

APPENDICE

TVP ANIMATION 9.5

CHAPITRE I NOUVEAUTES DE L'INTERFACE

- A) Gérer l'onglet Projet
- B) Les nouveaux formats de projets.
- C) Le panneau principal
- D) Le nouvel Animator Panel
- E) Les nouvelles poignées des instances

CHAPITRE II : NOUVEAUTES ET AMELIORATIONS DES OUTILS PRINCIPAUX

- A) L'outil caméra
- B) L'outil de déplacement (Outil : Positionner)
- C) Les nouvelles options des brosses animées
- D) Les nouvelles options du mélangeur de couleur
- E) Créer un cercle en deux points
- F) Nouvelles options de outils de tracés (polygones)
- G) L'Editeur de texte

CHAPITRE III : AMELIORATIONS DIVERSES

- A) Le stabilisateur de Pegs.
- B) Configurer les sauvegardes de secours ("backup")
- C) Le proxy
- D) Acquérir de la vidéo
- E) Le nouveau Faux-fixe
- F) La fonction "Hors des Tenons"

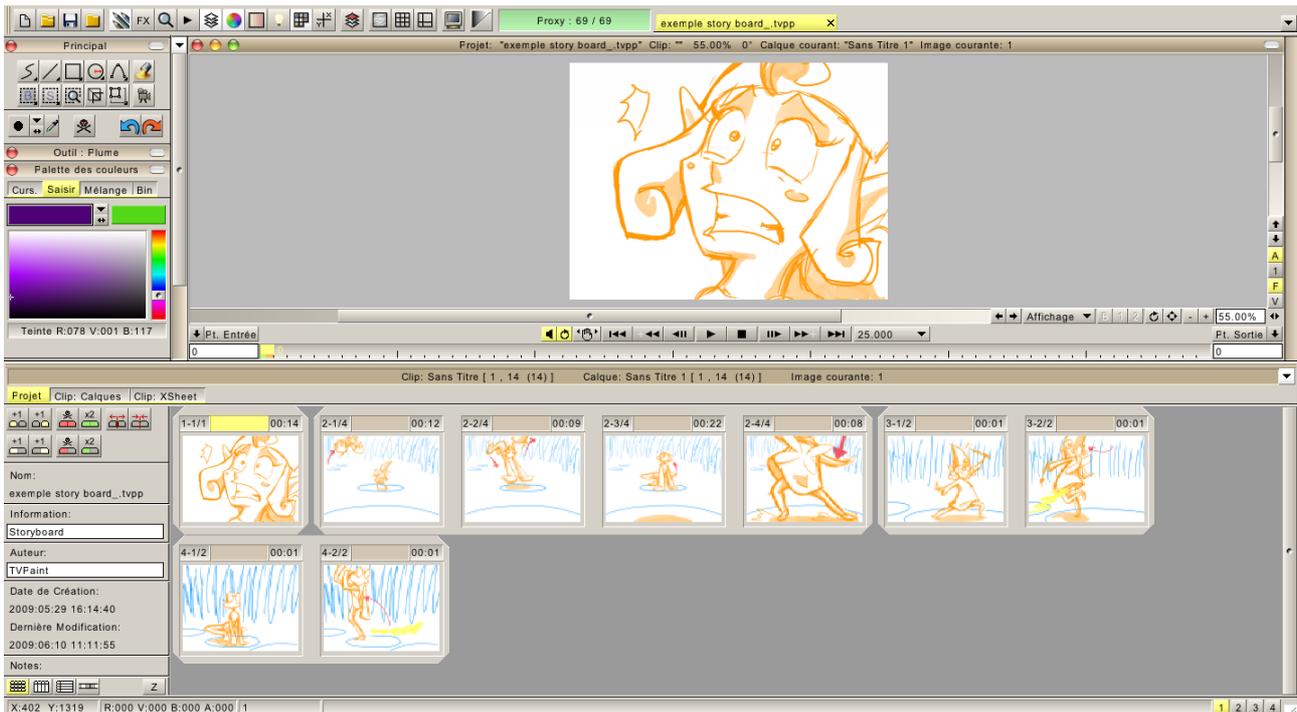
I) NOUVEAUTES DE L'INTERFACE



A) Gérer l'onglet Projet

1) Description :

L'onglet projet a une utilisation similaire à un véritable storyboard. Il permet de découper vos films en scènes, elles-mêmes composées d'un ou plusieurs clips. Ces clips peuvent ensuite être animés, manuellement ou à l'aide du keyframer (Leçon 14-9). Cet onglet permet donc de gérer son film de l'élaboration (storyboard) au rendu final (animation couleurs, compositing etc...) dans un seul et même projet, les projets .tvpp.



2) Comment créer son storyboard

Dans le panneau situé à gauche, vous avez le choix parmi de nombreux boutons.



Ajouter une nouvelle scène : Une scène représente tout un plan où il n'y a pas de coupure (cut). Vous pouvez créer une nouvelle scène, soit avant la scène courante, soit après. Vous pouvez également créer une nouvelle scène en double cliquant dans l'espace vide.



Ajouter un nouveau clip : Un clip correspond à une des nombreuses parties qui composent souvent les scènes des storyboards. Vous pouvez créer un nouveau clip, soit avant le clip courant, soit après.



Fusionner deux ou plusieurs scènes : Ce bouton permet de fusionner plusieurs scènes, afin de créer une seule et même scène, composée de plusieurs clips.



Séparer une scène en deux : Ce bouton effectue une séparation après le clip courant. Le ou les clips restants forment une nouvelle scène.



Dupliquer un clip : Ce bouton permet de dupliquer un clip et ses contenus (layers, animation...)



Dupliquer une scène : Ce bouton permet de dupliquer toute une scène, c'est-à-dire ses clips et leurs contenus.



Séparer un clip en deux : Ce bouton, contrairement aux autres, se situe dans [l'Animator Panel](#). Il divise le clip (et tous les calques qu'il contient) après l'image courante, dans un autre clip. L'ancien clip et le nouveau généré seront dans la même scène.

Déplacer des clips : Cliquez sur la zone où sont écrits le nom et la durée du clip et placez-le où vous le voulez. Si vous sélectionnez un clip contenu dans une scène et que vous le déplacez, il se transformera en une scène contenant un seul clip. Si vous le déplacez d'une scène à une autre, il s'adaptera.



Supprimer un clip : Ce bouton supprime le clip et tout son contenu : calques, animation etc...



Supprimer une scène : Ce bouton supprime la scène dans son intégralité, soit tous les clips et leurs contenus.

3) Animer son storyboard

Si vous souhaitez animer votre clip manuellement ou via la pile FX, il suffit de double cliquer sur le clip de votre choix et de le modifier à votre aise. Vous pouvez également modifier le clip en cliquant sur l'onglet « Clip : calques »

Pour plus d'information sur l'animation manuelle, rendez-vous à la Leçon 6.

Pour plus d'information sur l'animation à l'aide de la pile FX, (notamment pour les mouvements de caméra) rendez-vous à la Leçon 14-9.

4) Lire son storyboard

Choisir son mode de vue :



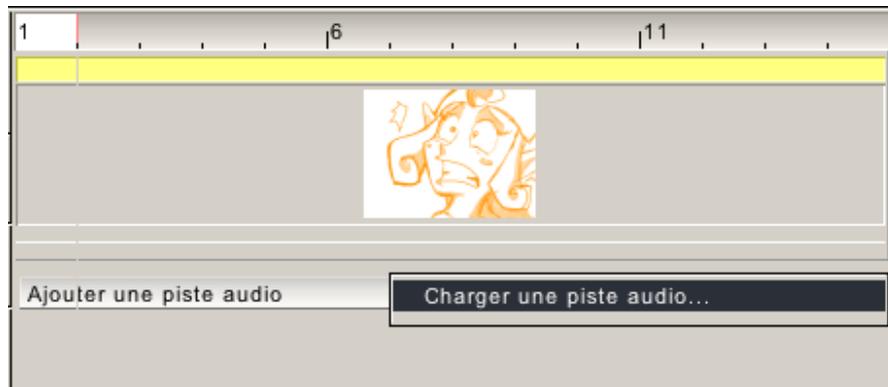
Ces boutons servent respectivement à visionner votre storyboard en vignettes, en mode occidental (horizontal), en mode japonais (vertical) et en ligne de temps. Le « Z » à côté permet d'agrandir ou de réduire la taille des images lorsque vous bougez respectivement vers la droite ou la gauche en maintenant le clic.

Pour jouer son storyboard dans son intégralité, placez-vous dans l'onglet projet et cliquez sur le bouton play. Pour ne voir qu'un clip, double-cliquez sur le clip désiré et cliquez sur le bouton play.



5) Ajouter du son sur son storyboard

Lorsque vous activez le mode « timeline » de l'onglet projet, un menu déroulant « Ajouter une piste audio » s'affiche. Il vous suffit de cliquer dessus et de choisir votre bande sonore dans l'explorateur.



Il est également toujours possible d'ajouter du son directement sur un clip, via la bande située au-dessus de la timeline traditionnelle (Maître). Pour plus d'information, rendez-vous à la Leçon 8-2.

6) Sauver son storyboard.

Pour **sauvegarder un projet en format « projet tvp »** (.tvp), il suffit d'aller dans Fichier => Enregistrer sous => placer son fichier où l'on souhaite dans l'explorateur et le nommer. **Attention, les fichiers .tvp ne sont pas compatibles avec les versions antérieures à TVP Animation 9.5**

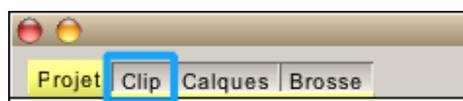
Pour **sauvegarder un clip en ancien format «tvp »** (.tvp), il suffit d'aller dans Fichier => Exporter vers... Choisissez l'onglet « Calques », sélectionnez « Old TVPaint Project » dans le menu déroulant, puis placez le fichier où vous souhaitez dans l'explorateur. Les fichiers .tvp sont compatibles avec les versions antérieures à TVP Animation 9.5



7) Exporter son storyboard

Exporter le projet en entier : allez dans Fichier => Exporter vers... => Choisissez ensuite le format de votre choix, les configurations nécessaires et donnez lui un nom. Tout votre projet sera exporté.

