

**Простая
анимация
GIMP**

Предварительная подготовка отдельных кадров

Цель этой части - получить серию кадров (в нашем случае 4) для последующей анимации. Достичь этого можно разными способами, в этом уроке мы используем самый простой - "ручная" подготовка. В следующих нескольких уроках мы посмотрим как можно в некоторых случаях автоматизировать этот процесс, и получить промежуточные кадры автоматически на основе первого и последнего кадра.

Итак исходная фотография, над которой будем работать:




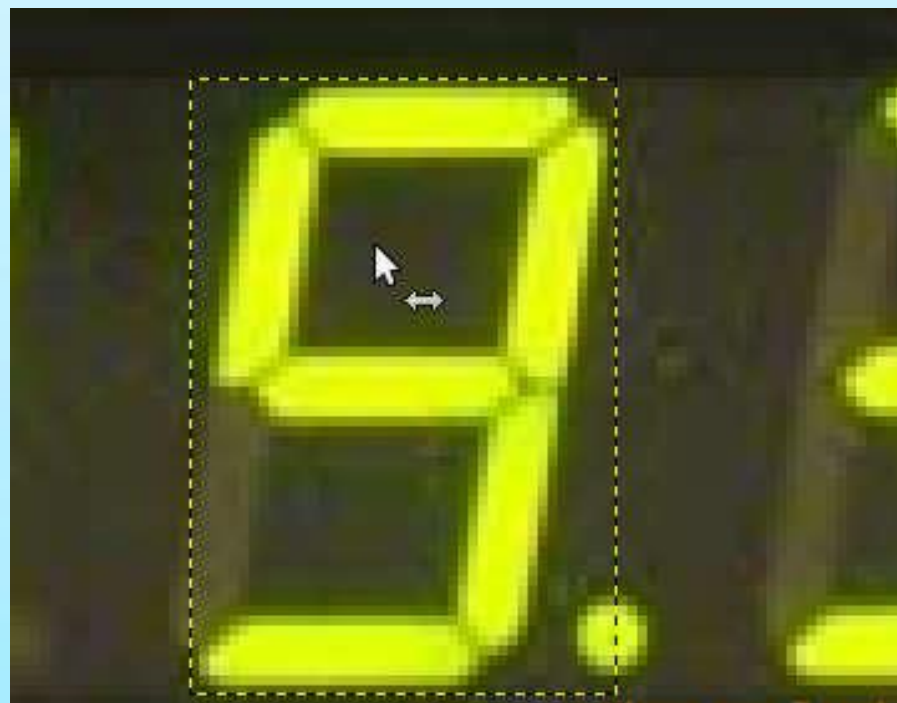
По задумке на этом табло мы будем менять последние две цифры. У нас уже есть цифра **31**, нарисуем еще **30** и **29**. Предлагаю сделать это копированием светящихся сегментов в нужные места. Для этого берем инструмент **Свободное выделение (F)** и обводим нужные сегменты.




Чтобы из цифры 1 сделать 9 надо скопировать вот такую недостающую часть, а потом отзеркалить ее вертикально и горизонтально.

