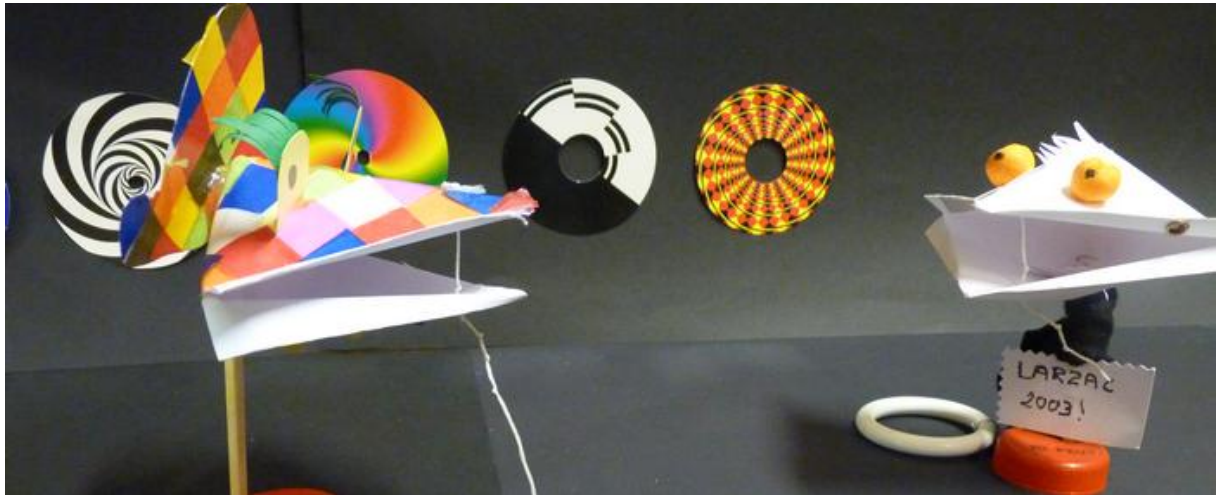


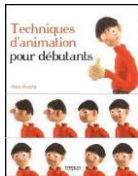


OSER FAIRE DES ANIMATIONS CINEMA



Contenu de la malle

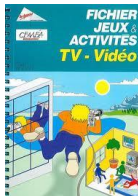
Livres



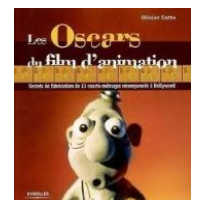
Techniques d'animation pour débutants « Mary Murphy » Ed. Eyrolles



Ça bouge... jeux optiques et films d'animations « Eric Dederen, Philippe Moins » Ed. Casterman



Fichier : Jeux activités TV-VIDEO, Ed. Ceméa - Francas



Les oscars du film d'animation, Olivier Cotte Ed. Eyrolles

CDROM



Je veux apprendre la télé : le JT Ed. Ceméa

Ecran Mômes Ed. Ceméa
avec dossier pédagogique



DVD



Petit à petit le cinéma (1) Ed. Scérén-CNDP

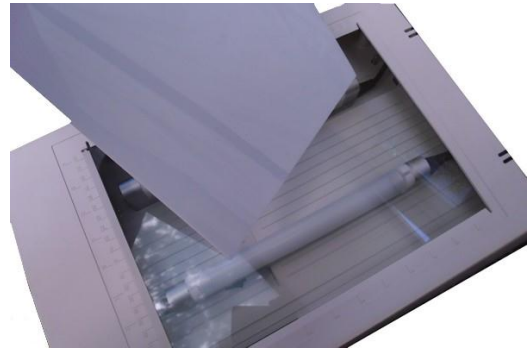
Le cinéma d'animation, double DVD, Ed. Scérén-CNDP, coll. L'Eden CINEMA, 2005



L'école nomade, un film de Michel Débats production : La Gaptière
Production et son dossier d'accompagnement

Une table lumineuse 2 néons 8 watt (le couvercle est à retirer).

- 1 cordon d'alimentation
- 1 plaque opaline



Un banc titre

- Un support complet
 - Une table avec 2 vis papillon
 - Une potence 4 morceaux avec 3 vis papillon et une attache sur rotule pour appareil photo
- 2 spots complets avec pince et deux ampoules à LED
- Une règle à tenons



Une boîte avec un zootrope plastique et un modèle à fabriquer, 5 bandes imprimées et une bande vierge à photocopier





Une boîte avec 7 thaumatropes

Une boîte avec des 4 foliocopes et 2 feuilletoscopes

Un dossier : le cinéma d'animation à l'école primaire

Une pochette avec 3 posters

Un dossier « Connaitre les Ceméa »

Une malle aménagée en « caméra obscura ».





