

# Gimp / GAP / Animations avancées

Auteur Jakub "Jimmac" Steiner  
traduction de Raymond Ostertag  
mise en page par djay

**Bienvenue au didacticiel des animations avancées de Gimp.**

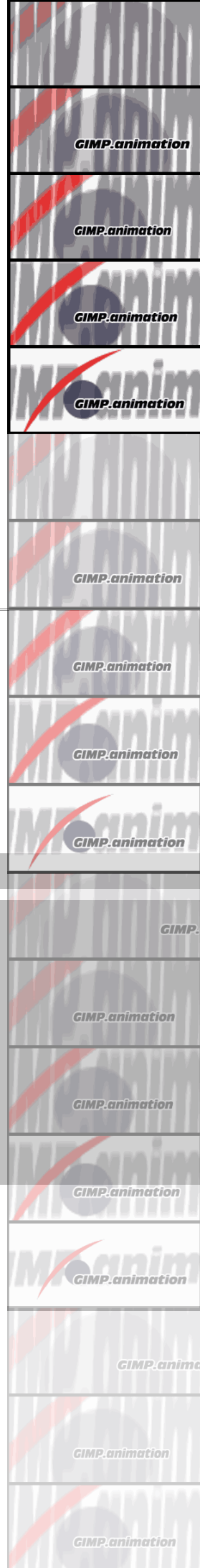
Ici vous allez toucher du doigt les possibilités offertes par le **GAP** (pour Gimp Animation Package). Conçu à l'origine pour traiter ou créer des petites séquences vidéos le GAP a la capacité de créer une séquence d'image complète décrite par des points de contrôle. On peut ainsi créer facilement des animations de mouvement qu'il aurait été fastidieux de créer par des méthodes traditionnelles. Notez bien que même si ça peut ressembler à du vectoriel il ne s'agit que de créer des petites animations pixelisées au format **GIF**.

Bien que conçu avant Gimp 2.x et quelques changements dans le fenêtre « *Animation selon un chemin* » de GAP, ce didacticiel est toujours d'une grande utilité.

Le document original est l'oeuvre de Jakub "Jimmac" Steiner que vous pouvez consulter sur le [Gimp Workshop](#) au chapitre *Advanced Animation*. Ce document est une adaptation pour la lecture à l'écran et impression (il y a encore un arbre qui gache la forêt!) de la page [Gimpfr.org document : Gap](#).

## Table des matières

1	Démarrage.....
2	Nommage et duplication des fichiers.....
3	Déplacer selon un chemin.....
3.1	Mode Pas.....
3.2	Réglages autour du calque.....
3.3	Points de contrôle ...de l'animation.....
4	Magnéto Serge!.....
5	Finalisation et sauvegarde.....
6	Remerciements.....



# 1 Démarrage



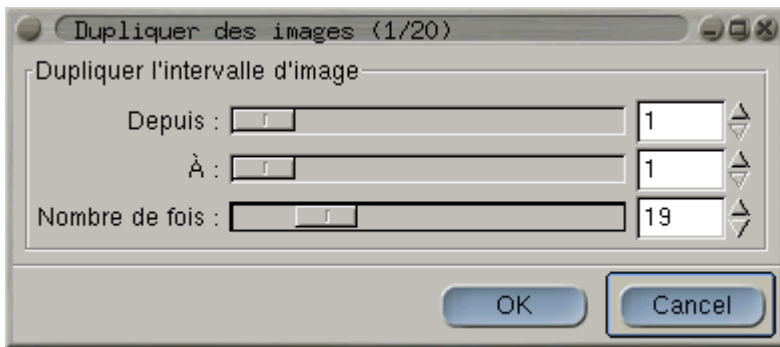
Pour faciliter les choses, nous démarrerons avec une image statique prête-à-l'emploi. Pour l'ouvrir avec Gimp, copiez simplement le lien de l'image de gauche en sélectionnant **copier adresse du lien** du menu contextuel de l'image accessible en cliquant sur le bouton droit de la souris. Dans Gimp, tapez Ctrl+O et collez l'URL dans le dialogue ouvert. Gimp va télécharger l'image compressée et l'ouvrir de façon transparente, vous n'avez donc pas à vous en préoccuper.

