

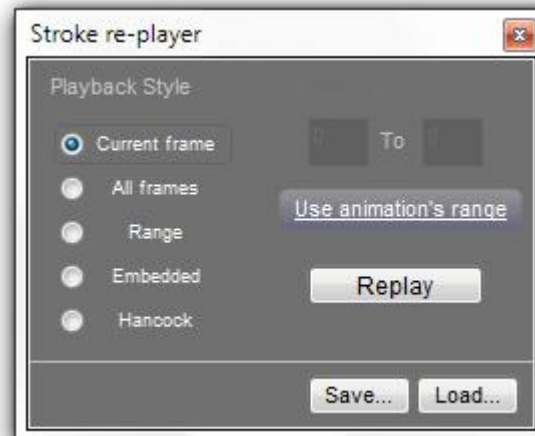
Le re-faiseur de coup de pinceau (stroke replayer) Menu animation ou **A->**

Le "stroke re-player" est utilisé pour refaire un coup de pinceau. Ce coup de pinceau peut être refait sur une seule image, ou peut être utilisé comme **chemin** pour quelque chose qui est animé.

Le re-faiseur d'un coup de pinceau enregistre un chemin, une trace (path) qu'il peut reproduire avec un autre media ou une autre couleur.

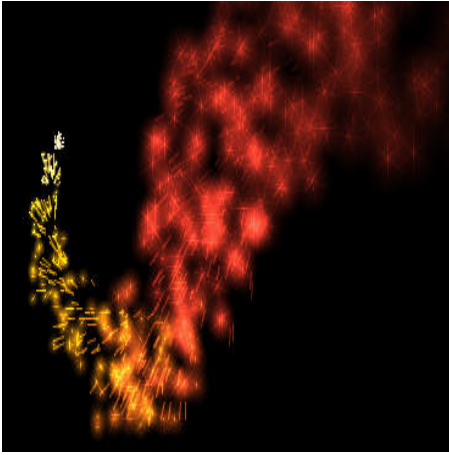
Le lecteur Stroke a 5 façons de reproduire un coup de pinceau.

1. **Cadre actuel**
2. **Tous les cadres**
3. **Plage (Intervalle)**
4. **Intégré**
5. **Hancock**



Le re-faiseur d'un coup de pinceau peut être utilisé pour répéter des coups de pinceau qui n'étaient pas assez gras. Appuyez simplement sur la touche «A» (A Majuscule). Cela revient à utiliser le mode «image actuelle».

Les coups de pinceau peuvent également être refaits après avoir modifié les attributs des pinceaux ou après avoir entièrement changé de couleur ou de média.



Le mode **Plage (Range)** est également utilisé pour lire un coup de pinceau à des fins d'animation, mais il est lu sur une plage spécifiée d'images. Vous pouvez saisir les images que vous souhaitez utiliser, ou vous pouvez appuyer sur le bouton «plage actuelle» pour sélectionner l'animation entière comme plage.

Le mode **Tous les cadres (All frames)** vous permet de lire un coup de pinceau comme chemin d'animation. Cela peut être très utile lorsque vous travaillez avec des particules.

Le mode Intégré (Embedded) va encore plus loin en enregistrant l'image sur laquelle vous vous trouvez pendant le dessin. Si vous avancez les images pendant le dessin, elles seront enregistrées et lues en utilisant les mêmes images.

Le mode «**Hancock**» est utilisé pour faire des coups de pinceau animés, comme quelqu'un écrivant son nom. D'autres applications peuvent inclure la création d'une carte au trésor animée.