

LIVRET

Arts et créations numériques



SOMMAIRE

PRÉSENTATION	3
LISTE DU MATÉRIEL.....	4
KIT CRÉATION MUSICALE	7
INTRODUCTION	7
MODE D'EMPLOI.....	8
PISTES DE MÉDIATION	13
APPLICATIONS SUR TABLETTES	14
KIT DESSIN	19
INTRODUCTION	19
MODE D'EMPLOI.....	20
PISTES DE MÉDIATION	23
APPLICATIONS SUR TABLETTES	23
KIT PHOTOGRAPHIE/VIDÉO	25
INTRODUCTION	25
MODE D'EMPLOI.....	26
PISTES DE MÉDIATION	30
APPLICATIONS SUR TABLETTES	30

PRÉSENTATION

Le BiblioPôle a inauguré en 2014 La Fabrique du Numérique, évènement biennal consacré aux innovations et enjeux numériques appliquées au monde des bibliothèques. La cinquième édition qui s'est tenue en 2023 a mis à l'honneur l'art et la création numérique.

Dans la continuité de cette action, le BiblioPôle propose la malle *Arts et créations numériques*, ayant pour objectif d'aborder de façon ludique et récréative la création numérique. Facile à prendre en main, elle se compose de 3 kits complémentaires : la création musicale, le dessin et la photographie/vidéo. De quoi proposer différentes formes d'actions et de médiations culturelles tout public.

Alors réveillez l'artiste qui sommeille en vous !

En fonction du projet d'animation, l'outil est empruntable dans sa globalité ou bien par kit : jusqu'à 6 mois pour les réseaux, et 3 mois pour les bibliothèques.

Contenu

La malle *Arts et créations numériques* se compose entre autres de :

- 4 Joué Play
- 4 iPad Air (5^{ème} Génération)
- 4 Apple Pencil (2^{ème} Génération)
- 4 casque Bluetooth
- 1 studio photo portable
- 1 trépied
- 1 sélection de cahiers de coloriage en réalité augmentée
- 1 sélection d'objets lumineux et manipulables

Public

Tout public

Valeur d'assurance

5450 € pour l'outil

Réalisation

Le BiblioPôle

LISTE DU MATÉRIEL

RESSOURCES



- ❑ 1 pochette contenant 1 livret (liste du matériel, modes d'emploi, pistes de médiation, liste des applications)

Légende : matériel pour le kit

création musicale



dessin



photographie/vidéo



4 TABLETTES IPAD AIR (5^{EME} GÉNÉRATION – 64GB), AVEC CHACUN :



- ❑ 1 boîte de rangement
- ❑ 1 câble USB-C
- ❑ 1 prise secteur



1 HUB USB



4 JOUÉ PLAY, AVEC CHACUN :



- ❑ 1 « board Play » (support)
- ❑ 5 pads
- ❑ 1 câble USB-C vers USB-C
- ❑ 1 adaptateur USB-C vers USB-A
- ❑ 1 adaptateur USB-C vers Apple Lightning
- ❑ 1 housse de rangement



4 CASQUES BLUETOOTH, AVEC CHACUN :



- ❑ 1 housse noire
- ❑ 1 câble USB-C vers USB-A
- ❑ 1 notice d'utilisation



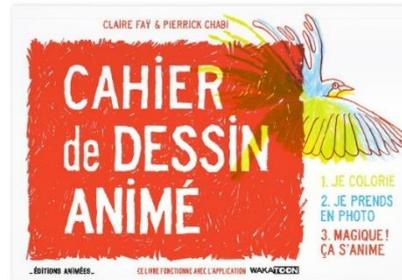
4 APPLE PENCIL (2^{EME} GÉNÉRATION), AVEC CHACUN :

- 1 boîte de rangement



8 CAHIERS DE COLORIAGE EN RÉALITÉ AUGMENTÉE :

- Le Petit Prince*
- Matisse*
- Van Gogh*
- Les Mille et Une Nuits*
- Les fables de La Fontaine*
- Léonard de Vinci*
- Au temps des dinosaures*
- La mer*



1 MAIN ARTICULÉE EN BOIS



1 MANNEQUIN ARTICULÉ EN BOIS



1 STUDIO PHOTO PORTABLE, AVEC :

- 1 boîte de rangement
- 1 prise secteur
- 1 fond blanc
- 1 fond noir



1 TREPIED, AVEC :

- 1 support mâchoire pour tablette avec 1 adaptateur de vis
- 1 housse de transport



