

Начало работы

Технические требования

Требования к Системе

ОС: Windows 10 Professional (с версиями ниже, а также Home версией Windows могут быть тех. проблемы), прочие ОС не поддерживаются

Желательная конфигурация

Intel i7

RTX 3060 8GB

32 GB RAM

500 GB Свободного места

Также, потребуется стабильное интернет подключение для загрузки и отправки материала (Объем материала большой, поэтому убедитесь, что скорость достаточно быстрая)

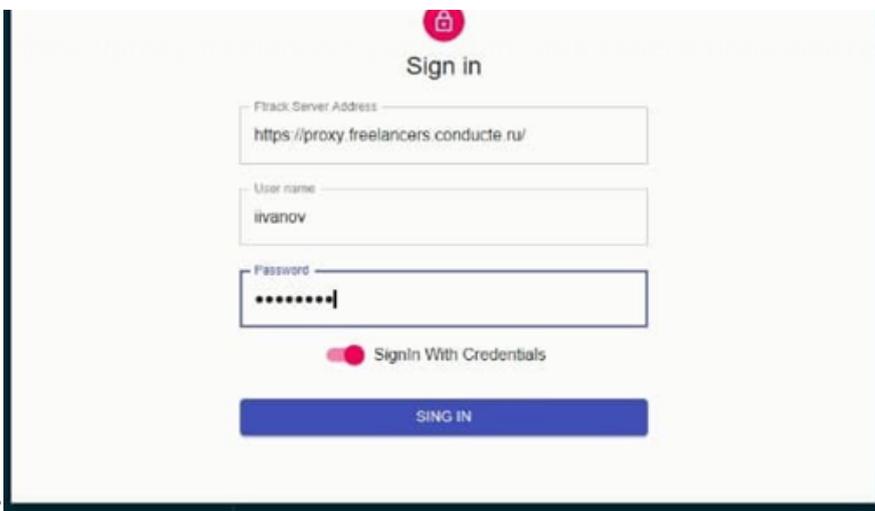
Для начала работы

Скачиваем и запускаем [Connect Launcher](#)

1. Переключаемся на Sign In With Credentials

2. Вбиваем

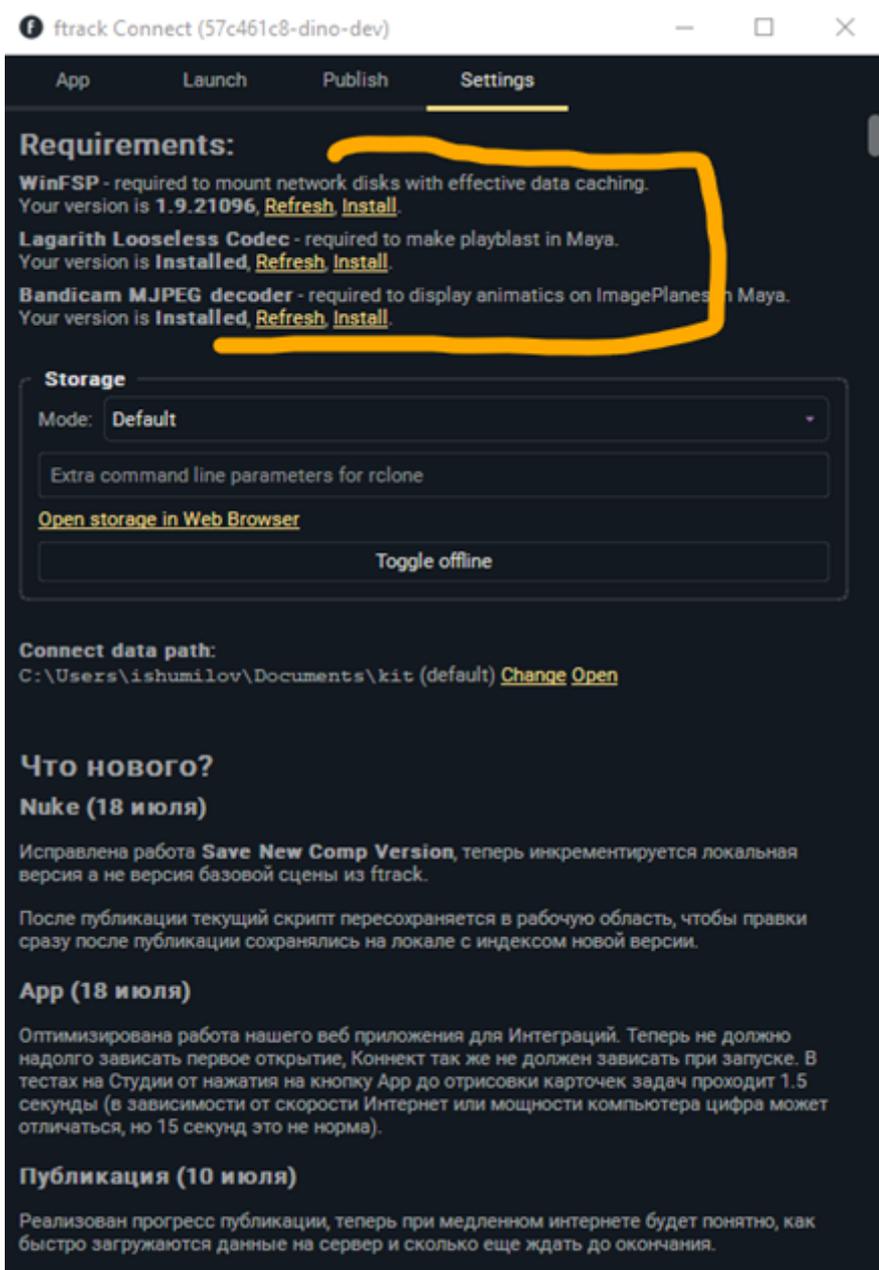
я и пароль



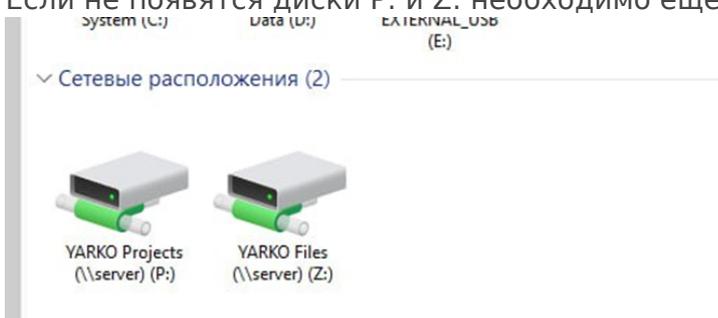
The screenshot shows a 'Sign in' interface. At the top center is a red padlock icon. Below it is the text 'Sign in'. There are three input fields: 'Proxy Server Address' containing 'https://proxy.freelancers.conducte.ru/', 'User name' containing 'ivanov', and 'Password' containing seven dots. Below the fields is a red toggle switch labeled 'SignIn With Credentials'. At the bottom is a blue button with the text 'SIGN IN'.

доступа:

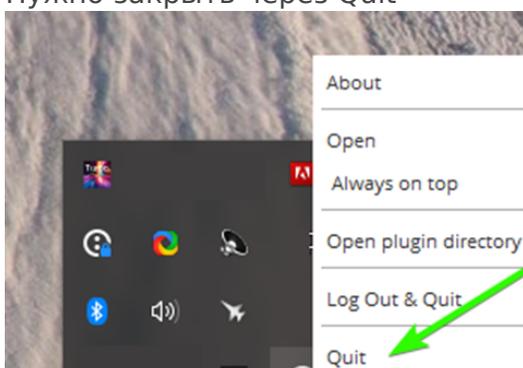
3. Нужно будет установить [WinFSP](#), Lagarith Codec, Bandicam decoder.
Connect сам предложит его установить, если он не установлен или не работает.



