

LISTE DES IMAGES

Image 1.1. Les Sentiment	5
Image 1.2. <i>Comparaison De Matériel Dans Les Livres Et Sur GIF WA</i>	6
Image 2.1. L'expérience du cône	13
Image 2.2. Étapes Pour Utiliser <i>GIF</i>	25
L'image 4.1. Conception de matériel d'apprentissage	50
L'image 4.2. Apparence initiale du logiciel Blender	52
L'image 4.3. Afficher le menu principal dans Blender	53
L'image 4.4. Affichage des résultats de subdivision.....	54
L'image 4.5. Processus de mise en forme de la tête.....	55
L'image 4.6. Le processus de fabrication de vêtements et de texte	56
L'image 4.7. Le processus de fabrication de jupes et de colliers	56
L'image 4.8. Processus de coloration des personnages	56
L'image 4.9. Le processus de déplacement du caractères (rigging).....	57
L'image 4.10. Processus de pose de la camera	57
L'image 4.11. Résultats de conception de personnage.....	58
L'image 4.12. Le processus de modification des résultats de rendu	58
L'image 4.13. Affichage d'accueil sur Ezgif.Com	59
L'image 4.14 Processus de sélection de fichier.....	60
L'image 4.15. Processus Giphy	61
L'image 4.16. Aperçu initial d'Android Studio	62
L'image 4.17. le processus d'ouverture pour créer une application	63

L'image 4.18. Affichage du tableau de bord de la création d'applications	63
L'image 4.19. le processus de création d'application	64
L'image 4.20. le processus de <i>Build</i> ou exécuter l'application	65
L'image 4.21. Affichage de l'application GIF	66
L'image 4.22. Affichage du menu principal de l'application GIF	66
L'image 4.23. Affichage Menu Image et Texte dans l'application GIF	67
L'image 4.24. Affichage Menu Image dans l'application GIF	67
L'image 4.25. Affichage Menu texte et phrase dans l'application GIF	68
L'image 4.26. Réparations de baground	76
L'image 4.27. Ajout du menu de <i>Sentences</i>	76

