

Blinkie



Per eseguire questo tutorial abbiamo usato PSPX2 e Animation Shop.

Esiste anche una versione realizzata con PSP7 che puoi trovare a questo link:

[Blinkie - PSP7](#)

Materiale occorrente:

Font KR Batty (per l'uso vedi Malizia>Utilizzare i fonts)	scarica
Base blinkie	scarica
Immagine Streghetta	scarica

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

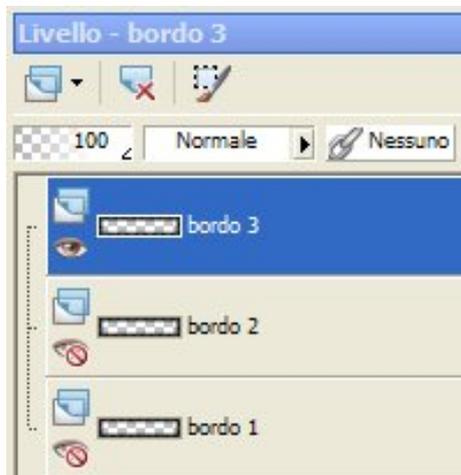


Script da [Dynamic Drive](#)

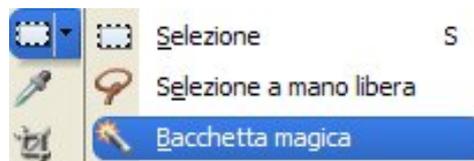
Apri l'immagine Base blinkie, vai su Finestra>Duplica e chiudi l'originale.

Premi F8 per far aprire la finestra Livello.

Attiva, disattiva e seleziona come da esempio:



Prendi la Bacchetta magica:



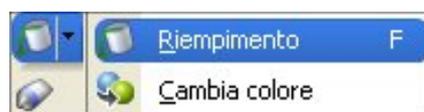
Nella barra delle Opzioni, se non la vedi premi F4, imposta come segue:



e clicca nella parte nera del bordo per selezionare:



Prendi lo strumento Riempimento:



Nella finestra Materiali, se non la vedi premi F6, imposta come Proprietà primo piano il colore #C21212:



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

Clicca con il tasto sinistro del mouse sulla parte nera per colorarla di rosso.

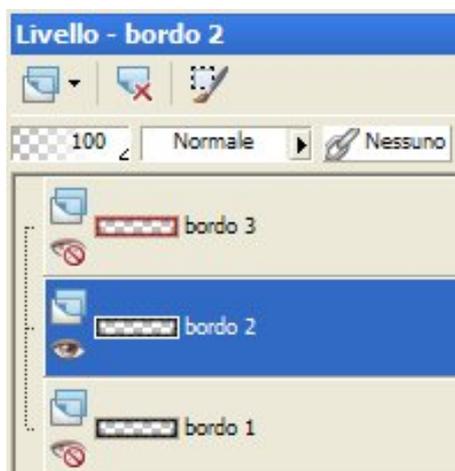
Vai su Effetti>Effetti 3D>Smusso a incasso e imposta come segue:



N.B. Il colore della Luce deve essere lo stesso del la casella Proprietà primo piano: #C21212.

Vai su Selezioni>Deselezione.

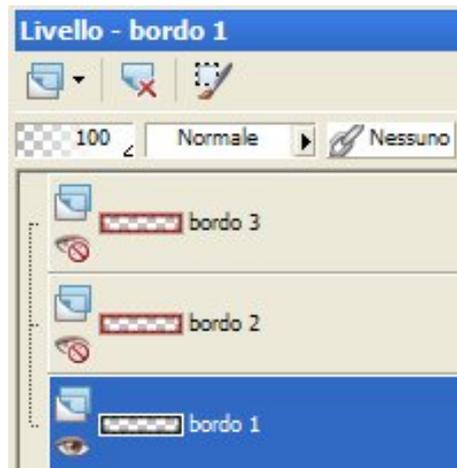
Attiva, disattiva e seleziona come da esempio:



Ripeti i passaggi, mantenendo le precedenti impostazioni, per selezionare, colorare e applicare l'effetto Smusso a incasso anche a questo livello.

Vai su Selezioni>Deseleziona.

