



# **Atelier en Famille**

## **Image en mouvement**

Dans le cadre de l'exposition :

*Variations, les décors lumineux d'Eugène Frey  
présentés par João Maria Gusmão*

Cet atelier propose de travailler depuis chez vous l'image en mouvement.

À partir d'une courte vidéo basée sur les travaux d'Eadweard Muybridge, enfants et parents sont invités à concevoir une animation. Pour cela, en utilisant la technique de la rotoscopie, ils peindront image par image la course du cheval dans le but de faire un GIF animé.

# Historique

## Le cheval de Muybridge

Eadweard Muybridge (1830-1904), célèbre photographe anglais, réussit le premier à décomposer le galop d'un cheval en utilisant une batterie de douze appareils à déclenchements successifs. Ce faisant, Muybridge a mis en évidence pour la première fois l'existence de mouvements invisibles à l'œil nu, dont l'instant où les quatre sabots du cheval sont suspendus en l'air.



La *chronophotographie* désigne une technique photographique qui consiste à prendre une succession de photographies, permettant de décomposer chronologiquement les phases d'un mouvement (humain ou animal) ou d'un phénomène physique, trop brefs pour être observés convenablement à l'œil nu.

## *Zebra*

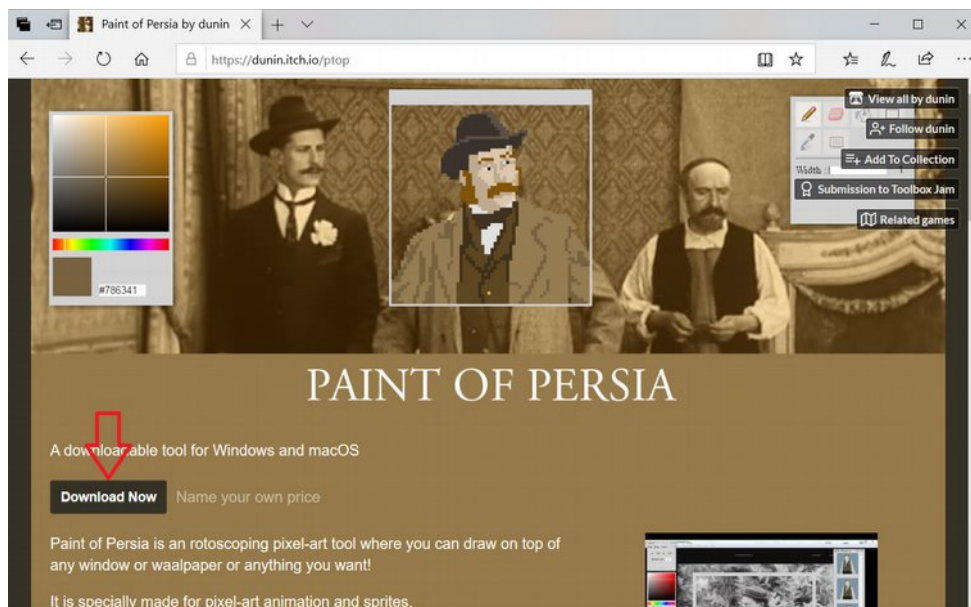
En adoptant une distance critique et humoristique par rapport au modèle de Muybridge et répondant aux chevauchées que Frey anime désormais sur les scènes d'Opéra, João Maria Gusmão nous donne à voir la course d'un cheval zébré de lignes horizontales, suspendu dans l'espace et dans le temps. Visible au 2ème étage de l'exposition, Zebra reproduit à sa manière la machine mise au point par Muybridge pour montrer ses chronophotographies dans le but de nous entraîner dans une course de zèbre endiablée.



