

Системы управления Post-Production



Разные типы всего !

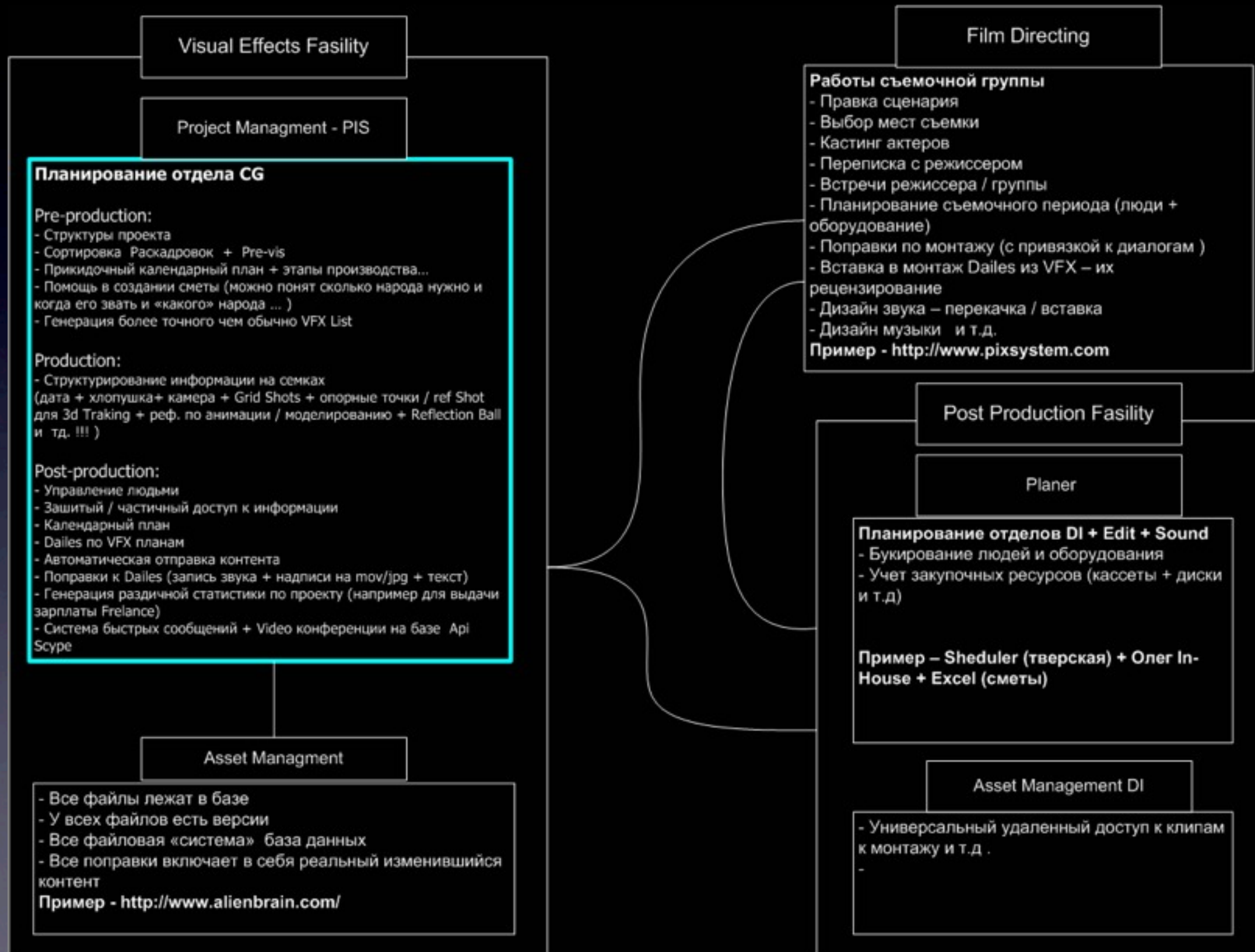
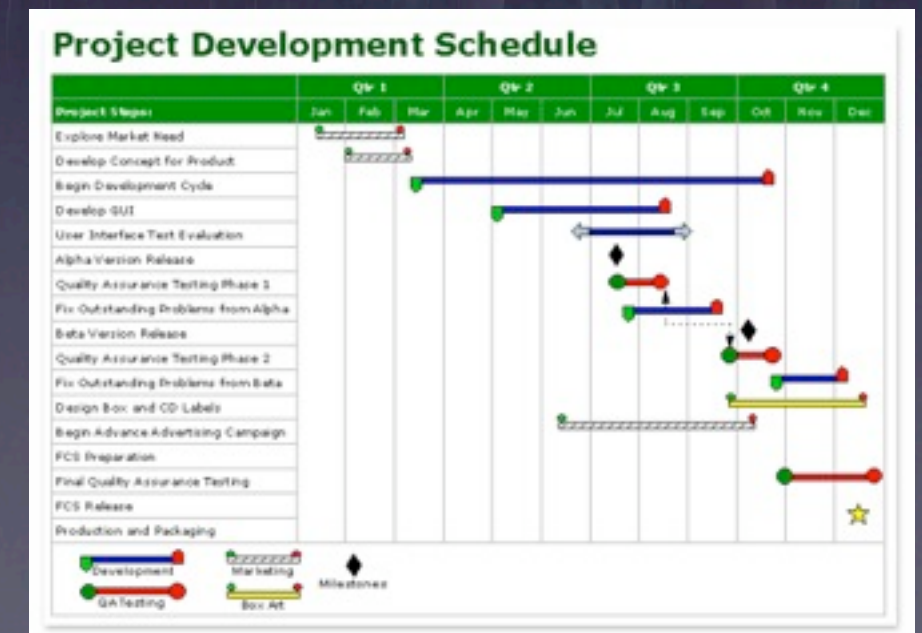


Схема cg event
2007 года :)

Из это
диограммы
радилась наша
Cerebro!

Что означают все эти слова ?

- Управление людьми и проектами
 - Планирование людей/сроков/денег
 - Project management - PM
 - Отслеживание процесса производства - Project Tracking - PT



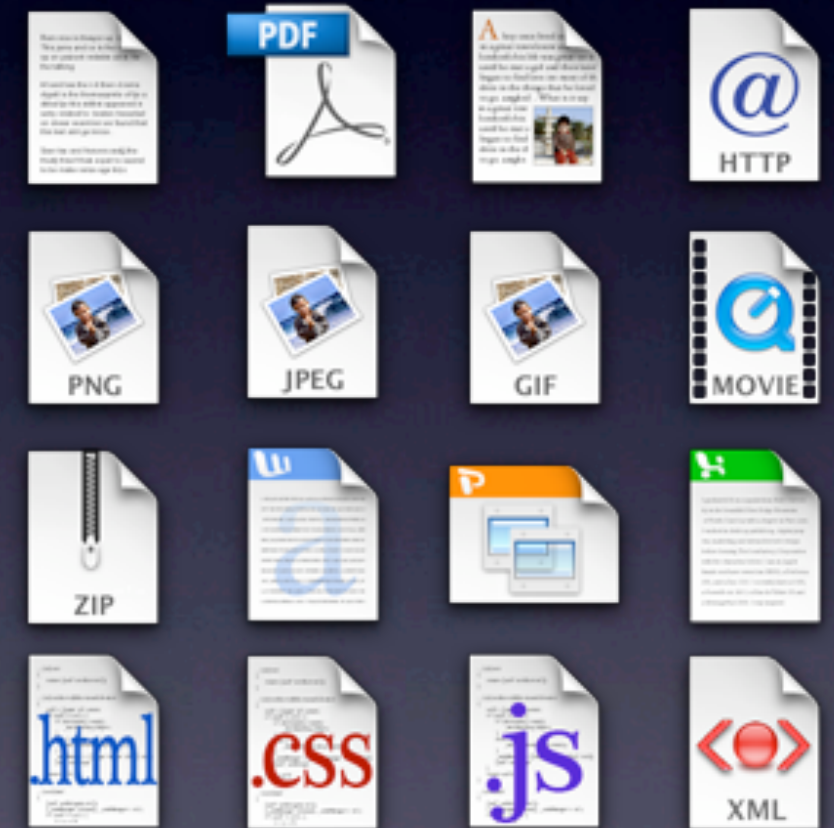
Что означают все эти слова ?

- Управление материальными ресурсами - Resource Management - RM или ERM (Enterprise Res...)
- Что: Комнаты, монтажные станции, камеры, касеты и т.д.
- Типы ресурсов
 - Постоянные
 - Переменные



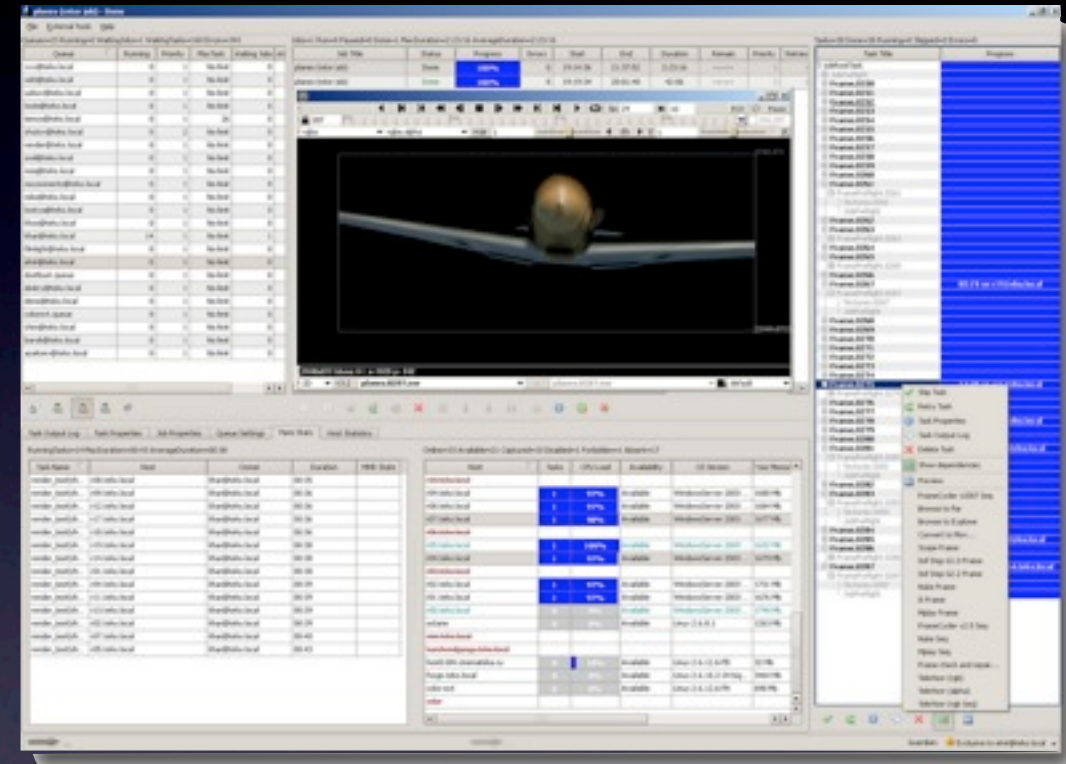
Что означают все эти слова ?

- Управление цифровыми ресурсами - Digital Asset Management - DAM
- Объекты управления:
 - файлы
 - сиквенции файлов
 - директории



Что означают все эти слова ?

