

Installer TVPaint Animation sur un réseau

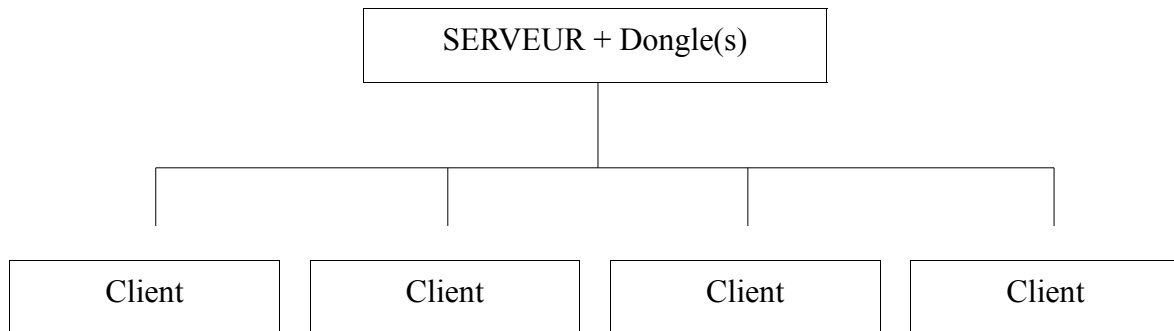
INDEX

Introduction	page 4
Unlock	
Windows	page 8
Mac	page 11
IP Server	
Windows	page 13
Mac	page 15
ConfigsDir	page 17

Introduction

Ce manuel vous expliquera comment installer TVPaint Animation en réseau.

Pour procéder à une installation correcte, vérifiez tout d'abord si vous possédez le CD d'installation de TVPaint Animation ainsi qu'un 1 (ou plusieurs) dongle(s). Vérifiez également que votre réseau est fonctionnel.



Astuce: Vous pouvez tout d'abord faire les étapes qui suivent avec un seul client afin de vérifier qu'aucun problème n'arrive durant l'installation, avant de procéder à l'installation complète sur tous les clients

Première Etape :

Installez TVPaint Animation sur les clients avec le CD.

Astuce: Pour une installation silencieuse (sans intervention) de TVPaint Animation et des drivers Sentinel sur Windows, il suffit d'ouvrir une fenêtre de commande et de taper:

`D:\Install\Win32\TVP_Animation_10_*_*.exe /D`

ou `D:` est le lecteur CD/DVD.

Durant le processus d'installation sur Windows, assurez-vous d'avoir coché l'installation des drivers Sentinel (c'est normalement le cas par défaut).

Astuce: Pour une installation silencieuse des drivers Sentinel sur Windows, il suffit d'ouvrir une fenêtre de commande et de taper (sur une même ligne):

`D:\Install\Sentinel\Win32/`

`Sentinel Protection Installer X.X.X.exe /y"/qn CONFIRMUPDATE=TRUE"`

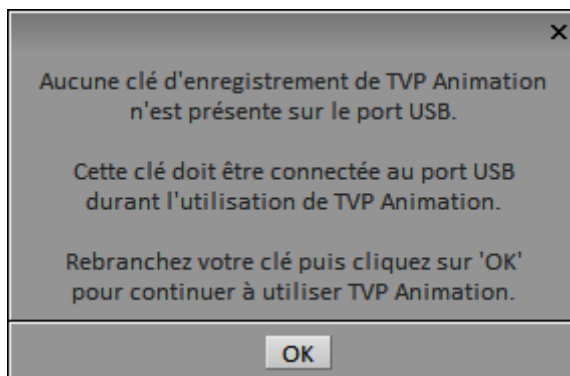
ou `D:` est le lecteur CD/DVD. Attention à bien respecter les guillemets !

Sur Mac, lancez le fichier "SentinelProtectionInstaller .pkg" du paquet .dmg.

Sur Linux, exécuter le script "Sentinel-install.sh".

→ TVPaint Animation et les drivers Sentinels sont maintenant installés sur les clients.

Si tout s'est bien passé et que vous démarrez TVPaint Animation, ce message devrait apparaître :



Fermez TVPaint Animation et branchez le dongle sur le client. Un message vous demandant votre Unlock Code like apparaîtra :

Attention: *Le dongle n'est pas un espace de stockage USB, il n'apparaîtra pas dans votre explorateur de fichiers (mais uniquement dans le gestionnaire de périphériques).*

A screenshot of a registration dialog box for TVPaint. The title is "Votre logiciel n'est pas encore enregistré !". It contains two input fields: "Lock Code : REHI-00053-NET-B3" and "Unlock Code :". Below these is a paragraph: "Veuillez envoyer votre LOCK CODE ci-dessus à TVPaint, pour recevoir votre UNLOCK CODE : CLIQUEZ ICI pour vous enregistrer sur le site internet de TVPaint" and "CLIQUEZ ICI si votre ordinateur n'est pas connecté à Internet". At the bottom, there are two buttons: "Enregistrer le logiciel" and "Continuer sans UnlockCode".

