

BACKSPACE PIPELINE

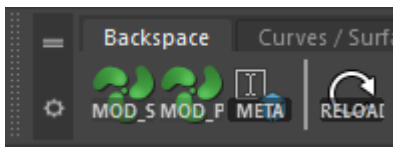
INSTALLATION

- Zip Datei runterladen
- In einen Ordner extrahieren, in dem die Pipeline liegen bleiben darf (Maya Scripte Ordner oder einfach in den Dokumenten)
- Python 2.7 installieren: <https://www.python.org/downloads/release/python-2715/>
- Pipe_install.bat ausführen
- Falls die Kommandozeile Fehler wirft -> Screenshot an mich und ich fix das
- Maya starten und testen ob die Shelf da ist und die Buttons funktionieren
- Profit!

INHALT DER PIPELINE

Alles Wichtige ist über die Backspace Shelf erreichbar, bisher sind nur die Modeling Toolboxes verfügbar, die Toolboxes für die kommenden Departments werden nachgepatcht.

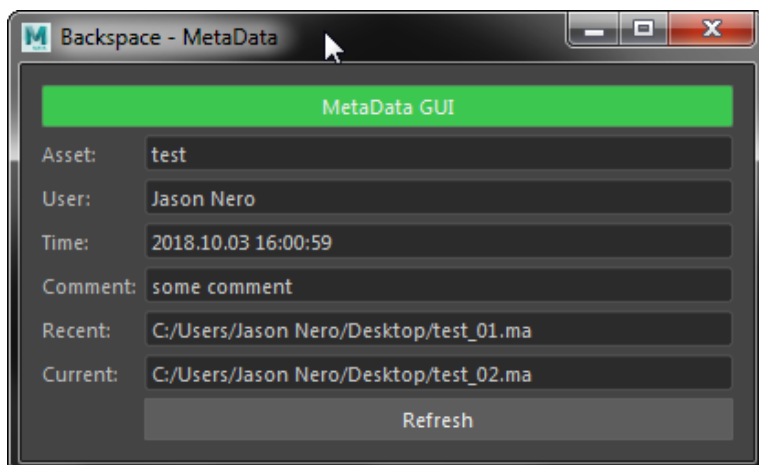
Solltet ihr Anregungen und Toolwünsche haben, nur her damit und ich schaue, was sich machen lässt.



GENERELLES

Die Speicher- und Lade- Funktionen von Maya wurden von der Pipeline „gewrappt“, man muss dafür allerdings die Hotkeys verwenden. Falls was nicht funktioniert, kann man immernoch Mayas Varianten davon verwenden.