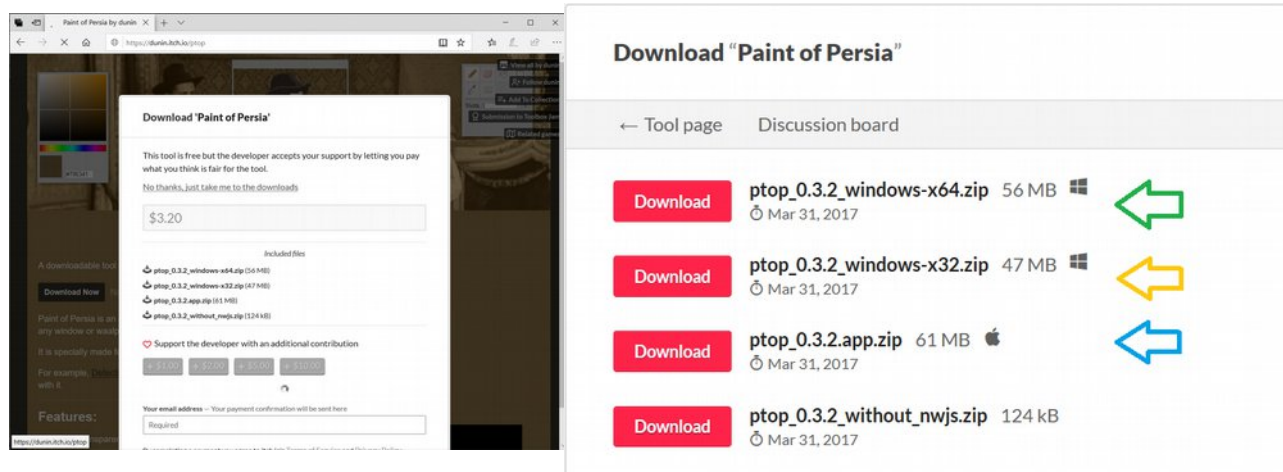
# Atelier

## Installation du logiciel « Paint of Persia »

Pour installer le logiciel, rendez-vous à l'adresse <http://dunin.itch.io/ptop> et appuyez sur le bouton « Download Now ».



Le logiciel est gratuit mais vous pouvez participer à hauteur de vos moyens pour aider les personnes l'ayant créé. Pour poursuivre vers le téléchargement cliquer sur l'option que vous choisirez. Puis vous arriverez sur une page avec les dossiers de téléchargement.

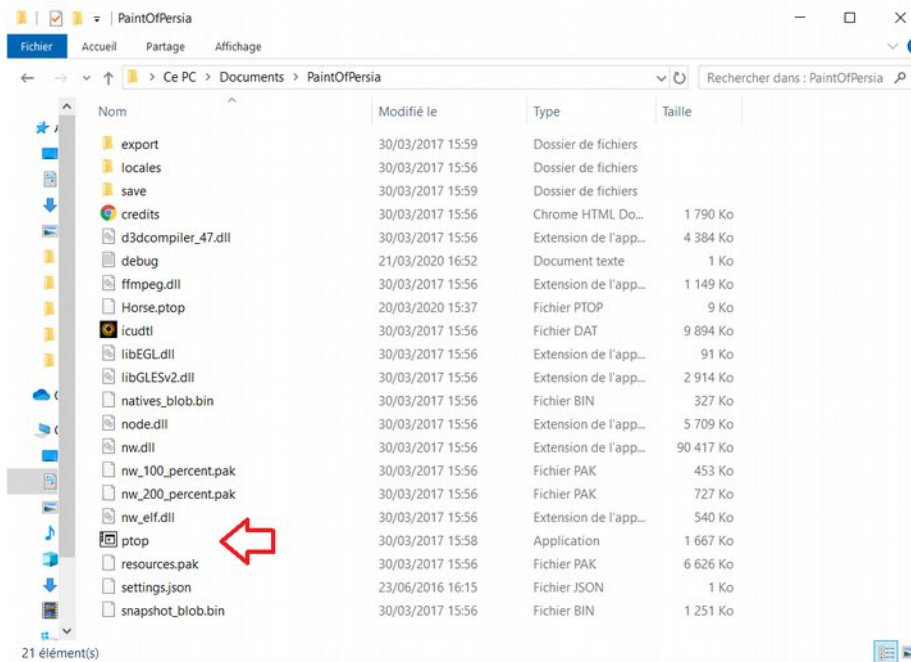


Si vous avez un PC sous Windows récent, choisissez l'option avec la flèche verte.

Si vous avez un PC sous Windows ancien, choisissez l'option avec la flèche jaune.

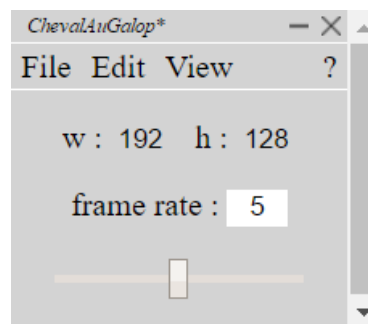
Si vous avez un Mac, choisissez l'option avec la flèche bleue.

(Sur PC) Dézippez le dossier et double-cliquez sur l'application « ptop ».

