А3 Реализация проекта

Регламент процесса

# ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ

## Содержание деятельности

Содержанием деятельности по процессу «А3 Реализация проекта» является выполнение работ, связанных с реализацие проекта. Создаются 3D-модели, текстуры и анимации. Все это собирается вместе и визуализируется..

## Исполнители процесса

Исполнителями процесса являются:

* Отдел разработки

## Начало выполнения процесса

Начало выполнения процесса определяется в общем ТЗ.

## Результат процесса

Основным результатом процесса является графический контент, тематика которого определяется в обзем ТЗ.

## Требования к срокам выполнения процесса

определяется в общем ТЗ

## Документация процесса

Выполнение процесса «Реализация проекта» регламентируется следующей плановой или нормативно-методической документацией:

|  |
| --- |
| * ТЗ на визуализацию |
| * ТЗ на визуальные эффекты |
| * ТЗ на концепты |
| * ТЗ на окружение |
| * ТЗ на персонажей |

# ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ С ДРУГИМИ ПРОЦЕССАМИ И ВНЕШНЕЙ СРЕДОЙ

При выполнении процесса «А3 Реализация проекта» осуществляется взаимодействие с другими процессами и с внешней средой по входу, выходу, управлению и механизмам:

## Взаимодействие по Входу

| № | Вход | Объекты | Поступает от | |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Исполнитель | Процесс |
| 1. | Задачи | Список задач | Начальники | А2.2 Планирование задач |

## Взаимодействие по Выходу

| № | Выход | Объекты | Передается | |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Получатель | Процесс |
| 1. | Графический контент | Реализованный графический контент |  | {Граница} |
| Менеджер | А4.1 Отправка заказчику |

## Управление процесса

| № | Вход | Объекты | Поступает от | |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Исполнитель | Процесс |
| 1. | Локальные ТЗ | ТЗ на визуализацию  ТЗ на визуальные эффекты  ТЗ на концепты  ТЗ на окружение  ТЗ на персонажей | Начальники | А2.3 Формирование локальных ТЗ |

## Механизмы процесса

| № | Вход | Объекты | Поступает от | |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Исполнитель | Процесс |
| 1. | Отдел разработки |  |  | {Граница} |

# ОРГАНИЗАЦИЯ ВЫПОЛНЕНИЯ ПРОЦЕССА

А3.1 Создание концепта

Содержанием деятельности по процессу «А3.1 Создание концепта» является отрисовка концепт-артов для персонажей и окружений, создание ключевых кадров и раскадровка каждой сцены проекта.

Владелец подпроцесса

* Главный концепт-художник (Отдел концепта)

Исполнители подпроцесса

* Концепт-художники окружений (Отдел концепта)
* Концепт-художники персонажей (Отдел концепта)

Начало выполнения

Начало выполнения процесса после формирования локальных ТЗ.

Требования к срокам

Требования к срокам определяется локальным ТЗ

Результат выполнения

Результатом выполнения процесса является концепт арты и раскадровки.

Документация подпроцесса

Выполнение подпроцесса регламентируется следующей плановой и нормативно-методической документацией:

|  |
| --- |
| * ТЗ на концепты |

Входы подпроцесса

| № | Вход | Объекты | Исполнитель | Процесс |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 1. | Задачи | Список задач | Начальники | А2.2 Планирование задач |

Выходы подпроцесса

| № | Выход | Объекты | Получатель | Процесс |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 1. | Концепты | Концепт-арты | Аниматоры  Сетап-художники  Текстураторы  Художник по волосам  Художник по тканям  Художник твердых тел  Цифровой скульптер | А3.2 Разработка персонажей |
| Текстураторы  Художжник по процедурной генерации  Художник по процедурному моделированию  Художник по растениям  Художник твердых тел | А3.3 Разработка окружений |
| Художжник по процедурной генерации  Художник по разрушениям  Художник по толпам  Художник по флюидам | А3.4 Создание визуальных эффектов |
| Монтажеры  Специалист по интерактивным решениям  Специалист по рендерингу  Художник по освещению  Художники по композитингу  Художники по цветокоррекции  Шейдер-программист | А3.5 Визуализация и сборка |
| 2. | Раскадровки | Раскадровки | Аниматоры  Сетап-художники  Текстураторы  Художник по волосам  Художник по тканям  Художник твердых тел  Цифровой скульптер | А3.2 Разработка персонажей |

