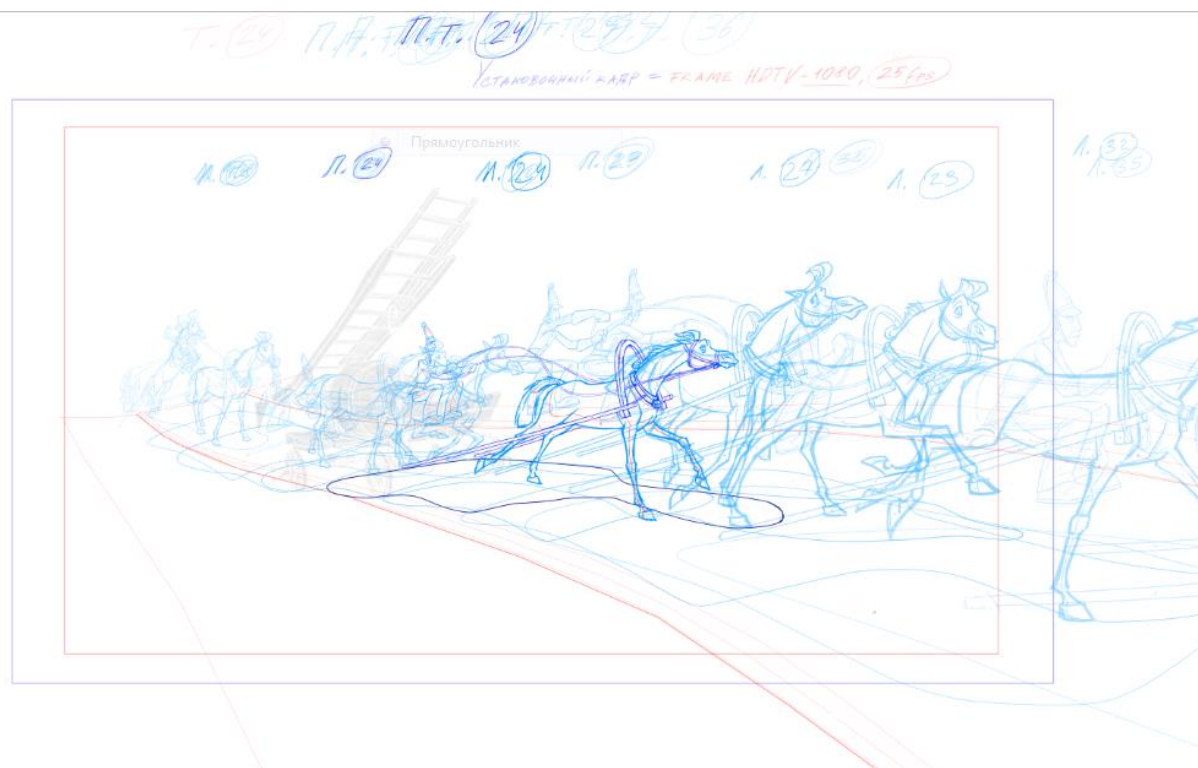


Задание: ПРОРИСОВКА КОМПОНОВОК ПО ГОТОВОЙ ЧЕРНОВОЙ АНИМАЦИИ.

Выполняется в программе *Toonboom Harmony* (от v.17 и выше).

Для наиболее эффективной работы над заданием, рекомендуется использовать компьютер с установленной системой *Windows*, v.10, видекодек-контейнер *QuickTime*, графический планшет.

Сцена «Пожарная тачка (Fier\_truck)»



Формат:

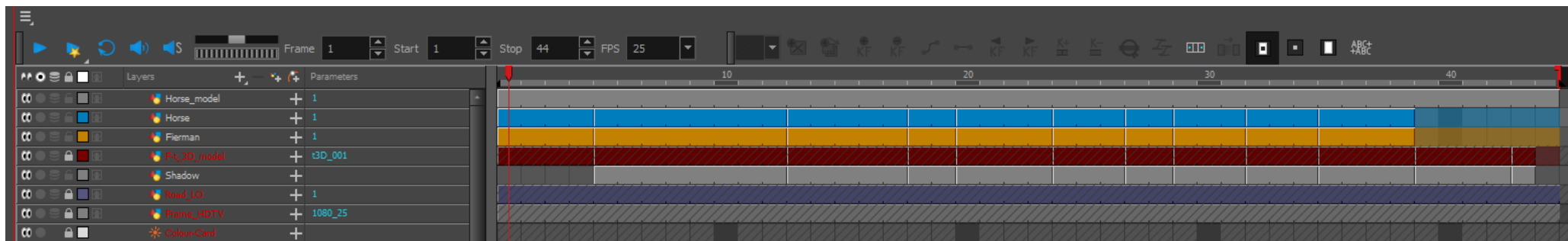
2D покадровая рисованная анимация, хронометраж 44 кадра (1,76 сек.) / 25 fps (кадров в секунду);

10 компоновок, 3 слоя:

1. – слой «Л.»/Horse - лошадь в упряжке (хомут, дуга, оглобли (крепятся к передней оси телеги), часть поводьев (подгонка));
2. \_ слой «П.»/Fireman - фигура пожарного (персонаж), + в руках часть поводьев (подгонка);
3. \_ слой «П.т.»/Shadow - контур пятна общей падающей тени («лужей»).

