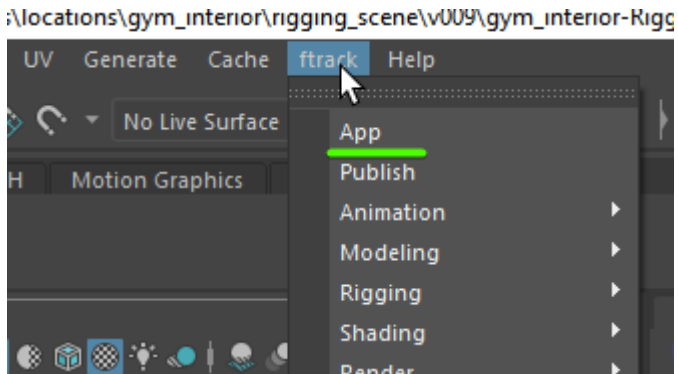


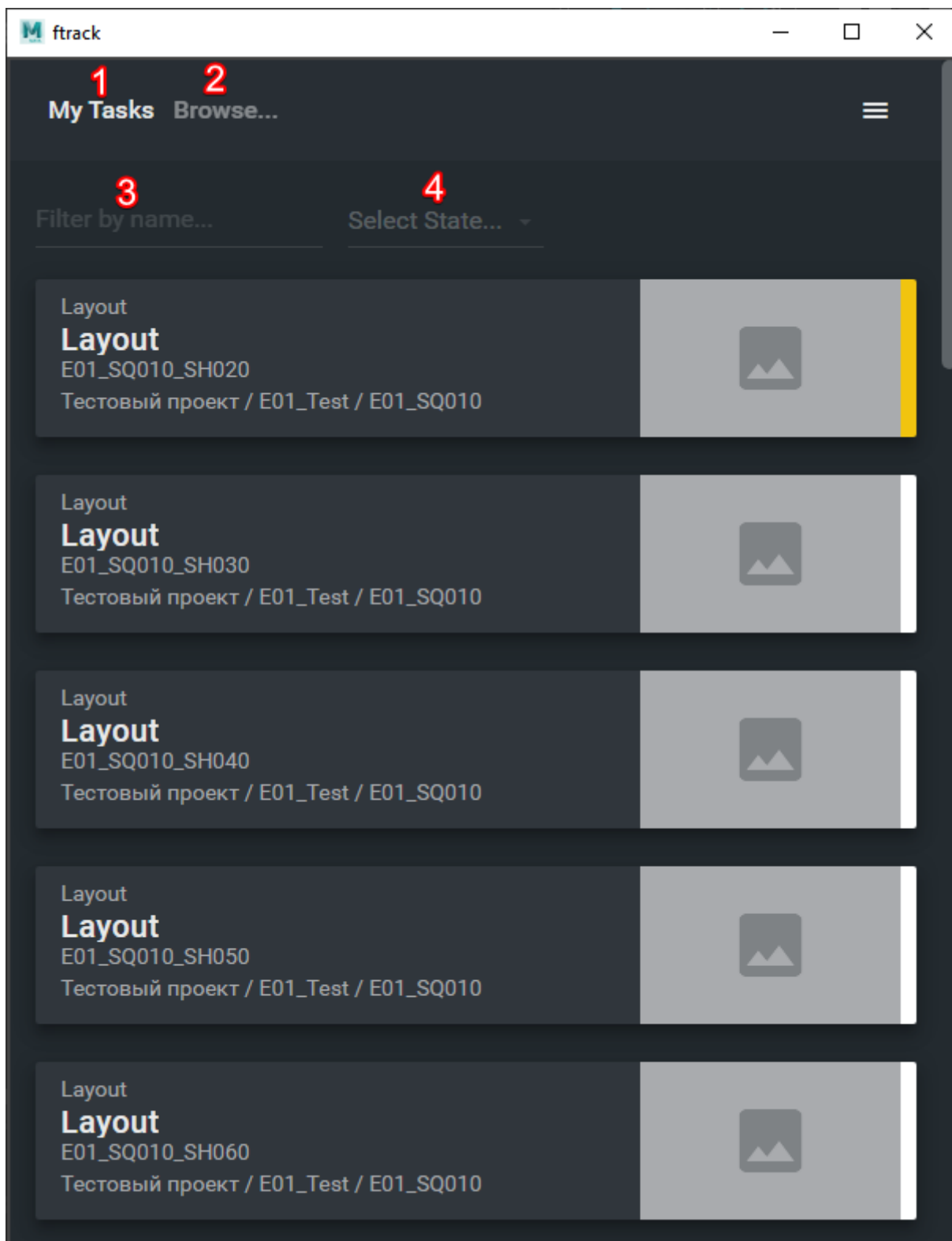
Работа с WebApp

Интеграция приложений с пайплайном у нас реализована через универсальное приложение WebApp. Запускаем в Maya так:



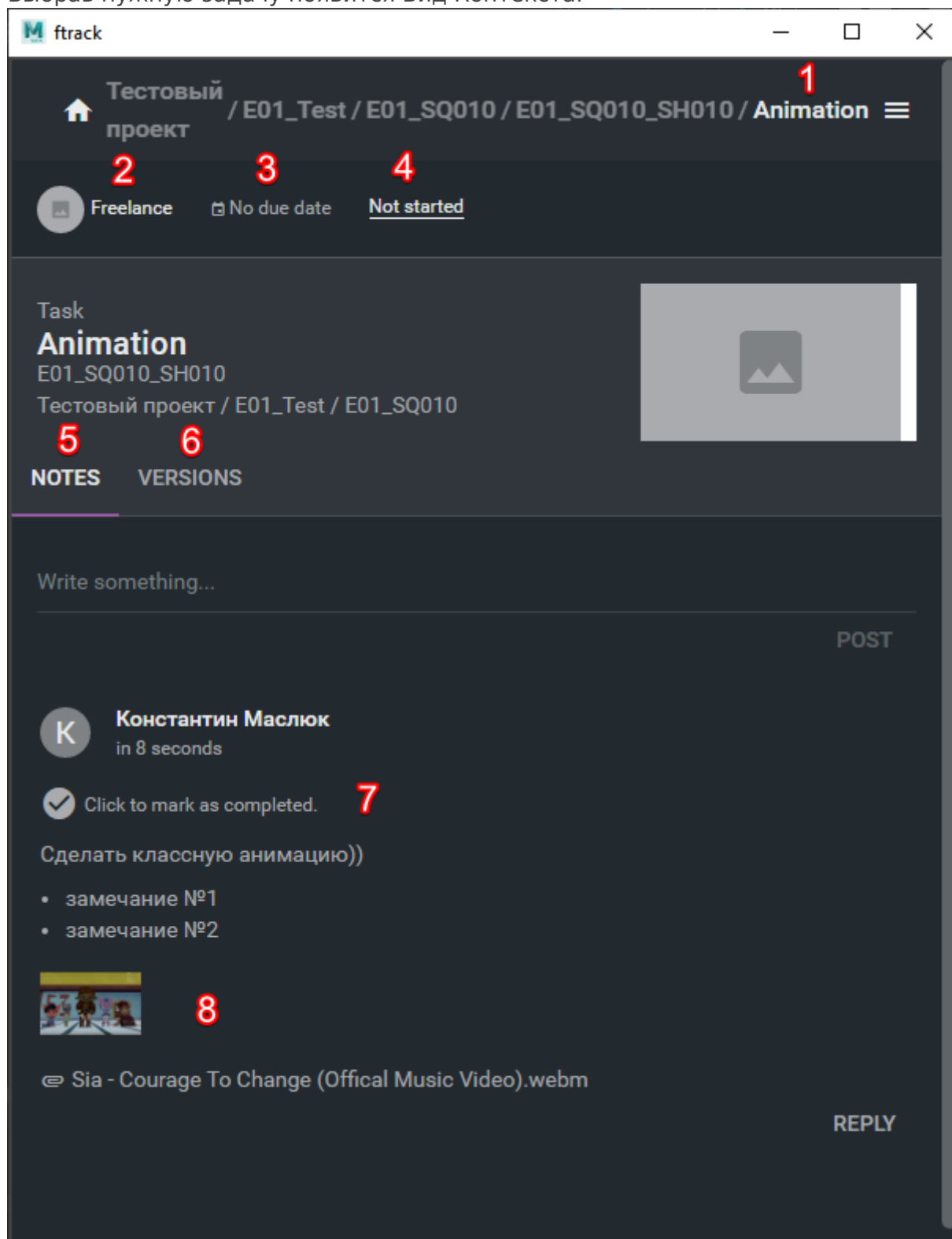
Интерфейс

1. Если майка запущена не из задачи, появится вид по умолчанию со списком назначенных задач:



1. Домашняя вкладка, если потерялся, жми сюда)
2. Обзорщик проектов. Там можно найти любую задачу.
3. Фильтр назначенных задач по имени
4. Фильтр назначенных задач по статусу (стейту), например чтобы посмотреть только доступные для начала работ.

