



Tutoriel 2 :

CREE LE STORYBOARD DE TON HISTOIRE ANIMEE

1

À la fin de ce tuto, tu sauras :

- Transformer ton idée en histoire et ton histoire en projet d'animation
- Rédiger la trame de ton idée
- Concevoir un storyboard illustrant ton idée

Avant de commencer, il faut savoir que dans une animation, les premières choses qu'on remarque, ce sont le mouvement, le son et l'image. Toutefois, une animation a besoin d'une préparation, à l'aide de schémas qui organisent les mouvements, les sons et les images. Premièrement, il faut que tu aies une histoire et deuxièmement, il faut reconnaître les moments qui déclenchent l'action dans ton histoire. Pour cela, tu vas utiliser un storyboard pour transformer ton idée en histoire !

1. IDENTIFIE LES ELEMENTS QUI COMPOSENT TON HISTOIRE

À partir de ton idée initiale, tu peux définir les principaux éléments qui composent ton histoire: pour t'aider, tu peux remplir [cette fiche](#).

Et si tu as un doute, regarde l'exemple

Principaux éléments de mon histoire

Action	Personnages	Décors	Dialogues
- deux enfants sont perdus - ils sont par terre - il arrive un renard	- un garçon - une fille - un renard - une professeure	- au desert - après dans la ville - dans une école. - salle de classe	- renard: PSS! - garçon: j'ai entendu un bruit - fille: Mais, qui a parlé? - renard: Vous fait quoi où sont vos parents?.

Développé par

- Quelle est l'action principale que tu proposes ? Que se passe-t-il dans ton histoire ?
- Quels sont les personnages qui participent ?
- Où se déroulent les scènes ? Quels sont les décors ?
- Quels sont les dialogues ?

2. IDENTIFIE LES MOMENTS LES PLUS IMPORTANTS DE TON HISTOIRE

- Rédige la trame de ton histoire : pour commencer, organise les étapes de ton histoire. Écris tes idées sur une feuille ; tu peux t'inspirer de [cette trame](#) :

L'histoire s'appelle

Dans mon histoire il y a un/une.....et un/une.....

Cela se passe en/à (lieu)

Dans un univers.....

Au début de l'histoire le personnage principal

Quand soudain (problème)

Mais heureusement.....

Finalement

Développé par

- Mets en relief tout ce qui est important : les personnages, l'univers, les décors, les moments.

Voici un exemple :

Tutoriel 2 : Je crée le storyboard de ma solution.

3

Trame histoire

L'histoire s'appelle *Le renard enchanteur.*

Dans mon histoire il y a un/une *garçon* et un/une *filles et un renard.*

Cela se passe en/à (lieu) *à la campagne, loin de la ville.*

Dans un univers *de guerre.*

Au début de l'histoire le personnage principal *les enfants fuient la guerre. Ses maisons sont détruites, leurs parents ont disparus. Puis ils sont seuls, tristes et perdus.*

Quand soudain (problème) *arrive un renard qui parle*
Incredible! Puis le renard les propose une solution

Mais heureusement *le renard les amène à une école où il y a d'autres enfants, une professeure.*

Finalement *les enfants retrouvent des amis, construisent une maison et rencontrent leurs familles.*

