

**ANIMATION IMAGE PAR IMAGE**

---

Technologie des communications

TGJ20

Juin 2020



**RESSOURCE  
EN LIGNE**



# Table des matières

---

Introduction .....	2
Aperçu du projet .....	2
Connaissances préalables .....	2
Activités d'apprentissage.....	3
Activité 1 – explorez l'histoire de l'animation .....	3
Activité 2 – Introduction aux principes d'animation .....	3
Activité 3 – création de personnages et d'arrière-plans .....	4
Activité 4 – Projet d'animation image par image (stop motion) .....	4
Travail à faire/activité 5 – créer une animation image par image (stop motion) .....	4
Notes de planification .....	4
Ressources .....	5
Stratégies d'enseignement.....	6
Stratégies pour motiver les élèves .....	6
Objectif d'apprentissage et critères de succès .....	7
Attentes et contenus d'apprentissage .....	7
Préoccupations et attentes liées à la santé et la sécurité .....	8
Ressources OCTE SÉCURIdoc et outilSÉCUR .....	8
Différenciation pédagogique.....	8
Évaluation .....	8
Carrières dans le domaine de la technologie .....	8
Considérations éthiques.....	9
Réflexion ou rapport de design .....	9
Activité 1 – explorez l'histoire de l'animation .....	9
Activité 2 – Introduction aux principes de l'animation .....	10
Activité 3 – Création de personnages et arrière-plans.....	10
Activité 4 – Projet d'animation image par image (stop motion).....	10
Travail 1 – Créer une animation image par image .....	11
Annexe A – TGJ20 feuilles de travail .....	12
Activité 1 – Explorez l'histoire de l'animation .....	13
Activité 2 – Introduction aux principes d'animation.....	19
Activité 3 – Création de personnages et d'arrière-plans.....	21

Activité 4 – Projet d’animation image par image (stop motion).....	22
Travail 1 – Créer une animation image par image (stop motion).....	24
Annexe B – Liens d’animations observe et apprends .....	26
Activité 1 – Explorez l’histoire de l’animation .....	26
Activité 2 – Introduction aux principes d’animation.....	27
Activité 3 – Création de personnages et arrière-plans.....	28
Activité 4 – Projet d’animation image par image (Stop motion) .....	28
Applications et tutoriels .....	30
Application image par image (stop motion) et logiciel de scénarimage. (gratuits).....	30
Références.....	31

## Introduction

**Code de cours:** TGJ20

**Technologie à portée générale:** Technologie des communications

**Destination:** ouvert

**Niveau:** 10

**Nom du projet:** Créer une animation image par image (stop motion)

## Aperçu du projet

Ce travail permettra à l'apprenant de comprendre le rôle de l'animation et de prendre en main la création d'un produit original.

L'élève analysera les concepts et les termes associés à l'animation tout en s'engageant dans des activités pratiques qui démontrent ses compétences et ses connaissances. À la fin de ce devoir, l'apprenant aura créé avec succès une animation image par image(stop motion).

## Connaissances préalables

Connaissances préalables utiles pour réaliser le projet: Les élèves sont encouragés à utiliser les ressources fournies tout au long de cette tâche et à contacter l'enseignant lorsque des questions se posent.

Les enseignants sont encouragés à [revoir les lois sur les droits d'auteur du Canada](#) avant de commencer ces leçons et ce travail.

Voici des exemples de sites avec des images d'images communes libres de droits d'auteur (Creative Commons) utiles pour le travail des étudiants

- [YouTube librairie audio](#)
- [Archive musique gratuite](#)
- [Burst \(par Shopify\)](#)
- [Unsplash](#)
- [The Noun Project](#)
- [Pexels](#)
- [Pixabay](#)

Il peut être utile pour les élèves de comprendre comment télécharger des images sur Internet ou créer des captures d'écran:

- Windows: snipping Tool ou Snip and Sketch
- macOS: command+Shift+3 ou Command+Shift+4
- Android: bouton du pouvoir + bouton du volume par EN BAS
- iPhone OS: bouton du côté + bouton du volume PAR EN HAUT (augmentation)

Les étudiants devraient avoir:

- une compréhension de la mesure linéaire
- une certaine expérience d'accès aux ressources en ligne, de la création et du téléchargement de fichiers et de la soumission de ces fichiers à une destination selon les directions de leur enseignant
- calculer la fréquence d'images (compétences en calcul)
- développer et organiser le contenu (compétences en littératie)

## Activités d'apprentissage

### Activité 1 – explorez l'histoire de l'animation et des occasions favorables de découvrir des carrières

- Histoire de l'animation
- Circonstances opportunes postsecondaires
- Carrière en animation

### Activité 2 – Introduction aux principes d'animation

- Qu'est-ce que l'animation
- Principes d'animation
- Comprendre la création d'animation
- Activité facultative– Pixar in A Box

## Activité 3 – création de personnages et d'arrière-plans

- Histoire des Flipbooks
- Premier pas avec les Flipbooks
- Création de personnages et d'arrière-plans
- Créer votre Flipboard
- Activité facultative– Flipboard créé par ordinateur

## Activité 4 – Projet d'animation image par image (stop motion)

- À propos de l'animation image par image
- Des idées d'animation image par image
- Outils pour l'animation image par image
- Créer une animation image par image
- Créer un scénarimage

## Travail à faire/activité 5 – créer une animation image par image (stop motion)

- Animation image par image survol
- Tâche de l'élève
- Critères pour animation image par image
- Grille d'évaluation

## Notes de planification

On estime que la combinaison des leçons, des activités et des travaux prendra aux apprenants 1,5 semaine (périodes de 60 minutes pour terminer). Des heures supplémentaires peuvent être nécessaires pour certains apprenants.

