

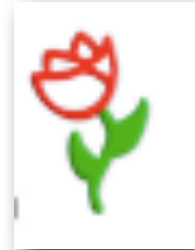
## AniPaint 3.1.3 mac : un tutoriel

### Objectifs du cours :

- Apprendre à transposer une situation d'apprentissage simple, à l'aide de l'informatique, à l'écran
- Apprendre à mettre en scène des dessins, des images, du son et du texte
- Envisager des scénarios permettant aux élèves de présenter leurs productions à l'aide du multimédia.
- Apprendre à utiliser ce multimédia dans un contexte d'apprentissage

### Contenu :

- Création de situations d'apprentissages interactives à l'aide de l'informatique.
- Création d'une histoire simple.

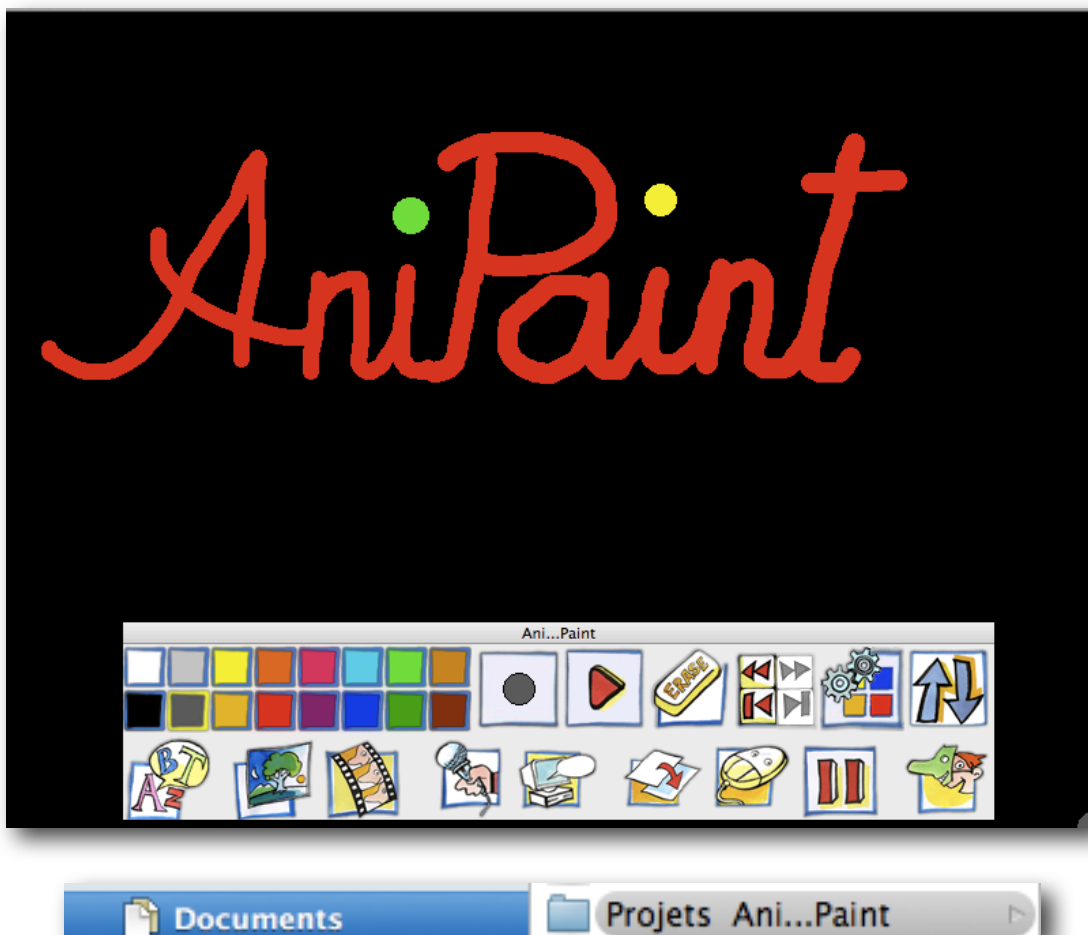


### Quelques mots sur le logiciel :

Ce logiciel, Mac/PC, propose, en partant d'un écran noir, de riches possibilités de transformations, d'enchaînements et d'animations graphiques. Avec des gestes simples, il est possible de composer un document plaisant contenant des traces de pinceau, du dessin, des textes, de la synthèse vocale, des petits films vidéo, des photos, des sons, des voix, voir sa propre voix, des acteurs, de la musique, le tout animé séparément ou simultanément.

L'interface a été testée par une équipe psychopédagogique pluridisciplinaire.

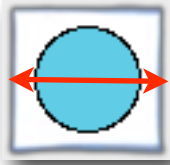
AniPaint Mac/PC <http://www.anipaint.ch>



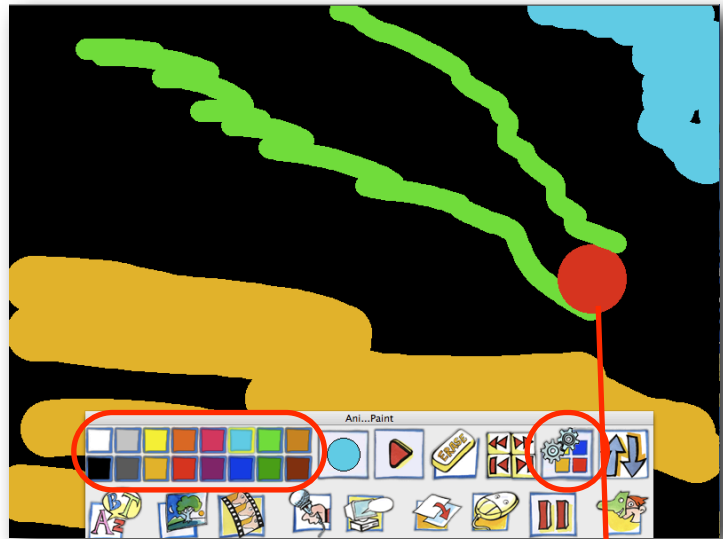
# AniPaint 3.1.3 mac : un tutoriel

## 1. AniPaint : tous les outils et leurs Préférences

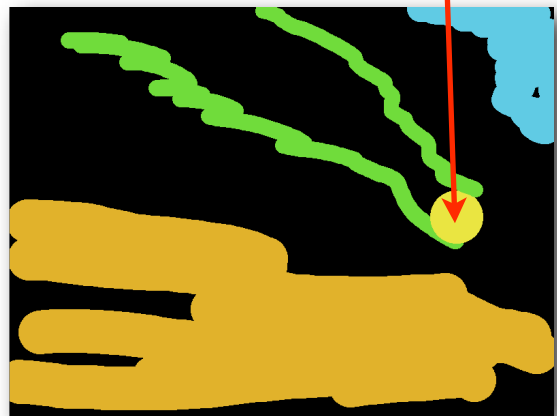
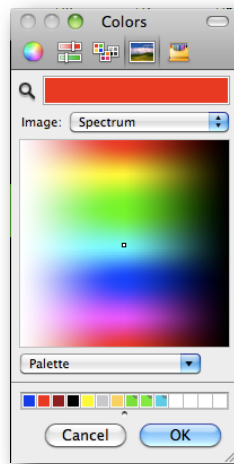
a) outil **Dessin** : une palette



- cliquez sur le cercle en le déplaçant latéralement de gauche à droite ou en diagonale permet de modifier l'épaisseur du trait



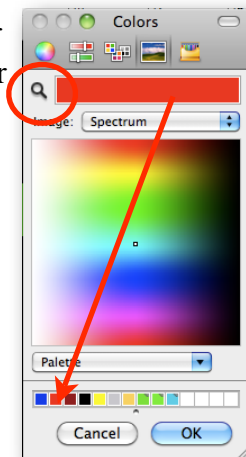
- cliquez sur les Préférences "Dessin" permet le changement de la couleur d'un trait.



- cliquez sur une couleur en appuyant sur la touche du clavier **CTRL** fait apparaître d'autres couleurs pour le temps d'utilisation d'AniPAint. A la fermeture du logiciel, les couleurs d'origine s'affichent à nouveau.

