

# Photosequence avec Gimp

Objectif : faire un montage de plusieurs clichés contenant un personnage en mouvement.

Outils utilisés :

- \* Zoom (Z)
- \* Déplacement (M)
- \* Masque de calque + aérographe
- \* Opacité de calque

## 1. La prise de vue

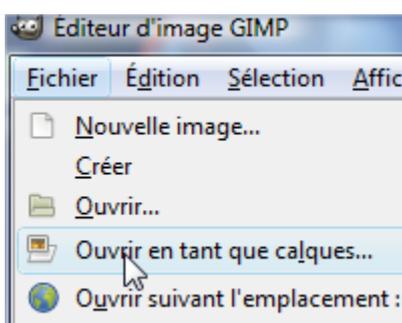
Pour éviter les saubresauts et le changement de focale, munissez-vous d'un trepied. Posez votre appareil et visez large, vous pouvez utiliser le grand angle.

Paramétrez les couleurs, la balance des blancs, etc...comme vous avez envie, et activez le mode rafale.

Au moment où le personnage entre dans le champs de vision de l'objectif, déclenchez l'appareil, suivant la rapidité de votre appareil, plusieurs clichés seront pris ! Vous devrez probablement faire plusieurs shots en ralentissant le mouvement ou en changeant d'angle de vue, le but étant d'avoir un maximum de prises pour sélectionner les plus intéressantes. Si vous avez un retardateur c'est aussi intéressant pour apparaître vous aussi dans le cliché !

Transférez les clichés sur l'ordinateur en créant un dossier rien que pour le montage.

## 2. Le Montage

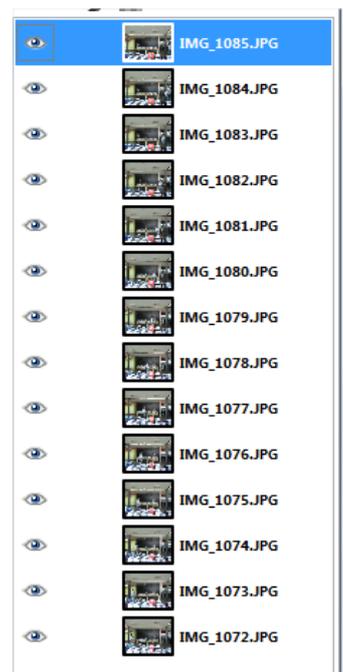


Ouvrez Gimp, "ouvrez vos images en tant que calques". Si vous n'avez pas encore choisi les plus intéressantes, ce n'est pas grave, sélectionnez tout puis faites "ouvrir".

Il est important de sélectionner la première image (numéro le plus petit) puis de cliquer ensuite sur la dernière

image de la séquence (numéro le plus grand) avec la touche MAJ enfoncée, pour que les calques soient ensuite dans le bon ordre : le plus grand numéro en haut, le plus petit en bas.

Éteignez successivement tous les calques sauf le premier en bas, vous devez voir l'animation du personnage, certaines positions trop rapprochées seront éliminées d'office. Notez sur un papier ceux que



\*Ce document est mis à disposition selon les termes de la Licence Creative Commons Attribution

- Pas d'Utilisation Commerciale -Partage dans les Mêmes Conditions 3.0 France.

vous éliminerez, supprimez les calques en trop (clic droit, supprimer le calque, ou pouibelle). Le principe de montage est le suivant, dans l'ordre :

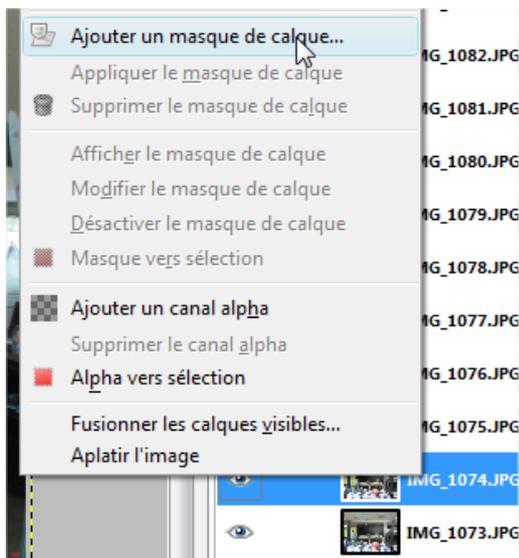
- \* allumer le calque au dessus dans l'ordre d'apparition du personnage (phase2)

→ tester le mouvement, si le fond bouge (notamment en cas de prise de vue sans trépied), commencer par recalibrer l'image sur celle d'en-dessous :

- \* baisser l'opacité du calque

\* Touche M, aligner grâce à un élément fixe au centre de l'image

- \* ajouter un masque de calque : Clic droit sur le



calque, ajouter un masque de calque dans le menu.

- \* Prendre l'outil aérographe, vérifier que vous êtes sur la couleur noire,



faites un trou pour faire apparaître le personnage qui se trouve sur le calque d'en dessous (la phase1).

Commencez par une taille d'outil importante, terminez par une fine pour les contours. Au besoin, basculez en blanc pour colmater le trou s'il est trop gros.

**Rappel : le noir rend le calque transparent, le blanc rend opaque.**

Vous devez avoir les 2 premières phases du mouvement l'une à côté de l'autre.

- \* remonter l'opacité du calque

Continuez le montage successif en montant les calques :

- \* allumer et caler le calque du dessus

- \* ajouter le masque de calque et faire le trou pour apercevoir les phases précédentes. Rq : les trous seront de plus en plus nombreux au fur et à mesure de la montée des calques ! Pour la phase 3, il faut faire deux trous pour voir la phase 2 et la phase 1, etc...

Attention aux passages de main et/ou de pieds !

Si vous suivez l'ordre des calques, et selon les mouvements apparents, les mains peuvent se "télescoper", choisissez l'ordre le plus visuellement pertinent : sur cet exemple, c'est la phase 1 qui passe devant la phase 2.



\*Ce document est mis à disposition selon les termes de la Licence Creative Commons Attribution

- Pas d'Utilisation Commerciale -Partage dans les Mêmes Conditions 3.0 France.