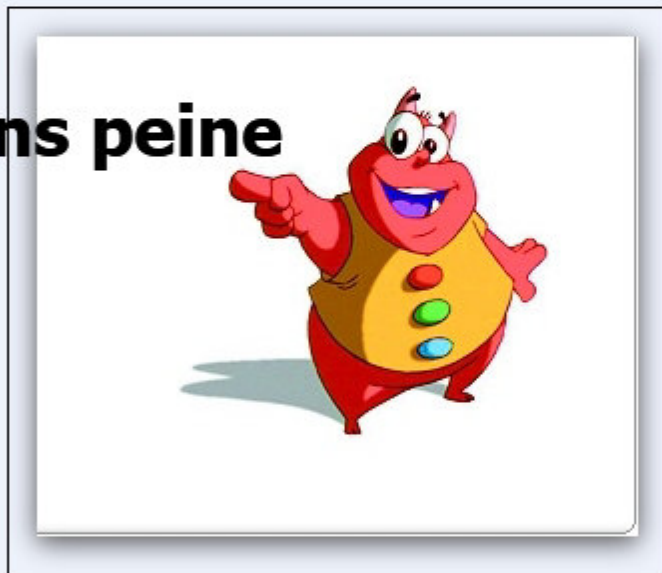


# CTP

**Dessin animé  
l'animation sans peine**



**Guide pratique**

# Sommaire

Introduction	1
Numérisation	7
Téléchargement	13
Lancement du logiciel CTP	16
Importer des dessins sur la page de stockage	18
Présentation de l'interface	24
Les commandes du programme CTP	25
La section filtre	30
Les ombres	33
Agrandir/réduire les espaces de travail	36
Déplacer les éléments d'une page à l'autre	37
La loupe	39
La fonction « Répéter »	40
La couche caméra	42
Les palettes couleur	48
L'archive de couleur (CMA)	49
Sauvegarde d'une scène	51
Peinture des lignes	52
Caractéristiques des outils de peinture	53
Le traitement d'image	54
Le clique-droit	55
La fonction « Remplacer »	56
La fonction « Insérer »	57
La commande « Mélanger »	58
Modes d'affichage & Explorateur	60
Renommer des éléments	61
Les images de référence	62
Les couches de référence	63
La rubrique d'aide	64
L'arrière plan	65
Importer un son	67
Exporter une scène	69
Créer un Clap	70
Les options de configuration	71

## Introduction

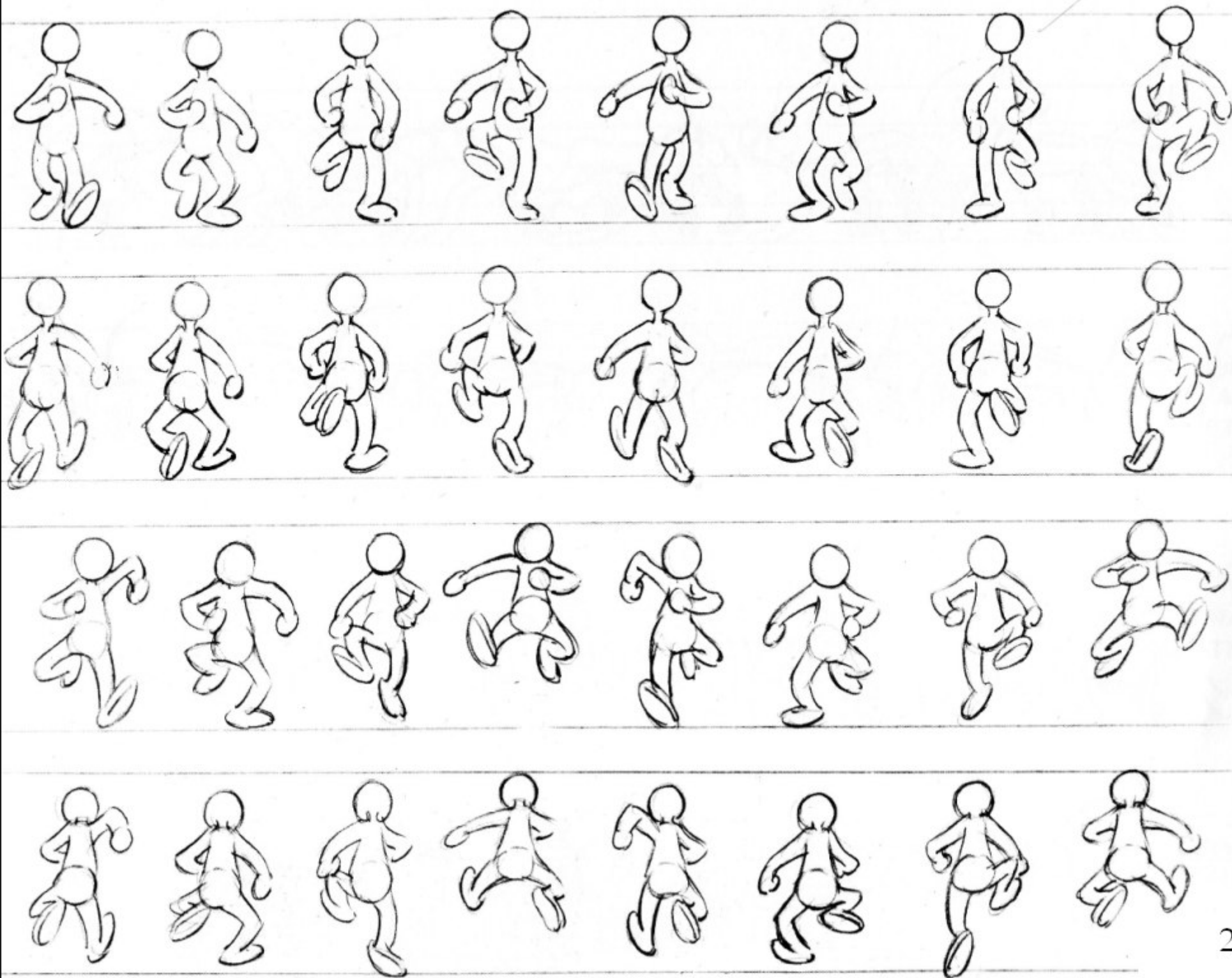
Qu'est ce que le dessin animé ?

Le dessin animé consiste à dessiner un personnage dans des poses successives pour créer un mouvement proche de la vie à l'instar du croquis suivant :

# FIGURES EN MOUVEMENT

## VUES DE FACE ET DE DOS

Chaque action a des caractéristiques différentes; ici, une marche et une course de face et de dos.  
Animer un sujet sous ces angles, c'est comme regarder un match ...



L'animateur donne vie à ses dessins en créant une illusion de bonne humeur et de vitalité. Il caricature des gestes et des expressions, invente tout un jeu de traits de caractère formant une personnalité, et nous fait croire que les personnages qui peuplent ses dessins pensent et éprouvent réellement des sentiments.

Doit-on être un bon dessinateur ?

Pas forcément mais ça aide. Le coup de crayon quel qu'il soit s'améliore au fil des dessins que vous réalisez. Vous avez sans doute déjà vu des courtes séries de dessins animés télévisées

Dont les dessins auraient pu être réalisés par un enfant de 7 ans mais qui nous font quand même rigoler. Et puis une bonne histoire, une pincée d'humour, des paroles qui décoiffent, des voix hilarantes (du genre Stallone) peuvent donner un cocktail délirant. Celui qui a des idées a autant de chance de s'en sortir si ce n'est plus. Se mettre sur un projet à plusieurs est idéal car il y a plus de partage et de potentiel.

Le dessin animé a t-il de l'avenir ?

Il n'est pas rare de nos jours de voir dans nos chouettes pubs françaises

Des animaux ravir la vedette aux comédiens. Alors la questions ne se pose pas. Mais il y a une chose qui à mon sens est essentielle, celle d'aimer vraiment ce que l'on fait et de vouloir toujours faire mieux.

De quoi avons-nous besoin pour démarrer ?

- un ordinateur standard,
- un scanner compatible twain,
- le logiciel d'animation,
- facultativement un microphone si vous voulez donner la parole à vos personnages, une banque d'effets sonores (à collecter sur internet).

Sans oublier des feuilles de dessins perforées pour les personnages A4 21 x 29.7 cm de 90g; des feuilles de dessins pour les arrière-plans 24 x 32 cm de 180g (non perforées), de crayon de papier (par ex du 3b), une gomme, un taille crayons et des stylos (par ex pilot du 0.5, 0.7 ou plus pour des traits plus épais) pour encrer vos dessins.



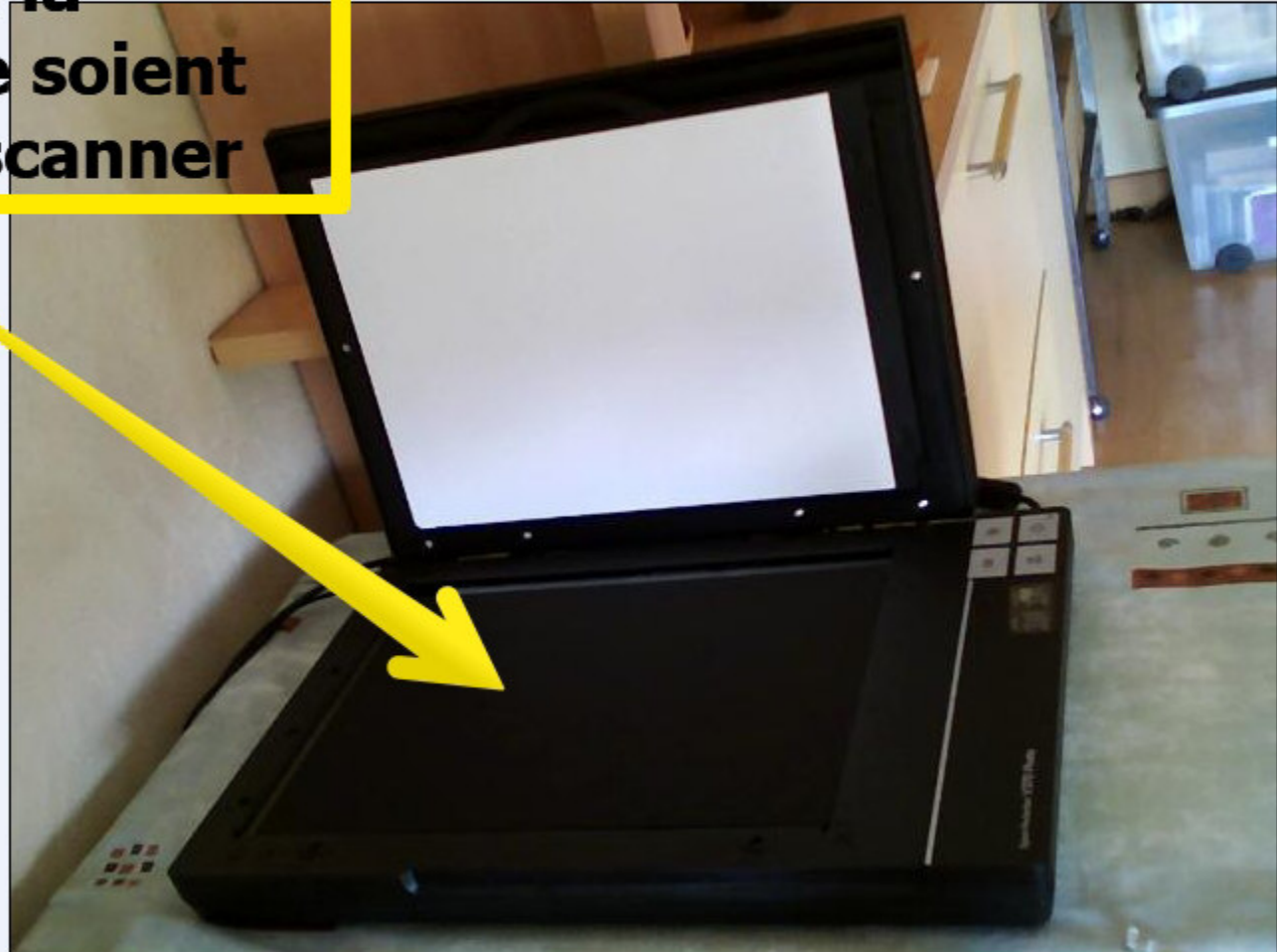
**Pour commencer pressez la touche  
de mise en marche de votre scanner**



**Ouvrez le capot et positionnez  
votre feuille perforée , dessin  
contre la vitre, dans le coin  
inférieur gauche marqué  
d'une flèche**



**Ensuite placez un écran noir (feuille cartonnée) sur la feuille de dessin afin que les trous de perforation de la feuille blanche soient captés par le scanner**



A black Epson scanner is positioned on a light-colored desk. The scanner's lid is closed. On the right side of the scanner, there is a control panel with several buttons. A red oval is drawn around the text 'Refermez le capot du scanner' which is overlaid on the image. The background shows a wooden cabinet and a white wall.

**Refermez le capot du scanner**

**Remarque** : Si votre scanner est compatible Twain vous pourrez commander votre scanner à partir de la fenêtre d'importation du logiciel d'animation, en clair la seule chose à faire avec le scanner c'est de placer vos dessins l'un après l'autre.

A présent concentrons-nous sur le logiciel d'animation « ctp pro hd 4.7 ou ctp pro demo ». Rendez vous sur le site de Crater software et cliquez sur la rubrique de téléchargement, vous y découvrirez la page suivante :



La solution abordable pour les Animations cartoon...

version ctp pro démo



Info Produit

Téléchargement

Aide

Acheter CTP

Contact



CTP Démo à télécharger ici...

Informations sur CTP

Description du produit

- Qu'est-ce que c'est?
- Comment le CTP fonctionne?
- Spécifications
- Comparaison entre les différentes versions
- Equipement recommandé

Galerie du CTP

CTP Showroom

Un peu d'histoire: les différentes versions

Téléchargement CTP Pro

Ici vous pouvez télécharger la démo de CTP Pro

Une fois installée CTP Pro Démo sélectionnez la version de démonstration de votre choix: CTP Pro, CTP Pencil Test, CTP Pain ou CTP Scan. Toutes les fonctions sont disponibles mais vous ne pourrez pas sauvegarder ou exporter votre travail. CTP Pro Démo est accompagné de scènes échantillons situées dans le dossier "Scène" de votre disque dur.

Les fichiers additionnels d'échantillons **Sample Scene 1**, **Sample Scene 2** et **Sample Scene 3** ne requièrent pas de CTP Pro mais vous montreront quelques-unes des fonctionnalités.

Téléchargements CTP



CTP Pro Demo version 4.6 (Février 2014)

Self installing .exe, 24 MB



Echantillon Scène 1 (Bird)

.zip, ~6 MB



Echantillon Scène 2 (Cuckoo)

.zip, ~14 MB



Echantillon Scène 3 (Soccer Player)

.zip, ~3 MB



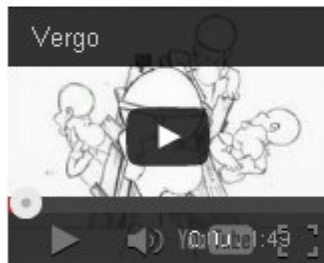
CTP Pro Guide d'utilisateur (anglais)



CTP Pro sur YouTube

Nouvel extrait

Vergo



Vergo

Compatibles avec les systèmes:

- Windows XP
- Windows Vista (\*)
- Windows 7 (\*)
- Windows 8 (\*)
- Parallels Desktop for Mac, VMWare ou Apple Boot Camp

l'icone de crater software



(\*) versions 32 bits ou 64 bits

Galerie du CTP Pro

Galerie du CTP Pro Animations réalisées avec le CTP.

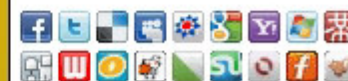


Der Hahn ist tot

Latest News

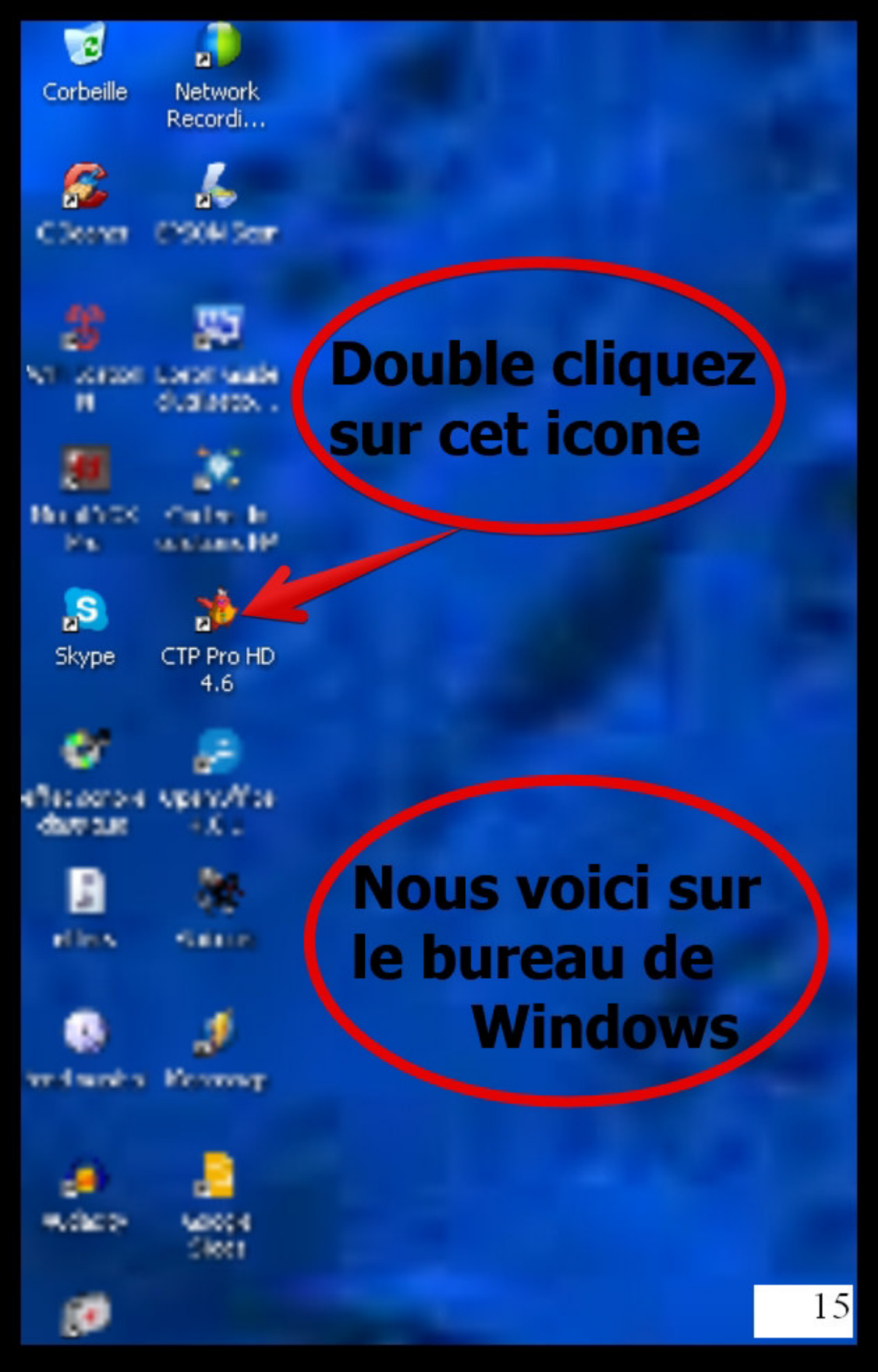
- CTP Pro version 4.6 released!...
- New production example in CTP Pro gallery: ViVe TV Trailer...
- New production example in CTP Pro gallery...
- New production example in CTP Pro gallery...

