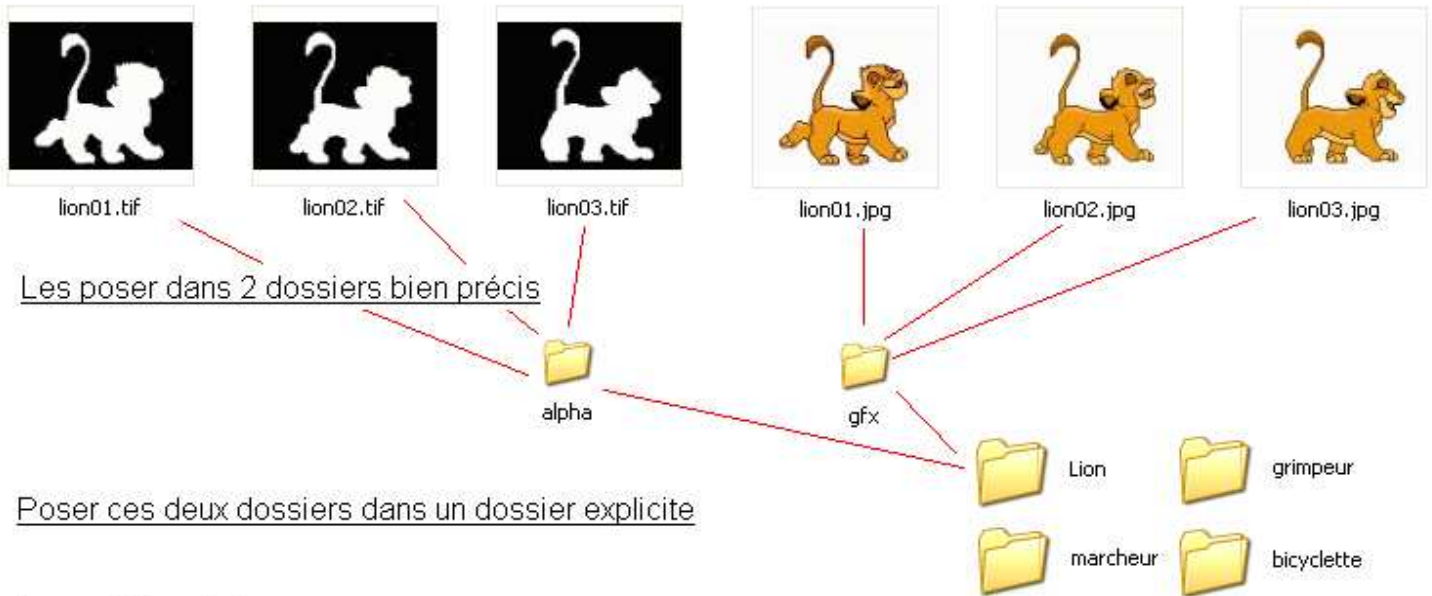


Création et utilisation d'une image animée Dans Héroglyph

créer les image jpg et Tiff pour le masque de transparence



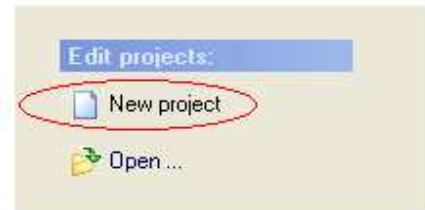