- Вычислительные ресурсы -
Render management
- Объекты управления
 - Компьютеры
 - Запускаемые программы



Извините но
сегодня мы не
будем об
этом :(



Решения на коленке

Excel

- VFX Break Down + Смета – отлично !
Но хочется еще лучше, чтобы такие файлы могли генерироваться как отчет из общей системы управления... Есть в Cerebro :)
- Production Tracking – многие российские так и делают

Microsoft Excel - VFX_list_pictures_without_price.xls

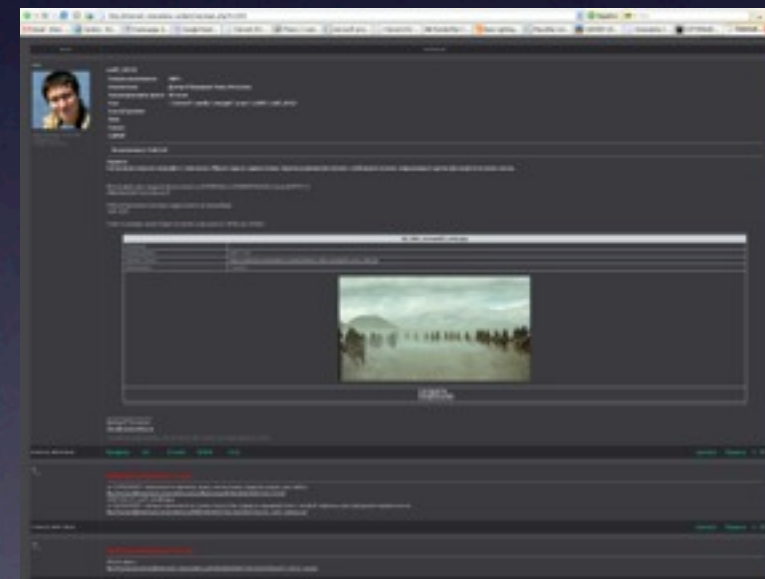
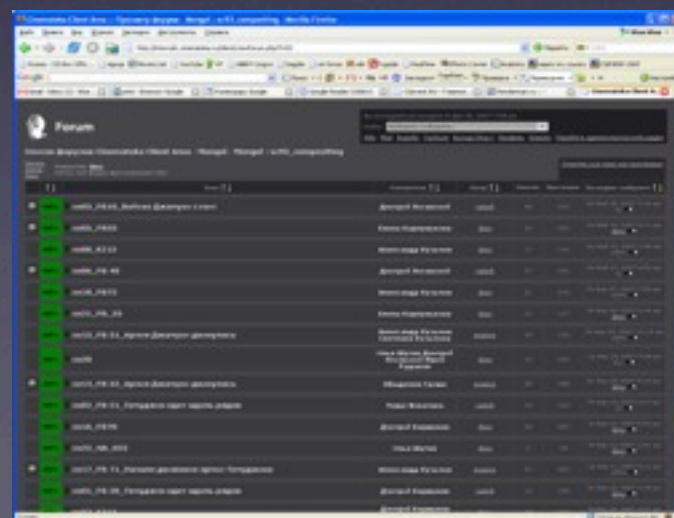
| scene # | shot # | scene name | Illustration | production description | postproduction description |
|---------|--------|-------------------------|--------------|--|--|
| 75 | 2 | Поле у крепости Наволок | | общий план на построение польского войска (вид со стены крепости). В центре кадра сгусток - зарекает пуши. (возможно злого план сбить еще и общие, другой отпак, чтобы проты по парею план/видел в Костюм) | |
| 75 | 3 | Поле у крепости Наволок | | общий план с флага, ряды почти выстроились. (камера вми на зарекающие пуши) | |
| 75 | 5 | Поле у крепости Наволок | | (деталь) энд внутри пушки - прозрачные прожигит заряд | |
| 75 | 6 | Поле у крепости Наволок | | энд из стены пушки - рикошетит ядро. Ядро каплет на нас. | |
| 75 | 7 | Поле у крепости Наволок | | энд внутри пушки, ядро каплет на нас. | |
| 75 | 15 | Поле у крепости Наволок | | начало выстрела, из отверстия для запала вверх вылетает струя огня. (сверкает). Пролет по стволу пушки. | 15 смен - моделинг 20 смен - анимация/частоты 15 смен - монтаж |
| 75 | 16 | Поле у крепости Наволок | | огни свист человека с бананом | композитация |

Microsoft Excel - 7EFOE93B.xls

| DESCRIPTION | EXECUTIVE | BUDGET | STATUS | REMARKS |
|-------------|-----------|--------|--------|--|
| 75 | 30 | * | | доработка в процессе |
| 76 | 30 | * | | выяснить текущую стадию компо |
| 77 | 30 | * | | выдать 3д! |
| 78 | 30 | * | | доработка по коментам после Б34 |
| 79 | 30 | * | | дыри на воротах - 3д в процессе, дыми и ядра - сакмпозить. |
| 80 | X | * | | Тема не существует |
| 81 | 30 | * | | ТЕМА ЗАКРЫТА |
| 82 | 30 | * | | доработка по коментам после Б34 - пока вместе с 510.1150 |
| 83 | 30 | * | | показ кайрезов вместе с 530 |
| 84 | 30 | * | | доработка по коментам после Б34 - пока вместе с 480.1150 |
| 85 | 30 | * | | 11.09 дейлио - > VFX коммент |
| 86 | 30 | * | | коммент VFX |
| 87 | X | * | | |
| 88 | 30 | * | | подготавливаю 3д дыми |
| 89 | 30 | * | | в процессе доработки |
| 90 | 30 | * | | в процессе доработки |
| 91 | 30 | * | | в процессе доработки |
| 92 | 30 | * | | выдать 3д!!!! |
| 93 | 30 | * | | доработка по коментам после Б34 |
| 94 | 30 | * | | доработать маски |
| 95 | 30 | * | | выдать 3д!!!! |
| 96 | 30 | * | | коммент VFX |
| 97 | ALK | * | | COF |
| 98 | 30 | * | | коммент VFX |
| 99 | 30 | * | | 12.09 кайрез - вопросы по сколам и доработка субцов |
| 100 | 30 | * | | коммент VFX |
| 101 | 30 | * | | |
| 102 | 30 | * | | в процессе доработки |
| 103 | 30 | * | | выложить дейлио с 3д дымом, дырки на воротах выдать!! |
| 104 | ALK | * | | ?? |
| 105 | 30 | * | | восстановить 3д. выбока?? |
| 106 | 30 | * | | доработка по коментам после Б34 - пока вместе с 480.510 |
| 107 | ALK | * | | в процессе доработки |
| 108 | 30 | * | | использовать коммент var |
| 109 | ALK | * | | |
| 110 | 30 | * | | в процессе подстановки 3д, 12.09 дейлио |
| 111 | ALK | * | | |
| 112 | ALK | * | | |

Любой Форум - как Project Tracking I

- Структура форума – это под форумы из них можно сделать Project/ Scenes/Shots...
- Да но для полноты осушений, веже придется нанимать на некоторое время программиста
- Внутри шота есть три типа сообщений:
 - Задание - что нужно сделать + доп. информация
 - Отчет – это Dailies + затрачено время
 - Рецензия – ответ Supervisor'а на отчет



Системы для проектного управления

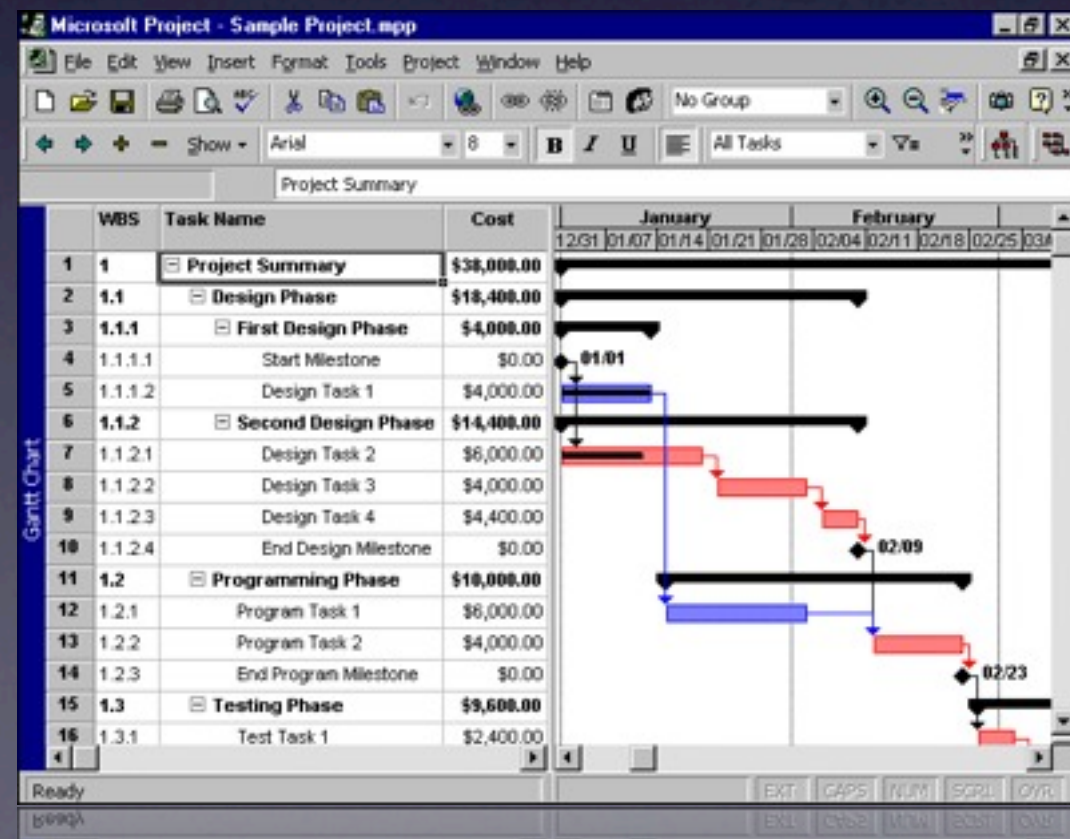
Microsoft Project

- Project/Human/Resource Management – средне, так как слишком громоздко и СЛОЖНО ПОЛЬЗОВАТЬСЯ
- Project Tracking – есть но совсем плохо ... Сообщения через Outlook и т.д.

Разберем диаграмму Ганта, все знают такое вообще ?



<http://www.artgorbunov.ru/bb/information/gantt/>
Улучшенная диаграмма Ганта



VFX ShowRunner

Ветеран
рынка VFX

My Big Show My Production Company

START Show All Schedule Addresses Shipping & Receiving Scanning Postcards Stats Models Help Change Orders Codebook

New Delete Find Print **Alternate Thumb Layout** Thumbnail Layout Shot Thumbs Progress Find Marked Unmark All

| Seq | Shot | Shot Description | Techniques | Elements | Shot type | Frames | Vendor(s) | Content |
|-----|---------|---|---|---|-----------|--------|-----------|--------------------------|
| BC | 222 | Sea rushes to shore | Live Action Physical CG Character Animals Matte Ptg | 1 Empty plate for rig removal 2 Ocean plate 3 rocks | CGChar | 55 | V1 V3 | |
| C | 123 | The flag is hoisted | Live Action Physical Matte Ptg CG Character | 1 rope 2 mast 3 flag 4 sky 5 Another element | Live+2D | 44 | V1 V5 | Don't forget the ketchup |
| Z | 345 | Cap'n Tim's ship comes in | Animals CG Character | 1 Live FG 1 Live Plate 2 ocean 4 birds 1 5 birds 2 | Live only | 23 | V1 V2 | Fred Capt. Morgan |
| X | 222 | All is quiet in the harbor | Physical Animals | 1 FG Bluescreen 1 Empty plate for rig removal 2 Miniature BG | 3D only | 22 | V1 V5 | |
| A | 222 | The assault begins. Captain Morgan arrives. | Animals | 1 Pirate 2 Town miniature 3 matte pgt | Live only | 55 | V6 V4 | |
| MM | 888-8c3 | One-ear looks on from a palm tree | Live Action CG FX anim | 1 Live Plate 2 CG Character | 2D only | 33 | V1 V7 | |
| A | 111 | Mary isn't to be messed with. | Live Action Animals Physical CG Character | 1 John bluescreen 2 dog 3 BG 4 Empty plate 4.5 Spaceship specular | Live+3D | 67 | V4 V2 | |

VFX ShowRunner

Ветеран
рынка VFX

My Big Show My Production Company

START Show All Schedule Addresses Shipping & Receiving Scanning Postcards Stats Models Help Change Orders Codebook

New Delete Find Print Find Active One-Line Shot List Shot Breakdown Shot Thumbs Progress

Seq: C Scene / Shot: 123 VFX Shot #: 378 Show Order: 045 Last modified: 7/23/2005 11:11:35 AM by Tim Landry

Script Page #: Storyboard No.: Active?: YES Shot type: Live+2D


New Shot

Breakouts & Overhead

Digital Shot Costs

VFX Budget

Storyboard



Location

Shot Description
The flag is hoisted

Elements

| Elements | Description | Scan length |
|----------|-------------|-------------|
| > | rope | 77 |
| > | mast | 77 |
| > | flag | 77 |
| > | sky | 77 |

Techniques & Svcs

| Techniques & Svcs | Content |
|-------------------|---------|
| Live Action | |
| Physical Effects | |
| Matte Ptg | |
| CG Character | |

Assumptions & Misc Info

Don't forget the ketchup

Category label **Days or Units** **Rate** **Amount**

| | | | |
|---------------------|--|------|---|
| 3D Character Anim | | 1000 | 0 |
| 3D lighting | | 500 | 0 |
| 3D Tracking & Anim | | 500 | 0 |
| Matte Ptg | | 650 | 0 |
| Particles & FX Anim | | 650 | 0 |
| Roto & Paint | | 500 | 0 |
| Composite | | 650 | 0 |
| Film & Processing | | 220 | 0 |
| No. of Filmouts | | 240 | 0 |
| Scanning | | 120 | 0 |

Tip Guesstimate shot cost 22,000

Non Markup Shot Cost 22,000

Markup 5 %

Markup Shot Cost \$23,100

Total Scan hrs this shot 308

New Element **Duplicate this Shot** **Delete this Shot**

| Date | Seq | Scene / Shot | Shots in List | Non Markup Shots Total | Markup Shots Total | Page |
|-----------|-----|--------------|---------------|------------------------|--------------------|------|
| 7/23/2005 | C | 123 | 1 | \$22,000 | \$23,100 | 1 |
| 7/23/2005 | C | 123 | 1 | \$22,000 | \$23,100 | 1 |

VFX ShowRunner

Ветеран
рынка VFX

My Big Show My Production Company

START Show All Schedule Addresses Shipping & Receiving Scanning Postcards Stats Models Help Change Orders Codebook

New Delete Find Print ? **Element List** **Scan Sheet** Shot Thumbs Progress

From: Sid Doakes
DWP
777 Horse Cove
Peta Ca
Phone: 789 8778 5555

Neg Cutter NameJoseph Doakes..... Neg Cutter Phone789.888.5555.....

