

SCRIPTING SUR TOON BOOM HARMONY

HARMONY²⁵



OBJECTIFS DE LA FORMATION

À l'issue de cette formation, les participants auront acquis les bases du scripting dans Toon Boom Harmony. Ils sauront comment automatiser des tâches répétitives, interagir avec l'interface du logiciel et mettre en place des méthodes simples pour rendre leur travail plus fluide et efficace en production."

DATES

- 2025

DURÉE

35h (5 jours)

HORAIRES

10h-13h puis 14h-18h

LIEU DE FORMATION

36 BD de la Bastille 75012 Paris

COUT

2800€ HT

EFFECTIF

8 stagiaires par session

PUBLICS

Animateur, Riigeur ou compositeur sur Harmony voulant s'initier au scripting

PRE REQUIS

Toute personne souhaitant utiliser le logiciel Toon boom Harmony. Aisance suffisante dans l'environnement informatique, et des bases du pipe-line de production d'animation 2D.

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 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 Canopée Formation à l'issue de la formation.

OBJECTIFS :

- Comprendre l'utilité du scripting pour améliorer et automatiser les étapes d'une production en animation.
- Découvrir et utiliser les outils de développement disponibles dans Toon Boom Harmony.
- Apprendre à créer, importer et exécuter des scripts simples directement dans l'environnement de Toon Boom Harmony.
- Se familiariser avec les notions de base en programmation : variables, opérateurs, fonctions et classes
- Explorer et utiliser les fonctions essentielles de la bibliothèque de scripting de Toon Boom Harmony.
- Concevoir des scripts simples et efficaces répondant à des besoins concrets en production.
- Mettre en pratique les apprentissages à travers la réalisation d'un mini-projet autonome en scripting dans Harmony.

1er jour

Les outils de dev

Objectif : Maîtriser les outils VSCode et Github Desktop utilisés en production.

Matin	Tour de table et présentation de chaque élève Présentation des enjeux du scripting au sein de l'industrie et leur utilisation
	Un tour rapide de l'interface de scripting dans Harmony , différentes méthodes pour ajouter et lire un script dans Harmony
	Ajouter une variable d'environnement pour choisir l'emplacement des scripts
Après-midi	Interface de VSCode , Raccourcis, système de folder
	Principe de git , fonctionnement du versionning opérations de base avec Github Desktop
	Pratique : Désigner le repository créé comme dossier de script Harmony et l'ouvrir dans VScode

2ème jour

Base de la programmation : variables

Objectif : Comprendre les blocs de base qui composent un script.

Matin	Comment fonctionne un ordinateur . Qu'est ce qu'un programme ? Qu'est qu'un langage informatique ? Comment l'ordinateur lit un script ?
	Déclaration, assignation et appel d'une variable
	Les variables de type "int" et "float" , les opérateur + - / * %
	Pratique : calculer le nombre de secondes dans un année
Après-midi	Les Variables de type "string"
	Pratique : construire une phrase et l'afficher
	Les Variables de type "array" , notion d'index , méthodes push et length
	Pratique : compter le nombre d'éléments , accéder à une valeur dans une array 2D

3ème jour

Base de la programmation : fonctions et classes

Objectif : Apprendre à structurer son code à l'aide des classes et des fonctions.

Matin	Les Variables de type "string" deuxième partie : méthodes des strings , split lowercase , uppercase , index
	Pratique : Trouver les mots magiques avec la première lettre d'une série de mots
	Les Variables de type "bool" : Introduction à la logique booléenne et aux opérateurs booléens
	Pratique : Trouver si la proposition booléenne est vraie ou fausse
Après-midi	Les Conditions If Else Pratique : écrire un simulateur de videur de boîte de nuit
	La Boucle for
	Les Fonctions : déclaration et utilisation

4ème jour

L'API Harmony

Objectif : Savoir naviguer la documentation Harmony , faire ses premiers scripts.

Matin	Les Fonctions : concept d'argument , concept de portée d'une variable
	Les Classes : Déclaration et instanciation
	La Documentation de scripting Harmony
	Pratique : Utilisation de la classe 'selection'
Après-midi	Pratique : Écrire un script qui affiche le nombre de node sélectionnés
	La classe 'node' : adresse d'un node, chercher un node , désactiver un node , le déplacer dans la node view
	Pratique : Ecrire un scripte qui affiche le nombre de peg dans la scène

5ème jour

L'API Harmony

Objectif : Mise en pratique par l'écriture de petit scripts harmony utiles en production.

Matin	Les 'attributes' et leur manipulation par la classe 'node'
	Pratique : Écrire un script qui change la rotation d'un peg
	la class 'dialog' utilisation d'un input user.
	Pratique : Écrire un script qui permet de sélectionner des nodes par mots clefs
Après-midi	Pratique : Créer un script qui effectue un export layout pour chaque frame ayant un marker - Ou bien proposition de script venant des élèves
	Conclusion