Les poser dans 2 dossiers bien précis

Poser ces deux dossiers dans un dossier explicite

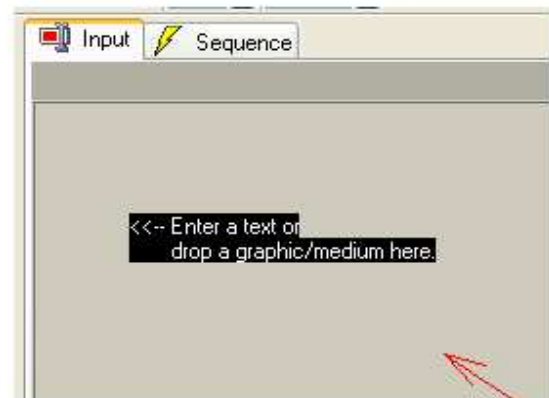
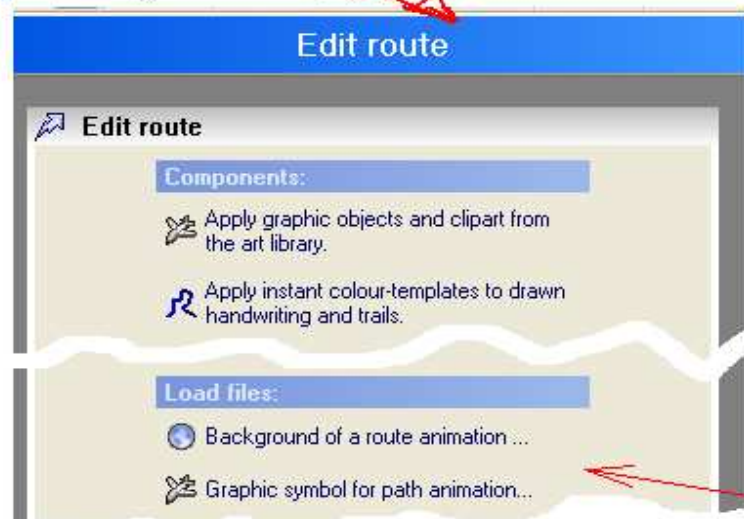
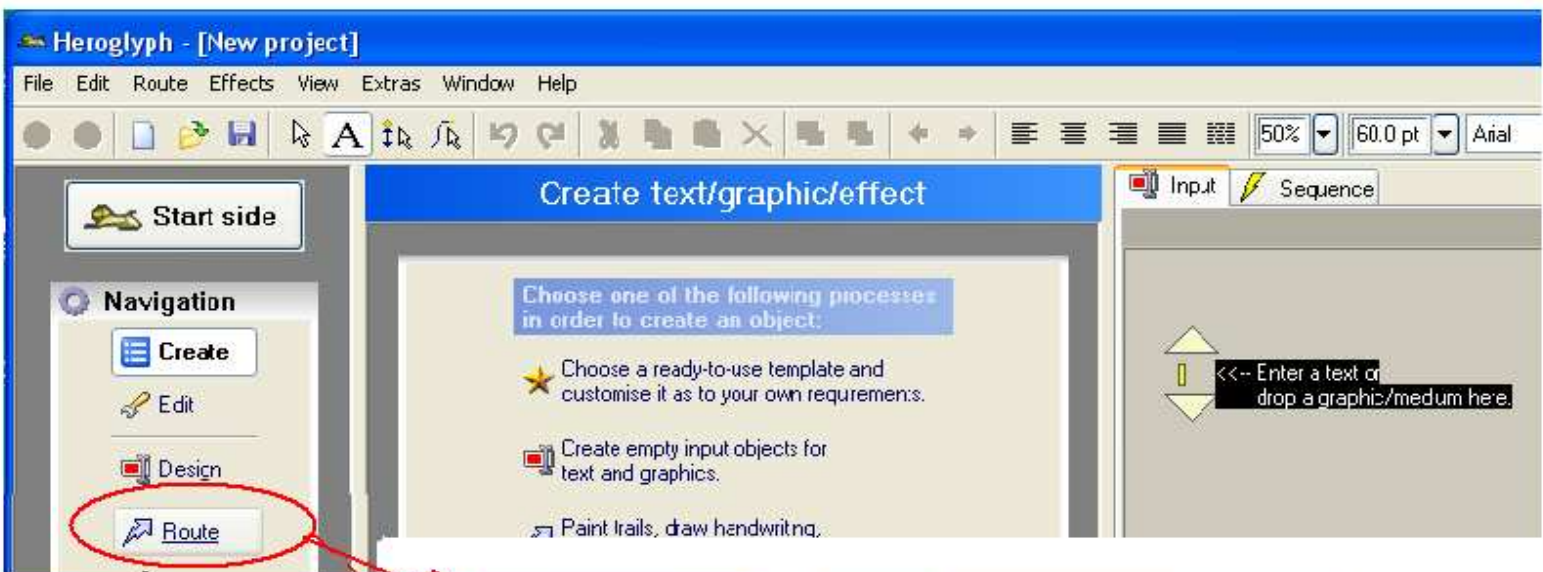
Lancer Héroglyph

