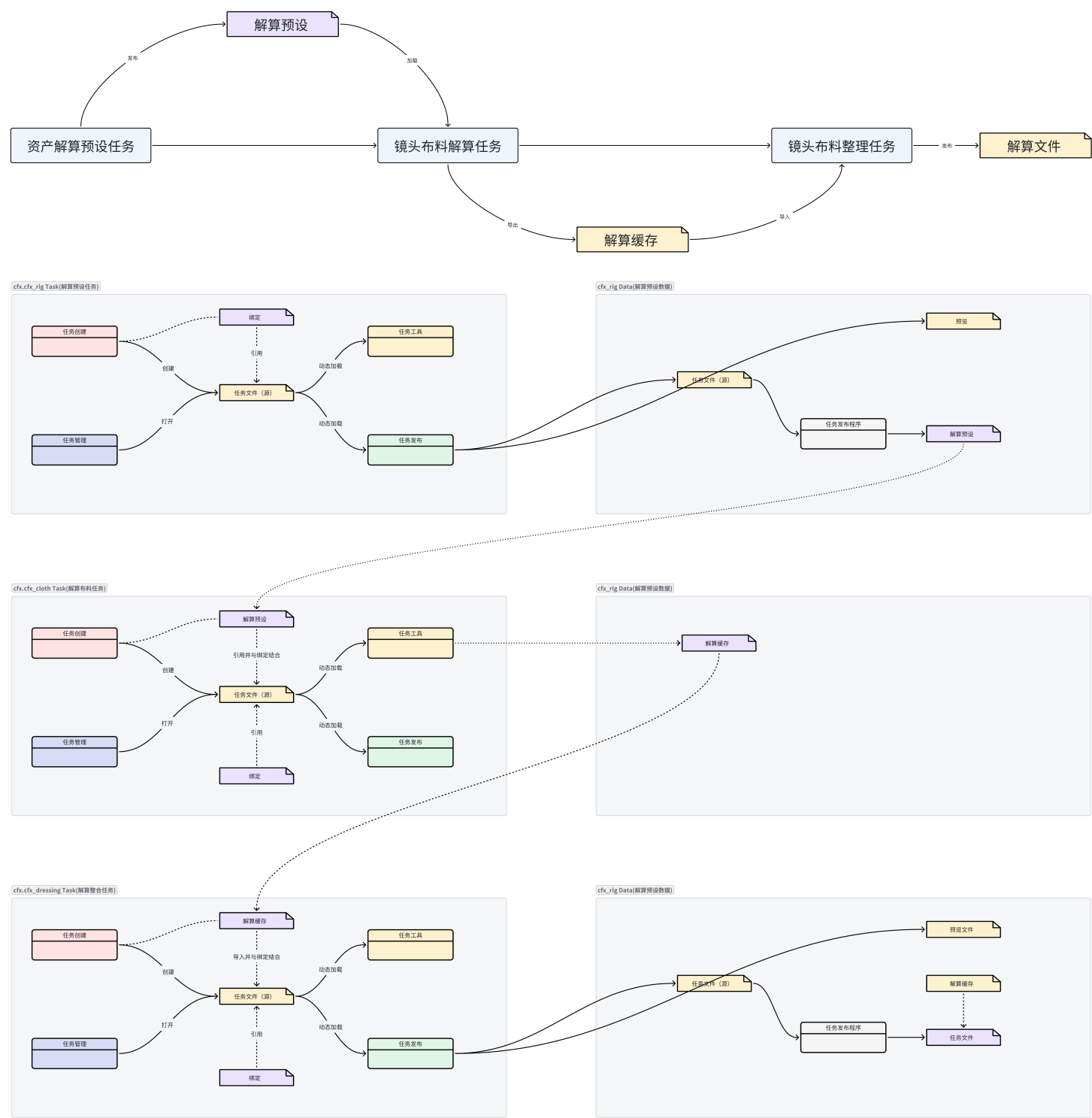


# 解算流程工具

## 流程工具示意



## 规范（需要讨论）

解算预设制作

布料参数：

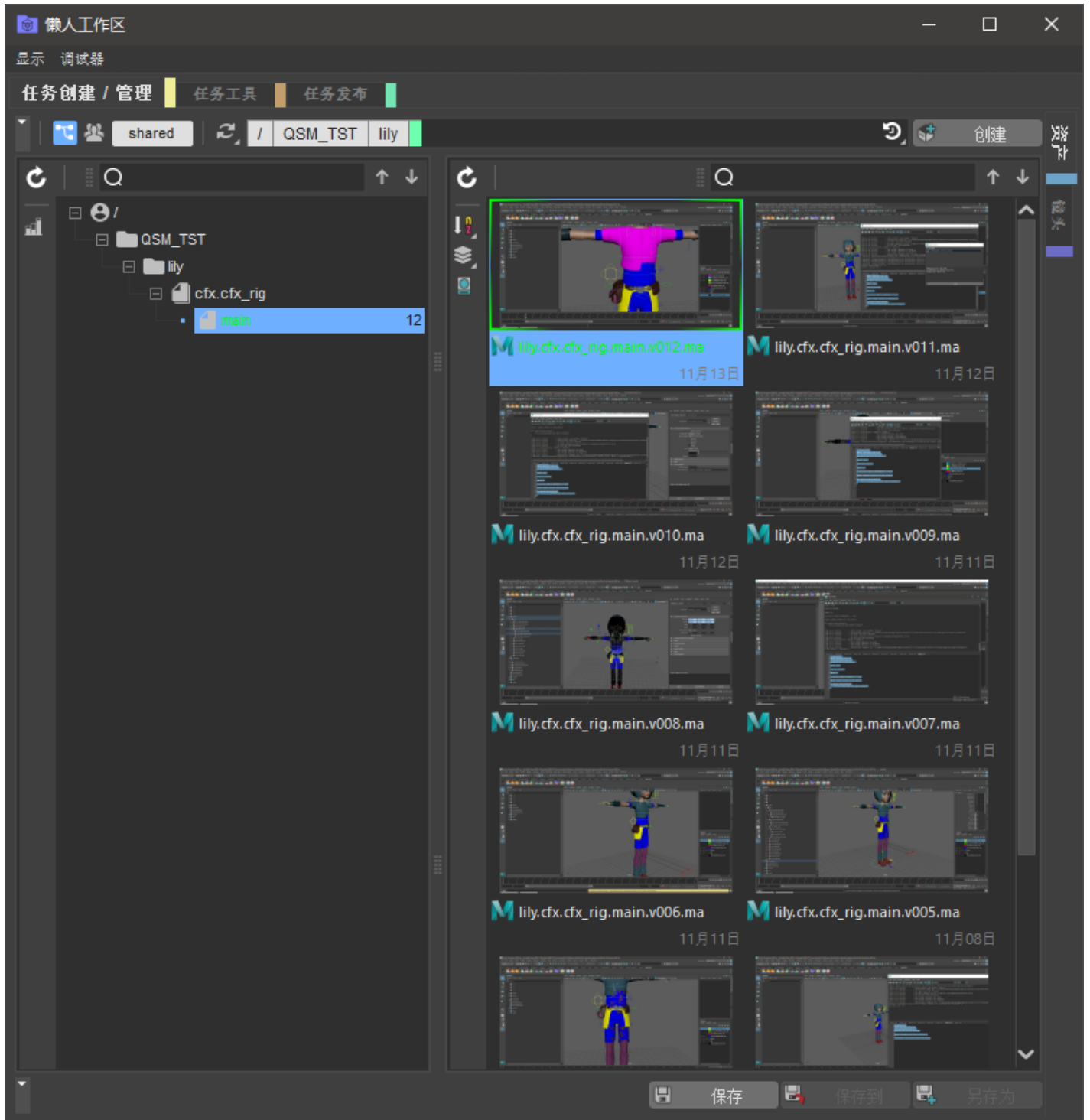