To: **Sir Reel Pictures**
8036 Shadyglade Ave.
North Hollywood, CA 91605

Attn: **Tim Landry**
Phone: 818 768-9778
FAX: 818 504-9945

Elmt Scan Setup Neg Pull Sheet

NOTES:

PLEASE USE A SEPARATE SHEET FOR EACH DIFFERENT FORMAT / RESOLUTION / COLOR DEPTH / FILM TYPE / ROLL

Scan Parameters:

| | | | | |
|---------------|-------------------|-----------------|--------------|---------------|
| Lab Roll ID# | Film type | 35mm O-Neg | Color Depth | 10-bit |
| Camera roll # | Emulsion: | 5218 | Color timing | Supervised |
| | Format of origin: | 35mm Super 1.85 | File Format | Cineon |
| | Scan Size: | 2048 X 1556 | Output media | Firewire Disk |

Find Marked Unmark All

| Sort Order | SCAN PO# | ELEMENT SLATED | FILE NAME | KEY CODE PREFIX | KEY# START Incl Header | KEY# END Incl Header | PROJECTOR START | PROJECTOR STOP | LENGTH Incl Header | Mark | Shot |
|------------|----------|----------------|-----------|-----------------|------------------------|----------------------|-----------------|----------------|--------------------|--------------------------|------|
| 006 | C 123 | Matte Pig | sdfsgf | wx 1234 | 1500 + 0 | 1505 + 6 | 1689 | 1892 | 87 | <input type="checkbox"/> | Shot |
| 007 | C 123 | Matte Pig | sdfgsdg | wx 1234 | 1600 + 0 | 1605 + 6 | 1900 | 2100 | 87 | <input type="checkbox"/> | Shot |
| 008 | C 123 | 3D CGI | sdfgf | wx 1234 | 1700 + 1 | 1705 + 5 | 2111 | 2310 | 85 | <input type="checkbox"/> | Shot |
| 015 | C 123 | Live action | sdfgd | wx 1234 | 1800 + 0 | 1805 + 6 | 2322 | 2520 | 87 | <input type="checkbox"/> | Shot |
| 23.1 | C 123 | Live action | ghkjhgkj | 4564 | 999 + 12 | 1001 + 6 | 2345 | 4534 | 27 | <input type="checkbox"/> | Shot |
| 53.1 | C 153 | ГДВН | йрх[рдр] | й22т | 888 + 15 | 1001 + 8 | 5342 | 4234 | 51 | <input type="checkbox"/> | Shot |
| 012 | C 153 | ЫДН | едр | WX 1534 | 1800 + 0 | 1802 + 8 | 5355 | 5250 | 81 | <input type="checkbox"/> | Shot |
| 008 | C 153 | 3D CGI | едр | WX 1534 | 1300 + 1 | 1302 + 2 | 5111 | 5310 | 88 | <input type="checkbox"/> | Shot |
| 001 | C 153 | Матте Пиг | едр | WX 1534 | 1800 + 0 | 1802 + 8 | 1000 | 5100 | 18 | <input type="checkbox"/> | Shot |

Hansoft

- Лучше + удобней + дешевле чем Microsoft PM (многие игровые конторы ушли на это софт)
- Есть встроенный мини форум внутри каждой задачам – но там нет аттачментов...
- Используется для PM

The screenshot displays the Hansoft Project Manager interface. The top window shows a Gantt chart for 'Project planning for project Consult Project Green'. The chart includes milestones (Milestone 6, Milestone 7) and various task bars for 'Green Module', 'Blue Module', and 'Magenta Module'. Below the chart is a detailed task list table.

| Activity name | Start | Finish | Duration | Resource(s) |
|-------------------------|------------|------------|----------|---|
| Milestone 6 | 2005-11-02 | | | |
| Milestone 7 | 2005-11-04 | | | |
| ProjectStart | 2005-06-01 | 2006-03-15 | 263d | |
| Programming | 2005-06-01 | 2006-03-15 | 263d | |
| Modules | 2005-06-01 | 2006-03-30 | 171d | |
| Green Module | 2005-06-01 | 2006-03-30 | 170d | |
| Code: GUI A | 2005-06-02 | 2005-10-03 | 131d | Hans Anderson [100%], Helen Anderson [100%] |
| Code: Compression | 2005-06-02 | 2005-09-05 | 140d | Hans Anderson, QB Oshon |
| Code: GUI B | 2005-09-14 | 2005-10-01 | 16d | Hans Anderson |
| Code: Buttons | 2005-10-06 | 2005-10-31 | 25d | Hans Anderson |
| Code: Scroll | 2005-11-02 | 2005-11-28 | 25d | Hans Anderson |
| Code: Listbox WPF | 2005-11-29 | 2006-01-02 | 24d | Hans Anderson |
| Code: Browser | 2006-01-03 | 2006-01-30 | 19d | Hans Anderson |
| Blue Module | 2005-06-01 | 2005-09-12 | 73d | |
| Code: Mouse | 2005-06-01 | 2005-06-22 | 15d | Janus Eiberg |
| Code: Keyboard | 2005-06-23 | 2005-07-01 | 7d | Janus Eiberg |
| Code: Edges | 2005-07-04 | 2005-07-12 | 7d | Janus Eiberg |
| Code: Spheres | 2005-07-13 | 2005-07-21 | 7d | Janus Eiberg |
| Code: Cylinders | 2005-07-22 | 2005-08-02 | 10d | Janus Eiberg |
| Code: Balls | 2005-08-03 | 2005-08-11 | 7d | Janus Eiberg |
| Code: Screen | 2005-08-15 | 2005-08-24 | 10d | Janus Eiberg |
| Code: Effects | 2005-08-25 | 2005-09-05 | 10d | Janus Eiberg |
| Code: Generations | 2005-09-06 | 2005-09-08 | 3d | Janus Eiberg |
| Code: AI | 2005-09-09 | 2005-09-12 | 3d | Janus Eiberg |
| Magenta Module | 2005-06-16 | 2005-09-27 | 70d | |
| Code: Mouse | 2005-06-16 | 2005-06-16 | 1d | Lars Bengtsson |
| Code: Keyboard Impl. | 2005-06-17 | 2005-09-12 | 21d | Lars Bengtsson [100%], Darren Coburn [100%] |
| Code: Edges Impl. | 2005-09-13 | 2005-09-13 | 1d | Lars Bengtsson [100%], Darren Coburn [100%] |
| Code: Spheres Impl. | 2005-09-14 | 2005-09-27 | 13d | Lars Bengtsson [100%], Darren Coburn [100%] |
| Code: Cylinders Impl. | 2005-09-28 | 2005-09-29 | 1d | Lars Bengtsson [100%], Darren Coburn [100%] |
| Code: Balls Impl. | 2005-09-30 | 2005-09-31 | 1d | Lars Bengtsson [100%], Darren Coburn [100%] |
| Code: Screen Impl. | 2005-09-01 | 2005-09-02 | 1d | Lars Bengtsson [100%], Darren Coburn [100%] |
| Code: Effects Impl. | 2005-09-03 | 2005-09-06 | 3d | Lars Bengtsson [100%], Darren Coburn [100%] |
| Code: Generations Impl. | 2005-09-07 | 2005-09-08 | 1d | Lars Bengtsson [100%], Darren Coburn [100%] |
| Code: AI Impl. | 2005-09-09 | 2005-09-12 | 3d | Lars Bengtsson [100%], Darren Coburn [100%] |
| Tech | 2005-06-20 | 2005-11-02 | 166d | |
| Java server classes | 2005-06-02 | 2006-03-15 | 263d | |

The bottom part of the screenshot shows the 'Activity settings' panel for 'Code: Effects', including fields for 'Planned by', 'Resource(s)', 'Completed' progress, and 'Online' status. There are also sections for 'Comments' and 'Advanced' settings.

ShootRunner

Welcome, Sam | [My info](#) | [Administration](#) | [Support](#) | [Logout](#)

fxphd [Switch project...](#)

[Dashboard](#) [Projects](#) [Forums](#) [All Users](#)

i The dashboard is where all of your pending tasks, the actions you need to take, and the things you are supervising all come together. All of the listed items contain clickable links that take you right to the details. Check here first when you log into ShotRunner!
[Hide](#)

My Dashboard

Work List

| Type | Subject | Submitted By | Received | Project | |
|---------------------------|--|------------------|------------|-----------------------------|-------------------------|
| Submitted | Almost there on MD-350 | Cameron O'Rourke | 2009-11-14 | TestProject | RESPOND |

Tasks

| Title | Object | Status | User | Category | Due date | Est | % Complete | Last Update | Project |
|-----------------------------|--------|--------|------|----------|----------|-----|------------|-------------|---------|
| No tasks meet the criteria. | | | | | | | | | |

My Projects

[MANAGE PROJECTS](#)

[TestProject](#) TP (fxphd) Shots:
Updated: Nov-14 by cameron

[Moving Day](#) MD (fxphd) Shots: Due: 4 weeks, and 5 days
Updated: Nov-14 by davids

Latest Notifications

[MY EMAIL NOTIFICATIONS](#)

| Type | Subject | From | When |
|---------------------------|---|---------|---------------|
| Submitted | Almost there on MD-350 | Cameron | 1 minute ago |
| Submitted | Check this out on T0483 for MD-350-FG01 | Cameron | 7 minutes ago |

Supported browsers are Safari 3+, Firefox 2+, Opera 9.5 and Internet Explorer 7
Copyright (c) 2008-2009 ShotRunner.com | [ShotRunner Twitter feed](#) [RSS](#)

ShootRunner

Tutorial | [Back to Dashboard](#) Welcome, Sam | [My Profile](#) | [Administration](#) | [Support](#) | [Logout](#)

Europa

Switch project...

Overview Sequences **Shots** Assets Tasks Files Pages Teams Members

Shots for STR:Stasis Tube Room

Active shots

NEW SHOT Sequence: STR:Stasis Tube Room RESET SORTING Filter: Active shots Tiles Table Thumbnails Cards

| Shot | Title | Lead | Status | |
|-----------------------|--|------|---------------|------------------|
| STR: Stasis Tube Room | | | | |
| | STR-001 Stasis Tubes 1 <small>Mark is doing rough comp. (2010-02-10)</small> | sam | Comping Rough | UPDATE EDIT SHOT |
| | STR-003 Stasis Tubes 2 <small>No status</small> | sam | | UPDATE EDIT SHOT |
| | STR-005 Stasis Tubes 3 Empty <small>No status</small> | sam | | UPDATE EDIT SHOT |

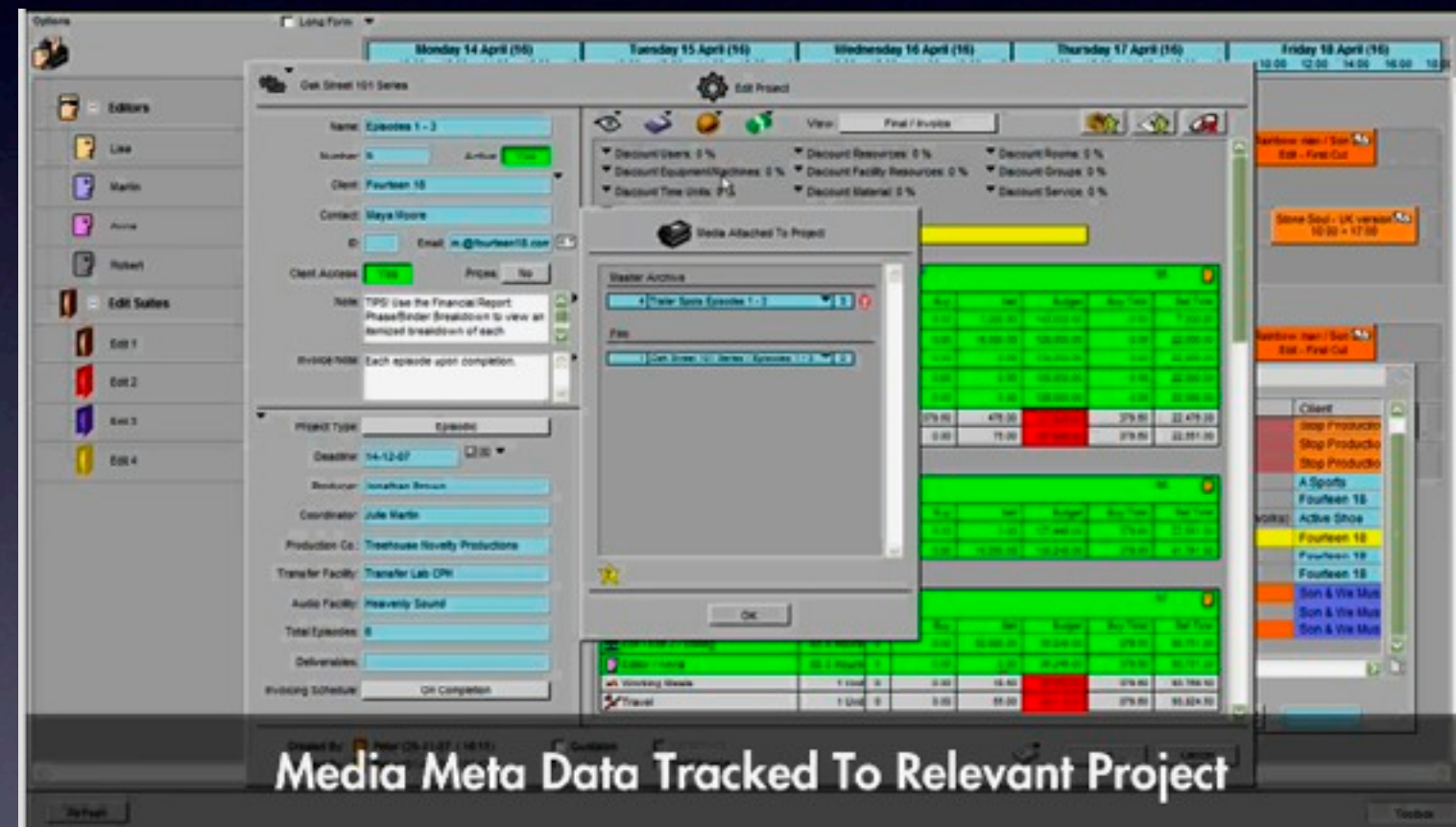
Supported browsers are Safari 3+, Firefox 2+, Opera 9.5 and Internet Explorer 7+
Copyright (c) 2008-2010 ShotRunner.com | [ShotRunner Twitter feed](#) [RSS](#)

