Tutoriel cinéma d’animation

1. Présentation du logiciel

Le logiciel utilisé dans ce tutoriel est Pencil2D. C’est un logiciel libre et gratuit de réalisation de dessin animé, fonctionnant sur Windows, MacOS et Linux. Il permet de dessiner directement dans le logiciel ou d’importer des images.

Pencil2D est disponible en téléchargement ici : https://www.pencil2d.org/download/

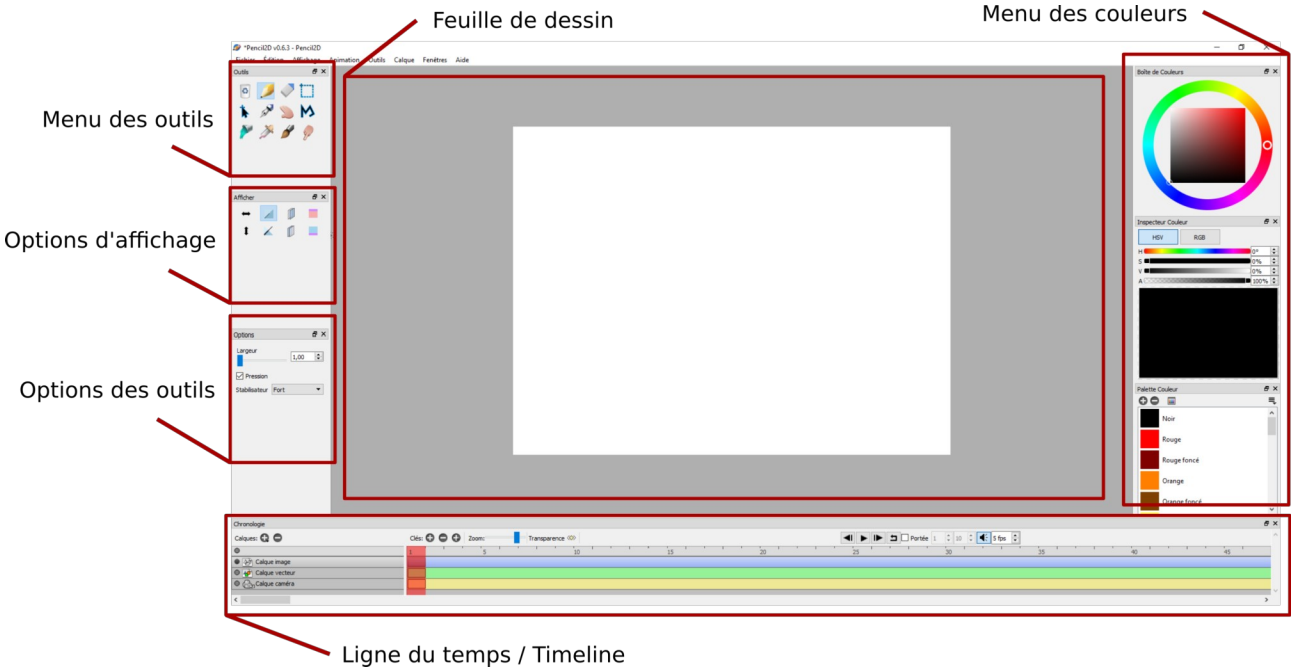
Ce tutoriel a été rédigé à l’aide de la documentation, rédigée en anglais, de Pencil2D, disponibles ici :

- Tutoriels : https://www.pencil2d.org/doc/tutorials.html
- Documentation : https://www.pencil2d.org/doc/user-manual.html

2. Ouverture du logiciel

À l’ouverture, le logiciel se présente comme ceci :

L’ensemble des tutoriels proposés sur ce site sont libres et utilisables sans restriction. Merci d’indiquer leur provenance en cas de diffusion plus large



