

Programme de Formation

TOONBOOM HARMONY

Initiation à Toon Boom Harmony
5 jours

Taux de satisfaction de apprenants :	Nombre de stagiaires par an :
En cours	En cours



OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES GÉNÉRAUX DE LA FORMATION

Acquérir les fondamentaux et maîtriser les bases de l'animation dans Toon Boom Harmony.

PUBLIC CONCERNÉ

Tout public

PRÉ-REQUIS

Cette formation est destinée aux animateurs, graphistes ou illustrateurs qui souhaitent acquérir les bases dans Toon Boom Harmony.

DURÉE DE LA FORMATION ET MODALITÉS D'ORGANISATION

5 jours de 7h : 35h avec cours en direct + pratique
La formation se déroule à distance à travers Zoom.

DELAI D'ACCES

3 semaines entre l'inscription et le début de la formation.

LIEU DE LA FORMATION

Via l'application Zoom.

Si vous avez besoin d'une adaptation particulière pour suivre la formation, nous vous prions de bien vouloir contacter notre référente handicap :

Dominique Rodriguez

d.rodriguez@artfactory-formation.fr

MODALITÉS D'ÉVALUATION

- Remise d'une attestation de formation.
- Remise d'une évaluation sommative.
- Évaluations formatives afin d'assurer un suivi et une progression des compétences : exercices notés.
- QCM : contrôle des connaissances acquises.

MÉTHODES MOBILISÉES

- Plate-forme de partage, groupe de travail sur Zoom.
- Le formateur possèdera un micro et une caméra de qualité.
- Chaque cours en visioconférence sera enregistré sur la plateforme de partage.
- Cours théoriques.
- Exercices de pratiques encadrés.
- Mise en situation professionnelle.
- Le stagiaire pourra revoir le cours en vidéo chez lui pendant ou après la formation.
- Il aura accès à ces vidéos via drive.

CONTENU DE LA FORMATION

Module 1 (7h)

Maîtriser l'interface de Toon Boom Harmony et l'utiliser pour créer un personnage simple

1. Connaître et maîtriser les outils de l'interface.
2. Utiliser à bon escient les différents outils de dessin.
3. Savoir créer des calques et les utiliser.
4. Savoir modifier les calques.
5. Gérer les importations depuis Photoshop et Illustrator.

Module 2 (7h)

Connaître les principes de l'animation dans Toon Boom

6. Savoir animer un objet en mouvement.
7. Gérer efficacement la motricité et la transition entre les différentes étapes de l'animation : overlaps, overshoot, squash and stretch...

Module 3 (10h)

Savoir créer une animation frame by frame avec intégration de FX simples

8. Savoir réaliser une animation cohérente frame par frame.
9. Savoir réaliser des FX simples.
10. Savoir gérer les espaces 3D en vue top et perspective.

Module 4 (11h)

Rigger et animer un personnage "Puppet" avec Toon Boom Harmony

11. Savoir créer un rig.
12. Savoir réaliser un personnage en « Puppet » et animer les différents éléments.