

# Producer 22

---

## Toon Boom Producer 22

### Guía del usuario

---

#### TOON BOOM ANIMATION INC.

4200 Saint-Laurent, Suite 1020  
Montreal, Quebec, Canada  
H2W 2R2

---

+1 514 278 8666

[contact@toonboom.com](mailto:contact@toonboom.com)  
[toonboom.com](http://toonboom.com)

## Avisos legales

Toon Boom Animation Inc.  
4200 Saint-Laurent, Suite 1020  
Montreal, Quebec, Canadá  
H2W 2R2

Tel.: +1 514 278 8666

Fax: +1 514 278 2666

[toonboom.com](http://toonboom.com)

## Exención de responsabilidad

El contenido de este documento es propiedad de Toon Boom Animation Inc. y cuenta con derechos de propiedad intelectual. Cualquier reproducción total o parcial está completamente prohibida.

El contenido de este documento está cubierto por una garantía limitada específica y por exclusiones y limitación de responsabilidad según el Contrato de licencia aplicable completado por los términos y condiciones especiales para el formato de archivo de Adobe®Flash® (SWF). Para obtener más información, consulte el Contrato de licencia, así como dichos términos y condiciones especiales.

Algunos iconos en este documento se han proporcionado con la versión Font Awesome Free 5.6.1 generada por Font Awesome. Estos iconos se proporcionan bajo la licencia CC BY 4.0. Para obtener más información sobre Font Awesome, visite <https://fontawesome.com>. Para obtener información sobre la licencia de Font Awesome Free, visite <https://fontawesome.com/license/free>.

Algunos iconos en este documento se han proporcionado con la fuente Glyphicons Halflings generada por Glyphicons. Para obtener más información sobre Glyphicons, visite <https://www.glyphicons.com/>.

## Marcas comerciales

Toon Boom® es una marca comercial registrada. Producer™ y el logotipo de Toon Boom son marcas comerciales de Toon Boom Animation Inc. Todas las otras marcas comerciales son propiedad de sus respectivos dueños.

## Fecha de publicación

08/01/2022

Copyright © 2022 Toon Boom Animation Inc., una empresa de Corus Entertainment Inc. Reservados todos los derechos.

# Contenido

<b>Contenido</b> .....	<b>2</b>
Acerca de Producer .....	7
Ventajas .....	8
Funciones .....	9
Guía del usuario .....	10
<b>Capítulo 1: Acerca de la interfaz</b> .....	<b>12</b>
Barra de herramientas de producción .....	14
Herramientas de búsqueda y filtro .....	15
Herramientas de visualización .....	16
Botón List (lista) .....	17
Botón Tiles (Mosaicos) .....	18
Column Selector (Selector de columna) .....	19
Alternar paneles inferiores y laterales .....	20
Opciones adicionales para elementos seleccionados .....	21
Adición y eliminación de columnas .....	22
Creación de vistas .....	24
Administración de vistas .....	26
<b>Capítulo 2: Acerca de los usuarios y permisos</b> .....	<b>28</b>
Creación de usuarios .....	30
Edición y adición de usuarios a los grupos .....	32
Grupos .....	33
Editar usuario .....	34
<b>Capítulo 3: Acerca de los flujos de trabajo</b> .....	<b>36</b>
Acerca de los flujos de trabajo de estado de tareas .....	37
Acerca de los flujos de trabajo incluidos .....	38
Episodes (Episodios) .....	38
Basic (Básico) .....	38
Complete (Completo) .....	38
Double Approval (Doble aprobación) .....	38
Single Approval (Una aprobación) .....	38
BG (Fondos) .....	38
Character (Personaje) .....	38

Prop .....	39
Basic Task Workflow (Flujo de trabajo de tarea básico) .....	39
Simple Task Workflow (Flujo de trabajo de tarea simple) .....	39
Aprobación .....	40
Duplicación de flujos de trabajo .....	41
Creación de flujos de trabajo .....	43
Acerca de los procesos .....	45
Manual .....	46
Aprobación .....	47
Progreso de activos .....	48
Adición de procesos a flujos de trabajo .....	49
Configuración de procesos .....	51
Desplazamiento de procesos .....	54
Eliminación de procesos .....	55
Acerca de los comportamientos .....	56
Adición de procesos de vista general a flujos de trabajo de trabajo .....	60
<b>Capítulo 4: Producción .....</b>	<b>64</b>
Creación de proyectos .....	65
Creación de entornos .....	67
Creación de trabajos .....	68
Creación de escenas .....	71
Edición de tareas .....	73
Redacción de notas .....	75
Acerca de los diagramas de Gantt .....	77
Vista Scene Focus (Enfoque de escena) .....	78
<b>Capítulo 5: Acerca de los recursos .....</b>	<b>80</b>
Acerca de los detalles de recursos .....	81
Creación de recursos .....	84
Búsqueda de recursos .....	87
Desplazamiento por los recursos .....	91
Edición de un recurso .....	92
Eliminación de un recurso .....	94
Adición de una imagen de vista previa para un recurso .....	96

---

Descarga de un clip de película de recurso .....	98
Visualización de versiones de imagen de vista previa .....	99
Sustitución de tareas de recursos .....	101
Adición de tareas .....	104
Eliminación de tareas .....	107
Retirada de recursos .....	109
Visualización de recursos retirados .....	110
Activación de recursos retirados .....	112
<b>Capítulo 6: Acerca de la supervisión de la carga de trabajo .....</b>	<b>114</b>
Asignación de tareas .....	115
Comprobación de tareas abiertas para el trabajo y notas .....	117
Actualización manual del estado .....	118
Registro de horas de trabajo .....	119
Carga y actualización de instantáneas .....	120
Verificación de la carga de trabajo de un usuario .....	124
Creación de campos personalizados .....	127
Búsqueda en Producir .....	129
<b>Capítulo 7: Acerca de la importación y exportación de CSV .....</b>	<b>130</b>
Acerca de la creación de un archivo CSV .....	131
Exportación de archivos CSV .....	132
Visualización de los códigos de entorno y de trabajo .....	134
Carga de un archivo CSV y copia/pegado de datos .....	136
<b>Capítulo 8: Acerca del montaje .....</b>	<b>140</b>
Desplazamiento y búsqueda en la lista de producción .....	141
Navegación y búsqueda de recursos .....	144
Montaje .....	149
Desmontaje .....	152
Comprobar el progreso de los recursos en el flujo de trabajo de una escena .....	153
<b>Capítulo 9: Acerca de la integración de Harmony .....</b>	<b>156</b>
Trabajo en remoto .....	157
Configuración de accesos .....	158
Configuración del intercambio en la nube .....	161
Exportación y gestión de escenas sin conexión .....	163

Exportación de escenas sin conexión .....	164
Análisis del resultado de una exportación .....	170
Apertura de escenas sin conexión .....	171
Acerca del cuadro de diálogo Open Offline Scene (Abrir escena sin conexión) .....	179
Carga de trabajo .....	184
Actualización de secuencias de comandos de instantáneas en Harmony .....	194
Acerca de la sincronización con Harmony .....	196
Acerca del envío de recursos a Harmony (integración) .....	205
Requisitos para la integración .....	206
Envío de un archivo PSD a una escena de Harmony .....	207
Integración de una plantilla de escena en Harmony .....	211
<b>Capítulo 10: Acerca de la revisión .....</b>	<b>214</b>
Creación de una sesión de revisión temporal .....	215
Creación de una sesión de revisión permanente .....	217
Uso compartido de sesión de revisión .....	219
Envío de escenas a revisión .....	220
Filtrado de una sesión de revisión .....	221
Edición de una sesión de revisión .....	222
Apertura de una sesión de revisión .....	224
Regreso a la lista de sesiones e intercambio de sesiones .....	227
Eliminación de escenas de una sesión de revisión .....	229
Eliminación de una sesión de revisión .....	231
Reproducción de películas de vista previa .....	233
Adición de una nota a una escena de una sesión de revisión .....	234
Dibujo de anotaciones durante la revisión de escenas .....	237
Envío de una escena en una sesión para su revisión .....	239
Aprobación de una escena en una sesión .....	240
Visualización de notas en una sesión de revisión .....	241
Moderación de notas .....	242
Notas de cierre y reapertura en la sesión de revisión .....	246
Descarga de revisiones .....	248
<b>Capítulo 11: Acerca de la importación desde Storyboard Pro .....</b>	<b>252</b>
Importación desde Storyboard Pro .....	253

---

<b>Capítulo 12: Acerca de los informes</b> .....	<b>260</b>
Gestor de la carga de trabajo .....	261
Uso compartido de informes .....	271
Exportación de informes .....	272

## Acerca de Producer

Con el aumento de la demanda mundial de contenido animado original y producciones que se llevan a cabo desde distintos sitios de todo el mundo y que incluyen cada vez más trabajo desde casa, hay una creciente necesidad de herramientas que garanticen el desarrollo eficiente de la producción. Estudios de todo el mundo han estado usando hojas de cálculo y soluciones propias para ayudar a gestionar los equipos y hacer avanzar las producciones conforme a los plazos y dentro de los presupuestos fijados.

Producer 22 ofrece acceso en tiempo real al progreso de sus películas y series de animación, lo que facilita la gestión de los procesos de producción globales. Supervisión de tareas, recursos, escenas, progreso de la producción, gestión de equipos, eficiencia en todos los departamentos, presentación de informes y más. Además, Producer se integra a la perfección con el software que su equipo necesita para desarrollar el trabajo, incluidos Storyboard Pro y Harmony.

Nuestra herramienta integral de gestión y supervisión de la producción ofrece una visibilidad global de las actividades del estudio, lo que permite acceder a información actualizada y tomar las mejores decisiones en el momento adecuado.

## Ventajas

- Incrementos medibles en la eficiencia de la producción del estudio
- Entrega de películas y series puntual y conforme al presupuesto, lo que permite un gran ahorro
- Visibilidad en tiempo real del pipeline de producción completo para una toma de decisiones rápida y eficiente
- Información para todos los niveles de gestión del estudio
- La interfaz fácil de usar permite aprender de una manera sencilla
- Respaldo por la empresa de software de animación 2D líder de la industria que conoce las necesidades de los estudios globales
- Somos accesibles y estamos centrados en el soporte y en nuestra comunidad; somos líderes en animación 2D desde hace más de 25 años
- Integración perfecta con los softwares de producción de animación 2D (Harmony) y de storyboard (Storyboard Pro) líderes de la industria
- Entorno de multiproducción en una plataforma global
- Potencial avanzado de colaboración en equipo, comunicaciones eficaces y delegación de tareas

## Funciones

- Flujos de trabajo, perfiles de usuario y funciones personalizables
- Interfaz fácil de usar
- Paneles e informes detallados
- Informes de tareas de trabajo
- Informe de progreso
- Informes de productividad del equipo
- Acceso a análisis y gráficos dentro de la aplicación
- Panel de estado de la escena gráfica
- Desencadenadores personalizables y automatizados
- Filtrado avanzado de proyectos, tareas, escenas, búsquedas y más
- Versiones
- Potencial para la supervisión de multiproducción
- Planeación y diagramas de Gantt
- Central Hub para la conectividad de cada miembro del equipo
- Notas y anotaciones
- Asignación de tarea, escena y recurso
- Clasificación de recursos, etiquetado y etiquetas para una búsqueda simplificada
- Miniaturas y vista previa de vídeos para un fácil acceso
- Montaje de recursos y configuración de escenas en Harmony
- Integración de software de terceros
- Importación y exportación por lotes a CSV
- Informes avanzados: informes de tareas, informes de progreso, productividad del equipo y más
- Interfaz multilingüe (inglés, francés, español, japonés, chino estándar)
- Disponible para su implementación en las instalaciones o en la nube

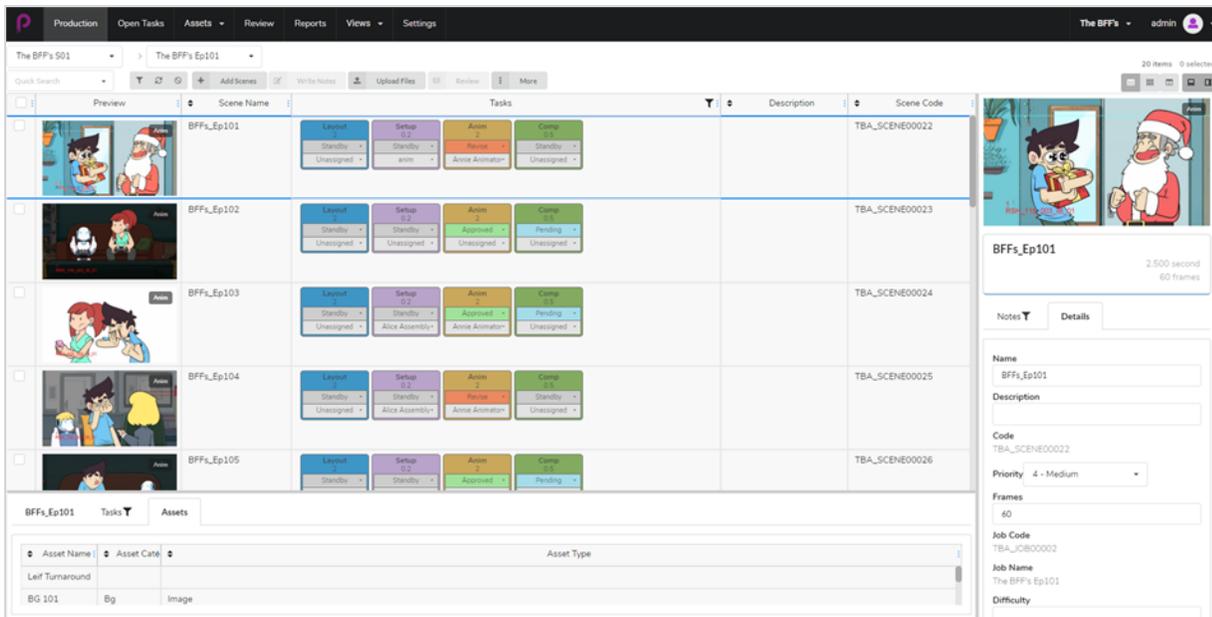
## Guía del usuario

En la siguiente guía se explica cómo utilizar todas las funciones básicas de Producer. Se dirige a todos los tipos de contribuyentes de proyectos, dependiendo de la tarea que deseen realizar.

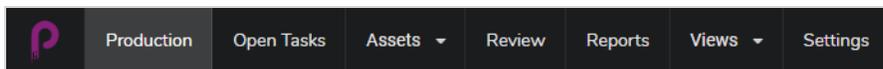


# Capítulo 1: Acerca de la interfaz

Producir tiene muchas páginas, pestañas, vistas y botones que le permiten organizar y administrar sus flujos de trabajo de producción.



Puede desplazarse por las principales secciones y características disponibles en Producir a través del menú de la parte superior.



Página	Descripción
	Vuelve a la página principal de la lista de proyectos.
Production (Producción)	Permite a los supervisores y directores supervisar el progreso de los episodios, escenas y tareas, y administrar las cargas de trabajo.
Open Tasks (Tareas abiertas)	Permite al usuario ver el trabajo que tiene asignado y actualizar sus tareas, así como registrar las horas de trabajo.
Assets (Recursos)	Permite a los supervisores y directores supervisar las tareas de los recursos y administrarlos.
Review (Revisar)	Permite a los supervisores y directores revisar las escenas y recursos presentados, aprobar las tareas, agregar notas y enviar el trabajo para corregirlo.
Reports (Informes)	Permite a los supervisores, directores y productores analizar los datos y el progreso a

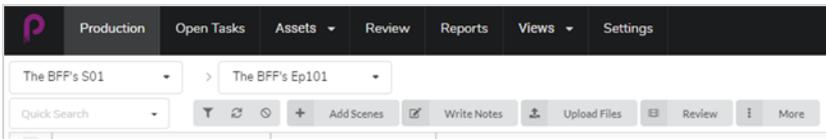
Página	Descripción
	través de distintos de informes personalizables.
Views (Vistas)	Permite a los usuarios crear y compartir vistas personalizadas con columnas personalizadas.
Settings (Configuración)	Permite a los administradores configurar Producer mediante la creación de usuarios, el establecimiento de permisos y grupos, la creación de flujos de trabajo y la gestión de proyectos.

**NOTAS**

Los usuarios tendrán acceso a páginas y opciones de menú distintos según su nivel de permisos; consulte [Creación de usuarios](#).

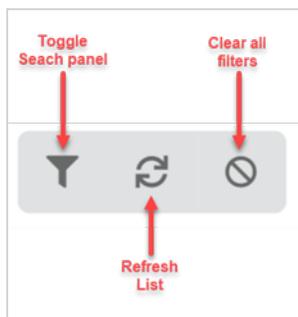
## Barra de herramientas de producción

Muchas de las operaciones en las páginas de producción y de recursos se realizan a través de la barra de herramientas de producción.



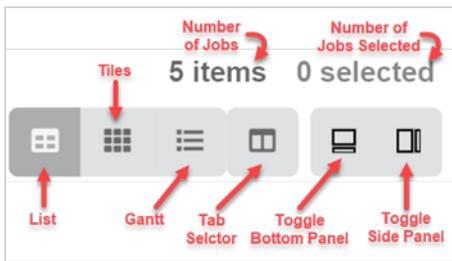
## Herramientas de búsqueda y filtro

Puede usar el campo Search (Buscar) y las herramientas de filtro para mostrar solo las escenas y los recursos que cumplan criterios específicos.

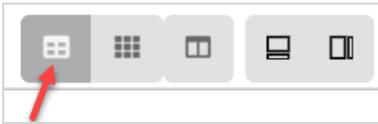


## Herramientas de visualización

Puede cambiar el estilo de pantalla de las tablas de producción y recursos para incluir más o menos información, como al abrir el panel lateral de detalles o cambiar el estilo de vista a imágenes miniatura.



## Botón List (lista)



The BFF's S01 > The BFF's Ep101

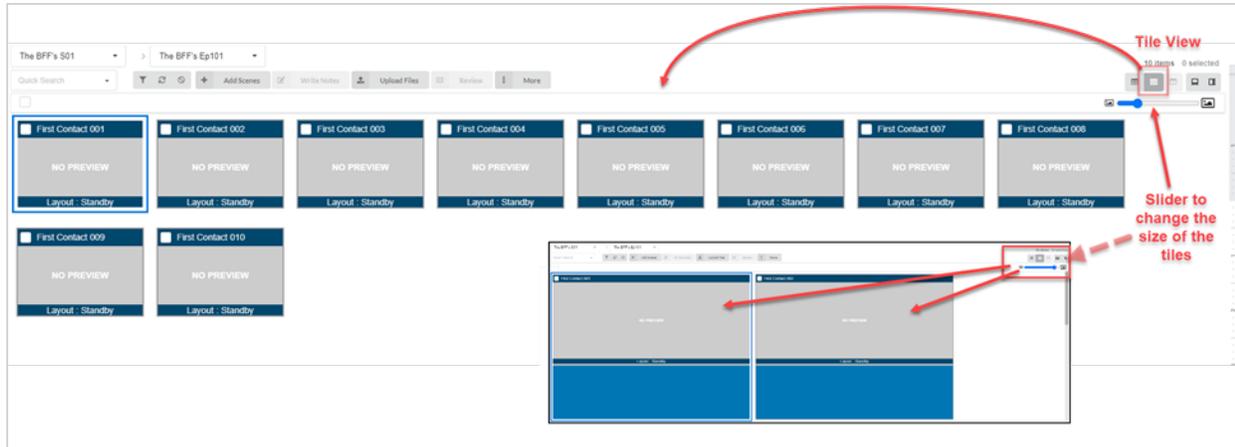
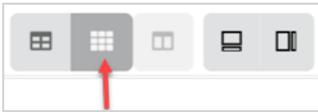
Quick Search [ ] Add Scenes [ ] Write Notes [ ] Upload Files [ ] Review [ ] More [ ]

Items: 0 selected

**List View**

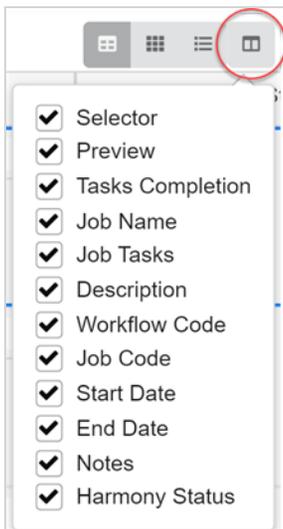
Scene Name	Tasks	Completo	Priority	Preview	Frames	Duration	Workflow Code	Scene Code	
First Contact 001	Layout 1 Layout_Check 2 Setup S1 Anim 2 Anim_Check 3 Comp S1 Comp_Check 4	0%	4 - Medium	NO PREVIEW	60	2 sec 12 fr	the_bffs/single_ap	TBA_SCENE000	Add a note
First Contact 002	Layout 1 Layout_Check 2 Setup S2 Anim 2 Anim_Check 3 Comp S1 Comp_Check 4	0%	4 - Medium	NO PREVIEW	60	2 sec 12 fr	the_bffs/single_ap	TBA_SCENE000	Add a note
First Contact 003	Layout 1 Layout_Check 2 Setup S2 Anim 2 Anim_Check 3 Comp S1 Comp_Check 4	0%	4 - Medium	NO PREVIEW	60	2 sec 12 fr	the_bffs/single_ap	TBA_SCENE000	Add a note
First Contact 004	Layout 1 Layout_Check 2 Setup S2 Anim 2 Anim_Check 3 Comp S1 Comp_Check 4	0%	4 - Medium	NO PREVIEW	60	2 sec 12 fr	the_bffs/single_ap	TBA_SCENE000	Add a note
First Contact 005	Layout 1 Layout_Check 2 Setup S2 Anim 2 Anim_Check 3 Comp S1 Comp_Check 4	0%	4 - Medium	NO PREVIEW	60	2 sec 12 fr	the_bffs/single_ap	TBA_SCENE000	Add a note
First Contact 006	Layout 1 Layout_Check 2 Setup S2 Anim 2 Anim_Check 3 Comp S1 Comp_Check 4	0%	4 - Medium	NO PREVIEW	60	2 sec 12 fr	the_bffs/single_ap	TBA_SCENE000	Add a note

## Botón Tiles (Mosaicos)



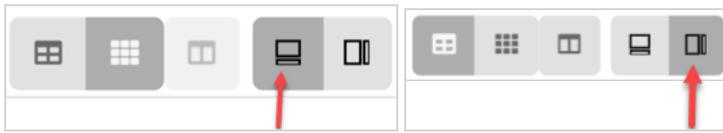
## Column Selector (Selector de columna)

Con el selector de columna, puede elegir cuántas columnas desea mostrar en la lista principal. Desactive las casillas de verificación en las columnas que desee ocultar.



