

[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** 这种代理文件内的资产获取，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

]

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