

Table des matières

Leçon 00 : Introduction et Conventions Typographiques

Leçon 01 : Première approche de TVPaint Animation

Les différents panneaux du logiciel	1 - 2
La barre d'outils	1 - 3
Le panneau principal	1 - 3
La palette des couleurs	1 - 3
Le panneau des outils	1 - 3
La fenêtre du projet en cours	1 - 4
La timeline	1 - 4
Le bin de panneaux	1 - 4
Le menu principal	1 - 5
La barre d'infos	1 - 6
Quelques notions utiles	1 - 7
Déplacer une fenêtre	1 - 7
Fermer, réduire, agrandir une fenêtre	1 - 7
Ascenseurs et mini-ascenseurs	1 - 7
Champs textuels et numériques	1 - 8
Barre de progression	1 - 8
Le travail avec les projets	1 - 8
Créer un projet	1 - 8
Lire les informations relatives à votre projet	1 - 9
Nommer un projet	1 - 10
Travailler avec plusieurs projets	1 - 10
Travailler en mode plein écran	1 - 10
Fermer un projet	1 - 11
Le menu principal <i>Aide</i>	1 - 11
L'aide en ligne	1 - 11
La rubrique A propos de...	1 - 11
L'option rechercher une mise à jour	1 - 11
Pour quitter le logiciel	1 - 12
Le panneau des <i>Préférences</i>	1 - 12
L'onglet Général	1 - 12
L'onglet Affichage	1 - 15
L'onglet Interface	1 - 17
L'onglet Mémoire & Cache	1 - 19
L'onglet Son	1 - 19
L'onglet Démarrage	1 - 20
Quelques approfondissements	1 - 21
Travailler sans la notion de DPI	1 - 21
La notion d'aspect ratio du pixel	1 - 21
Les vidéos tramées	1 - 22

Leçon 02 : Les bases du dessin

Gestion des outils de dessin	2 - 2
Présentation des outils de dessin	2 - 2
Régler ses outils de dessin	2 - 4
Réglage du profil de la brosse	2 - 5
Régler le lisseur de trait	2 - 6
Utiliser les couleurs	2 - 7
Système de couleur R, V, B et T, S, L (onglet Curseur)	2 - 7
Onglet Saisir	2 - 7

Onglet Mélange	2- 8
Onglet Bin	2- 8
L'historique des couleurs	2- 9
Couleur A et couleur B	2- 9
Récupérer une couleur à l'écran	2- 9
Le panneau de variation des couleurs	2- 10
Gestion des outils de remplissage	2- 10
Présentation des outils de remplissage	2- 10
Adoucir, Opacité et Lissage	2- 10
Dégradé de couleur	2- 10
Le mappage d'opacité	2- 12
Quelques mots sur l'emploi de l'Opacité	2- 13
Utiliser les papiers	2- 14
Fonctionnement des papiers	2- 14
Créer ses propres papiers	2- 16
Sélections, découpes et transformation	2- 16
Les différents types de sélection	2- 16
Sélections complexes et création de brosse	2- 16
Les outils de transformation	2- 17
L'outil Panorama	2- 17
L'outil Position	2- 18
L'outil Perspective	2- 19
Quelques approfondissements	2- 20
Notion de calque et de fond coloré	2- 20
Modes de dessin	2- 21
L'option ré-appliquer	2- 23
L'historique des outils de dessin	2- 23
Options Zoom et Affichage	2- 24
Notion d'opacité d'un pixel	2- 25
La rotation du plan de travail	2- 25
Inverser horizontalement et verticalement	2- 26
Les coordonnées	2- 27
Utiliser la Grille	2- 27
Utiliser les Guides	2- 28
La surface visible	2- 28
Les options d'affichage	2- 29
L'historique des couleurs	2- 29

Leçon 03 : La gestion spatiale des calques

Calques et ligne de temps	3- 2
Premier dessin	3- 2
Renommer un calque	3- 2
Créer un Nouveau calque	3- 3
Intérêt du travail avec plusieurs calques	3- 4
Le Calque courant	3- 4
Afficher et masquer un calque	3- 5
Intervertir des calques	3- 5
Effacer le contenu d'un calque	3- 6
Modifier l'opacité globale d'un calque	3- 6
Fusionner les calques	3- 7
Le concept des Modes de mélange	3- 9
Le mode de mélange > couleur	3- 9
Le mode de mélange > derrière	3- 9
Le mode de mélange > gomme	3- 9
Le mode de mélange > assombrir	3- 9
Le mode de mélange > éclaircir	3- 10



