



ALUNIMA

Manuel d'utilisation

La review d'animation image par image, sur votre machine.
Importer, annoter, comparer, valider, exporter — rien ne quitte
votre ordinateur.

Avant toute chose

Alunima est un outil de review pour l'animation. Vous y déposez vos plans, vous dessinez dessus image par image, vous en discutez, et vous marquez ce qui est validé.

Trois choses méritent d'être sues dès le départ, parce que tout le reste en découle.

Rien ne quitte votre machine. Pas de serveur, pas de compte, aucun envoi. Vos films, vos dessins et vos commentaires restent dans un dossier que vous avez choisi. Débranchez le réseau : Alunima fonctionne exactement pareil.

Un projet, c'est un dossier. Tout ce qu'Alunima sait de votre film y vit — plans, versions, dessins, commentaires, vidéos converties. Déplacez le dossier, vous déplacez le projet. Posez-le sur un disque partagé, toute l'équipe y travaille.

Personne n'écrase personne. Chacun n'écrit que son propre fichier dans ce dossier. Alunima les lit tous et les fusionne à l'affichage. Deux personnes ne peuvent jamais écrire le même fichier : il n'y a donc aucun verrou à attendre, et rien à corrompre.

C'est une bêta. Signalez tout ce qui vous semble de travers, même minime — et surtout ce qui vous a fait perdre du temps, hésiter, ou chercher un manuel.

L'essai et la licence

Trente jours, tout débloquent. Pas de version amputée : vous avez Alunima en entier, dessin, commentaires, export compris.

Ensuite, rien ne se ferme. L'application passe en **lecture seule** : vos projets s'ouvrent toujours, vous relisez les dessins, vous rejouez les plans. Ce que vous perdez, c'est le droit d'ajouter — dessiner, commenter, exporter. Rien n'est effacé, et une clé reprend exactement là où vous en étiez.

L'essai ne se remet pas à zéro. Réinstaller l'application ne le rouvre pas, créer un nouveau projet non plus, et reculer l'horloge de la machine ne rend pas les jours consommés.

Activer sa licence

Menu **Alunima** → **About**, puis **Enter a licence key**. Collez la clé reçue par e-mail après l'achat, et c'est fini. Vous pouvez le faire dès le premier jour : inutile d'attendre la fin de l'essai.

La même clé vaut pour **plusieurs postes** — quatre pour une licence Studio. Un poste, c'est un ordinateur : le vôtre au studio, le portable à la maison.

Avant de quitter un ordinateur pour de bon, ouvrez **About** et choisissez **Release this machine**. La place est rendue, et vous pouvez l'utiliser ailleurs. Sans ce geste, la place reste prise — c'est le cas d'une réinstallation système, où l'ordinateur d'avant compte encore.

Si toutes les places sont occupées, Alunima vous le dit et vous indique quoi faire. Et si la machine a disparu — volée, cassée, effacée — écrivez à contact@alunima.app, la place sera libérée.

Ce que la licence demande au réseau

Une seule fois : à l'activation. Ensuite, Alunima revérifie de loin en loin, au plus une fois par jour, et **silencieusement**.

Si le réseau ne répond pas, **il ne se passe rien** : pas de message, pas de blocage, pas de compte à rebours. Un studio coupé du monde travaille comme les autres. C'est la promesse du premier chapitre, et la licence ne l'entame pas.

Une licence **datée** — école, testeur — s'arrête en revanche à sa date, même hors ligne : cette date est connue d'avance, elle est écrite sur votre machine. La boîte **About** l'affiche en permanence, et un bandeau vous prévient dans les sept derniers jours.

Où ça s'écrit

Deux petits fichiers, nommés en clair, dans le dossier de l'application : `.alunima-trial.json` pour les dates de l'essai, `.alunima-licence.json` pour la licence. Rien d'autre n'est écrit, et rien n'est envoyé.

Premiers pas

Ouvrir un projet

Alunima s'ouvre sur la liste de vos projets. Pour en commencer un, choisissez **Open or create a folder...** et désignez un dossier vide. Alunima y installe sa structure.

La première fois, Alunima demande votre nom. C'est un simple libellé, pas un compte : il signe vos commentaires et vos dessins, pour que l'équipe sache qui a dessiné quoi.

Si plusieurs personnes utilisent déjà le dossier, leurs noms vous sont proposés : désignez-vous dans la liste plutôt que d'en créer un second, sinon les `@mentions` deviennent ambiguës.

Créer les séquences et les plans

À la création d'un projet, vous pouvez demander à Alunima de **pré-générer la structure** : donnez-lui votre nomenclature — préfixes, nombre de chiffres, numéro de départ, pas — et il fabrique les séquences et les plans vides. Un aperçu montre le résultat avant que quoi que ce soit ne soit créé, ce qui permet de vérifier la nomenclature d'abord.

C'est facultatif. Vous pouvez aussi créer séquences et plans un à un, depuis l'arbre de gauche.

Importer vos plans

Glissez un fichier sur un plan, ou utilisez **+ version**. Alunima accepte ce que votre système sait lire — MP4, MOV, WebM — plus les images fixes et les PDF, qui deviennent des séquences d'images.

Votre fichier est copié dans le projet, il n'est pas simplement pointé. Renommer ou déplacer l'original ensuite ne casse rien. Cela veut dire aussi que le dossier se suffit à lui-même : donnez-le à quelqu'un, tout se lit.

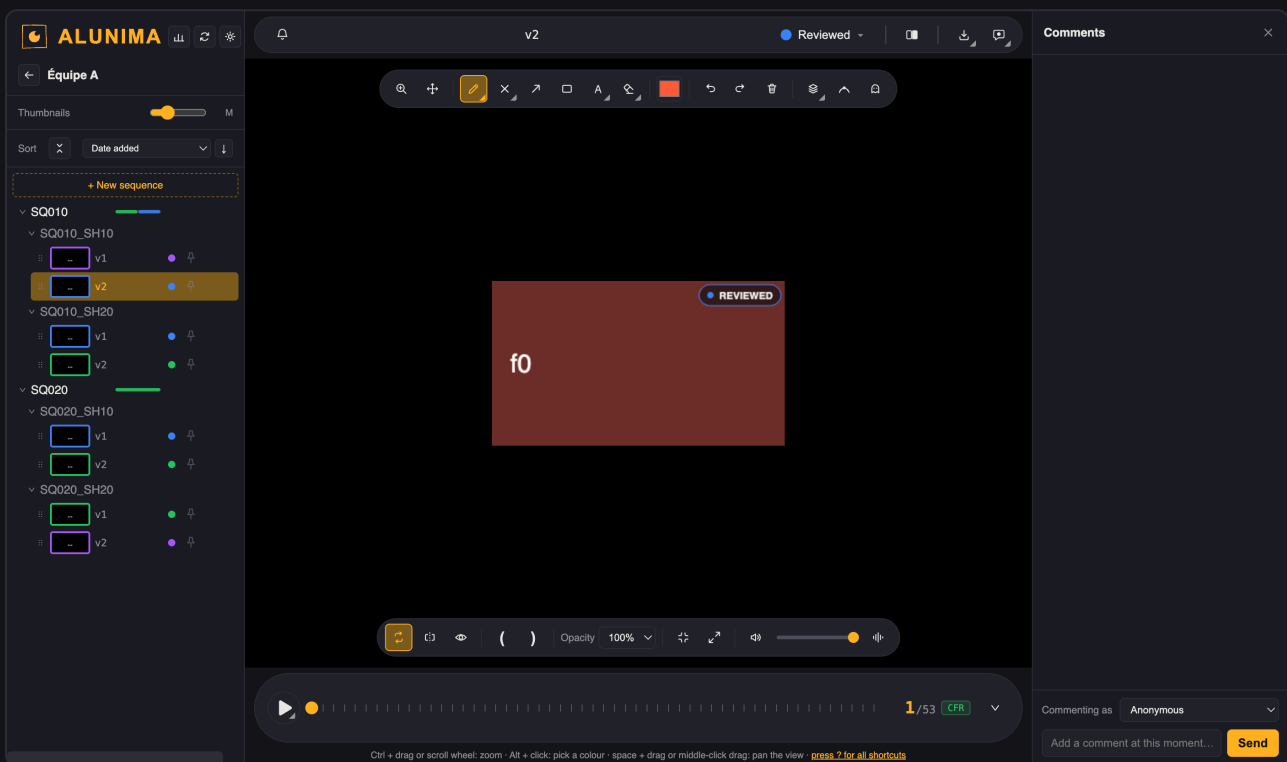
Alunima fabrique en plus une copie allégée — un *proxy* — pour un défilement fluide. L'original n'est pas touché et sert dès que la qualité compte.

