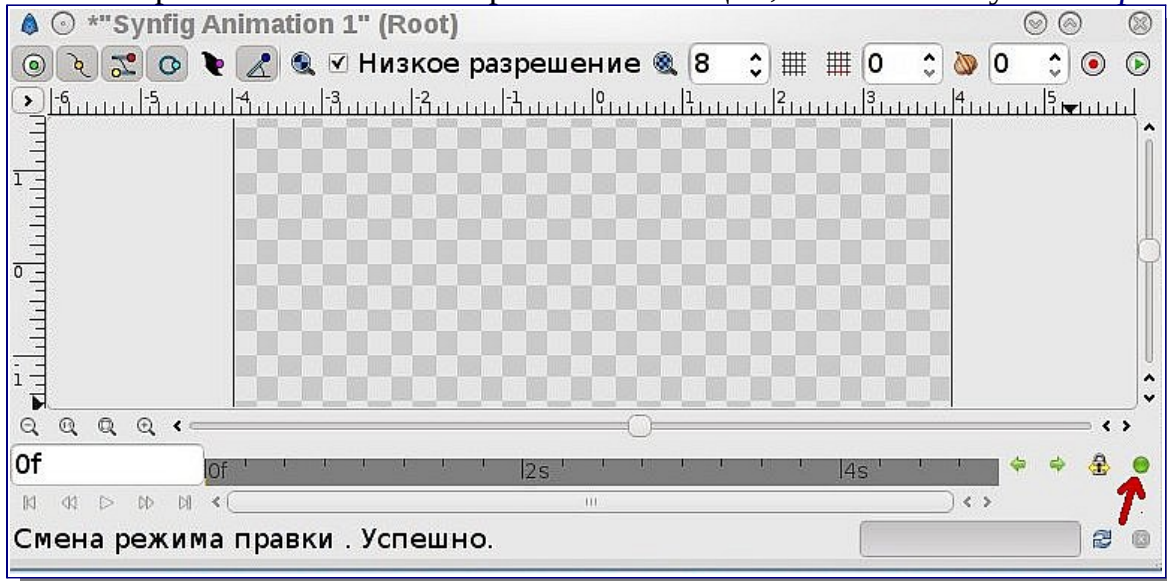


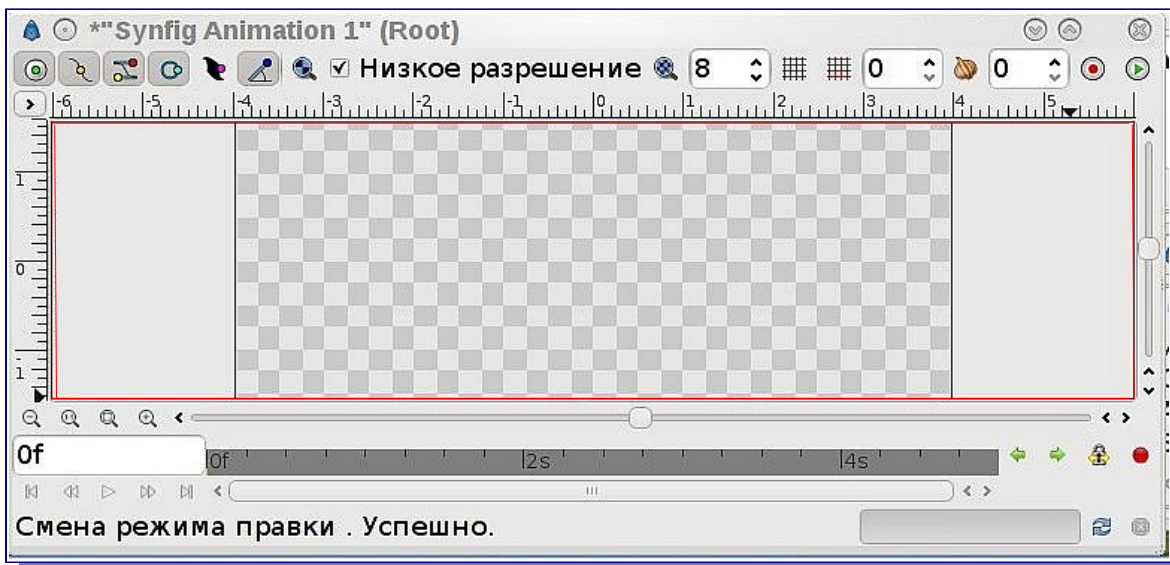
Создание анимации (Synfig Studio в ALT Linux 5.0.2 Школьный Мастер)