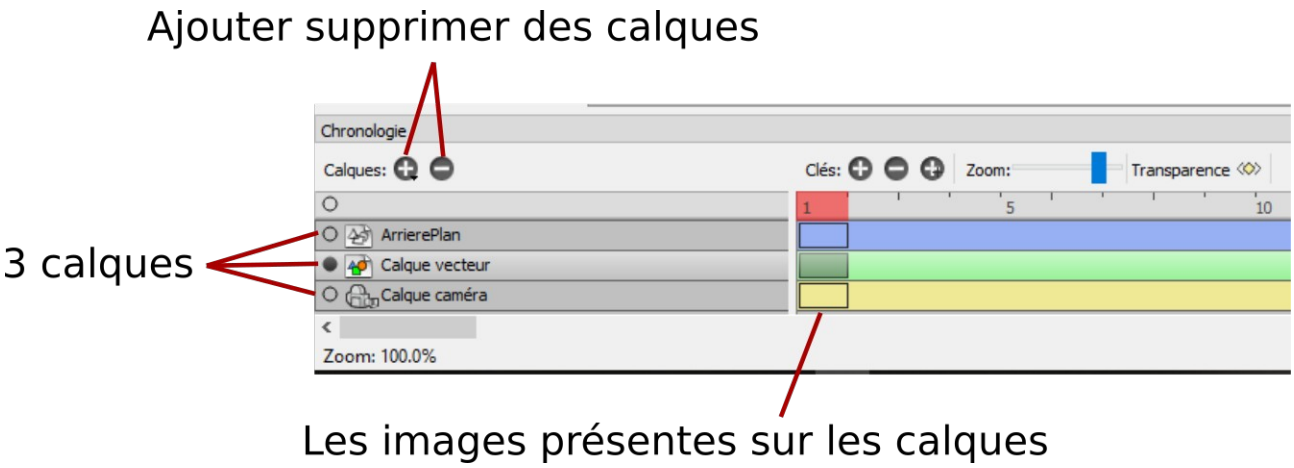
Plutôt que de détailler chaque élément un par un, nous allons faire un exercice simple pour pouvoir se familiariser avec le logiciel.

3. Comprendre la notion de calque

L'animation en 2D fonctionne sur le principe de calques. Ceux-ci permettent de superposer plusieurs images entre elles. Cela permet par exemple d'avoir un arrière-plan fixe et d'animer des personnages par-dessus.

Les calques sont visibles à gauche de la ligne de temps :

L'ensemble des tutoriels proposés sur ce site sont libres et utilisables sans restriction. Merci d'indiquer leur provenance en cas de diffusion plus large

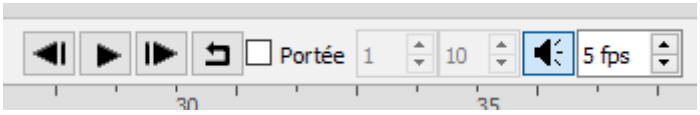


Comme on le voit ici, les 3 calques peuvent être modifiés séparément. Cela implique donc qu'il faut impérativement **vérifier le cadre que vous avez sélectionné** avant d'ajouter une image ou de le modifier. Pour se placer sur un calque, il suffit de cliquer dessus.

4. Créer sa première animation

Vérifiez que vous êtes bien placé sur le calque « image ». Si oui, prenez l'outil crayon et dessinez un cercle, ou ce que vous voulez. Une fois que vous avez fini, appuyez sur la première icône « + » en face du mot « Clés : ». Cette manipulation va ajouter une nouvelle image, sur laquelle vous allez dessiner un nouveau motif. Répéter l'opération une ou deux fois.

Une fois que vous avez créé plusieurs images, nous allons lancer l'animation à l'aide de ce menu, situé au milieu de notre ligne de temps :



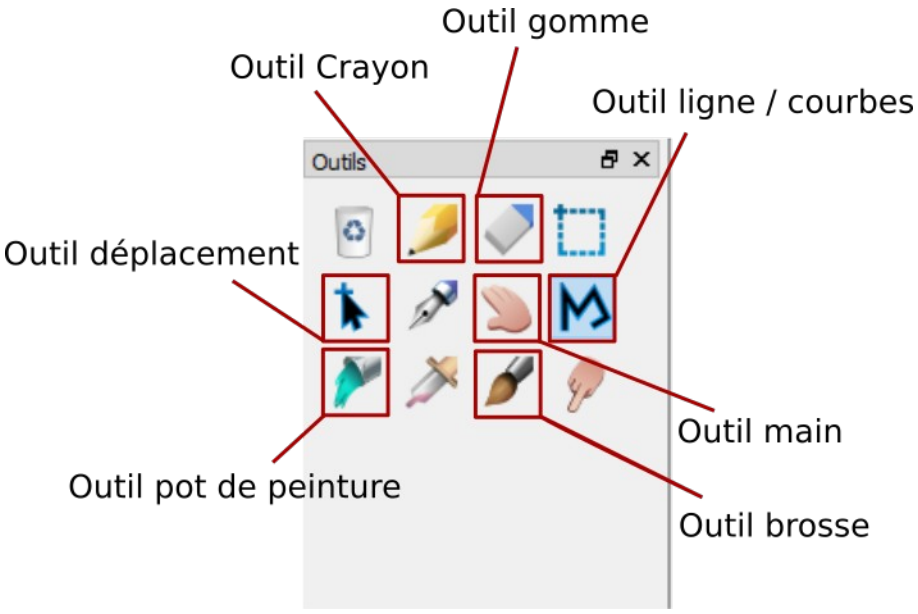
Les trois premiers boutons permettent d'aller en arrière, de mettre le film en lecture et d'aller vers l'avant. Le quatrième permet de lire le film en boucle. Enfin, le tout dernier paramètre permet de choisir le nombre d'images par secondes qui vont être affichées à l'écran. Le logiciel propose 12 images de base, mais nous allons ici choisir 5.

