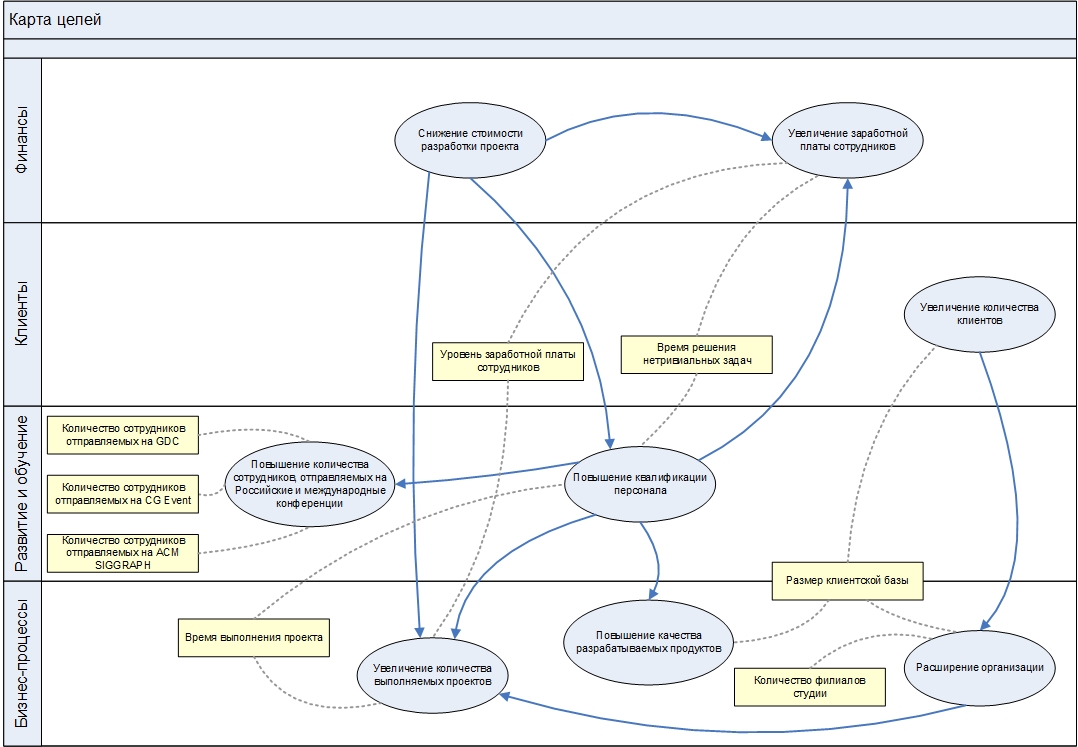
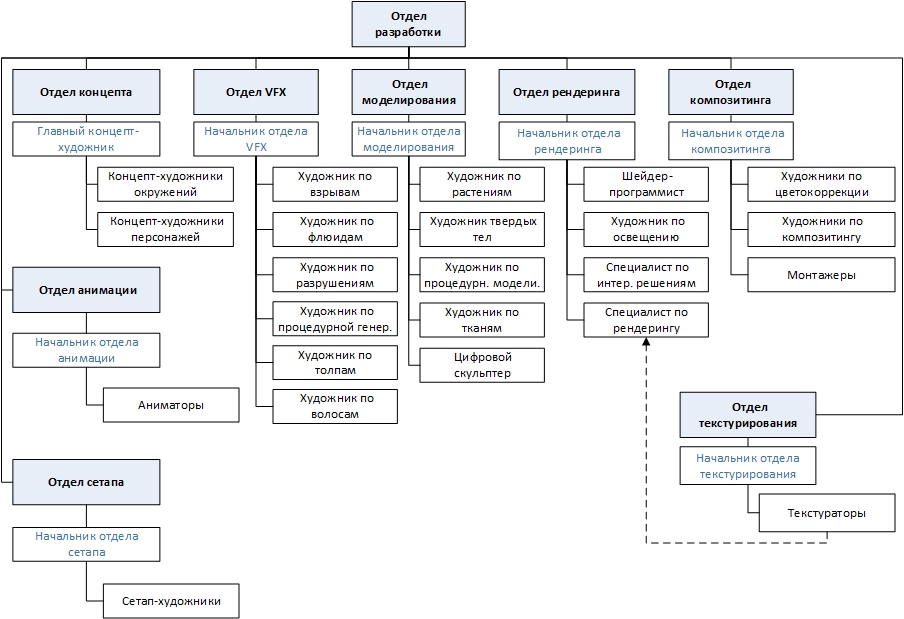
1. Стратегическая карта студии



1. Полная организационная структура отдела разработки



1. Диаграммы бизнес-процессов студии

title

titletitle

titletitletitle

1. Описание бизнес-процессов студии

Термины и сокращения, используемые при описании:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **{Граница}** | – | внешний поставщик или потребитель стрелки. Находится за рамками моделируемой системы. Название не детализируется в случаях однозначного понимания читателями диаграммы или в случаях неоднозначности. |
| **{Туннель}** | – | поставщик или потребитель стрелки. Название не детализируется в случаях однозначного понимания читателями диаграммы. |
| **Бизнес-процесс** | – | последовательность действий (подпроцессов), направленная на получение заданного результата, ценного для организации (далее Процесс). |
| **Владелец процесса** | – | должностное лицо, несущее ответственность за получение результата процесса и обладающее полномочиями для распоряжения ресурсами, необходимыми для выполнения процесса. |
| **Входы бизнес-процесса** | – | ресурсы (материальные, информационные), необходимые для выполнения и получения результата процесса, которые потребляются или преобразовываются при выполнении процесса. |
| **Выходы бизнес-процесса** | – | объекты (материальные или информационные), являющиеся результатом выполнения бизнес-процесса, потребляемые другими бизнес-процессами или внешними по отношению к организации клиентами. |
| **Исполнитель процесса** | – | подразделение или должность сотрудника, выполняющего процесс. |
| **Механизмы бизнес- процесса** | – | ресурсы (технологические, трудовые), используемые для выполнения процесса, целиком не потребляющиеся при выполнении одной итерации процесса. |
| **Организационная структура управления** | – | совокупность специализированных функциональных подразделений, взаимосвязанных в процессе обоснования, выработки, принятия и реализации управленческих решений (далее Организационная структура). |
| **Подпроцесс** | – | бизнес-процесс, являющийся составной частью вышестоящего процесса. |
| **Процедура** | – | бизнес-процесс нижнего уровня, содержащий последовательность конечных (не требующих дополнительной детализации) операций (функций). |
| **Управление бизнес- процесса** | – | управляющие воздействия, регламентирующие выполнение процесса. |

**Описание бизнес-процессов**

**студии**

А0 Создание графического контента

Содержание деятельности

Содержанием деятельности по процессу «А0 Создание графического контента» является разработка (по требованию заказчика) комплекса 3D-моделей, текстур, анимаций и симуляций, скомпонованных в единый видеоролик или же статическое изображение для применения в рекламе, кинофильме, мобильном приложении или видео игре.

Владелец процесса

Владельцем процесса является:

* Директор

Исполнители процесса

Исполнителями процесса являются:

* Менеджер
* Отдел разработки

Начало выполнения процесса

Начало выполнения процесса определяется в общем ТЗ.

Результат процесса

Основным результатом процесса является графический контент, соответствующий общему ТЗ и удовлетворяющий заказчика.

Требования к срокам выполнения процесса

Определяются в общем ТЗ

Документация процесса

Выполнение процесса «Создание графического контента» регламентируется следующей плановой или нормативно-методической документацией:

|  |
| --- |
| * Список активных проектов |

ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ С ДРУГИМИ ПРОЦЕССАМИ И ВНЕШНЕЙ СРЕДОЙ

При выполнении процесса «А0 Создание графического контента» 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. | Заказчик |  |  | {Граница} |

Взаимодействие по Выходу

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

Управление процесса

| № | Вход | Объекты | Поступает от | |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Исполнитель | Процесс |
| 1. | Загруженность студии | Список активных проектов |  | {Граница} |

Механизмы процесса

| № | Вход | Объекты | Поступает от | |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Исполнитель | Процесс |
| 1. | Отдел разработки |  |  | {Туннель} |
| 2. | Сотрудники студии |  |  | {Граница} |

ОРГАНИЗАЦИЯ ВЫПОЛНЕНИЯ ПРОЦЕССА

А1 Формирование общего ТЗ

Содержанием деятельности по процессу «А1 Формирование общего ТЗ» является собеседование с заказчиком, в ходе которого начальники отделов и менеджер составляют общее техническое задание.

