



L'animation GIF

Objectif

- Mise en évidence de la fonction **Montage**. Cette fonction permet de réaliser différents styles de GIF animés que l'on peut inclure ensuite dans une page HTML. Il n'est pas nécessaire d'avoir recours à une extension pour lire l'animation ainsi réalisée.

Remarque : Les différentes animations seront ensuite intégrées dans la page **animgif.html** pour le site **animgif**.

Prérequis

- Avoir réalisé les Modules 01 de Photoshop et HTML / CSS.

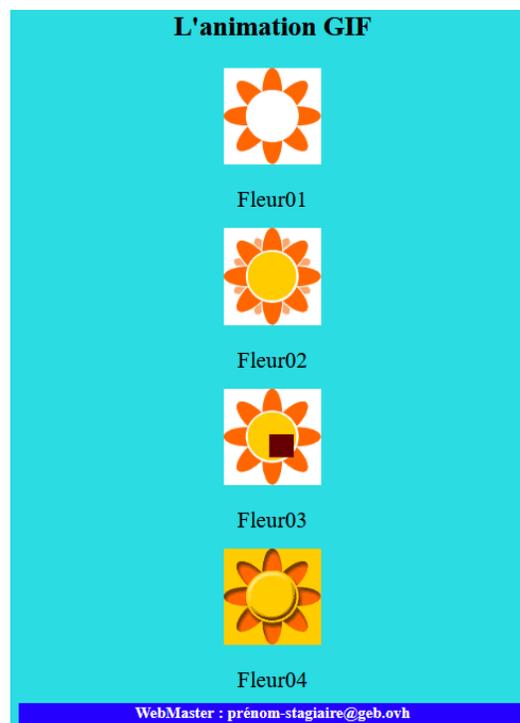
Conseils méthodologiques

- Vous pouvez afficher le résultat dans un navigateur à travers le fichier se trouvant dans le répertoire tp05_PsWeb > result_animgif > **animgif.html**

Fichiers à utiliser pour ce TP

- Le fichier que vous allez utiliser pour cet exercice se trouve à l'emplacement suivant :

DD_stagiaire > PsWeb > tp05_PsWeb > **original_animgif**





Méthodologie pour réaliser l'animation **Fleur01** :

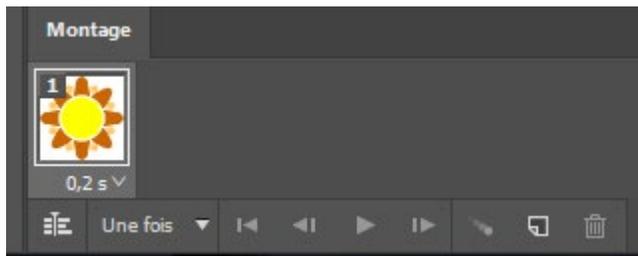
- Etape01

Ouvrir le fichier **base_animgif.psd** dans le répertoire tp05_PsWeb > **original_animgif**

Fichier > Enregistrer sous = **base_fleur01.psd** dans le répertoire tp06_PsWeb > **original_animgif**.

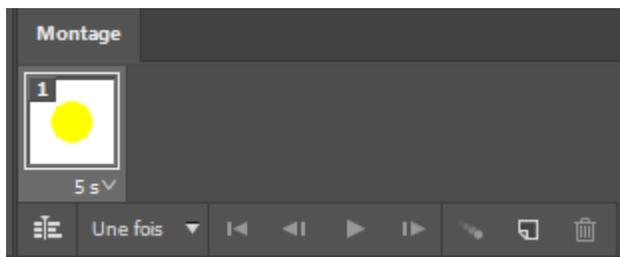
- Etape02

Menu Fenêtre > **Montage** :



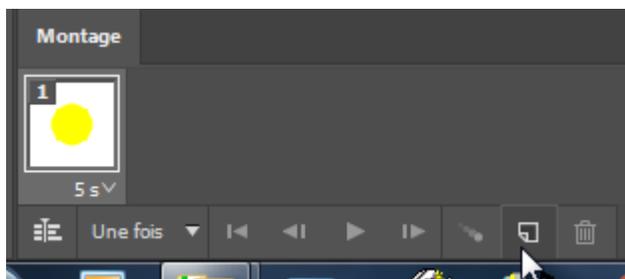
Remarque : La première étape de l'animation reprend par défaut tous les calques affichés.

N'afficher que les calques **fond blanc** et **pistil** :

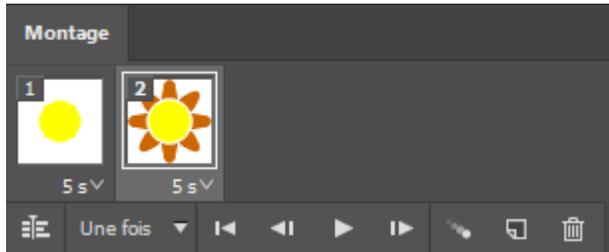


- Etape03

Création de la deuxième étape :

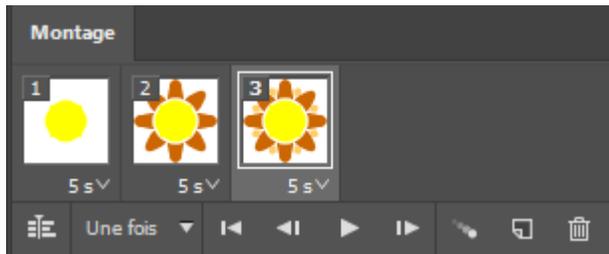


Afficher le calque **petales 01** :



