

HERDÉ

QU'EST-CE QUE  
TU FAIS LÀ,  
TOI ?



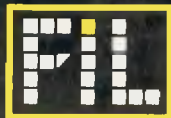
LES AVENTURES DE  
**STUDIO**

AUCUNE  
IDÉE ? ET  
VOUS ?!

**CARTONS  
EN  
STOCK**



---UN  
MAUVAIS  
COTON ?---  
OUI !



FRANCE IMAGE LOGICIEL

THOMSON

**JE VEUX ÊTRE  
RÉALISATEUR DE  
DESSINS ANIMÉS**



**JE VEUX ÊTRE  
RÉALISATEUR  
DE DESSINS  
ANIMÉS**



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



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



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

© Copyright FRANCE IMAGE LOGICIEL THOMSON 1986  
Tous droits de reproduction, d'adaptation et de traduction  
réservés pour tous pays.



# PROLOGUE (CONTRE LA MONTRE.)



**PAN**

PARTEZ!

PRÊT ?

PRÊT !

UN !

DEUX !

TROIS !

TWIUUUUU



TAGADAPTAGADAPTAGADAPTAGADAP



TAGADAPTAGADAPTAGADAPTAGADAP

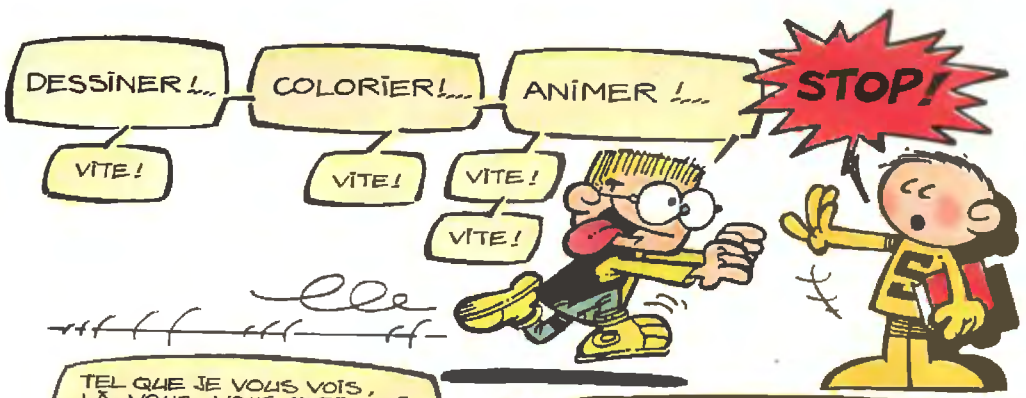


**BONG**

MONTRE VICTORIEUSE  
PAR "K.O."!

ÇA  
COMMENCE  
BIEN L...





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

**LUÏ!...**

QUELLE QUE SOÏT 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 !...

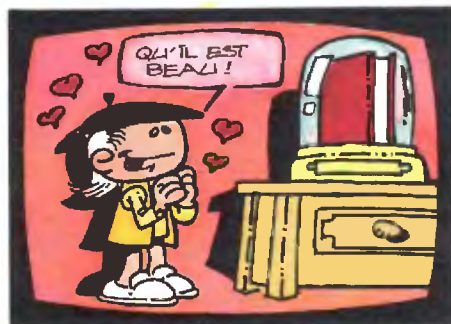
EN VOICI QUELQUES EXEMPLES...



LE BRICOLEUR



LE COLLECTIONNEUR



L'ARTISTE



LE SPORTIF

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

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

OUIIIIE!

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 CHAPÎTRES.

LE PREMIER CHAPÎTRE "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 CHAPÎTRE, LES PRÉSENTATIONS SERONT FAITES.



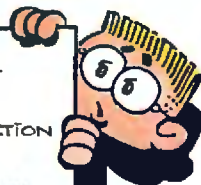
LE DEUXIÈME CHAPÎTRE S'INTITULE "LE BLOC NOTES DU RÉALISATEUR"

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**.

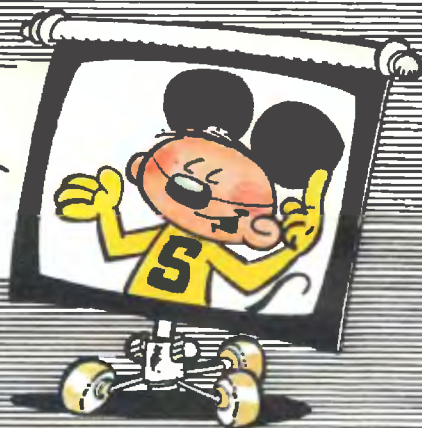
L'ANNEXE **C** DÉCRIT LES RÈGLES D'UTILISATION DE **STUDIO** AVEC LE **CLAVIER** ET LA **SOUSIS**.



# 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  
TELEVISION  
ET AU CINÉMA !...



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

?



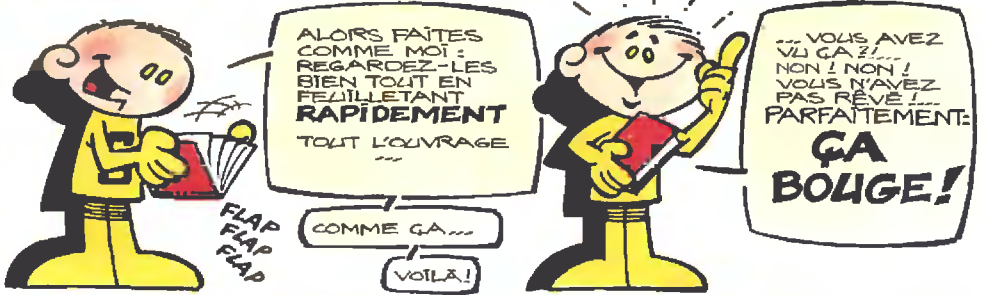
AUTANT DE QUESTIONS  
TROUBLANTES  
AUXQUELLES JE VAIS  
ME FAIRE UN PLAISIR  
DE RÉPONDRE  
PAS PLUS TARD QUE...  
QUE...

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





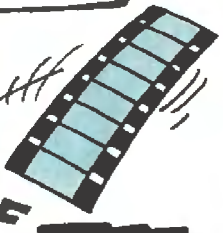
**A LES GRANDS PRINCIPES DU DESSIN ANIMÉ CLASSIQUE**



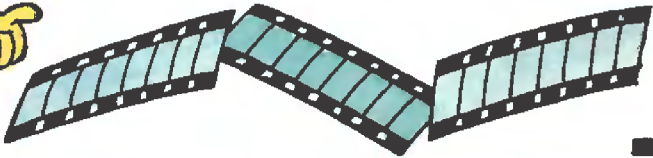
"HORREUR ET ABOMINATION!"  
HURLEZ-VOUS... "STUDIO NE PEUT  
ENCHAÎNER QUE 8 IMAGES À LA FOIS!"  
... COMMENT VAIS-JE FAIRE ? "



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



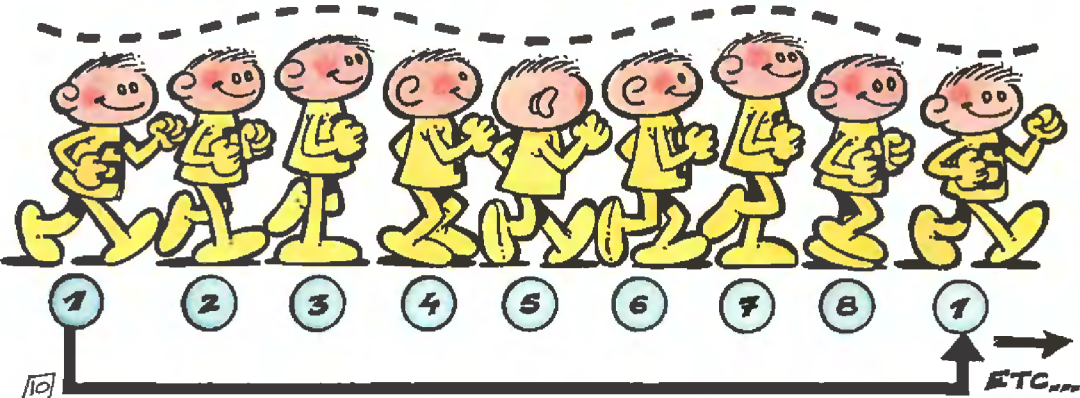
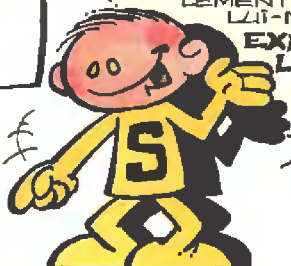
1) STUDIO VOUS PERMET  
D'ENCHAÎNER UN GRAND  
NOMBRE DE MOUVEMENTS  
CONSTITUÉS DE 8 DESSINS (DÉFILANT  
À LA VITESSE DE VOTRE CHOIX) ...



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



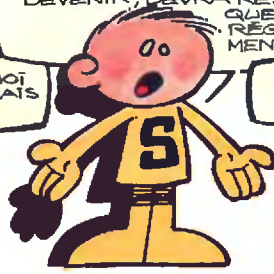


MAIS, ATTENTION !... SI L'ŒIL N'A PAS L'ESPRIT TRÈS VIF, IL N'EN EST PAS MOINS EXTRÊMEMENT EXIGEANT !...

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

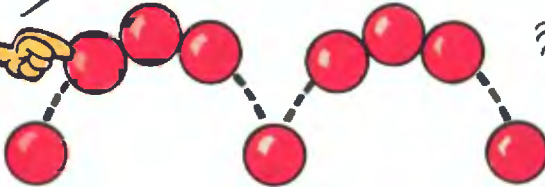
JE NE VOIS PAS POURQUOI JE ME GÉNÉRAIS ... PFEUH !

JE VEUX, OUI ?



