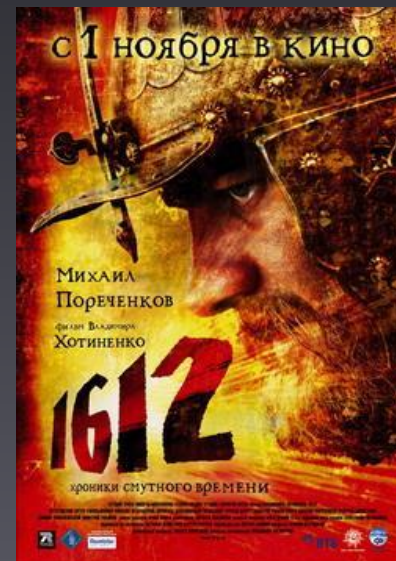


Cinematека | Монгол и 1612
R&D по проектам

Задачи от R&D отдела

- Шоты с полностью CG Crowd
 - 3D Crowd
 - пыль от движения всадников
 - дымные следы от ядер
- Оптимизация рабочего процесса
 - «Форум» - Система постановки задания и отчетности (рассказывалось на приводущем докладе)
 - Doota – доводка нашего Render Manger Software

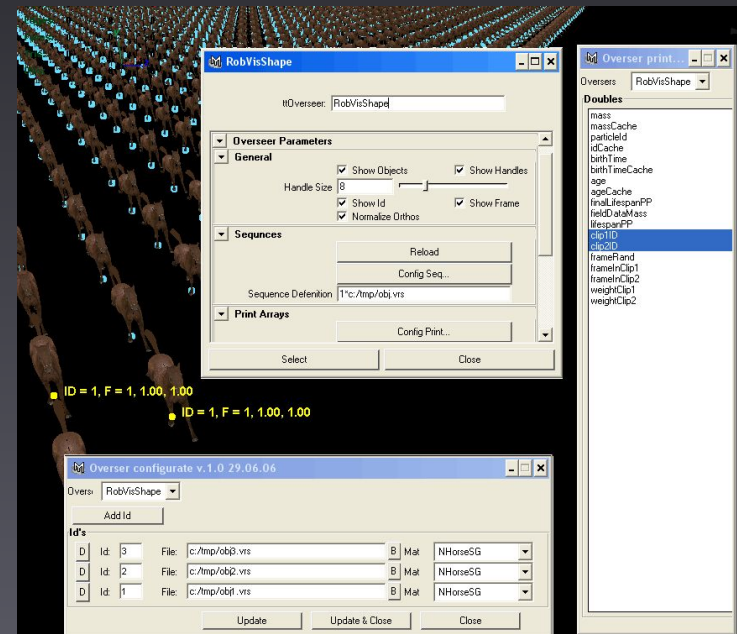
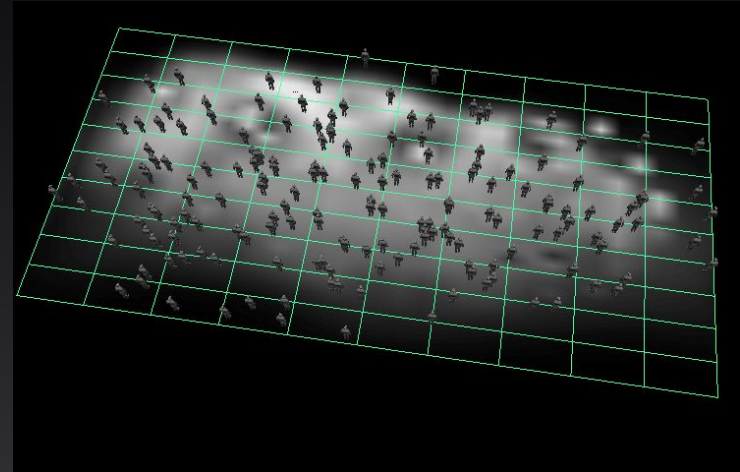


3D Crowd

- Моделирование
- Создание циклов
- Шайдинг
- Поведения толпы – расстановка и анимация
 - Robots
 - «Ручная» анимация
 - Высоко производительная превизуализация через специальную OpenGL «ноду»
- Rendering
 - Экспорт в render - Orca
 - Пассы
 - megaTk шейдер
 - Собственный exrDriver - tkExr
 - CropRender – для всех сложных сцен