Управление подпроцесса

| № | Вход | Объекты | Исполнитель | Процесс |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 1. | ТЗ на концепты | ТЗ на концепты | Начальники | А2.3 Формирование локальных ТЗ |

Механизмы подпроцесса

| № | Вход | Объекты | Исполнитель | Процесс |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 1. | Отдел концептинга |  |  | {Граница} |

А3.2 Разработка персонажей

Содержанием деятельности по процессу «А3.2 Разработка персонажей» является моделирование, текстурация, оснащений и анимация персонажей.

Владелец подпроцесса

* Начальник отдела анимации (Отдел анимации)

* Начальник отдела моделирования (Отдел моделирования)

* Начальник отдела сетапа (Отдел сетапа)

* Начальник отдела текстурирования (Отдел текстурирования)

Исполнители подпроцесса

* Аниматоры (Отдел анимации)
* Сетап-художники (Отдел сетапа)
* Текстураторы (Отдел текстурирования)
* Художник по волосам (Отдел VFX)
* Художник по тканям (Отдел моделирования)
* Художник твердых тел (Отдел моделирования)
* Цифровой скульптер (Отдел моделирования)

Начало выполнения

Начало выполнения процесса с момента поступления концептов и раскадровок.

Требования к срокам

Требования к срокам определяется локальным ТЗ

Результат выполнения

Результатом выполнения процесса является готовые ассеты персонажей.

Документация подпроцесса

Выполнение подпроцесса регламентируется следующей плановой и нормативно-методической документацией:

|  |
| --- |
| * ТЗ на персонажей |

Входы подпроцесса

| № | Вход | Объекты | Исполнитель | Процесс |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 1. | Задачи | Список задач | Начальники | А2.2 Планирование задач |
| 2. | Концепты | Концепт-арты | Концепт-художники окружений  Концепт-художники персонажей | А3.1 Создание концепта |
| 3. | Раскадровки | Раскадровки | Концепт-художники окружений  Концепт-художники персонажей | А3.1 Создание концепта |

Выходы подпроцесса

| № | Выход | Объекты | Получатель | Процесс |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 1. | Асеты персонажей | Асеты персонажей | Художжник по процедурной генерации  Художник по разрушениям  Художник по толпам  Художник по флюидам | А3.4 Создание визуальных эффектов |
| Монтажеры  Специалист по интерактивным решениям  Специалист по рендерингу  Художник по освещению  Художники по композитингу  Художники по цветокоррекции  Шейдер-программист | А3.5 Визуализация и сборка |

Управление подпроцесса

| № | Вход | Объекты | Исполнитель | Процесс |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 1. | ТЗ на персонажей | ТЗ на персонажей | Начальники | А2.3 Формирование локальных ТЗ |

Механизмы подпроцесса

| № | Вход | Объекты | Исполнитель | Процесс |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 1. | Отдел анимации |  |  | {Граница} |
| 2. | Отдел моделирования |  |  | {Граница} |
| 3. | Отдел сетапа |  |  | {Граница} |
| 4. | Отдел текстурирования |  |  | {Граница} |

А3.3 Разработка окружений

Содержанием деятельности по процессу «А3.3 Разработка окружений» является моделирование и текстурацияобъектов окружения .

Владелец подпроцесса

* Начальник отдела VFX (Отдел VFX)

* Начальник отдела моделирования (Отдел моделирования)

* Начальник отдела текстурирования (Отдел текстурирования)

Исполнители подпроцесса

* Текстураторы (Отдел текстурирования)
* Художжник по процедурной генерации (Отдел VFX)
* Художник по процедурному моделированию (Отдел моделирования)
* Художник по растениям (Отдел моделирования)
* Художник твердых тел (Отдел моделирования)

Начало выполнения

Начало выполнения процесса с момента поступления концептов и раскадровок.