Deuxième étape :

Sur le CD de TVPaint Animation, vous trouverez les drivers Sentinel pour Windows, Mac et Linux.

_ Windows: ce fichier est "Install/Sentinel/Win32/SentinelProtectionInstaller X.X.X.exe"

_ Mac: le fichier est "Install/Sentinel/MacOSX/SentinelProtectionInstallerX.X.X.pkg"

*Une erreur est possible avec les Mac OS **10.5**, après installation et à chaque fois que le serveur redémarrera, vous devrez démarrer manuellement cette commande :*

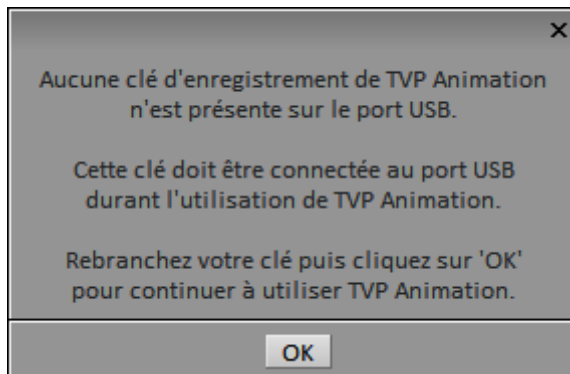
`"/Applications/Sentinel/Sentinel Protection Server/loadserv.sh start"`

_ Linux: dans "Install/Sentinel/Linux/sentinel_protection_installer_7.6.0.zip", le script pour Debian est "sentinel_protection_installer/Debian_support/server/server_install.sh" et pour RedHat, c'est "sentinel_protection_installer/protection_install.sh"

→ Branchez votre (vos) dongle(s) sur le serveur.

→ Maintenant, lancez TVPaint Animation depuis un client. Si TVPaint Animation vous demande le Unlock Code, c'est que l'installation a réussi et que vous pouvez vous rendre à la section "**Unlock Code**" pour enregistrer rapidement votre TVPaint Animation sur chaque client.

Si le message suivant apparaît toujours, lisez l'étape suivante :



Troisième étape :

Vous avez maintenant installé TVPaint Animation et le pilote Sentinel sur tous les clients et sur le serveur. Vous avez également branché votre (vos) dongle(s), mais vous avez toujours le message d'erreur affiché plus haut.

Test 1:

Ouvrez un navigateur sur un de vos clients et entrez cette URL : <http://xxx.xxx.xxx.xxx:6002>
« xxx.xxx.xxx.xxx » représente l'adresse IP de votre serveur (où vos dongles sont branchés).

Attention: vous devez bien utiliser "http" et non pas "https", ça ne fonctionnera pas sinon !

Si vous n'avez aucun résultat, les cause peuvent être :

- _ le dongle n'est pas branché sur le serveur
- _ vous n'avez pas installé le pilote Sentinel sur le client ou sur le serveur
- _ il y a un problème avec votre réseau

Si vous avez obtenu un tableau avec une ou plusieurs lignes contenant dans « 1 », c'est que l'installation du dongle sur le serveur s'est bien passée.

Test 2:

Si le serveur n'est pas sur le même sous-réseau que les clients (ou si le sous-réseau est trop grand), passez au test suivant.

Test 3:

Nous configurerons manuellement l'adresse IP du serveur où le dongle est branché, et ce sur chaque client. Merci de vous rendre dans la section « **IPServer** » pour savoir comment procéder.

Une fois la configuration faite, vous pouvez maintenant lancer TVPaint Animation sur les clients.

Chaque client vous demandera alors un Unlock Code, de cette façon :

Votre logiciel n'est pas encore enregistré !

Lock Code : REHI-00053-NET-B3

Unlock Code :

Veuillez envoyer votre LOCK CODE ci-dessus à TVPaint, pour recevoir votre UNLOCK CODE :
[CLIQUEZ ICI pour vous enregistrer sur le site internet de TVPaint](#)

[CLIQUEZ ICI si votre ordinateur n'est pas connecté à Internet](#)