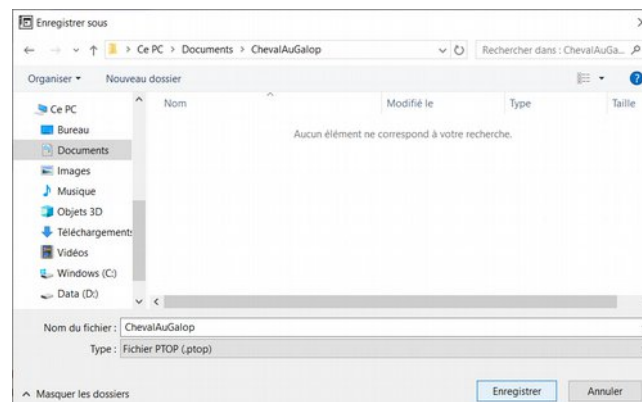


## Créer le projet

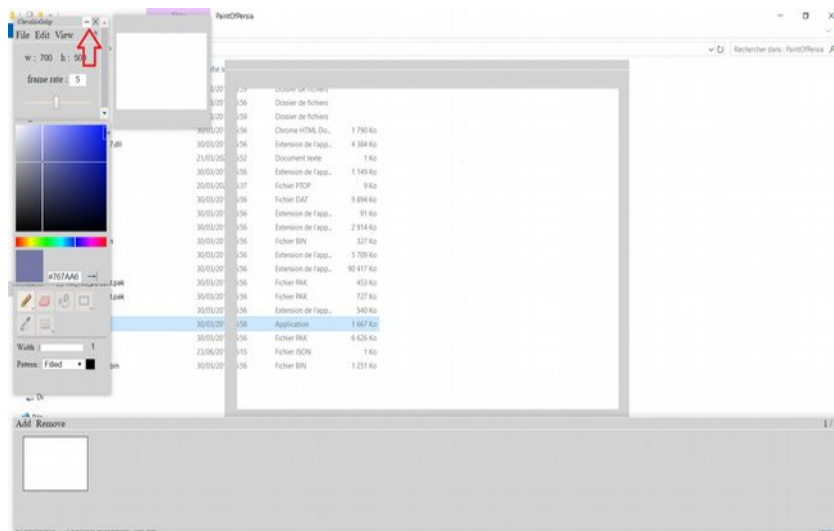
Allez dans « File » puis « New Project » et entrez ces valeurs puis cliquer sur « Create ». Pour faire une esthétique « Pixel Art » nous choisissons une résolution basse de 192 px sur 128 px.



L'interface du logiciel va s'ouvrir sur votre ordinateur. Chaque fenêtre peut être déplacée mais celle qui nous intéressera le plus sera la fenêtre transparente : il s'agira de la mettre en face de la vidéo. En allant dans « File », « Save Project » et enregistrez le projet dans un dossier prévu à cet effet.



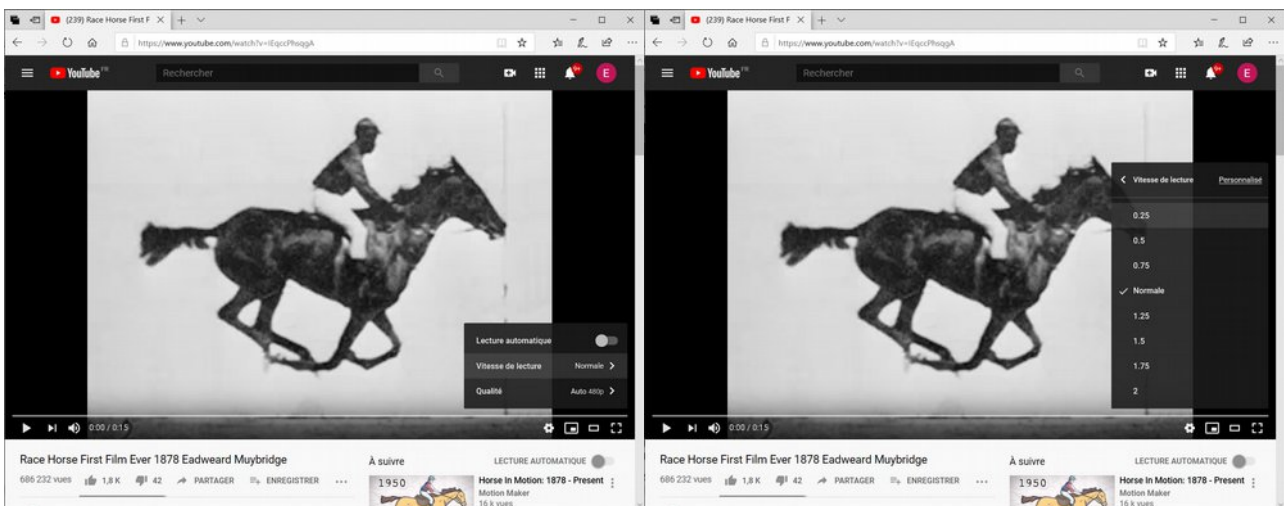
Pour naviguer sur votre ordinateur, vous pouvez réduire la fenêtre en appuyant sur le bouton moins à tout moment.



