

OBJECTIF INFO

Revue d'

OBJECTIF VIDEO

fondé en 1978

Club ciné-vidéastes amateurs,
Yverdon-les-Bains

Toon Boom

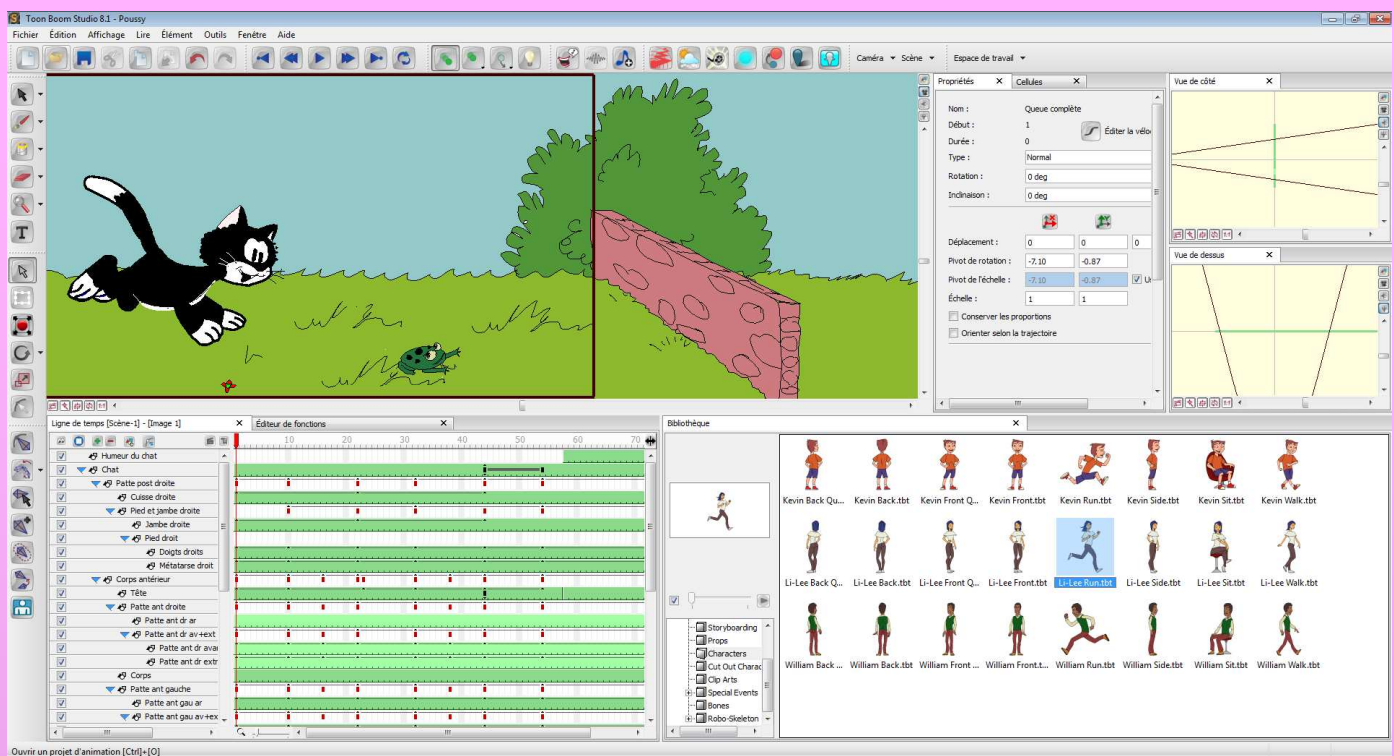
STUDIO



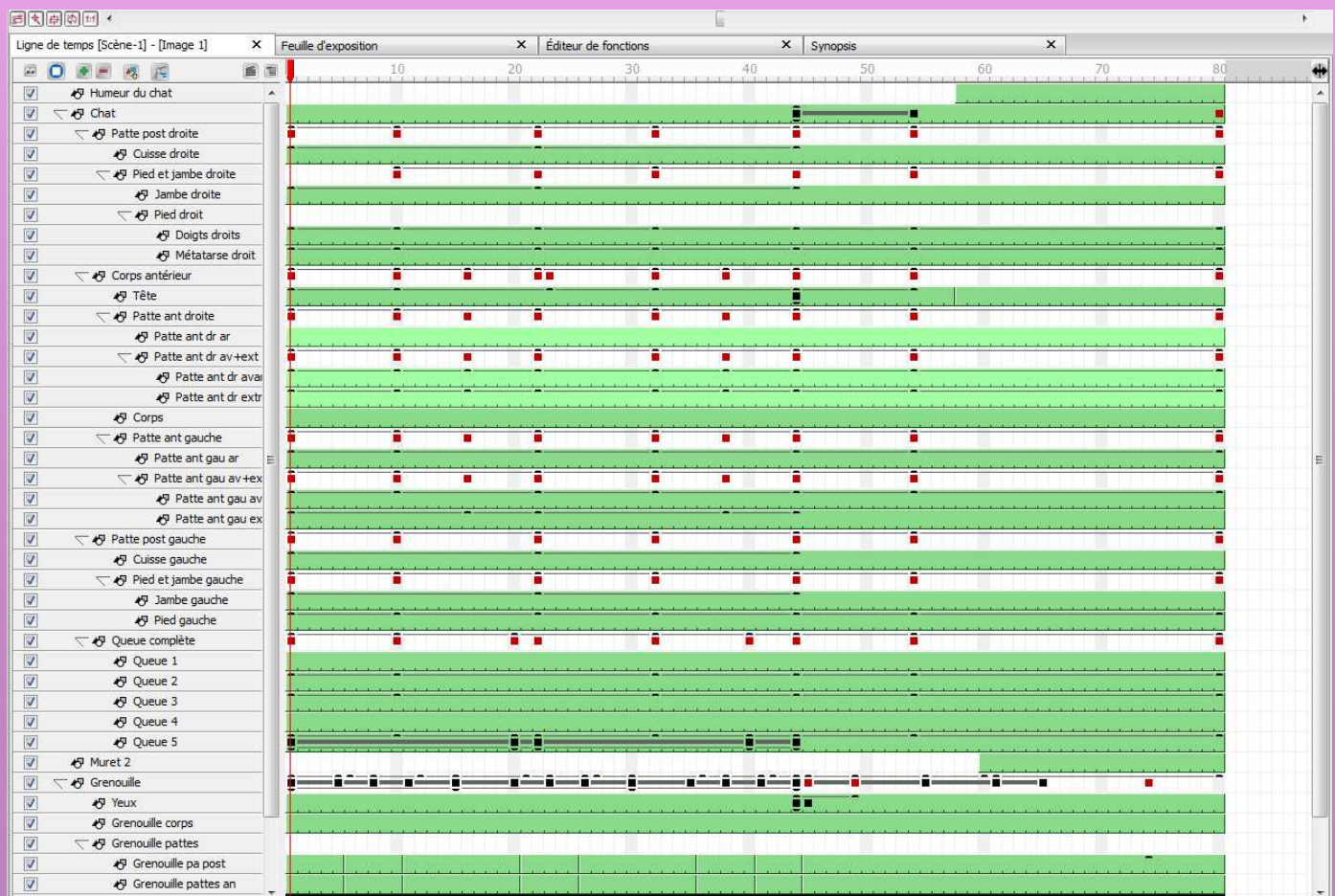
Powered by

TOON BOOM

N° 7 - septembre 2014



Toon Boom Studio, Espace de travail



Toon Boom Studio, Ligne de temps, animation du chat et de la grenouille en mode « pantin »

OBJECTIF INFO

EDITO

Le dessin animé et l'animation constituent une part importante du 7^{me} art. Ils étaient boudés par le cinéaste amateur (cinéma argentique s'entend). Evidemment, autant l'animation que le dessin animé, leur réalisation était quasiment insurmontable pour le cinéaste amateur. L'arrivée de la vidéo numérique et de l'ordinateur personnel ont ouvert des horizons insoupçonnés. Des logiciels gratuits ou peu onéreux, aux fonctionnalités presque équivalentes à ceux utilisés par les professionnels sont apparus.

L'animation de poupées ou autres personnages en pâte à modelé reste tout de même un domaine réservé aux vidéastes très...ès patients! Là le logiciel n'est d'aucun secours. Prise de vue image par image avec la caméra, reste le seul moyen à l'heure actuelle. Même remarque pour le dessin animé traditionnel, dont chaque mouvement doit être décomposé par le dessinateur. Il est vrai que la confection et l'enregistrement des dessins sont facilités par l'ordinateur. Par contre, le logiciel d'animation offre plusieurs dispositifs supplémentaires: la décomposition des mouvement, le défilement des décors et l'effet de profondeur grâce à la caméra virtuelle multi plane.

