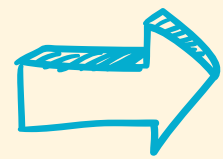


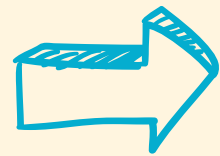


Apports
**PRAATIQUES
ET
TECHNIQUES**

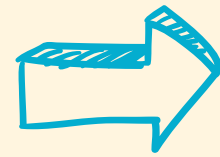
L'ATELIER "PAS À PAS"



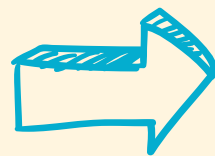
Préparation du matériel : télécharger l'application, charger la batterie de la tablette ou smart phone



Agencer pertinemment l'espace de travail : table dans un espace isolé, possibilité d'installer le décor fixé au sol



Stabiliser l'éclairage et l'appareil de prise de vue



Utiliser le storyboard pour prévoir les différents cadrages...



Petit matériel à prévoir : pâte à fixe, punaises, scotch, yeux à coller, fil chenille, ciseaux...

METTRE EN PLACE L'ESPACE DE TRAVAIL ET INSTALLER LE MATERIEL



1

Choisir l'espace de travail

- Choisir si possible un espace de travail qui restera fixe tout au long de la création :
- un lieu où le passage est limité
- évitez les abords de fenêtre et les néons pour éviter les variations de lumières et de couleurs. Privilégier une source de lumière artificielle stable et toujours orienté du même côté.

2

Installer le matériel

Privilégiez une table suffisamment basse pour que les enfants puissent à la fois animer et manipuler le téléphone / la tablette pour les prises de vue.

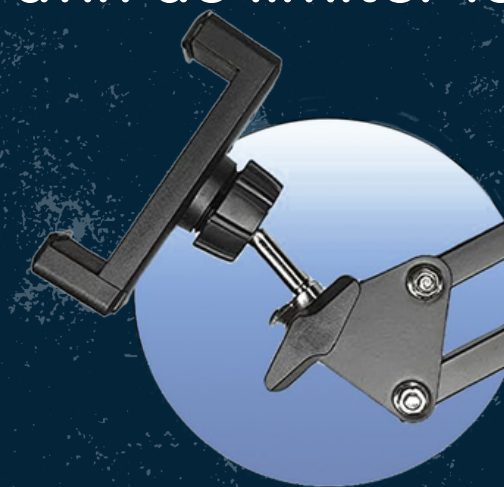
Assurez-vous que le support soit stable pour que le téléphone ou la tablette reste immobile. Cela permettra de garder exactement le même cadrage.

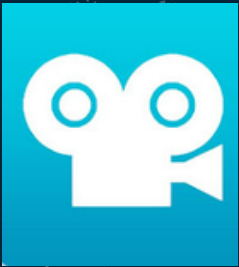
3

Installer le décor et les personnages

Une fois votre décor réalisé sur une feuille, marquez l'emplacement de cette dernière aux 4 coins avec du scotch afin de toujours retrouver son emplacement original.

De même, entre plusieurs sessions de tournage, marquez ou fixez l'emplacement des éléments et des personnages afin de limiter les faux raccords.

