L'ANIMATION ZÉRO PAPIER AVEC TOON BOOM HARMONY

HARMONY 25

Canopéa FORMATION

Formation complète et intensive à l'animation digitale traditionnelle et Cut-Out par un apprentissage du logiciel Toon Boom Harmony. A l'issue de cette formation les stagiaires seront capables d'animer leur scène en traditionnel et cut-out sur le logiciel Toon Boom Harmony.

DATES

- 2027

DURÉE

70 h (10 jours)

HORAIRES

10h-13h puis 14h-18h

LIEU DE FORMATION

36 BD de la Bastille 75012 Paris

COUT

5000€ HT

EFFECTIF

8 stagiaires par session

PUBLICS

Animateur traditionnel ou digital 2D/3D, réalisateur.

PRE REQUIS

Toute personne souhaitant utiliser le logiciel Toon boom Harmony. Aisance suffisante dans l'environnement informatique, maitrise du dessin, et des bases de l'animation 2D.

ACCESSIBILITÉ AUX PERSONNES EN SITUATION DE HANDICAP

Il est possible de nous contacter pour que nous étudions les possibilités d'adaptations ou que nous orientions la personne vers un réseau de référent qui pourra prendre en charge la demande.

MOYENS D'ENCADREMENT

Marc PIERARD : Formateur certifié Toon Boom et chef animateur pour différents studios.

MOYENS PÉDAGOGIQUES

Les formations sont conçues autour d'une pédagogie par l'apprentissage. Chaque élément vu théoriquement est immédiatement pris en main dans un contexte d'utilisation de production. Elle s'appuie en particulier sur l'alternance d'apports théoriques et d'exercices pratiques ainsi qu'une découverte accompagnée du logiciel Toon Boom avec une alternance d'exposés, de démonstration et de co-création, d'exercices d'entrainement et de positionnement.

ÉVALUATION

Des exercices de validation en continu, tout au long des phases d'animation sur le logiciel Toon Boom, exercés par le formateur et supervisé par le directeur pédagogique.
Le contrôle continu permet d'évaluer les acquis tout au long de la formation, il porte sur les axes principaux du programme et des objectifs, permettant de mesurer le niveau des compétences acquises et maîtrisées ainsi que le degré d'autonomie atteint par le stagiaire.

MOYENS TECHNIQUES

Une salle de formation, une station et une tablette graphique Cintiq par stagiaire, la dernière version Logiciel Toon Boom Harmony Premium, un accès internet, une TV Full HD où sont projetés les cours.

VALIDATION DE LA FORMATION

Une attestation d'aptitude sera délivrée par Canopéa Formation à l'issue de la formation.

OBJECTIFS DE LA FORMATION

L'objectif principal d'une formation en animation sur Toon Boom Harmony est de fournir aux participants les compétences nécessaires pour créer des animations 2D professionnelles, en maîtrisant les outils et techniques du logiciel.

1. Comprendre l'interface et les outils de Toon Boom Harmony : Apprendre à naviguer dans le logiciel, comprendre l'interface, et maîtriser les outils de dessin, de sélection, et de gestion des calques.

2. Maîtriser le dessin et la conception de personnages : Apprendre à créer des personnages avec des techniques de dessin vectoriel et bitmap, comprendre le design de personnages, et organiser les calques pour l'animation.

3. Rigging de personnages (Cut-out Animation) : Apprendre à créer des squelettes pour les personnages (rigging), à configurer des marionnettes numériques, et à animer des personnages à l'aide de ces rigs.

4. Animation image par image (Traditionnelle) : Comprendre les principes de l'animation traditionnelle, tels que les intervalles, le timing, et la fluidité du mouvement pour créer des animations plus organiques.

5. Animation avancée et effets spéciaux : Utiliser des techniques avancées telles que l'interpolation, les déformateurs, et les effets spéciaux pour améliorer les animations et ajouter du dynamisme.

6. Compositing et effets visuels : Apprendre à assembler les différentes couches de l'animation, ajouter des effets visuels (flou, éclats de lumière, etc.), et gérer l'éclairage et les ombres pour enrichir la scène.

