Автор: Administrator
21.06.2011 00:00

Houdini: Efficient Workflow

Все мы непрерывно совершенствуемся в нашей профессии. С каждым новым проектом, мы знаем и умеем всё больше. Мы готовы к всё более сложным и интересным задачам. Профессиональный рост - это интересно и это необходимо. Индустрия развивается очень быстро. И это развитие все чаще несёт в себе новые вызовы. Мы знаем как мы будем делать тот или иной эффект мы представляем себе из чего он будет состоять и какие будут этапы производства. Всё чаще мы сталкиваемся с вопросом как эффективно организовать процесс. Как настроить проектный энвайронмент, так, чтобы оптимизировать доступ к материалам, как автоматизировать рутинные задачи. Структурировать рабочий процесс. Наладить взаимодействие с коллегами, если мы работаем в команде. Эффективный пайплайн способен очень сильно влиять на скорость работы.

Этот курс нацелен на всех, кто заинтересован в повышении производительности (неважно личной или командной/студийной) в работе над сложными VFX задачами. В основе курсе лежит пайплайн работающей студии, на примере которого будет разобраны и решены следующие задачи:

- - Организация структуры проекта, ассетов, сцен;
- - Сборка скелета будущей инфраструктуры;
- - Разворачивание переменных окружения, библиотек HDA;
- - Управление цветовыми пространствами, лютами, работа с ACES;
- - Интеграция с рендерфермой (Afanasy);
- - Версионность ассетов и ассетменеджмент;
- - Автоматизация сборки сцен через бандлы;
- - Алембик ориентированная работа с камерой;
- - Менеджмент лайтов, механизм выгрузки частей сцены из hip файла;
- - Управление сценой средствами PDG, разбор инструментов и приемов;
- - Замена скриптовых, python-блоков, в продакшен задачах PDG инструментами;
- - Совместная работа PDG и рендерфермой (Afanasy).

Основным инструментом на курсе будет Python, варьироваться будут точки его

применения. По этому важно иметь хотя бы базовые представления о программировании в целом и на Python в частности, а так же уверенное владение Houdini.

Курс рассчитан на артистов и технических специалистов, планирующих собрать свой, либо расширить существующий базирующийся на Houdini производственный пайплайн. В рамках курса рассматривается работа под Windows, принципы и механика в целом универсальны, при необходимости может быть рассмотрен порт на Linux. ЗАПИСАТЬСЯ НА КУРС .

Краткая программа курса

БЛОК 1: Введение

Краткое введение в Python на примерах базовых скриптов. Прототипирование студийной среды запуска. Интеграция в систему - командная строка, автозагрузка. Структура проекта/ассетов, автоматизация разворачивания. Расширение имеющегося функционала.

БЛОК 2: Общий пайплайн.

Создание переменных окружения. Структурирование глобальных и проектных библиотек ACES, OCIO и Houdini (настройка работы с цветом). Интеграция с рендерфермой (Afanasy). Автоматизация управления ассетами.

БЛОК 3: Автоматизация работы со сценами.

Группировки рендер объектов через бандлы. Работа с алембиком. Импорт данных из камеры. Механизмы выгрузки/загрузки фрагментов сцены.

БЛОК 4: PDG

Основные принципы работы. Структура депенденси графа. Базовый инструментарий. Применение не примерах реальных задач. Совместная работа PDG и Afanasy.

Информация о курсе

[illegible] знания, разработки.

[illegible] руб. в месяц

Занятия проходят по субботам, три раза в месяц. Длительность каждого занятия составляет от 2.5 до 3.5 часов.

Видеозапись каждого занятия предоставляется слушателям в качестве конспекта.

Предварительное время начала каждого занятия - 10 часов.

Минимально допустимая скорость подключения к интернету у слушателей курса 512kb/s.

Дата запуска курса: по мере набора группы

Запись на курс: открыта

ЗАПИСАТЬСЯ НА КУРС