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

**BELIERKI MAUVAIS !**



**LOGIQUE !**... CEN'EST PAS EN DÉPLAÇANT UNE BOUTE RIGIDE QUE VOUS OBTIENDREZ UN MOUVEMENT HARMONIEUX

CROUIC



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

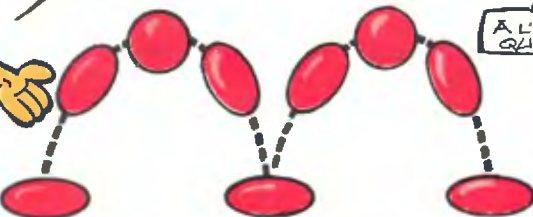


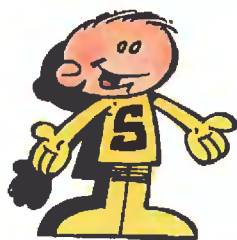
ESSEYER MAINTENANT CE NOUVEAU CYCLE ET ADMIREZ LE RÉSULTAT...

**WHOOAAAHHH !**

PLEIN LA VUE POUR PAS UN ROND !

A L'ŒIL, QUOI !





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

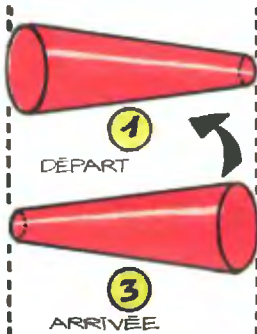
- Ⓐ DÉFORMATIONS EN PERSPECTIVE
- Ⓑ DÉFORMATIONS DE VITESSE
- Ⓒ DÉFORMATIONS D'EXPRESSION :

## Ⓐ DÉFORMATIONS EN PERSPECTIVE

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



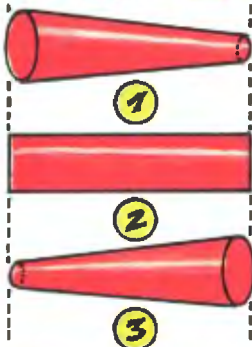
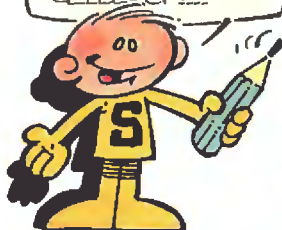
...QUEL DESSIN INTERMÉDIAIRE DEVREZ-VOUS RÉALISER POUR OBTENIR UN MOUVEMENT AGRÉABLE À L'ŒIL ? ...



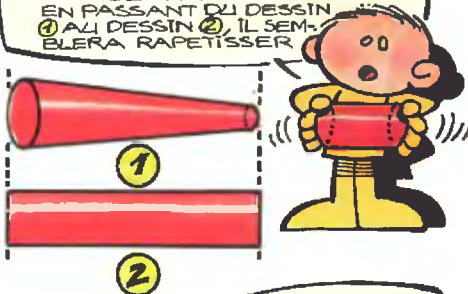
DÉPART

ARRIVÉE

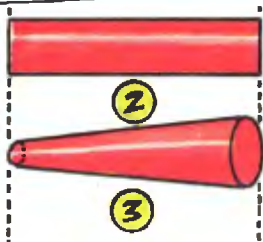
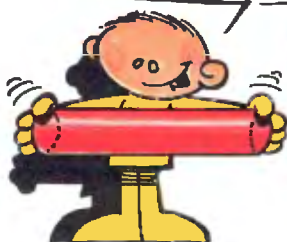
... LA PREMIÈRE SOLUTION, CELLE QUI SEMBLE LA PLUS LOGIQUE, EST ÉVIDEMMENT CELLE-CI ! ...



... 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.

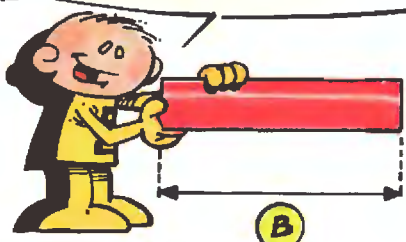


POUR ÉVITER CE GENRE DE SURPRISE, IL VOUS SUFFIRA D'OBSERVER UNE RÈGLE SIMPLE : LA DÉFORMATION EN PERSPECTIVE



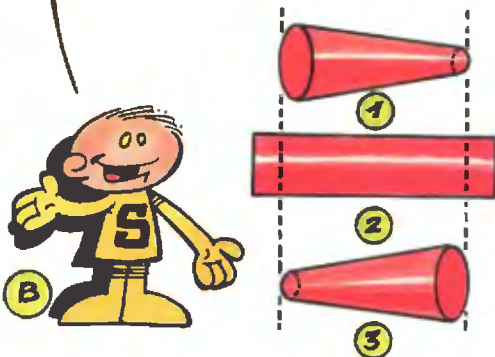
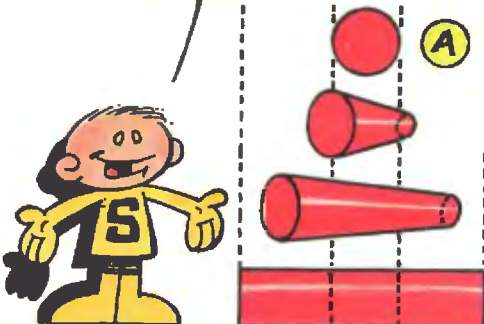
REGARDEZ : IL VA DE SOI QU'UN MÊME CYLINDRE QUE L'ON OBSERVE DE FACE ...

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



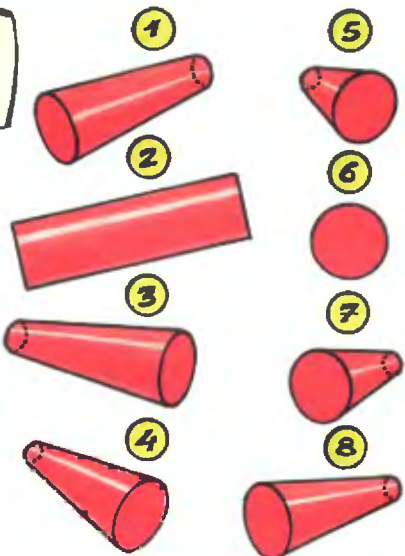
SA TAILLE RELATIVE AUGMENTE EN PERMANENCE DE LA POSITION ④ À LA POSITION ⑤ ...

RÉSULTAT : LE DESSIN ② DE NOTRE ANIMATION DOIT, DE TOUTE ÉVIDENCE, ÊTRE PLUS "GRAND" QUE LES DESSINS ① 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.

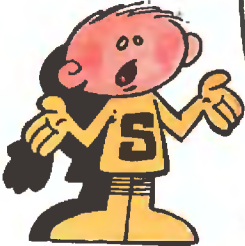




TOUT EST RELATIF <sup>!!!</sup>  
ALBERT EINSTEIN  
NOUS L'A SOUVENT  
DIT ... MAIS IL  
AJOUTAIT QUE  
L'ESPACE PEUT  
SE DILATER EN  
FONCTION DE  
LA VITESSE ...

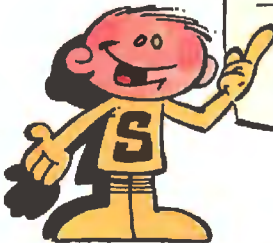
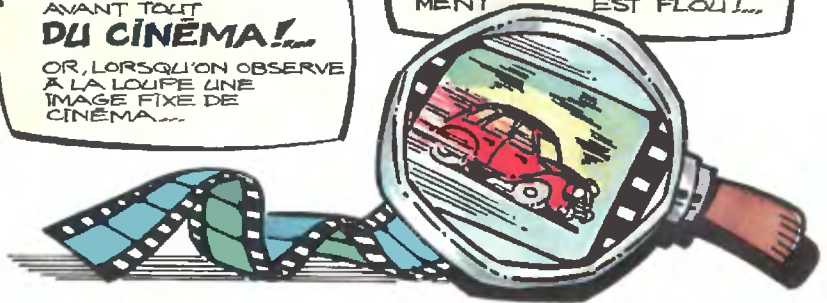


... SANS ÊTRE  
PHYSICIEN, LE  
RÉALISATEUR  
DE DESSINS  
ANIMÉS APPLIQUE  
COÛRamment  
CETTE RÈGLE ...  
LA  
DÉFORMATION  
DE  
VITESSE ...

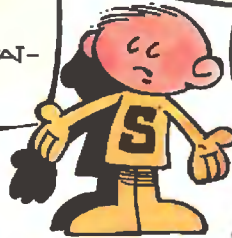


COMME VOUS LE  
SAVEZ, LE DESSIN  
ANIMÉ, C'EST  
AVANT TOUT  
**DU CINÉMA!** ...  
OR, LORSQU'ON OBSERVE  
À LA LOUPE UNE  
IMAGE FIXE DE  
CINÉMA ...

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



... À LA DIFFÉ-  
RENCE DU  
DESSIN  
ANIMÉ DONT  
CHAQUE  
DESSIN  
EST PARFAI-  
TEMENT  
NET!



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

HOUOU!  
QUE C'EST  
LAID!

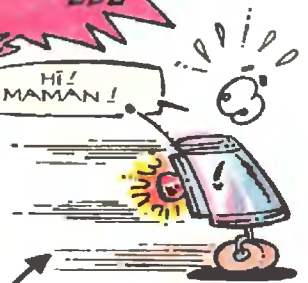
BIP!



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



HI!  
MAMAN!



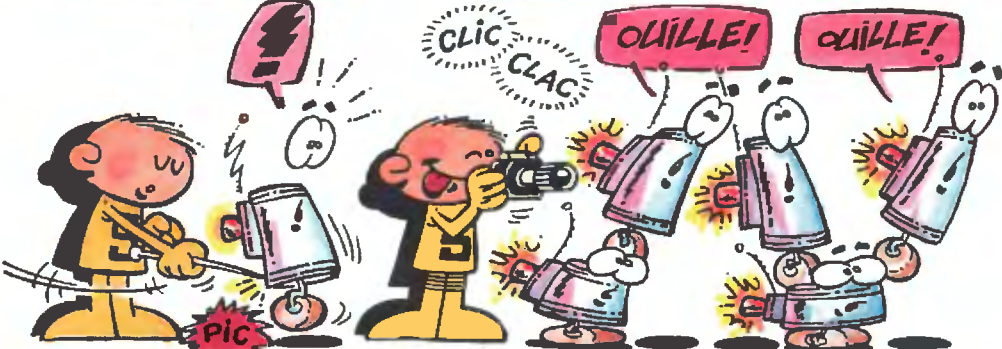
FILETS DE VITESSE.