Nous allons créer une animation qui vas suivre un trajet ou un objet de l'image de fond. avec ou sans texte à la suite.

Créez nouveau projet



Un projet **Route**



on tombe sur ce menu et cette fenêtre de travail

Choisir l'image de fond

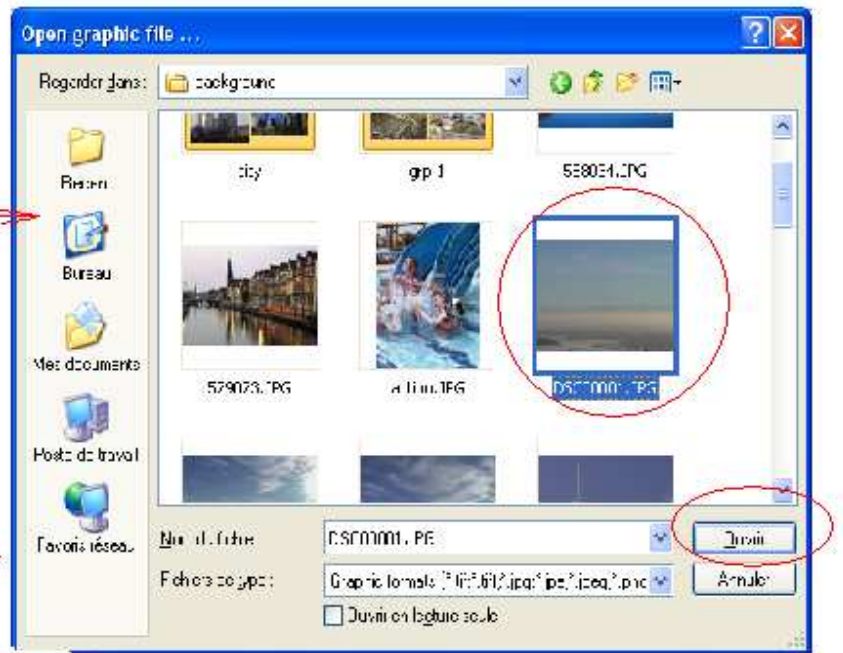
Load files:

- Background of a route animation ...
- Graphic symbol for path animation...

Si on a en image de fond une video de studio, alors on n'a pas besoin d'insérer une image de fond

Si non, chargez l'image et OK

Pour configurer l'image cliquez ici



Movement of objects on the route

Diagram - effect categories

fade IN effect Permanent effect fade OUT effect

Templates Movement of objects on the ro...

Pen Lines on route

Characters on route Characters backwards on route

Specialisation

Movement Order Route

Input Sequence

3.18s (3)

Ici on voit l'image de fond

Position: 3.18 sec.

seconds 4:00 8:00 12:00

Route map [DS00001]

Ici s'ajoute un Time line objet

Dans notre cas il n'est pas nécessaire d'appliquer un effet ni un réglage, il faut juste que l'image occupe 100% de la surface

Nous allons maintenant choisir l'Objet animé

The image is a collage of screenshots from a software interface, likely a 3D animation or mapping tool, illustrating the steps to create an animated route. Red arrows and text annotations guide the viewer through the process.

