



Procédés d'animation

1/ Les folioscopes (flip book) <http://fr.wikihow.com/fabriquer-un-folioscope>



Les films sont généralement composés de 24 à 30 images par seconde - ce qui ferait beaucoup à dessiner, même pour un petit dessin animé de 3 secondes ! Pour un folioscope, considérez que 5 à 15 images par seconde seront suffisantes.



Repérez la toute dernière page de la pile de papier. Dessinez-y tout d'abord le bonhomme ou l'objet que vous avez choisi. Utilisez un crayon, afin de pouvoir effacer les erreurs. Vous pourrez toujours surligner vos traits au stylo pour les rendre plus visibles un peu plus tard.

Vous pouvez également commencer par la première page, mais cela rendra la réalisation de l'animation plus malaisée, car vous ne pourrez pas vous reporter à la page précédente par transparence. Si vous le souhaitez, vous pouvez ajouter un arrière-plan. Celui-ci peut aussi bien être une scène statique (comme une maison ou quelque chose qui ne bouge pas d'image en image) qu'une chose qui se déplace également (comme des nuages ou un avion).



Passez à l'image suivante (c'est-à-dire l'avant-dernière page à partir de la fin). Vous devriez pouvoir voir votre premier dessin à travers la feuille. Si ce n'est pas le cas, il est possible que le papier soit trop épais ou vos lignes trop fines. Recommencez donc, puisqu'il est important que vous puissiez voir à travers le papier, juste assez pour avoir une idée relative de l'endroit où dessiner l'objet.

2/ Créer un film d'animation en Maternelle

<http://ien-hazebrouck.etab.ac-lille.fr/2015/09/21/creer-un-film-danimation-avec-une-classe-maternelle/>

Texte tiré du site ci-dessus :

D'abord, on choisit (ou on invente) une histoire. Ici, c'est l'album *Roulé le loup !* de Praline Gay-Para (Ed. Didier Jeunesse) qui a servi de support à des activités langagières (suites séquentielles, restitution de dialogues, etc.)

Une fois que les élèves connaissent bien l'histoire, on peut commencer à **fabriquer les décors** sur de grandes feuilles de papier à dessin. Toutes les techniques d'arts visuels peuvent être utilisées.

Dans le même temps, **on construit les personnages de l'histoire à différentes échelles**, mais il faut d'abord se mettre d'accord sur leur aspect visuel, leur habillement, leur coiffure, etc. Ces personnages sont plus ou moins articulés.

Ensuite, **on installe dans la classe un studio de cinéma** composé :

- d'une table (de préférence stable), à la hauteur des enfants,
- d'un ordinateur auquel on relie une webcam et d'une lampe de bureau.

Sur la table du studio, on installe décors et personnages en fonction de la scène que l'on veut illustrer. Dans un premier temps, les élèves jouent la scène sans la filmer, ils déplacent les personnages, les font parler, pour *tester* la scène et définir les différents mouvements.



Copie d'écran du logiciel Stop-Anime : trois boutons seulement sont utiles aux élèves : celui qui prend la photo, celui qui permet de la supprimer, celui qui permet de lire le film en faisant défiler les images très vite.

Puis on commence la capture :

- un élève s'installe derrière l'ordinateur où tourne le logiciel Stop-Anime (gratuit) qui permet de prendre des photos avec une webcam et qui les fait défiler à raison de quinze images/seconde.
- Deux ou trois autres élèves assurent l'animation et produisent le mouvement, ils créent des images fixes, ôtent leurs doigts de la table, et le réalisateur prend une photo.
- Ensuite, on déplace légèrement les personnages, on ôte à nouveau ses doigts (pas toujours, vous verrez !) et on prend une seconde photo.
- Et ainsi de suite. Au bout de quinze photos, on a une seconde de film. Le ruban adhésif et la patafix sont des alliés précieux pour éviter de faire bouger les éléments de l'image qui doivent rester fixes.

Au bout de quelques séances, les enfants sont vite parfaitement autonomes pour réaliser leur petit bout de film. Ainsi, **par groupe de trois ou quatre, ils vont réaliser des petites séquences de quelques secondes** : la grand-mère qui repasse, la pastèque qui roule de la droite vers la gauche de l'image, le loup qui parle...

Dans le même temps, ou pas, on enregistre les dialogues et la voix du narrateur. C'est un travail de langage qui permet aux élèves de se tester, de se réécouter, de reformuler des phrases mal dites, et ainsi de s'améliorer.

Quand on a *filmé* toutes les micro-séquences du court-métrage et enregistré toutes les voix, **c'est le montage** :

Pour ce film, on a utilisé **Windows Movie Maker** (toujours gratuit) qui permet de mettre bout à bout des images animées ou fixes et d'y superposer des sons, des musiques et des bruitages.

C'est aussi avec ce logiciel que l'on génère les génériques et les différents titres. Une fois le montage terminé, on exporte le film sous différents formats de différentes qualités pour une projection sur grand écran ou sur ordinateur (smartphone, tablette).