

Savoir utiliser le flipbook de cinepaint

Ce tutoriel est protégé par les lois sur le droit d'auteur, vous ne pouvez donc vous en approprier tout ou partie de son contenu sans faire référence à son origine, c'est-à-dire le site <http://authoring.free.fr> et le modifier de quelque façon que ce soit sans l'autorisation de son auteur.

En revanche, vous êtes libre de le distribuer et le diffuser gratuitement à condition de ne pas le modifier et de mentionner son origine.

Introduction

Cinepaint est un logiciel de retouche video libre. Il a été utilisé dans nombre de grandes production holywoodiennes. En vrac, on peut citer, le seigneur des anneaux, Harry Potter ou Stuart Little.

Malheureusement le développement de la version windows du programme est au point mort depuis de nombreuses années, cependant, on trouve encore la version 0.17 en téléchargement sur le net qui fonctionne encore sous windows 8 à condition de l'installer avec les paramètres de compatibilité. La seconde solution afin d'utiliser la dernière version, c'est soit d'installer une distribution linux sur une partie de votre disque dur ou dans une machine virtuelle à l'aide de Virtual Box, par exemple.

Pour faciliter vos recherches, la version 0.17 est disponible sur mon site grâce à ce lien :

[Cinepaint 0.17 pour Windows](#)

Dans ce tutoriel, vous trouverez, également l'utilisation d'AVS Video Converter de l'éditeur [AVS4You](#) afin de préparer votre vidéo pour cinepaint (c'est-à-dire convertir votre vidéo sous forme d'images). Si, comme moi, vous travaillez beaucoup avec les fichiers audio ou vidéo, vous allez très vite comprendre l'intérêt de cette suite de logiciels. En effet, [AVS4You](#) fonctionne par abonnement (pour un an ou illimité) et pendant la période que vous avez souscrite, vous pouvez installer et utiliser sur votre pc l'ensemble des logiciels de l'éditeur. Cela vous permet, d'avoir, en permanence, sous la main de quoi :

- convertir et éditer vos fichiers audio
- convertir et éditer vos fichiers vidéo
- ripper cd et dvd
- éditer vos fichiers images
- créer vos pochettes de cd, dvd ou blu-ray
- effectuer un montage vidéo et le graver sur un dvd ou un blu-ray
- ... et bien d'autres choses encore.

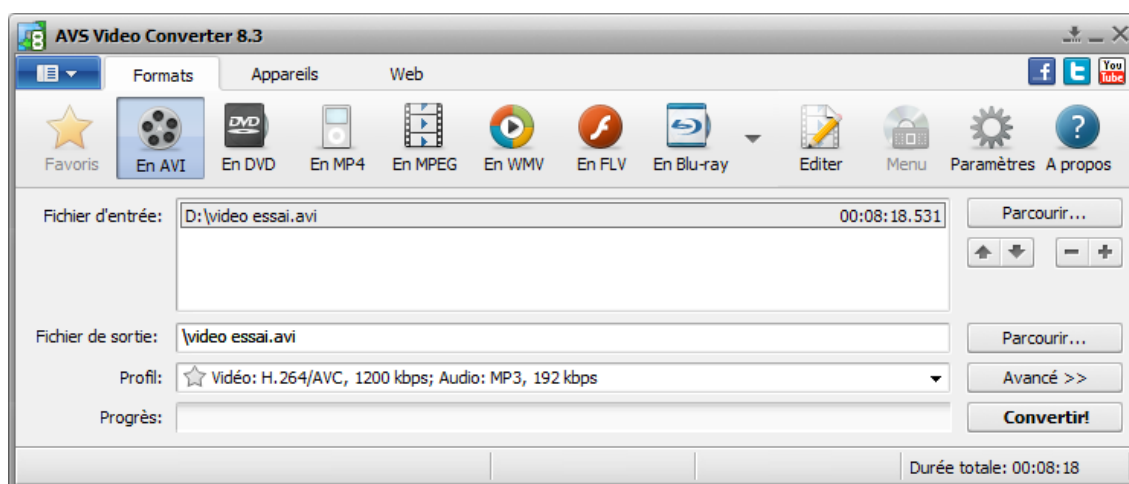
Pour découvrir toutes les possibilités de cet ensemble de logiciels, je vous laisse le soin de parcourir la page de l'éditeur [AVS4You](#) ainsi que les différentes pages de mon site où je fais la part belle à ces logiciels trop peu connus à mon avis : <http://authoring.free.fr> .