# 2 Nommage et duplication des fichiers

Maintenant glissez le calque de fond de l'image statique vers la boîte d'outils de Gimp. Cela créera une nouvelle image blanche que nous utiliserons comme base pour notre animation. Pour pouvoir travailler avec

GAP vous devez la sauvegarder dans le format XCF natif Gimp. Créez un répertoire séparé pour le fichier, il sera bientôt rempli de multiples *séquences*. Le fichier a besoin d'être nommé ainsi : **nom-0001.xcf** Vous pouvez seulement changer la partie *nom*, le reste doit rester comme indiqué. GAP travaille en série sur des images XCF, de façon à ce que vous puissiez travailler avec les calques comme vous le faites avec des images statiques. Vous ne devez pas copier l'image pour ajouter une

*séquence*. GAP a une série de fonctions qui vous aide à gérer les *séquences*. Nous créerons une animation de 20 *séquences*, donc la première chose sera de copier 19 fois la première *séquence* en utilisant la fonction *Video / Dupliquer la séquence*.

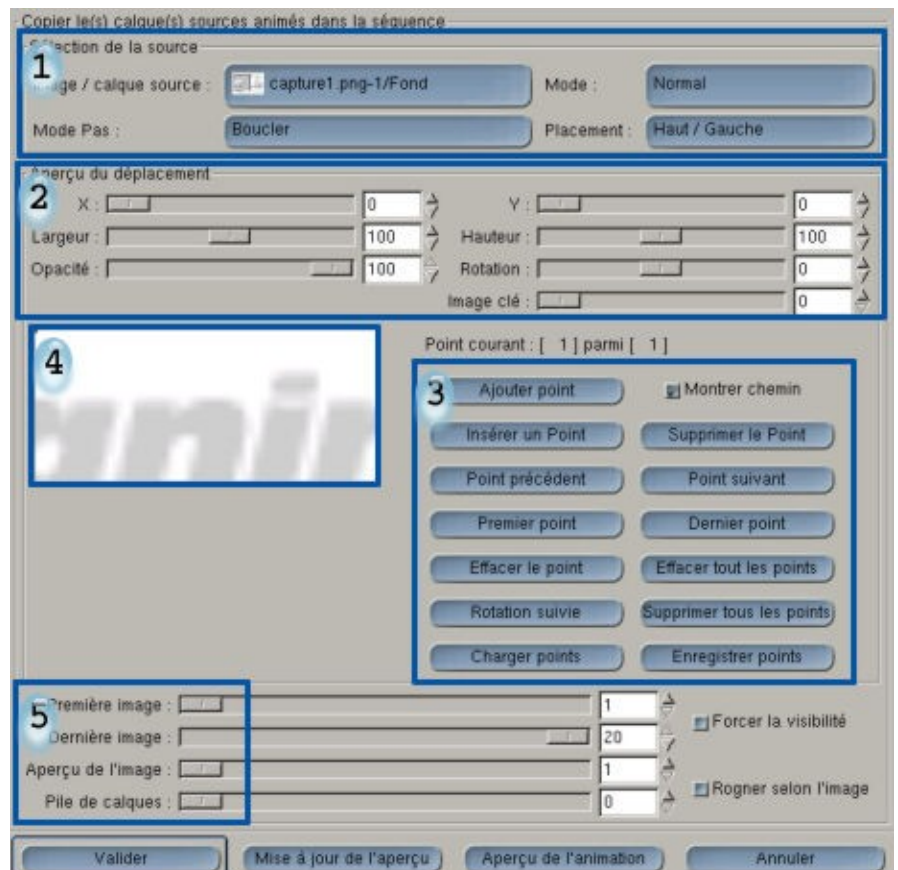


# 3 Déplacer selon un chemin

Le GAP est très avancé mais l'interface utilisateur peut sembler confuse de prime abord pour certains. C'est pourquoi nous ferons par un peu de théorie avant de passer à la pratique. La fonction clé du GAP est le dialogue *Vidéo / Animation selon un chemin...*

- 1: Image source
- 2: Modificateurs de déplacement
- 3: Points de contrôle
- 4: Fenêtre d'aperçu
- 5: Réglages temps, etc..

