

TUTORIAL PARA A CRIAÇÃO DE FIGURAS DE AÇÕES NO PROGRAMA LÓTUS



Anderson Jonas das Neves
Deisy das Graças de Souza
Ana Cláudia Moreira Almeida-Verdu

 # 2016/09109-3

Copyright 2017
Todos os Direitos Reservados.

ÍNDICE

1	PROGRAMA LÓTUS: PARA QUE SERVE?.....	3
2	REDE DE COLABORAÇÃO ENVOLVIDA NO PROJETO.....	4
3	CRIANDO FIGURAS DE AÇÕES	5
4	SALVANDO AS FIGURAS DE AÇÕES.....	10
5	INFORMAÇÕES COMPLEMENTARES DO PROGRAMA LOTÚS.....	13

1. PROGRAMA LÓTUS: PARA QUE SERVE?

Este tutorial é um guia para produzir, manipular e salvar figuras de ações que foram especialmente personalizadas no programa Lótus. Ainda, esse material apresenta as funcionalidades e o passo-a-passo para executar as principais tarefas do programa. Afinal, o que é e como surgiu o programa Lótus?



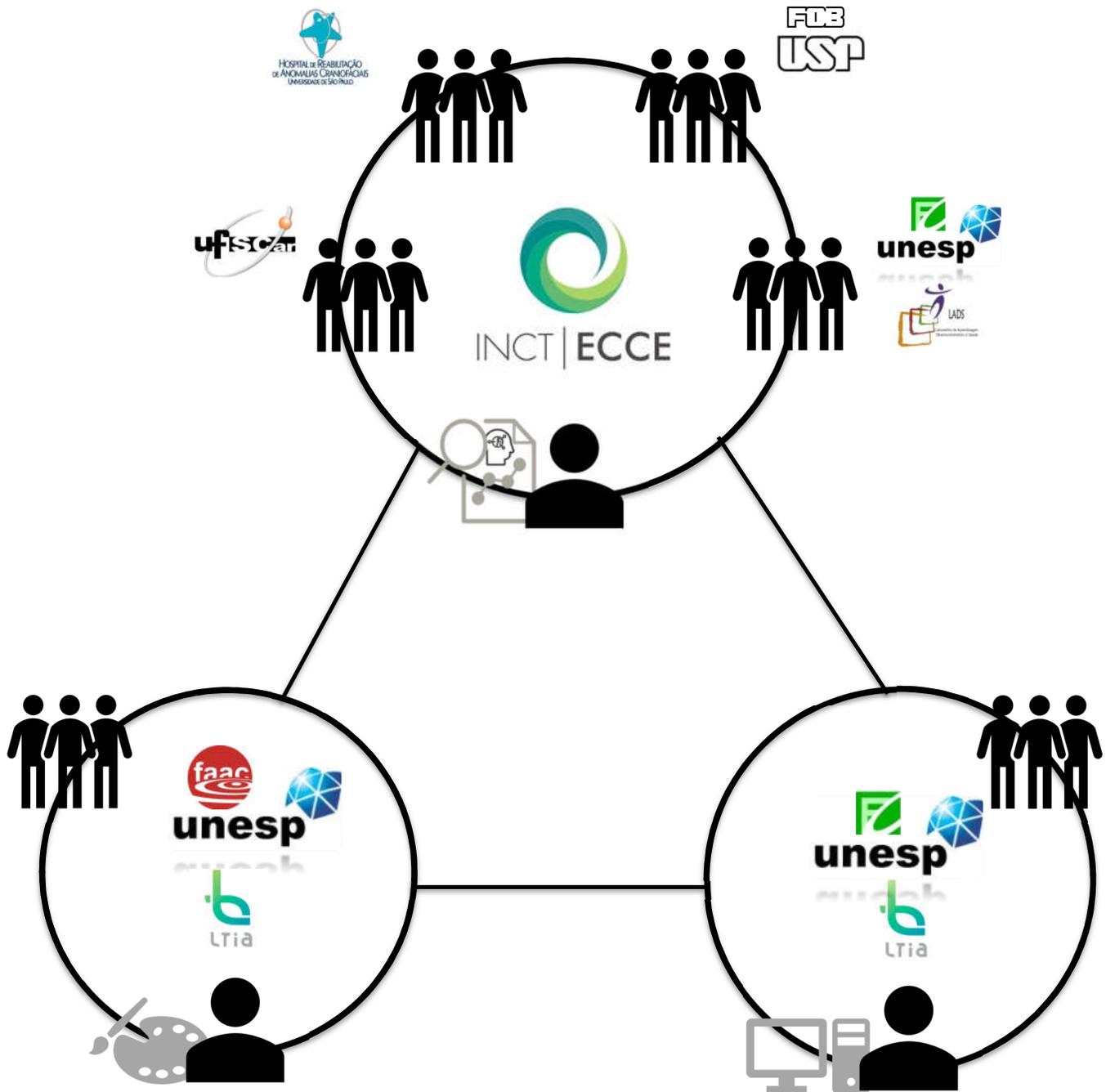
Fonte: Selles, T. P. (2017). *LÓTUS – O que você quer ser? – Criação de personagens, ilustrações e motions graphics para pesquisadores que atuam com crianças portadoras de surdez e usuárias de implante coclear.* (Trabalho de Conclusão de Curso). Universidade Estadual Paulista, Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação.