## Alternar paneles inferiores y laterales

Puede mostrar información adicional para cada trabajo, escena o recurso seleccionado utilizando el panel lateral y el panel inferior.



The BFF's S01 > The BFF's Ep101

Quick Search [ ] Add Scenes [ ] Write Notes [ ] Upload Files [ ] Review [ ] More [ ]

First Contact 001 NO PREVIEW Layout: Standby

First Contact 002 NO PREVIEW Layout: Standby

First Contact 003 NO PREVIEW Layout: Standby

First Contact 004 NO PREVIEW Layout: Standby

First Contact 005 NO PREVIEW Layout: Standby

First Contact 006 NO PREVIEW Layout: Standby

First Contact 007 NO PREVIEW Layout: Standby

First Contact 008 NO PREVIEW Layout: Standby

First Contact 009 NO PREVIEW Layout: Standby

First Contact 010 NO PREVIEW Layout: Standby

Tasks Tab with Filter

Assets Tab shows assets associated with this scene

Layout	Layout_Check	Setup	Anim	Anim_Check	Comp	Comp_Check
Shot 2	Shot 4	Shot 02	Shot 2	Shot 6	Shot 03	Shot 6
Start	Start	Start	Start	Start	Start	Start
End	End	End	End	End	End	End
Standby	Standby	Standby	Standby	Standby	Standby	Standby
Unassigned	Unassigned	Unassigned	Unassigned	Unassigned	Unassigned	Unassigned

Can show either List View or Tiles View

Production Open Tasks Assets Review Reports Views Settings

The BFF's S01 > The BFF's Ep101

Quick Search [ ] Add Scenes [ ] Write Notes [ ] Upload Files [ ] Review [ ] More [ ]

Scene Name Tasks Complete Priority Preview Frames Duration

Scene Name	Layout	Layout_Check	Setup	Anim	Anim_Check	Comp	Comp_Check	Complete	Priority	Preview	Frames	Duration
First Contact 001	Standby	Standby	Standby	Standby	Standby	Standby	Standby	0%	4 - Medium	NO PREVIEW	60	2:56
First Contact 002	Standby	Standby	Standby	Standby	Standby	Standby	Standby	0%	4 - Medium	NO PREVIEW	60	2:56
First Contact 003	Standby	Standby	Standby	Standby	Standby	Standby	Standby	0%	4 - Medium	NO PREVIEW	60	2:56
First Contact 004	Standby	Standby	Standby	Standby	Standby	Standby	Standby	0%	4 - Medium	NO PREVIEW	60	2:56
First Contact 005	Standby	Standby	Standby	Standby	Standby	Standby	Standby	0%	4 - Medium	NO PREVIEW	60	2:56
First Contact 006	Standby	Standby	Standby	Standby	Standby	Standby	Standby	0%	4 - Medium	NO PREVIEW	60	2:56

Can have both panels displayed simultaneously

View Notes. Also can be filtered according to status

NO PREVIEW

First Contact 002

2:500 second  
60 frames

Note Details

Name  
First Contact002

Description

Code  
TBA\_SCENE00013

Priority  
4 - Medium

Frames  
60

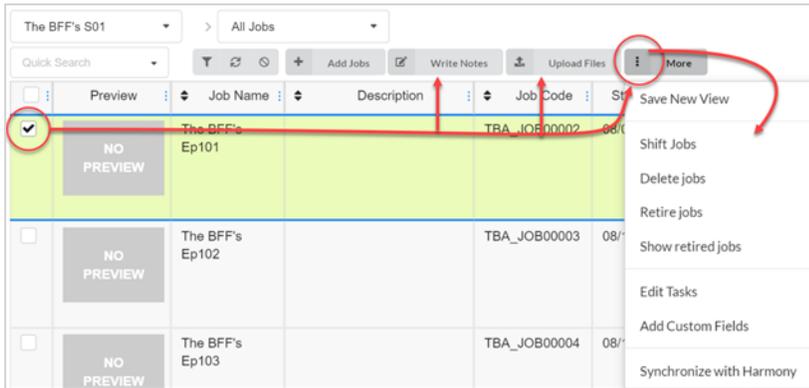
Job Code  
TBA\_JOB00002

Job Name  
The BFF's Ep101

Harmony Settings

## Opciones adicionales para elementos seleccionados

Al habilitar la casilla de verificación en un trabajo, hay más opciones disponibles para editar su selección.

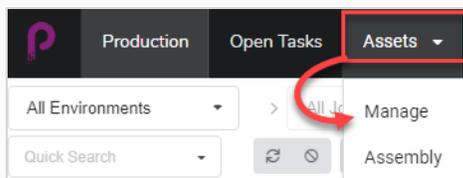


## Adición y eliminación de columnas

Dependiendo de las necesidades de su flujo de trabajo, puede agregar y quitar columnas de la producción o de la lista de recursos.

### Cómo agregar y quitar columnas

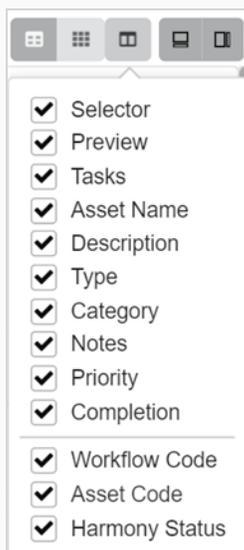
1. En el menú superior, haga clic en **Production** (Producción) o en **Assets > Manage** (Recursos > Administrar).



Se abre la lista de recursos.

2. En la barra de herramientas situada en la esquina superior derecha encima de la lista de recursos, haga clic en el icono Manage Columns (Administrar columnas) .

Aparece un menú con todas las opciones de columna disponibles para la lista de recursos. Las columnas que aparecen actualmente en la lista están marcadas, y las que están ocultas no están marcadas.



3. Marque cada casilla de columna que desee agregar y desmarque cada casilla de columna que desee quitar.

Al agregar columnas, la última columna agregada aparecerá por defecto a la derecha.

### **NOTAS**

Siempre debe mantener la columna Selector (Selector) activada. Esta columna contiene una casilla de verificación para cada recurso, lo que le permite realizar ciertas acciones y seleccionar varios recursos simultáneamente.

## Creación de vistas

Puede crear vistas personalizadas y compartirlas con los usuarios para mostrar la lista Production (Producción) o Asset (Recurso) utilizando un conjunto específico de columnas y opciones de filtrado. Puede crear tantas vistas como necesite.

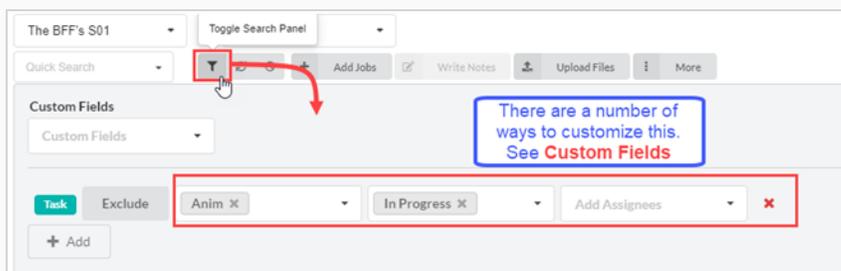
### Cómo guardar una vista personalizada

1. Seleccione **Production** (Producción) o **Assets > Manage** (Recursos > Administrar).
2. En la barra de herramientas de la página, haga clic en el icono Column Selector (Selector de columnas) .
3. Active o desactive las casillas de las columnas que desee mostrar u ocultar.

#### NOTAS

El orden de las pestañas se mostrará de izquierda a derecha a medida que active las casillas en ese orden. Puede editarlo más tarde tomando el nombre del encabezado de la columna y deslizándolo a la izquierda o a la derecha para cambiar el orden.

Se pueden introducir más campos personalizados mediante Toggle Search Panel (Alternar panel de búsqueda).



4. Cuando termine, en la barra de herramientas de la página, vaya a **More > Save New View** (Más > Guardar nueva vista).

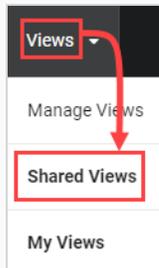
Se abre la ventana Create New View (Crear nueva vista).

5. En el campo Name (Nombre), escriba el nombre de la nueva vista.
6. Active o desactive las siguientes opciones:
  - **Save Current View Settings Only** (Guardar solo la configuración de la vista actual): guarda las columnas y el orden de las columnas en la vista.
  - **Save Current Environment or Job** (Guardar entorno o trabajo actual): guarda la ubicación actual de la vista.
  - **Save Search Data** (Guardar datos de búsqueda): guarda los datos de búsqueda.
7. En el menú desplegable, seleccione una de las siguientes opciones:

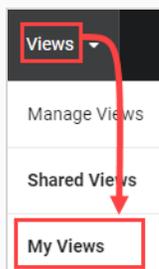
- **Add Link to Views** (Agregar vínculo a las vistas): agrega el vínculo a las vistas que solo puede ver.
- **Add Link to Shared Views** (Agregar vínculo a las vistas compartidas): agrega un vínculo que todos los participantes en la producción pueden ver y usar.

8. Haga clic en **Save View** (Guardar vista).

En Shared Views (Vistas compartidas), en la pestaña Views (Vistas), verá las vistas compartidas desde la producción actual.



En My Views (Mis vistas), en la pestaña Views (Vistas), verá las vistas guardadas desde la producción actual.

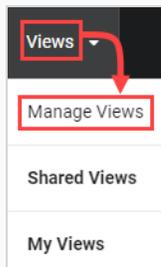


## Administración de vistas

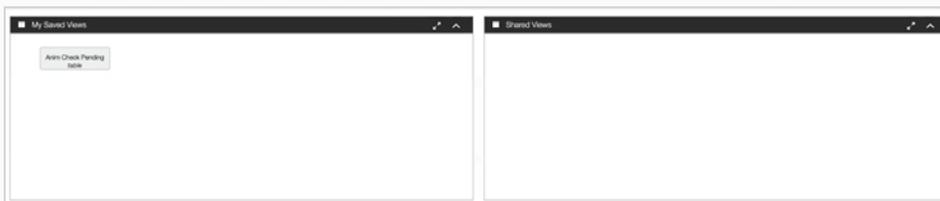
Una vez que haya creado vistas personalizadas, puede administrarlas para quitarlas o administrar la configuración para compartir.

### Cómo administrar las vistas

1. Seleccione **Views > Manage Views** (Vistas > Administrar vistas).



Aparecerán My Saved Views (Mis vistas guardadas) y Shared Views (Vistas compartidas).

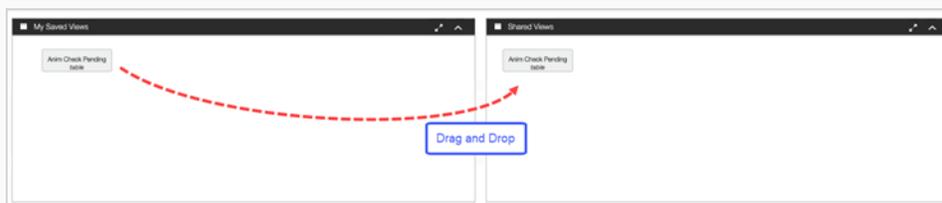


2. En la sección Saved Views (Vistas guardadas), haga clic con el botón derecho en una vista guardada.

Se abre el menú de opciones. Si hace clic directamente en la vista guardada, se abrirá inmediatamente.



3. Puede arrastrar y colocar vistas guardadas en la sección Shared Views (Vistas compartidas) para que todos los integrantes de la producción puedan verlas y utilizarlas.





## Capítulo 2: Acerca de los usuarios y permisos

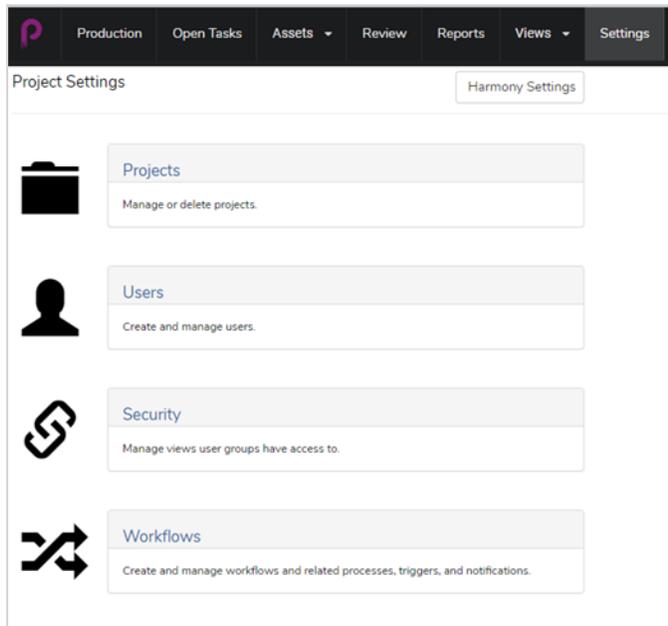
Aquellas personas que utilicen Producer de manera habitual deben tener sus propias credenciales de acceso. Esto permite el control de permisos, así como la asignación de tareas y la comunicación efectiva dentro de Producer. Tenga en cuenta que, para una mejor eficiencia, los permisos se controlan a través de grupos. Un usuario puede formar parte de muchos grupos y tiene permitidos todos los derechos de estos grupos.

Un grupo tiene dos funciones principales. En primer lugar, sirve para asignar permisos a sus miembros, en el contexto de un proyecto. En segundo lugar, los grupos se pueden utilizar para facilitar la asignación de tareas. Por ejemplo, si se especifica que los usuarios del grupo de animadores son las personas asignadas habitualmente a la tarea “animación”, el supervisor de animación solo tendrá que elegir entre los usuarios que forman parte del grupo de animadores cuando asigne una tarea de animación.

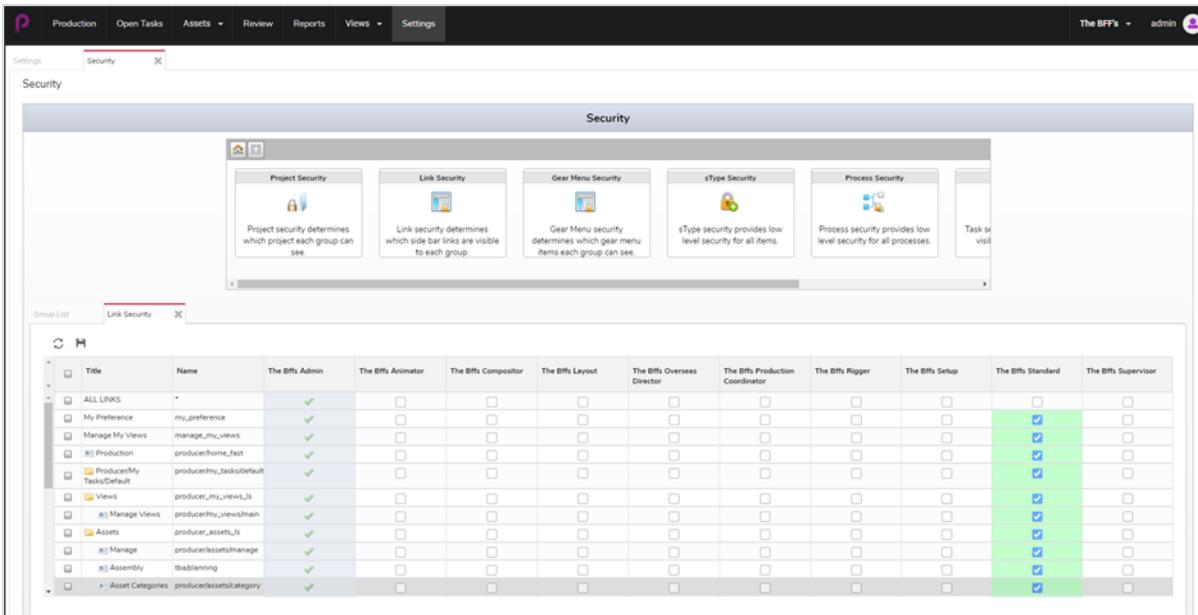
### NOTAS

Solo los usuarios con permisos de administración podrán crear usuarios, administrar grupos y establecer permisos.

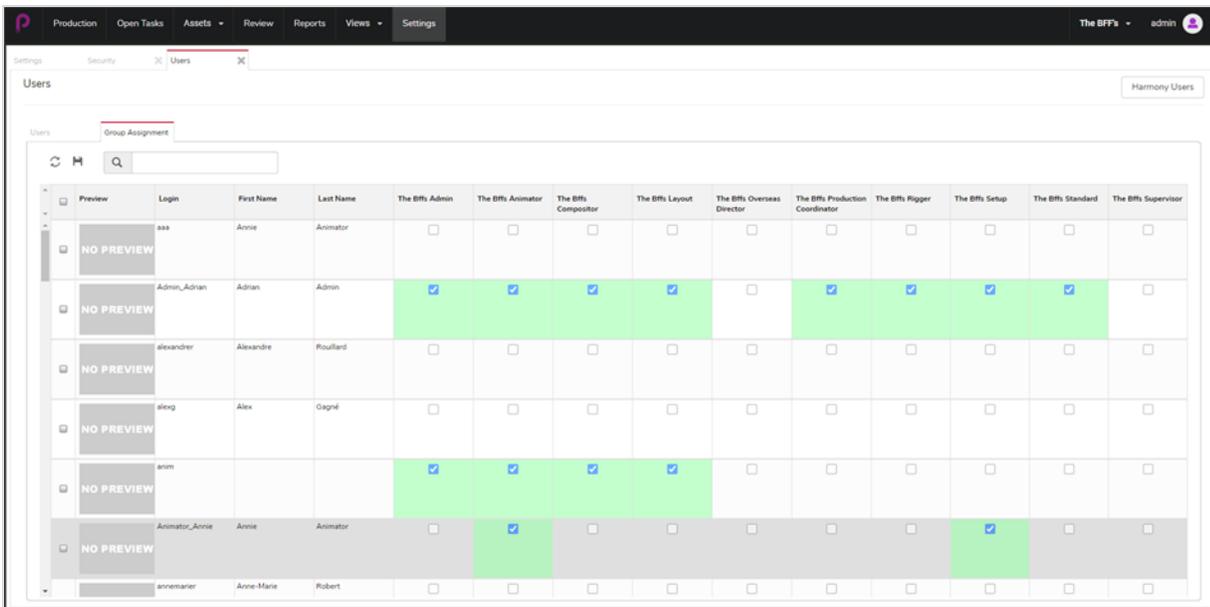
Se puede acceder a usuarios, grupos y permisos a través de la página Settings (Configuración).



La sección Security (Seguridad) permite al usuario administrador establecer permisos para grupos, acceso a páginas, acceso a proyectos, acceso a tareas y acceso a opciones de menú, como crear, borrar o archivar.



La sección Users (Usuarios) permite al usuario administrador crear nuevos usuarios y asignarlos a grupos.

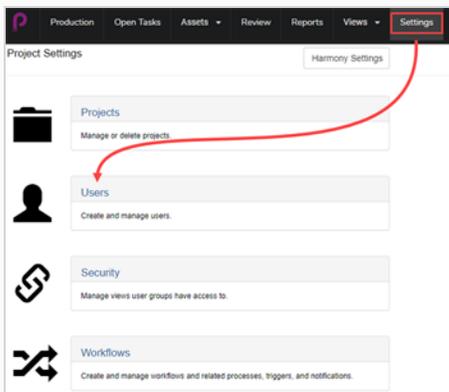


## Creación de usuarios

Puede asignar a determinados usuarios permiso para acceder a parte de Producer, y restringir el uso de ciertas características para otros.

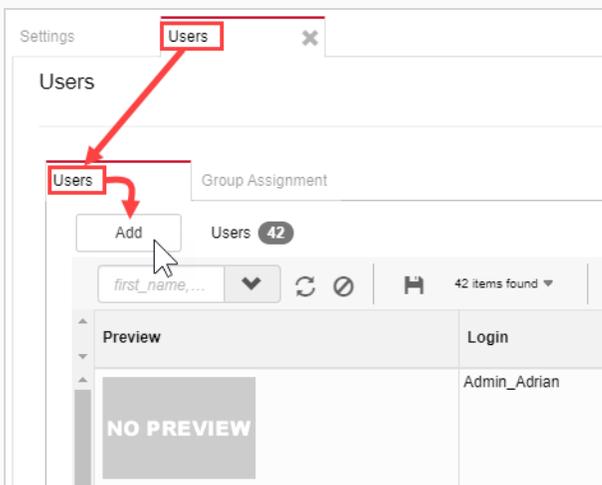
### Cómo agregar un usuario

1. En el menú principal, haga clic en **Settings** (Configuración).
2. En la pestaña Settings (Configuración), seleccione Users (Usuarios).



Se abre la pestaña Users (Usuarios).

3. En la segunda pestaña User (Usuario), haga clic en el botón **Add** (Agregar).



Se abre la ventana Create New User (Crear nuevo usuario).

4. Introduzca toda la información del nuevo usuario.

NO PREVIEW

Preview

Login

User Principal Name   
The email format version of a login. This can be changed after creation

**Authentication**

Password

Password Re-Enter

**Information**

First Name

Last Name

Email

Department

5. Cuando haya terminado, haga clic en el botón **Add** (Agregar).

## Edición y adición de usuarios a los grupos

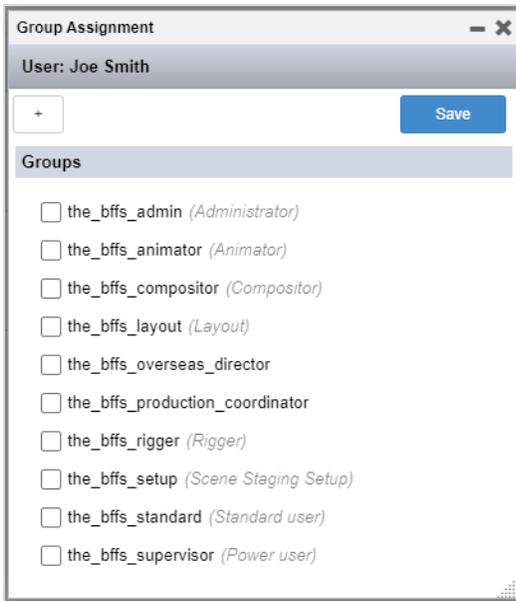
Una vez que se ha creado un nuevo usuario, se pueden crear o cambiar sus preferencias. Se pueden encontrar en la misma página de usuario. Dentro de eso, puede cambiar o ver preferencias/grupos, así como ver metadatos.

Preview	Login	First Name	Last Name	Display Name	Activity	Groups	Security	Edit User
NO PREVIEW	Joe_Smith	Joe	Smith	Joe Smith				

Change or View preferences/groups here, also view metadata

## Grupos

Agregue el usuario a grupos específicos dentro de la producción. Cada grupo tiene un conjunto de restricciones diferente.



