

PROJET D'ANIMATION

ATELIER DE DESSIN ANIME ASSISTE PAR ORDINATEUR

-

ATELIER TOON

-



SOMMAIRE

1 - LE CONCEPT D'ATELIER DE DESSIN ANIME ASSISTE PAR ORDINATEUR

2 - LA METHODE PEDAGOGIQUE

A - DESCRIPTION DES OUTILS INFORMATIQUES :
LE LOGICIEL, LA PALETTE GRAPHIQUE ET LE SCANNER

B - CHOIX DE L'HISTOIRE ET ECRITURE DU SCENARIO

C - :ECRITURE ET ENREGISTREMENT DE LA NARRATION ET DES DIALOGUES

D – CREATION DES DECORS

E - CREATION ET ANIMATION DES PERSONNAGES

F – FINALISATION DU DESSIN ANIME

3 - VARIANTES

A - VARIANTES PEDAGOGIQUES

B - INTEGRATION DANS LE PROJET D'ETABLISSEMENT

4 - MOYENS

A - FOURNIS PAR L'INTERVENANT

B - A METTRE A DISPOSITION PAR LA STRUCTURE D'ACCUEIL

5 - CONTACT

1 - LE CONCEPT D'ATELIER DE DESSIN ANIME ASSISTE PAR ORDINATEUR

L'objectif de cet atelier est de réaliser une initiation au dessin animé assisté par ordinateur pour des enfants ou adolescents.

Cette initiation est concrétisée par la réalisation progressive des différentes étapes de la création et de la fabrication d'un dessin animé (à l'aide d'équipements et de logiciels d'animations).

2 - LA METHODE PEDAGOGIQUE

A - DESCRIPTION DES OUTILS INFORMATIQUES : LE LOGICIEL D'ANIMATION, LA PALETTE GRAPHIQUE ET LE SCANNER

LE LOGICIEL D'ANIMATION

Il permet de créer des animations image par image, de les séquencer, de les éditer et d'y intégrer différents types de médias : des photos pour les décors, des fichiers sons pour la musique, les dialogues et la narration.

Son interface (visuelle) permet de situer sur l'écran la représentation de chaque élément nécessaire à la création du dessin animé.

L'utilisation d'un clavier pédagogique rappellera aux enfants la signalétique de l'interface du logiciel.

La PALETTE GRAPHIQUE est composée d'une tablette à dessin numérique et d'un stylet. Elle retranscrit sur l'écran ce qui est dessiné sur la tablette avec le stylet. Elle permet de créer des dessins numérisés directement sur l'écran de l'ordinateur.

L'APPAREIL PHOTO NUMERIQUE sert pour la prise de vue de décors en mouvement (ex : un panoramique sur 180 degrés).

Le SCANNER est un outil de numérisation de documents, photos et dessins. Il est utilisé pour importer les dessins des décors fixes réalisés par les enfants.

B - CHOIX DE L'HISTOIRE ET ECRITURE DU SCENARIO :

Présentation de l'atelier de dessin animé assisté par ordinateur, puis de la méthode pédagogique (fonctionnement, déroulement des séances, finalité).

Ensuite, pour que les enfants appréhendent au mieux les possibilités de création, offertes par le matériel qui va être utilisé, une étude détaillée d'un exemple finalisé est faite. Elle est l'occasion d'apprendre le vocabulaire lié au dessin animé (et au cinéma) et de se familiariser avec l'interface du logiciel. Elle permet par ailleurs de découvrir les différentes techniques d'animation (successions de dessins sur papier, animation image par image sur l'ordinateur, déformations, vectorisation, etc....).

Puis, avec l'aide de l'intervenant, les enfants « scénarisent » l'histoire qu'ils ont choisie de raconter. C'est à dire qu'ils transforment un récit continu dans le temps en une suite de séquences discrètes, la narration apportant (notamment) la continuité temporelle nécessaire à la cohésion de l'ensemble des plans.

De cette scénarisation découle toutes les informations nécessaires :

- à la création des décors
- à la création et à l'animation des personnages (et objets)
- à l'écriture de la narration et/ou des dialogues
- au choix de la musique constituant la bande son.

Pour chaque plan du film, une fiche détaillée contenant toutes les informations nécessaires à la fabrication de celui-ci est réalisée.

C - ECRITURE ET ENREGISTREMENT DE LA NARRATION ET DES DIALOGUES

Le rôle de la narration (ou voix off) est de donner aux spectateurs les informations (de lieu, de temps, etc....) manquantes et nécessaires à la cohésion des différents plans successifs du film.

Par conséquent, elle est écrite une fois les dialogues achevés, afin de compléter au mieux les messages transmis de manière sonore par ceux-ci, et visuellement par les décors et les animations.

Les dialogues et la narration sont écrits et enregistrés par les enfants avec l'aide de l'intervenant.

D - CREATION DES DECORS :

Ils sont dessinés sur papier avec des crayons ou des feutres (en deux dimensions) ou modéliser sous formes de maquettes en carton ou en bois (en trois dimensions), en respectant précisément les indications fournies par les fiches de plan

Ils sont ensuite scannés ou photographiés pour être importés dans le logiciel d'animation.

E - CREATION ET ANIMATION DES PERSONNAGES :

Les personnages (et objets mobiles) sont dessinés et animés image par image par les enfants grâce à la palette graphique et à son stylet, en respectant précisément les indications fournies par les fiches de plan .

F – FINALISATION DU DESSIN ANIME :

Une fois que tous les décors sont achevés ,les animations réalisés, la narration (et les dialogues) enregistrés et la musique choisie, il ne reste plus qu'à assembler ces différents éléments dans le séquenceur du logiciel afin de finaliser le dessin animé.

3 - VARIANTES

A - VARIANTES PEDAGOGIQUES :

Le degré d'approfondissement de chacune des étapes de la création dépend de l'âge des participants et de la durée globale du stage.

B - INTEGRATION DANS LE PROJET D'ETABLISSEMENT :

Cet atelier de dessin animé assisté par ordinateur pourra faire intervenir d'autres matières d'enseignement comme le dessin (pour la création des décors et des personnages), le français (pour l'écriture des dialogues et de la narration) ou encore la musique (pour la création de la bande son).

4 - MOYENS

A - FOURNIS PAR L'INTERVENANT

Un ordinateur, le logiciel d'animation, une palette graphique (et son stylet), un microphone, une carte son et un système d'écoute (enceinte amplifiée),
Deux CD gravés contenant le dessin animé finalisé.

B - A METTRE A DISPOSITION PAR LA STRUCTURE D'ACCUEIL

Un local il est possible de diffuser de la musique sans occasionner de gêne et comportant des tables et des chaises pour un groupe de 8 participants.

Le matériel nécessaire à la création des décors :papiers, cartons, bois, feutres, crayons, ciseaux, colles, etc....

5 - CONTACT

Studio Nobole
3D Bd Camille Flammarion
13001 Marseille.

Tél :0622643154

Mail : studionobole@yahoo.fr
Site : www.studionobole.org