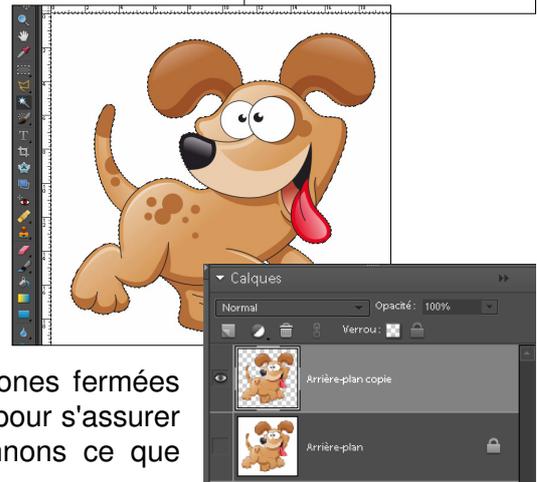


Chien animé

Voici donc ci-contre le dessin, fixe, d'un chien trouvé sur Internet et que nous nous proposons d'animer (yeux, queue et langue).

Le travail va consister à séparer chaque partie à animer de la partie fixe en autant de calques :

- Pupille droite
- Pupille gauche
- Queue
- Langue
- Corps (fixe), sans les pupilles, sans la queue et sans la langue



1^{ère} étape : rendre le fond transparent afin de pouvoir intégrer l'image animée dans un diaporama ou une vidéo. Dans **Photoshop Elements** ouvrons le fichier **Chien.jpg** que nous commençons par dupliquer ; d'un coup de **Baguette magique (W)**, sélectionnons le fond blanc de l'image dupliquée (**Arrière-plan copie**) afin de le supprimer (s'assurer des options de l'outil – **Tolérance 32** et case **Pixels contigus** cochée – et ne pas oublier les zones fermées entre les pattes). Rendons le calque **Arrière-plan** invisible pour s'assurer du résultat (grille de transparence visible). Désélectionnons ce que nous avons sélectionné (**Ctrl+D**)

2^{ème} étape séparation des parties à animer :

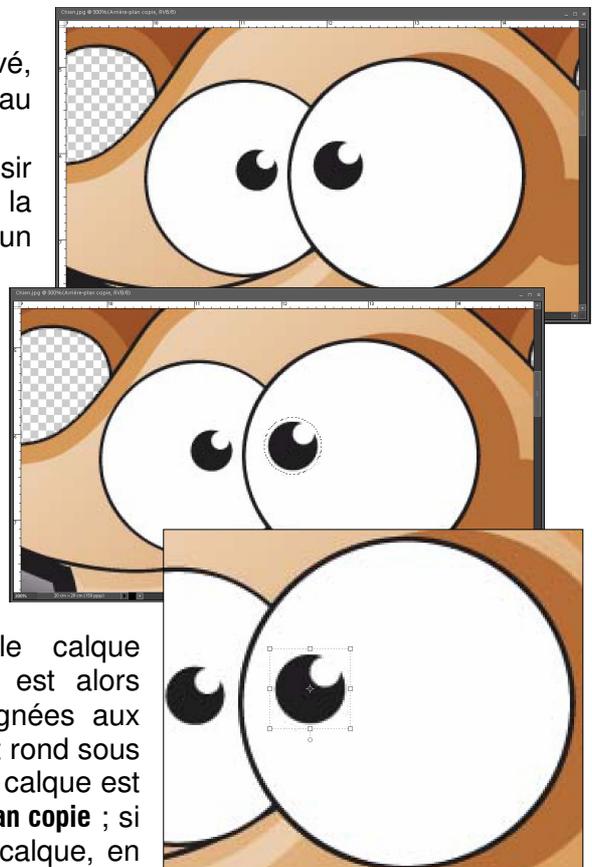
Pupille droite : le calque **Arrière-plan copie** étant activé, avec l'outil **Zoom (Z)** aggrandissons la zone de travail au maximum pour faciliter la précision du travail ; avec l'outil **Ellipse de sélection (M)** (clic droit pour choisir entre rectangle et ellipse de sélection) sélectionner la pupille droite au plus près (presser **Shift** pour obtenir un cercle de sélection) ;

Déplaçons le cercle de sélection, en utilisant les flèches du clavier, afin qu'il soit parfaitement centré sur la pupille droite ;