7. Exportation et rendu de l'animation : Paramétrer correctement l'exportation des animations pour différentes plateformes (vidéo, web, TV) tout en conservant une qualité optimale.

8. Développement d'un projet d'animation complet : Mettre en pratique les compétences acquises pour créer un projet d'animation du début à la fin, en passant par la conception, l'animation, le compositing, et l'export.

9. Comprendre les principes fondamentaux de l'animation : Appliquer les principes de base de l'animation (anticipation, exagération, arcs de mouvement, etc.) pour rendre les personnages et les scènes plus vivants et expressifs.

PROGRAMME DE FORMATION

1er jour

- Visionner des exemples de style d'animation cut-out
- Découvrir un plan, de sa structure, de son ergonomie
- Expliquer la structure référentielle d'Harmony
- Créer une scène
- Workspace
- Windows and tabs
- Customiser workspace
- Préférences
- Créer des calques
- Short cut (customisation)
- Outils de dessin et de sélection
- Formes d'outils
- Peinture, palette de couleur
- Outils de mise en couleur
- Spécificité de la gestion des palettes sur Harmony
- Propriétés des outils de couleur pour mise en couleur avancée
- Utiliser la fenêtre Reference view
- Créer des templates

Exercice : Faire un clean up d'un character de manière organique et le mettre en couleur.
But de l'exercice :
- Prendre en main les outils de dessin et de sélection puis utiliser leurs propriétés.
- Type de clean utilisé dans l'animation traditionnelle.
- Prendre en main les outils de base pour la mise en couleur

Exercice : Clean up d'un character de manière vectorielle et mise en couleur de celui-ci,
But de l'exercice :
- Prendre en main les outils de dessin et de sélection puis utiliser leurs propriétés.
- Prendre en main les outils de base pour la mise en couleur.
- Type de clean utilisé pour la réalisation de rigg,

Exercice : Mettre en couleur une scène d'animation traditionnelle en semi-automatique.
- **But de l'exercice** :
  - Se familiariser avec les outils de mise en couleur agencés.
  - Mettre en couleur utilisée pour la colorisation de long métrage traditionnel

Exercice : Utiliser la Reference view
But de l'exercice :
- Utiliser au mieux la Reference view en remplacement de logiciel externe et l'intégrer dans son travail de production.

2ème jour

- Animation traditionnelle sur Harmony
- Outils d'animation
- Utilisation de la X sheet
- Utilisation du Drawing substitution
- Onion Skin
- Shift and Trace
- Pen settings
- Mise en librairie d'animation pour réutilisation
- Création de template pour la fenêtre Reference view
- Intégration de la fenêtre Reference view dans le flux de travail

Exercice : Réaliser une animation de manière traditionnelle.
But de l'exercice :

- Utiliser de manière optimale les outils d'animation d'Harmony pour la réalisation d'une animation 2d tradigitale
- Utiliser la Time line pour gérer le timing
- Utiliser la X Sheet, marquage des images pour une optimisation du travail en équipe
- Mettre en banque les éléments pour intégrer un flux de production professionnel

3ème jour

- Animation d'objets
- Peg
- Paramétrage du point de pivot
- Manipulation des objets dans les scènes (échelle, rotation, position, utilisation du Z)
- La timeline
- Vélocité
- Fonction
- Création de key frame

Exercice : Effectuer le rigging d'une balle, animer un déplacement simple, animer un parcours de deux balles aux poids différents.
But de l'exercice :

- Prendre en main les outils d'animation
- Utiliser la vélocité automatique
- Gérer manuellement la vélocité
- Gérer la trajectoire

4ème jour

- Pivots et hiérarchies
- Rig d'un bras
- AutoPatch
- Déformeurs
- Rig d'un bras avec les différents types de déformeurs
- Auto Fold
- Kinématic OutPut
- Reseter une déformation