• Etape04

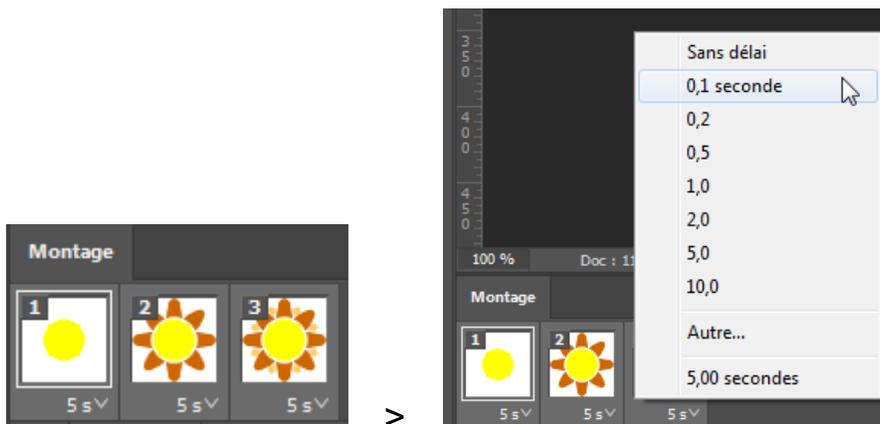
Création de la dernière étape avec l'affichage du calque **petales02** :



• Etape05

Vous allez modifier le délai qui permet d'établir le temps d'affichage de chaque image. Ce délai est affiché en seconde. Il est possible de sélectionner toutes les images d'une animation pour leur attribuer le même délai.

Sélectionnez l'ensemble des étapes avec la touche **Maj.** enfoncée > puis cliquez sur l'icône suivant :

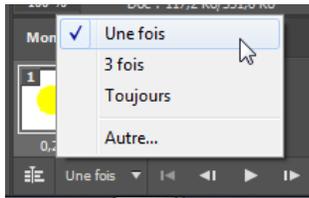


Choisissez un délai qui vous convient et testez l'animation en cliquant sur le bouton suivant :

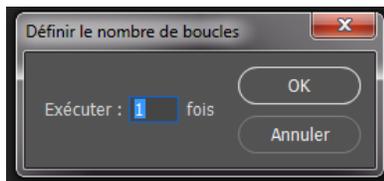




Le menu suivant vous permet de définir si l'animation doit se jouer une fois ou tourner en boucle :



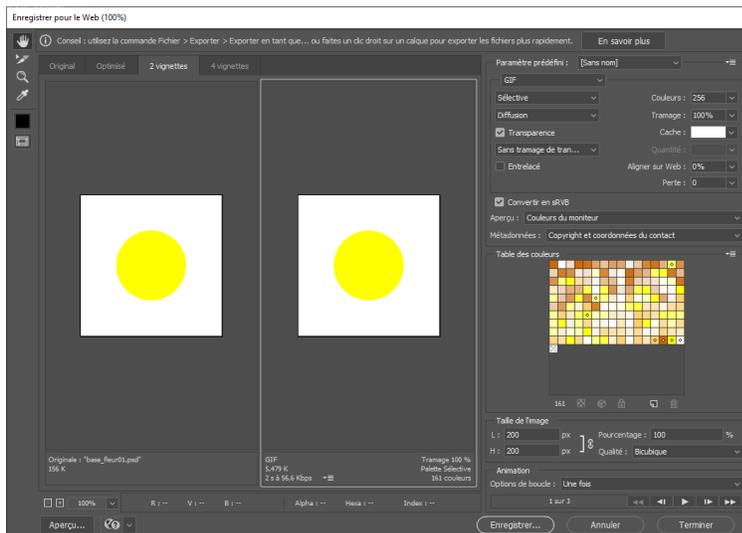
Remarque : Vous pouvez également spécifier le nombre fois ou l'animation va se jouer en sélectionnant **Autre** :



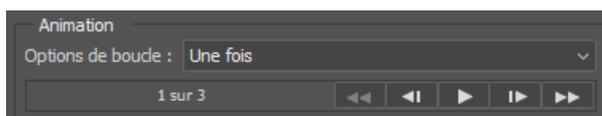
Faites différents tests en changeant également le délai.

- Etape06

Une fois l'animation réalisée > menu Fichier > Exportation > **Enregistrer pour le Web (hérité)...** :



C'est toujours la première image de l'animation qui s'affiche par défaut, mais vous avez la possibilité de jouer l'animation ou bien de faire défiler les images les unes après les autres grâce aux boutons se trouvant en bas et à droite de la boîte de dialogue dans la partie **Animation** :

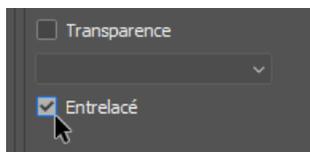




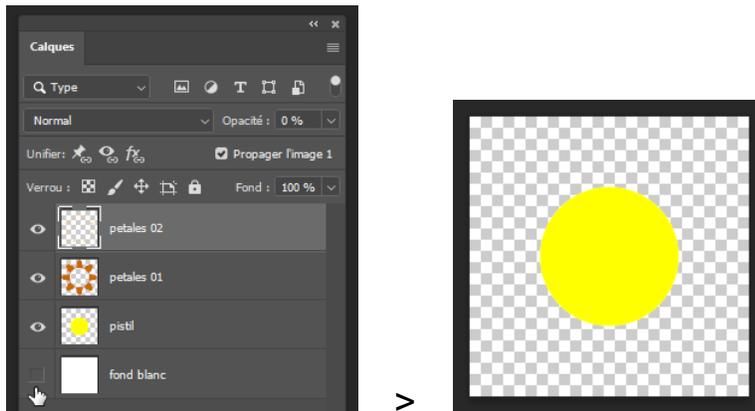
Cette boîte de dialogue représente une autre solution pour optimiser des fichiers pour le Web > elle est principalement utilisée pour l'exportation d'un **GIF animé**.