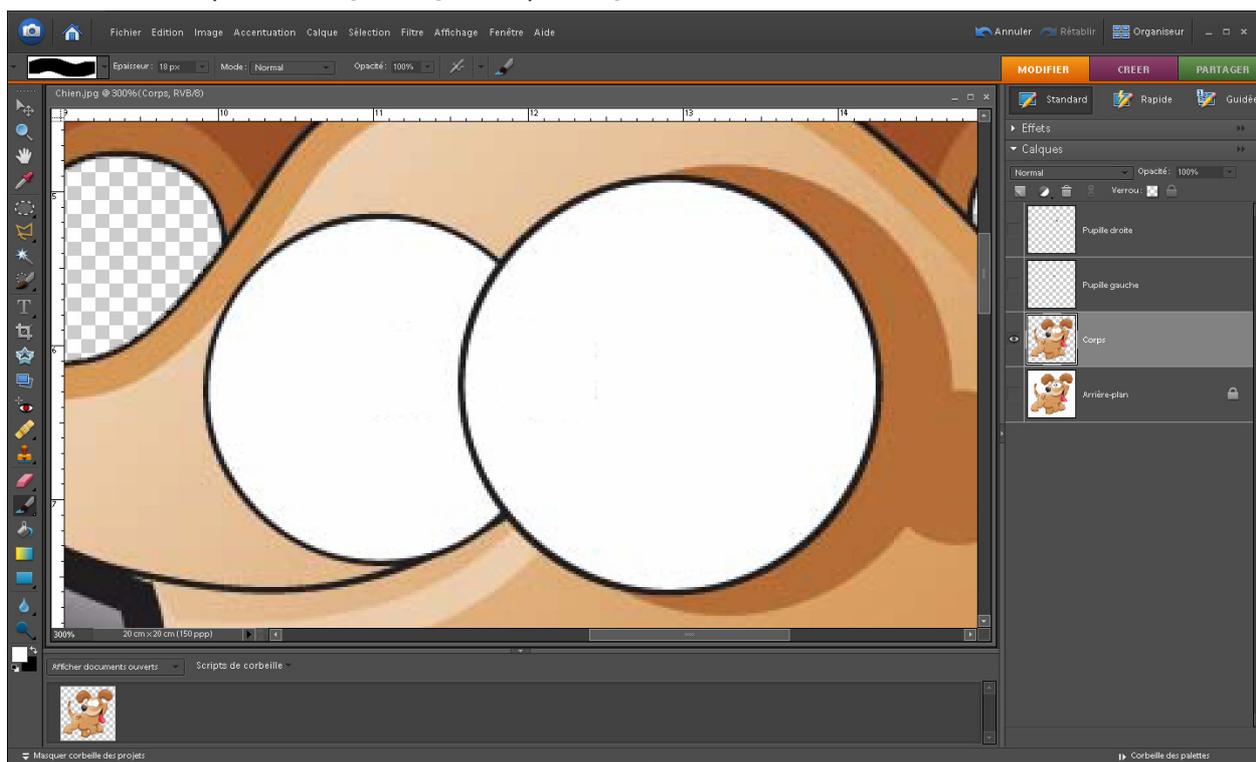
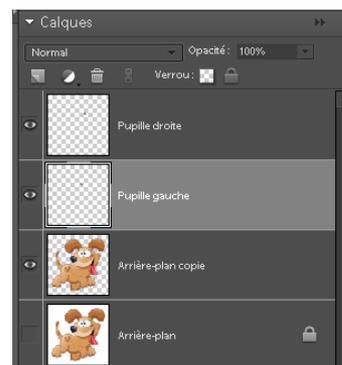
Copier (Ctrl+C) la sélection dans le **Presse-papier**
Coller (Ctrl+V) le contenu du **Presse-papier** ce qui crée un nouveau calque contenant la pupille droite et nommé **Calque 1**.

Renommons ce calque **Pupille droite**.

Assurons-nous que le calque **Pupille droite** est correctement positionné ; pour cela activer le calque **Pupille droite** et l'outil **Déplacement (V)** : le calque est alors matérialisé par un carré en pointillé muni de poignées aux quatre coins et aux quatre côtés, un centre et un petit rond sous le côté inférieur ; nous vérifions ainsi que le nouveau calque est parfaitement superposé à la pupille droite d'**Arrière-plan copie** ; si ce n'était pas le cas, il conviendrait de déplacer le calque, en cliquant sur son centre et en maintenant le bouton gauche enfoncé, pour qu'il en soit ainsi.



