

# TP10 Premières animations avec GWD

Pour la création d'animations, au format HTML, il est possible de passer par des images GIF animées, mais cela nous ramènerait au début du Web, dans la première moitié des années 90 (avant l'arrivée de Flash en fait). L'autre solution, plus récente, consiste à faire appel à un logiciel, gratuit, développé par Google, le Google Web Designer.

Il vous faut tout d'abord vous le procurer et l'installer sur votre machine, pour cela une adresse :

<https://www.google.com/webdesigner/>

Le logiciel est affiché comme étant à une version bêta, mais cette bêta a plus d'un an ... Que faut-il en conclure ?

Ce logiciel est clairement dédié avant tout à la création de bannières publicitaires, un des usages fort répandu de Flash avant l'apparition de la gestion de la vidéo par Flash.

L'installation du logiciel est terminée ? ... Lancez-le pour passer à des choses plus sérieuses ...

## 1 Premiers éléments

Commencez par créer un fichier, nouveau, de type HTML comme sur la capture suivante :



Attention de bien choisir Avancé pour le Mode d'animation.

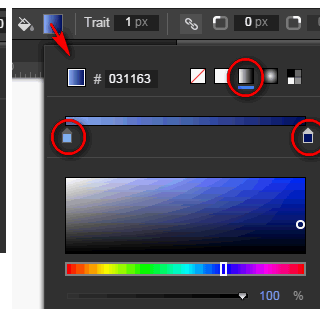
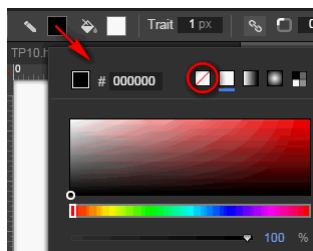
Nommez votre animation et choisissez correctement l'emplacement pour l'enregistrement, il ne peut y avoir qu'un seul « projet » par dossier.

Dans l'espace de travail qui s'ouvre alors, repérez la fenêtre des propriétés (par défaut à droite) et réglez les propriétés de votre animation avec les valeurs suivantes :

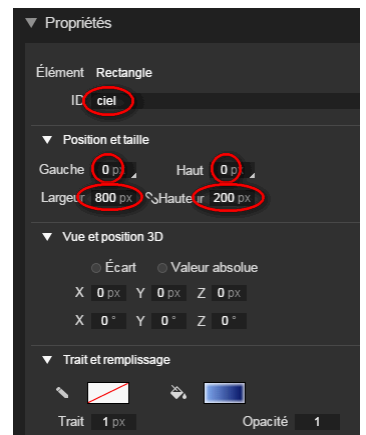
terrain pour l'ID de notre body,  
800 pixels de large et 400 pixels de haut, attention par défaut, les valeurs proposées sont en %. La couleur du fond peut être laissée à vide ou blanche.



Pour changer de la première animation Flash, je vous propose un thème plus simple, et d'actualité, le rugby.

A l'aide de l'outil Rectangle  peut-être caché derrière l'outil Stylo , dessinez un rectangle d'environ 800 pixels par 200 pixels, avec un trait « sans couleur » et un remplissage de type « dégradé radial », comme indiqué sur les captures suivantes :

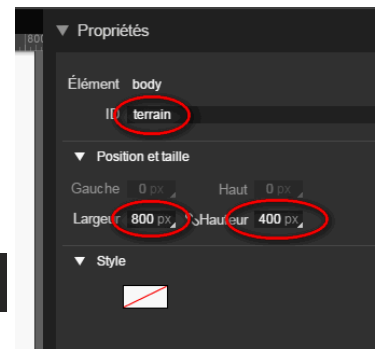
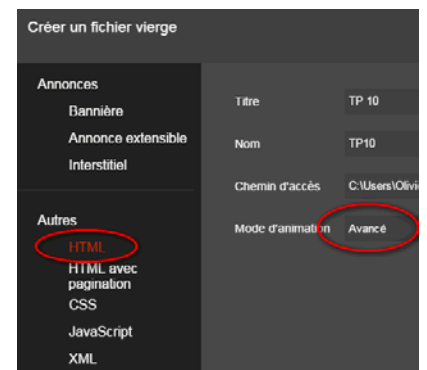


La fenêtre des propriétés de l'objet dessiné, sélectionné, peut rendre service pour les « ajustements » si d'aventure le tracé à la souris n'était pas parfait du premier coup. Nommez ciel cet objet.

