

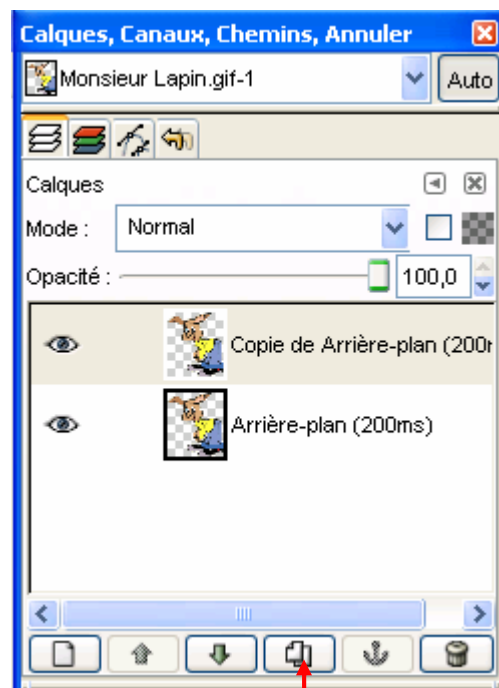
ANIMATION PAR LA TRANSFORMATION

Logiciel GIMP

Ouvrir l'image qui va servir pour fabriquer notre animation.

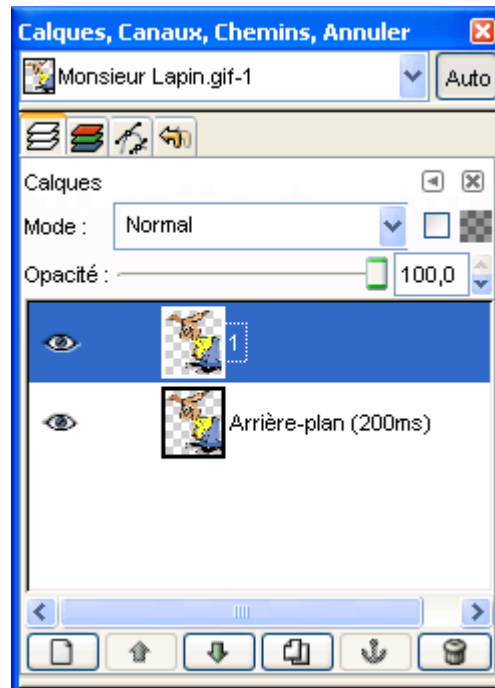


Dans la palette des calques **DUPLIQUER** 1 fois Monsieur Lapin, pour cela cliquer sur le bouton "**Dupliquer le calque**" en bas dans la fenêtre des calques.



DUPLIQUER le calque

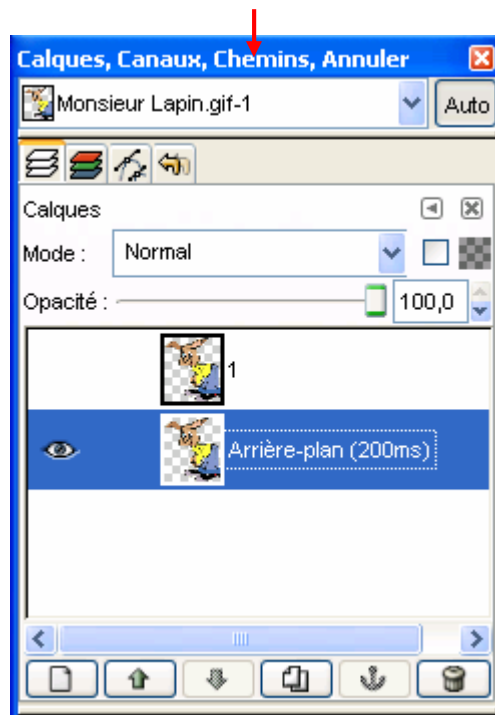
Pour **renommer** le calque, **double-cliquer** sur le calque et à la place de "Copie de arrière-plan" renommez-le par exemple: **1** pour valider, appuyer sur la touche **ENTREE** du clavier.



Chaque fois que l'on fait une modification elle se fera sur le calque "**actif**" c'est-à-dire **le calque sélectionné**.