*Sélection de la source (1)* spécifie quel calque de l'image courante vous voulez animer. Si vous sélectionnez un calque dans un image multi-calque soyez sûr de ne pas oublier de spécifier également le



mode *Mode pas*. Le *Mode pas* est là pour définir comment animer une image multi-calque. Le *Mode* définit quel mode de calque doit être utilisé par Gimp pour les calques finaux.

Dans la section des *Modificateurs de Déplacement* (2) vous spécifiez les valeurs de placement, dimension et opacité pour le point courant. Vous pouvez naviguer dans la séquence en ajoutant des points de séquence comme indiqué dans la section *Points de contrôle*.

Au bas de la boîte de dialogue (5) vous trouverez quelques curseurs importants. La durée de l'animation est spécifiée par les curseurs ou champs *Première image* et *Dernière image*. L'aperçu (4) des séquences spécifiées est obtenu en pressant le bouton *Mise à jour de l'aperçu*. *Pile de calques* définit où l'objet inséré ira dans la pile de calques de l'image finale.



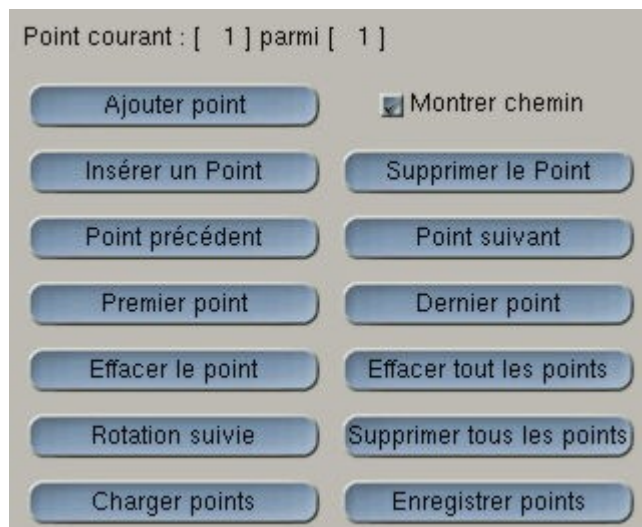
### 3.1 Mode Pas

Le *Mode Pas* définit comment vous voulez que l'image source multi-calque soit animée et reliée avec l'animation finale. De façon surprenante *Boucler* boucle sans fin tous les calques/séquences de l'animation, tandis que *Boucler à l'envers* fait de même mais en sens inverse. *Aller/retour* va créer une animation en boucle fermée mais une fois atteint le bout de l'animation il recommence en sens inverse. Utilisez le mode *Aucun* si vous voulez obtenir un calque unique à partir d'une image multi-calque. L'animation démarrera du calque spécifié, assurez-vous que vous ne manquez pas quelques calques. Si l'image source est composée d'un calque unique le *Mode Pas* n'aura aucun effet.

