

Animation



Toon Boom Harmony – niveau 2 (EQ)

Formation pour les professionnels des médias numériques cherchant à diversifier leurs compétences et à approfondir leurs connaissances de Toon Boom Harmony. Faisant suite au premier cours du même nom, ce deuxième volet se concentre principalement sur la portion *cut-out* du logiciel permettant ainsi aux participants d'acquérir différentes notions plus avancées sur l'animation, la mise en place de pantin et sur les effets spéciaux plus complexes.

Clientèle visée

Cette formation s'adresse aux professionnels du milieu des arts visuels notamment du graphisme, de l'illustration et de l'animation traditionnelle ou par synthèse d'images 3D qui désirent maîtriser l'animation 2D numérique.

Objectif

L'objectif principal de cette formation est d'offrir au participant une meilleure maîtrise de l'animation 2D numérique. La formation portera principalement sur l'exploration de cette technique à l'aide de diverses activités d'animation *cut-out* (animation de pantin) réalisées à l'aide du logiciel Toon Boom Harmony.

Contenu

- Introduction à l'animation 2D numérique de production
- Exercices d'animation *cut-out* avancée (animation de pantin)
- Études de systèmes de pantins complexes
- Création d'un pantin *cut-out* complexe
- Explorations des effets complexes

Préalable

Posséder des connaissances de base de l'animation 2D ou 3D, du graphisme, de l'illustration assistée par ordinateur ou une expérience sur un logiciel de traitement d'images. Avoir réussi le cours Toon Boom Harmony – niveau 1.

Durée : 30 h

Attestation

À la fin de la formation, les candidats recevront une attestation de la Société de formation et d'éducation continue (SOFEDUC) avec des unités d'éducation continue (UEC).

