FORMATION

LES TECHNIQUES DE COMPOSITING DANS

Toonboom Harmony 24

Objectifs de la formation

Formation d'initiation au compositing sur les logiciels Harmony.

Cette formation a pour objectif principale d'initier des stagiaires ne venant pas de l'industrie de l'animation, au compositing.

Le programme se compose de séquences théoriques accompagnés d'exercices pratiques.

Durée

35 heures / 5 jours

Profil des stagiaires

- Graphistes, Animateur traditionnel ou digital 2D/3D, réalisateur, directeur artistique.

Pré-requis :

Aisance suffisante dans l'environnement informatique, maîtrise du dessin, et des bases de l'animation 2D.

Moyens pédagogiques

Les formations sont conçues autour d'une pédagogie active, faisant appel à la participation des stagiaires. Elles s'appuient en particulier sur

l'alternance d'apports théoriques et d'exercices pratiques et d'une découverte accompagnée du logiciel Toon Boom avec une alternance d'exposés/ de démonstration et de co-création/ exercices d'entraînement et de positionnement.

Moyens techniques

- 1 station par stagiaire, Full HD
- Tablette Graphique Cintiq
- Logiciel Toon Boom Harmony Premium 24

Programme

Module ToonBoom Harmony

Le logiciel ToonBoom Harmony

- Comprendre l'interface de ToonBoom Harmony , organiser et créer son interface de travail.
- Enregistrer et importer ses préférences de travail.
- Définir la longueur d'un plan et son format.
- Les différentes vues : outils, palette de couleur, caméra, dessin, modèles, vue node, Timeline, feuille d'expo, la librairie etc...
- Les différents outils et barres d'outils
- Présentation du network
- Importer du contenu dans Harmony

Utilisation des outils d'Harmony

- Savoir créer des dessins d'animes dans la feuille d'expo et la Timeline
- Savoir renommer un dessin
- Différences entre l'outil brosse et le crayon

Les sous couches dans Harmony

- Présentation et utilisation des couches Line art, Colour art , Overlay et underlay layer
- Utiliser la pelure d'oignon (onion skin)

Ink and paint

- les outils de dessin et de mise en couleur
- Différences entre l'outil brosse et le crayon
- Création d'une palette et d'une palette clone
- Mise en couleur
- Les dégradés
- Les textures
- Importation d'un élément décor (Tga- psd - png ...) dans le plan

Importation des métrages

- Savoir importer des décors (Png/ psd) et des fichiers ai et swf

Les outils de déplacement « Animation Tools »

- Présentation et création d'un Peg (différence entre Peg 3D Path et Pegmode separate)
- Création de clé de déplacement sur un Peg et de point de contrôle
- Les outils d'animation avancée

Duplication d'éléments

- Différence entre un clone et un duplicate
- Le poste spécial
- L'apply Peg Transformation

Les masques

- Savoir créer des masques
- Savoir utiliser le Cutter
- Le Matte composite
- Savoir utiliser l' « Animated matte generator »

La node view

Comprendre et organiser le système nodal d'Harmony pour un travail de composition efficace.

Utilisation de la Node library.

- Présentation du network
- Présentation du Display
- Présentation du Composite (différence entre «As Bitmap « et « pass Through»)
- Le Backdrop

La Timeline et la feuille d'exposition

- Découverte de la feuille d'expo et de la Timeline.
- 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.

La camera dans Harmony

- Les différentes vues de Caméra, Top, Side, Perspective
- Création d'une caméra
- Notion de profondeur avec le « Z »
- Animer un multiplan pour obtenir une parallaxe
- Créer des amortis (accélérés/ralentis) sur un Peg (vélocité)
- Savoir utiliser le focus et focus multiplieur

Les effets dans Harmony

- Les ombres propres, et ombres portées : Présentation des effets d'ombre et de lumière (Tone / highlight / shadow/Glow .....)
- Présentation des effets Matte blur et Matte re-size
- Utilisation du colour Override et du colour selector

- Utilisation du gradient
- Les modes de fusions : Blending mode
- Les différents Flous
- Les filtres d'ambiance
- Le Quadmap
- Les effets de déformation : Free form déformer
- le mesh warp -Lerefract - l'effet Turbulence Le Turbulent noise
- Savoir animer et Ajuster les paramètres des effets
- Le light Shading

Les Templates

- Présentation et utilisation de la fenêtre Library pour y banquer des templates
- Organisation et optimisation d'un traitement FX afin de le banquer pour le réutiliser dans d'autres plans
- Importation d'un fichier swf puis l'ajuster l'exposition du cycle

Comprendre Les particules

- Comprendre les paramètres , utiliser et animer les particules dans Harmony
- Intégrer des particules dans une composition.
- Mise en pratique sur des plans de productions.

Le Rendu

- Le rendu, comment exporter un plan
- Utiliser le write ou l'export movie

Journée Type

La formation allie un mélange de théorie et de pratique.

La théorie permet de montrer par l'exemple et part le retour d'expérience des intervenants, l'utilisation des outils du logiciel.

La pratique permet d'assimiler au travers d'exercice de mise en situation d'appliquer les bonnes pratiques d'utilisation du logiciel et de mettre en avant rapidement des axes d'amélioration.

LA FORMATRICE

Nathalie LATCHIMY

<https://www.linkedin.com/in/nathalie-latchimy-a7b80635/?originalSubdomain=fr>

CONTACT

contact@lesocle-formations.fr
05 86 16 05 11