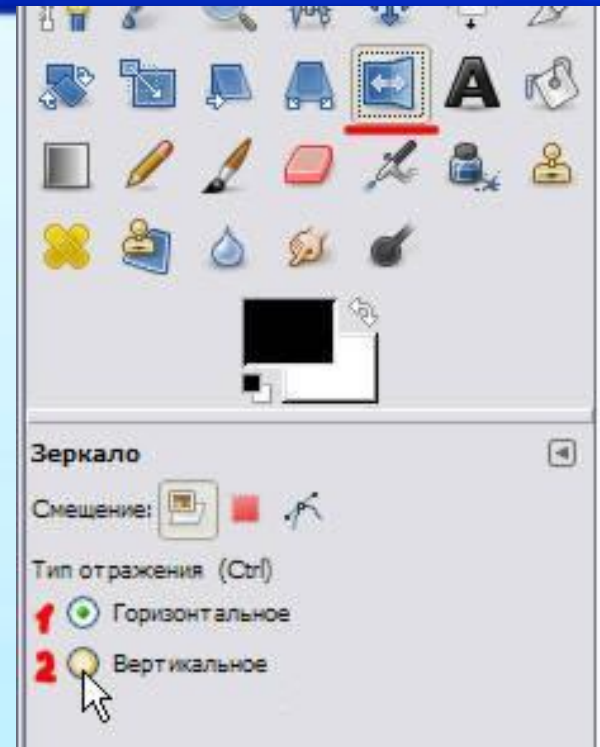


Чтобы отзеркалить изображение выбираем инструмент Зеркало  (Shift+F) и жмем им на изображении. При этом следим за изображением курсора, который показывает в каком направлении происходит переворот.



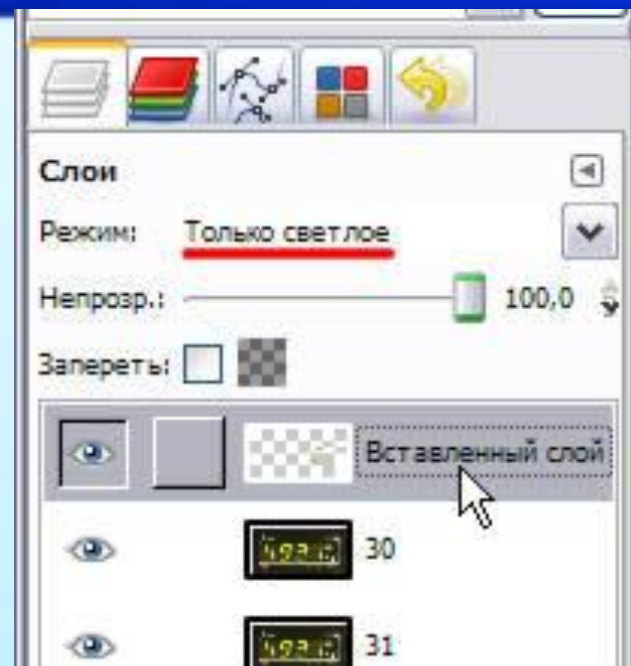
Чтобы отзеркалить по вертикали нужно переключить **Тип отражения** в настройках инструмента:

Выбираем инструмент **Перемещение**  (M) и ставим этот фрагмент на место. Чтобы на краях не так были заметны четкие границы выбираем **Режим смешивания слоя Только светлое**.



Чтобы потом не запутаться в этих
обрезках сразу создадим готовый кадр.
Для этого сделаем копию слоя 31,
переименуем ее в 30, выберем слой с
фрагментом и в контекстном меню (или
главном меню **Слой**)
выберем **Объединить с предыдущим**.

В итоге получили уже два готовых кадра.
Далее таким же способом рисуем
цифру 29. Копируем недостающие части:



Отзеркаливаем этот кусочек, чтобы
из 3 сделать 2:

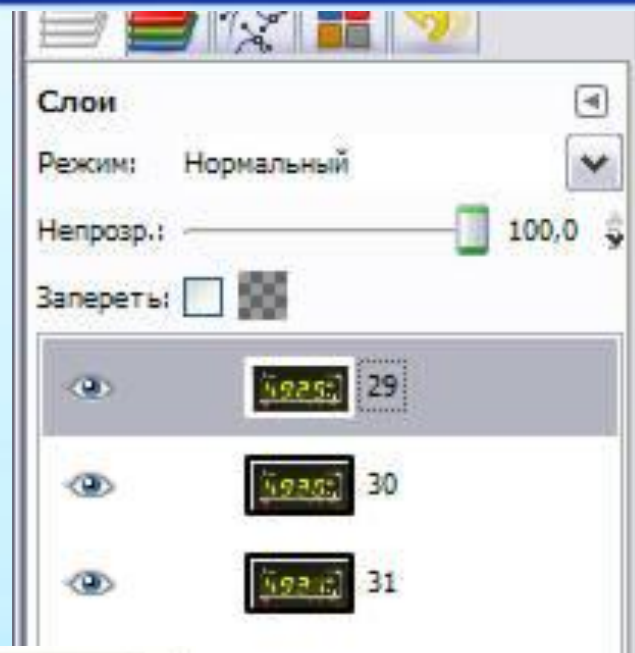


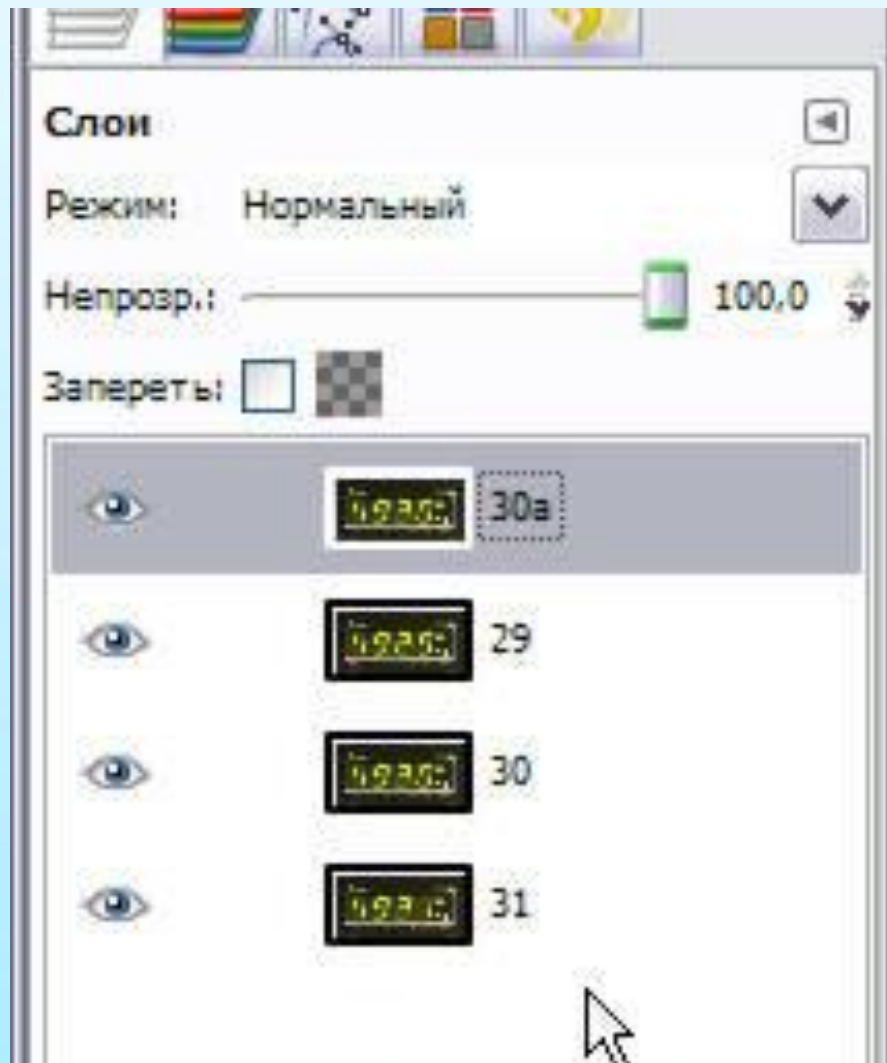
То же самое с этим
кусочком:



Ну вот у нас и готовы три слоя - три кадра анимации. Осталось еще немного доработать слои и оставить красную надпись "min" в нижнем левом углу картинке только на слое 29. На остальных же убрать.