## Editar usuario

Le permite editar el perfil de usuario y las credenciales de acceso.

The screenshot shows a dialog box titled "Edit User" with a close button in the top right corner. The main title bar reads "Save changes to Users (Joe\_Smith)".

At the top, there is a grey box with the text "NO PREVIEW". Below it, there is a "Preview" section with a "Browse" button.

The "Login" field contains the text "Joe\_Smith".

The "User Principal Name" field contains the text "jsmith".

The "Authentication" section contains two empty text input fields: "Password" and "Re-enter Password".

The "Information" section contains three text input fields: "First Name" with "Joe", "Last Name" with "Smith", and "Display Name" with "Joe Smith".

At the bottom of the dialog, there are two buttons: "Save" and "Cancel".

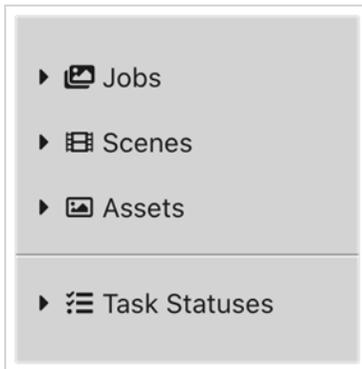


## Capítulo 3: Acerca de los flujos de trabajo

En Producer, la supervisión de la producción se basa en flujos de trabajo. Se trata de un proceso de varias etapas que suele implicar varios programas informáticos diferentes. Aunque hay cosas en común, la mayoría de los estudios de animación desarrollarán sus propios pipelines. Estos pipelines personalizados se pueden reproducir fácilmente con el editor de flujos de trabajo de Producer. Cuando se habla del proceso de un estudio, los términos “flujo de trabajo” y “pipeline” se suelen utilizar indistintamente; sin embargo, siempre utilizamos “flujo de trabajo” cuando nos referimos a la estructura de nodos real en Producer. Cada “nodo” representa un proceso que se debe realizar. Estos procesos se convertirán en tareas de producción individuales que se asignarán a artistas y supervisores.

Layout	Layout_check	Layout_App	Setup	Rough_Anim	RoughAnim_App	Cleanup_Anim	Cleanup_Check
Approved ▾	Approved ▾	Approved ▾	Approved ▾	Approved ▾	Approved ▾	Revise ▾	Retake ▾
Joe Grey ▾	Frank Banner ▾	Kelly Parker ▾	Jade Jonah ▾	Lea Luthor ▾	Kelly Parker ▾	Lea Luthor ▾	Carina Allen ▾

Hay cuatro tipos de flujos de trabajo: flujos de trabajo de trabajo, flujos de trabajo de escenas, flujos de trabajo de recursos y flujos de trabajo de estado de las tareas.



Por ejemplo, puede utilizar un flujo de trabajo para supervisar el desarrollo de un episodio desde el guion hasta la entrega; sin embargo, utilizaría un flujo de trabajo de escenas para supervisar la producción de tomas desde el layout hasta la composición, mientras que el flujo de trabajo de recursos está diseñado para gestionar la evolución de diversos recursos como fondos, personajes, props, etc. El flujo de trabajo de estado de las tareas es especial porque permite al usuario personalizar los estados de las tareas para los procesos de los otros flujos de trabajo.

Producer incluye flujos de trabajo preparados, pero se recomienda usarlos como plantillas para crear unos flujos de trabajo propios. Los flujos de trabajo son específicos de los proyectos, pero se pueden exportar e importar de un proyecto a otro.

Los flujos de trabajo son modelos para, en un momento dado, crear tareas reales que se pueden asignar y supervisar.

## Acerca de los flujos de trabajo de estado de tareas

Un flujo de trabajo del estado de la tarea tiene una propiedad en particular. Es un flujo de trabajo que se puede aplicar a la tarea de otro flujo de trabajo. Proporciona distintos estados para esa tarea para permitir a los usuarios conocer el progreso de esa tarea.

### NOTAS

Para saber cómo vincular un flujo de trabajo del estado de la tarea con una tarea, consulte [Procesos de configuración](#).

El flujo de trabajo Basic Task Status (Estado de tarea básico) (un flujo de trabajo que se incluye en Producer) tiene siete opciones posibles: Standby (Modo de espera), Pending (Pendiente), Need Assistance (Se necesita asistencia), In Progress (En curso), To Validate (Para validar), Revise (Revisar), Approved (Aprobado).

The screenshot shows the 'Workflow Editor' for 'Basic Task Status'. On the left is a sidebar with a search bar and a list of workflow categories: Jobs, Scenes, Assets, Task Statuses (Approval, Basic Task Status, Simple Task Status). The main area shows the configuration for 'Basic Task Status' with a 'Name' field and a 'Colour' selector. Below is a table of task states:

Order	State Name	Count	Percentage	Actions
1	Standby	1	0%	Edit, Delete
2	Pending	2	5%	Edit, Delete
3	Need Assistance	3	30%	Edit, Delete
4	In Progress	4	30%	Edit, Delete
5	To Validate	5	70%	Edit, Delete
6	Revise	6	80%	Edit, Delete
7	Approved	7	100%	Edit, Delete

En las pestañas Production (Producción) o Assets (Recursos) > Manage (Administrar), cuando un usuario hace clic en el estado de una tarea, un menú desplegable le permite elegir o actualizar el estado de esa tarea.

The screenshot shows a task management interface with five task cards: 'Layout 2', 'Layout\_Check 8', 'Layout\_App 8', 'Setup 0.2', and 'Anim 2'. Each card has a dropdown menu for its state. A dropdown menu is open for the 'Layout\_App 8' card, showing the following options: Standby (checked), Pending, Need Assistance, In Progress, To Validate, Revise, and Approved.

## Acerca de los flujos de trabajo incluidos

Esta es la lista de los flujos de trabajo que se incluyen con Producer, junto con una breve descripción de cada uno.

### Episodes (Episodios)

Flujo de trabajo para supervisar los trabajos, como episodios de una serie de televisión.



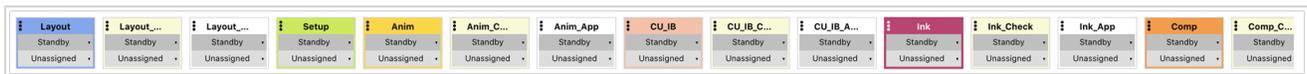
### Basic (Básico)

Flujo de trabajo para supervisar las escenas de una manera simple.



### Complete (Completo)

Flujo de trabajo para supervisar escenas sin papel en 2D, en las cuales la animación se dibuja a mano digitalmente.



### Double Approval (Doble aprobación)

Flujo de trabajo para supervisar escenas en las que se requieren las dos etapas de aprobación para cada paso necesario del proceso.



### Single Approval (Una aprobación)

Flujo de trabajo para supervisar escenas en las que se requiere una etapa de aprobación para cada paso necesario del proceso.



### BG (Fondos)

Flujo de trabajo para supervisar la creación de fondos de mapas de bits.



### Character (Personaje)

Flujo de trabajo para supervisar la creación de marionetas digitales (también conocidas como rigs de personajes).



## Prop

Flujo de trabajo para supervisar la construcción de props digitales.



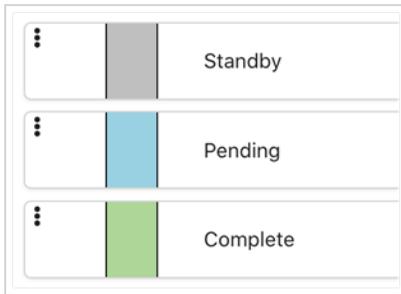
## Basic Task Workflow (Flujo de trabajo de tarea básico)

Flujo de trabajo básico que proporciona estados para las tareas de los demás flujos de trabajo.



## Simple Task Workflow (Flujo de trabajo de tarea simple)

Flujo de trabajo simple que proporciona estados para las tareas de los demás flujos de trabajo. Está destinado a supervisar algo que se completa sin ningún tipo de revisión o aprobación (es decir, una tarea realizada).



## Aprobación

Este flujo de trabajo ofrece los estados típicos de los procesos de aprobación.

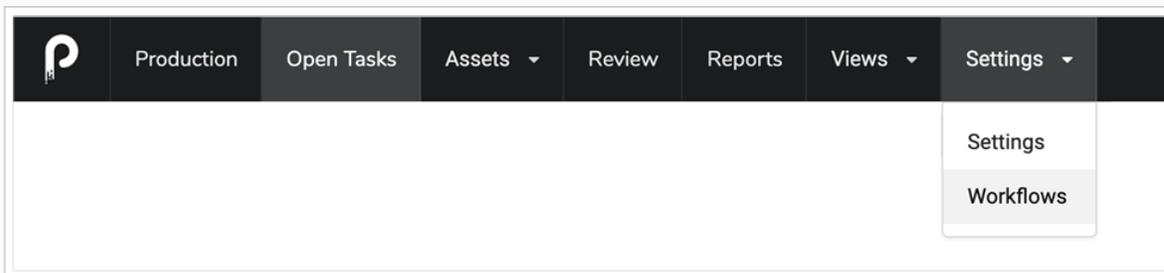


## Duplicación de flujos de trabajo

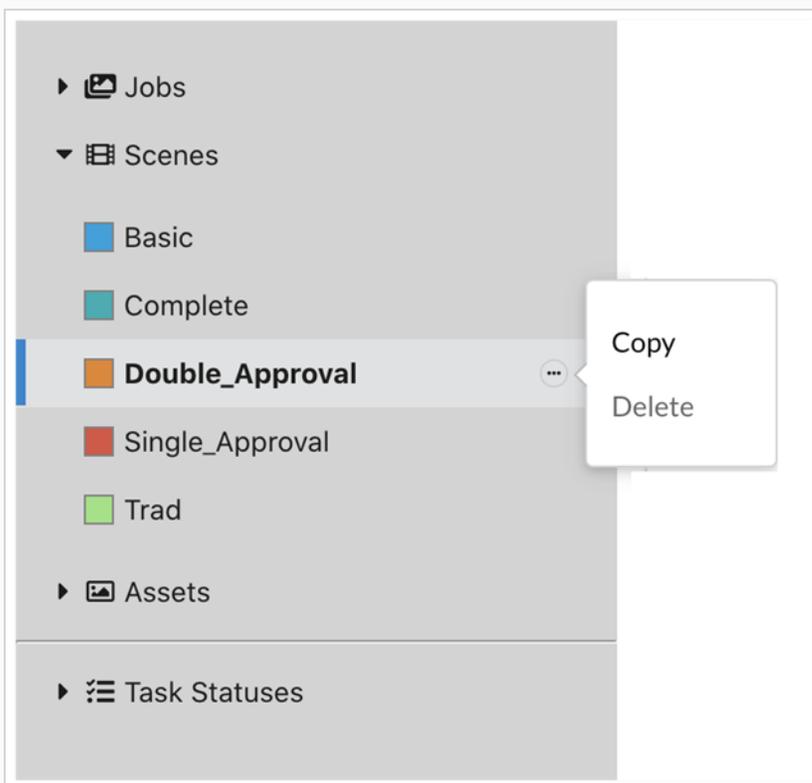
Los flujos de trabajo que se proporcionan con Producer son plantillas útiles para crear los propios. NO se recomienda utilizarlos directamente, ya que se pueden actualizar y modificar en las versiones futuras. En su lugar, duplique y modifique dichos flujos de trabajo para que se ajusten a su propio pipeline.

### Cómo duplicar flujos de trabajo

1. En el menú principal, seleccione **Settings** (Configuración) y, a continuación, **Workflows** (Flujos de trabajo).



2. En la lista **Project Workflows** (Flujos de trabajo del proyecto) de la izquierda, haga clic en el flujo de trabajo que desee duplicar y seleccione **Copy** (Copiar) en el menú de puntos suspensivos (“...”).



Se abre el cuadro de diálogo Copy Workflow Details (Copiar detalles del flujo de trabajo).

### Copy Workflow

**Name** ⓘ\*

**Type** ⓘ\*

**Colour** ⓘ

**Copy From** ⓘ

The new workflow will be a copy of Double\_Approval.

3. En el campo Name (Nombre), introduzca el nombre del nuevo flujo de trabajo.
4. En el campo Colour (Color), utilice el widget selector de color para seleccionar un color de identificación.
5. Haga clic en **Create** (Crear).

## Creación de flujos de trabajo

### Cómo crear un flujo de trabajo

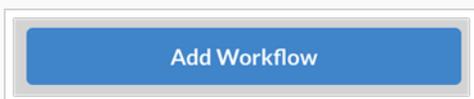
1. En el menú principal, seleccione **Settings > Workflows** (Configuración > Flujos de trabajo).

Se abre la pestaña Workflows (Flujos de trabajo).

#### NOTAS

Si las opciones **Settings** (Configuración) o **Settings > Workflow** (Configuración > Flujos de trabajo) no están disponibles, un usuario administrador deberá conceder estos privilegios a un grupo del que sea miembro. Esto se puede hacer en **Security > Global Rules** (Seguridad > Reglas globales) al activar **Manage Workflows** (Gestionar flujos de trabajo).

2. Haga clic en el botón **Add Workflows** (Agregar flujos de trabajo).



**Add Workflow**

**Name** ⓘ

**Type** ⓘ

**Colour** ⓘ

**Copy From** ⓘ

Se abre el cuadro de diálogo **Add Workflows** (Agregar flujos de trabajo).

3. En el campo Name (Nombre), introduzca el nombre del nuevo flujo de trabajo.
4. En el menú desplegable Type (Tipo), seleccione el tipo de elemento al que se aplica este flujo de trabajo. Para el flujo de trabajo de episodios, seleccione **Job** (Trabajo). Para un flujo de trabajo con supervisión de planos, seleccione **Scene** (Escena). Para un flujo de trabajo de fondos, personajes o props, seleccione **Asset** (Recurso). Si prefiere crear un flujo de trabajo de estado de tarea, consulte la sección **Cómo crear un flujo de trabajo de estados de tareas**.
5. En el campo Colour (Color), utilice el widget selector de color para seleccionar un color de identificación. Tenga en cuenta que puede utilizar el icono de selector de color para elegir un color de cualquier lugar del escritorio. Después de seleccionar el color, solo tiene que hacer clic fuera del widget para continuar.

### NOTAS

Es conveniente crear un flujo de trabajo basado en otro ya existente. Para ello, utilice el campo **Copy From** (Copiar de) (o simplemente déjelo en blanco para crear un flujo de trabajo desde cero).

6. Haga clic en **Create** (Crear) para crear el flujo de trabajo.

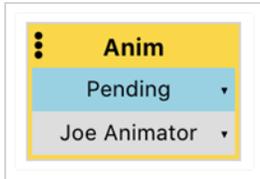
A continuación, puede agregar procesos a su flujo de trabajo. Consulte la sección [Creación de procesos](#).

## **Acerca de los procesos**

Un flujo de trabajo está compuesto por procesos. Cuando se crea un recurso o una a escena utilizando un flujo de trabajo específico, cada proceso de este flujo de trabajo representa una tarea que se puede asignar a usuarios. Los procesos se ordenan de forma lineal. Hay 2 tipos de procesos principales: Manual y Approval (Aprobación). También hay uno especial llamado Asset Progress (Progreso de recursos).

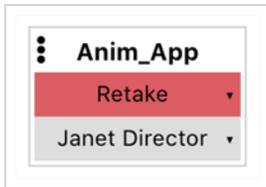
## Manual

El proceso Manual se utiliza cuando el trabajo lo realiza una persona (es decir, no es una tarea automatizada o una simple aprobación). Este proceso puede tener diferentes estados que se definen en un flujo de trabajo de estados de tareas. El usuario que ejecuta el trabajo cambia manualmente el estado de la tarea.



## Aprobación

El proceso Approval (Aprobación) se utiliza cuando el trabajo creado durante un proceso manual debe revisarlo un supervisor. A continuación, el supervisor actualizará el estado a Approved (Aprobado) o Retake (Corregir). Pueden sucederse varios procesos de aprobación.



Se pueden adjuntar desencadenadores y notificaciones a los procesos Manual y Approval (Aprobación) para que cuando se realice una acción específica, como la asignación de una tarea o un cambio de estado, se pueda llevar a cabo otra acción, como el envío de una notificación a un usuario.

## Progreso de activos

El proceso especial Asset Progress (Progreso de recursos) se utiliza para seguir los avances de los recursos relacionados con una escena, como los fondos o los personajes. La opción Asset Progress (Progreso de recursos) mostrará un gráfico circular que indica cuántos recursos asociados han alcanzado un proceso específico en su propio flujo de trabajo.



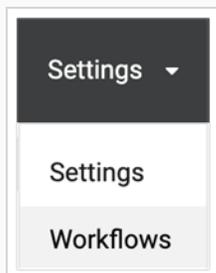
## Adición de procesos a flujos de trabajo

Los flujos de trabajo se componen de nodos, que representan procesos, que con el tiempo se convertirán en tareas.

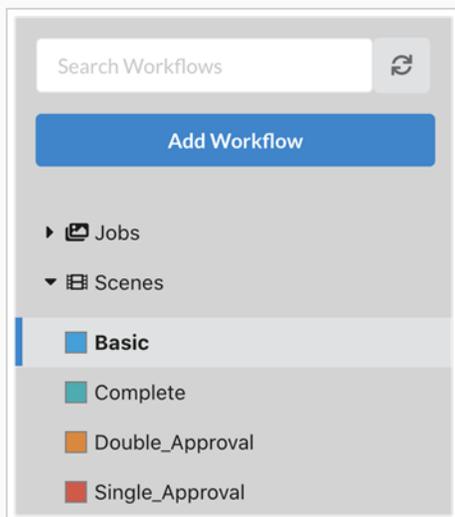
### Cómo agregar procesos a flujos de trabajo

Tanto si quiere agregar procesos a un flujo de trabajo nuevo como si quiere modificar uno existente, el proceso es el mismo. Primero debe seleccionar el flujo de trabajo en el editor de flujos de trabajo.

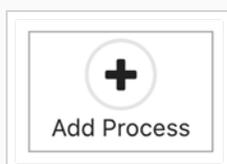
1. En el menú principal, seleccione **Settings > Workflows** (Configuración > Flujos de trabajo).

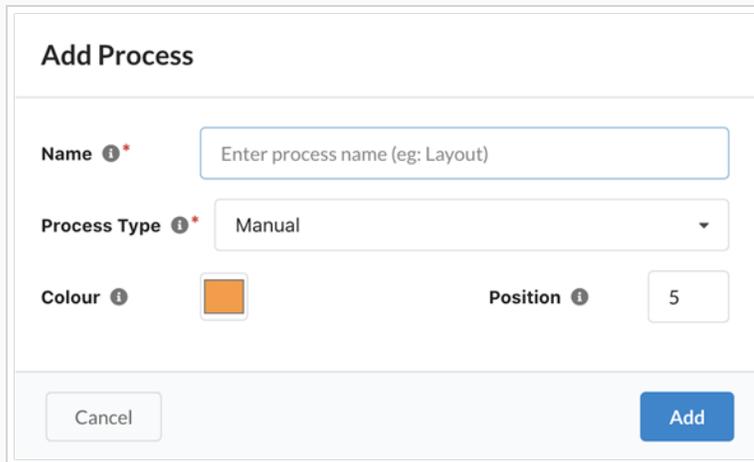


2. En el panel de la izquierda, seleccione el flujo de trabajo para el cual desea agregar un proceso.



3. Para crear un nuevo proceso en un flujo de trabajo, solo tiene que hacer clic en el botón **Add Process** (Agregar proceso).





**Add Process**

Name <sup>i</sup>\*

Process Type <sup>i</sup>\*

Colour <sup>i</sup>  Position <sup>i</sup>

Se abre el cuadro de diálogo Add Process (Agregar proceso).

4. Escriba el nombre del proceso.

#### NOTAS

Elija el nombre con cuidado, ya que los nombres de los procesos no se pueden cambiar (para evitar daños). Para cambiar el nombre de un proceso, tendría que duplicarlo y borrar el original.

5. Seleccione un tipo de proceso de la lista desplegable. Consulte la información sobre herramientas para obtener más información sobre los distintos tipos de procesos.
6. Seleccione un color único que ayude a identificar este proceso.
7. Puede establecer la posición para modificar dónde aparecerá este nuevo proceso en el flujo de trabajo. De forma predeterminada, aparece al final. Tenga en cuenta que puede cambiar esta posición más tarde.
8. Pulse **Add** (Agregar).

Consulte [Configuración de procesos](#) para aprender cómo seguir configurando el proceso que acaba de crear.

## Configuración de procesos

Los diferentes tipos de procesos se pueden configurar de distintas maneras. Sin embargo, existen algunas opciones de configuración para diversos tipos de procesos. A continuación, se describen todas las opciones disponibles:

En el área Basic Information (Información básica):

Opción	Descripción
Nombre	El nombre del proceso aparecerá en gris, ya que no se puede cambiar después de crearlo. Para cambiar el nombre de un proceso, tendría que duplicarlo y borrar el original.
Tipo de proceso	<p>Puede cambiar el tipo de proceso. Hay cuatro tipos de procesos:</p> <p><b>Manual process</b> (Proceso manual) es el proceso más básico. Corresponde a las tareas típicas asignables de los artistas. Las tareas manuales pueden tener duraciones o fechas de finalización objetivo.</p> <p><b>Approval process</b> (Proceso de aprobación) actúa como un hito para que un supervisor valide el trabajo de tareas anteriores. Las tareas de aprobación no tienen una duración establecida.</p> <p><b>Asset progress</b> (Progreso de recursos) comunica cuándo están terminados los flujos de trabajo de los recursos utilizados en una escena. Se utiliza junto con Asset Assembly (Montaje de recursos).</p> <p><b>Overview processes</b> (Procesos de vista general) solo está disponible para el flujo de trabajo. Ofrece una vista general acumulada de los estados de las tareas de todas las escenas de un trabajo.</p>
Color	Puede establecer el color que se ha utilizado para identificar este proceso. El selector de colores es fácil de usar. Tenga en cuenta que puede hacer clic en el icono de cuentagotas para elegir un color de cualquier lugar del escritorio. También puede especificar un color mediante un valor numérico. Hay tres modos: RGB, HSL y HEX. Solo tiene que hacer clic fuera del área del widget de color para confirmar su elección. La tarea (que puede ver en las pestañas Production [Producción] y Asset [Recurso] > Manage [Administrar]) asociada con el nodo toma el mismo color.
Posición	Puede establecer la posición para determinar dónde aparecerá este proceso en el flujo de trabajo; la primera posición está en el extremo izquierdo.

En el área Task Information (Información de tarea):

Opción	Descripción
Task Status (Estado de tarea) (disponible para procesos manuales y de aprobación)	Seleccione un flujo de trabajo de estado de tarea en el menú desplegable para vincularlo a este proceso.

