

Du mouvement dans vos sites Web !

Animations Web dans MAGIX Web Designer Premium

Remarque : les animations sont uniquement disponibles dans la version Premium.

Les animations Web sont des images animées sur Internet qui peuvent être affichées en trois formats dans les navigateurs. **Flash** est un standard de la société Adobe qui permet de créer des animations. Le **GIF animé** est en quelque sorte son prédécesseur, il permet également d'afficher des animations mais implique de nombreuses restrictions que Flash ne comporte pas. **AVI** est un format vidéo.

Dans MAGIX Web Designer Premium, vous pouvez créer des animations dans ces trois formats, par exemple pour concevoir des bannières animées pour votre site Web. Dans ce chapitre, nous allons vous montrer comment créer des animations dans MAGIX Web Designer à l'aide d'exemples.

Remarques concernant le format Flash

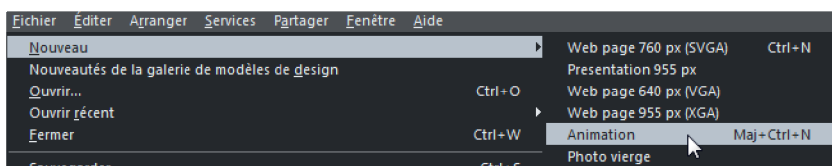
Les animations Flash sont toujours l'une des meilleures possibilités pour produire des séquences animées complexes. Toutefois, ce format est aujourd'hui bien moins accepté qu'il y a quelques années. Cela est dû au fait qu'Apple ne prend pas du tout en charge le format Flash sur ses appareils populaires iPhone et iPad. De même, en novembre 2011, Adobe a arrêté le développement de la technologie Flash pour les périphériques mobiles tels que les smartphones par exemple.

Sachez donc que si vous incorporez une animation Flash dans votre site Web, une partie de vos visiteurs ne pourra certainement pas la visionner. Voyez s'il est possible d'utiliser plutôt un GIF animé ou une image non animée.

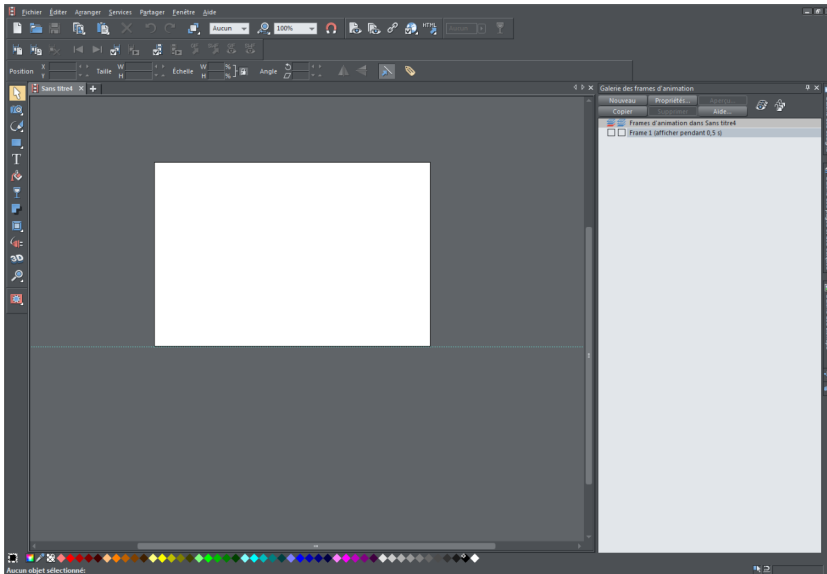
Création d'un document d'animation

Les documents d'animation sont traités différemment des documents de sites Web dans MAGIX Web Designer Premium. Pour cette raison, vous devez définir dès la création d'un nouveau document le type de document que vous souhaitez créer.

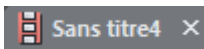
- Pour créer un document d'animation, cliquez dans le menu FICHIER sur le point **NOUVEAU**, puis sur **ANIMATION**.



MAGIX Web Designer Premium ouvre alors un document dans l'affichage animation.

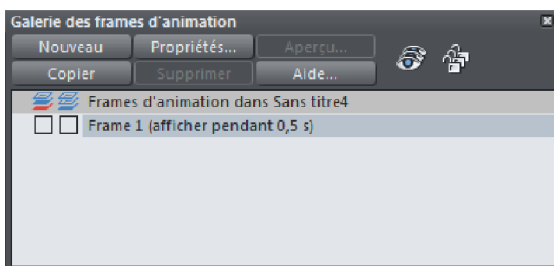


Vous pouvez facilement reconnaître un document d'animation au petit symbole en forme de pellicule de film devant le nom du document.

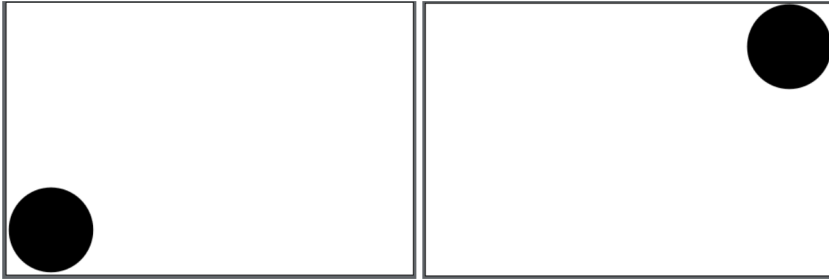


En outre, vous pouvez voir à droite la **GALERIE DES FRAMES D'ANIMATION** qui n'est pas disponible pour les documents de site Web.

Galerie des frames d'animation

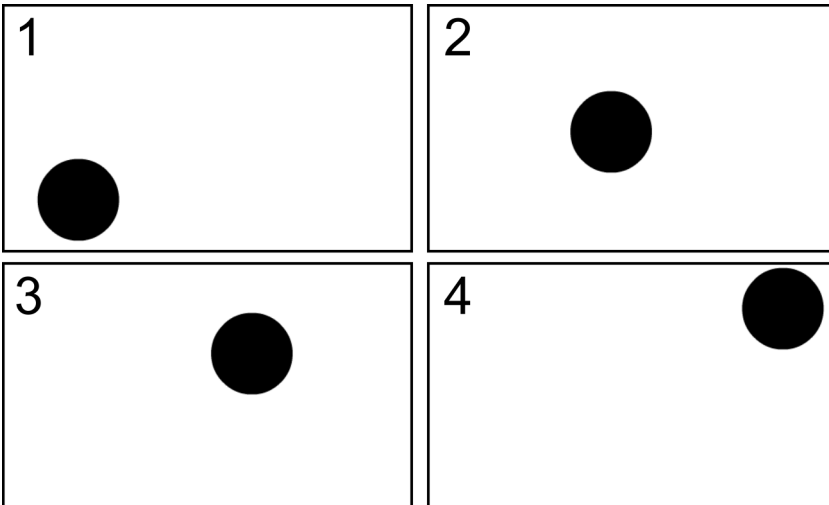


Chaque animation est composée de plusieurs images indépendantes que l'on appelle des **FRAMES**. Ces frames reproduisent certains points de l'animation. On parle également de keyframes ou d'images-clés dans ce contexte. Si vous souhaitez par exemple déplacer un cercle situé en bas et à gauche d'une image vers le haut et la droite, la première frame doit afficher le cercle en bas et à gauche et la deuxième frame doit afficher le cercle en haut et à droite.



La frame 1 et la frame 2 dans cet exemple très simple

Dès que vous exportez l'animation au format Flash ou que vous affichez un aperçu Flash, MAGIX Web Designer Premium calcule toutes les images intermédiaires automatiquement, de sorte que vous obtenez un mouvement fluide partant du coin inférieur gauche pour rejoindre le coin supérieur droit.



Exemple de quatre images intermédiaires que MAGIX Web Designer Premium calcule automatiquement. En fonction de la durée de l'animation, vous pouvez avoir bien plus que ces quatre images intermédiaires.

Remarque : le calcul des images intermédiaires n'a lieu que pour le format Flash. Pour les GIF animés, les frames sont juste affichées les unes après les autres.

Nous allons maintenant voir comment créer une telle animation simple.

