

TRACE & RIGG DANS TOON BOOM HARMONY



Ce stage de formation de 10 jours est une initiation complète et intensive au dessin, trace, vectorisation et au rigg par un apprentissage du logiciel Toon Boom Harmony. L'attention sera portée sur la création de props et de personnage jusqu'à la création d'un rigg complet. A l'issue de cette formation les stagiaires seront aptes à répondre au poste de Rigger sur Toon Boom Harmony.

DATES

- 2024

DURÉE

70h (10 jours)

HORAIRES

10h-13h puis 14h-18h

LIEU DE FORMATION

CANOPEA Formation

COUT

5040€ HT

EFFECTIF

8 stagiaires par session

PUBLICS

Devenir Rigger: Character design ,Props, Animateur digital 2D/3D, réalisateur, directeur artistique.

PRE REQUIS

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 orientions la personne vers un réseau de référent qui pourra prendre en charge la demande.

MOYENS D'ENCADREMENT

Justine LEROY : formatrice certifiée Toon Boom et cheffe riggeuse,

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, 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 dédiée au trace et rigg sur Toon Boom Harmony est de former les participants aux techniques essentielles pour créer des personnages animés prêts à être animés dans des productions. Permettre aux participants de maîtriser les compétences de traçage et de rigging sur Toon Boom Harmony, de sorte qu'ils soient capables de créer des personnages animés prêts à l'emploi, parfaitement adaptés aux exigences de l'industrie de l'animation. Ils pourront ainsi produire des animations de qualité professionnelle, optimisées pour la production et les pipelines d'animation.

1. Maîtriser les techniques de dessin et de tracé
2. Création et organisation des calques pour l'animation
3. Techniques de rigging de personnages (Cut-out Animation)
4. Paramétrage des marionnettes numériques
5. Optimisation pour l'animation
6. Introduction à l'animation des rigs
7. Exportation et intégration des rigs dans les projets d'animation

1^{er} jour

Se familiariser avec Harmony

- Création d'un plan et prise de connaissance avec sa structure dans Harmony
- Présentation de l'interface du logiciel, des différentes vues, des différents outils et barres d'outils, des raccourcis Clavier et des préférences.
- Organiser et créer son interface de travail

Dans le plan:

- Définir la longueur d'un plan et son format.
- Créer des dessins d'animes
- Découverte de la feuille d'expo, la Timeline et la node view
- Le Composite Bitmap et Pass Through.
- Etendre une exposition jusqu'à la fin du plan.
- Découverte et prise en main des outils de dessin
- Présentation des sous couches Line art et du mode Colour art
- Utiliser l'onion skin (pelure d'oignon)

Exercice:

- ✓ trace d'un objet pour s'entraîner à l'utilisation des outils de dessin
- ✓ trace d'un œil et sa pupille en utilisant les différentes couches et connexion sur un composite

But de l'exercice : Utiliser et différencier les outils de dessin. Prise en main du logiciel pour démarrer un plan . Comprendre l'organisation technique d'une scène Harmony.

2^{ème} jour

Ink and Paint

- Importer des images dans un plan (Les options d'import)
- Création et Fonctionnement de la palette de couleur
- Création d'un modèle couleur et importation d'un modèle couleur
- Mise en couleur
- Les textures
- L'outil « Edit gradient/texture »

Exercice :

- ✓ trace d'un objet avec texture et création de palette pour mise en couleur.

But de l'exercice: Utiliser les outils de texture et couleur . Être capable de tracer et respecter un modèle donné.

PROGRAMME DE FORMATION

3^{ème} jour

La Trace d'un props

- Importer la ref pour la trace
- Utiliser la grille pour centrer le dessin dans le plan
- Créer les dessins et leur nomenclature
- Apprendre à faire une trace nette avec une belle ligne
- Faire un minimum de points
- Bien fermer les lignes
- Apprendre à utiliser les « pen settings » (average / pulled string)
- Faire des pointes en utilisant le pencil editor
- Placer les points de pivots sur les dessins
- Créer une palette et bien nommer les couleurs
- Savoir-faire un groupe
- Comprendre et utiliser la Library

Le PEG

- Création d'un Peg
- Gestion du pivot du peg
- Différence entre le mode 3D path et du mode Séparate.
- Notion du « Z » et du composite en pass Trough
- Les Backdrop
- Les Cutters
- Comprendre et faire des cutters et des masques
- Mettre des cutters (si besoin) pour les lips bouches ouvertes

Exercice :

- ✓ ajouter un sourcil et paupière puis création d'une hiérarchie de peg. (sur base œil jour 01)
- ✓ créer une palette et trace d'un props à partir d'une référence importée.

