

HERDÉ

QU'EST-CE QUE
TU FAIS LÀ,
TOI ?



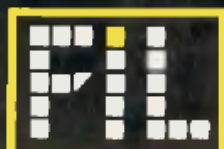
LES AVENTURES DE **STUDIO**

ALICINE,
IDÉE ! ET
VOLISSE !

CARTOONS EN STOCK



...UN
MALVAIS
COTON ! ...
OUI !



FRANCE IMAGE LOGICIEL

THOMSON

**JE VEUX ÊTRE
RÉALISATEUR DE
DESSINS ANIMÉS**



**JE VEUX ÊTRE
RÉALISATEUR
DE DESSINS
ANIMÉS** ⚡



**J'É VEUX ÊTRE
RÉALISATEUR
DE DESSINS
ANIMÉS!**

... OU, À LA
RIGUEUR,
WALT DISNEY
À LA PLACE DE
WALT DISNEY...
À LA RIGUEUR...



Textes et dessins : Dominique ROCHER
Lettrage : Marcel SEVESTRE
Mise en couleur : Patricia STROUD

© Copyright FRANCE IMAGE LOGICIEL THOMSON 1986

Tout droit de reproduction, d'adaptation et de traduction
réservés pour tous pays.

PROLOGUE

(CONTRE LA MONTRE.)

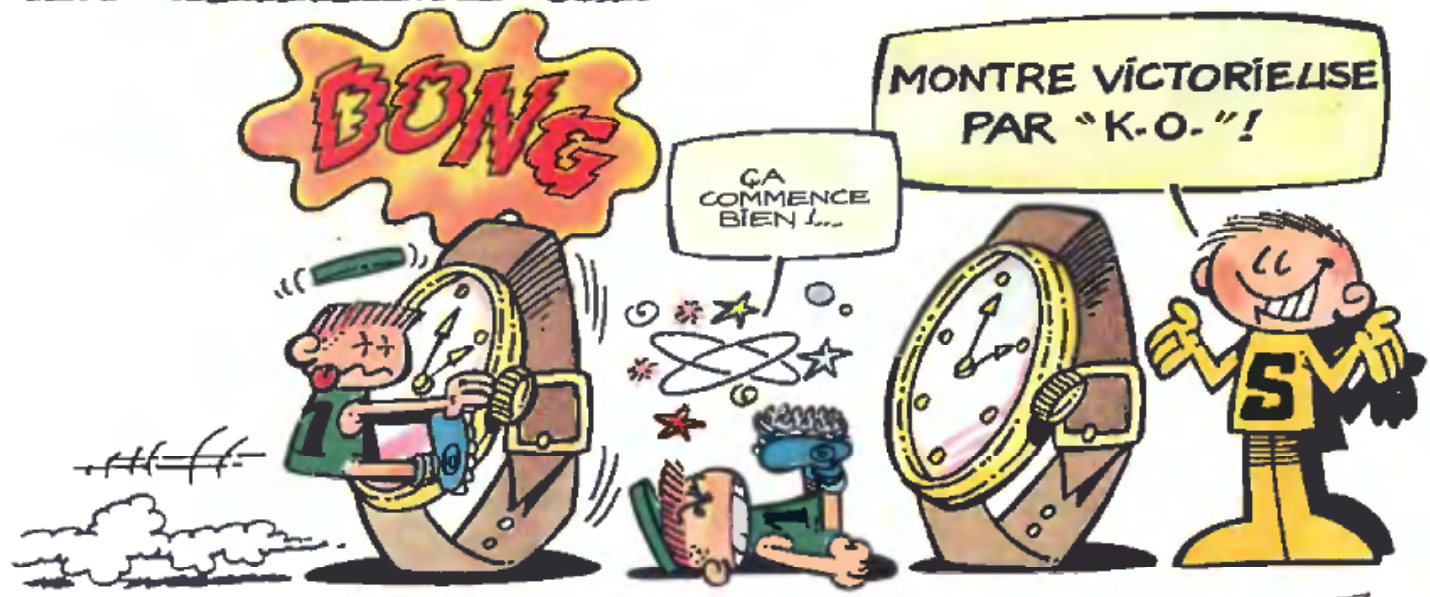


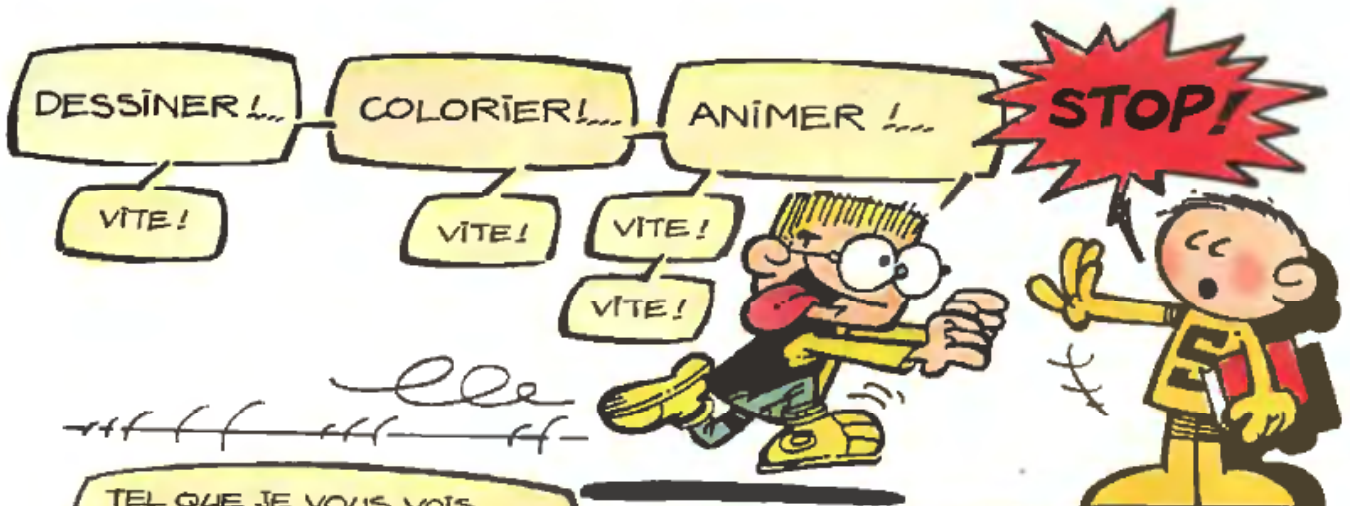
PAN

PARTEZ!

TROIS!
DEUX!
UN!
PRÊT!
PRÊT!

TWIUUUUU





TEL QUE JE VOUS VOIS, LA, VOUS, VOUS AVEZ TRÈS ENVIE DE COMMENCER, TOUT DE SUITE, À CRÉER AVEC **STUDIO**, N'EST-CE PAS ?!

...VOUS BRÛLEZ D'IMPATIENCE DE RÉALISER VOTRE PREMIER **DESSIN ANIMÉ** ET VOUS N'AVEZ PAS DE TEMPS À PERDRE !...





NE FAITES PAS COMME

LUI!...

QUELLE QUE SOIT VOTRE
ENVIE DE CRÉER AVEC
STUDIO

NOUS VOUS CONSEILLONS
DE PRENDRE D'ABORD
LE TEMPS DE PARCOURIR
LES QUELQUES
PAGES D'INTRODUCTION
QUI VONT SUIVRE

!...

PAR ICI
S'IL VOUS PLAÎT!



COMMENT UTILISER CE MANUEL.

SELON VOTRE TEMPÉRAMENT OU VOS DISPOSITIONS NATURELLES, IL Y A, BIEN ENTENDU, PLUSIEURS FAÇONS D'UTILISER CET OUVRAGE !...

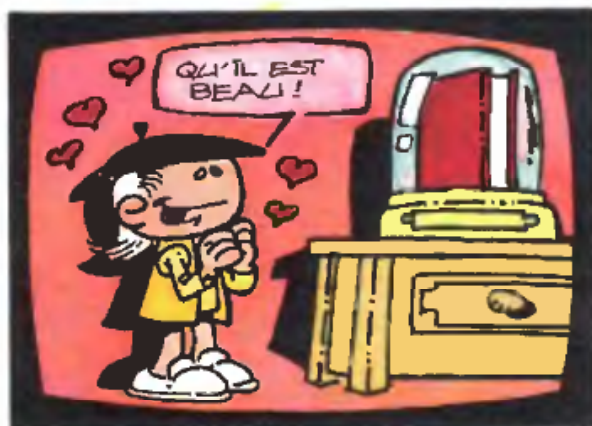
EN VOICI QUELQUES EXEMPLES...



LE BRICOLEUR



LE COLLECTIONNEUR



L'ARTISTE



LE SPORTIF

MAIS, AUSSI SURPRENANT QUE CELA PUISSE PARAÎTRE, CE RECUEIL PEUT ÉGALEMENT VOUS GUIDER DANS **L'APPRENTISSAGE DE STUDIO**

SI !... ALORS, INUTILE DE VOUS CASSER LA TÊTE !...

OUÏLLE!

SUIVEZ LE GUIDE !





1 CARTOONS EN STOCK



CETTE BANDE DESSINÉE VOUS PERMETTRA DE COMPRENDRE GLOBALEMENT LE FONCTIONNEMENT DE **STUDIO**.

ELLE SE COMPOSE DE DEUX PARTIES

- (A) LES GRANDS PRINCIPES DU DESSIN ANIMÉ CLASSIQUE.
- (B) LA STRUCTURE DU LOGICIEL: OBJETS MANIPULÉS ET LANGAGE DE COMMANDE.

2 VOTRE MANUEL D'UTILISATION



CE MANUEL EST COMPOSÉ DE DEUX CHAPITRES.

LE PREMIER CHAPITRE "**VOTRE PREMIER FILM**" VOUS GUIDERA DANS DEUX PETITES RÉALISATIONS TOUT EN FACILITANT VOTRE PREMIER CONTACT AVEC **STUDIO**.

SI VOUS N'ÊTES PAS ENCORE FAMILIARISÉ AVEC LES **LOGICIELS GRAPHIQUES**, À L'ISSUE DE CE CHAPITRE, LES PRÉSENTATIONS SERONT FAITES.



LE DEUXIÈME CHAPITRE S'INTITULE "**LE BLOC NOTES DU RÉALISATEUR**"

IL VOUS SUFFIRA DE LE FEUILLETER POUR Y DÉCOUVRIR TOUTES LES FONCTIONS DE **STUDIO**.

LA PRÉSENTATION SIMPLE ET CHRONOLOGIQUE VOUS PERMETTRA, À TOUT MOMENT, D'EXPÉRIMENTER VOS CONNAISSANCES.

NB : LE MANUEL D'UTILISATION A ÉTÉ RÉDIGÉ POUR UNE UTILISATION DU **CRAYON OPTIQUE**.

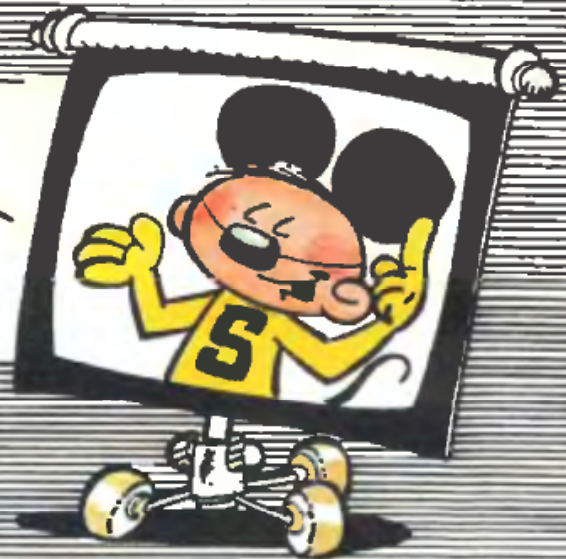
L'ANNEXE **C** DÉCRIT LES RÈGLES D'UTILISATION DE **STUDIO** AVEC LE **CLAVIER** ET LA **SOURIS**.



INTRODUCTION À STUDIO

INUTILE DE VOUS FAIRE UN
CROBARD !... STUDIO EST UN
LOGICIEL MAGIQUE !...

IL VOUS PERMETTRA, À LUI SEUL,
DE RÉALISER ET DE PROJETER
DE VÉRITABLES
DESSINS ANIMÉS !...



PLOP



EN TANT QUE SPECTATEUR,
LE DESSIN ANIMÉ N'A,
ÉVIDEMMENT, PLUS DE
SECRETS POUR VOUS !...
VOUS EN AVEZ VU
DES CENTAINES À LA
TÉLÉVISION
ET AU CINÉMA !...



...MAIS QUI SE CACHE
DERRIÈRE LE MASQUE DE
MICKEY ?... PAR QUEL
MIRACLE DES PETITS DESSINS
PEUVENT-ILS BRUSQUEMENT
PRENDRE VIE ?... HUM ?!

?

AUTANT DE QUESTIONS
TROUBLANTES
AUXQUELLES JE VAIS
ME FAIRE UN PLAISIR
DE RÉPONDRE
PAS PLUS TARD QUE...
QUE...

...GNNN ! GRN !...
HEU... DANS... DANS
QUELQUES INSTANTS
...GN ! GRR !



A LES GRANDS PRINCIPES DU DESSIN ANIMÉ CLASSIQUE



! HUM...



... OBSERVATEUR COMME VOUS L'ÊTES, VOUS AVEZ CERTAINEMENT REMARQUÉ LES PETITS DESSINS QUI ORIENT CHACUNE DES PAGES DE CE MANUEL...

BON... ENCHAÎNONS...



ALORS FAITES COMME MOI : REGARDEZ-LES BIEN TOUT EN FEUILLETANT RAPIDEMENT TOUT L'OUVRAGE...

FLAP FLAP FLAP

COMME ÇA...

VOILÀ!



... VOUS AVEZ VU ÇA ?! ... NON ! NON ! VOUS N'AVEZ PAS RÊVÉ ! ... PARFAITEMENT : **ÇA BOUGE !**



ÉTONNANT, NON ?!
L'EXISTENCE DU DESSIN ANIMÉ REPOSE ENTIÈREMENT SUR CE PHÉNOMÈNE OPTIQUE : **LA PERSISTENCE RÉTINIENNE !...**



AUSSI PERÇANT QUE SOIT L'ŒIL, IL EST INCAPABLE DE DIFFÉRENCIER DES IMAGES DÉFILANT À UNE CADENCE SUPÉRIEURE À 1/30^{ÈME} DE SECONDE

PFEUH!



POUR DONNER À CE GRAND NAÏF L'IMPRESSION DU MOUVEMENT, IL SUFFIT DONC DE LUI PROJETER DES IMAGES **FIXES** S'ENCHAÎNANT À GRANDE VITESSE !...



C'EST AINSI QUE LE DESSIN ANIMÉ CLASSIQUE DEMANDE THÉORIQUEMENT **24 DESSINS PAR SECONDE !...**

MOI ? NAÏF ?! MON ŒIL, OUI !



MIEUX VAUT ENTENDRE ÇA QUE D'ÊTRE BORGNE, HEIN !...

