



---

## TUTORIEL

### *Comment créer une animation d'un caractère chinois*

---

## Introduction

Dans les différentes pages de notre site internet <http://www.energie-harmonie.fr>, des mots chinois sont écrits en sinogrammes ou en PINYIN. Lorsque vous passez votre souris sur ces mots, vous pouvez voir une animation vous permettant d'écrire et de calligraphier le sinogramme associé.

Notre objectif est de créer pour TOUS les caractères chinois utilisés dans ce site une animation permettant de les écrire. Cette action rentre dans le cadre d'un des buts de l'association : promouvoir la culture chinoise. En effet, ces animations pourront susciter l'envie de pratiquer la calligraphie par exemple.

Aujourd'hui, les mots chinois utilisés dans ce site n'ont pas tous une animation associée de ce type. Nous y travaillons, mais nous avons aussi besoin de votre aide pour les créer. Cette contribution est non seulement utile pour nous, mais pour vous également, car au travers de cet exercice vous pourrez parfaire vos connaissances dans l'écriture des sinogrammes et améliorer votre calligraphie.

Si vous êtes intéressés, suivez ces étapes :

- Sur notre site internet, repérez un caractère qui ne possède pas encore d'animation.

A cette page vous retrouverez le récapitulatif de tous les caractères chinois utilisés dans notre site internet :

[http://www.energie-harmonie.fr/page\\_ac\\_liste\\_car.php](http://www.energie-harmonie.fr/page_ac_liste_car.php)

- Vérifiez la manière d'écrire ce caractère (ordre des traits), soit dans des livres, soit dans des logiciels d'apprentissage du chinois ou soit sur internet. Par exemple sur ces sites :
  - <http://lost-theory.org/ocrat/chargif/>
  - <http://www.chine-informations.com/chinois/outils/ordre-traits/>
- Télécharger et installer sur votre ordinateur le logiciel **gratuit** GIMP sur le site <http://www.gimp.org/> (à noter que la version de GIMP utilisée pour effectuer ce guide est : v2.6.7 sous Windows)
- Télécharger le fichier <http://www.energie-harmonie.fr/kai-pc.ttf> puis copier le dans le répertoire **C:\WINDOWS\Fonts\** de votre ordinateur (il s'agit d'une police de caractères permettant d'écrire les caractères chinois)
- Suivez les instructions présentes dans ce document afin de créer l'animation.



- Lorsque l'animation est créée, envoyez nous les fichiers **.xcf** et **.gif** générés à l'adresse [contact@energie-harmonie.fr](mailto:contact@energie-harmonie.fr)

Vous pouvez également nous envoyer une animation d'un caractère non encore utilisé sur notre site internet (càd non présent dans cette page : [http://www.energie-harmonie.fr/page\\_ac\\_liste\\_car.php](http://www.energie-harmonie.fr/page_ac_liste_car.php)). En effet, un jour nous serons peut-être amenés à l'utiliser.

Nous vous remercions par avance pour vos contributions !!!

## Procédure de création d'une animation

Suivez les instructions étape par étape pour générer l'animation du caractère choisi (matérialisée par deux fichiers **.xcf** et **.gif**), que nous vous demandons de bien vouloir nous faire parvenir.

Nous mettrons ensuite l'animation en ligne sur notre site internet afin d'en faire profiter les internautes.

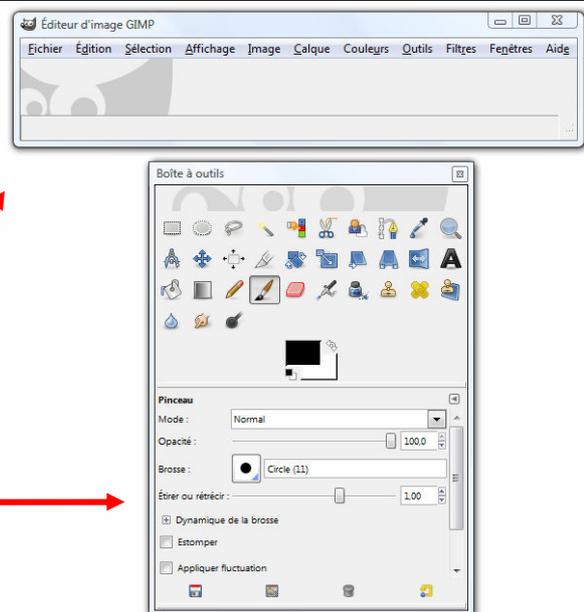
### 1. Importation du caractère chinois

- 1.1. Démarrer le logiciel GIMP, en double-cliquant sur cet icône qui a été déposé sur votre bureau normalement suite à l'installation du logiciel :



Puis, deux fenêtres doivent apparaître :

- Editeur d'image GIMP
  - Boite à outils
- (Voir ci-contre)



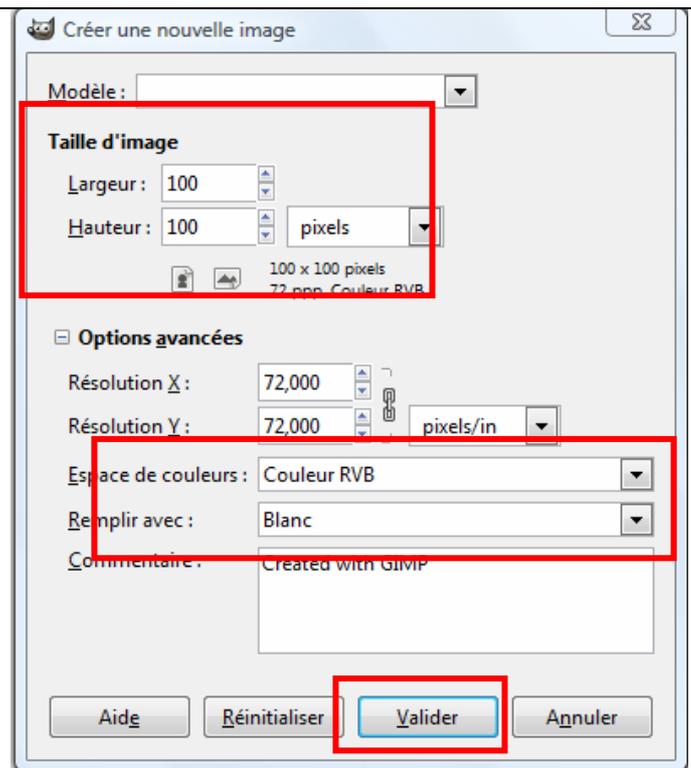


- 1.2. Dans la fenêtre **Editeur d'image GIMP**, aller dans le menu **Fichier > Nouveau ...**

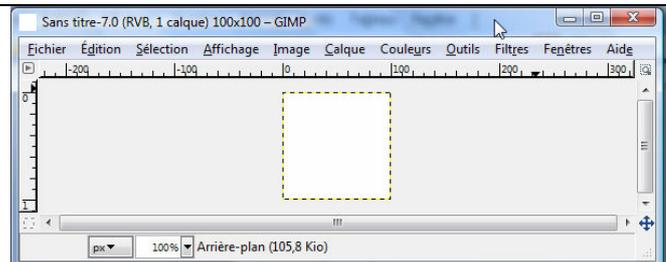
Une nouvelle fenêtre s'ouvre intitulé **Créer une nouvelle image** (voir ci-contre), dans laquelle il faut saisir :

- Taille d'image :
  - Largeur : **100**
  - Hauteur : **100 pixels**
- Dans Options avancées :
  - Espace de couleurs : **Couleur RVB**
  - Remplir avec : **Blanc**

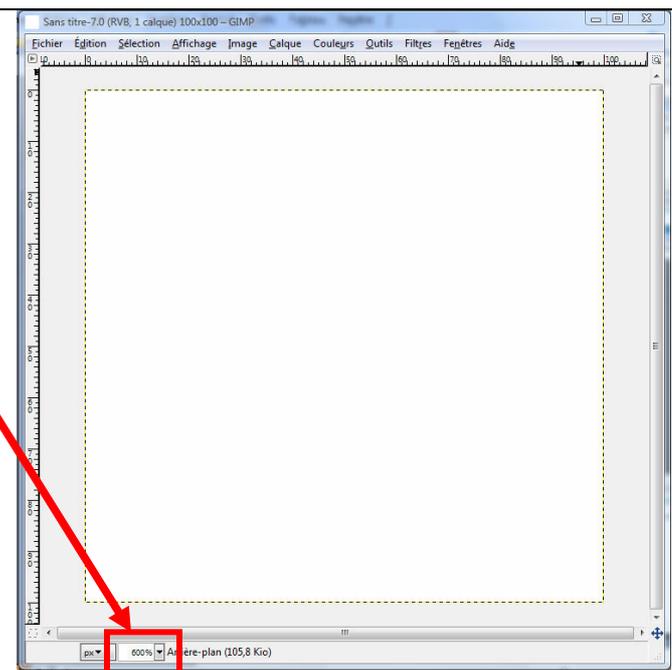
Puis cliquez sur **Valider**.



- 1.3. Vous obtenez ensuite un carré blanc dans la fenêtre **Editeur d'image GIMP** vue tout à l'heure.



- 1.4. En bas de cette fenêtre, choisissez un zoom de **600%** pour être à l'aise.



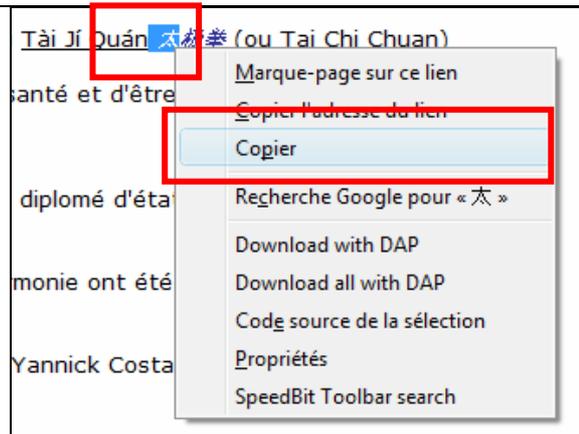


- 1.5. Aller sur le site internet de l'association Energie et Harmonie, repérez un sinogramme que vous savez écrire, sélectionnez le, puis click droit > Copier.