Remarque : pour toute autre exportation > utilisez plutôt celle vue dans les TP précédents.

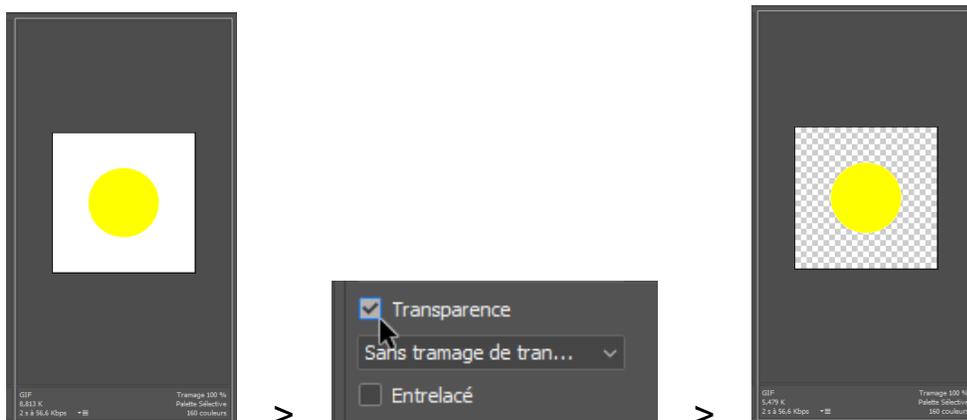
Panneau de droite > laissez les paramètres par défaut à l'exception de l'option **Entrelacé** qui peut être cochée > cette option permet de charger l'animation de manière progressive dans le cas où la connexion est de piètre qualité :



Si vous souhaitez intégrer l'animation sur une couleur d'arrière-plan différente du blanc qui est la valeur par défaut > palette **Calque** > masquer le calque d'arrière-plan afin de laisser apparaître la transparence au sein du fichier symbolisé par le damier :

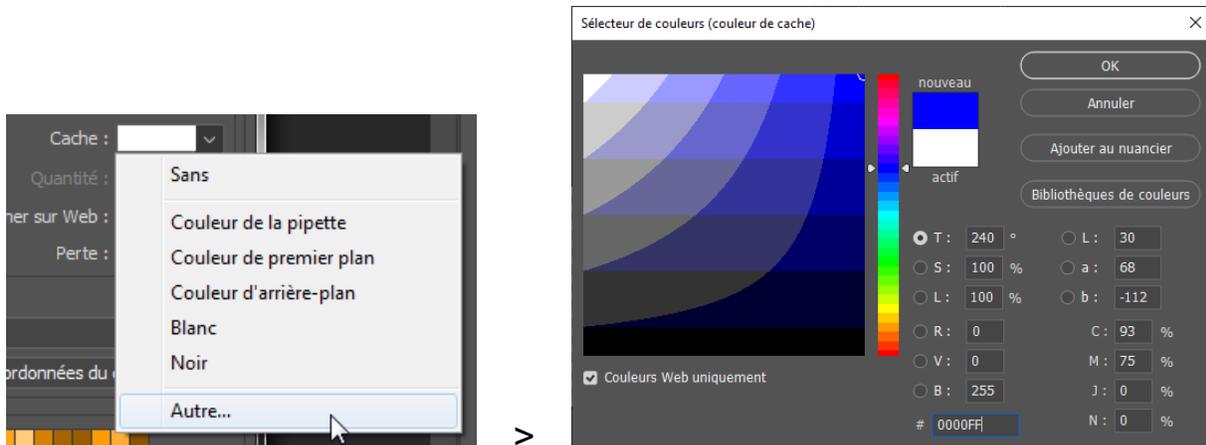


Au sein de la boîte de dialogue **Enregistrer pour le Web** > cocher dans un premier temps l'option suivante afin de supprimer le fond blanc présent par défaut lors d'une optimisation au format **GIF** :

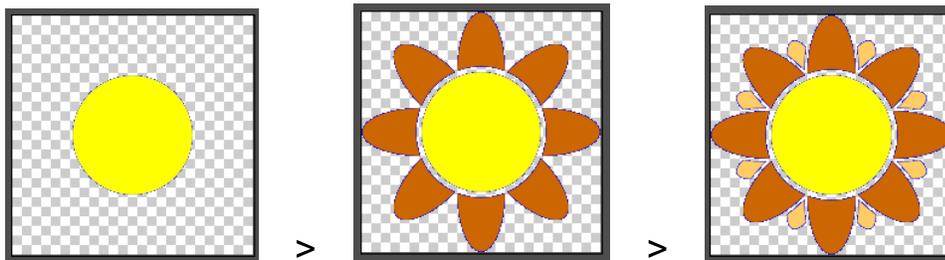




Dans un second temps > choisissez **Autre** dans le menu **Cache** > La fenêtre du sélecteur de couleur apparait (assurez-vous que **couleurs Web uniquement** est cochée) et choisissez une couleur en notant sa référence Web qui se trouve face au champ # > dans cet exemple un bleu **#0000ff** puis validez votre choix :



