

Практическая работа № 26 Создание анимационной графики в растровом формате по заданным условиям.

1. Цель работы:

- 1) Изучить способы создания анимационной графики в растровом формате в программе Gimp.

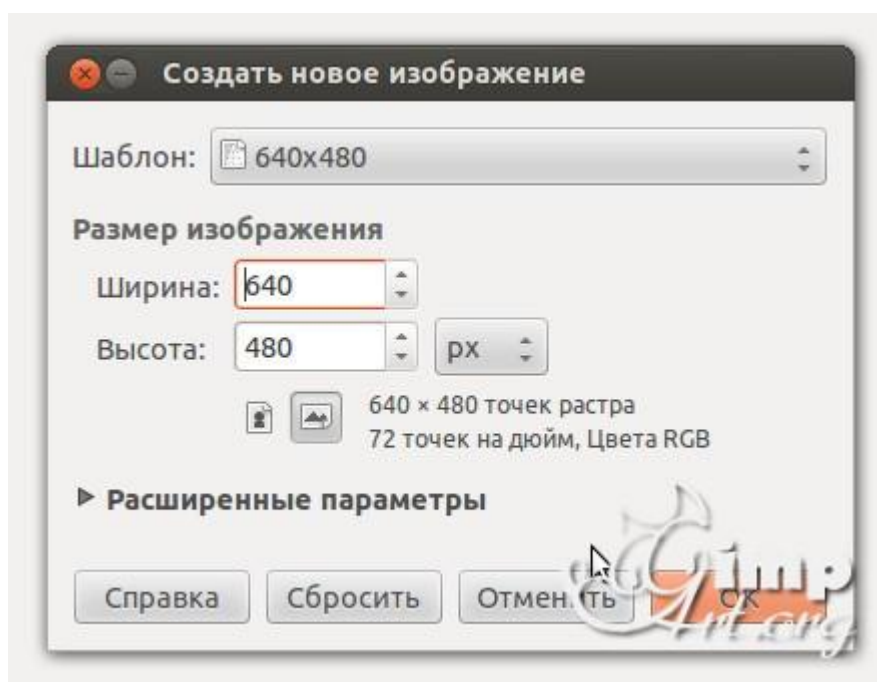
2. **Оборудование, приборы, аппаратура, материалы:** персональный компьютер, программа Gimp.

3. **Краткие теоретические сведения.**

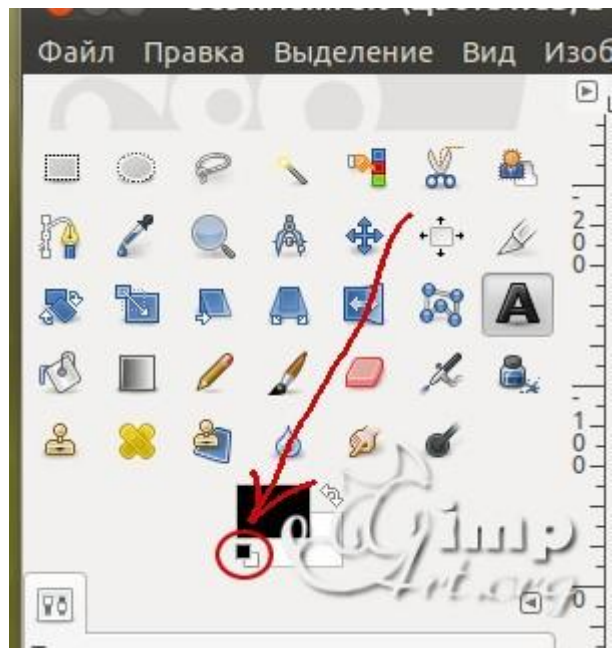
4. **Задание.**

Создать анимацию цифр.