"HORREUR ET ABOMINATION!"
HURLEZ-VOUS... "STUDIO NE PEUT
ENCHAÎNER QUE 8 IMAGES À LA FOIS!"
... COMMENT VAIS-JE FAIRE ? "



RASSUREZ-VOUS !...
CECI N'A AUCUNE
IMPORTANCE, ET POUR
DEUX BONNES
RAISONS !...
PAF



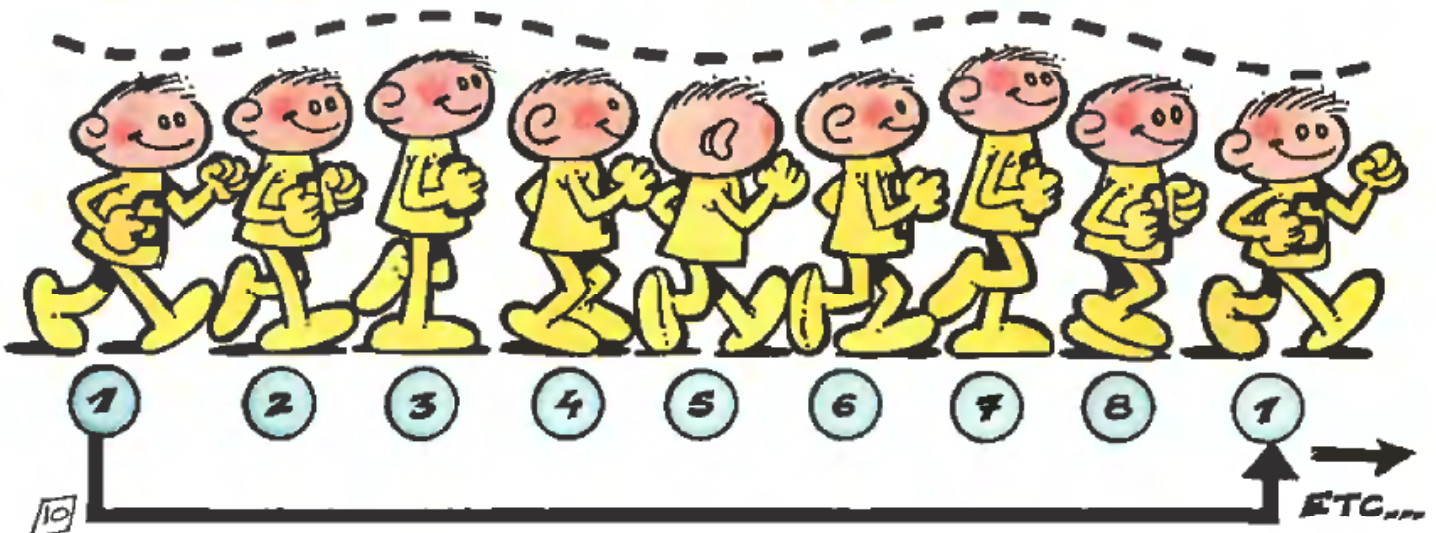
1° STUDIO VOUS PERMET
D'ENCHAÎNER UN GRAND
NOMBRE DE MOUVEMENTS
CONSTITUÉS DE 8 DESSINS (DÉFILANT
À LA VITESSE DE VOTRE CHOIX)...



2° LE DESSIN
ANIMÉ CLASSIQUE
EST SOUVENT
CONSTITUÉ DE
CYCLES QUI NE
DÉPASSENT PAS
8 DESSINS !...



UN CYCLE ÉTANT
UN MOUVEMENT SE
BOUCLANT NATUREL-
LEMENT SUR
LUI-MÊME...
EXEMPLE :
LA MARCHÉ
CI-DESSOUS





MAIS, ATTENTION !... SI L'ŒIL N'A PAS L'ESPRIT TRÈS VIF, IL N'EN EST PAS MOINS EXTRÊMEMENT EXIGEANT !...

... POUR LE SATISFAIRE, LE RÉALISATEUR DE DESSINS ANIMÉS, QUE VOUS ALLEZ DEVENIR, DEVRA RESPECTER QUELQUES RÈGLES ÉLÉMENTAIRES

JE NE VOIS PAS POURQUOI JE ME GÉNÉRERAI... PFEUH !

JE VEUX, QUI ?



IMAGINONS, PAR EXEMPLE, QUE VOUS VOULIEZ ANIMER CE CYCLE DE LA BALLE QUI REBONDIT... QUELLE SERA LA RÉACTION DE L'ŒIL

BELIERK!
MAUVAIS!



LOGIQUE!... CEN'EST PAS EN DÉPLAÇANT UNE BOULE RIGIDE QUE VOUS OBTENDREZ UN MOUVEMENT HARMONIEUX

CROUIC

... TOUT L'ART DU DESSIN ANIMÉ CONSISTE, AU CONTRAIRE, EN UNE UTILISATION CALCULÉE DE LA DÉFORMATION!



ESSAYEZ MAINTENANT CE NOUVEAU CYCLE ET ADMIREZ LE RÉSULTAT...

WHOUAAAAOUIH!
PLEIN LA VUE POUR PAS UN ROND !

A L'ŒIL, QUOI !





LE DESSIN ANIMÉ CLASSIQUE FAIT, GROSSO-MODO, APPEL À TROIS TYPES DE DÉFORMATIONS :

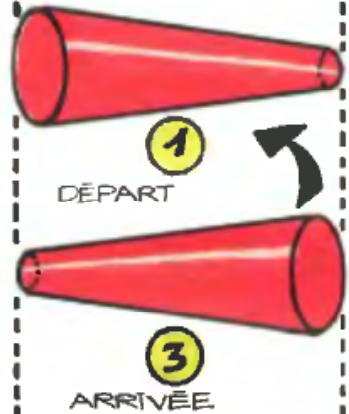
- Ⓐ DÉFORMATIONS EN PERSPECTIVE
- Ⓑ DÉFORMATIONS DE VITESSE
- Ⓒ DÉFORMATIONS D'EXPRESSION.

Ⓐ DÉFORMATIONS EN PERSPECTIVE

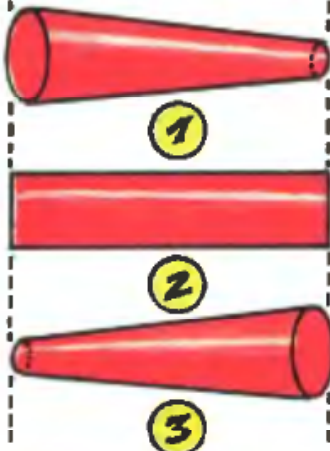
IMAGINONS, PAR EXEMPLE, QUE VOUS AVEZ À FAIRE ÉVOLUER DANS L'ESPACE CE CYLINDRE PLEIN...



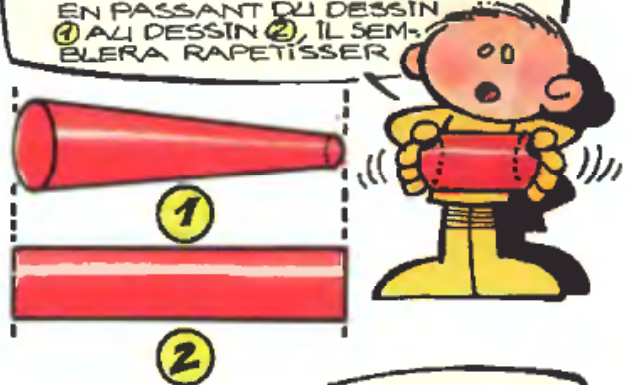
...QUEL DESSIN INTERMÉDIAIRE DEVREZ-VOUS RÉALISER POUR OBTENIR UN MOUVEMENT AGRÉABLE À L'ŒIL ?...



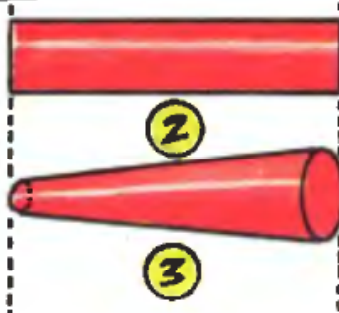
...LA PREMIÈRE SOLUTION, CELLE QUI SEMBLE LA PLUS LOGIQUE, EST ÉVIDEMMENT CELLE-CI !...



...MAIS LE RÉSULTAT RISQUE DE VOUS SURPRENDRE : EN ÉVOLUANT DANS L'ESPACE, LE CYLINDRE DONNERA EN FAIT L'IMPRESION DE CHANGER DE TAILLE ! EN PASSANT DU DESSIN ① AU DESSIN ②, IL SEMBLERA RAPETISSER.



...ALORS QUE DU DESSIN ② AU DESSIN ③, IL DONNERA L'ILLUSION DE S'ALLONGER.



POUR ÉVITER CE GENRE DE SURPRISE, IL VOUS SUFFIRA D'OBSERVER UNE RÉGLE SIMPLE : LA DÉFORMATION EN PERSPECTIVE

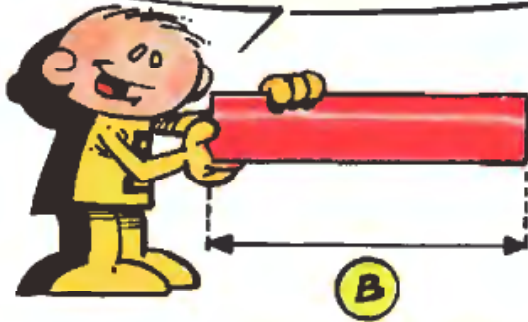




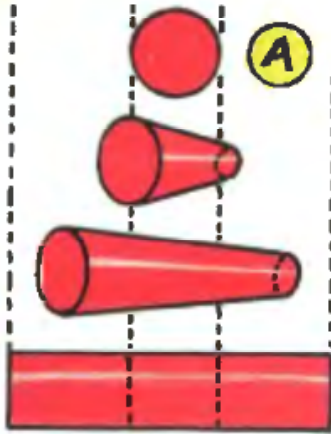
REGARDEZ : IL VA DE SOI QU'UN MÊME CYLINDRE QUE L'ON OBSERVE DE **FACE** ...



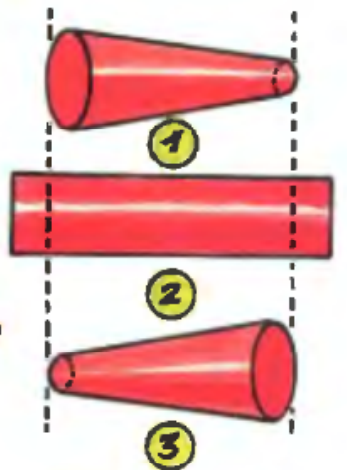
... N'OCCULPE PAS DU TOUT LA MÊME PLACE DANS L'ESPACE QUE SI ON L'EXAMINE DE **PROFIL** ...



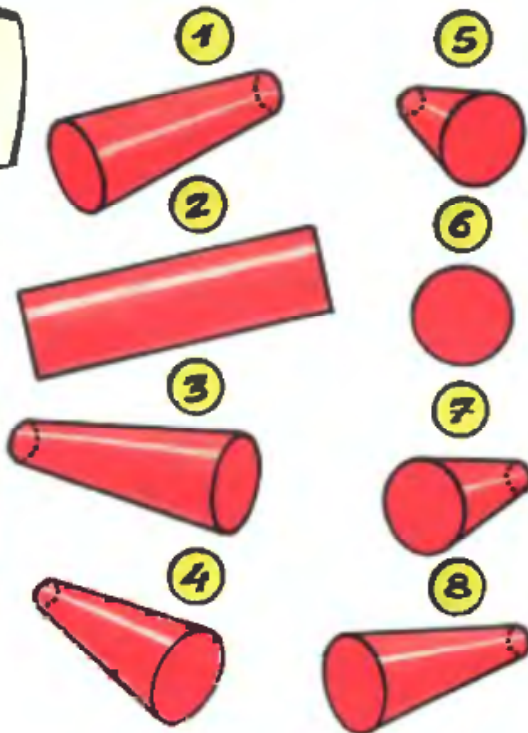
SA TAILLE RELATIVE AUGMENTE EN PERMANENCE DE LA POSITION ① A LA POSITION ⑥ ...



RÉSULTAT : LE DESSIN ② DE NOTRE ANIMATION DOIT, DE TOUTE ÉVIDENCE, ÊTRE PLUS "GRAND" QUE LES DESSINS ④ ET ③ ...



VOICI UN EXEMPLE D'ÉVOLUTION DANS L'ESPACE D'UN CYLINDRE ...



UNE DERNIÈRE REMARQUE : LES DESSINS ② ET ③, TROP SCHEMATIQUES SONT, SI POSSIBLE, À ÉVITER.



b DÉFORMATIONS DE VITESSE



TOUT EST RELATIF !
ALBERT EINSTEIN NOUS L'A SOUVENT DIT... MAIS IL AJOUTAIT QUE L'ESPACE PEUT SE DILATER EN FONCTION DE LA VITESSE !...

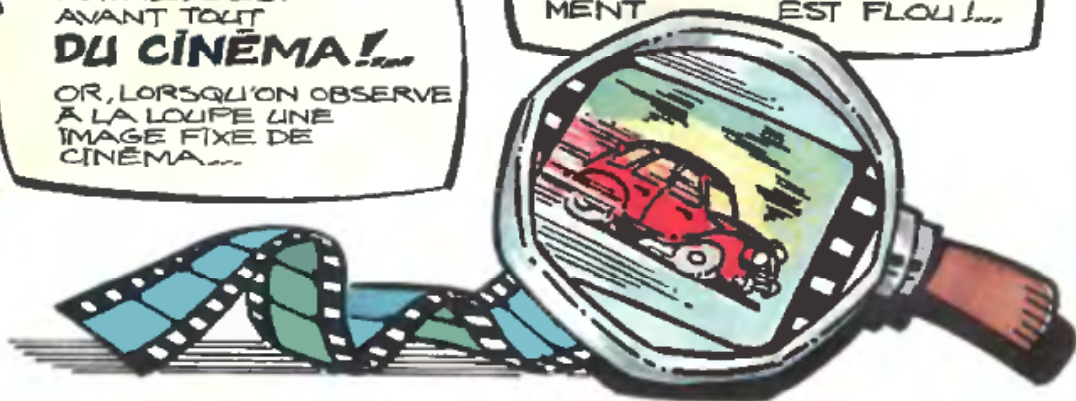


... SANS ÊTRE PHYSICIEUN, LE RÉALISATEUR DE DESSINS ANIMÉS APPLIQUE COURAMMENT CETTE RÈGLE !... LA DÉFORMATION DE VITESSE !...



COMME VOUS LE SAVEZ, LE DESSIN ANIMÉ, C'EST AVANT TOUT **DU CINÉMA!**
OR, LORSQU'ON OBSERVE À LA LOUPE UNE IMAGE FIXE DE CINÉMA...

... ON REMARQUE QUE TOUT OBJET EN MOUVEMENT EST FLOU !...



... À LA DIFFÉRENCE DU DESSIN ANIMÉ DONT CHAQUE DESSIN EST PARFAITEMENT NET !



RÉSULTAT : POUR OBTENIR LA MÊME FLUIDITÉ DE MOUVEMENT, IL VA FALLOIR TRICHER !

HOUHO ! QUE C'EST LAID !

BIP !



PREMIÈRE SOLUTION : LES FILAGES DE VITESSE UN PEU COMME DANS LA BANDE DESSINÉE...
EXEMPLE :



HI ! MAMAN !

BOUH !