Création d'une animation simple

En principe, Flash propose les possibilités suivantes pour animer des objets :

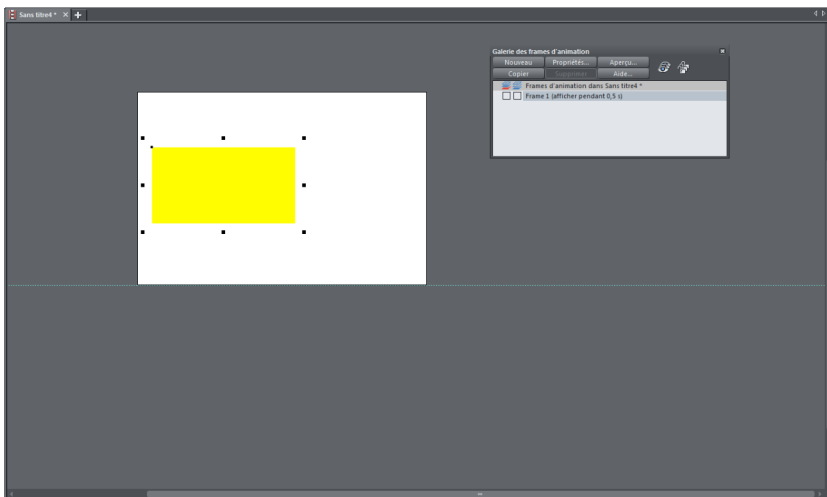
- ▶ **Déplacement** : vous pouvez déplacer des objets d'une position à une autre.
- ▶ **Redimensionnement**, c'est-à-dire l'agrandissement ou le rétrécissement d'objets
- ▶ **Compression ou inclinaison**, c'est-à-dire la déformation d'objets
- ▶ **Rotation** d'objets
- ▶ **Transparence**, sachant qu'il est uniquement possible de modifier la transparence globale d'un objet Il n'est pas possible d'animer des dégradés de transparence.
- ▶ **Modification des couleurs**

Il est également possible de combiner les modifications citées ci-dessus.

Faisons un essai avec une animation assez facile : nous voulons déplacer un rectangle jaune, et au cours du déplacement, sa couleur doit passer au rouge puis pâlir, c'est-à-dire devenir transparente.

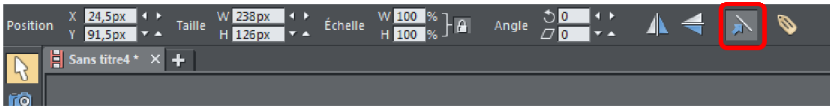
Première frame

- ▶ Dans le document d'animation, dessinez un rectangle jaune sur l'espace de travail blanc.

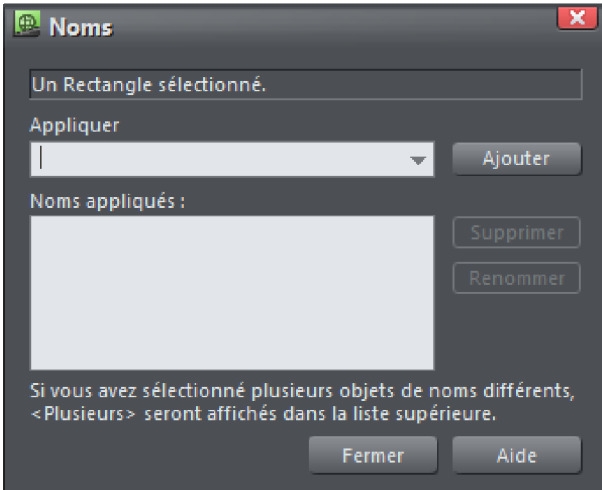


Chacun des éléments à animer, dans notre cas uniquement le rectangle jaune, doit porter un nom spécifique.

- ▶ Pour nommer votre objet, sélectionnez-le puis cliquez sur le bouton des noms dans la barre d'info de l'outil de sélection.



La boîte de dialogue NOMS s'ouvre.



► Sous NOM, saisissez un nom parlant pour votre objet.



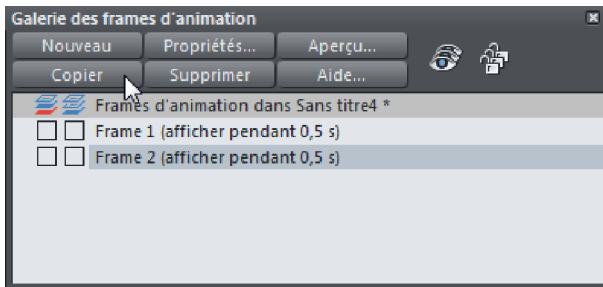
- Cliquez ensuite sur AJOUTER.
- Fermez la boîte de dialogue en cliquant sur le bouton FERMER.

Remarque : donnez toujours un nom aux objets dans la première frame afin de ne plus avoir qu'à les copier pour les autres frames. Vous pouvez également rouvrir la boîte de dialogue NOMS à tout moment ultérieurement pour attribuer un nom à des objets.

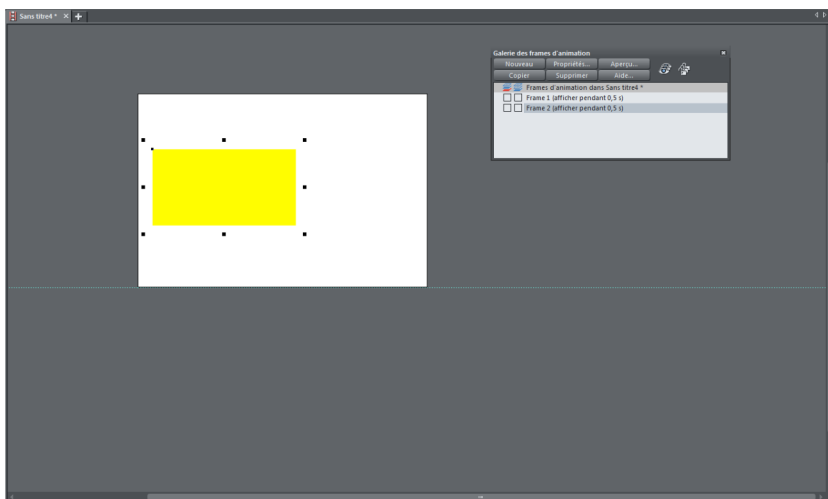
Deuxième frame

Pour la deuxième frame, il faut maintenant réaliser le changement de couleur et de position du rectangle. Pour cela, il faut copier la première frame dans la GALERIE DES FRAMES D'ANIMATION.

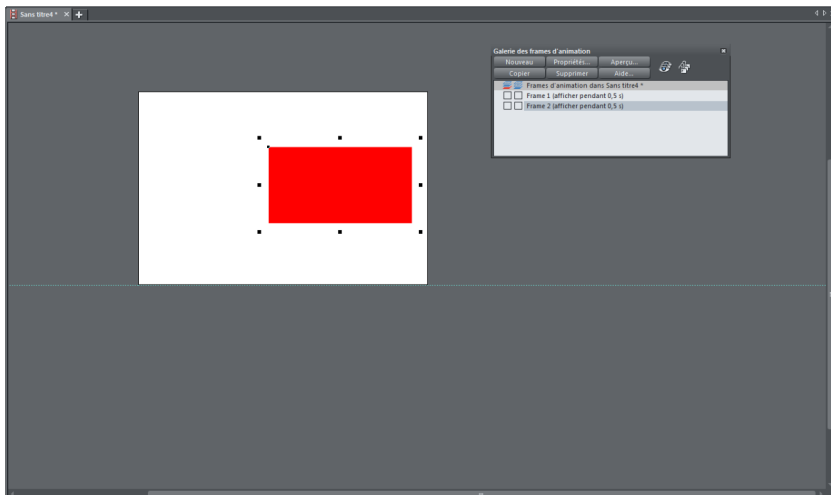
- Dans la GALERIE DES FRAMES D'ANIMATION, cliquez sur COPIER.



La deuxième frame est tout d'abord identique à la première.



- Éditez maintenant le rectangle. Déplacez-le et configurez la couleur rouge comme couleur de remplissage.