Plus d'un an et demi après la première édition d'*Objectif Info*, aucun article traitant des logiciels d'animation n'a été présenté. Dans ce numéro, presque entièrement consacré à ce sujet comble, j'ose l'espérer, cette lacune.

Objectif Vidéo proposera prochainement une séance consacrée au dessins animés et à l'animation. Si vous êtes intéressés à y présenter vos réalisations, prenez contact avec le secrétariat.

François Amiguet

DANS CE NUMÉRO :

Filmer sans compression numérique	4
Toon Boom Studio, logiciel d'animation 2D	5
La Rotoscopie	7
Système de gestion de matériel d'Objectif Vidéo	7

Le but de cette soirée résidait dans l'utilisation pratique de l'enregistrement d'images en mode « raw », c'est-à-dire sans traitement informatique lors de la prise de vue.



Logiciel *Davinci Resolve*.

Filmer sans compression numérique

Le 25 juin 2014, Philippe Kiener nous a présenté un appareil photo *Canon 5 D3*, la caméra *Black Magic pocket* et le logiciel *Davinci Resolve*.

Le but de cette soirée résidait dans l'utilisation pratique de l'enregistrement d'images en mode « raw », c'est-à-dire sans traitement informatique lors de la prise de vue.

Ce n'est pas un format à proprement parlé, mais plutôt un mode de capture d'image qui est propre à chaque fabricant d'appareil. Ce mode d'enregistrement des images est comparable au négatif de la photographie argentique.

L'immense avantage de ce format, par rapport au format *jpeg*, est de conserver entièrement les informations de l'image. Ce qui permet de corriger, si cela est nécessaire, tous les réglages d'image (la balance des blancs, par exemple). Par contre la

taille du fichier constitue l'inconvénient principal. Il en découle également la nécessité d'avoir un ordinateur puissant pour traiter ultérieurement ces images.

La *Blackmagic Pocket Cinema Camera* est une caméra qui enregistre en résolution 1080 HD *ProRes 422* (HQ) 10 bits sur carte *fast SD*.



Canon 5 D3

A 24 images/sec on enregistre environ 50 min. sur une carte SD de 64 GB. Cela veut dire aussi que l'ordinateur doit être capable de traiter cette masse de données sans préjudice la performance.

Le *Canon 5 D3* capte les images vidéo avec une résolution de 1080p au format 8 bits 4:2:2. La sortie HDMI sans compression permet l'enregistrement vidéo dans une résolution de 1920 × 1080 au format 8 bits 4.2.2 avec un enregistreur externes afin de répondre aux diverses exigences de flux. Les effets visuels



Black Magic pocket

(Suite de la page 4)

de qualité cinématographique peuvent être utilisés grâce aux commandes manuelles et à la gamme complète d'objectifs EF de Canon.

Le logiciel *Davinci Resolve* est un logiciel d'étalonnage professionnel. La version complète est livrée lors

de l'achat de la *Black Magic Cinema Camera*. La version réduite est disponible gratuitement sur le site de *Black Magic*.

Vous pouvez traiter les images directement en mode *raw*.

François.Amiguët

Toon Boom Studio, logiciel d'animation 2D

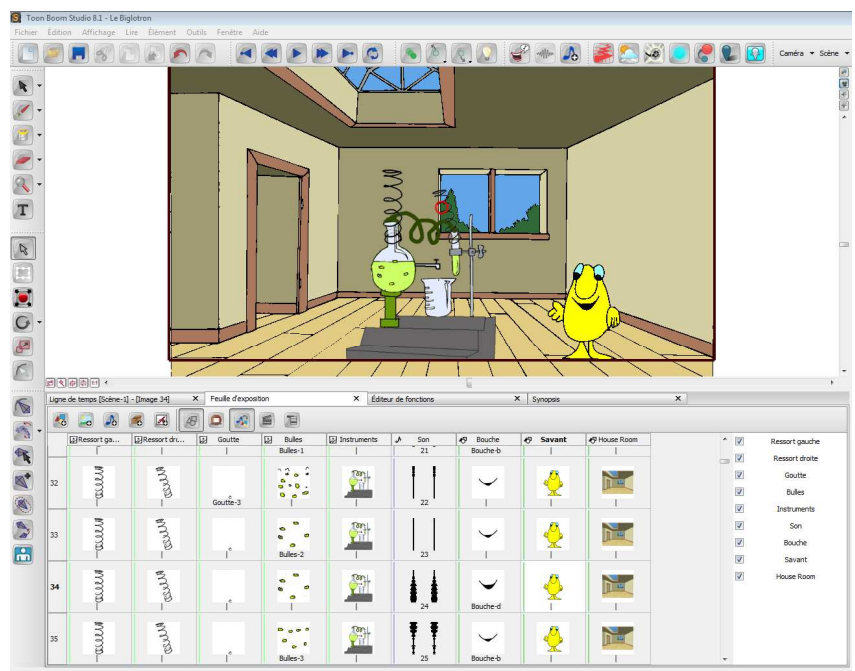
En feuilletant le numéro du mois de mars 2014 de « *L'Ecran* », revue de la *Fédération française de cinéma et de vidéo*, mon attention a été attirée par l'article de Jacques Lamandé, utilisateur du logiciel d'animation 2D: *Toon Boom Studio*. Son expérience m'a convaincu et j'ai immédiatement consulté le site de Toon Boom Animation (voir référence à la fin de l'article). J'ai téléchargé la version d'essai gratuite pour une durée d'un mois.

