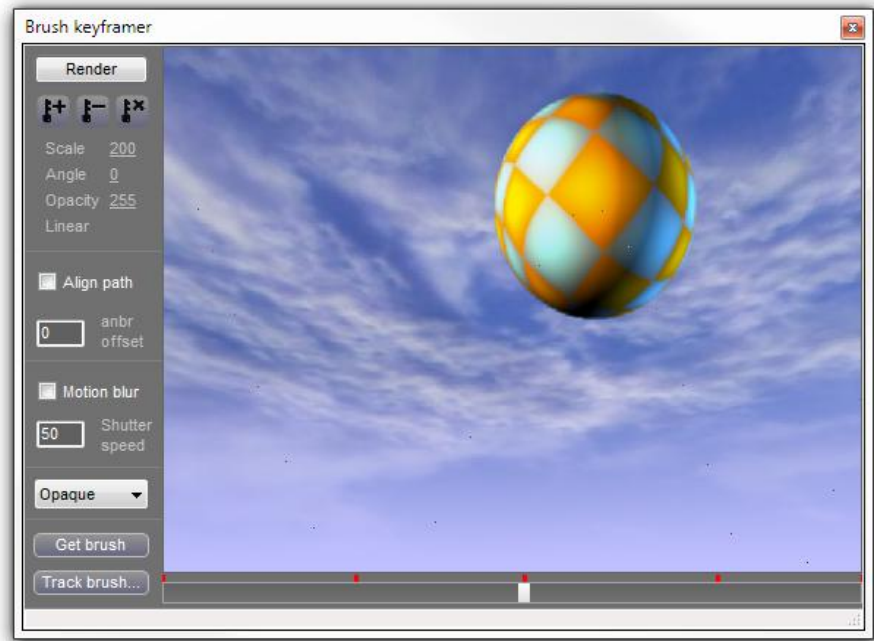


## Le pinceau Keyframer

Le pinceau Keyframer est un utilitaire pour animer un pinceau (ou un pinceau animé) le long d'un chemin.


Vous créez le chemin en définissant des images clés à des endroits importants au cours de l'animation.





Vous pouvez régler **l'échelle**, la **rotation** (angle) et **l'opacité** de la brosse à tout moment dans l'animation ainsi que la **position**. (en déplaçant la brosse (ici un ballon) dans la fenêtre de Keyframer.)

**Avant de commencer avec le pinceau Keyframer, vous devez avoir une animation.** Pour ce faire, à partir de l'élément de menu «créer» sous le menu d'animation. Si vous avez une première image, elle sera dupliquée sur chaque image lorsque vous créerez une animation. (ici le ciel)

Utilisez la barre de défilement en bas pour parcourir votre animation. Vous pourrez choisir des cadres où vous souhaitez ajouter des images clés pour votre pinceau. Dans l'exemple ci-dessus, il y a 3 images clés; un au début, et à la fin, et un au milieu. Vous pouvez en ajouter plus si vous voulez définir un chemin plus complexe. Au moins deux images clés sont requises.

Appuyez sur le  bouton (effacer) pour supprimer toutes les images clés et recommencer.

**Commencer par sélectionner un cadre.** Lorsque vous avez sélectionné un cadre pour ajouter une image clé, définissez votre échelle, votre rotation et votre opacité comme vous le souhaitez, déplacer votre brosse (ici le ballon), puis cliquez sur le  bouton pour ajouter une image clé. Une coche rouge apparaîtra sur votre barre de défilement en bas, et vous devriez voir les changements dans votre chemin. Si vous le souhaitez, vous pouvez réinitialiser à nouveau l'image clé ou, si vous souhaitez supprimer une image clé, vous pouvez appuyer sur  pour supprimer une image clé. Vous devez avoir la barre de défilement définie sur un cadre avec une image clé (marque rouge) pour supprimer une image clé.



**Aligner** le chemin fait que le pinceau pointe toujours dans la direction que le chemin mène. Cela remplacera vos paramètres de rotation.

Le **décalage** du pinceau animé est une valeur utilisée avec les pinceaux animés. C'est le décalage dans les cadres pour commencer à dessiner votre pinceau animé.



Le **fou de mouvement** crée un effet similaire au flou créé lors de la photographie d'un objet se déplaçant rapidement. La **vitesse d'obturation** (shutter speed) contrôle la quantité de flou utilisée. Une valeur plus élevée créera un mouvement avec un flou plus fort.



Si vous avez modifié votre pinceau et que vous souhaitez le voir dans l'éditeur de clés, vous pouvez le recharger à l'aide du bouton **Obtenir un pinceau**.



Lorsque vous avez fini d'ajuster votre trajectoire et que vous souhaitez voir les résultats finaux, cliquez sur le bouton "**Rendu**". Après quelques instants, votre animation sera construite pour vous. Vous pouvez ensuite quitter ou réduire l'éditeur de clé Brush et parcourir votre animation avec le panneau de configuration de l'animation.