

Tutoriel cinéma d'animation

Table des matières

Introduction.....	2
Le logiciel.....	2
Premiers pas.....	2
Les outils.....	5
Importer des images extérieures.....	7
Exporter son projet.....	7
Pour aller plus loin.....	9

Introduction

Dans ce tuto, nous allons apprendre à réaliser de courts dessins animés, en dessinant sur ordinateur mais aussi en prenant des photos que nous animerons par la suite. Pour cela, nous allons nous servir du logiciel TupiTube Desk, un logiciel libre et gratuit.

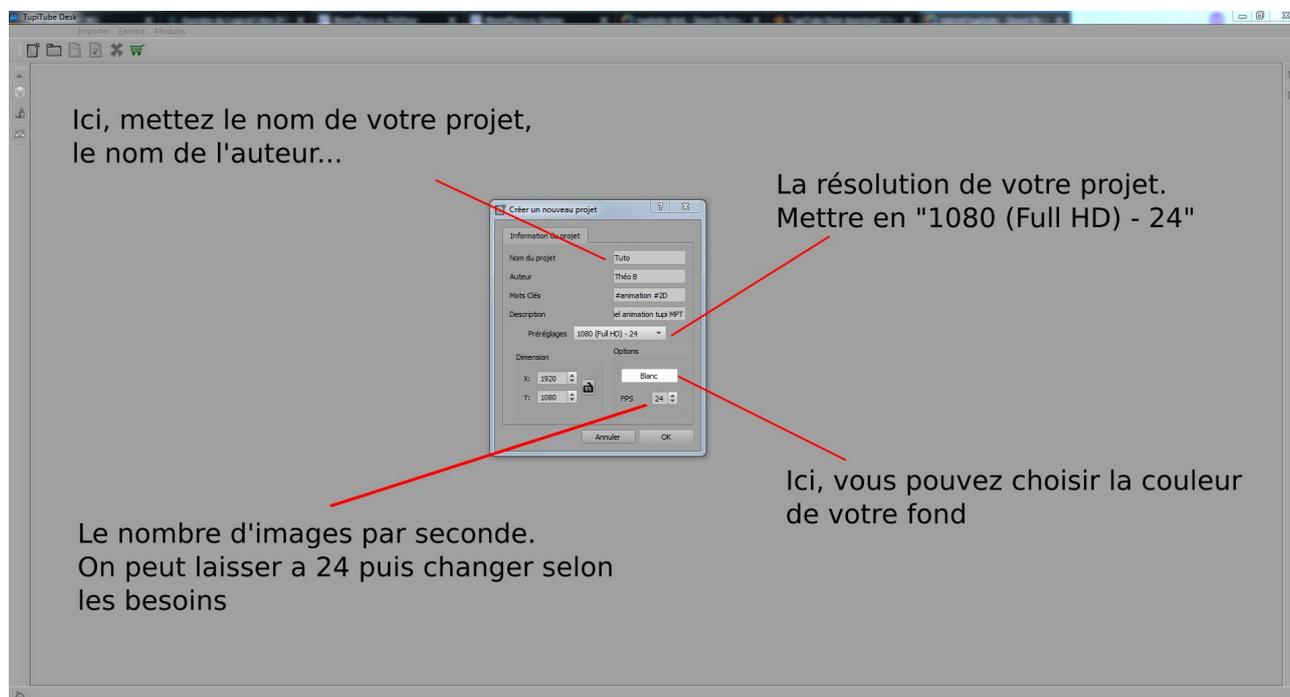
Le logiciel

Pour réaliser cet atelier cinéma d'animation, nous allons utiliser le logiciel TupiTube Desk. Il est disponible au téléchargement à l'adresse suivante : <https://sourceforge.net/projects/tupi2d/>

Tupi est un logiciel d'animation en 2D. Il permet d'animer des dessins que l'on fait directement dans le logiciel mais aussi d'importer des images prises sur internet ou avec un appareil photo pour pouvoir les animer entre elles.

