



## Tytuł

Autor : **Kifer71** – napisz do autora

[Zobacz tutorial na PFUG](#)[Zobacz tutorial na PFUG](#)

Wszelkie prawa zastrzeżone.  
Kopiowanie, powielanie, publikowanie w całości  
jak i fragmentach zabronione.®

Autor: **Kifer71**

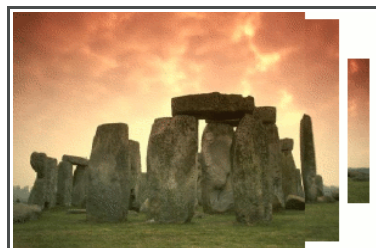
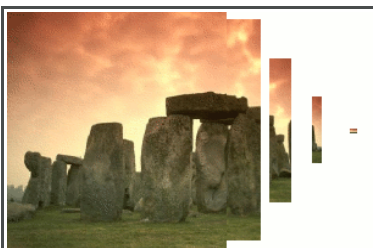
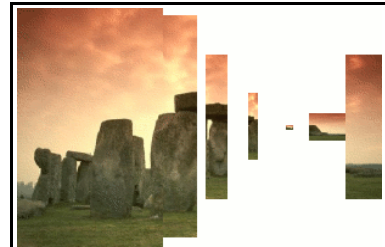
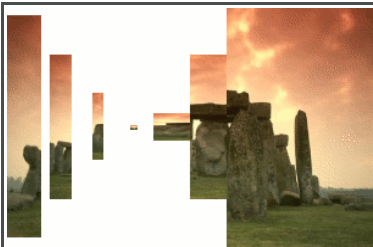
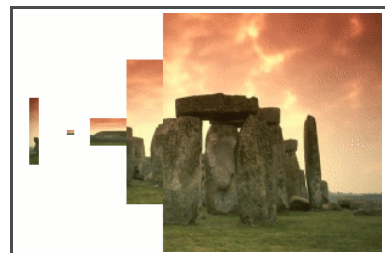
Oryginał: Właśnie patrzysz na niego.

Inspiracja: Zobaczyłem taką animkę zrobioną przez **fence-post-a**, tutaj jeszcze do tego nie ma i pomyślałem, że będę szybszy.

Program: **GIMP 2.2.x** + dodatek **GAP - GIMP Animation Package**

Link do **GAP** i nie tylko.

Ponieważ PDF nie wyświetla animowanego formatu GIF zamieszczam poniżej kilka klatek animacji:



Klikasz **OK** i w zakładce **Warstwy** pojawią się poszczególne klatki animacji.

- 1) Otwórz lub stwórz obraz o wymiarach **300 x 200 pikseli**.



- 2) Duplikuj warstwę **Tło** dziesięć razy.
- 3) Pozmieniaj nazwy warstw. Patrząc od góry nadawaj warstwom kłojne numery poczynając od **1**, a kończąc na **10**. Ostatnia warstwą powinna być warstwa **Tło**.



- 4) Kolej na ustawianie prowadnic. Dwie poziome ustaw na **0** i na **200 pikseli**.
- 5) Pionowych będzie trochę więcej. Pierwsza na **0 pikseli**, druga na **30**, kolejne ustawiaj co **30 pikseli**. Ostatnia powinna znaleźć się na prawej krawędzi obrazu, czyli na **300 pikselach**. Zobacz rysunek:



- 6) Sprawdź w menu **Warstwa** czy masz zaznaczoną opcję **Przyciągaj do prowadnic**.
- 7) Wybierz narzędzie **Zaznaczanie obszarów prostokątnych (R)**.
- 8) W zakładce **Opcje narzędzia** ustaw **Stały rozmiar**, **Wysokość = 200**, **Szerokość = 30 pikseli**.
- 9) Aktywuj warstwę **1**.
- 10) Zaznacz obszar między lewą krawędzią obrazu a pierwszą prowadnicą.

Poniżej masz rysunek poglądowy. Czerwona ramka to granice zaznaczenia.