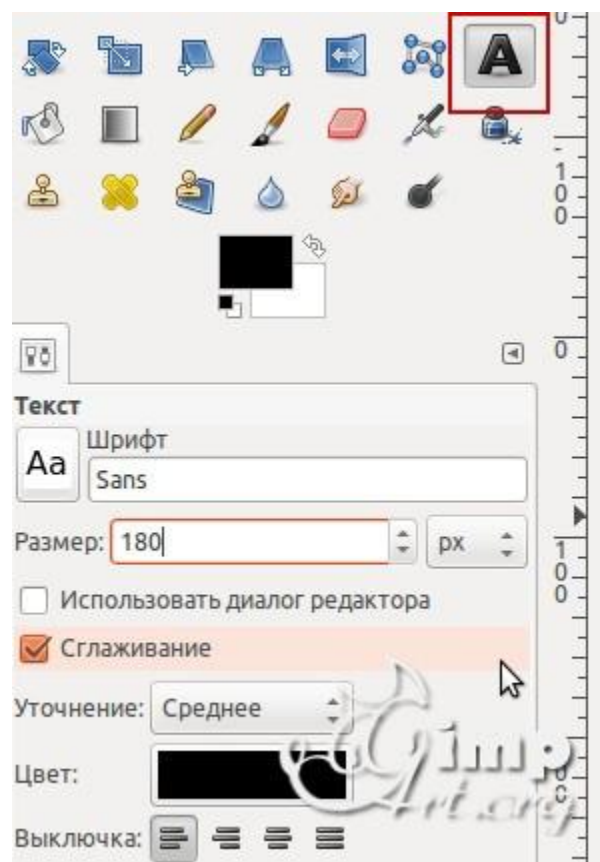
Шаг 1. Открываем редактор и создаем новое изображение (можно размер по умолчанию 640 — 480)



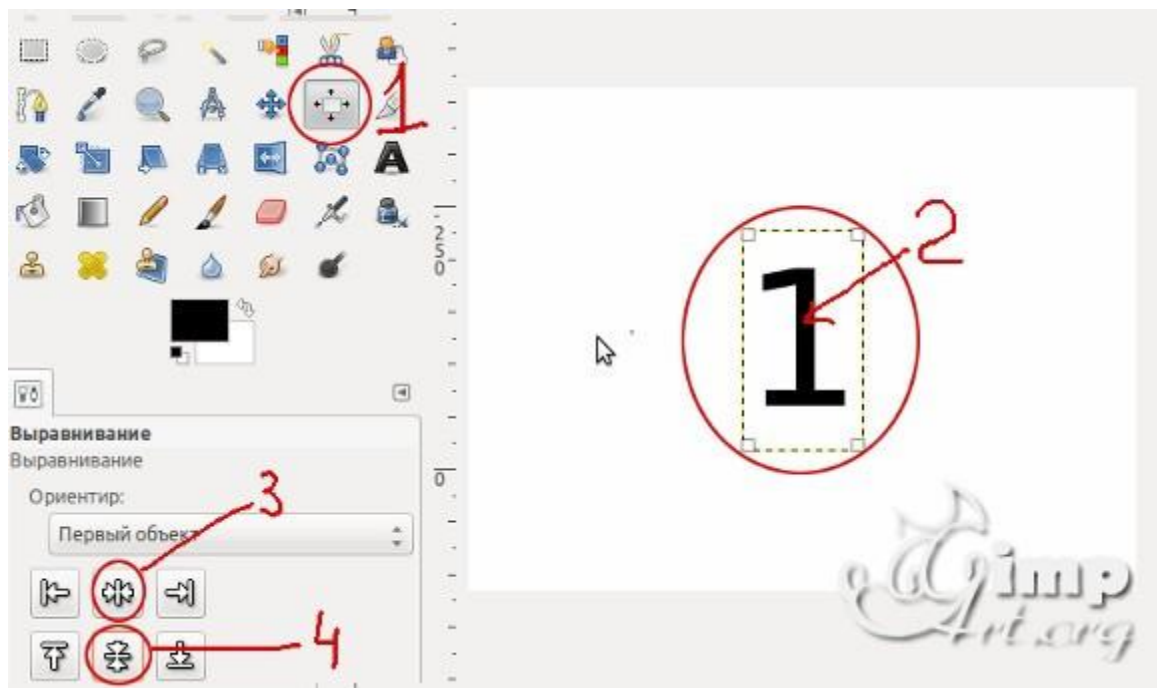
Шаг 2. Далее нужно проверить цвет переднего плана. Он должен быть черным, если это не так, то нужно сбросить цвета в «по умолчанию». Для этого нажмем вот сюда.



