**1.3 Premiere Ae重构**

# 一、重构目的

为了Premiere, Ae 与CM保持一套界面风格，减少重复开发工作量，方便维护。好处不是一点点。

# 二、重构背影

面临

1）1.3 众多功能，左侧树特殊文件夹，loging marker搜索，预览采集中的素材，属性窗口自定义等；

2）CM重构之后，高级搜索、属性窗口、预览窗口目前不能单独使用。

2）PREMIERE,AE在CM的公共插件里实现这些1.3这些功能，工作量大。

# 三、重构内容

Premiere, ae 集成的所有功能。

**技术细节**

1. url交互

Prmiere ，Ae通过iframe嵌入CM

<iframe src=<http://172.16.168.205:9021?systemType=Prmiere> />

<iframe src=http://172.16.168.205:9021?systemType=Ae />

在CM里通过systemType判断做不同的处理

1. 如果systemType=Premiere, 那么D&D+选择行为需要给加载窗口发消息（见2）， 3））
2. 如果systemType=Ae,那么选择行为要给加截窗口发消息（见3））
3. CM里D&D行为处理

window.parent.postMessage({  
  type: 'dragStart',  
  data: this.$store.state.selectedMaterials,  
  auth: this.$store.state.userInfo  
  }, \*)

1. CM里选择行为处理

window.parent.postMessage({

type: 'selectionChanged',

data: this.$store.state.selectedMaterials,

auth: this.$store.state.userInfo

}, \*)

1. Premiere,Ae合成素材弹出逻辑路径选择窗口

由于目前CM没有多余工作量开发此组件，Prmiere,Ae还是采用之前的逻辑路径选择窗口

1. CM与Premiere,Ae登录、退出消息交互

window.parent.postMessage({

type: 'login',

auth: this.$store.state.userInfo

}, \*)

window.parent.postMessage({

type: 'loginout',

auth: this.$store.state.userInfo

}, \*)

1. Premiere,Ae用户导出素材逻辑路径配置

# 四、重构计划

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 6月19日 | 6月21日 | 6月23日 | 6月30日 | 7月7日 | 7月14日 |
| 重构主要技术论证（叶亮，张兴亮，王富贵）  状态：完成 |  |  |  |  |  |
|  | 1. Prmiere,Ae windows, MAC可行性验证   状态：完成 |  |  |  |  |
|  |  | 1）CM,PREMIERE,AE接口定义  2）PREMIERE第一阶段基本功能完成 |  |  |  |
|  |  |  | 1. PREMIERE第二阶段所有功能完成 2. CMWEB里所有接口实现 3. CM界面调整(段鑫) |  |  |
|  |  |  |  | 1）AE第一阶段基本功能完成 |  |
|  |  |  |  |  | 1）AE第二阶段所有功能完成 |



# 五、重构风险以及控制

1）CM的界面需要适配PREMIERE,AE,因此CM上面有界面调整工作

》》段鑫+张兴亮投入解决，能搞定！