

Effetti di movimento



Per realizzare questo lavoro abbiamo usato PSPX2.

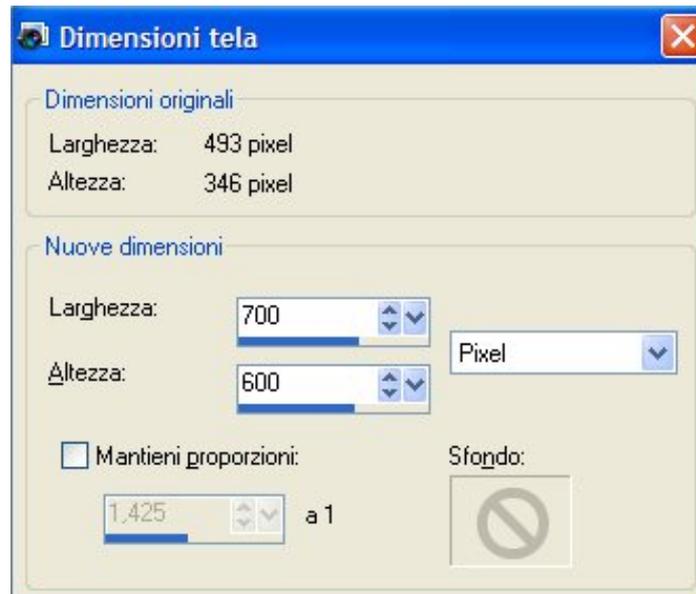
Materiale occorrente:

Immagine Stella marina	scarica
Font Glammer Girl (per l'uso vedi Malizia>Utilizzare i fonts)	scarica
Filtro DsbFlux (per l'uso vedi Come installare i filtri)	scarica
Gradiente bhw7 (scompatta e copia nella cartella Gradienti)	scarica

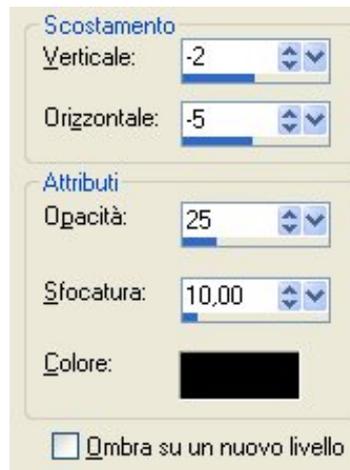
Porta con te il segnaposto.
Ti aiuterà a seguire meglio il tutorial.



Apri l'immagine Stella marina, vai su Immagine>Dimensioni tela e imposta come segue:



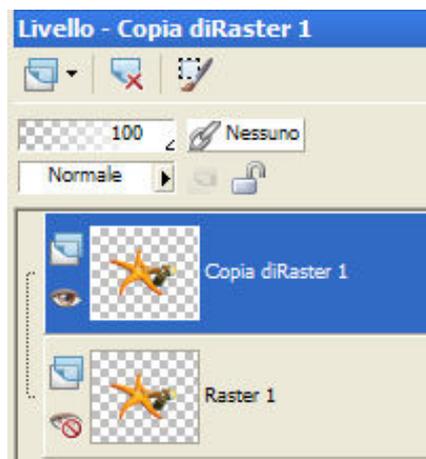
Vai su Effetti>Effetti 3D>Sfalsa ombra e imposta come segue:



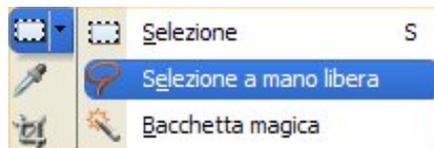
Premi F8 per far aprire la finestra Livelli.

Vai su Livelli>Duplica.

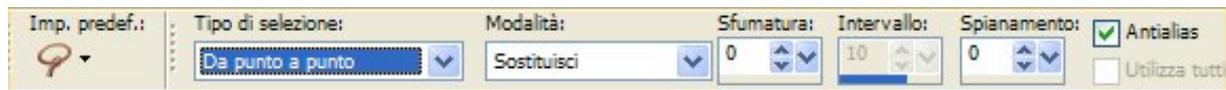
Disattiva il livello Raster1 e mantieni selezionato Copia di Raster1:



Prendi lo strumento Selezione a mano libera:



Nella barra delle Opzioni, se non la vedi premi F4, imposta come segue:



Sposta in avanti la rotellina del mouse (o premi Z per attivare lo strumento Zoom) e ingrandisci la parte della bocca sulla quale devi lavorare per creare il primo effetto di movimento.