Opción	Descripción
	<div data-bbox="483 279 1092 590"> <p><b>Task information</b></p> <p><b>Task Status</b> ⓘ</p> <div data-bbox="760 352 1052 573"> <p>Basic Task Status ▾</p> <p><b>Basic Task Status</b></p> <p>Simple Task Status</p> <p>Approval</p> </div> </div> <p>Las opciones Task Status (Estado de tarea) de dicho flujo de trabajo estarán disponibles inmediatamente como un menú desplegable en la tarea de ejemplo anterior.</p> <div data-bbox="488 695 797 1140"> <div data-bbox="548 716 743 800"> <p>Anim</p> <p>Standby ▾</p> </div> <div data-bbox="516 800 769 1108"> <p>✓ Standby</p> <p>Pending</p> <p>Need Assistance</p> <p>In Progress</p> <p>To Validate</p> <p>Revise</p> <p>Approved</p> </div> </div>
<p>Grupo de asignados</p>	<p>Establezca el valor <b>Assignee Group</b> (Grupo de asignados) para restringir la asignación de estas tareas a los miembros de un grupo específico. Esto es especialmente útil cuando si hay muchos usuarios.</p> <div data-bbox="483 1312 1036 1409"> <p><b>Assignee Group</b> ⓘ</p> <p>Layout ✕</p> </div>
<p>Completion (Avance)</p>	<p>Establezca un número de 0 a 100 para representar el progreso general del elemento (trabajo, escena o recurso) una vez terminada esta tarea manual. Por ejemplo, si se considera que una escena está terminada en un 20 % cuando se finaliza el layout, establezca el valor "Completion" (Avance) del proceso manual "Layout" en 20.</p>
<p>Duración</p>	<p>Utilice este campo para especificar cuántos días son necesarios para terminar todas las tareas de este proceso para todo el trabajo. Se establecerá el valor predeterminado para calcular la fecha de vencimiento del programa de producción que se puede consultar en el diagrama de GANTT. Tenga en cuenta que la fecha de vencimiento se puede modificar posteriormente por tarea.</p>
<p>Esfuerzo</p>	<p>Utilice este campo para especificar la cantidad de horas que debe durar normalmente una tarea. Se puede utilizar para medir el rendimiento y supervisar los costes en comparación</p>

Opción	Descripción
	con las horas de trabajo. Tenga en cuenta que el esfuerzo se puede ajustar posteriormente para tareas específicas.
Toma/corrección	Este campo determinará si se debe hacer un seguimiento de "Takes" (Tomas) o "Retakes" (Correcciones). Por ejemplo, un proceso de tarea normalmente supervisará un número de toma, mientras que un proceso de aprobación normalmente supervisará un número de corrección. También puede establecer el valor inicial de Take (Toma) o Retake (Corrección). Para determinar cuándo se incrementará el número de Take (Toma) o de Retake (Corrección), se establecerán comportamientos. Para consultar el número de Take (Toma) o Retake (Corrección) actual en la página Production (Producción), hay que editar las opciones de la columna.

La opción Asset Progress (Progreso de recursos) ofrece distintas opciones de configuración:

Opción	Descripción
Tracked Workflow (Flujo de trabajo con supervisión)	Seleccione el flujo de trabajo de los recursos (asociados a la escena actual) que desee supervisar. Por ejemplo, si desea que este "Asset Progress" (Progreso de recursos) informe sobre el avance en segundo plano, debe seleccionar el flujo de trabajo de los recursos que utiliza para crear los recursos de fondo.
Tracked Process (Proceso con supervisión)	Seleccione el proceso que debe alcanzar el recurso para que se considere "Complete" (Terminado) a efectos de la visualización de este informe "Asset Progress" (Progreso de recursos). Por ejemplo, si desea que un recurso se considere terminado cuando el proceso "BG_Final_Approval" (Aprobación_final_BG) se haya establecido como "Approved" (Aprobado), seleccione "BG_Final_Approval" (Aprobación_final_BG) como "Tracked Process" (Proceso con supervisión).

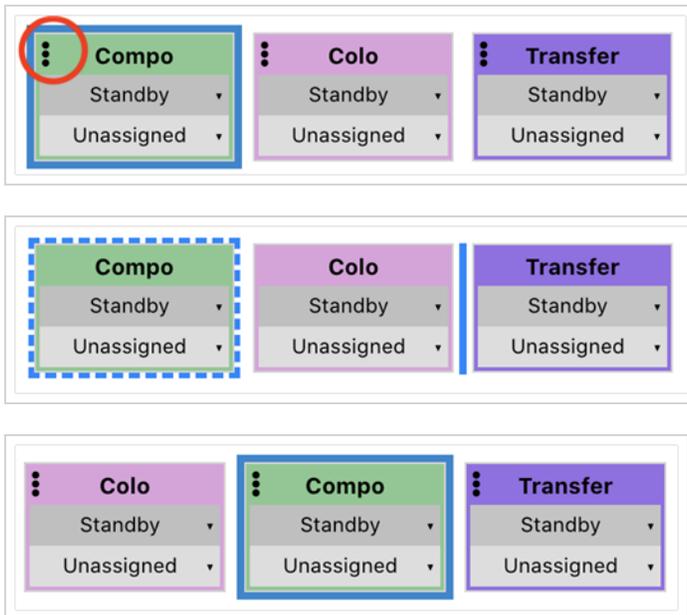
## Desplazamiento de procesos

Hay dos formas de cambiar el orden de los procesos.

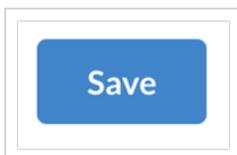
Se puede hacer cambiando el valor de la posición:

1. En el editor de flujos de trabajo, seleccione primero un flujo de trabajo en el panel de la izquierda y, a continuación, un proceso que desee mover.
2. En el área Basic Information (Información básica), disminuya el valor de la posición para mover el proceso hacia el principio del flujo de trabajo (izquierda) o aumente el valor de la posición para mover el proceso hacia el final del flujo de trabajo (derecha).

También puede arrastrar un proceso a su nueva posición desde los puntos suspensivos verticales:



Ambos métodos requieren que se guarden los cambios.



### NOTAS

El cambio de posición de un proceso puede afectar a los comportamientos que hagan referencia a procesos relativos (proceso siguiente o anterior), pero no afectará a los comportamientos que hagan referencia a procesos por sus nombres específicos. Asegúrese de comprobar los distintos comportamientos después de cambiar la posición de uno o varios procesos.

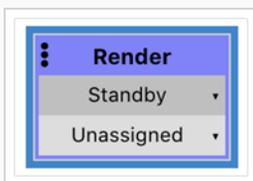
## Eliminación de procesos

Puede eliminar fácilmente nodos de un flujo de trabajo siguiendo este procedimiento.

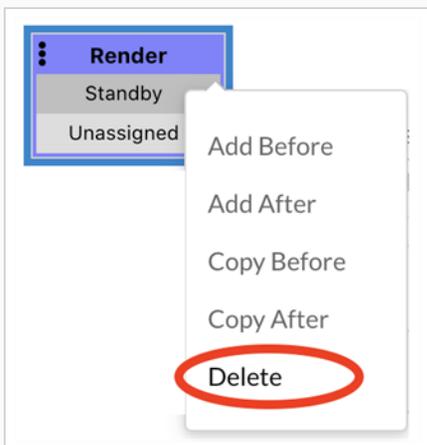
### Cómo eliminar procesos

La eliminación de un proceso de un flujo de trabajo es una operación sencilla. Primero debe seleccionar el flujo de trabajo en el editor de flujos de trabajo y luego seguir estos pasos:

1. Seleccione el proceso que desea eliminar.
2. En la parte superior derecha del nodo de proceso, haga clic en el icono de puntos suspensivos (“...”).



3. Seleccione “Delete” (Eliminar).



4. Pulse el botón azul “Save” (Guardar) para confirmar el cambio.

### NOTAS

La eliminación de un proceso de un flujo de trabajo se reflejará en futuras instancias. Sin embargo, no elimina las tareas existentes de este proceso. Si desea hacerlo, se recomienda utilizar la función “Edit Tasks” (Editar tareas) antes de eliminar el proceso en el flujo de trabajo.

## Acerca de los comportamientos

Un comportamiento determina cómo reacciona un proceso ante determinadas condiciones, como la asignación a un usuario o el establecimiento de un estado determinado. Esta reacción puede ser muy variada y se pueden llevar a cabo distintas acciones como resultado del cumplimiento de una condición. En esencia, los comportamientos permiten automatizar las operaciones. Son una parte muy importante del establecimiento de un flujo de trabajo eficaz.

Los comportamientos típicos de un proceso manual son los siguientes:

Si el estado de este proceso está establecido en “To Validate” (Para validar), debe establecer el estado del siguiente proceso (de aprobación) en “Pending” (Pendiente) (listo para su revisión).

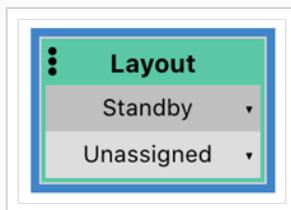
Antes de crear un comportamiento, debe crear un flujo de trabajo personalizado; consulte [Creación de flujos de trabajo](#) o [Duplicación de flujos de trabajo](#). Es interesante observar que, al duplicar un flujo de trabajo, también se duplican sus comportamientos.

### NOTAS

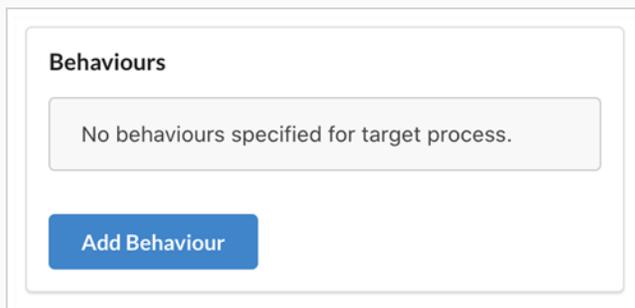
Los comportamientos se llamaban “triggers” (desencadenadores) en las versiones anteriores de Producer.

## Cómo crear un comportamiento

1. En su flujo de trabajo, seleccione el proceso para el que desea agregar un comportamiento.

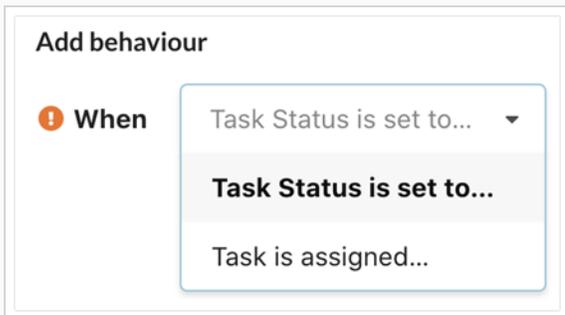


2. En el panel inferior, haga clic en “Add Behaviour” (Agregar comportamiento).

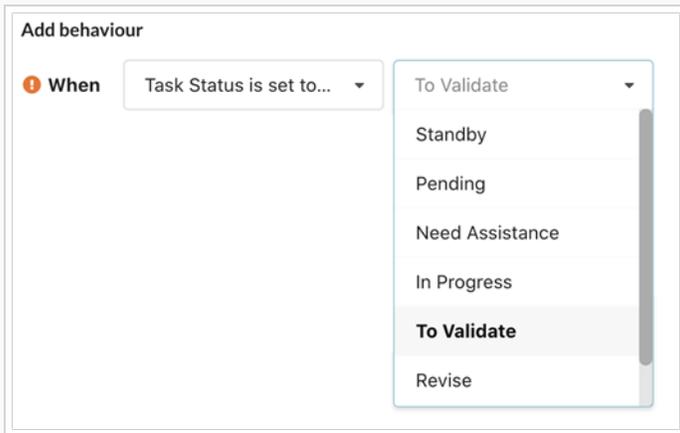


3. Establezca una condición utilizando el menú desplegable después de “When” (Cuando). Se indican dos posibles acciones:

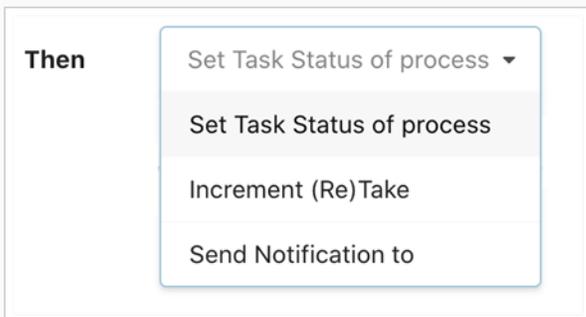
- a. Task Status is set to... (El estado de la tarea se establece en...)
- b. Task is assigned... (La tarea se asigna...)



4. Si la condición requiere más ajustes, aparece otro menú desplegable junto al primero. Por ejemplo, si establece “When” (Cuando) en “Task Status is set to...” (El estado de la tarea se establece en...), debe establecer el valor “Source Status” (Estado de origen) para obtener una condición que indique “When Task Status is set to *To Validate*” (Cuando el estado de la tarea se establece en *Para validar*).



5. A continuación, puede establecer la acción resultante si se cumple la condición. Junto a “Then” (Entonces), utilice el desplegable para elegir una de las 3 acciones posibles:
- a. Set Task Status of Process (Establecer estado de tarea del proceso)
  - b. Incrementar toma/corrección
  - c. Enviar notificación a



6. Sea cual sea su elección en el paso anterior, ahora debe seguir configurando esa acción.
  - a. En el caso de “Set Task Status of Process” (Establecer estado de tarea del proceso), ahora debe especificar qué proceso se establecerá en qué estado. Por ejemplo, puede especificar que la acción sea Set Task Status of Process Layout\_approval to Pending (Establecer estado de tarea del proceso Aprobación\_layout en Pendiente).

The screenshot shows a configuration box for the 'Then' step. The main action is 'Set Task Status of process'. Below it, there are two dropdown menus: the first is set to 'Layout\_App' and the second is set to 'Pending', with the word 'to' between them.

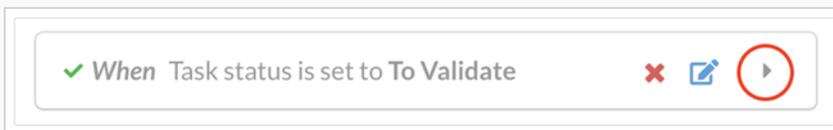
### NOTAS

Al seleccionar un proceso, puede elegir un proceso específico por nombre o puede utilizar un proceso relativo como proceso *Next* (Siguiente) o *Previous* (Anterior). Aunque los procesos relativos pueden ser útiles porque son más fáciles de copiar y reutilizar más tarde con un mantenimiento mínimo, es importante recordar que mover el proceso podría afectar al resultado del comportamiento.

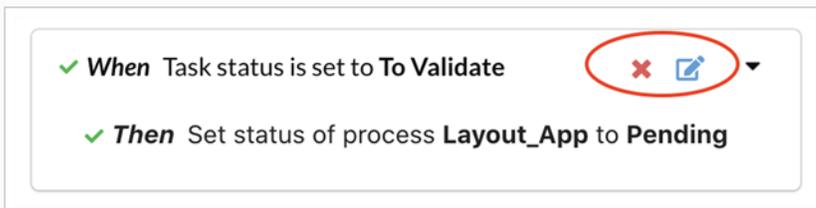
- b. En el caso de “Increment (Re)Take” (Incrementar toma/corrección), debe seleccionar qué proceso incrementará el valor “Take” (Toma) o “Retake” (Corrección), dependiendo del valor que esté supervisando este proceso.
  - c. En el caso de “Send Notification to” (Enviar notificación a), debe seleccionar uno o varios contactos a los que notificar. Pueden ser usuarios o grupos de usuarios.
7. Una vez especificada una primera acción, puede confirmar el comportamiento con el botón “Done” (Listo) o especificar más acciones que se ejecutarán cuando se cumpla la condición anterior. Para ello, basta con utilizar el menú desplegable situado junto al último “Then” (Entonces) y volver a realizar los pasos 5 y 6.

The screenshot shows the 'Add behaviour' dialog. It has three 'When' conditions: 'Task Status is set to...', 'To Validate', and 'To Validate'. The first 'Then' step is 'Set Task Status of process' with 'Layout\_App' and 'Pending' selected. The second 'Then' step is 'Choose an action', which is circled in red. At the bottom right, there are 'Cancel' and 'Done' buttons, with 'Done' also circled in red.

8. Después de confirmar un comportamiento, puede revisarlo al hacer clic en el triángulo de la derecha junto a la condición.



El comportamiento se ampliará para mostrar todas las acciones resultantes de la condición que se cumpla. A continuación, puede utilizar el botón azul de edición para realizar cambios o el icono rojo de la “x” para eliminar el comportamiento.



Después de revisar su comportamiento, puede agregar más comportamientos al mismo proceso si lo desea.

### NOTAS

La modificación de las condiciones (Status [Estado], Assignee [Persona asignada]) de un proceso en la pantalla superior de vista previa del editor de flujos de trabajo NO desencadenará las acciones programadas a través de los comportamientos. Se recomienda que pruebe sus comportamientos creando elementos reales (escenas, recursos) utilizando ese flujo de trabajo y cambiando las condiciones para verificar que las acciones apropiadas tengan lugar según lo previsto.

Para ayudarle a comenzar, a continuación se enumeran algunos comportamientos típicos de los procesos manuales y de aprobación:

Comportamientos comunes para procesos manuales:

- Si una tarea se establece en *To Validate* (Para validar), establezca el estado de la siguiente tarea de aprobación en *Pending* (Pendiente) e incremente el valor de *Take* (Toma) para este proceso.

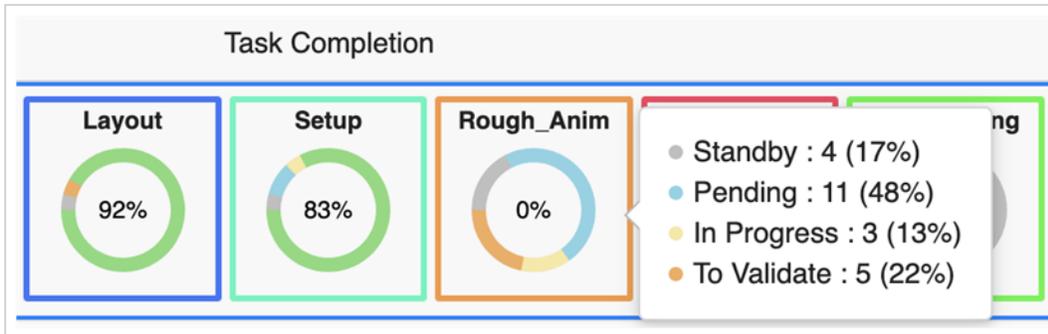
Comportamientos comunes para procesos de aprobación:

- Si una tarea se establece en *Retake* (Corrección), establezca el estado de la tarea manual anterior en *Revise* (Revisar) e incremente el valor de *Retake* (Corrección) para este proceso.
- Si una tarea se establece en *Approved* (Aprobado), establezca el estado de la siguiente tarea en *Pending* (Pendiente) y establezca el estado de la tarea manual anterior en *Approved* (Aprobado).

## Adición de procesos de vista general a flujos de trabajo de trabajo

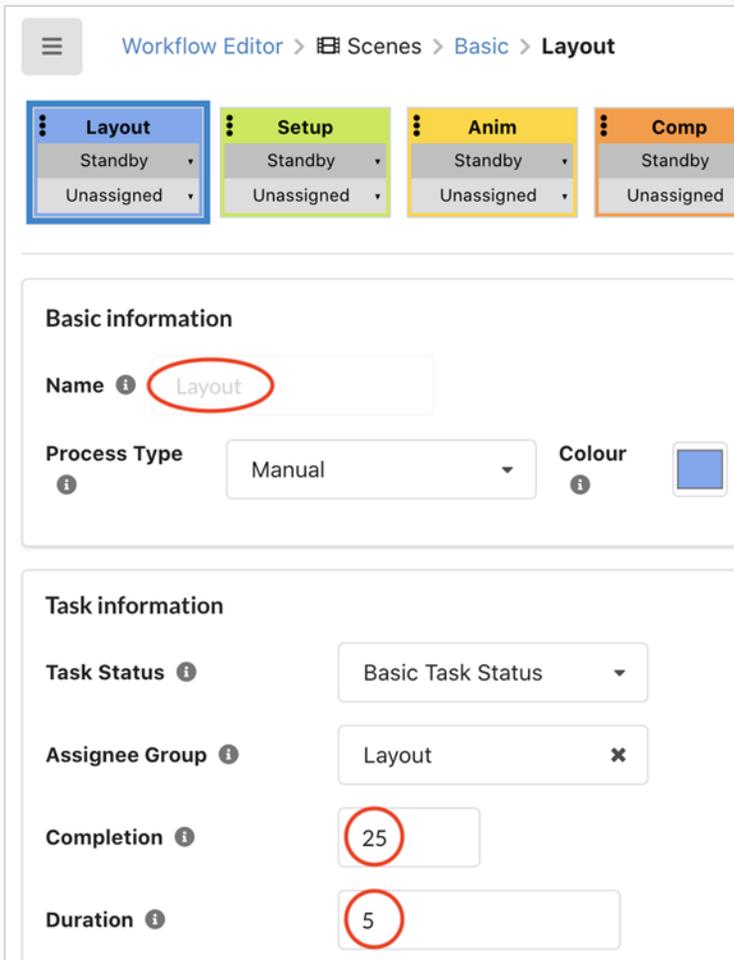
Mientras que el flujo de trabajo de trabajo supervisa las tareas relevantes para todo el trabajo (como la redacción del guion o la generación del storyboard), también es posible tener información de los estados acumulativos de las tareas de escena que contiene un trabajo añadiendo procesos "Overview" (Vista general). Un proceso de vista general buscará procesos de escena con el mismo nombre y resumirá la cantidad de cada uno de los estados para que se visualicen de un modo práctico justo en el nivel del trabajo, proporcionando así una vista general del progreso en la columna Task Completion (Finalización de tarea) de la página Production (Producción).

### Vista general de finalización de tareas

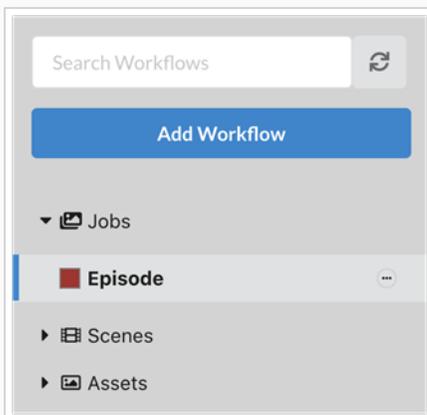


### Cómo agregar un proceso de vista general a un flujo de trabajo de trabajo

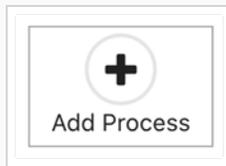
1. En el editor de flujos de trabajo, abra los flujos de trabajo de escena que contengan los procesos que le interese supervisar. Identifique estos procesos y fíjese en cómo se escriben exactamente, en los valores de finalización y en la duración. El color también puede ser útil.