Il est à noter, également, que l'ensemble des logiciels de cette suite sont disponibles en français, ce qui, n'est pas négligeable pour ceux qui auraient des petites difficultés avec la langue de Shakespeare.

Préparer sa vidéo pour travailler avec cinepaint

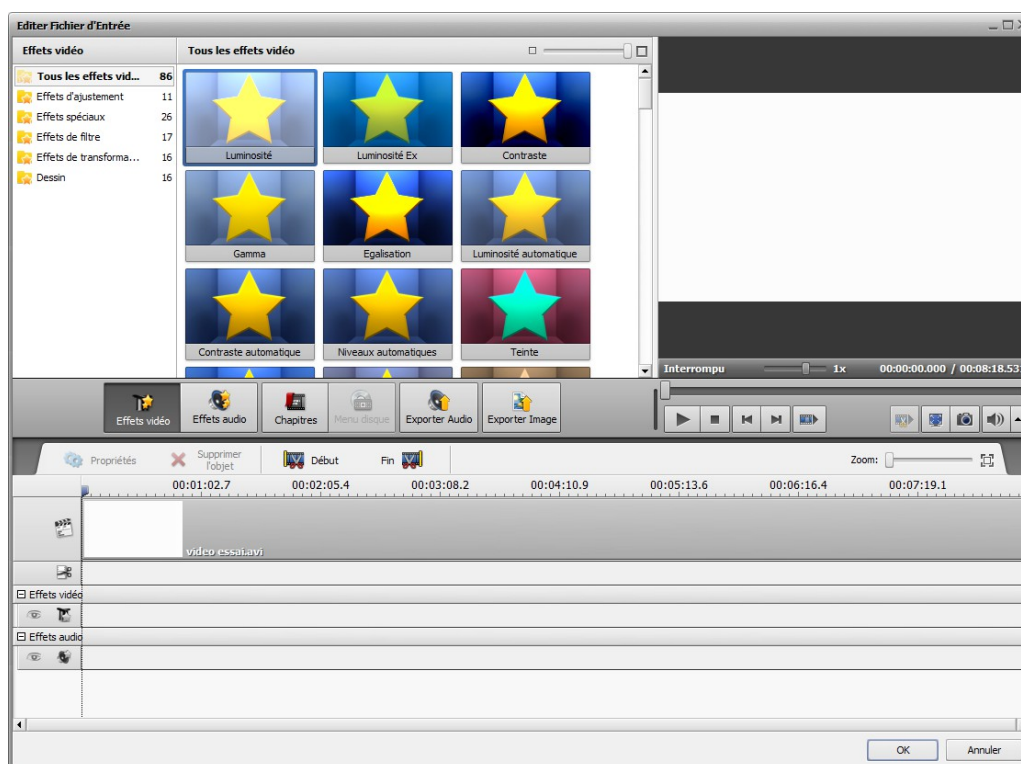
Cinepaint est un logiciel qui travaille sur les différentes images d'une vidéo, il faut donc pour pouvoir l'utiliser transformer votre vidéo en une série d'image. Personnellement, je réalise cette opération à l'aide de AVS Video Converter de l'éditeur [AVS4You](http://www.avs4you.com) .