需要统一的设置逻辑，尽量在默认解算器设置下进行调整

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

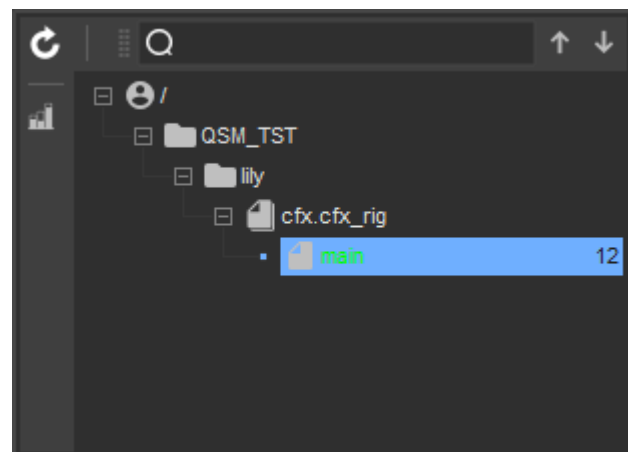


在镜头分支需要舒服资产+场次号+镜头号载入镜头

## 任务创建

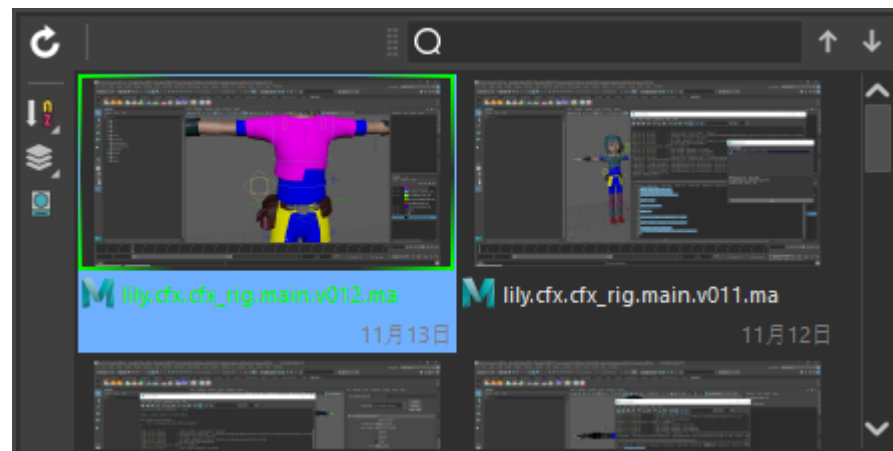
### 任务/任务单元视图

可以在这个视图切换任务和任务单元



