

TECHNICAL DIRECTOR COURSE

소 개

인프라 / OS

SW 셋팅 공유

Tool API

데이터의 공유

커리큘럼의 목표

소 개

<https://www.linkedin.com/in/hanwoong-kim-a8b0933a/>

Technical Director

Technical Director는 조직을 관찰하고 현 문제점을 해결합니다.
또는 경험을 바탕으로 앞으로 일어날 문제점(프로젝트)을 대비하는 업무도 진행합니다.

위 역할은 프로그래머가 아니어도 누구나 할 수 있습니다.
하지만, 프로그래밍 기술을 이용하면 문제점을 처리하는 영향력이 커지기 때문에 보통은 개발자가 많이 담당합니다.

인원이 많거나 규모가 크다면 기술을 적용하기 전에 사람들과 함께 수많은 토론이 필요하며,
기술을 조직에 적용할 때는 진중함이 필요합니다.

일반적으로 Technical Director의 역할은
문제제기, 토론, 리서치, 방법론, 설득, 개발, 리뷰(기술 적용후 토론 및 개선점) 형태로 하나의 업무를 처리합니다.

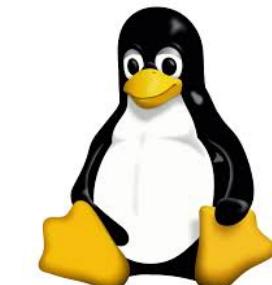
콘텐츠 제작을 위해서 Technical Director가 소프트웨어를 실행때 생각할 점

인프라 / OS

콘텐츠를 제작하는 회사마다 서로 다른 OS를 사용합니다.



Windows



Linux

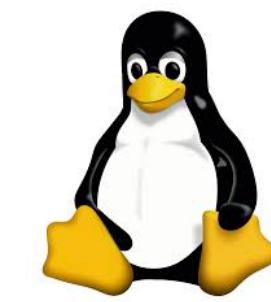


macOS

하지만 요즘 시대에는 이게 끝은 아닙니다. 모바일을 활용 할 수도 있습니다.



Windows



Linux



macOS



iOS



Android

회사의 자원이 부족하면 사용할 수 있는 클라우드 서비스도 빼놓을 수 없습니다.



Windows



Linux



macOS



iOS



Android



프로그램 실행 시

“어떤 인프라까지 지원할 것인가?”

계획하는 것은 중요합니다.

Supported operating systems

For full details on the requirements for GPU Acceleration see the release notes.

Windows 7 or Windows 10 (64-bit only)

macOS Sierra (10.12) or macOS High Sierra (10.13)

CentOS 6 or CentOS 7 (64-bit only)

