





Boom... en animasjon!

Toon Boom Studio... navnet klinger. Stikkordene er 2D-animasjon i Flash-format. OS X er en nødvendighet, og et Wacom tegnebrett er ikke å forakte.

Er du en av dem som mener at dataprogrammer som iMovie og Photoshop gjør deg, i andres øyne, til en mer talentfull person enn det du egentlig er? Kanskje det var denne typen programmer som fremkalte talentet ditt? Verre er det kanskje med programmer som Flash og Illustrator, de er liksom litt mer vriene. Toon Boom Studio faller litt i begge kategoriene, det er et enkelt 2D-animasjonsprogram... men bare enkelt dersom animasjon allerede er enkelt for deg.

Toon Boom har kraftige verktøy som forenkler prosessen med å animere 2D-bilder. På dette området er programmet en stor suksess. Men det gjør deg ikke til en god animator. Dersom du ikke har noen som helst erfaring med illustrasjoner og animasjoner kan det være en vriene reise i Toon Boom Studio, gjennom en god del spissfindige verktøy. Men... uten disse verktøyene ville du ikke kunne laget animasjoner i det hele tatt... og det er noe av det vidunderlige med Toon Boom Studio.



Animasjon på Mac

Animasjon på Mac er ikke noe nytt. Macromedia sine verktøy Director og Flash har tilbydd dette i en årekke. Men det krever liksom mer "programmeringshjerne" enn "animasjonshjerne". Det er trist med disse hjernene våre, og det hjelper vel heller ikke å tre inn i 3D-verden. Objektanimasjon er også ganske vrient, 3D krever også en spesiell hjerne skulle man tro. Et av de mest geniale verktøyene på området er nok Adobe After Effects, som er mer ment for Broadcastbransjen.

Når det er snakk om animasjon, roter mange begrepet sammen med ulike formater... Gif-animasjon, Flash-animasjon, JPEG-animasjon. Det ender med at vi kan få spørsmål som: "Hvilket program bruker jeg for å lage Gif-animasjon?" Vel, det er ikke så nøye hvilket format det skal ende opp som, det er en annen diskusjon. Det var animasjon du skulle lage, og det er verktøyet for å lage animasjon som er viktig. Det andre handler bare om distribusjon av den ferdige animasjonen. Derfor har svaret også vært After Effects, fordi det har så kraftige animasjonsverktøy. Final Cut Pro leker litt med dette den også, men vi er langt unna After Effects sine ferdigheter.

Inne i Toon Boom

Toon Boom Studio skal fylle et rom mellom disse programmene for deg som vil lage 2D-animasjoner. Toon Boom har i prinsippet 2 arbeidssteder; Tegning og Sceneplanlegging. Den illustrative delen er naturlig nok i tegnedelen, disse elementene tar du over i Sceneplanleggeren hvor det dukker opp naturlige ting for en animator som tidslinje og en scene. Arbeidsflyten i Toon Boom Studio kan skisseres slik:

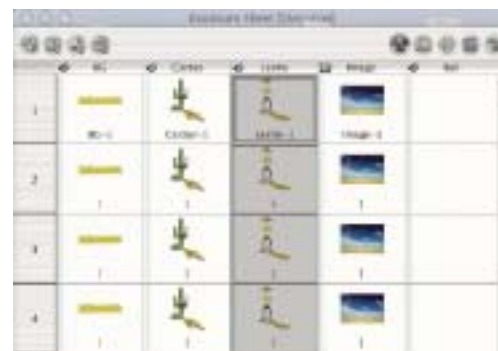
1. Tegne/designe
2. Animere
3. Fargelegge
4. Synkronisere f.eks. lyd med bevegelser.
5. Lage oppstillingen på scenen.
6. Den ferdige animasjonen ut til fil.