## 任务文件视图

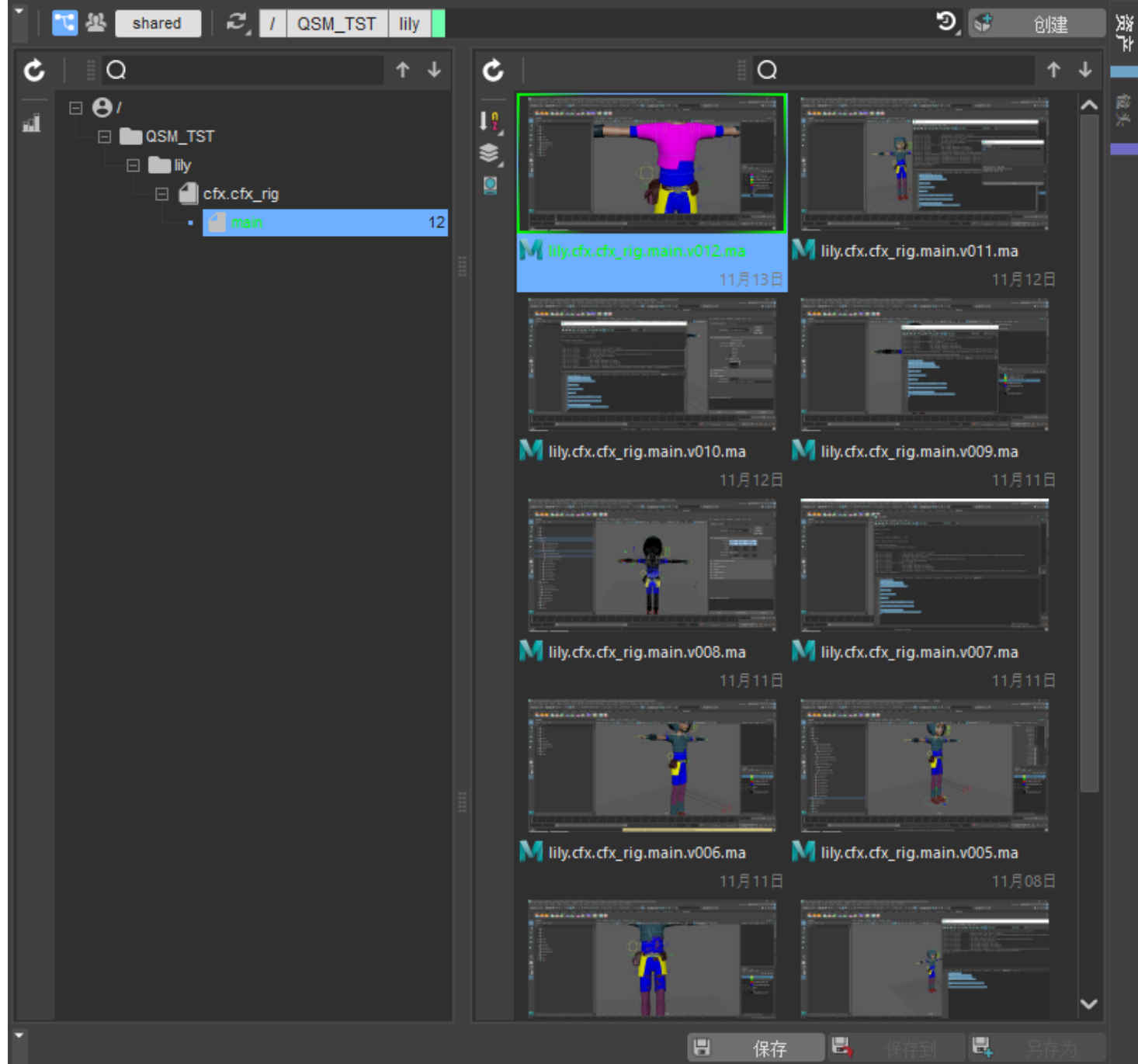
默认高版本的会排在最上面，双击可以打开任务文件



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