Attiva, disattiva e seleziona come da esempio:

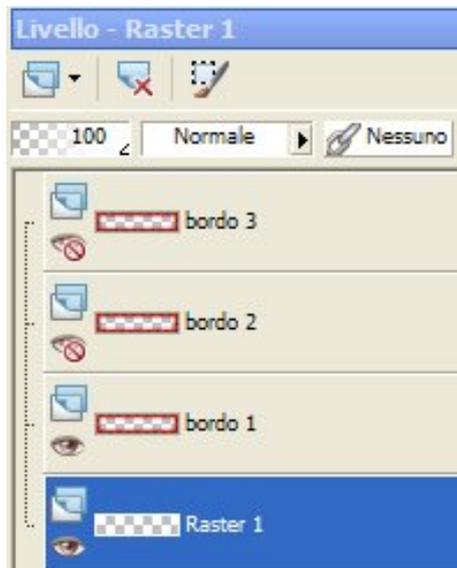


Ripeti i passaggi, mantenendo le precedenti impostazioni, per selezionare, colorare e applicare l'effetto Smusso a incasso anche a questo livello.

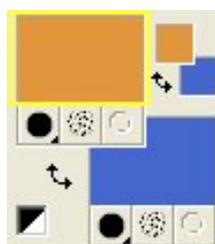
Vai su Selezioni>Deseleziona.

Vai su Livelli>Nuovo livello raster e clicca OK nella finestra che si apre.

Vai su Livelli>Disponi>Porta sotto in modo da avere i livelli come da esempio:



Prendi lo strumento Riempimento e imposta come Proprietà primo piano il colore #E2973E:



Clicca sulla tela per colorarla.

Apri l'immagine Streghetto, vai su Modifica>Copia, clicca sulla tela e vai su Modifica>Incolla come nuovo livello.

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



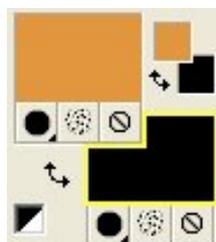
Digita M per attivare lo strumento Sposta.

Posizionati sulla streghetto e, tenendo premuto il tasto sinistro del mouse, spostala a destra:



Clicca sullo strumento Testo .

Nella finestra Materiali imposta il colore Nero come Proprietà sfondo:



Nella barra delle Opzioni imposta come segue:



Clicca sulla tela, nella finestra Immissione testo digita il testo e clicca su Applica.

Posizionati sul testo e, quando compare il simbolo dello strumento Sposta , sistemalo

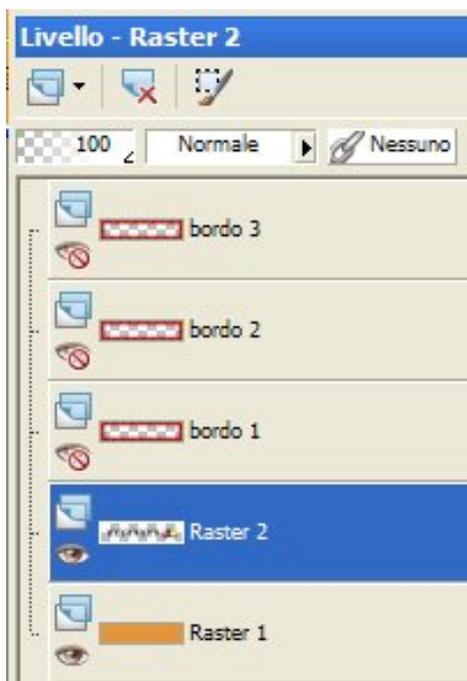
correttamente:



Applica l'effetto Sfalsa ombra mantenendo le precedenti impostazioni.

Vai su Selezioni>Deseleziona.