Требования к срокам

Требования к срокам определяется локальным ТЗ

Результат выполнения

Результатом выполнения процесса является готовые ассеты окружений.

Документация подпроцесса

Выполнение подпроцесса регламентируется следующей плановой и нормативно-методической документацией:

|  |
| --- |
| * ТЗ на окружение |

Входы подпроцесса

| № | Вход | Объекты | Исполнитель | Процесс |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 1. | Задачи | Список задач | Начальники | А2.2 Планирование задач |
| 2. | Концепты | Концепт-арты | Концепт-художники окружений  Концепт-художники персонажей | А3.1 Создание концепта |

Выходы подпроцесса

| № | Выход | Объекты | Получатель | Процесс |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 1. | Асеты окружений | Асеты окружений | Художжник по процедурной генерации  Художник по разрушениям  Художник по толпам  Художник по флюидам | А3.4 Создание визуальных эффектов |
| Монтажеры  Специалист по интерактивным решениям  Специалист по рендерингу  Художник по освещению  Художники по композитингу  Художники по цветокоррекции  Шейдер-программист | А3.5 Визуализация и сборка |

Управление подпроцесса

| № | Вход | Объекты | Исполнитель | Процесс |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 1. | ТЗ на окружение | ТЗ на окружение | Начальники | А2.3 Формирование локальных ТЗ |

Механизмы подпроцесса

| № | Вход | Объекты | Исполнитель | Процесс |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 1. | Отдел VFX |  |  | {Граница} |
| 2. | Отдел моделирования |  |  | {Граница} |
| 3. | Отдел текстурирования |  |  | {Граница} |

А3.4 Создание визуальных эффектов

Содержанием деятельности по процессу «А3.4 Создание визуальных эффектов» является создание симуляций, взрывов, водных эффектов, разрушений и пр. .

Владелец подпроцесса

* Начальник отдела VFX (Отдел VFX)

Исполнители подпроцесса

* Художжник по процедурной генерации (Отдел VFX)
* Художник по разрушениям (Отдел VFX)
* Художник по толпам (Отдел VFX)
* Художник по флюидам (Отдел VFX)

Начало выполнения

Начало выполнения процесса с момента поступления ассетов окружений и персонажей.

Требования к срокам

Требования к срокам определяется локальным ТЗ

Результат выполнения

Результатом выполнения процесса является ассеты эффектов.

Документация подпроцесса

Выполнение подпроцесса регламентируется следующей плановой и нормативно-методической документацией:

|  |
| --- |
| * ТЗ на визуальные эффекты |

Входы подпроцесса

| № | Вход | Объекты | Исполнитель | Процесс |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 1. | Асеты окружений | Асеты окружений | Текстураторы  Художжник по процедурной генерации  Художник по процедурному моделированию  Художник по растениям  Художник твердых тел | А3.3 Разработка окружений |
| 2. | Асеты персонажей | Асеты персонажей | Аниматоры  Сетап-художники  Текстураторы  Художник по волосам  Художник по тканям  Художник твердых тел  Цифровой скульптер | А3.2 Разработка персонажей |
| 3. | Задачи | Список задач | Начальники | А2.2 Планирование задач |
| 4. | Концепты | Концепт-арты | Концепт-художники окружений  Концепт-художники персонажей | А3.1 Создание концепта |

Выходы подпроцесса

| № | Выход | Объекты | Получатель | Процесс |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 1. | Эффекты | Кэш визуальных эффектов | Монтажеры  Специалист по интерактивным решениям  Специалист по рендерингу  Художник по освещению  Художники по композитингу  Художники по цветокоррекции  Шейдер-программист | А3.5 Визуализация и сборка |

Управление подпроцесса

| № | Вход | Объекты | Исполнитель | Процесс |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 1. | ТЗ на эффекты | ТЗ на визуальные эффекты | Начальники | А2.3 Формирование локальных ТЗ |

Механизмы подпроцесса

| № | Вход | Объекты | Исполнитель | Процесс |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 1. | Отдел VFX |  |  | {Граница} |

А3.5 Визуализация и сборка

Содержанием деятельности по процессу «А3.5 Визуализация и сборка» является визуализация сцен проекта, композитинг компонентов и формирование выходного материала.