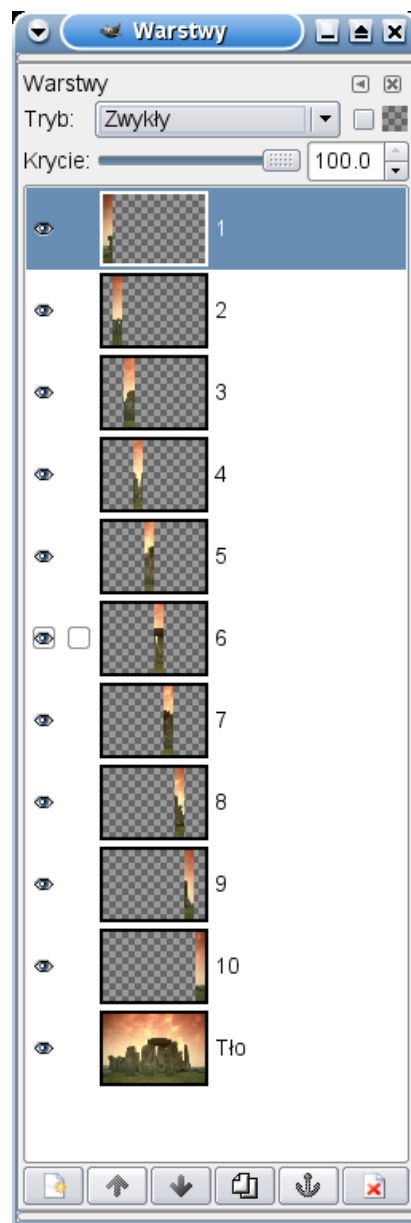


- 11) Z menu **Warstwa** wybierz **Kadruj warstwę**. Obszar poza zaznaczeniem zostanie wymazany, a sama warstwa przycięta do rozmiarów zaznaczenia.
- 12) Aktywuj warstwę **2**.
- 13) Zaznacz na niej obszar między drugą pionową, a trzecią prowadnicą.
- 14) Ponownie wybierz **Kadruj warstwę**.
- 15) Podobnie postępujesz z kolejnymi warstwami, aż do warstwy **10**. Jedynie warstwa **Tło** pozostaje nie zmieniona.

Granice zaznaczeń poszczególnych warstw:



Widok obrazu w zakładce **Warstwy** po zakończeniu kadrowania wszystkich warstw. Powiększyłem podgląd w zakładce dla większej wyrazistości:



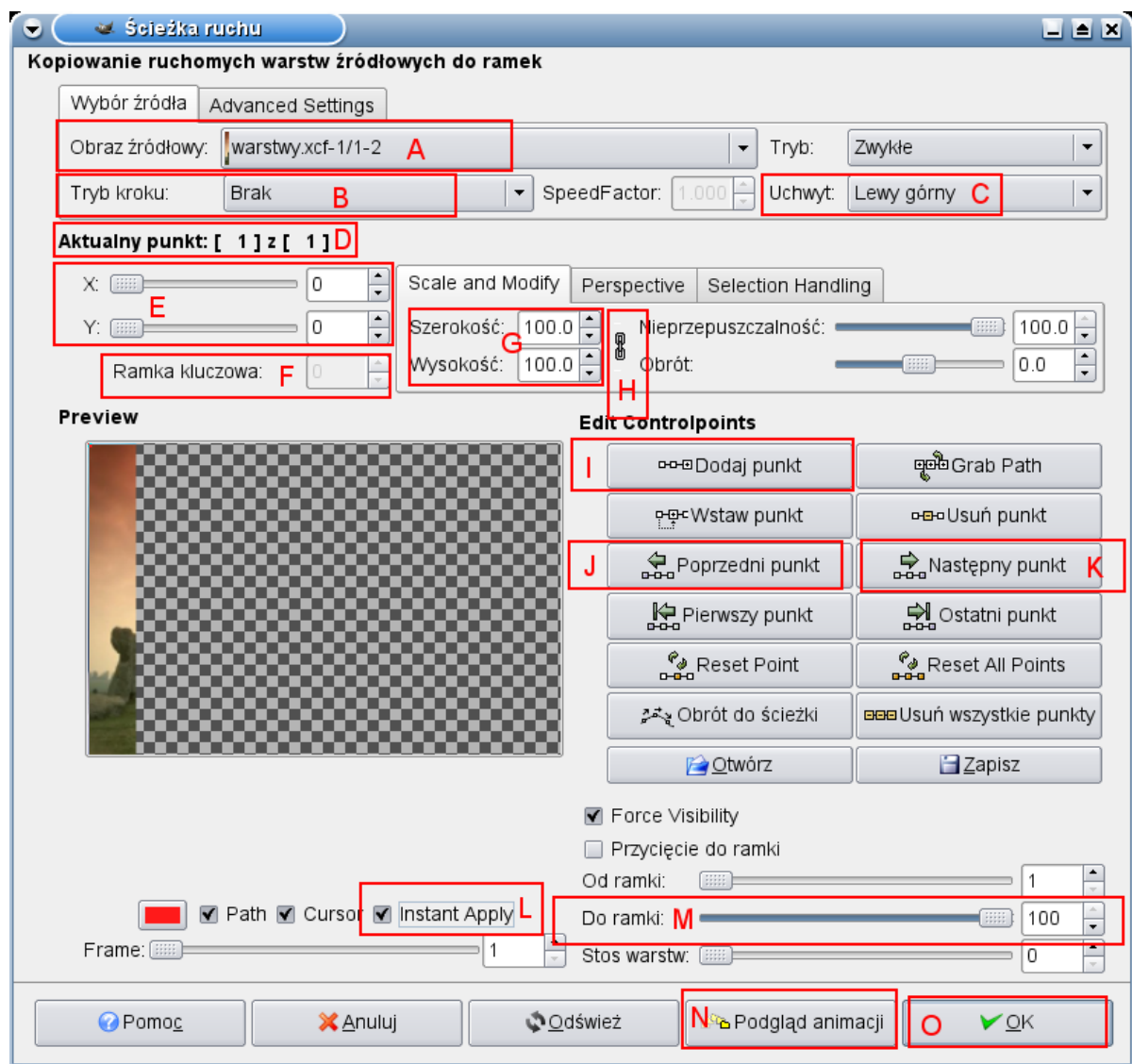
16) Zapisz obraz np. jako **warstwy.xcf**.