L'essai a été concluant. Littéralement séduit par ce logiciel (j'en cherchais un depuis des mois), j'ai donc décidé de l'acquérir. Son prix promotionnel, en raison du 20e anniversaire de *Toon Boom* était de \$ 149.—.

Toon Boom Studio est une version simplifiée de *Toon Boom Animate*, logiciel professionnel utilisé pour de nombreuses productions (Disney, Warner Bros. , Cartoon Network, Fox, etc.), je vous laisse découvrir leurs références sur leur site. *Toon Boom* fête ses 20 ans cette année.

Cette version pour amateurs et étudiants, permet de réaliser les animations de diverses manières:

- La méthode traditionnelle permet la réalisation de « vrais » dessins animés, au moyen de calques, à la condition de bien maîtriser le dessin! Deux façons de faire:



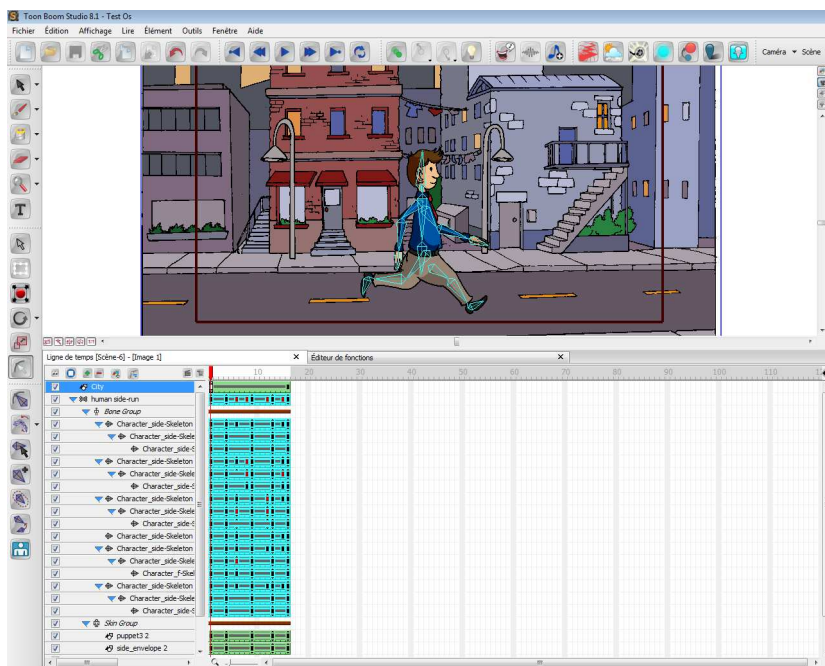
Animation traditionnelle.

1. Réalisation des images sur l'ordinateur avec une tablette graphique.
 2. Sur papier et scanning de chaque image .
- La méthode « pantin » garantit une bonne fluidité des mouvements et une relative simplicité dans la confection des personnages avec la tablette graphique.
 - L' animation squelettique permet de réaliser des mouvements naturels avec interpolation des pixels en mouvement.
 - Couplage avec une caméra pour la

Toon Boom Studio est une version simplifiée de Toon Boom Animate, logiciel professionnel utilisé par de nombreuses productions (Disney, Warner Bros. , Cartoon Network, Fox, etc.) durant 20 années.

(Suite page 6)

(Suite de la page 5)

**Animation mode squelettique.**

prise de vue image par image.