4. Перезагрузить компьютер (можно попробовать без перезагрузки, но в случае сложностей - обязательно перезагрузите)
5. Если не появятся диски P: и Z: необходимо еще раз перезапустить коннект:

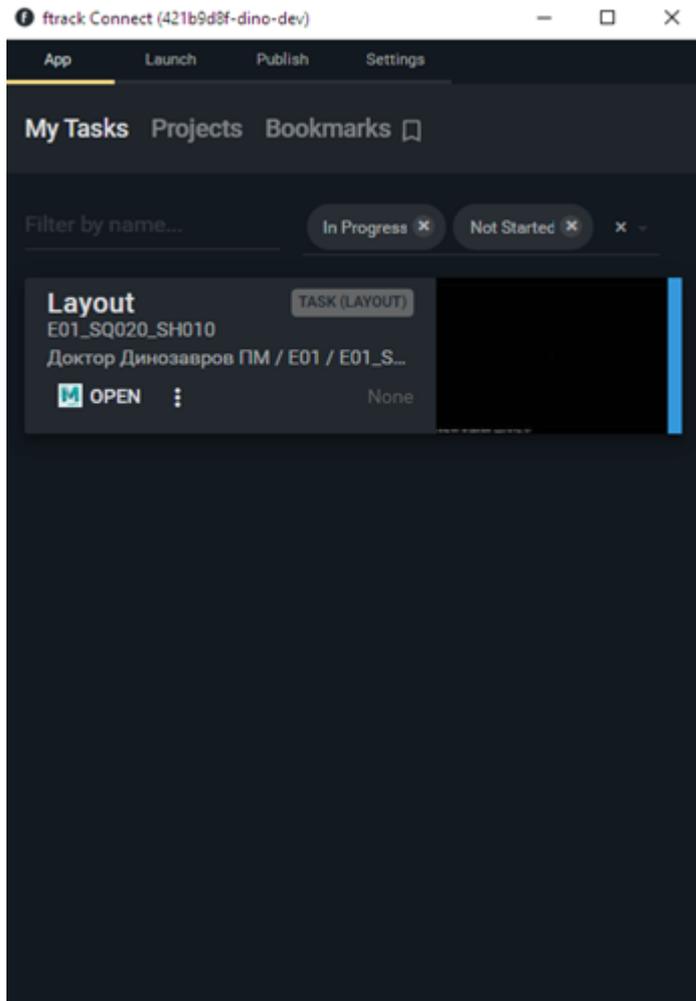


Нужно закрыть через Quit



Как найти и открыть задачу в FTrack

Назначенные задачи находятся в закладке My Tasks

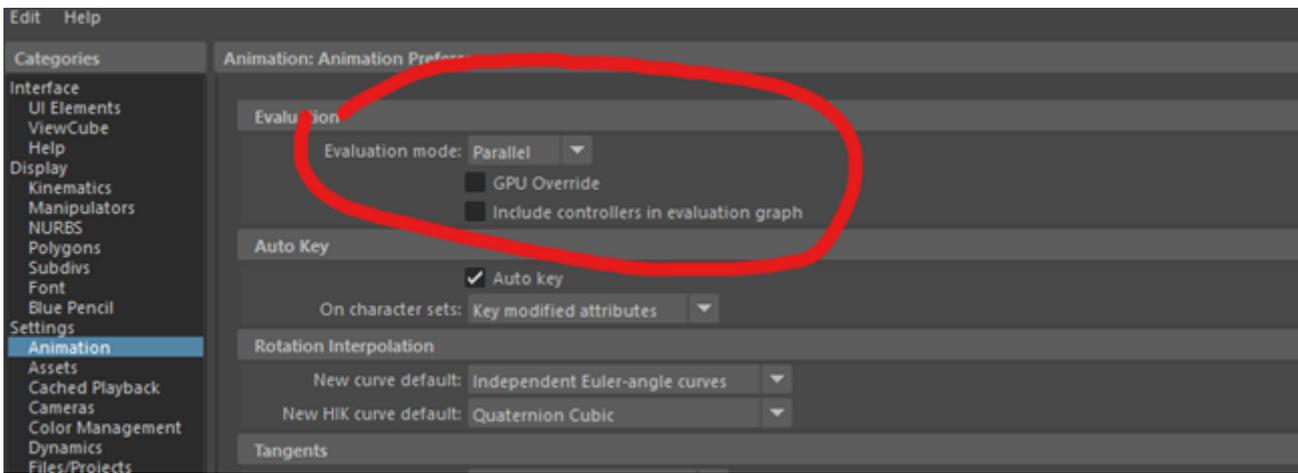


Настойки параметров Maya

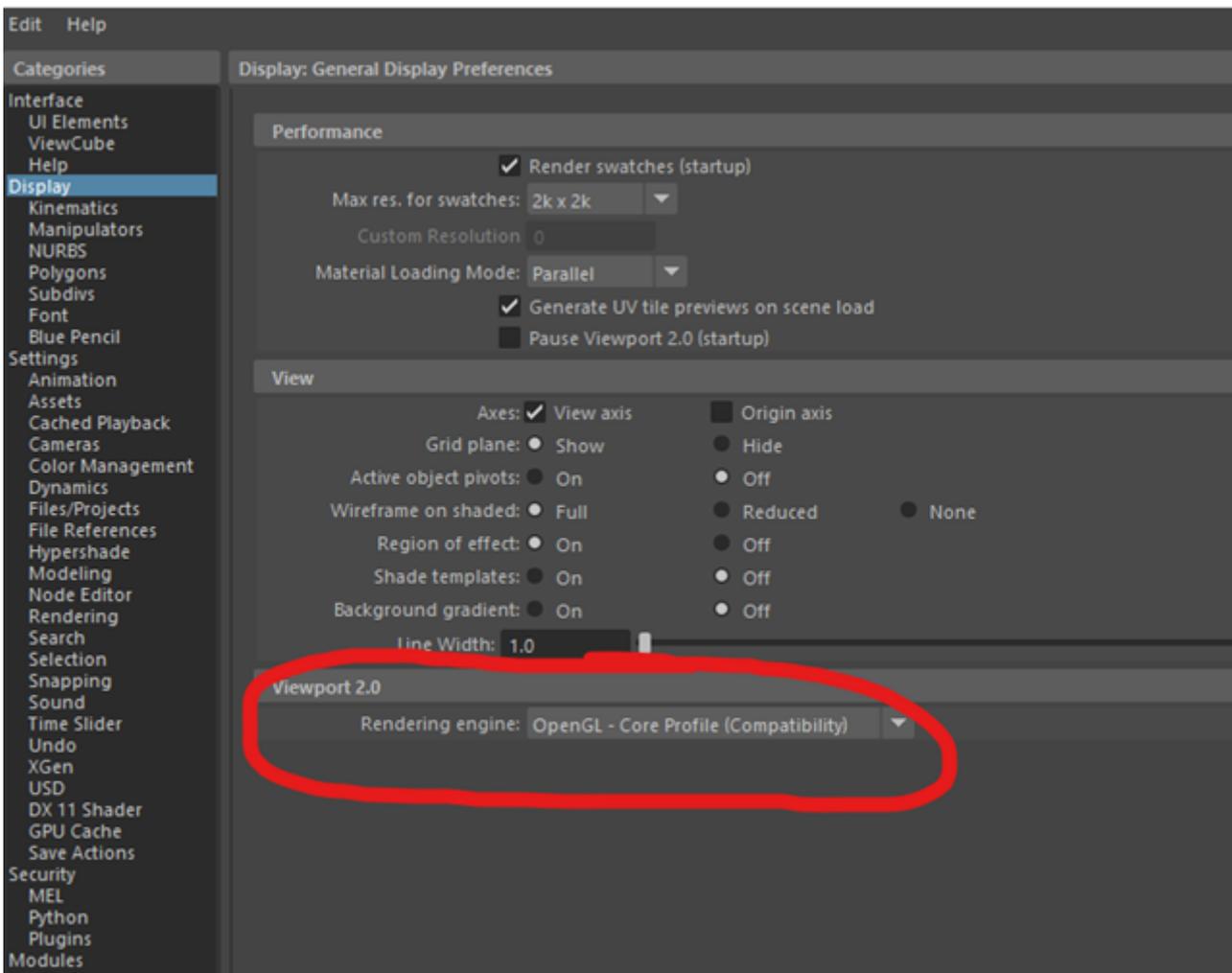
На проекте мы используем Maya 2023.3. Корректную работу в других версиях Maya мы не гарантируем! Maya может падать и вылетать, паблиш сцен не сможет завершиться без ошибок.