Framerate constant — pour un décompte d'images fiable, préférez des vidéos à framerate constant. Alunima signale les autres par un badge **VFR** à côté du compteur : sur un fichier à débit variable, « image 24 » est une estimation.

Un format qu'Alunima ne sait pas lire le dit. Déposez un `.avi`, un `.exr` ou n'importe quoi hors de la liste : un message nomme le fichier, indique en quoi l'exporter, et rappelle ce qui est accepté. Rien n'est copié dans le projet. Ça compte surtout pour les rendus non compressés sortis d'un logiciel 3D : ils pèsent des gigaoctets et ne se liraient pas — Alunima lit la vidéo avec le même moteur qu'un navigateur, qui ne connaît pas l'AVI du tout.

Une chose à savoir en convertissant : un fichier H.264 parfaitement valide peut malgré tout refuser de se lire s'il a été écrit en 4:2:2 ou 4:4:4. Demandez du **yuv420p** à votre encodeur — avec ffmpeg, `-pix_fmt yuv420p`.

L'écran de review



L'arbre à gauche, l'image au centre, les commentaires à droite.

L'arbre liste les séquences, les plans et les versions. Les pastilles de couleur portent le statut de chaque version, et les barres à côté d'une séquence résument son avancement. La taille des vignettes et le tri se règlent juste au-dessus.

La barre flottante au-dessus de l'image porte les outils de dessin. Sous l'image, une seconde barre porte la lecture et l'affichage : boucle, bornes in/out, masquage des dessins, opacité, plein écran, volume et waveform.

La timeline porte un repère par image. Dessins et commentaires y apparaissent comme des marqueurs : on voit d'un coup d'œil où sont les notes, et les flèches haut et bas sautent de l'une à l'autre.

La barre du haut nomme la version ouverte — et, avec un pipeline, l'étape dans laquelle vous travaillez — puis porte le menu de statut, Compare, l'export et l'enregistrement de review. Elle ne réécrit pas la séquence et le plan : vos noms de version les portent déjà. Survolez le titre si vous voulez le chemin entier.

Annoter

Les dessins se posent sur une image précise, directement sur l'image. Chacun dessine sur **son propre calque** : vos traits restent lisibles au-dessus de ceux de vos collègues, et personne ne peut effacer le travail d'un autre. Un bouton Layers permet d'afficher ou de masquer chaque personne.

Les outils

Crayon, gomme, flèche, rectangle, texte et croix, plus la couleur et l'épaisseur. Maintenez le clic sur un outil pour ouvrir ses réglages — un coin plié signale les outils qui en ont. **Le clic droit fait la même chose, sans l'attente** — sur les outils, mais aussi sur la lecture, l'export et l'enregistrement de review.

Chaque panneau porte une **épingle** à côté de sa croix : épinglé, il reste ouvert quand vous en ouvrez un autre — de quoi garder la pelure d'oignon sous les yeux en réglant le crayon. Fermer un panneau le désépingle.

Tablettes à stylet

Alunima écoute le stylet directement, pas son émulation de souris. Sur Windows, cela veut dire qu'elle dessine **que « Windows Ink » soit coché ou non** dans les préférences de votre pilote (Wacom, XPPen, Huion). Si vous aviez dû décocher cette case avec une version antérieure à la 1.0.53, vous pouvez la remettre comme vous l'aimez pour vos autres logiciels.

RACCOURCI	EFFET
	Crayon
	Gomme
	Masquer tous les tracés — revoir le plan nu
	Déplacer le dessin
	Pelure d'oignon
 	Image précédente / suivante
 	Marqueur précédent / suivant
 + clic	Pipette — prélever une couleur dans l'image
 /  + 	Annuler

Déplacer un dessin dans l'image

Vous avez dessiné une pose corrigée par-dessus l'image et vous la voulez plus loin. Prenez l'outil **Déplacer le dessin** () et faites glisser : tout ce que vous avez dessiné sur cette image bouge ensemble — traits, flèches, texte. Maintenez **Maj** pour rester sur un seul axe, ce qu'on veut dès que la pose doit garder la même hauteur.

Maintenez le bouton de l'outil, ou faites un clic droit dessus, pour deux commandes de plus. Le **miroir**, qui retourne votre dessin sur lui-même — autour du dessin, pas autour de l'image, donc une pose ne part pas à l'autre bout du cadre. Et la **taille**, un curseur qui agrandit ou réduit. L'épaisseur du trait ne suit volontairement pas : une note doit rester lisible à toute taille. Le texte et les croix, si.

 /  +  défait tout ça, exactement comme un trait de trop. Et vous ne déplacez jamais que **votre** dessin : les traits d'un collègue ne sont pas à vous, ici comme ailleurs.

Déplacer un dessin sur une autre image

Un dessin appartient à une image précise. Pour le décaler d'une image ou deux, inutile de le refaire : **faites glisser son repère sur la timeline**. Il se cale d'image en image pendant le déplacement.

Deux limites, qui découlent toutes deux du fonctionnement en équipe :

- vous ne déplacez que **vos propres** traits — ceux des collègues sont en lecture seule, puisque chacun n'écrit que son fichier ;
- si l'image visée porte déjà un dessin à vous, rien ne bouge. L'annulation fonctionne par image et ne saurait défaire un geste qui en touche deux.

Pelure d'oignon

S affiche les dessins des images voisines en transparence — teintés en bleu vers le passé, en rose vers l'avenir. L'opacité décroît avec la distance : un dessin proche se lit plus fort qu'un dessin lointain.

Le panneau propose deux lectures, qui répondent à des questions différentes :

- **portée en images** — montrer ce qui tombe à moins de N images. Sert à suivre un élément d'une image à l'autre.
- **décompte de dessins** — montrer les N dessins les plus proches, à n'importe quelle distance. Sert à retrouver ses notes voisines quand les annotations sont espacées.

L'étiquette des curseurs suit la lecture choisie, et le choix est retenu d'une fois sur l'autre.

Images fantômes

P épingle l'image courante en fantôme : elle reste visible en transparence pendant que vous vous déplacez ailleurs, ce qui permet de contrôler une pose contre une clé. **Maj** + **P** les efface toutes.

Relever un mouvement

Un dessin dit *où*. Un relevé dit *quand*, et c'est une autre conversation.

L'outil **trajectoire** pose des repères sur une partie de l'image — une main, un pied, la tête — d'une image à l'autre. Il en tire un arc et, le long de cet arc, **un repère par image**. Ces repères sont la lecture : serrés là où la partie ralentit, écartés là où elle accélère. C'est le *spacing*, et il se lit d'un coup d'œil sans lire un seul chiffre.

Pointer

Prenez l'outil, cliquez où se trouve la partie que vous suivez. **Le clic pose un repère sur l'image courante et avance tout seul** — vous cliquez, vous cliquez, vous cliquez, sans jamais toucher au curseur de lecture. De combien il avance se règle dans le panneau : trois images par défaut, moins sur un mouvement vif, plus sur quelque chose de lent.

La traînée se construit sous vos yeux pendant que vous pointez : vous voyez tout de suite si votre pointage est régulier, au lieu de le découvrir à la fin.

Vous n'êtes pas obligé de pointer chaque image. Posez ce qui compte, l'arc passe par vos repères et comble le reste.

Pour corriger, repointez simplement l'image : le repère est remplacé, pas doublé. Vous pouvez aussi le faire glisser sur l'image. **Maj** + clic le retire, et **Ctrl** / **⌘** + **Z** défait chaque geste.