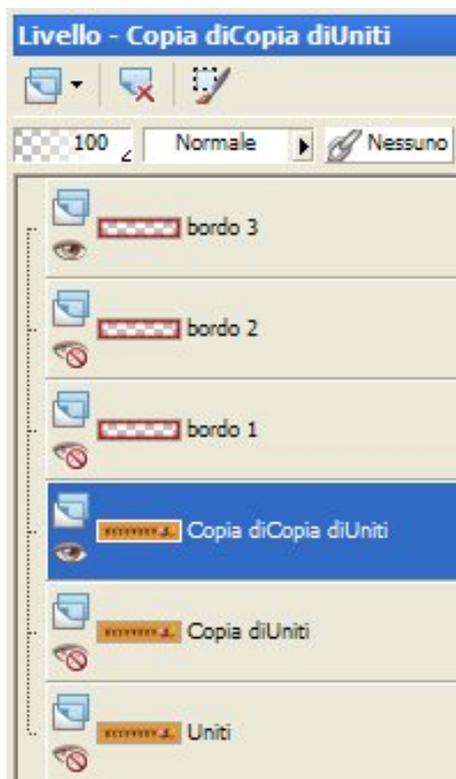
Attiva, disattiva e seleziona come da esempio:



Vai su Livelli>Unisci>Unisci visibile.

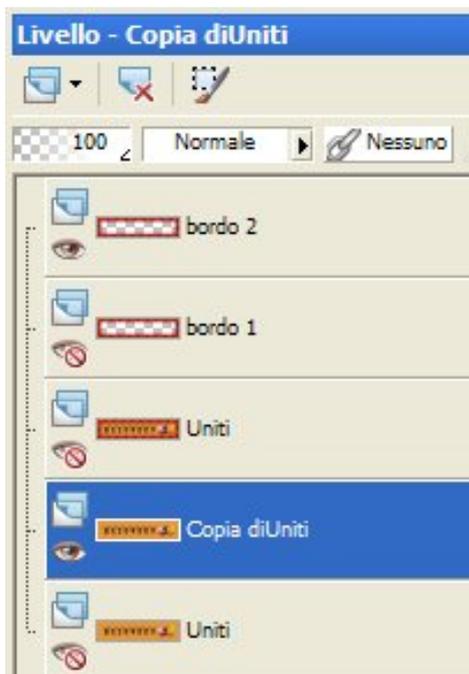
Vai su Livelli>Duplica e duplica 2 volte.

Attiva, disattiva e seleziona come da esempio:



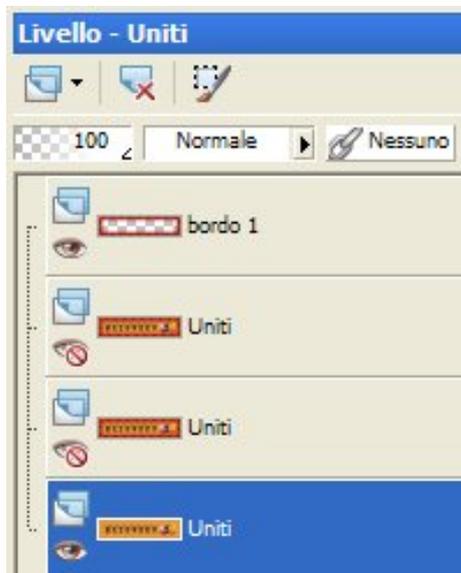
Vai su Livelli>Unisci>Unisci visibile.

Attiva, disattiva e seleziona come da esempio:



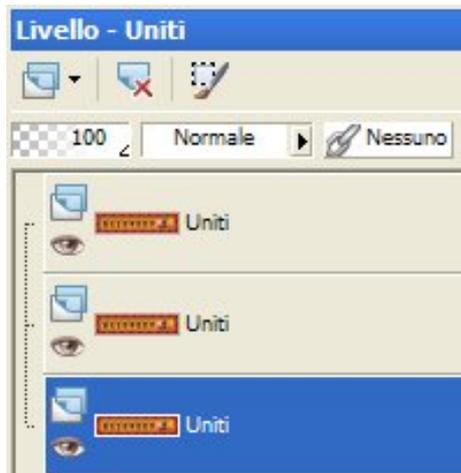
Vai su Livelli>Unisci>Unisci visibile.

Attiva, disattiva e seleziona come da esempio:

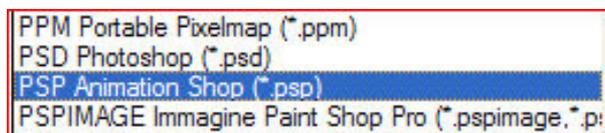


Vai su Livelli>Unisci>Unisci visibile.

Riattiva tutti i livelli:



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



e clicca su Salva.

Riapri il lavoro con Animation shop.

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](#)