

abc INDICATEURS DE RÉUSSITE

| Dépasse les attentes | Atteint les attentes | Atteint en partie les attentes | N'atteint pas les attentes |
|----------------------|----------------------|--------------------------------|----------------------------|
|----------------------|----------------------|--------------------------------|----------------------------|

Français

Respect des contraintes de la langue

- Majuscule
- Ponctuation
- Accord du genre

Pertinence des idées

- Le texte illustre bien l'animation

Arts plastiques

Réaliser des créations plastiques

- Organisation cohérente des éléments

Apprécier

- Deux éléments d'appréciation pertinents

TIC

Utilisation efficace des outils informatiques

- Utilisation d'au moins deux des outils de dessin du logiciel



Écris deux mots qui représentent bien ton animation.

MON PREMIER CARNET D'ANIMATIONS



Nom : _____

ACTIVITÉ 1 : MES PREMIERS PAS

Nomme les cinq personnages d'animation qui sont sur la première page de ton carnet.

Selon toi, est-ce que ces personnages existent vraiment ? Explique ta réponse.



Nomme deux autres personnages d'animation que tu connais.

ACTIVITÉ 5 : À TOI D'ANIMER !

Maintenant que tu connais le principe de l'animation, à toi de produire ta propre création. Ton défi sera de faire faire un clin d'oeil à un visage.

Pour t'aider, l'outil **Colorier** te permet d'ajouter de la couleur à l'intérieur des formes.



Tu peux aussi **Copier** un dessin sur une page pour le **Coller** sur une autre et le modifier par la suite. Pour activer ces fonctions, tu dois sélectionner ton objet à l'aide de l'outil **Sélection**

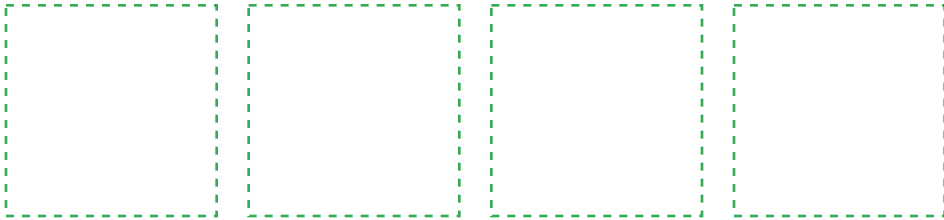


Écris deux phrases associées à l'expression du visage.

ACTIVITÉ 4 : REBONDISSEMENT

Lors de l'activité 3, tu as fait une animation d'un ballon qui tombe. Dans cette activité, tu devras faire en sorte que l'on voit le ballon rebondir de haut en bas.

Dessine les étapes manquantes pour que ton ballon rebondisse à partir du sol.



Ajoute ces dessins à ton animation dans le logiciel **ToonBoom Classic**.

Au besoin, récupère ton dernier travail à l'aide du bouton **Ouvrir**.



ACTIVITÉ 2 : DESSINONS

L'animation consiste à donner l'illusion d'un mouvement à l'aide d'une suite d'images. Pour «animer» un dessin, il faut d'abord le dessiner plusieurs fois en le changeant un peu à chaque fois.



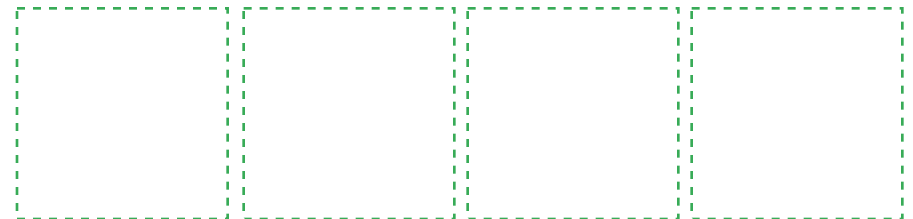
<http://www.pourtoi.biz/Gifs-Bugs-Bunny-3.htm>

Ensuite il faut faire passer les images très vite les unes après les autres pour donner l'impression à ton œil que le dessin «bouge».



À toi de jouer !

Dessine dans les cases les différentes étapes d'un ballon qui tombe.



ACTIVITÉ 3 : ANIMONS !

Pour produire ta première animation, tu vas utiliser le logiciel d'animation **ToonBoom Classic**.

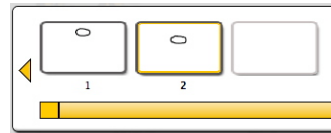
A) Ouvre le logiciel en cliquant deux fois sur son icône.



B) Reproduit le premier dessin que tu as fait à l'activité 2 en utilisant l'outil **Pinceau** et la **Gomme à effacer**.



C) Reproduit ensuite les trois autres dessins en cliquant au bas de la fenêtre pour ajouter des nouvelles pages. Tu remarqueras que le dessin de la page précédente s'affiche aussi mais en moins foncé.



D) Pour animer ton ballon, clique maintenant sur le bouton **Jouer**.



E) Conserve ton travail en cliquant sur le bouton **Sauvegarder** et en le nommant «BALLON».



RETOUR SUR MES APPRENTISSAGES

Bravo ! Tu as réussi ta première animation !



Indique une chose nouvelle que tu as apprise.

Indique ce que tu as trouvé le plus difficile.

Est-ce que tu es satisfait de ton animation ? Indique comment tu pourrais améliorer ton travail.