*Note: Other operating systems may work, but have not been fully tested

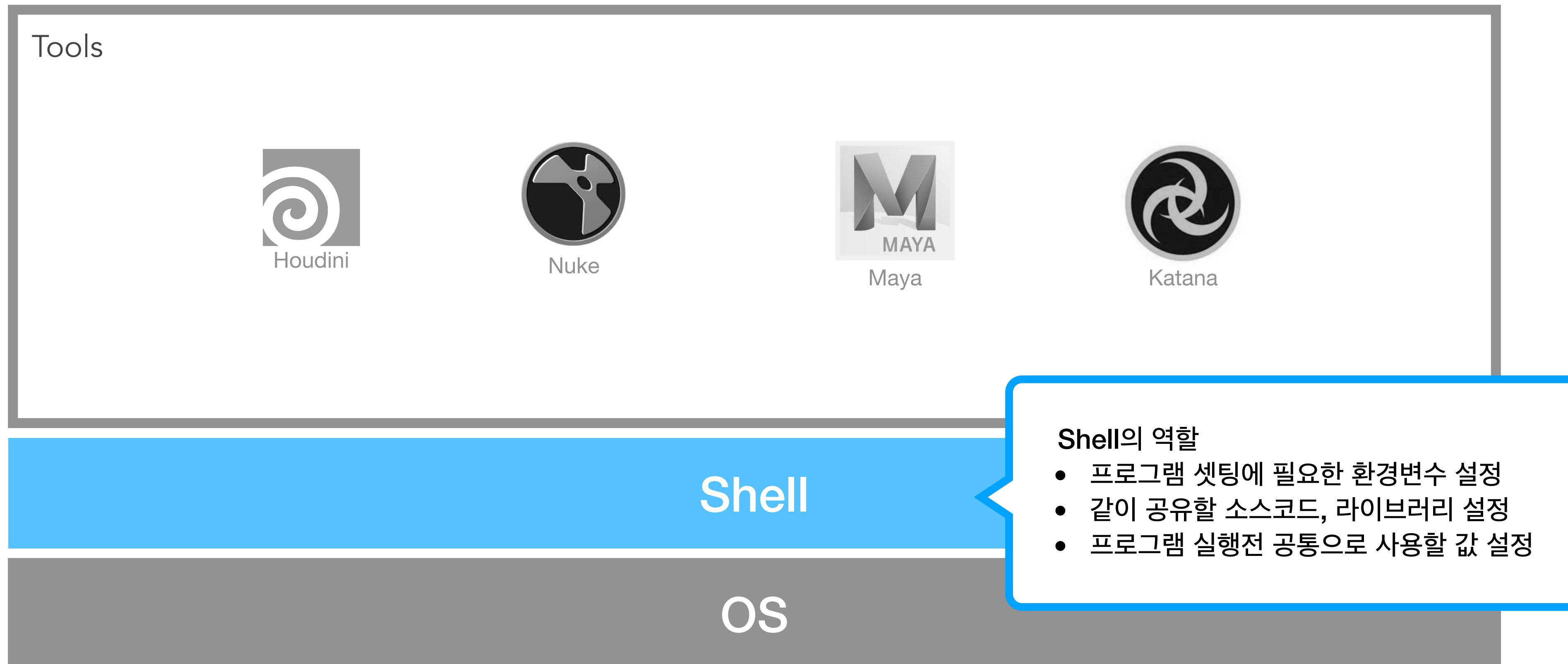
Foundry 사 Requirements 항목

회사는 보안, 퍼포먼스, 대규모 셋팅, 비용감소 전략을 위해 시장에서 CentOS를 많이 사용합니다.

CentOS를 기준으로 커리큘럼을 진행합니다.

소프트웨어 셋팅을 공유하기 위해서 필요한 것

Shell



소프트웨어 실행전 Shell(Bash)을 셋팅하는 방법을 배우게 됩니다.

Tool API

시장상황

VFX, 애니메이션, 게임 제작에 관련된 그래픽스 툴은
내부에 이미 프로그래머가 활용할 수 있는 코드, 라이브러리가 제작되어 있습니다.

문제를 해결하다보면 새로운 기술을 만드는 것보다
이미 있는 기술을 응용하거나 다른 툴과 연결하는 상황이 더 많이 발생합니다.

우리는 소프트웨어 내부에 선언되어있는 코드, 라이브러리, 프로그래밍 언어를 배울 필요가 있습니다.