Запустите Syntif Studio (*Прочие — Графика — Sinfig Studio*)

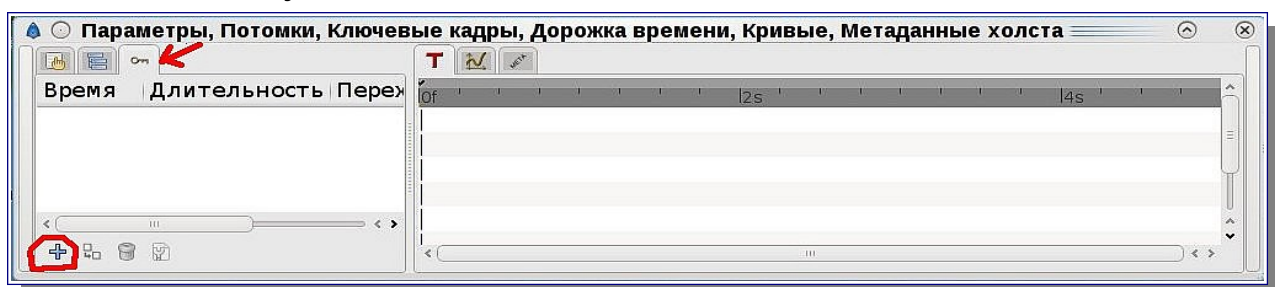
Переключитесь из режима Рисования в режим Анимации, нажав кнопку *Анимировать*.



Вокруг холста появляется красная рамка, а на кнопке переключения будет изображён уже не зелёный шар, а красный.



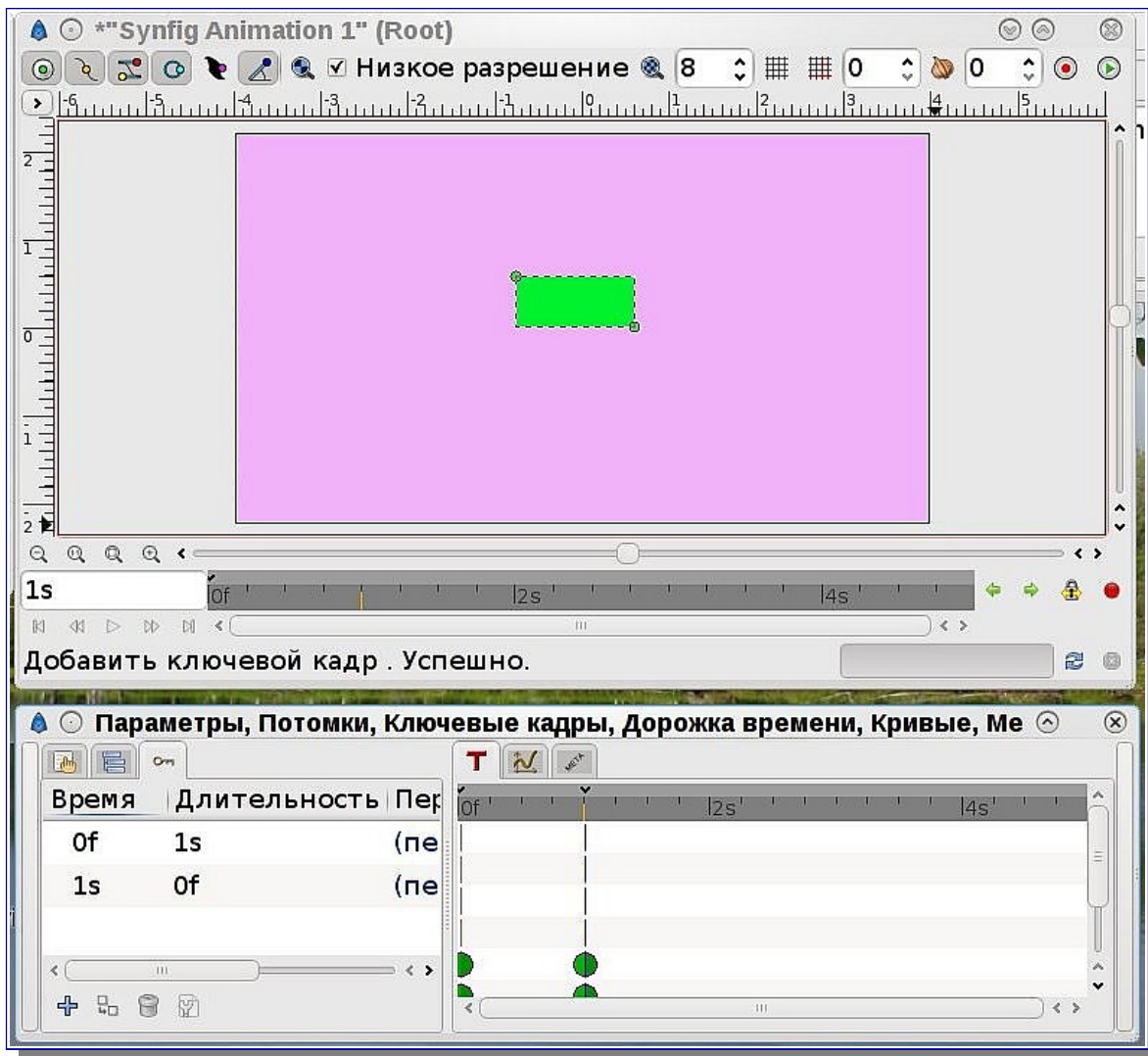
В контекстном меню Рабочего окна выберите Слой — Создать — Геометрия — Сплошная заливка. Создадим первый ключевой кадр, выбрав на панели *Параметры, Потомки, Ключевые кадры, Дорожка времени, Кривые, Метаданные холста* вкладку *Ключевые кадры* и нажав «+» внизу.



