

LE PIPELINE DE PRODUCTION ZÉRO PAPIER AVEC TOON BOOM



Formation complète et intensive au pipe-line de production Cut-Out, appelé aussi animation pantin, avec les outils Toon Boom. Les différentes étapes de la fabrication seront abordées avec présentation et utilisation des logiciels Storyboard Pro et Harmony. A l'issue de cette formation les stagiaires seront capables de suivre et encadrer une production Zéro Papier Toon Boom.

DATES

- Nous contacter

DURÉE

35h (5 jours)

HORAIRES

10h-13h puis 14h-18h

LIEU DE FORMATION

A définir

COÛT

2800€HT

EFFECTIF

8

PUBLICS

Réalisateur, assistant réalisateur, directeur de production, charge de production.

PRE REQUIS

Aisance suffisante dans l'environnement informatique, notion de dessin, notion d'animation, connaissance de la production de série d'animation audiovisuel.

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

Formateur certifié Toon Boom et supervision du directeur pédagogique.

MOYENS PÉDAGOGIQUES

Les formations sont conçues autour d'une pédagogie active, faisant appel à la participation des stagiaires. 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'entraînement 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 supervisés 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, les dernières versions des logiciels Toon Boom Harmony Premium V16 et Storyboard pro V6, 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 de la formation pipeline sur Toon Boom Harmony et Storyboard Pro est de former les participants à gérer et optimiser l'ensemble des étapes du processus de production d'animation 2D, depuis la conception du storyboard jusqu'à l'animation finale, en utilisant de manière intégrée Toon Boom Harmony et Storyboard Pro. Cette formation vise à améliorer la collaboration entre les différents départements d'animation et à assurer une production fluide et cohérente.

1. Comprendre le pipeline de production avec Toon Boom Harmony et Storyboard Pro
2. Maîtriser le Storyboarding avec Storyboard Pro
3. Transfert efficace des données de Storyboard Pro à Toon Boom Harmony :
4. Organisation du projet et gestion des ressources
5. Collaboration en équipe et gestion des versions
6. Intégration et optimisation du workflow
7. Suivi de la production et respect des délais
8. Finalisation et exportation des projets

PROGRAMME DE FORMATION

Programme Pipeline avec Toon Boom Harmony et Storyboard Pro

Pédagogie par l'apprentissage.

Chaque élément vu théoriquement est immédiatement pris en main dans un contexte d'utilisation de production.

Introduction :

- Présentation de la formation
- Visionnage d'exemples de style d'animation cut-out

Storyboard Pro

- Créer une scène sur storyboard Pro
- Workspace
- Windows and tabs
- Customisation workspace
- Préférences
- Choix du type de layer vectoriel ou bitmap
- Outils de dessin et de sélection
- Formes d'outils
- Création et utilisation de la librairie
- Création de: Panel, Scene, Sequence
- Animation de calques
- Création de mouvement de camera
- Importation et utilisation de référence
- Importation de modèle 3D et utilisation
- Exportations PDF, PSD, Quicktime

Exercice :

Créer et paramétrer une scène

Créer une librairie

Importer des références et créer les TPL de celles-ci

Animer des calques

Animer une caméra

Réaliser un petit animatique sur base d'un storyboard

But de l'exercice :

Avoir les notions de base nécessaires pour retoucher un animatique

Controle Center:

- Mise en place et utilisation du control center

Exercice :

Créer un set up de production importer et exporter des scènes

But de l'exercice :

Pouvoir et mettre en place et utiliser le control center en production

PROGRAMME DE FORMATION

Harmony

Clean & Colorisation:

- Workspace
- Windows and tabs
- Customisation workspace
- Préférences
- Création de calques
- Short cut (customisation)
- Outils de dessin et de sélection
- ArtLayer
- Formes d'outils
- Colorisation, 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
- Utilisation de la fenêtre reference view

Exercice :

Clean up d'un character de manière organique et mise en couleur de celui-ci

But de l'exercice :

Prise en main des outils de dessin et de sélection et utilisation de leurs propriétés

Type de clean utilisé dans l'animation traditionnelle. Prise en main des 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 :

Prise en main des outils de dessin et de sélection et utilisation de leurs propriétés.

