



# METS À L'ESSAI!



## FOLIOSCOPE

Durée : variable  
Difficulté : facile

Saviez-vous que les animateurs exploitent une simple technique d'illusion d'optique pour que leurs personnages semblent bouger de façon si naturelle? Même si les animateurs ont recours à de puissants ordinateurs, vous pouvez aussi créer votre propre dessin animé en utilisant les mêmes principes que les professionnels!

### PRÉPARE:

- Une pile de petits morceaux de papier (les feuillets autocollants fonctionnent bien)
- Un stylo, un crayon ou des crayons à colorier

### FABRIQUE:

1. Choisissez une histoire et les personnages qui la raconteront. Plus elle est simple, mieux c'est!
2. Sur le morceau de papier du dessus, dessinez votre premier « cadre », qui sera le premier plan de l'animation. C'est le début de votre histoire.
3. Sur le deuxième morceau de papier, dessinez le prochain cadre. Celui-ci devrait être très semblable au premier, avec seulement des changements mineurs pour avancer vers la prochaine action. Par exemple, si votre personnage est censé faire un signe de la main, faites-lui lever le bras un tout petit peu.
4. Répétez ce processus, apportant de petits changements progressifs à chaque page.

### ESSAIE:

À l'aide de votre pouce, feuilletez rapidement les pages. On aura l'impression que le personnage bouge!

### EXPLIQUE:

Le folioscope paraît vivre à cause du principe de **rémanence des images visuelles**. Avant que vos yeux aient terminé de traiter la première image, vous êtes déjà passé à la prochaine. Le mouvement semble naturel puisque les dessins, ou cadres, se fondent ensemble parce que votre cerveau ne peut les traiter assez rapidement.

### OBSERVE:

Un folioscope fonctionne exactement de la même façon que les films animés! Les cadres contenant des dessins légèrement différents changent à un rythme si rapide que votre cerveau est incapable de les traiter séparément. On a donc l'impression que les personnages bougent, mais en réalité ils ne font que basculer d'une image à une autre, comme dans votre livre!

### VA PLUS LOIN:

Le zootrope est un autre objet qui utilise le principe de rémanence des images visuelles. Consultez cette [activité d'impression tridimensionnelle d'un zootrope!](#)

