Premiere P2功能

1. 图片上传
2. 工程文件同步

**前置**

1. 由于sdk不完全支持https,所以交互时低质量都以HTTP。

2）由于云上图片上premiere功能，因此图片（原图）都存在nas上

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | NAS存图片 | Oss存图片 |
| Pathtype=http | http(s) s时,sdk访问有问题 | <https://.......jpg> sdk访问有问题 |
| Pathtype=unc |  | Oss://……………………..访问OK |
|  |  |  |
|  |  |  |

因此图片都放NAS，流媒体路径都以OSS返回。

总结：

图片按流媒体，如果是OSS就产生PHD,MP4

如果是NAS,就走标准版本流程

工程文件获取路径时都传HTTP (对于路透，以及1.5都有效

)

接口定义：

**Web->CMAPI接口定义**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 字段 | 说明 |  |
| Type | 元数据entity下的type |  |
| usertoken | //usertoken |  |
| contentid | //元数据entity下的guid |  |
| path | //CM随机生成的fcmxml或者工程文件路径 |  |
| system | Windows/Mac |  |
|  |  |  |
|  |  |  |

**Web->Premiere (Drag and Drop)**

postMessage

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 字段 | 说明 |  |
| Type\* | //拖拽类型 素材 txt 工程文件等 |  |
| name | //素材名 |  |
| guid | //素材guid |  |
| type | //素材类型 video audio picture other |  |
| path | // CM随机生成的fcmxml或者工程文件路径 |  |
| subtype | //元数据entity下的subtype |  |
| typeid | //元数据entity下的type |  |
|  |  |  |

P2 Premiere 内部（nodejs）接口

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 序号 | 接口 | 描述 | 备注 |
| 1 | dstpath UploadPhdMp4files(phd\_mp4s []) | 保存功能  上传 | 本地系统不接此接口  上传所有phd and mp4 files, package to one file  输入：本地文件（WIN\MAC路径）  输出：云上目标路径oss |
| 2 | dstpath UploadPrjfile(prj) | 保存功能  上传 | 本地、云上都调此接口  输入：本地文件（WIN\MAC路径）  输出：云上目标路径oss  本地系统，有COPY文件到Z:,并换高逻辑  这步成功后，工程文件入库 |
|  |  |  |  |
| 3 | Bool DownPdhMp4load(phd\_mp4\_package\_file) | 引入功能  下载 | 下载，并拆分，落磁盘  输入：AWS的https路径  输出：获取文件，并写本地（WINDOWS/MAC）  需要同时考虑按钮引入，以及d&d引入 |
|  | Bool DownloadPrj(prjpath,dstpath) | 引入功能  下载 | 输入：AWS的https路径  输出：获取文件，并写本地（WINDOWS/MAC）  需要同时考虑按钮引入，以及d&d引入 |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |