

TERMES TECHNIQUES DANS L'ANIMATION



TERMES GÉNÉRAUX

Animatic

L'animatic est un montage des images du storyboard, auquel est ajoutée une bande-son rudimentaire avec dialogues.

On peut grâce à lui pré-visualiser le rythme du film. Les mouvements de caméra et les zooms y sont souvent testés.

L'animatic définit les cadrages et les actions plan par plan. Il permet de reconnaître les difficultés et de combler les imprécisions avant l'étape d'animation, lourde en travail et en frais.

C'est aussi un outil important pour la communication entre collaborateurs.

Superviseur en animation / directeur de l'animation

Il définit le style de l'animation et veille à ce que les animations faites par les différents animateurs fonctionnent ensemble.

Compositing

Le travail de compositing est le rassemblement des différents éléments visuels en une image globale.

Bruitages (foley)

Les sons visibles à l'écran sont interprétés par un bruiteur (Foley artist) lors d'un enregistrement studio. Comme il n'y a généralement pas de prise de son originale en animation, le rôle du bruiteur est essentiel pour le montage-son.

Synchronisation labiale (lip sync)

Analyse des positions des bouches pour les dialogues. Ceux-ci sont enregistrés avant l'exécution de l'animation afin de pouvoir déterminer les positions image par image.

Bible

Contient le concept d'une série télévisée animée. Elle décrit les personnages, le monde dans lequel ils vivent et une série de storylines.

Soundbreakdown / Sound Detection

Voir lip sync.

STOP MOTION / STOP-FRAME / ANIMATION EN VOLUME

Travail réalisé image par image. Les objets d'une scène y sont ainsi déplacés entre chaque cliché. Tous les mouvements, y compris les mouvements de camera sont enregistrés ainsi.

Armature

Squelette d'une poupée qui permet garder les membres en position. Les versions simples sont souvent en fil de fer et en bois. Des squelettes plus stables et plus durables sont fabriqués par des mécaniciens de précision avec des articulations sphéroïdes et des petites barres en métal.

Motion Control

Une caméra sur rail contrôlée par ordinateur permet d'effectuer des travellings exacts en stop motion. Pour faire de la stéréoscopie le motion control est également utilisé pour pouvoir déplacer la camera millimètre par millimètre pour chaque image.

Rigging

Les rigs servent, en stop-motion, à maintenir des objets en position ou en l'air. Lorsqu'ils ne peuvent être camouflés dans le décor ou par d'autres objets, on doit les effacer digitalement image par image en postproduction.

Retouche

Suppression digitale des rigs et des erreurs.

Tie Downs

Dispositif pour la fixation d'objets et de poupées au sol.

CGI / ANIMATION 3D

Effets

Un effet est une transformation visuelle effectuée ultérieurement. Il existe une vaste gamme d'effets qui vont du flou cinétique à la pluie en passant par l'explosion.

Lighting

L'éclairage des différentes scènes.

Motion Capturing / Capture de mouvement

Procédé permettant de saisir toute forme de mouvement et de le transcoder en un format lisible par un ordinateur. Ces mouvements peuvent ainsi être enregistrés, analysés et appliqués à un objet généré par ordinateur.

Particules

Elles sont utilisées pour la représentation du feu, du brouillard, de la neige et de tout phénomène où un amas de petites parties forme une image générale. Le comportement et la taille des différentes particules peuvent être définis.

Rigging

Squelette virtuel qui définit comment un personnage peut bouger (comme une armature dans le stop motion). Le rigging est la construction du squelette que l'on appelle rig. Os et articulations définissent comment les différentes parties peuvent se mouvoir.

Rendering

Processus final où des données tridimensionnelles mixtes sont exportées en images finales bitmap.

Sculpting / Modeling

Construction des figures et objets dans un espace digital tridimensionnel.

Shading

Procédé où l'on place les ombres, de manière à ce que les surfaces et les corps dans les œuvres graphiques 3D soient représentées de manière réaliste. Les ombres présupposent l'éclairage d'un corps. Les formes des corps et leurs contours sont renforcés dans leur plasticité, ainsi que les surfaces courbes.

Simulation

A travers la simulation, certains faits du réel sont reproduits de manière procédurale. Ainsi, l'eau pourra couler, le feu pourra flamber, le vent pourra draper des tissus... etc.