Règles concernant le prêt

Cette malle pédagogique est prêtée par l'association territoriale des Ceméa Bretagne, 92 rue du Frugy 29000 Quimper à toute institution qui désire mettre en place une animation cinéma.

- Etablissements scolaires
- ALSH
- Centre de vacances et de loisirs
- Institutions éducatives et socioéducatives
- Etablissements pénitentiaires
- ...

Le prêt est gratuit, cependant une adhésion à l'association est demandée (15€ en 2012)

Une caution de 50€ sera demandée. Elle sera restituée lors de la remise de la malle sauf si des détériorations ont été commises.

Le preneur est responsable du matériel qui lui est confié, il s'engage à rendre le matériel en bon état. Un état des lieux sera effectué au départ de la malle ainsi qu'à son retour.

- DVD à vérifier...
- Ampoules...

Le preneur s'engage à régler les frais de remise en état en cas de dégradations (matériel, livres, ampoules, DVD...)

Le preneur s'engage à ne pas dupliquer les DVD. Ces DVD sont disponibles à l'achat. Ils permettent de rétribuer leurs auteurs.

Une fiche bilan sur l'utilisation de la malle sera à disposition des utilisateurs. Des remarques tant au niveau du contenu qu'au niveau de l'utilisation faite par le preneur nous permettra d'améliorer son contenu pédagogique.



Ce que je veux faire...

Contenu de la malle.....	2
Livres	2
CDROM	2
DVD	2
Règles concernant le prêt.....	5
Mode d'emploi	8
Structuration par âge	8
Conseils.....	9
Ce que je veux faire.....	10
Découvrir l'image inversée	10
La malle boîte à images	10
Découvrir la persistance rétinienne	11
Le thaumatrope	11
Le feuilletoscope	11
Découvrir l'image animée	11
Le folioscope	11
Le zootrope	11
Le phénakistiscope	11
Le praxinoscope.....	11
Faire du dessin animé - Etape 1.....	12
Du folioscope au dessin animé	12
DVD	12
Faire du dessin animé Etape 2.....	14
Utiliser le banc-titre	14
DVD	14
Faire un film d'animation	17
Personnages divers et variés	17
DVD	17



Mode d'emploi

La malle est prévue pour permettre à des animateurs de mettre en place des animations cinéma.

Certains outils sont à disposition (banc-titre, table lumineuse...) car nous savons que les établissements ne peuvent investir dans de tels outils.

Certains livres ou DVD peuvent être achetés. Se renseigner auprès du scéren (CRDP) ou des Ceméa.

Il est interdit de copier les documents DVD, Livres. Ils peuvent être achetés auprès des éditeurs.

Structuration par âge

Cycle 1	Cycle 2	Cycle 3 collège
		

Conseils

Anticiper son activité :

- Matériel, connectiques, piles des appareils photos...
- Avoir testé et réalisé les activités avant de le faire avec un groupe de jeunes.

Ne pas se surestimer, vivre l'activité dans de bonnes conditions, c'est aussi n'avoir pas trop de jeunes avec soi.

Ne pas faire de travail « posté ». Pour comprendre l'activité chaque jeune doit pouvoir participer à différentes tâches. On choisira donc de faire tourner les jeunes sur différents postes.

Ce que je veux faire

Découvrir l'image inversée



La malle boîte à images	 	• Fichier jeux & activités TV-Vidéo..... • La malle cinéma	p 39
-------------------------	---	---	------



1. Ouvrir la petite fenêtre sur le côté de la malle.
Elle servira à passer les yeux et le nez.



2. Vérifier que l'objectif est ouvert.
 - 1) Ne pas toucher aux différents réglages.
 - 2) Maintenir le déclencheur appuyé pour avoir l'image qui s'affiche à l'intérieur de la boîte.