Владелец подпроцесса

* Менеджер

Исполнители подпроцесса

* 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)

Начало выполнения

Начало выполнения процесса после подписания договора на выполнение проекта.

Требования к срокам

Требования к срокам не более 2 часов

Результат выполнения

Результатом выполнения процесса является общее ТЗ.

Документация подпроцесса

Выполнение подпроцесса регламентируется следующей плановой и нормативно-методической документацией:

|  |
| --- |
| * Список активных проектов |

Входы подпроцесса

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

Выходы подпроцесса

| № | Выход | Объекты | Получатель | Процесс |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 1. | ОТЗ | Общее ТЗ | Начальники | А2.1 Постановка задач |
| Начальники | А2.3 Формирование локальных ТЗ |

Управление подпроцесса

| № | Вход | Объекты | Исполнитель | Процесс |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 1. | Загруженность студии | Список активных проектов |  | {Граница} |

Механизмы подпроцесса

| № | Вход | Объекты | Исполнитель | Процесс |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 1. | Менеджер |  |  | {Граница} |
| 2. | Начальники отделов |  |  | {Граница} |

А2 Постановка задач и формирование локальных ТЗ

Содержанием деятельности по процессу «А2 Постановка задач и формирование локальных ТЗ» является постановка и планирование задач по проекту, а также составление ТЗ для каждого отдела разработки.

Владелец подпроцесса

* Менеджер

Исполнители подпроцесса

* 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)

Начало выполнения

Начало выполнения процесса сразу после формирования общего ТЗ.

Требования к срокам

Требования к срокам не более 1 часа

Результат выполнения

Результатом выполнения процесса является список задач и локальные ТЗ.

Входы подпроцесса

| № | Вход | Объекты | Исполнитель | Процесс |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 1. | ОТЗ | Общее ТЗ | Начальники | А1.5 Установка сроков сдачи |

Выходы подпроцесса

| № | Выход | Объекты | Получатель | Процесс |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 1. | Задачи | Список задач | Концепт-художники окружений  Концепт-художники персонажей | А3.1 Создание концепта |
| Аниматоры  Сетап-художники  Текстураторы  Художник по волосам  Художник по тканям  Художник твердых тел  Цифровой скульптер | А3.2 Разработка персонажей |
| Текстураторы  Художник по процедурной генерации  Художник по процедурному моделированию  Художник по растениям  Художник твердых тел | А3.3 Разработка окружений |
| Художник 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. | Локальные ТЗ | ТЗ на концепты | Концепт-художники окружений  Концепт-художники персонажей | А3.1 Создание концепта |
| ТЗ на персонажей | Аниматоры  Сетап-художники  Текстураторы  Художник по волосам  Художник по тканям  Художник твердых тел  Цифровой скульптер | А3.2 Разработка персонажей |
| ТЗ на окружение | Текстураторы  Художник по процедурной генерации  Художник по процедурному моделированию  Художник по растениям  Художник твердых тел | А3.3 Разработка окружений |
| ТЗ на визуальные эффекты | Художник по процедурной генерации  Художник по разрушениям  Художник по толпам  Художник по флюидам | А3.4 Создание визуальных эффектов |
| ТЗ на визуализацию | Монтажеры  Специалист по интерактивным решениям  Специалист по рендерингу  Художник по освещению  Художники по композитингу  Художники по цветокоррекции  Шейдер-программист | А3.5 Визуализация и сборка |

Механизмы подпроцесса

| № | Вход | Объекты | Исполнитель | Процесс |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 1. | Начальники отделов |  |  | {Граница} |

А3 Реализация проекта

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

Исполнители подпроцесса

* Отдел разработки

Начало выполнения

Начало выполнения процесса определяется в общем ТЗ.

Требования к срокам

Требования к срокам определяется в общем ТЗ

Результат выполнения

Результатом выполнения процесса является графический контент, тематика которого определяется в общем ТЗ.

Документация подпроцесса

Выполнение подпроцесса регламентируется следующей плановой и нормативно-методической документацией:

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

Входы подпроцесса

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

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. | 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 подпроцесса

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

А4 Отправка заказчику и доработка

Содержанием деятельности по процессу «А4 Отправка заказчику и доработка» является отправка заказчику реализованного проекта и выполнение доработки на основе списка правок.

Исполнители подпроцесса

* Менеджер
* Отдел разработки

Начало выполнения

Начало выполнения процесса после реализации проекта.

Требования к срокам

Требования к срокам не более 1 дня

Результат выполнения

Результатом выполнения процесса является финальный продукт.

Входы подпроцесса

| № | Вход | Объекты | Исполнитель | Процесс |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 1. | Графический контент | Реализованный графический контент | Монтажеры  Специалист по интерактивным решениям  Специалист по рендерингу  Художник по освещению  Художники по композитингу  Художники по цветокоррекции  Шейдер-программист | А3.5 Визуализация и сборка |

Механизмы подпроцесса

| № | Вход | Объекты | Исполнитель | Процесс |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 1. | Менеджер |  |  | {Граница} |
| 2. | Отдел разработки |  |  | {Туннель} |

СОСТАВ НАБОРОВ ОБЪЕКТОВ И РОЛЕЙ, УЧАСТВУЮЩИХ В ВЫПОЛНЕНИИ ПРОЦЕССА

| № | Набор объектов | Объекты, входящие в состав набора |
| --- | --- | --- |
| 1. | 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 |  |

А0 Создание графического контента

Содержание деятельности

Содержанием деятельности по процессу «А1 Формирование общего ТЗ» является собеседование с заказчиком, в ходе которого начальники отделов и менеджер составляют общее техническое задание.

Владелец процесса

Владельцем процесса является:

* Менеджер

Исполнители процесса

Исполнителями процесса являются:

* 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)

Начало выполнения процесса

Начало выполнения процесса после подписания договора на выполнение проекта.

Результат процесса

Основным результатом процесса является общее ТЗ.

Требования к срокам выполнения процесса

не более 2 часов

Документация процесса

|  |
| --- |
| * Список активных проектов |

ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ С ДРУГИМИ ПРОЦЕССАМИ И ВНЕШНЕЙ СРЕДОЙ

При выполнении процесса «А1 Формирование общего ТЗ» 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. | Заказчик |  |  | {Граница} |

Взаимодействие по Выходу

| № | Выход | Объекты | Передается | |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Получатель | Процесс |
| 1. | ОТЗ | Общее ТЗ | Начальники | А2.1 Постановка задач |
| Начальники | А2.3 Формирование локальных ТЗ |

Управление процесса

| № | Вход | Объекты | Поступает от | |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Исполнитель | Процесс |
| 1. | Загруженность студии | Список активных проектов |  | {Граница} |

Механизмы процесса

| № | Вход | Объекты | Поступает от | |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Исполнитель | Процесс |
| 1. | Менеджер |  |  | {Граница} |
| 2. | Начальники отделов |  |  | {Граница} |

ОРГАНИЗАЦИЯ ВЫПОЛНЕНИЯ ПРОЦЕССА

А1.1 Определение тематики и стилистики проекта

Содержанием деятельности по процессу «А1.1 Определение тематики и стилистики проекта» является этап собеседования, в результате которого выявляется тема и стиль проекта.

Владелец подпроцесса

* Менеджер

Исполнители подпроцесса

* Главный концепт-художник (Отдел концепта)

Начало выполнения

Начало выполнения процесса по желанию заказчика, но не ранее подписания договора о выполнении проекта.

Требования к срокам

Требования к срокам не более 20 минут

Результат выполнения

Результатом выполнения процесса является тема и стиль проекта.

Входы подпроцесса

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

Выходы подпроцесса

| № | Выход | Объекты | Получатель | Процесс |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 1. | Обновленное ОТЗ | Общее ТЗ | Начальник отдела моделирования  Начальник отдела текстурирования | А1.2 Определение информации о персонажах и окружениях |

Механизмы подпроцесса

| № | Вход | Объекты | Исполнитель | Процесс |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 1. | Главный концепт-художник |  |  | {Граница} |

А1.2 Определение информации о персонажах и окружениях

Содержанием деятельности по процессу «А1.2 Определение информации о персонажах и окружениях» является этап собеседования, в результате которого выявляется информация о количестве персонажей и окружений, а также их детализации.

Владелец подпроцесса

* Менеджер

Исполнители подпроцесса

* Начальник отдела моделирования (Отдел моделирования)
* Начальник отдела текстурирования (Отдел текстурирования)

Начало выполнения

Начало выполнения процесса сразу после определения тематики.