Ensuite, cliquez sur le bouton pour mettre la vidéo en boucle et enfin sur le bouton « play ».

L'ensemble des tutoriels proposés sur ce site sont libres et utilisables sans restriction. Merci d'indiquer leur provenance en cas de diffusion plus large

Voilà, vous avez réalisé votre premier film d'animation !

1 Découvrir les outils



- Outil crayon : permet de faire des tracés à main levée
- Outil gomme : permet de gommer les tracés
- Outil lignes / courbes : permet de tracer des lignes ou des courbes. À utiliser en plaçant des points, qui seront automatiquement reliés par des lignes. Une fois que l'on veut arrêter son dessin, il faut double-cliquer en plaçant son dernier point.
- Outil main : permet de déplacer la zone de dessin en entier. On peut plus facilement faire ça en cliquant, maintenant appuyé avec le clic droit sur la zone et en glissant avec la souris
- Outil brosse : permet de faire des tracés façon pinceau
- Outil pot de peinture : permet de remplir des tracés avec de la couleur
- Outil déplacement : permet de déplacer les éléments sur la zone de dessin
- Outil poubelle : efface l'intégralité de la zone de dessin. Attention à cet outil.

L'ensemble des tutoriels proposés sur ce site sont libres et utilisables sans restriction. Merci d'indiquer leur provenance en cas de diffusion plus large

2 Le paramétrage des outils

Chaque outil peut être paramétré. Je ne détaillerais pas les options pour chaque outil ici puisque celles-ci sont assez explicites.

Cependant, il faut savoir que le menu des options des outils se trouve en bas de la fenêtre des outils. Elle se présente comme ceci :

Pour configurer un outil, il suffit de cliquer dessus et de changer les paramètres dans le menu option.

3 Importer un arrière-plan

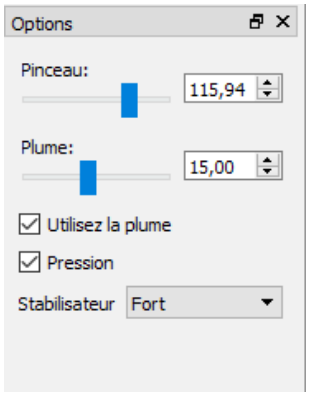
Nous allons d'abord importer un arrière-plan sur lequel nous allons pouvoir faire notre animation. Il faut commencer par télécharger un arrière-plan sur internet, en faisant attention de bien choisir une image d'une taille assez grande.