3. Regarder l'image qui s'affiche à l'intérieur de la boîte par la petite fenêtre.



Découvrir la persistance rétinienne

Le thaumatrope	 	• Fichier jeux & activités TV-Vidéo..... • Technique d'animation pour débutants • Le cinéma d'animation à l'école primaire • Boîte avec 7 modèles	p 39 p 11 p 15
Le feuilletoscope		• Fichier jeux & activités TV-Vidéo..... • Boîte avec 2 modèles	p 41

Persistance rétinienne : voir « Le cinéma d'animation à l'école primaire » page 33

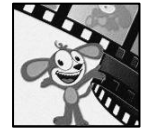


Découvrir l'image animée

L'animation repose sur le principe de la persistance rétinienne : le cerveau mémorise l'image d'un objet pendant 1/10 de seconde après sa disparition. Ainsi si l'on voit plusieurs images fixes à la suite les unes des autres, chacune légèrement différente de la précédente, on a alors l'impression de n'en voir qu'une seule qui bouge.

Le folioscope		• Fichier jeux & activités TV-Vidéo..... • Technique d'animation pour débutants • Le cinéma d'animation à l'école primaire • Boîte avec 2 modèles	p 40 p 11 p 29
Le zootrope		• Fichier jeux & activités TV-Vidéo..... • Technique d'animation pour débutants • Le cinéma d'animation à l'école primaire • Boîte avec 1 modèle commercial et un modèle fabriqué.	p 43 p 11 p 23
Le phénakistiscope		• Le cinéma d'animation à l'école primaire	p 17
Le praxinoscope		• Le cinéma d'animation à l'école primaire	p 28

Jeux : Le cinéma d'animation DVD 2 (Scérén)



Faire du dessin animé - Etape 1

Du folioscope au dessin animé		• Fichier jeux & activités TV-Vidéo..... • Technique d'animation pour débutants • Le cinéma d'animation à l'école primaire • Boîte avec 2 modèles	p 40 p 11 p 29
 DVD	Dans le menu techniques : Dessin animé		

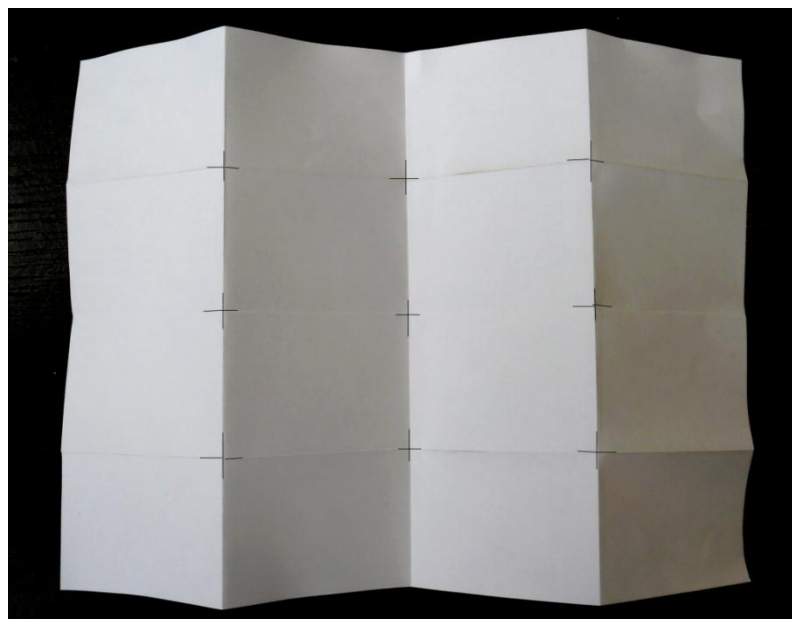
Matériel : des feuilles A4

Un moyen de numérisation d'images (scanneur ou appareil photo)

