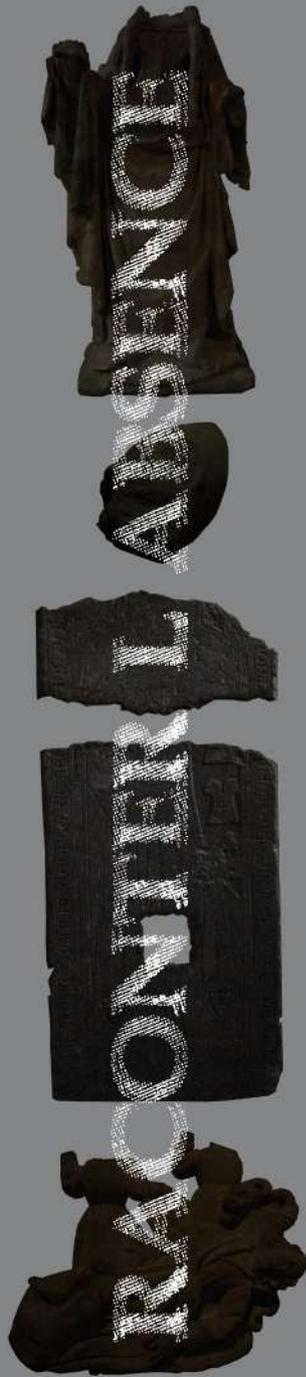


« La classe, l'oeuvre ! »

