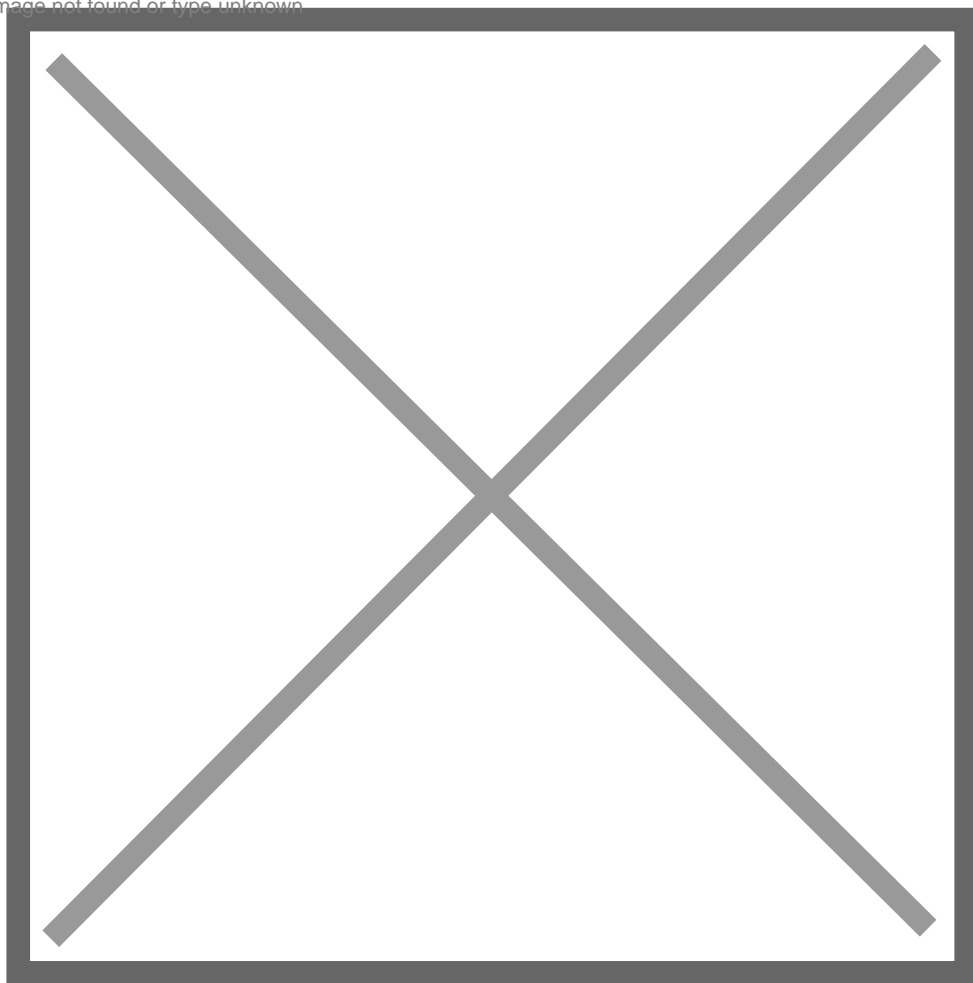


FX

Старт работы

????? ?????? ?????????? ?????? ftrack Connect

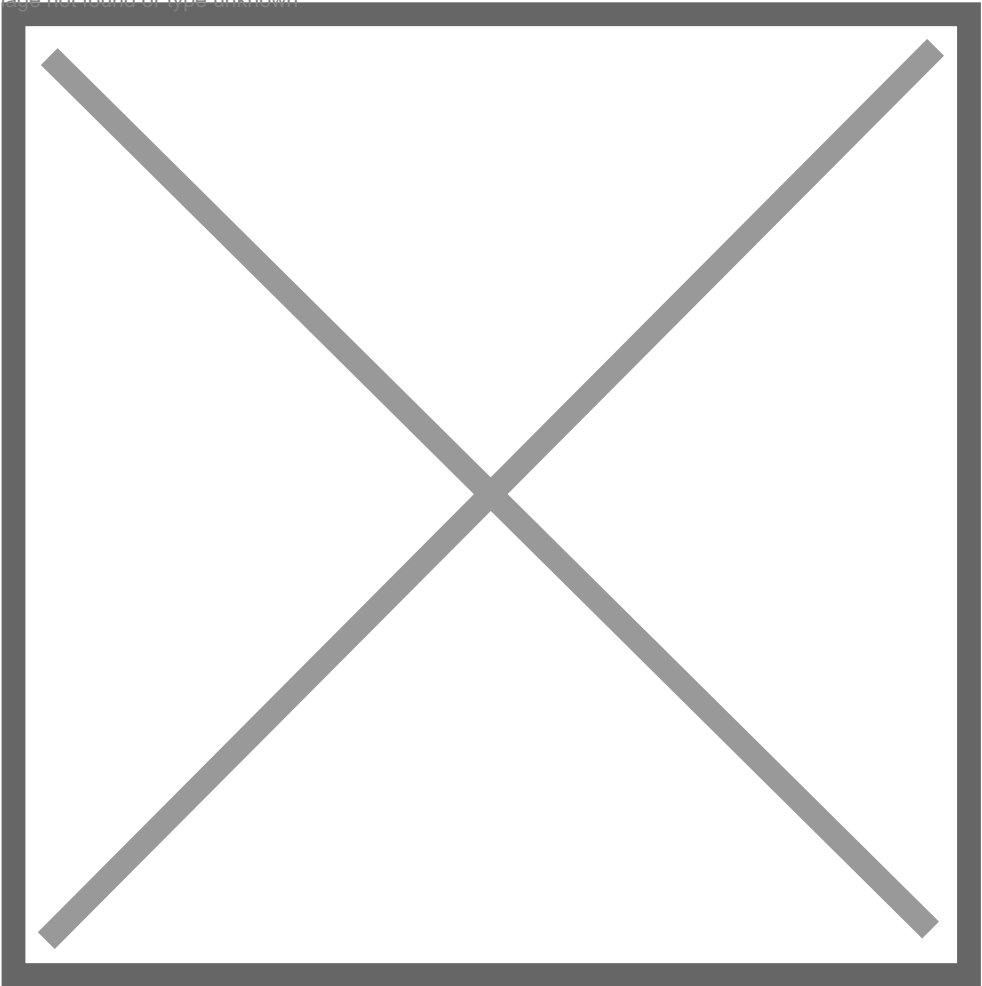
Image not found or type unknown



????????????? ??????, ??????? ? ??????, ?????? ?????? Available ? ?????????? ?????? ??????.

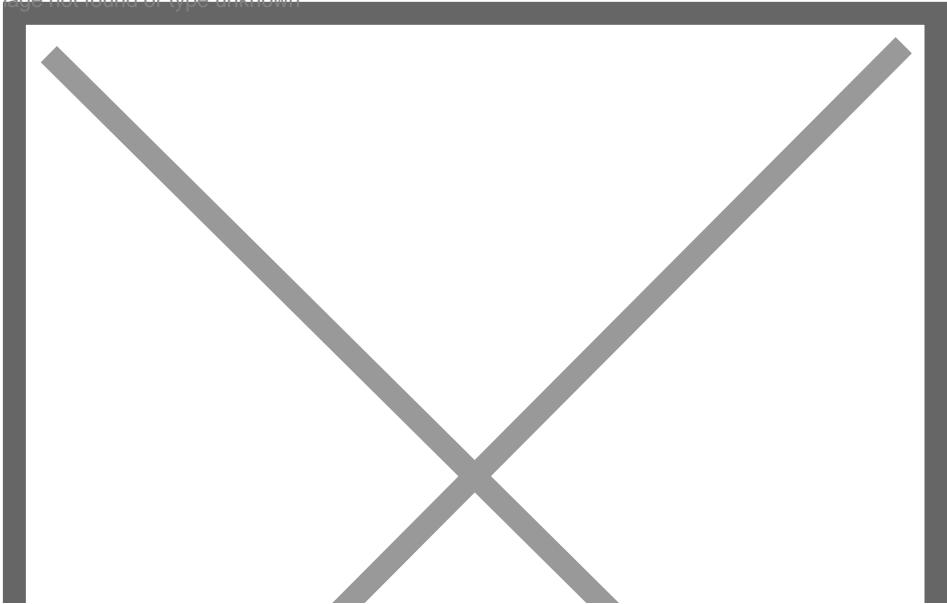
??? ?????? ?????? ?????????? ?????? ?????? OPEN. ?????? ?????????? ? ?????? In Progress, ?
????????????? ??????.

Image not found or type unknown



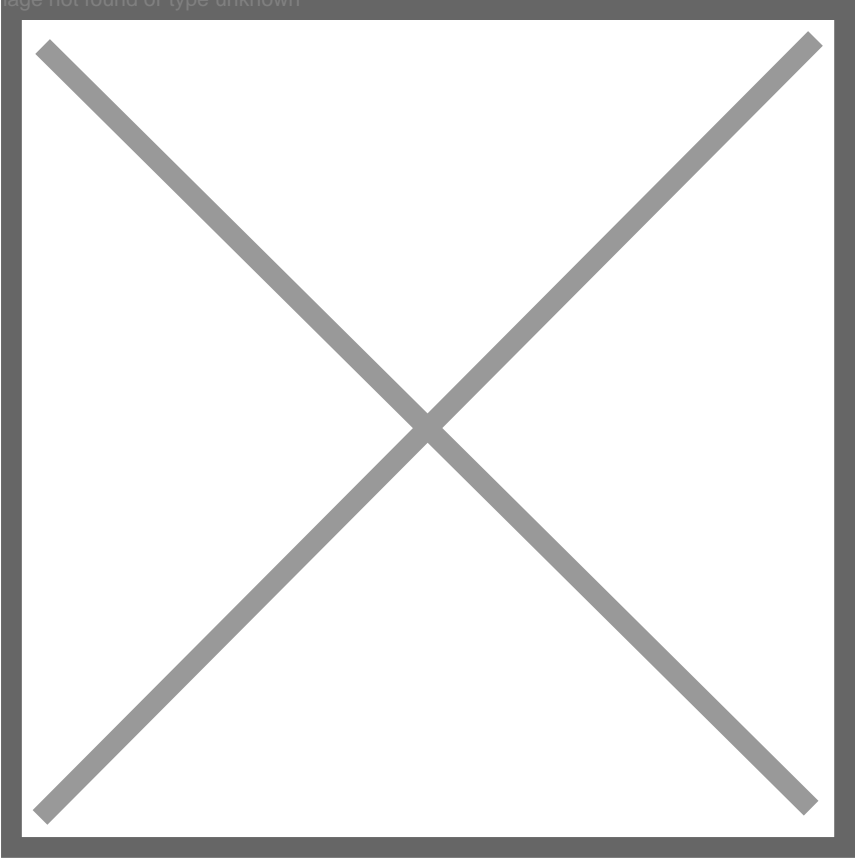
? ?????????? ??? ?????????? ?????? ? Stage

Image not found or type unknown

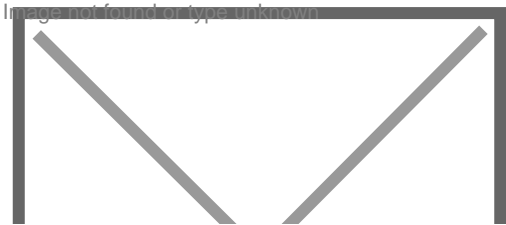


????? ? Solaris

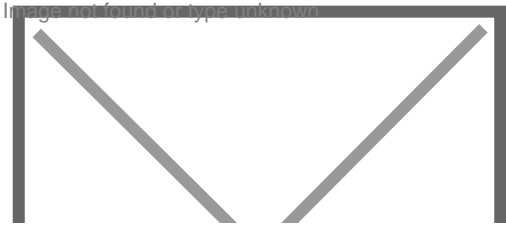
Image not found or type unknown



??????? Yarko Shelf

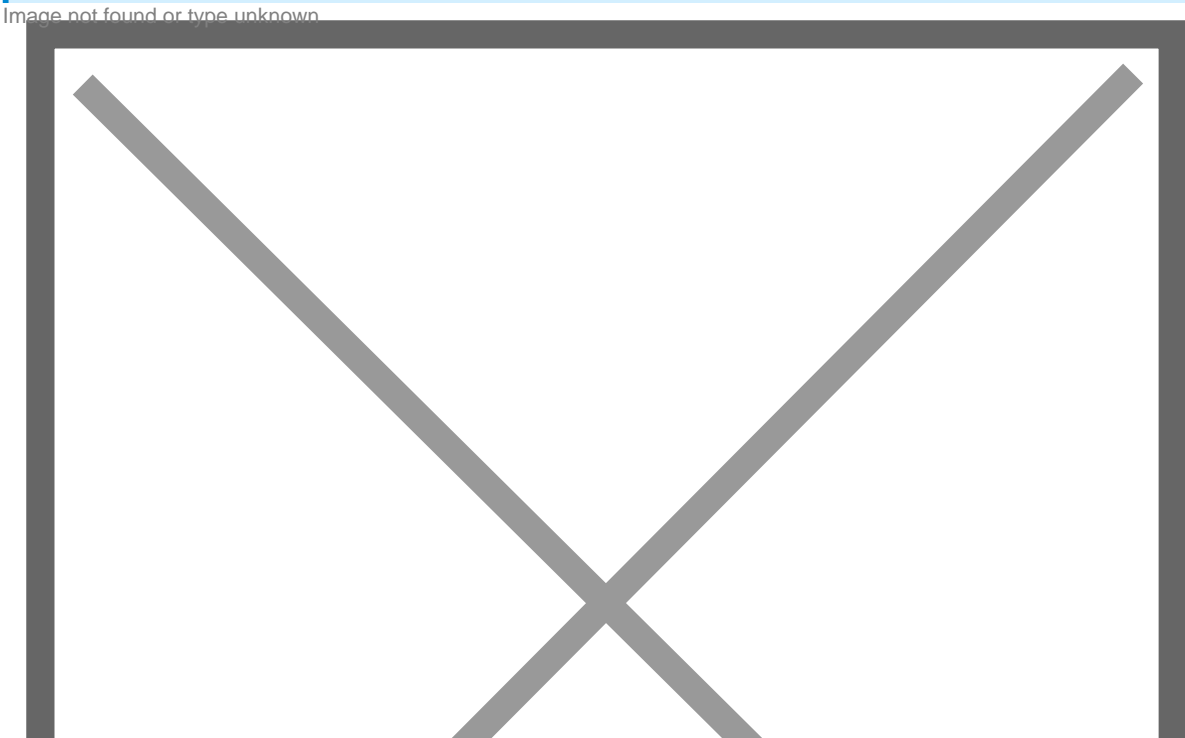


??????? Stage Nodes



????? ? ??????? ????? ?????????????? ???????????.

????????? ??????.



? ?????????? Obj ?????? ?????????????? ??????? ??? LopImportCam (????????????????? ?????? ?? Stage) ? Geometry LOP_import, ?????????? ?????? ??? lopimport, ? ??????? ?????????? ?????? ?????????? ??????? ?? Stage, ?????????? ??? ?????????? ??????.

Image not found or type unknown

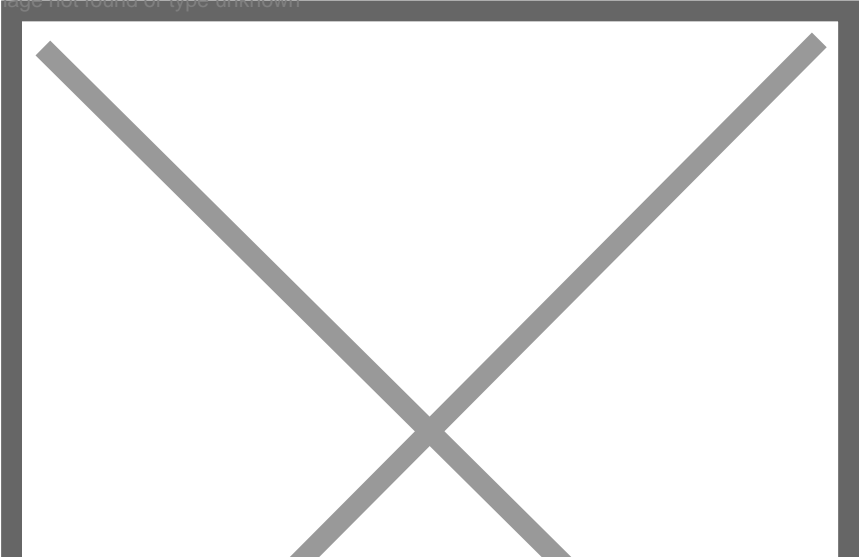
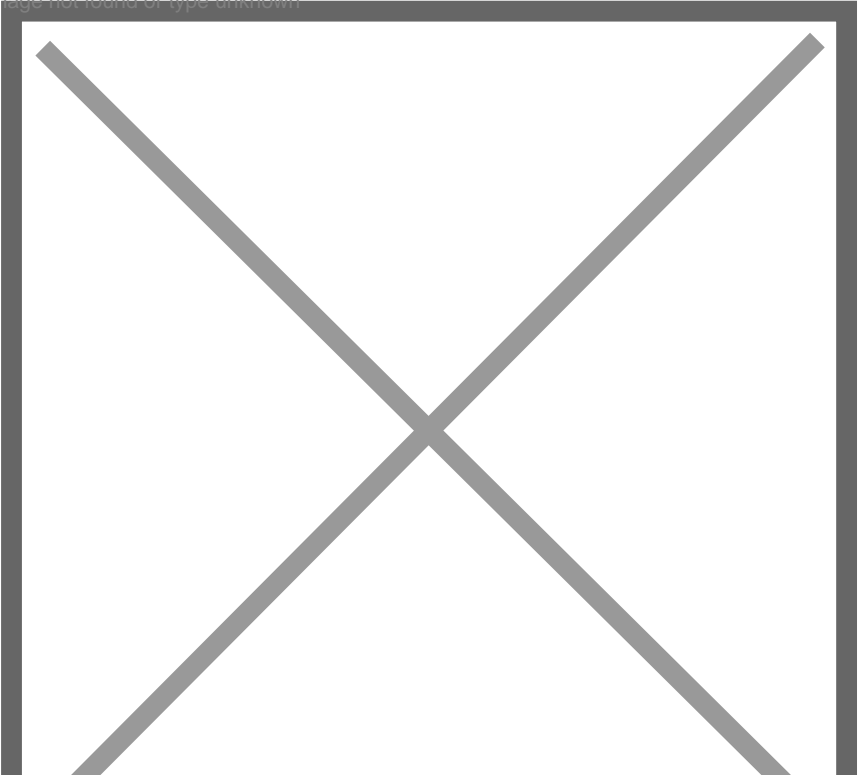
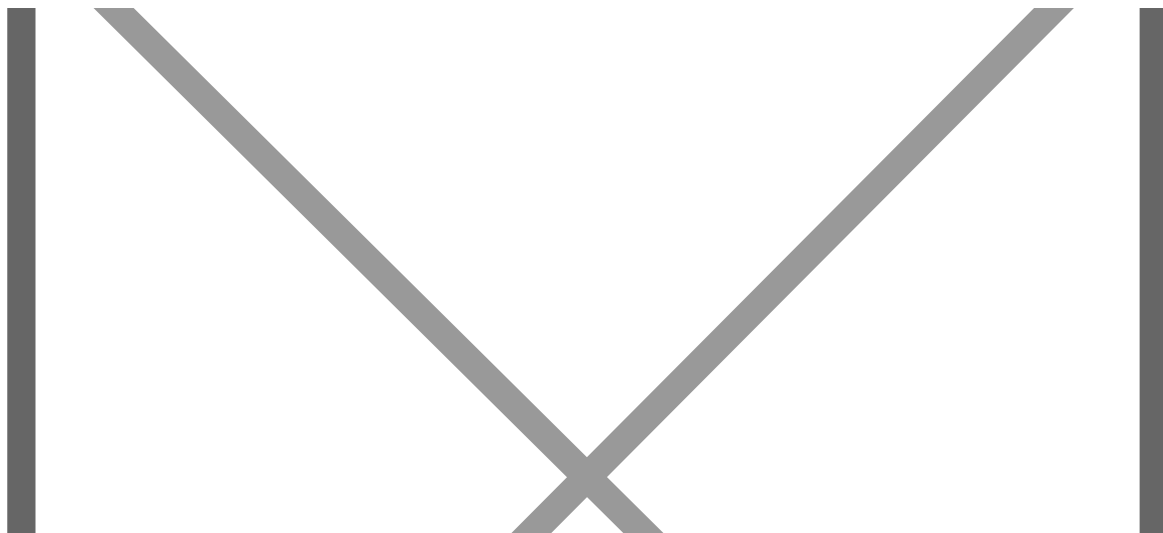


Image not found or type unknown



? ???? Null scene_scale ?????????????? ????? ?? 0.01, ????? ?????? ???? ?????????? ?
«?????????????» ??????????.



