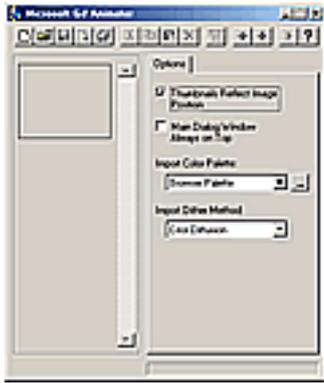


Microsoft GIF Animator : Présentation générale



Une seule fenêtre

Première surprise en ouvrant GIF animator : Une seule petite fenêtre s'ouvre à l'écran. La raison est simple : Gif Animator ne sert qu'à assembler des images pour en faire des animations, ou modifier une animation déjà existante (Hé oui, vous pouvez ouvrir n'importe quel GIF trouvé sur internet avec GIF Animator). Pas besoin de beaucoup de technologie pour faire ça. Tant mieux, ce sera d'autant plus facile à apprendre. Deuxième surprise : le logiciel est en anglais. Le programme n'a jamais été traduit, et d'après ce que je sais, il n'a jamais été amélioré. C'est la version 1.01 et il n'y en a jamais eu d'autre...

La barre de menu



- 1) le bouton "Nouveau"
- 2) Le bouton "Ouvrir" : pour ouvrir un gif animé existant
- 3) Le bouton "Sauver"
- 4) Le bouton "Insérer" : permet d'ajouter une image dans l'animation
- 5) Le bouton "Enregistrer sous"
- 6) Le bouton "Couper" : supprime l'image sélectionnée après l'avoir mise dans le presse papier
- 7) Le bouton "Copier" : copie l'image dans le presse papier. Pratique si vous voulez la retravailler dans un logiciel de dessin
- 8) Le bouton "Coller"
- 9) Le bouton "Supprimer" : supprime l'image
- 10) Le bouton "Tout sélectionner" sélectionne toutes les images de l'animation
- 11) La flèche vers le haut : déplacer l'image sélectionnée plus haut dans l'animation
- 12) la flèche vers le bas : déplacer l'image sélectionnée plus bas dans l'animation
- 13) la flèche "play" : permet de voir ce que donne l'animation
- 14) le point d'interrogation : lire l'aide (en anglais)

comme on le voit, la plupart des fonctions sont des fonctions habituelles (copier-coller etc)

Amener les images dans l'animation

Attention : *GIF animator ne fait qu'assembler des images. Pour fabriquer des images, référez-vous au didacticiel sur les images. Pour pouvoir amener des images dans Gif Animator, elles doivent être au format GIF. Si ce n'est pas le cas, vous allez devoir les transformer en format GIF avec un logiciel graphique (voir le didacticiel de Ultimate Paint à ce propos). Il est conseillé de les faire toutes au même format. En effet, Gif Animator prend comme taille de votre GIF la taille de la plus grande des images que vous lui apportez. Au besoin, donc, recoupez-les avec un logiciel graphique.*

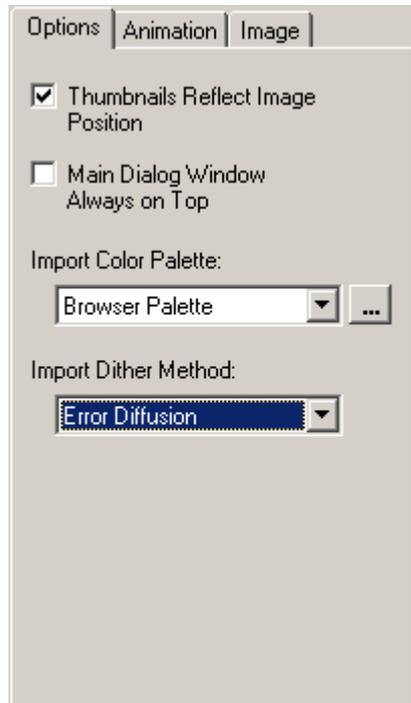
Il y a trois méthodes pour amener une image dans GIF animator :

- 1) par copier-coller :** c'est facile car votre image ne doit pas être nécessairement au format GIF mais ça crée parfois des surprises du côté des couleurs : GIF animator doit transformer l'image au format GIF lui-même (si vous ne savez pas ce que ça signifie, aller voir la définition du format GIF en cliquant [ici](#))
- 2) Par le bouton « insérer » :** Cliquez sur le bouton et cherchez l'image sur votre disque dur, puis ok. Simple.
- 3) Par glisser-déposer (drag and drop en anglais) :** la meilleure méthode si toutes vos images sont prêtes : ouvrez le dossier qui contient vos images GIF à côté de GIF animator, cliquez et gardez le bouton enfoncé sur

la première image, et faites glisser le curseur au dessus d'une case vide de GIF animator. L'image est importée ! Faites de même pour toutes vos autres images. C'est la méthode la plus rapide.