- mise en mémoire d'une couleur : glissez la couleur d'en haut en bas

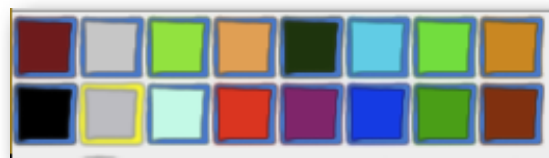
- une loupe permet de choisir une couleur n'importe où sur l'écran ou dans une fenêtre



•couleurs d'origine



•couleurs modifiées

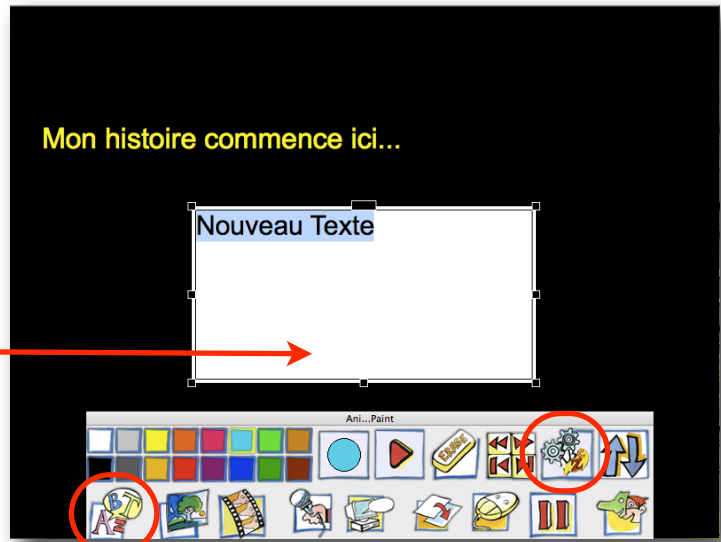


## AniPaint 3.1.3 mac : un tutoriel

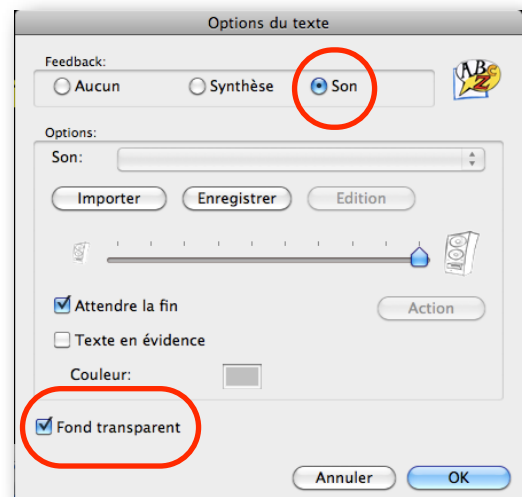
### b) outil Texte



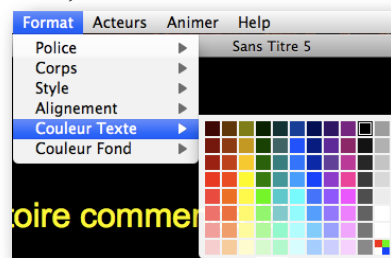
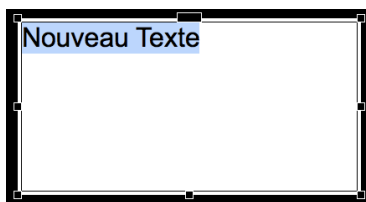
•cliquez sur l'outil "Texte" permet d'écrire un texte



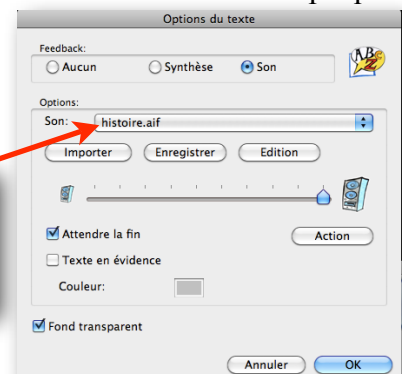
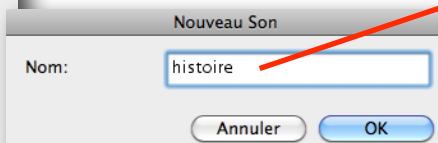
•cliquez sur les Préférences "Texte" permet de modifier l'affichage (transparence sans le fond), d'ajouter le son du texte et d'utiliser la fonction karaoké.



•quand le texte est sélectionné (poignées), cliquez dans le menu "Format" pour le choix de la Police, du Corps, du Style, l'Alignement, de la Couleur du Texte, de la Couleur du Fond



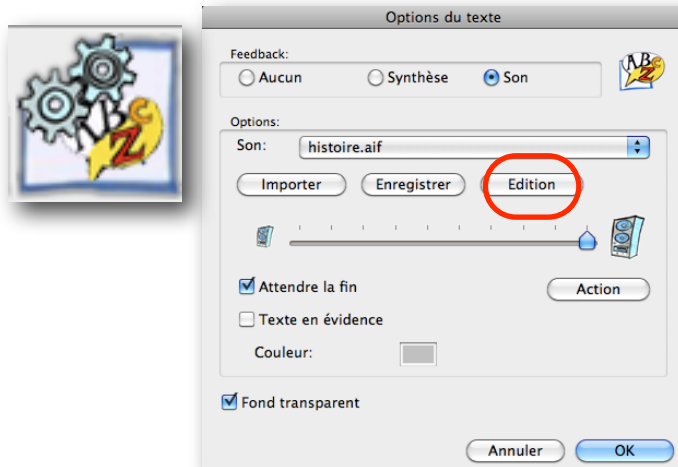
•sonorisez le texte : "Enregistrer" (par le micro incorporé du Mac). Cliquez sur le 2ème "Enregistrer", parlez, "Stop". Nommez le son : il est dans le projet et sera dit en même temps que le texte s'affiche. Diminution du volume si nécessaire.



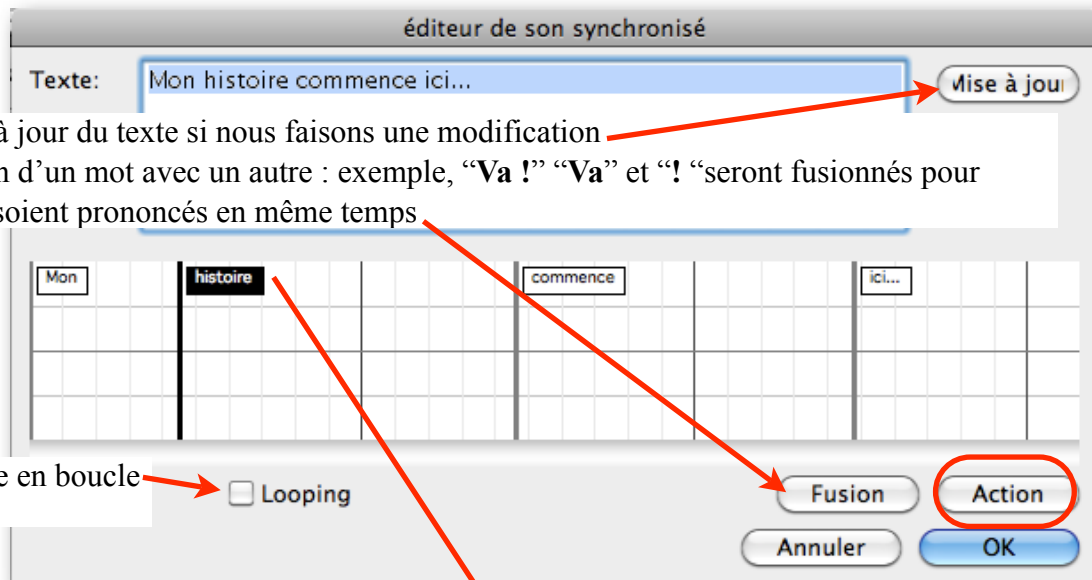
## AniPaint 3.1.3 mac : un tutoriel

- fonction “**karaoké**” dans l’outil “Texte”. Utilisez le même texte et le même son qu’à la page 3.
- cliquez sur les Préférences du Texte, puis “Edition”

Mon histoire commence ici...



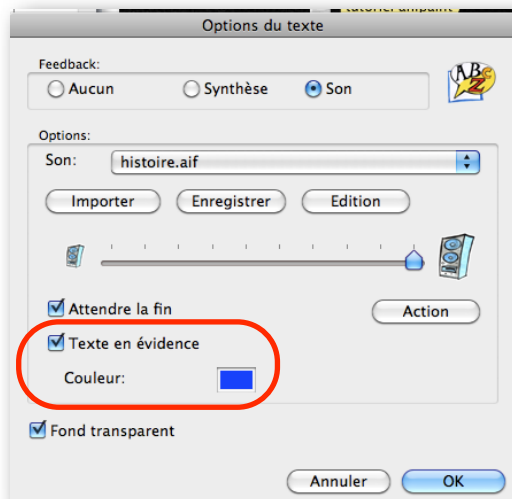
- l’éditeur de son synchronisé : en cliquant sur “Action”, déplacer les “drapeaux-mots” en cliquant-tirant sur la tige du mot qui devient noire pour que le texte soit dit en même temps que le son.



- Mise à jour du texte si nous faisons une modification
- Fusion d’un mot avec un autre : exemple, “Va !” “Va” et “!” “seront fusionnés pour qu’ils soient prononcés en même temps

- écoute en boucle  Looping

- choisir la couleur du texte qui va être mis en évidence pour faire le “karaoké”.



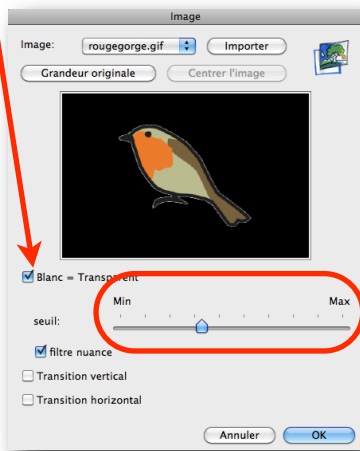
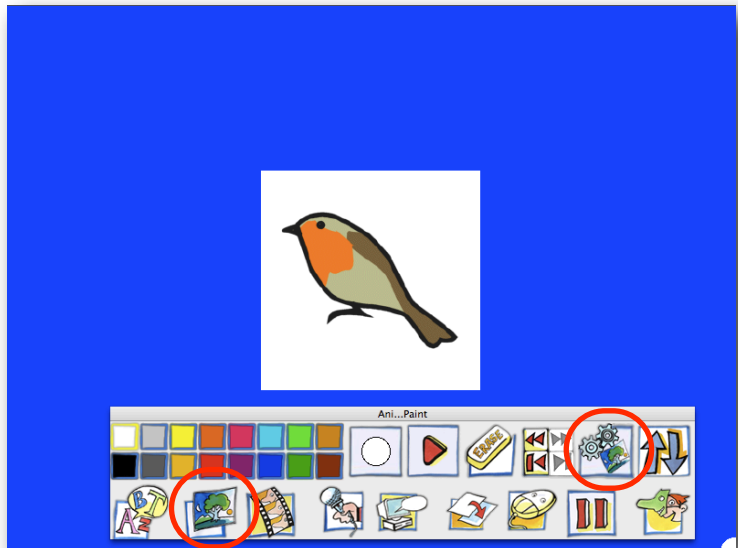
Mon histoire commence ici...