2. Выбрав нужную задачу появится Вид Контекста:

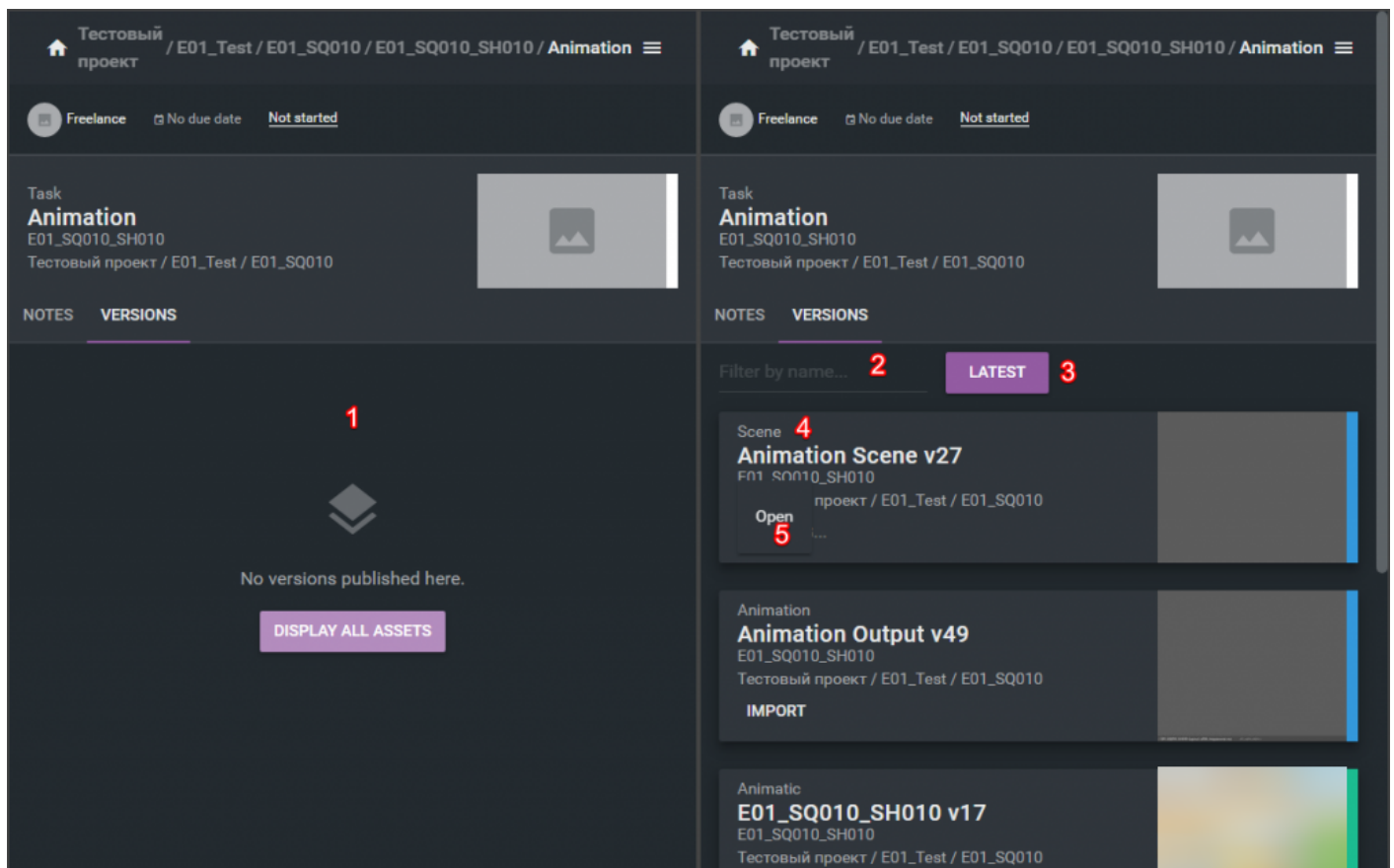


1. В шапке вида отображается полный путь в структуре проекта, по ссылкам можно кликать. Если текущий вид в режиме информации (на картинке), нажав еще раз на ссылку - можно переключиться в режим обозревателя и обратно. Удобно чтобы, например посмотреть соседние задачи или все заметки или версии на шот.
2. Кто назначен
3. Когда срок сдачи