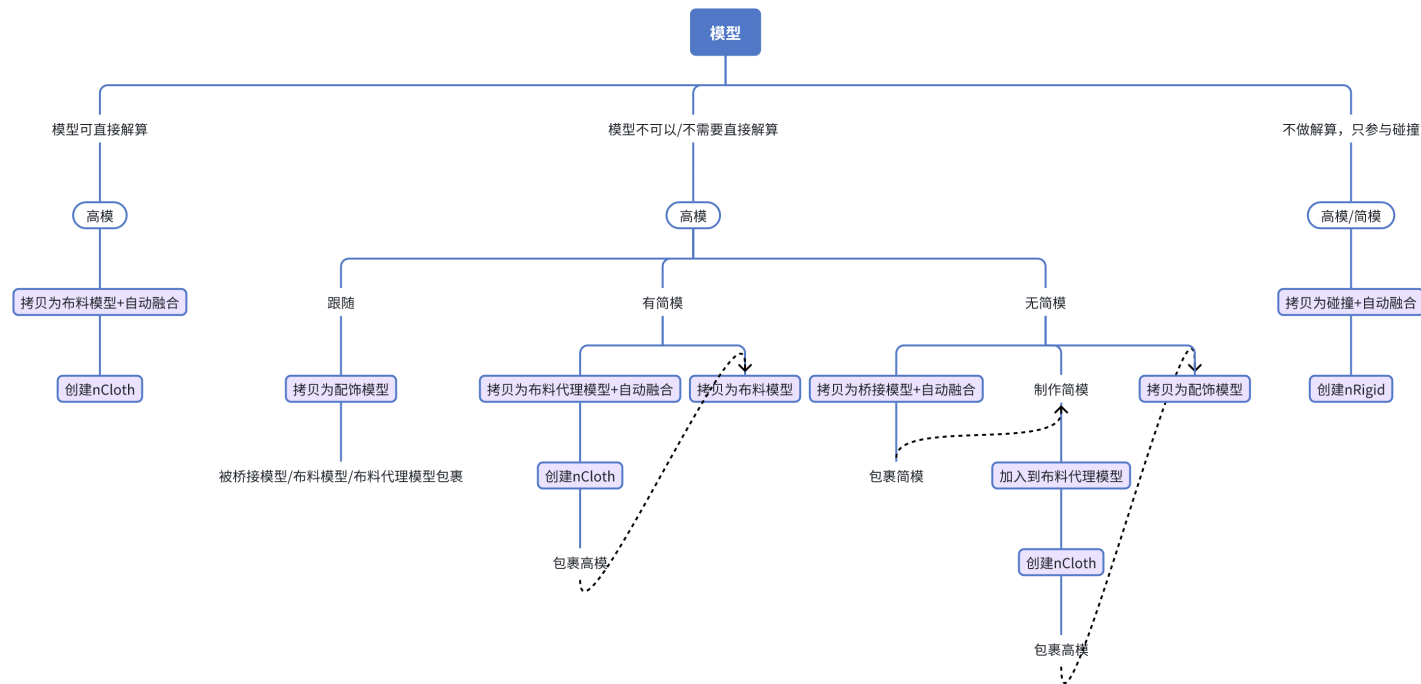
资产解算预设

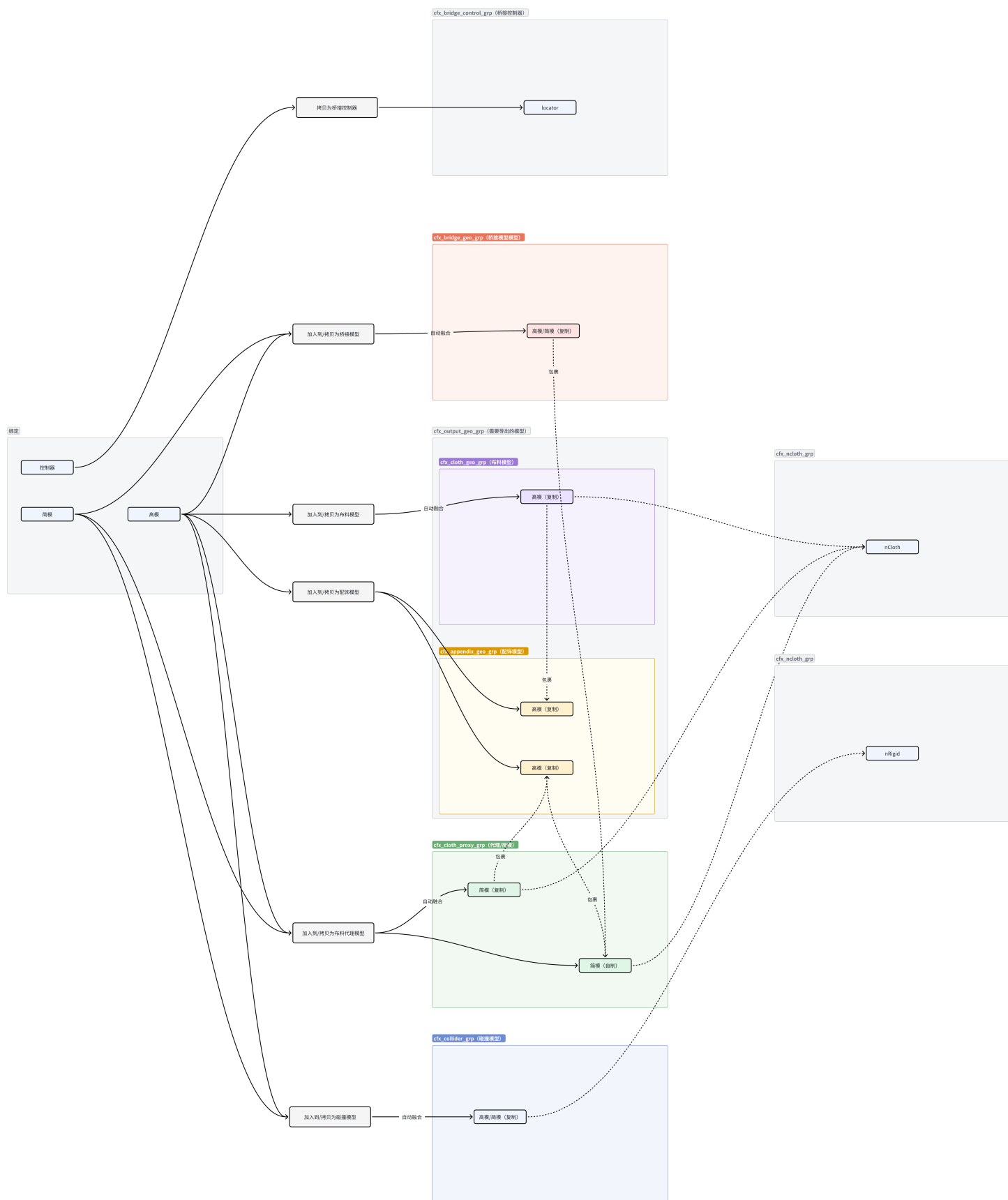


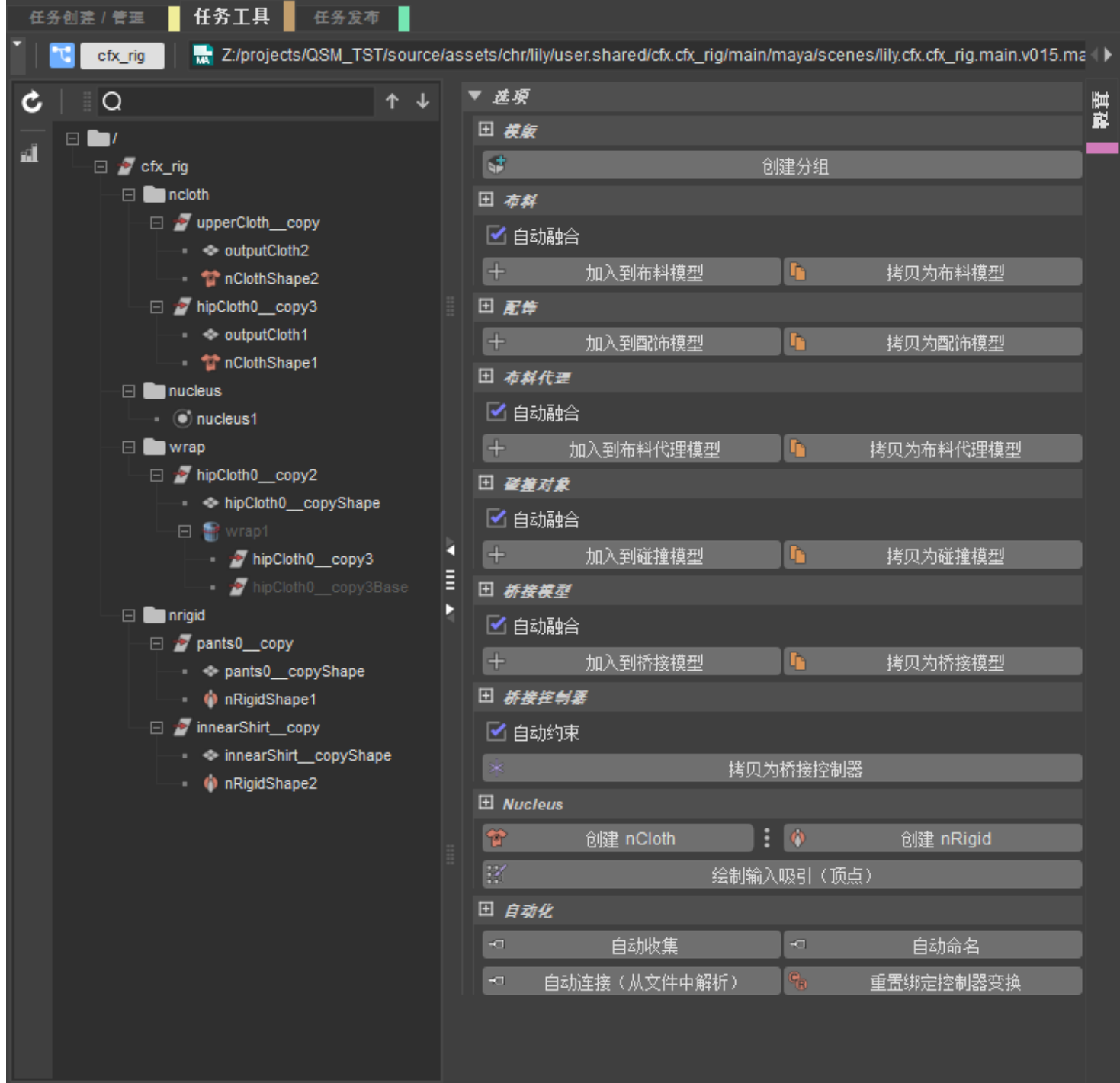