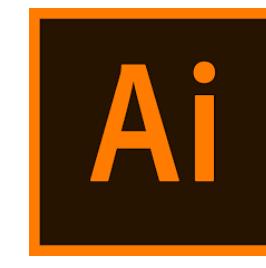
Tools



Photoshop



Cad



Illustre



Gimp



FreeCad



Inkscape



Krita



ZBRUSH®



Blender



Nuke
NukeStudio



AfterEffect



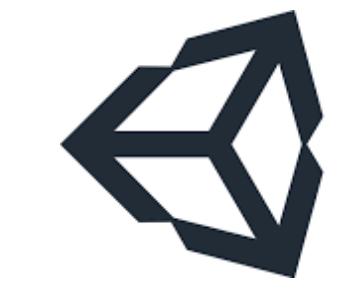
Fusion



Arnold



UNREAL
ENGINE



Unity



Avid



Premiere



Hiero



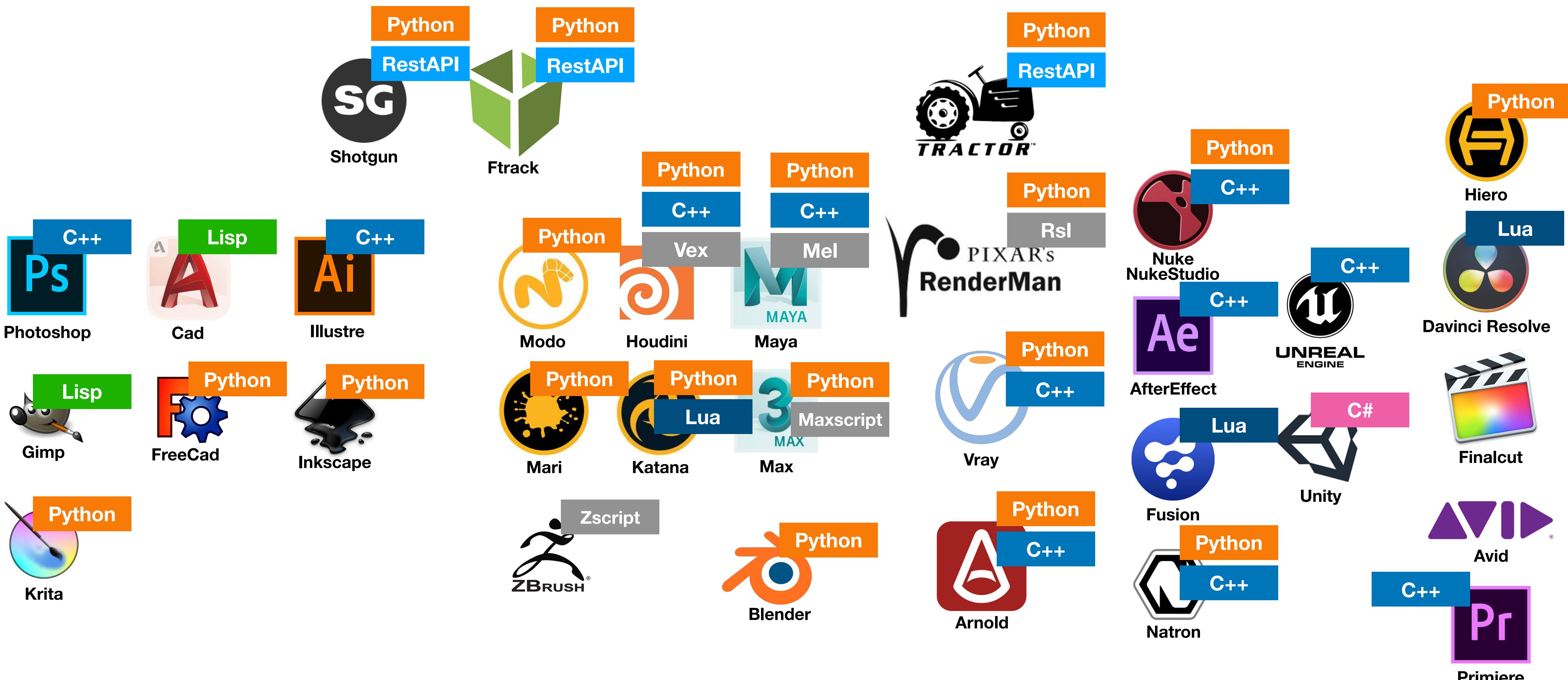
Davinci Resolve



Finalcut

회사에 입사하면 사용하게 될 콘텐츠 제작 툴

Tools



수 많은 툴들은 Python 을 지원합니다. / 제작 파이프라인에서는 각 툴의 연결을 중요하게 생각합니다.