Les onglets

La moitié droite de la fenêtre de GIF animator est occupée par une série d'information. Dès que vous aurez inséré votre première image, le haut de cette partie droite se composera de 3 onglets : en cliquant sur chacun d'eux vous aurez accès à 3 types d'information : options, animation et image



L'onglet options

Dans la partie option, seule peut être intéressante la partie basse, qui concerne les palettes. Dans un GIF, moins il y a de couleurs, plus l'image est légère. Pour une animation, la compression est assez important, car le fichier pèse le poids de plusieurs images ensemble...

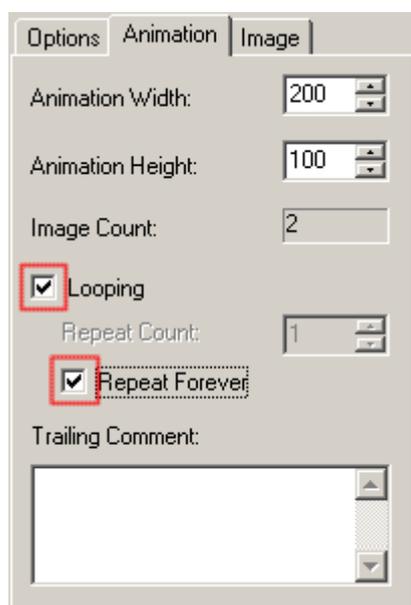
Import color palette (palette de couleurs d'importation) La palette est le choix de couleurs utilisées dans votre animation. Il y aura de 2 (pour un logo en noir et blanc par exemple) à 256 couleurs dans votre animation.

Microsoft GIF animator vous permet de choisir 3 type de palettes :

- ▶ celle du navigateur (browser) qui sont les 256 couleurs que pouvaient afficher les vieux ordinateurs,
- ▶ la palette optimale, qui s'adapte aux couleurs de votre image (avec toujours un maximum de 256 couleurs, mais peut être par exemple beaucoup de verts parce que c'est une image de forêt),
- ▶ dernière palette possible, une palette que vous avez déjà créée. C'est la case avec les 3 petits points.

Cette option n'est pratiquement jamais utilisée.

Import dither method (littéralement méthode de bruit d'importation) Ceci définit la méthode que GIF Animator doit employer quand l'image que vous importez comporte des couleurs qui ne sont pas dans la palette. GIF Animator doit alors imiter la couleur manquante avec les couleurs dont il dispose, par exemple faire un orange en mettant côte à côte un rouge et un jaune. 4 méthode sont proposées. On emploie généralement error diffusion ou bien renom, qui donnent les meilleurs résultats. Testez l'importation d'une image suivant ces 4 paramètres pour mieux comprendre cette fonction qui est parfois intéressante.



L'onglet animation

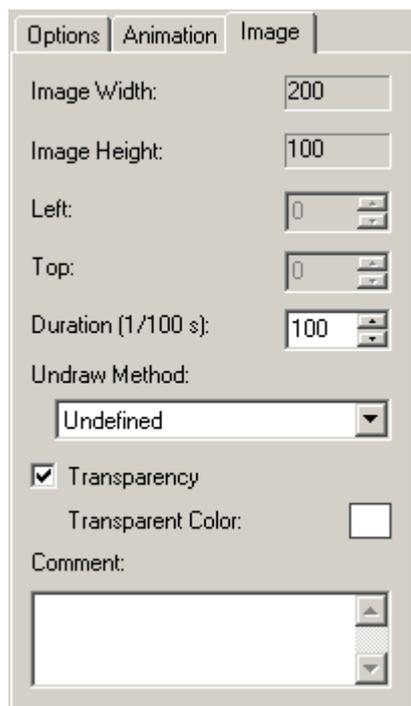
Dans cette partie on contrôle quelques paramètres importants comme la répétition de l'animation et sa taille.

