



Animation

Leçon et activité 2

Activité et travail



Activité 1 – Explorez l'histoire de l'animation et des opportunités de carrière



Activité 2 – Introduction aux principes d'animation



Activity 3 – Création de personnages et arrière-plans



Activity 4 – Projet d'animation image par image (stop motion)



Travail 1 – Créer un animation image par image (stop motion)

Qu'est ce que l'animation

- Le rôle d'un animateur est de créer l'illusion de la vie sur un objet inanimé ou un personnage illustré. L'animation prend vie en projetant rapidement des images séquencées l'une après l'autre. Cette séquence crée cette illusion.

💡 Pensez-y: De quelles manières un animateur peut-il donner vie à des objets inanimés (Q 2.1)

- Dans cette leçon, vous apprendrez comment deux animateurs Disney ont documenté l'illusion de la vie.





Les principes d'animation

- Les animateurs emploient 12 principes d'animation afin de transmettre un sens de «vie» à leur travail. Ces principes ont été présentés pour la première fois par deux animateurs de Disney, Ollie Johnston et Frank Thomas dans leur livre l'illusion de la vie.
- Dans cette activité, vous aurez l'occasion d'explorer chacun des 12 principes et de réfléchir à la façon dont vous pouvez les appliquer dans vos animations. Lorsque vous comprenez ces principes, vous aurez les connaissances et les compétences nécessaires pour amener votre travail à un différent niveau.

Observe et apprends: Illusion de la vie
[12 Basic Principals of Animation](#)

Écrase et étire Squash & Stretch

- En écrasant et en étirant (squash and stretch) des objets dans vos animations, vous pouvez les faire paraître flexibles et donner l'illusion d'être affectés par la gravité. Le maintien des ratios est important lors de son application, car le volume d'un objet ne peut jamais changer.

Observe et apprends: Les 12 principes

[Écrase et étire](#)

L'Anticipation

- Pensez aux actions qui se produisent avant un événement et répliquer-les. Cela donne au spectateur une idée de ce qui va se passer. L'accroupissement d'un chat avant un bond, ou le frémissement d'un cerisier avant la chute des cerises sont des exemples d'anticipation.

Observe et apprend: 12 principes
[Anticipation](#)

Mise en scène

- Pensez à la mise en scène de la même manière que vous le feriez en tant que réalisateur d'une production en direct. Les animateurs utilisent la mise en scène pour aider à diriger l'attention du public en évitant les détails inutiles; un animateur utilise la mise en scène, de la même manière, bloquant la scène et révélant la lumière et les ombres.

Observe et apprends: 12 principes
[Mise scène](#)

De pose en pose

- Construire une scène linéaire image par image est appelé «action directe», cependant, les animateurs peuvent choisir de créer quelques images à la fois, puis de combler les vides plus tard, c'est ce qu'on appelle de pose en pose.



Observe et apprends: 12 principes
[De pose en pose](#)

Follow through suivez à travers

- Bien qu'un personnage ou des objets inanimés aient cessé de bouger, certaines parties de celui-ci peuvent encore montrer du mouvement. En appliquant le suivi, un visuel plus réaliste est créé. L'action de chevauchement montre que différentes parties d'un objet peuvent se déplacer à des vitesses différentes.

Observe et apprends: 12 principes
[Follow through / suivez à travers](#)

“Slow In & Slow Out”

- En augmentant le nombre de cadres / images au début et à la fin du mouvement, les animateurs peuvent donner plus d'importance à ces mouvements initiaux et finaux. Cela créera une représentation du mouvement réel qui est plus naturelle pour le spectateur.

Observe et apprends: 12 principes
[Slow In & Slow Out](#)

Arches

- Chez les personnes réelles, les animaux et les objets suivent un arc naturel. Cela devrait également se refléter dans votre animation. Lorsque vous dessinez à la main, l'arc est cruciale, mais lorsqu'on travaille avec des ordinateurs on peut la rendre plus avantageuse.

Observe et apprends: 12 principes
[Arches](#)

Actions secondaires

- Les individus sont rarement engagés dans un seul mouvement à la fois. Qu'il s'agisse de hocher la tête ou de bouger les yeux, un acteur sait comment utiliser tout son corps et il peut communiquer le mouvement en action à votre spectateur.

Observe et apprends: 12 principes
[Action secondaires](#)



“Timing”

- Ceci est important pour comprendre les objets, l’humeur ou l’émotion d’un personnage ou d’un objet inanimé. Il est important de contrôler le nombre d’images pour une action donnée. Moins il y a d’images, plus l’action se produira rapidement et moins elle semblera réelle.

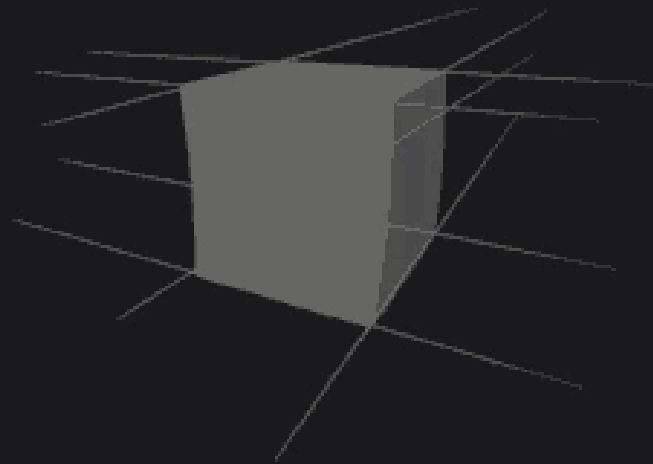
Observe et apprends: 12 principes
[Timing](#)

Exagération

- Il est important de créer de l'exagération dans votre animation pour comprendre l'émotion ou l'état d'esprit d'un personnage. Nous pouvons créer cette illusion en augmentant ou en diminuant le nombre d'images pour une action donnée. Plus il y a d'images, plus l'action se produira lentement, moins il y aura d'images, plus l'action se produira rapidement.

