



## Как работает Dragon

Дракон объединяет мощный набор инструментов **stop motion** в одном приложении.

### Конфигурации для съемки с Dragon:

- Съемка только DV или HD video (подключение DV или HD камер)
- Использование DSLR с отдельной подачей видео. (DSLR камера без Live View, *подача Live View можно обеспечить с простой web камерой* ).
- Использование пленочная камера с отдельной подачей видео.
- Съемка с DSLR с подачей живого видео. (**DSLR камера с Live View**)

При съемке анимации, в Dragon Stop Motion создается две отдельных последовательности изображений (**sequences**).

Первая серия с низким разрешением производным от живого источника видео (***live video source***) для использования в переработке анимации.

Второй из высококачественного источника захвата, таких как **RAW файлов с DSLR**, готовых кадров.

### Основной обзор DSLR съемки

Живой источника видео (**Live View**), показывает **предварительный просмотр кадра**, и аниматор может готовятся к захвату сравнив с ранее захваченными кадрами.

1. Аниматор видит живое видео своей постановки со снятыми кадрами. он может проверить и вносить любые изменения.
2. Когда аниматор готов захватить новый кадр, он нажимает **SHOOT (захват)**.
3. Сразу же после захвата **Dragon фиксирует кадр с высоким разрешением и немедленно загружает изображения на диск.**

Dragon нумерует кадры и сохраняет их в папке

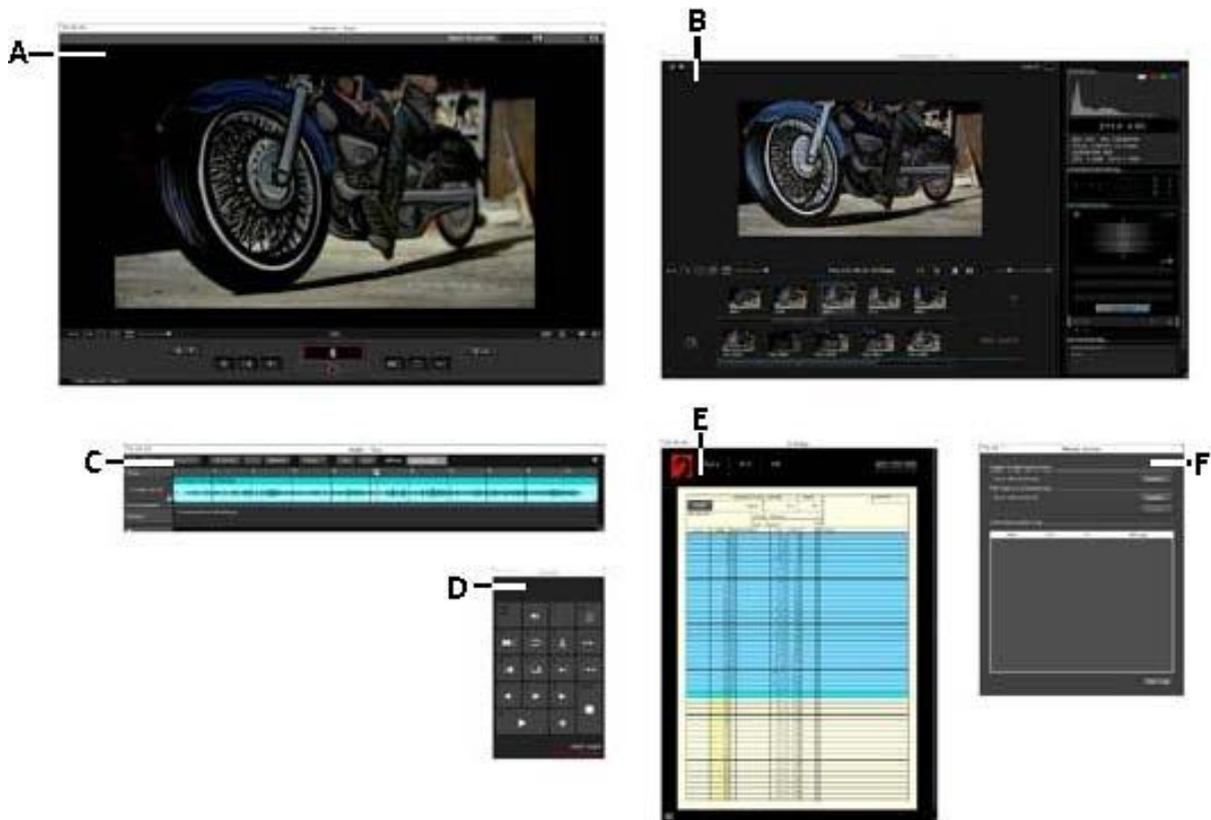


**/PROJECT NAME /TAKE NAME /FEED**

(Кадры высокого качества находятся в зеленой папке)

