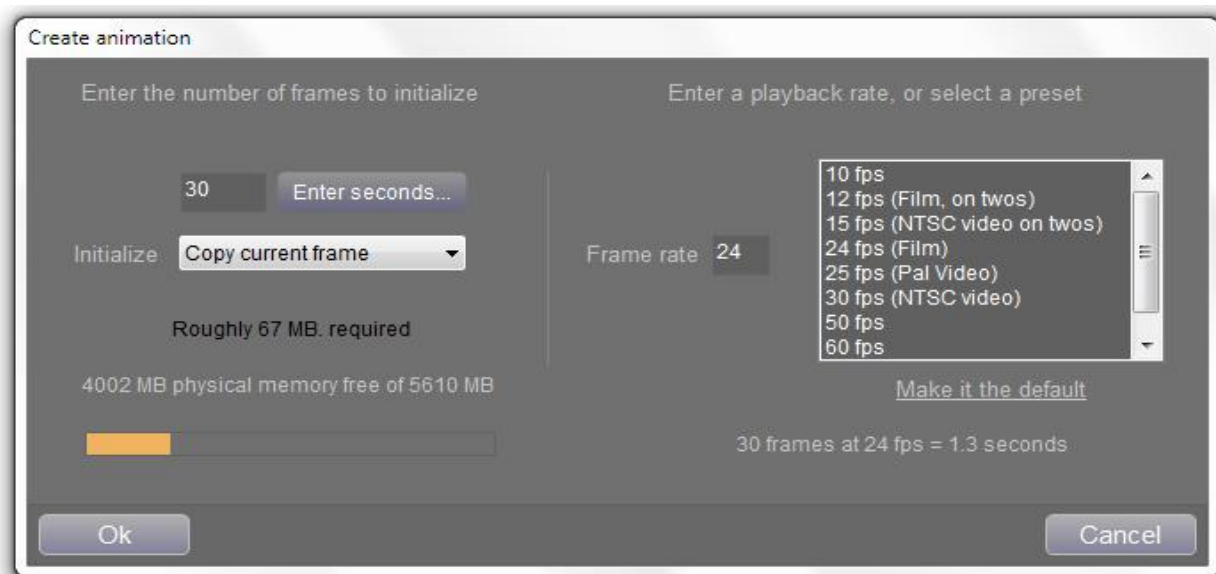


Présentation de l'animation

Démarrer une nouvelle animation



La première chose à faire au démarrage d'une nouvelle tâche d'animation est d'initialiser une animation. Cela met de côté la mémoire pour un nombre spécifique de cadres. Si vous ne savez pas combien de cadres vous aurez besoin, vous pouvez ajouter et supprimer des cadres plus tard si nécessaire.

Alternativement, vous pouvez commencer par ouvrir une animation existante, une séquence d'images, un fichier avi, ou en numérisant des images pour créer une animation.

Pour initialiser une animation, sélectionnez dans le menu déroulant Animation, la première option, "Créer ..."

De là, vous pouvez sélectionner le nombre d'images que vous voulez, ou entrer une heure en secondes. Sélectionnez également la fréquence d'images souhaitée. L'animation traditionnelle dessinée à la main se fait souvent à 12 images par seconde, soit 24 images par seconde. (12 images sont plus faciles à dessiner que 24) La vidéo est généralement de 30 images par seconde, ou 25 pour PAL, et le film est généralement de 24.

Vous pouvez également définir une fréquence d'images par défaut. En outre, vous pouvez visualiser visuellement la quantité de mémoire disponible. Notez que vous ne pourrez peut-être pas initialiser toute la mémoire disponible pour une animation. Généralement, vous pouvez initialiser jusqu'à 2 gigaoctets de mémoire pour une animation, alors que le programme devrait être capable de travailler avec jusqu'à 4 gigaoctets. (mais pas tous dans un morceau)

Contrôles d'animation et la bande de film



Après le chargement ou la création d'une animation, **le panneau de contrôle de l'animation** s'affiche. Sur ce sont les commandes habituelles d'un lecteur vidéo comme jouer et arrêter, ainsi que l'image avant et arrière. La barre au milieu permet de parcourir