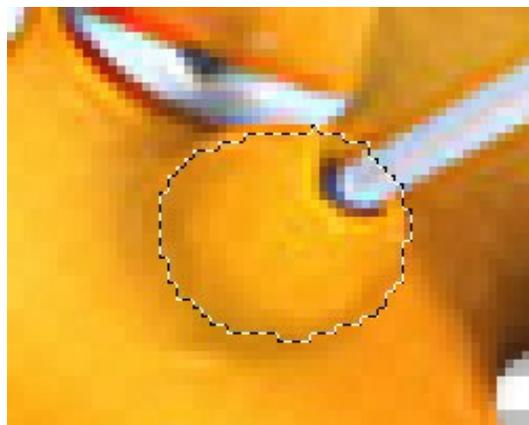
Clicca con il tasto sinistro nel punto **1** poi spostati sino al punto **2** e clicca per confermare questa prima delimitazione.

Prosegui sino al punto **3** e clicca nuovamente per confermare.

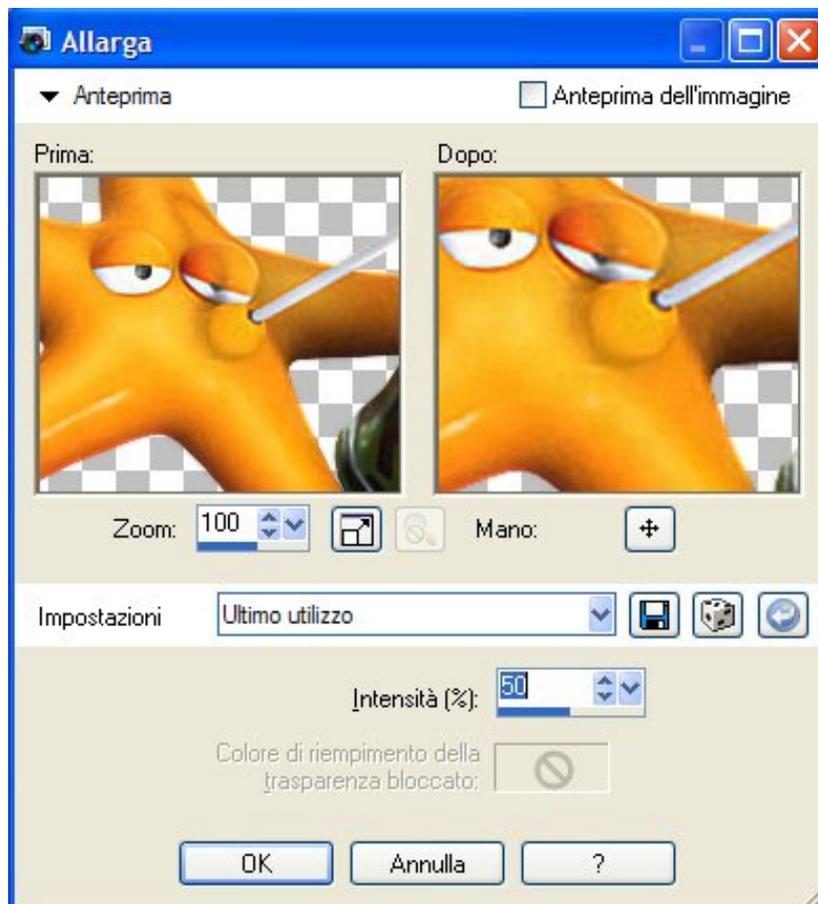
Continua a spostarti e cliccare sino a selezionare tutta la parte della bocca:



Ad operazione ultimata clicca 2 volte per confermare e la parte che hai selezionato assumerà il contorno mobile:



Vai su Effetti>Effetti di distorsione>Allarga e imposta come segue:

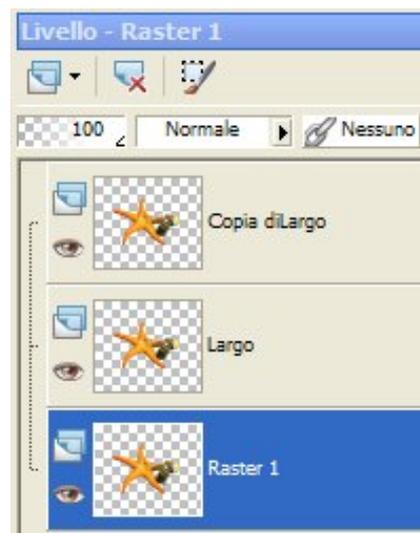


Vai su Selezioni>Deseleziona.

Clicca con il tasto destro del mouse sul livello, nella finestra che si apre scegli Rinomina e rinomina come Largo.