Czynności wykonywane do tego miejsca to były tylko przygotowania. Teraz zajmiesz się już budowaniem animacji.

- 17) Utwórz specjalny folder na potrzeby animacji, który po zakończonej pracy będzie można go usunąć.
- 18) Stwórz nowy przezroczysty obraz o wymiarach **300 x 200 pikseli**.
- 19) Zapisz obraz w folderze, który przed chwilą stworzyłeś(aś). Nadaj mu nazwę według wzoru **xxxx\_000001.xcf**. Nie zamykaj obrazu.

**Pamiętaj aby nie używać polskich czcionek w nazwie pliku i folderu.**

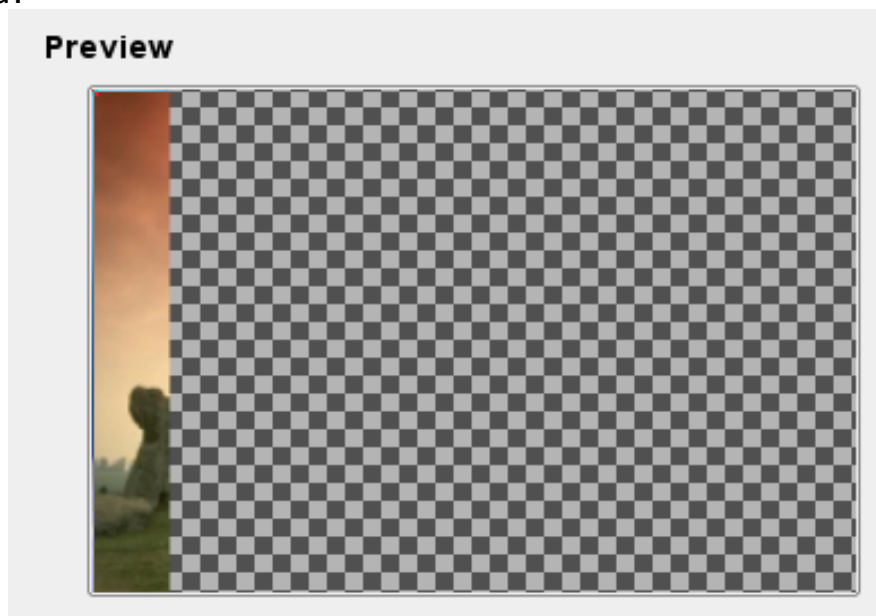
- 20) Z menu **Video** wybierz **Duplicate Frames....**
- 21) W oknie dialogowym przesunij suwak **N razy (N-times)** na pozycję **99** co da ci w sumie 100 klatek animacji.
- 22) Z menu **Video** wybierz **Move Path**. Poniżej widzisz obraz okna dialogowego **Ścieżki ruchu (Move Path)**. Czerwone ramki pokazują funkcje używane przy tym tutorialu.



- A** - **Obraz źródłowy (Source Image/Layer)**
- B** - **Tryb kroku (Stepmode)**
- C** - **Uchwyt (Handle)**
- D** - **Aktualny punkt (Current Point)**
- E** - **X i Y** określa położenie warstwy wybranej w **Obraz źródłowy (Source Image/Layer)**
- F** - **Ramka kluczowa (Keyframe)**
- G** - **Szerokość (Width) i Wysokość (Height)**
- H** - Łącznik „proporcjonalnie”
- I** - **Dodaj punkt (Add Point)**
- J** - **Poprzedni punkt (Prev Point)**
- K** - **Następny punkt (Next Point)**
- L** - **Instant Apply** pozwala na włączenie widoku warstwy wybranej jako **Obraz źródłowy** w oknie podglądu **Preview**
- M** - **Do ramki (To Frame)**
- N** - **Podgląd animacji (Anim Preview)**
- O** - **Ok**

- 23) Jako **Obraz źródłowy (Source Image/Layer)** ustaw warstwę **1**.
- 24) **Tryb kroku (Stepmode)** ustaw na **Brak (None)**.
- 25) **Uchwyt (Handle)** ustaw na **Lewy górny (Left Top)**.
- 26) Zaznacz **Instant Apply**.
- 27) Kliknij w „**skaluj proporcjonalnie**”  aby wysokość i szerokość nie zmieniały się jednocześnie.

