

Créer une animation image par image

Transformez un cartoon en animation avec la technique classique de l'animation image par image.

Dans ce didacticiel, vous apprendrez à :

- Copier les images d'une animation
- Créer une animation basique en manipulant les lignes et les formes d'un dessin
- Grouper et dégroupier les éléments d'un dessin
- Exporter une animation dans un fichier GIF animé
- Définir les paramètres d'exportation d'une animation



Créer une animation image par image

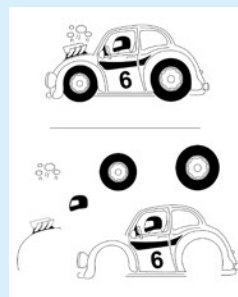
- 1 Dans le menu **Fichier**, sélectionnez la commande **Ouvrir**.

Sélectionnez le fichier **4 - Cartoon.dpa** et cliquez sur **Ouvrir**. Ce fichier est fourni en téléchargement avec le fichier de ce didacticiel.

Ce fichier a été enregistré en tant qu'animation DrawPlus (.dpa), mais ne contient pas encore d'images ni de "mouvements" - c'est le résultat que nous voulons atteindre dans ce didacticiel.

! Dans ce didacticiel, nous allons manipuler des lignes et des formes afin de créer une animation. Il n'y a pas de bonnes ou de mauvaises manipulations, mais il pourra vous être utile de savoir la façon dont les différents objets sont groupés.

L'ensemble de la voiture forme un groupe, mais quand vous la dissociez, vous constatez qu'elle se compose de plusieurs sous-groupes. Vous pouvez ainsi facilement animer les éléments spécifiques du dessin. Vous pouvez dissocier n'importe quel sous-groupe pour contrôler tous les éléments du dessin de manière détaillée.



- 2 Dans la partie inférieure de l'espace de travail, cliquez sur le bouton **Ouvrir/Fermer** pour afficher l'onglet **Images**.

L'onglet accueille l'image 1.

Dans l'onglet **Images**, cliquez sur le bouton **Copier l'image**. DrawPlus crée une copie de la première image et l'ouvre dans l'espace de travail.

- 3 Cliquez sur la voiture et appuyez **10 fois** sur la touche Flèche gauche pour déplacer la voiture vers la gauche (pour obtenir un mouvement vers l'avant régulier, déplacez la voiture du même nombre de pas sur chaque image créée).

- 4 Sélectionnez la voiture et cliquez sur le bouton **Dégroupier** (ou cliquez sur la voiture avec le bouton droit de la souris et sélectionnez la commande **Dégroupier**) pour dissocier tous les éléments composant la voiture.

Sélectionnez à présent certains éléments pour les "animer".

! Pelure d'oignon

La pelure d'oignon est une technique d'animation classique, dans le cadre de laquelle les feuilles transparentes permettent au créateur de visualiser les images précédentes. Cette fonction permet de positionner et de contrôler avec précision le mouvement des objets d'une image à une autre. Vous pouvez l'activer ou la désactiver (elle est désactivée par défaut) selon vos besoins et définir le nombre d'images précédentes devant être affichées (une image par défaut).


Activer/désactiver la pelure d'oignon :

- Dans l'onglet **Images**, cliquez sur le bouton **Pelure d'oignon**.

Définir le nombre d'images visibles :

1. Dans l'onglet **Images**, cliquez sur le bouton **Propriétés**.
2. Dans la boîte de dialogue **Propriétés de l'animation**, activez l'option **Pelure d'oignon** et tapez le nombre d'images devant être affichées, puis cliquez sur **OK**.

Créer une animation image par image

- 5 Effectuez quelques petits ajustements sur l'image. Nous vous conseillons de faire la liste des ajustements :
 - Distance de la voiture
 - Hauteur de la voiture
 - Fumée du moteur
 - Gaz d'échappement (copiez et tournez les éléments de la fumée du moteur)
 - Tête du conducteur
 - Rotation des roues
 - Position de l'insecte
- 6 Regroupez les éléments sur la page et copiez l'image après avoir effectué les réglages souhaités.
- 7 Répétez la procédure jusqu'à ce que la voiture soit à mi-parcours de la zone d'animation. Relevez ensuite le capot, que vous pouvez éditer en dégroupant de nouveau les éléments de la voiture. Déplacez également l'insecte qui se trouve sur la gauche.
- 8 Dans le dernier tiers de l'animation, faites "manger" l'insecte par la voiture en soulevant et en abaissant le capot. Dans les dernières images, augmentez la taille des fumées d'échappement.
- 9 Dans l'onglet **Images**, cliquez sur le bouton **Propriétés** .

Dans la boîte de dialogue **Propriétés de l'animation**, réglez la durée d'affichage sur 200 millisecondes (ms) et cliquez sur **OK**.
- 10 Dans le menu **Fichier**, sélectionnez la commande **Exporter/Exporter au format Image**.

Dans la boîte de dialogue **Optimiseur d'exportation**, acceptez les paramètres par défaut pour le format GIF animé et cliquez sur **Exporter**.
- 11 Dans la boîte de dialogue **Exporter**, attribuez un nom au fichier et sélectionnez le dossier d'enregistrement, puis cliquez sur **Enregistrer**.
- 12 À la fin de l'exportation, recherchez votre fichier dans vos dossiers et double-cliquez dessus pour l'ouvrir.



Dans l'onglet **Paramètres** de la boîte de dialogue **Optimiseur d'exportation**, la résolution par défaut est de 96 ppp, ce qui correspond au réglage optimal pour visualiser des images sur Internet.

Vous pouvez modifier le type, la taille et la résolution du fichier exporté dans l'Optimiseur d'exportation. Pour plus d'informations, cliquez sur le bouton **Aide** dans la boîte de dialogue **Optimiseur d'exportation**.

Maintenant que vous êtes familiarisé avec les animations image par image, vous pouvez essayer d'animer vos créations DrawPlus.

Par ailleurs, DrawPlus vous permet de créer des animations **par image-clé**. Nous vous présentons des exemples de cette technique dans la rubrique **Projets Animation**.