

Позы, тех. требования.

Старт лейаута начинается при наличии всех риг-представлений ассетов!

- Все шоты стартуют с первого кадра
- Кадровая частота / frame rate = 25 к/с.
- Aspect ratio = 1.85,
- Разрешение плейбласта будет = 1998x1080.
- Название камеры по названию шота.

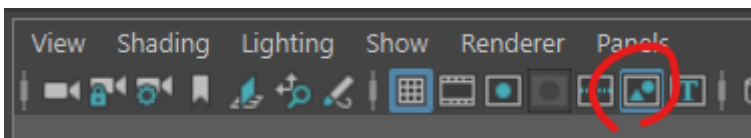
Автоматическая настройка сцены

Выбираем открываем сцену и подключаемся к своей задаче (task) далее нам становиться доступна автоматическая настройка сцены.

1. *==Layout startup==* - автоматическая настройка камеры - ВРЕМЕННО НЕ ИСПОЛЬЗУЕМ!
2. *==Add animatic==* - добавляет аниматик и звук к камере с правильным названием (ерхх_sqхх_shххх) повторное нажатие обновление
3. *==Sync Time Range==* - синхронизация временной шкалы с выбранной задачей.

Тех. Требования к камере.

- Используем риг камеры [описание камеры](#).
- Обязательное включение **safe action**



- **Фокусное расстояние** - стараться использовать широкую линзу (32-35 мм хорошо, 41-50 исключение) в некоторых случаях можно и до 90 мм но по ситуации.
- Не нужно заваливать горизонт. (Если другого не было в раскадровке. Например голландский угол.)
- Для подрезки ближней геометрии используем значения камеры **Near Clip Plane** и дальней **Far Clip Plane** на голове камеры

- Иногда требуется отдалить аниматик изменением значений Depth (Дефолтное значение 19800.000.). вкладка **imagePlane**
- Камера не должна иметь невменяемых оборотов в ротейтах 360 и более градусов.

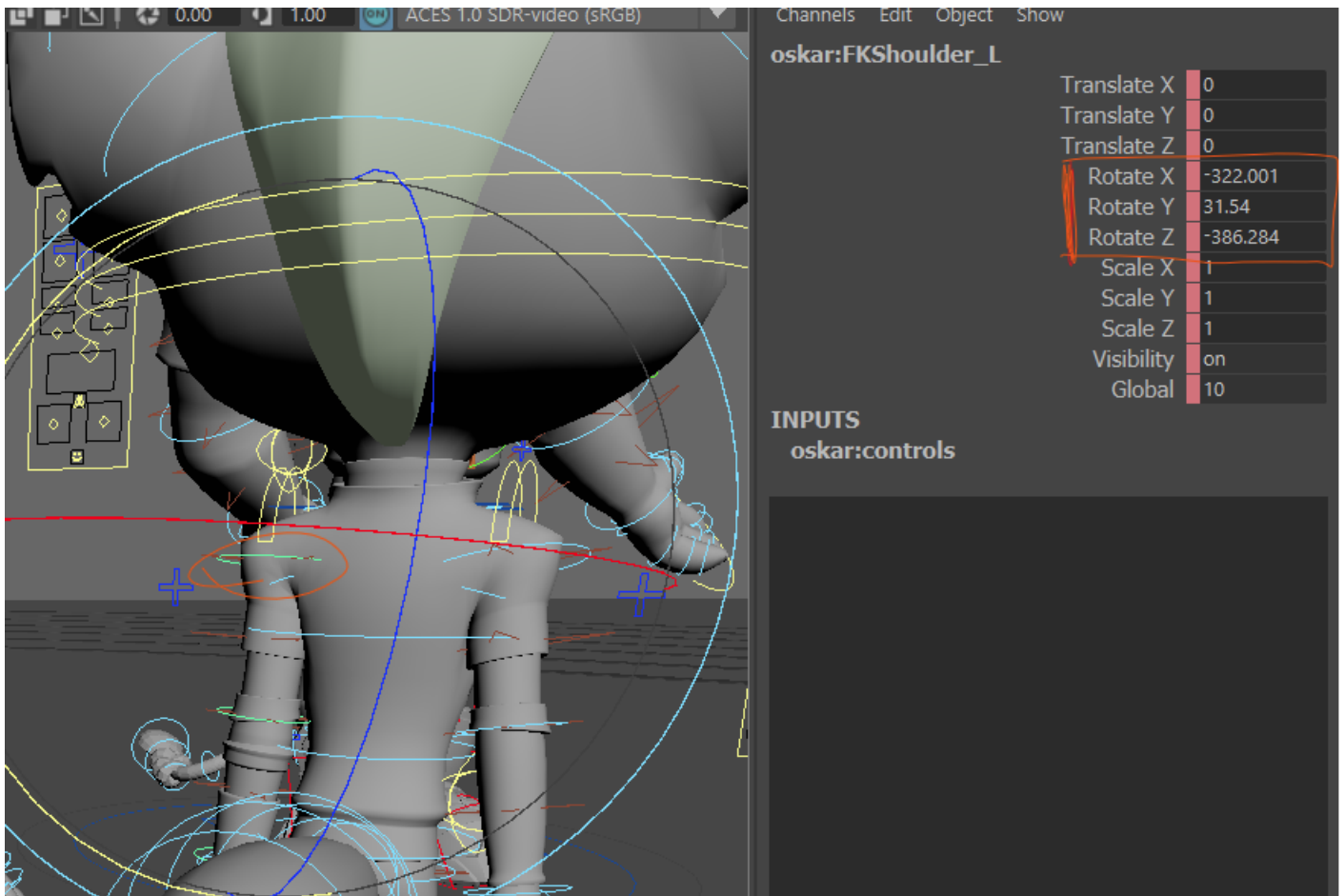
Постановка поз и взаимодействие с ассетами.