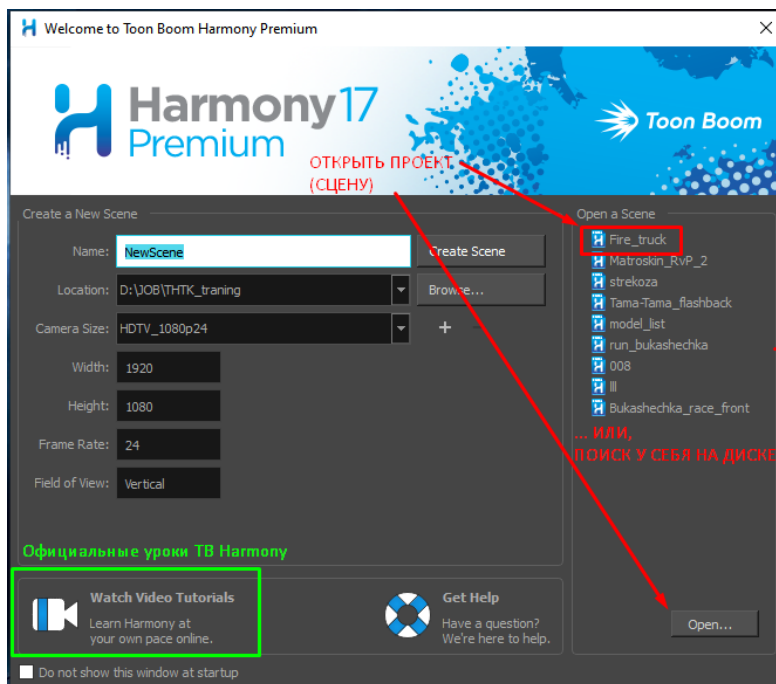
Слой с рамкой установочного кадра «У.К.» (**Frame\_HDTV**), 3D модель пожарной тачки-телеги (**F-t\_3D\_model**), контур дороги на условной плоскости (**Road\_LO**) являются вспомогательными, прорисовывать/контуровать их НЕ НАДО.

Слой **Colour-Card** – технический программный (перекрывает альфа-канал прозрачности «подсвечивая» рабочее пространство).



