

Création d'une animation avec Image Ready

- A partir d'un fichier psd (**Photoshop**)
- Comprenant les calques nécessaires à l'animation

The screenshot displays the Adobe Image Ready interface. The main canvas shows a puzzle image of two figures, one with red hair and one with blue hair. The 'Calques' (Layers) panel on the right lists 16 layers, labeled 'Calque 1' through 'Calque 16', plus an 'Arrière-plan' (Background) layer. The 'Animation' panel at the bottom shows a single frame with a duration of 0 seconds. The status bar at the bottom of the canvas indicates '66,67%' zoom, '28,8 Kbps' frame rate, and '1,85 Mo' file size.

Nous sommes bien dans Image Ready

Toutes les pièces sont visibles car tous les "oeils" sont cochés dans la fenêtre calques.

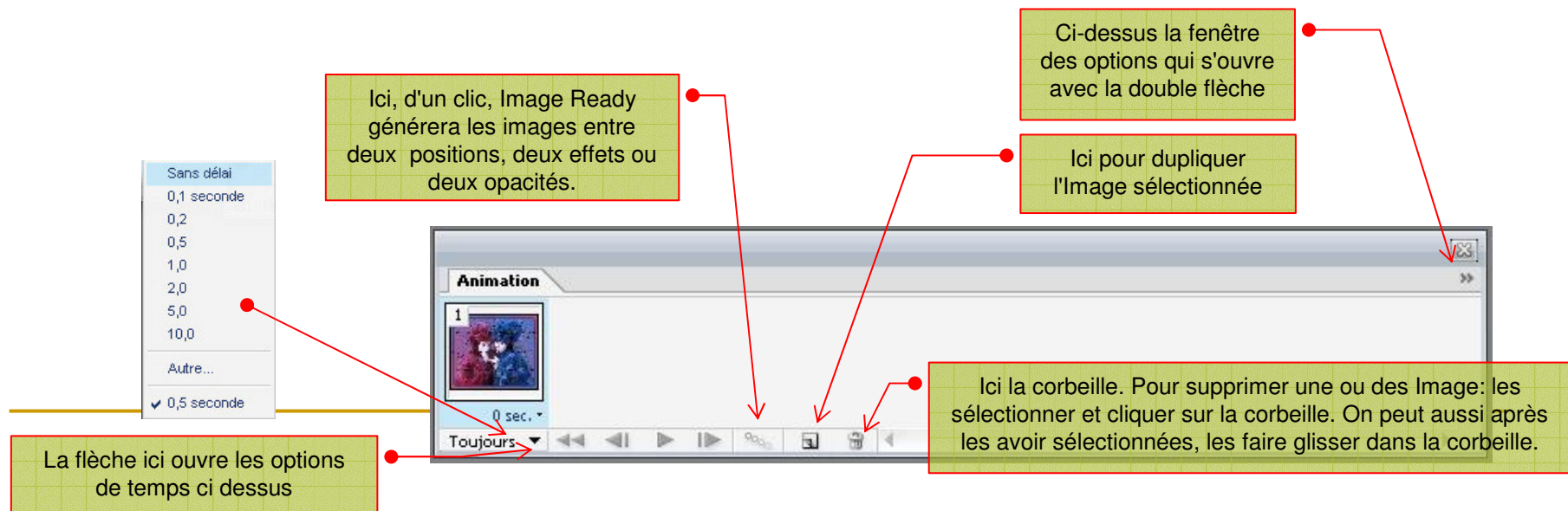
Dans la fenêtre d'animation : une seule image

Nous avons 16 calques correspondant aux 16 pièces du puzzle +un arrière plan

Voilà ce que vous devriez avoir après l'ouverture de Image Ready et le chargement du fichier PSD réalisé précédemment dans Photoshop.

