

PROGRAMME DE FORMATION EN PRÉSENTIEL ET DISTANCIEL

TOONBOOM HARMONY: L'ANIMATION

NIVEAU 2

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

Maîtriser les techniques avancées pour produire des animations traditionnelles ou Cut-Out

1500€ par salarié garantis par le FNE-Formation
Bénéficiez de la prise en charge automatique par votre OPCO

Public concerné

Graphistes, animateurs traditionnels ou digitaux 2D/3D, réalisateurs.

Pré-requis

Aisance suffisante dans l'environnement Toonboom Harmony, maîtrise du dessin et des bases de l'animation 2D, connaissances de base du rigging.

Durée de la formation et modalités d'organisation

En distanciel
Durée: 35 heures
3360€ ht, 4032€ ttc.
Entrée permanente.
En présentiel
Durée: 5 jours.
Intra: à partir de 1050€ ht la journée.
Horaires: 9h30-13h/14h-17h30

Lieu de la formation

Dans les locaux de nos partenaires ou à distance

Moyens et méthodes pédagogiques

Explications, démonstrations, exercices, vérification des acquis.

Profil du(des) formateur(s)

Plusieurs années d'expérience dans l'enseignement et dans la production.

Modalités d'évaluation

Questionnaire d'évaluation en début et fin de session.

Moyens techniques

En distanciel : le stagiaire doit disposer du logiciel enseigné, du logiciel permettant la connexion à distance avec le formateur et d'une connexion de bonne qualité.
En présentiel : Un ordinateur par personne
- Vidéo projecteur - Connexion Internet.

Maj 03/2021

► Spécificités techniques de l'animation

Pipeline de production d'animation – storyboard/layout/rough/clean/inbetween/color/compositing/final export
Les techniques et principes de l'animation (général et spécifique avec Harmony)

Les outils de l'animation et méthodologie d'animation sous Harmony

Frame Rates

Deformation, timing, spacing, curve
Ease In/Out

► Animation Frame by Frame

Création d'animations « traditionnelles » clean et color

Xsheet, Onion Skinning

Drawing, Duplicate, Clone

Time Line, Layer, library

Keyframe, Breakdown, Inbetween,

Rough, Tie-down, Blocking

Clean-up digital inking/digital painting

Trajectoire, Cycle,

Overlap, straight ahead, follow through, mass

Déplacement- Animation CUT-OUT

HARMONY

Manipulation d'une marionnette, pantin riggé

Cycle de marche, course sur place

Déplacement dans l'espace

Reglette, open rigg, IK/FK, déformer,

Peg, MasterPeg,

Interpolation, stop motion, motion path

Acting/Posing - Animation CUT-OUT

HARMONY

Manipulation d'une marionnette, pantin riggé

Planting Feet, Jump

Props manipulating

Hold, Overshoot, Shaking

Tête - Animation CUT-OUT AVEC

HARMONY

Manipulation d'une marionnette, pantin riggé

Lip-Synch, Blink, head turn, expression

► Travaux dirigés: Chaque notion expliquée est intégrée à un exercice applicatif

Le stagiaire conservera les étapes de la création d'une scène d'animation de l'animation traditionnelle et Cut-out à l'export du rendu final