

Pratique: le dessin animé.

1. Dessiner.

- Crayonner d'un côté du calque et encreur de l'autre côté pour éviter les tâches lors du passage de la gomme.
- Dessiner les dessins pairs et impairs sur des calques différents, afin de pouvoir copier le dessin précédent et de faire évoluer le mouvement.
- Veiller à ce que tous les traits soient "finis", dans le but de faciliter le coloriage des différentes zones du dessin.

2. Scanner.

- Dans la mesure du possible, scanner tous les dessins d'un coup.
- Une résolution de 72 à 150 ppp suffit.

3. Traitement de l'image.

- Ajuster les images au format 4 / 3 (800 X 600 ou 720 X 540 pixels).
- Varier la luminosité et le contraste afin d'obtenir une image en deux tons: noir et blanc.
- Au besoin, corriger les éventuelles erreurs au pinceau.
- Copier le calque (Tout sélectionner / Copier) et créer (Coller) un nouveau calque (Calque 1). Le calque originel est mis en réserve en cas d'erreur, il doit être masqué.

Coloriage, *méthode 1*:

- Remplir les différentes zones avec l'outil "Pot de peinture".

Coloriage, *méthode 2*:

- Passer le Calque 1 en mode "Produit" sur la palette des calques.
- Créer un nouveau calque (Calque 2) et le glisser sous le calque 1.
- Sélectionner à l'aide de la Baguette magique les zones à colorier sur le calque 1 (touche Maj. pour ajouter à la sélection).
- Remplir la sélection sur le calque 2.

- Ajouter un fond à l'image (importation / création d'un décor) sur un nouveau calque.
- Sauvegarder l'image avec tous les calques.
- Aplatir l'image.
- Sauvegarder l'image au format JPG.

4. Importation dans le logiciel d'animation.

- Importer toutes les images.
- Ordonner les images.
- Déterminer la durée de chaque image.
- Au besoin Copier / Coller, pour créer de répétitions.
- Ajouter du son.
- Sauvegarder le film.
- Exporter le film.