

- Techniques et technologies dessin d'animation

Hainaut Frédéric

Objectifs

Appréhender le langage cinématographique : l'écriture d'un scénario simple, le story board, le découpage, les différentes échelles de plans. Comprendre les mécanismes du mouvement propre aux techniques d'animation. Etre capable d'observer et de synthétiser un mouvement afin de le transcrire de manière fluide et dynamique. Essayer diverses techniques d'animations : animation traditionnelle image par image en 2D et en volume et animation assistée par ordinateur. Pouvoir maîtriser des outils informatiques : utilisation de Photoshop (dessin et animation), After Effects (animation et assemblage) et Première (montage image et son). Finaliser une animation.

Contenu

Le cours d'animation aborde des techniques d'animation traditionnelle et animation numérique 2D; dessin animé, éléments découpés, objets animés, pâte à modeler, pixilation, marionnettes, sable, ... suivant l'intérêt de l'étudiant.

Méthode d'enseignement et d'apprentissage

A partir de la réalisation concrète d'une animation, l'étudiant est confronté à diverses difficultés. Résoudre les différents problèmes rencontrés lors du processus de production permettra à l'étudiant d'expérimenter des solutions et d'échanger avec l'enseignant afin d'accroître les ressources créatives et techniques de l'étudiant.

Des courts métrages d'animation sont montrés et analysés afin de comprendre certains mécanismes cinématographiques et leurs techniques.

Bibliographie

En vrac voici quelques propositions de lecture non exhaustive:

"Motion Factory, les ficelles du monde animé", Collectif, éd. Pyramid

"Animation in process" de Andrew Selby, éd. Laurence King

"Créer vos propres animations en stop motion" de Melvyn Ternan, éd. Dunod

"Techniques d'animation: Pour le dessin animé, l'animation 3D et le jeu vidéo" de Richard Williams, éd. Eyrolles

"Techniques d'animation pour débutants" de Mary Murphy, éd. Eyrolles

"Les fondamentaux du scénario" de Edouard Blanchot, éd. Dixit

"L'art du montage. Comment les cinéastes et les monteurs réécrivent le film" coordonné par N. T. Binh et Frédéric Sojcher, éd. Les impressions Nouvelles

Conversations avec Walter Murch. L'art du montage cinématographique" de Michael Ondaatje, éd. Ramsay

"William Kentridge, cinq thèmes" éd. 5 continents / Jeu de Paume

"Hitchcock Truffaut" de François Truffaut, éd. Gallimard

Mode d'évaluation pratique

Évaluation continue.

Voici une liste de critères qui seront pris en compte lors des évaluations. Certains critères seront prédominants suivant les exercices proposés.

Lors de l'écriture et de la phase de préproduction ; vous serez attentifs à la prémisse, aux choix narratifs et graphiques, au développement du scénario, à la réalisation du story-board

Lors de la production et du tournage ; respect des consignes, adaptation du scénario, rythme, fluidité du mouvement, développement du mouvement (accélération, constance, décélération), observation et synthèse du mouvement, lisibilité et compréhension de l'action, expressivité faciale et gestuelle, cohérence des cadrages en lien avec la compréhension et l'atmosphère, qualité de l'atmosphère et de l'ambiance, cohérence graphique (couleurs et formes), exécution technique et soin (ordre, propreté, mise au point).

Lors de la post-production et du montage images et sons ; rythme (contraste) en adéquation avec le fil narratif, fluidité dans la succession des plans, cohérence dans la succession des plans, développement de l'action, compréhension de l'action, lisibilité du récit, cohérence graphique et sonore (contraste), respect des consignes

Restez attentif à la gestion du projet dans son ensemble ; apport créatif, audace, innovation, répartition du travail pour les travaux de groupe, gestion du temps et respect de la Ponctualité (calendrier), respect des consignes

Les cotations se feront sur dix ou sur vingt.

Support de cours

Support de cours : vous pouvez vérifier si un support de cours est requis pour ce cours sur MyIntranet > mes études > mes cours