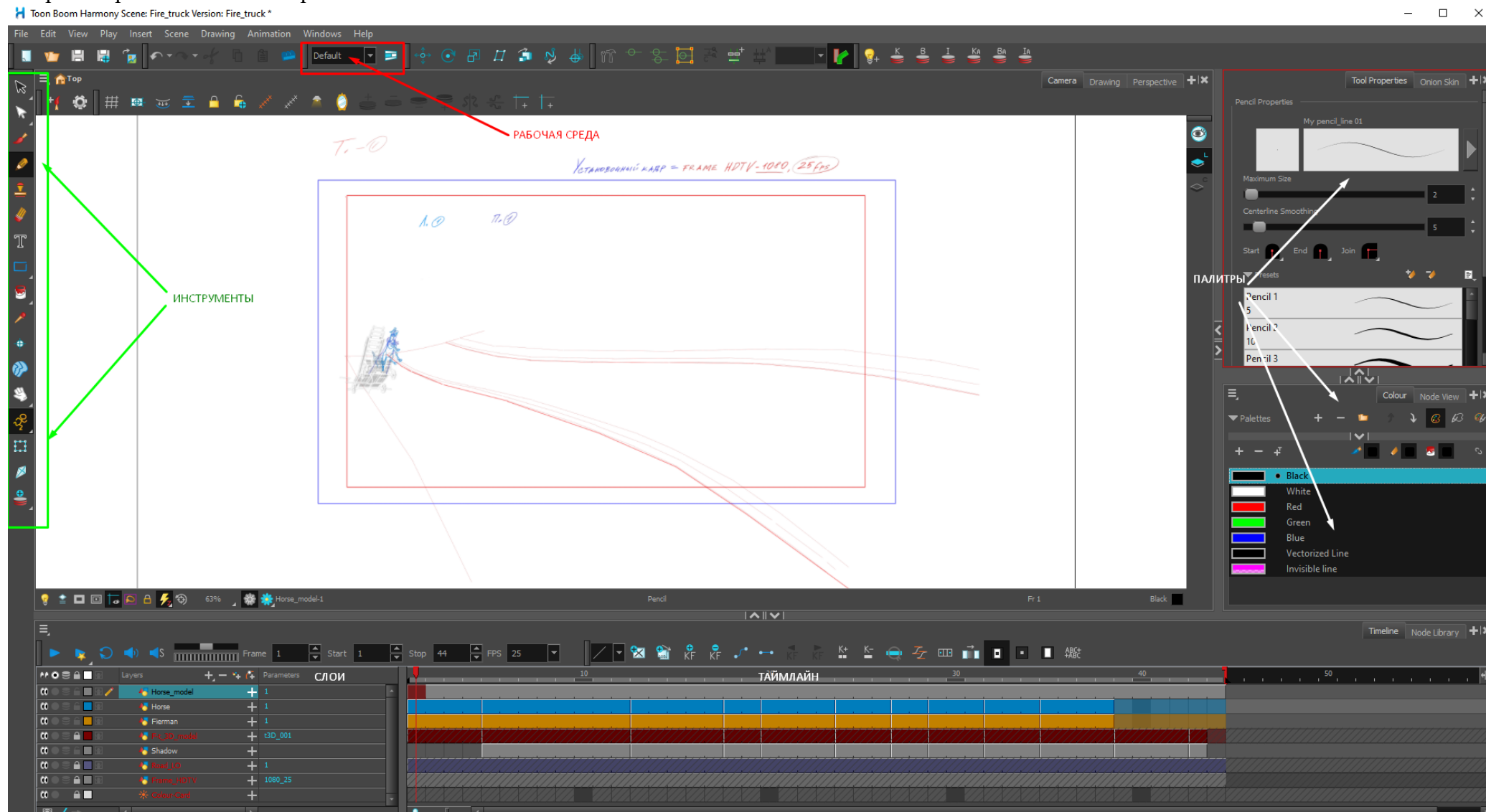
**Начало работы над сценой/заданием:**

1. При открытии программы загружаем файл-проект с рабочего диска/директории:



2. Ждём немного, пока программа определит и подгрузит все необходимые функции, настройки и палитры....

Откроется рабочая область экрана:

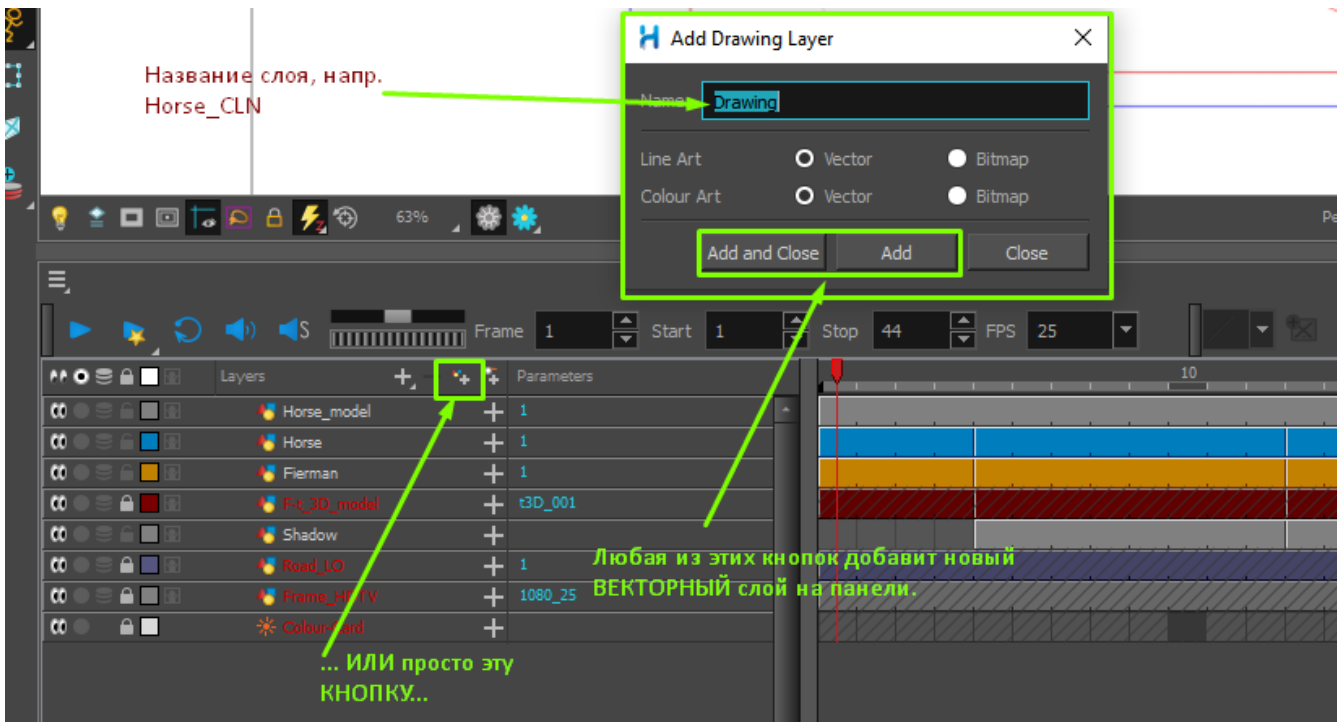
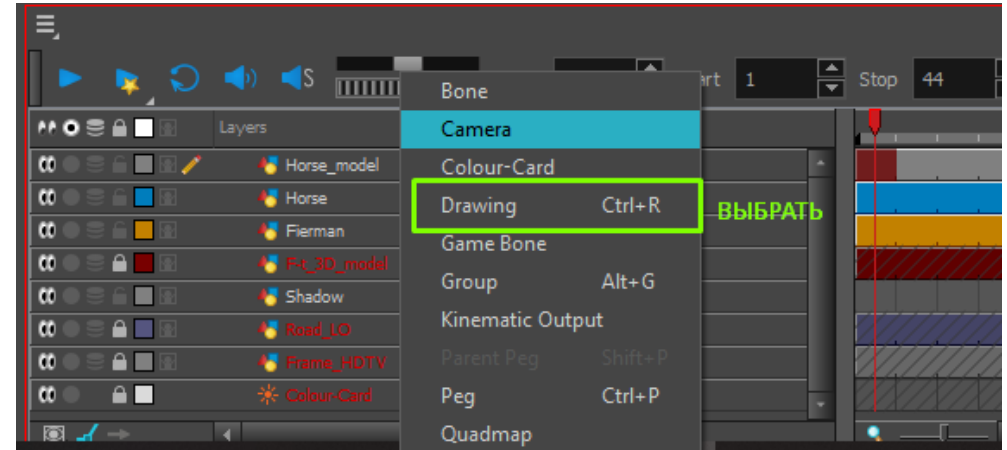
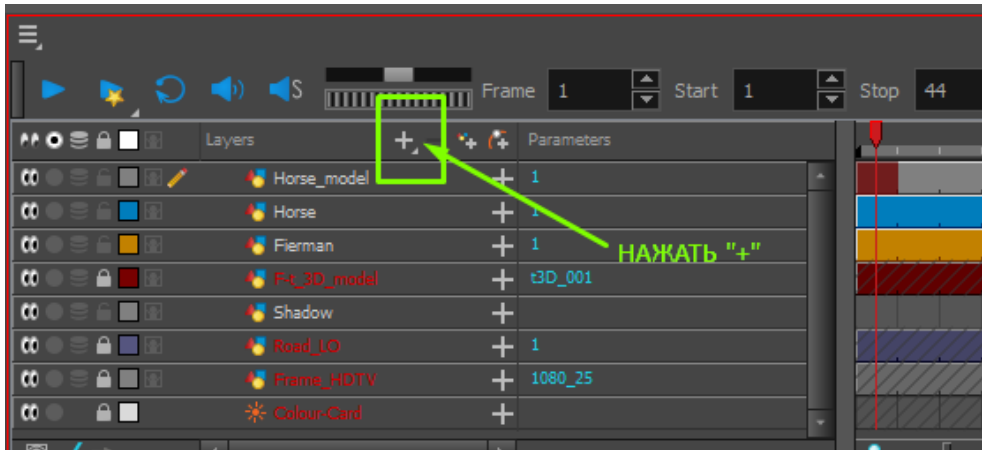


