

Animer des pages Web

Le concept d'image animée

Animer des pages Web permet de les dynamiser. Le seul danger, c'est l'excès d'animation qui ralentit le chargement de ces pages et lasse le surfeur. Pensez donc à l'économie et privilégiez les petites images et les animations courtes, au format **Gif**.

Les animations sont en fait composées d'une série d'images fixes qui se suivent et donnent l'impression de mouvement quand elles sont projetées rapidement sur l'écran par un programme d'animation. Chaque image d'une animation doit être téléchargée l'une après l'autre, ce qui explique la relative lenteur d'affichage des animations dans votre navigateur.

Paint Shop Pro est fourni avec un module d'animation puissant - **Animation Shop** - qui permet d'animer n'importe laquelle série d'images.

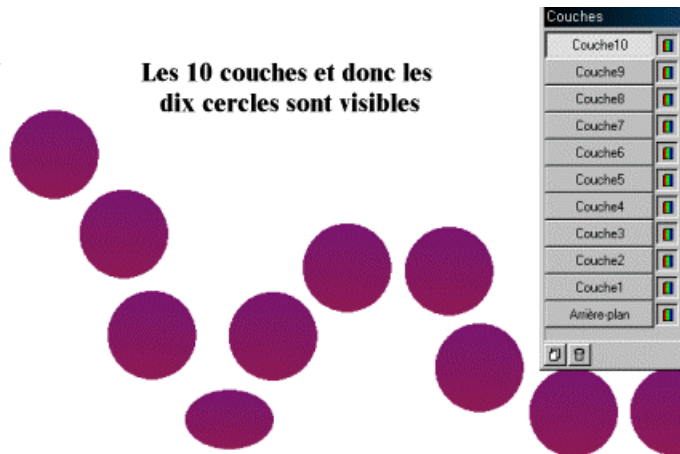
Créer une image animée

Vous allez créer des images au format **Gif** avec Paint Shop Pro, puis vous les assemblerez dans Animation Shop pour créer l'image animée.

Créer la séquence des images

Créons les images d'un ballon qui tombe au sol et rebondit. La création des images d'une séquence destinée à l'animation a quelque chose de laborieux et répétitif mais c'est le prix à payer pour réaliser des animations. Inspirez-vous tout au long de l'exercice des illustrations fournies.

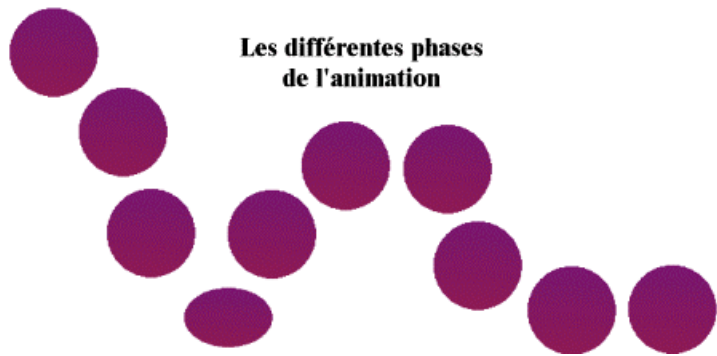
1. Sélectionnez **Fichier | Nouveau**, puis cliquez sur **OK** pour ouvrir une nouvelle image.
2. Choisissez dans la **PaLETTE Couleurs** une couleur d'arrière-plan qui contraste bien avec la couleur de fond de l'image.
3. Sélectionnez l'outil **Forme**, puis **Forme = Cercle**, puis **Style = Plein**.
4. Dessinez un rond de taille moyenne (80x80 environ, à contrôler dans la **Barre d'état**) à mi-hauteur et à gauche de l'image.
5. Cliquez sur l'outil **Baguette magique** puis dans le cercle pour isoler le cercle du fond.
6. Appuyez sur **Ctrl+C** pour copier le cercle puis, à 10 reprises, sur **Ctrl+L** pour copier le cercle sur 10 nouvelles couches. Les 10 cercles symbolisant le ballon et posés chacun sur une des 10 couches semblent ne faire qu'un car ils sont superposés à l'écran.
7. Si nécessaire, affichez la **PaLETTE Couches** en cliquant sur le bouton **Afficher / Masquer la Palette Couches** de la **Barre d'outils** : vous devez constater dans la boîte de dialogue **Couches** que l'arrière-plan et les 10 couches sont visibles (le carré situé à droite du bouton portant le nom des couches est coloré pour chaque couche et pour l'arrière-plan).
8. Désactivez la visibilité des 10 couches en cliquant sur le bouton coloré situé à droite de leur nom mais laissez visible l'arrière-plan.
9. Rendez actif l'arrière-plan en cliquant sur son nom, toujours dans la Boîte de dialogue **Couches**.
10. Cliquez sur l'outil **Sélection**, entourez le cercle de l'arrière-plan puis supprimer-le en appuyant sur la touche **Suppr.** car vous n'en aurez plus besoin pour la suite. L'image ne doit faire apparaître aucune forme à ce stade. Cliquez sur le nom **Couche1** pour l'activer et sur le bouton de visibilité pour la rendre visible. Vous devez voir le cercle.



