

Tutoriel Jahshaka

Post-production



Logiciel : Jahshaka
Site officiel : <http://www.jahshaka.org/>
Site documentation :
<http://fr.lprod.org/wiki/doku.php?id=video:jahshaka>
Niveau : Débutant
Auteurs du document : Laurent Bellegarde,
Kristian MacDonald (Traductions)
Version du document : 1.0
Date : Juin 2007
Licence du document : GNU/FDL

Table des matières

1- Ouvrir un système d'animation	1
2- Remplissage de l'animation avec des images et vidéos	2
3- Paramétrages de l'animation	3
4- Capture, montage, encodage, exportation de l'animation	4
5- Pour aller plus loin	5

1- Ouvrir un système d'animation

Jahshaka est un **logiciel libre de post-production et d'effets spéciaux vidéo**. Il permet de manipuler des fichiers vidéos, des images, de la musique pour réaliser des montages vidéos avec effets spéciaux, afin d'obtenir une bande vidéo travaillée avant l'encodage final de votre production. Il existe en version **GNU/Linux, Windows(c)**, la version GNU/Linux étant la plus complète.

Lancez **Jahshaka** depuis le menu **Applications/Accessoires/terminal** avec la commande **jahshaka**.

Une fois lancé, le logiciel se présente sous **une seule fenêtre** avec en **(1)** la fenêtre de visualisation, en **(2)** le menu onglets et en **(3)** les options des outils.



Jahshaka est capable d'importer les principaux types de fichiers musicaux, **wav, mp3, ogg** et les principaux types de format vidéos avec +/- de réussite, nous vous conseillons de travailler en **avi** qualité **DV**.

Les fichiers **vidéos à problème** devront être **ré-encodés** au préalable en **DV** avec le logiciel **Kino, mencoder** ou **ffmpeg**.

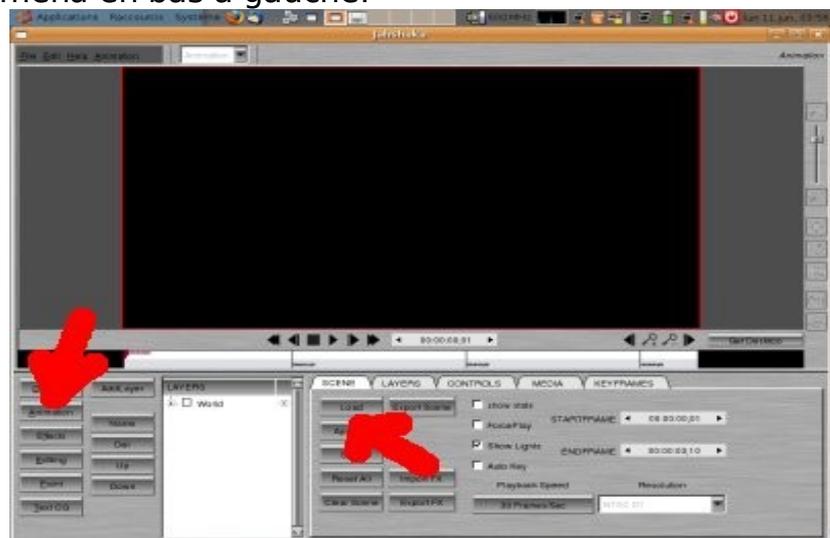
Note : Jahshaka est un logiciel difficile à utiliser pour un débutant, pour simplifier son usage, nous chargerons une animation déjà construite afin de l'étudier.

Pour ouvrir un fichier d'animation déjà prêt et livré avec le logiciel, cliquez sur le bouton **Animation** dans le menu en bas à gauche.