L'avance ne va jamais jusqu'à une image déjà pointée. Quand vous revenez poser un repère entre deux autres tout proches — préciser un contact, densifier un passage — la tête de lecture ne bouge pas : vous avez choisi cette image, elle reste sous vos yeux. Mais si la plage devant vous est encore vierge, l'avance joue comme partout ailleurs, et s'arrête d'elle-même en arrivant sur le relevé existant. Et si vous préférez ne jamais avancer du tout, mettez l'avance à **0**.

Proposer un autre rythme

C'est là que le relevé devient une note de review.

Chaque repère apparaît aussi **sur la timeline**, dans la couleur du tracé. Faites-en glisser un d'une image ou deux : **l'arc ne bouge pas, mais tout le spacing se redistribue**. Vous venez de dire « ton sommet arrive une image trop tôt » en le montrant, sur le plan de l'animateur, qui tourne dessous.

C'est le même geste que déplacer un dessin d'une image à l'autre — vous le connaissez déjà. Et si l'image visée porte déjà un repère, rien ne bouge : deux repères fusionnés en silence, c'en serait un de perdu.

Pourquoi on ne garde pas l'original. Le « avant », c'est la vidéo elle-même. Si votre tracé dit « le sommet à l'image 7 » et que la main y arrive à l'image 9, l'écart se voit sans qu'il faille un second arc à l'écran.

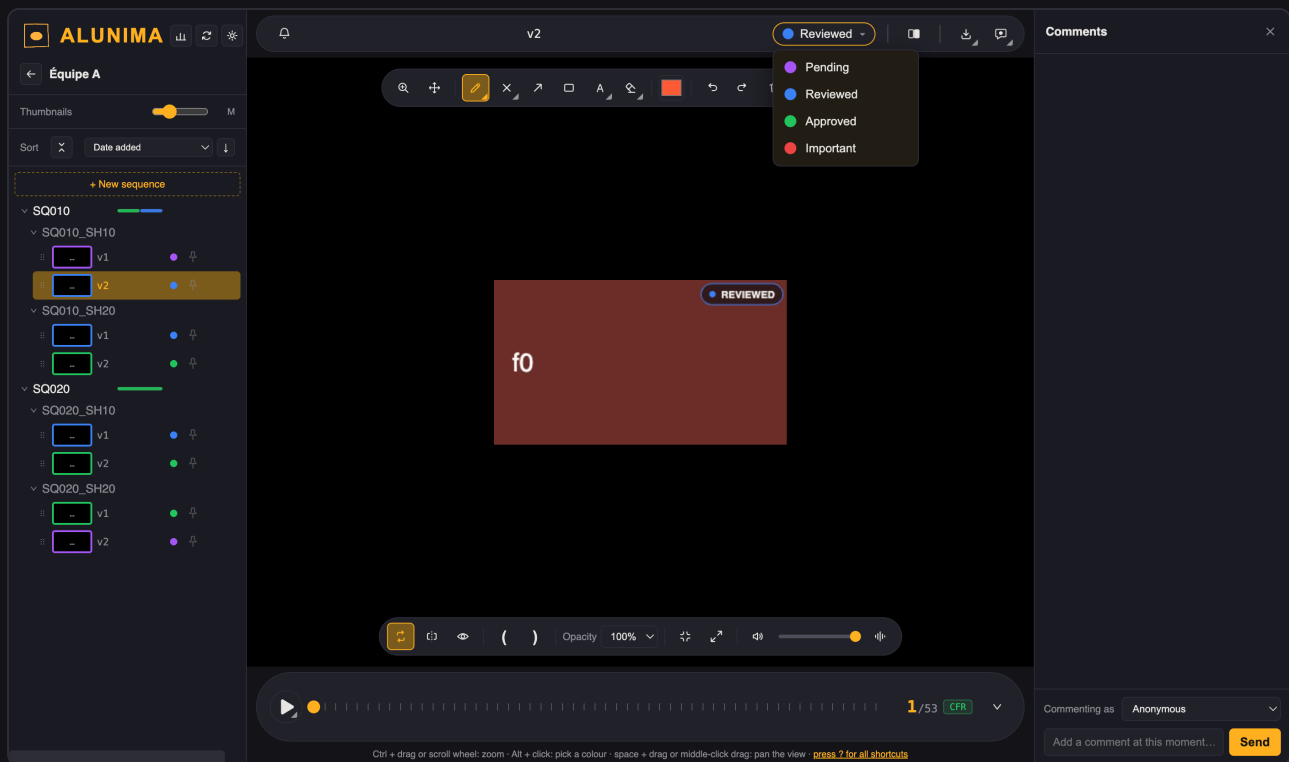
Plusieurs tracés

+ Path en ajoute un, avec sa propre couleur. Suivez une main et un pied, ou le même point avec deux rythmes différents. Double-cliquez le nom pour le renommer — « Main G » vaut mieux que « Path 2 » quand il y en a trois.

Les repères de la timeline n'appartiennent qu'au tracé **sélectionné**, et qu'à l'outil trajectoire : changez d'outil, ou recliquez la pastille du tracé pour le désélectionner, et la timeline se dégage. Les arcs, eux, restent visibles.

Tout cela part dans les exports — vidéo, image, animatique. C'est ce qui rend la remarque envoyable.

Statut et validation



Quatre statuts, depuis la barre du haut.

Chaque version porte l'un de quatre statuts : **Pending**, **Reviewed**, **Approved** ou **Important**.

Un plan n'a qu'une seule version validée à la fois. En valider une nouvelle fait repasser la précédente en Reviewed. C'est ce qui permet à Alunima de savoir quelle version jouer dans une séquence, et laquelle prendre à l'export.

Le statut est aussi **dessiné dans l'image** — une pastille en haut à droite, à sa couleur. Parce qu'elle est dessinée et non posée par-dessus l'écran, elle reste dans tout ce que vous exportez : vidéo, image fixe et animatique. Dans un animatique, **chaque plan porte le sien**, ce qui est précisément ce qu'on veut lire en le regardant. Elle ne disparaît pas avec **H** : ce n'est pas une annotation, c'est l'état de la version. Elle se désactive dans les préférences.

Préparer une séance de review

Épinglez les versions que vous comptez montrer, avec l'épingle de chaque ligne. Une ligne **Pinned** apparaît alors juste au-dessus de l'arbre, avec le compte : cliquez-la pour n'afficher que ces versions, et sautez de l'une à l'autre avec les touches **1** à **9** — sans quitter l'image des yeux. La ligne passe en ambre tant que le filtre est actif : un arbre qui ne montre qu'une partie du film dit toujours pourquoi. **Alt** + clic retire toutes les épingles.

La ligne n'existe que tant qu'une version est épinglée ; retirez la dernière et elle disparaît.

L'épingle porte sur la **version**, pas sur le plan : en review, on veut souvent avoir la v4 et la v5 sous la main. Et elle **saute d'elle-même** quand le statut de la version change : vous présentez, le superviseur passe la version en Reviewed ou Approved, elle quitte votre liste. L'ordre du jour se vide au fil de la séance.

Les épingles sont personnelles et locales à votre machine. Elles ne font pas partie du projet et votre équipe ne les voit pas.