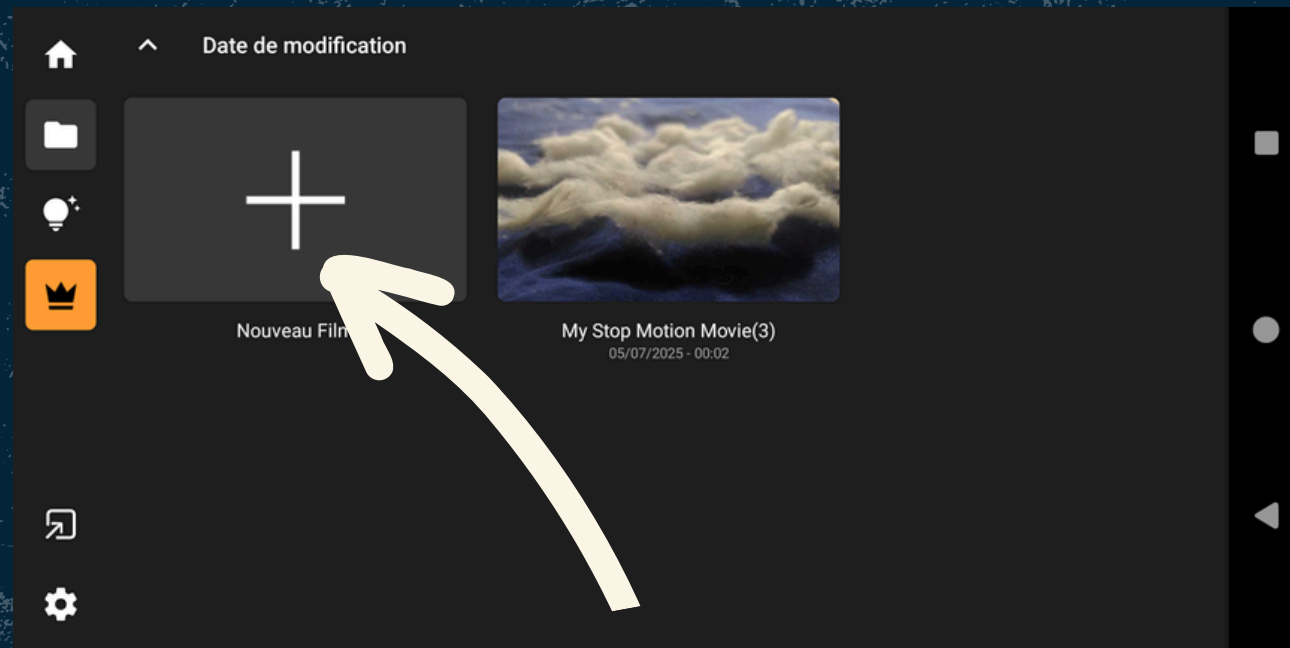




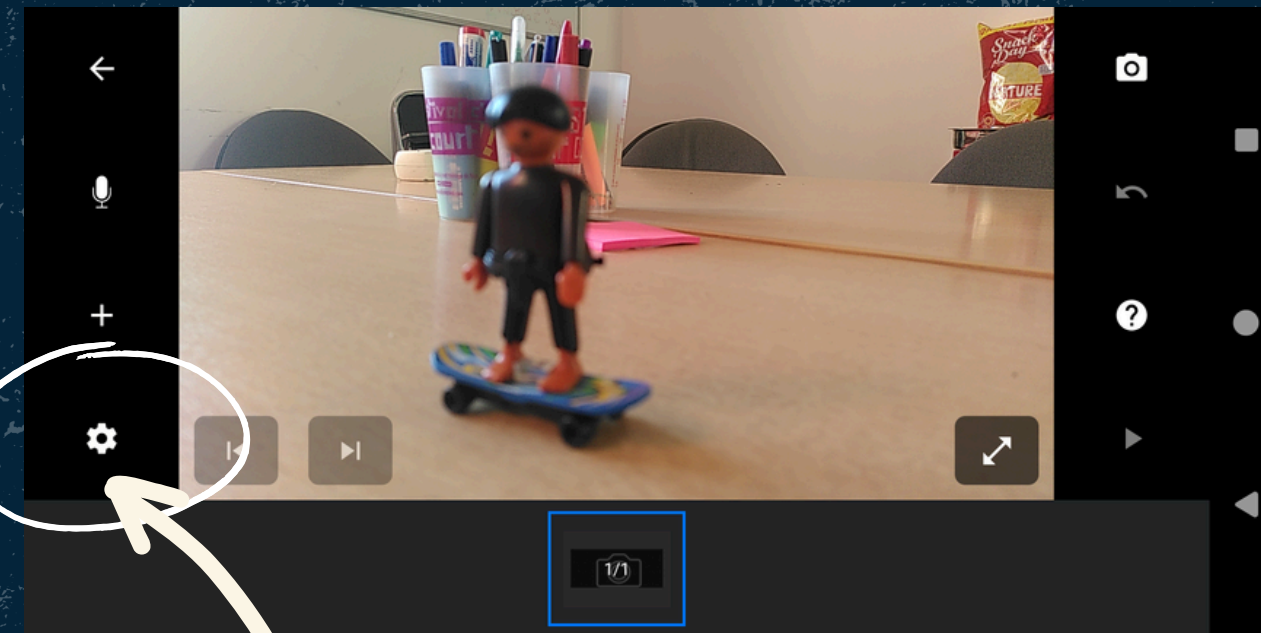
L'APPLICATION STOP-MOTION STUDIO

(DISPONIBLE GRATUITEMENT POUR IPHONE ET ANDROID)

ÉTAPE 1 :

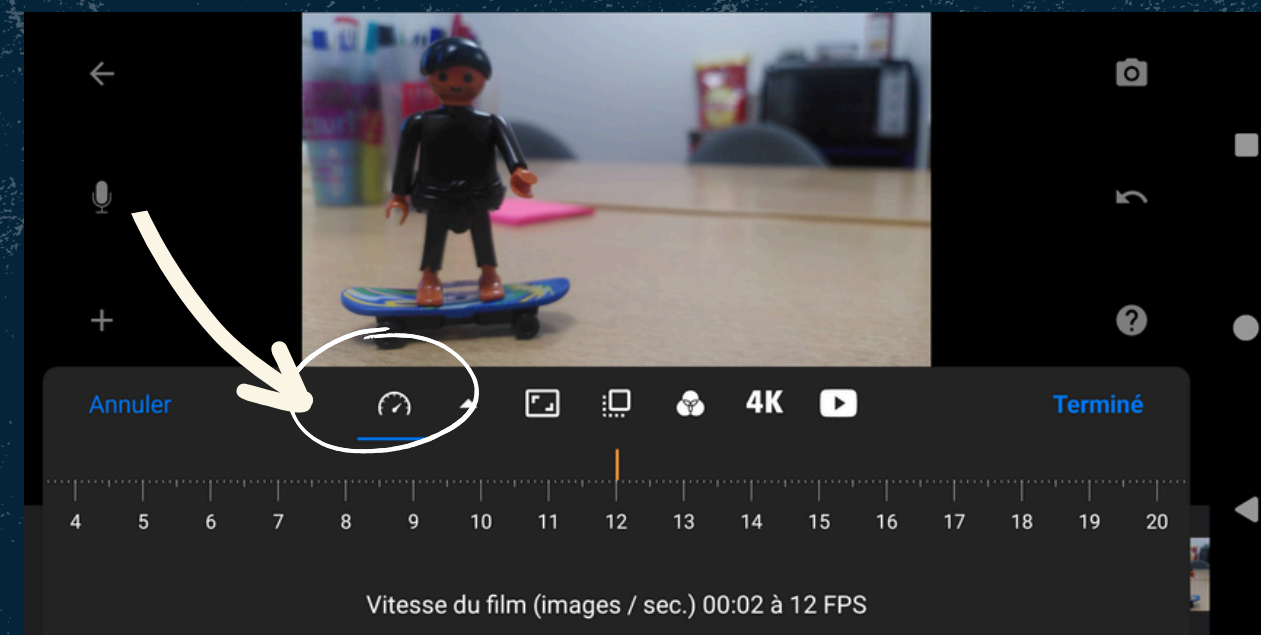


ÉTAPE 2 :



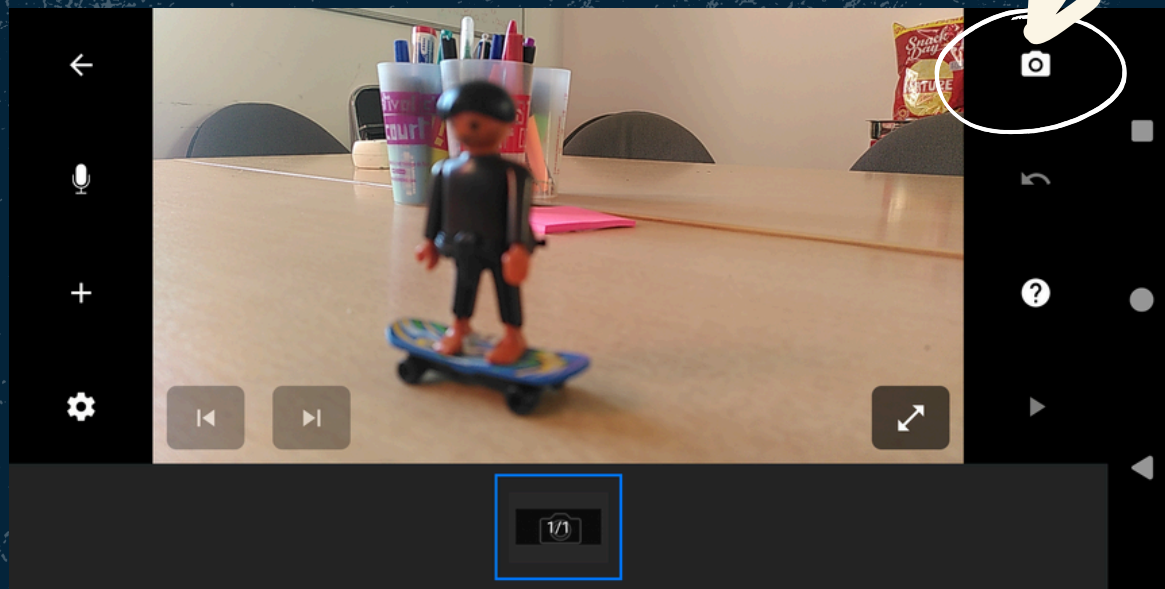
Réglez le ratio images / seconde :

Nous vous conseillons de le régler sur 12 images par seconde, et de prendre 2 photos par mouvement.