Pupille gauche : ce qui vient d'être fait avec la pupille droite est répété pour la pupille gauche : le calque **Arrière-plan copie** activé, l'outil **Ellipse de sélection (M)** permet de sélectionner la pupille gauche, **Copier (Ctrl+C)** place la sélection dans le **Press-papier**, **Coller (Ctrl+V)** crée un nouveau **Calque 1** que nous renommons **Pupille gauche** et dont nous vérifions la parfaite superposition avec le calque **Arrière-plan copie**. Avant de continuer avec la queue et la langue, nous rendons invisibles les calques **Pupille droite** et **Pupille gauche** et, pour "effacer" ces pupilles sur le calque **Arrière-plan copie** que nous activons, nous utilisons l'outil **Pinceau (B)** pour les peindre en **blanc** ; nous en profitons pour renommer le calque **Arrière-plan copie** calque **Corps** ;



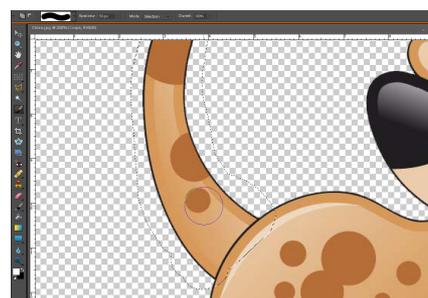
Remarque :

Nous avons copié les pupilles plutôt que de les couper ; cette dernière action aurait fait apparaître des trous dans le calque **Arrière-plan copie** dont le fond est transparent ; il aurait alors fallu les reboucher avec du blanc et le pinceau, et le résultat aurait été identique.

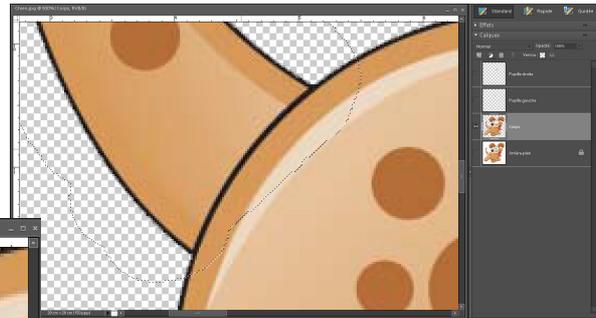
Queue : nous allons maintenant séparer la queue du corps de notre chien ; là nous utiliserons **Couper (Ctrl+X)/Coller (Ctrl+V)** pour obtenir un **Calque 1** que nous nommerons **Queue**.

Activons le calque **Arrière-plan copie** ; en appuyant sur la touche espace, déplaçons ce calque vers la droite dans la fenêtre jusqu'à voir apparaître la queue ; l'outil **Zoom (Z)** permet de réduire l'agrandissement afin qu'elle soit presque entièrement visible.

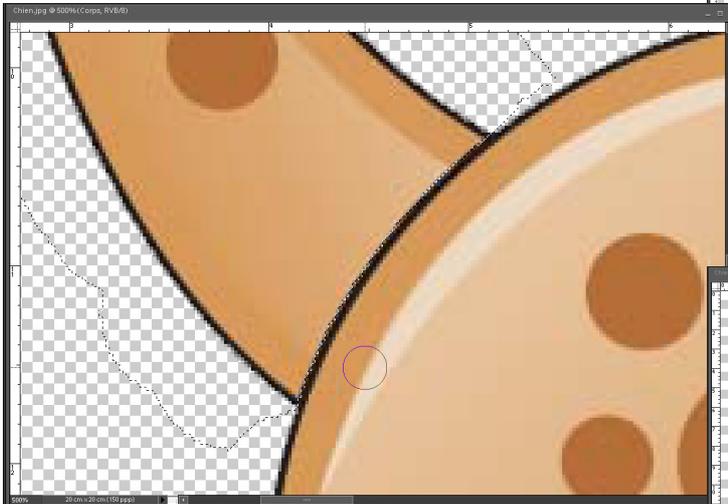
L'outil **Forme de sélection (A)**, **Rond net** de **50 pixels** (valeur à taper manuellement dans la barre des options de l'outil – **Épaisseur** –) permet de sélectionner grossièrement la queue (remonter légèrement l'image dans la fenêtre si nécessaire pour faire apparaître la base de la queue) ; l'outil **Zoom(Z)** permet d'agrandir la base de la queue pour désélectionner précisément la partie empiétant sur le corps ;



cette désélection s'opère toujours avec l'outil **Forme de sélection (A)**, mais en pressant la touche Alt ; pour que la désélection soit continue entre deux clics, il faut également presser la touche Shift ; prendre une taille d'outil plus petite (13 pixels) et bien suivre la courbe de l'arrière train du chien ;



lorsque la totalité de l'arrière train, sauf la queue, est bien désélectionnée, **Couper (Ctrl+X)** ôte la sélection (la queue) de l'image et la place dans le



Presse-Papier et **Coller (Ctrl+V)** crée un nouveau **Calque 1** que nous renommons **Queue**.

