



Créer & Personnaliser une animation

IMPORTER UNE ANIMATION

CREER UNE ANIMATION À PARTIR D'UN MODÈLE



\$ \$ \$ \$ \$ U Créer une nouvelle animation Créer une nouvelle animation Titre Entrez un titr ique 10x15 🔹 Photobooth Animation Annuler

Nommez votre animation et choisissez votre animation parmi les modèles d'animations dans le menu déroulant.



Dans la fenêtre qui s'ouvre, allez chercher le fichier .anim.pak et ouvrez le.

Importe	ţĊ}	\bigcirc

	Importer]	ţ	(
	×)		
rter	^			
]				

ACCUEIL

Ma 1ere Animation			
Accueil PACTO Contraction	Selection Captation Image: Captation Image: Captation Image: Captation Image: Captation		
PARAMÈTRES DE LA PAGE Tite titre de la page Fond d'écran	OPTION DE L'ÉCRAN Boutons Chificher l'icone Inserer une fenêtre Message d'accueil Configurer		
Nodifier Fichier actuel : BG1_PHOTO_CLASSIQUE.jpg Activer un bouton de retour			

Une fois créée ou importée, vous accédez directement à l'interface de personnalisation de l'animation.

La première page est la page «Accueil», elle correspond au premier écran utilisatreur

Modifiez votre fond d'écran en important un visuel de **1368 x 912 pixel**. Vous pouvez réaliser un visuel au format **jpg ou gif** permettant de rendre plus dynamique cette première page.



SÉLECTION

Titre

Ma 1ere Animation



1 Modifiez le fond d'écran en important un visuel de **1368 x 912 pixel**. Vous pouvez réaliser un visuel au format jpg ou gif.

Choisissez ensuite les modèles que vous souhaitez mettre en place en glissant / deposant les modèles disponibles.



L'utilisateur peut faire défiler les modèles et selectionner celui qui lui convient. Si vous avez choisi de ne mettre qu'un seul modèle, cet écran de sélection ne s'affichera pas.

			C Enregistre	er
n	•	Edition		
			Selection aléatoire	
05	006	007	• • 008	

PERSONNALISATION DES MODÈLES

	Ma 1ere Animation	🗹 Enregistrer
PERSONNALISER LE MODÈLE (PHOTO)		X AJOUTER DES TEXTES PERSONNALISÉS
	Overlay (surcouche, recommandé logo) o_003_P1015.png	 Affichage aléatoire Message à prise de vue
	Afficher a la prise de vue Front (au-dessus de la photo, idéal habillage) f_003_P1015.png	+
	Afficher à la prise de vue Background (en-dessous de la photo)	
CODE -	b_003_P1015.png	
Label	non défini	
BG2_PHOTO_CLASSIQUE.jpg 001	VALIDER ANNULER 002 003 004 005	006 007 008
Activer un bouton de retour		

La personnalisation des modèles s'effectue en couches.

Les modèles **photos** sont composés de **3 couches** .png maximum :

L'OVERLAY : visuel qui se trouve par dessus la photo mais qui ne peut être recouvert par des stickers, généralement le logo.

Le FRONT : visuel qui se trouve par dessus la photo, généralement des motifs ou des éléments graphiques (les stickers peuvent recouvrir cet élément)

Le BACK (Background) : visuel qui se trouve derrière la photo, généralement une couleur. un motif ou une texture.

NB : En cochant la case «Afficher à la prise de vue» affichez la couche sélectionnée lors de la prise de vue. (cf: écran utilisateur, rubrique «captation»)



Les modèles vidéo sont composés uniquement de la couche overlay.

LES OPTIONS +



A Textes personnalisés / questions

Pour les animations **Photobooth / Boomerang**, vous avez la possibilité d'ajouter des messages lors de la prise de vue. Pour cela, appuyez sur le bouton «+» de la section «Ajouter des textes personnalisés», renseignez votre message et valider. Vous avez la possibilité d'ajouter jusqu'a 9 messages. Si vous choissisez un modèle comprenant 4 prises de vues, le premier message apparaîtra sur la première prise de vue, le deuxieme sur la deuxieme etc... Vous avez également la possiblité de faire apparaître les messages renseignés de manière aléatoire en cochant la case «Affichage aléatoire».

Pour les animations Vidéo, c'est dans la même fenêtre de personnalisation du modèle, section «Ajouter des questions», que vous allez pouvoir renseigner jusqu'à 9 questions.

Important : Le nombre de caractère est limité



Vous avez la possibilité d'ajouter une image sur chaque modèle qui remplacera l'image du modèle dans le selecteur. Cela peut s'avérer utile lors de la création de différentes sessions de questions par exemple.



Le champ «Label» permet de titrer le modèle sur la page utilisateur. Ce champ est également utilisé lors de la création d'une animation jeu de piste (cf :CLB_JEU-DE-PISTE_HOW-TO-CUSTOM.pdf).

CAPTATION

Ma 1ere Animation			C Enregistrer
I	Accueil	Edition	
	Turne de constation		
	Appareil Photo	Configurer	
	Paramètres		
0	Textes personnalisés à la prise de vue		
	Ecran noir		
2	Démarrage automatique	2	
	Timer (1 à 15 sec)	- 3 +	

- 0 Si vous avez renseigné des textes personnalisés ou des questions sur vos modèles, activez leurs affichages en cochant la case «Textes personnalisés à la prise de vue».
- 2 Gagnez en autonomie en cochant la case «Démarrage automatique» en ajustant la durée du compte à rebours.



ÉDITION



O Modifiez le fond d'écran en important un visuel de 1368 x 912 pixel. Vous pouvez réaliser un visuel au format jpg ou gif.

0 Les palettes

Cochez la case de la palette souhaitée pour l'activer. - filtres : permet de donner accès à une palette de 8 filtres - Stickers : donne accès à une palette de stickers pour customiser la photo.

La personnalisation des Stickers

Différents stickers génériques sont proposés selon le modèle d'animation sélectionné. Vous pouvez modifier ces palettes.

- Sur la boutique creativeLittleBooth.com, selectionnez une palette de stickers.
- Téléchargez le fichier
- Dezipper son contenu
- Sous windows : C/TeamateData/Animation/Nomdelanimation déposer le fichier my_data.
- Relancer le logiciel
- Votre palette de stickers est à jour.

n	Edition			
N ET DE P	ARTAGE			
tions				
Configuration	de l'impressio	n		
Configuration du	ı formulaire R0	GPD		
lerie Shareplace galerie				
Vérifier la galerie Shareplace				
Formulain RGPD	Formulaire RGPD Actions complémentaires			
RGPD	🗆 Mail	🗆 Galerie	QRCode	
RGPD		🔲 Galerie	QRCode	
e 🔲 RGPD	🔲 Mail		QRCode	
RGPD	🔲 Mail	🔲 Galerie		



creativelittlebooth.com