Tegnedelen

Det er oss ikke alle forunnat å kunne tegne, selv om vi får datamaskinen til hjelp. Derfor finnes det da også en rekke såkalte "Clip-Art", som kan lastes ned eller kjøpes. Toon Boom har en rekke Clip-art på sin hjemmeside, og samlinger som Art Explosion kommer godt med. Husk at det er strektegninger vi er ute etter.

Tegnedelen kan ligne den i Macromedia Flash, men er mye mer objektorientert og enklere en du opplever i Flash. Alle maleverktøyene er trykksensitive, så det kan være hyggelig å ha et Wacom-tegnebrett å ty til. Og du har en rekke tegneverktøy å velge mellom; brush, pencil, line, polyline, rektangler og eklipser.

Vektor-tegneverktøyene i Toon Boom er helt supre, men siden du skal lage animasjon behøver du noe



Exposure sheet - oversikten over objektene i Toon Boom.



planlegging. Måten Toon Boom hjelper deg med planleggingen er via et vindu ved navn "Exposure Sheet", som lar deg samle og holde styr på alle enhetene i animasjonen din. Bilder, vektortegninger, lyd og til og med video kan lagres her, slik at du har oversikt og enkel tilgang.

Siden du skal animere behøver du å endre deler av tegningene dine, og for en som er ukjent med animasjon kan det være en vrien prosess. Men det er her vektørene til Toon Boom hjelper deg. Siden det er vektortegninger kan du dra i og endre/justere de delene av tegningen du måtte ønske. Bevegelser blir nå enklere å kontrollere. For de som er vant med verktøyene i Illustrator eller Freehand er dette en lek. Det er også verktøy for gjennomsiktighet mellom lag... og det er forunderlig hvordan det forenkler animeringen. Ikke minst for amatører! Funksjonen har fått navnet "Løk-skin" (Onion Skin), som skulle være illustrativt nok. Du har også en lystabell (Light Table) som hjelper deg her.

En annen ting som amatører (som meg) liker med vektorverktøyene er at du ikke behøver å tegne noe. Skanne kan jeg, så hvorfor ikke skanne inn et bilde og vektorisere det etterpå? Jeg kan ikke tegne mennesker, noen endringer med vektorverktøyene skal jeg klare, og Boom... jeg har laget en scene. Det tar antageligvis lenger tid enn å tegne noe, men har man ikke noe valg...

Individuelle animasjoner kan bli spilt tilbake i sanntid, slik at du fort får svar på om de oppfører seg som de skal. Dersom det ser litt hakkete eller mystiske ut, er det en enkel affære å rette på noen av cellene i animasjonen.

Fargelegge

Et sted sparer Toon Boom tid for både amatør og profesjonell, og det er når fargeleggingen begynner. Fargepalettene er greie, og du kan lage de fargene du måtte ønske. Du kan også gruppere fargene, som enkelt kan justeres. Dersom du f.eks. skal fargelegge en solnedgang på fjellet, samler du alle de fargene du trenger i en palett. Fargene du har nå representerer f.eks. dagslys, men du trenger jo andre farger for å male natten med måneskinn. I Toon Boom kan du justere innstillingene i gruppen/paletten, og det vil påvirke alle fargene. Dessuten, endrer du på en av fargene, vil det stedet den er brukt automatisk oppdatere seg.

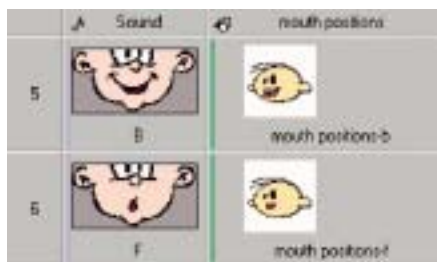
Toon Boom har også støtte for gjennomsiktighet og graderinger for å gi mer dybde til animasjonen din. Du kan også inkludere bitmap-bilder som teksturer. Hvem trenger et animasjonstalenti?

