

Conseils de réalisation

Réunir tous les éléments à animer et de décor avant le jour du tournage

Afin d'éviter toute absence des éléments à animer le jour du tournage et de vérifier que les tailles relatives des objets sont correctes (il serait dommage qu'un nuage à animer soit plus grand que l'océan qu'il est censé survoler), il vaut mieux rassembler tous les éléments, vérifier qu'ils sont bien tous présents pour, qu'en cas de besoin, les derniers objets puissent être apportés le jour j.

Caler le smartphone/tablette au-dessus de la scène à filmer

Les éléments étant destinés à effectuer de petits déplacements photographiés image par image pour donner l'illusion d'un mouvement, le plus simple est de **placer le décor et les acteurs sur une table**. Il est donc nécessaire de placer le smartphone/tablette qui va effectuer le tournage **à l'horizontale, au-dessus de la scène**.

Pour cela, deux solutions :

- fixer le smartphone/tablette sur un support sur un trépied classique pour appareil photo ou caméra. La platine du trépied est à faire basculer vers l'avant pour que l'appareil soit à l'horizontale. Cependant, compte tenu de la taille de la zone filmable par le smartphone/tablette et de l'écartement des pieds du trépied, il est fort probable que les pieds apparaissent dans le champ de vision. Il est donc conseillé d'étirer les pieds au maximum, de les laisser rassemblés, de les caler contre le bord de la table et de les bloquer avec les cartables des élèves. Ainsi, le trépied est stable et les pieds hors de la zone de tournage ;
- fixer le smartphone/tablette sur un mini-trépied. Ce mini-trépied étant trop petit pour filmer la scène, une possibilité est d'empiler des livres et de bloquer le trépied, pieds rassemblés, à l'horizontale. L'appareil est ainsi placé à l'horizontale pour filmer la scène.



Avoir un éclairage suffisant et constant pour le tournage

L'animation se déroulant souvent sur une unité de temps assez courte, il est nécessaire que l'éclairage soit constant. Pour cela, le plus aisé est d'utiliser l'**éclairage naturel du jour** à

travers les fenêtres de la pièce. L'éclairage est souvent **latéral**, ce qui crée des ombres pas nécessairement voulues sur la vidéo. Des **éclairages supplémentaires** sont donc nécessaires. Le plafonnier est le plus courant, mais il induit deux points importants :

- il faut **placer la zone de tournage à l'aplomb d'un éclairage du plafond** afin d'éviter les ombres portées ;
- au moment de prendre les photos pour l'animation, tous les membres de l'équipe de tournage doit s'écartier pour éviter de projeter toute ombre sur la scène.

Utiliser le zoom numérique de l'app *Stop motion*

... avec parcimonie, la qualité d'image se dégradant en zoomant de manière trop importante (le zoom numérique n'est qu'un recadrage dans l'image, la définition de l'image diminue donc). Afin de cadrer au mieux, il est possible de jouer sur la hauteur du smartphone/tablette, mais, dans la version pour iOS de l'app, un zoom numérique est disponible par un mouvement de pinch. Le cadrage est ainsi plus fin et rapide qu'avec un changement de hauteur de l'appareil.

Activer la fonction « pelure d'oignon » pour contrôler les mouvements des objets

Cette fonction est capitale pour le tournage d'une animation image par image : elle consiste à **superposer la précédente image à l'actuelle vue à travers l'objectif**. Ceci permet de vérifier que le mouvement n'est pas trop important entre deux images, ce qui la rendrait trop saccadée ; trop peu important, ce qui la rendrait trop lente ; dans la mauvaise direction, ce qui la rendrait trop difficile à comprendre.

Contrôler la scène à travers l'écran du smartphone/tablette avant de déclencher

Les mains qui traînent, les éléments qui ont bougé par inadvertance, un bout de vêtement qui envahit la zone de tournage, tous ceci peuvent faire rater une prise de vue. Il est donc nécessaire que plusieurs membres de l'équipe restent concentrés sur les déplacements des objets et les éventuels éléments indésirables qui entreraient dans le champ, afin d'assurer un tournage fluide et qualitatif.

Contrôler les prises de vue au cours du tournage

L'app *Stop motion* permet de sortir de l'onglet Prise de vue pour revenir à l'écran d'accueil du projet. Il est alors possible de faire défiler l'animation à vitesse réelle afin de contrôler sa justesse et sa fluidité, mais également de supprimer les images posant problème. Revenir au moment de l'image erronée pour replacer les éléments au bon emplacement pour réitérer les prises de vue est alors aisé.

Exporter la vidéo à la plus forte définition d'image

Dans la version iOS de l'app *Stop motion*, la définition HD (1920 x 1080 pixels) est la définition par défaut. Dans les versions Android, selon la qualité du capteur photographique du smartphone/tablette, la définition peut être HD ou inférieure. Dans tous les cas, il est préférable d'exporter la vidéo à la plus haute définition possible délivrée par l'app