

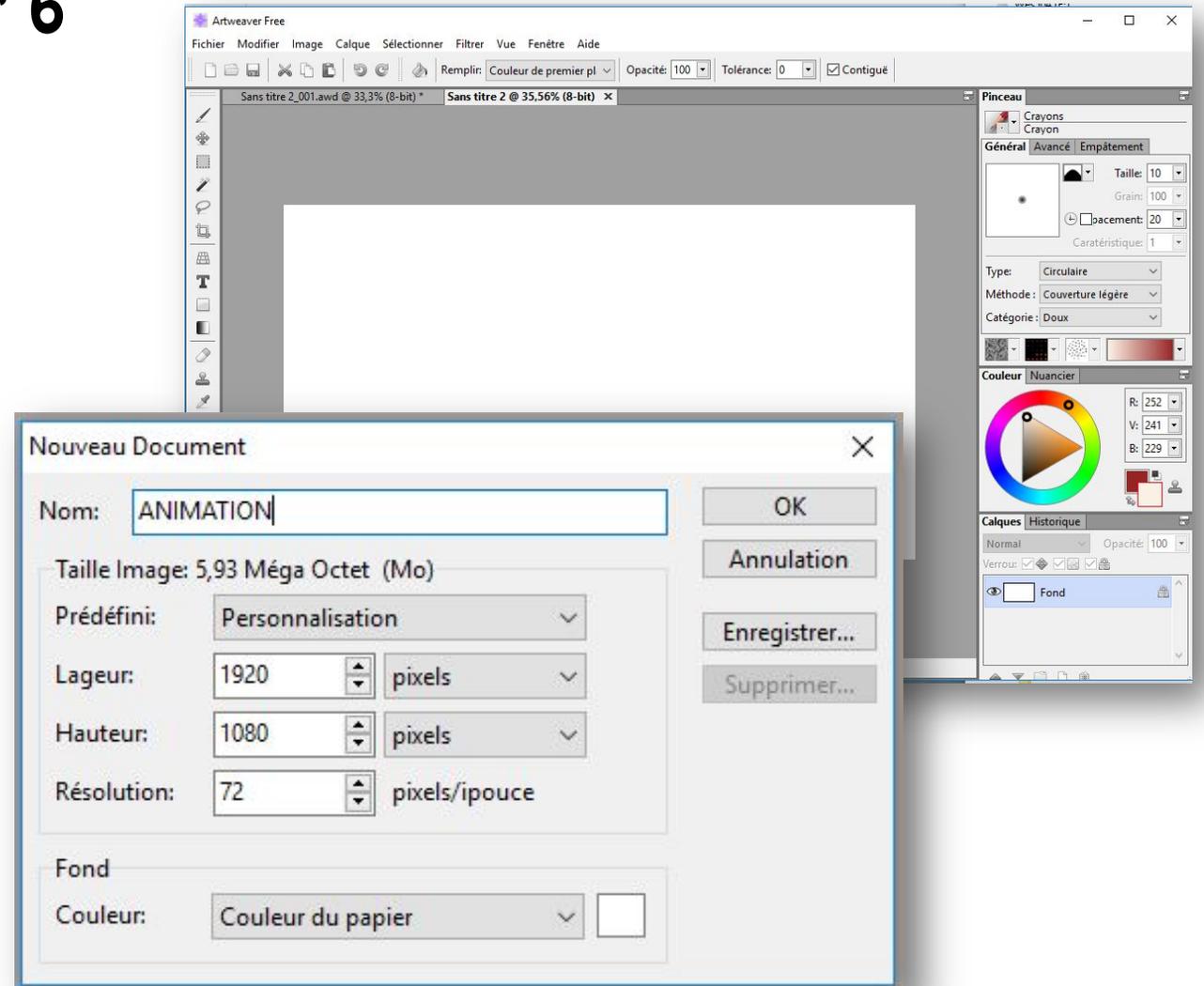
Une animation GIF avec Artweaver 6

(Tuto version 1.4)

1 – Mettre l'application en français.
Sur le site de [Artweaver](#) aller dans « **Download** » et en bas cliquer sur « **Add-ons** ». Cliquer sur « **Language files** ». Télécharger le fichier « **French** ». Copier le fichier obtenu dans le menu « **languages** » :
c:\Program Files (x86)\Artweaver Free 6\Languages.

2 - Redemarrer **Artweaver** puis « **Fichier** » et « **Nouveau Document** ».
Choisir les dimensions (**Largeur - Hauteur**). Avec un ordinateur ancien ou peu puissant choisir un format «léger » comme 640 x 480. Laisser la **résolution** à 72 pixels/pouce. Donner un nom puis « **OK** ».

3 – Enregistrer tout de suite votre travail : « **Fichier / Enregistrer sous...** ».



