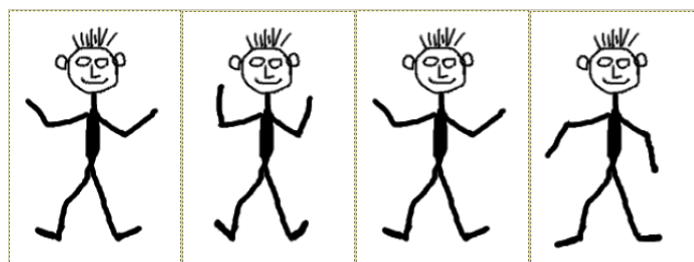
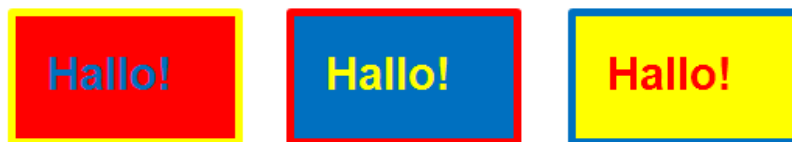


Animierte Gifs

Animierte Gifs erstellen mit Gimp



Inhaltsverzeichnis

1	Einige Hinweise	2
2	Erstellung von animierten Gifs.....	3
2.1	Ein Beispiel mit Textfeldern.....	3
2.2	Ein Beispiel mit Strichmännchen.....	7
2.3	Der blinzelnde Frosch:	8
2.4	Ein animiertes Logo (Laufschrift).....	10

1 Einige Hinweise

- Animationen sind visuelle Effekte, die man dadurch erhält, dass man verschiedene Einzelbilder eines sich bewegenden Objektes oder einer Person in so hoher Geschwindigkeit hintereinander zeigt, dass unser menschliches Auge getäuscht wird.
- Gespeichert als „**animierte gifs**“ (animierte gif-Dateien) können Sie solche animierte Bilder in Webseiten und Wikis einbauen.
- Zum Erstellen von animierten Gifs wird in diesem Skript „**Gimp**“ verwendet, da dies mit diesem Programm besonders einfach ist und weil es den Schülern kostenlos zur Verfügung steht. Außerdem ist Gimp skriptiert und steht somit allen Münchner Schulen zur Verfügung.
- In diesem Skript finden Sie vier verschiedene Beispiele. Beim Nachbauen dieser Beispiele lernen Sie gleichzeitig den Umgang mit einigen wichtigen Werkzeugen von Gimp.
- Im vierten Beispiel finden Sie außerdem eine Beschreibung, wie Sie mit Gimp „**Logos**“ erstellen können.

2 Erstellung von animierten Gifs

2.1 Ein Beispiel mit Textfeldern

- **Starten Sie OpenOffice Writer oder Word 2010**

- Erstellen Sie in einem Textdokument die drei folgenden Textfelder:



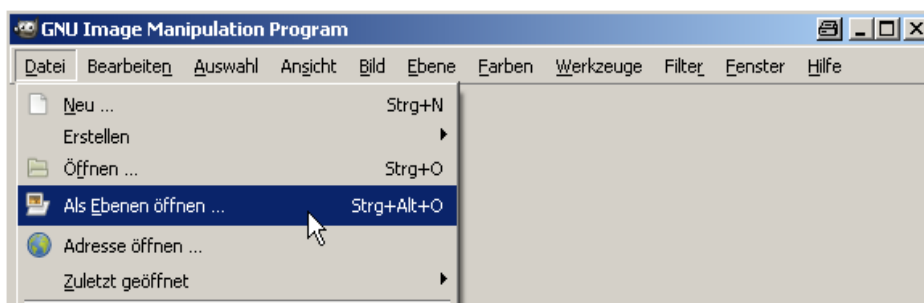
Info zu den Textfeldern:

Größe: 3,5 cm x 2 cm,

Innerer Seitenrand: 0,5 cm

Schriftgröße: 24

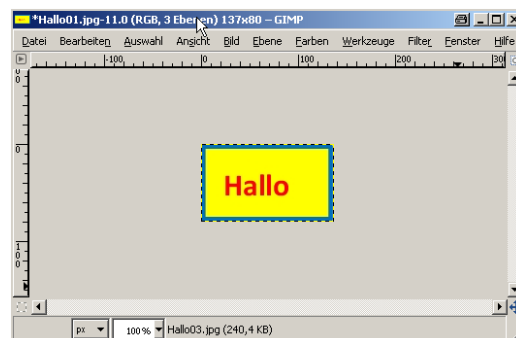
- Speichern Sie sicherheitshalber das Textdokument, ohne es zu schließen.
- **Bilder mit Gimp speichern**
 - Markieren und Kopieren Sie in Ihrem Textdokument das erste Textfeld .
 - Starten Sie Gimp und fügen Sie das Textfeld dort ein.
 - Speichern Sie das Bild mit dem Namen „Bild01.jpg“ in einem Projektordner.
 - Speichern Sie auch die beiden anderen Textfelder mit Hilfe von Gimp als Bilder mit den Namen „Bild02.jpg“ und „Bild03.jpg“ in Ihrem Projektordner.
- **Verarbeitung der Bilder mit Gimp**
 - Starten Sie Gimp neu und laden Sie über das Menü: „Datei → Als Ebenen öffnen“ die Bilddatei „Bild01.jpg“. Das geht auch mit der Tastenkombination: „Strg+Alt+o“.



