



LE CINÉMA D'ANIMATION

Le principe du cinéma d'animation a existé avant le cinéma et est à l'origine de celui-ci. Animer, c'est donner **l'illusion du mouvement à partir d'une suite d'images fixes**. Le mouvement est décomposé en une série de dessins ou d'images. Au moment de la projection, les images se succèdent tellement vite que l'œil garde en mémoire l'image précédente sur laquelle il superpose l'image suivante et crée ainsi l'impression de mouvement (on appelle ce phénomène la « **persistance rétinienne** »).

C'est sur ce principe qu'ont été inventés les **jouets optiques**, puis les vues photographiques animées des frères Lumière. Ce travail est très long pour les réalisateurs de films d'animation traditionnelle qui doivent fabriquer une grande quantité d'images, l'une après l'autre, pour obtenir un résultat. En effet, il faut **24 images pour constituer une seconde de film**. Si on fait le calcul, il faudrait donc 129 600 images pour un film de 90 minutes !

C'est pour cela que la plupart des réalisateurs de cinéma d'animation photographient deux fois la même image pour gagner du temps mais cela équivaut tout de même à 64 800 images. Au cours du XIXe siècle, des recherches optiques tentent de produire des images en mouvement, ce qui va aboutir à plusieurs jouets optiques aux noms farfelus : thaumatrope, zootrope, praxinoscope, feuilletscope... Voici deux fiches ateliers pour fabriquer votre propre thaumatrope ou feuilletscope :

Le thaumatrope 

Le feuilletscope 



L'animation en volume

L'**animation en volume**, qui utilise la technique du **stop motion**, permet de créer un mouvement à partir d'objets inertes. Le principe est le suivant : on photographie plusieurs fois l'objet en modifiant légèrement sa position entre deux clichés.

L'animation en volume peut être faite à partir de figurines, de marionnettes, de fils de fer ou d'objets courants. Certains animateurs travaillent de la terre glaise, de l'argile ou de la pâte à modeler qui a l'avantage de rester consistante tout en étant malléable.

Pour plus d'infos, cliquez [ici](#).



Le dessin animé

Le **dessin animé** est la technique la plus célèbre du cinéma d'animation. Un enchaînement de dessins décompose un mouvement. Une fois projetés, ils donnent l'illusion d'un mouvement continu.

Traditionnellement, chaque image était composée de dessins à la main sur papier transparent.

Depuis la fin des années 1990, les images de synthèse créées par ordinateur se sont imposées. Aujourd'hui, la plupart des studios d'animation travaillent en trois dimensions, plus communément appelée **3D**.

Pour plus d'infos, cliquez [ici](#).



Le papier découpé

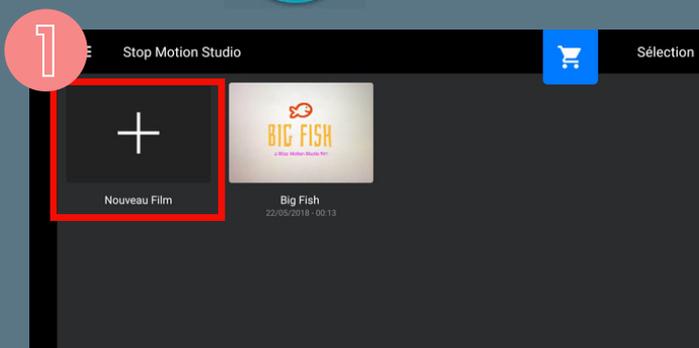
Le cinéma d'animation utilise parfois des personnages ou décors en **papier découpé** disposé à plat. Comme pour l'animation en volume, on réalise des photos en modifiant la position des éléments que l'on souhaite animer entre chaque cliché. Et ainsi de suite.

La pixilation

La **pixilation**, comme l'animation traditionnelle ou en volume, consiste à prendre en photo, image par image, un mouvement décomposé. Mais cette fois-ci, c'est avec de vraies personnes en chair et en os !

À ton tour !

À la page suivante, découvre une application pour créer tes propres animations, à partir de dessins, de figurines, de pâte à modeler ou de personnes réelles.