2. Abra el flujo de trabajo en el cual desea incluir los procesos de vista general.

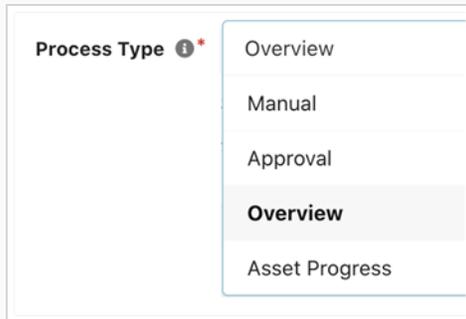


3. Haga clic en el botón Add Process (Agregar proceso).



(Aparece el cuadro de diálogo Add Process [Agregar proceso]).

4. Introduzca el nombre exacto del proceso de la escena que desea supervisar.
5. Seleccione el tipo de proceso "Overview" (Vista general).



6. Es buena idea utilizar el mismo color que el proceso que está supervisando.
7. Haga clic en Add (Agregar) para crear el proceso de vista general.

## NOTAS

El nuevo proceso tiene dos opciones de configuración en el panel Task Information (Información de la tarea): Completion (Finalización) y Duration (Duración).

### Acerca de Completion (Finalización):

debe adaptar el valor de finalización al contexto de todo el trabajo. Por ejemplo, puede que la finalización del layout represente el 25 % del flujo de trabajo de una escena. Sin embargo, es posible que la finalización de todos los layouts de un episodio signifique que su episodio está terminado en un 60 % porque incluye extensas operaciones previas, como la escritura del guion, el dibujo del storyboard, la generación de la animática, etc.

### Acerca de Duration (Duración):

puede reutilizar el mismo valor que se introdujo en el proceso de la escena. Esto ayudará a calcular el diagrama de Gantt.



## Capítulo 4: Producción

La estructura de Producir se divide en las siguientes partes:

- Proyecto
  - Entornos
    - Trabajos
      - Escenas

Los entornos son un conjunto de trabajos. Normalmente, los entornos se usan para separar las temporadas de una serie de animación o para separar las propias series de animación.

Los trabajos son un conjunto de escenas. Habitualmente, los trabajos se usan para separar los episodios de una serie animada.

## Creación de proyectos

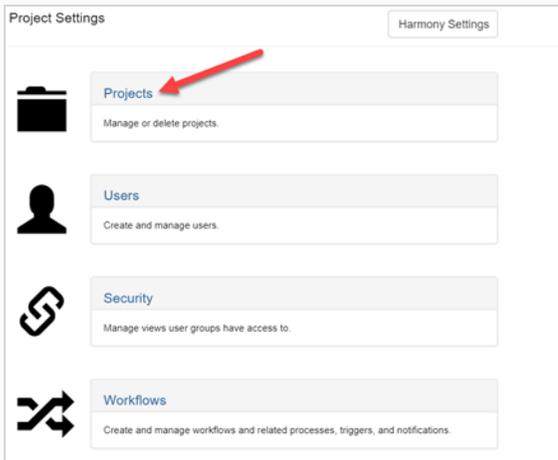
La creación de un proyecto es el primer paso para crear y alojar entornos, trabajos y escenas.

### Cómo crear un proyecto

1. En el menú principal, seleccione **Settings** (Configuración).



Se muestra la configuración del proyecto.

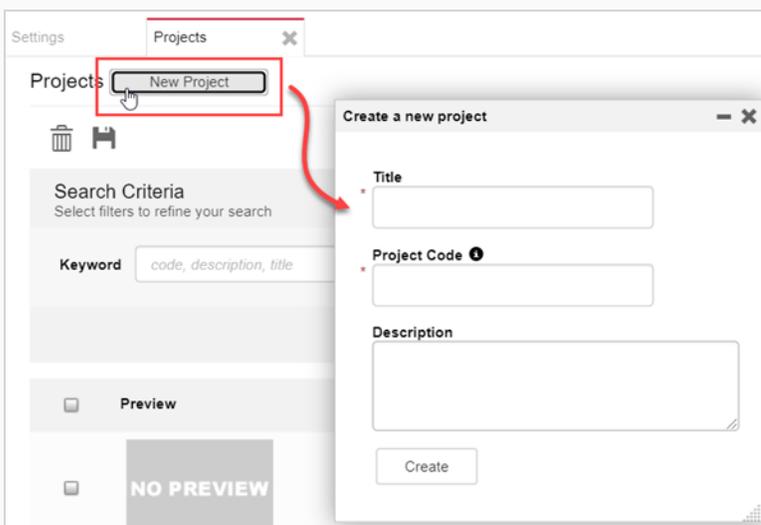


2. En la pestaña Project Settings (Configuración del proyecto), seleccione **Project** (Proyecto).

Se abre la pestaña Projects (Proyectos).

3. En la pestaña Projects (Proyectos), haga clic en el botón **New Project** (Nuevo proyecto).

Aparece la ventana Create a new project (Crear un nuevo proyecto).



4. En el campo Title (Título), introduzca el título del proyecto.

5. En el campo Project Code (Código de proyecto), introduzca el código del proyecto.

**IMPORTANTE**

El código del proyecto es una clave muy importante que unirá muchos componentes del proyecto. El código del proyecto debe contener solo caracteres alfanuméricos [A-Z]/[0-9] y solo un '\_' como separador.

6. Haga clic en el botón **Create** (Crear).

Aparece una barra de estado. Cuando llegue al 100 %, aparecerán los botones Go to New Project (Ir a nuevo proyecto) y Close (Cerrar).

7. Haga clic en el botón **Go to New Project** (Ir a nuevo proyecto).

Aparece el proyecto.

## Creación de entornos

Los entornos son un conjunto de trabajos, cada uno de los cuales es una colección de escenas. Normalmente, los entornos se usan para separar las temporadas de una serie de animación o para separar las propias series de animación. También se pueden crear entornos especiales para almacenar escenas que contengan modelos de personajes y recursos para una serie.

Un proyecto nuevo no tiene ningún entorno. Para comenzar a crear la estructura de un proyecto, un usuario con privilegios de administrador debe crear manualmente los entornos. Un proyecto puede tener tantos entornos como sea necesario.

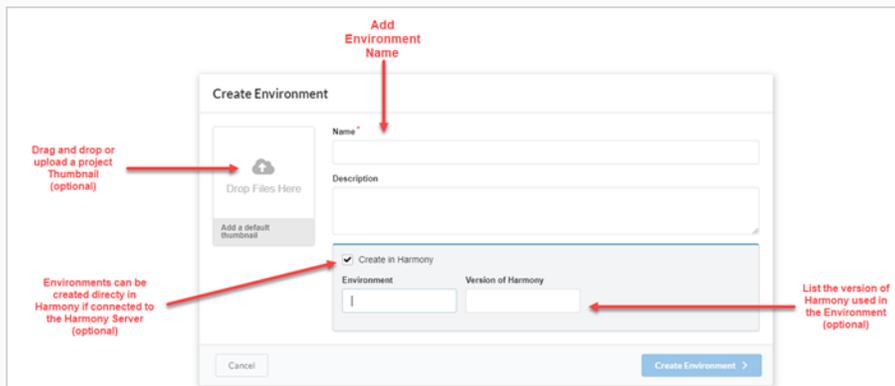
Los usuarios con los privilegios adecuados pueden agregar, editar, retirar y eliminar entornos.

### Cómo crear un entorno

1. En el proyecto nuevo, haga clic en el botón Add Environment (Agregar entorno)



Aparece la ventana Create Environment (Crear entorno).



2. En el campo Name (Nombre), introduzca un nombre para el entorno.
3. En el campo Description (Descripción), puede elegir agregar una descripción opcional para el entorno.
4. Si lo desea, puede marcar la casilla de verificación Create in Harmony (Crear en Harmony) para crear directamente en Harmony el entorno en el que esté conectado al servidor de Harmony.

Si elige esta opción, ahora tiene la posibilidad de crear un nombre de entorno distinto al que aparecerá en Producer, así como la versión de Harmony que se utiliza en el entorno.

5. Si lo desea, puede arrastrar y colocar un archivo de imagen o de clip de película en el cuadro Add a default thumbnail (Agregar imagen miniatura predeterminada) para crear una imagen de vista previa para el entorno; consulte [Adición de una imagen de vista previa para un recurso](#).
6. Haga clic en el botón **Create Environment** (Crear entorno).

El entorno aparece en su proyecto.

## Creación de trabajos

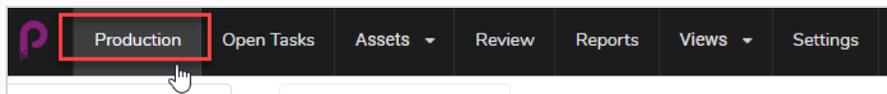
Los trabajos son un conjunto de escenas. Habitualmente, los trabajos se usan para separar los episodios u otros segmentos de una serie animada. También se pueden crear trabajos especiales para almacenar escenas que contengan modelos de personajes y recursos para una serie.

Un trabajo nuevo no tiene ninguna escena de forma predeterminada. Para comenzar a crear la estructura de un trabajo, un usuario con privilegios de administrador debe crear manualmente las escenas. Un trabajo puede tener tantas escenas como sea necesario.

Los usuarios con los privilegios adecuados pueden agregar, editar, retirar y eliminar entornos, y todos los usuarios pueden buscar, abrir y ver trabajos.

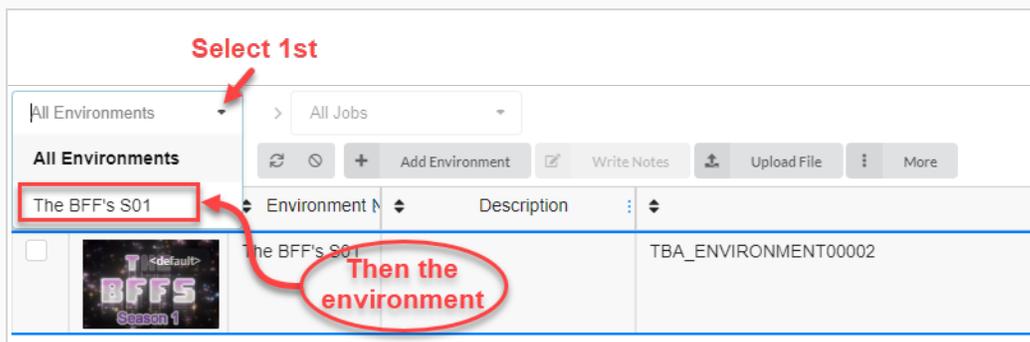
### Cómo crear un trabajo

1. En el menú principal, seleccione **Production** (Producción).

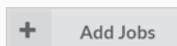


Se abre la pestaña Production (Producción).

2. En el menú desplegable All Environments (Todos los entornos), seleccione el entorno que está buscando.



3. Una vez en el entorno, haga clic en el botón Add Jobs (Agregar trabajos).



Aparece la ventana Create Job (Crear trabajo).

**Create Job**

Drop Files Here

Add a default thumbnail

Add a Thumbnail (optional)

Create number of Jobs (aka Episodes)

Number of jobs: 10

Start Date: 2020-08-04

Days between jobs: 5

Name: The BFF's Ep101 (Job Name)

Description:

Select Workflow types

Job Workflow: Episode

Scene Workflow: Basic

Optional: Create Harmony Scenes in either Standalone OR Server

Create in Harmony

Environment	Job	Version of Harmony
The_BFFs_S01	The_BFFs_Ep101	20

When READY press Create Job

Cancel

Create Job >

4. En el campo Number of jobs (Número de trabajos), introduzca el número de trabajos con los que desee completar el entorno. Siempre puede agregar más trabajos más tarde.
5. Haga clic en el campo Start Date (Fecha de inicio) para abrir el calendario y elija la fecha de inicio del primer trabajo.
6. Si ha introducido un valor superior a uno en el número de trabajos, en el campo Days Between Jobs (Días entre trabajos), tienes la opción de establecer el número de días entre trabajos.
7. En el campo Name (Nombre), introduzca el nombre del trabajo. Este es el único campo obligatorio. Si utiliza un número al final del nombre del trabajo, Producer creará automáticamente una secuencia para los siguientes trabajos utilizando la misma convención de numeración (es decir: 101, 102, 103, etc.).
8. En el menú desplegable Job Workflow (Flujo de trabajo de trabajo), seleccione un flujo de trabajo existente. Podría ser uno de los flujos de trabajo que se incluyen con Producer o un flujo de trabajo de otro entorno de su cuenta. Siempre puede cambiarlo más tarde en Settings (Configuración).
9. En el menú desplegable Scene Workflow (Flujo de trabajo de escena), seleccione un flujo de trabajo existente. Podría ser uno de los flujos de trabajo que se incluyen con Producer o un flujo de trabajo de otro entorno de su cuenta. Siempre puede cambiarlo más tarde en Settings (Configuración).
10. Active la casilla de verificación Create in Harmony (Crear en Harmony) si desea crear archivos de Harmony directamente en Harmony Server (si está conectado). NO active esta opción si sus escenas se van a crear en Harmony Standalone.

Si ha activado esta opción, ahora tiene la opción de agregar el nombre del trabajo y la versión de Harmony.

11. Haga clic en el botón **Create Job** (Crear trabajo).

Create Job >

Su página de trabajo tendrá un aspecto parecido a este:

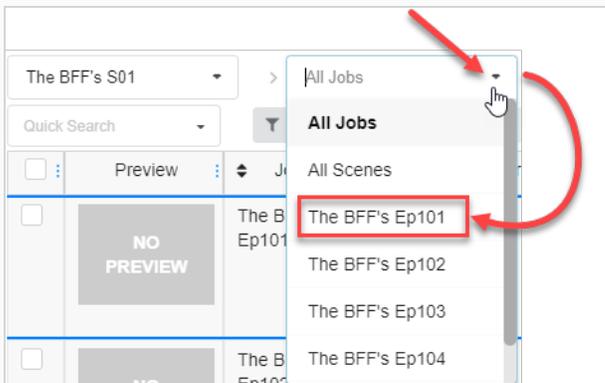
Preview	Job Name	Description	Job Code	Start Date	Tasks Comp	Job Tasks	Workflow Code	End Date	Notes
NO PREVIEW	The BFF's Ep101		TBA_JOB00002	05/04/2020	0%	Script 05-04-2020 Storyboard 05-11-2020 Production 05-18-2020 Post-Production 05-25-2020	the_mf/episode	05/31/2020	Add a note...
NO PREVIEW	The BFF's Ep102		TBA_JOB00003	05/11/2020	0%	Script 05-11-2020 Storyboard 05-18-2020 Production 05-25-2020 Post-Production 06-01-2020	the_mf/episode	05/07/2020	Add a note...
NO PREVIEW	The BFF's Ep103		TBA_JOB00004	05/18/2020	0%	Script 05-18-2020 Storyboard 05-25-2020 Production 06-01-2020 Post-Production 06-08-2020	the_mf/episode	05/14/2020	Add a note...
NO PREVIEW	The BFF's Ep104		TBA_JOB00005	05/25/2020	0%	Script 05-25-2020 Storyboard 06-01-2020 Production 06-08-2020 Post-Production 06-15-2020	the_mf/episode	05/21/2020	Add a note...
NO PREVIEW	The BFF's Ep105		TBA_JOB00006	05/31/2020	0%	Script 05-31-2020 Storyboard 06-08-2020 Production 06-15-2020 Post-Production 06-22-2020	the_mf/episode	05/28/2020	Add a note...

## Creación de escenas

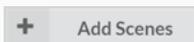
Una vez que haya creado un entorno y trabajos para su proyecto, puede empezar a completar su trabajo con escenas.

### Creación de una escena

1. En la página Production (Producción), en la lista de trabajos, haga doble clic en el trabajo para el que desee crear escenas. También puede ir al menú desplegable Jobs (Trabajos), hacer clic en la flecha hacia abajo y seleccionar un trabajo de la lista.



2. Una vez dentro del trabajo, haga clic en el botón Add Scenes (Agregar escenas).



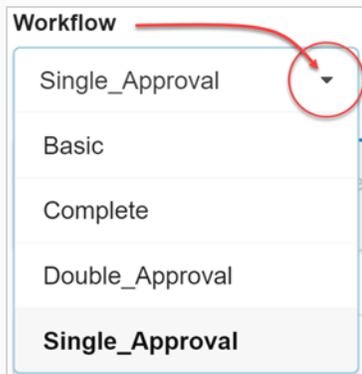
Aparece la ventana Create Scene (Crear escena).

The 'Create Scene' dialog box contains the following fields and options:
 

- Number of scenes:** A text input field containing the number '10'.
- Name:** A text input field containing 'BFF's First Contact'.
- Workflow:** A dropdown menu set to 'Single\_Approval'.
- Number of frames:** A text input field containing '60'.
- Priority:** A dropdown menu set to '4 - Medium'.
- Options:** Two checkboxes: 'Create in Harmony Server' (checked) and 'Harmony Standalone' (unchecked). A red box highlights the 'Create in Harmony Server' checkbox. A red arrow points to it from the left with the text 'Activated only if Environment/Job was already created'. Another red arrow points to the 'Harmony Standalone' checkbox from the right with the text 'Create Harmony Standalone Scenes'.
- Description:** A large text area for entering a description.
- Buttons:** 'Cancel' and 'Create Scene >'.

3. En el campo Number of scenes (Número de escenas), introduzca el número de escenas que le gustaría crear. Siempre puede crear más tarde.

4. En el campo Name (Nombre), introduzca el nombre de la escena. Este campo es obligatorio.
5. En el menú desplegable Workflow (Flujo de trabajo), seleccione un flujo de trabajo existente. Podría ser uno de los flujos de trabajo que se incluyen con Producer o un flujo de trabajo de otro entorno de su cuenta. Siempre puede cambiarlo más tarde en Settings (Configuración).



6. En el campo Number of frames (Número de fotogramas), establezca un número de fotogramas para comenzar cada escena.
7. En el menú desplegable Priority (Prioridad), seleccione el nivel de prioridad para las escenas. Puede ser No priority (Sin prioridad) o una prioridad entre 1 - Critical (1: Crítica) y 5 - Low (5: Baja).
8. Marque la opción Create in Harmony Server (Crear en Harmony Server) si tiene conexión a Harmony Server y si el trabajo y el entorno correspondientes ya se habían creado allí.  
Además, tiene la posibilidad de introducir el nombre de la escena, tal y como aparecerá en Harmony, así como la versión de Harmony que se está usando.
9. Compruebe las escenas de Harmony Standalone si desea crear escenas para Harmony Standalone.  
Además, tiene la posibilidad de introducir un ID de zona de trabajo y una ruta relativa (a menudo el nombre de la escena).
10. Haga clic en el botón **Create Scene** (Crear escena).  
Las escenas se agregan al trabajo.

## Edición de tareas

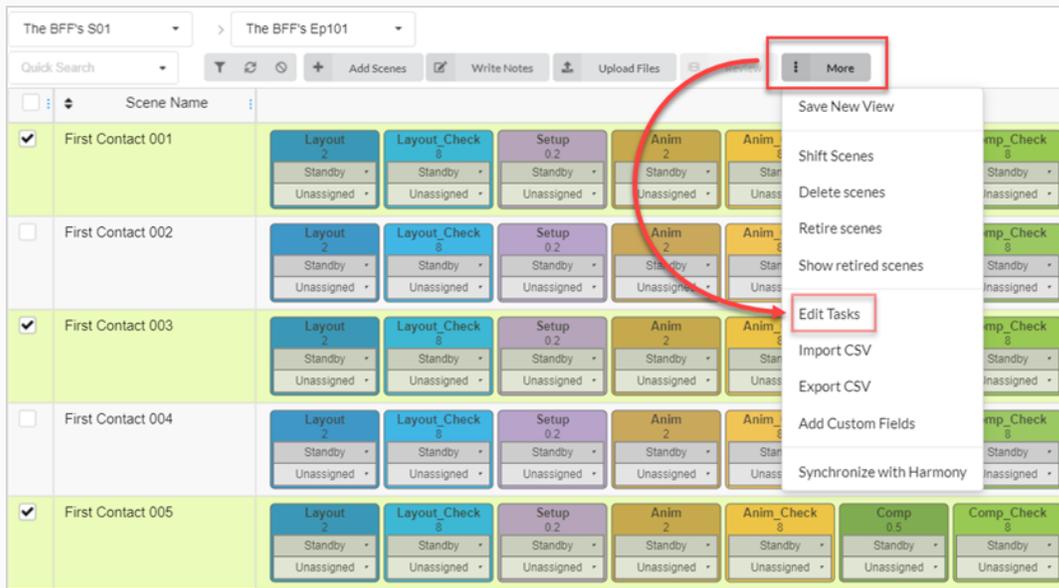
Una vez que se crea una tarea para una escena o recurso dado, se puede modificar fácilmente.

### Cómo editar una tarea

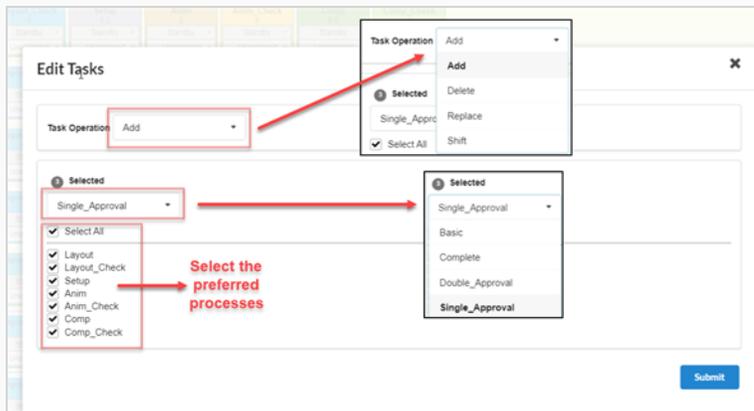
1. En el menú principal, seleccione **Production** (Producción) o **Asset > Manage** (Recurso > Administrar).
2. En los menús desplegables Environment (Entorno), Jobs (Trabajos) o Scene (Escena), seleccione un entorno, escena o trabajo, o una combinación de los mismos.

Se rellena la pestaña.

3. De la lista, seleccione los recursos que desea editar activando sus casillas de verificación correspondientes.
4. En la barra de herramientas de la pestaña, seleccione **More > Edit Tasks** (Más > Editar tareas).



