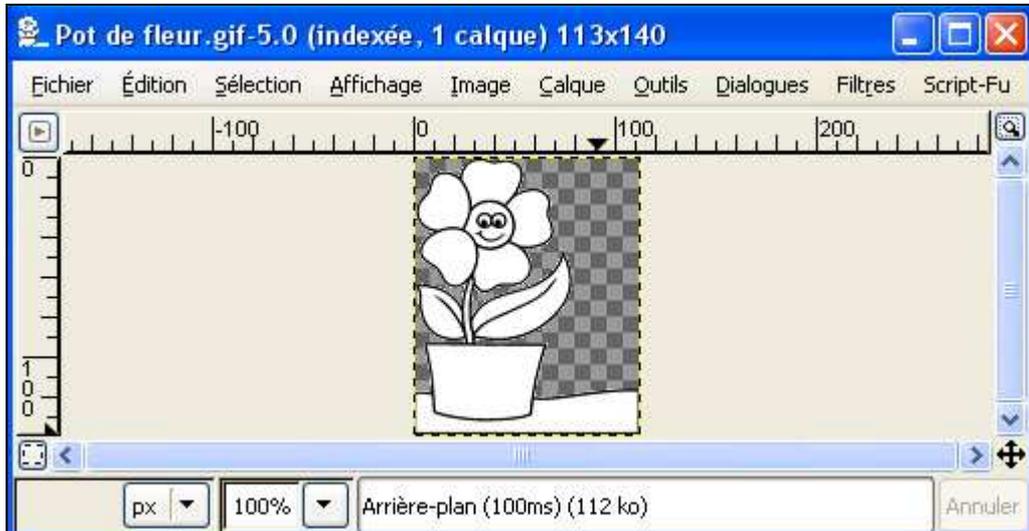


ANIMATION PAR LE COLORIAGE avec GIMP

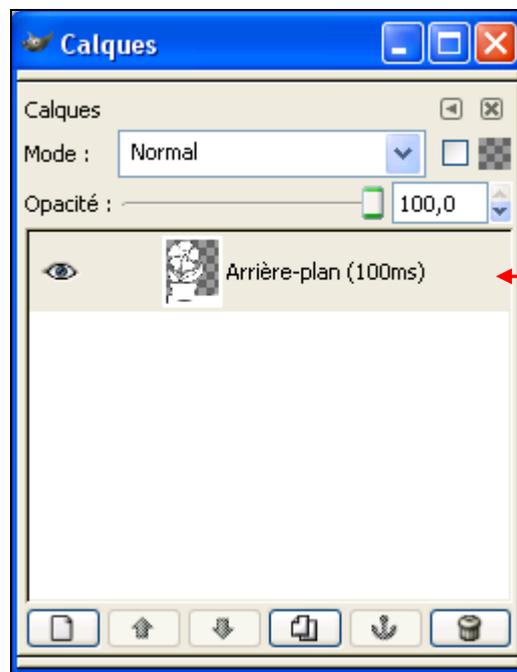
Ouvrir le logiciel **GIMP**

Aller chercher l'image qui va servir pour fabriquer l'animation.

FICHIER / OUVRIR

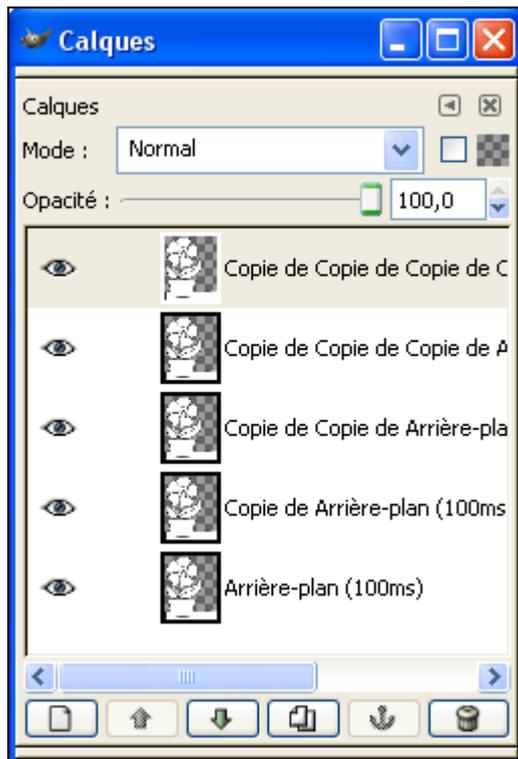
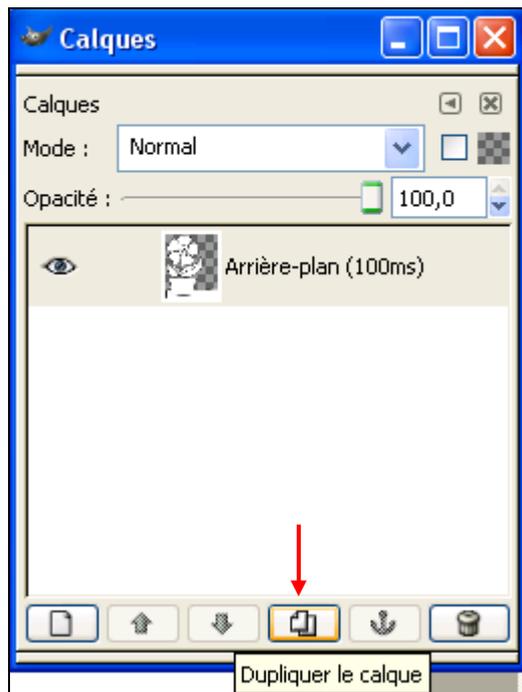


