

# Rajzfilmkészítő program, akár gyerekeknek is

Kipróbáltuk | dec.11 | Gorgo

rajzfilm animáció Toon Boom Flip Boom

**A Toon Boom Studio az egyik legjobb animációs szoftver, amelyben a hagyományos és digitális eszközöket egymás mellett használhatják a profi rajzfilmesek. E nagyszerű szoftver készítői most a kevésbé profikra, sőt mi több, a gyerekekre is gondoltak.**

Ez a bemutató ugyan a Flip Boom szoftverről szól, ám tegyünk előtte egy kis kitérőt. Az animációk, rajzfilmek már régóta életünk részei. Milliók nőttek fel Disney munkáin, persze azóta sokat fejlődött a technika. A hagyományos rajzfilm most is töretlen sikernek örvend, dacára annak, hogy a 3D-s animációs produkciók egyre jobban szorongatják. Persze a technikai fejlődés már ide is betört, nagyszerű animációs célszoftverek segítik a rajzfilmeseket, de az egyik hazai stúdióban például Flashben (is) dolgoznak. Szóval a digitális kor szelleme itt is érezhető, hiszen például a [Toon Boom Studio](#) használatával a munkafolyamatok gyorsíthatók, egyszerűsíthetők, és különböző speciális effektek (dinamikus árnyékok, fények stb.) egyszerűen alkalmazhatók. Márpedig ezek nélkül ma már nehéz - anyagi - sikerre vinni egy rajzfilmet. A Toon Boom Studio még egy ál 3D világ megteremtését is lehetővé teszi, így a valójában 2D-ben rajzolt figurák térben is mozoghatnak. Sőt, a karakterek szájmozgását is automatikusan képes a program a hanghoz igazítani. Ugyanezt a végeredményt elérni a hagyományos eszközökkel költséges és időigényes művelet. A programban egymás mellett használhatjuk a digitális eszközökkel megrajzolt vagy éppen a szkennelt képeket, karaktereket, objektumokat.

A [Toon Boom Studio](#) már bizonyított, a szakma elismert eszközévé vált. Az elsajátítása ugyan nem ördögösség, de azért nem is megy két perc alatt, és persze az sem árt, ha az emberbe szorult némi tehetség és persze rajztudás.

Ennél már csak az indul nagyobb előnnyel, aki ezt a világot a lehető legkorábban, például gyermekkorában megismeri. Így gondolták ezt a Toon Boom Studio megalkotói is, akik most új területre merészkedtek, és kifejezetten gyerekek számára készítettek olyan szoftvert, amelyen keresztül megismerhetik a rajzfilmkészítés világát.

## Szórakozás az egész családnak

A [Flip Boom](#) Windowsra és Macre egyaránt elérhető, az előbbi esetében Vista, utóbbi esetben Leopard kompatibilis is, vagy akkor is használhatjuk, ha a két platform legújabb rendszerei előtt ülünk. Bár a *Flip Boom* elsősorban gyerekeknek készült, a használata igazi családi szórakozás: szülők és gyerekek együtt dolgozhatnak a közös művön. Persze ha már a gyerek belejött a dologba, mi többet nem jutunk a géphez, de ez ne zavarjon senkit... Lehet, hogy a jövő *Disney*-jét neveljük éppen.



Egyszerű felület, egyszerű eszközök, remek szórakozás

## Egyszerűség mindenkinek felett

Természetesen a Flip Boom tudásában meg sem közelíti a cég többi, hobbi animátoroknak és rajzfilmstúdióknak készült termékét, hiszen az egész egyetlen ablak. Nem fogunk elveszni a funkciók rengetegében, és mégis, sok mindent megoldhatunk vele.

Valószínűleg a gombok szerepére is mindenki rögtön rájön (kedves szülők, íme egy program, amelyhez szemüveg sem kell, akkora gombokat varázsoltak rá). Készíthetünk új projektet vagy betölthetünk egy korábban elkezdett munkát. Vághatunk, másolhatunk, beilleszthetünk, visszavonhatunk és törölhetünk. Talán csak a Behind és Onion Skin gombok lesznek ismeretlenek. Az előbbire kattintva a háttér festhetjük, az utóbbival pedig az animációs fázisokat jelenthetjük meg halványan az éppen aktuális rajzon. Ennek segítségével tudunk mondjuk egy mozgást pontosan megtervezni, megrajzolni, hiszen így viszonyíthatunk az előző, illetve ha már van, akkor a következő mozdulathoz.

A rajzlap alatt a + és - gombokkal tudunk új lapot kérni, ami tulajdonképpen az animációnk következő képkockáját jelenti. A ++ gombbal az aktuális lap tartalmát másolva jön létre az újabb oldal.

Az ablak bal oldalán helyezkedik el az eszköztár, négy gombbal: *Select* (kijelölő eszköz), *Bursh* (ecset), *Paint* (szín kitöltő), és *Eraser* (radír). Mellettük pedig a színpalettát találjuk!

Az ecset vastagságát az ablak jobb oldalán szabályozhatjuk, ugyanitt állíthatjuk be az animáció sebességét (a lapok vagy inkább képkockák közötti váltás sebességét).

Van még egy Play és egy Loop gomb is, de ezek funkcióját most nem vagyunk hajlandók elárulni... :)

És persze a leglényegesebb az egészben a hatalmas *Publish* gomb, amelyre kattintva az elkészült animációt *QuickTime*, Flash (SWF), vagy AVI videóként tudjuk elmenteni, hogy bárkivel megoszthassuk, vagy akár egy megfelelő programmal DVD-re írjuk.

Mindent egybevetve a program használata tényleg gyerekjáték, ám az első animációk elkészítésekor még minden bizonnyal együtt ücsörög majd a család a képernyő előtt. Később azonban - az eszközök használatának elsajátítása és persze az egész rajzolás, fáziskezelési folyamat átlátása után - már a gyerek is tökéletesen elboldogul a programmal. A végeredménynek pedig szinte csak a fantázia szab határt. Persze a legjobb az, ha nem egérrel, hanem digitális rajzpad segítségével rajzolunk, de persze azért mindez az egérrel sem lehetetlen.

A próbaverziót [letölthetjük](#) a cég honlapjáról, ha pedig megtetszik, 30 dollárért a miénk lehet a teljes változat is.

Flip Boom remek példa arra, miként lehet a számítógépet a készségfejlesztés eszközeként felhasználni. Egy hatéves gyerek már boldogan elszórakozik e programmal, akár csak pálcika emberek, vagy mondjuk egy villogó karácsonyfa megrajzolásával is. De a Flip Boom nem is hivatott ennél többre. Kifejezetten azért készült, hogy egy érdekes világba vezesse be a fiatal nemzedéket.

Ja, és a töröknyv sarkainak telerajzolása helyett is remek alternatíva... :)



### Kapcsolódó anyagok:

[+ Rajzfilmkészítés könnyedén](#)

### Kapcsolódó linkek:

[+ Flip Boom](#)