**Remarque:** Ces leçons et activités ont été structurées de manière à permettre une «plongée en profondeur» .

- Créer un espace numérique pour que chaque apprenant soumette et reçoive les équipements ou logiciels (p.ex., Microsoft One Drive, Google Drive, Dropbox, etc.)
- Fournir à chaque apprenant la feuille de travail des activités d'animation TGJ 20
- L'enseignant peut convertir dans un format plus familier à ces apprenants (par exemple, convertir de .docx en Google Doc)
- Publiez ou fournissez aux apprenants le matériel à intervalles réguliers ou en une seule fois.
- Fournir une rétroaction opportune aux apprenants; le travail a été échafaudé
- Passez en revue tous les liens avant le début de ce projet, dans de nombreux cas. Des options d'apprentissage supplémentaires ont été publiées permettant de supprimer un lien si nécessaire.

Remarque: Dans un environnement d'apprentissage difficile, il peut être préférable de permettre aux apprenants de choisir l'outil de création de vecteurs qui convient le mieux à leurs besoins.

# Fichiers / diaporamas

[Activité 1 – explorez l’histoire de l’animation et des occasions de carrière](#)

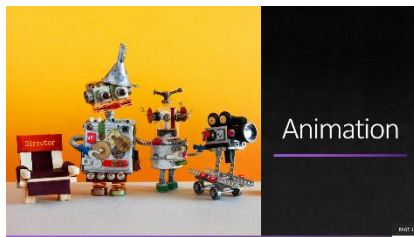
[Activité 2 – introduction aux principes d’animation](#)

[Activité 3 – création de personnages et d’arrière-plans](#)

[Activité 4 – projet d’animation image par image \(stop motion\)](#)

[Annexe A – TGJ20 – Feuille de travail activités d’animation](#)

[Lien aux diaporamas](#)



## Ressources

### Outils/Équipements (optionnel)

- Appareil mobile
- Ordinateur portable
- Ordinateur de bureau
- Chromebook
- Tablette

### Logiciels

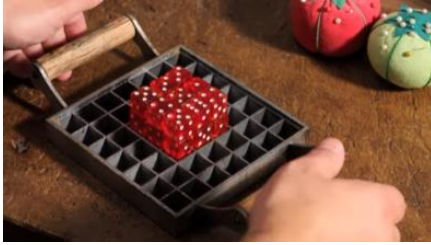
- [Appli NFB Stop Motion App](#)
- [Stop Motion Studio](#)
- Windows Movie Maker
- iMovie
- [qStopMotion](#)

### Matériaux

- Papier
- Crayon à mine

### Vidéos

- Chaîne YouTube : [PES](#)  
<https://www.youtube.com/channel/UCXN7NMwjjQpBHxzMwOPYzjQ>



- Liens vidéo : [Comment faire un video stop motion](https://www.youtube.com/watch?v=_ppedXZHhE0&t=172s)  
[https://www.youtube.com/watch?v=\\_ppedXZHhE0&t=172s](https://www.youtube.com/watch?v=_ppedXZHhE0&t=172s)



- Chaîne YouTube : [Guldies](https://www.youtube.com/channel/UCHjVCR-fV_X789MsE7GRFqQ)  
[https://www.youtube.com/channel/UCHjVCR-fV\\_X789MsE7GRFqQ](https://www.youtube.com/channel/UCHjVCR-fV_X789MsE7GRFqQ)

### Site Web pour enseignants

- [Smashing Magazine](#)
- [Instructables](#)
- [Nikon](#)
- [National Film Board Stop Motion Animation Workshop](#)

## Stratégies d'enseignement

- Les leçons, les activités et les devoirs ont été échafaudés
- L'apprenant est encouragé à réviser son travail en utilisant un document collaboratif partagé avec l'enseignant
- Les leçons, les activités et les devoirs ont été créés en utilisant différentes formes de médias et sont pris en charge par plusieurs systèmes.

## Stratégies pour motiver les élèves

L'animation a le pouvoir de nous transporter dans des endroits où tout est possible. Il offre au créateur des occasions illimitées de partager sa vision avec le reste du monde en évitant les barrières traditionnelles. L'animation est aussi un outil pour enseigner ou informer en rendant tangibles les choses immatérielles.

La possibilité de créer une animation est accessible à tous; un apprenant peut donner vie à des personnages et des scènes uniques, avec seulement un crayon et du papier.

Les leçons, activités et devoirs ont été créés pour permettre aux apprenants avec diverses capacités de développer et de partager leur vision.

