

### **Licence d'utilisation et d'exploitation :**

Copyright (c) 2004, iri

Permission vous est donnée de copier, distribuer et/ou modifier ce document selon les termes de la Licence GNU Free Documentation licence (FDL), Version 1.1 ou ultérieure publiée par la Free Software Foundation;  
avec les sections inaltérables suivantes :

*Infos générales initiales*

*But*

avec le texte de première page de couverture suivant :

*aucun texte de première page de couverture*

avec le texte de dernière page de couverture suivant :

*aucun texte de dernière page de couverture*

Note : Une traduction en français de cette Licence est disponible ici :

<http://cesarx.free.fr/gfdlf.html>.

L'original de cette licence est disponible ici : <http://www.gnu.org/licenses/fdl.html>.

### **Historique :**

version 1.0: mars 2005

- première version publique.

### **Infos générales initiales :**

- auteur : iri
- email : [info@irizone.net](mailto:info@irizone.net)
- web : <http://www.irizone.net> (iriZone 2D)
- licence : FDL
- support : par mail
- date de première mise en ligne publique : mars 2005
- l'auteur ne saurait être tenu responsable de tout dommage matériel ou immatériel suite au téléchargement ou à l'utilisation de ce document qui est fourni ad hoc.

### **But :**

L'objectif de ce tutoriel est d'expliquer comment réaliser un gif animé avec le logiciel libre TheGimp.

### **Pré-requis :**

- Une version de The Gimp version 2.2 ou supérieure correctement installée en standard

### **Informations :**

- Ce tutoriel est fourni sous licence FDL (ci-dessus), site d'origine : <http://www.irizone.net>  
Ce PDF a été créé avec OpenOffice.org version 1.1. Le fichier source au format OOo (\*.sxd) est disponible sur simple demande à l'auteur.
- Il n'explique pas comment installer le logiciel TheGimp. Pour cela reportez-vous au site officiel : <http://www.gimp.org/>.
- Nous partons d'images déjà préparées. Il est évident que vous pouvez créer vous-même au préalable les images qui composeront le gif animé.

## A : TheGimp :

TheGimp (**G**NU Image **M**anipulation **P**rogram) est un logiciel libre de création et de retouche d'images.

Il peut être téléchargé sur <http://www.gimp.org> ou sur <http://www.gimp-fr.org/> et vous trouverez sur ces sites des didacticiels sur son installation et son utilisation.



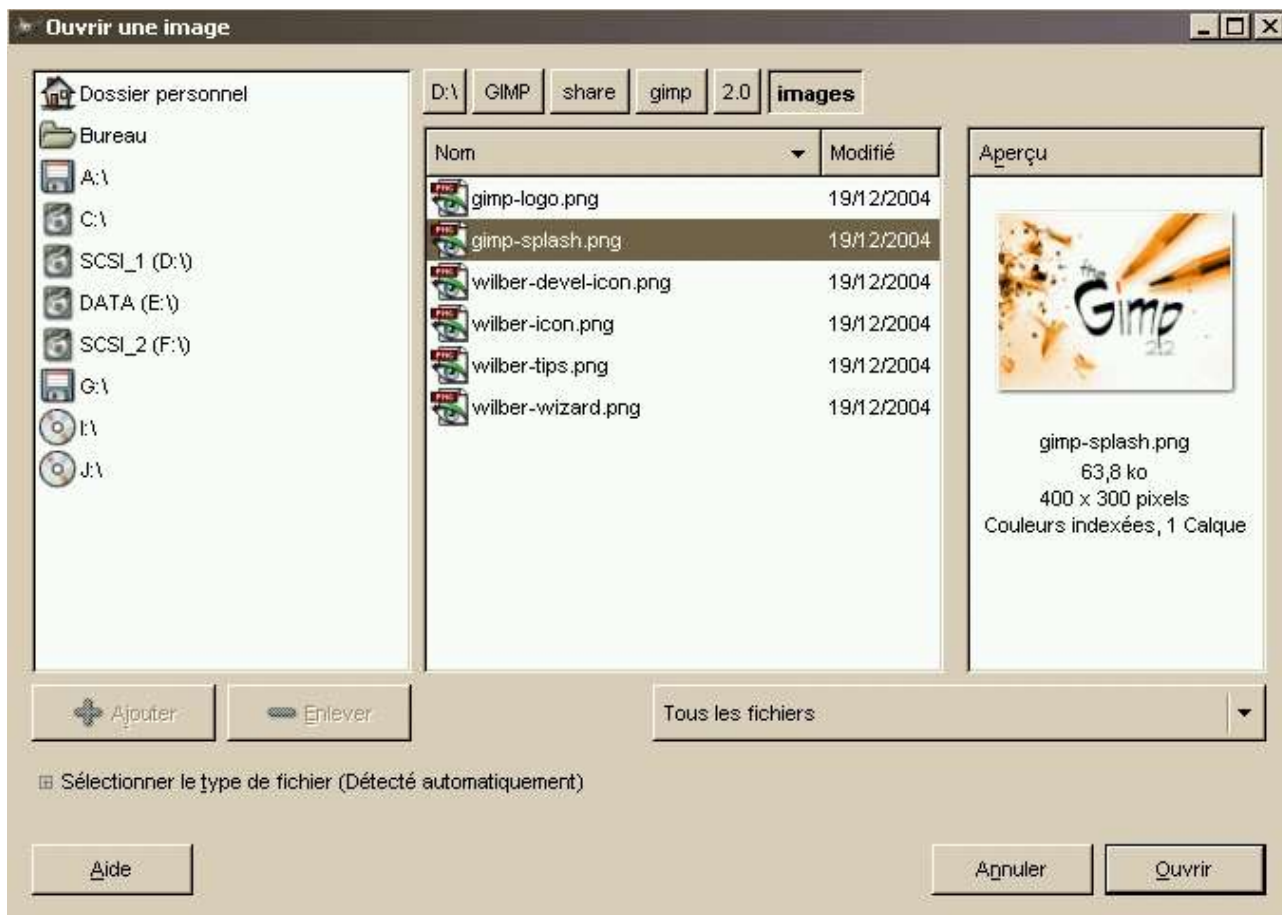
## B : Créer un gif animé :

