

Programme de Formation

Toon Boom Storyboard Pro

Techniques et méthodes de montages d'animatiques professionnelles, dans l'industrie du film d'animation ou du jeu vidéo (5 jours)

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



PUBLIC CONCERNÉ

Monteurs vidéo, opérateurs compositing, graphistes ou animateurs possédant de bonnes connaissances en montage vidéo.

PRÉ-REQUIS

Pratique du montage vidéo et pratiques graphiques 2D et/ou 3D.

DURÉE DE LA FORMATION ET MODALITÉS D'ORGANISATION

Cette formation en présentiel s'effectue en 5 jours de 7h : 35h

DELAI D'ACCES

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

LIEU DE LA FORMATION

ATLANTIZ PARK STUDIO

1 rue René Goscinny

16000 Angoulême

Accessible aux personnes à mobilité réduite.

Parking à proximité.

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.rodriquez@artfactory-formation.fr

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES GÉNÉRAUX DE LA FORMATION

Maîtriser les fonctionnalités de Toon Boom Storyboard Pro, pour créer des animatiques de qualité et acquérir les compétences d'un monteur animatique professionnel.

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.

METHODES MOBILISEES

- Salles de réunion avec écran de projection.
- Paperboard.
- Tables de travail et chaises.
- Ordinateurs adaptés aux logiciels 2D.
- Mise en situation : exercices d'application.
- Les stagiaires auront accès aux contenus pédagogiques, ressources et références, mises en ligne sur le drive par le formateur durant la formation.
- Exercices de pratiques encadrés.
- Mise en situation professionnelle.

Module 1 : 14h

PRISE EN MAIN DE STORYBOARD PRO

Les bases de Storyboard Pro

1. Découvrir et maîtriser l'interface du logiciel :
Les fonctions des fenêtres, les barres d'outils, gérer et paramétrer les raccourcis clavier, les espaces de travail...
2. S'organiser dans Storyboard Pro : Gérer les paramètres d'un projet, les préférences, les nomenclatures et informations.
3. Importer des éléments graphiques et audio dans Storyboard Pro.
4. Comprendre la structure d'un projet et les méthodes de sauvegardes.

Le dessin dans Storyboard Pro

5. Comprendre et savoir utiliser les outils graphiques dans Storyboard Pro : Outils de dessin, choix et paramétrages de brosses, tracement des lignes, outils de peinture, remplissage, sélection.
6. Découvrir et maîtriser les panels et les calques (vectoriel ou bitmap), hiérarchiser des calques, créer des groupes.
7. Editer des dessins préexistants, les combiner, effacer ou ajouter des éléments à l'image, copier des éléments d'un storyboard à un autre.
8. Appréhender la 3D dans storyboard Pro (importation, intégration, caméras).
9. Savoir exporter un storyboard.

Module 2 : 21h

REALISER UNE ANIMATIQUE AVEC STORYBOARD PRO

Le montage de l'animatique

10. Découvrir et maîtriser la fenêtre timeline de Storyboard Pro : gestion des informations (time code, séquences, « captions », durées des panels/scènes, cadrages...), utilisation des divers outils de montage (Editing, snapping, cut, transitions...).
11. Savoir animer un ou plusieurs calques pour dynamiser l'animatique.

12. Importer une piste audio et l'éditer.
13. Savoir utiliser l'outil caméra et créer des mouvements de caméra, pour donner vie aux scènes.
14. Gérer des clefs d'animation et amortis.
15. Exporter l'animatique terminée sous divers formats : Image(s), storyboard, vidéo et/ou audio (scene by scene, export d'une portion ou de la totalité de l'animatique), edl/aaf, layout Toon Boom Harmony.

Méthodes de montages dans Storyboard Pro

16. Savoir modifier une animatique pour être au format demandé.
17. Savoir revenir à une version précédente pour une ou plusieurs scènes et/ou séquences.
18. Importer des modifications faites au préalable sous Storyboard Pro par une autre personne (utilisation du tracking des modifications), ou faites sous un logiciel de graphisme type Photoshop.
19. Effectuer des changements dans une séquence clipée pré-validée.
20. Modifier la source d'une piste son (en cas de Pickups par exemple) et ajuster l'animatique.

Mise en situation professionnelle : Création d'animatiques

21. Réaliser le montage d'une animatique à partir d'un storyboard et de pistes sons fournies.
22. Réaliser le montage d'une animatique (clip vidéo) à partir d'une bande son. (Exercices en conditions réelles, avec corrections et débrief du travail).