

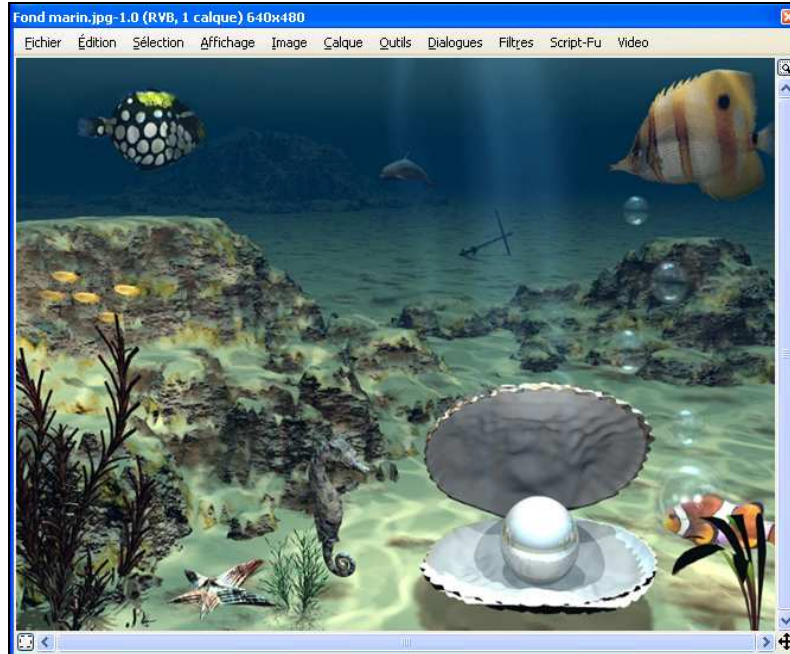
ANIMATION PAR LE MOUVEMENT

Logiciel GIMP

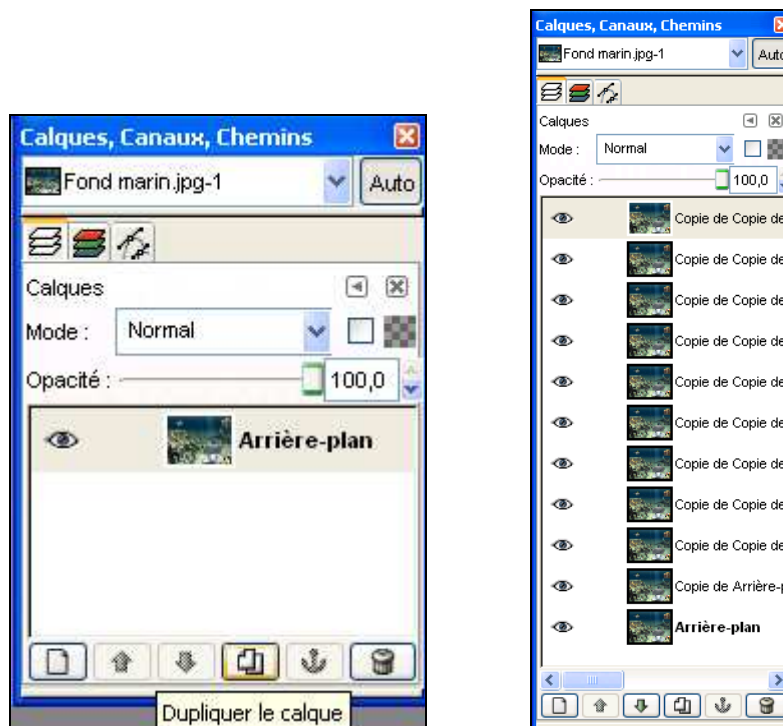
Ouvrir le logiciel Gimp

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

FICHER / OUVRIR



DUPLIQUER cette image (**Arrière-plan**) 10 fois (ou plus ou moins suivant l'animation que vous voulez faire) en cliquant sur l'icône **dupliquer le calque** en bas de la fenêtre des calques.