Dans la palette des calques la première image s'appelle « **Arrière-plan** »



DUPLIQUER l'arrière-plan **4 fois** en cliquant sur le bouton **duplicer le calque** (créer une copie) en bas de la fenêtre des calques.

Dans GIMP 2.6 l'icône à un peu changer 



On va maintenant renommer les calques:

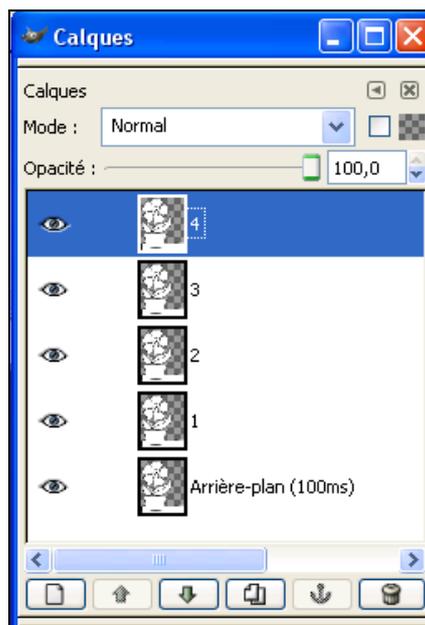
Double-clic sur le nom de chaque calque pour les renommer

On va les nommer **1, 2, 3, 4**

Appuyer sur la touche **ENTREE** du clavier pour valider le nom.

Ne pas renommer l'arrière-plan il doit garder son propre nom.

Le calque **1** sera le calque qui se trouve juste **au dessus** de l'arrière-plan.

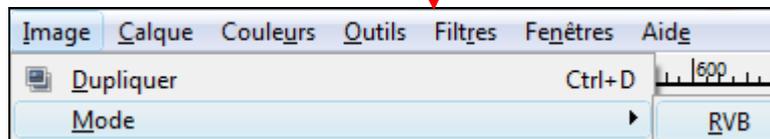


Votre image et « **indexée** » (voir dans la barre du titre)

Indexé = Image avec peu de couleurs.

Avant de colorier il faut mettre l'image en **Mode RVB**
RVB = Rouge – Vert – Bleu = Image riche en couleurs et en haute qualité.