Le calque **Queue** ne se place pas exactement à sa place ; rendons le calque **Arrière-plan** momentanément visible pour repositionner calque **Queue** à sa place originale avec l'outil **Déplacement (V)**.

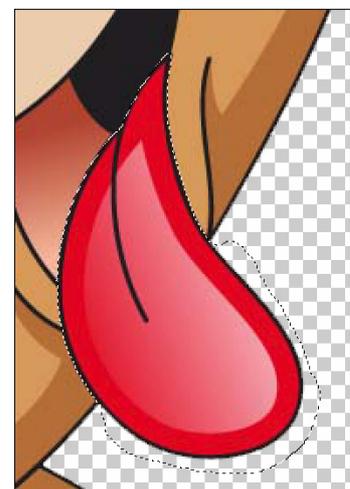


Après avoir repositionné la queue à sa place, rendre le calque **Arrière-plan** de nouveau invisible et finir le positionnement de la queue pour qu'il n'y ait plus d'espace entre la base de la queue et l'arrière train ; utilisons l'outil **Zoom (Z)** clic droit **Taille écran** pour juger du résultat ;



Langue : c'est la partie la plus délicate du projet car il va falloir repeindre tout ce qui est caché par la langue que nous allons sélectionner le plus précisément possible avec l'outil **Forme de sélection (A)** et après avoir zoomé dessus ; nous utiliserons plusieurs épaisseurs de l'outil (de 3, pour la pointe supérieure de la langue, à 19 pour l'intérieur) ; notons que ce qui est au dessus de la transparence du calque **Corps**, qui doit être activé, n'a pas à être précisément détourné.

Comme pour les pupilles, nous avons le choix de **Copier** ou **Couper** la sélection ; quelque soit le choix, il faudra créer ce qui est derrière la langue ; pour changer, nous allons **Couper (Ctrl+X)** la sélection puis la **Coller (Ctrl+V)** ce qui crée un **Calque 1** que nous nommerons **Langue** et que nous repositionnons en rendant momentanément le calque **Arrière-plan** visible.



Pour reconstituer ce qui était caché par la langue, rendons le calque **Langue** invisible et activons la calque **Corps** ; ci-contre la partie fixe de notre image animée telle qu'elle se présente.

Reconstitution de la babine inférieure : créons un nouveau calque (**Calque 1**) sur lequel nous allons **dessiner les traits noirs** du dessin, puis un autre calque (**Calque 2**, sous **Calque 1**) sur lequel nous allons reconstituer l'intérieur de la bouche en utilisant l'outil **Tampon de duplication (S)** et enfin encore un autre calque (**Calque 3** sous les deux autres) et sur lequel nous allons reconstituer ce qui manque encore.

Calque 1, qui porte les traits noirs, étant au dessus des deux autres, permet de ne pas être très précis pour la mise en couleur au pinceau ou, mieux, en utilisant **Tampon de duplication (S)** ce qui permet de conserver une éventuelle texture de la surface.



Fusionnons les calques 1, 2, 3 et Corps, voici terminé le calque **Corps** qui contient la partie fixe de notre image et tous les éléments sont prêts pour créer une image animée.



3^{ème} étape : animation :

Cette étape consiste à générer, à partir des cinq calques que nous venons de créer (**Pupille droite**, **Pupille gauche**, **Queue**, **Langue** et **Corps**) les quelques images fixes (généralement de 6 à 10 ; plus il y a d'images fixes, plus l'animation est fluide) qui, en s'enchaînant, vont constituer le dessin animé. Cette étape demande beaucoup de **concentration** et de **méthode** car nous allons multiplier les calques par duplication et nous allons rapidement nous retrouver avec beaucoup de calques qui ne pourront pas être tous affichés simultanément dans la palette des calques.