1 FOND NOIR



4 PINCES



1 SPHERE LUMINEUSE, AVEC :



- 1 prise secteur
- 1 télécommande



1 GUIRLANDE ROUGE DE 5M



2 LAMPES TORCHES



1 NUANCIER DES DIFFERENTES COULEURS DE GELATINES



KIT CRÉATION MUSICALE

INTRODUCTION



Le Joué Play est un multi-instrument relié à une application musicale permettant la découverte et la pratique de la MAO (musique assistée par ordinateur). Cet instrument se présente comme un support en bois et en métal (la *board*) permettant d'accueillir des pads en silicone simulant différents types d'instruments (cordes percussions claviers...). Chaque Joué Play contient 5 pads différents :

- 1 pad guitare/basse,
- 1 pad percussions / boîte à rythmes,
- 1 pad piano/orgue,
- 1 pad synthétiseur,
- 1 pad pour l'enregistrement des voix et des instruments acoustiques.

L'application permet d'éditer et de mixer des pistes sonores correspondant aux différents instruments. Le dispositif est très intuitif et facilite l'accès à la MAO pour un large public d'enfants et d'adultes. Grâce à la richesse des banques sonores et aux possibilités de l'application, le Joué Play s'adresse aussi aux musiciens confirmés en tant qu'outil de création nomade ou comme outil intégré à d'autres logiciels et contrôleurs plus avancés.

MODE D'EMPLOI

Le site du Joué Play contient de nombreuses vidéos pour prendre en main le matériel et l'application : <https://jouemusic.com/pages/guides>

Joué Play propose aussi des tutoriels vidéo pour chaque pad. En revanche les vidéos sont en anglais sous-titré français : <https://jouemusic.com/pages/pratiquer>

D'autres tutoriels sont également proposés depuis le site : sur le remix de morceaux connus ou sur le jeu avec plusieurs musiciens utilisant des Joué Play.

Les casques Bluetooth

Les casques sont déjà jumelés aux iPad.

Si besoin de les jumeler à nouveau, assurez-vous que le Bluetooth est activé dans Réglages  > Bluetooth. Ils sont identifiés en tant que « Ess_Wing 2 BT-C ».

Pour recharger les casques, utilisez le câble USB fourni dans la housse noire.

Points de vigilance

- Charger les tablettes avant le début de la séance, ainsi que les casques Bluetooth. Comptez environ 2/3 heures.
- Prévoir un temps d'installation du matériel.
- Une incompatibilité existe entre les casques et le micro de l'application Joué Play. Afin de pouvoir insérer du chant sur un morceau, sélectionnez un projet dans l'app puis rendez-vous dans les réglages > Paramètres audio > cochez la case « Active input channels » et éteignez le casque. Pour réutiliser les casques, suivez la même démarche en décochant la case. Il arrive parfois que des parties manquent sur le son exporté, pour remédier au problème, quittez l'application et revenez dessus.

La création musicale avec l'application Joué Play

Mise en place du Joué Play

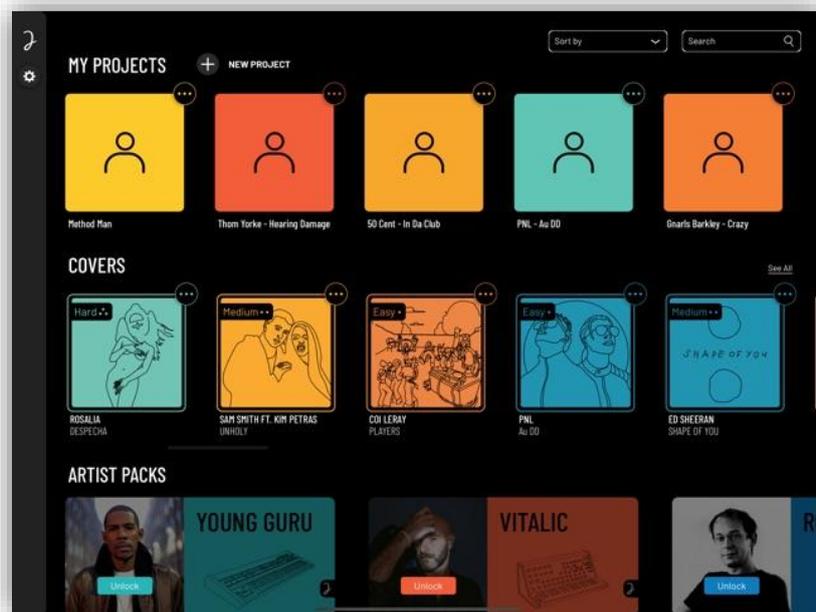
Branchez la *board* (support en bois et en métal) sur la tablette à l'aide du câble USB-C fourni. Lancez ensuite l'application Joué Play. Il n'y a pas d'incidence à placer le pad avant ou après cette étape sur la *board*.

