

STOPMOTION

1. Présentation
2. Installation
3. Configuration
4. Utilisation
5. Problèmes connus

1. Présentation

[Stopmotion](#) est un logiciel libre très simple d'[animation en volume](#) (ou *stop-motion* en anglais). C'est l'une des techniques d'animation permettant de « faire bouger » des objets immobiles.

Stopmotion utilise la webcam pour prendre des photos d'une scène. Entre chaque prise de vue, les objets de la scène sont légèrement déplacés. Lors de la restitution à la vitesse de 20 à 30 images par secondes, l'illusion est créée d'objets en mouvements. Presque vivants, ils sont "animés".

Stopmotion fait les prises de vue à partir d'une webcam, d'un appareil photo numérique ou d'une caméra DV.

Les logiciels spécialisés dans la technique de l'animation en volume ont la particularité de donner à voir la photographie précédente par transparence en même temps qu'une vue réelle de la scène à photographier. Cette technique vient du dessin animé et est appelé « *onion skin* » (« pelure d'oignon » en français).

2. Installer Stopmotion

Sur Ubuntu, installer les paquets **stopmotion** et **mencoder**.

L'installation de ces deux paquets doit avoir également installé le paquet **vgrabbj**, si cela n'a pas été fait automatiquement, installer **vgrabbj**.

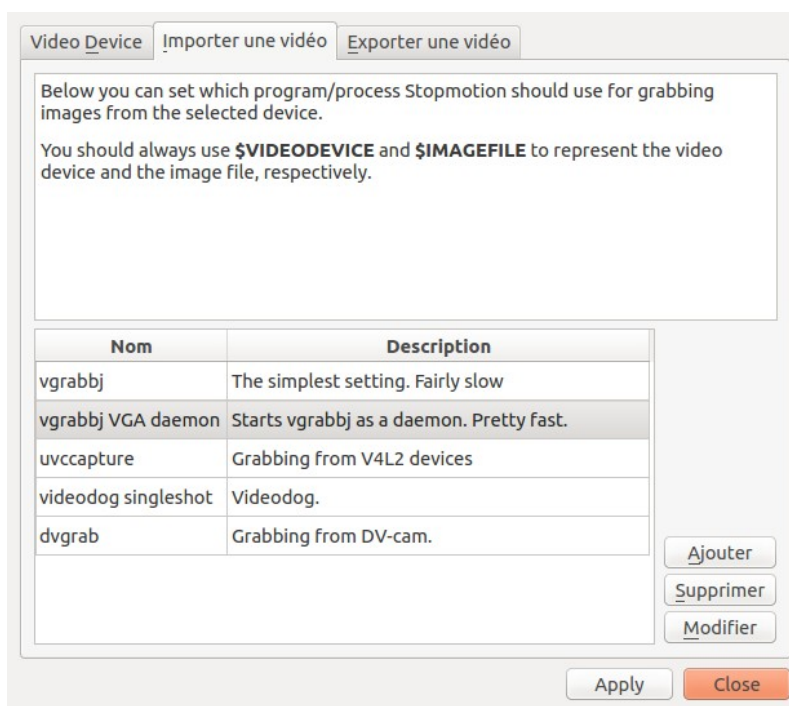
3. Configuration

Brancher votre webcam et lancer Stopmotion.

Aller dans le menu « Paramètres → Configurer Stopmotion ». Une fenêtre s'ouvre, avec trois onglets.

Le premier onglet « Video device » doit vous afficher qu'il a reconnu votre webcam ainsi que le modèle de votre appareil de prise de vue.

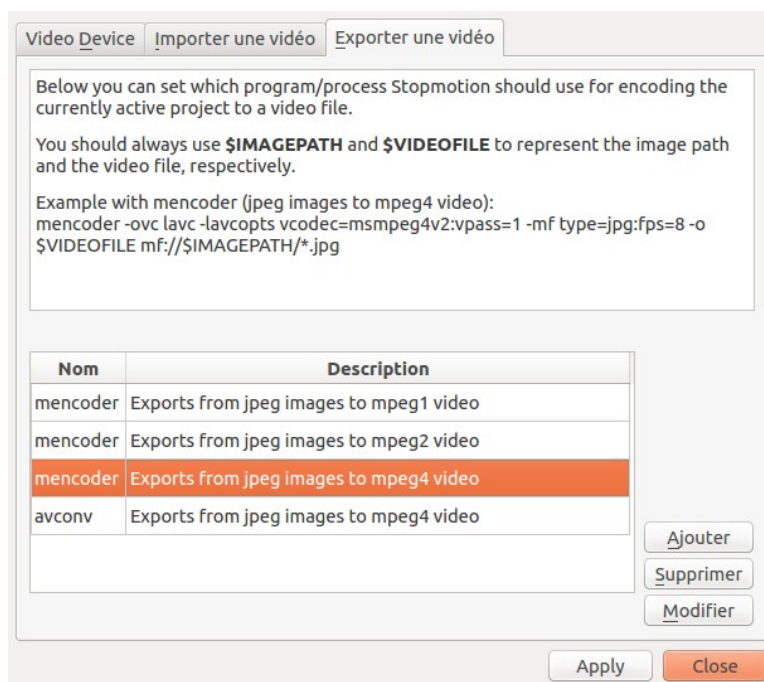
Le second onglet « Importer une vidéo » :



C'est le réglage de la prise de vue (webcam, appareil photo ou caméra DV).

Pour utiliser la webcam, laisser sur le paramètre par défaut : « vgrabbj VGA daemon ».

Le troisième onglet « Exporter une vidéo » :

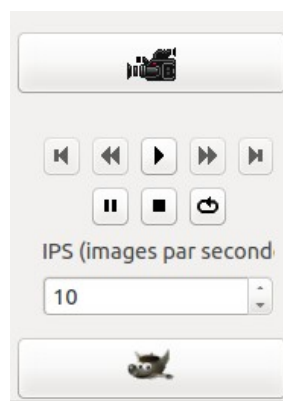


C'est le réglage du format vidéo dans lequel on exportera notre produit final.

Laisser le paramètre par défaut : « mencoder : exports from jpeg images to mpeg4 video ».

4. Utilisation

Pour commencer et activer la prise de vue, il faut cliquer sur l'icône de caméra.

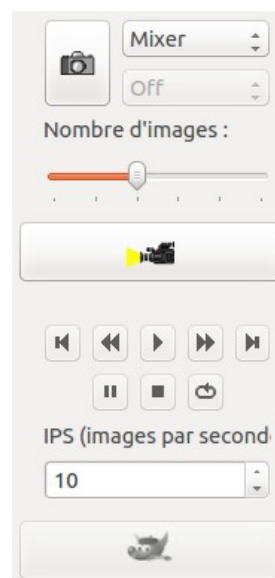


Pour prendre une photo, appuyer sur la « barre espace » ou cliquer sur l'icône d'appareil photo.

Le « nombre d'images » permet de choisir le nombre d'images en « pelure d'oignon » qui sont affichées.

L'IPS est réglé par défaut sur 10. Dans le cinéma, on utilise plutôt 20 ou 25 images/seconde, voire 30 aux États-Unis.

Le menu déroulant « Mixer » propose d'autres choix, dont « Diff » qui est très pratique. Bien souvent, il arrive que l'on fasse bouger par mégarde un ou plusieurs objets. « Diff » permet d'aider à réajuster son matériel par rapport à la photo précédente.



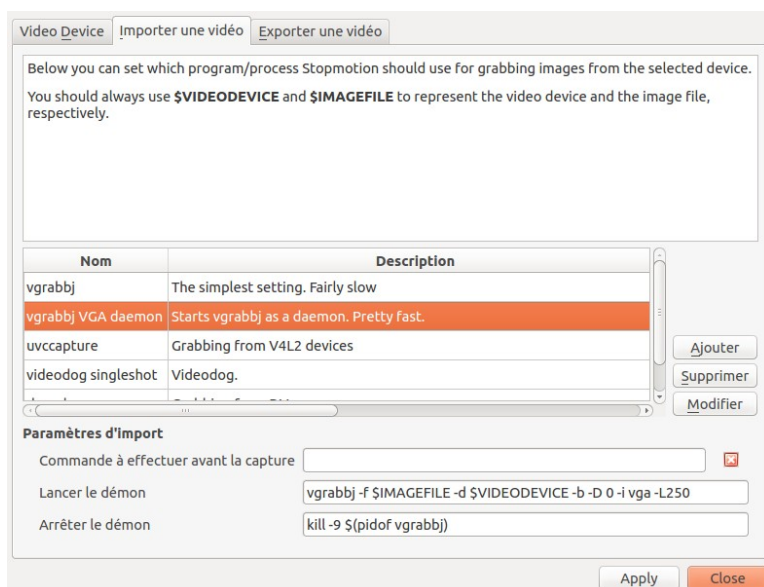
Enregistrer le projet crée un fichier compressé tar avec l'extension .sto. Toutes les images se trouvent dans cette archive compressée.

Pour exporter son projet sous forme de vidéo : menu *Fichier* → *Exporter* → *Vidéo*.

5. Problèmes connus

Si la prise de vue avec votre webcam ne fonctionne pas avec le réglage par défaut, une solution peut être d'effectuer la modification suivante.

Dans les *Paramètres* → *Importer une vidéo* :



- Sélectionner la ligne « vgrabbj VGA »
- cliquer sur « modifier »
- dans la ligne « lancer le démon », remplacer « vga » par « cif ».
- Appliquer les changements, et fermer.



249 Rue Vendôme, 69003 Lyon (04-78-60-64-01) — epn@salledesrancy.com

*L'ensemble des tutoriels proposés sur ce site sont libres et utilisables sans restriction.
Merci simplement d'indiquer leur provenance en cas de diffusion plus large.*