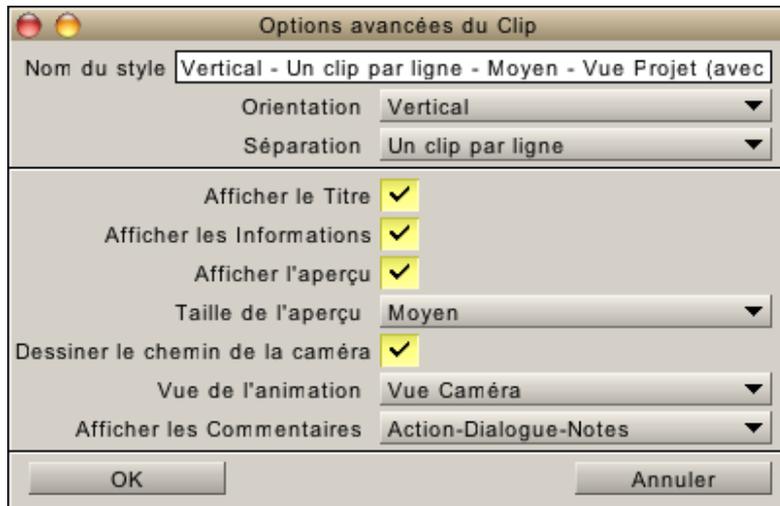
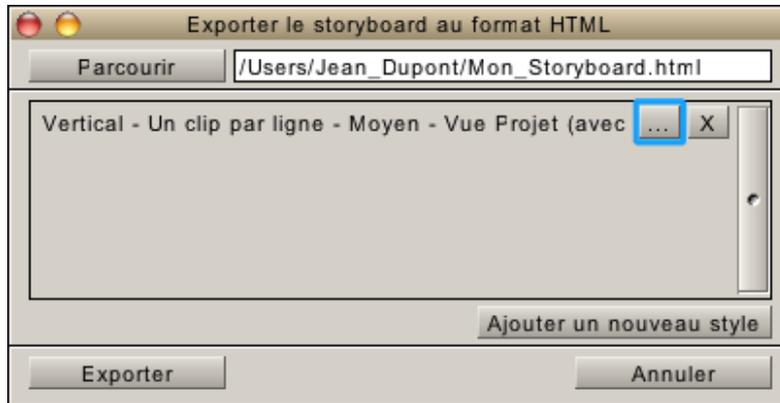
Exporter le clip : allez dans fichier => Exportez vers... => choisissez l'onglet clip dans la fenêtre qui apparaît. Puis entrez le nom de votre clip et configurez-le à votre guise.



Pour plus d'information sur les exports, reportez-vous à la Leçon 5-8.

8) Imprimer son storyboard

Pour imprimer votre storyboard, il vous suffit de vous rendre dans le menu "Fichier", "Exporter un storyboard". Une fenêtre apparaîtra : vous pourrez ainsi choisir la façon dont devra être imprimé votre storyboard sur papier (verticalement, horizontalement, en vignettes, avec les notes sur l'action, les dialogues etc...). Pour modifier ces paramètres, cliquez sur l'icône entourée en bleu sur l'image ci-dessous.



Dans cette fenêtre, il est possible :

- de nommer le style (vous pouvez en sauvegarder plusieurs)
- de choisir l'orientation : en vertical (manière occidentale) ou en horizontal (manière orientale)
- de choisir le type de séparation en mode vertical : sans séparation (comme un storyboard traditionnel), avec un clip par ligne ou avec toute une scène par ligne (dans la limite du format d'impression)

Enfin, selon les cases cochées, vous définirez si vous souhaitez faire apparaître :

- le titre et les informations
- l'aperçu (l'animation qui est jouée dans chaque clip)
- la taille des vignettes
- le chemin tracé avec l'outil caméra
- le point de vu souhaité (caméra ou projet)
- et les commentaires voulus (action, dialogues, notes, tous, aucun ou certains d'entre eux)

Une fois votre configuration choisie, cliquez sur « Ok », puis "Exporter". Un fichier .html va se générer dans vos dossiers (vous pouvez à ce propos choisir l'emplacement du fichier .html dans « Parcourir ») pour être ouvert automatiquement via votre navigateur web. Vous pourrez alors imprimer votre storyboard depuis

votre navigateur web.

B) Les nouveaux formats de projets.

Grâce à TVP Animation 9.5 Edition Professionnelle, il est maintenant possible de créer des projets où vous pouvez à la fois configurer l'espace de dessin et la caméra qui servira lors de l'export final.



Dans la **version Professionnelle**, vous pouvez choisir entre la création d'un projet sans caméra (pour une illustration par exemple) et d'un projet avec caméra. La version Standard ne laisse que la première option (sans caméra).

La partie gauche (**Vue Caméra**) permet de choisir le rendu final à l'exportation. Vous pouvez bien sûr utiliser un des nombreux formats pré-configurés, soit en créer un vous-même.

La partie de droite (**Zone de dessin**) permet de paramétrer l'espace dans lequel vous dessinerez. De base, cet espace est deux fois plus grand que le format caméra. Rien ne vous empêche, cependant, de modifier l'espace de dessin. En modifiant cet espace, vous n'altérez pas la configuration de la caméra.

La partie du milieu (**Ratio**) indique, en pourcentage, de combien la zone de dessin est agrandie par rapport à la vue caméra. Là encore, le ratio n'interfère pas dans la taille de la caméra.

Avoir une zone de dessin et une caméra prédéfinie permet de gérer plus facilement les marges de sécurité pour les formats télévisés ou de créer, par exemple, de grands décors panoramiques pour y effectuer des mouvements de caméra.

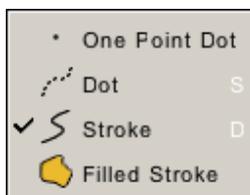
Pour plus d'information sur la création d'un nouveau projet, reportez-vous à la Leçon 1-8.

C)Le panneau principal

Le panneau principal est le panneau le plus important de TVP Animation 9.5, puisqu'il permet de choisir des outils de dessin et de modification d'image.



*Chaque icône possède une fenêtre pop-up, qui elle-même contient différentes versions d'un même outil :



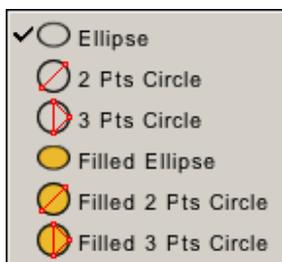
Ici vous pouvez choisir entre l'outil "point par point", l'outil "dessin à main levé en pointillés", l'outil "dessin à main levée", "remplissage à main levée".



Ici vous pouvez choisir entre tirer une "ligne droite" et "remplir une zone entourée"



Ici vous pouvez choisir entre le carré "vide" et le carré "plein".



Ici vous pouvez choisir entre différents cercles (soit remplis, soit seulement avec les traits extérieurs) : l'ellipse (vous définissez un rayon), le cercle deux points (vous définissez un diamètre et un axe de rotation) et le cercle trois points (vous définissez un diamètre et deux axes de rotation)



Ici vous pouvez choisir entre différents outils de vectorisation : le spline 3points, la courbe de bézier (traits extérieurs ou rempli) et le b-spline (traits extérieurs ou rempli).



Ici vous pouvez remplir une image ou une sélection d'une couleur.



Ici vous pouvez découper une zone de dessin pour la transformer en pinceau. Vous pouvez choisir entre découper en carré, en polygone, à main levée ou à l'aide de la baguette magique.



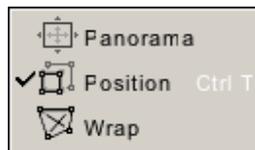
Ici vous pouvez définir une zone de sélection en carré, en cercle, à main levée, à l'aide de la baguette magique, à l'aide des courbes de bézier ou du b-spline.



Ici vous pouvez choisir un outil pour zoomer ou dé-zoomer



Ici vous pouvez redéfinir la taille de votre projet en le découpant.



Ici vous pouvez transformer une image, un masque ou une sélection en le déplaçant, en modifiant sa taille ou en changeant son axe de rotation. Vous pouvez également le tordre à l'aide du troisième outil prévu à cet effet.



Ici vous pouvez définir une caméra (ainsi que ses mouvements) dans votre projet.

*La deuxième partie de ce panneau permet :

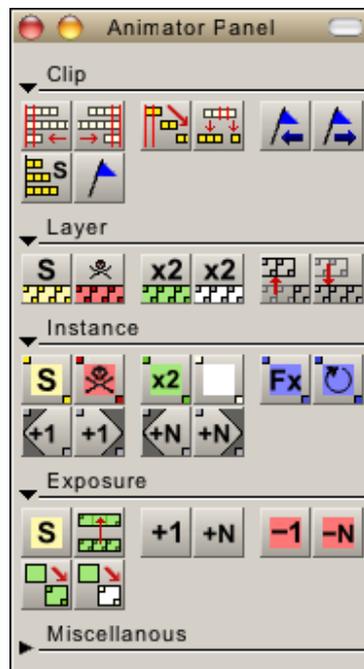
-de choisir des couleurs à l'aide de la pipette 

-de supprimer le contenu de l'image courante 

-de revenir en arrière ou en avant (quand c'est possible) 

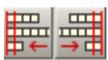
D) Le nouvel Animator Panel.

L'Animator Panel est un panneau qui facilite le travail de l'animateur, en lui permettant de créer rapidement des instances, des calques, en dupliquer, en supprimer... etc.



Son design ayant bien changé voici un quelques explications :

Clip :



Ces icônes permettent de justifier tous les calques d'un clip vers la gauche ou vers la droite.



Cette icône permet de sélectionner d'un coup tous les calques contenus dans un clip.



Cette icône permet de mettre en escalier tous les calques, de manière à ce que l'un commence quand l'autre est fini.



Cette icône permet de séparer un clip en deux après l'image courante. L'ancienne partie (gauche) demeurera dans le clip et calque actuel, la partie restante (droite) sera créée dans un nouveau calque, dans un nouveau layer.



Cette icône permet de créer des bookmarks (marque-à-pages), pour pouvoir circuler plus facilement dans la timeline.



Ces icônes permettent de circuler parmi les bookmarks.

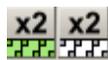
Layer :



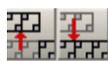
Cette icône permet de sélectionner le calque courant dans son intégralité



Cette icône permet de supprimer le calque courant dans son intégralité



Ces icônes permettent de dupliquer le calque courant, soit en gardant son contenu (vert), soit en le vidant (blanc)



Ces icônes permettent soit de séparer en deux un calque après l'image courante (gauche), soit au contraire, de joindre deux calques sélectionnés à la suite (droite)

Instance :



Cette icône permet de sélectionner l'instance courante dans son intégralité



Cette icône permet de supprimer l'instance courante dans son intégralité



Cette icône permet de dupliquer l'instance courante dans son intégralité



Cette icône permet d'effacer le contenu de la tête de l'instance courante



Cette icône permet d'appliquer les effets contenus dans la Pile FX, tout en recomposant les instances



Cette icône permet d'ajouter un Faux-fixe



Ces icônes permettent d'ajouter une instance avant (gauche) ou après (droite) l'image courante



Ces icônes permettent d'ajouter le nombre voulu d'instance avant (gauche) ou après (droite) l'image courante

Exposure :



Cette icône permet de sélectionner l'exposition courante



Ces icônes permettent d'ajouter une ou plusieurs expositions dans l'instance courante



Ces icônes permettent de supprimer une ou plusieurs expositions dans l'instance courante



Ces icônes permettent de convertir une exposition en une instance, soit en gardant son contenu (vert) soit en l'effaçant (blanc)



Cette icône permet de recomposer plusieurs instances similaires afin de n'avoir qu'une seule instance composée de plusieurs expositions.