Требования к срокам

Требования к срокам не более 30 минут

Результат выполнения

Результатом выполнения процесса является полная информация о сложности персонажей и окружений.

Входы подпроцесса

| № | Вход | Объекты | Исполнитель | Процесс |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 1. | Заказчик |  |  | {Граница} |
| 2. | Обновленное ОТЗ | Общее ТЗ | Главный концепт-художник | А1.1 Определение тематики и стилистики проекта |

Выходы подпроцесса

| № | Выход | Объекты | Получатель | Процесс |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 1. | Обновленное ОТЗ | Общее ТЗ | Начальник отдела VFX | А1.3 Определение информации о визуальных эффектах |

Механизмы подпроцесса

| № | Вход | Объекты | Исполнитель | Процесс |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 1. | Начальник отдела VFX |  |  | {Граница} |
| 2. | Начальник отдела анимации |  |  | {Граница} |
| 3. | Начальник отдела моделирования |  |  | {Граница} |
| 4. | Начальник отдела сетапа |  |  | {Граница} |
| 5. | Начальник отдела текстурирования |  |  | {Граница} |

А1.3 Определение информации о визуальных эффектах

Содержанием деятельности по процессу «А1.3 Определение информации о визуальных эффектах» является этап собеседования, в результате которого выявляется информация о визуальных эффектах в проекте.

Владелец подпроцесса

* Менеджер

Исполнители подпроцесса

* Начальник отдела VFX (Отдел VFX)

Начало выполнения

Начало выполнения процесса сразу после определения информации о персонажах и окружениях.

Требования к срокам

Требования к срокам не более 30 минут

Результат выполнения

Результатом выполнения процесса является полная информация о сложности визуальных эффектов.

Входы подпроцесса

| № | Вход | Объекты | Исполнитель | Процесс |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 1. | Заказчик |  |  | {Граница} |
| 2. | Обновленное ОТЗ | Общее ТЗ | Начальник отдела моделирования  Начальник отдела текстурирования | А1.2 Определение информации о персонажах и окружениях |

Выходы подпроцесса

| № | Выход | Объекты | Получатель | Процесс |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 1. | Обновленное ОТЗ | Общее ТЗ | Менеджер  Начальник отдела рендеринга | А1.4 Определение информации о выходном формате |

Механизмы подпроцесса

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

А1.4 Определение информации о выходном формате

Содержанием деятельности по процессу «А1.4 Определение информации о выходном формате» является этап собеседования, в результате которого выявляется информация о формате готового результата.

Исполнители подпроцесса

* Менеджер
* Начальник отдела рендеринга (Отдел рендеринга)

Начало выполнения

Начало выполнения процесса сразу после определения информации о визуальных эффектах.

Требования к срокам

Требования к срокам не более 5 минут

Результат выполнения

Результатом выполнения процесса является формат выходных данных.

Входы подпроцесса

| № | Вход | Объекты | Исполнитель | Процесс |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 1. | Заказчик |  |  | {Граница} |
| 2. | Обновленное ОТЗ | Общее ТЗ | Начальник отдела VFX | А1.3 Определение информации о визуальных эффектах |

Выходы подпроцесса

| № | Выход | Объекты | Получатель | Процесс |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 1. | Обновленное ОТЗ | Общее ТЗ | Начальники | А1.5 Установка сроков сдачи |

Механизмы подпроцесса

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

А1.5 Установка сроков сдачи

Содержанием деятельности по процессу «А1.5 Установка сроков сдачи» является этап собеседования, в результате которого производится установка сроков сдачи проекта.

Владелец подпроцесса

* Менеджер

Исполнители подпроцесса

* 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)

Начало выполнения

Начало выполнения процесса сразу после определения сведений о формате готового результата.

Требования к срокам

Требования к срокам не более 5 минут

Результат выполнения

Результатом выполнения процесса является сроки сдачи проекта.

Документация подпроцесса

Выполнение подпроцесса регламентируется следующей плановой и нормативно-методической документацией:

|  |
| --- |
| * Список активных проектов |

Входы подпроцесса

| № | Вход | Объекты | Исполнитель | Процесс |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 1. | Заказчик |  |  | {Граница} |
| 2. | Обновленное ОТЗ | Общее ТЗ | Менеджер  Начальник отдела рендеринга | А1.4 Определение информации о выходном формате |

Выходы подпроцесса

| № | Выход | Объекты | Получатель | Процесс |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 1. | ОТЗ | Общее ТЗ | Начальники | А2.1 Постановка задач |
| Начальники | А2.3 Формирование локальных ТЗ |

Управление подпроцесса

| № | Вход | Объекты | Исполнитель | Процесс |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 1. | Загруженность студии | Список активных проектов |  | {Граница} |

Механизмы подпроцесса

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

| № | 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 |  |

А2 Постановка задач и формирование локальных ТЗ

Содержание деятельности

Содержанием деятельности по процессу «А2 Постановка задач и формирование локальных ТЗ» является постановка и планирование задач по проекту, а также составление ТЗ для каждого отдела разработки.

Владелец процесса

Владельцем процесса является:

* Менеджер

Исполнители процесса

Исполнителями процесса являются:

* 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)

Начало выполнения процесса

Начало выполнения процесса сразу после формирования общего ТЗ.

Результат процесса

Основным результатом процесса является список задач и локальные ТЗ.

Требования к срокам выполнения процесса

не более 1 часа

ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ С ДРУГИМИ ПРОЦЕССАМИ И ВНЕШНЕЙ СРЕДОЙ

При выполнении процесса «А2 Постановка задач и формирование локальных ТЗ» 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. | ОТЗ | Общее ТЗ | Начальники | А1.5 Установка сроков сдачи |

Взаимодействие по Выходу

| № | Выход | Объекты | Передается | |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Получатель | Процесс |
| 1. | Задачи | Список задач | Концепт-художники окружений  Концепт-художники персонажей | А3.1 Создание концепта |
| Аниматоры  Сетап-художники  Текстураторы  Художник по волосам  Художник по тканям  Художник твердых тел  Цифровой скульптер | А3.2 Разработка персонажей |
| Текстураторы  Художник по процедурной генерации  Художник по процедурному моделированию  Художник по растениям  Художник твердых тел | А3.3 Разработка окружений |
| Художник 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. | Локальные ТЗ | ТЗ на концепты | Концепт-художники окружений  Концепт-художники персонажей | А3.1 Создание концепта |
| ТЗ на персонажей | Аниматоры  Сетап-художники  Текстураторы  Художник по волосам  Художник по тканям  Художник твердых тел  Цифровой скульптер | А3.2 Разработка персонажей |
| ТЗ на окружение | Текстураторы  Художник по процедурной генерации  Художник по процедурному моделированию  Художник по растениям  Художник твердых тел | А3.3 Разработка окружений |
| ТЗ на визуальные эффекты | Художник по процедурной генерации  Художник по разрушениям  Художник по толпам  Художник по флюидам | А3.4 Создание визуальных эффектов |
| ТЗ на визуализацию | Монтажеры  Специалист по интерактивным решениям  Специалист по рендерингу  Художник по освещению  Художники по композитингу  Художники по цветокоррекции  Шейдер-программист | А3.5 Визуализация и сборка |

Механизмы процесса

| № | Вход | Объекты | Поступает от | |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Исполнитель | Процесс |
| 1. | Начальники отделов |  |  | {Граница} |

ОРГАНИЗАЦИЯ ВЫПОЛНЕНИЯ ПРОЦЕССА

А2.1 Постановка задач

Содержанием деятельности по процессу «А2.1 Постановка задач» является постановка заданий начальниками отделов для своих подчиненных.

Владелец подпроцесса

* Менеджер

Исполнители подпроцесса

* 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)

Начало выполнения

Начало выполнения процесса сразу после формирования общего ТЗ.

Требования к срокам

Требования к срокам не более 30 минут

Результат выполнения

Результатом выполнения процесса является формулировка задач.

Входы подпроцесса

| № | Вход | Объекты | Исполнитель | Процесс |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 1. | ОТЗ | Общее ТЗ | Начальники | А1.5 Установка сроков сдачи |

Выходы подпроцесса

| № | Выход | Объекты | Получатель | Процесс |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 1. | Формулировка задач | Список задач | Начальники | А2.2 Планирование задач |

Механизмы подпроцесса

| № | Вход | Объекты | Исполнитель | Процесс |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 1. | Начальники отделов |  |  | {Граница} |

А2.2 Планирование задач

Содержанием деятельности по процессу «А2.2 Планирование задач» является планирование поставленных задач (определение сроков для каждой задачи).