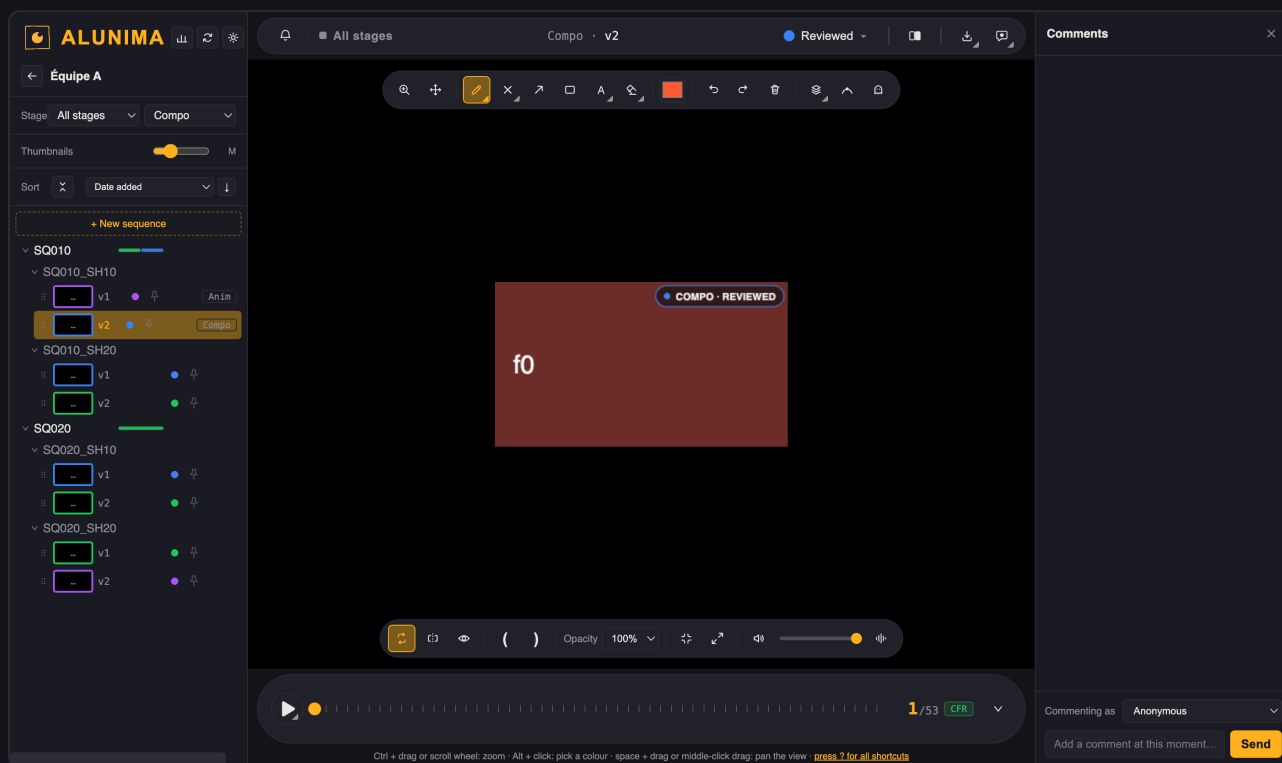
Les étapes de production

Un film se suit de deux façons, et **ce sont deux façons entières** — pas un réglage à moitié fait.

D'un seul tenant : un chiffre pour tout le film. C'est ce qu'il faut pour un court métrage, ou quand une seule personne mène le plan de bout en bout.

Par département : le film est découpé en **étapes** — layout, anim, lighting, compo — et l'écran n'en montre qu'une à la fois. Chacune a sa page, son unité et sa validation.

Le choix se fait dans **Production**, carte *How this film is tracked*, avec deux boutons. Dès qu'un pipeline existe, la ligne « Stage » apparaît au-dessus de l'arbre. Revenir au suivi d'un seul tenant **n'efface rien** : les versions gardent l'étape qu'on leur avait donnée, et retaper les mêmes noms les retrouve.



La ligne « Stage », et chaque version étiquetée de son étape.

La hiérarchie ne change pas. Un plan reste une seule chose — un nom, une durée, un seul fil de commentaires. C'est la *version* qui appartient à une étape. Un même plan porte donc une version d'anim et une de compo, et on les regarde l'une après l'autre.

Définissez le pipeline dans le suivi de production, sous **Film setup** — la carte tout en haut. Tapez vos étapes séparées par des virgules, ou cliquez **2D**, **3D** ou **Mix** pour partir d'un modèle et le corriger. La même chose reste accessible depuis **Edit pipeline...** du menu Stage, quand vous êtes déjà dans l'arbre. La liste appartient au film : deux films peuvent avoir deux pipelines différents.

Tant qu'un film n'a pas de pipeline il n'y a pas d'onglets, et la carte s'affiche donc dans la vue d'ensemble du suivi — c'est la seule chose que cet écran vous demande, et elle rejoint Film setup dès que vous appliquez un pipeline.

Réordonner, renommer et retirer sont tous sans risque. Une étape garde ses dates, son unité et ses plans validés — corriger une faute de frappe dans un nom ne coûte rien. Et retirer une étape n'engage à rien : retapez son nom quand vous voulez, elle vous rend ses plans. Une étape est identifiée par son nom, donc celle qui revient est bien celle qui était partie.

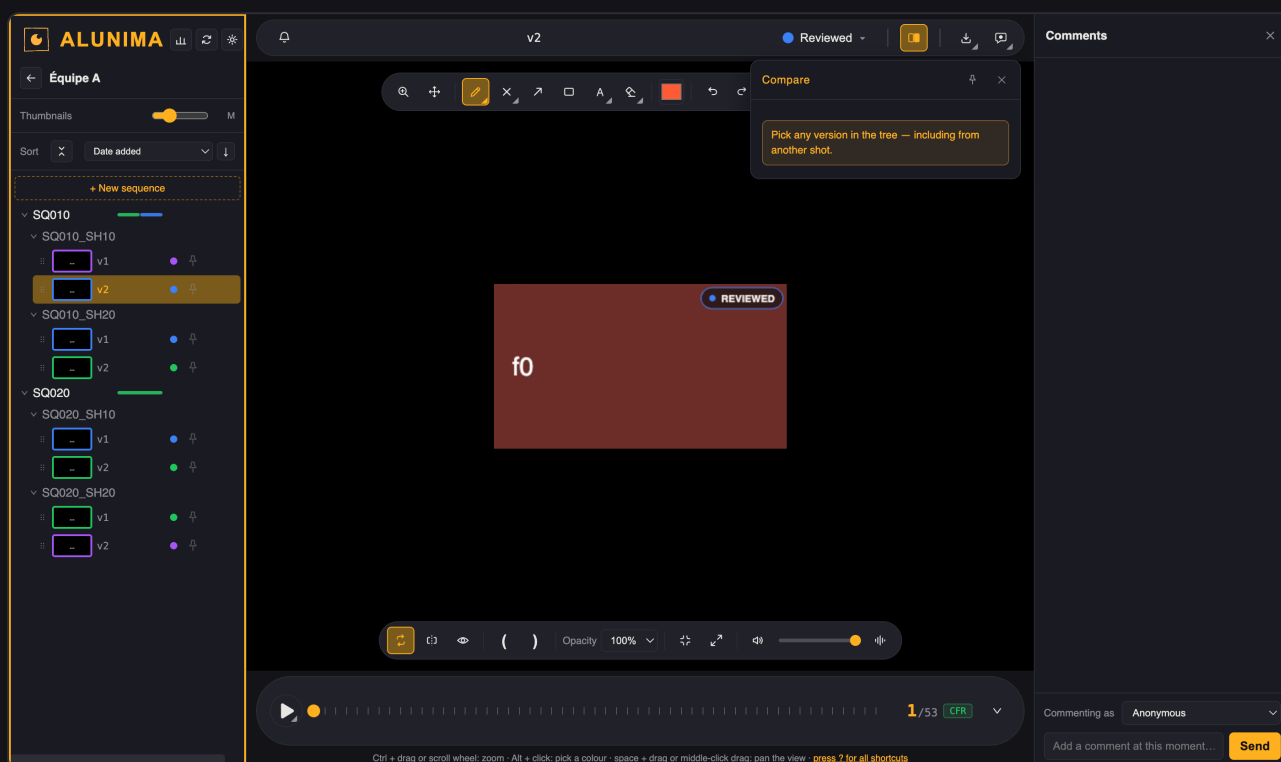
La validation est par étape. « Ce plan est validé » ne veut plus rien dire quand deux métiers y travaillent — validé par qui ? L'anim peut repartir en retake sans déclasser le compo, et chacun valide chez soi.

La barre du haut dit dans quel espace vous êtes. L'étape sur laquelle vous filtrez est écrite devant le chemin, en gras et dans sa couleur, avec le même petit carré que les cartes de suivi et la frise. Tant qu'une étape est active, l'étape de la version n'est plus répétée en fin de ligne — tout ce qui est à l'écran lui appartient. En **All stages**, l'en-tête passe en gris et l'étape de la version revient en fin de ligne, où elle est la seule à apprendre quelque chose.

Les versions sans étape ne disparaissent jamais : elles ont leur propre ligne **Unassigned** dans le menu.

