

Session 6 – Animations

Résumé des activités de la session

- Réaliser un dessin animé sur papier.
- Réaliser le même dessin animé avec Scratch

Description de la session

<http://www.bpi.fr/cinema/du-dessin-anime-au-pixel--les-techniques-de-lanimation>

Les films d'animation utilisent les techniques cinématographiques de prise de vues image par image pour créer artificiellement le mouvement. À la différence du cinéma de prise de vue réelle, où le mouvement est filmé en continu à l'aide d'une caméra, en animation chaque image est créée et photographiée séparément. C'est le défilement rapide des images qui crée l'illusion du mouvement.

La magie de cette illusion provient d'une imperfection de l'œil humain : la persistance rétinienne. En effet, lorsqu'on fait défiler rapidement des images devant notre œil, celui-ci n'est pas capable de les effacer immédiatement et finit par les superposer. En cinéma, il faut 24 images pour constituer une seconde de film. Mais l'animateur se contentera de fabriquer en moyenne 12 animations qui seront photographiées chacune deux fois sur une pellicule. On obtient bien alors les 24 images qui composent une seconde de film.

Un dessin animée sur papier

Cette activité provient du site

http://fr.hellokids.com/c_47552/activites/le-grenouille-animee-en-papier

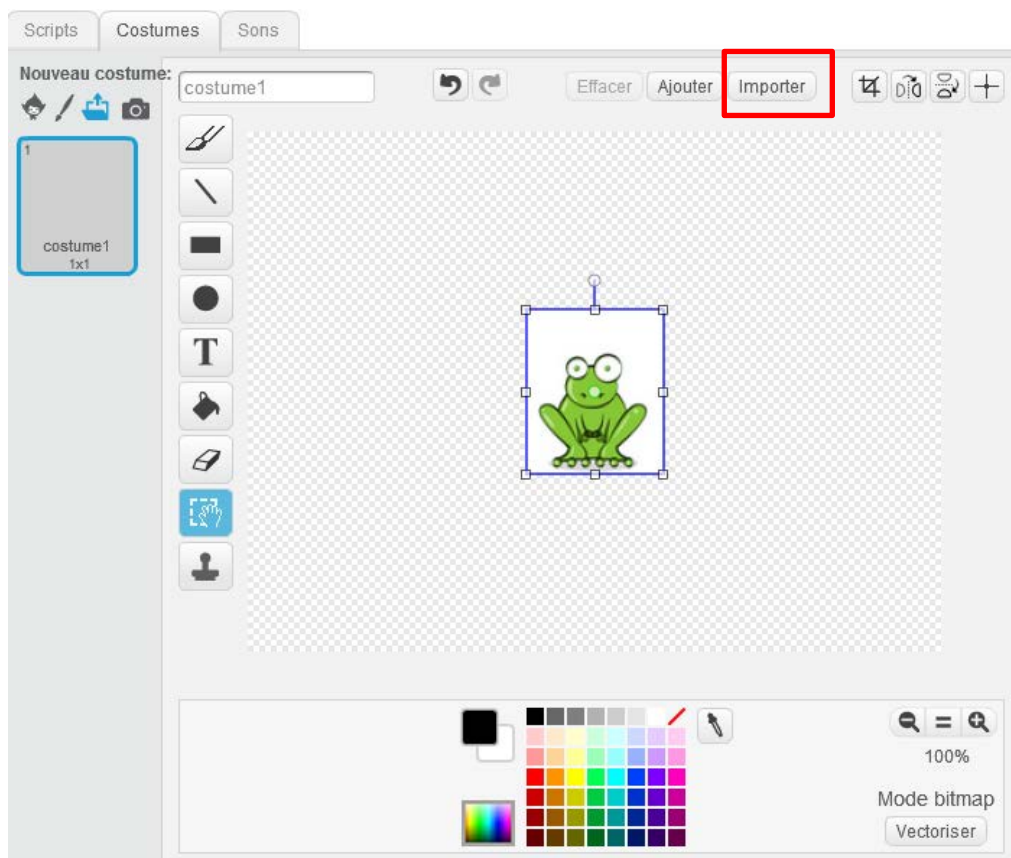
1. Sur du papier de bonne qualité, imprimer le document Grenouille.pdf. Les cases sont disposées dans l'ordre du sens de lecture.
2. Avec une paire de ciseaux, découper chaque case, y compris les cases blanches, en faisant attention à bien conserver l'ordre des cases.
3. Avec toutes les cases illustrées, forme une petite pile. La première case doit se trouver en haut de la pile.
4. Puis, ajouter 4 cases vides au-dessus et 4 cases vides en-dessous.
5. Agrafer le tout en haut. En feuilletant très rapidement les pages, on verra la grenouille s'animer comme sur un écran !