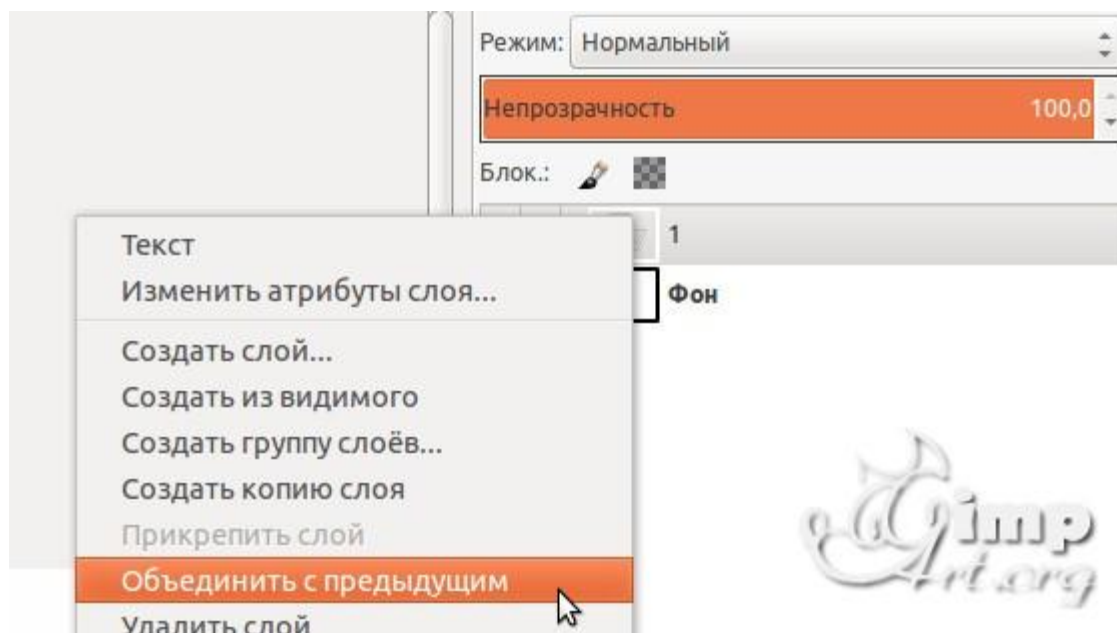
Шаг 3. На панели инструментов выбираем «Текст». Шрифт я оставил по умолчанию (у меня «Sans») и размер ввел — 180. После этого щелкаем по рабочему холсту, чтобы активировать текстовую область и вводим с клавиатуры цифру «1»



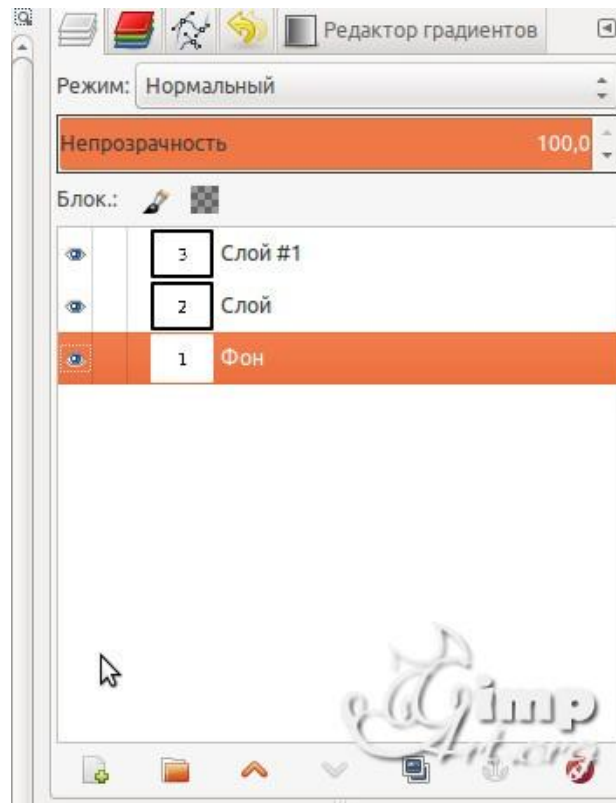
Шаг 4. После этого нам необходимо выровнять цифру по центру слоя. Выбираем инструмент «Выравнивание» (1) и нажимаем один раз по цифре(2) для активации параметров. После этого поочередно нажимаем на пиктограммы (3) и (4)



Шаг 5. Теперь объединим текстовый слой с фоновым. Для этого щелкаем один раз правой кнопкой мыши по верхнему слою и в открывшемся контекстном меню выбираем «Объединить с предыдущим»