1- Lancez TheGimp. Créez une nouvelle image (menu « Fichier | Nouveau » ou CTRL + N) :



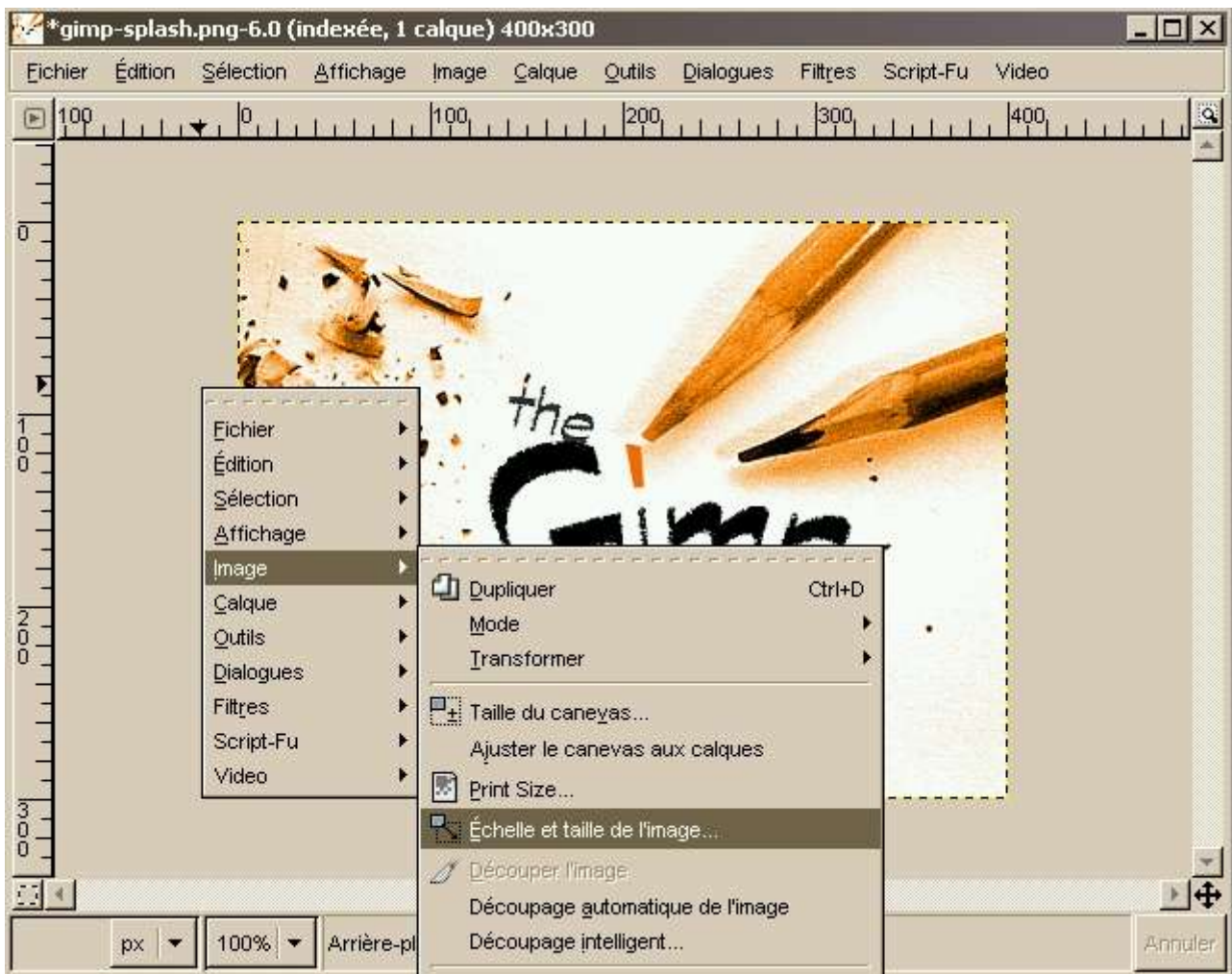
Entrez la largeur et la hauteur désirées du gif animé, réglez éventuellement d'autres paramètres dans « Options avancées » mais ce n'est pas nécessaire pour la suite de ce didacticiel. Appuyez sur « Validez ». TheGimp crée ce canevas et l'affiche dans une nouvelle fenêtre.

