

Atelier numérique : Dessin animé numérique

FESTIVAL PLEIN LA BOBINE

FlipaClip

FLIPACLIP est une application gratuite en ligne qui va vous permettre de proposer des ateliers d'animation numérique en 2D

Cet outil existe en utilisation pour tablettes Android et IOS. Pas besoin d'adresse mail pour s'inscrire, il suffit de rentrer son âge. Il est utilisable hors connexion à Internet.

<https://flipaclip.com>

L'objectif de cette fiche est de vous présenter les fonctionnalités générales de FLIPACLIP et de vous proposer quelques pistes d'exercices à mettre en oeuvre avec vos élèves.

L'application est simple à prendre en main et vos élèves seront très libres dans le parcours de création !

PETITE HISTOIRE DE L'ANIMATION NUMÉRIQUE

L'animation dite traditionnelle, avec des dessins sur papier puis sur feuilles transparentes (cellulo), a existé bien avant l'invention du numérique !

L'animation numérique trouve ses origines dans le travail de Edwin Catmull en 1972.

Il faudra ensuite attendre 1995 pour que le premier long métrage en animation numérique ne sorte : *Toy Story* des studios Pixar.

Grâce à cette innovation, les **animateurs** vont plus vite pour produire les films, notamment au moment du coloriage des images. Ils disposent de beaucoup plus de couleurs, peuvent modifier facilement les traits de leurs dessins et surtout les dupliquer à l'infini.

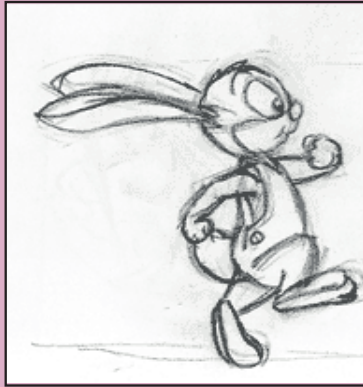
PARCOURS PÉDAGOGIQUE

Tout d'abord, qu'est-ce que l'animation ? Il est important que les élèves saisissent les étapes de création d'une animation.

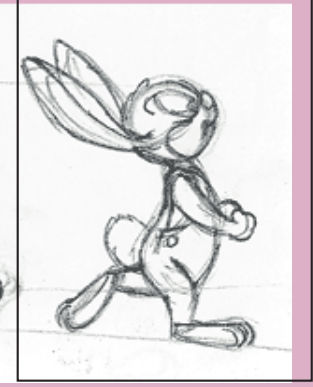
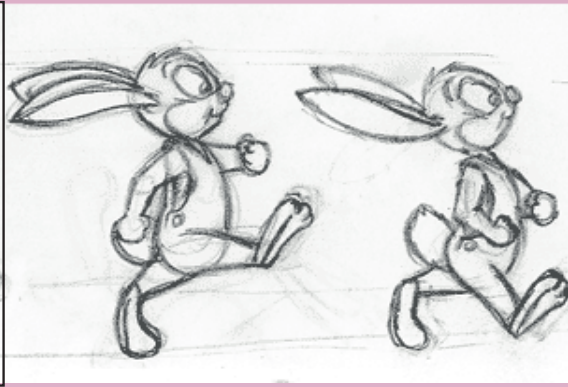
CYCLE 2 : L'animation est en fait un défilement de nombreux dessins immobiles, les uns après les autres (12 dessins passent à chaque seconde !).

- Proposer un atelier de *flipbooks* ou de thaumathropes peut être une façon d'initier la classe au pré-cinéma.

La **décomposition du mouvement** : si l'animation consiste en une suite de dessins fixes, les élèves peuvent réfléchir à la disposition des personnages et des objets entre deux images. Change-t-elle beaucoup ? Que se passe-t-il sur les dessins quand un objet va d'un point A à un point B ?



position de départ



position d'arrivée

>> Les dessins changent très lentement. Entre le premier et le deuxième, il n'y a que la jambe du lapin qui bouge !

Proposer en classe aux élèves de se déplacer au ralenti pour observer les positions de leurs corps. Si vous disposez d'une tablette avec une option vidéo ralentie, vous pouvez les faire filmer le rebond d'une balle ou l'avancée d'une petite voiture.