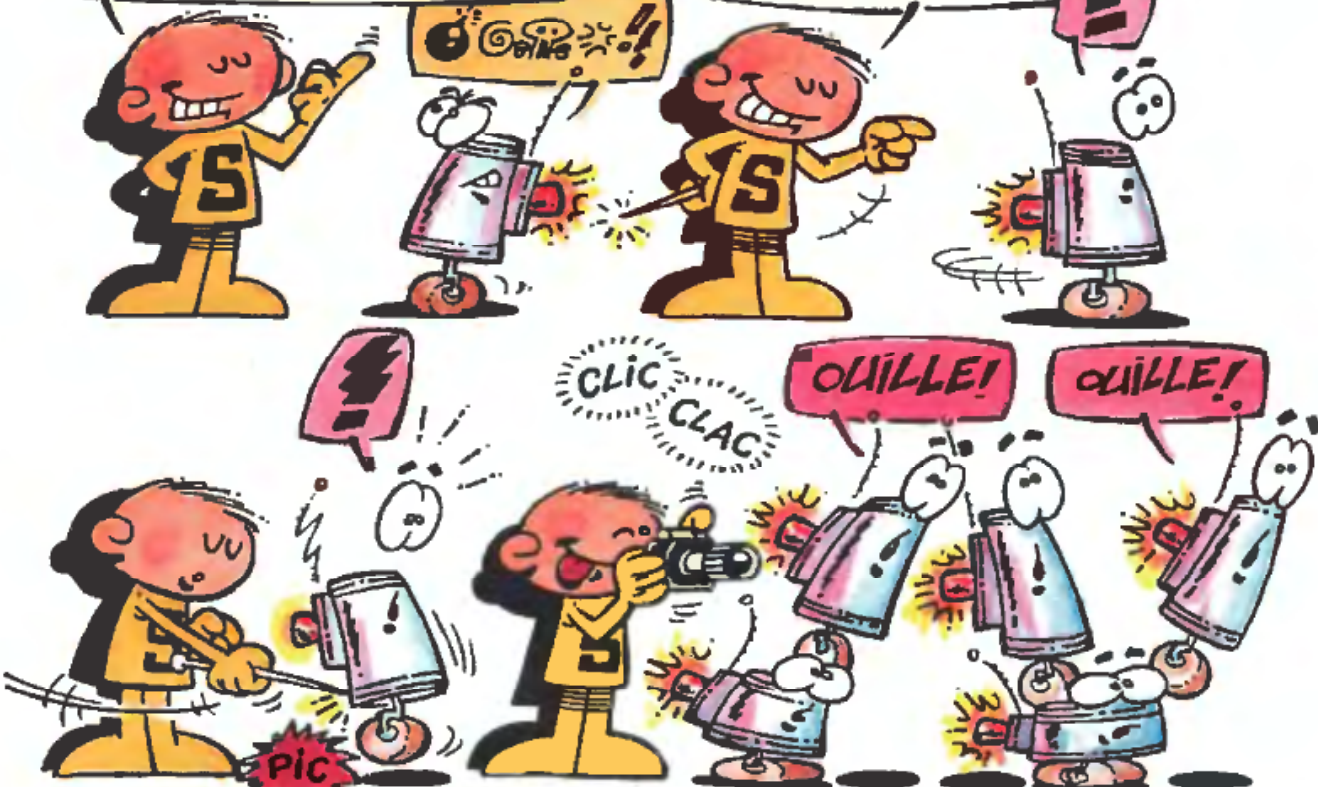


FILETS DE VITESSE.



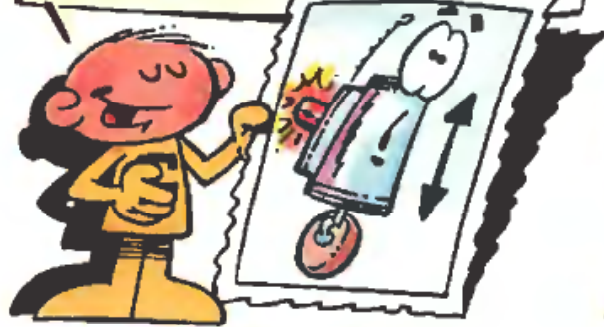
DEUXIÈME POSSIBILITÉ :
DÉFORMATION DE
L'OBJET ANIMÉ EN
FONCTION DE LA VITESSE !

HUM...
SI TU VEUX BIEN
REGARDER
LÀ-BAS SI J'Y SUIS
...VOILÀ ! MERCI !



RÉSULTAT : DANS LES PHASES
D'ACCÉLÉRATION, LE PERSON-
NAGE SE DILATE !

ET DANS LES PHASES
DE RALENTISSEMENT, IL
SE CONTRACTE !



TRÈS INTÉRESSANT...
ET POUR LA SUITE DE
L'EXPOSÉ, SUIVEZ LA
FLÈCHE ! HÉ ! HÉ !

MAMAN !



C DÉFORMATIONS D'EXPRESSION

POUR QU'UN PERSONNAGE DE DESSIN ANIMÉ SOIT VRAIMENT EFFICACE, IL FAUT QU'IL AIT UNE PERSONNALITÉ !

PERSONNALITÉ QUI SE CONCRÉTISE PAR LES DIFFÉRENTES EXPRESSIONS ET MIMIQUES QU'IL PEUT ADOPTER.

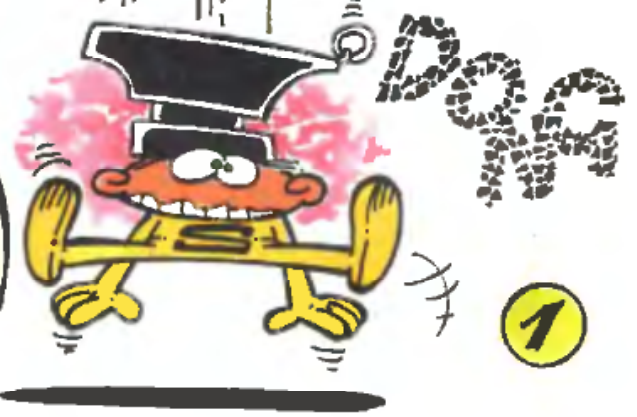
DU RIRE AUX LARMES, DE LA COLÈRE À L'ABATTEMENT, LE VISAGE DE VOTRE HÉROS VA SE DÉFORMER !

EN VOICI QUELQUES EXEMPLES...

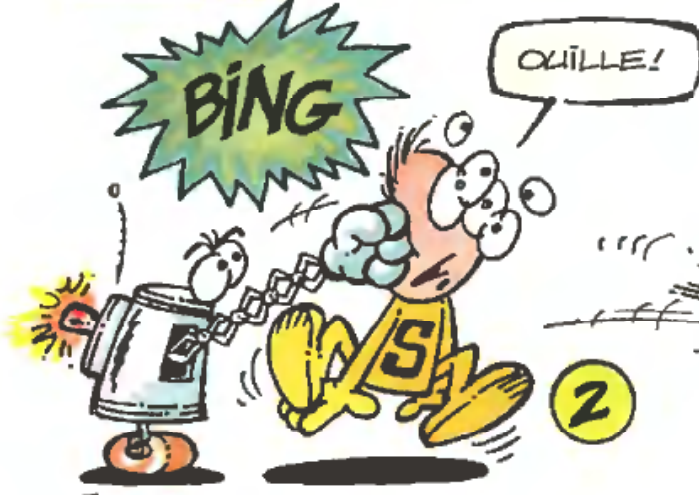


AUTRE EXEMPLE DE DÉFORMATION EMPLOYÉE : LA DÉFORMATION D'ACTION-RÉACTION.

...L'ACTION D'UN OBJET EN AMÈNE UN AUTRE À SE DÉFORMER !



AÏE !



2



3



POUR CONCLURE CE RAPIDE SURVOL DES GRANDS PRINCIPES DE L'ANIMATION, IL EST INDISPENSABLE DE SE RAPPELER LA SEULE RÈGLE VRAIMENT FONDAMENTALE...



LAISSEZ FAIRE VOTRE IMAGINATION!



LE DESSIN ANIMÉ EST UN UNIVERS MERVEILLEUX OÙ TOUT, ABSOLUMENT TOUT, DEVIENT POSSIBLE !



ALORS LAISSEZ-VOUS ALLER ! NE CHERCHEZ SURTOUT PAS À IMITER LA RÉALITÉ !

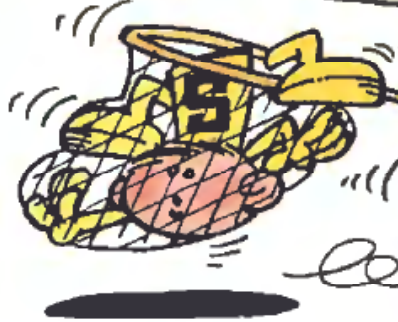
CRÉEZ VOTRE PROPRE UNIVERS, AVEC SES PROPRES LOIS ET SON PROPRE RYTHME !



... EN UN MOT COMME EN CENT : **ÉCLATEZ-VOUS !**



ON CAUSE, ON CAUSE ET ON SE **DISPERSE !** HALALA ! SI JE N'ÉTAIS PAS LÀ...



ÇA TOURNERAIT VITE AUX MORCEAUX CHOISIS !

PFEU!... D'AUTANT PLUS QUE CET AHURI ALLAIT OUBLIER DE VOUS PARLER D'UNE CHOSE ESSENTIELLE :
LA CONSTRUCTION DES PERSONNAGES

QUAND VOUS ANIMEREZ VOTRE HÉROS, IL FAUDRA NATURELLEMENT QU'IL CONSERVE LES MÊMES PROPORTIONS D'UN DESSIN À L'AUTRE !...



CELUI-LÀ... IL FAUT TOUJOURS QU'IL ME CASSE TOUS MES EFFETS !



POUR ÊTRE CERTAIN DE NE PAS VOUS PERDRE DANS LES DÉTAILS, LE PLUS SÛR EST ENCORE DE PARTIR DE VOLUMES SIMPLES

OVALE

EXEMPLE

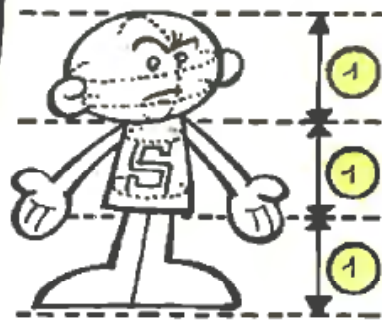


RECTANGLE



PAR LA SUITE, DES LIGNES DE CONSTRUCTION VOUS PERMETTRONT DE SITUER PRÉCISEMENT LES DIFFÉRENTS ACCESSOIRES (YEUX, OREILLES, NEZ, BOUCHE, VÊTEMENTS, ETC... ETC...)

EXEMPLE

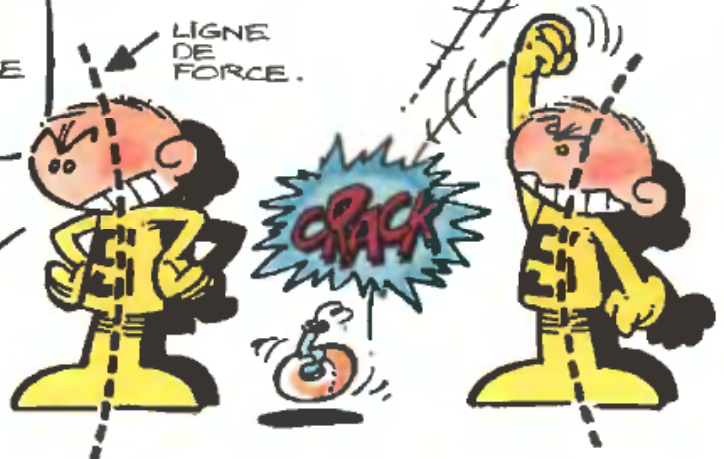


ENFIN, LES LIGNES DE FORCE

VOUS AIDERONT À DONNER UNE ATTITUDE DYNAMIQUE À CHACUN DE VOS DESSINS...

LIGNE DE FORCE.

MAIS C'EST QU'IL ME PRENDRAIT POUR SON COBAYE CET OLIBRIS !





b/ LE STORY-BOARD



COMME VOUS LE
SAVEZ CERTAINEMENT,
LE FILM EST
CONSTITUÉ DE
PLANS!

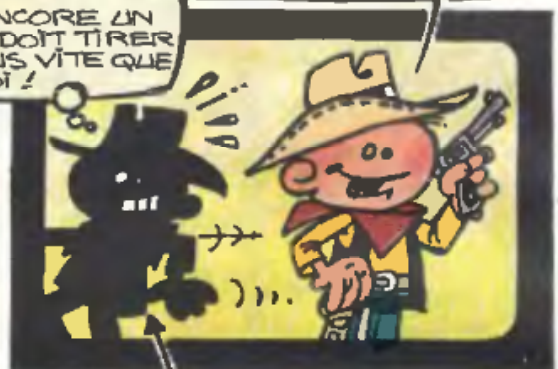
IL EXISTE
DE NOMBREUSES
ÉCHELLES DE PLANS.

...AU PLAN
GÉNÉRAL...

SALVE
QUI
PEUT!

...EN PASSANT PAR LE
PLAN AMÉRICAIN

... ENCORE UN
QUI DOIT TIRER
PLUS VITE QUE
MOI!



(OMBRE DE LUI-MÊME.)



L'ASSEMBLAGE DE
PLUSIEURS PLANS MIS
BOUT À BOUT ET
DÉVELOPPANT UNE
MÊME IDÉE S'APPELLE
UNE SÉQUENCE

UN FILM EST DONC
CONSTITUÉ DE
SÉQUENCES, ELLES-
MÊMES COMPOSÉES DE
PLANS!



MORALITÉ:
MIEUX VAUT
TOUT LAISSER
EN PLAN QUE
DE FAIRE UN
MAUVAIS FILM



AVANT DE VOUS LANCER
DANS LA RÉALISATION
DE VOTRE DESSIN
ANIMÉ, IL EST FORT
SOUHAITABLE D'AVOIR
PRÉALABLEMENT
DÉCIDÉ DU NOMBRE
ET DE LA DURÉE
DES PLANS QUI LE
COMPOSERONT.

CELA VOUS ÉVITERA,
ENTRE AUTRE, DE CRÉER
DES ANIMATIONS ET DES
DÉCORS INUTILES.



D'OÙ LA
NÉCESSITÉ
IMPÉRIEUSE
DE METTRE
AU POINT UN
**STORY-
BOARD!**

EN
ANGLAIS
DANS
LE
TEXTE.



PLAN (15)	DURÉE : 72 IM-	PLAN (16)	DURÉE : 80 IM-
ENTRÉE DE CHAMP GAUCHE → DROITE. DU HÉROS QUI S'ARRÊTE AU MILIEU DU CADRE ET SE RETOURNE POUR PARLER.		LE HÉROS PARLE FACE À LA CAMÉRA.	
DÉCOR [BG14]	PLANCHE [10]	DÉCOR [BG15]	PLANCHE [11]
MOUVEMENT [D.A.2]		MOUVEMENT [D.A.5]	
DIALOGUE NÉANT.		DIALOGUE *STUDIO!... LE LOGICIEL DES GRANDS FALIVES! AGRRRRR!...*	
MUSIQUE (2) (SUITE).			

VOICI UN EXEMPLE DE STORY-BOARD SPÉCIALEMENT ÉTUDIÉ POUR STUDIO...



c/ CRÉATION ET ANIMATION DU SUJET



SI VOUS AVEZ BIEN LU LES PAGES PRÉCÉDENTES, VOUS AVEZ DÉJÀ UNE BONNE IDÉE DES TECHNIQUES EMPLOYÉES DANS LA CRÉATION D'UN PERSONNAGE ET D'UN MOUVEMENT...



... MAIS POUR VOUS REMERCIER DE VOTRE ÉCOUTE ATTENTIVE, JE VAIS ENCORE VOUS DONNER UN DERNIER PETIT CONSEIL!...

(VOIR PAGE SUIVANTE)

HUM... A PROPOS...

CONNAISSEZ-VOUS LA DIFFÉRENCE QU'IL Y A ENTRE UN CONSEIL ET UN BÉBÉ CROCODILE??



AUCUNE!

MIEUX VAUT LES DONNER TOUS LES DEUX AVANT QU'ILS NE DEVIENNENT MAUVAIS!

HÉ! HÉ!



IMAGINEZ, PAR EXEMPLE, QUE SUR VOTRE STORY-BOARD VOUS AYEZ INDIQUÉ ---



PLAN (21)

DURÉE = 24 IM-



LE PERSONNAGE SORT LE CRAYON DE SA POCHE.

