KARTA PRACY

TEMAT: Tworzenie prostej animacji w programie GIMP.

I. Część: Tworzenie nowego obrazu

1. Otwórz program **GIMP**.

2. Wybierz opcję **Nowy** – w otwartym oknie **Utworzenie nowego obrazu** wybierz z dostępnych szablonów rozmiar 800 x 600 pikseli i orientację obrazu poziomą, a następnie kliknij **OK**.

II. Część: Rysowanie

Wykorzystując wiadomości i umiejętności zdobyte na wcześniejszej lekcji utwórz z figur geometrycznych ludzika (patrz rysunek obok).

Zapisz rysunek w swoim folderze pod nazwą Ludzik_imię_nazwisko.

III. Część: Tworzenie klatek.

1. W oknie *Warstwy* kliknij prawym przyciskiem myszy w warstwę *Tło* i wybierz opcję *Powiel warstwę*.



- 2. Na nowej warstwie zaznacz za pomocą narzędzia **Zaznaczenie prostokątne** lement rysunku, który chcesz animować.
- Wybierz narzędzie Obrót i przenieś środek obrotu tak, aby np. ręka ludzika zmieniała swoje położenie (popatrz na rysunek obok). Zatwierdź zmianę.



 Kliknij prawym przyciskiem myszki w Przekształcenie, które pojawiło się na Listwie warstw i wybierz opcję Do nowej warstwy.





- 5. Następnie połącz z warstwą znajdującą się poniżej: kliknij prawy przycisk myszy na warstwie *Przekształcenie* i wybierz *Połącz w dół*.
- 6. Usuń kanał alfa: kliknij prawym przyciskiem myszy w warstwę *Tło.kopia* i wybierz opcję *Usuń kanał alfa* (dzięki temu nie warstwa poniżej nie będzie widoczna w czasie animacji).
- 7. W podobny sposób dodaj jeszcze kilka klatek animacji (punkty od 1 do 6).
- 8. Sprawdź efekty swojej pracy: z menu wybierz opcję *Filtry → Animacja → Odtwarzanie*.

IV. Część: Zapisywanie pracy jako pliku GIF.

 Z menu wybierz: *Plik* → *Wyeksportuj* jako, a następne wpisz nazwę pliku i rozszerzenie pliku gif, a następnie kliknij w opcję *Wyeksportuj*.

		Α	Animacja.gif
2.	W oknie Eksport obrazu	jako	🖾 Eksport obrazu jako GIF 🛛 🗙
	GIF zaznacz opcję Jako		Opcje GIF
	zatwierdź przyciskiem <i>Wyeksportuj</i> .		☑ Przepiot ✓ Komentarz GIF: Created with GIMP
			Jako <u>a</u> nimacja
			Opcje animacji GIF <u>P</u> owtarzanie w nieskończoność
	-		Opóźnienie między klatkami, jeśli nie podano: 100 📮 milisekund
			Traktowanie <u>k</u> latek, jeśli nie podano: Bez znaczenia
			Użycie opóźnienia podanego powyżej dla wszystkich klatek
			Uży <u>c</u> ie traktowania podanego powyżej dla wszystkich klatek
			Pomo <u>c</u> Wy <u>e</u> ksportuj <u>A</u> nuluj

