



# СОЗДАНИЕ АНИМАЦИИ В РАСТРОВОМ ГРАФИЧЕСКОМ РЕДАКТОРЕ GIMP

Уткина Александра Евгеньевна  
МБОУ СОШ №8 г.Белово

ШАГ 1:

# Запускаем программу GIMP 2



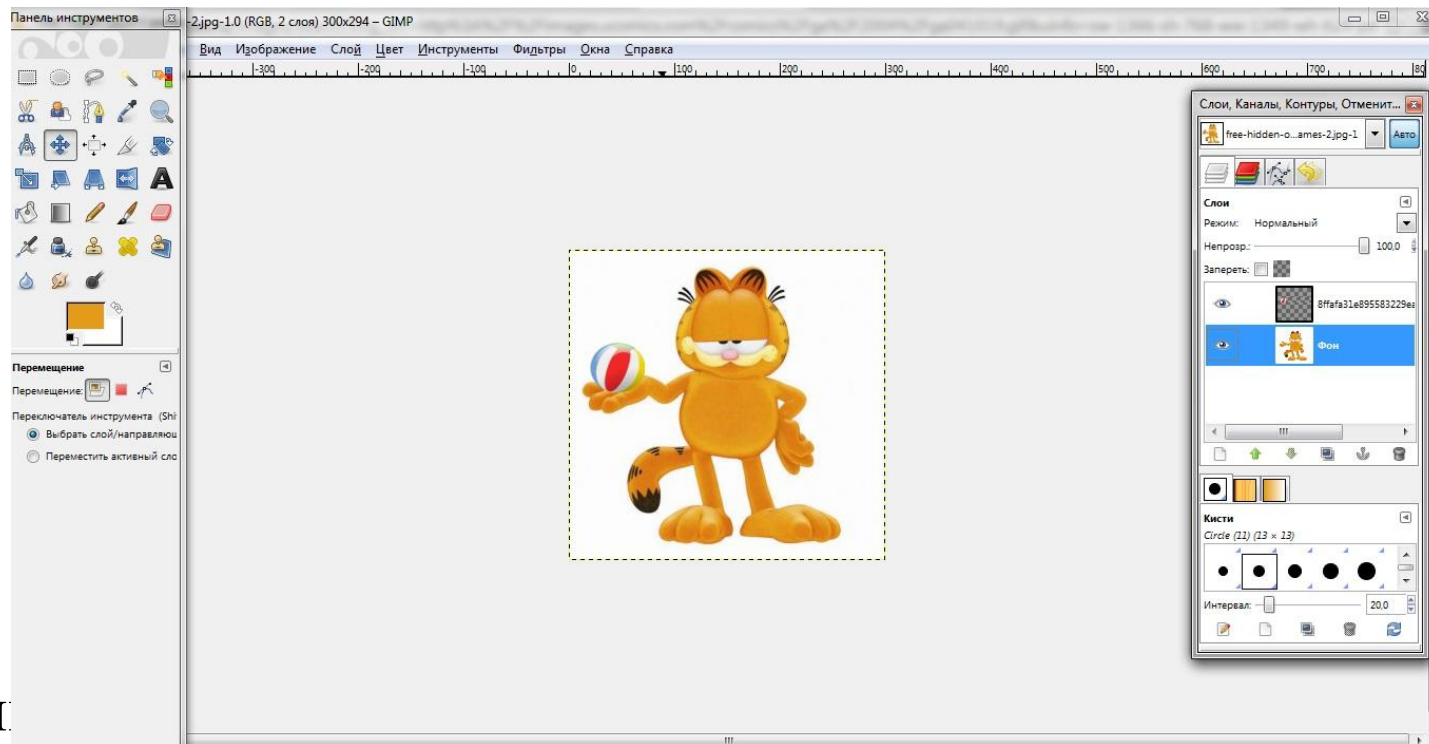
# ШАГ 2:

## Добавляем изображение кота в программу



## ШАГ 3:

Добавляем к изображению кота, изображение мячика



Если

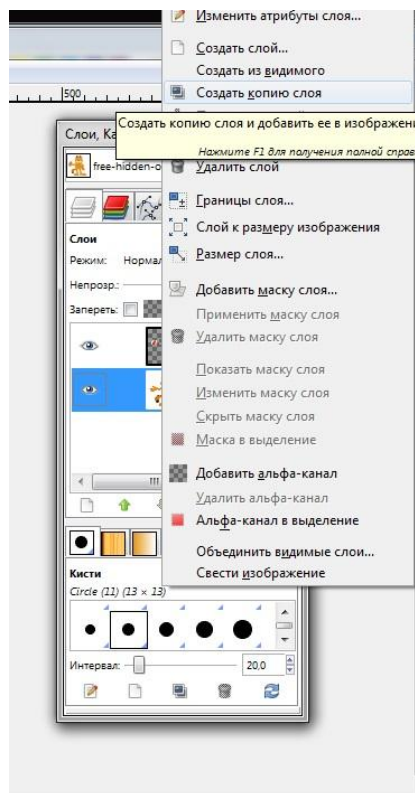
используем инструмент «Масштаб»

