

Atelier Stopmotion Windows



www.sixmonstres.com/stopmo

Matériel & logiciels nécessaires :

- Ordinateur équipé de Windows 7/8/10
- Logiciel Digicam Control : <http://digicamcontrol.com/download>
- Logiciel de montage vidéo

Il est demandé aux participants de bien vouloir installer les logiciels mentionnés avant l'atelier.

Objectifs de l'atelier :

À la fin de l'atelier, les participants auront appréhendé la technique de la stop-motion. Ils seront en mesure de créer et réaliser un projet de film d'animation.

Déroulement de l'atelier :

L'atelier comprend une courte phase théorique présentant diverse techniques de création d'animation en volume. Une phase pratique complète la matinée, se composant d'un exercice de mise en application lors de laquelle l'intervenant répond aux différents besoins techniques des participants.

Plan de l'atelier :

Jour 1 (5 heures):

9h – 9h10 : Présentation, rappel batteries

9h10 – 10h30 : Phase théorique – Notions de base

- Le cinéma d'animation :
 - Principe : Le but de l'image animée est la création de l'illusion du mouvement, obtenue par le défilement d'images fixes, entre lesquelles à lieu une obturation. D'abord sous forme de jeux d'optique utilisant le dessin, l'image animée passe à l'argentique avec l'apparition du cinématographe.
 - Dispositif technique : Un certain nombre d'images est figé sur un support physique par diverses techniques (dessin, photographie, grattage de pellicule). Au moyen d'un dispositif technique adapté, on fait défiler ces images rapidement en intercalant une obturation entre chaque image. Cette dernière est créée par la tranche de la feuille de papier dans le cas d'un folioscope (flip-book), et par l'existence d'un filet noir entre les photogrammes sur la pellicule d'un film.
- La stop-motion :
 - Historique : Apparition au début du XXe siècle, grâce à James Stuart Blackton aux US (1906),

Émile Reynaud en France, à partir de 1892.

- **Principe** : La stop-motion ou animation en volume se limite comme son nom l'indique à désigner les films d'animations utilisant des objets en volume pour acteur. Cette technique implique l'utilisation de la photographie pour figer l'image. L'utilisation d'acteurs humains dans un film en stop-motion est désigné par le terme « pixilation » de l'anglais « pixy », signifiant « fée »/ « lutin ».
- **Dispositif technique** : Un dispositif photographique (caméra film, webcam, appareil photo numérique...) permettant la prise de vue d'un seul photogramme est nécessaire. Une fois en place sur le plateau de tournage ou sur le banc de prise de vue, on photographie les différentes étapes du mouvement des objets qu'on souhaite animer. Lors de la restitution, la juxtaposition temporelle des photogrammes crée l'illusion du mouvement.
- **Exemple** : Hydrocutionne total : différentes étapes : écriture, storyboard, animatique, tournage, montage, export.
- **Les différentes techniques** :
 - **Patamod** : Utilisation de personnages et d'éléments de décors créés en pâte à modeler, avec ou sans armature.
 - Exemple : Studios Aardman – Wallace & Gromit
 - **Armatures & Personnages** : Utilisation de figurines dotées d'une armature (ou squelette) leur permettant de prendre des poses.
 - Exemples : Henri Selick – Coraline
Tim Burton – L'étrange Noël de Mr. Jack
Vincent Patar & Stéphane Aubier – Panique au village
 - **Papier découpé** : Utilisation d'éléments en papier découpé pour créer l'univers du film. On filme alors à plat, avec une caméra en potence. Il est possible de tirer partie de l'éclairage pour créer différents effets de volume/profondeur. Possibilité d'utiliser des éléments imprimés, fragments de photographie, etc.
 - Exemples : Michel Ocelot – Les trois inventeurs
Vincent Patar & Stéphane Aubier – Les baltus
 - **Pixillation** : Utilisation d'acteurs humains. L'avantage de cette technique est la possibilité de s'affranchir en apparence des lois de la physique (personnage qui glisse sur le sol, flotte en l'air, etc.)
 - Exemple : PES - Human skateboard
Tomas Mankovsky – Sorry I'm late
 - **Objets** : Utilisation/détournement d'objets du quotidien.
 - Exemple : PES - Submarine sandwich
6M – Drôles d'affaires
 - **Pixillumination** : Utilisation de la trace lumineuse d'une source lumineuse manipulée pendant un temps d'exposition long d'un appareil photographique.
 - **Sable, Tableau blanc** : Utilisation de différentes techniques de création d'image (dessin sur sable, tableau blanc, peinture, etc.) Cette méthode se rapproche de la technique du dessin animé tout en permettant de varier/faire évoluer le support du dessin.
 - **Tout est possible !**
 - Exemples : Blu – Muto
Jan Svankmajer

