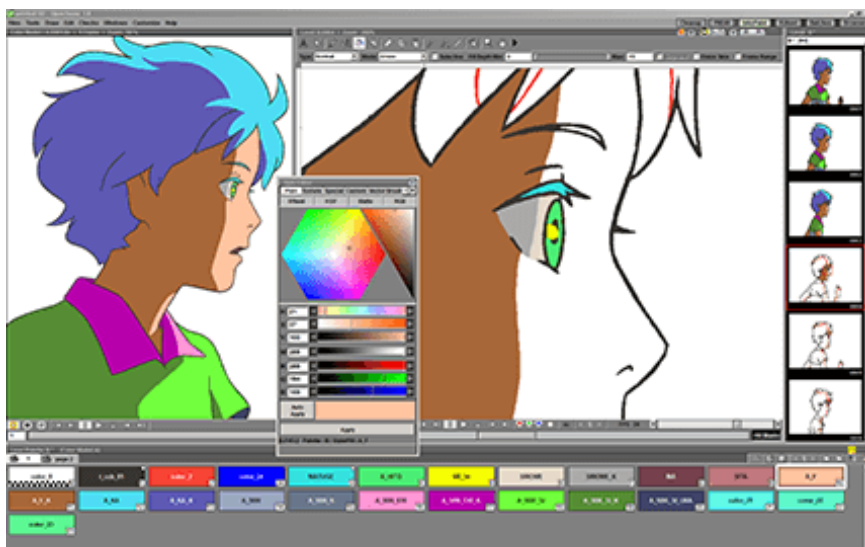


# OpenToonz (Morevna Edition)

## Программное обеспечение для 2D анимации с открытым исходным кодом



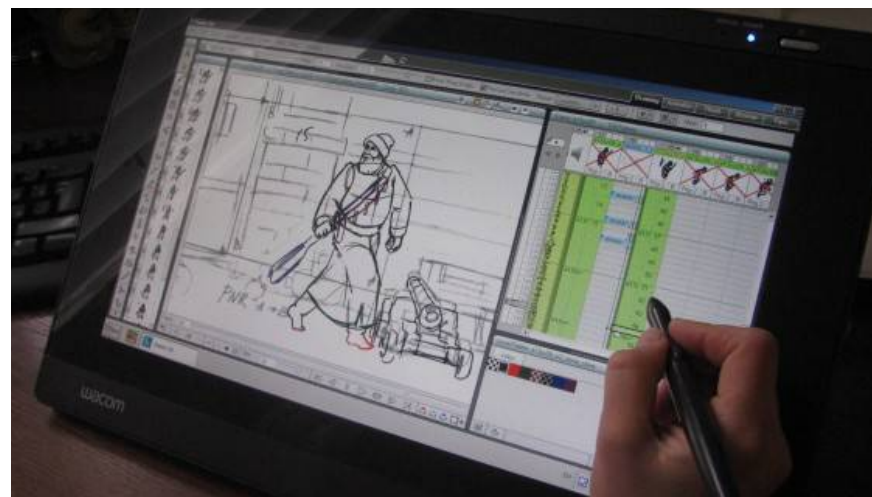
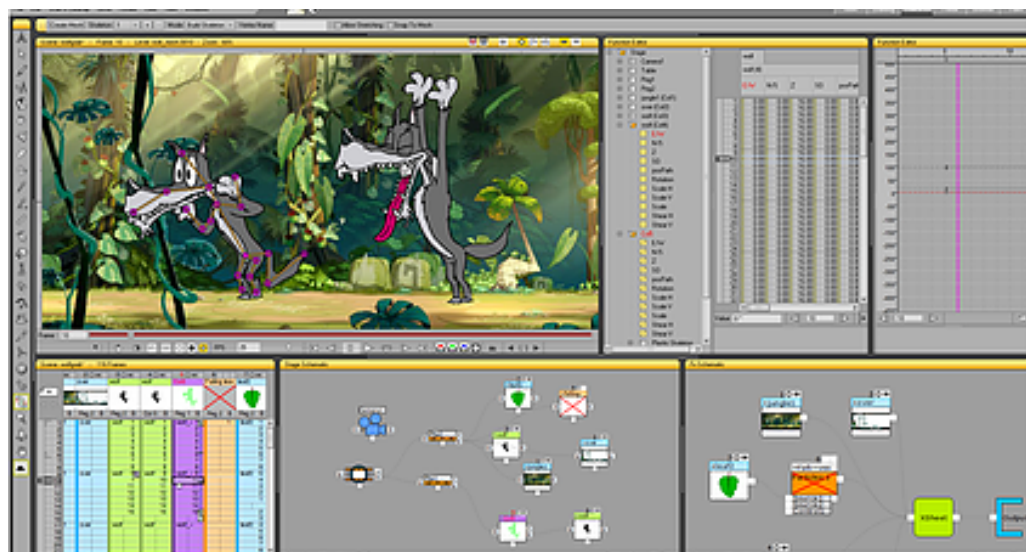
"OpenToonz (Morevna Edition)" основана на программе "Toonz", которая использовалась как основной инструмент на студиях "Ghibli" (Япония), "20th Century Fox" (США) и "Мельница" (Россия).