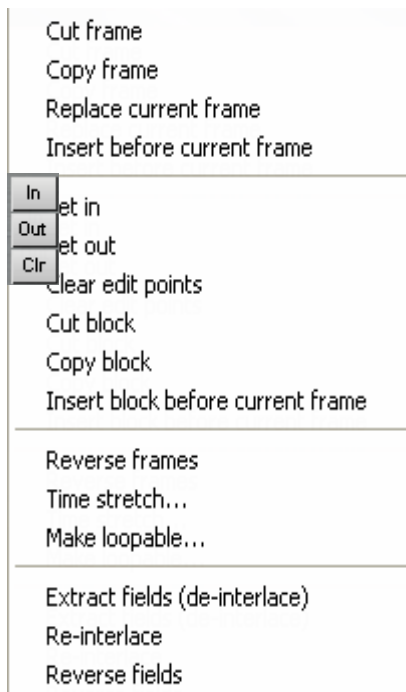
l'animation. Avec elle, vous pouvez faire défiler les cadres de votre animation.

En bas à gauche se trouvent des boutons permettant d'ajouter et de supprimer des cadres, ainsi que l'outil **Pelure d'oignon**, le bouton **Images par seconde** et le bouton **Montage**.



La bande de film vous donne une autre façon de sélectionner les images, par leur vignette sur la vue filmstrip.

Modification des cadres



Un clic droit sur la vue pellicule vous donne un menu d'outils liés au travail avec les images de votre animation.

À l'aide des boutons In et Out, vous pouvez définir des points d'entrée (in) et de sortie (out). Ce sont des points d'édition utilisés par plusieurs opérations dans le menu du cadre. Par exemple, vous pouvez copier les images entre vos points d'entrée et de sortie et les coller à un autre endroit de votre animation. Le bouton 'Clr' efface vos points d'édition.

Les cadres inversés (reverse frames) entraînent l'inversion de toutes les images de votre animation.

L'étirement temporel (time stretch) vous permet de rechronométrer votre animation en ajoutant ou en soustrayant des images. Vous avez également la possibilité de fusion d'images, qui se dissout d'une image à l'autre pour une transition plus lisse.

Make loopable est un outil qui se dissout de la fin d'une animation au début. C'est utile pour faire des animations qui se déroulent en douceur.

Dans la partie inférieure du menu est un ensemble d'outils utilisés avec des images capturées à partir d'une source de télévision. La vidéo pour la télévision est généralement entrelacée - c'est-à-dire qu'une image d'une image est en réalité composée de deux champs qui sont combinés ensemble, un ensemble de lignes de balayage du premier et un du second. La vidéo qui s'exécute à 30 images par seconde est en réalité 60 champs par seconde.

Les champs d'extraction désentrelacent une image vidéo et divisent chacun en deux images distinctes. Les données supplémentaires sont interpolées. Cela entraîne un doublement de la durée de votre animation. Sachez que l'extraction des images peut entraîner une légère perte de qualité, mais si vous avez l'intention de les ré-entrelacer ultérieurement, cela ne pose aucun problème.

Re-entrelacer va combiner les cadres.

Les champs inversés inverseront l'ordre des champs dans une trame entrelacée. Il n'y a pas de norme stricte pour l'ordre des champs, vous pouvez donc avoir l'occasion de les inverser. C'est une opération non-destructive, puisque vous pouvez les ré-inverser.

Fréquence d'images

La fréquence d'images utilisée détermine la vitesse de lecture de chaque image lors de la lecture de l'animation. Ce sont des taux de trame typiques.

12 fps. La majorité de l'animation de dessin animé est tirée sur deux. Lorsqu'ils sont mis sur un film, les cadres sont exposés deux fois pour faire 24 fps. Dans notre cas, nous pouvons simplement jouer à 12 fps.

24 fps. Le film est généralement filmé et projeté à 24 images par seconde. Lorsque le film est converti en télévision, il est appelé "pulldown"

25 fps. Pal (Europe) Télévision.

