a destruição do habitat natural do besouro batateiro precise do Netscape 5 beta 9 com 47 plug-ins para ser visto, todas as duas pessoas interessadas em vê-lo vão procurar instalar o software necessário.

Depois de pensar muito, estamos todos felizes e contentes, decididos a fazer um sitezinho batuta, cheio de firulas, animações e tudo a que se tem direito. Entre o desconunal leque de opções que se abre frente à nossa decisão, mais questões se apresentam. Mas, como já

dizia algum monge chinês de nome incompreensível: "Se o problema é achar a resposta, simplesmente não pergunte." A seguir, analisaremos algumas das soluções mais conhecidas e acessíveis ao público.

GIF animado

O que usar

GifBuilder

<http://iawwww.epfl.ch/Staff/Yves.Piguet/clip2gif-home/GifBuilder.html>

Animation Maker

<http://vse-online.com/AM.html>

Macromedia Fireworks

www.macromedia.com

O bom e velho GIF animado é a lanterna mágica da animação na Web (animação em ASCII é café com leite), e apareceu como uma evolução do formato GIF (*Graphic Image File*), desenvolvido pela CompuServe. O GIF animado não passa de uma seqüência de imagens (*frames*), que podem ser colocadas na ordem e na velocidade desejadas. Sua principal vantagem é a facilidade de realização: a maioria dos programas de animação de GIFs é simples de usar, e salvar as imagens no formato final também não é complicado. Você pode pegar uma seqüência desenhada à mão e animá-la com poucas mudanças. Além disso, este é um dos poucos

Alguns exemplos de sites animados

Flash e Shockwave

Macromedia: www.shockwave.com

Dirk Rullkötter: www.rullkoetter.iok.net/english/main.html



Melon Design:
www.melondesign.com

Dennis Interactive:

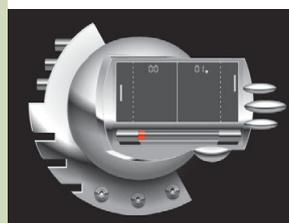
www.dennisinter.com/di/disite.html



Kimble: www.kimble.org

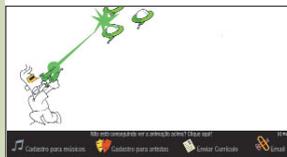


David Gary: <http://home.mpinet.net/dgarystudios/>



Aeroclube Plaza Show:

www.aeroplazashow.com.br



Hyperactive: www.hyperactive.co.nz/indexFlash.htm

GIF

Doodie: www.doodie.com

Hampster Dance:

www.hampsterdance.com



DHTML

MetaLondon:

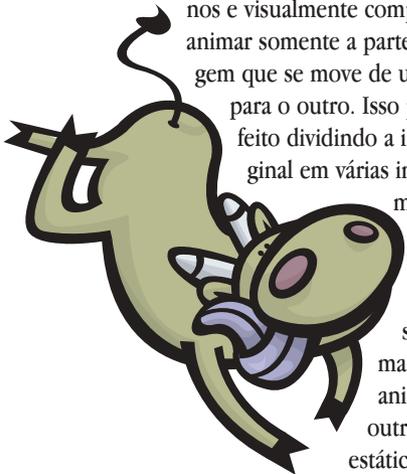
www.metadesign.co.uk/main_fix.html#



O GIF animado é limitado, mas muito compatível

tipos de animação que pode ser visto com a maioria dos browsers antigos sem variação. Por outro lado, seu resultado é limitado. Os arquivos finais geralmente são grandes e a limitação do número de cores (máximo de 256 ou 216 se houver a preocupação de produzir um arquivo *web safe*) pode ter um efeito desagradável na arte original.

Uma saída para criar arquivos menores e visualmente complexos é animar somente a parte da imagem que se move de um frame para o outro. Isso pode ser feito dividindo a imagem original em várias imagens menores e colocá-las em uma tabela, sendo alguma delas GIFs animados e outras GIFs estáticos. Outra



possibilidade é, no próprio GIF animado, colocar somente o estritamente necessário em cada frame que se sobrepõe. Em ambos os casos, é importante que todas as imagens tenham a mesma paleta de cores, o que evita pequenas variações que podem tornar sua animação uma colcha de retalhos.

Shockwave Flash

O que usar Shockwave Flash

www.macromedia.com

O Flash é uma ferramenta da Macromedia para animação que trabalha principalmente com imagens vetoriais, o que traz uma quantidade enorme de vantagens para a utilização

Fique ligado

Bitmap – Imagem formada por uma matriz de pontos coloridos. Exemplos: GIF, JPEG, TIFF e BMP.