- Utilisation de la *rotoscopie* (voir l'article page 7), soit la copie

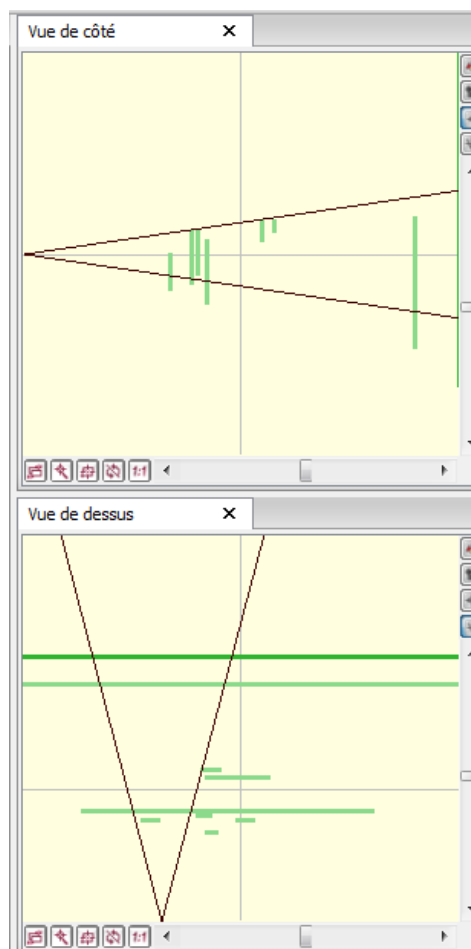
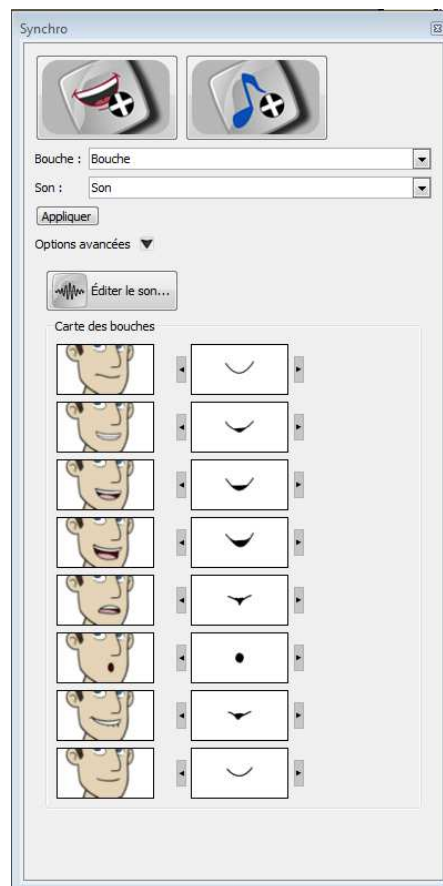
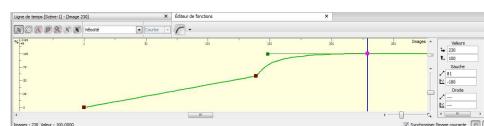
**Multiplane. Vue de côté et de dessus.****Synchronisation des lèvres.**

image par image de personnages ou d'animaux à partir d'un film afin de copier leur mouvement.

En outre, d'autres dispositifs sont extrêmement utiles:

- La synchronisation des lèvres avec la parole (voir figure ci-dessus)
- Toute une panoplie d'effets

**Mouvement de caméra amorti**

spéciaux. Tels que les forces de la nature (tremblement de terre, pluie, neige, etc.).

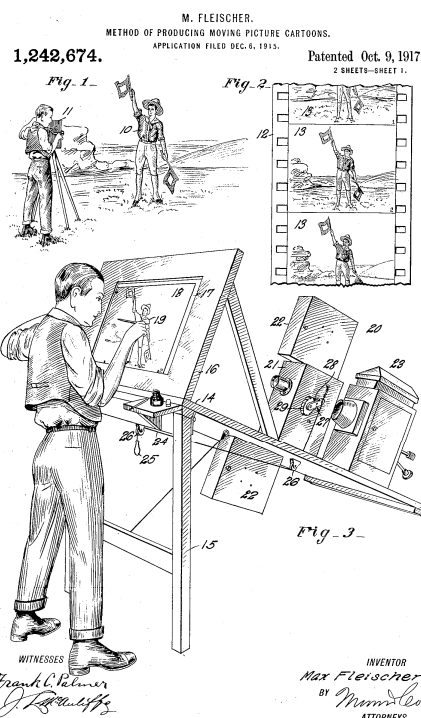
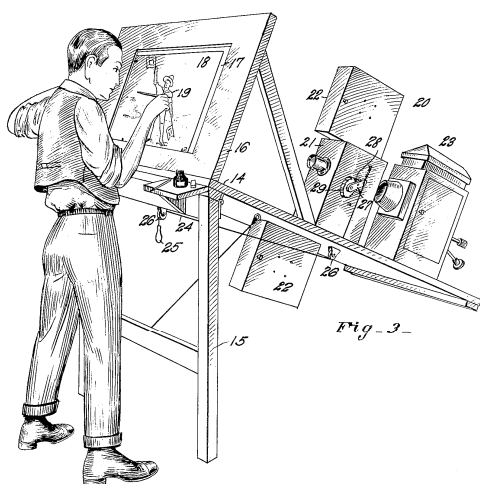
- Caméra multi plane qui permet de simuler le relief (voir ci-contre).
- Mouvements de camera et d'objets: linéaires, amortis, progressifs, etc.