? Stage ????????? ???? Sublayer scene_assembly. ? ? ?????? ???? ?? ?????? ?????????
?????????????? ??? FX ????????? ? ????????? ????.

Image not found or type unknown

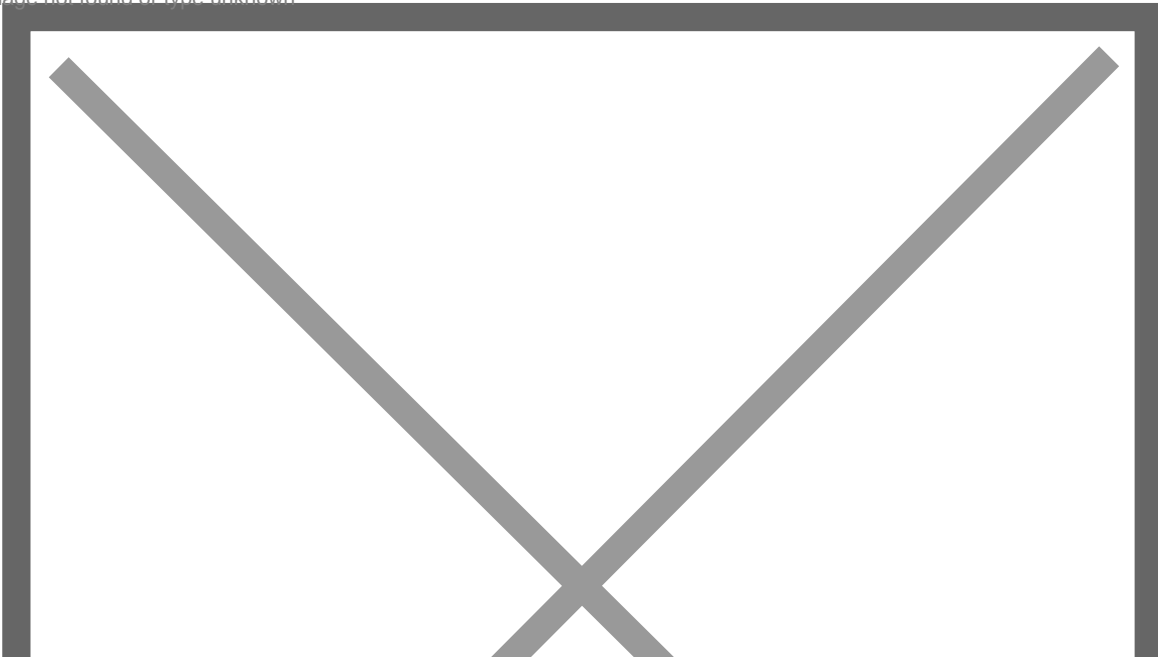
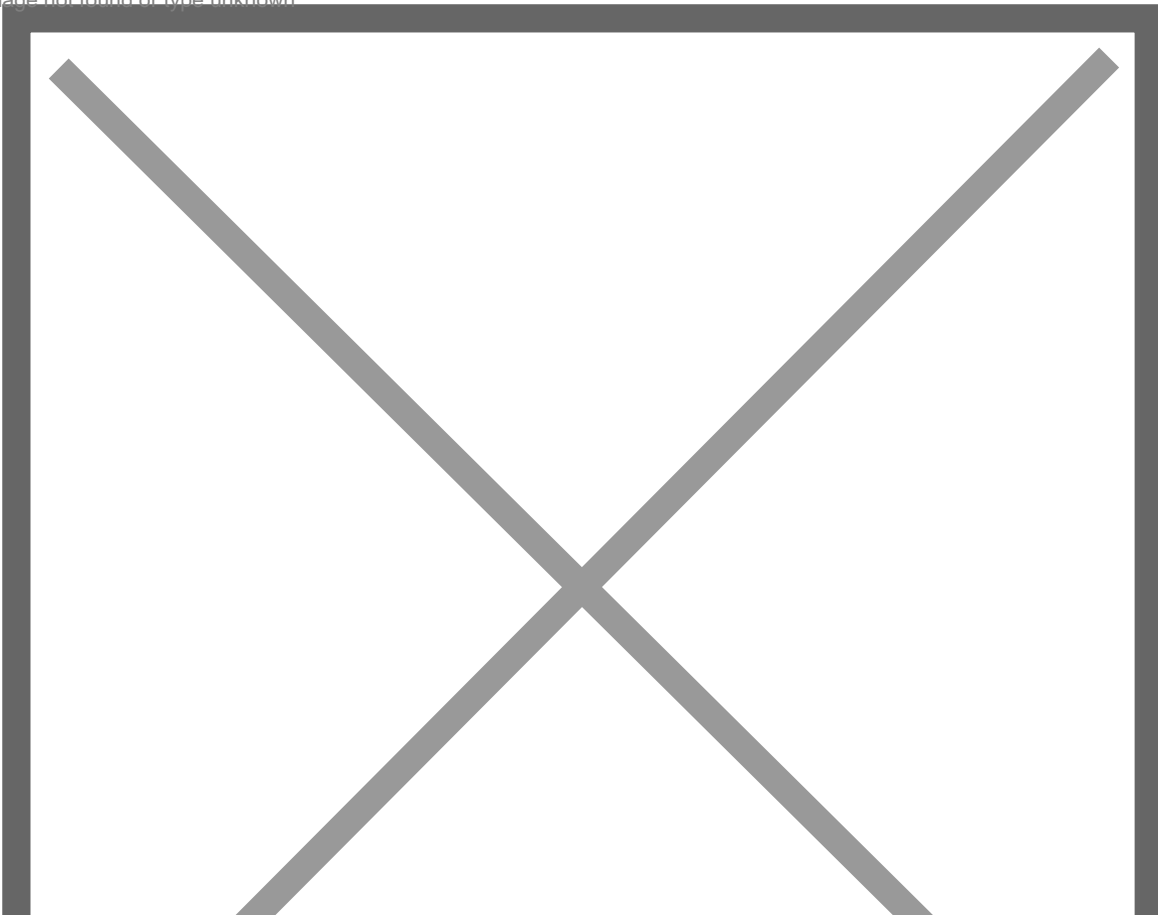
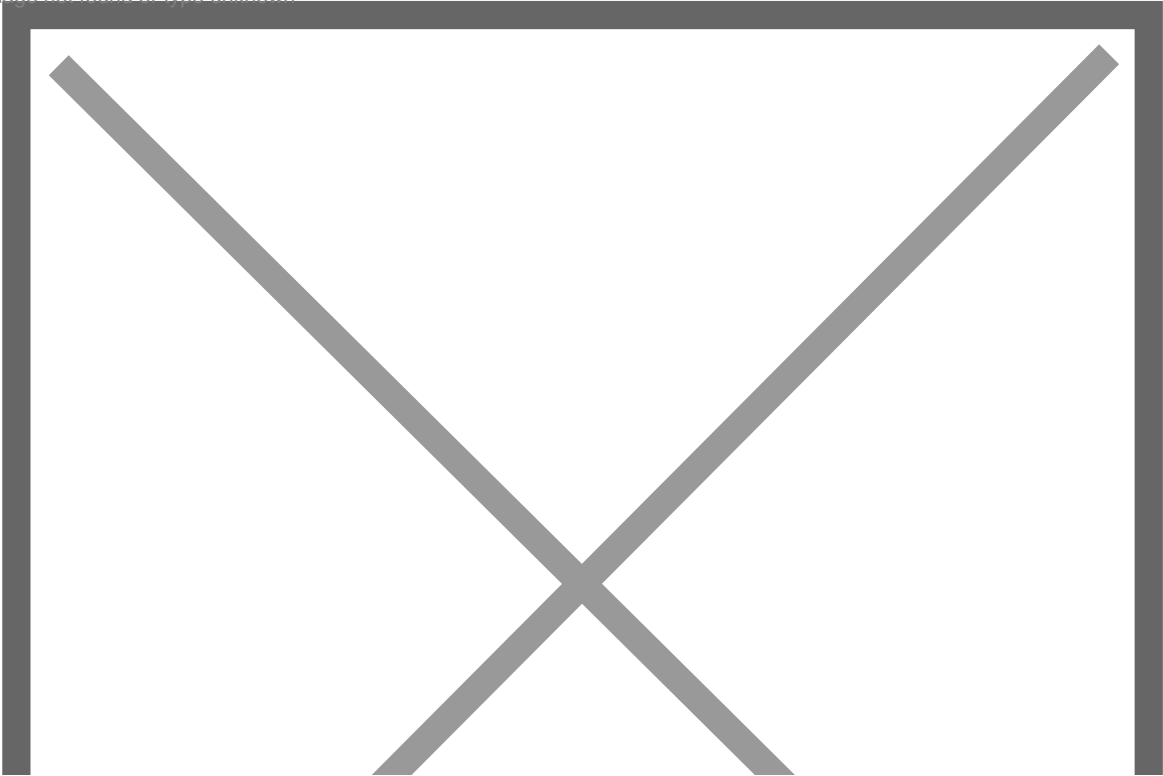


Image not found or type unknown



?????????? ? Obj, Geometry LOP_import. ? ???? lopimport ? ???? Primitives ??????????
???????????????? ????.

Image not found or type unknown



????, ??????? ?? Stage ??? ??????????? ??? ??????????? ??????.

?????!

???????????? ????????? ????????? ????? Attribute Path. ??? ?????? ? ?????? ????????? ???????

???? ?? ?????????? ? ??????. ??? ????? source ??? ???????, ??????????? ?????????? ? ?.?.

?????????? ??????????????

Image not found or type unknown

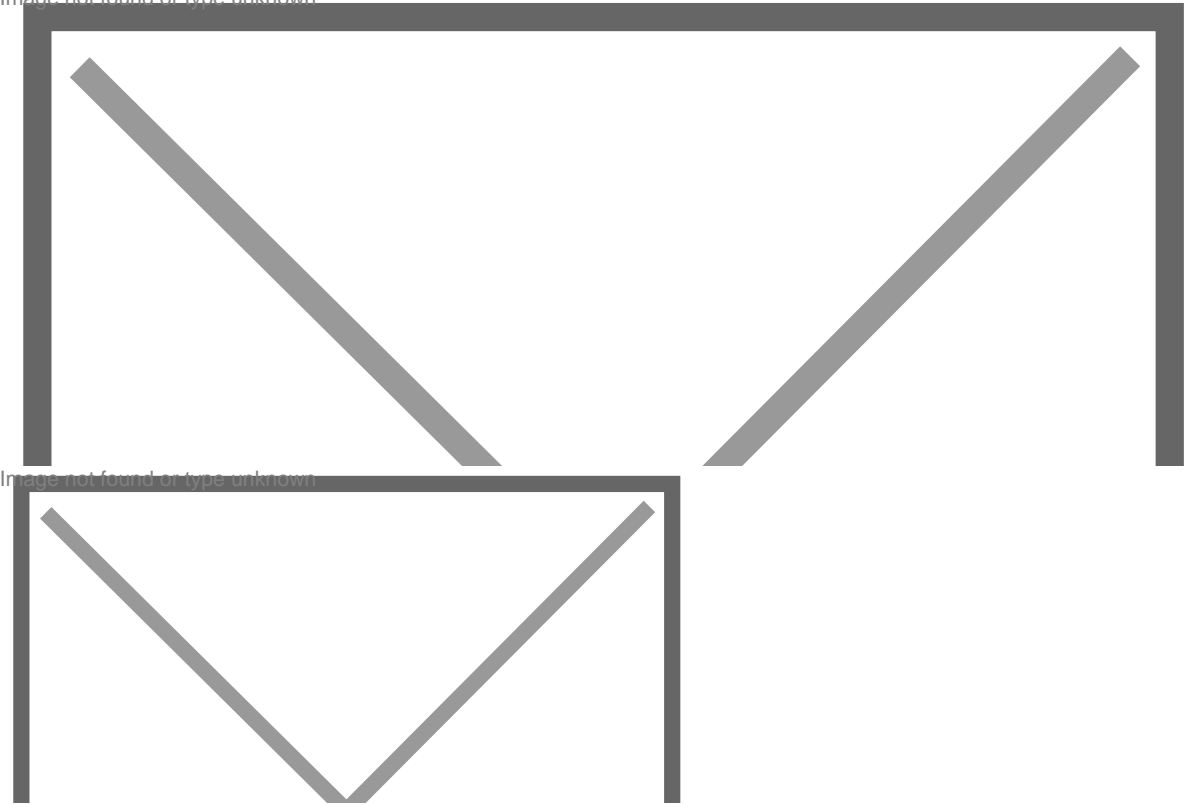
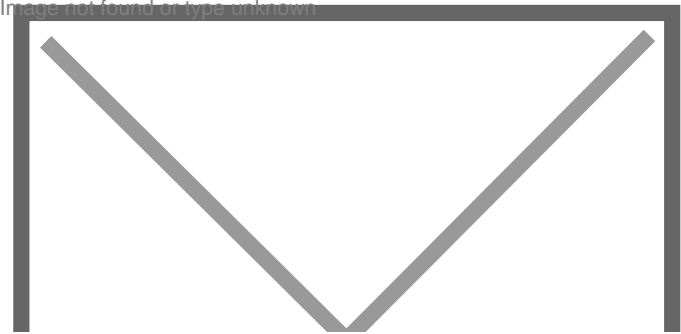
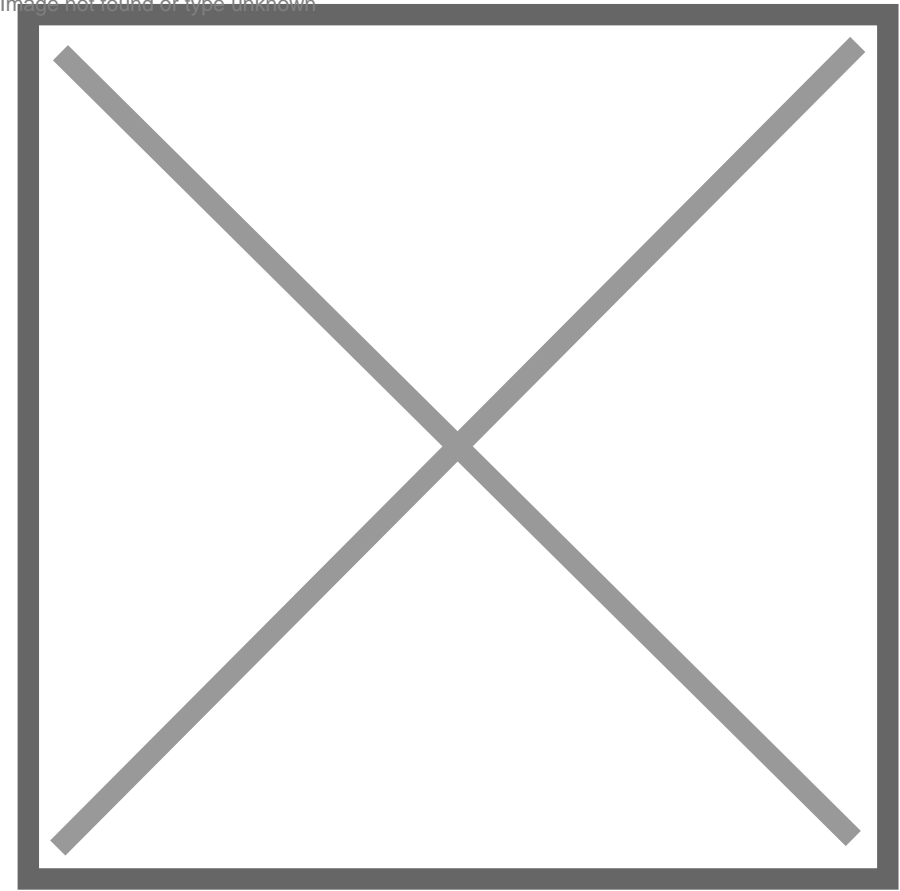


Image not found or type unknown

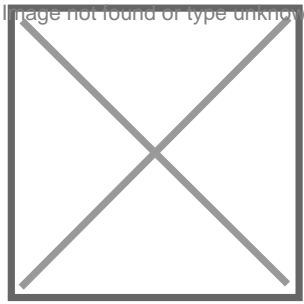


?????????? ??????? ?????? ?????? Unpack USD ??? Unpack USD to Polygons.

Image not found or type unknown



??? lopimportcam ?????????? ?????????? ??????????, ?????? ?? ?????? ? ???
????????????? ?????? ?? ??????.



? Fetch Object ?????????? ????? Use Parent Transform of Fetched Object ? ?????????????
lopimportcam.

?? lopimportcam ?????? ? ?????????? ????? Paste Relative References ? ????? ??????
????????? Resolution, Focal Length, Aperture.