- Start side menu:** A sidebar menu with a 'Start side' button and a 'Navigation' section. The 'Route' option is circled in red.
- Load files dialog:** A dialog box titled 'Load files:' with two options: 'Background of a route animation ...' and 'Graphic symbol for path animation ...'. A red arrow points from the 'Route' option in the sidebar to this dialog.
- Draw route instruction:** A tooltip that says 'Draw route: Move flashing dot by using hold down left mouse button.' It is shown in two locations: one on a map view and one on a context menu.
- Context menu:** A menu titled 'Edit route' with options like 'Cut (route)', 'Copy (route)', 'Paste (route)', 'Delete (route)', 'Synchronise route', 'Import graphics ...' (circled in red), 'Reduce unevenness in the path', and 'Round and harmonise path'. A red arrow points from the 'Import graphics ...' option to the 'Open graphic file' dialog.
- Open graphic file dialog:** A file explorer window titled 'Open graphic file ...' showing a folder named 'gfx' containing files 'lion01.jpg' through 'lion12.jpg'. 'lion01.jpg' is selected. A red arrow points from the 'Import graphics ...' option to this file.
- Surface panel:** A panel titled 'Surface' with a 'Character surface fill' section. The 'Type of fill' is set to 'Image / animation'. The 'Image' field contains the path 'misc\Lion\gfx\lion01.jpg'. A red arrow points from the selected file in the 'Open graphic file' dialog to this field.

Annotations in red text include:

- 'Clic droit ICI' (Right click here) pointing to the context menu.
- 'Choisir un fichier dans le dossier gfx du lion.' (Choose a file in the lion's gfx folder.)
- 'Note: c'est un choix provisoire.' (Note: it's a temporary choice.)

Nous venons de poser une image fixe. Car je n'ai pas trouvé comment définir, ici un dossier pour une image animée.

Nous allons maintenant changer l'image fixe en image animée.



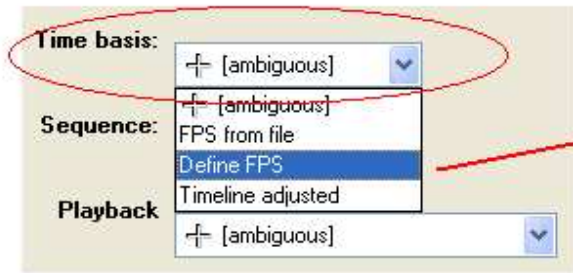
Cocher Alpha pour définir le dossier des masques de transparence