Premiers pas

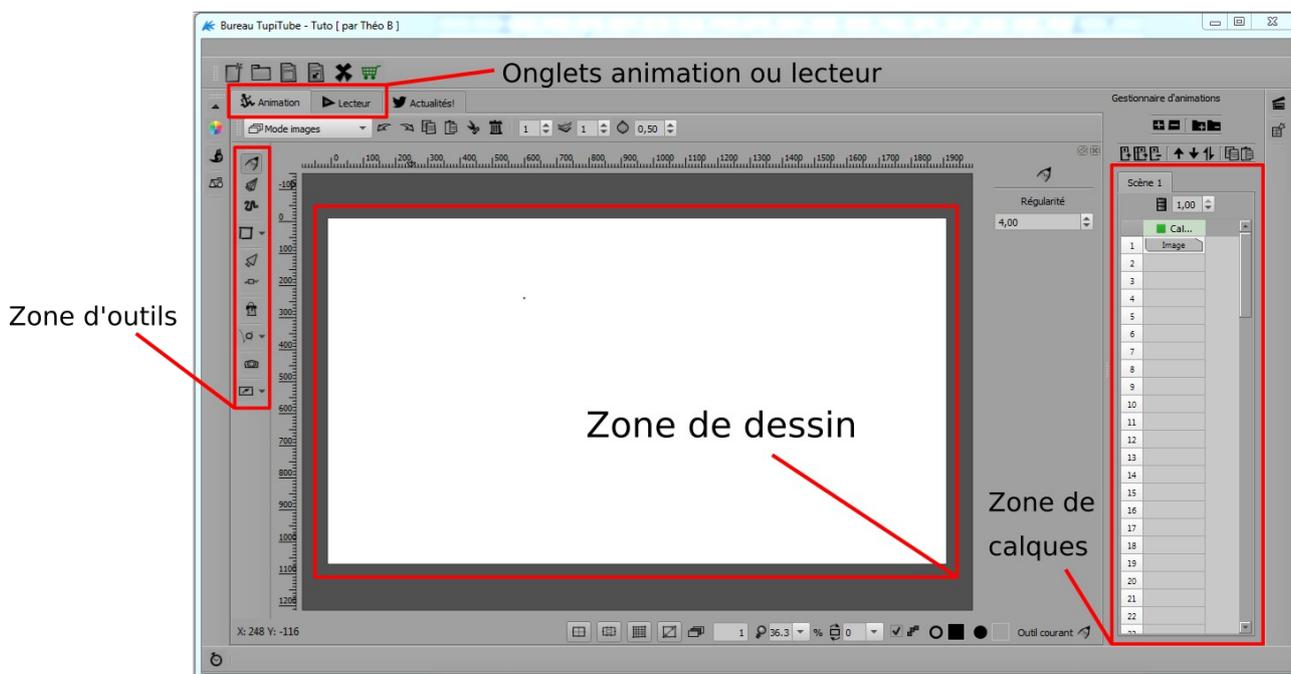
Dans un premier temps, nous allons apprendre à manipuler le logiciel. Nous allons donc l'ouvrir puis créer un nouveau projet en cliquant sur « fichier » – tout en haut à gauche – puis sur « nouveau projet ». Une fenêtre va alors s'afficher en vous proposant différentes options pour votre nouveau projet.



Une fois le projet paramétré, on clique sur « OK » pour commencer. Petite précision importante : la création d'un nouveau projet ne l'enregistre pas automatiquement. Il

faut donc impérativement cliquer en haut à droite sur « fichier » puis sur « enregistrer le projet sous... » dès que le projet est créé pour bien l'enregistrer.