데이터의 공유

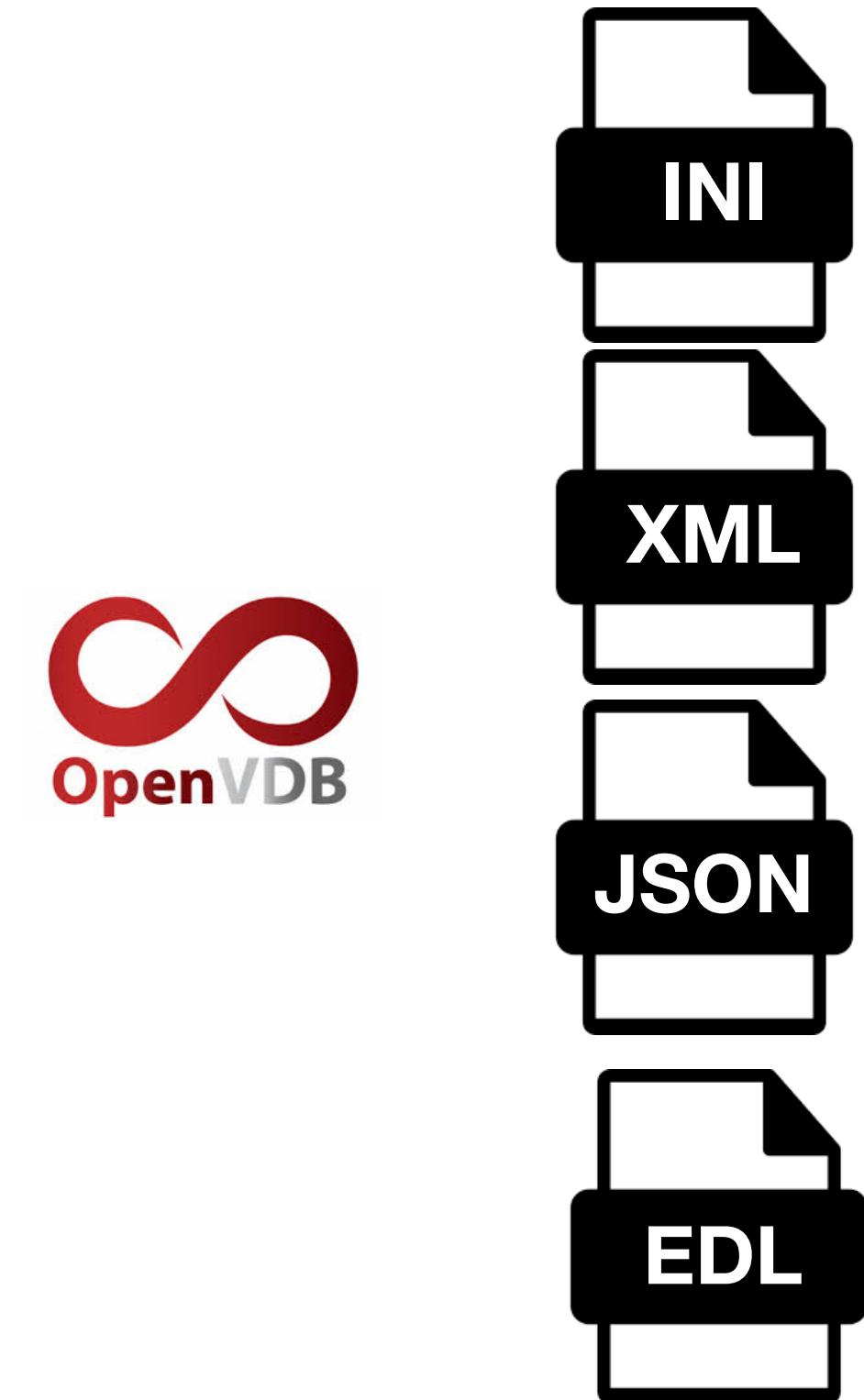
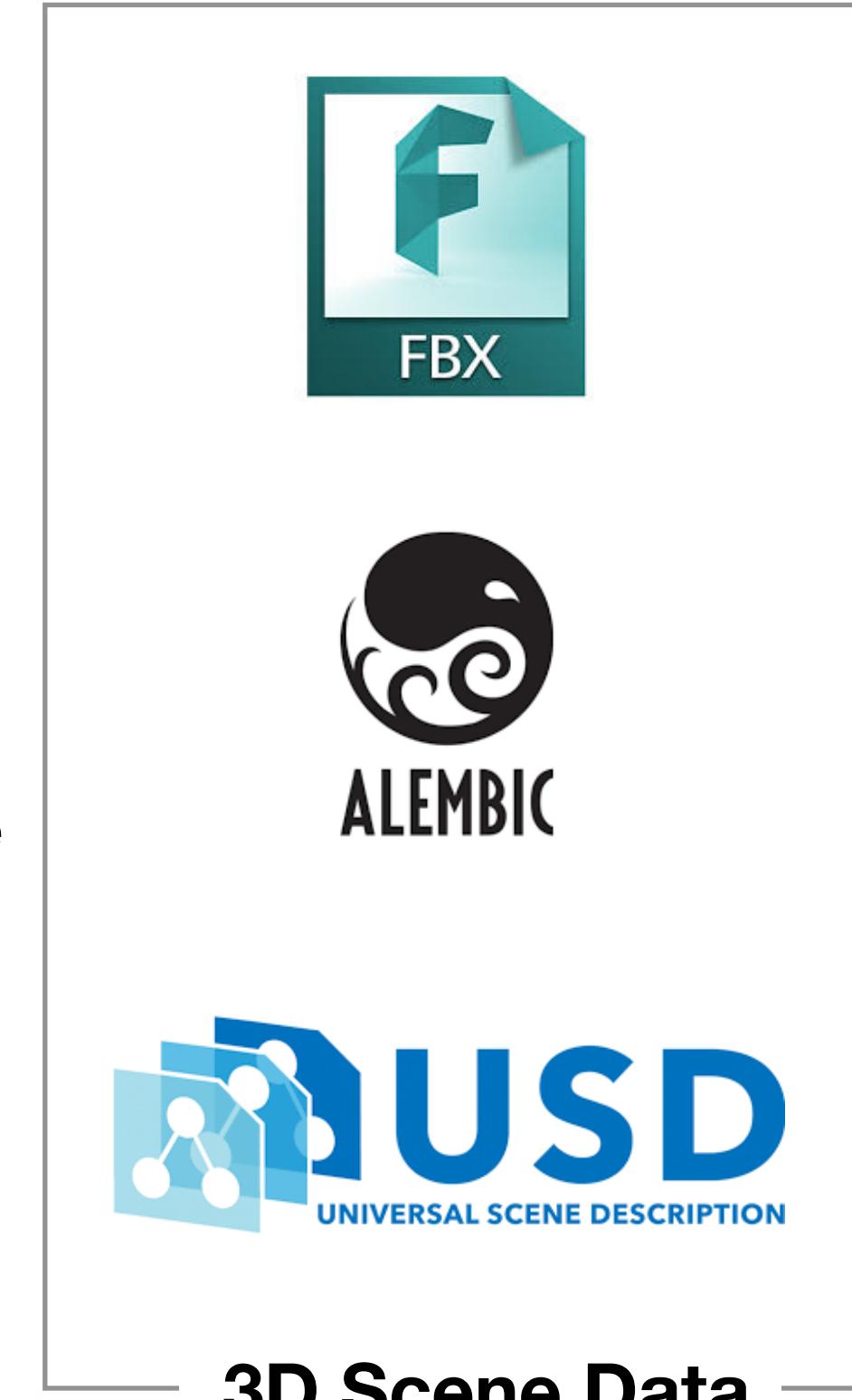
Data Sharing