## Préparer la vidéo

Allez sur Youtube à l'adresse : <https://www.youtube.com/watch?v=IEqccPhsqgA>

Sélectionnez l'engrenage et cliquez sur « Vitesse de lecture » et sélectionnez « 0.25 ». Cela permettra de faire des arrêts sur image beaucoup plus facilement.



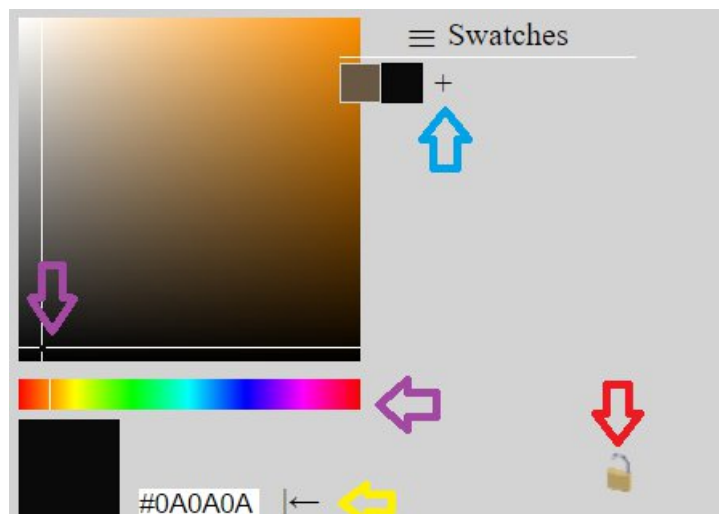
## Commencer la peinture

Vous pouvez maintenant cliquer sur l'icône Paint Of Persia et ajustez la fenêtre transparente de manière à ce que le cheval et le cavalier soit bien au milieu de l'écran. Pour cela posez votre souris sur le rebord supérieur du cadre transparent.

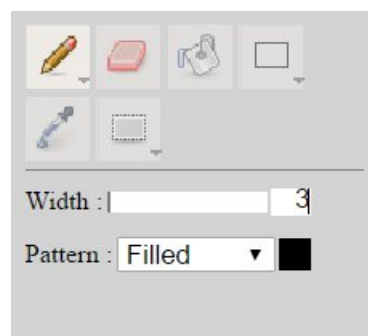


Commencez par créer votre palette en appuyant sur le bouton (Flèche Jaune) puis sur le bouton « + » (Flèche Bleue) et en choisissant votre couleur (Flèches Violettes).

Pour l'exemple nous allons travailler avec deux couleurs. Une fois les couleurs choisies, verrouillez la palette en appuyant sur le cadenas (Flèche Rouge).

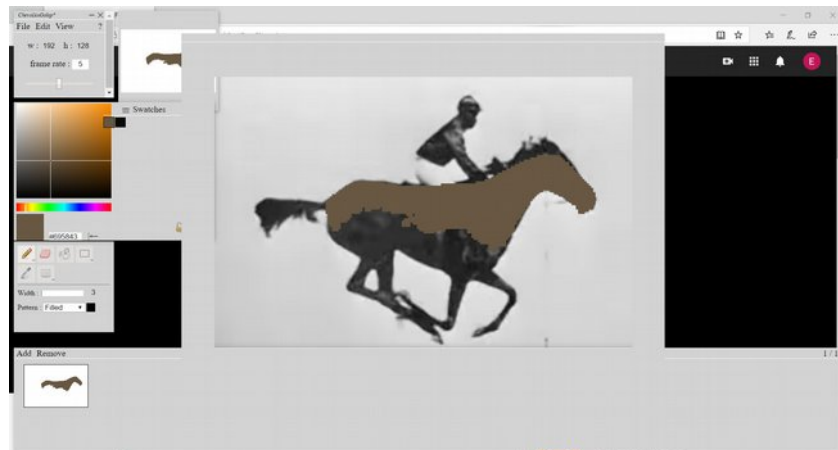


Sélectionnez la largeur de la brosse sur la barre « Width » pour déterminer la largeur de notre pinceau, ici 3 pixels.