Image / Mode / RVB

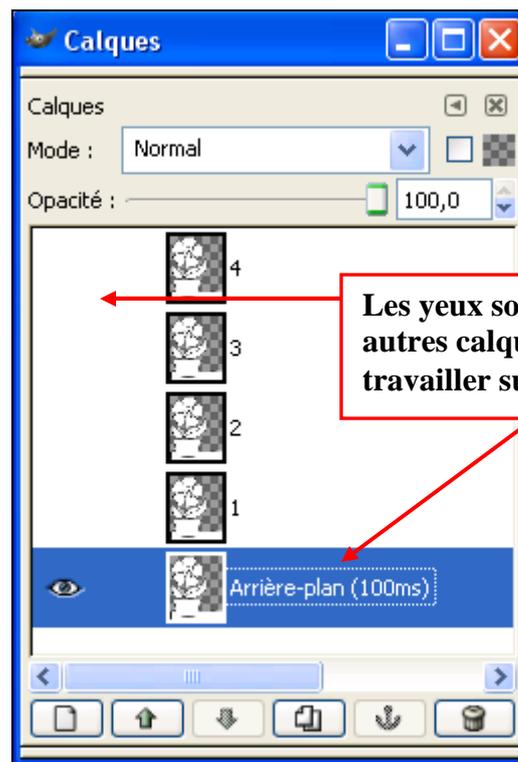
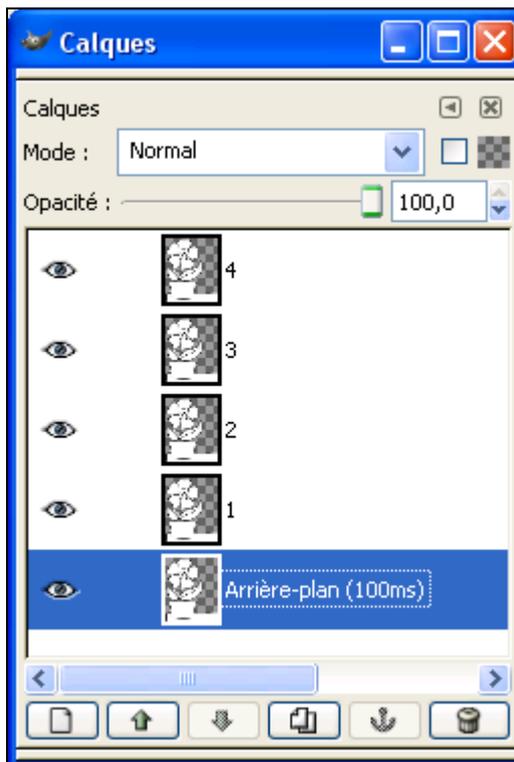


Nous allons commencer à colorier sur le calque Arrière-plan.

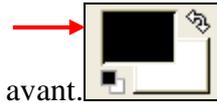
Pour rendre le calque actif se mettre dans la fenêtre des calques et cliquer 1 fois sur le calque sur lequel on veut travailler (nous allons cliquer sur l'arrière-plan)

La ligne entière du calque change de couleur (**elle se met en surbrillance**)

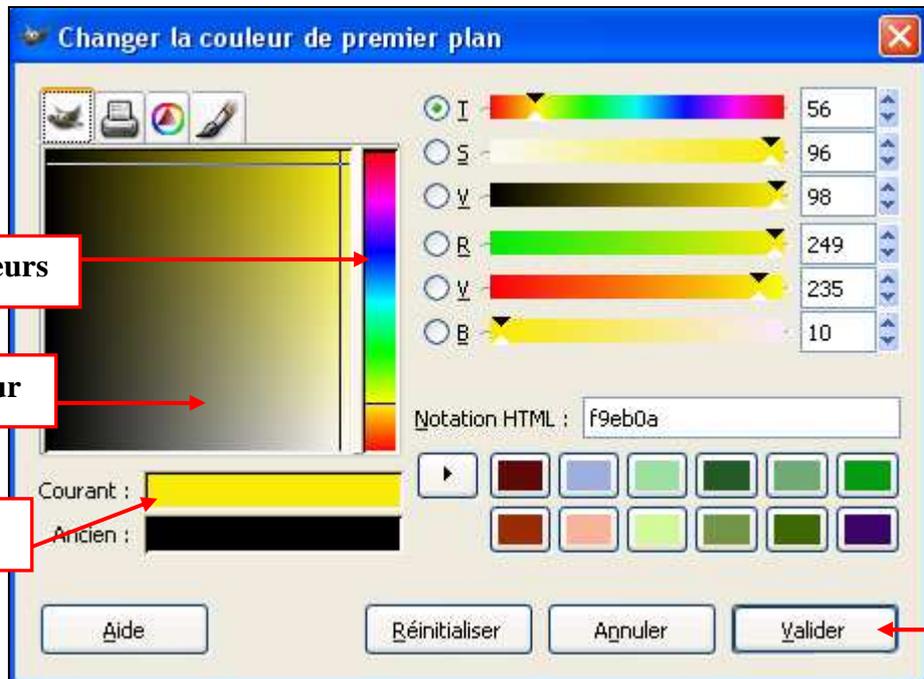
On veut travailler seulement sur l'arrière-plan pour cela il faut enlever les **yeux** des autres calques.



Les yeux sont enlevés sur les autres calques on peut travailler sur l'arrière-plan



Pour choisir une couleur double-cliquer dans le carré le plus avant.