Dessin animé avec Scratch

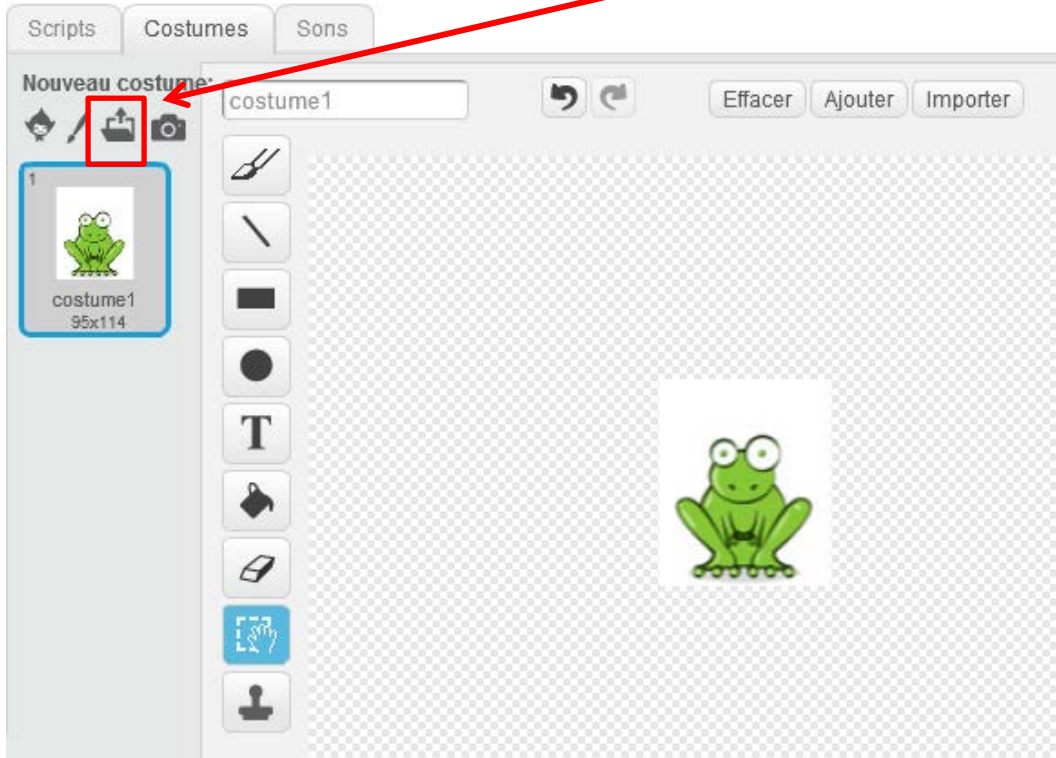
1. Créer un nouveau projet Scratch
2. Supprimer le lutin Chat et créer un nouveau lutin dans l'éditeur de costumes.



3. Importer le premier costume de la grenouille : grenouille1.jpg



4. Cliquer à gauche sur costume1 : l'image de la grenouille y apparaît ainsi que sur la scène.
5. pour les autres costumes, il suffit de cliquer sur « Importer le costume depuis un fichier »



6. Importer les 13 costumes de la grenouille.
7. Le script de la Grenouille



La grenouille enfile ses costumes les uns après les autres, et donne l'impression de bouger.

8. L'animation défile un peu vite. Que faire ?

Ajouter

attendre 1 secondes

9. L'animation défile un peu lentement. Que faire ?

Modifier le temps d'attente pour que l'animation soit fluide mais pas trop rapide. (0.25 seconde)