

# Image Engine: 无间断提供高品质视效

最近,为助力备受期待的漫威反英雄 Venom 早日回归大银幕, Image Engine 带领其 280 多名艺术家和制作人员组成的员工队伍开启了完全远程的虚拟制作之旅。这之中的挑战便是,按时按预算完成制作,不落下任何一项内容。

这家总部位于温哥华的视效公司以开发奇幻生物特效起家,自十多年前与 Neill Blomkamp 导演合作电影《第九区》(District 9) 以来,一直深耕电影视觉艺术制作领域。如今,工作室的项目涵盖电影和剧集视效,来自不同部门的团队成员利用自定义 ShotGrid 工作流对预算、艺术家和时间表进行管理。

## 成果



公司可挖掘人们对数字世界和环境日益浓厚的兴趣



更好地管理调度、样片和注释



各部门在远程环境下继续正常工作,推动项目如期进行

“我工作中最复杂的部分在于理解制作费用报价的含义...从实际所需资源的角度。这就像是把不同调度过程关联起来的‘俄罗斯方块’游戏,需要通过充分沟通弄清背后的具体逻辑。”

Melissa Gray, Image Engine 总部制作经理

## 他们的成功之道

联系我们 >

### 简化远程办公团队之间的沟通 为蜘蛛侠反派的首次亮相提供视觉特效

疫情伊始, Image Engine 便开始采用远程工作流为影片《毒液 2: 屠杀开始》(Venom: Let There Be Carnage) 打造视觉特效。在此之前,团队主要使用 ShotGrid 简化沟通,而过渡到远程工作流后,则更加依赖于这款制作管理工具集的帮助。如今, ShotGrid 推动着整个制作流程的管理,包括调度、任务管理、审核、版本管理和数据分析。

### ShotGrid 的可靠性

#### 节省时间,提高工作效率

如今, Image Engine 借助 ShotGrid 对调度、样片和注释进行管理,确保各部门在居家日常运营中保持专注,推动项目如期进行。此外,工作室还利用 ShotGrid 管理交付,并在艺术家的作品和资产在部门之间传递时对其进行跟踪,而制作管理团队无需登录艺术家所使用的数字创意软件(DCC)。

### 未来展望

#### 聚焦“资源规划”视图

近日, Image Engine 参与了 ShotGrid 新“资源规划”视图工作原型的测试。该功能可帮助制作人员和管理团队轻松优化艺术家资源,并通过扩展满足不断增加的工作量需求,从而改善调度工作流。

## 最终成果

01

改善了资源规划

02

改进了项目跟踪

03

进化了未来产品

04

完善了工作流

“任何能帮我们省去手动工作的工具都会非常有用。每家工作室似乎都在使用不同的工具进行资源规划,这让行业标准的制定变得困难。ShotGrid 内置的这款工具将帮助各个工作室实现更加高效的制作。”

Melissa Gray, Image Engine 总部制作经理

联系我们 >