

# Hírlevél !

új programok !

- Home ::::::::::::::::::::
- Photoshop 7
- FreeHand MX
- Bryce 5
- COOL 3D 3.5
- Eye Candy 4000
- Image Doctor
- Splat !
- Swift 3D
-  Toon Boom Studio
- Poser 5
- KPT effects
- Dreamweaver MX
- KnockOut 2
- Contribute 1.0
- Xenofex 1.0
- DreamSuite S.Two
- Maya 4.5
- KPT 6
- ACDSee 5.0
- Flash MX
- GIF Animator 5
- Fireworks MX
- LightWave 7.5
- COOL 3D Studio
- Contact ::::::::::::::::::::



**Levilágítás közel A/O méretig!**

 **REACTOR – ahol a szakértelem sugárzik!**





## software news grafikusok honlapja

**Toon  
Boom  
Studio  
V2**

:::::



-  [webdesign](#) ::
-  [info](#) ::

**A Toon Boom Studio a hagyományos rajzfilm készítés logikájára épül.** (Toon Boom Studio uses the logic of the traditional animation production.)

 [system \[ W, M \] :](#)

**Windows:** 233 MHz Intel Pentium II, Windows 2000, 98, ME, XP, Internet Explorer 5.01, SP 2, 64MB RAM, 100MB lemezterület, 24-bit színmélység, 1024x 768 felbontás, QuickTime 5, Wacom. **Macintosh:** Power Macintosh G3/G4, Mac OS X, 128MB RAM, 100MB lemezterület, 24bit, 8MB video RAM, 1024x768 felbontás, Wacom tábla.

 [cég \[ company \] :](#)

[Toon Boom Studio](#)

KIM SOFT '99

**Szoftver kereskedelem**  
**ULEAD disztribúció**

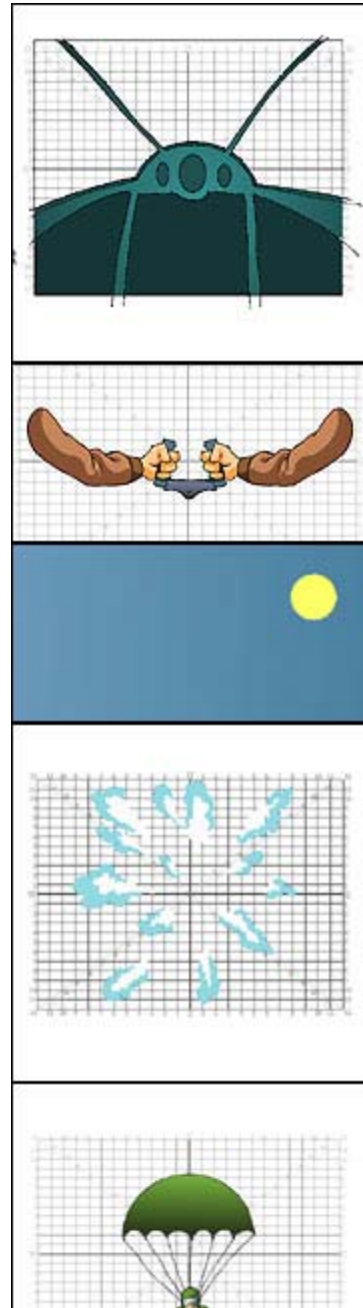
 [Forum 2 ::::::::::](#)

[Hungarian Forum.](#)

 [Forum 1 ::](#)

[English Forum.](#)





 Hungarian :::::

A Toon Boom Studio nagy előnye, hogy Macromedia Flash (\*.SWF) formátumban is exportálhatunk, így munkánkat az interneten is elhelyezhetjük.

A program fejlett rajz- és kifestő eszközökkel rendelkezik, így valódi rajzfilmet készíthetünk.

- A Tools palettán található Pencil eszközzel megrajzolt görbe utólag a görbe csomópontjaiból kihúzott iránypontok elforgatásával szerkeszthető. (Ahogy azt a vektorgrafikus rajzoló programoknál már megszokhattuk.)

- A Rotary Light Table eszközzel az egész rajzot elforgathatjuk, így a rajz egy adott részletén könnyebben dolgozhatunk. (Megjelenítéséhez nyomjuk le a Ctrl+Alt billentyű kombinációt.) A rajz az egér elmozdításával forgatható. (A rajz eredeti nézetének visszaállításához adjuk ki a View, Reset Rotation parancsot, vagy nyomjuk le a Shift+C billentyűkombinációt.)

