

OpenToonz (Morevna Edition)

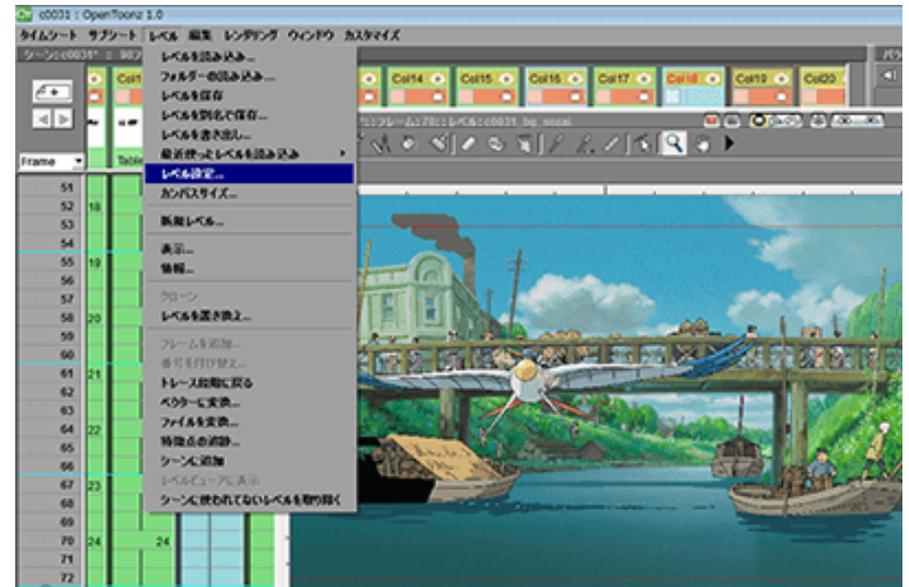
Программное обеспечение для 2D анимации с ОТКРЫТЫМ ИСХОДНЫМ КОДОМ



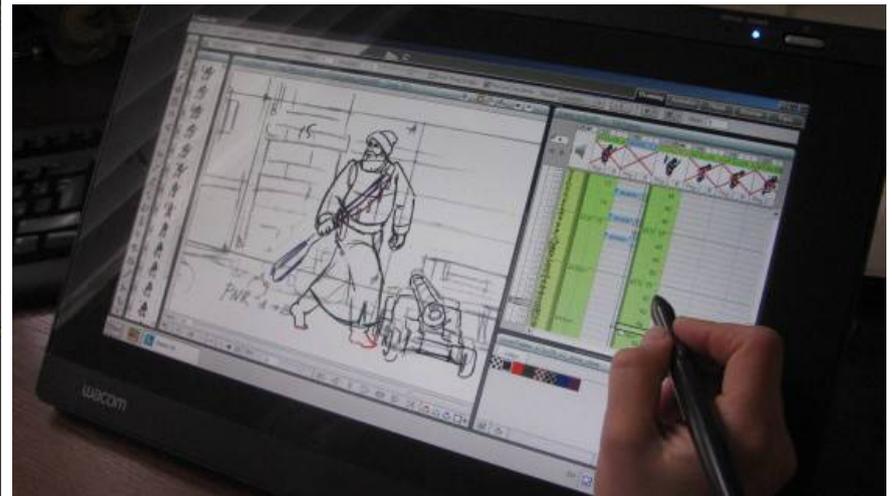
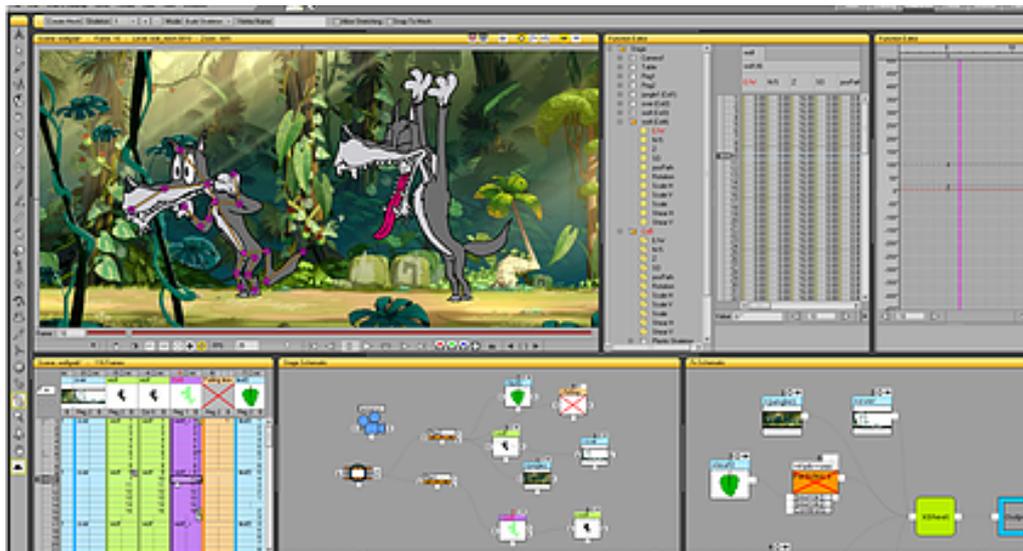
"OpenToonz (Morevna Edition)" основана на программе "Toonz", которая использовалась как основной инструмент на студиях "Ghibli" (Япония), "20th Century Fox" (США) и "Мельница" (Россия).



