

ΚΙΝΟΥΜΕΝΟ ΣΧΕΔΙΟ ΜΕ GIMP

1. ΑΠΟΘΗΚΕΥΣΤΕ ΤΑ ΑΡΧΕΙΑ [WINDMILD.JPG](#) , [THE DOLFIN.JPG](#) ΣΤΟΝ ΦΑΚΕΛΟ ΤΑ ΕΓΓΡΑΦΑ ΜΟΥ
2. ΑΝΟΙΞΕΤΕ ΤΟ GIMP
3. ΑΡΧΕΙΟ → ΑΝΟΙΓΜΑ ΑΡΧΕΙΟ : ΑΝΟΙΞΕΤΕ ΤΟ ΑΡΧΕΙΟ [WINDMILD.JPG](#)
4. ΑΡΧΕΙΟ→ΑΝΟΙΓΜΑ ΩΣ ΣΤΡΩΣΕΙΣ : ΑΝΟΙΞΕΤΕ ΤΟ ΑΡΧΕΙΟ [THE DOLFIN.JPG](#)
5. ΕΡΓΑΛΕΙΑ → ΕΡΓΑΛΕΙΑ ΜΕΤΑΣΧΗΜΑΤΙΣΜΟΥ → ΜΕΤΑΚΙΝΗΣΗ : ΔΟΚΙΜΑΣΤΕ ΝΑ ΜΕΤΑΚΙΝΗΣΕΤΕ ΤΟ ΔΕΛΦΙΝΙ
6. ΣΤΡΩΣΗ → ΔΙΑΦΑΝΕΙΑ → ΠΡΟΣΘΗΚΗ ΚΑΝΑΛΙΟΥ ALFA
7. ΣΤΡΩΣΗ → ΔΙΑΦΑΝΕΙΑ → ΧΡΩΜΑ ΣΕ ALFA
8. ΕΡΓΑΛΕΙΑ → ΕΡΓΑΛΕΙΑ ΜΕΤΑΣΧΗΜΑΤΙΣΜΟΥ → ΜΕΤΑΚΙΝΗΣΗ : ΜΕΤΑΚΙΝΗΣΕΤΕ ΤΟ ΔΕΛΦΙΝΙ
9. ΑΡΧΕΙΟ → ΑΠΟΘΗΚΕΥΣΗ ΩΣ ...FIRST.JPG : ΑΠΟΘΗΚΕΥΣΤΕ ΤΗΝ ΠΡΩΤΗ ΣΑΣ ΕΙΚΟΝΑ(.DWINDMILL – 1)
10. ΣΥΝΕΧΙΣΤΕ ΕΠΑΝΑΛΑΜΒΑΝΟΝΤΑΣ ΤΑ ΒΗΜΑΤΑ 1 ΕΩΣ 8 ΤΟΠΟΘΕΤΩΝΤΑΣ ΤΟ ΔΕΛΦΙΝΙ ΣΤΗΝ ΕΠΟΜΕΝΗ ΘΕΣΗ. Π.Χ.