- A vonalas rajzokat kiszínezhethetjük, a görbén belül színátmeneteket hozhatunk létre. (Ehhez használjuk a Color Palette nevű palettát, mely a Properties

 English

The great advantage of Toon Boom Studio is that you can save your work in Macromedia Flash (\*.SWF) file format so you can put your work on the internet.

The program has advanced drawing and painting tools so you can make a real cartoon movie.

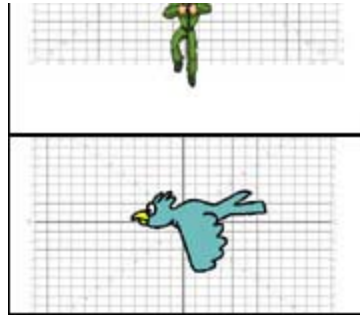
 workflow

**Toon Boom Studio animation workflow:**

1. Create an animation set
2. Draw line art and gather media.
3. Add the sound track and lip sync drawings.
4. Ink and paint your drawings.
5. Change the sequencing timing of images.
6. Choreograph the elements of your scene.
7. Save in \*.TBP format and export in Macromedia Flash (\*.SWF), or QuickTime (\*.MOV) format. Export the animated scene

 note

- You can also import Macromedia Flash movie clips into Toon Boom Studio.



paletta része. A Color Picker palettán pedig színeket és színátmeneteket készíthetünk.) A színátmenet utólag is módosítható.

- Alapvetően két nézet áll rendelkezésükre, melyek között a Mode palettán válthatunk: 1. "Drawing Mode" (Rajzolósi Nézet), és 2. "Sceneplanning Mode" (Tervezési nézet).

1. A "Drawing Mode"-ban rajzoljuk meg a rajzfilm képkockáit. (A Munkaablakot - Drawing View - a Window, Drawing View parancscsal nyithatjuk meg, zárhatjuk be.)

- Az Exposure Sheet palettán meg-határozhatjuk a képkockák megjelenési sorrendjét és idejét. (Meg-nyitásához adjuk ki a Window, Exposure Sheet parancsot.) A palettán a képkockák vannak jelezve, közöttük a fel-le nyílbillen-tyűkkel mozoghatunk.

2. A "Sceneplanning Mode"-ban a kamera nézet (Camera View), a felülnézet (Top View), és az oldalnézet (Side View) áll rendelkezésükre. Itt a kamera mozgásának térbeli útvonalát tervezhetjük meg. (Az ablakokat a Window, Tile Hori-zontally, és a Window, Tile Verti-cally parancsokkal rendezhetjük el.)

and edit it!

- You can import your work in Toon Boom Studio, into media Flash, for example interactivity, with ActionSc



**Toon Boom Studio V2 presents you with many new features that will improve your animation experience and help you create better toons!**

### 1. Effects!

- Color tweening: change the color of elements over time with color tweening.

- Clip masks: create masks to reveal only certain portions of your animation. You can also have the mask change over time with the use of pegs.

### 2. Drawing!

- Polyline tool: connect points to draw objects. Control the shape of the object with Bezier tools.

- Cutter tool: use a selection tool to cut pieces from your drawings.

- Grouping of drawing

- A Timeline (Időegyenes) segítségével megszerkeszthetjük az objektumok megjelenési időpontját. Az animáció képkockáit különböző rétegeken készíthetjük el, külön sáv szolgál a rajzok, a média, a hang, a kameramozgás részére.

- Az objektumok további szerkesztésére a Properties ablak szolgál, ahol az objektum elforgatása is elkészíthető. (Az ablakban az Edit... gombra kattintva megnyitjuk a Function Editor ablakot, ahol pontos szerkesztés lehetséges.)

- A Library palettán az ismételten felhasználandó elemeket kezelhetjük.

- A programban zenei aláfestés is készíthető, az importált hang a Sound Element Editor palettán szerkeszthető.

- A rajzfilm figuráknak



ebben a Lyp Sync Mapping  
Az animáció készítés munkafolyamata a Toon Boom Studio-ban:

- Az elkészült rajzfilmet pedig az Interactive Playback palettán futtatjuk, letehetjük, és egy kockáit készíthetjük.

