FTV500022

Studio VIRD inHouse tools with SHOTGRID

이성용 (Seongyong Lee)
Sr. Technical Director - Studio VIRD

학습 목표

- Autodesk Shotgid 소개
- Shotgrid API 를 활용한 Studio VIRD inHouse tool 소개
- Maya 및 Houdini Data 공유를 위한 Pub in & out Tool 설명
- Render image 및 Mov 등 Shotgrid 에 Publish 를 하기 위한 Vird Pub Tool 설명
- Original Plate 를 Shotgrid 에 등록하기 위한 Rain Tool 설명

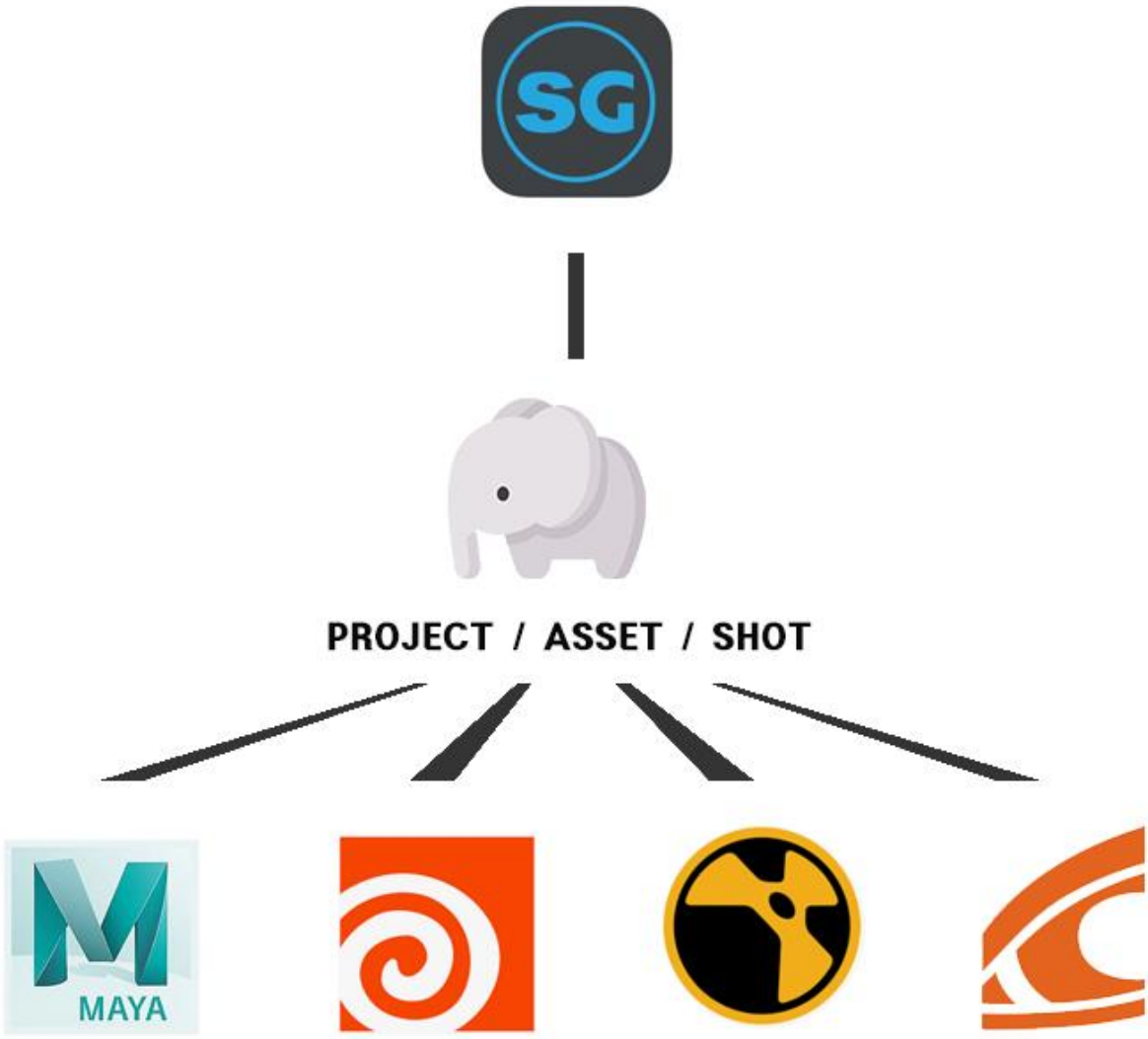
설명

아직 Autodesk Shotgrid 를 잘 모르시는 분들을 위해 Shotgrid 에 간단하게 소개합니다.
그리고 Studio VIRD 에서 Shotgrid API 를 활용하여 개발한 Pub in & out, Vird Pub, Rain tool 이 3 가지 InHouse Tool 의 기능을 설명을 합니다.

