

Réaliser un film d'animation avec Windows movie maker

Étape 1 : Photographier

Prendre les photos nécessaires au film d'animation à l'aide d'un appareil photo numérique. Il faut prendre un minimum de photos (1 mn de film = plus de 200 photos).

Étape 2 : Importer les photos sur l'ordinateur

Relier l'appareil photo numérique à l'ordinateur à l'aide d'un câble USB ou relier la carte SD directement à l'ordinateur.

A l'aide du poste de travail, copier-coller les images de l'appareil photo sur l'ordinateur. Créer un dossier spécifique au projet afin de les retrouver facilement. Le dossier peut, dans un premier temps, être placé sur le bureau, le temps de la réalisation du projet.

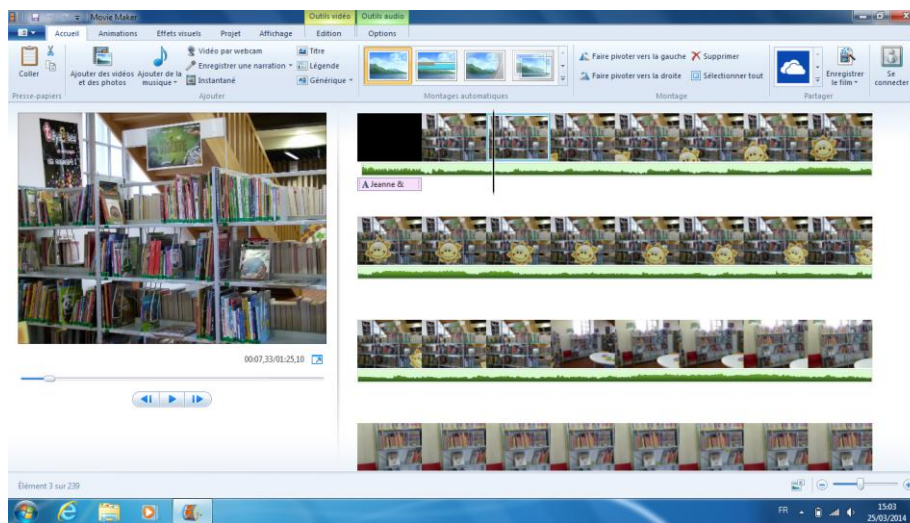
Visionner les photos, les trier, effacer les inutilisables.

Étape 3 : Importer les photos dans Windows Movie Maker



Ouvrir le logiciel Movie Maker.

L'écran se présente ainsi : une table de montage sur les 2/3 de l'écran, avec les photos, les sons, les textes qui peuvent y être très facilement insérés, déplacés + le lecteur vidéo à gauche.



Dans l'Accueil, cliquer sur le bouton 'Ajouter des vidéos et des photos'.

Dans la boîte de dialogue, parcourir l'ordinateur et rechercher le dossier contenant les images. Sélectionner l'ensemble des photos à l'aide des touches CTRL+A pour sélectionner l'ensemble des photos ou à l'aide de la touche SHIFT du clavier pour en sélectionner une partie seulement. Cliquer sur le bouton 'Ouvrir'.

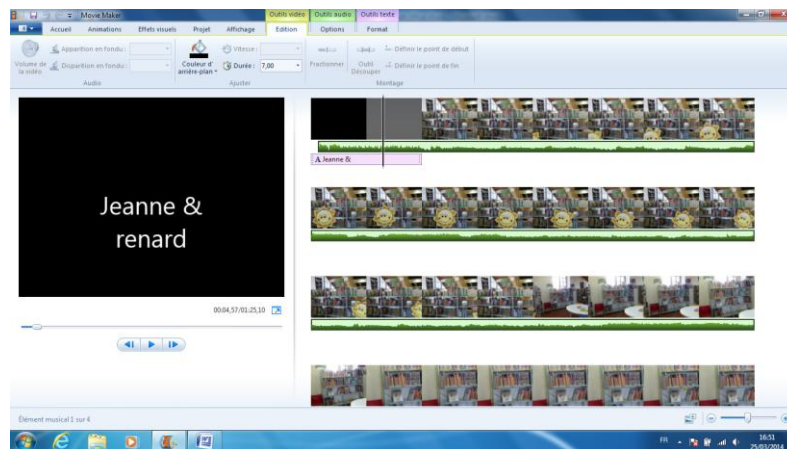
Les photos sont importées dans le dossier 'Nouveau projet – Mon film' et apparaissent dans la fenêtre du milieu.

Cependant, le logiciel n'est pas toujours assez puissant pour supporter un trop grand nombre de photos. Si le logiciel se plante, réaliser différents petits films et ensuite les réimporter dans un dernier projet afin de les accoler.

