



Ome Herman leert praten

In MacFan•40 toonden we ons erg enthousiast over ToonBoom Studio. Inmiddels is dit animatieprogramma toe aan versie nummer 3. Hoog tijd om te kijken of ToonBoom die geestdrift opnieuw weet op te wekken.

Paul Bloemers

De vorige keer dat we ToonBoom Studio onder de loep namen, ontstond Ome Herman: een ongeduldig en boos tekenfilmfiguurtje dat in een hoog tempo het sprookje Roodkapje voordroeg. Ons scenario vertelde het complete sprookje binnen één minuut, waarbij behalve Roodkapje zelf ook nog de wolf, de oma en de jager in beeld kwamen. Vanwege de tekenkwaliteiten en het gebrek aan geduld van deze recensent kreeg Ome Herman bewust een slordig ontwerp. Gecombineerd met een eveneens slordige animatiestijl leverde dat een heel aardig resultaat op.

Het enige gedeelte dat een beetje te rommelig uitpakte, was de geluidstrack. Dat kwam vooral omdat we de stem van Ome Herman achteraf inspraken. De mondbewegingen waren al (op de gok) getekend en we moesten enorm ons best doen om te zorgen dat het geheel een beetje synchroon liep. Nederlandse geluidsstudio's gebruiken deze zelfde methode om animatiefilms van Amerikaanse bodem na te synchroniseren. Bij gebrek aan zo'n uitgebreid geoutilleerde studio deden we het uit de losse pols, waardoor het resultaat te wensen over liet.



Vrolijke mannetjes

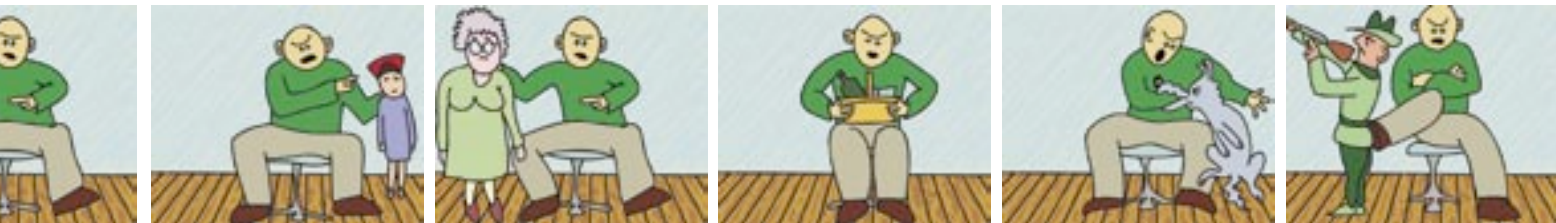
Dit keer pakken we het andersom aan: we nemen een geluidsbestand als startpunt en gaan ervoor zorgen dat de animatie daarop aansluit. ToonBoom Studio is trots op zijn automatische *lip sync*-mogelijkheid. De handleiding belooft dat het een fluitje van een cent is om een mondvorm op de geluidstrack aan te passen. We vinden een bevriende stem bereid om een tekstje in te spreken en gebruiken dat materiaal als uitgangspunt. Het is een tekst waarin we Ome Herman ditmaal als nieuwslezer opvoeren die niet helemaal uit zijn woorden kan komen. Een soort Philip Freriks, maar dan ongeduldig en boos. We importeren het geluidsbestand in het programma en openen vervolgens de *sound element editor*. Hierin selecteren we het bestand en drukken eenvoudigweg op het knopje 'lip-sync'. Het programma analyseert de gesproken tekst en genereert aan de hand daarvan bij elke frame een gezichtje van een vrolijk mannetje. Er zijn acht verschillende gezichtjes met een speciaal gevormde mond die telkens correspondeert met de klank die op dat frame van de geluidstrack te horen is. We laten de geluidslaag even zoals hij is en beginnen aan een ander belangrijk onderdeel van de animatie: tekeningen maken.