Lyd

En animasjon skal ha lyd, og det er jo litt vrient med en animasjon. Spesielt dersom en figur snakker, da skal jo lyden synkroniseres med munnen. Du kan importere lyd, f.eks. som MP3. Men det kan jo hende at du ønsker å stå for pratingen selv, og da må du ha en måte å snakke til maskinen på. En rimelig og grei måte å gjøre det på er å bruke Plantronics DSP 500 USB hodesett. Det har også en mikrofon, dessuten slipper du å "bry" de rundt deg med dine påfunn på lydsiden... eller høre på musikk mens du arbeider!

Du kan redigere lyden i Toon Boom, dog har du ikke de samme verktøyene som i lydprogrammer som Peak og Deck... så for supre lydresultater kan det være hensiktsmessig å ta med lydfilen din dit.

Så kommer du til synkronisering av lyd med leppene... og her skinner Toon Boom. Programmet analyserer lydklippet... og generer automatisk et "munnkart"! Dette kartet inneholder 8 celler med munn i ulike variasjoner som du kan bruke som en rettesnor når du animerer munnbevegelser. Munnbevegelsene blir også kartlagt i forhold til lyden, så du kan ta den enkle veien å gjøre som Toon Boom gjør. Eller gå gjennom talen din, og velge den munnbevegelsen som du mener er den beste fra oversikten som Toon Boom har laget for deg.



Til scenen

En animasjon er ikke komplett uten en bakgrunn, og her kommer Toon Boom kameraer inn i bilde. Du kan i prinsippet skape en 3D-scene ved at du kan flytte kamera og lyssetting. Det er ganske likt som det å sette opp en scene i virkeligheten, i bakgrunnen har du gjerne en eller annen kuliss... eller et bilde i Toon Boom. Du kan også sette inn andre objekter på scenegulvet, og så kan du lage en



bane/vei animasjonen din skal følge. Animasjonen din kan bevege seg fritt rundt disse objektene, uavhengig av kameraet. Det å plassere objekter er så enkelt som å klikke og dra i dem. For å skape mer realisme kan du også skalere og vinkle objektene gjennom animasjonen din. En tidslinje gir deg grei kontroll over alle disse elementene, alt du skal gjøre er å dra og slippe.

Til fil

Når du er ferdig og fornøyd skal animasjonen din eksporteres til en fil, slik at du kan dele den med andre. Her har du mange valg i realiteten, via to mulige eksporter; Flash og QuickTime. Du har alle mulige valg for å bestemme filstørrelse og bildekvalitet, så det er enkelt å lage en fil for det mediumet du skal til. Internett er jo et åpenbart bruksområde, og da må du tenke på krav til båndbredde.

Scener kan også linkes, og da kan det hende at deler av animasjonen brukes flere ganger. Da kan du lage en slags animasjonsmal, som har som hensikt å se på gjenbruk og deling av ulike elementer i animasjonen din. Dette reduserer filstørrelsen, og dersom du redigerer noe i animasjonsmalen din vil alle scenene som er linket til denne bli oppdatert.

Til QuickTime... et av eksportvalgene er eksport til iMovie! Så forunderlig er det ikke, men for en mulighet for alle som liker å pusle litt med klipping av film. Du kan dermed bruke iMovie for å lage animasjonen din enda bedre med effekter og overganger. eller bruke animasjonen som innhold i filmen din. En figur som går over filmen din f.eks.



Du kan selvfølgelig også hente opp prosjektet ditt i Flash MX, og dermed kan du legge til interaktivitet til animasjonen også.

Sett igang... med Toon Boom kan du animere grafikk, tekst, loger, illustrasjoner og bilder. lag storyboards for reklamekampanjer, og send det ut som en animasjon på et øyeblikk... dette er også et vidunderlig idéutviklingsverktøy.

Priser:

Toon Boom Studio 2.775,-
Toon Boom Studio Skoleverj. 1.070,-

Alle priser er oppgitt uten mva. og frakt.
Forbehold om feil og prisendringer.