

## LE CARNET D'ESQUISSES

Le carnet d'esquisses est la représentation du talent et de la passion de l'artiste. Il faut constamment dessiner! Beaucoup de portfolios renferment trop de dessins personnels, de personnages de dessins animés, de superhéros, de personnages fictifs, et pas assez de dessins classiques.

D'après M. Master, la technique remarquable de Michel-Ange n'était pas innée, contrairement à la croyance populaire. Lui aussi a été un apprenti! Il a développé sa dextérité par l'étude et la pratique, et en dessinant la vie. À mesure que ses compétences évoluent, l'animateur devrait essayer de saisir les attitudes, les gestes et les expressions de tout ce qui vit.

Les détails subtils des êtres humains, comme les émotions (p. ex., les expressions faciales, le langage corporel, etc.) devraient être représentés. Ils font partie d'une progression graduelle vers l'interprétation.

En règle générale, on devrait trouver dans un carnet d'esquisses 10 représentations de la vie quotidienne pour une de l'imagination. Enfin, la source des dessins qui ne sont pas exécutés d'après un modèle doit être indiquée en bas de page.

## LES DÉMOS D'ANIMATION

Bien des démos, malgré l'intérêt qu'elles offrent, ne traduisent pas une compréhension fondamentale des principes du rythme, de la mécanique et du jeu en animation. Cela s'explique du fait que l'intérêt principal de l'animateur et celui du studio ne concordent pas nécessairement. C'est pourquoi la démo d'animation doit faire partie du portfolio, mais son importance ne doit pas être exagérée.

Selon M. Master, il serait utile de lire un bon ouvrage de référence intitulé « The Illusion of Life », des auteurs Frank Thomas et Ollie Johnson. On trouve notamment dans ce livre une histoire de l'industrie de l'animation et les principes de base de cet art.

Selon M. Master, on devrait retrouver dans une bonne démo les caractéristiques fondamentales d'un film d'animation, c'est-à-dire le rythme, les principes de base de l'animation, l'illustration de la gravité, le relief 3D, le jeu (des changements subtils et marqués dans l'expression des personnages), la décomposition du mouvement (de très courtes séquences ou des actions de plusieurs secondes qui marquent une progression), la clarté et l'intérêt des personnages (dans le