## Objectif d'apprentissage et critères de succès

- Identifier comment l'animation est utilisée pour transmettre un message
- Comprendre la différence entre le Stop Motion commercial et le divertissement
- Reconnaître l'impact de différents types d'animation
- Découvrez le rôle d'un animateur et les possibilités de carrière et d'éducation
- Découvrez les occasions pour développer l'animation au postsecondaire
- Comparer différents types de méthodes d'animation et applications associées
- Concevoir une œuvre originale pouvant servir d'exemple

## Attentes et contenus d'apprentissage qui soutient le curriculum de 9e et 10e en éducation technologique

### Attentes

A1. décrire le concept de communication et les domaines d'application de la technologie des communications.

B1. appliquer sa connaissance du processus de design ou de résolution de problèmes à la réalisation de projets en technologie des communications.

B3. appliquer à la réalisation de projets ses connaissances acquises en mathématiques, en sciences et en communication.

### Contenus d'apprentissage

A1.2 décrire des domaines d'application de la technologie des communications (p. ex., journalisme électronique, photographie, radiodiffusion, montage vidéo).

B1.2 faire appel aux concepts et aux principes fondamentaux appropriés (p. ex., commandes, fonction, esthétique, innovation) lors de la conception, de la réalisation et de l'évaluation d'un projet.

B3.1 effectuer les opérations mathématiques nécessaires à la réalisation d'un projet de communication (p. ex., déterminer la quantité de matériel nécessaire, calculer des rapports d'agrandissement et de réduction).

B3.2 appliquer les notions scientifiques nécessaires à la réalisation du projet (p. ex., interpréter ou monter des circuits électriques simples).

## Préoccupations et attentes liées à la santé et la sécurité

Il n'y a pas de précautions supplémentaires pour ce travail

Les apprenants peuvent avoir besoin de pratiquer la distance physique et à adopter des processus de nettoyage pour les outils partagés. (par exemple, tablettes partagées, caméras, appareils mobiles, clavier, souris, etc.)

## Ressources OCTE SÉCURIdoc et outilSÉCUR

Veillez vous référer à la [technologie des communications SÉCURIdoc](#) sur le site d'OCTE pour les documents de sécurité avant d'aborder ce projet.

## Différenciation pédagogique

Les leçons incluent des instructions écrites, visuelles et à base de vidéos. Certains vidéos YouTube prennent en charge le sous-titrage. Les élèves peuvent choisir de compléter les activités en utilisant l'extension [Google Read & Write](#)

- Support pour [Google Read&Write](#)
- [Référence rapide](#)

Les enseignants peuvent se référer au document [Differentiation Scrapbook](#) pour mieux accommoder les différences des apprenants.

## Évaluation

Grilles d'évaluation sont incluses dans [l'annexe A- TGJ 20](#) feuilles de travail

## Carrières dans le domaine de la technologie

Dans l'activité 1- explorer le rôle d'un animateur, l'enseignant peut ajouter à cette activité en encourageant ou en attribuant des recherches sur des possibilités d'études postsecondaires, soit au niveau local, provincial, national ou international (par exemple, Pixar, Disney). Dans l'activité 1- les élèves explorent les options postsecondaires et les conditions d'admission

## Considérations éthiques

Dans le devoir 1- créer une vidéo d'animation image par image, l'enseignant peut choisir de modifier ce projet pour encourager la compréhension de l'impact des médias sur la société et sur l'environnement.

## Réflexion ou rapport de design

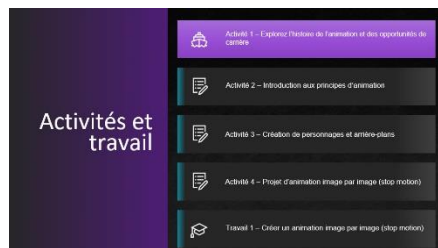
À la fin de ces leçons, activités et devoirs, l'enseignant est encouragé à réfléchir avec ses apprenants sur:

- Qu'est-ce qui s'est bien passé?
- Quel domaine doit être amélioré?
- À quel stade étiez-vous le plus engagé?
- Comment ces leçons, activités et devoirs pourraient-ils être améliorés la prochaine fois?
- Quels conseils donneriez-vous à quelqu'un avant de commencer ce travail?
- Donnez un exemple de quelque chose que vous avez appris ?

## Activité 1 – explorez l’histoire de l'animation et des occasions favorables de découvrir des carrières

Dans un environnement apprendre @ maison, les étudiants doivent visualiser la présentation ci-jointe. Dans un environnement en face à face, l'enseignant présente du contenu visuel, des vidéos et d'autres exemples aux élèves à l'aide de la Diaporama.

Diaporama: [1 Animation – L’histoire de l’animation](#)

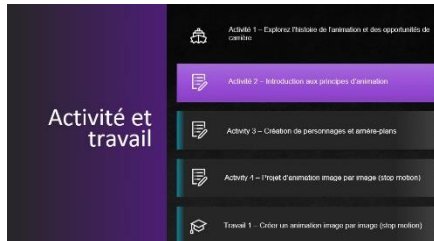


- [https://www.octe.ca/download\\_file/force/5934/1692](https://www.octe.ca/download_file/force/5934/1692)
- Histoire de l’animation
- Occasions postsecondaires
- Carrière en animation

Les élèves peuvent utiliser l'[annexe A](#) - TGJ20 feuilles de travail.