1) Tendence de couleurs

2) Choisir la couleur

3) Couleur définitive

Valider

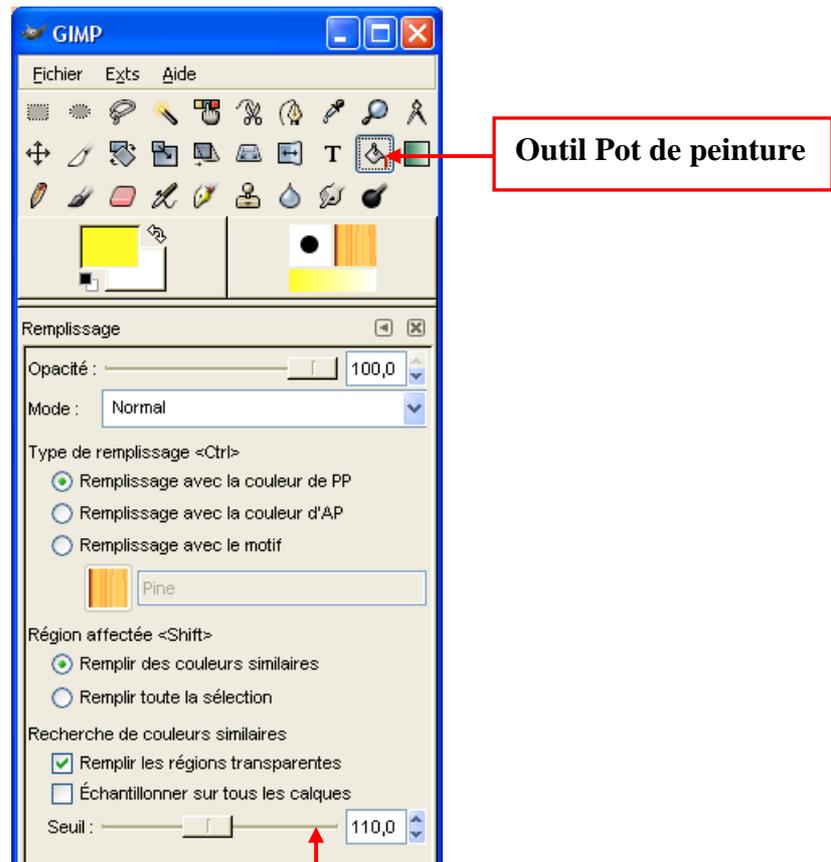


Dans le carré de Premier plan apparaît la couleur choisie.

Dans la palette outils sélectionner le **POT DE PEINTURE**



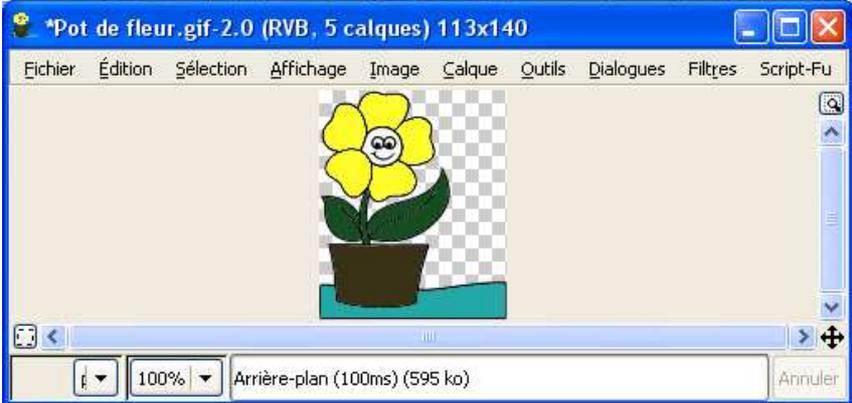
Configurer le menu Remplissage comme ci-dessous:



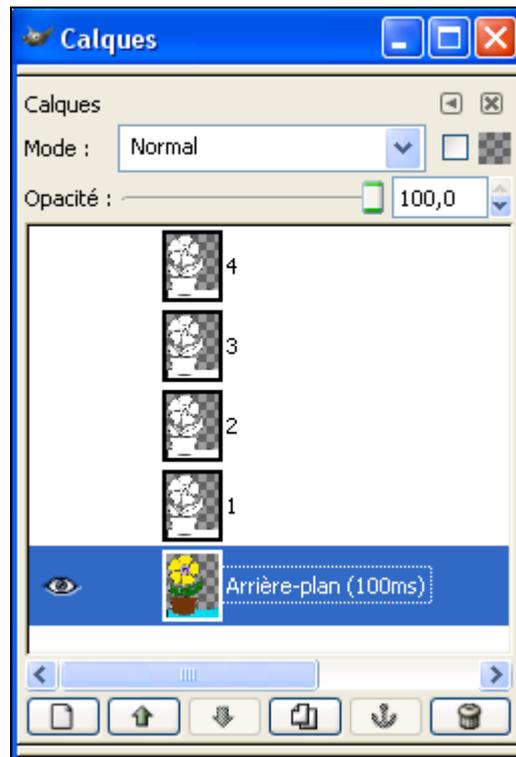
Augmenter le **seuil** d'après l'image que l'on travaille. Si le seuil est plus bas pour cette image, la couleur ne viendra pas tout à fait au bord des contours noirs, il restera de petits pixels blancs.
 Pour augmenter le seuil il faut que les bords de l'image soient bien délimités.

Pour colorier amener la souris dans un pétale de la fleur et cliquer 1 fois à gauche pour remplir la forme avec la couleur. Faire la même chose pour tous les pétales.

Changer de couleur en se servant de la palette couleur (comme plus haut) pour les autres parties de l'image.



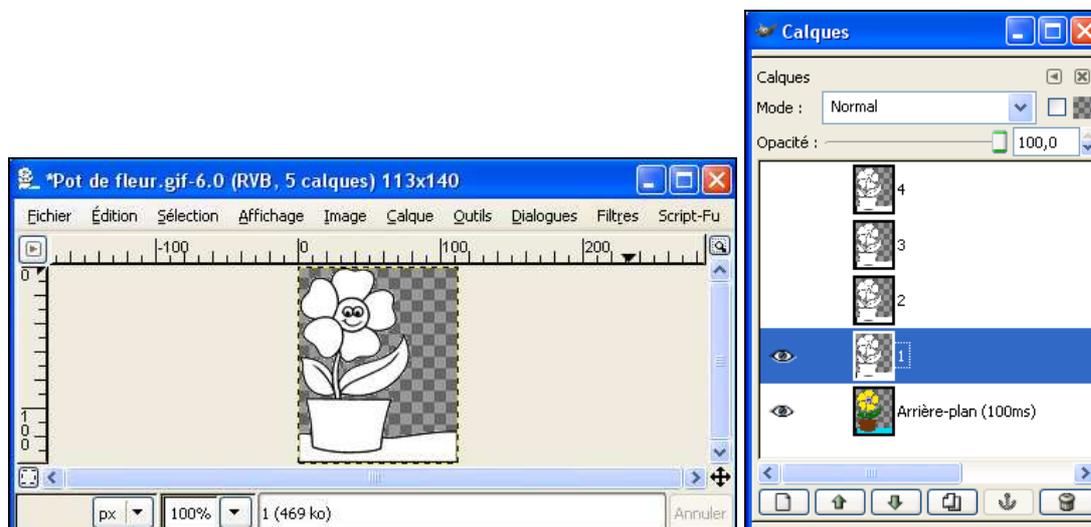
Voilà ce que nous avons dans la fenêtre des calques:



Le calque de l'arrière-plan est terminé.

Nous allons passer au calque 1

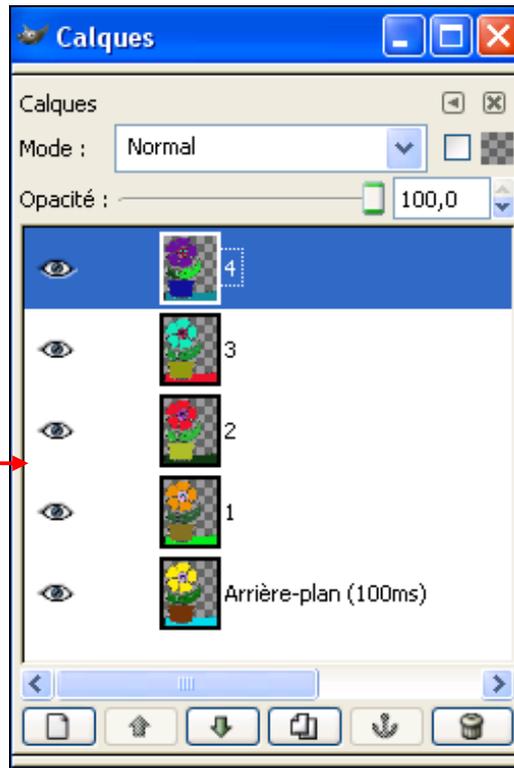
Dans la fenêtre des calques activer le calque **1** en **cliquant dessus** et **ajouter l'œil**.