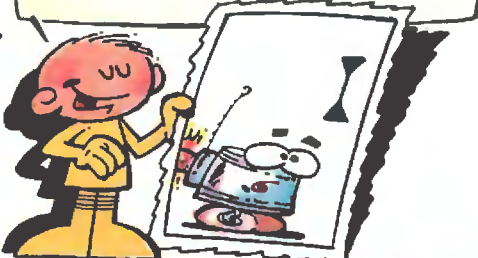
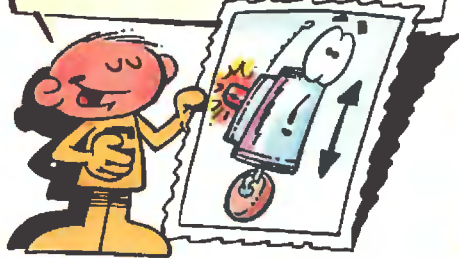
DEUXIÈME POSSIBILITÉ :  
DÉFORMATION DE  
L'OBJET ANIMÉ EN  
FONCTION DE LA VITESSE !

HUM !... 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 ! HÈ ! HÈ !...

**MAMAN!**



↑  
BEL  
EXEMPLE  
DE DILATATION  
DUE À LA  
VITESSE !

# C DÉFORMATIONS D'EXPRESSION



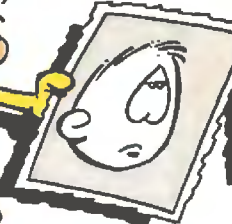
POUR QU'UN PERSONNAGE DE DESSIN ANIMÉ SOIT VRAIMENT EFFICACE, IL FAUT QU'IL AIT UNE PERSONNALITÉ !

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...

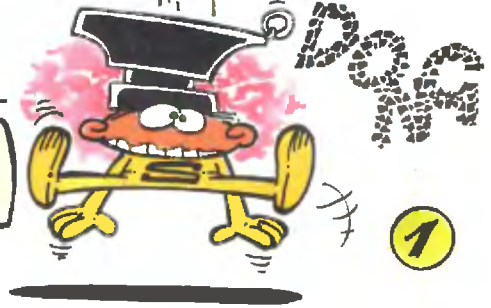


AUTRE EXEMPLE DE DÉFORMATION EMPLOYÉE : LA DÉFORMATION D'ACTION-RÉACTION.



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

AÏE !



OUÏLE !



HOULA !

TWIIIIQU





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, ABSOLUMENT 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 !...

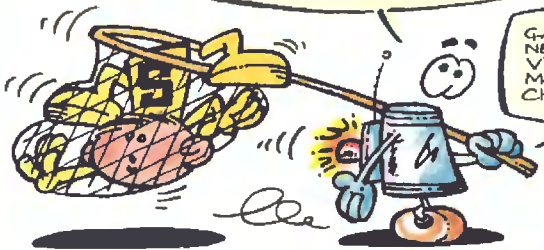


... EN UN MOT COMME EN CENT : **ÉCLATEZ-VOUS !**...



?

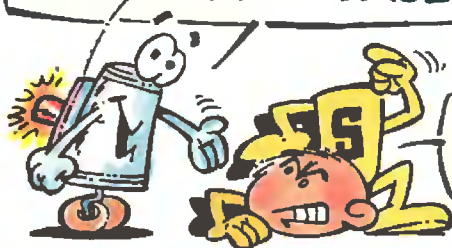
ON CAUSE, ON CAUSE ET ON SE **DISPERSE !**... HALALA !... SI JE N'ÉTAIS PAS LÀ...



ÇA TOURNERAIT VITE AUX MORCEAUX CHOISIS !

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

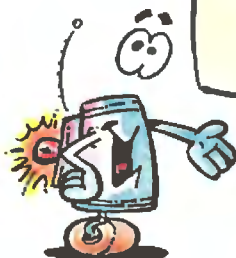
QUAND VOUS ANIMEREZ VOTRE HÉROS, IL FAUDRA NATURELLE-MENT QU'IL CONSERVE LES MÊMES PROPORTIONS D'UN DESSIN À L'AUTRE !...



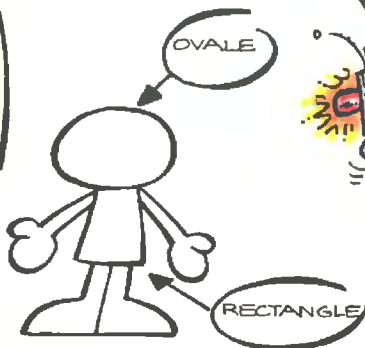
CELUI-LÀ... IL FAUT TOUJOURS QU'IL ME CASSE TOUS MES EFFETS !



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



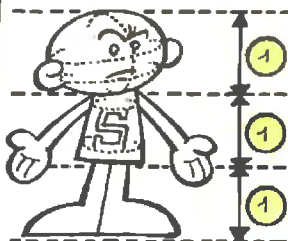
EXEMPLE →



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



EXEMPLE →

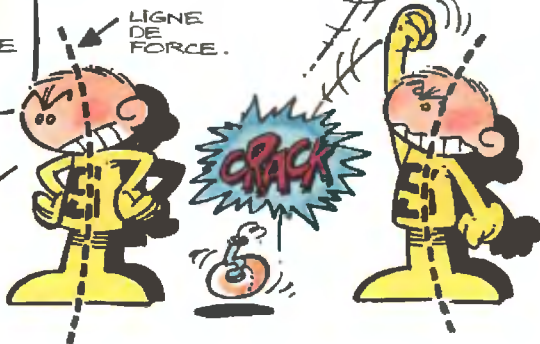


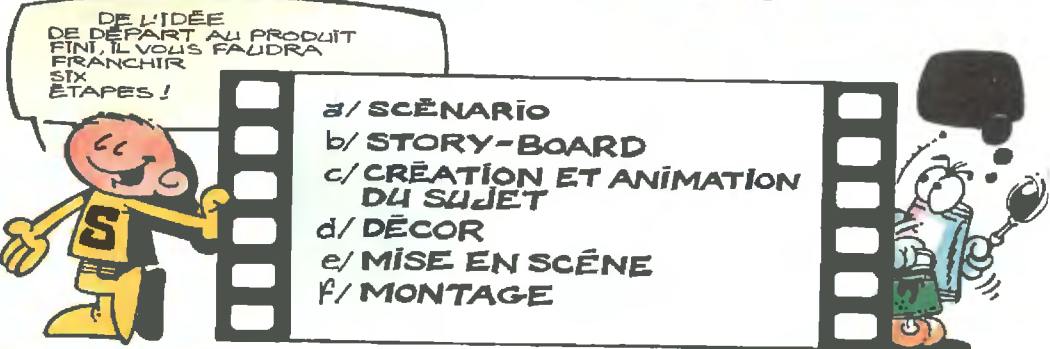
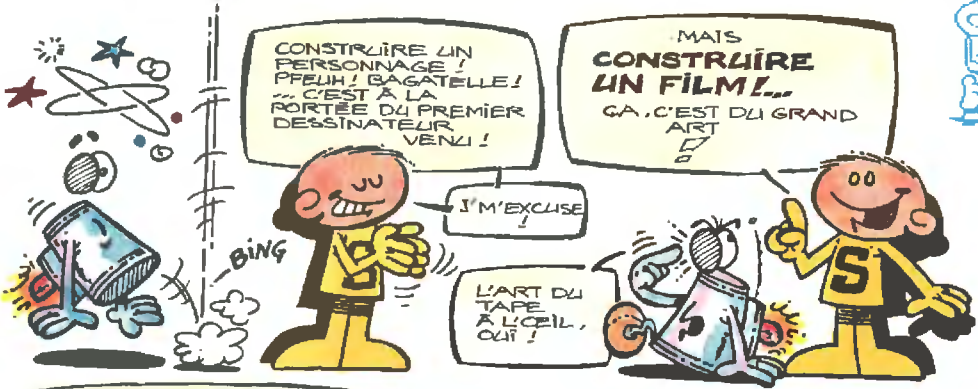
ENFIN, LES LIGNES DE FORCE

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



MAIS C'EST QU'IL ME PREN-DRAIT POUR SON COIBAYE CET OLIBRIS !





**1/ LE SCÉNARIO**



## b/ LE STORY-BOARD



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

IL EXISTE DE NOMBREUSES ÉCHELLES DE PLANS.

... DU GROS PLAN ...

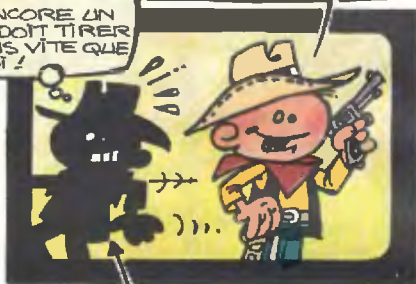


... AU PLAN GÉNÉRAL ...

SAUVE 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 TRÈS 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 **NECESSITÉ IMPÉRIEUSE** DE METTRE AU POINT UN **STORY-BOARD!**



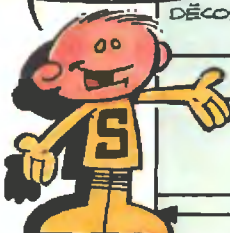
EN ANGLAIS DANS LE TEXTE.





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 ⑦ (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 AVEZ INDIQUÉ ---



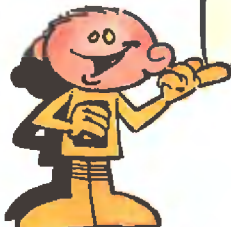
PLAN (21)

DURÉE = 24 IM-



LE PERSONNAGE SORT LE CRAYON DE SA POCHE.