## Интерфейс

Основной пользовательский интерфейс Dragon вращается вокруг двух основных окон (**animation and cinematography**). Оттуда наша платформа разветвляется на **аудио и диалог редактирования**, экспозиционный лист, и управление движением.



**A.** окно анимации (*Animation window*).

**B.** окно кинематографии (*Cinematography window*).

**C.** окно Аудио / Диалог (*Audio/Dialogue window*).

**D.** окно клавиатуры (*Keypad*).

**E.** окно экспозиционный лист (*X-Sheet*)

**F.** окно управления движением (*Motion Control*).

## Animation Window Map/Карта окно анимации



- A. Счетчик Захвата: Показывает номер следующего кадра
- B. Индикатор экспозиции: Отображает имя экспозицию и цвет, связанный с экспозицией.
- C. Палитра Анимации: Показывает набор инструментов.
- D. Панель просмотра: Показывает предварительный просмотр (**Live View**)
- E. **Nav-Line**: Показать визуальную последовательность кадров. С его помощью можно выбрать кадры для воспроизведения, редактировать кадры.
- F. Кнопка кинематографии: Открывает окно кинематографии.
- G. Индикатор **Move**: Отображает информацию о **Move**.
- H. Инструменты Анимации: Работа с изображением, открытие панелей, воспроизведение.

## Обзор счетчика

**А** • счетчик захвата показывает вам, который кадр вы собираетесь захватить.

**В** • счетчик кадров показывает вам, какой кадр вы просматриваете в окне анимации.



**В** • счетчик кадров

- 36 -

При просмотре Live View, белые тире появляются по обе стороны от номера кадра.

35

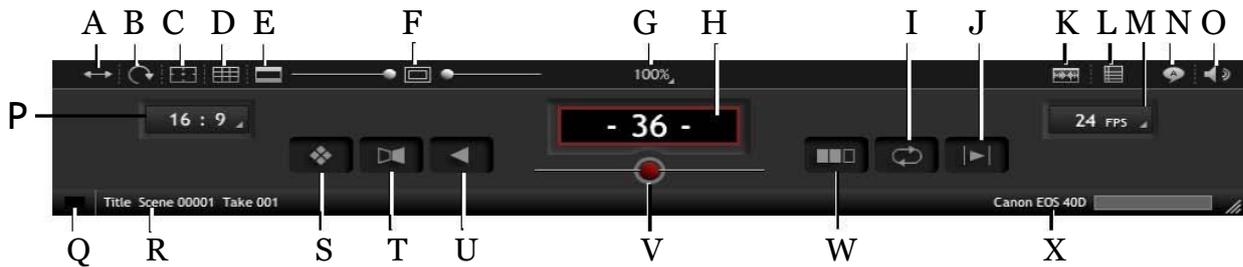
При просмотре кадра который вы уже захватили, номер будет белый.

37

Когда **Live View** отключен, номер будет серый.

