

CFX Пайплайн работы отдела

Получение и сборка динамических сцен

- Отдел CFX получает от анимационного департамента утверждённые сцены в формате USD.
 - Анимация должна быть финальной и без технических ошибок (пересечений, скачков и т.д.).
 - Далее через DSA(Dynamic Scene Assembling) или вручную сцена собирается и готовится под симуляцию.
-

Настройка сцены симуляции

На этом этапе добавляются нужные компоненты:

- Определение состояния персонажа в шоте (dirty, bag, dinocostume)
 - Подготовка персонажа к симуляции
 1. - Создание преролла
 2. - Мердж преролла с существующим кешем анимации
 3. - Подключение референса динамического рига в сцену
 4. - Подключение динамического рига к кешу персонажа
 - Определение характера сцены (Полет, погоня, ветренная погода)
-
-

Симуляция и принятие работы

- В первую очередь выполняются тестовые симуляции для проверки корректности работы и фикса возможных проблем.
- После утверждения теста запускается финальный просчёт динамики с кешированием результата в Alembic или USD. На задаче-версии ставится статус pending review
- После публикации playblast, cache, scene в Ftrack, лид отдела отсматривает работу согласно чек листу и если нет комментариев проставляет статус Complete

- Далее отдел Check получает материалы и отсматривает на наличие технических баг

Версия #2

Дмитрий Гузеев создал 18 марта 2025 23:53:38

Дмитрий Гузеев обновил 19 марта 2025 00:13:50