Okno podglądu:



- 28) Teraz dodaj drugi punkt animacji klikając w **Dodaj punkt (Add Point)**. **Aktualny punkt (Current Point)** zmieni się z [ 1 ] z [ 1 ] na [ 2 ] z [ 2 ].
- 37.**
- 38.**
- 39.**

- 40.
- 41.
- 42.
- 43.
- 44.
- 45.
- 46.
- 47.

- 29) **Wysokość (Height)** ustaw na **2.0**.
- 30) **Y** ustaw na **98**.
- 31) Dodaj trzeci punkt animacji. (klik w **Dodaj punkt (Add Point)**).
- 32) Zmień teraz **Szerokość (Width)** na **4.0**.
- 33) Parametr **X** ustaw na **14**.
- 34) Dodaj czwarty piąty animacji.
- 35) Ustaw **X** i **Y** na **0**.
- 36) **Szerokość (Width)** i **Wysokość (Height)** ustaw na **100.0**.
- 37) Dodaj punkt piąty animacji. Pozwoli on na ustawienie **Ramki kluczowej (Keyframe)** punktu czwartego. (GAP nie pozwala na zmianę ramki kluczowej dla pierwszego i ostatniego punktu animacji.)
- 38) Klikaj w **Poprzedni punkt (Prev Point)** do momentu pokazania się drugiego punktu animacji. **Aktualny punkt (Current Point): [ 2 ] z [ 5 ]**.
- 39) Ustaw **Ramkę kluczową (Keyframe)** na **10**.
- 40) Kliknij w **Następny punkt (Next Point)** aby przejść do punktu trzeciego animacji.
- 41) Ustaw **Ramkę kluczową (Keyframe)** na **15**.
- 42) Dla czwartego punktu ustaw ramkę na **30**.
- 43) Teraz możesz obejrzeć animację. Najpierw przesun suwak **Do ramki (To Frame)** na **31** aby zobaczyć tylko te klatki, nad którymi przed chwilą pracowałeś(aś).
- 44) Kliknij w **Podgląd animacji (Anim Preview)**.
- 45) W oknie dialogowym ustawień podglądu przesun suwak **Scale preview** na **100** i zmień **Tempo ramkowe (Framerate)** na **15** aby zwolnić trochę animkę i kliknij **Ok**.
- 46) Obejrzyj animację i zamknij okno podglądu i utworzony przed chwilą tymczasowy obraz **Bez nazwy** nie zapisując go.
- 47) Jeśli animacja jest prawidłowa to w oknie **Ścieżki ruchu (Move Path)** kliknij **Ok**.

#### Animacja z okna podglądu.

- 48) Ponownie otwórz okno **Ścieżki ruchu (Move Path)**. Menu **Video -> Move Path....**
- 49) Jako **Obraz źródłowy (Source Image/Layer)** ustaw warstwę **2**.
- 50) Powtórz kroki z punktów **24, 25, 26** i **27**.

Ilość punktów przy animowaniu drugiej warstwy zwiększy się nam do sześciu. W

dwóch pierwszych nie wprowadzamy żadnych zmian.

- 51) Kliknij dwa razy w **Dodaj punkt (Add Point)**. Sprawdź czy w **Aktualny punkt (Current Point)** widzisz [ 3 ] z [ 3 ].
- 52) Ustaw **Wysokość (Height)** na **2.0**, a parametr **Y** na **98**.
- 53) W czwartym punkcie animacji zmień **Szerokość (Width)** na **4.0**, a parametr **X** na **14**.
- 54) W piątym punkcie **X** i **Y** ustaw na **0**, a **Wysokość (Height)** i **Szerokość (Width)** na **100.0**.
- 55) Dodaj szósty punkt animacji.
- 56) Klikaj w **Poprzedni punkt (Prev Point)** do momentu pokazania się drugiego punktu animacji. **Aktualny punkt (Current Point): [ 2 ] z [ 6 ]**.
- 57) Ustaw **Ramkę kluczową (Keyframe)** na **5**.
- 58) Kliknij w **Następny punkt (Next Point)** aby przejść do punktu trzeciego animacji.
- 59) Ustaw **Ramkę kluczową (Keyframe)** na **15**.
- 60) Dla czwartego punktu ustaw ramkę na **20**.
- 61) Dla piątego punktu ustaw ramkę na **35**.
- 62) Obejrzyj animkę i jeśli wszystko jest w porządku kliknij **Ok** w oknie **Ścieżki ruchu (Move Path)**. Zamknij też okno podglądu animacji i plik tymczasowy.