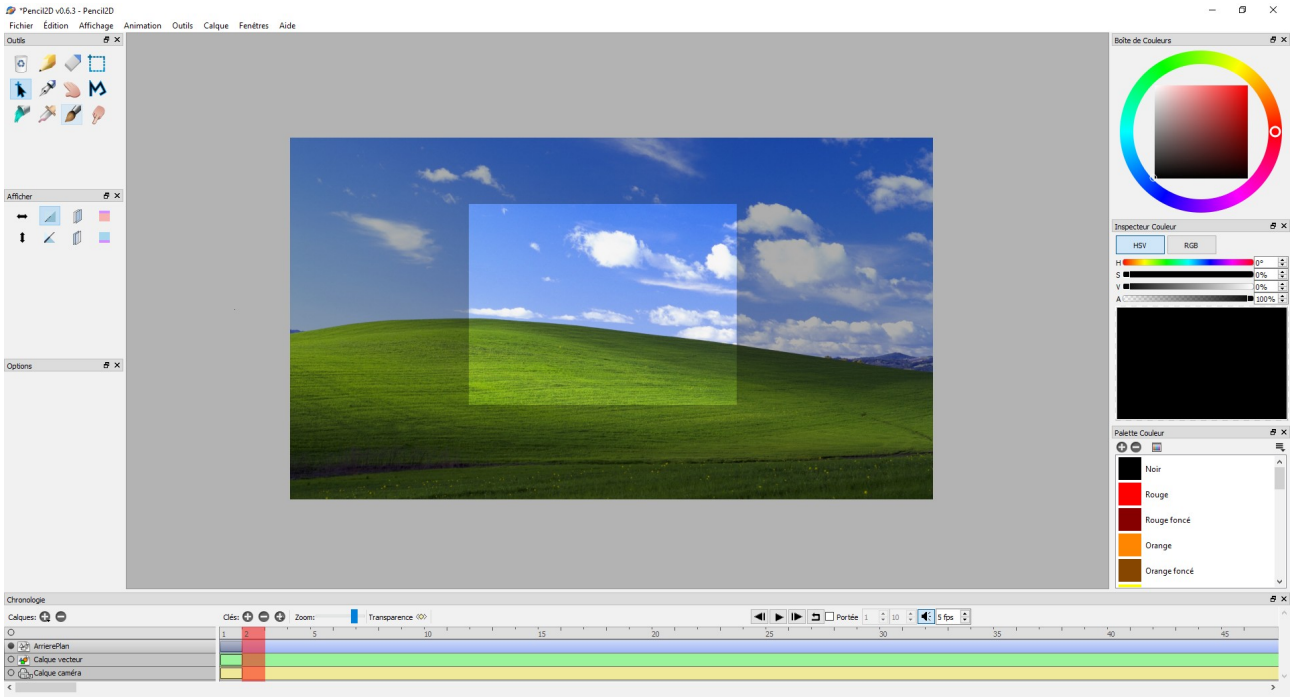
Nous allons ensuite retourner dans le logiciel et ajouter un nouveau calque d'image. Pour cela, il faut cliquer sur « Calque » dans le menu du haut, puis sur « Nouveau calque Image ». Une fenêtre apparaît alors pour vous demander de renommer votre calque, nous allons l'appeler « ArrierePlan » et cliquer sur « OK ».

Pour importer une image sur notre nouveau calque, il faut :

- Se placer sur notre nouveau calque en cliquant dessus
- Cliquer sur « fichier » dans le menu en haut à droite, puis sur « importer » et sur « image »
- Choisir l'image à importer et cliquez sur « ouvrir »

Voici par exemple mon résultat final après manipulation :



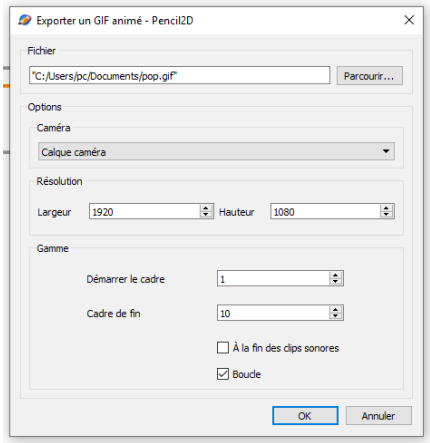


5. Finaliser son projet

Une fois que notre projet est terminé, nous pouvons l'exporter, c'est-à-dire en faire une vidéo dans un format que l'on peut visionner avec n'importe quel logiciel.

Pour exporter son projet, il faut cliquer sur « fichier » dans le menu du haut, puis sur « exporter ». On peut alors choisir entre plusieurs sortes de fichier : une vidéo, une séquence d'images (les images les unes à la suite des autres) ou un GIF (c'est-à-dire une image animée).

Dans tous les cas, la fenêtre suivante va s'afficher :



Cliquez sur « parcourir » pour pouvoir choisir le dossier de destination de votre projet et éventuellement le renommer. Normalement, les autres paramètres de bases conviennent parfaitement. Il suffit donc d’appuyer sur « OK » pour exporter le projet.

L’ensemble des tutoriels proposés sur ce site sont libres et utilisables sans restriction. Merci d’indiquer leur provenance en cas de diffusion plus large