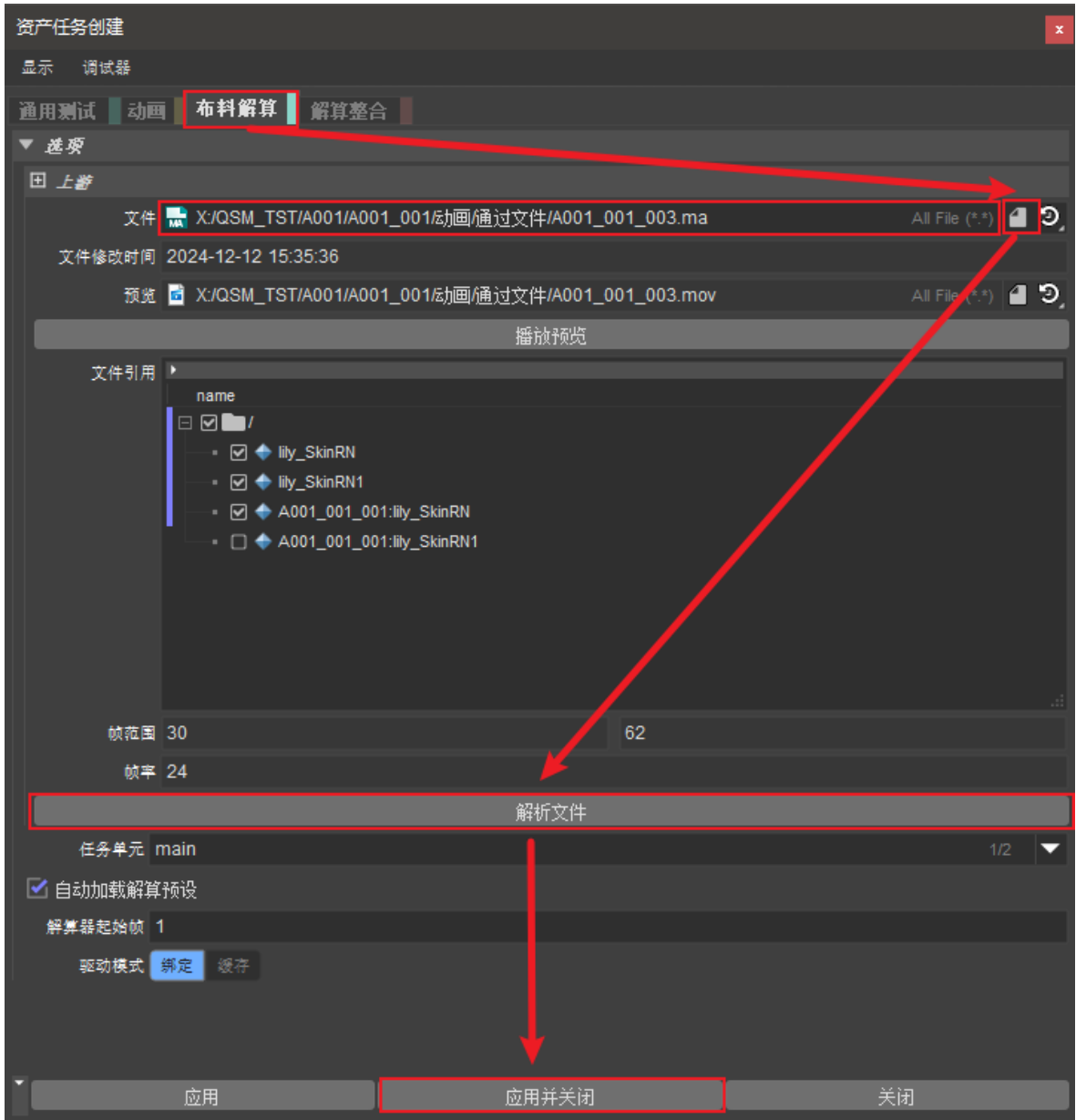


# 解算流程工具

## 更新

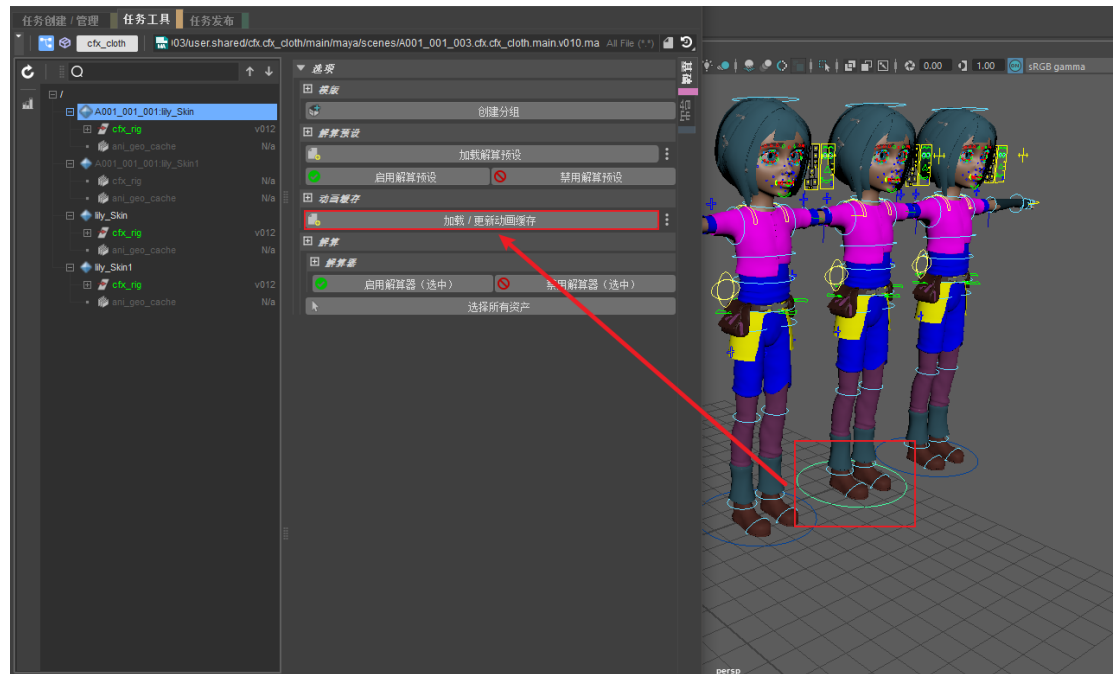
2024-1216

- 流程框架新增测试环境：Y:\TEST\BETA-on.bat，点击进入测试环境（Y:\TEST\BETA-off.bat为退出测试环境，都需要重开MAYA才能完成切换）；
- 以下更新功能暂时只更新在测试环境中；
- 布料缓存任务：
  - 任务创建：
    - 支持替换上游文件（动画文件）：
      - 如果动画未设置缓冲帧需要修改动画文件，可以将修改后的动画文件存在本地，在创建布料解算任务的时候手动替换成本地文件再创建（替换完文件不要忘记点解析文件）；