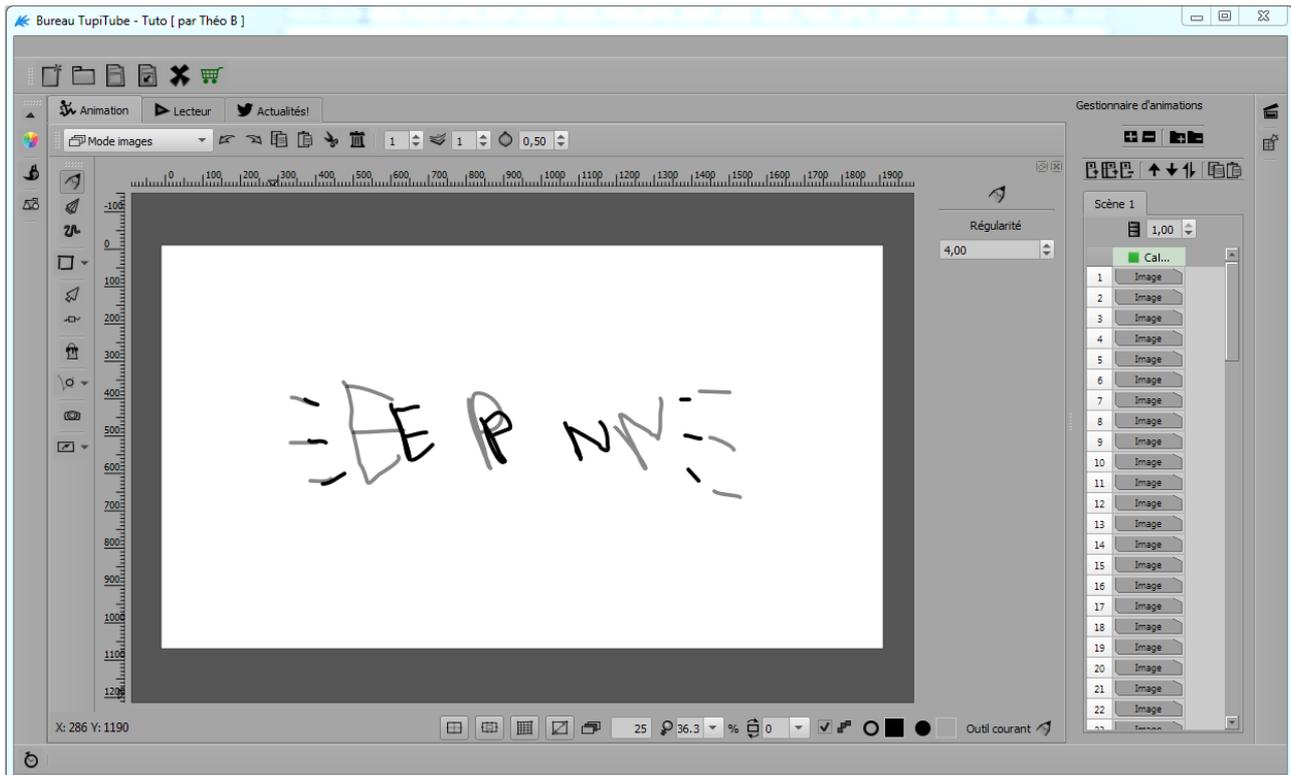
Une fois notre projet créé et enregistré, on peut commencer à dessiner. Cette étape va nous permettre de se familiariser avec l'interface du logiciel. Celle-ci est découpée en différentes zones, que nous allons détailler ici :



- La zone de dessin correspond à la feuille blanche où vous allez dessiner. Pour dessiner sur la zone de dessin, il faut choisir un outil.
- La zone d'outils permet de choisir entre différents pinceaux, aussi appelés « brosse ». Une fois le pinceau choisi, vous pouvez dessiner sur la feuille.

TupiTube fonctionne sur le principe de calques, comme les dessins animés classiques : on fait un dessin, puis on place un calque sur ce dessin pour dessiner le dessin suivant. Une fois que l'on a plusieurs dessins, cela crée une animation. Pour superposer les dessins, il faut utiliser la zone de calques :