## AniPaint 3.1.3 mac : un tutoriel

### c) outil **Image**



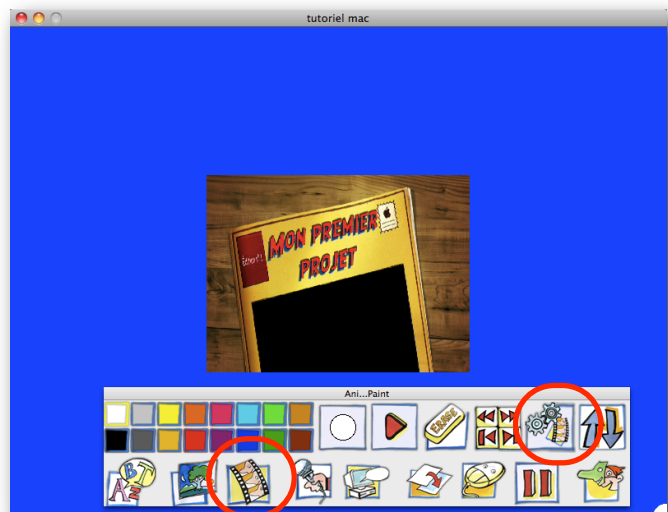
- cliquer sur les Préférences “Image” permet de modifier la grandeur et de faire des symétries
- ici : image avec cadre
- possibilité de réaliser une transparence



### d) outil **film**



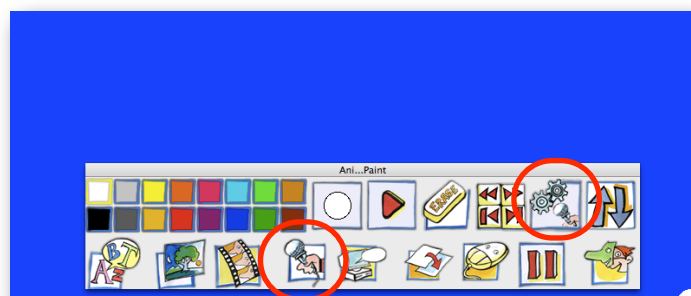
- Préférences de l’outil ” film ” : arrêt possible pendant l’animation



### d) outil **son**



- Préférences de l’outil ” son ” : volume réglable

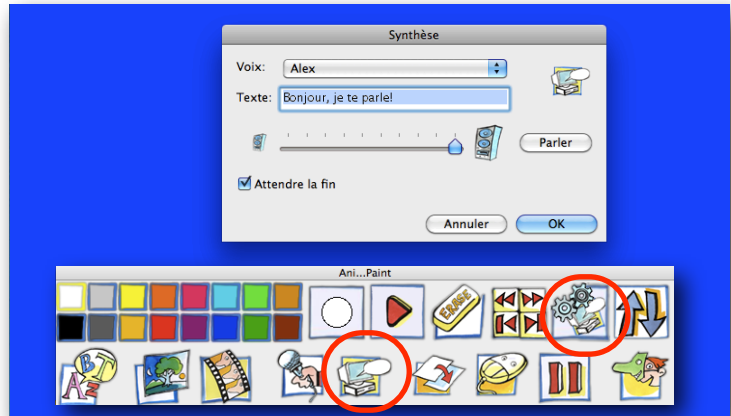


## AniPaint 3.1.3 mac : un tutoriel

### e) outil **synthèse vocale**



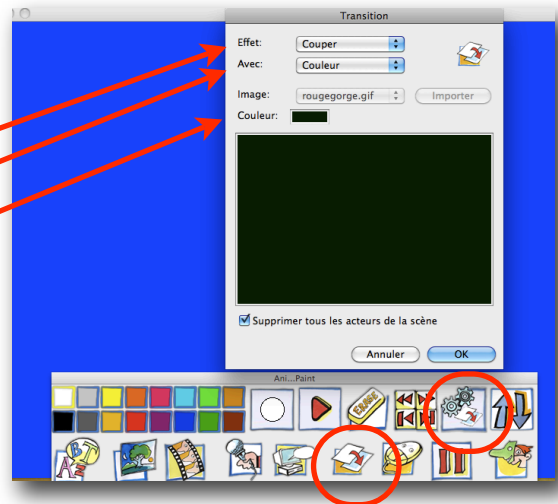
- texte parlé sans être visible
- tributaire da la synthèse vocale installée payante pour le français (les voix françaises d'origine ne sont pas de bonne qualité)



### f) outil **transition**



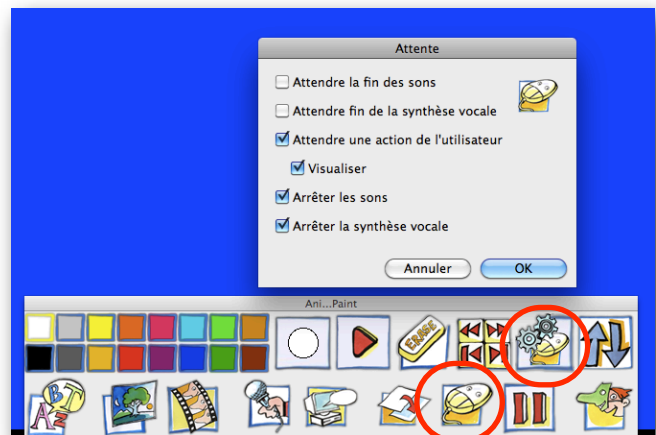
- choix de l'effet
- couleur ou image
- choix de la couleur



### g) outil **attente**



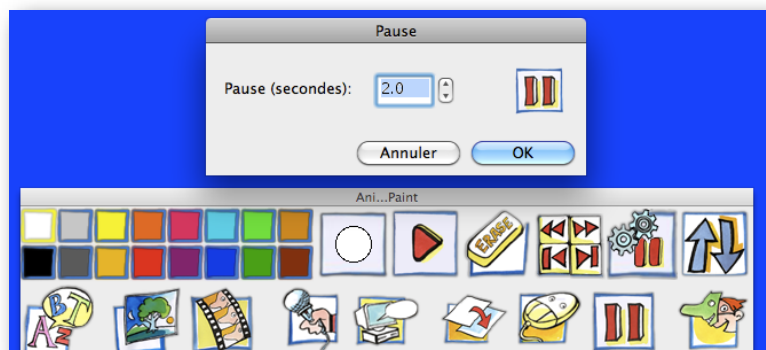
- paramètres par défaut
- placer une attente arrête l'animation, l'utilisateur clique sur la fenêtre pour continuer l'animation