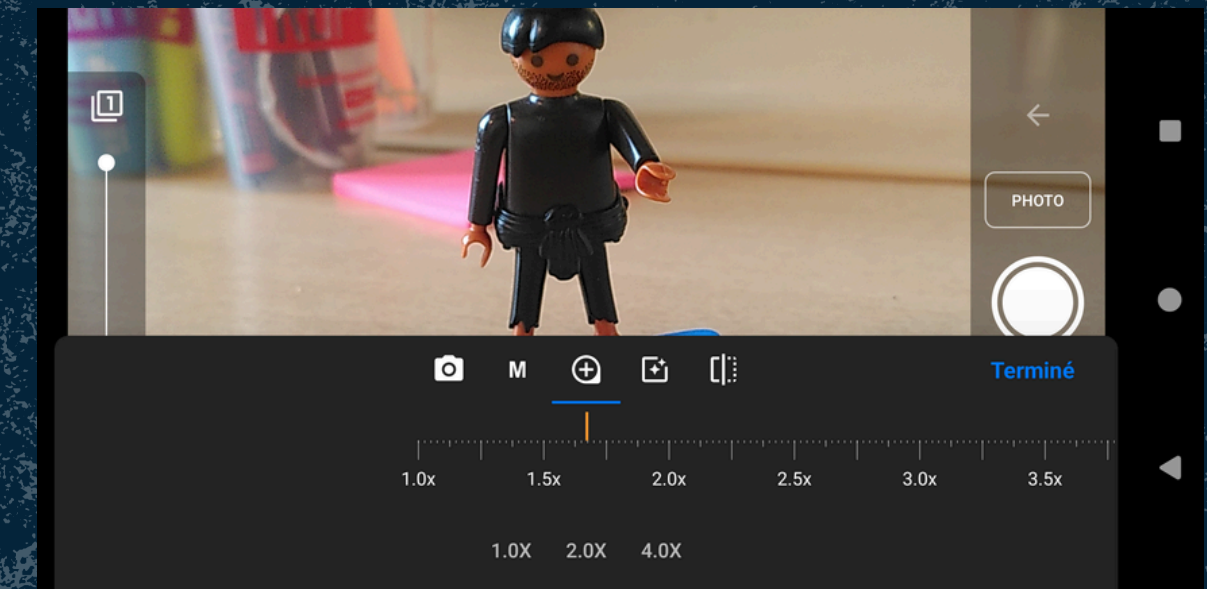
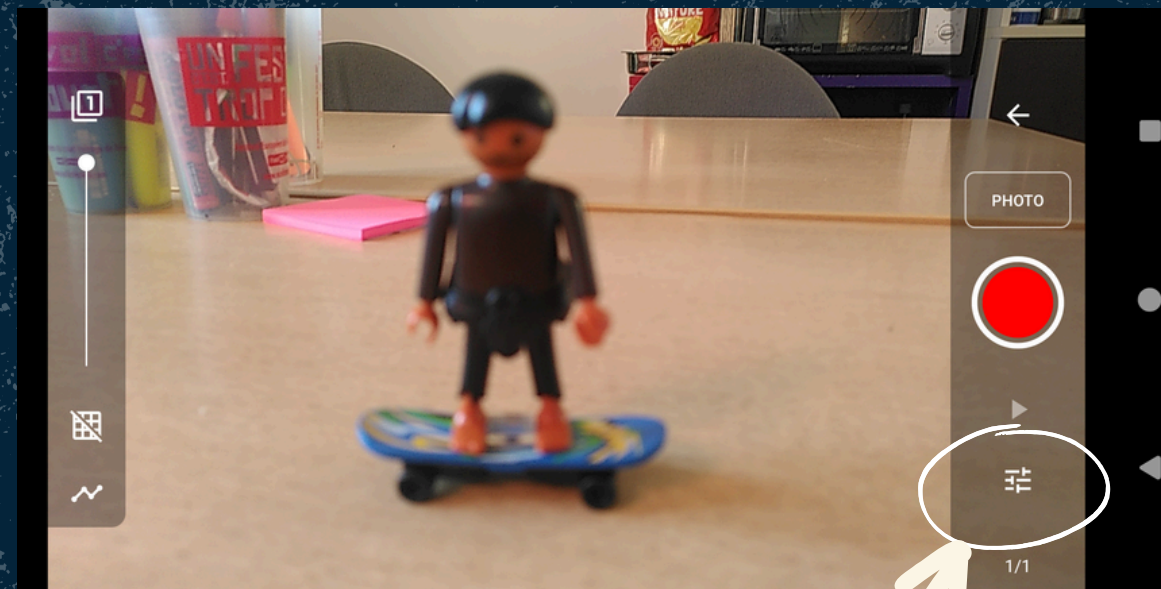


ÉTAPE 3,4 :

Passez en mode photo



Choisissez votre cadrage plus ou moins large avec le zoom



ÉTAPE 5 :

