

# Mass Publish

В приложении **Connect** существует возможность публикации списка файлов.

Имена заливаемых файлов, должны соответствовать определенному шаблону:

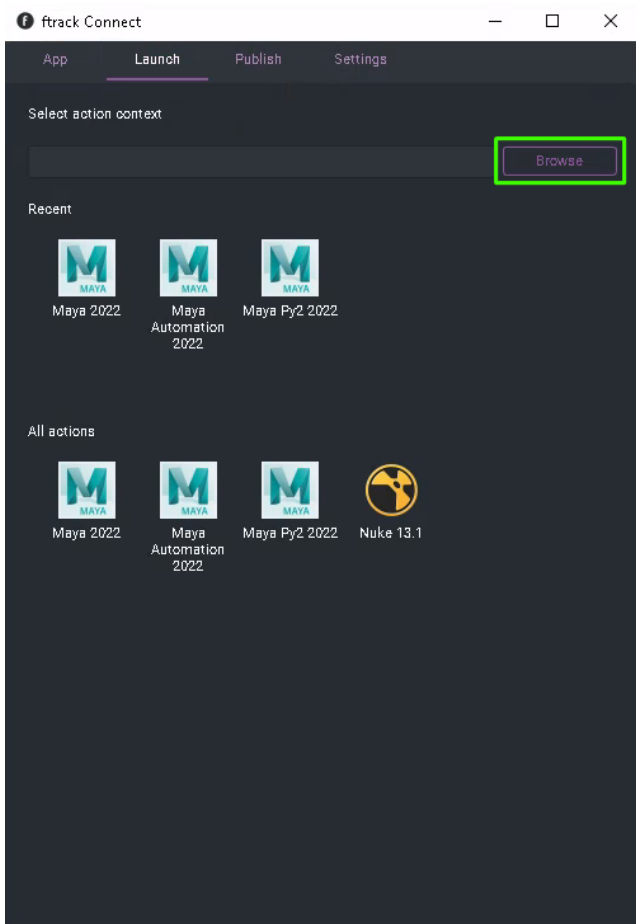
- `<имя шота или родителя задачи>-<имя задачи>.<расширение>` - например `E080_SQ010_SH010-Lighting.mov`
- `<имя шота или родителя задачи>-<имя задачи>_v####.<расширение>` - например `E01_SQ010_SH010-Animation_v005_mayascene.0001.ma`

## Общий публикатор

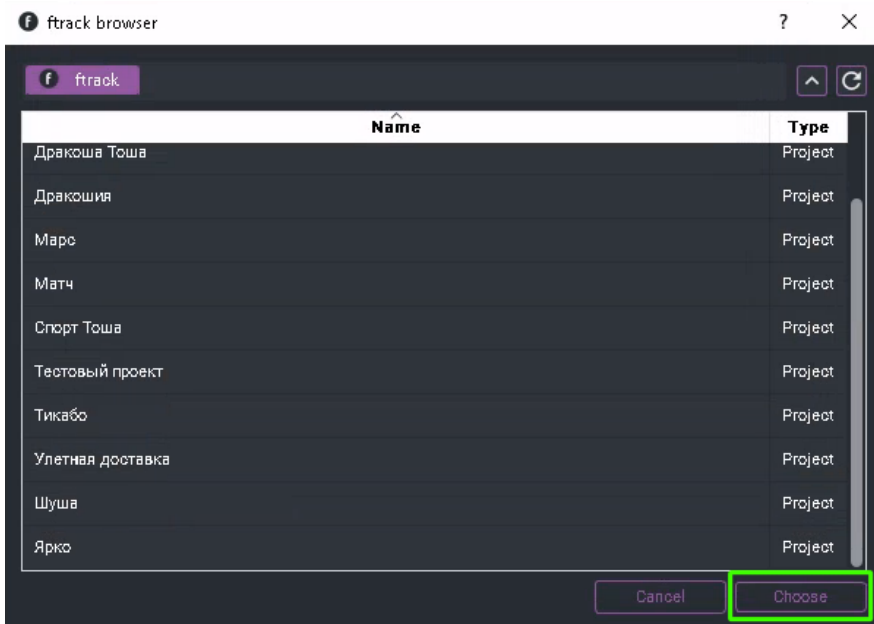
Для публикации превьюшек, конфигурация Общего Публикатора в самом Connect должна соответствовать определенной структуре (должно быть поле Preview), а так же при выборе файла нужно указать фильтр `Publish preview with General Publisher`.