Рекомендуем также обновить видео драйвера на последние.

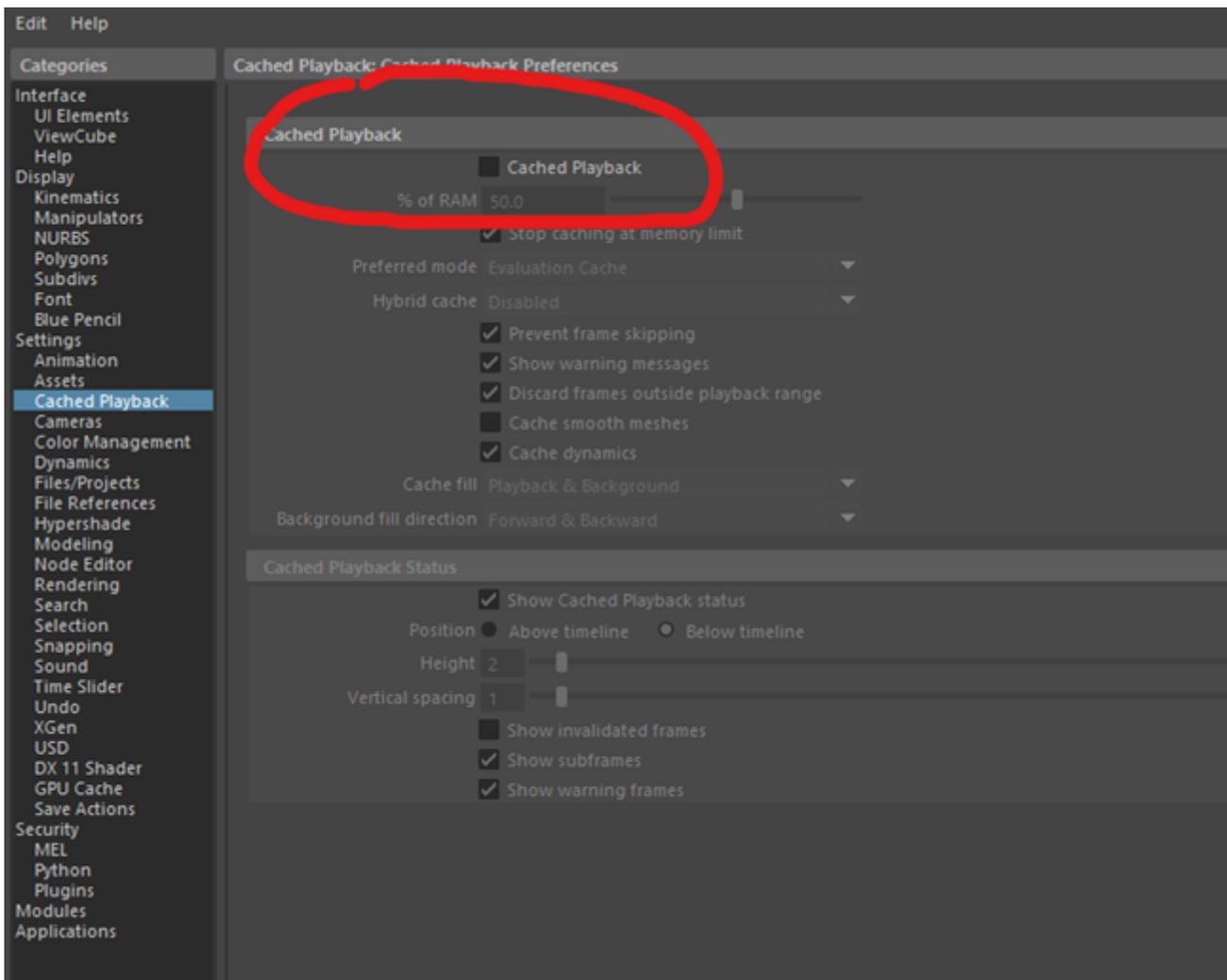
Опции GPU Override Include controllers in evaluation graph должны быть выключены