발표자

이성용님은 VFX Lighting Artist 로 시작해서 국내외 여러 작품을 작업했고 현재 Studio VIRD 에서 Pipeline TD/SE 업무를 맡고 있습니다. Maya, Nuke, Houdini, Shotgun, Clarisse 등 Python 기반으로 InHouse Tool 개발을 주로 하고 있으며, Studio VIRD 에 Server 및 Network, Storage 등 전반적인 System 구축을 했습니다.

Pub in & out Tool

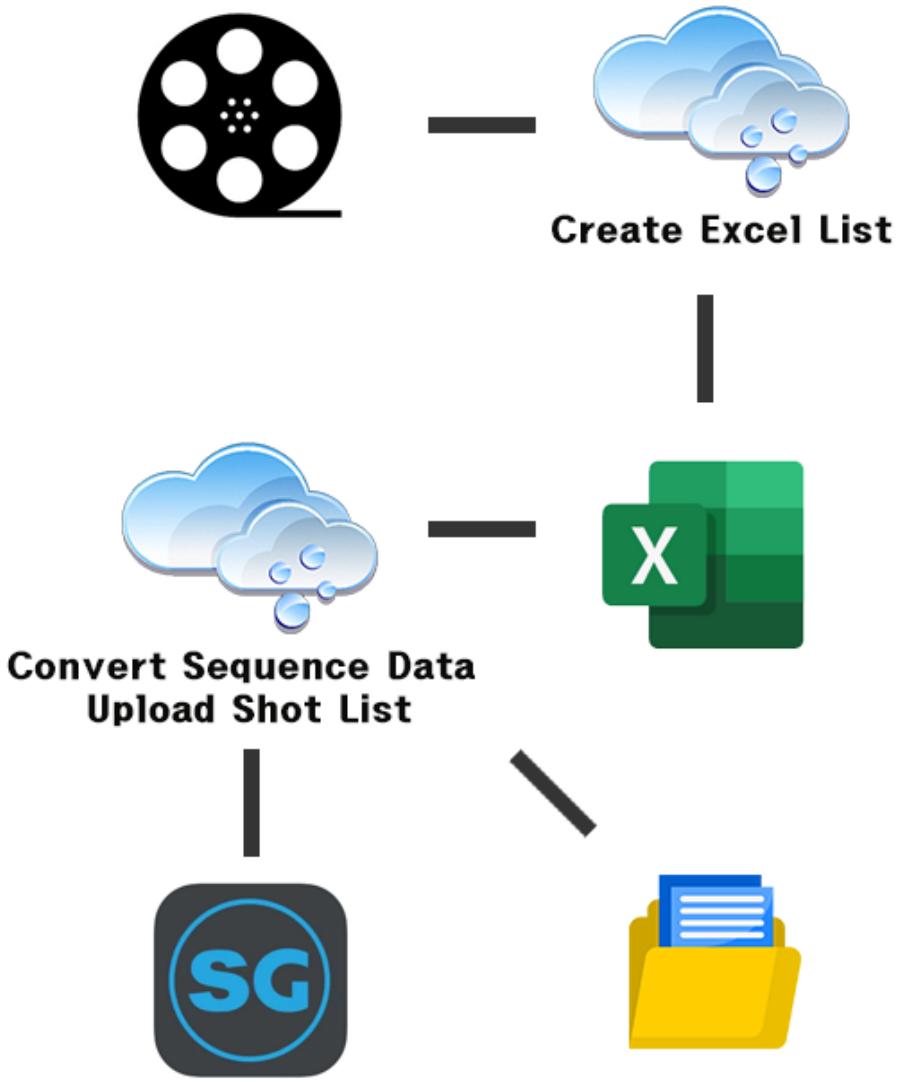


Shotgrid 에 Project 정보를 API 로 불러와서 Asset 및 Shot Pub Data 를 Upload 하거나 Import 합니다. 제작 Program 별 연동을 위해 기본적으로 Alembic Data 를 공유하고 현재 USD R&D 진행 중입니다.

VIRD Pub Tool

Artist 분들이 작업한 Data 를 VIRD Pub tool 을 사용해 직접 Shotgrid 에 Upload 합니다.
다양한 Format 을 지원하고 모든 미디어를 Shotgrid 에서 Play 가 가능하도록 Convert 합니다.
Publish 시 해당 Task 다음 Team 또는 지정된 Artist 에게 알림 및 email 로 Pub data 정보를 전달 합니다.

Rain Tool



Original 촬영 Data 를 Rain Tool 로 Excel List 를 만들고 Excel Data 에 임의로 내용 추가 및 정보를 입력 한 후 다시 Rain Tool 를 사용해 내용이 추가된 Excel List 기준으로 Artist 가 작업에 필요한 Data 로 Convert 하고 Shotgrid Shot list 에 Upload 합니다.