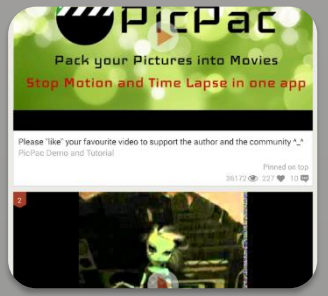
Produire et publier un film d’animation

Produire et publier un film d'animation



Principes de base

Petit historique

Projet pluridisci-plinaire et à la lumière du socle commun

Différentes techniques

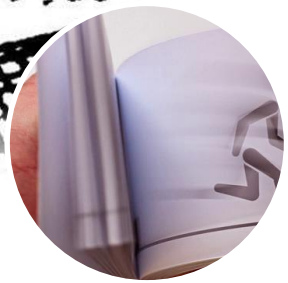
Outils numériques

La persistance rétinienne est une capacité de l'œil qui lui permet de conserver et de superposer une image vue précédemment aux images que l'on est en train de voir.
L'expérience impose une cadence d'au moins 16 images par seconde pour obtenir l'illusion d'un mouvement fluide mais le nombre d'images dépend beaucoup de la nature des images.

Un petit test

Le thaumatrope

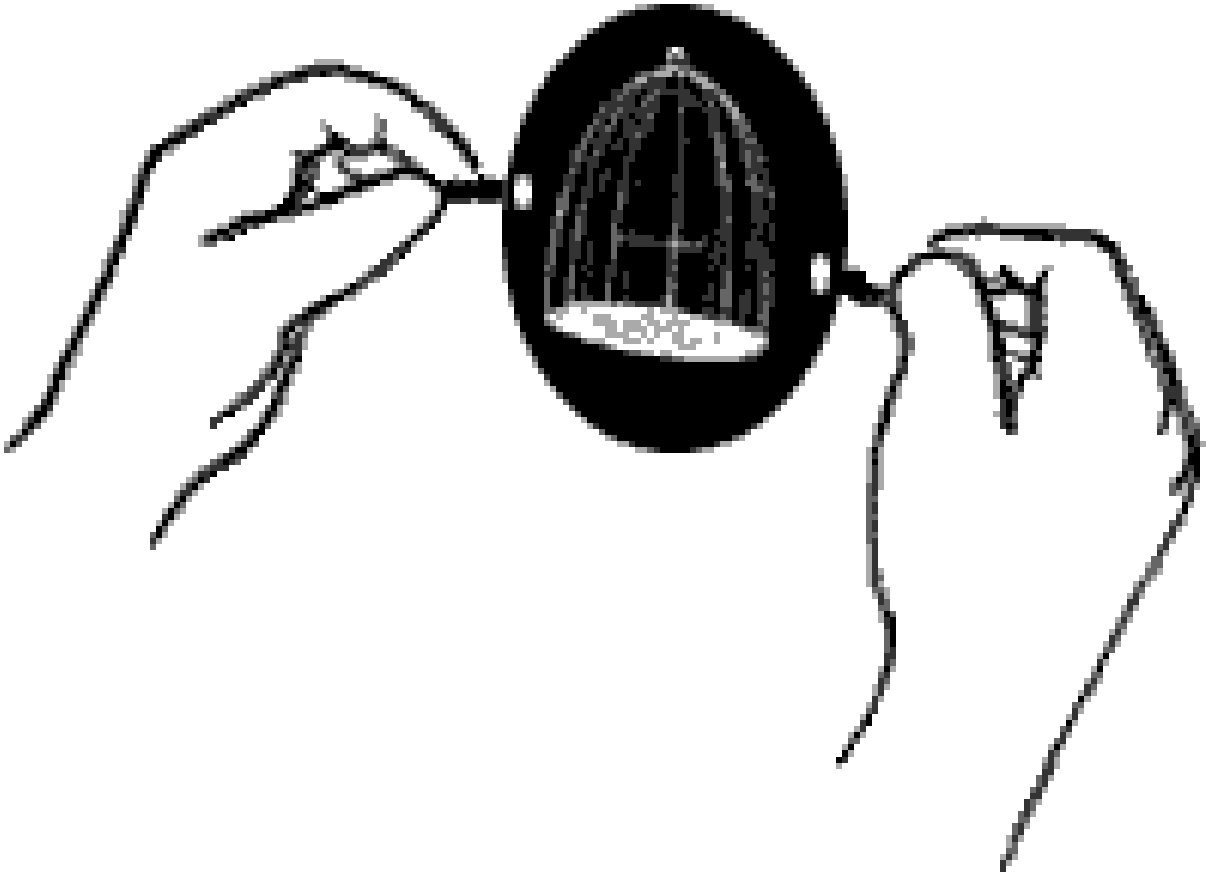
Le praxinoscope



Le flip-book

Alors ?

Le thaumatrope



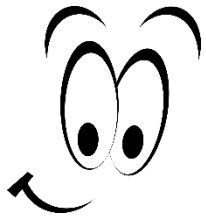
Jouet optique qui exploite le phénomène de la persistance rétinienne (1825, John Ayrton Paris)

Le praxinoscope

Inventé en 1876 par Emile Reynaud, ce jouet optique donne l'illusion du mouvement.