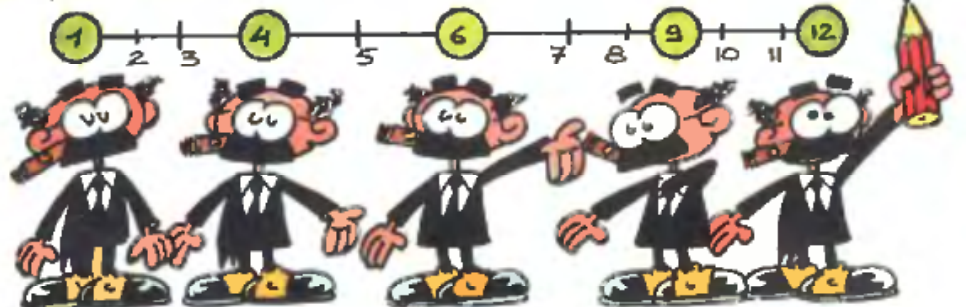
PLUTÔT QUE DE CRÉER DANS L'ORDRE TOUS LES DESSINS DU MOUVEMENT...



COMMENCEZ PAR DESSINER LES PHASES PRINCIPALES OU POSITIONS CLEF



CES IMAGES SONT LES SEULES VRAIMENT IMPORTANTES ! LA QUALITÉ DU MOUVEMENT DÉPEND ENTièrement D'ELLES.



CE N'EST QUE LORSQUE VOUS SEREZ CERTAIN DE L'EXACTITUDE DE CES POSITIONS CLEF QUE VOUS POURREZ PASSER AUX POSITIONS INTERMÉDIAIRES OU INTERVALLES !



... MAIS ATTENTION : UN INTERVALLE PEUT EN CACHER UN AUTRE !

EXACT !



EN PROCÉDANT AINSI, VOUS DOMINEREZ BEAUCOUP PLUS FACILEMENT VOTRE ANIMATION...

d/ LE DÉCOR



SON RÔLE PRINCIPAL EST DE **CRÉER L'ATMOSPHÈRE** DE VOTRE DESSIN ANIMÉ !... MAIS IL EST INUTILE, DU MOINS DANS UN PREMIER TEMPS, DE CHERCHER À TROP LE COMPLIQUER.



POUR L'ANIMATION COMME POUR LES DÉCORS, LE SEUL SLOGAN POURRAIT ÊTRE: DE L'EFFICACITÉ DANS LA SIMPLICITÉ !

ET RÉCIPROQUEMENT.

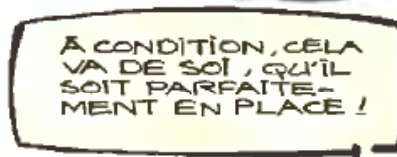


BIEN SOUVENT, UN SEUL ACCESSOIRE BIEN CHOISI EST AMPLEMENT SUFFISANT!

ACCESSOIRE BIEN CHOISI



BING



À CONDITION, CELA VA DE SOI, QU'IL SOIT PARFAITEMENT EN PLACE !

gniiiiik



e/ MISE EN SCÈNE



CHACUN PLAN ÉTANT CONSTITUÉ D'UN DÉCOR ET D'UN OU PLUSIEURS ÉLÉMENTS EN MOUVEMENT...



DÉCOR

TRAJECTOIRES

ÉLÉMENTS EN MOUVEMENT



YOU KNOW WHAT ? ... I'M THE HEROS !



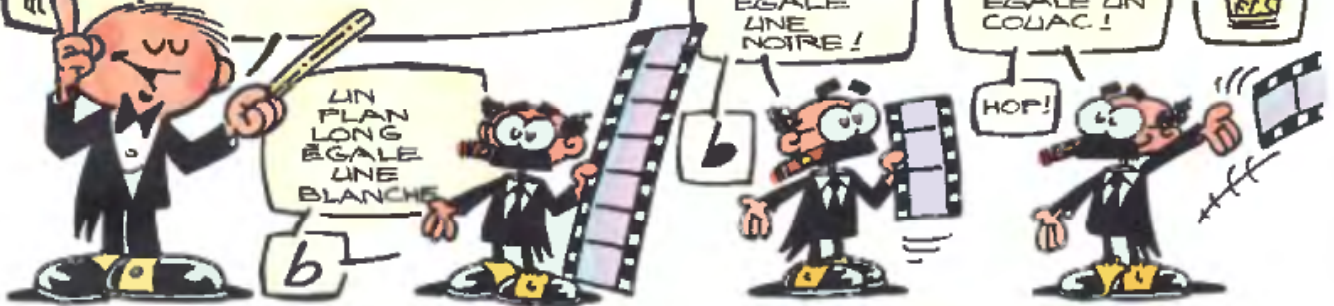
... IL VA S'AGIR D'ÉTABLIR TOUS LEURS DÉPLACEMENTS (À L'AIDE DE TRAJECTOIRES) ET DE SYNCHRONISER LES EFFETS SONORES SENSÉS LES ACCOMPAGNER.



RYTHME VISUEL
 TOUT D'ABORD : IL EST NÉCESSAIRE
 DE VARIER LES ÉCHELLES DE
 PLANS ET LES CADRAGES !

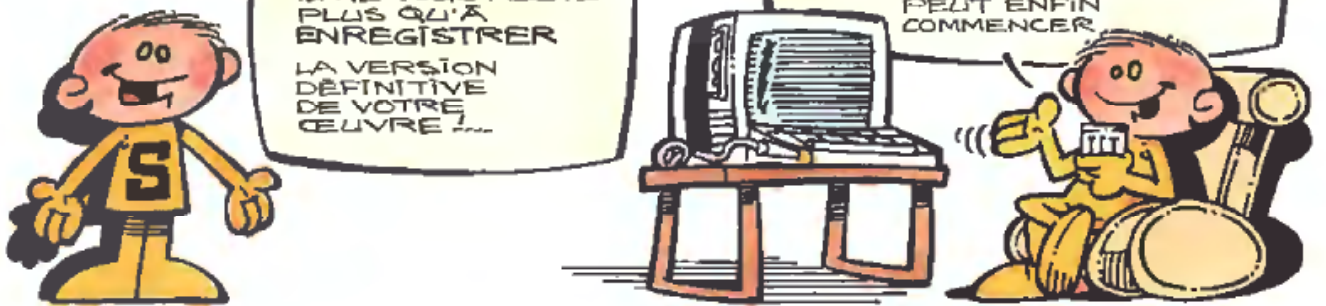


RYTHME MUSICAL
 ENSUITE : UN FILM POSSÈDE
 TOUJOURS SON PROPRE
 TEMPO : LENTO, ALLEGRO,
 PIANO, FORTE ... ETC...



UNE FOIS CETTE
 DERNIÈRE
 OPÉRATION
 MÈNEE À BIEN,
 IL NE VOUS RESTE
 PLUS QU'À
 ENREGISTRER
 LA VERSION
 DÉFINITIVE
 DE VOTRE
 ŒUVRE ! ...

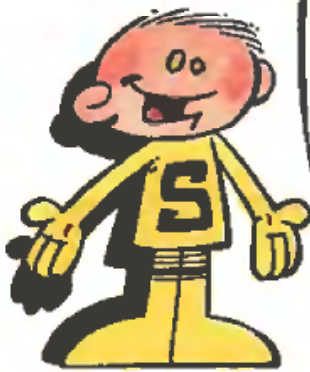
CONFORTABLEMENT
 INSTALLÉ DANS
 VOTRE FAUTEUIL,
 LA PROJECTION
 PEUT ENFIN
 COMMENCER.



ENTRACTE!
 BONBONS,
 ESQUIMAUX GLACÉS,
 CHOCOLATS ! ...



B LA STRUCTURE DU LOGICIEL



VOTRE LOGICIEL EST UN VÉRITABLE STUDIO... IL VA VOUS PERMETTRE DE RÉALISER DE A À Z **TOUS VOS DESSINS ANIMÉS !**



COMME TOUT STUDIO, IL EST COMPOSÉ DE PLUSIEURS **ATELIERS**

AYANT CHACUN UNE FONCTION TRÈS PRÉCISE !

4 ATELIERS

ET PAS UNE SEULE CANTINE... UN VRAI SCANDALE !



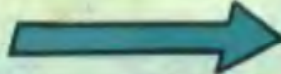
STUDIO

○ ATELIER DE SUJETS ET DE CRÉATION DE MOUVEMENTS.

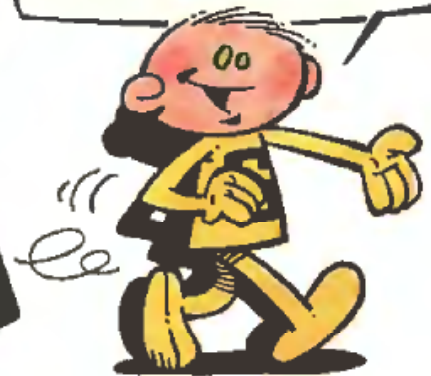
○ ATELIER DE FABRICATION DES DÉCORS

○ ATELIER D'ANIMATION DES PLANS

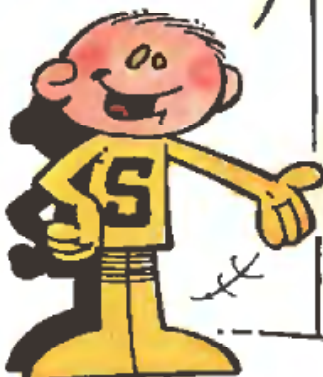
○ ATELIER DE MONTAGE



SI VOUS VOULEZ BIEN ME SUIVRE, NOUS ALLONS COMMENCER PAR LA VISITE DU PREMIER DE CES ATELIERS.



C'EST ICI QUE NAÎTRONT TOUS LES HÉROS DE VOTRE DESSIN ANIMÉ !



ATELIER DE SUJETS ET DE CRÉATION DE MOUVEMENTS



TOURNEZ LA PAGE ET ENTREZ !



ATELIER DE SUJETS ET DE CRÉATION DE MOUVEMENTS



TOC
TOC
TOC



COMME VOUS LE VOYEZ, LE DESSINATEUR TRAVAILLE SUR DES FLANCHES À DESSINS...

CHACQUE PLANCHE DOIT RECEVOIR UN NOM...

BAM

juju



... AFIN DE POUVOIR ÊTRE RANGÉE DANS LES ARCHIVES...

AVEC LUI, C'EST PLUS DES ARCHIVES, C'EST UN BÉTISIER!

GNARK GNARK!

ARCHIVES



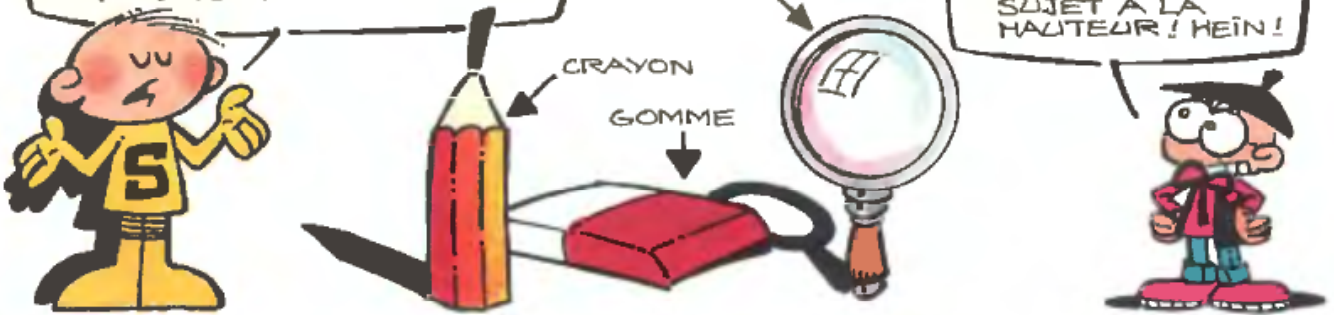
CE PETIT VEINARD DE DESSINATEUR A, À SA DISPOSITION, DES INSTRUMENTS DE QUALITÉ...

VEINARD! VEINARD!... C'EST VITE DIT!... ENCORE FAUT-IL AVOIR UN SUJET À LA HAUTEUR! HEIN!

LOUPE

CRAYON

GOMME



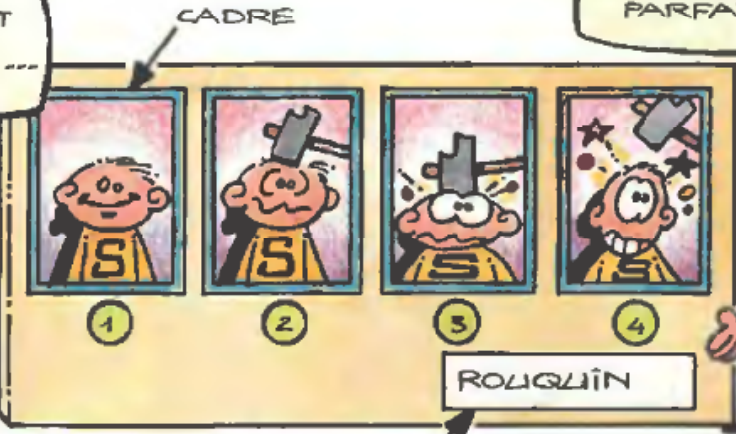
COMME IL DOIT DESSINER À L'INTÉRIEUR DE CADRES DE TAILLE RÉDUITE...

...LA LOUPE LUI PERMET D'OBTENIR DES DÉTAILS D'UNE GRANDE FINESSE.



LORSQU'UNE SÉRIE DE DESSINS, COMPOSANT UNE ANIMATION, EST JUGÉE SATISFAISANTE...

C'EST PARFAIT !



PLANCHE

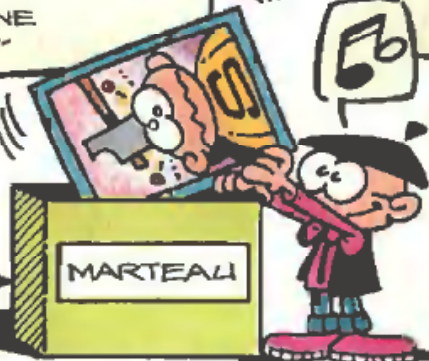
NOM DE LA PLANCHE

... LE DESSINATEUR LA CLASSE DANS UN MOUVEMENT AUQUEL IL DONNE UN NOM...

... AVANT DE LE RANGER DANS UN TIROIR DE LA PLANCHE



MOUVEMENT



VOILÀ ! HÉ HÉ

CE MOUVEMENT PEUT, ENSUITE, ÊTRE EXAMINÉ GRÂCE À UNE VISIONNEUSE...

... QUI VOUS LE PROJETTE EN BOUCLE !

BING ! BING ! BING ! BING !



C'EST PARTI !



QUILLE !

JAMAIS VU UNE ANIMATION AUSSI RÉALISTE !

QUEL CHOC !

BON ! ATELIER SUIVANT !



EH OUI !

C'EST ÇA LE TALENT ! HÉ HÉ !



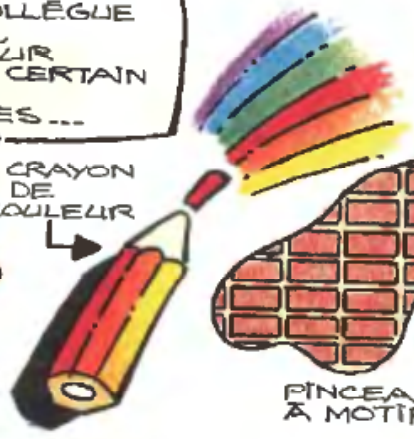
ATELIER DE FABRICATION DES DÉCORS



COMME SON COLLÈGUE
DESSINATEUR,
LE DÉCORATEUR
DISPOSE D'UN CERTAIN
NOMBRE
D'ACCESSOIRES...



CRAYON
DE
COULEUR



GOMME



LOUPE



PINCEAU
À
MOTIFS.

UNE FOIS SON
TRAVAIL FINI, IL
DONNE UN NOM À
SON DÉCOR PUIS
LE RANGE DANS
LES ARCHIVES...