Pour faire cette animation nous voulons être sur le calque d'Arrière-plan donc **on sélectionne le calque arrière-plan**, et nous devons **enlever les yeux du calque 1** pour pouvoir visualiser l'Arrière-plan.

Comme ceci:



Augmenter la taille du support pour pouvoir déborder:

Explications:

Ce que nous allons faire c'est effectuer un mouvement de pivot rotation sur chaque oreille du lapin pour créer une petite animation (Les oreilles vont bouger)

Seulement pour cela la taille de l'image n'est pas assez grande pour que les oreilles puissent rentrer dans l'image. Ce n'est pas l'image que qui n'est pas assez grande, c'est la taille du support transparent derrière le lapin.

Il faut donc agrandir l'espace de travail transparent autour du lapin.

Il faut agrandir l'espace transparent.



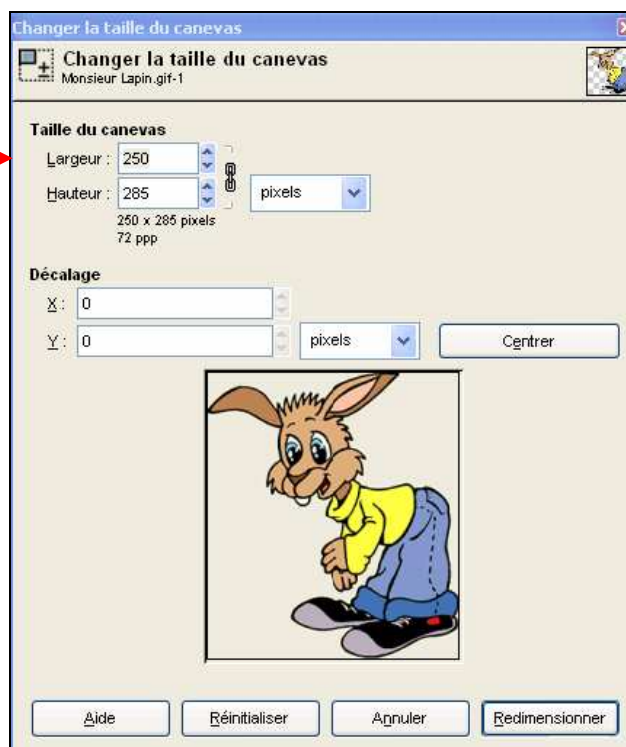
Faire: **IMAGE / TAILLE DU CANEVAS**

La largeur de l'image du lapin fait **250** pixels il faut ajouter **40** à **50** pixels donc nous allons mettre **300**.

Cliquer ensuite sur : **CENTRER** pour centrer l'image dans le canevas.

Valider en cliquant sur: **REDIMENSIONNER**

Largeur: mettre 300




La taille du canevas est
agrandie




Faire : CALQUE/ CALQUE aux dimensions de l'image

Transformation des oreilles:

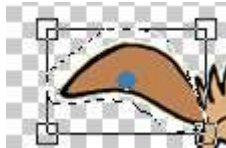
Sélectionner la première oreille du lapin avec l'outil lasso  (Sélectionne des régions à main levée)

Ne pas hésiter à déborder dans la transparence

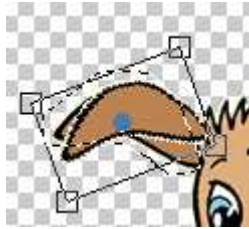


Prendre l'outil:  (Pivote le calque ou la sélection)