Une fois AVS Video Converter lancé, vous obtenez la fenêtre suivante :

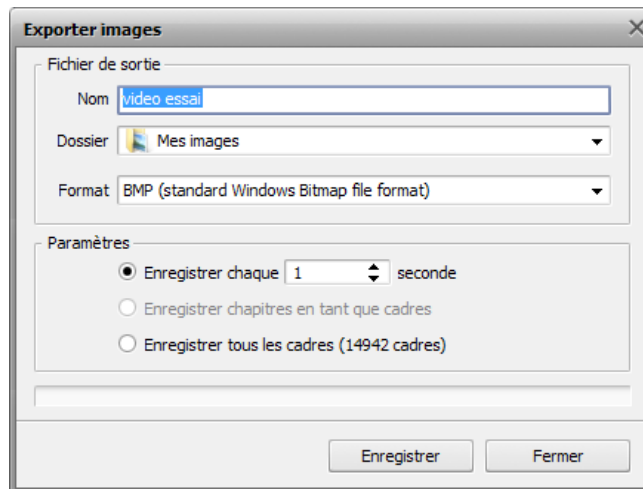


Cliquez alors sur « parcourir » à droite afin de charger votre vidéo qui s'appelle « video essai » chez moi.

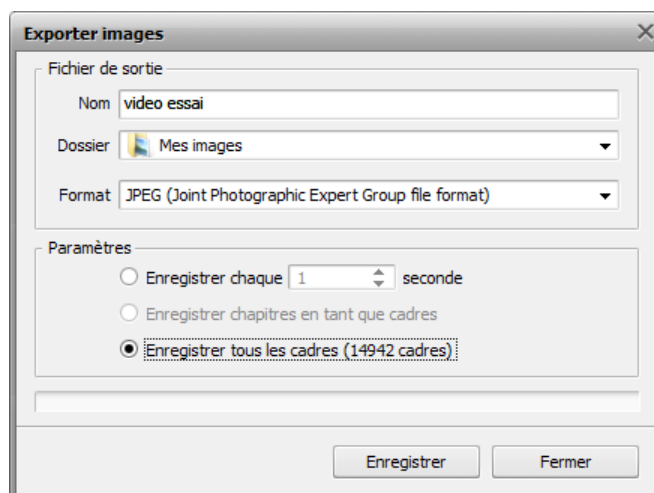
Une fois votre vidéo sélectionnée, cliquez sur le bouton « Éditer » en haut afin de lancer aVS Video Editor qui va nous permettre d'effectuer l'export en images séparées.



Vous pouvez alors cliquer sur le bouton « Exporter images » qui vous ouvre, encore une nouvelle fenêtre :



Choisissez alors le dossier et le format d'export puis cliquez sur « Enregistrer tous les cadres » afin d'exporter l'ensemble des images de votre vidéo comme ci-dessous :



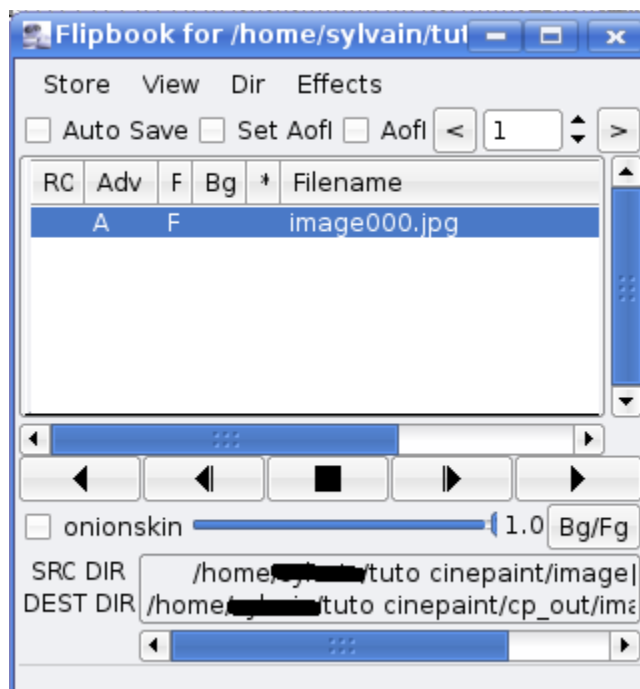
Il n'y a plus qu'à le laisser travailler et vous obtenez l'ensemble de vos images dans le dossier spécifié.

Comprendre le flipbook (ou frame manager)

Cinepaint est un logiciel facile à prendre en main pour peu qu'on comprenne comment utiliser le « flipbook » appelé aussi « Frame manager ».

