Pipeline-Manger:

# Ziel:

Das Ziel ist es ein Programm zuschreiben, dass die Produktionsschritte für VFX überwacht, Automationen bietet und soll vor allem das Zusammenarbeiten erleichtern. Alle Benutzter müssen synchronisiert in den Gleichen Ordnern und auf der Gleichen Weise arbeiten. Dies soll alles ohne Server geschehen.

# Die Umsetzung:

## Objekt

Es gibt einmal Objekte. Das können Szenen, Modelle, Konzeptart usw. sein. Diese werden von dem Programm Pipeline verwaltet. Wenn man ein neues Objekt erzeugt, werden für das Objekt spezifische und unspezifische Schritte ausgeführt. Zum Beispiel:

Man will ein Objekt hinzufügen. Dabei wird eine Ordnerstruktur und Logdatei angelegt. Die Ordnerstruktur wäre ein Objekt spezifischer Schritt, weil nicht jedes Objekt die gleiche Ordnerstruktur hat. Logdatei wäre dagegen ein Objekt unspezifischer Schritt.

Objekte und Objektarten sollen vom Benutzer dynamisch während der Laufzeit hinzugefügt werden können. Wenn der Benutzer dies tut, muss er der Pipeline eine Python Datei geben, die alle die objektspezifischen Schritte beinhaltet.

### Speicher:

Es gibt zwei Speicherorte pro Benutzer. Die Lokalen Daten und die Clouddaten. Auf den Clouddaten sollten nur die nötigsten Informationen über ein Objekt sein, um dieses von einem anderen Pc ausbenutzen zu können. Jedoch sollte so viel wie möglich Informationen über den Stand des Objektes online sein. Damit Kommunikationsprobleme frühzeitig entdeckt werden.

Bedeutet bei Modellen wird nur die aktuelle Version hochgeladen. Außerdem werden Testbilder des Objektes hochgeladen.

Der Idealfall ist, dass der Benutzte nicht mehr in die Ordnerstruktur gehen muss, um zu arbeiten. Jedoch brauch man das bei den Lokalen Dateien „nicht so eng sehen“. Jedoch bei den Cloud Ordnern sollte der Benutzer nichts selbstständig erstellen dürfen, da in diesen Ordnern, eine von einen Programm eindeutige und überall gleiche Ordnerstruktur herrschen soll.

Der Pipeline Manger stimmt immer den Cloudspeicher und die Lokalen Dateien ab. Damit das am besten geschieht sollte eben der Benutzter den größten Teil der Produktionsschritte über die Pipeline vollrichten (Es wird erstellt über die Pipeline, geöffnet über die Pipeline, Kommentare werden über die Pipeline ausgetauscht).

# Mangmenttools

Außerdem wird es Möglichkeiten geben, Überblicke über die Objekte zubekommen, je nach Attribut. Zum Beispiel ein Überblick über die Deadlines. Dazu gehört auch Kommentarüberblick. Diese Datenverarbeitung wird von c++ übernommen.