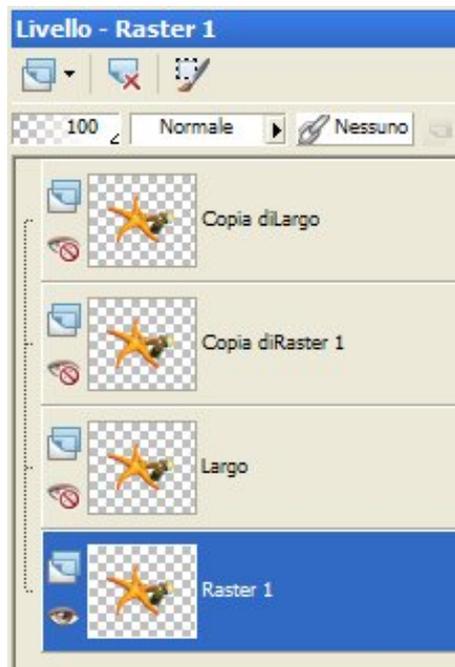
Vai su Livelli>Duplica.

Riattiva e seleziona il livello Raster1:



Vai su Livelli>Duplica poi su Livelli>Disponi>Porta su.

Attiva, disattiva e seleziona i livelli come da esempio:

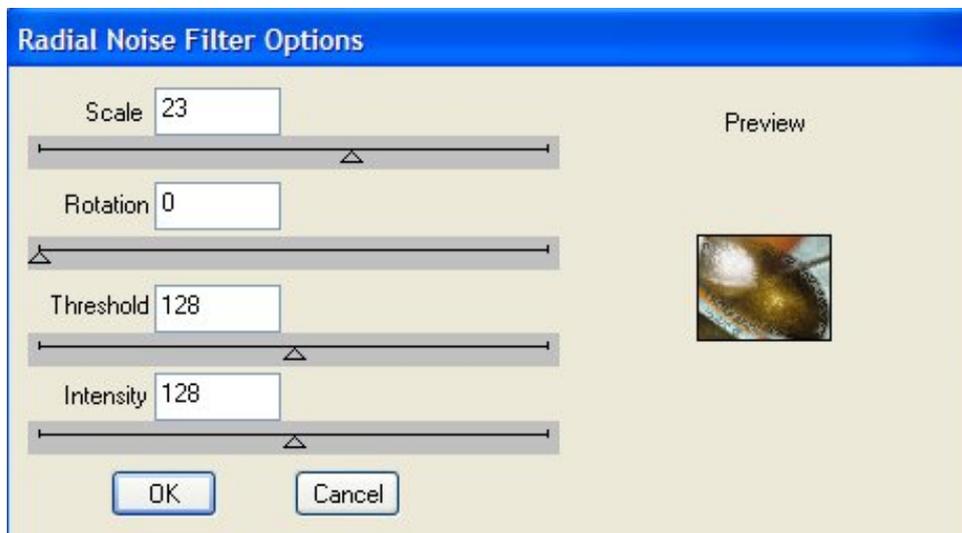


Ora devi creare il secondo effetto di movimento.

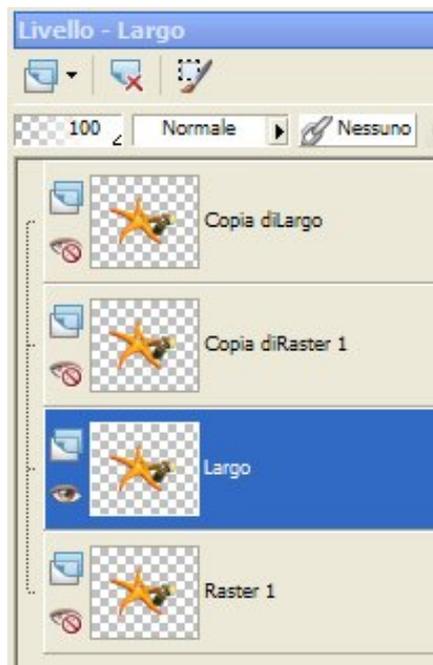
Con lo strumento Selezione a mano libera ripeti il procedimento che hai usato prima per selezionare la parte interna del bicchiere (la selezione si attiverà su tutti i livelli):



Vai su Effetti>Plug-in>Dsb flux>Radial Noise e imposta come segue:



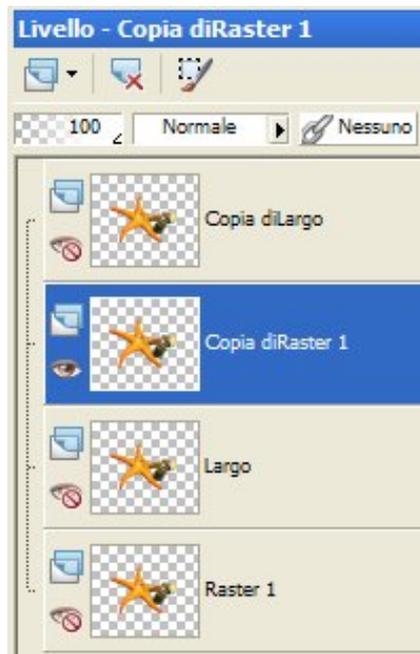
Attiva, disattiva e seleziona i livelli come da esempio:



Applica nuovamente il filtro Radial Noise variando solo i primi due valori in:

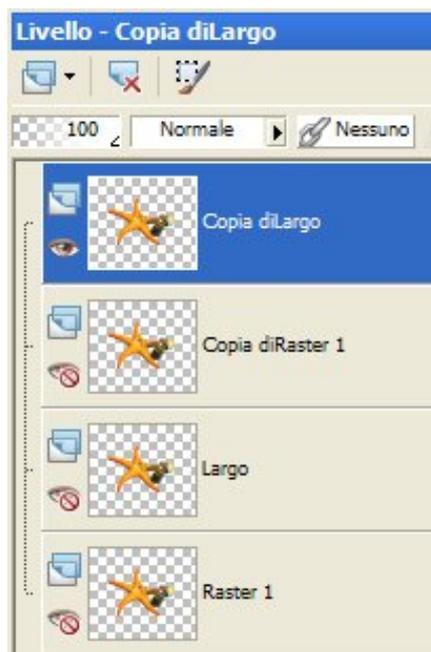
Scale > 22
Rotation > 5

Attiva, disattiva e seleziona i livelli come da esempio:



Applica nuovamente il filtro Radial Noise variando solo i primi due valori in:
Scale > 15
Rotation > 13

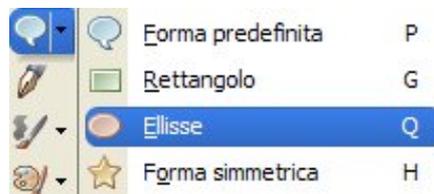
Attiva, disattiva e seleziona i livelli come da esempio:



Applica nuovamente il filtro Radial Noise variando solo i primi due valori in:
Scale > 19
Rotation > 8

Vai su Selezioni>Deseleziona.

Prendi lo strumento Ellisse:



Impostalo come segue:



Nella finestra Materiali, se non la vedi premi F6, imposta come Proprietà primo piano un colore pieno:



(vedi il tutorial [Impostare un colore pieno](#))

Posizionati sulla tela e, tenendo premuto il tasto sinistro del mouse, traccia un ellisse un po' grande (non preoccuparti per ora delle dimensioni esatte):



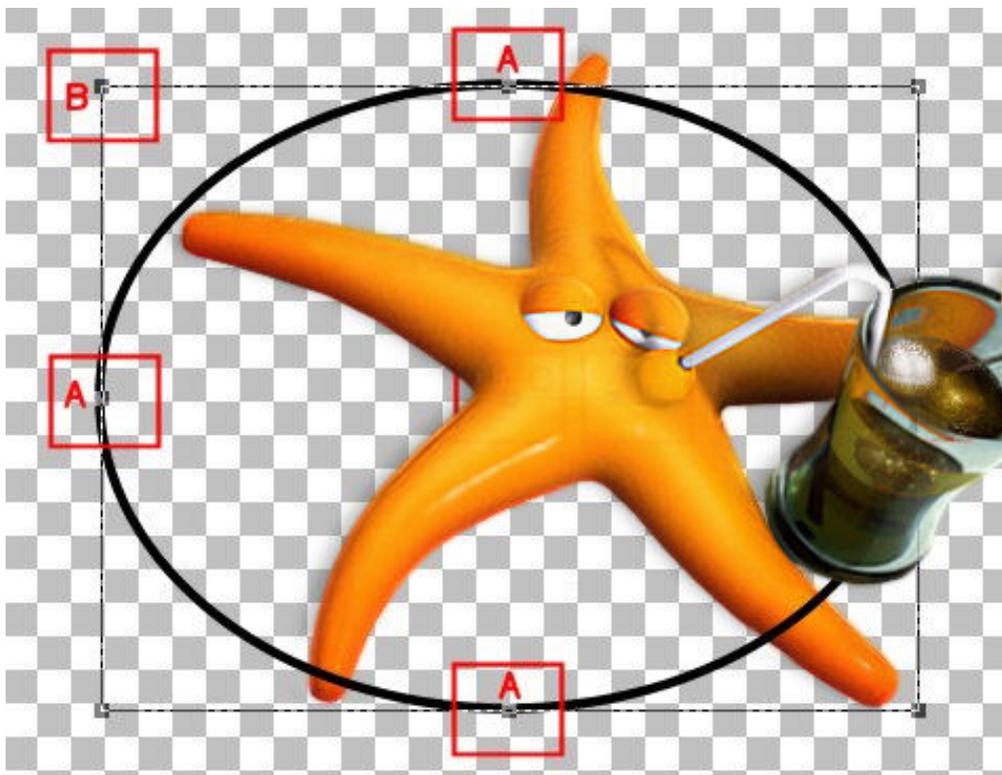
Clicca sullo strumento Puntatore per far comparire i nodi.