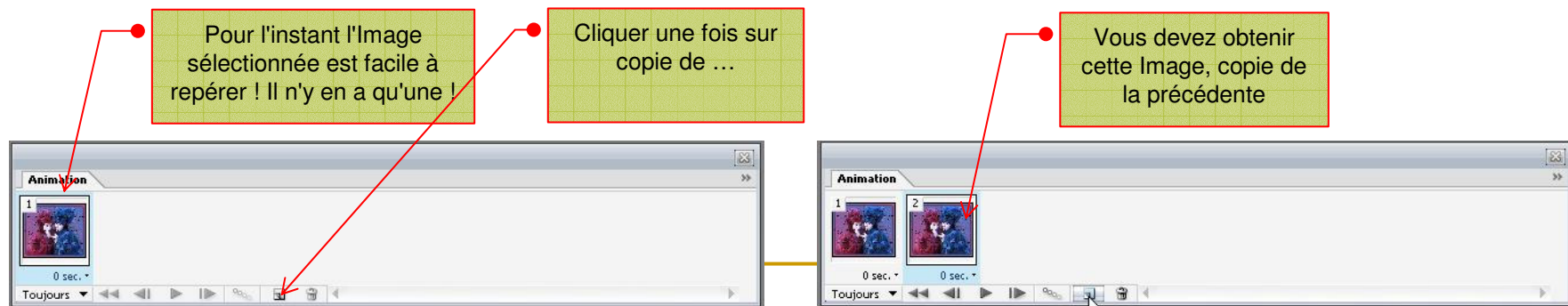
Création des Images

- Dans la fenêtre "Animation", nous allons créer autant d'Images que nécessaire pour donner ensuite, à la lecture rapide, une illusion de mouvement.
- Chaque Image créée peut être modifiée en rendant visible ou non tel ou tel calque. Ou bien en déplaçant tel ou tel calque.
- Les modifications possibles dans **ImageReady** sont :
 1. Modif de position
 2. Modif d'effet
 3. Modif d'opacité
- Nous nous intéresserons aujourd'hui qu'aux modif de position.



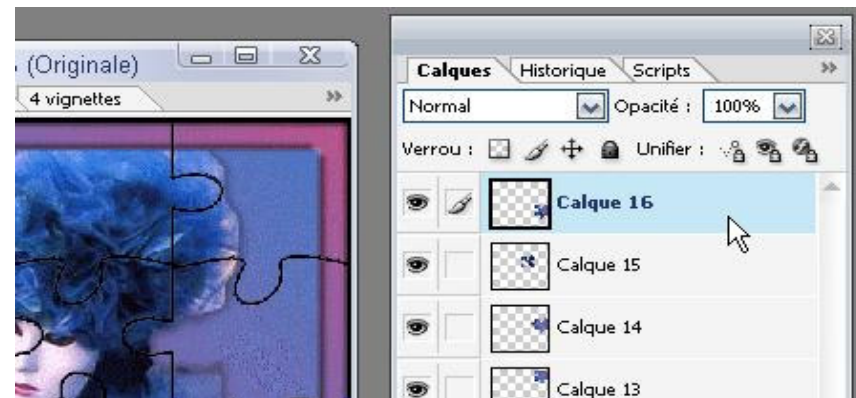
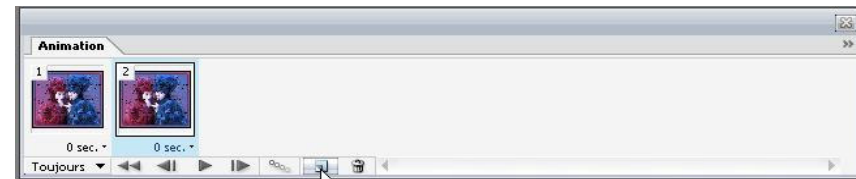
Passons aux choses sérieuses !

- Nous avons maintenant tout ce qu'il faut pour faire une animation sympathique.
 - Ne pas oublier de sélectionner l'Image sur laquelle on veut travailler !
 - Ne pas oublier de sélectionner le calque sur lequel on veut apporter des modif !
 - Ne pas oublier d'enregistrer régulièrement son travail !
-
- Première étape, créer une image en dupliquant celle qui est sélectionnée.