La fenêtre d'animation s'ouvre, utilisez le bouton **load**,

puis naviguer dans le dossier **Jahstorage/scenes/**

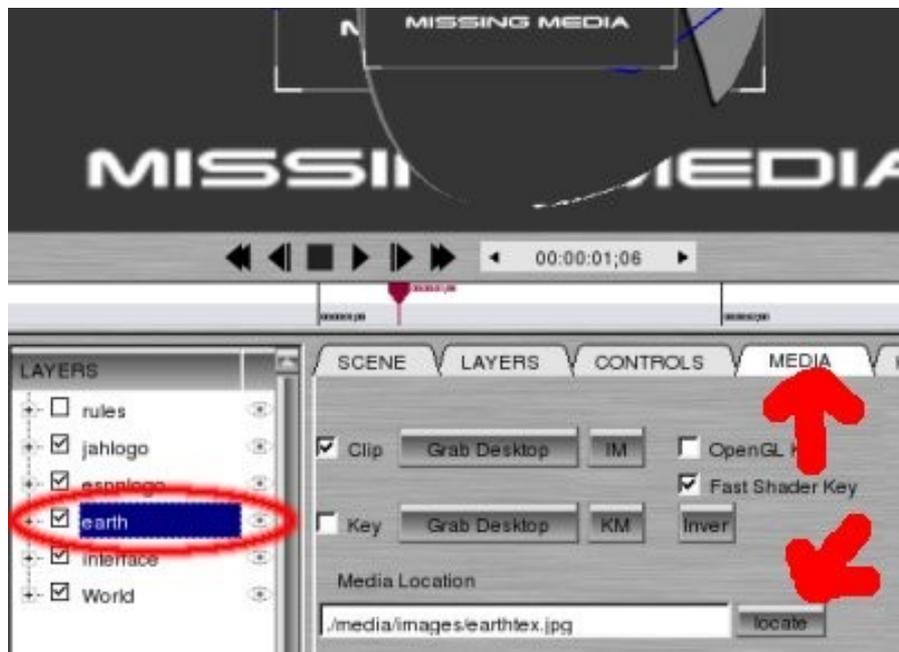
pour prendre le fichier **espn.jsf**.



2- Remplissage de l'animation avec des images et des vidéos

La fenêtre **Animation** s'est maintenant remplie d'une animation visible en gris sous la forme de de « **logos Missing Media** ».

Il est possible de la **faire jouer** avec les boutons de lecture, mais cette dernière est vide de textures, il va falloir l'habiller !



Dans cet exemple, vous **simplifierez l'animation** en **fermant avec 1 clic gauche le logo « oeil »** des couches jahlogo, espnlogo, interface pour ne garder actif que rules, earth, world.

Puis **sélectionnez la couche earth**, choisissez l'onglet **Media**, et chargez une texture avec le bouton **locate** (= localiser le fichier à charger).

Toutes les textures sont placées dans **Jahstorage/media/images/**.

Une belle planète Terre apparaît au milieu de votre fenêtre de visualisation. **Recommencez** avec la couche **world**.

Jahshaka fonctionne un peu comme Gimp, il **gère des couches transparentes** sur lesquelles les objets peuvent être fixes ou animés.

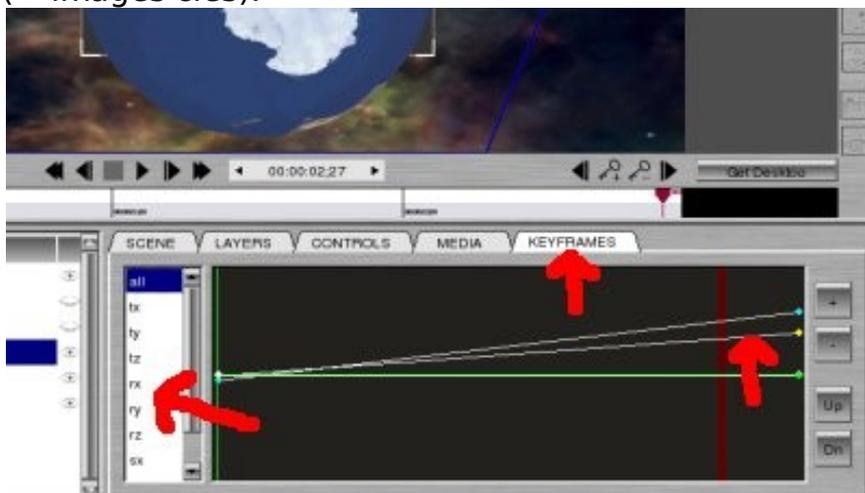
L'activation d'une couche se fait avec « l'oeil ». Il est possible de rajouter des couches, d'en enlever...

Astuce : Pour personnaliser une animation, il suffira alors de créer des images fixes au format jpg ou png puis de les placer dans le dossier de texture afin de les importer dans Jahshaka.

3- Paramétrages de l'animation

Vous allez pouvoir maintenant **paramétrer finement votre animation** afin de l'adapter à vos besoins.