Rendering engine в режиме OpenGL - Core Profile

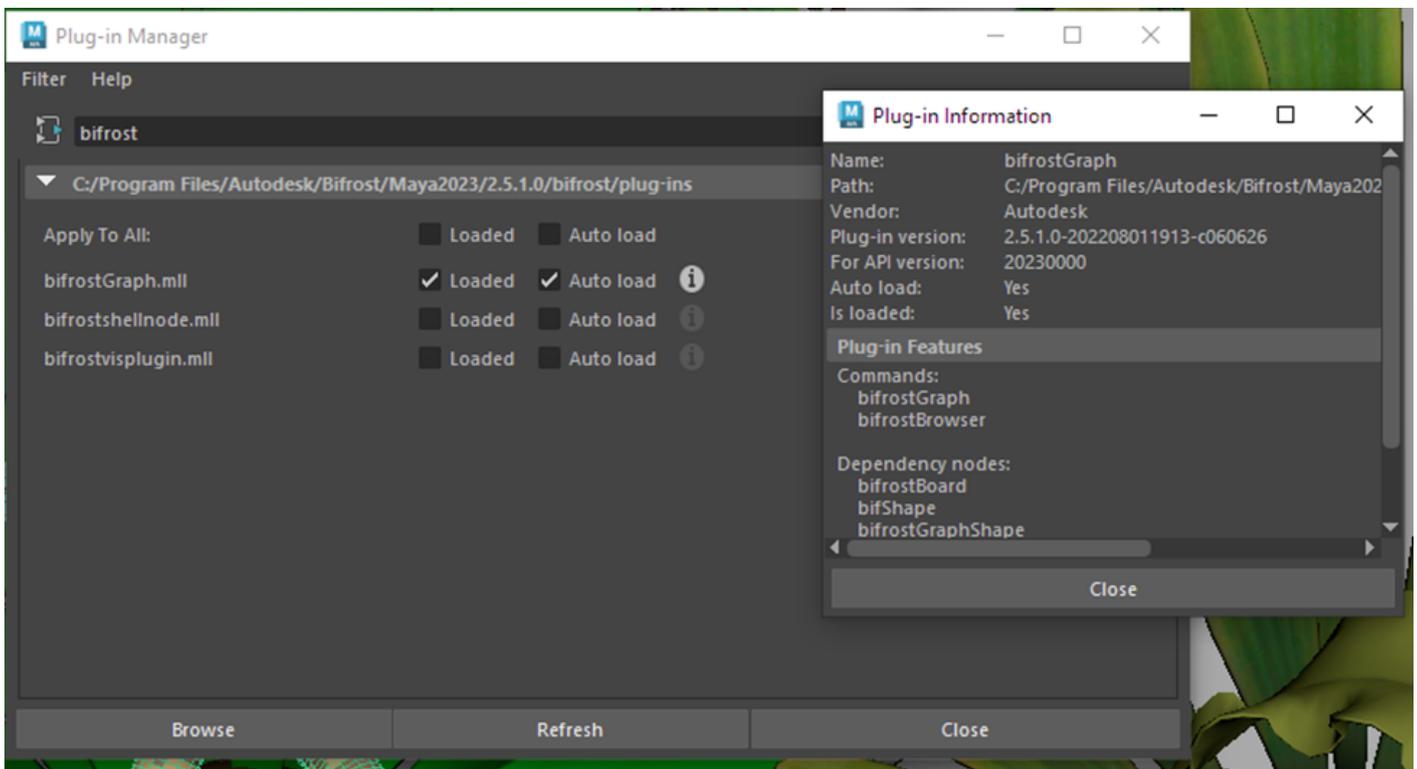


Cached Playback лучше отключить

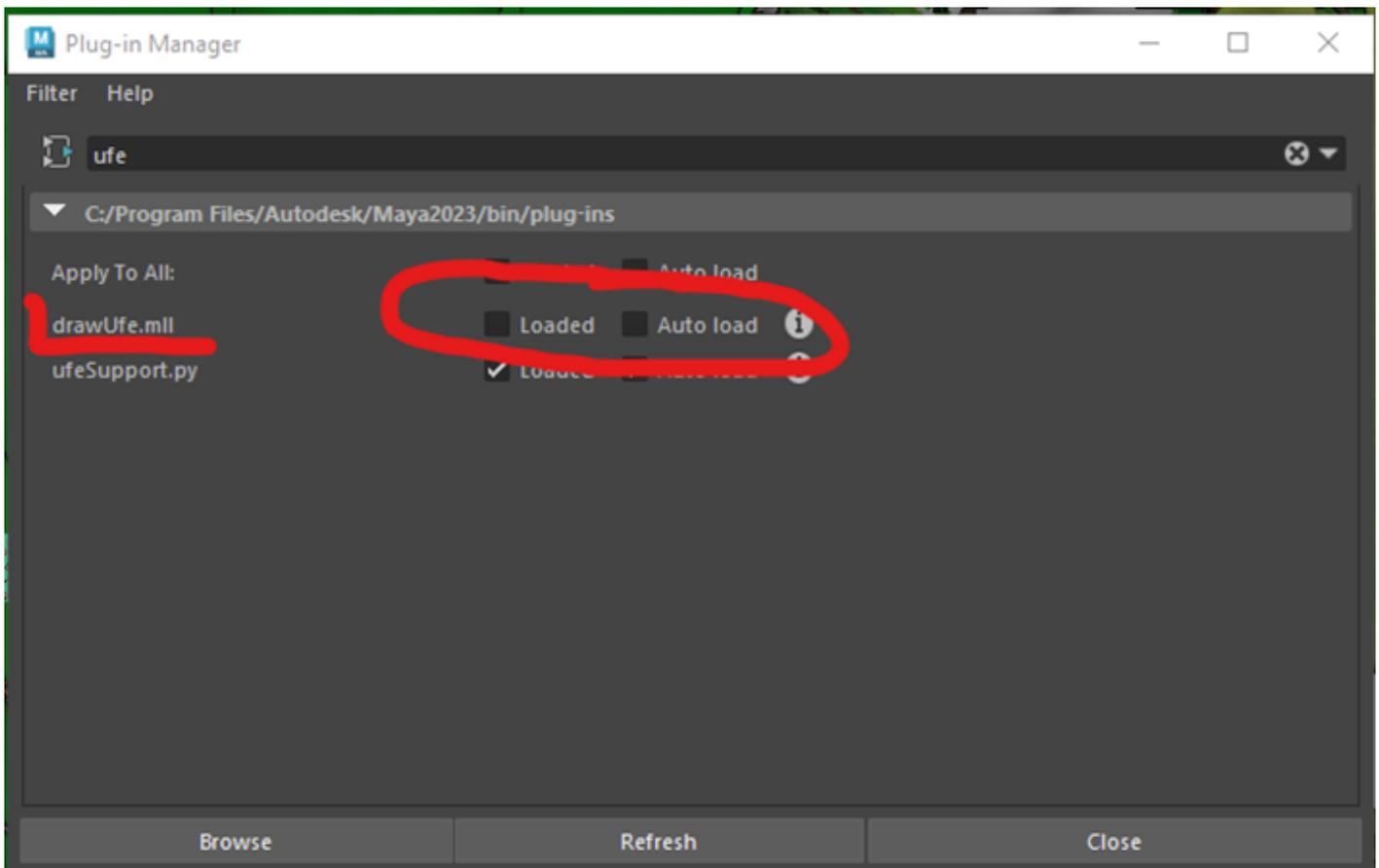


Настройка плагинов Maya

Необходимо установить и включить автозагрузку для плагина Vifrost 2.5 и выше

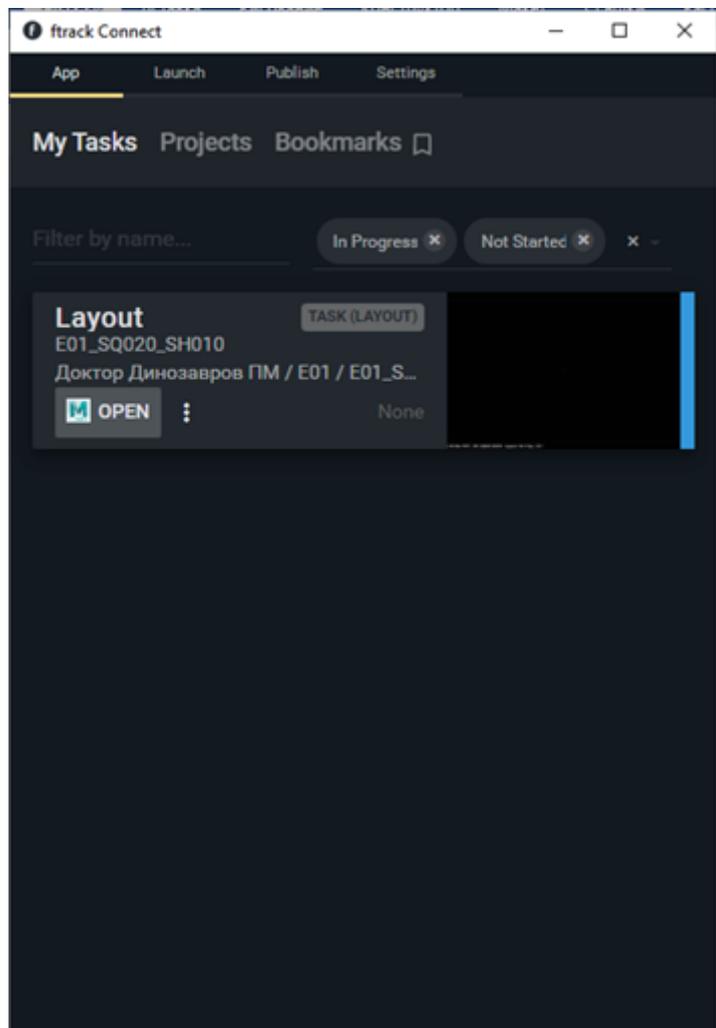


Плагин drawUfe – необходимо выключить

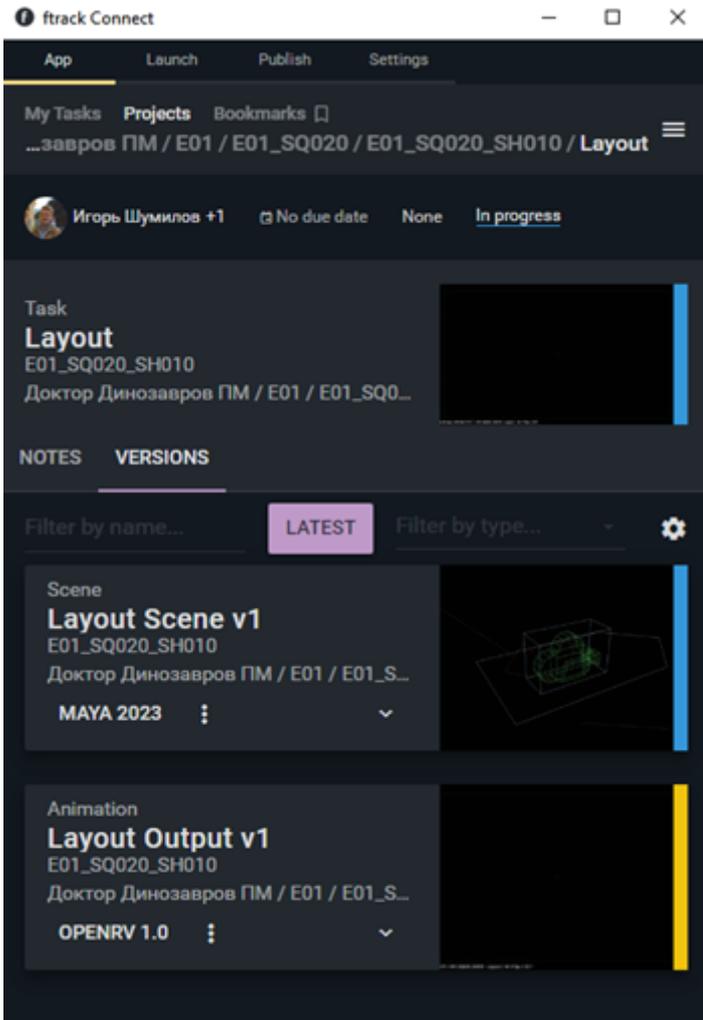


Загрузка шота, сохранение версий, публикация в FTrack