PROJET DE FILM D'ANIMATION

Classe de Seconde
option Création et culture design

Lycée des Arènes, Toulouse



PHASE PRÉPARATOIRE



PREMIER CONTACT AVEC LES OEUVRES

































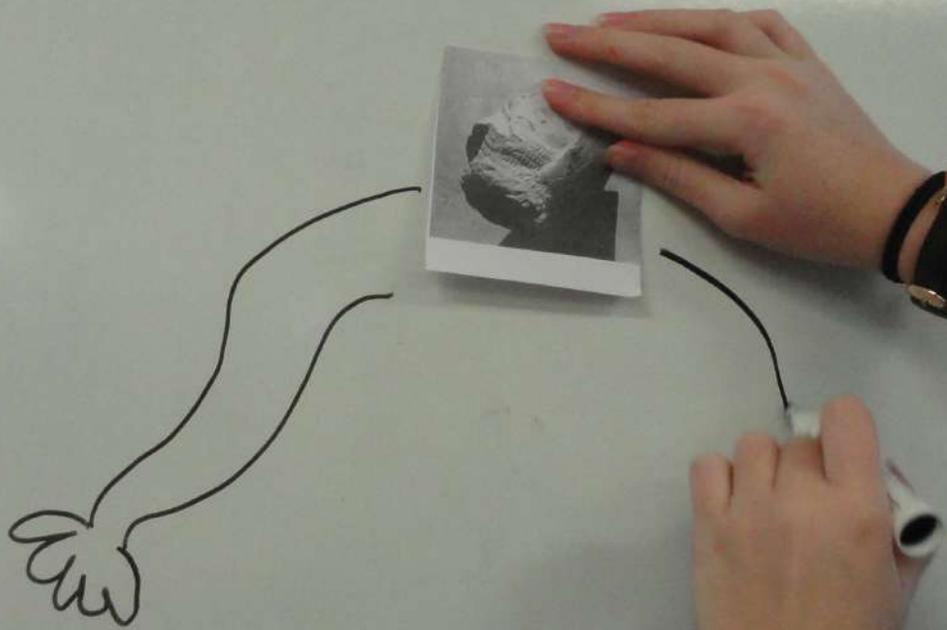






EXPÉRIMENTATIONS PLASTIQUES









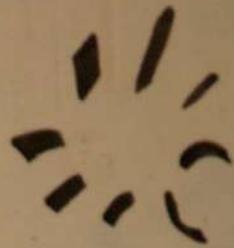


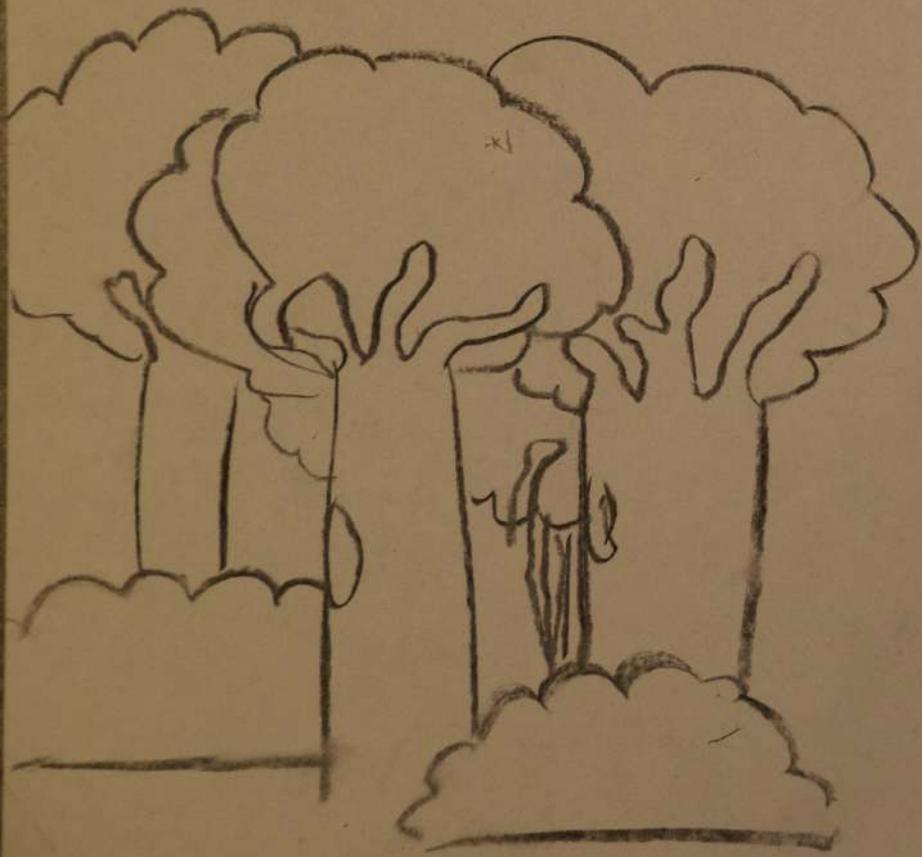


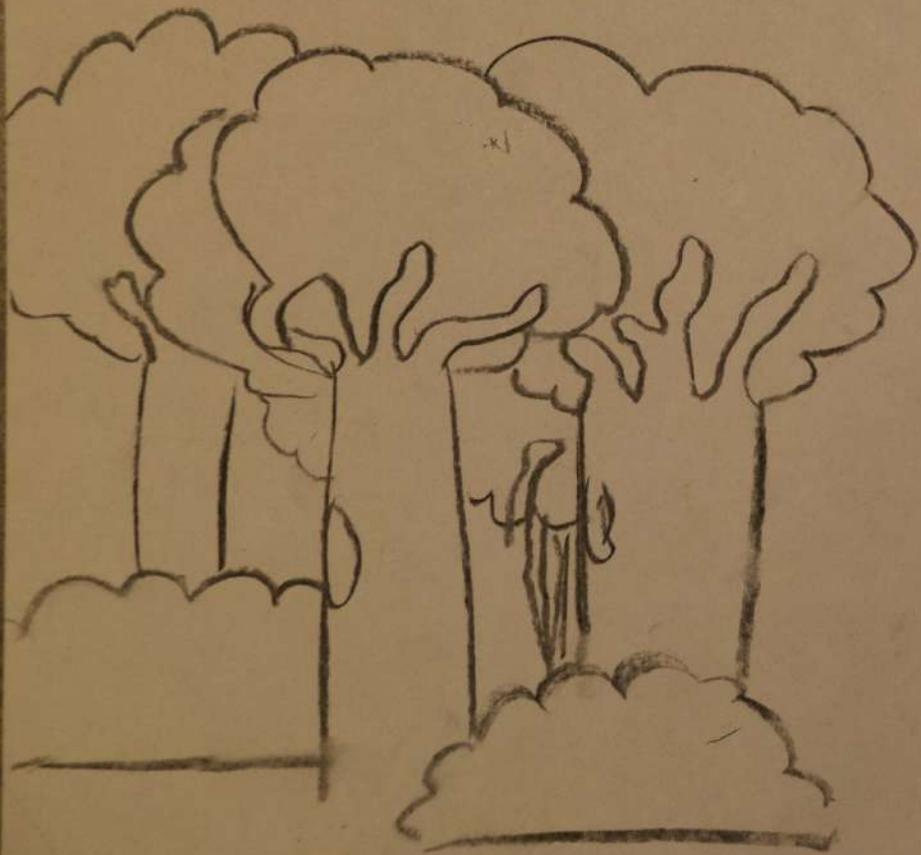












SCÉNARIO

Scénario- Sainte-Barbe

Séquence 1- Ext. Jour – dans le jardin

Le jardin est vaste. Une tour se dessine en arrière-plan. Sainte-Barbe prie. Un chant grégorien se fait entendre tandis que la lumière apparaît dans le ciel. La lumière disparaît et le père, en colère, arrive. Il montre la tour du doigt d'un air menaçant. Des chants d'oiseau sont présents durant toute la scène.

Séquence 2- Int. Soir- dans la tour