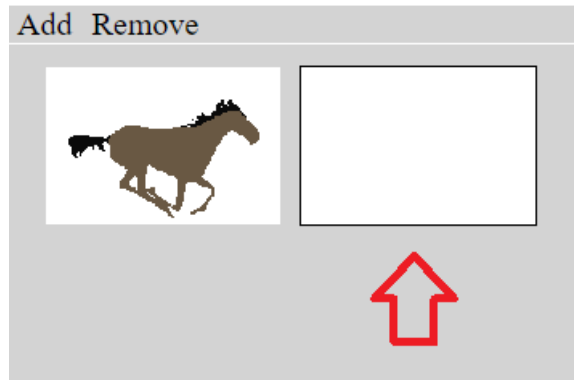
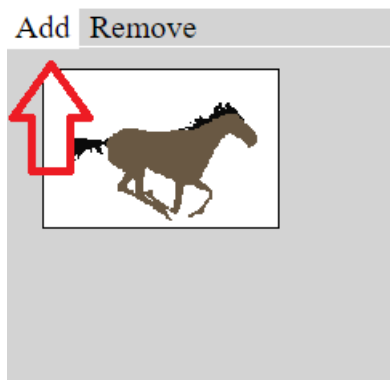


## Peindre

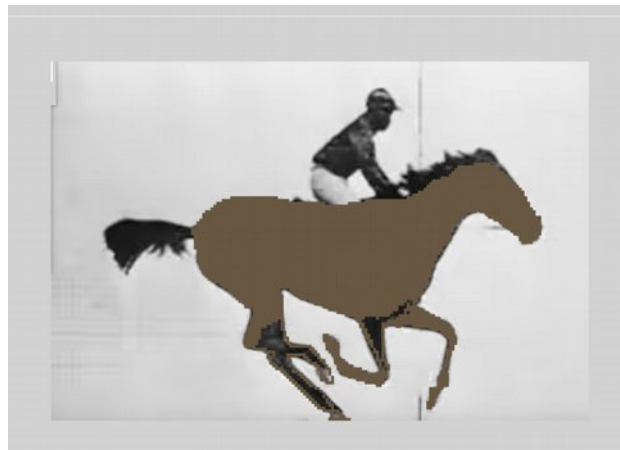


Vous pouvez maintenant commencer à peindre par dessus le cheval, pour l'exemple nous avons décidé de ne pas nous occuper du jockey.

Une fois votre première image peinte, appuyez sur la barre du bas sur « Add » puis sur « New Frame » et « After ». En sélectionnant l'image blanche vous pouvez maintenant peindre la deuxième image de notre animation.

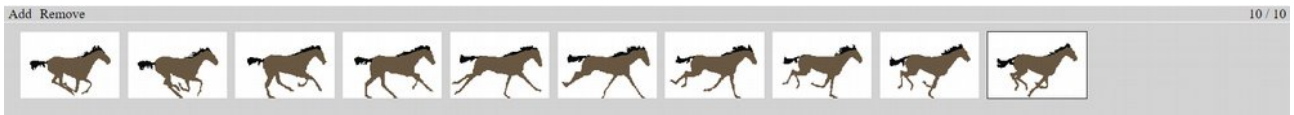


Faites avancer la vidéo youtube d'une image et peignez ce nouveau cadre.





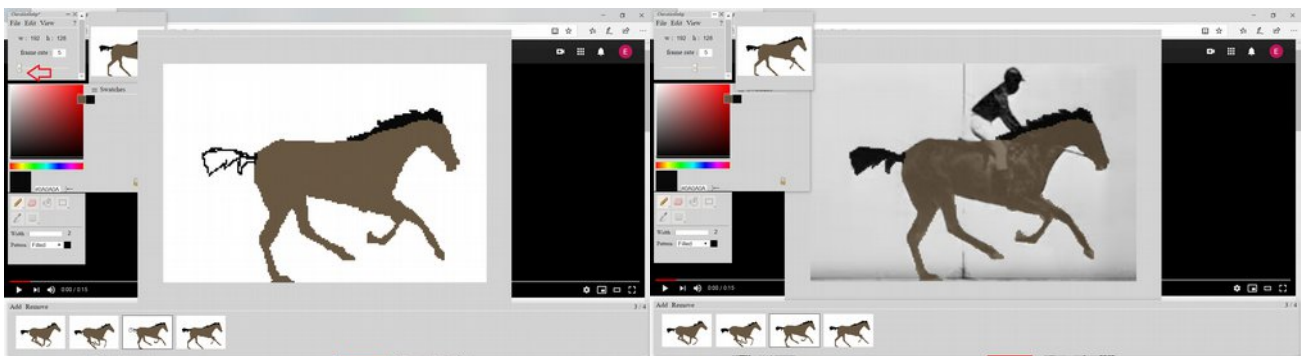
Répétez ce processus pour au moins encore 8 images afin d'obtenir une série de 10 images.



