



# TEAM PIZZA

## API & UI 프로젝트 보고서

Netflix Academy 1기  
Pipeline TD 양성과정

강경욱, 박정태, 이보름, 이의민, 조아현

# CONTENTS

## 1. 기획의도

1-1. 배경 및 필요성

1-2. 문제점 및 해결방안

## 2. 프로젝트 목적 / 특징

## 3. 프로젝트 개요 및 진행과정

## 4. UI 주요 기능 역할 및 설명

## 5. 프로젝트가 직면한 문제 & 해결

## 6. 앞으로의 개선방향

## 1-1. 배경 및 필요성

# FOR LAYOUT TEAM



시퀀스나 샷을 받아 프로젝트의 레이아웃을 만드는 데에  
사용되는 에셋을 작업하는 팀입니다.

여기에는 카메라 배치, 세트 디자인 및 소품 배치가 포함되고,  
다른 부서나 감독의 피드백을 기반으로 필요에 따라 레이아웃을 변경할 수 있어야 합니다.

## 1-2. 문제점 및 해결방안

# PROBLEM\_

레이아웃 아티스트로서 에셋을 관리하고 워크플로우를 구성하는 것은 매우 복잡한 작업이기 때문에 Maya Scene 작업을 효율적으로 하려면 Camera/Undistortion Image Sequence/Asset을 올바르게 가져오고 저장 및 퍼블리시 하는 것이 중요함

# \_Idea

Maya 메뉴 바에 있는 스크립트를 클릭하는 간단한 행동으로 모든 작업 및 아웃풋 파일(Camera/Undistortion Image/Asset)을 쉽게 가져오거나 저장 및 퍼블리시 하는 기능을 구현해보자.

## 2. 프로젝트 목적

# Purpose of the Project

3D MAYA 프로그램을 사용하는 Layout 팀을 위한 API 및 UI 제작.

스크립트 클릭 한 번으로 데이터베이스(Kitsu)에 기록된 정보를 토대로 아티스트가 작업해야 할 작업물을 불러오거나 저장 및 퍼블리시 할 수 있고, 파이프라인을 구축함으로써 아티스트의 작업 속도 향상과 편의 증대

## 2. 프로젝트 특징

- 로깅 & 로그인 설정 및 관리
- => 로그인 기능을 통해 나에게 assign된 작업만 진행 가능
- => 동일한 샷에서 작업하는 팀원 간의 충돌 방지
- 작업에 필요한 파일 전반(Camera/Undistortion Image/Asset) 중 원하는 파일만 선별하여 로드 가능
- 작업 결과물 올바른 파일 형식과 버전으로 저장 및 퍼블리시
- 작업한 샷의 프리뷰 영상 생성, 저장 및 퍼블리시

### 3. 프로젝트 개요 및 진행과정

## HOW ?

먼저 아래의 상황을 가정한다.

