



## Départ :

- Créer un nouveau projet : Menu File/New XPS with Folders...
  - o Donner un nom au projet : Project name
  - o Choisir le nombre d'images par seconde : Project FPS (frame per second)
  - o Choisir le nombre de superpositions au projet (ex. : une couche de fond et une couche pour les objets animés) : Layers (pour simplifier, choisir une seule couche)
  - o Choisir l'emplacement du projet sur le disque dur de l'ordinateur; Create in

## Configuration pour la capture vidéo

- Ouvrir la fenêtre de capture d'images : Menu Tools/Capture/Video
  - o Il est possible aussi d'utiliser le pictogramme de la caméra sous la barre des menus ou la touche F6 au clavier de l'ordinateur
  - o Dans la fenêtre de capture, à l'aide du menu Mode, choisir Stop Motion pour obtenir un curseur qui permet de circuler à travers les images capturées ou de capturer de nouveau une image en particulier
  - o À l'aide du menu Cameras, choisir la caméra connectée à votre ordinateur
  - o À l'aide du menu Size, choisir la dimension en hauteur et largeur du projet vidéo
  - o À l'aide du menu Video Setting, il est possible de modifier les réglages de votre caméra vidéo
  - o Dans la colonne de gauche de la fenêtre de capture, dans la section Image Hold, choisir la durée de la capture en nombre de "Frame" (ex. : si vous avez choisi 4 " frames" ou images par seconde, en choisissant 1 à l'item Image Hold, vous obtiendrez une image qui durera  $\frac{1}{4}$  de seconde; si vous choisissez 2 à l'item Image Hold, vous obtiendrez une image qui durera  $\frac{1}{2}$  seconde, etc.
  - o N.B. Si votre caméra Web possède un zoom automatique, il faudra le désactiver dans le logiciel de configuration fourni avec votre caméra Web

## **Capture vidéo :**

- Placer la caméra dans l'angle souhaité
- Placer les objets de l'animation
- Vérifier si c'est le bon "Frame" est sélectionné dans la fenêtre du projet
- Cliquer sur le bouton Capture ou utiliser la touche ENTER du clavier de l'ordinateur
- Recommencer le processus pour réaliser l'animation

## **Pré-visionner l'animation :**

- Si le mode Stop Motion a été choisi dans la fenêtre de capture, on peut toujours avoir un aperçu de l'animation simplement en déplaçant le curseur en bas de la fenêtre
- Pour un aperçu réel, dans la fenêtre du projet, choisir le menu Tools/Preview
- Si l'animation a été réalisée avec plusieurs couches (ex. : une couche de fond et une couche pour les objets animés), à l'aide du menu Settings/Composite, on doit choisir comment se mélangeront les différentes couches :
  - o Darken : les pixels foncés de la 2<sup>e</sup> couche apparaîtront dans les pixels pâles de la 1<sup>re</sup> couche
  - o Blend : la 1<sup>re</sup> couche deviendra un peu transparente pour laisser voir la 2<sup>e</sup> couche
  - o Multiply : mélange les deux couches en avantageant les pixels foncés

## **Sauvegarder le projet :**

- En utilisant le menu File/Save As... on se trouve à sauvegarder un fichier MonkeyJam; cela est utile pour éditer ou continuer un projet, mais ne permet pas de partager, d'éditer ou de faire jouer l'animation dans un autre logiciel.
- En utilisant le menu File/Export Avi... on sauvegarde l'animation en format AVI qui est compatible avec les logiciels de lecture ou d'édition vidéo populaire.
  - o Donner un nom à votre animation
  - o Si désiré, choisir une dimension pour le fichier AVI
  - o Si désiré, choisir une compression pour le fichier AVI (cela modifiera la qualité et la grosseur du fichier)

*Yves Lemay, Service national du RÉCIT dans le domaine des arts*