



Combiner

2D, 3D & Temps-réel

avec

ODYSSEY



PRAXINOS

Dans les épisodes précédents

2019

Plugin pour
dessiner & peindre

*i*LIAD



2021

Plugin de
storyboard / layout

 POS



ODYSSEY

En quelques mots...

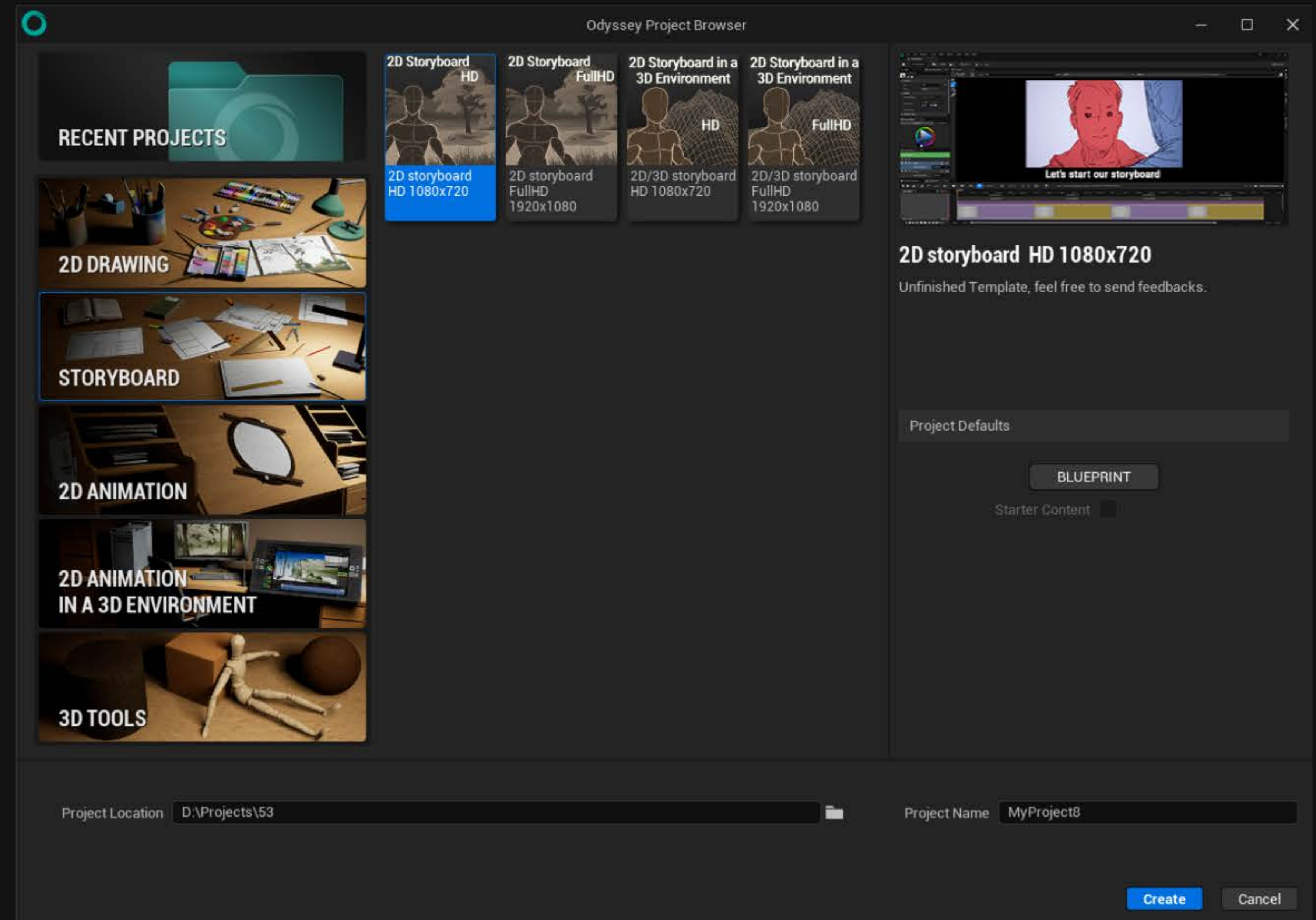
ODYSSEY

- Animation Tradigitale
- Basé sur Unreal Engine
