



高效率的打光与视觉开发

KATANA提供了一种高效、协作、基于资产的方法来完成视觉开发和打光。给您广阔的创新拓展以及延展性来满足现今最为严苛的视觉效果项目要求。KATANA提供了一种高效、协作的方法来完成视觉开发和打光。给您广阔的创新拓展以及延展性来满足现今最为严苛的CG渲染项目的要求。

适用于或短或长的动画和视觉特效项目，KATANA的独特设计让您处理大规模场景和大量镜头；轻松地重复使用视觉效果；并进行修改，而不必重复场景设置的工作，这样你就可以把更多的时间用于获得更高质量的结果。

选择KATANA的五个理由

◆ 创作时的等待是在浪费你的时间和金钱

你最有价值的资源是你的员工。由于大多数三维内容制作软件的基本架构局限和越来越多复杂庞大场景的出现，让艺术家花20分钟甚至更长时间去等待文件加载是一个越来越普遍的现象，但这却是对时间及其体现的金钱的极大浪费，而且这种浪费是无法挽回的。于是解决问题的办法似乎只有雇佣更多的员工或者给每个艺术家不只一台机器。

KATANA通过延迟处理来去除的这一等待时间。节点图数据能跳过3D场景数据处理过程被即时加载。这样，他们就有更多时间在你的任务中发挥自己的专业技能，减少无用的的时间浪费。这是对每个人都是很好的。

◆ 你的复杂度和记忆管理技术昂贵而不够灵活

无论你是在为长类型或短类型项目设计动画图像，如今的高质量产品都需要高度的复杂性。你如何确保你的制作流程在内存有限的情况下处理所有这些数据？传统上，你烘焙资产变成可准备渲染的格式：RIB, .vrscene, .ass 等。虽然这可以让你的渲染器发挥它的优势，但是这需要一系列的前期设置，甚至要用到昂贵的定制工具。同时这样做也不够灵活，限制了艺术家在最后时刻再做修改的可能。

KATANA 用一个更简化的用户友好的程序来取代这种制作流程。KATANA 可以在渲染过程中直接和渲染器沟通，根据渲染器的需要传输场景数据，省掉了烘焙数据的需要。由于所有场景数据在渲染前最后时刻都是可访问的，艺术家可以保证对作品的完全控制。你可以获得所有这些好处，同时也能获得传统档案式制作流程能达到的场景复杂度。

◆ 你需要去提升完成镜头与艺术家的比例

由于一些原因，通常需要划分一系列镜头给不同的艺术家做相似的处理工作。每聘请一位艺术家就意味着购买更多的软件和硬件，产生额外的花费。给艺术家们分配工作意味着需要额外的管理，创意监督，技术的复杂性也会增加。伴随着这些的是资金的负担，和作品效果不一致的风险。理想情况下，能否控制成本并保证高质量，取决于一个合适的镜头与艺术家的比例。

KATANA 解决了艺术家处理更多任务和向团队分享场景信息的要求。借助围绕着节点图的工作流，艺术家自然地在工作中建立起可以轻松共享的模板。通过逻辑整合那些节点图与指导他们行动的表达；在不同计划文件中分享部分模板设置的机会；程序修正光线设置的能力；还有通过相同指令运行不同镜头的能力，同时你有了一一个工作流程库，将会完全改变你安排人手的方式。

◆ 你的工作流程需要等待并有重复步骤

如今日益紧迫的期限要求意味着并行工作不再是奢侈而是十分必要的。如今，在敲定效果之前就要把动画和布局规划做完的时代已经过去了。但在很多制作流程中，很难分割装配数据中驱动效果的信息，或是动画缓存器的来源。即使有一个包围 Alembic 缓存建立的成功流程，其材质的设置和基于单独镜头的效果的重写任务通常是脆弱的，容易在不合时宜的时候崩溃。

有了 KATANA，基本上所有的信息都是对外部数据的参考：带有动画的模型，相机，有自己布景的材料和所有的纹理贴图。KATANA 的 Look Files 可以让您将材料说明和纹理贴图任务打包成一个独立的可跟踪的资产。有了很好地被掌握的布局，Alembic 或者 USD 存储的动画和通过 KATANA 的 Look Files 来查看效果，你可以在不破坏其它部分的情况下更新你需要修正的东西。

◆ 你的制作流程需要不止一个渲染器

虽然同一个项目中同时使用多个渲染器并不常见，但是在一个制作流程中拥有多个渲染器却很正常。无论是根据客户的需求或者是各渲染器自身的优势，你完全可能使用 RenderMan, V-Ray, Arnold, Redshift 或者 3Delight 中任何的组合。那么你该如何最高效地建立支持每一个渲染器所用的技术的基础设备，同时为您的艺术家提供一个协调一致的工作流？

KATANA 是建立于一个共同的工作流程并且能满足每个渲染器的插件。由于不再需要档案式制作流程，许多渲染工作流程变得与 KATANA 高度匹配。项目资料甚至能在同一时间携带每一个渲染器的材料。通过专注于使用 KATANA 从而简化工作流程，减少了工作室自创流程的工作，你可以从花费在 KATANA 流程上的每一分钱获得更多回报。你每增加一个新的渲染器，你的投资都不会白费，因为你会获得更快速的任务分配和更少的培训艺术家的需要。



“KATANA 已经成为我们流程的基石。无论是大场面还是试验性的灯光设置，我们可以扔任何东西给它，它会给我们能够在制作流程各个环节之间分享的结果。随着时限越来越短，你需要像 KATANA 一样的工具；因为没有别的办法来完成工作。”

Atomic Fiction 联合创始人
Kevin Baillie