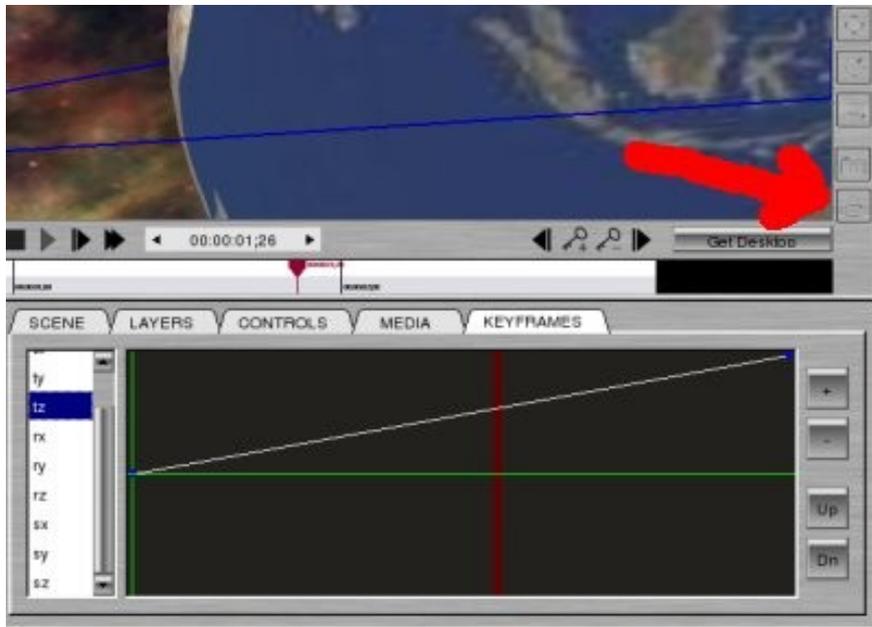
Pour cela, **choisissez une des couches** de votre animation, ici j'ai choisi la couche contenant la planète Terre en rotation, puis ouvrez l'onglet **keyframes** (= images clés).



Par défaut, cette fenêtre est réglée sur **ALL** dans la colonne de gauche, c'est à dire que tous les éléments de cette animation sont activés et visibles.

Pour voir un élément dans le détail, cliquez sur la ligne correspondante, comme **tx** qui vous indique le mouvement de la Terre selon le plan X des abscisses.

Déplacez les points de la ligne s'affichant dans la **fenêtre de droite** pour **modifier le comportement de votre objet**, le résultat sera visible en temps réel avec les boutons de lecture au dessus.



Dans le réglage **tz** suivant, la Terre ne tourne plus sur elle-même dans un plan XY mais vers moi en me frôlant dans un plan XYZ, **Z étant la profondeur**, simulée par la ligne blanche tz relevée.

Il existe de très nombreux réglages pour chaque élément d'une animation, ce qui donne un nombre incalculable d'animations potentielles.

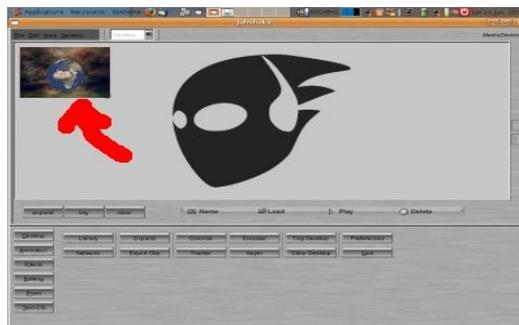
Si votre animation est terminée, jouez-la et **capturez-la** en même temps avec le bouton de rendu virtuel **projecteur** situé à droite de la fenêtre de visualisation.

4- Capture, montage, encodage, exportation de l'animation

Votre **animation a été capturée** pour pouvoir la visionner en lecture, cliquez sur l'onglet **Desktop** en bas à gauche, elle apparaît sous la forme d'une vignette.

Un clic dessus permet de la sélectionner, des boutons de lecture apparaissent alors dessous.