- Logiciel Stand-alone



Templates Odyssey

- Templates dédiés à l'animation
- Interface pré-configurée



Animation Tradigitale

→ Outils Bitmap

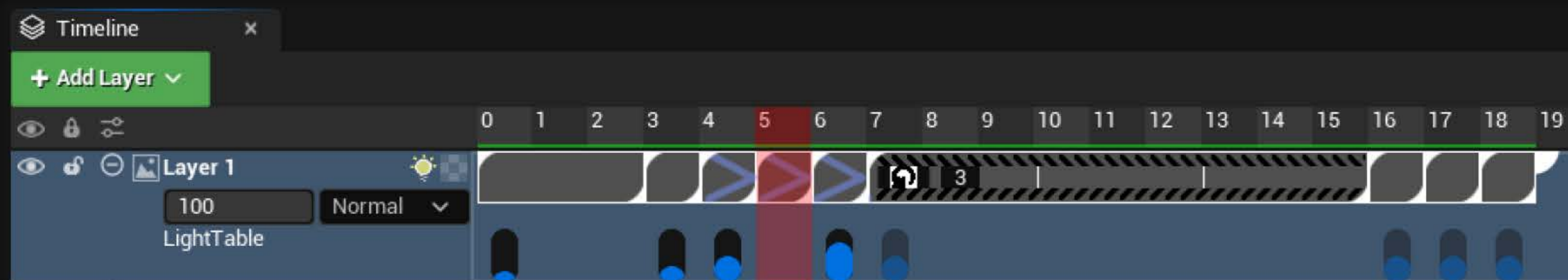
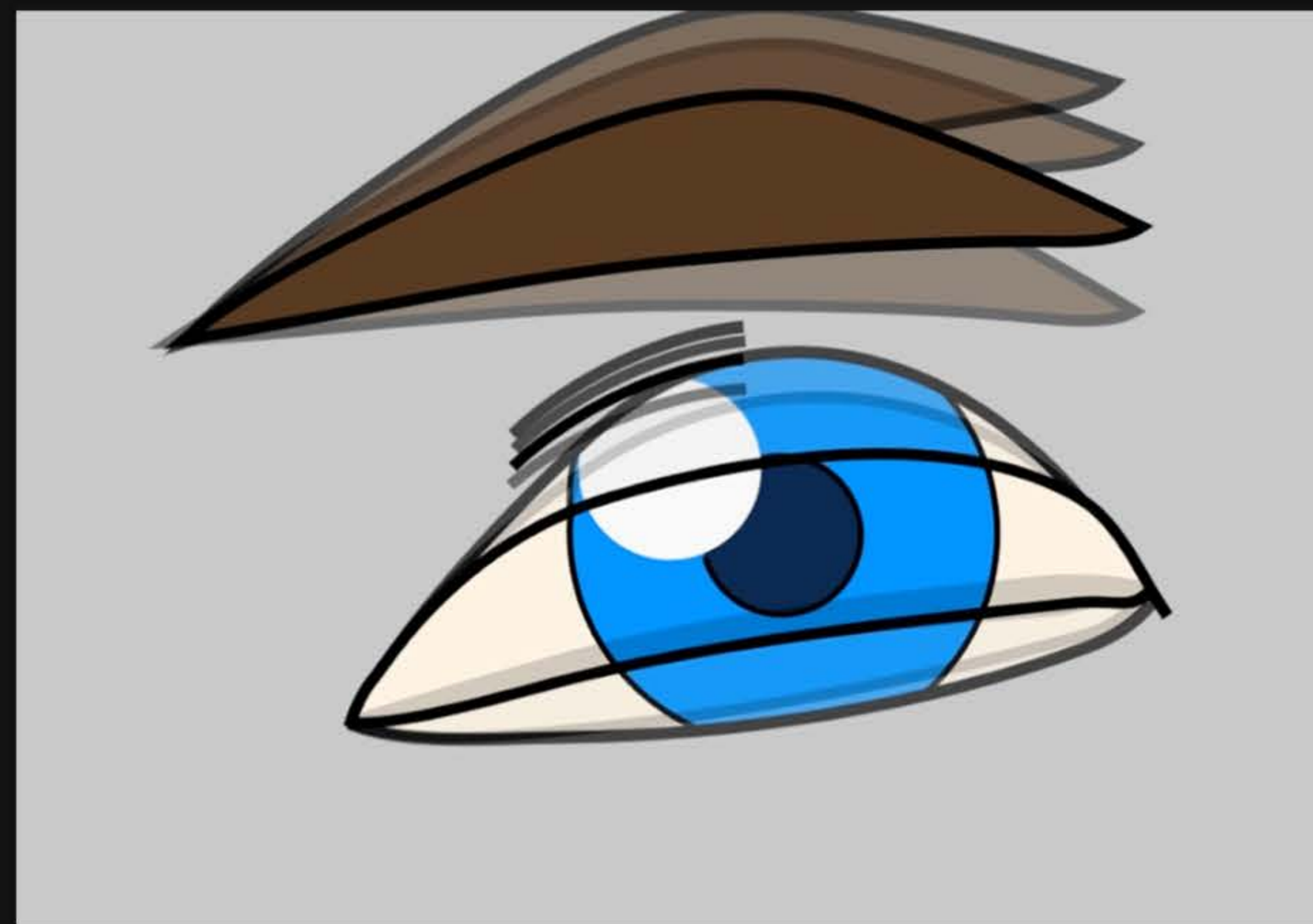
- 258 brosse incluses
- Combinables avec les primitives
- Sélections & transformations