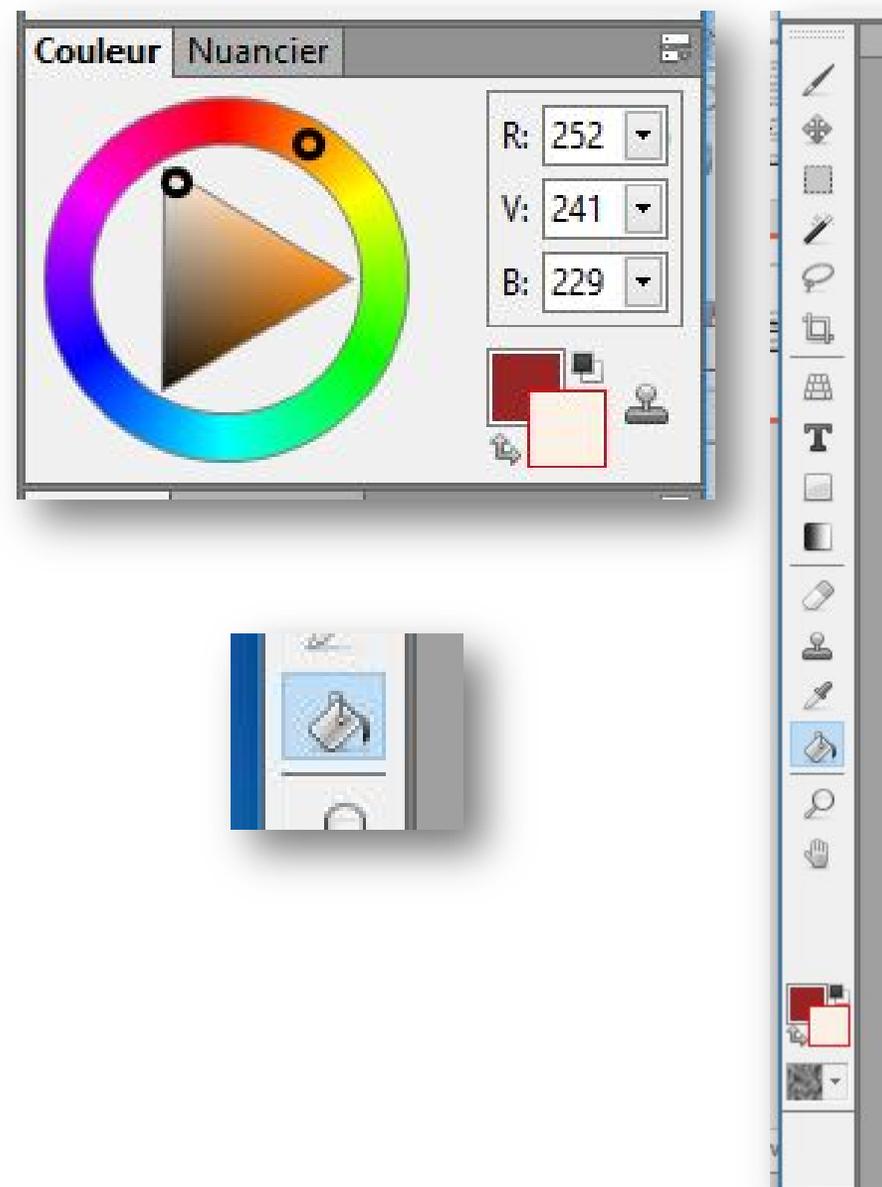
4 – Choisir une couleur pour le fond avec le panneau « Couleur / Nuancier ».

Les deux petits carrés indiquent les deux couleurs qui peuvent être présélectionnées.

La couleur active correspond au carré inférieur. Utiliser la minuscule icône avec des flèches pour choisir la couleur.

5 – Dans la « Barre d'outils » à gauche, sélectionner l'outil « Pot de peinture » et cliquer sur le fond de l'image pour le remplir.

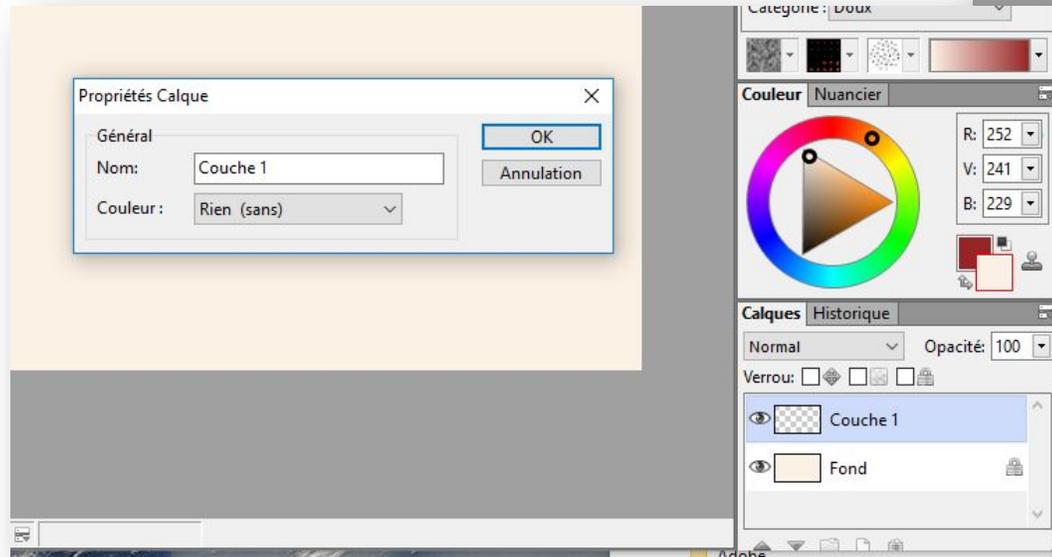
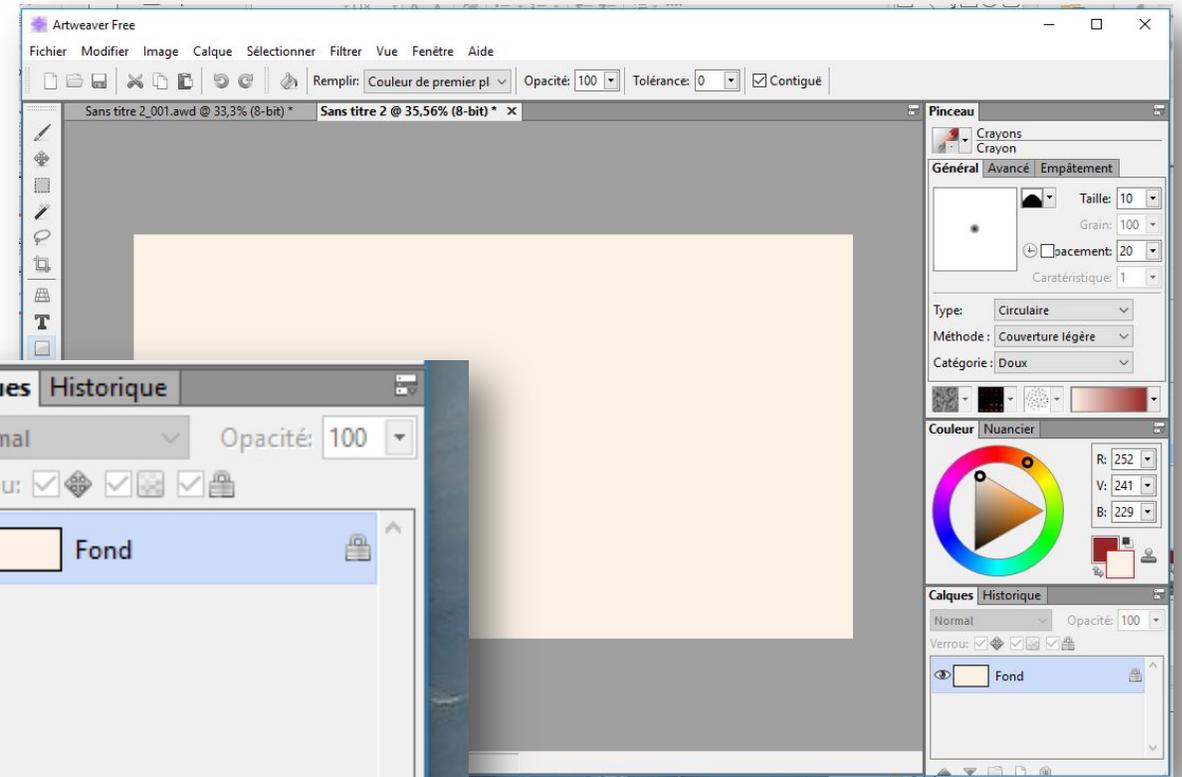
6 – Enregistrer votre projet : « Fichier – Enregistrer ».