Réseaux Sociaux



Prenez le temps de jeter un œil à toutes les rubriques. Vous y trouverez une somme d'informations intéressantes et des échantillons de scènes qui vous donneront un aperçu de ce que l'on peut réaliser de génial avec ce programme.

Une fois que vous avez téléchargé et exécuté le logiciel vous aurez sur le bureau de Windows l'icône de Crater software.



**Double cliquez  
sur cet icone**

**Nous voici sur  
le bureau de  
Windows**



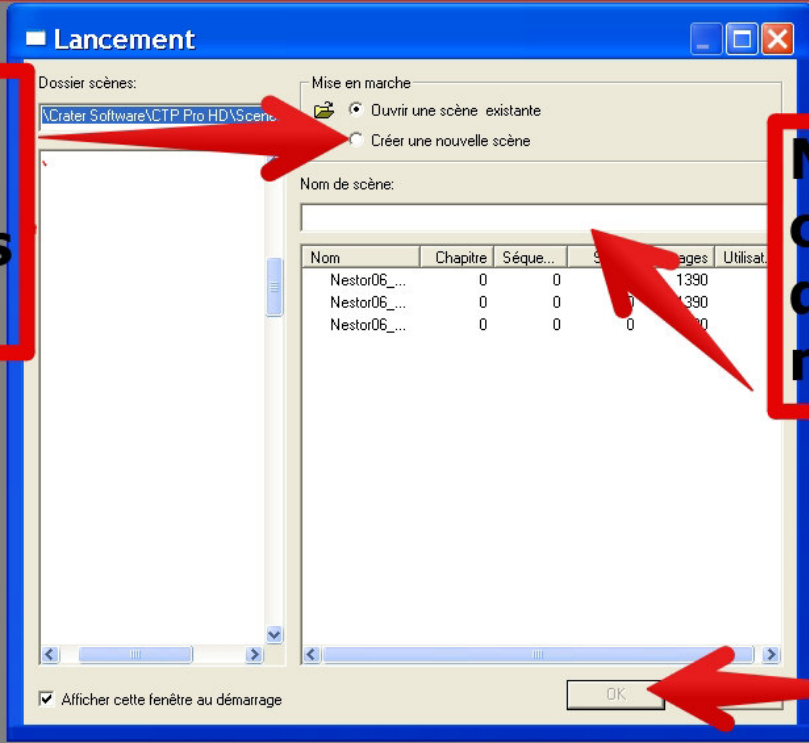
**une fois que vous avez cliqué sur l'icone adéquat vous arrivez sur la fenêtre de mise en route du programme Ctp**

**1**

**Dans le cas présent créons une nouvelle scène en cliquant dans le cercle**

**2**

**Nommez votre scène en cliquant dans le champ de saisie et tapez son nom (par ex. pablo 01\_v01)**



**3**

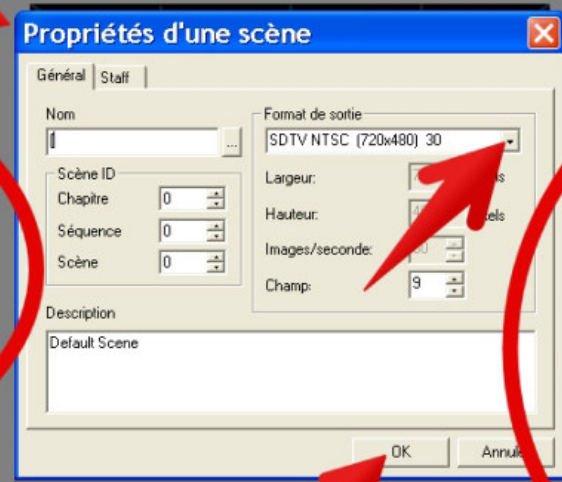
**Pressez la touche OK**



**La fenêtre des propriétés d'une scène s'affiche**

**1**

**N.B.**  
**Vous pouvez laisser les autres paramètres vides car ils n'ont pas d'incidence sur la suite des opérations**



**Cliquez sur la flèche pour ouvrir le menu déroulant et sélectionnez une valeur de la liste (par ex SDTV NTSC 720x480 30) qui correspond au format de sortie (résolution et nbre d'image par seconde)**

**2** **Pressez la touche OK**

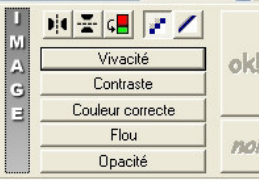
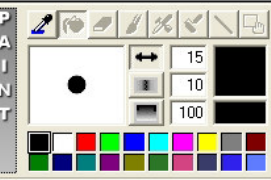
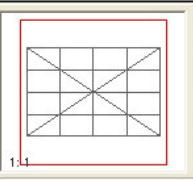
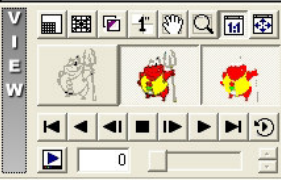




barre d'outils du bureau

Le bureau Ctp s'ouvre sur votre nouvelle scène là où se déroule l'essentiel du travail

L'étape suivante consiste à importer vos dessins en cliquant sur la touche de commande d'importation à partir d'un scanner (N.B. le survol des touches fait apparaître une info bulle qui vous indique leur fonction)





1

**Assurez vous que votre périphérique est bien pris en compte sinon cliquez sur la touche "sélectionner la source" et sélectionnez le**

**Cliquez sur la touche Aperçu pour afficher le premier dessin**

**La fenêtre d'importation des images s'ouvre**

2

**Cliquez sur la touche importer/configurer**

**Ou**

Source: **S** **C** **A** **N** **N** **E**

Importer

Configurer

Sélectionner la Source...

Source: EPSON Perfection V37/V370

Aperçu

Type du scanner: Black & White

Résolution: 9.00 champs

80.00 dpi

Règle à tenons: ACME / Disney

Auto Chargeur

Confirmation claire

Pages multiples

Scan auto

Vitesse 1 secs.

Temps 150

Importer

Fermer



	1:1	1:1	S01	S02	OVL	A	B	C	BGR
1	1								
2	2								
3	3								
4	4								
5	5								
6	6								
7	7								
8	8								
9	9								
10	10								
11	11								
12	12								
13	13								
14	14								
15	15								
16	16								
17	17								
18	18								
19	19								
20	20								
21	21								
22	22								
23	23								
24	24								
25	25								
26	26								
27	27								
28	28								
29	29								
30	30								
31	31								
32	32								
33	33								
34	34								
35	35								
36	36								
37	37								
38	38								
39	39								

1

Sélectionnez "image au trait" pour un dessin en noir et blanc soit "image colorée" pour un dessin en couleur

3

Cliquez sur la touche importer

2

Assurez vous que la couche image OVL soit sélectionnée il s'agit de l'emplacement où seront stockés vos dessins

Source

**I M A G E**

Importer

Configurer

Image au trait  
 Ombre des traits  
 Espaces fermés opaques  
 Couleurs de trait d'ombre... 9.46 x 11.79 champs

Image colorée  
 Couleur transparente

**F I L T E R**  
 Préfiltre seul  
 Caméra  
 Scanner  
 Traits opaques

Sensibilité: 51  
 Reliefs: 48  
 Ombres: 48  
 Douceur: 8

**S H E E T**  
 Code: 00  
 Couche image: OVL  
 Couche son: S01  
 Couche ombres: A

Éléments:  
 Ajouter  
 Remplacer  
 Insérer  
 image: 1  
 Pas: 1

Fenêtre d'importation et de configuration



**Page de stockage**

**Vous constaterez que le personnage est bien centré**

**On peut le réduire, l'agrandir ou le déplacer en cliquant sur les angles**

**J'insiste sur la nécessité de cliquer sur la touche Aperçu elle vous permet à l'aide des boutons de cadrage et de graphique de champ d'importer correctement vos images sur la page de stockage**

**scènes numérotées**

**Graphique de champ vert que l'on peut déplacer en cliquant dessus**

**Cadrage**

Source: **SCANNER**

Sélectionner la Source...

Type du scanner: **EPSON Perfection V37/V370**

Règle à tenons: **ACME / Disney**

Black & White Résolution: 9.00 champs 90.00 dpi

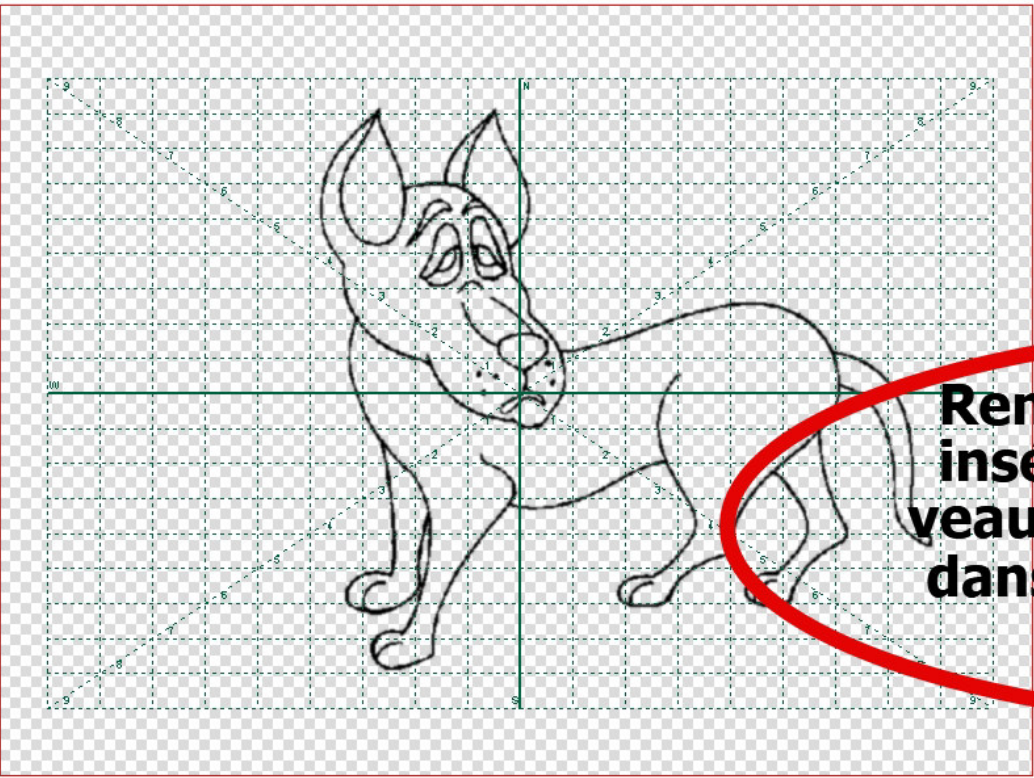
Auto Chargeur Confirmation claire

Emplacements x3 Temps 150 secs

Source: EPSON Perfection V37/V370

taille de la 8.50 x 11.70

1:1	OVL	CAM	A	B	C	CAM	BGR	C	1:1	S01	S02	OVL	A	B	C	BGR
1									1			00010				
2									2			00020				
3									3			00030				
4									4			00040				
5									5			00050				
6									6			00060				
7									7			00070				
8									8			00080				
9									9			00090				
10									10			00100				
11									11			00110				
12									12			00120				
13									13			00130				
14									14			00140				
15									15							
16									16							
17									17							
18									18							
19									19							
20									20							
21									21							
22									22							
23									23							
24									24							
25									25							
26									26							
27									27							
28									28							
29									29							
30									30							
31									31							
32									32							
33									33							
34									34							
35									35							
36									36							
37									37							
38									38							
39									39							



	S01	S02	OVL	A	B	C	BGR
1			00010				
2			00020				
3			00030				
4			00040				
5			00050				
6			00060				
7			00070				
8			00080				
9			00090				
10			00100				
11			00110				
12			00120				
13			00130				
14			00140				
15							
16							
17							
18							
19							
20							
21							
22							
23							
24							
25							
26							
27							
28							
29							
30							
31							
32							
33							
34							
35							
36							
37							
38							
39							
40							

1

Renouvelez les opérations en insérant successivement de nouveaux dessins dans votre scanner ; dans mon exemple j'en ai numérisé 14

2

Fermez la fenêtre d'importation en cliquant sur la touche "fermer"



Source IMAGE

Importer

Configurer

Image au trait

Ombre des traits

Espaces fermés opaques

Taille de l'image: 9.82 x 11.01 champs

COULEURS de trait d'ombre...

FILTER

Préfiltre seul

Caméra

Scanner

Traits opaques

Sensibilité: 61

Reliefs: 48

Ombres: 48

Douceur: 8

SHEET

Code: 00150

Couche image: OVL

Couche son: S01

Couche ombres: A

Éléments:

Importer

Fermer

# Importer une image d'un fichier

**Importer des images d'un Fichier**  
Dans le cas où vous ne pouvez pas piloter votre scanner à partir du programme Ctp, scannez vos dessins (en vous servant de la touche de numérisation du scanner) dans un fichier là où se trouvent vos documents. (1) Ouvrez le programme Ctp en cliquant sur l'icone adéquat. (2) Dans la fenêtre de démarrage du Ctp cliquez dans le cercle accolé au dialogue "Créer une nouvelle scène" puis tapez dans le champ de saisie le nom de votre scène. Validez en cliquant OK. (3) Dans la fenêtre "propriétés de scène" qui s'affiche le nom devrait être enregistré. Quant au format de sortie cliquez la flèche, à l'extrémité du champ de saisie pour ouvrir une liste de formats préétablie et sélectionnez en un (par ex PAL ou

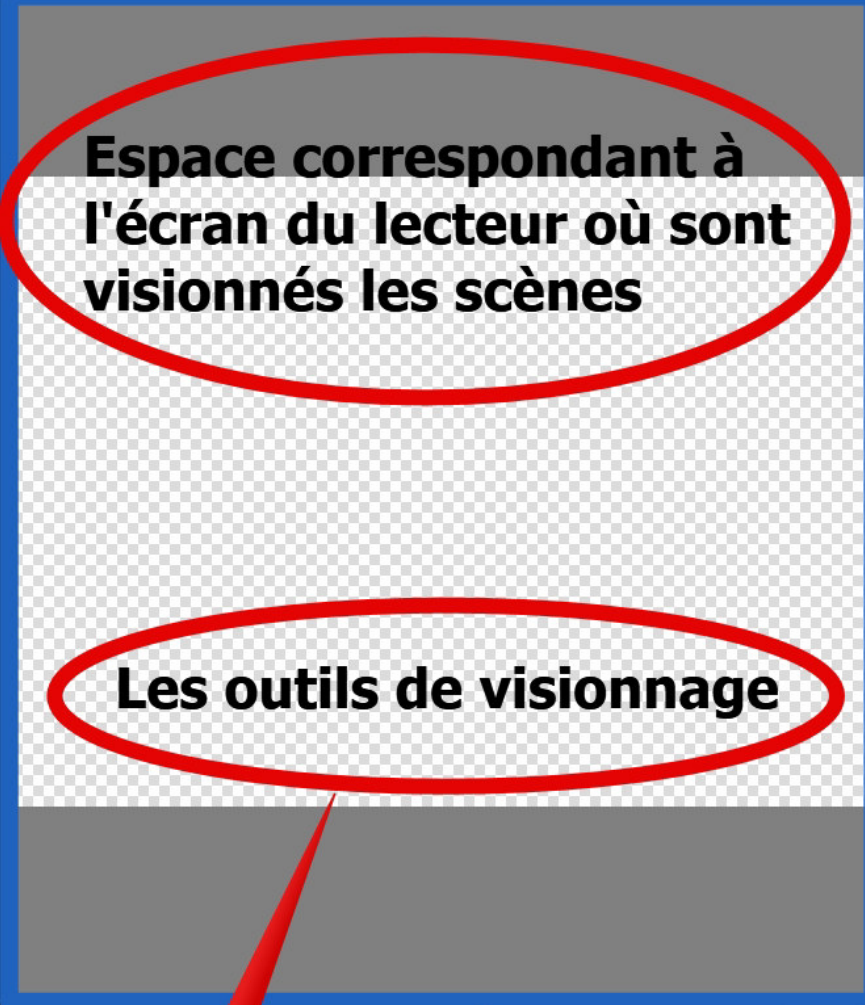
NTSC). Libre à vous de remplir ou non les autres rubriques. Enfin confirmez. (4) Nous voilà sur l'interface du Ctp. Pour importer vos dessins dans la page de stockage cliquez l'outil "Importer une image d'un fichier" de la barre d'outils. Dans la fenêtre "source" qui s'ouvre en bas cliquez sur l'icone, à l'extrémité du champ de saisie "dossier". Dans la fenêtre à dossiers sélectionnez vos récentes numérisations pour ouvrir le fichier et cliquez sur la première image puis pressez OK. Le chemin d'accès du fichier sera affiché dans le champ de saisir "dossier" et son nom, dans le champ "nom". (5) Pour charger toutes les images cochez l'option "séquence", sinon tapez le numéro de la première et dernière image dans les champs correspondants. Puis cliquez Importer. (6) La fenêtre de configuration est similaire à celle d'une importation à partir d'un scanner expliqué au tout début. Pour finir cliquez sur Fermer.