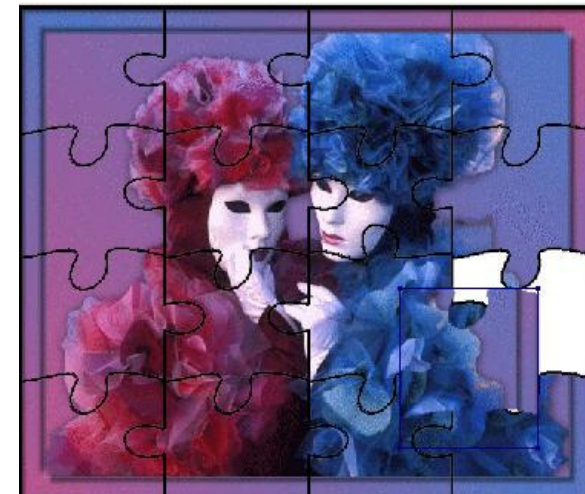
Modification de cette Image crée

- Procédure :
- Il s'agit de modifier l'aspect de l'Image que nous venons de créer en modifiant l'un des calques (en fait, l'une des pièces de notre puzzle)
- Pour cela nous sélectionnons le calque 16 par exemple.



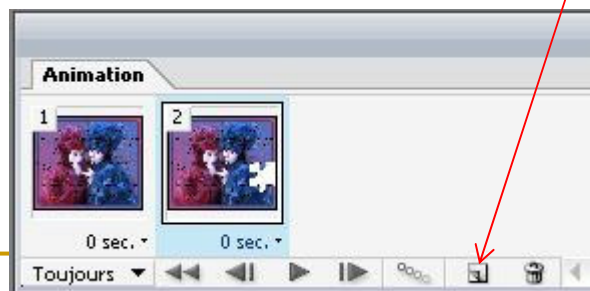
Modification de cette Image crée 2

- Nous allons prendre l'outil "**Déplacement**" et faire changer la place de l'Image **Calque 16** (en fait la pièce 16 du puzzle)
- Nous sommes toujours avec l'Image **2** de notre animation !
- Nous allons déplacer l'Image **Calque 16** jusqu'à ne plus la voir. Au besoin terminer le déplacement avec les flèches du clavier !
- Voyez le mouvement dans la diapo suivante ...

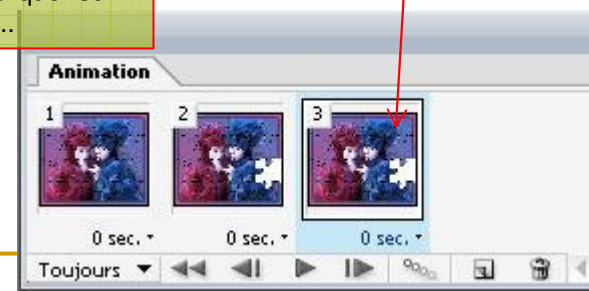


Modification de cette Image crée 3

- A chaque nouvelle Image créée dans la fenêtre "**Animation**" il faudra modifier un calque.
- Pour notre puzzle, ce sera le déplacement des pièces les unes après les autres jusqu'à les faire disparaître toutes.
- Nous aurions tout aussi bien pu faire l'inverse; apporter les pièces les unes après les autres !
- Nous allons répéter l'opération...



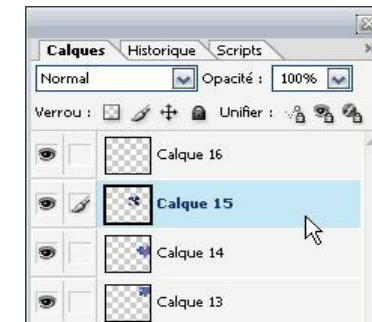
L'Image 2 avec sa pièce manquante étant sélectionnée, cliquer sur copie ..



Une troisième Image est prête pour être modifiée à son tour ...