Sainte-Barbe est dans un décor avec des murs en pierre, des crépitements de feu dans la cheminée se font entendre. A gauche, une table et en fond à droite une cheminée avec une hache dessus. Un païen la demande en mariage, elle refuse. Son père entre, et force Sainte-Barbe à passer les anneaux, une musique dramatique se fait alors entendre.

Séquence 3- Ext. Jour-Nuit- dans le jardin

La tour est mise en avant avec le soleil qui tourne autour de celle-ci pour faire passer le temps.

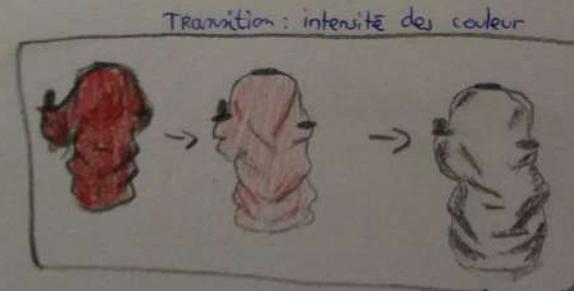
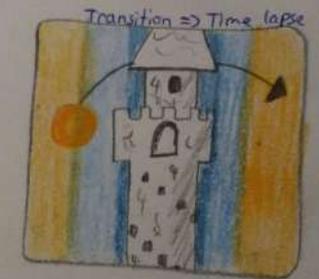
Séquence 4- Int. Jour- dans la tour

Sainte-Barbe prie de nouveau. Son père, entre, se fâche, saisit la hache et coupe la tête de Sainte-Barbe. Une musique dramatique se fait entendre.

Séquence 5- Int. Jour- Musée des augustins

La statue Sainte-Barbe subit une transition couleurs vives, couleurs délavées et couleurs grisâtres. Les touristes la prennent en photo. Des bruits de flash d'appareil photo se font entendre avec en fond, des voix d'adolescents.