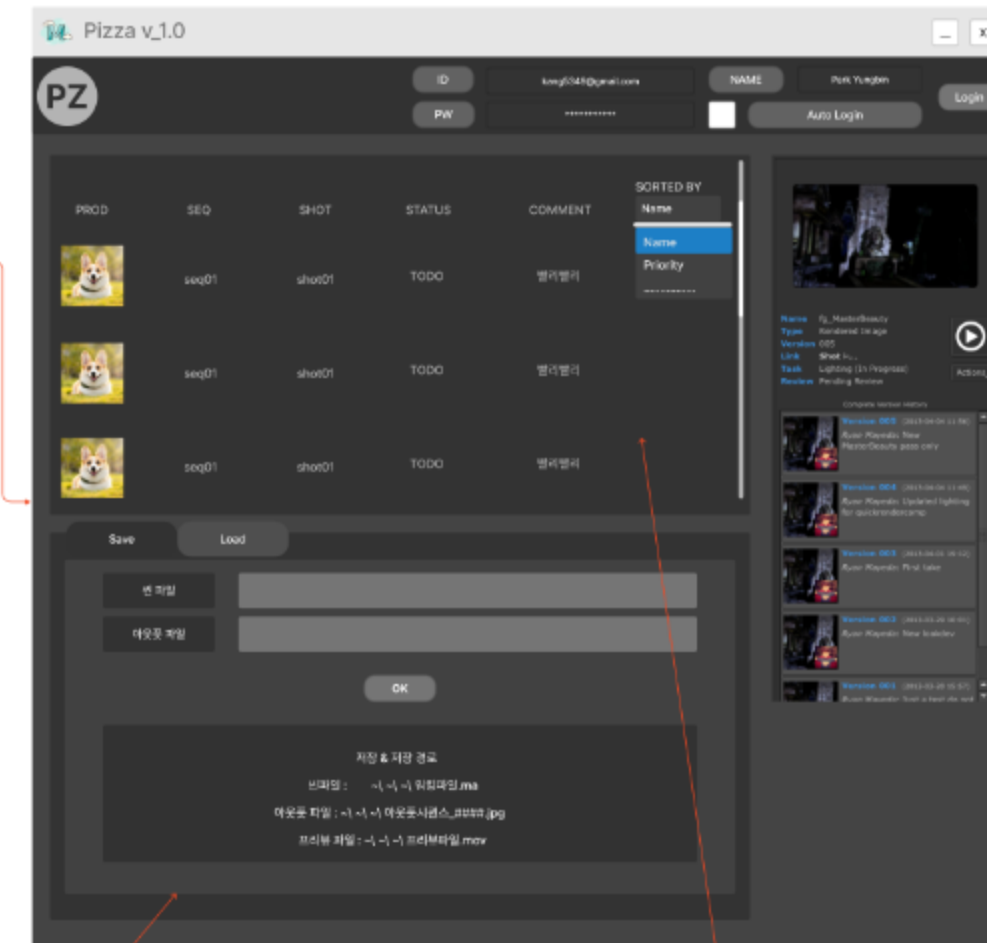
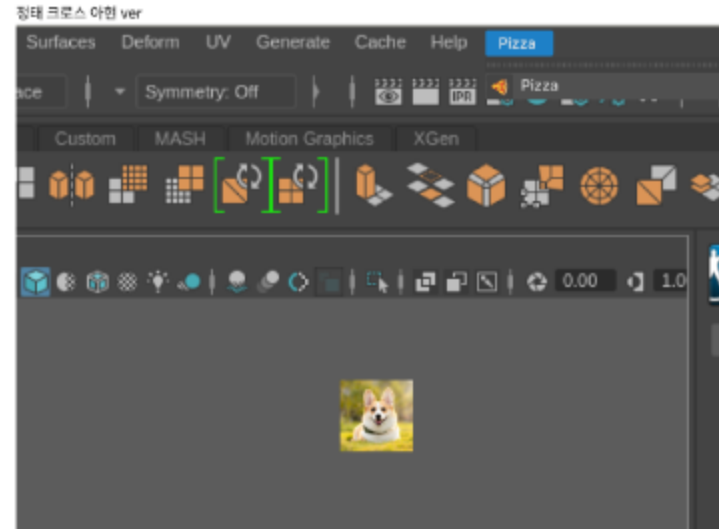
- PM이 지정해준 Task가 존재하며, 이 Task의 Entity는 Asset이다.
- Layout Asset에 필요한 임시 Asset들이 Casting 되어 있다.
- 이 Asset은 사용되는 각각의 Shot에 Casting 되어 있다.
- 이 Asset은 Sequence에 Casting 되어 있다.
- 필요한 Output Type, Task Type, Folder Tree 구조 등이 모두 존재한다.
- Camera 설정, Undistortion Image, Asset 파일 등 관리해야 하는 파일 유형 식별한다.
- 파일 로드 및 저장과 같이 API가 지원해야 하는 작업을 결정한다.
- 작업이 완료된 working, output 파일의 정보를 저장한다.

# Progress

1. Menu bar → Pizza → API 실행
2. Kitsu에 Login (자동로그인 선택 가능)
3. Task 선택 (필요시 샷 필터링 가능)
4. Casting된 Assets Import
5. Maya Scene File Load & Save
6. Kitsu에 작업 내역 Publish