Lótus é um programa de computador que permite criar figuras de ações por meio de sobreposições entre personagens, movimentos e objetos pré-definidos a partir de uma proposta de currículo. O programa apresenta uma interface *clean* e intuitiva ao usuário e dispõe de recursos para manipular algumas dimensões componente objeto, como a posição, a rotação e o tamanho.

Lótus foi concebido e desenvolvido originalmente como uma ferramenta para produzir os estímulos pictóricos (figuras de ações) de um currículo de sentenças para crianças surdas com implante coclear (Neves, de Souza, & Almeida-Verdu, FAPESP#2016/09109-3).

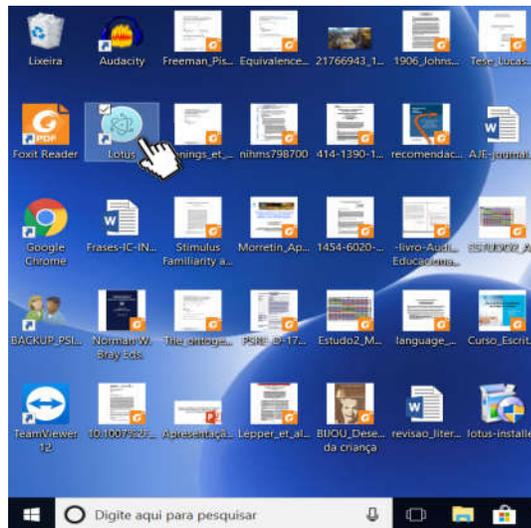
Contudo, a aplicabilidade do programa extrapola essa proposta e considera-se o potencial uso em outras tarefas e contextos de pesquisa e de aplicação. Pesquisadores poderiam usá-lo, por exemplo, para criar estímulos a serem usados em diferentes situações com interesses que vão do metodológico ao aplicado e em tarefas que vão da avaliação ao ensino de diferentes habilidades, tais como: pesquisa em controle de estímulos, linguagem, percepção, ensino, reabilitação, rastreamento viso-espacial e potenciais relacionados a eventos (ERP's). O *layout* intuitivo e a forma interativa com que a figura é gerada podem funcionar também como um recurso lúdico para as crianças. Outra possibilidade é implementá-lo em contextos aplicados, de modo que esse recurso possa compor tarefas de ensino ou estratégias terapêuticas para profissionais das áreas de Psicologia, Fonoaudiologia e Educação Especial.