## Обзор средств анимации

Карта инструментов анимации



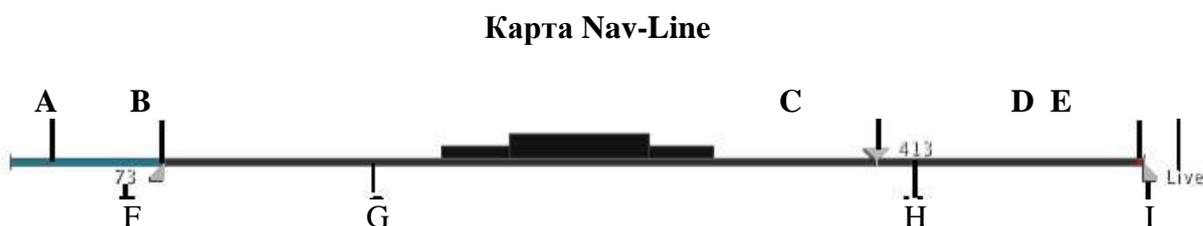
- A. Mirror/** Зеркало: Зеркальное изображение.
- B. Rotate/** Повернуть на 180 градусов.
- C. Broadcast-safe/** Рамка безопасной трансляции.
- D. Grid/** Сетка панели просмотра.
- E. Aspect Ratio/** Соотношение рамки. Регулировка прозрачности маски на рамке.
- F. Mask Push-In/** Регулировка маски со всех сторон изображения.
- G. Frame Size/** Размер рамки, регулирует размер кадра в окне анимации.
- H. Frame Counter/** счетчик кадров
- I. Loop/** Зацикливанное воспроизведение (ALT + LOOP, включает воспроизведение в пинг-понг)
- J. Short Play/** Короткое воспроизведение, Включает в себя только последние двенадцать кадров для воспроизведения, или число которое выбрали вы.
- K. Audio Button/** Открывает окно Audio
- L. X-Sheet Button/** Открывает экспозиционный лист
- M. Playback Speed/** Скорость воспроизведения
- N. Dialogue Tool/** Инструмент диалога
- O. Volume/** Громкость
- P. Aspect Ratio/** Формат кадра
- Q. Stealth Mode/** Меняет стиль окна
- R. Scene Info/** Информация о сцене
- S. High-Res Preview/** Показывает кадр с высоким разрешением для предварительного просмотра.
- T. Auto-Toggle/** Показывает Live View с выбранным кадром
- U. Reverse/** Воспроизведение назад
- V. Onionskin Opacity Slider/** Регулировка прозрачности Live View  
*Центр:* непрозрачный Live View.  
*Справа:* Live View с последним кадром.  
*Слева:* Live View с любым кадром.
- W. Black/** Добавляет черный кадр в конце воспроизведения
- X. Camera Status/** Статус камеры, название подключенной камеры

## Обзор Nav-Line (навигационная линия) анимации

**Nav-Line** это визуальная последовательность кадров, что позволяет Вам:

- Видеть на каком кадре вы находитесь в сцене.
- Выбрать кадры для воспроизведения,
- Вырезать или копировать кадры,
- Удалить кадры,
- Вставить вырезанный или скопированный кадр,
- Переснять кадры,
- Воспроизведение общей сцены.

Nav-Line появляется тогда, когда перемещаете мышью на панель.



- A. Blue Memory Management Bar/** Показывает (*синим цветом*) какие кадры не включены в режиме воспроизведения.
- B. In point/** начальная точка воспроизведения.
- C. Play Head/** Показывает с которого кадра начнется воспроизведение (*Double- Click для перемещения*)
- D. Live Dot/** Показывает (*красным цветом*) где будет захвачен следующий кадр. Если вы *переместите точку Live* на ранее снятые кадры вы *переснимите и замените кадр*.
- E. Live/** Показывает на каком кадре находится точка Live
- F. Frame Number/** Показывает номер кадра *начальной точки воспроизведения (в этом случае 73-м)*
- G. Gray Memory Management Bar/** Показывает (*серым цветом*), какие кадры включены в режим воспроизведения (*перетащите ползунок для регулировки*)
- H. Frame Number/** Показывает какой кадр воспроизводится (*в этом случае 413-м*)
- I. Out point/** конечная точка воспроизведения

## Cinematography Window Overview / Обзор окно Кинематографии

Окно кинематографии- это окно, где устанавливаются преднастройки сцены.

