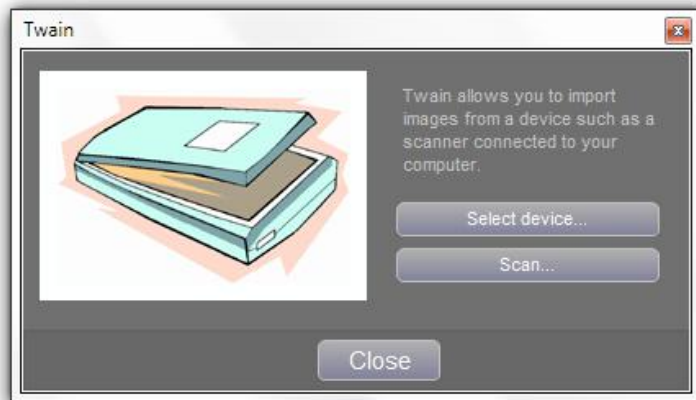


## Numérisation d'images avec Twain

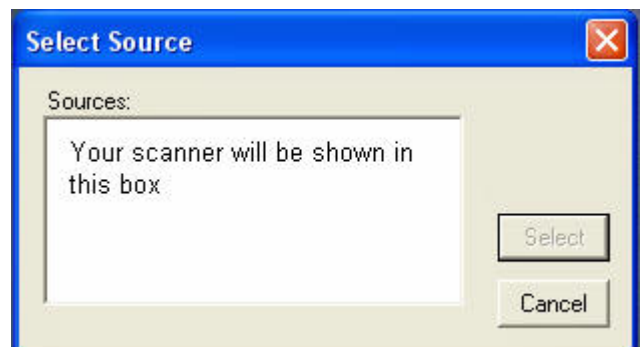


Twain vous permet d'importer des images provenant de diverses sources prenant en charge la spécification twain. Ceux-ci peuvent être des scanners ou des caméras web de bureau ou un certain nombre d'autres dispositifs d'imagerie.

Si vous n'avez qu'un seul périphérique d'imagerie sur votre machine, vous pouvez appuyer sur le bouton "Scan". Ceci active le logiciel installé avec votre appareil. Ce logiciel variera d'un appareil à l'autre.

Si vous en avez plusieurs, vous pouvez sélectionner le périphérique d'imagerie que vous souhaitez utiliser avec le bouton "Sélectionner un scanner".

Si vous ne disposez pas d'un scanner ou d'un périphérique d'imagerie compatible TWAIN, ou si votre périphérique n'est pas installé ou fonctionne correctement, vous ne le verrez pas ici.

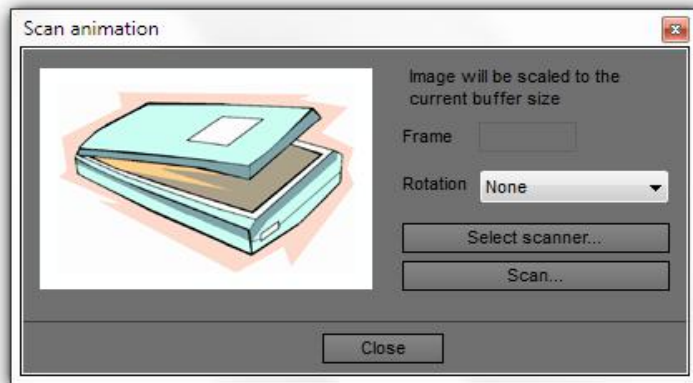


Une fois terminé, votre document actuel sera remplacé par l'image nouvellement numérisée. Vous pouvez ou non devoir fermer le logiciel de numérisation, mais PD ne sera pas verrouillé. Il vous demandera cependant si vous souhaitez remplacer votre image actuelle.

### Formats de couleurs pris en charge

La plupart des logiciels de numérisation prennent en charge plus d'un format de couleur pour numériser des images. Les formats noir et blanc, niveaux de gris, 8 bits et couleurs vraies sont courants. D'autres peuvent inclure 16 bits et 48 bits. Tous les formats ne sont pas supportés par PD Pro, et tous les formats supportés seront convertis au format natif 32 bits. Si vous ne parvenez pas à numériser dans un format particulier, numériser en couleurs réelles et effectuez l'opération souhaitée dans le programme, par exemple en convertissant en niveaux de gris ou en noir et blanc.

## Numérisation des images pour l'animation



Pour les animateurs, il est possible de scanner plusieurs images d'affilée. Ce processus est nécessairement lent et pénible, mais les résultats peuvent être assez étonnants.

L'exécution de l'élément d'animation **Analyser** à partir du menu d'animation ouvrira ce panneau. Il va également initialiser de manière invisible une animation pour vous.

Vous devez créer une image de la taille que vous voulez que vos cadres soient **AVANT** de commencer à travailler à cette fonction. Les images numérisées seront mises à l'échelle de la taille de l'image actuelle.

Cette fonctionnalité n'empêche pas l'utilisateur de revenir au programme et de jouer avec d'autres outils, mais il est recommandé de ne pas le faire. Lorsque vous numérisez des piles et des piles de papier, il est préférable de vous concentrer sur ce que vous faites et de ne rien risquer.

Lorsque vous numérisez une image, elle est ajoutée à la prochaine image disponible dans PD. Si vous deviez faire glisser la barre de récursivité de l'animation, assurez-vous de la laisser à la fin de l'animation lorsque vous avez terminé ou que vous pourriez mettre vos cadres dans le désordre. Il est cependant possible de l'utiliser pour revenir en arrière et re-scanner une image, si nécessaire.

Le contrôle **Frame** vous montre l'image actuelle pendant la numérisation.

Le contrôle de **rotation** vous permet de changer l'orientation de votre papier. Vous voudrez probablement le faire pour préserver l'aspect 3: 4 souvent utilisé dans l'animation.