2. REDE DE COLABORAÇÃO ENVOLVIDA NO PROJETO

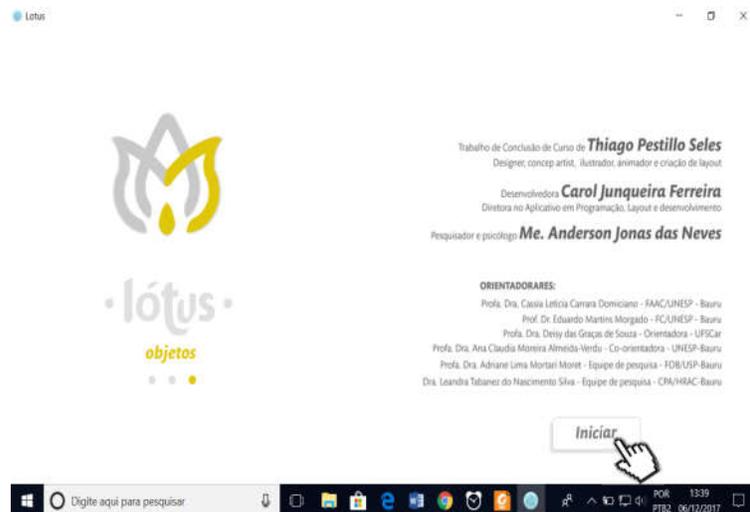


3. CRIANDO FIGURAS DE AÇÕES

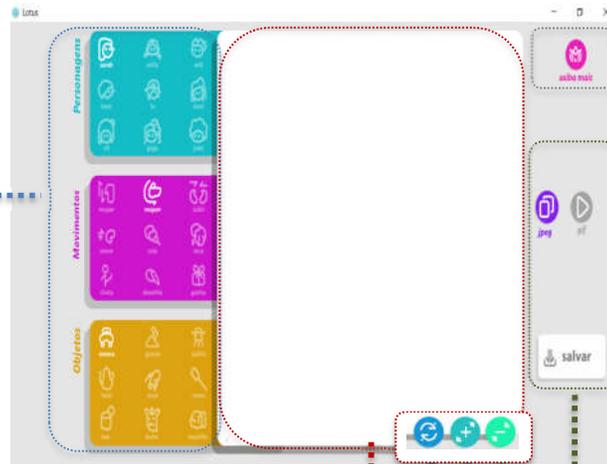
1) Na área de trabalho, selecione o atalho do programa Lótus com um duplo clique



2) O programa Lótus será aberto e exibirá a tela abaixo. Em seguida, clique no botão “Iniciar” para começar a criar a figura de ação.



3) O programa encaminhará para a tela a seguir. A tela exibirá três abas para a seleção dos componentes da figura, um painel de construção, três botões para gerar e salvar a figura e um botão de informações adicionais.



Abas para a seleção dos componentes da figura

estão indicadas por “Personagens”, “Movimentos” e “Objetos” e servem como uma “bandeja” com opções dos componentes para montar a figura de ação. Cada uma das categorias tem nove opções de componentes.

Painel de construção

é a área onde a figura de ação será montada. Os três botões servem para manipular dimensões do objeto, como:



(girar)



(aumentar)



(reduzir)

Botões para gerar e salvar a figura

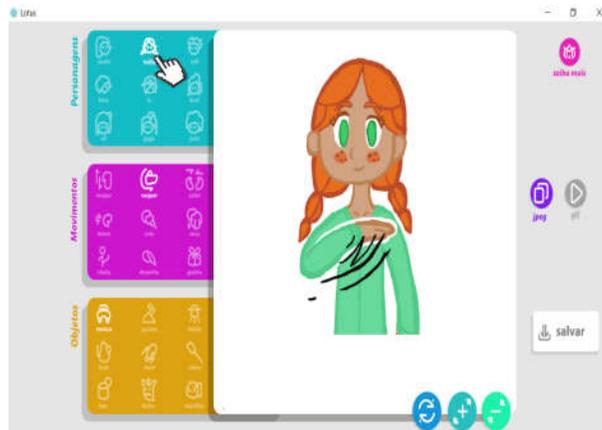
servem para definir o formato da imagem (.JPEG ou .GIF) e salvar o arquivo em uma pasta do computador.

Botão de informações complementares

exibe dados sobre o programa Lótus, a equipe do projeto, as matrizes de ensino e as características *concept art* de cada personagem.

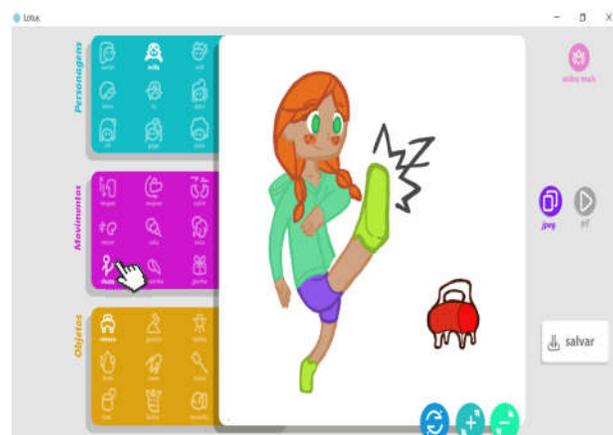
-
- 4) Na aba “Personagem”, serão apresentadas nove opções identificadas por ícones e nomes próprios subscritos. Escolha o personagem com um clique sobre o respectivo ícone.