Animation width (largeur de l'animation) et animation height (hauteur de l'animation) : c'est la taille en pixels de l'animation. Ça vous permet de contrôler la taille de votre animation. Attention, cette fonction ne change que la taille du fond de l'image, ce n'est donc pas très intéressant.

Image count : c'est le nombre d'image que comporte votre animation

Looping (boucle) : fonction importante, car c'est en cochant cette case que vous ferez se répéter l'animation. Une fois cette case cochée, vous avez le choix entre définir le nombre de fois que l'animation va se répéter, ou cocher la case « repeat forever » (répéter éternellement), ce que l'on fait généralement.

Le training comment est un commentaire de l'animation, qui est invisible dans l'image donc relativement sans intérêt.



L'onglet image

Les fonctions de cet onglet peuvent être appliquées à une image (en la sélectionnant), à plusieurs images (en cliquant sur ces images en gardant la touche « majuscules » enfoncée) ou à toutes les images en cliquant sur le bouton « tout sélectionner ». Quelques fonctions importantes dans cet onglet, dont la durée d'affichage de chaque image. On retrouve d'abord les fonctions image width et image height, qui sont juste là à titre d'information.

Left et top (gauche et dessus) ne sont actives que si l'image sélectionnée est plus petite que la taille de l'animation (voir l'onglet animation). Vous pouvez alors faire bouger cette image vers le bas ou la droite, par exemple pour faire se déplacer un objet dans l'image à partir d'une seule image répétée. C'est une fonction très peu utilisée.

Duration : c'est la durée d'affichage de chaque image, en 100ème de seconde (100 centième = une seconde). C'est la partie la plus utile, car elle permet de donner la cadence de défilement des images, de donner des effets de vitesse et d'arrêt, etc.

Undraw method : ceci définit ce que doit faire votre navigateur web quand il passe d'une image à l'autre. Ceci est surtout intéressant si vous utilisez la transparence dans vos images.

- ▶ undefined (indéfini) : le navigateur ne fait rien de spécial
- ▶ Leave (laisse là) : le navigateur laisse l'image, elle est recouverte en tout ou en partie par l'image suivante. Si l'image suivante comporte une couleur transparente, ça peut donner des effets intéressants.
- ▶ Restore background (réafficher le fond) : le navigateur réaffiche le fond de la page web entre les deux images.
- ▶ Restore previous (réafficher la précédente) : réaffiche l'image précédente.

Ces méthodes sont peu employées car elles demandent de beaucoup tester l'animation.

Transparency (la transparence) : un des avantages du gif est qu'il permet d'utiliser cette fonction. En pratique, on choisit une couleur dans la palette et la rend transparente. Attention, dans toute l'image tous les pixels de la même couleur sont affectés : par exemple si c'est le blanc qui est choisi, pour un personnage par exemple, le blanc de ses yeux sera aussi transparent, ce qui est souvent gênant. Choisissez donc une couleur très précise pour votre transparence.

- ▶ cochez la case « transparency »
- ▶ cliquez sur la case à côté de « transparent color » pour choisir dans la palette, la couleur qui sera affectée.

Voilà pour ce tour d'horizon. Si les fonctions de transparence et de " Undraw method " vous paraissent trop complexes, ne vous en occupez pas, elles ne sont pas absolument nécessaires pour réussir une animation.

Microsoft GIF Animator : Présentation générale (en images)

La barre de menu



- 1) le bouton "Nouveau"
- 2) Le bouton "Ouvrir" : pour ouvrir un gif animé existant
- 3) Le bouton "Sauver"
- 4) Le bouton "Insérer" : permet d'ajouter une image dans l'animation
- 5) Le bouton "Enregistrer sous"
- 6) Le bouton "Couper" : supprime l'image sélectionnée après l'avoir mise dans le presse papier
- 7) Le bouton "Copier" : copie l'image dans le presse papier. Pratique si vous voulez la retravailler dans un logiciel de dessin
- 8) Le bouton "Coller"
- 9) Le bouton "Supprimer" : supprime l'image
- 10) Le bouton "Tout sélectionner" sélectionne toutes les images de l'animation
- 11) La flèche vers le haut : déplacer l'image sélectionnée plus haut dans l'animation
- 12) la flèche vers le bas : déplacer l'image sélectionnée plus bas dans l'animation
- 13) la flèche "play" : permet de voir ce que donne l'animation
- 14) le point d'interrogation : lire l'aide (en anglais)