Faire la mise au point en cliquant sur le sujet que vous souhaitez net



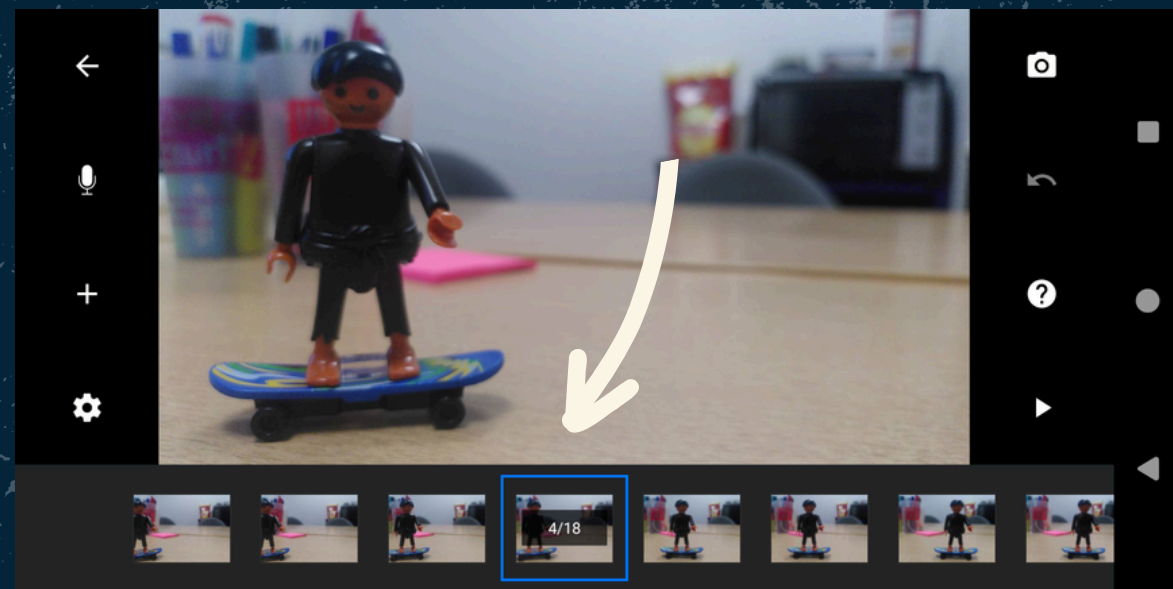
ÉTAPE 6 :

Vous pouvez commencer à animer image par image.



L'outil "pelure d'oignon" vous permet de voir par transparence le sujet sur la photo prise précédemment.

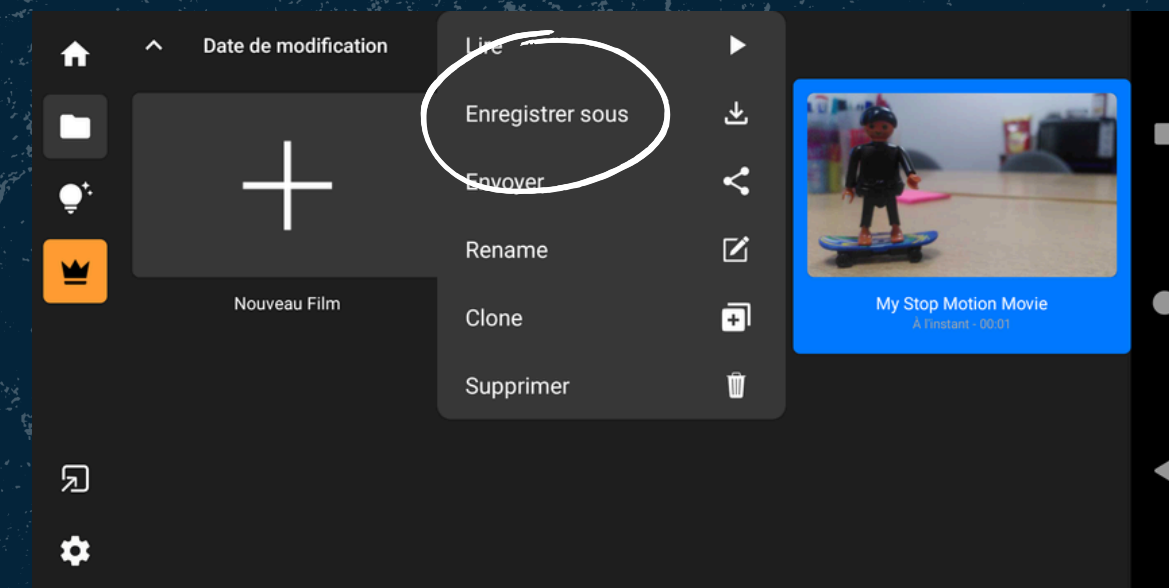
En revenant en arrière sur la première fenêtre, vous apercevez dans la timeline toutes les photos qui ont été prises.



Vous pouvez visionner l'animation ou supprimer des photos.

ÉTAPE 7 :

Enregistrez votre animation en format mp4 sur le téléphone / la tablette.

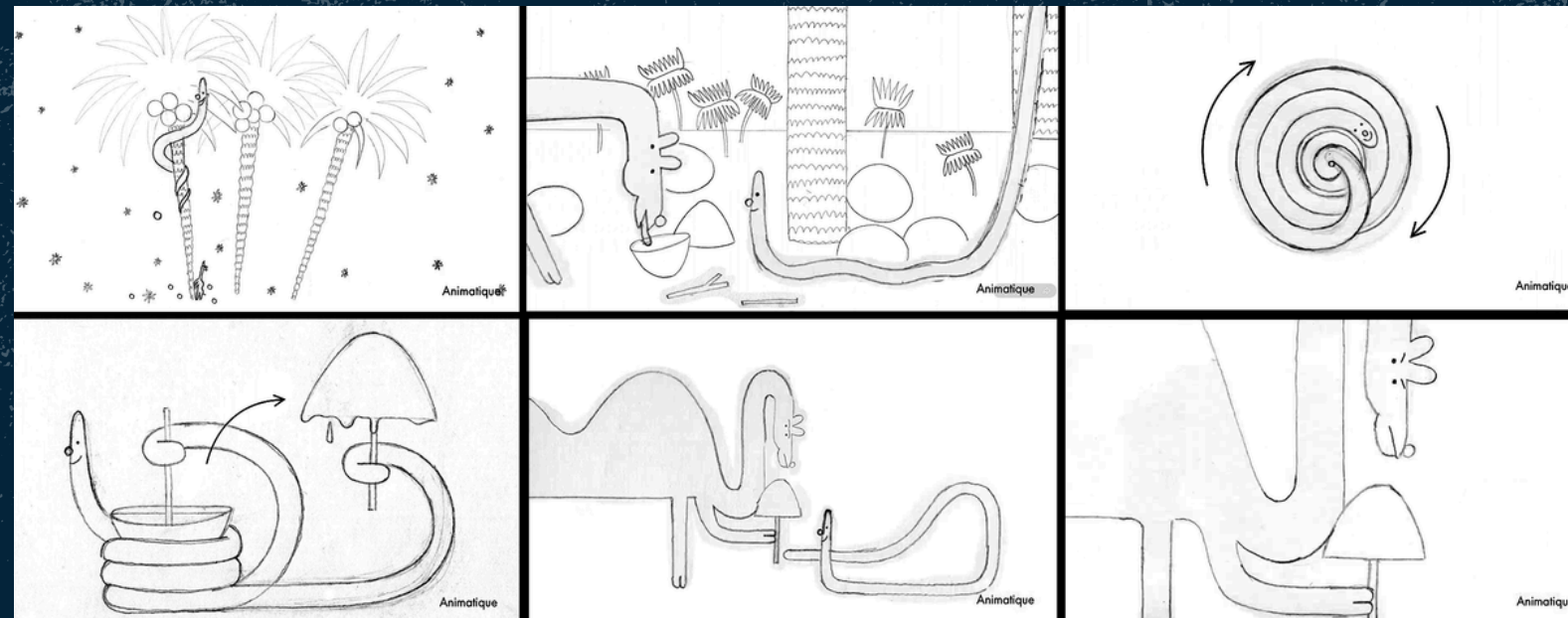


LES PRINCIPES D'ANIMATION

LE STORYBOARD / LE CHOIX DU CADRAGE :