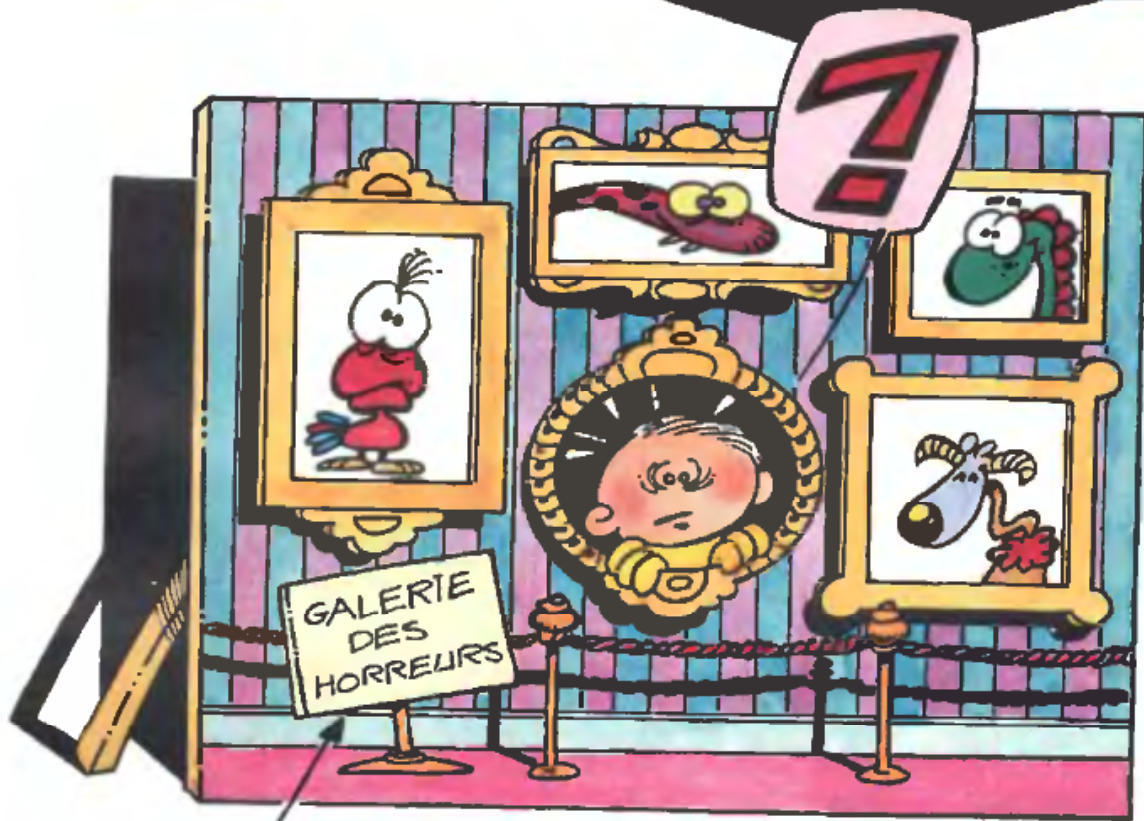


ENTRÉE
VISITEURS

HUM!...
HEU!...
ON
PEUT JETER
UN ŒIL ?!



MAIS
BIEN
ENTENDU !
HÉ ! HÉ !

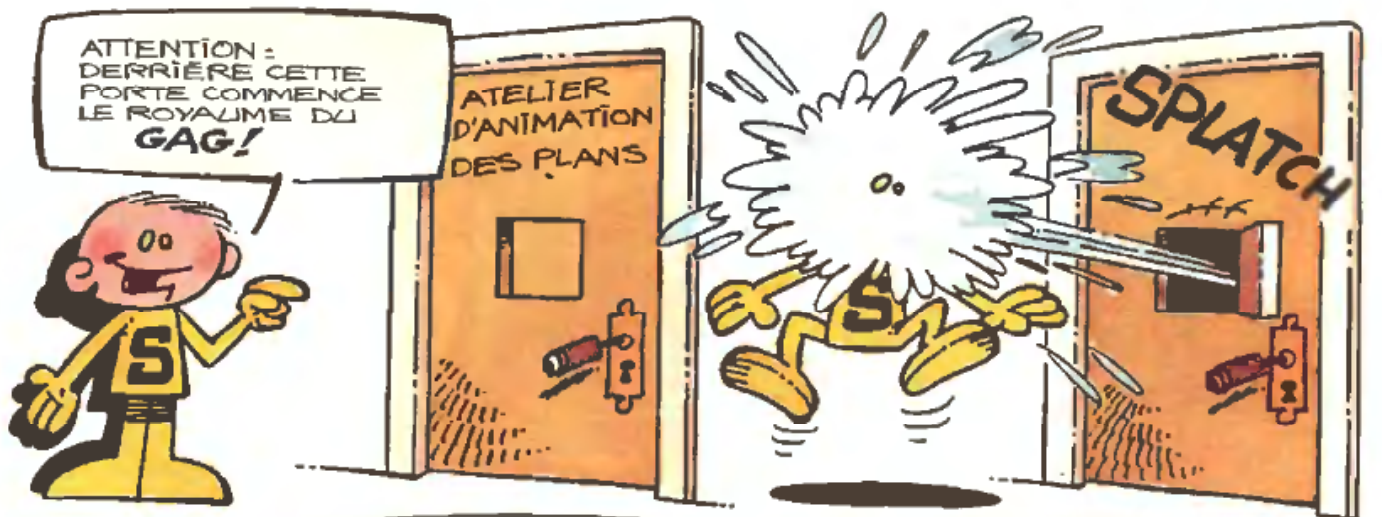


GALERIE
DES
HORREURS

... FAITES
COMME
CHEZ
VOUS
!



NOM DU DÉCOR



ATTENTION :
DERRIÈRE CETTE
PORTE COMMENCE
LE ROYAUME DU
GAG!

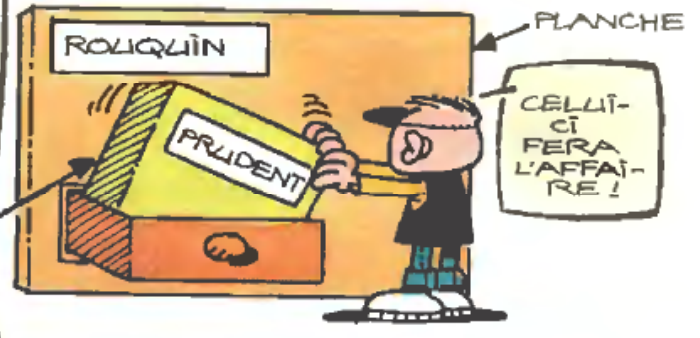
ATELIER
D'ANIMATION
DES PLANS

SPLATCH

HUM...
HEU...

À CE STADE DES
OPÉRATIONS,
L'ANIMATEUR
DISPOSE DÉJÀ
D'UN DÉCOR ET
D'UNE OU PLUSIEURS
PLANCHES À
DESSIN
CONTENANT
CHACUNE DES
MOUVEMENTS
DANS LEURS
TIROIRS...

... SON PREMIER
TRAVAIL VA ÊTRE DE
CHOISIR UN MOUVEMENT À
L'INTÉRIEUR D'UNE PLANCHE



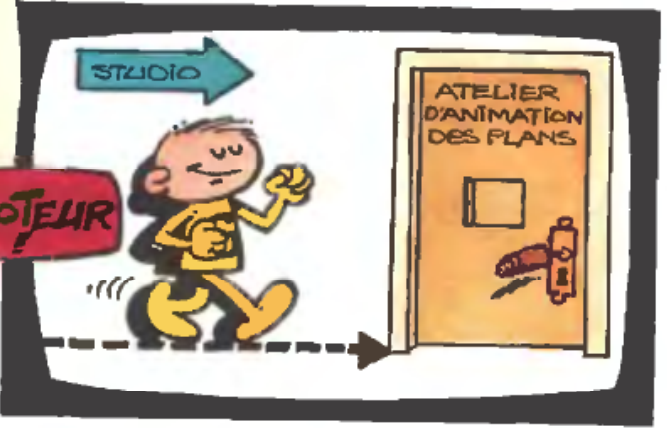
MOUVEMENT

PLANCHE

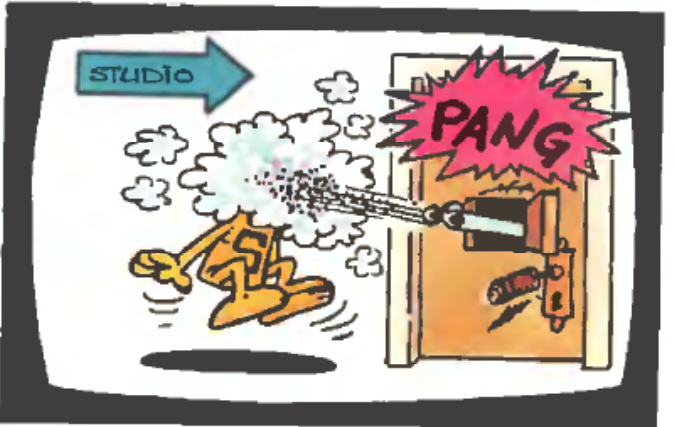
CELLI-
CI
FERA
L'AFFAI-
RE!

PLUS, AYANT
PRÉALABLEMENT
TRACÉ UNE
TRAJECTOIRE
SUR LE DÉCOR,
IL VA POUVOIR
LANCER L'ENRE-
GISTREMENT.

MOTEUR

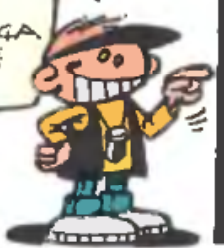


S'IL LE DÉSIRE,
L'ANIMATEUR POURRA
MÊME AJOUTER QUELQUES
EFFETS SONORES
À DES MOMENTS PRÉCIS...



ÇA, POUR
ÊTRE
PRÉCIS, ÇA
VA ÊTRE
PRÉCIS!

HI HI!





QUAND TOUT EST PARFAITEMENT AU POINT, IL NE RESTE PLUS QU'À DONNER UN NOM AU PLAN AVANT DE LE RANGER DANS LES ARCHIVES.

PEU APRÈS.

ATTENTION, ÇA VA ÊTRE À NOUS !

HÉ ! HÉ !

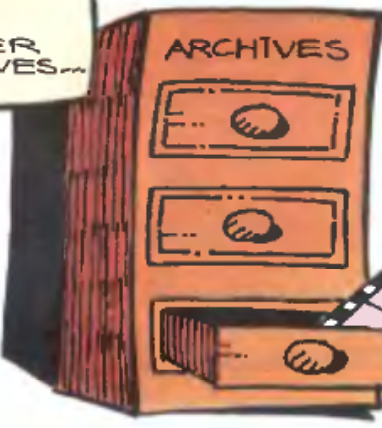
DRÔLEMENT GRILLÉ LE GARS.

DING
DONG



OUI ?! ... Y'A QUELQU'UN ?

LE RÔLE DU MONTEUR EST D'ALLER PUISSER DANS LES ARCHIVES...



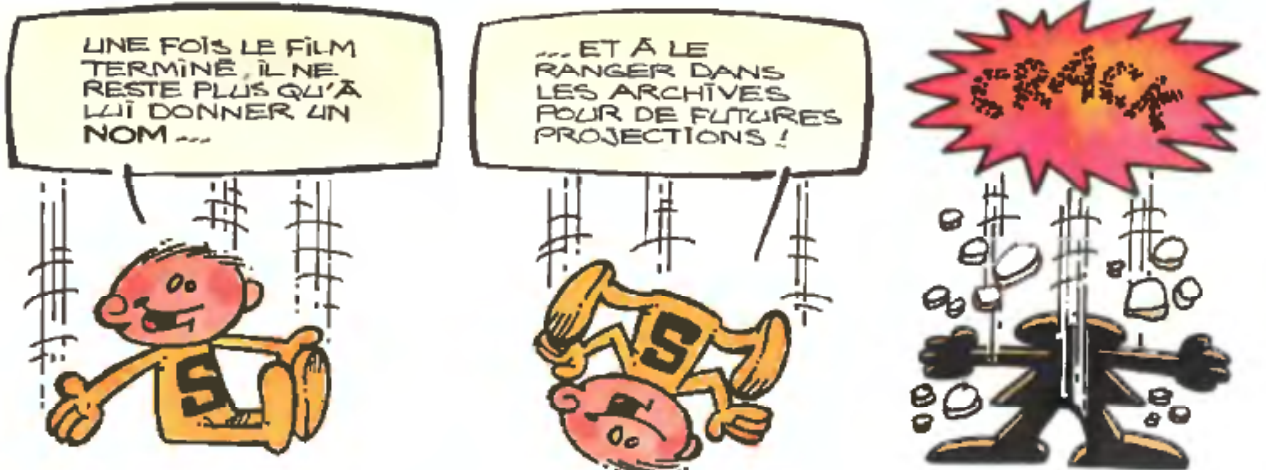
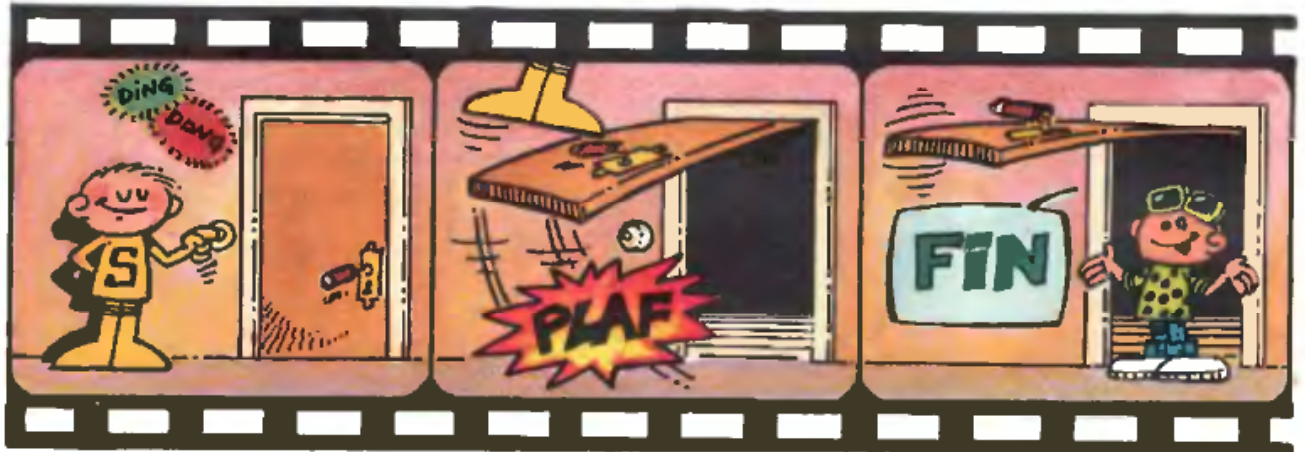
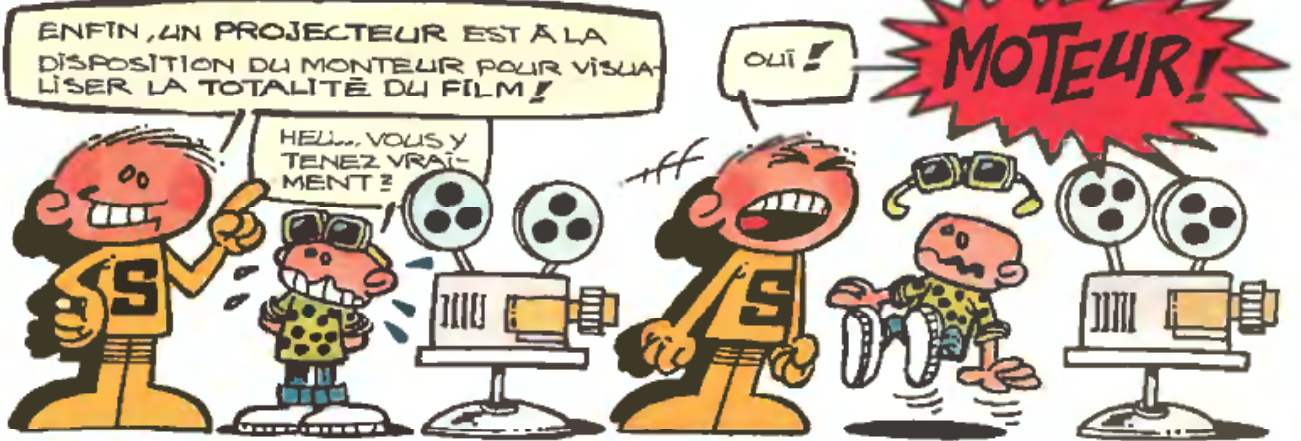
... POUR EN EXTRAIRE TOUS LES PLANS PRÉCÉDEMMENT ENREGISTRÉS DANS L'ATELIER D'ANIMATION ...