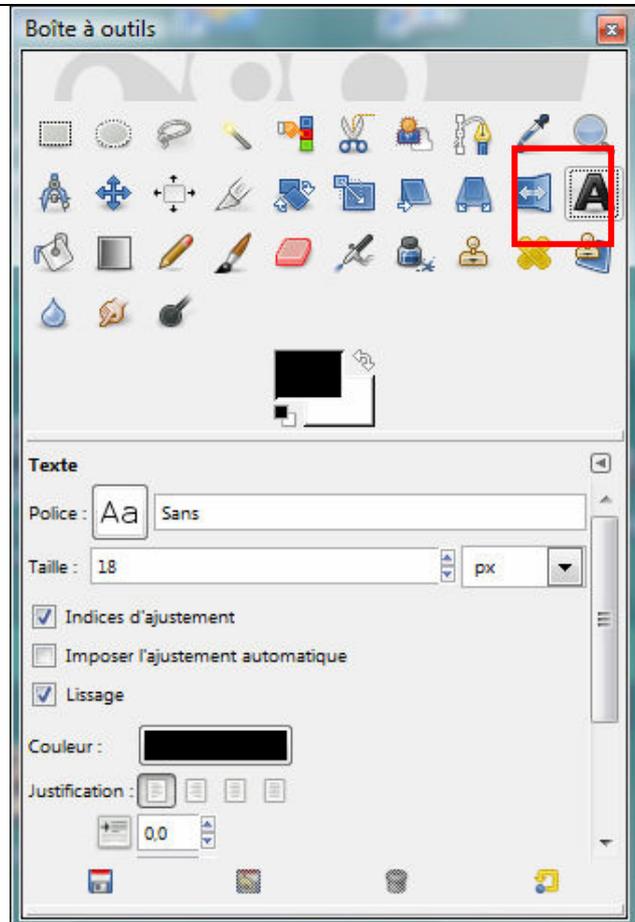
Dans la suite du document, nous allons prendre en guise d'exemple le caractère :

太

(= Tàì, de Tàì Jí Quán)



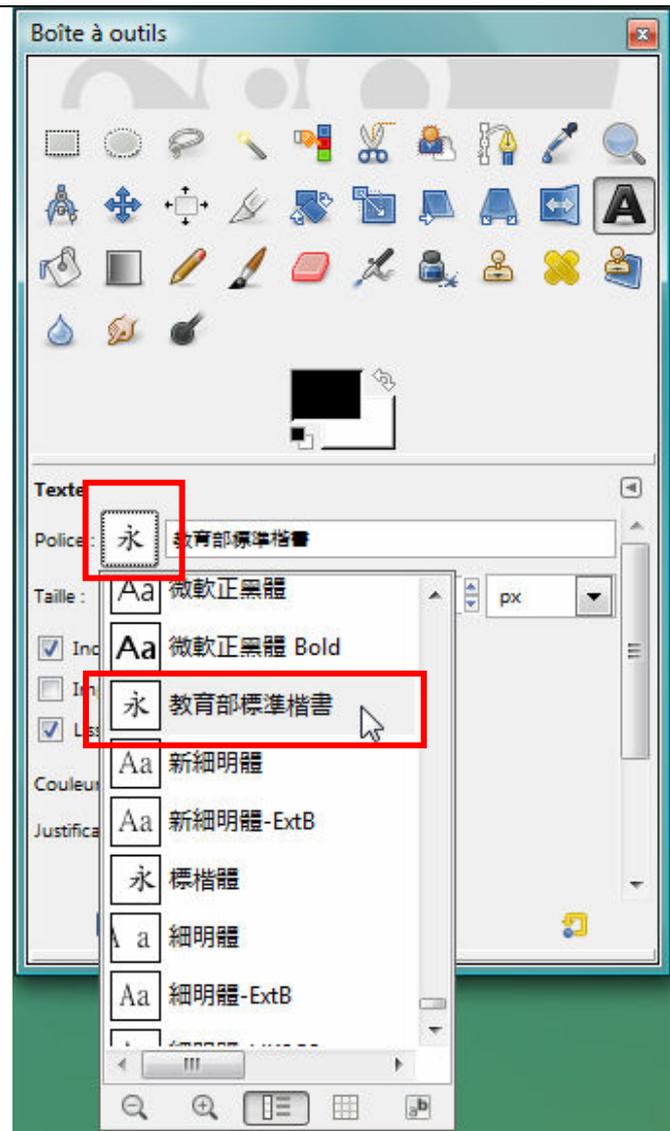
- 1.6. Revenir dans GIMP, dans la fenêtre **Boîte à Outils**, cliquez sur l'icône  (Outil Texte)



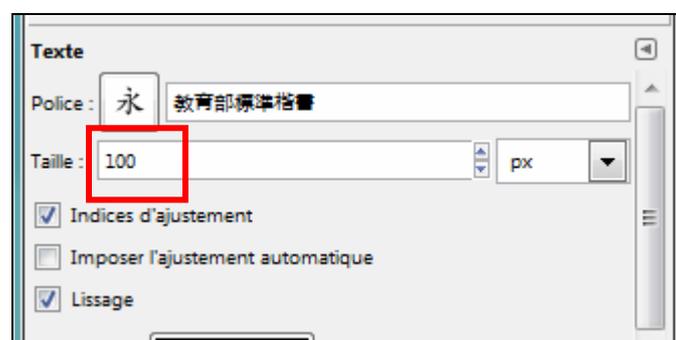


- 1.7. Dans cette fenêtre cliquez sur le bouton à côté de **Police**, puis choisir la police de caractère

教育部標準楷書



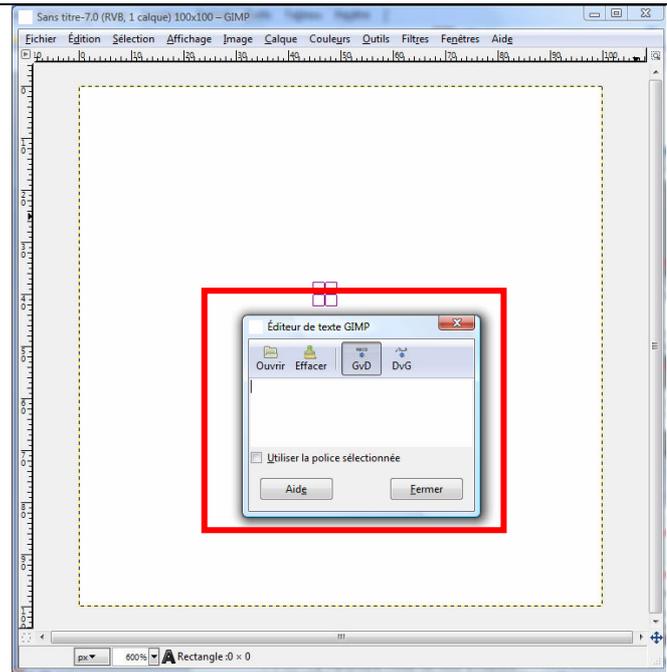
- 1.8. Ensuite, saisir **100 px** comme taille de la police :



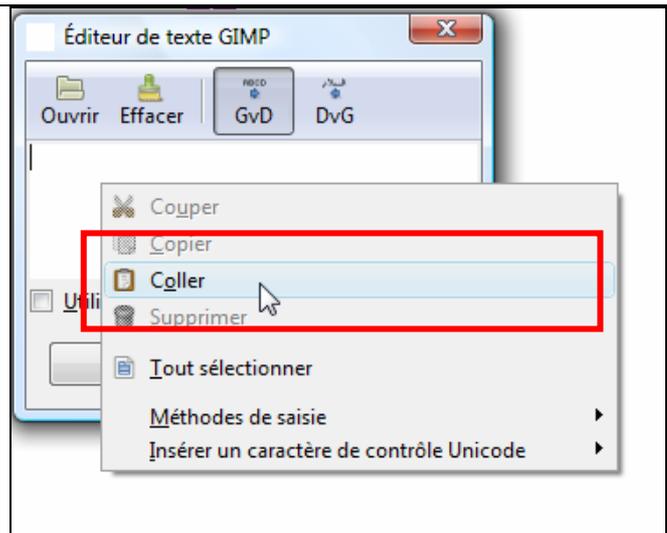


- 1.9. Ensuite faire un click gauche dans le grand carré blanc de la fenêtre **Editeur d'image GIMP**

Une petite fenêtre apparaît intitulé **Editeur de texte GIMP**



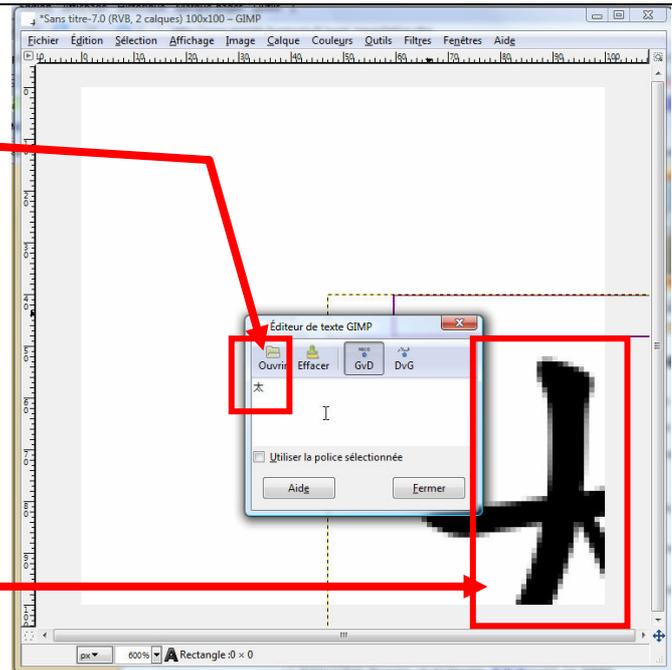
- 1.10. Dans la fenêtre **Editeur de texte GIMP** faites un click droit, puis choisir **coller**.





1.11. Le caractère copié de tout à l'heure s'affiche désormais dans la fenêtre **Editeur de texte GIMP**.

Par ailleurs, on voit également qu'un bout de ce même caractère s'affiche en tant qu'image dans le carré blanc à l'arrière plan

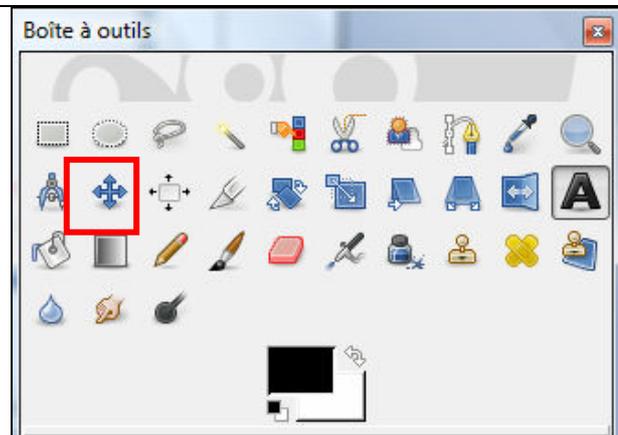


Fermer l'**Editeur de texte GIMP** en cliquant sur le bouton **Fermer**.



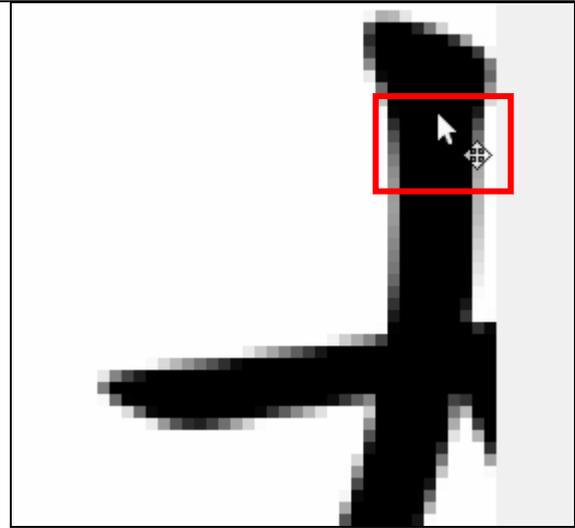
1.12. Maintenant, il faut centrer l'image du caractère 太.