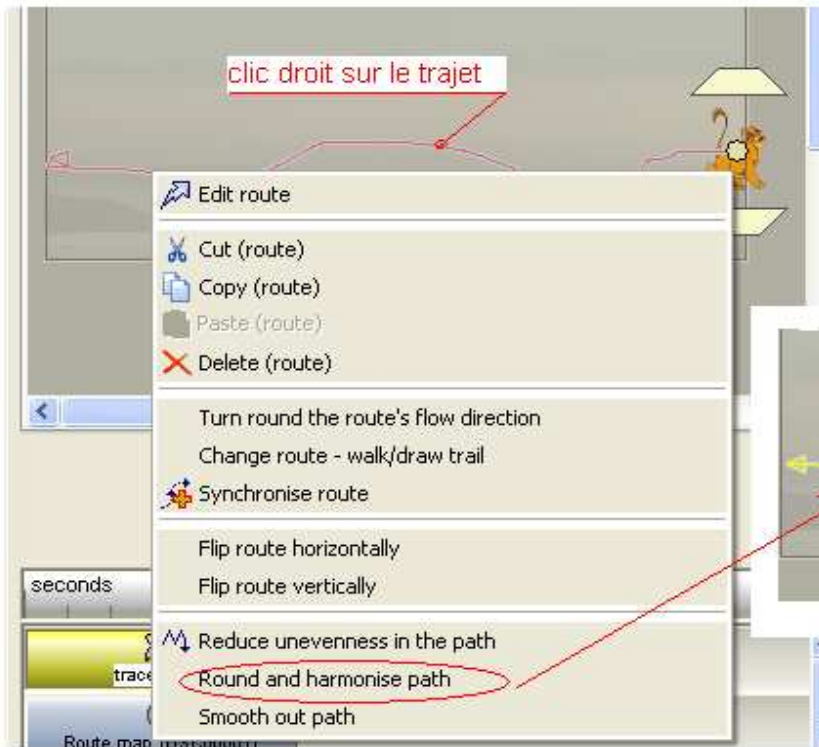
Maintenant on va tracer le trajet



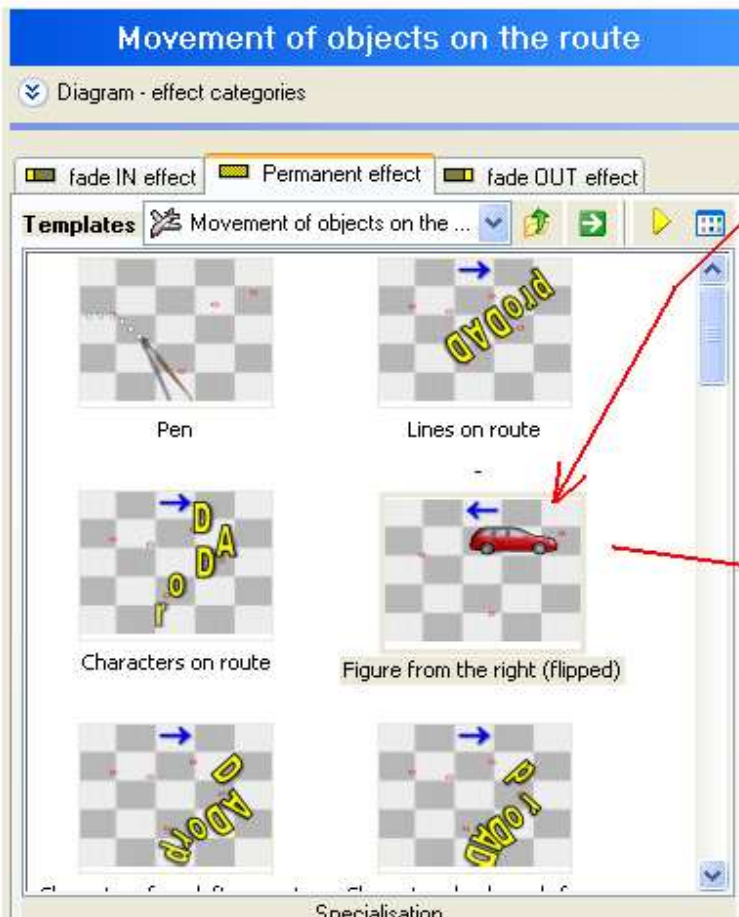
Il faut régler les paramètres de l'objet



Vitesse des mouvement de l'image animée



Lisser le trajet



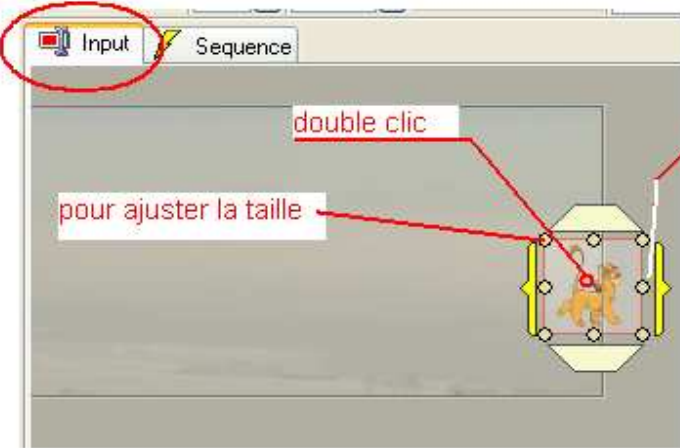
On va choisir l'effet à appliquer dans la liste ci contre