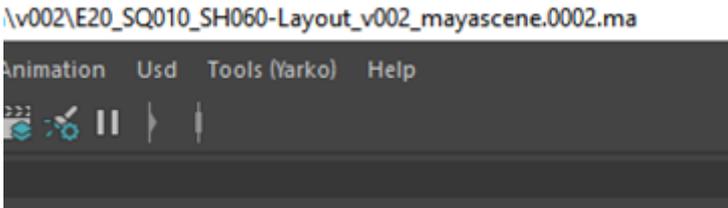
Чтобы открыть шот нужно нажать кнопку Open на задаче в списке My tasks.



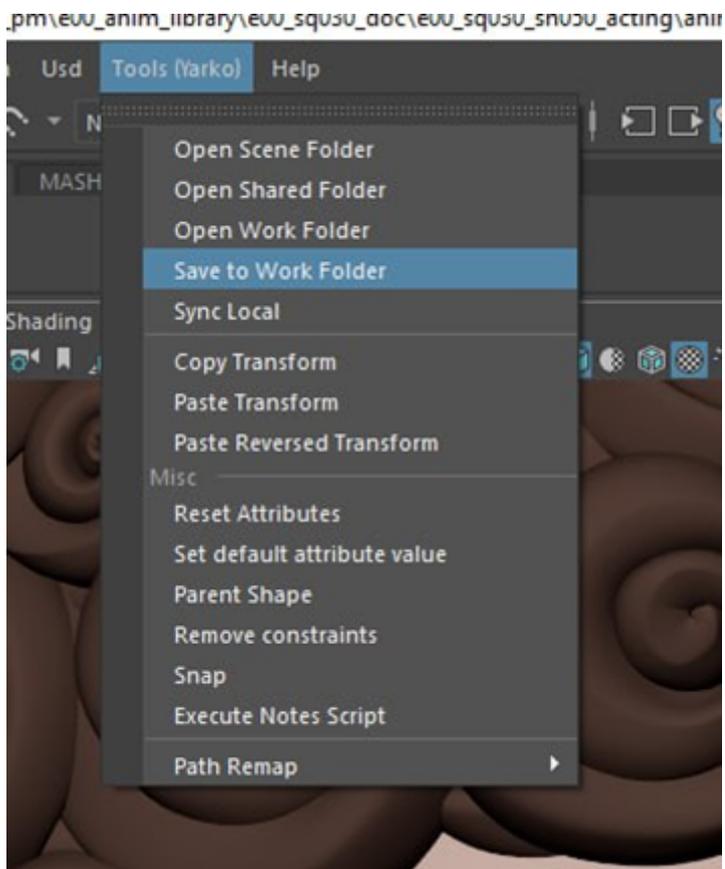
Можно также открыть конкретную версию, запубликованную ранее. Для этого нажимаем на карточку с задачей. Переходим в закладку VERSIONS и выбираем ту версию, которую хотим загрузить.



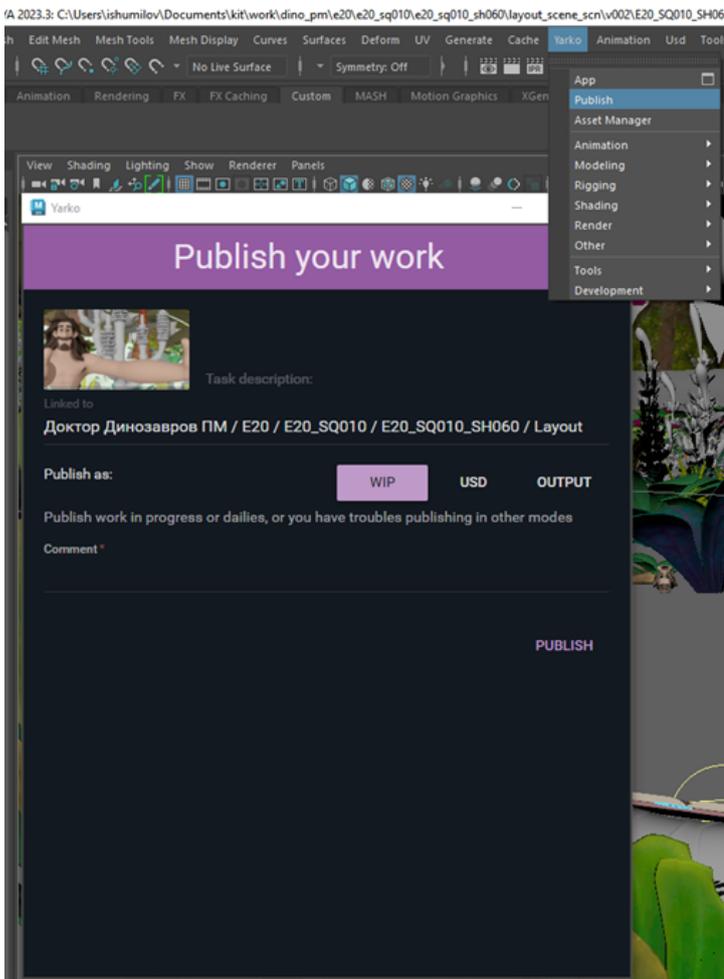
? ?????????? ??????? ?????? ?????????????????? ?????????????? ?????????? ?????? ? ?????? ??????? ???????.