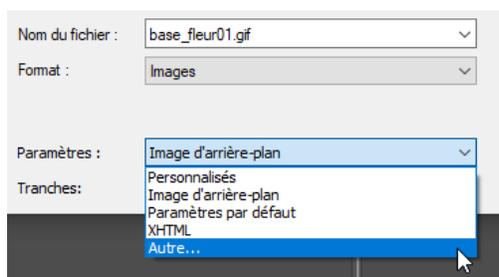
Résultat : la couleur ainsi sélectionnée se mélange avec les pixels transparents se trouvant là où il y a de la transparence dans l'animation, c'est-à-dire en bordure, permettant une incrustation parfaite sur le fond bleu référencé précédemment :



Remarque : la couleur blanche est la couleur par défaut du paramètre **Cache** sachant que le format **GIF** n'accepte qu'un niveau de transparence.

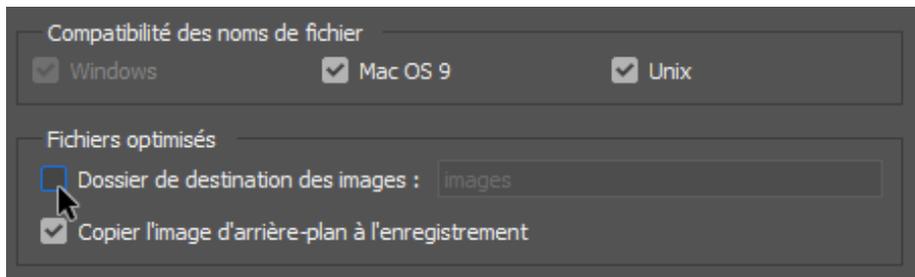
• Etape07

Une fois l'option **Entrelacé** cochée > cliquer sur **Enregistrer...** > dans la boîte de dialogue qui apparait > en regard de **Paramètres** > sélectionnez l'option suivante au sein du menu déroulant :





Une nouvelle fenêtre s'affiche > **Paramètres de sortie** > laissez l'ensemble des paramètres par défaut excepté au sein de la partie **Fichiers optimisés** où vous décochez l'option suivante > ceci évite à **Photoshop** de créer automatiquement un répertoire **images** au sein du dossier que vous allez cibler lors de l'enregistrement > validez cette modification :



Remarque : cette option reste décocher tant que vous ne restaurez pas les préférences par défaut au démarrage du logiciel.

- Etape08

Retour sur la fenêtre d'enregistrement > ciblez le répertoire tp05_PsWeb > site_animgif > **images** > renommer le fichier **fleur01.gif** puis cliquer sur Enregistrer.

Remarque : il est toujours préférable de vérifier que le fichier est enregistré au bon endroit avant de réaliser l'intégration dans la page html.

- Etape09

Ouvrir l'éditeur HTML **VS Code** ou **Dreamweaver** > ciblez le dossier racine **site_animgif** > création du fichier **animgif.html** associé au fichier **animgif.css**.

Remarque : pour la mise en place des différentes balises > choisissez la méthode que vous souhaitez > dans le flux ou en dehors du flux de la page.

- Etape10

Insertion et centrage horizontal de la balise **header** avec les mêmes paramètres de mise en forme que ceux du TP **03** et **04** du texte suivant

L'animation GIF

- Etape11

Insertion et centrage horizontal de la balise **main** > insertion et mise en forme de l'animation **fleur01.gif** associée à un texte, le tout centré horizontalement au sein de la balise **main** :



Remarque : notez qu'il n'y a pas de transparence et que l'arrière-plan de l'animation est blanc > couleur de cache par défaut.

Méthodologie pour réaliser l'animation **Fleur02** (trajectoire avec **opacité**)

- Etape01

Fichier > Ouvrir > **base_fleur01.psd**

Fichier > **Enregistrer sous** et renommer le fichier **base_fleur02.psd**

- Etape02

Visualisation de l'animation **Fleur02** sur le fichier tp06_PsWeb > result_animgif > **animgif.htm**

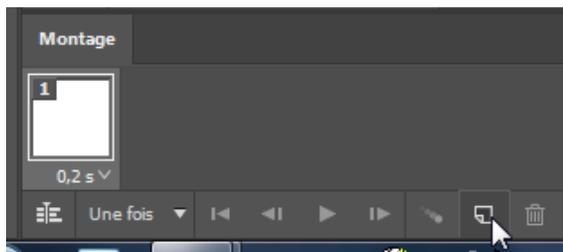
- Etape03

Palette **Montage** > supprimer les images **2** et **3** en les glissant sur l'icône **Poubelle** de la palette > sélection de l'image **1**

Palette **Calques** > vérifiez que tous les calques sont masqués excepté **Pistil** et **fond blanc** > application sur le calque **Pistil** d'une opacité de **0 %**