Pour cela, revenir à la fenêtre Boîte à Outils, puis cliquer sur le bouton :



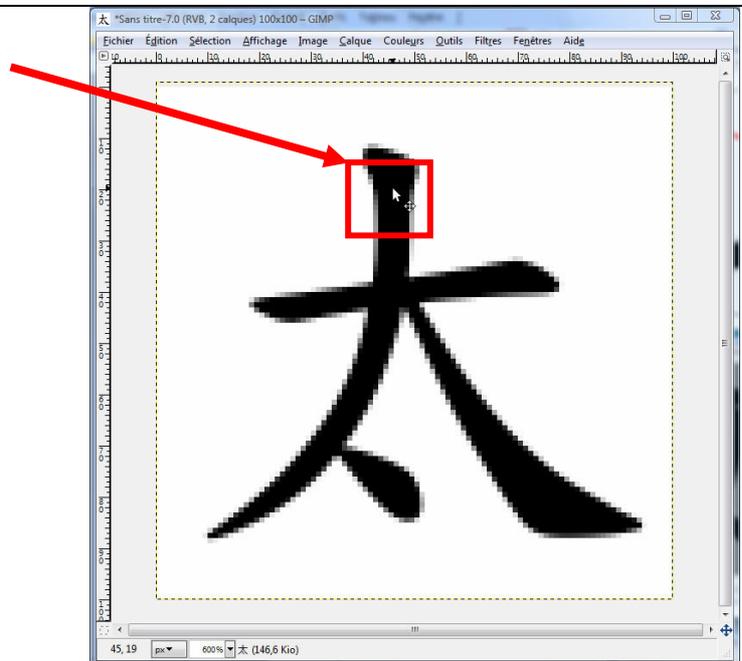


1.13. Puis revenir à la fenêtre **Editeur d'image GIMP** et faites un click gauche (en maintenant appuyé) sur le caractère.



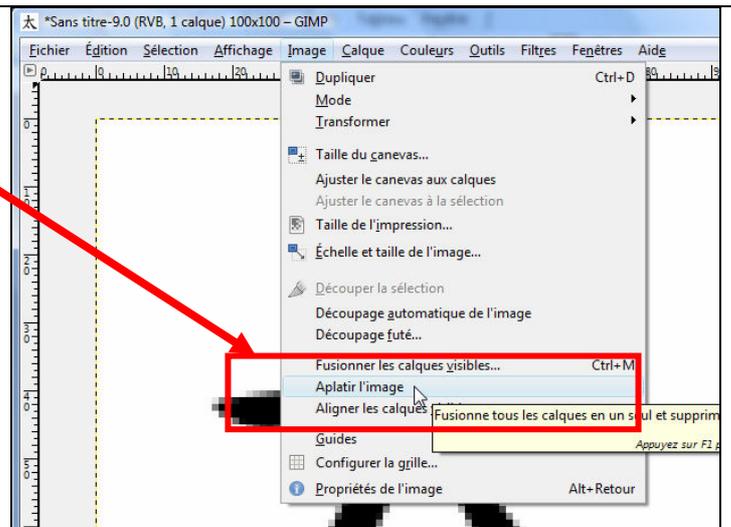
1.14. Tout en maintenant le bouton gauche de la souris appuyé, déplacez le caractère pour le positionner au milieu du carré blanc.

Vous devez obtenir l'image ci-contre.

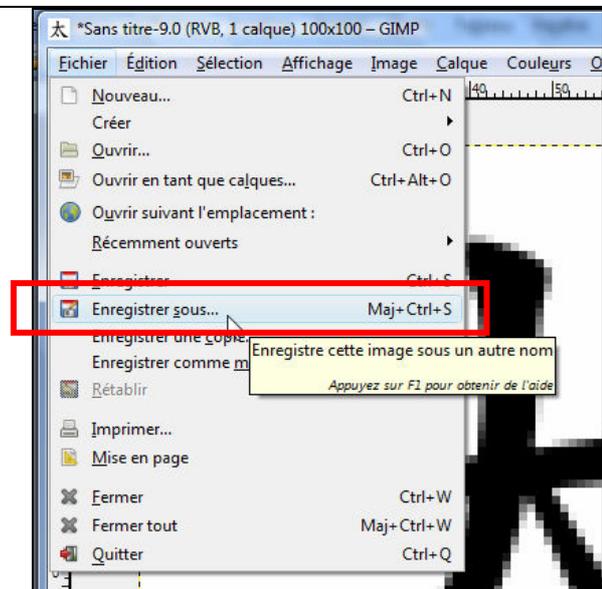




1.15. Cliquer ensuite dans le menu  
**Image > Aplatir l'image**



1.16. Cliquer ensuite dans le menu  
**Fichier > Enregistrer sous**



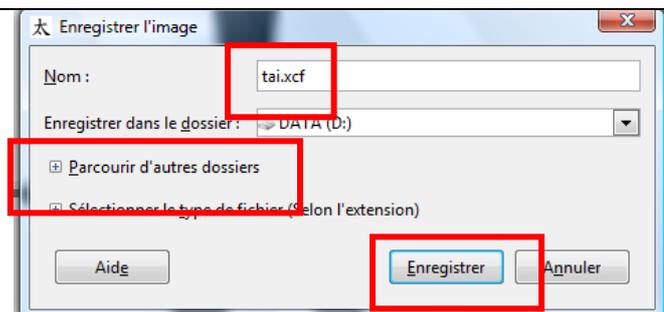
1.17. La fenêtre **Enregistrer l'image**  
s'affiche, dans laquelle il faut  
entrer un nom de fichier avec  
l'extension **.xcf**.

Vous pouvez choisir comme nom  
de fichier le nom en PINYIN du  
caractère chinois.

Dans notre exemple, on choisira  
**tai.xcf**.

Définir aussi le lieu de stockage  
en développant la mention  
**Parcourir d'autres dossiers**

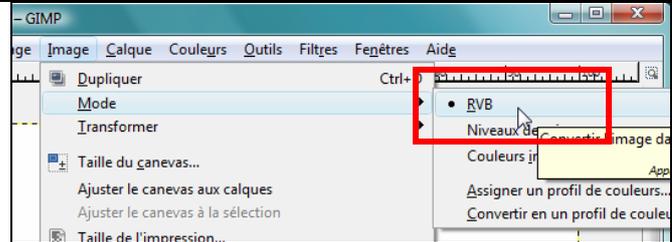
Puis cliquer sur **Enregistrer**.



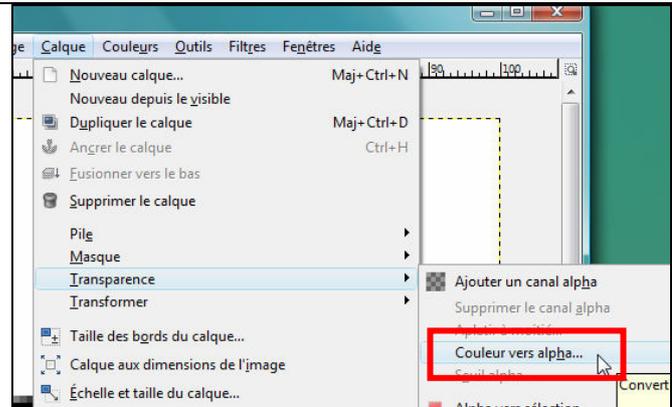


## 2. Créer l'animation du caractère chinois

- 2.1. Dans la fenêtre **Editeur d'image GIMP**, choisir dans le menu **Image > Mode > RVB**



- 2.2. Choisir ensuite dans le menu : **Calque > Transparence > Couleur vers Alpha**



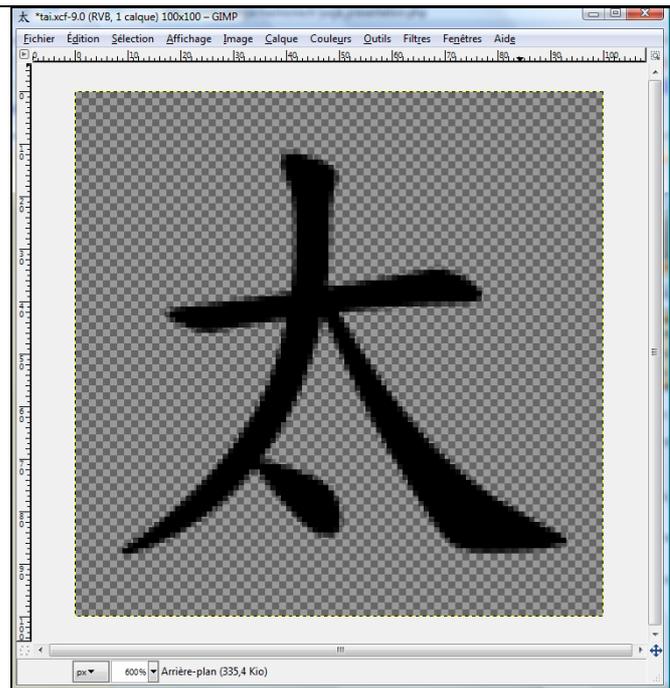
- 2.3. La fenêtre suivante s'affiche dans laquelle il faut simplement cliquer sur **Valider**



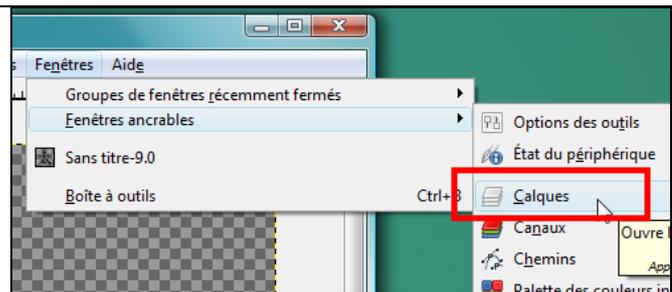


- 2.4. Tout le blanc de l'image est alors remplacé par un damier.

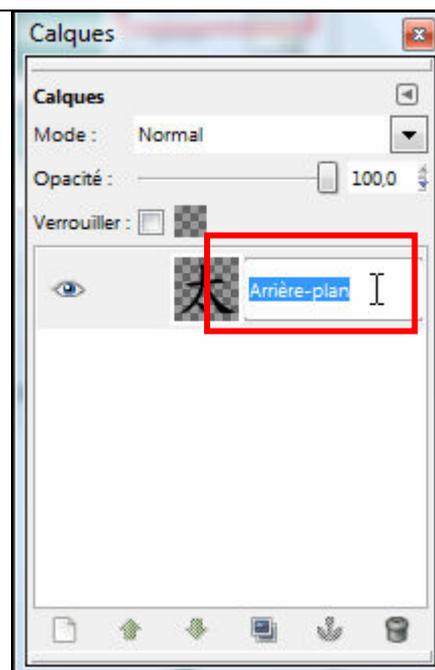
Le damier indique la transparence d'une zone.