Un filtre ne cache jamais du travail en silence — la ligne « Stage » est là tant que le film a un pipeline, et le menu se teinte tant qu'une étape est active. Les épingles et les touches **1** à **9** suivent l'étape que vous regardez.

Comparer deux versions



Le panneau Compare — tant qu'il est ouvert, l'arbre sert à désigner l'autre version.

Ouvrez **Compare** : le panneau devient lui-même le sélecteur. Cliquez n'importe quelle version dans l'arbre pour la mettre en face de la version courante. Vous pouvez comparer deux versions du même plan, ou **deux plans différents** — c'est ainsi qu'on vérifie un raccord.

Quatre dispositions :

- **Côte à côte** — les deux images, plein cadre.
- **Superposition** — l'une sur l'autre, avec un fondu réglable.
- **Volet** — un rideau coulissant à travers l'image.
- **Flip** — l'une puis l'autre ; maintenez **C** pour voir B, relâchez pour A. Basculer entre deux états est souvent le plus rapide pour voir ce qui a bougé.

Le zoom et le déplacement restent synchronisés entre les deux images. Une seule timeline commande les deux.

Le raccord (match cut) aligne la fin d'un plan contre le début de l'autre, dans le sens que votre montage implique. Il pose un écart plutôt que de déplacer des têtes de lecture, ce qui permet de continuer à reculer dans A.

Stop and reset remet TOUS les réglages à neuf — disposition, fondu, position du volet, écart — et pas seulement ceux que vous avez touchés.

Enregistrer une review parlée

R démarre l'enregistrement, **R** l'arrête. Alunima capture l'image, votre voix et ce que vous dessinez en parlant, et attache le résultat à la version. C'est fait pour ce qu'un commentaire écrit ne porte pas : le ton, le rythme, et le fait de montrer quelque chose en le disant.

Vous pouvez choisir le **microphone**, directement dans le panneau. Si celui que vous avez choisi est débranché, Alunima retombe sur le micro par défaut plutôt que d'interrompre l'enregistrement. Les noms n'apparaissent qu'après le premier enregistrement, tant que l'autorisation n'a pas été donnée.

Vous choisissez ce qui est capturé, et vous enregistrez en **WebM** ou en **MP4**. WebM est le réglage de base — plus léger à qualité égale, et lisible dans VLC, les navigateurs et toutes les suites de montage. Prenez MP4 quand le destinataire en a besoin.

Travailler à plusieurs

Tout le monde pointe vers le **même dossier**. Chacun n'écrit que son propre fichier ; Alunima les lit tous et les fusionne à l'affichage.

Ce que cela vous épargne : aucun verrou, aucune attente, aucune corruption, et aucun serveur. Si vous et un collègue changez des choses différentes sur le même plan — vous le nom, lui l'ordre — les deux changements survivent. Changez la même chose, et la plus récente l'emporte.

Sur un dossier cloud — Dropbox, Drive, OneDrive et iCloud fonctionnent, et c'est ainsi qu'on travaille à distance. Alunima nomme le service qu'il reconnaît sous le chemin du dossier, dans les réglages.

Sur un NAS ou votre propre serveur — tout ce que votre système monte comme un dossier convient : un NAS en SMB ou NFS, un partage de studio, un serveur atteint par VPN, un Nextcloud monté en WebDAV. Montez-le, puis désignez-le comme n'importe quel dossier — Alunima n'a pas besoin de savoir qu'il est distant. En revanche, elle ne se branche pas sur un serveur par son adresse : il n'y a ni compte, ni protocole réseau, seulement des fichiers dans un dossier. Et si le lien passe par internet, les images voyagent en entier à chaque affichage : utilisez alors **Carry this project** pour travailler sur une copie locale et synchroniser quand vous le décidez.

Les changements des autres apparaissent au rafraîchissement, pas en direct. **F5** rafraîchit.

Les dessins appartiennent à leur auteur. Vous voyez les traits de vos collègues à côté des vôtres sur la même image, vous pouvez masquer n'importe lesquels, mais vous ne modifiez que les vôtres.

Mentions. Tapez **@** suivi d'un nom dans un commentaire pour mentionner quelqu'un. La personne voit une pastille sur la cloche à son prochain rafraîchissement, et une notification système si l'application est ouverte.

Retirer quelqu'un l'enlève de la liste des personnes ; ses fichiers — donc son travail — restent dans le dossier. Rien de ce qu'il a dessiné n'est perdu.

Notifications Discord

Une mention ne touche que quelqu'un qui ouvre Alunima. Les notifications Discord comblent ce trou : écrivez **@Marie** dans un commentaire et Marie est pingée sur Discord, donc prévenue même avec

l'application fermée.

Désactivées par défaut, et à deux tours de clé — il faut que la fonction soit dans votre build, et que le projet soit configuré. Tant que l'un des deux manque, rien ne part.

L'activation se fait dans les réglages, sous **Project** → **Discord notifications** :

1. **Une adresse de webhook**, commune à l'équipe. Créez-la dans Discord : *Paramètres du serveur* → *Intégrations* → *Webhooks*, choisissez le salon voulu, puis copiez l'adresse. Collez-la ici — la ligne en dessous vous dit tout de suite si elle ressemble à un vrai webhook Discord. Un webhook par projet.
2. **Votre identifiant Discord**, que chacun renseigne pour soi afin que les autres puissent le mentionner. Dans Discord : *Paramètres* → *Avancés* → *Mode développeur*, puis clic droit sur votre nom et *Copier l'identifiant*. Une personne sans identifiant n'est simplement pas pingée ; rien ne casse.

Ce qui quitte votre machine, exactement. Le nom de l'auteur, celui des personnes mentionnées, et le plan sur lequel porte le commentaire — séquence, plan, version. **Jamais le texte du commentaire.** Alunima se définit par « aucune donnée ne quitte la machine » ; cette fonction y déroge, elle reste donc un choix explicite et dit à voix haute ce qu'elle envoie.

Deux détails qui valent d'être connus. Le ping part de **la machine de l'auteur**, au moment où le commentaire est écrit — attendre que le destinataire ouvre Alunima reviendrait à le prévenir quand il n'en a plus besoin. Et un webhook publie **dans un salon**, pas en message privé : les personnes y sont mentionnées par leur identifiant Discord. Un plan nommé `@everyone` ne peut pas alerter tout le serveur : seules les personnes réellement mentionnées passent.

Si le ping échoue — pas de réseau, un webhook mort — rien n'est dit. Une notification ratée ne doit jamais interrompre une review ni vous faire douter que votre commentaire a bien été enregistré. Il l'est : le commentaire vit dans votre dossier, le message Discord n'est qu'une politesse par-dessus.

Travailler hors du studio

Vous travaillez sur le dossier du studio toute la journée. Le soir, vous emportez le film chez vous, vous travaillez hors ligne, et le lendemain vous rapportez. Sans Dropbox ni Drive — que beaucoup de studios n'autorisent pas — et sans que rien ne passe par internet.

Alunima apparie votre projet avec un **second dossier** : sur votre portable, sur un disque externe, sur une clé. Elle copie ensuite ce qui manque ou ce qui est plus récent **dans les deux sens**.

Rien n'est jamais supprimé. Alunima ajoute, ou remplace par plus récent. Jamais elle n'efface : un fichier absent d'un côté a pu être effacé, ou ne pas être encore arrivé, et la question n'a pas de réponse fiable.

Apparier un dossier, une fois

Dans les préférences, **Working away from the studio** → *Pair a folder...* Choisissez un dossier vide, sur le disque que vous emportez.

Le premier départ emporte le film entier, médias compris : c'est long. Tous les allers-retours suivants ne prennent que quelques secondes, puisque seuls les fichiers modifiés voyagent.

L'appariement vaut dans les deux sens : chacun des deux dossiers connaît l'autre. C'est ce qui permet, le soir chez vous, d'ouvrir votre copie et qu'Alunima sache d'où elle vient — le moment précis où vous en avez besoin.

Un dossier n'a qu'un partenaire. Appairer un nouveau dossier délie l'ancien, des deux côtés : il n'y a jamais trois dossiers reliés en chaîne. Si vous avez un NAS, un disque externe et votre ordinateur, choisissez quel couple vous emportez — ou réappariez le soir venu.