L'application Joué Play

À l'ouverture de l'application, le menu est composé de trois rubriques :

- « My Projects » où se trouvent vos différentes compositions sous forme modifiable (elles sont à l'état de « projet »).

- « Covers » qui regroupe un ensemble d'extraits de morceaux de différents artistes. Ces courtes démos sont modifiables et peuvent servir pour ses propres créations en copiant les différentes boucles sonores qui les constituent. Vous y trouverez également des morceaux de différents genres musicaux d'Eminem à Rosalía en passant par Prince ou Queen...
- La rubrique « Artist Packs » propose des extensions payantes. Ces packs contiennent des banques de sons pour chaque pad (boîtes à rythmes, synthés, guitares etc...). Ces banques de son complémentaires inspirées par l'univers de différents artistes ne peuvent pas être activées depuis les tablettes du BiblioPôle.



Pour démarrer une composition à partir d'une page vierge appuyez sur le + de l'onglet « My Project », vous pouvez renommer ce projet en utilisant les pointillés sur son côté à droite.

Lorsque vous placez un pad sur la *board* un bloc circulaire apparaît : il symbolise l'instrument que vous avez choisi, celui-ci est reconnu automatiquement par l'application.



1- La visualisation du pad percussion / Boite à rythmes

Vous pouvez ajouter d'autres blocs-instruments en utilisant le + au centre de l'écran. Ces blocs permettent de visualiser les différentes pistes de votre morceau, et en les sélectionnant, vous avez la possibilité de modifier des paramètres ou d'ajouter des effets.



Les pads possèdent par ailleurs un bulbe coloré sur la gauche afin de contrôler les effets choisis sur la tablette. Par exemple la pédale wah-wah sur la guitare, l'intensité

de la distorsion et d'autres effets sur les claviers (échos, réverbération, durée des notes...)

Des touches avec des flèches sont visibles sur les pads : elles permettent d'atteindre les notes les plus aiguës et les plus graves des différents instruments.



À gauche de l'écran se trouve une bande « menu » :

- La roue crantée (en haut) permet de changer les paramètres sonores,
- Le métronome (en bas) offre un contrôle sur le tempo,
- L'icône du haut-parleur (en bas) symbolise le volume de chaque piste.

Enregistrer une piste

Pour commencer, vous pouvez choisir le nombre de mesures de la partie sur laquelle vous allez travailler. Par défaut les parties ont quatre mesures de quatre temps, c'est le format de très nombreux morceaux de musique actuelles.

Ce paramètre est modifiable en sélectionnant la zone grisée supérieure de chaque partie. Cette zone permet également de renommer les différentes parties.



Vous pouvez également explorer les banques de son de chaque pad en cliquant sur le bloc-instrument de l'application. Chaque pad propose une dizaine de banque de sons différentes. Exemple : pour le pad percussions/boite à rythme, il est possible de choisir du jazz, rock, percussions, hip hop ainsi que d'autres banques de son.

Le métronome est utile pour s'entraîner et garder le rythme durant l'enregistrement. Il peut être activé ou désactivé à tout moment sur la bande « menu » à gauche.

Les symboles standards de l'enregistrement et de la lecture sont présents à la fois sur l'écran et sur les pads : triangle pour « play » et rond pour « record ».

Les pads en silicones répondent aux variations d'intensité des frappes. Il n'y a pas de latences entre le jeu et le résultat sortant des hauts parleurs, quels que soient les effets ajoutés au son de base.

Le + au centre de l'écran permet d'ajouter une piste ; le maximum étant de 8 pistes simultanées. Vous pouvez ajouter plusieurs pistes avec le même pad si besoin : plusieurs guitares par exemple, mais toujours dans la limite de 8 pistes (ce qui n'est pas le cas avec la version Joué Play Pro).

Lorsque vous avez terminé de modifier les différentes pistes, exportez la création avec le format souhaité. Pour cela, retournez dans le menu : sur l'icône de la composition se trouvent des pointillés donnant accès à l'export, le partage ou la suppression du morceau. Il est possible d'envoyer le morceau par mail ou bien de l'enregistrer au format .WAV sur la tablette, voire d'enregistrer les pistes comme fichiers séparés pour les retravailler par exemple dans un autre logiciel. N'hésitez pas à utiliser le hub USB si les usagers viennent avec leur propre clé USB.



PISTES DE MÉDIATION

Le Joué Play se prête particulièrement bien à la découverte des différents aspects de la MAO. Les pads en silicones sont intuitifs et agréables à utiliser, convenant tout autant aux mains des enfants que ceux des adultes.