Posizionati con il mouse vicino ai nodi e, quando compare il simbolo dello spostamento, usa:

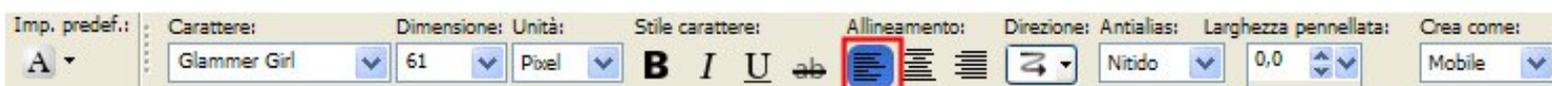
- i nodi **A** e **B** per deformare
- il nodo **C** per spostare tutta l'ellisse
- il nodo **D** per ruotare

Adatta l'ellisse al percorso che dovrà seguire il testo:

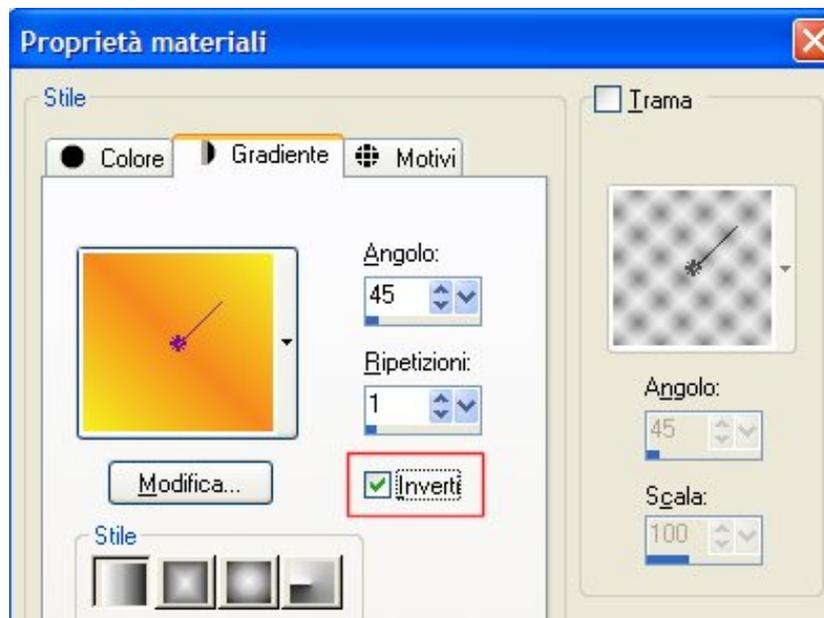


Vai su Livelli>Nuovo livello Raster.

Clicca sulla A di Testo e imposta come segue:



Nella finestra Materiali imposta come Proprietà sfondo il gradiente bhw7:



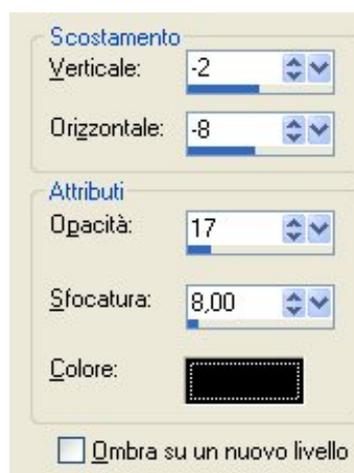
(vedi il tutorial [Impostare un gradiente](#))

Posizionati vicino al bordo dell'ellisse, da dove vuoi che parta il testo, e quando compare il simbolo evidenziato clicca per far aprire la finestra Immissione testo:



Digita il testo e clicca su Applica.