Par exemple, si nous voulons créer six images fixes, il va falloir dupliquer 5 fois les 5 calques et créer ainsi 25 calques supplémentaires qui vont s'ajouter aux 5 existants ; il est évident que la palette des calques ne peut afficher simultanément 30 calques (le calque **Arrière-plan** sera finalement supprimé lorsque nous serons certains de ne plus en avoir besoin). Rapidement, un "ascenseur" va apparaître dans cette palette pour que nous puissions atteindre les calques voulus.

En dupliquant les calques chaque nouveau calque prend pour nom le nom initial auquel **Photoshop** ajoute **copie**, puis **copie 2**, **copie 3**... etc.

Exemple : le calque dupliqué à partir de **Pupille droite** prendra le nom de **Pupille droite copie**, puis les calques suivants **Pupille droite copie 2**, **Pupille droite copie 3**, **Pupille droite copie 4**... etc.

Pour ne pas nous perdre en mélangeant les calques, nous prendrons soin, **après chaque duplication de regrouper les calques portant le même indice (copie, copie 2, copie 3...)**.

Avant de commencer, assurons-nous que les cinq calques sont visibles (seul **Arrière-plan** doit rester invisible).

Animation des pupilles : pour donner à notre chien un air encore plus fou, nous allons faire tourner ses pupilles dans leur orbite dans le sens inverse des aiguilles d'une montre. **Zoomons** pour que les deux yeux occupent une grande partie de la fenêtre. **Duplicquons** le calque **Pupille droite** ; le nom du calque résultant est **Pupille droite copie** ; ce nouveau calque se superpose exactement au calque **Pupille droite**. Utilisons l'outil **Déplacement (V)** pour déplacer la pupille dans son orbite pour donner l'impression qu'elle tourne dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.

Duplicquons le calque **Pupille gauche** qui se nommera **Pupille gauche copie** ; **remontons immédiatement** ce calque sous le calque **Pupille droite copie**. Déplaçons la pupille gauche pour donner l'impression qu'elle tourne dans le même sens que la précédente (la pupille droite descend, l'autre monte).

Et ainsi de suite jusqu'à obtenir 7 pupilles dans chaque orbite (il semble difficile d'en placer plus).

Remarques :

Chaque duplication peut s'effectuer à partir de la précédente ; exemple : en dupliquant **Pupille droite copie 5**, le calque obtenu se nommera automatiquement **Pupille droite copie 6**. Ainsi, dans la palette des calques les calques dupliqués ne seront jamais très éloignés de leur position finale.

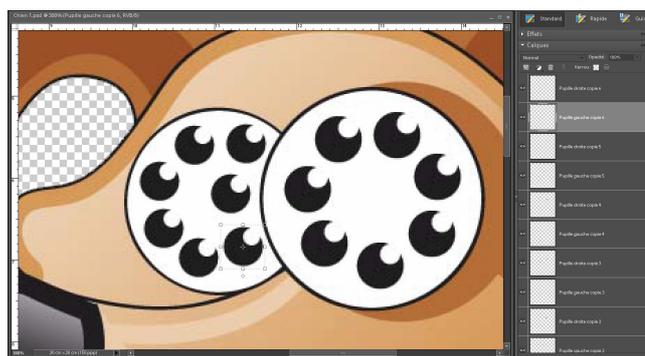
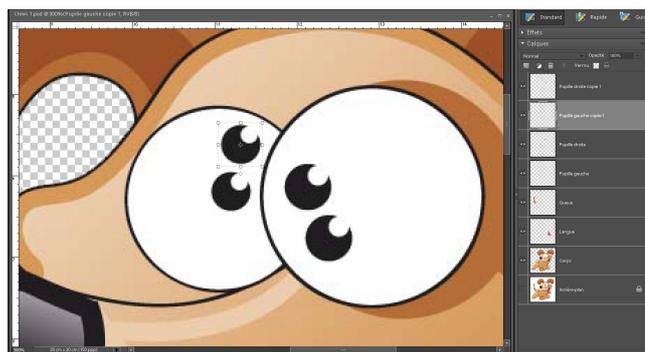
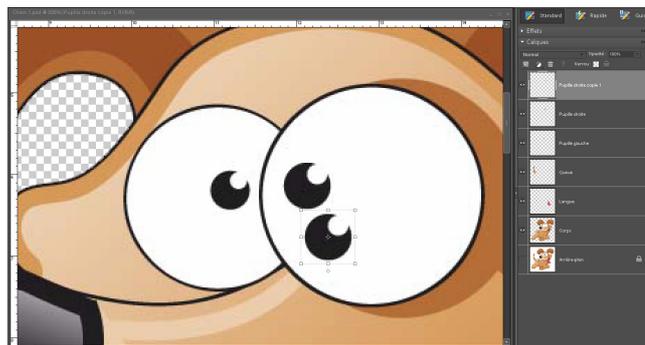
Il y aura donc 7 images fixes numérotées jusqu'à 6.