Un Storyboard est un document sur papier, utilisé au cinéma permettant de planifier l'ensemble des plans qui constitueront le film, aussi bien au niveau technique (cadrage, mouvements de caméra) qu'au niveau artistique (décors, personnages). Sa mise en page ressemble à celle d'une bande dessinée dont chaque vignette représente un plan, décrit parfois en plusieurs dessins.

NAISSANCE DES OASIS



LILO ET STITCH



TOTORO



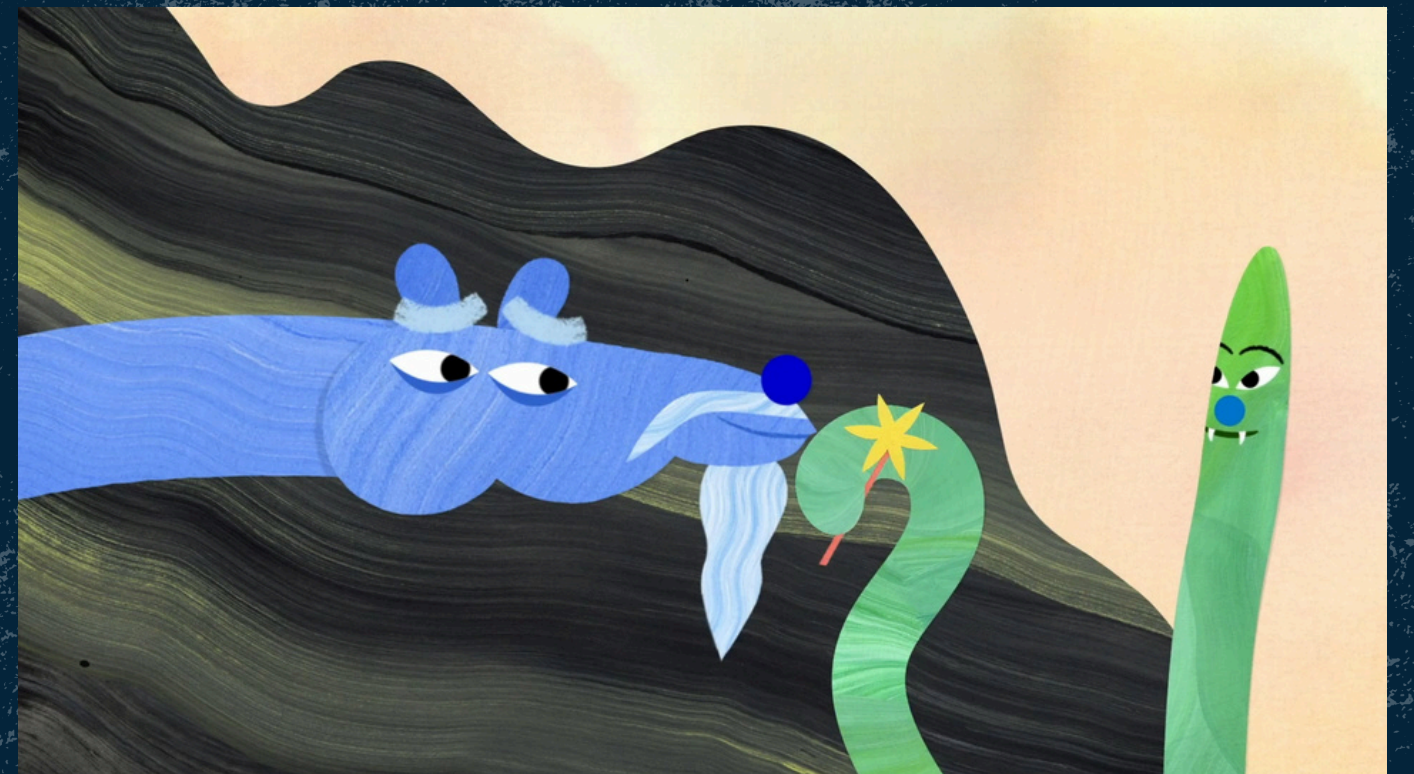
LES PRINCIPES D'ANIMATION

LA RÉALISATION DE DÉCORS / PERSONNAGES :

Des cadrages choisis dépendront, par la suite, la fabrication des éléments (personnages et décors).

Ex : si un personnage apparaît en gros plan, puis en plan plus large, il faudra créer deux marionnettes identiques par l'aspect, mais différente par la taille : l'une grande, l'autre plus petite.

En papier découpé, on peut choisir d'utiliser des marionnettes dont chaque partie du corps est découpée dans du papier, puis articulé (ex: attaches parisiennes, pâte à fixe) afin de pouvoir être disposé dans toutes les positions.