- Comping Rough
- New
- Pending Upload
- Pending Distribution
- Layout
- Tracking
- 3D Modeling
- 3D Tex/Light
- Rendering
- Comping Rough
- Comping Final
- Color Timing
- Review in Edit
- VFX Sup Review
- Director Review
- Producer Review
- Client Review
- Holding
- Revisions
- Mastering
- Uploaded to FTP

Системы для управления ресурсами

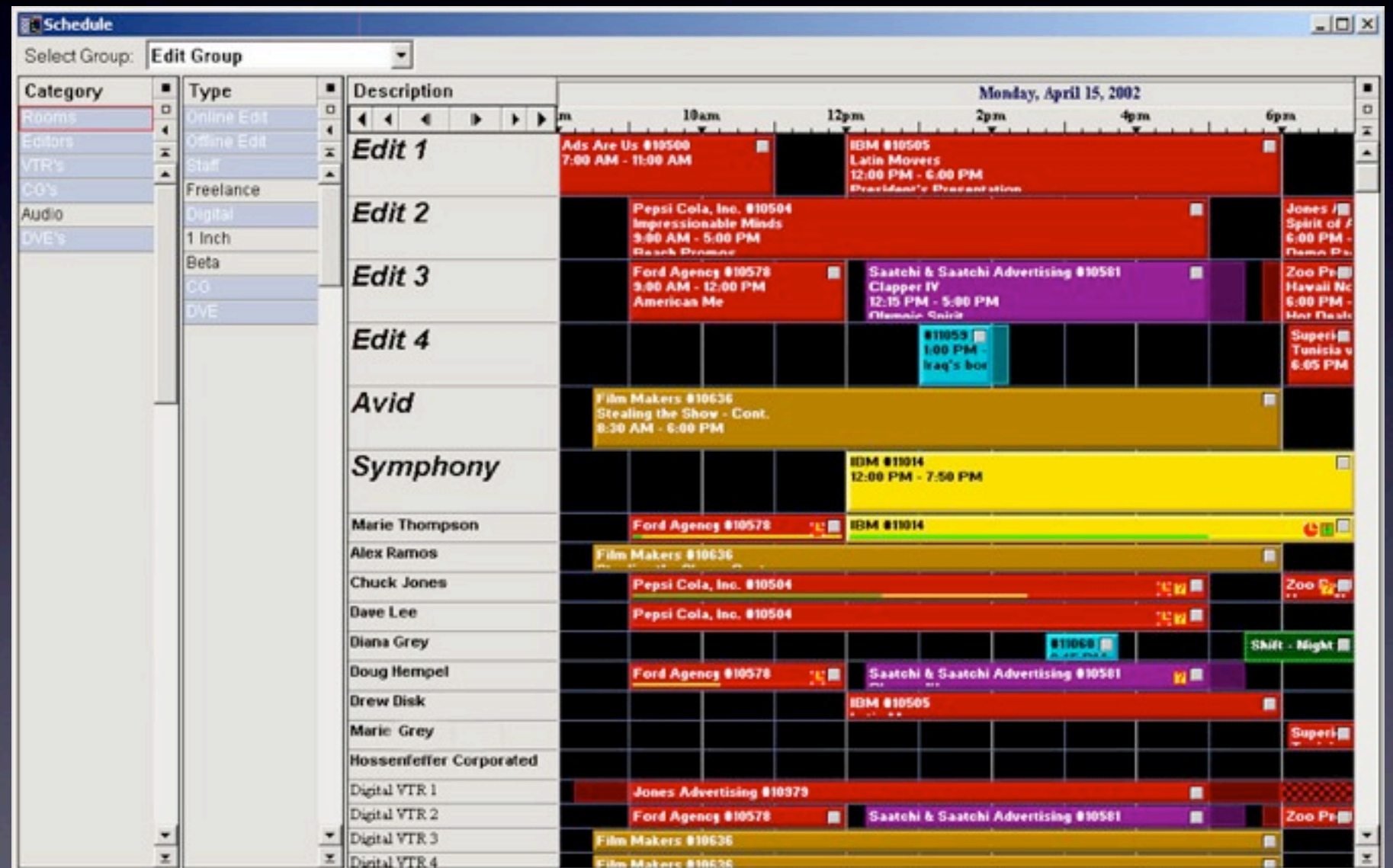
Farmers Wife

- Ветеран рынка RS
- Использует во многих старых post production



Schedule All

- Ветеран рынка RS
- Использует во многих старых post production



Системы для управления Assets

FileMaker

FileMaker Pro 11 Advanced



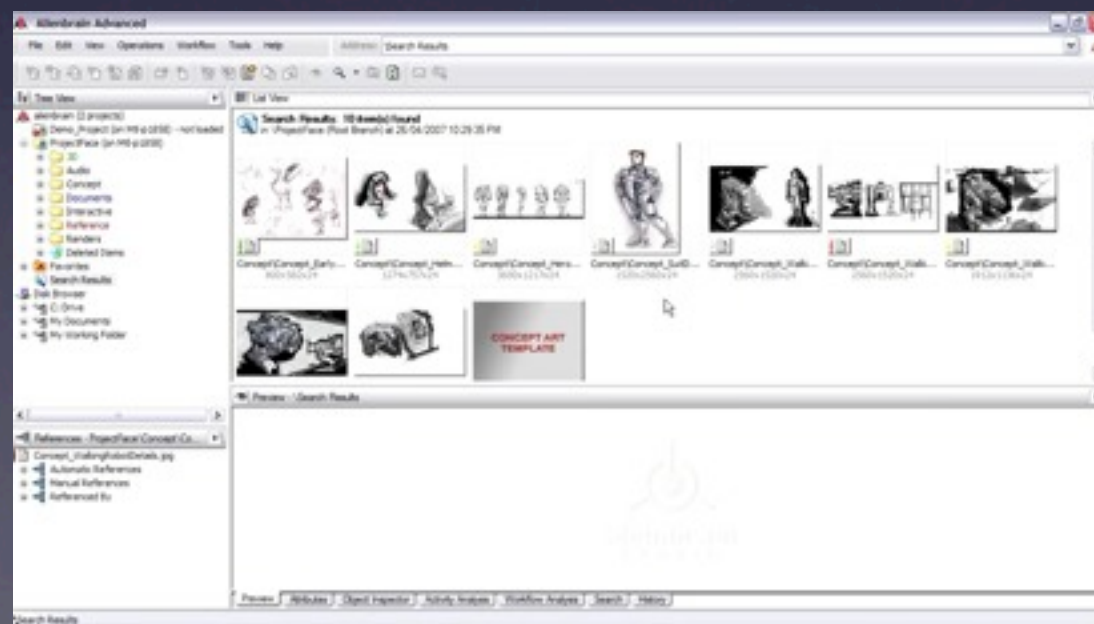
Любят
западные
продюсеры
и монтажеры



Alienbrain

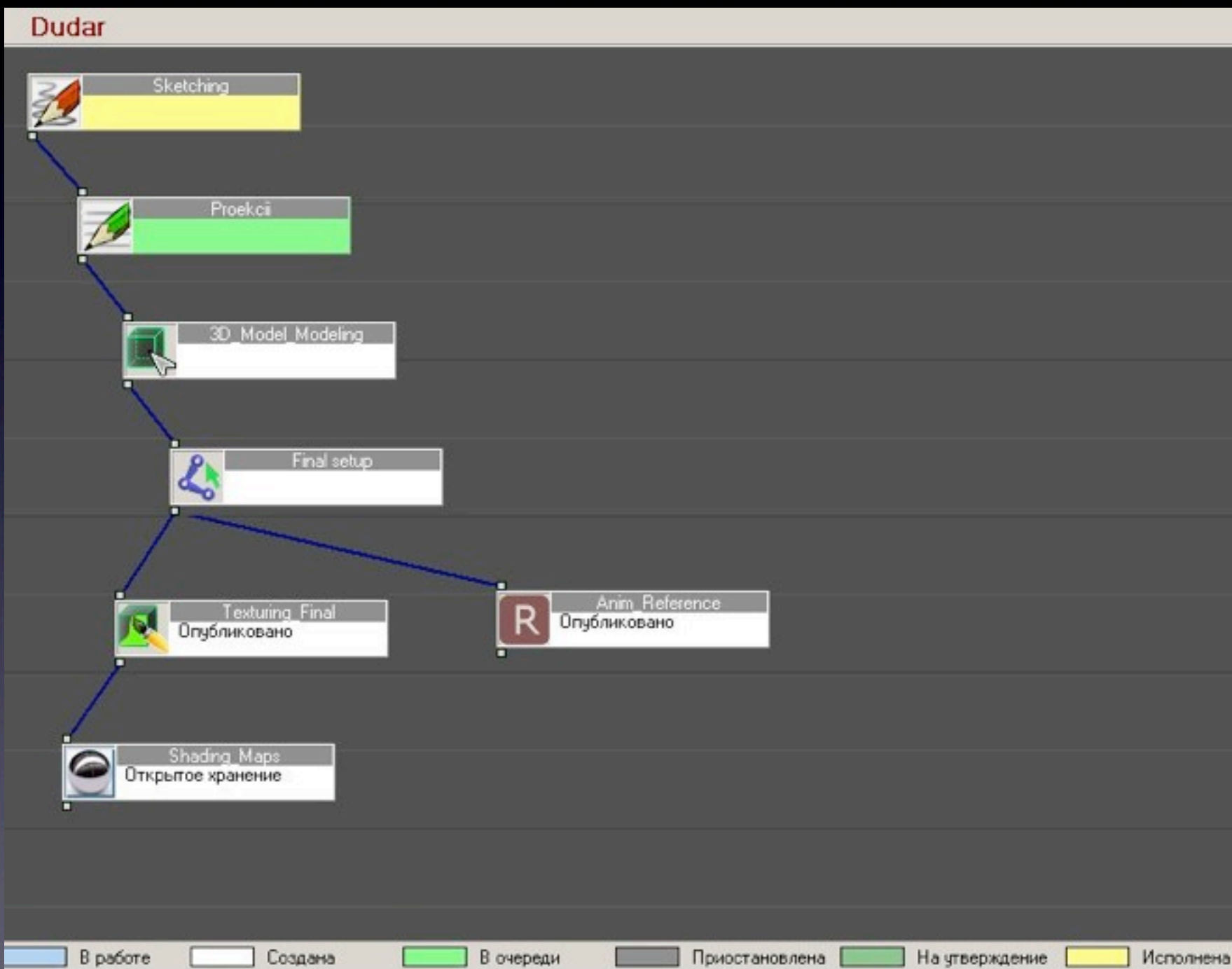
- DAM и зачатки Project management + Version control на основе Perforce + хорошая встройка для Check-In + Check –Out для многих приложение
- Плохо подходит для VFX и получше для Game индустрии
Размер Assets играет большую роль ! Хотя и не только это...

Что такое Version control и Check-In + Check –Out ? Perforce или SVN ?



