

Créer un dessin animé

Séquence pour créer un dessin animé.

Informations générales



Objectif

Palier 1
s'exprimer à l'oral comme à l'écrit dans un langage approprié, comprendre des mots nouveaux et les utiliser à bon escient, utiliser ses connaissances pour réfléchir sur un texte (mieux le comprendre ou mieux l'écrire), rédiger un texte d'une quinzaine de lignes,

Palier 2
utiliser les unités de mesures usuelles, utiliser les techniques opératoires des 4 opérations, écrire, nommer, comparer et utiliser les nombres entiers,

Palier 4
utiliser l'outil informatique pour communiquer, utiliser l'outil informatique pour s'informer, se documenter, présenter un travail,

Palier 5
connaître les grandes catégories de la création artistique, pratiquer le dessin et diverses formes d'expressions visuelles et plastiques,

Palier 7
coopérer avec un ou plusieurs camarades, s'impliquer dans un projet individuel ou collectif, respecter les consignes simples en autonomie.



Flashez ce code avec un smartphone et retrouvez la séquence et ses fichiers joints en ligne.



Auteur

E. Herold



Licence





Créative Commons - liberté de reproduire, distribuer et communiquer cette création au public sous conditions : citation de la paternité, pas d'utilisation commerciale, pas de modification.

Déroulement des séances

- **Séance 1** : Découvrir des dessins animés (40 min)
- **Séance 2** : Découvrir des films d'animation (28 min)
- **Séance 3** : Découvrir d'autres films d'animation (30 min)
- **Séance 4** : Création d'un flip-book (57 min)
- **Séance 5** : Découvrir les expressions des visages (40 min)
- **Séance 6** : Découvrir les expressions des visages (40 min)

Découvrir des dessins animés

Arts visuels

 Objectif(s) de séance	Susciter l'intérêt des élèves pour le projet de la classe	 40 minutes (3 phases)
 Matériel	Ordinateur Dessins animés: - Tex avery, dessiné - Les devinettes de reinette , en pâte à modeler - Wallace et Gromit (extrait), en pâte à modeler Papier à affiche	
 Remarques	Cette séance peut être un peu plus longue que prévue selon les remarques des élèves.	

1. Présentation du projet

 (collectif) | découverte |  **10 min.**

Cette année nous allons créer un dessin animé.

Ce dessin animé va être présenté à la fin de l'année pendant le spectacle de l'école.

Pour ce projet nous allons utiliser plusieurs outils:

- **l'informatique**
- **le matériel d'art visuel**
- **un appareil photo**
- **un support**

Les élèves sont invités à donner leurs idées de matériel à utiliser.

Pour réunir tout notre travail, nous aurons besoin d'un cahier de bord.

2. Mise en place du cahier de bord

 (individuel) | découverte |  **5 min.**

Ce cahier de bord va être placé dans un classeur.

Faire le sommaire du classeur.

3. Présentation de dessin animés

 (collectif) | recherche |  **25 min.**

Avant de créer un dessin animé nous allons voir plusieurs sortes de films:

- ▶ Tex avery, dessiné (<http://www.youtube.com/watch?v=kUPWYgsaBel>)
- ▶ Les devinettes de reinette , en pâte à modeler (<http://www.youtube.com/watch?v=FdW5nMm4XU0>)
- ▶ Wallace et gromit, en pâte à modeler (http://www.youtube.com/watch?v=mk6zbY8i4_8)

Après chaque visionnage:

Faire émerger les différentes techniques utilisées.




- **D'après vous comment a été fait ce film?**
- **Quel matériel?**

Faire une affiche pour chaque animation vue, avec les caractéristiques du dessin animé. Faire des hypothèses sur la manière de réaliser ces dessins animés ou animations.

Notes :

Découvrir des films d'animation

Arts visuels

 Objectif(s) de séance	Susciter l'intérêt des élèves pour le projet de la classe	 28 minutes (2 phases)
 Matériel	Ordinateur Affiche séance n°1 Dessins animés:	

1. Rappel

 (collectif) | découverte |  **3 min.**

Qu'avons nous fait à la séance précédente?

- observation de films d'animation: quel matériel était utilisé pour chacun.
- dessin, pâte à modeler

2. Présentation de dessin animés

 (collectif) | recherche |  **25 min.**

Extrait n°1: Pixar - film d'animation en images de synthèse (<http://www.youtube.com/watch?v=omk6TAXJYOg>)

Extrait n°2: Qui veut la peau de Roger Rabbit (première scène) - mélange dessin et réel

Extrait n°3: Bande annonce des Schtroumpfs - mélange réel image de synthèse

Après chaque visionnage:

Faire émerger les différentes techniques utilisées.




- **D'après vous comment a été fait ce film?**
- **Quel matériel?**

Faire une affiche pour chaque animation vue, avec les caractéristiques du dessin animé. Faire des hypothèses sur la manière de réaliser ces dessins animés ou animations.

Notes :

Découvrir d'autres films d'animation

Arts visuels

 Objectif(s) de séance	Susciter l'intérêt des élèves pour le projet de la classe	 30 minutes (1 phase)
 Matériel	Ordinateur Films d'animations Cahier de bord	

1. Découverte dessins animés

 (collectif) | recherche |  **30 min.**

Même déroulement que les 2 premières séances:

South park (prendre un extrait en anglais et sans rien de choquant).

Prendre des films d'élèves avec des marionnettes.

Ces films sont faits par origami et avec des personnages en papier.

Après chaque visionnage:

Faire émerger les différentes techniques utilisées.

- **D'après vous comment a été fait ce film?**
- **Quel matériel?**





Faire une affiche pour chaque animation vue, avec les caractéristiques du dessin animé. Faire des hypothèses sur la manière de réaliser ces dessins animés ou animations.