- Etape04

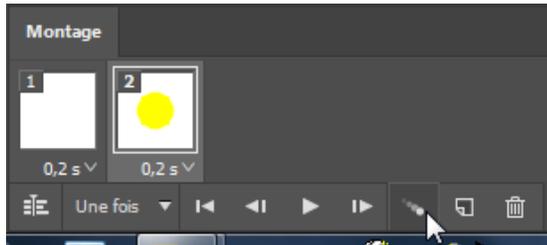
Palette **Montage** > sélection de l'image **1** et duplication :



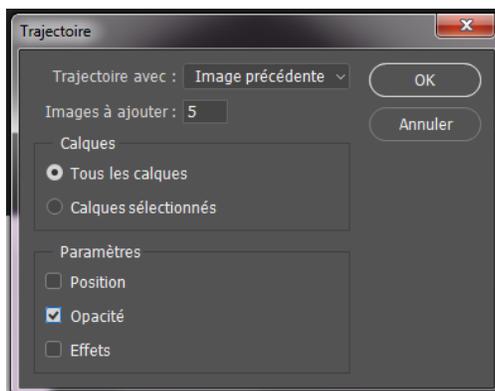
Sélection de l'image **2** > palette **Calques** > application sur le calque **Pistil** d'une opacité de **100 %**

- Etape05

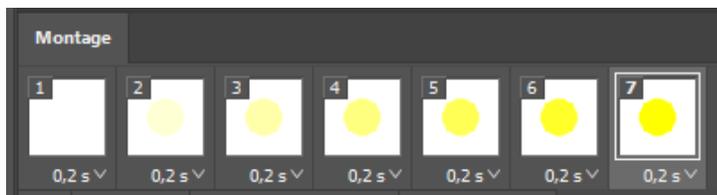
Palette **Montage** > sélection de l'image **1** et cliquez sur l'icône **Trajectoire** :



Dans la boîte de dialogue, sélectionnez les paramètres suivants :



Résultat : **Photoshop** génère 5 images intermédiaires entre l'image 1 et l'image 2 en tenant compte du facteur d'opacité défini précédemment donnant, ainsi, un effet d'apparition du pistil :



- Etape06

Palette **Montage** > sélection de l'image 7 et duplication puis sélection de l'image 8

Palette **Calques** > masquer **Pistil** et afficher **Petales 01** > application sur **Petales 01** d'une opacité de 0 %

- Etape07

Palette **Montage** > sélection de l'image 8 et duplication puis sélection de l'image 9

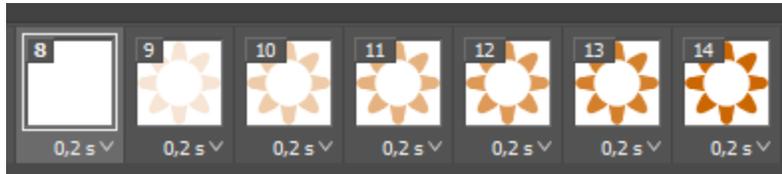
Palette **Calques** > application sur le calque **Petales 01** d'une opacité de 100 %

- Etape08

Palette **Montage** > sélection des images 8 > cliquez sur l'icône **Trajectoire** > appliquez les mêmes paramètres qu'à l'étape 05.



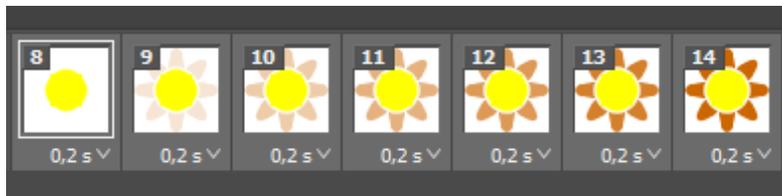
Résultat : **Photoshop** génère 5 images intermédiaires entre l'image **8** et l'image **9** en tenant compte du facteur d'opacité défini précédemment donnant, ainsi, un effet d'apparition des pétales.



- Etape09

Palette **Montage** > sélection de l'image **8** à **14**

Palette **Calques** > affichez le calque **Pistil**.



Remarque : ceci permet d'afficher le pistil et de créer ainsi une continuité dans l'animation.

- Etape10

Réalisation de la même animation avec **Pétales 02**

Remarque : ne pas oublier d'ajouter les calques **Pistil** et **Pétales 01** sur cette dernière portion de l'animation.

