

# ANIMATION DE PÂTE À MODELER SYNCHRONE

## OBJECTIFS

*Les étudiants découvriront...*

- Que l'animation de pâte à modeler est l'une des formes de l'animation image par image.
- Que, pour pouvoir créer des personnages qui se déplacent, l'animation de pâte à modeler n'utilise pas de la pâte qui durcit.
- Que de synchroniser les dialogues aux sons et aux mouvements de la bouche aide à ajouter plus de réalisme à l'animation.
- Que de synchroniser les dialogues aux mouvements des yeux, de la tête, des bras, et des jambes aide à donner une apparence naturelle aux personnages.

*Les étudiants pourront...*

- Utiliser le processus de production pour les guider à travers la création d'un film en animation de pâte à modeler.
- Créer l'art conceptuel d'un personnage, non humain, créer un scénarimage comportant des angles et mouvements de caméra, et annoter un scénario avec des symboles de synchronisation des lèvres.
- Créer le décor d'un arrière-plan et un personnage en pâte à modeler, à l'aide d'une panoplie de pâtes à modeler colorées qui ne durcissent pas.
- Utiliser un appareil photo, un téléphone, ou une tablette pour photographier les actions d'un personnage.
- Travailler avec une application d'animation image par image ou de montage vidéo pour compléter leur film.
- Enregistrer une narration et l'importer pour l'incorporer au film.
- Faire correspondre les mouvements avec le son.

Développé avec  
Susie Belzer — Municipalité scolaire de Fort Atkinson, Fort Atkinson, WI  
Gwen Sylvan — École secondaire de Piscataway, Piscataway, NJ  
Enseignantes de la 5e année primaire à la 5e année secondaire



## NORMES

- Joindre des idées dans le but de produire une création artistique innovante.
- Tester et développer ses compétences, par la pratique, en lien à une variété de techniques et d'approches en création artistique.
- Démontrer un savoir-faire exemplaire en utilisant et en entretenant les matériels, les outils, et l'équipement.



## INTRODUCTION

Les étudiants devront créer un court-métrage en animation de pâte à modeler dans lequel un personnage (non humain, de préférence), créé de toute pièce, tiendra la vedette. Les lèvres du personnage devront être synchronisées pendant que celui-ci récite une devinette ou une blague (ex. : pourquoi le poulet a-t-il traversé la rue?). Vous pouvez aussi choisir de lui faire chanter le couplet d'une chanson, ou de lui faire réciter une phrase ou deux provenant d'un film. Les actions du personnage devraient refléter, ne serait-ce que moindrement, le contenu de ses paroles. Montrez les personnages en pâte à modeler, en mouvement et qui parlent, que vos anciens étudiants ont créés.

## SUGGESTIONS D'ACTIVITÉS À FAIRE AVANT LA LEÇON

1. Réalisez un court-métrage en animation image par image grâce à n'importe quel autre objet ou matériau, autre que de la pâte à modeler. Vous pourriez utiliser des blocs Lego®, des personnages en papier découpé, des cartes à jouer, des jouets, ou des poupées. En plus d'introduire les techniques, comme les mouvements progressifs, cela servira aussi à présenter le concept de l'animation : des images combinées qui donnent l'illusion du mouvement. Les étudiants peuvent aussi utiliser une application, comme Stop Motion Studio, ou un appareil photo et un programme de montage (iMovie® ou Movie Maker).
2. Présentez la pâte à modeler. Créez une petite tête affichant l'une des expressions provenant du document à distribuer (offert par téléchargement en ligne). Demandez aux étudiants de recopier, dans leur carnet à dessins, trois expressions et trois des paires d'yeux expressives. Cela introduira les étudiants au travail avec de la pâte à modeler. Chaque étudiant recevra de la pâte à modeler et devra choisir l'une des expressions qu'ils ont dessinées. Montrez-leur à façonner la pâte en une boule ronde. Montrez-leur à utiliser différents outils de gravure. Les étudiants s'exerceront à créer une tête en pâte à modeler affichant une expression.
3. Il est recommandé que les étudiants visionnent un des films d'animation en pâte à modeler des studios Aardman. Ils devront répondre à des questions pendant leur visionnement. Discutez l'utilisation de la stylisation dans les films à des fins émotives et de suspense.
4. Montrez la vidéo suivante à vos étudiants : <https://www.youtube.com/watch?v=omhYBHFY75U>