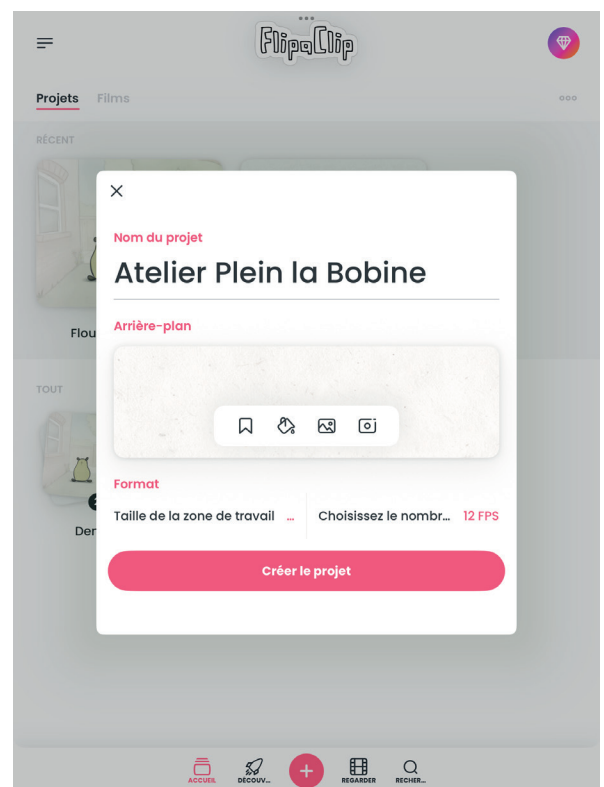
1) Prise en main de FLIPACLIP

Ouvrir l'application et créer une nouvelle application en allant sur le «+» en bas. Nommez votre projet et choisissez la couleur de l'arrière plan (couleur unie blanche pour commencer).

Le nombre de FPS (frame per second / image par seconde) peut être modifiée.

CYCLE 2 Il est conseillé de baisser le nombre à 8 FPS pour les plus jeunes.

C'est le nombre de dessins qui défilera en 1 seconde de film.



2) Création de la première image

Pour dessiner, il suffit de choisir l'item pinceau à gauche de l'écran.

Sur la droite, vous pouvez choisir la taille et la couleur de celui-ci.

CYCLE 2 Limitez le choix à une couleur pour le premier test.



3) Étape de l'animation

Une fois le premier dessin terminé, ajouter une feuille («+» en bas de l'écran).

L'image précédente apparaît en transparence : c'est l'effet «pelure d'oignon».

L'élève doit reproduire son dessin en changeant seulement quelques détails.

Continuez de la même façon en ajoutant des images.



3) Ajouter de l'animation au réel



Créez un nouveau projet et, cette fois, choisissez en arrière-plan une image (provenant de la galerie photo de la tablette).

Vous pouvez la recadrer pour garder la partie qui vous intéresse.

À partir de là, le procédé est le même qu'avec un fond blanc : les élèves ajoutent des éléments au décor ou peuvent faire évoluer certaines parties de l'image.

PARCOURS PÉDAGOGIQUE

CYCLE 3 : Faire réfléchir les élèves sur l'utilité de l'animation. Pourquoi ajouter des parties animées sur des photos de paysages ou d'objets réels ?

Cette question peut s'appuyer sur les créations de la classe :

- ils peuvent ajouter des éléments qui n'existent pas dans la vie réelle (monstres, aliens...),
- ils peuvent faire apparaître des choses qui ne seraient pas évidentes à mobiliser techniquement (un avion, un ouragan...).

CYCLE 2 Télécharger une image de visage et faire ajouter aux enfants des émotions diverses.

Faire le lien avec un film...

https://youtu.be/7T_oQ3dxrAQ

Dans le film de Robert Zemekis, Qui veut la peau de Roger Rabbit ?, l'animation entre dans le réel lorsque Roger sort de son studio d'animation pour travailler avec le detective privé Eddie Vailant. Un exemple ici d'utilisation de l'animation pour faire cohabiter deux univers et mettre en scène des récits techniquement impossibles à tourner en prise de vue continue.



Pour le tournage, le lapin était remplacé par une marionnette.