Vous allez maintenant **monter votre vidéo** d'animation dans un projet vidéo avec l'activation de l'onglet **Editing** (= montage)



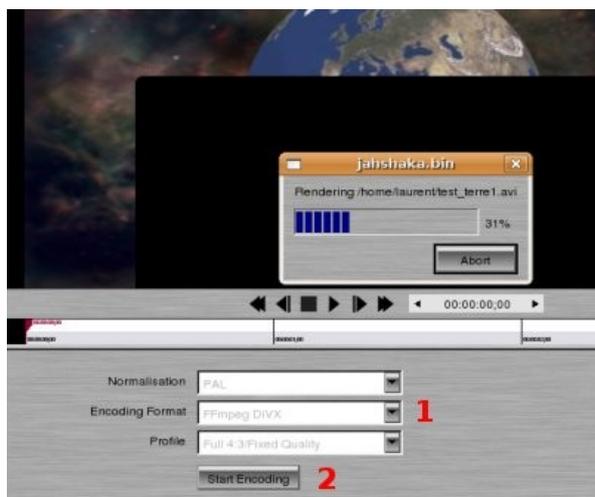
La **fenêtre de montage vidéo** s'ouvre en indiquant « **empty layer** » (= piste vidéo 1 vide).

Pour remplir cette piste vidéo avec votre vidéo d'animation, cliquez sur le bouton **get desktop** à droite, le bureau apparaît, **cliquez une fois sur votre vidéo en vignette**, puis reprenez l'onglet **Editing**.

Une nouvelle vidéo est disponible dans la piste vidéo 1, l'animation de votre Terre !!!

Visionnez !

Si cette dernière visualisation est bonne, cliquez sur le bouton **Desktop** à gauche pour passer sur le bureau.



Voilà, c'est presque terminé, il ne vous reste plus qu'à **encoder et exporter** votre travail sous forme d'un fichier vidéo avec le bouton **Encoder** qui ouvre une fenêtre demandant le type de vidéo (**PAL**), le **programme d'encodage** et la **qualité correspondante**.

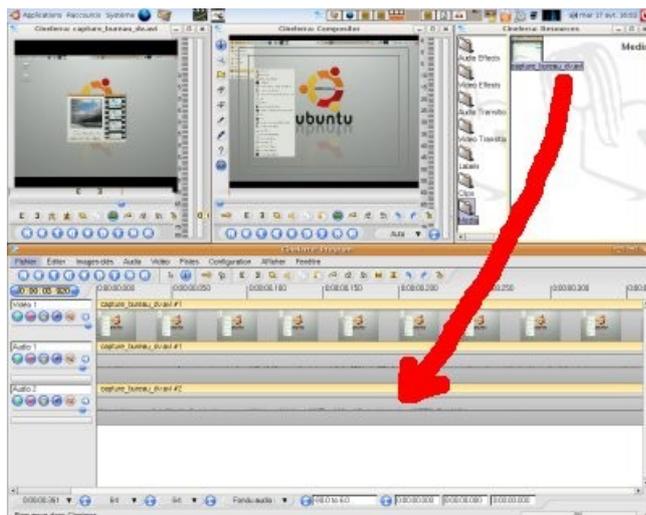
Cliquez sur **Start encoding** pour lancer l'encodage qui prendra plus ou moins de temps selon la puissance de votre ordinateur et les détails demandés dans votre animation vidéo.

5- Pour aller plus loin

Le logiciel Jahshaka est extrêmement puissant et complet. De plus, comme c'est un logiciel libre, l'accès à son code source permet des améliorations permanentes. Le guide précédent n'est qu'une introduction à la post-production vidéo.

Il est possible de retrouver plusieurs nouvelles astuces, guides et tutoriels sur le site www.lprod.org qui tente de centraliser les documentations disponibles dans le domaine de la vidéo libre sous GNU/Linux.

Avec **Jahshaka**, il est possible de faire des animations 3D, des incrustations vidéos, du morphing, etc...



Couplé à d'autres logiciels libres comme la vidéo avec **Cinelerra**, **Ardour**, plateforme de montage audio de studio d'enregistrement, **Audacity**, montage audio simplifié, **Jahshaka** révélera sa puissance.

GNU/Linux démontre aussi sa très grande stabilité et ses performances avec un tel logiciel.

Nous vous invitons à parcourir les pages du site pour vous documenter, mais aussi à contribuer directement sur le site en écrivant de la documentation et des guides sur les différents logiciels de la chaîne vidéo numérique.

Des guides sur Jahshaka :

- <http://fr.lprod.org/wiki/doku.php?id=video:jahshaka> (en français)
- <http://www.jahshaka.org/> (Site officiel avec tutoriels en anglais)

Des ressources sons, musiques, images libres pour vos montages :

- <http://fr.lprod.org/wiki/doku.php?id=ressources>
- Musique librement téléchargeable : <http://www.jamendo.com/>
- Musique librement téléchargeable : <http://www.dogmazic.net/>