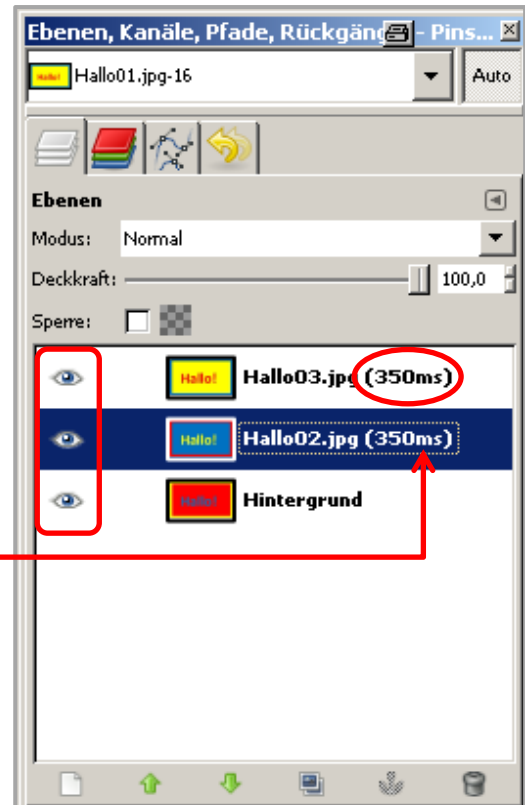
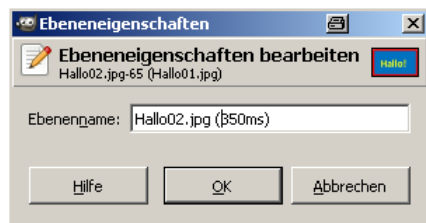
- Laden Sie anschließend auf die gleiche Weise auch die Bilder „Bild02.jpg“ und „Bild03.jpg“.

- Hier das Ergebnis:

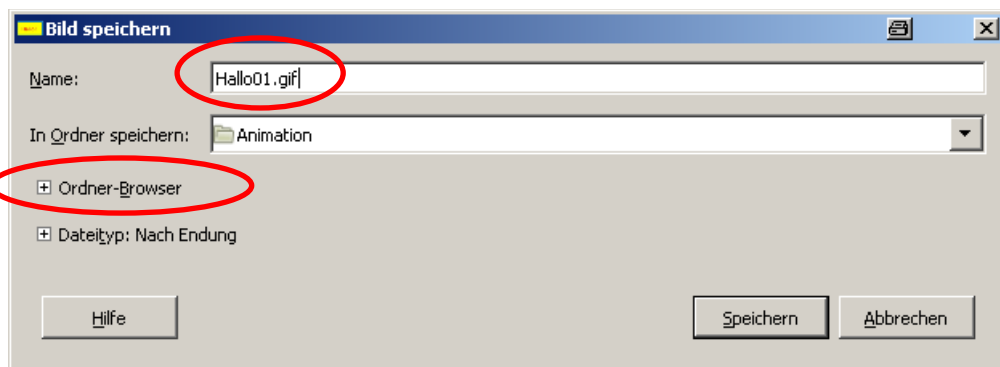
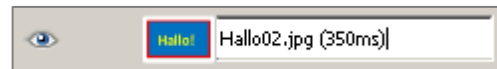
Die Bilder der drei Textfelder liegen in drei verschiedenen Ebenen übereinander. Sie sehen nur das oberste Textfeld.



- In der rechts angelegten Dialogbox „**Ebenen, Kanäle, Pfade ...**“ können Sie die drei Bilder aufgelistet sehen.
- Mit einem Klick auf die links abgebildeten Augen können Sie die zu den jeweiligen Ebenen gehörenden Bilder ausblenden. So können Sie sicherstellen, dass Sie in der Ebene arbeiten, die Sie markiert haben.
- Bei einem erneuten Klick auf eines der Augen wird das Bild wieder eingeblendet.
- Mit einem Doppelklick ganz rechts in den Bereich neben einen Ebenennamen öffnen Sie das Fenster „**Ebeneneigenschaften**“.