## Activité 2 – Introduction aux principes de l’animation

Diaporama: [2 Animation – Principes de l’animation](#)

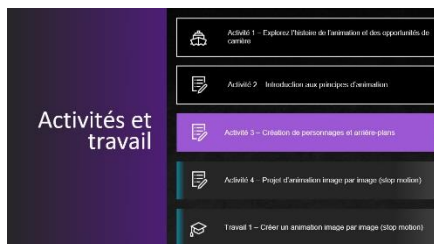


- [https://www.octe.ca/download\\_file/force/5938/1692](https://www.octe.ca/download_file/force/5938/1692)
- Qu’est-ce que l’animation
- Principes d’animation
- Comprendre la création d’animation
- Activité facultative– Pixar in A Box

Les élèves peuvent utiliser l’[annexe A](#) -TGJ 20 feuilles de travail.

## Activité 3 – Création de personnages et arrière-plans.

Diaporama: [3 Animation – Création de personnages et des arrière-plans](#)

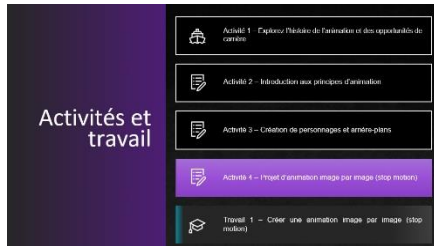


- [https://www.octe.ca/download\\_file/force/5940/1692](https://www.octe.ca/download_file/force/5940/1692)
- Histoire des Flipbooks
- Premier pas avec les Flipbooks
- Création de personnages et d’arrière-plans
- Créer votre Flipboard
- Activité facultative– Flipboard créé par ordinateur

Les élèves peuvent utiliser l’[annexe A](#) - TGJ 20 feuilles de travail

## Activité 4 – Projet d’animation image par image (stop motion)

Diaporama: [4 - Animation – Image par image](#)



- [https://www.octe.ca/download\\_file/force/5945/1692](https://www.octe.ca/download_file/force/5945/1692)
- Propos de l'animation image par image
- Des idées d'animation image par image
- Outils pour l'animation image par image
- Créer une animation image par image
- Créer un scénarimage

Les élèves peuvent utiliser l'[annexe A -TGJ20](#) feuille de travail

## Travail 1 – Créer une animation image par image

Travail 1 – [Créer une animation image par image \(stop motion\)](#)

- Animation image par image survol
- Tâche de l'élève
- Critère pour animation image par image
- Grille d'évaluation

Les élèves peuvent utiliser l'[annexe A - TGJ 20](#) feuilles de travail

# Annexe A – TGJ20 feuilles de travail

## TGJ 20 Animation: activités et feuille de travail

### Survol

Cette feuille de travail a été conçue comme un document collaboratif à partager avec votre enseignant. Au fur et à mesure que vous progressez dans ces activités et devoirs, votre enseignant vous fournira des commentaires que vous pourrez choisir d'utiliser pour réviser votre travail. Portez une attention particulière à la grille d'évaluation au bas de cette feuille et l'enseignant pourra commenter au fur et à mesure.

\* Conseil utile, faites une sauvegarde de votre travail

### Objectifs d'apprentissage:

A1. décrire le concept de communication et les domaines d'application de la technologie des communications.

B1. appliquer sa connaissance du processus de design ou de résolution de problèmes à la réalisation de projets en technologie des communications.

B3. appliquer à la réalisation de projets ses connaissances acquises en mathématiques, en sciences et en communication.

### Activités

Au début de chaque activité, effectuez toutes les lectures et regardez toutes les vidéos avant de commencer.

### Questions:

En fonction de vos expériences précédentes, certains des éléments discutés peuvent être un examen ou évaluation sommative, et pour d'autres, il peut être tout nouveau. On s'attend à ce que vous ayez des questions pendant que vous travaillez. Si oui posez vos questions à l'enseignant.

### Ressources

Ces sites d'images GRATUITS et Creative Commons sont un excellent endroit pour trouver des images et des clips audios tout en respectant les lois sur le droit d'auteur au Canada

- [YouTube librairie audio](#)
- [Free Music Archive](#)
- [StockSnap.io](#)
- [Burst \(by Shopify\)](#)
- [Unsplash](#)
- [The Noun Project](#)
- [Pexels](#)
- [Pixabay](#)

## Activité 1 – Explorez l’histoire de l'animation et occasions favorables d'exploration de carrière

### Question 1.1

L'animation est depuis longtemps un élément essentiel de la société; ces artistes originaux ont ouvert la voie à de nouvelles générations de créateurs.

Ces premières animations sont maintenant disponibles sur l'Internet. Utilisez vos compétences de recherche pour trouver trois animations différentes qui se sont déroulées entre les années 1906 et 1915.