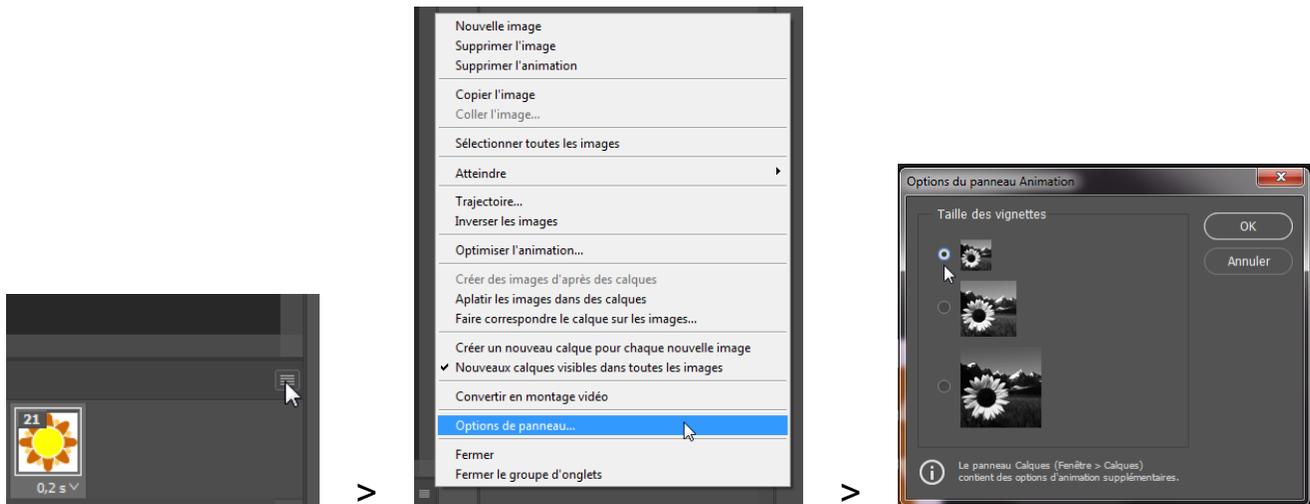
- Etape11

Voici ce que vous devez obtenir au final :



Remarque : pour que les images dans la palette animation prennent moins de place, vous pouvez réduire la taille des vignettes.

Menu contextuel de la palette **Montage** > sélectionnez **Options de la palette Animation** réduire la taille des vignettes par le biais du sous-menu de la palette **Animation** :



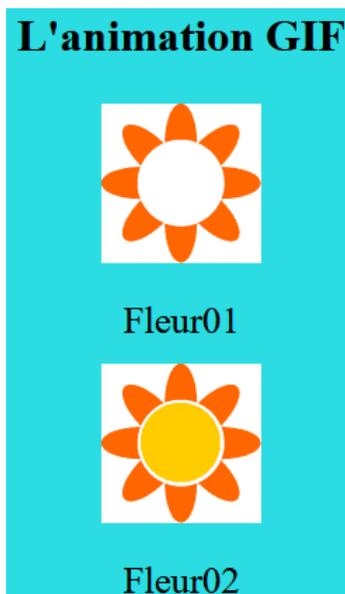
Remarque : pour obtenir plus de fluidité dans l'animation, vous pouvez jouer, soit sur le délai entre chaque image, soit en modifiant le nombre d'étapes dans la fonction trajectoire. Vous pouvez également associer ces deux facteurs.

N'hésitez pas à faire des tests.

- Etape11

Une fois l'animation réalisée, sélectionner Fichier > **Enregistrer pour le Web...** afin d'enregistrer une copie optimisée dans le répertoire tp05_Psweb > site_animgif > **images** que vous appelez **fleur02.gif**.

Intégrer cette nouvelle animation au sein de la page **animgif.htm** :





Méthodologie pour réaliser l'animation **Fleur03** (trajectoire avec **Position**)

- Étape 01

Fichier > Ouvrir > **base_fleur01.psd**

Fichier > Enregistrer sous et renommer le fichier **base_fleur03.psd**

- Étape 02

Visualisation de l'animation **Fleur03** sur le fichier tp06_PsWeb > result_animgif > **animgif.htm**

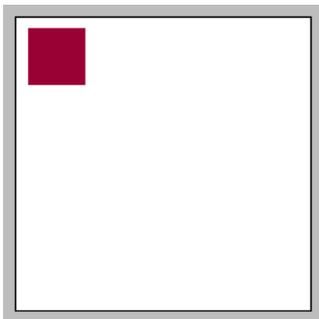
- Étape 03

Palette **Montage** > supprimer les images **2** et **3** > sélectionner l'image **1**

Palette **Calques** > remettre l'opacité des calques **Petales 01** et **02** à **100 %**

Masquer tous les calques exceptés **fond blanc** > création d'un nouveau calque = **forme** > réalisation d'une sélection avec une forme géométrique simple (Rectangle, ellipse...).

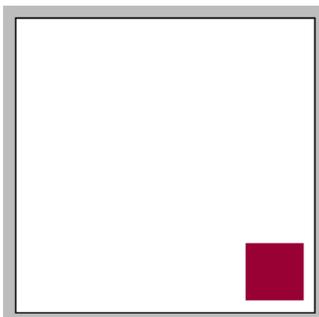
Positionnez cette forme en haut et à gauche de la fenêtre du document :



- Étape 04

Palette **Montage** > sélection de l'image **1** et duplication > sélection de l'image **2**

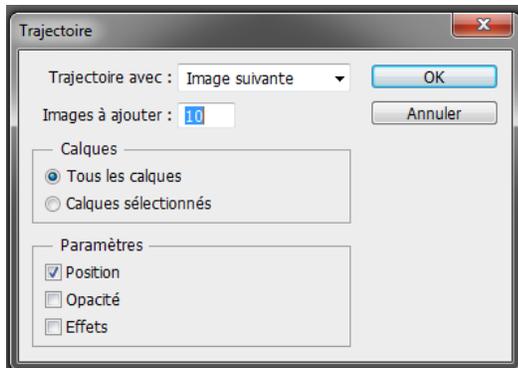
Palette **Calques** > positionnez la forme du calque **forme** en bas et à droite de la fenêtre :





• Étape 05

Palette **Montage** > sélection de l'image **1** et sélection de la fonction **Trajectoire** avec les paramètres suivants :



Résultat : **Photoshop** génère **10** images intermédiaires entre l'image **1** et l'image **2** en tenant compte du déplacement de la forme géométrique définie précédemment.