### 3.2 Réglages autour du calque

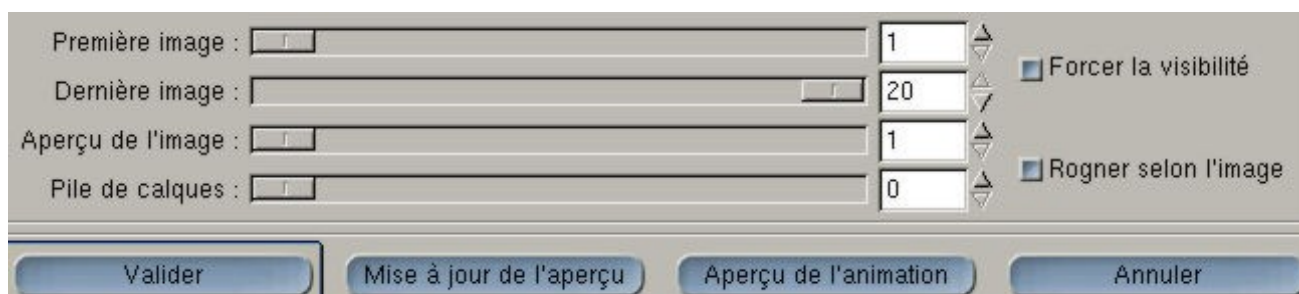
Si vous souhaitez que le calque rendu final soit dans un mode différent que le mode *Normal* par défaut vous devez le spécifier dans le menu déroulant *Mode*. L'option *Placement* est utilisée pour positionner exactement l'objet source dans l'image finale. Sélectionnez ce que vous souhaitez obtenir comme position de l'objet en suivant le quadrillage et les coordonnées X et Y de l'aperçu.

Dans le milieu du dialogue vous pouvez définir la position et la dimension de l'objet rendu. Vous pouvez aussi régler l'*Opacité* et la *Rotation* de l'objet. Vous faites cela pour chaque point d'animation/contrôle (voyez plus loin). Gimp calculera les valeurs entre ces points.



### 3.3 Points de contrôle ...de l'animation

Chaque animation doit au moins être composée de deux points de contrôle. Pour chaque point vous définissez les valeurs de position, rotation, échelle et opacité. Dans la section des points de contrôle vous pouvez ajouter des points et les modifier pour régler les attributs particuliers à ce point. Chaque point de contrôle est montré sur l'aperçu suivant ses coordonnées X et Y.

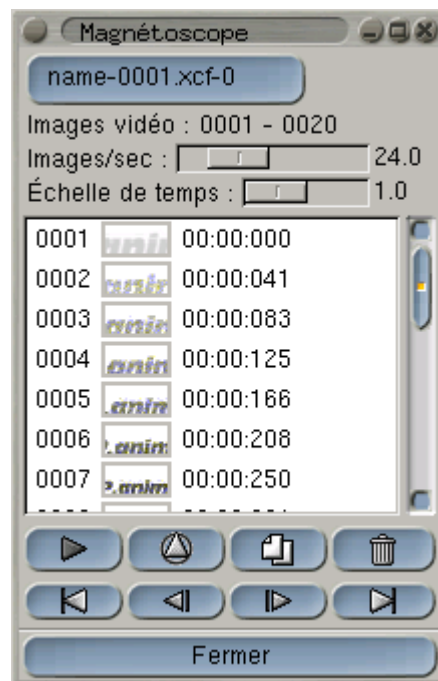


Au bas de la boîte de dialogue, vous pouvez spécifier le segment de l'animation à rendre. Le curseur de l'*Aperçu de l'image* est utilisé en conjonction avec le bouton *Mise à jour de l'aperçu*. Vous pouvez l'utiliser pour extraire l'image de fond d'une séquence particulière de l'animation afin de positionner précisément l'objet source. Ça n'a aucun effet sur le rendu final.

*Pile de calques* est utilisé pour positionner l'image source dans une position particulière dans la pile de calques de l'image finale. 0 signifie le dessus de la pile (couvre tout ce qu'il y a en dessous en fonction du *mode*) *Forcer la visibilité* rendra tous les calques de l'image source visibles de façon que l'animation finale n'ait pas de "trou". *Rogner suivant l'image* coupera tout ce qui sort de la taille de l'image. La taille du fichier sera réduite mais vous ne pourrez plus déplacer l'objet dans l'animation finale pour la modifier.

