

TWORZENIE ANIMACJI POKLATKOWEJ W GIMP

WERSJA 2

KARTA PRACY

I. Przygotowanie plików:

1. Otwórz GIMP 2.10.
2. Załaduj tło animacji: **Plik → Otwórz...** i wybierz grafikę tła (plik **tło-animacji**).
3. Dodaj obiekt do animacji: **Plik → Otwórz jako warstwy...** i wybierz grafikę, którą chcesz animować (plik **balon**).
4. Dopasuj rozmiar balona do tła, korzystając z narzędzia **Skalowanie (Shift + S)**.

II. Tworzenie kolejnych klatek animacji:

1. W oknie **Warstwy** zaznacz warstwę z obiektem do animacji.
2. Przesuń obiekt w nowe miejsce za pomocą narzędzia **Przesunięcie** (klawisz **M**).
3. Stwórz nową klatkę: **Warstwa → Nowa z widoku**.
4. Powtarzaj kroki 1–3, aby dodać kolejne klatki animacji.
 - Przed utworzeniem nowej warstwy ukryj wcześniej dodaną warstwę (kliknij ikonę oka).
 - Widoczne powinny być tylko warstwa tła i bieżąca warstwa balona.
5. Po utworzeniu ostatniej klatki ukryj warstwy tło-animacji i balon, a następnie włącz widoczność pozostałych warstw (kliknij ikonę oka).

III. Podgląd i Eksport Animacji

1. Sprawdź animację: **Filtry → Animacja → Odtwórz...**
2. Zapisz animację jako plik XCF:
 - **Plik → Zapisz jako...**
 - Wybierz lokalizację zapisu pliku.
 - Przed rozszerzeniem xcf pliku wpisz nazwę **animacja-balona** i kliknij **Zapisz**.

3. Zapisz animację jako plik GIF:

- **Plik → Eksportuj jako...**
- Wybierz lokalizację zapisu pliku.
- Wybierz format .gif, przed rozszerzeniem pliku wpisz nazwę **animacja-balona** i kliknij **Eksportuj**.
- W oknie dialogowym zaznacz opcję **Jako animacja** i ustaw czas wyświetlania klatek.