Vetor – Imagem construída com linhas de contorno descritas geometricamente. Exemplos: arquivos de FreeHand e Illustrator.

Frame – Cada imagem componente de uma animação.

Web safe – Cores que reproduzem corretamente em qualquer browser em Mac e em PC.

Mouseover (rollover) – Efeito em que uma imagem muda quando o cursor do mouse passa sobre ela. Cafona, mas muito usado na Web.

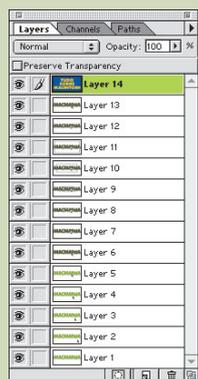
Alpha channel (canal alfa) – Informação adicional em uma imagem que define o contorno do seu recorte e as áreas transparentes, se houverem.

na Web. A primeira, e mais evidente, é o tamanho reduzido do arquivo final, muito menor do que as animações padrão bitmap como o GIF animado. Isso acontece por diversos fatores, entre eles o fato de que a animação não é construída como uma seqüência de imagens que se sobrepõem, e sim como a movimentação de objetos geométricos em uma linha de tempo. Outra razão é a simplicidade do formato vetorial, que costuma ser menor do que o bitmap. O Flash também permite alguns tipos de programação simples, como links e *mouseovers*, mas não se aproxima da sofisticação ▶

GifBuilder em quatro etapas

Uma boa dica para diminuir o tamanho dos seus GIFs animados é mudar somente a parte da imagem que é realmente animada. Alguns programas, como o Adobe ImageReady, fazem isso automaticamente. Na maioria das vezes, o resultado ainda é melhor de isso for feito à mão. Veja aqui como fazer:

1 Crie a seqüência que você deseja animar em um programa como o Photoshop ou Illustrator. Procure fazer com que alguns elementos, como o fundo, mantenham-se os mesmos em todas as partes dos frames.



2 Separe em layers os objetos que vão mudar de posição em sua animação. É recomendável criar um layer para cada transição.

3 Salve cada frame como um arquivo, convertendo as cores para a paleta Web Safe (216 cores). É importante lembrar que o arquivo final terá apenas uma paleta;

então, ao salvar os arquivos separados, é mais prático e seguro convertê-los tendo como base a mesma paleta. Isso reduz o risco de ter um mesmo objeto com cores diferentes em dois frames em um GIF animado de poucas cores.

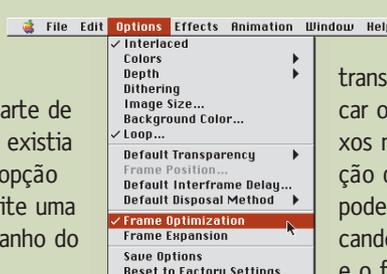
4 Importe seus arquivos para um programa de animação, como o GifBuilder, já na ordem desejada. Aqui você vai escolher o tempo de cada frame, a forma como eles vão se sobrepor e quantas vezes a animação vai passar.

Frame	Length	Size	Palette	Loop	Delay	Transp
1	MACMANIA	120x60 (0, 0)	8	160	-	
2	MACMANIA	120x60 (0, 0)	8	2	-	
3	MACMANIA	120x60 (0, 0)	8	2	-	
4	MACMANIA	120x60 (0, 0)	8	2	-	
5	MACMANIA	120x60 (0, 0)	8	10	-	
6	MACMANIA	120x60 (0, 0)	8	20	-	
7	MACMANIA	120x60 (0, 0)	8	5	-	
8	MACMANIA	120x60 (0, 0)	8	3	-	
9	MACMANIA	120x60 (0, 0)	8	3	-	
10	MACMANIA	120x60 (0, 0)	8	3	-	
11	MACMANIA	120x60 (0, 0)	8	5	-	
12	MACMANIA	120x60 (0, 0)	8	40	-	
13	MACMANIA	120x60 (0, 0)	8	20	-	
14	MACMANIA	120x60 (0, 0)	8	200	-	

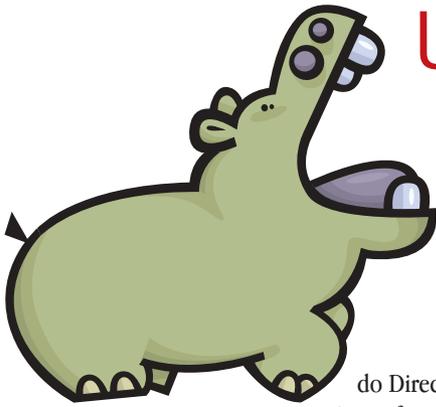
Nas animações em que parte de cada frame repete o que existia o frame anterior, ligar a opção Frame Optimization permite uma grande economia no tamanho do arquivo final.