Remarque : vous pouvez animer plusieurs formes en même temps à condition qu'elles soient chacune sur des calques distincts.

• Étape 06 :

Palette **Montage** > sélection des images **2 à 5**

Palette **Calques** > affichez le calque > **Pistil**

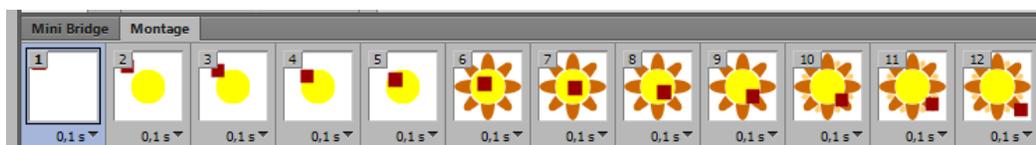
Palette **Montage** > sélection des images **6 à 9**

Palette **Calques** > affichez les calques > **Pistil** et **Petales 01**

Palette **Montage** > sélection des images **10 à 12**

Palette **Calques** > affichez des calques > **Pistil**, **Petales 01** et **Petales 02**

Au final, vous devez obtenir le résultat suivant :





- Étape 07

Sélectionner des images **1 à 12**

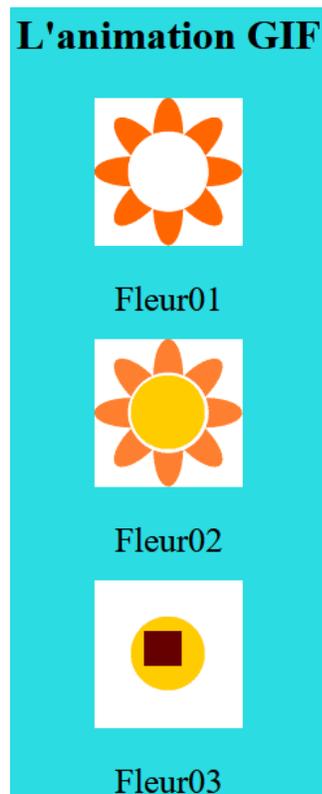
Attribuer un délai de **0,1 s** par image pour rendre l'animation plus fluide

Tester l'animation

- Étape 08

Une fois l'animation réalisée, sélectionner Fichier > Exporter > **Enregistrer pour le Web (hérité)**... afin d'enregistrer une copie optimisée dans le répertoire tp05_PsWeb > site_animgif > **images** appelé **fleur03.gif**

Intégrer cette nouvelle animation au sein de la page **animgif.htm** :



Méthodologie pour réaliser l'animation **Fleur04** (trajectoire avec **Effet**)

- Étape 01

Fichier > Ouvrir > **base_fleur01.psd**

Fichier > Enregistrer sous et renommer le fichier **base_fleur04.psd**

- Étape 02

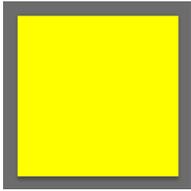
Visualisation de l'animation **Fleur04** sur le fichier tp06_PsWeb > result_animgif > **animgif.htm**



- Étape 03

Palette **Montage** > supprimer les images **2** et **3** > sélectionner l'image **1**

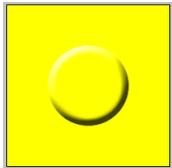
Palette **Calques** > remettre l'opacité des calques **Petales 01** et **02** = **100 %** > masquer tous les calques excepté **Pistil** et **fond blanc** > appliquer la couleur du Pistil sur le calque **fond blanc** :



- Étape 04

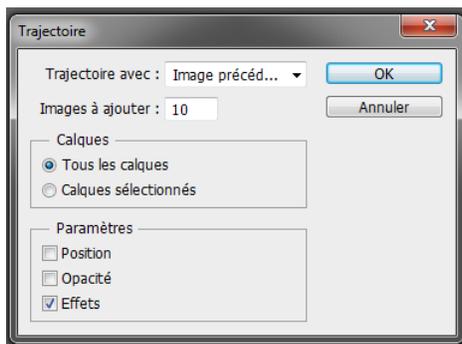
Palette **Montage** > sélection de l'image **1** et duplication > sélection de l'image **2**

Palette **Calques** > appliquer un style de calque sur **Pistil** (dans l'exemple > **Biseautage** et **Estampage**)



- Étape 05

Palette **Montage** > sélection de l'image **1** et sélection de la fonction **Trajectoire** avec les paramètres suivants :



Résultat : **Photoshop** génère 10 images intermédiaires entre l'image **1** et l'image **2** en tenant compte de l'effet de calque défini dans l'image **2**.





- Étape 06

Palette **Montage** > sélectionner les images **1** à **12** > attribuer un délai de **0,1 s** par image pour rendre l'animation plus fluide.

Tester l'animation

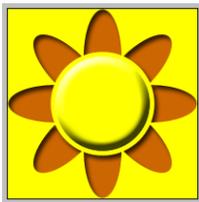
- Étape 07

Sélectionner l'image **12** et afficher le calque **petales 01**.
Dupliquer l'image **12**.

