

## Lekcja nr 16

### Temat: GIMP – ANIMACJE (cz. II)

1. Każda animacja składa się z rysunków zwanych klatkami.
  2. Im więcej klatek jest wyświetlanych w jednostce czasu, tym przedstawiany ruch jest płynniejszy.
  3. Aby stworzyć animację należy stopniowo modyfikować pierwotny rysunek symulując ruch jego części lub całości.
  4. Końcowy efekt zależy od dokładności wykonania poszczególnych przekształceń.
- 

Materiał zajęć: 95 – 98.

1. Obejrzyj film o tworzeniu animacji za pomocą warstw:  
[http://www.1.wrzesnia.pl/Korona/Klasa\\_7/Filmy/anim\\_2.mp4](http://www.1.wrzesnia.pl/Korona/Klasa_7/Filmy/anim_2.mp4)
2. Wykonaj ćw. 4 str. 96.
3. Najpierw wykonaj rysunek "Ludzika".
4. Zapisz go na dysku.
5. PPM -> WARSTWA -> POWIEL WARSTWĘ.
6. Zaznacz element, który chcesz edytować (np. rękę).
7. Wybierz narzędzie OBRÓT.
8. Przesuń środek obrotu w kierunku "ramienia" ręki ludzika.
9. Obróć rękę o niewielki kąt.
10. Przekształcenie dodaj do nowej warstwy.
11. Przekształcenie połącz z warstwą leżącą niżej.
12. Usuń kanał alfa, aby warstwa leżąca niżej nie była widoczna.
13. W podobny sposób dodaj kolejne klatki, na których umieścisz następny niewielki etap ruchu.
14. Aby obejrzeć efekt kliknij FILTRY -> ANIMACJA -> ODTWARZANIE.
15. Analogicznie postępując stwórz animację, w której ludzik będzie maszerował wymachując rękami.

---

### ZADANIE DOMOWE

1. Zadanie 2 str. 100. Przesyłać należy **WYŁĄCZNIE** pliki w formacie \*.xcf
- 

### DLA CHĘTNYCH

1. BRAK.