ACES / OpenColorIO



Open Shading Language



수 많은 툴이 존재함에 따라 서로 데이터를 공유할 파일포맷 또한 발전하였습니다.

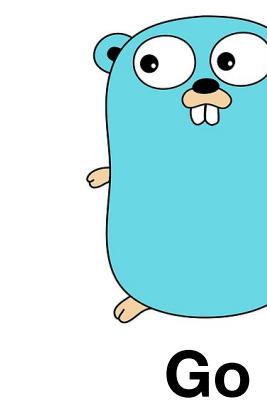
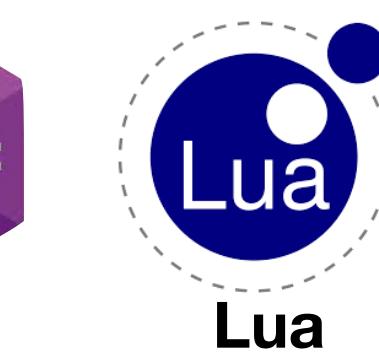
Query Data Sharing



검색이 중요한 데이터의 경우는 DB를 활용합니다.
수많은 DB들은 Python 언어를 지원합니다.

Inhouse Tool

정보를 효율적으로 관리, 공유하기 위해서
필요한 툴이 없다면 아래 도구들을 이용해서 제작하기도 합니다.



회사에 사용하는 툴이나 솔루션이 하나씩 늘어날 수록 관리의 양은 늘어납니다.

회사에서는 모든 일을 혼자 하기 힘들고 업무의 한계가 발생합니다.

TD는 모두가 개발 이슈를 공유하고 협력하는 업무를 처리하는 환경을 만드는것이 좋습니다.

또한 모두에게 어떻게 문제를 해결했는지 공유하는 과정도 중요합니다.