任务工具

具体看工具说明

制作示意图



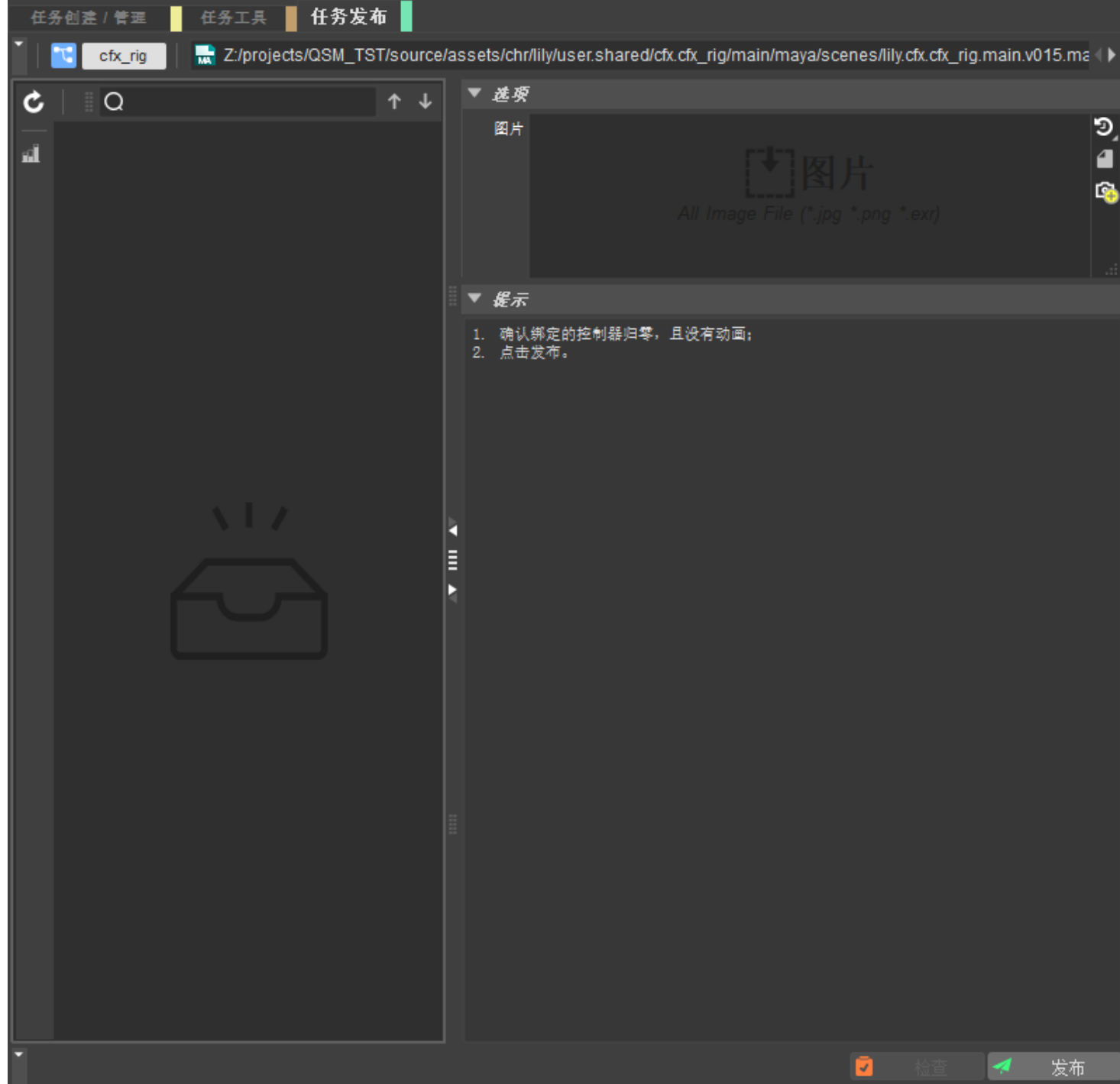




## 任务发布

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