2- Nous allons importer la première image de la série (Fichier | Ouvrir) :



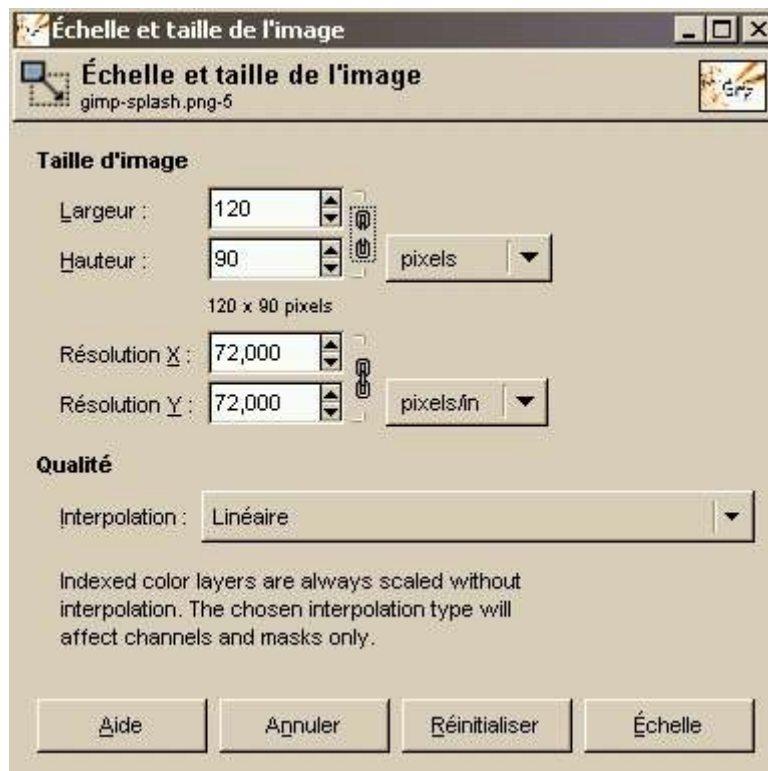
Parcourez l'arborescence jusqu'à l'image et cliquez sur « Ouvrir ».

Si la taille de l'image ne correspond pas à la taille prévue pour le gif animé, redimensionnez-là au préalable. Pour cela, cliquez avec le bouton droit de votre souris sur l'image. Un menu contextuel s'affichera. Choisissez « Image » puis « Echelle et taille de l'image ». Sinon passez directement à l'étape 3.

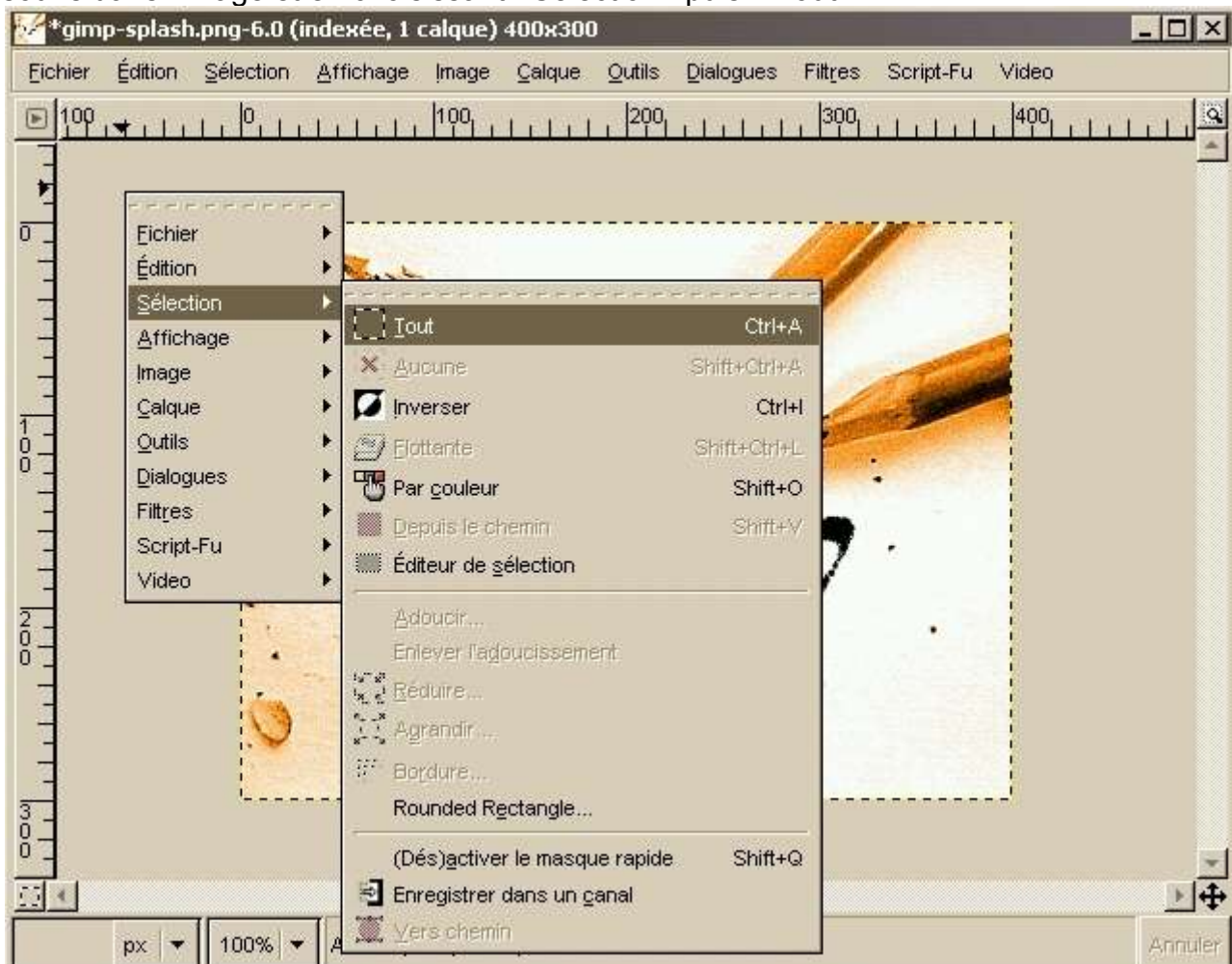


Entrez les bonnes valeurs dans les champs « Largeur » et « Hauteur ». Si le ratio n'est pas bon, cliquez sur la chaîne située juste à gauche des deux valeurs, vous pourrez saisir des valeurs quelconques. Modifiez éventuellement d'autres paramètres s'il y a lieu. Appuyez sur « Echelle ».