Владелец подпроцесса

* Начальник отдела композитинга (Отдел композитинга)

* Начальник отдела рендеринга (Отдел рендеринга)

Исполнители подпроцесса

* Монтажеры (Отдел композитинга)
* Специалист по интерактивным решениям (Отдел рендеринга)
* Специалист по рендерингу (Отдел рендеринга)
* Художник по освещению (Отдел рендеринга)
* Художники по композитингу (Отдел композитинга)
* Художники по цветокоррекции (Отдел композитинга)
* Шейдер-программист (Отдел рендеринга)

Начало выполнения

Начало выполнения процесса с момента поступления ассетов окружений и персонажей.

Требования к срокам

Требования к срокам определяется локальным ТЗ

Результат выполнения

Результатом выполнения процесса является ореализованный проект.

Документация подпроцесса

Выполнение подпроцесса регламентируется следующей плановой и нормативно-методической документацией:

|  |
| --- |
| * ТЗ на визуализацию |

Входы подпроцесса

| № | Вход | Объекты | Исполнитель | Процесс |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 1. | Асеты окружений | Асеты окружений | Текстураторы  Художжник по процедурной генерации  Художник по процедурному моделированию  Художник по растениям  Художник твердых тел | А3.3 Разработка окружений |
| 2. | Асеты персонажей | Асеты персонажей | Аниматоры  Сетап-художники  Текстураторы  Художник по волосам  Художник по тканям  Художник твердых тел  Цифровой скульптер | А3.2 Разработка персонажей |
| 3. | Задачи | Список задач | Начальники | А2.2 Планирование задач |
| 4. | Концепты | Концепт-арты | Концепт-художники окружений  Концепт-художники персонажей | А3.1 Создание концепта |
| 5. | Эффекты | Кэш визуальных эффектов | Художжник по процедурной генерации  Художник по разрушениям  Художник по толпам  Художник по флюидам | А3.4 Создание визуальных эффектов |

Выходы подпроцесса

| № | Выход | Объекты | Получатель | Процесс |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 1. | Графический контент | Реализованный графический контент |  | {Граница} |
| Менеджер | А4.1 Отправка заказчику |

Управление подпроцесса

| № | Вход | Объекты | Исполнитель | Процесс |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 1. | ТЗ на визуализацию | ТЗ на визуализацию | Начальники | А2.3 Формирование локальных ТЗ |

Механизмы подпроцесса

| № | Вход | Объекты | Исполнитель | Процесс |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 1. | Отдел композитинга |  |  | {Граница} |
| 2. | Отдел рендеринга |  |  | {Граница} |

# СОСТАВ НАБОРОВ ОБЪЕКТОВ И РОЛЕЙ, УЧАСТВУЮЩИХ В ВЫПОЛНЕНИИ ПРОЦЕССА

| № | Набор объектов | Объекты, входящие в состав набора |
| --- | --- | --- |
| 1. | Асеты окружений |  |
| 2. | Асеты персонажей |  |
| 3. | Концепт-арты |  |
| 4. | Раскадровки |  |
| 5. | Реализованный графический контент |  |

| № | Роль | Субъект | Подразделение | Предмет деятельности |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 1. | Начальники | Главный концепт-художник | Отдел концепта |  |
| Начальник отдела VFX | Отдел VFX |  |
| Начальник отдела анимации | Отдел анимации |  |
| Начальник отдела композитинга | Отдел композитинга |  |
| Начальник отдела моделирования | Отдел моделирования |  |
| Начальник отдела рендеринга | Отдел рендеринга |  |
| Начальник отдела сетапа | Отдел сетапа |  |
| Начальник отдела текстурирования | Отдел текстурирования |  |