



**INFORMÁTICA APLICADA ( EJERCICIO)**  
**IES ALMUDEYNE DEPARTAMENTO DE INFORMÁTICA**  
**EJERCICIO N º: 38**  
**TEMA: GIMP. Nuestra primera animación.**

Se va a crear una animación bastante simple, en la que aparezca una cuenta atrás. Una animación consta de un número determinado de Frames. En el ejemplo que se verá a continuación habrá una correspondencia directa entre frames y capas.

- 1) Ejecuta GIMP.
- 2) Crea una imagen nueva de 600x400 pixels. Guárdala como “cuenta\_atras.xcf” (recuerda de vez en cuando darle a la opción de grabar para no perder tu trabajo )
- 3) Visualiza el diálogo de capas para tener un mayor control (sino recuerdas cómo hacerlo acude a ejercicios anteriores)
- 4) Rellena el fondo de color negro:



- 5) Vamos a usar guías para tener puntos de referencia. Crea dos guías una horizontal y otra vertical que divida la pantalla en dos (sino recuerdas cómo hacerlo acude a ejercicios anteriores)
- 6) Haz clic en la herramienta “Pintar píxeles de bordes duros”:



Selecciona las siguientes características:

- Color de frente “blanco”
- Brocha “Circle (05)”

Esta acción se ha realizado para su uso posterior, cuando se use en los siguientes puntos la herramienta de selección.

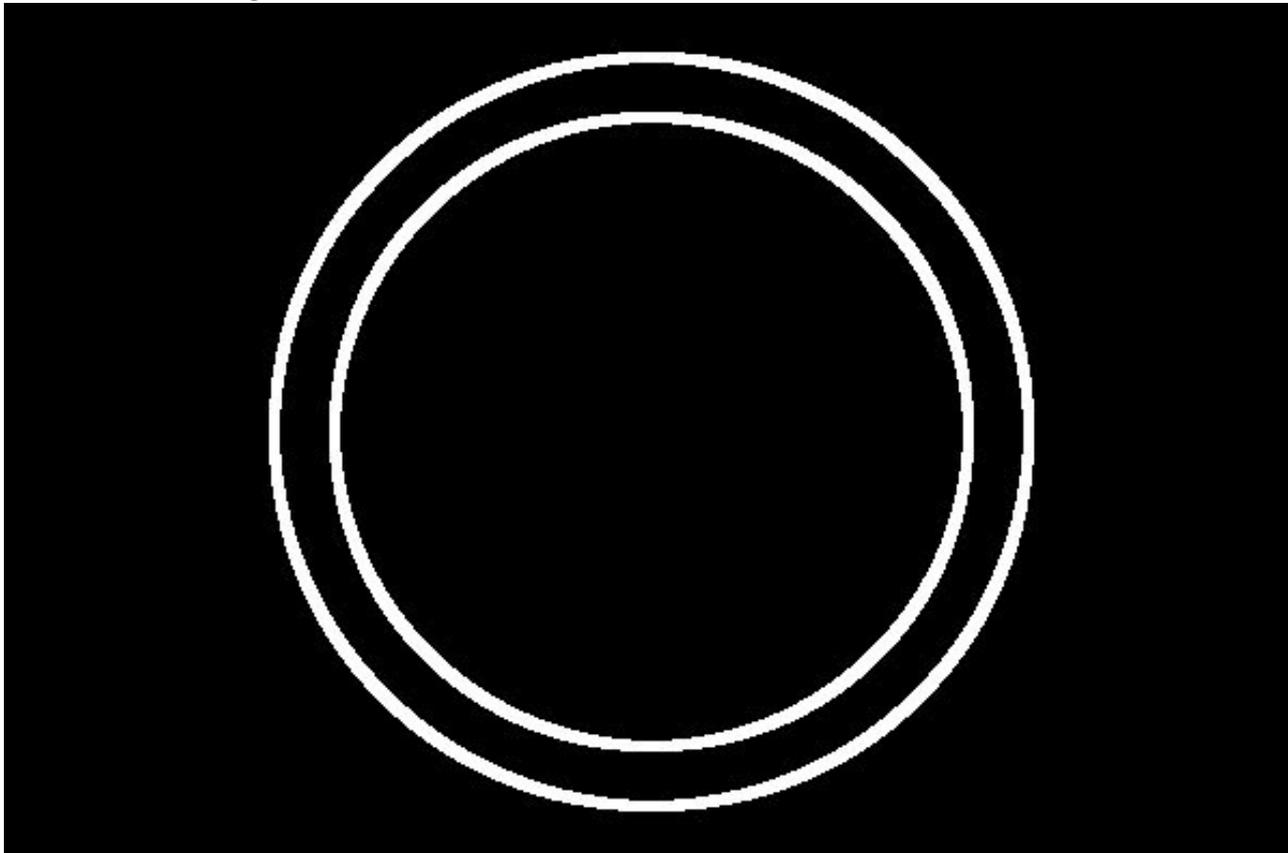
- 7) Usa la herramienta de selección elíptica para dibujar un círculo (recuerda que tienes que tener pulsado CTRL+SHIFT para dibujar un círculo) :