Animation de la queue : nous allons la faire battre depuis sa position initiale : à droite (copie), position initiale (copie 2), à gauche (copie 3), position initiale (copie 4), à droite (copie 5), position initiale (annulé), à gauche (copie 6).

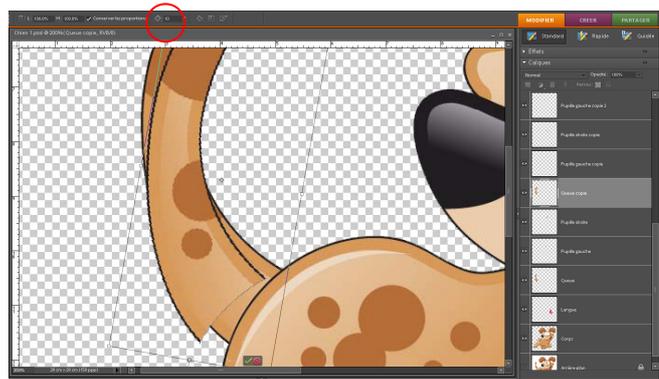
Zoom (Z), clic droit **Taille écran**, puis agrandissons l'image pour que la queue soit légèrement plus haute que la fenêtre (bout de la queue hors fenêtre).

Remarque :

Si nous avons conservé pour dernier calque "position initiale", il aurait pris l'indice copie 6 ce qui fait que la queue aurait marqué un temps d'arrêt puisque le dernier et le premier calque porteraient la même image ; d'autre part, la queue venant de la droite (copie 5), repartirait vers la droite (copie) ce qui donnerait un mouvement discontinu.



Le calque **Queue** dupliqué se nomme **Queue copie** et, dans la palette des calques, remontons le sous le calque **Pupille gauche copie** (qui est lui-même sous le calque **Pupille droite copie**) ; avec l'outil **Déplacement (V)**, cliquer sur une poignée pour activer les options chiffrées de l'outil et faisons pivoter le calque de 10° (paramètre numérique, **après** la case à cocher "**Conserver les proportions**" et à fixer en tapant la valeur 10).

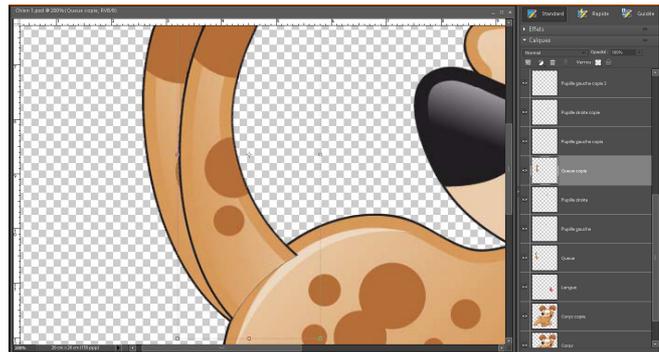


Déplaçons le calque **Queue copie** afin que la base de la queue ne soit que très peu décalée vers la droite.

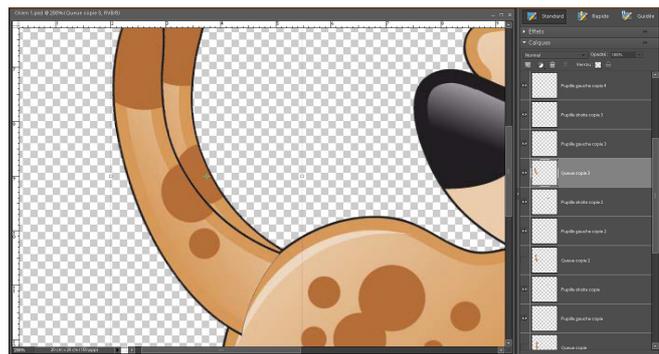
À ce niveau, deux options s'offrent à nous :

- soit gommer la partie de la queue qui se trouve empiéter sur l'arrière-train
- soit penser à placer le calque **Queue copie** **sous** le futur calque **Corps copie** qui masquera ainsi la base de la queue

Nous opterons pour la seconde solution, qui est moins délicate à réaliser et nous laissons le calque **Queue copie** en l'état.



