

Toon Boom Harmony Essentials Associate

Objectifs

A l'issue de cette formation, les stagiaires seront capables d'utiliser les outils et les méthodes de travail pour créer et animer des pantins avec ToonBoom Harmony premium.

Prérequis

- Parfaite maîtrise de l'outil informatique et de l'environnement Windows. Culture audiovisuelle, arts graphiques liés à l'animation 2D-3D.
- Maîtrise des techniques d'animation traditionnelle.

Programme

Présentation générale du logiciel

- Historique de son utilisation en production
- L'évolution de ses outils
- Overview de toutes ses possibilités, du design à la post-production
- Différences entre Flash et Harmony
- L'écran d'accueil
- Créer et ouvrir une scène
- Sauvegarder une scène
- Éditer la longueur d'une scène et ses préférences
- Les calques drawing : explication, ajout, création
- Les commandes basiques
- La node view et ses modules de bases

Présentation de l'interface du logiciel

- Les différents menus (file, edit, drawing, etc)
- Les différents panneaux/vues (timeline, tools properties, caméra, drawing, xsheet, library, etc)
- l'espace de travail (workspace) / Personnalisation de l'espace de travail
- La barre d'outils / Personnalisation de la barre d'outils
- Les différents outils (pencil, brush, select tool, paint tool, ..)
- Personnaliser ses préférences et ses raccourcis

Le Control Center

- Se connecter au web control center
- L'interface du control center
- Données centralisées
- Gérer les environnements, les jobs et les scènes
- Administration des utilisateurs
- Types d'utilisateurs et restriction
- Charger et exporter les scènes

- La render queue et les modules d'exports

Dessiner sous Harmony, le design

- La drawing view
- Dessiner en vectoriel, le pencil, le brush
- Dessiner en bitmap
- Éditer ses outils
- Exercices encadrés, dessin d'un personnage

Ink & paint

- Importer une image, les différents types d'imports
- Les calques line art et color art
- nettoyer ses dessins
- vectoriser ses dessins
- Peindre (palettes de couleurs, outils de peinture)
- Exercices encadrés, importation, nettoyage et vectorisation puis colorisation d'une suite de dessins

Animation tradigitale

- La Camera view
- Set up d'une scène tradigitale
- La timeline view pour l'animation tradigitale
- Créer des nouveaux dessins, les dupliquer
- Marquer ses dessins (poses clés, breakdowns, inbetweens)
- L'onion skin

Animation tradigitale – suite

- L'étape du rough
- L'étape du clean
- Flipper son animation
- Le morphing
- Exercices encadrés, animer une scène du rough au clean avec clés, breakdown et inbetween

Le rigging de personnage

- La node view pour le rigging
- Découper son personnage
- Organiser ses claques
- Ajout de peg à chaque élément, le master peg
- Les points de pivot
- La hiérarchie dans la node view, et dans la timeline

Le rigging de personnage – suite

- Ajout de patchs sur les articulations

- Ajout de déformations
- Préparation des bouches
- La master template
- Créer des templates de posings
- Exercices encadrés, préparation d'un rigging de personnage complet du découpage à la template

Animation Cut-out

- Set up d'une scène cut out
- Créer des clés sur les pegs
- Motion et stop motion keyframe
- Accélération et décélération

Animation Cut-out – suite

- L'outil trajectoire
- Parents et enfants dans une hiérarchie
- l'outil de lipsynch automatique
- Exercices encadrés, animation d'un personnage Cut-Out,

Compositing

- Importation de contenu (images Bitmap, fichiers psd avec calques distincts et d'images vecteurs)
- Importation de fichiers SWF, AI et PDF dans la bibliothèque
- Importer et jouer du son
- Les outils de transformation
- Translation – Rotation – Mise à l'échelle – Inclinaison et Flipping
- Outils de translation – de rotation

Compositing – suite

- Mouvement de caméra et de calques (Ajouter, sélectionner)
- Les pegs
- Les images clé (Ajout – Suppression)
- Les paramètres de calques
- Les points de contrôle
- Quake et Quadmap
- Affichage des fonctions
- Définition de la vitesse sur plusieurs paramètres
- Barres d'outils des coordonnées et des points de contrôle
- Vue Coordonnées et Contrôles
- Tension, biais et continuité

Compositing – suite

- La node view pour le compositing
- Les effets spéciaux, les différents modules d'effets
- Mode de rendu de l'affichage de la caméra

- Effet de base
- Brouiller
- Transparence
- Masque
- Glow
- Ombres et lumière
- Combinaisons de noeuds
- Prévisualisation d'effets en mode Rendu
- Effets de reproduction

La 3D dans Toonboom Harmony

- Importer des objets 3D
- Animer des objets 3D
- Utilisation de la vue perspective
- Rendu des objets 3D
- Réalisation d'une scène simple du Set-Up au compositing
- Tour de table et conclusion