Obs: Note que o ícone da opção escolhida será destacado em branco na aba e a figura do personagem será imediatamente apresentada no painel de construção. Observe também que o personagem será exibido com algum movimento, mesmo que você não tenha selecionado, pois o programa recupera automaticamente o último movimento que você selecionou.



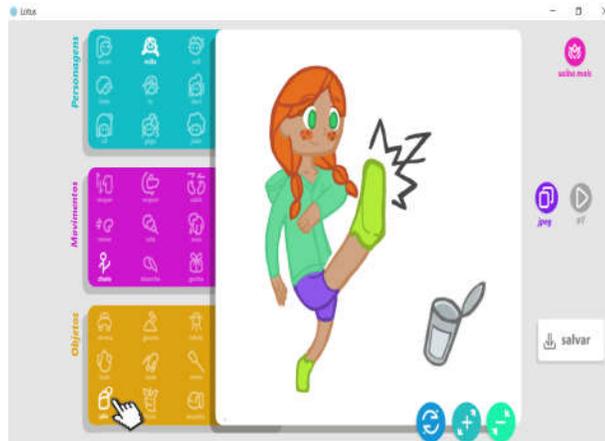
-
- 5) Em seguida, siga para a aba “Movimentos”. Essa aba mostrará nove opções de movimentos identificadas por ícones e verbos subscritos. Escolha o movimento com um clique sobre o respectivo ícone.

Obs: Nesse momento, note que os ícones do personagem e do movimento selecionados serão destacados em branco nas respectivas abas. Observe também que a figura será imediatamente alterada e o painel de construção exibirá o personagem realizando o movimento escolhido.

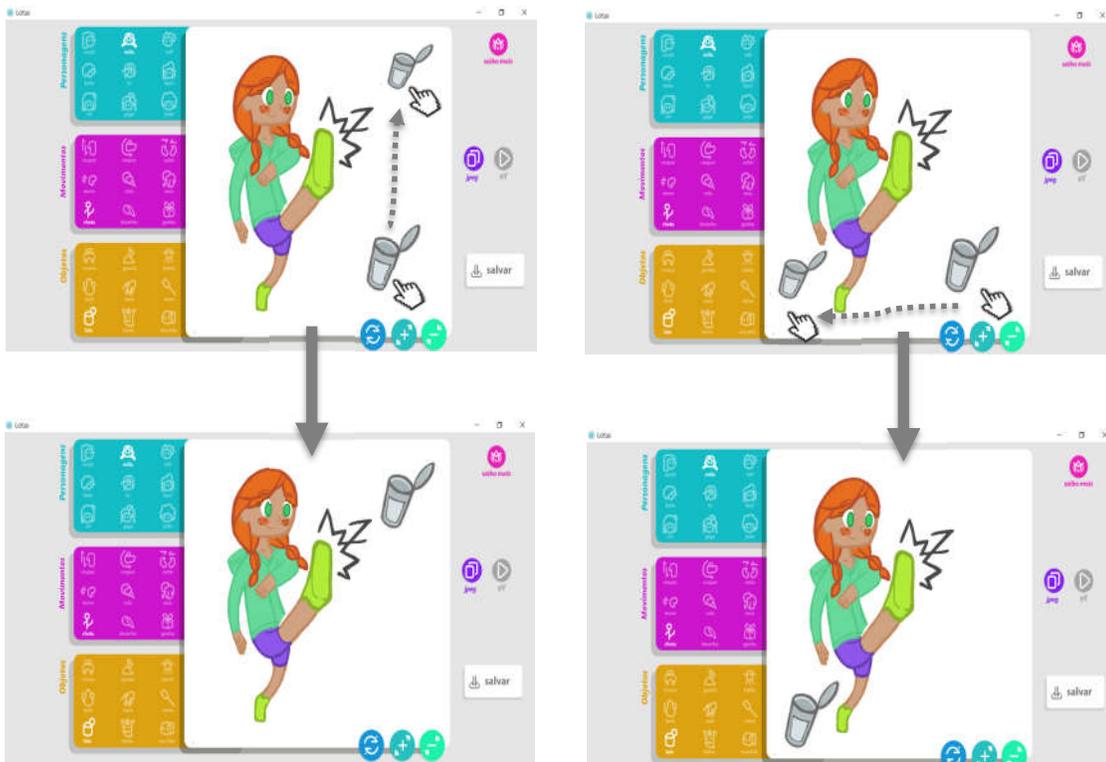


- 6) Siga para a aba “Objetos”. Essa aba exibirá nove opções de objetos sinalizadas por ícones e substantivos subscritos. Escolha o objeto com um clique sobre o respectivo ícone.