Уткина Александра Евгеньевна  
МБОУ СОШ №8 г.Белово

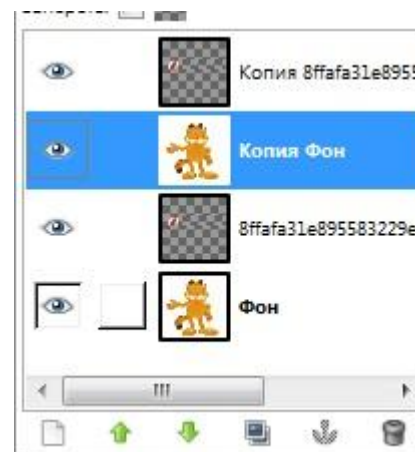


## ШАГ 4:

- Дублируем слой с котом и слой с мячиком (для этого нажимаем правой кнопкой мыши на нужный слой и выбираем «создать копию слоя»)



Вот так должно



## ШАГ 5:


- Перемещаем мячик вверх, используя специальный инструмент «Перемещение» на панели инструментов



Изображение должно выглядеть так:



## ШАГ 6:

- Используя инструмент «Свободное выделение»,  выделяем лапу кота:

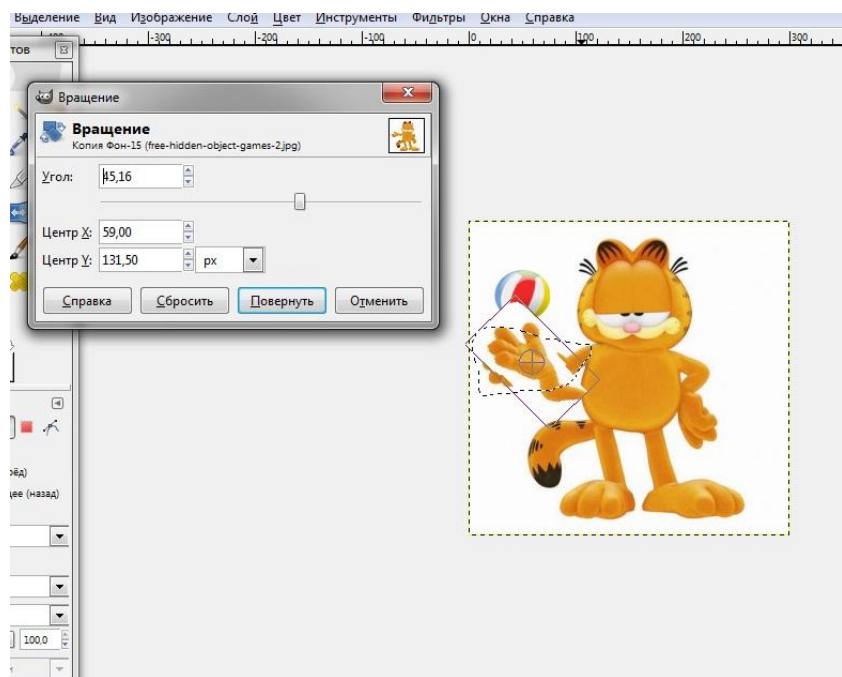


# ШАГ 7:

- Вращаем лапу, используя инструмент «Вращение»