30 fps. Télévision NTSC (US) en noir et blanc.

29,97 fps. Lorsque la couleur a été ajoutée à la norme de télévision, un léger ajustement a dû être fait pour s'adapter au signal supplémentaire utilisé pour la couleur. La vidéo est toujours diffusée à 30 ips, mais il est parfois nécessaire de laisser tomber une image pour continuer. Ceci s'appelle 'Drop frame'

Vous pouvez réaliser de nombreux types de conversion vidéo en désentrelant d'abord votre vidéo (cela produira deux fois plus de trames) puis en retravaillant votre vidéo (en tenant compte du double nombre d'images) puis en la ré-entrelaçant.

Outils à votre disposition

PD Pro dispose d'un certain nombre d'outils pour travailler avec différents types de projets d'animation, y compris l'édition et les effets vidéo, l'animation traditionnelle et l'animation web.

Le **re-lecteur Stroke** vous permet de refaire les coups de pinceau. Comme un pinceau peut être n'importe quelle image, vous pouvez l'utiliser pour animer une image le long d'un chemin.

Une autre option est le pinceau **Keyframer** pour déplacer un pinceau le long d'un chemin. Dans ce cas, vous pouvez définir des images clés pour déterminer le mouvement du pinceau et inclure des effets tels que le flou de mouvement.

La Timeline vous permet de restituer des filtres d'effets spéciaux à votre vidéo. Vous pouvez éventuellement keyframe tous les paramètres d'effets.

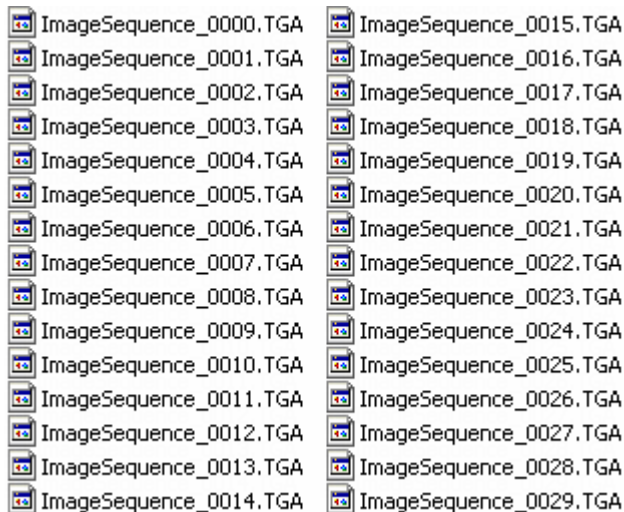
La feuille d'exposition est un outil pour les animateurs traditionnels et les animateurs souhaitant synchroniser la vidéo avec l'audio.

Always save an uncompressed version of your work!

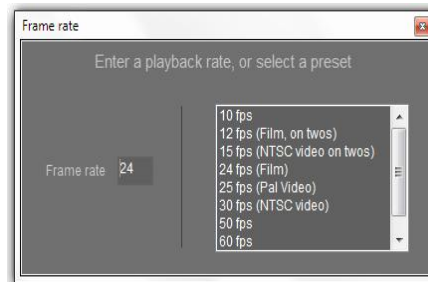
Chargement et sauvegarde d'animations

Vous pouvez charger et enregistrer des animations dans différents formats. Le format par défaut de PD Pro est DWA. C'est un format simple et sans perte.

Une autre option pour enregistrer des cadres d'animation est une série d'images fixes. Vous fournissez un nom de base et le programme ajoute un numéro de séquence tel que _0001 dans le fichier.



Vous pouvez également charger et enregistrer des fichiers AVI.



Ici, vous pouvez définir le taux de lecture de votre fichier AVI.

Vous pouvez ensuite

spécifier un nom de fichier pour votre avi.

Vous serez alors en mesure de définir le type d'AVI que vous souhaitez enregistrer. Les types disponibles, ainsi que leurs paramètres, dépendent des codecs installés sur votre machine.