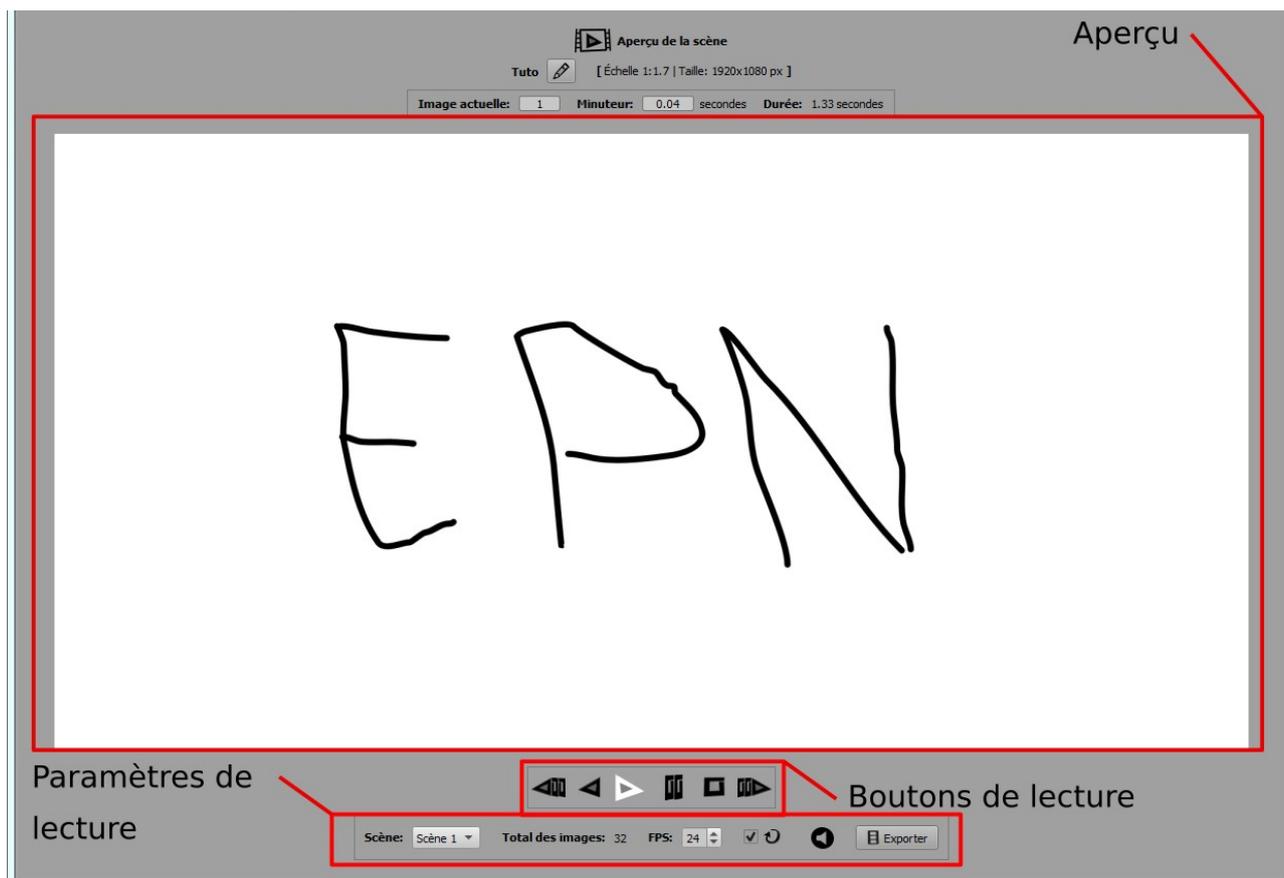
- La zone de calques permet de créer de nouveaux calques. On dessine sur le calque « 1 », puis on appuie sur la zone grisée en face du chiffre « 2 » pour passer au calque suivant. Sur le calque « 2 », on verra en transparence le dessin du calque « 1 ».



Le dessin en grisé représente l'image présente sur le calque précédent, celui en noir est celui du calque sur lequel nous sommes.

- Une fois que plusieurs calques sont superposés, on peut visualiser le résultat en changeant d'onglet. L'onglet en cours est l'onglet « animation ». L'onglet « lecteur » permet d'animer nos dessins.

Les boutons de lecture permettent de lancer ou d'arrêter l'animation d'images. Dans les paramètres, on peut choisir le nombre d'images par secondes (FPS en anglais). Grâce à ce paramètre on peut se rendre compte du nombre d'images par seconde que l'on veut choisir globalement pour notre projet. Plus on descend ce nombre, plus les images défilèrent lentement.



Attention, changer le nombre d'images par seconde de l'aperçu ne change pas ce nombre pour l'intégralité du projet. Pour ça, il faut attendre d'exporter le projet, ce qui est la phase finale de ce tutoriel.

Maintenant que vous savez à quoi chaque zone correspond, vous pouvez faire vos propres tests et dessiner pour vous familiariser avec le logiciel.

Les outils

TupiTube comporte 4 outils principaux (de haut en bas dans le menu) :