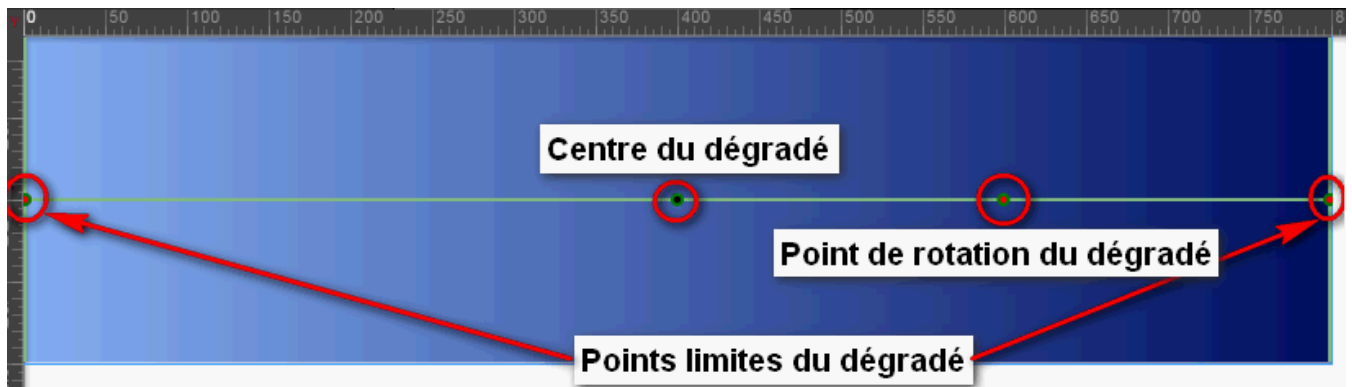


Le dégradé du remplissage peut-être défini par ces couleurs, il est également possible de modifier l'axe de la rampe du dégradé, par défaut horizontal. Il suffit pour cela de choisir l'Outil de dégradé, , caché derrière l'outil Remplissage  et de sélectionner le remplissage dégradé à modifier.

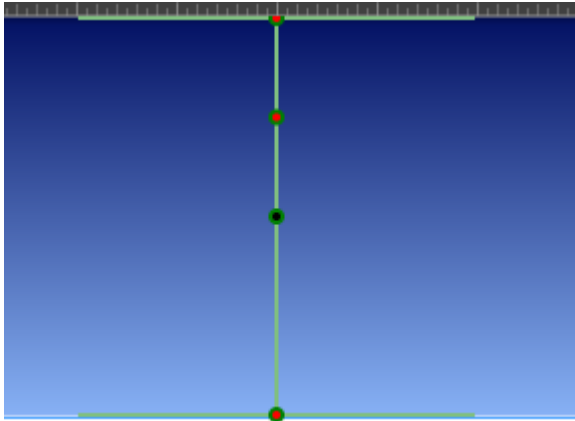
Les deux captures suivantes donnent les indications nécessaires pour passer à un dégradé vertical.



