

2D&3D

Визуальные эффекты для кино и рекламы.
Блог Александра Антошука (Али).

[English](#)

01. Работы 02. Уроки 03. Инструменты

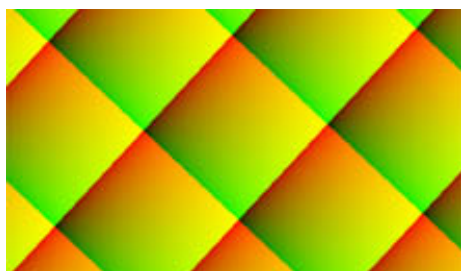
Главная Контакты



NUKE: Auto Change Knobs

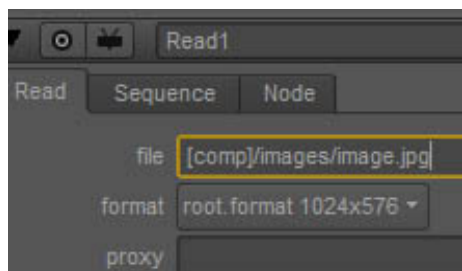
Скрипт делает возможным менять значение knobа сразу во всех выделенных нодах.

То есть принцип как в AE или в Houdini.

[подробнее](#)

NUKE: UV Transform

Нода для трансформации uv-пасса с возможностью тайлинга (repeat, mirror).

[подробнее](#)

NUKE: Path Map

Система мэппинга путей для нюка. Мэпы прописываются в root settings во вкладке PathMap (созданной скриптом). Прописывать пути через мэпы можно через tcl-функцию map, например:

```
[map JOB]/my_project/images/image.jpg
```

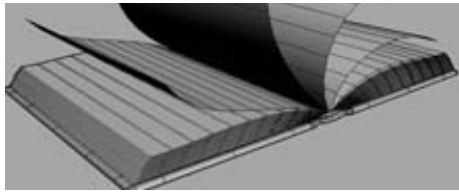
[подробнее](#)

HOUDINI: PCloud Shatter SOP

Разбивалка геометрии на куски по методу Вороного. Идею алгоритма честно подтырил [здесь](#). Там же можно почитать в чем заключается метод Вороного.

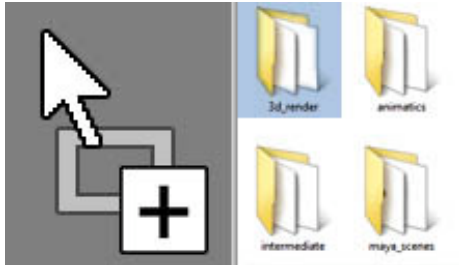
[подробнее](#)

HOUDINI: Book



Процедурная книжка. Можно рулить кучей характеристик, а также анимировать их.

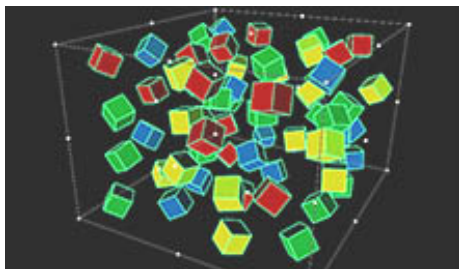
[подробнее](#)



NUKE: Drop

Альтернатива стандартного скрипта drop.tcl, который срабатывает при drag'n'drop в Ньюк. В отличие от родного, поддерживает рекурсивный поиск по папкам, распознавание форматов obj, chan, 3dt, 2dt, txt, fbx, ssf, xml понимает имена с пробелами...

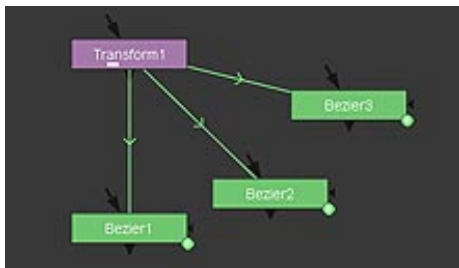
[подробнее](#)



NUKE: Duplicator

Динамическая гизма для размножения 3D-объектов с возможностью вариации параметров (в том числе и для текстур). Управление позициями объектов осуществляется с помощью манипулятора-куба (баунд бокса).