Вот так выглядят слоикадры:

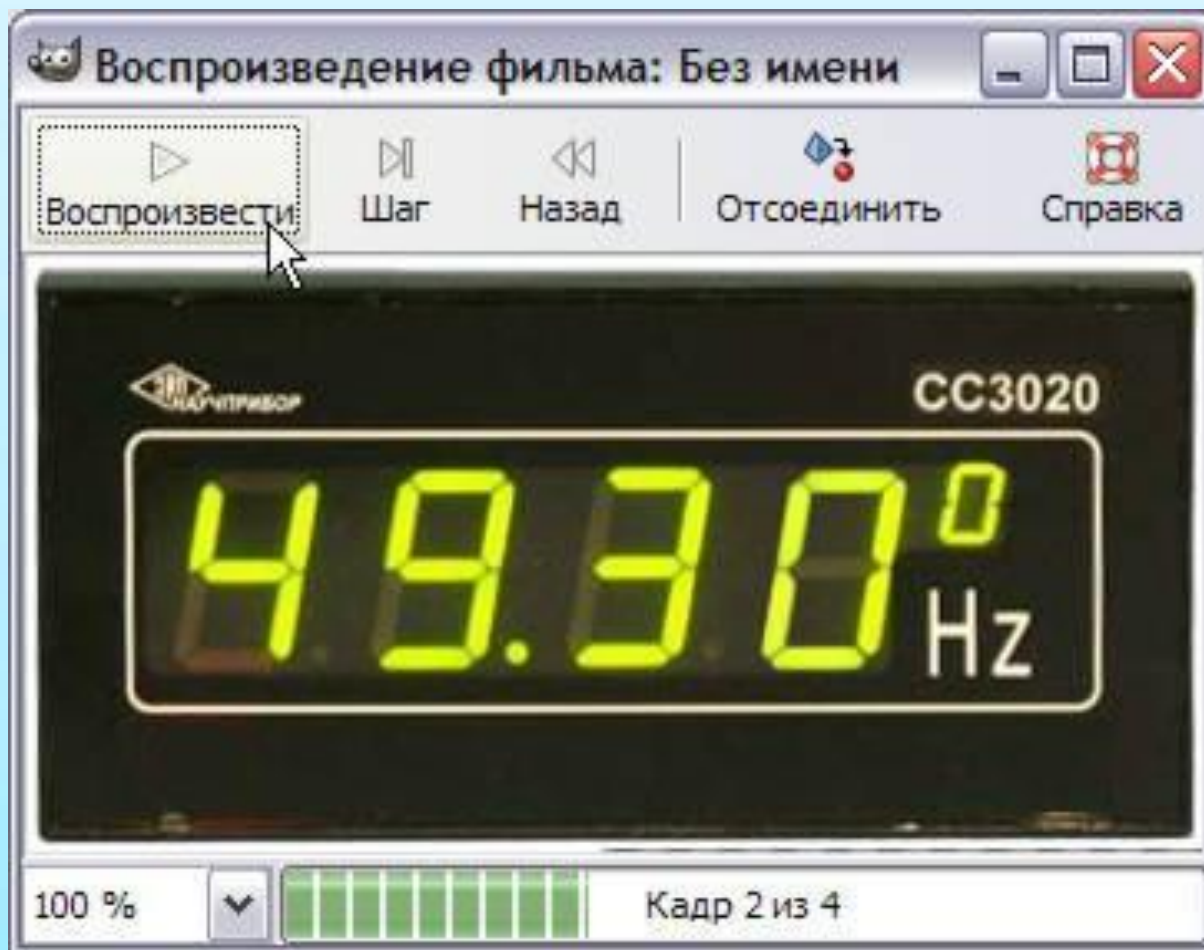




Сделаем копию слоя 30 и разместим уже четыре слоя вот в таком порядке:

Сохранение результата в виде анимации

Перед тем как что-то сохранять мы конечно же должны посмотреть результат работы. Для просмотра слоев, как анимации в GIMP есть настоящий плеер с интригующим названием **Воспроизведение фильма**. Найти его можно в меню **Фильтры - Анимация - Воспроизведение**.