Quanto mais cores e elementos visualmente complexos sua animação tiver, maior será o seu tamanho. É possível conseguir um bom efeito com poucas cores. Lembre-se sempre da equação “complexidade da ilustração versus complexidade da animação”, ou seja, se você se preocupa em ter um arquivo final pequeno, inevitavelmente terá que valorizar uma coisa em detrimento da outra.

Uma outra boa solução para suas animações em GIF ficarem pequenas é integrá-las com o fundo (background) da página. Se você sabe exatamente a posição onde elas vão ficar, pode deixar alguma parte do GIF transparente e deixar para colocar os elementos mais complexos no fundo. Com a popularização do DHTML, você também pode utilizar esse recurso, colocando a animação em um layer e o fundo em outro.



Um site inteiro pode ser construído e



do Director.

Dessa forma, um site inteiro pode ser construído em Flash, utilizando-se o HTML somente como suporte.

Para que seu arquivo em Flash fique pequeno e ágil, preste atenção a duas regrinhas simples:

- **Sempre transformar todos os objetos em símbolos.** Se um objeto não for um símbolo, ele se repetirá a cada frame da animação e, dependendo da sua complexidade, pode aumentar muito o tamanho final do seu arquivo.

- **Colocar cada objeto diferente em um layer.** Se isso não for feito, os objetos somem ou ficam parados quando a animação é gerada. Mesmo com tantas vantagens, o Flash também oferece algumas limitações. A primeira delas é a dificuldade em criar uma animação “tradicional”. Suas ferramentas são um pouco desajeitadas, e muitas vezes não oferecem a liberdade de um programa como o Macromedia Director.

Outro problema é a dificuldade de utilização de imagens bitmap em uma animação gerada pelo Flash. Como a animação é gerada no computador da pessoa que está vendo, muitas vezes imagens grandes e formas muito complexas tornam esse processo muito lento.

De qualquer forma, o Flash é uma das melhores soluções para a animação na Web, principalmente porque, depois de sua popularização, o plug-in passou a ser distribuído com o Netscape e com aquele outro browser. Além disso, o Flash está bem integrado com o Director, permitindo que animações sejam utilizadas em formato vetorial em conjunto com programação mais complexa.

Outra novidade são os plug-ins que exportam animações 3D para Flash, que estão entrando com força no mercado nesta segunda metade do ano.

Macromedia Director

O que usar

Macromedia Director

www.macromedia.com

Velho conhecido dos desenvolvedores de software, o Director chegou à sua sétima versão com várias modificações que o deixaram mais apto a funcionar na Web. Uma das mais importantes é a integração com o Flash, trazendo novos comandos em Lingo e fazendo com que o Flash Xtra seja default no download do plug-in, o que permite diminuir consideravelmente o tamanho dos arquivos finais e melhorar bastante a qualidade dos recortes das imagens.

O Director tem ferramentas de programação avançadas que utilizam o Lingo, uma linguagem de programação literal que consegue resultados surpreendentes. A única desvantagem do Lingo é que, embora simples para quem trabalha com programação, ele é razoavelmente complicado de aprender para quem não tem familiaridade com o meio.

O tutorial que acompanha o programa é bom e a maioria das funções simples, como *mouseovers*, links e *actions*, são fáceis de se realizar ou vêm prontas em *behaviors*.

Como ferramenta de animação, o Director costumava ser completo mas muitas vezes deixava a desejar no que se refere à qualidade das im-

agens, principalmente se for levado em conta o fato de que os arquivos preparados para a Web devem ser compactos e relativamente simples. A nova versão permite importar GIFs, JPGs e fazer transparências (seja com máscara ou *alpha channel*), o que melhorou muito esse aspecto. Algumas funções simples de animação também são mais complicadas de realizar que em outros programas, e por essas razões o Director não é uma boa opção para criar animações ou interações simples, sendo mais indicado para criar jogos e outras funções mais elaboradas. Há outro fator que pesa na equação: o plug-in do Director é bem grandinho, mais de 1,5 MB. Comparado aos 300 K do Flash, é muita coisa.