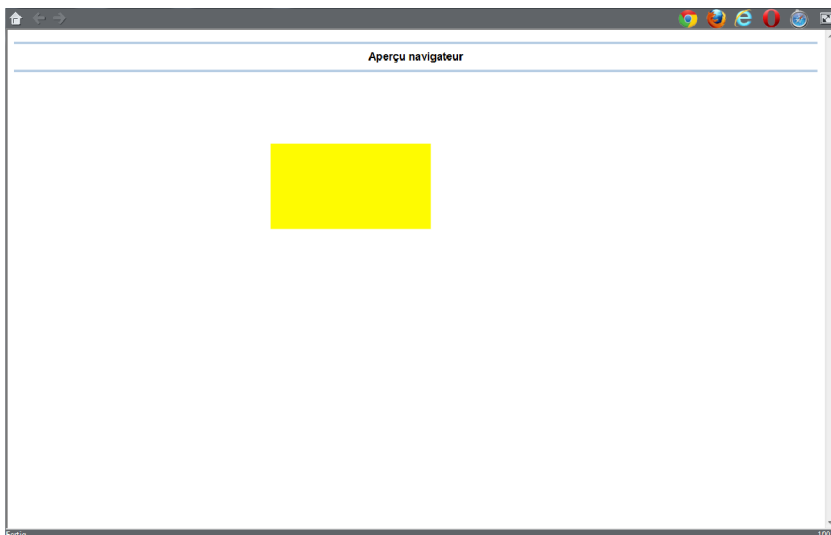
Aperçu de l'animation

Dans la barre d'icônes supérieure, vous disposez de deux boutons pour produire un aperçu de l'animation.

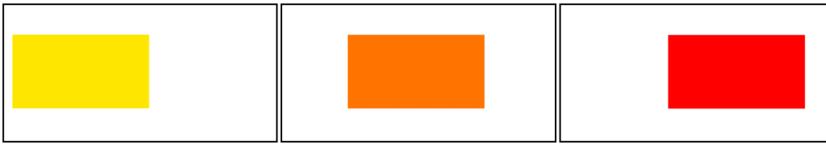


Le bouton de gauche produit un aperçu de GIF animé, celui de droite un aperçu Flash.

- Cliquez sur le bouton Flash (SWF) pour ouvrir la fenêtre d'aperçu.



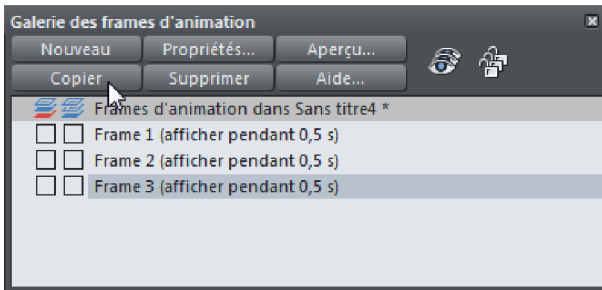
Vous y voyez l'animation qui est lue en boucle et vous pouvez voir le changement de couleur.



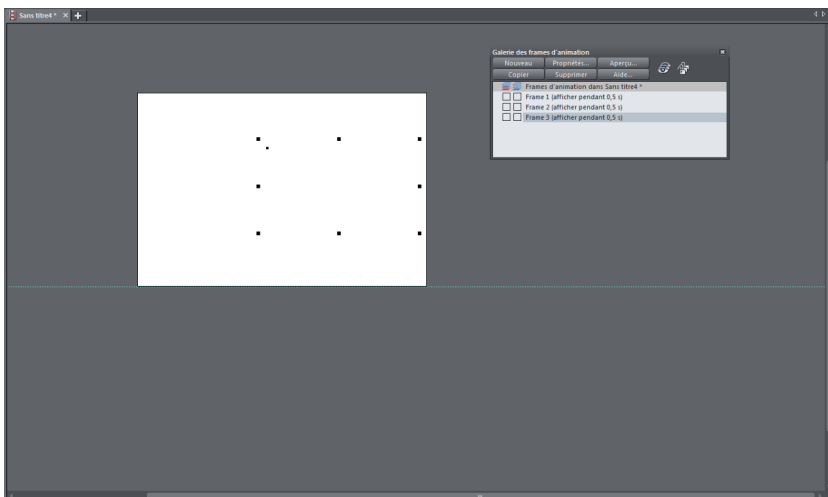
Troisième frame

Dans la troisième frame, nous allons faire pâlir le rectangle rouge qui doit devenir complètement transparent.

- Pour cela, copiez la deuxième frame dans la GALERIE DES FRAMES D'ANIMATION.



- Dans la troisième frame, configurez la transparence d'objet sur 100 % à l'aide de l'OUTIL DE TRANSPARENCE (bien évidemment, le rectangle est alors invisible).



Ici aussi, vous pouvez lancer l'aperçu de l'animation. L'objet se déplace tout d'abord sur l'écran en changeant de couleur. Ensuite, il pâlit.



Vous venez de créer votre première animation simple !

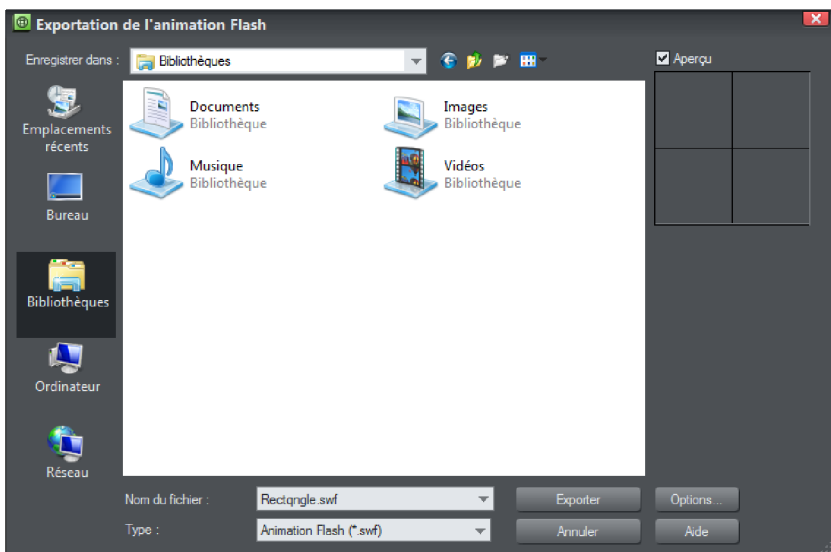
Exportation d'animation

Le moyen le plus rapide d'exporter une animation est d'utiliser les deux boutons situés dans la barre d'icônes supérieure.



Le bouton de gauche permet d'exporter un GIF animé. Avec un GIF, vous ne voyez qu'une frame après l'autre, sans animation entre les frames. Le bouton droit permet d'exporter une animation Flash au format SWF.

- ▶ Cliquez sur le bouton droit.
- ▶ Dans la boîte de dialogue qui apparaît, saisissez un nom pour votre fichier SWF.



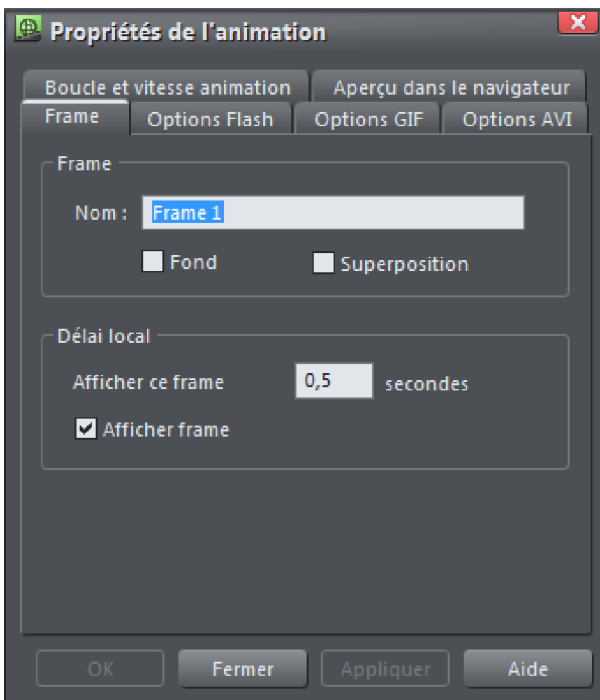
- ▶ Cliquez sur **EXPORTER**.

Vous pouvez maintenant utiliser le fichier ainsi créé dans d'autres programmes de création de sites Internet ou dans MAGIX Web Designer, mais nous y reviendrons plus tard (voir page 297).