Aparece la ventana Edit Tasks (Editar tareas).



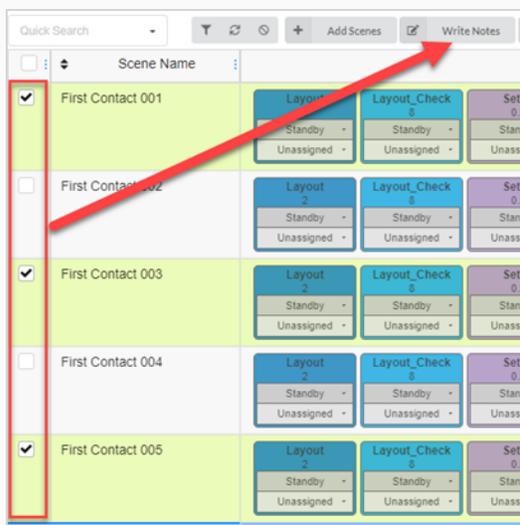
5. En el menú desplegable Task Operation (Operación de tareas), seleccione una de las siguientes opciones:
  - **Add** (Agregar), para agregar tareas que faltan a la selección.
  - **Delete** (Eliminar), para eliminar tareas existentes de la selección.
  - **Replace** (Reemplazar), para reemplazar algunas o todas las tareas para la selección.
  - **Cambio**
6. En el menú desplegable Selected (Seleccionado), cambie el tipo de flujo de trabajo.
7. En la lista Processes (Procesos), active las casillas de verificación de las tareas que desee incluir en el flujo de trabajo.
8. Haga clic en el botón **Submit** (Enviar).

## Redacción de notas

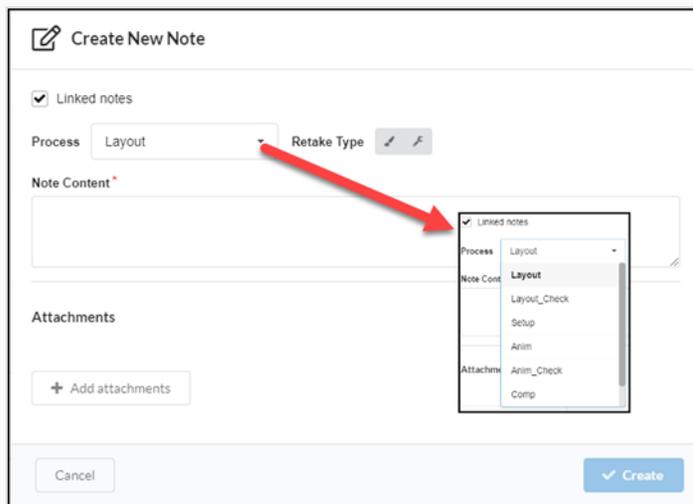
La función Write Notes (Escribir notas) le permite crear notas en una o varias escenas que haya seleccionado.

### Cómo crear una nota

1. En el menú superior, seleccione **Production** (Producción) o **Assets > Manage** (Recursos > Administrar).
2. En los menús desplegables, localizados debajo del menú principal, abra una lista de entornos, trabajos o escenas.
3. En esta lista, seleccione aquella a la cual desea agregar notas marcando su casilla de verificación correspondiente.
4. En la barra de herramientas de pestañas, haga clic en el botón **Write Notes** (Escribir notas).



Aparece el cuadro de diálogo Create New Note (Crear nueva nota).

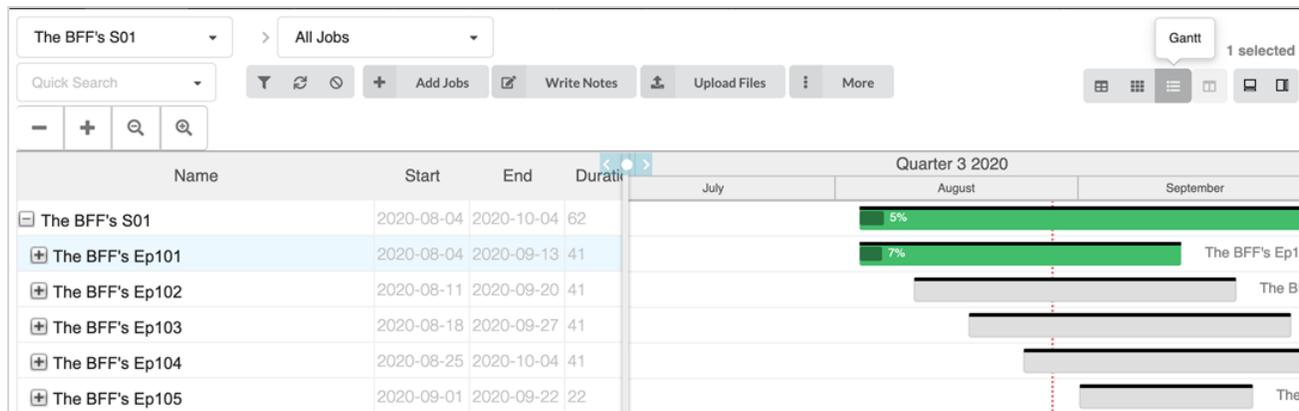


5. Active la opción Link notes (Vincular notas) si desea que los cambios en una nota se actualicen automáticamente en las demás notas para todos los recursos que ha seleccionado.
6. En el menú desplegable Process (Proceso), seleccione la tarea o el proceso en el flujo de trabajo al cual desea agregar la nota.
7. Seleccione el tipo de corrección (p. ej.: artística, técnica o ambas).
8. En el campo Note Content (Contenido de la nota), escriba su nota.
9. Haga clic en el botón Add attachments (Agregar un archivo adjunto) si desea agregar un archivo adjunto.
10. Haga clic en el botón **Create** (Crear).

La nota se agrega a los recursos seleccionados.

## Acerca de los diagramas de Gantt

Hay un diagrama de Gantt disponible en la página Production (Producción), bajo All jobs (Todos los trabajos) de cualquier entorno. Se puede mostrar al cambiar de tipo de layout entre las vistas de List (Lista) y Tiles (Mosaicos).



El diagrama de Gantt muestra una lista de todos los trabajos actuales y sus tareas para el entorno seleccionado. Se puede minimizar para tener una vista general de cuándo deben comenzar y finalizar los trabajos en un periodo de tiempo, o se puede expandir totalmente para mostrar todas las tareas de cada trabajo. Cada fila muestra el nombre, la duración (en días), fechas de inicio y finalización del entorno, sus trabajos y todas las tareas de su flujo de trabajo.

En el lado derecho, hay una línea de tiempo y una barra de progreso para cada fila, que pasan de gris a verde cuando las tareas comienzan, se aprueban o se completan. También hay un porcentaje de finalización que indica el progreso de cada tarea, cada trabajo y del propio entorno.



Si es necesario desplazar un trabajo en un momento determinado, solo tiene que resaltar el trabajo deseado y hacer clic en More (Más) en el menú situado encima de la tabla y, a continuación, seleccionar Shift Jobs (Desplazar trabajos). En la ventana Shift Jobs (Desplazar trabajos), seleccione el número de días que se desplazará (los trabajos se pueden desplazar al futuro o al pasado usando valores positivos o negativos).

### Shift jobs

1 Selected

Shift jobs by  days

Cancel Accept

## Vista Scene Focus (Enfoque de escena)

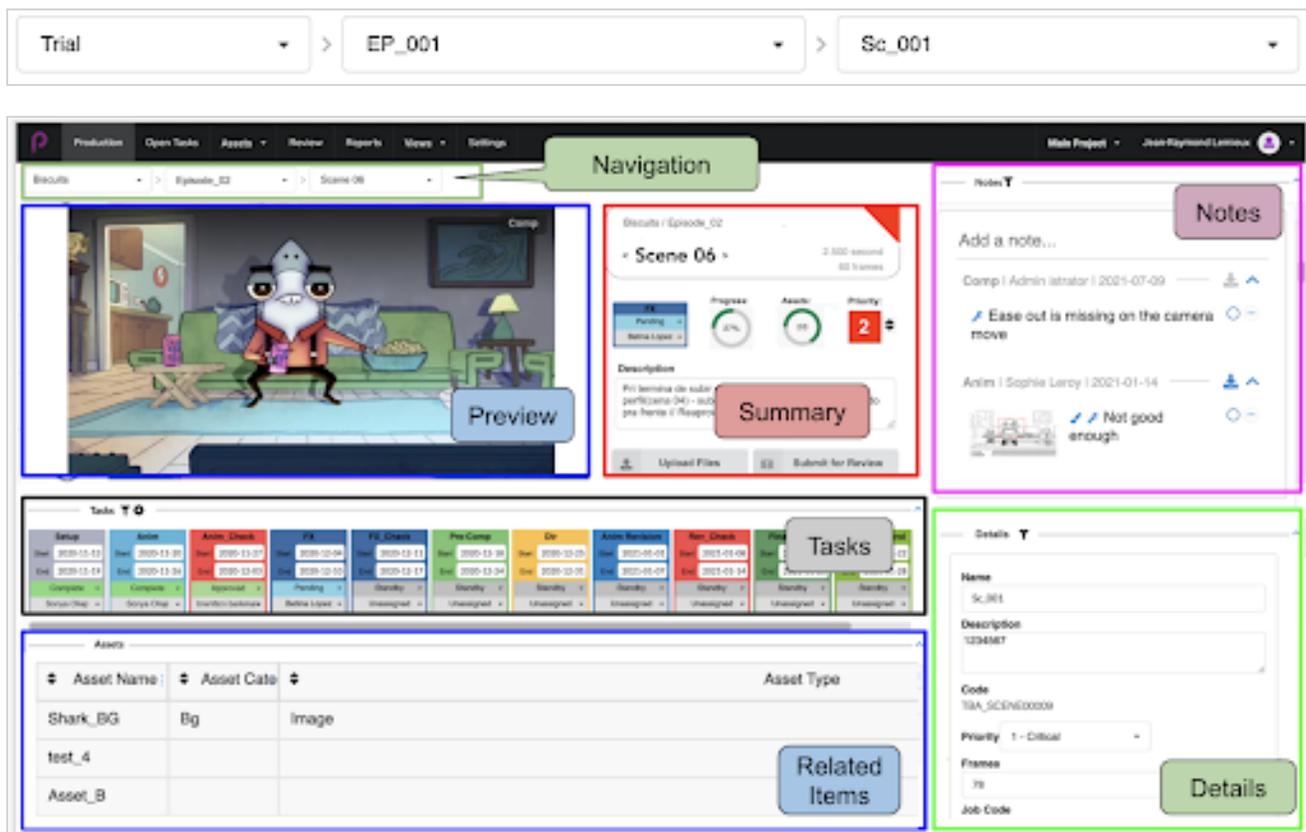
En esta sección se proporcionan los detalles relacionados con una escena (Status [Estado], Assignee [Persona asignada], Notes [Notas], Associated Assets [Recursos asociados]) para que el usuario se pueda centrar en esa escena en particular sin distraerse con la información de otras escenas, por ejemplo, al ver varias escenas en la página Production (Producción).

### Cómo acceder a la vista Scene Focus (Enfoque de escena)

Realice una de las siguientes acciones:

- Haga doble clic en una fila de escena en la página Production (Producción).
- Seleccione una escena de la lista desplegable de la sección de navegación.

Para salir de la vista Scene Focus (Enfoque de escena), seleccione “All Scenes from Current Job” (Todas las escenas del trabajo actual) de la lista desplegable.



La vista Scene Focus (Enfoque de escena) se divide en varias secciones:

Opción	Descripción
Navegación	Le permite seleccionar una escena específica para enfocar. También puede salir de la vista Focus Scene (Enfoque de escena) seleccionando

Opción	Descripción
	Job/Episode (Trabajo/Episodio) de la segunda lista desplegable.
Resumen	<p>En esta sección se muestra el nombre de la escena y se proporciona información sobre el proceso actual, su estado y la persona asignada. También se muestra información útil, como el progreso general de la escena, la finalización de los recursos asociados con esta escena, la prioridad actual y la descripción.</p> <p>Puede realizar las dos acciones siguientes aquí:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cargar archivos</li> <li>• Enviar para revisión</li> </ul>
Preview (Vista previa)	La vista previa de la instantánea más reciente se muestra de forma destacada y se puede reproducir.
Tasks (Tareas)	Debajo de la sección de vista previa, en la sección Tasks (Tareas) se muestran todas las tareas relacionadas con la escena seleccionada. Si tiene los derechos, puede editar el estado y la persona asignada directamente desde aquí.
Elementos relacionados	Esta sección se encuentra en la parte inferior izquierda. Enumera todos los recursos asociados con la escena actual.
Notes (Notas)	Esta sección es parecida a la que se encuentra en el panel lateral de cualquier página de producción. Incluye todas las notas relacionadas con la escena actual y le permitirá introducir nuevas notas.
Detalles	Esta sección es parecida a la que se encuentra en el panel lateral de cualquier página de producción. Incluye todos los detalles de la escena actual y le permite editarlos.

## Capítulo 5: Acerca de los recursos

Los recursos suelen ser cualquier componente de una producción que se usa para producir escenas y supervisar en Producer. Puede incluir hojas de personajes, referencias de modelos, rigs de personajes, fondos, música, etc.

Producer se puede usar como un servidor de archivos en algunas circunstancias.

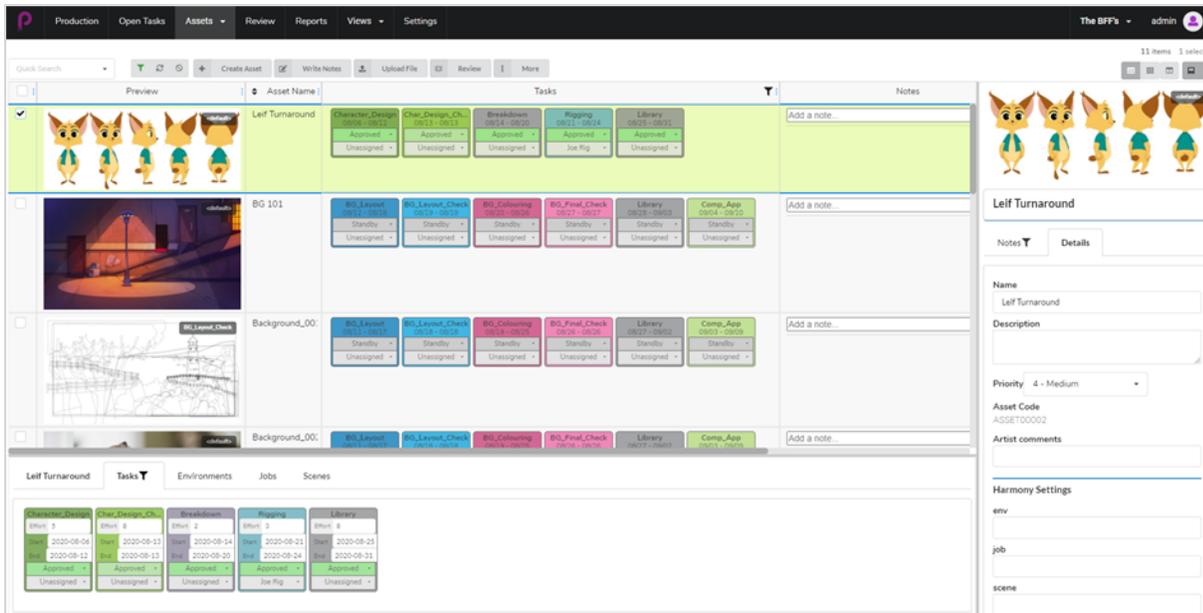
Los recursos se pueden clasificar de dos maneras:

- **Categorías:** las categorías de recursos son una forma de clasificar los recursos en función de la finalidad de un recurso dentro de una producción, como personajes, fondos, props, etc.
- **Tipos:** los tipos se pueden utilizar para clasificar el tipo de archivo, como un PNG, JPEG, MOV, MP4, GIF, PSD o PDF.

Se admiten los siguientes tipos de imágenes para los recursos: PNG, JPEG, GIF, BMP, TGA, TIFF, PSD, AI, PDF, MP4, MOV.

## Acerca de los detalles de recursos

Un recurso tiene muchas propiedades y atributos. De forma predeterminada, la página de recursos solo muestra cierta información sobre cada recurso de la lista de recursos.



Para mostrar más información sobre un recurso, dependiendo del tipo de información que desee ver, es posible que tenga que:

- Agregar a la lista de recursos una columna que contenga esta información.
- Seleccionar un recurso específico y, a continuación, abrir el panel lateral o el panel inferior para ver más información sobre él.

Las columnas de la lista de recursos pueden mostrar la siguiente información:

- Selector
- Preview (Vista previa)
- Tasks (Tareas)
- Asset Name (Nombre de recurso)
- Descripción
- Type (Tipo)
- Category (Categoría)
- Notes (Notas)
- Priority (Prioridad)
- Completion (Finalización)
- Workflow Code (Código de flujo de trabajo)
- Asset Code (Código de recurso)
- Harmony Status (Estado de Harmony)

El panel lateral muestra la siguiente información:

- Vista previa de imagen miniatura
- Nombre
- Descripción
- Priority (Prioridad)
- Asset Code (Código de recurso)
- Notes (Notas)
- Harmony Settings (Ajustes de Harmony): entorno/trabajo/escena/versión de Harmony

El panel inferior muestra la siguiente información:

- Tasks (Tareas)
- Environments (Entornos)
- Jobs (Trabajos)
- Scenes (Escenas)

En la siguiente tabla se enumera cada tipo de información sobre un recurso y el método que lo mostrará:

Información	Descripción	Lista de recursos	Panel lateral	Panel inferior
Preview (Vista previa)	Vista previa de la imagen miniatura del recurso.	Columna de vista previa	Panel lateral	N/D
Tasks (Tareas)	Un paso en un flujo de trabajo.	Columna Tasks (Tareas)	N/D	Pestaña Tasks (Tareas)
Asset Name (Nombre de recurso)	Nombre de visualización del recurso.	Columna Name (Nombre)	Pestaña Details (Detalles)	N/D
Descripción	Descripción del recurso.	Columna Description (Descripción)	Pestaña Details (Detalles)	N/D
Asset Type (Tipo de recurso)	Las categorías se pueden usar para identificar el propósito de un recurso.	Columna de tipo de recurso	N/D	N/D
Asset Category (Categoría de recurso)	Los tipos se pueden usar para clasificar el tipo de archivo.	Columna Category (Categoría)	N/D	N/D
Notes (Notas)	Todas las notas que se ha	Columna Notes	Pestaña Notes	N/D

	agregado al recurso.	(Notas)	(Notas)	
Priority (Prioridad)	Rango que indica la importancia de un recurso determinado.	Columna Priority (Prioridad)	N/D	N/D
Open Harmony (Abrir Harmony)	Si Producer se ha configurado para sincronizarse con Harmony, puede hacer clic en este botón para abrir el recurso directamente en Harmony.	Columna Open Harmony (Abrir Harmony)	N/D	N/D
Completion (Finalización)	Rueda de progreso que supervisa el porcentaje del recurso que se ha completado.	Columna Completion (Finalización)	N/D	N/D
Workflow Code (Código de flujo de trabajo)	Tipo de flujo de trabajo que se utiliza para el recurso.	Columna Workflow Code (Código de flujo de trabajo)	N/D	N/D
Asset Code (Código de recurso)		Columna Asset Code (Código de recurso)	N/D	N/D
Scene Asset Code (Código recurso de escena)	Si una escena se ha convertido en un recurso, este es el código del recurso al que está vinculada.	Columna Scene Asset Code (Código recurso de escena)	Panel lateral	N/D

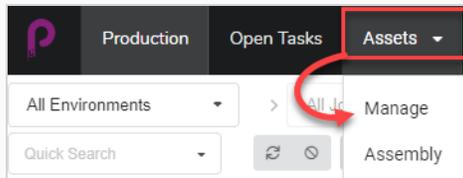
## Creación de recursos

Cargue secuencias de comandos, personajes, fondos de pantalla y modelos 3D para ayudar visualmente al flujo de trabajo de su tarea.

Los usuarios con privilegios administrativos pueden crear uno o más recursos a la vez.

### Cómo crear recursos

1. En el menú superior, haga clic en **Assets > Manage** (Recursos > Administrar).



Se abre la lista de recursos.

Preview	Asset Name	Tasks	Notes	Completion																		
	Character Design 01	<table border="1"> <tr> <td>Preprod_0101 - 0101</td> <td>Preprod_0101 - 0101</td> <td>Breakdown 0101 - 0101</td> <td>Rigging 0101 - 0101</td> <td>Library 0101 - 0101</td> </tr> <tr> <td>Approved</td> <td>Approved</td> <td>Approved</td> <td>Approved</td> <td>Approved</td> </tr> <tr> <td>Unassigned</td> <td>Unassigned</td> <td>Unassigned</td> <td>Unassigned</td> <td>Unassigned</td> </tr> </table>	Preprod_0101 - 0101	Preprod_0101 - 0101	Breakdown 0101 - 0101	Rigging 0101 - 0101	Library 0101 - 0101	Approved	Approved	Approved	Approved	Approved	Unassigned	Unassigned	Unassigned	Unassigned	Unassigned	Add a note	100%			
Preprod_0101 - 0101	Preprod_0101 - 0101	Breakdown 0101 - 0101	Rigging 0101 - 0101	Library 0101 - 0101																		
Approved	Approved	Approved	Approved	Approved																		
Unassigned	Unassigned	Unassigned	Unassigned	Unassigned																		
	BG 101	<table border="1"> <tr> <td>BG_Library 0101 - 0101</td> <td>BG_Layer_Ck 0101 - 0101</td> <td>BG_Coloring 0101 - 0101</td> <td>BG_Final_Check 0101 - 0101</td> <td>Library 0101 - 0101</td> <td>Comp_App 0101 - 0101</td> </tr> <tr> <td>Approved</td> <td>Approved</td> <td>Approved</td> <td>Approved</td> <td>Approved</td> <td>Approved</td> </tr> <tr> <td>Unassigned</td> <td>Unassigned</td> <td>Unassigned</td> <td>Unassigned</td> <td>Unassigned</td> <td>Unassigned</td> </tr> </table>	BG_Library 0101 - 0101	BG_Layer_Ck 0101 - 0101	BG_Coloring 0101 - 0101	BG_Final_Check 0101 - 0101	Library 0101 - 0101	Comp_App 0101 - 0101	Approved	Approved	Approved	Approved	Approved	Approved	Unassigned	Unassigned	Unassigned	Unassigned	Unassigned	Unassigned	Add a note	100%
BG_Library 0101 - 0101	BG_Layer_Ck 0101 - 0101	BG_Coloring 0101 - 0101	BG_Final_Check 0101 - 0101	Library 0101 - 0101	Comp_App 0101 - 0101																	
Approved	Approved	Approved	Approved	Approved	Approved																	
Unassigned	Unassigned	Unassigned	Unassigned	Unassigned	Unassigned																	

2. En la barra de herramientas situada encima de la lista de recursos, seleccione **Create Asset** (Crear recurso).

Aparece el cuadro de diálogo Create Asset (Crear recurso).