LES PRINCIPES D'ANIMATION



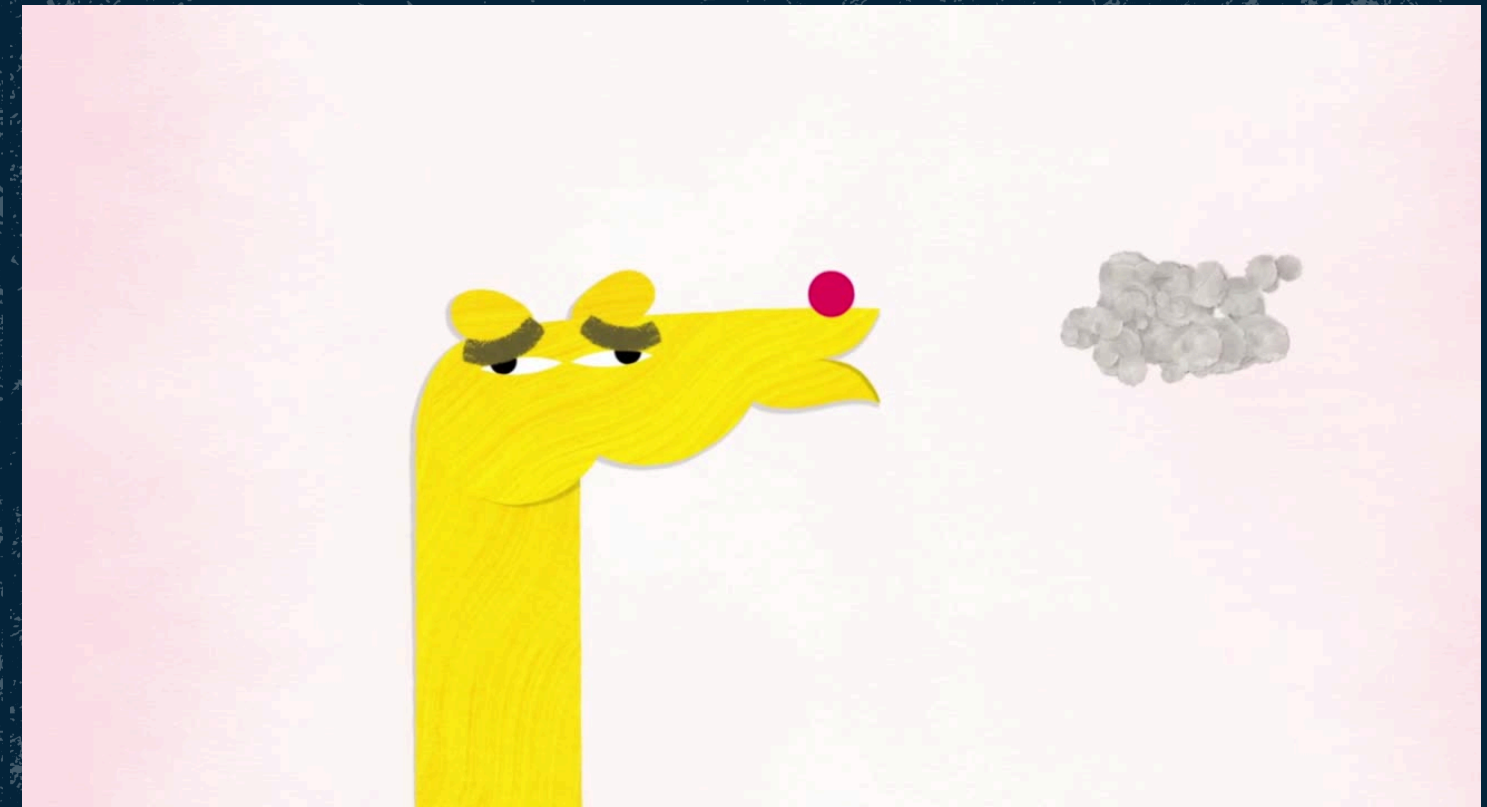
LE MOUVEMENT IMAGE PAR IMAGE :

Le principe de l'animation image par image est de reconstituer artificiellement le mouvement par une succession de photos. Nous conseillons de régler le ratio sur 12 images/secondes et de prendre à chaque fois 2 photos par mouvement, soit 12 x 2 photos pour 2 secondes de film.

Entre chaque photo, on déplace très légèrement les formes avant de reprendre une nouvelle image. Lorsqu'on assemble toutes les photos, ces micro-déplacements donnent l'illusion que les personnages ou les objets bougent réellement.

APPARITION ET DISPARITION :