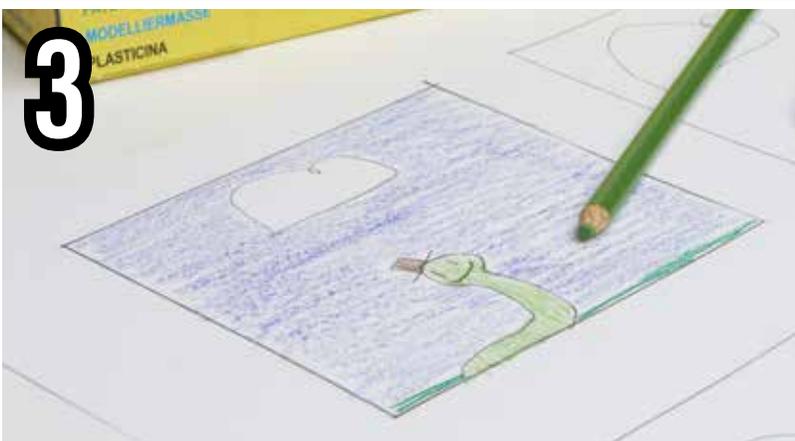
## INSTRUCTIONS

Présentez le processus de production : la préproduction, la production, et la postproduction.

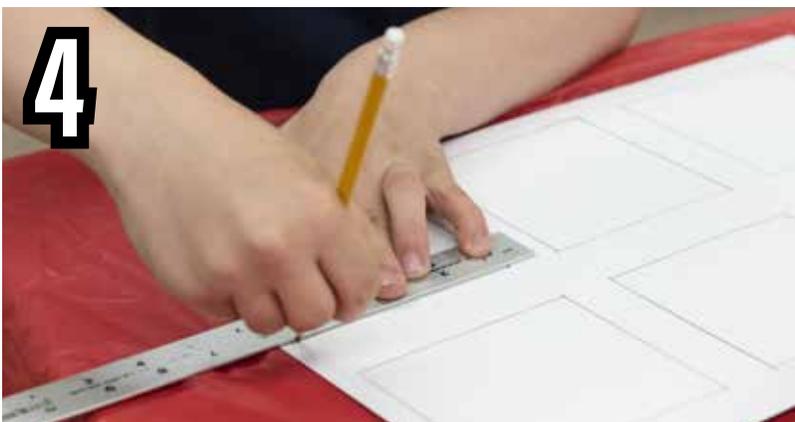
### PRÉPRODUCTION

1. Chaque étudiant devra soumettre trois idées possibles différentes. Assurez-vous que les étudiants obtiennent votre approbation. Vous discuterez de leurs idées et les conseillerez, pour les aider à faire des choix. Ces choix comprennent le genre de personnage ainsi que l'action qui se déroulera. Nous vous conseillons de mettre le tout sur papier, en une courte description.
2. Les étudiants rédigeront le scénario, c'est-à-dire le couplet, les paroles, ou la blague.
3. Demandez à vos étudiants de dessiner un croquis de leur personnage, en couleurs. Ainsi, vous connaîtrez la couleur de pâte à modeler à utiliser.
4. Les étudiants créeront un scénarimage qui comprendra les différents plans. Ces scénarimages aideront à déterminer les angles de la caméra.
5. Présentez les symboles de synchronisation des lèvres aux étudiants. Ils devront les appliquer à leur scénario. Les scénarios aideront à déterminer les mouvements de la bouche et des yeux.
6. Les étudiants choisiront un arrière-plan ou un décor. Demandez-leur de le dessiner dans leur carnet à dessins.

### PRÉPRODUCTION



Dessinez un croquis des personnages, en couleurs. Ainsi, vous connaîtrez les couleurs de pâtes à modeler utiliser.



Créez un scénarimage qui comprendra les différents plans. Ces scénarimages aideront à déterminer les angles de la caméra.

## PRODUCTION

1. Les étudiants créeront un décor, soit dessiné ou imprimé en couleurs, qui sera suffisamment large pour un arrière-plan. Une bonne dimension serait 21" x 14", installé sur un carton. Le décor est plus large pour que la scène soit mieux adaptée à un format vidéo.
2. Au besoin, montrez comment créer une armature à l'aide de fil en aluminium. Créez une armature avec du fil en aluminium et du papier collant pour les personnages en pâte à modeler.
3. Montrez comment façonner le personnage dans de la pâte à modeler. À l'aide d'outils de modelage, mettez l'accent sur les détails et le savoir-faire.
4. Les étudiants devraient s'assurer de créer des yeux et des bouches supplémentaires. Au moins cinq bouches et trois paires d'yeux (ouverts, à moitié fermés, fermés) devraient être conçues. Tout le travail (décor et personnages) devrait être terminé avant de commencer la prise de photos.
5. Révisez le scénarimage et le scénario. Les étudiants devraient se trouver un partenaire. Ainsi, l'un d'eux opère l'appareil photo, tandis que l'autre déplace le personnage.
6. Les étudiants peuvent commencer à photographier l'action avec des appareils photo, des tablettes, ou des téléphones. Une application, telle que Stop Motion Studio, devrait être installée au préalable sur leur appareil.