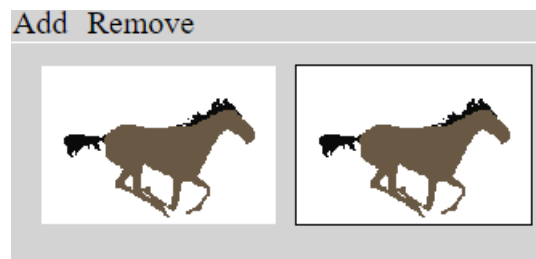
## Astuces

Pensez bien à aller dans « File » et « Save Project » régulièrement !

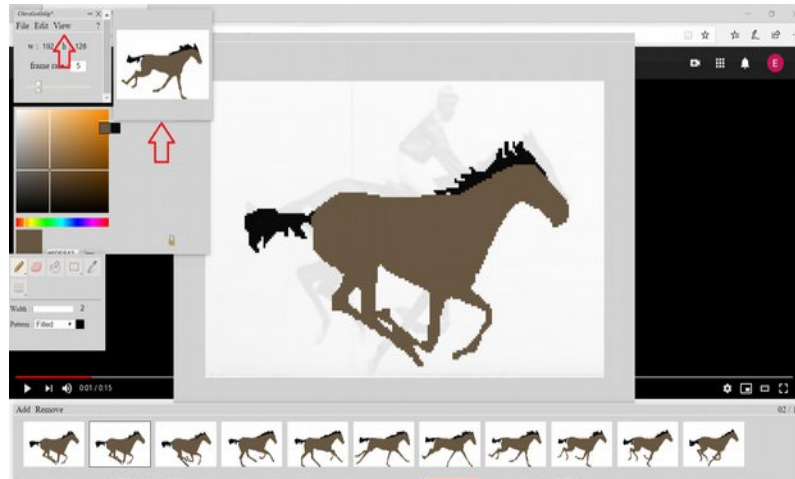
Pour vérifier que l'image est complètement peinte vous pouvez changer l'opacité du canevas en modulant la flèche en haut à gauche.



Pour peindre une même image avec quelques variations, vous pouvez dupliquer une image en sélectionnant l'image sur la barre du bas puis en allant sur « Add » puis « Duplicate frame » et « After »



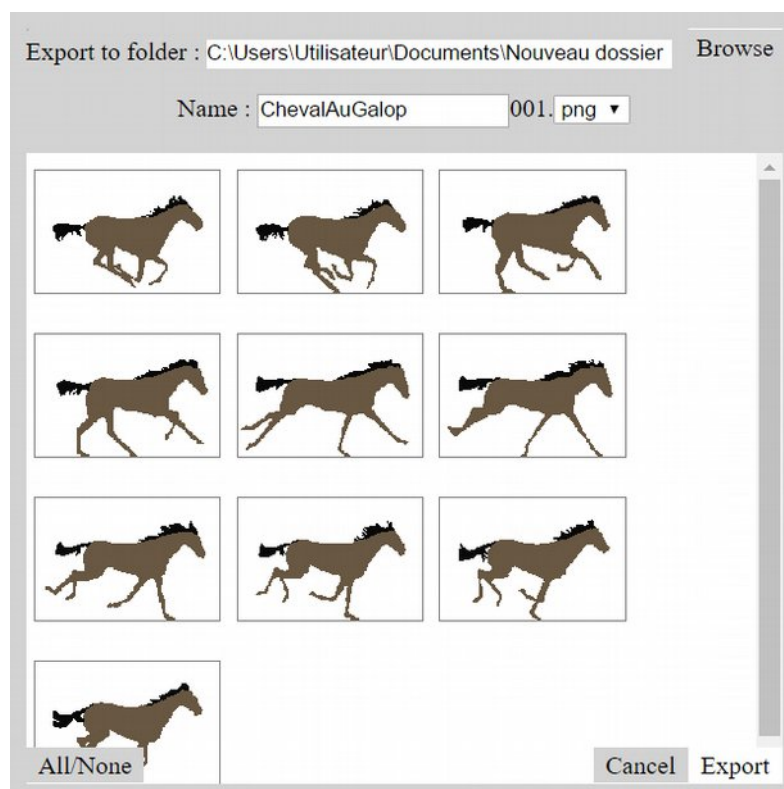
L'animation que vous êtes en train de faire dérouler dans le petit cadre mobile placé en haut à gauche mais vous pouvez également aller dans « View » puis « Play » pour jouer votre animation sur l'écran principal. N'oubliez pas de mettre sur « Stop » pour pouvoir à nouveau peindre!