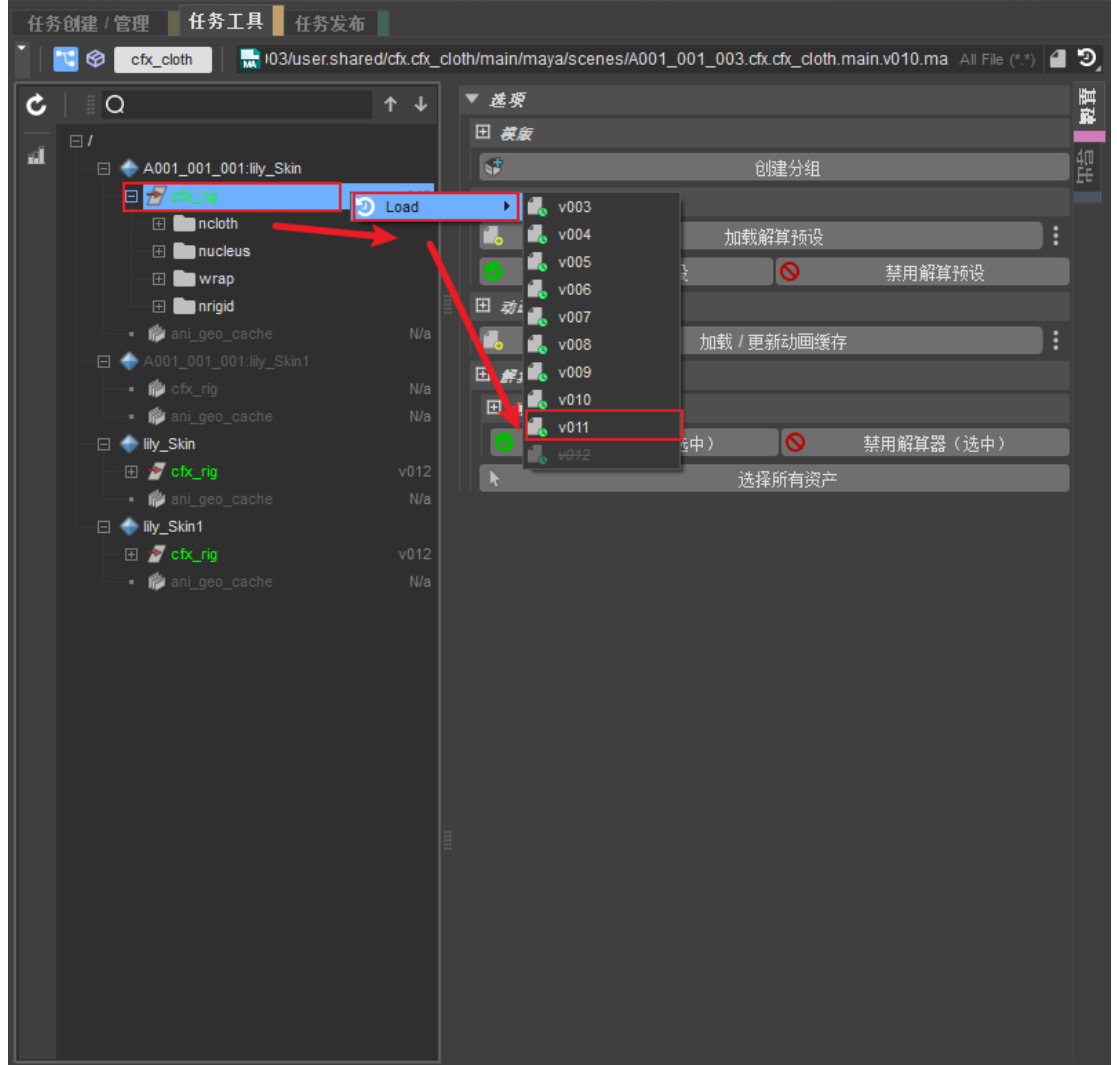


- 任务工具：
  - 缓存解算：
    - 支持缓存解算：

- 缓存解算需要动画文件设置好缓冲帧，并设置好帧范围，缓存起始帧默认为1（暂时不可手动设置）；
- 选中一个或多个绑定（可以是任意部件）在布料解算任务中的任务工具>基础>加载/更新动画缓存；

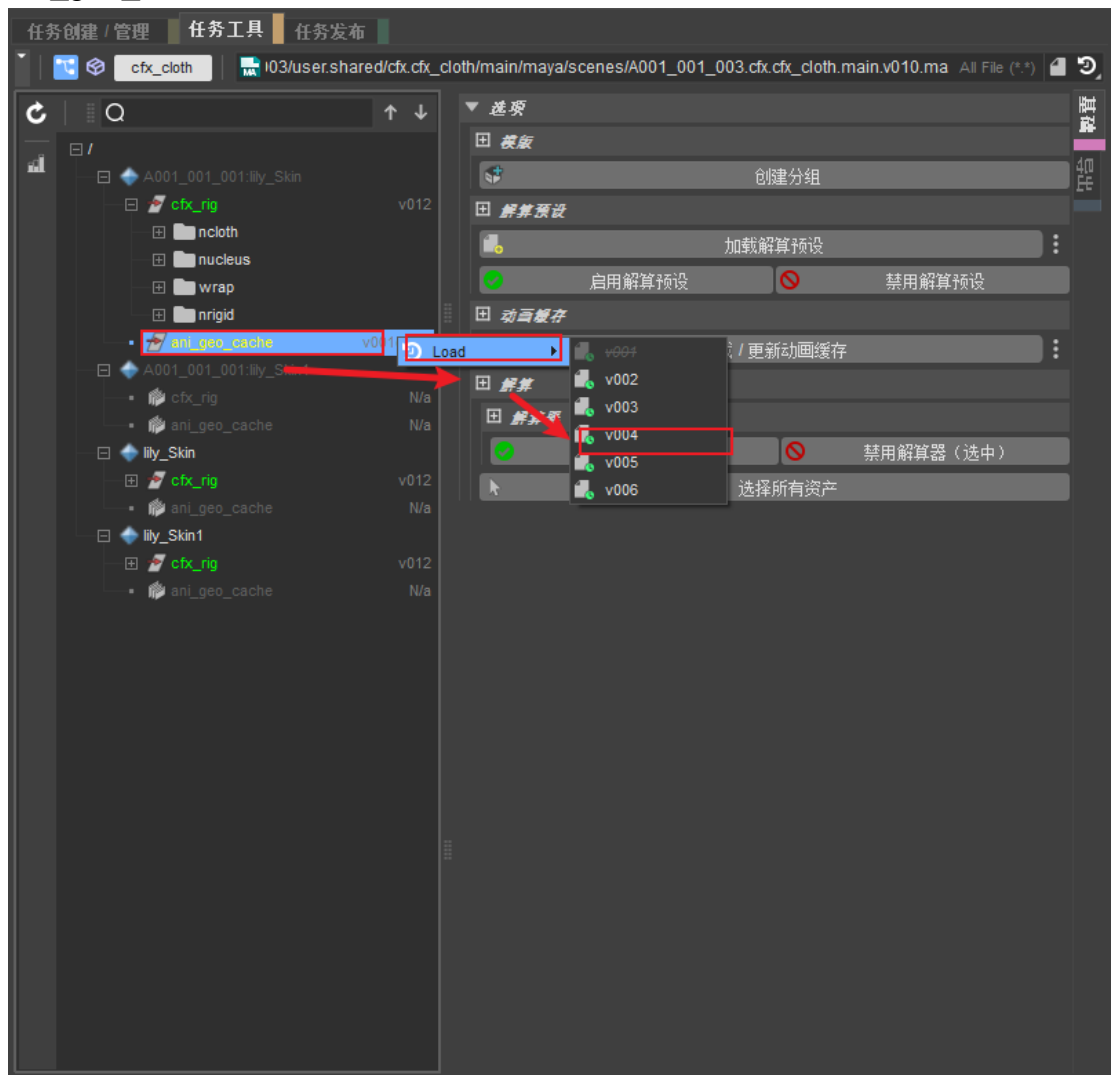


- 如果动画文件未设置缓冲帧，可以自己存一个修改过的动画文件，点按钮右边的小三角，点击自定义加载/更新，然后在对话框中旋转修改过的动画文件来出缓存（动画文件务必设置正确的动画结束帧）；
- 如果需要更新缓存，重复以上操作；
- 支持解算预设版本切换：
  - 在资源视图中右键点击cfx\_rig，在弹出的菜单中旋转Load>v###进行版本切换；