# TP10 Premières animations avec GDW



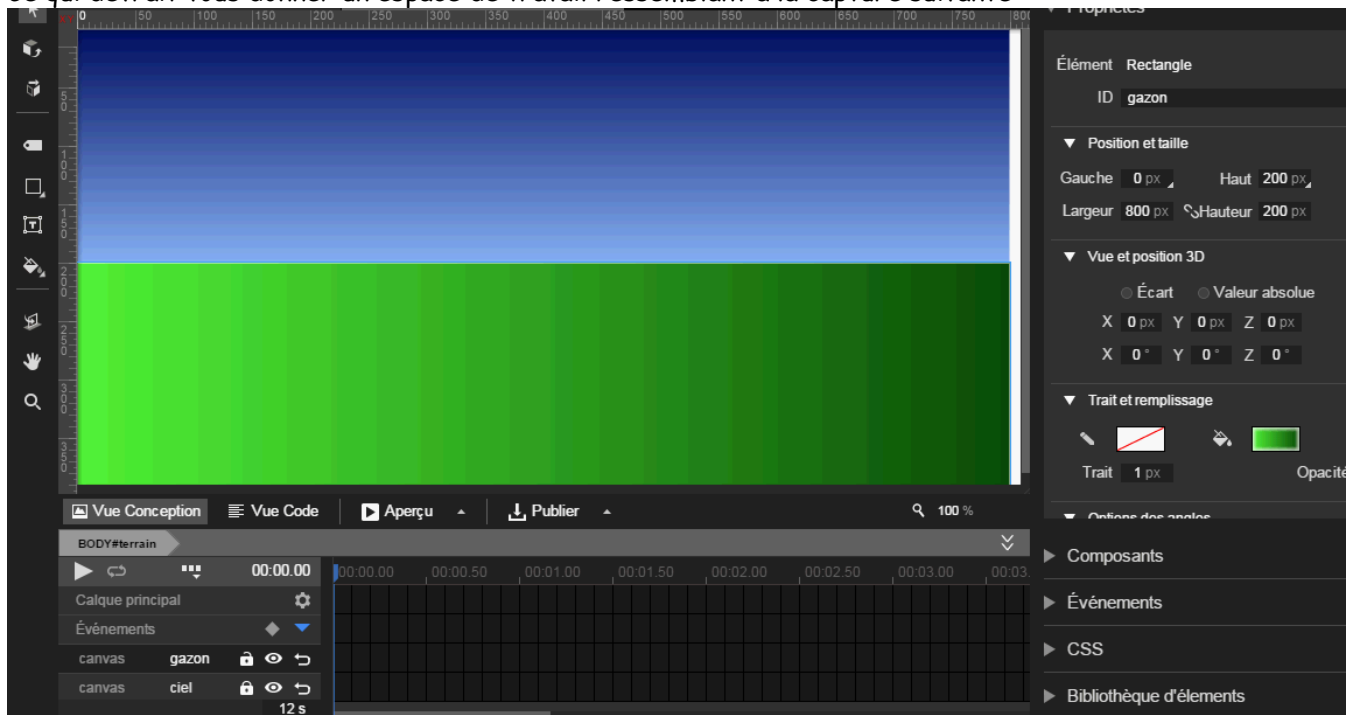
A transformer en :



Lors de l'approche avec la souris des zones sensibles pour la rotation ou la définition des points limites, le curseur change de forme (ça me rappelle quelque chose !).  
Le ciel sera donc sur un dégradé vertical, le plus clair en bas.

Dessinez aussi un second rectangle, de 800 pixels de large pour 200 de haut, positionné en 0 et 200, mais avec cette fois un dégradé linéaire dans les teintes de vert, clair à gauche, plus foncé à droite, et gardez l'axe du dégradé horizontal.

Ce qui devrait vous donner un espace de travail ressemblant à la capture suivante :



Une bonne habitude consiste à verrouiller le calque contenant un objet bien dessiné et bien placé, comme c'est le cas pour ciel dans la capture ci-dessus.

## 2 Quelques lignes !

La boîte à outils contient de quoi dessiner des lignes,  donc allons-y !

# TP10 Premières animations avec GWD

Une première ligne qui sera la ligne d'en-but :

Avant de tracer, réglez les propriétés de cette ligne : couleur Blanc, épaisseur 5 pixels



Tracez une ligne, oblique, en partant du haut du gazon et 300 pixels du bord gauche ( 300 ;200 ) et en allant jusqu'au bord droit du gazon et 275 pixels du haut ( 800 ; 275 ). Nommez la ligne et verrouillez-la.

Maintenant on passe aux poteaux :

Tracez une ligne, mêmes caractéristiques que la précédente, pour représenter le poteau de gauche, avec comme éléments : 520 pixels du bord, 37 pixels du haut, 15 pixels de largeur et 200 de hauteur. La fenêtre des propriétés est très pratique pour les réglages fins, les touches directionnelles également pour déplacer un objet pixel par pixel. Nommez gauche cette ligne et verrouillez-la.

Tracez une ligne, mêmes caractéristiques que la précédente, pour représenter le poteau de droite, avec comme éléments : 623 pixels du bord, 50 pixels du haut, 12 pixels de largeur et 200 de hauteur. Nommez droit cette ligne et verrouillez-la.

Reste la barre horizontale : tracez une ligne avec comme éléments : 530 pixels du bord, 183 pixels du haut, 100 pixels de largeur et 15 de hauteur. Nommez-la barre puis verrouillez-la.

Cela nous donne un poteau de rugby avec une petite déformation d'optique, pour les plus cartésiens, il suffit de faire des lignes verticales pour les poteaux et un bout de ligne parallèle à celle d'en-but pour l'horizontale.