Quelques approfondissements	3 - 10
Supprimer, Dupliquer un calque	3 - 10
Verrouiller un calque	3 - 10
Réduire un calque	3 - 10
Utiliser les groupes	3 - 11
L'emploi du masque	3 - 12
Préserver la couche Alpha	3 - 13
Visualiser masques et papiers	3 - 13

Leçon 04 : La gestion temporelle des calques

Les calques d'animation	4 - 2
Création et concept d'un Calque d'Animation	4 - 2
Ajouter des images	4 - 3
Déplacement et repérage au sein de la ligne de temps	4 - 3
Créer une brosse	4 - 4
Une première animation	4 - 5
Jouer une animation	4 - 6
La télécommande	4 - 8
Jouer une animation en pleine écran	4 - 8
Autre méthode de déplacement	4 - 8
Projets tramés	4 - 9
Le Navigateur	4 - 9
Sélectionner et effacer le contenu des images d'un Calque d'Animation	4 - 10
Inverser les images d'un Calque d'Animation	4 - 11
Déplacer les calques dans la ligne de temps	4 - 11
Quelques approfondissements	4 - 12
Montrer, masquer les icônes	4 - 12
L'option Adapter de la ligne de temps	4 - 12
Débuter à l'image, images négatives	4 - 12
Utiliser les Signets	4 - 13
Utiliser le panneau Marque d'image	4 - 13
Nommer une instance	4 - 14
L'option animer le tracé	4 - 14
Les options de visualisation	4 - 14
Le chronomètre	4 - 15

Leçon 05: Gérer les projets TVPaint Animation et la mise en forme

Gérer les projets TVPaint Animation	5 - 2
Introduction	5 - 2
Sauvegarder un projet	5 - 2
Utiliser le navigateur	5 - 2
Sauver un gabarit	5 - 4
Charger un projet	5 - 4
Modifier un projet	5 - 4
Charger une image ou une animation	5 - 6
Les dépendances	5 - 8
Exporter des fichiers	5 - 8
Options vidéo	5 - 12
Panneau d'Acquisition vidéo	5 - 12
Panneau Sortie Vidéo	5 - 14
La fonctionnalité bin de panneaux	5 - 15
Repérer les bins de panneaux	5 - 15
Travailler avec les bins de panneaux	5 - 15
Quelques exceptions	5 - 18
Plus d'options	5 - 20

Travailler avec les espaces de travail

- L'utilité d'un espace de travail
- Personnaliser ses espaces de travail

 PRO	5 - 21
 PRO	5 - 21
 PRO	5 - 22

Leçon 06: Les étapes de la création d'un dessin animé

Introduction	6 - 2
Travailler à partir de dessins faits main	6 - 2
Scanner et imprimer vos images	6 - 2
Recadrer un projet	6 - 3
Nettoyer la séquence	6 - 4
Retourner des images	6 - 4
Travailler directement avec TVPaint Animation	6 - 5
Le Sketch panel	6 - 5
Gérer les images d'un calque d'animation	6 - 8
Déplacer et dupliquer une ou plusieurs images	6 - 8
Insérer ou supprimer des instances	6 - 9
Couper, Copier, Coller des calques	6 - 10
Utiliser la Stabilisation des Pegs	6 - 10
Travailler avec les instances	6 - 12
Introduction	6 - 12
Qu'est-ce qu'une instance?	6 - 12
Un peu de vocabulaire	6 - 13
Le contenu des cellules	6 - 14
Casser une instance en deux	6 - 14
Comment employer les instances pour animer	6 - 14
La fonctionnalité Faux-Fixe	6 - 17
Changer la couleur de vos tracés	6 - 18
Effacer le contenu d'une instance	6 - 18
Naviguer dans une instance	6 - 19
Ajouter des cellules dans une instance	6 - 19
Supprimer les cellules d'une instance	6 - 19
Supprimer les images d'une instance	6 - 20
Séparer un calque	6 - 21
Fusionner des calques	6 - 22
Etirer un calque	6 - 23
Rétrécir un calque d'animation	6 - 23
Pré et Post comportement	6 - 24
Modifier plusieurs calques à la fois	6 - 24
L'option recalculer les cellules d'exposition	6 - 26
Le panneau de l'animateur	6 - 27
Clip	6 - 27
Layer	6 - 27
Instance	6 - 28
Exposure	6 - 28
Miscellaneous	6 - 28
Les outils classiques de l'animateur	6 - 29
Modification du plan de travail	6 - 29
Utiliser la table lumineuse	6 - 30
L'option Hors des tenons	6 - 32
Utilisation des Notes	6 - 34
La phase de colorisation	6 - 37
L'outil de remplissage	6 - 37
La saisie automatique	6 - 40
Créer des ombres	6 - 41
Pour terminer votre animation	6 - 41
Les mouvements de caméra	6 - 41