Владелец подпроцесса

* 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)

Исполнители подпроцесса

* 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)

Начало выполнения

Начало выполнения процесса сразу после постановки задач.

Требования к срокам

Требования к срокам не более 10 минут

Результат выполнения

Результатом выполнения процесса является готовые задачи.

Входы подпроцесса

| № | Вход | Объекты | Исполнитель | Процесс |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 1. | Формулировка задач | Список задач | Начальники | А2.1 Постановка задач |

Выходы подпроцесса

| № | Выход | Объекты | Получатель | Процесс |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 1. | Задачи | Список задач | Начальники | А2.3 Формирование локальных ТЗ |
| Концепт-художники окружений  Концепт-художники персонажей | А3.1 Создание концепта |
| Аниматоры  Сетап-художники  Текстураторы  Художник по волосам  Художник по тканям  Художник твердых тел  Цифровой скульптер | А3.2 Разработка персонажей |
| Текстураторы  Художник по процедурной генерации  Художник по процедурному моделированию  Художник по растениям  Художник твердых тел | А3.3 Разработка окружений |
| Художник 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 |

Механизмы подпроцесса

| № | Вход | Объекты | Исполнитель | Процесс |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 1. | Начальники отделов |  |  | {Граница} |

А2.3 Формирование локальных ТЗ

Содержанием деятельности по процессу «А2.3 Формирование локальных ТЗ» является формирование ТЗ начальниками отделов для своих подчиненных.

Владелец подпроцесса

* 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)

Исполнители подпроцесса

* 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)

Начало выполнения

Начало выполнения процесса сразу после планирования задач.

Требования к срокам

Требования к срокам не более 10 минут

Результат выполнения

Результатом выполнения процесса является готовые локальные ТЗ.

Входы подпроцесса

| № | Вход | Объекты | Исполнитель | Процесс |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 1. | Задачи | Список задач | Начальники | А2.2 Планирование задач |
| 2. | ОТЗ | Общее ТЗ | Начальники | А1.5 Установка сроков сдачи |

Выходы подпроцесса

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

| № | 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 |  |

А3 Реализация проекта

Содержание деятельности

Содержанием деятельности по процессу «А3 Реализация проекта» является выполнение работ, связанных с реализацией 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 общем 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  Художник по процедурной генерации  Художник по процедурному моделированию  Художник по растениям  Художник твердых тел | А3.3 Разработка окружений |
| Художник 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 | Художник 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 текстурация объектов окружения.

Владелец подпроцесса

* Начальник отдела VFX (Отдел VFX)
* Начальник отдела моделирования (Отдел моделирования)
* Начальник отдела текстурирования (Отдел текстурирования)

Исполнители подпроцесса

* Текстураторы (Отдел текстурирования)
* Художник 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 асеты 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 | Художник 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

* Художник 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 асеты 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  Художник 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 реализованный 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  Художник 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 | Художник 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 |  |

А4 Отправка заказчику и доработка

Содержание деятельности

Содержанием деятельности по процессу «А4 Отправка заказчику и доработка» является отправка заказчику реализованного проекта и выполнение доработки на основе списка правок.

Исполнители процесса

Исполнителями процесса являются:

* Менеджер
* Отдел разработки

Начало выполнения процесса

Начало выполнения процесса после реализации проекта.

Результат процесса

Основным результатом процесса является финальный продукт.

Требования к срокам выполнения процесса

не более 1 дня

ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ С ДРУГИМИ ПРОЦЕССАМИ И ВНЕШНЕЙ СРЕДОЙ

При выполнении процесса «А4 Отправка заказчику и доработка» 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. | Графический контент | Реализованный графический контент | Монтажеры  Специалист по интерактивным решениям  Специалист по рендерингу  Художник по освещению  Художники по композитингу  Художники по цветокоррекции  Шейдер-программист | А3.5 Визуализация и сборка |

Механизмы процесса

| № | Вход | Объекты | Поступает от | |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Исполнитель | Процесс |
| 1. | Менеджер |  |  | {Граница} |
| 2. | Отдел разработки |  |  | {Туннель} |

ОРГАНИЗАЦИЯ ВЫПОЛНЕНИЯ ПРОЦЕССА

А4.1 Отправка заказчику

Содержанием деятельности по процессу «А4.1 Отправка заказчику» является отправка ссылки на видео или же готовый материал заказчику.

Владелец подпроцесса

* Менеджер

Исполнители подпроцесса

* Менеджер

Начало выполнения

Начало выполнения процесса сразу после формирования материала.

Требования к срокам

Требования к срокам не более часа

Результат выполнения

Результатом выполнения процесса является список правок.

Входы подпроцесса

| № | Вход | Объекты | Исполнитель | Процесс |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 1. | Графический контент | Реализованный графический контент | Монтажеры  Специалист по интерактивным решениям  Специалист по рендерингу  Художник по освещению  Художники по композитингу  Художники по цветокоррекции  Шейдер-программист | А3.5 Визуализация и сборка |

Выходы подпроцесса

| № | Выход | Объекты | Получатель | Процесс |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 1. | Правки | Список правок |  | А4.2 Поиск дорабатываемых ассетов |
| Отдел разработки | А4.3 Изменение ассетов |
| Отдел композитинга  Отдел рендеринга | А4.4 Визуализация и сборка |

Механизмы подпроцесса

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

А4.2 Поиск дорабатываемых ассетов

Содержанием деятельности по процессу «А4.2 Поиск дорабатываемых ассетов» является поиск асетов, требующих доработки или корректировки.

Владелец подпроцесса

* Менеджер

Исполнители подпроцесса

Начало выполнения

Начало выполнения процесса сразу после получения правок.

Требования к срокам

Требования к срокам не более 10 минут

Результат выполнения

Результатом выполнения процесса является список ассетов.

Входы подпроцесса

| № | Вход | Объекты | Исполнитель | Процесс |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 1. | Правки | Список правок | Менеджер | А4.1 Отправка заказчику |

Выходы подпроцесса

| № | Выход | Объекты | Получатель | Процесс |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 1. | Список ассетов |  | Отдел разработки | А4.3 Изменение ассетов |

Механизмы подпроцесса

| № | Вход | Объекты | Исполнитель | Процесс |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 1. | Начальники отделов |  |  | {Туннель} |

А4.3 Изменение ассетов

Содержанием деятельности по процессу «А4.3 Изменение ассетов» является внесение изменений в список найденных асетов.

Исполнители подпроцесса

* Отдел разработки

Документация подпроцесса

Выполнение подпроцесса регламентируется следующей плановой и нормативно-методической документацией:

|  |
| --- |
| * Список правок |

Входы подпроцесса

| № | Вход | Объекты | Исполнитель | Процесс |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 1. | Список ассетов |  |  | А4.2 Поиск дорабатываемых ассетов |

Выходы подпроцесса

| № | Выход | Объекты | Получатель | Процесс |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 1. | Доработанные асеты |  | Отдел композитинга  Отдел рендеринга | А4.4 Визуализация и сборка |

Управление подпроцесса

| № | Вход | Объекты | Исполнитель | Процесс |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 1. | Правки | Список правок | Менеджер | А4.1 Отправка заказчику |

Механизмы подпроцесса

| № | Вход | Объекты | Исполнитель | Процесс |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 1. | Отдел окружений |  |  | {Туннель} |
| 2. | Отдел персонажей |  |  | {Туннель} |

А4.4 Визуализация и сборка

Содержанием деятельности по процессу «А4.4 Визуализация и сборка» является визуализация сцен проекта, композитинг компонентов и формирование выходного материала.

Исполнители подпроцесса

* Отдел композитинга (Отдел разработки)
* Отдел рендеринга (Отдел разработки)

Начало выполнения

Начало выполнения процесса сразу после изменения асетов.

Требования к срокам

Требования к срокам определяется локальным ТЗ

Результат выполнения

Результатом выполнения процесса является готовый графический контент.

Документация подпроцесса

Выполнение подпроцесса регламентируется следующей плановой и нормативно-методической документацией:

|  |
| --- |
| * Список правок |

Входы подпроцесса

| № | Вход | Объекты | Исполнитель | Процесс |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 1. | Доработанные асеты |  | Отдел разработки | А4.3 Изменение ассетов |

Выходы подпроцесса

| № | Выход | Объекты | Получатель | Процесс |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 1. | Исправленный контент |  | Менеджер | А4.5 Отправка готового проекта |

Управление подпроцесса

| № | Вход | Объекты | Исполнитель | Процесс |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 1. | Правки | Список правок | Менеджер | А4.1 Отправка заказчику |

Механизмы подпроцесса

| № | Вход | Объекты | Исполнитель | Процесс |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 1. | Отдел сборки |  |  | {Туннель} |

А4.5 Отправка готового проекта

Содержанием деятельности по процессу «А4.5 Отправка готового проекта» является отправка ссылки на видео или же готовый материал заказчику.