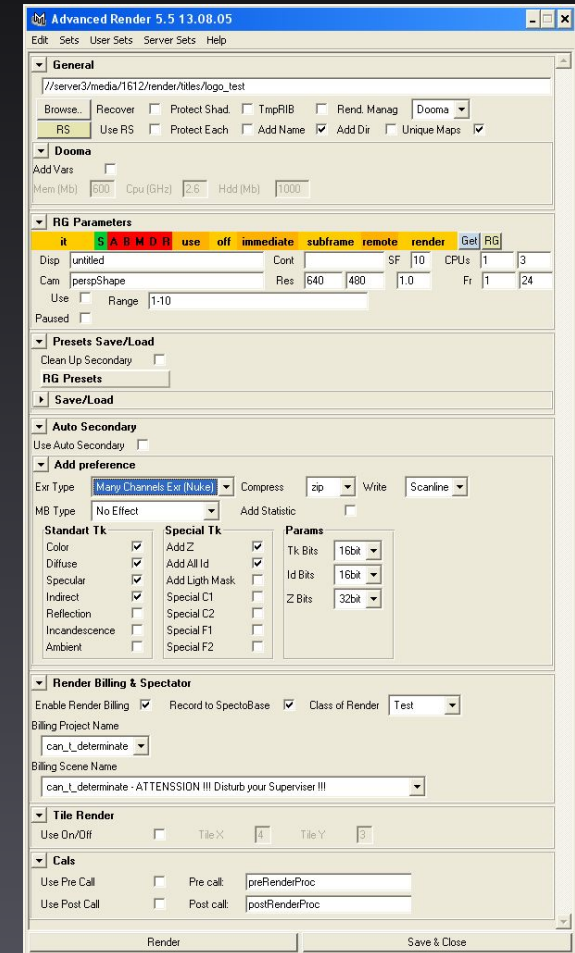
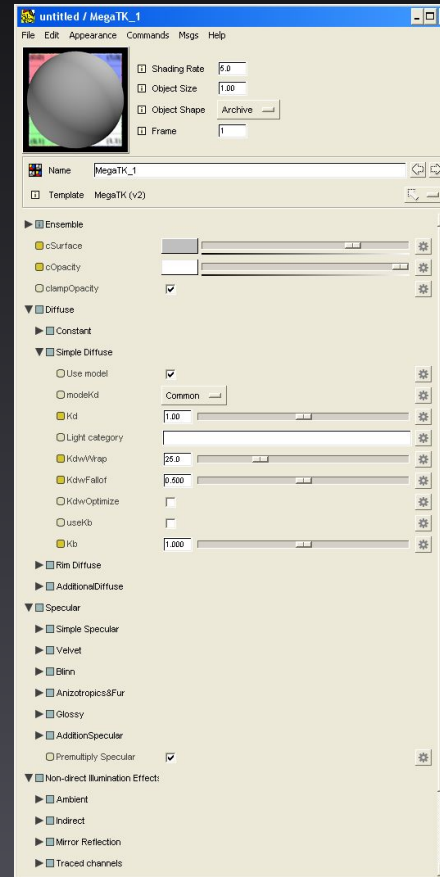
Поведения толпы – расстановка и анимация

- Robots (см. презентацию на CgEvent 2006)
- «Ручная» анимация
 - Привет всем кто любит анимировать Rib-Box :)
 - Ногами они все же перебирали сами :))



3D Crowd Rendering

- Экспорт в render - Orca
- Пассы
 - megaTk шейдер (хорошо работали даже на супре мелкий объектах)
 - exrDriver – tkExr (доп. мат. операции при записи в файл)
 - exrSpliter – утилита для разбивания/собирая OpenExr слоев...
- CropRender – для сложных сцен, то есть для всех :)