Réaliser un film avec WMM (v14)

Remarque : ne pas oublier d'enregistrer et de nommer le projet de film : Menu > 'Fichier' > 'Enregistrer le projet sous'.

Étape 4 : Monter le film

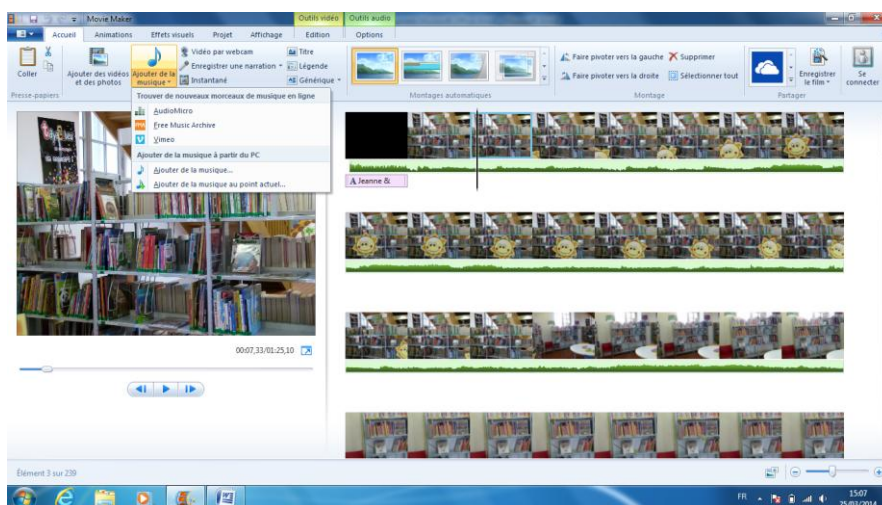


Les photos apparaissent dans le banc de montage. Vous pouvez les visualiser dans le lecteur, ainsi qu'ajouter d'autres images, les déplacer. Les textes apparaissent sous les photos en violet et le son en vert. Aller dans l'onglet 'Edition' de façon à régler la durée de photo au minimum (0,1 seconde par image). Puis visualiser le film et adapter la vitesse de lecture.

Ajouter des textes

Choisir le type de texte dans l'"Accueil" : titre, légende ou générique ainsi que l'endroit où les intégrer. Entrer le texte puis cliquer sur l'onglet 'Format' afin de le modifier. Il est aussi possible d'en modifier l'arrivée avec le bouton 'Modifier l'animation du titre'. Il est aussi possible de les déplacer sur le banc du film.

Étape 5 : Ajouter du son



Dans l'onglet 'Accueil', cliquer sur le bouton 'Ajouter de la musique'. Cette commande permet d'incorporer des morceaux de musique directement en ligne à partir des bases de musique libre de droits AudioMicro et Free Music archive, ainsi que Vimeo.

Réaliser un film avec WMM (vv 2014)

Elle permet aussi d'intégrer du son qui a été préalablement enregistré sur l'ordinateur au point choisi du film.

Dans la boîte de dialogue, parcourir l'ordinateur et choisir le fichier souhaité en cliquant sur le bouton 'Ouvrir'. La bande son en vert est importée dans le projet de film en cours. Il est de nouveau possible de le déplacer, de le copier de la même façon qu'un texte.

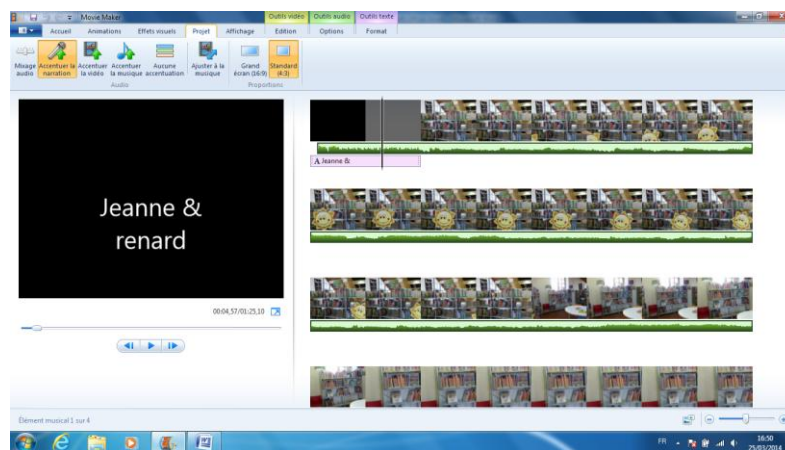
Pour effacer une partie de la bande, il faut dans un premier temps scinder la bande dans 'Options', et dans un deuxième temps, supprimer la partie superflue.

Un fondu entrant ou sortant peut être ajouté dans ce même menu.

Remarque : il est possible d'utiliser un logiciel de montage de son (Audacity par exemple) pour réaliser l'entièreté de la bande son du film et ensuite l'intégrer au film.