© 2014 Studio Ghibli • NDHDMTK

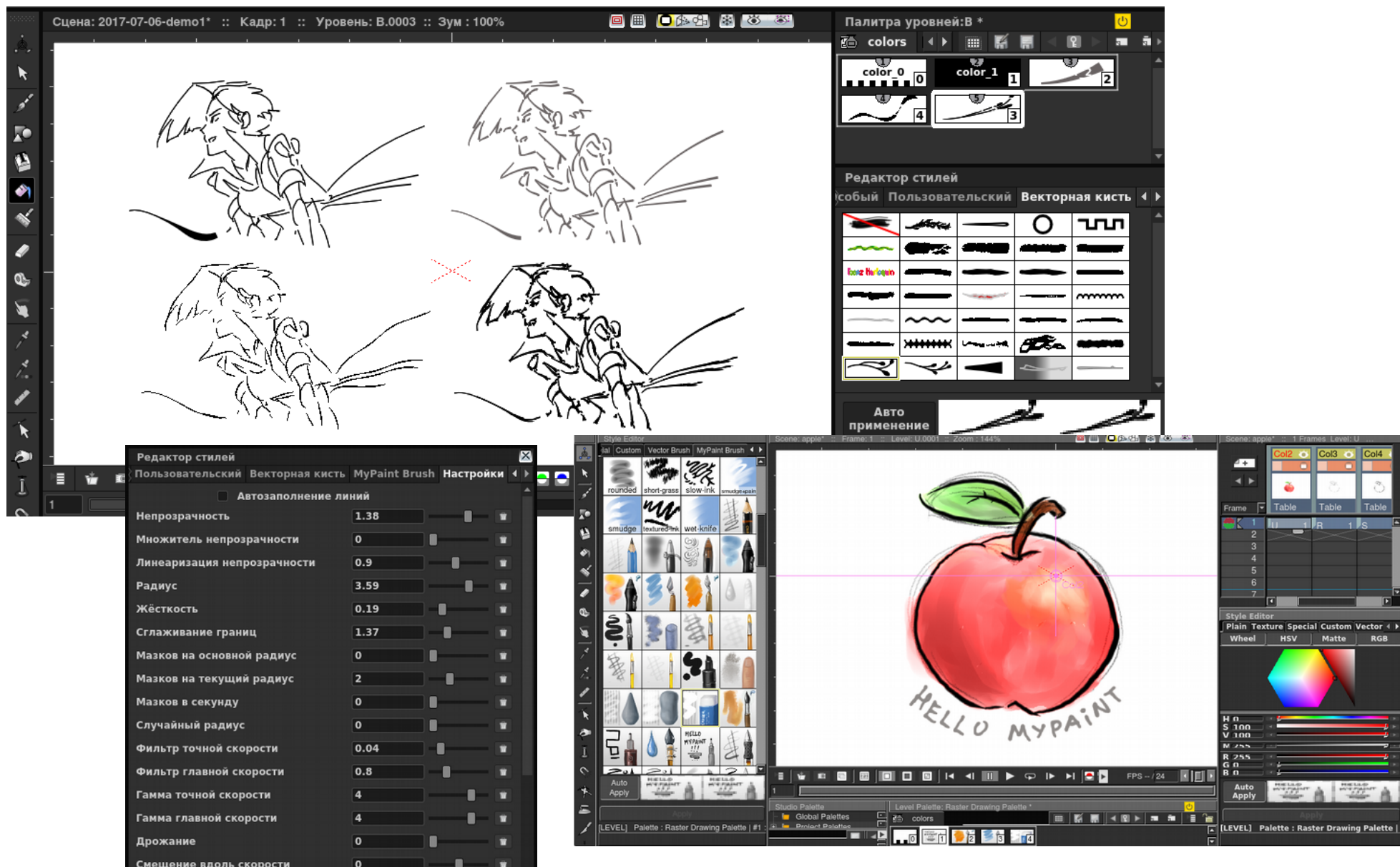


© 2013 Studio Ghibli • NDHDMTK



# Для цифрового производства анимации:

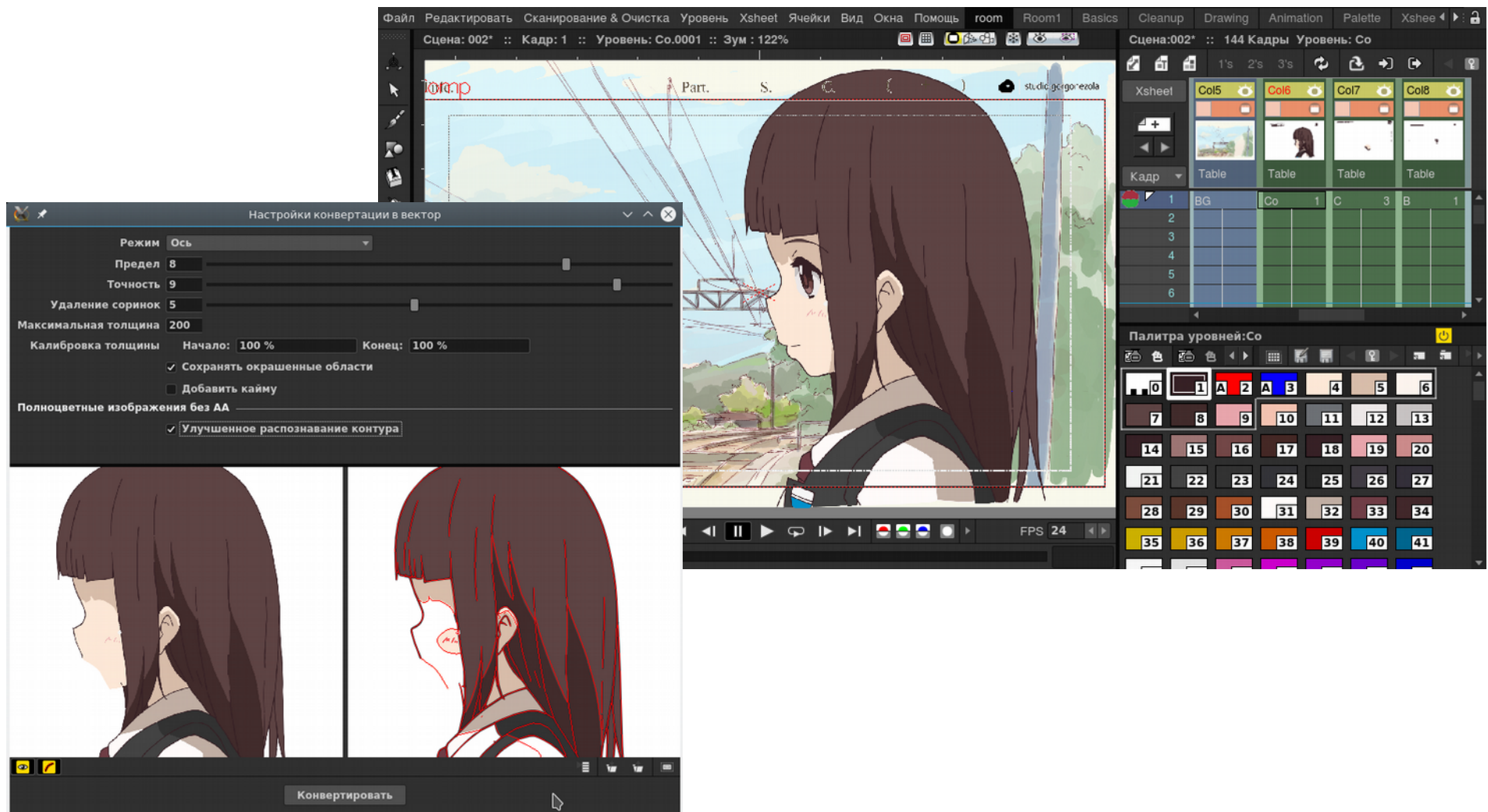
Широкий набор инструментов для создания векторных и растровых изображений с поддержкой графических планшетов.





