

Animation .gif avec GIMP 2.8 :

le chat court après la souris

1 - Le décor

- Ouvrir une nouvelle image RVB.
- Dessiner un arbre avec l'outil "crayon" ou l'outil "pinceau". En cliquant 2 fois sur la couleur de premier plan, on peut la modifier.

Il est conseillé d'enregistrer régulièrement le travail en format .xcf (format GIMP qui conserve toutes les constructions). Le travail final sera enregistré en plus en format .gif qui gère les animations en couleurs indexées (palette réduite).

2 - Le corps et les pattes de la souris

- "Calque", "nouveau calque" sur fond transparent.
- Dessiner sur ce calque (en le rendant actif) le corps de la souris.
- "Calque", "nouveau calque" sur fond transparent.
- Dessiner sur ce calque (en le rendant actif) les pattes en extension de la souris.
- "Calque", "nouveau calque" sur fond transparent, dessiner sur ce calque les pattes groupées de la souris.

3 - Assemblage du corps et des pattes

- En cochant ou en décochant les "yeux" des calques dans l'onglet "calque" (si cet onglet n'est pas visible, le faire apparaître par le menu "fenêtres ancrables"), rendre visibles **uniquement** les calques du corps et des pattes en **extension** de la souris.
- "Calque", "**nouveau depuis le visible**". Renommer ce nouveau calque "souris extension".
- En cochant ou en décochant les "yeux" des calques dans l'onglet "calque", rendre visibles **uniquement** les calques du corps et des pattes **groupées** de la souris.
- "Calque", "**nouveau depuis le visible**". Renommer ce nouveau calque "souris groupée".

4 - Déplacement de la souris

- Faire 4 ou 5 copies de "souris extension" et de "souris groupée". Par commodité, utiliser les flèches vertes de l'onglet "calques" pour alterner les souris en extension et les souris groupées.
- Rendre à nouveau visible l'arbre ("oeil").
- En rendant actives successivement les différentes copies des souris, utiliser l'outil "déplacement", en cochant "Déplacer le calque actif" pour cet outil, pour faire apparaître la souris dans l'image, et la faire se déplacer vers l'arbre. Dans l'**animation**, les calques défileront du plus **bas au plus haut** dans l'onglet calque.

5 - Assemblage des souris et du décor

Le but est d'avoir une série de calques sur lesquels figurent l'arbre et une souris particulière. On répétera donc les opérations suivantes pour chaque copie des souris.

- Rendre visibles uniquement l'arbre et une souris en cochant les "yeux" dans l'onglet "calque".
- "Calque", "nouveau depuis le visible" : le nouveau calque contient la souris et l'arbre.
- décocher l'oeil du nouveau calque, décocher l'oeil de la souris, cocher l'oeil de la souris suivante et recommencer.

6 - Animation

- "Enregistrer sous" le fichier "etape_1.xcf" pour garder les constructions et pouvoir poursuivre le travail.
- **Supprimer** les calques de construction, et ordonner les calques obtenus dans l'étape 5 avec les flèches vertes. "Enregistrer sous" le fichier "etape_2.xcf".
- Appliquer le "Filtre" :

"Animation" : "Optimiser pour GIF".

Ce filtre est utilisé pour réduire considérablement la taille d'un fichier GIF d'animation à partir du fichier .xcf qui contient tout les calques de l'animation. Le fichier .xcf créé est constitué de calques qui ne contiennent que la différence par rapport au calque qui le précède.

Une nouvelle fenêtre contient ce fichier. "Enregistrer sous "etape_3.xcf"

Modifier la durée de chaque calque indiquée entre parenthèses en millisecondes, dans l'onglet "calques" : par exemple (500ms) pour avoir 2 images par seconde. Touche "Entrée" pour valider. "Fichier" Enregistrer".

On peut alors créer l'animation GIF à partir de ce dernier fichier .xcf par "Fichier" "Exporter..." et le nom de fichier "souris.gif". L'extension .gif est essentielle.

Une boîte s'ouvre, cocher les **options** suivantes :

- enregistrer en tant qu'animation,
- [- couleurs indexées],
- [- découper les calques qui dépassent de l'image],
- [- durée de 500 ms (millisecondes) entre les images],
- boucle infinie.

On peut visualiser le résultat en cliquant deux fois sur le nom du fichier .gif dans l'explorateur Windows.

7 - La souris grimpe dans l'arbre

- Reprendre le fichier "etape_1.xcf" dans GIMP.
- Avec l'outil "rotation", appliqué au "calque actif", après avoir rendu active une **copie** du calque d'une souris en extension, faire tourner de 90° la souris.
- Faire de même avec une souris groupée.

Reprendre les étapes 4, 5, 6 pour poursuivre le mouvement de la souris qui grimpe dans l'arbre.

On peut ajouter un chat qui bondit pour créer du suspense.