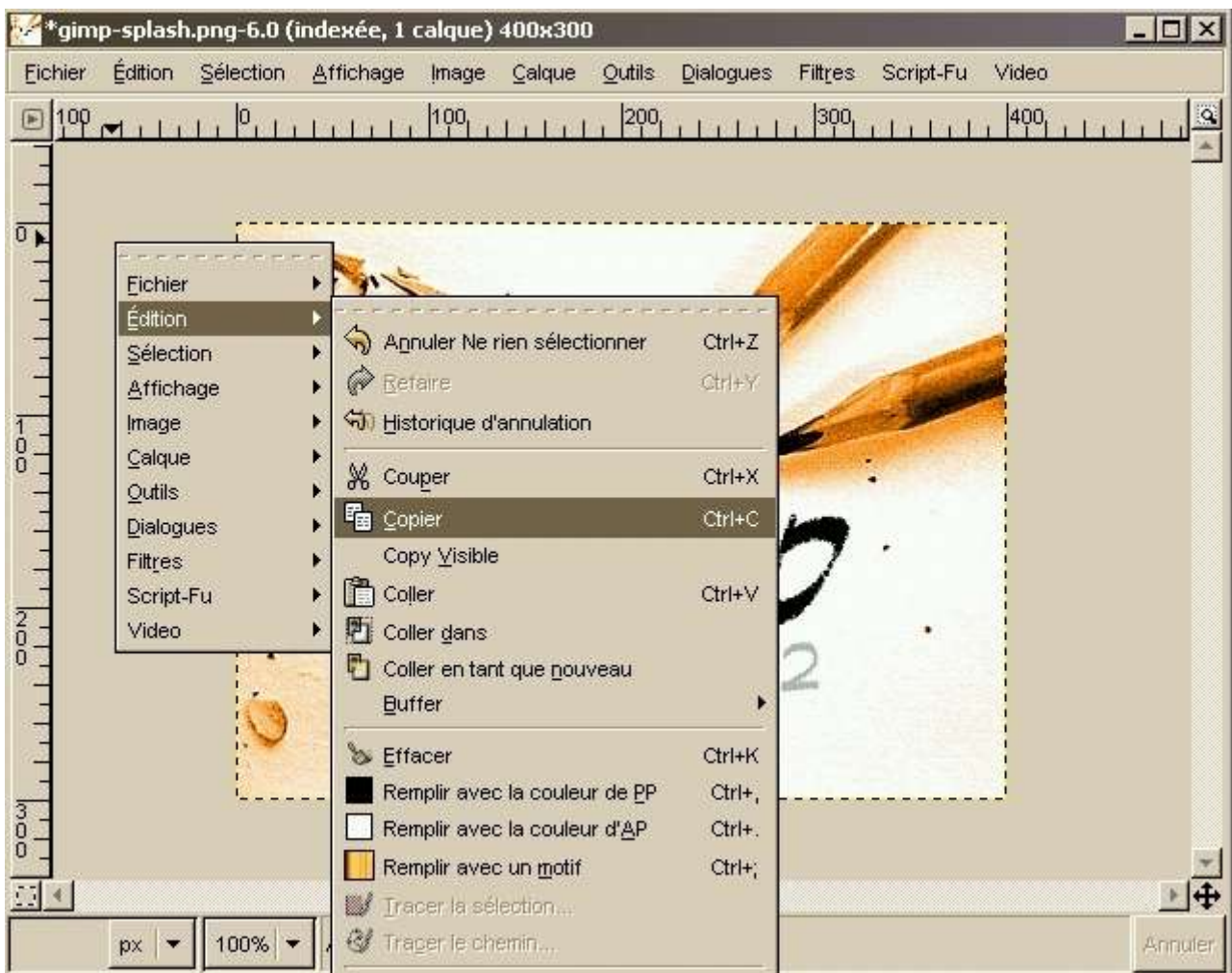
L'intérêt de cette manip est d'avoir votre image directement à la bonne taille lors de son intégration dans le canevas. Le cas échéant, vous pourrez la retravailler plus tard dans le canevas (colorimétrie, filtres, retouches diverses ...).



3- Une fois l'image a la bonne taille, sélectionnez-là en entier grâce à la combinaison de touches du clavier CTRL + A ou en cliquant avec le bouton droit de la souris dans l'image et en choisissant «Sélection» puis « Tout » :



Enfin, faites un copier : touches CTRL + C ou clic droit de votre souris dans l'image et choisissez « Edition » puis « Copier » :



Fermez votre image en n'enregistrant pas les modifications (attention : fermez bien votre image et non TheGimp !).