Fenêtre source

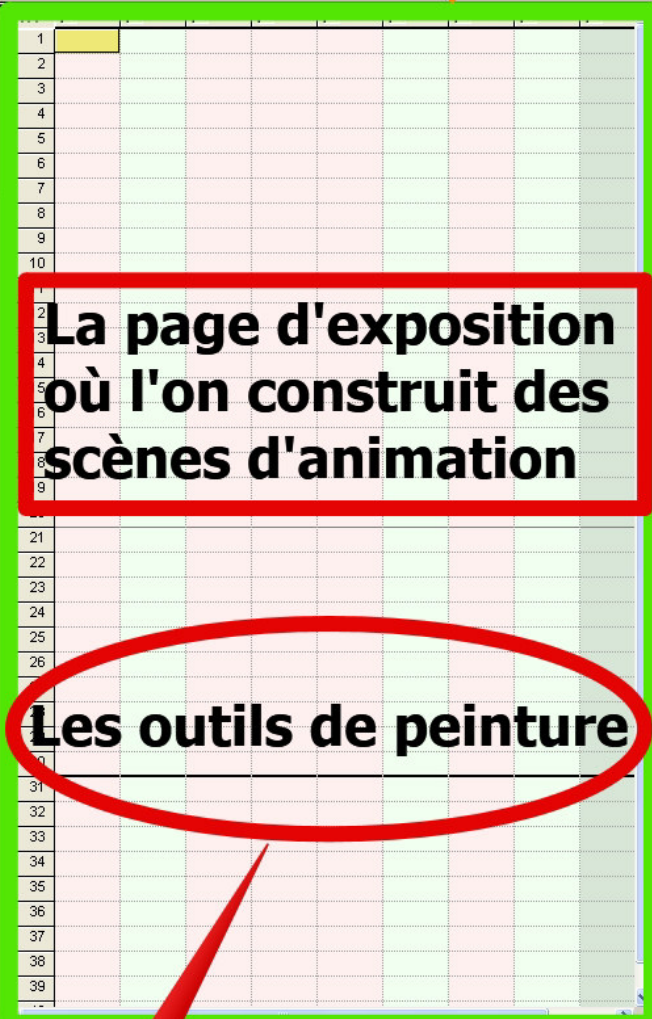
Importer  
Fermer





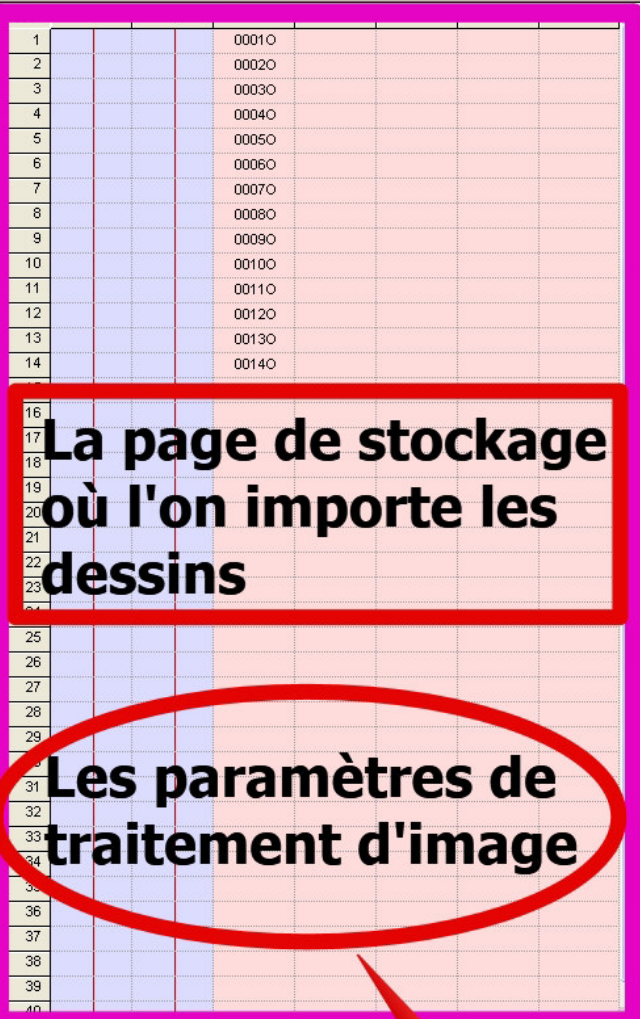
Espace correspondant à l'écran du lecteur où sont visionnés les scènes

Les outils de visionnage



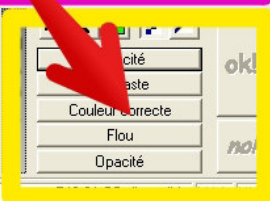
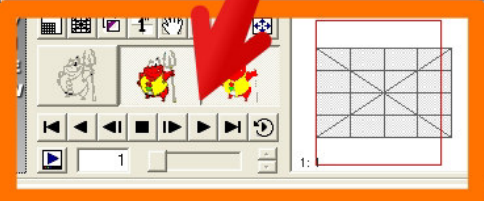
La page d'exposition où l'on construit des scènes d'animation

Les outils de peinture



La page de stockage où l'on importe les dessins

Les paramètres de traitement d'image



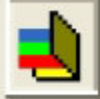
## **les commandes de la barre d'outils de l'interface CTP**



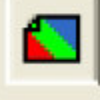
**Fixe la taille réelle d'une archive (personnage) dans la fenêtre CMA (color model archive);**



**Sert à sauvegarder une CMA (un prototype);**



**Ouvre la fenêtre des archives CMA afin d'ouvrir un modèle de couleur existant;**



**Ouvre la fenêtre des archives CMA afin de créer un nouveau modèle de référence en matière de couleur;**



**Permet de supprimer un élément;**



**Utilisé seulement pour la peinture, permet d'annuler la dernière opération de peinture;**



**Permet de coller un élément dans une couche image que vous avez au préalable copié ou coupé;**



**Vous permet de copier un élément d'une couche image et de le coller autre part;**



**Vous permet de supprimer un élément tout en ayant la possibilité de le coller autre part;**



**Vous permet d'imprimer la page d'Exposition;**



**Affiche les propriétés de la scène en cours;**



**Sert à sauvegarder vos travaux. Doit être utilisé régulièrement;**



**Ouvre la fenêtre des scènes afin d'ouvrir une scène existante;**



**Ouvre la fenêtre des scènes afin de créer une nouvelle scène;**



**Permet d'insérer une couche image ou sonore dans la page d'Exposition ou de stockage;**



**Permet d'insérer une couche caméra dans la page d'Exposition;**



**Permet de fixer un nombre de répétitions aux éléments d'une couche image de la page d'Exposition;**



**Permet de désactiver une couche;**



**Permet d'activer une couche;**



**Permet de renommer un / une série d'éléments de la page de stockage**



**Sert à enregistrer un son par le biais d'un microphone;**



**Sert à importer un son issu d'un fichier sonore;**



**Sert à importer une image provenant d'un scanner;**



**Sert à importer une image au moyen d'une carte vidéo ou d'une webcam;**



**Sert à importer une image située dans un fichier;**



**Ajuste l'archive (le modèle de référence) à la taille de la fenêtre CMA;**



**Remplace des esquisses par des images passées à l'encre;**



**Permet de renommer des éléments d'une couche image de la page d'exposition;**



**Sert à ajuster minutieusement le son par rapport aux éléments correspondants d'une couche image;**



**Permet d'étirer et d'écraser le son;**



**Sert à fusionner plusieurs couches images pour n'en faire qu'une;**



**Sert à composer un arrière plan en déplaçant et en positionnant un élément sur l'écran de visionnage;**



**Permet de redimensionner un élément (par ex. arrière plan);**



**Permet de supprimer des couches image/sonore;**



**Affiche la taille réelle d'une image à l'écran de visionnage;**



**Sert à ajuster l'image à la taille de l'écran de visionnage;**



**Permet d'agrandir ou de réduire une image à l'écran de visionnage;**



**Permet de déplacer une image à l'écran de visionnage;**



**Permet d'afficher une séquence d'éléments à l'écran de visionnage;**



**Sert à afficher les couches ou les images de référence à l'écran de visionnage;**



**Permet d'afficher le graphique de champ à l'écran;**



**Affiche la taille entière d'une image à l'écran de visionnage;**



**Fait glisser un élément dans la composition d'un arrière plan;**



**L'outil "Tire-lignes" sert à tracer des traits;**



**L'outil "Rouleau" sert à peindre des lignes/surfaces déjà peintes;**



**L'outil "Aérographe" sert à pulvériser la couleur sur une surface;**



**L'outil "Pinceau" permet de peindre une surface;**



**L'outil "Gomme" sert à effacer la couleur d'une zone;**



**L'outil "Pot de peinture" permet de remplir une zone de couleur;**



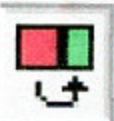
**L'outil "Pipette" permet de saisir une couleur;**



**Cette fonction optimise l'affichage des images à leur résolution maximale;**



**Cette fonction optimise le rendu et l'affichage très rapide des images;**



**Remplace la couleur d'une zone par la nouvelle couleur du conteneur de couleur actuelle;**









**Permet de basculer l'image de l'écran horizontalement;**

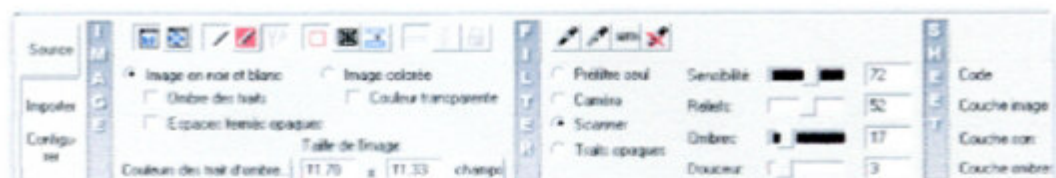


**Permet de basculer l'image de l'écran verticalement.**

**Vous retrouvez les icones suivants dans la fenêtre d'importation des images qui s'ouvre au bas du bureau CTP lorsque vous pressez la touche d'importation à partir d'un fichier ou d'un scanner par exemple:**

-  **En activant cette fonction, vous verrouillez le positionnement de votre image sur l'écran d'aperçu;**
-  **Affiche à l'écran de prévisualisation les tenons horizontalement;**
-  **Affiche à l'écran de prévisualisation les tenons verticalement;**
-  **Active la barre de détection automatique des tenons. Faites glisser et correspondre la barre de tenons aux trous de perforation de la feuille;**
-  **Important: Permet de centrer votre image à l'écran d'aperçu;**
-  **Important: Définit, sur l'écran de prévisualisation, l'espace où s'affiche votre dessin. Il s'agit de la portion d'image que vous importerez sur la page de stockage. Vous pouvez, en ayant au préalable pressé cette touche, dimensionner et positionner cette espace en faisant glisser le curseur de la souris sur un coté quelconque du rectangle rouge.**

## Section Filtre



Cette section faisant partie intégrante de la fenêtre d'importation qui s'affiche au bas de l'interface CTP lorsque vous cliquez sur une quelconque touche d'importation de la barre d'outils (par exemple importer d'un fichier) vous sert à sélectionner et à régler les filtres de nettoyage et leurs paramètres. Il vous faut au préalable activer l'option « image en noir et blanc » de la section « image ».

En haut de la section Filtre vous découvrez une petite barre d'outils composée de quatre touches. Ces boutons servent à préfiltrer les images en noir et blanc.



Chacune de ces touches correspond successivement aux fonctions suivantes : Prefilter's Black Level (préfiltre du taux de couleur noire), Prefilter's White Level (préfiltre du taux de couleur blanche), Automatic Prefilter (préfiltre automatique), Reset Prefilter (réinitialiser le préfiltre).

**Prefilter's Black Level** : lorsque vous cliquez sur ce bouton, un curseur en forme de pipette noire apparaît. Cliquez à l'écran sur la ligne de votre dessin pour sélectionner les parties noires de vos dessins en noir et blanc.

**Prefilter's White Level** : lorsque vous cliquez sur cette touche, un curseur en forme de pipette transparente apparaît. Cliquez à l'écran sur les surfaces de votre dessin pour sélectionner celles que vous souhaitez voir transparente (à savoir les surfaces blanches de votre dessin ou de l'image toute entière). Veuillez noter que si votre feuille de dessin comporte des traces de gommages ou de saletés quelconques, ce préfiltre les effacera radicalement vous restituant une page blanche laissant intactes les lignes noires de vos dessins.

**Automatic Prefilter** : ce bouton fait un calcul des tons foncés et clairs de vos dessins en noir et blanc. L'outil automatique ajuste automatiquement

l'image afin que les gris plus foncés apparaissent en noir et ceux plus clairs tournent au blancs (transparent). Le restant des couleurs sera en conséquence ajusté.

**Reset Prefilter :** si vous vous trompez au cours des prélèvements de tons foncés et/ou de tons clairs (sachant qu'une pipette prélève une couleur) le bouton de réinitialisation effacera tous les paramètres de préfiltration afin que vous puissiez recommencer. Cet outil rétablit les valeurs dans leur état initial.

**Remarque :** Pour utiliser efficacement les préfiltres, vous devez activer le bouton de Transparence suivant de la section Image de la fenêtre d'importation.



Lorsque vous cliquez sur ce bouton, toutes les surfaces véritablement blanches de l'image que vous scannez s'affichent en rouge. Ce qui est rouge est considéré, par le programme CTP, 100% transparent. Les surfaces rouges vous permettent de distinguer les surfaces réellement blanches de celles qui sont grises ou blanc-cassées. Toute partie du dessin qui n'est pas vraiment blanc est considérée comme une portion de ligne ou une surface opaque par le logiciel. Le bouton de transparence est très pratique conjointement avec les options de préfiltres car vous voyez facilement tant le contraste entre les lignes et les surfaces blanches que les imperfections telles que des tâches. N'oubliez pas que la pipette blanche vous permet d'effacer une bonne partie de ces tâches. Laissez toujours un peu de blanc entre les lignes noires et le rouge environnant, cela adoucit les lignes.

En complément des préfiltres, vous pouvez ou devriez utiliser les filtres de nettoyage suivants sur des images en noir et blanc ou en niveau de gris.

**Only prefilter (le préfiltre seul) :** aucun filtre n'est appliqué.



**Camera :** ce filtre marche mieux sur des images à faible contraste (obtenues habituellement par une entrée vidéo). Ce dernier est recommandé pour des essais caméra rapides de lignes.

**Scanner :** ce filtre est destiné aux images obtenant une meilleure qualité notamment avec un scanner. Il essaiera rigoureusement de déceler les lignes de l'image.

**Opaque Lines (lignes opaques):** cette option, seulement accessible en mode scanner, vous garantit que la ligne est toujours totalement opaque en son centre et offre le meilleur résultat de remplissage.

Pour épurer une image importée, il vous faudra régler correctement les paramètres suivants. Chaque type de filtre conservera son réglage même si vous fermez la fenêtre d'importation des images. L'option Lignes Opaques demeure la seule exception qui offre les mêmes valeurs de sensibilité et de ton clair que l'option Scanner.

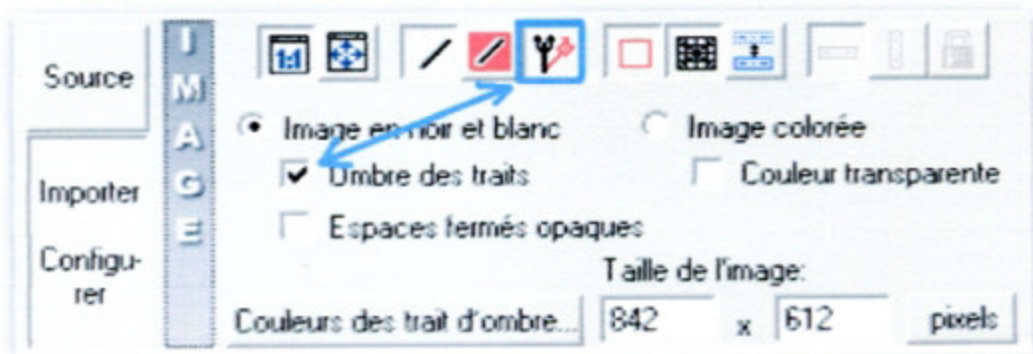
**Sensibilité :** ajustez ce paramètre jusqu'à ce que le fond devienne blanc mais faites en sorte que les lignes ne soient pas discontinues. Positionnez le curseur le plus à droite et déplacez le lentement à gauche jusqu'à ce que vous distinguiez une nette différence entre les lignes et le fond.

**Tons clairs :** utilisez ce curseur pour réduire les surfaces gris clair qui entourent les lignes. Le déplacer à droite vous donnera une ligne plus épaisse, mal définie avec des bruits (parasites, grain) gris autour des lignes. En partant de la gauche, déplacez le curseur à droite jusqu'à ce que vous obteniez une ligne bien définie mais sans perdre le léger flou qui évite de voir les artifacts en escalier de lignes très approximatives.

**Tons foncés :** une fois que vous avez obtenu une ligne claire à l'aide des paramètres précédents, servez vous de ce paramètre pour obscurcir la ligne. La plupart du temps vous pourrez obtenir un noir véritable en déplaçant le curseur à droite. Veillez à ne pas le faire trop noir pour y perdre en qualité de ligne.

**Douceur :** après avoir réglé les paramètres de ligne précédents, vous pouvez toujours appliquer un doux flou aux dernières images pour éviter des bords grossiers.

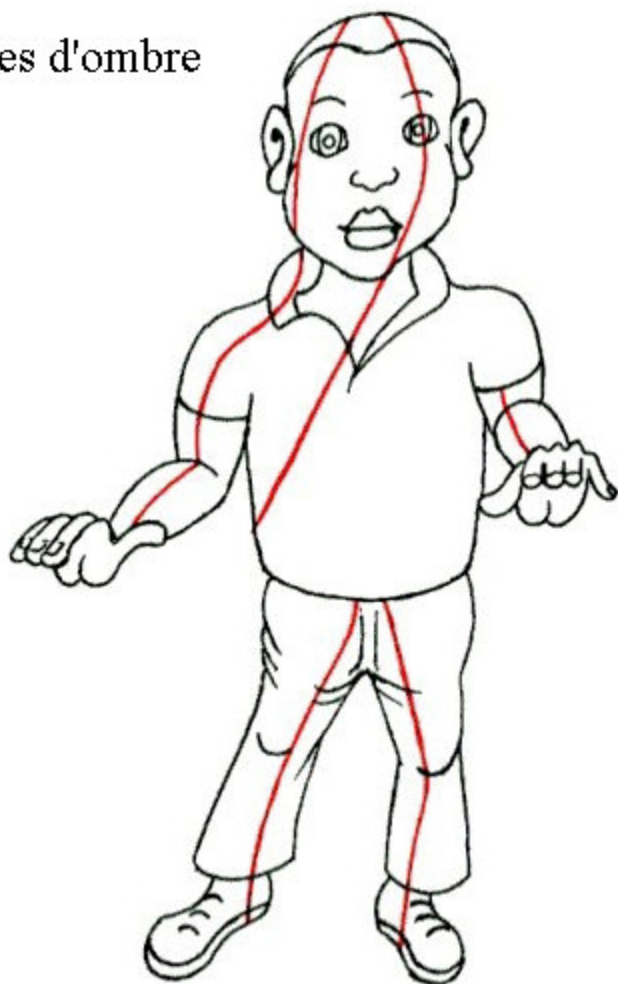
## Les Ombres



Dans la barre d'outils de la fenêtre d'importation d'images représentée ci-dessus, pressez la touche d'ombre pour activer/désactiver l'affichage des lignes d'ombre à l'écran. Lorsque la case « Ombre des traits » de la section image est cochée, le CTP importera deux images : l'une normale aux lignes standard + l'autre aux lignes d'ombre. Gardez en mémoire que vous ne scannez qu'un seul dessin tel que vous les dessinez habituellement en noir mais avec, en plus, le contour des lignes d'ombre que vous souhaitez voir apparaître. L'encre rouge est idéal pour représenter ces lignes. Enfin pour que ces lignes d'ombre s'affichent à l'écran vous devez au préalable sélectionner « True color » dans le champ de saisie du type de numérisation de la fenêtre source.

