



PHOTO

SUPPORT ATELIER CINEMAGRAPHES



EPN Gens Clic | RegArts Numériques
Débutant
Geraldine Masse CC0

Qu'est-ce qu'un cinémagraphe ?

Il s'agit d'une photo dans laquelle on voit un mouvement se répéter sur une partie de l'image. Cette photo est réalisée à partir d'une vidéo dans laquelle on va définir la zone où on verra le mouvement qui tournera à l'infini.

Comment réaliser un cinémagraphe ?

Choisir une scène, une action, où il y aura un mouvement (qui sera intéressant vu en boucle).

Filmer cette scène avec un trépied.

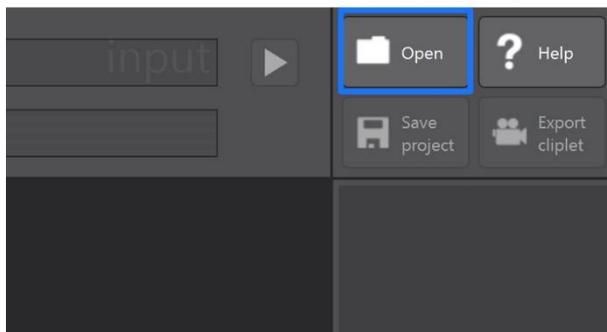
Utiliser un logiciel pour créer le cinémagraphe.

Dans le cadre de ce support, la vidéo a été filmée au smartphone (fixé sur trépied) et travaillée dans le logiciel Cliplets.

Créer le cinémagraphe dans Cliplets

Ouvrir la vidéo :

Cliquez sur **Open**.

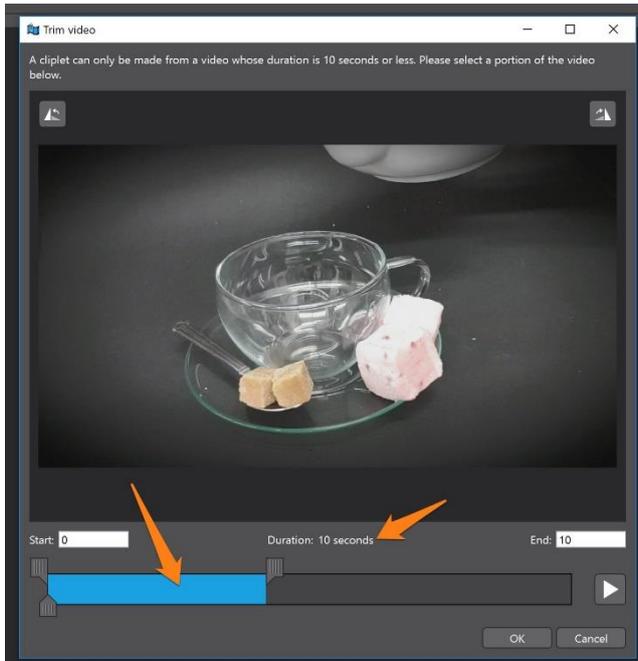


Choisissez votre vidéo grâce à l'explorateur de fichiers (sélectionnez-le et cliquez sur le bouton **Ouvrir**).

Paramétrer la vidéo de base :

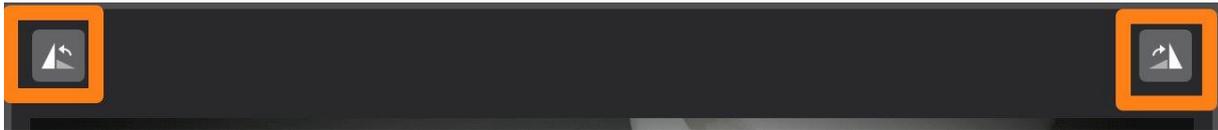
Votre vidéo doit avoir une durée de 10 secondes, représentées par le morceau bleu de la timeline :

Photo : support atelier : macrophotographie au smartphone



3

Si votre vidéo n'est pas chargée dans le bon sens, utilisez les boutons de rotation placés dans la partie supérieure de la fenêtre.



Afin de sélectionner la partie que vous souhaitez, déplacez ce segment où vous le souhaitez avec un cliquer-glisser. Il est aussi possible de modifier la durée de la vidéo, pour cela vous devez utiliser les curseurs placés en haut à gauche et à droite. Le curseur du bas permet de visualiser la partie choisie en le déplaçant.

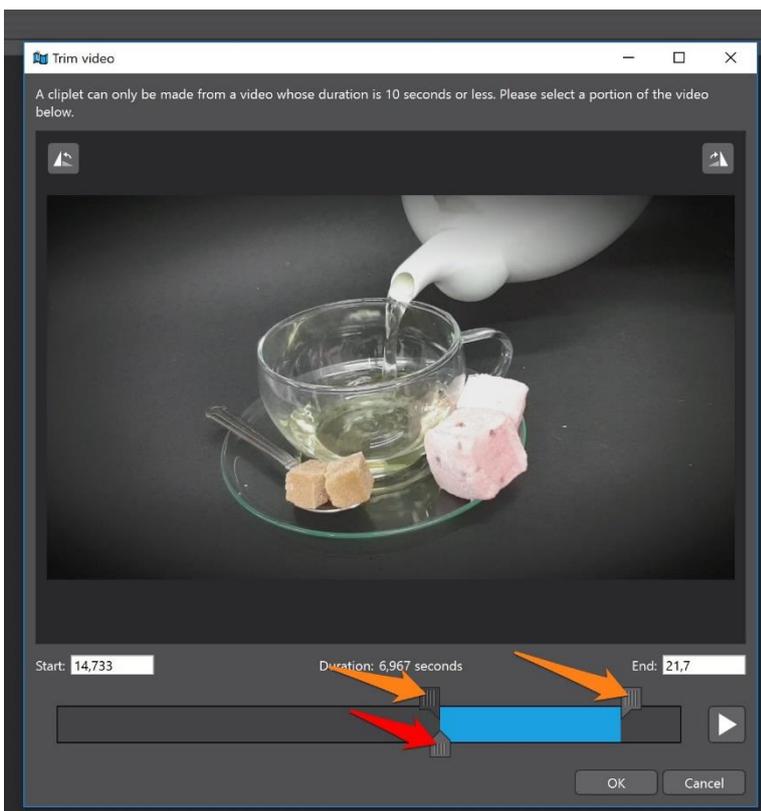


Photo : support atelier : macrophotographie au smartphone

Cette partie choisie servira donc à réaliser le mouvement qui tournera en boucle dans votre cinémagraphe. Lorsque vous êtes satisfait, cliquez sur le bouton **OK**.

Définir le background :

Vous allez maintenant sélectionner votre background, c'est-à-dire l'arrière-plan, ce qui restera figé dans votre cinémagraphe. Pour cela, déplacez le curseur (celui du haut) de la timeline Input. Le curseur du bas sert à visualiser la vidéo lorsqu'on le déplace vers la gauche ou vers la droite.



4

Créer un calque avec la boucle :

Nous allons ensuite créer un nouveau calque afin de définir la partie qui sera en mouvement dans notre segment de vidéo.

Pour cela, cliquez sur **Add new layer** (ajouter un nouveau calque).

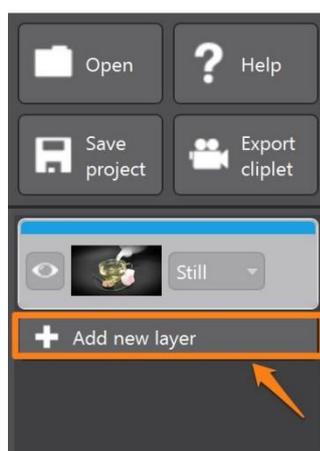


Photo : support atelier : macrophotographie au smartphone

La boucle est représentée par le nouveau segment de la timeline Input :



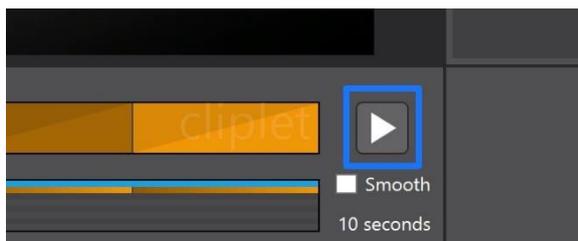
Vous pouvez la modifier en utilisant les curseurs du haut, et la visualiser en utilisant le curseur du bas.

Placez ensuite votre curseur sur la vidéo, utilisez le crayon pour définir la zone qui devra être active. Dans ce cinémagraphe, il faut isoler le liquide :



5

Pour voir le résultat, cliquez sur le bouton **Play**. Celui-ci est placé à droite de la timeline Cliplets.



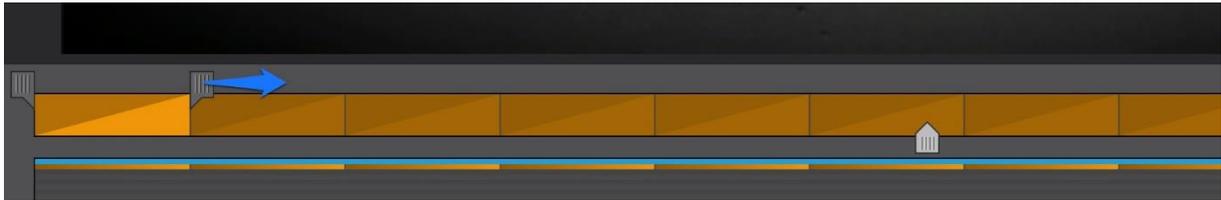
Pour l'arrêter, cliquez sur **Pause**.