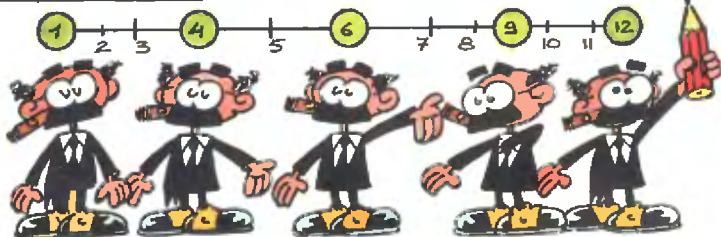
PLUTÔT QUE DE CRÉER DANS L'ORDRE TOUS LES DESSINS DU MOUVEMENT---



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 SÊREZ 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 AMPLIEMENT SUFFISANT!

ACCESSOIRE BIEN CHOISI



BING



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

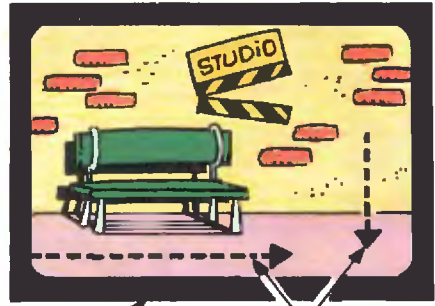
gniiiiik



## e/ MISE EN SCÈNE



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



DÉCOR

TRAJECTOIRES

ÉLÉMENTS EN MOUVEMENT

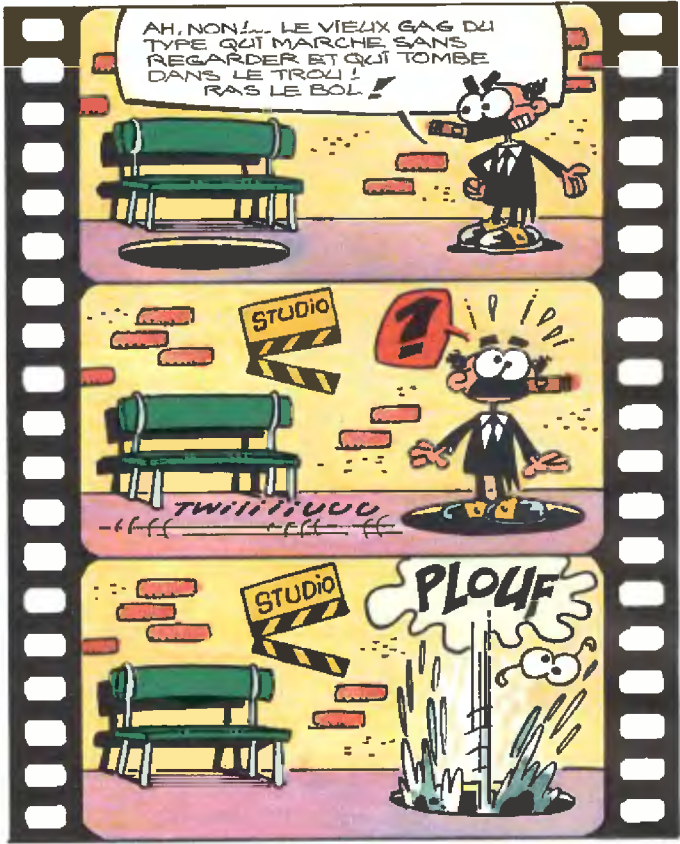


... IL VA S'AGIR D'ÉTABLIR TOUS LEURS DÉPLACEMENTS (À L'AIDE DE TRAJECTOIRES) ET DE SYNCHRONISER LES EFFETS SONORES SENSÉS LES ACCOMPAGNER.

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



EXEMPLE DE  
MISE EN  
SCÈNE  
GLACÉE ET  
SOPHISTIQUEE.



**f / MONTAGE**



IL VA VOUS  
PERMETTRE DE  
PLACER DANS  
L'ORDRE TOUS  
LES PLANS  
PRÉVUS AU  
STORY-BOARD...



MAIS IL NE  
S'AGIT PAS  
SEULEMENT  
DE FAIRE  
DES  
COLLIRES  
LES LINES  
DERRIÈRE  
LES AUTRES !  
LE MONTAGE  
EST AVANT  
TOUT UNE  
AFFAIRE DE  
RYTHMES.

ATTENTION !  
--- UN,  
DEUX,  
TROIS ET ---  
QUATRE !





### RYTHME VISUEL

TOUT D'ABORD = IL EST NÉCESSAIRE DE VARIER LES ÉCHELLES DE PLANS ET LES CADRAGES !



POUR PASSER D'UN GROS PLAN À UN PLAN AMÉRICAIN, PAS DE PROBLÈME...

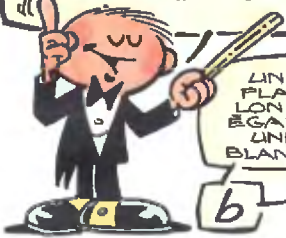
...MAIS POUR EN ARRIVER AU PLAN LARGE, PARFOIS...

...J'HÉSITE !

COUPEZ

### RYTHME MUSICAL

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



UN PLAN LONG ÉGALE UNE BLANCHE

UN PLAN COURT ÉGALE UNE NOIRE !

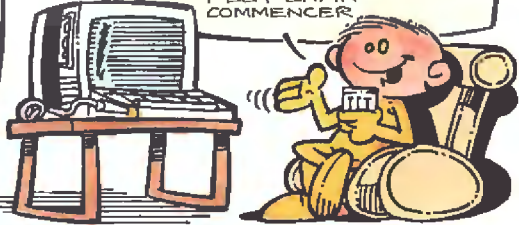
ET UN PLAN RÂTÉ ÉGALE UN COUAC !

HOP !

UNE FOIS CETTE DERNIÈRE OPÉRATION MENÉE 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.



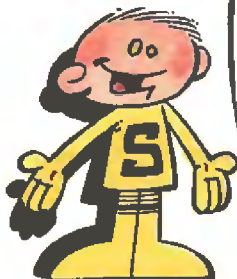
### ENTRACTE !

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**

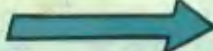
AYANT CHACUN UNE FONCTION TRÈS PRÉCISE !



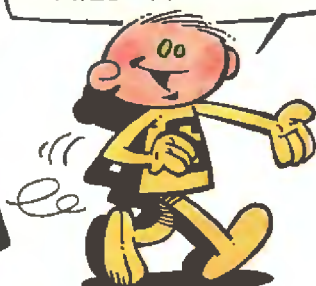
4 ATELIERS ET PAS UNE SEULE CANTINE... UN VRAI SCANDALE !



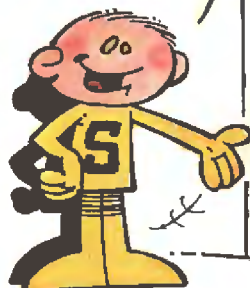
# STUDIO

- 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...



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

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

GNARK GNARK!

ARCHIVES

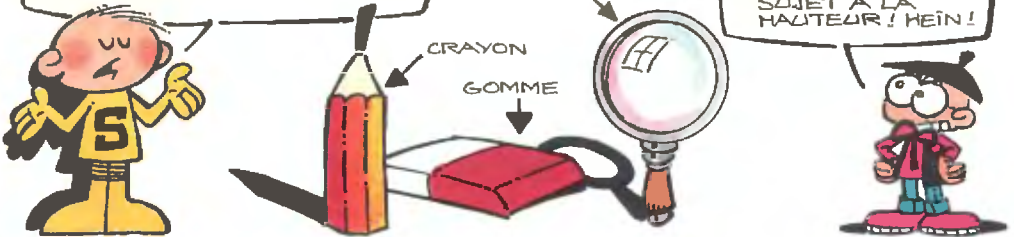


CE PETIT VEINARD DE DESSINATEUR A, À SA DISPOSITION, DES INSTRUMENTS DE QUALITÉ...

LOUPE

CRAYON  
GOMME

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



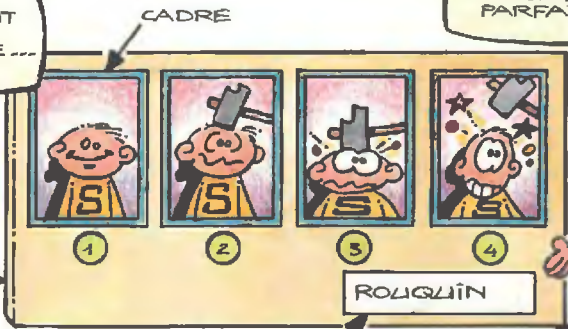
COMME IL DOIT DESSINER À L'INTÉRIEUR DE CADRES RÉDUITS...

...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

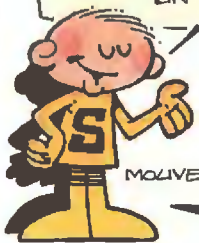
CADRE

ROLIQUIN

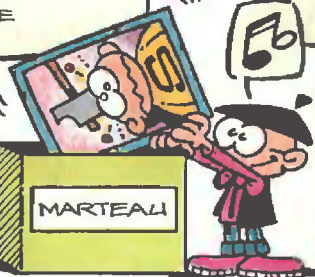
NOM DE LA PLANCHE

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

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



MOUVEMENT



VOILA ! HÉ HÉ

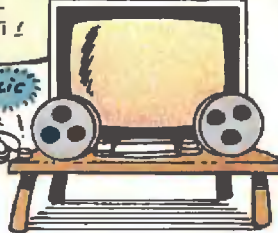
CE MOUVEMENT FELT, ENSEITE, ÊTRE EXAMINÉ GRACE À UNE VISIONNEUSE...

... QUI VOUS LE PROJETTE EN BOUCLE !

BING ! BING ! BING ! BING !



C'EST PARTI !



JAMAIS VU UNE ANIMATION AINSI RÉALISTE !

QUEL CHOC !

BON ! ATELIER SUIVANT !



EH OUI !