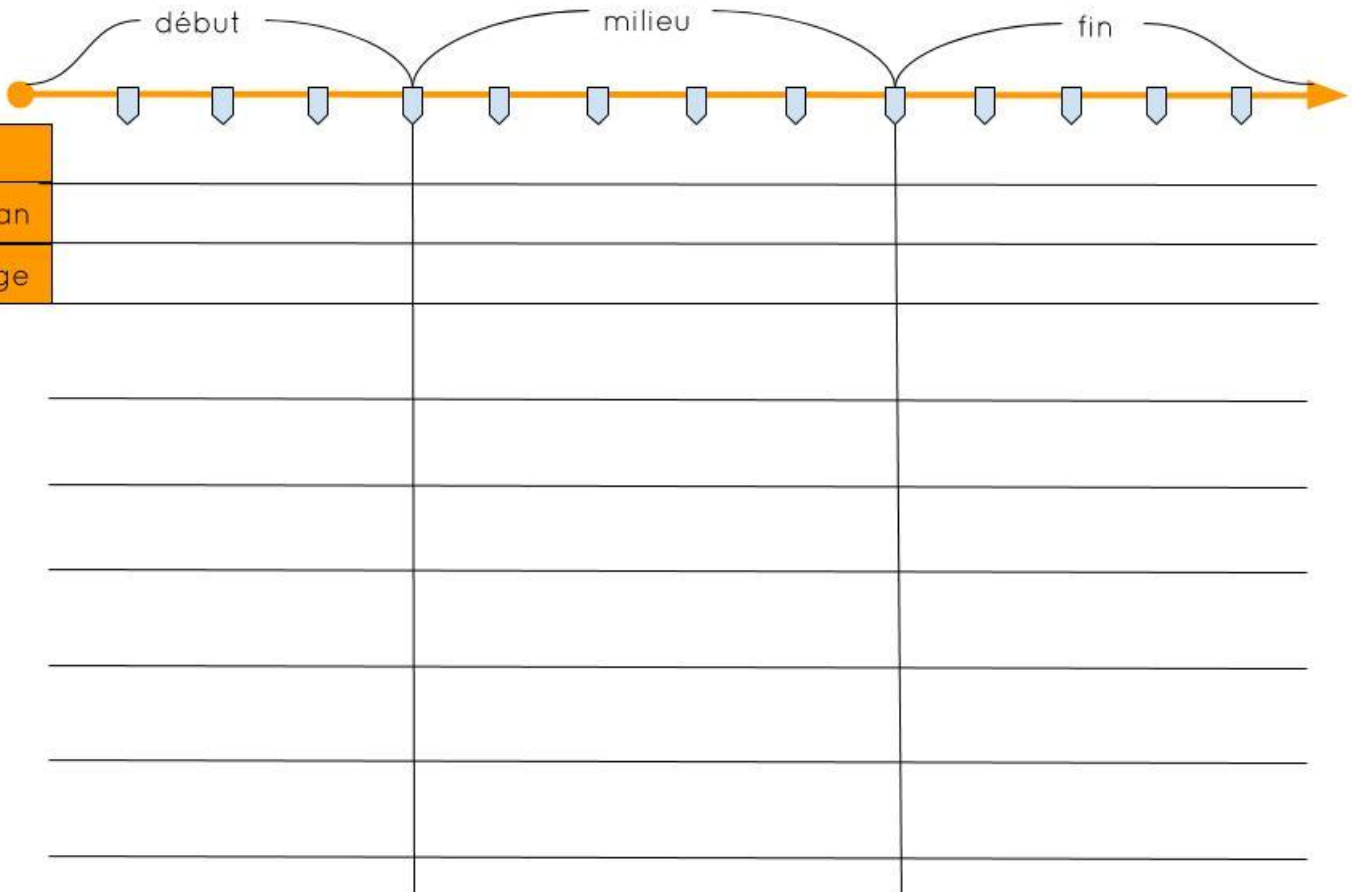
Développé par

- Maintenant détecte les moments les plus importants de ton histoire. Par exemple, la rencontre de deux personnages, l'arrivée de la nuit ou du jour, la survenue d'un élément perturbateur (qui déclenche une action ou provoque un problème). Lorsque tu organises les idées sur le storyboard, tu peux prévoir les changements du décor (jour/nuit/ extérieur/intérieur), l'arrivée des dialogues et les principaux mouvements des personnages. Pour t'aider, remplis la ligne du temps avec tes moments importants et l'ordre dans lequel ils arrivent :

Tutoriel 2: Je crée le storyboard de ma solution

☆ **Ligne de temps** ☆

☆ Titre de l'animation:



Développé par



- Voici un exemple pour t'aider :

Tutoriel 2: Je crée le storyboard de ma solution

★ Ligne de temps ★

Titre de l'animation: Le renard enchanteur

	début	milieu		fin	
son	Pss! (enregistrement)	silence / bruits d'enfants		bruits d'enfants / —	
arrière-plan	① désert / ② ville (très loim)	vue de l'école / ③	④ salle de classe	la cours de l'école	la nouvelle maison
personnages	garçon / fille / renard.	renard	renard - prof. - garçon	renard fille prof.	parents, fille renard garçon
- scène	① Les trois personnages se rencontrent. Le renard parle. Étonnement!! Puis le renard les invite à le suivre	② Le renard explique ce qui se passe à l'école. Ensuite, dans la salle de classe, le renard le présente la professeur.		③ Dans la cour de l'école, les enfants jouent, retrouvent des amis. Puis la prof. leur montre des nouvelles maisons et soudain ils rencontrent leurs parents.	
- garçon	→ il est par terre, il se lève. • UN RENARD QUI PARLE?	→ C'est qui ?			
- fille	→ elle est par terre, elle se lève. • MAIS QUI A PARLÉ?	→ ~~~~~			
- renard	→ il est caché, puis il se retourne. il dit: PSS! SALUT!	→ C'est la prof. Elle va t'apprendre des choses!			
- prof	→ ~~~~~	→ ~~~~~		→ ALLEZ JOUER AVEC D'AUTRES ENFANTS!.	

*(optionnel)

Tu as ton histoire ??? Super ! Et si on passait au storyboard ?

^^ 3. DESSINE LES MOMENTS IMPORTANTS

Mais au fait, qu'est-ce que c'est, un storyboard ? C'est la version dessinée de ton histoire animée. Cet outil te permet d'avoir une idée visuelle de ton histoire et de décider comment les choses se présentent : sa fonction principale est de te guider pendant que tu codes, c'est donc très important !

Développé par

Tu peux notamment : organiser les comportements des personnages sur Scratch, tracer leurs déplacements dans la scène, ajouter des dialogues, des flèches et tout ce qui peut faciliter l'organisation de l'histoire.