Texturing

Le texturing sert à habiller les volumes 3D (Objets et personnages) avec des images 2D (nommées textures) et des propriétés de surface. Les textures permettent aux images de synthèse d'être plus détaillées et plus réalistes sans pour autant devoir préciser le volume en soi.

PIXILATION

Enregistrement d'acteurs en stop motion.

PAPIER DÉCOUPÉ / CUT OUT

En animation cut out, des objets sont découpés dans des matériaux tels que du papier, du carton, du tissu ou des photographies, sont disposés sur une scène 2D et animés en stop motion.

Banc-titre (ou banc d'animation)

C'est une table par dessus laquelle est fixée une caméra qui enregistre image par image ce qui se produit dessous. Les éléments des images peuvent être animés directement sous la caméra, ou encore animés à l'avance (dessins, peintures sur celluloïd) puis photographiés les uns après les autres.

Multi-plan

Pour travailler sur plusieurs couches, on utilise un banc-titre équipé de plaques de verre placées les unes sur les autres. Ainsi, le premier plan et l'arrière-fond peuvent être animés séparément, ce qui est indispensable pour des animations cut-out complexes. Aussi, la mise au point et la profondeur de champ peuvent être utilisées pour créer une profondeur d'image. Pour les travellings, les plaques de verre seront déplacées.

CUT OUT DIGITAL

En cut out digital, c'est à l'ordinateur et à l'aide d'un logiciel approprié que les personnages sont découpés en différents éléments corporels et animés.

Rigging

Il permet d'animer les personnages à l'aide d'articulations. Le rigging définit comment les différentes parties du corps peuvent se déplacer.

DESSIN ANIMÉ

Cleanup (Encrage)

Tracé au propre. Souvent, les images-clés sont tracées en premier pour alléger le travail des inter.

Character sheet / Character board

Voir modelsheet

Inbetweens (Intermédiaires)

Ce sont les dessins intermédiaires entre deux images-clés. Elles participent à la fluidité du mouvement.

Key Animator

Il conçoit la charpente de l'animation en dessinant les images-clés du mouvement. C'est lui qui définit le mouvement et le rythme.

Keyframe (Images-clés)

Images principales d'un mouvement. Elles décrivent le déroulement de l'animation.

Line Tester

En dessin animé, le line tester est un logiciel ou du matériel (Scanner / Caméra) utilisé pour tester l'animation.

Modelsheets / Character Sheet / Character Board

Recueil qui rassemble l'apparence, les poses et les gestes des personnages. Ces caractéristiques doivent être définies de manière exacte lors d'un travail d'équipe réunissant plusieurs animateurs.

ANIMATION EN DIRECT (DIRECT MANIPULATION ANIMATION)

À ne pas confondre avec l'animation directe sur pellicule (voir plus bas). L'animation en direct désigne toute technique où le travail d'animation a lieu par retouches en direct sur banc-titre. C'est le cas pour l'animation de sable, la peinture animée ou encore le cut-out (papier découpé) manuel.

ANIMATION DE SABLE (SAND ANIMATION)

Sur une plaque de verre éclairée par dessus et/ou par dessous, les images sont dessinées avec du sable. La prise de vue est effectuée image par image comme sur banc-titre.

PEINTURE ANIMÉE (PAINT-ON-GLASS ANIMATION)

Technique, à l'instar de l'animation sur sable, où les images sont directement peintes sur une plaque de verre sous la caméra et retouchées image par image.

ANIMATION DIRECTE (DRAWN-ON-FILM ANIMATION)

À ne pas confondre avec l'animation en directe sur banc-titre (voir plus haut). Cette technique consiste à peindre ou à gratter directement la pellicule 16 ou 35mm. Celle-ci peut être utilisée exposée ou non. Sur une pellicule développée (ou noire), les dessins sont grattés image par image. Dans le cas d'une pellicule non exposée, les images sont peintes directement sur le celluloid sans utiliser de caméra.

ROTOSCOPIE

Il s'agit d'une technique d'animation basée sur un enregistrement filmique préalable. Les photogrammes sont redessinés image par image à la main ou sur ordinateur pour pouvoir les interpréter graphiquement.