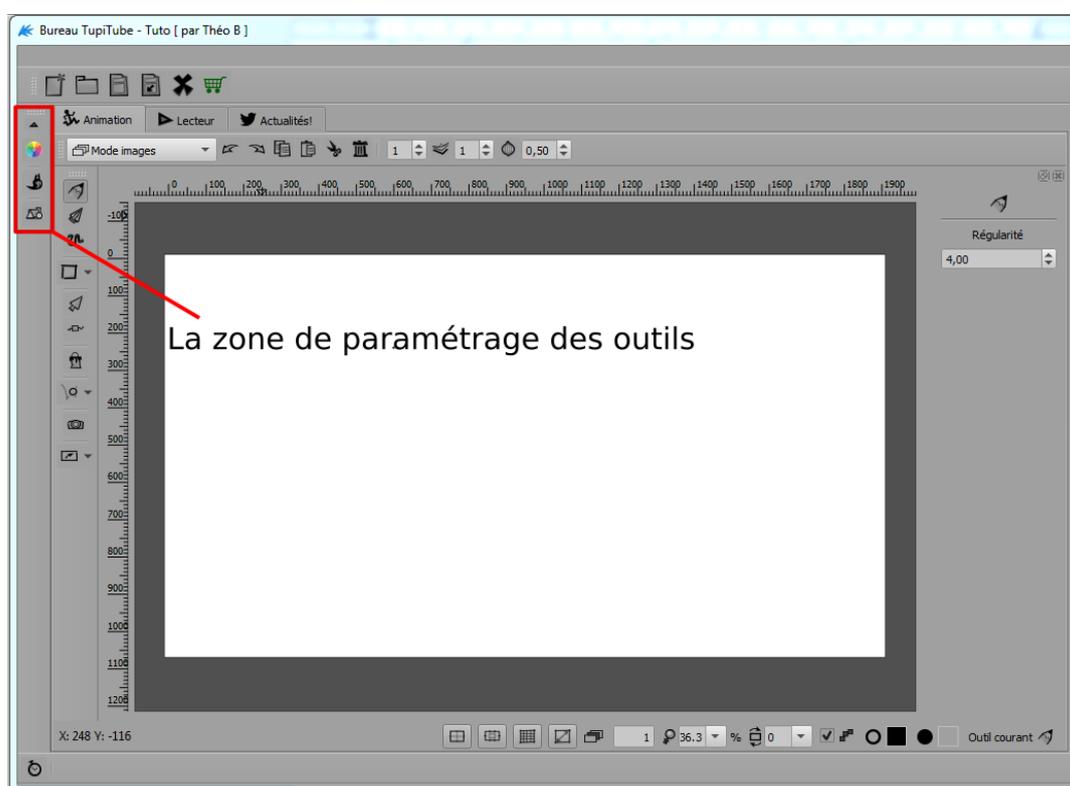
- Le crayon, qui porte bien son nom. Pour l'utiliser, il faut cliquer sur la zone de dessin, maintenir son clic et bouger la souris. Une fois que vous relâchez le clic, le logiciel va affiner le trait que vous venez de faire, il va le rendre moins grossier. On peut choisir de corriger plus ou moins le trait en changeant le chiffre qui se trouve dans la fenêtre « régularité » à droite de la zone de dessin.
- L'encre, qui fonctionne de la même manière que le crayon. Cependant, quand vous relâchez le clic, vous remarquez que le tracé se modifie : le trait imite un tracé fait avec un stylo encre.
- Le polyligne, qui permet de dessiner des formes plus complexes. Son utilisation est également différente : il faut appuyer une première fois pour créer un premier point, puis une seconde fois pour créer un deuxième point. Ces deux

points seront automatiquement reliés par une ligne bien droite. C'est assez difficile à expliquer par écrit mais très simple en pratique.

- Un outil pour dessiner des formes, nommé « brosse », un nom d'outil pas forcément très logique. Cet outil s'utilise comme le crayon mais dessine des formes plutôt que des traits. En cliquant sur le petit triangle à droite de l'outil, on peut choisir le type de forme que l'on veut dessiner.

En plus de ces outils de dessins, le logiciel propose un outil de sélection (celui en forme de curseur de souris) et un éditeur de point. Ces outils sont à utiliser sur des formes que vous avez déjà tracés et permettent de les déplacer ou de les modifier.

Tous ces outils sont paramétrables via la zone de paramétrage des outils, située à gauche de la zone d'outils.



Ces paramètres sont (de haut en bas) :

- La « Palette de couleurs ». Elle permet de changer la couleur de l'outil que vous allez sélectionner. Changer la couleur va changer ce paramètre pour tous les outils.
- « Propriétés des brosse », qui permet de changer plusieurs paramètres notamment l'épaisseur du trait ou la forme de celui-ci.

