

VOCABULAIRE DE CINÉMA D'ANIMATION (PRODUCTION)

MOT	DÉFINITION
<b>ANIMATIQUE SAUVAGE :</b>	Plus qu'une étape de validation du story-board, c'est une place essentielle dans l'écriture et de la mise en scène cinématographique. Chaque dessin est l'esquisse d'un plan du film. Ils s'enchaînent pour développer, dessin après dessin, toute l'architecture du film. C'est la maquette. Étape privilégiée par Jean-François Laguionie car c'est la création même.
<b>STORY-BOARD :</b>	« Scénario ». Cette étape désigne la mise en image très détaillée du scénario, qui comprend angles de prise de vues des décors et des personnages, la durée des plans, les mouvements de caméra, les intentions du jeu des personnages.
<b>MODÉLISATION DES PERSONNAGES :</b>	Mise en modèle des personnages sous tous les angles de prise de vues.
<b>GOUACHE :</b>	Recherche couleurs des décors et des personnages.
<b>LAYOUT :</b>	« Exposer », « disposition » en anglais. Les maquettistes vont dessiner au crayon les décors de chaque plan du film en fonction de l'angle, des mouvements de la caméra et de l'animation des personnages. Ces dessins très précis servent ensuite de base aux décorateurs pour mettre en cohérence le jeu des personnages avec le décor dans lequel ils évoluent (proportions, perspectives et harmonisation des couleurs). Ils calent les personnages par rapport aux décors.
<b>LINE-TEST :</b>	Étape de numérisation des dessins et de l'animation sur ordinateurs. Il permet de valider un rythme par l'enchaînement des layouts.
<b>COMPOSITING :</b>	Étape d'assemblage de tout ce qui compose un plan. Les multiples couches d'éléments qui font parti du plan sont positionnés et enregistrés.
<b>KINÉSCOPAGE :</b>	Transposition numérique en 35mm.