

Compte rendu atelier initiation à l'animation stop motion

Par convention au cinéma, il y a 24 images pour 1 seconde de film. L'animation stop motion consiste à créer ces images/photos en décomposant le mouvement image par image. Professionnellement, on anime à 12 images par secondes, chaque image est vue 2 fois : $2 \times 12 = 24$
En classe, on peut se contenter de 6 images par secondes : $4 \times 6 = 24$

Il y a deux étapes : la prise de vue et l'assemblage des images, éventuellement avec du son.

PRISE DE VUE :

On peut animer ce qu'on veut : objets, pantins en papier, pâte à modeler et même les enfants !

L'appareil photo doit être fixe : la patafix est à utiliser sans modération.

La feuille d'exposition ou « partition » aide à concevoir mentalement l'animation. On matérialise sur papier la seconde par une case dans laquelle on inscrit les 6 images dont elle est constituée. Le mouvement est prévu par écrit d'abord. Cela évite de se retrouver avec un péplum animé de 50 images qui s'avère une fois assemblé n'être en réalité qu'une petite vidéo de 8 secondes qui va défile vite.

L'ASSEMBLAGE :

Dans les écoles, il semble que le logiciel de montage *Movie maker* soit facilement accessible. Inconvénient : il réfléchit en secondes et n'a pas de logique d'image, il faudra donc faire une conversion. Voir plus bas (4)

1/ importer tout le dossier d'images

2/ elles apparaissent dans la timeline (les unes derrière les autres)

3/ double cliquer sur une image et dans la case durée -> entrer une valeur (il s'agit de seconde)

si on sélectionne toutes les photos on peut appliquer la même valeur à toutes.

4/ calcul de la valeur :

Si on a prévu son animation en 6 images par secondes : 1 seconde divisée par 6, on obtient 0,16

Si on a prévu son animation en 8 images par secondes : 1 seconde divisée par 8, on obtient 0,125

5/ Dans l'onglet « accueil » on peut « importer de la musique », en réalité, n'importe quel fichier MP3, cela peut donc être également du bruitage, une ambiance, ou de la voix

6/ Toujours dans l'onglet « accueil » on peut « ajouter une narration » et déclencher le micro de l'ordinateur. Ces sons viennent se ranger sous les images, il ne reste plus qu'à les placer au bon endroit du film. Attention ! Avant de créer l'animation correspondant au texte lu, chronométrez votre texte pour que l'un et l'autre fassent la même durée.

7/ Cliquez pour finir sur « Enregistrer le film » c'est à dire assembler le tout sous forme d'un fichier vidéo. Pour une qualité d'image correcte et un fichier pas trop lourd, choisissez MPEG 4 / h264 et une résolution (taille de l'image) de 1920x1080 ou 1280x720

SON : OÙ TROUVER DES AMBIANCES, DES BRUITAGES

Le site *universal-soundbank.com* propose une bonne quantité de sons téléchargeables en MP3.

Ils sont rangés par thématiques. Sur la page d'une thématique, la première liste est une liste d'écoute, déroulez la page et vous trouverez une seconde liste, un clique droit sur un son vous permet de l'enregistrer « enregistrer la cible du lien sous »

AUTRES SOLUTIONS :

Il existe aussi des applications pour tablettes et Smartphones ou d'autres logiciels qui permettent également de réaliser des films d'animation. L'équivalent de *Movie maker* sur Mac est *I movie*. Certains logiciels permettent d'enregistrer et d'assembler directement les images prises par une webcam connectée à l'ordinateur.

Quelques liens :

<http://www.yacinedanim.fr/index.php/des-logiciels>

<http://www.informatique-enseignant.com/creer-film-animation-stop-anime/>

<https://www.scoop.it/t/analyse-de-l-image>