→ Outils Vectoriels

- Transformation des tracés
- Palettes de couleurs indexées
- Colorisation adaptative
- Stylisation du trait

→ Outils d'animation

- Stagger cells (loop, ping-pong)
- Table lumineuse (onion skin)



Animation 2D & BG 3D

→ Media Plate

- Facile à mettre en place
- Se joue en boucle
- Peut se contrôler dans le Sequencer

→ Media Texture

- Pour animer sur des Static Mesh complexes



En résumé



=



+



Les points forts

- ✓ Mélange 2d et 3d
- ✓ Compositing temps-réel (lights, camera config, foliages, post-process, etc.)
- ✓ Blueprint
- ✓ Versioning & Source Control



Release officielle

- ➔ Beta (gratuite) en cours
- ➔ Sortie prévue début 2024
- ➔ Pré-commandes en cours



Et l'avenir ?

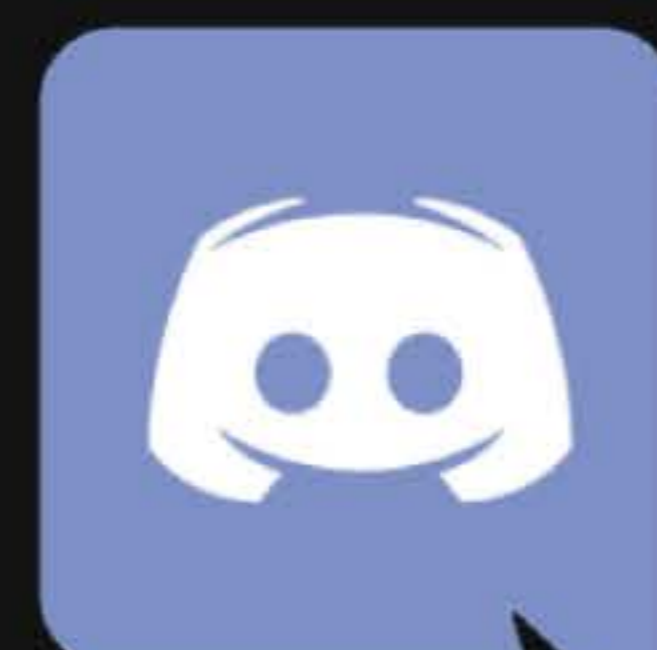
- Aide aux intervalles
- Mise en couleur
- Interopérabilité



Remerciements



Nous suivre



En savoir plus sur
Odyssey



- ▶ linkedin.com/company/praxinos
- ▶ facebook.com/Praxinos
- ▶ github.com/Praxinos
- ▶ twitter.com/Praxinos
- ▶ youtube.com/c/PraxinosCoop
- ▶ patreon.com/praxinos
- ▶ discord.gg/gEd6pj7

elodie@praxinos.coop