# UI PROTOTYPE



Save & Load 는 같은곳에서 모든것이 이루어짐

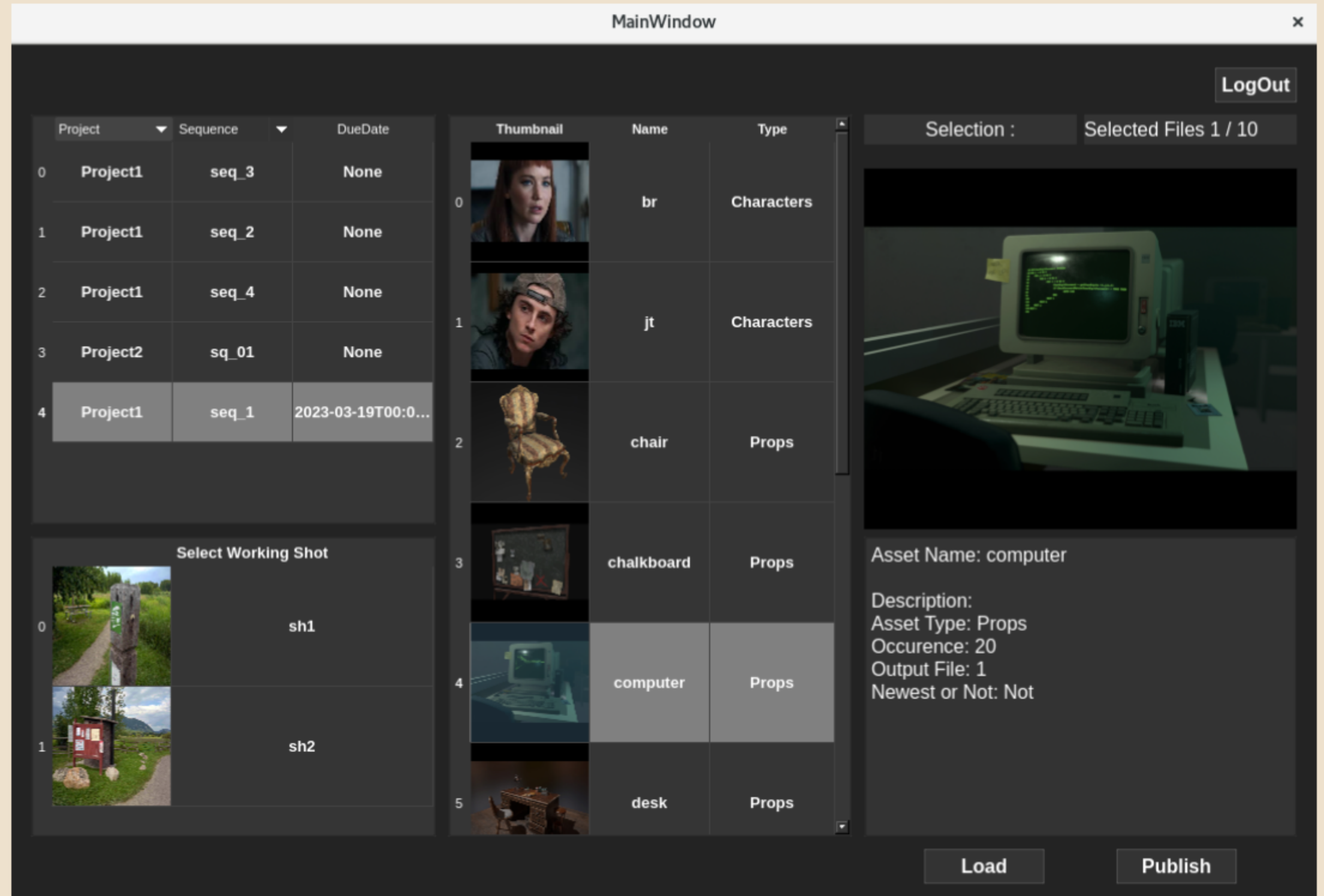
task 선택하기 전에는 Save / Load 창 안 뜸

CASTING LIST  
Load할 파일 선택하기 전에지는 현품

# UI 주요 기능 역할 및 설명

## 1. UI Main Window

Maya 메뉴 바에 있는  
스크립트를 누르면  
해당 창이 뜹니다.





# UI 주요 기능 역할 및 설명

## 2. 테이블 1번(왼쪽)

Kitsu와 Table을 연동하여  
Table View에 우리가 사용할  
정보값을 가져오고,  
프로젝트와 시퀀스를 날짜별로  
정렬이 가능합니다.

	Project ▼	Sequence ▼	DueDate
0	Project1	seq_3	None
1	Project1	seq_2	None
2	Project1	seq_4	None
3	Project2	sq_01	None
4	Project1	seq_1	2023-03-19T00:0...