Kolejne warstwy animuj jak warstwę 2. Zmieniają się tylko ramki kluczowe. Poniżej przedstawiam zmiany parametrów jakie musisz wprowadzić dla poszczególnych warstw w kolejnych krokach animacji:

dla wszystkich warstw pierwsze czynności jakie wykonujesz w oknie **Ścieżki ruchu (Move Path)** to ustawienie poniższych funkcji:

**Obraz źródłowy (Source Image/Layer)** – wstawiasz odpowiednio warstwy od **3** do **10**  
**Tryb kroku (Stepmode)** – **Brak (None)**  
**Uchwyt (Handle)** – **Lewy górny (Left Top)**  
**Instant Apply** – zaznaczone

### Warstwa 3

rozmiary i położenie warstwy:

1 pkt animacji - dodaj 2 punkt animacji

2 pkt animacji - dodaj 3 punkt animacji

3 pkt animacji - **Wysokość (Height) = 2.0, Y = 98**, dodaj 4 punkt animacji

4 pkt animacji - **Szerokość (Width) = 4.0, X = 14**, dodaj 5 punkt animacji

5 pkt animacji - **Szerokość (Width)** i **Wysokość (Height) = 100.0, X i Y = 0**, dodaj 6 punkt animacji

6 pkt animacji - kliknij 4 razy w **Poprzedni punkt (Prev Point)** (**Aktualny punkt (Current Point) = [ 2 ] z [ 6 ]**)

ramki kluczowe punktów animacji:

- 2 pkt animacji - **Ramka kluczowa (Keyframe) = 10**
  - 3 pkt animacji - **Ramka kluczowa (Keyframe) = 20**
  - 4 pkt animacji - **Ramka kluczowa (Keyframe) = 25**
  - 5 pkt animacji - **Ramka kluczowa (Keyframe) = 40**
- 

#### Warstwa 4

rozmiary i położenie warstwy:

- 1 pkt animacji - dodaj 2 punkt animacji
- 2 pkt animacji - dodaj 3 punkt animacji
- 3 pkt animacji - **Wysokość (Height) = 2.0, Y = 98**, dodaj 4 punkt animacji
- 4 pkt animacji - **Szerokość (Width) = 4.0, X = 14**, dodaj 5 punkt animacji
- 5 pkt animacji - **Szerokość (Width) i Wysokość (Height) = 100.0, X i Y = 0**, dodaj 6 punkt animacji
- 6 pkt animacji - kliknij 4 razy w **Poprzedni punkt (Prev Point) (Aktualny punkt (Current Point) = [ 2] z [ 6])**

ramki kluczowe punktów animacji:

- 2 pkt animacji - **Ramka kluczowa (Keyframe) = 15**
  - 3 pkt animacji - **Ramka kluczowa (Keyframe) = 25**
  - 4 pkt animacji - **Ramka kluczowa (Keyframe) = 30**
  - 5 pkt animacji - **Ramka kluczowa (Keyframe) = 45**
- 

#### Warstwa 5

rozmiary i położenie warstwy:

- 1 pkt animacji - dodaj 2 punkt animacji
- 2 pkt animacji - dodaj 3 punkt animacji
- 3 pkt animacji - **Wysokość (Height) = 2.0, Y = 98**, dodaj 4 punkt animacji
- 4 pkt animacji - **Szerokość (Width) = 4.0, X = 14**, dodaj 5 punkt animacji
- 5 pkt animacji - **Szerokość (Width) i Wysokość (Height) = 100.0, X i Y = 0**, dodaj 6 punkt animacji
- 6 pkt animacji - kliknij 4 razy w **Poprzedni punkt (Prev Point) (Aktualny punkt (Current Point) = [ 2] z [ 6])**

ramki kluczowe punktów animacji:

- 2 pkt animacji - **Ramka kluczowa (Keyframe) = 20**
  - 3 pkt animacji - **Ramka kluczowa (Keyframe) = 30**
  - 4 pkt animacji - **Ramka kluczowa (Keyframe) = 35**
  - 5 pkt animacji - **Ramka kluczowa (Keyframe) = 50**
- 

#### Warstwa 6

rozmiary i położenie warstwy:

- 1 pkt animacji - dodaj 2 punkt animacji
- 2 pkt animacji - dodaj 3 punkt animacji
- 3 pkt animacji - **Wysokość (Height) = 2.0, Y = 98**, dodaj 4 punkt animacji

4 pkt animacji - **Szerokość (Width) = 4.0, X = 14**, dodaj 5 punkt animacji  
 5 pkt animacji - **Szerokość (Width) i Wysokość (Height) = 100.0, X i Y = 0**, dodaj 6 punkt animacji  
 6 pkt animacji - kliknij 4 razy w **Poprzedni punkt (Prev Point) (Aktualny punkt (Current Point) = [ 2] z [ 6])**

ramki kluczowe punktów animacji:

2 pkt animacji - **Ramka kluczowa (Keyframe) = 25**  
 3 pkt animacji - **Ramka kluczowa (Keyframe) = 35**  
 4 pkt animacji - **Ramka kluczowa (Keyframe) = 40**  
 5 pkt animacji - **Ramka kluczowa (Keyframe) = 55**

---

## Warstwa 7

rozmiary i położenie warstwy:

1 pkt animacji - dodaj 2 punkt animacji  
 2 pkt animacji - dodaj 3 punkt animacji  
 3 pkt animacji - **Wysokość (Height) = 2.0, Y = 98**, dodaj 4 punkt animacji  
 4 pkt animacji - **Szerokość (Width) = 4.0, X = 14**, dodaj 5 punkt animacji  
 5 pkt animacji - **Szerokość (Width) i Wysokość (Height) = 100.0, X i Y = 0**, dodaj 6 punkt animacji  
 6 pkt animacji - kliknij 4 razy w **Poprzedni punkt (Prev Point) (Aktualny punkt (Current Point) = [ 2] z [ 6])**

ramki kluczowe punktów animacji:

2 pkt animacji - **Ramka kluczowa (Keyframe) = 30**  
 3 pkt animacji - **Ramka kluczowa (Keyframe) = 40**  
 4 pkt animacji - **Ramka kluczowa (Keyframe) = 45**  
 5 pkt animacji - **Ramka kluczowa (Keyframe) = 60**

---

## Warstwa 8

rozmiary i położenie warstwy:

1 pkt animacji - dodaj 2 punkt animacji  
 2 pkt animacji - dodaj 3 punkt animacji  
 3 pkt animacji - **Wysokość (Height) = 2.0, Y = 98**, dodaj 4 punkt animacji  
 4 pkt animacji - **Szerokość (Width) = 4.0, X = 14**, dodaj 5 punkt animacji  
 5 pkt animacji - **Szerokość (Width) i Wysokość (Height) = 100.0, X i Y = 0**, dodaj 6 punkt animacji  
 6 pkt animacji - kliknij 4 razy w **Poprzedni punkt (Prev Point) (Aktualny punkt (Current Point) = [ 2] z [ 6])**

ramki kluczowe punktów animacji:

2 pkt animacji - **Ramka kluczowa (Keyframe) = 35**  
 3 pkt animacji - **Ramka kluczowa (Keyframe) = 45**  
 4 pkt animacji - **Ramka kluczowa (Keyframe) = 50**  
 5 pkt animacji - **Ramka kluczowa (Keyframe) = 65**

---

## Warstwa 9

rozmiary i położenie warstwy:

1 pkt animacji - dodaj 2 punkt animacji

2 pkt animacji - dodaj 3 punkt animacji

3 pkt animacji - **Wysokość (Height) = 2.0, Y = 98**, dodaj 4 punkt animacji

4 pkt animacji - **Szerokość (Width) = 4.0, X = 14**, dodaj 5 punkt animacji

5 pkt animacji - **Szerokość (Width) i Wysokość (Height) = 100.0, X i Y = 0**, dodaj 6 punkt animacji

6 pkt animacji - kliknij 4 razy w **Poprzedni punkt (Prev Point) (Aktualny punkt (Current Point) = [ 2] z [ 6])**

ramki kluczowe punktów animacji:

2 pkt animacji - **Ramka kluczowa (Keyframe) = 40**

3 pkt animacji - **Ramka kluczowa (Keyframe) = 50**

4 pkt animacji - **Ramka kluczowa (Keyframe) = 55**

5 pkt animacji - **Ramka kluczowa (Keyframe) = 70**

## Warstwa 10

rozmiary i położenie warstwy:

1 pkt animacji - dodaj 2 punkt animacji

2 pkt animacji - dodaj 3 punkt animacji

3 pkt animacji - **Wysokość (Height) = 2.0, Y = 98**, dodaj 4 punkt animacji

4 pkt animacji - **Szerokość (Width) = 4.0, X = 14**, dodaj 5 punkt animacji

5 pkt animacji - **Szerokość (Width) i Wysokość (Height) = 100.0, X i Y = 0**, dodaj 6 punkt animacji

6 pkt animacji - kliknij 4 razy w **Poprzedni punkt (Prev Point) (Aktualny punkt (Current Point) = [ 2] z [ 6])**

ramki kluczowe punktów animacji:

2 pkt animacji - **Ramka kluczowa (Keyframe) = 45**

3 pkt animacji - **Ramka kluczowa (Keyframe) = 55**

4 pkt animacji - **Ramka kluczowa (Keyframe) = 60**

5 pkt animacji - **Ramka kluczowa (Keyframe) = 75**

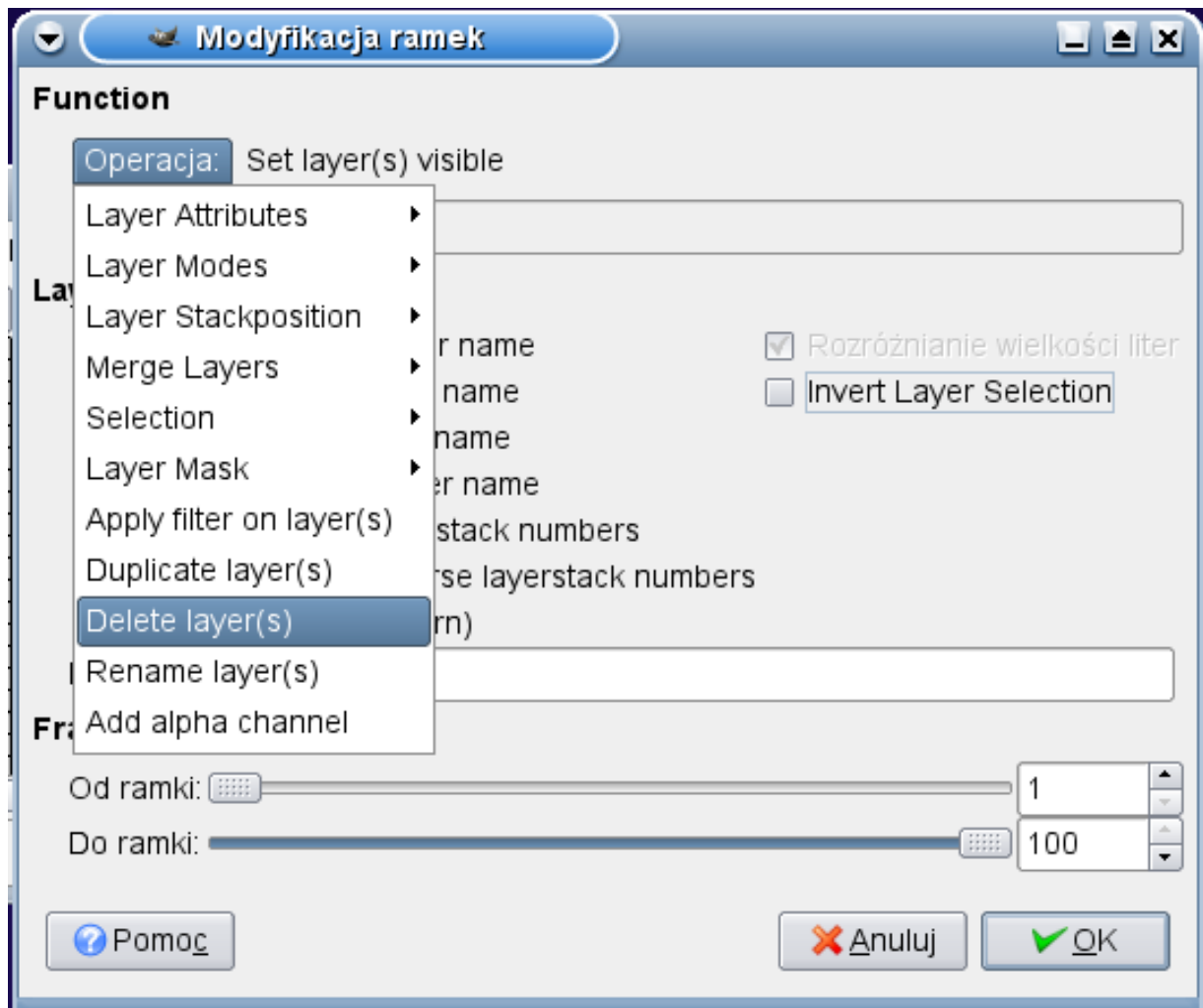
Dotarłeś(aś) prawie do końca. Teraz pozostała już tylko „kosmetyka”, czyli usuwanie zbędnych warstw i przetworzenie obrazu do formatu gif. Pierwszym krokiem będzie usunięcie warstwy **Tło**.

63) Z menu **Video** wybierz **Frames Modify...**

64) W oknie **Modyfikacja ramek (Frames Modify)** w opcji **Layer Pattern** wpisz **10**.

W tym miejscu należy ci się kilka słów wyjaśnienia. GAP numeruje warstwy poczynając od **0** i od górnej warstwy z zakładki **Warstwy**. Twój obraz ma jedenaście warstw więc warstwa **Tło** będąc na samym dole ma numer **10**.

65) W tym samym oknie kliknij w **Operacja (Function)** i w rozwiniętym menu wybierz **Delete layer(s)**.