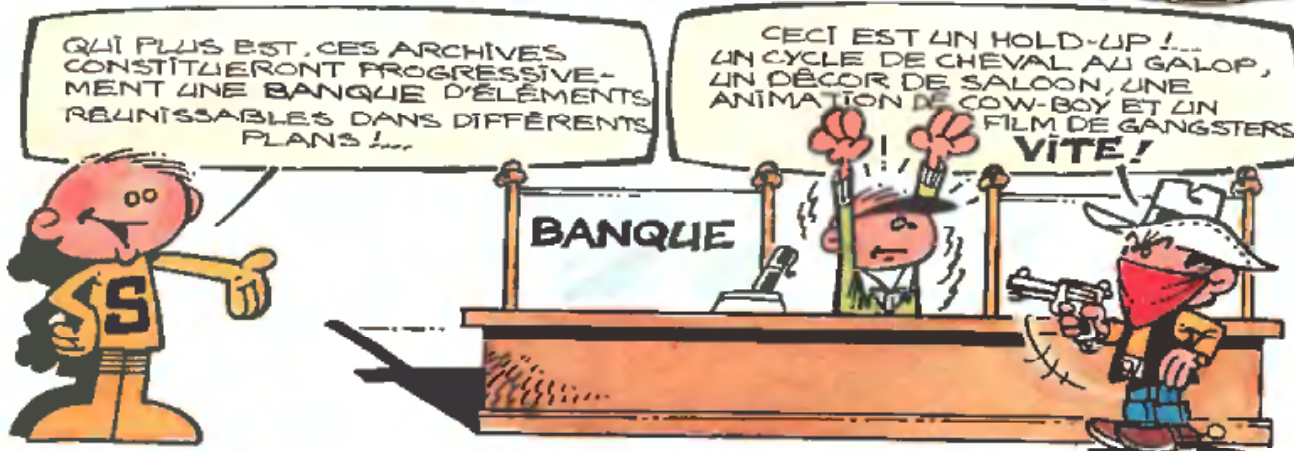


... IL VA LES METTRE BOUT À BOUT AFIN DE CONSTITUER UN FILM !

... ET APRÈS, ON S'ÉTONNE QUE LES MONTEURS TIRENT UNE DRÔLE DE BOBINE !





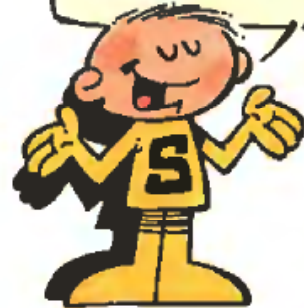


* ET ÉGALEMENT PR 30 040, PR 30 042, PR 30 055.

POUR CONCLURE CE CHAPITRE CONSACRÉ À LA STRUCTURE DU LOGICIEL, JE VOUS PROPOSE MAINTENANT D'EN ÉTUDIER...

HA! HUM...

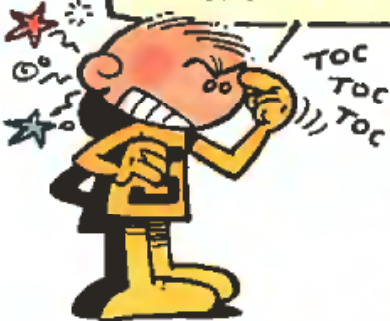
LES RÈGLES GÉNÉRALES D'UTILISATION!



NON, MAIS... ÇA NE VA PAS DE HURLER COMME ÇA !!... QU'EST-CE QUI T'EST PASSÉ PAR LA TÊTE ?

UNE IDÉE !

A FORCE D'ÉCOUTER VOS FADAISES, LES LECTEURS AURONT FINI PAR S'ENDORMIR, ALORS JE ME SUIS DIT...



ET EN PLUS IL COGNE COMME UN SOURD !

HUM!... REPRENONS...

STUDIO EST UN LOGICIEL QUI FAIT APPEL SYSTÉMATIQUEMENT AU CRAYON OPTIQUE AUSSI BIEN POUR DESSINER QUE POUR SÉLECTIONNER DES FONCTIONS !...

LE CLAVIER N'ÉTAIT UTILISÉ QUE POUR DONNER DES NOMS (PLANCHES, MOUVEMENTS, DÉCORS, PLANS OU FILMS)...



D'AUTRE PART, DANS LA SUITE DE CE DOCUMENT, VOUS RENCONTREZ CERTAINS TERMES ÉTRANGES: VISER, AJUSTER, POINTER... ETC... QUELLE EN EST LA SIGNIFICATION EXACTE ?

VISER ?? AJUSTER ?? POINTER ??

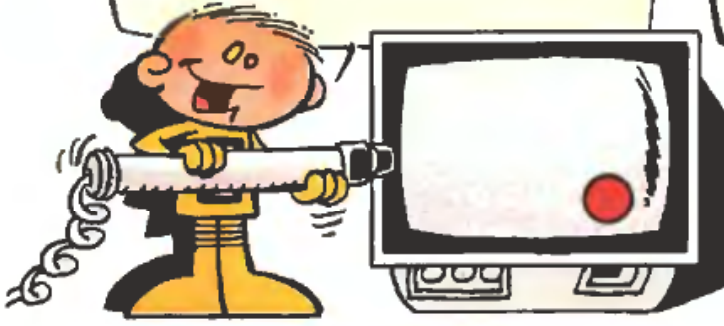
HOULALA... PAS BESOIN DE ME FAIRE UN DESSIN... IL EST TEMPS DE CHANGER DE PAGE !



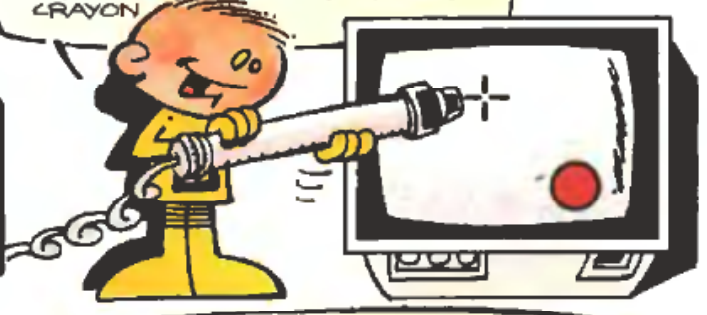


VISER

CETTE MANIPULATION CONSISTE A APPROCHER LE CRAYON OPTIQUE DE L'ÉCRAN...

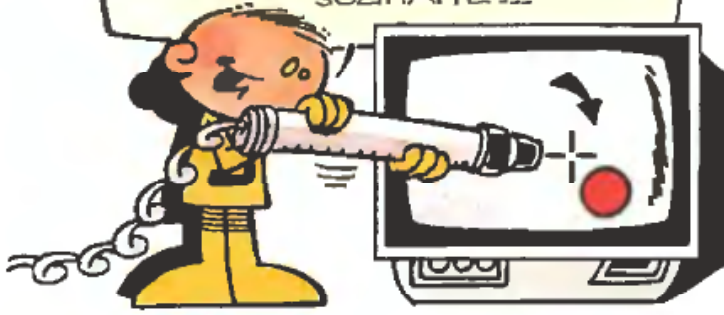


...LORSQU'IL EST SUFFISAMMENT PRÈS, UN ÉCHO CLIGNOTANT APPARAÎT, VOUS PERMETTANT DE SITUER EXACTEMENT LA POSITION DU CRAYON



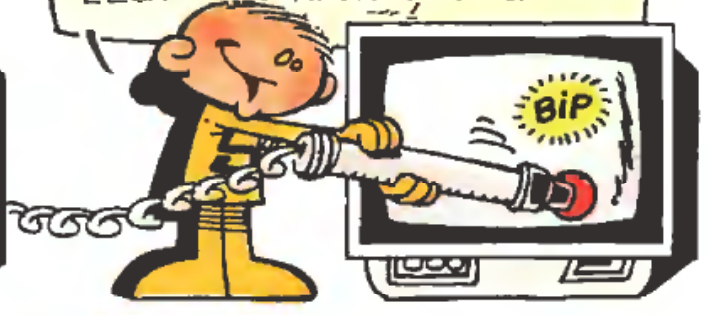
AJUSTER

REVIENT À DIRIGER L'ÉCHO CLIGNOTANT VERS LE POINT SOUHAITÉ ...



ET POINTER

A APPUYER L'EXTRÉMITÉ DU CRAYON SUR L'ÉCRAN LORSQUE L'ÉCHO SE CONFOND AVEC LA CIBLE



VISER...



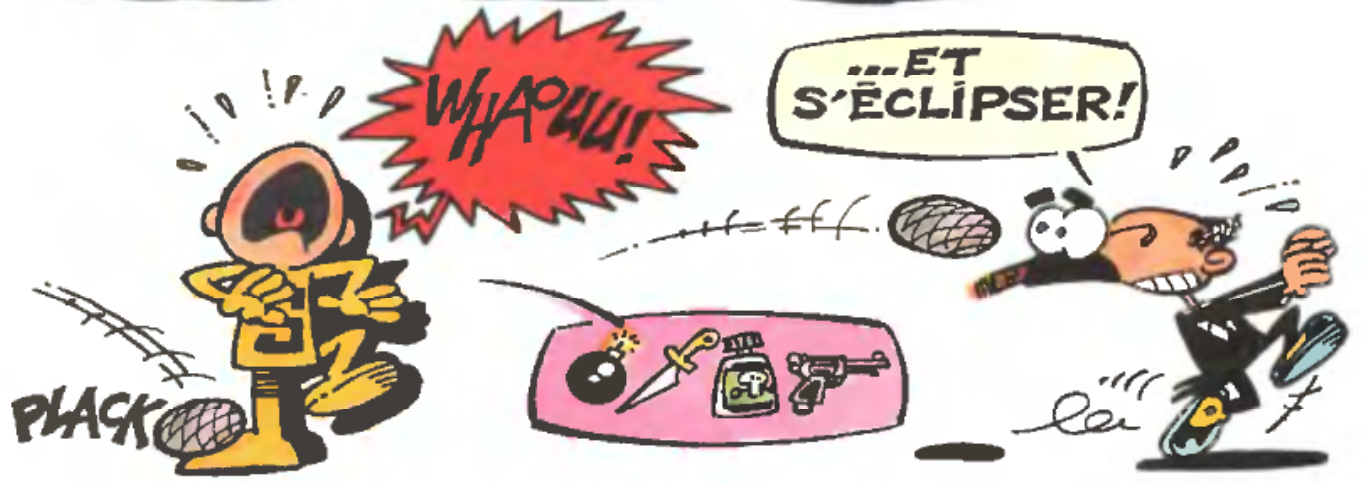
AJUSTER...



POINTER...



...ET S'ÉCLIPSER!



BON !... VOYONS MAINTENANT
LES PICTOGRAMMES

CE SONT DE PETITS DESSINS
SITUÉS EN BAS DE L'ÉCRAN
ET QUI CORRESPONDENT À
DES FONCTIONS !



EXEMPLE :
À QUELLE FONCTION
CORRESPOND CE
PICTOGRAMME ?

OUI,
CELLI-
LA !

IL
REPRE-
SENTE UN
CRAYON !



J'ATTENDS
VOS
RÉPONSES
!

DÉPÊCHONS
DÉPÊCHONS
!

LE
TEMPS
PASSE !

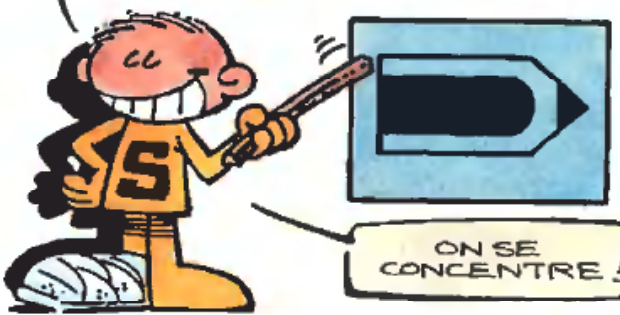
ENCORE
2 SECONDES
ET 6 DIXI-
ÈMES

TS ! TS ! TS !...
ON NE
SOUFFLE PAS
DANS LE FOND
!

BON !... POSONS LA
QUESTION AUTREMENT :
À QUOI PEUT BIEN SERVIR
UN CRAYON ?

HEU !
À SIGNER
VOTRE
DEMISSION !

...



ON SE
CONCENTRE !



ERREUR !...
CE PICTOGRAMME
CORRESPOND À
LA FONCTION
DESSIN !...

POUR
DESSINER,
IL SUFFIT
DE LE
POINTER !

C'EST
JUSTE !

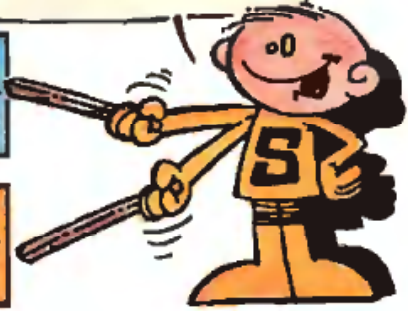
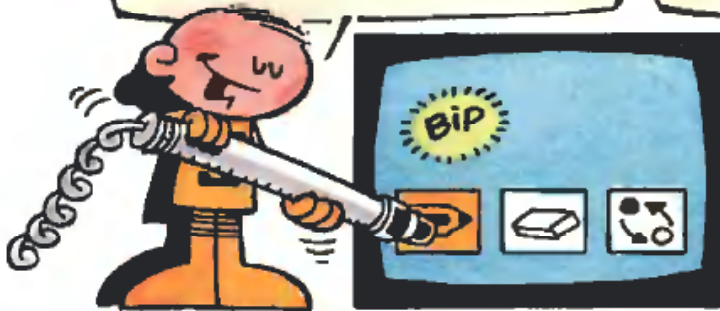
PAGE
SUIVANTE
!





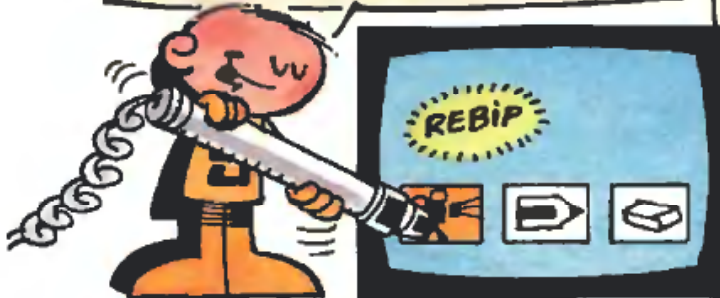
DÈS QU'UN PICTOGRAMME A ÈTÈ POINTÈ, SA FONCTION DEVIENT **ACTIVE!**

VOUS EN AVEZ LA CONFIRMATION PAR LE CHANGEMENT DE SA COULEUR DE FOND. IL PASSE DU BLEU CLAIR (INACTIF) AU JAUNE (ACTIF)



...POUR DÉSACTIVER UNE FONCTION: DEUX SOLUTIONS!
1/ POINTER À NOUVEAU LE MÊME PICTOGRAMME...

2/ POINTER UN AUTRE PICTOGRAMME (UNE FONCTION CHASSE L'AUTRE)... C'EST LA MÉTHODE LA PLUS COURANTE DANS **STUDIO!**...