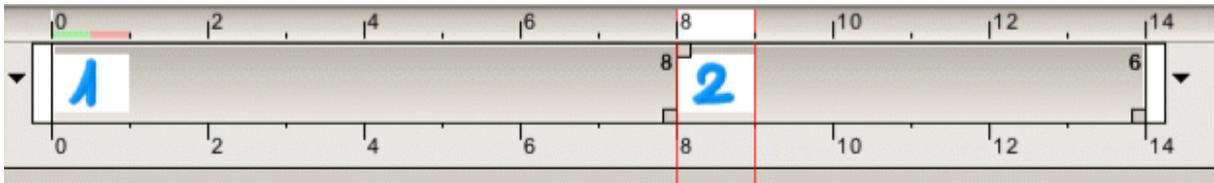
Miscellaneous :



Ces 2 boutons vous permettent d'utiliser une pile virtuelle dans laquelle vous allez stocker l'image courante en pressant le premier bouton. Cette image va pouvoir être utilisée en pressant simplement le second bouton. Notez d'une part que la dernière image placée dans cette pile sera toujours la première à en sortir et d'autre part le nombre d'images stockables dans cette pile virtuelle dépendra de l'espace disponible sur votre disque dur.

E) Les nouvelles poignées des instances

Une nouvelle poignée permettant de déplacer une instance dans le temps, sans modifier la durée totale de l'animation a été ajoutée. Elle se situe en haut à gauche de l'instance.



Il suffit tout simplement de la maintenir et de déplacer son instance à droite ou à gauche.



II) NOUVEAUTES ET AMELIORATIONS DES OUTILS PRINCIPAUX

A) L'outil caméra



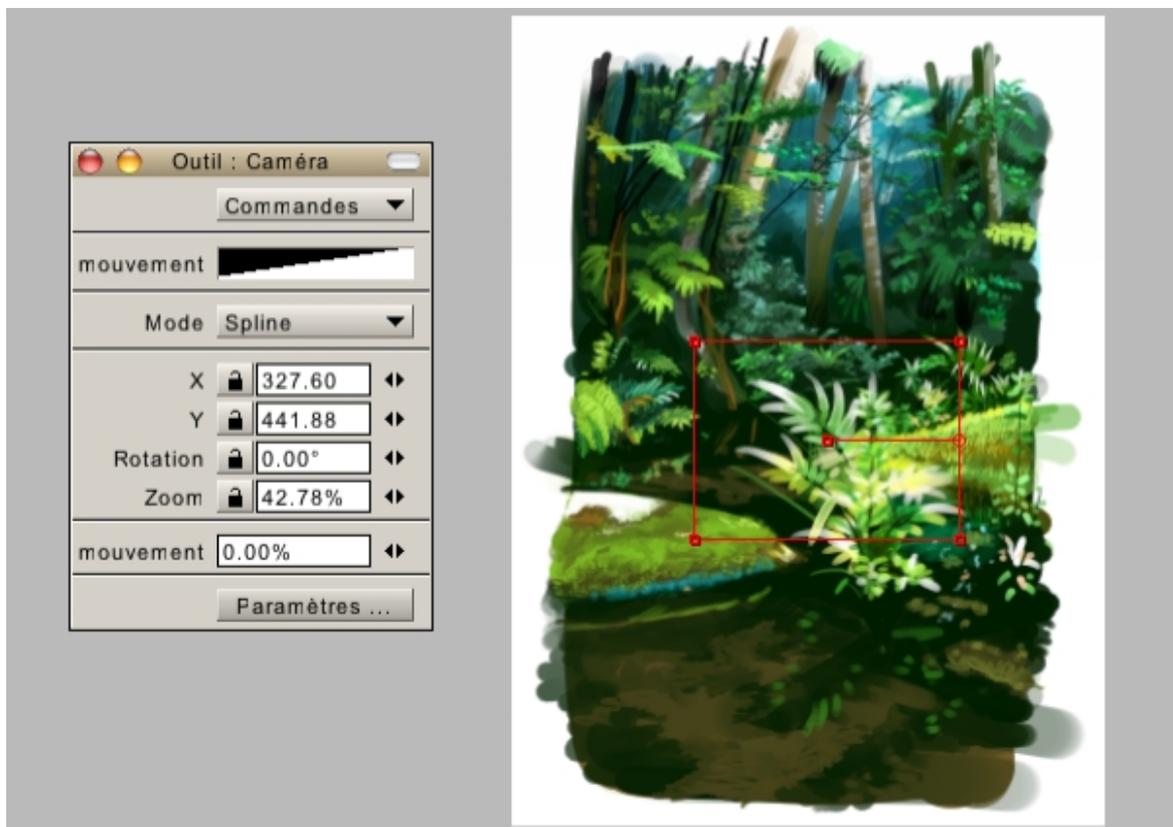
1) Description

L'outil caméra est un outil qui permet de réaliser rapidement et facilement des mouvements de caméra.

Cet outil est notamment très pratique pour esquisser des mouvements de caméra pour une animation.

2) Placer une caméra

L'outil caméra se situe dans le panneau principal. Il est représenté par cette icône : . Lorsque vous cliquez dessus, puis que vous cliquez sur votre dessin, un cadre rouge de la même taille que votre projet apparaît.



3) Modifier la caméra

Vous pouvez bien sûr paramétrer différemment la caméra que vous venez de placer.

-Pour la **déplacer** vous pouvez soit entrer des valeurs numériques dans “x” (la largeur) ou “y” (la hauteur). Vous pouvez aussi déplacer la caméra manuellement en cliquant sur son centre.

-Pour **modifier sa taille**, entrez une valeur numérique dans “zoom”, sinon cliquez sur ses angles.

-Pour **modifier son angle** de rotation, vous pouvez soit entrer une valeur numérique dans “rotation”, soit la

tourner manuellement en cliquant sur sa poignée.

-**Flou de mouvement** : indiquez le pourcentage de flou de mouvement que vous souhaitez par une valeur numérique. Le flou de mouvement est proportionnel au pourcentage.
Vous pouvez également définir d'autres paramètres en cliquant sur "Paramètres"



“**Format**” : vous pouvez choisir, pour votre caméra, un des nombreux formats disponibles sur TVP Animation 9.5 (les mêmes que ceux qui définissent la création d'un nouveau projet).

“**Préserver les proportions**” : cochez cette case si vous souhaitez conserver les proportions du format choisi, pour ne modifier que ses dimensions.

“**Largeur**” : indiquez la largeur de la caméra par une valeur numérique

“**Hauteur**” : indiquez la hauteur de la caméra par une valeur numérique

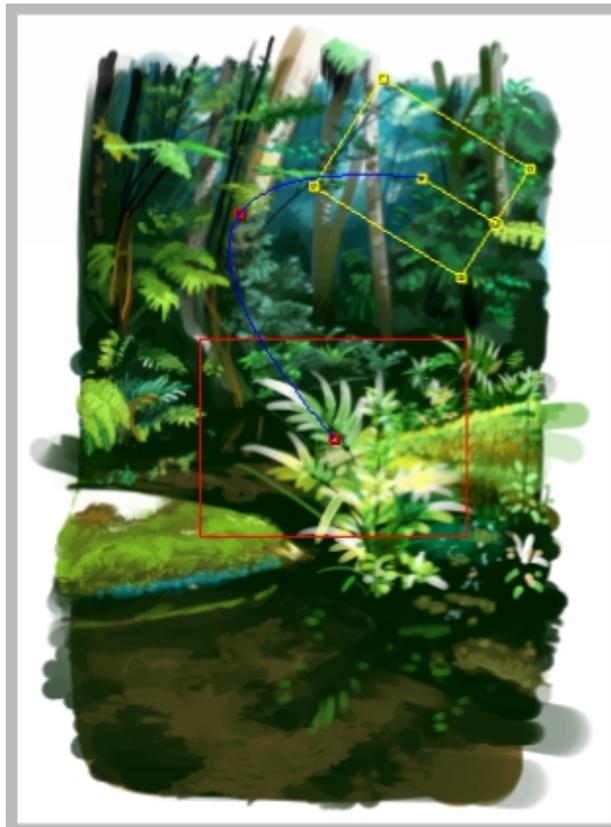
“**Images/sec**” : indiquez le nombre d'images par seconde par une valeur numérique

“**Ratio du pixel**” : indiquez le ratio de pixel par une valeur numérique

“**Trame**” : indiquez le type de trame que vous souhaitez (hautes, basses ou aucune)

4) Créer un mouvement de caméra

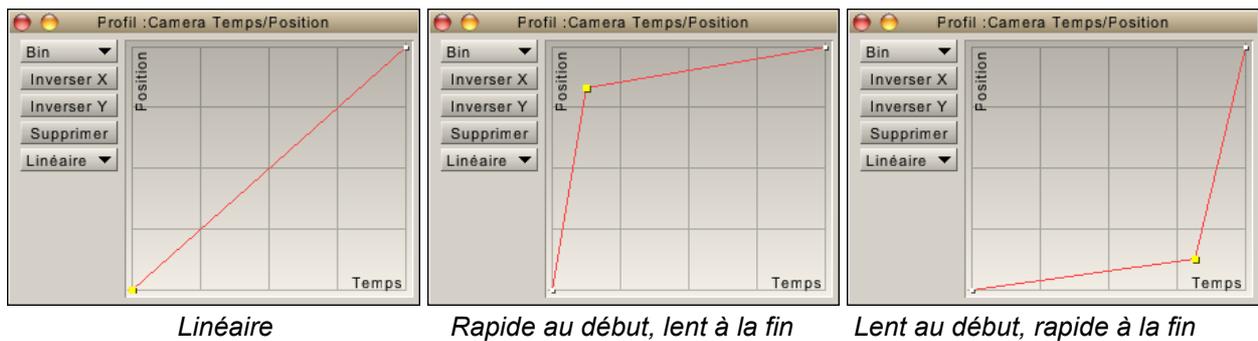
Pour définir un mouvement de caméra, cliquez à nouveau sur le dessin, ou déplacez le carré rouge (sans cliquer sur son centre). Un nouveau carré va apparaître en jaune : il s'agit de votre nouvelle caméra. En faisant cela, vous venez de définir un mouvement allant d'un point A à un point B. Vous pouvez placer autant de nouvelle position de caméra que vous le désirez, ainsi que d'en modifier les paramètres (position, angle, taille etc...) à votre convenance.



Lorsqu'un mouvement de caméra est créé, il est également possible de modifier :

-le chemin de la caméra dans **"Mode"**, où vous aurez le choix entre faire un mouvement linéaire ou un mouvement arrondi ("spline")

-la vitesse du mouvement de caméra dans **"Profil du mouvement"**, où vous pourrez faire varier à loisir la courbe graphique. Voici quelques exemples :



Une fois tous les paramètres de votre mouvement de caméra choisis, il ne reste plus qu'à donner une durée à votre image, soit à votre futur mouvement de caméra.

5) Prévisualiser votre mouvement de caméra

Pour prévisualiser votre mouvement de caméra, cliquez sur cette icône , située dans la télécommande qui borde votre plan de travail.

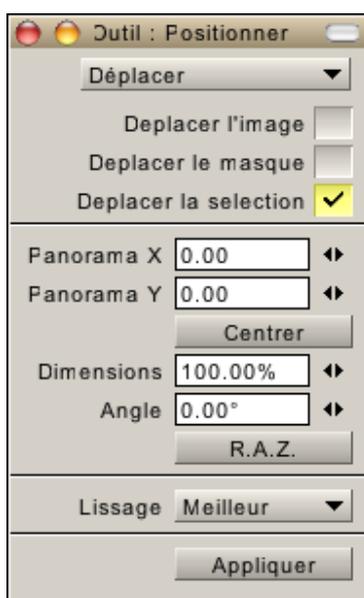
En activant cette icône, dès que vous jouerez votre animation, elle prendra en compte tous les mouvements de caméra. Désactivez cette icône si vous ne souhaitez pas voir votre animation avec le mouvement de caméra.

