

Maîtriser Toon Boom Studio

De l'Esquisse à la Mise en Scène



L'animation n'est pas qu'une
question de dessin, c'est une
question d'orchestration.
(Tutoriels P1 à P7)

Le Parcours du Réalisateur

Step 1: L'Architecte (Planification)

Penser en séquences.
Transformer un
scénario en scènes
gérables
(Gestionnaire de
scènes).



Step 2: Le Dessinateur (Fondations)

Maîtriser le trait
vectoriel et le calque
(Outil Polyligne &
Table Lumineuse).



Step 3: L'Animateur (Mouvement & Mécanique)

Donner la vie par
l'interpolation, le
frame by frame, et
automatiser le temps
(Cycles & Réglettes).



Step 4: Le Chef Opérateur (Mise en Scène)

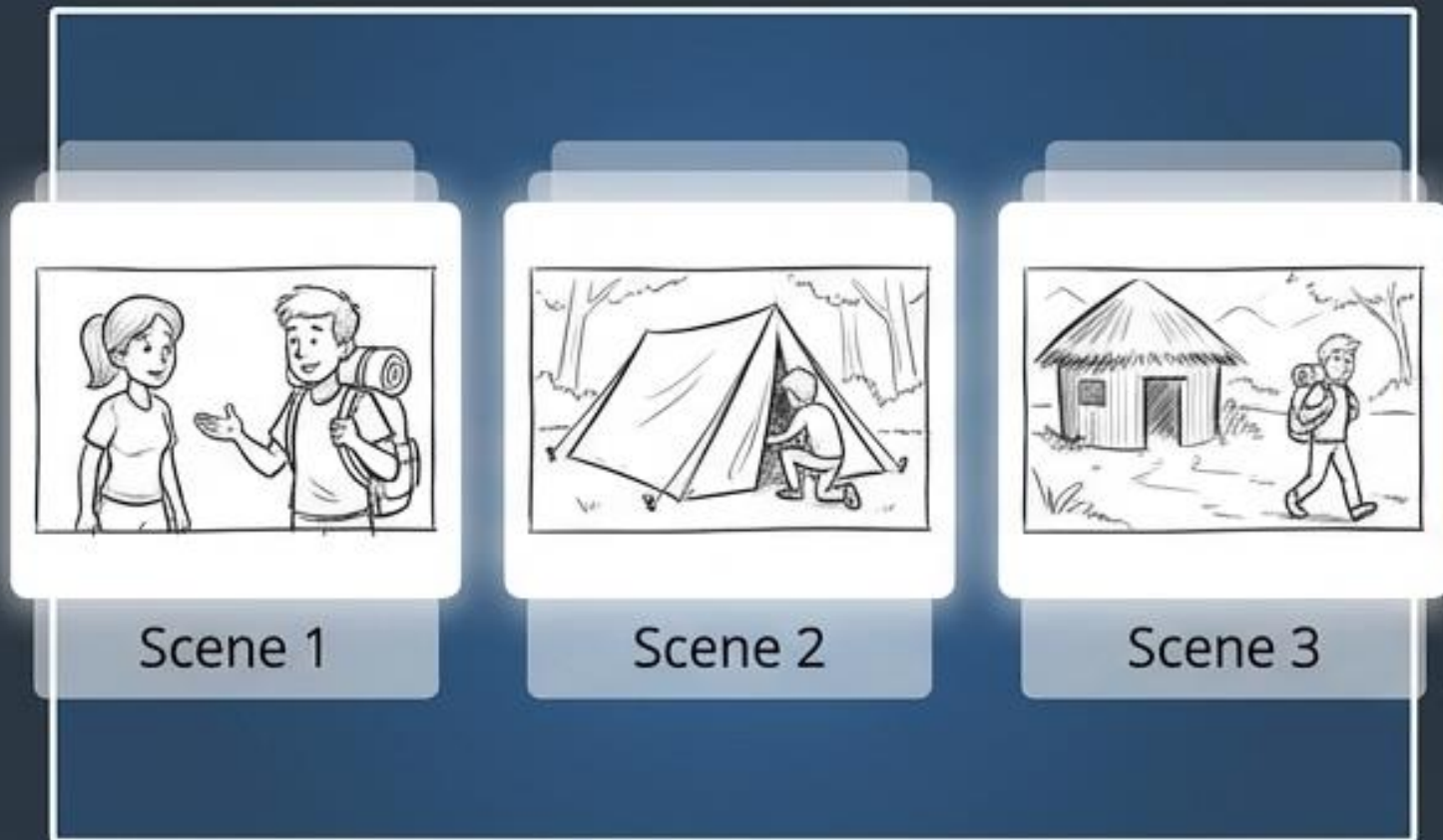
Cadrer l'action et lier
les plans (Caméra &
Transitions).