Vai su Effetti>Effetti 3D>Sfalsa ombra e imposta come segue:

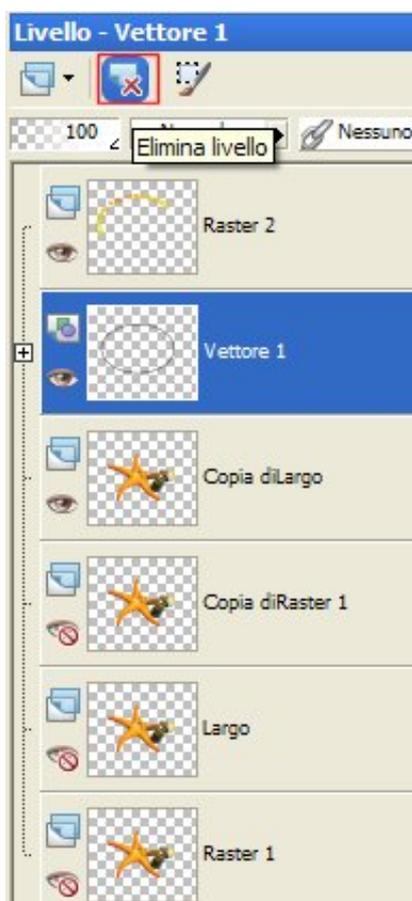


Vai su Effetti>Effetti di trama>Plastica morbida e imposta come segue
(di solito gli effetti si applicano prima di mettere l'ombra, in questo caso abbiamo invertito
il procedimento per accentuare l'effetto di Plastica morbida):



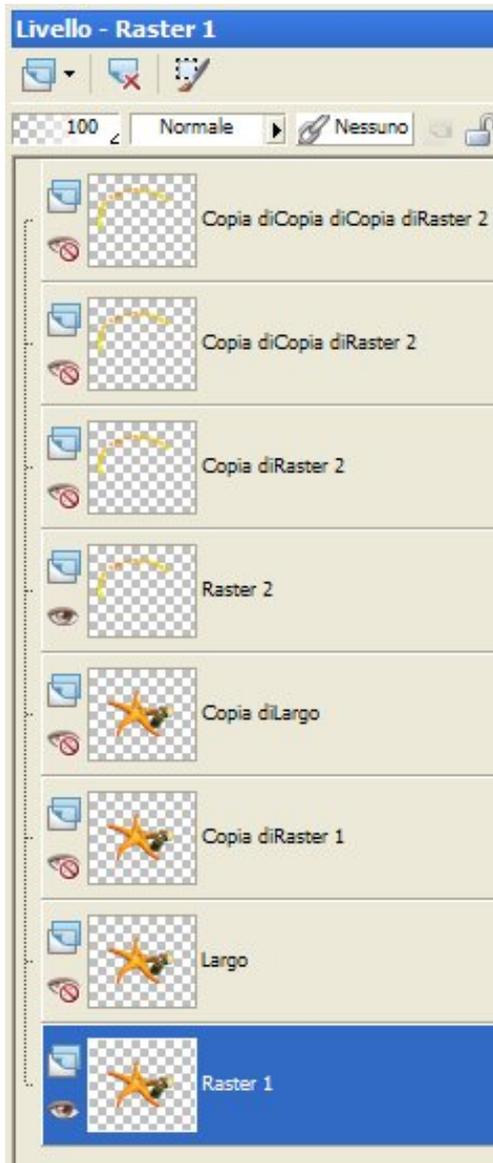
Vai su Selezioni>Deseleziona.

Seleziona il livello Vettore 1 e clicca sull'icona per eliminarlo:



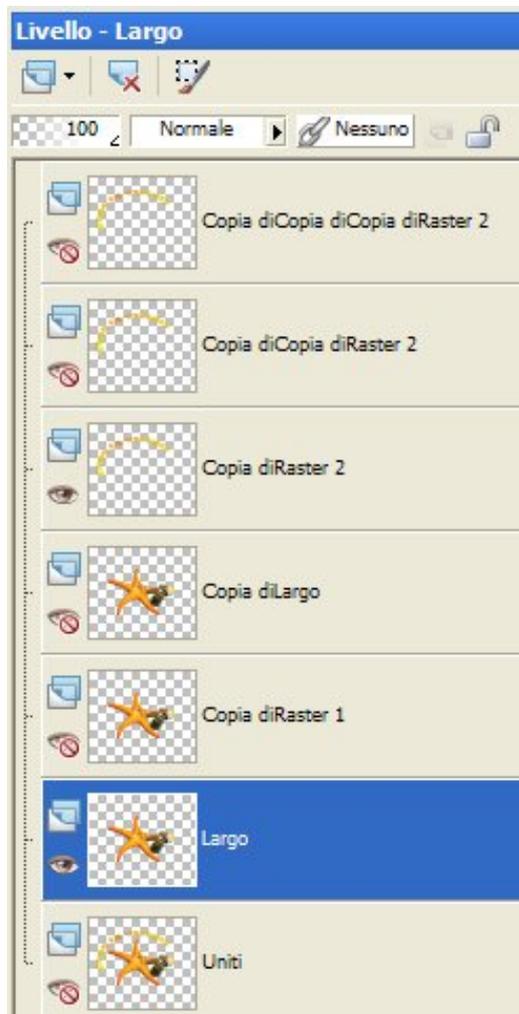
Seleziona il livello Raster 2, vai su Livelli>Duplica e duplica 3 volte.

