

<http://arts-plastiques.spip.ac-rouen.fr/spip.php?article751>



# L'image animée à l'ère du numérique

- FORMATION - Plan Académique de Formation - Archive -



Date de mise en ligne : lundi 14 mai 2018

---

Copyright © ARTS PLASTIQUES - Tous droits réservés

---

**Comment créer de l'image animée à l'aide de l'outil numérique ? Comment gérer l'audio et le visuel avec des outils simples de montage ? Quelle situation-problème pourrait être proposée aux élèves de collège dans le domaine de l'image animée numérique ?**

"L'image animée à l'ère du numérique" englobe différents processus de création numérique qui conduisent tous à une forme d'image animée numérique. Que ce soit par captation du mouvement réel, par la pixilation, par l'animation directement créée sur l'ordinateur ou bien par la conception d'un point de vue mobile autour d'une image modélisée, ces différents cheminements permettent tous d'aborder la question de l'image animée par le biais des ressources numériques.

Ce stage permet à une douzaine d'enseignants de notre discipline d'expérimenter ces outils et d'exploiter les spécificités de Monkey Jam, Pivot animator, OBS studio, Openshot, Foundsounds.com, ou bien encore la fonction animation de Sketchup pour s'initier à la pratique ludique de l'image animée !

Les productions réalisées lors du stage sont alors confrontées aux compétences travaillées de nos programmes. Le groupe est ensuite invité à produire des séquences d'Arts plastiques autour de l'image animée.