Нажимаем повернуть






## ШАГ 8:


- Используя инструмент «Перемещение», став  ту в нужное место



## ШАГ 9:

- Используя инструмент «Кисть», отредактируем наше изображение 

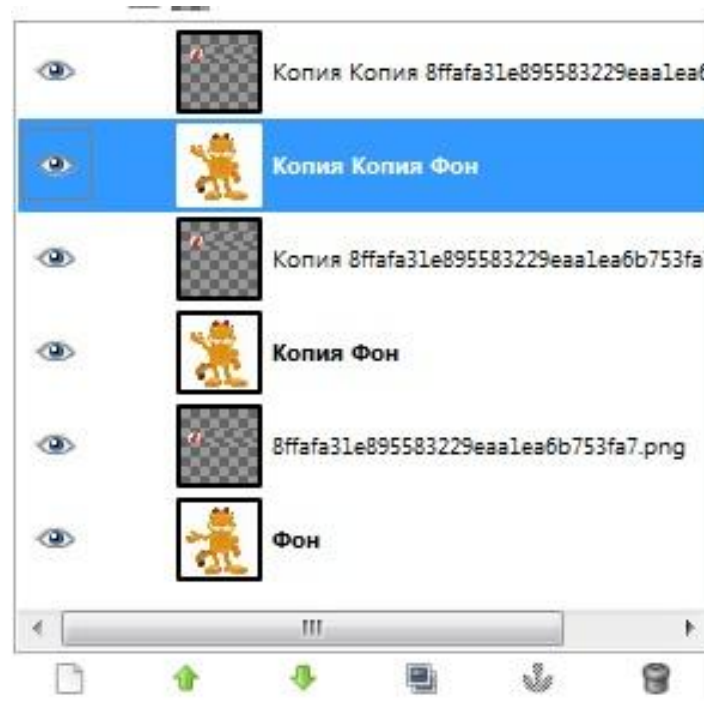


Для того чтоб цвет был подходящий, используем инструмент «Пипетка» 



## ШАГ 10:

- Дублируем получившиеся слои (как дублировать слои, описано в шаге № 4)



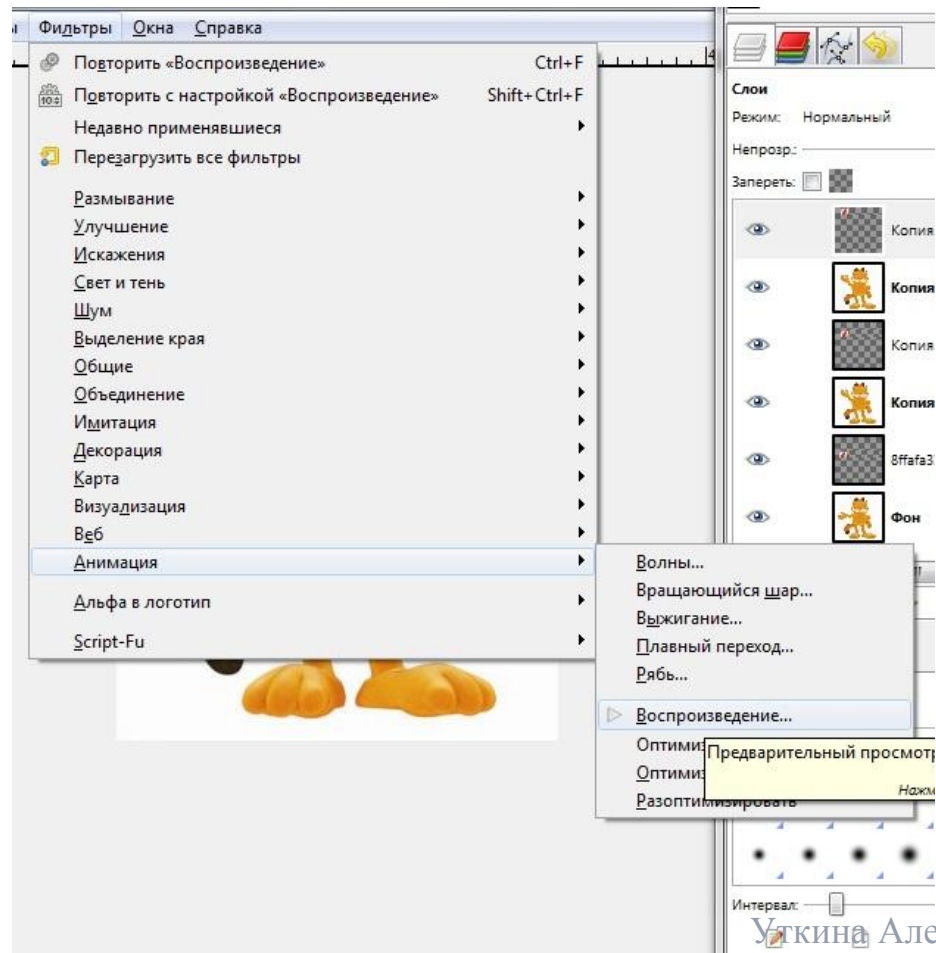
## ШАГ 11:

Слой с котом остается неизменным, а слой с мячиком редактируем(перемещаем изображение мячика выше)



# ШАГ 12:

- На панели меню заходим во вкладку «Фильтры-Анимация-Воспроизведение»



ШАГ 13:

НАЖИМАЕМ НА КНОПКУ «ВОСПРОИЗВЕСТИ» И  
ЛЮБУЕМСЯ ПОЛУЧИВШИМСЯ РЕЗУЛЬТАТОМ!

# Успехов в работе!!!



Уткина Александра Евгеньевна  
МБОУ СОШ №8 г.Белово

