

# Toon Boom Studio 2.5

## Agitateur de pixels

Spécialisé dans l'animation en 2 dimensions et adepte du format SWF de Flash, Toon Boom bénéficie d'une fluidité d'animation qui n'est possible qu'en utilisant la programmation ActionScript sous Flash.

La nouvelle version 2.5 prolonge les atouts de ce spécialiste de la création de dessins animés à grands coups de petites améliorations. Mais elle ne constitue pas une évolution majeure.



### CARACTÉRISTIQUES

**ÉDITION** Toon Boom Animation Inc.

**DISTRIBUTION** Mediaworks.

**CONFIGURATION MINIMALE** Mac OS X 10.3, 256 Mo de Ram. Un G5, 512 Mo et une tablette Wacom recommandés.

#### ● POUR

La bonne fluidité d'animation. La prise en charge des tablettes graphiques améliorée. La synchronisation automatique du mouvement des lèvres. L'exportation du canal Alpha en vidéo.

#### ● CONTRE

L'absence d'outil texte. Le temps d'apprentissage exigé. L'optimisation inférieure à Flash. La documentation PDF trop succincte.

### NOTE

7/10

### PRIX

**284 €** L'éditeur propose aussi Toon Boom Express, une version simplifiée à 104 €.

### SITE WEB

[WWW.MEDIAWORKS.FR](http://WWW.MEDIAWORKS.FR)

**T**oon Boom Studio, c'est un peu l'inverse de Flash. Là où le produit de Macromedia a multiplié les possibilités au prix d'une diversité d'approche qui a de quoi aujourd'hui rebuter plus d'un graphiste, l'ambition de Toon Boom se limite au dessin animé, en imitant au plus près ses techniques traditionnelles. Pour autant, Toon Boom n'est pas plus facile à apprendre... Et pour l'apprécier, il faut savoir dessiner. La connaissance de Flash est en revanche inutile – voire constitue un handicap – tant le mode opératoire des deux outils diffère.

La nouvelle version 2.5 prolonge sans innovations spectaculaires les atouts de ce logiciel, dont l'un des grands points forts est d'offrir une fluidité d'animation qui sous Flash n'est possible qu'en utilisant la programmation ActionScript. Un exemple : la V.2 avait introduit la reconnaissance des tablettes graphiques, la 2.5 complète cette prise en charge avec une fonction Gomme.

Autres nouveautés : le pilotage des scanners Twain et la vectorisation des images en mode point (bitmap). Ce dernier module récupère uniquement des traits, même au sein d'une image couleurs. Il colle à une démarche classique en animation : on dessine d'abord des personnages ou des objets en filaire, on pose ensuite la couleur. Sur ce terrain, Toon Boom surpasse Flash avec sa gestion de palettes multiples, la possibilité de nommer les teintes ou de les appliquer en une seule opération à plusieurs images. Et la

version 2.5 comble quelques lacunes puisqu'elle permet de peindre avec des textures bitmap et des effets de transformation dynamiques de couleurs ou de masquages.

### Synchronisation des voix

La synchronisation automatique du son d'une voix avec le mouvement des lèvres d'un personnage fait partie des qualités de Toon Boom depuis sa naissance. Sa dernière mouture peaufine encore cette force avec un module pour les ajustements fins. Toujours pour l'audio, Toon Boom supporte enfin le chargement progressif (streaming), quant à la vidéo, l'exportation très attendue du canal Alpha lui ouvre des horizons vers After Effects ou Final Cut, notamment pour réaliser des effets spéciaux.

Dernier perfectionnement, Toon Boom offre désormais la possibilité de dessiner dans son mode semi 3D (lequel sert à déplacer le point de vue de l'observateur sur la scène). Cela dit, du côté du dessin pur, le dessinateur exigeant devra continuer à effectuer des détours par Illustrator.

Dans l'ensemble, cette V 2.5 ne constitue pas une évolution majeure, mais pour les adeptes de la manière classique, c'est une bonne manière de secouer du pixel. Valorisante, en plus, puisque son éditeur, le québécois Mediaworks, développe des logiciels qui sont utilisés par les plus grands studios d'animation, Disney en tête.

**Éric SEBBAG**