- In diesem Fenster können Sie nicht nur den Namen der Ebene verändern, sondern auch in einer Klammer dahinter die Anzeigedauer in **ms** (Millisekunden) angeben. Dies macht es möglich, dass verschiedene Bilder einer Animation verschieden lang angezeigt werden können. Geben Sie einfach verschiedene Zeiten an.
- Mit einem Doppelklick auf den Namen der Ebene öffnet sich ein kleineres Fenster, in dem Sie ebenfalls den Namen der Ebene verändern und die Anzeigedauer des Bildes angeben können.
- Um nun endlich das animierte Bild zu erzeugen, klicken wir im Menü auf „**Datei → Speichern unter**“. Es erscheint der folgende Dialog:

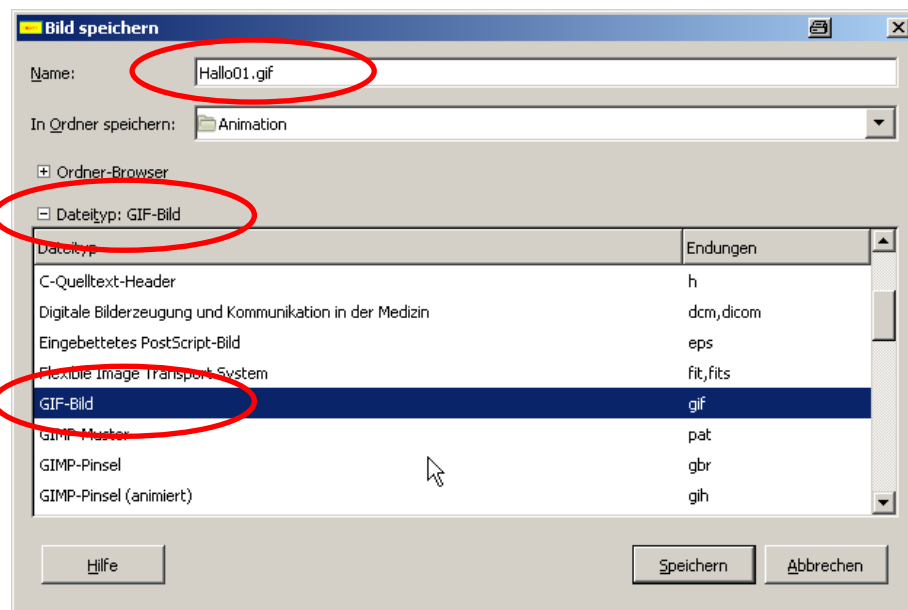


- Klicken Sie auf das kleine Plus-Zeichen vor „**Ordner-Browser**“ und suchen Sie sich einen anderen Ordner aus, wenn Ihnen der vorgeschlagene Ordner nicht gefällt.

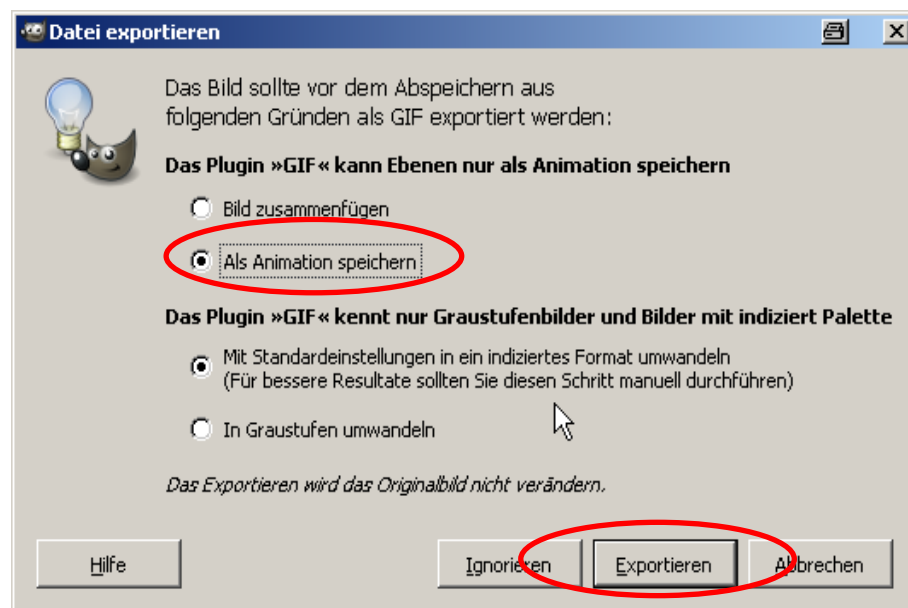
- Das Allerwichtigste an dieser Stelle ist, dass wir den von Gimp vorgeschlagenen Dateinamen „Hallo01.jpg“ verändern in „Hallo01.gif“.

Beachten Sie, dass im Dialogfeld links unten steht: „Dateityp: Nach Endung“. Die Dateinamenserweiterung, die Sie hinter den Dateinamen schreiben, bewirkt also die Speicherung im ausgewählten Format.

