

Séquence : De la 2D à la 3D, jusqu'à l'espace animé

Animation numérique comme 4ème étape, entre la 3D physique et l'expérience spectateur

Points programme : Image / Réalité / fiction. L'espace, le support et l'outil, la matérialité de l'œuvre.

La 2D : donner l'illusion de l'espace sur le plan

Notions : Perspective linéaire, superposition, clair-obscur, trompe l'oeil. Ressemblance. Narration

Entre 2D et 3D : le relief et le pliage

Bas-relief, collage en relief. mini-scène pop-up.

La 3D : construire l'espace réel

Installation, volume/vidé, maquette.

La 3D animée : mettre l'espace en mouvement avec le numérique. Le choix du point de vue et du rythme apporte quelque chose à la lecture de l'œuvre. Qu'est-ce que l'animation montre que la photo fixe ne montrait pas ?

Comment le mouvement de la caméra change la perception du volume ? Problématique :

Comment le mouvement et le temps modifient-ils la perception de l'espace ?

Notions abordées :

Animation :

Espace virtuel / espace réel : la caméra numérique crée un point de vue mobile que l'œil ne peut pas avoir dans la réalité.

Stop-motion et modélisation simple : passer de l'objet physique à sa mise en mouvement.

Récit spatial : le déplacement de la caméra raconte l'espace, pas seulement les objets mis en scène

Pratique :

Option 1 : Photographier sa maquette sous plusieurs angles et créer un stop-motion simple sur téléphone/tablette.

Option 2 : Utiliser Tinkercad, SketchUp Free ou Blender pour modéliser un volume simple et faire une rotation/orbite de caméra.

Option 3 : Animer un dessin 2D en le découpant en plans et en créant un effet de profondeur en parallax sur Canva, CapCut, ou Procreate, pikaIA

Références artistiques numériques :

William Kentridge : animation au fusain qui transforme l'espace du dessin.

James Turrell : installation où la lumière et le temps modifient l'espace perçu.

Vidéos de studios d'animation type Pixar pour voir le passage maquette → 3D numérique.