## 3 Un peu de mouvement

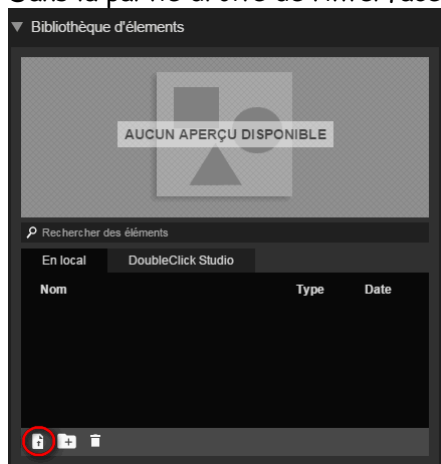
Le but est d'animer, alors animons !

J'ai mis une image, un PNG transparent, à télécharger : [http://www.zoliv.fr/fichiers/RWC\\_2015\\_R.png](http://www.zoliv.fr/fichiers/RWC_2015_R.png) .

Il s'agit d'une photo de Gilbert ...

### 3.1 Première étape : l'ajouter à la bibliothèque

Dans la partie droite de l'interface, en bas se trouve la bibliothèque d'éléments, vide par défaut.



Mais en cliquant sur le petit + nouvel élément en bas, il suffit de donner le chemin d'accès à Gilbert pour l'incorporer dans la bibliothèque. J'ai déjà vu cela quelque part ...



### 3.2 Seconde étape : le déposer sur le gazon

Tout comme dans Flash, il est simple de prendre le symbole depuis la bibliothèque, dans la liste, pas dans l'aperçu, et de le trainer jusque sa position désirée dans la fenêtre de l'animation. Le ballon doit être aligné bord gauche à gauche de la fenêtre, et le bas de l'image aligné avec le bas de la fenêtre. Regardez bien, les outils d'alignement sont également présents.

Nommez ballon cet objet.

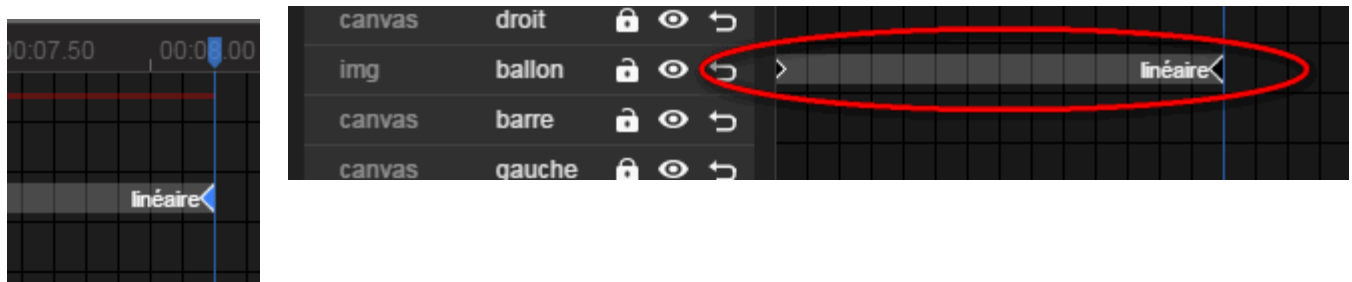


### 3.3 Troisième étape : créer l'interpolation

Encore quelque chose de connue, l'interpolation, se réalise en demandant une image-clé pour le calque img contenant ballon, d'un simple clic-droit sur l'image correspond à 0 :08 :00. Déplacez la tête de lecture,

## TP10 Premières animations avec GDW

bleue, pour vous rendre à cette image. En effet dans GDW, la timeline est graduée en minutes, secondes et centièmes de secondes. Et l'indication de la création réussie de l'interpolation de mouvement apparaît :



L'interpolation est qualifiée de linéaire, c'est-à-dire que la vitesse de déplacement de l'objet est constante sur toute l'interpolation.