Le flip-book (ou folioscope)

Petit livret de dessins ou de photographies qui représentent un personnage ou un animal en mouvement, dont les gestes sont décomposés chronologiquement, et qui, feuilleté rapidement, procure à l'œil l'illusion que le sujet représenté est en mouvement.



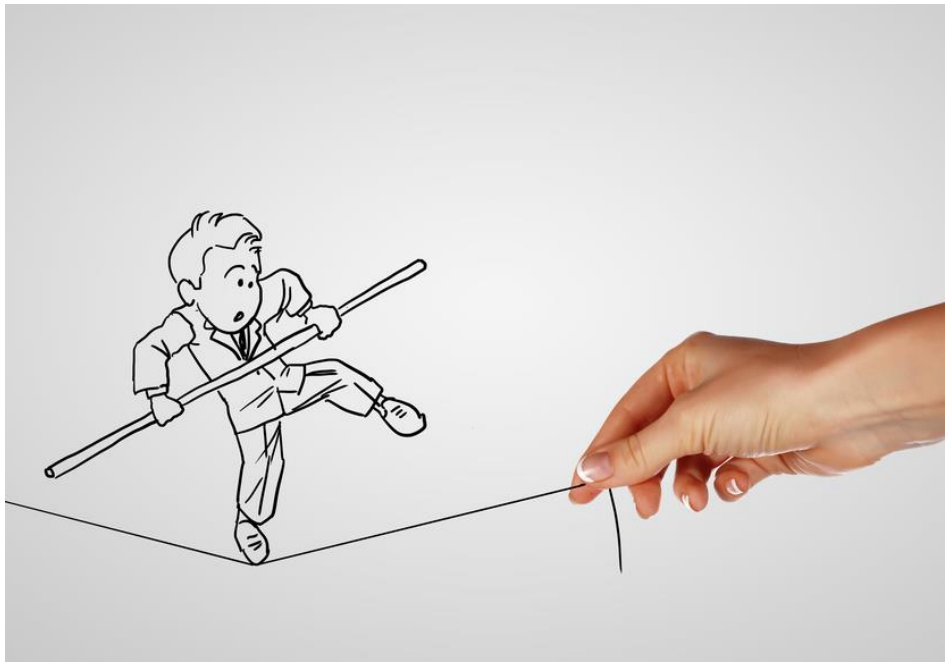
Avec la naissance du cinématographe Lumière à Paris en 1895, le dessin d'animation va suivre les perfectionnements du cinéma.