Planifier pour Mieux Créer

L'animation commence avant le premier trait. Un projet complexe nécessite une fondation solide.

La Vision



Créer un storyboard (dessins + actions) pour visualiser chaque plan sans coupure.

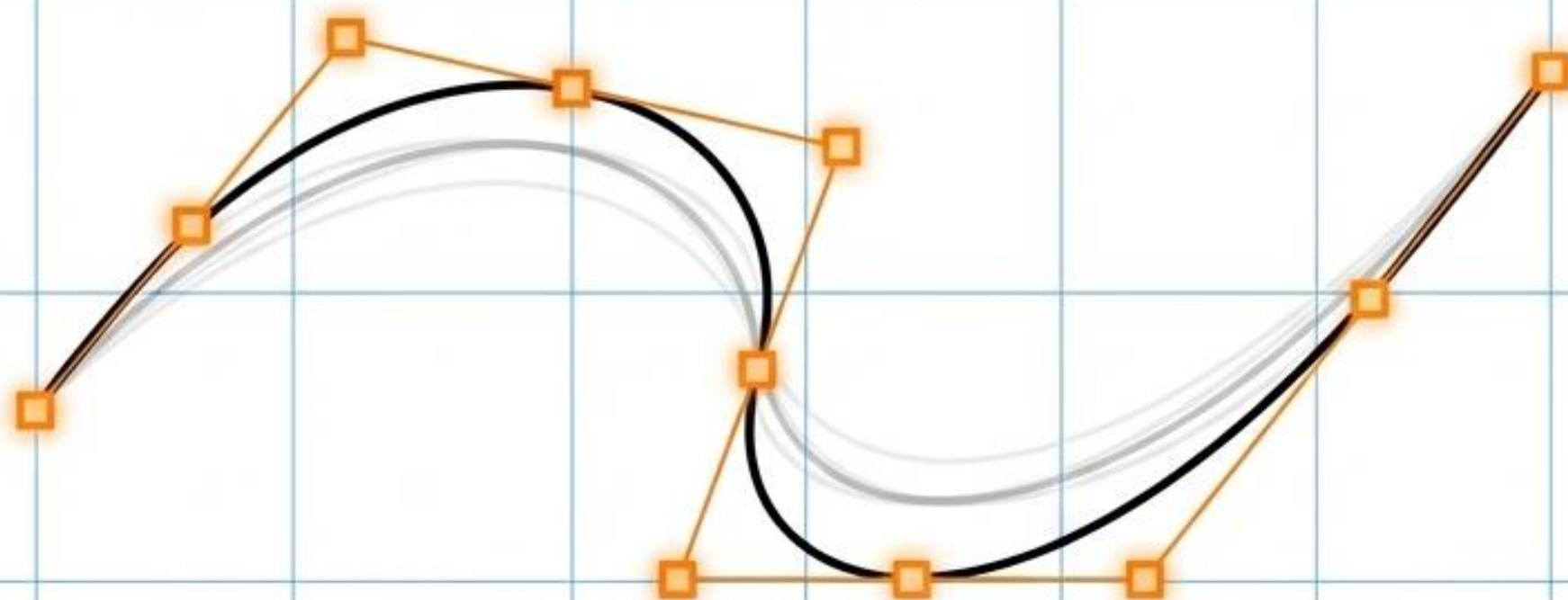
L'Exécution



Utiliser le Gestionnaire de Scènes (**[Ctrl]+[Shift]+[M]**) pour créer la liste finale des scènes de votre projet. Chaque scène devient un espace de travail isolé, prêt à recevoir ses calques et ses animations.

L'Outil Polyligne (TUTO P1) : La Précision Vectorielle

Le dessin vectoriel offre une netteté absolue. Contrairement aux pixels, vos lignes sont définies par des points de contrôle mathématiques.



•	5	20	2	Pen 1
-	1	5	2	Pen 2
•	3	12	2	Pen 3
•	10	10	2	Pen 4
•	10	10	2	Pen 5
×	10	25	2	Pen 5

Configuration :

Travailler en « Vue Dessin » pour se concentrer uniquement sur le tracé.

Organisation :

Un calque dédié par forme pour garder une flexibilité totale lors de l'animation.