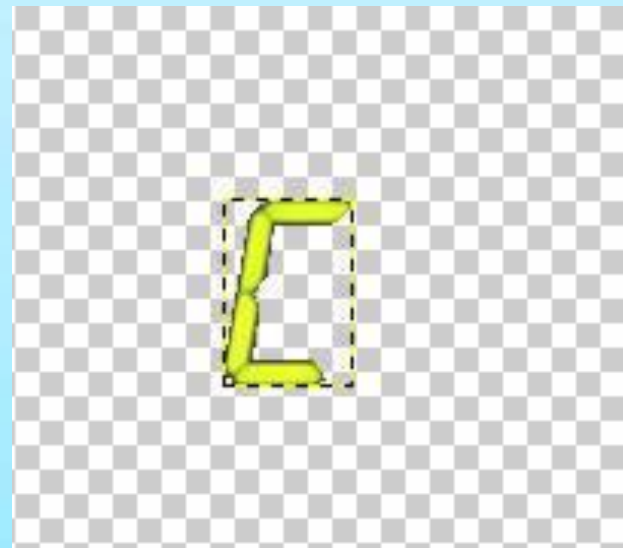


Если сейчас сохранить наш файл с расширением *.gif мы уже получим анимированную картинку, на которой кадры будут чередоваться с задержкой всего 100 мс (0,1 секунды). При этом размер файла с 4-мя кадрами будет в 4 раза больше обычного. Но размер файла можно значительно сократить (в нашем случае в несколько раз), если перед сохранением провести оптимизацию изображения. Ведь действительно, кадры между собой очень мало отличаются, и можно из них вырезать повторяющиеся фрагменты. Этим и займемся. Идем в меню **Фильтры - Анимация - Оптимизация (для GIF)**.

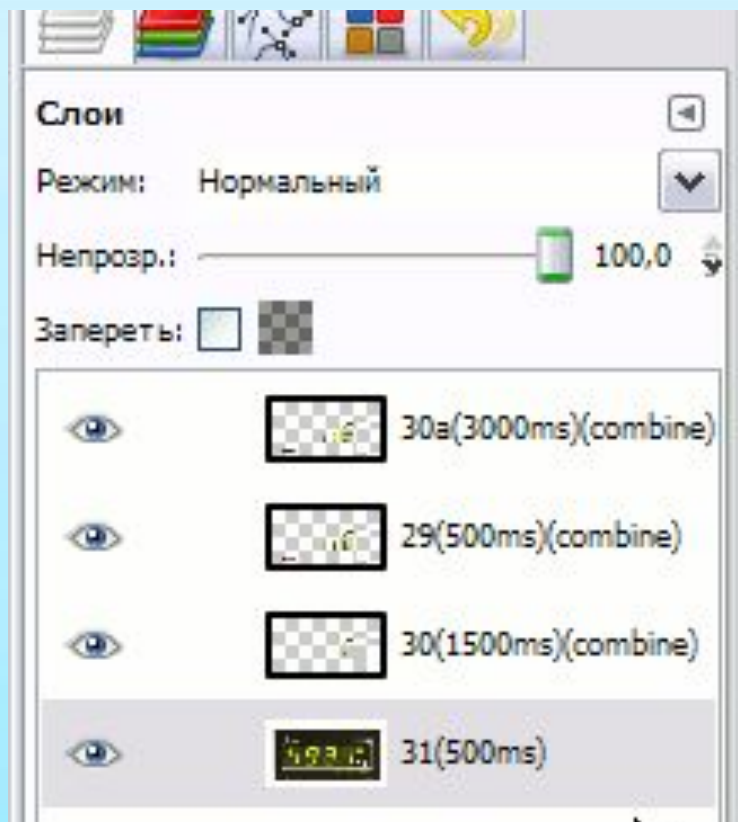
После этой операции вид слоев и их названия изменятся. Самый нижний слой будет основным, а в остальных слоях остаются только те части, которых нет на основном слое.