Le geste quotidien

Ouvrez le menu **Projects** — la pastille qui porte votre nom, sur l'accueil comme dans la barre du haut — puis **Carry this project...**

Un panneau s'ouvre. Il nomme **les deux dossiers**, marque celui où vous vous trouvez d'un *you are here*, et sépare ce qui part de ce qui arrive, avec les tailles :

↓ 4 fichiers à envoyer — 12,4 Mo ↑ 1 fichier à recevoir — 3,1 Mo

Rien ne bouge tant que vous n'avez pas choisi. Se tromper de dossier est le seul vrai danger de cette fonction ; c'est pourquoi vous le voyez avant.

Pendant la copie, une barre avance et le nom du fichier en cours défile. Vous pouvez **arrêter** — jamais au milieu d'un fichier. Reprendre plus tard termine simplement ce qui restait : un arrêt est une pause, pas un échec.

Savoir où l'on est

Dans le menu **Projects**, un dossier apparié porte un $\rightleftarrows$, et son infobulle nomme celui d'en face. Celui qui a été créé comme copie porte en plus le mot **my copy** : ce qui n'est pas marqué est l'endroit d'où le travail vient.

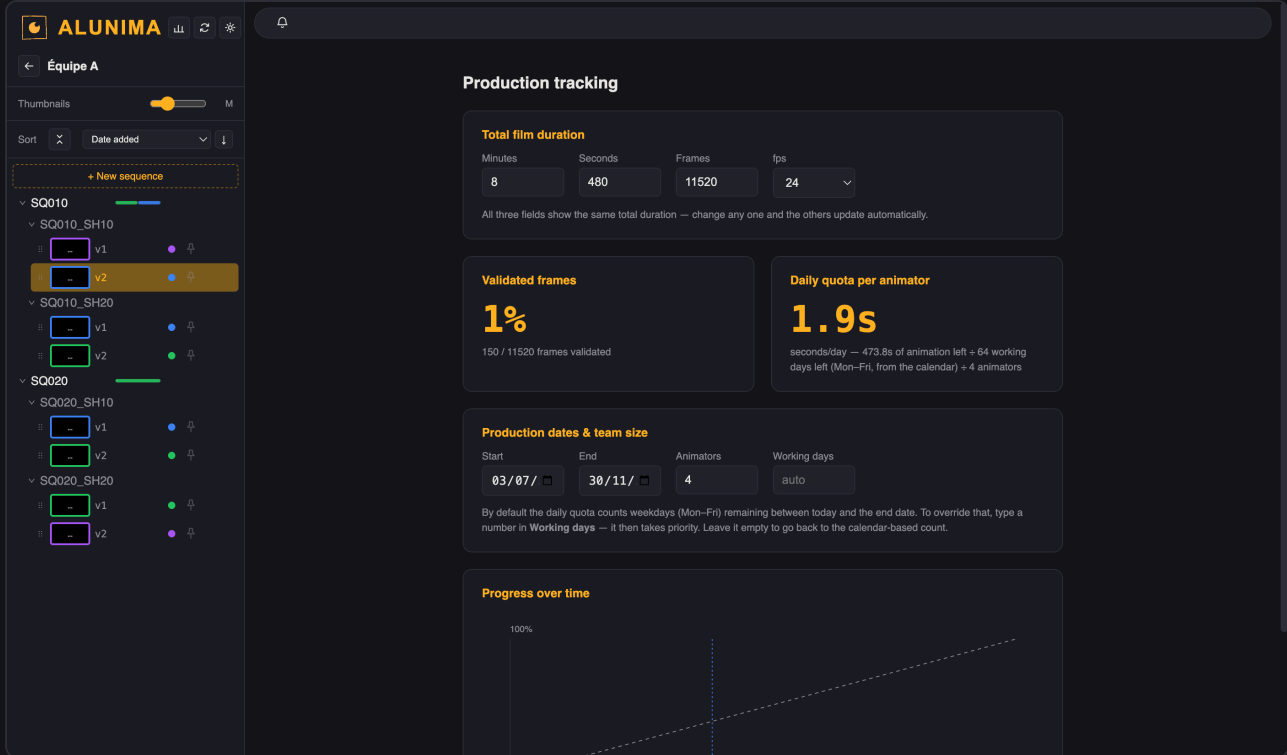
Et quand vous rentrez chez vous, le dossier du studio n'est plus joignable : Alunima vous **propose d'ouvrir votre copie** au lieu de constater l'échec.

Le mode solo est refusé. Un projet solo n'a qu'un seul fichier de données, écrit par une seule machine ; deux endroits l'écriraient tour à tour et le dernier effacerait le travail de l'autre. Alunima préfère refuser plutôt que de vous faire perdre une journée une fois sur dix. Le transport demande un projet d'équipe.

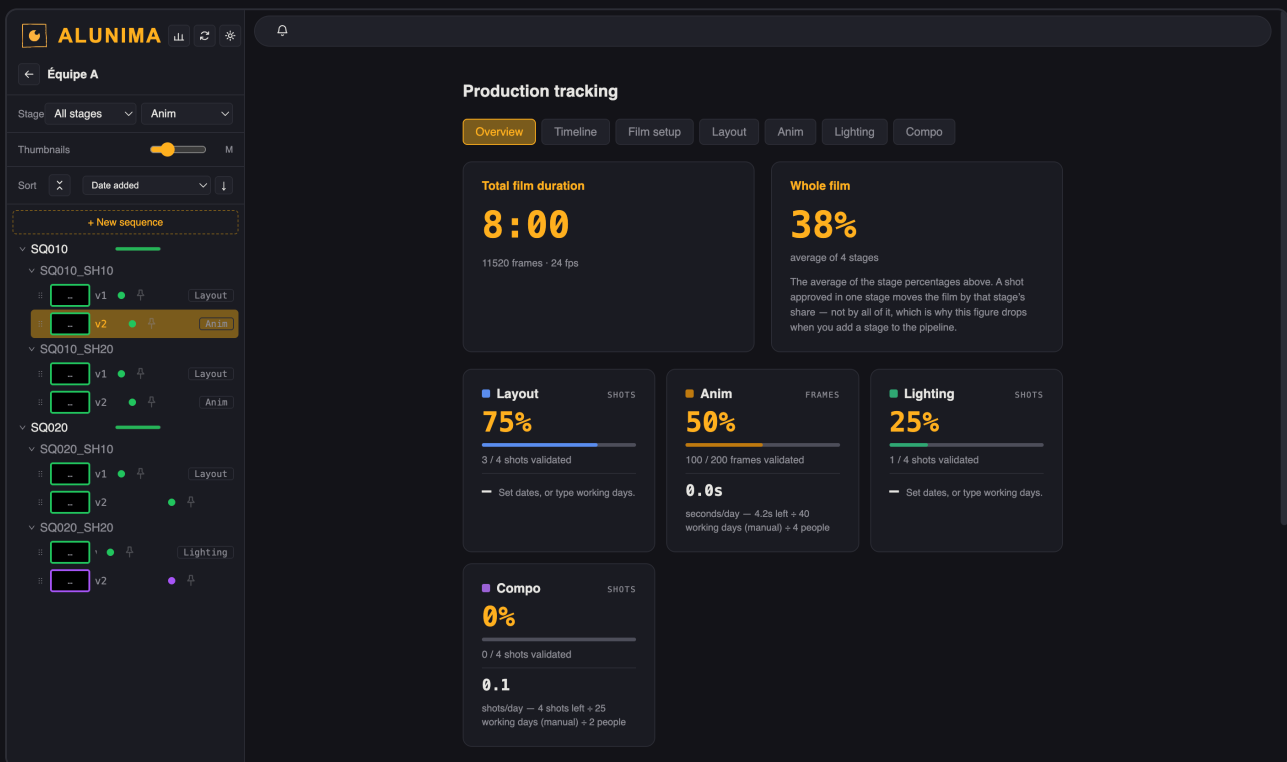
Ce n'est pas le bouton de synchronisation. Le bouton rond à côté du nom du projet relit le dossier commun — il rafraîchit ce que vos collègues ont écrit. Emporter, c'est autre chose : deux dossiers, deux endroits, une copie dans les deux sens.