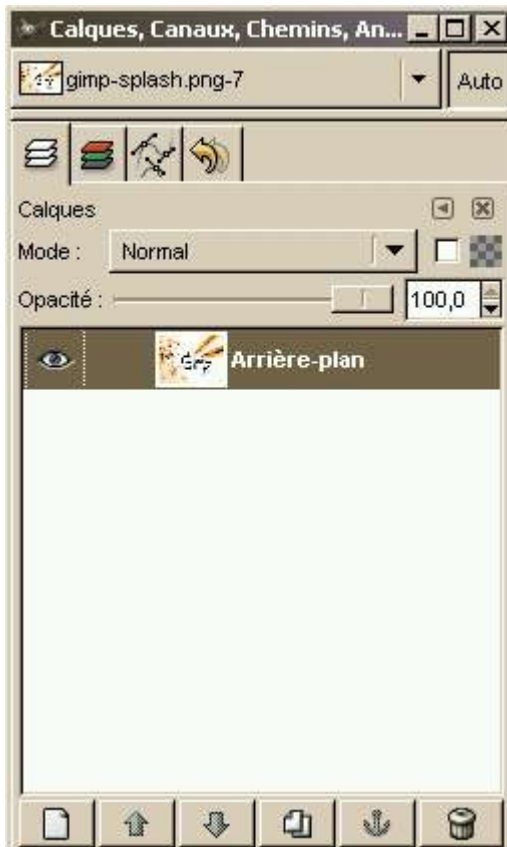
**4-** Sélectionnez votre canevas créé au début et collez l'image que vous avez copié : CTRL +V ou clic droit dans le canevas et « Edition » puis « Coller ». Le curseur de la souris présentera probablement une « ancre ». Cliquez une fois avec le bouton gauche de la souris sur l'image pour valider votre collage. Votre image apparaît désormais en fond :-)

Chaque image composant l'animation du gif sera placée dans un « calque » différent. Nous allons donc créer un calque pour chaque nouvelle image (au final, il devra donc y avoir autant de calques que d'images composant l'animation).

**5-** Pour en créer un, combinez les touches CTRL + L ou cliquez droit dans le gif et choisissez « Dialogues » puis « Calques » pour ouvrir la fenêtre « Calques, Canaux, Chemins, Annulations » (cette dernière pourra déjà être affichée selon les indications des Préférences) :

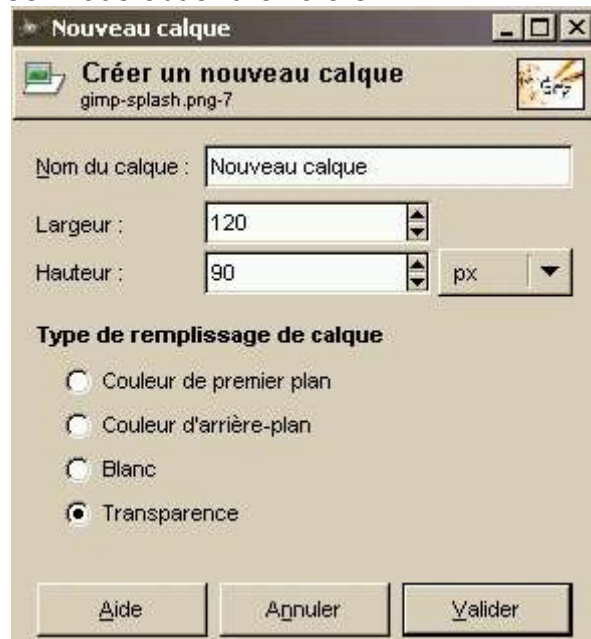


La fenêtre des Calques se présente ainsi :



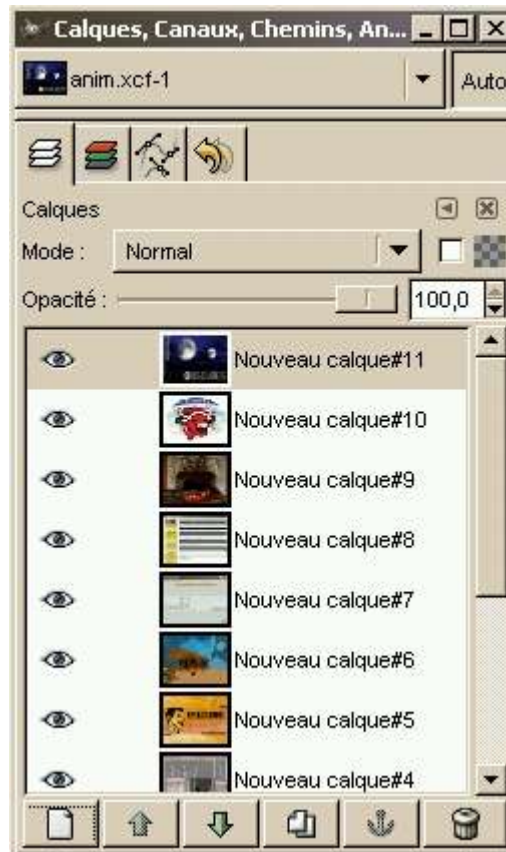
Vous avez déjà un calque, par défaut, appelé « Arrière-plan ». Il contient l'image que vous venez de coller à l'instant.