7 - Créer un « **Nouveau calque** » en cliquant sur la 4ème icône au bas de la fenêtre « **Calques** » .

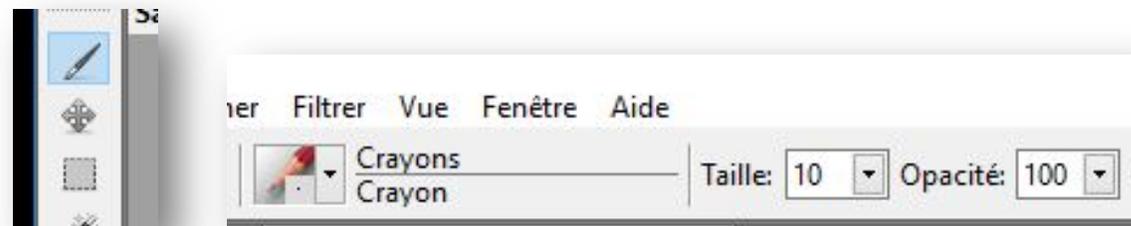
8 – Renommer ce calque (« **Couche 1** ») en cliquant deux fois rapidement sur le nom. Dans la fenêtre qui s'ouvre (« **Propriétés Calque** ») écrire « **1** » dans le champ « **Nom** ». Cliquer sur « **OK** ».

9 – Enregistrer le projet.



10 – Dans la « **Barre d'outils** » à gauche sélectionner l'outil « Pinceau ».

Puis, dans la « **Barre d'options** » sous le « **Menu** » ajuster à 10 la « **Taille** » du pinceau.



11 – Cliquer dans la fenêtre « **Calque** » sur « **1** » pour rendre ce calque actif.

12 – Dans la fenêtre « **Couleur** » choisir la couleur du pinceau. Ajuster la position des carrés pour rendre cette couleur active (carré inférieur).

13 Réaliser une tête en laissant le **visage sans bouche et les yeux vides**.



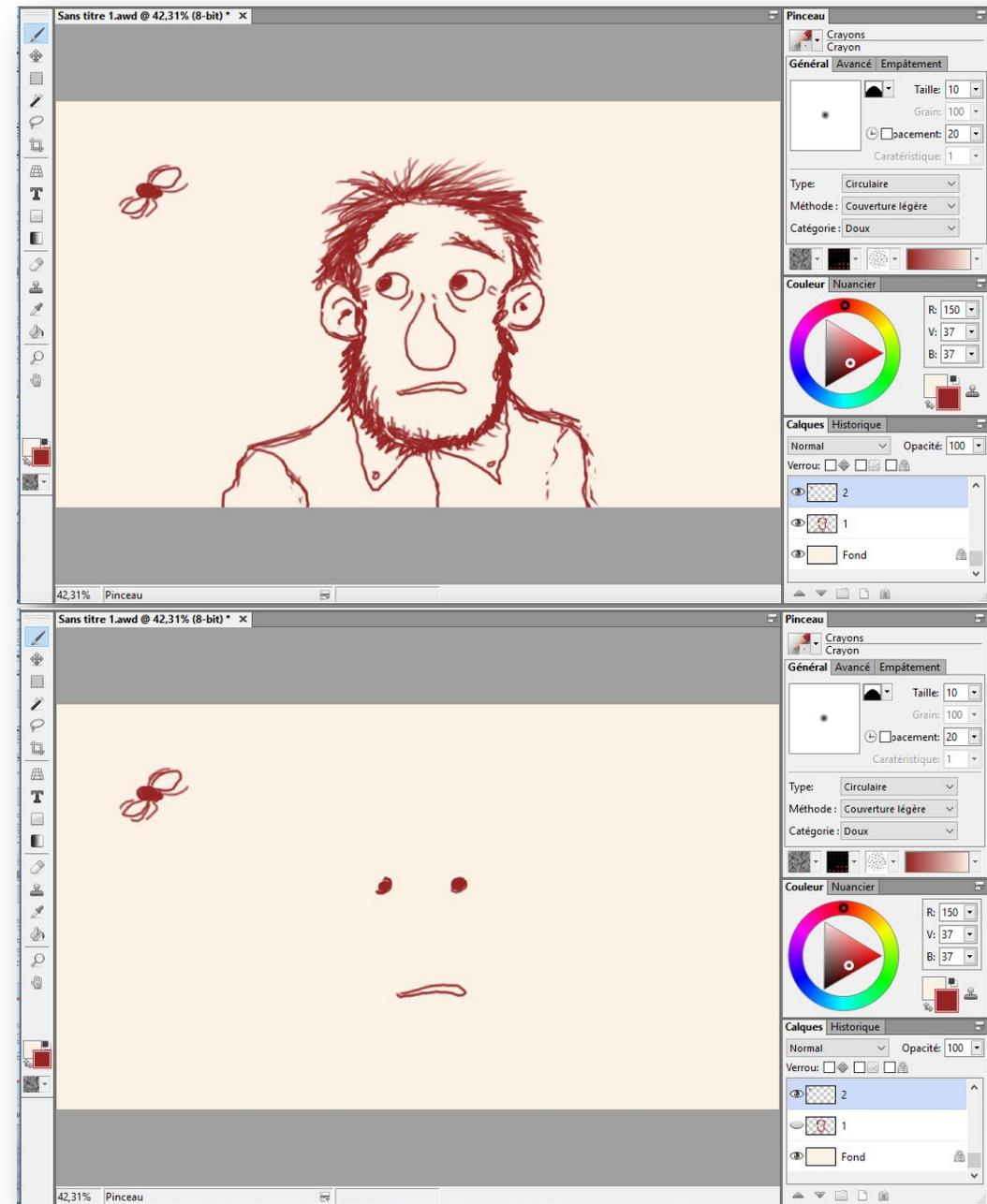
14 – Créer un nouveau calque et nommer le « 2 ».