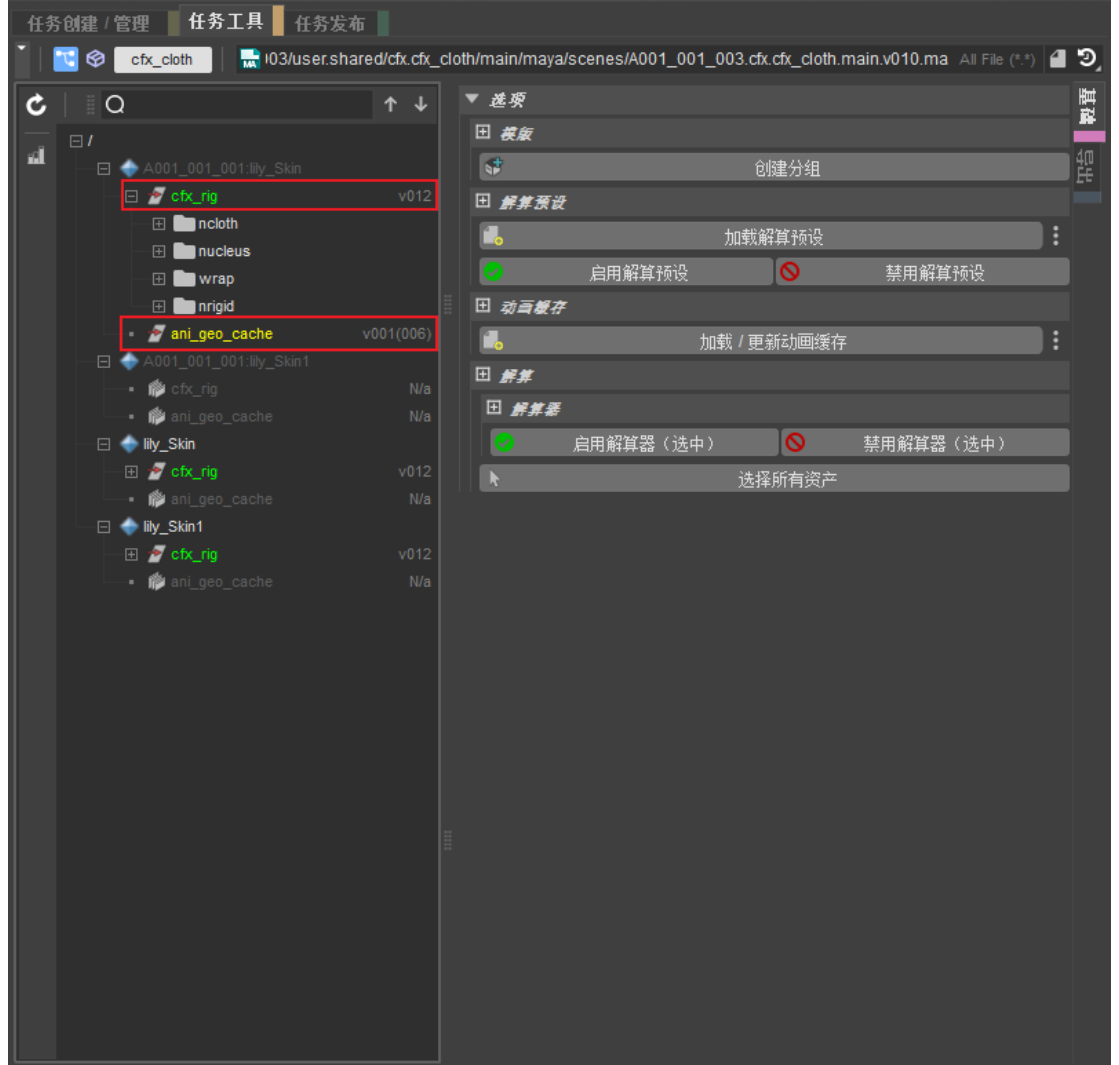


- 支持缓存版本切换：

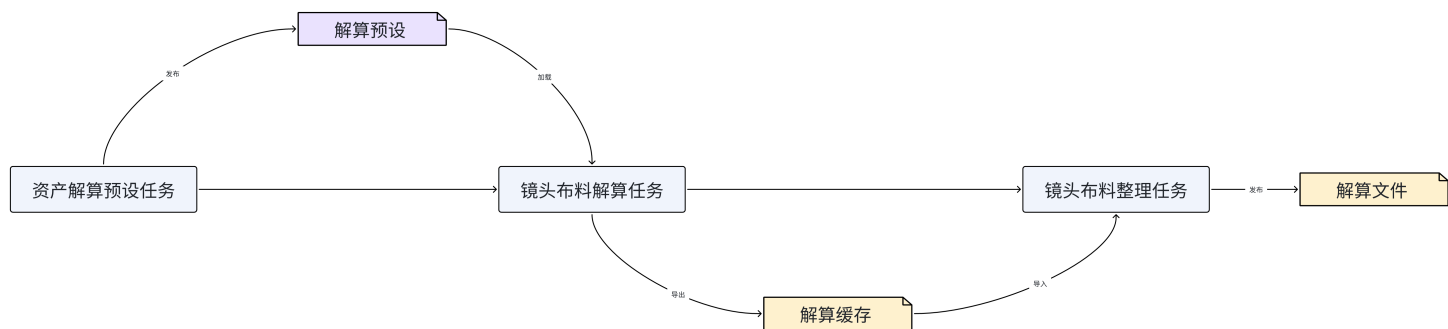
- ani\_geo\_cache, 在弹出的菜单中旋转Load>v####进行版本切换;



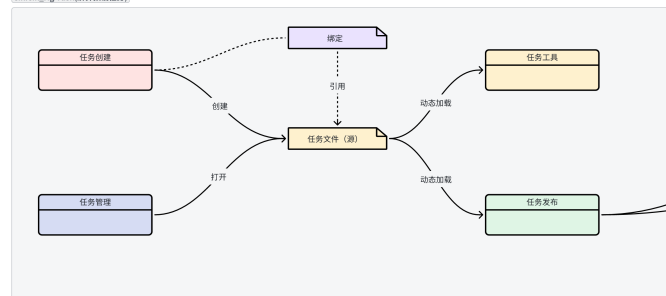
- 版本状态显示:
  - 如果使用的解算预设或者缓存是最后一版, 对应的控件会显示绿色并在右边显示版本号, 反之则显示黄色, 会在括号中显示最后一版;



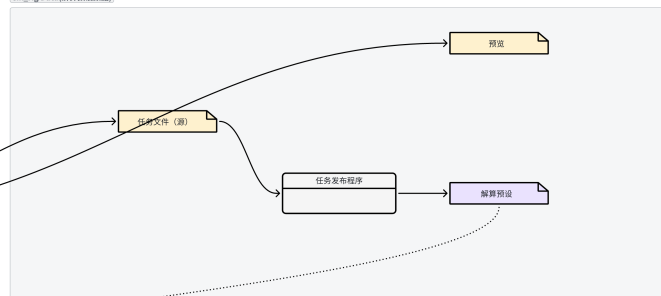
## 流程工具示意



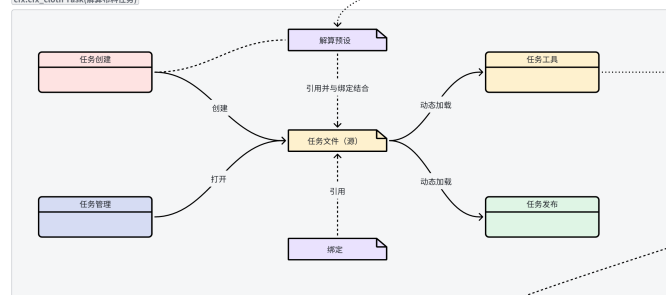
cfx.cfx\_rig Task(解算预设任务)



