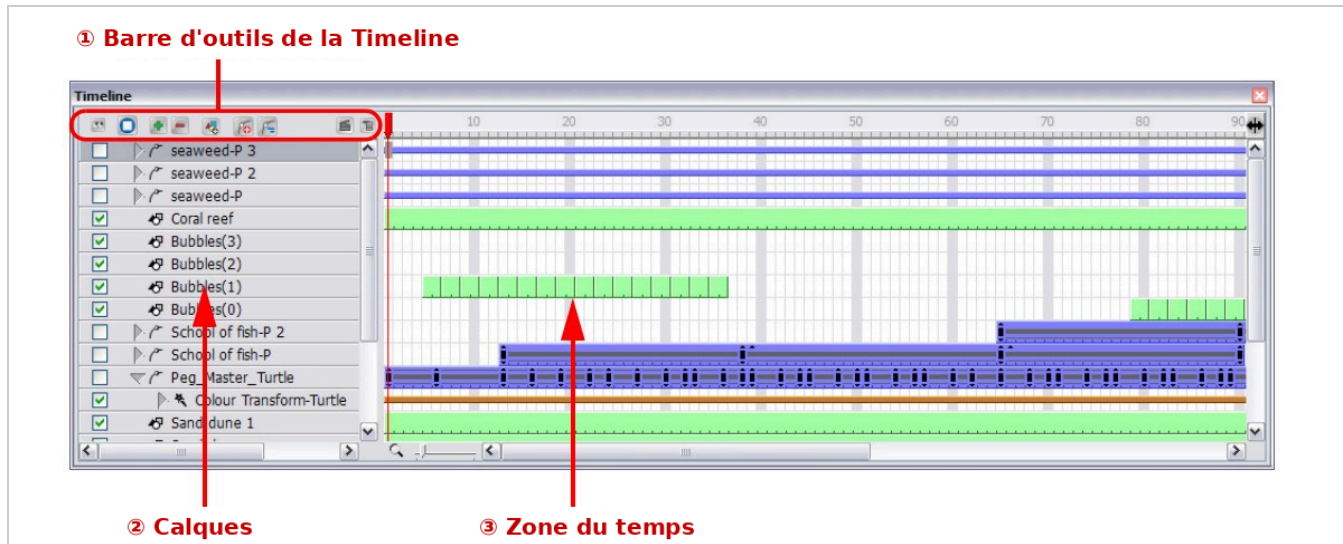


La vue Timeline (ligne du temps)

La **Timeline** est la fenêtre où tu organises ton animation **dans le temps**. C'est là que tu crées tes calques, que tu décides **combien de temps** chaque dessin reste à l'écran et dans quel ordre tout apparaît. Elle se lit **de gauche à droite**, comme une phrase.



① La barre d'outils

Les boutons pour **ajouter, supprimer, afficher ou cacher** des calques, et changer de scène.

② Les calques (à gauche)

La liste de tes éléments : leur **nom**, leur **type** (icône) et une **case** pour les afficher ou les cacher.

③ La zone du temps (à droite)

Chaque petite case = **1 frame**. C'est ici que tu allonges, raccourcis, copies ou ajoutes des dessins.

① Les 9 boutons de la barre d'outils

	Bouton	À quoi il sert
	Afficher / Cacher tout	Montre ou cache tous les calques d'un seul clic.
	Mode Solo	N'affiche que le calque sélectionné (et ton calque de référence). Pratique pour travailler sans être dérangé par le reste.
	Ajouter des éléments	Ouvre une fenêtre pour choisir le type de calque, son nom et combien en créer.
	Supprimer l'élément	Efface les calques sélectionnés. Attention : les calques attachés dessous sont effacés aussi ! (Il reste toujours au moins un calque Dessin.)
	Ajouter un calque Dessin	Crée tout de suite un nouveau calque Dessin. Double-clique dessus pour le renommer.
	Ajouter un Peg	Crée un calque trajectoire (Peg) vide.
	Ajouter un Peg parent	Crée un Peg et y attache le calque sélectionné : ton dessin suivra sa trajectoire.
	Menu des scènes	Passe d'une scène à l'autre de ton projet.
	Menu de la Timeline	Affiche les commandes propres à la Timeline.

② Les calques : reconnaître les types

L'icône devant le nom te dit **quel genre de calque** c'est. Les plus utilisés en classe sont en gras.

	Type	Ce qu'il contient
	Dessin (Drawing)	Tes dessins vectoriels. Le calque le plus courant : c'est ici que tu dessines et effaces.
	Image	Une image importée (photo, image de Google...). C'est un bitmap : on ne peut ni dessiner ni effacer dessus.
	Peg	Une trajectoire , sans dessin. Les calques attachés suivent son mouvement.
	Caméra	La caméra qui « filme » ta scène.
	Effet	Un effet (ex. : changer les couleurs) appliqué aux calques attachés.
	Son	Un fichier sonore (voix, bruitage).
	Annotation	Pour que l'enseignant dessine ses corrections par-dessus ton animation.
	Média	Une animation Flash (SWF) ou un modèle de la bibliothèque relié à la scène.

La case à cocher

Décoche-la pour **cacher** un calque dans la vue Caméra (ex. : ton calque Modèle avant l'export).