6) Appliquer définitivement un mouvement de caméra

Pour appliquer définitivement le mouvement de caméra, ouvrez le menu "Projet" et cliquez sur "Rendu de la caméra dans un nouveau projet". Un nouveau projet contenant le mouvement de caméra appliqué va alors se créer. Attention, la caméra s'applique sur l'intégralité d'un clip !

B) L'outil de déplacement (Outil : Positionner)

L'outil de déplacement s'est considérablement amélioré de manière à faciliter les petites modifications d'image. Notons qu'un raccourci lui a même été attribué : "CTRL-T"



Déplacer : cette configuration permet de déplacer votre objet. Si votre objet dépasse du plan de travail, la partie dépassante sera supprimée.

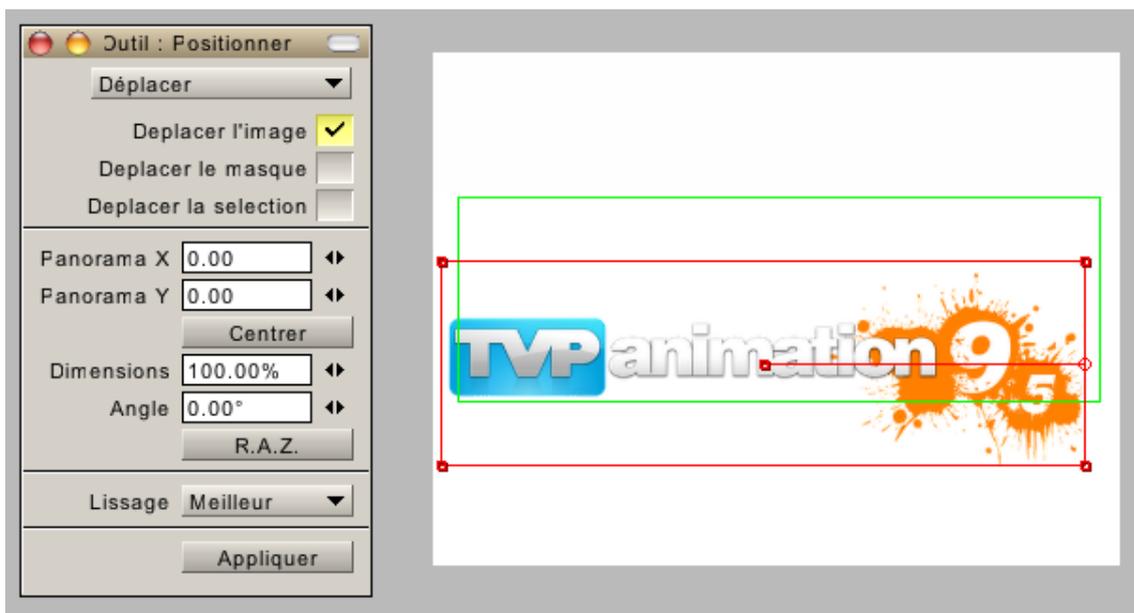


Remplir : cette configuration permet aussi de déplacer votre objet. La différence avec le mode "Déplacer", c'est que si votre objet dépasse du plan de travail, il apparaîtra du côté opposé.

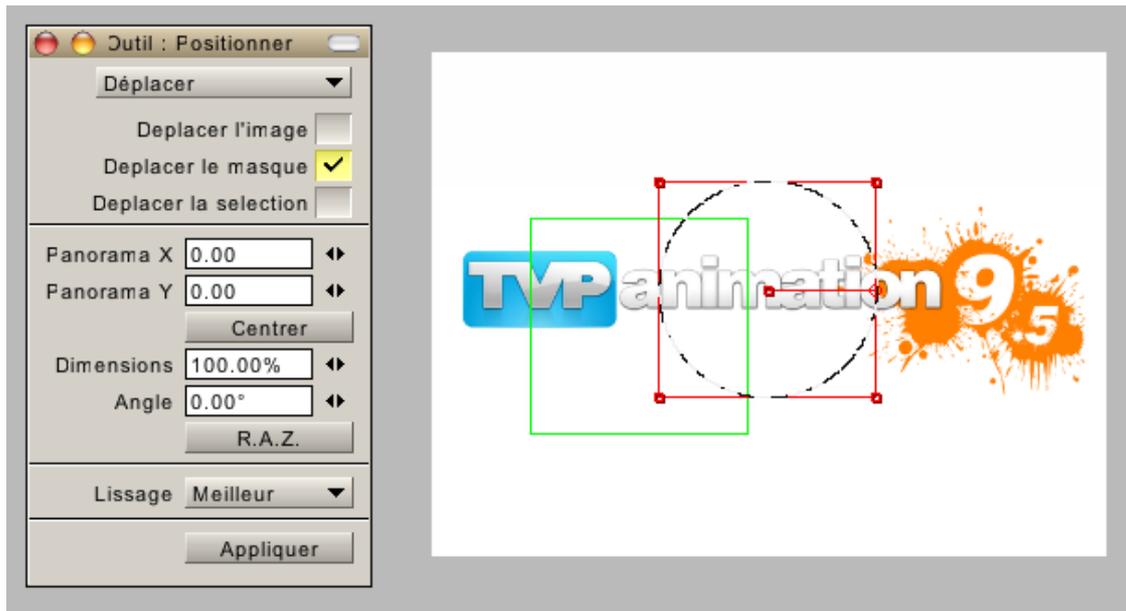


Vous aurez ensuite le choix entre :

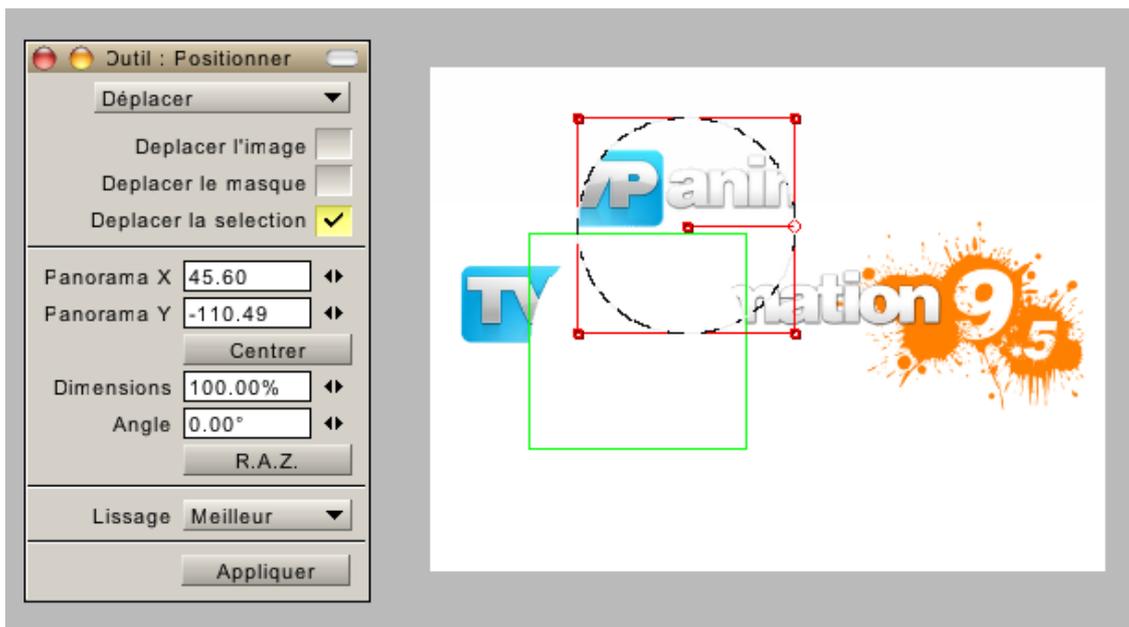
-**déplacer l'image courante** sur laquelle vous êtes (cela prendra alors en compte tout le contenu de l'image courante du calque sur lequel vous êtes)



-déplacer la zone de sélection d'un masque



-déplacer une sélection dans une image.



Vous avez également la possibilité de **modifier la largeur et la hauteur du cadre**, ainsi que ses **dimensions** et **l'angle de rotation** (également faisable directement sur l'image). N'oubliez pas de **lisser** vos modifications, afin qu'elles ne pixelisent pas.

En plus du raccourci "CTRL-T" (qui permet d'utiliser l'outil de déplacement), d'autres raccourcis claviers ont été attribués pour déplacer facilement un élément :

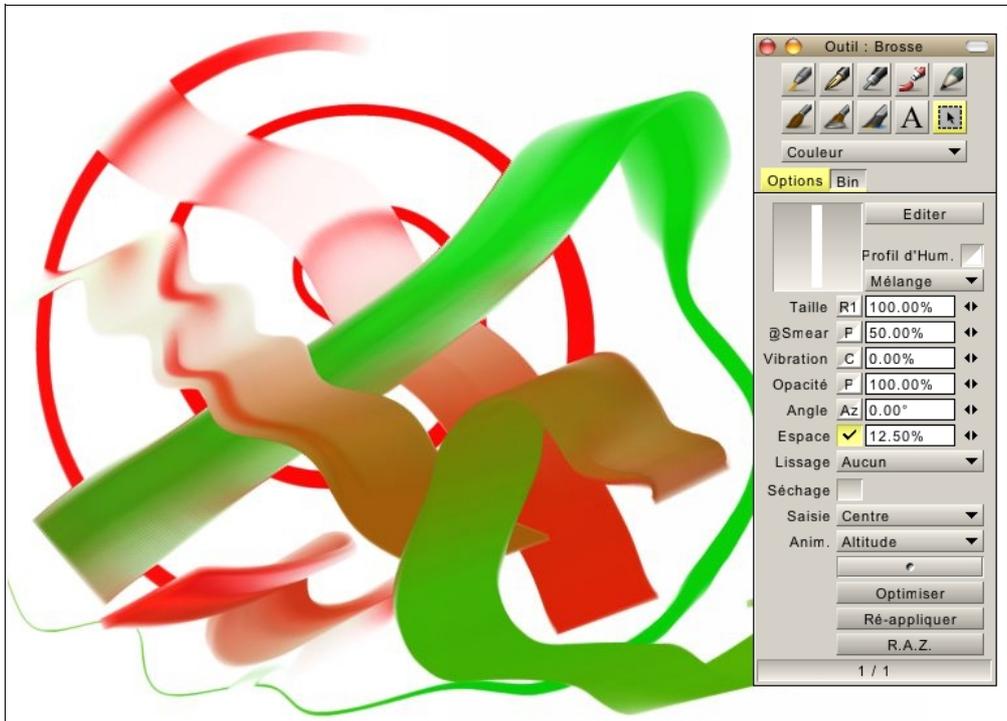
- CTRL-4 : déplacer vers la gauche
- CTRL-8 : déplacer vers le haut
- CTRL-6 : déplacer vers la droite
- CTRL-2 : déplacer vers le bas

C) Les nouvelles options des brosses animées

Dans le sous menu "Anim" des brosses découpées, huit nouveaux modes d'interaction stylet / brosse sont disponibles. Vous pourrez en apprendre plus sur ces modes en lisant la leçon...