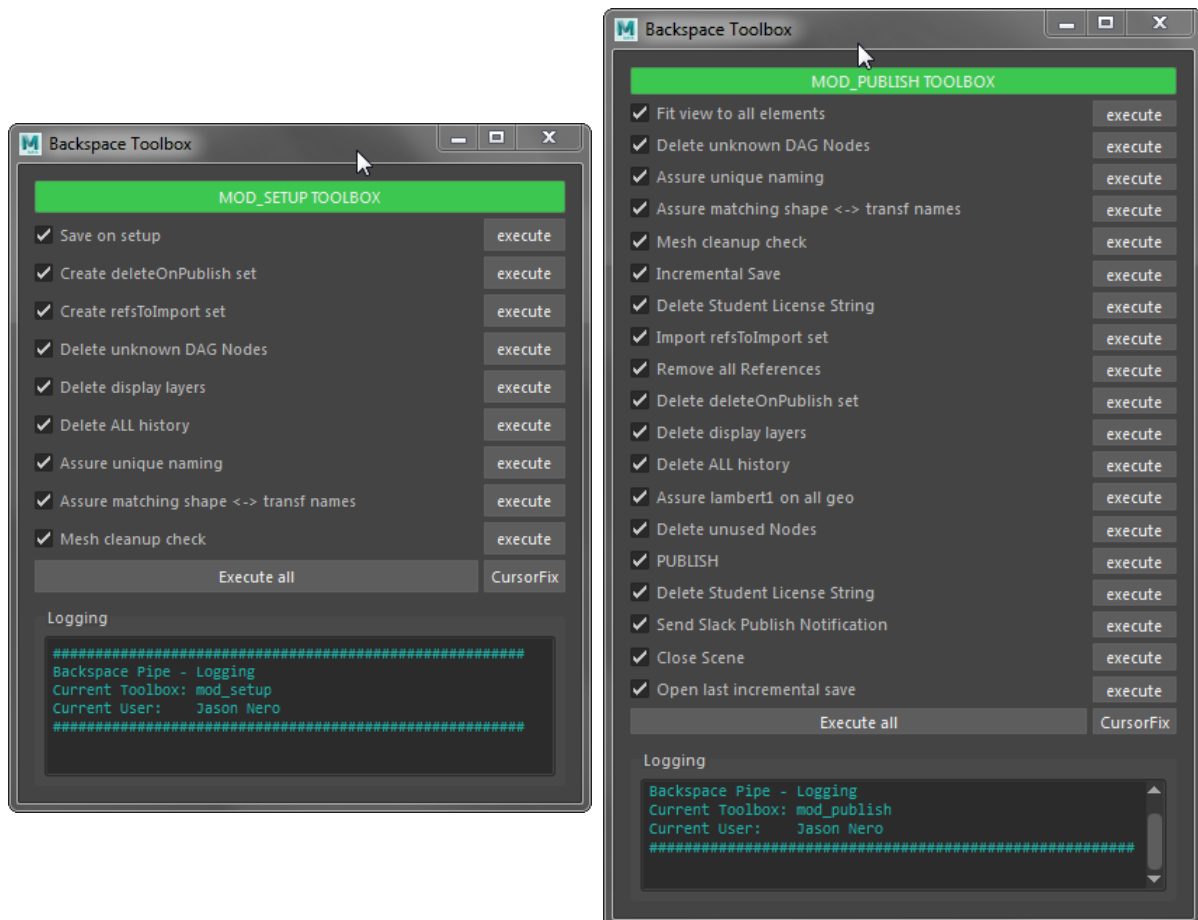
Strg + O	Open
Strg + S	Save (ohne Kommentar)
Strg + Shift + S	Save As (mit Kommentar)
Strg + Alt + S	Incremental Save (mit Kommentar)



Neben den Maya Datei wird zusätzlich eine (versteckte) .json gespeichert.

Die Metadaten über die Szene enthält (Asset, Artist, Datum/Uhrzeit, Kommentar, Pfad der letzten Szene, Pfad der aktuellen Szene).

MODELING TOOLBOX



Die Funktionen sind größtenteils selbsterklärend, ich erkläre an dieser Stelle aber mal ein paar der Exoten:

deleteOnPublish Set:

ein Maya Set zu dem man alles hinzufügt, was man beim Publish automatisch gelöscht haben möchte.

refsToImport Set:

ein Maya Set zu dem man alle Referenzen hinzufügt, die beim Publish importiert werden sollen.

Hierbei reicht eine einzelne Node der Referenz, man muss nicht jede Shape hinzufügen.

Unterreferenzen werden natürlich mitgenommen.

Assure unique naming:

checkt **alle** Nodes auf eine einzigartige Benennung und benennt sie ggf. um (die Zahl dahinter)

Assure matching shape transf names:

versichert, dass jede Shape nach der Transform Node benannt ist (pCube <-> pCubeShape)

Assure lambert1 on all geo:

tut was es sagt. Sind andere Shader verbunden werden diese disconnected.

Delete unused nodes:

tut ebenfalls das was es sagt, in Kombination mit dem vorherigen Punkt werden aber auch die nicht mehr verbundenen Shader gelöscht.