Obs: Note que todas as opções selecionadas estarão destacadas em branco nas respectivas abas. O objeto será imediatamente adicionado e o painel de construção exibirá todos os componentes da figura de ação.

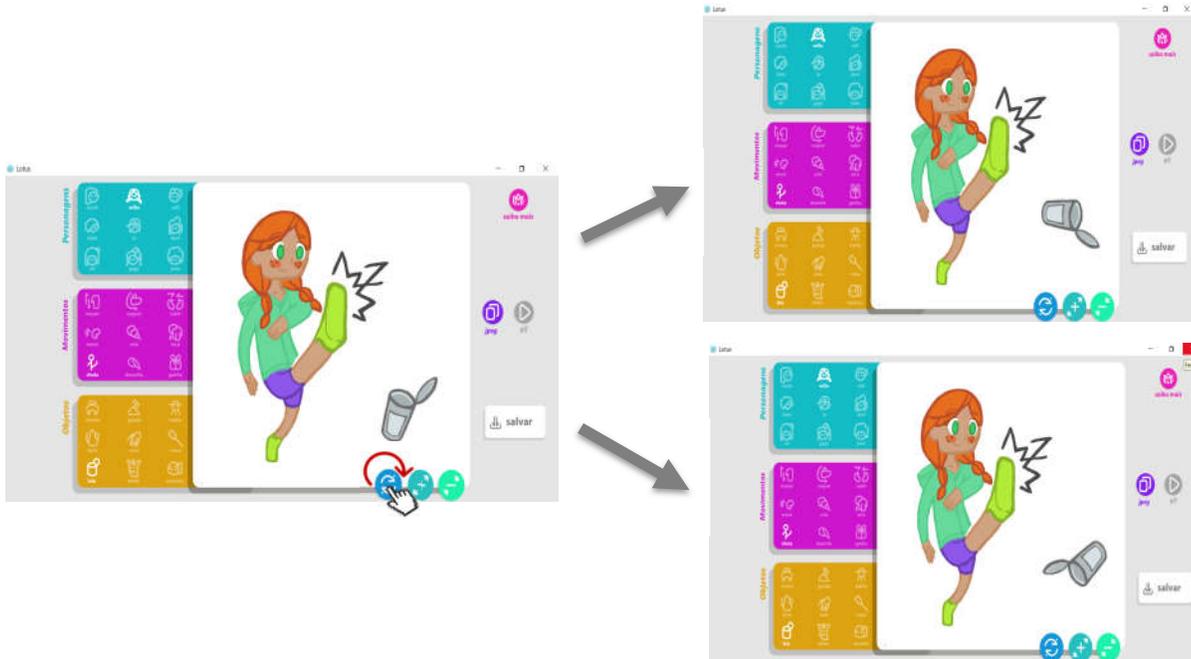


- 7) O programa Lótus dispõe de recursos para alterar a posição, a rotação e o tamanho do componente “objeto” da figura de ação. Para mudar a posição inicialmente definida pelo programa, selecione a figura do objeto no painel de construção e arraste-a com o *mouse* para o lugar desejado.