Image not found or type unknown



Image not found or type unknown

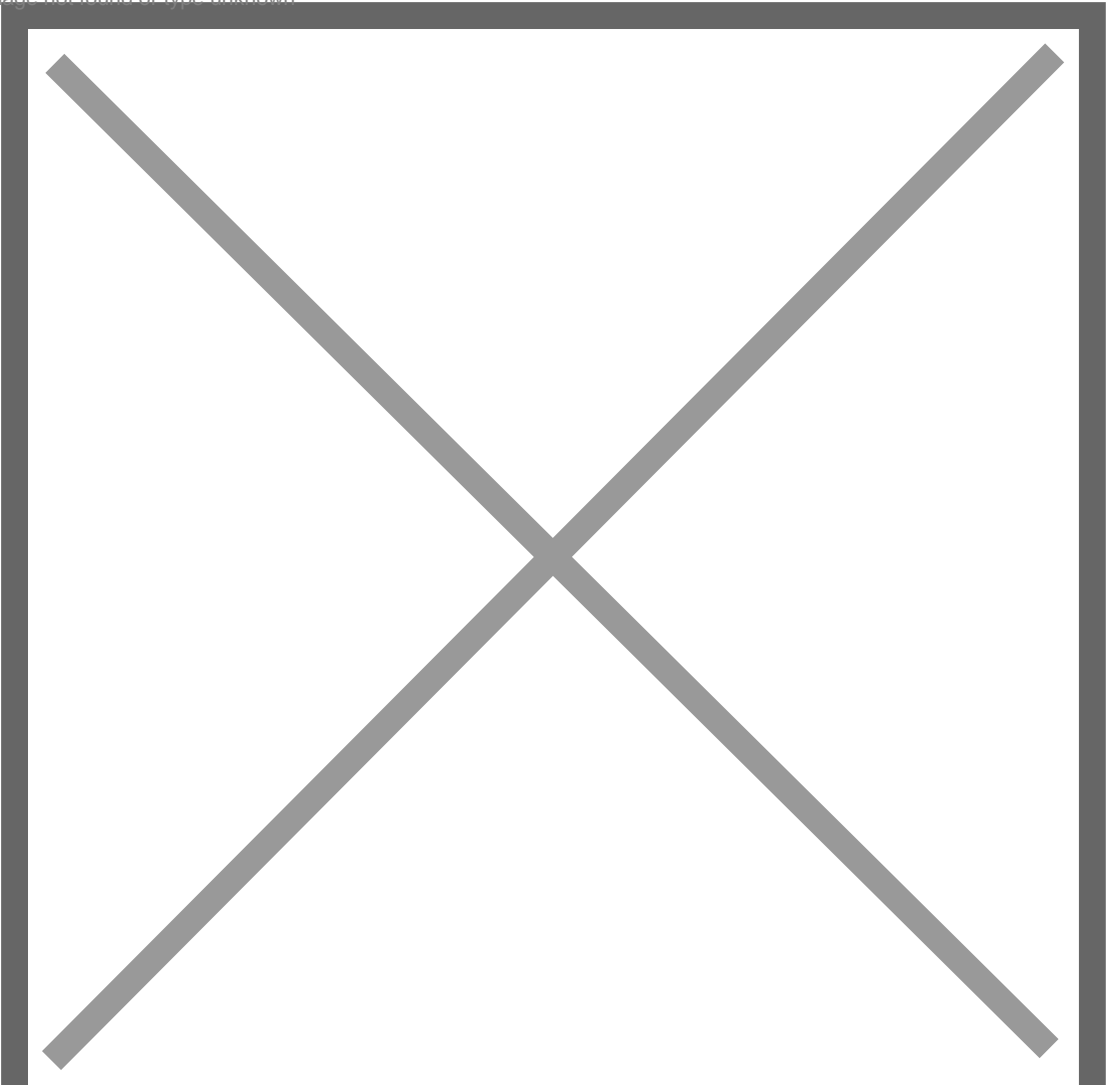
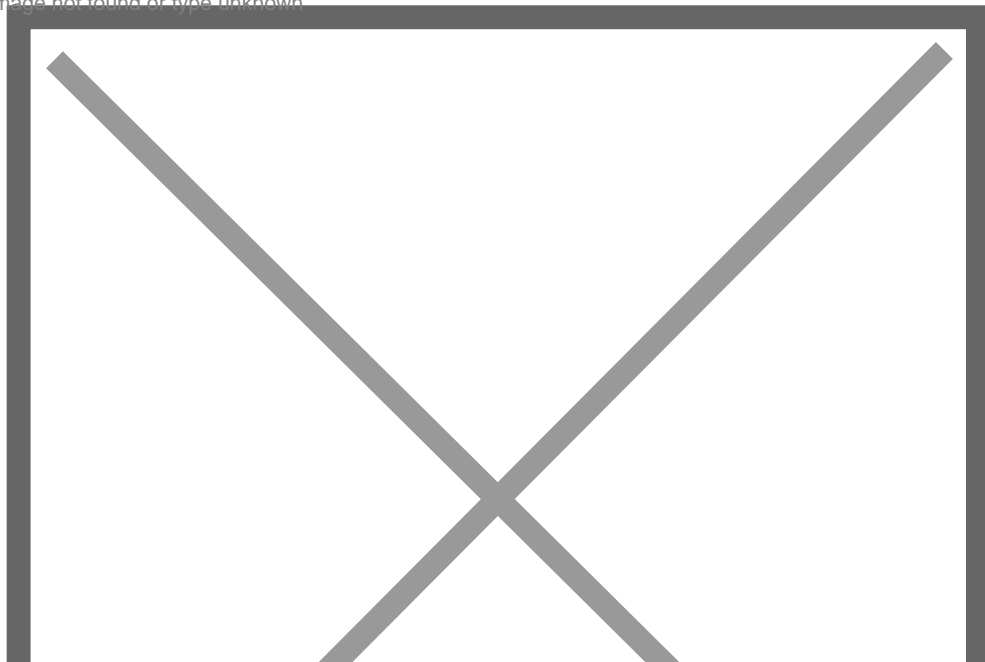


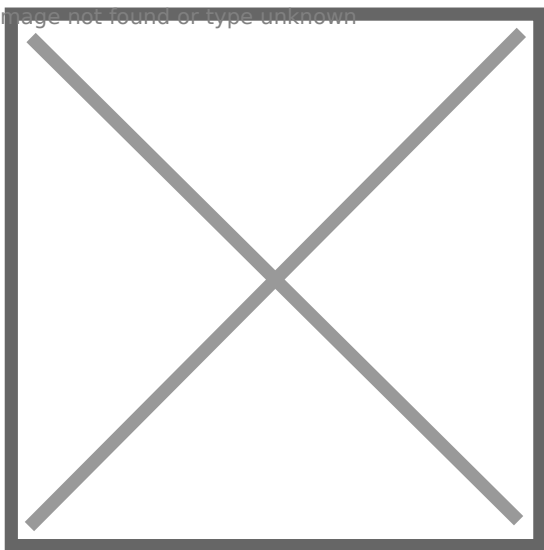
Image not found or type unknown



EXPORT CACHE

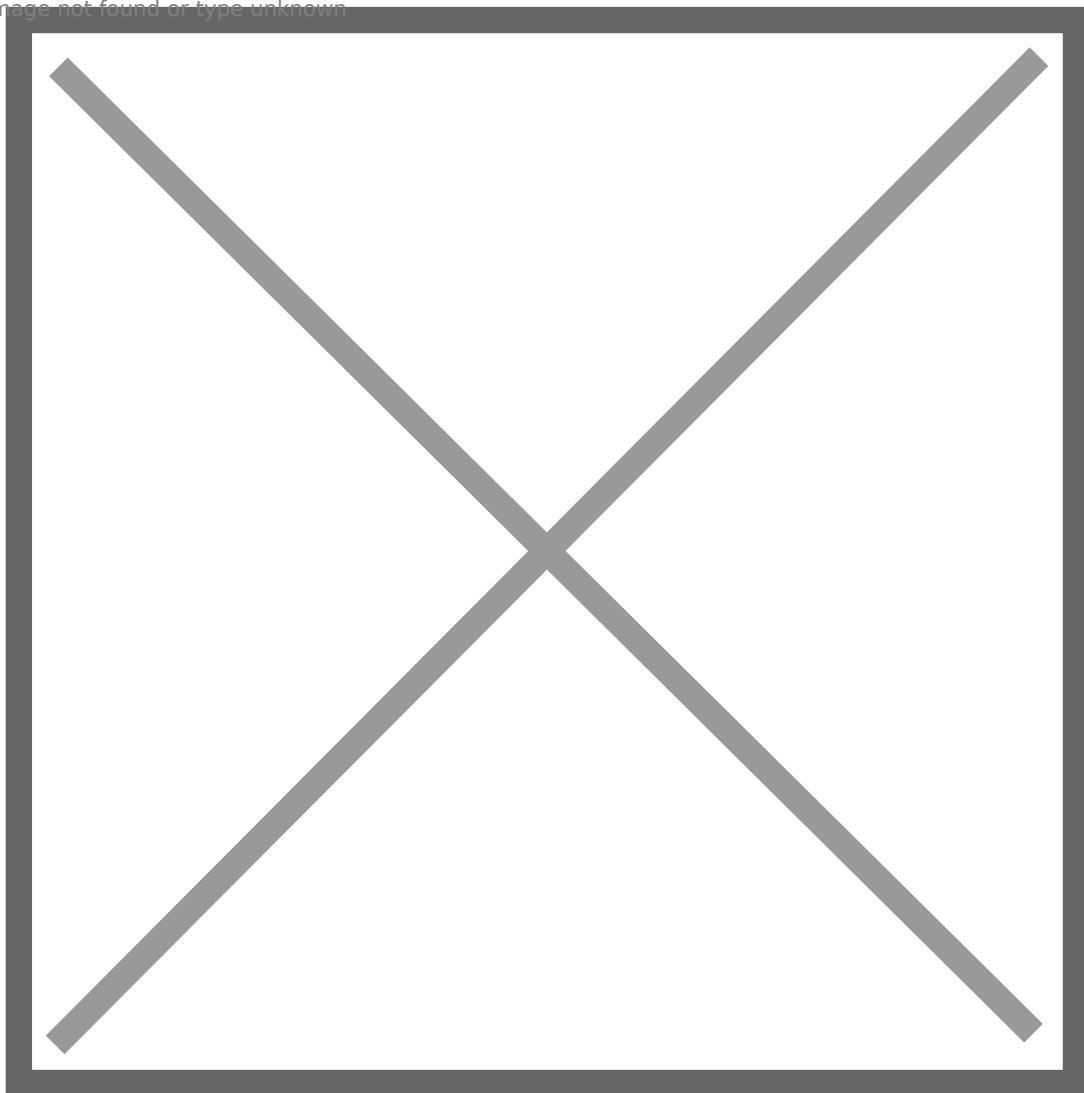
Для экспорта используется нода `uk_filecache` ↓

Image not found or type unknown



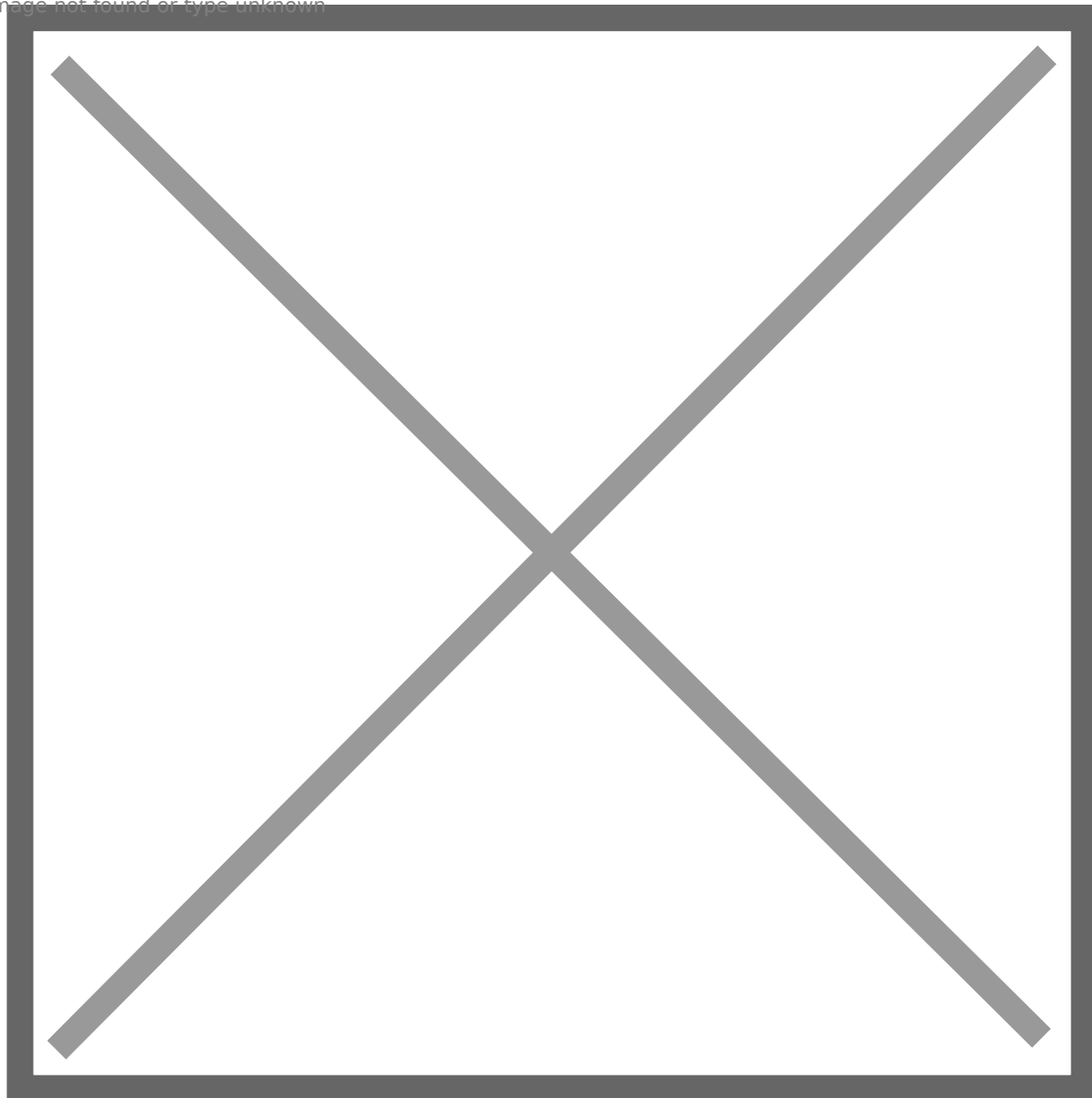
Всегда используем понятное название симуляции. Можно вбить в строке Base Name или в имени ноды. ↓

Image not found or type unknown



Для записи кэша используем две вкладки — Caching или Deadline. ↓

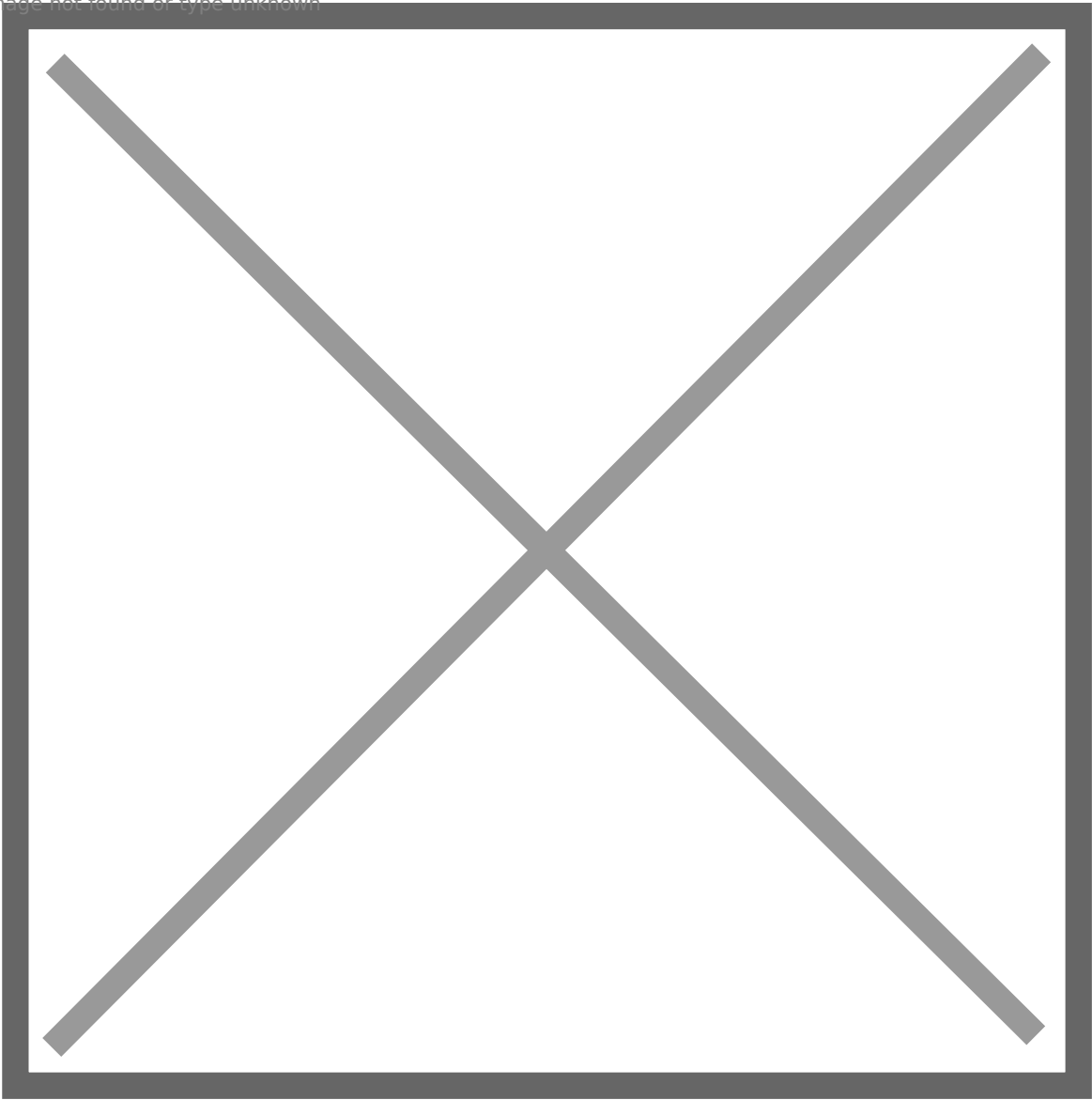
Image not found or type unknown



Вкладка Caching используется на записи кэша на рабочем компьютере.

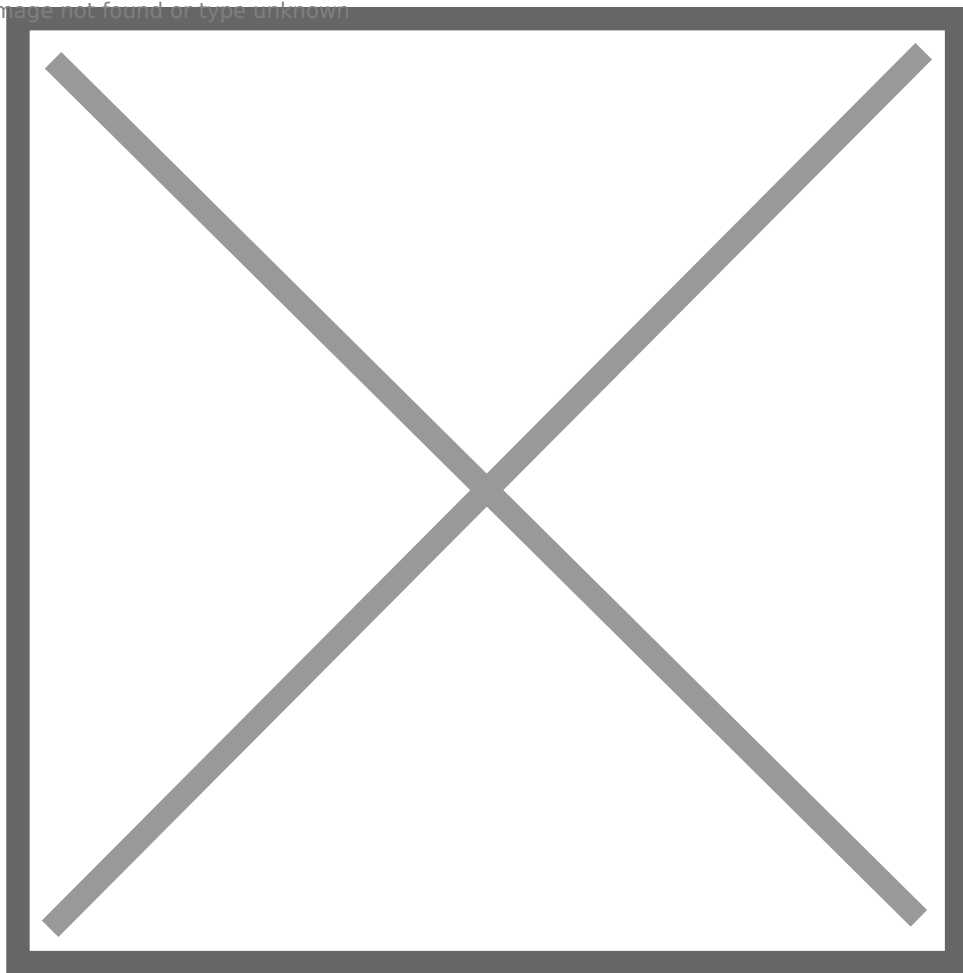
Если это обычный кэш, то галка Simulation должна быть неактивной. Кэш будет сохраняться в папку geo. ↓

