一期开发总结

针对一期开发计划的总结，包含如下几部分

## 计划完成情况：

一期计划开发内容的完成情况

（表1）

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **计划开发内容** | **实际完成情况** | **备注** |
| 资产拷贝工具（临时） | 已经完成 |  |
| 资产检查工具 | 根据项目的需要基本完成 | 见表3 |
| 任务分解 | 已经完成 | 支持无限层级，任务基本信息管理，任务需求管理，任务反馈 |
| 资产发布工具 | 根据项目的需要基本完成 | 见表3 |
| 团队管理及任务分配 | 未完成 | 该部分涉及到权限的配置，系统功能尚未确定，暂缓实现 |
| 资产发布工具 | 未完成 | 系统目前还未能挂在存储，暂不能实现 |
| 跟踪反馈与版本管理 | 未完成 | 该部分跟资产发布相关，暂缓实现 |

## 调整的开发内容：

根据实际的开发情况，部分开发计划做了相应的调整

（表2）

|  |  |
| --- | --- |
| **开发内容** | **完成情况** |
| Metadata，为每个任务添加Metadata，方便pipeline的开发 | 完成 |
| 目标文件，管理每个任务最终产生的数据 | 完成 |
| 整个UI的重新规划，整个系统框架的搭建 | 整体框架已经完成，能够体现整个系统的功能设计 |
| 基于节点的工作流设计，任务产生数据，数据既是资产，用节点的方式管理数据的流通 | 解决了UI部分的关键技术点，绘制节点与链接节点 |
| 任务的时间线，图形化方式表现任务的时间规划 | 完成简单的技术测试 |
| 项目计划，项目各阶段的计划管理，如项目中的某个提交点 | 完成简单的技术测试 |
| 服务端方案调整，由Go转为Python，Python框架成熟，开发效率高，并发性差，最终产品化的时候用Go重构 | 现有功能的转换率在80% |

## Pipeline完成情况

根据项目的实际需求，Pipeline已经完成的工具如下

（表3）

|  |  |
| --- | --- |
| **工具名称** | **主要功能** |
| PillarsLookdevAssets | 导出导入并自动备份材质、导入一些平时比较常用的物体以及给物体分id添加物体属性 |
| PillarsRigAssets | 导出导入并自动备 份物体绑定 |
| ExportABC | 批量导入引用导出并自动备份动画的ma，mb，abc文 件 |
| Create Arnold Light hdr | 导入常用的一些tuantable和hdrLight |
| AssFrameRange | 设置ass帧范围并在起始帧暂停 |
| lightTools1 | 导出选中模型材质连接，批量设置选中物体的属性， 给置换物体分id。给hair节 点上材质，给abc上材质以及特效的一些渲染 和灯光方面的应用 |
| lightTools2 | 生成批渲染bat 分rgb材质 更改灯光的一些属性 添加渲染层 等等一些后期方面的工具集 |

## 下一步计划

自9月1日开始，每个月出月计划，每个周迭代一个版本。