11. Cliquez sur l'outil **Déplacement** et déplacez le cercle à mi-hauteur de l'image, à gauche : c'est de là que partira le ballon dans l'animation.
12. Cliquez sur le nom **Couche2** dans la boîte de dialogue **Couches** pour l'activer puis sur le bouton de visibilité pour la rendre visible.
13. Recommencez l'opération précédente de déplacement pour positionner ce deuxième cercle à côté du premier, à droite et un peu plus bas : il symbolisera le début de la chute du ballon. Recommencez ces opérations avec les couches 3 puis 4 en gardant des intervalles réguliers entre les cercles.
14. Le cercle de la Couche 4 symbolisera le ballon touchant le sol : il faut donc le déformer légèrement. Cliquez sur l'outil **Déformation**, puis ovalisez le cercle en agissant sur les "poignées" qui entourent le cercle. Sélectionnez ensuite l'outil **Flèche** pour désélectionner l'outil **Déformation** et validez la déformation en cliquant sur **OK** dans la boîte de dialogue qui apparaît.
15. Le ballon doit maintenant rebondir : cliquez sur **couches5** pour la rendre active puis rendez la visible. Cliquez sur l'outil **Déplacement** puis positionner le cercle à droite de celui que vous avez déformé, mais un peu plus haut puisque c'est le début du rebond que vous êtes en train de symboliser. Recommencez avec la couche 6. Amorcez une redescente du ballon avec la couche 7 en positionnant le cercle à droite mais en dessous du cercle précédent. Même chose avec la couche 8. Les cercles des couches 9 et 10 doivent être placés en bas de l'image, côte à côte : ils symbolisent le ballon qui est retombé et qui roule. Enregistrez votre image comprenant les 10 cercles positionnés sous le nom **BALLON ANIME.PSP**

Il faut maintenant enregistrer au format **Gif** chacune des images qui composeront la séquence animée :

1. Désactivez la visibilité des couches 2 à 8 : vous ne devez plus voir à l'écran qu'un cercle. :
2. Sélectionnez **Fichier | Enregistrer sous**, choisissez dans **Type de fichier** le format Gif et enregistrez cette première image avec le nom **BALLON1.GIF**.
3. Cliquez sur **OK** au message d'avertissement vous signalant que l'image sera en 256 couleurs et sur une seule couche.
4. Rendez invisible la couche 1 et visible la couche 2 : le cercle 2 apparaît.
5. Enregistrez l'image au format **Gif**, comme la première, avec le nom **BALLON2.GIF**.
6. Recommencez pour chacune des autres couches la même opération : rendez invisible la couche 2 et visible la couche 3 puis enregistrez avec le nom **Ballon3**, etc.