  

Select Working Shot	
0	 sh1
1	 sh2

# UI 주요 기능 역할 및 설명

## 3. 테이블 2번(중앙)

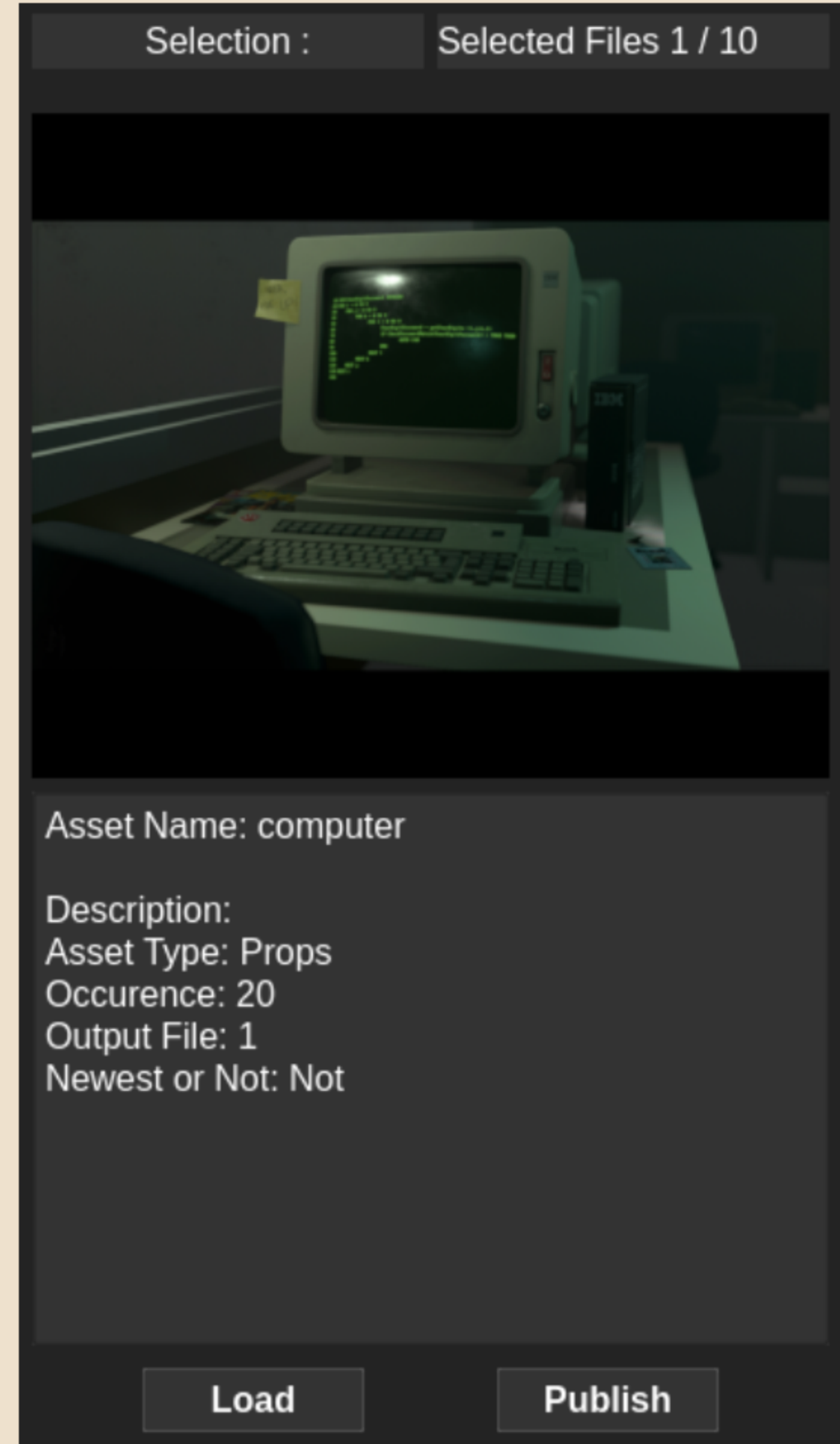
사용자가 원하는 프로젝트 시퀀스  
샷 안에 있는 에셋들을 가져와서  
원하는 에셋을 작업할 수 있고,  
편리하게 저장 및 불러오기 작업을  
하기 위한 밑작업입니다.

	Thumbnail	Name	Type
0		br	Characters
1		jt	Characters
2		chair	Props
3		chalkboard	Props
4		computer	Props
5		desk	Props