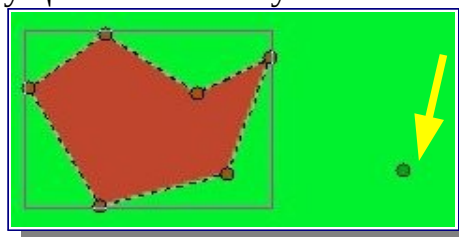
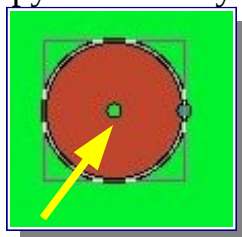
Измените цвет заливки и разместите на холсте небольшой прямоугольник.

Перейдите на панели *Параметры*, *Потомки*, *Ключевые кадры*, *Дорожка времени*, *Кривые*, *Метаданные холста* в 24 кадр (1s) и создайте ещё один ключевой кадр. Переместите прямоугольник на центр холста.

Чтобы переместить прямоугольник выберите *Инструмент трансформации*, щёлкните по прямоугольнику, появятся две метки по диагонали. Нужно выделить их обе. При выделении они меняют цвет на зелёный. Выделив первую, при нажатой клавише *Ctrl* выделяем вторую метку и перемещаем прямоугольник за любую из них.



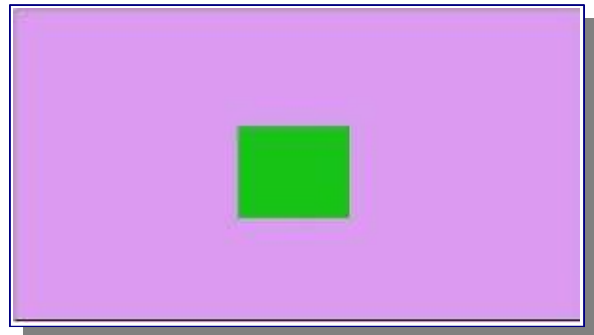
(перемещение круга и многоугольника осуществляется за указанные ниже метки)



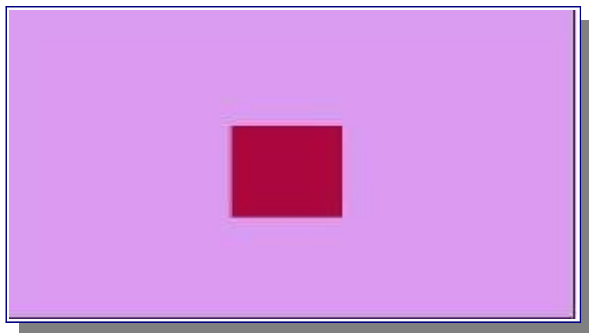
Далее будем переходить в кадры на 2s и 3s, добавлять ключевой кадр и после этого вносить изменения, показанные ниже.