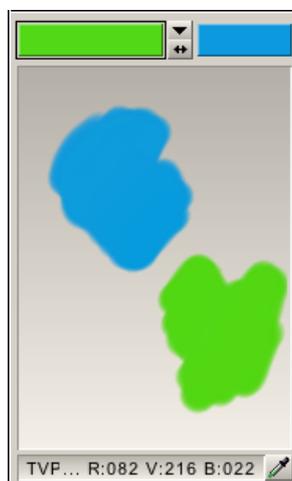
Dans le mode de diffusion de la couleur, un nouveau mode est également disponible, le mode "Mélange". Il permet ainsi de mélanger la couleur déjà appliquée et la couleur du pinceau, comme en peinture traditionnelle.

Exemple : si la couleur appliquée est du rouge et que vous peignez en vert : vous obtiendrez du marron.



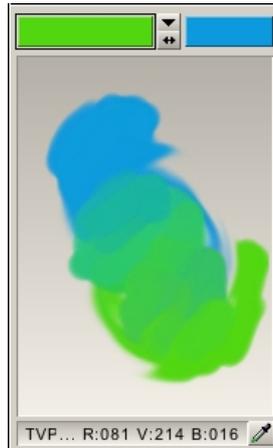
D) Les nouvelles options du mélangeur de couleur

Le mélangeur de couleur peut maintenant être de longueur infinie. Son fond est totalement transparent (et non plus blanc), ce qui permet d'améliorer le mélange des couleurs.



Enfin, de nouvelles fonctions lui ont été attribuées :

-appuyez sur la touche **CTRL** pour sélectionner une couleur avec le bouton gauche de la souris ou le clic du stylet (afin de faciliter les dégradés, par exemple).



-appuyez sur la touche **ALT** pour mélanger et déformer les couleurs appliquées, sans en ajouter.



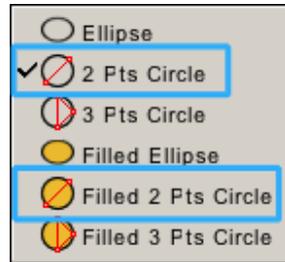
-appuyez sur la touche **SHIFT** pour gommer les couleurs.



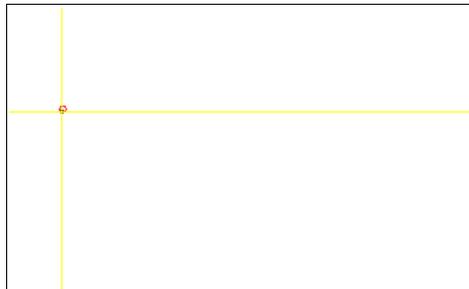
E) Créer un cercle en deux points

Le mode “deux points” permet de dessiner un cercle en définissant son diamètre et un axe de rotation

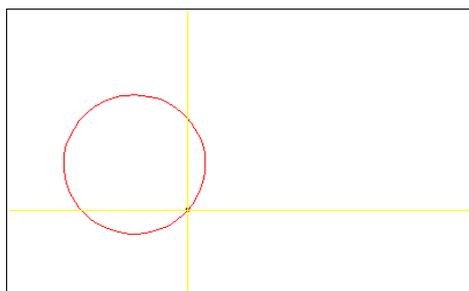
Cliquez sur l'outil permettant de tracer un cercle dans le panneau principal : un petit pop-up apparaîtra. Choisissez une des icônes entourées (le premier pour ne réaliser qu'un contour, le deuxième pour remplir le cercle).



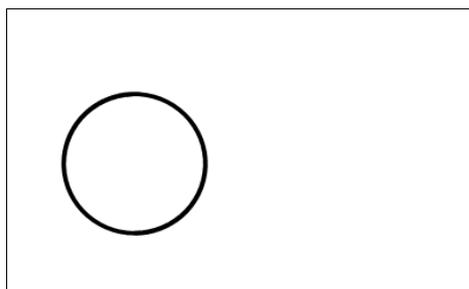
Cliquez une première fois dans l'espace de dessin pour faire apparaître un cercle,



Bougez la souris en fonction de l'angle et de la taille désirée.



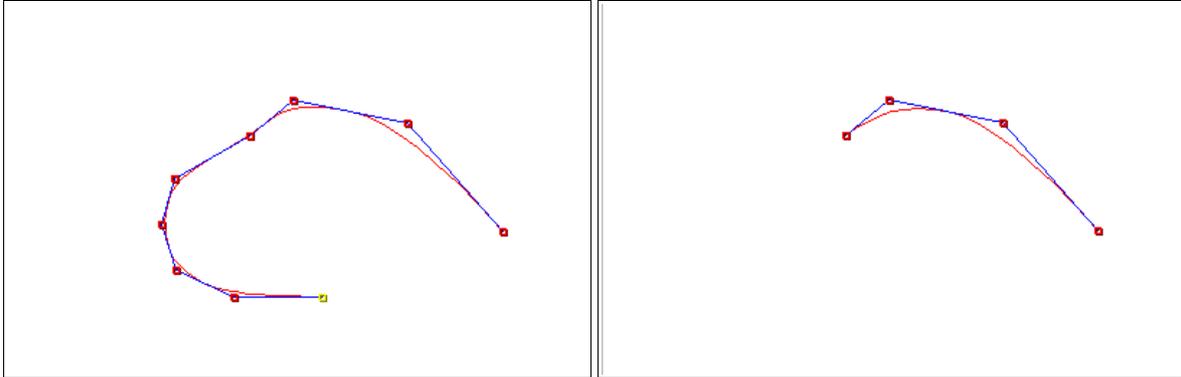
Lâchez la pression : le cercle apparaît.



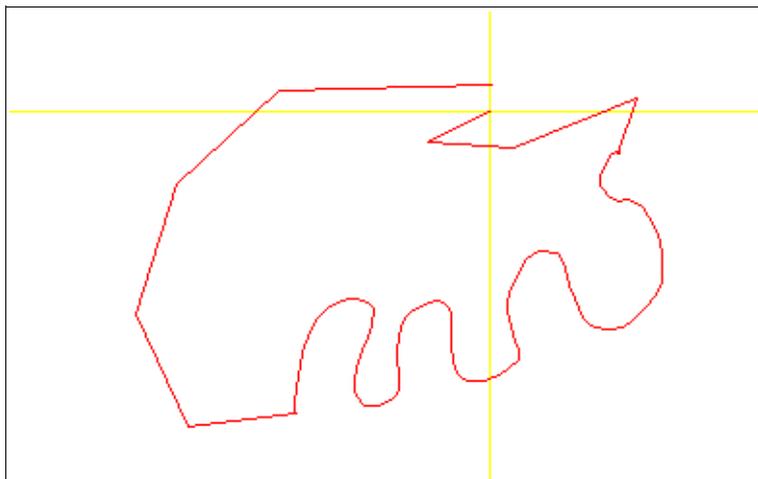
F)Nouvelles options de outils de tracés (polygones)

De nouvelles fonctions facilitant l'application de polygones sur TVP Animation 9.5 ont été ajoutés :

-appuyez sur les touches **SHIFT + SUPPR** pour supprimer les derniers points placés.

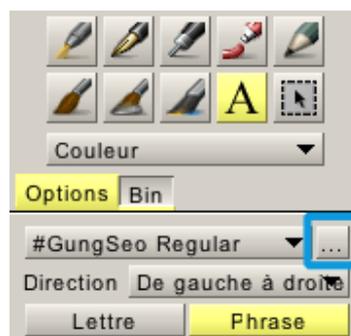


-en mode « polygone », appuyez sur la touche **CTRL** pour passer en mode “dessin à main levée” (lâchez la touche si vous souhaitez repasser en mode “point par point”)

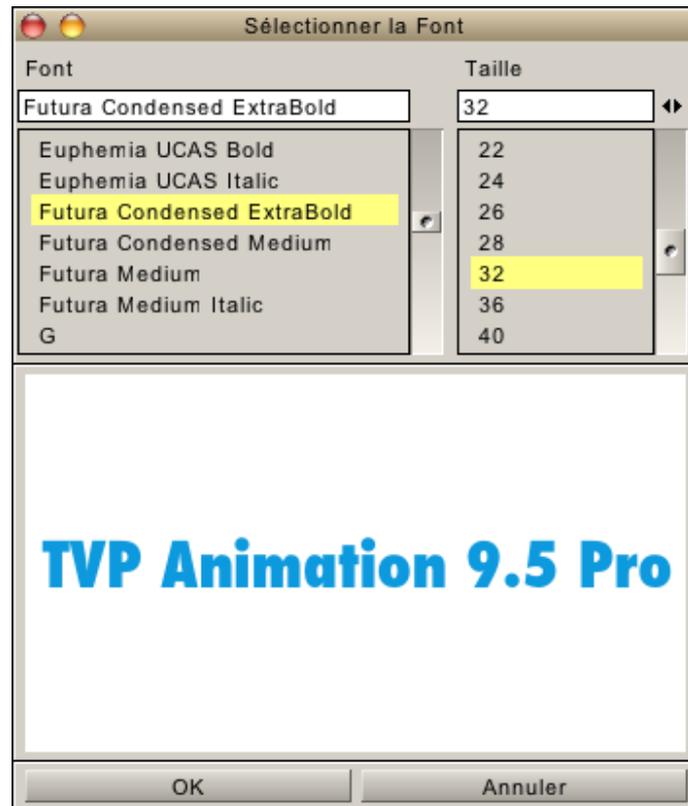


G)L'Editeur de texte

L'éditeur de texte se situe dans le panneau Outil : Texte.



Il permet de choisir plus facilement une police d'écriture et sa taille.



Une fois votre police et sa taille choisies, vous n'avez plus qu'à cliquer sur "OK". Pour plus d'information sur l'utilisation de l'outil texte, veuillez vous rendre à la Leçon 7-17.

III) AMELIORATIONS DIVERSES

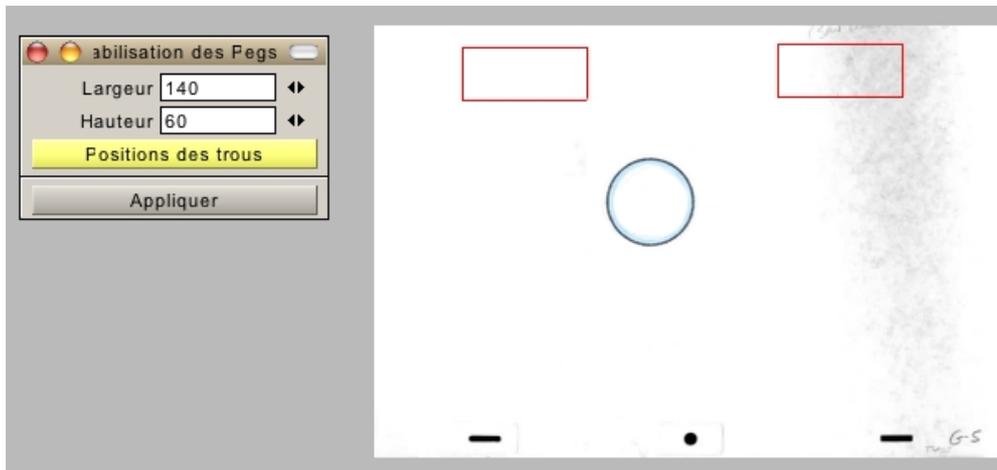
A) Le stabilisateur de Pegs.