C'EST ÇA LE TALENT ! HÉ ! HÉ !

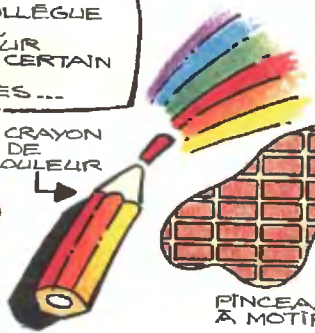




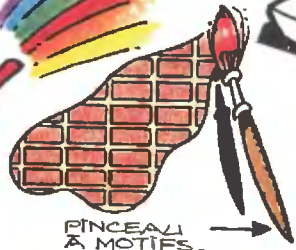
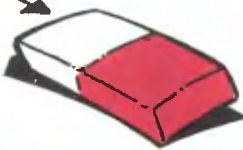
COMME SON COLLÈGUE  
DESSINATEUR,  
LE DÉCORATEUR  
DISPOSE D'UN CERTAIN  
NOMBRE  
D'ACCESSOIRES ...



CRAYON  
DE COULEUR



GOMME



PINCEAU  
À MOTIFS.

LOUPE



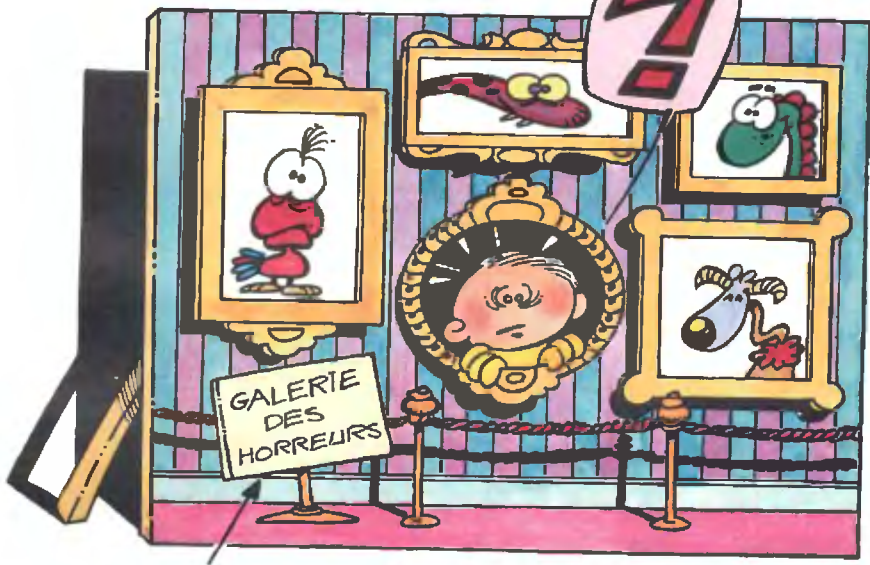
UNE FOIS SON  
TRAVAIL FINI, IL  
DONNE UN NOM À  
SON DÉCOR PLUS  
LE RANGE DANS  
LES ARCHIVES...



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



MAIS  
BIEN  
ENTENDU!  
HE! HE!



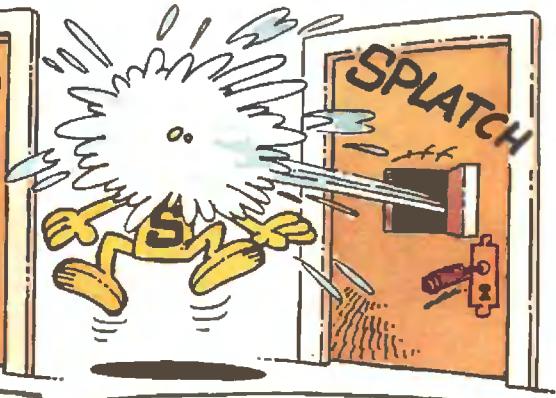
GALERIE  
DES  
HORREURS

... FAITES  
COMME  
CHEZ  
VOUS  
?!

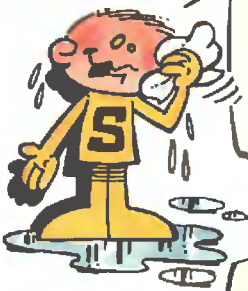


NOM DU DÉCOR

ATTENTION :  
DERRIÈRE CETTE  
PORTE COMMENCE  
LE ROYAUME DU  
**GAG!**

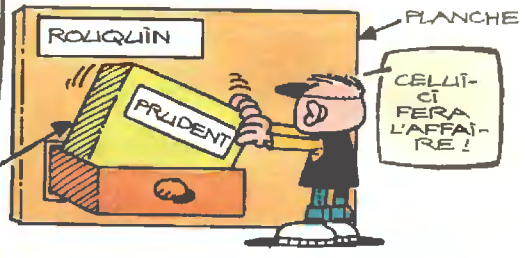


HUM...  
HEU...

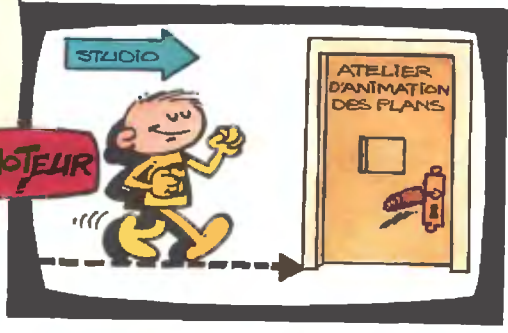
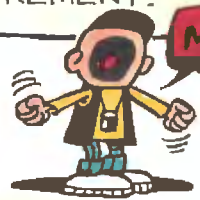
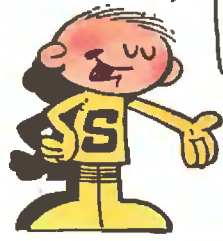


À CE STADE DES  
OPÉRATIONS,  
L'ANIMATEUR  
DISPOSE DÉJÀ  
D'UN DÉCOR ET  
D'UNE OU PLUSIEURS  
PLANCHES À  
DESSIN  
CONTENANT  
CHAQUE DES  
MOUVEMENTS  
DANS LEURS  
TIROIRS...

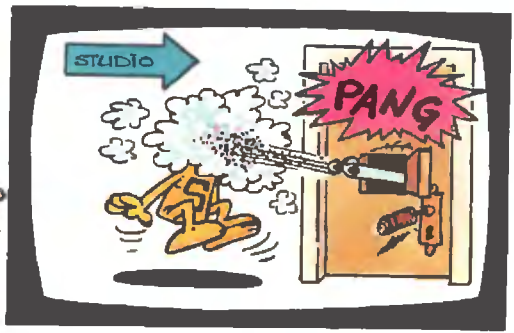
... SON PREMIER  
TRAVAIL VA ÊTRE DE  
CHOISIR UN MOUVEMENT À  
L'INTÉRIEUR D'UNE PLANCHE



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



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







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 !

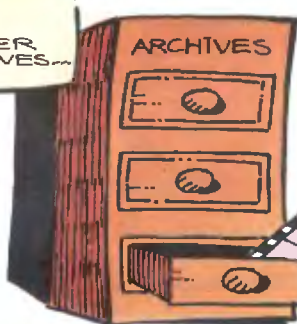
HÉ ! HÉ !  
DRÔLE-  
MENT  
GRILLÉ,  
LE GARS.

DING  
DONG

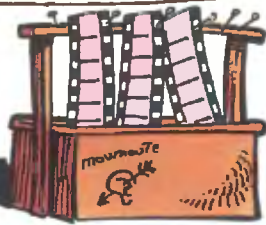


QUI ? !...  
Y'A  
QUELQU'UN ?

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



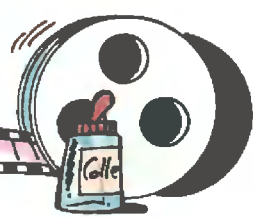
... POUR EN EXTRAIRE TOUS LES PLANS PRÉCÉDEMMENT ENREGISTRÉS DANS L'ATELIER D'ANIMATION ...