© 2014 Studio Ghibli • NDHDMTK

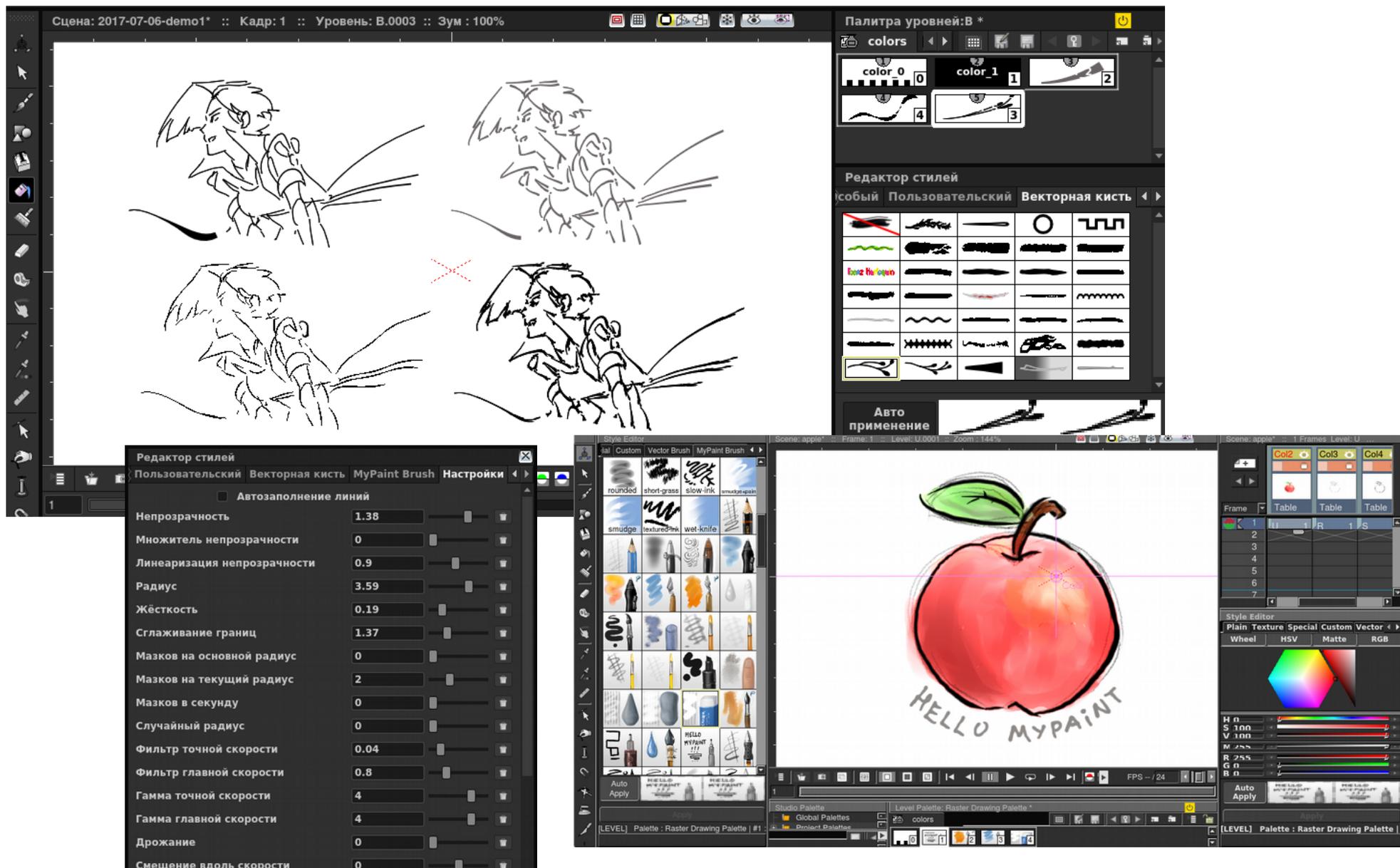


© 2013 Studio Ghibli • NDHDMTK



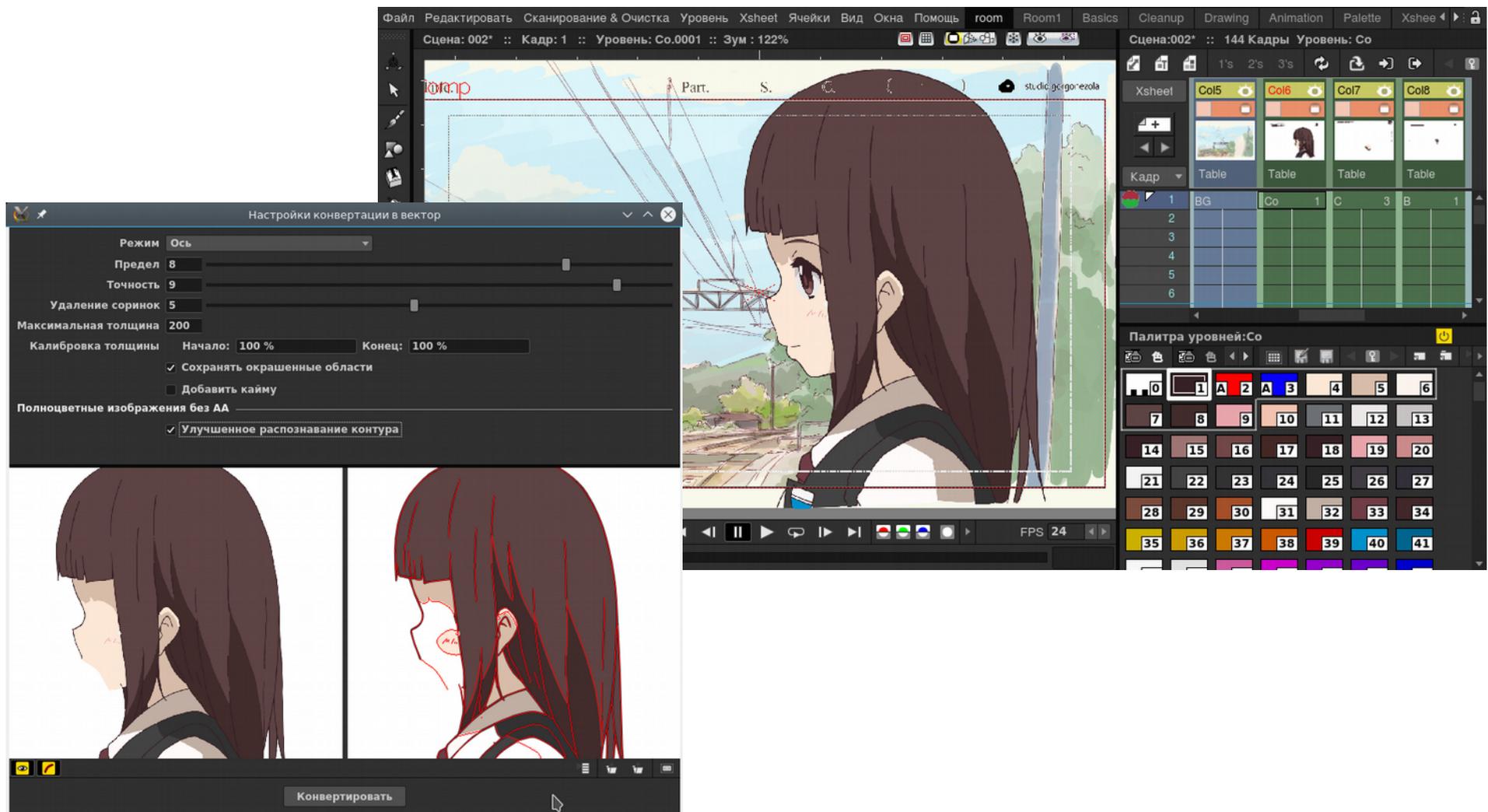
Для цифрового производства анимации:

Широкий набор инструментов для создания векторных и растровых изображений с поддержкой графических планшетов.



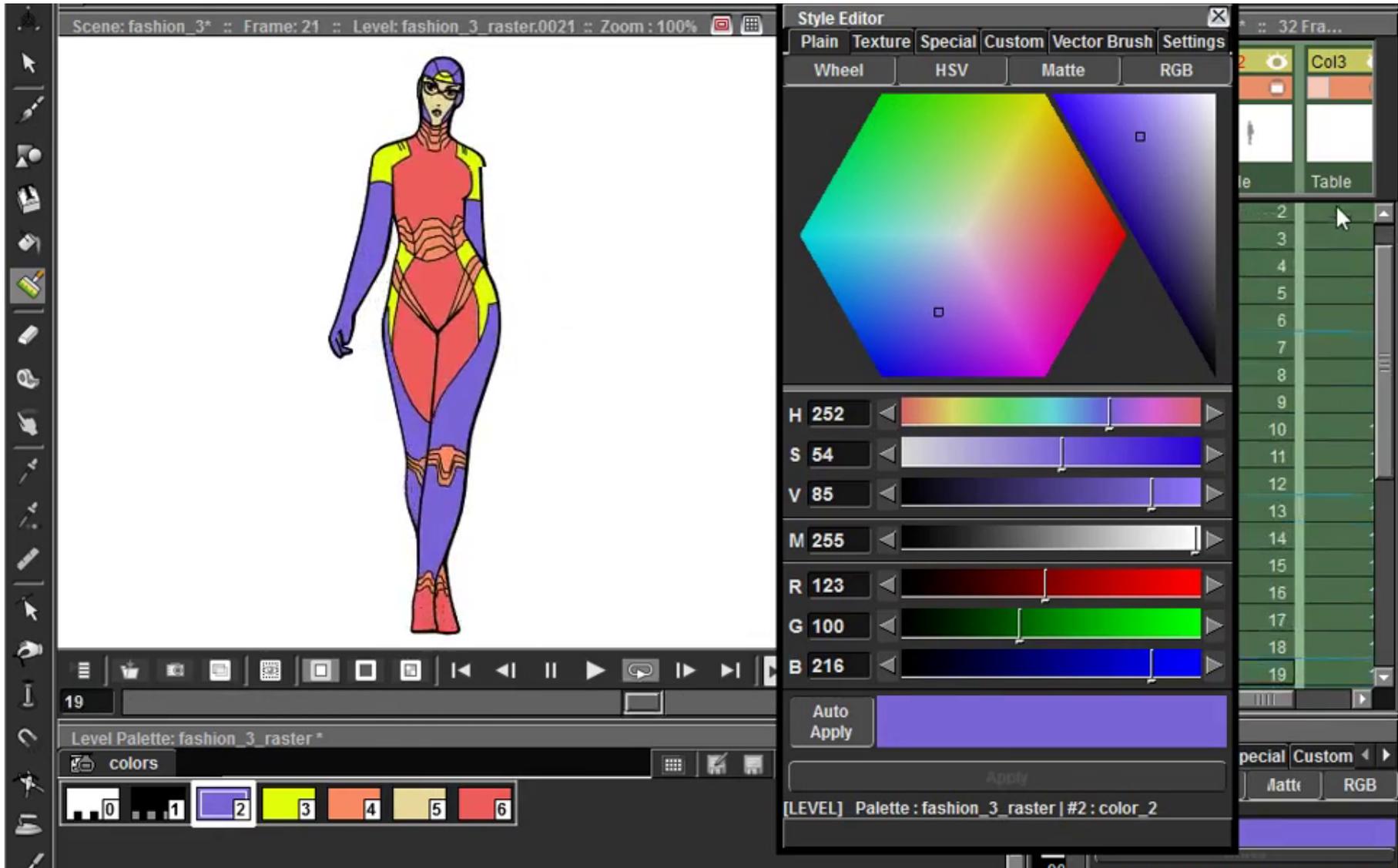
Для традиционного процесса создания рисованной анимации на кальке:

Позволяет сканировать кадры, автоматически выравнивать, вычищать и конвертировать в векторный формат.



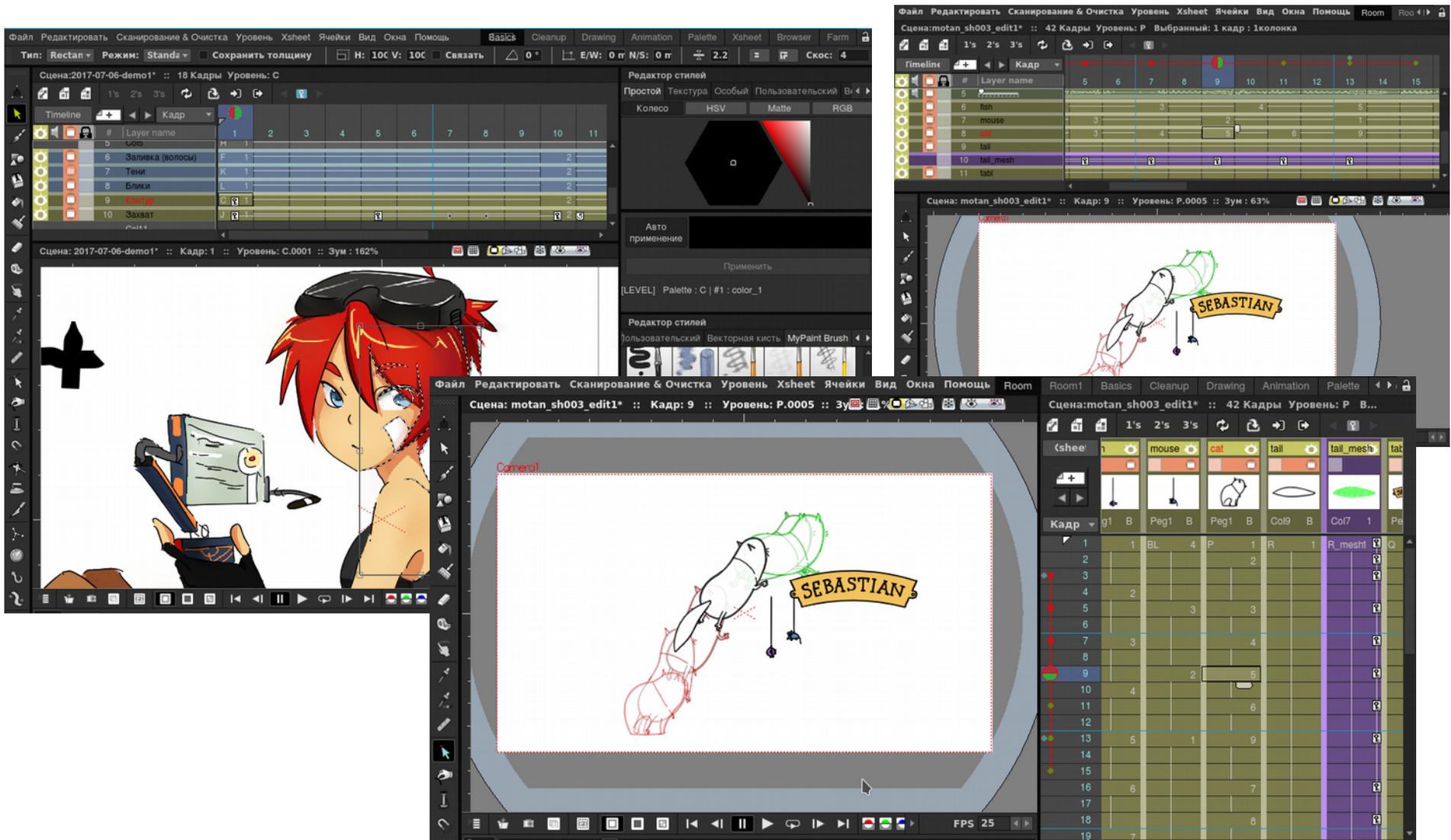
Цветовые палитры

Динамические цветовые палитры позволяют изменять цвета на любом этапе для векторных и растровых слоёв. Общая цветовая палитра позволяет сохранять цветовую схему. Автоматизация раскрашивания.



Инструментарий для покадровой анимации

Вертикальная и горизонтальная шкала кадров, настраиваемый просвет (луковая кожа), автоматическая фазовка (морфинг) из одной произвольной фигуры в другую.



Интерполяция трансформации слоёв

Трансформация слоёв по ключевым карам. Промежуточные кадры программа интерполирует автоматически.