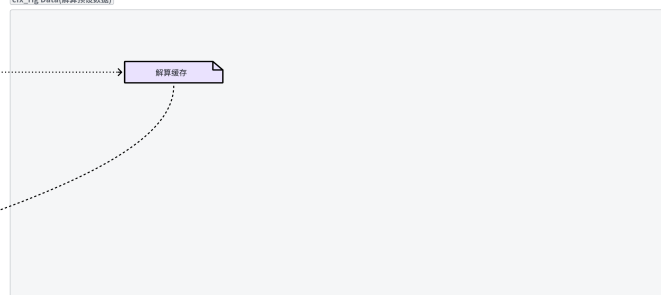
cfx\_rig Data(解算预设数据)



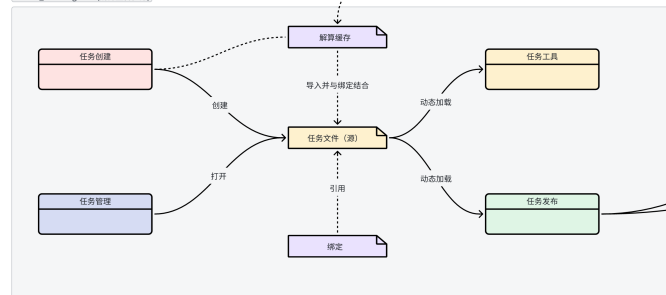
cfx.cfx\_cloth Task(解算布料任务)



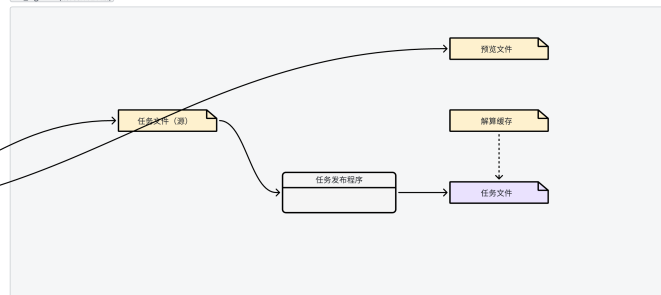
cfx\_rig Data(解算预设数据)



cfx.cfx\_dressing Task(解算整合任务)



cfx\_rig Data(解算预设数据)