## Partager son atelier

### Exporter son travail

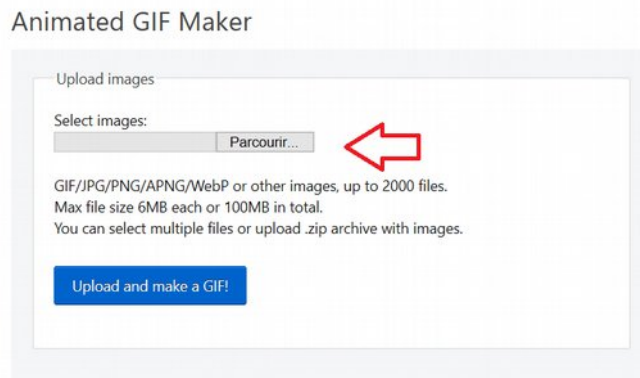
Une fois que vous avez votre animation (minimum 10 images), allez dans « File » puis « Export » et « Multiple Frames ». Choisissez la destination et créer un nouveau dossier où mettre toutes les images. Si elles sont entourées d'un cadre noir, comme en dessous, c'est que les images sont bien sélectionnées et vous pouvez appuyer sur « Export » en bas à droite.



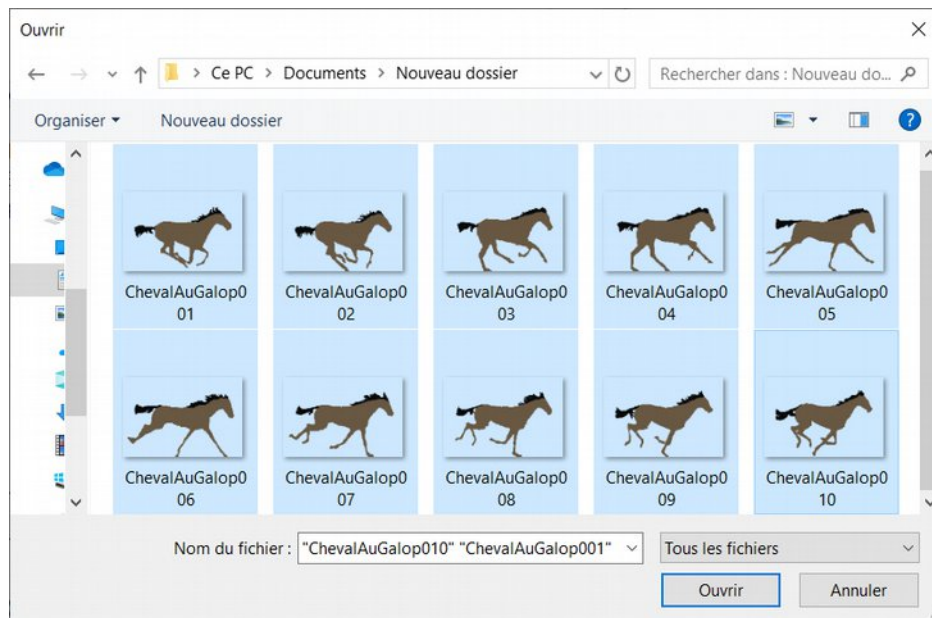
## Créer le gif

Il existe plusieurs manières de faire un gif : utiliser un logiciel de retouche photo, utiliser un logiciel de montage filmique. Pour finir cet atelier, nous utiliserons un outil en ligne gratuit. Pour cela il s'agit de se rendre sur la page internet <http://ezgif.com/maker>

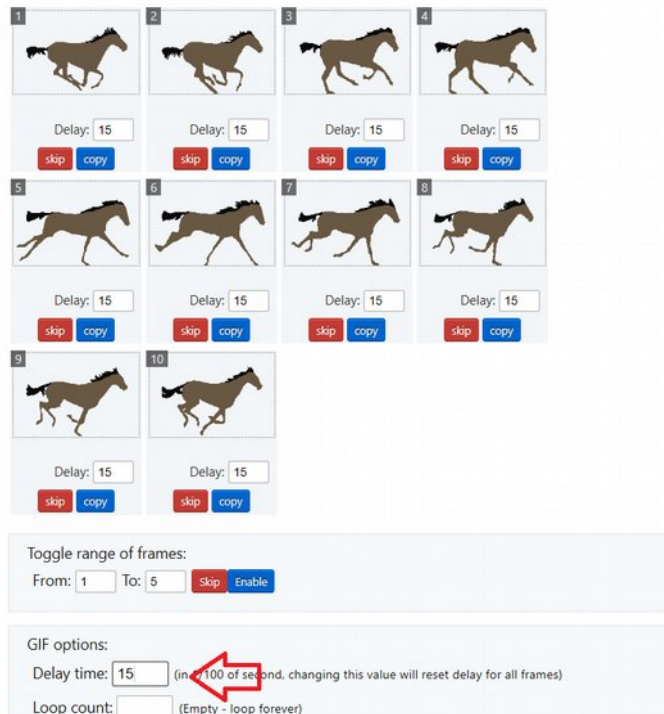
Sur la page d'accueil appuyez sur « Parcourir ».