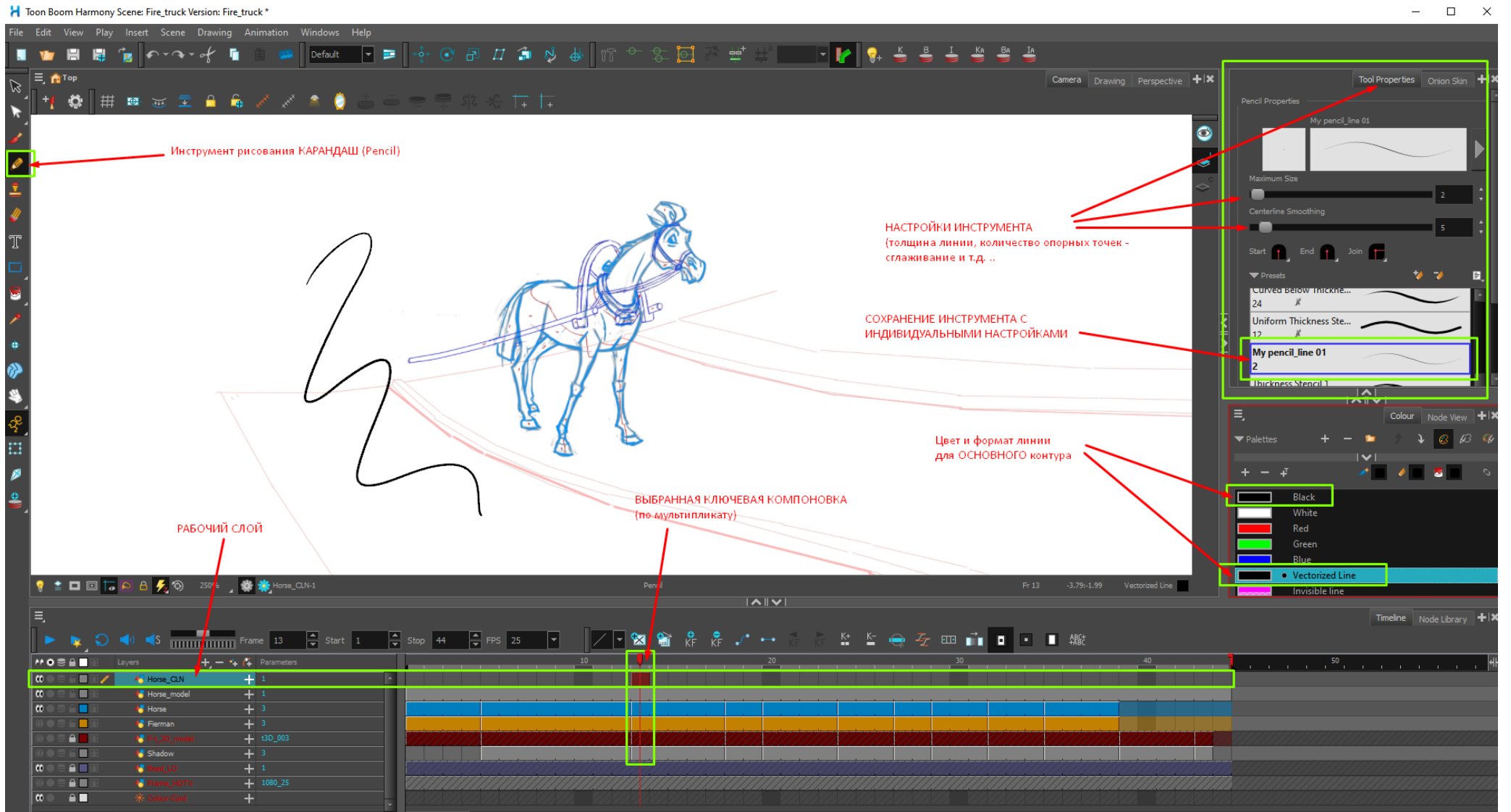
3. Анализ мультипликата:

находим активного, ведущего (определяющего движение) персонажа (в данном случае, лошадь - «Л.»/ Horse), траекторию движения, ключевые компоновки, «игру», изменение ракурсов/поз персонажей, или их элементов и Т.Д. ....

(Начинать работу лучше всегда с «ключей»/ key animation/, в последующем добавляя промежуточные положения, дополнительные, фазы и т. п.).

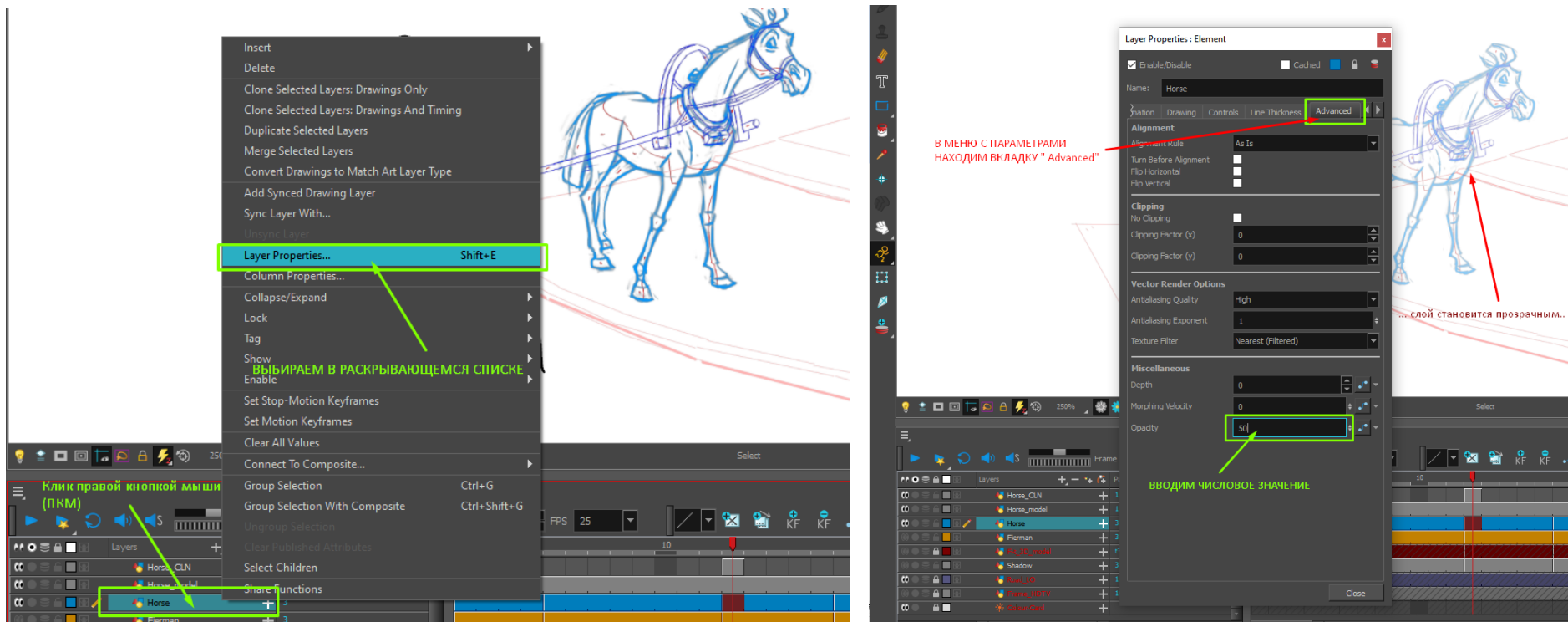
4. Создаём новые рабочие слои для выполнения задания –