Attiva, disattiva e seleziona come da esempio:



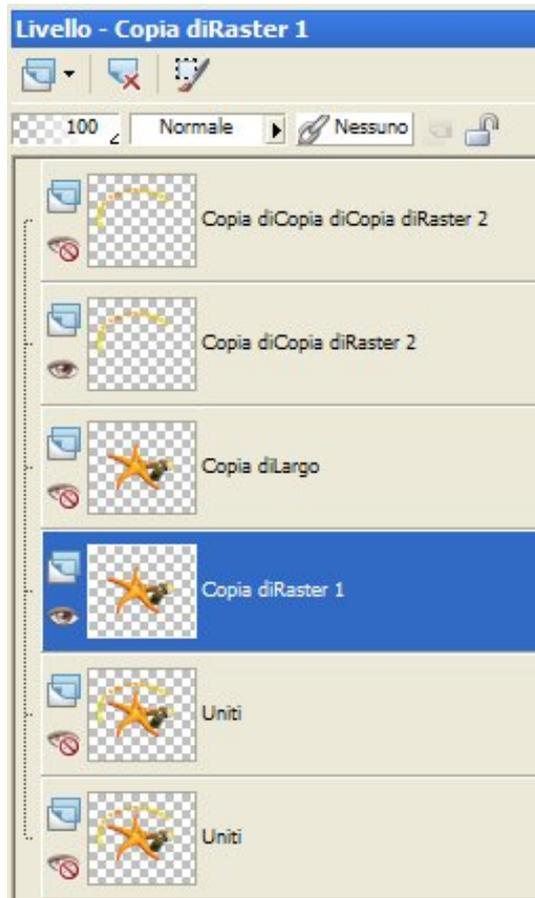
Vai su Livelli>Unisci>Unisci visibile.

Attiva, disattiva e seleziona come da esempio:



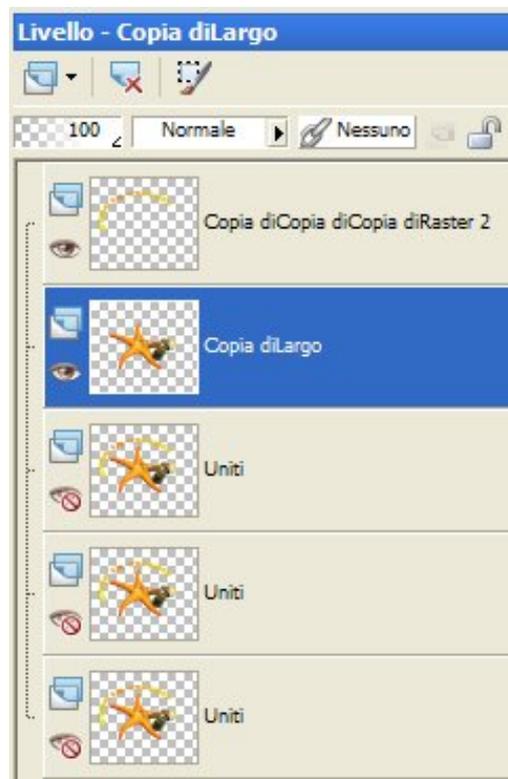
Vai su Livelli>Unisci>Unisci visibile.