Vous allez sans doute devoir effectuer quelques ajustements :

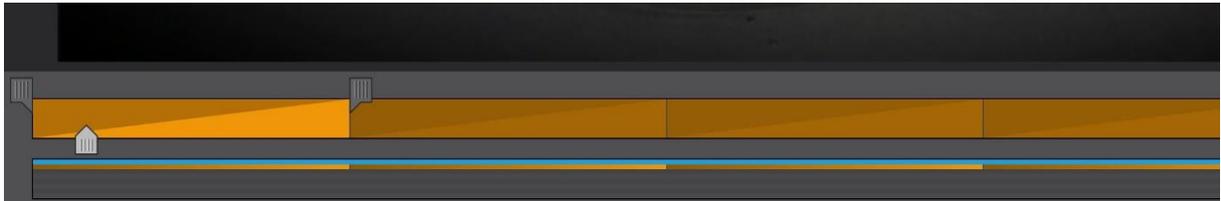
Vérifiez d'abord si votre détournage de zone a bien été réalisé. Pour le modifier, vous pouvez reprendre le tracé en cliquant sur la ligne du contour et en la modifiant. Relance la vidéo pour vous assurer que la modification a bien arrangé le défaut initial. Refaites l'opération autant de fois que nécessaire.

Vérifiez ensuite la vitesse de la boucle. Si celle-ci vous semble trop rapide vous pouvez allonger la durée, pour cela, agrandissez le premier segment de la timeline Cliplets (celle du bas).

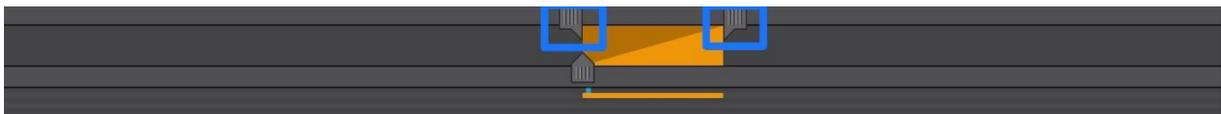


6

Glissez vers la droite le curseur de droite. Testez le résultat en lançant à nouveau la vidéo.



Vérifiez enfin la boucle, le mouvement est-il intéressant ? Est-il fluide visuellement ? Si ce n'est pas le cas vous pouvez modifier le segment de départ de la timeline Input grâce aux deux curseurs placé en haut. Vous pouvez également le déplacer pour utiliser une autre portion de la vidéo en faisant un cliquer-glisser du segment sur la timeline.



Votre calque est visible sous le premier (dans la partie de droite de l'écran).

Vous pouvez supprimer ce calque en cliquant sur la croix.

Vous pouvez vérifier que l'action est bien placée sur Loop (boucle).

Vous voyez la découpe de la zone active en miniature.

Photo : support atelier : macrophotographie au smartphone



7

Le calque du dessus (celui de l'arrière-plan), ce qui reste fixe est en mode **Still**.

Notez que vous pouvez ajouter autant de calques que vous le souhaitez. Parmi les choix de modes, vous avez plusieurs options :



Still : image fixe

Loop : mouvement qui tourne en boucle

Mirror : le mouvement s'effectuera à l'envers

Play : le mouvement s'effectuera normalement

Exporter :

Lorsque vous avez vérifié le résultat final et que celui-ci vous convient, vous pouvez l'exporter afin de pouvoir l'utiliser. Pour cela, cliquez sur le bouton **Export cliplet**.



Un explorateur de fichiers vous permet de choisir l'emplacement et le format du fichier. Par défaut, celui-ci s'enregistrera en Gif, format classique des images animées.



Table des matières

Utilisation de la souris	Erreur ! Signet non défini.
1) Les bases :	Erreur ! Signet non défini.
Changement de forme du pointeur :	Erreur ! Signet non défini.
2) Placement des doigts sur les boutons :	Erreur ! Signet non défini.
3) Utilisation des boutons de la souris :	Erreur ! Signet non défini.
a) Le bouton gauche :	Erreur ! Signet non défini.
b) Le bouton droit :	Erreur ! Signet non défini.
4) Les clics spéciaux :	Erreur ! Signet non défini.
a) Le double-clic :	Erreur ! Signet non défini.
b) Le cliquer-glisser:	Erreur ! Signet non défini.
5) La roulette :	Erreur ! Signet non défini.
Utilisation du clavier	Erreur ! Signet non défini.
A) Les minuscules :	Erreur ! Signet non défini.
B) Les majuscules :	Erreur ! Signet non défini.
C) Verrouiller les majuscules :	Erreur ! Signet non défini.
D) Les chiffres :	Erreur ! Signet non défini.
E) Les touches multiples :	Erreur ! Signet non défini.
F) Les accents :	Erreur ! Signet non défini.
G) Les espaces :	Erreur ! Signet non défini.
I) Donner des ordres avec le clavier :	Erreur ! Signet non défini.
a) La touche d'effacement (retour arrière) :	Erreur ! Signet non défini.
b) La touche Delete :	Erreur ! Signet non défini.
c) La touche « Entrée » ou Enter :	Erreur ! Signet non défini.
d) Les flèches de déplacement :	Erreur ! Signet non défini.
Table des matières	8

Photo : support atelier : macrophotographie au smartphone