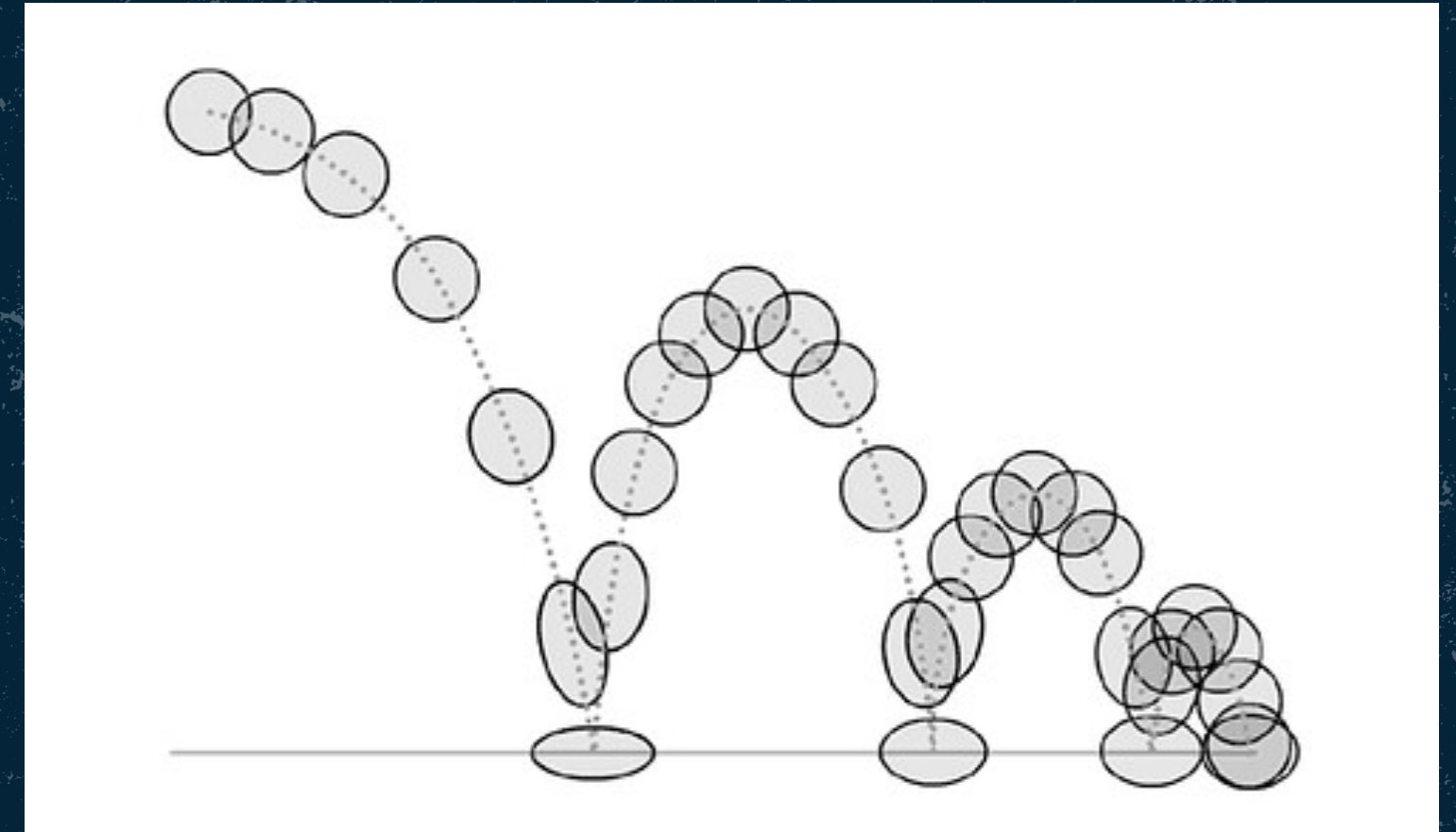
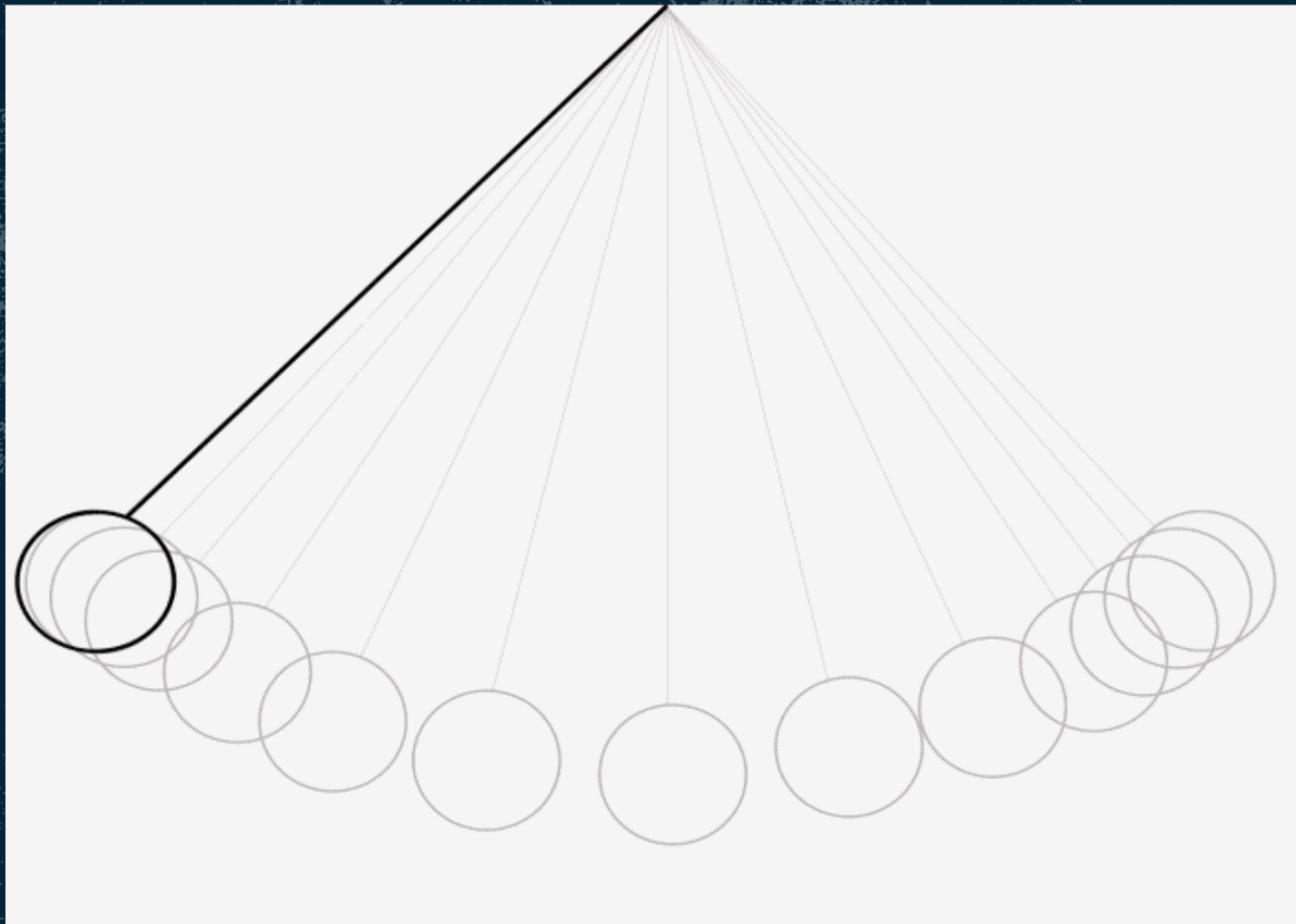
On peut créer un effet magique en faisant apparaître ou disparaître brusquement un élément de l'image.



LES PRINCIPES D'ANIMATION

LA VITESSE DU MOUVEMENT :

Si l'on veut donner l'impression que notre personnage/notre élément avance lentement, il faut multiplier le nombre de photos et diminuer la distance qu'il parcourt entre deux images. Pour donner une sensation de rapidité, c'est l'inverse : on crée des intervalles plus grandes et on prend moins de photos.



LE PRINCIPÉ DE LA GRAVITÉ :

La vitesse du mouvement est liée au principe de gravité. Si un objet tombe, il est attiré par le sol donc il va vite. Si il s'élève vers les airs, il va plus lentement. Sur cet exemple, on peut figurer la balle qui s'écrase au sol en la déformant.