## 规范（需要讨论）

解算预设制作

布料参数：

需要统一的设置逻辑，尽量在默认解算器设置下进行调整

初始帧：

默认为1，在镜头下使用工具进行整体调整，也可给每个项目设置初始帧（不推荐，比较混乱，最好有统一的起始帧）

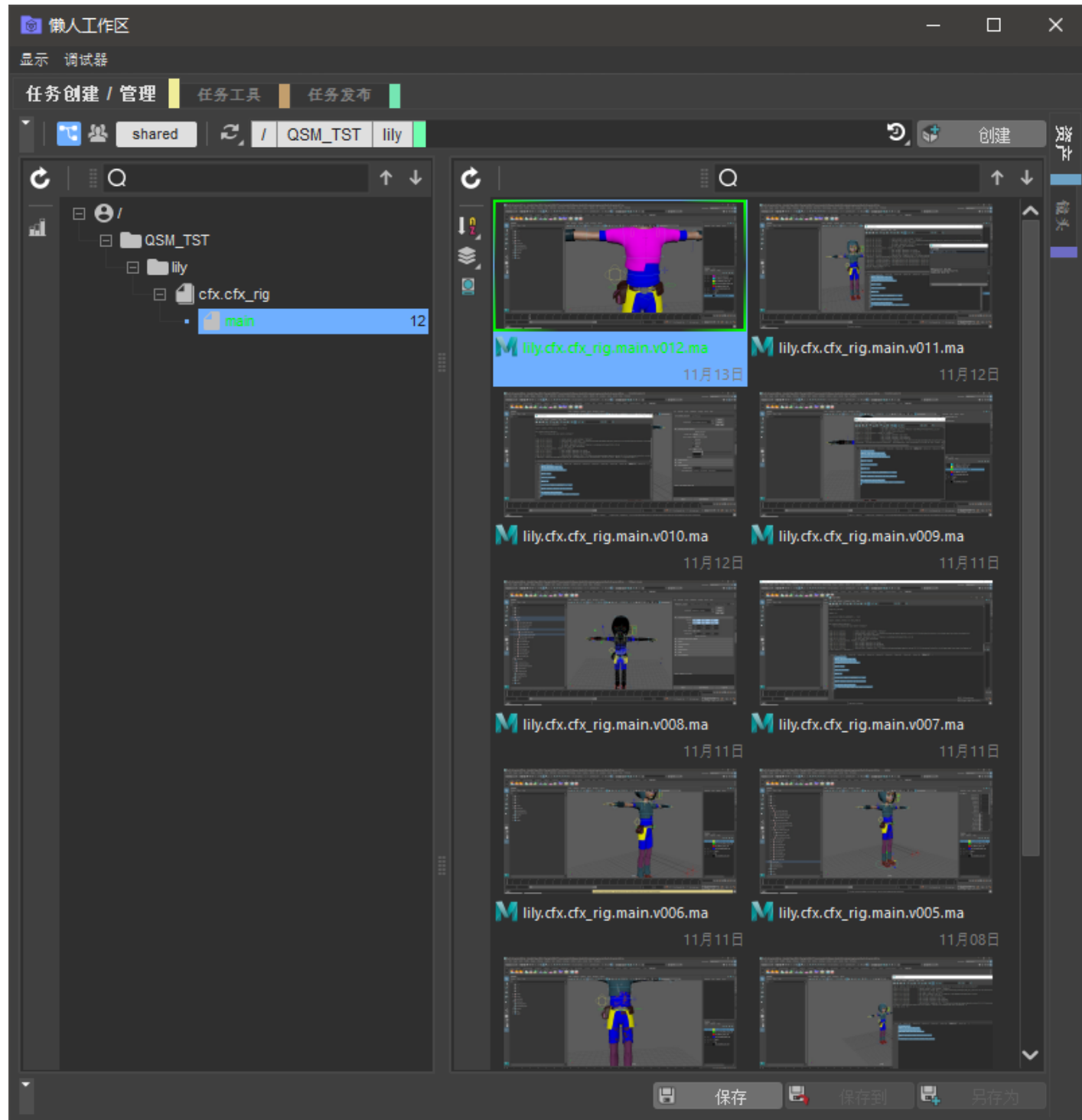
## 概览

工具主要分为三个页面，任务管理，任务工具，任务发布；

任务管理分为资产和镜头两个分支，可以在任务创建+管理页面进行切换；

工具支持桌面打开，不过桌面功能仅限预览，工具位置Y:/desktop-tools/懒人工作空间；

工具目前为初版，后续根据使用反馈进行优化。



## 关键词说明

asset (资产)：角色，道具，场景统称为资产；

episode (剧集)，sequence (场次)，shot (镜头)：只支持镜头任务；

step (环节)：一个环节下允许多种任务，解算的环节为cfx，目前只有cfx\_rig的任务；