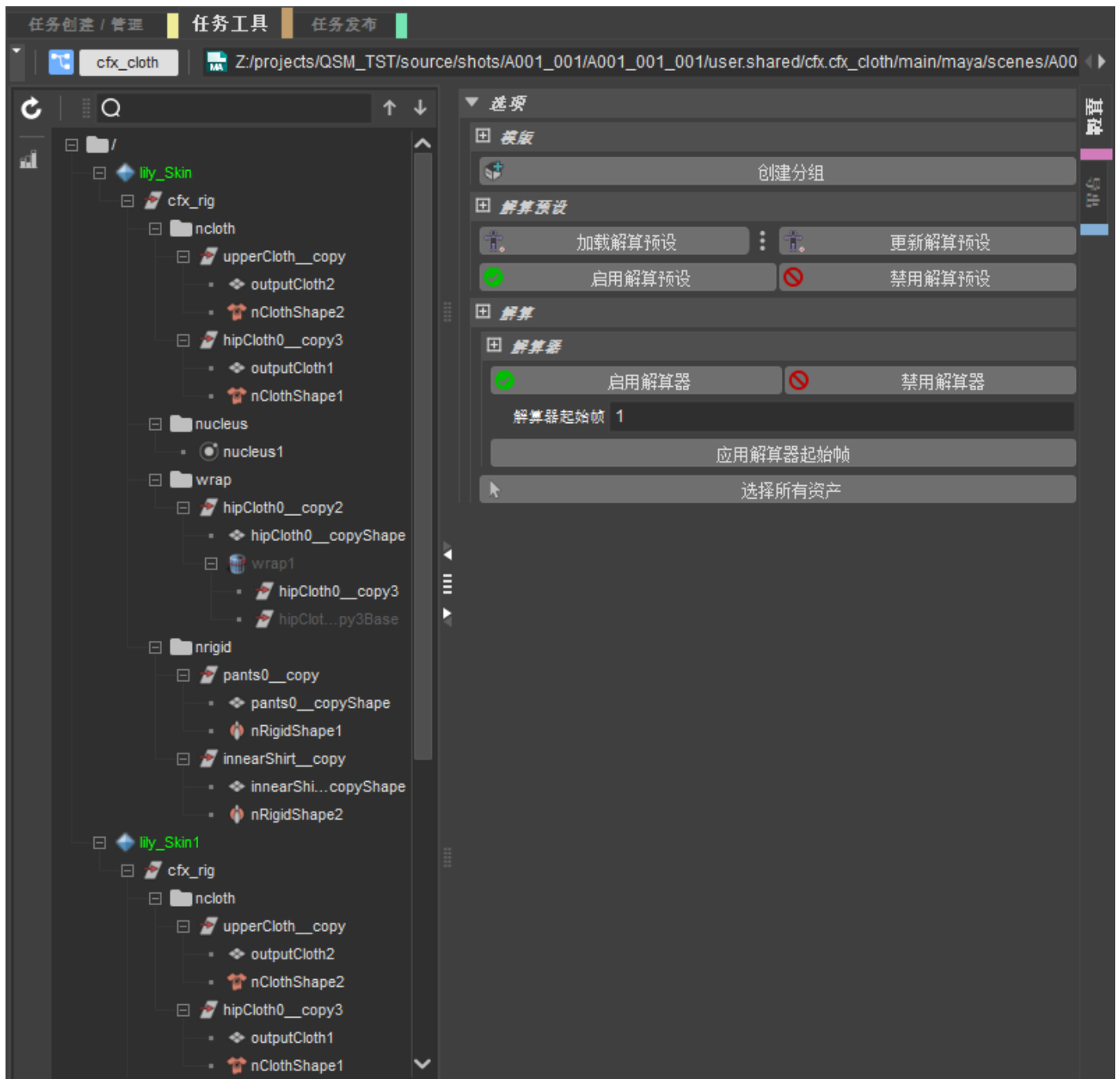
使用“任务管理”的任务视图打开“镜头布料解算”任务文件

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。