Le dispositif est notamment utile dans la compréhension et l'application de différents aspects de la MAO :

- Comparer et sélectionner des sons
- Assembler et ordonner des pistes sonores
- Modifier des textures sonores et ajouter des effets aux pistes
- Travailler en rythme avec un métronome
- Coordonner les deux mains lors du jeu sur les différents pads
- Ecouter et reproduire des exemples sonores
- Explorer différents imaginaires par le son
- Découvrir les différents formats de fichiers sonores
- Découvrir les procédures d'enregistrement du son

Différents ateliers à destinations du grand public peuvent être imaginés :

- La découverte générale du multi instrument et de l'application en se concentrant sur une tranche d'âge.
- L'exploitation de reprises (« covers ») proposées par l'application.
- La création sonore autour de différents thèmes ou genres musicaux en lien avec une histoire un film, etc.

Des sessions de pratiques à destination de musiciens peuvent être envisagées car le Joué Play permet l'enregistrement de pistes avec des instruments acoustiques ou avec la voix.

Les possibilités offertes sont riches et variées, le site internet de Joué Play propose des explications détaillées qui permettent de prendre en main l'outil sans difficultés.

Attention toutefois : il est important de prendre le temps d'explorer les différents instruments et banques sonores, ainsi que les possibilités offertes par l'application.

APPLICATIONS SUR TABLETTES



Bandimal

Dès 4 ans
YATATOY



BANDIMAL est un compositeur musical amusant et intuitif qui permet aux enfants de découvrir le monde créatif de la musique. Vous pouvez créer des boucles de batterie, sélectionner différents animaux afin de changer d'instrument, composer des mélodies, changer la vitesse des boucles et enfin ajouter des effets sonores originaux. Les animaux s'animent de manière hilarante pendant que vous perfectionnez vos compositions.



Blue Wednesday

Dès 12 ans

Buff Studio Co.Ltd.



Un jeu interactif où le joueur peut se déplacer à travers la ville et discuter avec différents PNJ, jouer du piano et interagir avec un grand nombre d'autres objets en étant dans la peau de Morris, le personnage principal. Les principaux éléments du jeu sont les mini-jeux et les aventures, ainsi que les cinématiques saisissantes qui se déclenchent aux moments clés du jeu et vous en apprendront plus sur l'histoire de Morris.



ELOH

Dès 8 ans

Broken Rules

Un jeu de casse-tête relaxant pour vous aider à trouver votre groove. Détendez-vous, ouvrez les oreilles et laissez le groove vous guider à travers 98 niveaux. Dans ce nouveau jeu d'énigme musical, ressentez le rythme pour trouver la solution.



Incredibox

Dès 4 ans

So Far So Good

Incredibox est une application musicale qui te permet de composer de la musique en manipulant une bande de beatboxers délirants. Choisis ton style musical parmi 9 ambiances impressionnantes et commence à créer, enregistrer et partager ton mix.



Joué Play

Dès 6 ans

Joue Music Instruments

Avec l'application officielle Joué Play, découvrez les plaisirs de la pratique musicale et rejoignez la communauté de Players ! Profitez d'un design unique, imaginé pour le confort et l'aisance de votre pratique musicale.





Le Bal des Gouttelettes

Dès 4 ans
MagisterApp

Est-ce que du bruit peut naître une symphonie ?
La vaisselle et les jeux deviennent des instruments,
les gouttelettes d'eau se transforment en
musiciens, tout doucement la musique arrive ...



Musyc

Dès 4 ans
Fingerlab

Musyc est une application de musique, visuelle,
ludique et innovante.

Pas de clavier de piano ni de partition, utilise tes
doigts pour dessiner des formes musicales et le
moteur physique fera le reste.



Découvre les 88 instruments répartis en 22
ensembles, tous créés et produits dans les studios
Fingerlab, ainsi que les nombreux outils physiques
et sonores de l'application.



Music4Babies

Dès 4 ans

Olivier Romanetti



Choisis un animal et compose des petites mélodies rigolotes dans des décors merveilleux. A toi de jouer petit compositeur ! As-tu déjà vu chanter un éléphant ? Une vache ? Un chat ou un canard ? As-tu déjà entendu la petite voix d'une coccinelle ou encore d'une abeille ? C'est enfin possible avec Music4Babies !