Nerveuze stijl

We besluiten om de tekeningetjes op te bouwen uit een drietal lagen: de romp, het hoofd en de mond. Die mond houden we apart omdat we hem straks op het geluid willen aanpassen. Over de achtergrond maken we ons nog even geen zorgen. Die kunnen we altijd later nog toevoegen. Omdat we van de nerveuze animatiestijl houden waarbij de tekenlijnen voortdurend bewegen, beginnen we met drie tekeningetjes op de eerste drie frames. We kopiëren die om ze een aantal keren te herhalen. Let hierbij op: als je 'gewoon' met appeltje-v plakt, krijgen de kopietjes dezelfde naam als de oorspronkelijke plaatjes. Dat is op zich geen ramp, maar als je iets aan één van de plaatjes wil wijzigen, verandert de kopie automatisch ook. Om dat te voorkomen, moet je met shift-appeltje-v plakken. De plaatjes krijgen dan een nieuwe naam en worden zelfstandig. Als je vervolgens op frame nummer 18 de ogen wil laten knippen, gebeurt dat niet op frame 3, 6, 9 et cetera.

Natuurlijk maken we bij het tekenen gebruik van de bekende *onion skin*-functie die je in staat stelt om tot drie plaatjes vooruit en achteruit te kijken via een transparante weergave onder het huidige plaatje. We werken met een drukgevoelige pen en een tablet, want tekenen met de muis is gewoonweg hopeloos geklungel. Voor mensen die niet met zo'n pen overweg kunnen en zich het meest thuis voelen bij het vertrouwde potlood en papier, heeft ToonBoom ook een oplossing. Tekeningen





die we op papier maken, kunnen we met behulp van een scanner importeren. Het programma zet ze dan automatisch om in vectoren.

Bij de pen-instellingen mogen we kiezen tussen welke waarden de dikte van de lijn mag variëren als we meer of minder hard op de pen drukken. We selecteren een marge tussen de vijf en de twintig pixels. Dat levert een mooi natuurlijk effect op zonder dat het al te kalligrafisch uitpakt. Een enorme hulp bij het tekenen is dat we de mate van *smoothness* in kunnen stellen. Hoe bibberig onze hand ook is, de lijnen zien er altijd prachtig vloeiend uit.

Boos mondje

Nadat we een paar honderd frames getekend en gekopieerd hebben, richten we ons weer op het geluid. In de zogeheten *exposure sheet* staan nu drie lagen: het hoofd, de romp en de geluidstrack. Deze laatste laag is voorzien van die vrolijke mannetjes in acht varianten. Nu nog een boos mondje.

We tekenen op een nieuwe laag bij elk van de acht varianten onze eigen acht versies die via automatische *mapping* in de hele animatie terecht komen. Zo is Ome Her-

man met één druk op de knop van een passend mondje voorzien. Bij een eerste preview ziet het er heel goed en geloofwaardig uit. Hoewel... halverwege de animatie beweegt het hoofd iets omhoog, maar blijft het mondje staan. Bovendien is het veel te statisch ten opzichte van de bewegelijke stijl die de rest van de animatie kenmerkt.

Het eerste probleem kunnen we oplossen door de losse elementen in de tijdlijn onder één zogeheten *peg* te groeperen. Maar het stijlverschil vinden we te storend en we besluiten het anders aan te pakken. We gebruiken de vrolijke mannetjes als referentie om de vorm van de mond te bepalen, maar tekenen zelf op elk frame een nieuwe versie. Dat is weliswaar meer werk, maar levert een veel dynamischer beeld op.

Bij een stijl zoals van de Flintstones of de Simpsons, waarbij de figuren vaak stilstaan en alleen hun monden bewegen, zal de automatische lip-sync zonder meer enorm helpen. Wij gebruiken het hulpje in dit geval maar half, maar dan nog bespaart het veel tijd.

Rest ons nog het inkleuren van de plaatjes. Dat is met deze versie van ToonBoom Studio een stuk gemakkelijker. Moesten we

voorheen elk onderdeel plaatje voor plaatje met een emmertje langs, nu kunnen we tijd besparen door de *Paint All*-optie. Als we de shift-optie toetsen ingedrukt houden en met het emmertje binnen de lijnen klikken, wordt het omsloten vlakje op zoveel mogelijk opeenvolgende frames ingekleurd. De enige voorwaarde is dat het gebiedje ongeveer op dezelfde plaats blijft. De zogeheten *Auto Gap*-functie zorgt ervoor dat de vlakken die we in willen inkleuren niet volledig gesloten hoeven te zijn. Dat komt goed uit bij onze slordige tekenstijl.