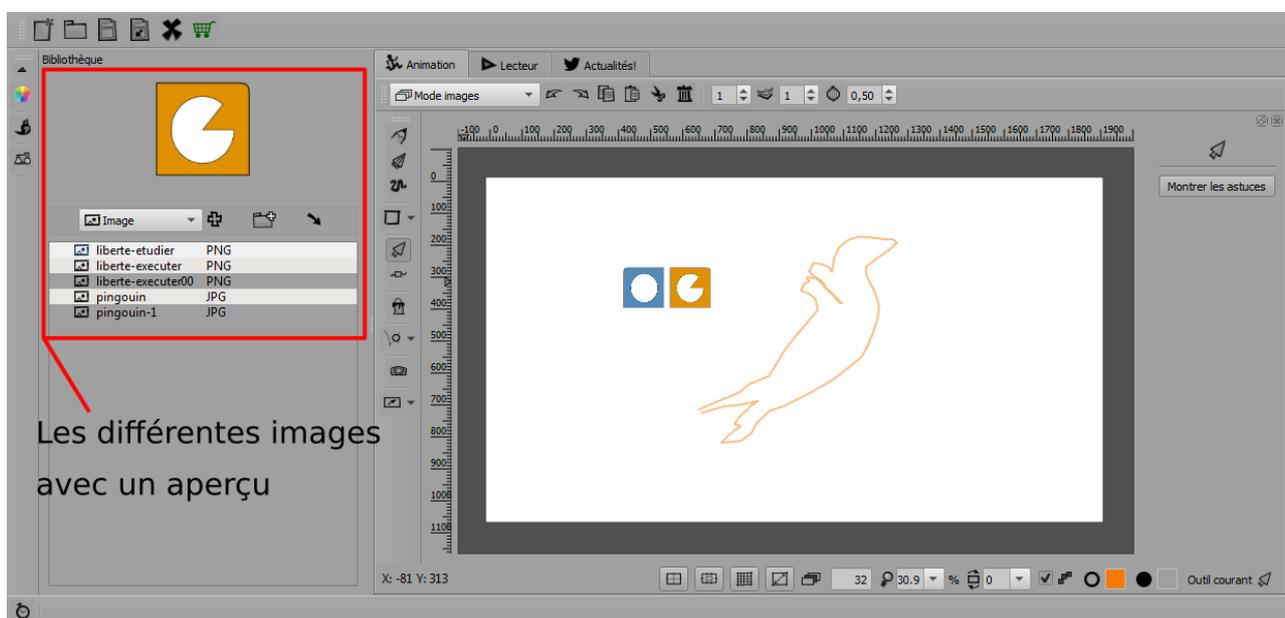
Vous pouvez maintenant essayer ces différents outils et les paramétrer pour vous entraîner.

Importer des images extérieures

Pour importer des images extérieures, il faut cliquer sur « importer » en haut de l'écran. Votre explorateur de fichier va alors s'ouvrir et vous pourrez choisir l'image que vous voulez importer.

Pour l'intégrer à votre projet, et donc le placer sur un calque, il faut aller chercher votre image dans la bibliothèque d'image. Celle-ci se trouve dans la barre de paramétrage d'outils, c'est l'icône tout en bas. Vous verrez alors vos différentes images dans un petit menu.

Pour intégrer une image dans le calque en cours, il suffit de double-cliquer sur une des images du menu. Elle apparaîtra alors sur votre zone de dessin.