- DigicamControl :
 - Logiciel libre et gratuit : [téléchargement et installation sur le site.](#)
 - Permet le pilotage à distance d'appareils photo réflexes numériques
 - Utilisation :
 - Pense-bête : Vérifier que les batteries sont bien chargées avant de débuter une session. Si possible, utiliser un adaptateur secteur.
 - Début d'une session : Connecter l'appareil photo à l'ordinateur au moyen d'un câble USB, régler l'appareil photo en mode PTP/Picturebridge
 - Prise de vue : La prise de vue se fait avec la barre d'espace, les photos sont téléchargées en direct sur l'ordinateur, puis affichées. Si l'appareil photo dispose d'un « live view », il est possible de disposer de l'onion skin (l'image précédente est alors affichée en superposition sur la prévisualisation). voir fig.1
 - Visualisation de l'animation : Un séquenceur est disponible dans le menu « Plugins > Outils > Image sequencer ». Il permet de visualiser l'enchaînement des images à une vitesse définie, en boucle. Il est possible de capturer de nouvelles images tout en laissant la lecture en boucle, la séquence est alors mise à jour automatiquement. voir fig.2

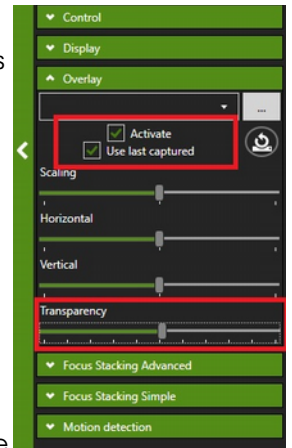


Fig. 1 : Option Onionskin

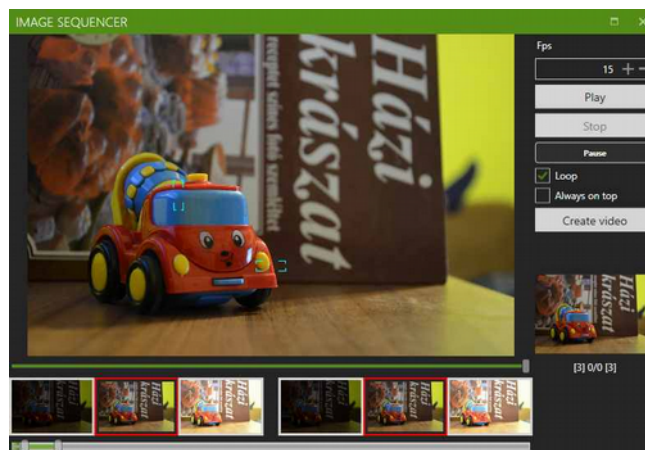


Fig. 2: Séquenceur d'image

- Exportation d'une vidéo : Lors de la session, il est possible d'exporter le travail sous forme d'une vidéo en passant par le menu « Plugins > Outils > Create video ». Il est possible d'appliquer différents filtres de transformation (recadrage, niveaux, filigramme,etc.) aux images avant de les assembler en cochant la case « Transform before resize », puis en cliquant sur le bouton « Transform plugin », d'accéder à l'interface de réglages de ces transformations. voir fig.2

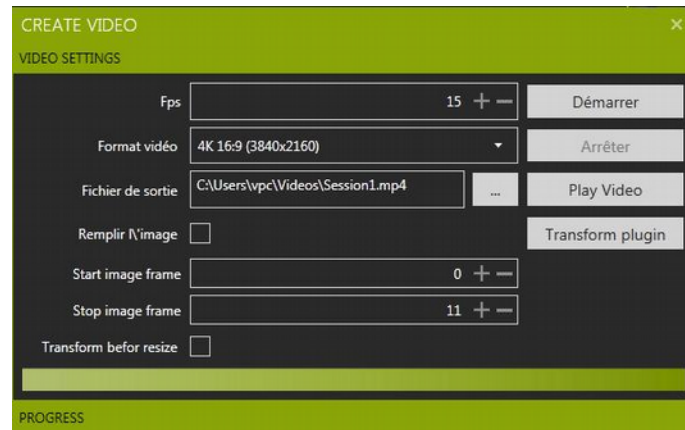


Fig. 3: Création d'une vidéo

Pause de 10 minutes

10h40 – 11h30 : Exercice dirigé

Création des groupes et début de l'élaboration d'un court projet d'animation (20 à 180 secondes). Rédaction d'un synopsis et réalisation d'un storyboard.

11h30 – 12h00 : Rangement du matériel

13h30 – 16h00 : Exercice dirigé

Début de la réalisation

Jour 2 (5 heures):

9h – 11h30 :

Réalisation

11h30 – 12h00 : Rangement du matériel

13h30 – 16h00 : Exercice dirigé

Fin de la réalisation, montage, exportation. Mise en commun.