### g) outil **pause**



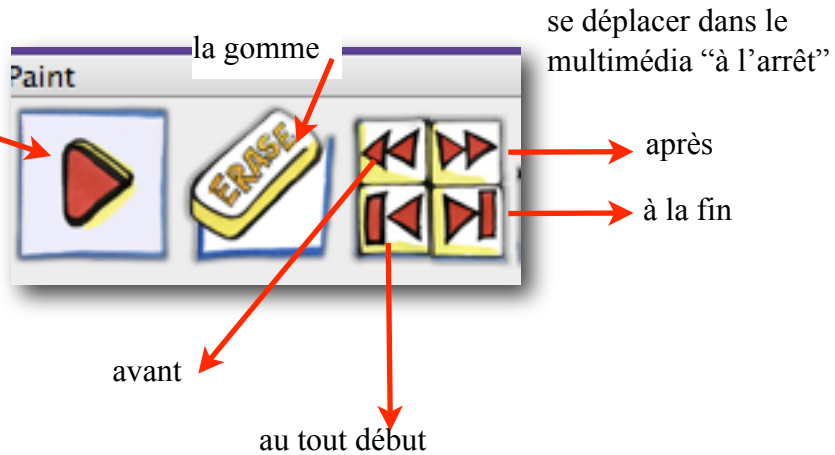
- temps de pause réglable



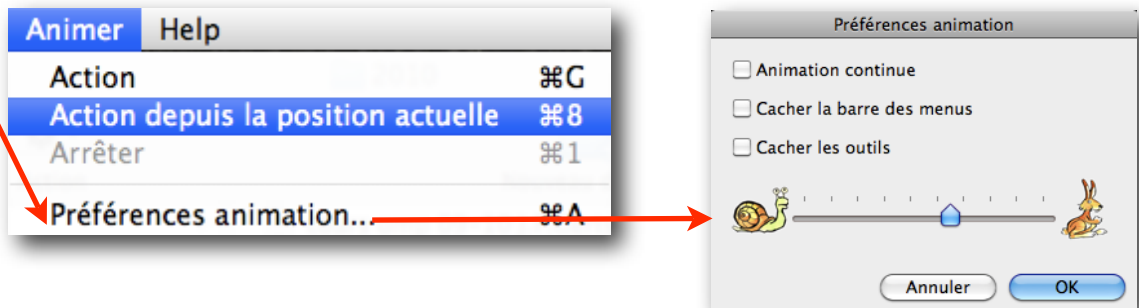
# AniPaint 3.1.3 mac : un tutoriel

## 2. Outils de navigation - "Play" - effacement d'une action

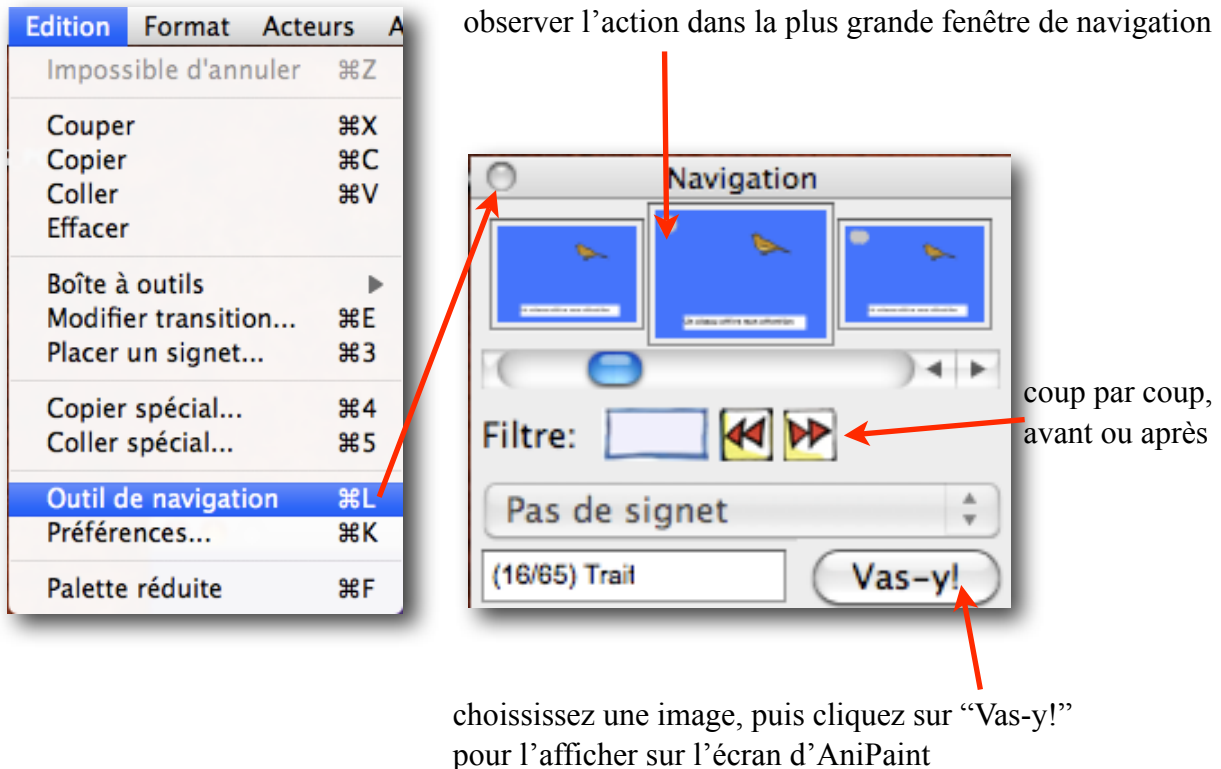
a) lecture (PLAY) du multimédia : lecture depuis le début !



b) lecture du multimédia depuis une position : menu/Animer/Action depuis la position actuelle  
vitesse du multimédia (de tout le projet) : menu/Animer/Préférences animation



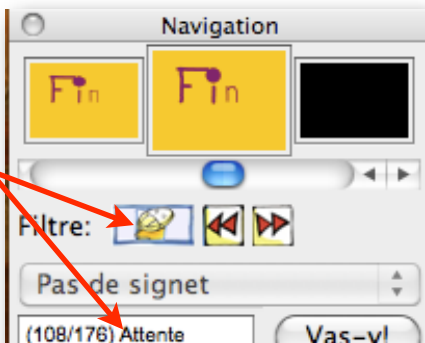
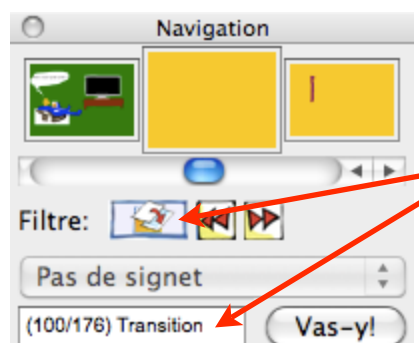
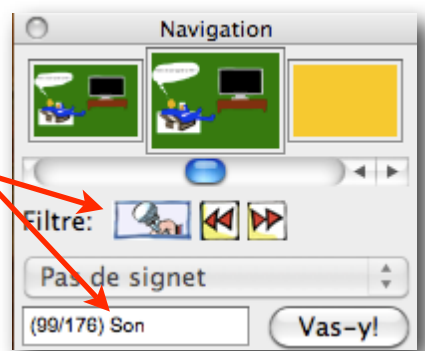
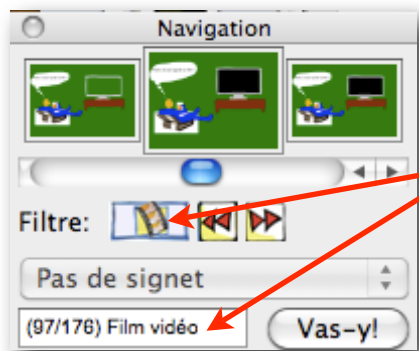
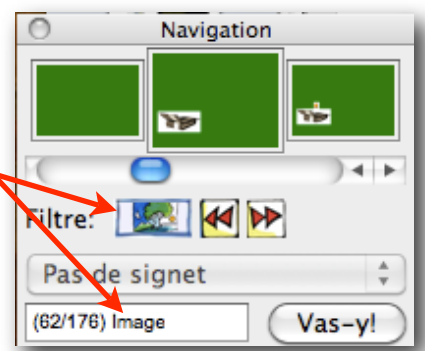
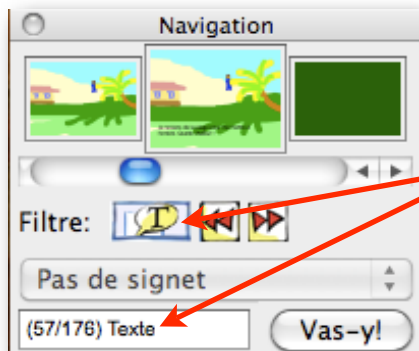
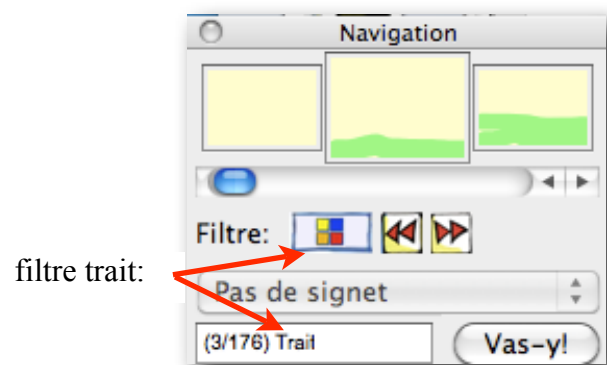
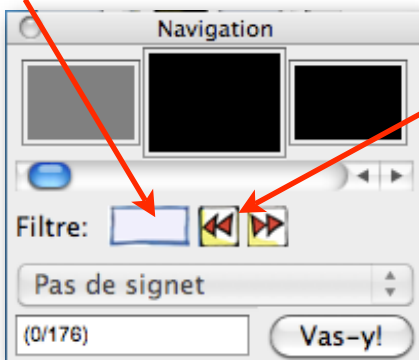
c) autre outil de navigation : menu/Edition/Outil de navigation



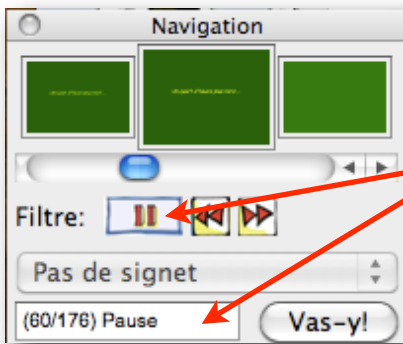
## AniPaint 3.1.3 mac : un tutoriel

d) outil de navigation fonction par **filtre**: menu/**Edition/Outil de navigation**

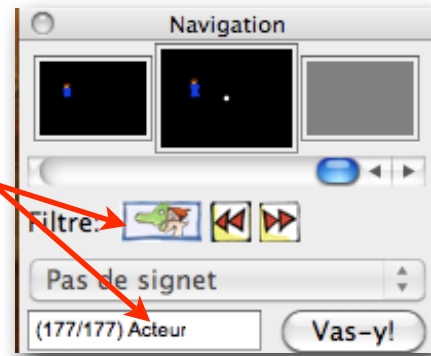
cliquez sur le rectangle blanc pour activer un filtre aucun filtre : on avance ou recule au coup par coup



## AniPaint 3.1.3 mac : un tutoriel



filtre pause: filtre acteur:



### 3. Deux règles d'or

a) Se repérer dans le projet en naviguant avec les flèches rouges **et** en observant les changements des icônes des préférences

avant dans l'animation



après dans l'animation

au début de l'animation

à la fin dans l'animation

Veillez noter le nom de chaque préférence :



b) Enregistrez souvent le projet !

