

 kim hanwoong cmake 정리함.

1c956a1 on 26 Dec 2018

0 contributors

36 lines (28 sloc) | 1.99 KB

개발자의 시선으로 바라보는 시장의 흐름.

데이터를 저장하는 포맷은 이제 대부분 OpenSource로 개발 되어있습니다.

이미 많은 회사들은 내부에서 사용하는 포맷을 초기부터 공개하여 시장 표준이 되도록 하는 전략을 취하고 있습니다.

- OCIO : OpenColorIO
- OIIO : OpenImageIO
- OTIO : OpenTimelineIO
- OpenEXR
- OSL : OpenShadingLanguage
- ABC : Alembic
- USD
- Ptex
- OpenSubdiv
- OpenVDB

각 개발된 라이브러리, 포맷만 잘 사용하더라도 해외 유명한 스튜디오와 작업구조의 차이가 크게 나지 않습니다.

상용 소프트웨어들도 오픈소스 진형에서 사용하고 있는 전략중 장점들을 채용하여 마케팅 전략으로 시장에 반영하고 있습니다.

- 교육용 버전 또는 일정 해상도 작업까지는 무료화
 - [Nuke PLE 버전](#)
 - [Renderman Non-Commercial](#)
 - [Houdini apprentice](#)
- 제품 출시 이후 일정 수익을 분배하는 구조
 - Unreal Engine

데이터 연결의 시대

위에 설명드렸던 각 포맷들은 일부를 제외하면 다른 그래픽스 툴에서 로딩할 수 있는 데이터로 구성되어있습니다. 또한 파일을 관리하는 방법이 상용툴이 없어도 간단한 파일 매니징이 가능합니다. 여러분이 만약 파이프라인 관련툴을 개발한다면, 툴을 설계하기전에 시장에서 사용하고 있는 정보들을 먼저 리서치하고 설계해주세요.

인하우스툴이 상용소프트웨어로 바뀌고 다시 SaaS 서비스로 바뀐다.

- 뉴크, 마리, 카타나 같은 VFX회사 내부 인하우스 툴을 Foundry가 채택하여 시장에 배포하는 형태의 비즈니스 모델이 활성화.
- 과거 인하우스로 제작되던 프로젝트 매니지먼트 툴들이 SaaS서비스 형태로 변경. 예) Shotgun 서비스