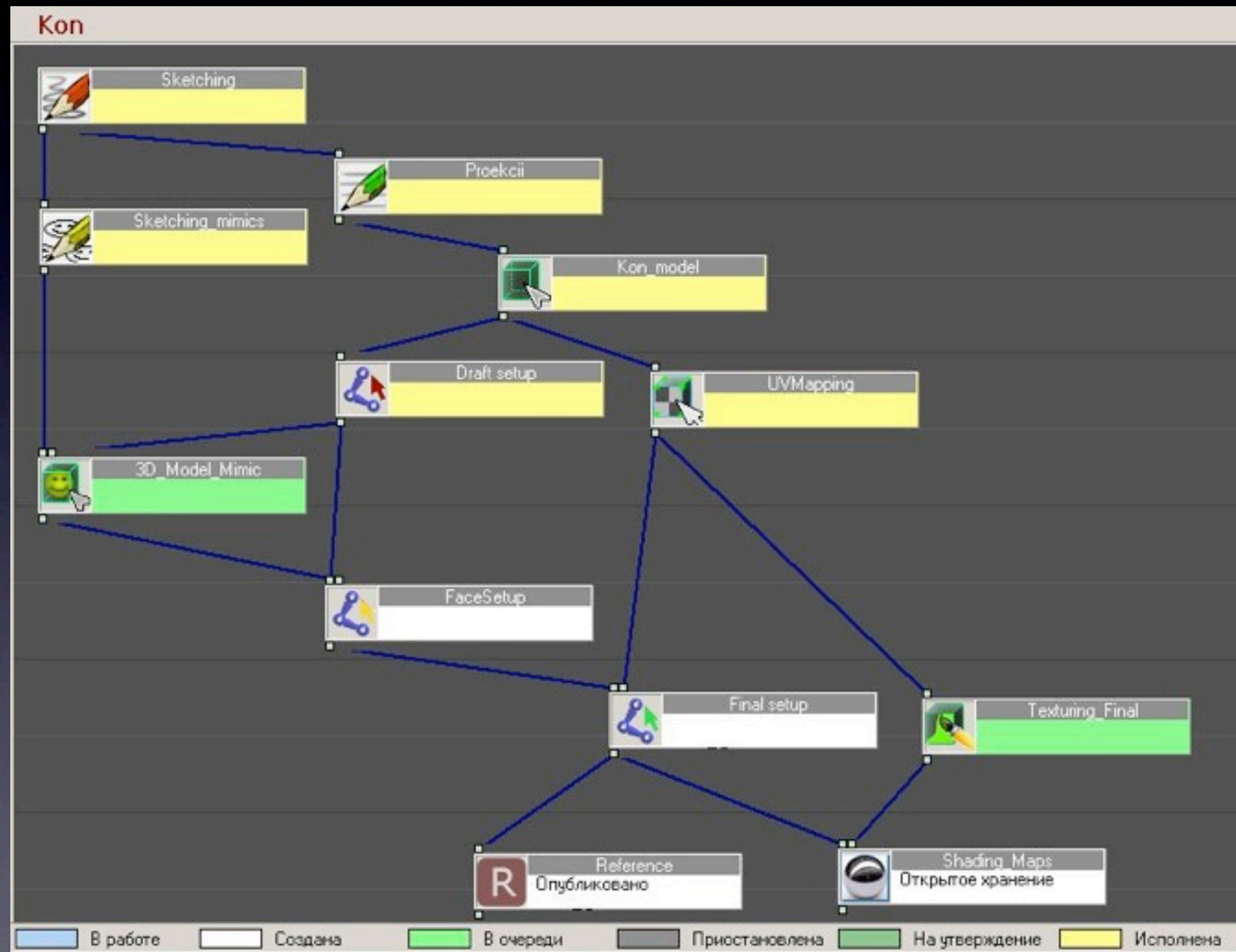
Bolero

- Российская разработка
- Применялось на “Иванушка и Ерема”, а также “Мульт Личности”



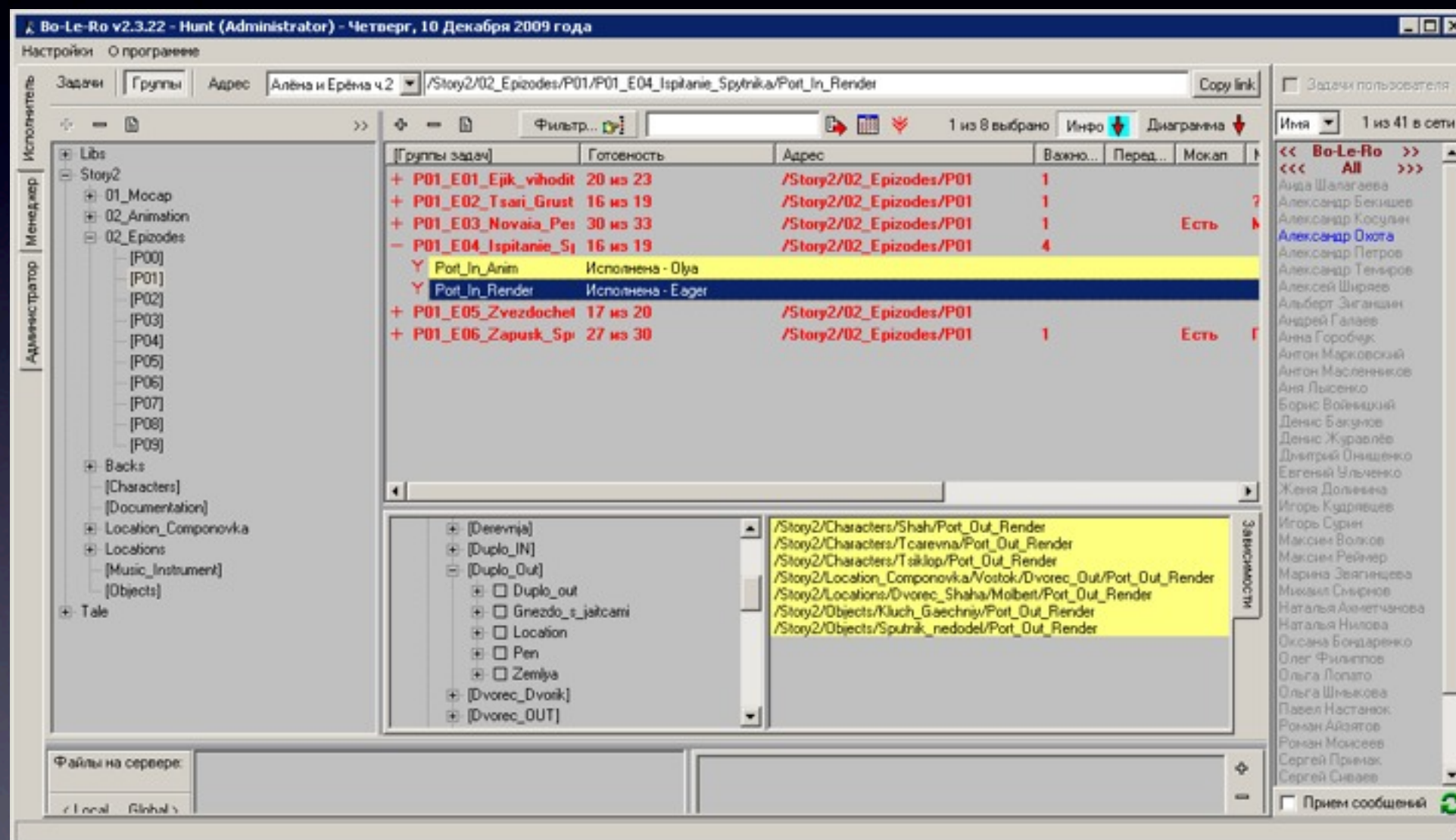
Bolero

- Российская разработка
- Применялось на “Иванушка и Ерема”, а также “Мульт Личности”



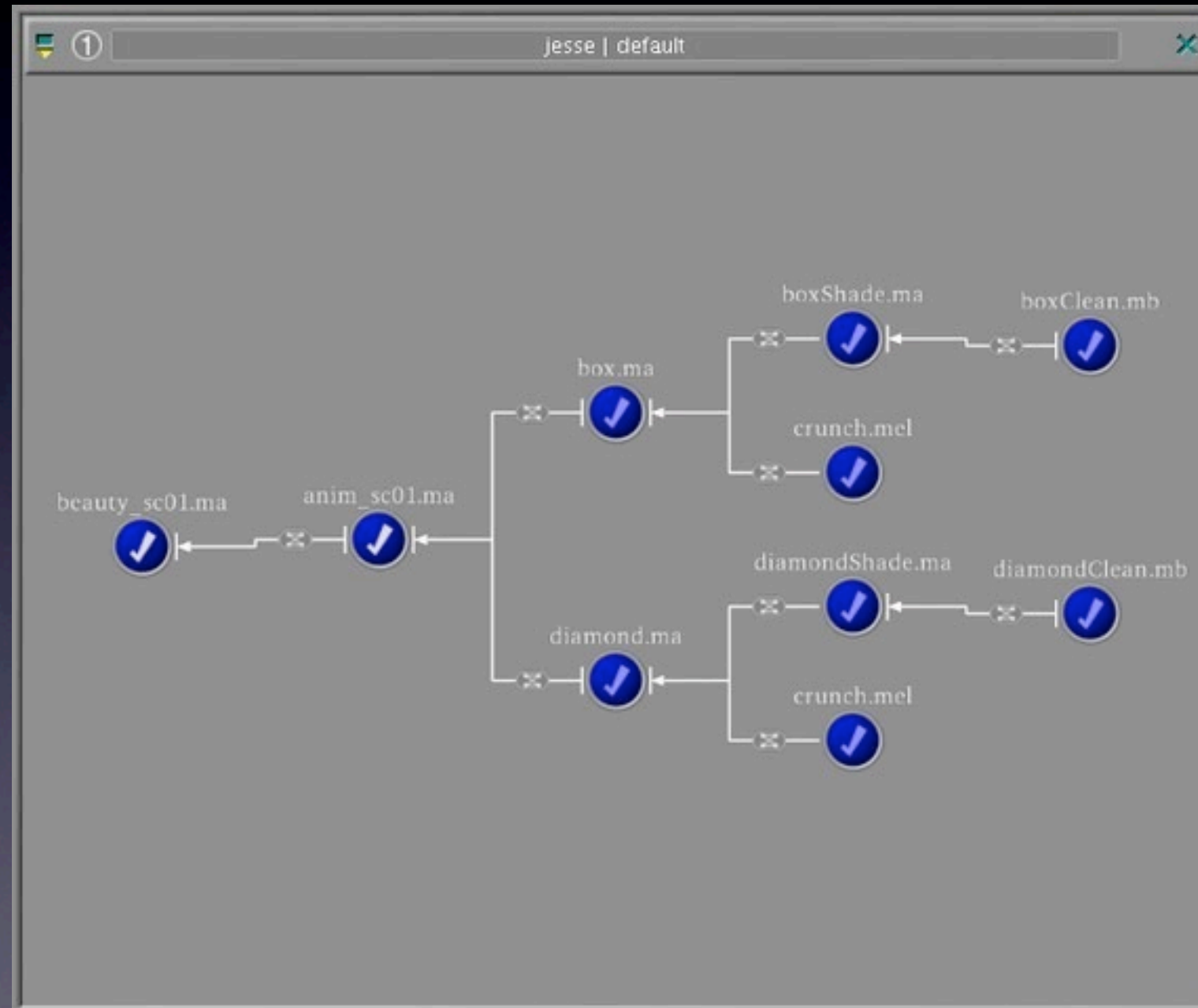
Volero

- Российская разработка
- Применялось на “Иванушка и Ерема”, а также “Мульт Личности”



