

# TABLE DES MATIÈRES

<b>LE DESSIN ANIME DE PERSONNAGES.</b> .....	3	<b>L'ANIMATION</b> (Son principe. De l'inconvénient des répétitions. Feu sacré. Le propre de l'animation en dessin animé. Du danger de calquer les « vrais mouvements ». Des différents mouvements. Les mouvements mécaniques réguliers. Où le mouvement artificiel fait plus vrai que le mouvement réel. Les mouvements mécaniques irréguliers. La marche. Les lacunes du modèle. Où il ne faut pas « avoir la goutte à l'imaginative ». Un très bon entraînement. Théorie de la bonne animation. Ce qui conditionne la hiérarchie des animateurs. Moyen de contrôle du mouvement. Précautions et manipulation. Le numérotage.	14
<b>LE PROCESSUS D'UN DESSIN ANIME</b> (Choix du sujet et scénario. Création des personnages et des décors. Composition musicale. Conférences. Distribution du travail. Les bandes pilotes. Exécution des dessins. Prise de vue des images. Finition du film). .....	4		
<b>DETAILS</b> (Le pupitre lumineux. Le format de dessins. Le repérage. Les ergots. Le travail en transparence. Protection de la vue). .....	6	<b>LE TOURNAGE</b> (Les feuilles de tournage. Premier tournage) .....	18
<b>LE STYLE ET LE TRAIT DANS LES PERSONNAGES OU LES OBJETS ANIMES</b> (Premiers dessins. Le respect du style du créateur. Le style fermé. De l'utilité du cellulo et de l'occultation de la surface des personnages. Le gouachage. Arrondissement des formes. Le trait. Des possibilités du cellulo. Précaution à prendre au gouachage). .....	7	<b>LE FACTEUR TEMPS</b> (Dans l'ensemble d'un film. Le rythme. Comment le maintenir. Le temps fragmenté. Les temps fixes. Détails de numérotage. Nuances). ..	19
<b>CONSTRUCTION D'UN PERSONNAGE</b> (Les disproportions. La tête. Les moyens d'expression. Le masque. Les doigts). .....	8	<b>D'UN MEME PRINCIPE A DES RESULTATS DIFFERENTS</b> (Où l'animation imaginée s'impose. Distinction. De la souplesse avant toute chose. Les points d'articulations. La raison des bras et des jambes filiformes. De l'inconvénient de la souplesse localisée. Les cycles. Les possibilités du cycle. Panoramique de côté. Panoramique de face. De la possibilité de prendre deux photos d'un même intermédiaire). .....	20
<b>LE DECOR</b> (Première manière. Evolution du décor. Le décor à piste libre, son avantage et son inconvénient. Nouvelle évolution du décor. Les décors réels ou multiplans, leurs avantages et leur inconvénient. Exécution des décors. L'aide du cadre noir. L'angle de vue. Changement de plan). .....	10	<b>GESTES, ATTITUDES, IMPRESSION</b> (Entrée en scène. Des attitudes. Les accents animés. ) .....	22
<b>L'OMBRE</b> (Son importance. Dans le décor. Avec les personnages). .....	12	<b>CONCLUSION.</b> .....	23
<b>LE GAG</b> (Ce qu'est le gag. Son principe. Son appoint dans les dessins humoristiques. Ses exigences Son avantage. Quelques classiques). .....	13	<b>ADDITIF</b> (Qu'est-ce que l'animation ?. Rapport de l'animation avec la peinture. Lois physiques en animation. Guide d'animation. L'animation dans les intervalles. L'avenir de l'animation). .....	24



Tous droits de traduction et reproduction réservés.

122, av. de Wagram, Paris

Copyright by Nouvelles Editions Film et Technique, Paris, 1947.