15 – Devant chaque calque il y a un petit « **Œil** » qui, lorsque l'on clique dessus, précise si le calque est visible (**œil ouvert**) ou non (**œil fermé**).

16 – Se mettre sur le calque « 2 » (pour le moment vide) et dessiner une **mouche**, des **yeux** et une **bouche**.

17 - Si on ferme « **l'œil** » du calque « 1 », seul apparaît le dessin du calque « 2 ».

Après ce test, remettre le calque « 1 » sur la position « **œil ouvert** » .



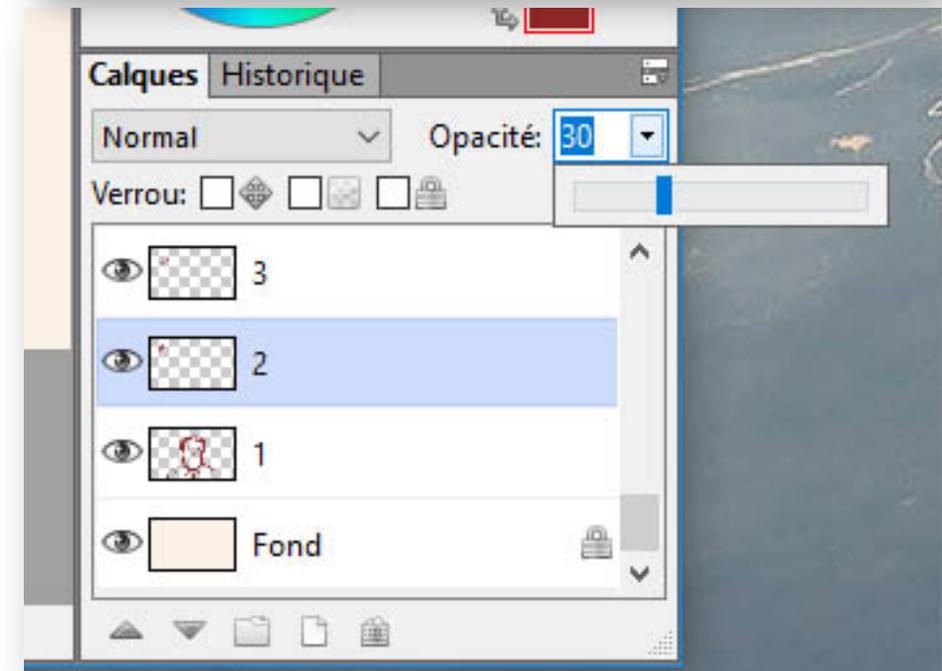
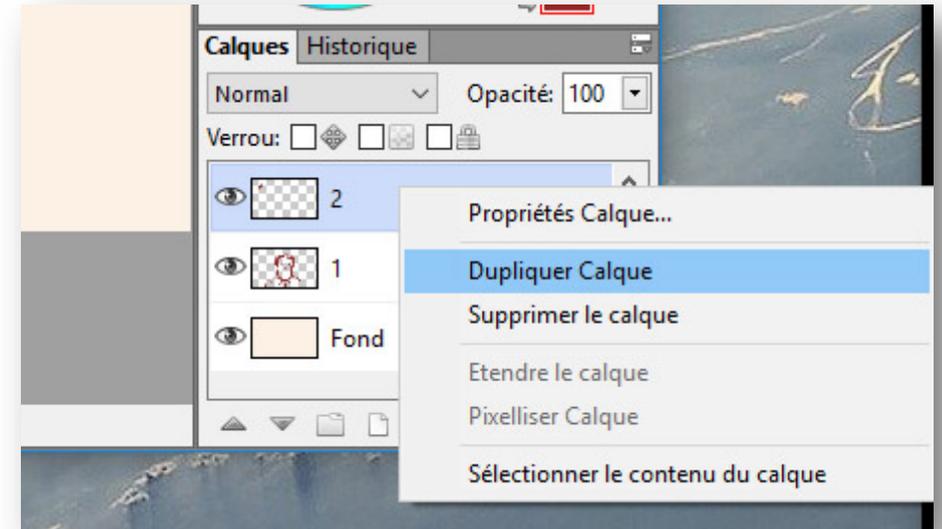
18 – Cliquer avec le bouton droit de la souris sur le calque « 2 » et dans la fenêtre cliquer sur « Dupliquer Calque ». Un nouveau calque nommé « 2 copie » apparaît. Renommer le « 3 ».

15 – Sélectionner ce calque « 3 » et redessiner dans une position différente la mouche, la bouche et les yeux. Faire ainsi jusqu'au claque « 19 » (par exemple) en prenant pour source le calque précédent afin de faire revenir les éléments de l'animation à l'étape « 2 ».