Contrôle :

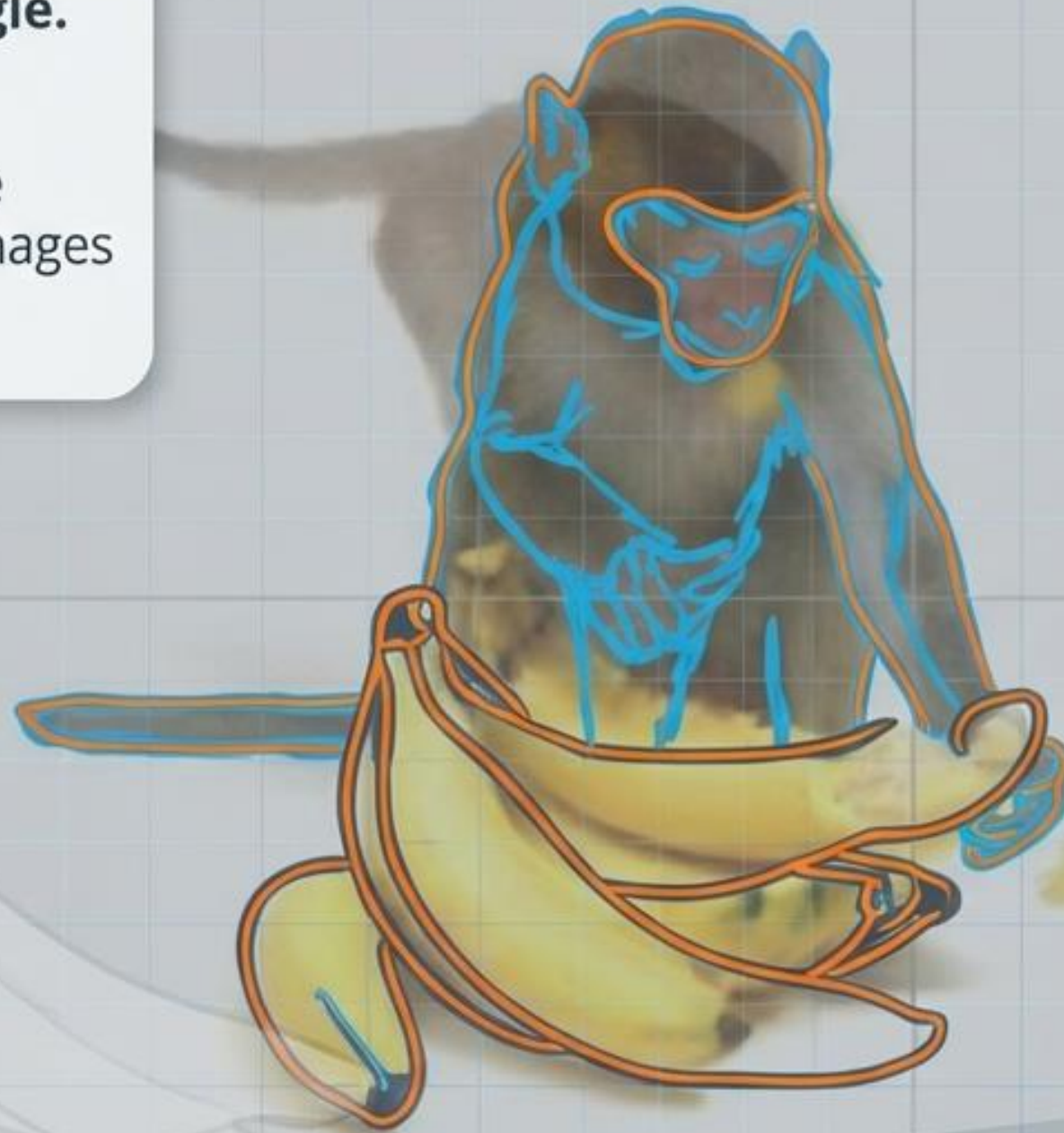
Ajuster l'épaisseur (Pen 2) pour éviter des contours trop lourds et conserver la fluidité du trait.

Voir à Travers le Temps : Table Lumineuse et Rotoscopie



Ne dessinez jamais à l'aveugle.

La Table Lumineuse permet d'accéder à la transparence de vos calques pour utiliser des images de référence en toile de fond.