The 'Create Asset' dialog box contains the following elements:

- Name \***: A text input field.
- Harmony scene asset** and **Harmony Standalone**: Two checkboxes.
- Description**: A large text area.
- Type**, **Category**, and **Workflow \***: Three dropdown menus.
- Tags**: A dropdown menu with 'Add tags'.
- Assembly** section:
  - Environment**: A dropdown menu.
  - Jobs**: A dropdown menu.
- Buttons**: 'Cancel' and 'Add asset >'.

3. Cargue una imagen miniatura para su recurso al hacer clic y arrastrar su archivo al cuadro Drop Files Here (Colocar archivos aquí).
4. En el campo Name (Nombre), escriba el nombre de su nuevo recurso. Debe ser único o de lo contrario se producirá un error.

### NOTAS

Se pueden crear varios recursos a la vez. Pulse Entrar después de escribir un nombre de recurso e introduzca nombres de recursos para todos los recursos que desee crear con los mismos parámetros.

5. OPCIONAL: Vincule un recurso de Harmony Scene marcando la casilla de verificación.

Aparecen nuevos campos. Complete los campos Environment name (Nombre de entorno), Job name (Nombre de trabajo), Scene name (Nombre de escena) y Version of Harmony (Versión de Harmony) para vincular el recurso desde una escena de Harmony existente.

The screenshot shows a form with two radio buttons at the top: 'Harmony scene asset' (checked) and 'Harmony Standalone'. Below the radio buttons are four input fields: 'Environment name', 'Job name', 'Scene name', and 'Version of Harmony'. The 'Harmony scene asset' checkbox is highlighted with a red rectangular box.

### NOTAS

No se crea una escena en el servidor de Harmony, sino que solo lo vincula con una escena existente.

O

Active la casilla de verificación de Harmony Standalone para vincularlo a un recurso desde una versión independiente de Harmony o incluso a un recurso desde un software de terceros.

Aparecen nuevos campos donde puede introducir el Workspace ID (ID de zona de trabajo) y Relative Path (Ruta relativa).

6. En el campo Description (Descripción), escriba una descripción para el recurso.
7. En el menú desplegable Type (Tipo), seleccione el tipo de recurso (3D, Model [Modelo], Image [Imagen], etc.) que desee cargar.
8. En el menú desplegable Category (Categoría), seleccione una categoría (Bg [Fondo], Main Character [Personaje principal], etc.) para el tipo de recurso.
9. En el menú desplegable Workflow (Flujo de trabajo), seleccione su flujo de trabajo (fondo, personaje o prop).

**NOTAS**

Este campo es obligatorio.

10. En el campo Tags (Etiquetas), escriba las palabras que desee asociar con el recurso, que posteriormente se puedan utilizar en las búsquedas. Después de escribir cada etiqueta, presione **Entrar** para validarla.
11. En la sección Assembly (Montaje), desde el menú desplegable Environment (Entorno), seleccione un entorno.  
  
Se habilita el menú desplegable Jobs (Trabajos).
12. En la sección Assembly (Montaje), desde el menú desplegable Jobs (Trabajos), seleccione un trabajo.
13. Para guardar sus nuevos recursos, haga clic en el botón Add Asset (Agregar recurso).

Add asset >

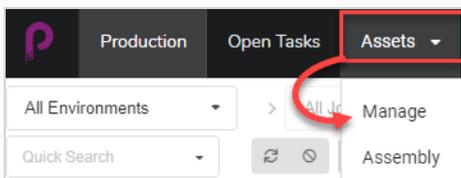
Sus recursos están ahora disponibles en la lista de recursos.

## Búsqueda de recursos

Si cuenta con muchos recursos y no necesita encontrar un recurso específico, puede filtrar los recursos en la lista usando palabras clave de sus descripciones. También puede elegir ver solo recursos asociados con entornos y trabajos específicos o basados en el proceso, estado o usuario específicos al que están asignados.

### Cómo buscar recursos usando palabras clave

1. En el menú superior, seleccione **Assets > Manage** (Recursos > Administrar).



Se abre la lista de recursos.

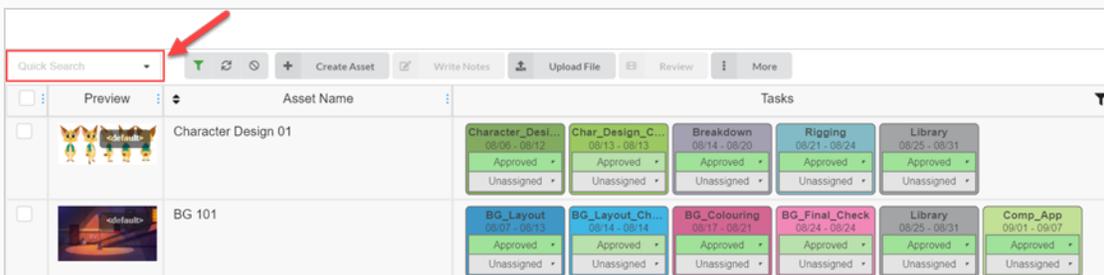
#### CONSEJO

Para incluir elementos retirados en sus resultados de búsqueda, en la barra de herramientas situada encima de la lista de recursos, haga clic en More (Más) y, en el menú desplegable, seleccione **Show Retired Items** (Mostrar elementos retirados).

2. En la barra de herramientas situada encima de la lista de recursos, haga clic en el campo Quick Search (Búsqueda rápida) y escriba todo o parte del nombre del recurso que desee buscar. Presione la tecla **Entrar** para iniciar la búsqueda.

#### CONSEJO

Cuando se crea un recurso, el creador tiene la opción de asociar determinadas palabras con el recurso (etiquetas); consulte [Creación de recursos](#). Estas etiquetas normalmente describen el recurso y son muy útiles al hacer una búsqueda.

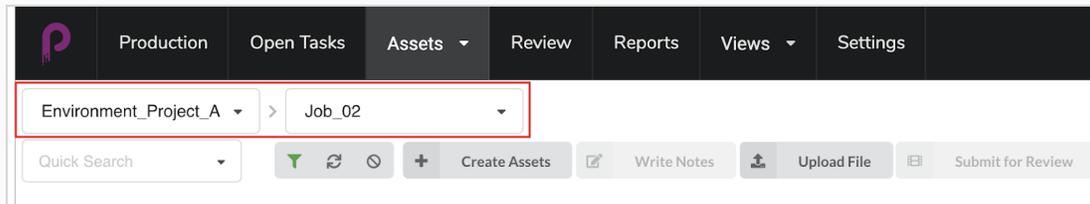


Aparecen los recursos que contienen el término de búsqueda.

3. Puede repetir este paso para agregar varios términos de búsqueda. Solo aparecerán en la lista los recursos que contienen todos sus términos de búsqueda en sus nombres.

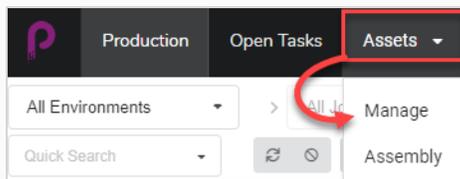
### CONSEJO

Puede restringir la búsqueda a recursos asociados con entornos o trabajos específicos seleccionando dichas restricciones en las listas desplegables de navegación.



## Cómo filtrar recursos por sus tareas, estados y personas asignadas

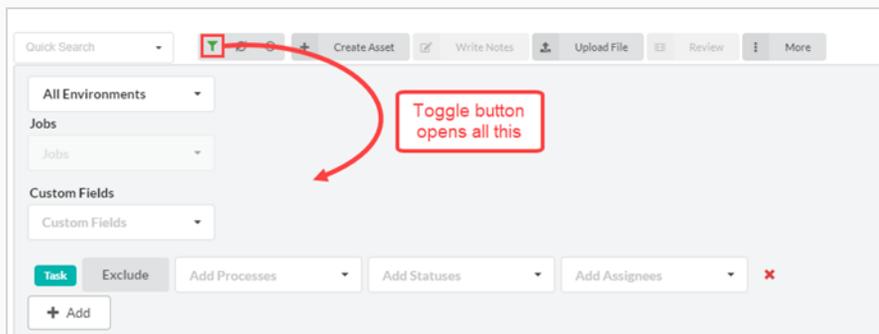
1. En el menú superior, haga clic en **Assets > Manage** (Recursos > Administrar).



Se abre la lista de recursos.

Preview	Asset Name	Tasks					
	Leif Turnaround	Character_Design_001 (Approved)	Chair_Design_001 (Approved)	Breakdown_001 (Approved)	Trapping_001 (Approved)	Library_001 (Approved)	
	BG 101	BG_Library_001 (Steady)	BG_Library_002 (Steady)	BG_Coloring_001 (Steady)	BG_Final_Check_001 (Steady)	Library_002 (Steady)	Comp_App_001 (Steady)
	Background_001	BG_Library_003 (Steady)	BG_Library_004 (Steady)	BG_Coloring_002 (Steady)	BG_Final_Check_002 (Steady)	Library_003 (Steady)	Comp_App_002 (Steady)
	Background_002	BG_Library_005 (Steady)	BG_Library_006 (Steady)	BG_Coloring_003 (Steady)	BG_Final_Check_003 (Steady)	Library_004 (Steady)	Comp_App_003 (Steady)

2. En la barra de herramientas situada encima de la lista de recursos, haga clic en **Toggle Search Panel** (Alternar panel de búsqueda)



Aparece el panel de búsqueda.

- Desde el menú desplegable All Environments (Todos los entornos), seleccione un entorno como filtro de búsqueda de recursos.

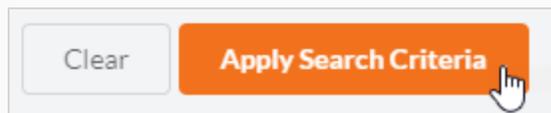
Se habilita el menú desplegable Jobs (Trabajos).

- Utilice el menú desplegable Jobs (Trabajos) y los campos Custom Fields (Campos personalizados) para continuar restringiendo la búsqueda. Si necesita más filtros o un conjunto diferente, haga clic en el botón Add (Agregar) para mostrar los menús Add Processes (Agregar procesos), Add Statuses (Agregar estados) y Add Assignees (Agregar personas asignadas). Puede usar este segundo conjunto de filtros para excluir, en lugar de incluir, información adicional al hacer clic en el botón Exclude (Excluir).

Utilice algunos o todos estos filtros según lo desee.

Puede agregar varios elementos de alguna de estas categorías al hacer clic en el botón Add (Agregar) para crear otra fila de los mismos filtros. Un ejemplo en el que puede ser muy útil es cuando necesita buscar 2 procesos diferentes asignados a la misma persona.

- Haga clic en **Apply Search Criteria** (Aplicar criterios de búsqueda) en la parte inferior del panel de búsqueda.

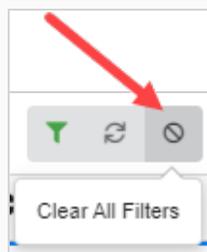


Aparecerán los recursos que coincidan con su búsqueda en la lista de recursos.

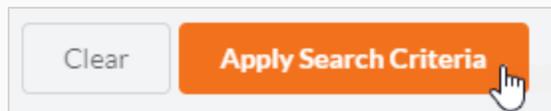
## Cómo borrar los términos y filtros de búsqueda

Realice una de las siguientes acciones:

- Haga clic en **x** en todos los términos de búsqueda en el cuadro de texto de Quick Search (Búsqueda rápida).
- Presione la tecla de retroceso para quitar el último término de búsqueda hasta que se hayan borrado todos los términos de búsqueda.
- En la barra de herramientas situada en la parte superior de la lista de recursos, utilice el botón Clear All Filters (Borrar todos los filtros)



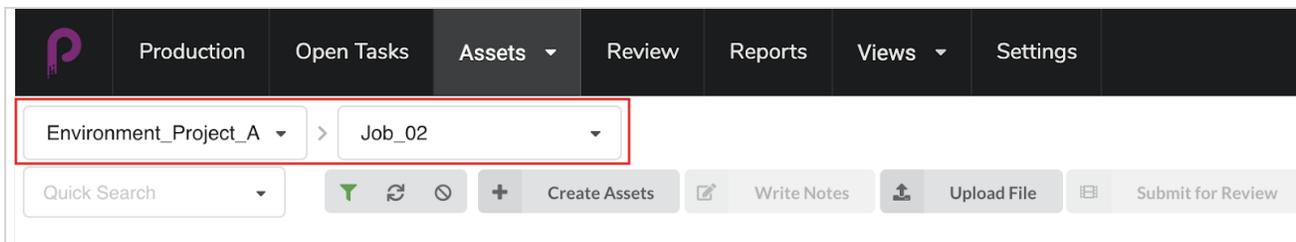
- En la parte inferior del panel de búsqueda, haga clic en el botón **Clear** (Borrar).



Todos los recursos dentro del trabajo se muestran nuevamente en la lista de recursos.

## Desplazamiento por los recursos

Las listas desplegables de desplazamiento (parte superior izquierda de la página Asset Manage [Administración de recursos]) le permitirán centrarse en los recursos asociados con un entorno o trabajo específico. Estas asociaciones se realizan en el momento de la creación o a través de la página Asset Assembly (Montaje de recurso). Seleccione el entorno y el trabajo que desee para restringir la visualización de dichos recursos.



### NOTAS

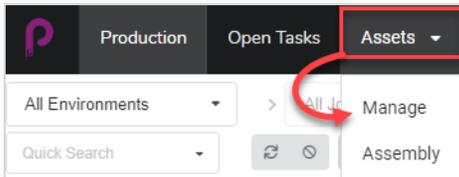
Si deja el entorno en el valor predeterminado “All Environments” (Todos los entornos), no se aplicará ninguna restricción.

## Edición de un recurso

Una vez que se ha creado un recurso, en cualquier momento puede editar su descripción, flujo de trabajo y otra información.

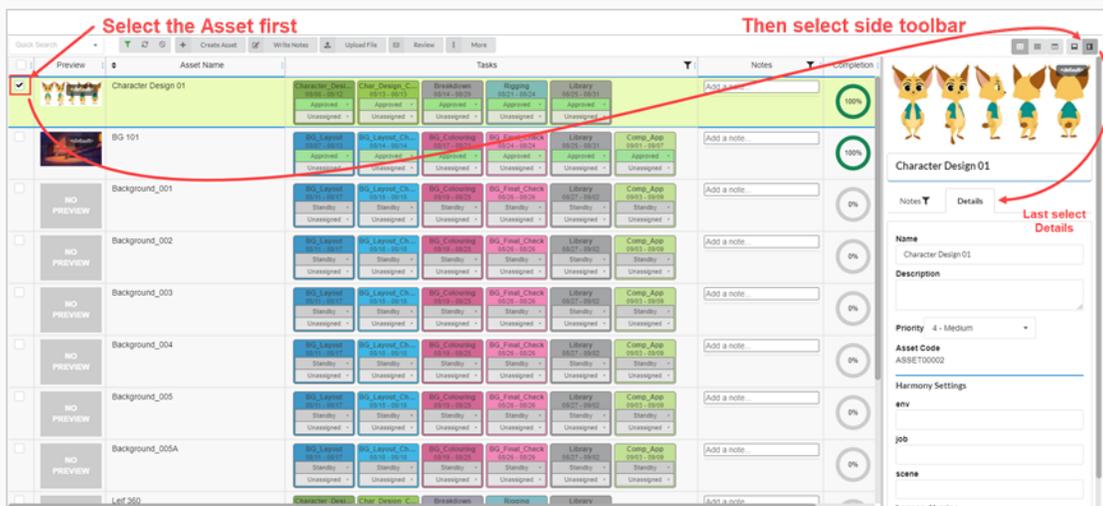
### Cómo editar el nombre y la descripción de un recurso

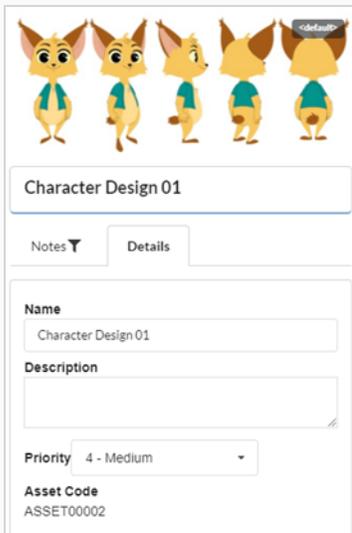
1. En el menú superior, haga clic en **Assets > Manage** (Recursos > Administrar).



Se abre la lista de recursos.

2. En la lista de recursos, haga clic en la casilla de verificación del recurso que desee editar.
3. Si el panel lateral no está visible, en la barra de herramientas en de esquina superior derecha de la lista de recursos, haga clic en el botón Toggle Side Panel (Alternar panel lateral)  para mostrarlo.
4. En el panel lateral, seleccione la pestaña Details (Detalles).





Character Design 01

Notes **T** Details

Name  
Character Design 01

Description

Priority 4 - Medium

Asset Code  
ASSET00002

5. Para modificar el nombre el recurso seleccionado, en el campo Name (Nombre), escriba un nuevo nombre.
6. Para actualizar la descripción del recurso, en el campo Description (Descripción), escriba la nueva descripción.
7. Para cambiar la prioridad del recurso seleccionado, desde el menú desplegable Priority (Prioridad), seleccione una nueva prioridad.
8. Para guardar sus cambios, haga clic en cualquier lugar fuera del panel lateral.

Aparece una notificación emergente en la esquina inferior derecha de la página, que indica que el recurso está en proceso de actualización. Cuando la notificación emergente desaparece, significa que los cambios del recurso están guardados.

## Eliminación de un recurso

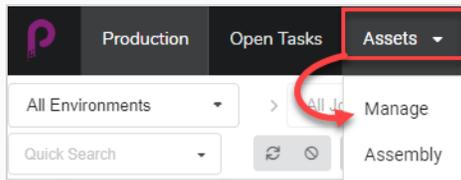
Los recursos se pueden eliminar permanentemente.

### NOTAS

Al eliminar un recurso, se eliminan todas sus tareas, vistas previas (cargas) y datos de montaje. Los elementos eliminados se perderán de forma permanente y no se podrán restaurar.

### Cómo eliminar recursos

1. En el menú superior, seleccione **Assets > Manage** (Recursos > Administrar).

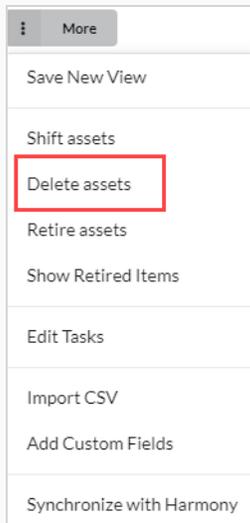


Se abre la lista de recursos.

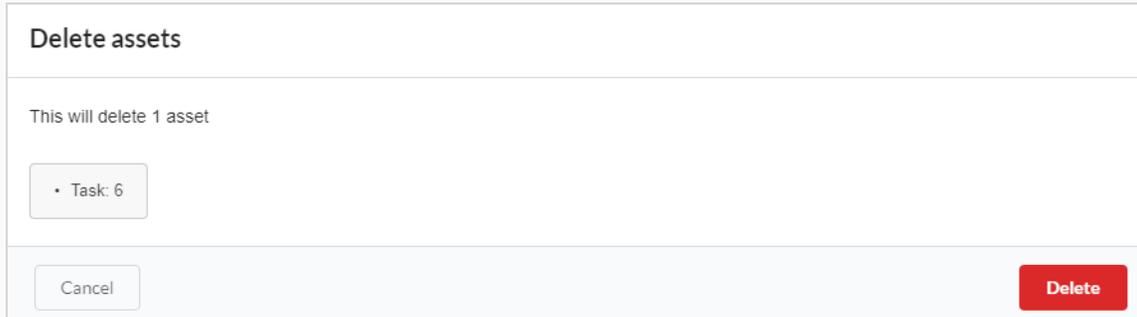
2. En la lista de recursos, active la casilla de verificación de la columna situada más a la izquierda del elemento que desee eliminar.

 A screenshot of the Assets list interface. At the top, there is a toolbar with buttons for 'Quick Search', 'Create Asset', 'Write Notes', 'Upload File', 'Review', and 'More'. Below the toolbar is a table with columns: 'Preview', 'Asset Name', and 'Tasks'. The table contains three rows of assets. The first row is 'Leif Turnaround', the second is 'BG 101', and the third is 'Background\_001'. The 'Background\_001' row is highlighted in light green, and its checkbox in the 'Preview' column is checked. A red arrow points to this checkbox. The 'Tasks' column for each asset shows a grid of task cards with status indicators like 'Approved', 'Standby', or 'Unassigned'.

3. En la barra de herramientas situada encima de la lista de recursos, seleccione **More > Delete Assets** (Más > Eliminar recursos).



Se abre el cuadro de diálogo Delete Assets (Eliminar recursos).



4. En la ventana emergente de confirmación, haga clic en **Delete** (Eliminar).

Se ha eliminado el recurso.

## Adición de una imagen de vista previa para un recurso

Puede agregar o cambiar una imagen de vista previa de cualquier recurso que aparezca en la columna Preview (Vista previa) de la lista de recursos. Esto se puede hacer desde la pestaña Assets (Recursos) > Manage (Administrar) o la pestaña Production (Producción).

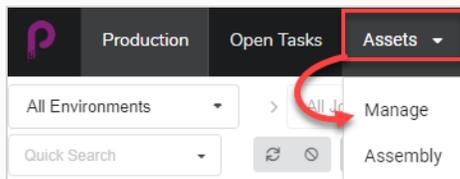
Se admiten los siguientes tipos de imágenes para las imágenes de vista previa: PNG, JPEG, GIF, BMP, TGA, TIFF, PSD, AI y PDF.

Si carga un clip de película (MP4 o MOV) como una vista previa, el primer fotograma de la película se establecerá automáticamente como la imagen. Podrá reproducir el clip desde la columna Preview (Vista previa).

Para un archivo GIF o de vídeo animado, el primer fotograma se fijará automáticamente como la imagen de vista previa. NO podrá reproducir estos archivos.

### Cómo agregar o cambiar una imagen de vista previa

1. En el menú superior, haga clic en **Assets > Manage** (Recursos > Administrar).

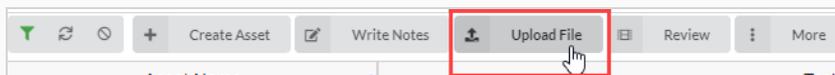


Se abre la lista de recursos.