**Nota :** Tous les paramètres que vous réglez restent en mémoire dans le programme CTP, ce qui vous évite d'avoir à les régler à nouveau pour chaque dessin que vous scannez. Sauf dans le cas où vous devez par exemple recadrer un dessin à l'écran en vous servant de la touche « Retail-l'image ». Lorsque vous fermerez la fenêtre d'importation d'image, une fois vos dessins importés, une boîte de dialogue s'affichera pour vous demander si vous souhaitez conserver ces paramètres. Si les prochaines images à scanner sont de même taille, confirmez.

Exemple de lignes d'ombre



Résultat des ombres obtenues  
une fois peintes





1

1er point, sachez que vous pouvez agrandir ou réduire ces 3 espaces en pressant le bouton gauche de la souris tout en le maintenant dans les espaces que j'ai surlignés en vert

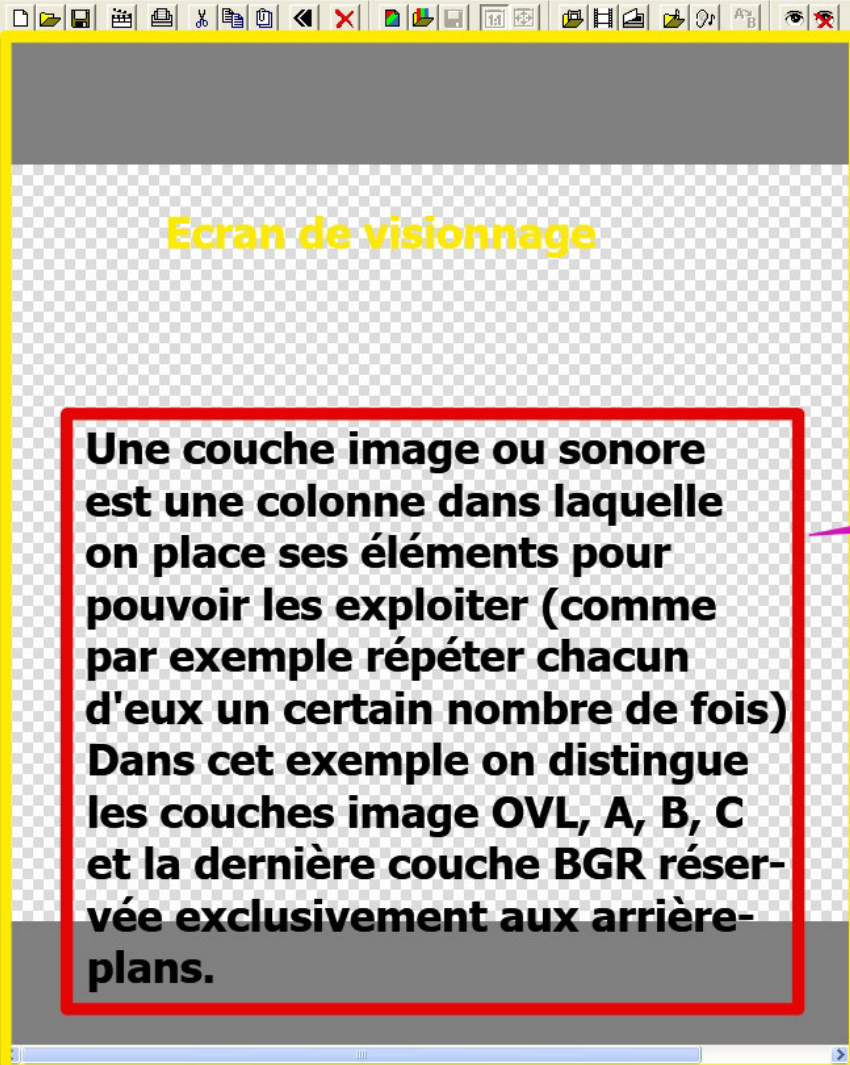
le curseur prend alors la forme de 2 droites parallèles + 2 flèches

2ème point vous avez une rubrique Aide qui est bien expliquée et que vous pouvez imprimer

2

3

Software interface showing a grid, a color palette, and various adjustment sliders like Vivacité, Contraste, and Opacité.



### Ecran de visionnage

**Une couche image ou sonore est une colonne dans laquelle on place ses éléments pour pouvoir les exploiter (comme par exemple répéter chacun d'eux un certain nombre de fois) Dans cet exemple on distingue les couches image OVL, A, B, C et la dernière couche BGR réservée exclusivement aux arrière-plans.**

1:1	OVL	CAM	A	B	C	CAM	BGR	CAM	CAM
1	0001O								
2	0002O								
3	0003O								
4	0004O								
5									
6									
7									
8									
9									
10									
11									
12									
13									
14									
15									
16									
17									
18									
20									
21									
22									
23									
24									
25									
26									
27									
28									
29									
30									
31									
32									
33									
34									
35									
36									
37									
38									
39									
40									

1:1	S01	S02	OVL	A	B	C	BGR
1			0001O				
2			0002O				
3			0003O				
4			0004O				
5							
6							
7							
8							
9							
10							
11							
12							
13							
14							
15							
16							
17							
18							
20							
21							
22							
23							
24							
25							
26							
27							
28							
29							
30							
31							
32							
33							
34							
35							
36							
37							
38							
39							
40							

**La page de stockage ne sert qu'à entreposer vos dessins une fois importés. Il faut les déplacer dans la page d'exposition pour monter votre scène. En fait il s'agit plus de les "dupliquer" car ces éléments resteront toujours en place dans la page de stockage afin que vous puissiez les déplacer plusieurs fois sans avoir à les scanner à nouveau.**

**Pour déplacer un ou une série d'éléments dans la page d'exposition, pressez le bouton gauche de la souris sur le 1er élément de la série et, tout en le maintenant, faites glisser le curseur de la souris jusqu'au dernier pour les surligner en noir. Relâchez à peine le doigt puis appuyez sur la touche et faites glisser les éléments dans la couche image correspondante (dans cet exemple la couche OVL). Le curseur de la souris prendra la forme d'un signe + si vous êtes sur une couche image ou d'un sens interdit sur une couche caméra. Puis relâchez le bouton.**



**Cliquez dans la petite case au sommet de la couche**

1

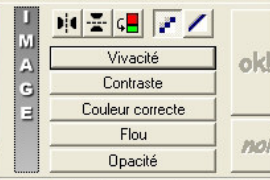
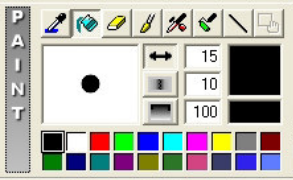
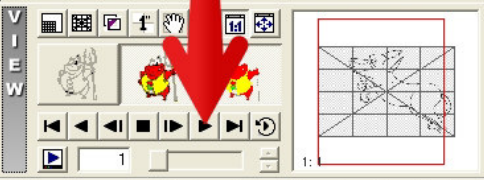
2

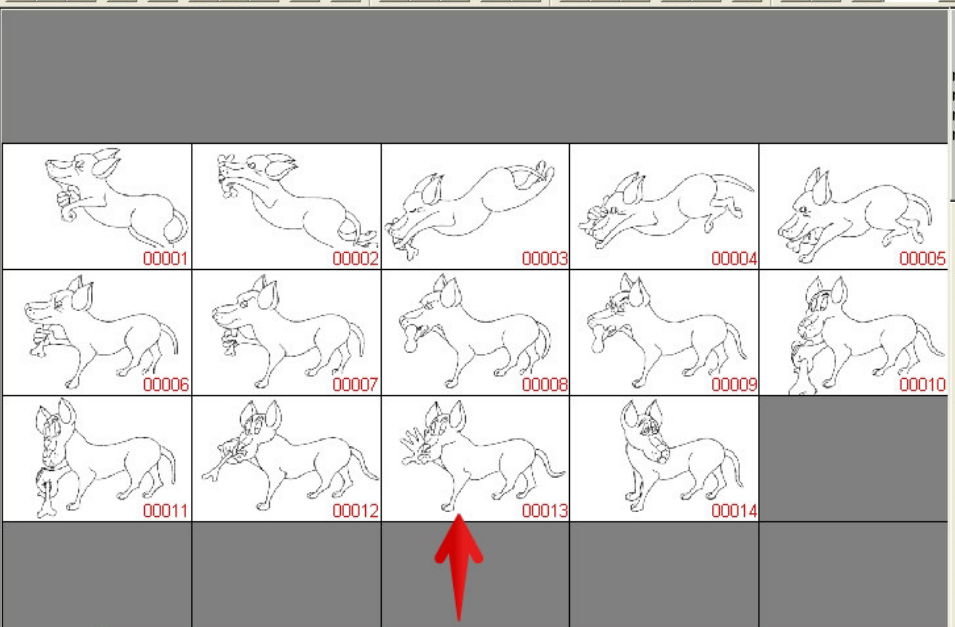
**Cliquez sur la touche de lecture du lecteur**

**Vous verrez défiler vos éléments à l'écran**

**Ce que ça donne à l'arrivée**

**Voilà ce que ça donne au départ**





1:1	OVL	CAM	A	B	C	CAM	BGR	CAM	CAM
1	0001O								
2	0002O								
3	0003O								
4	0004O								
5	0005O								
6	0006O								
7	0007O								
8	0008O								
9	0009O								
10	0010O								
11	0011O								
12	0012O								
13	0013O								
14	0014O								
15									
16									
17									
18									
19									
20									
21									
22									
23									
24									
25									
26									
27									
28									
29									
30									
31									
32									
33									
34									
35									
36									
37									
38									
39									
40									

**L'outil "loupe"**  
 Cet outil est très pratique quand vous peignez de petites surfaces comme un grain de beauté par exemple. Cliquez sur la "loupe" des outils de visionnage puis tout en cliquant faites glisser le curseur de la souris sur le personnage pour grossir ou réduire.

Lorsque l'on clique sur la touche "séquence" des outils de visionnage les miniatures de notre personnage s'affichent

VIEW PAINT

**Loupe**

Sélecteur

IMAGE

Vivacité ok!  
 Contraste  
 Couleur correcte  
 Flou  
 Opacité no!



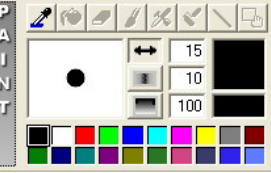
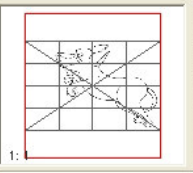
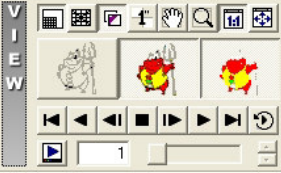


barre d'outils de la page d'exposition



1:1	OVL	CAM	A	B	C	CAM	BGR	CAM	CAM	1:1	S01	S02	OVL	A	B	C	BGR
1	00010									1			00010				
2	00020									2			00020				
3	00030									3			00030				
4	00040									4			00040				
5	00050									5			00050				
6	00060									6			00060				
7	00070									7			00070				
8	00080									8			00080				
9	00090									9			00090				
10	00100									10			00100				
11	00110									11			00110				
12	00120									12			00120				
13	00130									13			00130				
14	00140									14			00140				
15										15							
16										16							
17										17							
18										18							
19										19							
20										20							
21										21							
22										22							
23										23							
24										24							
25										25							
26										26							
27										27							
28										28							
29										29							
30										30							
31										31							
32										32							
33										33							
34										34							
35										35							
36										36							
37										37							
38										38							
39										39							
40										40							

En visionnant mes 14 éléments je constate que ma scène va trop vite. Pour la ralentir je vais devoir répéter chacun des éléments autant de fois que cela s'avère nécessaire soit en faisant un clique droit sur l'élément et en sélectionnant une valeur (par ex 5 pour répéter 5 fois le même élément) soit en tapant une valeur dans le champ de saisie de la barre d'outils de la page d'exposition





1:1	OVL	CAM	A	B	C	CAM	BGR	CAM	CAM	1:1	S01	S02	OVL	A	B	C	BGR
1	00010									1			00010				
2	00010									2			00020				
3	00010																
4	00010									4			00040				
5	00010									5			00050				
6	00020									6			00060				
7	00020									7			00070				
8	00020									8			00080				
9	00020									9			00090				
10	00020									10			00100				
11	00030									11			00110				
12	00030																
13	00030									13			00130				
14	00030									14			00140				
15	00030									15							
16	00040									16							
17	00040									17							
18	00040									18							
19	00040									19							
20	00040									20							
21	00050									21							
22	00050									22							
23	00050									23							
24	00050									24							
25	00050									25							
26	00060									26							
27	00060									27							
28	00060									28							
29	00060									29							
30	00060									30							
31	00060									31							
32	00060									32							
33	00060									33							
34	00060									34							
35	00060									35							
36	00060									36							
37	00060									37							
38	00060									38							
39	00060									39							
40	00060									40							
41	00060									41							
42	00060									42							

**Voilà ce que ça peut donner. De 14 éléments je suis passé à 227 éléments**

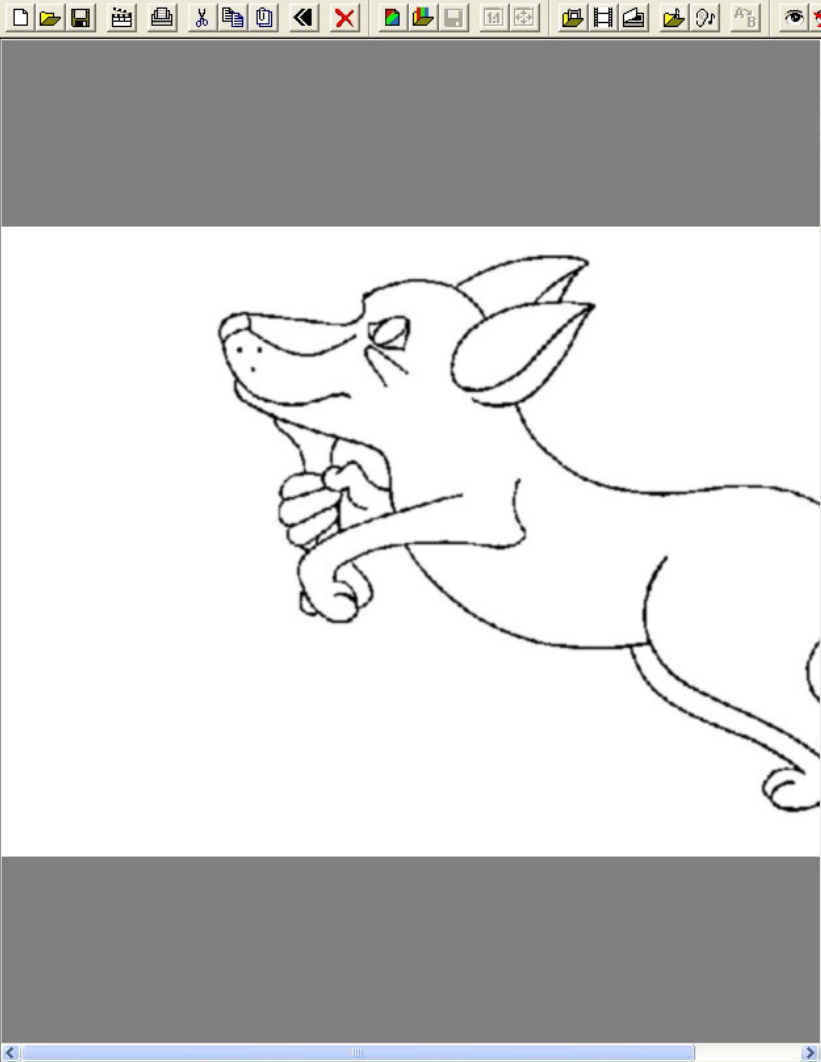
**Le nombre de répétitions est fonction du mouvement que vous faites faire à votre personnage. A vous de trouver la juste mesure. C'est aussi ce qui explique que certains éléments ont un nombre de répétitions différent**

VIEW PAINT IMAGE

15 10 100

Sélecteur

Vivacité ok! Contraste Couleur correcte Flou Opacité no!



1:1	OVL	CAM	A	B	C	CAM	BGR	CAM	CAM
1	00010								
2	00010								
3	00010								
4	00010								
5	00010								
6	00020								
7	00020								
8	00020								
9	00020								
10	00020								
11	00030								
12	00030								
13	00030								
14	00030								
15	00030								
16	00040								
17	00040								
18	00040								
19	00040								
20	00040								
21	00050								
22	00050								
23	00050								
24	00050								
25	00050								
26	00060								
27	00060								
28	00060								
29	00060								
30	00060								
31	00060								
32	00060								
33	00060								
34	00060								
35	00060								
36	00060								
37	00060								
38	00060								
39	00060								
40	00060								

**Abordons maintenant la couche caméra. Par caméra on entend caméra virtuelle. Chaque couche image doit être suivie d'une couche caméra laquelle est colorée en vert. Elle possède 5 fonctions: panoramique, zoom, rotation, flou et opacité. Fixer une valeur à ces fonctions permet de manoeuvrer votre personnage. Dans cet exemple la couche OVL et la couche caméra qui suit sont interdépendantes**

VIEW

MOTION

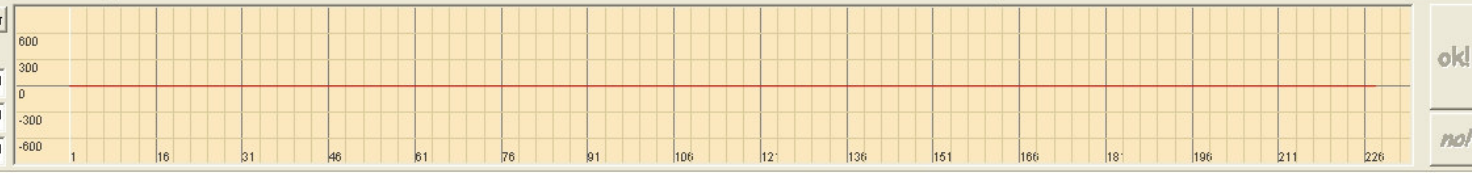
Réinitialiser

Unités de champ

X Pan 0.00 Y Pan 0.00

Zoom 9.00 Flou 0

Pivoter 0.00 Opac 100



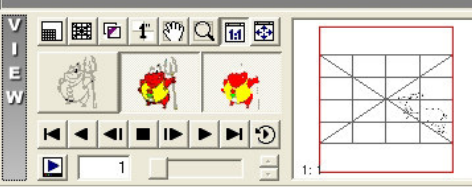




**2ème méthode plus rapide**  
 Cliquez sur la touche zoom du graphique caméra. Amenez le curseur de la souris sur le personnage affiché à l'écran de la visionneuse, cliquez le bouton gauche de la souris et tout en maintenant la pression faites glisser la souris de haut en bas ou de bas en haut. Vous constatez que la taille du personnage grossit ou diminue. Quand vous exécutez cette opération jetez un oeil à la valeur de zoom du graphique caméra et vous remarquerez que la valeur s'inscrit d'elle meme. Ainsi vous pouvez évaluer plus vite la valeur qui convient.