Le stabilisateur de Pegs est une option très utile pour numériser rapidement et efficacement des animations réalisées sur papier avec une barre à tenons. En effet, elle permet de réaligner l'animation en se basant sur les trous des feuilles.

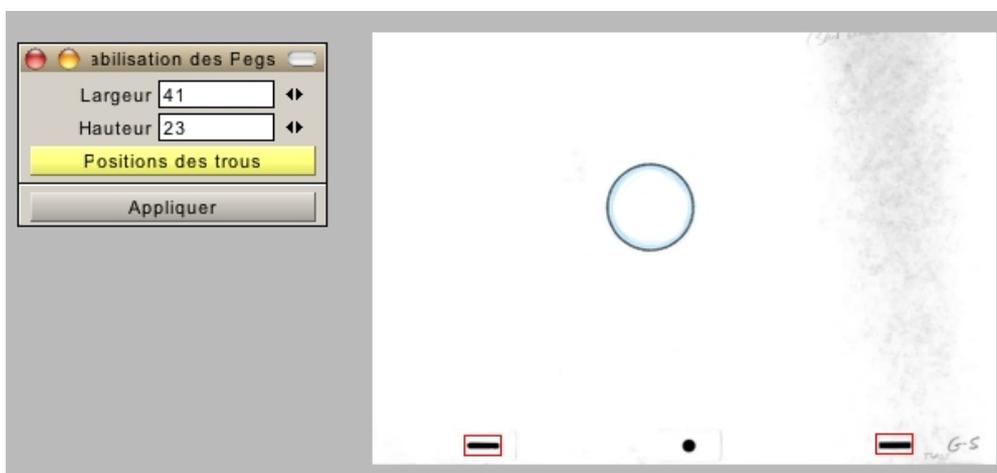
Pour utiliser cette fonction, il suffit d'ouvrir le menu "Fenêtres" et de cocher "Stabilisation des Pegs". Une petite fenêtre comme celle-ci va alors apparaître :



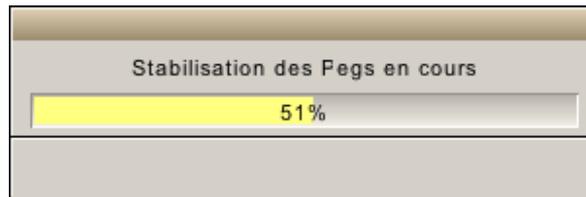
Dans cette fenêtre, vous allez pouvoir régler la taille (largeur et hauteur) des trous de référence. Pour les rendre visibles sur votre plan de travail, cliquez sur "Position des trous".



Positionnez les deux rectangles rouges au niveau des Pegs d'origine. Réglez leur taille de manière à préciser l'alignement.



Puis appliquez. Le réalignement sera alors calculé automatiquement.

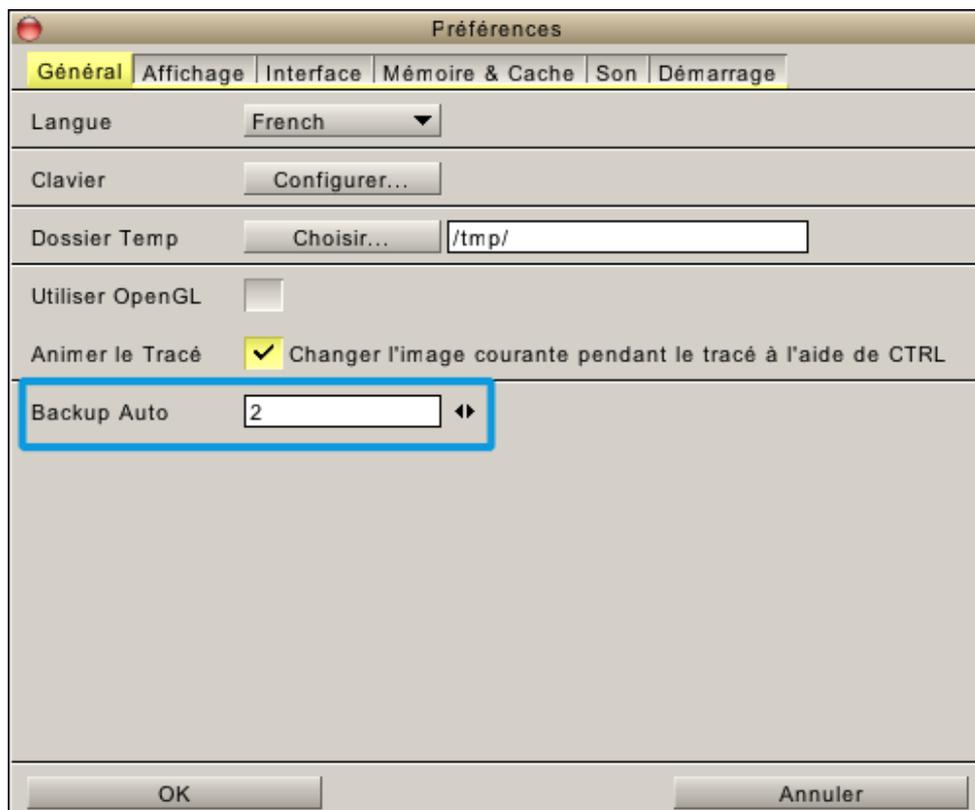


Vous pouvez à ce propos choisir n'importe quelle image de votre animation comme référence : le calque sera réaligné dans son intégralité.

B) Configurer les sauvegardes de secours ("backup")

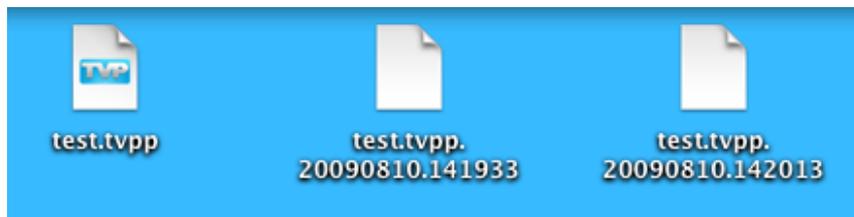
Dans TVP Animation 9.5, il est maintenant possible de configurer une option permettant de créer des fichiers de secours. Ces fichiers sont créés automatiquement à chaque sauvegarde et permettent d'avoir un fichier de récupération en cas de problème (plantage, perte du fichier, erreur humaine, fichier corrompu etc...)

Pour configurer cette option, veuillez ouvrir les "Préférences", qui se situent dans le menu "Editer".



Dans l'onglet "Général", vous pouvez inscrire le nombre de fichier de sauvegardes de secours vous souhaitez avoir. Dans le cas présent, il est écrit "2".

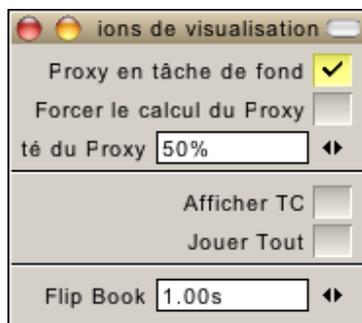
Cela signifie qu'à chaque sauvegarde, il y aura un roulement entre les deux fichiers de sauvegarde de secours, en plus de la sauvegarde sur le fichier principal (en .tvpp). Les fichiers de secours sont sauvegardés sous le format suivant : nom_du_fichier.tvpp.AnnéeMoisJour.HeureMinuteSeconde) comme ceci :



A chaque sauvegarde, c'est le fichier de secours le plus ancien parmi les deux présents qui sera ré-enregistré (avec une nouvelle date et heure). Pour ouvrir un fichier de secours, il suffit de supprimer toute la partie chiffrée, de manière à ne laisser que le "nom_du_fichier.tvpp". Un message d'alerte s'affichera alors et demandera si vous souhaitez convertir votre fichier en ".tvpp". Acceptez de manière à pouvoir l'ouvrir sans problème avec TVP Animation 9.5. Vous pouvez également cliquer et glisser le fichier pour l'ouvrir directement dans TVP Animation 9.5.

C)Le proxy

Le proxy a été considérablement amélioré dans TVP Animation 9.5 de manière à pouvoir bien mieux interagir avec les processeurs multicoeurs.



“Proxy en tâche de fond” : activez cette option permet de laisser le proxy calculer votre animation dès que vous cessez de dessiner. Si vous désactivez cette option, le proxy ne calculera rien.

“Forcer le calcul du Proxy” : activez cette option si vous souhaitez lire votre animation après le calcul complet du Proxy. Si vous désactivez cette option, le proxy calculera l'animation pendant qu'elle est jouée (ce qui peut la saccader).

“Qualité du Proxy” : cette option permet d'indiquer la qualité des images lorsque vous jouez votre animation. La qualité de l'image est proportionnelle à la valeur numérique du pourcentage.

“Afficher TC (Time Code)” : cette option permet d'afficher soit le time code (si votre time line est en mode time code), soit le numéro de l'image qui est jouée (si votre time line est en mode image)

“Jouer tout” : cette option force le proxy à montrer toutes les images de l'animation. Si vous désactivez cette option, il est possible que quelques image disparaissent durant la lecture.

“Flip Book” permet de définir la durée du Flip book en seconde.

Notez que vous avez au proxy en double cliquant sur la barre verte qui s'affiche dans le barre d'outil

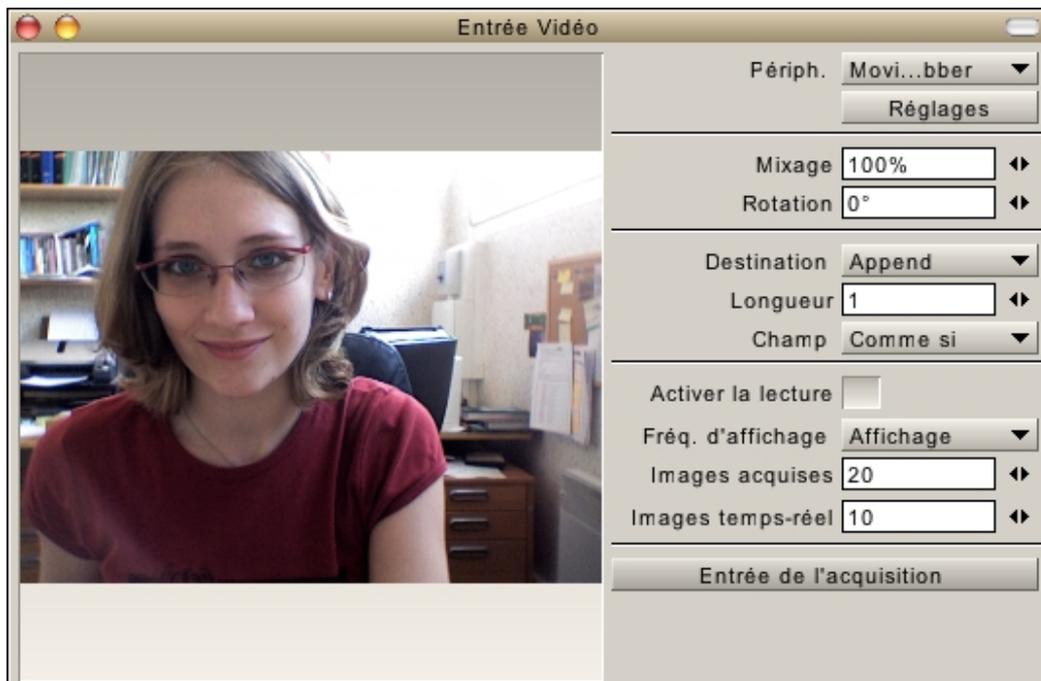


D)Acquérir de la vidéo

Le panneau permettant l'acquisition de vidéo a été amélioré. Rappelons que ce panneau apparait lorsque vous cliquez droit sur le petit icône “V” qui borde votre espace de travail.