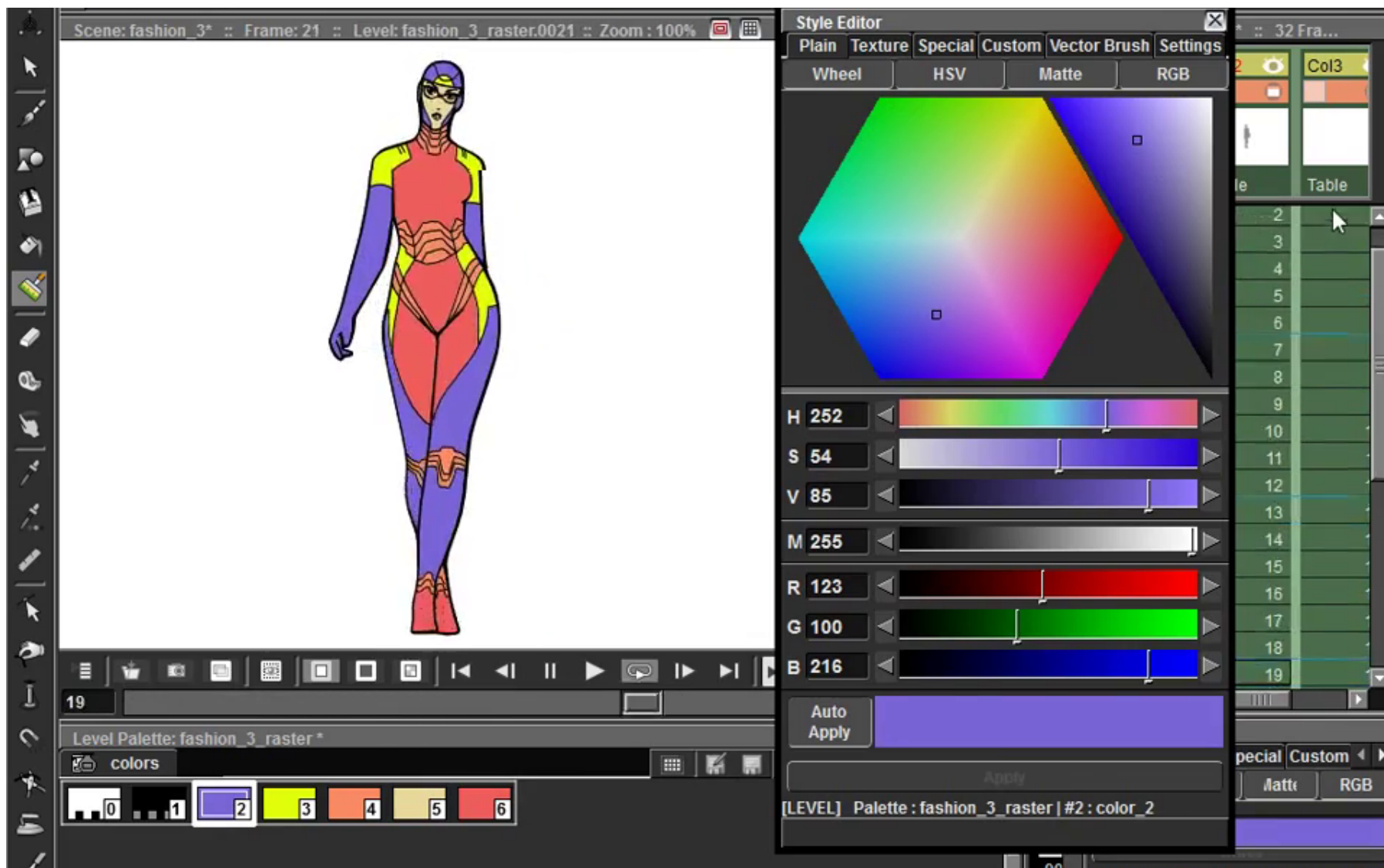
# Для традиционного процесса создания рисованной анимации на кальке:

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



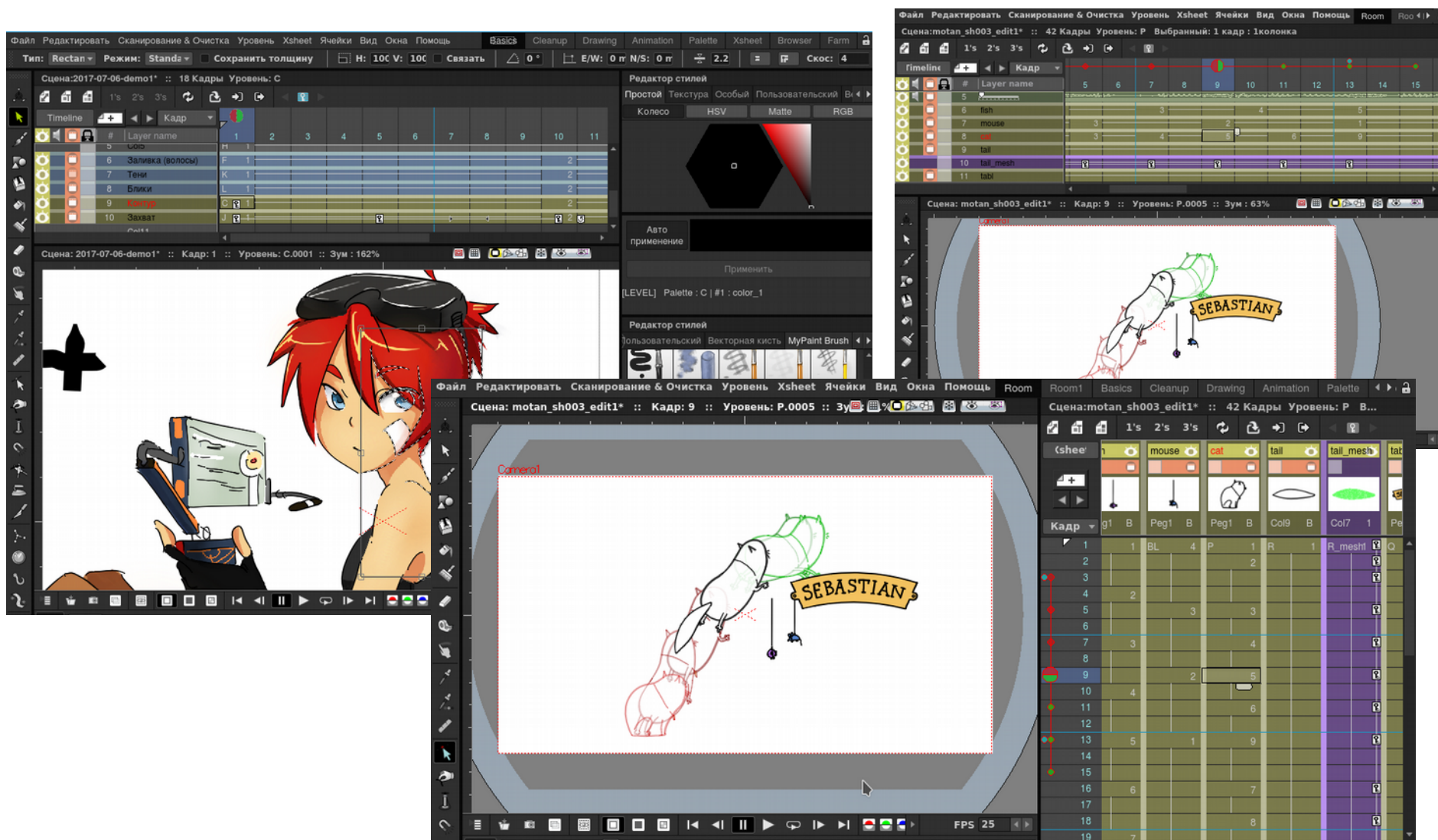
# Цветовые палитры