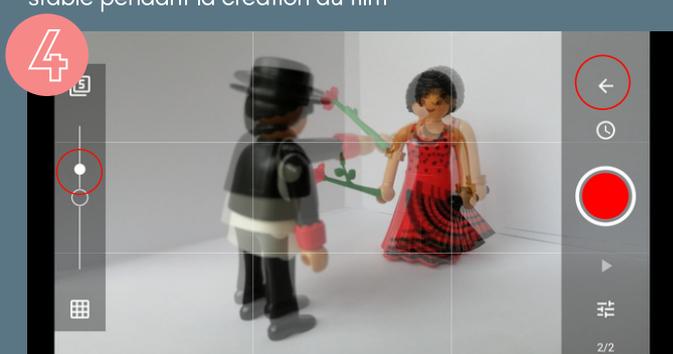
Ouvrir l'application Stop Motion Studio. Cliquer sur "Nouveau Film" et autoriser l'application à avoir accès à l'appareil photo.



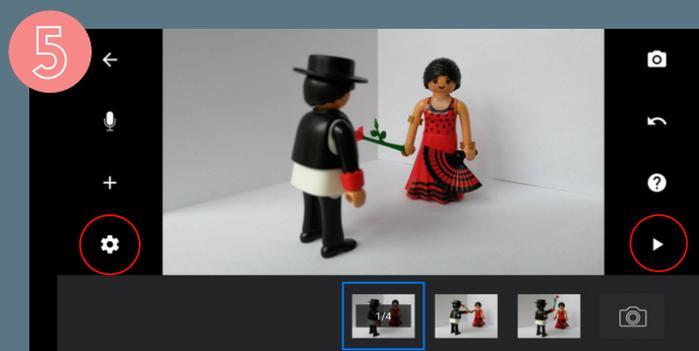
L'appareil photo s'ouvre. Placer le premier dessin et appuyer sur l'icône appareil photo en haut à droite. Une nouvelle fenêtre s'ouvre. **Conseil** : fixe bien le smartphone ou la tablette pour être stable pendant la création du film



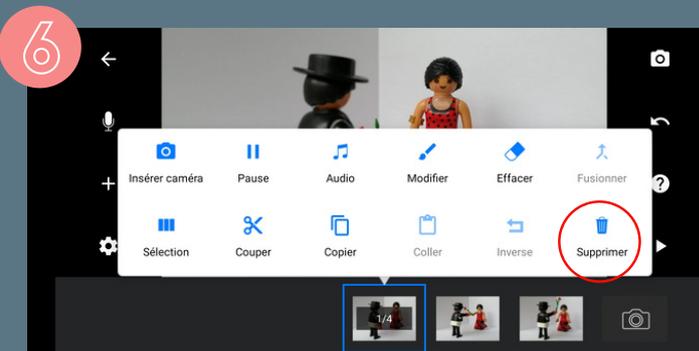
En cliquant sur le bouton rouge, la photo sera prise et ajoutée dans la réserve pour former le futur film. Placer maintenant le deuxième dessin.



Grâce au curseur de gauche, la photo précédente apparaît en transparence, c'est ce qu'on appelle la pelure d'oignon, ce qui permet de placer le nouveau dessin dans la continuité afin de créer un mouvement naturel. Enfin, lorsque toutes les photos ont été prises, cliquer sur la flèche en haut à droite afin d'aller dans la réserve où les photos ont été stockées.



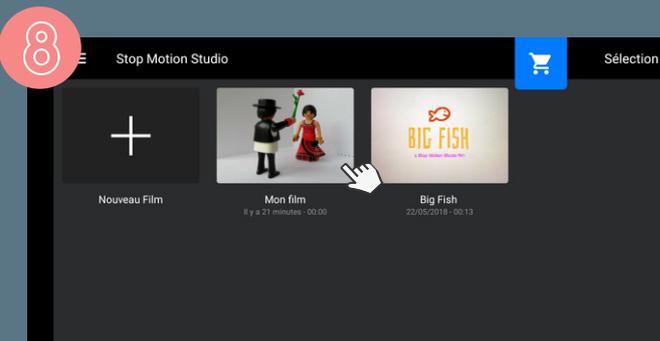
En cliquant sur lecture en bas à droite, les dessins, mis à la suite, formeront le film. En cliquant sur paramètres en bas à gauche, vous pourrez régler la vitesse. Pour faire défiler les photos, cliquer sur l'icône triangulaire en bas à droite.



Pour supprimer une image, cliquer sur une image sélectionnée (encadrée de bleu) pour faire apparaître les options. Puis cliquer sur l'icône "Supprimer".



Cette fenêtre permet de choisir la vitesse de défilement des images du film, variant ainsi le rythme. **Conseil** : pour avoir une animation fluide, la vitesse doit être au moins de 10 images/seconde.



Afin de partager ou exporter le film, restez appuyé longtemps sur la vignette du film et appuyer sur l'icône "Partager" et choisir le format. **Conseil** : vous pouvez choisir le format "gif" qui vous permettra de mettre le film en boucle.