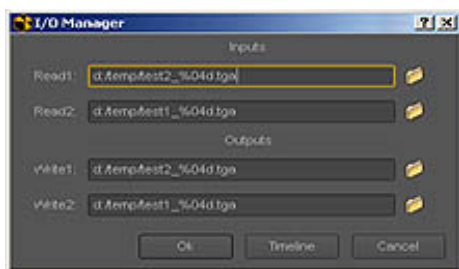
[подробнее](#)



NUKE: Paste Knobs

Скрипт, позволяющий линковать кнобы с предварительно скопированной ноды на выделенные ноды. Это модификация стандартного скрипта copy_knobs.tcl. Для тех кто в танке, "кнобы" — это параметры в ньюке (рульки, выпадающие списки, чек-боксы).

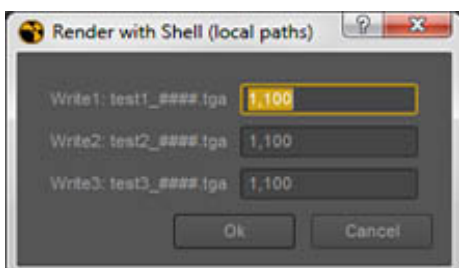
[подробнее](#)



NUKE: I/O Manager

Input / Output менеджер. Это доработанный скрипт Фрэнка Рютера <http://www.beingfrank.info> (если не ошибаюсь). В моей версии исправлены кое-какие баги и добавлена кнопочка Timeline, которая запускает FrameCycler и кладет все сиквенсы из списка на линейку.

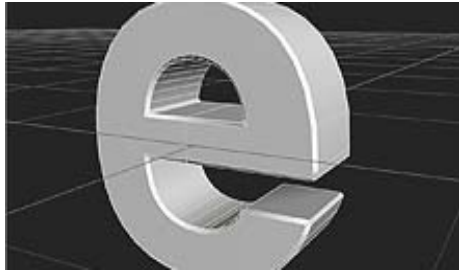
[подробнее](#)



NUKE: Render

Универсальный скрипт для рендера. Позволяет рендерить последовательно несколько Write-нод каждую со своим диапазоном. Поддерживает 3 режима: из интерфейса ньюка (NukeGUI), командной строки (Shell), по сети через alfred (Alfred).

[подробнее](#)



HOUDINI: Edge Group SOP

EdgeGroup SOP создан чтобы заполнить пробел, вызванный отсутствием в гудини понятия групп ребер. И как следствие -- отсутствие процедурной работы с ними.

[подробнее](#)



HOUDINI: Cam Bounds SOP

SOP-оператор, который позволяет отсекал геометрию, находящуюся за пределами видимости камеры. Если на вход оператора ничего не подавать, то он просто выдаст геометрию видимого пространства камеры.

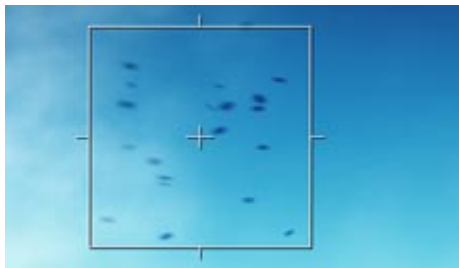
[подробнее](#)



NUKE: Shadow3D

Нода для создания 3D-тени в Nuke. По сути она создает шейдер тени, т.е. ее можно использовать как любой другой материал в нюке (Diffuse, Specular...). Например, объединить его с основным материалом, используя ноду MergeMat или подать непосредственно на вход геометрии.

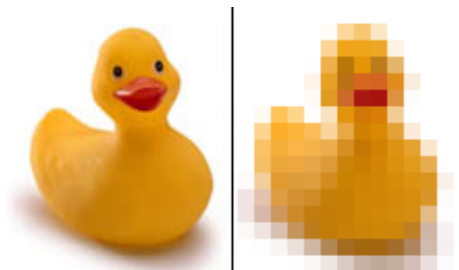
[подробнее](#)



NUKE: Flock

Нода для имитации "стаи". Это не гизмо, а группа, и делать из нее гизму не стоит, т.к. при нажатии кнопки *generate*, скрипт меняет содержимое ноды. Подаем на вход зацикленную птичку, выставяем количество, нажимаем Generate и... вуаля — на выходе целая стая птичек.

[подробнее](#)



NUKE: Proxy

Прокси система для 4.x нюка наподобие шейковской, фужиновской. Точнее это апгрейд для существующей прокси системы.

В 5-м нюке что-то такое уже внедрили, так что скрипт для него скорее всего не актуален.

[подробнее](#)



NUKE: LAB Correct

Цветокорректор, работающий на основе цветового пространства LAB. Отлично подходит для селективной цветокоррекции.

Для тех, кто знаком с LAB-ом, трудностей в использовании возникнуть не



должно.

[подробнее](#)

© 2007 Александр Антошук (Али) info@2d3d.by

Сделано в студии