Nom utilisateur : Mike

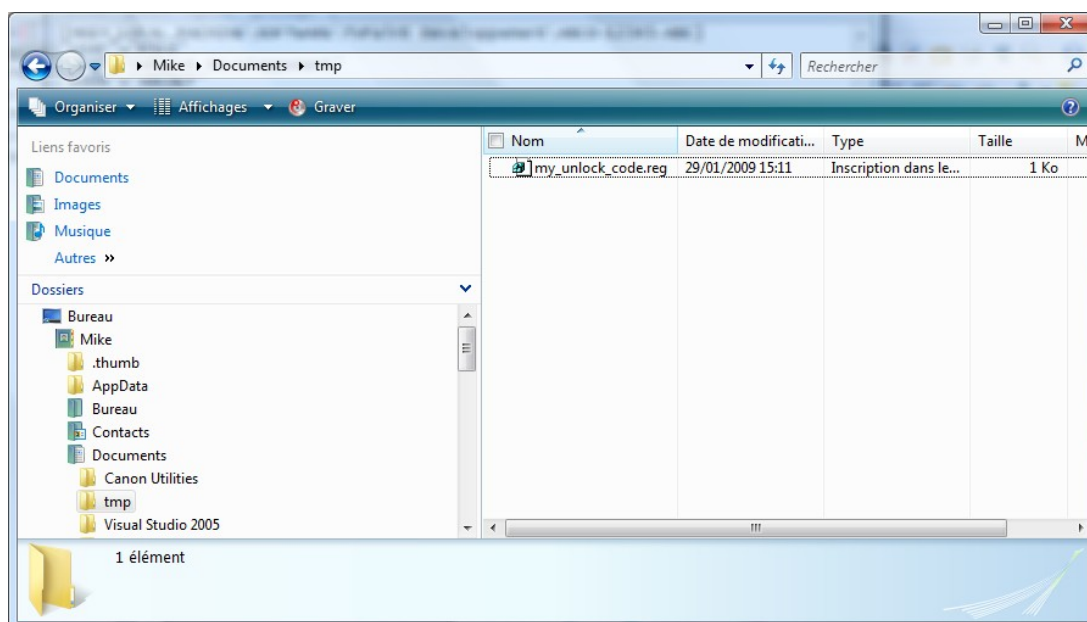
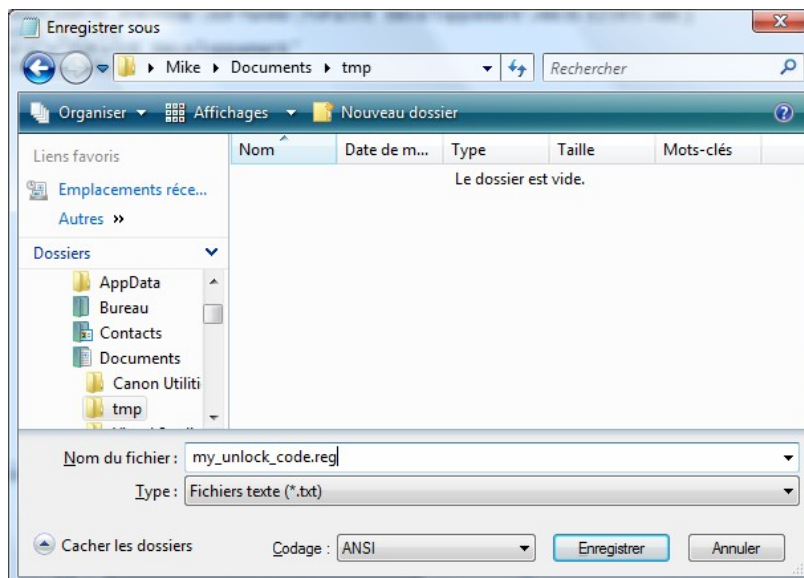
Organisation : TVPaint

Enregistrer le logiciel Continuer sans UnlockCode

Quatrième étape:

La dernière étape consiste à nous demander votre Unlock Code en suivant les instructions du message inscrit (voir ci-dessus).

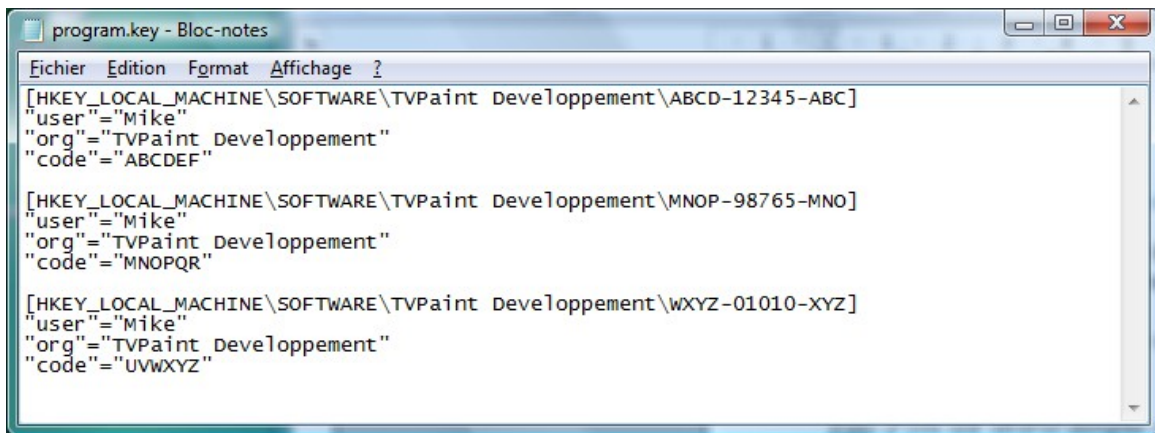
6) Sauvez ce fichier au format .reg comme sous ce nom : "my_unlock_code.reg"



7) Double cliquez sur le fichier et à ce moment là, les Lock et Unlock Codes seront ajoutés dans le registre Windows et TVPaint Animation sera enregistré sur la machine.