## AniPaint 3.1.3 mac : un tutoriel

### 4. Enregistrer l'image sous ... couper une suite d'actions

a) Remplacer une suite d'actions (exemple le mot "Fin") par une seule image.

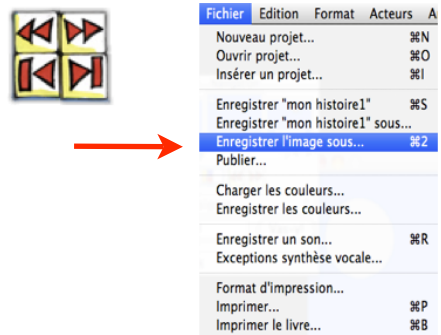
On ne voit plus le dessin se faire, mais on voit apparaître une image avec le mot fin et le fond de couleur. NOTE : pour une image avec un autre fond, changez au préalable la transition de départ.

Il s'agit de remplacer 8 actions par une seule image



Il s'agit de remplacer 8 actions par une seule image

Naviguez dans le projet pour afficher l'image à enregistrer, puis menu/**Fichier/Enregistrer l'image sous...**



b) **Couper** cette suite d'actions

Affichez la fenêtre du banc de montage : menu/**Edition/Copier spécial...**

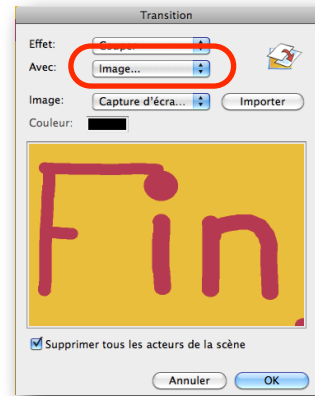
début de la séquence sans la transition    fin de la séquence  
trait n°20    trait n°26

cliquez sur "Couper", le bouton passe de copier à couper

Edition	Format	Acteurs	Animer
Impossible d'annuler			
Couper			⌘X
Copier			⌘C
Coller			⌘V
Effacer			
Boîte à outils			
Modifier la couleur...			⌘E
Placer un signet...			⌘3
<b>Copier spécial...</b>			<b>⌘4</b>
Coller spécial...			⌘5
Cacher l'outil de navigation			⌘L
Préférences...			⌘K
Palette réduite			⌘F

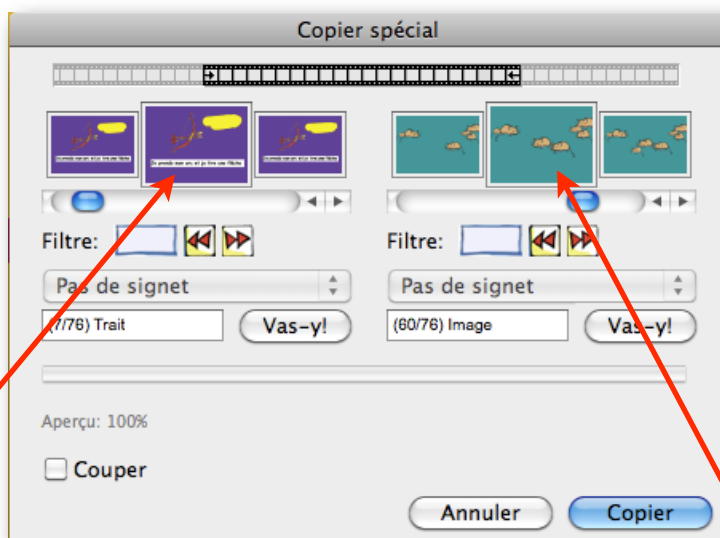
## AniPaint 3.1.3 mac : un tutoriel

c) L'image "Fin" peut être importée comme transition ou comme image simple



### 5. Copier une suite d'actions avec "Copier spécial"

a) Affichez la fenêtre du banc de montage : Menu/Édition/Copier spécial...



b) Positionnez le projet sur la première action sur la gauche de la fenêtre

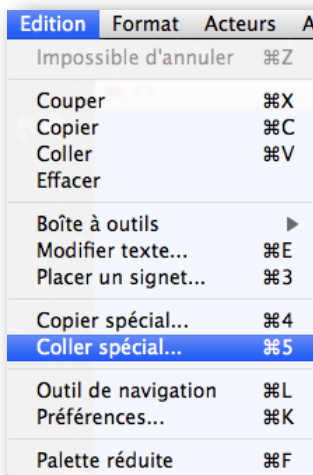
Positionner le projet sur la dernière action sur la droite

Cliquez sur "Vas-y !" permet de vérifier l'endroit de départ et d'arrivée

Cliquez sur "Copier"

c) Se positionner dans le projet pour coller la suite d'actions

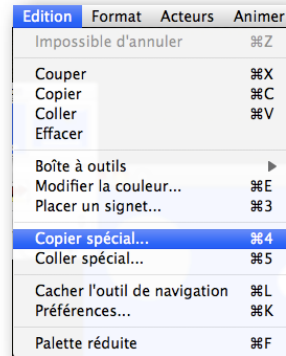
Collez les actions : Menu/Édition/Coller spécial... "OK", puis "Enter"



## AniPaint 3.1.3 mac : un tutoriel

### 6. Isoler un dessin pour le placer sur un fond d'une autre couleur

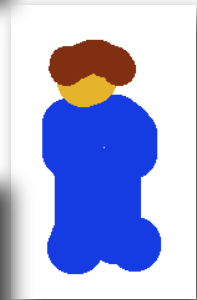
a) Isoler (copier) le personnage bleu pour le placer ailleurs dans le projet



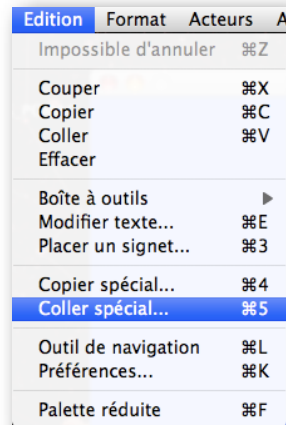
b) Menu/**Edition/Copier spécial...**

sélectionnez les actions qui correspondent au dessin du personnage.

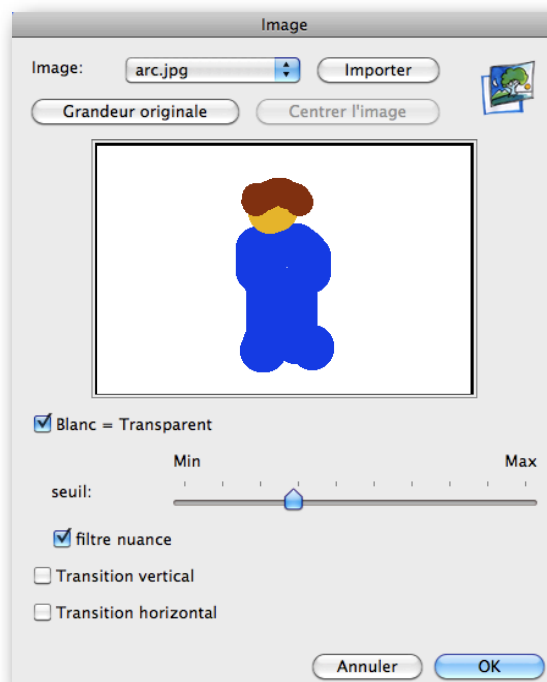
“**Copier**” comme au point 5.



c) Se positionner dans le projet et “**coller spécial..**”



d) “**Enregistrer l'image sous**” permet de placer le personnage aux endroits désirés dans le projet  
En indiquant “**transparent**”, on pourra le placer sur n'importe quel fond de couleur



## AniPaint 3.1.3 mac : un tutoriel

### 7. Créer un acteur à 3 mouvements

Dans AniPaint, un acteur est un dessin (ou une image), qui peut être animée et qui peut se déplacer

Exemple : le visage dessiné d'un personnage en 3 mouvements

Dans AniPaint, un **mouvement** est une action :