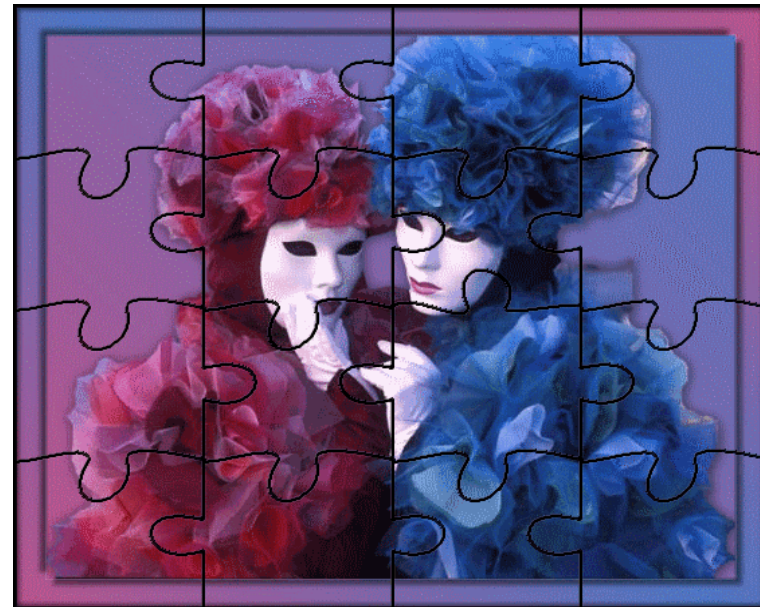
Création des Images d'animation suite

- Vous avez compris la procédure !
- 1. Je duplique l'Image
- 2. Cette nouvelle Image étant sélectionnée...
- 3. Je sélectionne le calque que je souhaite modifier.
- 4. Je prends l'outil "**Déplacement**"
- 5. Je déplace l'Image Calque (la pièce) jusqu'à ne plus la voir. Je termine éventuellement en utilisant les flèches du clavier
- 6. L'Image sélectionnée dans la fenêtre animation a maintenant une pièce de plus absente !
- 7. Je duplique cette Image ... etc.
- 8. Je fais cette opération autant de fois qu'il y a de pièces dans mon puzzle. D'où mon conseil de limiter le nombre de pièces !