Faire à nouveau le même travail de coloriage que plus haut et changeant à chaque fois les couleurs:

Exemple: J'ai colorié en **jaune** les pétales de l'arrière-plan maintenant sur le calque 1 je vais colorier les pétales en **orange**, pareil pour le pot, les feuilles...

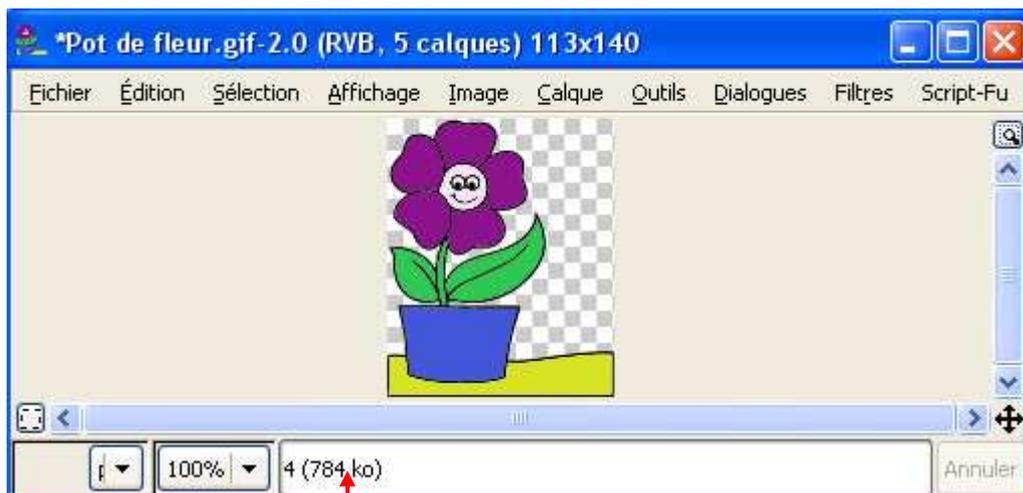
Faire ce même travail sur tous les calques, ne pas oublier à chaque fois de **sélectionner** le calque et de **mettre l'œil**.



Dans la fenêtre calques tous les calques sont coloriés

OPTIMISER SON ANIMATION

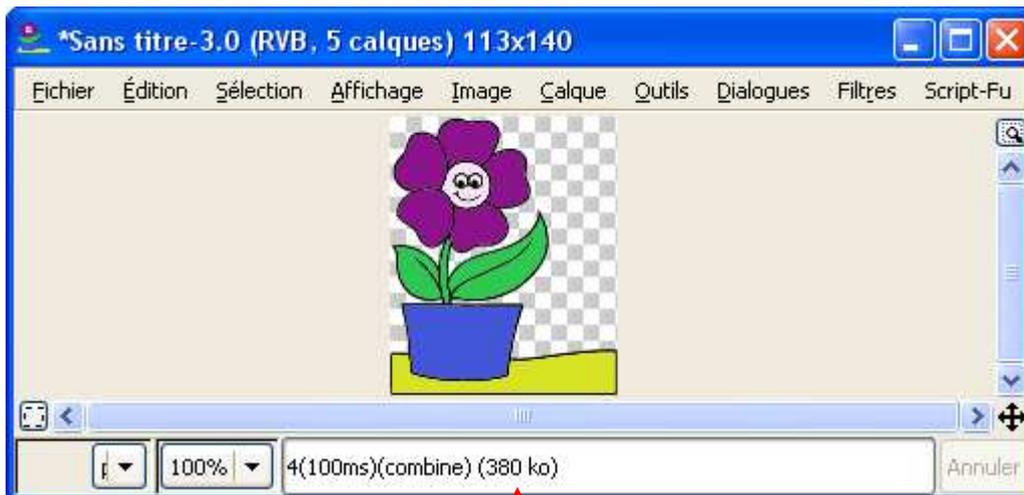
Une animation ne doit pas être trop lourde.
Pour voir la taille de notre animation regarder en bas de la fenêtre de notre image.
Ici l'image fait 784ko



784 ko

Faire: **FILTRE / ANIMATION / OPTIMISER (pour GIF)**

Regarder maintenant la taille de la nouvelle image: 380 ko



380 ko

L'animation est réduite de moitié. **C'est cette image que nous allons garder.**

TESTER SON ANIMATION

Pour tester l'animation faire:

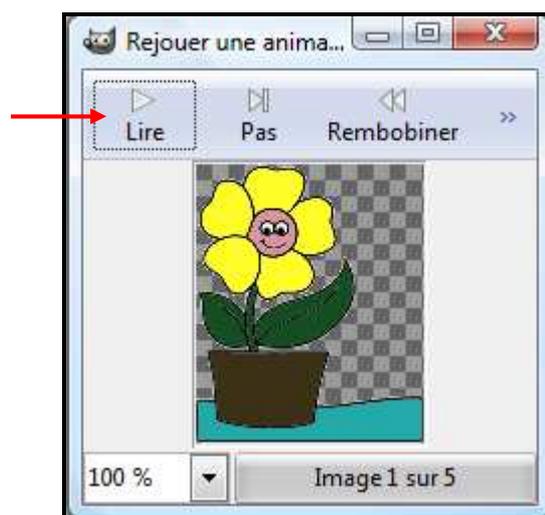
Filtres

Animation

Rejouer l'animation

Cliquer sur : Lire pour lancer l'animation

Pour arrêter fermer la fenêtre par la **croix rouge**



ENREGISTRER SON ANIMATION

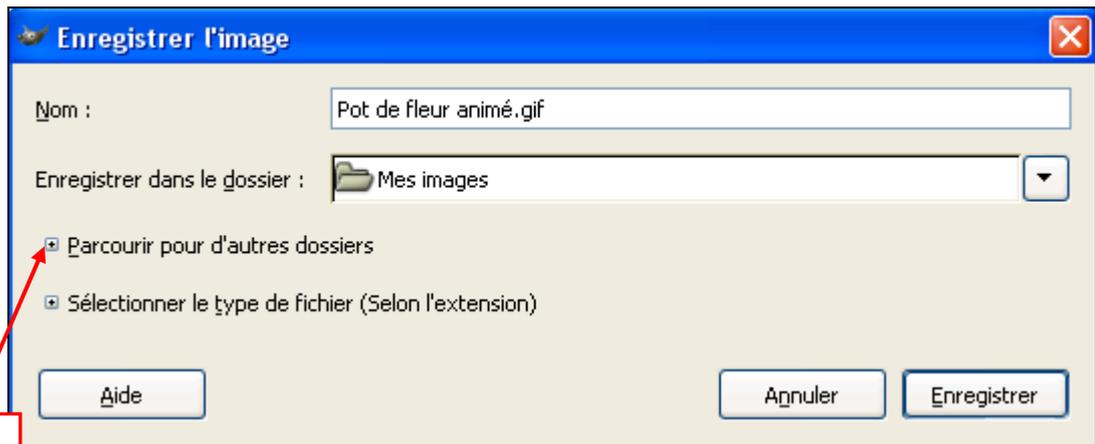
Sur notre nouvelle image optimisée faire:

FICHER / ENREGISTRER SOUS

Donner un **nom** à notre animation suivi de **.gif** car une animation est toujours en **.gif**

Si vous ne voulez pas enregistrer l'animation dans le dossier "Mes images", vous pouvez changer de lieu pour l'enregistrement en cliquant sur le petit + situé devant "**Parcourir pour d'autres dossiers**"

ENREGISTRER pour valider.

