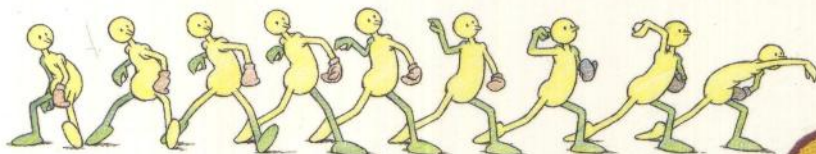
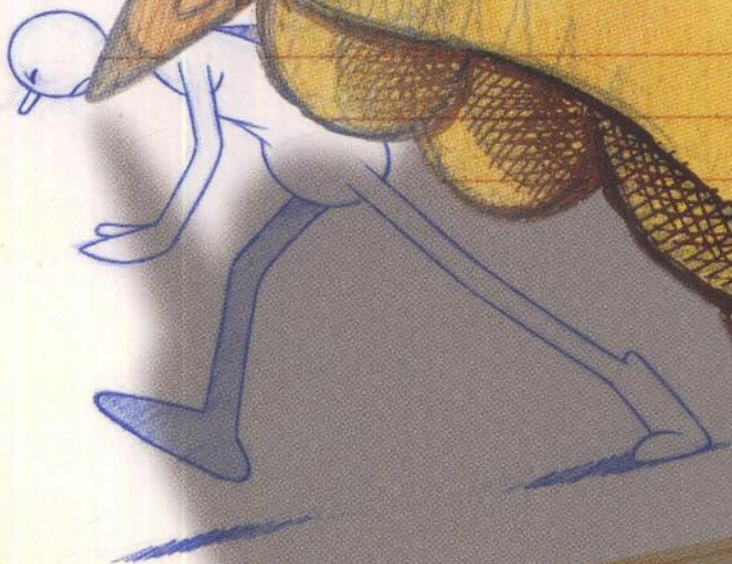


TONY WHITE

GUIDE DE L'ANIMATEUR



Let us see how the same character in a different environment they are walking in. For example, if the character is walking into a strong wind their body lean (and the movement of their arms and legs) will be different. If they are walking into a strong wind or have their back to the wind, walking into the wind demands a lot more forward lean, to gain the character's balance dealing with it. It is likely too tall, the character's position will be lower too.



G 223



049255

②

GUIDE DE L'ANIMATEUR



Observations personnelles sur les principes du mouvement

Tony White

PEARSON

Sommaire

INTRODUCTION		IX
REMERCIEMENTS		XI
DÉDICACE		XIII
CHAPITRE 1	Les principes et les méthodes d'animation	2
	L'histoire de l'animation en quelques mots	4
	Les méthodes d'animation	6
	Les principes de l'animation	20
	Les clés	24
	De l'importance des tests	29
	Rythme et espacement des images	31
	Ce qu'il ne faut pas faire	32
CHAPITRE 2	La marche standard	34
	Le défi	37
	Brève histoire de la marche	37
	Les principes fondamentaux	38
	Le corps	43
	La tête	44
	Inclinaison du corps	45
	Résultat final	46
	Variantes	47
	Rythme	47
	Marches frontales	49
	Ce qu'il ne faut pas faire	50
CHAPITRE 3	Démarches stylisées	52
	Tout est dans la pose (ou le geste)	54
	Autres facteurs d'influence	54

	Marche à double rebond	57
	Positions-clés	59
	Intervalles	60
	Marche sur la pointe des pieds	63
	Rythme	65
	Observez, observez et observez encore !	67
	Capture de mouvement (<i>motion capture</i>)	68
	Intervalles en simple image	68
CHAPITRE 4	Démarches expressives	70
	Équilibre naturel	73
	Centre d'équilibre	74
	Contraintes physiques	79
	En conclusion	88
CHAPITRE 5	Démarche des quadrupèdes	90
	La démarche naturaliste	91
	Démarche <i>cartoon</i>	99
CHAPITRE 6	Course générique	108
	Idées reçues à propos de la course	110
	Angle du corps	114
	Action des bras	116
	Course en trois images	117
	Uniquement des poses-clés	119
	Cycles de course contre méthode directe	119
	Glissement des pieds et vitesse de défilement de l'arrière-plan	119
	Courses au ralenti	120
	Observez	121
	Tout est dans la pose	121
	Rappel sur la longueur des foulées	121
	Impact de l'environnement	122
	Courses frontales	123