Options avancées de la galerie des frames d'animation

Le bouton **PROPRIÉTÉS** de la galerie des frames d'animation permet de configurer d'autres paramètres pour chacune des frames.

► Pour cela, sélectionnez d'abord la frame puis cliquez sur **PROPRIÉTÉS**.



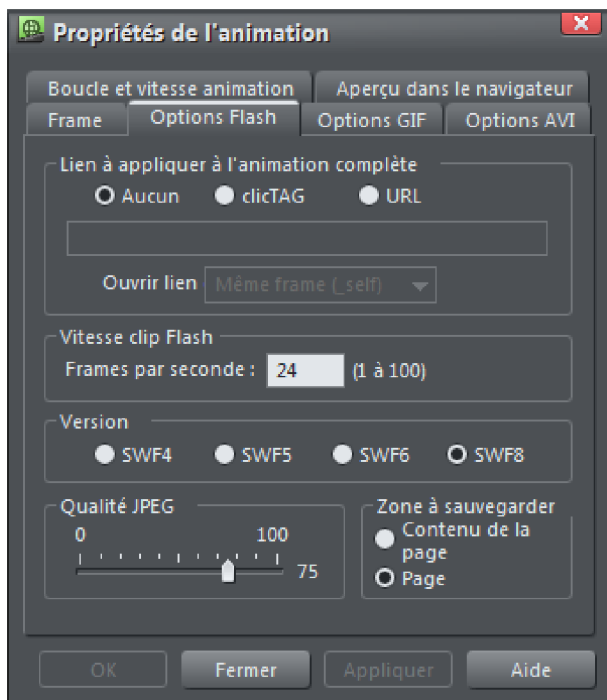
Par défaut, l'onglet **FRAME** s'affiche. Vous pouvez y définir le nom de la frame sélectionnée et indiquer si elle doit être affichée **EN FOND** sans modification après son apparition jusqu'à la fin de l'animation entière. L'option **SUPERPOSITION** assure que la frame est affichée avec la frame précédente sur toute la durée de son temps d'affichage, puis qu'elle disparaît ensuite.

La zone **DÉLAI LOCAL** est plus importante car vous pouvez y configurer la durée d'affichage des frames, donc de l'animation.

Options Flash

L'onglet suivant comporte les **OPTIONS FLASH**. Vous devez en tous les cas utiliser cet onglet si vous comptez exporter votre animation au format Flash.

Remarque : nous nous consacrerons plus tard (voir page 301) aux deux onglets **OPTIONS GIF** et **OPTIONS AVI**.

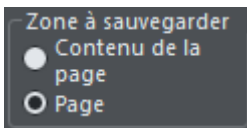


Les options figurant sous **LIEN À APPLIQUER À L'ANIMATION COMPLÈTE** sont très importantes, surtout pour les bannières Flash. Vous pouvez indiquer ici une URL à laquelle l'animation entière renvoie si l'internaute clique dessus. En règle générale, il suffit de sélectionner **CLICTAG**. Vous pourrez alors indiquer une URL ultérieurement dans votre document de site Web dans **MAGIX Web Designer Premium**, à laquelle l'animation renverra (voir page 297). Cela dit, si vous connaissez déjà l'adresse et qu'elle ne changera pas, vous pouvez la saisir directement en sélectionnant l'option **URL**.

Dans la zone située en dessous, indiquez le nombre d'images par seconde. En règle générale, plus il y a d'images par seconde, plus le mouvement sera fluide. Mais puisque de toute manière l'œil humain n'est pas capable de percevoir plus de 15 à 20 images par seconde, les 24 images par seconde paramétrées par défaut sont la plupart du temps suffisantes.

Sous **VERSION**, sélectionnez la version Flash (SWF4 à SWF8) sous laquelle vous souhaitez enregistrer votre animation. En principe, vous pouvez sélectionner **SWF8** sans problème car cette version a été lancée en 2005 et devrait donc entretemps être prise en charge partout.

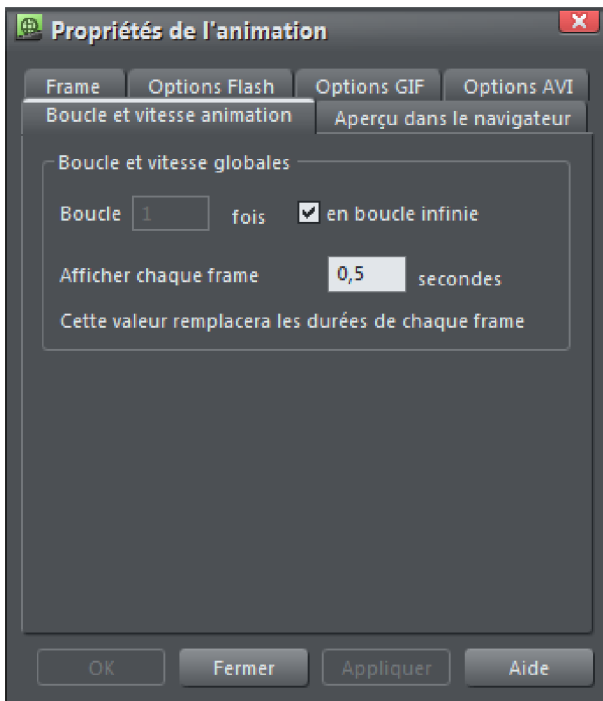
La **QUALITÉ JPEG** est uniquement pertinente si vous intégrez des photos dans vos animations. Une qualité de 75 offre en général un bon rapport entre taille de fichier et qualité. Si jamais vous n'êtes pas satisfait du résultat, vous pouvez augmenter la qualité.



Les options situées sous **ZONE À SAUVEGARDER** sont également importantes. Ici, cochez **PAGE** pour que la totalité de la zone blanche soit exportée. La plupart du temps, personne ne souhaite faire cela car l'animation Flash prend alors trop de place. Sélectionnez donc de préférence **CONTENU DE LA PAGE** pour réduire l'animation aux objets qu'elle comporte. Toutes les zones non occupées par des objets sont alors coupées lors de l'exportation.

Boucle et vitesse animation

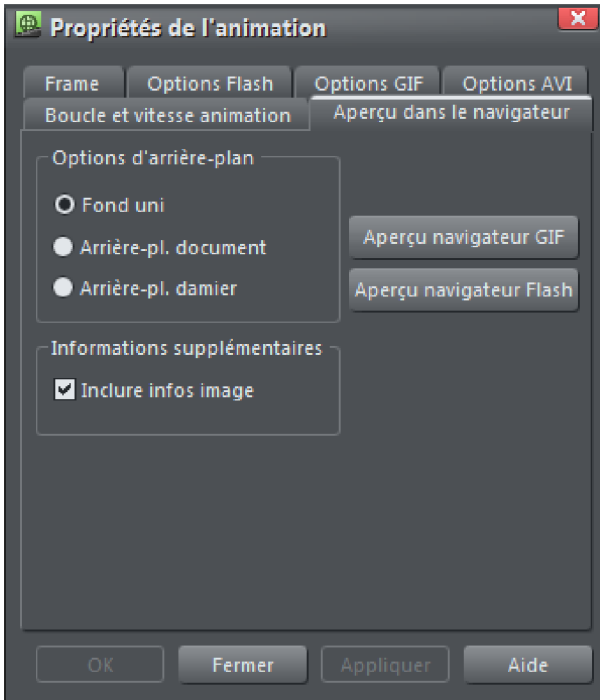
L'onglet **BOUCLE ET VITESSE ANIMATION** est surtout intéressant pour la configuration du nombre de répétitions de l'animation.



Cet onglet vous permet de lire l'animation en **BOUCLE** ou de définir combien de fois elle doit être répétée. Pour cela, vous devez tout d'abord décocher l'option **EN BOUCLE INFINIE**. En outre, vous pouvez définir la longueur de toutes les frames de manière globale. Cependant, ne le faites que si vous souhaitez que toutes les frames aient la même longueur.

Aperçu dans le navigateur

APERÇU DANS LE NAVIGATEUR est le dernier onglet important pour les animations Flash.