Il s'agit d'une phase délicate qui peut se dérouler de plusieurs manières.

En voici une :

16 - Les calques « 1 », « 2 » et « 3 » sont visibles. Mettre sur le calque « 2 » l'opacité à **30** (par exemple).



17 – Se mettre sur le calque « **3** » (qui est à cette étape une copie du calque « **2** »).

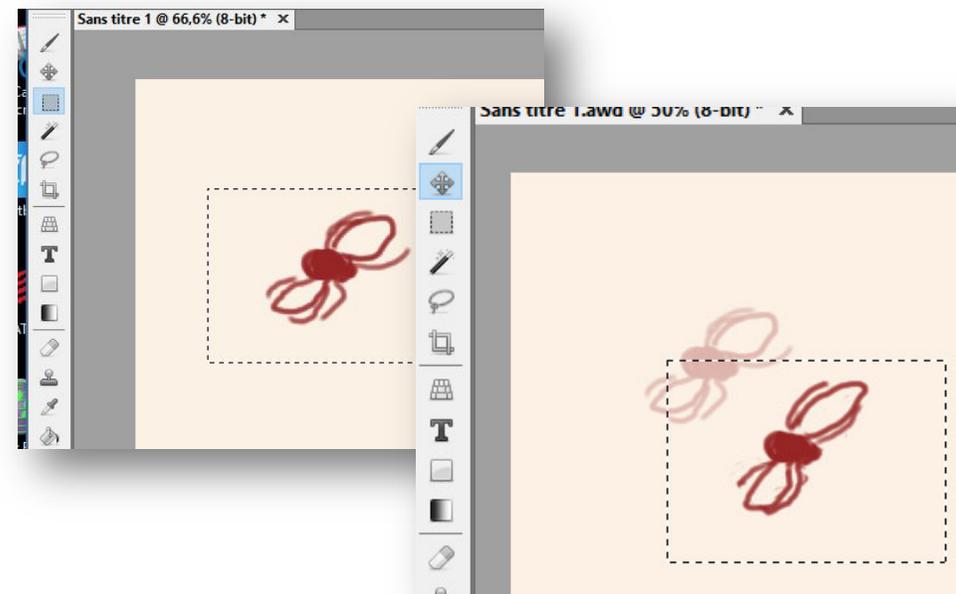
18 – Avec l’outil « **Sélecteur de forme** » de la « **Barre d’outils** » à gauche, sélectionner la mouche en dessinant un rectangle pour l’englober.

19 – Avec l’outil « **Déplacement** » de la « **Barre d’outils** » à gauche, repositionner la mouche à l’endroit un peu plus bas.

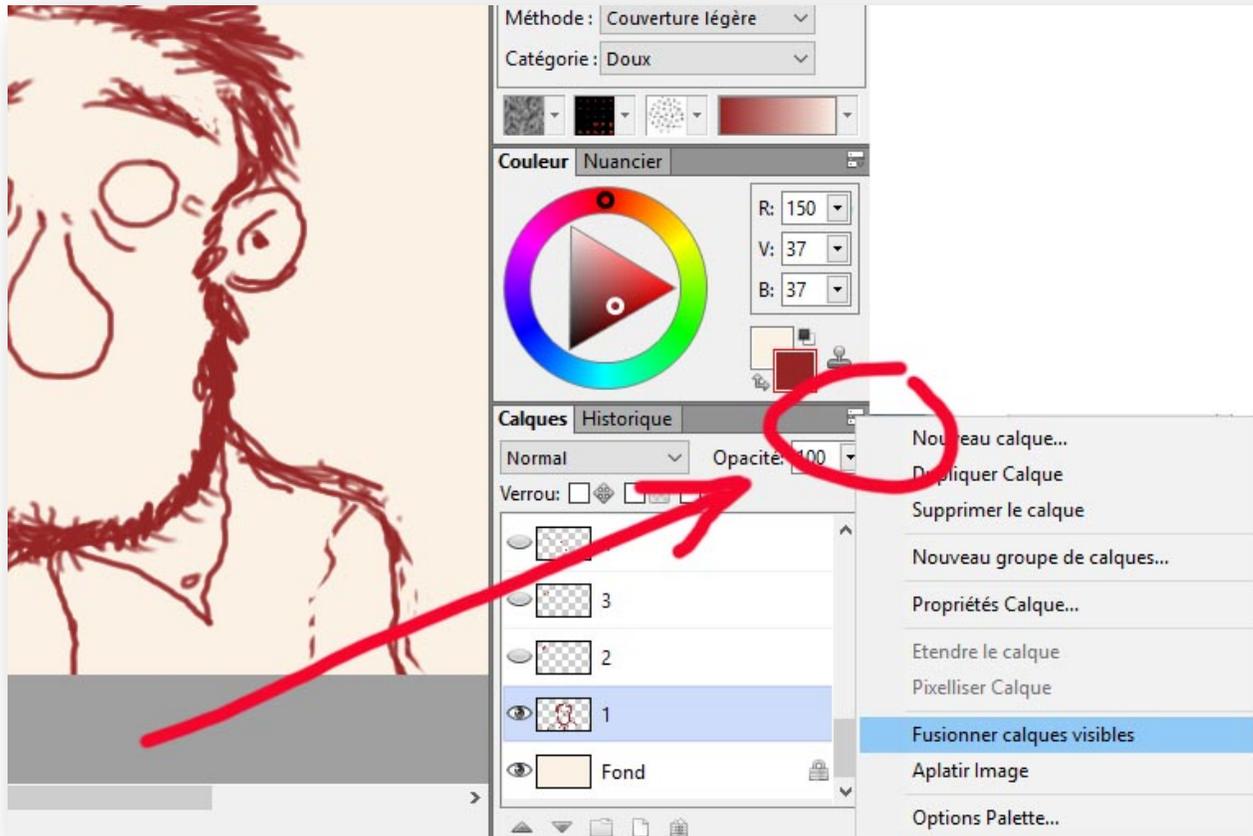
La mouche du calque inférieur, avec une opacité à **30**, apparaît.