Suivi de production et quota journalier

L'icône de graphique en haut de la barre latérale ouvre un écran séparé : où en est le film, et combien chaque animateur doit livrer par jour pour finir à temps.



Tout sur cet écran se calcule à partir des versions validées.



Un onglet par étape, et chacune dans son unité.

Avec un pipeline, cet écran se découpe par étape. Une barre d'onglets apparaît — une vue d'ensemble, puis une page par étape — et chaque étape porte son avancement dans **son unité** : l'animation en images (un plan long pèse plus), le layout, le lighting, le FX et le compositing en plans. Chaque étape a aussi ses propres dates, son effectif et son quota, exprimé dans cette unité : des secondes d'animation par jour, ou des plans par jour.

Le total se déduit tout seul — la durée du film pour une étape mesurée en images, le nombre de plans pour une étape mesurée en plans. Vous ne le saisissez que si l'étape ne concerne qu'une partie du film : sans cela, une étape couvrant la moitié des plans plafonnerait à 50 % en ayant tout fini.

Whole film devient alors la **moyenne des étapes**. Un plan validé en layout fait avancer le film de la part du layout, pas de sa totalité — c'est pourquoi le chiffre baisse quand vous ajoutez une étape au pipeline : il y a plus de travail qu'avant.

Où l'on lit, où l'on règle. Les onglets se partagent en deux : **Overview** et **Timeline** ne font que rendre compte — ils ne vous demandent jamais rien — tandis que **Film setup** et la page de chaque étape sont les endroits où l'on saisit. La durée totale, le framerate et les dates de production passent dans Film setup, et la vue d'ensemble affiche la durée en clair, à côté du pourcentage du film. Sans pipeline il n'y a pas d'onglets du tout : tout reste sur le même écran, comme avant.

La durée totale du film est la seule chose que vous saisissez — ici sur cet écran, ou dans l'onglet **Film setup** dès que le film a un pipeline. Minutes, secondes et images sont trois vues du même nombre : changez-en une, les autres suivent. Le framerate se règle ici aussi.

Validated frames compte ce qui est fait : toutes les versions **validées**, additionnées. Rien d'autre ne compte — ni ce qui a été importé, ni ce qui a été relu. Comme un plan n'a qu'une version validée à la fois, aucun plan n'est compté deux fois.

Le quota journalier par animateur est le chiffre à surveiller :

$$\text{animation restante} \div \text{jours ouvrés restants} \div \text{nombre d'animateurs}$$

La ligne en dessous écrit le calcul avec vos propres chiffres : le nombre n'est jamais une boîte noire. S'il affiche , c'est qu'il manque quelque chose — renseignez les dates et le nombre d'animateurs juste en dessous.

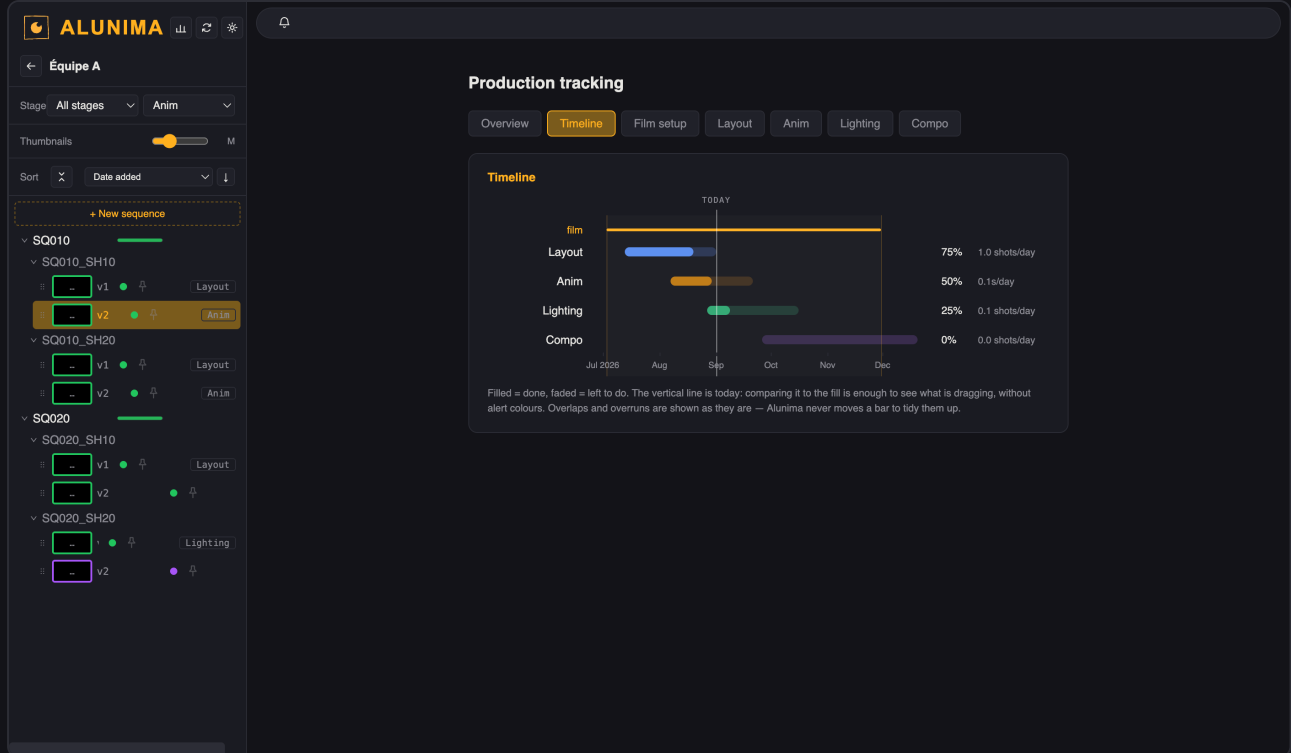
Dates de production et effectif. Par défaut, les jours ouvrés sont les jours de semaine (lundi–vendredi) restants entre aujourd'hui et la date de fin — le quota monte donc tout seul si le film prend du retard, et c'est précisément l'intérêt. Si votre studio ne suit pas ce calendrier, tapez un nombre dans **Working days** : il devient prioritaire. Videz le champ pour revenir au compte automatique.

L'avancement dans le temps se dessine seul. Un point est enregistré chaque jour où le pourcentage validé change, ou à chaque ouverture de cet écran. La ligne pointillée est l'allure régulière entre la date de début et celle de fin : au-dessus vous êtes en avance, en dessous en retard.

Il suit les reviews, pas un planning — personne ne met cet écran à jour à la main. Il bouge quand une version est validée, ce qui est la seule façon qu'il a de dire vrai sur ce qui est réellement acquis.

La frise

Avec un pipeline, un onglet **Timeline** s'ajoute à côté de la vue d'ensemble. Il dessine la même production dans le temps : une ligne par étape, dans l'ordre du pipeline, chaque barre allant de la date de début de l'étape à sa date de fin, remplie de son avancement.



Une ligne par étape, et le trait vertical est la date du jour.

Il n'y a rien de nouveau à saisir : ce sont les dates déjà posées sur la page de chaque étape. Une étape sans dates reste visible, en pointillé hors de l'axe — « pas encore planifiée » est une information aussi, et son pourcentage s'affiche quand même si une partie de son travail a été validée. Le trait ambre du haut est le début et la fin du film, pas une étape.

Le trait vertical est la date du jour, et c'est tout l'intérêt de l'écran : comparer sa position au remplissage suffit à voir ce qui traîne, sans code couleur d'alerte. En animation, une alerte de ce genre serait un mensonge — l'avancement n'est jamais linéaire. Le chiffre honnête, c'est le quota, et il est au bout de chaque ligne.

Alunima constate, elle ne décide pas. Aucune dépendance entre les étapes : jamais une barre n'en déplace une autre, et les chevauchements comme les dépassements sont dessinés tels quels. Une étape qui déborde la fin du film est montrée en train de la déborder. C'est volontaire — un outil qui « corrige » tout seul votre planning est un outil auquel on finit par mentir.