Lancez alors cinepaint et ouvrez la première image de votre séquence par la commande File>>Open ou Alt+O. (La mienne s'appelle image000.jpg)

Nous allons alors créer un « flipbook » afin de pouvoir travailler sur toute notre série d'images. Pour cela, dans la fenêtre contenant l'image déjà chargée allez dans le menu File>>Flipbook>>Create ou utilisez le raccourci Ctrl+F. La nouvelle fenêtre suivante s'ouvre :



Pour ajouter les images suivantes dans votre flipbook, rendez-vous dans le menu Store>>Add. Dans la nouvelle fenêtre :

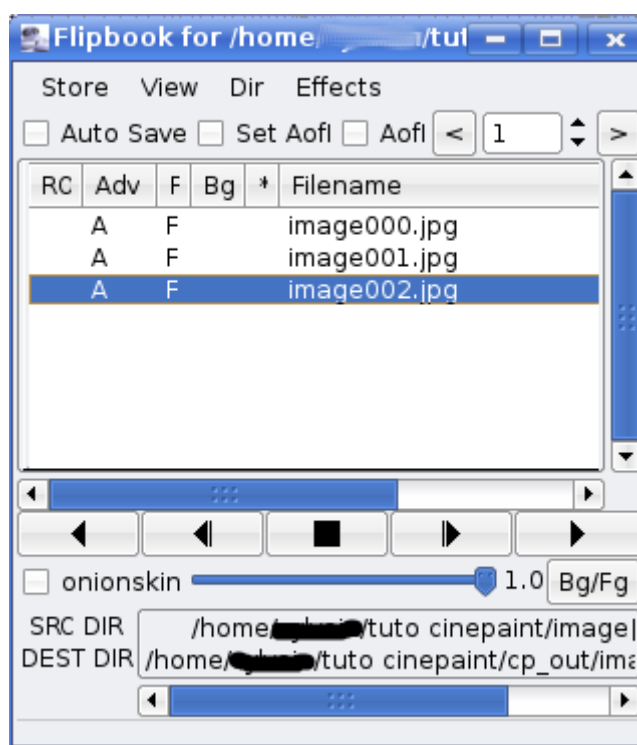


Choisissez le nombre d'images à ajouter

- La case « readonly » (lecture seule) vous permet de préciser, en la cochant que vous ne voulez pas que ces image soient modifiées.
- Les trois boutons suivant indiquent le mode de chargement :
 - « Load next frames » : charger les images suivant l'image courante (celle sélectionnée dans le flipbook)
 - « Load previous frames » : charger les images précédant l'image courante
 - « Load copies of current frame » : charger autant de copies que précisées au-dessus de l'image courante.

Une fois vos options choisies, cliquez sur OK et vos images apparaissent dans le flipbook. Il est possible que cinpaint vous envoie un message d'erreur vous précisant qu'il n'a pas pu ouvrir «.../cp_out/image***.jpg ». Ceci est tout à fait normal car lorsque vous allez travailler sur vos photos, cinpaint sauvegarde l'image modifiée dans un dossier nommé cp_out qu'il créé dans le dossier de provenance de vos images. Ainsi, le logiciel ne modifie pas vos images d'origine mais en créé des copies afin d'éviter de malencontreuses bêtises.

Vous obtenez alors une fenêtre avec toutes vos images :



Etudions alors les autres options du menu « Store »