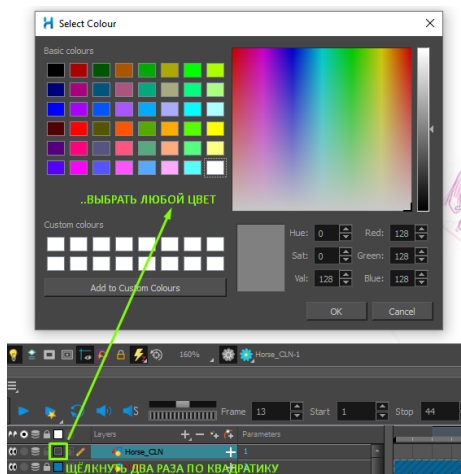


Слои можно делать видимыми/невидимыми (иконка «глазки» слева от названия слоя), блокировать (иконка «замОк»), переименовывать (щёлкнуть два раза по названию слоя), применять функцию видимости листов кальки на просвете /Onion Skin/ (иконка «блинчиков» и иконка «лампочки» в строке рабочего поля), перетаскивать слои по иерархии вверх/вниз, зацепив курсором поле рядом с названием слоя и т. д. ...

4а. Для удобства прорисовки/контуровки (П/К), на слоях с мультипликатором регулируем прозрачность:



4б. Также слои можно маркировать цветом:



## Настройка и регулировка просвета (LightTable/OnionSkin):

Тоон Боом Гармони Сцен: Fire\_truck Версия: Fire\_truck

File Edit View Play Insert Scene Drawing Animation **Windows** Help

- Restore Default Workspace
- Workspace
- Toolbars
- 3D Graph
- Animated Matte Generator
- Camera
- Colour
- Coord. And Control Points
- Drawing
- Drawing Substitutions
- Function
- Guides
- Integrated Help
- Layer Properties
- Library
- Master Controller
- Message Log
- Metadata Editor
- Model
- Node Library
- Node View
- Onion Skin**
- Perspective
- Script Editor
- Side
- Timeline
- Tool Properties
- Top
- Xsheet

Top

Camera Drawing Perspective

Onion Skin

10 9 8 7 6 5 4 3 2 1 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

By Frames K B I Ka Ba Ia

Lightbulb icon

Layers

- Horse\_CLN + 1
- Horse** + 3
- Horse\_model + 1
- Fierman + 3
- Flt\_3D\_model e3D\_003
- Shadow + 3
- Road (A) + 1