Для этого выбираем в меню Tools (Yarko) Save to Work Folder



В конце рабочего дня мы просим всех сотрудников публиковать текущую сцену, чтобы на сервере всегда была актуальная версия шота. Публикация шота вызывается в меню Yarko\ Publish

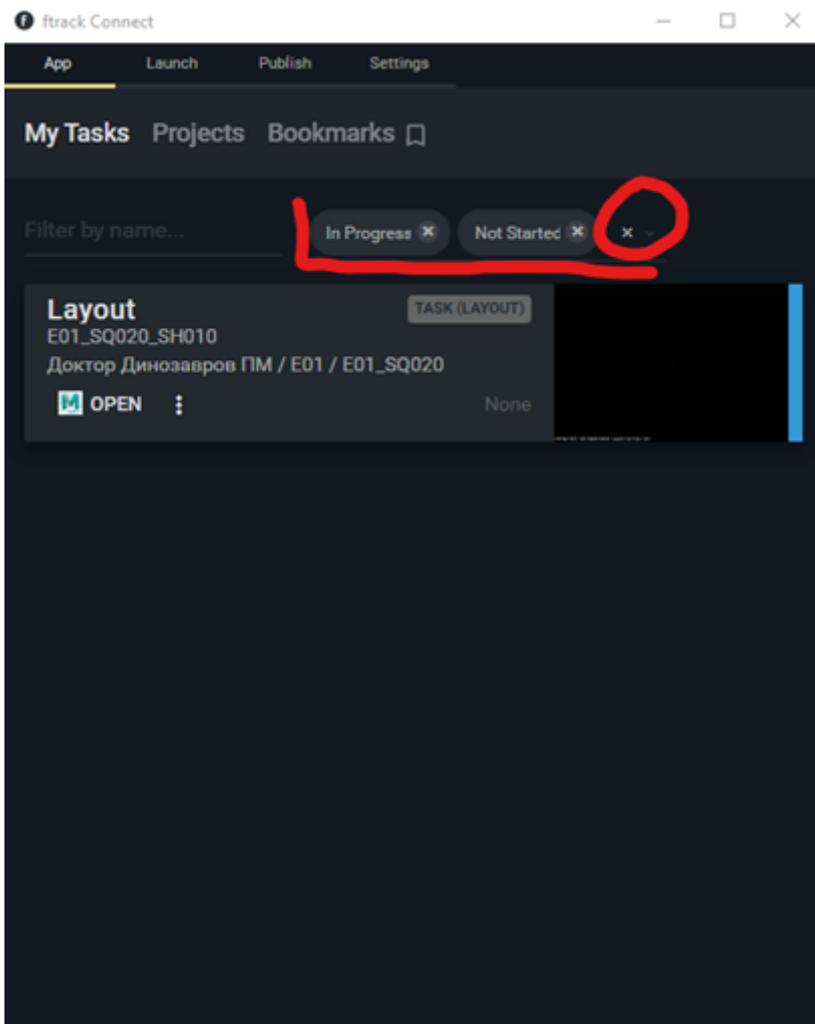


Выбираем WIP, заполняем короткий комментарий, нажимаем PUBLISH. При таком публеше плейбласт не считается и статус задачи не изменяется. Сохраняется только майский файл.

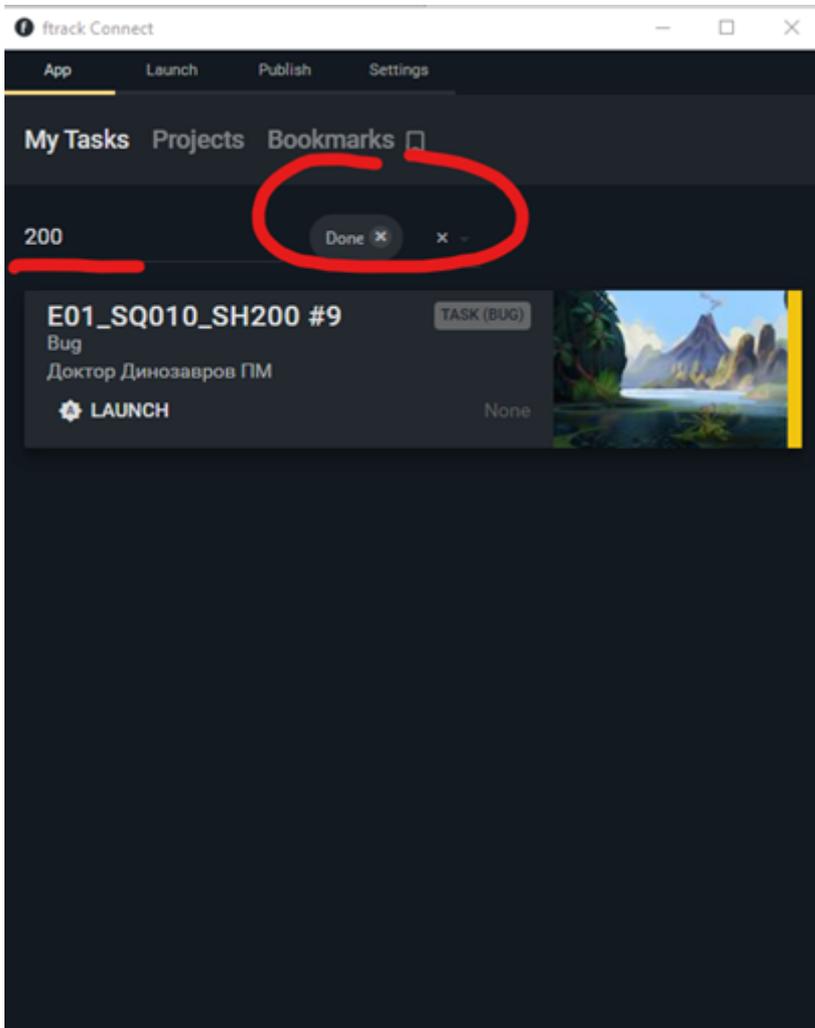
Чтобы отправить шот на ревью, нужно запаблишить шот в режиме OUTPUT. Процедура полностью идентичная, но при таком публеше высчитывается плейбласт и у задачи изменяется статус на Pending Review. Эта задача уйдёт из списка ваших задач в фтреке. После ревью эта задача может быть принята и закрыта лидом, либо она может вернуться на доработку с комментариями.

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

После публеша Output у задачи меняется статус и она исчезает из списка задач My task. Чтобы найти эту задачу нужно удалить дефолтную настройку фильтра.

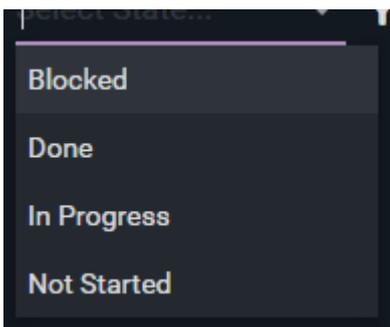


В настройках фильтра выбираем Done и в строке поиска пробиваем номер шота. Можно использовать только номер шота для поиска. В задаче можно выбрать запубликованную версию и снова взять её в работу.

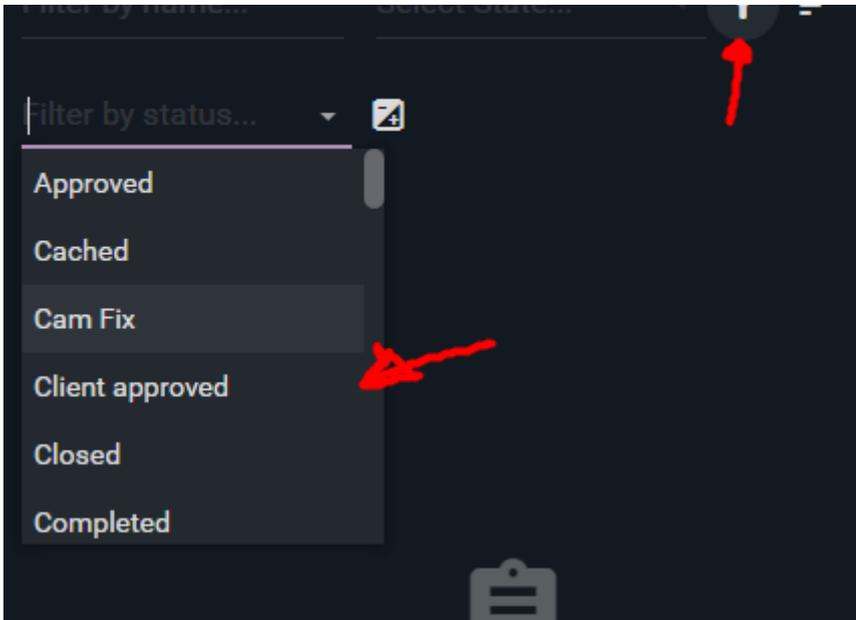


Еще немного о фильтрах

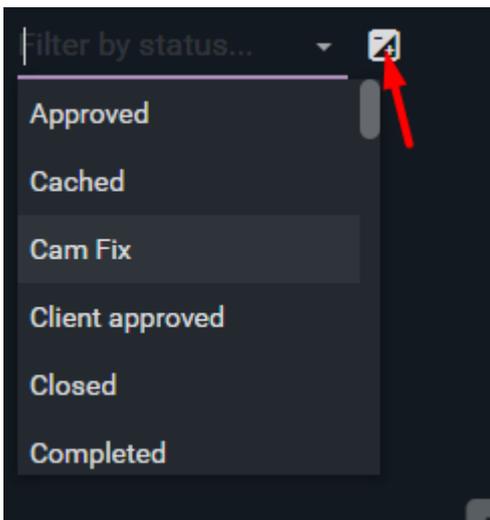
Есть возможность отфильтровать задачи по состояниям. Выбрать какие-то конкретные или убрать, чтобы было видно все задачи