**Vous constatez que lorsque vous paramétrez une fonction du graphique caméra (pan x et y, zoom, pivoter, flou, opacité), la lettre K occupe l'élément vide de la couche caméra que vous avez cliqué.**

1:1	OVL	CAM	A	B	C	CAM	BGR	CAM	CAM
1	00010	K							
2	00010								
3	00010								
4	00010								
5	00010								
6	00020								
7	00020								
8	00020								
9	00020								
10	00020								
11	00030								
12	00030								
13	00030								
14	00030								
15	00030								
16	00040								
17	00040								
18	00040								
19	00040								
20	00040								
21	00050								
22	00050								
23	00050								
24	00050								
25	00050								
26	00060								
27	00060								
28	00060								
29	00060								
30	00060								
31	00060								
32	00060								
33	00060								
34	00060								
35	00060								
36	00060								
37	00060								
38	00060								
39	00060								
40	00060								



**fonctions**      **graphique caméra**

Réinitialiser 1200  
 de champ 900  
 X Pan 8.35 Y Pan -5.77  
 Zoom 18.00 Flou  
 Pivoter 0.00 Opac 100

Cliquer et glisser pour interpréter la caméra.



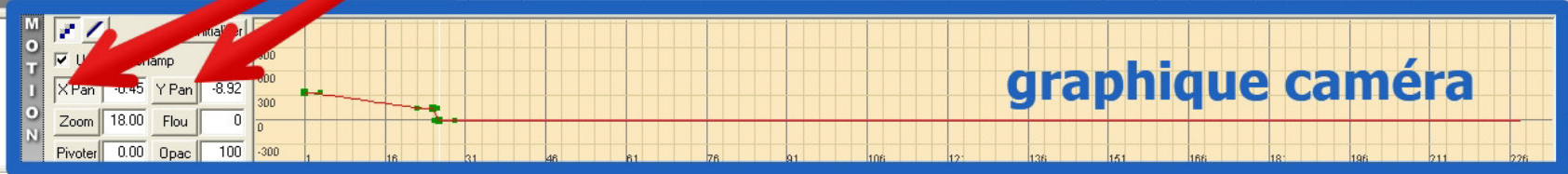
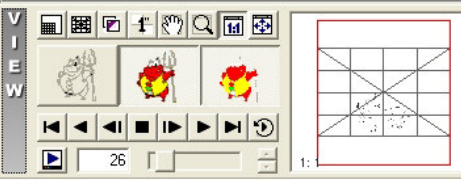
**N.B. La fonction Zoom est intéressante pour faire le gros plan d'une expression d'un personnage. Il arrivera un moment où vous chercherez à redimensionner la taille d'un personnage. Cliquez alors sur l'élément vide de la couche caméra avoisinant l'élément de la couche image où vous gardez une dernière fois par ex. un gros plan (tenez compte des répétitions d'éléments). A ce moment la lettre K prend place dans l'élément vide. Cliquez maintenant sur l'élément vide suivant de la couche caméra et reparamétrez le Zoom à sa taille initiale. Le tout c'est de savoir à quel moment de l'animation vous voulez modifier la valeur d'une fonction.**

	OVL	CAM	A	B	C	CAM	BGR	CAM	CAM
1	0001O	K							
2	0001O								
3	0001O								
4	0001O								
5	0001O								
6	0002O								
7	0002O								
8	0002O								
9	0002O								
10	0002O								
11	0003O								
12	0003O								
13	0003O								
14	0003O								
15	0003O								
16	0004O								
17	0004O								
18	0004O								
19	0004O								
20	0004O								
21	0005O								
22	0005O								
23	0005O								
24	0005O								
25	0005O								
26	0005O	K							
27	0006O	K							
28	0006O								
29	0006O								
30	0006O								
31	0006O								
32	0006O								
33	0006O								
34	0006O								
35	0006O								
36	0006O								
37	0006O								
38	0006O								
39	0006O								
40	0006O								

**Cliquez sur la touche Pan X et procédez comme précédemment en amenant le curseur de la souris sur le personnage qui s'affiche à l'écran. En regardant les fonctions Pan X et Y du graphique caméra, vous constatez que leur valeur s'inscrit simultanément car elles sont interactives. Si vous cliquez sur Pan Y, les valeurs des deux fonctions opèrent simultanément. L'une agissant en se déplaçant horizontalement, l'autre en se déplaçant verticalement.**

I  
D  
E  
M

Ce K a une valeur différente du précédent





**Imaginons que vous ayez importé un 2ème personnage sur la page de stockage. Vous déplacerez l'image(ou les images) dans la couche image qui suit la couche OVL à savoir la couche A comme vous l'avez fait au début. Là vous devez insérer une couche caméra. Activez d'abord la couche A en cliquant la fameuse petite case puis cliquez à nouveau au meme endroit mais en dehors de la case. Toute la couche se noircit. Cliquez maintenant sur la touche d'insertion à coté du champ de saisie des répétitions de la barre d'outils.**

1:1	OVL	CAM	A	B	C	D	CAM	BGR	CAM	CAM
1	0001O									
2	0001O									
3	0001O									
4	0001O									
5	0001O									
6	0001O									
7	0002O									
8	0002O									
9	0002O									
10	0002O									
11	0003O									
12	0003O									
13	0003O									
14	0003O									
15	0003O									
16	0004O									
17	0004O									
18	0004O									
19	0004O									
20	0004O									
21	0005O									
22	0005O									
23	0005O									
24	0005O									
25	0005O	K								
26	0006O	K								
27	0006O									
28	0006O									
29	0006O									
30	0006O									
31	0006O									
32	0006O									
33	0006O									
34	0006O									
35	0006O									
36	0006O									
37	0006O									
38	0006O									
39	0006O									

**Une nouvelle couche caméra prend place entre les couches images A et B.**

Software interface showing a color selection tool with a 'Sélecteur' label and a color bar. On the right, an 'IMAGE' panel contains sliders for 'Vivacité', 'Contraste', 'Couleur correcte', 'Flou', and 'Opacité'.



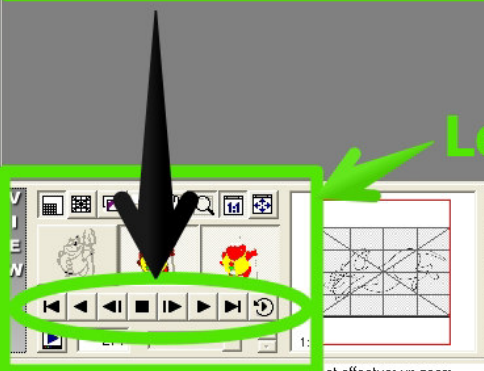
1:1	<input checked="" type="checkbox"/> OVL	<input checked="" type="checkbox"/> CAM	<input type="checkbox"/> A	<input type="checkbox"/> B	<input type="checkbox"/> C	<input type="checkbox"/> D	<input type="checkbox"/> CAM	<input type="checkbox"/> BGR	<input type="checkbox"/> CAM	<input type="checkbox"/> CAM	1:1	S01	S02	OVL	A	B	C	BGR
252											1			00010				
253											2			00020				
254											4			00030				
255											5			00040				
256											6			00050				
257											7			00060				
258											10			00070				
259											11			00080				
260											12			00090				
261											13			00100				
262											14			00110				
263											15			00120				
264											16			00130				
265											17			00140				
266											18			00150				
267											19			00160				
268											20			00170				
269											21			00180				
270											22			00190				
271											23			00200				
272											24			00210				
273											25			00220				
274											26			00230				
275											27			00240				
276											28			00250				
277											29			00260				
278											30			00270				
279											31			00280				
280											32			00290				
281											33			00300				
282											34			00310				
283											35			00320				
284											36			00330				
285											37			00340				
286											38			00350				
287											39			00360				
288											40			00370				

**Vous remarquerez que les mêmes numéros se répètent.**

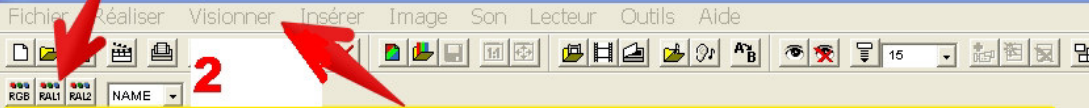
**Dans mon exemple mon toutou fait un bond. Je souhaiterai lui faire faire trois autres sauts. Je repaire alors dans la couche image OVL de la page d'exposition les éléments qui composent le saut en cliquant sur chacun d'eux pour les voir à l'écran. Dans mon exemple il s'agit des 5 premiers de la colonne. Puis je vais sur la page de stockage et je déplace les 5 premiers éléments de la série en les faisant glisser et en les positionnant dans la couche OVL de la page d'exposition à la suite de mes 14 premières images (si je veux 3 sauts je déplace 3 x ces cinq éléments).**

**Pour visionner à l'écran votre scène servez vous des boutons de commande du lecteur**

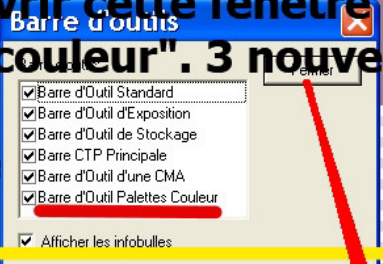
**Lecteur (ou outils de visionnage)**







**Pressez l'onglet "visionner" puis sélectionnez "barre d'outils" pour ouvrir cette fenêtre et cochez la case "palette couleur". 3 nouvelles fonctions couleurs s'affichent sous la barre d'outils du bureau Ctp.**



**Comment peindre vos personnages**

**Cliquez le premier élément de la couche image, cliquez sur une couleur de votre choix, elle s'affichera dans la zone affectée à la couleur en cours si elle ne figure pas dans la palette faites glisser le curseur du Sélecteur situé à droite des couleurs jusqu'à ce que vous obteniez la bonne couleur. Vous constaterez que la zone de couleur en cours change quand vous déplacez le curseur. Puis cliquez sur le pot de peinture et amenez le curseur de la souris sur votre dessin. Enfin cliquez le bouton gauche pour remplir une zone .**

**Pensez à fermer la fenêtre**

**Outils de Peinture**

**Couleur en cours**

**Palette couleurs**

**Couleur précédente**

**Colorez ainsi tout votre dessin puis pressez la touche OK**

**Sélecteur**

**Outils de Peinture**

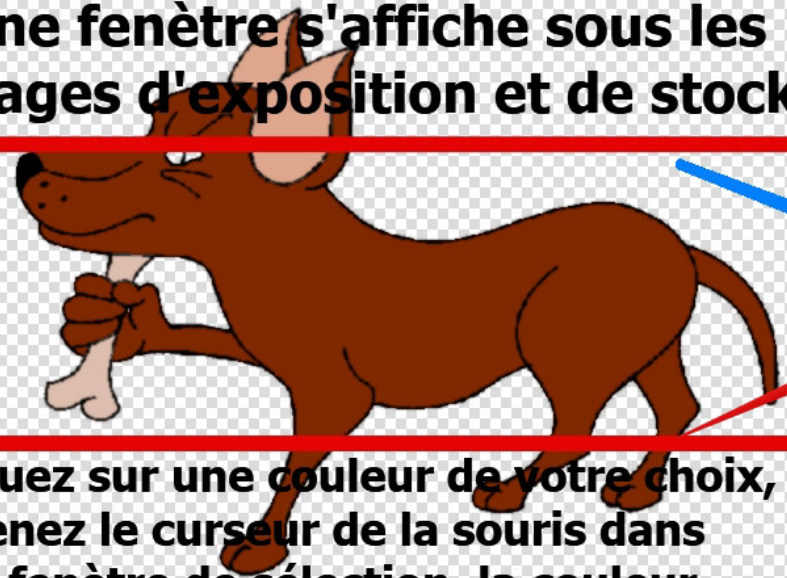


**Pour créer une CMA, cliquez sur cette icone**



**Vous découvrez trois palettes, cliquez sur l'une d'entre elle, une fenêtre s'affiche sous les pages d'exposition et de stockage**

**La CMA (color model archive) est une archive de couleur qui vous sert de référence pour colorier plus vite vos dessins (voir planche suivante)**



× Sélectionné: Palette RGB par nom de couleur

Sélectionné: Cyan3 Sélection de la couleur actuelle: LightCyan3 Alternner le choix des couleurs

R:180 G:205 B:205 R:0 G:0 B:0

**Palette RGB**

**Cliquez sur une couleur de votre choix, amenez le curseur de la souris dans une fenêtre de sélection, la couleur s'affichera dans la zone de couleur en cours puis amenez le curseur de la souris sur le dessin et cliquez pour le remplir.**

**Fenêtre CMA**

VIEW PAINT

HSV RGB

H: 180° S: 12% V: 80%

Sélecteur

IMAGE

Vivacité ok! Contraste Couleur correcte Flou Opacité no!



**1**

Une fois que vous avez peint le premier élément de la couche OVL cliquez dessus relâchez à peine la pression puis re-cliquez et faites le glisser dans la marge à gauche dans la fenêtre CMA. Votre personnage s'affichera et l'élément disparaîtra de la couche image laissant un vide.



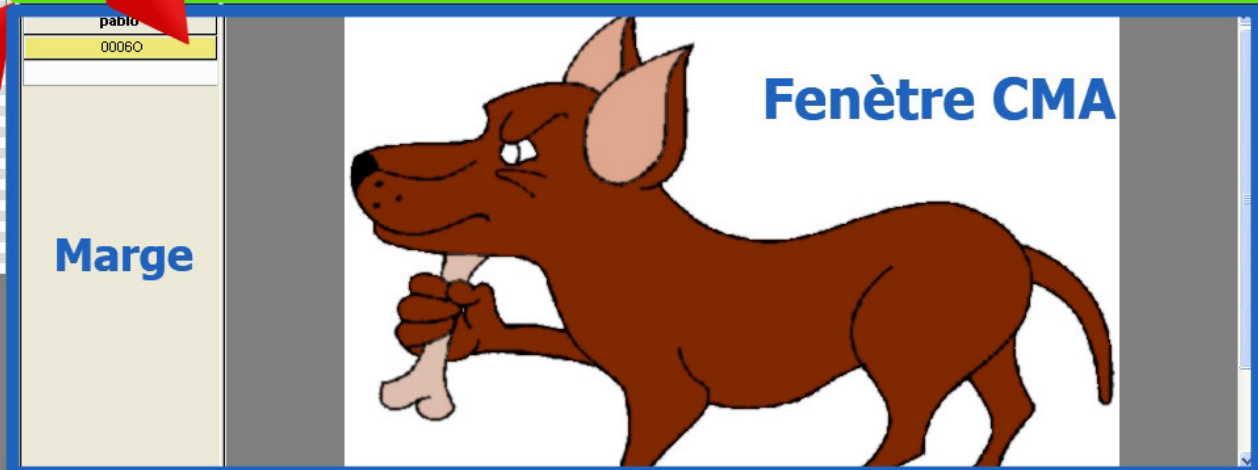
Sachez que vous pouvez aussi réduire ou agrandir la fenêtre CMA en cliquant sur l'espace surligné en vert qui la sépare des pages d'exposition et de stockage

**2**

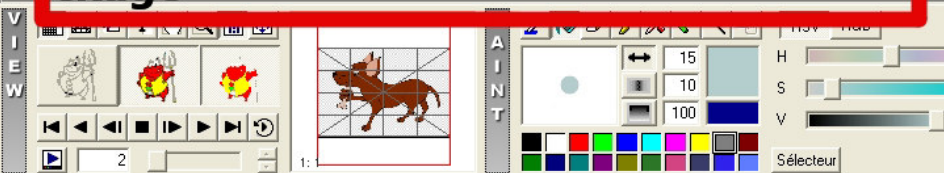
	S01	S02	OVL	A	B	C	BGR
1			00060				
2			00060				
3			00060				
4			00060				
5			00060				
6			00060				
7			00060				
8			00060				
9			00060				
10			00060				
11			00060				
12			00060				
13			00060				
14			00060				
15			00060				
16			00060				

**Pour combler le vide faites un clique droit et cliquez "supprimer" puis cliquez le 1er élément de la couche et pressez une fois la touche + du clavier numérique**

**Amenez le curseur de la souris sur une couleur du dessin de la fenêtre CMA. Une pipette apparaît. Cliquez pour saisir la couleur puis déplacez le curseur de la souris sur le dessin de l'écran du lecteur et cliquez pour remplir un espace du dessin**



**Une fois terminé, cliquez OK**







**Comment colorer les lignes de mon dessin ?** Cliquez sur l'onglet "visionner" de la barre d'outils de l'interface Ctp. Au bas du menu qui s'affiche, sélectionnez les rubriques "Montrer le trait" et "Montrer trait + couleur" et peignez comme vous avez procédé jusque là en amenant le curseur de la souris sur les traits et en cliquant, en ayant auparavant sélectionné une couleur dans une palette. Puis validez en pressant la touche OK

**Astuce**  
 Pour remplir de petits espaces (oeil, bouton de veste) pressez la touche Caps Lock du clavier numérique. Le curseur de la souris prendra la forme d'une croix. Amenez la croix dans la zone à peindre puis cliquez pour la remplir.

**Important**  
 Lorsque vous encrez vos dessins avant de les scanner assurez vous de bien fermer les lignes du contour du personnage car si vous laissez le moindre espace, lorsque vous peindrez le personnage la peinture débordera sur le reste du dessin ou de la feuille.

The interface shows a drawing of a dog with a green outline on a grid. Below the drawing is a color palette with various color swatches. To the right of the palette is a 'Sélecteur' (Selector) tool with a color gradient bar. Further right are image adjustment controls for 'Vivacité' (Vibrance), 'Contraste' (Contrast), 'Couleur correcte' (Color correction), 'Flou' (Blur), and 'Opacité' (Opacity). The 'ok!' and 'no!' buttons are visible at the bottom right of these controls.

**Astuce:** Pour peindre de petites surfaces comme un oeil, une fois que vous avez saisi votre couleur à l'aide de la pipette pressez et maintenez la touche Ctrl de votre clavier puis amenez le curseur près de la zone à colorer. Cliquez le bouton gauche, le curseur prend la forme d'une boîte que vous pouvez agrandir en faisant glisser la souris de façon à ce que la boîte englobe la zone en question. Puis relâchez le bouton. La zone est maintenant peinte.

Outils de peinture

Taille

Consistance

Opacité

Ce dispositif qui fait partie des outils de peinture possède 3 boutons:

- le 1er fait varier la taille d'une brosse,
- le 2ème fait varier la consistance d'une brosse,
- le 3ème fait varier l'opacité d'une brosse.

Remarque: Seuls le pinceau, l'aérographe, la gomme et le tire-lignes sont concernés par ces fonctions.