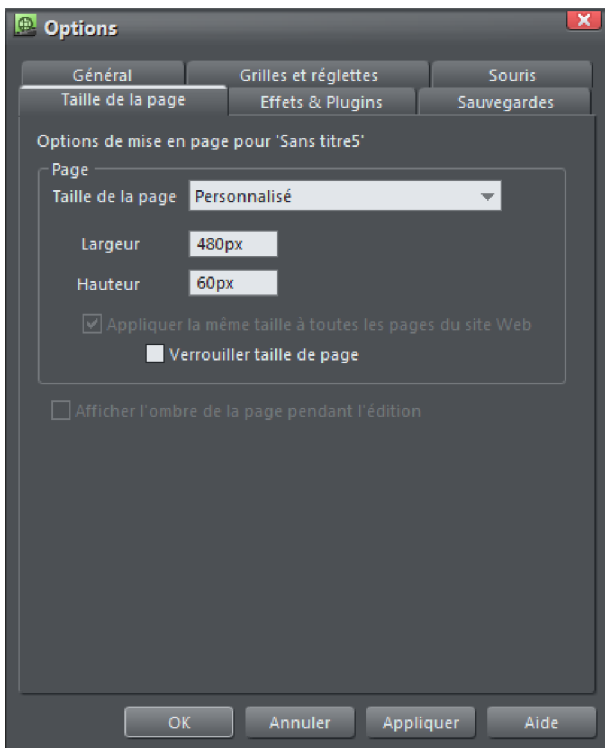
Les options disponibles ici se réfèrent cependant uniquement à l'aperçu de l'animation dans un navigateur (voir page 280). Vous pouvez configurer l'arrière-plan de l'animation et définir si MAGIX Web Designer Premium doit afficher des informations supplémentaires (la taille par exemple) sur l'animation lors de la lecture de l'aperçu.

Création de bannières Flash

Nous en arrivons à un cas d'utilisation pratique et fréquent : la création d'une bannière Flash. Les bannières sont en général utilisées à des fins publicitaires. Elles peuvent être horizontales ou verticales et sont incorporées sur les bords de sites Web (le plus souvent en haut ou sur le bord droit). Dans notre exemple, nous partons du principe qu'une entreprise souhaite concevoir une bannière pour ensuite l'intégrer à un site Web.

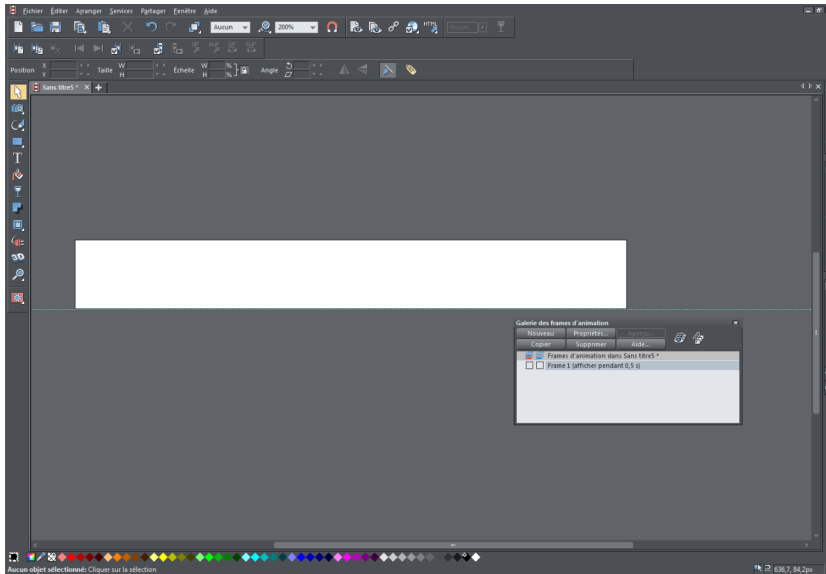
Création d'un document

- ▶ Ouvrez d'abord un nouveau document d'animation depuis le menu **FICHIER > NOUVEAU > ANIMATION**.
- ▶ Ouvrez maintenant **OPTIONS PAGES**, également dans le menu **FICHIER**.



- ▶ Dans cette boîte de dialogue, sélectionnez **PERSONNALISÉ** pour la taille de la page puis sous **LARGEUR** et **HAUTEUR** les dimensions que vous souhaitez donner à votre bannière. Nous prenons par exemple 480 x 60 pixels.

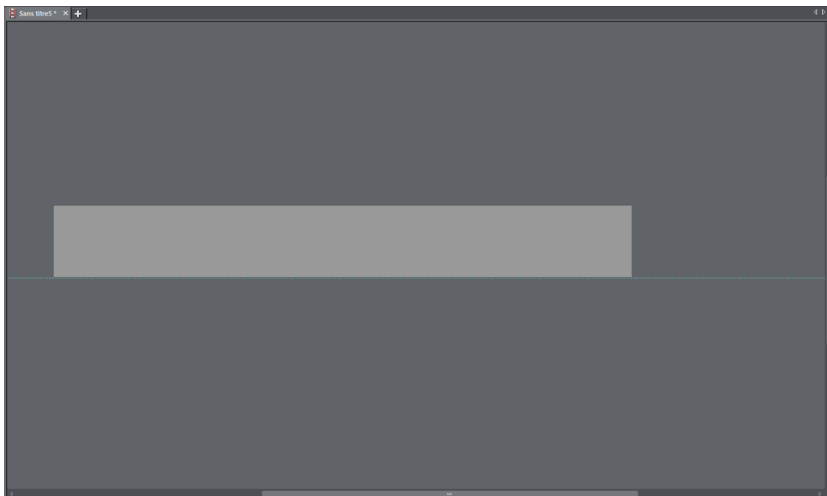
Remarque : la configuration exacte des dimensions de la page est nécessaire car nous souhaitons faire passer sur la bannière des objets provenant de l'extérieur de l'image.



Document de bannière vide avec sa première frame

Création d'un arrière-plan

La première étape de la création d'une bannière doit être le choix d'une frame d'arrière-plan. Tout d'abord, décidez si l'animation doit se dérouler sur un fond transparent ou sur un fond d'une couleur spécifique. Si vous souhaitez avoir une certaine couleur de fond, vous devez tout d'abord dessiner un rectangle de la couleur désirée qui recouvre l'ensemble de la zone du document.



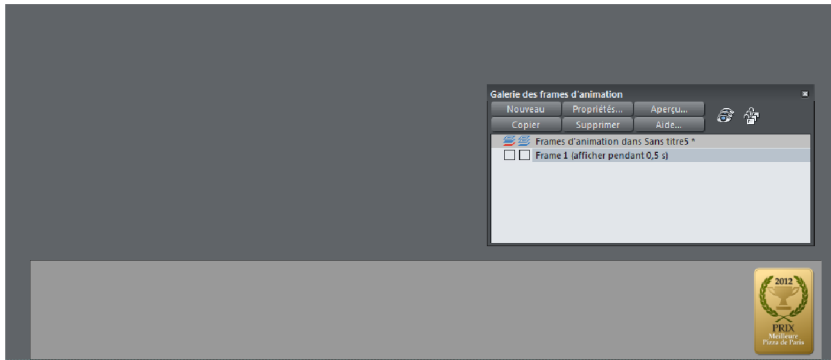
Rectangle gris en tant qu'arrière-plan

Souvent, l'utilisateur souhaite que l'arrière-plan soit composé d'objets. Afin de rester simples, nous allons utiliser la GALERIE DES DESIGNS et placer ce logo de vainqueur de test sur le côté droit de notre bannière.



Bien sûr, vous pouvez aussi utiliser toute autre fichier image ou photo.

- Rétrécissez l'image que vous souhaitez utiliser jusqu'à une taille appropriée puis placez-la sur l'arrière-plan de la bannière.



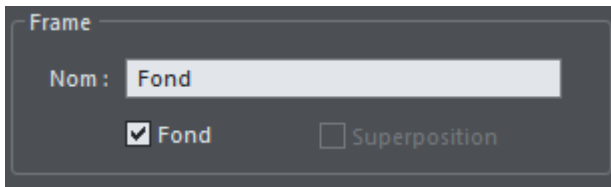
De cette manière, vous pouvez encore ajouter d'autres éléments si vous le souhaitez.



Arrière-plan de bannière terminé

- Maintenant, dans la GALERIE DE FRAMES D'ANIMATION, cliquez sur le bouton PROPRIÉTÉS.

- Saisissez « Arrière-plan » en tant que **NOM** et cochez la case **FOND**.