Пыль от движения всадников

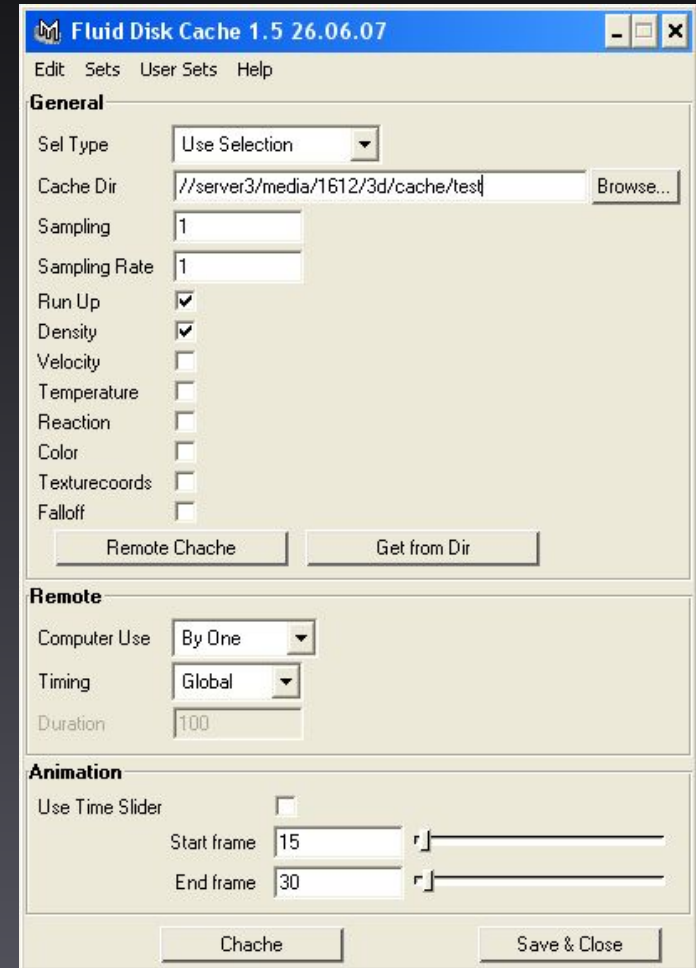
- Симуляция
 - это частицы + Expressions
 - Специальное Mel GUI для их быстрой «дрессировки»
- Render
 - Шайдинг
 - Спрайты + экспорт в render через Orca
 - Вычисление средне - взвешанной нормали (что даже без deep Shadows они могли освещаться)
 - CropRender для сложных шотов

Пыль от движения всадников

- Симуляция
 - это частицы + Expressions
 - Специальное Mel GUI для их быстрой «дрессировки»
- Render
 - Шайдинг
 - Спрайты + экспорт в render через Orca
 - Вычисление средне - взвешанной нормали (что даже без deep Shadows они могли освещаться)
 - CropRender для сложных шотов

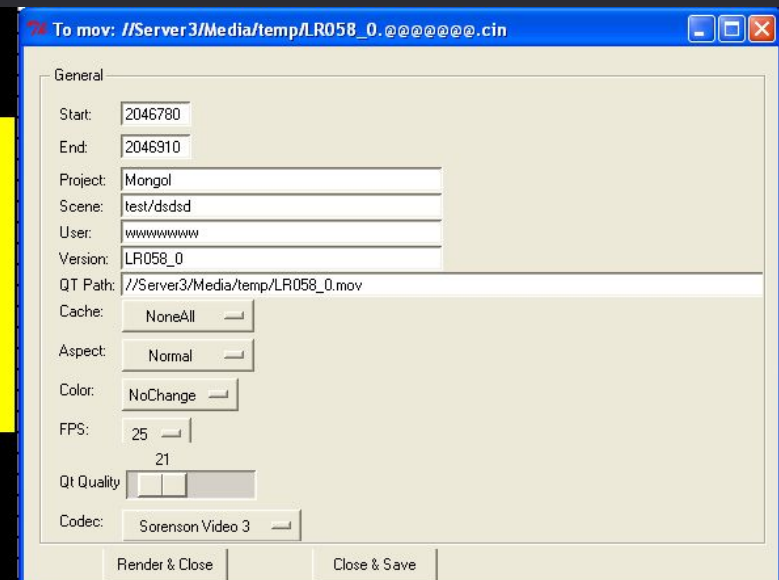
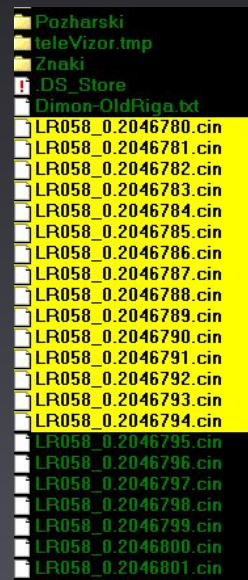
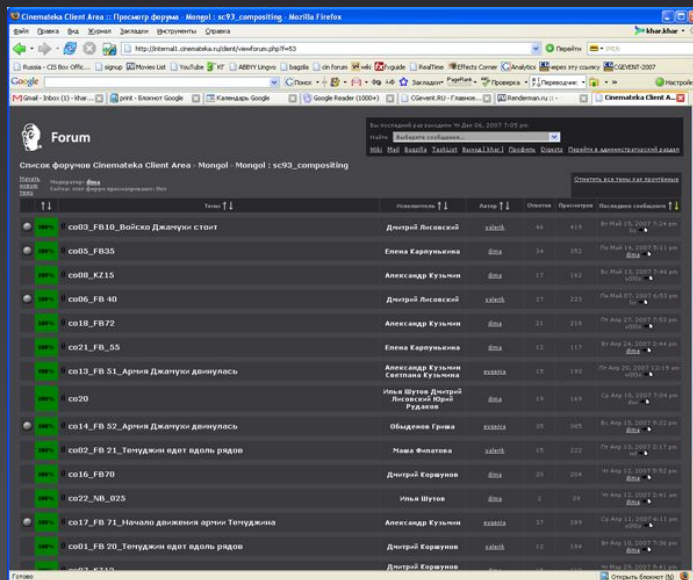
Дымные следы от ядер