Pour modifier la taille du pinceau, cliquez d'abord sur l'outil "pinceau". Ensuite cliquez le bouton de taille (fléché). Amenez le curseur de la souris dans la petite fenêtre à gauche des fonctions et faites glisser la souris, vous verrez un cercle grossir ou diminuer. Les valeurs numériques situées à droite du bouton fléché défilent. Pour modifier la consistance et l'opacité d'un des 4 outils, procédez de la même manière en cliquant successivement sur les 2 autres boutons. Pour finir amenez le curseur de la souris sur votre dessin affiché à l'écran de visionnage et testez par vous même.



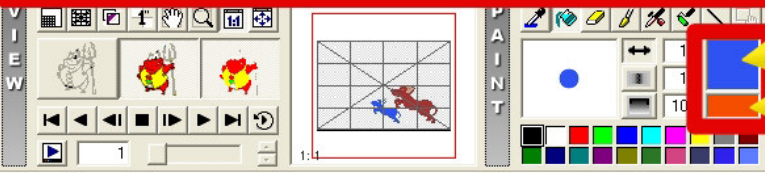
### Les Outils de Traitement d'image

- 1 - Inverse horizontalement à l'écran de lecture l'image sélectionnée dans une couche image;
- 2 - Inverse verticalement à l'écran de lecture l'image sélectionnée dans une couche image;
- 3 - Cet icone représente le "récipient" de la couleur actuelle et précédente des outils de peinture. Il permet de remplacer la couleur de l'image (ou des images) sélectionnée dans une couche et affichée à l'écran. Pour sélectionner plusieurs éléments d'une couche image cliquez le 1er élément de la couche et en maintenant la pression faites glisser le curseur de la souris sur les autres éléments pour les noircir puis relachez le bouton. Considérant que la couleur de

voire personnage affiché à l'écran occupe le récipient de couleur actuelle, sélectionnez la nouvelle couleur en vous servant d'une palette. La nouvelle couleur occupera alors le récipient de couleur actuelle. Puis cliquez l'icone (3) des outils de traitement d'image. Le personnage change de couleur. Cliquez OK pour confirmer. Une boîte de dialogue vous demandera si vous voulez appliquer cette nouvelle couleur aux autres éléments sélectionnés.

4 - Vous pouvez ajuster la vivacité, le contraste, la couleur correcte, le flou, l'opacité en cliquant sur le paramètre et en actionnant le curseur. Cliquez OK pour confirmer

1:1	OVL	CAM	A	B	CAM	C	D	CAM	1:1	S01	S02	OVL	A	B	C	BGR
1	00150		0007A	0015B		00010						00070	0007A			0005B
2	00150		00150	00150		00030						00030	00030			0005B
3	00150		0015E	0015E		00030						00030	00030			0006B
4	00150		00168	00168		00050						00050	00050			0008B
5	00150		0017B	0017B		00050						00050	00050			0009B
6	00150		0018B	0018B		00050						00050	00050			0009B
7	00150		0018B	0018B		00050						00050	00050			0009B
8	00150		0018B	0018B		00050						00050	00050			0009B
9	00150		0018B	0018B		00050						00050	00050			0009B
10	00150		0019B	0019B		00050						00050	00050			0009B
11	00150		0019B	0019B		00050						00050	00050			0009B
12	00150		0020B	0020B		00050						00050	00050			0009B
13	00150		0021B	0021B		00050						00050	00050			0009B
14	00150		0021B	0021B		00050						00050	00050			0009B
15	00160		0021B	0021B		00050						00050	00050			0009B
16	00160		0021B	0021B		00050						00050	00050			0009B
17	00160		0021B	0021B		00050						00050	00050			0009B
18	00160		0021B	0021B		00050						00050	00050			0009B
19	00160		0024B	0024B		00050						00050	00050			0009B
20	00160		0024B	0024B		00050						00050	00050			0009B
21	00160		0025B	0025B		00050						00050	00050			0009B
22	00160		0025B	0025B		00050						00050	00050			0009B
23	00170		0025B	0025B		00050						00050	00050			0009B
24	00170		0025B	0025B		00050						00050	00050			0009B
25	00170		0026B	0026B		00050						00050	00050			0009B
26	00170		0026B	0026B		00050						00050	00050			0009B
27	00170		0026B	0026B		00050						00050	00050			0009B
28	00170		0026B	0026B		00050						00050	00050			0009B
29	00170		0028B	0028B		00050						00050	00050			0009B
30	00170		0028B	0028B		00050						00050	00050			0009B
31	00180		0029B	0029B		00050						00050	00050			0009B
32	00180		0030B	0030B		00050						00050	00050			0009B
33	00180		0030B	0030B		00050						00050	00050			0009B
34	00180		0031B	0031B		00050						00050	00050			0009B
35	00180		0031B	0031B		00050						00050	00050			0009B
36	00180		0031B	0031B		00050						00050	00050			0009B
37	00180		0032B	0032B		00050						00050	00050			0009B
38	00180		0032B	0032B		00050						00050	00050			0009B
39	00190	K	0032B	0032B		00050						00050	00050			0009B



Couleur actuelle  
Couleur précédente





Quand vous faites un clique droit sur un élément de la couche image de la page d'exposition un menu s'affiche. Vous pouvez inverser des éléments c'est à dire que si j'inverse les données 1-2-3-4-5, j'obtiens les éléments 5-4-3-2-1. Vous pouvez séparer des éléments c'est à dire leur attribuer un nouveau numéro par exemple l'élément 00020A remplacera le 00010A (A pour la couche A). Le programme Ctp vous proposera d'ambliée un code dans une fenêtre qui s'affiche. Vous pouvez supprimer des données. Imaginons que je veuille supprimer les éléments 8-9-10. Je clique l'élément 8 et maintenant la pression je fais glisser la souris jusqu'à 10 puis je relache le bouton. Je fais un clique droit et je sélectionne "supprimer". Ces 3 éléments disparaissent et laissent trois espaces vides. Si par contre je sélectionne

tionne "retirer", ces trois éléments disparaissent mais les images 11-12-13-14 remontent pour combler le vide. Nous avons déjà traité la fonction "répéter" précédemment. Le déplacement des données de la page de stockage à la page d'exposition peut aussi être exécuté en faisant un clique droit sur un ou plusieurs éléments de la page de stockage puis "copier", en cliquant le premier élément vide d'une couche image de l'autre page, puis clique droit et "coller". Vous pouvez aussi "couper" un élément. Il sera supprimé de la couche mais vous pouvez par un clique droit le recopier autre part car il reste en mémoire.

1:1	OVL	CAM	A	B	C	D	CAM	BGR	CAM	CAM	1:1	S01	S02	OVL	A	B	C	BGR
1	060	K									1			00010				
2	060										2			00020				
3	060										3			00030				
4	060										4			00040				
5	060										5			00050				
6	060										6			00060				
7	060										7							
8	060										8							
9	060										9							
10	060										10							
11	060										11							
12	060										12							
13	060										13			00130				
14	060										14			00140				
15	010	K									15							
16	010										16							
17	010										17							
18	010										18							
19	010										19							
20	010										20							
21	010										21							
22	010										22							
23	020										23							
24	020										24							
25	020										25							
26	020										26							
27	020										27							
28	020										28							
29	020										29							
30	020										30							
31	030										31							
32	030	K									32							
33	030										33							
34	030										34							
35	030										35							
36	030										36							
37	030										37							
38	030										38							
39	040										39							
40	040	K									40							

VIEW PAINT

Sélecteur

IMAGE

Vivacité ok!

Contraste

Couleur correcte

Flou

Opacité no!



**commande "Renommer" qui permet de séparer des éléments**

**Fonction "Remplacer"**  
 Lorsque vous voulez remplacer un élément d'une couche image de la page d'exposition, cliquez l'onglet "Outils" de la barre de menus puis "Options". Cliquez ensuite "réglage de page". Dans la fenêtre qui s'ouvre cliquez sur le petit cercle accolé à la fonction "remplacer". Cliquez OK pour fermer la fenêtre. Assurez vous que l'élément à remplacer n'ait aucune répétition. Dans la page de stockage cliquez sur l'élément "remplaçant" et déplacez le selon la méthode habituelle. Le curseur de la souris prend la forme d'un rectangle que vous amenez sur l'élément à remplacer d'une couche image de la page d'exposition. Puis relâchez le bouton de la souris. Le nouvel élément a pris la place de l'autre.

1:1	OVL	CAM	B	C	BGR
7	00160				00070 U001A 0003B
8	00160				00020 0004B
9	00160				00030 0005B
0	00160				00040 0006B
1	00160				00050 0008B
2	00160				00060 0009B
3	00170	K			00070
4	00170				00080
5	00170				00090
6	00170				00100
7	00170				00110
8	00170				00120
9	00170				00140
0	00170				
1	00180	K			
2	00180				
3	00180				
4	00180				
5	00180				
6	00180				
7	00180				
8	00180				
9	00190	K			
0	00190				
1	00190				
2	00190				
3	00190				
4	00190				
5	00190				
6	00190				
7	00200				
8	00200				
9	00200				
0	00200				
1	00200				
2	00200				
3	00200				
4	00200	K			
5	00150	K			

Exemple

Supprimez les répétitions

Eventuellement renommez l'élément une fois remplacé

VIEW PAINT

Sélecteur

ok! no!

Vivacité  
 Contraste  
 Couleur correcte  
 Flou  
 Opacité



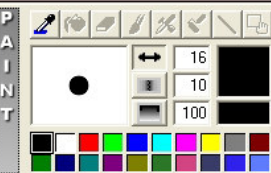
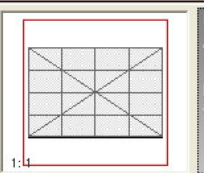
**Fonction "Insérer"**  
 Pour insérer un autre élément du stockage entre deux éléments d'une couche image de la page d'exposition. Cliquez sur l'onglet "Outils" + "Options" de la barre de menus. Cliquez ensuite sur la rubrique "réglage de page". Dans la nouvelle fenêtre cliquez sur le petit cercle accolé à la fonction "Insérer". Fermez la fenêtre. Dans la page de stockage cliquez sur l'élément que vous voulez ajouter et déplacez le jusqu'à la couche image voulue de la page d'exposition. Le curseur de la souris prend la forme d'un barreau d'échelle que vous positionnez entre deux éléments (les répétitions prises en compte). Puis relâchez le bouton de la souris. Le nouvel élément sera en place.

1:1	OVL	CAM	A	B	C	D	CAM	BGR	CAM
17	00160								
18	00160								
19	00160								
20	00160								
21	00160								
22	00160								
23	00170	K							
24	00170								
25	00170								
26	00170								
27	00170								
28	00170								
29	00170								
30	00170								
31	00180								
32	00180								
33	00180								
34	00180								
35	00180								
36	00180								
37	00180								
38	00180								
39	00190	K							
40	00190								
41	00190								
42	00190								
43	00190								
44	00190								
45	00190								
46	00190								
47	00200								
48	00200								
49	00200								
50	00200								
51	00200								
52	00200								
53	00200								
54	00200	K							
55	00150	K							

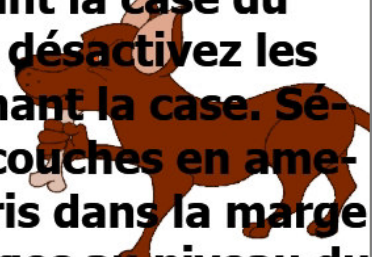
1:1	S01	S02	OVL	A	B	C	BGR
1			00010	0001A			0003B
2			00020				0004B
3			00030				0005B
4			00040				0006B
5			00050				0008B
6			00060				0009B
7			00070				
8			00080				
9			00090				
10			00100				
11			00110				
12			00120				
13			00140				
14							
15							
16							
17							
18							
19							
20							
21							
22							
23							
24							
25							
26							
27							
28							
29							
30							
31							
32							
33							
34							
35							
36							
37							
38							
39							
40							

**Eventuellement Renommez l'élément une fois inséré**





**Mélanger les éléments**  
 L'onglet "Mélanger des éléments" de la barre d'outils sert à mélanger des éléments de plusieurs couches images pour n'en faire qu'une. Imaginons que vous ayez les couches A, B, C remplies et dont les éléments sont en interaction (comme 3 personnes qui marchent cote à cote) pour mélanger les éléments des 3 couches, activez les en cochant la case du haut de chacune d'elle et désactivez les autres couches en décochant la case. Sélectionnez ensuite ces 3 couches en amenant le curseur de la souris dans la marge de numérotation des images au niveau du dernier élément des 3 couches images. Le curseur de la souris prend la forme d'une petite flèche. Cliquez et maintenez le bou-



ton gauche de la souris et faites la glisser en remontant jusqu'aux premiers éléments voulus de ces 3 couches. Ces 3 couches sont noircies. Puis relâchez le bouton de la souris. Cliquez maintenant sur l'outil "Mélanger les éléments" de la barre d'outils. Une fenêtre d'avertissement pop up vous demandera confirmation. Confirmez. Les couches B et C seront vidées. Tous les éléments seront réunis dans la couche image la plus à gauche à savoir la couche A dans mon exemple. On peut utiliser cette fonction pour faire de la place dans la page d'exposition.

**Marge de numérotation des images**

	OVL	CAM	A	B	CAM	C	CAM	D	CAM	1:1	S01	S02	OVL	A	B	C	BGR
1	00150	K	0001A	0015B	0001O					1			0001O	0001A			0003B
2	00150				0003O					2			0003O				0004B
3	00150				0003O					3			0003O				0005B
4	00150				0005O					4			0005O				0006B
5	00150				0007B					5			0007B				0008B
6	00150				0018B					6			0018B				0009B
7	00150				0019B					7			0019B				
8	00150				0020B					8			0020B				
9	00150				0021B					9			0021B				
10	00150				0021B					10			0021B				
11	00150				0021B					11			0021B				
12	00150				0020B					12			0020B				
13	00150				0021B					13			0021B				
14	00150				0021B					14			0021B				
15	00160				0021B					15			0021B				
16	00160				0021B					16			0021B				
17	00160				0021B					17			0021B				
18	00160				0022B					18			0022B				
19	00160				0023B					19			0023B				
20	00160				0024B					20			0024B				
21	00160				0025B					21			0025B				
22	00160				0025B					22			0025B				
23	00170				0025B					23			0025B				
24	00170				0025B					24			0025B				
25	00170				0025B					25			0025B				
26	00170				0025B					26			0025B				
27	00170				0025B					27			0025B				
28	00170				0025B					28			0025B				
29	00170				0028B					29			0028B				
30	00170				0028B					30			0028B				
31	00180				0029B					31			0029B				
32	00180				0029B					32			0029B				
33	00180				0030B					33			0030B				
34	00180				0030B					34			0030B				
35	00180				0030B					35			0030B				
36	00180				0030B					36			0030B				
37	00180				0032B					37			0032B				
38	00180				0032B					38			0032B				
39	00190	K			0032B					39			0032B				

VIEW MOTION Réinitialiser

Unités de champ

X Pan 11.30 Y Pan -8.47

Zoom 18.00 Flou 0

Pivoter 0.00 Opac 100



**Séparateur**



1:1	OVL
1	00060
2	00060
3	00060
4	00060
5	00060
6	00060
7	00060
8	00060
9	00060
10	00060
11	00060
12	00060
13	00060
14	00060
15	0010
16	0010
17	0010
18	0010
19	0010
20	0010
21	0010
22	0010
23	000
24	000
25	0002
26	00020
27	00020
28	00020
29	00020
30	00020
31	00030
32	00030
33	00030
34	00030
35	00030
36	00030
37	00030
38	00030
39	00040
40	00040

**Voyons d'un peu plus près les ouvertures de page.**

- En maintenant pressée la barre d'espace du clavier vous actionnez horizontalement et verticalement les pages d'exposition et de stockage;
- En maintenant pressée la barre d'espace du clavier + clique droit vous zoomez l'une des pages voire l'écran de visionnage; en pressant la touche AltGr du clavier vous zoomez la page d'exposition;
- Les barres de défilement actionnent horizontalement et verticalement les pages;
- Double cliquer le Séparateur élargit la page d'exposition;
- Cliquer la touche 1:1 restaure la taille de la page.

1:1	S01	S02	OVL	A	B	C	BGR
1			00010	0001A			
2			00020				
3			00030				
4			00040				
5			00050				
6			00060				
7			00070				
8			00080				
9			00090				
10			00100				
11			00110				
12			00120				
13			00130				
14			00140				
15							
16							
17							
18							
19							
20							
21							
22							
23							
24							
25							
26							
27							
28							
29							
30							
31							
32							
33							
34							
35							
36							
37							
38							
39							
40							

**Touches de défilement**

**VIEW**

**PAINT**

1:1

H 19 °

S 0 %

V 100 %

Sélecteur

**IMAGE**

Vivacité ok!


Contraste

Couleur correcte

Flou

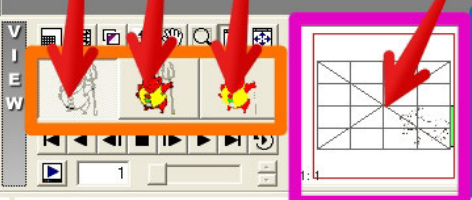
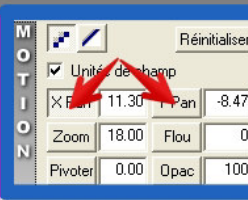
Opacité no!

**Mode d'affichage**  
 Il y a trois mode d'affichage: affichage des traits, des traits + la couleur, de la couleur.  
 Cliquez sur un élément d'une couche image dont les lignes et le contenu soient peints.  
 Cliquez maintenant en alternant le premier et le troisième bouton des modes d'affichage en regardant votre personnage à l'écran du lecteur. Une fois vous voyez les lignes seules une fois la couleur seule. Maintenant cliquez la touche du milieu, vous aurez les contours et le contenu colorés.



Modes d'affichage

Explorateur

1	00060	K
2	00060	
3	00060	
4	00060	
5	00060	
6	00060	
7	00060	
8	00060	
9	00060	
10	00060	
11	00060	
12	00060	
13	00060	
14	00060	K
15	00010	K
16	00010	
17	00010	
18	00010	
19	00010	
20	00010	
21	00010	
22	00010	
23	00020	K
24	00020	
25	00020	
26	00020	
27	00020	
28	00020	
29	00020	
30	00020	
31	00030	K
32	00030	
33	00030	
34	00030	
35	00030	
36	00030	
37	00030	
38	00030	
39	00040	K
40	00040	

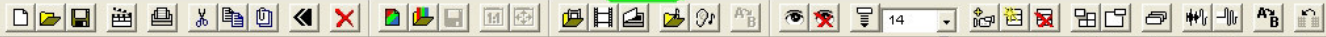
### L'Explorateur

Cliquez un élément de la couche caméra qui est attendant à un élément peint de la couche image. La fenêtre du graphique caméra s'affiche en bas du bureau. Cliquez Pan x ou y d'une part et le 2ème mode d'affichage pour qu'une miniature de votre personnage soit visible dans la fenêtre de l'explorateur. Amenez le curseur de la souris sur le personnage à l'écran de visionnage puis maintenez pressé le bouton gauche de la souris et faites la glisser à droite en faisant sortir votre personnage du champ, dans la fenêtre de l'explorateur vous voyez un rectangle vert qui représente votre personnage. C'est intéressant quand on veut faire entrer un personnage dans le champ ou le faire sortir. Le carré rouge représente les limites de l'écran de visionnage.