Observe et apprends: 12 principes
[Exagération](#)

Dessins solides 3D



- Une bonne compréhension de la façon dont les formes tridimensionnelles solides interagissent les unes avec les autres est importante. Ceci rend l'animation plus crédible.

Observe et apprends: 12 principes
[Dessins solides 3D](#)

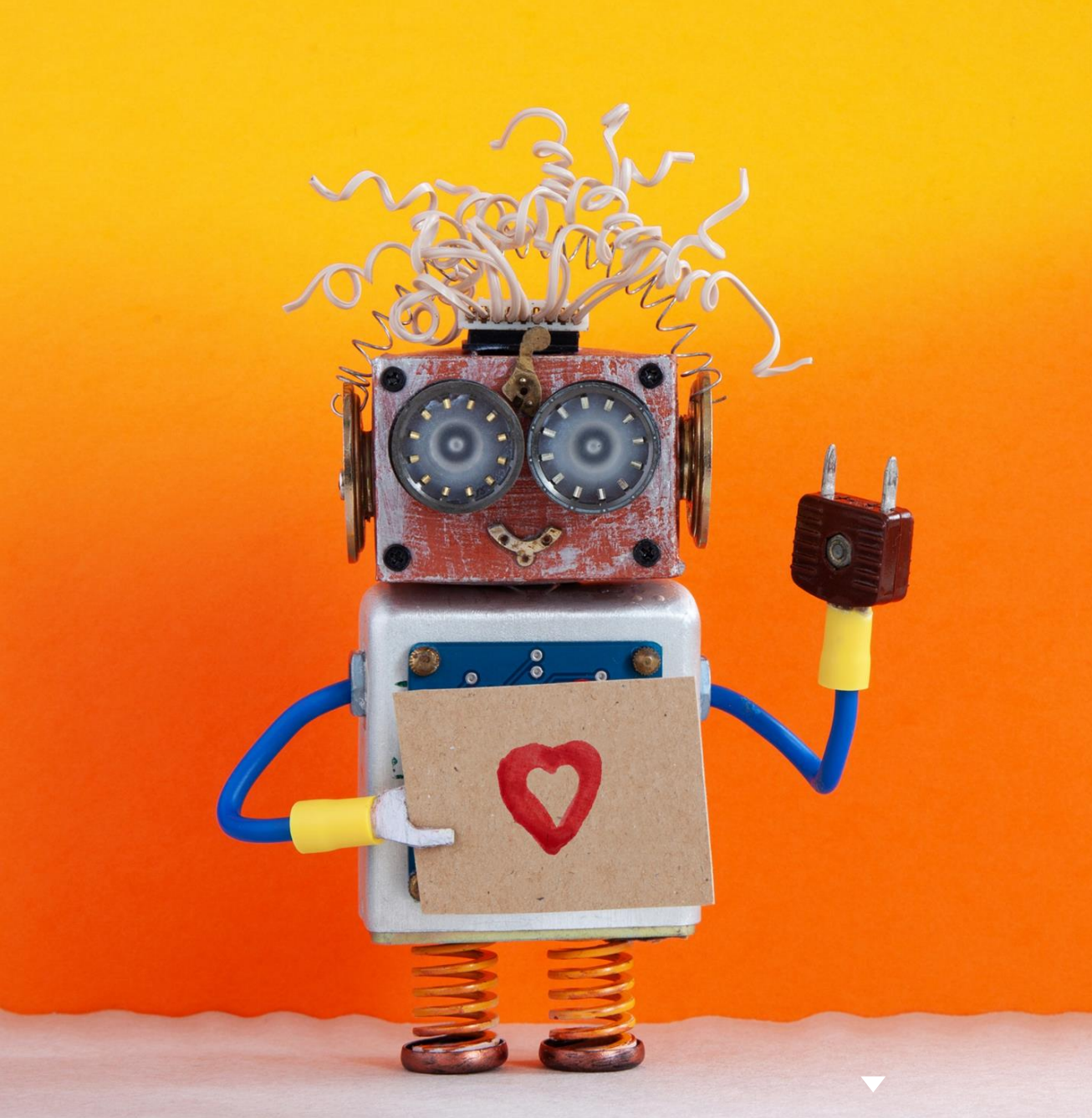


Charme

- L'appel donne au spectateur l'impression que le personnage est fascinant et réel. Si votre travail d'animation manque d'attrait, cela peut enlever de l'intérêt pour notre création. Alors assurez-vous de donner aux gens les personnages qu'ils veulent regarder et penser à l'impact de votre création.

Observe et apprends: 12 principes
[Charme](#)





Compréhension

Au cours de votre vie, vous avez visionné d'innombrables animations pour vous divertir. Maintenant que vous avez une compréhension de base des principes de l'animation, vous avez les connaissances nécessaires pour comprendre comment les animations peuvent être utilisées pour guider la compréhension du spectateur.

💡 Pensez-y: réfléchissez aux animations que vous avez vues. (Q2.2 et Q2.3)



Prochaines étapes optionnelles

Supposons que vous soyez passionné par l'animation et que vous souhaitiez en savoir plus. Khan Academy, en partenariat avec Pixar, a créé un programme unique appelé Pixar in a Box.

Remarque: vous devrez créer un compte, vérifiez auprès de votre professeur ou de vos parents avant de le faire.

Observe et apprends: Introduction
[Pixar's filmmaking pipeline](#)