8) Copiez le fichier reg file sur tous les clients et double cliquez sur le fichier sur tous les clients.

*Astuces: si vous utilisez plusieurs dongles sur votre serveur, chaque dongle possède ses propres Lock et Unlock codes, que vous pouvez tous écrire dans le fichier reg. Pour cela, dupliquez simplement les 4 lignes et modifiez **your-lock-code** et **your-unlock-code**. Vous obtiendrez alors quelque chose comme suit :*



```
program.key - Bloc-notes
Fichier Edition Format Affichage ?
[HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\TVPaint Développement\ABCD-12345-ABC]
"user"="Mike"
"org"="TVPaint Développement"
"code"="ABCDEF"

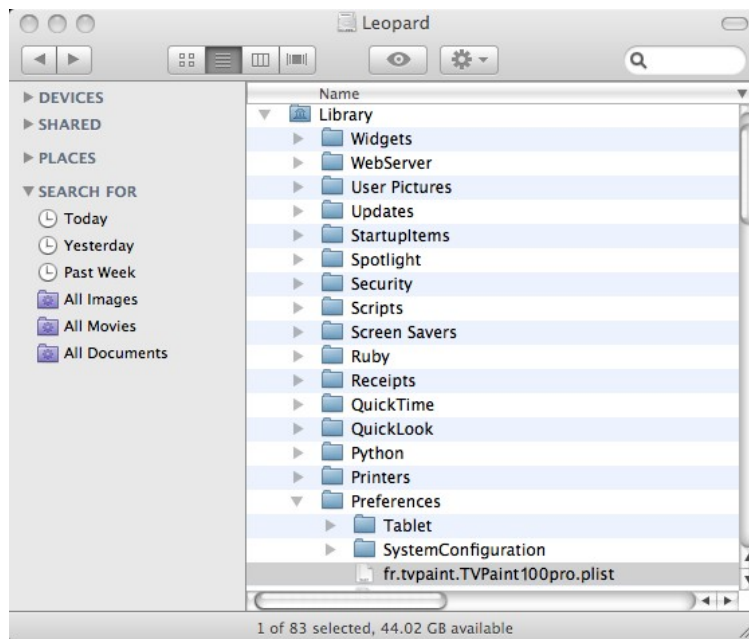
[HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\TVPaint Développement\MNOP-98765-MNO]
"user"="Mike"
"org"="TVPaint Développement"
"code"="MNOPQR"

[HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\TVPaint Développement\WXYZ-01010-XYZ]
"user"="Mike"
"org"="TVPaint Développement"
"code"="UVWXYZ"
```

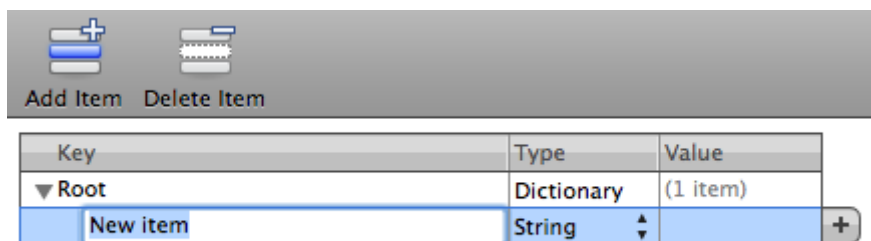
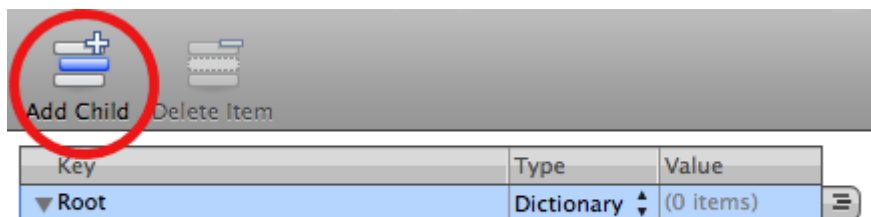
Sur Windows 64bits, le bon chemin est : `[HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Wow6432Node\TVPaint Développement\your-lock-code]`

Mac OSX

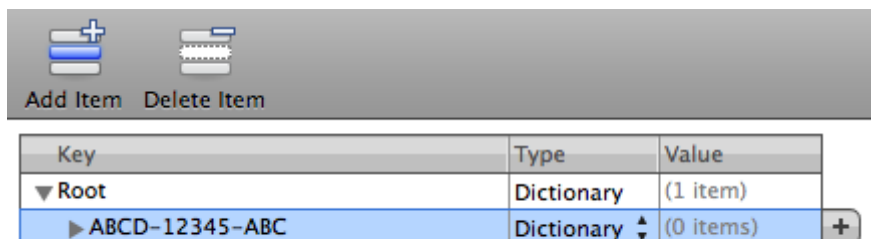
1) Allez dans le dossier "/Bibliothèque/Preferences/" et ouvrez le fichier "fr.tvpaint.TVPaint100 (pro).plist".