# UI 주요 기능 역할 및 설명

## 4. Preview 및 Info 출력(오른쪽)

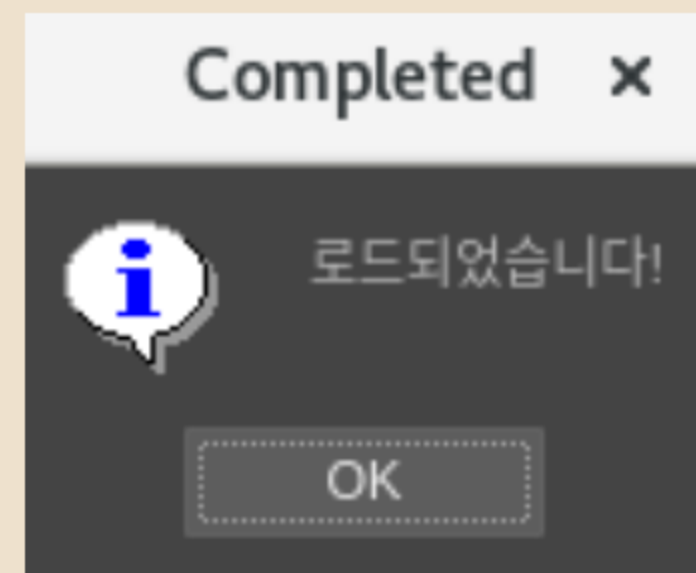
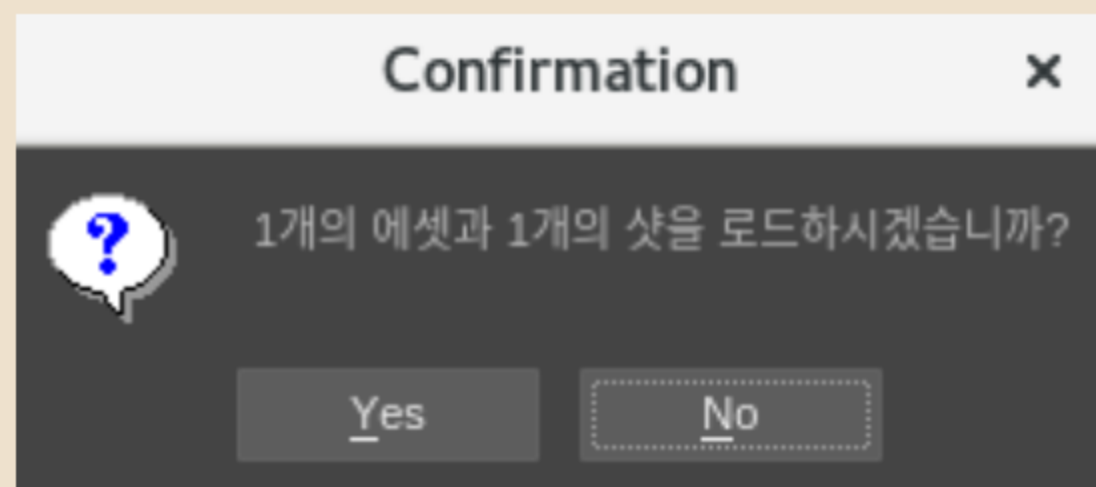
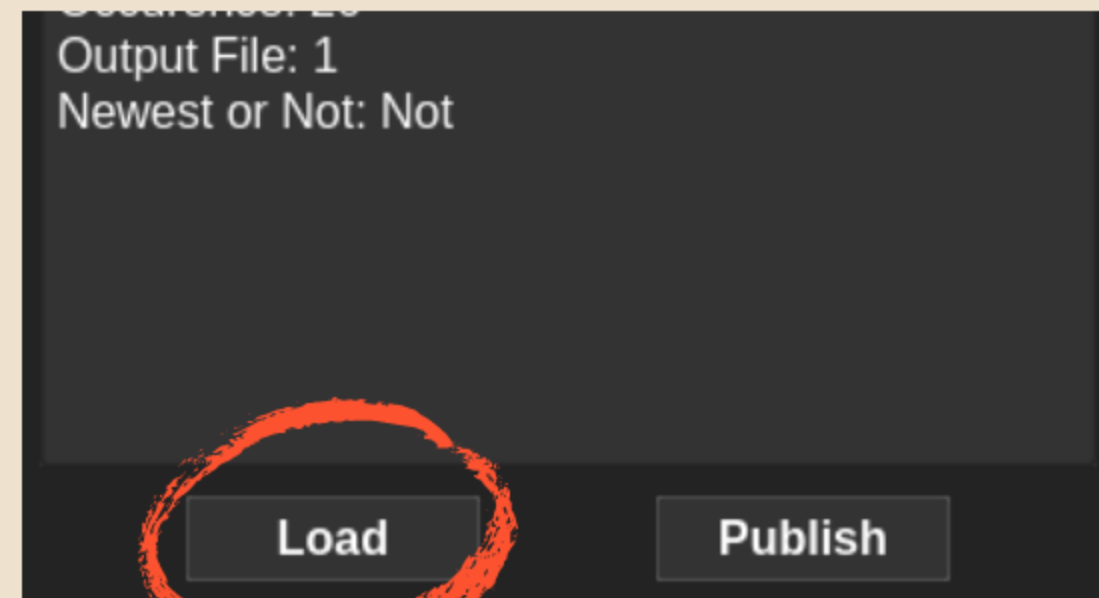
사용자가 작업할 프로젝트의 Preview 파일을  
보여줌과 동시에 프로젝트, 시퀀스, 샷에 들어있는  
Asset의 Thumbnail을 띄어주며  
정보값을 표현합니다.