La Rotoscopie :

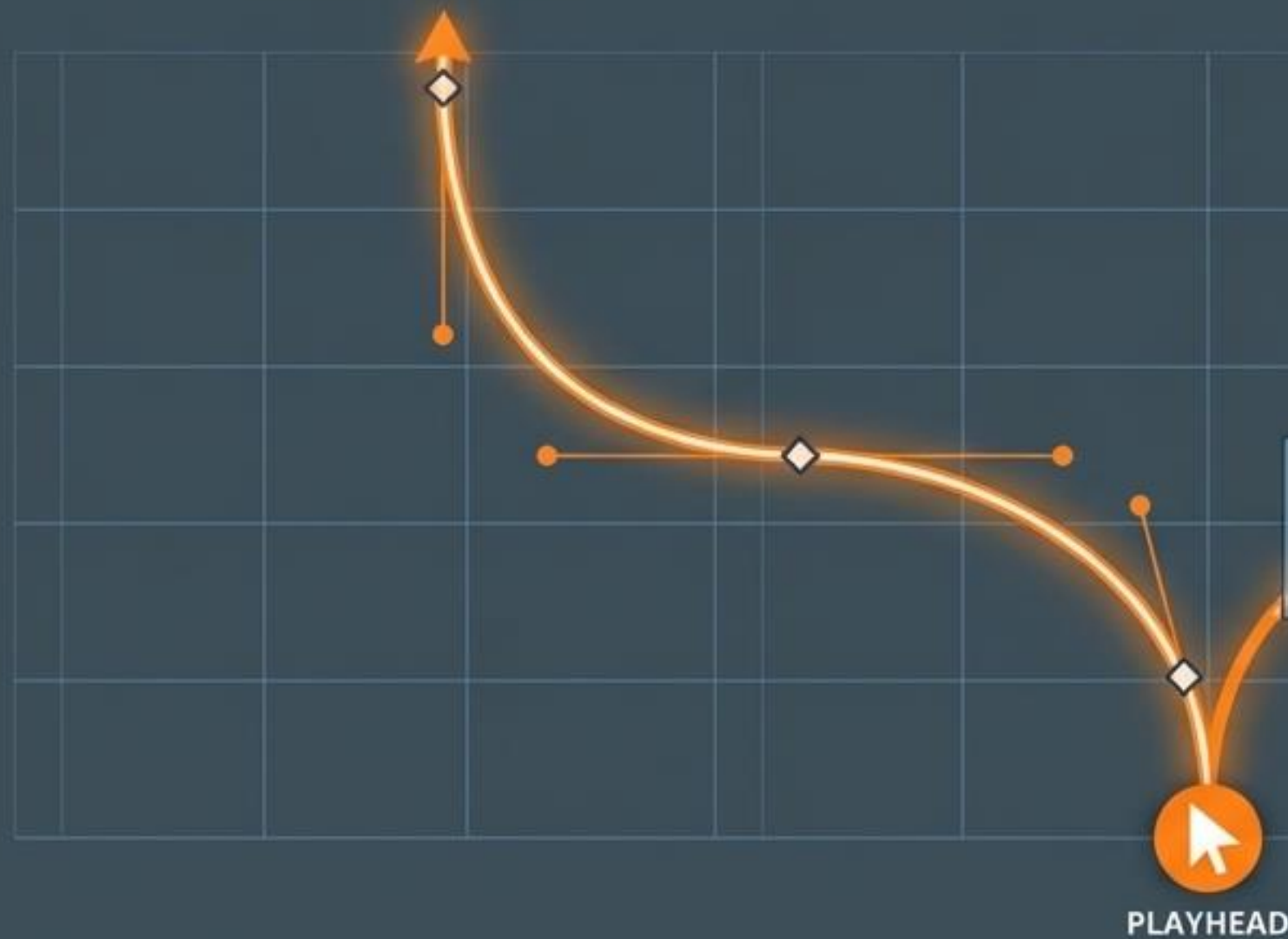
Importer une vidéo en prises de vues réelles et la redessiner image par image.

Autrefois réalisée avec un appareil complexe, cette technique de capture de mouvements réalistes est aujourd'hui intégrée directement dans Toon Boom Studio.

L'Art du Mouvement : Deux Philosophies

Une fois les fondations tracées, il faut donner l'illusion de la vie. Toon Boom Studio propose deux approches radicalement différentes pour animer vos calques, chacune répondant à un besoin narratif spécifique.

Interpolation



Frame by Frame



L'Interpolation de Mouvement (TUTO P2)

La puissance de la pose clé (Keyframe).