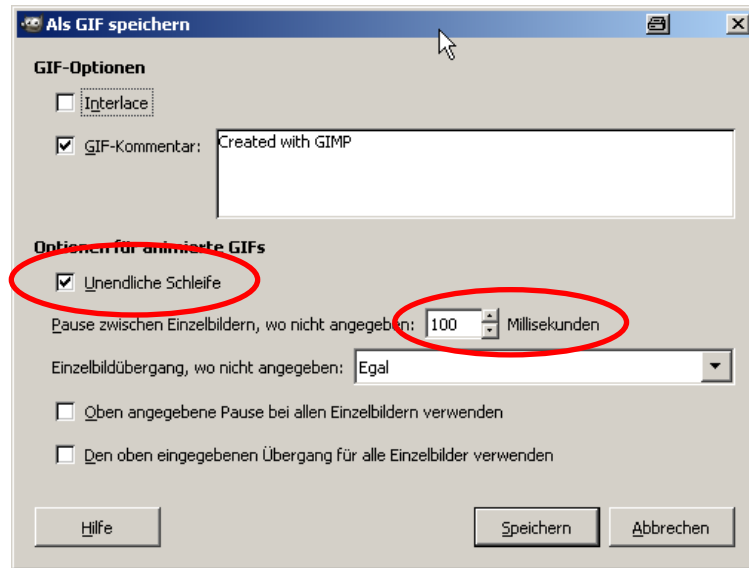
- Eine zweite Möglichkeit besteht natürlich darin, dass Sie auf das kleine Pluszeichen vor „Dateityp: Nach Endung“ klicken und dann im erweiterten Dialogfenster den Typ „GIF-Bild“ markieren. Dann wird der Dateiname automatisch mit der ausgewählten Dateierweiterung ergänzt.



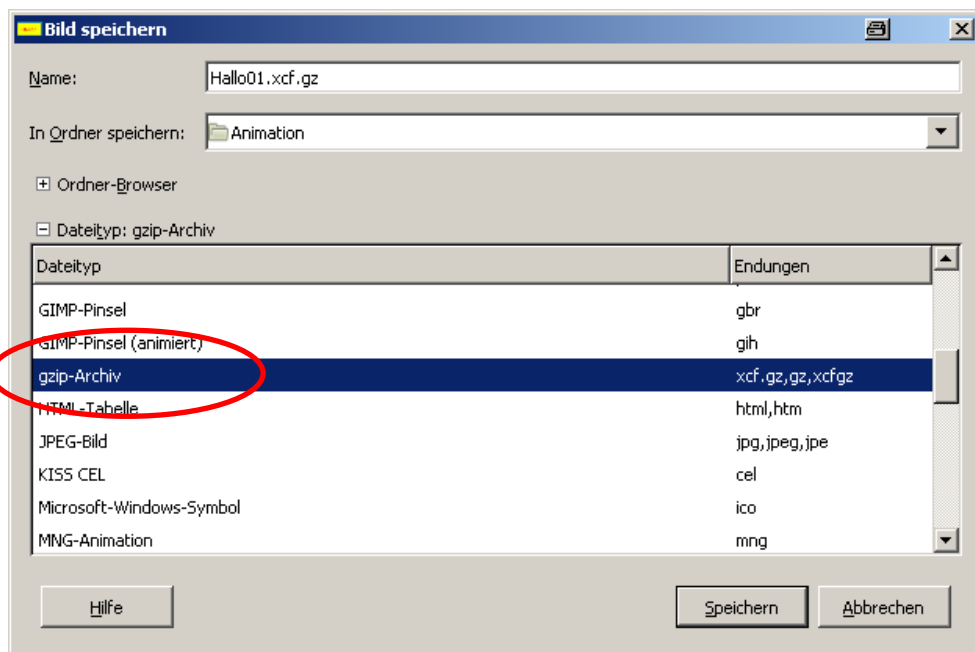
- Nach einem Klick auf „Speichern“ erscheint ein neues Fenster:



- Wählen Sie „Als Animation speichern“ und klicken Sie anschließend auf die Schaltfläche „Exportieren“.



- Im nächsten Dialogfenster können Sie weitere Einstellungen vornehmen. Sie können z. B. angeben, wie lange die Pause zwischen jenen Einzelbildern sein soll, bei denen Sie vorher keine Anzeigedauer angegeben haben.
- Mit einem Klick auf die Schaltfläche „**Speichern**“ erhalten Sie Ihr animiertes Bild.
- Mit einem Doppelklick auf das animierte Bild im Projektordner können Sie das Ergebnis testen.
- Um das Projekt mit den drei Ebenen für spätere Veränderungen zu erhalten, speichern Sie es mit dem Dateityp „**gzip-Archiv**“:



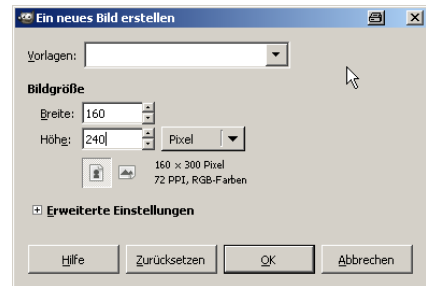
- Nun können Sie das Projekt jederzeit wieder öffnen und die Bilder in den verschiedenen Ebenen nach Belieben ändern.