2. Rajzoljuk meg a vonalas ábrákat, és gyűjtsük össze a multimédia fájlokat (zenét, háttérképet).

combine drawing objects to improve drawing management.

- Vector optimization: your vector drawings and layers to reduce the comp your drawings and the file your Macromedia Flash mc  
- Reposition all drawing: you import scanned imag can appear offset from the Now you can move all contents of an element t position so that you can work on them with ease.

- Flip and rotate your d Improved navigation of Mode windows and nuc drawing objects.

- Paste in place: cut ar drawing objects in new elements, in the original p

- Draw from center: use tl key to draw round and rec shapes from the center mouse.

- Improved stroke identi when you turn on show unconnected points appe different color than poi intersect so that you car those points easier.

- Change rotation pivot pc can now change the po: the pivot point when yo drawings with the Select Drawing Mode.

### 3. Importing!

- Considerable improvem Adobe Illustrator import, i

3. Készítsük el a hangot, és a száj-szinkront.
4. Színezzük és fessük ki a vonalas rajzokat.
5. Változtassuk meg a képkockák sorrendjét, és megjelenési idejét.
6. Rendezzük el az objektumok megjelenítését a "színpadon".
7. Mentsük el, és exportáljuk az animációt.

A mentés a program saját fájl formátumában (\*.TBP) történik, az exporthoz pedig választhatjuk a Macromedia Flash (\*.SWF), vagy a QuickTime movie (\*.MOV) fájlformátumot.



- A Toon Boom Studio V2 lehetővé teszi Macromedia Flash mozi (\*.SWF fájl) importját is! Tehát a Macromedia Flash-ben elkészített mozi a Toon Boom Studio-ban tovább szerkeszthető.

- Ez fordítva is igaz, a Toon Boom Studio-ban elkészített anyag a Macromedia Flash-be importálható, és szerkeszthető. (Például hogy az animációhoz interaktivitást készítsünk, az ActionScript segítségével.)

support for vs through the PDF format.

- Improved support for clips in Macromedia Flash
- Improved support for tweening: import Macromedia Flash movies with color and they will be preserved in Boom Studio.
- Support for streamed imported from Macromedia movies.
- Texture as image: import Macromedia Flash with bitmap fills and Boom Studio will transform the into image elements.
- Import and vectorize all file formats.
- Centered SWF Import: when import Macromedia Flash they are now centered stage.

#### 4. Inking and Painting!

- Auto gap closing: close you paint and set your level.
- Painting with texture bitmap images as paint your drawing objects.
- Editing texture: edit the rotation, and distribute gradient and texture fills.

#### 5. Sound!

- Sound scrubbing: control back of dialog tracks so you can determine how you want sync a track.
- Lip sync template: automatically sync your character's



## Új szolgáltatások a Toon Boom Studio V2-ben:

### 1. Új hatások!

- Színátmenet, az animáció folyamán
- klip maszk, segítségével bizonyos helyeken készíthetünk maszkot

### 2. Rajzolás!

- Polyline tool: összeköti a csomópontokat, így objektumok rajzolhatók, és a Bezier eszköz segítségével megrajzolható az objektum alakja
- Cutter tool: kijelölést készít, és így a rajzok részekre vághatók
- a megrajzolt objektumok alapján objektum-együttes készíthető, így azok kezelése egyszerűbb
- vektor optimalizáció: a vektorgrafikus rajzok lekerekíthetők, és a rétegek összemoshatók, így az összetett rajzok leegyszerűsödnek, és az exportált Flash mozi is kisebb lesz
- az importált kép most elmozdítható
- a rajzok tükrözhetők és elforgathatók, a mozgítás párbeszédablakban pontosítható
- Paste in place: kivághatjuk és beilleszthetjük a megrajzolt objektumokat egy új cellába vagy formába, az eredeti állásban
- az Alt billentyűt lenyomva kör vagy négyzet alakú formákat rajzolhatunk, a középpont az edér-

- map your character's positions to the lip generated from a sound el
- QuickTime audio support sound with your Qt movies.
- Stream audio: your Macromedia Flash with streamed audio, improves synchronization images and sound.
- Improved support for sound qualities.