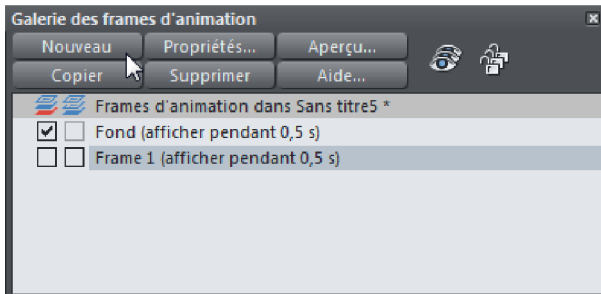
- Cliquez sur **OK** pour fermer la boîte de dialogue des **PROPRIÉTÉS DE L'ANIMATION**.

L'arrière-plan apparaît automatiquement dans chaque frame.

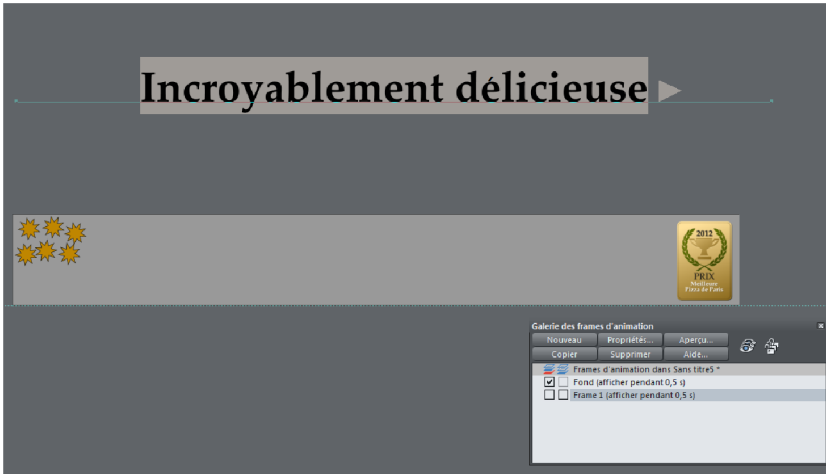
Passage de texte dans l'image

Une animation typique de bannière : le passage d'un texte qui arrive d'un côté, reste un peu au centre puis ressort de l'image de l'autre côté. Nous allons maintenant fabriquer cette animation.

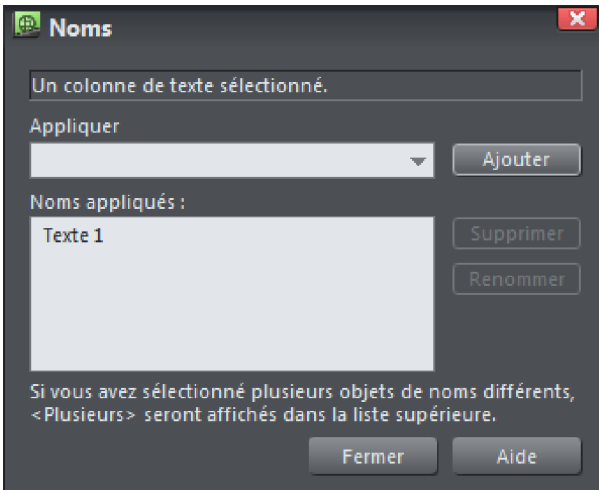
- Créez en premier lieu une première frame depuis la **GALERIE DES FRAMES D'ANIMATION** en cliquant sur le bouton **NOUVEAU**.



- Si ce nom n'a pas été donné automatiquement, cliquez sur le bouton **PROPRIÉTÉS** et nommez la frame « Frame 1 ».
- Maintenant, en utilisant l'outil texte (voir page 33), créez à l'extérieur de la zone d'arrière-plan le texte que vous souhaitez faire passer à travers l'image. Définissez également la taille, la couleur et la police.

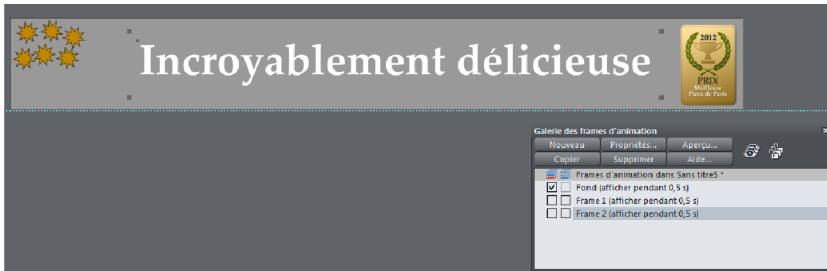


- ▶ Passez à l'outil de sélection et sélectionnez l'objet texte.
- ▶ Attribuez un nom parlant à l'objet texte en cliquant sur le bouton des noms dans la barre d'info, puis cliquez sur AJOUTER dans la boîte de dialogue NOMS.

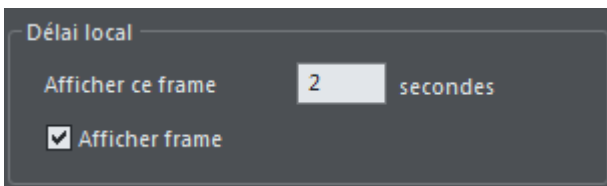


- ▶ Fermez la boîte de dialogue NOMS.
- ▶ Copiez la frame dans la GALERIE DES FRAMES D'ANIMATION.

- Maintenant, déplacez le texte de sorte à ce qu'il apparaisse sur la bannière.



- Ouvrez les options pour la deuxième frame dans les **PROPRIÉTÉS** et indiquez une durée d'affichage de 2 secondes afin que le texte reste affiché.



- Afin que le texte reste vraiment affiché 2 secondes au même endroit, copiez la frame sans modifier la position du texte. La frame 3 est donc identique à la frame 2.
- Cela dit, pour la frame 3, vous devez à nouveau réduire la durée d'affichage, par exemple à 0,5 seconde.



- Copiez la frame une nouvelle fois et pour la quatrième frame, faites sortir le texte de l'image.



Si vous lancez un aperçu maintenant, vous pouvez voir comme votre texte entre dans la bannière, y reste un instant puis en ressort.



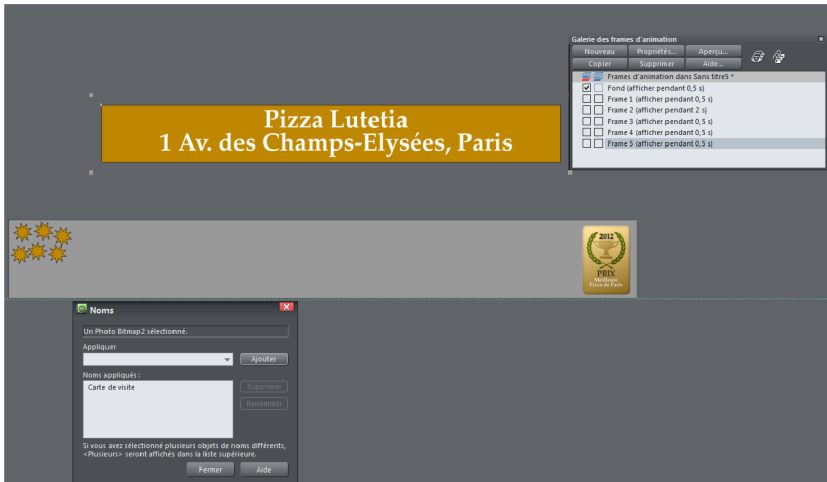
Vous pouvez répéter ces étapes à volonté pour tous les textes que vous souhaitez afficher sur votre bannière.

Animation de fin

Pour conclure une animation, il est toujours judicieux d'utiliser un effet se distinguant des images précédentes. Dans notre exemple, nous voulons faire entrer une sorte de carte de visite dans l'image puis la faire disparaître lentement.

- Créez tout d'abord dans une nouvelle frame l'objet devant constituer la fin de l'animation puis nommez-le.

