**Создание анимации в GIMP**

**Практическая работа «Космос»**

1. Откройте редактор ГИМП и перейдите на английскую раскладку клавиатуры, чтобы срабатывали сочетания клавиш по умолчанию.
2. Создайте изображение размером 600 × 600 пикселей, чёрного цвета:

Меню Файл → Создать



1. Добавьте новый прозрачный слой ***Звезда***: выделите окружность по центру и залейте её текстурой: 
2. Измените освещённость и насыщенность: меню Цвет→Тон-насыщенность: 
3. Примените фильтр ***Размывание движением***:

 

1. Добавьте новый прозрачный слой ***Лучи*** и разместите его ниже слоя ***Звезда***. Выделите круг диаметра больше, чем круг звезды. Выберите неровную кисть, нанесите несколько мазков:

 

1. Примените фильтр ***Размывание*** движением с параметром, как на скриншоте: 
2. Добавьте новый прозрачный слой ***Планета***: Выделите круг и нанесите кистью цветные пятна. Примените фильтр Размывание движением, как на скриншоте. Затемните мягкой кистью края объекта.

  

1. Создайте новый слой ***Орбита***. Выделите овал, как на скриншоте и выполните обводку выделения белым цветом размером 6 пикселей:



1. Примените фильтр ***Гауссово размывание:*** 

Анимация

1. Добавьте новый слой ***Звёздочки***. Разместите его над фоном. Выберите мягкую кисть размером 15 px. Установите основной белый цвет. В свойствах кисти выберите ***Динамика рисования→ Dynamics Random***, поставьте флажок ***Разброс*** →расстояние 50. Щёлкая и немного протягивая по полотну мышкой, вы получите россыпь точек разной интенсивности и размера. По окончанию работы верните: ***Динамика рисования → Pressure Opacity*** и снимите флажок ***Разброс***.

 

1. Далее создаём кадры анимации (как в работе полёт голубя) в новом изображении – чем больше кадров, тем более плавный полёт.
2. Редактируйте созданную анимацию: например, уменьшите размер изображения в 2 раза.
3. Экспортируйте работу как анимацию в своей папке:

Файл → Экспортировать → <Имя файла>.gif →Сохранить как анимацию.