2) Sélectionnez l'entrée "Root" et cliquez sur le bouton "Add Child".

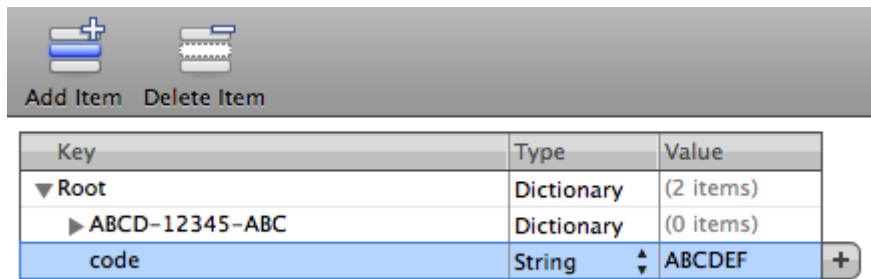


3) Le nom de ce nouvel item doit être Lock Code. Changez le type de cette entrée en "dictionary".



4) Sélectionnez cette nouvelle entrée et cliquez sur le bouton "Add Item".

5) Le nom de ce premier item doit être "code". Changez juste sa valeur par votre Unlock Code.

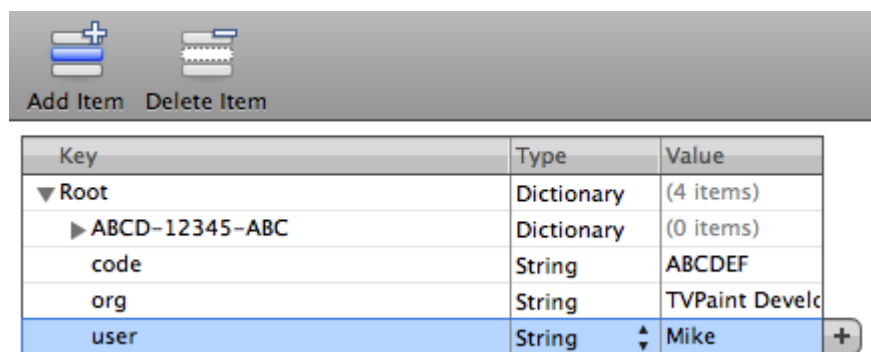


6) Cliquez à nouveau sur "Add Item".

7) Le nom de ce deuxième item doit être "org". Changez juste sa valeur par votre entreprise ou école.

8) Cliquez à nouveau sur "Add Item".

9) Le nom de ce troisième item "user". Entrez votre nom ou le nom de votre école.

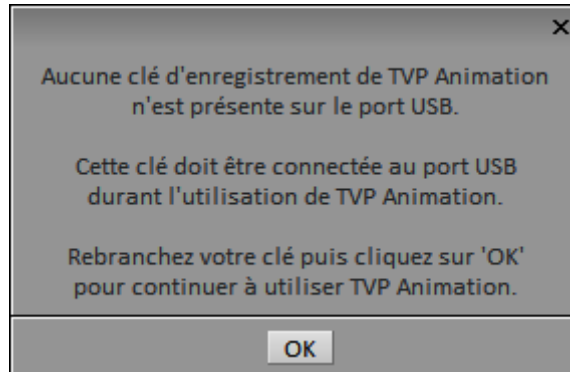


10) Sauvez le fichier et fermez-le. Votre TVPaint Animation est enregistré sur ce client.

"IPServer"

Cette section vous apprendra à configurer l'adresse IP de votre serveur ,où le(s) dongle(s) est (sont) branché(s), pour tous les clients qui utiliseront TVPaint Animation.

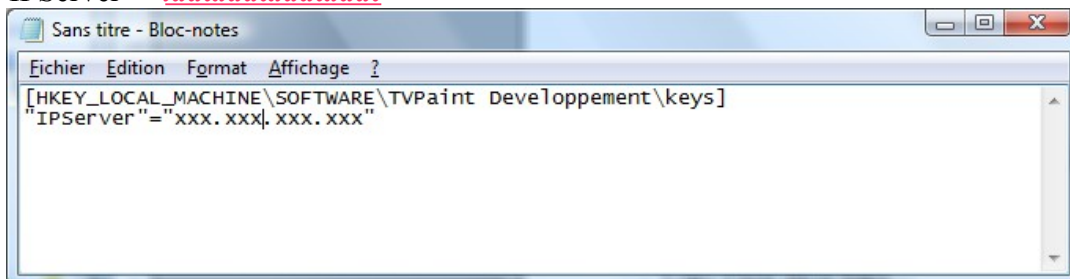
Cette section n'est nécessaire que si ce message d'erreur apparaît et que le dongle est bien branché sur le serveur :



