

## TRACE ET RIGG

AVEC

Harmony 24

### Objectifs de la formation

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

### Durée

70 heures

### 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
  - Logiciel Toon Boom Harmony Premium
- En cas de formation a distance un prêt de matériel peut être envisagé.

# Programme

## Jour 1

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, customisation des barres d'outils  
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.  
Le node drawing (substitutions et paramètres)  
Étendre 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 (overlay-layer et underlay layer, utile en rigg)  
Utiliser l'onion skin (pelure d'oignon)

## Jour 2

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)  
Création d'un modèle couleur et importation d'un modèle couleur (?)  
Mise en couleur  
Les textures  
L'outil « Edit gradient/texture »  
Exercice : mise en pratique avec un props

étude du props pour les besoins de l'animation (séparations des éléments)  
utiliser la grille pour centrer les objets et les différentes vues  
nomenclature des différents éléments  
apprendre à faire une trace nette avec une belle ligne et un minimum de point  
bien fermer les lignes  
apprendre à utiliser les pen settings  
pencil editor  
grouper les éléments

## Jour 3

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

Etude d'un personnage : découpe et besoins pour le rigg et l'animation  
Préparation du fichier :

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  
Organiser la Timeline et placer des marqueurs de couleur dans la timeline /indication changement de Face/lips/expression....  
Clean d'une vue du turn

nomenclature des éléments  
trace du personnage  
Mise en couleur de la trace  
Bien utiliser les sous-couches ( ombres, accessoires, devant/derrière pantalon ou chapeau etc...)  
organiser les drawings  
Placer des backdrops pour bien organiser la node view  
Clean des éléments type bouches/mains/blink

anticiper les besoins pour l'animation (séparation des éléments de la bouches, substitutions)  
Utilisation de la library (faire des templates, réutilisation d'éléments et optimisation du travail)

## Jour 4

Base du rigg

Étude de différents types de rigg de personnage pour le cut out  
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.  
Exercice : se servir du props fait en trace pour faire un rigg simple

## Jour 5

## Techniques courantes et avancées

Créer et placer des articulations de façon optimale

Les deformers et kinematic output

Les contraintes

Patches, système »merge » et sélecteurs

Membres : bras/jambes, main/pieds, Ailes, Tentacules

Props et vêtements : jupe/robe, bracelet/chaussettes, chaussures/bottes

Étude d'autres cas récurrents de rigg : pédalier, roue, véhicule..

### **Jour 6 & 7**(exercice sur les deux journées )

Création d'un rigg cut-out

Analyse de designs et des besoins pour déterminer les choix techniques en création de pantin

hiérarchie d'une puppet

symétrie des éléments du personnage : clone et static transformation

synchronisation de dessins

Expressions (locker des valeurs de peg)

membre IK/FK

rigg facial : bouche et yeux

gestion des props externes au rigg du perso

Exercice

Clean de design /découpe du design pour le rigg  
positionnement des joints

Création d'un pantin sur 1 vue avec facial,  
application des techniques étudiées

### **Jour 8**

Master controller

Intérêt et contraintes du système master contrôler

Apprendre à créer et utiliser le système master contrôler « slider » et « grid »

Manipulation et hiérarchisation des nodes  
»contrôler » 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

Pose copier :

Apprendre à créer et utiliser le système Pose  
Copier

### **Jour 9**

RIGG 360°

Intérêt et contrainte d'un rigg 360°

Étude d'un rigg 360°

Réalisation d'un rigg de tête 360°

### **Jour 10**

Préparer son fichier pour l'animation :  
checker son rigg

Tester son rigg

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

Export avec un write

Optimiser son rigg :

backdrops

code couleurs des layers pour les animateurs

Handles

display

Optimiser le temps de travail et son rigg

templates

marqueurs de timeline

blank rigg

scripts (comment les installer et s'en servir)

## **Évaluation**

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

## **Formalisation à l'issue de la formation**

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

## **Votre formateur.trice**

Formateur certifié Toon Boom