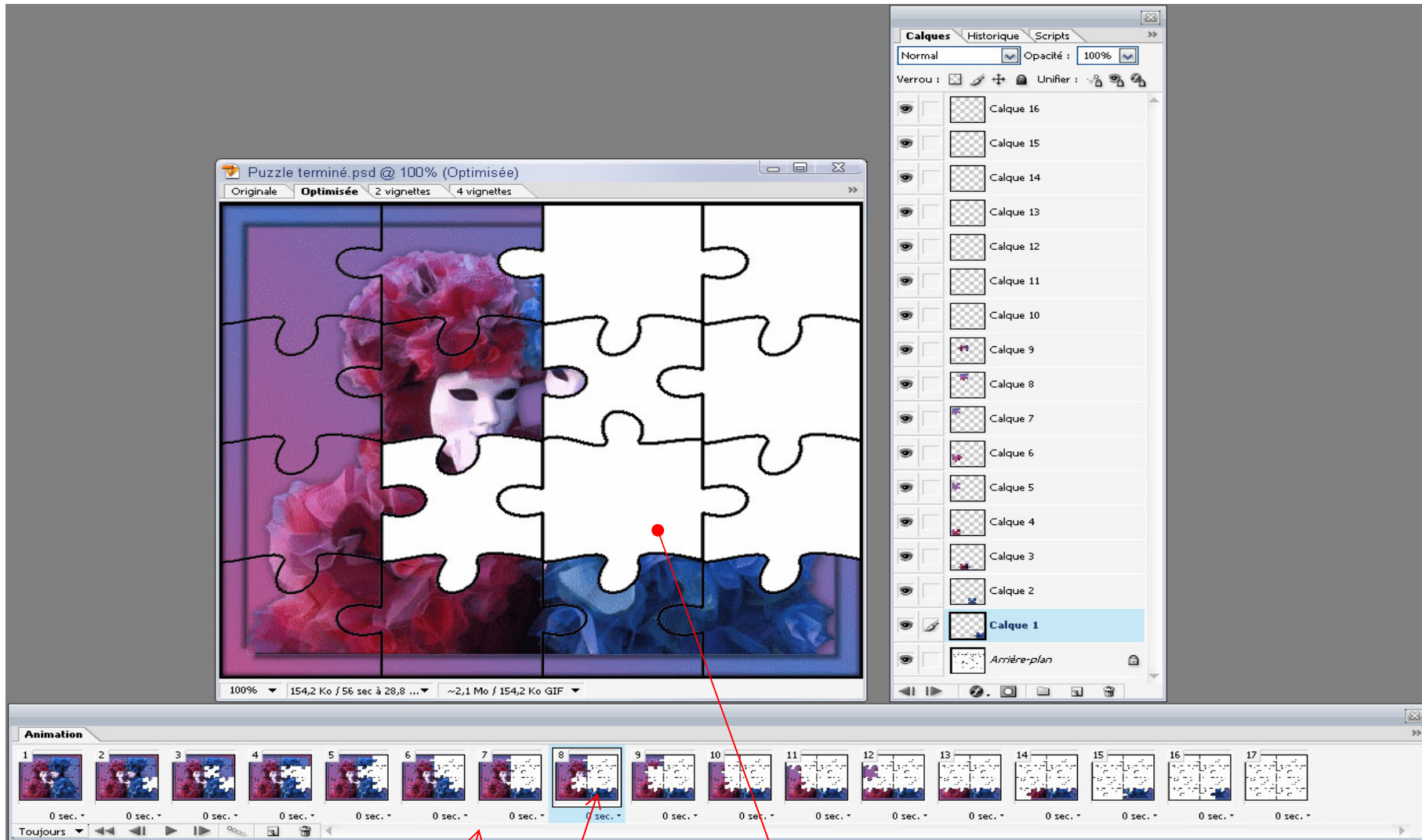


Animation suite ...

- Vous avez bien travaillé !
- Vous êtes maintenant en possession de 17 Images dans votre fenêtre animation !
- Vous avez sûrement cédé à la tentation de "voir" l'effet produit en cliquant sur le petit triangle de lecture
- Oui oui, c'est cela ! Ça manque de souplesse !
- Image Ready va générer pour nous les Images intermédiaires qui manquent à notre animation.



Votre espace de travail à ce stade

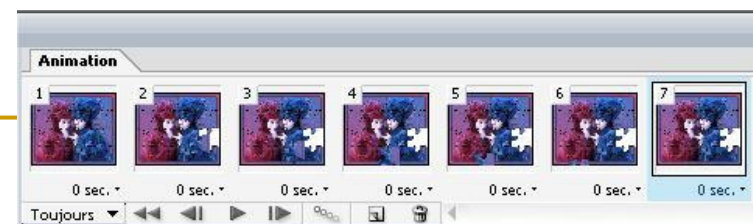
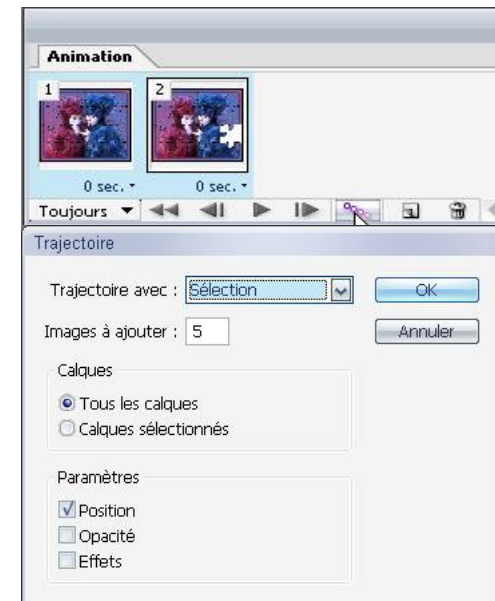
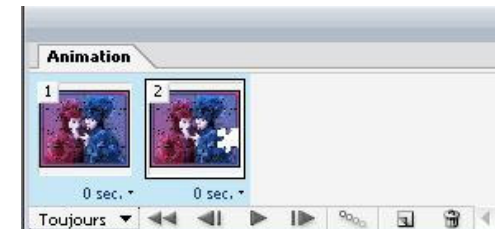