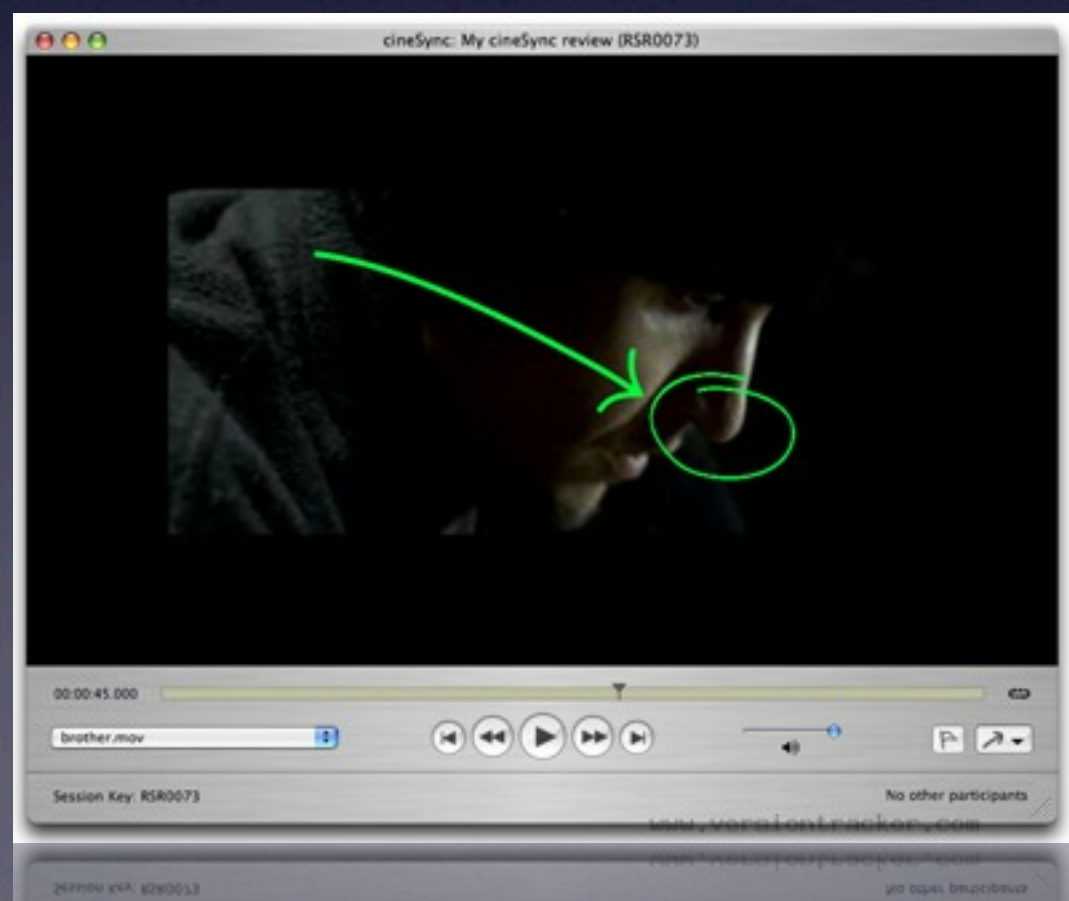
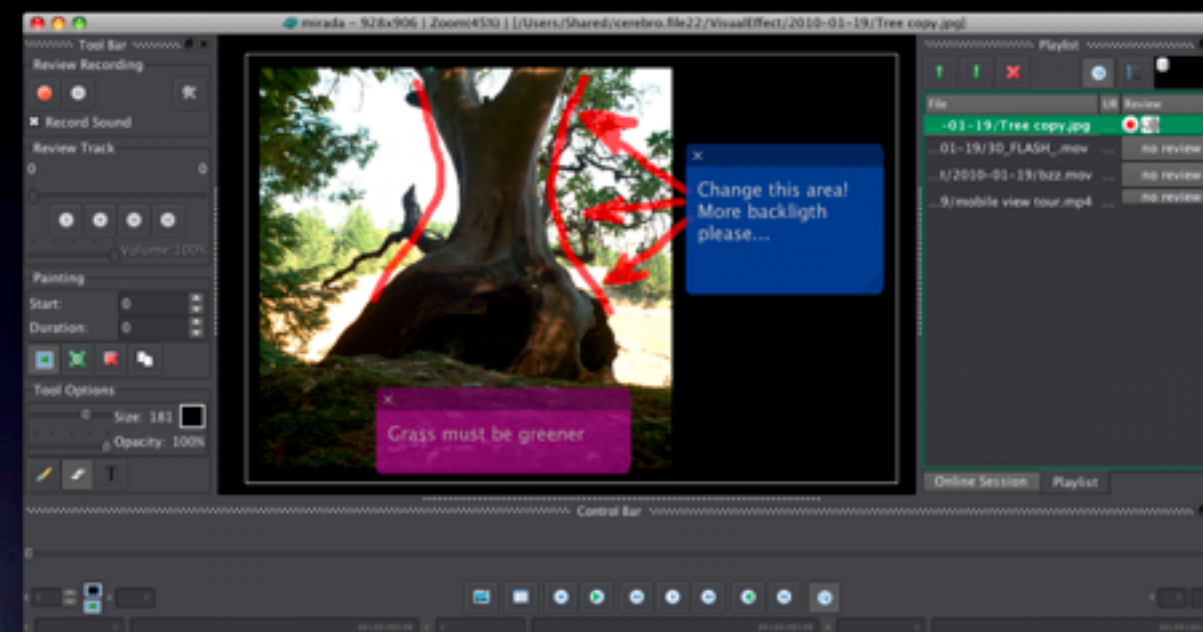
Temerity Pipeline

Temerity Pipeline is the industry's first complete production control application. Designed for studios in the film, television and game industries, Pipeline provides seamless control over assets, revisions, archiving and job handling



Визуальное / удаленное рецензирование

- cineSync – удобный софт + красивый + много кредитсов
- RV - проигрывает сиквенсы
У обоих есть интеграция с ShootGun
- Mirada как под система Cerebro



Mirada

| thumb | mod | name | progress |
|-------|--------------|------|----------|
| | Animation | | 31 |
| | Commercial | | 0 |
| | Game | | 0 |
| | VisualEffect | | 35 |

| thumb | mod | name | parent | progress |
|-------|-------------|--------------|--------|----------|
| | sc_01_bee | VisualEffect | | 56 |
| | sc_02_skx | VisualEffect | | 24 |
| | sc_03_plane | VisualEffect | | 25 |

| thumb | mod | name | parent | progress |
|-------|------------|-------------|--------|----------|
| | sc_300_020 | sc_03_plane | | 50 |
| | sc_300_022 | sc_03_plane | | 0 |

| thumb | noc | name | parent | activity | priority | progress |
|-------|-----|------|--------|----------|----------|----------|
|-------|-----|------|--------|----------|----------|----------|

Definition - Demo User | today 02:25 My

New version of shot with bees!

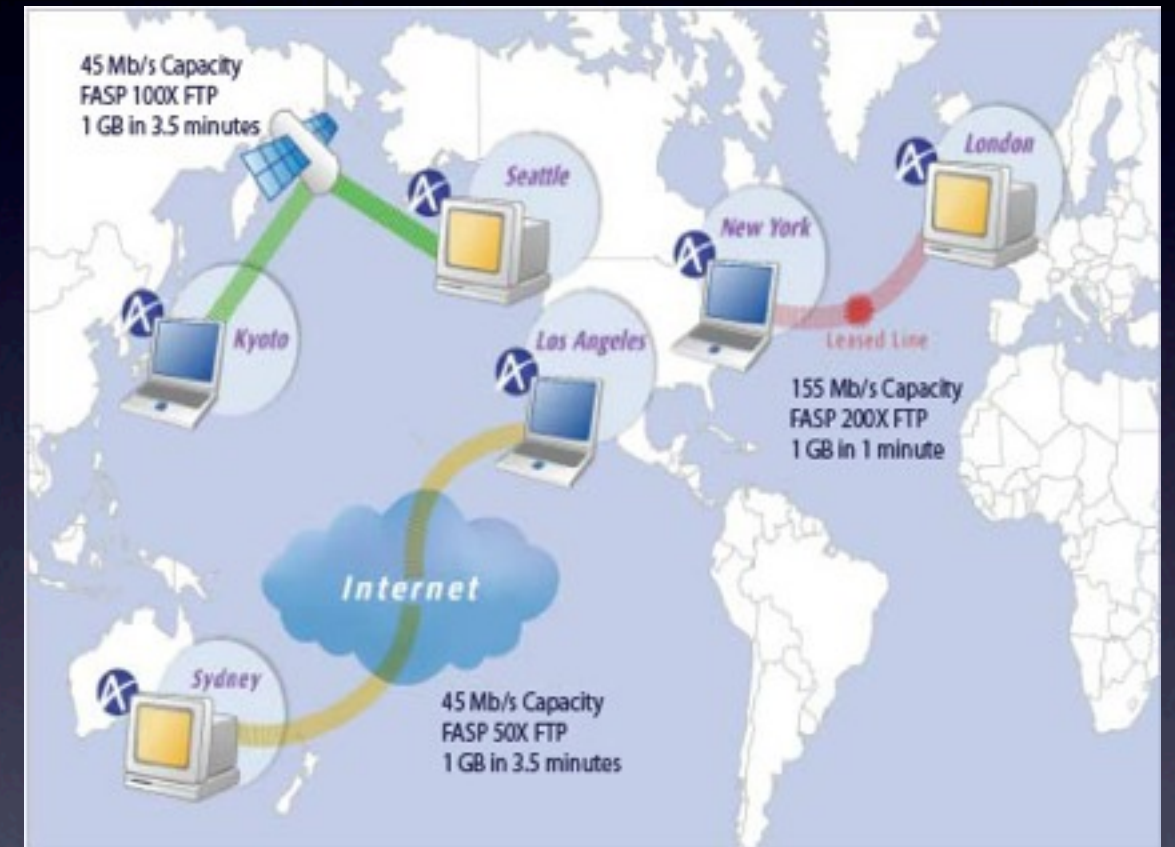


airplane_crash_01.jpg

2.46 Mb today 02:25

Передача данных между студиями

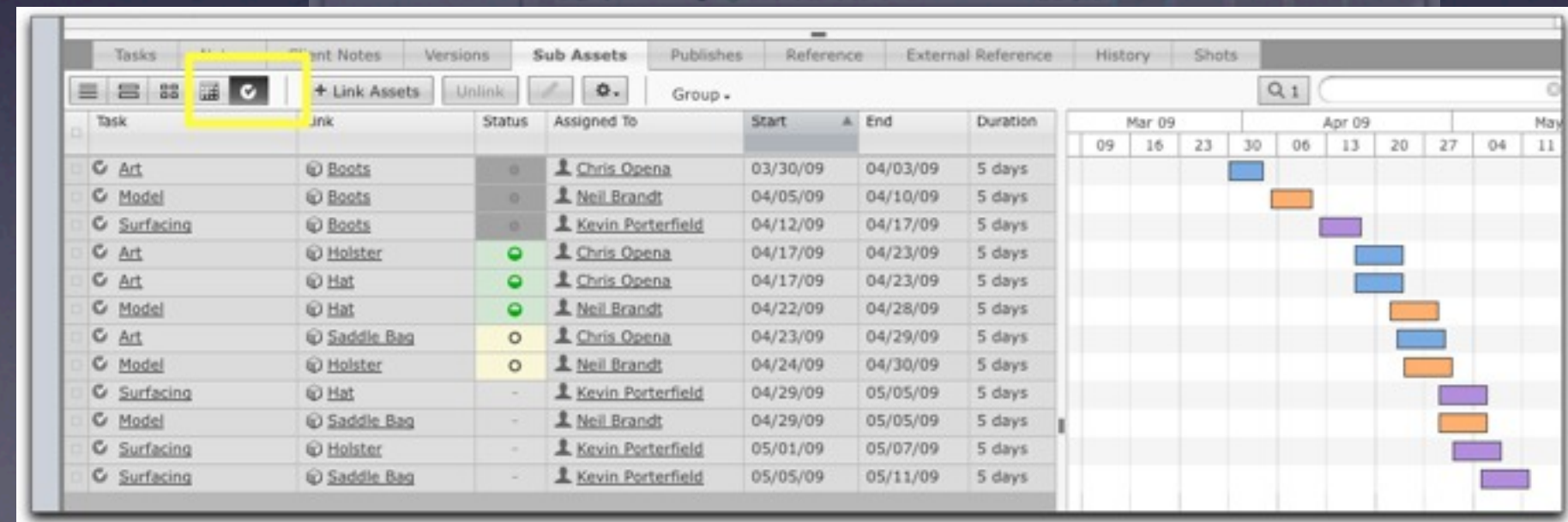
- Чем плох FTP
 - Какую все же обычно делают структуру на нем ?
 - не понят что и кто сейчас качает
 - Скорость + НЕ надежность из-за централизованности
 - нулевая защищенность от инсайдеров
 - Файл должен уметь скачиваться сам, как по подписке на контент !
- AsperaSoft – вроде бы эти все проблемы решены при желании (SDK) есть интеграция с DAM + Project Tracking...
- Cargador (часть Cerebro) - похож на Aspera



Все в ОДНОМ

Shootgun

- Лидер западного рынка для VFX производства
- Используется для PM и DAM (требуется сторонних разработок через API)



TACTIC

The screenshot shows the TACTIC Editorial interface. At the top, there are navigation tabs: My Tactic, Preproduction, Asset Pipeline, Shot Pipeline, Editorial (highlighted), Overview, Client, Undo, and Admin. Below the tabs, there are filters for 'Items' and 'Dates'. The main content area displays a list of items with columns for Icon, File, Info, Description, Context, Version, Artist, and Notes. The first item is a blue car model with a comment thread. The second item is a 3D asset with a comment. The third item is a 3D asset with a comment. The interface is dark-themed and includes a search bar and various utility icons.

