

# Layout - Этапы работы

## Сборка сиквенса

	В Эпизоде выбираем Сиквенс, который мы будем собирать.
	<ul style="list-style-type: none"><li>Открывается пустая сцена в программе autodesk Maya</li></ul>
	<ul style="list-style-type: none"><li>Запускаем скрипт <code>usd reference</code></li></ul>
	<ul style="list-style-type: none"><li>В <code>Web ftrach</code> открываем список, выбираем эпизод, который мы планируем собирать. В окне, обведенной красным пунктиром, находится список объектов, которые должны присутствовать в сиквенсе.</li></ul>
	<ul style="list-style-type: none"><li>Загружаем в сцену локацию, персонажей и ассеты через <code>usd reference</code></li></ul>
	<ul style="list-style-type: none"><li>Выставляем персонажей там, где будет проходить основной розыгрыш в сиквенсе.</li><li>Так же в списке будет указано, в каком состоянии находится объект и с помощью скрипта <code>state switch</code> мы меняем состояние объекта.</li></ul>
 	<ul style="list-style-type: none"><li>Публикуем сиквенс.</li></ul>

## Работа с камерой

<div>image not found</div> <div>image not found</div>	<p>При открытии шота, в outliner у нас появляется камера, которую необходимо перевести в риг при помощи скрипта Switch rig.</p> <p>После этого появляется ригг камеры.</p> <p>Данный риг имитирует камеру на кране, которую используют в кино.</p>
<div>image not found</div> <div>image not found</div>	<p>Так же у камеры есть встроенный Mode, который позволяет активировать локатор target, за которым будет следить камера.</p> <p>Near clip позволяет обрезать объекты, которые перекрывают объектив камеры.</p> <p>Far clip позволяет видеть объекты, которые находятся далеко от горизонта.</p> <p>Focal lenght регулирует линзу камеры</p>

## Сборка шотов



image not found or type unknown

В launcher ftrack открываем назначенный шот через кнопку OPEN



image not found or type unknown

Открывается шот с уже загруженными персонажами, локацией и ассетами (которые мы загрузили изначально в сиквенс)  
Так же в сцене появляется камера





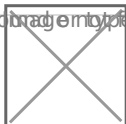





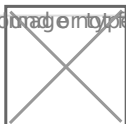
image not found or type unknown

Переводим персонажей, ассеты и камеру в риг с помощью switch rig  
Важно! Переводим только те объекты и персонажей в ригг, которые будут задействованы в конкретном шоте (ориентир - аниматик и ревью от Lead-artist)



Image not found or type unknown





- Добавляем в сцену аниматик, звук и так же корректируем продолжительность шота с помощью : Add animatic и Sync Time Range

	<p>После чего выставляем камеру и разыгрываем сцену согласно аниматику и ревью от lead - artist</p>
  	<p>После сборки сцены необходимо провести Validate. В лаунчере нажимаем на validate, в следствии чего появится окно, в котором необходимо нажать на кнопки FIX ALL и UPDATE</p>
	<p>Если сборка шота не была закончена и есть необходимость продолжить спустя время, необходимо указать об этом в комментариях и запаблишить через версию "WIP"</p>
 	<p>Как сборка готова, публикуем шот через версию "OUTPUT"</p> <p>После чего работа отправляется на сервер, где ее можно будет посмотреть и в случае необходимости оставить комментарий.</p>
 	<p>Если на вашу работу оставили комментарий, то индикатор статуса загорается красным.</p> <p>В этом случаи необходимо кликнуть на иконку Layout (не на OPEN), откроется окно, где будет комментарий, что необходимо поправить. Так же комментарий можно увидеть в Web версии.</p> <p>После внесения правок, необходимо поставить галочку на против комментария и повторно отправить на паблиш "OUTPUT"</p> <p><b>Важно! При появлении ошибки необходимо сообщить об этом lead отдела</b></p>

## Перенос шота в шот

Для переноса одного шота в другой нам необходимо провести следующие манипуляции:

	<p>1. Открываем шот, Который хотим перенести.</p>
---	---

	2. Нажимаем на app в окне Yarko
	3. В окне лаунчера выбираем шот (кликаем на иконку, НЕ НА OPEN) в который мы хотим перенести данный шот.
	4. Нажимаем на меню и кликаем на Set as current task
	<p>5. Возвращаемся в программу Maya и нажимаем на Transform Scene to Current Shot</p> <p>После чего автоматически изменится нейминг камеры и стейджа.</p> <p>Обновляем хронометраж и аниматик и Публикуем WIP</p> <p>После чего закрываем Maya и заново открываем шот, который мы опубликовали .</p> <p>Сцена корректно перенесена.</p>

# Финальное обновление/ ОПТИМИЗАЦИЯ

	<p>После того, как шот утвержден режиссером, необходимо оптимизировать сцену.</p> <p>Для этого нужно:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Деактивировать все prims (объекты локации, персонажи, предметы) которые не попадают в объектив камеры.</li> <li>• Запечь анимацию массовки (не основных героев) через UDS cache animation</li> <li>• Провести финальную validate</li> <li>• Проверить, чтобы камера не была приконстрейнена к героям (или героям к камере) (Это важно!)</li> </ul>
---	---

Версия #1

Иван Милютин создал 9 июня 2025 11:12:19

Иван Милютин обновил 9 июня 2025 11:29:51