- 2.5. Choisir maintenant dans le menu **Fenêtre > Fenêtre ancrables > Calques**

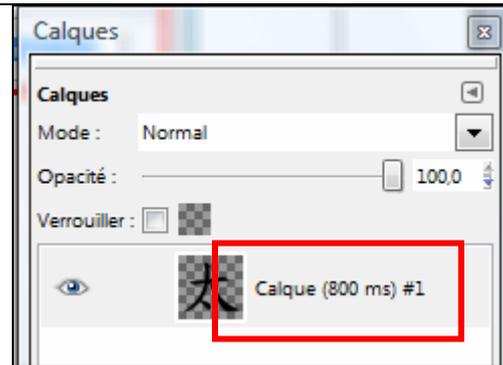


- 2.6. La fenêtre **Calques** s'affiche, dans laquelle, il faut double cliquer sur le libellé **Arrière-plan**, vous permettant de le modifier.

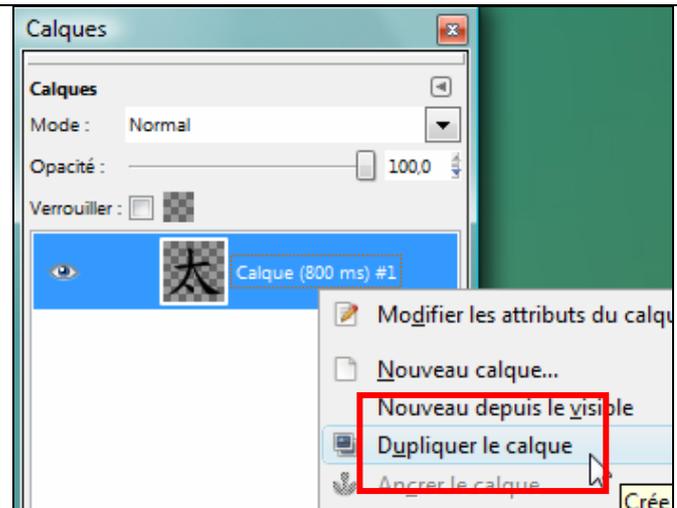




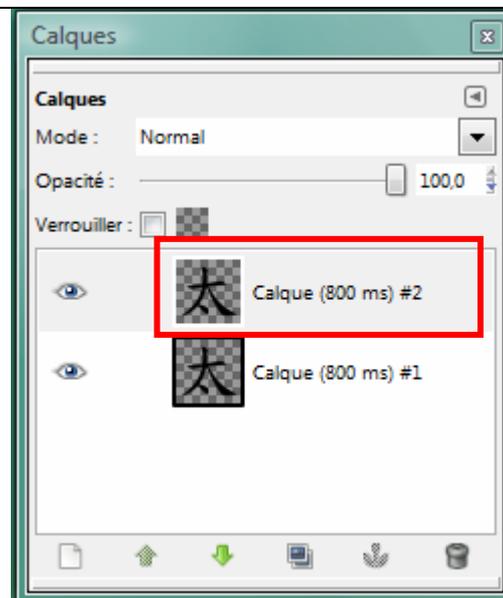
- 2.7. Renommez le libellé en :  
**Calque (800 ms) #1**



- 2.8. Faites un click droit sur le calque  
**Calque (800 ms) #1**, puis  
choisissez **Dupliquez le calque**

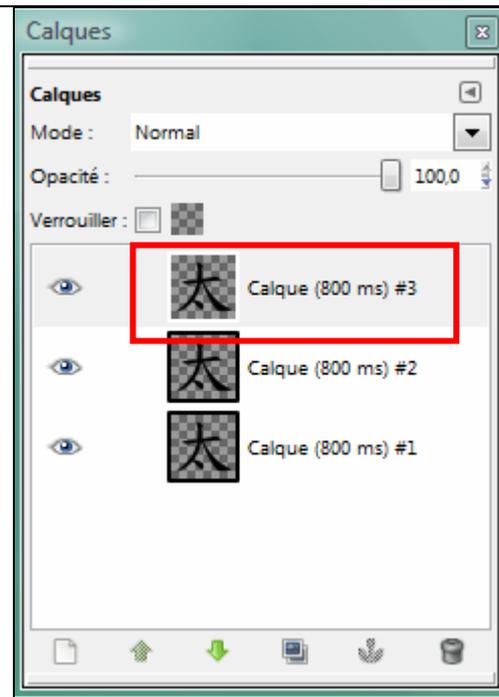


- 2.9. Un 2<sup>ème</sup> calque apparaît nommé :  
**Calque (800 ms) #2**

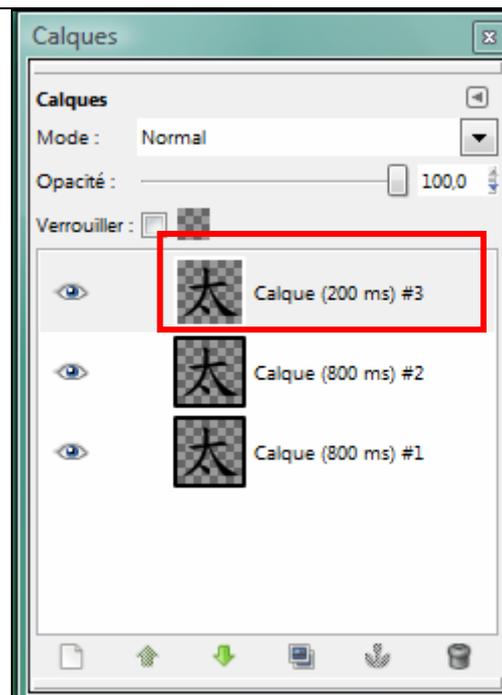




- 2.10. Idem, dupliquez le calque **Calque (800 ms) #2** afin créer le calque : **Calque (800 ms) #3**



- 2.11. En double cliquant sur son libellé comme vu précédemment, renommez le calque **Calque (800 ms) #3** en **Calque (200 ms) #3**

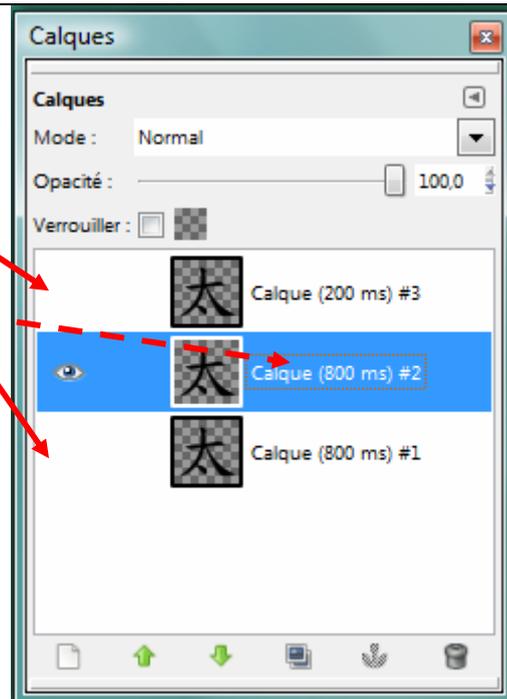




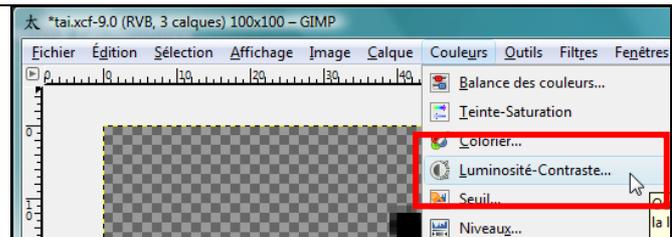
2.12.

Enlevez les yeux  des calques **Calque (800 ms) #1** et **Calque (200 ms) #3**, en cliquant sur leurs yeux.

Puis sélectionnez le calque **Calque (800 ms) #2** en cliquant sur son libellé. Ici il est important que ce calque soit surligné en bleu ! Le simple fait d'activer son œil ne veut pas dire qu'il est sélectionné !



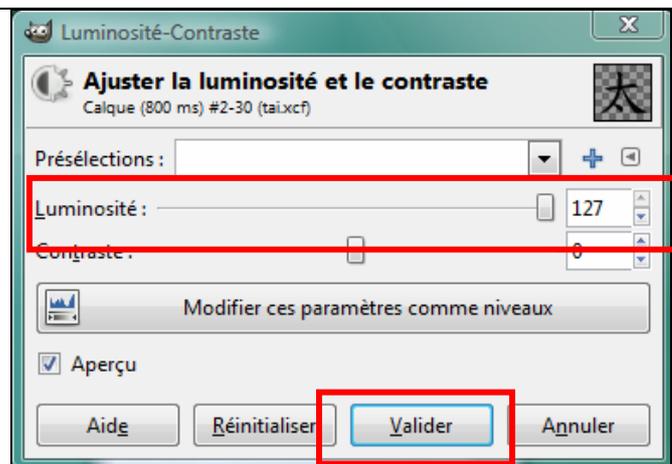
2.13. Retournez maintenant dans l'Editeur d'image GIMP, et sélectionnez dans le menu **Couleurs > Luminosité-Contraste**



2.14. Dans la fenêtre qui s'ouvre, augmenter la luminosité au maximum avec l'aide de l'ascenseur horizontal.

La valeur doit être à **127**.

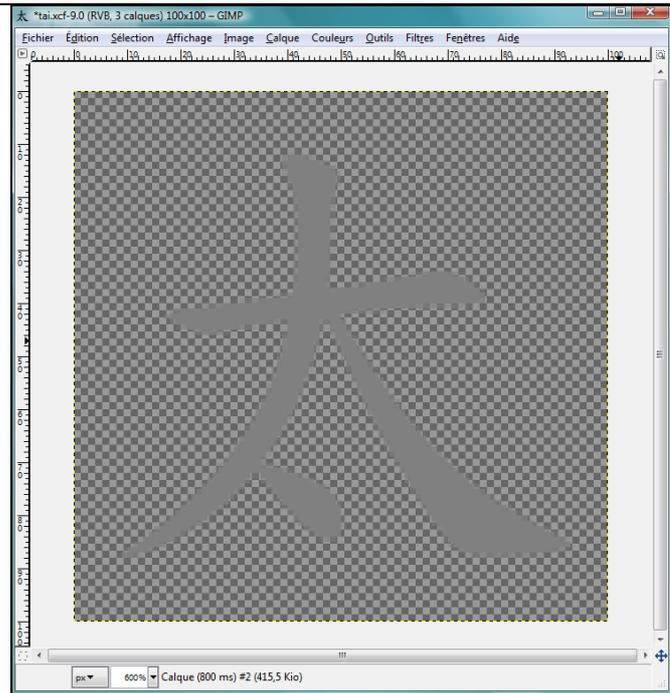
Puis cliquez sur **Valider**.





2.15. L'action précédente a pour effet de griser le caractère chinois du calque **Calque (800 ms) #2**

Vous devez obtenir la fenêtre de l'Editeur d'image GIMP ci contre.