The screenshot shows the TACTIC Asset Pipeline interface. At the top, there are navigation tabs: My Tactic, Preproduction, Asset Pipeline (highlighted), Shot Pipeline, Editorial, Overview, Client, Undo, and Admin. Below the tabs, there are filters for 'Asset List', 'Summary', 'Tasks', 'Asset (3D Assets)', 'Rupe (3D Assets)', '2D Assets', 'Render Log', 'Asset Libraries', 'History', and 'Notes'. The main content area displays a table of assets with columns for Snapshot, Code, Name, Description, Task Status, and Completion. The table lists four assets: 'wheel', 'char', 'roundtable', and 'squaretable'. Each asset has a progress bar and a completion percentage. A 'Report' section at the bottom shows a summary of asset completion across different categories.

| Snapshot | Code | Name | Description | Task Status | Completion |
|----------|-------|-------------|--------------|--------------------------|------------|
| | tm001 | wheel | for Steel | model texture shader rig | 90.0% |
| | tm002 | char | for Char | model texture shader rig | 90.0% |
| | tm003 | roundtable | Round Table | model texture shader rig | 90.0% |
| | tm004 | squaretable | Square Table | model texture shader rig | 0.0% |

Report

| Asset | Completion |
|---------|------------|
| model | 90.0% |
| texture | 90.0% |
| shader | 90.0% |
| rig | 90.0% |
| Total | 90.0% |

Cerebro

- Лидер российского рынка
- Применяется для PM и RS DAM - тоже скоро будет :)

The screenshot displays the Cerebro software interface, titled "Cerebro Astro : z test". The main window shows a task list with columns for "thumb", "mod", "name", "progress", and "assigned". The "compositing" task is highlighted in green. To the right, there are task properties including "Planned", "Start", "End", "Declared", and "Approved". Below this, a forum post is visible, titled "Definition - Mr. Supervisor | 08.07.08" and "Report - Cg Artist 2 | 08.07.08". The forum post contains text and a video thumbnail.

| thumb | mod | name | progress | assigned |
|-------|-----|-------------------|----------|--------------------|
| | | --sc_020_City_Mix | 0 | |
| | | --city_0 | 0 | |
| | | --city_22 | 0 | |
| | | --sc_070_Girls | 0 | |
| | | VisualEffect | 6 | |
| | | --sc_01_bee | 12 | |
| | | bee-100 | 1 | |
| | | --animatics | 0 | Marcelo |
| | | --shade & lighth | 0 | Maxim Matthew |
| | | --animation | 0 | Martin |
| | | compositing | 0 | vfx; Victoria Enns |
| | | --online test | 0 | |
| | | --bee-105 | 36 | maks bers |
| | | --sc_03_pox | 0 | kynjo |
| | | --Site cerebrohq | 24 | |
| | | --Game | 0 | |
| | | --Animation | 31 | |

Task properties:

Planned: [] Declared: 8 (8)
Approved: 8 (8)
Start: 07.07.2008 22:19 End: 07.07.2008 22:19

Forum post:

Definition - Mr. Supervisor | 08.07.08
Last edit: today 22:36
z test

Create cool VFX compositing!

Report - Cg Artist 2 | 08.07.08
Declared hours: 8 Approved hours: 8
Last edit: today 22:36
z test

Some Result

sc135_50_199_CC.mov 12.12 Mb 08.07.08

Cerebro

- Лидер российского рынка
- Применяется для PM и RS DAM - тоже скоро будет :)

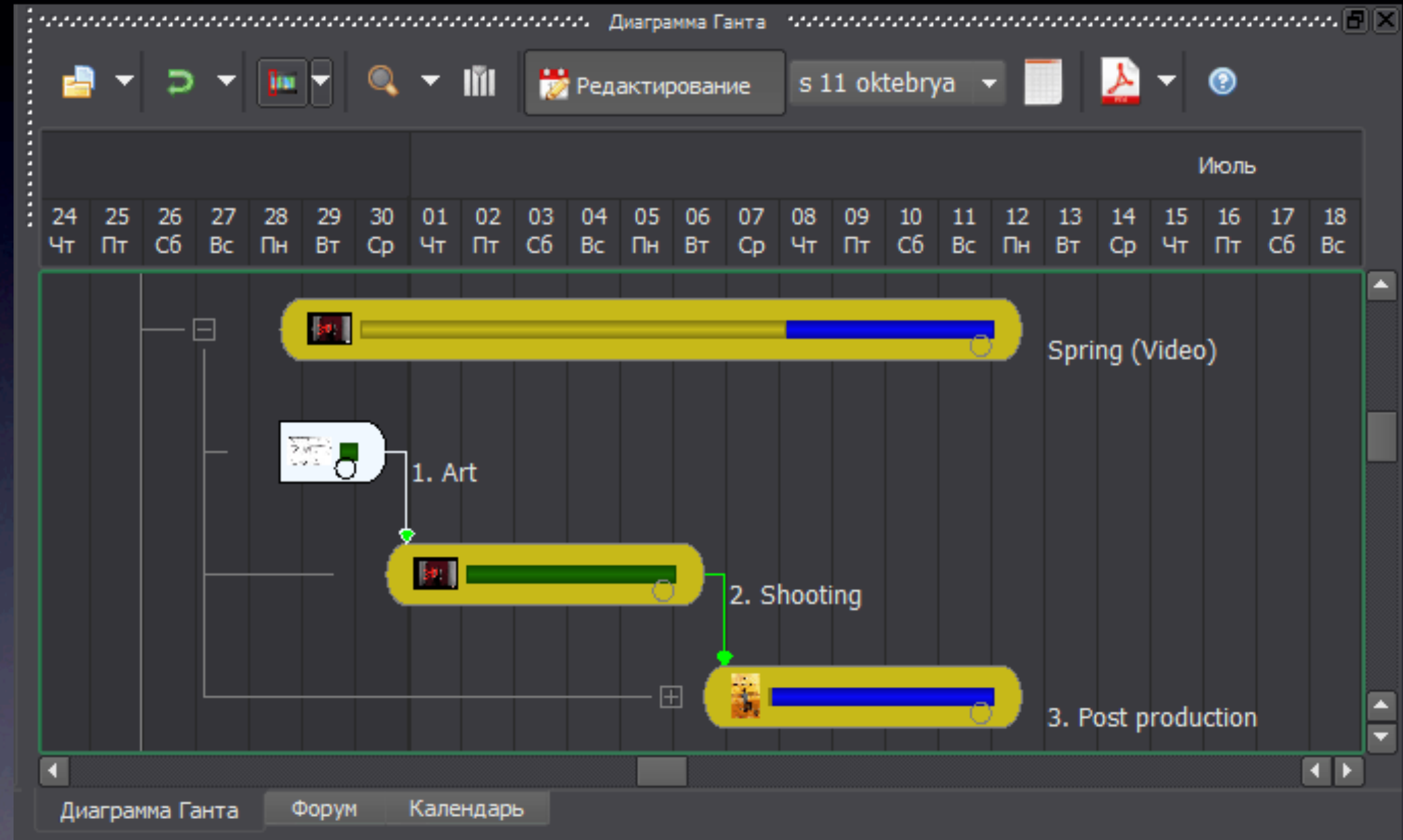
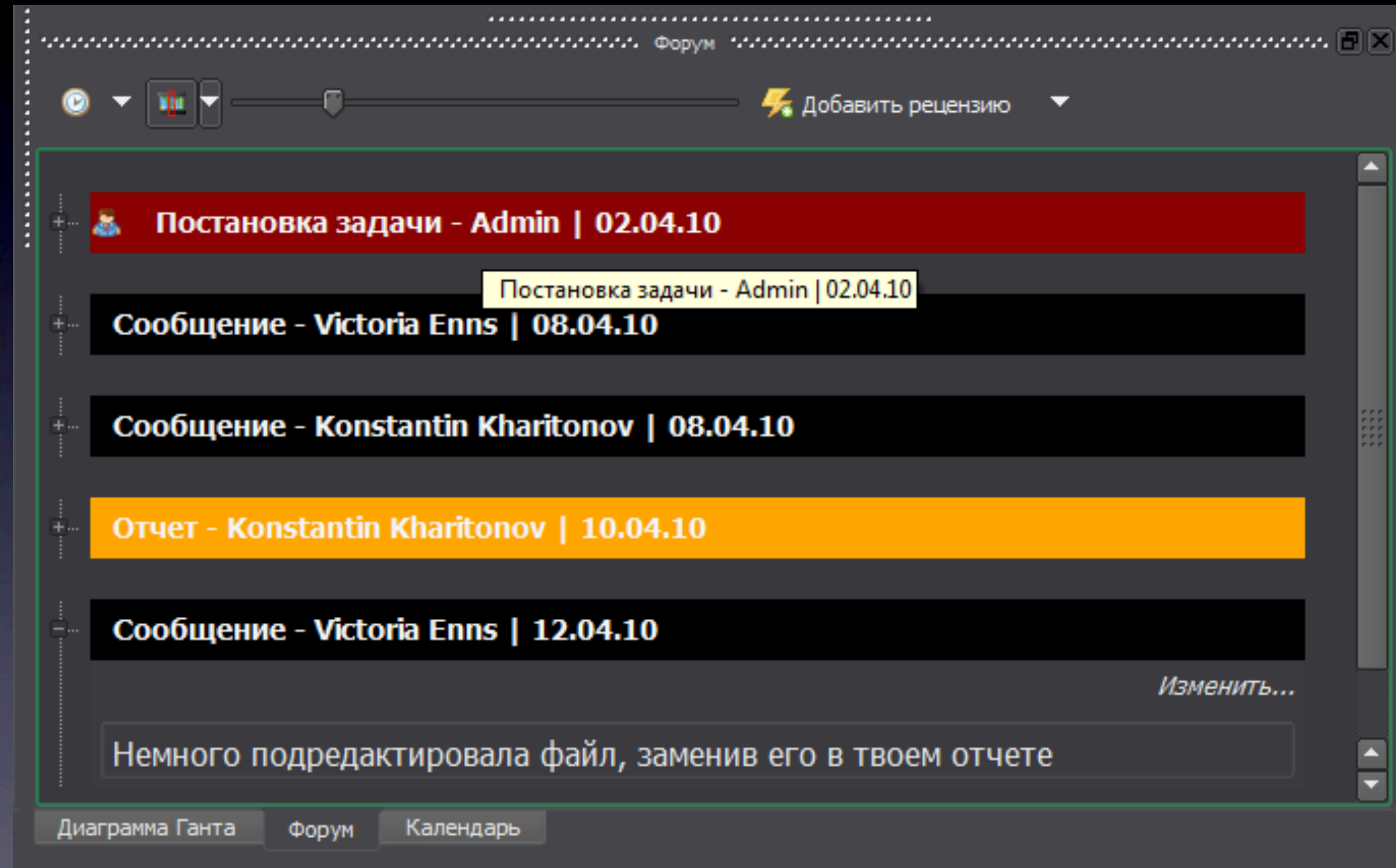


Диаграмма Ганта

Cerebro

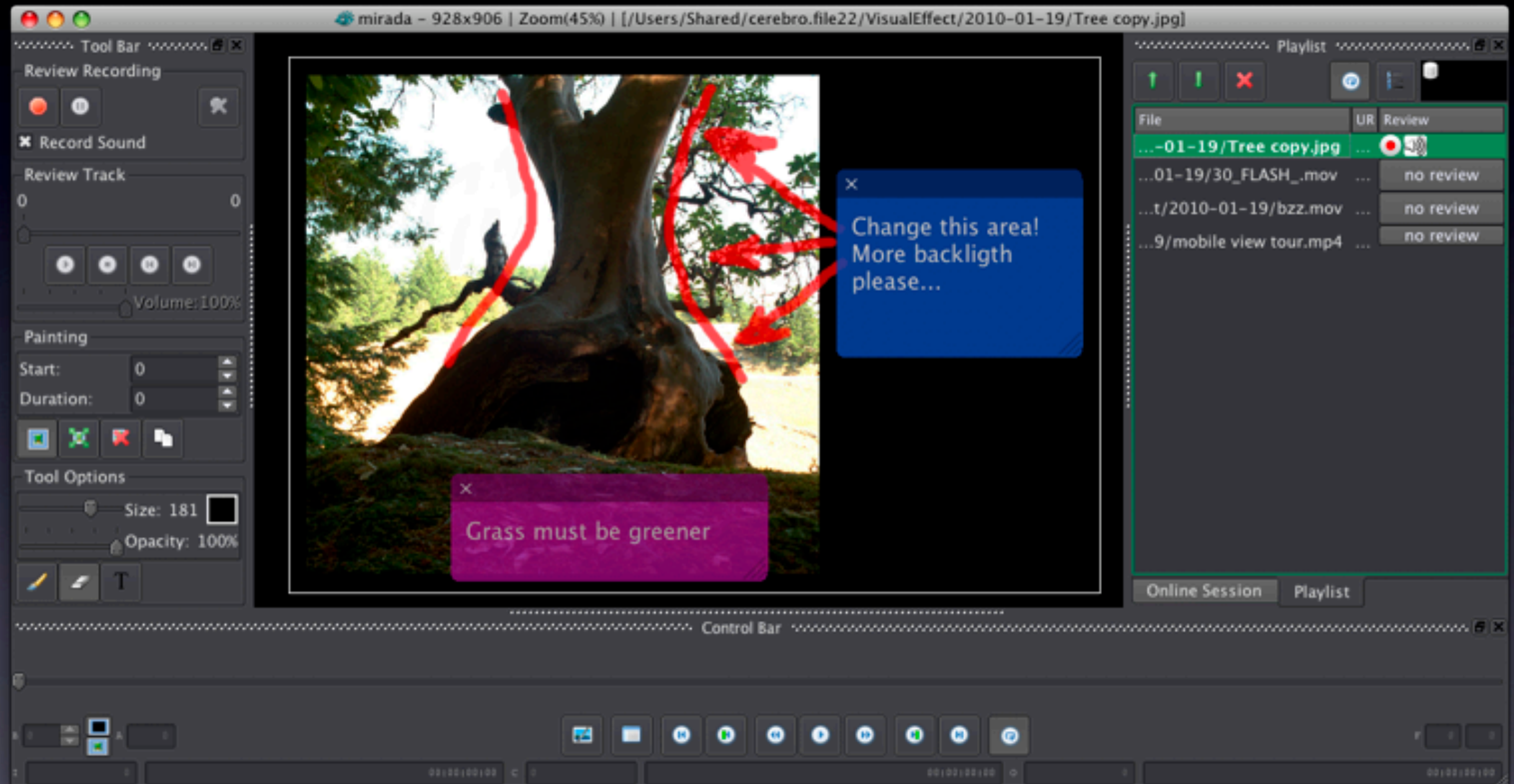
- Лидер российского рынка
- Применяется для РМ и RS DAM - тоже скоро будет :)