Fontaine Anaïde / Gallet Juliette / Desousa Tom



SCÉNARIO ET STORY-BOARD



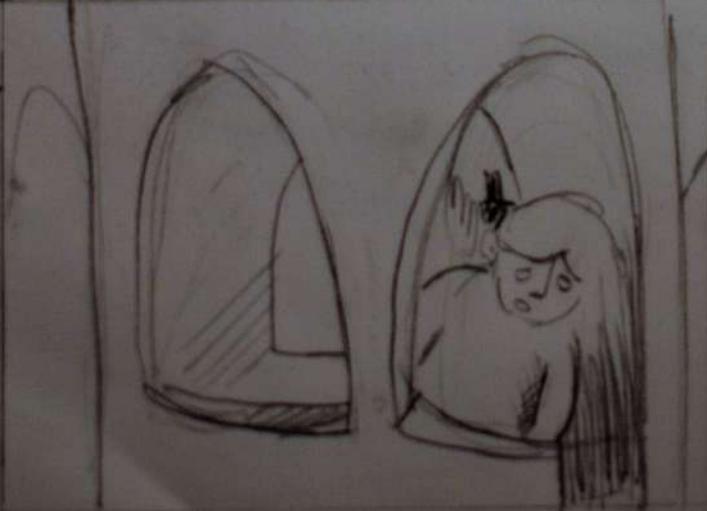
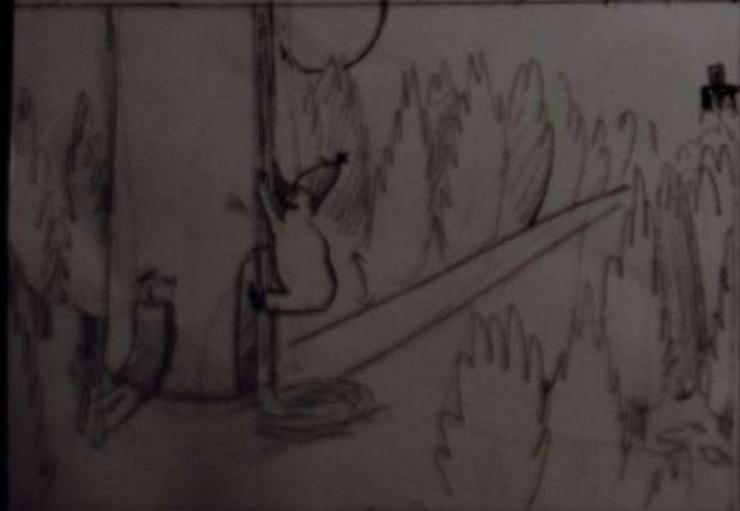
↑ zoom

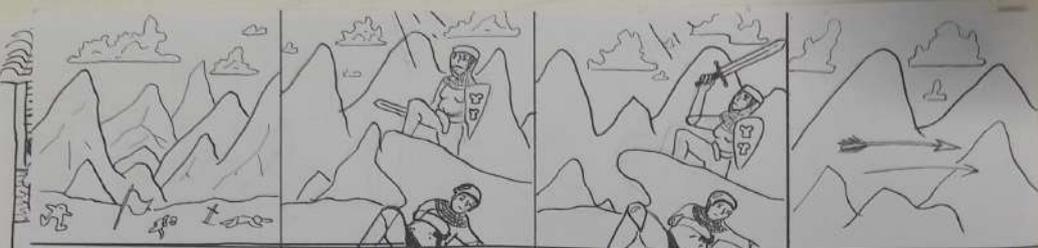


ÉVEN NOIR
→ pote qui claqua, bruit de verre.

TRANSITION FONDU







Un plan fixe sur un champs de bataille. Il y a des cadavres sur le sol. Il y a un bruit de vent qui siffle et un grand calme.

Nouveau plan, une femme se tient sur une butte → elle a l'air victorieuse. La lumière lui tombe dessus. On entend toujours le vent.

Elle lève l'épée on signe de victoire.

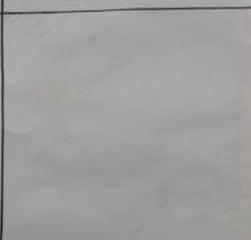
Nouveau plan, on voit une flèche qui traverse le paysage, la caméra suit la flèche, bruit de sifflement.

plan d'ensemble

plan d'ensemble

plan d'ensemble

plan d'ensemble



la flèche vient se planter dans la plaque de l'héroïne. On sang jaillit. Gros plan sur sa plaque et la flèche.

1-2 secondes de noir. On entend un gémissement.

Nouveau plan, on voit l'héroïne, morte au sol allongée. plan rapproché

1-2 secondes de noir. On comprend que l'héroïne est morte.

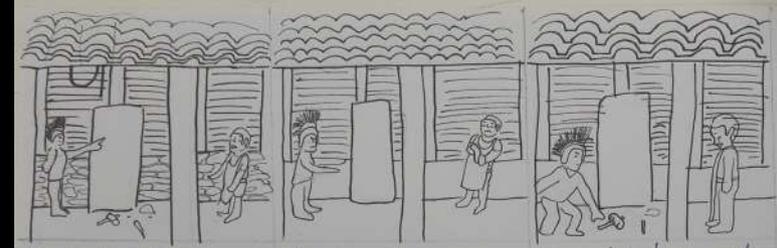


On voit la photocopie de la tombe, dans la même position que le cadavre de l'héroïne. Le spectateur peut faire le lien entre l'héroïne et sa tombe. plan rapproché

Après un dézoom on se rend compte que on est dans l'atelier du tailleur. Le tailleur admire son oeuvre finie. plan d'ensemble

Le tailleur soupire paisiblement. très gros plan

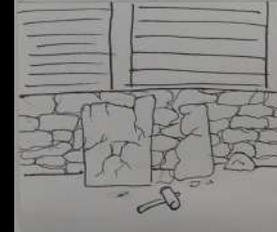
Il entend des bruits de pas, il relève la tête. très gros plan



Un haut gradé de l'armée se présente au tailleur et lui demande fermement de détruire son oeuvre. soldat: "Stop! détruisez cette horreur! Le monde ne doit pas savoir que c'est une femme qui nous a tous sauvés"

Les deux hommes se disputent on les entend indistinctement. plan d'ensemble

le soldat se penche pour saisir le maillet du tailleur. plan d'ensemble



gros plan sur la sculpture brisée. silence



très gros plan sur le visage du tailleur. On entend des coups et la pierre qui se brise. très gros plan

SCENARIO

Séquence 1

Extérieur/Jour/Devant un château/Plan d'ensemble

Un chevalier en armure court, un bouquet à la main, sur un chemin bordé de pierres, le paysage défile pour suivre le chevalier. *Travelling*. Dans le fond on voit des arbres, des feuilles emportées par le vent.

