

В Gimp существуют удобные функции для анимации изображений. Естественно, чтобы изображение могло быть анимировано, оно должно содержать не менее двух слоев.

А в векторных редакторах, например в Inkscape, удобно рисовать изображения «с нуля». По счастью, в Inkscape также удобно работать со слоями.

Еще большей удачей является то, что Inkscape умеет сохранять файлы в формате .xcf, т.е. в «родном» формате Gimp'a.

Вот благодаря этому мы и проведем смычку между вектором и растром.

## Комментарии к иллюстрациям

01 — Откройте файл /files/illumination.svg в редакторе векторной графики Inkscape. Чтобы увидеть структуру изображения, выберите в меню Слой/ Слои... (Shift+Ctrl+L).

Если хотите, измените цвет и форму элементов, добавьте дополнительные слои с украшениями и т. п. Но сейчас не это наша цель, так что можно просто перейти к следующему шагу.

02 — Т. к. в дальнейшем мы собираемся анимировать это изображение, желательно сделать его размер существенно меньше. Масштабируя векторное изображение, мы не теряем качества, поэтому сделаем это в Inkscape. С помощью инструмента выделения (верхняя стрелка на панели инструментов) выделите все изображение и уменьшите размер с помощью габаритных указателей выделения. Чтобы в процессе масштабирования не нарушились пропорции изображения, производите манипуляции с габаритами, удерживая клавишу Ctrl.

03 — Выберите из меню Файл/ Сохранить как и в открывшемся диалоговом окне введите имя файла, например illumination\_small и его расширение .xcf. Только формат xcf — позволит открыть полученный файл в растровом редакторе Gimp, не потеряв деления по слоям.

Примечания:

1. Для пользователей Windows: Почему-то в версии Inkscape nод Windows в списке форматов сохранения отсутствует пункт Gimp .xcf со слоями. По крайней мере, я его не нашла. Если вы тоже не находите, для дальнейшей работы воспользуйтесь заранее заготовленным здесь файлом. Он находится в папке /files/xcf. А свои труды по редактированию сохраните в формате .svg до лучших времен.
2. Для пользователей Linux: Файл .xcf создается в указанной папке, но чтобы это заметить, возможно, вид содержимого папки придется принудительно обновить.

04 — Откройте полученный .xcf файл в редакторе Gimp. Для работы нам понадобится панель Слой. Открыть ее можно через меню Окна/ Панели/ Слой или нажатием Ctrl+L. Выделите самый нижний слой (это важно для размеров кадрирования) и выберите из меню Изображение/ Автокадрирование изображение. Нажатие следом Ctrl+E сожмет окно до новых размеров холста.

05 — Окончательный анимированный файл будет иметь формат .gif, который, увы, не понимает градаций прозрачности. По этой причине, чтобы края итогового изображения не получились рваными, лучше сразу определиться с цветом фона.

Создайте новый слой (Shift+Ctrl+N) и определите ему цвет. Я выбрала белый, как наиболее распространенный, вы можете поэкспериментировать.

06 — Созданный слой получился выше первого, и закрыл собой елочку. Его нужно опустить вниз.

07 — А теперь прозрачный слой с елочкой нужно объединить с непрозрачным слоем фона.

08 — Уже можно посмотреть, как будет выглядеть анимированное изображение, если мы создадим его прямо сейчас - Фильтры/ Анимация/ Воспроизведение.

09 — Нажмите кнопку Воспроизвести. Правда ведь, кадры меняются несколько резковато? На следующих шагах мы это исправим.

10 — Фильтры/ Анимация/ Плавный переход.

11 — Количество переходных кадров можно поставить и другое (в разумных пределах); опция Циклическое в данном случае полезна.

12 — В результате выполнения предыдущего фильтра появилось новое окно с новым файлом. Сделайте его активным, если это не так. Исходный .xcf можно пока свернуть, чтобы не запутаться. Скорее всего, он нам больше не пригодится.

13 — Повторите шаги, описанные на иллюстрациях 08-09, чтобы предварительно посмотреть результат анимации. Когда убедитесь, что результат вполне приемлем, пора переходить к сохранению в .gif. Первая задача на этом пути — оптимизация, которая призвана уменьшить размер результирующего файла - Фильтры/ Анимация/ Оптимизация (для GIF).

14 — В результате оптимизации появилось еще одно окно. Сохранять будем именно его содержимое.

15 — Т. к. при сохранении в формате .gif выделяется не более 1 байта на точку изображения, нам придется частично пожертвовать красотой. Увы, результирующий файл будет менее красив, чем та картинка, которую вы наблюдали при воспроизведении анимации. Итак, делаем Изображение/ Режим/ Индексированное.

16 — Пусть лучше размер файла будет большой, чем мы поступимся еще хоть каплей красоты! Количество цветов 255, размывание цвета — нет.

17 — Файл/ Сохранить как...

18 — Имя gif

19 — Сохранить как анимацию

20 — Бесконечный цикл; 100-300 миллисекунд между кадрами

21 — И, наконец, можно посмотреть результат в браузере, ибо браузер — это наше все.



Ольга Попова,  
<http://kraslinux.blogspot.com/>

19.12.08