- bouger les paupières
- rire
- faire tourner les yeux

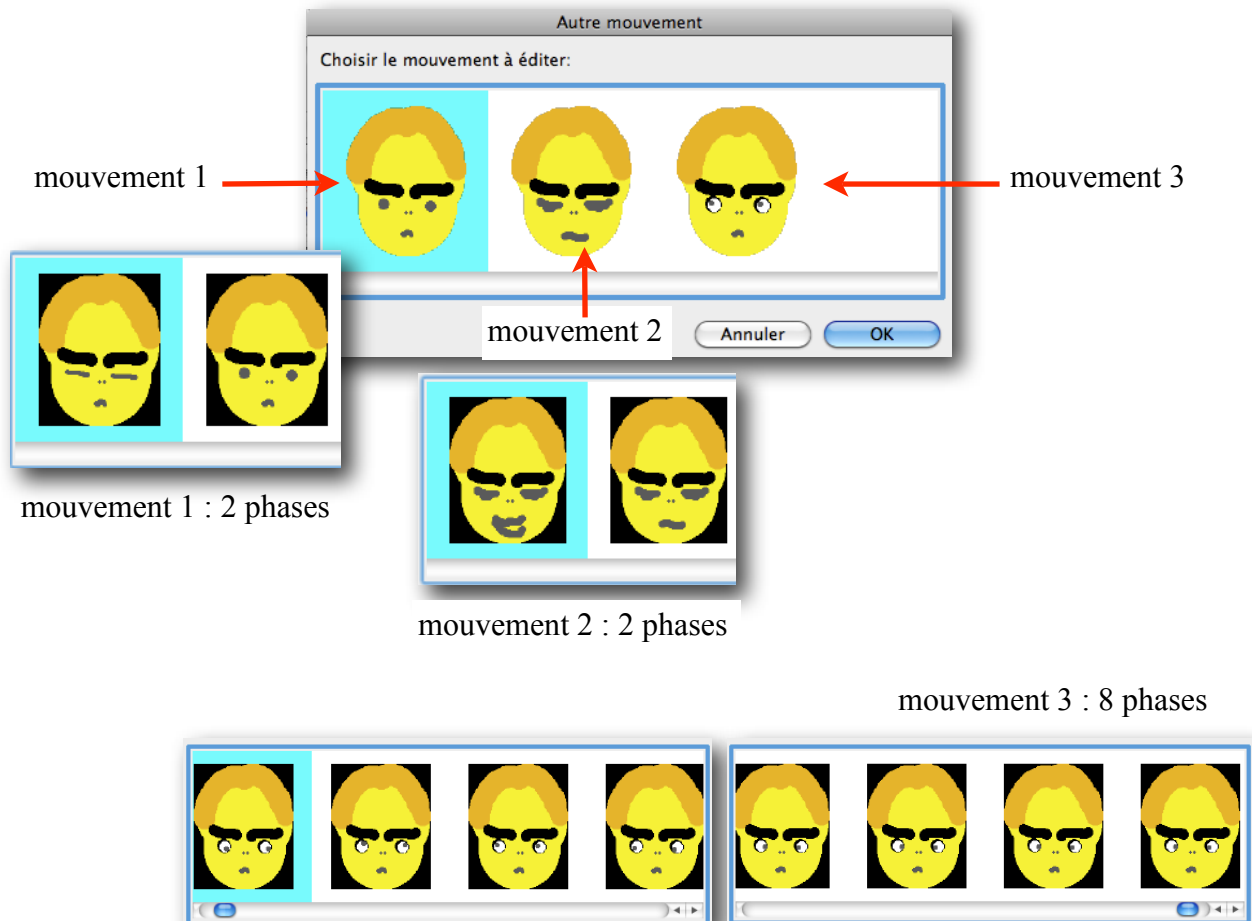
Dans AniPaint, les **phases** sont les détails du mouvement :

- bouger les paupières : yeux ouverts, yeux fermés
- rire : bouche droite, bouche qui remonte sur les côtés
- faire tourner les yeux : yeux en haut, à droite, en bas, à gauche

L'acteur **entre en scène** et sort (**fin de scène**)

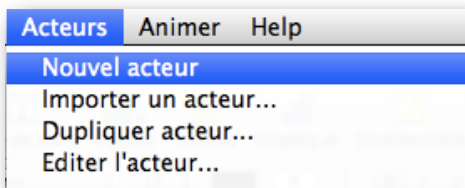
Après son entrée il peut :

- **se déplacer** en ligne droite ou librement
- **aller à la position** (déplacement non visible)
- **changer de mouvement** dans un nouveau déplacement
- **changer l'ordre** des plans s'il y a 2 acteurs en scène

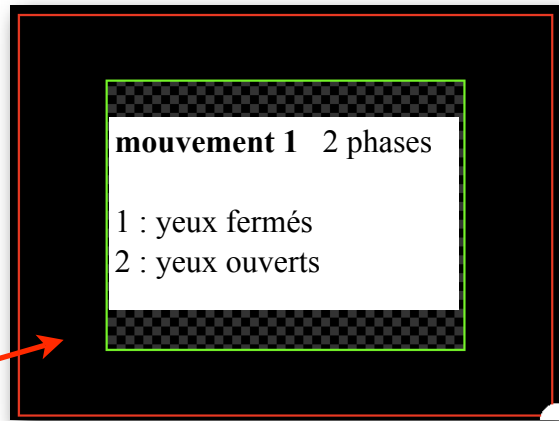


## AniPaint 3.1.3 mac : un tutoriel

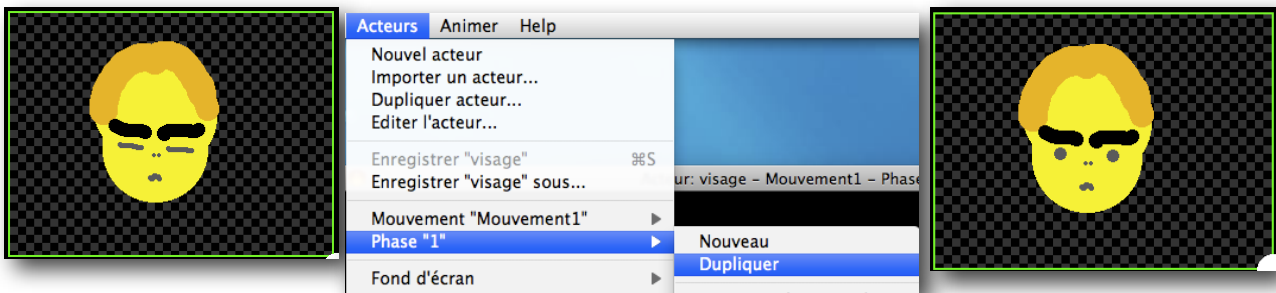
- a) Créer un acteur dessiné à 3 mouvements voir p.13  
Menu/Acteurs/Nouvel acteur



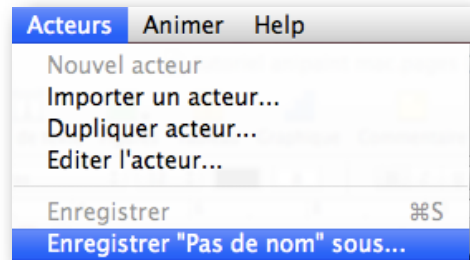
l'espace du dessin de l'acteur



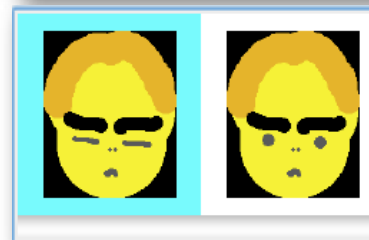
- b) Dessiner un visage en traçant les yeux fermés en dernier : **phase 1**  
c) Dupliquer la phase 1, effacer les yeux fermés, dessiner 2 yeux ouverts : **phase 2**



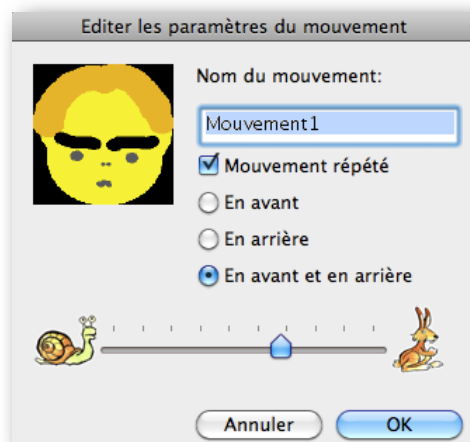
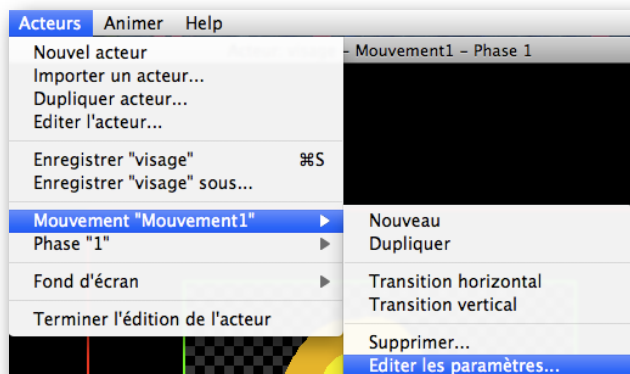
- d) Menu/Acteurs/Enregistrer "Pas de nom" sous...  
-> visage



- e) Menu/Acteurs/Phase "2"/Editer une autre phase  
-> contrôle des 2 phases



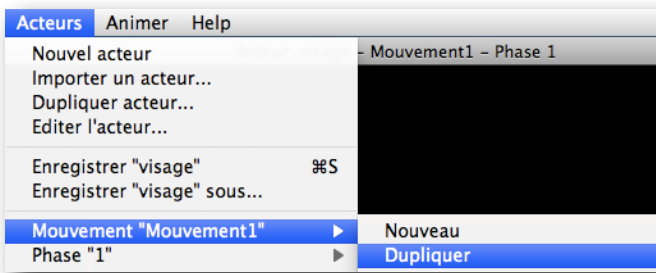
- f) Menu/Acteurs/Mouvement "Mouvement1"/Editer les paramètres  
-> ajuster la vitesse du mouvement