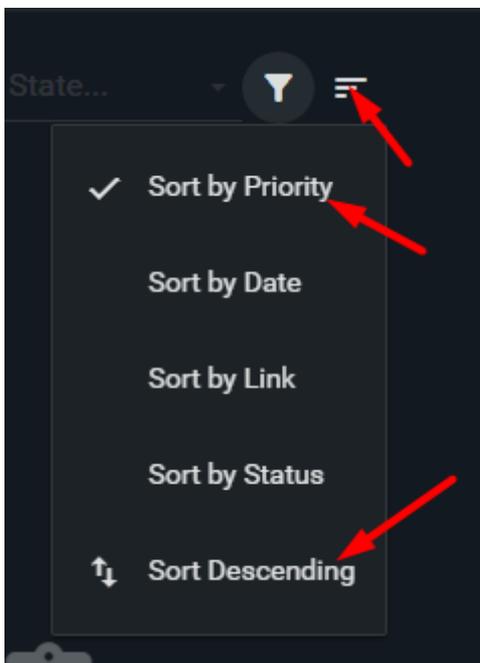
Можно нажать на кнопку фильтра и выбрать из полного списка всех статусов задачи



Также можно инвертировать выбор нажатием на эту кнопку (то есть сделать видимым все, кроме выбранного статуса)

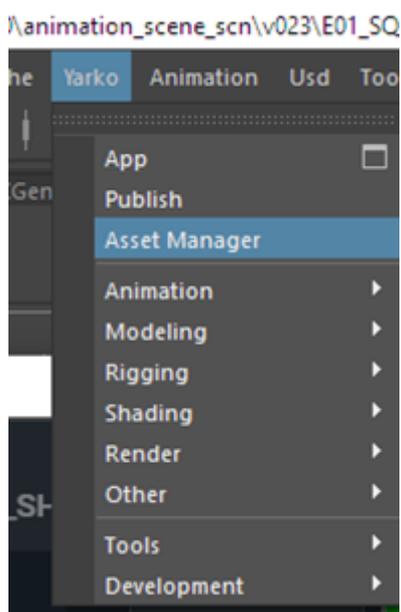


По нажатию на кнопку сортировки, можно сделать так, чтобы задачи выстроились от более важных и срочных к менее (также рекомендуем сортировать по дате)

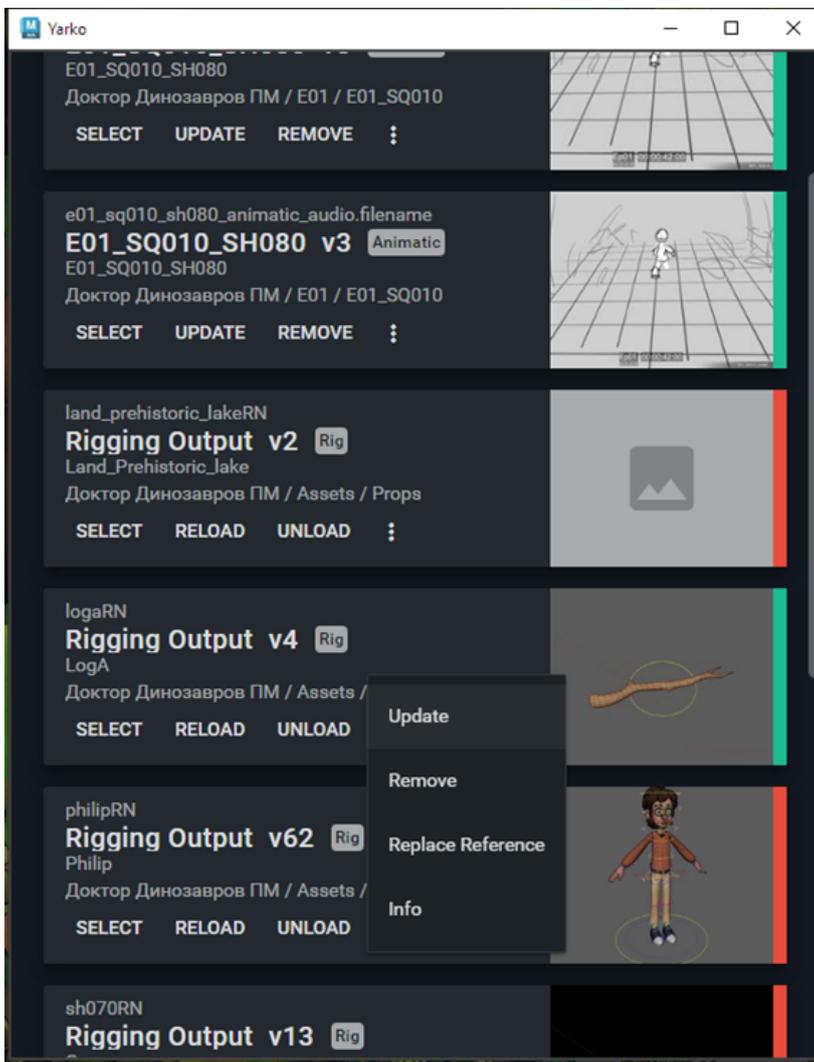


Обновление ассетов, звука и ката в сцене

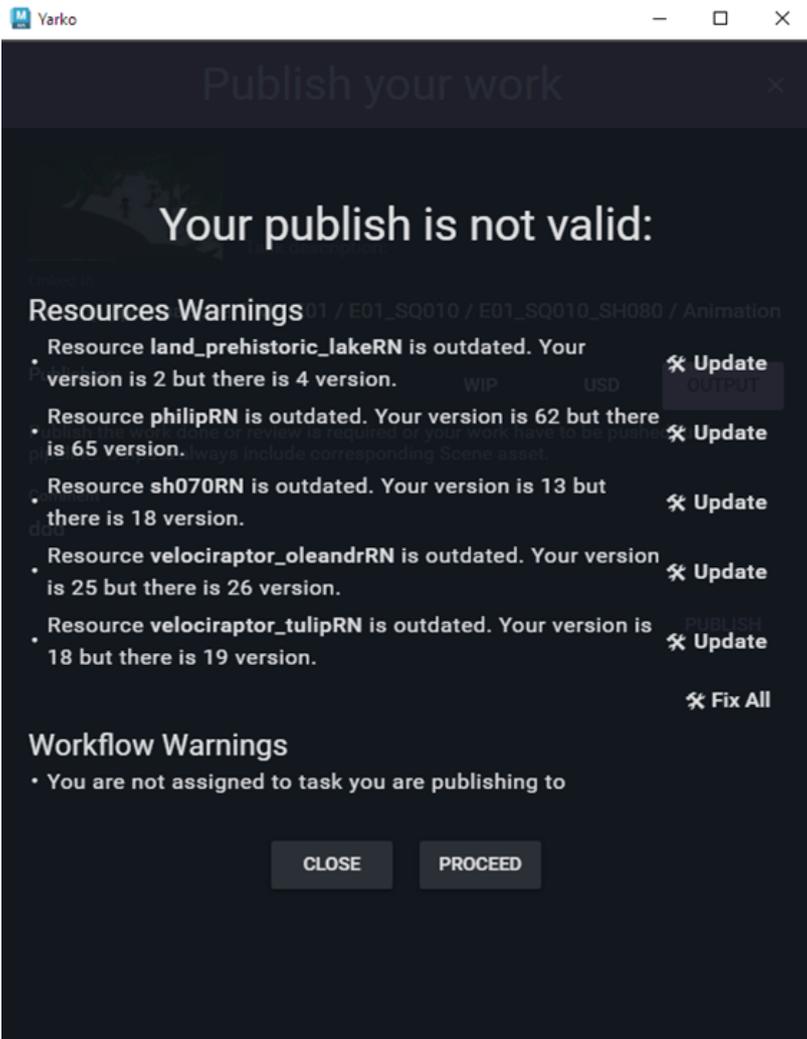
Для обновления ассетов в сцене нужно открыть Assets Manager в меню Yarko