Pour en ajouter un, cliquez sur l'icône tout en bas à gauche, elle a la forme d'une feuille de papier cornée. Vous obtiendrez alors :

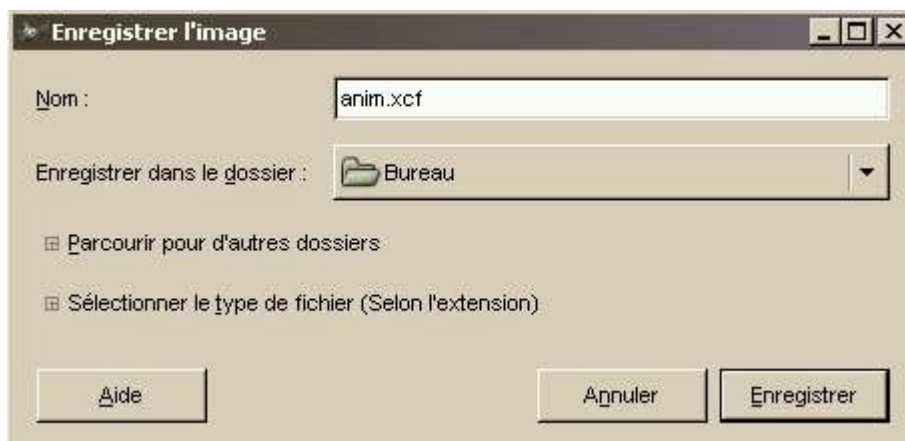


Nommez le calque si vous le désirez afin de mieux vous y retrouvez et cliquez sur « Validez ». Vous avez désormais deux calques, le nouveau s'étant placé au-dessus de « Arrière-plan ». Sélectionnez le calque que vous venez d'ajouter en cliquant dessus.

**6-** Recommencez chaque étape (ouvrir une image, la sélectionner, la copier puis la coller, créer un calque) pour chaque image composant l'animation. Au final, vous devriez vous retrouver avec une fenêtre de calques de ce type :



Enregistrez votre travail au format XCF (format natif de The Gimp) si vous voulez pouvoir y retoucher plus tard (clic droit dans l'image puis « Fichier | Enregistrer » ou CTRL + S) :