L'ordre compte

Un calque placé **en haut** de la liste s'affiche **devant** les autres. Glisse-le pour changer l'ordre.

③ Lire la zone du temps

- Les **numbres en haut** (10, 20, 30...) sont les numéros de frames. À 12 i/s, **12 frames = 1 seconde**.
- La **ligne rouge** verticale indique la frame où tu te trouves.
-  **Barre verte** = un calque Dessin ou Image qui contient un dessin.
-  **Barre bleu-violet** = un Peg (trajectoire).  **Barre orange** = un effet.

Le trait de séparation : 1 dessin ou plusieurs ?

Dans une barre verte, un **trait vertical** marque le **début d'un nouveau dessin**.

	Pas de trait : c'est le même dessin qui reste affiché pendant 6 frames.
	Un trait à chaque case : 6 dessins différents, un par frame (frame by frame).

⚠ Piège : le dessin partagé

Quand tu allonges une exposition ou que tu fais **Ctrl** + **V** dans la Timeline, tu ne crées **pas** un nouveau dessin : tu affiches **le même** dessin plusieurs fois. Si tu en modifies un, **tous changent** !

✓ Pour une vraie copie : **Ctrl** + **Maj** + **V** (*Coller nouvel objet*), ou colle **dans la vue** sur une cellule vide. Vérifie que le **trait de séparation** apparaît.

Timeline ou Feuille d'exposition : quelle différence ?

Toon Boom Studio te montre ton minutage de **deux façons**. Ce sont **les mêmes données** : ce que tu changes dans l'une change aussi dans l'autre.

	Timeline	Feuille d'exposition (Exposure Sheet)
Sens de lecture	De gauche à droite (horizontal)	De haut en bas (vertical)
Les éléments sont...	des calques (lignes)	des colonnes
Ce qu'on y voit	Tous les calques : Dessin, Image, Peg, Caméra, Effet, Son...	Seulement Dessin, Image, Son, Média et Annotation. Pas de Peg, Caméra ni Effet.
Nom des dessins	Apparaît quand tu passes la souris dessus	Écrit dans chaque case
Cacher un élément	Le cache dans la vue Caméra	Le cache seulement dans la vue Dessin
Idéale pour...	Voir toute la scène, régler la durée, attacher des Pegs	Lire et nommer les dessins un par un, comme les animateurs traditionnels

À retenir

Renommer un calque dans la Timeline renomme aussi la colonne dans la Feuille d'exposition, et inversement. Par contre, **cacher** un calque dans l'une ne le cache **pas** dans l'autre.

Raccourcis clavier utiles

Sélectionne d'abord une case dans la Timeline, puis :

Touches	Action	Touches	Action
A / S	Frame précédente / suivante	R	Rajouter une frame au dessin (l'allonger)
Maj + A / Maj + S	Dessin précédent / suivant	E	Enlever une frame au dessin
D / F	Calque précédent / suivant	Ctrl + Maj + V	Coller comme nouveau dessin
P	Jouer / arrêter l'animation		

Vérifie ta compréhension

- Dans quelle zone de la Timeline vois-tu le **nom** de tes calques ? _____
- Ton animation est à 12 i/s. Combien de frames faut-il pour **5 secondes** ? _____
- Tu veux dessiner par-dessus une image de Google. Sur quel **type de calque** dois-tu dessiner ? _____
- Une barre verte de 8 cases n'a **aucun** trait de séparation. Combien de dessins différents contient-elle ? _____
- Ton calque « Modèle » est en haut de la liste et cache ton dessin. Nomme **deux** solutions. _____



La vue Timeline — Corrigé

CORRIGÉ

Réponses au quiz « Vérifie ta compréhension » de la page précédente. Les réponses sont en **rouge**.

Vérifie ta compréhension

- Dans quelle zone de la Timeline vois-tu le **nom** de tes calques ?
Dans la zone ② des calques, à gauche de la Timeline.
On y voit aussi l'icône du type de calque et la case pour l'afficher ou le cacher.
- Ton animation est à 12 i/s. Combien de frames faut-il pour **5 secondes** ?
60 frames ($12 \times 5 = 60$).
C'est le minimum demandé pour le projet « L'image qui apparaît ».
- Tu veux dessiner par-dessus une image de Google. Sur quel **type de calque** dois-tu dessiner ?
Sur un calque Dessin (Drawing), placé au-dessus du calque Image.
Un calque Image est un bitmap : on ne peut ni dessiner ni effacer dessus. (Autre solution : convertir l'image en vecteur.)
- Une barre verte de 8 cases n'a **aucun** trait de séparation. Combien de dessins différents contient-elle ?
Un seul dessin, affiché pendant 8 frames.
Un trait vertical dans la barre verte marque le début d'un nouveau dessin. Pas de trait = le même dessin.
- Ton calque « Modèle » est en haut de la liste et cache ton dessin. Nomme **deux** solutions.
1) Décocher la case du calque Modèle pour le cacher.
2) Glisser le calque Modèle plus bas dans la liste, sous ton calque Dessin.
Aussi accepté : utiliser le mode Solo sur ton calque Dessin. Rappel : le calque en haut de la liste s'affiche devant les autres.

Barème suggéré

1 point par question (½ point par solution à la question 5) — total sur 5.