Используемые контролы для постановки лейаута и принципы их трансформации.

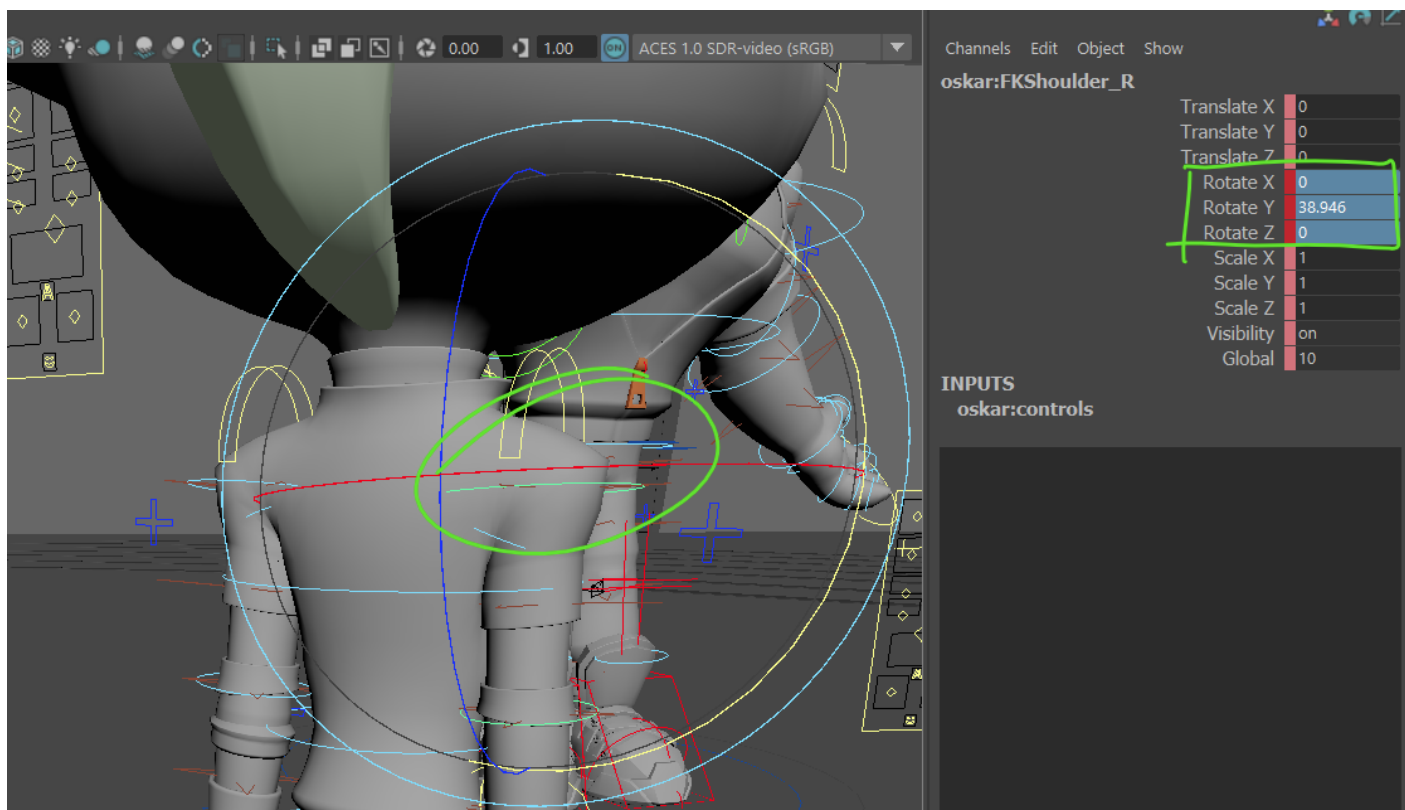
Необходимо следить за ротейтами рук, ног, кистей, локтевых суставов и других контролов. Во избежании джимболов и непонятных раскручиваний “я у мамы вертолет”.

Нужно следить за числовыми значениями и держать их в разумных пределах.

Не правильное положение ротейта.



Правильное положение ротейта.



Хорошим решением будет придерживаться следующей логики:

- Персонаж должен находиться в центре main контрола, движение в сцене осуществляться им же.
- Если в место **риг-ассета** к вам попала **boxing-геометрия** с двумя контролами определить верх предмета можно по направлениям осей, где **“+Y” Translate это верх. А “+Z” Translate это его анфас.**
- World для расстановки и направления движения в мизансцене (в локации по “X” и “Z” Translate а так же направление задать “Y” Rotate) перемещение в сцене осуществлять за **main** где движением вперед является +Z Translate.
- Для постановки жеста кисти, в лейауте нужно использовать контрол **Fingers** и его каналы.
 - Исключение составляет большой палец на синих контролах его на этапе лейаута можно двигать.
- К **Fingers** констрейнятся предметы для персонажей. Телефоны, копья, итд.
- Для констрейна используется скрипт **FAST PARENT**

Версия #5

Евгений Пальчиков создал 2 мая 2024 14:23:52

Евгений Пальчиков обновил 9 июня 2025 12:30:19