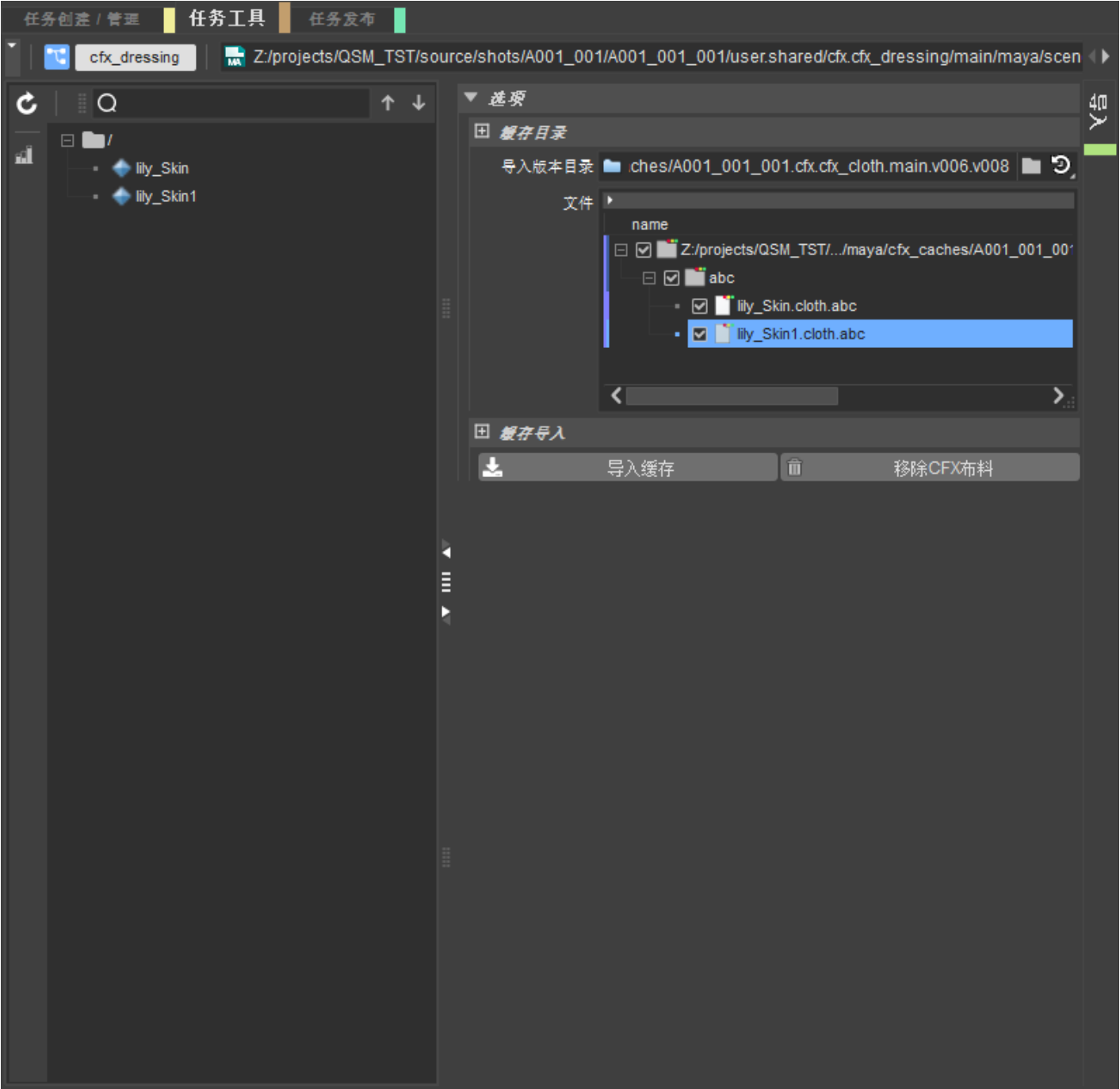
## 镜头解算整合制作

### 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。