Prise en main des outils de base pour la mise en couleur.

Type de clean utilisé pour la réalisation de rig

Exercice :

Mise en couleur d'une scène d'animation traditionnelle en semi-automatique

But de l'exercice :

Se familiariser avec les outils de mise en couleur agencés. Mise en couleur utilisée pour la colorisation de long métrage traditionnel

Exercice :

Utilisation de 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

PROGRAMME DE FORMATION

Harmony Traditionnelle

- Utilisation du drawing substitution
- Utilisation de la X sheet
- Onion Skin
- Marquage des dessins
- Shift and Trace
- Pen settings
- Création de template pour la fenêtre Reference view
- Intégration de la fenêtre Reference view dans le flux de travail

Exercice :

Réalisation d'animations 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 Utilisation de la Time line pour gérer le timing

Utiliser la X Sheet, marquage des images pour une optimisation du travail en équipe

PROGRAMME DE FORMATION

RIGGING

- Node View
- Peg
- Pivots et hiérarchies
- Paramétrage du point de pivot
- Identification du type de montage
- Composite Bitmap et Pass Through
- Backdrop
- Cutter
- Color Override
- Sélecteur
- Création de groupe
- Rig d'un bras
- AutoPatch
- Déformeurs
- Auto Fold
- Kinématic OutPut
- Création Master Controler
- Création de la master
- Editer une template
- Examen de rigs utilisés en production

Exercice :

Être capable de 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 Exercice :

Accrochage de props sur un personnage

Créer la sortie sur l'Out Put, pour permettre l'accrochage d'un props au personnage

But de l'exercice :

Pouvoir intervenir dans un Rig

Exercice :

Créer un rig d'un bras avec hiérarchie et animation de celui-ci

Créer un AutoPatch

Animer un rig créé

But de l'exercice :

Appréhender l'animation avec rig simple Comprendre le fonctionnement de l'AutoPatch

Exercice :

Création du rig d'un bras avec différents types de déformeurs et animation de celui-ci

Mise en place de l'Auto Fold et du Kinématic OutPut

But de l'exercice :

Appréhender l'animation avec déformeur

Comprendre le fonctionnement de l'AutoFold et du Kinématic OutPut

PROGRAMME DE FORMATION

Animation Cut Out

- Lips.
- Mise en banque de posings
- Mise en banque d'animations
- Mise en banque d'animations partielles
- Animation d'objets
- Manipulation des objets dans les scènes (échelle, rotation, position, utilisation du Z)
- La timeline
- Vitesse
- Copier coller posing dans la time line
- Fonction
- Création de key frame
- Utilisation des éléments mis en banque
- Attacher un props à un personnage

Exercice :

Rigging d'une balle

Animer un déplacement simple

But de l'exercice :

Prise en main des outils d'animation

Utilisation de la vitesse automatique

Gestion manuelle de la vitesse

Gestion d'une trajectoire

Compositing

- Notion de compositing
- Mise en banque de template d'effet
- Effets de base en compositing
- Découverte des différents types de node
- Paramétrage des nodes
- Exports

Exercice :

Réaliser le compositing d'une scène

But de l'exercice :

Maîtriser les effets de base du compositing

PROGRAMME DE FORMATION

Animation Cut Out

- Créer une scène
- Découverte d'un plan, de sa structure, de son ergonomie
- Explication structure référentielle d'Harmony
- Mise en place de la BoxAnim d'un plan
- Import & manipulation de la 3D
- Import des master des personnages & des props
- Import des décors
- Mise à l'échelle des différents éléments
- Gestion de la caméra

Exercice :

Mettre en place la Box Anim (faire correspondre le matériel importé avec l'animatique)

But de l'exercice :

Être capable de réaliser la BoxAnim d'une scène