Exporter

Un clic court sur le bouton d'export sort la version ouverte. Un appui long — ou un clic droit — ouvre le panneau, qui propose trois portées :

- **cette version**, seule ;
- **cette séquence** — ses plans validés, mis bout à bout ;
- **tout le film** — tous les plans validés, dans l'ordre de l'arbre.

Comme tous les autres panneaux d'outil, il se déplace où vous voulez et se garde ouvert avec l'épingle de son en-tête.

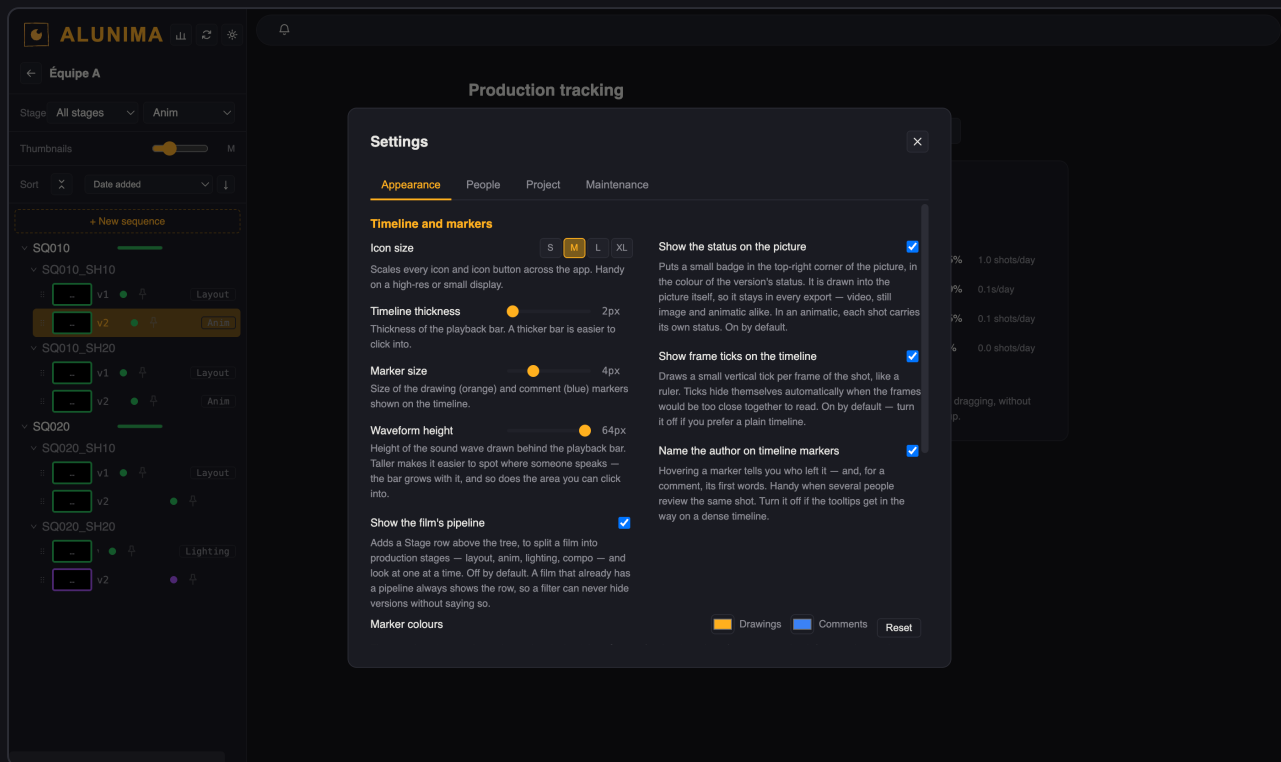
Les annotations sont incrustées dans l'image, et l'audio est concaténé plan par plan. Les images fixes et les images natives sortent en pleine qualité.

Avec une étape sélectionnée, la lecture et l'export la suivent. Jouer une séquence ou exporter un animatique en regardant l'anim n'enchaîne que les plans validés **en anim** — un plan non validé dans cette étape est simplement absent, puisque l'animatique montre ce qui est fait. En regardant toutes les étapes, chaque plan se montre au plus loin où il est allé dans le pipeline.

Formats — le réglage de base est WebM/VP9 : libre de brevets et lisible partout. Le MP4 reste disponible quand il vous le faut.

Préférences

L'icône d'engrenage en haut de la barre latérale ouvre les réglages, en quatre onglets.



Chaque réglage explique son effet, juste en dessous de lui.

Appearance — l'allure et la lisibilité de l'outil.

- *Icon size* met toutes les icônes à l'échelle. Utile sur un très grand ou un très petit écran.
- *Timeline thickness*, *marker size* et *waveform height* échangent de la place contre de la facilité : une barre plus épaisse est plus facile à viser, et une waveform plus haute montre mieux où quelqu'un parle.
- *Show the status on the picture* — la pastille décrite plus haut. Active par défaut.
- *Show frame ticks on the timeline* dessine un repère par image, comme une règle. Ils s'effacent d'eux-mêmes quand les images deviennent trop serrées.
- *Name the author on timeline markers* dit qui a laissé un marqueur au survol. À désactiver sur une timeline dense.
- *Marker colours* — orange pour les dessins, bleu pour les commentaires par défaut. À changer pour distinguer votre timeline de celle d'un collègue.
- *Drawing bar* permet de masquer les outils dont vous ne vous servez jamais. Leurs raccourcis continuent de fonctionner.

People — qui peut être crédité, et qui écrit dans ce dossier. Les noms sont des libellés locaux qui signent commentaires et dessins, pas des comptes. La seconde liste montre toutes les personnes dont un fichier est dans le dossier, avec la date de leur dernière écriture.

Project — où votre travail est rangé, le dossier des vidéos converties, et la liste de vos projets. Oublier un projet le retire seulement de cette liste : le dossier et tout ce qu'il contient restent intacts.

Cet onglet porte aussi **Sync** : le raccourci de rafraîchissement, et le rafraîchissement automatique, qui relit le disque à l'intervalle de votre choix. Sur un dossier partagé, il évite de cliquer sur Refresh pour

voir les changements des autres.

Et **Import defaults** : le framerate à supposer quand Alunima ne détecte pas celui de la vidéo, et la qualité utilisée à l'import des images et des PDF.

Maintenance — les outils qu'on espère ne pas avoir à utiliser.

- *Repair* répare les liens des médias dont le chemin pointe vers une machine qui ne les a plus — typiquement après une migration. Il cherche un fichier de même nom déjà présent dans le dossier.
- *Safety copies* sont des copies datées de votre projet. Pour revenir à un jour antérieur : quittez Alunima, puis recopiez les fichiers de ce jour-là dans votre projet. Chaque dossier porte une note expliquant où ils vont.
- *Diagnostics* rassemble ce qu'il faut envoyer pour signaler un problème.
- *Start over* efface. Lisez ce qui est écrit avant de confirmer.

Raccourcis clavier

Appuyez sur ? à tout moment pour voir cette liste dans l'application — c'est elle qui fait foi.

Lecture

TOUCHE	EFFET
Espace	Lecture / pause
Maj + Espace	Jouer les plans validés de la séquence
Maj + clic sur lecture	Reprendre au plan ouvert au lieu du début
Maj + clic sur une séquence	Ouvrir ou fermer tous ses plans
Alt + Maj + Espace	Jouer tous les plans validés du film
← →	Image précédente / suivante
↑ ↓	Marqueur précédent / suivant
I / 0	Poser le début / la fin de boucle sur l'image courante
X	Effacer les bornes de boucle

Dessin et affichage

TOUCHE	EFFET
B / E	Crayon / gomme
M	Déplacer le dessin
S	Pelure d'oignon
P / Maj + P	Épingler une image fantôme / toutes les effacer
H	Masquer tous les tracés
F / Échap	Plein écran / en sortir
R	Démarrer / arrêter un enregistrement de review
C	En comparaison Flip : maintenir pour voir B
Alt + clic	Pipette
Ctrl (^) + glisser, molette	Zoom
Espace + glisser, clic milieu	Déplacer la vue
Ctrl / ⌘ + Z	Annuler
1 – 9	Aller à une version épinglée
F5	Rafraîchir depuis le disque
?	Ouvrir la liste des raccourcis