# UI 주요 기능 역할 및 설명

## 5. Load

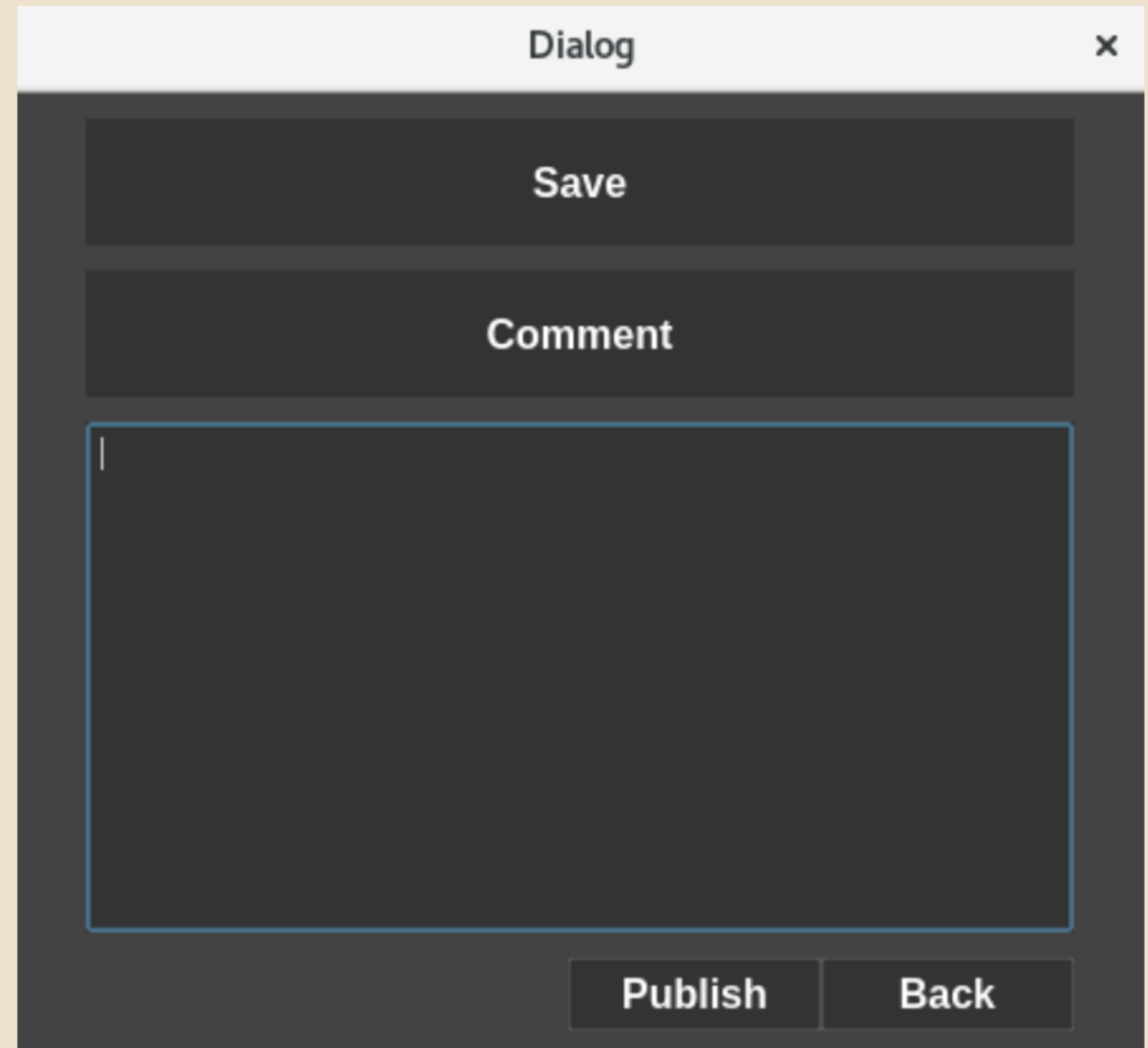
Casting된 List에서  
선택한 Asset을  
Maya에 Import 합니다.