4. Статус. Если берете задачу в работу, переключайте, пожалуйста в In Progress
5. И две вкладки, Заметки, здесь составляется подробное описание к задаче, комментарии, или просто информация
6. И Версии
7. У заметок могут быть галочки, это такие мини задачи. Когда эта мини задача выполнена, нужно переключить галочку и можно публиковать
8. Так же к заметкам могут быть приложены файлы, картинки, видео и другие файлы

Открытие материала

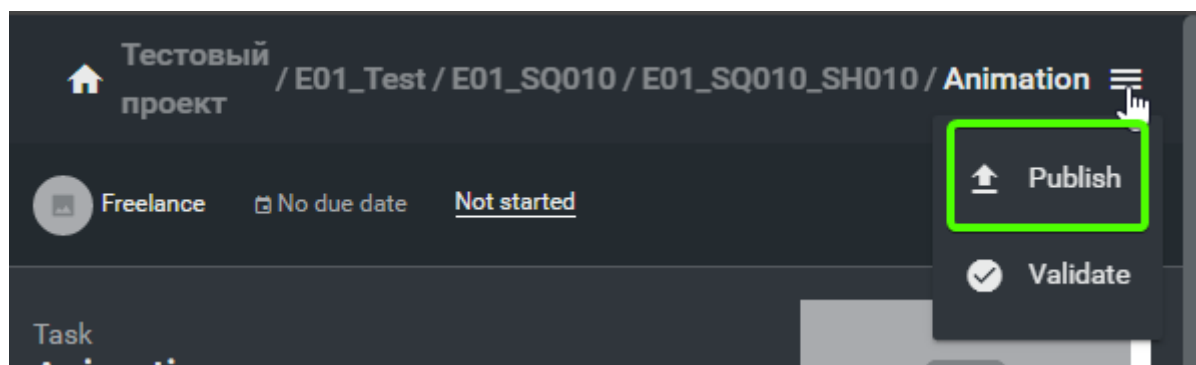
В виде Версий можно открывать сцены и подключать аутпуты:



1. Если версий не видно, например при старте Анимации еще не загружено ни одной версии в задачу, можно нажать Display All Assets чтобы увидеть версии на лэйаут.
2. Можно фильтровать версии по имени
3. По умолчанию отображаются только последние версии, если нужна более старая, нужно отжать этот фильтр
4. На карточках версий сверху пишется тип ассета. Scene - это то в чем происходит работа, все остальное это аутпуты: **Geometry** - для подключения на Риггинге, **Rig** - для подключения в Анимации
5. Чтобы открыть сцену, нужно нажать на Import и выбрать Open. Для аутпутов будут другие варианты, как правило Reference

Публикация

Чтобы опубликовать версию - жмем вверху в меню:



В форме публикации:

Publish your work

1

Description:
Shot description: Шооот , ываыва. !!!