- **Viel Erfolg!**

2.2 Ein Beispiel mit Strichmännchen

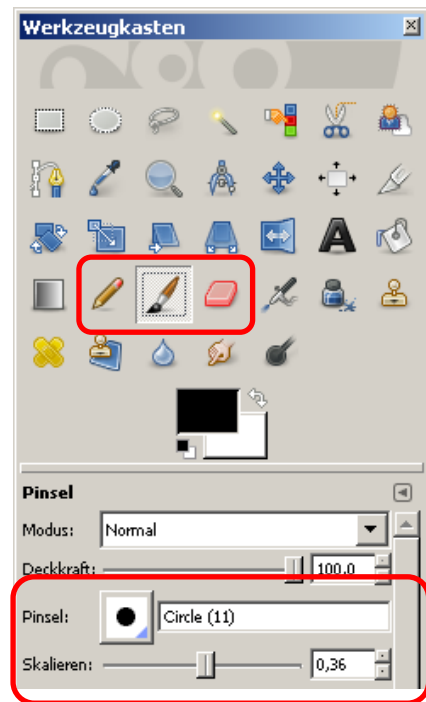
• Starten Sie Gimp

- Um ein neues Bild zu erstellen, klicken Sie im Menü auf „Datei → Neu“.
- Im Dialogfenster „Ein neues Bild erstellen“ legen Sie die Bildgröße fest (z. B. 160 x 240 Pixel).
- Um besser zeichnen zu können, zoomen Sie die Arbeitsfläche, indem Sie bei gedrückter Strg-Taste am Mousrad drehen.



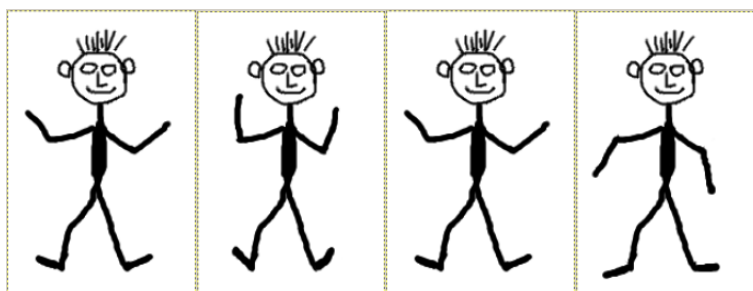
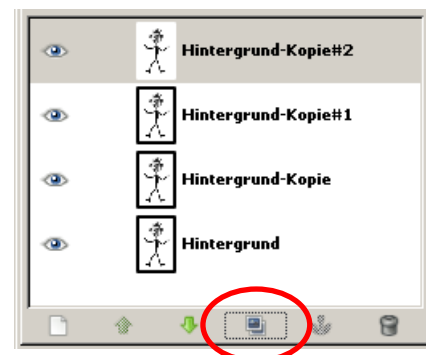
• Nun zeichnen Sie mit den Werkzeugen von Gimp ein Strichmännchen.

- Klicken Sie im Werkzeugkasten auf die Schaltfläche „Pinsel“.
- Stellen Sie im Eigenschaftenfenster bei „Pinsel“ die Strichform ein und bei „Skalieren“ die gewünschte Pinseldicke.
- Nun malen Sie das schönste Strichmännchen der Welt.
- Gefällt Ihnen beim Zeichnen der letzte Pinselstrich nicht, so können Sie ihn mit „Strg+z“ wieder löschen.



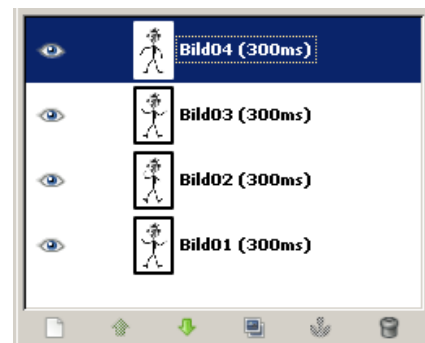
• Nun duplizieren Sie Ihr schönes Strichmännchen.

- Um 3 Kopien Ihres Strichmännchens zu erhalten klicken Sie 3 mal auf die dafür vorgesehene Schaltfläche im Dialogfenster „Ebenen, Kanäle, Pfade ...“. Nun haben Sie 4 mal das gleiche Strichmännchen in 4 verschiedenen Ebenen.
- Das zweite und das vierte Männchen sollen Sie nun so verändern, dass die folgende Bilderfolge entsteht.