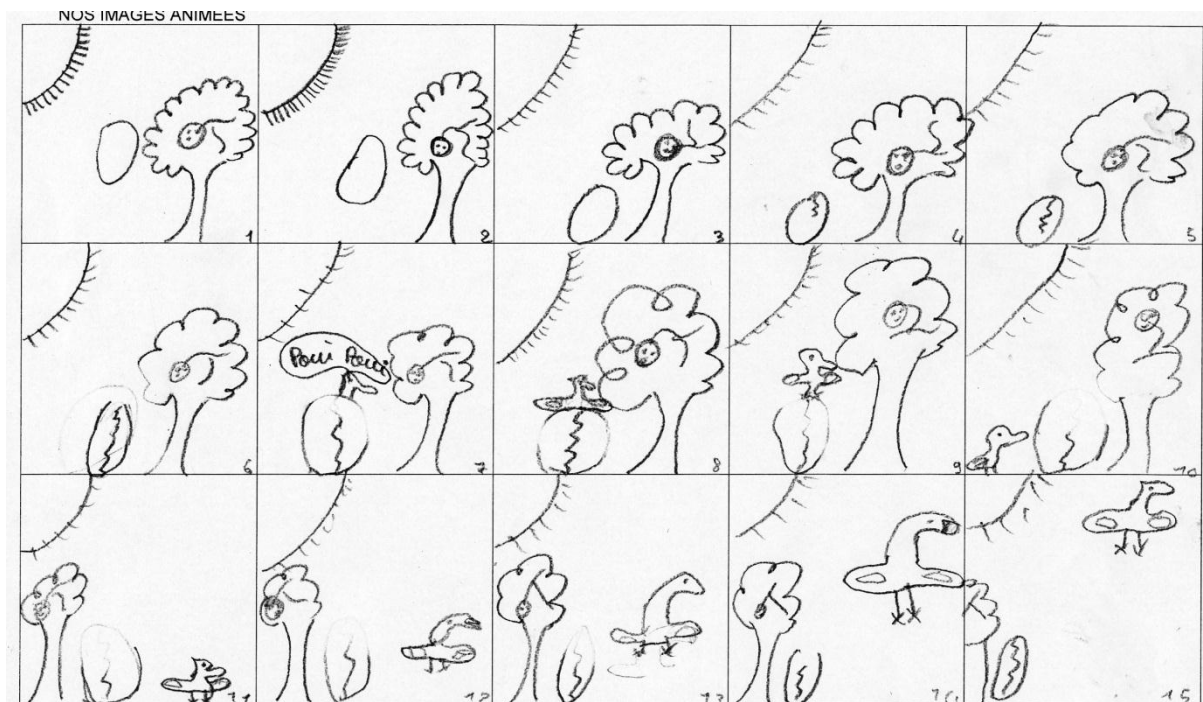
Un logiciel stop motion simple (Win : Monkey Jam ou Linux : Luciole)

- 1) Par pliage, découper la feuille A4 en 16 parties égales (4 dans la hauteur et 4 dans la longueur).

Ces images serviront de vignettes. On peut à l'aide de son crayon, délimiter les différentes vignettes.



- 2) Réaliser une suite d'images à animer, comme pour le folioscope. On peut s'aider d'un calque pour passer d'une image à une autre. On peut aussi utiliser la table lumineuse en superposant les vignettes (dans ce cas il faudra les découper et les numéroté au dos).

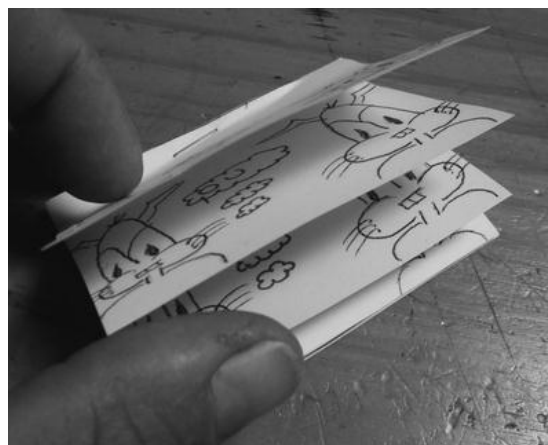


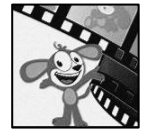
- 3) Ensuite il suffit de numériser la page et de découper chaque vignette à l'aide d'un logiciel de retouche d'image.

Les vignettes seront enregistrées dans un dossier et numérotées dans l'ordre du film.

- 4) Avec Monkey Jam : Cf. document d'aide tiré des « Nuits magiques » monter le petit film. On pourra faire des images complémentaires pour le titre et la fin. On peut aussi utiliser plus de vignettes (plusieurs pages A4). On utilisera cette solution sur un projet plus long. En effet l'activité présentée permet de réaliser rapidement un petit dessin animé afin de comprendre le fonctionnement des outils. Le résultat est rapide (2h).

- 5) Découper les vignettes et les agrafer pour faire un folioscope.