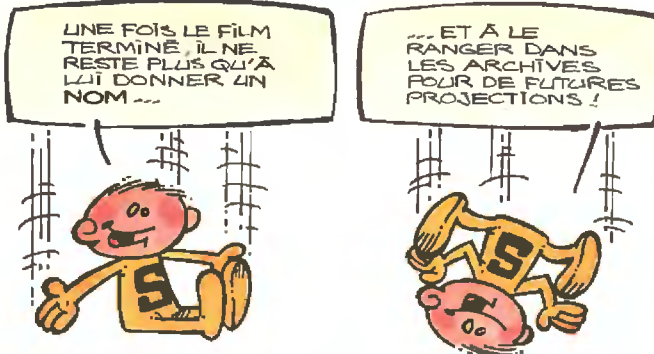
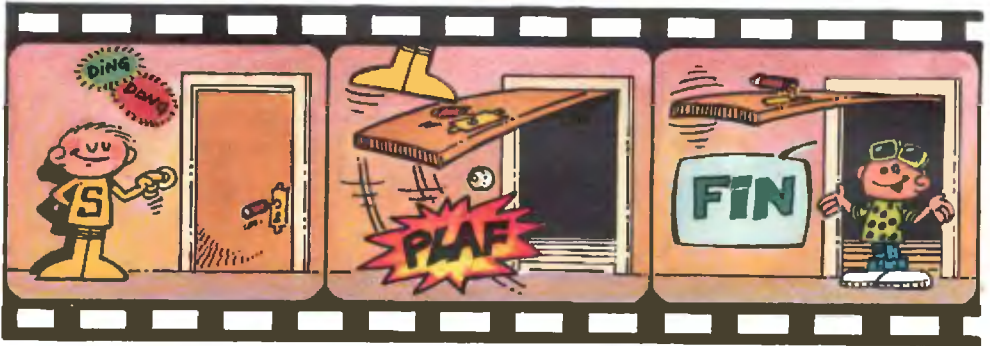
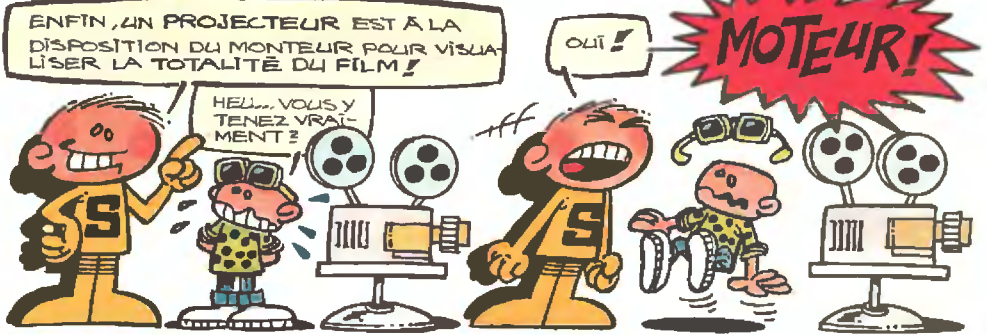
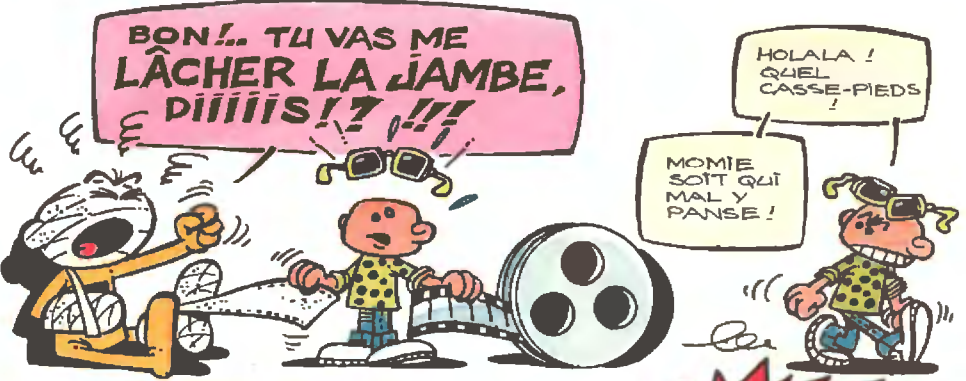


... IL VA LES METTRE BOUT À BOUT AFIN DE CONSTITUER UN FILM !



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







CRÉER DES PERSONNAGES,  
DES MOUVEMENTS,  
DESSINER DES DÉCORS,  
RÉALISER DES PLANS ET  
MONTÉ UN FILM PEUT  
PRENDRE BEAUCOUP DE  
TEMPS...

COMME VOUS  
L'AVEZ REMARQUÉ  
CHAQUE  
ATELIER  
POSSÈDE SES  
ARCHIVES!

À QUI LE DITES-  
VOUS ?!...  
HEUREUSE-  
MENT QUE  
J'AI COM-  
MENCÉ  
GAMIN!



OR, IL SUFFIT QUE VOUS  
ÉTÉIGNIEZ VOTRE ORDINATEUR  
OU QUE SURVIENNE UNE  
COUPURE DE COURANT POUR  
QUE **TOUT SOIT  
EFFACÉ!**

GRACE AUX  
ARCHIVES, TOUS LES  
ÉLÉMENTS DU FILM POURRONT  
ÊTRE **SAUVEGARDES**  
AU FUR ET À MESURE DE SA  
RÉALISATION.

AH! NON!  
PAS G.A.

OUF!  
ME FAIRE  
DES PEURS  
PAREILLES  
À MON ÂGE!  
...VOUS VOUS  
RENDEZ  
COMPTE ?



QU'IL PLUS EST, CES ARCHIVES  
CONSTITUERONT PROGRESSIVE-  
MENT UNE BANQUE D'ÉLÉMENTS  
REUTILISABLES DANS DIFFÉRENTS  
PLANS...

CECI EST UN HOLD-UP !...  
UN CYCLE DE CHEVAL AU GALOP,  
UN DÉCOR DE SALOON, UNE  
ANIMATION DE COW-BOY ET UN  
FILM DE GANGSTERS  
**VITE!**



ENFIN, SI VOUS POSSÉDEZ  
UNE IMPRIMANTE  
**PR 90582** OU **PR 90600** \*  
VOUS POURREZ OBTENIR UNE  
COPIE SUR PAPIER  
DE L'IMAGE AFFICHÉE SUR  
L'ÉCRAN !...  
VOUS DEVIENDREZ  
AINSI L'HEUREUX  
PROPRIÉTAIRE D'UNE  
BIBLIOTHÈQUE  
ILLUSTRÉE  
DE VOS ARCHIVES !...

ET TINTIN POUR  
LES AUTRES  
LOGICIELS ! HÉ ! HÉ !

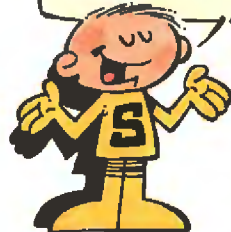


\* ET ÉGALEMENT PR 90040, PR 90042, PR 90055.

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

HA!  
HUM...

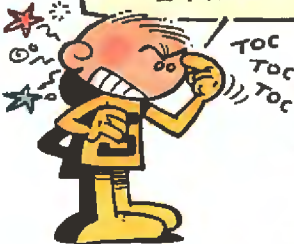
LES  
RÈGLES  
GÉNÉRALES  
D'UTILISATION!



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

UNE  
IDÉE !

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



TOC  
TOC  
TOC



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'ÉTANT UTILISÉ QUE POUR DONNER DES NOIRS (PLANCHES, MOUVEMENTS, DÉCORS, PLANS OU FILMS)...



TIC  
TIC  
TIC

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 ??

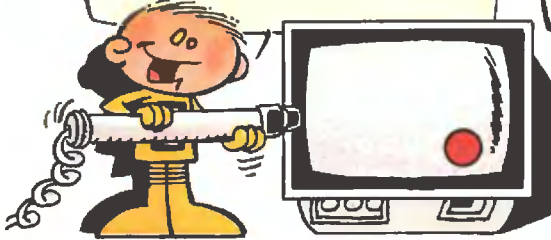
HOULALA... PAS BESOIN DE ME FAIRE UN DESSIN... IL EST TEMPS DE CHANGER DE PAGE!





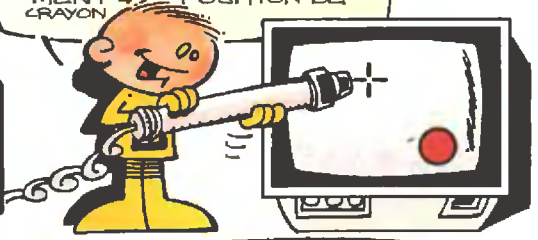
# VISER

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



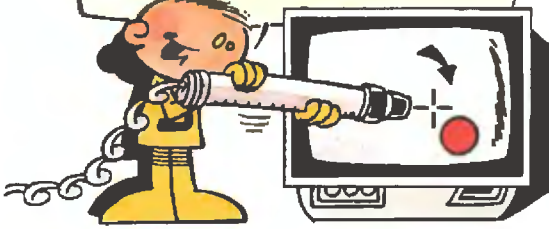
... LORSQU'IL EST SUFFISAMMENT PRÈS, UN ÉCHO CLIGNOTANT

APPARAÎT, VOUS PERMETTANT DE SITUER EXACTEMENT LA POSITION DU CRAYON.



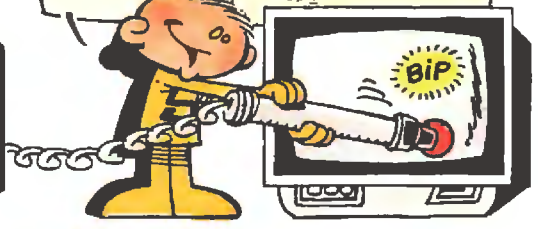
# AJUSTER

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



# ET POINTER

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



VISER...



AJUSTER...



POINTER...



WHAOU!

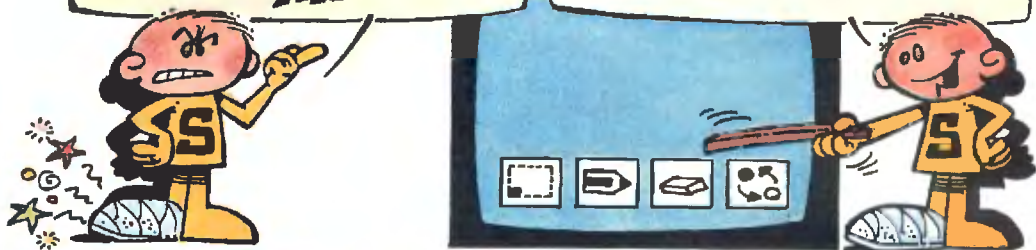
...ET S'ÉCLIPSER!

PLACK



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 !

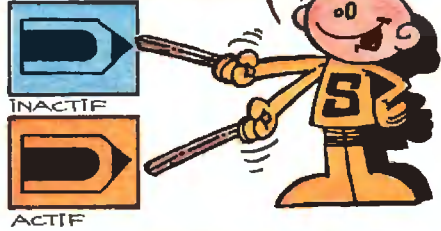
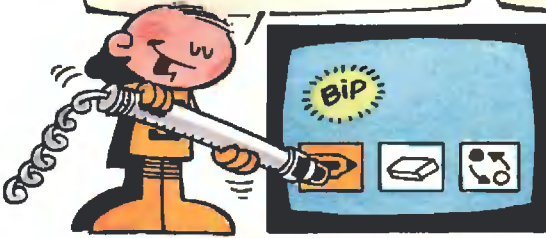
PAGE  
SUIVANTE  
!