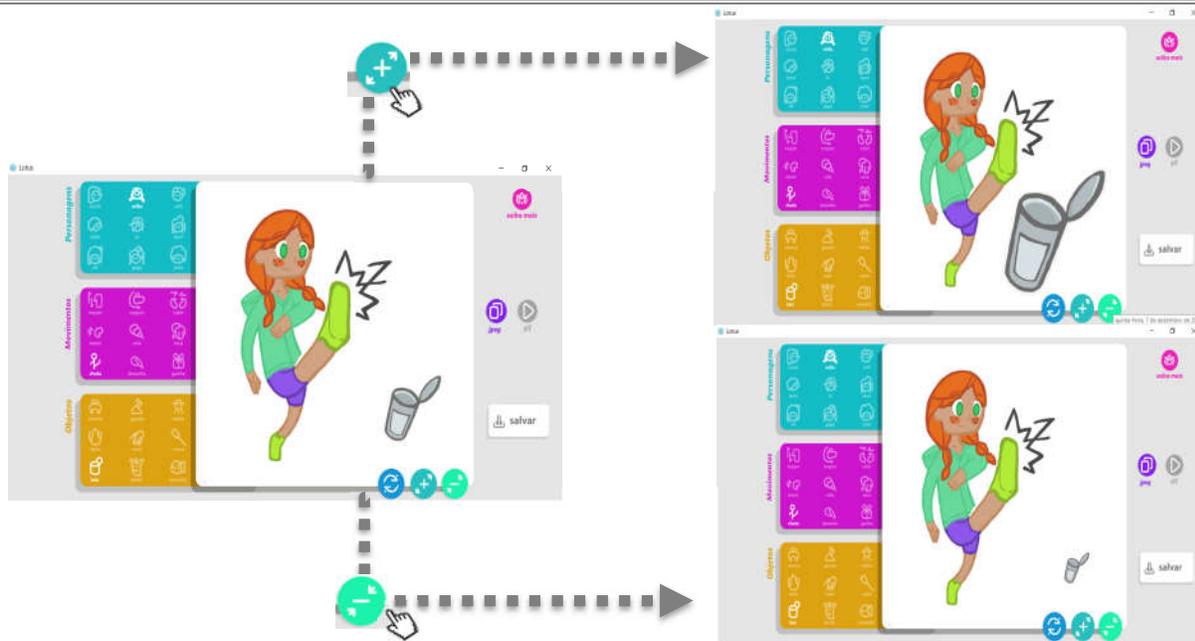
- 8) O programa também permite alterar a rotação do objeto. Caso queira mudar a rotação definida pelo programa, identifique o botão  no canto inferior direito do painel de construção e clique com o *mouse* até que a rotação do objeto esteja como você quer.

Obs: Note que a figura do objeto girará em torno do próprio eixo a cada clique no botão .



- 9) Outra funcionalidade do Lótus é alterar o tamanho do objeto. Para isso, leve o cursor do *mouse* até o canto inferior direito do painel de construção e clique nos botões  para aumentar e  para diminuir o tamanho.

Obs: A figura do objeto mudará de tamanho a cada clique em um dos botões ( ou .



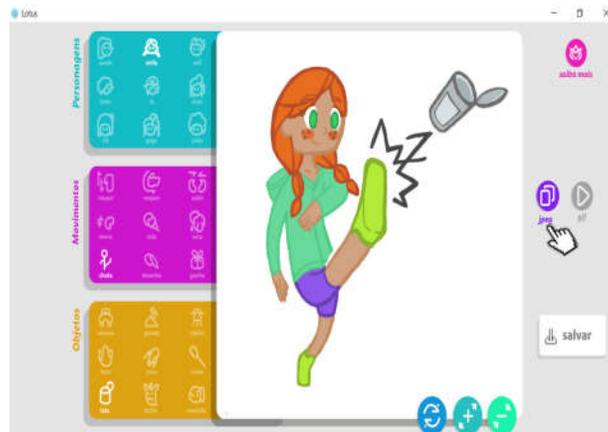
4. SALVANDO AS FIGURAS DE AÇÕES

10) Após selecionar o personagem, o movimento e o objeto e ajustar as dimensões do objeto (caso queira), a figura estará pronta para ser salva. Para isso, escolha uma das opções de formato de imagem indicadas no lado direito da tela:

- Para gerar um arquivo de imagem em formato .JPEG, selecione o botão  .
(essa opção está habilitada para todas as figuras do currículo)

- Para gerar um arquivo de imagem em formato .GIF, selecione o botão  .
(essa opção está habilitada apenas para figuras que envolvem os verbos “mupar”, “voquer” e “zabir”)

Obs: Note que o ícone da opção escolhida será destacado na tela.