на 0f (0 кадр)



на 1s (24f — 24 кадр)



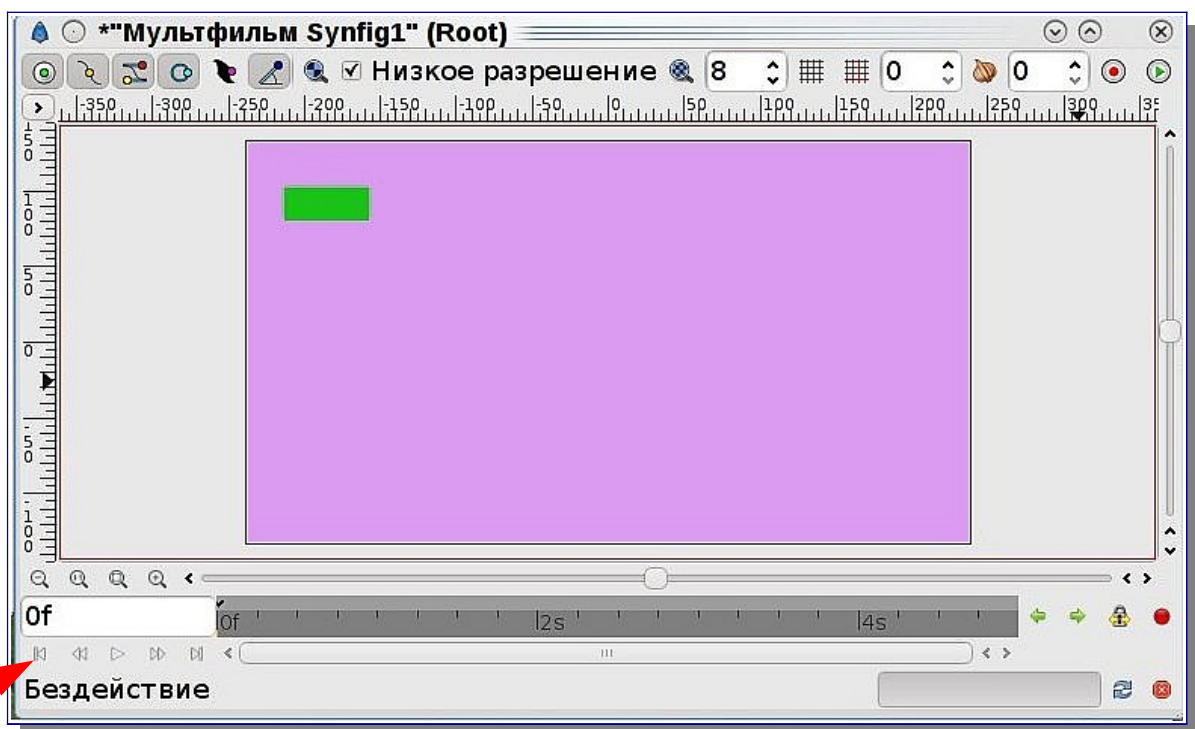
на 2s



на 3s

Просмотр анимации

Внизу Рабочего окна под окном *Текущее время* имеются 5 кнопок: *Перемотать к началу*, *Предыдущий кадр*, *Воспроизведение*, *Следующий кадр*, *Перемотать к концу*.