## AniPaint 3.1.3 mac : un tutoriel

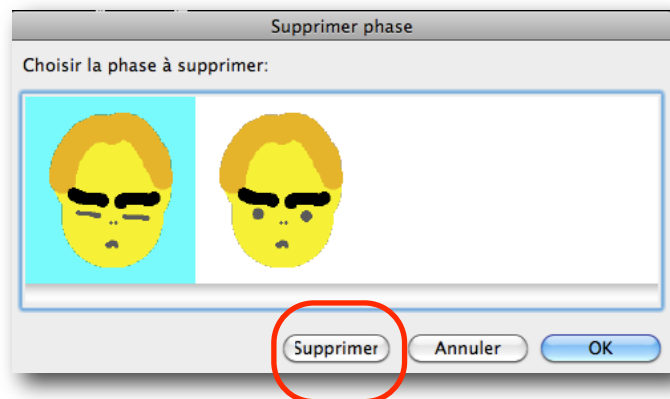
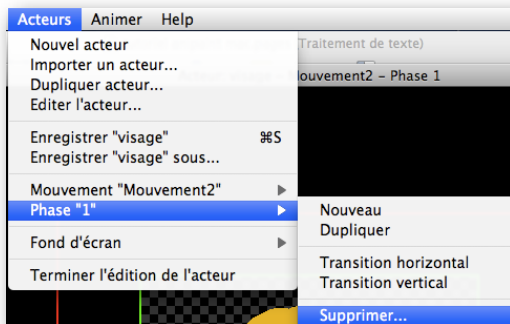
g) Fin du 1er mouvement, création du 2ème mouvement à partir du mouvement 1

Dupliquer le mouvement1 : Menu/Acteurs/Mouvement "Mouvement1"/Dupliquer



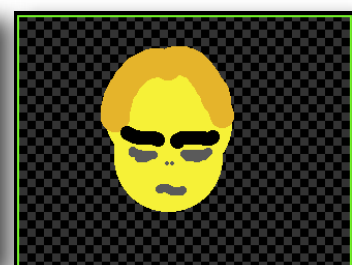
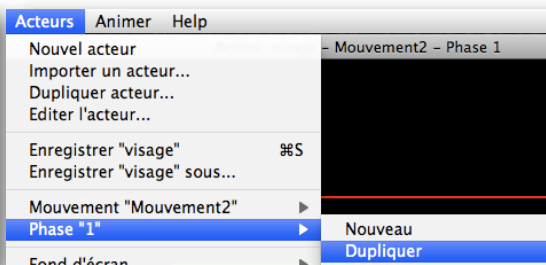
h) Le Mouvement1 dupliqué devient le Mouvement2

Supprimer la phase1 (yeux fermés) Menu/Acteurs/Phase"1"/Supprimer...



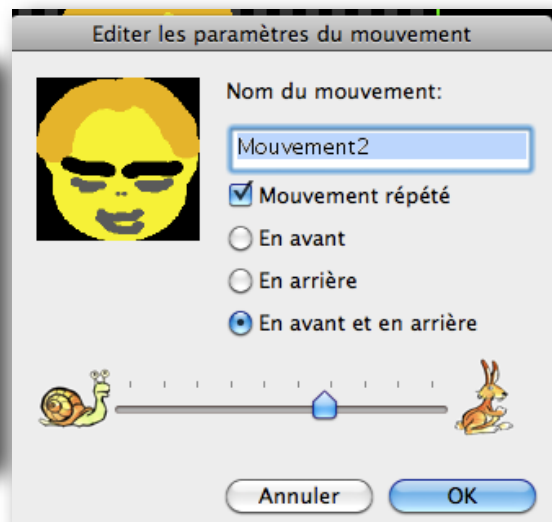
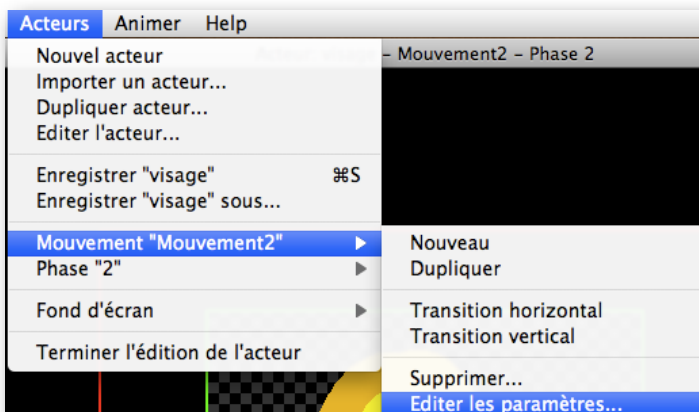
i) Effacer la petite bouche et dessiner une bouche en sourire (phase1 mouvement2)

j) Dupliquer la phase1, effacer le sourire, dessiner une bouche droite : **phase2**



k) Menu/Acteurs/Mouvement "Mouvement2"/Editer les paramètres

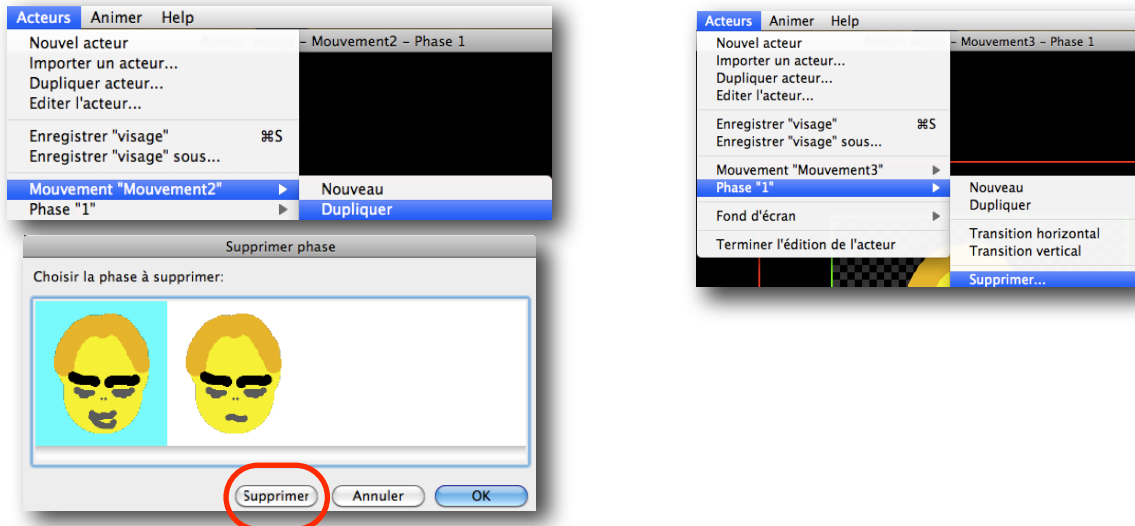
-> ajuster la vitesse du mouvement



## AniPaint 3.1.3 mac : un tutoriel

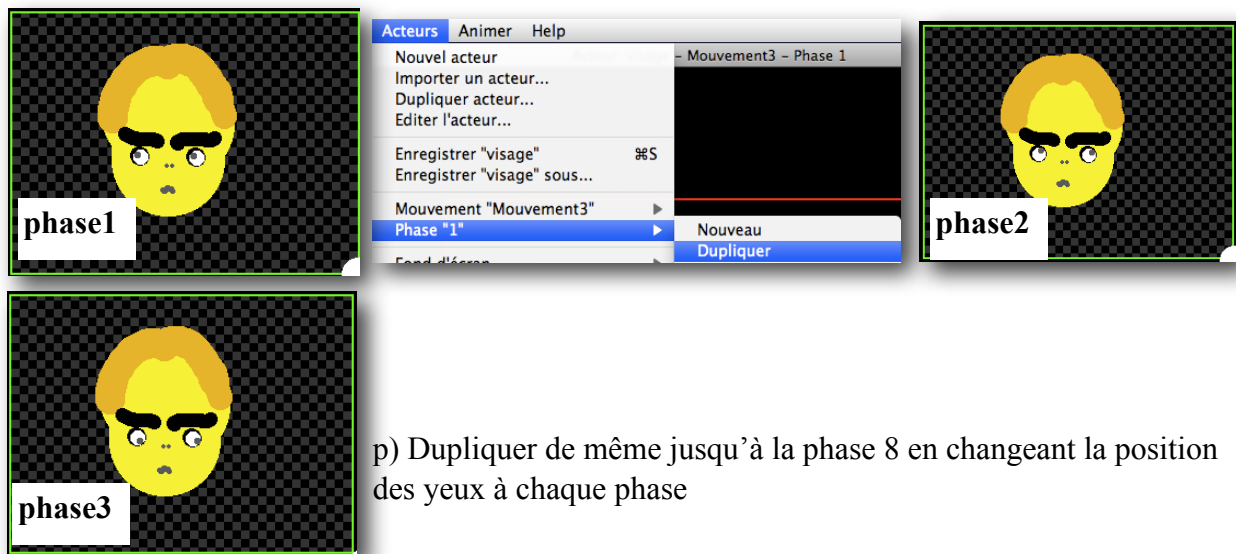
l) Fin du 2me mouvement, création du 3ème mouvement à partir du mouvement 2  
Dupliquer le mouvement2 : Menu/Acteurs/Mouvement "Mouvement2"/Dupliquer

m) Le Mouvement2 dupliqué devient le Mouvement3  
Supprimer la phase1 (bouche rire) Menu/Acteurs/Phase"1"/Supprimer...