Linked to
Тестовый проект / E01_Test / E01_SQ010 / E01_SQ010_SH010 / Animation

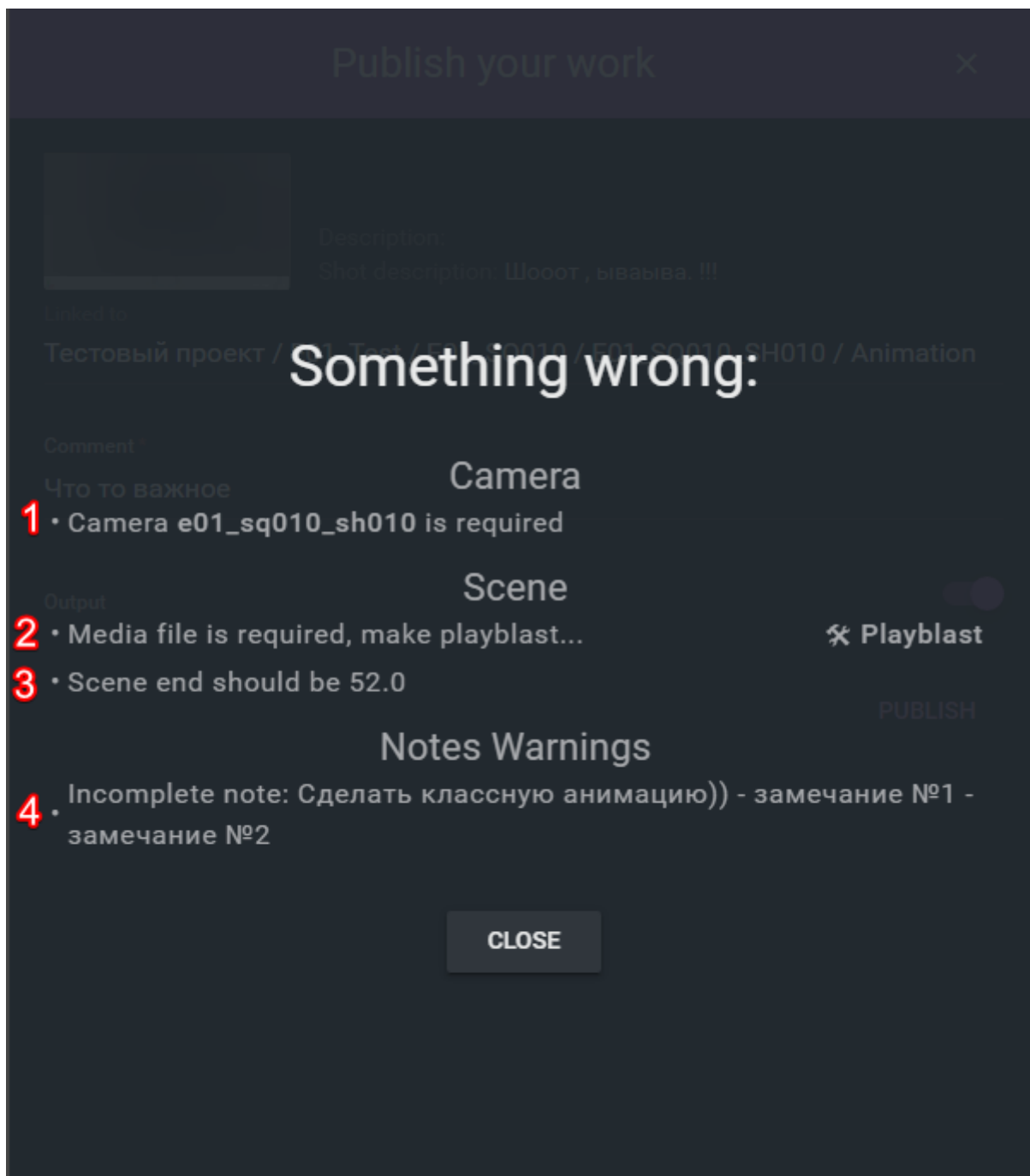
Comment* ?
2
Что то важное

Output ?
3
☒

PUBLISH

1. описание задачи и родителя задачи
2. Пишем какое то описание, что было изменено или что это первая версия
3. Для публикации аутпута - жмем галочку Output. Если публикуем дневную работу, что то не так с публикацией аутпута или публикуем дейлиз в конце рабочего дня - галочку жать не нужно.

Во время публикации аутпута происходят проверки и может отобразиться список подобных сообщений. Не стесняйтесь уточнять, что значит то или иное сообщение:



1. Нужна камера, нужно создать или переименовать
2. Нужен медиа файл, рядом есть кнопка чтобы запустить автоматическое исправление - Playblast
3. Нужно подправить временной диапазон сцены
4. Есть незавершенные замечания, нужно вернуться на страничку задачи и нажать галочки на выполненные ноуты, если по какой то причине ноут еще не выполнен но нужно сдать аутпут , можно игнорировать это сообщение

Примечания

1. Существует возможность работать с интеграцией через веб браузер. Для этого открыв WebApp, нажмите правой кнопкой на пустом поле окна и выберите Open in Browser. В этом случае не будет замораживания интерфейса и в заметках можно будет смотреть вложенные видео.

2. Если Maya запущенна через задачу (из ftrack или выбрав задачу в Connect) то, на начальном экране будет вид с информацией о задаче и можно сразу переходить к работе с версиями или публикации.
-

Версия #5

Константин Маслюк создал 18 сентября 2021 02:54:03

Константин Маслюк обновил 18 сентября 2021 03:15:38