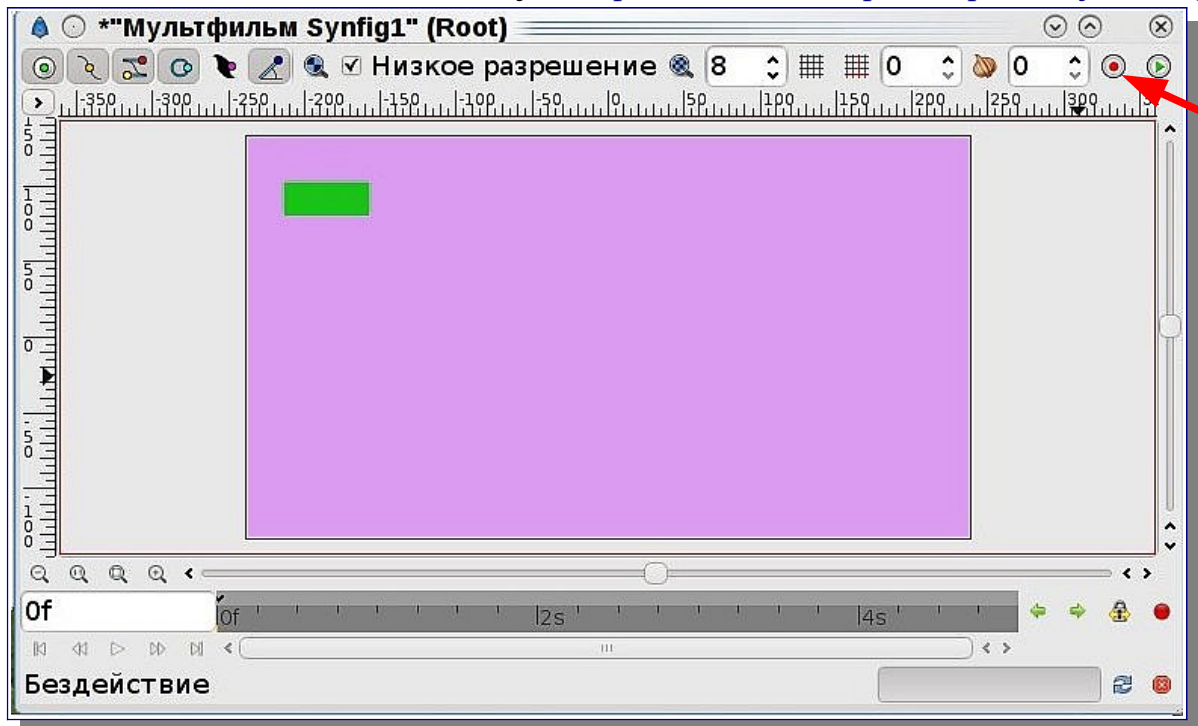
Нажмите вначале кнопку *Перемотать к началу*, затем — *Воспроизведение*.

Сохранение анимации

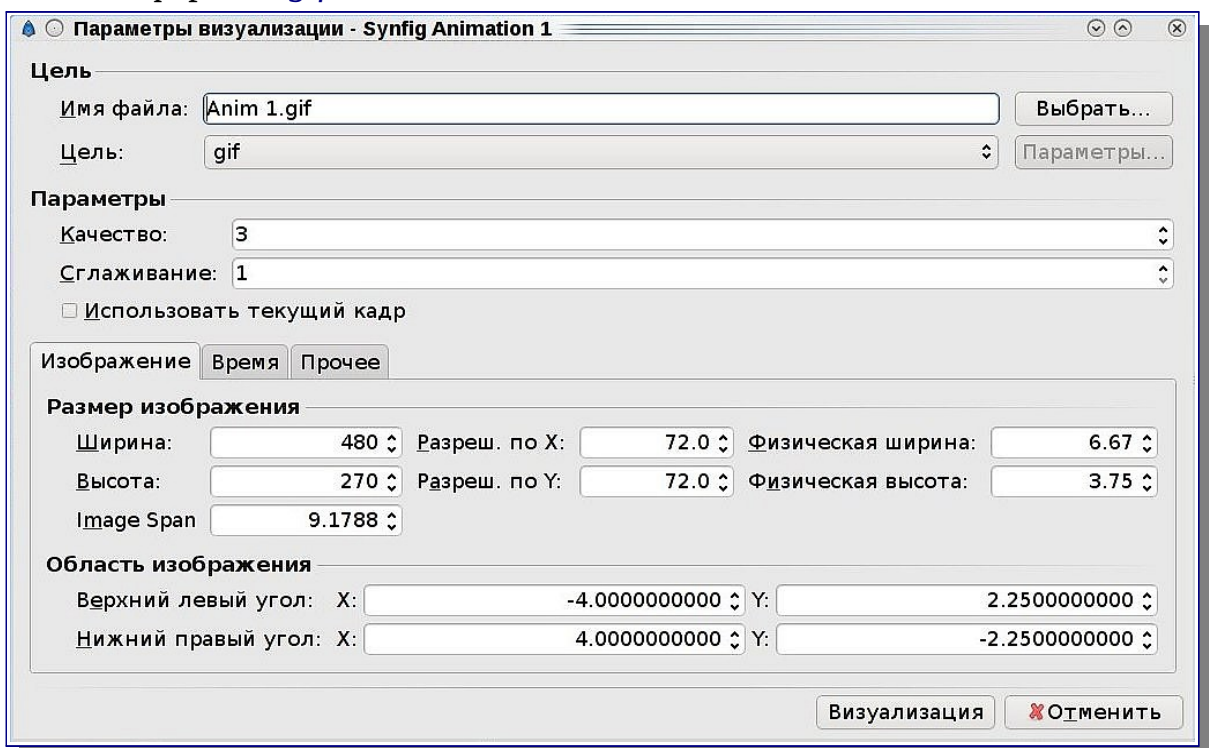
Чтобы сохранить файл достаточно выполнить стандартную операцию сохранения. При этом будет сохранен файл в формате программы Synfig (.sifz), который необходим, если работа по созданию анимации ещё не завершена.