Leçon 07: Les autres fonctionnalités de TVPaint Animation

Les autres modes de dessin :	7 - 2
Les modes de dessin Assombrir et Eclaircir	7 - 2
Les modes de dessin Assombrir seulement et Eclaircir seulement	7 - 2
Les modes de dessin Saturer et Désaturer	7 - 3
Les modes de dessin Adoucir et Plus Net	7 - 4
Les modes de dessin Densité + et Densité -	7 - 4
Les modes de dessin Coloriser et Teinter	7 - 5
Les modes de dessin Négatif et Solariser	7 - 5
Les modes de dessin Rugueux et Bruit	7 - 6
Le mode de dessin Relief	7 - 7
Les modes de dessin Ajouter et Soustraire	7 - 7
Les modes de dessin Multiplier et Ecran	7 - 7
Le mode de dessin Alpha Diff	7 - 8
Le mode de dessin Pantographe	7 - 9
Le mode de dessin Healing	7 - 10
Les autres modes de mélange	7 - 12
Le mode de mélange Coloriser	7 - 12
Le mode de mélange Teinter	7 - 12
Le mode de mélange Saturer	7 - 12
Le mode de mélange Valeur	7 - 13
Le mode de mélange Ajouter	7 - 13
Le mode de mélange Soustraire	7 - 13
Le mode de mélange Multiplier	7 - 13
Le mode de mélange Ecran	7 - 13
Le mode de mélange Remplacer	7 - 14
Le mode de mélange Substituer	7 - 14
Le mode de mélange Différence	7 - 14
Le mode de mélange Diviser	7 - 14
Le mode de mélange Superposer	7 - 14
Le mode de mélange Retenir (Eclaircir2)	7 - 15
Le mode de mélange Brûler (Assombrir2)	7 - 15
Le mode de mélange Lumière Vive	7 - 15
Le mode de mélange Lumière Douce	7 - 15
Le mode de mélange Extraire les Grains	7 - 15
Le mode de mélange Fusionner les Grains	7 - 16
Le mode de mélange Soustraire2	7 - 16
Le mode de mélange Assombrir seulement	7 - 16
Le mode de mélange Eclaircir seulement	7 - 16
Presse-papier et Brouillon	7 - 17
Le presse-papier	7 - 17
L'image de Brouillon	7 - 17
Le mode de dessin Fusionner	7 - 18
Le mode de dessin Impressionnisme	7 - 18
Pour parfaitement maîtriser les outils de dessin.	7 - 19
La brosse de déformation	7 - 19
La Brosse Spéciale	7 - 20
L'outil Texte	7 - 21
Les brosses de découpe	7 - 23
La notion de Brosse animée	7 - 29
Remplir avec une brosse	7 - 30
Les connexions	7 - 31
Les profils de connexion	7 - 33
Les onglets Bin des outils de dessin	7 - 36



Le panneau Tool Bin	7 - 36
Charger et sauvegarder un panneau personnalisé	7 - 37
L'enregistreur de dessin	7 - 37

