

HELP HALF PIPE

Half Pipe est un outil de pipeline qui fonctionne sur Maya 2017 et Windows 8+.

Il permet d'organiser vos projets et de facilement travailler en groupe. Pour l'utiliser, il faudra suivre son organisation, sinon il ne fonctionnera pas. Seuls les .ma sont gérés par Half Pipe.

Half Pipe s'inspire largement du Shamepipe 🧑‍🔧 par Tom Fonvillars. Merci à lui de la part de tous les films qui ont utilisé le shamepipe. Merci également à Duduf et à Mathias Capdet sans qui cet outil n'aurait pas vu le jour.

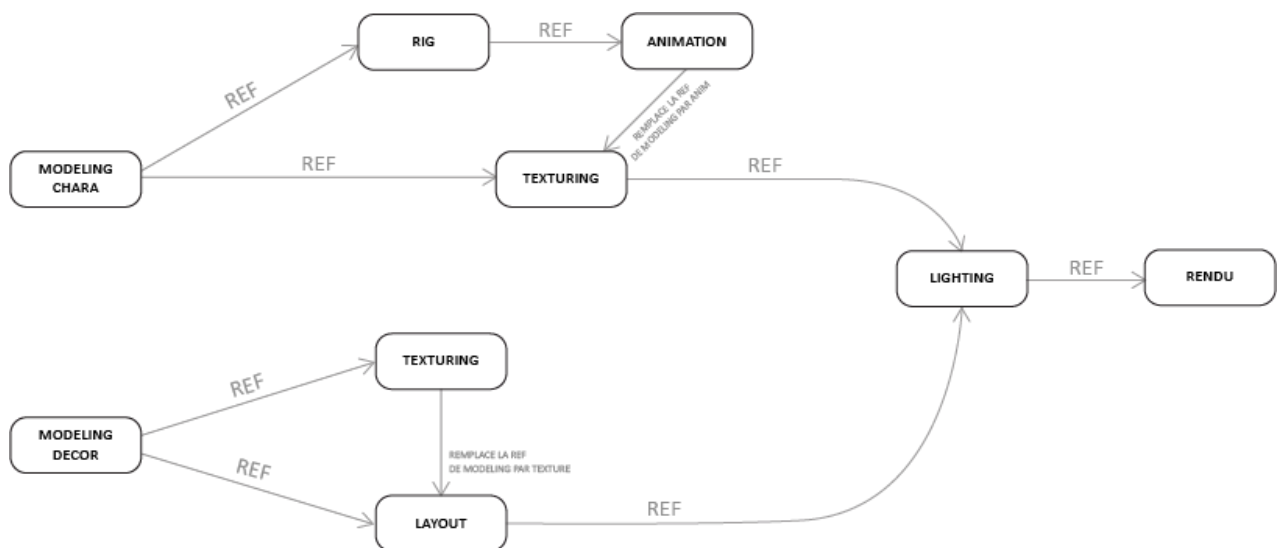
Vous pouvez signaler des bugs et suivre leur résolutions ainsi que proposer des suggestions sur ce Google Sheet: <https://goo.gl/AV3ypn>

Vous pouvez également me les envoyer par mail à beatrice.viguiet@gmail.com ou passer me voir chez les SIC 5. **Ne tentez pas de modifier le script vous-même**, je suis disponible, no stress.

PIPELINE

Half Pipe fonctionne avec le système de références de Maya.

Voici un exemple de pipeline simplifié:



Chaque REF implique la publication préalable d'un Master qui ne peut être modifié.

Evidemment, vous pouvez complexifier ce pipeline ou l'adapter à votre projet.

Vous pouvez donc travailler sur plusieurs départements en même temps..

INTERFACE

L'interface s'articule autour de trois parties:

Header:

Le Header est la partie haute de la fenêtre. Il comporte la bannière, le titre, les settings pour setter un projet et le Back Up. C'est ici que vous réglez vos preferences de projets.



Pour ouvrir ou créer un projet, cliquez sur l'icône ⚙️ à côté du titre.

Pour modifier le fps, la liste d'utilisateurs et votre nom, cliquez sur le titre puis sur Project Settings. Vous remarquerez que d'autres options d'affichage sont disponibles dans ce menu comme la couleur de l'outil ou la bannière du projet.

Un clic gauche sur la bannière ouvre le dossier du projet directement au niveau du sous-dossier 2_PROD où sont vos scènes Maya.

Vous pouvez facilement faire un backup de votre projet avec les sous dossiers de votre choix en cliquant sur le bouton Back Up ☁️.

Browser:

L'onglet qui s'ouvre par défaut est l'onglet qui vous permet de naviguer dans votre projet.

Vous ne pouvez modifier l'arborescence du Half Pipe que en utilisant l'outil, n'essayez pas de la modifier vous même directement dans Windows.

Half Pipe fonctionne selon le modèle suivant: Etape → Catégorie → Item.

