

USD

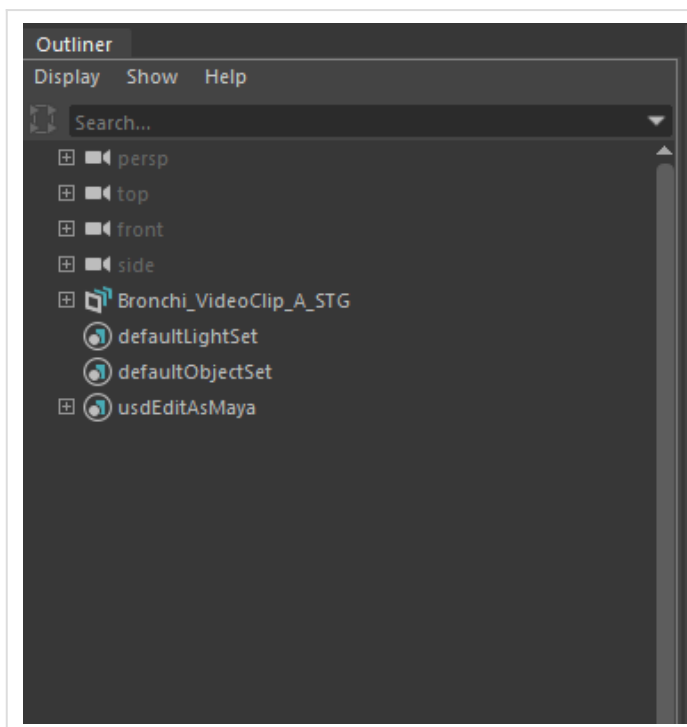
USD - Вводные данные по работе

Usd - это формат и технология, которая помогает собирать 3D-сцены из разных ассетов, не дублируя данные.

(Несколько артистов могут работать с одной сценой, не мешая друг другу)


Как устроен USD

- **Stage** — это вся сцена




Представьте его как "главный файл", в который всё собирается. Внутри него — объекты, свет, камеры.

• Layer — это "слои" сцены

| | |
|---|--|
|  | <p>Они как слои в Photoshop. Все слои вместе дают финальную сцену.</p> <p>У слоев есть иерархия - если в верхнем слое были произведены манипуляции, то на нижнем слое манипулировать с объектом не получится (пример: Мы создали блокинг анимацию, на Layout, в дальнейшем ее взяли в работу аниматоры и работают в слое anim</p> |
|---|--|

• Prim — это объект

Любой элемент в сцене: куб, свет, камера, персонаж. У каждого есть имя.

| | |
|---|--|
|  | <p>Мы работаем в слое Layout - это иллюстрирует выделенные круги на против слоя.</p> |
|---|--|

Версия #1

Иван Милютин создал 9 июня 2025 11:01:41

Иван Милютин обновил 9 июня 2025 11:10:25