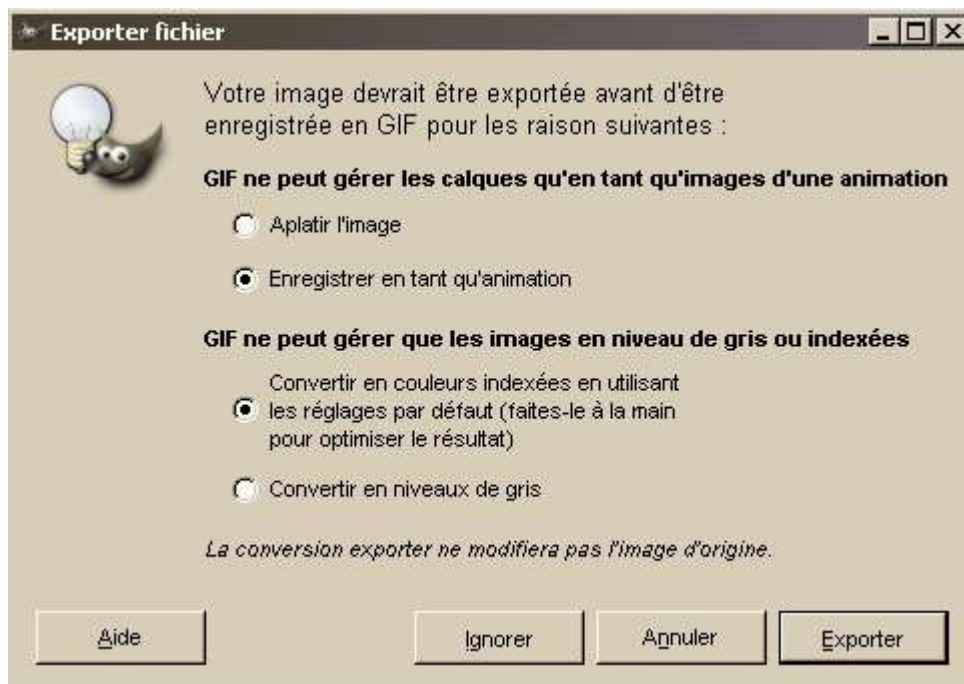


7- Les images défileront dans l'animation dans un sens précis : du calque de fond (celui situé en bas de la pile) au calque d'avant-plan (celui situé en haut de la pile). Pour changer l'ordre des calques, sélectionnez celui à déplacer et cliquez sur la flèche adéquate (vers le haut ou vers le bas de la pile) située en bas de la fenêtre, à droite de l'icône de création d'un calque.

8- Enregistrons désormais notre gif animé ! Choisissez, après un clic droit dans l'image pour obtenir le menu contextuel, « Fichier » puis « Enregistrer sous » ou directement avec SHIFT + CTRL + S. Entrez le nom suivi de l'extension « .gif », par exemple « anim.gif » puis cliquez sur « Enregistrer » :



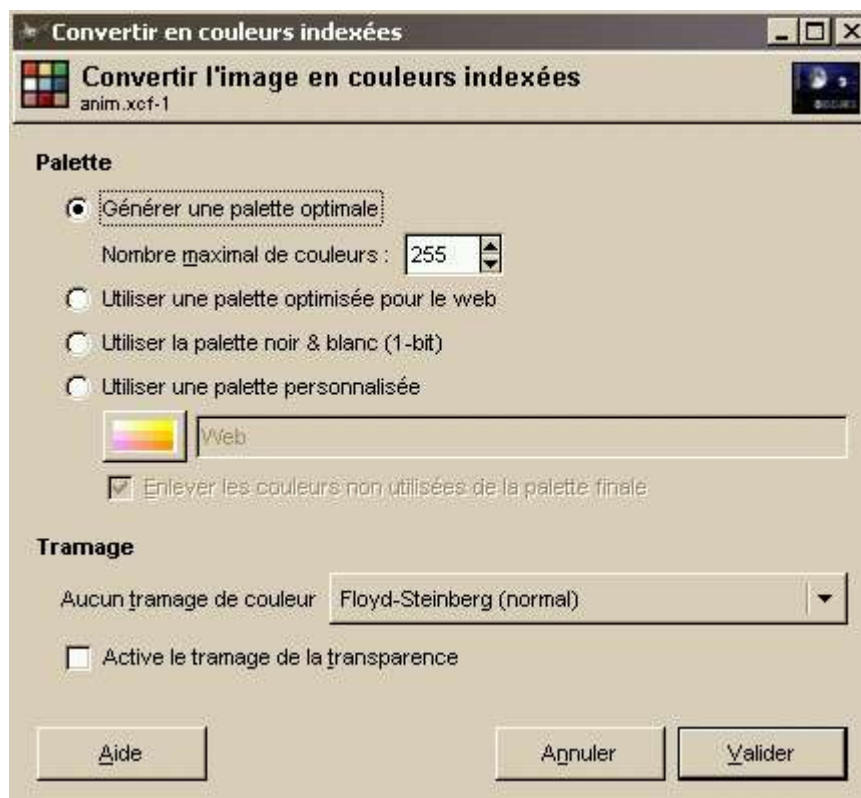
Sélectionnez « Enregistrer en tant qu'animation », sinon vous obtiendrez une image fixe avec le dernier calque visible. Si votre animation est en couleur, cochez « Convertir en couleurs indexées en utilisant les réglages par défaut ... », autrement cochez « Convertir en niveaux de gris » puis appuyez sur « Exporter ».



Choisissez la vitesse d'animation désirée (« Délai entre les images lorsque non spécifiée »), plus le nombre sera élevé, plus l'animation sera lente et inversement. Modifiez éventuellement les autres paramètres et validez ! Voilà, c'est fait :-)



9- Si vous voulez utiliser une indexation personnalisée des couleurs, annulez et retournez sur l'image. Cliquez droit et dans le menu contextuel choisissez « Image » puis « Mode » et enfin « Couleurs indexées » :



Personnalisez, validez et recommencez l'enregistrement final au format « .gif ».

Bien sûr, entre temps, vous pouvez retoucher chaque calque, ajouter des effets modifier la colorimétrie etc ... Le web regorge de tutoriaux sur TheGimp !