But de l'exercice : Apprendre à tracer un asset en condition de prod. Respecter le et les contraintes techniques de l'asset. Exporter son asset une fois prêt. Appréhender les conditions de production sur asset simple.

4ème jour

Trace - couleur et découpe d'un personnage sur différents dessins prêt pour le Rigg

- Importer le turn et les lips/expressions/blink
- Utiliser la grille pour centrer le dessin dans le plan
- Placer les clés et caler le turn
- Savoir laisser suffisamment d'images pour les lips et expressions si il y a
- Apprendre à préparer les calques de découpe pour la trace prête pour le Rigg
- Placer les points de pivots sur les dessins
- Mise en couleur de la trace
- Bien utiliser les sous couches (ombres, accessoires, devant/derrière pantalon ou chapeau etc...)
- Placer des backdrops pour bien organiser la node view
- Organiser la Timeline et placer des marqueurs de couleur dans la timeline /indication changement de Face/lips/expression....

Exercice : trace d'un personnage simple et ajout des nodes nécessaires au futur rigg

But de l'exercice: Appréhender la trace de personnage en condition de production.

5ème jour

La trace 360°

- Etude d'un exemple de rigg 360°
- Comprendre et savoir-faire une trace pour Rigg 360°

Exercice : trace d'un asset en vue d'un rigg 360°(plusieurs faces). Trace

But de l'exercice: Comprendre les enjeux techniques face çà un design. Appliquer les techniques de trace spécifique au type de rigg 360°avec les contraintes techniques qui s'impose.

6ème jour

BASE DU RIGG

- Étude de différents types de rigg de personnage pour le cut out
- Cutter / auto patch / Art Layer nodes
- Rôle des composites et gestion du « Z »
- Rôle et intérêt des groupes et gestion de la hiérarchie.
- Choix des types de drawings et propriétés
- Gestion des pivots de drawings et pegs
- Créer et placer des articulations de façon optimale
- Les deformers
- Les contraintes

Exercice :

- ✓ placer des déformers sur l'oeil, son sourcil et sa paupière (sur base Œil du jour 01)
- ✓ création du rigg d'un membre (découpe + déformer+ contraintes) (sur base trace perso jour 04)
- ✓ rigg d'une manche de gant avec déformer "synchronisés"

But de l'exercice: Etudier les différentes techniques de rigg et l'assimilation des normes de fabrication de pantin dans le but d'une utilisation pour le cut out.

7ème jour

TECHNIQUES COURANTES & AVANCEES

- Patches, système "merge" et sélecteurs
- Membres : bras/jambes, main/pieds, Ailes, Tentacules,
- Props et vêtements : jupe/robe, bracelet/chaussettes, chaussures/bottes
- Rigg facial : Yeux, bouche
- Les templates
- Apprendre à créer et utiliser le système Pose Copier
- Membre « IK/FK »
- Étude d'autres cas récurrents de rigg : pédalier, roue, véhicule...

Exercices :

- ✓ rigg d'un même design de bras avec plusieurs techniques différentes
- ✓ rigg d'une jambe Ik/FK
- ✓ rigg d'un facial simple et utilisation pour le pose copier
- ✓ rigg d'une jupe
- ✓ rigg d'une roue en perspective

But de l'exercice : Assimiler les outils et techniques de rigg rencontrés en production. Associer plusieurs techniques au sein d'un même pantin.

8ème jour

CREATION D'UN RIGG CUT-OUT

- Analyse de designs et des besoins pour déterminer les choix techniques en création de pantin
- Clean de design
- Création d'un pantin sur 1 vue avec facial, application des techniques étudiées

Exercice :

- ✓ rigg d'un petit personnage avec la trace fournie

But de l'exercice: Atomiser la création de pantin et du choix des techniques.

9ème jour

MASTER CONTROLER

- Intérêt et contraintes du système master contrôler
- Apprendre à créer et utiliser le système master contrôler « slider » et « grid »
- Manipulation et hiérarchisation des nodes "controler" dans un rigg
- Application dans les dossiers du "USA DB" et "scripts" optimisation et contraintes de création.
- Ajout d'un système master contrôler dans le rigg créé la veille.

Exercice :

- ✓ ajouter le master controler sur un rigg de ballon fourni
- ✓ ajouter différents types de master controler sur le rigg d'oeil(sur base œil jour 06)
- ✓ ajouter des master controler sur le rigg du personnage(sur base perso jour 08)
- ✓ Créer une télécommande pour les masters contrôler

But de l'exercice: Comprendre le système master controller et le mettre en place en condition de production.

10ème jour

RIGG 360° et Q&A

- Intérêt et contrainte d'un rigg 360°
- Étude d'un rigg 360°
- Réalisation d'un rigg de tête 360°

Exercice : Réaliser un rigg de tête 360°

Question/Réponse de fin de session