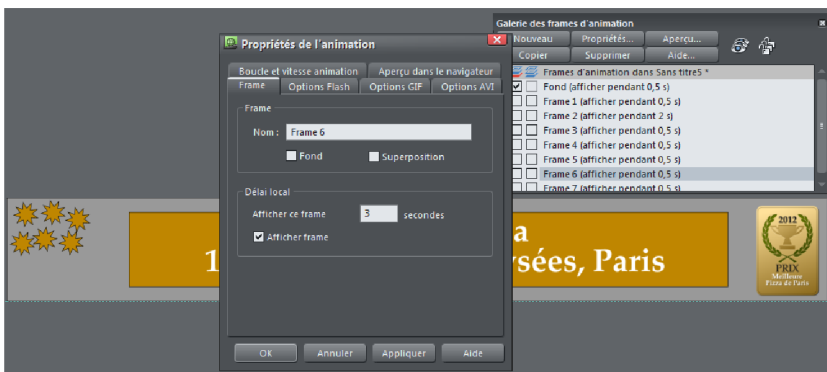
Remarque : afin que l'effet de transparence fonctionne à la fin, il doit s'agir d'une image matricielle. Si vous venez de créer l'objet, exportez-le (par exemple au format JPEG ou PNG) puis réimportez-le.



► Copiez la frame et dans la frame suivante, déplacez l'objet vers l'arrière-plan.

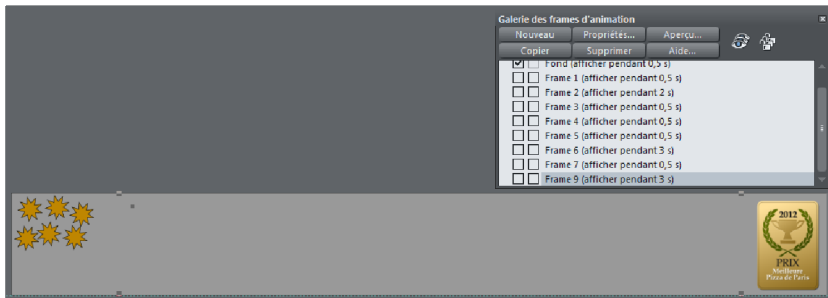


► Dans les PROPRIÉTÉS, paramétrez à nouveau quelques secondes pour la durée d'affichage puis copiez la frame.



► Copiez maintenant à nouveau la dernière frame pour pouvoir configurer la dernière animation.

► Définissez 100 % de transparence pour votre objet final.

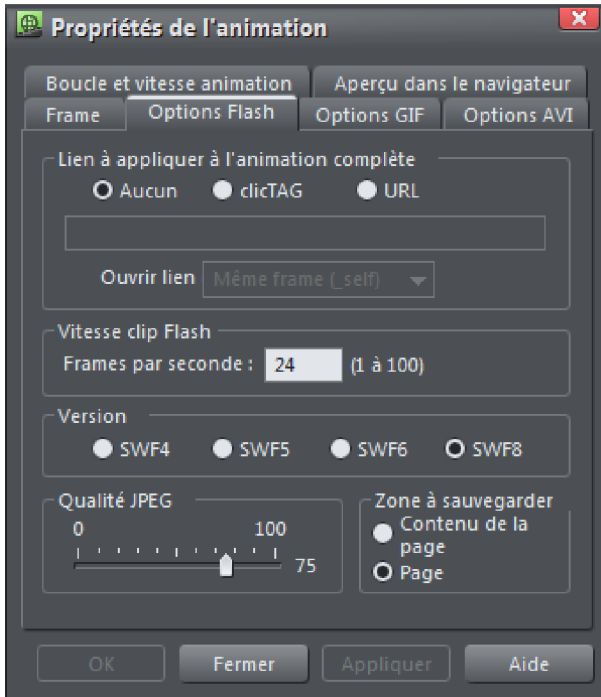


L'animation est maintenant terminée.



Préparation d'un renvoi

En général, une bannière sert à attirer l'attention sur un autre site Web ou sur une offre spéciale sur votre propre site Web. Bien sûr, il faut que le visiteur puisse directement cliquer sur la bannière pour pouvoir accéder directement à la page concernée. Pour cela, nous avons besoin de l'onglet **OPTIONS FLASH** de la boîte de dialogue des **PROPRIÉTÉS DE L'ANIMATION**.



Si vous connaissez déjà l'URL exacte pour la bannière, saisissez-la sous **URL**. Dans tout autre cas, sélectionnez **CLICTAG**. Cela vous permet d'indiquer l'URL ultérieurement dans votre document de site Web.

- Exportez (voir page 282) ensuite votre animation.

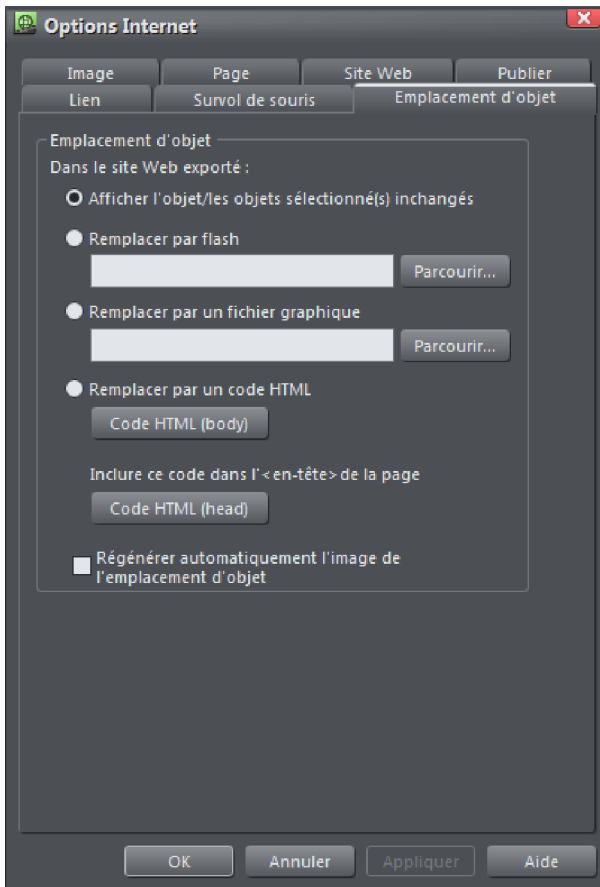
Utilisation de bannières Flash dans MAGIX Web Designer Premium

Dans MAGIX Web Designer Premium, l'incorporation de bannières Flash se fait à l'aide de la fonction d'emplacements d'objets (voir page 260). Cela signifie que vous devez tout d'abord créer un emplacement d'objet que le programme remplacera par votre bannière dans le site Web finalisé.

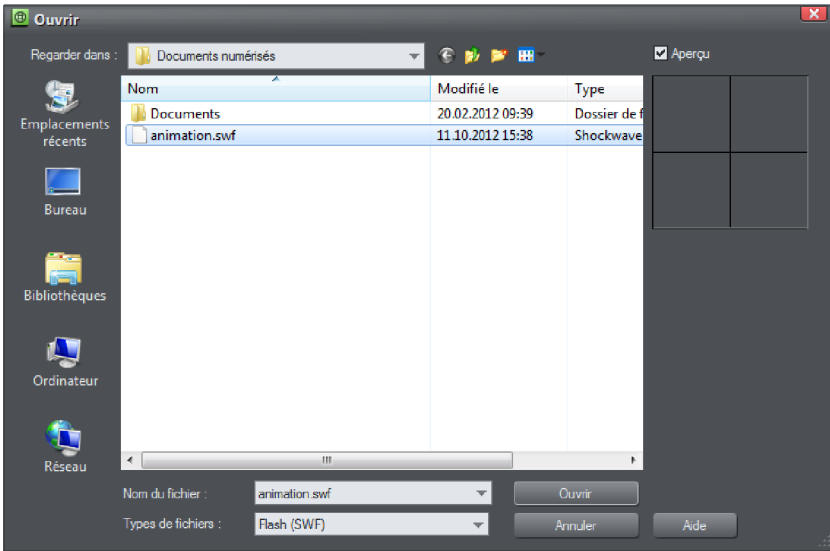
- Créez sur votre site Web un rectangle aux dimensions de votre bannière.



- Ensuite, rendez-vous dans **SERVICES > PROPRIÉTÉS WEB** pour ouvrir la boîte de dialogue des **PROPRIÉTÉS WEB** puis cliquez sur l'onglet **EMPLACEMENT D'OBJET**.