La princesse apparaît, elle est de dos, porte une grosse robe et une couronne.

Elle se tourne face au chevalier quand il arrive.

Le chevalier s'agenouille et lui tend son bouquet. Elle secoue la tête de gauche à droite.

Le chevalier se relève et balance son bouquet. Il se penche et lui baise la main. Elle secoue encore la tête de gauche à droite.

Il se redresse et se penche pour l'embrasser. Elle recule sa tête, se penche et attrape l'épée du chevalier. La princesse tranche le chevalier en deux au niveau du torse. Il tombe en arrière.

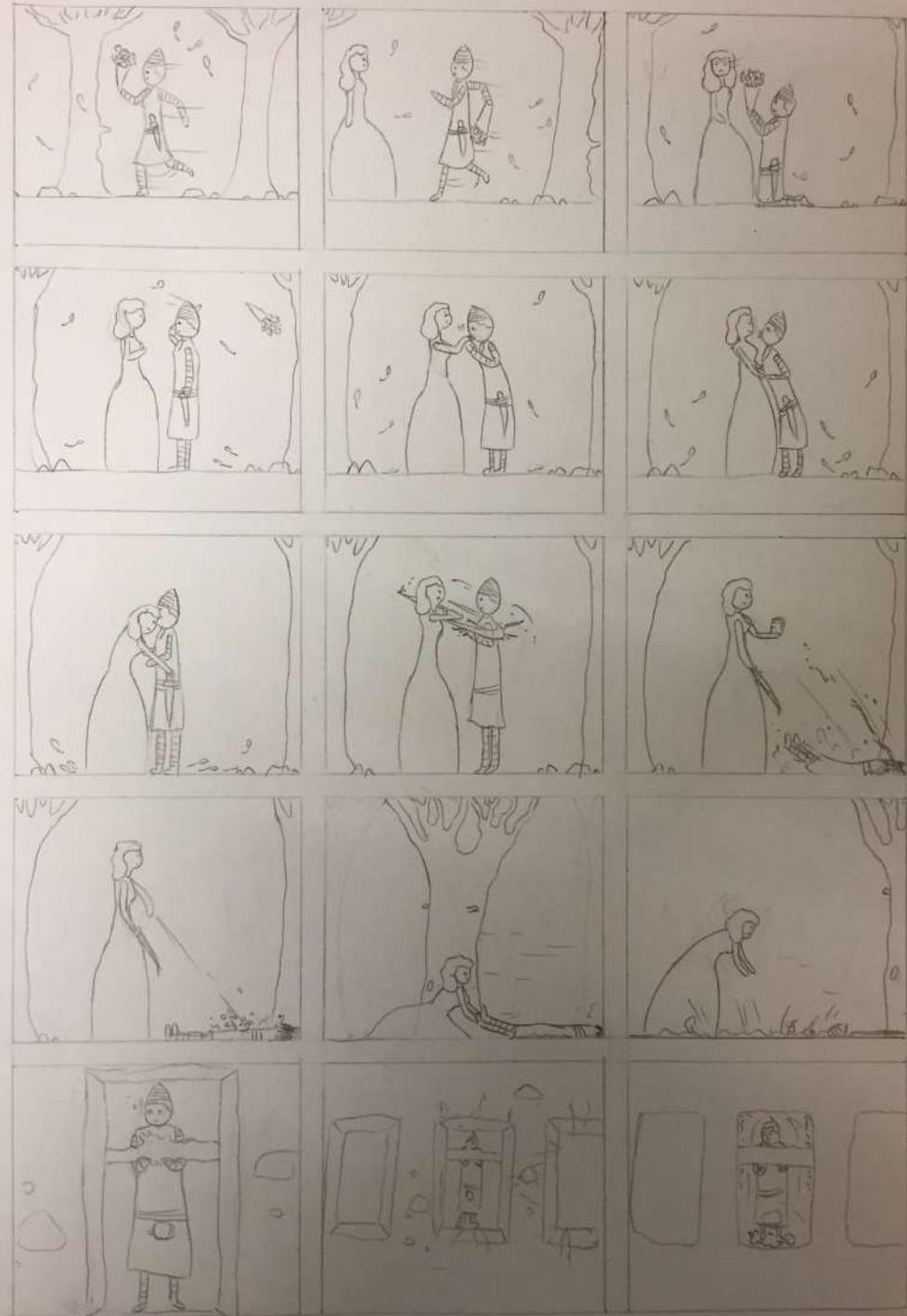
Elle se baisse pour regarder le chevalier, puis elle prend un bloc de pierre, le lève au dessus de sa tête et frappe le chevalier avec à hauteur de ses cuisses.

La princesse traîne le chevalier et le met dans un trou, ils sortent du plan.

Séquence 2

Extérieur/Jour/Devant un château/Plan de la tombe de dessus

Le corps du chevalier est dans une tombe que la princesse bouche en tirant la photo de la plate tombe. *Zoom arrière*. On voit la plate tombe du chevalier entourée de plusieurs autres tombes d'hommes.



Design: Ra conter l'absence
Scénario.

- Techniques utilisées: - ombres chinoises
- calques pour le fond.

• Scénario:

Séquence 1: Ext/jour - la plaine, devant les montagnes.

Sur une plaine. Deux personnages se battent.

L'un est armé d'une lance. L'autre se bat avec les mains.

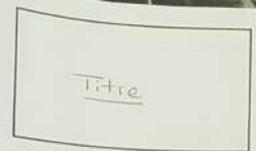
Un personnage arrive du ciel. Il tente de séparer les deux autres.

PAUL est un personnage armé d'une lance. Il se bat avec l'autre personnage.

PIERRE est le personnage non armé. C'est l'adversaire de Paul.

JACK est un personnage calme et paisible. Il veut séparer les deux autres qui se battent.

Jack sent quelque chose dans ses jambes.