## Maya

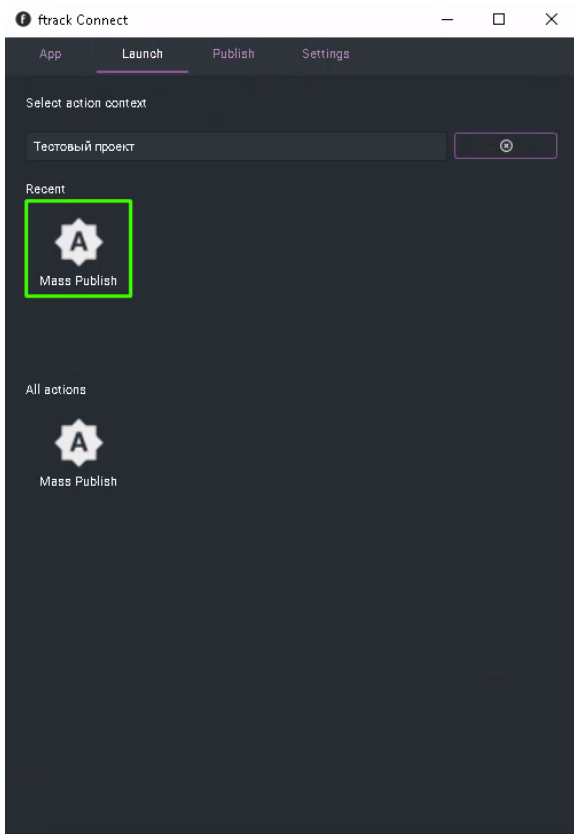
Чтобы опубликовать несколько файлов сцен, перейдите на вкладку **Launch** и выберите контекст (программа будет искать задачи по именам файлов в выбранном контексте, контекстом для нашего случая является проект), щелкнув по кнопке **Browse**:



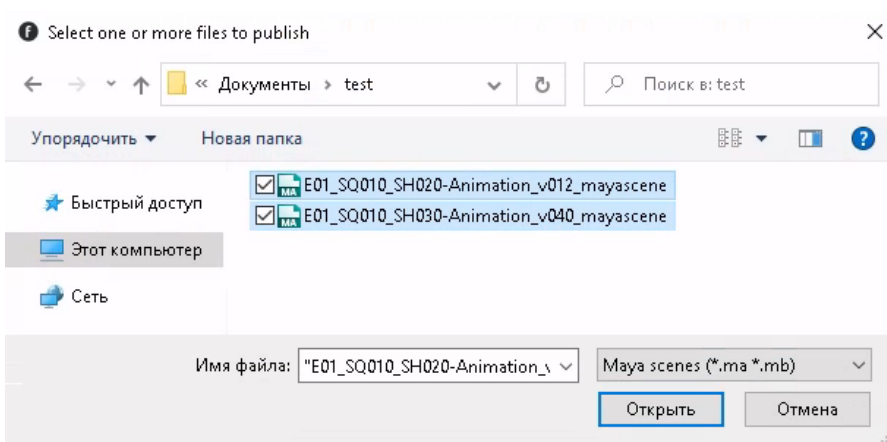
В появившемся диалоговом окне выберите контекст и щелкните по кнопке **Choose**:



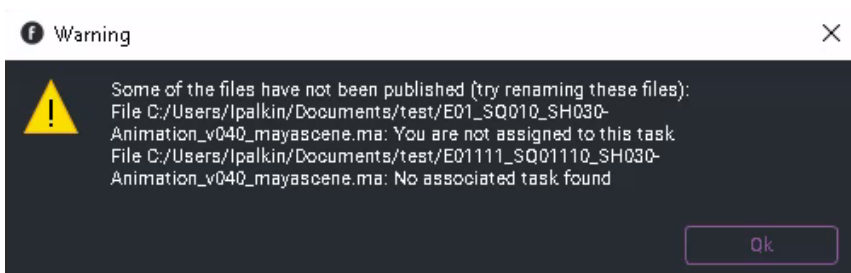
Когда контекст будет выбран, появятся доступные действия, связанные с контекстом. Щелкните по кнопке **Mass Publish**:



Откроется диалоговое окно выбора файлов. Выберите файлы, которые вы хотите опубликовать и щелкните по кнопке **Открыть**:



Приложение **Connect** будет открывать эти файлы в режиме автоматизации и публиковать. Статус выполнения можно отслеживать в окне Ftrack **Задания**. Если **Connect** не сможет найти связанные задачи или вы не назначены на эти задачи, он не станет запускать их публикацию и выведет диалоговое окно с предупреждением:



# Решение проблем.

**Проблема.** Брак при 3 и выше одновременных публикаций.

**Причина.** Для правильной работы алгоритма Mass Publish (одновременной публикации нескольких проектов) требуется обоюдное (сервер-клиент) стабильно быстрое подключение.

**Решение.**

Необходимо добавить переменную окружения с ограничением на максимум одновременных публикаций

``YARKO_CONNECT_MAX_AUTOMATION_PROCESSES``

Порядок действий в Панели управления:

- 1) выбрать Изменение системных переменных (поиск по ключевому слову "перемен");
- 2) выбрать Переменные среды;
- 3) создать новую переменную (если ее еще нет);
- 4) задать имя ``YARKO_CONNECT_MAX_AUTOMATION_PROCESSES`` и ограничение, в примере это ``2`` - означает, что публикация будет одновременно по две, если публикаций больше, остальные будут ждать завершения текущих двух;
- 5) выходя подтверждаем.

переменн - Панель управления

← → ▾ ↑ > Панель управления переменн

**Система**  
Изменение переменных среды текущего пользователя  
Изменение системных переменных среды

1

Искать "переменн" в центре справки и поддер

Свойства системы

Имя компьютера Оборудование

Дополнительно Защита системы Удаленный доступ

Необходимо иметь права администратора для изменения большинства перечисленных параметров.

Быстродействие  
Визуальные эффекты, использование процессора, оперативной и виртуальной памяти  
Параметры...

Профили пользователей  
Параметры рабочего стола, относящиеся ко входу в систему  
Параметры...

Загрузка и восстановление  
Загрузка и восстановление системы, отладочная информация  
Параметры...

2

Переменные среды...

OK Отмена Применить

Переменные среды

Переменные среды пользователя для ikurochkin

| Переменная | Значение                                                                           |
|------------|------------------------------------------------------------------------------------|
| OneDrive   | C:\Users\ikurochkin\OneDrive                                                       |
| Path       | C:\Users\ikurochkin\AppData\Local\Programs\Python\Python37\Scripts\;C:\Users\ik... |
| TEMP       | C:\Users\ikurochkin\AppData\Local\Temp                                             |
| TMP        | C:\Users\ikurochkin\AppData\Local\Temp                                             |

Создать... Изменить... Удалить

Новая системная переменная

Имя переменной: YARKO\_CONNECT\_MAX\_AUTOMATION\_PROCESSES

Значение переменной: 2

4

Обзор каталога... Обзор файлов... OK Отмена

---

Версия #17

Игорь Палкин создал 2022-12-12 20:25:55 MSK

Константин Маслюк обновил 2026-05-29 19:31:47 MSK