

Définition :

Qu'est-ce qu'un film d'animation ?

Le film d'animation est une technique élaborée à partir d'images dessinées, d'images créées par ordinateur ou de photographies qui sont « montées » dans une suite logique permettant une impression d'activité et de mouvement.

Quelles que soient les techniques utilisées, le principe est toujours le même : le mouvement est décomposé en une succession d'images fixes dont la vision à une fréquence donnée donne l'illusion du mouvement continu.

Une scène est filmée à l'aide d'une caméra capable de ne prendre qu'une seule image à la fois ou d'un caméscope normal. Entre chaque image, les objets de la scène sont légèrement déplacés. Lorsque le film est projeté à une vitesse normale, les objets semblent prendre vie.

Au cinéma, il faut 24 images pour avoir une seconde du film.

Pour un film d'animation « fait à la maison », il faudra décomposer les mouvements et enregistrer au moins 6 images pour une seconde.

Faire un film d'animation est un travail de patience.

Matériel nécessaire :

Le principe étant toujours de photographier la scène image par image, il faut un appareil de prise de vue commandable à distance pour garantir la stabilité lors du déclenchement. L'utilisation d'un caméscope télécommandable capable de vues fixes est possible, mais l'idéal est de disposer d'un appareil numérique commandable depuis l'ordinateur (par liaison série, FireWire ou plus généralement USB) et stockant les vues sur l'ordinateur. C'est une des possibilités qui existe souvent mais qui figure rarement sur les publicités ou même les spécifications des fabricants.

De plus si cela est possible, le logiciel n'est pas toujours fourni avec l'appareil. Au sein d'une même marque tous les appareils ne sont pas commandables à distance. Certains logiciels permettant cela sont inclus gratuitement dans les distributions de Linux.

Si vous n'avez pas une caméra vidéo ou un appareil photo numérique permettant cela, une solution économique (pour une vingtaine d'euros) pour les premiers essais est l'utilisation d'une webcam qui permet généralement la prise de vue depuis l'ordinateur (par contre avec une webcam, nous ne pourrions pas obtenir une très grande qualité d'image).

- 1 caméscope avec un pied ou un appareil photo numérique ou une webcam
- 1 cassette vidéo (pour l'utilisation d'une caméra)
- un ordinateur avec un logiciel de montage vidéo
- Plusieurs lumières
- Pour vos personnages ou décors, vous pouvez les fabriquer vous-même ou même utiliser des objets déjà existants.

Logiciel nécessaire :

Un logiciel de montage vidéo permettra le montage final et l'ajout d'une bande son. Il vous faudra aussi éventuellement, si vous avez le matériel nécessaire, un logiciel permettant d'enregistrer image par image.

Certains logiciels (le logiciel libre Stopmotion, ou les logiciels assez onéreux Stopmotion pro et Monkey Jam, par exemple) permettent d'obtenir directement un fichier vidéo (AVI, MOV...) après la capture image par image. Si l'on doit retravailler les images (par exemple effectuer une incrustation sur fond vert ou bleu), il est préférable de conserver les images numérotées ou de compiler ces images en un fichier vidéo non ou peu compressé (DV, MJPEG...)

-Monkey Jame

-Stopmotion

-Adobe Flash anciennement Macromedia flash, logiciel de 2D, de très bonne qualité, pouvant aller jusqu'à des animations très poussées.

-Anime Studio (anciennement Moho) Logiciel, au prix abordable pour le grand public, spécialisé en animation 2D incluant quelques fonctionnalités 3D.

-Beneton Movie GIF Logiciel complètement gratuit d'animation GIF.

-Blender Logiciel libre d'animation 3D, de rendu, de compositing.

-CTP Pro Logiciel d'animation traditionnelle 2D surtout utilisé pour tester l'animation.

-Ktoon Logiciel libre d'animation sous linux.

Etapes de réalisation :

La préparation :

La conception d'un film d'animation est un travail long et minutieux. Il convient donc de donner toute son importance à la phase de préparation. Si elle est bien conduite, elle permet de gagner du temps au moment du tournage et elle donne l'assurance de bien réaliser ce qui avait été prévu. C'est au cours de cette phase que l'on va faire le décor, les personnages, tester les mouvements et retenir ceux qui correspondent aux effets recherchés, repérer les emplacements de la caméra, etc.

- 1/ écriture de l'histoire décomposée en plusieurs étapes
- 2/ réalisation des décors et des personnages

Le tournage avec un caméscope simple :

Avant d'entreprendre le tournage, il faut être sûr d'avoir suffisamment de temps devant soi. On compte à peu près 8 images/seconde en vidéo avec du matériel peu précis ! Il est donc nécessaire d'avoir une phase d'apprentissage simple au départ pour apprendre à manipuler le matériel et se familiariser avec la technique. Par ailleurs, il convient de prendre en compte certaines contraintes techniques :

Le caméscope ne doit pas être éteint (le mettre plutôt à « pause ») entre 2 prises de vues, car celles-ci étant très courtes, il est difficile de se repositionner à un endroit précis de la bande magnétique (on risquerait alors soit d'effacer les enregistrements précédents, soit de retrouver de la neige entre 2 plans).

L'enregistrement se faisant de manière saccadée, la bande son originale n'est pas utilisable. Il serait donc intéressant d'en réaliser une. Si on ne possède pas de fonction doublage son, on peut préparer une bande de son et effectuer le doublage en direct comme lors des premières projections cinématographiques.

Pour donner à l'œil une impression de mouvement, il faut décomposer le plan en 24 images par seconde. Le matériel grand public n'étant pas précis, on utilise une technique approximative, mais qui permet tout de même d'obtenir des résultats intéressants. Par exemple, pour faire se déplacer un stylo d'un bout à l'autre d'une table, il suffit de le filmer pendant un court laps de temps (le temps d'appuyer sur la touche d'enregistrement et d'appuyer immédiatement sur pause), puis de le déplacer de quelques centimètres et de recommencer à le filmer, et ainsi de suite, jusqu'à ce qu'il se trouve à l'autre bout de la table. Quand on regarde la succession de plans que l'on vient d'enregistrer, on a l'impression de voir le stylo glisser sur la table. Sur certains types de caméscope, il existe une fonction d'enregistrement automatique à intervalles réguliers. Pour obtenir un mouvement régulier, il suffit de déplacer le stylo toujours de la même distance entre chaque enregistrement. Si l'on veut obtenir un déplacement plus rapide, il suffit d'augmenter cette distance. Pour un déplacement plus lent, il faut la diminuer. Pour donner un effet d'accélération, il faut progressivement augmenter la distance entre chaque prise de vues. Pour obtenir un effet de décélération, il faut effectuer la démarche inverse.

Le montage :

Après avoir enregistré toutes vos images dans un logiciel de montage, ou pouvez changer le déroulement des scènes autant que vous le désirez. C'est dans cette phase que vous pourrez rajouter un générique de début et de fin ainsi qu'une bande son.