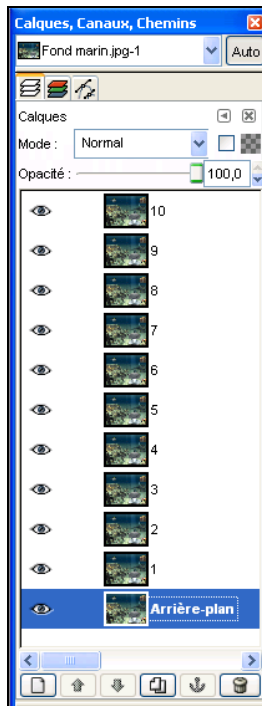
On va maintenant renommer les calques:

Double-clic sur le nom de chaque calque pour les renommer (de 1 à 10)

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.

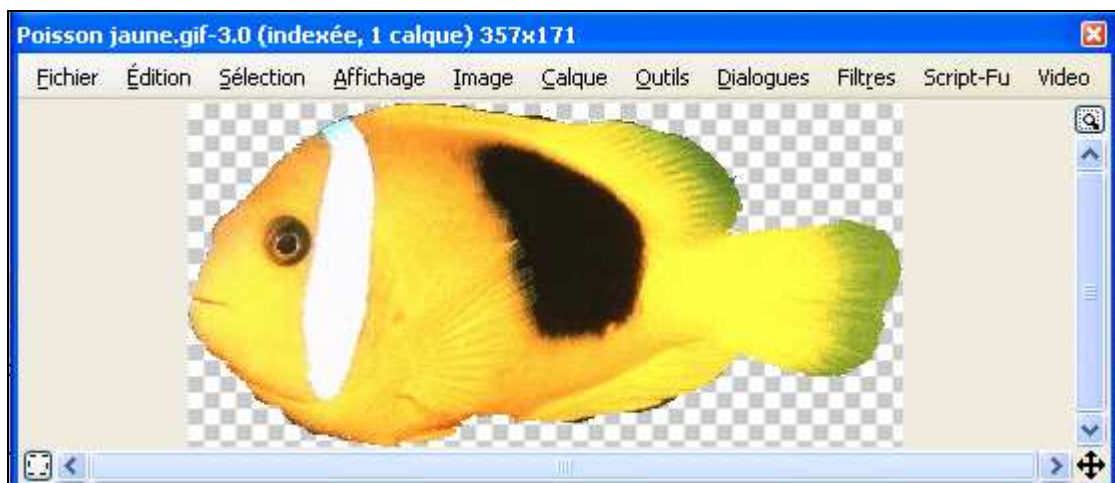


**Nous allons commencer à travailler
Sur l'Arrière-plan, pour cela
enlever les yeux de tous les autres
calques.**

Le calque Arrière-plan est actif

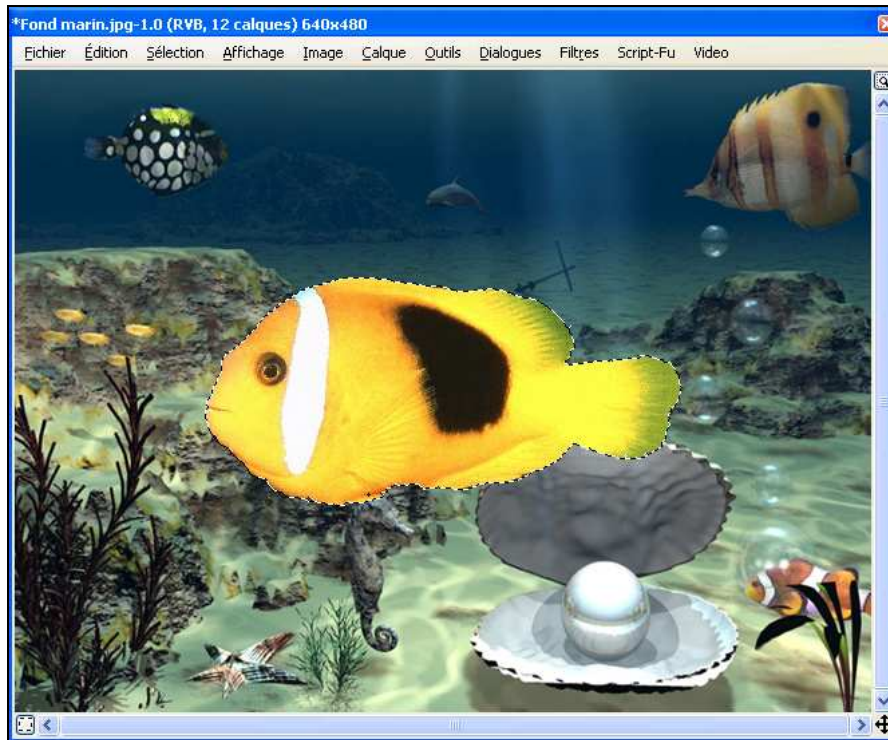


Ouvrir l'image du poisson (**FICHER / OUVRIR**)



Sur l'image du poisson: **EDITION / COPIER**

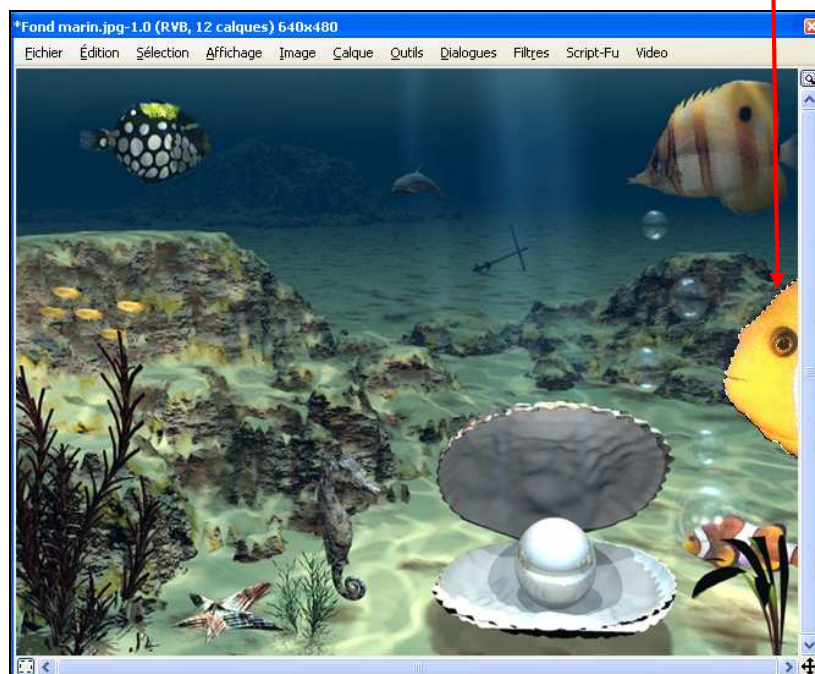
Sélectionner l'image d'Arrière-plan : **EDITION / COLLER**



Le poisson se colle au milieu du calque d'Arrière-plan avec des pointillés tout autour.

Sélectionner l'outil  (déplace les calques et sélections)

Déplacer le poisson pour le mettre à l'extrême bord à droite.



Quand le poisson est bien placé: **ANCRER la sélection** en cliquant sur l'ancrer  de la fenêtre des calques.



ANCRER la sélection

Les pointillés du poisson disparaissent

Maintenant nous allons coller le poisson sur tous les autres calques.

Explications:

Activer le calque juste **au dessus** de l'Arrière-plan



Le calque n° 1 **est en surbrillance** cela signifie que c'est sur lui que l'on travaille.

NE PAS METTRE l'œil du calque pour l'instant.

Vous êtes sur le fond marin calque1: **Edition / Coller**


Le poisson se colle sur le calque 1.