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



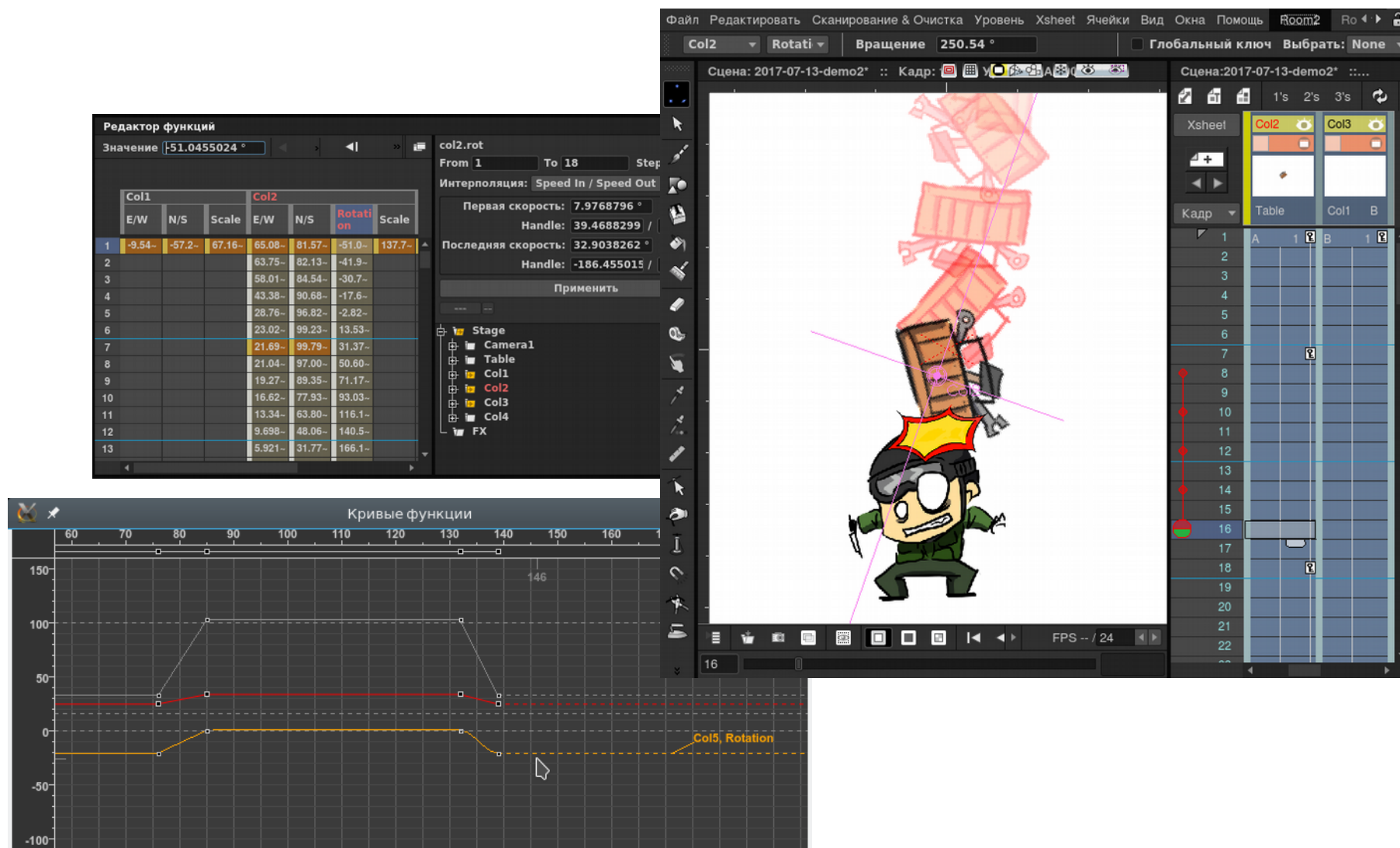
# Инструментарий для покадровой анимации

