

[FTV500015]

[MAYA 场景 (scene) 资产解析]

[李玉光]

[深圳市瑞云科技有限公司]

## 学习目标

1. `file` 节点的资产获取
2. `Geometry Cache` 资产获取
3. `ass` 内资产的获取
4. `xgen` 资产的获取
5. `yeti` 资产的获取

## 说明

[解析场景中所有用的到资产是在制作流程中很重要的一个环节，他可以检查资产的路径是否符合规范，也可以清晰的知道当前场景的资产列表。而且在商用渲染农场的提交渲染任务流程中也是一个重要的环节，现在的商用农场主流的作法，都是把一个场景中所有用的资产列表获取后，上传资产到云端，然后再开渲染。在这个课程中你将了解怎么了能把一个场景中所有的资产都获取到，这是一个简单又复杂的过程，课程会以常见的 `file` 节点上贴图获取的种种情况，`ass` 这种代量文件内的资产获取，第三方插件 `yeti` 的资产获取，`xgen` 的资产获取来讲解在获取 `maya` 场景资产时要考虑的情况和解决方法。]

## 讲师

[李玉光

深圳市瑞云科技有限公司：渲染支持部 TD 主管

项目经历

哪吒之魔童降世

姜子牙

熊出没系列

西游记之大圣归来

]

# AUTODESK UNIVERSITY

## 小节标题

- 1, 解析场景的作用
- 2, Maya 已有的解析打包方案
- 3, 为什么要有自解析方案
- 4, 解析方案
- 5, 案例节点

File  
Geometry Cache  
ASS  
XGen  
Yeti  
other