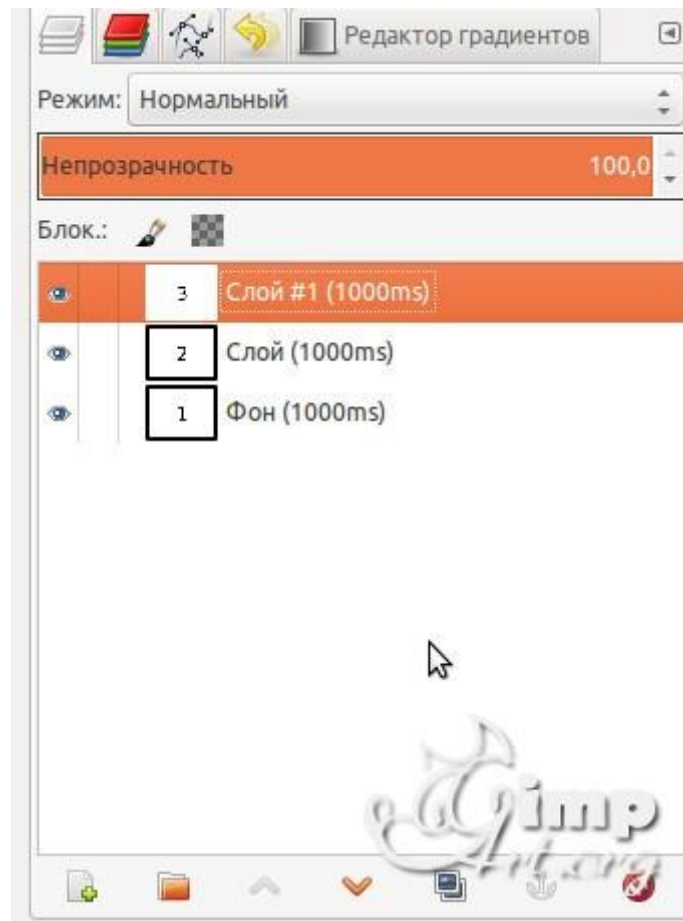
Шаг 6. Аналогичным образом создадим еще два слоя, но на этот раз с цифрами «2» и «3»



Шаг 7. Теперь, когда мы создали три слоя, пора приступить к анимации. Здесь стоит запомнить одно важное правило:
Слои в панели слоев — это наши **кадры анимации**. Нижний слой соответствует первому кадру т.д.
Для создания анимации перейдем в «**Фильтры — Анимация — Воспроизведение**»
В открывшемся диалоговом окне нажмем на «Play» и посмотрим, как быстро меняются наши числа :-)))

1

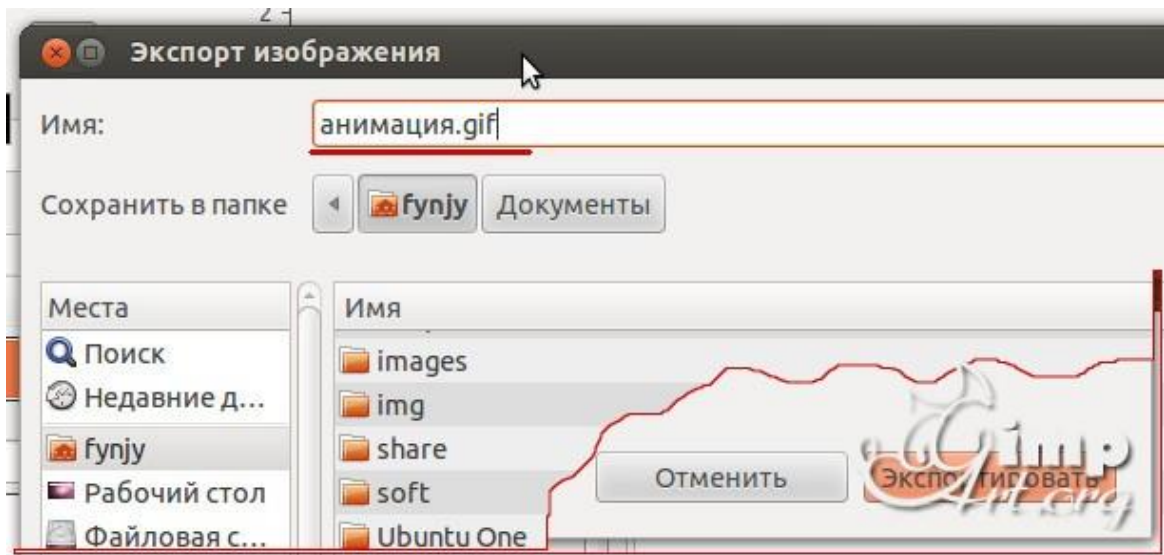
Очень быстро ? Неправда ли? Как же нам отрегулировать скорость наших кадров?
Для этого достаточно в имени слоя дописать конструкцию вида **(1000ms)**, что соответствует одной секунде показа кадра.