Fique ligado

Plug-in – Extensão do browser que permite manipular vários tipos de conteúdo além do HTML. Existem plug-ins para QuickTime, RealAudio, Shockwave Flash etc.

JavaScript, VBScript – Métodos de programar ações a serem executadas automaticamente pelo browser de quem acessa o site.

Java applet – pequeno programa na linguagem Java, podendo rodar dentro de uma janela do browser ou separadamente.

Style Sheets – Informação, embutida no código de um site, que define a padronização da aparência das suas páginas.

Editor WYSIWYG – Editor de páginas Web que procura mostrar o conteúdo do site com a mesma aparência que ele deverá ter em um browser.

DHTML

O que usar

Macromedia Dreamweaver

www.macromedia.com

Adobe GoLive

www.adobe.com

DHTML é a versão bombada do bom e velho HTML. Sua sigla significa *Dynamic Hypertext Markup Language*. Como o próprio termo indica, a diferença entre as duas linguagens é o fato da segunda ser dinâmica, o que na prática significa permitir o uso de layers, animações e funções complexas de programação.

Do ponto de vista técnico, o DHTML é um pacote que contém HTML, layers, posicionamento com Style Sheets, JavaScript e VBScript (somente no Explorer). Apesar das maravilhas que promete, essa linguagem ainda tem muitos problemas. Os principais são que ela funciona somente em browsers versão 4 e tem muitas variações de padrão, o que causa todos os tipos de erros possíveis e imagináveis quando uma versão desenvolvida para um browser é visualizada em outro. O fato do DHTML não precisar de plug-in é uma vantagem que também tem seu lado negativo, pois quem não tiver a última versão de um browser não consegue ver nada, e nesse caso a versão mais nova do browser é como um plug-in de 20 megas que o infeliz tem que baixar.

Se você estiver trabalhando com uma plataforma fechada, um público muito conhecido e puder usar o DHTML, as vantagens são muitas. A primeira delas é a economia, pois suas animações podem ser construídas com poucas imagens e scripts que já estão presentes no próprio browser. A complexidade das animações acompanha a complexidade da programação, que se distancia cada vez mais do HTML clássico e se aproxima de uma mistura medonha e muitas vezes incompreensível para quem não tenha uma boa familiaridade com a linguagem.

Sempre resta a opção de utilizar um editor WYSIWYG, que utiliza uma interface gráfica similar à de programas de diagramação para construir sua página. O maior problema desse tipo de programa é a incongruência do projeto com o resultado final:



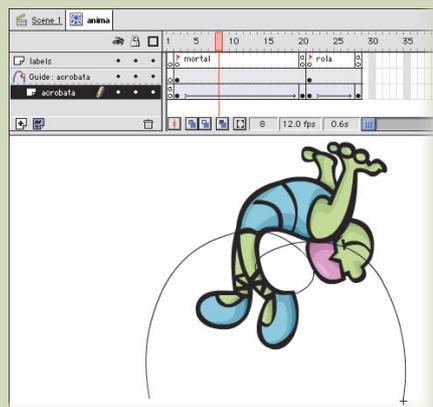
m Flash, utilizando o HTML apenas como suporte

Domine o Flash em 15 minutos

O Flash pode parecer uma ferramenta simples, mas é possível fazer muitas coisas interessantes explorando alguns recursos mais escondidos do programa. Um dos mais interessantes é o tell target. Com o tell target você pode acionar várias ações diferentes presentes em um movie clip sem precisar fazer acrobacias em seu timeline principal. Esse é um exemplo de como várias animações em um mesmo movie clip podem ser acionadas por diferentes botões.

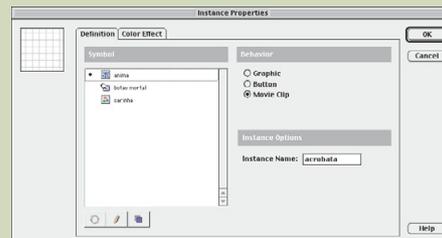
1 Crie as animações em um movie clip, se desejar que ele seja transparente em um primeiro momento no arquivo final deixe os primeiros key frames vazios e crie um action "stop" no primeiro frame.

2 Escolha quais momentos da animação correspondem a cada botão que você mantém no timeline. Crie um layer somente para seus labels e coloque um label para cada



posição que você deseja que seja acionada.