20 – Suivre la même démarche avec les **yeux** et la **bouche**.

21 – Dupliquer le calque « **3** », lui donner le nom « **4** » et reprendre les étapes de 16 à 20 jusqu’au calque « **19** » (image finale de l’exemple).



A la fin, une image similaire à la capture d'écran de droite doit apparaître si on remet sur tous les calques l'opacité à « **100** » et l'œil sur « **ouvert** ».



22 – Mettre l'œil sur « **ouvert** » uniquement sur les calques « **1** » et sur le calque « **Fond** ».

23 – Sélectionner le calque « **1** ».

24 – Cliquer sur l'icône en haut à droite de la fenêtre « **Calques** » puis cliquer sur « **Fusionner calques visibles** ». Les Calques « **1** » (visage) et le « **Fond** » de couleur sont réunis.

25 – Dupliquer le nouveau calque « **Fond** » (issu de la fusion du calque « **1** » et de l'ancien « **Fond** de couleur »). Un calque intitulé « **Fond Copie** » apparaît. Renommer le « **Fond 2** ».

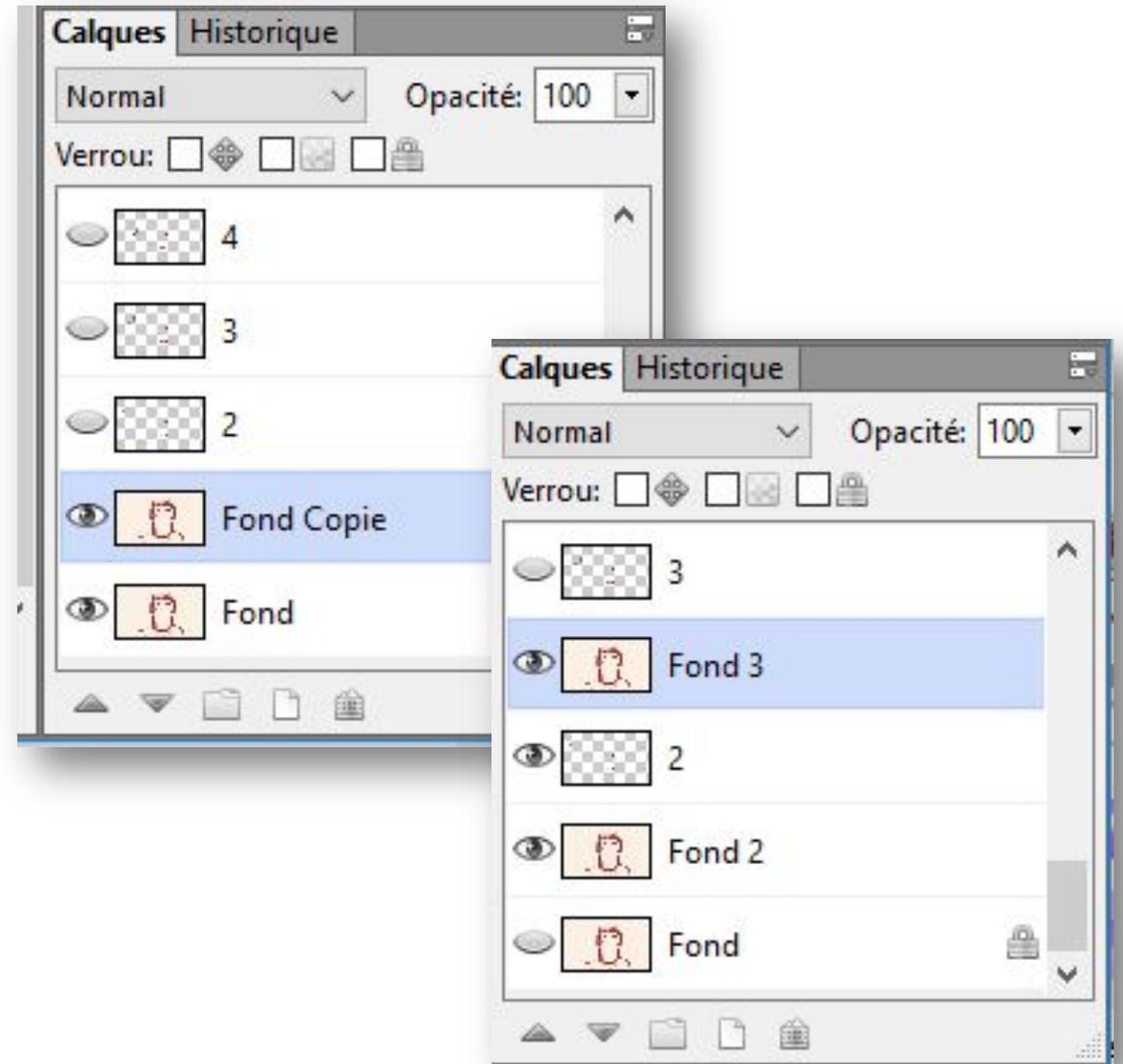
26 – Dupliquer le calque « **Fond 2** » et renommer la copie « **Fond 3** ».

27 – Positionner le calque « **Fond 3** » sous le calque « **3** ».

28 – Dupliquer le calque « **Fond 3** » et renommer la copie « **Fond 4** ».

29 – Positionner le calque « **Fond 4** » sous le calque « **4** ».

30 – Poursuivre l'opération jusqu'au dernier calque « **19** ».



35 – Mettre uniquement le calque « **2** » et le calque « **Fond 2** » sur « **œil ouvert** ».