n) Supprimer la bouche sourire et dessiner 2 yeux noirs, puis 2 yeux blancs, puis 2 points noirs (phase1 mouvement3)

o) Dupliquer la phase1, effacer les 2 points noirs, ajouter 2 points noirs en haut

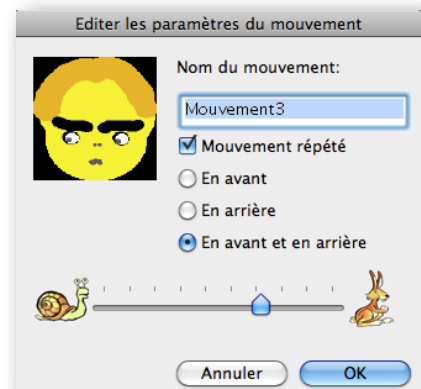
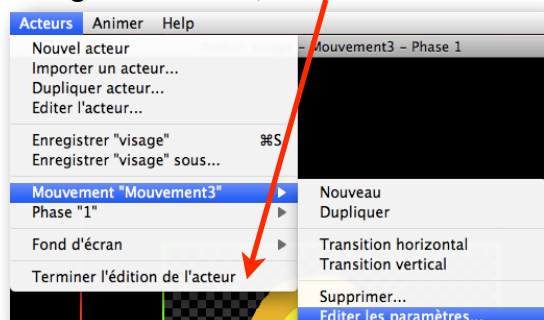


p) Dupliquer de même jusqu'à la phase 8 en changeant la position des yeux à chaque phase

q) Menu/Acteurs/Mouvement "Mouvement2"/Editer les paramètres

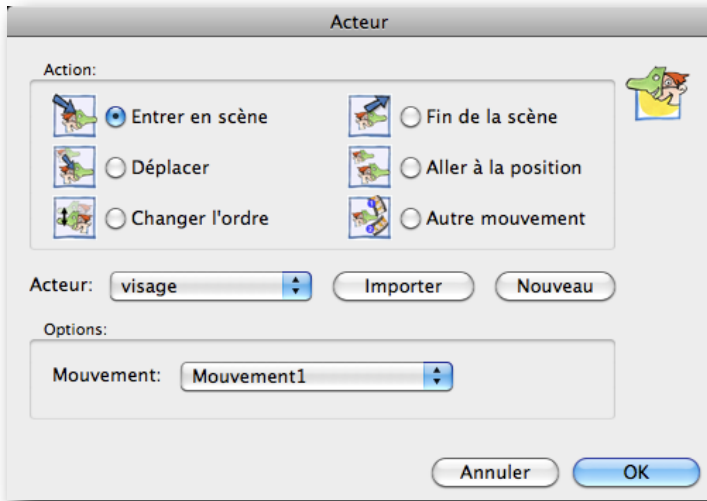
-> ajuster la vitesse du mouvement

Enregistrer l'acteur, Terminer l'édition de l'acteur

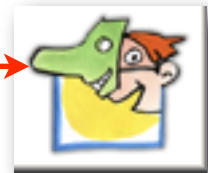


### 8. Faire apparaître l'acteur "visage" dans l'animation : les possibilités

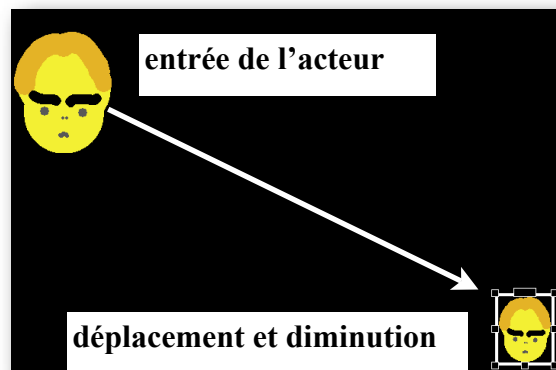
a) L'acteur entre en scène. Cliquez sur l'outil **acteur**



- b) Positionnez l'acteur "visage" dans la fenêtre à l'endroit de son entrée en scène
- c) En appuyant en même temps sur "MAJ", diminuer si besoin la taille de "visage"
- d) Cliquez en dehors du cadre, l'acteur fait le mouvement 1
- e) Tant que l'on indique pas fin de la scène, l'acteur bouge sur lui-même
- f) Cliquez sur l'outil **acteur**, puis **Déplacer**, choisir la vitesse, **OK**

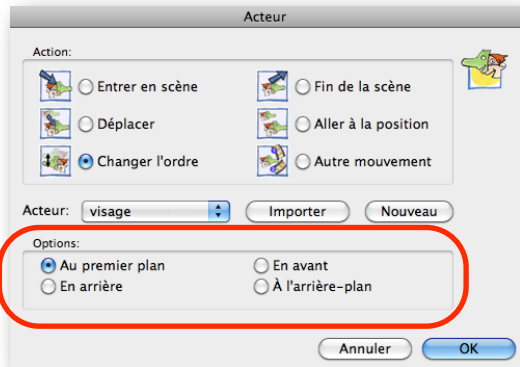


g) Déplacez l'acteur à la position voulue. Agrandir ou diminuer l'acteur en appuyant sur MAJ  
Déplacement rectiligne de l'acteur

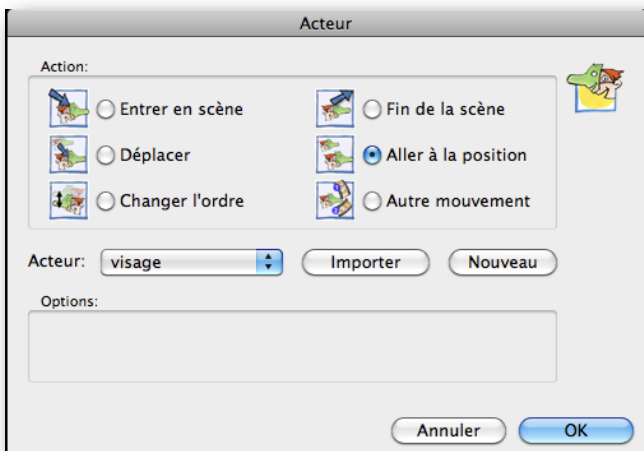


## AniPaint 3.1.3 mac : un tutoriel

h) Dans le cas où 2 acteurs sont entrés en scène et qu'ils se trouvent au même endroit, on peut changer l'ordre des plans (du premier plan à l'arrière plan)



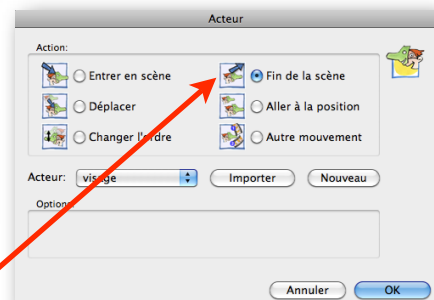
i) Aller directement à la position : on ne voit pas le déplacement



j) Changer de mouvement entre 2 déplacements



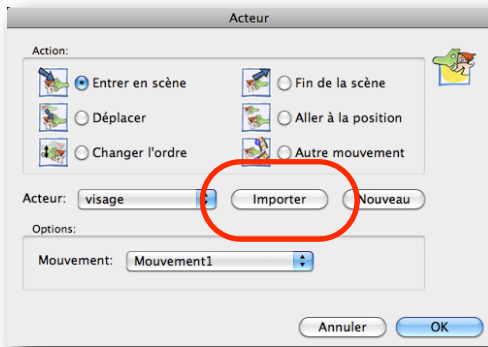
k) Un déplacement non rectiligne. Quand l'acteur est entré en scène, "saisir" l'acteur en appuyant sur MAJ et faire un déplacement non rectiligne sur la fenêtre



l) Sortie de l'acteur. Cliquez sur l'outil acteur, puis **fin de scène**

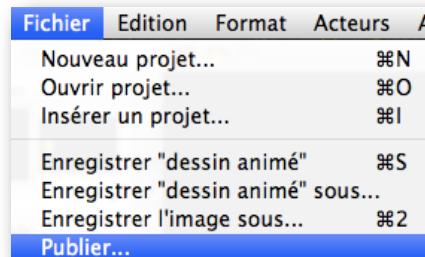
## AniPaint 3.1.3 mac : un tutoriel

m) Un acteur peut être fabriqué dans un projet et importé dans un autre projet



### 9. Un projet terminé peut être lu sur un ordi où AniPaint n'est pas installé (AniPAint est un logiciel payant)

a) A la fin du montage de l'animation, **Publier** le document en changeant de nom pour "rapatrier" toutes les photos, les sons, les films dans le dossier "Media". **Menu/Fichier/Publier**



b) Un projet ne s'exporte pas dans un autre format, il peut être lu sur Windows (Windows Player) ou sur un mac avec AniPaint Player v3.1.3. Les "Player" se trouvent dans Applications



mon histoire.tpd

Déposez le document mon histoire.tpd sur un "Player" pour lire le document

Pour lire ou arrêter l'animation : **Menu/Animer/Action** ou **Arrêter**