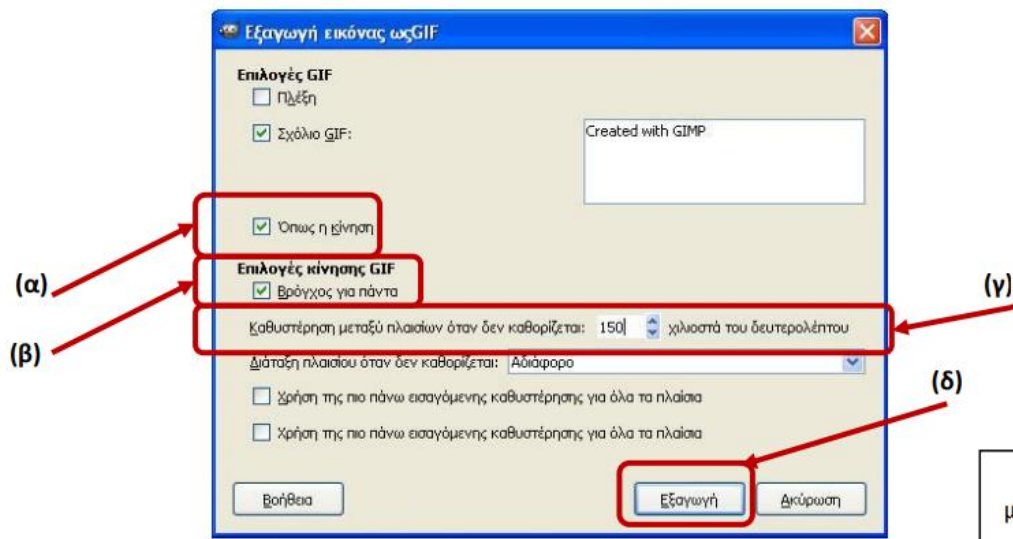
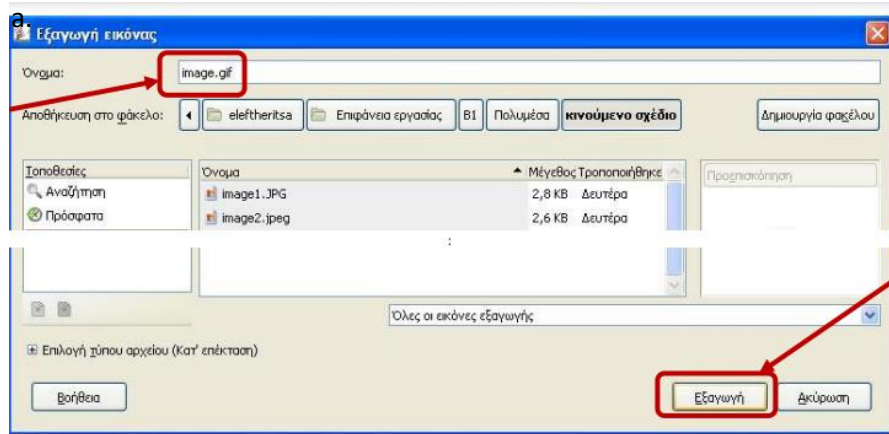
- ΣΤΗΝ ΣΥΝΕΧΕΙΑ ΑΚΟΛΟΥΘΕΙΣΤΕ ΤΙΣ ΟΔΗΓΙΕΣ ΩΣΤΕ ΝΑ ΔΗΜΙΟΥΡΓΗΣΕΤΕ ΤΟ ΚΙΝΟΥΜΕΝΟ ΑΠΟ ΤΙΣ ΕΙΚΟΝΕΣ (

.DWINDMILL – 1, .DWINDMILL – 2, .DWINDMILL – 3, .DWINDMILL – 4

.DWINDMILL – 5, .DWINDMILL – 6, .DWINDMILL – 7)

1. ΑΡΧΕΙΟ → ΑΝΟΙΓΜΑ ΑΡΧΕΙΟ : ΑΝΟΙΓΜΑ THE DWINDMILL – 1.JPG
2. ΑΡΧΕΙΟ → ΑΝΟΙΓΜΑ AS ΣΤΡΩΣΗ : ΑΝΟΙΓΜΑ THE DWINDMILL – 2.JPG
3. ΑΡΧΕΙΟ → ΑΝΟΙΓΜΑ AS ΣΤΡΩΣΗ : ΑΝΟΙΓΜΑ THE DWINDMILL – 3.JPG
4. ΑΡΧΕΙΟ → ΑΝΟΙΓΜΑ AS ΣΤΡΩΣΗ : ΑΝΟΙΓΜΑ THE DWINDMILL – 4.JPG
5. ΑΡΧΕΙΟ → ΑΝΟΙΓΜΑ AS ΣΤΡΩΣΗ : ΑΝΟΙΓΜΑ THE DWINDMILL – 5.JPG
6. ΑΡΧΕΙΟ → ΑΝΟΙΓΜΑ AS ΣΤΡΩΣΗ : ΑΝΟΙΓΜΑ THE DWINDMILL – 6.JPG
7. ΑΡΧΕΙΟ → ΑΝΟΙΓΜΑ AS ΣΤΡΩΣΗ : ΑΝΟΙΓΜΑ THE DWINDMILL – 7.JPG

8. ΑΡΧΕΙΟ → ΕΞΑΓΩΓΗ ΩΣ :IMAGE.GIF



9.

Το πρώτο σας κινούμενο σχέδιο είναι έτοιμο [animation](#)!!!!!!!!!!!!1