Исполнители подпроцесса

* Менеджер

Входы подпроцесса

| № | Вход | Объекты | Исполнитель | Процесс |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 1. | Исправленный контент |  | Отдел композитинга  Отдел рендеринга | А4.4 Визуализация и сборка |

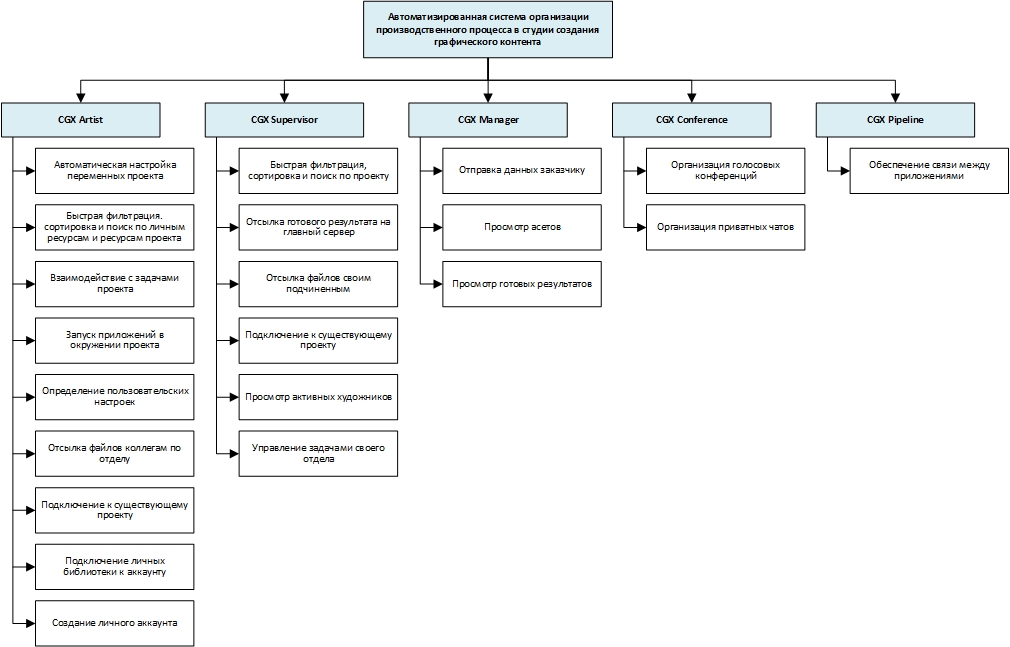
Механизмы подпроцесса

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

СОСТАВ НАБОРОВ ОБЪЕКТОВ И РОЛЕЙ, УЧАСТВУЮЩИХ В ВЫПОЛНЕНИИ ПРОЦЕССА

| № | Набор объектов | Объекты, входящие в состав набора |
| --- | --- | --- |
| 1. | Реализованный графический контент |  |

1. Описание автоматизируемых функций



Описание автоматизируемых функций

«CGX Supervisor»

Данная подсистема предназначена начальникам отделов. Она взаимодействует с подсистемой «CGX Artist» через модуль «CGX Pipeline» и реализует следующие функции:

* быстрая фильтрация, сортировка и поиск по проекту;
* отсылка готового результата на главный сервер;
* отсылка файлов своим подчиненным;
* подключение к существующему проекту;
* просмотр активных художников;
* управление задачами своего отдела.

## Быстрая фильтрация, сортировка и поиск по проекту

Данная функция обеспечивает быструю фильтрацию, сортировку и поиск файлов проекта. Поиск осуществляется по шаблону регулярного выражения, фильтрация – объектная (фильтр моделей, фильтр текстур и т.д.). Сортировка – стандартная (порядок возрастания и убывания) и объектная (сначала модели, текстуры и т.д.)

**Временной регламент**: в период подключения к проекту

|  |  |
| --- | --- |
| Технологические процессы | |
| А3.5 Визуализация и сборка; | |
| А4.2 Поиск дорабатываемых ассетов | |
| А4.3 Изменение ассетов | |
| Входные данные | Выходные данные |
| Шаблон регулярного выражения, параметры сортировки и фильтрации | Отфильтрованные и отсортированные файлы/асеты проекта |
| Формы представления | |
| Видеокадр «АРМ Начальника. Асетная структура проекта» - рис. 2.1 в [1] | |
| Видеокадр «АРМ Начальника. Файловая структура проекта» - рис. 2.2 в [1] | |

## Отсылка готового результата на главный сервер

Данная функция позволяет начальнику отдела оперативно отправлять асеты/файлы на главный сервер. Для этого требуется лишь выделить нужное и нажать на кнопку «Отправить выбранные файлы». Приложение «CGX Supervisor» уведомит приложение «CGX Pipeline» (на главном сервере), после чего «CGX Pipeline» создаст необходимый раздел в файловой структуре проекта и примет отправленные файлы.

**Временной регламент**: в период подключения к проекту на главном сервере.

|  |  |
| --- | --- |
| Технологические процессы | |
| А3.1 Создание концепта | |
| А3.2 Разработка персонажей | |
| А3.3 Разработка окружений | |
| А3.4 Создание визуальных эффектов | |
| А3.5 Визуализация и сборка | |
| Входные данные | Выходные данные |
| Асет/файл любого формата | Асет/файл, отправленный на главный сервер |
| Формы представления | |
| Видеокадр «АРМ Начальника. Асетная структура проекта» - рис. 2.1 в [1] | |
| Видеокадр «АРМ Начальника. Файловая структура проекта» - рис. 2.2 в [1] | |

## Отсылка файлов своим подчиненным

Данная функция позволяет начальнику отдела оперативно отправлять асеты/файлы на своим подчиненным. Для этого требуется выбрать нужных художников и списка, выделить нужные файлы/асеты и нажать на кнопку «Отправить». В приложении «CGX Artist» появится уведомление, что были получены файлы от начальника.

**Временной регламент**: в период подключения художников к проекту на сервере отдела.

|  |  |
| --- | --- |
| Технологические процессы | |
| А3.1 Создание концепта | |
| А3.2 Разработка персонажей | |
| А3.3 Разработка окружений | |
| А3.4 Создание визуальных эффектов | |
| А3.5 Визуализация и сборка | |
| Входные данные | Выходные данные |
| Асет/файл любого формата | Асет/файл, отправленный на главный сервер |
| Формы представления | |
| Видеокадр «АРМ Начальника. Отправка файлов подчиненным» - рис. 2.5 в [1] | |

## Подключение к существующему проекту;

Данная функция позволяет начальнику отдела оперативно подключаться к проектам на главном сервере и создавать их инстансы на сервере своего отдела. Для создания инстанса необходимо:

* подключиться к проекту на главном сервере;
* нажать на кнопку «Создать на сервере отдела»

**Временной регламент**: в период подключения к главному серверу.

|  |  |
| --- | --- |
| Технологические процессы | |
| А3.1 Создание концепта | |
| А3.2 Разработка персонажей | |
| А3.3 Разработка окружений | |
| А3.4 Создание визуальных эффектов | |
| А3.5 Визуализация и сборка | |
| Входные данные | Выходные данные |
| Проект, созданный менеджером на главном сервере | Локальный проект (инстанс), созданный на сервере отдела |
| Формы представления | |
| Видеокадр «АРМ Начальника. Файловая структура проекта» - рис. 2.2 в [1] | |

## Просмотр активных художников

Данная функция позволяет начальнику отдела просматривать активных художников в конкретных проектах. Для получения списка художников необходимо выбрать проект.

**Временной регламент**: в период подключения к проекту на главном сервере.

|  |  |
| --- | --- |
| Технологические процессы | |
| А3.1 Создание концепта | |
| А3.2 Разработка персонажей | |
| А3.3 Разработка окружений | |
| А3.4 Создание визуальных эффектов | |
| А3.5 Визуализация и сборка | |
| Входные данные | Выходные данные |
| Локальный проект, созданный на сервере отдела | Список художников, работающих над проектом |
| Формы представления | |
| Видеокадр «АРМ Начальника. Активные художники» - рис. 2.4 в [1] | |

## Управление задачами своего отдела

Данная функция даёт возможность начальникам отделов создавать, редактировать и удалять задачи для своего отдела. После каждой операции над задачей оповещается, выполняющий её, художник (автоматически).