Leçon 08: Son et Exposition

L'audio multipistes		8 - 2
Comment ajouter plusieurs pistes audio		8 - 2
Les paramètres des pistes audio		8 - 3
L'aperçu des pistes audio		8 - 4
Les paramètres sonores du panneau Préférences		8 - 6
Les calques et tableau d'exposition (Xsheet)		8 - 7
Introduction et principe		8 - 7
Le projet utile à ce chapitre		8 - 8
Première approche du tableau d'exposition		8 - 8
Onglet Calque		8 - 10
Onglet XSheet		8 - 10
Quelques options simples de votre tableau d'exposition		8 - 11
Créer un calque d'exposition		8 - 12
Créer et gérer les sources		8 - 13
Un exemple concret		8 - 14
Gérer le contenu d'un calque d'exposition		8 - 14
Sélectionner plusieurs images d'un calque d'exposition		8 - 16
La fonction des différentes icônes		8 - 17
Choisir une source par défaut		8 - 18
A propos des projets		8 - 18
Les étapes de la création d'un lip-sync		8 - 19
Calibrer les options relatives au son		8 - 20
Repérer syllabes et phonèmes		8 - 20
Créer des colonnes sources		8 - 21
Créer les calques d'exposition		8 - 22

Leçon 9: Créer et gérer un storyboard

Qu'est-ce qu'un storyboard ?	9 - 2
Créer un storyboard	9 - 2
Définir son projet	9 - 2
Premier clip et premier dessin	9 - 3
Gérer son storyboard	9 - 4
Créer des scènes et des clips	9 - 4
Modifier les scènes et les clips	9 - 4
L'apparence du storyboard	9 - 7
Transformer son storyboard en animatique	9 - 9
Qu'est-ce qu'une animatique ?	9 - 9
Donner une durée à vos clips	9 - 9
Ajouter du son	9 - 11
Créer un mouvement de caméra	9 - 13
Paramétrer sa caméra	9 - 14
Exporter votre storyboard / animatique	9 - 18
Trois types d'exports	9 - 18
Exporter en PDF	9 - 18
Exporter en HTML	9 - 19
Exporter en EDL	9 - 21
Exporter vers...	9 - 22

Leçon 10: Travailler avec la pile d'effets

La pile d'effet ou Pile FX	10 - 2
Première approche de la Pile FX	10 - 3
Le travail en temps réel	10 - 3
Les différents modes de visualisation	10 - 4
Quelques manipulations	10 - 4
Appliquer un FX	10 - 5
Travailler avec des clés d'animation	10 - 6
Gérer la progression de l'effet	10 - 7
Gérer des effets avec plusieurs paramètres	10 - 8
Notion de chemin	10 - 10
Se déplacer de clé en clé	10 - 10
Le menu contextuel relatif aux clés	10 - 10
Contracter, étirer une ligne de clés	10 - 11
Utiliser les sélections	10 - 11
En savoir plus sur la Pile FX	10 - 11
Un effet plus complexe : l'effet Calculé > Eclairage	10 - 11
Effets simples, effets multiples	10 - 13
Effet courant, visualisation et réduction des effets	10 - 14
Interversion de deux effets	10 - 15
Réinitialiser et nommer les effets	10 - 15
Annuler / rétablir la pile d'effets	10 - 16
Mémoriser les réglages de la pile d'effets	10 - 16
Pile FX et projets TVPaint Animation	10 - 16
Introduction aux effets vidéo	10 - 16







Leçon 11: Les effets des groupes Flou et Transition

Les effets du groupe Flou	11 - 2
L'effet Flou > Flou Cubique	11 - 3
L'effet Flou > Flou Gaussien	11 - 3
L'effet Flou > Flou Chroma	11 - 4
L'effet Flou > Flou Centré	11 - 4
L'effet Flou > Flou Radial	11 - 5
L'effet Flou > Flou Directionnel	11 - 5
L'effet Flou > Flou Médian	11 - 5
Le Flou Médian en mode Adoucir	11 - 6
Le Flou Médian en mode Halo lumineux	11 - 6
Le Flou Médian en mode Halo sombre	11 - 6
Le Flou Médian en mode Tâches claires	11 - 7
Le Flou Médian en mode Tâches sombres	11 - 7
Le Flou Médian en mode Doubler les bords	11 - 7
Le Flou Médian en mode impressionnisme	11 - 8
L'effet Flou > Désentrelacer	11 - 8
L'effet Flou > Flou de mouvement	11 - 9
Les effets de transition	11 - 12
L'effet transition > blocs	11 - 13
L'effet transition > cacher	11 - 13
L'effet transition > classiques	11 - 14
L'effet transition > fondu	11 - 14
L'effet transition > glissement	11 - 14
L'effet transition > rotatoire	11 - 14
L'effet transition > tourner la page	11 - 15
Démultiplier les effets de transition à l'aide de la pile-FX	11 - 15