CHAPITRE 7	Les sauts	126
	Rebonds d'une balle	128
	Saut sur place	133
	Saut avec course d'élan	141
CHAPITRE 8	Poids	150
	Une feuille qui tombe	152
	Un boulet de canon	152
	La leçon	153
	Tout est dans la pose	155
	Le poids en mouvement	159
	Déplacements de poids	160
	Anticipation	161
	En conclusion	164
CHAPITRE 9	Arcs et anticipation	168
	Arcs	168
	Anticipation	176
CHAPITRE 10	Chevauchement d'actions	186
	Chevauchement d'actions pour les mains	189
	Les cheveux	194
	Animations secondaires discrètes	195
	Vêtements	196
	Vêtement et matières	197
	Continuité des mouvements	200
	Vibrations, oscillations	200
CHAPITRE 11	Fluidité et souplesse	206
	Étirements et compressions	213
	Mouvements corporels secondaires	215
	Souplesse du visage	216
	Flexibilité des objets	218

Sommaire

CHAPITRE 12	Dialogues basiques	222
	Analysez la piste audio	225
	Langage corporel	226
	Animatique de test	227
	Poses-clés finales	227
	Expressions faciales	228
	Exercice « mordre et mâcher »	229
	Animation du visage	230
	Synchronisation labiale	233
	Les voyelles	234
	Anticipation des voyelles	235
	Action de la langue	235
	Les dents	236
	Dialogues avec deux personnages	238
INDEX		242

TONY WHITE

GUIDE DE L'ANIMATEUR



Table des matières

- Principes et méthodes d'animation
- Marche standard
- Démarches stylisées
- Démarches expressives
- Démarche des quadrupèdes
- Course générique
- Sauts
- Poids
- Arcs et anticipation
- Chevauchement d'actions
- Fluidité et souplesse
- Dialogues basiques

Découvrez tous les secrets du mouvement et les rouages de l'animation de personnage à travers les notes et observations personnelles d'un maître de l'animation

Dans cet ouvrage, fruit des années d'expériences professionnelles de Tony White, animateur renommé, vous apprendrez à appliquer les principes fondamentaux du mouvement animé pour créer des animations fluides, que ce soit avec des crayons et du papier ou dans des applications 3D.

L'auteur commence par exposer les principes et techniques classiques de l'animation – la marche, le rebond ou la course –, puis aborde des sujets plus pointus, comme l'animation des quadrupèdes, la fluidité, la souplesse ou les dialogues. Grâce aux nombreuses astuces et conseils techniques, et aidé par les séquences vidéo – téléchargeables sur le site www.pearson.fr – qui donnent vie aux images de l'ouvrage, vous saurez comment faire marcher, courir, sautiller vos personnages, ou leur faire porter un poids, lancer un objet, chuter ou encore dialoguer.

Véritable ouvrage de référence, à la fois complet et accessible, le *Guide de l'animateur* est une lecture indispensable.

Retrouvez sur le site [pearson.fr](http://www.pearson.fr) les vidéos des différentes animations décrites dans l'ouvrage.

Tony White, producteur renommé, animateur, enseignant, auteur et consultant, exerce depuis plus de 30 ans dans l'industrie de l'animation. Au cours de sa carrière, il a travaillé avec des légendes du secteur, comme Ken Harris, Art Babbitt, Richard Williams, pour ne citer qu'eux. Tony White développe actuellement plusieurs films avec des techniques inédites au sein de son propre studio, Animaticus. Il dispense également ses propres formations d'animateurs 2D en ligne et utilise cet ouvrage comme support de cours. Retrouvez-le sur son site www.tonywhiteanimation.com et découvrez ses projets sur www.animaticus.com.

Catégorie : Animation / Film
Niveau : Débutant/Intermédiaire

Pearson France
47 bis, rue des Vinaigriers 75010 Paris
Tél. : 01 72 74 90 00
Fax : 01 42 05 22 17
www.pearson.fr

ISBN : 978-2-7440-9440-8