Action: Titre

Dialogue: aucun

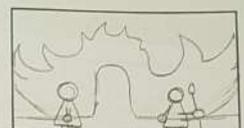
Audio:



Action: partie de jeu

Dialogue: aucun

Audio:



Action: arrivée perso

Dialogue: aucun

Audio: pas d'armée



Action: attaque du perdant (armé) + esquivé

Dialogue: aucun

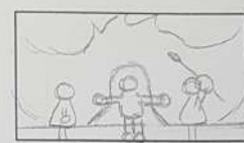
Audio:



Action: arrivée d'un perso aux enfers

Dialogue: aucun

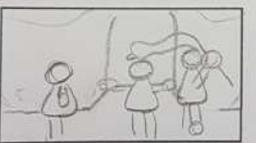
Audio:



Action: le dernier veut cesser le combat

Dialogue: « Stop! Arrêtez de vous battre, c'est inutile! » (dernier perso)

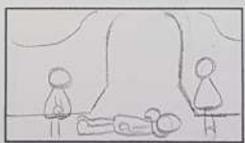
Audio:



Action: transfert main de la lance en monstre

Dialogue: aucun

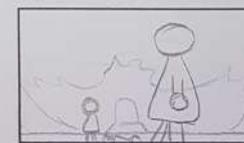
Audio:



Action: mort (été, fermé) du dernier personnage

Dialogue: aucun

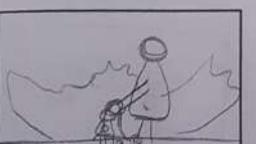
Audio:



Action: le perdant devient géant

Dialogue: aucun

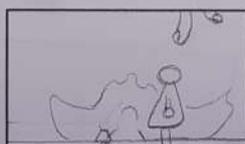
Audio:



Action: géant arrache la tête de l'adversaire

Dialogue: aucun

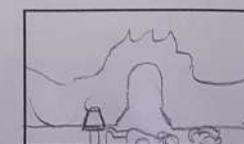
Audio:



Action: une main aplatis le géant

Dialogue: aucun

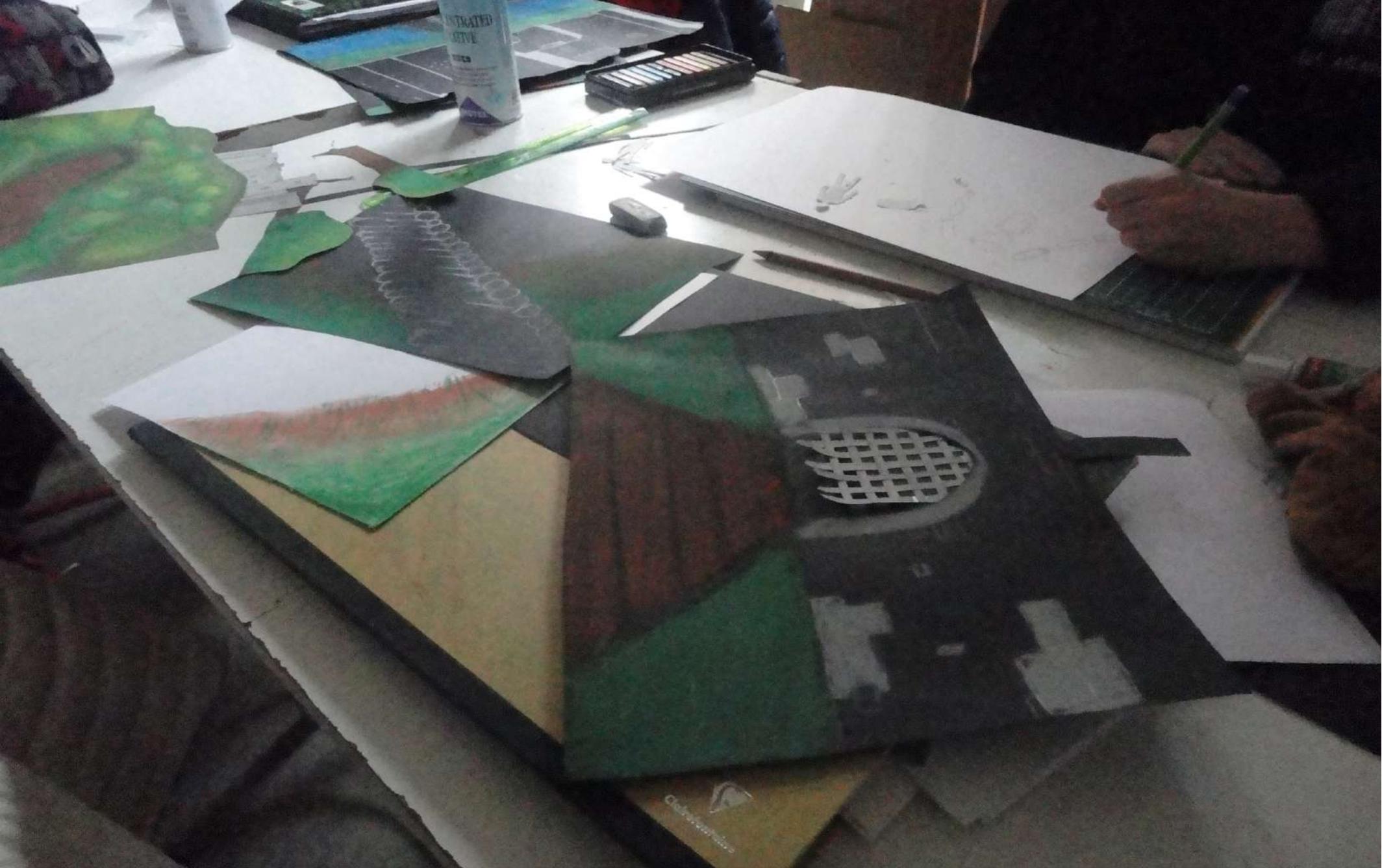
Audio:



Action: le géant devient une boule de papier

Dialogue: aucun

Audio:



RÉALISATION DES ÉLÉMENTS DE DÉCOR



Mrs. J. L. Lumber
①
②
③

















PRISE DE VUE



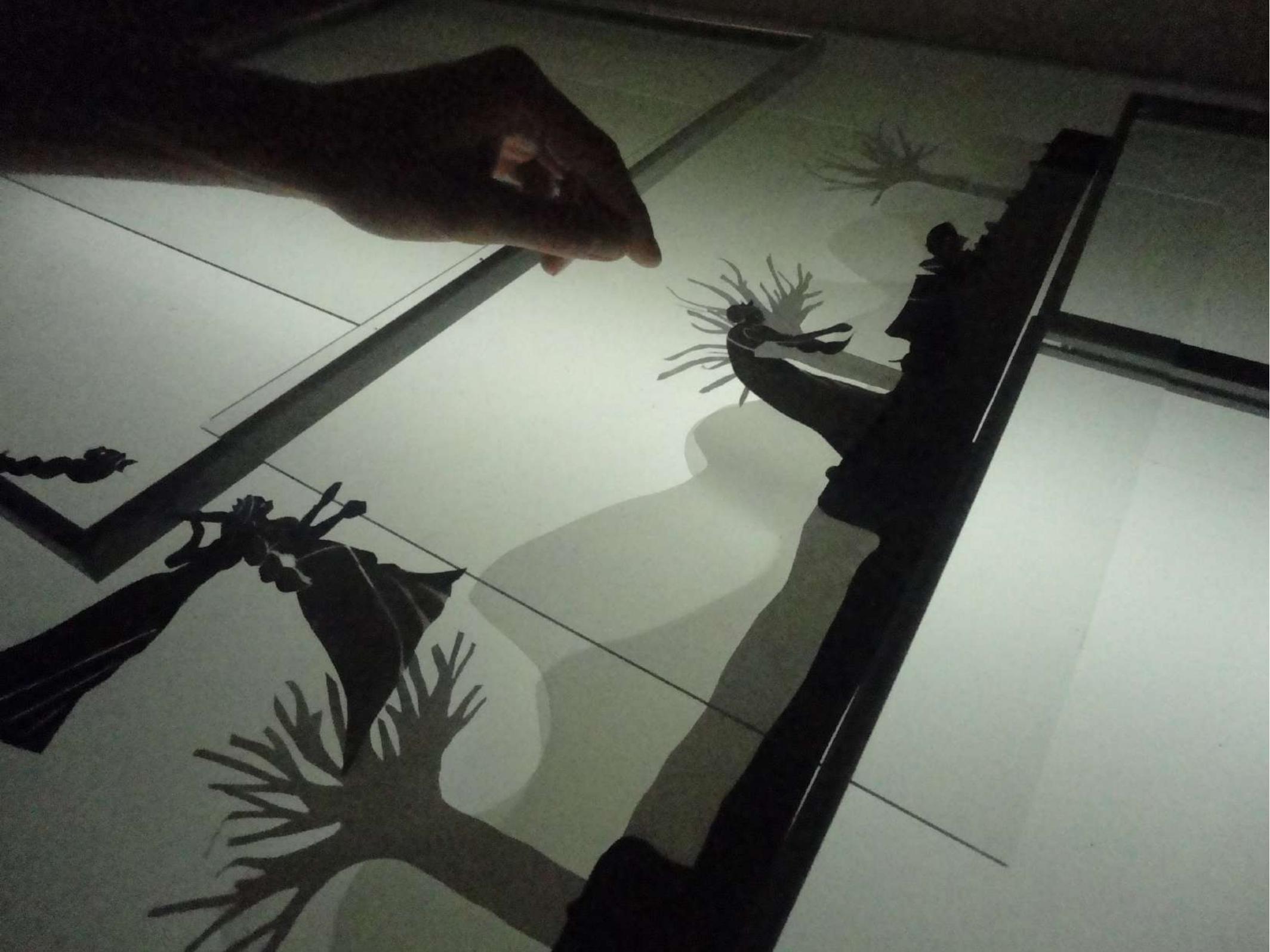






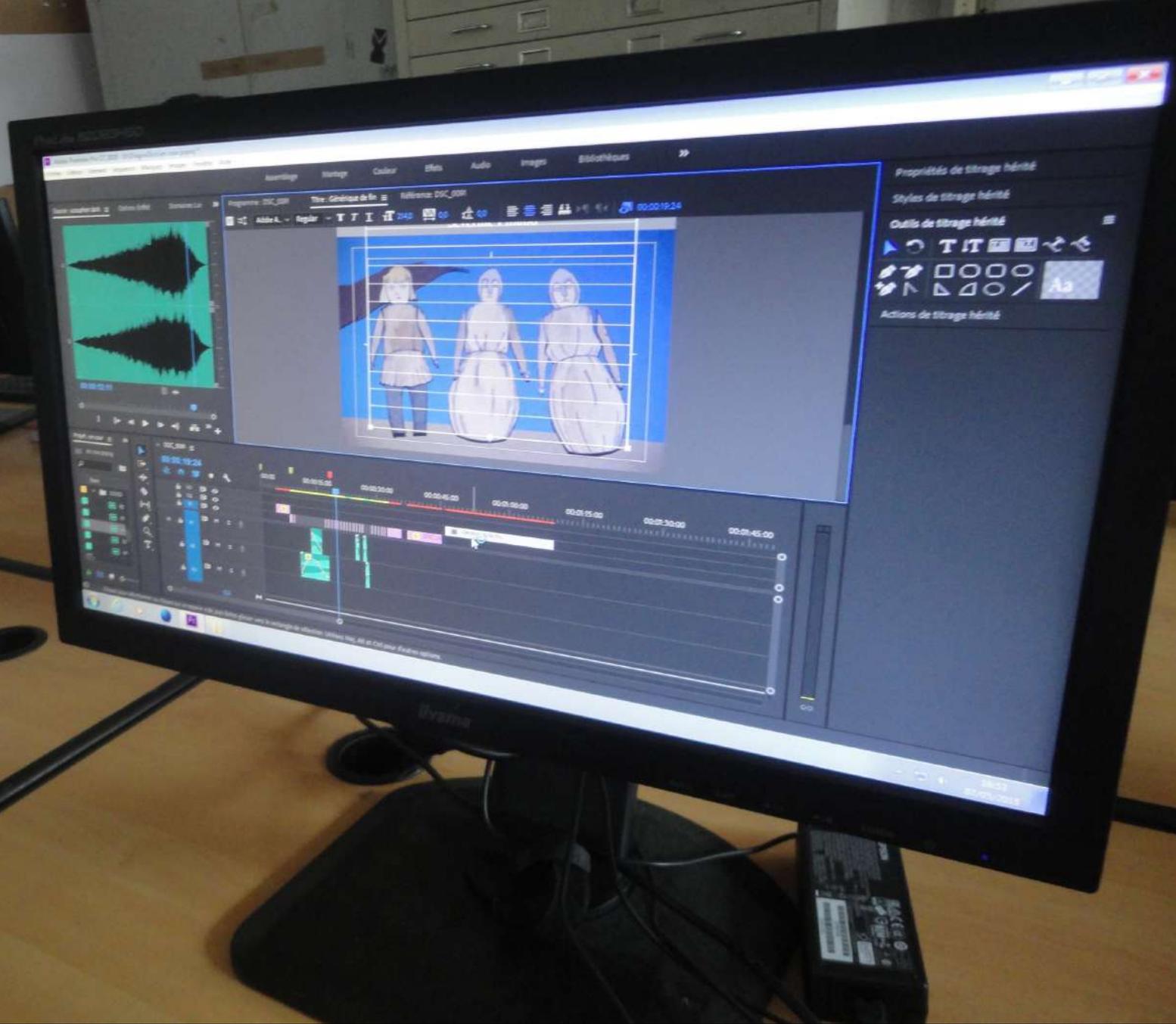




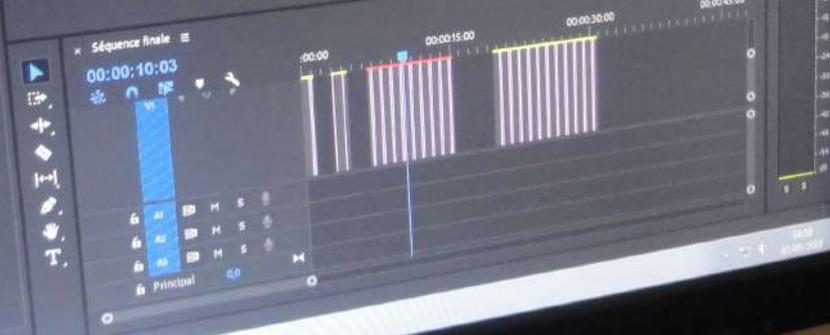
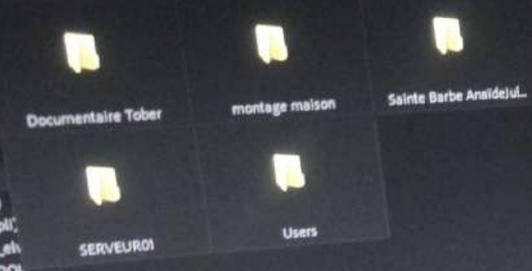