Attiva, disattiva e seleziona come da esempio:



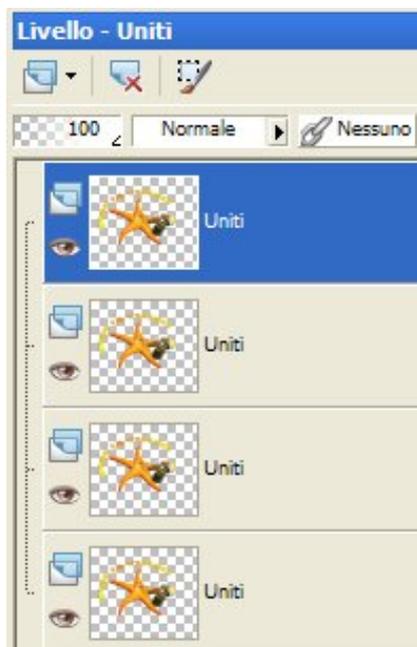
Vai su Livelli>Unisci>Unisci visibile.

Attiva, disattiva e seleziona come da esempio:

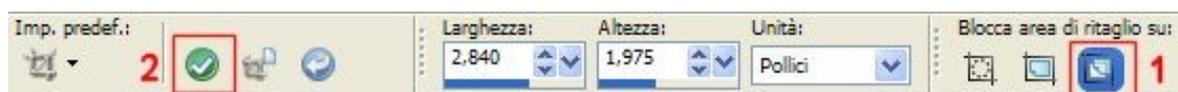


Vai su Livelli>Unisci>Unisci visibile.

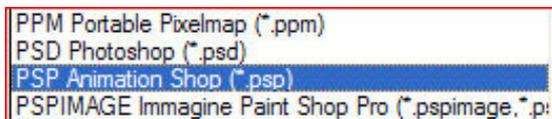
Riattiva tutti i livelli:



Digita R per attivare lo strumento Taglierina.
Nella sezione Blocca area di ritaglio su scegli l'icona Unito Opaco (1) poi clicca su Applica (2):



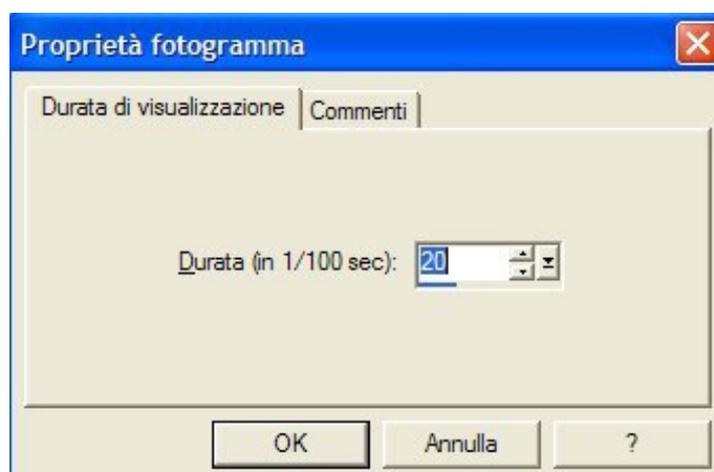
Premi F12, nella finestra Salva con nome nomina il file, scegli il formato **PSP Animation Shop**:



e clicca su Salva.

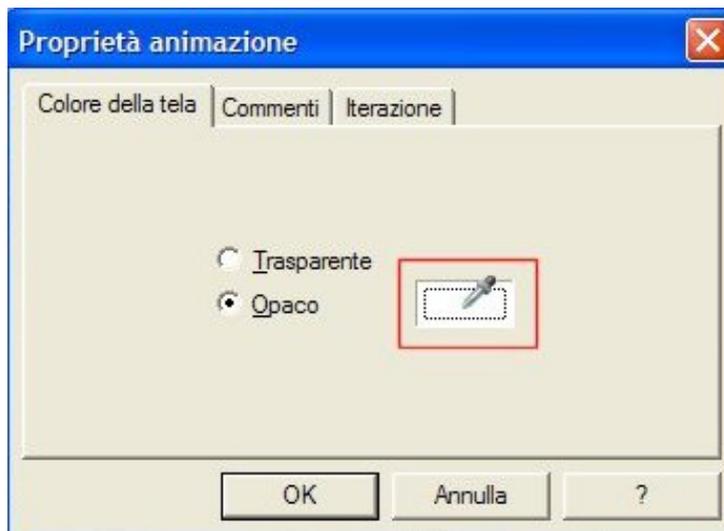
Con Animation riapri il file.

Vai su Modifica>Seleziona tutto, poi su Animazione>Proprietà fotogramma e imposta come Durata di visualizzazione > 20:



Vai su Animazione>Proprietà animazione e imposta come Colore della tela:

Opaco > Bianco:



Premi F12, nella finestra Salva con nome nomina il file, scegli il formato gif e clicca su Salva.

Esegui la procedura di salvataggio accettando tutte le impostazioni delle finestre che si aprono.



Se incontri dei problemi puoi scrivere a



[Indice](#)

[Home Page](#)