# UI 주요 기능 역할 및 설명

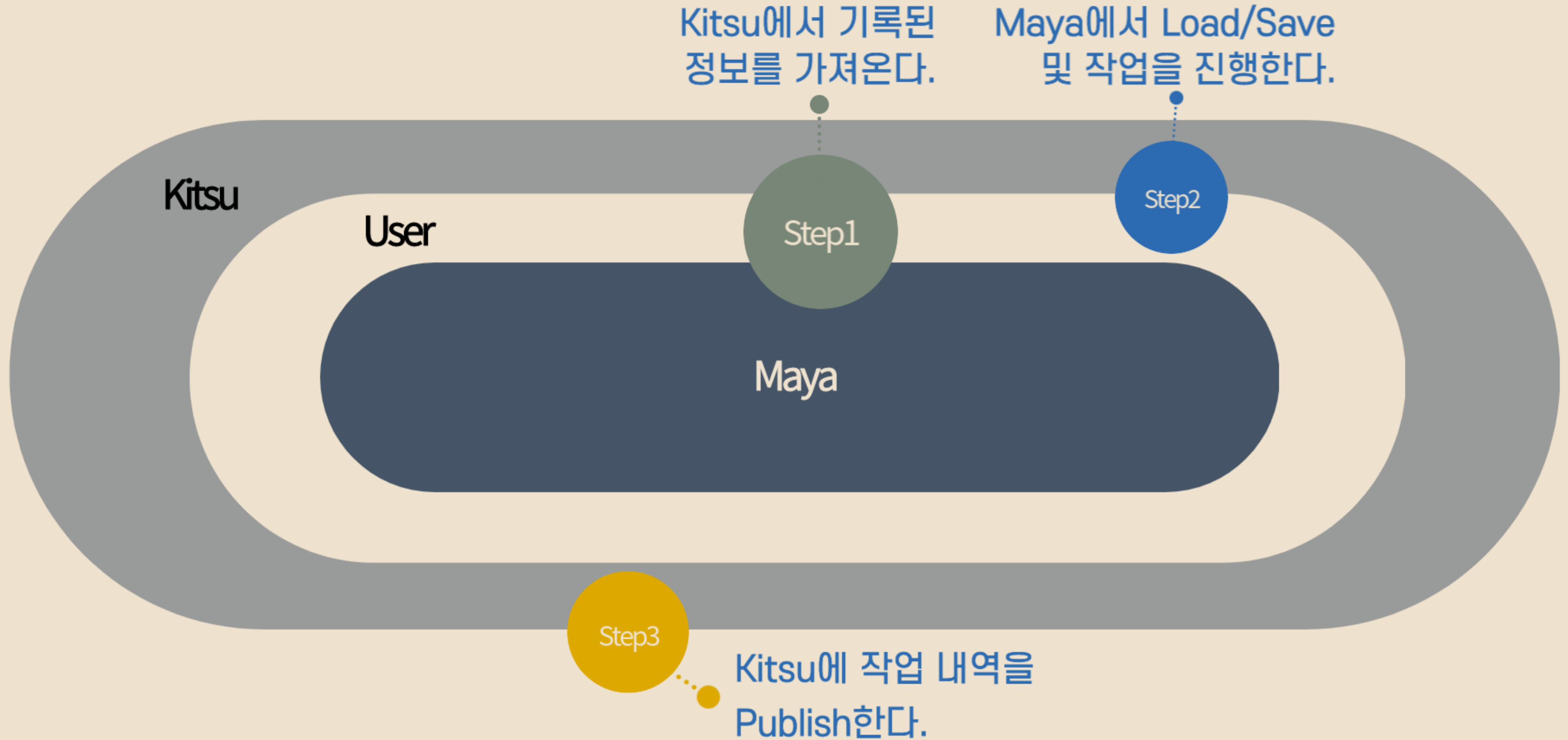
## 6. Publish(Save)

Maya에 Import된  
전체적인 Data를  
저장 및 Publish 합니다.