**Graphique caméra**







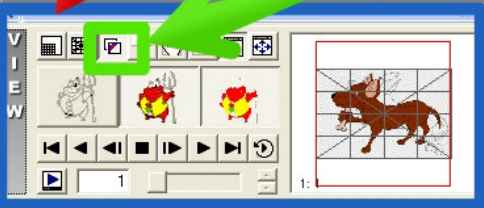
1	00150	K	0008	0001B	1	00010	0001A	0003B
2	00150		0003B		2	00020		0004B
3	00150				3	00030		0005B
4	00150				4	00040		0006B
5	00150		0005B		5	00050		0008B
6	00150		0006B		6	00060		0009B
7	00150				7	00070		
8	00150				8	00080		
9	00150				9	00090		
10	00150				10	00100		
11	00150				11	00110		
12	00150				12	00120		
13	00150				13	00130		
14	00150	K			14	00140		
15	00160	K			15			
16	00160				16			
17	00160				17			
18	00160				18			
19	00160				19			
20	00160				20			
21	00160				21			
22	00160				22			
23	00170	K			23			
24	00170				24			
25	00170				25			
26	00170				26			
27	00170				27			
28	00170				28			
29	00170				29			
30	00170				30			
31	00180	K			31			
32	00180				32			
33	00180				33			
34	00180				34			
35	00180				35			
36	00180				36			
37	00180				37			
38	00180				38			
39	00180				39			
40	00190	K			40			

### Images de Référence

Cette fonction est très pratique. Vous la trouverez parmi les outils de visionnage. Regardez mon écran! Vous voyez l'image active (celle que vous avez cliqué dans la couche image) et moins distinctement les deux images qui la suivent dans la couche. C'est utile pour apprécier la décomposition d'un mouvement. Pour exécuter cette fonction, cliquez l'onglet "Outils" puis "Options" de la barre d'outils du bureau. Dans la fenêtre qui s'affiche cliquez "Référence". Dans cette nouvelle fenêtre cliquez sur le petit cercle accolé à la mention "Image de référence" puis paramétrez le nombre d'images qui précèdent et qui suivent l'image active. Par exemple si voulez voir à l'écran les 2 images qui précèdent et qui suivent l'image active tapez 2 dans le champ de saisie. Puis réglez l'opacité (la visibilité à l'écran). Pour finir cliquez le bouton "Image & couche de référence des outils de visionnage."

Outils de visionnage

Image/Couche de référence



## Couche de Référence

Procédez comme avec les images de référence. Cliquez l'onglet "Outils + Options", "Référence" et "couche de référence". Puis cliquez le bouton "couche & image de référence" des outils de visionnage pour activer ou désactiver la fonction.

Il faut auparavant avoir cliqué sur un élément d'une couche image et avoir au moins 2 couches images d'activées. Lorsque vous travaillez sur un personnage, en activant la fonction "couche de référence" soit vous n'avez à l'écran que le sujet que vous travaillez soit toutes les couches de la scène.



**Couche & Image de référence**

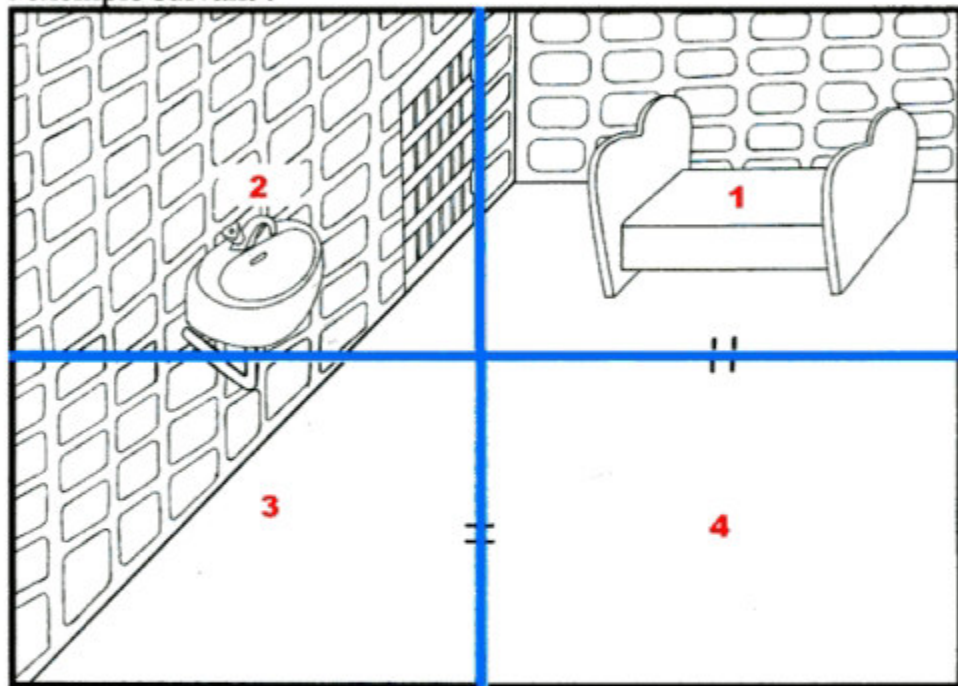
**Outils de visionnage**





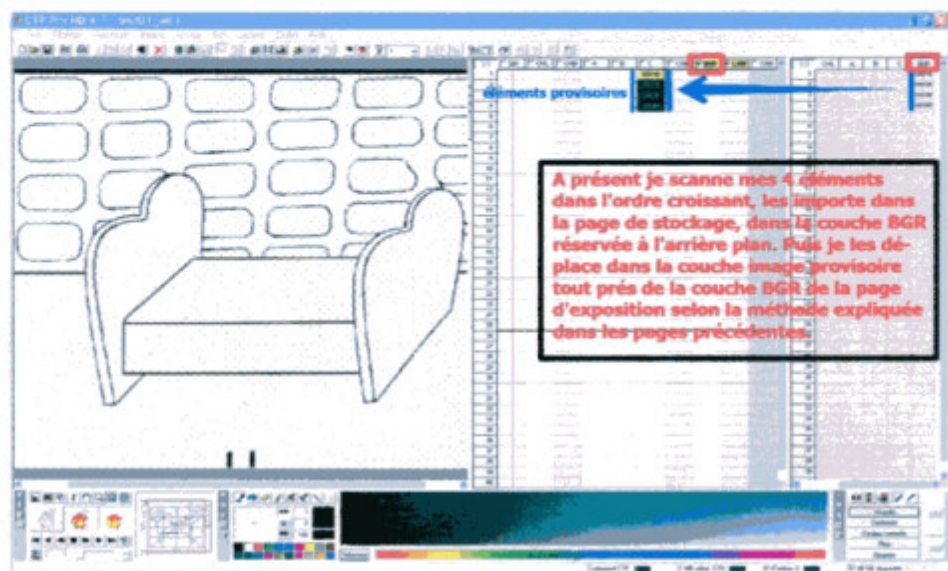
## L'Arrière plan

L'arrière plan correspond à l'espace dans lequel vous animez votre ou vos personnages. Ce peut être une rue passante, un chemin forestier, une pièce intérieure etc. Le montage de l'arrière plan étant un peu complexe, j'ai fait le choix de vous l'expliquer avec l'exemple suivant :

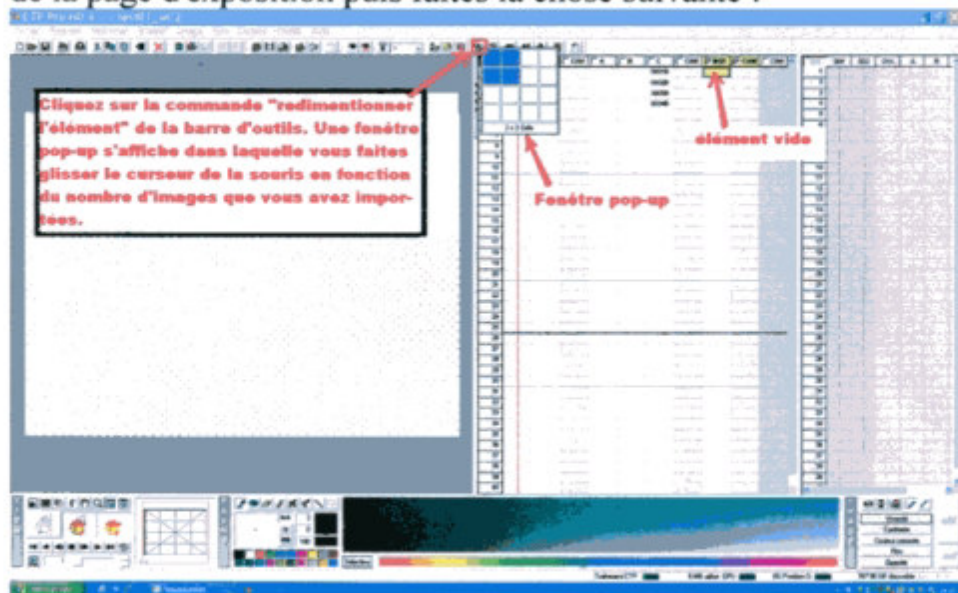


Cet arrière plan est constitué de 4 feuilles de dessin non perforées (21.3 x 29.5cm) que j'ai numérotées dans l'ordre où je les scannerai. Notez le cadre noir de chaque élément pour éviter des soucis de peinture. La croix bleue n'étant là que pour mieux distinguer les 4 images et le prolongement des lignes d'un élément à l'autre. Comme vous l'avez remarqué, il s'agit d'une partie d'une pièce intérieure. De près vous voyez 2 côtés : le mur de face et le côté gauche que j'ai dessiné en biais afin que le lavabo et la porte soient plus visibles. Comme mobilier, vous notez un lit. Je l'ai inclus dans l'arrière plan parce que c'est un élément fixe. En effet, tout

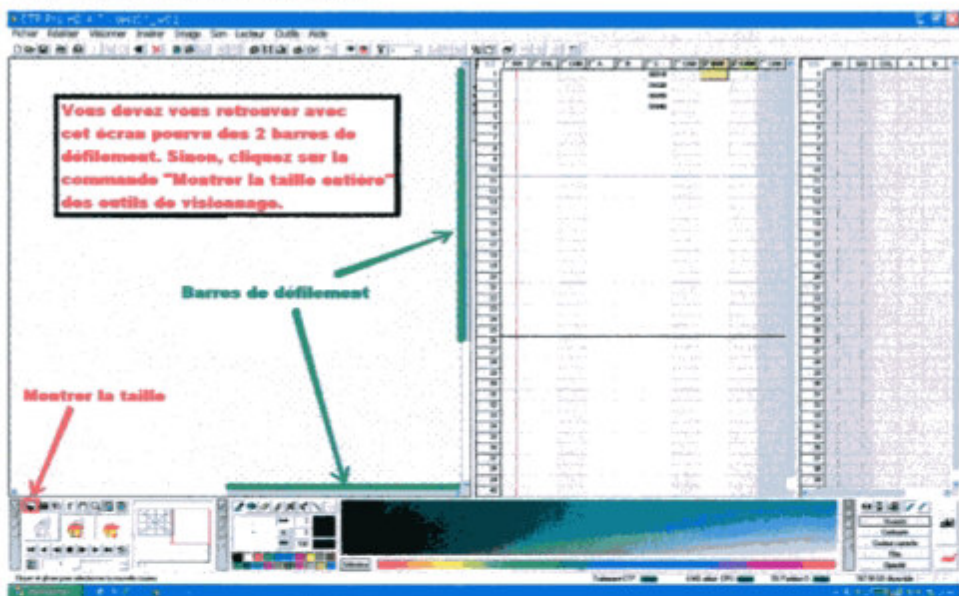
élément que vous êtes amené à déplacer, comme par exemple une table, aura sa propre couche image à l'instar d'un personnage. Et une fois votre arrière plan composé, vous pourrez amener et articuler vos éléments à l'intérieur.



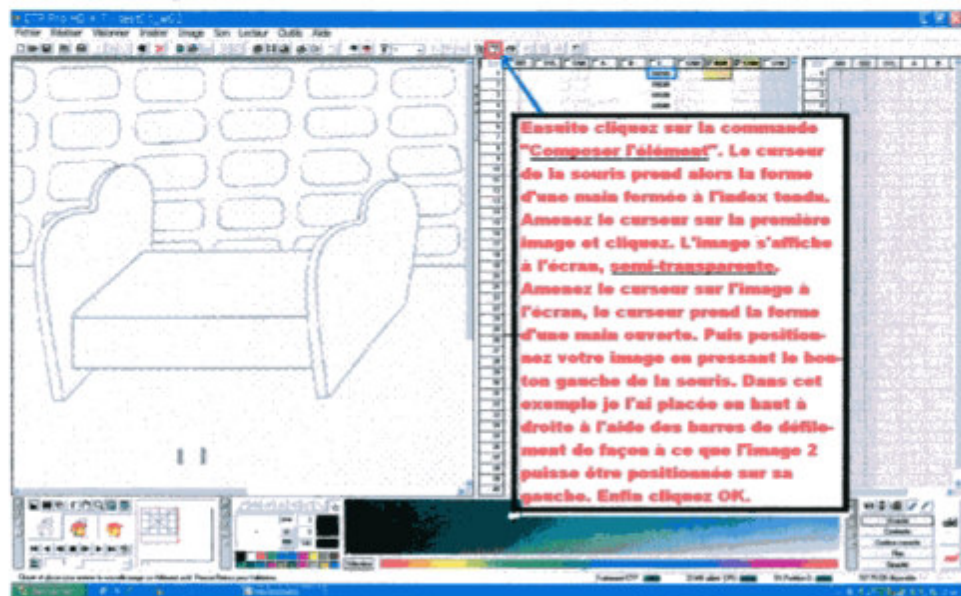
Commencez par cliquer sur le 1er élément vide de la couche BGR de la page d'exposition puis faites la chose suivante :



L'écran suivant s'affiche :

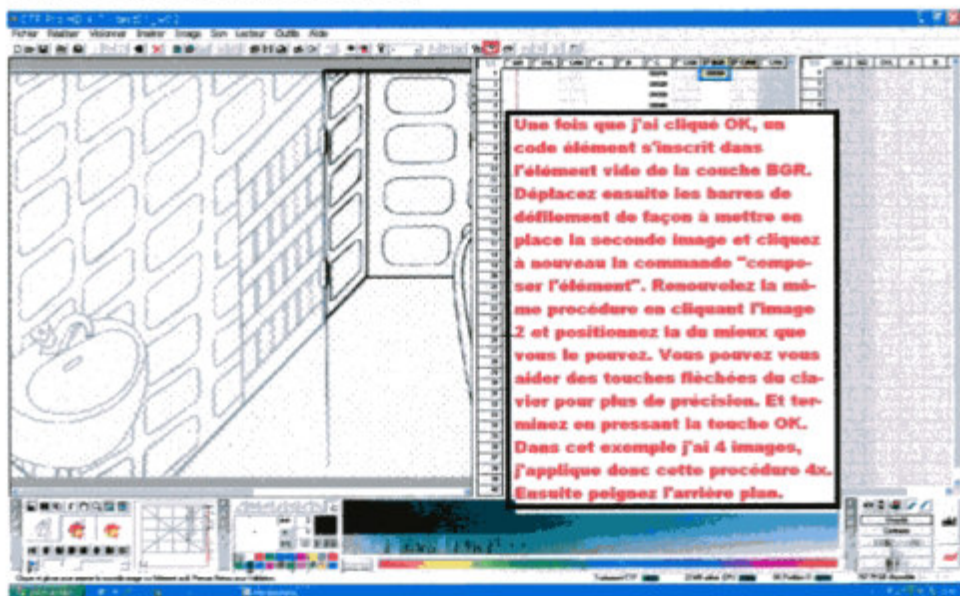


Suivez l'étape suivante :



Quand vous avez validé par la touche OK vous ne pouvez pas revenir en arrière à moins de supprimer l'élément de la couche BGR et de recommencer.

Répétez la même procédure :



Une fois que vous avez peint votre arrière plan, cliquez la commande « Montrer la taille entière » des outils de visionnage. Puis activez la couche caméra qui suit la couche BGR, pressez par exemple la fonction X ou Y Pan du graphique caméra, amenez le curseur de la souris sur l'écran de visionnage et par un clic-gauche, positionnez votre arrière plan comme bon vous semble. Vous pouvez également l'agrandir ou le réduire ou lui appliquer un léger flou avec les autres fonctions du graphique caméra.

**Remarque :** les petits traits que j'ai tracés sur l'image 4 et qui me servaient de repères pour aligner mes 4 images ont été effacés avec l'outil « gomme » des outils de peinture en ayant au préalable pris soin de presser la touche « Afficher les lignes » issue des modes d'affichage.

## Exemple d'une marche

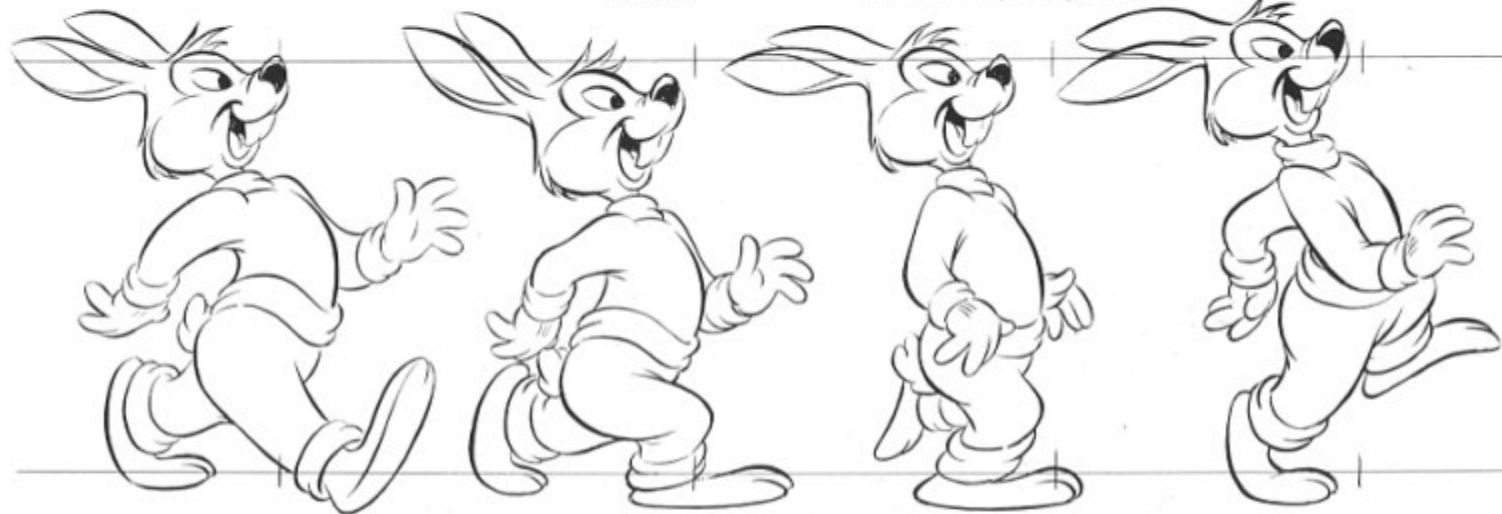


1. Le pied gauche touche le sol.

2. Il s'abaisse avant la détente.

3. Le pied droit se lève, amorce son passage au pas.

4. Le point culminant du pas; pied droit en l'air.



5. La jambe droite raidie en position contact.

6. Position avant la détente; la jambe fléchit.

7. Le lapin se redresse quand la jambe gauche se lève.

8. Position culminante; suivie par n° 1.

Remarque: il faut en moyenne 8 dessins pour composer deux pas. Il vous suffit de dupliquer et de répéter cette série d'images plusieurs fois pour réaliser une marche.