We zouden nu nog de puntjes op de i kunnen zetten door het tekengedeelte te verlaten en ons in de *Scene Planning*-modus te begeven. Die bootst een traditionele animatietafel na en stelt de gebruiker in staat om camerabewegingen en zoom-effecten toe te voegen.

Conclusie

Er zijn best een aantal zaken op ToonBoom Studio aan te merken. Zo vinden we de vensters en bedieningspanelen van het programma niet echt duidelijk. De iconen laten vaak te raden over en ook de rangschikking is soms onlogisch. Je moet er dus even tijd instoppen om alles te doorgronden, maar gelukkig maken de Help-functie en de Tutorials veel goed.

Afgezien daarvan zijn we vol lof over ToonBoom Studio. Het programma is zowel geschikt voor professionele en traditionele animators als voor enthousiaste beginners. Je kunt er strakke *cut out*-animaties mee maken, waarbij de automatische lip sync-functie een prachtig hulpmiddel is. Maar ook als je meer van een losse cartoonachtige stijl houdt, kun je enorm veel plezier aan deze software beleven.

In feite krijg je voor een luttel bedrag een complete en rijk uitgeruste animatiestudio tot je beschikking. Door de exportmogelijkheid naar Flash en QuickTime zijn de resultaten zowel inzetbaar in de internet- als de videowereld. Wees dus niet verbaasd als je Ome Herman binnenkort op je mobiele telefoon tegenkomt.

Product: ToonBoom Studio v.3

Fabrikant:

Richtprijs (inclusief btw):

Informatie:

Mogelijkheden	●●●●●●●●
Gebruiksvriendelijkheid	●●●●●●●●
Snelheid	●●●●●●●●
Handleiding	●●●●●●●●
Prijs/kwaliteitverhouding	●●●●●●●●
MacFanScore	

Hoe ga je te werk bij animatie?

Het geweldige boek 'The Animator's Survival Kit' van Richard Williams (uitgever Faber and Faber, New York) beschrijft drie verschillende manieren van animeren. Ten eerste behandelt Williams de natuurlijke aanpak die hij aanduidt met *straight ahead*. Je begint gewoon te tekenen op frame nummer één en gaat door tot het laatste beeldje. Deze methode valt te vergelijken met het tekenen op de paginahoekjes van een blocnote waar je dan snel doorheen kunt flipperen. Het voordeel is een vloeiend en vaak verrassend resultaat met de vitaliteit van improvisatie.

Nadeel is dat de figuren vaak gaan zweven of langzamerhand onbedoeld groter of kleiner worden. Bovendien is het moeilijk om een goede *timing* te hanteren.

De tweede methode noemt Williams *pose to pose* en staat voor de geplande aanpak. Hierbij maak je eerst de belangrijkste tekeningen in de animatie (de *keyframes*). vervolgens teken je tussen deze frames de iets minder belangrijke plaatjes en blijft dit proces herhalen totdat de complete film is ingevuld. Deze gestructureerde werkwijze hanteren ook grote studio's als Disney, maar het ontbreekt de methode aan spontaneit en hij mist *the flow* zoals de schrijver dat noemt.

De beste methode is een combinatie van de eerste twee. Je maakt wel een grove planning waarin je de belangrijkste tekeningen (eventueel eerst als klein schetsje) vastlegt, maar daarna animeer je tussen deze keyframes op een natuurlijke en improviserende wijze. Volgens Williams leidt dat tot een *balance between cold bloodedness and passion*.

Het dikke en rijk geïllustreerde boek is een aanrader voor zowel de beginner als de gevorderde animator. Behalve de voorgaande wat filosofische bespiegelingen bevat het een groot aantal basislessen en tips die het verschil kunnen maken tussen vak- en broddelwerk.