Перед анимацией используйте окно кинематографии для:

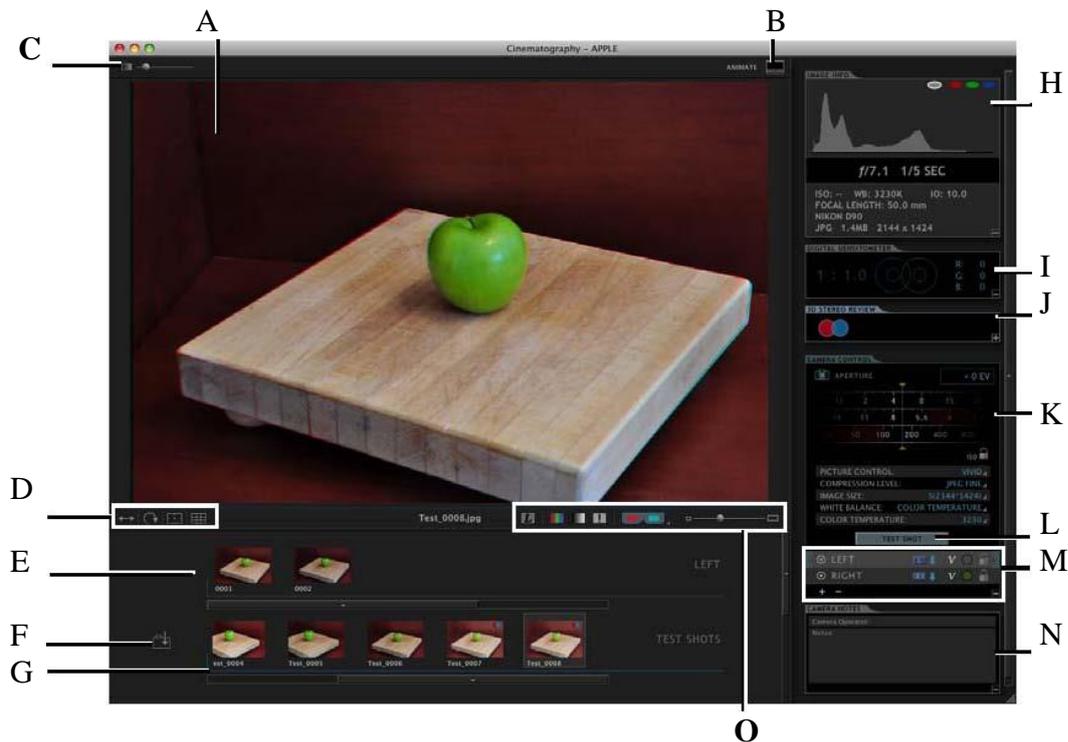
Настройки камеры,

Пробных снимков,

Настройки экспозиции с настройками камеры,

Тестирования освещения.

Просматривания 3D-изображения,



- A. View Pane/** Просмотр-выбранного кадра, пробного снимка, экспозиции, или Live View.
- B. Animation Window Button/** Кнопка окно анимации. Возвращение в окно анимации.
- C. Background Color/** Цвет фона, настройка фона, чтобы увидеть края изображения.
- D. Image Tools/** Инструменты изображения: поворачивать изображение, добавлять маски или наложения.
- E. Exposure Images Tray/** Экпозиционный лоток снимков: просмотр миниатюрных изображений ( в этом случае, X1). Для просмотра нажать на миниатюру- изображение появится в панели просмотра.
- F. Import Test Shots/** Импорт тестовых снимков: импорт любых изображений в лоток пробный снимков.

- G. Test Shot Tray/** Лоток пробных снимков: просмотр миниатюрных тестовых снимков. для просмотра нажать на миниатюру, изображение появится в панели просмотра. Или, перетащить изображение из экспозиционного лотка в лоток пробных снимков.
- H. Image Info/** Информация об изображении: просмотр RGB значения и информации об изображении.
- I. Digital Densitometer/** Цифровой денситометр: просмотр относительного значения света.
- J. 3D Stereo Review/** Тестирования 3D захвата и 3D настройки.
- K. Camera Control/** Настройка и блокировка настроек камеры.
- L. Test Shot/** Пробный снимок: захват тестового снимка с текущими настройками камеры.
- M. Exposures/** Экспозиция: добавить экспозицию и регулировку.
- N. Camera Notes/** Примечания камеры: добавить заметки о текущей настройке.
- O. Cinematography Viewing Modes/** Режим просмотра кинематографии: см. Live View, просматривать изображения в цвете или серым, информацию, 3D-композит, регулировать размер изображения.

Подготовила  
Руководитель Клуба аниматоров  
«МультСоздайка» **Н.А.Якимчук**