



Le Cinéma d'Animation Facile

Utiliser le logiciel MonkeyJam - 01

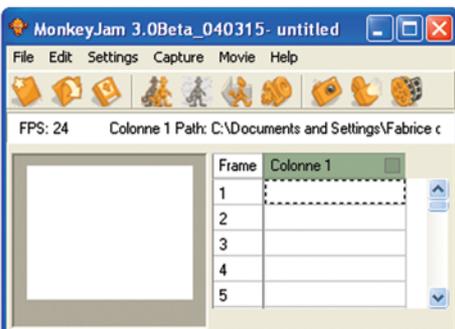
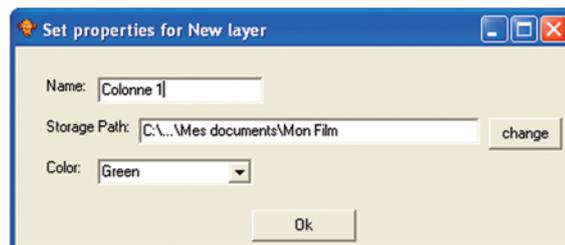
Les trois étapes de création d'un film d'animation avec un logiciel du type de MonkeyJam sont la capture des images (appelée aussi acquisition ou numérisation), leur exposition par remplissage de la feuille d'exposition puis le calcul de la vidéo finale (appelé rendu). Pour commencer, branchez votre caméscope sur votre PC, allumez-le et lancez le logiciel MonkeyJam.

Capture des images

Que l'on travaille sur du dessin animé, de l'animation de marionnettes, d'objets ou encore de pixillation... la capture des images se fait toujours de la même façon.

On commence par créer une colonne dans laquelle seront placées les images que l'on va capturer :

- aller dans le menu "Edit/Add Layer", une fenêtre s'ouvre alors...
- donner un nom à votre colonne en face de "Name", par exemple Colonne 1, Dessins, Décor...
- choisir un "Storage Path" (dossier de stockage) dans lequel seront stockées les images jpeg que l'on va capturer. Par défaut, c'est le dossier "Mon film".
- cliquez sur le bouton OK pour fermer la fenêtre.



Une colonne est alors créée dans la fenêtre principale. On peut la voir comme une pellicule de film virtuelle sur laquelle seront disposées les images que l'on va capturer.



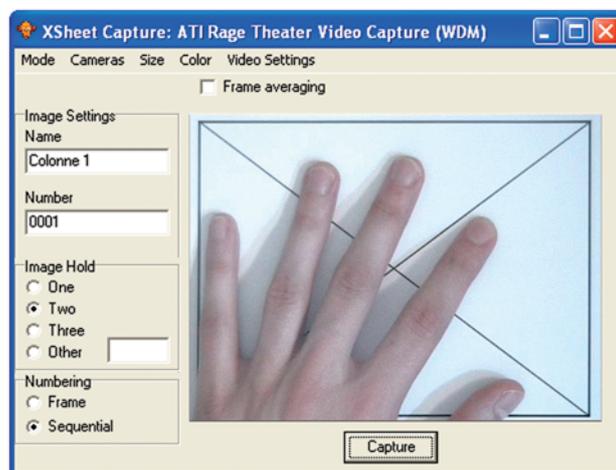
Passez maintenant en mode de capture d'images en cliquant sur l'icône représentant un appareil photo.

Une fenêtre de capture d'image s'ouvre alors.

Si vous ne voyez pas ce que filme votre caméra dans cette fenêtre, allez dans le menu "Camera" et sélectionnez la source qui lui correspond.

Allez dans le menu "Size" (taille) et cliquez sur "Full" (plein), vous passerez alors en plein écran. Le bouton "Capture" sert à capturer des images.

A chaque fois que l'on clique dessus, une image jpeg est créée dans votre dossier de stockage, et est ajoutée dans la colonne de la feuille d'exposition pour une durée égale à celle indiquée en dessous de "Image hold" (durée d'exposition). Par défaut cette durée est égale à deux, mais elle peut être changée si vous voulez faire une pause dans votre animation.



Il ne vous reste plus qu'à prendre toutes vos prises de vues les unes après les autres. Lorsque vous aurez fini, cliquez sur le croix (X) et vous verrez alors toutes vos images stockées dans le tableau de la fenêtre principale.