1. Frame 1 :
Positionnez votre figure
(Pose de départ).

2. Frame 12 :
Déplacez-vous sur la
ligne de temps (ex: 1
seconde plus tard à 12
fps).

3. Nouvelle Pose :
Déplacez votre objet.
Une nouvelle pose clé
est créée
automatiquement.

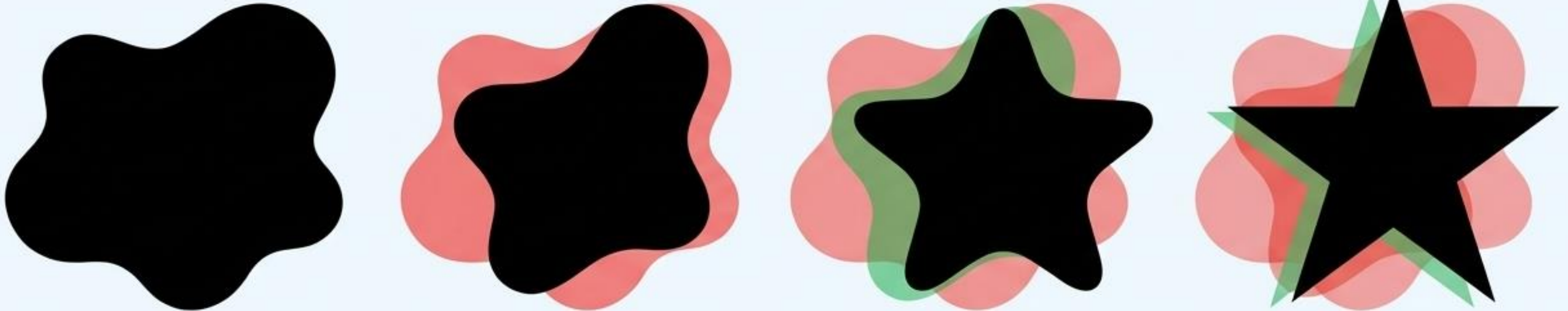
4. Magie Numérique :
Le logiciel interpole (calcule)
automatiquement le
mouvement fluide entre
ces deux points.

Takeaway: Idéal pour déplacer un objet entier dans l'espace sans le redessiner.

L'Animation Frame by Frame (TUTO P3)

L'art de la métamorphose organique.

Pour des mouvements complexes, fluides ou des transformations (fumée, expressions, eau), l'ordinateur ne peut pas deviner. Vous devez dessiner la progression.



Technique Clé (La Pelure d'Oignon)

Affiche vos dessins précédents et suivants en transparence pour guider votre trait actuel.

Gestion du Rythme

Si l'animation est trop rapide, ajustez la fluidité en doublant (ou triplant) l'exposition de chaque frame (raccourcis **R** pour Rajouter, **E** pour Enlever).

Matrice de Décision : Choisir son Outil

	Interpolation (Par Ordinateur)	Frame-by-Frame (Par l'Animateur)
Cas d'Usage	Objets rigides, translations, rotations, changements d'échelle (ex: une voiture qui avance, un ballon qui tombe).	Métamorphoses, éléments organiques, expressions faciales (ex: fumée d'échappement, personnage qui parle).
Avantages & Contraintes	Très rapide à produire. Mouvement mathématiquement parfait. Risque de paraître mécanique ou artificiel.	Contrôle artistique absolu. Rendu vivant et authentique. Extrêmement chronophage.

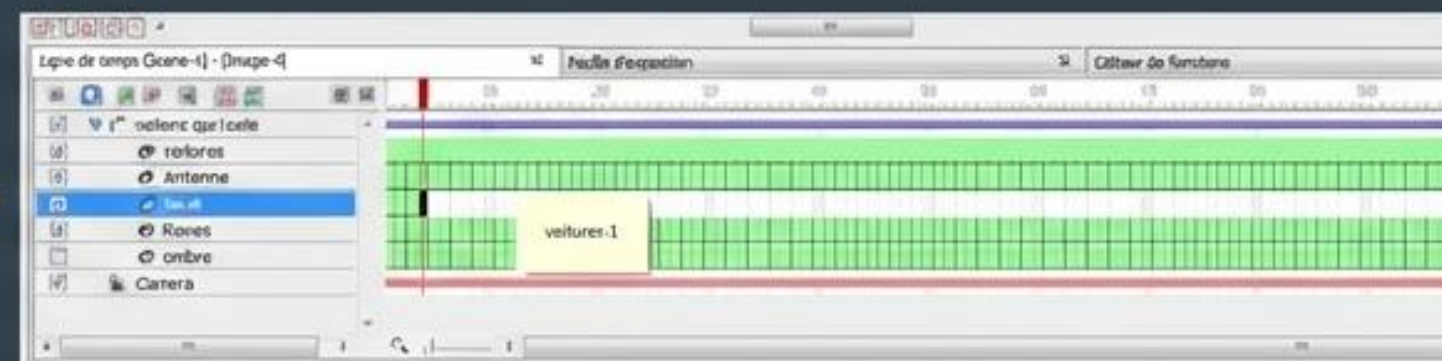
La Mécanique Avancée : Travailler Plus Intelligemment