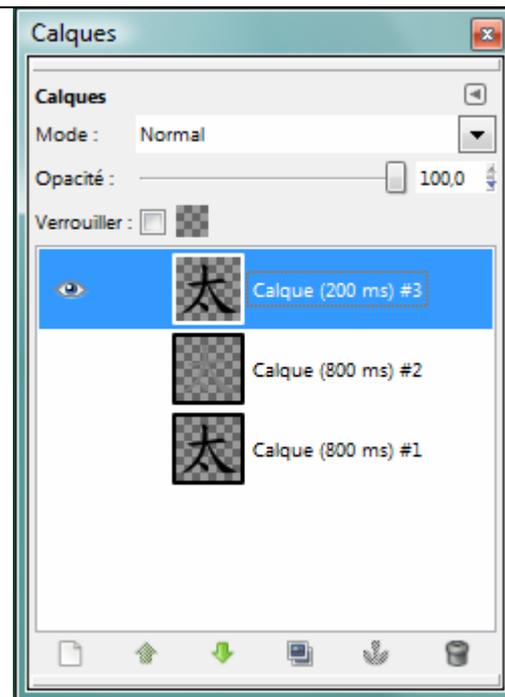


2.16. Revenez à la fenêtre Calques afin de :

- désactiver l'œil du **Calque (800 ms) #2**
- activer l'œil du **Calque (200 ms) #3**
- sélectionner le calque **Calque (200 ms) #3**

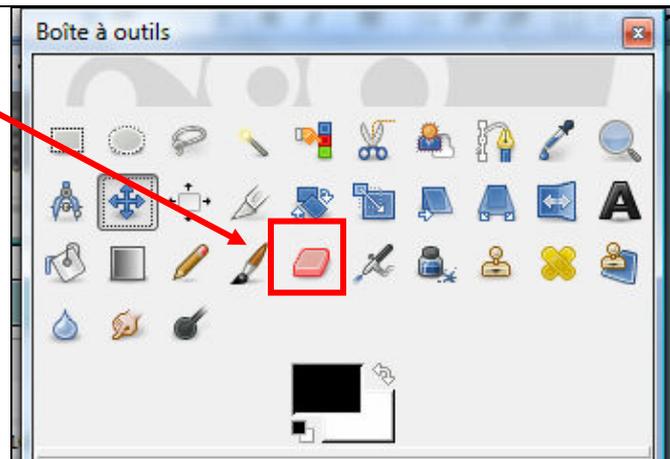
Vous devez obtenir l'image ci-contre.

Il est important que le **Calque (200 ms) #3** soit surligné en bleu !





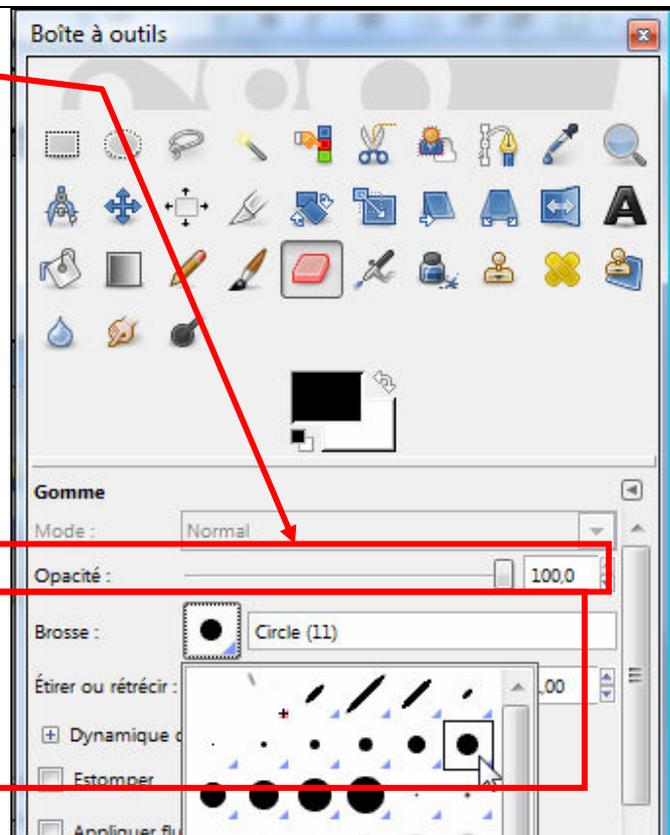
2.17. Dans la fenêtre Boite à outils, cliquez sur l'outil gomme :



2.18. En bas de la fenêtre, vérifiez que l'**Opacité** est bien à **100**

Et ensuite choisissez la taille adéquate de la gomme, en

cliquant sur le bouton  à côté de **Brosse**.

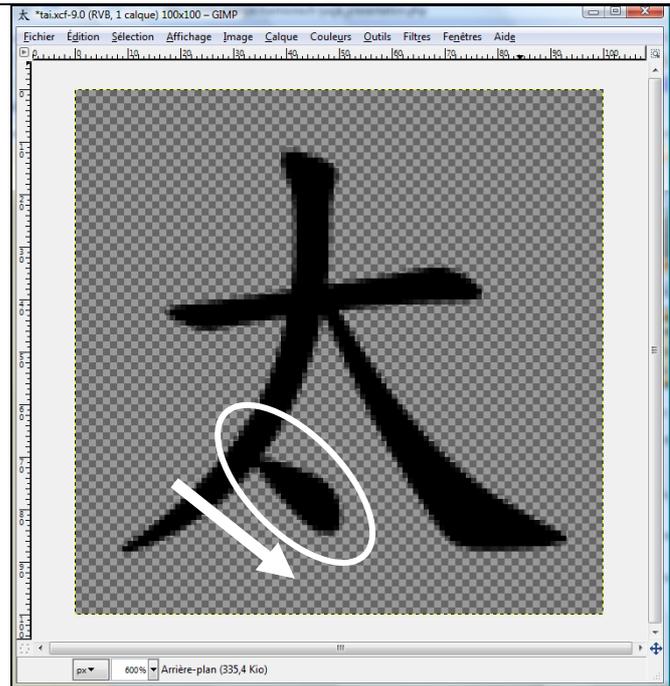




- 2.19. Revenir à l'**Editeur d'image GIMP**, et repérez le **DERNIER TRAIT** du caractère (càd le trait que l'on dessine en dernier lorsque l'on écrit le caractère)

Dans notre exemple il s'agit du trait indiqué ci contre par le cercle blanc.

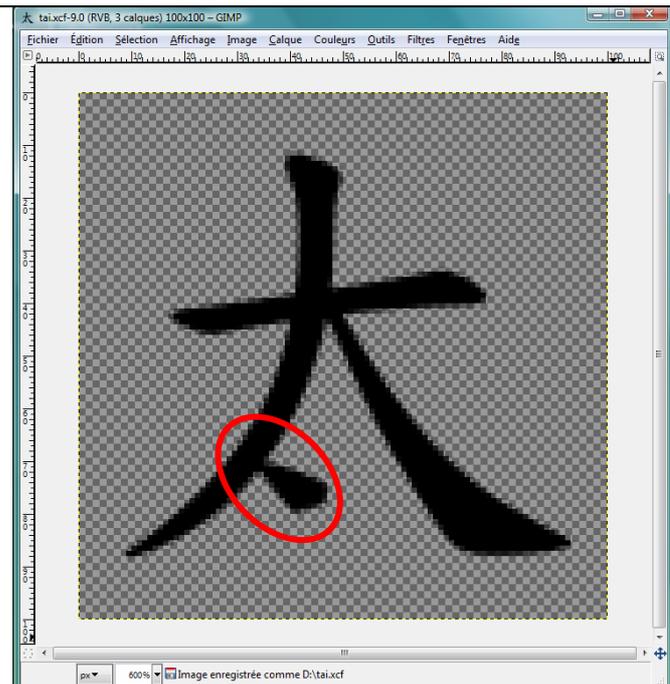
La flèche blanche indique le sens d'écriture.



- 2.20. Gomez maintenant une partie du trait en commençant par la fin du trait !!

Pour cela maintenez le bouton gauche de la souris appuyé et faites la bouger pour effacer.

Dans notre exemple, on obtient l'image ci contre (nous venons d'effacer la moitié du trait)





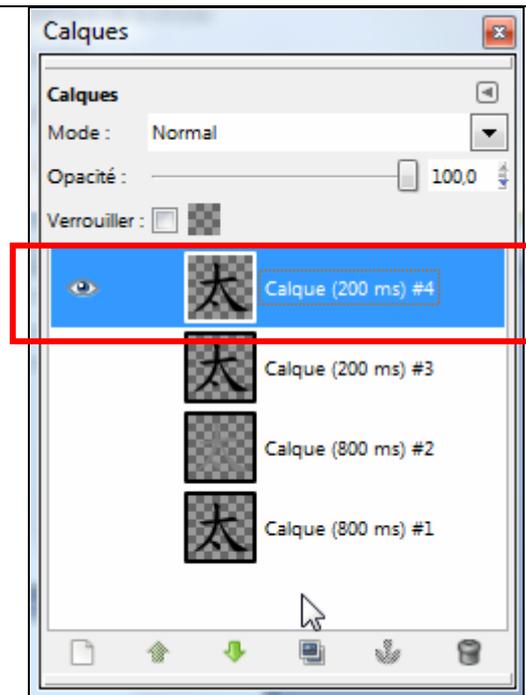
2.21. Dans la fenêtre Calques, dupliquez le calque **Calque (200 ms) #3** comme vu précédemment à l'étape 2.8.

On obtient alors le calque : **Calque (200 ms) #4.**

Puis :

- Désactiver ensuite l'œil du **Calque (200 ms) #3**
- Sélectionner le **Calque (200 ms) #4.**

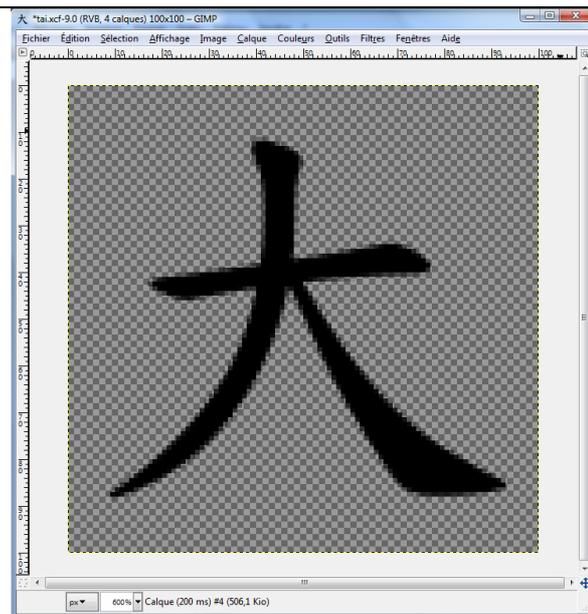
Il est important ici que le **Calque (200 ms) #4** soit surligné en bleu (ie. sélectionné)



2.22. Revenir dans la fenêtre **Editeur d'image GIMP** et avec l'outil

gomme , gommer une autre partie du trait de tout à l'heure

Dans notre exemple, on obtient l'image ci contre (on a totalement effacé le trait)



2.23. Continuez le processus de gommage jusqu'à obtenir un calque vierge (ne contenant que le damier)

Pour cela effectuer le cycle suivant jusqu'à effacer complètement le caractère :

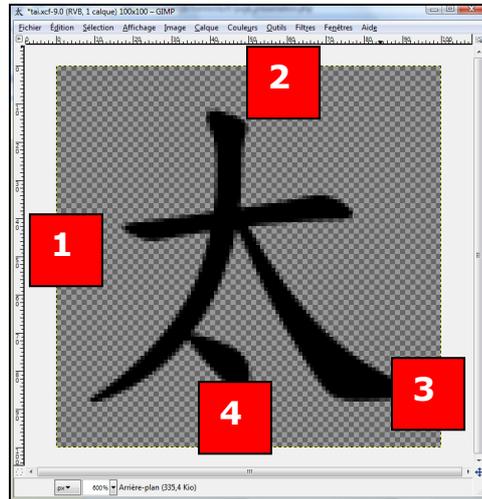
- Dupliquez le dernier calque **#N** pour obtenir un nouveau calque **#N+1**
- Désactiver ensuite l'œil du calque **#N**
- Sélectionner le calque **#N+1**. Il est important que dans la fenêtre Calques, le calque **#N+1** soit surligné en bleu.
- Dans la fenêtre **Editeur d'image GIMP**, effacer une nouvelle partie du caractère.