Вот как к примеру выглядит слой **30**:

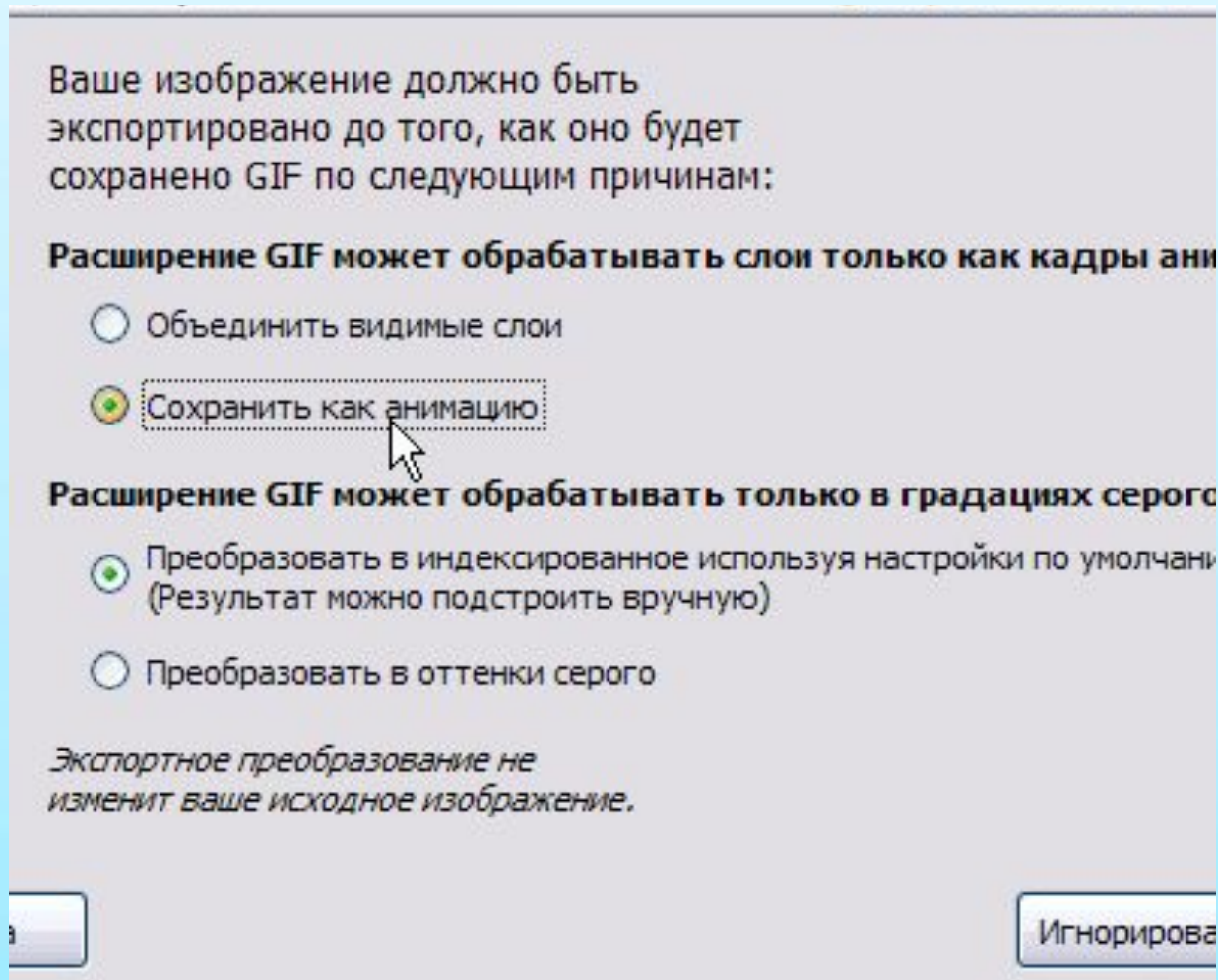
Тут наглядно видно, что из этого слоя была удалена большая его часть, что и позволило очень сильно сократить размер результирующего файла.



Также в название слоя была добавлена задержка для него, которая по умолчанию ставится 100мс. Как не странно, но этот параметр выставляется именно в названии слоя, поэтому будьте внимательны с этим названием. Изменяем задержку для слоев как показано ниже, вы же можете поэкспериментировать. Очень удобно, что при таких экспериментах даже не нужно останавливать чудо-проигрыватель, который сразу же отобразит все изменения.