**Временной регламент**: в период подключения к проекту на главном сервере.

|  |  |
| --- | --- |
| Технологические процессы | |
| А2.1 Постановка задач | |
| А2.2 Планирование задач | |
| Входные данные | Выходные данные |
| Проект, созданный менеджером | Список сформированных задач |
| Проект, созданный на сервере отдела |
| Формы представления | |
| Видеокадр «АРМ Начальника. Задачи» - рис. 2.3 в [1] | |

«CGX Artist»

Данная подсистема предназначена художникам отделов. Она взаимодействует с подсистемой «CGX Supervisor» через модуль «CGX Pipeline» и реализует следующие функции:

* Создание личного аккаунта;
* Автоматическая настройка переменных проекта;
* Быстрая фильтрация, сортировка и поиск по личным ресурсам и ресурсам проекта;
* Взаимодействие с задачами проекта;
* Запуск приложений в окружении проекта;
* Быстрый просмотр hdr и exr файлов;
* Определение пользовательских настроек;
* Отсылка файлов коллегам по отделу;
* Подключение к существующему проекту;
* Подключение личной библиотеки к аккаунту.

## Создание личного аккаунта

Данная функция обеспечивает регистрацию художника в системе.

**Временной регламент**: в любое время при наличии связи с сервером отдела

|  |  |
| --- | --- |
| Входные данные | Выходные данные |
| Логин, пароль, ФИО и должность | Список художников, работающих над проектом |
| Формы представления | |
| Видеокадр «АРМ Художника. Вход в систему» - рис. 1.1 в [1] | |
| Видеокадр «АРМ Художника. Регистрация в системе» - рис. 1.2 в [1] | |

## Автоматическая настройка переменных проекта

Данная функция определяет (либо переопределяет) необходимые переменные окружения в операционной системе в зависимости от корневой директории проекта, созданного на компьютере художника.

**Временной регламент:** сразу после подключения к проекту.

|  |  |
| --- | --- |
| Технологические процессы | |
| А3.1 Создание концепта | |
| А3.2 Разработка персонажей | |
| А3.3 Разработка окружений | |
| А3.4 Создание визуальных эффектов | |
| А3.5 Визуализация и сборка | |
| Входные данные | Выходные данные |
| Локальный проект, созданный на сервере отдела | Список переменных окружения, определенных в операционной системе |
| Формы представления | |
| Данная функция является автоматической, поэтому не имеет форм представления | |

## Быстрая фильтрация, сортировка и поиск по личным ресурсам и ресурсам проекта

Данная функция обеспечивает быструю фильтрацию, сортировку и поиск файлов проекта и личной библиотеки. Поиск осуществляется по шаблону регулярного выражения, фильтрация – объектная (фильтр моделей, фильтр текстур и т.д.). Сортировка – стандартная (порядок возрастания и убывания) и объектная (сначала модели, текстуры и т.д.)

**Временной регламент**: в период подключения к проекту

|  |  |
| --- | --- |
| Технологические процессы | |
| А3.5 Визуализация и сборка; | |
| А4.2 Поиск дорабатываемых ассетов | |
| А4.3 Изменение ассетов | |
| Входные данные | Выходные данные |
| Шаблон регулярного выражения, параметры сортировки и фильтрации | Отфильтрованные и отсортированные файлы/асеты проекта |
| Формы представления | |
| Видеокадр «АРМ Художника. Асетная структура проекта» - рис. 1.5 в [1] | |
| Видеокадр «АРМ Художника. Файловая структура проекта». - рис. 1.6 в [1] | |

## Взаимодействие с задачами проекта

Данная функция позволяет художникам брать задачи, сформированные начальником, и отправлять результаты на проверку. Задачи отображаются в виде списка. Если задача была удалена, добавлена или модифицирована, художник получает уведомление с комментарием. После выполнения задачи, следует отправить результат начальнику отдела и дождаться комментирования проделанной работы. Все оповещения будут находиться в поле оповещений в нижней части окна программы.

**Временной регламент:** после появления задач на сервере отдела.

|  |  |
| --- | --- |
| Технологические процессы | |
| А3.1 Создание концепта | |
| А3.2 Разработка персонажей | |
| А3.3 Разработка окружений | |
| А3.4 Создание визуальных эффектов | |
| А3.5 Визуализация и сборка | |
| Входные данные | Выходные данные |
| Задачи, сформированные начальником | Список взятых задач, комментарии к выполненным задачам |
| Формы представления | |
| Видеокадр «АРМ Художника. Задачи» - рис. 1.8 в [1] | |

## Запуск приложений в окружении проекта

Данная функция обеспечивает автоматическую настройку переменных окружения программного пакета на этапе запуска. Это позволяет определить различные параметры приложения (доступные и недоступные внутри приложения) для удобной работы над конкретным проектом (например, определение директорий хранения временного кэша симуляций или анимаций).

**Временной регламент:** после подключения к проекту.

|  |  |
| --- | --- |
| Технологические процессы | |
| А3.1 Создание концепта | |
| А3.2 Разработка персонажей | |
| А3.3 Разработка окружений | |
| А3.4 Создание визуальных эффектов | |
| А3.5 Визуализация и сборка | |
| Входные данные | Выходные данные |
| Приложение, требуемое для запуска, проект. | Запущенное приложение настроенное под текущий проект |
| Формы представления | |
| Видеокадр «АРМ Художника. Структура рабочих файлов» - рис. 1.7 в [1] | |
| Видеокадр «АРМ Художника. Подключенные программы» - рис. 1.9 в [1] | |

## Быстрый просмотр hdr и exr файлов

Данная функция позволяет художникам незамедлительно просматривать тяжёлые hdr и exr изображения. После добавления контента (или подключения личной библиотеки) «CGX Artist» автоматически создает, сконвертированные в .jpeg формат, копии всех hdr и exr изображений. Для просмотра используется копия, а при копировании в буфер обмена попадает ссылка на исходное изображение.

**Временной регламент:** при наличии hdr и exr изображений в проекте или библиотеки.

|  |  |
| --- | --- |
| Технологические процессы | |
| А3.2 Разработка персонажей | |
| А3.3 Разработка окружений | |
| А3.4 Создание визуальных эффектов | |
| А3.5 Визуализация и сборка | |
| Входные данные | Выходные данные |
| hdr или exr изображение | Быстрый просмотр изображения |
| Формы представления | |
| Видеокадр «АРМ Художника. Файловая структура проекта» - рис. 1.6 в [1] | |
| Видеокадр «АРМ Художника. Файловая структура личной библиотеки» - рис. 3 в [1] | |

## Определение пользовательских настроек

Данная функция позволяет подключить программы и личную библиотеку, а также создать пользовательские переменные.

**Временной регламент:** весь период в авторизованной системе.

|  |  |
| --- | --- |
| Входные данные | Выходные данные |
| Параметры настроек | Настроенный аккаунт художника |
| Формы представления | |
| Видеокадр «АРМ Художника. Настройки» - рис. 1.12 в [1] | |

## Отсылка файлов коллегам по отделу

Данная задача позволяет художникам передавать файлы и асеты (размером до 5 ГБ) своим коллегам. Для передачи следует выделить необходимые файлы/асеты, выбрать необходимых коллег из списка и нажать на кнопку «Отправить выбранные файлы».

**Временной регламент:** при подключении к серверу отдела.

|  |  |
| --- | --- |
| Технологические процессы | |
| А3.2 Разработка персонажей | |
| А3.3 Разработка окружений | |
| А3.4 Создание визуальных эффектов | |
| А3.5 Визуализация и сборка | |
| Входные данные | Выходные данные |
| Файл/асет, требуемый для передачи | Переданный файл/асет |
| Формы представления | |
| Видеокадр «АРМ Художника. Асетная структура проекта» - рис. 1.5 в [1] | |
| Видеокадр «АРМ Художника. Файловая структура проекта» - рис. 1.6 в [1] | |
| Видеокадр «АРМ Художника. Структура рабочих файлов» - рис. 1.7 в [1] | |
| Видеокадр «АРМ Художника. Асеты личной библиотеки» - рис. 1.10 в [1] | |
| Видеокадр «АРМ Художника. Файловая структура личной библиотеки» - рис. 1.11 в [1] | |

## Подключение к существующему проекту

Данная функция обеспечивает быстрое подключение к проекту на локальном сервере отдела. После подключения происходит автоматическая перенастройка (в пакетном режиме) необходимых переменных в операционной системе.