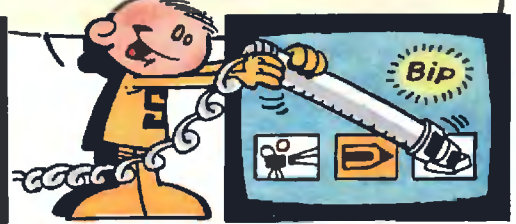
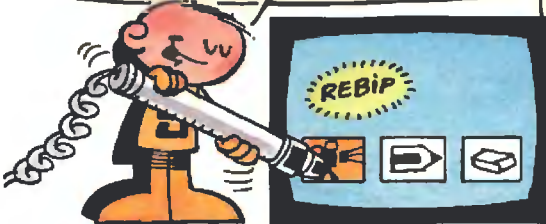
DÈS QU'UN PICTOGRAMME A ÈTÈ POINTÈ, SA FONCTION DEVIENT ACTIVE !

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



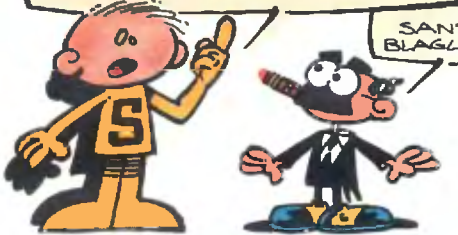
... POUR DÉSACTIVER UNE FONCTION : DEUX SOLUTIONS !  
1° POINTER À NOUVEAU LE MÊME PICTOGRAMME...

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 DÉSTRUCTION !



SANS BLAGIE ?!



BON SANG ! MAIS C'EST BIEN SÛR !

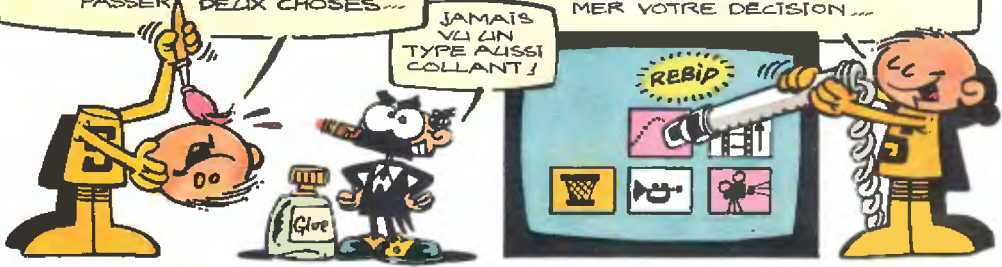
PLAF



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

1° LA COULEUR DE FOND PASSE AU MÂTIVE L... IL FAUT ALORS POINTEZ UNE SECONDE FOIS POUR CONFIRMER VOTRE DÉCISION...

JAMAIS VU UN TYPE AUSSI COLLANT !



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

2° LE PICTOGRAMME "OK" SUR FOND MÂTIVE APPARAÎT EN BAS DE L'ÉCRAN, À DROITE. EN LE POINTEZ, VOUS ACTIVEZ LA FONCTION DESTRUCTION...

PEUT-ÊTRE QU'AVEC DE LA DYNAMITE ?!



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

AUSSI : SOYEZ TRÈS PRUDENT !

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

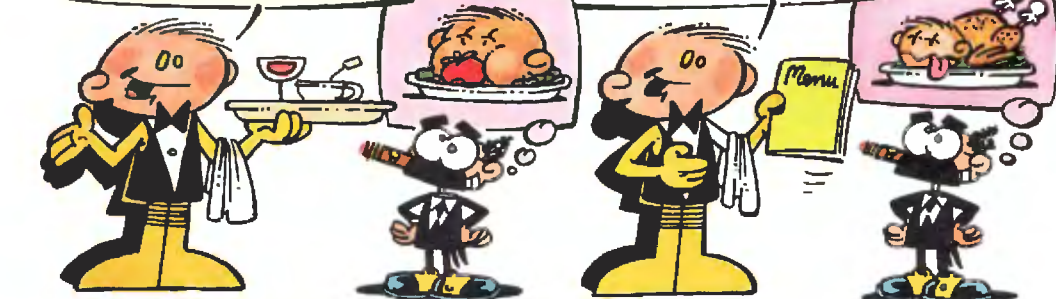






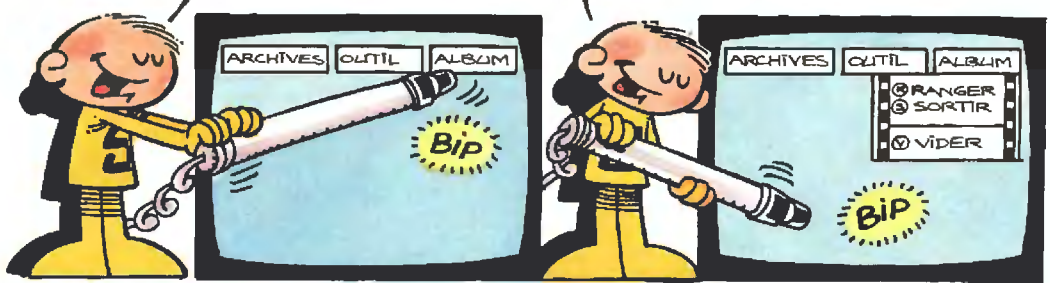
SI CHAQUE ATELIER DE STUDIO EST UN VÉRITABLE RÉGAL, IL N'EN POSSEDE PAS MOINS PLUSIEURS **MENUS!**...

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...

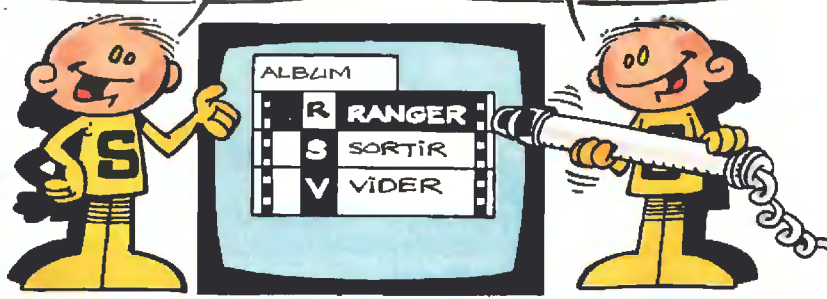
!...ET POUR LE REFERMER DE POINTER N'IMPORTE OÙ EN DEHORS DU MENU !



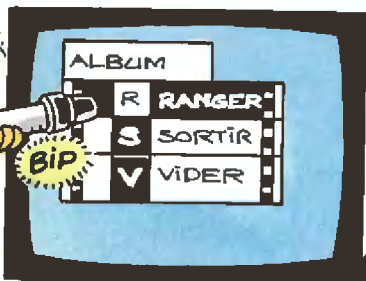
**SÉLECTIONNER** EST L'ACTION QUI CONSISTE À POINTER UNE COMMANDE À L'INTÉRIEUR D'UN MENU!...

LORSQUE VOUS AJUSTEZ UNE COMMANDE, SES COULEURS S'INVERSENT. CE PHÉNOMÈNE EST BAPTISÉ "VIDÉO INVERSE".

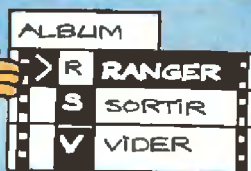
- STUDIO À L'ESTRAGON
- STUDIO AUX MORILLES...
- STUDIO À L'ÉTOUFFÉ...



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 !

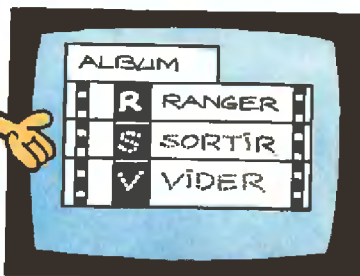


SELON L'ÉTAT D'AVANCEMENT DE VOS TRAVAUX CERTAINES COMMANDES PEUVENT DEMEURER INDISPONIBLES...

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

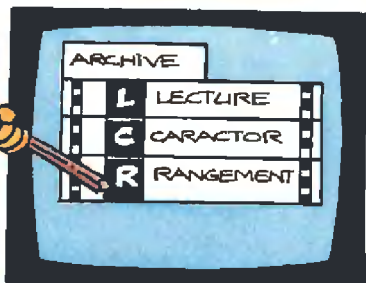


LEURS NOMS APPARAÎSSENT ALORS EN GRISÉ, LE POINTAGE EST IMPOSSIBLE !



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"...





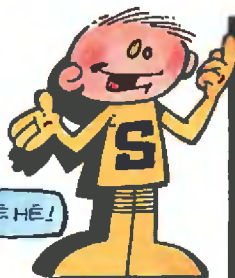
UNE AUTRE MANŒUVRE  
COEURANTE :  
**CHANGER D'ATELIER**

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!



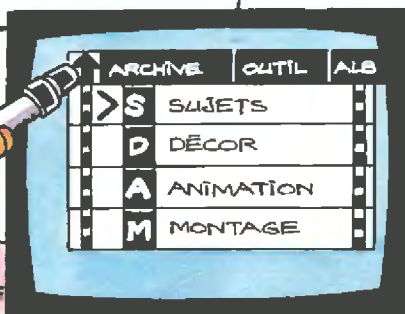
"POUR UN STUDIO  
DE TAILLE  
MOYENNE  
PRÉVOIR DIX LITRES  
D'ESSENCE  
DE BONNE  
QUALITÉ À VERSER  
DELICATEMENT  
AUX PIEDS DU  
SUJET..."

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



VOILÀ!

GLOU  
GLOU  
GLOU

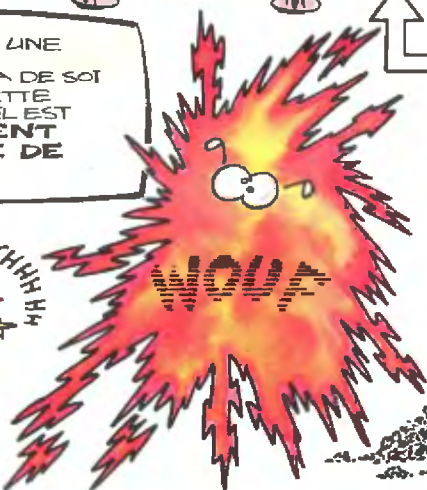


\* PLUS PRÉPARER UNE  
ALLUMETTE...  
ATTENTION : IL VA DE SOI  
QUE DURANT CETTE  
PRÉPARATION, IL EST  
FORMELLEMENT  
DÉCONSEILLÉ DE  
FUMER !...