Все ассеты, в том числе звук и кат, помеченные красным имеют новые версии. Для их обновления необходимо нажать на треточие и выбрать Update.



Обновить ассеты возможно и при публише сцены в режиме Output. В окне публиша отобразятся ассеты у которых есть новые версии. Жмём Update, чтобы обновить ассет или Fix All, чтобы обновить их все разом.



Сборка сцены в архив

frack Connect

App Launch Publish Settings

E03_SQ020_SH010
Доктор Динозавров ПМ / E03 / E03_...
SELECT None

Check TASK (CHECK)
E03_SQ020_SH010
Доктор Динозавров ПМ / E03 / E03_...
M OPEN : None

Compositing TASK (COMPOSITI...
E03_SQ020_SH010
Доктор Динозавров ПМ / E03 / E03_...
G OPEN : None

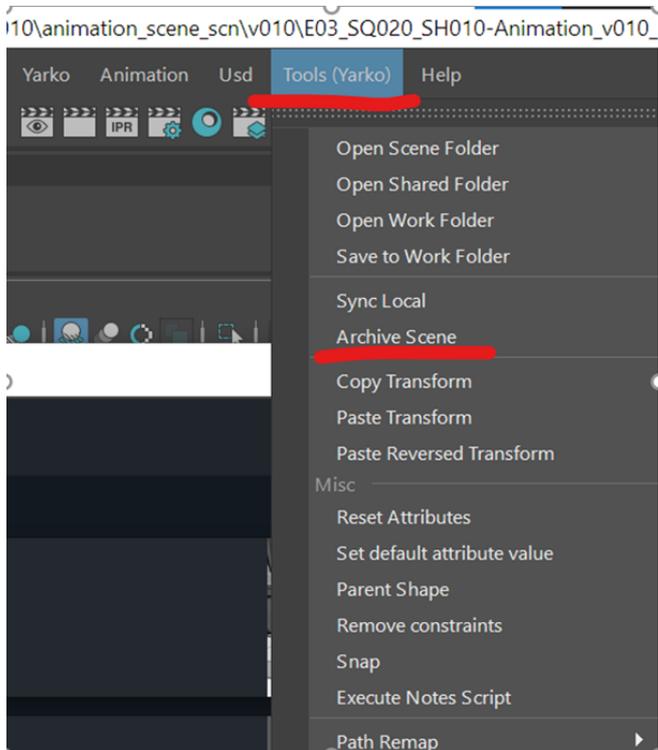
Layout TASK (LAYOUT)
E03_SQ020_SH010
Доктор Динозавров ПМ / E03 / E03_...
M OPEN :
Mar 30
Medium

Lighting TASK (LIGHTING)
E03_SQ020_SH010
Доктор Динозавров ПМ / E03 / E03_...
O OPEN : None

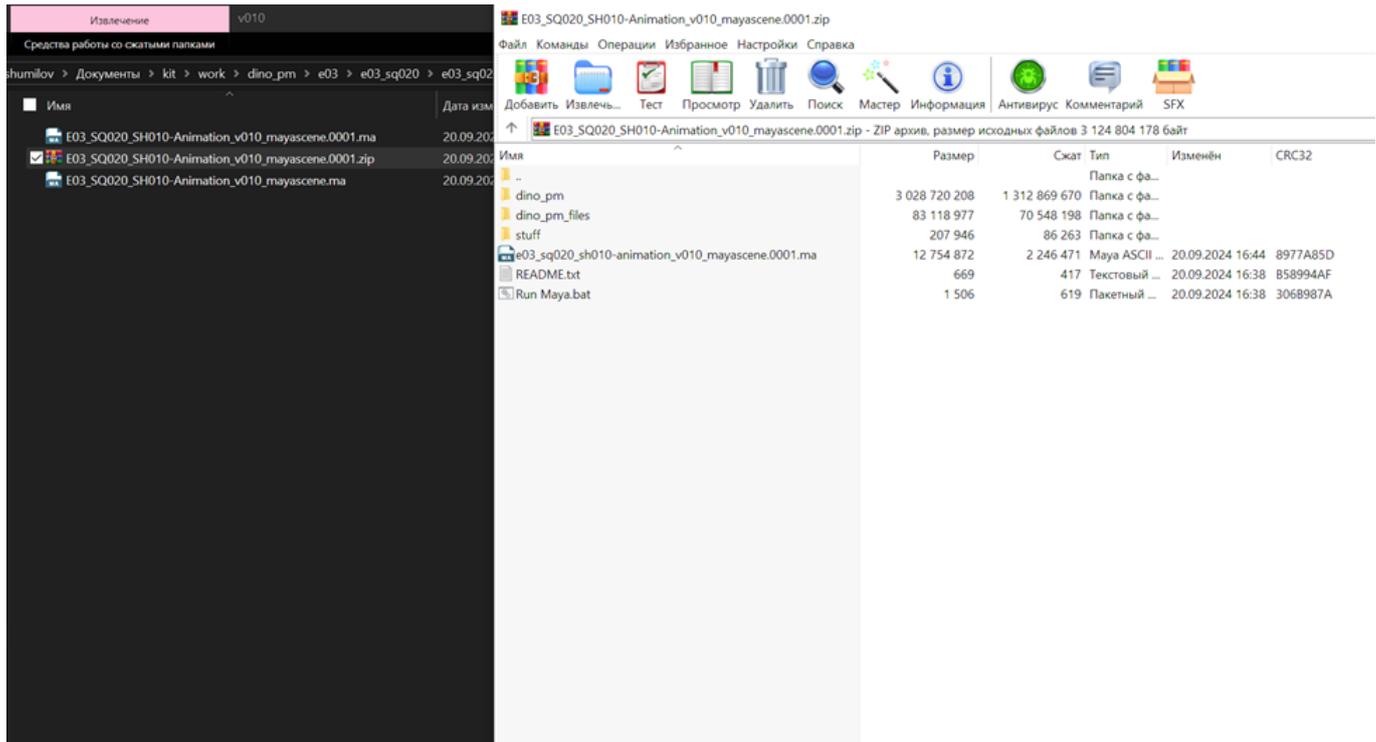
Render TASK (RENDER)



В меню Tools (Yarko) выбираем Archive Scene. Ждём пока сформируется архив и откроется папка.



Архив готов, теперь его можно отправить фрилансеру. Внутри архива есть .bat файл для запуска Maya, сцена с шотом и все необходимые ассеты к ней.



Версия #12

Виталий Завалишин создал 10 октября 2024 17:02:53

Виталий Завалишин обновил 30 апреля 2025 14:18:35