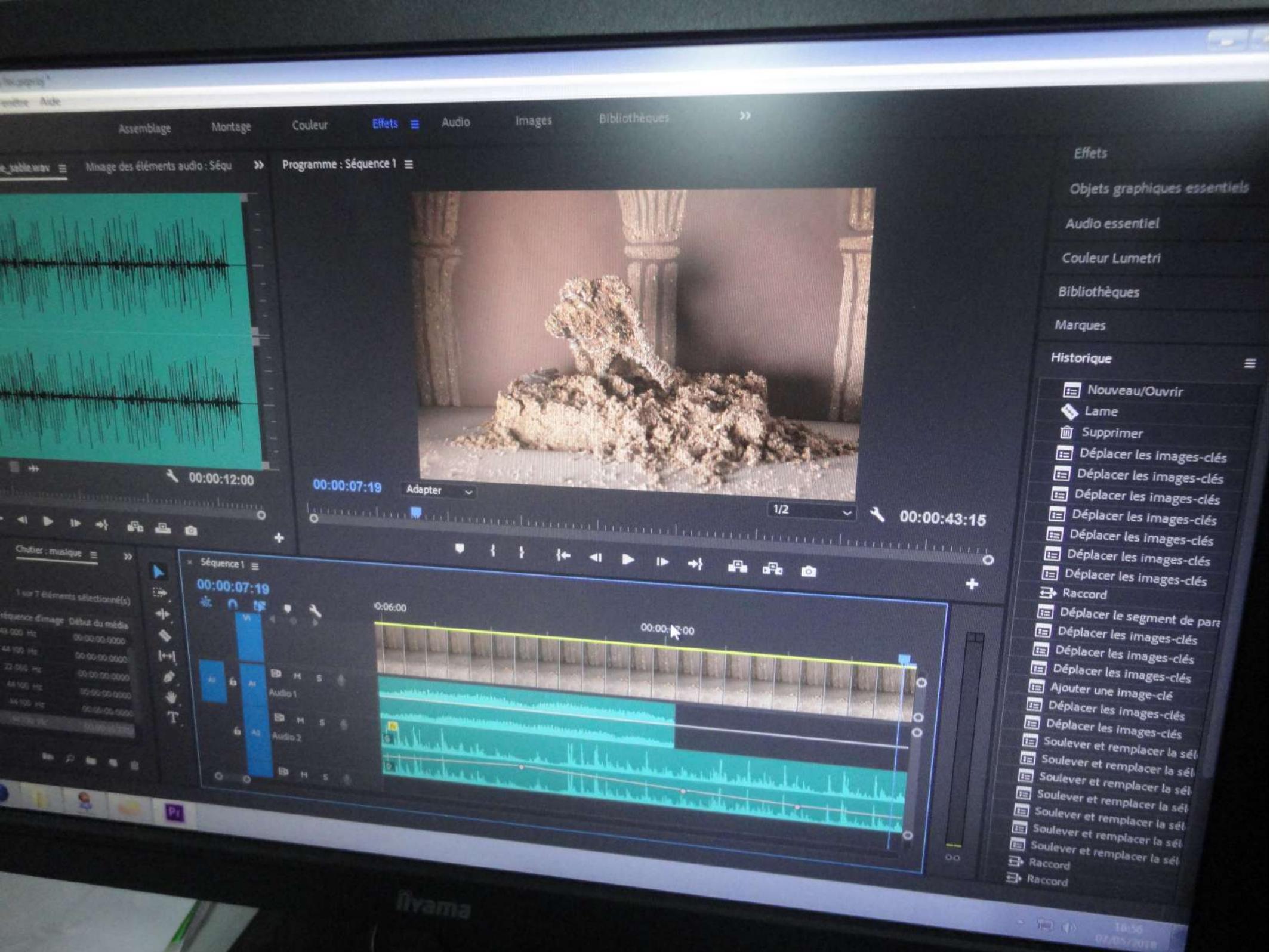


MONTAGE



- Favorites
- Lecteurs locaux
 - C: (Windows)
 - D: (Donnees)
 - F: (DATADRIEVO)
 - H: (HTNDPN)
 - I: (SONY_360)
- Lecteurs réseau
 - G: (\\SERVEUR01\Public)
 - J: (\\SERVEUR02\winappli)
 - M: (\\SERVEUR01\Mod_ah)
 - P: (\\SERVEUR01\COUDOU)
- Creative Cloud
 - Versions de Projets d'équi





Assemblage Montage Couleur Effets Audio Images Bibliothèques

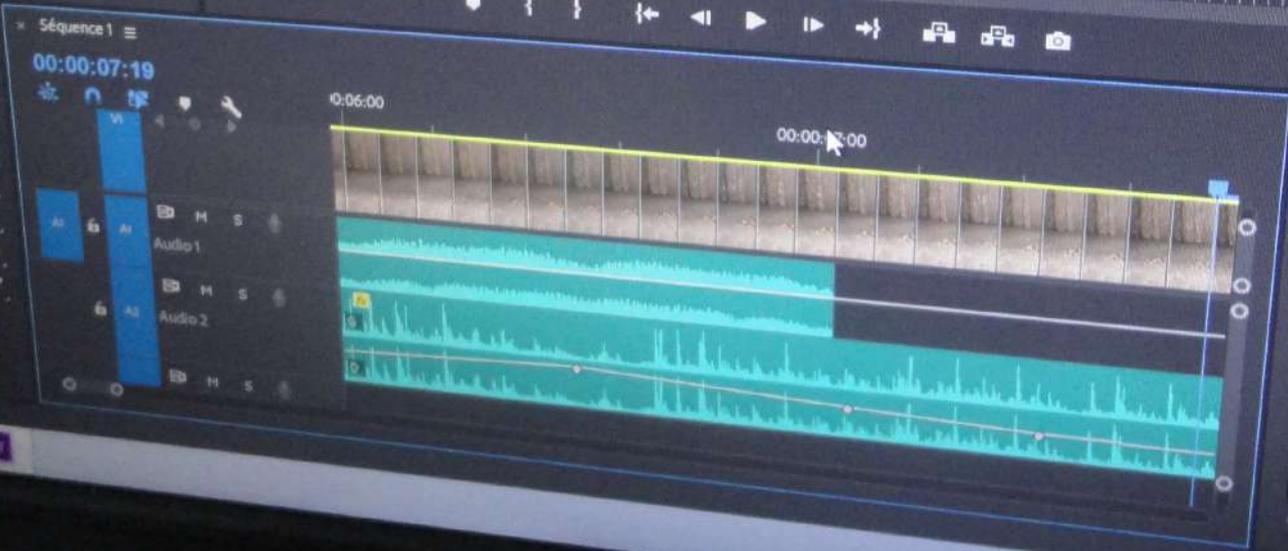
Mixage des éléments audio : Séqu Programme : Séquence 1



Changer : musique

1 sur 7 éléments sélectionné(s)

Fréquence d'image	Début du média
40 000 Hz	00:00:00.0000
44 100 Hz	00:00:00.0000
72 000 Hz	00:00:00.0000
44 100 Hz	00:00:00.0000
44 100 Hz	00:00:00.0000



- Effets
- Objets graphiques essentiels
- Audio essentiel
- Couleur Lumetri
- Bibliothèques
- Marques
- Historique
- Nouveau/Ouvrir
 - Lame
 - Supprimer
 - Déplacer les images-clés
 - Raccord
 - Déplacer le segment de par
 - Déplacer les images-clés
 - Déplacer les images-clés
 - Déplacer les images-clés
 - Ajouter une image-clé
 - Déplacer les images-clés
 - Déplacer les images-clés
 - Soulever et remplacer la sél
 - Raccord
 - Raccord

iyama

Titre : Générique début

Vijaya 432,0
Regular 0,0 0,0 00:00:08:11

Propriétés de titrage hérité

- Transformation
 - Opacité 100,0 %
 - Position X 100,0
 - Position Y 100,0
 - Largeur 100,0
 - Hauteur 100,0
 - Rotation 100,0 °
- Propriétés
 - Famille de polices Vijaya
 - Style de police Regular
 - Corps de police 100,0
 - Aspect 100,0 %
 - Interlignage 0,0
 - Crénage 0,0
 - Approche 0,0
 - Décalage ligne de base 0,0 °
 - Inclinaison
 - Petites majuscules 75,0 %
 - Souligné
 - Déformation
- Fond
 - Type de fond
 - Couleurs des tons clairs 100 %
 - Opacité des tons clairs
 - Couleur des tons foncés 100 %
 - Opacité des tons foncés

Styles de titrage hérité

Aa Aa Aa Aa Aa Aa

00:00:00

Projet : libe

libér

Norm

Aligner

Centrer

Distribuer

16:9 17:9 10:16

Pr



Prima

Intégrer 00:00:44:08

00:00:06:00