NodeBeat

Dès 4 ans

Scitta Investment LLC



NodeBeat est une application de musique visuelle intuitive et amusante pour tous les âges. Deux types d'éléments sont à votre disposition : des générateurs et des cercles colorés. Reliez les cercles colorés aux générateurs qui pulsent et font jouer les notes. Ces éléments permettent de constituer un fond sonore, par-dessus lequel on peut jouer du clavier.



Noiseee

Dès 6 ans

Johnny Hunter

Noiseee ressemble à un pad électronique composé de plusieurs cases. Il est possible de jouer de la musique avec les sons pré-définis, mais aussi d'enregistrer sa propre banque de sons (en maintenant une case). À partir de cette



application, de nombreux ateliers peuvent être imaginés : sonoriser un livre ou un poème, créer un portrait sonore de lieu, réaliser un court jungle radio, une carte postale sonore, etc.



Pango Musical March

Dès 4 ans

Studio Pango

Avec PANGO MUSICAL MARCH, compose ta propre fanfare ! Avec PANGO MUSICAL MARCH, compose ta propre fanfare ! CHOISIS tes instruments, PLACE tes personnages : les musiciens s'animent et se déplacent. La fanfare démarre!



Tongo Musique - pour enfants

Dès 4 ans

Firstconcert Productions

Avec cette application amusante les enfants découvrent le monde de la musique. Au sein d'un univers coloré et peuplé d'animaux, des animations laissent la place à des instruments, des notes de musique ainsi qu'à des extraits audio. Tout le contenu éducatif est pensé sous forme de petites histoires, introduites par un charmant et drôle petit personnage.



KIT DESSIN

INTRODUCTION



La technologie a permis une évolution dans le domaine artistique. Le dessin sur papier n'est plus la seule option pour les artistes en herbe ou les professionnels. L'utilisation de tablettes tactiles pour dessiner offre de nombreux avantages qui attirent un grand nombre de dessinateurs.

C'est quoi un dessin numérique ?

Le dessin numérique est une technique de conception qui utilise des supports informatiques. C'est la représentation graphique de quelque chose qui est réel, ou non. La conception numérique est très similaire à celle qui est faite à la main.

L'avantage principal du dessin numérique est qu'il peut se baser sur toutes les techniques traditionnelles de dessin, qu'il s'agisse de crayon, de fusain, d'aquarelle ou de peinture à l'huile. Grâce aux outils numériques, vous pouvez mettre en valeur toutes ces techniques. Avec un bon logiciel de peinture digitale, les débutants arrivent à obtenir des résultats de haut niveau.

Mais le dessin sur tablette présente bien d'autres avantages :

- **Modification, ajout et suppression rapides** : Dans tout processus créatif, il est rare que le premier jet soit le bon. Le dessin numérique permet alors d'effectuer de multiples modifications rapidement et facilement, sans entacher la totalité du dessin, notamment grâce aux calques.
- **Une interface bien construite** : Si l'interface des applications de dessin peuvent impressionner de par leur richesse, on se rend compte rapidement que le tout

est organisé logiquement et que cette construction peut nous faire gagner du temps.

- **Actions simplifiées** : colorisation plus rapide ; zoom/dézoom ; annuler une action ; détourner ; ajouter des bordures, du texte ou une texture particulière ; tracer des lignes parfaitement droites d'un seul geste ; ...
- **Evolution perpétuelle** : Bien que rendus à un stade avancé, ces outils n'ont pas fini d'évoluer avec leur temps, présentant toujours plus possibilités en faveur de la création.

MODE D'EMPLOI

Les Apple Pencil

Les Apple Pencil sont déjà jumelés aux iPad.

Si besoin de les jumeler à nouveau, fixez l'Apple Pencil au connecteur magnétique sur la droite de votre iPad.

Pour recharger l'Apple Pencil :

1. Assurez-vous que le Bluetooth® est activé dans Réglages  > Bluetooth.
2. Fixez l'Apple Pencil au connecteur magnétique sur la droite de votre iPad.

Pour vérifier le niveau de batterie de l'Apple Pencil :

- Consultez le widget Batteries. Consultez la rubrique [Ajouter, modifier et supprimer des widgets sur l'iPad](#).
- Accédez à Réglages  > Apple Pencil.

Les cahiers de coloriage en réalité augmenté

Petit guide rapide sur l'utilisation des 8 *Cahiers de Dessin Animé* et l'application BlinkBook :

Étape 1 : Photocopiez les coloriages des *Cahiers de Dessins Animés*.

Étape 2 : Faites choisir aux enfants le coloriage de leur choix et invitez-les à le colorier.

Étape 3 : Ouvrez l'application sur la tablette, puis orientez le capteur de l'appareil photo vers le dessin en suivant les consignes à l'écran.