- **Und wie verändert man nun das Strichmännchen?**

- Um Fehler zu vermeiden, sollten Sie während der Bearbeitung einer Kopie unbedingt die anderen Bilder ausblenden (Klick auf die Augen) und die Ebene **markieren**, in der Sie arbeiten wollen.
- Klicken Sie im Werkzeugkasten neben dem Pinselwerkzeug auf den Radierer und stellen Sie über „**Skalieren**“ die gewünschte Dicke des Radierers ein.
- Löschen Sie nun mit dem Mauszeiger die beiden Arme Ihres Strichmännchens und die beiden Füße.
- Klicken Sie jetzt wieder auf das Pinselwerkzeug und zeichnen Sie die Unterarme und die Füße in einer neuen Position.
- Verfahren Sie mit dem vierten Bild genauso.
- Wie oben im 1. Beispiel schon beschrieben, können Sie jederzeit die Namen der 4 Einzelbilder umbenennen und ihre Anzeigedauer angeben.

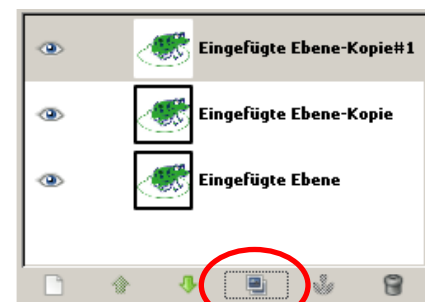
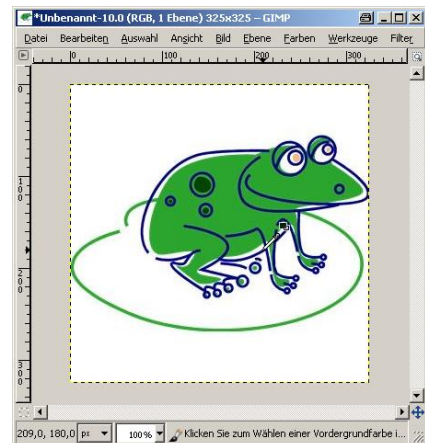


- Das Speichern als animiertes Gif und auch als Projekt mit den 4 Einzelbildern führen Sie jetzt durch, wie schon im ersten Beispiel beschrieben.

2.3 Der blinzelnde Frosch:

- **Starten Sie Gimp**

- Ohne in Gimp ein neues Dokument zu öffnen, fügen Sie den rechts abgebildeten Frosch (mit **Strg+v** oder über das Menü mit „**Bearbeiten → Einfügen**“) ein und automatisch wird eine neue Datei erstellt.
- Den Frosch finden Sie in den Cliparts von Microsoft. Sie können auch ein anderes Tier mit schönen großen Augen nehmen.
- Zoomen Sie die Arbeitsfläche mit dem Frosch, indem Sie bei gedrückter Strg-Taste am Mausrad drehen. Je größer die Augen sind, um so besser können Sie sie bearbeiten.
- Klicken Sie 2 mal auf die Schaltfläche „**Duplikat erstellen**“ und erzeugen Sie so zwei zusätzliche Kopien des Frosches.



- **Und wie verändert man nun die Froschaugen?**

- Um Fehler zu vermeiden, sollten Sie während der Bearbeitung einer Kopie unbedingt die anderen Bilder ausblenden (Klick auf die Augen) und das Bild **markieren**, das Sie bearbeiten wollen.

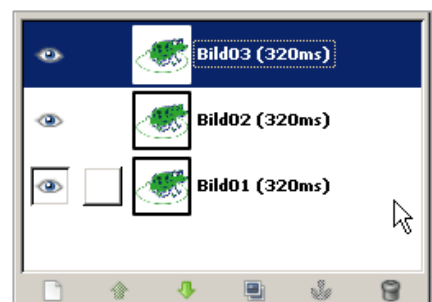
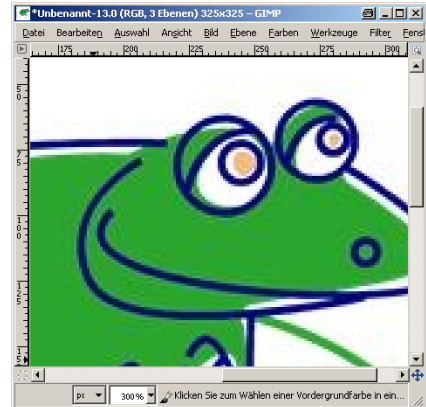


- Klicken Sie im Werkzeugkasten auf die Farbpipette und dann mit dem Mauszeiger an beliebiger Stelle auf die dunkelblaue Umrandung der Augen, um so diesen Farbton aufzunehmen.



- Klicken Sie im Werkzeugkasten auf den Pinsel und versuchen Sie über „**Skalieren**“ die Dicke des Pinselstriches so einzustellen, dass sie in etwa mit der Dicke der Augenrändern übereinstimmt.
- Zeichnen Sie jetzt wie rechts abgebildet mit ruhiger Hand zwei neue Begrenzungslinien der Augenlider.
- Übernehmen Sie mit der Farbpipette den grünen Farbton.
- Klicken Sie wieder auf den Pinsel und übermalen Sie wie rechts abgebildet das vergrößerte Augenlid mit der grünen Farbe.
- Im dritten Bild übermalen Sie das gesamte Auge mit der grünen Farbe. So erhält man den Eindruck, dass das Auge geschlossen ist.
- Wie in den anderen beiden Beispielen schon beschrieben, können Sie die Namen der 3 Einzelbilder umbenennen und eine Anzeigedauer angeben.