Image not found or type unknown



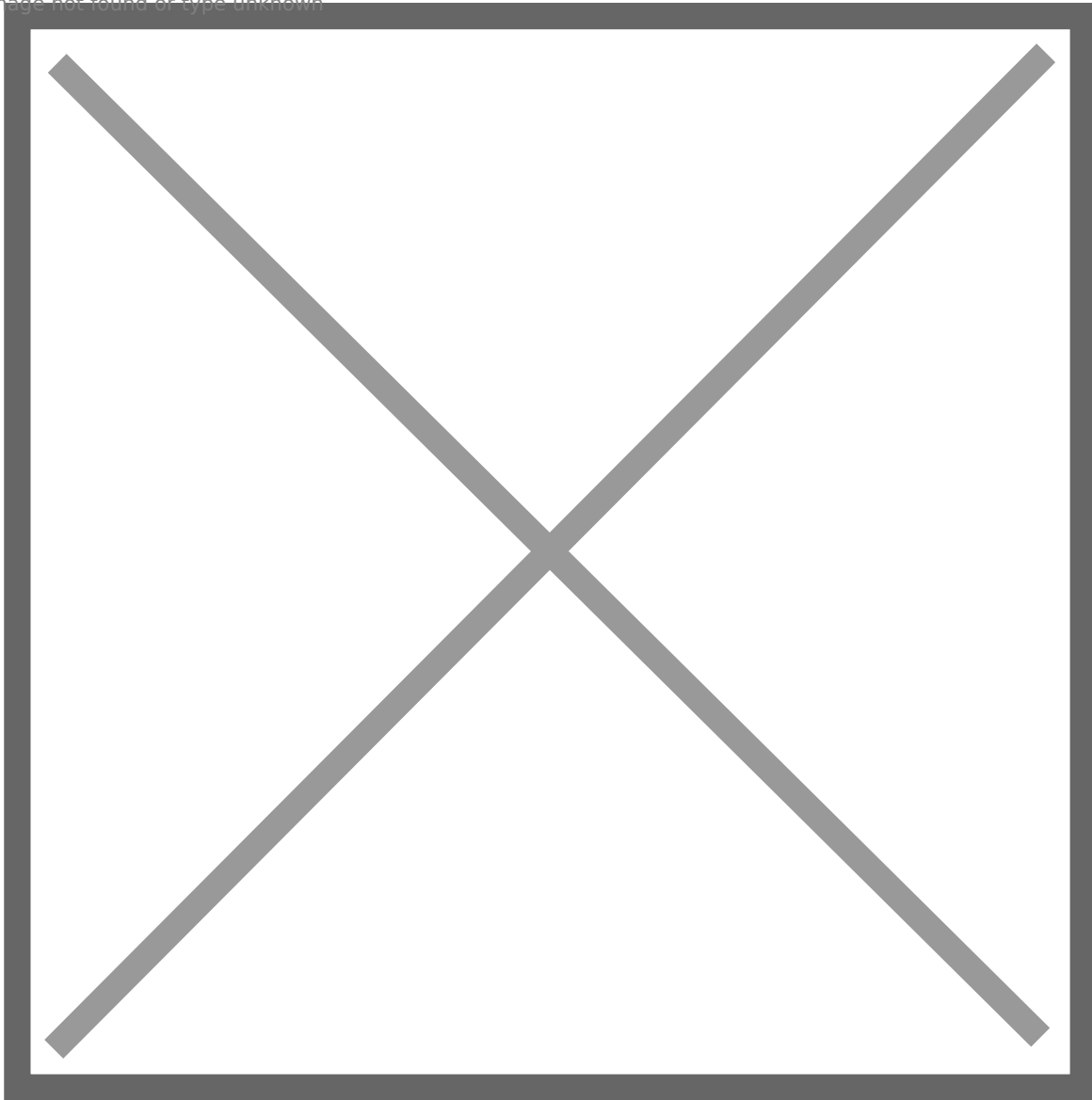
???? ?????????????? ??????????, ?? ?????????????? ?????? Simulation. ???
?????? ?????????????? ? ?????? sim. ???

Image not found or type unknown



Далее Save to Disk ↓

Image not found or type unknown



Вкладка Deadline используется на записи на ферме.

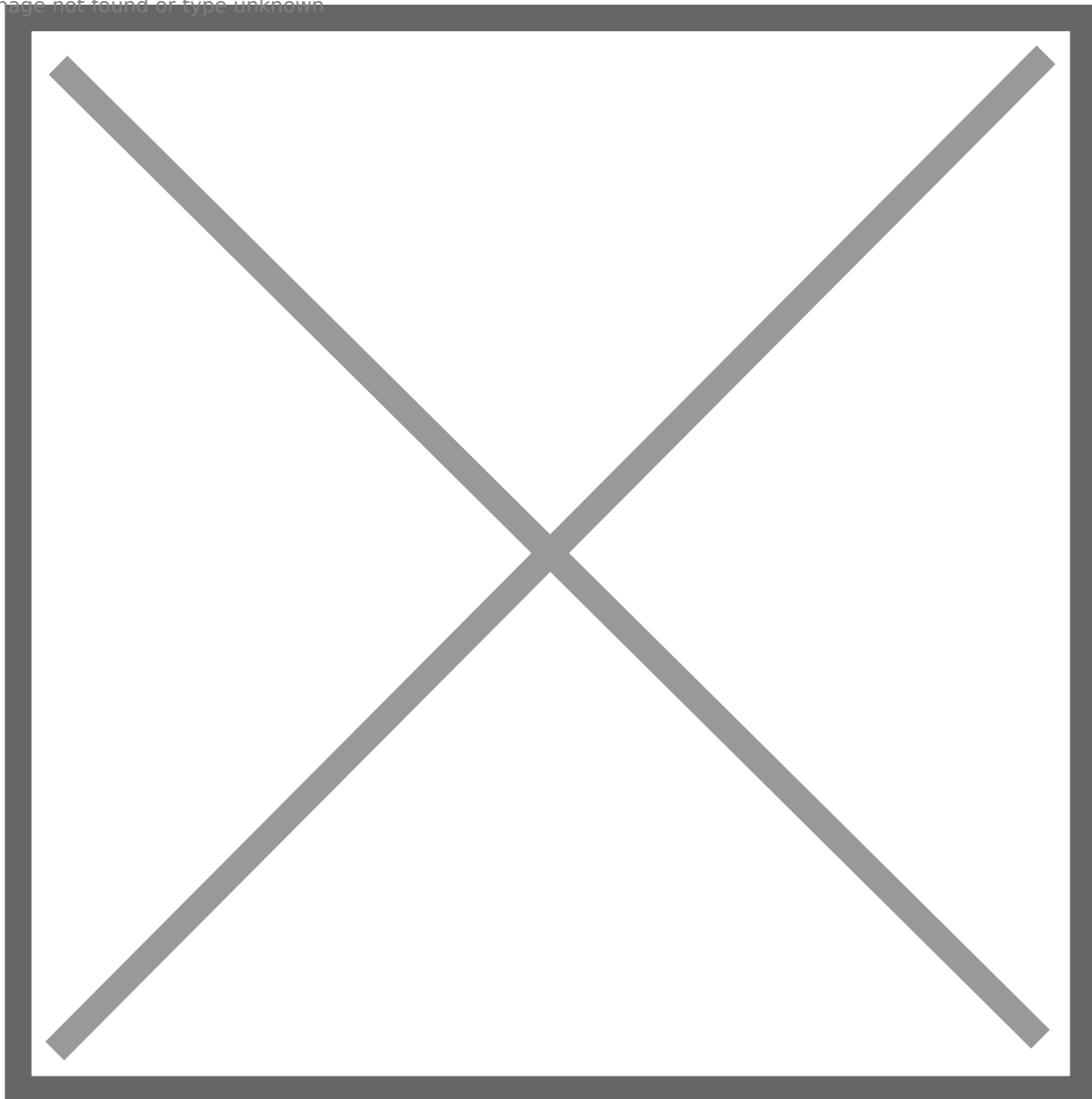
Если это обычный кэш, то галка Simulation должна быть неактивной. Кэш будет сохраняться в папку geo.

По умолчанию стоит Pool dino_vfx. Это специально выделенные ноды на ферме для VFX отдела.

Priority по умолчанию стоит 50. Его повышаем только в крайнем случае, когда срочная задача, и по согласованию с лидером отдела.

Frames Per Task — сколько нод будет считать таск в задаче. При обычном кэшировании задачу можно разбить на подзадачи. Кэширование будет выполняться параллельно несколькими нодами. ↓

Image not found or type unknown

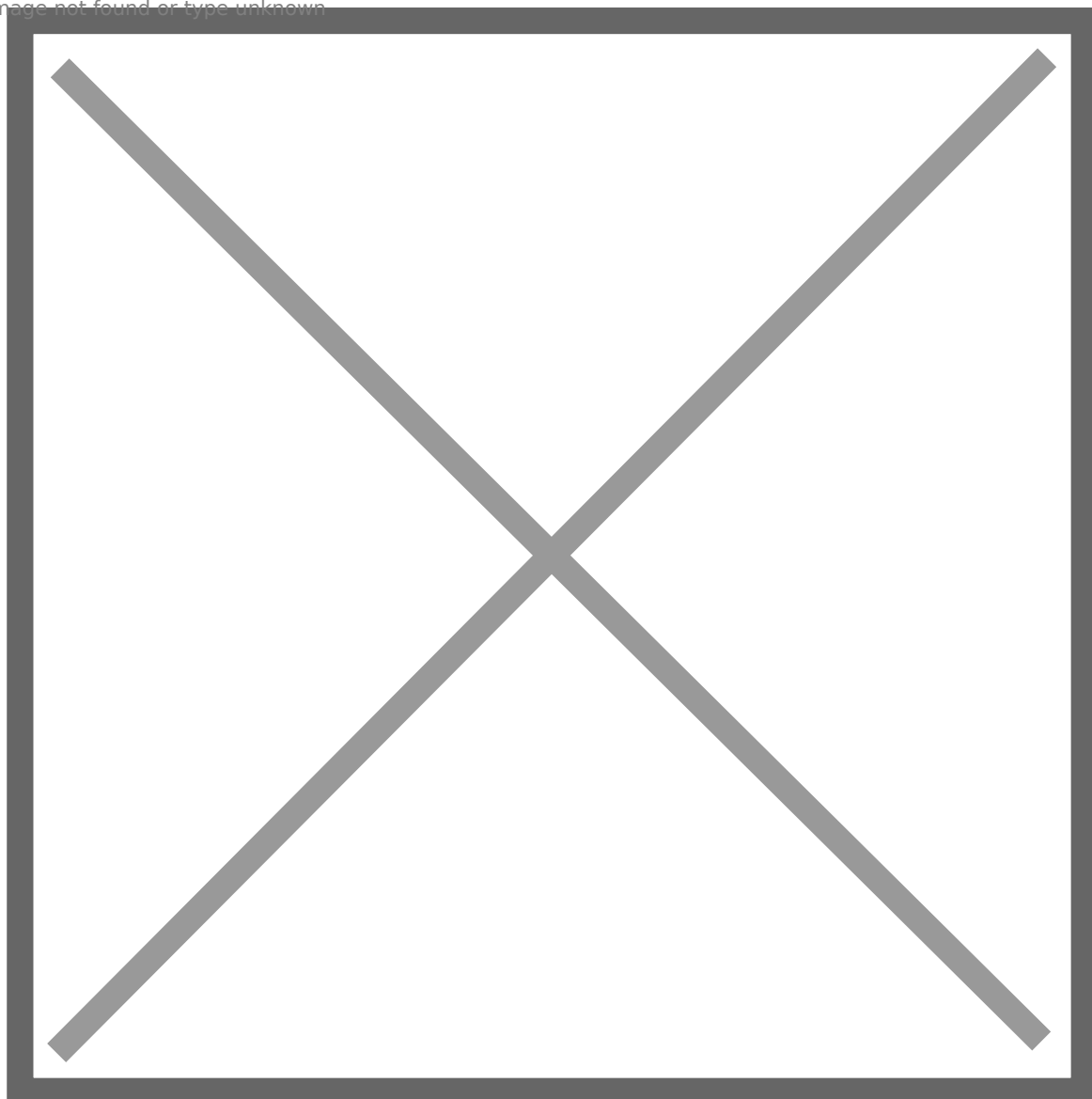


Если записывается симуляция, то активируем галку Simulation. Кэш будет сохраняться в папку sim.

По умолчанию стоит Pool dino_vfx. Это специально выделенные ноды на ферме для VFX отдела.

Priority по умолчанию стоит 50. Его повышаем только в крайнем случае, когда срочная задача, и по согласованию с лидером отдела. ↓

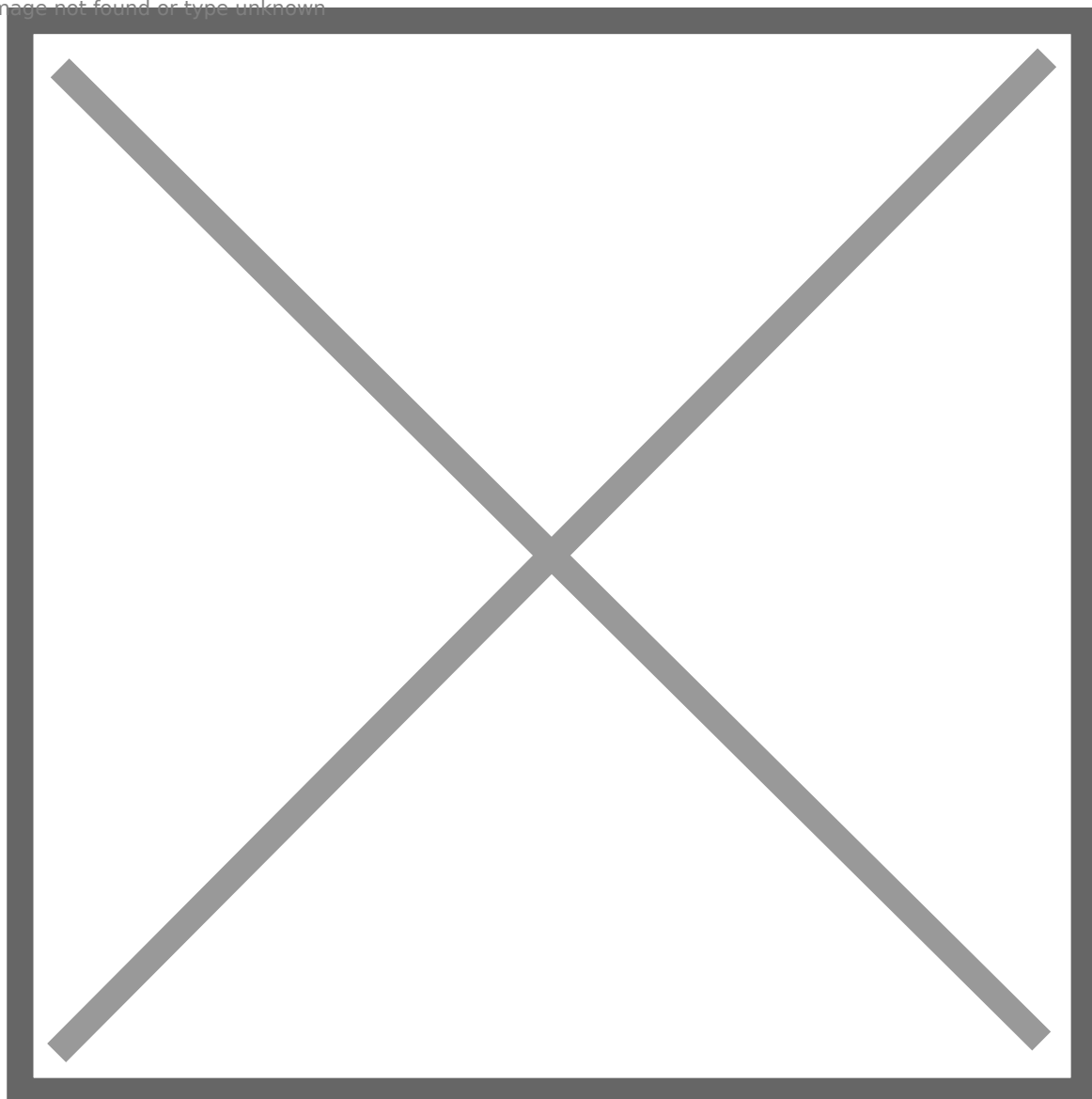
Image not found or type unknown



Чтобы отправить задачу на ферму, нажимаем кнопку Submit To Deadline.

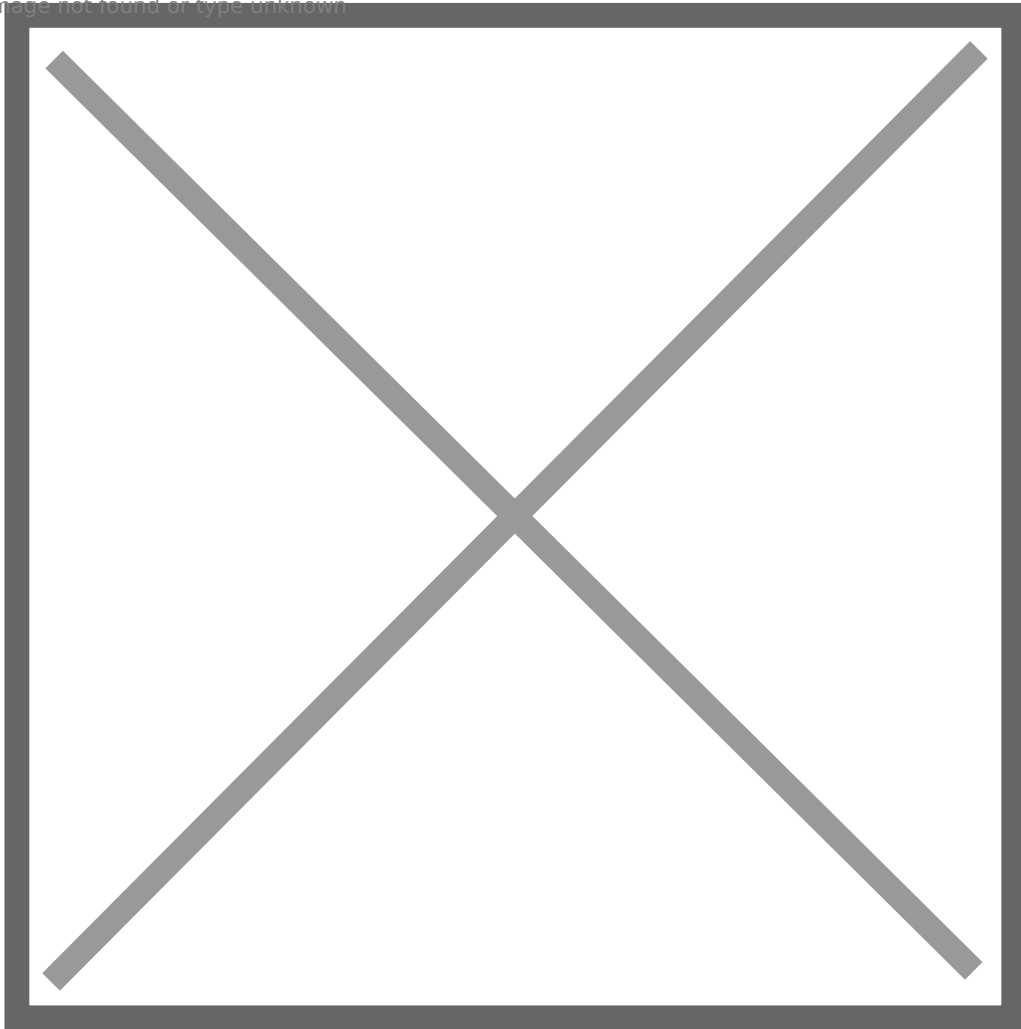
Далее Yes. ↓

Image not found or type unknown



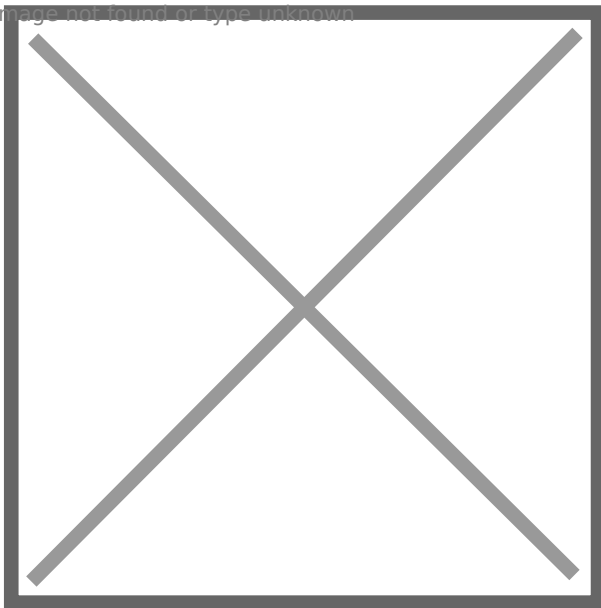
После запуска задачи галка Load from Disk автоматически станет включенной. ↓