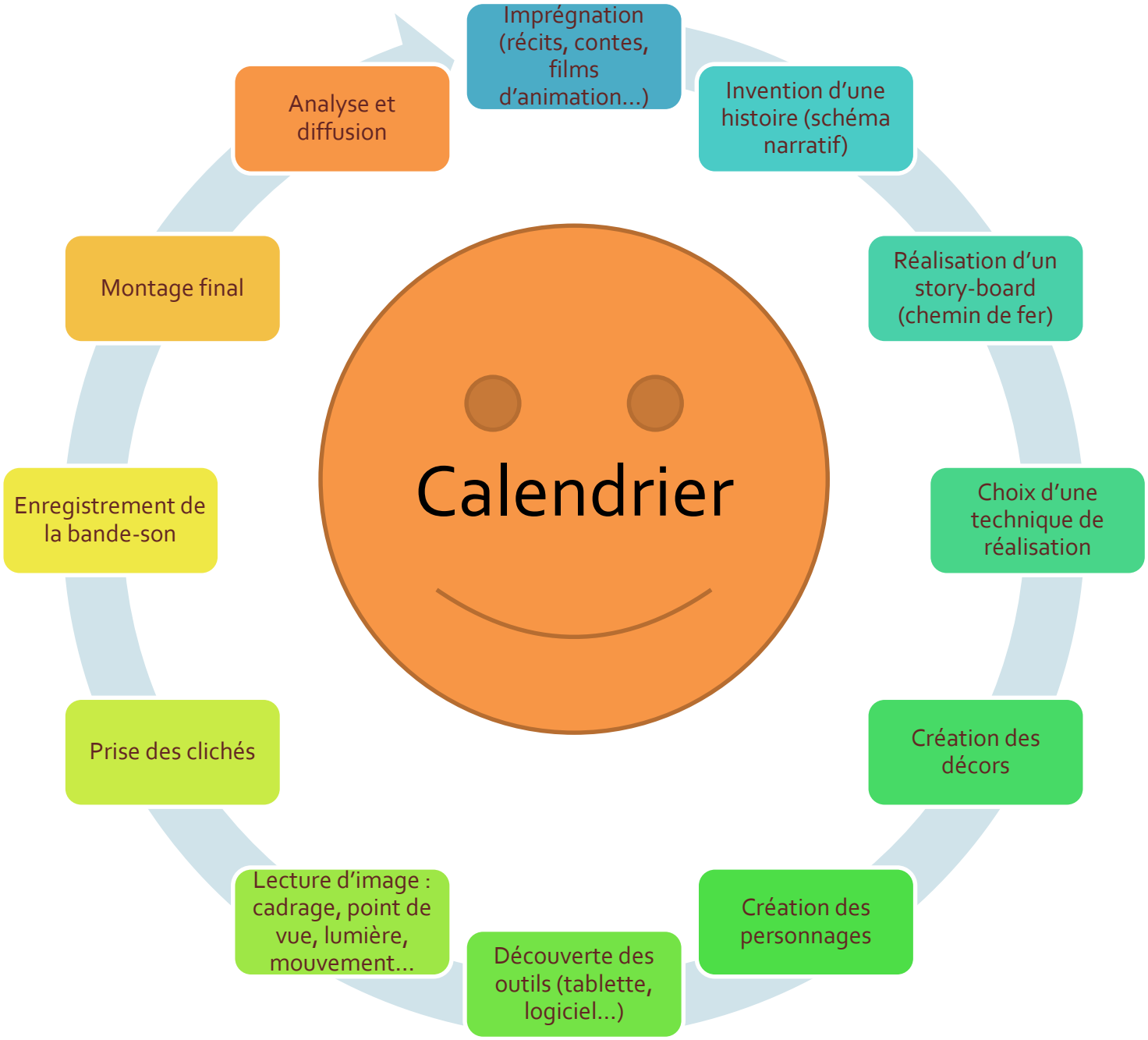
Les frères Lumière

Georges Méliès

Emile Reynaud

« L'image comme projet, c'est un champ que l'on peut étudier, certes, mais que l'on n'étudie jamais aussi bien qu'en le faisant, qu'en s'impliquant dans sa construction, qu'en mettant la main à la pâte. Les pratiques ici sont nombreuses, multiples… »
Philippe Meirieu




Calendrier
Imprégnation (récits, contes, films d'animation…)
Invention d'une histoire (schéma narratif)
Réalisation d'un story-board (chemin de fer)
Choix d'une technique de réalisation
Création des décors
Création des personnages
Découverte des outils (tablette, logiciel…)
Lecture d'image : cadrage, point de vue, lumière, mouvement…
Prise des clichés
Enregistrement de la bande-son
Montage final
Analyse et diffusion

Un projet pluridisciplinaire

Français

- Inventer et écrire une histoire qui réponde aux objectifs (durée, faisabilité, fin inattendue…)
- Lecture d'images : le story-board
- Type d'écrit : le conte (schéma narratif, la bande-dessinée…)
- Expression théâtrale : enregistrement des voix

Mathématiques

- Géométrie : travail sur la perspective
- Mesures : calcul de durées

Sciences et technologie

- Comprendre la persistance rétinienne
- Réalisation d'objets techniques visuels : thaumatrope, praxinoscope, flip-book…
- Fabrication des décors (montage, assemblage, mise en forme…)
- Modelage des personnages (pâte à modeler)
- Utilisation de l'outil informatique/numérique pour la prise de vue et la prise de son, pour le montage

Arts plastiques / éducation musicale / histoire des arts

- Fabrication des décors (montage, assemblage, mise en forme…)
- Lecture d'images (subjectivité des images)
- Peinture, modelage, …
- Choix de cadrages : story-board, éclairage de plans, …
- Créer un environnement sonore (chant, musique…)

Enseignement moral et civique :

- Collaboration, acceptation de l'autre, objectif commun…
- Estime de soi, souci de bien faire, patience, …

Le socle commun de connaissances, de compétences et de culture

Domaine 1 : Les langages pour penser et communiquer

- Comprendre, s'exprimer en utilisant la langue française à l'oral et à l'écrit : pour écrire une histoire, un scénario ; pour illustrer avec des sons ; pour analyser des productions
- Comprendre et s'exprimer en utilisant les langages des arts (…) : pour enregistrer les images et la bande-son

Domaine 2 : Les méthodes et outils pour apprendre

- Organisation du travail personnel : pour l'ensemble du projet
- Coopération et réalisation de projets : pour faire émerger le projet
- Outils numériques pour échanger et communiquer : pour enregistrer les images et la bande-son ; pour fabriquer des images ; pour monter des images ; pour illustrer avec des sons

Domaine 3 : La formation de la personne et du citoyen

- Expression de la sensibilité et des opinions, respect des autres : pour faire émerger le projet ; pour analyser des productions
- Responsabilité, sens de l'engagement et de l'initiative : pour faire émerger le projet ; pour l'ensemble du projet

Domaine 4 : Les systèmes naturels et les systèmes techniques

- Conception, création, réalisation : pour l'ensemble du projet ; pour fabriquer des images ; pour monter des images ; pour illustrer avec des sons ; pour enregistrer les images et la bande-son
- Responsabilité individuelle et collective : pour l'ensemble du projet

Domaine 5 : Les représentations du monde et l'activité humaine

- Organisations et représentations du monde : pour écrire une histoire, un scénario ; pour faire émerger le projet
- Invention, élaboration, production : pour écrire une histoire, un scénario ; pour enregistrer les images et la bande-son

À vous de jouer !