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**  
...

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

MAIS  
IMPOSSIBLE  
DE ME  
SOUVENIR  
QUI !

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

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

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  
ALIEZ DU  
PAIN SUR LA  
PLANCHE  
(À DESSIN) !...

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 ? !... SI C'EST 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(\*)

(\*) SOUPIR.



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

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

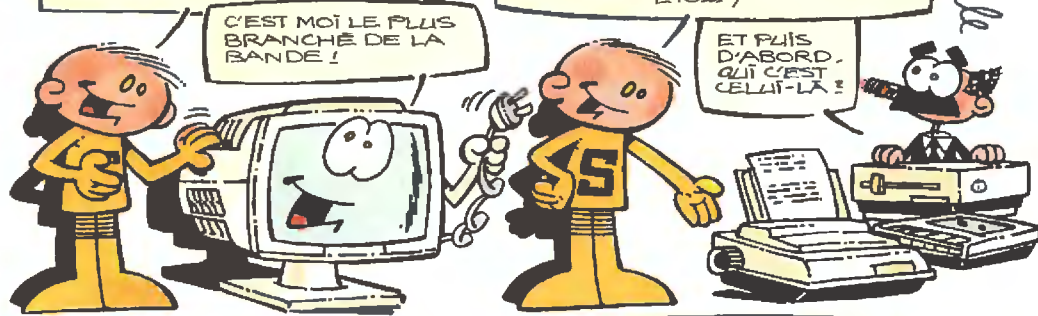


LA MISE EN  
SERVICE DE  
**QUOI?!**

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... )

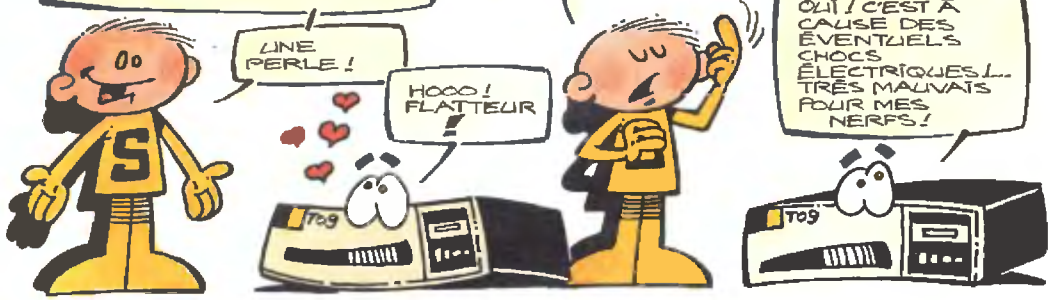


C'EST MOI LE PLUS  
BRANCHÉ DE LA  
BANDE!

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!**



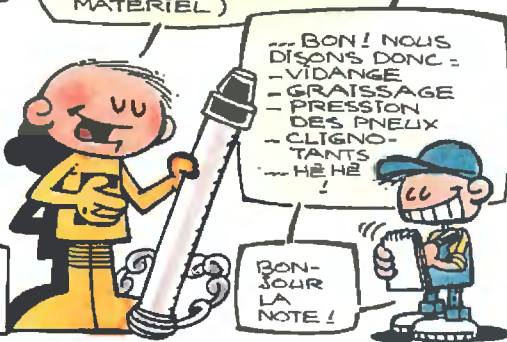
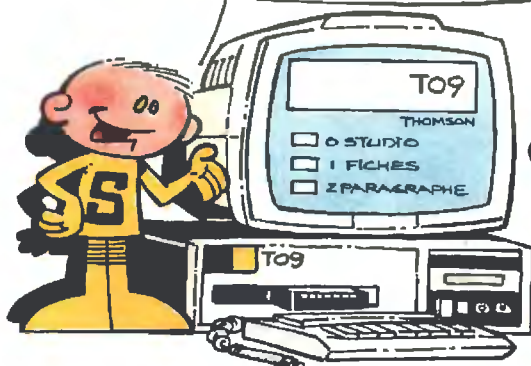
LINE  
PERLE!

HOOO!  
FLATTEUR

QUI! C'EST À  
CAUSE DES  
ÉVENTUELS  
CHOCES  
ÉLECTRIQUES...  
TRÈS MAUVAIS  
POUR MES  
NERFS!

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

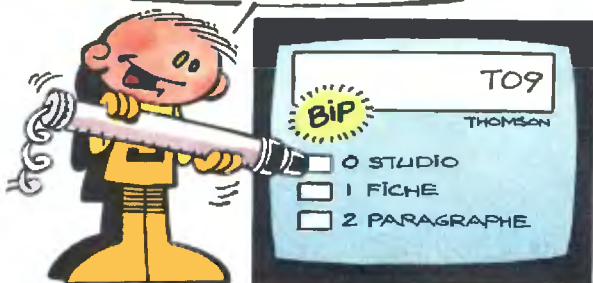
COMMENCEZ ALORS PAR EFFECTUER LE RÉGLAGE DE VOTRE CRAYON OPTIQUE (VOIR LA DOCUMENTATION LIVRÉE AVEC VOTRE MATÉRIEL)



... BON! NOUS DÍSONS DONC :  
- VIDANGE  
- GRAISSAGE  
- PRESSTION DES PNEUX  
- CLIGNOTANTS  
... HÉ HÉ !

BONJOUR LA NOTE !

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

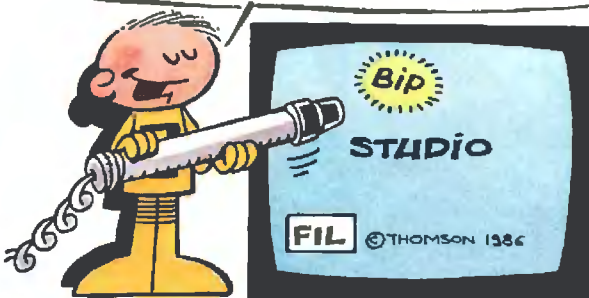


"STUDIO" ?!  
OUI !  
OUI !  
IL ME SEMBLE BIEN AVOIR DÉJÀ ENTENDU CE NOM-LÀ QUELQUE PART !

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 !  
BRÛLER ???  
CONSOMMER ???  
FLAMBER !!!

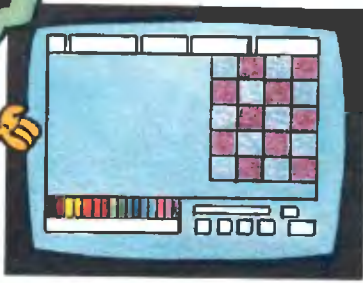
"STUDIO FLAMBÉ" !  
DAMNATION !  
ESSENCE ...  
CIGARE ...  
BAQUIM ...  
TOUT S'ÉCLAIR !  
(1)



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

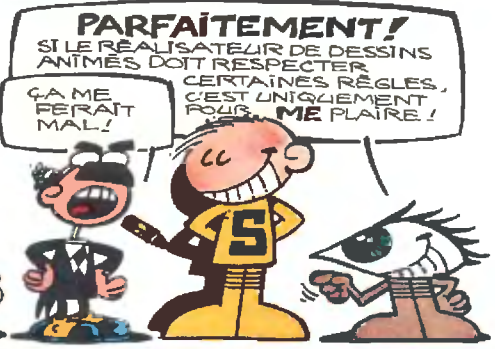


JE NE SAIS PAS SI VOUS  
AVEZ BIEN LU LA PAGE 11,  
MAIS IL EST ÉCRIT, NOIR SUR  
BLANC, QUE LE SEUL PERSON-  
NAGE VRAIMENT IMPORT-  
TANT... **C'EST MOI !**

SANS  
BLAGUE  
?!



**L'OEIL !**



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



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 !

GROKHO  
D'OPÉRET-  
TE !

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



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  
COLER EN BAS  
DE CETTE  
PAGE!



MAIS OUI !  
MAIS QUI !

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 ?!...

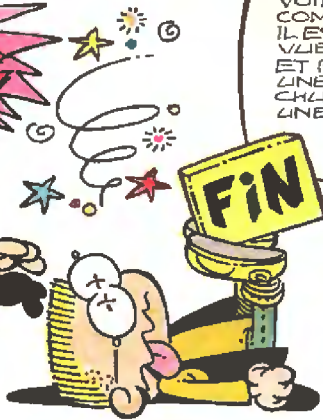
MAIS OUI!...  
MAIS OUI!...



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**

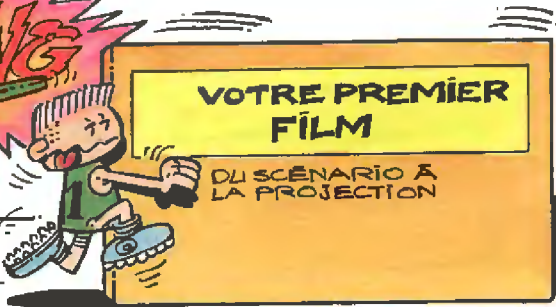
PARTEZ !

TWIUUUUU



TAGADAPTAGADAPTAGADAPTAGA

**BRAV  
BRAV**



**VOTRE PREMIER FILM**

DU SCÉNARIO À LA PROJECTION

TAGADAPTAGADAPTAGADAPTAGA

**OWS @!!**  
C'EST UN COUP MONTÉ !... JE SUIS CERTAIN QUE CE MACHIN N'AURAIT JAMAIS DU SE TROUVER ICI !...

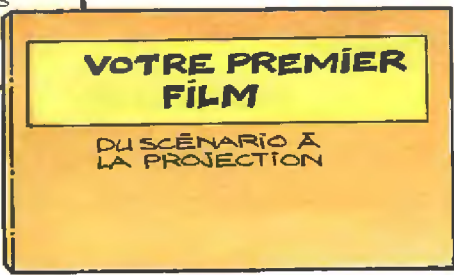
HUM

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'É 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!...**