**Временной регламент:** после создания проекта на сервере отдела.

|  |  |
| --- | --- |
| Технологические процессы | |
| А3.1 Создание концепта | |
| А3.2 Разработка персонажей | |
| А3.3 Разработка окружений | |
| А3.4 Создание визуальных эффектов | |
| А3.5 Визуализация и сборка | |
| Входные данные | Выходные данные |
| Проект на сервере отдела | Файловая структура подключенного проекта |
| Формы представления | |
| Видеокадр «АРМ Художника. Файловая структура проекта» - рис. 1.6 в [1] | |

## Подключение личной библиотеки к аккаунту

Данная задача позволяет художникам подключать личную библиотеку контента для быстрого доступа к ней, а также для ее управления. Подключение осуществляется в разделе настроек.

**Временной регламент:** весь период после авторизации.

|  |  |
| --- | --- |
| Входные данные | Выходные данные |
| Ссылка на библиотеку | Подключенная библиотека к аккаунту |
| Формы представления | |
| Видеокадр «АРМ Художника. Настройки» - рис. 1.12 в [1] | |

«CGX Conference»

Данное приложение способно организовывать голосовые конференции с настройкой канала связи и работать по принципу push-to-talk (нажми, чтобы сказать), создавать публичные и приватные чаты для обмена текстовыми сообщениями.

Функции приложения:

* Организация голосовых конференций
* Приватные чаты

## Организация голосовых конференций

Данная функция позволяет начальникам и художникам находиться в постоянном общении, что позволяет быстро решать многие вопросы.

**Временной регламент:** в любой момент рабочей смены.

|  |  |
| --- | --- |
| Входные данные | Выходные данные |
| Художники/начальники | Голосовая конференция |
| Формы представления | |
| Видеокадр «Discord. Голосовая конференция» - рис. 4.1 в [1] | |

## Организация приватных чатов

Данная функция позволяет художникам решать вопросы «с глазу на глаз», чтобы не отвлекать занятых коллег или начальника.

**Временной регламент:** в любой момент рабочей смены.

|  |  |
| --- | --- |
| Входные данные | Выходные данные |
| Художники/начальники | Голосовой звонок |
| Формы представления | |
| Видеокадр «Discord. Приватный диалог» - рис. 4.2 в [1] | |

«CGX Manager»

Данная подсистема предназначается менеджеру отдела разработки, она дает ему возможность создать проект, над которым будет работать его отдел, просматривать асеты проекта и финальные результаты. Так же эта подсистема позволит ему отправлять скриншоты асетов и готовые результаты заказчику. Есть 2 варианта просмотра асетов и результатов:

* по проектам;
* по конкретному заказчику.

Функции подсистемы:

* отправка данных заказчику;
* просмотр ассетов;
* просмотр готовых результатов.

## Отправка данных заказчику

Данная функция позволяет менеджеру отправлять скриншоты ассетов и готовые результаты заказчику.

**Временной регламент:** после создания асетов/после реализации проекта.

|  |  |
| --- | --- |
| Технологические процессы | |
| А4 Отправка заказчику и доработка | |
| Входные данные | Выходные данные |
| Готовые асеты/реализованный проект | Отправленные данные заказчику |
| Формы представления | |
| Видеокадр «Менеджер проектов. Просмотр асетов по проектам» - рис. 3.1 в [1] | |
| Видеокадр «Менеджер проектов. Просмотр результатов по проектам» - рис. 3.2 в [1] | |
| Видеокадр «Менеджер проектов. Просмотр асетов конкретного заказчика» - рис. 3.3 в [1] | |
| Видеокадр «Менеджер проектов. Просмотр результатов проекта конкретного заказчика» - рис. 3.4 в [1] | |

## Просмотр ассетов и готовых результатов

Данная задача позволяет менеджеру просматривать готовые асеты и готовые результаты по проектам.

**Временной регламент:** после создания проекта на главном сервере.

|  |  |
| --- | --- |
| Технологические процессы | |
| А4 Отправка заказчику и доработка | |
| Входные данные | Выходные данные |
| Готовые асеты/реализованный проект | Отправленные данные заказчику |
| Формы представления | |
| Видеокадр «Менеджер проектов. Просмотр асетов по проектам» - рис. 3.1 в [1] | |
| Видеокадр «Менеджер проектов. Просмотр результатов по проектам» - рис. 3.2 в [1] | |
| Видеокадр «Менеджер проектов. Просмотр асетов конкретного заказчика» - рис. 3.3 в [1] | |
| Видеокадр «Менеджер проектов. Просмотр результатов проекта конкретного заказчика» - рис. 3.4 в [1] | |

«CGX Pipeline»

Данный модель обеспечивает связь между серверами, начальниками и художниками, а также реализует обмен данными между отделами и художниками.

**Временной регламент:** при подключении начальников и отделов к локальным серверам, а также при подключении локальных серверов к главному серверу (для передачи между локальными серверами).

|  |  |
| --- | --- |
| Технологические процессы | |
| А3 Реализация проекта | |
| А4 Отправка заказчику и доработка | |
| Входные данные | Выходные данные |
| Асеты и файлы, необходимые для передачи | Переданные данные |

1. Спецификации серверов

Спецификация серверов отделов

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Позиция** | **Наименование и техническая характеристика оборудования** | **Тип, марка оборудования. Обозначение документа и номер опросного листа** | **Ед.**  **измерения** | **Количество** |
| **1** | **2** | **3** | **4** | **5** |
| 2 | ЦПУ | Intel Xeon, 8 ядер | Шт. | 2 |
| 3 | Видеоадаптер, 6 ГБ |  | Шт. | 1 |
| 4 | Оперативная память DDR4, 16 ГБ |  | Шт. | 8 |
| 5 | Блок питания, 700 Вт |  | Шт. | 1 |
| 6 | Сетевая двухпортовая плата, 10 Гбит/с |  | Шт. | 2 |
| 7 | Сетевой адаптер, 10 Гбит/с | GigabitEthernet NC380T PCI Express | Шт. | 1 |
| 8 | Клавиатура рус. |  | Шт. | 1 |
| 9 | Манипулятор типа «мышь» |  | Шт. | 1 |
| 10 | Накопитель на ЖМД, 4 ТБ | WD | Шт. | 2 |
| 6 | Монитор, SVGA, 15`` |  | Шт. | 1 |

Спецификация главного сервера

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Позиция** | **Наименование и техническая характеристика оборудования** | **Тип, марка оборудования. Обозначение документа и номер опросного листа** | **Ед.**  **измерения** | **Количество** |
| **1** | **2** | **3** | **4** | **5** |
| 2 | ЦПУ | Intel Xeon, 16 ядер | Шт. | 2 |
| 3 | Видеоадаптер, 6 ГБ |  | Шт. | 1 |
| 4 | Оперативная память DDR4, 16 ГБ |  | Шт. | 16 |
| 5 | Блок питания, 700 Вт |  | Шт. | 1 |
| 6 | Сетевая двухпортовая плата, 10 Гбит/с |  | Шт. | 2 |
| 7 | Сетевой адаптер, 10 Гбит/с | GigabitEthernet NC380T PCI Express | Шт. | 2 |
| 8 | Клавиатура рус. |  | Шт. | 2 |
| 9 | Манипулятор типа «мышь» |  | Шт. | 1 |
| 10 | Накопитель на ЖМД, 4 ТБ | WD | Шт. | 4 |
| 6 | Монитор, SVGA, 15`` |  | Шт. | 1 |

1. Техническое задание на реализацию системы
2. Листинг системы

**API.Core.Types.Artist.py**

class Artist(object):

LOGIN = 'login'

PASSWORD = 'password'

NAME = 'name'

SURNAME = 'surname'

def \_\_init\_\_(self, login='', password='', name='', surname=''):

"""

This class is data structure for

users of application.