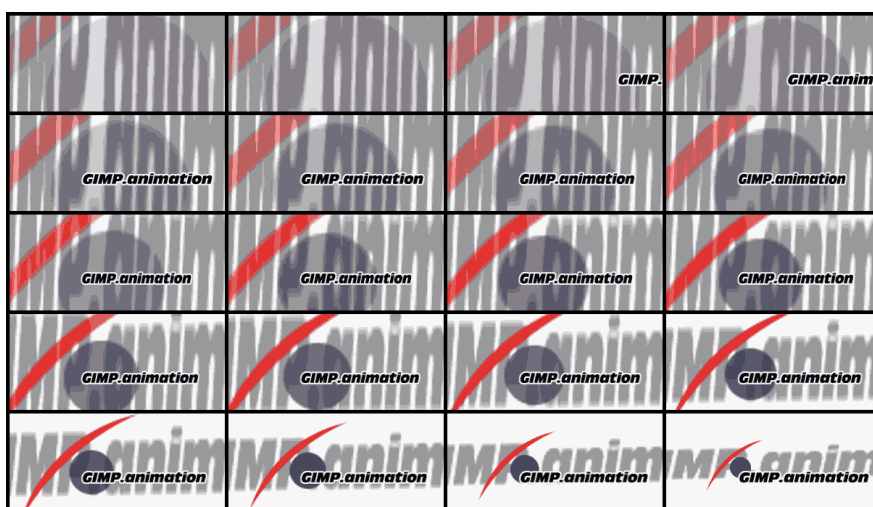
## 4 Magnéto Serge!

Maintenant nous avons rendu une séquence d'images. Vous pouvez y naviguer aisément avec *Vidéo/Magnéto*. Presser *Rejouer* sur le navigateur va appeler 2 fonctions, *séquence vers image* et *Rejouer Animation*, ainsi c'est rapide et pratique pour vérifier l'aspect de votre animation. Vous pouvez aussi spécifier le délai par défaut entre *séquences* en réglant la *vitesse* (en images par secondes) Plus élevée sera la valeur, plus fluide sera l'animation, mais plus de *séquences* seront nécessaires. Vous pouvez aussi ne rendre que des parties de l'animation complète en sélectionnant des vignettes de *séquences* particulières dans le navigateur avant d'appuyer sur le bouton *Rejouer*. Utilisez *MAJ*, *CTRL* ou votre souris pour des sélections multiples de *séquences*. Si vous appuyez sur *MAJ* tout en appuyant sur le bouton *Rejouer*, l'image animée résultante sera optimisée.



## 5 Finalisation et sauvegarde

Comme vous pouvez le faire sur l'image, j'ai ajouté quelques effets de mouvement pour chaque calque source de l'image statique en utilisant le dialogue *Animation selon un chemin...*. Vous pouvez maintenant essayer de recréer l'animation vous-même, vous connaissez les outils pour le faire.



Mosaïque créée avec le plugin « poster » de [Reinhard Geisler](#)

Tout ce que nous devons faire maintenant est de sauvegarder l'animation. Vous pouvez choisir le format GIF comme je l'ai fait, mais la taille du fichier est trop grosse pour être utilisée largement sur le web, aussi vous pouvez utiliser un format d'animation régulier comme *avi*. Pour sauvegarder l'animation en GIF, appliquez d'abord la fonction *Video / Séquence vers image...*. Cela créera une image multi-calque avec le délai spécifié.

Maintenant appliquez le filtre *Filtres / Animations / Optimiser Animation* et finalement indexez l'image en 256 couleurs. Le fichier sera toujours d'environ 170 kb ce qui est immense. Vous pouvez essayer quelque logiciel spécialisé dans l'optimisation comme [GIFsicle](#).

## 6 Remerciements

La dernière chose que je n'oublierai pas de mentionner est de remercier **Wolfgang Hofer** d'avoir fait un greffon si excellent qui amène les fonctionnalités de Gimp à un nouveau niveau. Avec Gimp 2 le moteur de rendu aura probablement plus d'*applications* comme cette fonction de Gimp ici utilisée, pour nous offrir d'autres champs d'applications...

Je voudrais aussi remercier la communauté des développeurs de Gimp de travailler dur chaque jour pour nous donner le meilleur outil d'imagerie web. Si vous commencez seulement votre expérience avec Gimp, n'hésitez pas et plongez dans **#gimp** à **irc.gimp.org:6669**.