ATTENTION: CERTAINES FONCTIONS DEMANDENT CONFIRMATION AVANT EXÉCUTION!...

... EN EFFET, QUELQUES-LINES D'ENTRE ELLES PEUVENT ÊTRE DANGEREUSES!... C'EST LE CAS PARTICULIÈREMENT DES FONCTIONS DE DESTRUCTION!

SANS BLAGUE ?!

BON SANG! MAIS C'EST BIEN SÛR!

PLAF



... SI VOUS POINTEZ UN PICTOGRAMME CORRESPONDANT A UNE FONCTION DANGEREUSE, IL PEUT SE PASSER DEUX CHOSSES...

1/ LA COULEUR DE FOND PASSE AU MALIVE... IL FAUT ALORS POINTE UNE SECONDE FOIS POUR CONFIRMER VOTRE DECISION...

JAMAIS VOI UN TYPE AUSSI COLLANT !



... SI VOUS CHANGEZ D'AVIS, IL VOUS SUFFIT DE POINTE UN AUTRE PICTOGRAMME...

2/ LE PICTOGRAMME "OK" SUR FOND MALIVE APPARAÎT EN BAS DE L'ECRAN, A DROITE. EN LE POINTE, VOUS ACTIVEZ LA FONCTION DESTRUCTION...

PEUT-ÊTRE QU'AVEC DE LA DYNAMITE !!



DANS UN CAS COMME DANS L'AUTRE, RAPPELEZ-VOUS BIEN QUE TOUT FONCTION DETRUITE DEVIENT IRRÉCUPÉRABLE!...

AUSSI: SOYEZ TRÈS PRUDENT!

... ET REFLÉCHISSEZ À DEUX FOIS AVANT DE PRENDRE VOTRE CRAYON OPTIQUE!

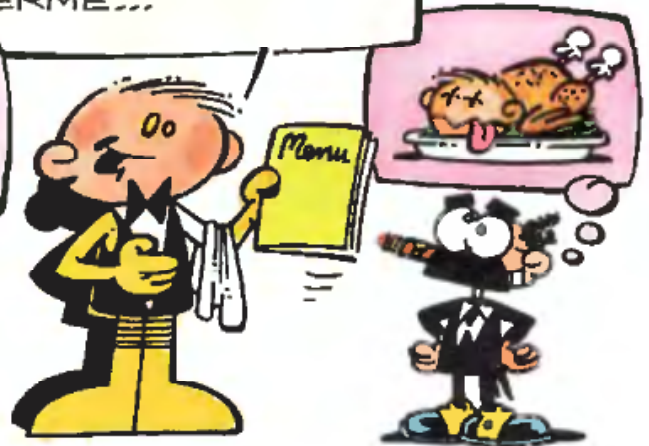




SI CHAQUE
ATELIER DE STUDIO
EST UN VÉRITABLE
REGAL, IL N'EN
POSSEDE PAS MOINS
PLUSIEURS
MENUS!...

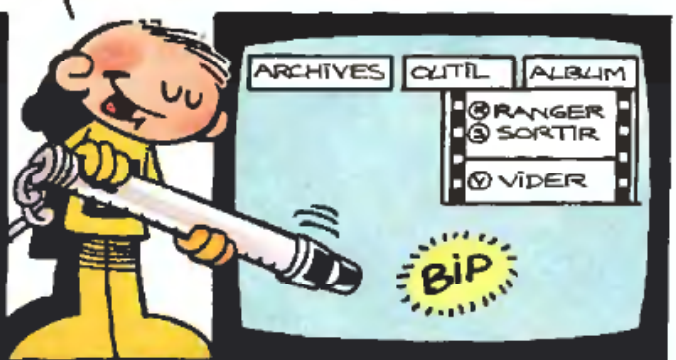
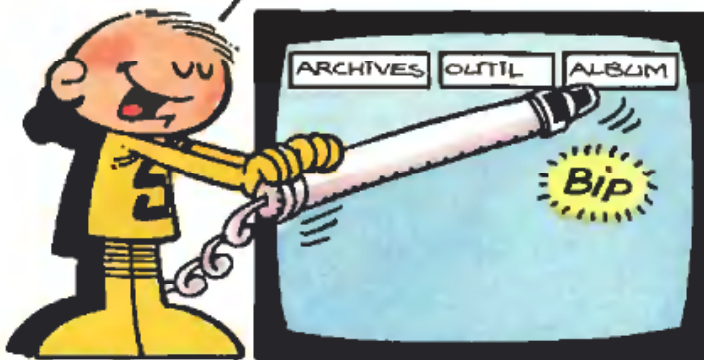
UN **MENU** ÉTANT
UNE LISTE DE
COMMANDES...

DANS SON ÉTAT NORMAL,
LE MENU EST
FERMÉ...



POUR L'OUVRIR, IL
SUFFIT DE POINTER
SON NOM SUR LA
PREMIÈRE LIGNE DE
L'ÉCRAN...

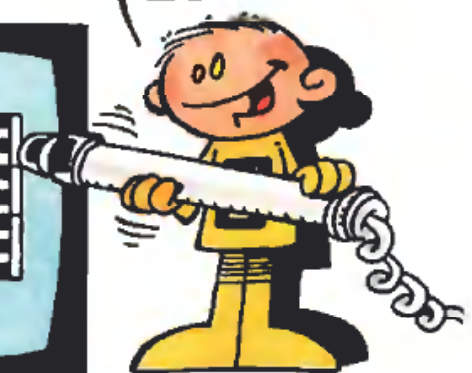
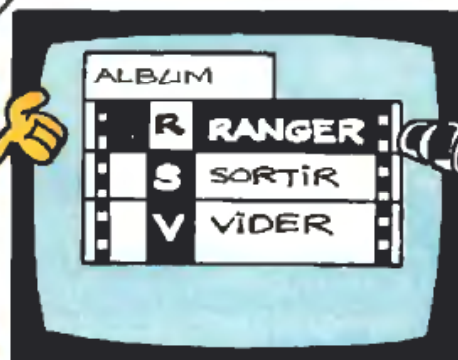
...ET POUR LE REFERMER
DE POINTER N'IMPORTE
OÙ EN DEHORS DU MENU



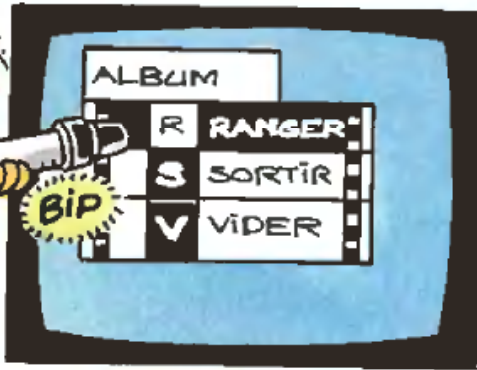
SÉLECTIONNER
EST L'ACTION QUI CONSISTE
À POINTER UNE
COMMANDE À L'INTÉ-
RIEUR D'UN MENU!...

LORSQUE VOUS AJUSTEZ
UNE COMMANDE,
SES COULEURS S'INVER-
SENT. CE PHÉNOMÈNE
EST BAPTISÉ
"VIDEO INVERSE".

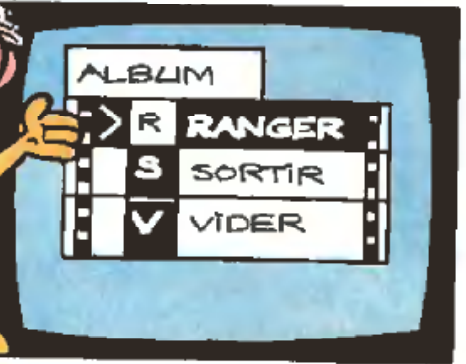
- STUDIO À L'ESTRAGON
- STUDIO AUX MORILLES...
- STUDIO À L'ÉTOUFFÉ...



SI LA COMMANDE AJUSTÉE
EST BIEN CELLE SOUHAITÉE,
CONFIRMEZ VOTRE CHOIX
EN POINTANT !



UN PETIT SIGNE ">"
APPARAÎT
ALORS DEVANT LA
COMMANDE, SOULIGNANT
QU'ELLE EST BIEN
SÉLECTIONNÉE !

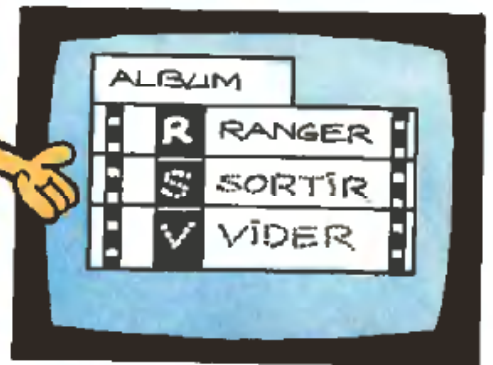


SELON L'ÉTAT D'AVANCEMENT
DE VOS TRAVAUX
CERTAINES COMMANDES
PEUVENT DEMEURER
INDISPONIBLES...

- STUDIO MARINÉ AU VIN BLANC...
- STUDIO À LA MENTHE...
- STUDIO GRATINÉ...

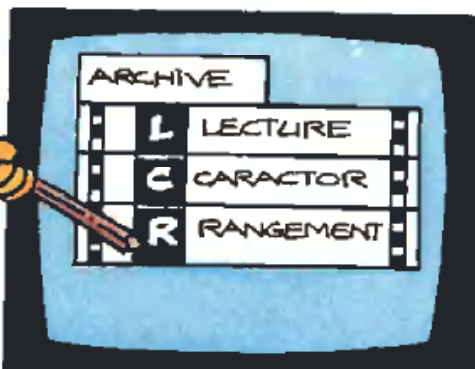


LEURS NOMS APPARAÎSSENT
ALORS EN GRISÉ,
LE POINTAGE EST
IMPOSSIBLE !



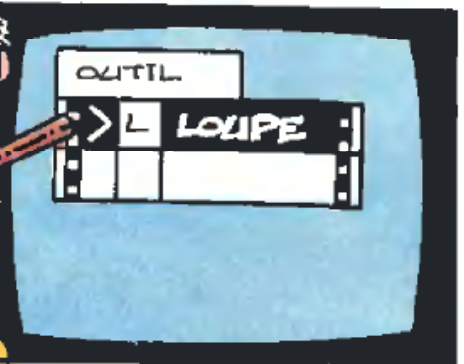
IL EXISTE DES COMMANDES À
ACTION UNIQUE ET IMMÉDIATE.

ELLES NE RESTENT PAS ACTIVÉS
UNE FOIS EXÉCUTÉES.
EXEMPLE : LE "RANGEMENT" DU
MENU "ARCHIVES".



D'AUTRES, AU CONTRAIRE, ONT
UNE ACTION PROLONGÉE...

ON PEUT LES DÉSACTIVER PAR
UN NOUVEAU POINTAGE.
EXEMPLE : LA "LOUPE" DU
MENU "OUTIL"...





UNE AUTRE MANÈVRE COURANTE :
CHANGER D'ATELIER

QUELQUE SOIT L'ATELIER DANS LEQUEL VOUS VOUS TROUVEZ, A GAUCHE DES MENUS, SE CACHE TOUJOURS UNE PETITE FLÈCHE...

- STUDIO A LA CROQUE AU SEL...
- STUDIO EN SORBET...
- **STUDIO FLAMBÉ!**



HÉ HÉ!



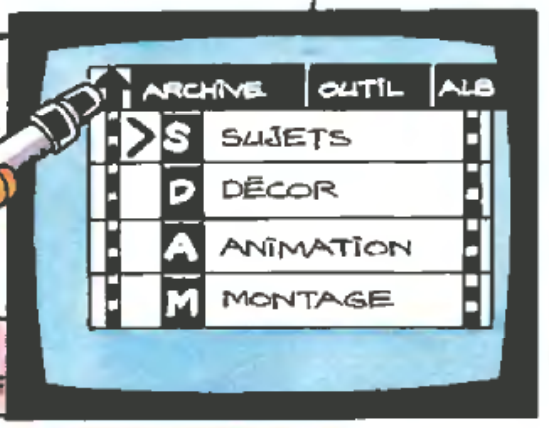
"POUR UN STUDIO DE TAILLE MOYENNE, PRÉVOIR DIX LITRES D'ESSENCE DE BONNE QUALITÉ À VERSER DELICATEMENT AUX PIEDS DU SUJET..."

EN POINTANT CETTE FLÈCHE, LES NOMS DE **TOUS LES ATELIERS** VONT APPARAÎTRE SOUS FORME DE COMMANDES...



VOILÀ!

GLOU
GLOU
GLOU



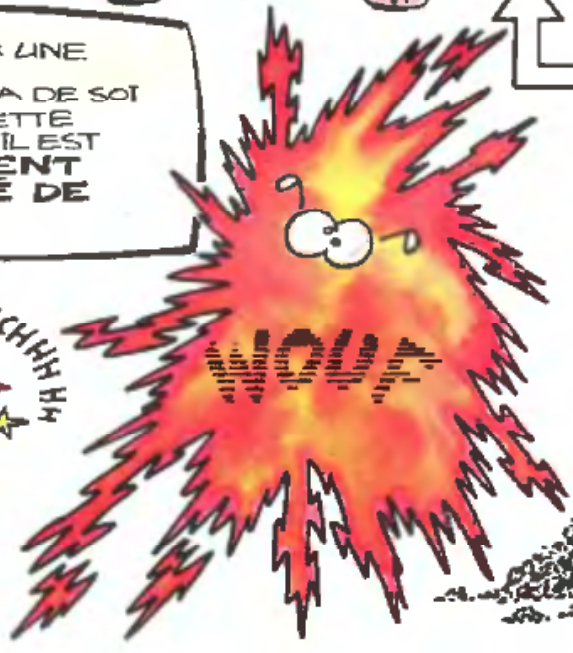
* PLUS PRÉPARER UNE ALLUMETTE... ATTENTION : IL VA DE SOI QUE DURANT CETTE PRÉPARATION, IL EST **FORMELLEMENT DÉCONSEILLÉ DE FUMER!**

IL NE RESTE PLUS QU'À **POINTER** LE NOM DE **L'ATELIER** CHOISI...

CERTES!
CERTES!



PSCHHHH



(*)



(*) VIDE.

ENCORE UN PETIT COUP D'ŒIL SUR
LA PLACE DISPONIBLE

... LES DIFFÉRENTS MOUVEMENTS, DESSINS, DÉCORS, ANIMATIONS ET PLANS OCCUPENT UNE CERTAINE PLACE DANS LA **MÉMOIRE DE L'ORDINATEUR !**

PARLONS-EN !... JE SUIS CERTAIN QUE L'UN DE NOUS DEUX EST DE TROP ICI !

... C'EST FOU CE QUE JE PEUX ACCUMULER COMME PETITS DÉTAILS !

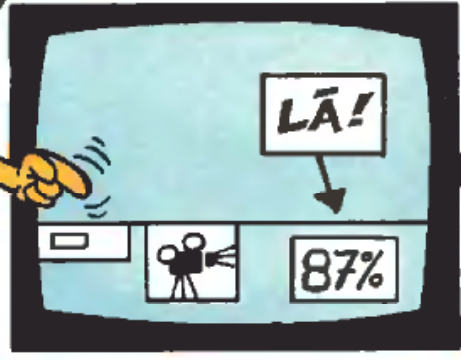
MAIS IMPOSSIBLE DE ME SOUVENIR QUI !



CE CHIFFRE, EN BAS À DROITE DE L'ÉCRAN, VOUS INDIQUE EN PERMANENCE LE **POURCENTAGE D'ESPACE RESTANT LIBRE...**

MAIS AVANT D'ARRIVER À 0%, VOUS AUREZ DU PAIN SUR LA PLANCHE (À DESSIN) L...