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



# Интерполяция трансформации слоёв

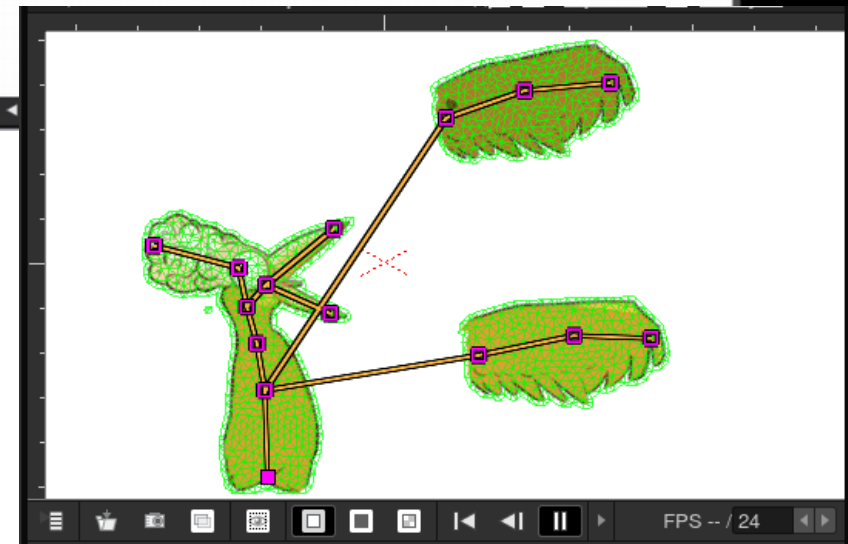
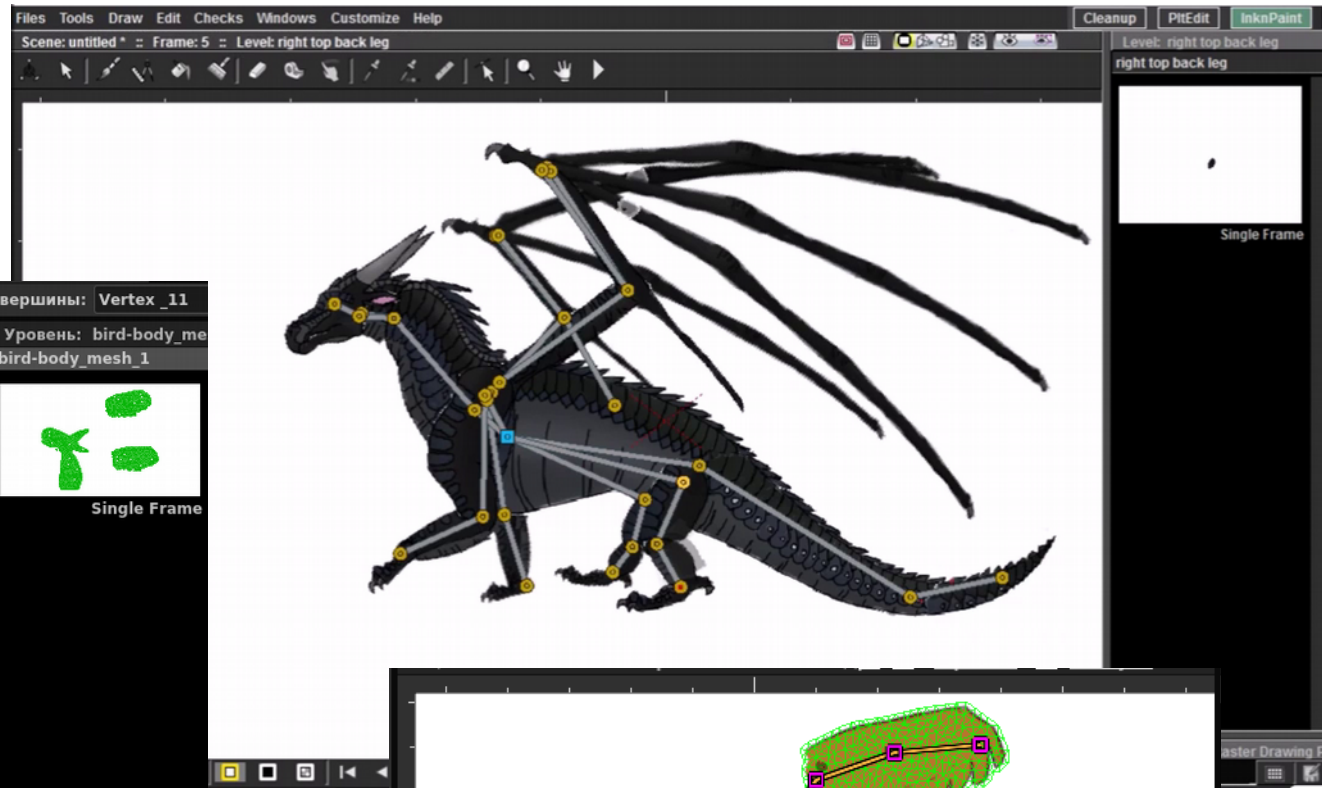
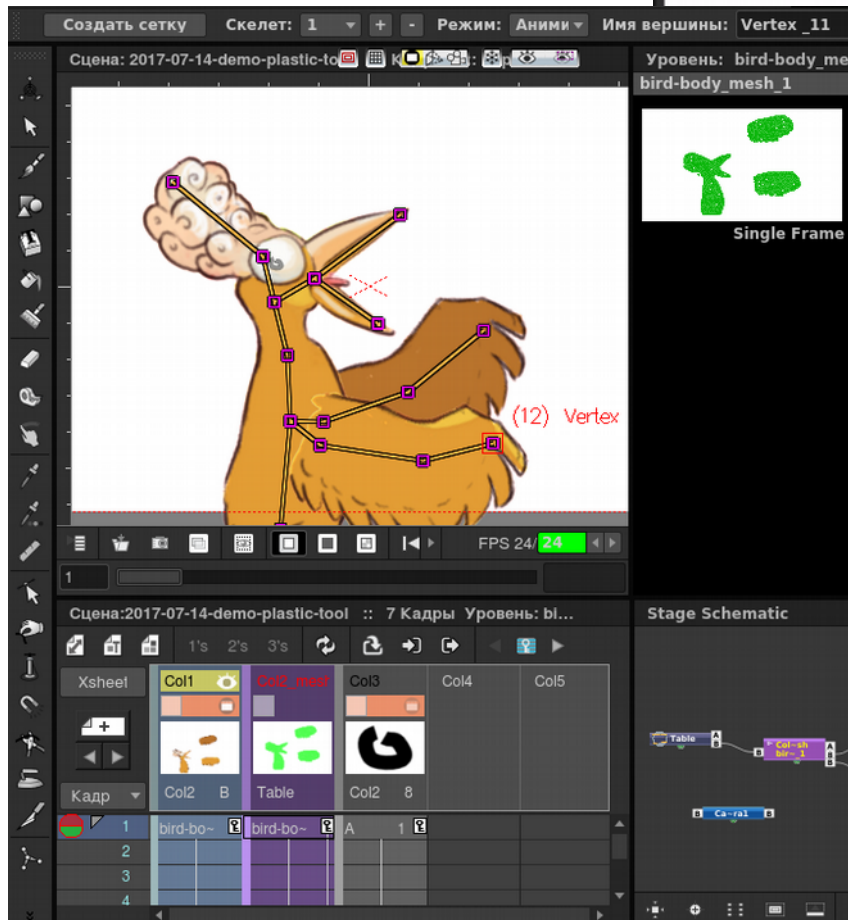
Трансформация слоёв по ключевым кадрам. Промежуточные кадры программа интерполирует автоматически.