task (任务)：任务是环节的扩展，解算预设的任务为cfx\_rig，为了减少文件夹的深度目前step和task合并成单个文件夹；


task\_unit (任务单元)：允许把一个任务拆解成不同的小任务，但是最后发布的时候只会有一套数据，后续会用这个来实现多套预设的制作。

## 资产管理页面

### 资产/镜头切换

输入任意字符串会自动补全实体名，也可点击后面的小三角 / QSM\_TST 列出所有的子实体。

为了提高资产/镜头的读取速度，检索过程会被缓存。

如果未找到项目或资产/镜头，可以鼠标右键点刷新按钮 ，然后在弹出的菜单中点击“从系统中重载”。

这个过程会比较慢，请耐心等待，鼠标左键点击为重新从缓存中读取。



在资产分支下输入项目名+资产名载入资产

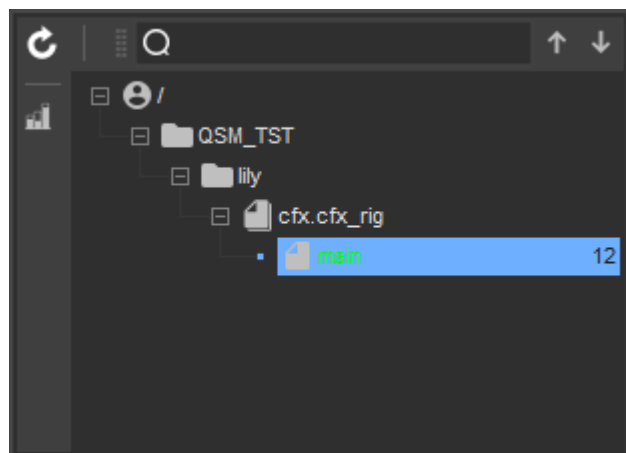


在镜头分支需要舒服资产+场次号+镜头号载入镜头