La fenêtre d'acquisition vidéo apparaît alors. Cette fenêtre peut être réduite ou agrandie selon vos besoins.



Ses options :

Périphérie : Vous y choisissez la source d'entrée la vidéo (très pratique si vous possédez plusieurs caméras ou webcams connectées en même temps). Le bouton "**Réglage**" situé juste en-dessous ouvre directement l'application qui vous permettra de régler votre caméra / webcam.

Mixage : Le mixage est une sorte de table lumineuse (très utile si vous réalisez des films en stop-motion). Il permet de rendre plus ou moins opaques l'espace de dessin et l'image d'entrée.

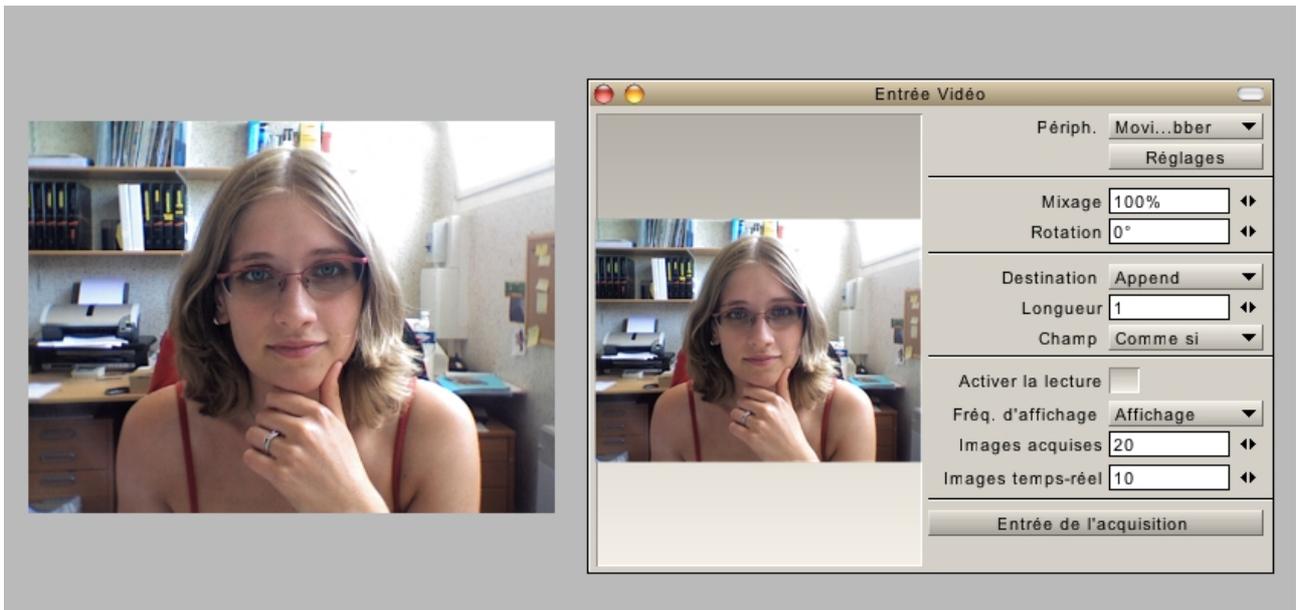


Image acquise (à gauche : l'espace de dessin / à droite : la fenêtre d'entrée vidéo)

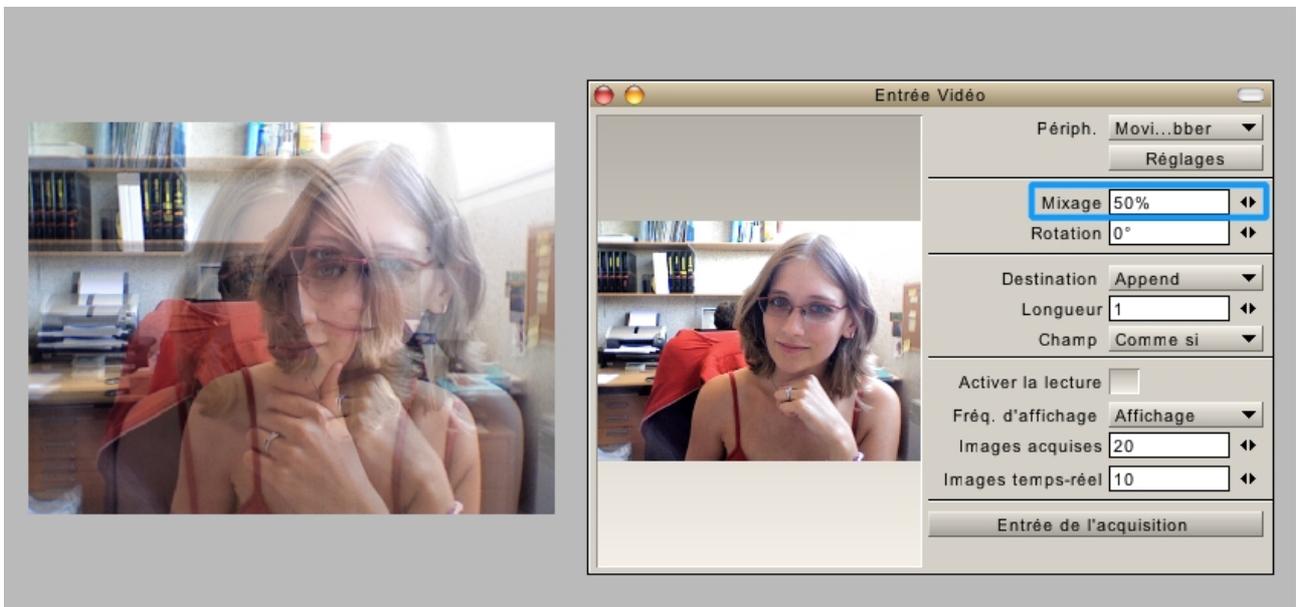
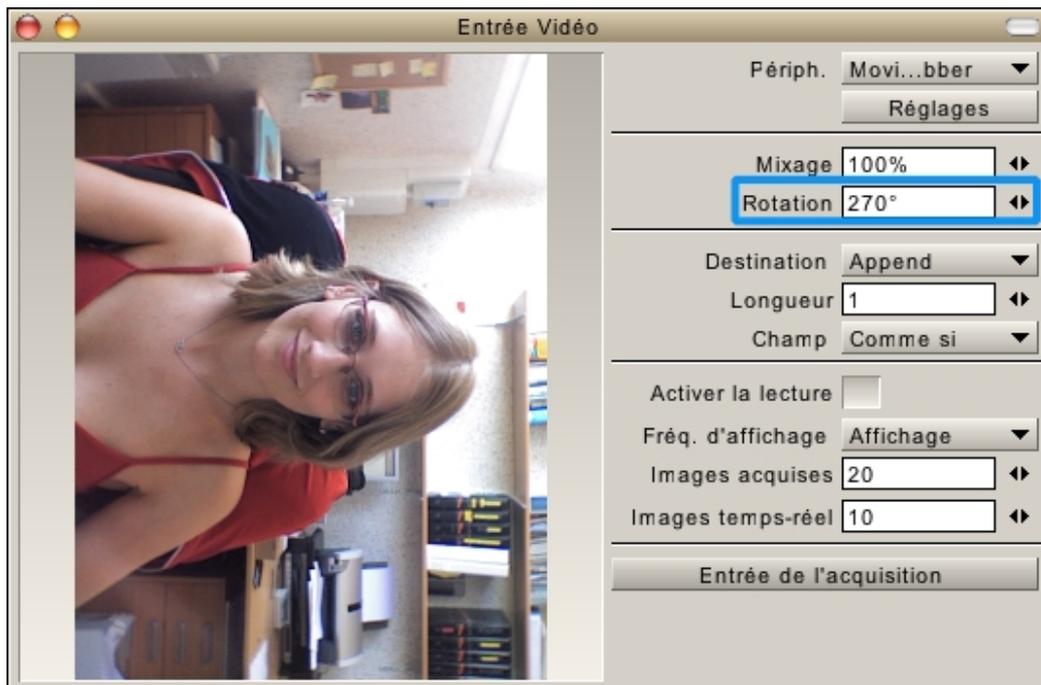


Image acquise + nouvelle image superposée non acquise (l'espace de dessin à gauche et l'image d'acquisition à droite sont opaques à 50%).

Rotation : permet de tourner l'angle à 0°, 90°, 180° ou 270°



Destination : Cette option permet de choisir où votre acquisition ira.

“Ajouter une image” permet d'ajouter une nouvelle image au sein de même calque.

“Nouveau calque” permet de créer un nouveau calque contenant l'acquisition.

“Image courante” permet de remplacer l'image courante par la nouvelle acquisition.

Longueur : Cette option permet de rentrer la durée de l'instance. Dans ce cas, il n'y aura qu'une seule exposition dans l'instance.

Trames : Cette option permet de gérer les trames lors de l'acquisition.

“Aucune” : l'image apparaîtra d'un bloc, il n'y a aucune trame

“+Basses en 1er” : l'image n'apparaîtra qu'avec des trames basses

“+Hautes en 1er” : l'image n'apparaîtra qu'avec des trames hautes

“Mixer” : l'image aura 50% de trames hautes et 50% de trames basses.

Activer la lecture : permet de lire tout le clip (très utile, notamment dans la réalisation d'un film en stop motion)

Fréquence d'affichage : permet de régler la lecture de la prévisualisation

“Affichage” lit la prévisualisation du clip à la vitesse de l'affichage

“1/2 Affichage” lit la prévisualisation du clip deux fois moins vite qu'à l'affichage (24ips dans l'affichage => 12ips dans la prévisualisation)

“1/4 Affichage” lit la prévisualisation du clip quatre fois moins vite qu'à l'affichage (24ips dans l'affichage => 6ips dans la prévisualisation)

“Projet” lit la prévisualisation du clip à la vitesse du projet (celle que l'on choisit à l'ouverture d'un nouveau projet)

“1/2 Projet” lit la prévisualisation du clip deux fois plus lentement que la vitesse du projet

“1/4 Projet” lit la prévisualisation du clip quatre fois plus lentement que la vitesse du projet

Images acquises : permet de configurer le nombre d'image acquise que l'on souhaite voir lors de la prévisualisation.