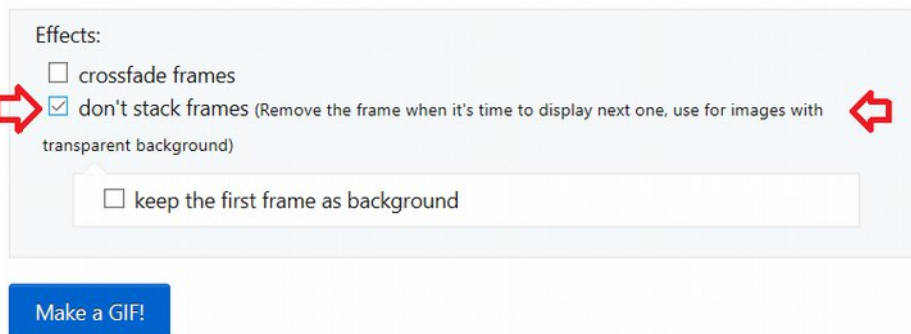
Sélectionnez toutes les images faites pour l'animation puis appuyez sur « Ouvrir » puis cliquez sur « Upload and make a GIF ! ».



Les images vont se mettre automatiquement dans l'ordre et nous allons régler leur rythme de changement en réglant le « Delay time » sur « 15 ».



Dans « Effects », cliquez sur « Don't stack frames » afin que les images ne se superposent pas les unes sur les autres puis cliquez sur « Make a GIF ! ».





Votre Gif apparaît alors et vous pouvez appuyer sur la disquette pour l'enregistrer (flèche rouge) ou si il vous semble trop petit appuyez sur « Resize » (flèche verte).

#### Animated GIF:




Vous pouvez passer la « Width » ou largeur de l'image à 500, pas besoin de remplir le deuxième champs qui sera calculé automatiquement de manière proportionnelle et appuyer plus bas sur le bouton « Resize image ! ».

### Animated GIF resizer

File size: 8.58KiB, width: 192px, height: 128px, frames: 10, type: gif [convert](#)

Width:  (Empty = auto) 


Height:  (Empty = auto)

Percentage:


Resize method:  
 ImageMagick

**Resize image!**


Votre gif agrandi apparaît et il vous suffit de cliquer sur la disquette pour l'enregistrer.



File size: 59.19KiB (+590.3%), width: 500px, height: 333px, frames: 10, type: gif [convert](#)



Please do not directly link this file, but save it when finished.  
The image will soon be deleted from our servers.  
You can host images at sites like [imgur.com](#)



Un message s'affiche appuyer sur « Enregistrer ».

Que voulez-vous faire avec ezgif.com-resize.gif (59.2 Ko)?  
Provenance : s6.ezgif.com

Ouvrir

Enregistrer



Annuler



Dans vos téléchargements, vous pourrez trouver votre .gif

 ezgif.com-resize	25/03/2020 17:30	Fichier GIF	60 Ko
--	------------------	-------------	-------

Pour finaliser il vous suffit de faire clic droit et de cliquer sur « Renommer », puis d'inscrire votre nom suivi d'un tiret et du titre de votre film (ne mettez pas d'espace entre chaque mot).

 MonNom-Titre	25/03/2020 17:30	Fichier GIF	60 Ko
--	------------------	-------------	-------

Félicitations ! Voici votre premier film d'animation !!

### Partager vos créations

N'hésitez pas à partager votre film avec nous, il pourra, avec votre accord, figurer dans les publications en ligne du musée !

Pour cela il suffit de glisser votre .gif dans un mail et de l'envoyer à l'adresse [public@nmnm.mc](mailto:public@nmnm.mc) .

À très bientôt au musée !



## Table des matières

Atelier en Famille.....	1
Image en mouvement.....	1
Historique.....	2
Le cheval de Muybridge.....	2
Zebra.....	3
Atelier.....	4
Installation du logiciel « Paint of Persia ».....	4
Créer le projet.....	5
Préparer la vidéo.....	6
Commencer la peinture.....	6
Peindre.....	8
Astuces.....	9
Partager son atelier.....	10
Exporter son travail .....	10
Créer le gif.....	11
Partager vos créations.....	14