

# LE COMPOSITING 2D AVEC TOON BOOM HARMONY

## HARMONY<sup>25</sup>



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

### DATES

- 2024

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

### PRE REQUIS

Toute personne souhaitant utiliser le logiciel Toon boom Harmony. Aisance suffisante dans l'environnement informatique, maîtrise 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 orientons la personne vers un réseau de référent qui pourra prendre en charge la demande.

### MOYENS D'ENCADREMENT

Nathalie LATCHIMY: Formatrice certifiée Toon Boom et opératrice compositing dans nombreux studios.

### 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, la dernière version Logiciel Toon Boom Harmony Premium V16, 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 DE LA FORMATION

L'objectif d'une formation en compositing sur Toon Boom Harmony est de former les participants à assembler et enrichir les différentes couches d'animation pour créer une scène finale visuellement cohérente et attrayante. Le compositing est une étape cruciale qui permet de fusionner les éléments animés, d'ajouter des effets spéciaux, de gérer les couleurs et l'éclairage, et de finaliser l'aspect visuel de l'animation.

1. Comprendre les bases du compositing sur Toon Boom Harmony :
2. Gestion des calques et des scènes :
3. Utilisation des Nodes (Nœuds) et des effets visuels :
4. Gestion de la couleur et des corrections colorimétriques :
5. Ajout d'éclairages et d'ombres :
6. Animation des effets spéciaux :
7. Techniques avancées de compositing :
8. Préparation des scènes pour le rendu final :



# HARMONY<sup>25</sup>

# PROGRAMME DE FORMATION

## 1er jour

### Présentation de l'interface du logiciel et prise en main:

- Découverte des différentes vues : outils, caméra, dessin, modèles, vue nodes, Timeline, feuille d'expo, module librairie ...
- Se déplacer dans les différentes vues, zoom
- Organiser et créer son interface de travail
- Enregistrer et importer ses préférences de travail
- Les différents outils et barres d'outils
- Créer un plan dans Harmony
- Définir la longueur du plan et son format.

### Découverte du Network

- Présentation du network et du Display
- Présentation du Composite (mode as bitmap et pass trough)
- Le Backdrop

### Se familiariser avec les outils d'Harmony Dessiner avec Harmony

- Découverte de la feuille d'expo.
- Créer des dessins d'animes dans la feuille d'expo et la Timeline.
- Étendre une exposition jusqu'à la fin du plan.
- Ajouter ou supprimer un dessin dans la feuille d'expo et la timeline.
- Renommer un dessin.
- Présentation du mode Line art, du mode Colour art et Overlay et underlay layer
- Utiliser la pelure d'oignon (onion skin)

### Ink and paint

- Différences entre l'outil brosse et le crayon
- Importation d'un élément décor dans le plan
- Création d'une palette
- Création d'une palette clone
- Mise en couleur
- Les dégradés
- Les textures

**Exercice** : manipuler les outils de dessin, trace d'une balle sur la couche Line art en suivant un arc de cercle. Mettre en couleur sur la couche Colour art, ajouter des yeux sur la couche overlay ainsi qu'une ombre sur la couche underlay.

➤ **But de l'exercice** : prendre en main les outils de dessins et utiliser les 4 sous couches.

**Exercice** : Créer une palette et un modèle de couleur pour la mise en couleur du personnage. Corriger les cernés. Importer une texture en tant que couleur dans la palette Importer un décor BG.psd dans le plan.

➤ **But de l'exercice** : Utiliser la palette de couleur ainsi que les outils brosse/crayon/de la mise en couleur avec le pot de peinture, la mise en couleur automatique et l'outil Edit/gradient et texture.

# PROGRAMME DE FORMATION

## 2ème jour

### Les outils de déplacement

- Les outils « Animation Tools »
- Présentation et création d'un Peg (différence entre le Peg en « 3D Path » et en mode « separate »)
- Création d'une clé de déplacement et point de contrôle
- Offset Position – le Quadmap

**Exercice :** Créer et animer un Peg

- **But de l'exercice :** Comprendre l'utilisation du Peg, la différence entre le composite as bitmap et pass through,

### Différence entre une copie et un duplicate d'un élément

- Différence entre le copier/coller (clone) et le paste spécial
- L'utilisation de l'apply Peg Transformation

### Présentation des effets d'ombre et de lumière

- Le Tone
- Le highlight
- Le shadow

**Exercice :** Créer un dessin pour créer une ombre au sol du personnage et utiliser l'effet shadow) Utiliser du Quadmap et de l'Apply Peg, pour créer une ombre portée du personnage.