Répondre ici:

Année	Nom de l'animation	Commentaires

## Question 1.2

L'Office national du film a parrainé certaines des meilleures contributions d'animateurs canadiens. Vous allez immédiatement reconnaître certaines formes d'animation, tandis que d'autres types peuvent être entièrement nouveaux pour vous.

En utilisant le site, [NFB](#) recherche et visualise 10 différents types d'animation. Utilisez la table ci-dessous pour montrer ce que tu as trouvé.

**Note:** Cliquez ici pour trouver l'essentiel: [20 types d'animation de base et leur style](#)

Titre de l'animation	URL	Type d'animation
		Animation traditionnelle
		Animation 2D
		Animation 3D
		Animation avec la typographie
		Animation avec patte de modelage
		Animation Flipbook
		Animation page par page
		Animation avec le sable

Quel type d'animation pensez-vous être le plus utile pour raconter une histoire? Pourquoi pensez-vous ceci?

### Question 1.3

Les Canadiens ont apporté de nombreuses contributions au domaine de l'animation au fil des ans. En réfléchissant à votre réponse précédente, « Quel type d'animation pensez-vous être le plus efficace pour raconter une histoire? », faites une recherche sur trois Canadiens qui, selon vous, ont contribué de manière précise à cette question et donnez quelques exemples de leur travail.

Nom	Exemple (URL)	Pourquoi as-tu choisi ce Canadien?

### Question 1.4

Visitez animation [OntarioColleges.ca](http://OntarioColleges.ca); quels sont les programmes offerts qui sont nouveaux pour vous?

Nom du collège	Programme offert	Ville

### Question 1.5

Il est essentiel de comprendre que les établissements postsecondaires ont des exigences pour entrer dans leurs programmes. Même si vous n'êtes pas intéressé par une carrière dans l'animation, cette prochaine activité vous fournira les compétences transférables nécessaires pour accélérer la carrière de vos rêves.

À l'aide des trois différents programmes collégiaux que vous avez énumérés ci-dessus, recherchez et enregistrez les conditions d'admission à ces programmes.

<b>Nom du collège</b>	<b>Nom du cours</b>	<b>Condition d'entrées</b>
p. ex. Collège Herzing	Animateur 2D	12 Portfolio Entrevue Examen d'entrée

### Question 1.6

Ottawa et Toronto ont vu des investissements de l'industrie dans le domaine de l'animation au cours des dernières années. Recherchez quatre maisons d'animation dans les villes les plus proches de vous.

<b>Nom</b>	<b>Ville</b>	<b>URL</b>
p. ex., Mercury Filmworks	Ottawa	<a href="https://mercuryfilmworks.com">https://mercuryfilmworks.com</a>

### Question 1.7

Les postes pour débutants offrent d'innombrables opportunités. Visitez un site Web de carrière en animation comme [Screen Skills](#). Selon vous, quel travail correspond à vos compétences uniques? Et expliquez pourquoi vous pensez que vous seriez utile dans ce rôle.

### Question 1.8

En tant que créateurs, nous avons le choix d'outils pour communiquer nos pensées et nos idées aux autres. Certaines des compétences et connaissances nécessaires pour communiquer efficacement seront acquises tout au long de votre temps en technologie de la communication. L'industrie utilise une variété d'outils (par exemple, des logiciels, du matériel) pour ce faire. Recherchez deux applications logicielles qui vous intéressent et au moins un type d'équipement.

Logiciel	Équipement
p. ex., Animation Adobe	p. ex., Tablette Wacom

## Activité 2 – Introduction aux principes d’animation

### Question 2.1

Dans le module précédent, vous avez répertorié certains des outils et du matériel que les animateurs utilisent pour faire progresser leur métier. De quelles façons pouvez-vous penser pour donner vie à des objets inanimés?

### Question 2.2

Quelles sont les animations qui vous ont inspiré ou diverti? Pourquoi pensez-vous que ces animations sont révélatrices pour vous?

### Question 2.3

Visitez le [National Film Board](#), [YouTube](#), ou [Vimeo](#) et choisissez 1 à 3 clips appropriés pour démontrer le principe listés ci-bas. Remplir le tableau suivant:

Principe d’animation	Vidéo stop motion	URL	Temps
p. ex., Anticipation	Derek Loftis animation cadre par cadre	vimeo.com/60088428	00:00:06
Écrase & étire			
Anticipation			

Mise en scène			
De pose en pose			
« Follow Through »			
Slow in and Slow Out			
Arches			
Actions secondaires			
“Timing”			
Exagération			
Dessin solide 3D			
Charme			

## Activité 3 – Création de personnages et d'arrière-plans

### Question 3.1

L'un des moyens les plus simples de commencer à animer est de créer un Flipbook. Visitez [Vimeo.com](https://vimeo.com) et recherchez pour Flipbook. Choisissez un vidéo de Flipbook que vous croyez facile à créer et partager vos vidéos ci-dessous.

Titre	URL	Matériaux nécessaires
p. ex., Flipbook Converse	<a href="https://vimeo.com/55964659">https://vimeo.com/55964659</a>	Crayons à mine, papier, ciseaux et téléphone mobile.

