

# LES MÉTIERS du CINÉMA d'ANIMATION

## Le modelleur



### la leçon du squelette

Il est très important, quand on anime une marionnette, de savoir de quelle matière elle est composée (pâte à modeler, mousse de latex, papier mâché, tissu, etc.) et surtout de savoir comment elle s'articule.

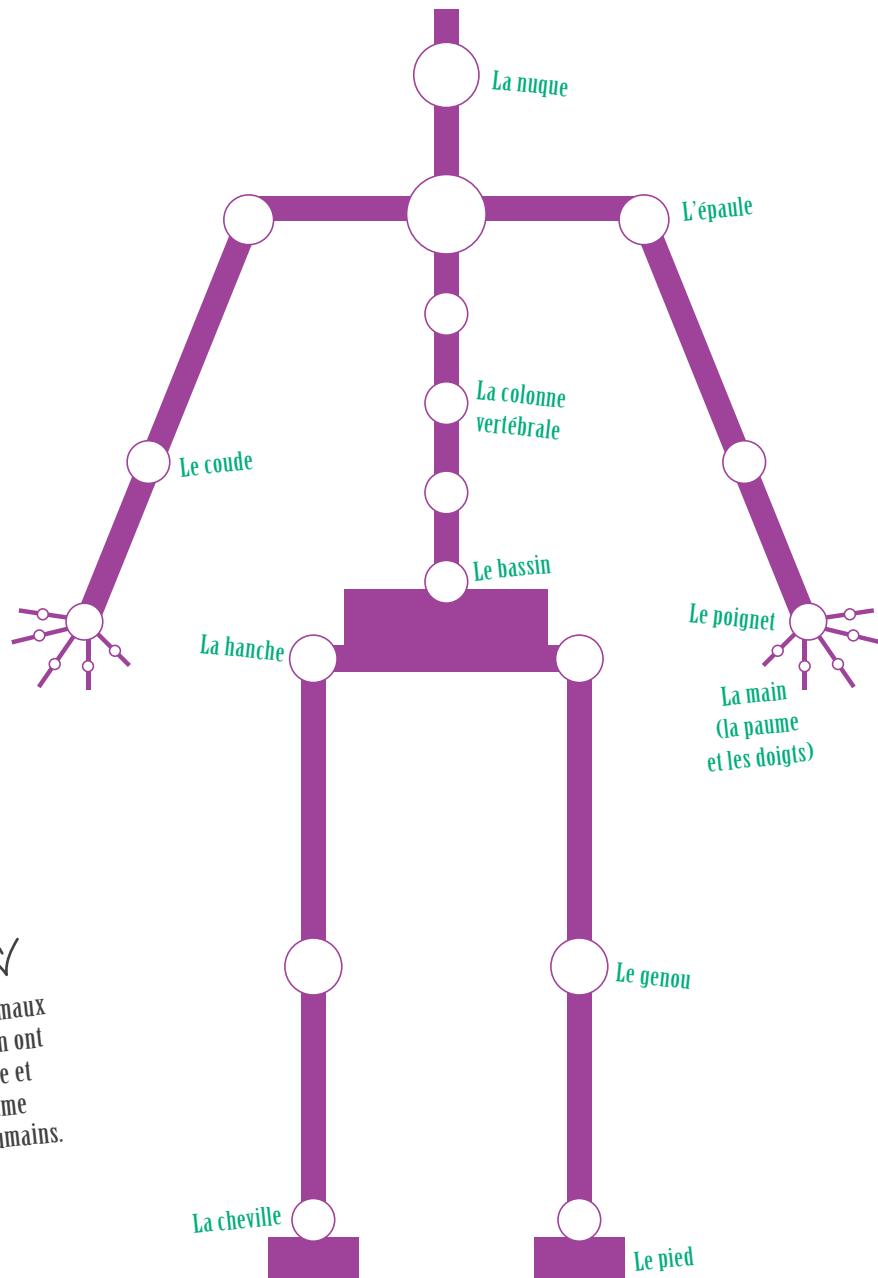
Comme pour un être humain ou un animal, la marionnette a un squelette à l'intérieur de son corps que l'on appelle une **armature**.

L'armature peut être fabriquée tout simplement avec du fil et des plaques d'aluminium ou avec un système plus complexe de tiges et de rotules pour chaque articulation.

L'armature va permettre au personnage de se tenir debout et ses articulations vont définir ce qui peut bouger.

Les articulations peuvent se situer à différents endroits.

Bien souvent, les animaux des films d'animation ont une posture humaine et s'animent donc comme des personnages humains.



# LES MÉTIERS du CINÉMA d'ANIMATION

## Le modelleur



l'atelier des  
expressions

Matériel : ciseaux

Niveau



Imprimer cette fiche. Découper les différents yeux et bouches  
et les poser sur le visage du personnage, comme sur l'exemple.  
Le but est de représenter les expressions suivantes :

La joie

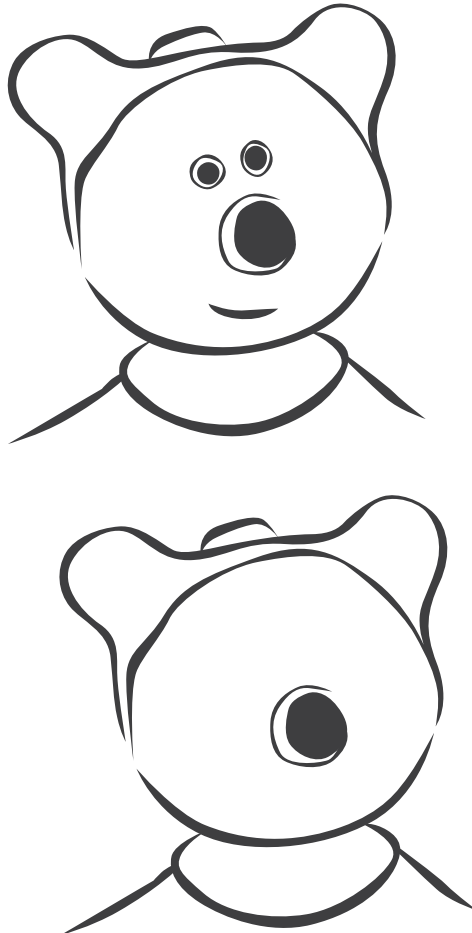
La complicité

La fatigue

La colère

La surprise

La tristesse



Faites deviner aux autres des expressions  
ou des attitudes en les mimant.



# LES MÉTIERS du CINÉMA d'ANIMATION

## Le modelleur



### les outils du modelleur

**LA PÂTE À MODELER**  
matière molle servant  
à modeler les personnages



**LES MAINS**  
servent à modeler et lisser  
les personnages en pâte à modeler



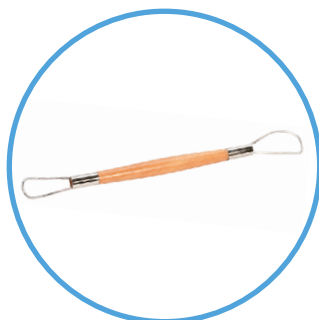
**LA SPATULE FINE EN FERRAILLE**  
sert à creuser  
la pâte à modeler



**L'ÉBAUCHOIR**  
sert à lisser ce que les doigts  
ne peuvent pas atteindre



**LA MIRETTE À TÊTE LARGE (DÉVIDOIR)**  
sert à enlever des morceaux  
de pâte à modeler



**LE SCALPEL**  
sert à couper des morceaux  
de pâte à modeler avec précision