3 Coloque seu movie clip no timeline e dentro da caixa de "definition" (duplo-clique sobre o objeto) dê um nome à sua instance. A instance será o índice utilizado pelo comando do tell target para localizar em qual movie clip ela deverá agir.



4 Defina as actions em seus botões. Elas deverão ser aproximadamente assim:

On (colocar aqui a posição do mouse em relação ao botão: release, rollover, rollout etc.)

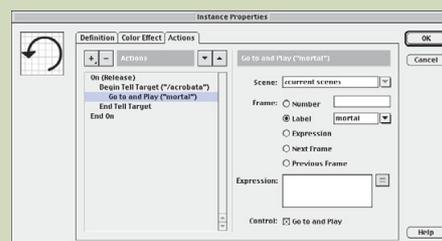
Begin Tell Target (escolha uma instance no menu ao lado deste)

Go to and (play ou stop)

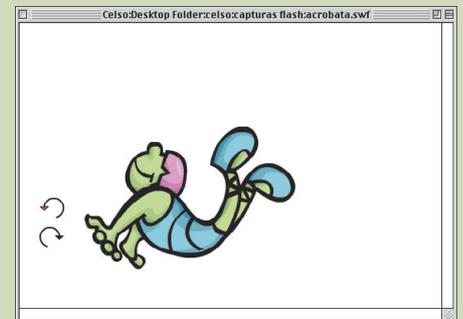
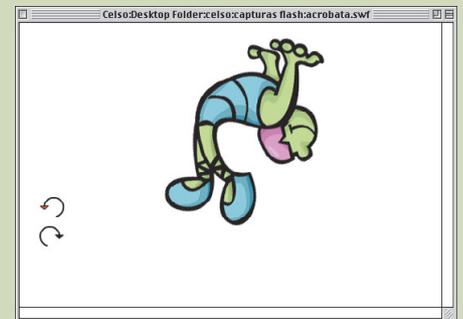
(preencha no menu do lado o label desejado dentro do movie clip)

End Tell Target

End On



5 Você também pode fazer com que diferentes ações sejam acionadas por diferentes relações do usuário em relação ao botão. Uma animação pode ser acionada no rollover, outra no rollout e outra no release. Dessa forma, você pode usar um tell target acionado pelo rollout para fazer o movie clip voltar para a situação na qual a animação acionada pelo rollover começou, dando mais fluidez à sua interface.



No exemplo acima, o usuário clica no botão de cima para a figura dar um salto para a frente e no botão de baixo para ela rolar para trás.

na maioria das vezes, o que você vê na tela do programa não tem nada a ver com o que aparece no browser.

De qualquer forma, alguns programas como o Macromedia Dreamweaver ou o Adobe GoLive realizam várias funções DHTML de forma fácil. Você tem a vantagem de poder utilizar tanto GIF quanto JPEG para animar. Mas ainda há uma relativa falta de recursos: troca de imagens, movimentação de imagens por um *path* (caminho) preestabelecido e interações simples exigem pouco esforço, mas fazer mais do que isso é complicado. É sempre bom lembrar que, dependendo da complexidade do que você quiser realizar, as soluções mais simples podem ser as mais indicadas.

Outros métodos

Existem centenas de outras formas de criar movimento em seu site: algumas conhecidas, como o JavaScript ou Java applets, e outras mais obscuras, como plug-ins que permitem colocar animações fora do browser do usuário ou animar um texto palavra por palavra. O JavaScript é um código inspirado pela sintaxe da linguagem Java, desenvolvida pela Sun. Ele lida com objetos dos browsers, sendo interpretado à medida que é executado. Faz parte de todos os browsers modernos e tem a vantagem de não depender de plug-ins (apesar das diferenças de padrão entre o Netscape e aquele outro browser), mas não permite realizar nada muito complexo. Mouseovers, troca de ima-

gens e interação entre conteúdo de frames são alguns de seus usos mais comuns.

O Java applet funciona como uma espécie de aplicativo que roda no browser. Ele utiliza objetos externos e pode realizar funções mais complicadas que o script; você tem a liberdade de construir seus objetos.

O applet é uma solução complicada pois, embora seja versátil, costuma ocupar muita memória para o processamento, o que muitas vezes resulta em redraws lentos e até na não visualização do que você produziu. **M**

THIAGO B'ODHOURS (Tibo)

É designer da Organic e já quebrou o nariz três vezes.