Ecrire les remarques faites des 3 premières séances dans le cahier de bord.

Notes :

Création d'un flip-book

Arts visuels

 Objectif(s) de séance	Créer l'impression de mouvement. Découvrir comment créer le mouvement dans un film d'animation.	 57 minutes (5 phases)
 Matériel	Exemples de flip-books 3 par groupe de 6. Page de flip-book vierge 1/élève. Feuille de papier calque.	
 Remarques	Le flip-book permet à l'élève de passer d'un monde magique à un monde accessible à tous.	

1. Découvrir le flip-book.

(collectif) | découverte |



2 min.

Aujourd'hui nous allons créer notre petit dessin animé grâce qu premier outil que l'on va utiliser cette année.
Nous allons utiliser notre flip-book.

2. Découverte du flip-book

(groupes de 5) | recherche |



15 min.

Observation des flip-books et recherche de leur fabrication.

Chaque groupe doit trouver la manière de construire un flip-book en répondant à ces questions:

- Quel est le matériel utilisé?
- Quel est le fonctionnement?
- Quelles images?
- Quel ordre?

Chaque groupe doit écrire sur une affiche comment fonctionne un flip-book.

3. Mise en commun

(collectif) | mise en commun / institutionnalisation |



10 min.

Interroger chaque groupe en faisant parler le porte-parole:

- Un groupe donne sa réponse avec ses justifications.
 - Demander aux autres groupes s'ils sont d'accord ou non - justification.
 - Demander ensuite à un autre porte-parole s'ils ont autre chose à rajouter.
-
- Chaque image est un dessin.
 - Chaque image est un mouvement juste après le précédent.
 - Papier cartonné.
 - Numéroté chaque case pour ne pas se tromper.
 - Le dessin ne doit pas être trop éloigné du précédent sinon ça ne fait pas fluide.

4. Création de son flip-book

(individuel) | entraînement |



20 min.

Une mouche s'amuse à faire des tourbillons. Quelle rigolade !

Sur une petite feuille de la taille des vignettes du flip-book à construire, **dessiner le trajet que pourrait faire cette mouche**. Mettre des points pour marquer progressivement son trajet. Et ne pas oublier de les numéroté jusqu'à 15. Attention, pour bien faire apparaître les tourbillons de la mouche, il est nécessaire de marquer d'un point les changements de trajectoire.

Distribuer une planche vierge de 15 vignettes photocopiée sur une feuille de calque. Cette planche va servir à reporter le trajet de la mouche afin de construire les images successives.

Lorsque les vignettes sont remplies, découper les images. Bien ajuster les bords droits des vignettes afin de pouvoir effeuiller aisément le flip-book sans à-coup. Agrafes le tout. Il ne reste plus qu'à tester l'animation ainsi créée.

Donner son flip-book à son voisin pour voir s'il fonctionne bien.

5. Ecriture des caractéristiques du flip-book

(individuel) | mise en commun / institutionnalisation |






10 min.

- Chaque dessin doit être différent au niveau du mouvement.
- Faire des dessins proches.
- Papier en carton.
- Avoir une histoire.
- Temps de mouvement court car peu d'images (à peu près 1 seconde pour 15 images).

Notes :

Découvrir les expressions des visages

Arts visuels

 Objectif(s) de séance	Savoir dessiner les expressions des visages. Découvrir les expressions des visages dans le dessin animé.	 40 minutes (3 phases)
 Matériel	fiche des expressions. Feuille de classeur 1/élève.	

1. Découverte

 (collectif) | découverte |  **10 min.**

Distribuer une planche avec quelques expressions (le renard de Robin des bois et d'autres personnages de Walt Disney).

Demander aux élèves ce qui arrive au personnage et comment qualifier son expression.

Imaginer ce qui peut lui faire avoir une tête pareille.

2. Planche d'expressions



 (binômes) | recherche |  **15 min.**

A partir d'une planche d'expressions, déterminer quel est le visage qui correspond à l'expression donnée par l'enseignant et expliquer pourquoi.

1. content
2. heureux
3. triste
4. énervé
5. furieux
6. dégouté
7. fatigué
8. surpris
9. parle
10. pleure
11. embrasse
12. terrifié
13. pense
14. endormi
15. rire

Expliquer pourquoi.

3. Regroupement d'expressions




 (groupes de 4) | recherche |  **15 min.**

A partir d'une nouvelle planche, découper chaque tête pour faire des groupements d'expressions. Correction collective.

Notes :

Découvrir les expressions des visages

Arts visuels

 Objectif(s) de séance	Savoir dessiner les expressions des visages. Découvrir les expressions des visages dans le dessin animé.	 40 minutes (3 phases)
 Matériel	fiche des expressions. Feuille de classeur 1/élève.	

1. Découverte

 (collectif) | découverte |  **10 min.**

Distribuer une planche avec quelques expressions (le renard de Robin des bois et d'autres personnages de Walt Disney).

Demander aux élèves ce qui arrive au personnage et comment qualifier son expression.

Imaginer ce qui peut lui faire avoir une tête pareille.

2. Planche d'expressions



 (binômes) | recherche |  **15 min.**

A partir d'une planche d'expressions, déterminer quel est le visage qui correspond à l'expression donnée par l'enseignant et expliquer pourquoi.

1. content
2. heureux
3. triste
4. énervé
5. furieux
6. dégouté
7. fatigué
8. surpris
9. parle
10. pleure
11. embrasse
12. terrifié
13. pense
14. endormi
15. rire

Expliquer pourquoi.

3. Regroupement d'expressions

 (groupes de 4) | recherche |  **15 min.**

A partir d'une nouvelle planche, découper chaque tête pour faire des groupements d'expressions. Correction collective.

Notes :