Анимация может храниться во многих форматах (чаще, видеоформатах и формате flash-анимации), в том числе и одним графическом — gif.

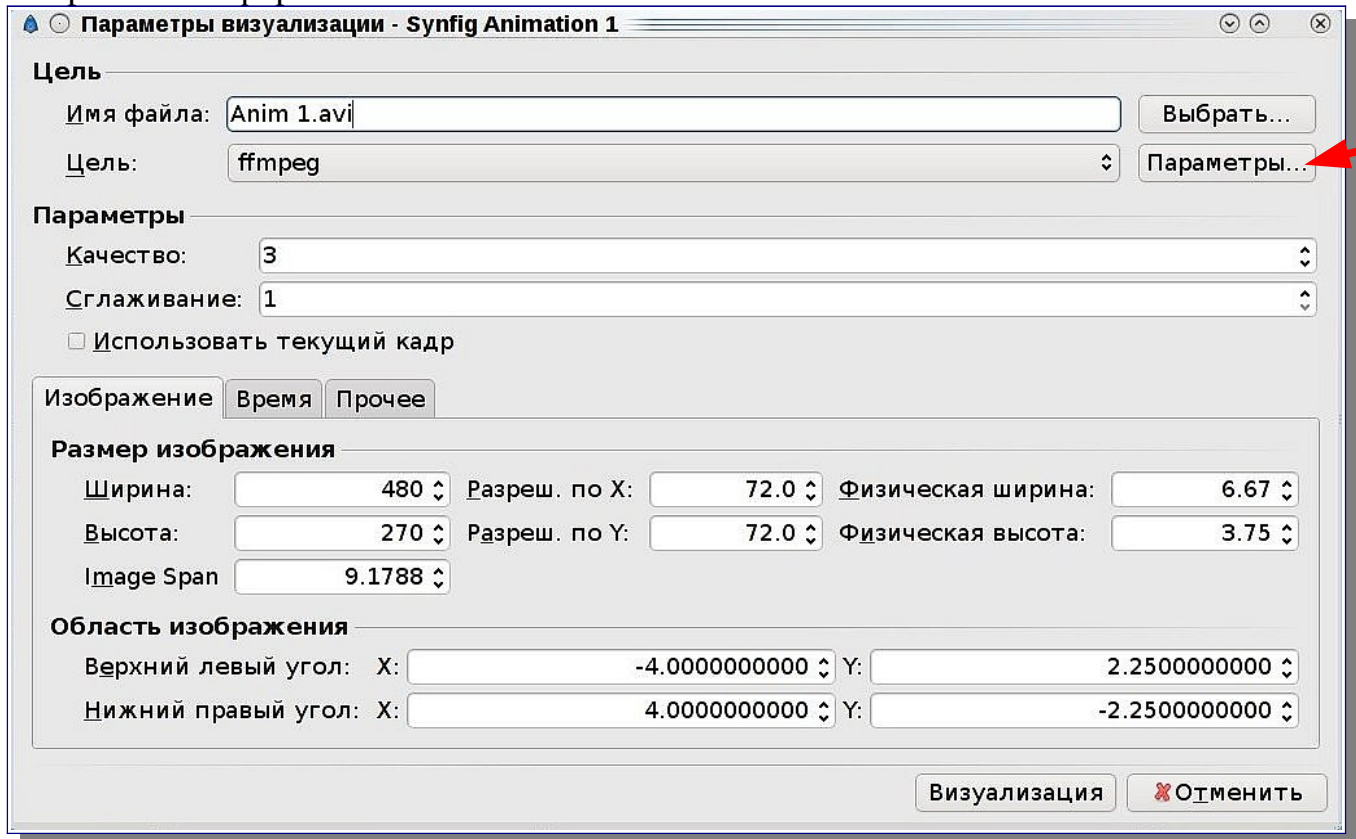
Для сохранения анимации нажмите кнопку *Открыть диалог параметров визуализации*.