Étape 4 : Une fois le viseur bien positionné, le dessin colorié par l'enfant va s'animer à l'écran.

Étape 5 : Possibilité de brancher les tablettes sur un écran ou vidéoprojecteur à l'aide du hub USB, afin de faire une séance collective de visionnage des œuvres réalisées.

Points de vigilance

- Charger les tablettes avant le début de la séance, tout comme les Apple Pencil. Comptez environ 2/3 heures.
- Vérifier que les livres numériques sur l'app BlinkBook soient téléchargés avant la séance.
- Prévoir un temps de mise en place du matériel.

Le dessin numérique avec l'application Procreate

1. Les toiles



Créer une nouvelle toile

Toiles existantes ou créées

→ Attention : Plus un document sera grand, moins il y aura de calques disponibles sur celui-ci.

2. Les raccourcis

Une fois votre toile créée vous pouvez dessiner dessus. Procreate dispose de nombreux raccourcis par défaut que vous pouvez personnaliser ou supprimer.

- › Pincer pour **zoomer/dézoomer**
- › Pincer avec 2 doigts et tourner pour créer une **rotation de la toile**
- › Taper avec 2 doigts pour **revenir en arrière**

- › Taper avec 3 doigts pour **revenir en avant**
- › Glisser vers le bas avec 3 doigts pour **Copier/Coller/Couper**
- › Taper avec 4 doigts pour supprimer les barres latérales et avoir la **toile en plein écran**
- › Lorsque vous créez une forme ou une ligne, si vous maintenez le stylet de façon prolongée, la **forme va se lisser**.

3. La bibliothèque de pinceaux/doigt/gomme



Pour modifier un **pinceau** : cliquez dessus afin d'ouvrir un nouveau panneau dans lequel il y a différentes options de personnalisation selon ses envies.

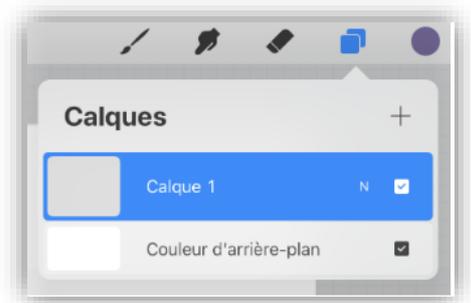
L'outil **doigt** sert à mélanger différentes couleurs sur la toile.

L'outil **gomme** fonctionne exactement de la même façon que l'outil pinceau.

Avec l'**Apple Pencil**, il est possible de double-taper dessus pour passer de l'outil pinceau à l'outil gomme.

4. Les calques

Par défaut, sur Procreate il y a 2 calques qui ne peuvent être supprimés. La couleur d'arrière-plan et un calque au-dessus. Le **+** permet de créer un nouveau calque, la **couleur bleue indique le calque sélectionné** soit celui sur lequel on dessine.



Comme dans l'ensemble de l'application, dès que vous glissez vers la gauche vous ouvrez le panneau qui permet de supprimer ou dupliquer.

Le carré coché permet d'afficher ou de masquer le calque.

PISTES DE MÉDIATION

Il existe de nombreuses applications pour dessiner avec un stylet ou avec le doigt sur smartphone ou sur tablette. Le choix de l'application reste libre.

Il est possible d'imaginer différentes formes d'animations et d'ateliers autour du dessin numérique :

- L'expérimentation du dessin sur tablette. L'occasion de peindre avec les doigts sans vous salir les mains ! À la fois pour les plus jeunes, mais aussi les plus anciens (travail autour de la motricité fine, du développement de l'imaginaire, de l'initiation au numérique, etc.).
- La reproduction d'une image depuis les collections de la bibliothèque (à partir de livres de photographies ou de chefs-d'œuvre par exemple).
- Dessiner à la manière de... Hervé Tullet ; Anouck Boisrobert et Louis Rigaud ; Janick Coat ; Emilie Vast.
- Dessiner par-dessus une image.
- Faire appel à un dessinateur professionnel pour animer une séance dessin mais aussi découvrir son travail. Il est possible d'imaginer un temps d'élaboration d'une planche de BD/manga, de création d'un personnage ou d'un décor par exemple.

APPLICATIONS SUR TABLETTES



Procreate

Dès 6 ans

Savage Interactive Pty Ltd

Plébiscitée par les professionnels et les artistes en herbe, Procreate est l'application de référence pour la création sur iPad.

Avec ses centaines de pinceaux, ses outils artistiques innovants, son système de calques avancé et Valkyrie, son moteur graphique, Procreate intègre l'essentiel pour créer des croquis, des peintures, des illustrations et des animations. Cet atelier d'artiste ultra complet vous suit partout et offre de puissantes fonctionnalités





BlinkBook

Dès 4 ans
Blink Book

Transforme ton coloriage en dessin animé. Comment ça marche ?