**Quelques remarques importantes :**

- **Lorsqu'un trait est totalement effacé, il faut ensuite s'attaquer au trait qui le précède.**

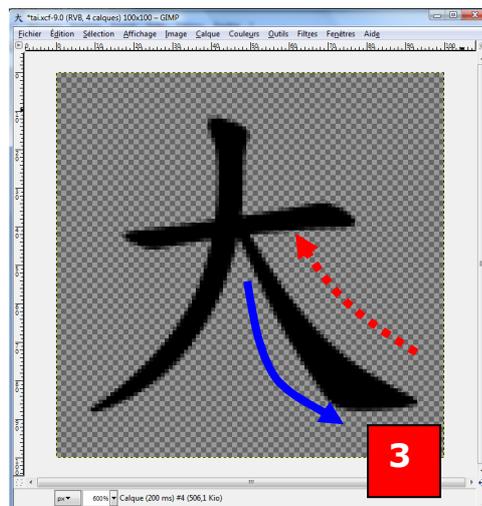
Par exemple, l'ordre d'écriture des traits de notre caractère 太 est le suivant :



Ainsi, il faudra effacer ces traits dans l'ordre **INVERSE**, c'ad en commençant par le trait **n°4** jusqu'au trait **n°1**.

- **Lorsque vous effacez un trait, il faut absolument effacer dans le sens **INVERSE** du sens d'écriture !**

Par exemple, le trait **n°3** s'écrit suivant le sens de la flèche BLEUE (flèche pleine), il faut donc l'effacer suivant le sens INVERSE, c'ad suivant le sens de la flèche ROUGE (flèche en pointillé) :





- **Combien d'étapes de gommage est-il nécessaire pour gommer un trait ?**

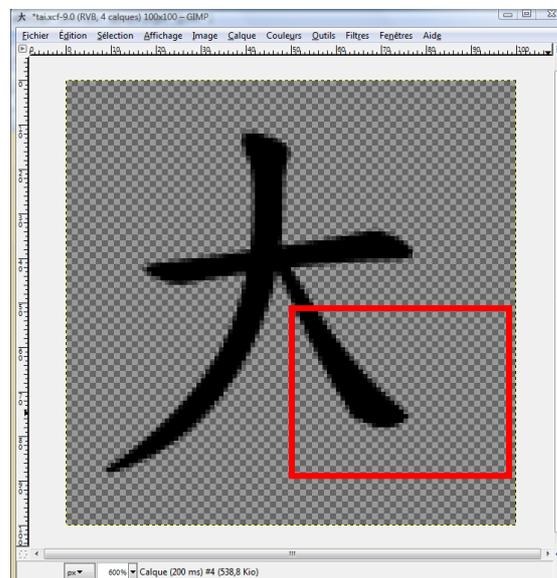
Il faut au minimum **2** étapes de gommage, même s'il s'agit d'un petit trait (pour que l'on sache le sens d'écriture).

En général, on peut effectuer de **3 à 5** gommages. Cela dépend de la longueur du trait.

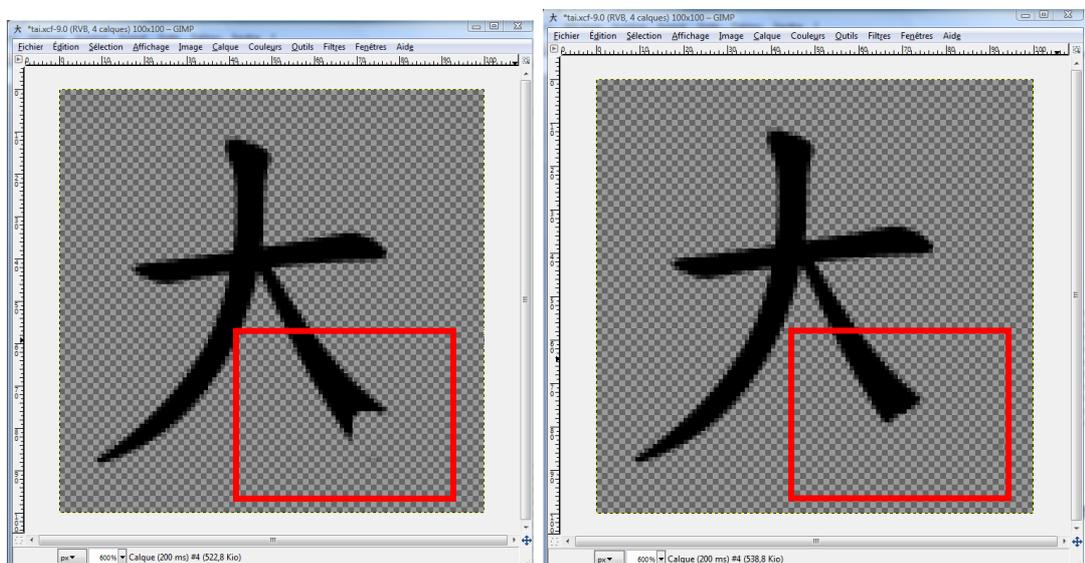
Penser à gommer une longueur à peu près identique à chaque étape.

- **Lorsque vous effacez un trait et qu'il en reste une partie, il faut arrondir le bout restant.**

Par exemple :



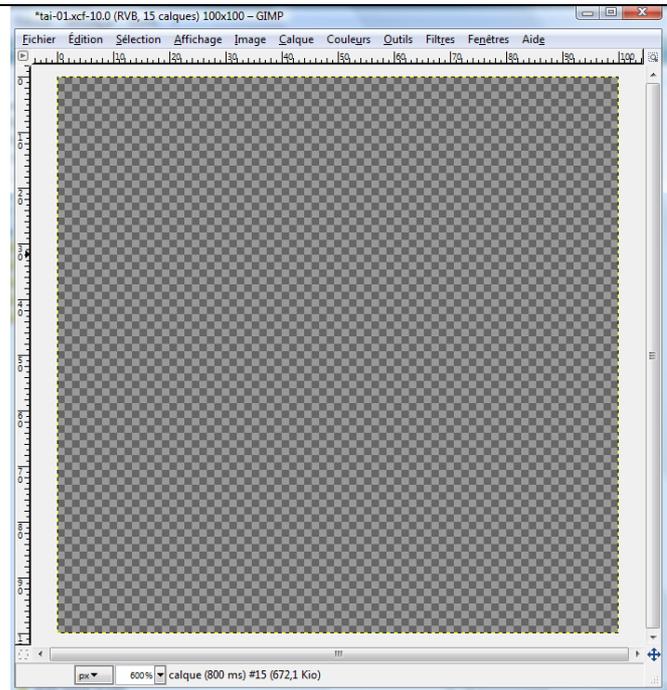
Il faut éviter d'avoir :





2.24. Lorsque vous avez effacé totalement le caractère, vous obtenez comme dernier calque, un calque contenant un damier uniquement. Voir ci contre.

Dans notre exemple, nous avons créé 15 calques au total.





2.25. Dans la fenêtre **Calques**, pour chaque calque qui ne contient que des traits pleins, modifier leur libellé en :

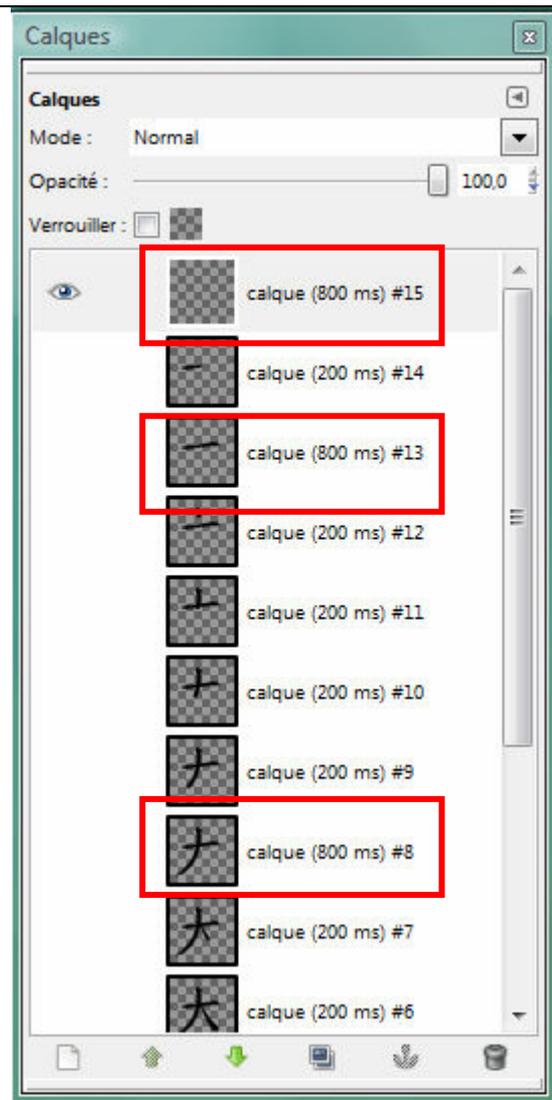
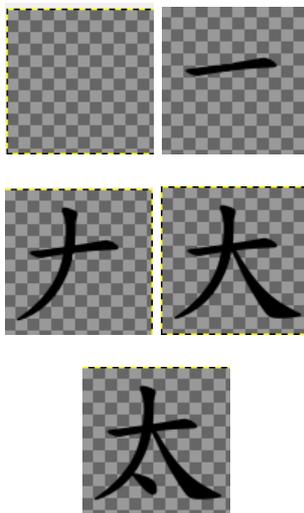
**calque (800 ms) #N**

La valeur initiale était :

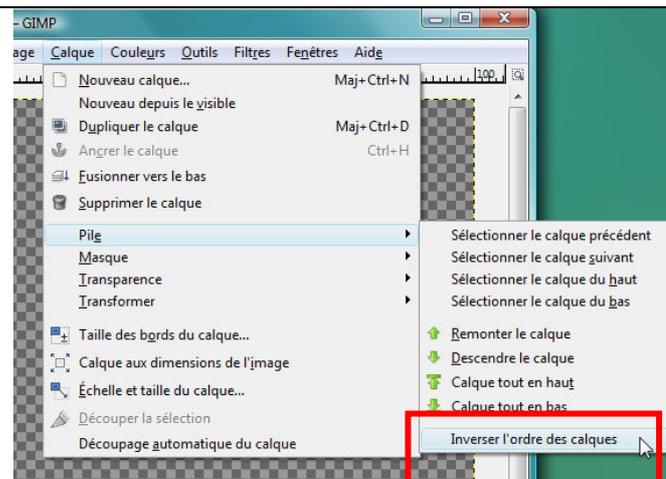
**calque (200 ms) #N**

Renommez également de la même manière le dernier calque (celui dont le caractère a été totalement effacé)