Leçon 12: Les effets des groupes Couleur et Key










Les canaux de couleur	12 - 2
------------------------------	--------

Les effets du groupe Couleur		12- 2
L'effet Couleurs > Convertisseur Noir & Blanc		12- 2
L'effet Couleurs > Ajuster les couleurs		12- 3
L'effet Couleurs > Effaceur de couleurs		12- 6
L'effet Couleurs > Changeur de couleurs		12- 6
L'effet Couleurs > Courbes		12- 7
L'effet Couleurs > Histogramme		12- 8
L'effet Couleurs > Curseurs		12- 10
L'effet Couleurs > Nettoyeur de scan		12- 11
L'effet Couleurs > Image Source		12- 11
Les effets du menu Key		12- 12
L'effet Key > Luma Keyer		12- 12
L'effet Key > Color Keyer		12- 13
L'effet Key > Chroma Keyer		12- 15
L'effet Key > Contrôle Alpha		12- 17
L'effet Key > Key Avancé		12- 18
L'effet Key > Cross Keyer		12- 19
		

Leçon 13: Les effets du groupe Styliser

Introduction		13- 2
L'effet Styliser > Aura		13- 2
L'effet Styliser > Grain		13- 2
L'effet Styliser > Biseau		13- 3
L'effet Styliser > Ombre portée		13- 3
L'effet Styliser > Toon Shading		13- 4
L'effet Styliser > Eroder		13- 7
L'effet Styliser > Ajouter une bordure		13- 7
L'effet Styliser > Velouté		13- 7
L'effet Styliser > Mélange		13- 8
L'effet Styliser > Mosaique		13- 8
L'effet Styliser > Postériser		13- 8
L'effet Styliser > Bruit		13- 9
L'effet Styliser > Impression		13- 9
L'effet Styliser > Négatif		13- 10
L'effet Styliser > Solariser		13- 10
L'effet Styliser > Echelle de couleur		13- 10
L'effet Styliser > Demi-teinte		13- 11
L'effet Styliser > Lumix		13- 11
Quelques considérations sur la notion d'Image Source		13- 12
L'effet Couleurs > Image Source		13- 13
L'effet Styliser > Convolutions		13- 16

Leçon 14: Les effets du groupe Distorsion

L'effet Distorsion > Retourner		14- 2
L'effet Distorsion > Miroir		14- 2
L'effet Distorsion > Kaléidoscope		14- 3
L'effet Distorsion > Perspective 4 points		14- 7
L'effet Distorsion > Vague		14- 8
L'effet Distorsion > Tornade		14- 8
L'effet Distorsion > Défonce		14- 9
L'effet Distorsion > Extrusion		14- 10
L'effet Distorsion > Grille de Déformation		14- 11
L'effet Distorsion > Flux optique		14- 15

Leçon 15: Les effets des groupes Animation et Peinture

L'effet Peinture > Peinture Automatique	15- 2
La gestion des Chemins	15- 4
L'Enregistreur de Tracé	15- 4
Le Gestionnaire de Chemins	15- 5
Sauvegarder des chemins	15- 6
Le Suivi de Mouvement	15- 7
L'effet Animation > Keyframer	15- 9
1er exemple : déplacements, zooms et flous de mouvement	15- 9
2e exemple : Tangage, Cap, Roulis et Pivot	15- 11
3e exemple	15- 13
4e exemple	15- 15
L'effet Animation > Tremblement	15- 16
Les effets de Stabilisation	15- 16
L'effet Animation > Stabilisation 1 point	15- 17
L'effet Animation > Stabilisation 2 points	15- 18



