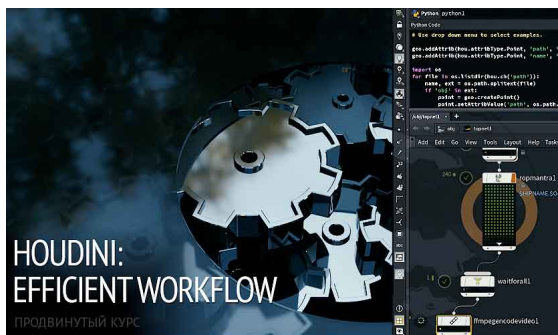


В программе школы появился новый курс - [HOUDINI Efficient Workflow](#) , который будет интересен всем, кто заинтересован в повышении производительности (неважно личной или командной/студийной) в работе над сложными VFX задачами.



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. Этим вопросам и посвящена новая программа.

В основе курса 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
- 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.

Курс ведет Дмитрий Горохов («Только не они», "Вечный холод", Тизер "Аладдин", "Ледокол", "Мороз", "Викинг"). [Познакомиться с программой](#).