Windows

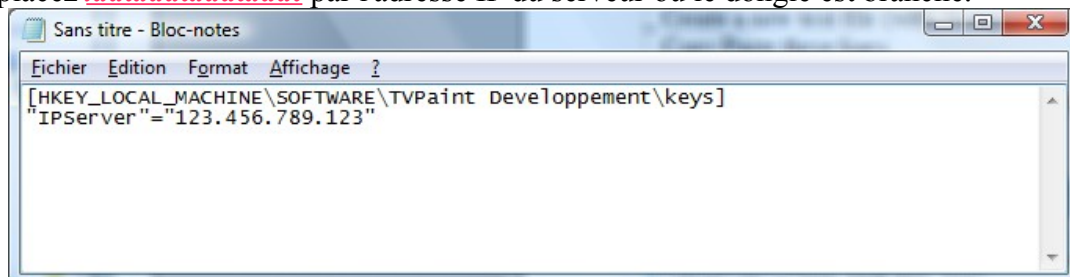
- 1) Créez un nouveau fichier texte (avec Notepad, par exemple)
- 2) Copiez/Collez ces lignes

```
[HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\TVPaint Developpement\keys]
"IPServer"="xxx.xxx.xxx.xxx"
```



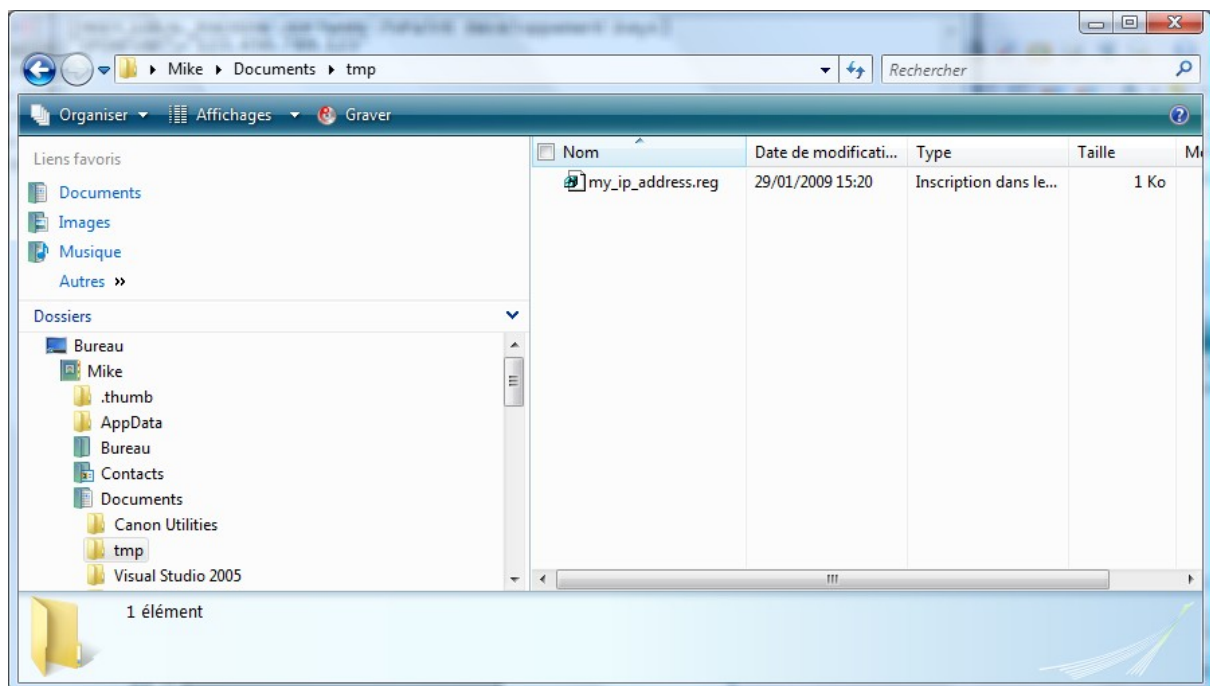
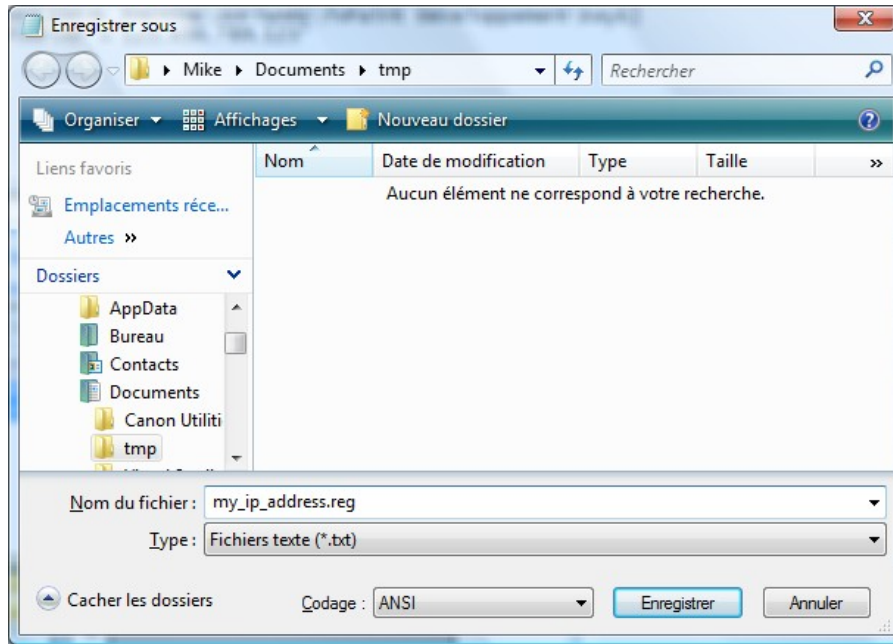
*Sur Windows 64bits, le bon chemin est : /!\ /!\ /!\ /!\ /!\
[HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Wow6432Node\TVPaint Developpement\keys]*