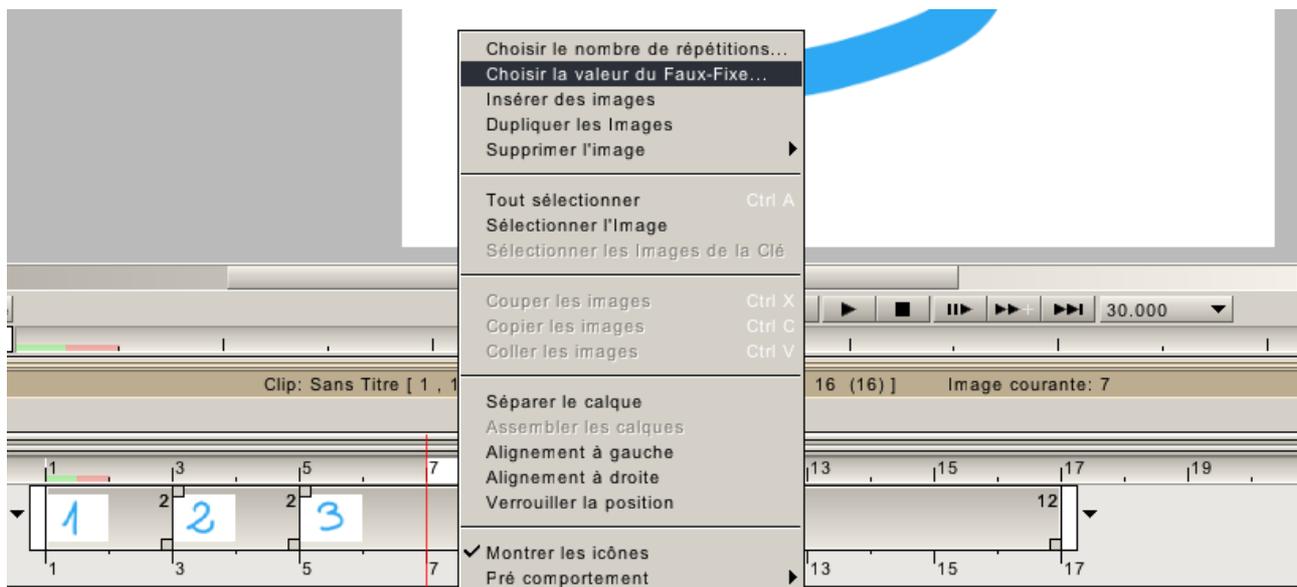
Images Temps Réel : Cette option permet d'indiquer la durée (en images par seconde) où apparaîtra ce que la caméra / webcam est actuellement entrain de filmer dans la prévisualisation, avec les images précédemment acquises.

Enfin, le bouton “**Entrée d'acquisition**” permet bien sûr d'acquérir une image vidéo.

E) Le nouveau Faux-fixe

Le faux-fixe a été amélioré de manière à faciliter la répétition d'un mouvement, quelque soit la manière dont vous animer (en simple, en double, en triple...).

Une fois votre animation faite (dans le cas présent, “1, 2 et 3” en images doublées), allongez la dernière image pour lui indiquer la durée totale de la répétition. Cliquez droit sur l'exposition où démarrera la répétition (dans le cas présent, la troisième exposition) de la dernière instance afin de faire apparaître un menu où vous pourrez indiquer la valeur du faux-fixe.



La valeur du faux-fixe permet d'indiquer le nombre d'images précédentes à prendre en compte pour la répétition (dans le cas présent, le chiffre est “6”, puisqu'il y a trois images doublées).

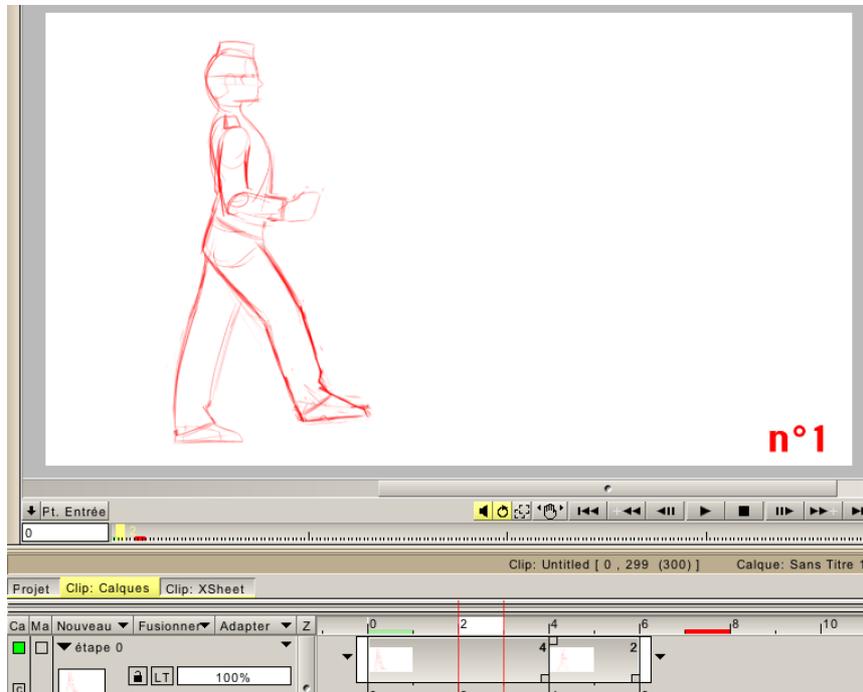


Cliquez sur OK, puis déplacez le curseur dans l'instance pour voir la répétition s'effectuer.

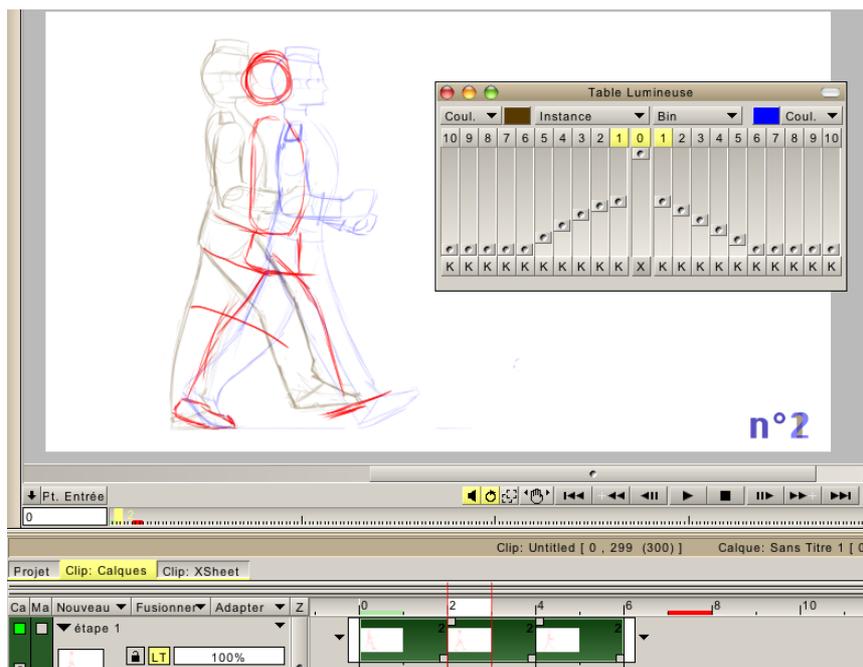
F) La fonction “Hors des Tenons”

La fonction “Hors des Tenons” est une option qui permet de déplacer les images qui précèdent ou suivent l'image courante, afin de faciliter l'intervallage. Cette fonction se situe au niveau de la table lumineuse (icône) et ne modifie pas le rendu final de l'animation (même lors de sa lecture).

Voici l'animation d'un personnage qui marche :

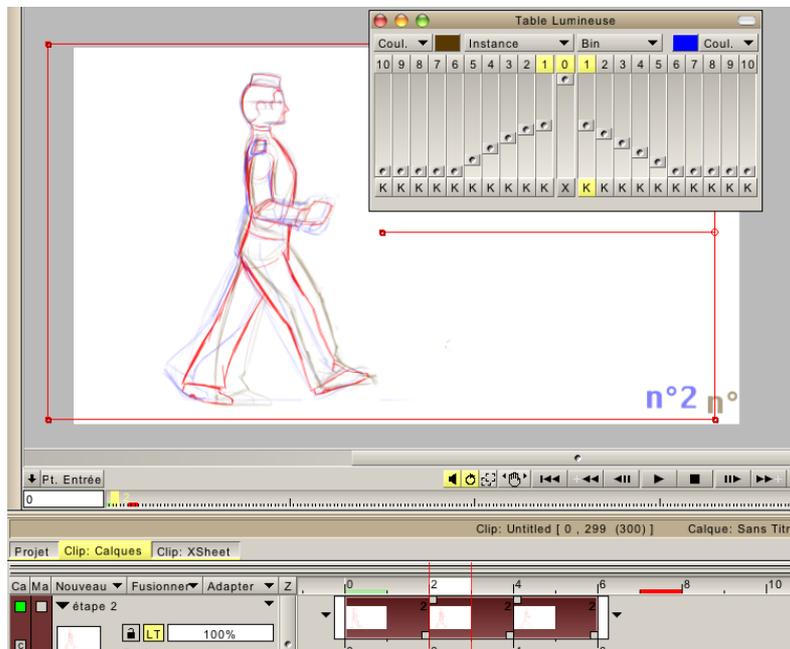


Cette animation a 2 images et doit être intervallée entre la première et la deuxième image. On casse l'instance (leçon n° X-X) pour créer une image vide entre les deux et on active la table lumineuse (leçon n° X-X), afin de voir l'image précédente (n°1) et l'image suivante (n°2). Grâce à la table lumineuse, on dessine rapidement l'intervalle :



Comme vous pouvez le voir, la table lumineuse est différente des versions ultérieures à la version 9.5.6, puisqu'elle possède un "K" sous chaque image et un "X" au niveau de l'image courante. La lettre K vous permet de sélectionner l'image visualisée, avant ou après l'image courante, que vous souhaitez déplacer.

Par exemple, en cliquant sur le K de la première image qui précède l'image courante, un cadre vert (HUD) va apparaître. Ce cadre permet de déplacer la visualisation de l'image précédente, afin de pouvoir, par exemple, "décalquer" la tête, le torse, vérifier la taille des jambes etc... Lorsque l'on déplace l'image, le cadre devient rouge. Si l'on souhaite déplacer une autre image, il suffit de choisir le K d'une autre image (par exemple, l'image suivant l'image courante) :



Une fois vos images déplacées, il vous suffit tout simplement de reprendre votre outil pour compléter le dessin. Si vous souhaitez réinitialiser les visualisations des images suivantes et précédentes, il suffit de cliquer sur le "X" au niveau de l'image courante :