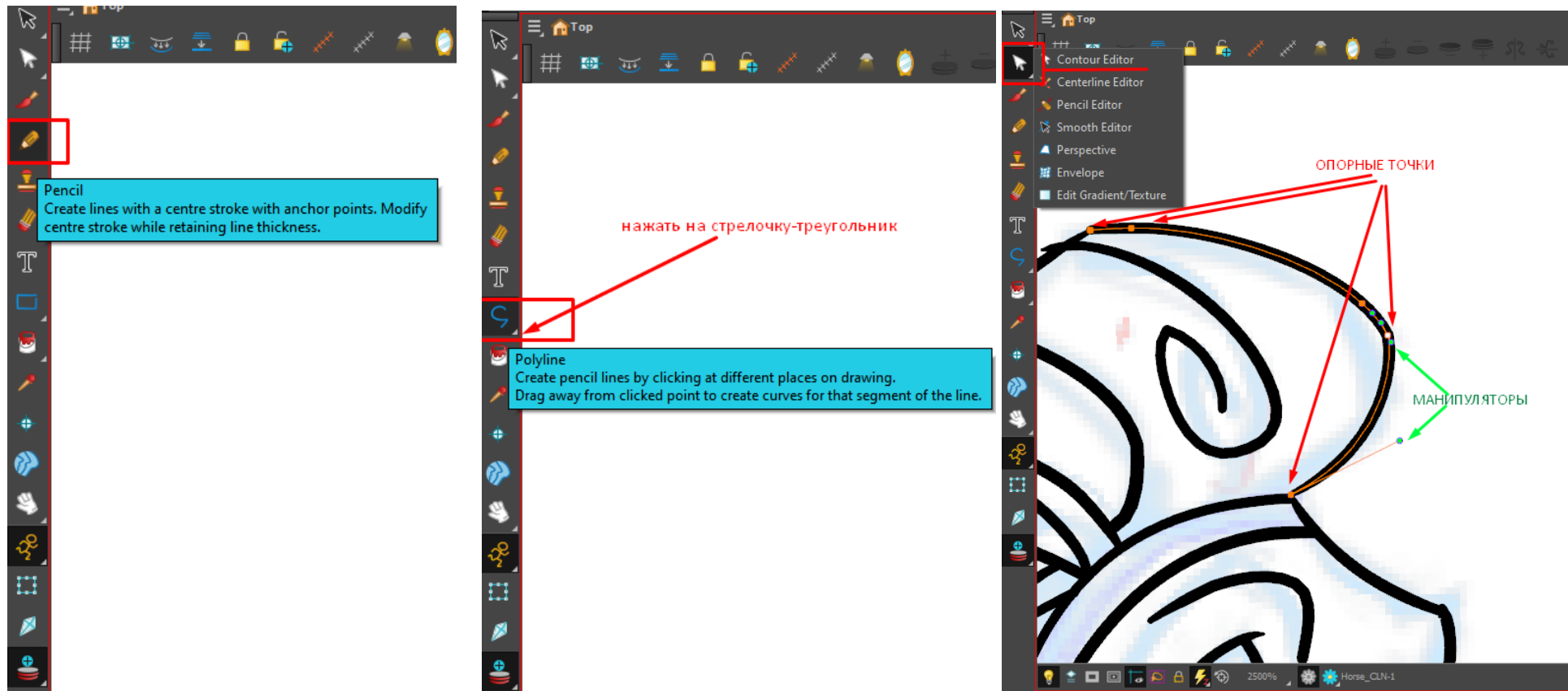
Frame 13 Start 1 Stop 44 FPS 25

10 20 30 40



## 5. Требования к прорисовке/контуровке:

Основные рабочие слои сцены – \*Horse\_CLN и \* Fireman\_CLN (\* - названия – на усмотрение, \*CLN = CleanUp = «клинап» (чистка/уточнение/прорисовка)) - прорисовывать чёрным цветом, инструментом «Карандаш» (**Pencil**):



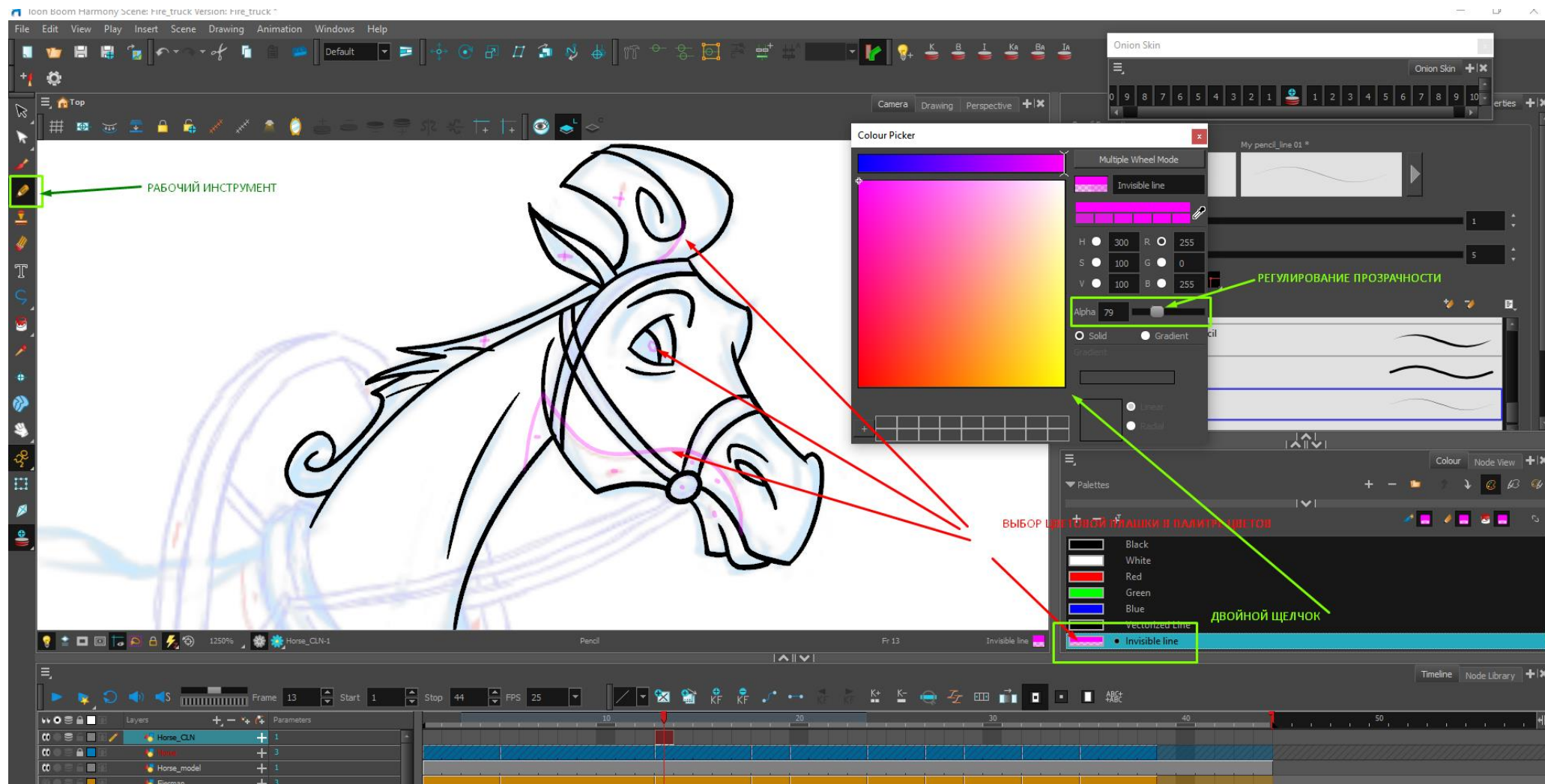
Вспомогательный инструмент (для прорисовки длинных изогнутых линий, напр. – оглобли, вожжи ..) – векторная кривая **Polyline**,

Коррекция векторных линий/штрихов – инструмент - **Contour Editor** - иконка белой стрелки.