F.A.

La Rotoscopie

Technique cinématographique datant de la fin du XIX^e siècle, le rotoscope a été breveté en 1915 par Max Fleischer (créateur du personnage de *Betty Boop*). Cet appareil (voir illustrations) permettait d'appliquer les mouvements de personnages ou d'animaux réels aux dessins, dans le but de les rendre plus naturels. Par exemple, les mouvements d'un cheval au galop devient ainsi plus facile.

Actuellement le *rotoscope* est simu-



Technique cinématographique datant de la fin du XIX^e siècle, a été breveté en 1915 par Max Fleischer

Les deux images qui illustrent cet article sont les dessins déposés par Max Fleischer pour breveter l'invention de la rotoscopie en 1915. Elles sont donc libres de droit.

lé sur ordinateur par les logiciels d'animation, tel *Toon Boom Studio*. (voir article page 5).

F.A.

Pour en savoir plus:

<http://miranda.revues.org/3344>

Système de gestion de matériel d'Objectif Vidéo

Eternel soucis pour notre gestionnaire de matériel, le service de prêt n'est désormais plus un problème. En effet le logiciel développé par Aurélien Michel de Fujicorp est disponible.

Chaque membre a un accès nominatif au système. D'un coup d'œil il peut savoir si le matériel qu'il désire réserver est disponible dans la période choisie. Une confirmation lui est envoyée automatiquement par courriel. Après que le responsable ait accepté la réservation, le membre reçoit un courriel d'acceptation de réservation.

Ce logiciel est très bien conçu. La navigation est facile.

Objectif-Video.net - Résumé de votre commande

Réservation # 11 - François Amiguet

Du Aujourd'hui au 06.08.2014 vous avez réservé le matériel listé ci-dessous :

- GoPro - Hero 3 ([Téléchargez la doc.](#))
- Sony NX5 No1 - Sony NX5

Vous avez choisi d'envoyer le message suivant :

Ceci est un test

Nous vous remercions pour cette réservation.

Objectif-Video.net, Le Staff

Réservation de matériel. Confirmation

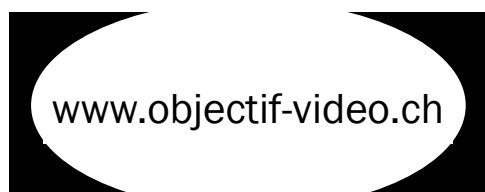
Bonne initiative!

Une présentation du produit est prévue le **10 septembre 2014**.



Objectif Vidéo
Avenue des Sports 5
1400 Yverdon-les-Bains
Rédaction:
Objectif Vidéo
Cp 1002
1401 Yverdon-les-Bains

Tél. Messagerie : secretariat@objectif-video.ch



CLUB CINE-VIDEASTE AMATEURS YVERDON-LES-BAINS

Comité

President

Jean-Marc Sutterlet
president@objectif-video.ch
079 252 14 33

Vice-président

Bernard Vittet

Secrétaire

François Amiguet
secretariat@objectif-video.ch

Caissier

Steves Buchs
caissier@objectif-video.ch

Resp. du matériel

Yann Denervaud
yann@objectif-video.ch
079 353 89 12

Webmaster

Nathaniel Michel
webmaster@objectif-video.ch
079 289 48 68

Prochaines parutions

N°	Date de parution	Délai d'envoi des articles
8	Décembre 2014	1er Novembre 2014
9	Mars 2015	1er Février 2015
10	Juin 2015	1er mai 2015