Vos 17 Images allant du puzzle complet au puzzle vide

L'Image sélectionnée ici est affichée là

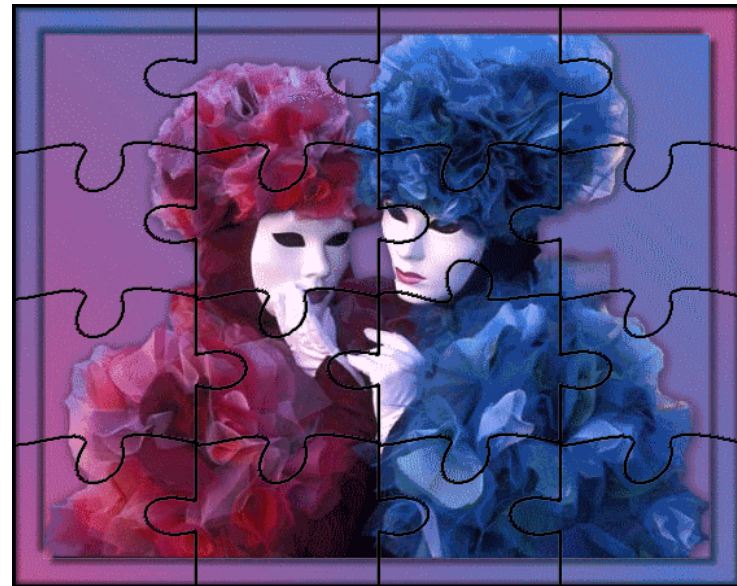
Ajout d'Images de transition

- Pour ajouter des Images de transition entre deux Images (Image Ready appelle cela "Trajectoire") il faut :
 - 1. Sélectionner deux Images ayant un changement d'état (pour nous de position) Nous savons qu'entre les deux Images (1 et 2 dans la fenêtre animation) il y a un déplacement du calque/Image 16, la pièce a disparu dans la seconde.
 - 2. Cliquer sur "Trajectoire"
 - 3. A l'ouverture de la fenêtre paramétrer comme indiqué. Images à ajouter, plus il y en aura, plus le mouvement sera fluide mais plus le fichier sera lourd ! Cocher "Position" car c'est une trajectoire de Position que nous avons fait. Nous verrons plus tard les changement d'opacité et d'effets qui sont basés sur le même principe. Enfin cocher "Tous les calques" pour garder le reste de notre Image.
 - 4. Faites OK !
- Et voila 5 Images de plus dans votre animation !
 - Recommencer l'opération autant de fois qu'il a d'Images !
 - En suivant ce devrait être la 7 et la 8 puis la 13 et 14...
 - Soyez très méthodique !!



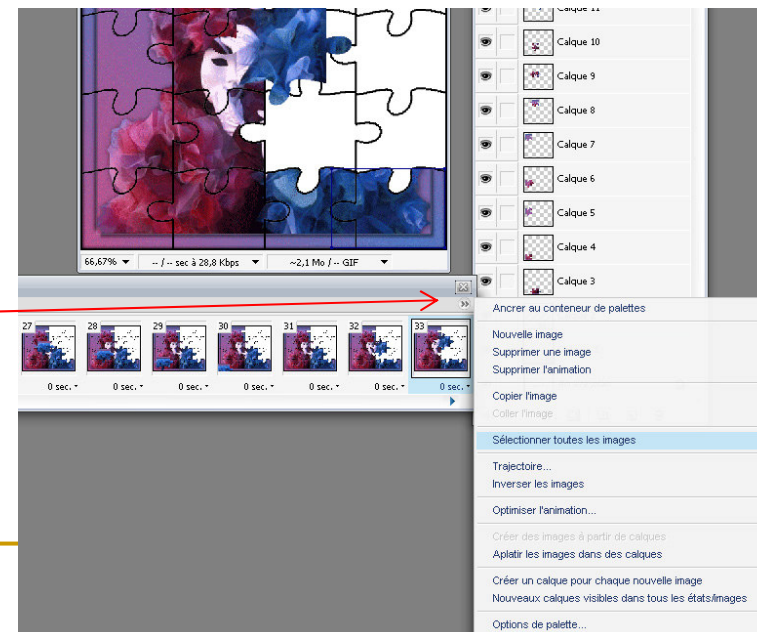
C'est pratiquement terminé ! Ouf !