D'après nos prévisions d'animation le calque **Queue copie 2** est identique au calque **Queue copie** qu'il suffit donc de dupliquer et, dans la palette des calques, de le remonter sous le calque **Pupille gauche copie 2**. Calque **Queue copie 2** dupliqué se nomme alors **Queue copie 3** que nous devons remonter sous **Pupille gauche copie 3** puis repositionner et faire pivoter de -10° (**moins** 10 degrés). Rendre provisoirement les calques **Queue copie** et **Queue copie 2** invisibles pour repositionner le calque **Queue copie 3** plus facilement.



Ensuite, le calque **Queue copie 4** est identique à **Queue copie 2** et remonté sous **Pupille gauche copie 4**, **Queue copie 5** à **Queue copie** et remonté sous **Pupille gauche copie 5** et enfin **Queue copie 6** à **Queue copie 3** et remonté sous **Pupille gauche copie 6**.

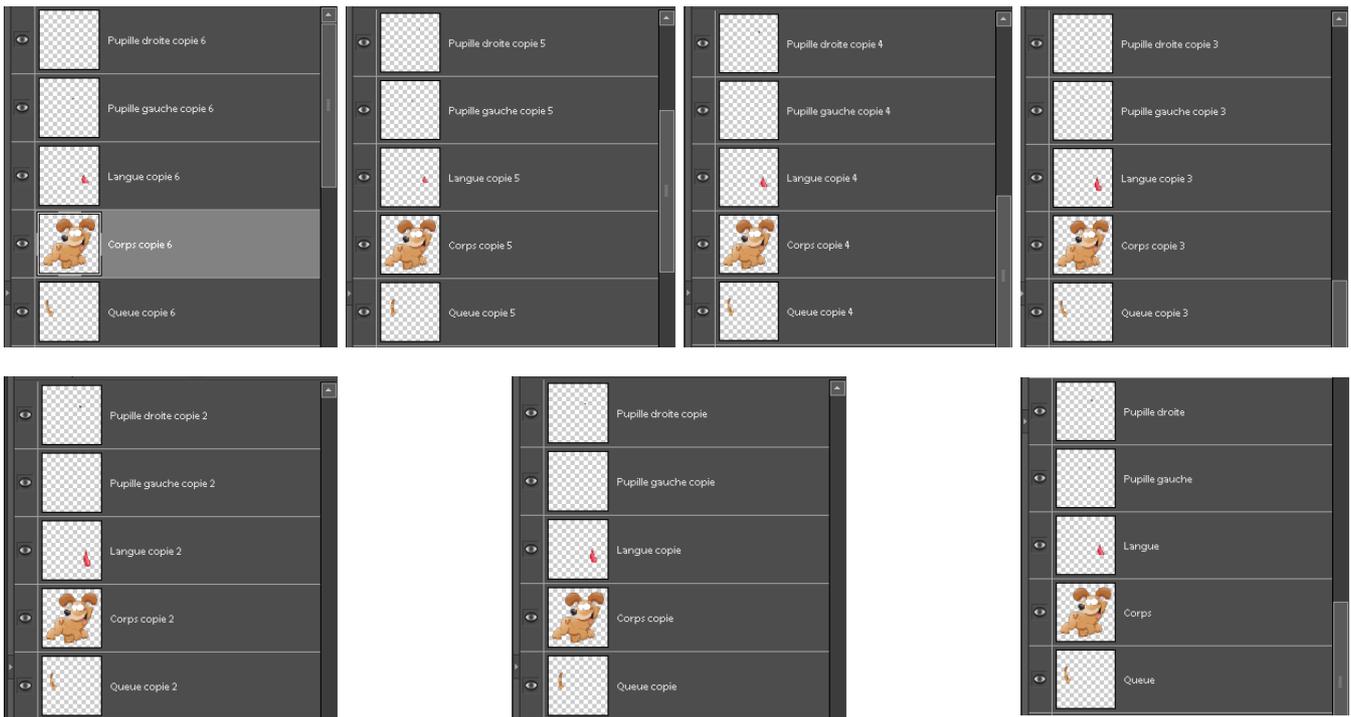
Animation de la Langue : nous allons nous contenter, pour cette animation de l'étirer et la compresser. Comme les calques d'animation de la queue devront se trouver sous les calques du corps correspondants, il faut penser à placer les calques de la langue au dessus des calques de la queue correspondants (les calques Corps... s'intercalant entre les deux).