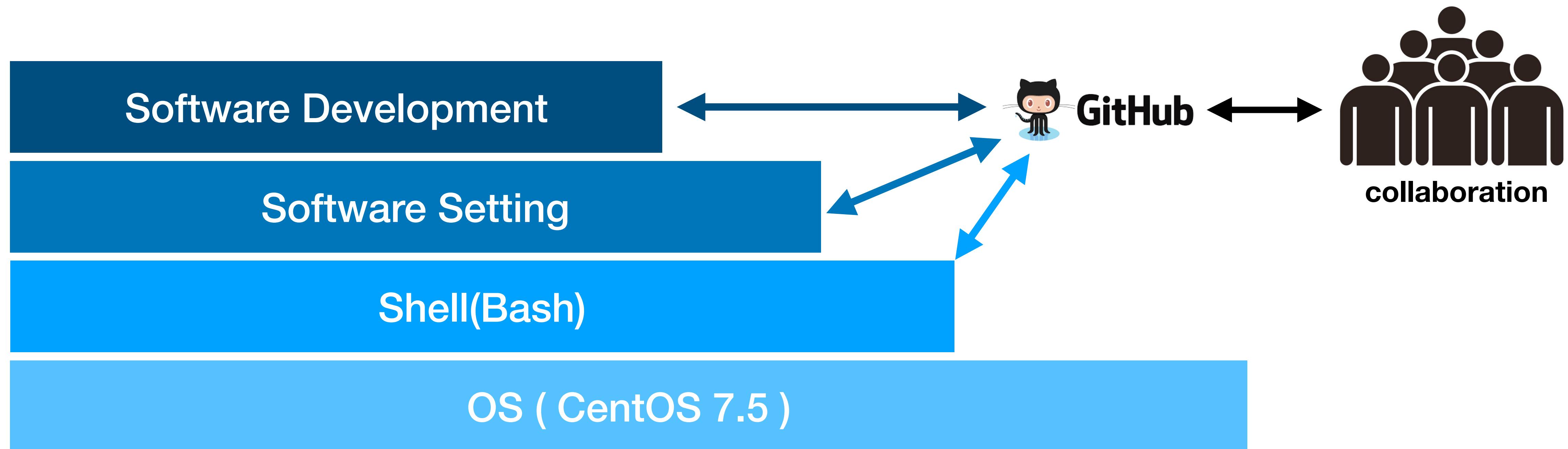
커리큘럼의 목표

커리큘럼의 목표

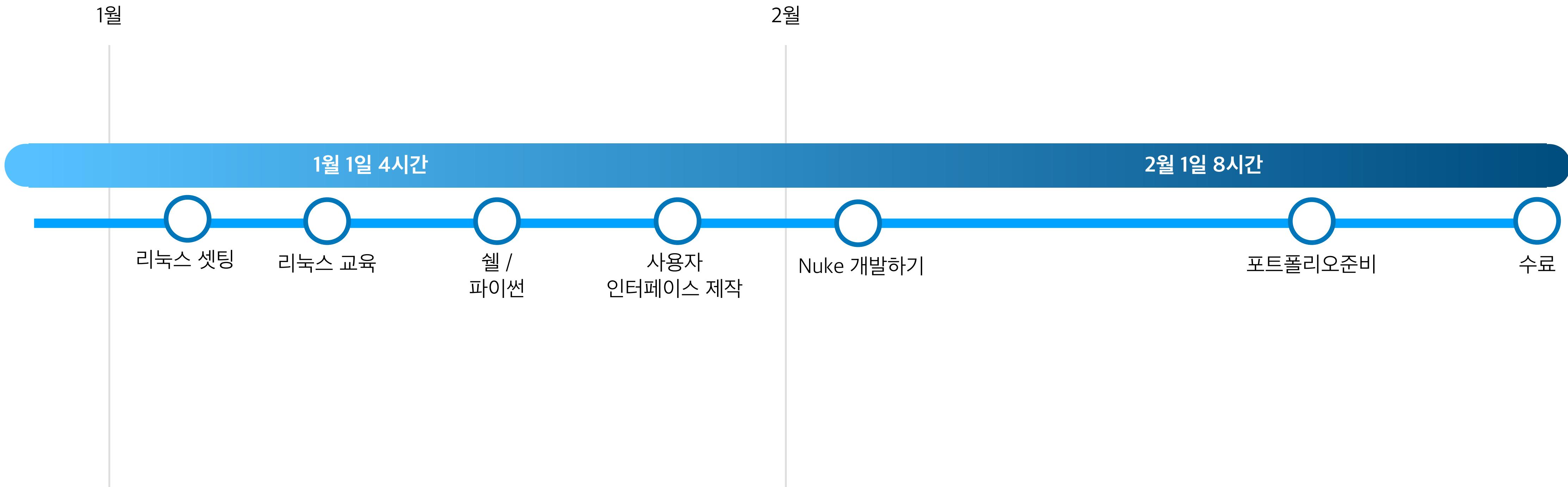
VFX에 가장 많이 사용하는 툴의 하나인 Foundry Nuke툴을 이용하여 리눅스 설치, 쉘, 환경변수 설정, 프로그램 개발을 진행합니다.

특정 툴의 시야가 아닌 파이프라인의 흐름을 읽고 기술을 선택할 수 있는 역량개발을 목표로 합니다.

Github를 이용해서 많은 학생들이 서로의 코드공유하며 더 나은 형태가 될 수 있도록 토론합니다.



커리큘럼의 흐름



Github

github.com/cgiseminar

Q & A