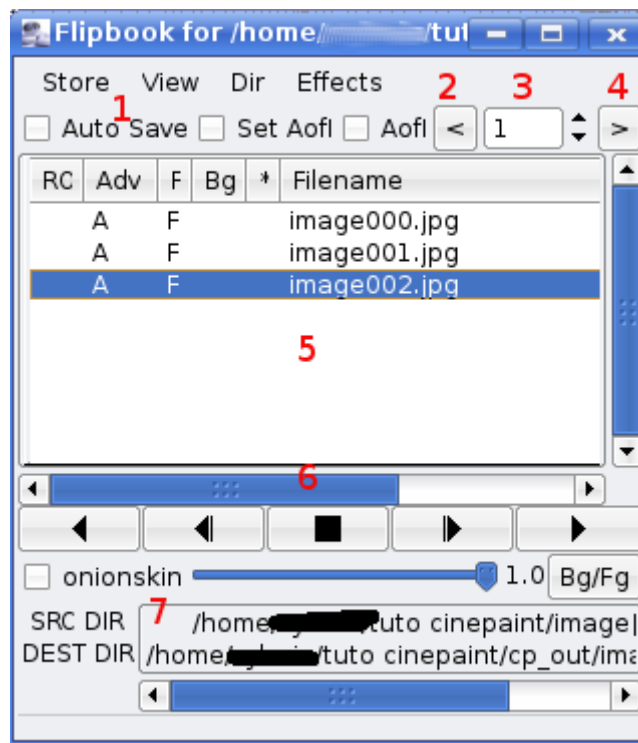
- « Delete » permet de supprimer l'image courante du flipbook
- « Raise » remonte d'un rang dans la liste l'image courante
- « Lower » descend d'un rang dans la liste l'image courante
- « Save » sauvegarde l'image courante
- « Save all » sauvegarde toutes les images
- « Revert » je n'en ai aucune idée et j'attends vos éventuels éclaircissements

- « Change Frame » permet d'échanger l'image courante contre une autre

L'autre partie du menu qui nous intéresse est la partie Effects qui va nous permettre de travailler en même temps toutes les images du Flipbook.

- « Apply last Filter » permet d'appliquer le dernier filtre utilisé dans la fenêtre principale à toutes les images du flipbook. Ainsi, si vous voulez appliquer un flou (blur) à toutes vos images, effectuez le travail sur la première image, annulez votre effet (sinon il sera réappliqué à l'image 1) puis sélectionnez « Apply last Filter »
- « New Layer » ajoute un calque à toutes les images (pour ouvrir le gestionnaire de calques, vous pouvez utiliser le raccourci Ctrl+L)
- « Copy Layer » effectue une copie du calque courant de chaque image
- « Layer Mode » passe le mode du calque courant de « normal » à « addition » (je vous renvoie aux différents tutoriels de The Gimp pour plus d'explication)
- « Merge Visible » fusionne les calques des différentes images afin de pouvoir les sauvegarder.

Voyons maintenant les commandes intéressantes qui subsistent dans le panneau.



Tout d'abord, cocher la case « AutoSave » (n°1) permettra que vos images soient automatiquement sauvegardées lorsque vous les supprimerez de la liste.

Les boutons situés en n°2, n°3 et n°4 vous permettent de « sauter » à une nouvelle série d'images. Supposons que vous travailliez seconde par seconde sur votre film. Vous chargez donc les 25 premières images puis les modifiez. Vous pouvez alors sauvegarder votre travail, entrer le nombre 25 dans la case n°3 et cliquer sur la case n°4. Cinepaint vous chargera alors les 25 images suivantes de votre film. Comme vous l'avez sans doute compris, le bouton n°2 permettrait dans ce cas de revenir aux 25 images précédentes.

Dans le panneau n°5 :

- RO signifie « read only » (lecture seule) donc votre image ne sera pas modifiée
- F permet de choisir si l'image est affectée par les « flipbook controls » qui sont les boutons du panneau n°6
- * indique si l'image a été modifiée ou pas.

Les boutons du panneau n°6 vous permettent de lire votre animation dans la fenêtre principale.

Le panneau n°7 vous indique le répertoire source de vos images (SRC DIR) et le répertoire de destination (DEST DIR).

Voilà, nous avons fait le tour des principales fonctions de cinepaint (concernant la partie animation). Pour la prise en main de la retouche d'image, je vous invite à parcourir toutes les documentations existant sur « The Gimp » dont est tiré cinepaint.

Conclusion

Cinepaint, est donc un outil très puissant pour la vidéo, je pense que vous l'aurez maintenant compris car, il permet, relativement facilement de travailler sur un film image par image. En revanche, l'inconvénient principal de cette technique est sa lenteur et il ne faut, évidemment pas compter ses heures de travail.