

# Pense bête de l'animation

## **Technique :**

Timings  
Poses Clefs  
Poids et Intervalles

## **Questions à se poser :**

Poids  
Energie  
Equilibre  
Retards / Anticipation

Ce document n'est qu'un résumé, un pense-bête, de la formation dispensée par Duduf. Il réunit les principaux points théoriques à retenir sans être exhaustif, et de nombreuses remarques, astuces pratiques et exemples concrets n'y sont pas présents.

### Étapes à soigner particulièrement :

- 1- **Timings** : vérifier que les timings, le rythme de l'animation, sont bons
- 2- Soigner les **poses clefs**
- 3- Faire attention au **poids** (voir chapitre suivant) en y pensant pour :
- 4- Les **intervalles**

Ce sont les quatre indispensables de toute animation. Si ces quatre paramètres sont justes, l'animation sera crédible. Et si l'on est capable d'une animation crédible respectant ces quatre paramètres, on peut attaquer les vraies difficultés, l'animation dans son sens premier «donner la vie», en travaillant : **l'intention, le caractère, la personnalité.**

### Le poids :

Un objet lourd peut aller **très** vite, à condition d'avoir le temps d'accélérer.

Un objet léger atteint rapidement sa vitesse maximale.

Le plus souvent, un objet lourd paraît lent pour deux raisons :

- Il fait des mouvements très amples,
- Il n'a pas le temps d'accélérer à pleine vitesse / on ne lui donne pas assez d'énergie pour atteindre sa pleine vitesse.

### Energie :

Il est important de savoir toujours **où** se situe l'énergie et **à quoi elle se transmet ou ne se transmet pas.**

exemple :

Un objet qui rebondit garde son énergie pour le rebond.

Un objet qui ne rebondit pas a deux solutions :

- Il transmet l'énergie ailleurs (en cassant quelque chose ou en faisant vibrer des éléments de décors, ou en se cassant lui même, etc)
- L'énergie est absorbée dans la déformation de l'objet (ex : ballon dégonflé)

On commence donc toujours par animer l'endroit où se situe l'énergie. Le reste n'est que conséquences et retards !

**Equilibre :**

Surtout dans le cas d'un personnage : toujours faire attention à son centre de gravité et à la répartition de son poids : le personnage est-il en équilibre ? A quel moment de l'animation doit-il ou ne doit-il pas être en équilibre ?

**Retard et anticipation :**

Retard : indispensable, mais à ne pas exagérer sous peine de mollesse !

Anticipation : pour donner du pep's à une action volontaire, à l'initialisation du mouvement, à ne pas exagérer à moins d'être en train d'animer du Tex Avery !

**Quelques références :****Animation :**

*Techniques d'animation* - Richard Williams

*L'animation sans peine* - Preston Blair

*People Warching* - Desmond Morris

*Acting for Animators* - Ed Hooks

*Acting in Animation* - Ed Hooks

Les chronophotographies de Muybridge

<http://www.animationmeat.com>

<http://www.awn.com>

<http://www.edhooks.com>

**Tutoriels After Effects :**

<http://www.videocopilot.net>

<http://www.creativecow.net>

**En ce qui concerne Duik :**

<http://ik.duduf.net>