



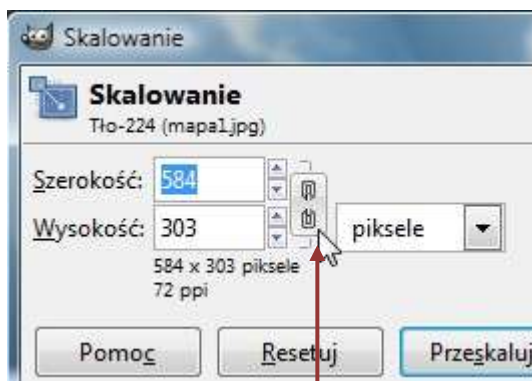
Ćwiczenie nr 7 – animacje

Każda animacja powstaje na zasadzie wyświetlania kolejnych obrazów w określonych odstępach czasu. W GIMP-ie każda faza ruchu tworzona jest na oddzielnej warstwie. Aby wyświetlić animację należy prace zapisać w formacie obsługującym animacje – tym formatem jest **GIF**. Zasadniczą wadą tego formatu jest możliwość zapisywania obrazów o maksymalnie 256 kolorach, czyli niezbyt dobrej jakości, dla potrzeb prostych animacji ilość ta wystarczy.

Animacje można tworzyć w dwojaki sposób: wykorzystując automaty dołączone do programu lub klatka po klatce.

Instrukcja 1 – obracająca się Ziemia

1. Odczytujemy plik (**plik|otwórz**) - wybieramy plik **ziemia.jpg**
2. Odczytany obrazek jest prostokątem, aby uzyskać „ładną” kulę musimy przeskalować obraz do wymiarów kwadratu np. 300 x 300.
3. Z menu obrazka wybieramy **obraz|skaluj obraz...**
4. W okienku skalowania...



Rysunek 89

5. ...klikamy na przycisku z łańcuszkiem (umożliwi to niezależne wprowadzenie szerokości i wysokości)
6. W polach szerokość i wysokość wpisujemy wartość **300** – klikamy [Przeskaluj]
7. Ponieważ zapisywać będziemy plik w formacie **gif**, należy dokonać optyma-

lizacji ilości kolorów – wybieramy:

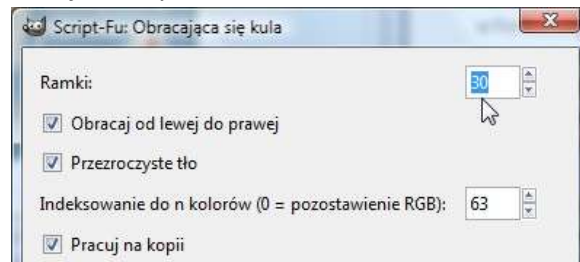
filtry -> animacja -> optymalizuj

(dla formatu GIF) – powstaje nowy dokument, na którym teraz będziemy pracować.

8. Możemy przystąpić do tworzenia animacji – wybieramy:

filtry -> animacja -> obracająca się kula

9. W otwartym oknie wprowadzamy wartości jak na rysunku:



Rysunek 90

10. Pole **Ramki** określa ilość tworzonych obrazów (im więcej – tym animacja dokładniejsza, ale większy rozmiar pliku), zaznaczenie pola **obracaj od lewej do prawej** spowoduje to, że ziemia obracać się będzie we właściwym kierunku, **przezroczyste tło** – powstanie kula.
11. Zatwierdzamy i po pewnym czasie otrzymujemy efekt pokazany na następnym rysunku



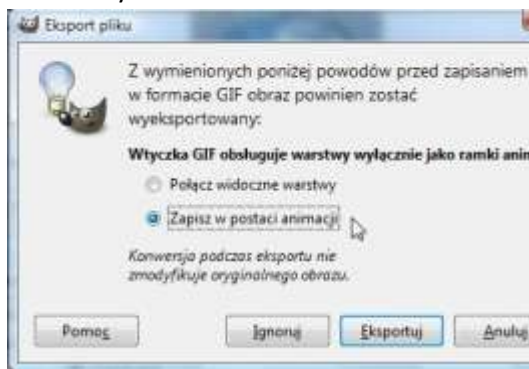
Rysunek 91

12. Sprawdzimy efekt animacji – wybieramy z menu nowego rysunku: **filtry -> animacja -> Playback**
13. W otwartym oknie klikamy [Odtwarzanie] i oceniamy efekt. Jeśli wszystko jest poprawne zamykamy



okno podglądu animacji i przystępujemy do zapisu.

14. Powracamy do okna z Rysunek 91 i wybieramy **plik -> zapisz jako...**
15. Określamy folder zapisu (obrazy) – wprowadzamy nazwę **ziemia.gif** (rozszerzenie **gif** pozwoli nam zapisać obraz jako animację)
16. W otwartym oknie



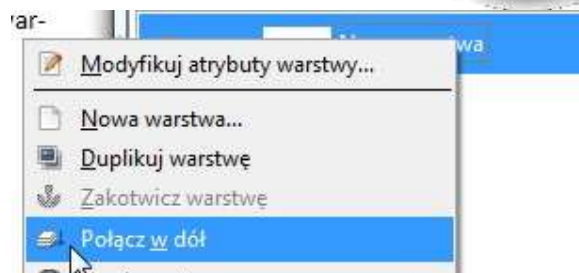
Rysunek 92

17. Zaznaczamy [zapisz w postaci animacji] i klikamy przycisk [Eksportuj]
18. W kolejnym oknie możemy dodać komentarz do naszej pracy i ...zapisać
19. Efekt końcowy można obejrzeć po adresie:

<http://gim36.info/www/images/ziemia.gif>

Instrukcja 2 – animowany napis

1. Tworzymy „ładny” napis wykorzystując skrypty zaimplementowane w programie – wybieramy **dodatki -> logo -> wybieramy efekt** (w przykładzie wybrałem *kreda*)
2. Wprowadzamy napis, zatwierdzamy [OK] (możemy wcześniej zmodyfikować inne parametry na zasadzie eksperymentowania)
3. Utworzony rysunek składa się z kilku warstw – należy połączyć wszystkie w całość – usuwając niepotrzebne warstwy lub łącząc je klikając prawym klawiszem myszki na warstwie (od najwyższej) wybieramy **połącz w dół**



Rysunek 93

4. Gdy mamy już jedną warstwę kopiujemy ją kilkanaście razy np. 10, klikając przycisk kopiowania



Rysunek 94

5. Najwyższą warstwę pozostawiamy bez zmian – zmieniamy jej nazwę dodając w nawiasie czas, przez który powinna ona być widoczna (czas podajemy w milisekundach ujmując w nawias) np. dla 3 sekund należy po nazwie warstwy wpisać (3000 ms)



Rysunek 95

6. Wyłączamy widoczność wszystkich warstw klikając kolejno na każdym „oku”
7. Na kolejnych warstwach – od góry (korzystając z gumki) – włączamy widoczność (oko) wycieramy coraz większą część napisu – do całkowitego starcia na ostatniej warstwie.
8. Sprawdzamy efekt **filtry -> animacja -> Playback** – jeśli jest prawidłowo zapisujemy jak w instrukcji 1 pod nazwą **napis.gif**

Zestaw porad do tworzenia animacji można znaleźć pod adresem:

<http://www.gimpuj.info/animacje-b12.0/>