- Étape 08

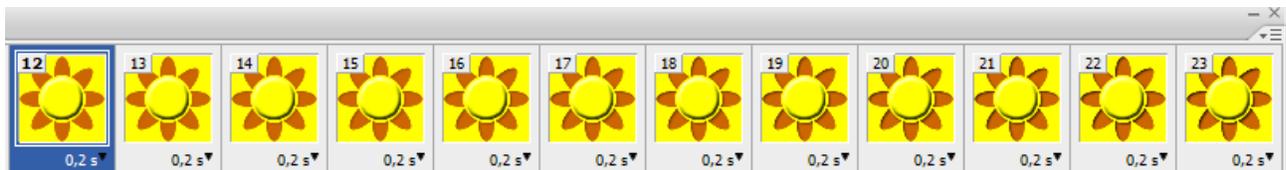
Sélection de l'image **13**.

Palette **Calques** > sélection du calque **Pétales 01** > appliquer un nouveau style de calque (dans l'exemple > **Ombre interne**) :



- Étape 09

Sélection de l'image **12** et sélection de la fonction **Trajectoire** avec des paramètres identiques à l'animation précédente :



- Étape 10

Sélection de l'image **23** et duplication.
Affichez le calque **Pétales 02** sur l'image **24**.

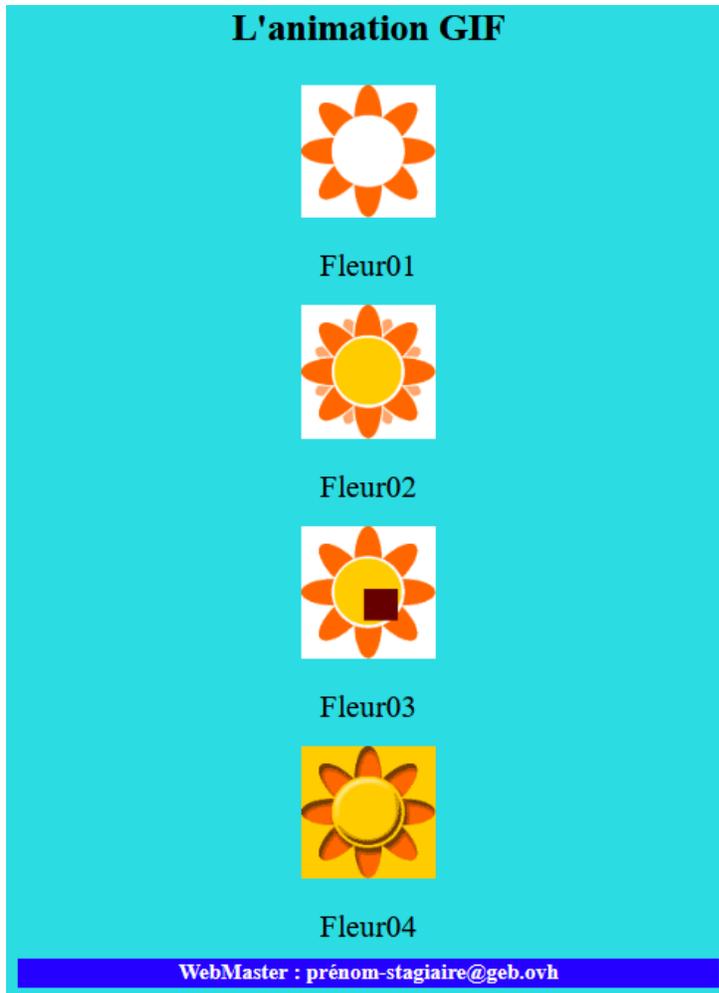
Attribuer un délai de 1s pour l'image **24**.
Tester l'animation

- Étape 11

Une fois l'animation réalisée, sélectionner Fichier > **Enregistrer pour le Web...** afin d'enregistrer une copie optimisée dans le répertoire tp05_PsWeb > site_animgif > **images** appelé **fleur04.gif**

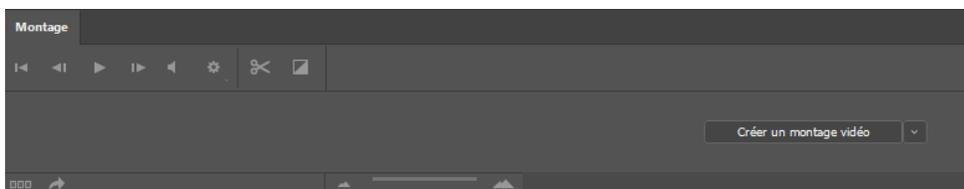


Intégrer cette nouvelle animation au sein de la page **animgif.htm** > il ne vous reste plus qu'à insérer la balise **footer** en reprenant la mise en forme réalisée aux TP **03** et **04** :



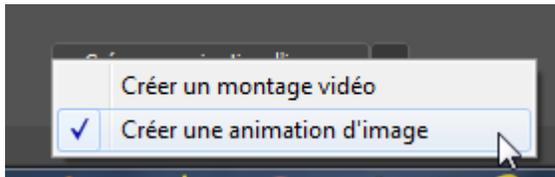
Conclusion

- Le plus important est de concevoir sur le papier un story-board de la future animation. Il faut éviter un format trop grand, ce qui alourdit l'animation et peut nuire à sa fluidité.
- A la création d'un nouveau fichier > la palette **Montage** est vide et n'affiche aucune image :





Le menu, présent en son centre, vous propose un choix entre 2 styles animations :



Sélectionnez > **Créer une animation d'image** puis cliquez sur cette option pour valider votre choix > la palette affiche une image par défaut et l'ensemble des outils présents sur cette palette sont opérationnels :