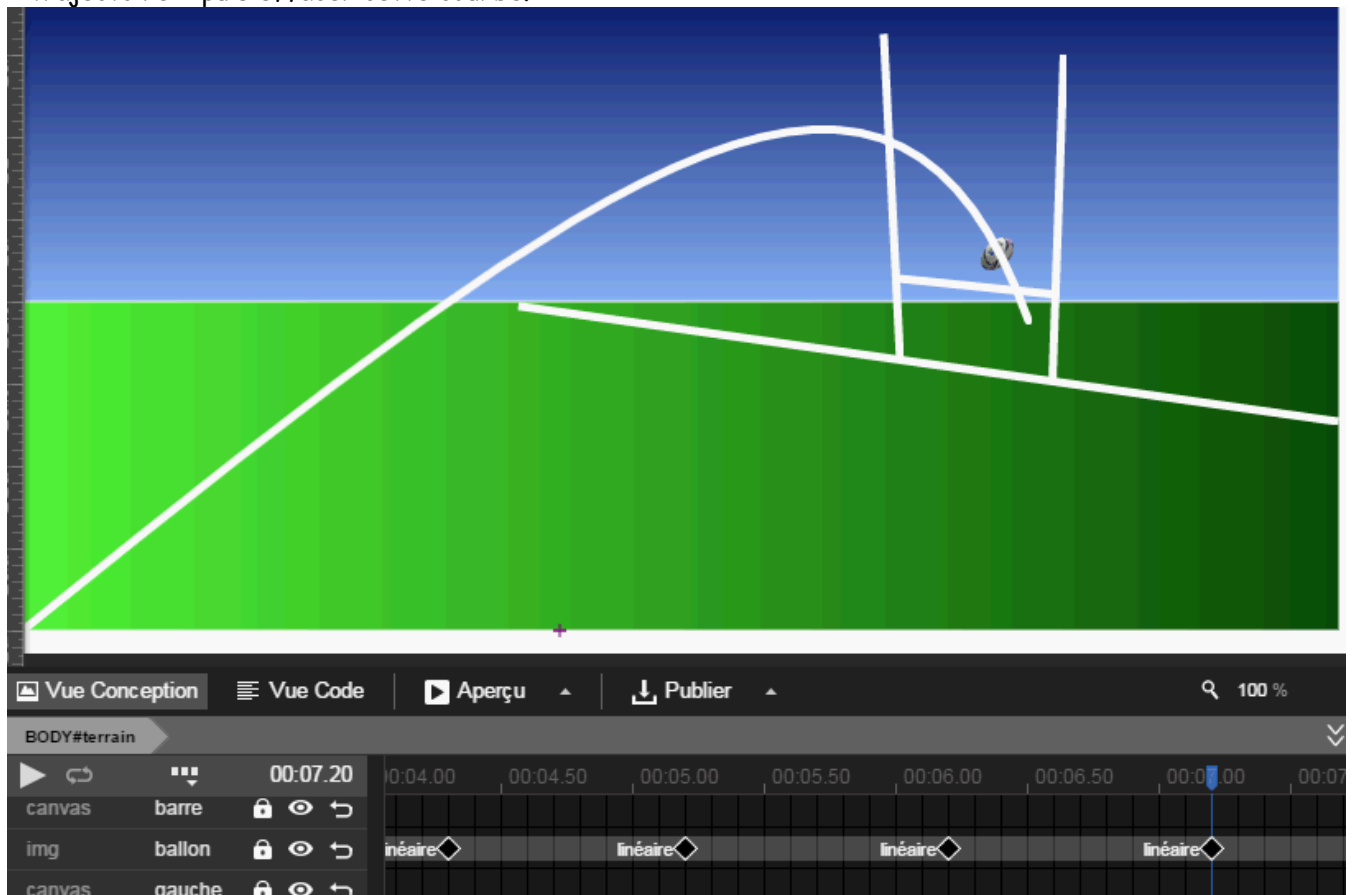
Bien sûr, un test n'aura rien de probant puisque le ballon occupe le même emplacement au début et à la fin de l'interpolation. Allez à l'image 0 :08 :00 et positionnez le ballon en 600 pixels du bord gauche et 210 du bord supérieur. Vu sa taille, le ballon ne passera jamais entre les poteaux !

Modifiez également sa largeur et sa hauteur pour des valeurs de 10 pixels (le ballon est carré !), c'est beaucoup mieux. Faites un test avec le bouton Aperçu (vous avez même le choix du navigateur pour le test).

L'interpolation de mouvement est rectiligne, c'est dommage, et il n'y a pas de « guide de mouvement ».

Pour faire plus réaliste, il va falloir ajouter des images-clé durant l'interpolation et placer le ballon dans ces images-clé.

Un petit truc : vous pouvez tracer une courbe de Bézier, avec l'outil Stylo, placer le ballon sur cette « trajectoire » puis effacer cette courbe.



Une image-clé par seconde devrait être suffisante pour la fluidité et « l'arrondi » de la trajectoire.

N'oubliez pas d'enregistrer et de publier pour avoir votre « page HTML ».

A vous de créer des animations simples, avec des textes ...