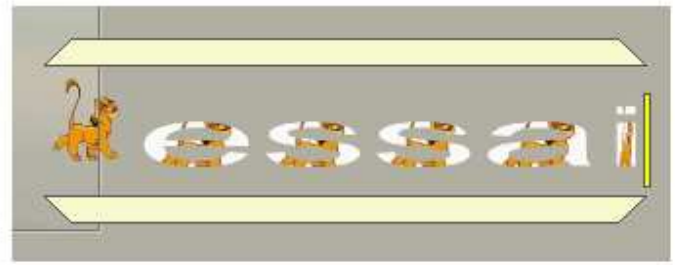
Tester les mouvements

On ajoute le texte

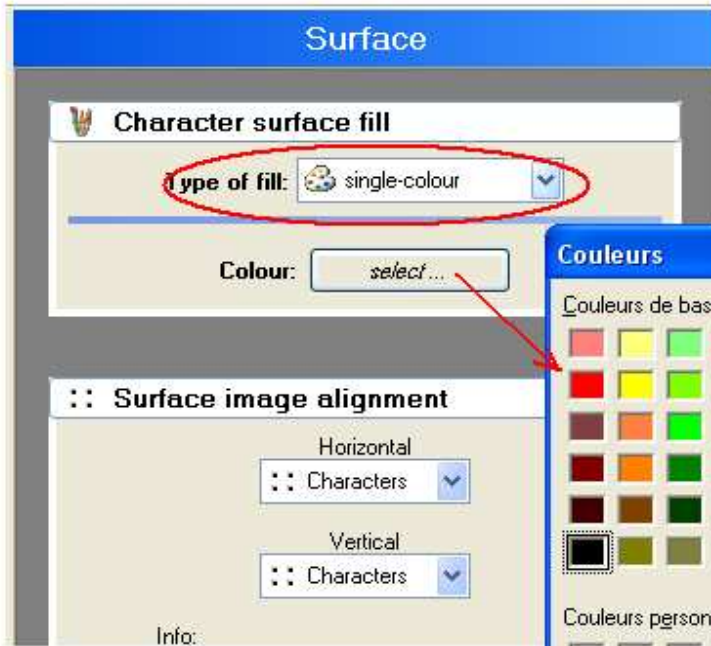
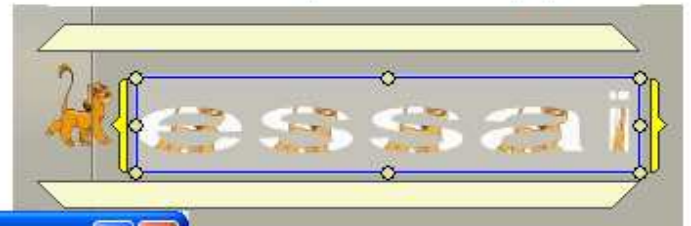
Attention, si on ajoute du texte il est plus simple d'avoir les images de l'objet, déjà dans le sens du déplacement dans gfx et alpha



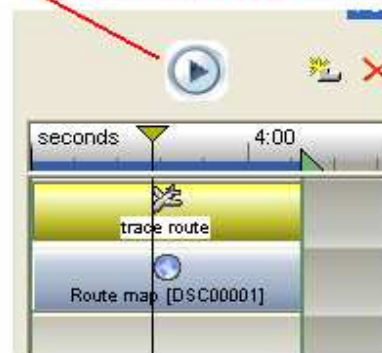
Cliquer ICI pour ajouter le texte (ou de l'autre coté)



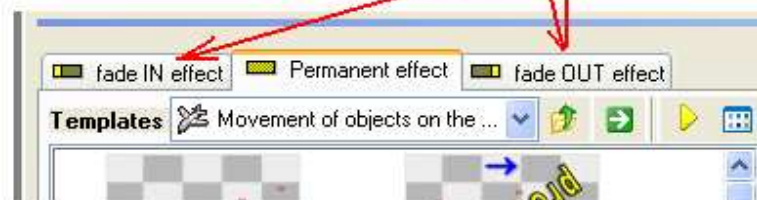
selectionner le texte pour choisir les propriétés



tester l'effet et ajuster au besoins



Ajuster l'effet de départ et de fin ICI



Quand c'est fini on retourne dans studio ou on exporte le clip Video