- Regarde l'exemple de storyboard en papier

★ Tutoriel 2: Je crée le storyboard de ma solution ★

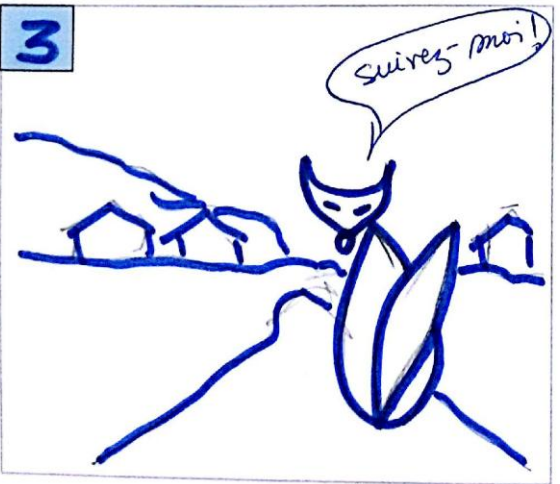
STORYBOARD dessine ton histoire
 Titre de l'animation: *le Renard enchanteur*



Les enfants sont par terre
le renard est caché, mais
soudain il parle : PSS!
Les enfants sont étonnés et
ils posent des questions au
renard.

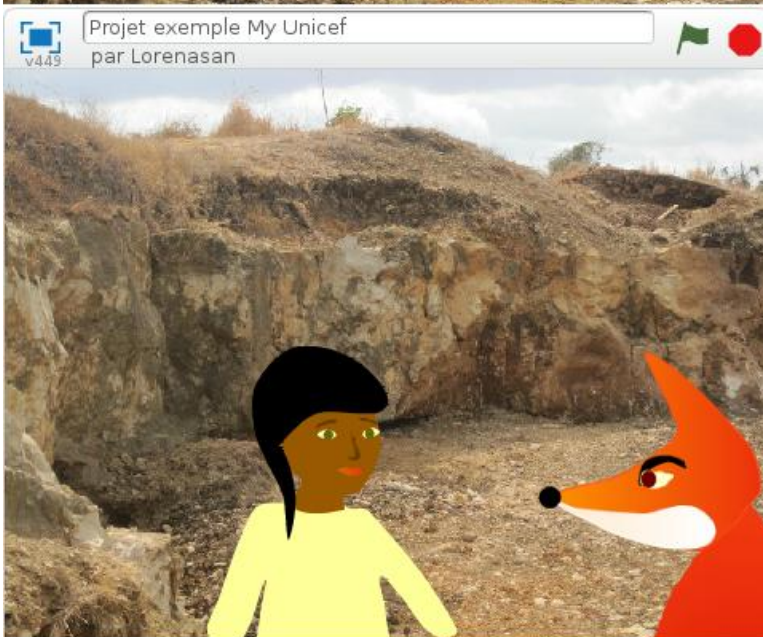


le renard demande aux
enfants : où sont ses parents.
La fille triste, pleure et
répond (Plan rapproché
de deux personnages)



le renard invite ~~aux~~ les
enfants à le suivre pour
leur montrer un endroit
où ils seront contents.

Puis regarde ce projet en version Scratch




- Regarde comment utiliser le storyboard

★ Tutoriel 2: Je crée le storyboard de ma solution ★


STORYBOARD dessine ton histoire

Titre de l'animation: *Le Renard enchanteur*



1


Les enfants sont par terre
le renard est caché, mais
**description
de la scène**
ils posent des questions au
renard.



2

**zone
de dessin**

Le renard demande aux
enfants où sont ses parents.
La fille triste, pleure et
répond (Plan rapproché
de deux personnages)



3 ← **numéro
de la scène**

Le renard invite les
enfants à le suivre pour
leur montrer un endroit
où ils seront contents.

Développé par

Dans chaque case, dessine de façon simple et schématique les différents décors qui défilent dans ton histoire. Puis dessine les personnages qui correspondent à chaque décor et signale avec des flèches leurs déplacements. Écris une brève description de la scène contenant les actions et événements.

- Utilise un storyboard pour organiser ton histoire [ici](#).



Tutoriel 2: Je crée le storyboard de ma solution



STORYBOARD dessine ton histoire

Titre de l'animation:

A large empty rectangular box for drawing the first scene. A small blue square is located in the top-left corner.

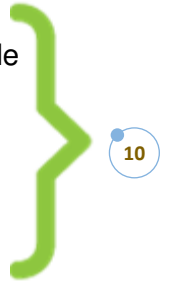
A large empty rectangular box for drawing the second scene. A small blue square is located in the top-left corner.

A large empty rectangular box for drawing the third scene. A small blue square is located in the top-left corner.

- Tu peux utiliser une ou plusieurs feuilles.

Petite astuce : n'oublie pas que le storyboard est un brouillon (schéma) qui a la fonction de t'aider à organiser ton histoire pour qu'elle devienne une animation codée avec Scratch. Maintenant c'est à toi !

Tu as fini ton storyboard ? Allez maintenant tu peux aller sur Scratch ;)



Développé par