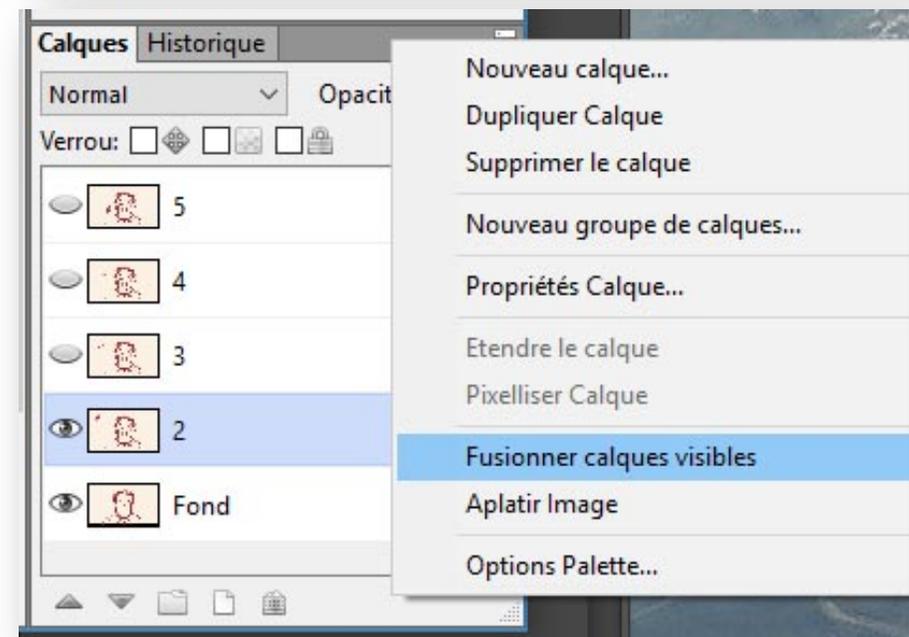
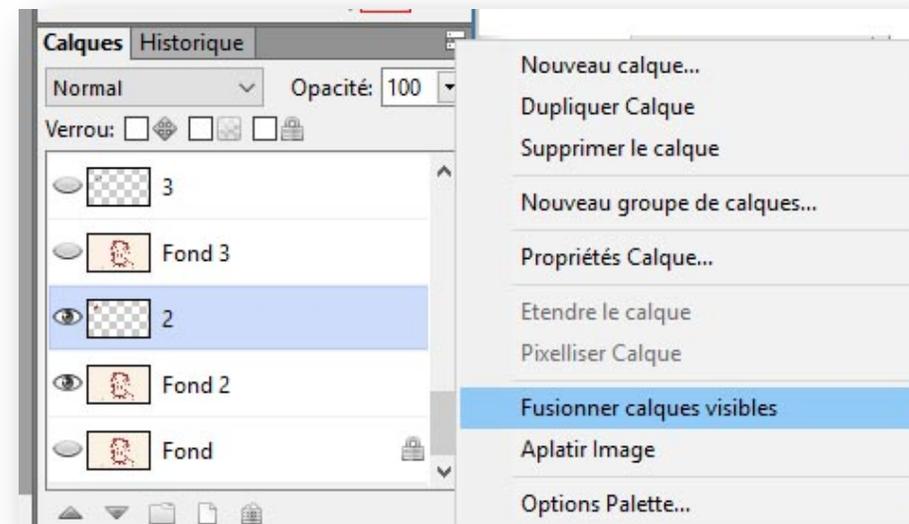
32 - Se positionner sur le calque « **2** » et cliquer sur la minuscule icône en haut à droite de la fenêtre « Calques » pour faire apparaître la fenêtre de dialogue qui permet de « **Fusionner les calques visibles** ».

Un nouveau calque « **2** » issu de cette fusion est créé.

33 – Recommencer avec le calque « **3** » et le calque « **Fond 3** »

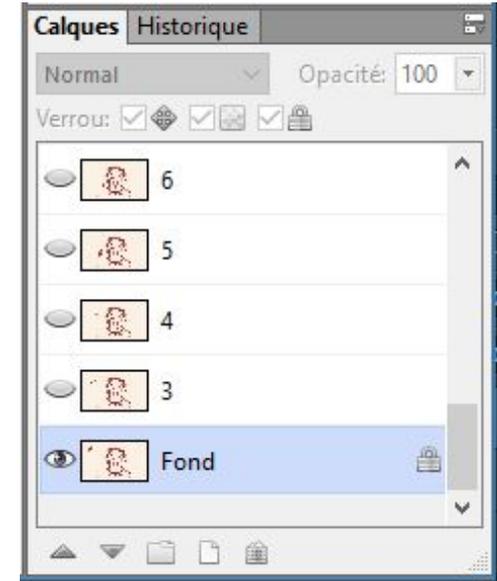
34 - Répéter l'opération jusqu'aux calques « **19** » et « **Fond 19** ».

35 - Ensuite, mettre tous les calques en position « **œil fermé** » sauf le calque « **2** » et le calque « **Fond** » qui seront sur la position « **œil ouvert** ». Fusionner ces deux calques.



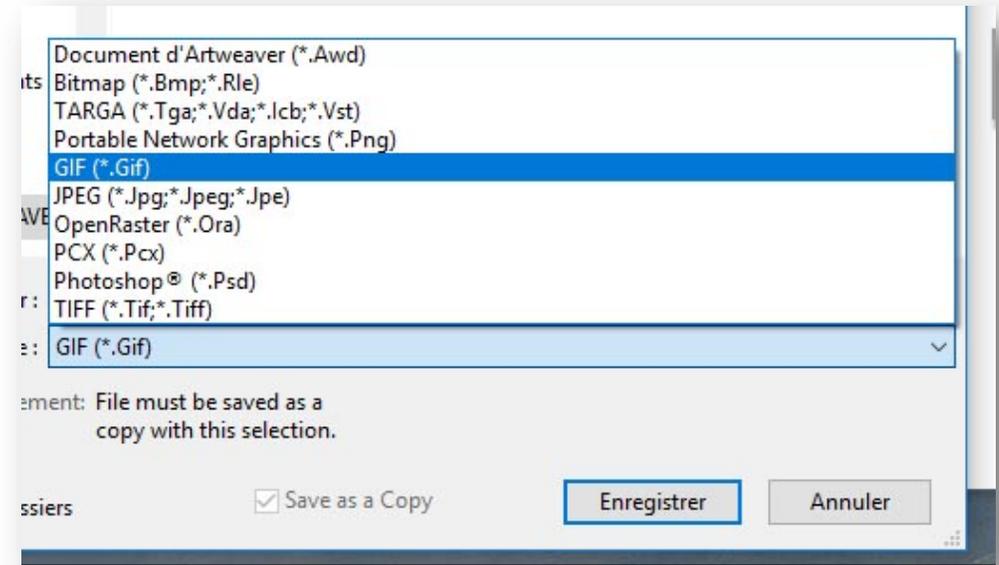
36 – Au final il y a 18 calques : le premier calque « **Fond** » et 17 calques numérotés de « **3** » à « **19** ».