1. Je colorie
2. Je prends en photo
3. Magique, ça s'anime !



Fonctionne avec : *Cahier de dessin animé : Le Petit Prince, Matisse, Van Gogh, Les Mille et Une Nuits, Les fables de La Fontaine, Léonard de Vinci, Au temps des dinosaures, La mer*

KIT PHOTOGRAPHIE/VIDÉO



INTRODUCTION

Avec le kit photographie/vidéo de la malle *Arts et créations numériques*, essayez-vous au stop-motion et au light painting.

Le stop-motion, c'est quoi ?

C'est une technique d'animation cinématographique qui consiste à créer une séquence vidéo en prenant une série de photographies image par image, en déplaçant progressivement des objets ou des personnages entre chaque prise. Lorsque ces images sont ensuite diffusées en séquence à une vitesse normale, elles donnent l'impression que les objets ou les personnages se déplacent de manière fluide. Cette méthode est souvent utilisée pour créer des animations en volume, comme les marionnettes ou les figurines, et elle est également populaire dans la réalisation de films d'animation en stop-motion.

La réalisation d'une animation en stop-motion se fait par étape :

- Étape 1 : l'écriture d'un scénario,

- Étape 2 : La prise en main du matériel,
- Étape 3 : La phase de test,
- Étape 4 : la prise de vues et le montage final.

Le light painting, c'est quoi ?

Le light painting est une technique photographique créative qui consiste à utiliser une source de lumière, généralement une lampe de poche ou une LED, pour dessiner des motifs, des formes ou des mots dans une scène sombre tout en prenant une longue exposition photographique. L'appareil photo est généralement monté sur un trépied pour éviter tout mouvement indésirable pendant la prise de vue.

En utilisant cette technique, les photographes peuvent créer des effets visuels uniques en traçant des lignes lumineuses dans l'obscurité. Les possibilités artistiques sont vastes, allant des dessins simples aux compositions complexes et abstraites. Le light painting permet d'ajouter une dimension artistique et magique aux photographies en jouant avec la lumière et le temps d'exposition.

MODE D'EMPLOI

Dans la malle se trouve une main et un mannequin articulés pouvant servir de modèle au cours d'un atelier de stop motion. Il est envisageable d'utiliser tout autre objet qui vous semblerait pertinent. Le public pouvant également apporter son propre matériel.

Le trépied

La fixation d'une tablette sur le trépied oblige l'utilisation d'un adaptateur.

Etape 1 :
Prendre le support mâchoire pour
tablette.



Etape 2 :
Détacher le plateau du trépied (partie
haute avec une vis)



Etape 3 :
Visser le plateau au support mâchoire.
Vigilance : si l'adaptateur de vis est
manquant, il sera impossible de visser les
deux éléments.



Etape 4 :
Fixer le plateau sur le trépied.
Puis insérer la tablette sur le support en
serrant correctement les mâchoires
pour éviter tout jeu.



Le studio photo portable

Cette boîte blanche en plastique souple mais résistante mesure 62,5 x 64 x 55 cm lorsqu'elle est dépliée.

Elle possède 3 bandes LED avec un variateur de lumière permettant de choisir l'intensité lumineuse appropriée. Pour un résultat plus propre, un fond noir et blanc se trouve dans le carton du studio photo.

Points de vigilance

- Charger les tablettes avant le début de la séance, tout comme les différents dispositifs lumineux (lampes torches, sphère lumineuse). Comptez environ 2/3 heures.
- Prévoir un espace suffisant, notamment pour l'atelier de light painting.
- Prévoir un temps de mise en place du matériel.
- Surveillez les enfants pour éviter tout dommages oculaires.

Le stop motion avec l'application Stop Motion Factory

L'application est simple d'utilisation. En revanche, pensez en amont à la préparation de la scène et de son bon éclairage. L'utilisation du fond noir sur une table, ou du studio photo portable vont harmoniser les fonds et mettre en évidence le sujet.

- Étape 1 : sur l'iPad, cliquez sur l'app Stop Motion Factory



- Étape 2 : Lancez un nouveau projet



- Étape 3 : Prenez différentes photos en veillant à ce que la tablette soit immobile. L'utilisation du trépied est indispensable pour éviter les mouvements entre les prises. En cliquant sur le bouton des réglages en haut à droite, puis sur le 3^{ème} bouton icône du menu, vous pouvez choisir la transparence du calque de superposition.