### 6. Timeline and E Sheet!

- Create cycles: now you repeat a sequence of cycles with ease by creating a cycle can even create more complex cycles, such as those forward and back, using Advanced Create Cycles feature
- New ways to change exposure time: extend the exposure drawing by selecting the you want it to appear in.
- Shortcuts for add exposure: change the exposure selected drawings using keys.
- Drag & Drop reordering wings in the Timeline window
- Copy & Paste drawings Timeline window.
- Swap drawings from Scrolling Mode. You don't switch to Drawing Mode to change the drawing appears at a frame, exposure.
- Option to display "Frames" in Timeline window

kattintás helye lesz

- a "show strokes" lehetőséget bekapcsolva a körvonalon különböző színű pontok jelennek meg, segítségével a görbe szerkeszthető
- a "pivot pont" a Select eszközzel elforgatható, a Drawing Mode-ban

### 3. Import!

- Adobe Illustrator 5-10 és PDF import
- jobb kezelhetőség a Macromedia Flash klippekhez
- jobb kezelhetőség a színátmenethez, a Macromedia Flash mozi a színátmenettel együtt importálható, mely a Toon Boom Studio-ban nem módosul
- a Macromedia Flash-ből importált hangokat is kezeli
- a Macromedia Flash-ből importál-ja a bitmap képeket, és ezek módosíthatók
- importál és vektorizál minden bitmap formátumot
- a Macromedia Flash fájlok import-jakor azokat a középpontba teszi

### 4. Színezés és festés!

- a festés közben automatikusan bezárja a réseket, ennek toleranciája meghatározható.
- a bitmap képeket felhasználhatjuk a kifestés közben
- a textúrák szerkeszthetők, azok középpontja, elforgatása, az átmenet elhelyezése, és a textúra kitöltése meghatározható

### 7. 3D Sceneplanning!

- Live update of 1D Editions: make changes using Editor, and your changes automatically in the windows.
- Copy & Paste the quality control point or key frame to another point.
- Navigate to and nudge points with keyboard keys
- Different first and last frame pegs makes it easier for identify and select the frames on the motion picture peg.

### 8. Templates!

- Preview templates using nails or in the preview panel newly designed Library (was the Template Browser)
- Seamless editing: templates, save your work and Toon Boom automatically updates animations that link to a template.
- Improved template catalog and management features.

### 9. Exporting!

- Exporting media elements as movie clips in Macromedia movies.
- Export to the H.264 format for mobile devices.
- Support for alpha channel in the export

...  
QuickTime.

### **5. Hang!**

- szájszinkron készíthető, mert szerkeszthető a beszédhang lejátszása
- Lip sync sablon: automatikusan illeszkedik a karakter szájmozgásához
- QuickTime audio támogatás, tehát exportálható a hang is, ebben a formátumban
- a "streamed audio" hatással együtt exportálható a rajzfilm Macromedia Flash formátumban, így jobb lesz a kép és a hang között a szinkron
- most jobb minőségű hangokat exportálhatunk

### **6. Timeline és Exposure újítások!**

- ciklusok készíthetők
- az expozíciós idő egy új módszer-rel megváltoztatható
- billentyűkombinációk az add, és a remove expozícióhoz
- a "Húzd és dobd" módszerrel módosítható a rajzok elhelyezése a Timeline ablakban
- a Copy és Paste parancsokkal a rajzok másolhatók illetve beilleszthetők
- a rajzok cserélhetők a Scene-planning Mode-ból, tehát nem kell többé a Drawing Mode-ból átkapcsolni
- a Timeline ablakban megjeleníthető a "Feet and Frames"

### **7. 3D tervezés!**

- az 1D editor segítségével
- a Copy és Paste parancsokkal a

control pont vagy a keyframe másolható

- a billentyűzet gombjaival elmozdíthatók és léptethetők a mozgás pontok (motion points)
- az első és az utolsó képkocka elkülöníthető

### 8. Mintasablonok!

- a mintasablonokat most előképek segítségével vagy a Library ablak-ban tekinthetjük meg
- a mintasablonok szerkeszthetők, és felülírhatók
- minta színek, fájl és katalógus kezelés

### 9. Export!

- Macromedia Flash
- Plazmic SVG
- QuickTime (támogatja az alfa csatornát)