66) Kliknij

w

**Ok.**

**67.**

**68.**

**69.**

**70.**

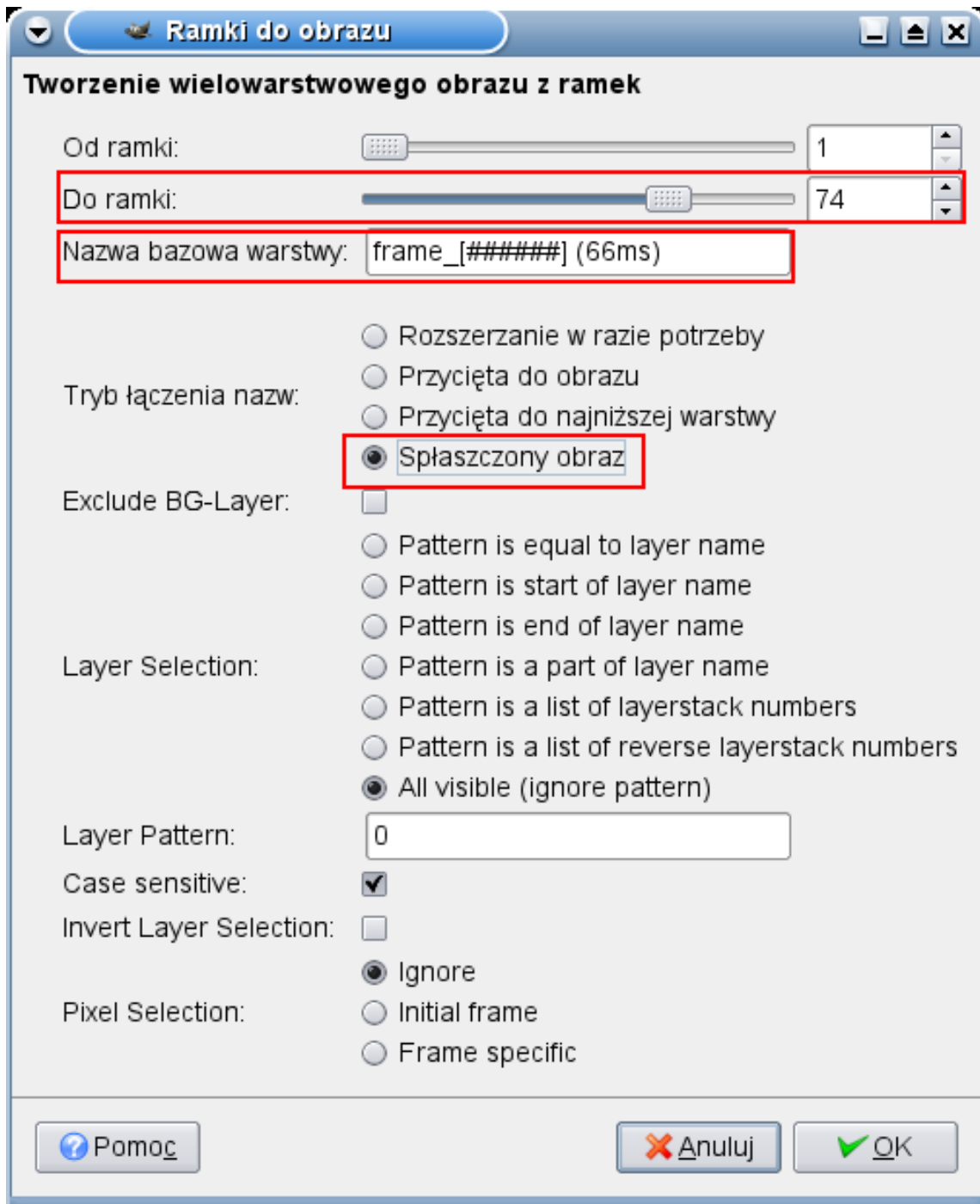
Pozostało tylko stworzyć właściwą animację.

67) Z menu **Video** wybierz **Frames to Image...**

68) W oknie **Ramki do obrazu (Framest to image)** przesunij suwak **Do ramki (To Frame)** na pozycję **74**. Powstaną dzięki temu 74 klatki animacji. Pozostałe są zbędne, gdyż były by takie same jak klatka pierwsza.

69) W okienku **Nazwa bazowa warstwy (Layer Basename)** w nawiasie wpisz **66ms**.

70) Zaznacz opcję **Splaszcz obraz (Flattened Image)**.



71) Kliknij **Ok**.

Powstanie nowy obraz **Bez nazwy**.

72) W zakładce **Warstwy** nowego obrazu edytuj nazwę najniższej warstwy (**frame\_000001 (66ms)**) wpisując w nawiasie **1500ms (frame\_000001 (1500ms))**.

73) Z menu **Filtry** wybierz **Animacja -> Optymalizuj (różnica)**.

74) Nowo powstały obraz zapisz w formacie gif, pamiętając aby w oknie eksportu zaznaczyć opcję **Zapisz jako animację**.

Gratuluje właśnie dotarłeś(aś) do końca.