Image not found or type unknown



Чтобы посмотреть статус задачи, необходимо открыть Deadline Monitor ↓

Image not found or type unknown



Для удобства в фильтр можно ввести свой Username. Так вы будете видеть только свои задачи. Справа в окне отображается текущее состояние задачи. ↓

Image not found or type unknown

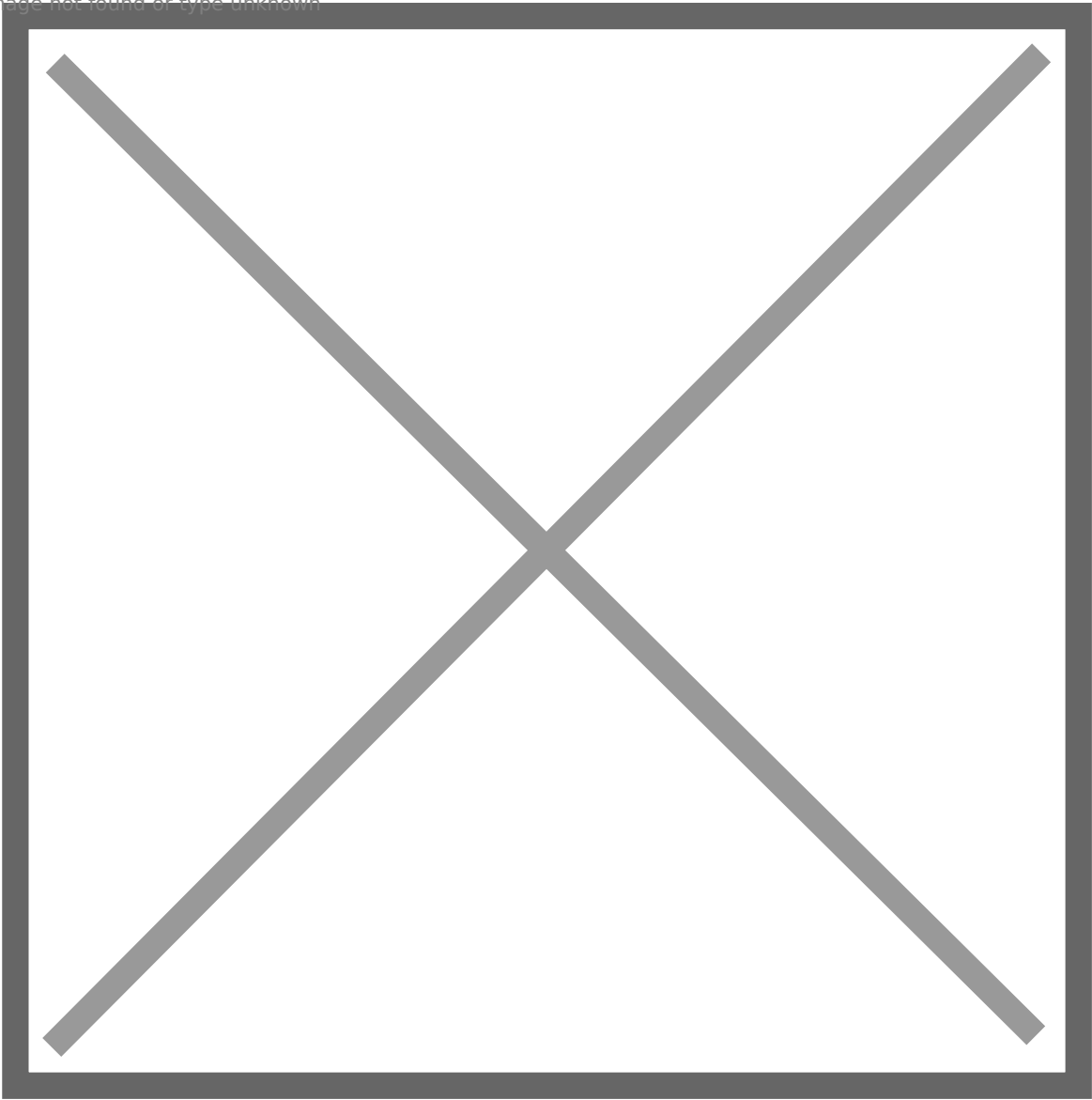


Image not found or type unknown

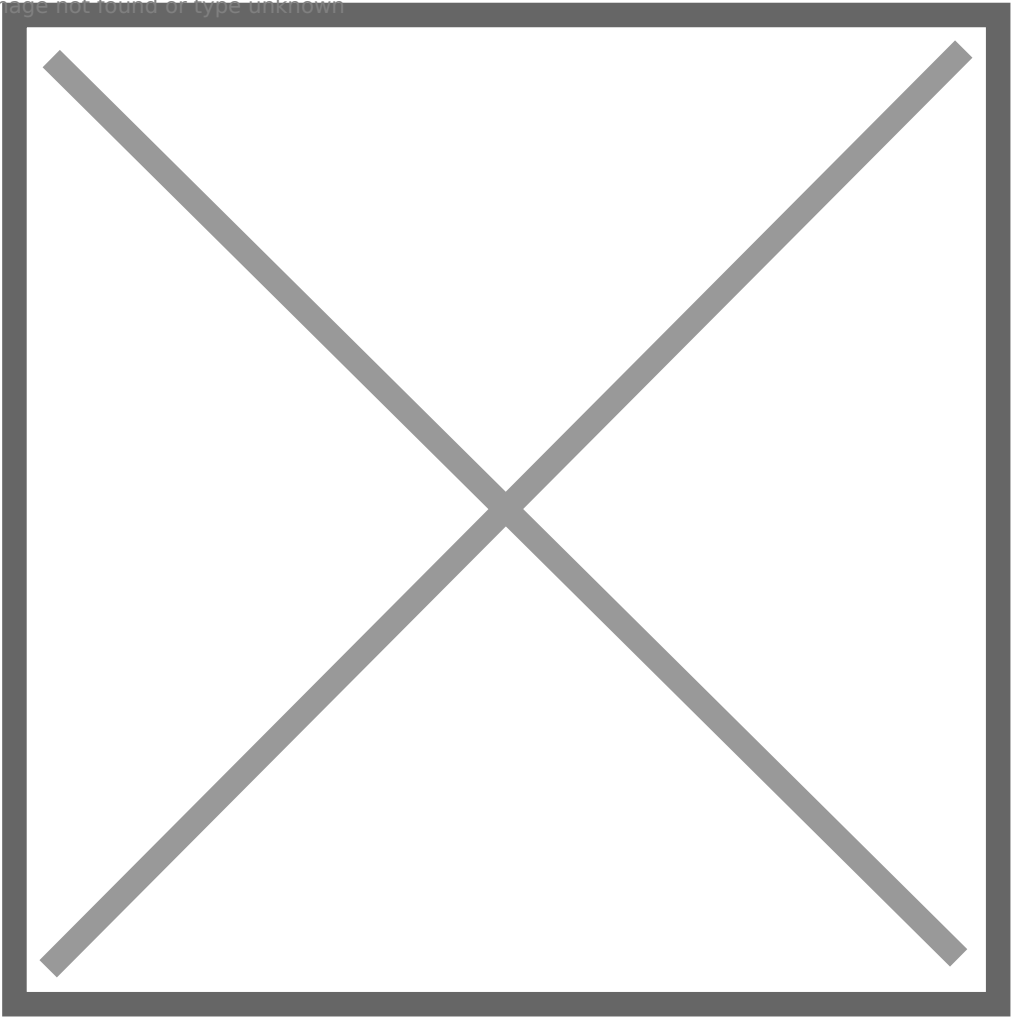
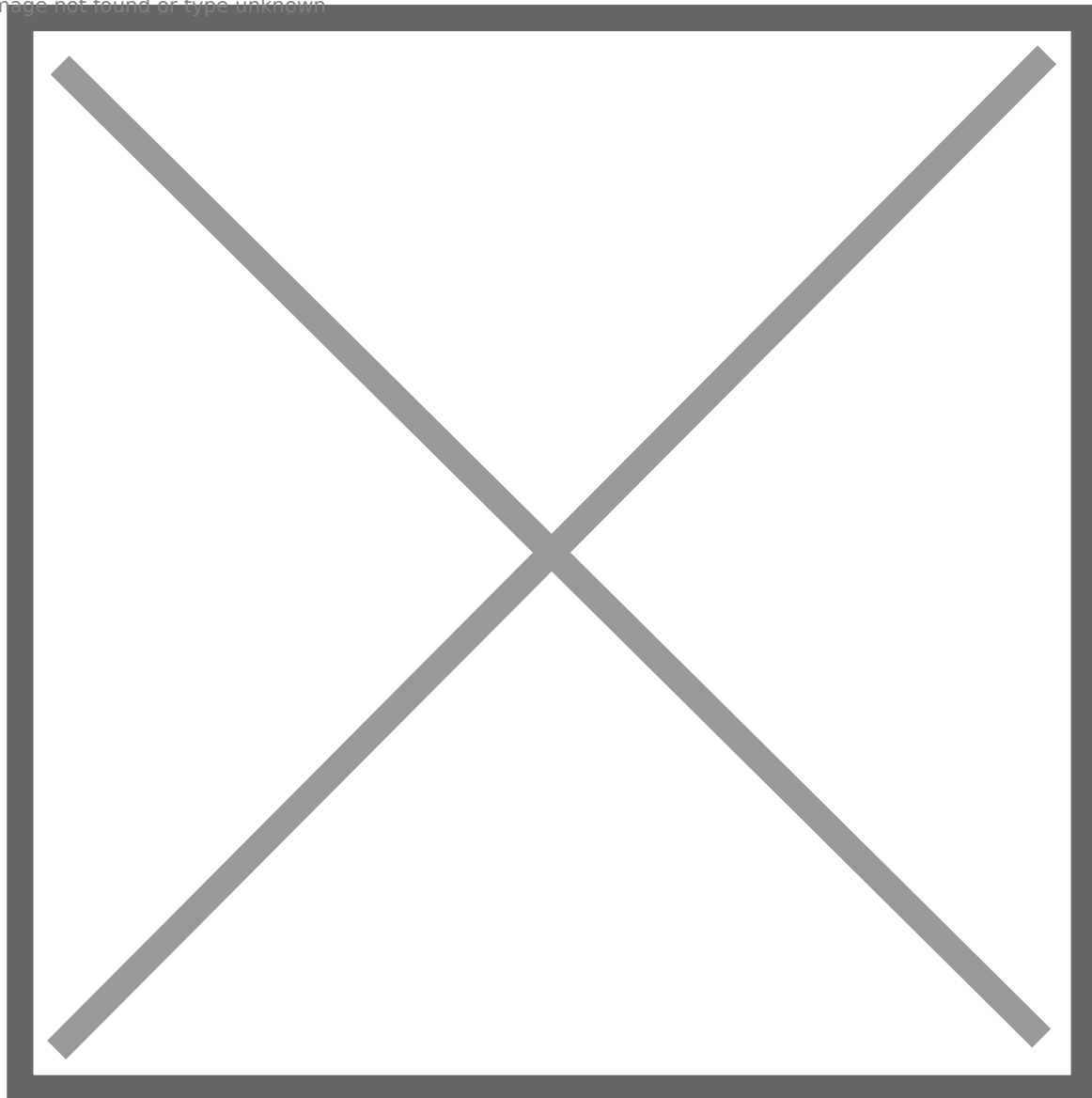


Image not found or type unknown



ВАЖНО!

В пути сохранения используется переменная \$YK_JOB, которая будет сохраняться в одноименную папку вашей сцены. Ее не меняем. ↓

Image not found or type unknown

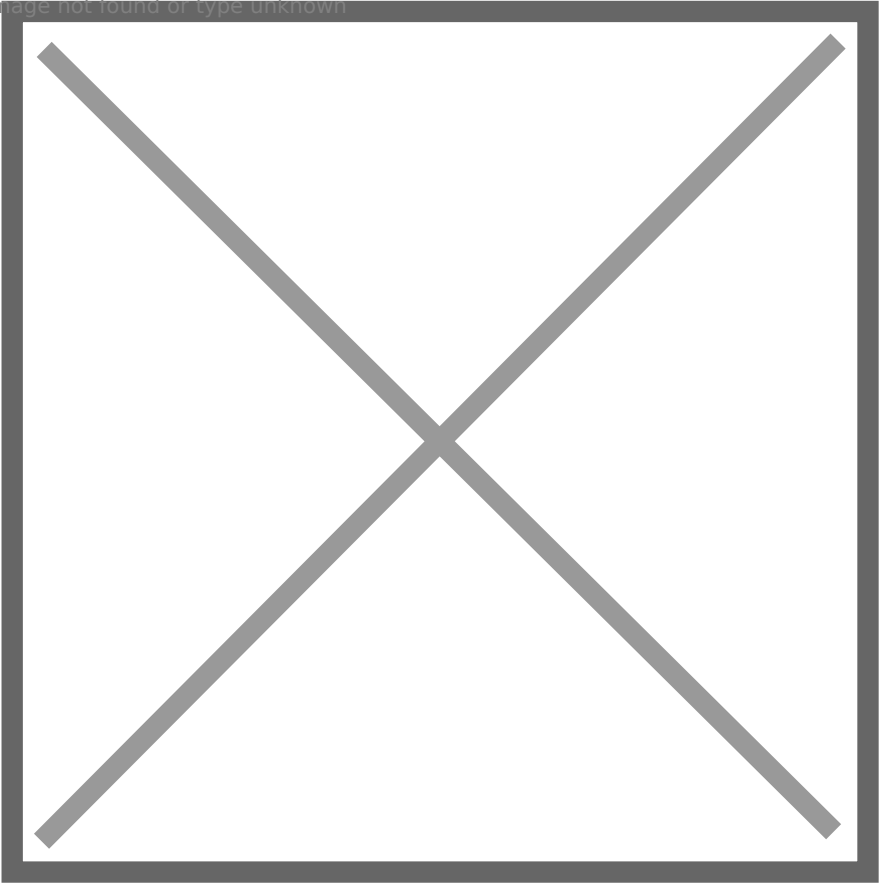
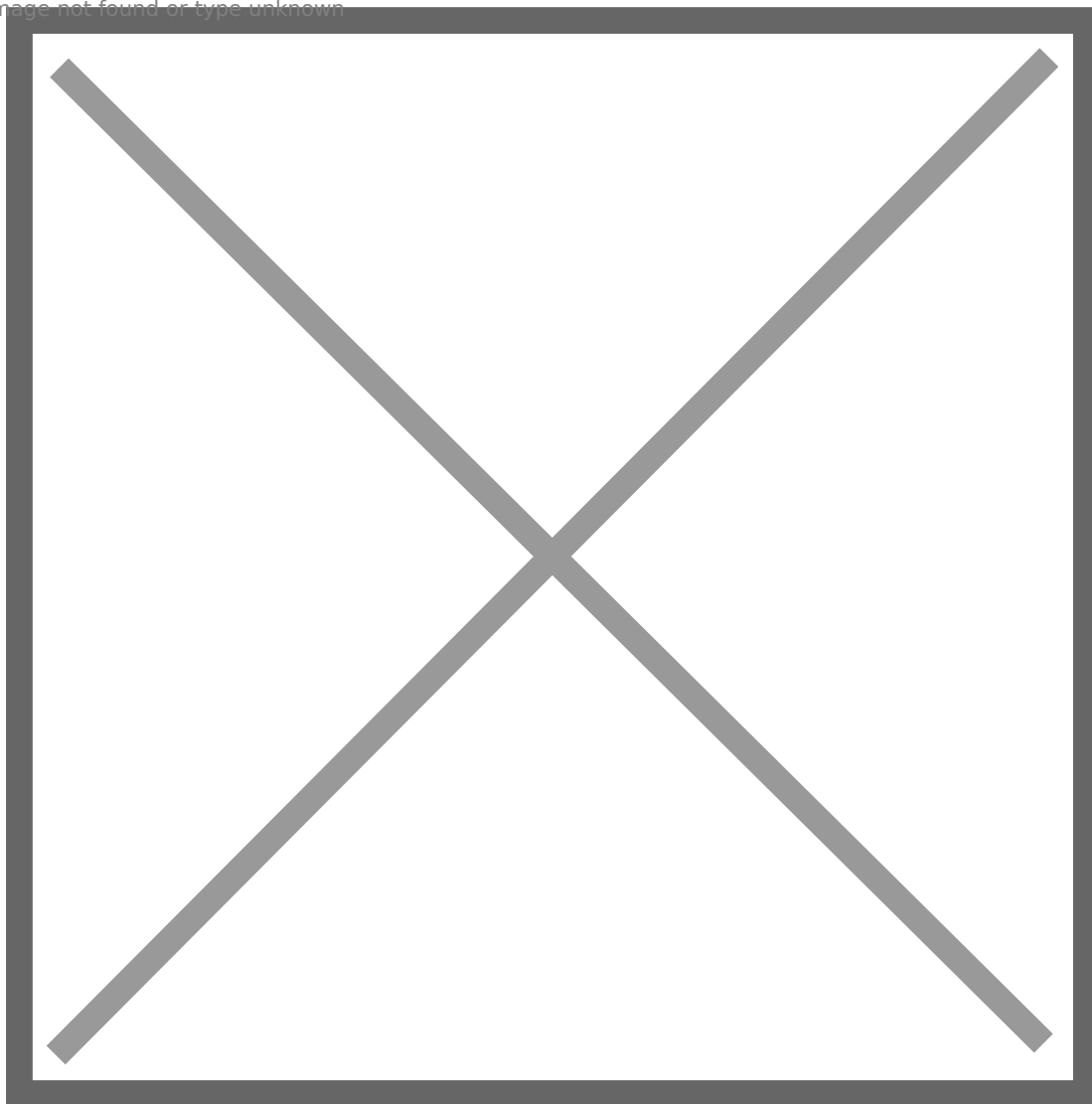