Dans notre exemple, il faut donc renommer les calques suivants :

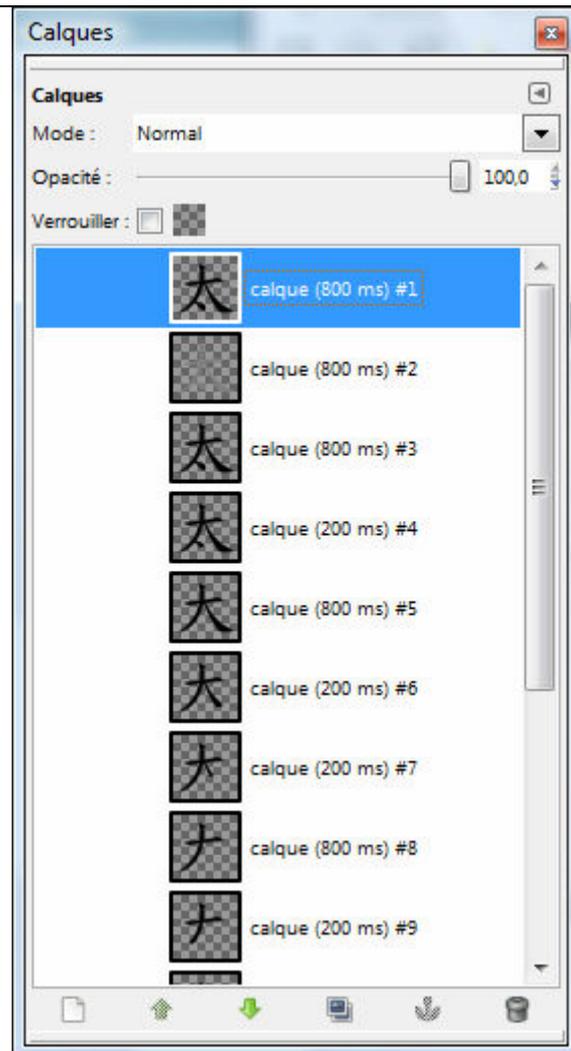


2.26. Ensuite, aller dans l'**Editeur d'image GIMP**, sélectionner dans le menu **Calque > Pile > Inverser l'ordre des calques**





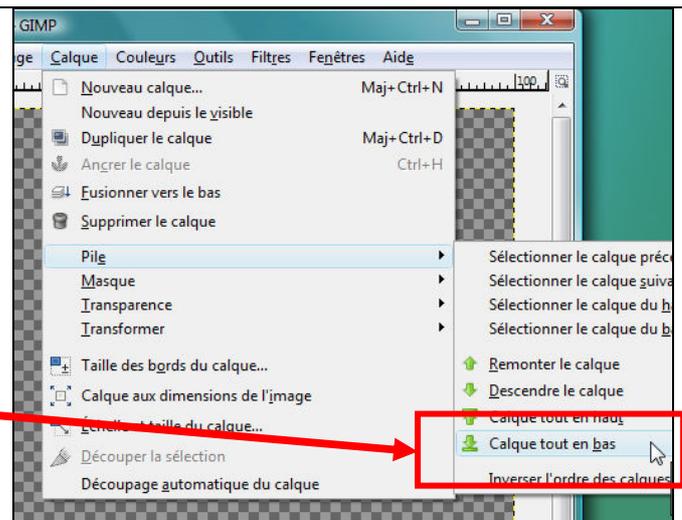
2.27. On obtient l'ordre suivant dans la fenêtre **Calques**.



2.28. Dans la fenêtre **Calques**, sélectionnez le calque **calque (800 ms) #2** (il s'agit du calque avec le caractère en grisé)

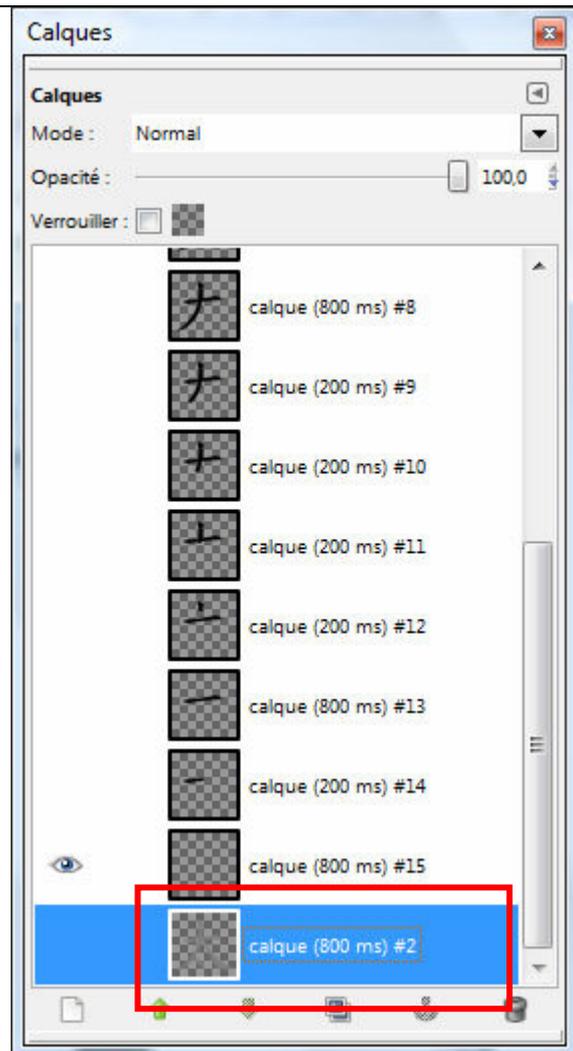
Il faut que ce calque soit surligné en bleu.

Ensuite, aller dans l'**Editeur d'image GIMP**, sélectionner dans le menu **Calque > Pile > Calque tout en bas**





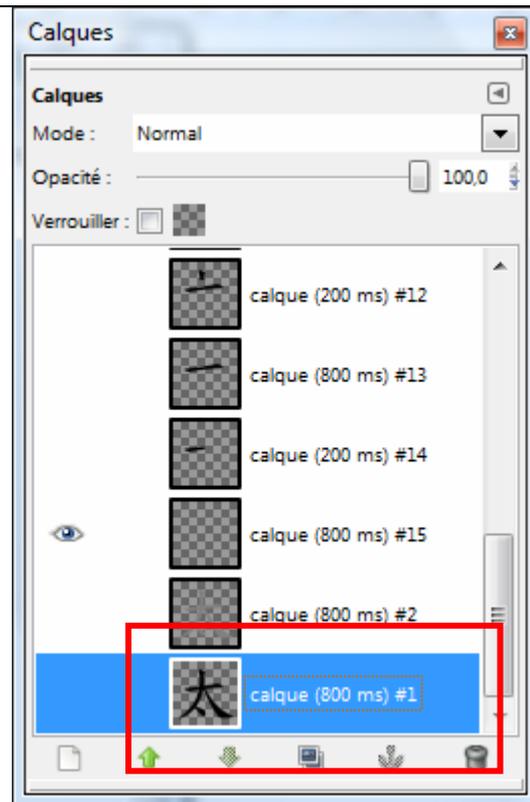
2.29. Dans la fenêtre Calques, le **calque (800 ms) #2** se retrouve désormais en bas de pile





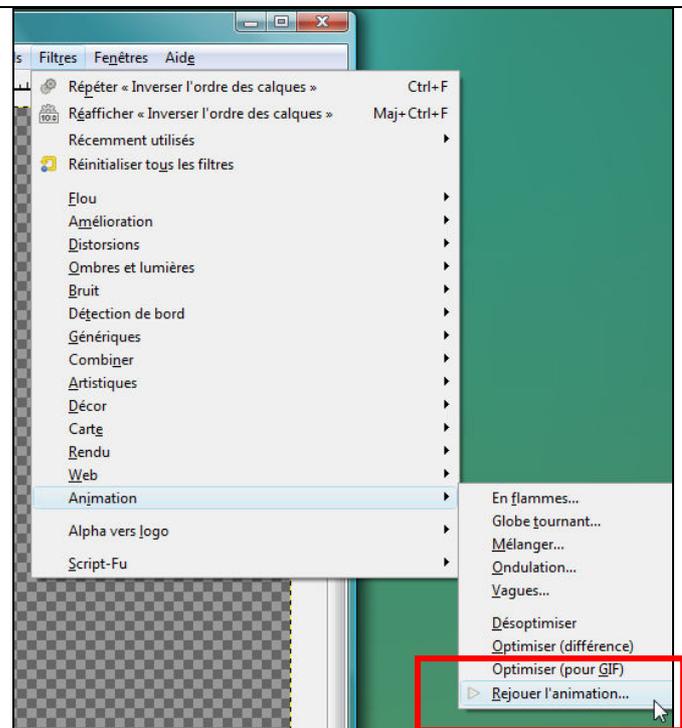
2.30. Faites exactement la même chose pour le calque **calque (800 ms) #1**, mettez le à la fin de la pile.

Nous obtenons alors l'ordre ci contre, en bas de pile



2.31. Vérifiez désormais l'animation, en allant dans la fenêtre **Editeur d'image GIMP** et en choisissant dans le menu :

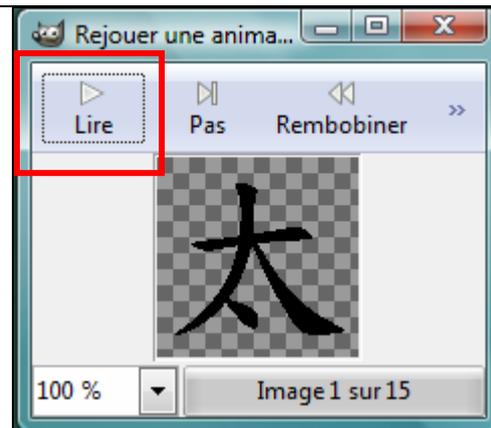
**Filtres > Animation > Rejouer l'animation**





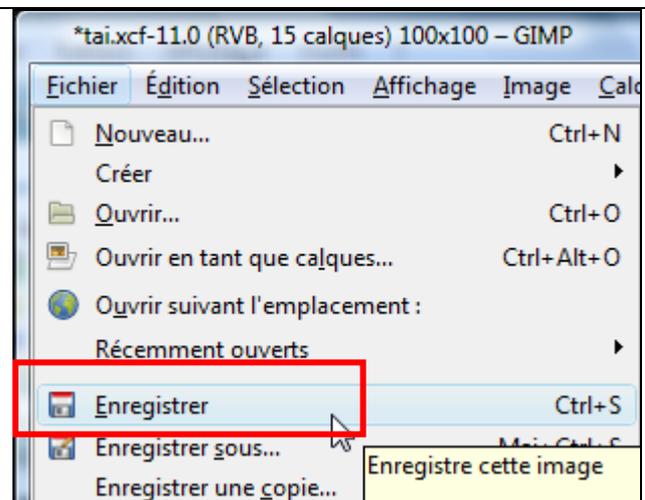
2.32. Une petite fenêtre s'ouvre, cliquez sur le bouton **Lire** pour vérifier que l'animation est correcte.