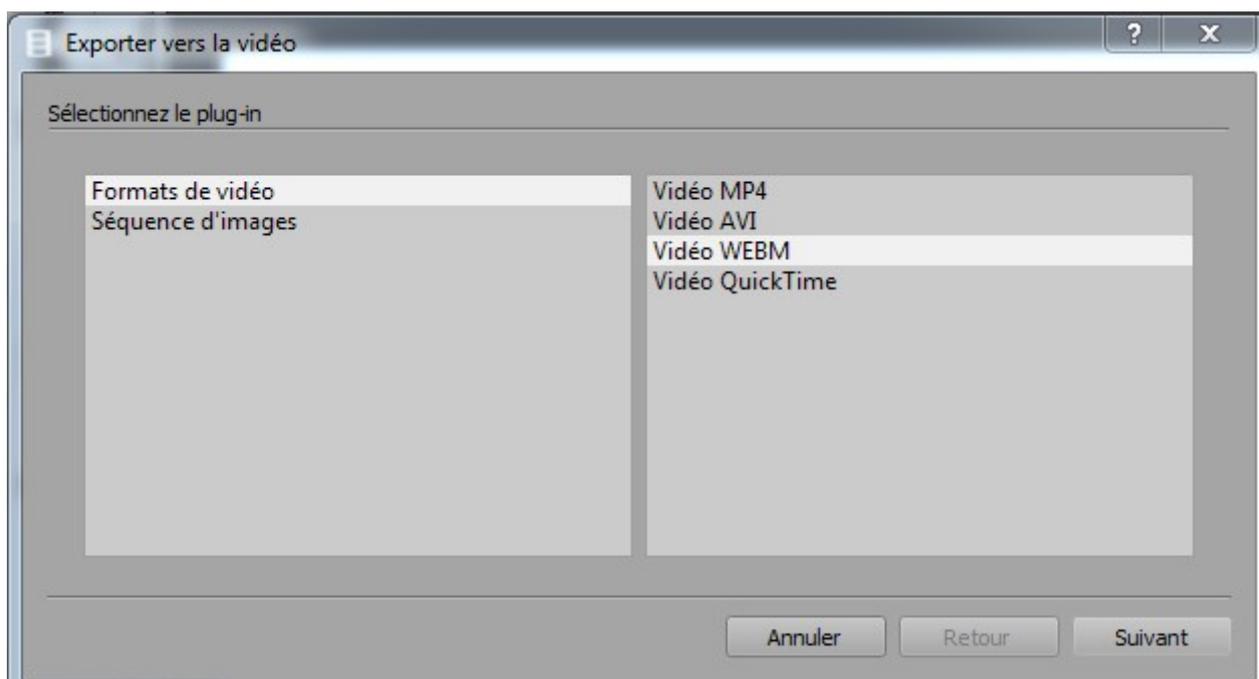


Maintenant que vous savez intégrer une image à vos calques, vous pouvez prendre des photos de petits personnages, par exemple des Lego, et les animer petit à petit. Ensuite, vous importez toutes vos photos dans le logiciel et vous les assemblez entre elles. Cette technique s'appelle le « [stop motion](#) », ou « animation en volume » en français. Cette technique est utilisée quasiment depuis l'invention du cinéma et encore aujourd'hui pour des films comme *Wallace et Gromit* des studios Aardman Animations, les *Noces Funèbres* de Tim Burton ou encore *Fantastic Mr Fox* de Wes Anderson.

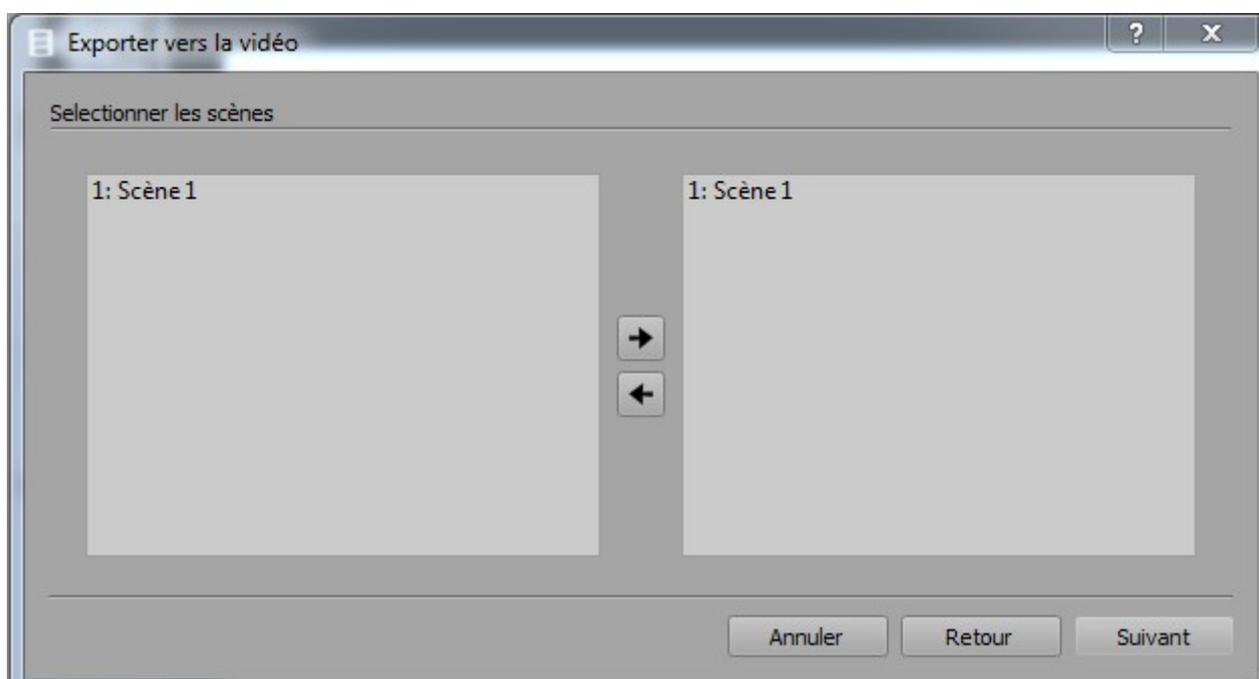
Exporter son projet

Une fois que vous avez un projet complet il faut l'exporter, c'est-à-dire le transformer en un fichier vidéo (en mp4 par exemple) que vous pourrez partager ou visionner. Pour cela, il faut cliquer sur « fichier » en haut à gauche puis sur « exporter le projet ».