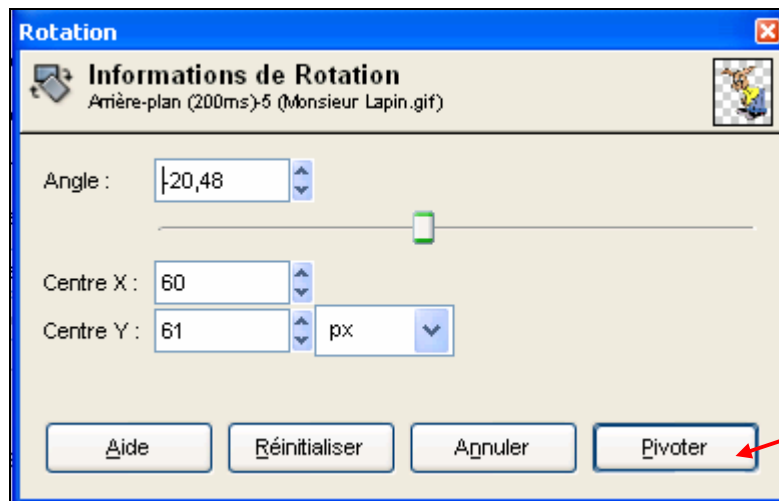
Et cliquer au milieu de la sélection de l'oreille, des poignets se placent aux 4 coins de la sélection + une boîte de dialogue s'ouvre.




Amener votre souris sur une des poignées et rester cliquer gauche pour effectuer un léger mouvement de rotation.



La nouvelle forme se place, il faut valider dans la boîte de dialogue que s'est ouverte en cliquant sur: **PIVOTER**



Cliquer sur
PIVOTER pour
valider

L'oreille s'est modifiée sélectionner l'outil  (Déplace les calques et sélections) pour la replacer correctement.

Ancrer avec l'ancre dans la fenêtre des calques 

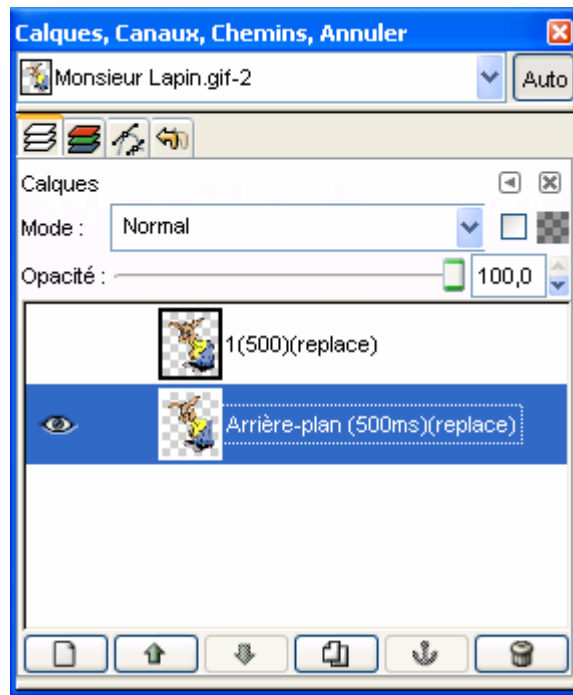
Faire la même chose avec la deuxième oreille:

Sélectionner l'oreille avec le lasso
Activer l'outil pivot
Pivoter l'oreille
Clic sur pivoter dans la fenêtre de rotation
Replacer l'oreille correctement
Ancrer

Dans notre animation on veut que les calques se remplacent un par un et apparaissent seuls, dans l'ordre de l'animation. **(REPLACE)**
Pour cela il faut renommer chaque calque et **ajouter (replace)** pour dire que celui-là remplace l'autre.

Ici la vitesse du calque affiche (200ms) nous allons changer et mettre (500ms) l'animation sera plus lente.

Comme ci-dessous:



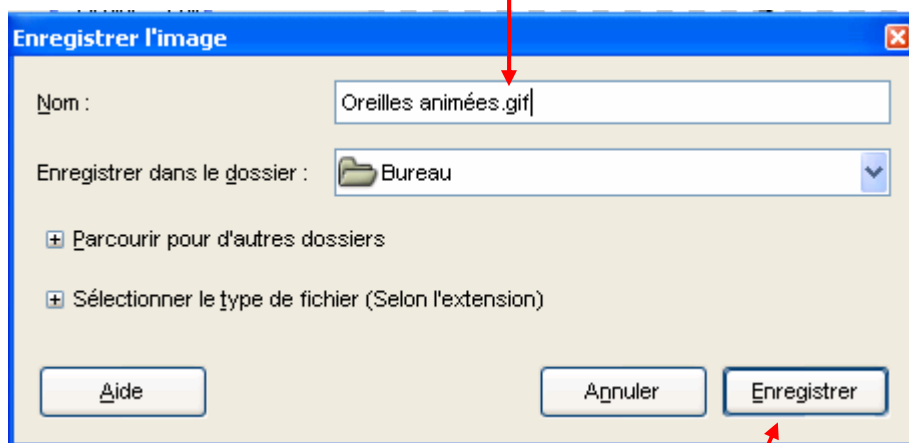
Optimiser l'animation:

**FILTRES
ANIMATION / OPTIMISER pour GIF**

Enregistrer l'animation:

FICHER/ ENREGISTRER SOUS

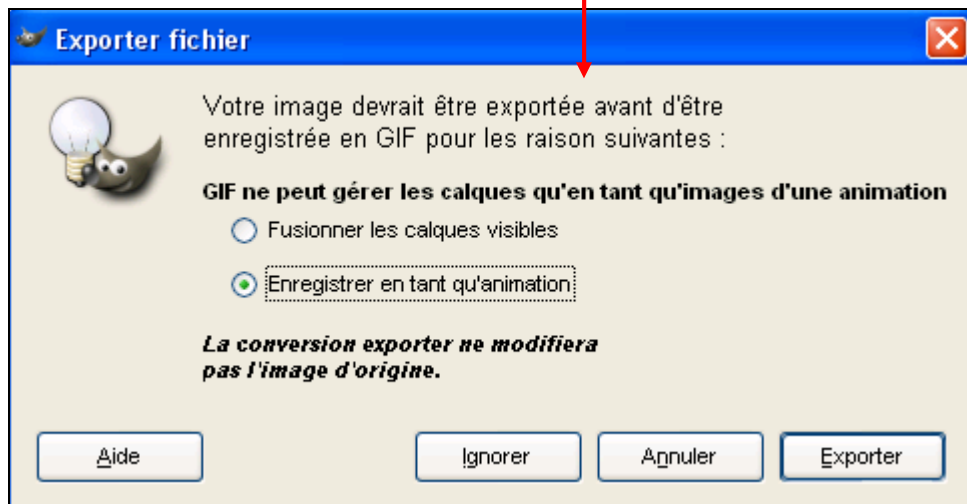
Nommer l'animation puis ajouter **.gif**



ENREGISTRER pour valider

Nouvelle fenêtre:

Cocher: **Enregistrer en tant qu'animation**
EXPORTER pour valider

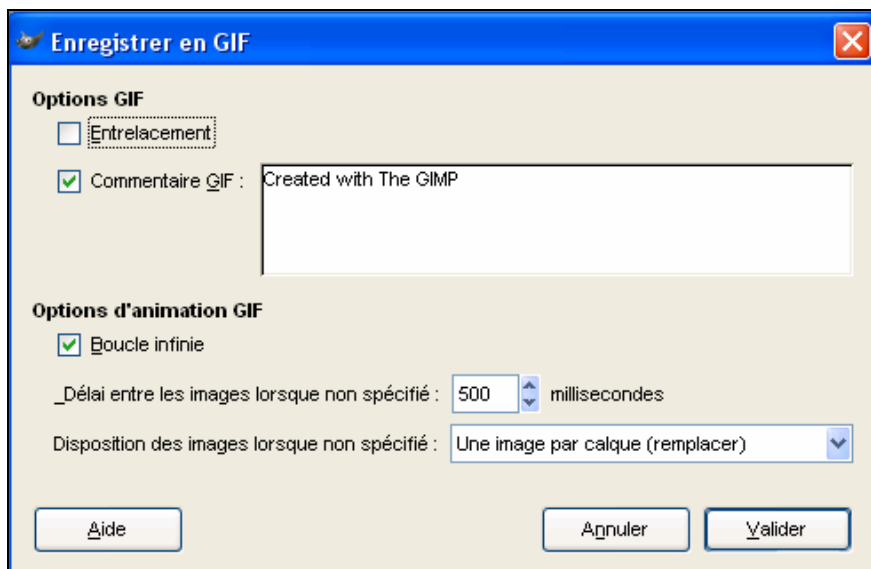


Nouvelle fenêtre:

Délai mettre: **500ms**

Disposition des images mettre: **Une image par calque (remplacer)**

VALIDER



Bon travail!

MCM