# Скелетная анимация

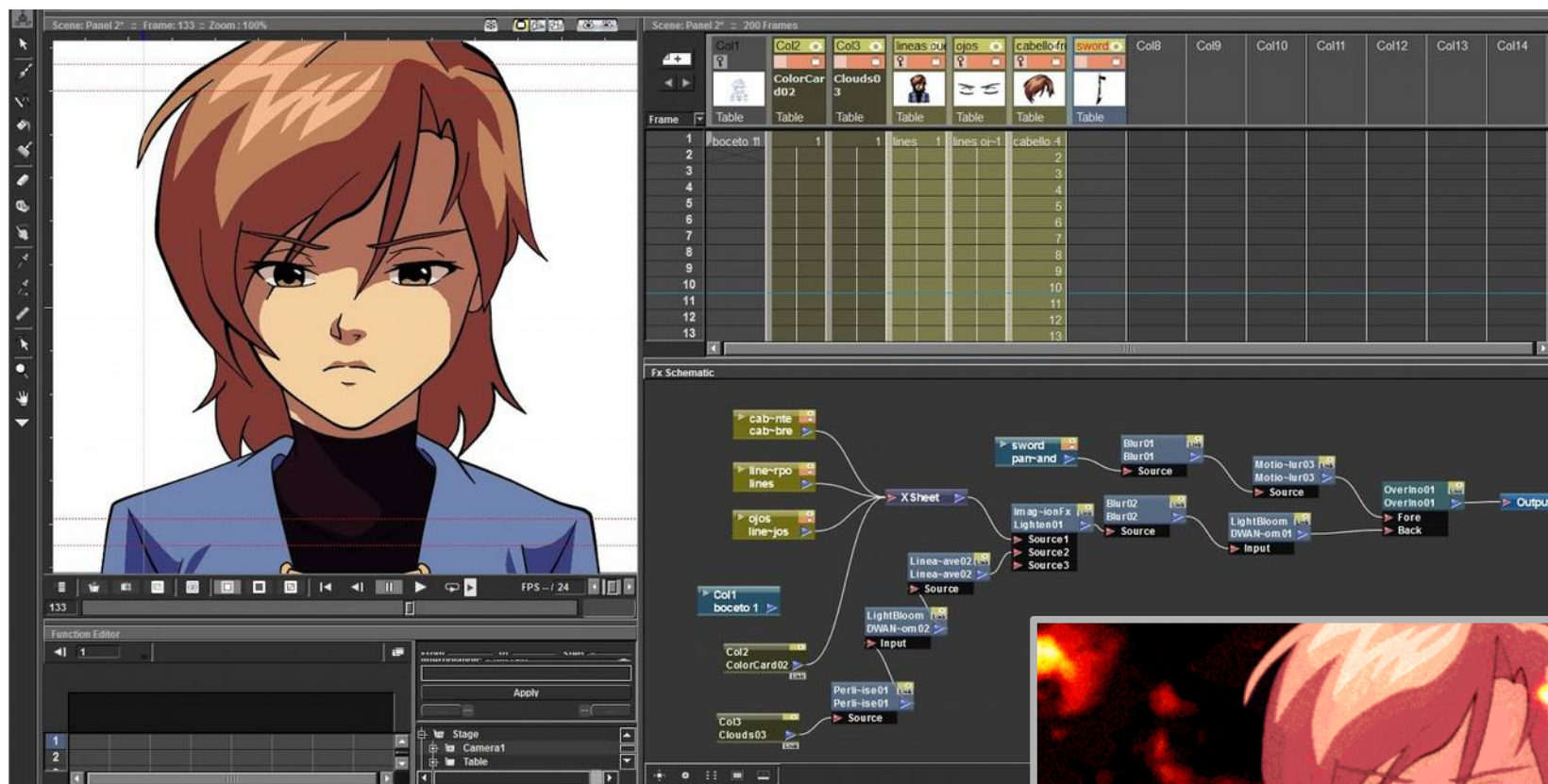
Кости, обратная кинематика, деформирующая сетка





# 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/>