Dibuja un círculo que tenga como centro del mismo la intersección de la dos guías. **MUY IMPORTANTE:** Para convertir la selección en un círculo pulsa el botón derecho del ratón y haz la secuencia: “Editar>Trazar

selección...[Stroke selection]”. Indica que quieres pintarla con la herramienta “Pintar píxeles de bordes duros”.

- 8) Ahora dibuja otro círculo que englobe al anterior. La imagen deberá quedar como la siguiente:



- 9) Haz nueve copias exactas de la capa actual (sino recuerdas como hacerlo, acude a ejercicios anteriores). Tendrás que tener en total 10 capas. Nómbralas como frame0, frame1, frame2, frame3, frame4, frame5, frame6, frame7, frame8 y frame9

- 10) Dirígete a la capa “frame9” y escribe el número “9” mediante la herramienta de texto:

**T**

Elige tipo de letra “Courier 10 pitch” y tamaño fuente 90. Obviamente el color de la letra tendrá que ser blanco para que se pueda visualizar. **Leer estos consejos antes de escribir el texto:**

- Oculta el resto de las capas para poder trabajar mejor (pulsa en el icono del “ojo” para ocultar una capa)
- Cuando termines de escribir el texto debes recolocararlo en la posición que desees (puedes usar los cursores del teclado para desplazarlo, no hace

falta ni siquiera que tengas seleccionada la herramienta de desplazamiento)

- Si te aparece el texto en otra capa tendrás que combinarlo con la capa en la que quieres que se visualice. Para ello selecciona la capa de texto, pulsa a continuación el botón derecho del ratón y haz clic en “Combinar hacia abajo”.

11) Ahora haz lo mismo para el resto de capas. Por ejemplo para la capa frame4 tendrás que dibujar un cuadro dentro de los círculos concéntricos.

12) Cuando hayas terminado de rellenar cada una de las capas habrá que convertir dicha imagen en una imagen en movimiento con formato GIF. Para conseguirlo sigue los siguientes pasos:

a) Archivo>Guardar como...

b) Introduce como nombre “cuenta\_atras.gif”. Pulsa sobre botón “Guardar”

c) **IMPORTANTE.**En la nueva ventana marcar las opciones:

- Guardar como animación
- Convertir a indexado usando ajustes predefinidos.

d) Pulsar botón Exportar.

e) En la siguiente ventana:

- Tiene que estar marcada la opción de “Bucle infinito”
- Especifica el valor 1000 milisegundos en “Retardo entre cuadros cuando no se especifique”.

13)Para poder visualizar el resultado abrir el Nautilus buscando el archivo “cuenta\_atras.gif”. Pulsa el botón derecho del ratón sobre dicho archivo y selecciona “Abrir con>>Abrir con Navegador web (Mozilla Firefox)