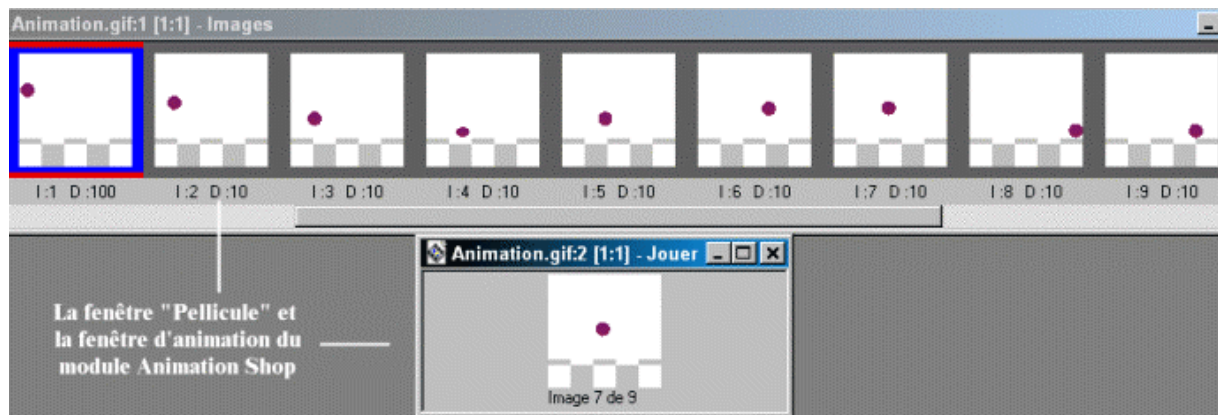


Vous devez au final avoir 10 fichiers au format Gif avec les noms **BALLON1.GIF** à **BALLON10.GIF**.

Créer l'animation

1. Ne fermez pas Paint Shop Pro.
2. Lancez le module d'animation **Animation Shop** en cliquant sur son icône située dans le même dossier que Paint Shop Pro (en principe, dans le menu **Démarrer | Programme** si vous avez installé Paint Shop Pro avec les options par défaut).
3. Choisissez un format d'image de **80x80** dans la boîte de dialogue qui s'affiche
4. Choisissez **Couleur du canevas = Opaque**
5. Choisissez la couleur d'arrière-plan utilisée pour créer les images **Gif** et cliquez sur **OK** (dans l'exemple des illustrations, les images ont été réalisées sur fond blanc dans Paint Shop Pro. C'est donc Blanc que j'ai choisi dans Animation Shop).

6. Une bande s'affiche : elle symbolise les images d'une pellicule sur laquelle vous allez "jouer" du **Copier** / **Coller** entre Paint Shop Pro et Animation Shop, à l'aide des touches **Ctrl+C** et **Ctrl+V**. Une première case est sélectionnée par défaut : elle va recevoir la première des 10 images composant la séquence.
7. Activez Paint Shop pro en cliquant sur son nom dans la **Barre des Taches** (la Barre de Windows qui est tout en bas de l'écran) et ouvrez l'image **BALLON1.GIF**. Pressez les touches **Ctrl+C** pour copier l'image.
8. Activez **Animation Shop** et appuyez sur **Ctrl+V** pour coller la première image : vous la voyez s'installer dans la case sélectionnée par défaut et la pellicule se décale automatiquement pour recevoir l'image suivante.
9. Recommencez l'opération avec l'image **BALLON2.GIF**, puis **BALLON3..** jusqu'à **BALLON10.GIF**.
10. Une fois les 10 images copiées, lancez l'animation dans Animation Shop en cliquant sur le bouton **Afficher l'animation** pour visualiser l'effet animé.



11. Si la séquence est trop rapide, cliquez avec le bouton droit de la souris sur la première image, puis cliquez sur **Propriétés** dans la fenêtre qui apparaît et réglez la **Durée d'affichage** à **50/100°** de secondes ou plus puis cliquez sur **OK** : l'animation est ralentie.
Bravo ! Vous voilà devenu réalisateur de clip ! Il ne reste plus qu'à peaufiner le travail et mettre en œuvre d'autres idées d'animations.
12. Enregistrez cette animation en cliquant sur **Fichier | Enregistrer**, puis réglez votre préférence dans la fenêtre qui apparaît, cliquez deux fois sur **Suivant** puis sur **OK**.