"""

super(Artist, self).\_\_init\_\_()

self.\_login = login

self.\_password = password

self.\_name = name

self.\_surname = surname

def \_\_eq\_\_(self, other):

try:

return self.\_login == other.login

except:

return False

def \_\_str\_\_(self):

return 'Artist({0}, {1})'.format(self.\_login, self.\_password)

@property

def login(self):

return self.\_login

@property

def password(self):

return self.\_password

@property

def name(self):

return self.\_name

@property

def surname(self):

return self.\_surname

@property

def toDict(self):

return {

self.LOGIN: self.\_login,

self.PASSWORD: self.\_password,

self.NAME: self.\_name,

self.SURNAME: self.\_surname

}

@login.setter

def login(self, login):

if not isinstance(login, str):

raise TypeError("Expected type is < str >")

if login != '': self.\_login = login

@password.setter

def password(self, password):

if not isinstance(password, str):

raise TypeError("Expected type is < str >")

if password != '':

self.\_password = password

@name.setter

def name(self, name):

if not isinstance(name, str):

raise TypeError("Expected type is < str >")

if name != '':

self.\_name = name

@surname.setter

def surname(self, surname):

if not isinstance(surname, str):

raise TypeError("Expected type is < str >")

if surname != '':

self.\_name = surname

def setDict(self, d):

"""

:param d: < dict >

{

'login',

'password',

'name',

'surname'

}

"""

self.login = d[self.LOGIN]

self.password = d[self.PASSWORD]

self.name = d[self.NAME]

self.surname = d[self.SURNAME]

def isIdentical(self, other):

if not isinstance(other, Artist):

raise TypeError("Expected type is 'Artist'")

login = self.\_login == other.login

pasw = self.\_password == other.password

name = self.\_name == other.name

surname = self.\_surname == other.surname

return name and surname and login and pasw

def clear(self):

self.\_name = ''

self.\_surname = ''

self.\_login = ''

self.\_password = ''

**API.Core.Types.Message.py**

class Message(object):

# message types

INFO = 0

QUESTION = 1

SUCCESS = 2

WARNING = 3

ERROR = 4

def \_\_init\_\_(

self,

title='',

type=0,

theme='',

descript='',

):

super(Message, self).\_\_init\_\_()

self.\_\_title = title

self.\_\_type = type

self.\_\_theme = theme

self.\_\_desc = descript

@property

def title(self):

return self.\_\_title

@property

def theme(self):

return self.\_\_theme

@property

def type(self):

return self.\_\_type

@property

def description(self):

return self.\_\_desc

def setTitle(self, text):

self.\_\_title = text

def setType(self, type):

self.\_\_type = type

def setTheme(self, theme):

self.\_\_theme = theme

def setDescription(self, html):

self.\_\_desc = html

def clear(self):

self.\_\_theme = ''

self.\_\_type = 0

self.\_\_title = ''

self.\_\_desc = ''

**API.Core.Types.Program.py**

from Application.API.Core.Containers.VariablesContainer import VariablesContainer

from Application.API.Utility.OS import OSUTIL

class Program(object):

NAME = 'name'

EXEC = 'exe'

EXTENSIONS = 'extensions'

VARIABLES = 'variables'

ARGUMENTS = 'args'

def \_\_init\_\_(self, name='', exe='', exts=[], args=[]):

super(Program, self).\_\_init\_\_()

self.\_name = name

self.\_exe = exe

self.\_extensions = exts

self.\_arguments = args

self.\_variables = VariablesContainer()

def \_\_eq\_\_(self, prog):

try:

name = self.name == prog.login

exe = self.exe == prog.exe

return name and exe

except:

return False

def \_\_str\_\_(self):

string = "{{\n\t{0} | {1}\n\t{3} | {2}\n".format(self.\_name, self.\_exe, self.\_arguments, self.\_extensions)

#

for var in self.variables:

string += "\t" + var.\_\_str\_\_() + "\n"

#

string += "\n}"

return string

def \_\_repr\_\_(self):

return 'Program( {0}, {1} )'.format( self.name, self.exe )

@property

def name(self):

return self.\_name

@property

def exe(self):

return self.\_exe

@property

def extensions(self):

return self.\_extensions

@property

def arguments(self):

return self.\_arguments

@property

def variables(self):

return self.\_variables

@property

def toDict(self):

return {

self.NAME: self.name,

self.EXEC: self.exe,

self.EXTENSIONS: self.extensions,

self.ARGUMENTS: self.arguments

}

@variables.setter

def variables(self, variables: VariablesContainer):

if not isinstance(variables, VariablesContainer):

raise TypeError("Expected type: < VariablesContainer >")

#

self.\_variables = variables

def isExeExist(self):

return OSUTIL.isExist(self.exe)

def setProgram(self, program):

self.\_name = program.name

self.\_exe = program.exe

self.\_extensions = program.extensions

self.\_arguments = program.arguments

self.variables = program.variables

def setDict(self, d):

"""

:param d: <dict{

'install',

'exe',

'icon',

'extensions'

}

>

"""

self.setName(d[self.NAME])

self.setExePath(d[self.EXEC])

self.setExtensions(d[self.EXTENSIONS])

self.setArguments(d[self.ARGUMENTS])

def setArguments(self, args=[]):

self.\_arguments = args

def setName(self, name):

self.\_name = str(name)

def setExePath(self, path):

self.\_exe = str(path)

def setExtensions(self, str\_list: list):

self.\_extensions = str\_list

def clear(self):

self.\_name = ''

self.\_exe = ''

self.\_extensions = []

self.\_arguments = []

self.variables.clear()

**API.Core.Types.Project.py**

from Application.API.Core.Containers.VariablesContainer import VariablesContainer

from Application.API.Core.Types.Project.Metainfo import Metainfo

from Application.API.Core.Types.Variable import Variable

class Project(object):

METAINFO = 'metainfo'

VARIABLES = 'variables'

def \_\_init\_\_(self):

super(Project, self).\_\_init\_\_()

self.\_metainfo = Metainfo()

self.\_variables = VariablesContainer()

self.\_variables.insertVariable(Variable("XPROJECT", "", True, "Project",

"This variable contain current project name"))

self.\_variables.insertVariable(Variable("XPATH", "", True, "Project",

"This variable contain current project path"))

self.\_variables.forbiddenForChangeNames = ("XPROJECT", "XPATH")

@property

def metainfo(self):

return self.\_metainfo

@property

def variables(self):

return self.\_variables

@metainfo.setter

def metainfo(self, metainfo):

if not isinstance(metainfo, Metainfo):

raise TypeError("Expected type < Metainfo >")

@variables.setter

def variables(self, variables):

if not isinstance(variables, VariablesContainer):

raise TypeError("Expected type < VariablesContainer >")

**API.Core.Types.Variable.py**

# Variable attributes

NAME = "name"

VALUE = "value"

STATE = "state"

CATEGORY = 'category'

DESCRIPTION = "description"

class Variable(object):

def \_\_init\_\_(self, name='', value='', state=True, category='', description=''):

super(Variable, self).\_\_init\_\_()

self.\_name = name

self.\_value = value

self.\_state = state

self.\_description = description

self.\_category = category

def \_\_eq\_\_(self, var):

if not isinstance(var, Variable):

return False

#

return self.\_name == var.login

def \_\_repr\_\_(self):

return "Variable({0}, {1})".format(self.\_name, self.\_value)

def \_\_str\_\_(self):

if self.\_state:

state = "enable"

else:

state = "disable"

return '{{ {0} | {1} | {2} | "{3}" }}'.format(

self.\_name,

self.\_value,

state,

self.\_category

)

@property

def name(self): return self.\_name

@property

def value(self): return self.\_value

@property

def description(self):

return self.\_description

@property

def category(self):

return self.\_category

@property

def state(self):

return self.\_state

@property

def toDict(self):

return {

NAME: self.\_name,

VALUE: self.\_value,

DESCRIPTION: self.\_description,

CATEGORY: self.\_category,

STATE: self.\_state

}

@name.setter

def name(self, name):

if not isinstance(name, str): raise TypeError("Expected type <str>")

self.\_name = name

@value.setter

def value(self, value):

if not isinstance(value, str): raise TypeError("Expected type <str>")

self.\_value = value

@description.setter

def description(self, description):

if not isinstance(description, str): raise TypeError("Expected type <str>")

self.\_description = description

@category.setter

def category(self, category):

if not isinstance(category, str): raise TypeError("Expected type <str>")

self.\_category = category

@state.setter

def state(self, state):

if not isinstance(state, bool): raise TypeError("Expected type <bool>")

self.\_state = state

def setDict(self, dct):

name = dct[NAME]

value = dct[VALUE]

desc = dct[DESCRIPTION]

state = dct[STATE]

category = dct[CATEGORY]

#

self.\_name = name

self.\_value = value

self.\_description = desc

self.\_state = state

self.\_category= category

def setVariable(self, variable):

if isinstance(variable, Variable): raise TypeError('Expected type TypeVariable()')

self.\_name = variable.name

self.\_value = variable.value

self.\_description = variable.description

self.\_state = variable.state

def clear(self):

self.\_name = ''

self.\_value = ''

self.\_description = ''

self.\_category = ''

self.\_state = False