Leçon 16: La caméra multiplan

Le concept	16- 2
Le flou résultant de la mise au point	16- 2
Table de montage, caméra multiplan informatique	16- 3
Le projet utile à ce chapitre	16- 3
Les vues tridimensionnelles	16- 4
Se repérer dans l'espace	16- 5
L'onglet Vue	16- 5
L'onglet Plans	16- 7
Créer une animation à l'aide de la Caméra Multiplan, 1ère partie	16- 7
Paramètres de Position, de Saisie et de Taille	16- 8
Créer une animation à l'aide de la Caméra Multiplan, 2e partie	16- 8
Créer une animation à l'aide de la Caméra Multiplan, 3e partie	16- 9
La mise en mouvement : déplacer la caméra	16- 10
Créer et gérer des flous de mise au point	16- 10
Faire courir notre personnage	16- 12
L'Assistant Caméra multi-plan	16- 12
Autres situations	16- 14

Leçon 17: Les effets du groupe Calculé

L'effet Calculé > Lens Flare	17- 2
Les Lens Flares de type Générique	17- 3
Les Lens Flares de type Stries	17- 6
Les Lens Flares de type Image	17- 7
L'Ordre de calcul des éclats lumineux	17- 7
Le Calque d'occultation du Lens Flare	17- 8
L'effet Calculé > Eclairage	17- 9
L'effet Calculé > Lumière Volumétrique	17- 11
L'effet Calculé > RotoTracking	17- 13
L'effet Calculé > Healing Tracker	17- 20
L'effet Calculé > Créateur de fond	17- 23
L'effet Calculé > Plasma	17- 24
L'effet Calculé > Perlín Noise	17- 25
L'effet Calculé > Texte Simple	17- 26
L'effet Calculé > Texte Multiligne	17- 27
L'effet Calculé > Code Temporel	17- 29
L'effet Calculé > Générateur de modèles	17- 30



Leçon 18: Le générateur de particules

Présentation et concept	18 - 2
Apprendre par l'exemple	18 - 2
Les onglets de l'effet Générateur de particules	18 - 3
L'onglet Univers	18 - 4
L'onglet Emetteurs	18 - 7
L'onglet Emetteurs > Particules	18 - 9
L'onglet Emetteurs > Particules > Courant	18 - 12
L'onglet Emetteurs > Particules > Surface	18 - 15
L'onglet Emetteurs > Courant	18 - 18

Leçon 19: Les fonctions approfondies de TVPaint Animation

Les fenêtres personnalisées	19 - 2
Ajouter une action	19 - 3
Les différentes actions disponibles	19 - 4
Pour gérer les actions créées.	19 - 4
Pour gérer les panneaux.	19 - 5
Utiliser le format TVPX	19 - 6
Utiliser les plug-ins	19 - 7
Le plug-in Color Factory	19 - 8
Le plug-in Canon	19 - 10
Le plug-in Direct Show	19 - 10
Le plug-in Waveform	19 - 10
Utiliser le langage de script « George »	19 - 11
Introduction : Qu'est-ce que George ?	19 - 11
Retrouver, Editer et Utiliser les Scripts George.	19 - 11
Quelques exemples de Scripts George	19 - 12
Programmer en langage George	19 - 13
Instructions et commandes	19 - 13
Un exemple de script rédigé en langage George.	19 - 14
La description des commandes	19 - 15
Quelques autres notions utiles	19 - 16
L'emploi des variables	19 - 17
Les différents opérateurs à disposition :	19 - 18
Les Instructions Parse et Param, les modes de lancement	19 - 19
Les Chaînes de Caractères	19 - 20
Les tableaux	19 - 21
Les fonctions et procédures	19 - 22
Créer des bibliothèques de fonctions et de procédures	19 - 23
Le fichier Startup.grg	19 - 24
La création de Plug-in pour TVPaint Animation	19 - 24
L'ajout d'arguments	19 - 24



Annexe :

Les cartes video compatibles avec TVPaint Animation	A - 2
Les appareils numériques fonctionnant avec le plug-in Canon	A - 3
Les instructions George	A - 3
Les commandes du langage George	A - 4
Les caractéristiques des différents formats d'export :	A - 5
Les raccourcis clavier et commandes disponibles.	A - 7
Le support technique et les ressources internet	A - 13