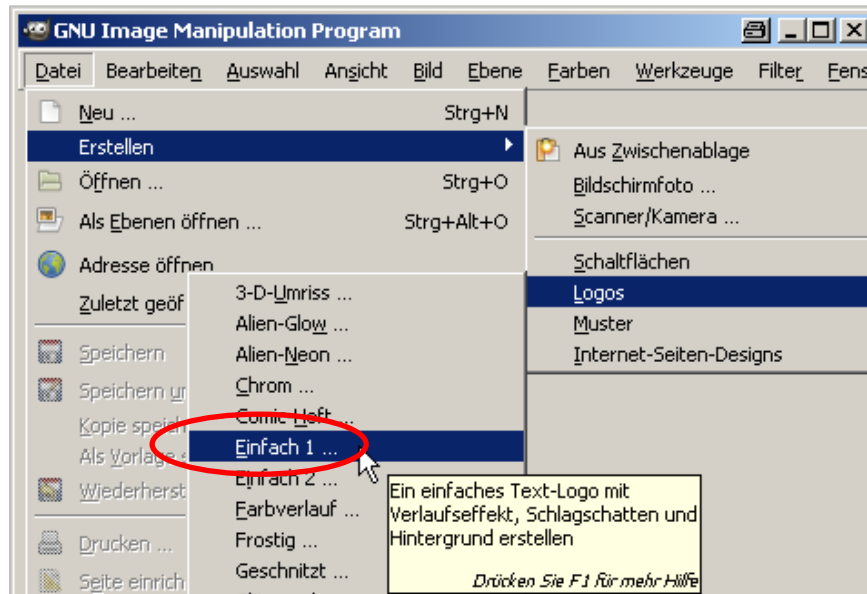
- Speichern Sie nun das Bild als animiertes Gif (wie beim ersten Beispiel bereits beschrieben) und testen Sie das Ergebnis.
- Sichern Sie das Projekt mit den 3 Einzelbildern.



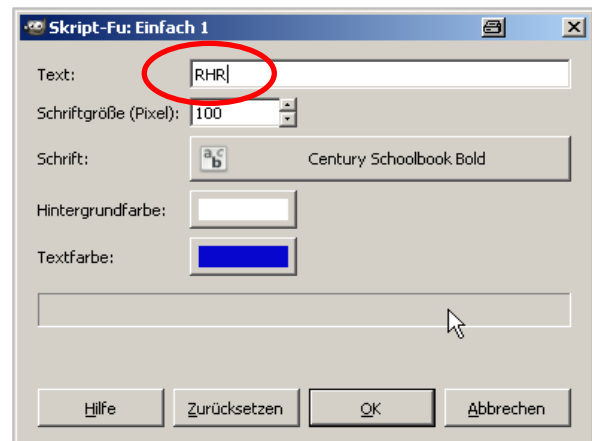
2.4 Ein animiertes Logo (Laufschrift)

Mit Gimp können Sie auf sehr einfache Weise optisch ansprechende Logos erstellen. An einem Beispiel soll hier die Vorgehensweise erklärt werden:

- **Starten Sie Gimp und erstellen Sie ein Logo:**
 - Klicken Sie im Menü auf „Datei → Erstellen → Logos“
 - Bewegen Sie die Maus über die verschiedenen Logoarten, so erhalten Sie eine kurze Information über das Aussehen des Logos.



- Wählen Sie eine Art der Logodarstellung aus (in diesem Beispiel „**Einfach 1**“).
- In nächsten Fenster tragen Sie im ersten Formularfeld den Text Ihres Logos ein.
- Zusätzlich können Sie Schriftgröße und Schriftart (im Beispiel rechts ist das „**Century Schoolbook Bold**“).
- Wenn gewünscht, ändern Sie noch die Hintergrundfarbe und die Textfarbe Ihres Logos und klicken Sie auf „**OK**“.
- Rechts sehen Sie das fertige Logo:



- In der Dialogbox „**Ebenen, Kanäle, Pfade ...**“ können Sie erkennen, dass Ihr Logo aus drei Ebenen besteht:
 - dem Text „**RHR**“
 - der Schattierung (shadow)
 - dem Hintergrund (Background)