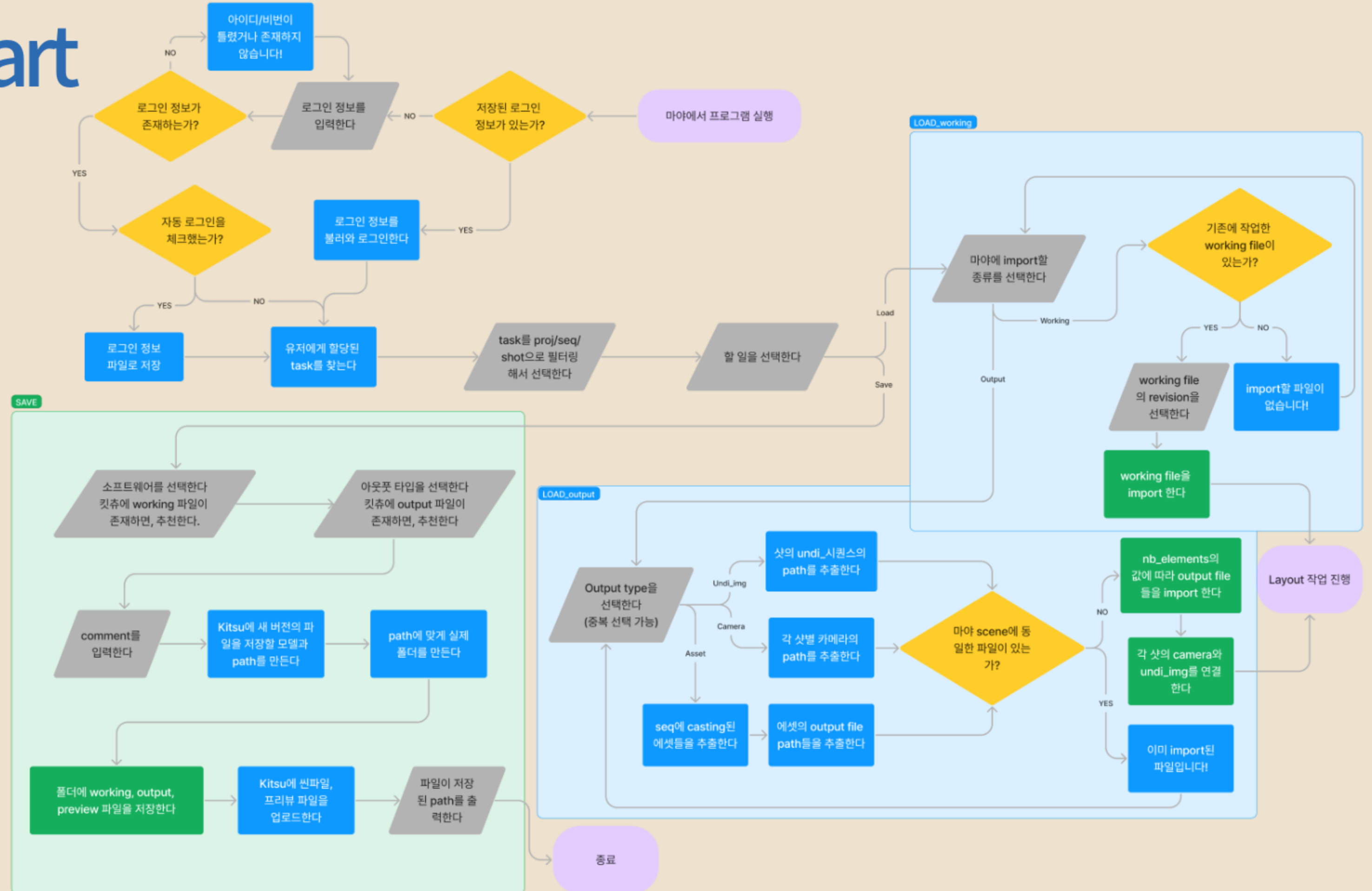


# Pizza API





# Flow Chart



## 5. 프로젝트가 직면한 문제 & 해결

- 공정 과정에 대한 낮은 이해도
  - 파이프라인
  - 아티스트의 입장

=> 강사님과 지인들의 도움으로 배경지식 업그레이드

- Gazu에 대한 기본지식 부족
  - 도큐먼트 오류로 더딘 작업 진행

=> 오픈 소스에 있는 기능을 추가해서 문제 해결

- 협업 과정에서 훨씬 많은 의사소통 필요

=> 매일 아침 스크럼을 통해 팀원들과 끊임없이 적극적인 대화로 원활한 소통 노력

## 6. 앞으로의 개선방향

- Pixmap에 영상 재생이 가능하게 한다.
- Camera/Undistortion Image/Asset 이 잘 로드됐는지 로깅
- Asset 중복 로드하지 않도록 로그로 판별
- 현재 import된 파일이 구버전인지 체크하는 함수 추가



# THE END

*Thank you*

Team Pizza

강경욱, 박정태, 이보름, 이의민, 조아현