Также пригодятся инструменты выделения области (чёрная стрелка) **Select**, «Ластик»/**Eraser**, «Резак»/**Cutter** (находится в наборе инструмента **Select**), «Лупа»/**Zoom** (гор.клав. **CTRL+SPACE**), передвижение рабочего пространства – **Hand** (иконка кисти руки, **SPACE** – клавиша пробела), вращение/поворот рабочей области **Rotate View** (**CTRL+ALT**).



5а. На слоях - \*Horse\_CLN и \* Fireman\_CLN – прорисовывается граница-контур теней СОБСТВЕННЫХ и блик в зрачке лошади (на крупных планах). Тем же «Карандашом», но цветом «фуксия» в палитре (**Invisible line**):

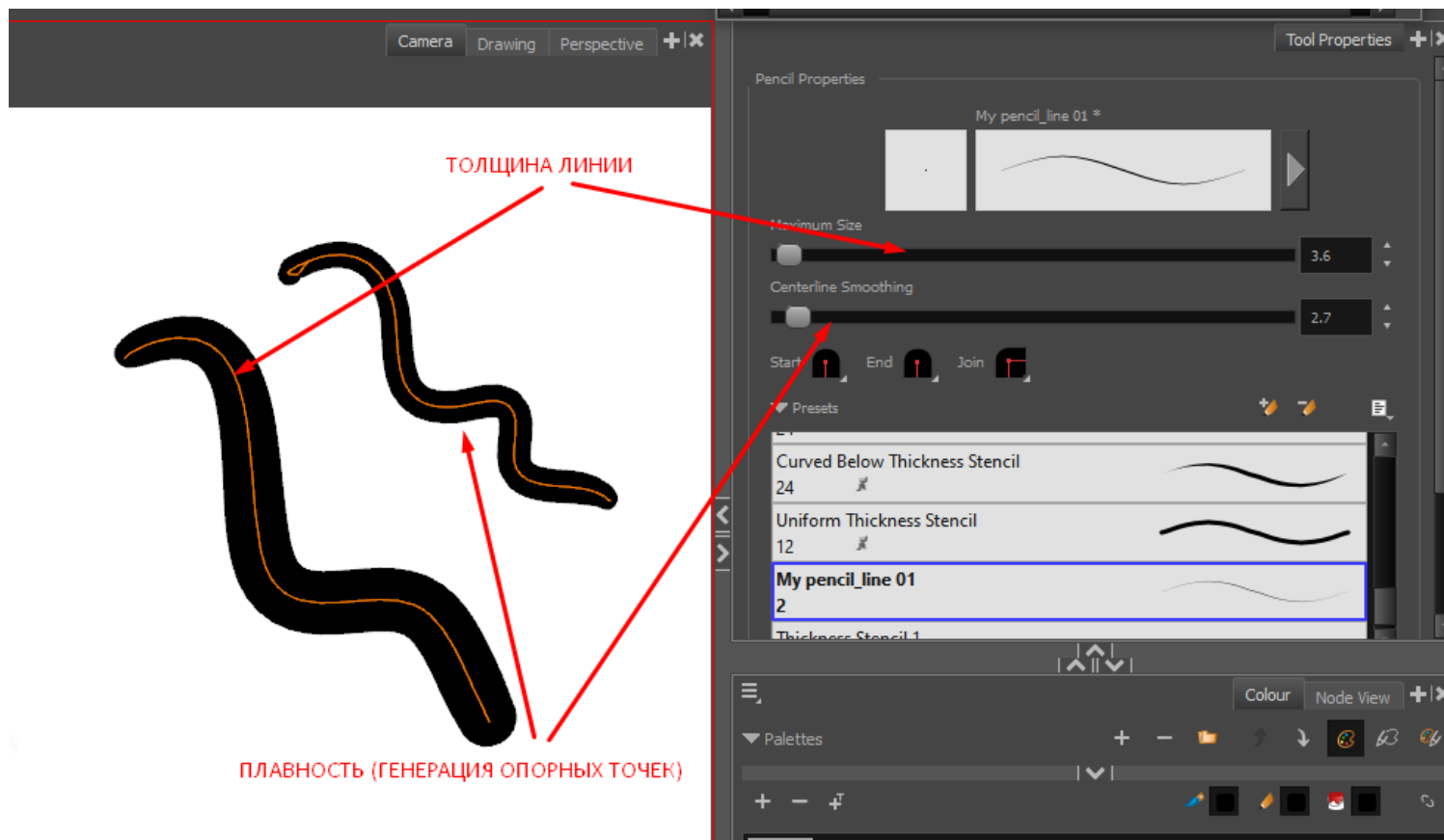


Слой «П.Т.»/\* **Shadow\_CLN** – прорисовывать синим цветом, выбрав цветовой палитре **Blue**.

*\*(Впоследствии, при заливке сцены, цветные линии/контуры делаются прозрачными, то есть НЕВИДИМЫМИ)*

ВАЖНО (!) учитывая, что объекты/персонажи в сцене находятся в условном 3D пространстве, т.е. увеличиваются при приближении, должна увеличиваться и толщина основного формообразующего контура – линии утолщаются (интуитивно).

Регулировка толщины линии – на панели **Tool Properties**:



Работа над заданием рассчитана на 10-12 академических аудиторных часов.