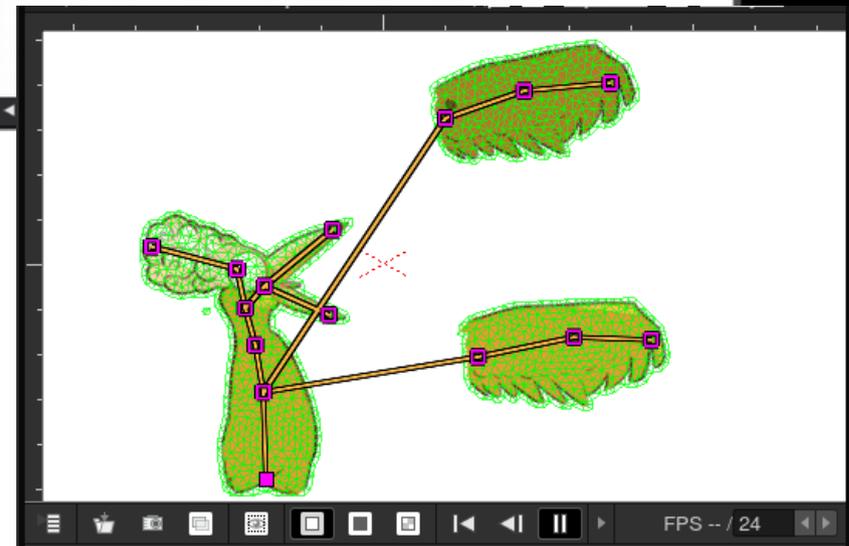
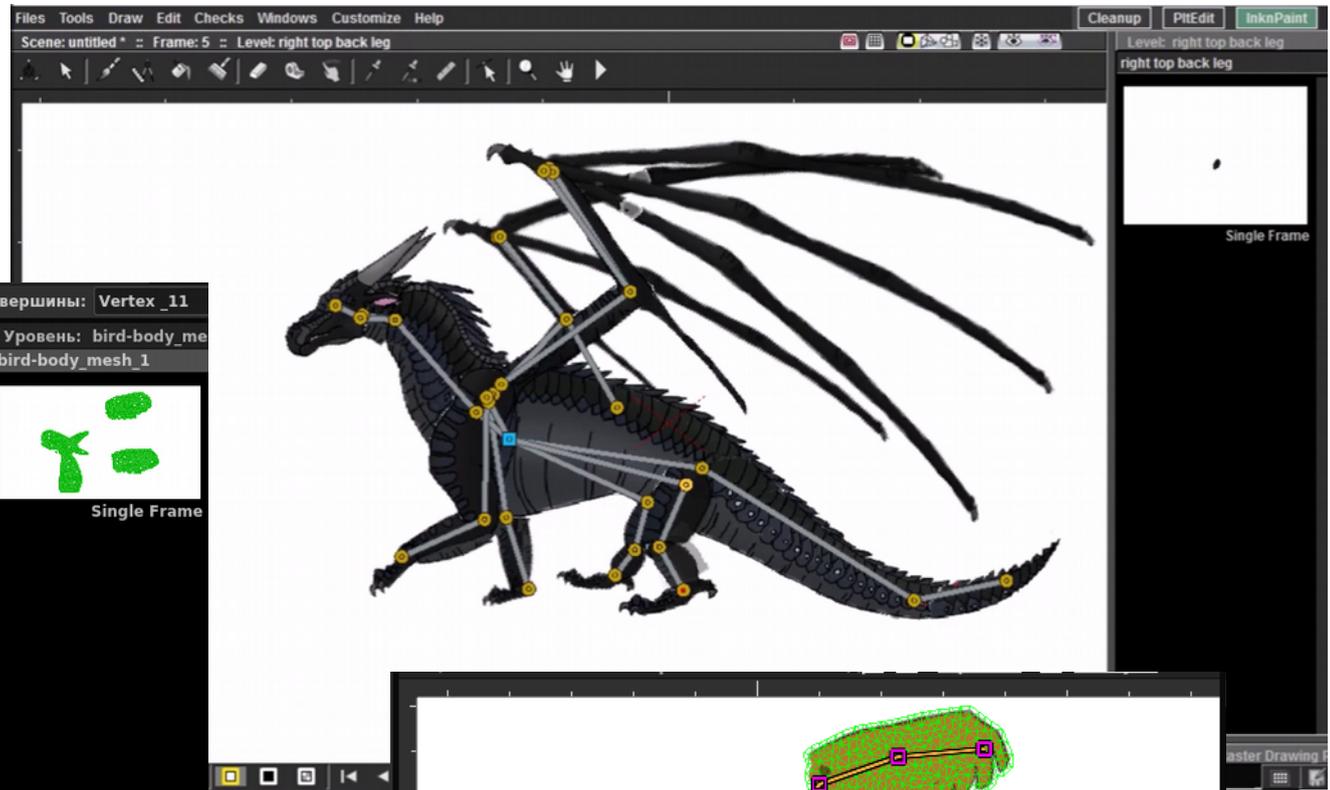
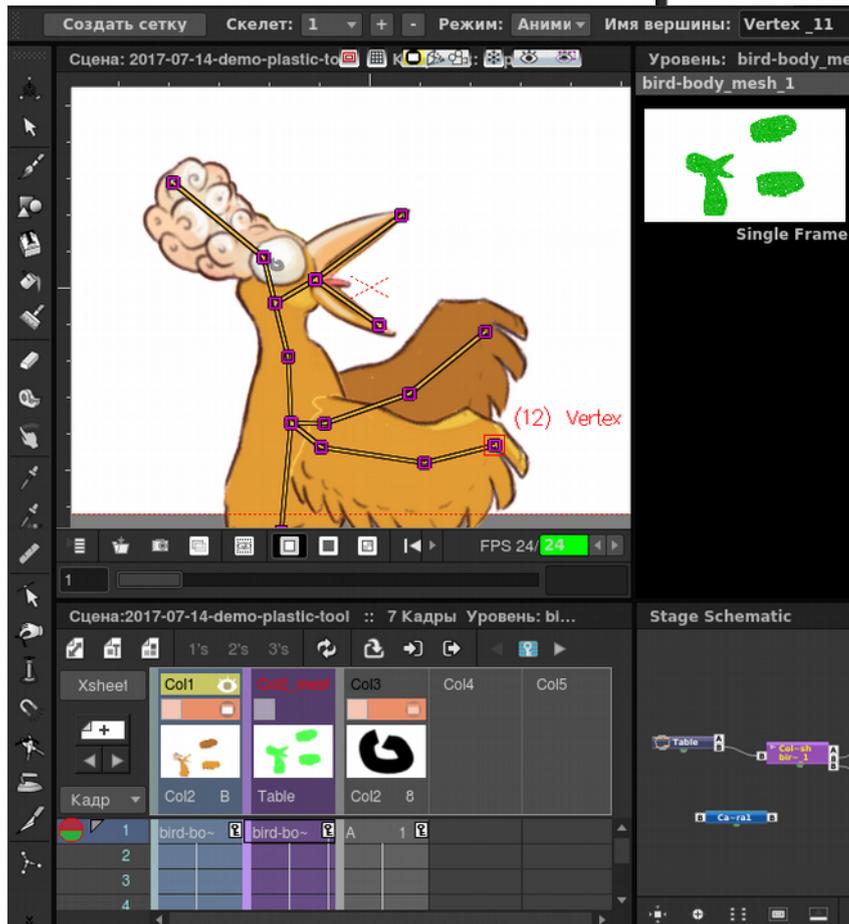
The screenshot displays an animation software interface with several key components:

- Function Editor (Редактор функций):** A table showing keyframes for two layers, Col1 and Col2, across 13 frames. The table includes columns for E/W, N/S, Scale, and Rotation (Rotati on).
- Property Inspector (col2.rot):** Shows interpolation settings for the selected layer, including 'From 1 To 18', 'Step', and 'Интерполяция: Speed In / Speed Out'. It also displays 'Первая скорость: 7.9768796 °' and 'Последняя скорость: 32.9038262 °'.
- Timeline (Кадры):** A grid showing the sequence of frames (1-22) and layers (Table, Col1, B).
- Graph Editor (Кривые функции):** A graph showing the rotation of Col5 over time, with a red curve for rotation and a yellow curve for another property.
- Preview Window:** A central window showing a 3D scene with a character and a table, with a red wireframe overlay indicating the current frame's state.

Frame	Col1			Col2			
	E/W	N/S	Scale	E/W	N/S	Rotati on	Scale
1	-9.54	-57.2	67.16	65.08	81.57	-51.0	137.7
2				63.75	82.13	-41.9	
3				58.01	84.54	-30.7	
4				43.38	90.68	-17.6	
5				28.76	96.82	-2.82	
6				23.02	99.23	13.53	
7				21.69	99.79	31.37	
8				21.04	97.00	50.60	
9				19.27	89.35	71.17	
10				16.62	77.93	93.03	
11				13.34	63.80	116.1	
12				9.698	48.06	140.5	
13				5.921	31.77	166.1	

Скелетная анимация

Кости, обратная кинематика, деформирующая сетка



Композитинг и спецэффекты

Интегрированные средства композитинга. Более 100 анимируемых спецэффектов.



А также:

- Системы частиц
- Захват движения (Motion Tracking)
- Язык скриптов для автоматизации операций
- Работа с 3D-камерой
- Функции распределённого рендеринга (рендер-ферма)



<https://morevnaproject.org/opentoonz/>