- Voilà ! Vous avez désormais 97 Images dans votre animation; vous avez bien sûr jeté un œil à l'effet obtenu en cliquant sur le petit triangle de lecture !
- Un détail ! Votre puzzle se "défait" au lieu de se "faire"
- Vous aimeriez aussi que l'Image du puzzle terminé reste plus longtemps visible ?
- Vous aimeriez aussi, (vous êtes perfectionniste !) que l'animation soit jouée deux fois et reste fixe ensuite
- Voyons !



Paramètres d'affichage et de temps 1

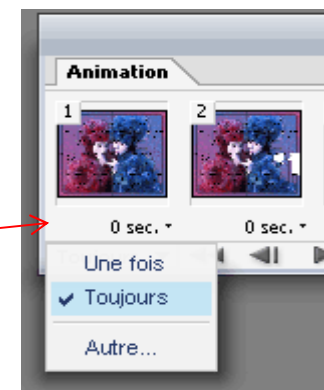
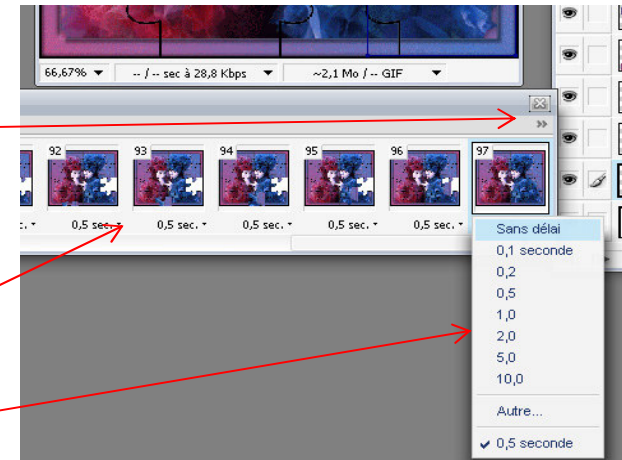
- Pour changer l'ordre d'apparition, inverser la lecture en fait.
- 1. Dans le menu d'options, cocher "Sélectionner toutes les Images"
- 2. Les Images étant toutes sélectionnées, revenir dans le menu d'options et faire "Inverser les Images"
- 3. L'animation entière est inversée !
- 4. Le menu d'options s'ouvre en cliquant sur la double flèche à droite de la fenêtre animation



Paramètres d'affichage et de temps 2

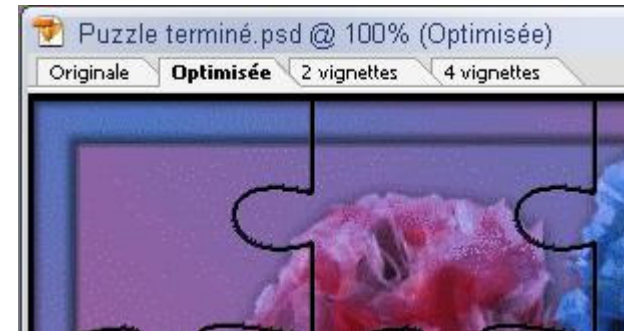
- Pour changer les temps d'affichage, autrement dit la rapidité de l'animation :

1. Pour toutes les Images:
2. Sélectionner toutes les Images (pour mémoire cliquer sur la double flèche de la fenêtre animation tout à fait à droite et choisir "**Sectionner toutes les Images**")
3. Cliquer juste à coté du temps sur la flèche orientée vers le bas.
4. Dans le menu choisir un temps
5. Toutes les Images sont désormais affectées de ce temps
6. Pour une seule image:
7. Ne sélectionner que l'Image en question !
8. Pour lire l'animation une ou plusieurs fois cliquer sur la flèche de la première Image et dans le menu choisir la formule.



Enregistrement Gif animé !

- Avant l'enregistrement final cliquer sur l'onglet "**Optimisée**"
- Vous pouvez vérifier le poids "avant" et "après" optimisation.
- Affichez la fenêtre **Optimisation** (**Fenêtres/Optimisation**) et vérifiez la transparence.



- Il ne vous reste plus qu'à enregistrer votre animation dans le format gif !



- Bon courage ! Et bon amusement !

- *Philippe* octobre 2006