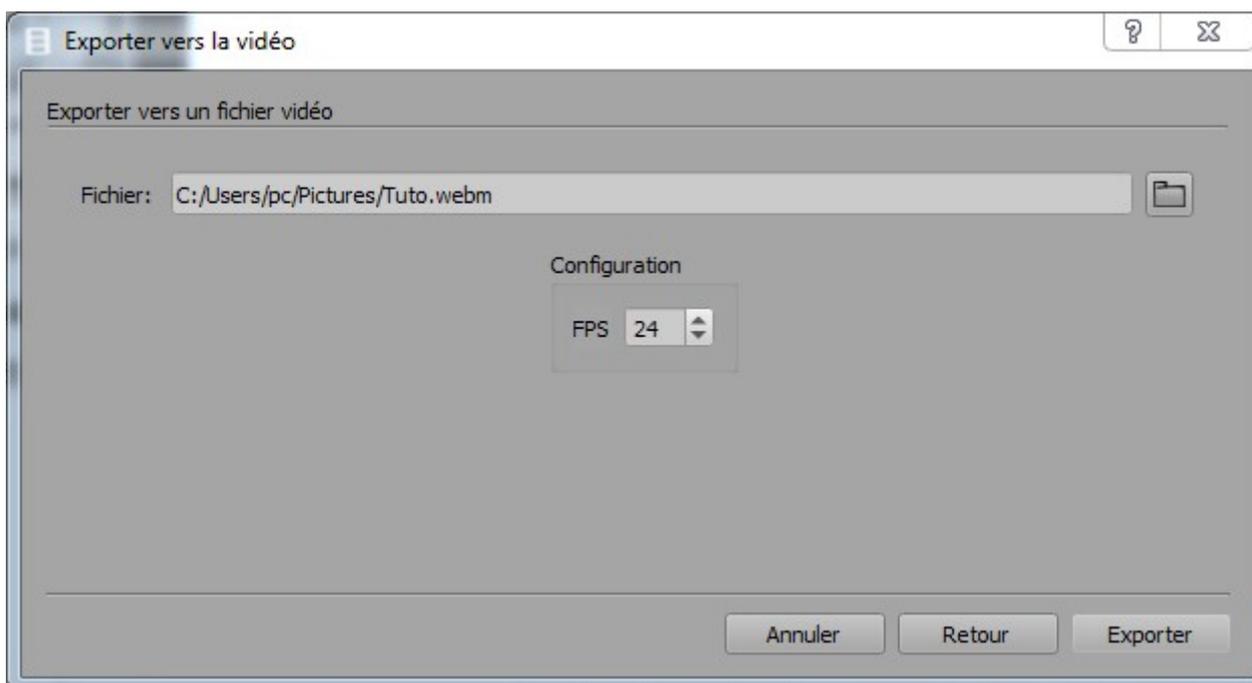
Un menu va alors s'afficher en vous proposant plusieurs choses :



Ici, le logiciel vous demande quel format de vidéo vous voulez choisir. Il faut choisir « formats de vidéo » à gauche. À droite, choisissez « WEBM » si vous voulez mettre cette vidéo sur internet (sur Peertube par exemple) ou bien MP4 si vous voulez simplement la garder pour vous. Vous pouvez ensuite appuyer sur « suivant ».



Ici, le logiciel vous demande quelle scène vous voulez exporter. Nous n'avons pas vu ici comment utiliser les scènes, qui correspondent à un usage plus avancé du logiciel. Vous n'avez normalement qu'une seule scène, il vous suffit donc d'appuyer sur « suivant ».



Ici, vous devez choisir le dossier de destination de l'export de votre vidéo. Si vous appuyez sur la petite icône dossier située à droite vous pourrez choisir le dossier de destination avec votre explorateur de fichiers. Vous pouvez également choisir le nombre d'images par secondes (FPS) que va comporter votre projet.

Pour aller plus loin

Si vous voulez aller plus loin avec le logiciel TupiTube Desk, et que vous voulez vous lancer dans un projet de film d'animation plus ambitieux, voici quelques ressources :

- La chaîne Youtube du projet TupiTube, qui contient un grand nombre de vidéos explicatives sur le logiciel et réalisé par le développeur lui-même. Disponible ici : <https://www.youtube.com/user/maefloresta>
- Les projets d'animations sur le site de tupi : <http://tupitube.com/universe/animations> , ainsi que des dessins : <http://tupitube.com/universe/images>