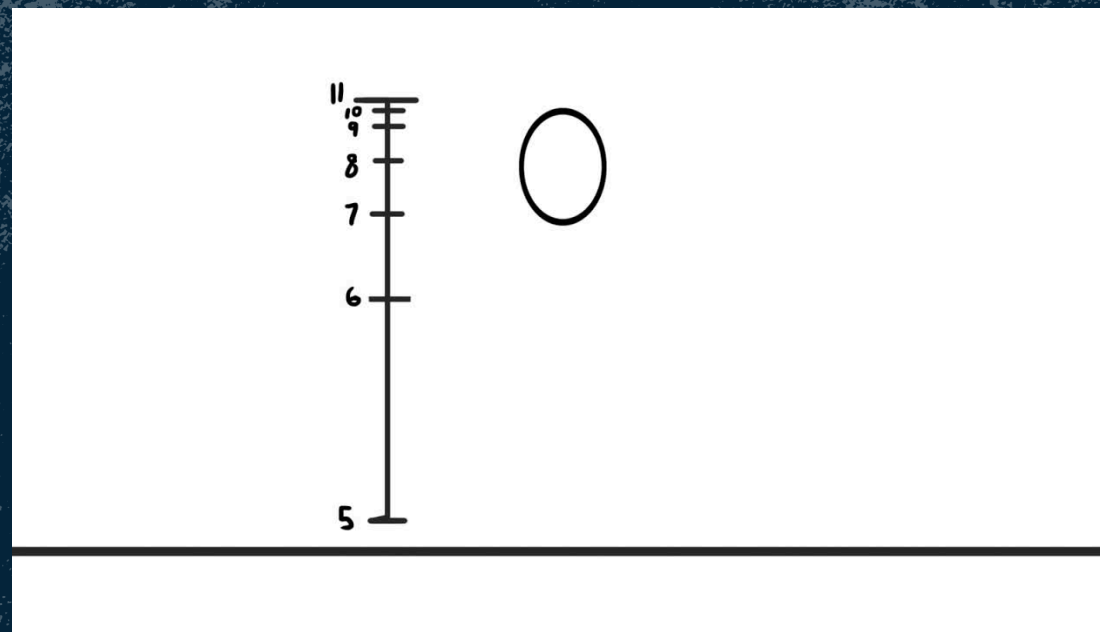


LES PRINCIPES D'ANIMATION

L'AMORTISSEMENT :

L'amortissement, c'est le fait qu'un mouvement ralentit progressivement avant de s'arrêter.

Ex : Quand on lance une balle vers le haut, elle monte vite au début, puis ralentit progressivement avant de s'arrêter un instant au sommet. On le montre en rapprochant les images au fur et à mesure que la balle ralentit.



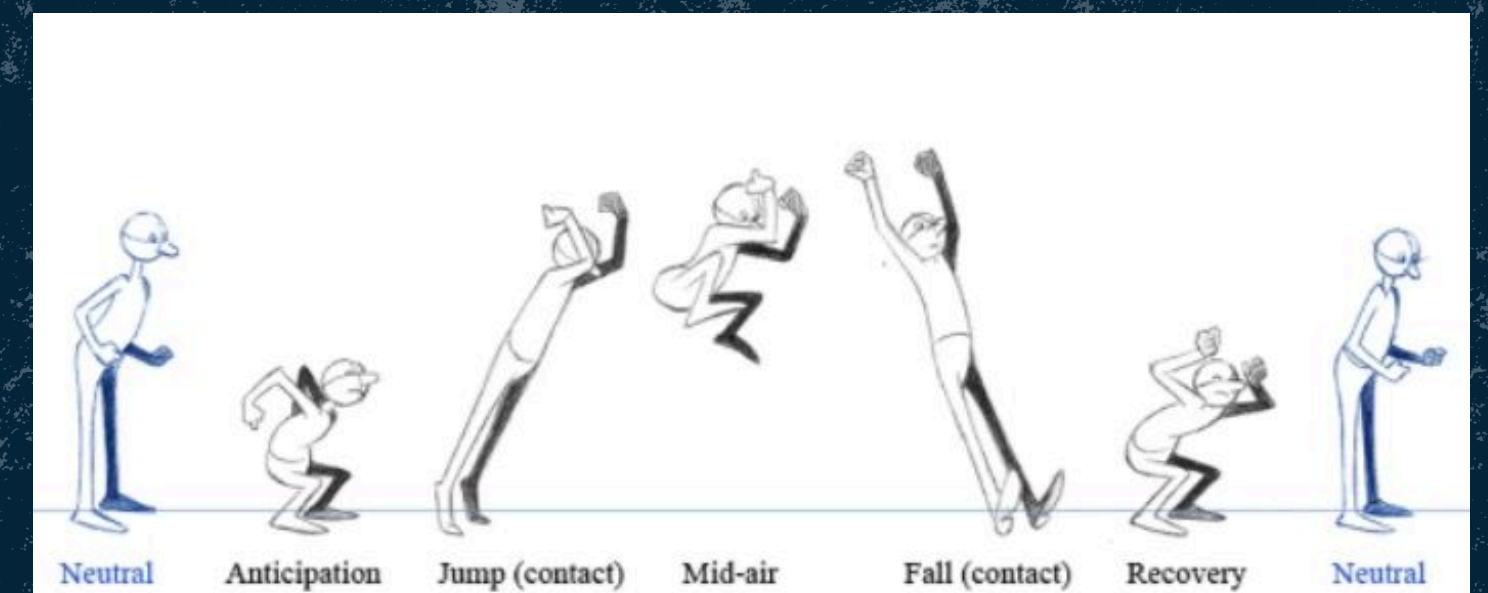
L'ANTICIPATION :

L'anticipation sert à rendre l'action plus claire et plus naturelle pour le spectateur. En animation, c'est quand un personnage prépare son mouvement avant de le faire vraiment.

Ex : Avant de sauter, un personnage plie les genoux ; avant de lancer une balle, il recule le bras.

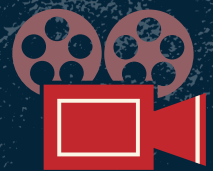
L'anticipation aide donc à donner de la force, du réalisme et de la lisibilité à une animation.

N'hésitez pas à demander aux élèves de mimer et à décortiquer le mouvement qu'ils souhaitent reproduire pour qu'ils prennent conscience des différentes étapes qu'un geste nécessite.



VIDÉOS PAS À PAS

D'après mission EAC06 Concours Maternelle au cinéma



https://continue-pedago.canoprof.fr/eleve/Fiches_Pratiques_ressources_outils_enseignants/Creer_des_films_en_images_animees@1/res/Tuto_stop_motion_studio_1.mp4

Télécharger l'application et faire un premier film test " la tartine"

https://continue-pedago.canoprof.fr/eleve/Fiches_Pratiques_ressources_outils_enseignants/Creer_des_films_en_images_animees@1/res/tuto_stop_motion_studio_2.mp4

Les usages de la pelure d'oignon et le réglage de la vitesse du film

https://continue-pedago.canoprof.fr/eleve/Fiches_Pratiques_ressources_outils_enseignants/Creer_des_films_en_images_animees@1/res/tuto_stop_motion_studio_3.mp4

Fluidité des images et réglage de la vitesse, décor et bruitage

https://continue-pedago.canoprof.fr/eleve/Fiches_Pratiques_ressources_outils_enseignants/Creer_des_films_en_images_animees@1/res/tuto_stop_motion_studio_4.mp4

Pixillation, minuterie et effets

https://continue-pedago.canoprof.fr/eleve/Fiches_Pratiques_ressources_outils_enseignants/Creer_des_films_en_images_animees@1/res/TUTO_stop_motion_studio_5.mp4

Time Laps, titre et générique