



Ouvrir l'image, adapter l'interface pour le travail

Sélection	Filtre	3D	Affichag	e Fenêt
Tout séle	ctionne	r		ЖA
Désélecti	ionner			ЖD
Resélecti	onner			ĥ₩D
Interverti	r			企業।
Tous les	calques			∖ ₩∠
Désélecti	ionner le	es calo	ques	
Recherch	ner des d	calque	es T	て お おう
Isoler les	calques	5		
Plage de	couleur	s		
Zone de	mise au	point.		
Sujet				
~				

2

З

Détourer le héron avec Sélection > Sujet dans les versions récentes pour les objets bien contrastés par rapport au décor, sinon utiliser l'outil sélection rapide - https://helpx.adobe.com/ fr/photoshop/how-to/use-quickselection-tool.html



Utilisez l'outil sélection rapide avec grosso modo les paramètres de la capture d'écran



4

Je peins ce que je veux ajouter ou supprimer, en enfonçant MAJ pour ajouter, ALT pour supprimer

Calque	Texte	Sélection	Filtre	3D	Affic	hage	Fenêtre	Aide	38° 🧿	89 % [4] •
Nouve Copier Copier Dupliqu Suppri	au CSS SVG uer le ca mer	lque			•	Cal Cal Gro Gro Pla	que que d'aprè pupe pupe d'aprè n de travai	es l'arrière ès les calc I	-plan ques	ີ
Export Export	ation rap er sous.	oide au form 	at PNG	τû	Ж\$ Ж'	Pla Pla Ima	n de travai n de travai ige à parti	l à partir d l à partir d r de calqu	du groupe des calque es	es
Renom Style d Filtre d	imer le c le calque lynamiqu	alque e Je			▲ ▲	Col	nvertir en i que par G	mage opier		۲ ۲
Nouve Nouve Option	au calqu au calqu s de cor	e de remplis e de réglage ntenu de calo	sage que		*	Ca		Juper		0 46 3
Masqu Masqu Créer u	e de fus e vector un masq	ion iel ue d'écrêtag	le	7	► ► ₩G	- ALARANA	And the second			
Objets Calque Pixellis	dynamies vidéo ation	ques			▶					

5

Une fois que c'est fait, isoler le détourage sur un calque :



5

On va récupérer la sélection pour enlever les pixels dans le calque de base. En activant le calque avec le héron, si la silhouette n'est plus active on fait Sélection > récupérer la sélection puis on la dilate d'environ 10 pixels





C'est avec cette sélection du héron dilatée que je vais remplir le calque de base avec du « contenu pris en compte ». Menu édition > Remplir :





8

Résultat.

Attention, le calque du héron est masqué - bien entendu.



9

J'affiche mon héron à nouveau, puis je convertis ce calque en objet dynamique.

Activer le calque, clic droit > Convertir en objet dynamique

4

¹ 36,72 %	36,12 cm :	x 27,09 cm	(72 ppp)	>		10 Je pe
Montage						mon a
0 s∨ ∎E Toujo	urs 🔻 🖊	∢ ►	I► **	+	Ē	premier Donc montag d'imag imag
						Je dup

Je peux maintenant commencer mon animation. J'ai renommé ce premier calque 1 pour m'y retrouver. Donc Je clique dans la fenêtre de montage sur « Créer une animation d'image ». Bien comprendre : cette image contient tout ce qui est affiché à l'écran.

Options de fusion			
Dupliquer le calque Supprimer le calque	k		٩
Exportation rapide au format PNG		an	

Je duplique le calque 3 fois (ou plus) par Clic droit > dupliquer le calque en sélectionnant mon premier héron, et je les renomme 2-3-4



12

Je masque les autres calques (cliquer sur l'œil), J'active le héron 2 et j'en fais une marionnette.

En cliquant sur le héron je mets des points/axes que j'active sur les endroits-clé (articulations etc)

5





Je vais pencher le héron en utilisant sa patte droite comme axe, progressivement. Je valide en tapant enter



14

Et pour faire une image clé de ce premier héron penché je vais dans le menu local de la palette de montage et je crée une nouvelle image :





Je masque les autres calques (cliquer sur l'oeil), J'active le héron 3 et j'en fais une marionnette. Même opération, le héron se penche de plus en plus.

6



16

4e calque de héron, 4e image



17

je peux revenir en arrière pour terminer l'animation en dupliquant les images : je duplique la 3, je la déplace à côté de la 4, je duplique la 2que je met derrière le tout et idem pour la 1 qui va revenir au départ.



18

Je peux maintenant paramétrer la temporalité en changeant le délai entre les différentes images, je vais juste laisser plus de temps à la 4 quand le héron est près du sol. Je vais demander à ce que l'animation se déroule une seule fois.

7



19

Je peux ajouter un élément à une animation, un crabe par exemple. Il faudra tout simplement l'ajouter, le dupliquer autant de fois que je veux le voir apparaître, et recréer des images. Je le copie, puis le colle dans le fichier avec le héron. Je dois en diminuer la taille, puis faire une transformation horizontale pour le faire partir devant le héron.





Je dois repasser les images en revue pour ajouter une des versions du crabe et masquer les 3 autres, que j'ai fait avancer vers la gauche, jusqu'à ce qu'il soit pris en image 4. ici la 2



21

Voici la 4 - le drame est arrivé...

8



22

Vient le moment d'exporter au format gif animé depuis Photoshop : Fichier > Enregistrer pour le WEB (hérité) Je garde toutes les couleurs (256), je coche convertir en sRVB pour garder la cohérence des couleurs, je diminue à 600 pixels de large pour que l'image ne soit pas trop lourde, je décoche la transparence. Il a gardé le fait de ne s'afficher qu'une fois.

didacticiel librement adapté du tutoriel Utiliser Photoshop CC pour les animations GIF

de Olivier Krakus, sur Tuto.com