## PRODUCTION



Créez une armature avec du fil en aluminium et du papier collant, puis façonnez le personnage en pâte à modeler autour de cette armature.



À l'aide d'outils de modelage, assurez-vous de mettre l'accent sur les détails et le savoir-faire.



Créez des yeux et des bouches supplémentaires (au moins cinq bouches et trois paires d'yeux : ouverts, à moitié fermés, fermés).

## POSTPRODUCTION

1. Les étudiants qui ont terminé le tournage peuvent désormais passer à l'étape du montage de leur projet.
2. Revoyez la façon d'utiliser Movie Maker Narration et Soundbooth. Donnez des conseils sur l'enregistrement de la narration et du dialogue.
3. Si des étudiants utilisent leur téléphone ou leur tablette, revoyez avec eux la façon de faire du montage avec ces applications. Montrez comment ajouter des images ou comment rendre une action plus longue.
4. Les étudiants devraient s'assurer d'ajouter un titre et un générique. Les chansons et les effets sonores doivent être crédités.



Commencez à photographier l'action à l'aide d'appareils photo, de tablettes, ou de téléphones.

Une application comme Stop Motion Studio devrait être installée sur votre appareil.

[Avec le support DEWEY pour caméra]



## LISTE DES MATÉRIAUX

- 50 feuilles de papier construction Tru-Ray® résistant à la décoloration (12" x 18"), de couleurs assorties — [9708564\(AR\)](#)
- 12 feuilles de papier Corobuff® Pacon® (12" x 16") — [2100196](#)
- Bobine de fil d'aluminium de calibre 14 (32' x 1/16") — [9719161](#)
- Pince coupe-fil (5") — [9719697](#)
- Rouleau de papier d'aluminium (12" x 75') — [W09460](#)
- Pâte à modeler Jovi® - Lot de 30 barres de 1-3/4 oz. — [9739819](#)
- 7 outils à textures — [4300233](#)
- Ensemble de 10 ébauchoirs miniatures Royal Brush® — [9733198](#)
- Appareils photo ou téléphones/tablettes pour la capture d'images
- DEWEY, le support pour caméra — [751928](#)
- Logiciel d'animation image par image et de montage vidéo
- Document à distribuer d'expressions faciales pour l'animation de pâte à modeler
- Liste de vérification pour l'animation de pâte à modeler

DEWEY, le support pour caméra

**SPECTRUM**  
MATÉRIELS PÉDAGOGIQUES

102A ch. Du Tremblay, Boucherville, QC J4B 6Z6

Téléphone : 1-800-668-0600

En ligne : [spectrumed.ca](http://spectrumed.ca)

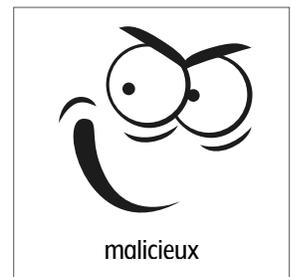
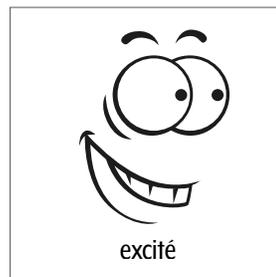
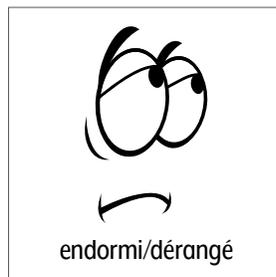
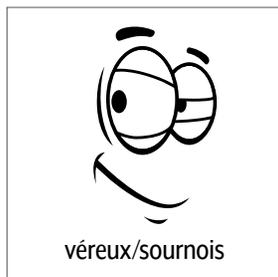
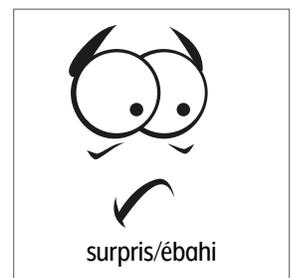
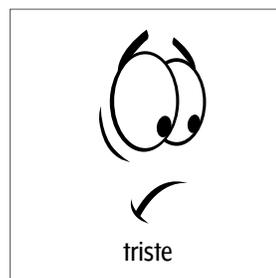
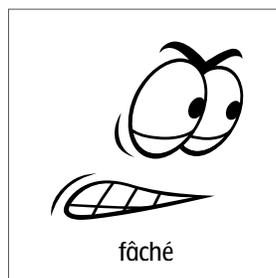
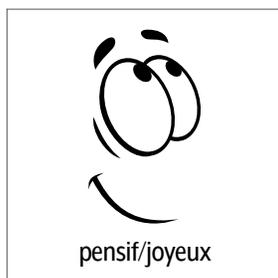
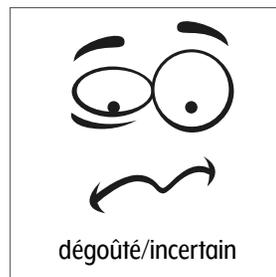
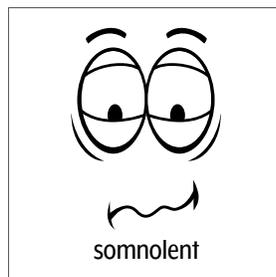
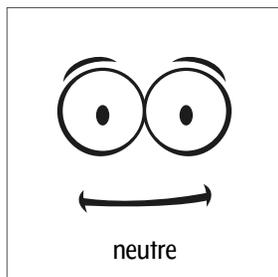
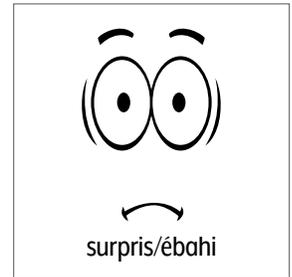
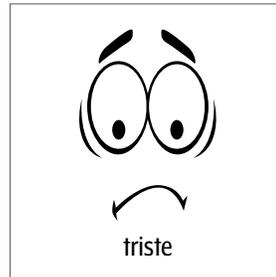
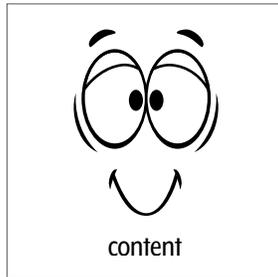
*Les plans de leçon sont développés avec des enseignants qui ne peuvent revendiquer les droits d'auteur.*