- **But de l'exercice :** savoir utiliser le Quadmap et l'effet shadow

### Le scene planning dans Harmony

- Les différentes vues de Caméra,
- Notion de profondeur avec le « Z »
- Présentation du mode Keyframe
- Création d'une caméra
- Créer des amortis sur un Peg
- Présentation de la vue caméra et playback
- Importation des animations et des décors
- Gestion des camera 2D/3D
- Découverte du node turbulent noise
- Render preview
- Le capture motion
- Animer et ajuster les paramètres des effets

**Exercice :** Préparer un multi plan pour obtenir une parallaxe lors du mouvement de caméra.

- **But de l'exercice :** savoir utiliser les calques sur différentes valeurs de « Z » de profondeur, savoir créer et animer une caméra ainsi que faire des amortis, de comprendre le multiplan.

### Les outils de déplacement

- Les outils « Animation Tools »
- Création d'une clé de déplacement et point de contrôle
- Offset Position – le Quadmap
- Présentation et création d'un Peg

### Utilisation de la library

- Grouper et Enregistrer un ensemble d'effets

### Importation d'un fichier swf

- Importer une anime swf dans le plan

# PROGRAMME DE FORMATION

## 3ème jour

### Comprendre les masques, le cutter dans Harmony

- Gestion des masques et du cutter
- Suite de la présentation des effets dans Harmony

#### **Exercice: « Un soir de pêche »**

Créer un reflet de la forêt, de la barque et du personnage dans l'eau. Animer et déformer ce reflet avec l'effet Turbulence. Traiter les lumières sur le personnage. Utiliser l'effet « refract » pour ajouter et animer un effet de ripple. Importer un swf et créer un masque. Ajouter un tangage sur la barque, utiliser les nodes Quake ou Shake.

- **But de l'exercice :** utiliser les effets mais aussi le cutter par l'intermédiaire du gradient / le greyscale / le node channel swap. L'effet refract et les différentes manières de l'utiliser. Utiliser le node quake

### Pratique des effets vus ci-dessous

- Le colour override et color selector (déjà vu précédemment lors d'exercices pratiques)
- Les filtres d'ambiances
- Le glow
- Le gradient
- Les différents flous
- Matte composite - Matte resize
- Blending mode
- Animated matte generator

#### **Exercice : « Nessi »**

Utiliser l'animated matte generator pour créer et animer une ombre et une lumière sur un personnage

#### **Exercice : « CoupDeProjo »**

Mettre en pratique un plan à composer, en utilisant l'animated matte generator, pouvoir animer et traiter un faisceau de lumière d'un projecteur ainsi que le traitement des Contres jours sur les personnages.

#### **Exercice : « Le labo »**

Utiliser les effets appris à ce jour pour composer le plan

- Le colour Override et du colour selector
- Utilisation en compositing des multi layers line et color art ainsi qu'overlay et underlay layer
- Utilisation du fill cell randomly

**But des exercices :** comprendre la manipulation de l'animated matte generator

## Pratique et présentation par catégories de l'ensemble des effets dans Harmony (suite)

**Exercice:** Manipuler les\_Nodes\_ToonBoom.

- **But de l'exercice:** se rappeler et comprendre à quoi servent les effets dans Harmony et bien sûr comment bien les utiliser.

## Découverte du light Shading ( une autre méthode de créer des ombres et des lumières avec cette fois un rendu plus light 3D )

**Exercice: « Light shading »**

Utiliser le light shading pour recréer et animer des ombres et lumières sur un personnage  
Partir d'un simple dessin d'un cercle et lui donner du volume en utilisant le light shading

## Le rendu, comment exporter un plan

- Utiliser le write ou l'export movie
- Les différents paramètres du write
- Les différents formats d'exports

## Import et gestion d'éléments 3D

- Importer un model 3D sans texture
  - Importation « Convert 2D »
  - Importation sans conversion 2D et création peg 3D
  - Le node ortholock
- Importer un model 3D avec une texture
  - Le subnode Animation node, comprendre son utilité
  - La vue « 3D Graph »

**Exercice: « Ambiance 3D » Association d'éléments 2D et 3D**

Importer un BG 3D . Importer à partir de la librairie un personnage 2D. Utiliser du node » subnode animation « pour agir sur les différents éléments qui constituent le décor 3D. Utiliser de la fenêtre « 3D graph » . Ajouter une texture. Animer un élément 3D du décor grâce au « Key output ».

- **But de l'exercice:** être capable d'importer de la 3D dans harmony et de savoir la faire cohabiter dans un plan avec l'animation 2D

## Compositing d'un plan complet avec effets magiques : Ruby Gloom

Ce plan à de nombreuses possibilités et permet d'utiliser les différents nodes étudiés pendant la formation.

**Exercice: « Ruby-Gloom »**

Compositer un plan dans son intégralité

## Les particules : Approche des particules dans Harmony

- Différence entre la Région 3D et planar région
- Le sprite emitter et ses propriétés
- Les différents modifier, à quoi servent 'ils ?
- Savoir créer, utiliser et modifier des particules en partant des exemples fournis dans le logiciel

*Exercice : Manipuler les particules basiques et gravity*

*Exercices : ouvrir le plan « Coup de baguette », composer ce plan en suivant les instructions données, gérer un rendu.*

## Questions réponses