### Question 3.2

Après avoir examiné les trois vidéos et lu les clés du succès, vous êtes prêt à créer votre propre animation Flipbook.

Critère:

- Minimum 6 secondes
- Sujet approprié pour l'école
- Sujet qui vous intéresse

À l'aide de votre appareil mobile, filmez votre Flipbook et partagez-le avec votre enseignant et vos pairs. Incluez ci-dessous une brève description du processus de création, ainsi que les défis que vous avez rencontrés pour votre animation Flipbook ci-dessous.

Défis:

Liens à votre présentation (si disponible):

## Activité 4 – Projet d’animation image par image (stop motion)

### Question 4.1

Les caméras peuvent désormais être branchées directement à un ordinateur; cela s'appelle le partage de connexion et il permet au créateur de voir l'image en temps réel. Recherchez trois logiciels qui permettent de brancher les caméras.

<b>Logiciel</b>	<b>Manufacturier</b>	<b>Modèles de caméra pris en charge</b>
p. ex., Adobe Lightroom	Adobe	Sony, Nikon, Canon, Olympus, Fuji

### Question 4.2

Quels sont les objets du quotidien que vous pouvez utiliser pour créer une courte vidéo en stop motion? Énumérez les 10 premiers qui vous viennent à l'esprit:

p. ex., Banane			

### Question 4.3

En pensant à la vidéo que vous venez de regarder, quel effet spécial stop motion pouvez-vous créer?

### Question 4.4

Pensez à l'une des deux idées stop motion, ainsi qu'à la liste des objets quotidiens auxquels vous avez également accès. Avec l'application installée sur votre appareil mobile et les connaissances que vous avez acquises, créer votre première vidéo stop motion. Partagez ce vidéo avec votre professeur. Quels ont été certains des défis que vous avez rencontrés lors de la création de votre vidéo stop motion?

Liens à votre présentation:

# Travail 1 – Créer une animation image par image (stop motion)



## Objectif:

Appliquez les compétences et les connaissances que vous avez acquises sur l'animation dans une vidéo Stop Motion.

## Regardez

[Comment faire une animation image par image](#) vlogue sur la cuisson



<https://www.youtube.com/watch?v=qm56pvtA2JA>

(Note: Le premier 5 minutes et 9 secondes sont importantes)

## Tâche:

Vous allez créer une vidéo image par image de 20 à 60 secondes, entre 12 et 24 FPS (images par seconde)

## Outils:

Téléphone mobile, trépieds (si disponible)

Application gratuite que vous pouvez utiliser:

- [NFB StopMo Studio](#)
- [Stop Motion Studio](#)
- [Storyboarder](#)

## Étapes:

- Pensez aux éléments qui sont facilement accessibles, puis réfléchissez à la manière dont vous pouvez utiliser ces éléments pour raconter une histoire.
- Créez un aperçu de votre histoire ou de votre vidéo promotionnelle (à l'aide d'un scénarimage), et soumettez-le pour approbation. Vous pouvez raconter une histoire ou créer une vidéo promotionnelle pour une entreprise locale ou votre communauté
- rassemblez tous les éléments nécessaires; consultez-vous à la question 4.2 pour des idées
- Assurez-vous que votre appareil mobile a une pleine charge et que l'application appropriée est installée
- Modifiez votre vidéo, exportez votre vidéo au format MP4, partagez votre vidéo avec votre enseignant et vos pairs

Attentes	Niveau 4	Niveau 3	Niveau 2	Niveau 1	R
Communication: définir précisément les objectifs du projet et les critères de performance. Attente : B1					
Créer un scénarimage, communiquer le concept de stop motion. Réfléchir à l'apprentissage	Définis et explique le processus et la réflexion des objectifs du projet avec beaucoup de détails. Travail est exceptionnel.	Définis et explique le processus et la réflexion des objectifs du projet avec beaucoup de détails.	Définis et explique le processus et la réflexion des objectifs du projet avec certains détails.	Définis et explique le processus et la réflexion des objectifs du projet avec peu de détails.	Ne réponds pas les exigences.
Réflexion: Utilisez une variété de techniques et d'outils de planification lors de la création de plans pour des projets de technologie des communications. Attente: A1					
Démontre une variété de techniques lors de la création de l'animation stop motion	Utilise une variété de techniques et d'outils de planification lors de la création de plans pour des projets de technologie des communications avec une logique considérable et exceptionnelle.	Utilise une variété de techniques et d'outils de planification lors de la création de plans pour des projets de technologie des communications avec une logique considérable.	Utilise une variété de techniques et d'outils de planification lors de la création de plans pour des projets de technologie des communications avec une logique acceptable	utilisent une variété de techniques et d'outils de planification lors de la création de plans pour des projets de technologie des communications avec une logique faible.	Ne réponds pas les exigences.
Application: Produisez des produits multimédias riches conformes aux normes et formats en constante évolution de l'industrie. Attente : B3					
Utilisation d'une variété d'outils et de techniques lors de la création de l'animation image par image	Produit des produits multimédias riches qui se conforment aux normes et formats en constante évolution de l'industrie avec une maîtrise considérable	Produit des produits multimédias riches qui se conforment aux normes et formats en constante évolution de l'industrie avec une bonne considérable	Produit des produits multimédias riches qui se conforment aux normes et formats en constante évolution de l'industrie avec une maîtrise qui manque quelques précisions	Produit des produits multimédias riches qui se conforment aux normes et formats en constante évolution de l'industrie avec plusieurs lacunes.	Ne réponds pas les exigences.