## 任务创建

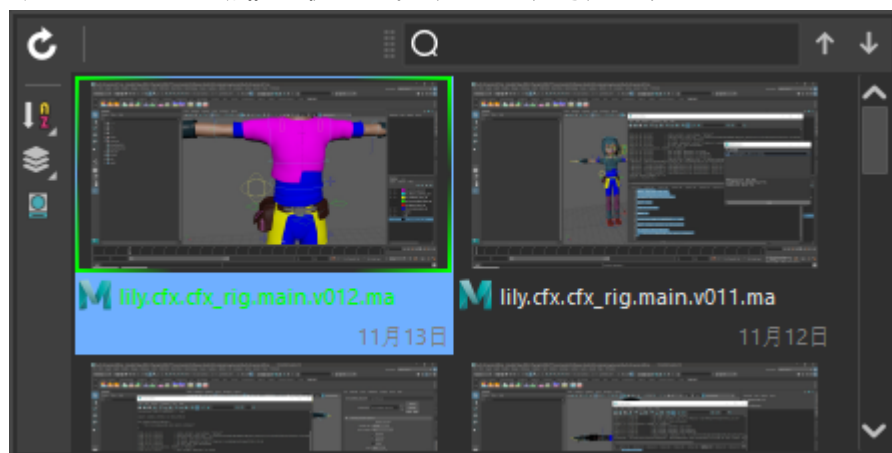
### 任务/任务单元视图

可以在这个视图切换任务和任务单元



### 任务文件视图

默认高版本的会排在最上面，双击可以打开任务文件

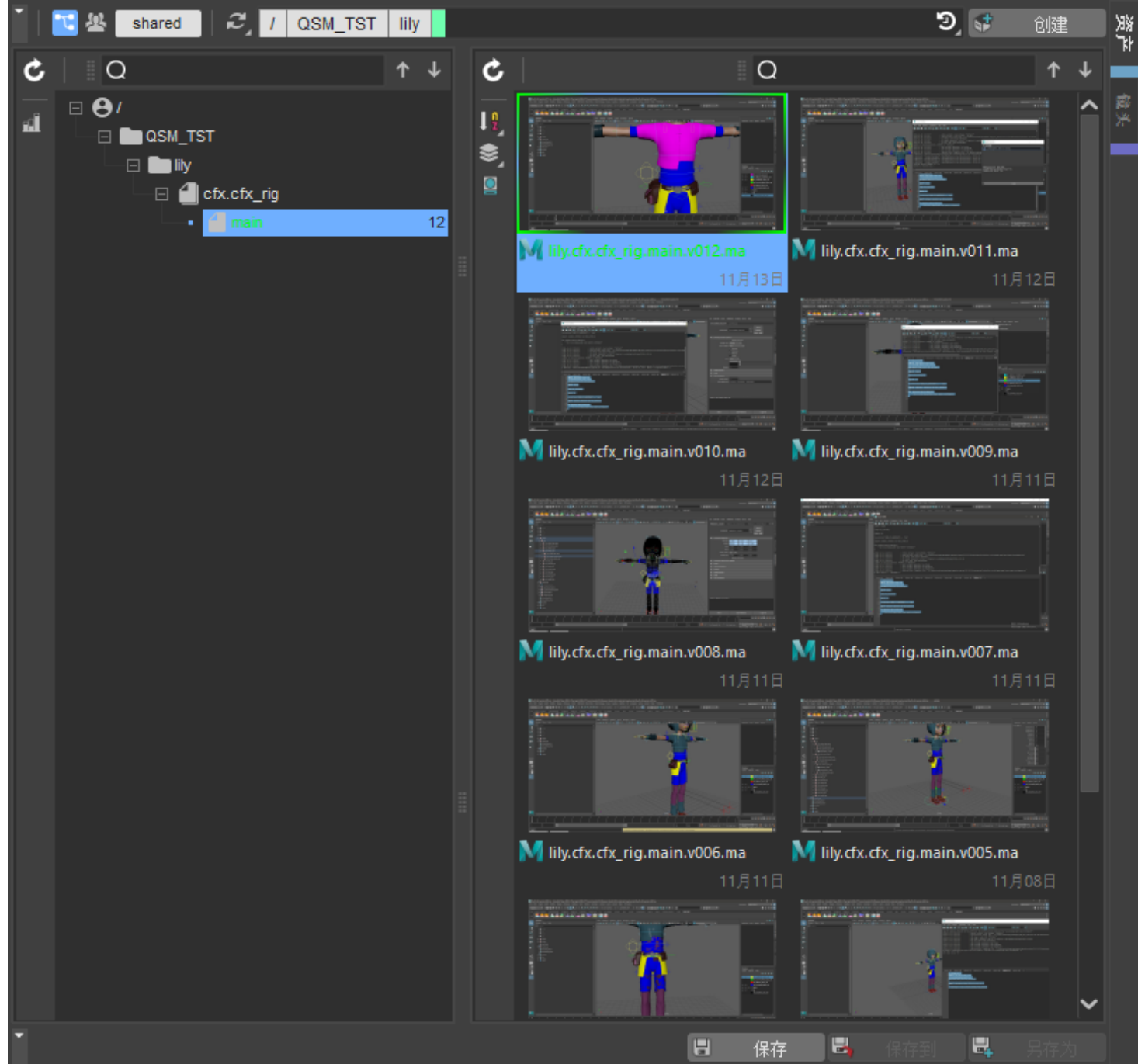


所有的工程文件都是公用的（shared），后续根据情况增加个人空间

保存按钮默认为加存模式，既每次保存都会升一个版本。

暂时不支持任务单元之间的转存（保存到和另存为按钮）





## 资产解算预设制作

不要随意隐藏“cfx\_output\_geo\_grp”下的模型，隐藏的模型默认不导出缓存

## 工具示意

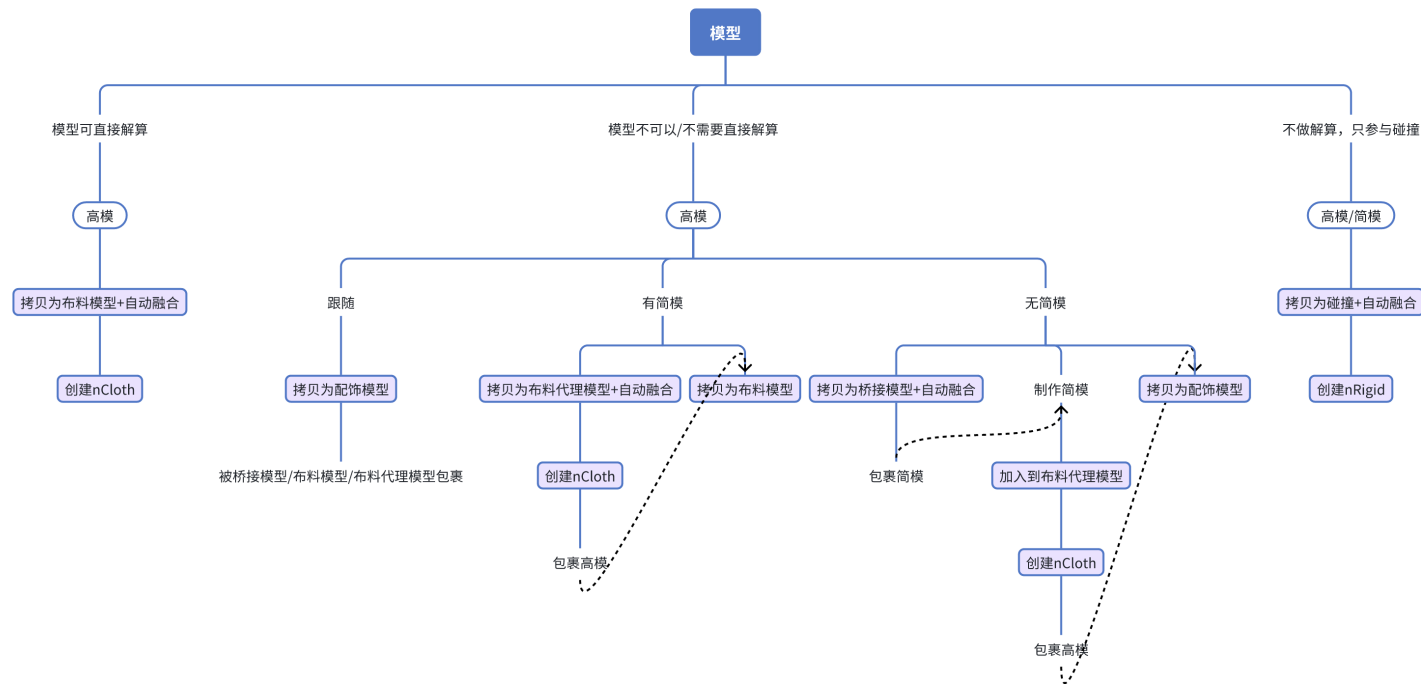
资产解算预设

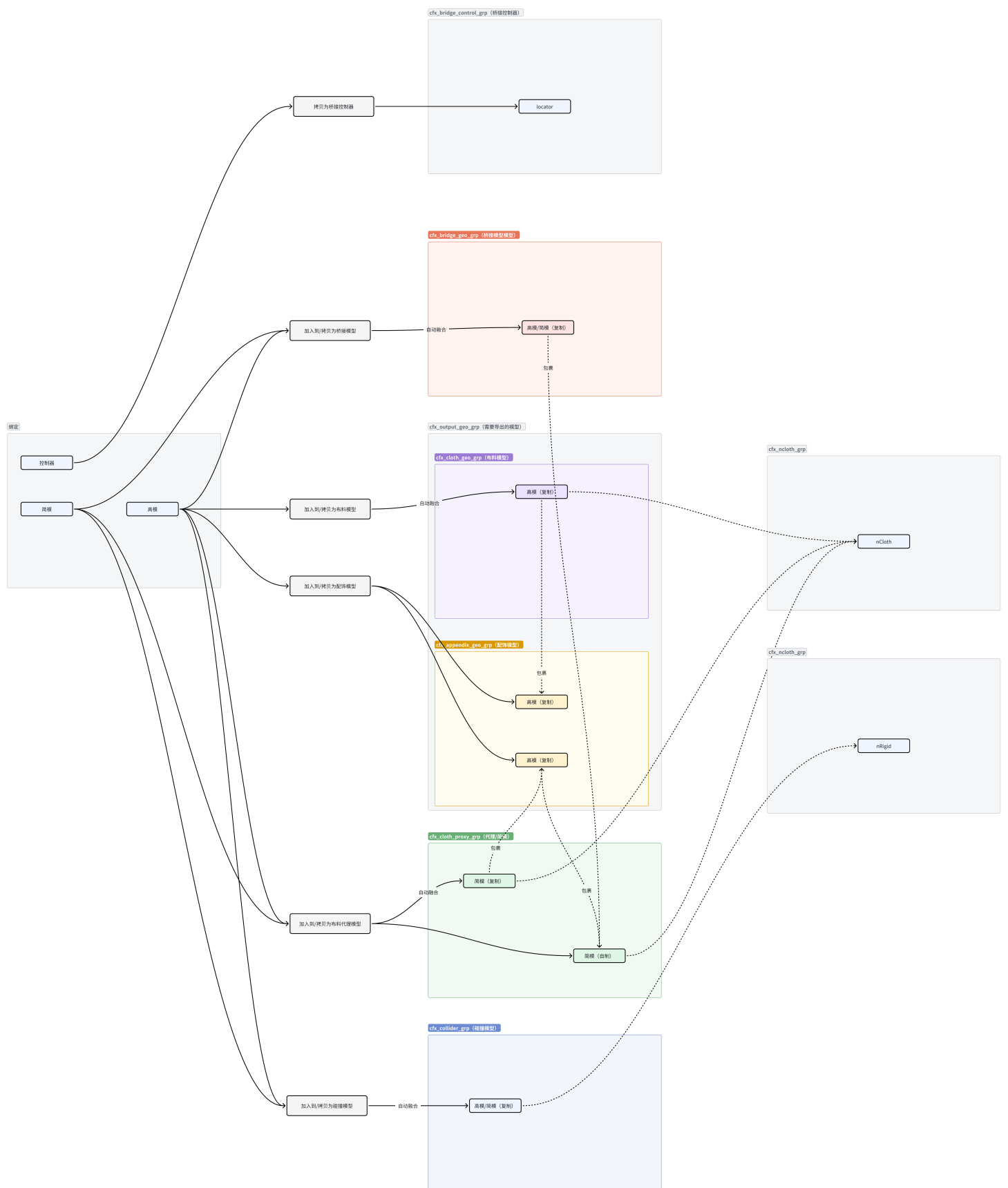


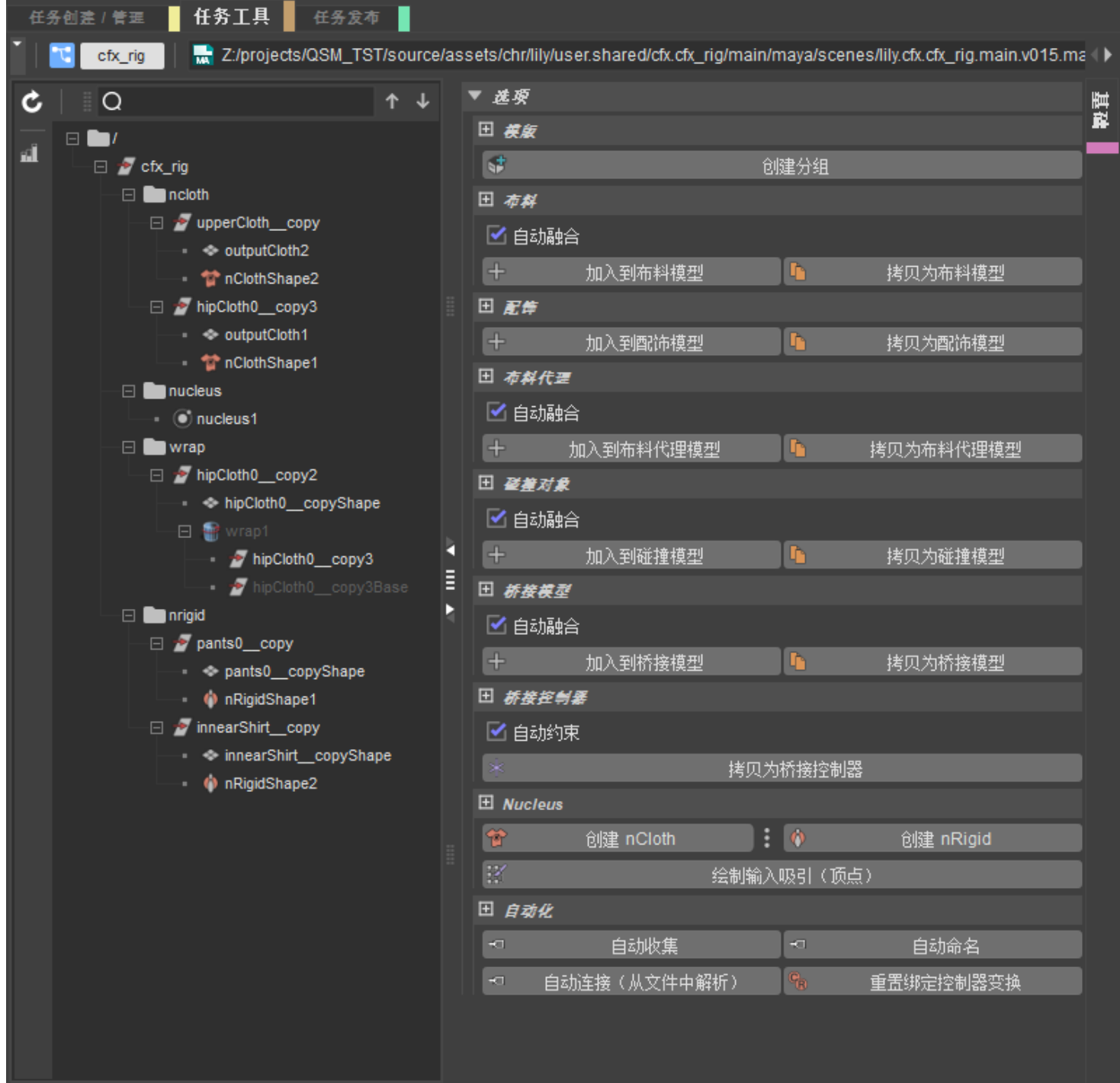