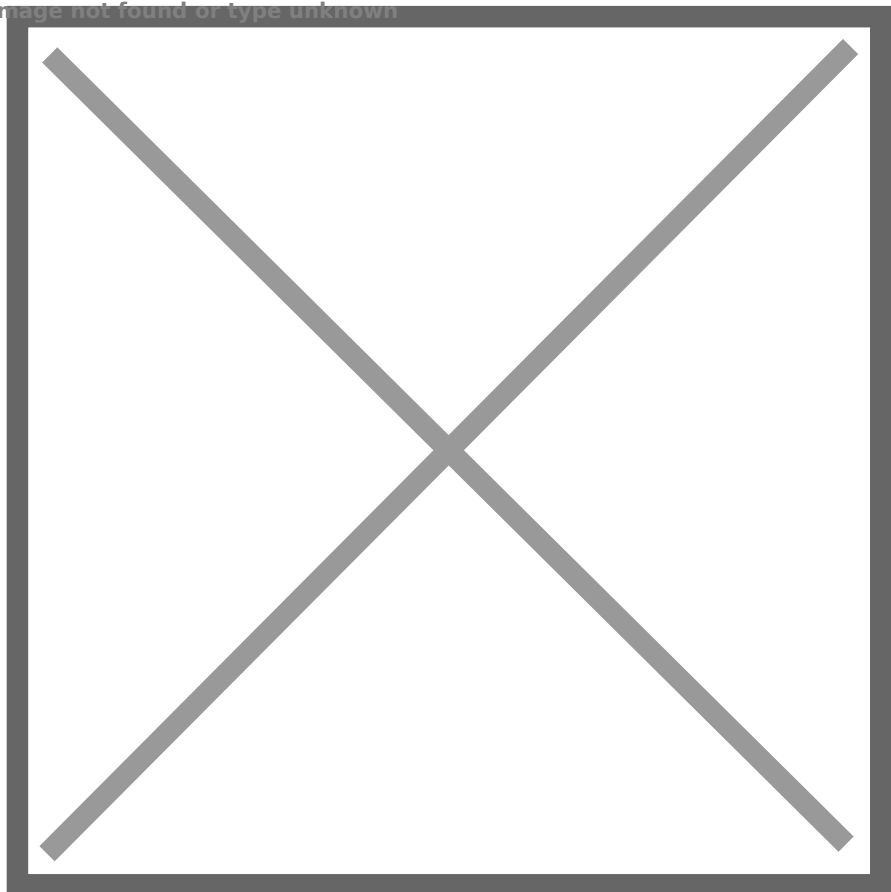
Image not found or type unknown



PUBLISH SCENE

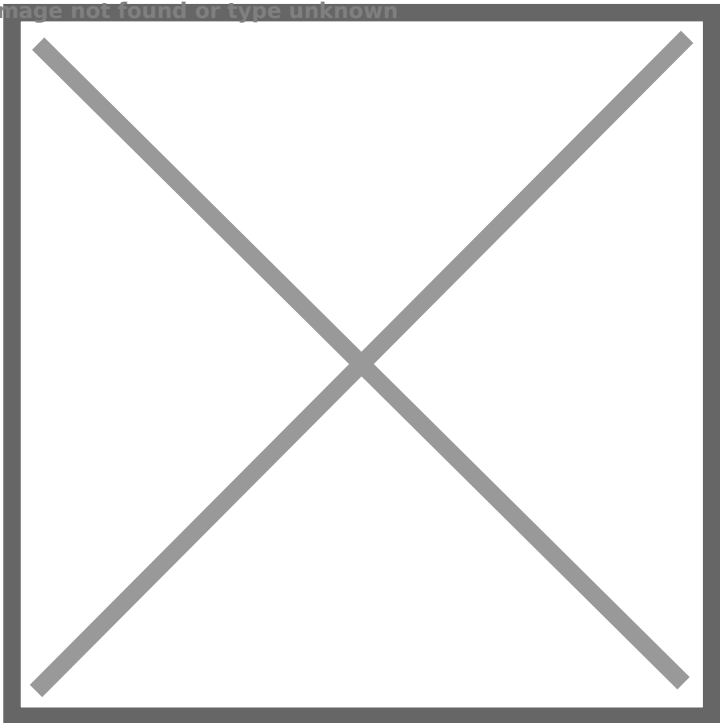
Для публикации сцены в ftrack по окончании работы над шотом и в конце рабочего дня, если работа не окончена, необходимо зайти в Houdini во вкладку Yarko и нажать Publish ↓

Image not found or type unknown



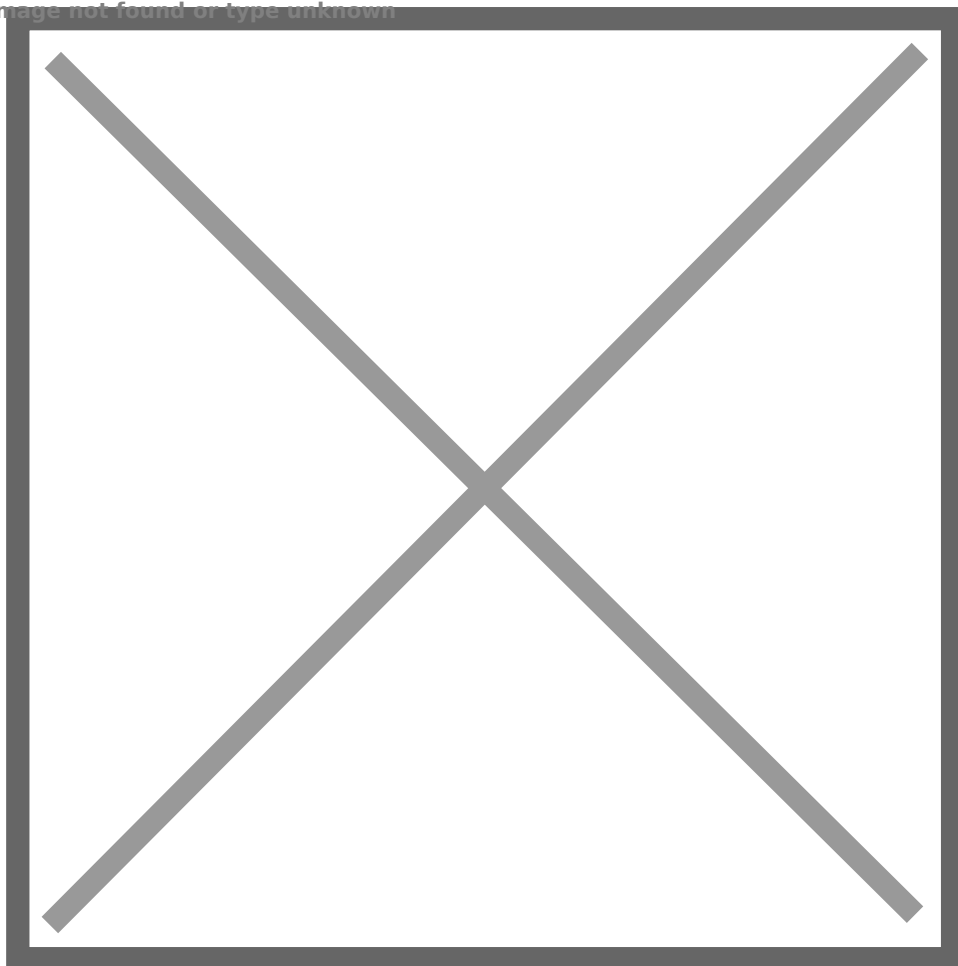
Ждем ↓

Image not found or type unknown



В выделенное поле пертаскиваем preview, записанное как PlayBlast ↓

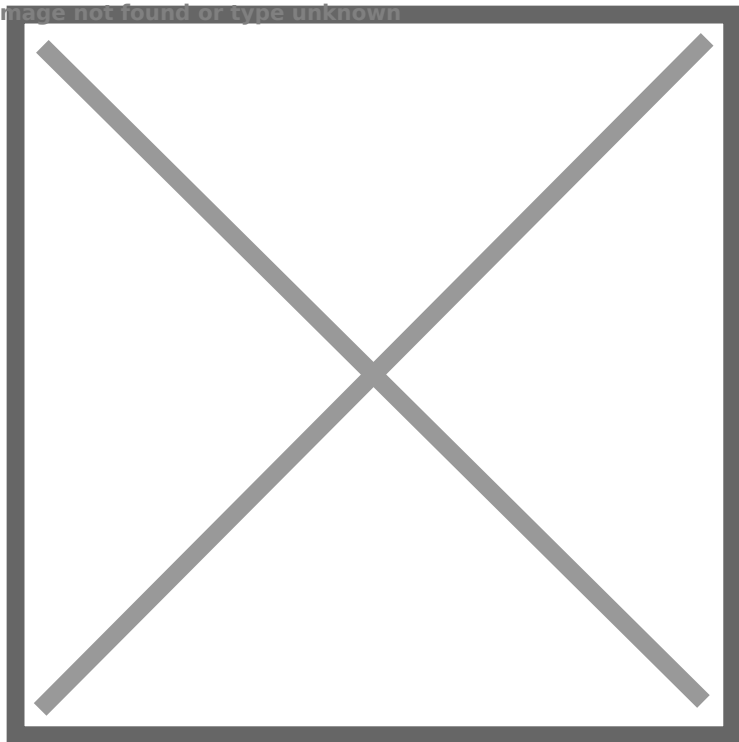
Image not found or type unknown



В поле Comment пишем краткое описание результата. Например, в работе или сцена согласована.

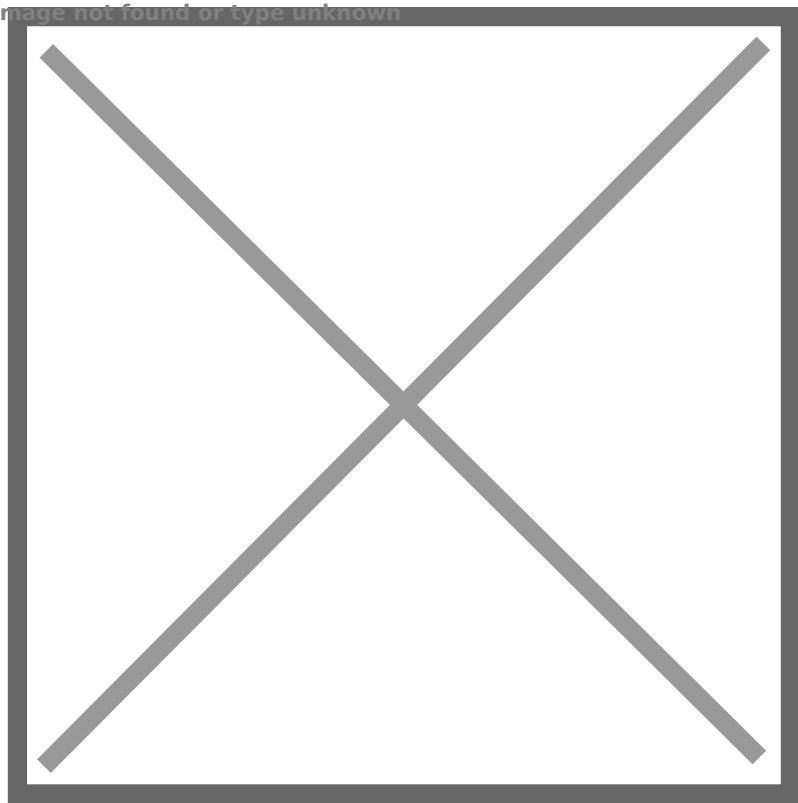
Нажимаем кнопку Publish. ↓

Image not found or type unknown



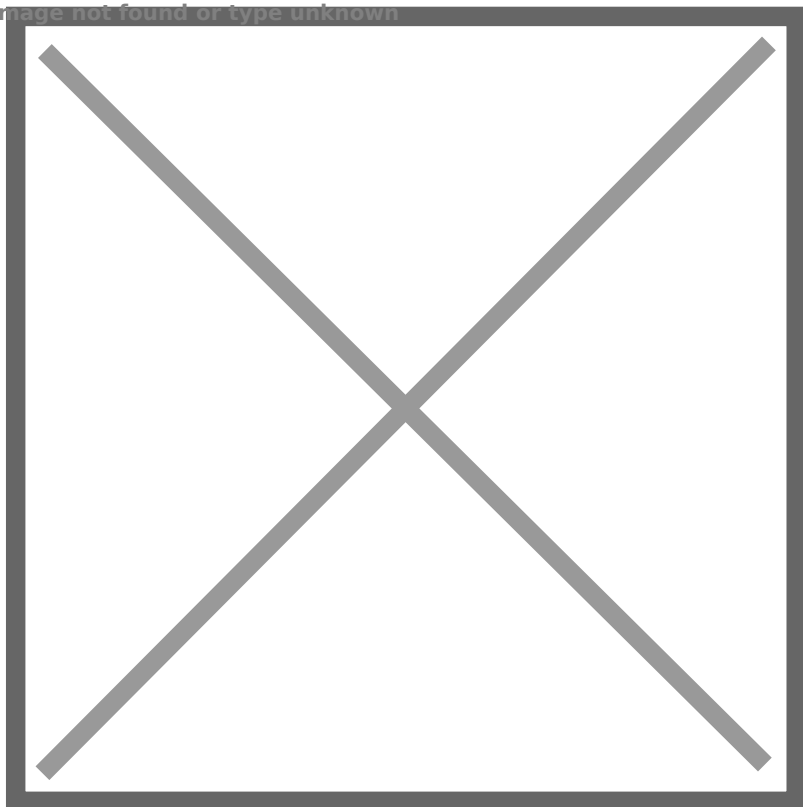
Кнопка Proceed. ↓

Image not found or type unknown



Готово.

Image not found or type unknown



После публикации, если вы отправляете версию на согласование, необходимо поменять статус задачи.

В My task и находим только что запаблишенный шот, переходим в задачу и меняем статус на ней

Image not found or type unknown

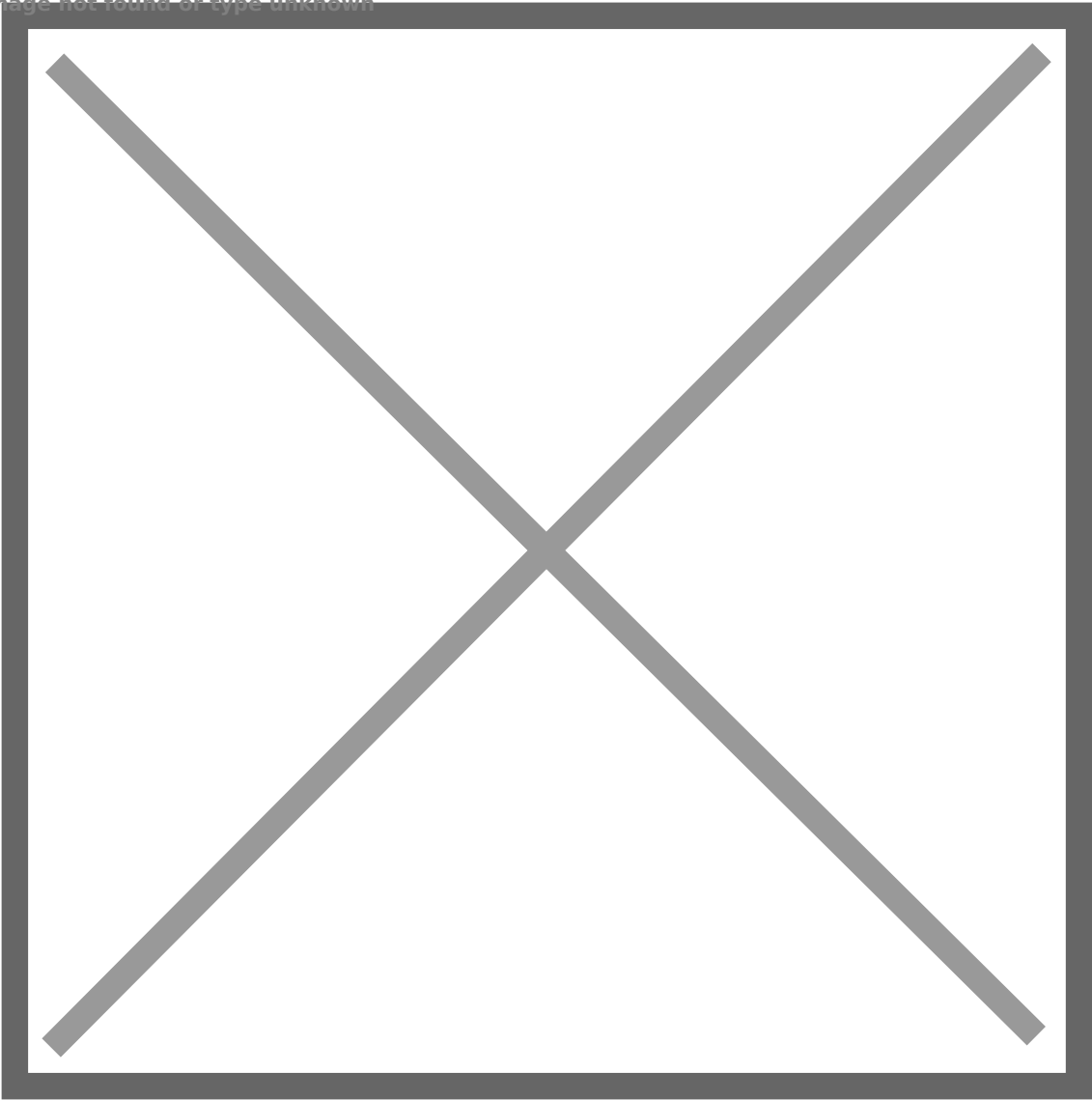
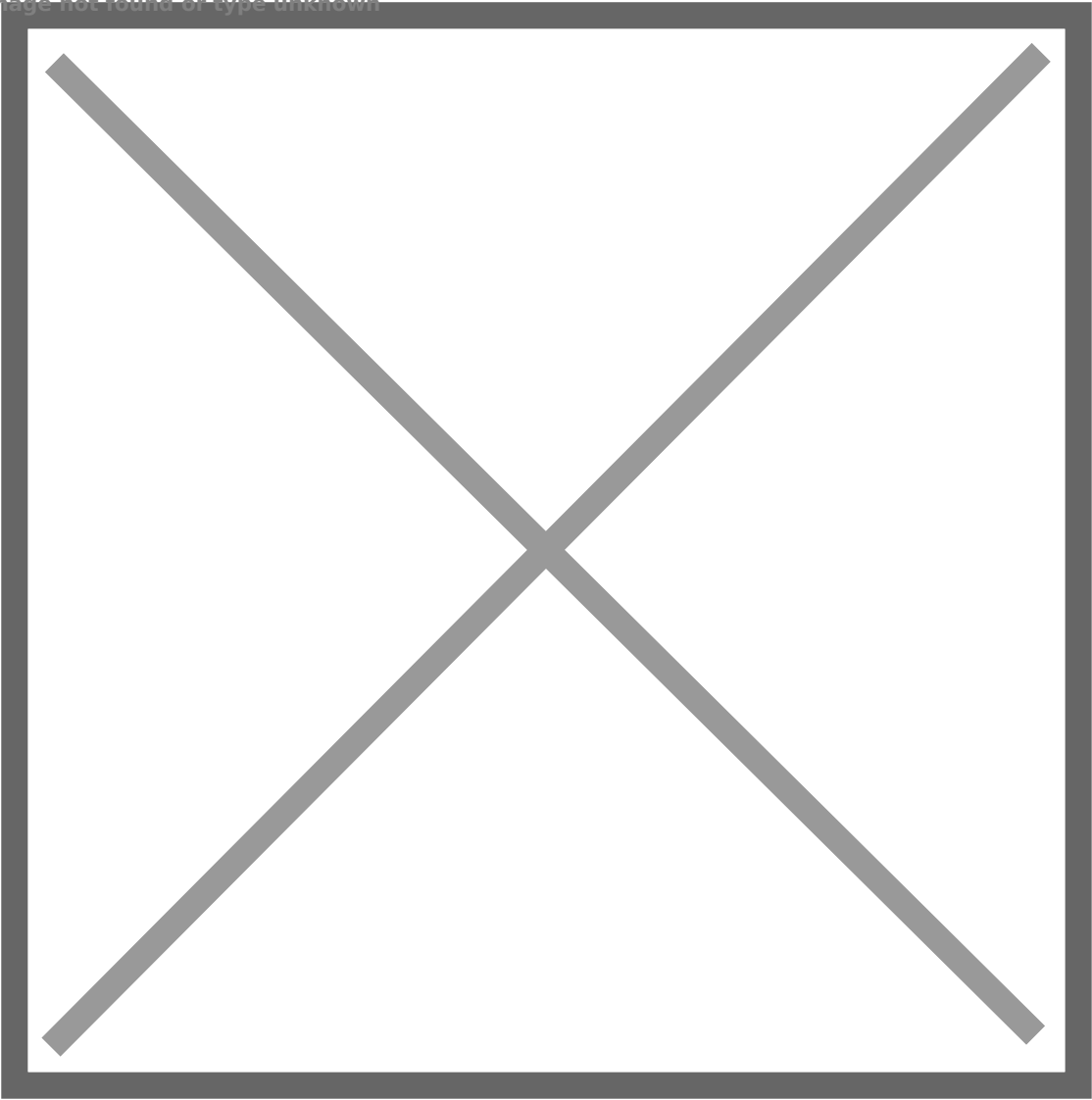
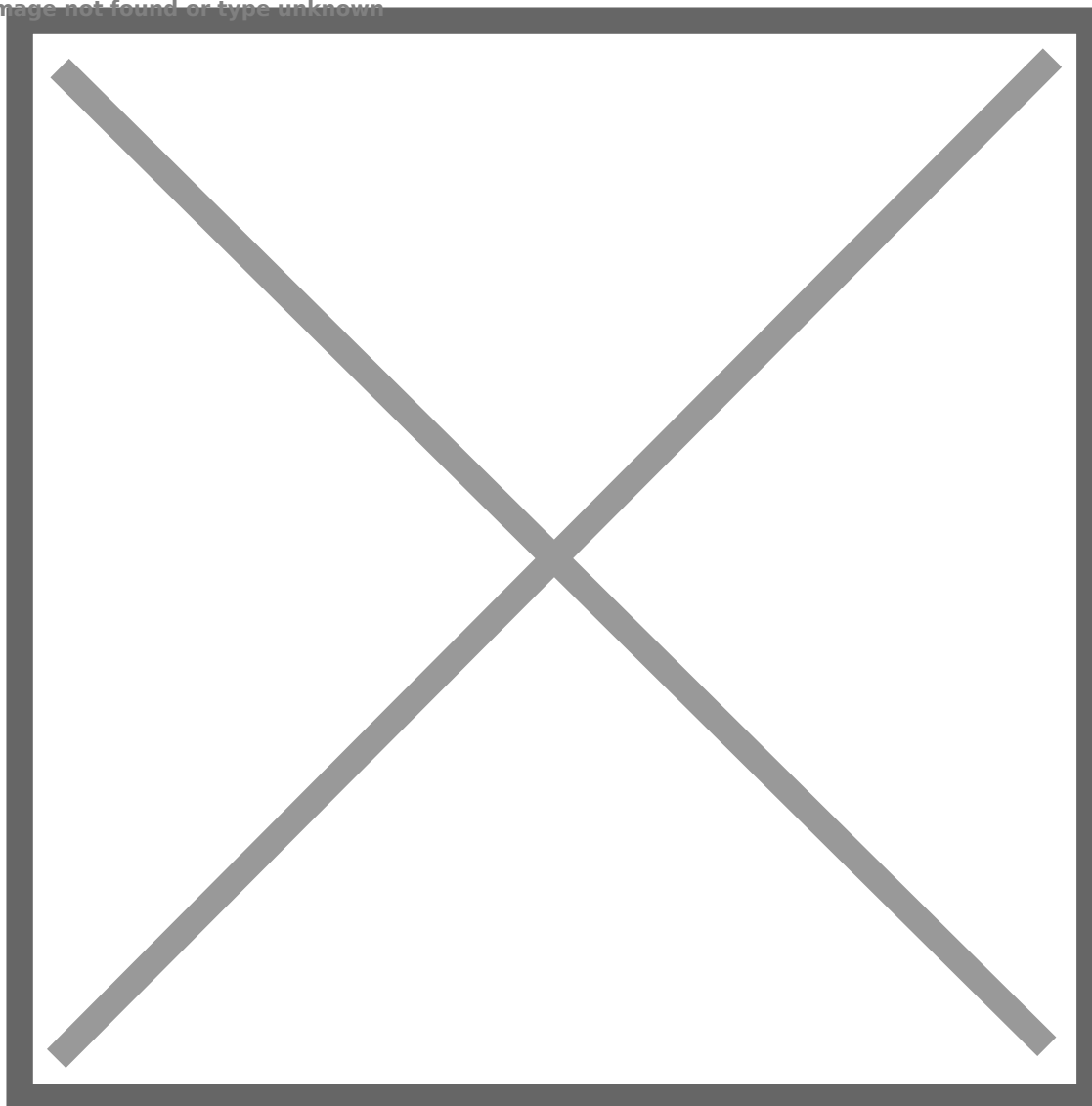