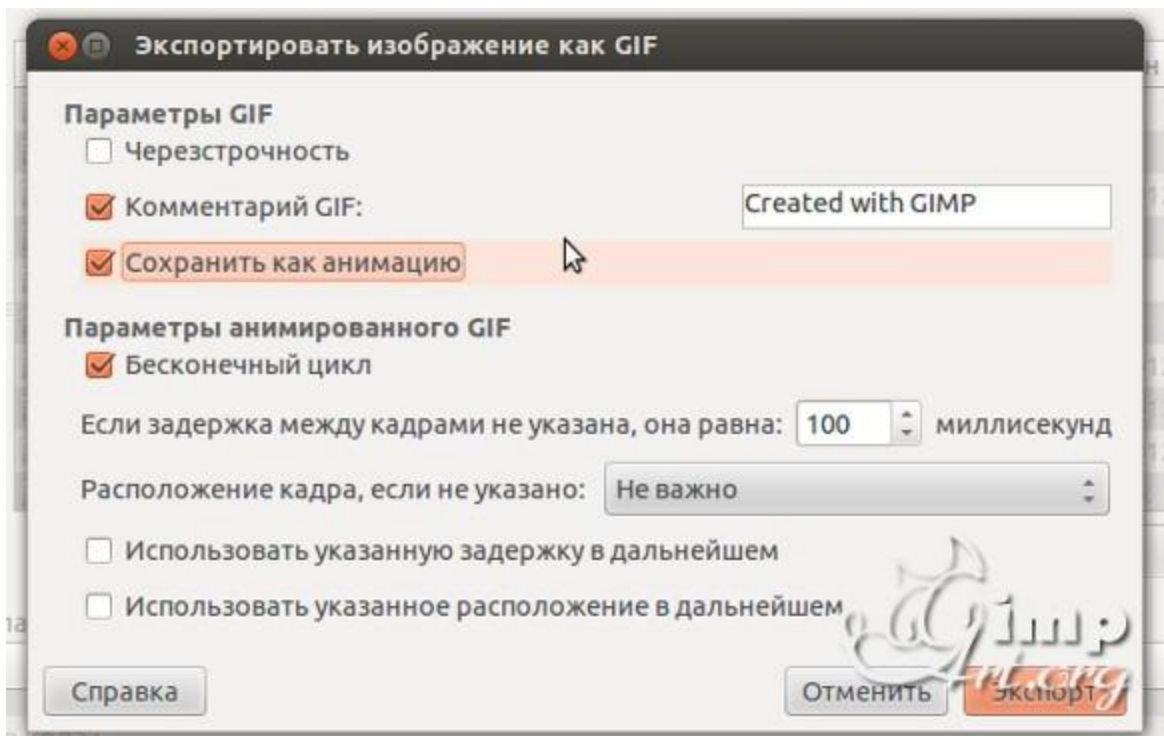
Везде к имени слоя нужно дописать (1000ms). После чего нужно снова воспользоваться выше упомянутым фильтром анимации.

1

Шаг 8. Теперь осталось сохранить нашу анимацию. Для этого переходим в меню «Файл — Экспортировать» и приписываем к имени файла **расширение GIF**. Нажимаем «Экспортировать»



Шаг 9. В открывшемся диалоговом окне ставим галочку на против пункта «Сохранить как анимацию» и нажимаем кнопку «Экспорт»



5. Содержание отчета

Отчет должен содержать:

1. Название работы.
2. Цель работы.
3. Задание и его решение.
4. Вывод по работе.

6. Контрольные вопросы

7. Литература

1. Информатика и ИКТ: учебник для начального и среднего профессионального образования. Цветкова Н.С., Великович Л.С. – Академия, 2018 г.
2. Информатика и ИКТ. Практикум для профессий и специальностей технического и социально-экономического профилей. Н. Е. Астафьева, С. А. Гаврилова, под ред. М.С. Цветковой, Академия, 2019г.
3. <http://www.informatika.ru>;
4. <http://www.student.informatika.ru>;
5. <http://mirgeo.ucoz.ru/>