## Annexe B – Liens d’animations observe et apprends

### Activité 1 – Explorez l’histoire de l’animation et des circonstances favorables de carrière

**Observe et apprends** – Les meilleurs animateurs  
[10 meilleurs animateurs de tous les temps](https://www.youtube.com/watch?v=xWbE9WnieJ0)  
<https://www.youtube.com/watch?v=xWbE9WnieJ0>



**Observe et apprends** – NFB  
[National Film Board](https://www.nfb.ca/animation/)  
<https://www.nfb.ca/animation/>



**Observe et apprends** – Collèges de l'Ontario  
[Ontariocolleges.ca](https://www.ontariocolleges.ca)  
<https://www.ontariocolleges.ca/en/programs/arts-and-culture/animation>



**Observe et apprends** – Journée à l’ouvrage  
[Portfolio étudiant du collège Algonquin](https://www.youtube.com/watch?v=5ElfIF_9arw)  
[https://www.youtube.com/watch?v=5ElfIF\\_9arw](https://www.youtube.com/watch?v=5ElfIF_9arw)



**Observe et apprends** – Carrière  
[Comment bâtir un portfolio & avoir un emploi](https://www.youtube.com/watch?v=PdeZsV6nIoY)  
<https://www.youtube.com/watch?v=PdeZsV6nIoY>



**Observe et apprends** – [portfolio pour entrer au collège Sheridan](https://www.youtube.com/watch?v=JiBzfDlbg-M) (Accepted Sheridan Animation Portfolio 2019)  
<https://www.youtube.com/watch?v=JiBzfDlbg-M>



**Observe et apprends** – Portfolio animation 2D  
[Toon Boom Harmony au collège Herzing](https://www.youtube.com/watch?v=QRhTOB-u2kA)  
<https://www.youtube.com/watch?v=QRhTOB-u2kA>

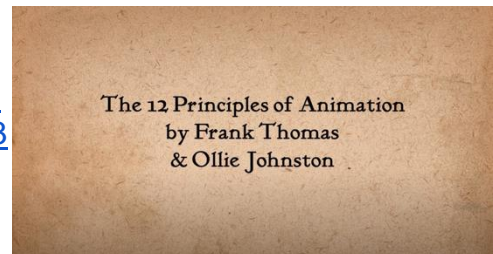


## Activité 2 – Introduction aux principes d’animation

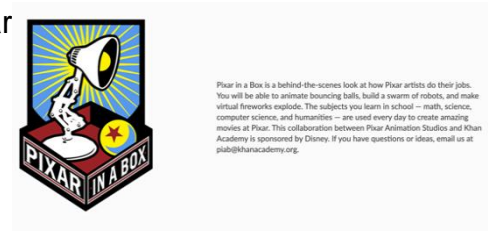
**Observe et apprends** – L’illusion de la vie  
[12 principes d'animation](https://vimeo.com/93206523)  
<https://vimeo.com/93206523>



**Observe et apprends** – 12 principes d'animation  
[12 principes d'animation](https://www.youtube.com/watch?v=uDqjldl4bF4&list=PL-bOh8btec4CXd2ya1NmSKpi92U_l6ZJd&index=13)  
[https://www.youtube.com/watch?v=uDqjldl4bF4&list=PL-bOh8btec4CXd2ya1NmSKpi92U\\_l6ZJd&index=13](https://www.youtube.com/watch?v=uDqjldl4bF4&list=PL-bOh8btec4CXd2ya1NmSKpi92U_l6ZJd&index=13)



**Observe et apprends** – Introduction à la méthode Pixar  
[Méthode Pixar](https://www.khanacademy.org/computing/pixar)  
<https://www.khanacademy.org/computing/pixar>



## Activité 3 – Création de personnages et arrière-plans

**Observe et apprends** – Flipbook pour débutant

[Comment fabriquer un Flipbook](#)

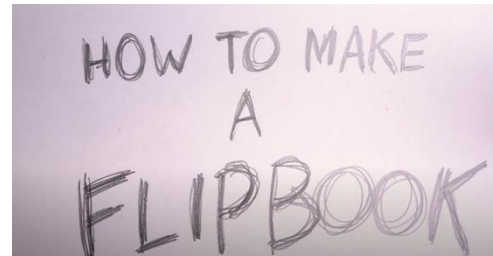
<https://www.youtube.com/watch?v=fpQ4Eiq-0Bg>



**Observe et apprends** – Flipbook intermédiaire

[Comment fabriquer un Flipbook](#)

<https://www.youtube.com/watch?v=Un-BdBSOGKY>



**Observe et apprends** – Flipbook avancé

[Comment fabriquer un Flipbook 3D](#)

