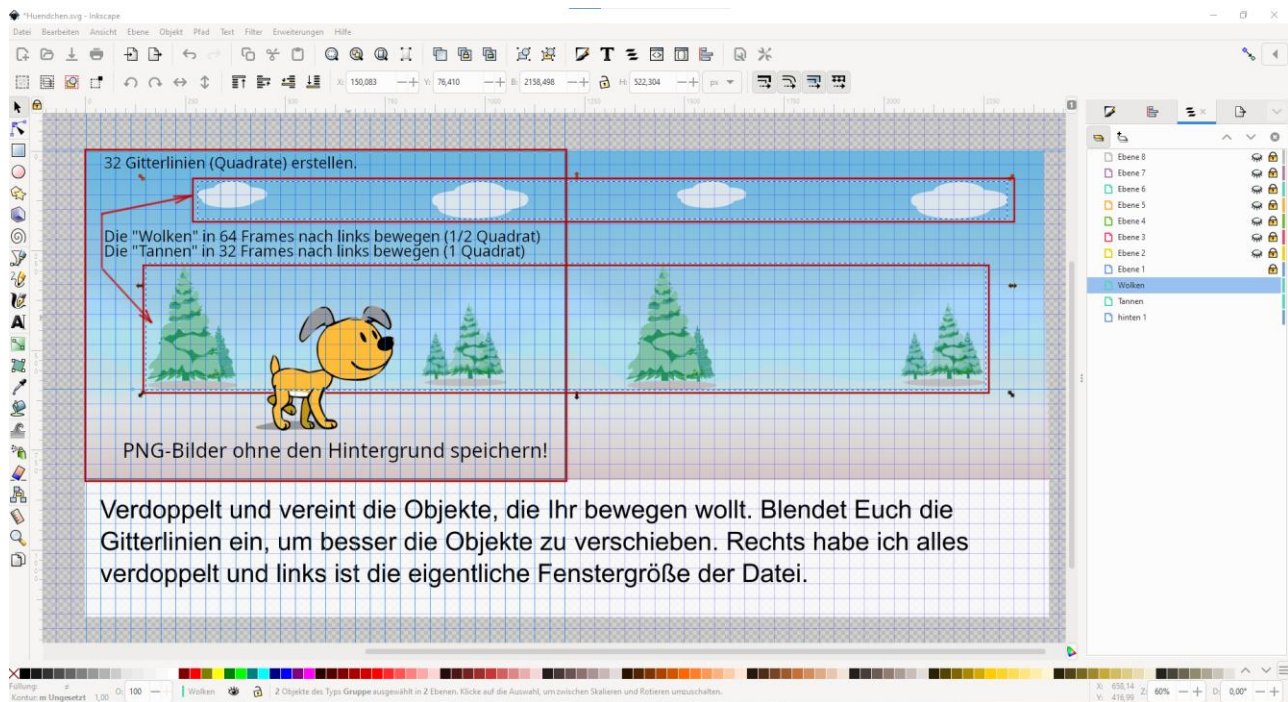


Animation-Hund



Diese Animation besteht aus drei einzelnen Animationen und einem Hintergrundbild.

Alle Grafiken, mit Einzelschritten (Bewegungen) für die Animationen, habe ich in Inkscape gemacht und als PNG-Dateien gespeichert. Für jede Animation habe ich einen Ordner, mit einem passenden Namen z.B. „Wolken“, „Tannen“, „Hund“ erstellt.

Als erstes bastelt man ein passendes „Hintergrundbild“ und bestimmt somit auch die ungefähre Größe der Animation in Pixel. Später kann dieser Schritt in Gimp auch noch verändert werden.

„Hund_Ani mit 8 Grafiken“ war der Hund selbst. Dank der tollen Anleitung Im Netz war es schnell erledigt.

Danach musste ich mir ein Paar Gedanken darüber machen, wie ich die Bewegungen des Hundes unterstützen kann, so, dass er sich nicht an einer Stelle bewegt. Hier würde eine zusätzliche Bewegung einer Landschaft von Vorteil sein.

Tannenbäume und Wolken kommen ins Spiel. Aber, wie viele Bildchen braucht es für eine Animation?

Um es realistischer darzustellen, müssen sich die Wolken langsamer bewegen als die Tannenbäumchen.

Man könnte sich den Hintergrund wie ein Laufband vorstellen! Der Hund läuft an einer Stelle und der Hintergrund, sprich die Wolken und Tannenbäume, bewegen sich.

Lange Rede kurzer Sinn...

Wir haben in der Hunde-Ani 8 Bilder. Alle anderen Animationen müssen sich durch 8 teilen. Das steht fest.

Für „das Laufband“ der Tannen bräuchten wir deutlich mehr Bilder, z.B. hier 32.

„Tannen_Ani mit 32 Grafiken“.

Für „das Laufband“ der Wolken bräuchten wir noch mehr Bilder, z.B. hier 64.

„Wolken_Ani mit 64 Grafiken“.

Sind alle Grafiken gemacht, geht es in Gimp weiter.

1. in Gimp „als Ebenen öffnen“ die **„Wolken_Ani mit 64 Grafiken“**. Jetzt fügt man noch „als Ebenen öffnen“ die Hintergrundebene zum Ebenenstapel hinzu und schiebt diese Ebene ganz nach unten. Das Gimp-Script „Combine Background“ führt man aus. Zum Schluss löscht man die ursprüngliche untere Hintergrundebene.

Die Datei z.B. als Wolken_Ani.xcf speichern. Datei wieder schließen.

2. in Gimp „als Ebenen öffnen“ die **„Tannen_Ani mit 32 Grafiken“**, wiederholt erneut „als Ebenen öffnen“ die „Tannen_Ani mit 32 Grafiken“. Somit haben wir 64 Ebenen parat. Die Datei z.B. als Tannen_Ani.xcf speichern. Datei wieder schließen.

3. in Gimp „als Ebenen öffnen“ die **„Hund_Ani mit 8 Grafiken“**, wiederholt erneut noch 7x „als Ebenen öffnen“ die „Hund_Ani mit 8 Grafiken“. Somit haben wir 64 Ebenen parat. Die Datei z.B. als Hund_Ani.xcf speichern. Datei wieder schließen.

Alle drei Animation-Vorlagen, mit je 64 Ebenen, sind als .XCF Dateien erstellt worden.

Jetzt werden die Animationen mit dem Script **„Animation Merge“** vereint. Gimplyworxs hat den Link zu diesem Script gepostet. Das Script nimmt einem viel Arbeit ab.

Regeln zum Script „Animation Merge“:

- man kann gleichzeitig nur zwei Animationen miteinander vereinen
- die erste Animation kann ohne Transparenz sein
- die zweite Animation sollte einen transparenten Hintergrund haben
- die Anzahl der Ebenen beider Animationen muss gleich sein
- die Größe der Bilder/ Ebenen muss gleich sein

Zuerst wählt man mit dem Script „Animation Merge“ die Animation **Wolken_Ani.xcf**, d.h. Animation mit einem "ganzen" Bild, und dann die Animation **Tannen_Ani.xcf**, d.h. die mit dem transparenten Teil.

Die Datei speichert man wieder ab und wiederholt das Script mit dieser Datei und der Datei **„Hund_Ani.xcf“** erneut.

Soo... das dürfte es wohl gewesen sein...☺

Viel Spaß beim Basteln!