

Тutorial по работе.

1. Настройка autodesk maya

- Оции GPU Override Include controllers in evaluation graph должны быть выключены
- Rendering engine в режиме OpenGL – Core Profile
- Cached Playback лучше отключить
- Необходимо установить и включить автозагрузку для плагина Bifrost 2.5 и выше
- Плагин drawUfe – необходимо выключить
- Настройка Update view
- Настройка view port

2. Работа в usd

- Вводная навигация по usd

3. Подготовка скриптов / настройка shelf tabs

- Скрипт по констрейну.
- Работа с "yarko@ "animation" "Usd" "tools"
- Формирование Shelf tabs.

4. Работа с launcher Ftrack

- Навигация по Ftrack
- Как открываем шоты.

5. Сборка сиквенса.

- Работа с usd refference
- Списки ассетов

6. Сборка эпизода

- перевод камеры в ригг
- Перевод ассетов в риг
- Работа с state switch
- Загрузка Аудиодорожки и Аниматика.
- validate
- Паблишь

7. Перенос шота в шот.

Перенос через set tast

Переименование камеры.

validate

8. Чистка сцены/оптимизация.

- После того, как шоты приняты режиссером, их необходимо оптимизировать.
- Кеширование риггов.
- Деактивация объектов, которые не попадают в камеру
- Проверка, нету ли отдельных констрейнов к камере (или камера),
- Клипинг

Версия #3

Иван Милютин создал 19 мая 2025 15:18:50

Иван Милютин обновил 19 мая 2025 17:16:04