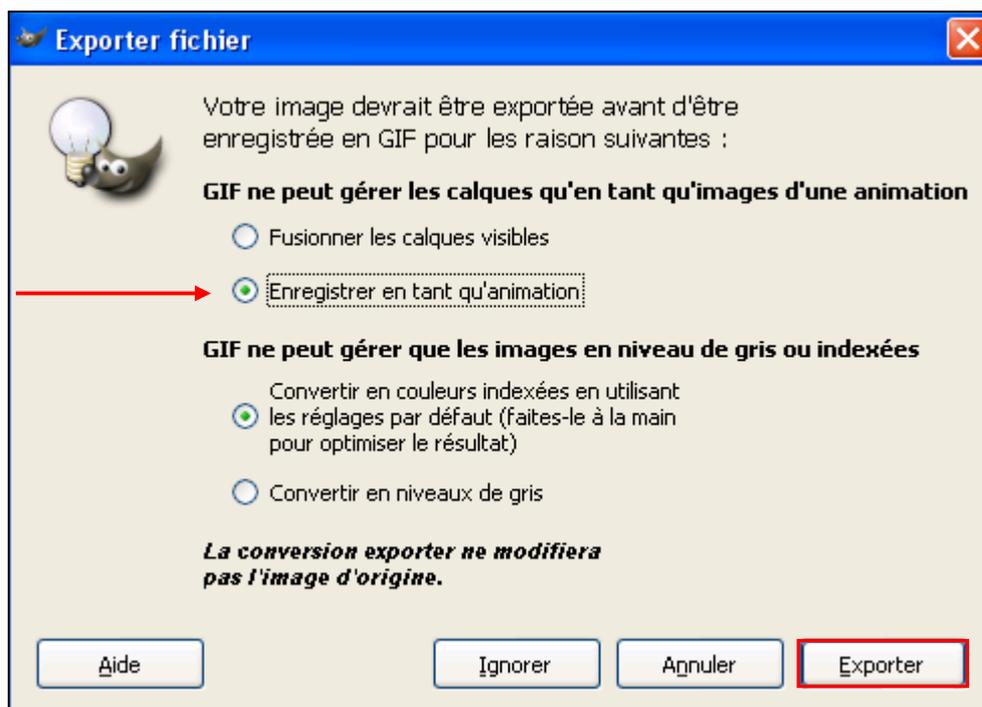


Pour changer de dossier

Nouvelle fenêtre:

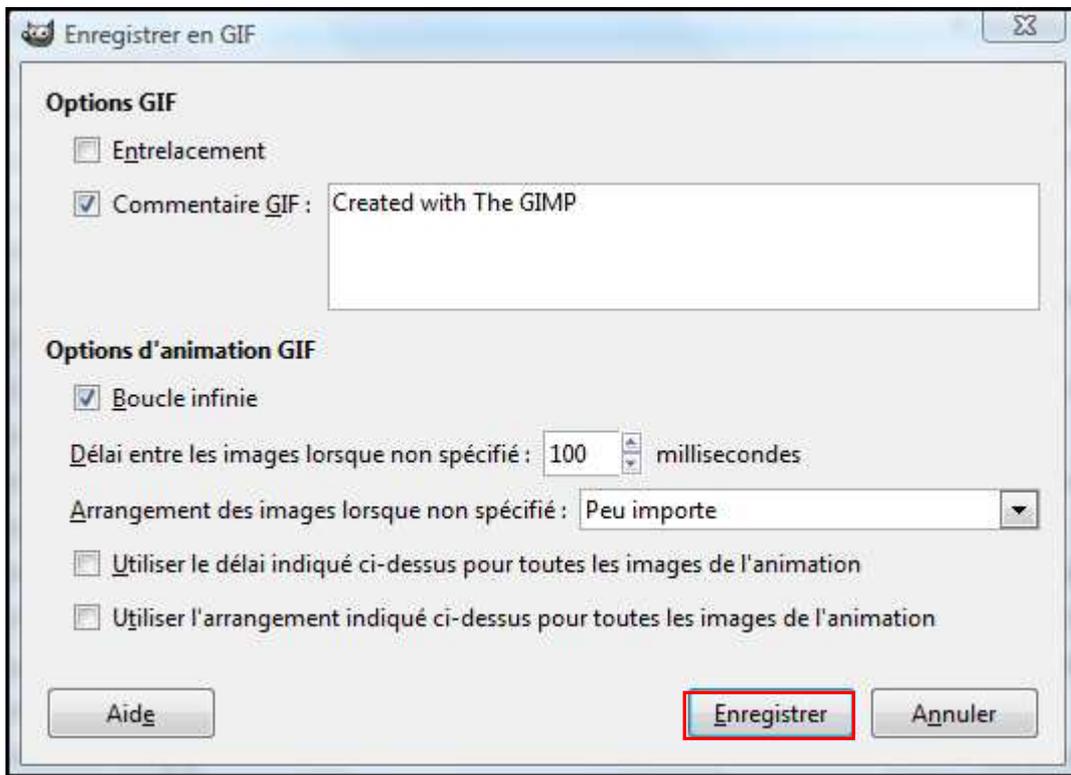
Cocher: **Enregistrer en tant qu'animation**

EXPORTER pour valider

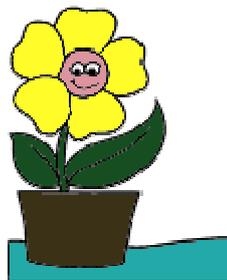


Nouvelle fenêtre:

Cliquer simplement sur **Enregistrer**



Bon travail!!



MCM

Tutoriel remis à jour pour GIMP 2.6.11