# document œuvres d'art

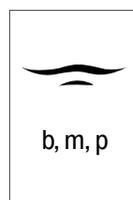
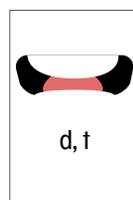
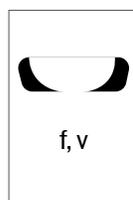
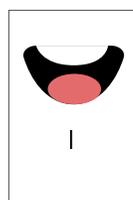
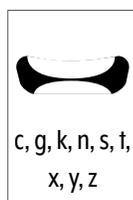
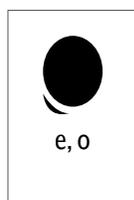
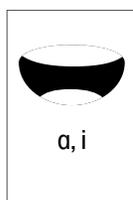
EXPRESSIONS À SYNCHRONISER POUR L'ANIMATION DE PÂTE À MODELER

Spectrum Volume 115

expressions faciales



animation de la bouche



# document œuvres d'art

## LISTE DE VÉRIFICATION POUR L'ANIMATION DE PÂTE À MODELER

Spectrum Volume 115

Nom : \_\_\_\_\_ Période \_\_\_\_\_ Date de remise/Note finale \_\_\_\_\_/\_\_\_\_

À l'aide de la pâte à modeler, vous créerez un personnage original dont vous vous servirez pour mettre en œuvre les techniques de synchronisation des lèvres. Voyez le document ci-dessous pour connaître les étapes nécessaires du projet et pour voir sur quoi se basera l'attribution des points. Le plus important sera de faire preuve de créativité et de savoir-faire.

<b>Préproduction</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
Choisissez une phrase, une blague, une citation ou un couplet de chanson : réécrivez votre sélection (scénario)					
Dessinez 3 esquisses d'un personnage, pour vous faire une idée					
<u>Choisissez la meilleure idée et créez un concept détaillé du personnage, en couleurs</u>					
Établissez le type d'arrière-plan nécessaire et faites-en une esquisse					
À l'aide d'un scénarimage, montrez une variante de votre angle de caméra					
Ajoutez les symboles de synchronisation des lèvres à votre scénario et des notes sur les mouvements des yeux et du corps					

**Points pour la préproduction** /30

<b>Production</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
Créez votre arrière-plan : le savoir-faire est de mise					
Créez votre personnage minutieusement : au besoin, utilisez du fil en aluminium pour l'armature					
Créez des paires d'yeux et des bouches pour le personnage					
Enregistrez le son					
Utilisez un appareil photo et un trépied, photographiez : n'oubliez pas les angles de caméra					

**Points pour la production** /25

<b>Postproduction</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
Importez vos photos sur iMovie® Movie Maker					
Faites le montage du film					
Ajoutez un titre et un générique					
Sauvegardez votre film dans un endroit précis					
Produit final : la temporalité est excellente, la vitesse du film n'est ni trop rapide ni trop lente					
Produit final : la synchronisation concorde aux sons et aux mouvements (yeux/corps)					
Produit final : qualité générale et savoir-faire					
Produit final : la créativité (s'agit-il d'un concept unique?)					

**Points pour la postproduction** /45