<https://www.youtube.com/watch?v=qjYF9PDixTY>



## Activité 4 – Projet d'animation image par image (stop motion)

**Observe et apprends** – Exemple

[Guide pour aller à la pêche](#)

[https://www.youtube.com/watch?v=4yG\\_k2Zlw7Y](https://www.youtube.com/watch?v=4yG_k2Zlw7Y)



**Observe et apprends – Exemple**

[Deadline par Bunliu](#)

<https://www.youtube.com/watch?v=BpWM0FNPZSs>



**Observe et apprends – Exemple science**

Comment faire un vidéo [stop motion](#)

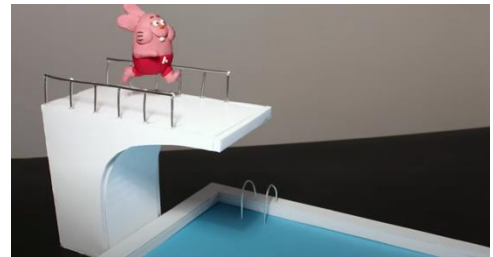
<https://www.youtube.com/watch?v=ppedXZHhE0&t=56s>



**Observe et apprends – Richard Watterson**

[Son stop motion](#)

<https://www.youtube.com/watch?v=DVRxeCyltE>



**Observe et apprends – Gold Puffin**

[10 leçons des experts dans le stop motion](#)

<https://www.youtube.com/watch?v=fUX56F6BFKA>



**Observe et apprends – La base de l'animation**

[Effets spéciaux fabriqués à la maison](#)

[https://www.youtube.com/watch?time\\_continue=4&v=dq-3JfRrgRM&feature=emb\\_logo](https://www.youtube.com/watch?time_continue=4&v=dq-3JfRrgRM&feature=emb_logo)



**Observe et apprends** – Oren Lavie

Vidéo: [Her Morning Elegance](#)

[https://www.youtube.com/watch?v=2\\_HXUhShhmY](https://www.youtube.com/watch?v=2_HXUhShhmY)



## Applications et tutoriels

[Librairie YouTube audio](#)

<https://studio.youtube.com/>

[Archive musique gratuite](#)

<https://www.freemusicarchive.org/>

[Burst \(par Shopify\)](#)

<https://burst.shopify.com/>

[Unsplash](#)

<https://unsplash.com/>

[Le projet "Noun"](#)

<https://thenounproject.com/>

[Pexels](#)

<https://www.pexels.com/>

[Pixabay](#)

<https://pixabay.com/>

## Application image par image (stop motion) et logiciel de scénarimage. (gratuits)

[NFB StopMo Studio](#)

<https://apps.apple.com/ca/app/nfb-stopmo-studio/id828606885?l=en>

[Stop Motion Studio](#)

<https://www.cateater.com/>

[Storyboarder](#)

<https://wonderunit.com/storyboarder/>

## Références

Compétences du 21e Siècle: Document de Réflexion. Phase 1: Définir les Compétences du 21e Siècle pour l'Ontario. Édition de l'automne, 2016.

[https://pedagogienumeriqueenaction.cforp.ca/wp-content/uploads/2016/02/Ontario-21st-century-competencies-foundation-FINAL-FR\\_AODA\\_EDUGAINS\\_Feb-19\\_16.pdf](https://pedagogienumeriqueenaction.cforp.ca/wp-content/uploads/2016/02/Ontario-21st-century-competencies-foundation-FINAL-FR_AODA_EDUGAINS_Feb-19_16.pdf)

Codes des cours de spécialisation : Éducation technologique 11e et 12e années. Édition révisée. <http://www.edu.gov.on.ca/eng/curriculum/secondary/techedemphasiscourses.pdf>

Google Read & Write (by texthelp), 2020 <https://chrome.google.com/webstore/detail/readwrite-for-google-chro/inoeonmfapjbbkmdafoankkfajkcphgd>

Faire croître le succès : Évaluation et communication du rendement des élèves dans les écoles de l'Ontario, de la maternelle et du jardin d'enfants à la 12<sup>e</sup> année-

<http://www.edu.gov.on.ca/fre/policyfunding/growSuccessfr.pdf>

L'apprentissage pour tous – Guide d'évaluation et d'enseignement efficace de la maternelle à la 12<sup>e</sup> année, 2013

<http://www.edu.gov.on.ca/fre/general/elemsec/speced/LearningforAll2013Fr.pdf>

Technologies des communications SÉCURIdoc (OCTE), 2013

<https://www.octe.ca/fr/resources/resource-folder/technologie-des-communications-securidoc>

Quick Reference Guide (by texthelp), 2020

<https://www.texthelp.com/Uploads/MediaLibrary/texthelp/US-Training-Documents/Read-Write-for-Google-Chrome-Quick-Reference-Card.pdf>

The Differentiated Instruction Scrapbook

<http://www.edugains.ca/resources/DI/EducatorsPackages/DIEducatorsPackage2010/2010DIScrapbook.pdf>

Le curriculum de l'Ontario, 9<sup>e</sup> et 10<sup>e</sup> année, Éducation technologique, 2009 (révisé)

<http://www.edu.gov.on.ca/fre/curriculum/secondary/teched910curr09.pdf>