37 – Mettre **tous les calques** sur la position « **œil ouvert** ».

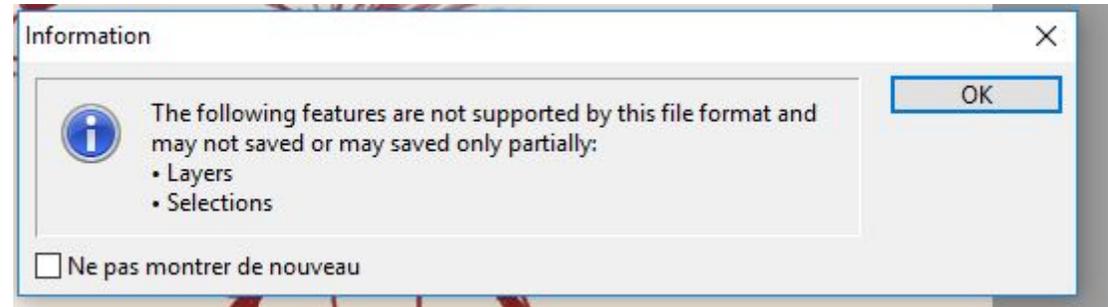
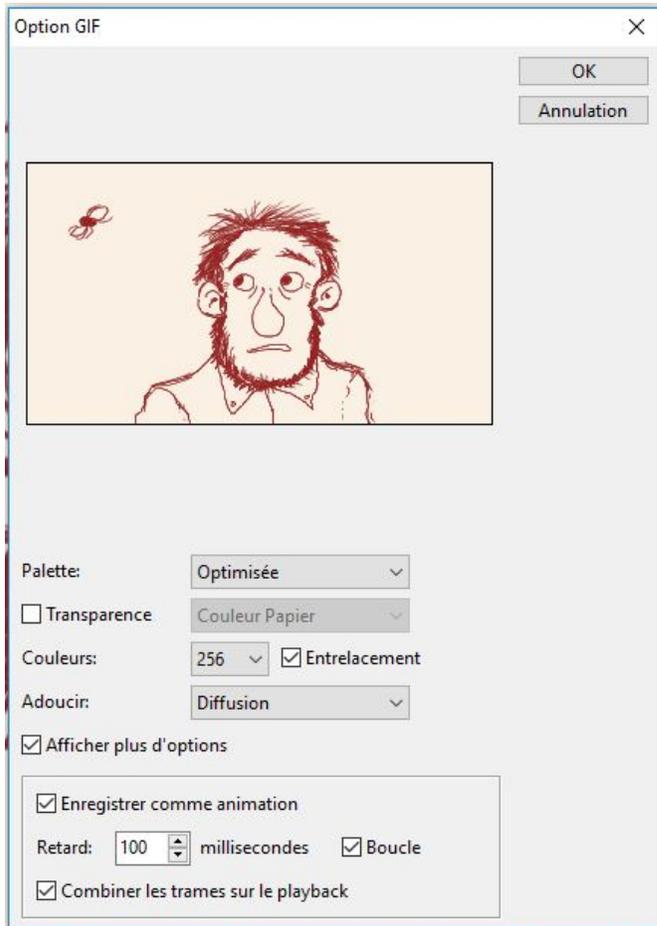


38 – Aller dans « **Fichier** » puis « **Enregistrer sous...** » et choisir le format **GIF**.

39 – Nommer le fichier et cliquer sur « **Enregistrer** ».



40 – Ignorer le message d'avertissement en cliquant sur « **OK** ».



41 - Dans la fenêtre de dialogue, choisir dans le menu déroulant « **Palette** » : « **Optimisée** ».

42 - cocher la case « **Afficher plus d'options** ».

43 – Cocher la case « **Enregistrer comme animation** ».

44 – Ajuster la vitesse (laisser à 100 pour tester).

45 – Cocher la case « **Boucle** ».

46 – Cliquer sur « **OK** ».

47 – Ouvrir le fichier GIF dans un navigateur internet ou avec une application qui lit les animations GIF.

Remarques :

- Dans **Artweaver** le calque de départ nommé « **Fond** » est et restera **verrouillé**. Impossible de le renommer, de le supprimer. Si le calque « **Fond** » est ignoré le projet d'animation, la boucle **ne marchera pas**. Aussi il est important de l'inclure dans le projet final avant d'enregistrer au format GIF.
- Bien choisir le format des images dès le départ. Dans cette version non commerciale toutes les fonctions ne sont pas actives. Notamment certaines opérations sur le réajustement de la taille de l'image. Plus le format est grand et plus les temps de calculs sont élevés. Avec un ordinateur ancien ou peu puissant (et une connexion internet peu rapide) privilégier des formats légers (exemple : 600 x400, 500 x 500, etc.).
- Ce tuto est destiné au départ à élèves de **troisième** ou de **lycée**. Le « pas à pas » à été corrigé en tenant compte des leurs **réactions**.
- Pour réaliser une animation similaire à celle du tutoriel il faut environ **2h30** pour un **débutant** :
 - 30 minutes pour dessiner le visage de base.
 - 60 minutes pour dessiner les éléments mobiles.
 - 30 minutes pour fusionner les calques.
 - 30 minutes pour tester les différents paramètres d'enregistrement du GIF.