- Étape 4 : Une fois la prise de vue finie, cliquez sur « Effectuer ».

- Étape 5 : Avant le montage vidéo, vous pouvez choisir la résolution du projet, la vitesse de défilement des images par seconde, l'ajout de filtres photos, de texte, image ou son.

- Étape 6 : Pour enregistrer sa réalisation, cliquez sur « Faire » puis sur le bouton d'enregistrement. La vidéo se trouvera dans l'application Photos.



Le light painting avec l'application Slow Shutter

L'application est en anglais, mais ce guide est là pour vous accompagner.

- Étape 1 : Sur l'iPad, cliquez sur Slow Shutter



- Étape 2 : Vérifier les paramètres avant de prendre une photo. Pour cela, cliquez sur l'icône des réglages, et vérifiez que le mode de capture (*Capture Mode*) soit sur « Light Trail ». La sensibilité à la lumière (*Light Sensitivity*) doit être au maximum. Le temps de pose (*shutter speed*) dépend du résultat souhaité : il est conseillé qu'il soit entre 15 et 30 secondes. Enfin, l'ISO (l'unité de mesure de la sensibilité à la lumière) doit être en « Auto ».



- Étape 3 : Une fois l'application paramétrée, une personne peut se positionner devant l'objectif photo (1 mètre minimum de la tablette). Lorsque la personne est à bonne distance, faites la mise au point en cliquant sur elle depuis l'écran. Ensuite, cliquez sur le bouton « AF » en haut afin de verrouiller l'autofocus.



- Étape 4 : Il est temps de se mettre dans les conditions de la capture photo : éteignez les lumières pour faire le noir dans la pièce.

- Étape 5 : Cliquez désormais sur le bouton photo. Un minuteur de 3 secondes se lance puis le capteur photo s'ouvre selon la durée précédemment choisie. La personne devant l'objectif photo peut allumer son dispositif lumineux (lampe, guirlande, etc.) et ainsi créer des formes dans l'espace.



- Étape 6 : Si le résultat vous convient, vous pouvez sauvegarder l'image en cliquant sur « Save ». Si vous souhaitez recommencer la prise photo, faites « Clear ». Il est possible de faire des compositions photos en cliquant à nouveau sur le bouton photo. Ce dernier choix est intéressant dans le cas où vous souhaitez créer des formes plus précises/complexes ou avec différentes couleurs.

PISTES DE MÉDIATION

Il est possible d'imaginer différentes formes d'animations et d'ateliers pour le light painting :

- Portraits lumineux : utilisez une lampe de poche pour dessiner des motifs lumineux autour d'une personne pour créer des portraits uniques.
- Ecritures lumineuses : créez des messages ou des mots en utilisant un dispositif lumineux.
- Formes abstraites : explorez la création de formes et de motifs abstraits en utilisant la lumière donner vie à des compositions artistiques.
- Effets spéciaux : expérimentez avec des effets spéciaux en utilisant un dispositif lumineux pour créer des traînées lumineuses derrière des objets en mouvement.

Différentes possibilités s'offrent à vous également autour du stop motion, par exemple :

- Animation de figurines : animer des figurines ou des marionnettes en stop motion pour raconter une histoire ou créer des scènes amusantes.
- Claymotion : utilisez de la pâte à modeler pour créer des personnages et des décors que vous pouvez animer en stop motion.
- Animation de dessins : dessinez sur des feuilles de papier et prenez des photos image par image pour donner vie à vos dessins.
- Effets spéciaux : expérimentez avec des effets spéciaux en stop motion pour faire apparaître et disparaître des objets de manière magique.

APPLICATIONS SUR TABLETTES



Slow Shutter Cam

Dès 8 ans
Cogitap Software

Que vous soyez fan de photographie, débutant souhaitant améliorer vos clichés, professionnel à la recherche d'une application efficace sur iOS, Slow Shutter Cam est fait pour vous.

L'application propose de nombreux réglages et options qui vous permettront de créer le cliché parfait. Son outil de prédilection est le régleur d'obturation. Vous pouvez en effet ralentir la fermeture de l'obturateur (comme si vous étiez sur un appareil argentique), afin de créer des effets de mouvement sur vos photos.





Stop Motion Factory

Dès 8 ans

壮董

Stop Motion Factory est une application dédiée à la réalisation d'animations en stop motion. Il vous permet de prendre facilement des photos et de faire des animations en stop motion.



le **BibliothèquePôle**) **DÉPARTEMENT DE MAINE-ET-LOIRE**
anjou

5 rue Paul Langevin, 49240 Avrillé
Tél. : 02 41 33 03 20