Exercice : Créer un rigg d'un bras avec hiérarchie et l' animation de celui-ci, créer un AutoPatch, animer le rigg créé.
But de l'exercice :
- Appréhender l'animation avec rigg simple
- Comprendre le fonctionnement de l'AutoPatch
- Remettre à niveau les connaissances de base en animation

Exercice : Créer un rigg d'un bras avec différents types de déformeurs et l'animer, mettre en place l'Auto Fold et le Kinématic OutPut
But de l'exercice :
- Appréhender l'animation avec déformeur
- Comprendre le fonctionnement de l'AutoFold et du Kinématic OutPut

Exercice : Animer un FX avec déformeur
But de l'exercice :
- Comprendre comment les déformeurs peuvent aider dans l'animation d'FX

5ème jour

- Node View
- Navigation dans la Node View
- Sélection d'éléments dans la Node View
- Composite Bitmap et Pass Through
- Base de Rig (Structure complète)
- Node Library
- Sélecteur
- Backdrop
- Création de groupe

Exercice : Créer la hiérarchie d'un personnage simple
But de l'exercice :
- Être à l'aise avec la navigation dans la Node View.
- Pouvoir intervenir dans un Rig
- Comprendre et pouvoir utiliser différents Nodes

6ème jour

- ArtLayer
- Cutter
- Layer Selecteur
- Color Overide
- Examen de riggs utilisés en production

Exercice : Réaliser un rigg d'une bouche
But de l'exercice :
- Être à l'aise avec une structure de rigg complexe

Exercice : Réaliser le Rig d'un œil avec cutter, utiliser le cutter
But de l'exercice :
- Comprendre le fonctionnement du cutter et être capable de l'utiliser en production

7ème jour

- Réalisation d'animation de base
- Utilisation du Master Controler
- Utilisation des éléments mis en banque
- Editer une template.
- Réalisation d'un copier /coller posing dans la time line
- Reseter un posing
- Effacement d' un posing

Exercice : Animer avec différents types de Riggs
  - Take
  - Retournement
  - Saut (longueur)
  - Marche
  - Welcoming
  - Saut sur place
  - Coup de poing

But de l'exercice :
- Effectuer un training à l'animation Cut Out sur Harmony

8ème jour

- Les différentes méthodes pour attacher un props à un personnage
- Changement de props d'un personnage à l'autre
- Animation du props indépendamment du personnage

Exercice :

- Animer avec props
- Accrocher des props sur un personnage
- Effectuer le passage de props d'un personnage à un autre
- Créer la sortie sur l'Out Put, pour permettre l'accrochage d'un props au personnage

But de l'exercice :

- Être capable de dupliquer des éléments dans la Node View
- Choisir l'accrochage le plus approprié à l'animation à effectuer
- Exposer au moment voulu les éléments dans la Timeline
- Pouvoir créer une sortie d'accrochage si celle-ci n'existe pas

9ème jour

- Création de nouveaux dessins
- Renommer un dessin
- Effacement d'un dessin
- Lips.
- Identification du type de montage
- Paramétrage du point de pivot
- Mise en banque de posings
- Mise en banque d'animations
- Mise en banque d'animations partielles

Exercice: Créer une animation avec la création de nouveaux dessins dans un rigg.

But de l'exercice :

- Être capable de redessiner des éléments dans un Rig

Exercice: Animer une scène avec lips

But de l'exercice :

- Être capable de réaliser une scène avec lips
- Savoir faire un Lips avec bouche simple et lips avec bouche complexe

10ème jour

- Mise en place de la BoxAnim d'un plan
- Animation d'un plan complet
- Utilisation et animation d'une caméra
- Notion de compositing
- Mise en banque template d'effet

Exercice :

- Importer un animatique
- Importer les Templates des personnages Importer les Templates des props.
- Importer un décor.
- Mettre en place la Box Anim (faire correspondre le matériel importé avec l'animatique)
- Animer une scène complète

But de l'exercice :

- Être capable de réaliser la BoxAnim d'une scène et l'animer
- Effectuer un point en reprenant tous les éléments vus dans la formation