- Les étapes ne peuvent pas être renommées, mais vous pouvez en ajouter et en supprimer. Vous pouvez changer les étapes par défaut (Modeling, Rig, Animation etc.) avec l'engrenage à côté de l'étape:





- Les catégories ne peuvent pas être renommées, vous pouvez en ajouter et en supprimer en passant par le script.
- Les items, comme les catégories, sont modifiables, vous pouvez en ajouter et en supprimer. Vous pouvez les renommer avec un clic droit sur le nom. N'essayez pas de renommer vous-même dans Windows Explorer les scènes. N'oubliez pas également que renommer une scène fera perdre le chemin de vos références. Peu

importe le nom que vous donnerez, Half Pipe renommera ce nom et le mettra en capitales pour qu'il puisse être utilisé comme nom de dossier. Vous avez aussi la possibilité d'ouvrir le dernier Autosave avec un clic droit sur l'item.

Vous pouvez utiliser un Prefill pour ajouter un préfixe à vos noms d'items. Il suffit de l'activer avec Clic Droit > Bar du projet et personnaliser le préfixe par département.

Vous naviguez jusqu'à votre scène en utilisant les deux panneaux de Catégories et Items. Pour ouvrir une scène, il suffit de double-cliquer sur l'item dans le deuxième panneau. La colonne de droite affiche les informations de la scène Master ou de la dernière scène s'il n'y a pas encore de master créé. Vous pouvez changer l'artiste et le commentaire qui lui sont associés directement sur cette colonne. L'outil mettra à jour les informations. Si la scène n'a pas été sauvegardé au moins une fois, aucun changement ne sera enregistré. Vous pouvez importer n'importe quelle scène, même si elle n'est pas en Master. Pensez a bien renommer vos matériaux, puisque Halp Pipe supprimera les doublons et assignera le matériau original. (Exemple: Vous importez 80 fois un arbre pour faire une forêt, inutile d'encombrer votre scène de 80 matériaux identiques d'arbre). Il est conseillé de créer une scène séparée avec uniquement vos matériaux pour les importer une seule fois à la fin de votre layout par exemple.

Vous ne pouvez référencer que les scènes Master. Une scene master ne doit pas être modifiée pour que les références puissent fonctionner. Inutile d'ajouter un underscore _ quand l'outil vous demande un namespace, Half Pipe le rajoute de lui-même. Vous êtes obligés d'utiliser des namespaces dans Maya 2017. Puisque les alembics sont plus propres, vous pouvez manipuler vos modelings en utilisant simplement ceci. L'option est incluse quand vous sauvegarder une scène Master et quand vous référencez un Master.

Vous avez aussi accès avec le tableau en bas de l'onglet aux scènes précédentes. Vous pouvez modifier artiste et commentaire. En cliquant sur l'icône , vous supprimer proprement la version. Vous pouvez supprimer toutes les versions en double cliquant sur  dans la barre des titres. Pour ouvrir une ancienne version, double cliquez sur son nom dans le tableau.

Current Scene:

Le panneau du fichier courant ne concerne que la scène sur laquelle vous travaillez qui est ouverte dans Maya. Il actualise les informations de version, date, artiste et commentaire. Vous pouvez voir le snapshot que vous pouvez modifier en prenant une photo ou en important une image. Attention! Des images lourdes en plusieurs K vont ralentir le pipe. Vous pouvez modifier artiste et commentaire. Une photo est prise automatiquement s'il n'y a pas d'image déjà assignée a la scène. Les quatres boutons en dessous sont des raccourcis aux fenêtres Maya pour importer et exporter plus rapidement vos alembics et .obj.

Avec le tableau des références, vous pouvez voir facilement les références présentes actuellement dans votre scène. Puisqu'elles sont soit des Master, soit des alembics, vous ne pouvez pas modifier leurs informations. Dans la colonne scène, la première ligne est le nom de votre scène/abc, et la deuxième ligne est le namespace utilisé.

Vous pouvez changer le namespace, reload, importer, supprimer les edits ou supprimer les références en sélectionnant la ou les références dans le tableau puis en cliquant sur le bouton désiré.

Pour sauvegarder une scène ou publier un master, vous devez d'abord sélectionner la scène dans l'onglet Project.

FONCTIONNEMENT

Voici des informations complémentaires sur le fonctionnement de Half Pipe:

Workspace:

Lorsque vous créez un projet Half Pipe, chaque dossier du workspace est attribué à une location dans le projet. Maya saura de lui-même où enregistrer et charger ce dont il a besoin comme les textures, playblasts, rendus, caches etc.

Items:

Les items sont constitués d'un dossier avec le nom de la scène qui contient lui-même:

- un dossier _VERSIONS avec toutes les versions de la scène qui suivent la nomenclature: SCENE_V001.ma
- un fichier .ma si un master existe qui suit la nomenclature: SCENE.ma
Half Pipe la comprend comme une version 000.
- un dossier _DATA qui contient les informations par version (artiste et commentaire) ainsi que le snapshot.

*KISS
Keep It Simple Stupid*