- **Vereinigung in einer Ebene**

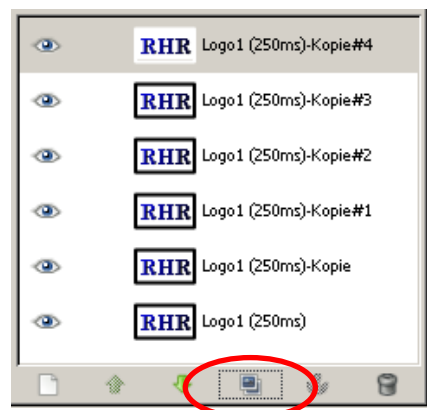
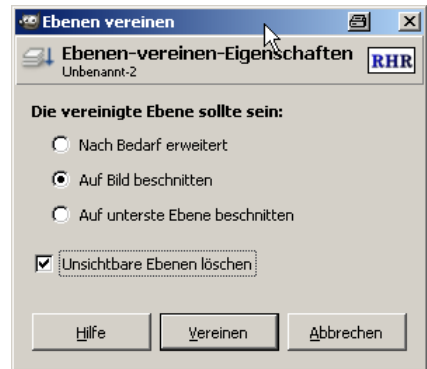
- Für die weitere Bearbeitung Ihres Logos ist es unbedingt notwendig, dass Sie die drei Ebenen in einer einzigen Bildebene vereinen:
 - Starten Sie mit einem rechten Mausklick in das Bild das Kontextmenü.
 - Im Kontextmenü wählen Sie dann „**Bild → Sichtbare Ebenen vereinen**“.
- Weitere Infos dazu finden Sie in der Hilfe.

- Das Ergebnis sehen Sie in der rechten Abbildung:

- Es ist durchaus sinnvoll, der ausgewählten Ebene bereits jetzt einen neuen Namen zu geben und auch die Anzeigedauer festzulegen.



- Um eine Animation mit 6 Bildern zu erstellen, klicken Sie nun 5 mal auf die Schaltfläche „**Duplikat erstellen**“ und erzeugen so 5 weitere Kopien von Ihrem Logo.
- Wenn Sie Lust haben, können Sie die Namen der einzelnen Ebenen anpassen. Nötig ist das aber nicht.
- Wenn Sie wollen, können Sie auch verschiedene Zeiten für die Anzeigedauer eintragen.



- **Laufschrift vorbereiten**

- Wie im vorherigen Beispiel müssen wir auch hier darauf achten, dass die Ebene, in der wir arbeiten, markiert ist und alle anderen Ebenen ausgeblendet sind.



- Im obersten Bild sollen alle Buchstaben gelöscht werden. Dies können Sie etwas umständlich mit dem Werkzeug „**Radierer**“ bewerkstelligen. Viel eleganter ist der folgende Weg.



- Klicken Sie im Werkzeugkasten auf die Schaltfläche „**rechteckige Auswahl**“ und ziehen Sie damit ein Rechteck um die Buchstaben Ihres Logos auf.

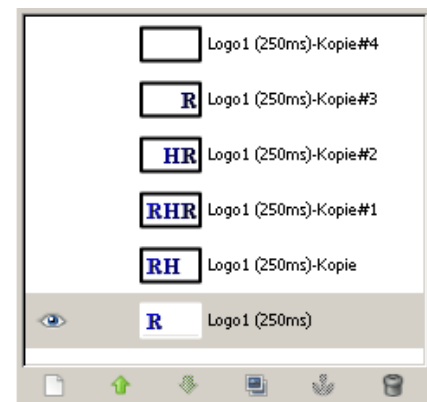
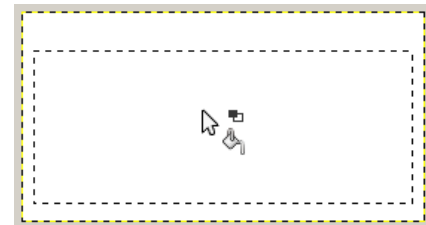
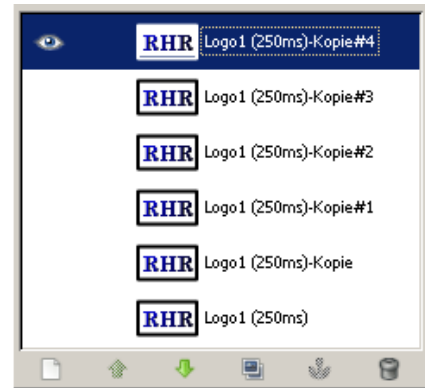


- Wählen Sie im Werkzeugkasten die Pipette aus und nehmen Sie damit die weiße Hintergrundfarbe auf.



- Klicken Sie nun auf das Werkzeug „**Füllen**“ und bei „**gleichzeitig**“ gedrückter „**Shift-Taste**“ mit der linken Maustaste in das aufgezogene Rechteck. Die Buchstaben sind verschwunden.

- Nun bearbeiten Sie der Reihe nach die Bilder aller Ebenen.
- Das Ergebnis sollte am Ende so aussehen, wie es die Abbildung rechts zeigt.



- Speichern Sie Ihre Arbeit sicherheitshalber als Projekt mit allen Ebenen.
- Exportieren Sie Ihre Logo als animiertes Gif (wie im ersten Beispiel schon beschrieben).
- Viel Erfolg!