

Le Frame by Frame

L'image qui apparaît



Créer une animation Frame by Frame où une image apparaît peu à peu

Travail demandé : En partant d'un seul point, fais apparaître **progressivement** une image complexe, dessin par dessin, **À UN RYTHME RELATIVEMENT CONSTANT**, jusqu'à ce qu'elle soit **complète à la fin** de l'animation.

Durée de l'animation : **5 secondes minimum (60 images à 12 i/s)**. L'image doit être complète au plus tôt à la 5^e seconde.

1. **Choisis ton image sur Google** : un objet (ex. : un avion) ou un personnage (ex. : de manga).
 - Image en **noir et blanc** avec des contours bien nets... ou **en couleurs pour les audacieux!**
 - Enregistre-la dans tes documents en **.JPEG** (si elle est en .jif, renomme-la en .jpeg).
2. Ouvre TBS, nomme ton nouveau projet « **P3B_ImageFrameByFrame** », format (**12 i/s, 640*480**), puis sauvegarde-le dans ton dossier personnel dans tes documents.
3. **Importe ton image** : menu **Fichier**, choisis ton image puis l'option **avec texture**. Elle arrive sur un nouveau calque. Ajuste sa taille et sa position avec l'outil sélection.
→ Voir le tutoriel « **Comment importer une image dans Toon Boom** » (dépôt enseignant ou tiroir du bureau).
Renomme ce calque « **Modèle** » : il sert seulement de guide, **on ne dessine jamais dessus!**
4. Ajoute un **nouveau calque de dessin** au-dessus et nomme-le « **Dessin** ». C'est sur ce calque que tu travailles.
En mode **vue du dessin**, active la **pelure d'oignon** (dessin précédent) et la **table lumineuse**  : tu verras ton dessin précédent **et** ton modèle en transparence.
5. **Frame 1 : un seul point** (ou un tout petit trait) placé sur ton modèle. C'est le point de départ.
6. **Comme au projet précédent** : sélectionne ton dessin avec la flèche noire, **Ctrl+C**, clique sur le frame suivant, clique sur ton espace de travail, puis **Ctrl+V**. Ensuite, **ajoute un petit morceau** du tracé en suivant le modèle (crayon, polyligne, pinceau...).
7. **Recommence frame après frame** jusqu'à ce que ton image soit complète au **frame 60... MINIMUM!**
 - **ATTENTION** : ajoute à peu près **la même quantité de traits à chaque dessin**. Pas tout le contour d'un coup, puis plus rien!

Pour garder un rythme constant : vérifie où tu en es

Temps	1 s	2 s	3 s	4 s	5 s
Frame	12	24	36	48	60
Image dessinée	≈ 20 %	≈ 40 %	≈ 60 %	≈ 80 %	100 %
					

8. **!!! SI l'animation est trop rapide**, double (ou triple) le frame de chaque dessin : clique sur le frame (cellule) puis **R** pour Rajouter (ou **E** pour Enlever).
 Pour garder un rythme constant, donne **le même nombre de frames à chaque dessin** (ex. : 2 frames par dessin = 30 dessins pour 5 secondes).
9. **Avant de terminer : CACHE le calque « Modèle »** (décoche-le dans la Timeline). **Sinon, l'image complète est visible dès le début et ton animation ne sert à rien!**
 Fais jouer ton animation : seul ton dessin doit apparaître, du point de départ jusqu'à l'image complète.
10. **Exporte** ton animation en .mov et **remets-la dans Teams** (voir les tutos « Exporter en MOV » et « Remettre dans Teams »).

Pour les audacieux

- **Image en couleurs** : une fois le tracé terminé, colore les zones au pot de peinture. Pour retrouver les vraies couleurs de ton image, crée de nouvelles couleurs dans ta palette et prends-les avec la **pipette** directement sur le modèle.
- **Finale** : à la toute fin, fais apparaître la vraie image (réactive le calque « Modèle » seulement sur les derniers frames).
- Laisse l'image complète affichée environ **1 seconde** à la fin pour qu'on ait le temps de la voir.

Critères d'évaluation

Critère	✓
Projet nommé et format respecté (12 i/s, 640*480)	
Image complexe importée (objet ou personnage)	
L'animation part d'un seul point	
L'image apparaît progressivement, à un rythme relativement constant	
L'image est complète à la fin (5 secondes / 60 frames minimum)	
Le calque « Modèle » est caché dans l'animation finale	
Qualité et précision du tracé	
Animation exportée et remise	

Ton évaluation sera en fonction du respect des critères mais également de la **qualité** et de l'**originalité** de ton projet. Sois créatif!

Plus ton image est complexe et ton rythme régulier, plus ton animation sera impressionnante!

Référence : Toon Boom Studio 7.1 User Guide — Importer une image p. 142-146 · Pelure d'oignon et table lumineuse p. 212-214 · Décalker une image (rotoscopie) p. 224-227.