Afficher la grille ; calque **Langue copie**, dupliqué du calque **Langue** est étiré de 1 cm ; calque **Langue copie 2** issu de calque **Langue** est étiré de 2 cm ; calque **Langue copie 3** est identique à calque **Langue copie** ; calque **Langue copie 4** est identique à calque **Langue** ; calque **Langue copie 5** issu de calque **Langue** est compressé de 1.5 cm et calque **Langue copie 6** issu de calque **Langue** est compressé de 1 cm.

Dupliquer six fois le calque **Corps** et remonter, dans la palette des calques, les copies entre les calques **Langue...** et **Queue...** correspondants.

Sauvegarder au format **psd**.

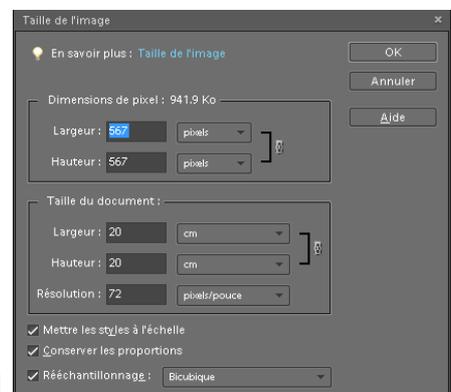
Ci-dessous, les 35 calques de la palette qui vont nous servir à créer les 7 images fixes qui vont composer l'image animée ; ces calques devront être sélectionnés 5 par 5 pour être fusionnés ;



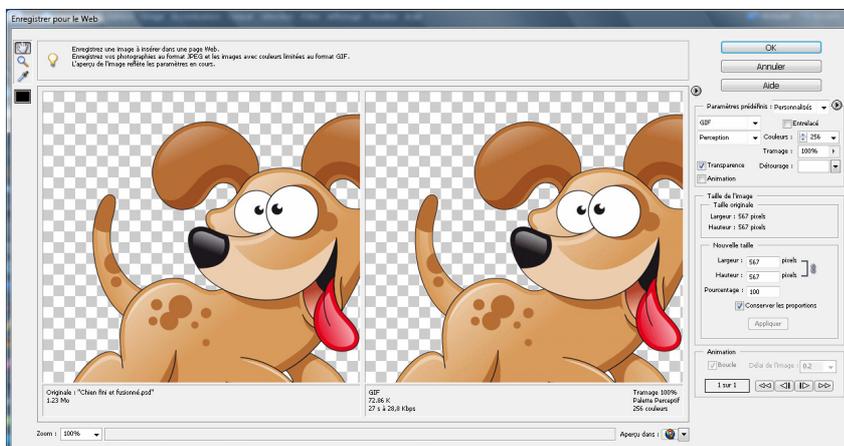
Activer le premier calque du premier groupe (**Pupille droite copie 6**), puis en pressant la touche shift, cliquer sur le dernier calque du même groupe (**Queue copie 6**) : les cinq calques sont sélectionnés et sont fusionnés par **Ctrl+ E**. Rendre invisible l'image obtenue

Répéter cette opération pour les six autres groupes et supprimer le calque **Arrière-plan** maintenant inutile.

L'image animée étant trop volumineuse (essai d'**Enregistrer pour le Web...** le signale), menu : **Image > Redimensionner ► Taille de l'image... Alt+Ctrl+I** ouvre la boîte de dialogue ci-contre :



Après nous être assuré que **seuls** les deux paramètres de la **Taille du document Largeur** et **Hauteur** sont liés par un trombone (si ce n'est pas le cas, nous cochons la case Rééchantillonnage), diminuons la résolution qui est de **150 pixels/pouce** à **72 pixels/pouce** et validons.



Menu **Fichier > Enregistrer pour le Web... Alt+Maj+Ctrl+S** ouvre la boîte de dialogue ci-contre dans laquelle le format **GIF** est choisi et la case **Animation** est cochée avant de valider par la touche **OK**.

Le délai de l'image est, par défaut, de 0.2 seconde mais est réglable de 0.1 seconde à 10 secondes.

Ci-dessous, les sept images fixes composant notre image animée.