- Симуляция (два типа)
 - частицы + Expressions + GUI для их быстрой «дрессировки»
 - Флюиды – симуляция на «ферме», так как в одной сцен их много, то можно сразу все по отдельности, то есть один флюид на одном компьютере :)
- Render
 - Частицы - для рендера спрайты
 - Флюиды – Maya Software рендер



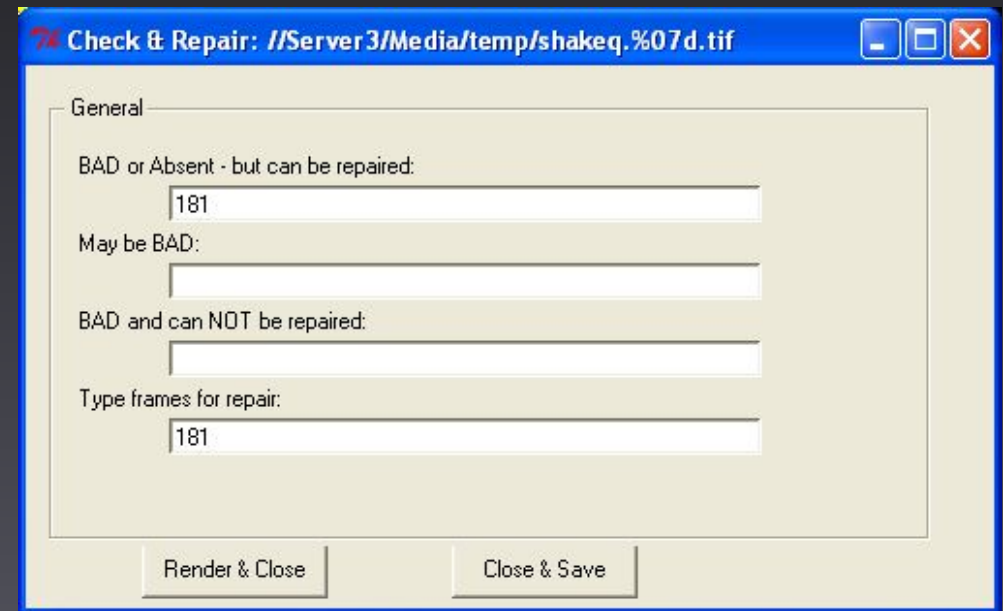
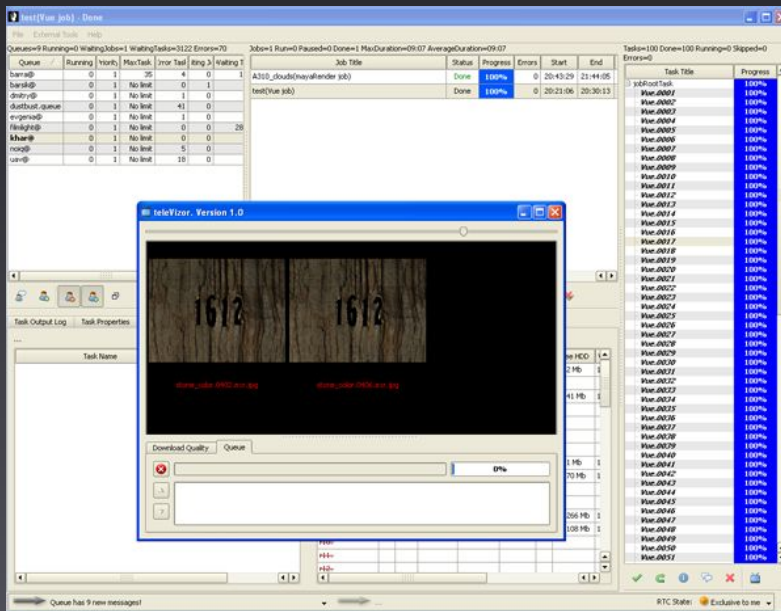
«Форум» - система постановки задания и отчетности

- Про сам «форум» см. прошлый доклад
- Авто-Удаленная подготовка QuickTime дайлизов



Дома – доводка нашего Render Manger Software

- Внешний вид + удобство + работа из дома
- Проверка выходных сиквенция и их «auto fix» (при помощи Frame Repair от Foundry)



Вопросы ?

Константин Харитонов Константин Харитонов -
khar.khar@gmail.com