

**LUX**

김민수

# 목차

---

1. 프로젝트 간단 소개
2. 개발 배경
3. 개발 내용
4. 업무 내용
5. 출력 정보
6. 출력
7. 업무 성과

# 프로젝트 간단소개

---

## 3D Maya Pipeline Plugin

- 마야 상에서 필요한 작업 외적인 부분과 회사의 업무 프로세스의 시간을 단축하기 위하여 제작

# 개발 배경

---

## 개발 기간

- 2020-04-20 ~ 2021-05-28

## 목표

- 마야 파일 저장 및 폴더 경로 설정
- 작업한 결과물에 따라 Alembic, USD, xml 등 파일 생성
- Vray 렌더 플러그인을 통한 렌더 및 렌더팜 렌더 작업 지원
- 마야상에서 지원하는 PlayBlast를 통해 이미지 추출 및 Mov 생성
- 캐쉬, 레퍼런스 파일 불러오기 지원

# 업무 내용

---



## 실행

마야에 지정된 환경변수에 저장된 경로를 불러와서 실행



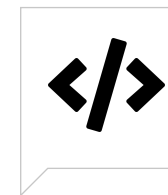
## DB 서버

CentOS 로 된 가상서버를 받아서  
MongoDB 4.0를 설치 후 세팅  
일주일 단위로 덤프를 실행하여 백업



## BackEnd

python2.7.16를 사용

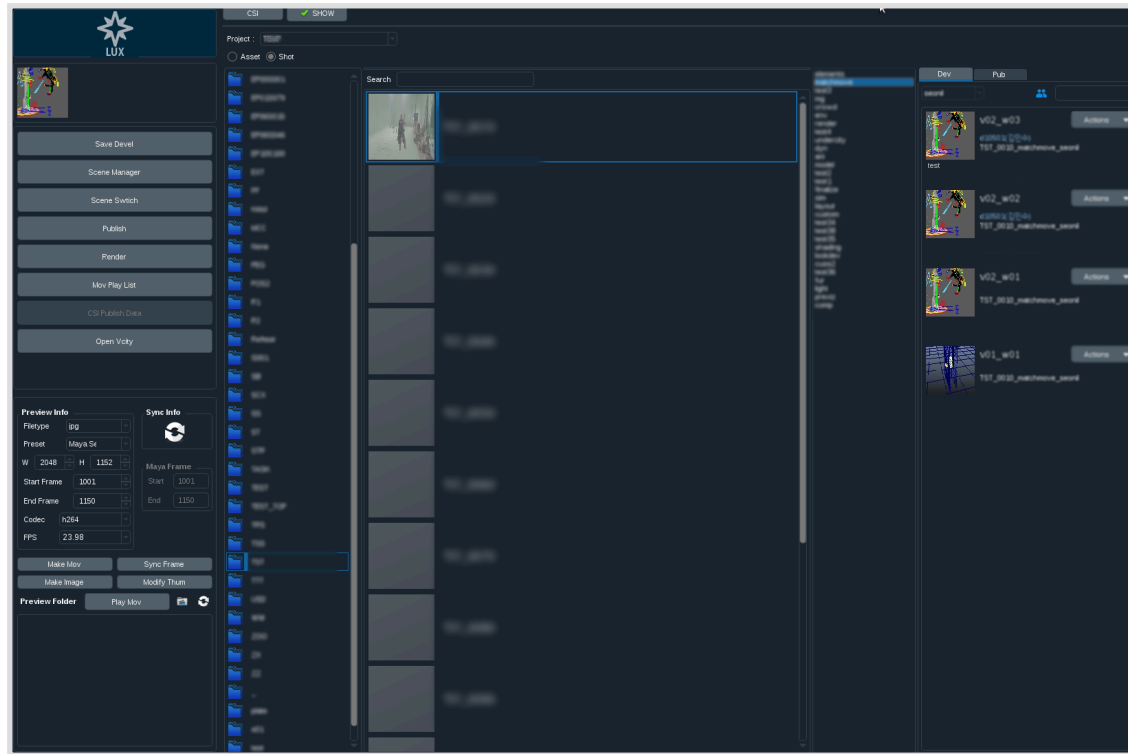