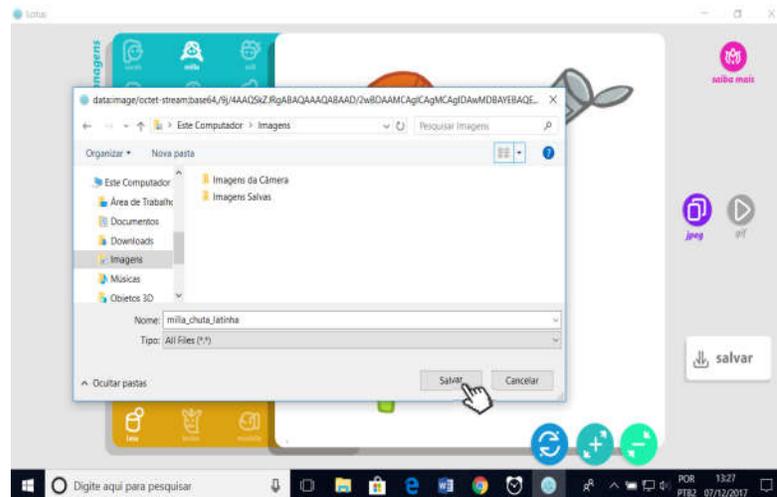


11) Em seguida, clique no botão “Salvar” localizado no canto inferior direito da tela.

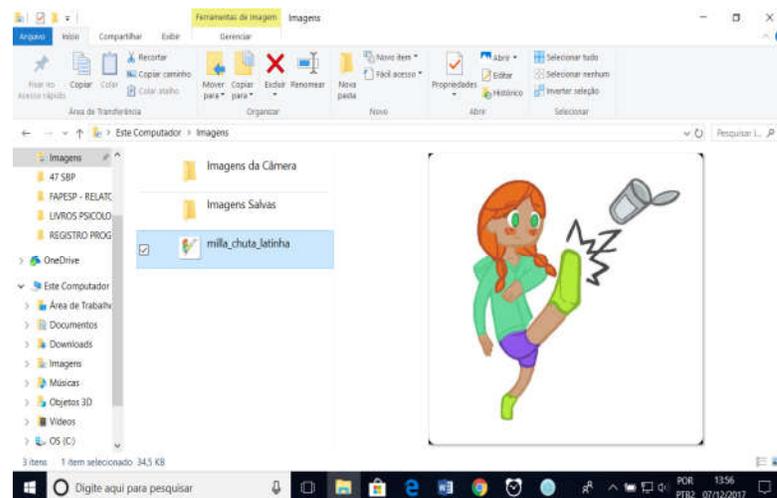


- 12) O programa exibirá imediatamente uma caixa de diálogo. Nessa caixa, o usuário deverá selecionar a pasta de destino e nomear o arquivo. Em seguida, deverá clicar no botão “Salvar” da caixa de diálogo.

Obs: Note que o programa nomeia automaticamente o arquivo com base na seleção dos componentes da figura.



- 13) O arquivo será salvo com o nome e formato definidos no programa. Verifique se o arquivo de imagem está salvo na pasta de destino que você selecionou.



14) O programa Lótus permitiu gerar as 243 figuras de ações do nosso currículo (Neves, de Souza, & Almeida-Verdu, FAPESP#2016/09109-3). Contudo, esse programa tem potencial recombinaivo maior e oferece a possibilidade de produzir 729 figuras referentes a todas as recombinações possíveis dos nove personagens, nove verbos e nove objetos. Apresentamos como exemplo as figuras de ações relativas à Matriz de Ensino 1 do módulo de ensino.

	move	cola	seca	
Mila	Mila move o bule	Mila cola o bule	Mila seca o bule	bule nave remo
	Mila move a nave	Mila cola a nave	Mila seca a nave	
	Mila move o remo	Mila cola o remo	Mila seca o remo	



Mila move o bule



Mila move a nave



Mila move o remo



Mila cola o bule



Mila cola a nave



Mila cola o remo



Mila seca o bule



Mila seca a nave



Mila seca o remo

5. INFORMAÇÕES COMPLEMENTARES

15) O programa Lótus dispõe de um menu com informações complementares. Para acessá-lo, clique no ícone  localizado no canto superior direito da tela.

Você será redirecionado para diversas telas que apresentarão a equipe de colaboração do projeto, as matrizes de ensino do currículo e o *concept art* de cada personagem. Clique na seta  para avançar para a próxima tela. Clique na seta  retornar à tela anterior.



Informações sobre a equipe envolvida no projeto



Informações sobre as matrizes de ensino



Informações sobre o *concept art* dos personagens