Русский интерфейс

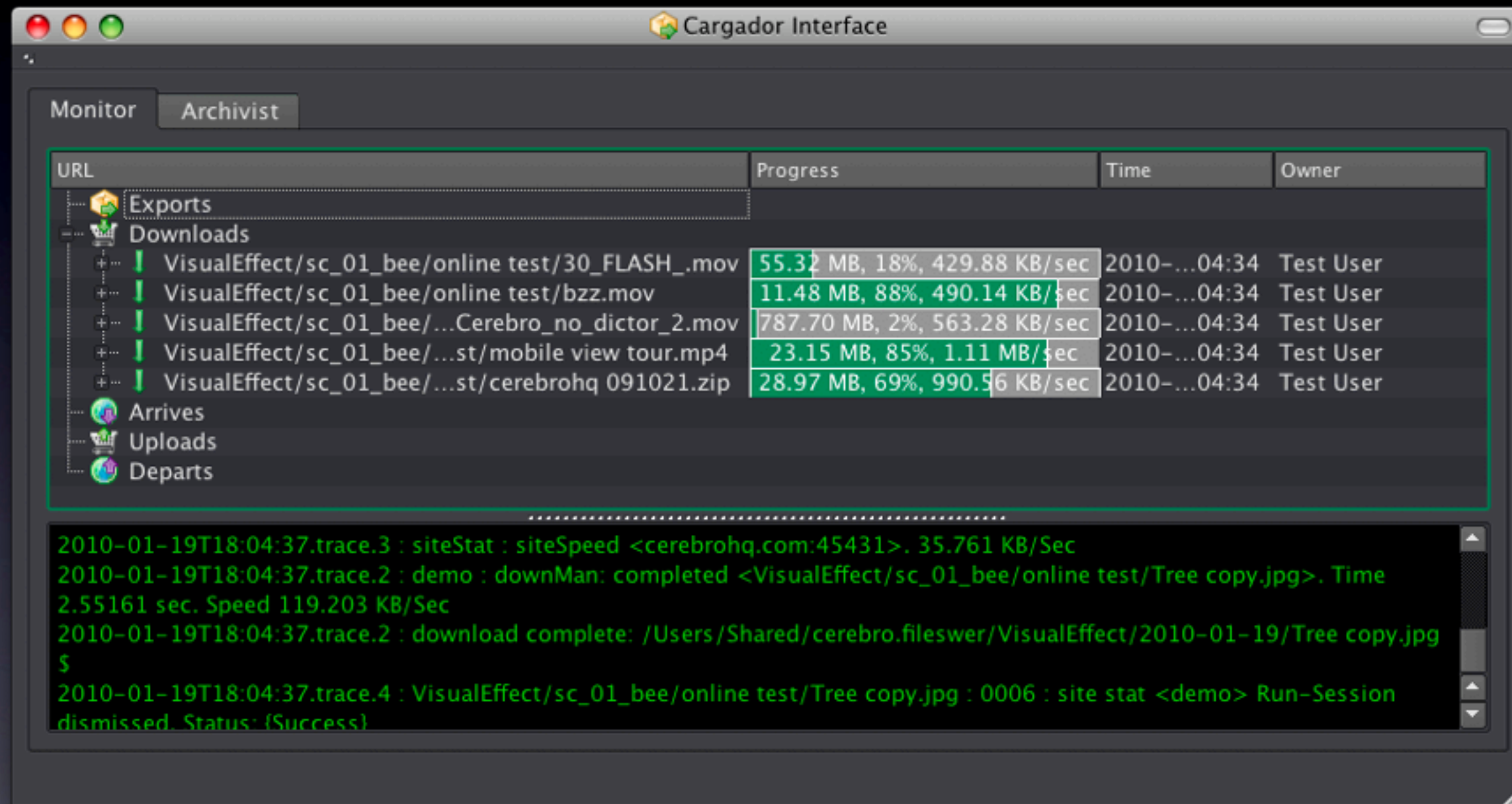
Cerebro

- Лидер
российского
рынка
- Применяет
ься для РМ
и RS
DAM -
тоже скоро
будет :)



Cerebro

- Лидер российского рынка
- Применяется для РМ и RS DAM - тоже скоро будет :)



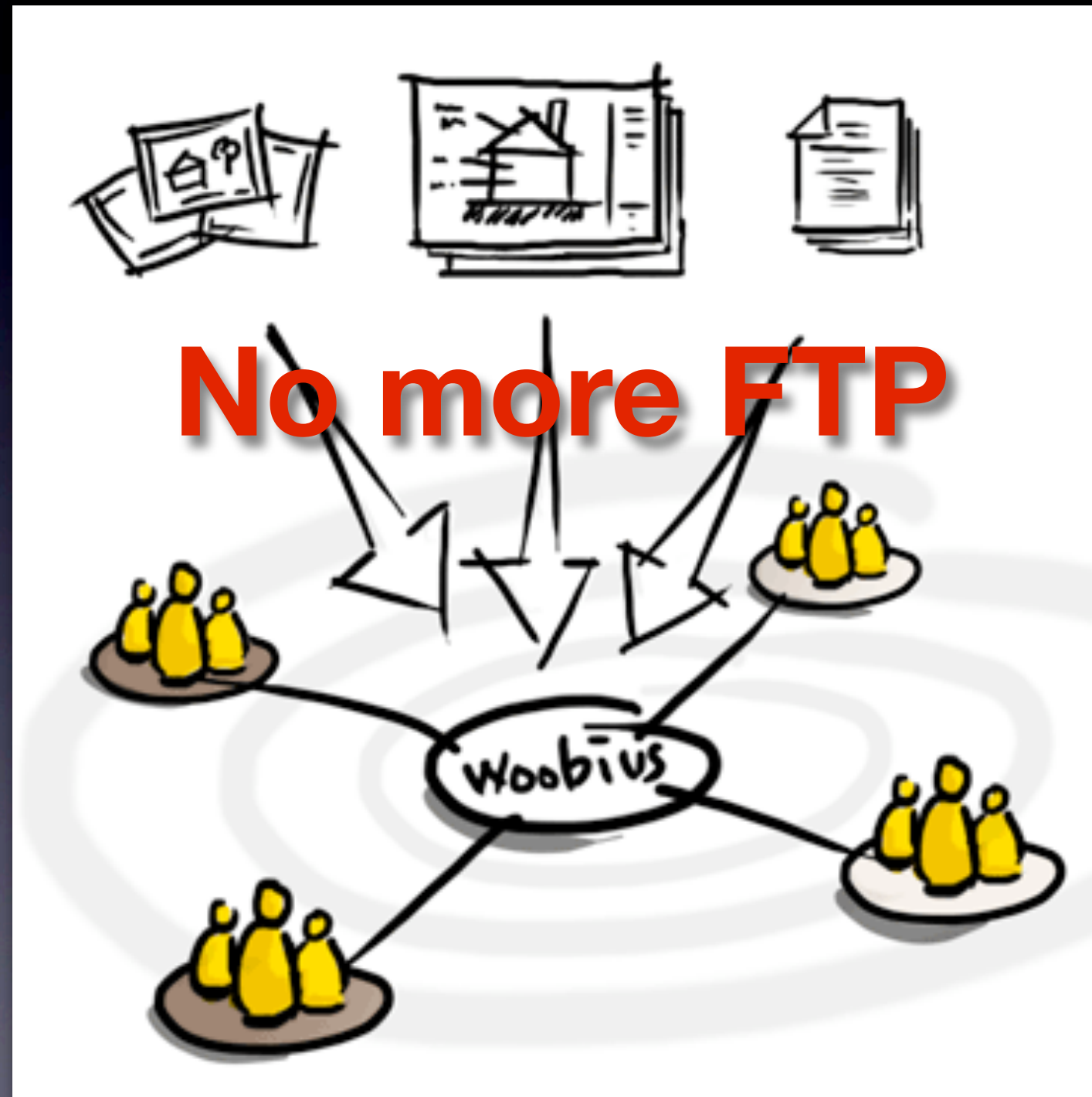
The screenshot shows the 'Cargador Interface' window with two tabs: 'Monitor' and 'Archivist'. The 'Monitor' tab is active, displaying a table of file transfers. The table has columns for 'URL', 'Progress', 'Time', and 'Owner'. Below the table is a log window showing system messages.

| URL | Progress | Time | Owner |
|---|------------------------------|---------------|-----------|
| Exports | | | |
| Downloads | | | |
| VisualEffect/sc_01_bee/online test/30_FLASH_.mov | 55.32 MB, 18%, 429.88 KB/sec | 2010-...04:34 | Test User |
| VisualEffect/sc_01_bee/online test/bzz.mov | 11.48 MB, 88%, 490.14 KB/sec | 2010-...04:34 | Test User |
| VisualEffect/sc_01_bee/...Cerebro_no_dictor_2.mov | 787.70 MB, 2%, 563.28 KB/sec | 2010-...04:34 | Test User |
| VisualEffect/sc_01_bee/...st/mobile view tour.mp4 | 23.15 MB, 85%, 1.11 MB/sec | 2010-...04:34 | Test User |
| VisualEffect/sc_01_bee/...st/cerebrohq 091021.zip | 28.97 MB, 69%, 990.56 KB/sec | 2010-...04:34 | Test User |
| Arrives | | | |
| Uploads | | | |
| Departs | | | |

```
2010-01-19T18:04:37.trace.3 : siteStat : siteSpeed <cerebrohq.com:45431>. 35.761 KB/Sec
2010-01-19T18:04:37.trace.2 : demo : downMan: completed <VisualEffect/sc_01_bee/online test/Tree copy.jpg>. Time
2.55161 sec. Speed 119.203 KB/Sec
2010-01-19T18:04:37.trace.2 : download complete: /Users/Shared/cerebro.fileswer/VisualEffect/2010-01-19/Tree copy.jpg
$
2010-01-19T18:04:37.trace.4 : VisualEffect/sc_01_bee/online test/Tree copy.jpg : 0006 : site stat <demo> Run-Session
dismissed. Status: {Success}
```

Cerebro

- Лидер российского рынка
- Применяется для PM и RS DAM - тоже скоро будет :)



Cerebro

- Лидер
российского
рынка
- Применяет
ься для PM
и RS
DAM -
тоже скоро
будет :)



Версии для iOS (iPod, iPad, iPhone)

Ссылки

Ссылки – Продукты I

- DAM + PT
 - <http://www.softimage.com/products/alienbrain>
 - <http://www.cirquedigital.com/products/gdiexplorer>
 - <http://www.southpawtech.com>
 - <http://www.pixelnation.com/products/df/Deep-Freeze.html>
 - <http://www.gmp-vfx.com>
- PT + PM
 - <http://www.microsoft.com/project>
 - <http://www.hansoft.se>
- Визуальное / удаленное рецензирование
 - <http://www.tweaksoftware.com/>
 - <http://cinesync.com>

Ссылки – Продукты 2

- Удаленная презентация клиенту
 - <http://invisually.com>
 - <http://www.interdubs.com>
- Разное
 - <http://www.sequencepublisher.com>
 - <http://www.asperasoft.com>

Ссылки - Статьи/обзоры

- <http://cerebrohq.com/en/2008/07/11/research-on-visual-effects-production-databases/> - перечень всех систем для управления
- <http://cerebrohq.com/2008/07/14/remote-review-and-approval/> - список всех систем для удаленного ревью
- [DAM: good solutions...](#)
- [Keeping it Together: Issues & Trends in Digital Asset Management](#)
- [Project Management in the Film Industry](#)

Вопросы?

- Константин Харитонов khar@cinesoft.ru
- Наши продукты
 - Cerebro / Mirada / Cargador www.cerebrohq.com
 - Duma (render manager) www.cinesoft.ru