- 3) Remplacez xxx.xxx.xxx.xxx par l'adresse IP du serveur où le dongle est branché.



*Astuce: vous pouvez ajouter plus d'une adresse IP pour l'entrée "IPServer" en les séparant par ';'.
(exemple: 123.456.789.123;222.444.666.888;111.333.555.777)*

4) Sauvez le fichier en format "reg" sous ce nom : "my_ip_address.reg"

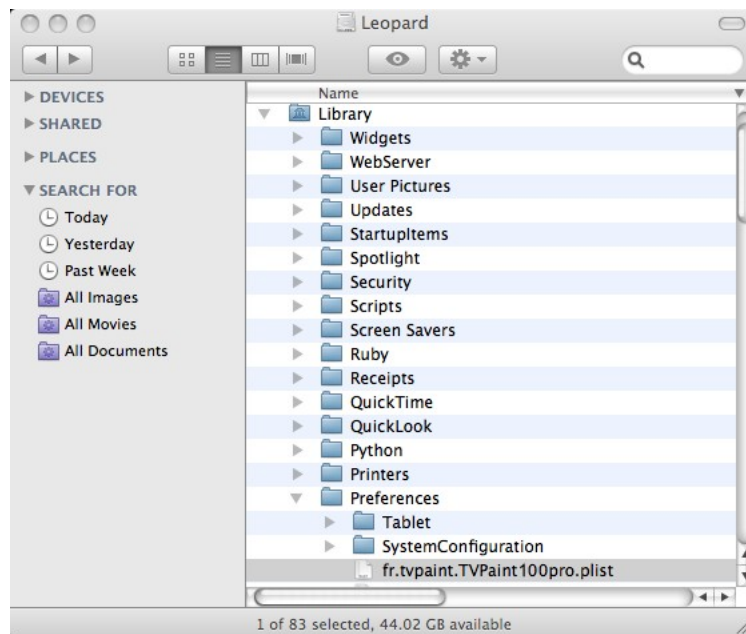


5) Double cliquez sur votre fichier afin d'ajouter l'adresse IP dans le registre de Windows. Ainsi, TVPaint Animation saura où localiser le(s) dongle(s).

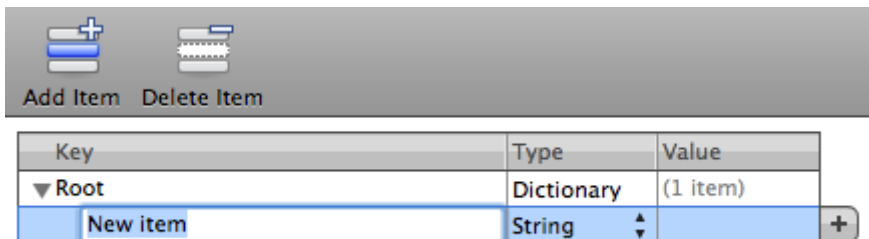
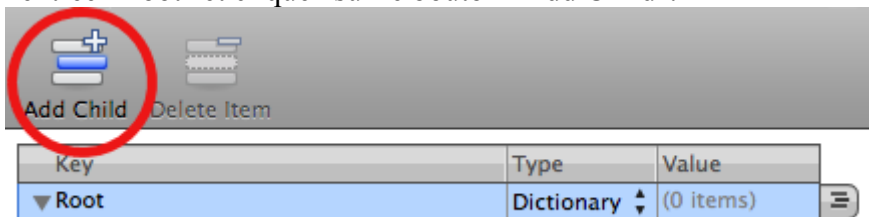
6) Copiez le fichier reg sur les autres clients où TVPaint Animation sera utilisé et refaites l'étape 5 sur tous les clients concernés.