## 라이브러리

Pymongo, pandas, PySide2 모듈을 사용하여 개발 진행

# 출력 정보

## 메인 화면



## UI/UX

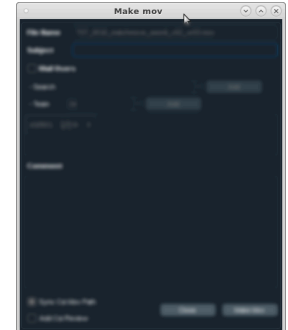
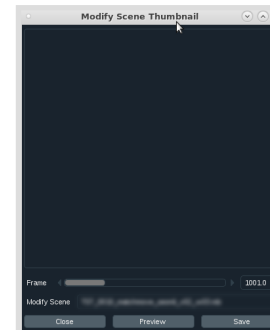
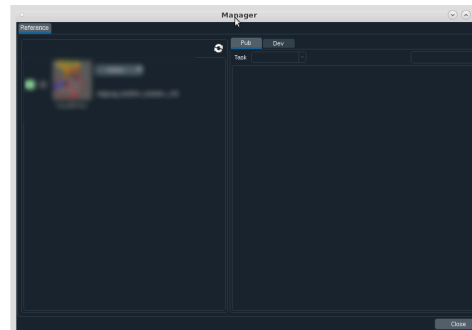
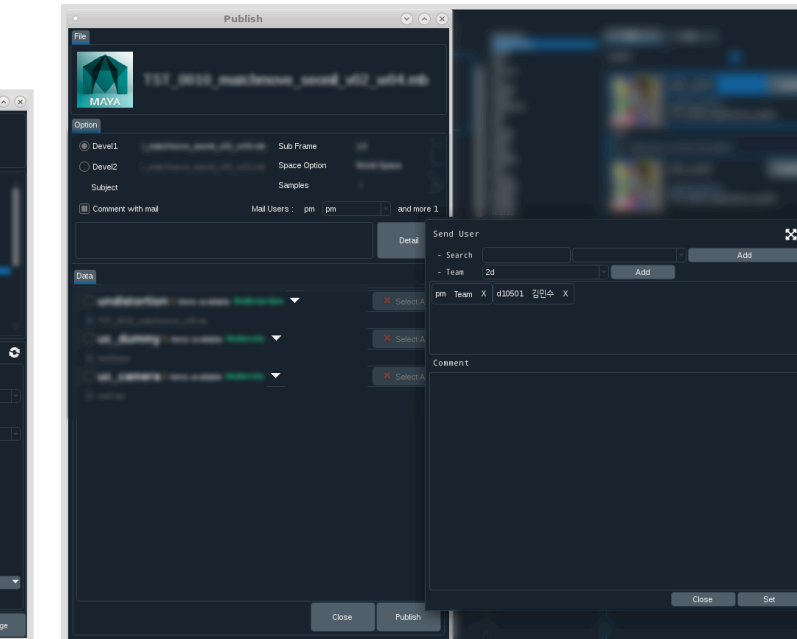
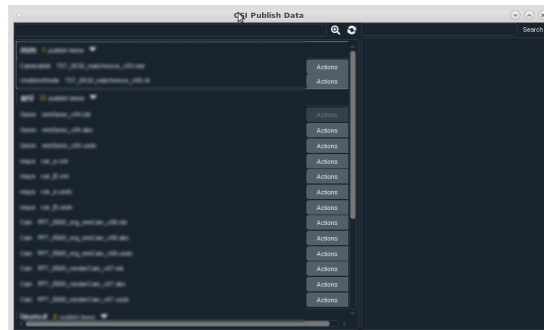
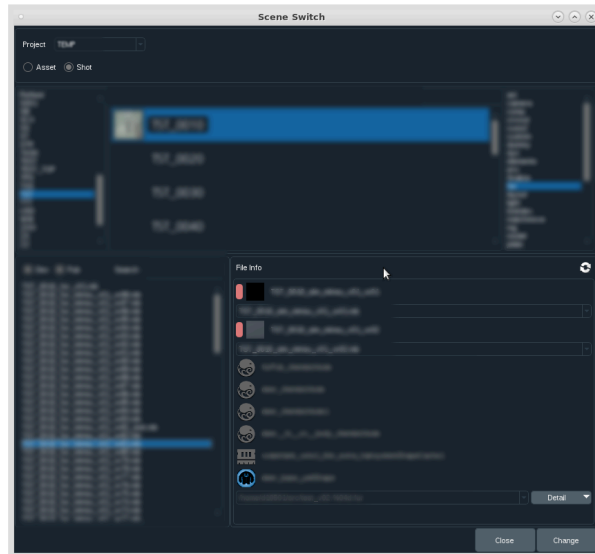
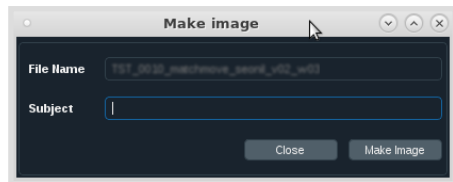
CSS 코드 수정

Loader / Publish 각각 UI 존재

Lux Layout의 좌측 Publish

Lux Layout의 우측 Loader

## Publish Button Event



# 업무 성과

---

## 업무 효율

회사의 규칙에 맞는 폴더 생성  
버전 관리  
내용 전달

## 스풀링 방지

자신의 컴퓨터가 아닌 렌더팜에서  
Mov, Alembic, USD, Mov, xml 등  
파일 생성

## 편의성

배정된 작업 확인  
작업 내용 확인  
파일 유무 체크  
불필요한 클릭 감소



감사합니다.