### Capture du Son

Pour agrémenter votre scène vous pouvez soit importer des fichiers sonores de type WAV (effets sonores, fonds musicaux) soit enregistrer des sons à l'aide d'un microphone usb branché à l'entrée audio de votre ordinateur.

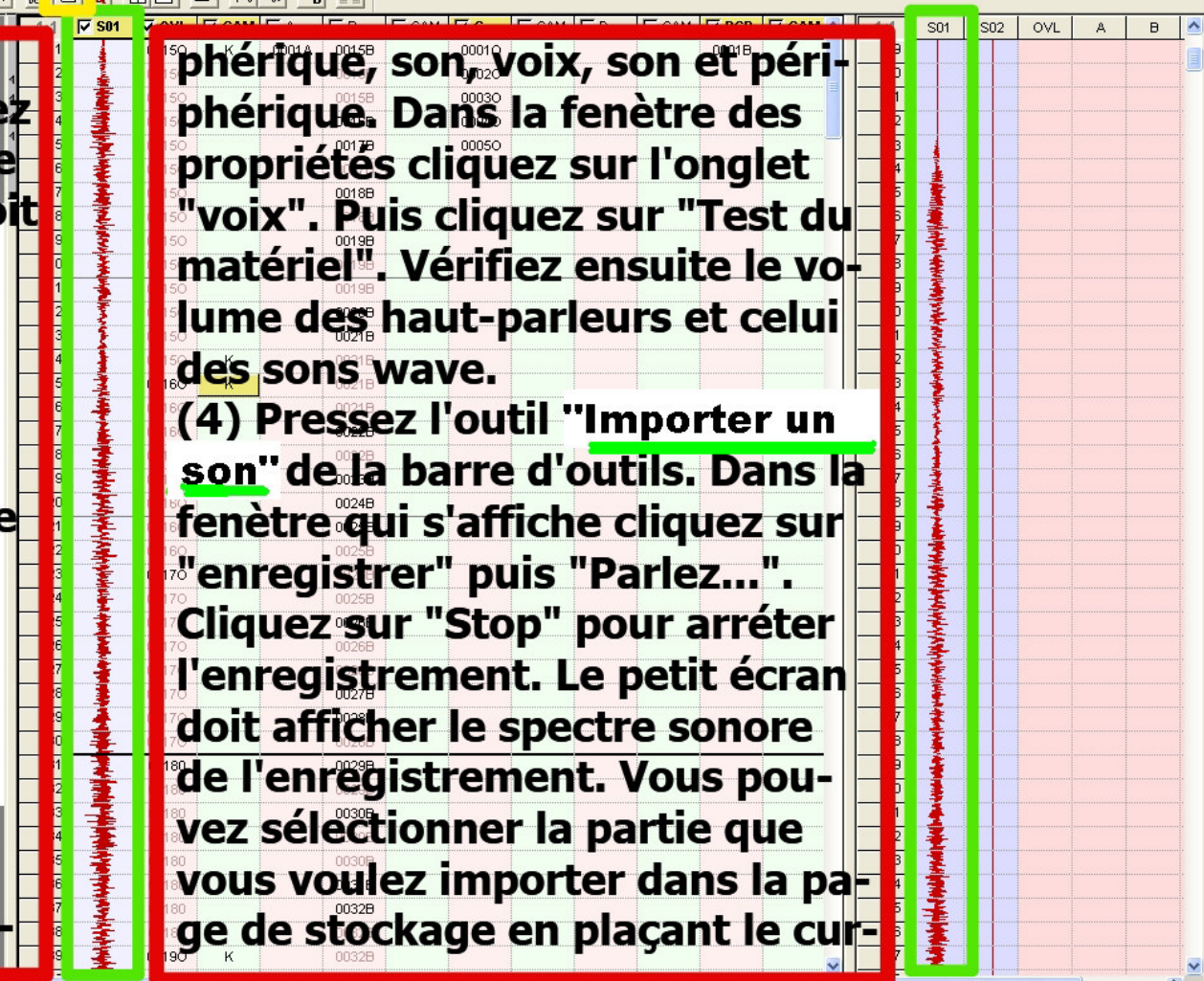
(1) Commencez par ajouter une couche sonore dans la page d'exposition en cliquant sur l'outil "Insérer des couches" de la barre d'outils (nota: en position 0 la couche est placée avant l'OVL). Dans la boîte de dialogue qui s'affiche cochez la rubrique "Son" puis cliquez OK.

(2) Branchez votre microphone à l'ordinateur et vérifiez son fonctionnement. Appliquez dans l'ordre: Dans Windows ouvrez le panneau de configuration, péri-

### phérique, son, voix, son et péri-

phérique. Dans la fenêtre des propriétés cliquez sur l'onglet "voix". Puis cliquez sur "Test du matériel". Vérifiez ensuite le volume des haut-parleurs et celui des sons wave.

(4) Pressez l'outil "Importer un son" de la barre d'outils. Dans la fenêtre qui s'affiche cliquez sur "enregistrer" puis "Parlez...". Cliquez sur "Stop" pour arrêter l'enregistrement. Le petit écran doit afficher le spectre sonore de l'enregistrement. Vous pouvez sélectionner la partie que vous voulez importer dans la page de stockage en plaçant le cur-

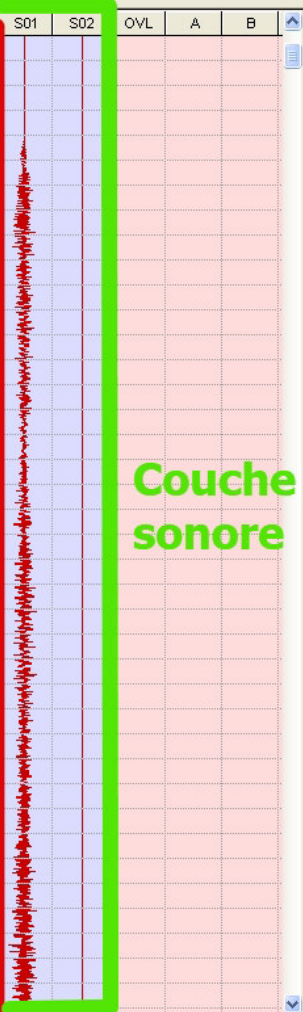


VIEW MOTION Réinitialiser 900 600 300 0 -300 -600 X Pan 6.85 Y Pan -4.34 Zoom 18.00 Flou 0 Pivoter 0.00 Opac 100

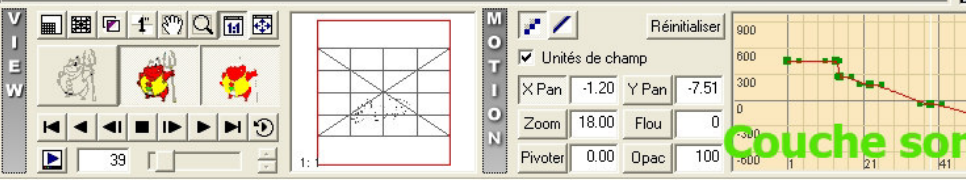


**Suite**  
 seur de la souris là où commence la sélection, en cliquant sur le spectre et en faisant glisser le curseur jusqu'à son extrémité. Cliquez sur "Lecture" pour écouter le morceau. Puis sélectionnez la couche de destination. Cliquez enfin OK pour confirmer. Vous retrouvez le son dans la couche sonore de la page de stockage. Nota: Lorsque vous enregistrez un dialogue de personnage vous pouvez vous servir du bouton "Compenser" de la barre d'outils pour ajuster précisément le début du spectre et l'aligner à l'image appropriée de la couche image. Tapez des valeurs négatives pour réduire le spectre. Pour des dialogues procédez à de très courts enregistrements.

**(4) Pour importer un son d'un fichier** pressez le bouton "Importer un son d'un fichier" de la barre d'outils. Dans la fenêtre qui s'affiche cliquez sur l'icone à l'extrémité du champ de saisie. Dans la fenêtre de navigation sélectionnez votre fichier et cliquez "Ouvrir". Sélectionnez la couche de destination. Enfin cliquez OK. Le fichier est en stock.  
**(5) Pour déplacer un son de la page de stockage** à l'exposition sélectionnez tout le spectre en cliquant et en faisant glisser le curseur jusqu'à son extrémité. Relâchez puis recliquez et déplacez le dans la couche sonore de la page d'exposition en concordance avec les images de la couche image. Votre spectre doit avoir la même longueur que le nombre d'images auquel vous l'affectez. Activez la couche pour l'écouter.



Couche sonore



Couche sonore



# Exporter des images ou une scène

**Exporter des images**

Séquence d'images  
Première: 1 Dernière: 407 Pas: 1 Séquence

Fichier de sortie  
Répertoire: anneau\Mes documents Format: AVI MOVIE

Nom: pablo 01\_v08.avi

Format: AVI MOVIE  
Exemple: pablo 01\_v08.avi

Nombre de chiffre: 1  Ajouter un format  Exporter Alpha channel

Qualité: 2 (255 Min)

Taille de l'image  
Largeur: 720  Conserver la même proportion logique  
Hauteur: 480  Grandeur nature Taille de la scène

OK Annuler

1:1	OVL	CAM	A	CAM	B
61	00150		00140		SLATE
62	00150		00140		SLATE
63	00150		00140		SLATE
64	00150		00140		SLATE
65	00150		00140		SLATE
66	00150		00140		SLATE
67	00150		00140		SLATE
68	00150		00140		SLATE
69	00150		00140		SLATE
70	00150		00140		SLATE
71	00150		00140		SLATE
72	00150		00140		SLATE
73	00150		00140		SLATE
74	00150		00140		SLATE
75	00150	K	00140		SLATE
76	00160	K			
77	00160				
78	00160				
79	00160				
80	00160				
81	00160				
82	00160				
83	00160				
84	00170	K			
85	00170				
86	00170				
87	00170				
88	00170				
89	00170				
90	00170				
91	00170				
92	00180				
93	00180				
94	00180				
95	00180				
96	00180				
97	00180				
98	00180				
99	00180				
100	00190	K			

Pour exporter votre scène ou des images fixes cliquez l'onglet "Fichier" de la barre d'outils puis sélectionnez "Exporter des images". La fenêtre d'exportation est dépréremplie. Ayez une attention particulière au répertoire de dossiers. Cliquez le bouton à l'extrémité du champ de saisie et dans la fenêtre qui s'ouvre sélectionnez l'emplacement où vous voulez exporter vos images. Faites pareil avec le format d'exportation, cliquez sur la flèche pour afficher une liste de formats. Pour exporter des images fixes vous pouvez choisir BMP mais pour une video choisissez AVI Movie ou Quicktime Movie. La taille de vos images doit correspondre au format de sortie que vous avez enregistré à la création de votre scène dans les propriétés (par ex. PAL 768x576). Puis cliquez OK. Le processus de chargement commence et apparait dans la barre d'état. Dans la fenêtre du compresseur(cinepak codec by radius) cliquez OK. La compression terminée vous retrouvez votre vidéo là où vous l'avez indiqué dans le répertoire

VIEW

MOTION

Réinitialiser

Unités de champ

X Pan 0.00 Y Pan 0.00

Zoom 9.00 Flou 0

Pivoter 0.00 Opac 100

600 300 0 -300 -600

1 26 51 76 101 126

151 176 201 226 251 276 301 326 351 376 401

# Créer un Clap (slate)

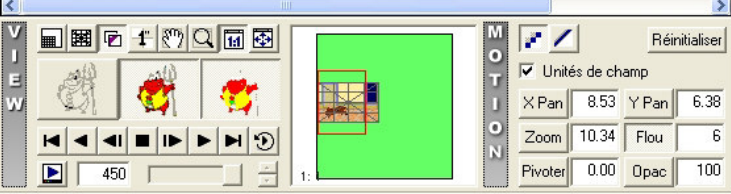


	S01	OVL	CAM	A	CAM	B
1	00150		K	00140	K	SLATE
2	00150			00140		SLATE
3	00150			00140		SLATE
4	00150			00140		SLATE
5	00150			00140		SLATE
6	00150			00140		SLATE
7	00150			00140		SLATE
8	00150			00140		SLATE
9	00150			00140		SLATE
10	00150			00140		SLATE
11	00150			00140		SLATE
12	00150			00140		SLATE
13	00150			00140		SLATE
14	00150			00140		SLATE
15	00150			00140		SLATE
16	00150			00140		SLATE
17	00150			00140		SLATE
18	00150			00140		SLATE
19	00150			00140		SLATE
20	00150			00140		SLATE
21	00150			00140		SLATE
22	00150			00140		SLATE
23	00150			00140		SLATE
24	00150			00140		SLATE
25	00150			00140		SLATE
26	00150			00140		SLATE
27	00150			00140		SLATE
28	00150			00140		SLATE
29	00150			00140		SLATE
30	00150			00140		SLATE
31	00150			00140		SLATE
32	00150			00140		SLATE
33	00150			00140		SLATE
34	00150			00140		SLATE
35	00150			00140		SLATE
36	00150			00140		SLATE
37	00150			00140		SLATE
38	00150			00140		SLATE
39	00150			00140		SLATE
40	00150			00140		SLATE

**Le Clap présente le 1er plan de la scène. Bon nombre de cartoons présentent dans ce début de film les personnages principaux accompagnés d'une joyeuse mélodie. Pour insérer une image clap:**

- (1) Sélectionnez le 1er élément d'une couche image vide de la page d'exposition;**
- (2) Cliquez l'onglet "Insérer" et sélectionnez "Créer un clap";**
- (3) Dans la fenêtre de configuration qui s'affiche cochez/décochez les rubriques en fonction de ce que vous voulez voir apparaître dans l'image. Testez différentes polices, tailles et couleurs. Servez vous du bouton "Aperçu". Si vous voulez inclure le Staff, remplissez le au préalable dans les propriétés de scène que vous pouvez ouvrir en cliquant l'onglet "Réaliser" de la barre d'outils et en sélectionnant "Staff". Une fois terminé répétez l'image autant de fois que vous le souhaitez.**

VIEW PAINT



### Options de Configuration

La plupart des options sont déjà programmées. Pour certaines comme les fonctions "remplacer/insérer" ou "supprimer le contenu/retirer" vous pouvez être amené à les modifier. Pour découvrir les autres options consultez la rubrique d'Aide de la barre d'outils. Pour accéder aux options de configuration, cliquez l'onglet "Outils" de la barre d'outils puis Options. Règlage de page: fonctions "supprimer le contenu/retirer".

- En sélectionnant "supprimer le contenu" vous avez deux cas de figure:

- . Vous voulez supprimer un élément d'une couche image de la page d'exposition et vous préférez garder l'élément vide une fois la suppression effectuée. Faites un clique-droit puis "supprimer"
- . Vous voulez supprimer un élément mais vous voulez que les éléments suivants remontent pour combler le vide. Faites un clique-droit puis "retirer"

- En sélectionnant "retirer", quoique vous fassiez, les éléments qui suivent l'élément à supprimer remontent pour combler l'espace vide laissé par la suppression.



A vos crayons, prêt, ...



1:1	A	CAM	B
1	0014O	K	SLAT
2	0014O		SLAT
3	0014O		SLAT
4	0014O		SLAT
5	0014O		SLAT
6	0014O		SLAT
7	0014O		SLAT
8	0014O		SLAT
9	0014O		SLAT
10	0014O		SLAT
11	0014O		SLAT
12	0014O		SLAT
13	0014O		SLAT
14	0014O		SLAT
15	0014O		SLAT
16	0014O		SLAT
17	0014O		SLAT
18	0014O		SLAT
19	0014O		SLAT
20	0014O		SLAT
21	0014O		SLAT
22	0014O		SLAT
23	0014O		SLAT
24	0014O		SLAT
25	0014O		SLAT
26	0014O		SLAT
27	0014O		SLAT
28	0014O		SLAT
29	0014O		SLAT
30	0014O		SLAT
31	0014O		SLAT
32	0014O		SLAT
33	0014O		SLAT
34	0014O		SLAT
35	0014O		SLAT
36	0014O		SLAT
37	0014O		SLAT
38	0014O		SLAT
39	0014O		SLAT

# Bon à savoir

- Le nom d'un élément est toujours composé de 4 chiffres et d'une lettre (exemple 0001A);
- Lorsque vous souhaitez relier plusieurs scènes, vous pouvez le faire par copier/coller (consulter le manuel de référence CTP du revendeur). La seconde méthode consiste à les importer dans un logiciel de montage vidéo;
- Vous pouvez utiliser une tablette graphique USB où RS232 (comme la série Intuos de Wacom);
- Les systèmes d'exploitations compatibles: Windows XP, Vista, 7 et 8;
- Le CTP peut importer/exporter les formats suivants: AVI, BMP, CTP, EPS, EXIF, Flash, FPXK, IMG, JPEG, LEAD, MAC, MSP, OS2, PCT, PCX, PDF, PNG, PSD, RAS, SGI/RGB, PIC, TGA, TIFF, TZP, WMF, WPG, YUV;
- Le lecteur Windows Média a toutes les qualités requises pour lire une vidéo (audio compris) provenant du CTP. Si vous rencontrez un problème il est possible que votre PC ne dispose pas du bon codec (à télécharger en ligne). Il existe des détecteurs de codecs qui analysent la vidéo et identifient les codecs manquants (à voir en ligne);
- Livre de référence: Cartoon l'animation sans peine PBlair
- Le site "apprendre-à-dessiner de PIT à découvrir.

VIEW

MOTION

Réinitialiser 0

Unités de champ

X Pan 0.00 Y Pan 0.00

Zoom 9.00 Flou 0

Pivoter 0.00 Opac 100