Ну вот и все, пора сохранять нашу анимацию. Для этого даем файлу имя с расширением *.gif и когда нас спросят - не забудем указать, что мы сохраняем именно анимацию, и не желаем объединять все видимые слои в один.



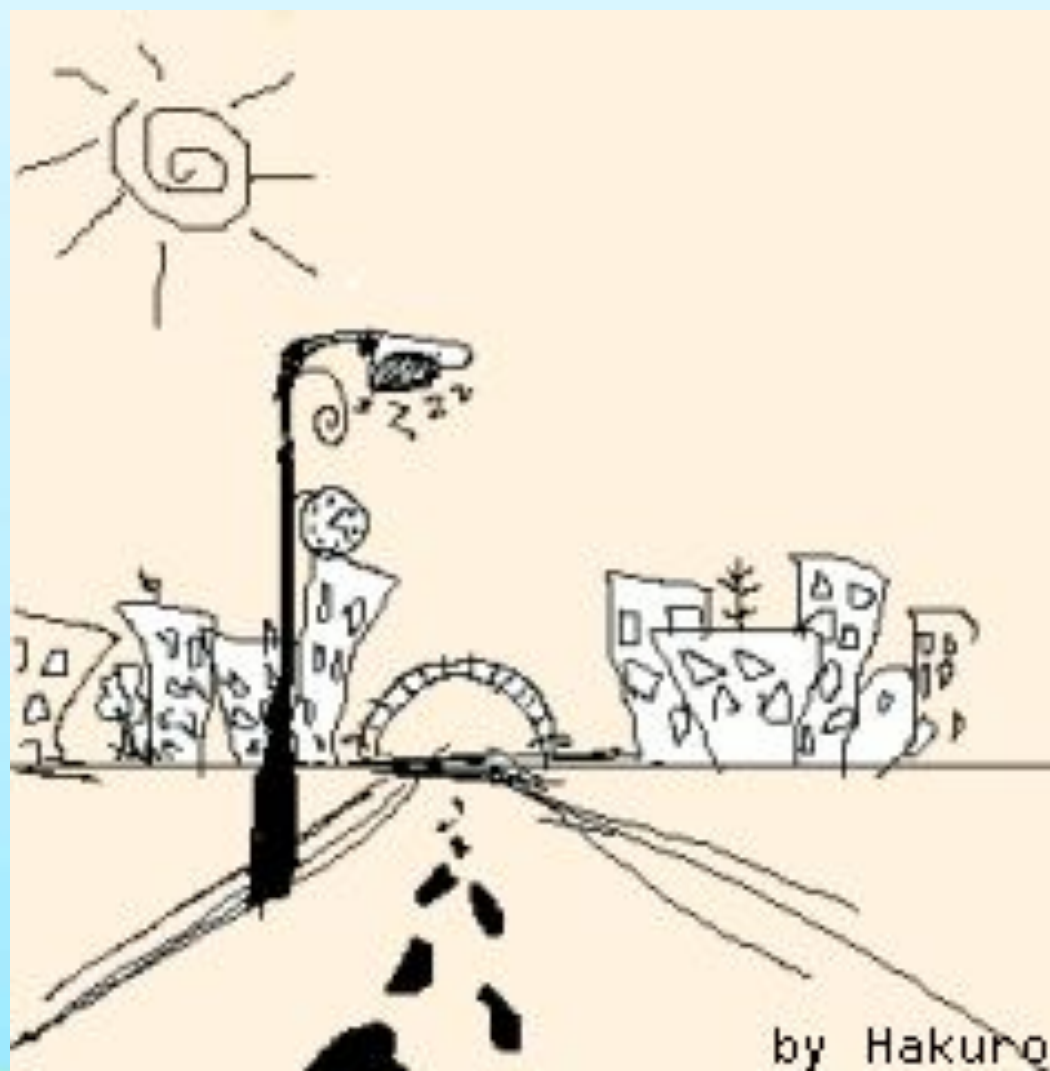
Вот что у нас
получилось:



И другой
вариант:







by Hakuro