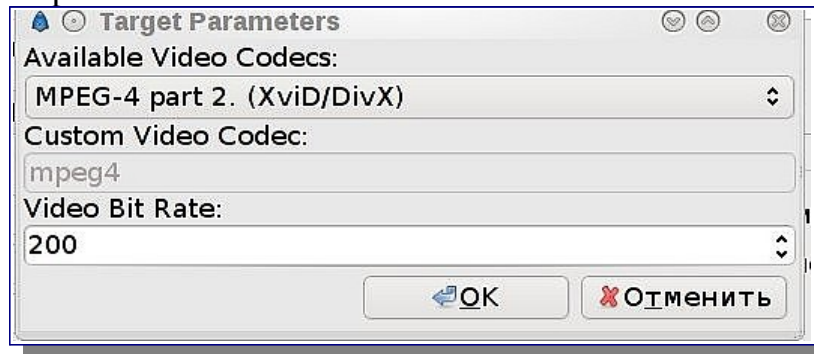
Для сохранения в формате *gif*:



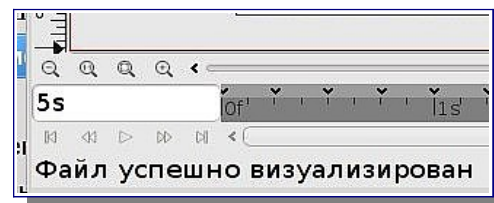
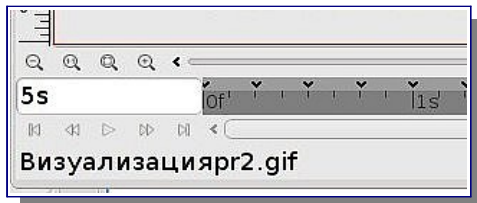
Для сохранения в формате *avi*:



Для настройки параметров:



После нажатия кнопки *Визуализация* нужно дождаться пока внизу Рабочего окна запись *Визуализация* не изменится (иногда проходит несколько минут) на запись *Файл успешно визуализирован* (см. ниже).



Примечания:

1. Картинки, фон можно заранее создать или скачать из Интернета и обработать в другой программе. Чтобы их разместить на полотне нужно в контекстном меню Рабочего окна (лучше не на полотне) выбрать *Файл — Импортировать*.

2. Размер файла в формате *gif* намного больше формата *avi*.
3. Не получается создавать анимацию более 4 секунд. Причины пока не знаю.
4. Размер изображения в формате *avi* при воспроизведении зависит от проигрывателя. Реальный размер анимации совпадает с размером картинки на Web-странице:
<http://lybohna2005.narod.ru/Kopilka/linux.htm>

Источники:

1. <http://younglinux.info/synfig1>
2. <http://younglinux.info/synfig2>
3. <http://younglinux.info/synfig3>

Картинки:

1. <http://images.yandex.ru/yandsearch?text=%D0%B7%D0%B0%D0%B9%D1%87%D0%B8%D0%BA&rpt=image>
2. http://images.yandex.ru/yandsearch?rpt=simage&ed=1&text=%D0%BF%D1%80%D0%B8%D1%80%D0%BE%D0%B4%D0%B0%20%D0%B2%D0%B5%D1%81%D0%BD%D0%BE%D0%B9%20%D0%B8%20%D0%BB%D0%B5%D1%82%D0%BE%D0%BC&p=67&img_url=photos.lifeisphoto.ru%2F32%2F0%2F329384.jpg