Faire du dessin animé Etape 2

Utiliser le banc-titre	 	• Ça bouge • Techniques d'animation pour débutant	p 20 à p 28 p 28 à p 33 p 42 à p 53 p 64 à P 69
 DVD	Dans le menu techniques : • Sable • Marionnettes • Pâte à modeler • pixilation		

Préparer le banc-titre : montage de la potence et de l'appareil.



Le banc-titre de la malle a été démonté. Dans un premier temps il va falloir remonter ses différents éléments.

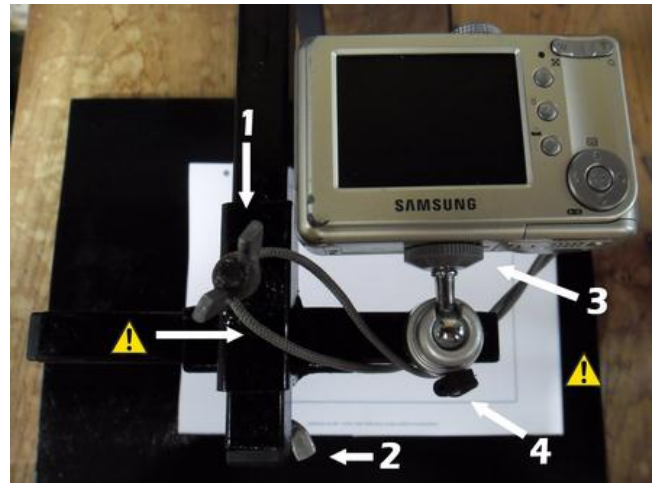


Le vissage doit être réalisé sans trop forcer. Celui-ci doit être réalisé suffisamment mais il est inutile de vouloir bloquer les attaches. Aucun outil n'est donc nécessaire.

Il est prévu pour une utilisation avec un appareil photo numérique simple et bon marché. Les reflex numériques risquent d'être trop lourds pour la potence.

- 1 – Vis pour régler vers l'avant et l'arrière
- 2 - Vis pour écarter ou rapprocher l'appareil du centre de la planche
- 3 - Vis de fixation de l'appareil. On tourne d'abord l'appareil autour de la vis, puis on serre avec la bague grise (fragile).
- 4 – Vis pour bloquer la rotule (Cette pièce est très fragile, ne pas forcer).

Passer la lanière de l'appareil derrière une fixation l'assurera.



Préparer le banc-titre : montage des éclairages



Attention : La présence d'appareillages électriques nécessite une vigilance particulière des adultes. Les ampoules doivent être remplacées par des références équivalentes (puissance, led pour éviter de chauffer et de se brûler...) et ne doivent en aucun cas dépasser les indications du constructeur (informations dans le cache des ampoules).



Les raccordements (blocs de prises) sont sous la responsabilité du preneur. Ceux-ci doivent être normalisés et leur état doit être vérifié.



Cette plaque (règle à tenons) permet de fixer les feuilles pour les prises de vue. Les trous correspondent à une perforatrice quatre trous. Elle est translucide pour être utilisée avec la table lumineuse.

Si possible la fixer sur le banc-titre avec du scotch carrossier ou de peintre (n'abime pas le support).

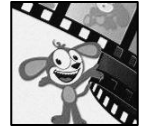
Préparer son appareil

1. Effectuer une balance des blancs pour s'assurer une bonne tonalité des couleurs.
2. Déconnecter le flash automatique
3. Si possible couper l'autofocus après l'avoir réglé.
4. Attention au bout de quelques secondes l'appareil va se mettre en mode économie. Il faudra le rallumer. Le cadrage de base se fera donc sans utiliser le zoom. On règlera la hauteur avec la potence pour que le cadre de travail convienne.
5. On prévoira un jeu de piles supplémentaires. Celles-ci seront chargées et prêtes à l'emploi. Un chargeur à proximité permettra aussi de recharger le lot quand le changement sera effectué.
6. Lors des prises de vue on mettra l'appareil sur retardateur (2, 5 ou 10s). Cela permet d'éviter le bougé de l'appareil lorsqu'on appuie sur le déclencheur. Si on a une commande à distance électrique on peut aussi l'utiliser.

Divers : on peut aussi remplacer l'appareil photo par une webcam. Une webcam numérique de bonne qualité conviendra parfaitement.

Celle-ci peut servir directement à l'acquisition dans le logiciel de montage ou de stop motion.





Faire un film d'animation

[illegible]