任务工具

具体看工具说明

制作示意图

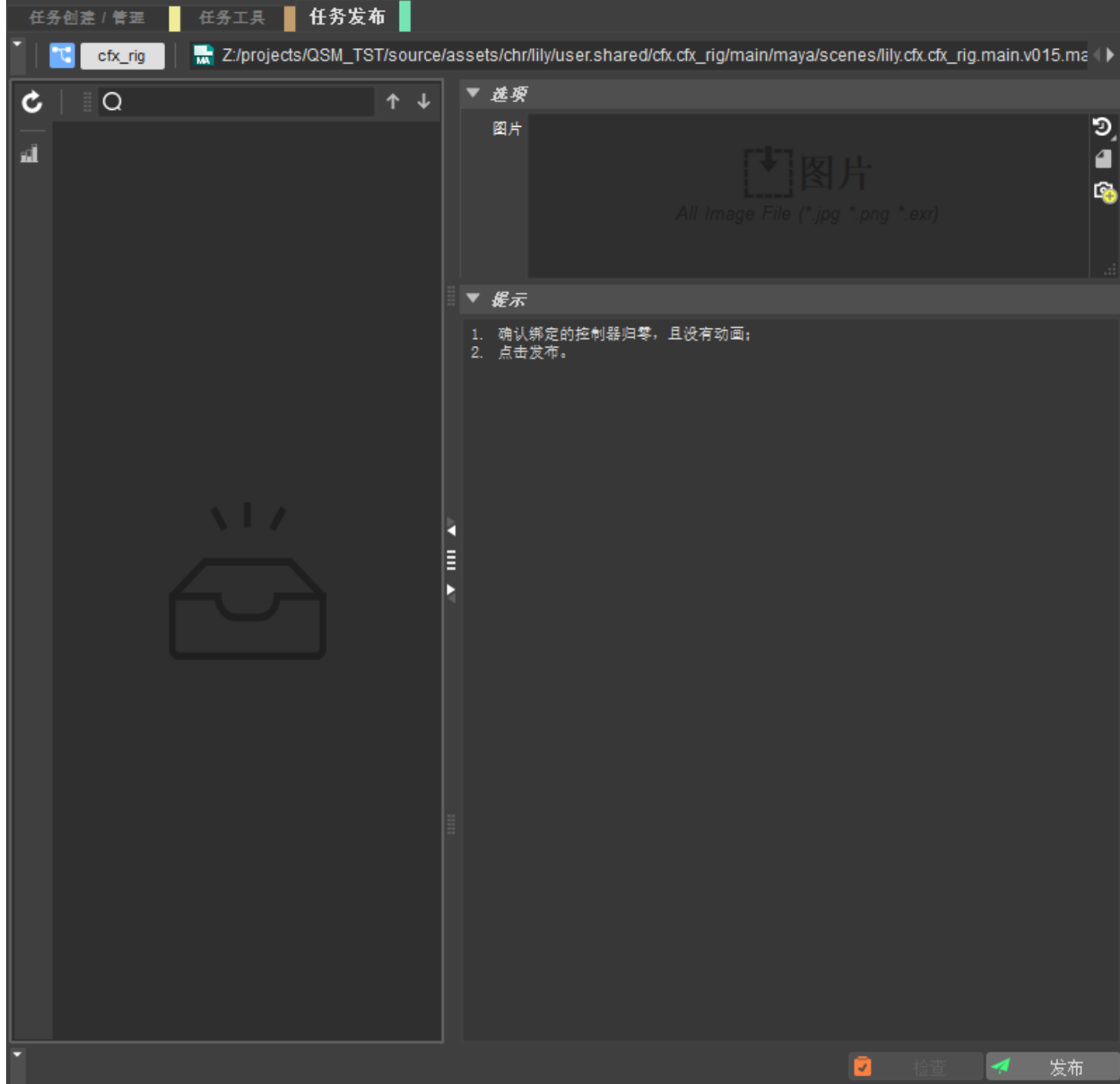






## 任务发布

根据提示进行发布。



镜头布料解算制作

工具示意

## 镜头布料解算

无任务文件

有任务文件

使用“任务管理”的创建功能创建“镜头布料解算”任务文件

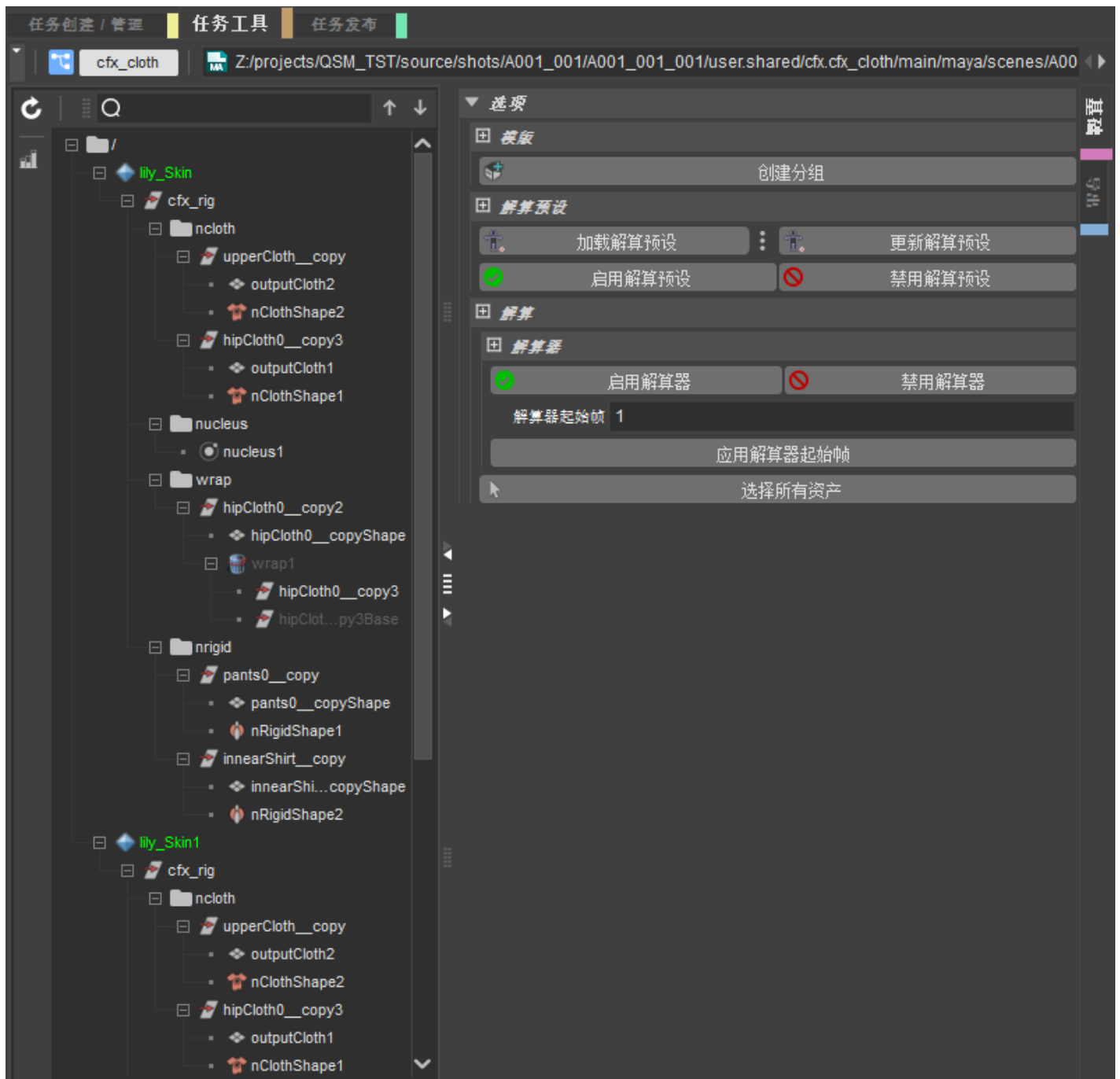
使用“任务管理”的任务视图打开“镜头布料解算”任务文件

使用“任务工具”制作/拍屏/导出缓存

使用“任务工具”制作/拍屏/导出缓存

## 任务工具

具体看工具说明。



# 任务发布

这个任务暂时没有可发布的内容。

## 镜头解算整合制作

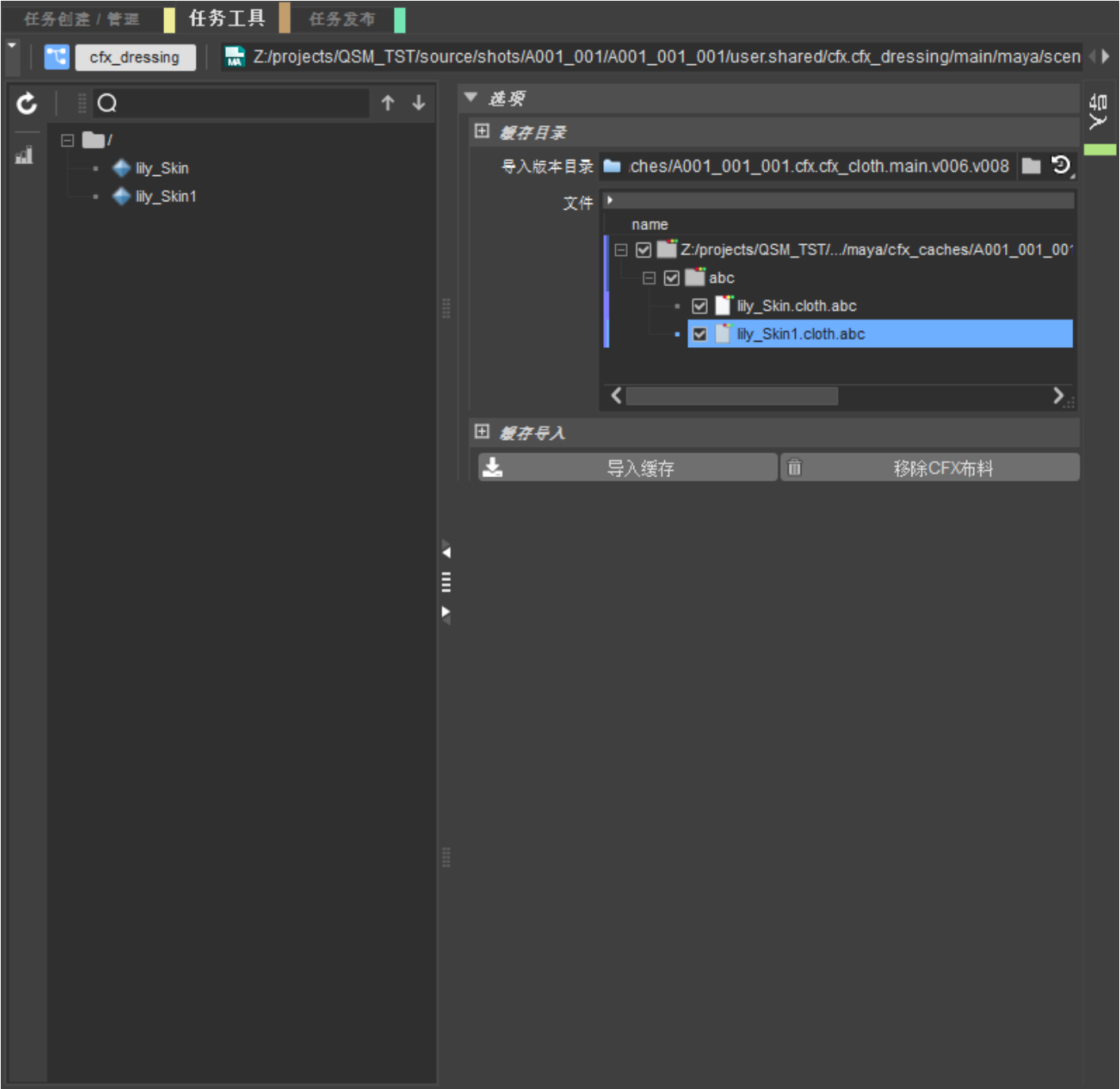
### 工具示意



### 任务工具



具体看工具说明。



## 任务发布

根据提示进行发布。