Image not found or type unknown



Выбираем Pending Review

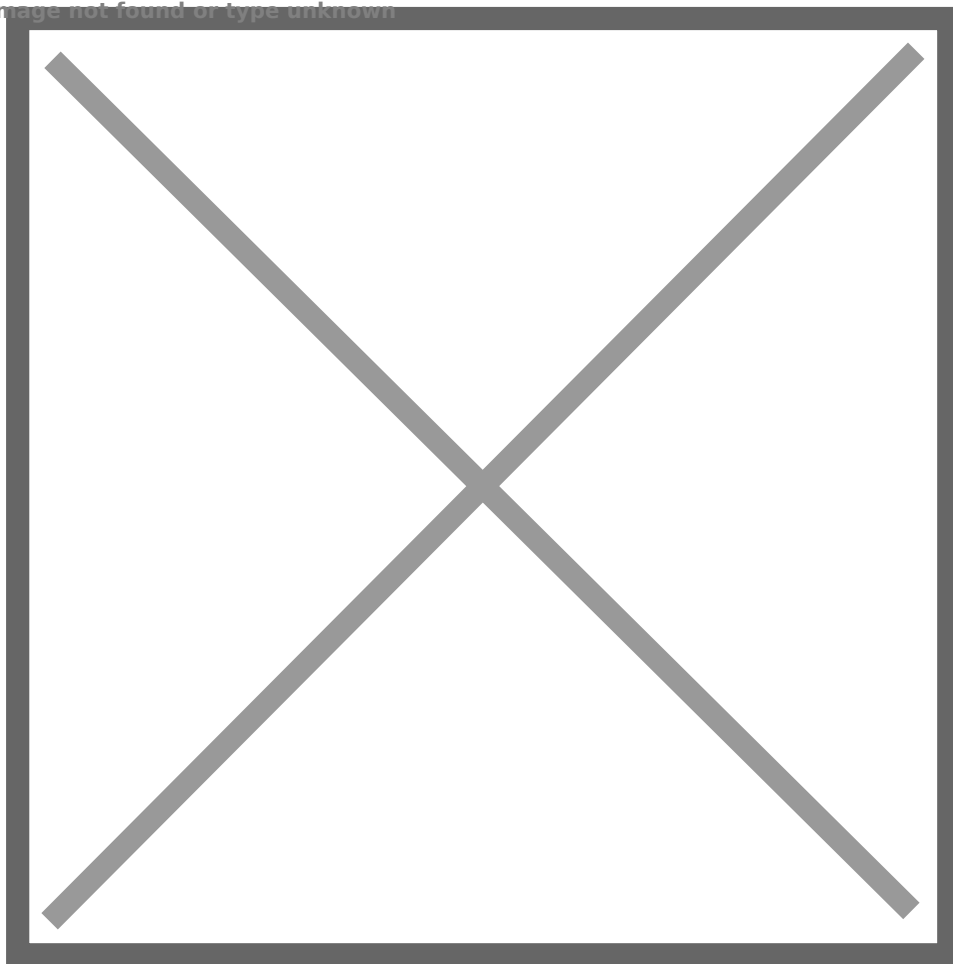
Image not found or type unknown



PUBLISH PREVIEW

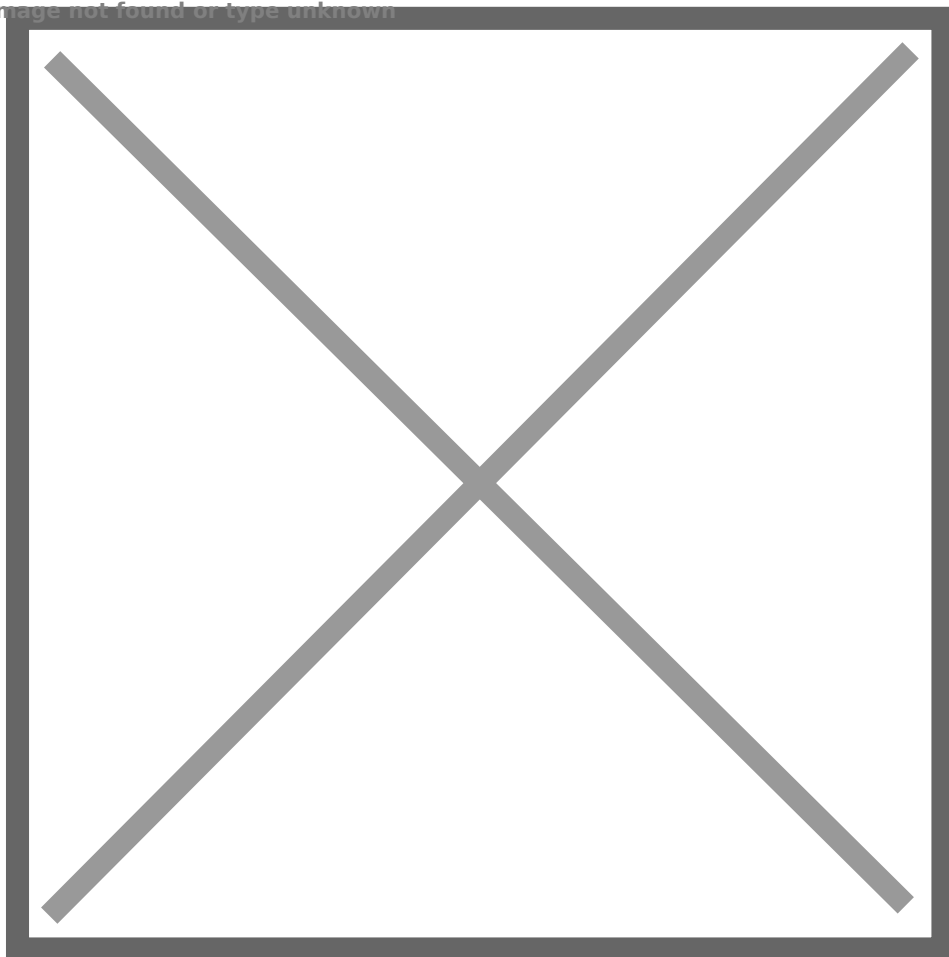
Для согласования эффекта необходимо выгрузить preview. Заходим в ftrack Connect и открываем вкладку Publish ↓

Image not found or type unknown



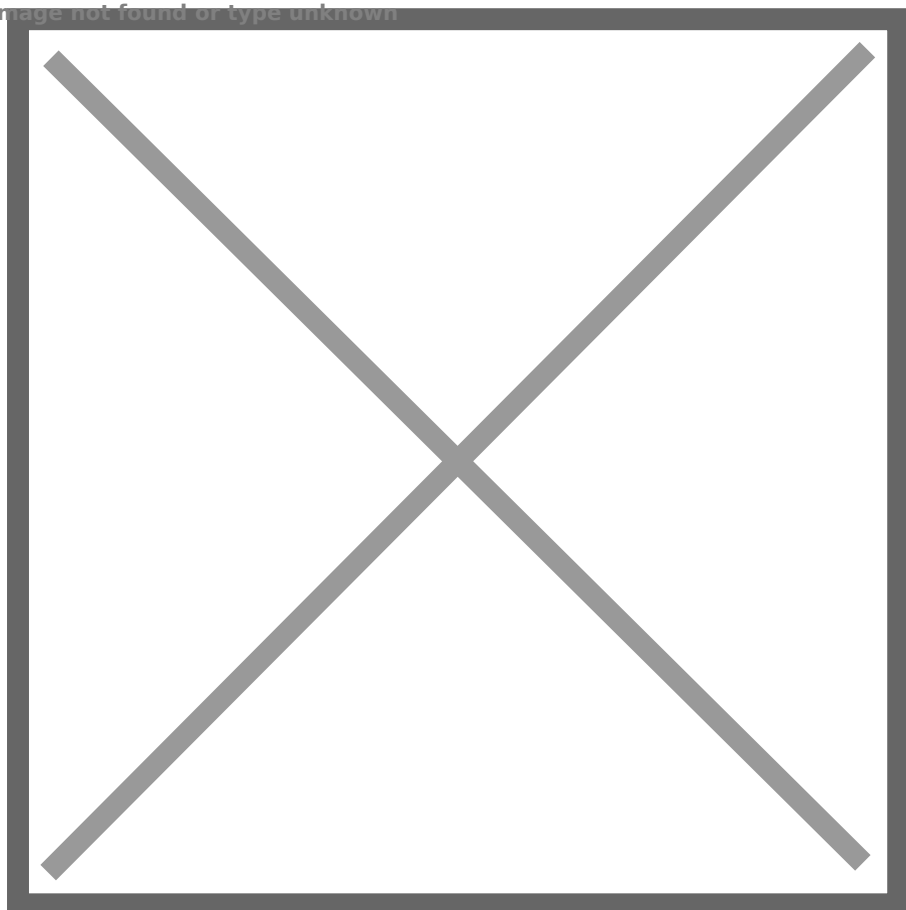
В поле Browse перетаскиваем файл с preview. Ниже появится строка с путем на файл. ↓

Image not found or type unknown



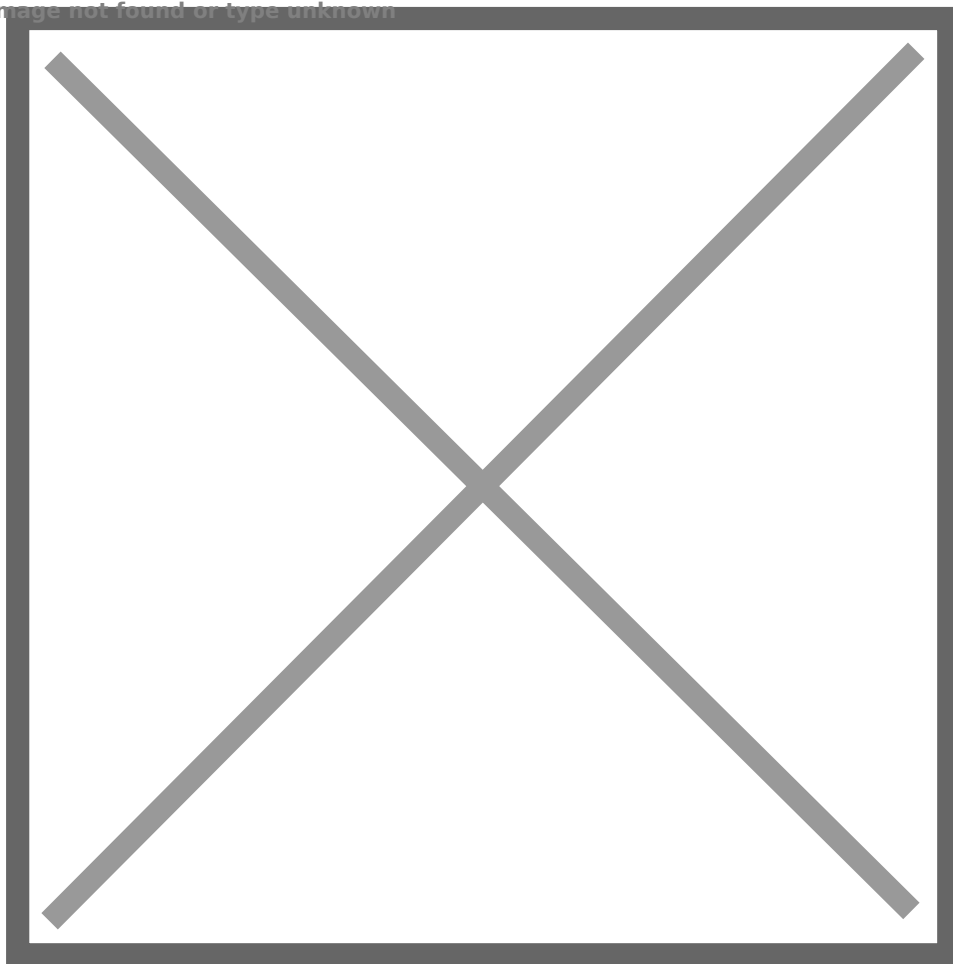
Если по ошибке закинули не тот файл, его можно удалить, нажав Remove ↓

Image not found or type unknown



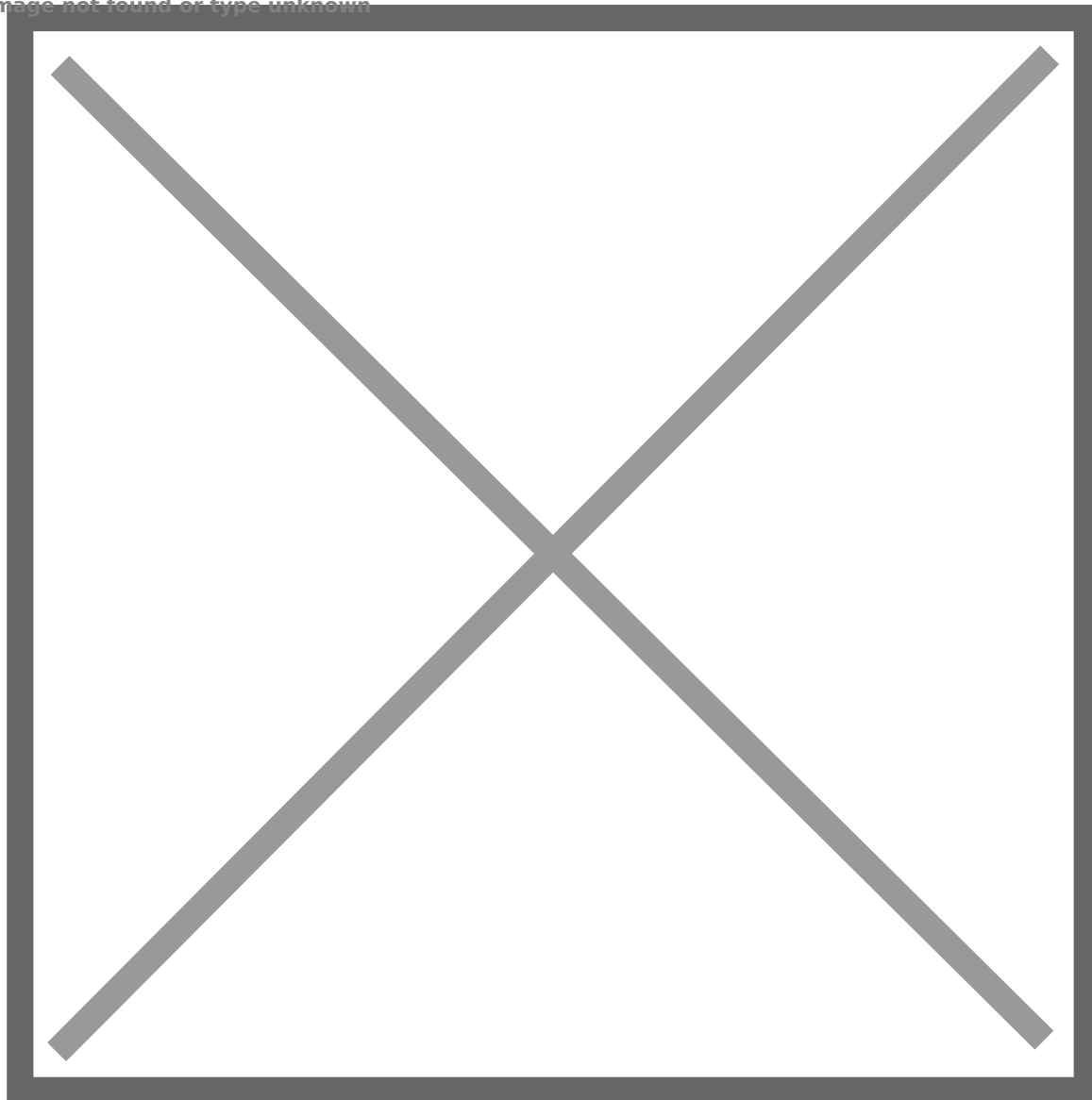
В поле Linked to нажимаем Browse ↓

Image not found or type unknown



Выбираем проект Доктор Динозавров ПМ двойным кликом ↓

Image not found or type unknown



Далее двойным кликом Эпизод, Шот, Секвенцию и задача Fx (или подзадача как в примере ниже). Это у вас указано в вашем списке задач в ftrack Connect во вкладке App. Нажимаем Choose ↓