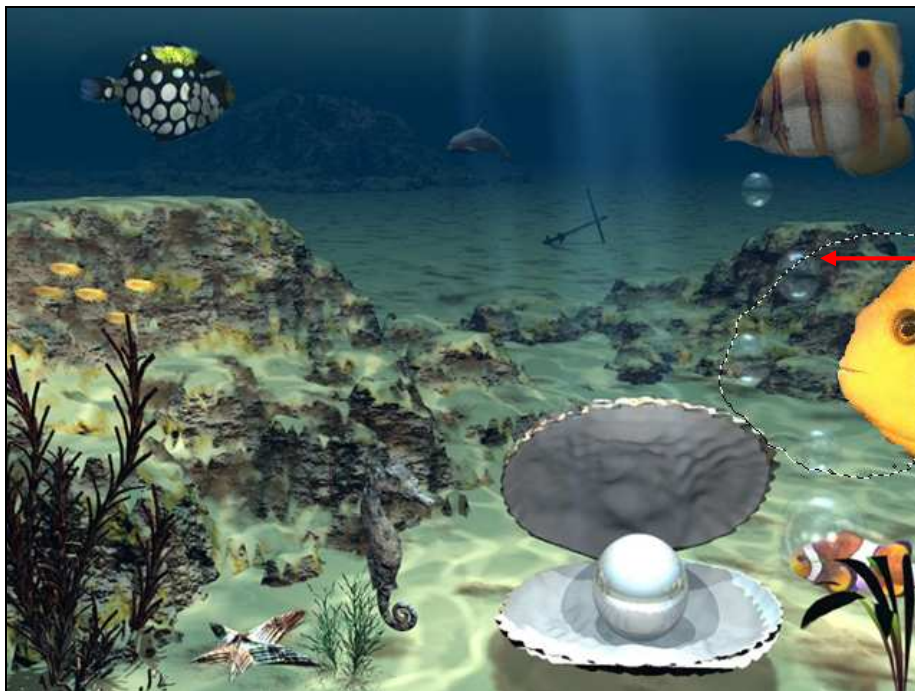
Nous n'avons pas mis l'œil devant ce calque, donc c'est normal de ne pas voir le poisson qu'on vient de coller.

On voit juste **la sélection** du poisson.

On voit également le poisson de l'Arrière-plan.

Sélectionner l'outil  (**déplace les calques et sélections**)

Et déplacer la sélection de manière à placer le poisson un peu plus loin que le premier.



Maintenant nous allons rendre visible le poisson du calque 1


Mettre l'œil devant le calque 1





CALQUE AVEC OEIL



CALQUE SANS OEIL

ANCERER LA SELECTION en cliquant sur l'ancre  du calque 1
(Les pointillés du poisson disparaissent)

FAIRE LA MEME CHOSE POUR TOUS LES AUTRES CALQUES:

- 1) Activer le calque en cliquant dessus (ne pas mettre l'œil)
- 2) Edition / Coller
- 3) Déplacer la sélection du poisson avec la croix noire 
- 4) Ancrer la sélection du calque avec l'ancre 
- 5) Mettre l'œil en face de chaque calque sur lequel on travaille.

ANIMATION:

Pour visualiser l'animation:

FILTRES / ANIMATION / REJOUER L'animation

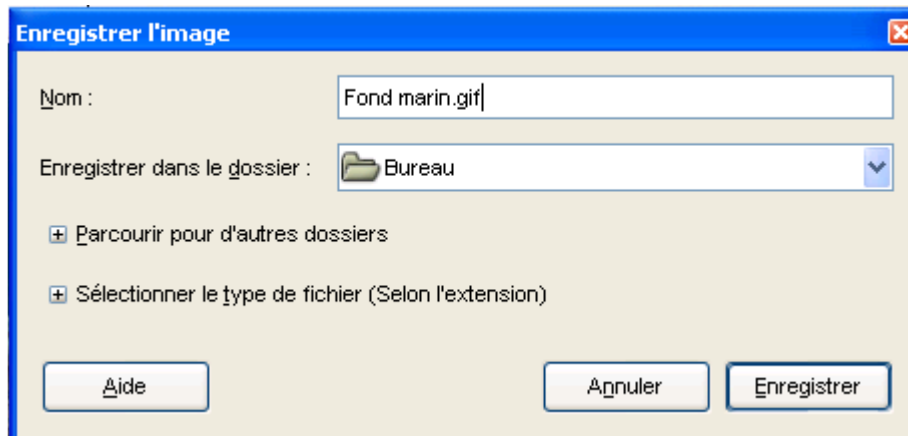
Puis clic sur **JOUER / STOP**

ENREGISTRER SON ANIMATION

FICHER / ENREGISTRER SOUS

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

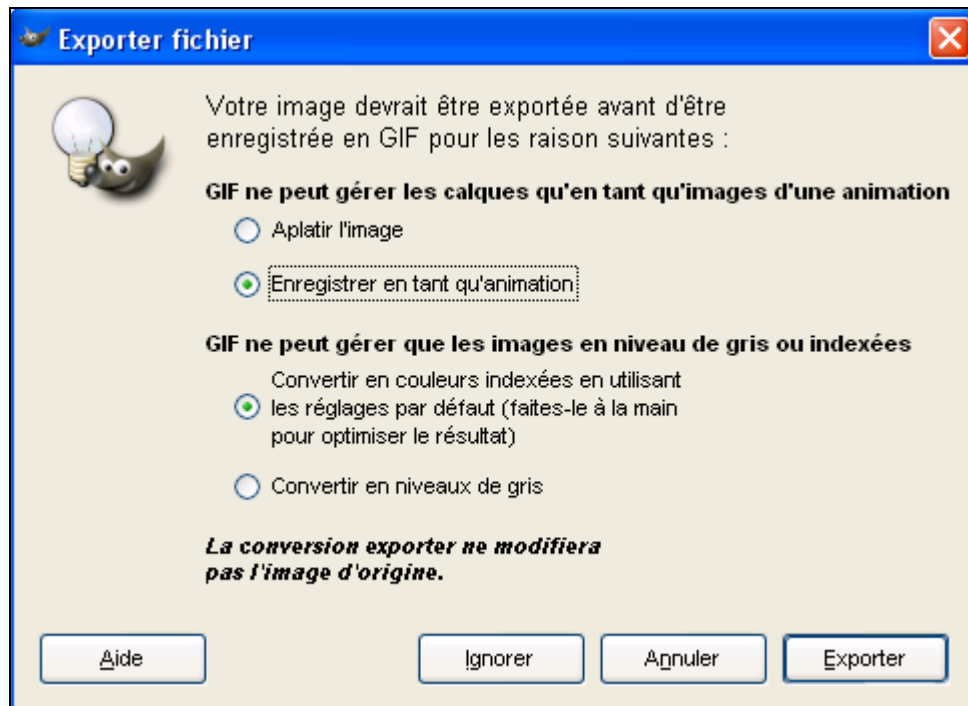
Clic sur **ENREGISTRER** pour valider



Nouvelle fenêtre:

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

Exporter pour valider



Nouvelle fenêtre:

Mettre 800 millisecondes l'animation sera plus lente

Puis clic sur **VALIDER**



Remarque:

Je n'ai pas **optimiser l'animation** avant (fichier moins lourd) de l'enregistrer car je me suis aperçu que si on optimisait avant, l'animation était très rapide malgré que l'on mettait 800 millisecondes ou même plus.

Donc j'enregistre l'animation sans l'optimiser, puis j'ouvre à nouveau dans Gimp l'animation que je viens d'enregistrer et la seulement je fais:

**FILTRES
ANIMATION
OPTIMISER POUR GIF**

Puis j'enregistre une seconde fois mon animation, mon fichier sera moins lourd et mon animation **est moins rapide.**

A vous de voir ce que vous préférez: Animation rapide ou plus lente.

Bon travail!

MCM