Une fonctionnalité permet aussi d'enregistrer directement de la voix off sur le film d'animation, à partir du bouton 'Enregistrer une narration' dans le menu Accueil. Il faudra de la même façon que les autres sons, les intégrer dans le projet via la boîte de dialogue 'Ajouter de la musique'.

D'autres réglages sont aussi disponibles dans l'onglet 'Projet', comme mettre l'accent sur le son plutôt que la vidéo.



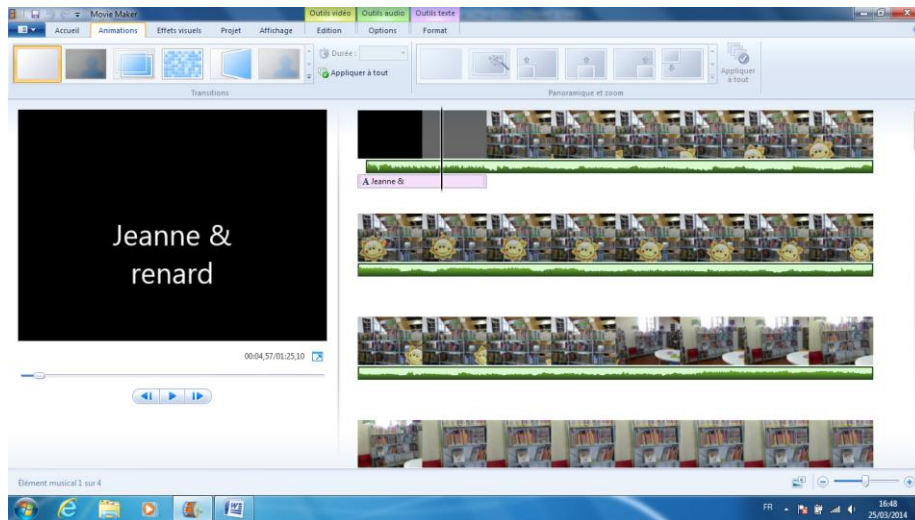
Remarque : ne pas oublier d'enregistrer et de nommer le projet de film : Menu > 'Fichier' > 'Enregistrer le projet'.

Étape 5 : Améliorer le film avec des effets et des animations

Les effets peuvent être ajoutés à partir de l'Accueil et des onglets 'Animations' et 'Effets visuels'.

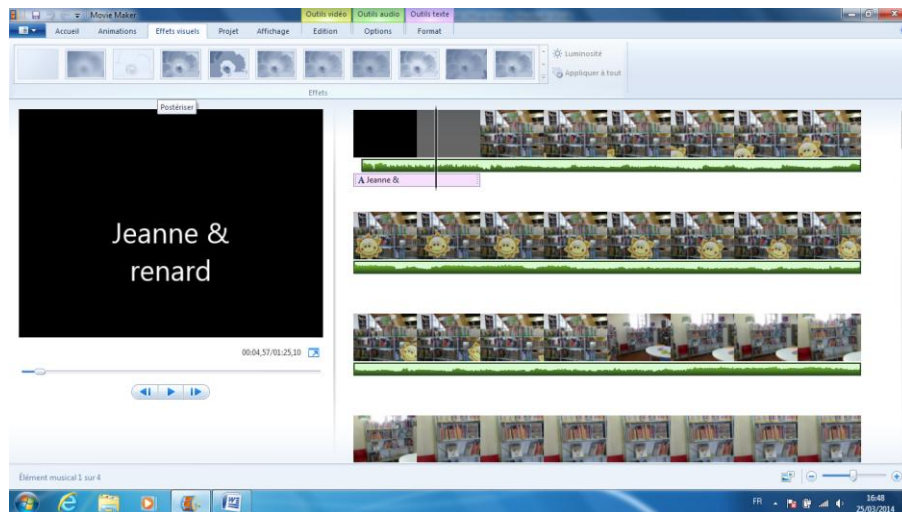
Animations

Cet onglet permet de gérer les transitions entre les différentes photos, voir même faire des zooms et des panoramiques.



Effets visuels

Cet onglet permet de jouer sur la couleur, la forme, la luminosité... des images du film.



Ne pas oublier d'enregistrer le projet de film : Menu > 'Fichier' > 'Enregistrer'.

Étape 8 : Exporter le film

Jusqu'à présent c'est le projet de film qui a été enregistré afin de pouvoir revenir sur le montage du film à tout moment : changer la bande son, l'ordre des images, ajouter un titre...

Une fois le film terminé, le film doit être exporté afin d'être lisible avec un lecteur vidéo ou multimédia.

Dans le menu général, cliquer sur 'Enregistrer le film'.

Le fichier est exporté par défaut au format WMV.