Puis fermer la fenêtre.



2.33. S'il n'y a pas d'erreurs, aller dans la fenêtre **Editeur d'image GIMP** et sauvegardez le projet via le menu : **Fichier > Enregistrer**

Ne fermez pas encore la fenêtre

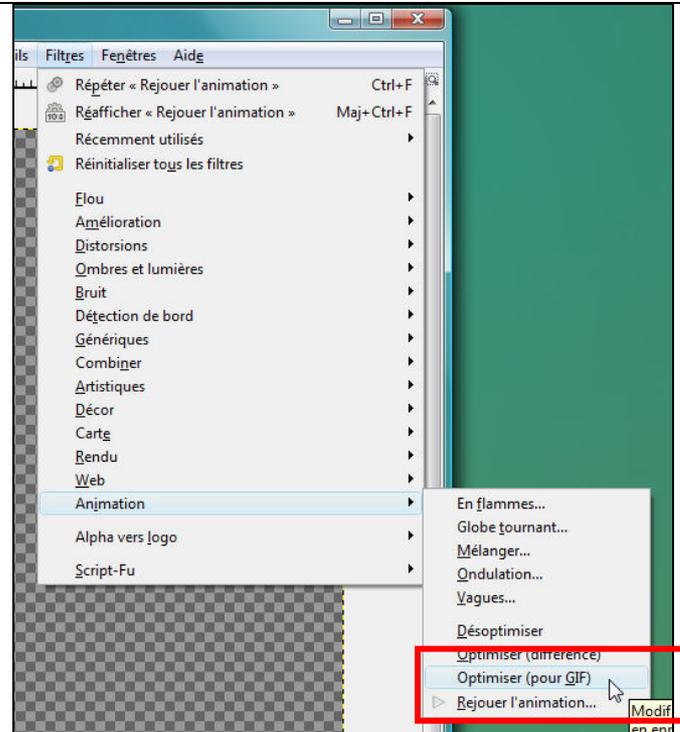




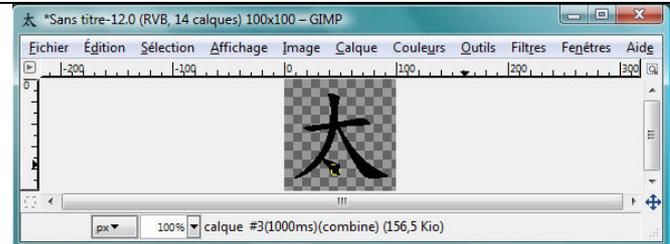
### 3. Génération du fichier GIF animé

3.1. dans la fenêtre **Editeur d'image GIMP** sélectionner dans le menu :

**Filtres > Animation > Optimiser (pour GIF)**

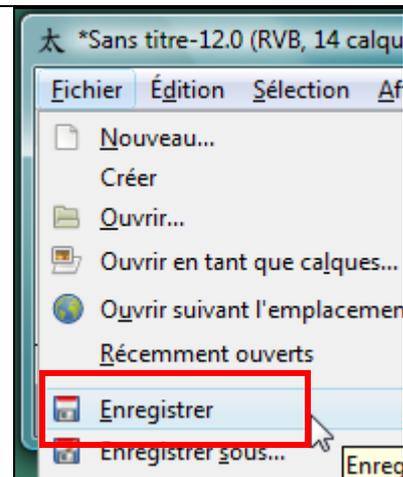


3.2. Une nouvelle fenêtre s'affiche, ressemblant à la fenêtre précédente.



3.3. Dans cette nouvelle fenêtre, choisir dans le menu :

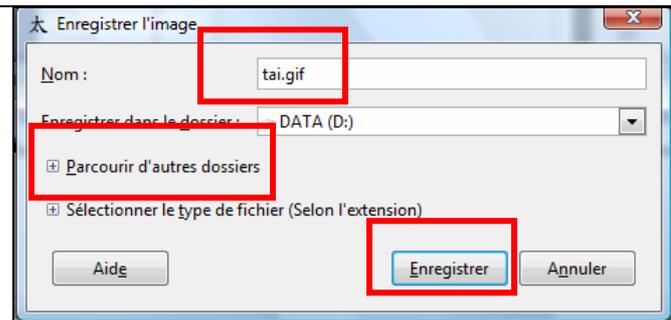
**Fichier > Enregistrer**





- 3.4. La fenêtre **Enregistrer l'image** s'affiche, saisir dans le champ **Nom**, le nom du fichier GIF à créer.

Ici dans l'exemple, nous choisissons le nom **tai.gif**, afin d'être en concordance avec le fichier **tai.xcf** créé précédemment.



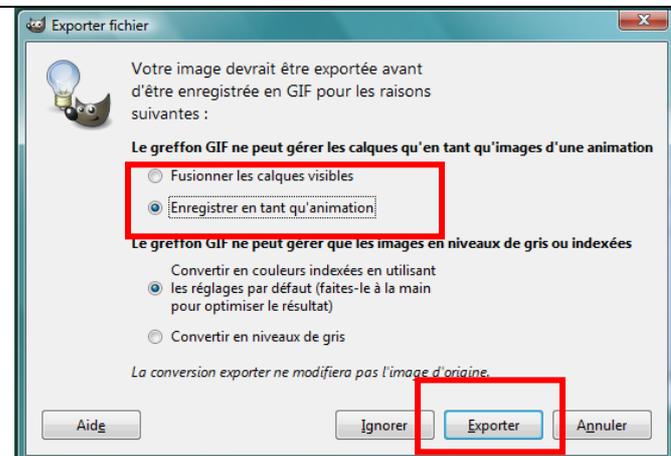
Vous pouvez choisir le dossier de stockage du fichier GIF en développant la mention **Parcourir d'autres dossiers**.

Puis cliquer sur **Enregistrer**

- 3.5. La fenêtre **Exporter Fichier** s'affiche, dans laquelle choisissez **Enregistrer en tant qu'animation**.

Laissez les autres options par défaut.

Puis cliquez sur le bouton **Exporter**.

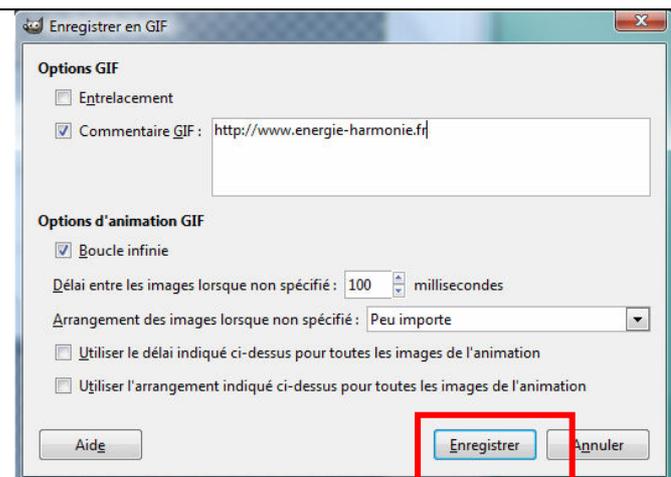


- 3.6. La fenêtre **Enregistrer en GIF** apparaît.

Dans le champ texte **Commentaires GIF**, mentionnez l'adresse de notre site internet : <http://www.energie-harmonie.fr>

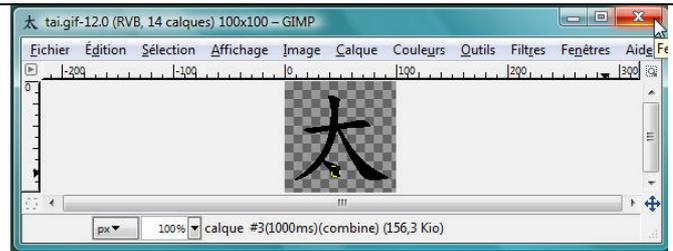
Laissez les autres options par défaut.

Puis cliquez sur **Enregistrer**

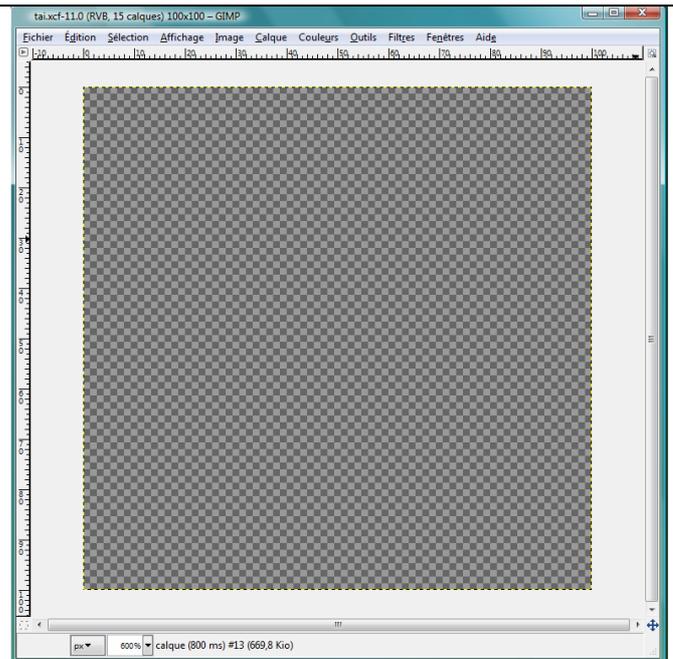




- 3.7. Fermez ensuite la fenêtre suivante (celle qui a permis de générer le fichier **.gif**), en cliquant sur la croix en haut à droite

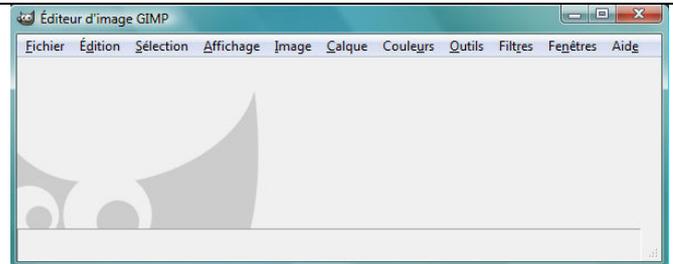


- 3.8. Idem, fermez également la fenêtre suivante (celle qui a permis de générer le fichier **.xcf**) :



- 3.9. La fenêtre **Editeur d'image GIMP** est de nouveau vierge.

Fermer cette fenêtre pour sortir de GIMP.



#### 4. Envoyez nous les fichiers **.xcf** et **.gif**

Retrouvez sur votre ordinateur les 2 fichiers **.xcf** et **.gif** venant d'être créés. Ensuite, nous vous remercions de nous les envoyer à cette adresse email :

[contact@energie-harmonie.fr](mailto:contact@energie-harmonie.fr)

Nous vous remercions infiniment pour cette contribution !!