Les scènes complexes ne sont pas animées d'un seul bloc. Elles sont divisées en éléments indépendants (une antenne qui tremble, une roue qui tourne) qui sont ensuite automatisés et regroupés. Bienvenue dans l'ingénierie de l'animation.

Les Cycles Avancés : Tromper le Temps

Ne dessinez pas 10 secondes de fumée. Dessinez-en une fraction et laissez le logiciel boucler l'action.



1. Dessiner une courte séquence frame by frame (ex: 4-5 frames de fumée ou d'une roue).

2. S'assurer que le premier et le dernier dessin s'enchaînent naturellement.

3. Étendre l'exposition du calque parent (ex: la Voiture) sur la ligne de temps (ex: 10 secondes).

4. Utiliser la fonction *Créer un cycle avancé* sur le calque de l'élément pour le faire boucler sur toute la durée.

L'Anatomie d'une Scène : Les Réglettes (Pegs)

Comment déplacer une voiture complète alors que ses roues et sa fumée ont leurs propres animations ? La Réglette.

Parent (La Réglette) : Réglette Voiture

Contrôle la trajectoire globale
(le travelling de la voiture de gauche à droite).

Enfant 1 :

Calque Antenne
(Cycle Tremblement)

Enfant 2 :

Calque Roues
(Cycle Rotation)

Enfant 3 :

Calque Fumée
(Cycle Métamorphose)

Les enfants exécutent leurs cycles locaux indépendants.



Le Secret : Glissez tous vos calques dans une Réglette, puis animez uniquement la Réglette. Enregistrez l'ensemble dans la Bibliothèque Globale pour le réutiliser !

Le Fauteuil du Réalisateur (TUTO P6 & P7)



L'animation ne se limite pas à des personnages évoluant dans un décor statique. L'histoire se raconte aussi par les mouvements de l'objectif : les panoramiques, les travellings et le passage d'un plan à un autre.

Le Mouvement de Caméra (Travelling)

Le Concept : Au lieu de déplacer le décor, déplacez la caméra à travers le décor.



L'Exécution :

1. Ouvrez la Vue de côté (Top/Side views) pour visualiser la caméra dans l'espace 3D.
2. Insérez le calque « Caméra » dans une Réglette (Peg).
3. Ajoutez une pose clé au début (ex: seconde 1) et une à la fin de l'animation.
4. Utilisez l'outil mouvement pour déplacer physiquement le cadre de la caméra (ex: travelling de droite à gauche).

La Continuité : Transition Multi-Scènes

Un film est une succession de plans (scènes). Toon Boom Studio gère chaque plan séparément pour éviter de surcharger le système.



Le Flux de Travail

- ✓ Créez une Nouvelle Scène (qui sera vide par défaut).
- ✓ Ne redessinez pas vos éléments ! Utilisez la fenêtre Bibliothèque/Animation.
- ✓ Récupérez les calques et les modèles (comme votre Réglette Voiture) de la Scène 1 pour assurer une continuité parfaite dans la Scène 2.

Le Pipeline Toon Boom Studio : Synthèse

Step 1: Scénario & Planification

(Gestionnaire de scènes).
Définir la structure.

Step 2: L'Esquisse & Le Trait

(Outil Polyligne /
Table Lumineuse).
Dessiner les
éléments
vectoriels.

Step 3: L'Illusion de Vie

(Interpolation /
Frame-by-Frame).
Créer le
mouvement
de base.

Step 4: L'Automati- sation

(Cycles / Réglettes).
Organiser la
hiérarchie et
boucler les
éléments
répétitifs.

Step 5: La Mise en Scène

(Caméra /
Multi-scènes).
Réaliser le
travelling final
et lier les
séquences.

L'outil maîtrise la technique...



...mais vous maîtrisez l'histoire.

Les vecteurs, les cycles et les caméras virtuelles ne sont que le prolongement de votre imagination. À vous de jouer.