CAR FIGUREZ-VOUS QUE J'AI **UNE MÉMOIRE D'ÉLÉPHANT** !... (D'ÉLÉPHANT, NON FUMEUR, BIEN ENTENDU!...)



"NON FUMEUR" ?!... QU'EST-CE QU'IL A VOULU DIRE PAR LÀ ?!... S'IL S'AGIT D'UNE ALLUSION PERSONNELLE, QU'IL S'EXPRIME CLAIREMENT !...



COMME SI LE FAIT DE FUMER FAISAIT PERDRE LA... HUM... LA... AU FAIT... DE QUOI PARLONS-NOUS, AU JUSTE ?

ooo(*).





ET POUR CONCLURE,
QUELQUES MOTS DE
**LA MISE EN
SERVICE...**

PREMIÈRE OPERATION:
**INSÉRER LA
CARTOUCHE**
DANS LE LOGEMENT
PRÉVU À CET
EFFET...

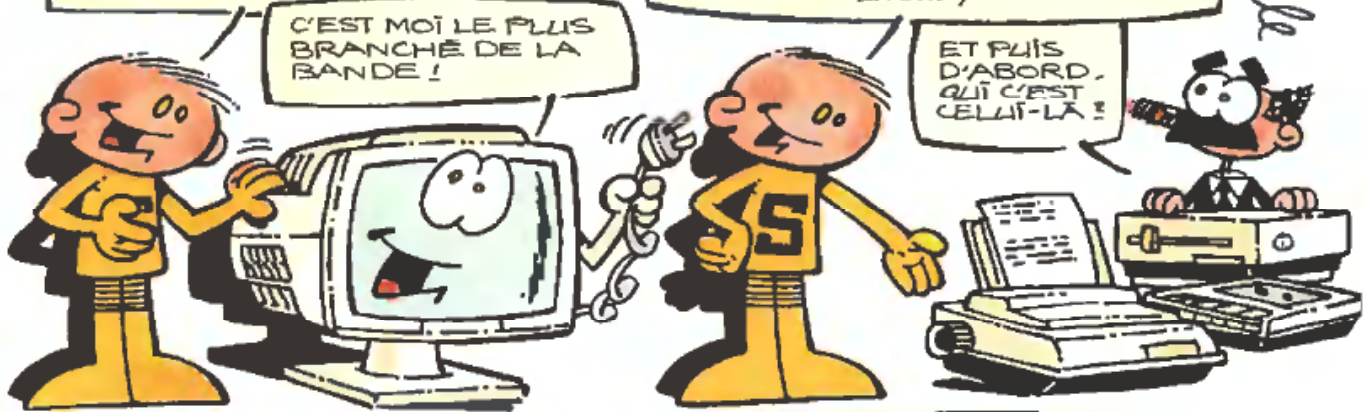


LA MISE EN
SERVICE DE
QUOI?!

MIAM!
UNE
FRIANDISE

PLUS
METTRE SOUS TENSION
ET DANS L'ORDRE SUIVANT:
1/ LE MONITEUR...

2/ LES PÉRIPHÉRIQUES
(IMPRIMANTE,
LECTEUR DE CASSETTE,
LECTEUR DE DISQUETTE,
ETC...)



C'EST MOI LE PLUS
BRANCHÉ DE LA
BANDE!

ET PLUS
D'ABORD,
QUI C'EST
CELLUI-LÀ!

3/ L'UNITÉ CENTRALE
QUI, COMME CHACUN SAIT,
EST LE VÉRITABLE
CERVEAU DE TOUTE
VOTRE INSTALLATION!

ATTENTION:
L'UNITÉ CENTRALE DOIT TOUJOURS
ÊTRE MISE SOUS TENSION EN **DER-**
NIER ET ÉTEINTE EN **PREMIER!**



UNE
PERLE!

HOOO!
FLATTEUR

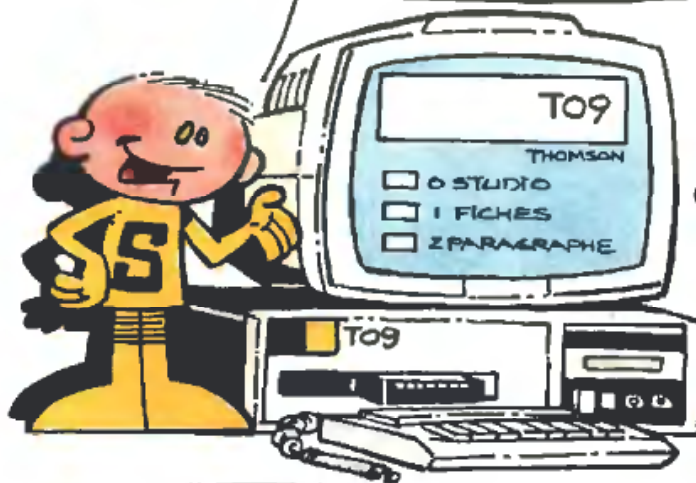
OH! C'EST À
CAUSE DES
ÉVENTUELS
CHOCES
ÉLECTRIQUES...
TRÈS MALVAIS
POUR MES
NERFS!

... QUELQUES SECONDES APRÈS LA MISE SOUS TENSION DE L'UNITÉ CENTRALE, LE **MENU GÉNÉRAL** S'AFFICHE SUR L'ÉCRAN...

COMMENCEZ ALORS PAR EFFECTUER LE RÉGLAGE DE VOTRE CRAYON OPTIQUE (VOIR LA DOCUMENTATION LIVRÉE AVEC VOTRE MATÉRIEL)

... BON ! NOUS DÍSONS DONC :
 - VIDANGE
 - GRAISSAGE
 - PRESSON DES PNEUX
 - CLIGNO-TANTS
 ... HÉ HÉ !

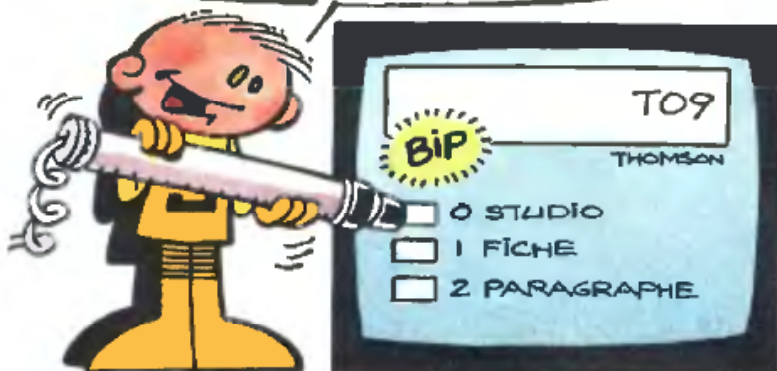
BONJOUR LA NOTE !



... PUIS **POINTEZ "STUDIO"** (OU FRAPPEZ LE NUMÉRO CORRESPONDANT AU CLAVIER)...

"STUDIO" ?!
 OUI !
 OUI !
 IL ME SEMBLE BIEN AVOIR DÉJÀ ENTENDU CE NOM-LÀ QUELQUE PART !

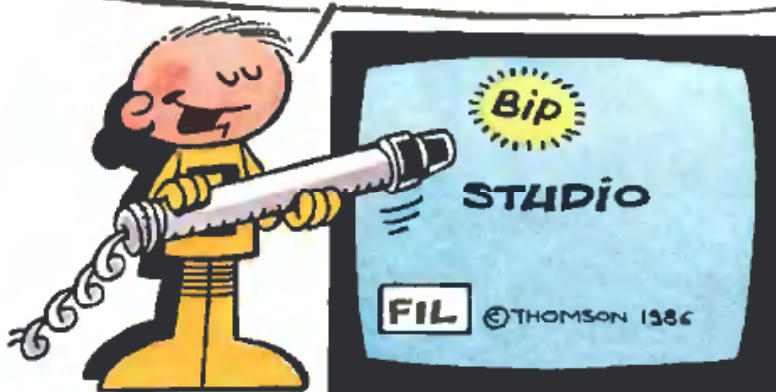
ATTENDEZ !
 ... JE SENS QUE ÇA VA ME REVENIR !



... LA PAGE ENTÊTE DE "STUDIO" APPARAÎT - IL NE VOUS RESTE PLUS QU'À POINTER N'IMPORTE OÙ SUR L'ÉCRAN POUR AVOIR ACCÈS AU PREMIER ATELIER. (DESSIN SUJETS)...

CETTE FOIS, JE BRÛLE !
 OUI ! ... JE BRÛLE ! ...
 BRÛLER ???
 CONSUMER ???
 FLAMBER !!!

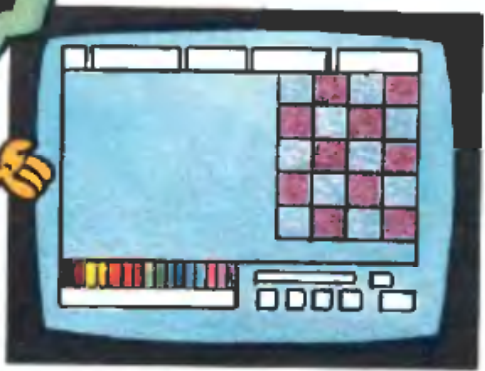
"STUDIO FLAMBÉ" !
 DAMNATION !
 ESSENCE ...
 CIGARE ...
 BAQUIM ...
 TOUT S'ÉCLAÏR !
 (1)



(1) CE N'EST PAS UNE FAUTE D'ORTHOGRAPHE, C'EST UN JEU DE MOTS ! SI ! (ND-L-A)



ÇA Y EST ! MAINTENANT
JE SAIS ! CELUI
 DE NOUS DEUX QUI
 EST DE TROP ICI,
C'EST LUI !



HE LÀ ! ...
 HE LÀ ! ...
 DOUCEMENT !



JE NE SAIS PAS SI VOUS
 AVEZ BIEN LU LA PAGE 11,
 MAIS IL EST ÉCRIT, NOIR SUR
 BLANC, QUE LE SEUL PERSON-
 NAGE VRAIMENT IMPORT-
 ANT... **C'EST MOI !**

SANS
 BLAGUE
 ?!



L'OEIL !



PARFAITEMENT !
 SI LE RÉALISATEUR DE DESSINS
 ANIMÉS DOIT RESPECTER
 CERTAINES RÈGLES,
 C'EST UNIQUEMENT
 POUR... **ME PLAIRE !**

ÇA ME
 FERAIT
 MAL !



PETIT PRÉTENTIEUX ! ...
 J'EN AI FOUDROYÉ DU
 REGARD POUR
 MOINS QUE ÇA !

TU VEUX
 QUE JE TE
 FASSE AU
 BEURRE
 NOIR,
 DIS ?!



ESSAIE, SEULE-
 MENT !



M'AS-TU-VU
 ASTIGMATE !

ASTIGMATE !

GROUCHO
 D'OPÉRET-
 TE !



QU'EST-CE
 QUI SE
 PASSE DANS
 CETTE
 PAGE 17
 0



PAF

BING

AUCUNE IDÉE !
 MAIS SI VOUS
 POUVIEZ ME
 DIRE OÙ
 JE DOIS POSER
 ÇA ...
 IL PARAÎT QUE
 JE SUIS DÉJÀ
 EN RETARD !



ET VOILÀ... CETTE
INTRODUCTION À STUDIO
EST MAINTENANT
TERMINÉE...
DANS QUELQUES INSTANTS
VOUS ALLEZ POUVOIR
COMMENCER VOTRE
PREMIER FILM!...

PARDON, M'SIEUR!...
EST-CE BIEN ICI QUE JE
DOIS LIVRER ÇA ?

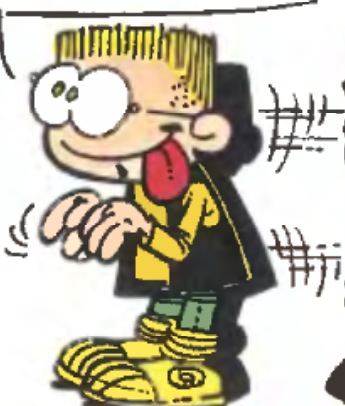
TOUT À FAIT !...
ON N'ATTENDAIT
PLUS QUE TOI !...
VAS VITE LE
COLLER EN BAS
DE CETTE
PAGE !



MAIS OUI !
MAIS OUI !

HEU... DITES !...
C'EST VRAI ?!
JE VAIS ENFIN
POUVOIR DESSINER,
COLORIER,
ANIMER... ??

... CRÉER DES DÉCORS,
DES PLANS, FAIRE DES FILMS,
LES ENREGISTRER ET LES
PROJETER ?!...



MAIS OUI !...
MAIS OUI !...



DÈS QUE VOUS
AUREZ LU TOUT LE
**CHAPITRE
SUIVANT !**

Quoi ?!

VOILÀ...
COMME ÇA,
IL EST BIEN EN
VUE !...
ET PUIS, POUR
UNE BELLE
CHÛTE, C'EST
UNE BELLE
CHÛTE !





ÉPILOGUE
(TOUJOURS CONTRE LA MONTRE)



PRÊT ?

MOUAIS !

TROIS !

DEUX !

UN !



PAN

PARTEZ !

TWIUUUUU



TAGADAPTAGADAPTAGADAPTAGA

BRAWG



VOTRE PREMIER FILM

DU SCÉNARIO À LA PROJECTION

TAGADAPTAGADAP

🤯🤯🤯
C'EST UN COUP MONTE !... JE SUIS CERTAIN QUE CE MACHIN N'AURAIT JAMAIS OSÉ SE TROUVER ICI !...

HUM

DÉSOLÉ !

VOUS AVEZ RAISON... JE DOIS ÊTRE EN RETARD D'UNE PETITE PAGE !



OUIIN !

VOTRE PREMIER FILM
DU SCÉNARIO À LA PROJECTION

TIC
TAC
TIC
TAC
TIC
TAC



LE MENU DE L'ALBUM

PAGE 7	PRÉSENTATION DES CHAPITRES
PAGE 8	INTRODUCTION À STUDIO
PAGE 9	LES GRANDS PRINCIPES DU DESSIN ANIMÉ CLASSIQUE
PAGE 11	L'ŒIL
PAGE 12	DÉFORMATIONS EN PERSPECTIVE
PAGE 14	DÉFORMATIONS DE VITESSE
PAGE 16	DÉFORMATIONS D'EXPRESSION
PAGE 18	CONSTRUCTION D'UN PERSONNAGE
PAGE 19	LE SCÉNARIO
PAGE 20	LE STORY-BOARD
PAGE 21	CRÉATION ET ANIMATION DU SUJET
PAGE 23	LE DÉCOR LA MISE EN SCÈNE
PAGE 24	LE MONTAGE
PAGE 26	LA STRUCTURE DU LOGICIEL
PAGE 27	ATELIER DE DESSIN ET DE CRÉATION DE MOUVEMENTS
PAGE 29	ATELIER DE FABRICATION DES DÉCORS
PAGE 30	ATELIER D'ANIMATION DES PLANS
PAGE 31	ATELIER DE MONTAGE
PAGE 34	LES RÈGLES GÉNÉRALES D'UTILISATION
PAGE 35	VISER / AJUSTER / POINTER
PAGE 36	LES PICTOGRAMMES
PAGE 39	MENUS ET SÉLECTIONS
PAGE 41	CHANGER D'ATELIER
PAGE 42	LA PLACE DISPONIBLE EN MÉMOIRE
PAGE 43	LA MISE EN SERVICE



HERDÉ -

**JE VEUX ÊTRE
RÉALISATEUR DE
DESSINS ANIMÉS**



**JE VEUX ÊTRE
RÉALISATEUR
DE DESSINS
ANIMÉS**



**J'EU VEUX ÊTRE
RÉALISATEUR
DE DESSINS
ANIMÉS !!!**

... OUI, À LA
RIGUEUR,
WALT DISNEY
À LA PLACE DE
WALT DISNEY...
À LA RIGUEUR !...



**MA
VENGEANCE
SERA
TERRIBLE!...**