- ▶ Sous **REPLACER PAR FLASH**, cliquez sur **PARCOURIR**.
- ▶ Dans la boîte de dialogue qui s'ouvre, sélectionnez votre fichier Flash.



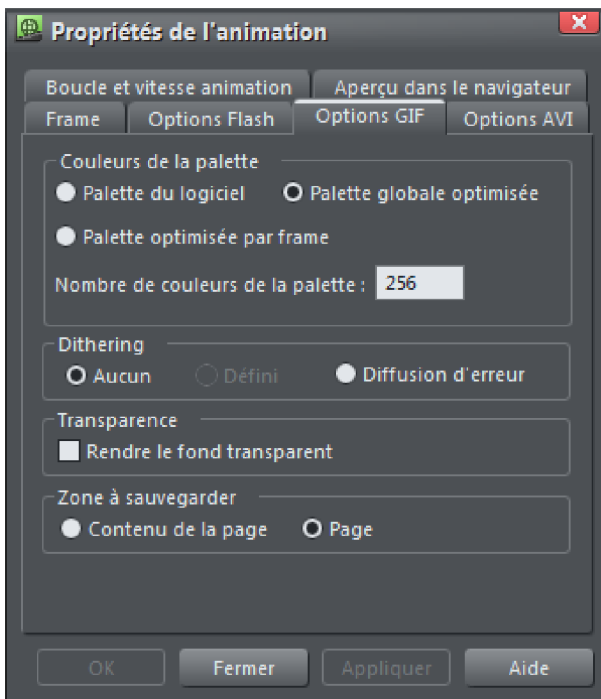
- ▶ Le cas échéant, passez à l'onglet LIENS et saisissez l'URL de la page à laquelle l'animation doit renvoyer. (Cette étape est uniquement nécessaire si vous avez préalablement coché la case CLICTAG.)
- ▶ Fermez la boîte de dialogue des propriétés Web et lancez un aperçu de votre site Web.



GIF animés

Les GIF animés sont en principe des fichiers images au format GIF qui sont constitués de plusieurs images affichées les unes après les autres. Même si leur nom implique le contraire, il n'est pas possible d'animer automatiquement les objets des GIF animés. Pour les bannières, cela n'est pas forcément un inconvénient. Il suffit de faire attention, lors de la création, à ce que chaque frame soit affichée exactement de la même manière que dans MAGIX Web Designer Premium. Cela signifie qu'il est judicieux de prévoir une durée d'affichage courte pour les frames n'affichant rien.

Pour les GIF animés, des possibilités de configuration spécifiques sont disponibles sous **PROPRIÉTÉS** dans la **GALERIE DES FRAMES D'ANIMATION**. Vous les trouvez dans l'onglet **OPTIONS GIF**.



Sous **COULEURS DE LA PALETTE**, vous pouvez configurer le nombre de couleurs et les couleurs à appliquer. Si vous sélectionnez la **PALETTE DU LOGICIEL**, seules les couleurs standard sont utilisées. Les GIF ont alors une apparence la moins naturelle qui soit, mais il ne requièrent que peu d'espace mémoire. La **PALETTE GLOBALE OPTIMISÉE** est un bon compromis. MAGIX Web Designer enregistre alors les couleurs les plus utilisées avec le GIF. Si vous sélectionnez la **PALETTE OPTIMISÉE PAR FRAME**, il se peut que l'espace mémoire requis pour votre fichier GIF soit très élevé. Mais en contrepartie, ces GIF livrent le meilleur effet qui soit.

Le **DITHERING** (tramage) garantit des transitions douces entre les couleurs. Cela est particulièrement judicieux pour les dégradés de couleurs. Le cas échéant, essayez différentes options pour voir quels paramètres débouchent sur une exportation qui vous plaît.

La **TRANSPARENCE** assure un arrière-plan transparent. En outre, comme en Flash, vous pouvez indiquer que vous souhaitez enregistrer la **PAGE** entière ou uniquement le **CONTENU DE LA PAGE** lors de l'exportation.

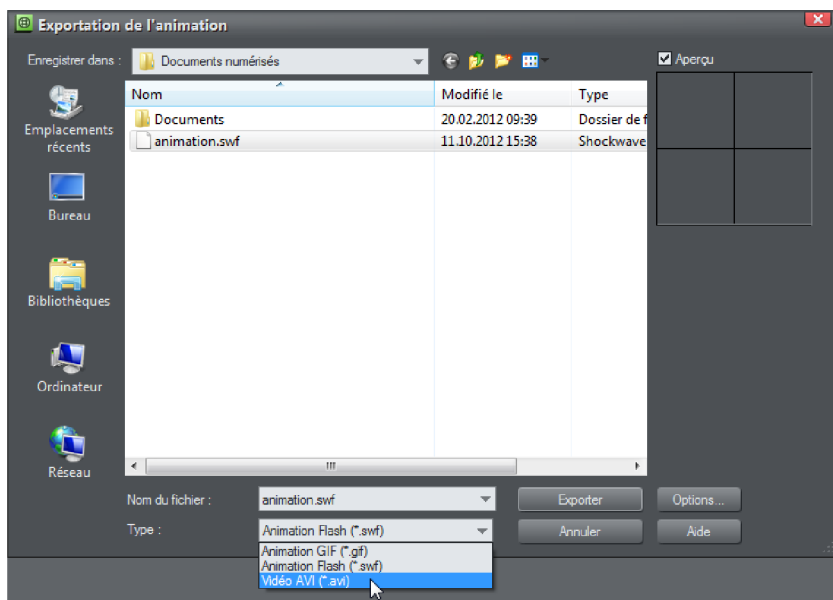


Pour exporter un GIF animé, cliquez soit sur le bouton de la barre d'icônes ou rendez-vous dans le menu **FICHIER > EXPORTATION DE L'ANIMATION**.

Exportation AVI

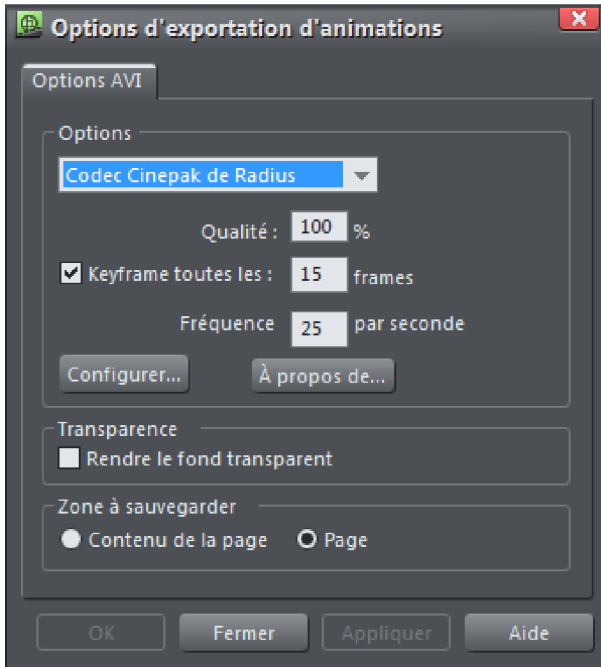
Vous pouvez également exporter les animations au format de fichier vidéo AVI. Cela dit, gardez toujours à l'esprit que MAGIX Web Designer Premium n'est pas un programme de montage vidéo. En clair : si vous souhaitez créer une vidéo de très haute qualité, utilisez de préférence un véritable logiciel de montage vidéo tel que MAGIX Vidéo deluxe.

L'exportation AVI se fait depuis le menu **FICHIER > EXPORTATION DE L'ANIMATION**.



Pour cela, dans la boîte de dialogue **EXPORTATION DE L'ANIMATION**, optez sous **TYPE DE FICHIER** pour le format **VIDÉO AVI**.

Sous **OPTIONS**, vous accédez à d'autres possibilités de configuration que vous trouvez également dans l'onglet **OPTIONS AVI** des propriétés de l'animation de la **GALERIE DES FRAMES D'ANIMATION**.



Outre la sélection d'un codec vidéo (le **CODEC CINEPAK DE RADIUS** est configuré par défaut), vous pouvez également définir à nouveau si l'arrière-plan de l'animation doit être transparent ou si vous souhaitez exporter le dessin seul ou la page entière.

Vous pouvez visionner la vidéo exportée dans n'importe quel lecteur vidéo, par exemple Windows Media Player.