

TRACE et RIGG avec Harmony 24

Ce stage de formation de 70 heures 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

Objectifs pédagogiques

- **Explorer l'interface et la structure de Toon Boom Harmony**
- Décrire la composition d'un plan et ses besoins
- Décrire les outils de trace et les besoin pour le rigg et l'animation
- Explorer les techniques courantes et avancées de rigg
- Préparer et optimiser son fichier pour l'animation

Durée

70 heures / 20 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.. Avoir une expérience avec un ou plusieurs autres logiciels d'animation est un plus.

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

Programme

Explorer l'interface et la structure de Toon Boom Harmony

- 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.

Décrire la composition d'un plan et ses besoins

- Découverte et prise en main des outils de dessin
- Importer des images dans un plan (Les options d'import)
- Création et Fonctionnement de la palette de couleur (différents types de palettes, différence entre clone et duplication)
- nomenclature des différents éléments
- apprendre à utiliser les pen settings
- grouper les éléments

Décrire les outils de trace et les besoins pour le rigg et l'animation

- Etude d'un personnage : découpe et besoins pour le rigg et l'animation
- Choix des types de drawings et propriétés
- Peg et points de pivots
- points de pivots de drawings
- Cutter / auto patch / Art Layer nodes
- Rôle des composites et gestion du « Z »
- Rôle et intérêt des groupes et gestion de la hiérarchie.

Explorer les techniques courantes et avancées de rigg

- Étude de différents types de rigg de personnage pour le cut out

Préparer et optimiser son fichier pour l'animation

- Création des templates utiles à l'anim : Master template et action template

Le Formateur

Formateur certifié Toon Boom

Formalisation

Une attestation de formation sera délivrée à l'issue de la formation.

Evaluation

L'évaluation sera faite par le formateur tout au long de la formation par le biais de divers exercices détaillés dans le programme.

Contact

contact@lesocle-formations.fr

05 86 16 05 11