



**Forum: Questions & Réponses**

**Topic: avoir un bon timing pour animer**

**Subject: Re: avoir un bon timing pour animer**

Posté par: Bidouille

Contribution le : 22/3/2009 15:02:16

Salut,

La première chose à faire est de repérer le tempo exact de ta musique afin de savoir à quels intervalles de frames doivent correspondre les mouvements de ton perso. C'est ce tempo qui dictera l'ensemble de la danse.

Pour connaître le tempo, soit tu utilises un métronome ou bien soit tu utilise un logiciel de traitement sonore (comme Audacity par exemple) pour repérer les moments clés réguliers. Il suffit ensuite de convertir ce tempo en frame pour connaître tes intervalles. Par exemple, pour un tempo de 120, ça fait  $(120/60)*25 = 50$  frames. Donc toutes les 50 frames aura lieu un nouveau cycle de danse.

Il est aussi conseillé de décaler l'émission de la musique d'une frame ultérieure par rapport à l'animation. Si le beat sonore apparait à la frame 50 par exemple, il est préférable de montrer le déhanchement du perso à la frame 49. N'hésite pas à faire des tests.