Image not found or type unknown

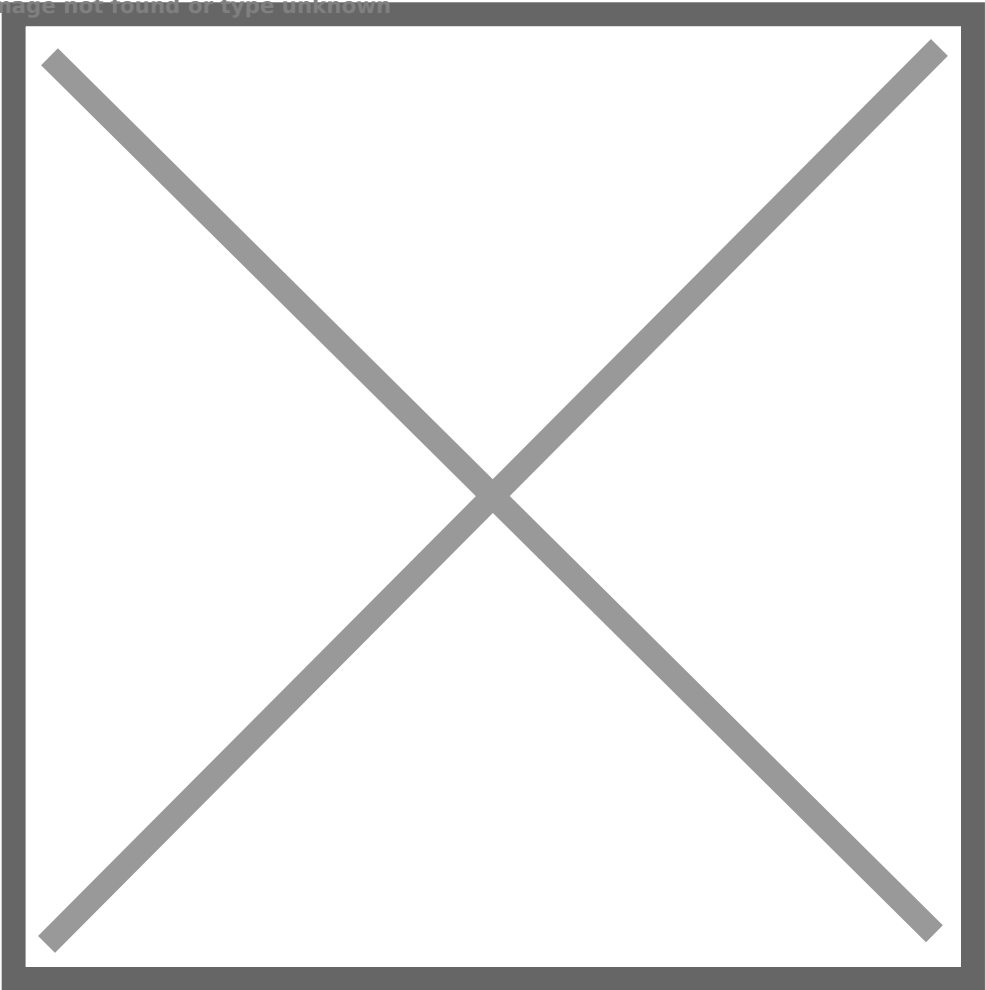
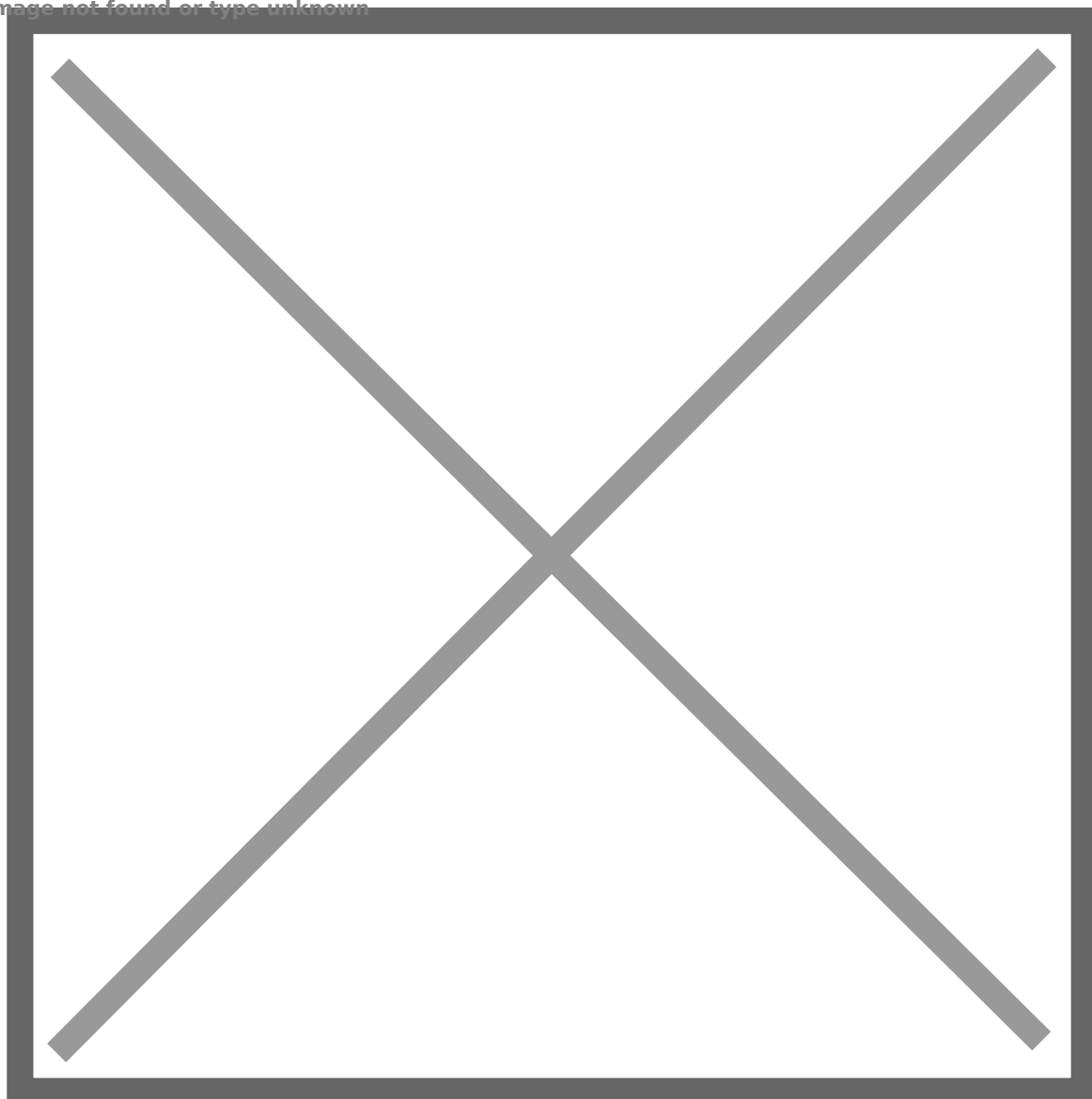
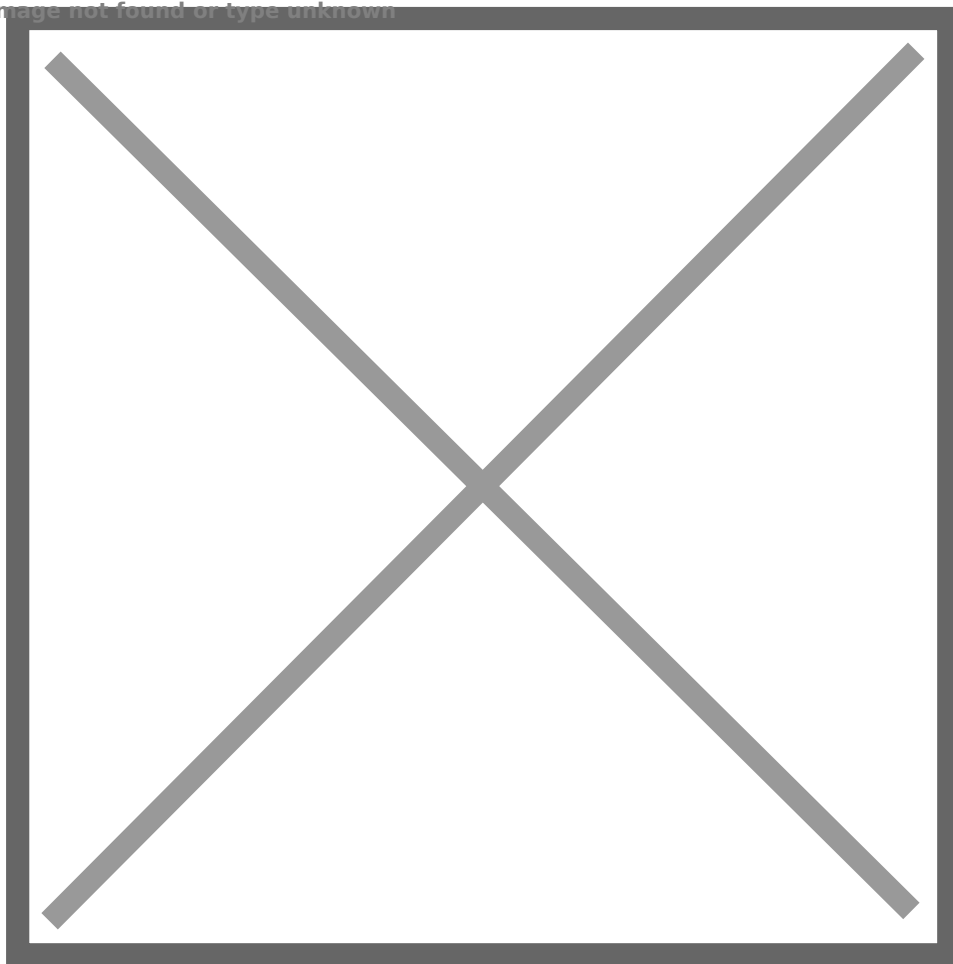


Image not found or type unknown



Раскрываем Existing asset ↓

Image not found or type unknown



Выбираем из предложенного списка ассет с Fx в наименовании. Он будет совпадать с наименованием задачи в вашем списке задач в ftrack Connect во вкладке App ↓

Image not found or type unknown

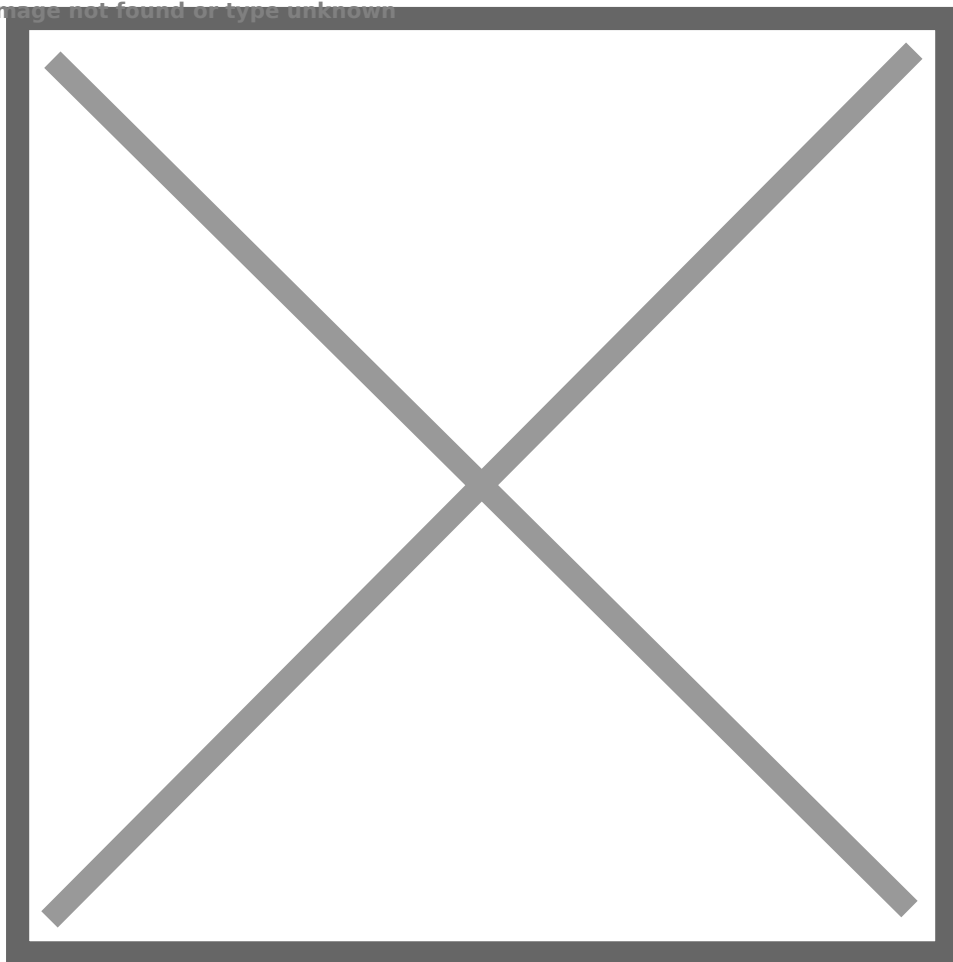
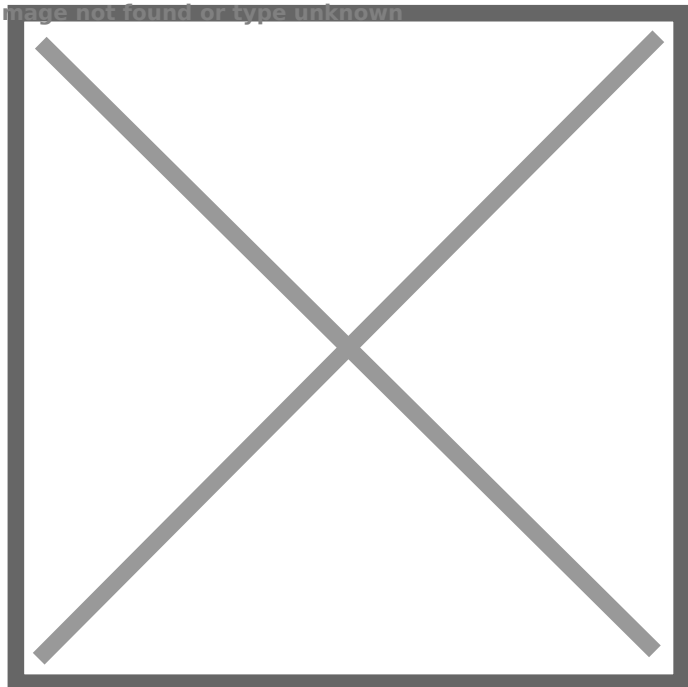
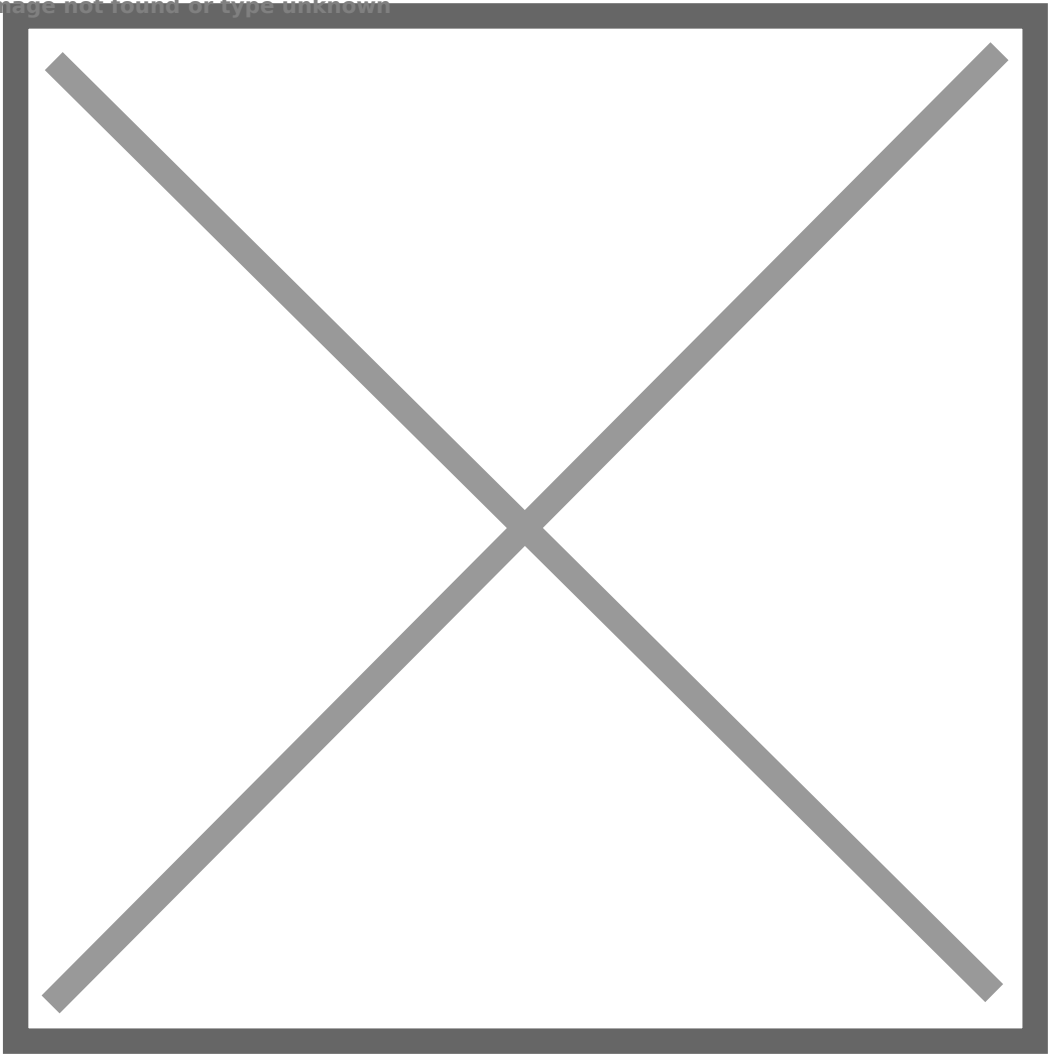


Image not found or type unknown



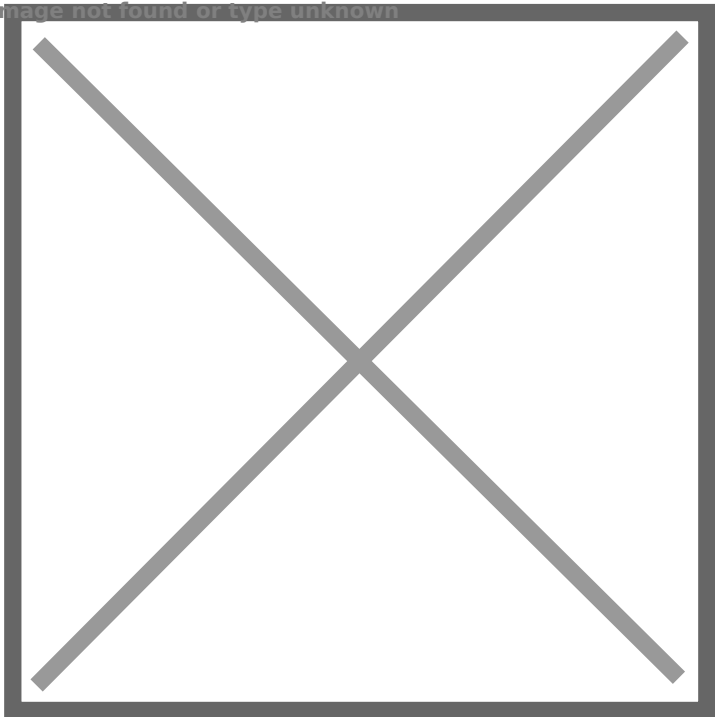
В Web playable выбираем вашу сцену. В Description — описание. Жмем Publish ↓

Image not found or type unknown



Готово

Image not found or type unknown



Версия #11

Виталий Завалишин создал 5 декабря 2024 14:39:51

Виталий Завалишин обновил 22 января 2025 14:28:53