Mac OSX

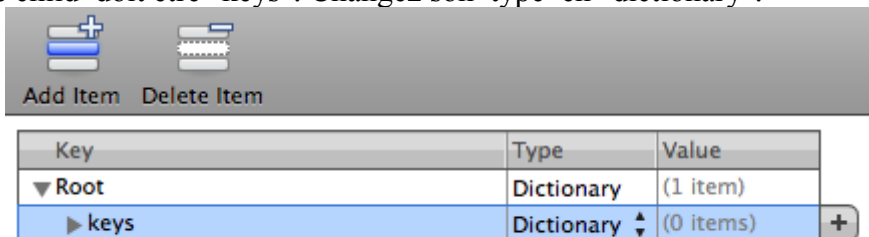
1) Allez dans le dossier "/Bibliothèque/Preferences/" et ouvrez le fichier "fr.tvpaint.TVPaint100 (pro).plist".



2) Sélectionnez l'entrée "Root" et cliquez sur le bouton "Add Child".

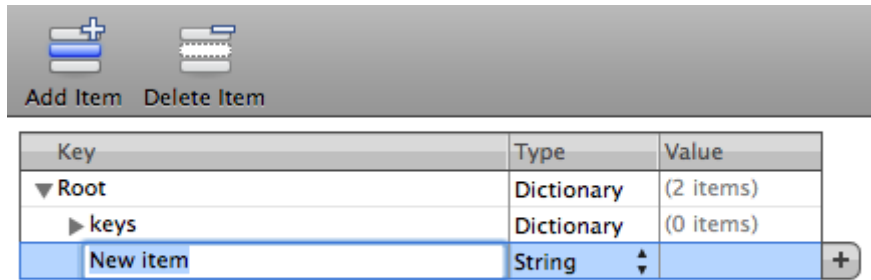


3) Le nom de ce child doit être "keys". Changez son type en "dictionary".



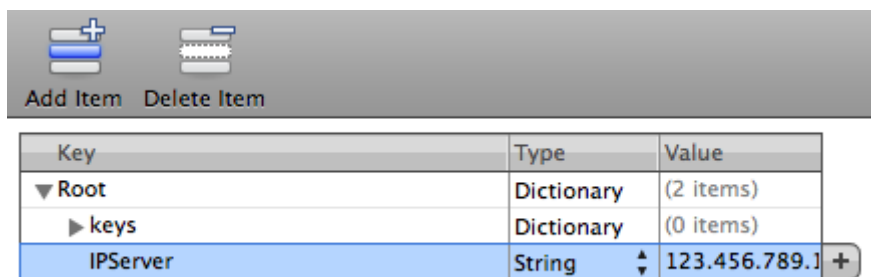
(Si cette entrée existe déjà, vous n'aurez rien à faire)

4) Sélectionnez cette nouvelle entrée et cliquez sur le bouton "Add Item".



5) Le nom de cette entrée doit être "IPServer". Changez alors juste la valeur et écrivez l'adresse IP de votre serveur, là où se trouve le(s) dongle(s)

Astuce: vous pouvez ajouter plus d'une adresse IP pour l'entrée "IPServer" en les séparant par ';'. (exemple: 123.456.789.123;222.444.666.888;111.333.555.777)



(Si cette entrée existe déjà, modifiez simplement sa valeur par la bonne)

6) Sauvez le fichier et fermez-le. Maintenant, TVPaint Animation saura où trouver le(s) dongle(s).

"ConfigsDir"

Cette section vous apprendra à définir les dossiers de configuration pour tous les TVPaint Animation installés sur vos clients.

Windows

1) Créez un fichier texte (avec Notepad par exemple)

2) Copiez/collez ces lignes :

```
[HKEY_CURRENT_USER\SOFTWARE\TVPaint Développement\TVP Animation 10]
"ConfigsDir"="the\path\of\your\config\directory"
```

ou pour *TVPaint Animation 10 Edition Professionnelle* :

```
[HKEY_CURRENT_USER\SOFTWARE\TVPaint Développement\TVP Animation 10 Pro]
"ConfigsDir"="the\path\of\your\config\directory"
```

Sur Windows 64bits, le bon chemin est :

```
[HKEY_CURRENT_USER\SOFTWARE\Wow6432Node\TVPaint Développement\TVP Animation 10]
```

3) Remplacez *the\path\of\your\config\directory* par le chemin du dossier de configuration. (n'oubliez pas les guillemets !)

4) Sauvez le fichier en format "reg", sous ce nom : "my_new_config_dir.reg"

5) Double cliquez sur le fichier afin de créer le dossier de configuration qui servira à TVPaint Animation

6) Copiez le fichier reg sur chaque client et répétez l'étape 5 sur chaque client.

Mac OSX

1) Allez dans le dossier "/Home/Bibliothèque/Preferences/" et ouvrez le fichier "fr.tvpaint.TVPaint 100(pro).plist".

2) Une entrée avec le nom "TVP Animation 10 (Pro)" devrait exister.

3) Sélectionnez-la et cliquez sur le bouton "Add Item".

4) Renommez cette entrée "ConfigsDir" et modifiez la valeur par le chemin où le dossier de configuration pour TVPaint Animation se trouve

5) Sauvez le fichier et fermez-le. TVPaint Animation chargera sa configuration depuis le dossier que vous avez localisé.

© 1991-2012 TVPaint Développement. Tous Droits Réservés.