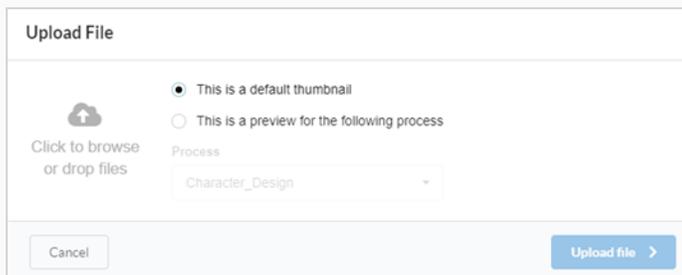
O

En el menú superior, haga clic en la pestaña **Production** (Producción).

2. Utilice los filtros de menú desplegable All Enviroments (Todos los entornos) o All Jobs (Todos los trabajos) para que se muestren los recursos deseados.
3. Haga clic en la casilla de verificación del recurso cuya imagen miniatura desee cambiar.
4. En la barra de herramientas situada encima de la lista de recursos, haga clic en el botón **Upload File** (Cargar archivo).



Aparece el cuadro de diálogo Upload File (Cargar archivo).

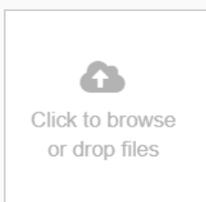


5. Seleccione una de las siguientes opciones:

- **This is a default thumbnail** (Es una imagen miniatura predeterminada) para cargar una imagen o un clip de película (MP4 o MOV) que será una referencia visual para todas las tareas de la fila seleccionada.
- **This is a preview for the following process** (Es una vista previa del siguiente proceso) para asociar una imagen o un clip de película (MP4 o MOV) con una tarea específica en la fila seleccionada.

Al seleccionar esta opción, se habilita el menú desplegable Process (Proceso).  
Seleccione la tarea que desee asociar con la imagen de vista previa de esta lista.  
Después de cargar el archivo, el nombre de la tarea aparecerá cerca de la esquina de la imagen miniatura.

6. Para cargar una imagen, haga clic en el botón Click to browse (Hacer clic para examinar) o arrastre y coloque el archivo sobre ella.



7. Haga clic en el botón **Upload File** (Cargar archivo).

El clip de imagen/película seleccionado aparece en la columna Preview (Vista previa).

#### **CONSEJO**

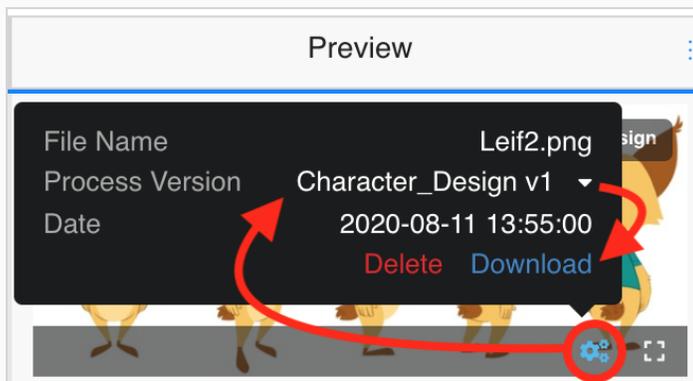
Para ver la imagen en tamaño completo/clip de película, haga clic en el icono Open the image in a new tab (Abrir la imagen en una nueva pestaña)  que aparece al pasar el ratón sobre la parte inferior de la imagen de vista previa.

## Descarga de un clip de película de recurso

Los clips de película de vista previa de escena se pueden descargar para verlos fuera de la interfaz web de Producer.

### Cómo descargar un clip de película de recurso

1. En el menú superior, haga clic en **Assets > Manage** (Recursos > Administrar).  
Se abre la lista de recursos.
2. Si la columna de vista previa no se muestra en pantalla, habilítela en la barra de herramientas situada encima de la lista de recursos desde el botón Column Selector (Selector de columnas) .
3. Pase el ratón sobre la imagen miniatura de vista previa y haga clic en el icono de engranaje.



Aparece un cuadro de diálogo negro.

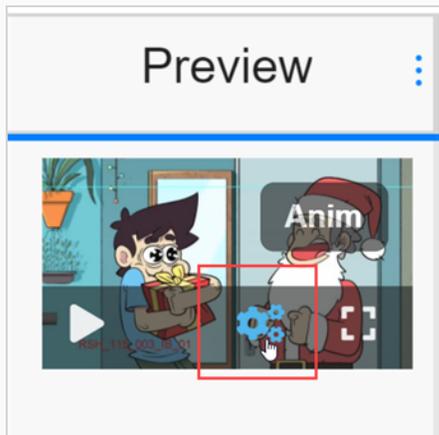
4. Haga clic en la opción **Download** (Descargar).  
El archivo de película se descarga en su ordenador.

## Visualización de versiones de imagen de vista previa

Producer permite ver distintas imágenes de vista previa y clips de películas asociados con un entorno, trabajo, escena o tarea determinados.

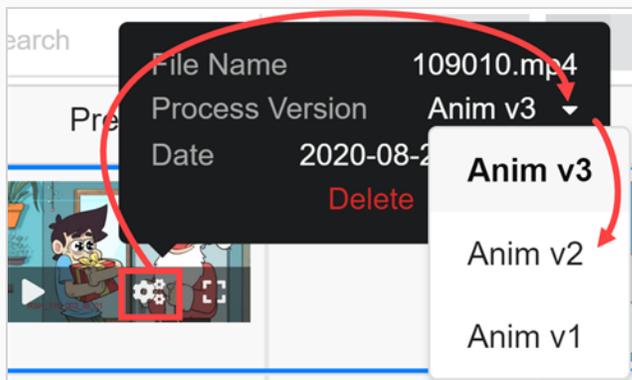
### Cómo ver versiones diferentes de las imágenes de vista previa y clips de película

1. Pase el ratón sobre una imagen de vista previa.



Aparece una barra de menús.

2. Haga clic en el icono de engranaje.



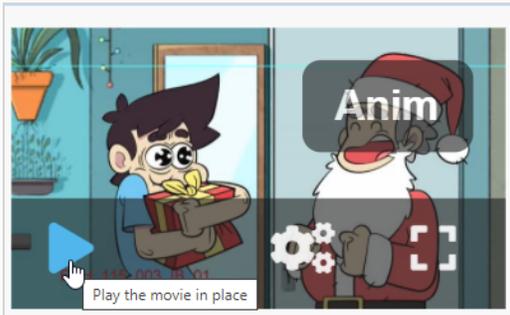
Aparecen información y un cuadro de diálogo.

3. En Process Version (Versión del proceso), haga clic en la flecha hacia abajo.

Si existe una opción de imagen o clip de película diferente, aparecerán en la lista desplegable. Seleccione la opción que desee ver.

Si se han cargado imágenes de vista previa o clips de película para el entorno global, tendrá la convención de nomenclatura <default> + número de versión. Si se ha asociado una imagen o clip de película con una tarea específica durante el proceso de carga, tendrá la convención de nomenclatura “nombre de la tarea” + número de versión; consulte [Adición de una imagen de vista previa para un recurso](#). En este ejemplo, el clip de película está asociado con la tarea Anim y tiene 3 versiones disponibles.

4. Si la imagen es un fotograma estático de un clip de película, haga clic en el botón de reproducción para ver la vista previa del clip de película.



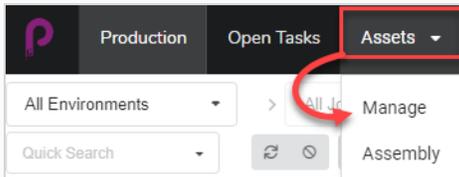
5. Si desea ver una versión de tamaño completo de la imagen o el clip de película, haga clic en el icono Open the image in a new tab (Abrir la imagen en una nueva pestaña) .

## Sustitución de tareas de recursos

Si su base de datos de Producer tiene varios flujos de trabajo de recursos, puede modificar el flujo de trabajo de un recurso al reemplazar todas las tareas del recurso por las tareas de un flujo de trabajo distinto.

### Cómo reemplazar tareas de un recurso

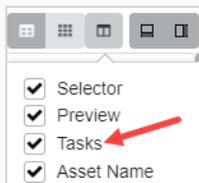
1. En el menú superior, seleccione **Assets > Manage** (Recursos > Administrar).



Se abre la lista de recursos.

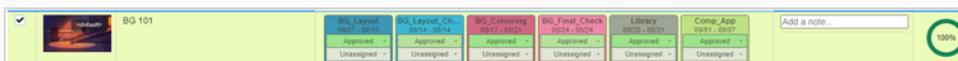
2. Asegúrese de que las tareas estén visibles realizando una de las siguientes acciones:

- En la barra de herramientas situada en la esquina superior derecha, haga clic en el icono Manage Columns (Administrar columnas)  y asegúrese de que esté activada la casilla de verificación situada junto a la opción de columna Tasks (Tareas).

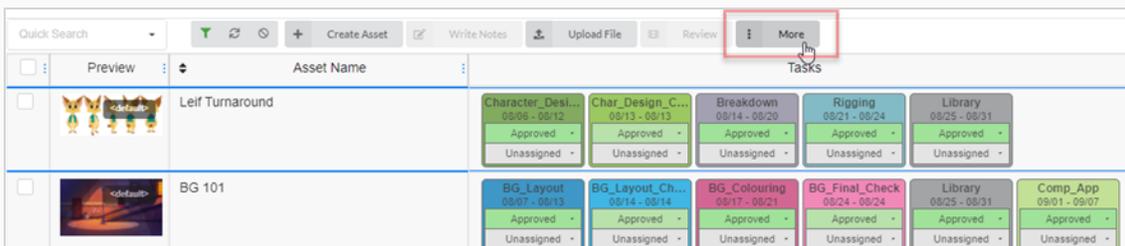


- Seleccione el recurso en la lista de recursos y, en la barra de herramientas en la esquina superior derecha, asegúrese de hacer clic en el botón Toggle Bottom Panel (Alternar panel inferior)  y que el panel inferior esté visible. A continuación, en el panel inferior, seleccione la pestaña **Tasks** (Tareas).

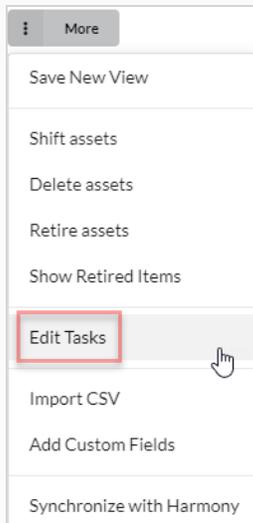
3. Haga clic en la casilla de verificación de cada recurso cuyo flujo de trabajo desee cambiar.



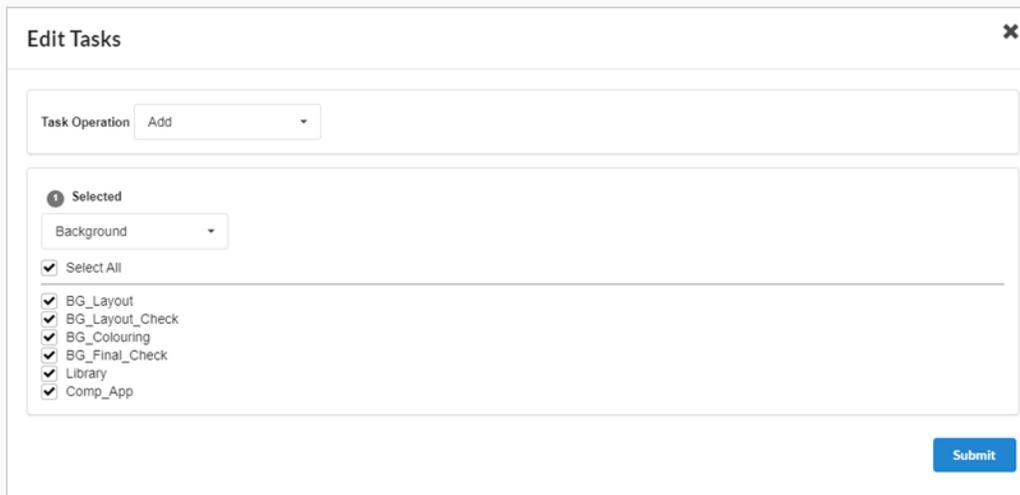
4. En la barra de herramientas situada encima de la lista de recursos, haga clic en el botón **More** (Más).



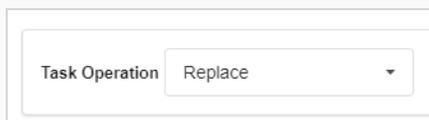
5. En el menú desplegable More (Más), seleccione **Edit Tasks** (Editar tareas).



Aparece el cuadro de diálogo Edit Tasks (Editar tareas).



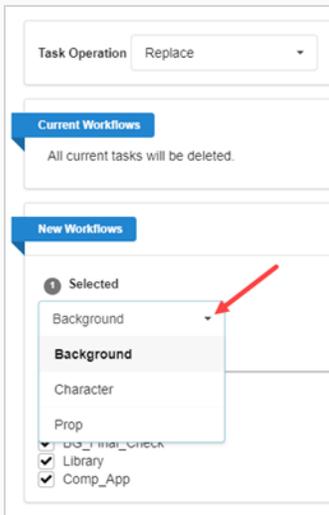
6. En el menú desplegable Task Operation (Operación de tareas), seleccione **Replace** (Sustituir).



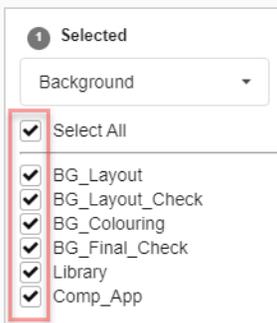
### NOTAS

Todas las tareas reemplazadas perderán sus personas asignadas y sus estados actuales. Si en cambio selecciona **Add** (Agregar), se agregan las tareas que faltan y las existentes no se tocan; consulte [Adición de tareas](#).

7. En el menú desplegable justo debajo, seleccione el flujo de trabajo que desee usar.



8. De manera predeterminada, se marcarán las casillas de verificación de todas las tareas en el flujo de trabajo seleccionado. Si desea que los recursos seleccionados solo tomen algunas de las tareas en el flujo de trabajo seleccionado, desactive las tareas que desee excluir.



9. Haga clic en el botón Confirm (Confirmar).



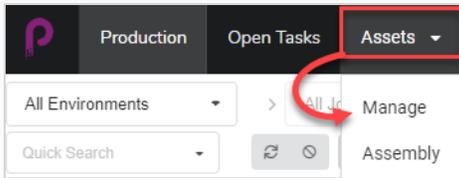
Aparece una notificación emergente que indica que se están reemplazando las tareas de los elementos seleccionados. Cuando la notificación emergente desaparece, se han quitado las tareas de los flujos de trabajo antiguos de todos los recursos seleccionados y se han agregado las tareas del nuevo flujo de trabajo.

## Adición de tareas

Cuando se crea una tarea con un flujo de trabajo, todas las tareas de ese flujo de trabajo se agregan a él de forma predeterminada. Es posible quitar tareas específicas del flujo de trabajo de un recurso, así como agregar tareas posteriores que se quitaron previamente.

### Cómo agregar tareas de recursos

1. En el menú superior, seleccione **Assets > Manage** (Recursos > Administrar).

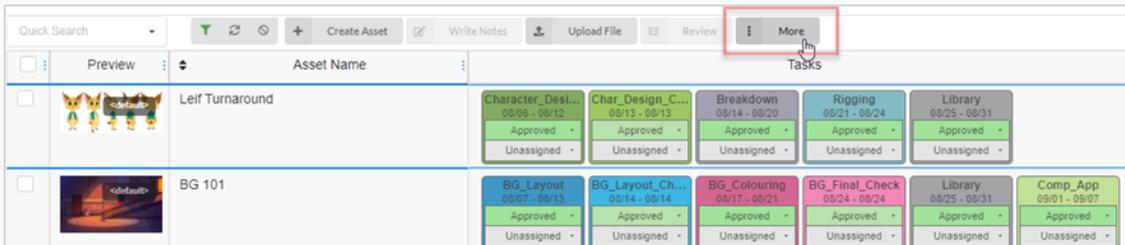


Se abre la lista de recursos.

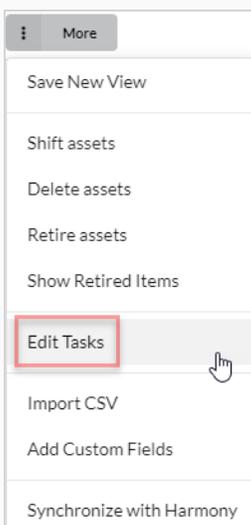
2. Haga clic en la casilla de verificación de cada recurso cuyo flujo de trabajo desee cambiar.



3. En la barra de herramientas situada encima de la lista de recursos, haga clic en el botón **More** (Más).



4. En el menú desplegable **More** (Más), seleccione **Edit Tasks** (Editar tareas).



Aparece el cuadro de diálogo **Edit Tasks** (Editar tareas).

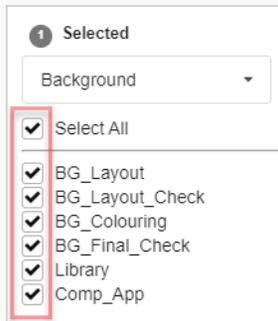
5. En el menú desplegable Task Operation (Operación de tareas), seleccione **Agregar** (Agregar).

6. En el menú desplegable Selected (Seleccionado), seleccione el flujo de trabajo que desee usar.

### NOTAS

Un recurso solo puede tener un flujo de trabajo y solo puede tener tareas de su flujo de trabajo asignado. Si selecciona un flujo de trabajo distinto al que actualmente está asignado al recurso, se quitarán las tareas del antiguo flujo de trabajo del recurso, a menos que exista una tarea con el mismo nombre en el nuevo flujo de trabajo.

7. Active la casilla de cada tarea que desee agregar. Si desea agregar todas las tareas del flujo de trabajo seleccionado, marque **Select All** (Seleccionar todo).



8. Haga clic en el botón Confirm (Confirmar).

Confirm

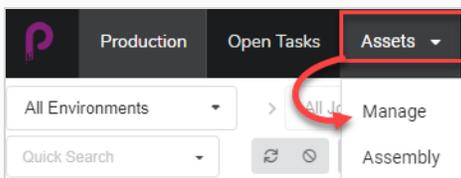
Aparece una notificación emergente que indica que se están reemplazando las tareas de los elementos seleccionados. Cuando la notificación emergente desaparece, se han quitado las tareas de los flujos de trabajo antiguos de todos los recursos seleccionados y se han agregado las tareas del nuevo flujo de trabajo.

## Eliminación de tareas

Cuando se crea una tarea con un flujo de trabajo, todas las tareas de ese flujo de trabajo se agregan a él de forma predeterminada. Es posible quitar tareas específicas del flujo de trabajo de un recurso, así como agregar tareas posteriores que se quitaron previamente.

### Cómo quitar tareas de un recurso

1. En el menú superior, seleccione **Assets > Manage** (Recursos > Administrar).

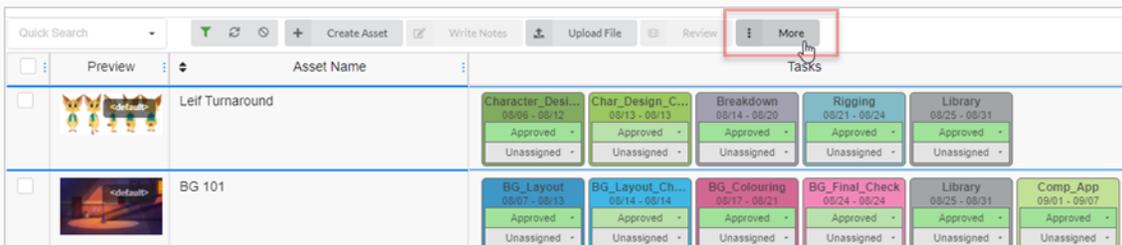


Se abre la lista de recursos.

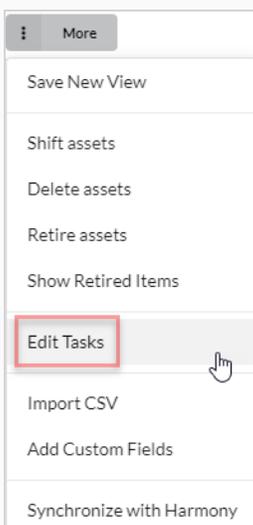
2. Haga clic en la casilla de verificación de cada recurso cuyo flujo de trabajo desee cambiar.



3. En la barra de herramientas situada encima de la lista de recursos, haga clic en el botón **More** (Más).

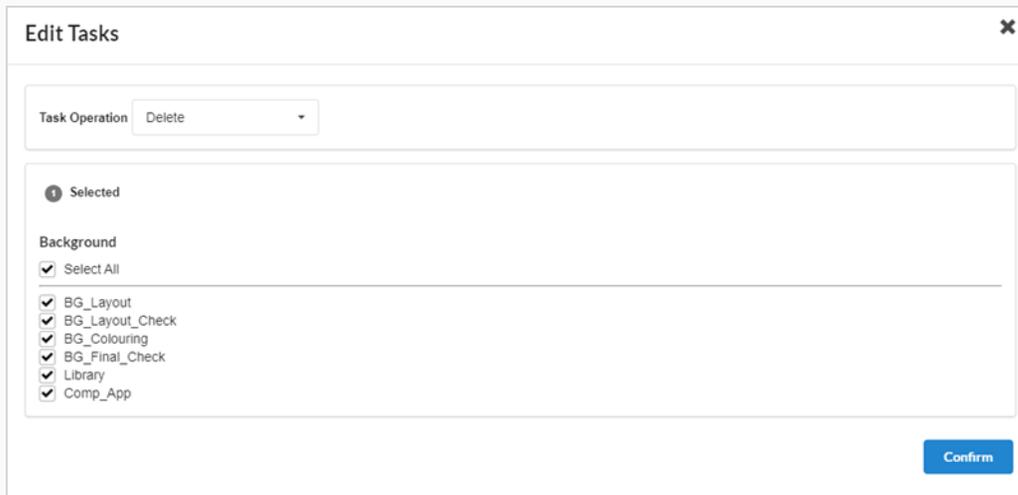


4. En el menú desplegable **More** (Más), seleccione **Edit Tasks** (Editar tareas).



Aparece el cuadro de diálogo **Edit Tasks** (Editar tareas).

5. En el menú desplegable Task Operation (Operación de tareas), seleccione **Delete** (Eliminar).



**Edit Tasks** [Close]

Task Operation: Delete

**Selected**

**Background**

Select All

- BG\_Layout
- BG\_Layout\_Check
- BG\_Colouring
- BG\_Final\_Check
- Library
- Comp\_App

**Confirm**

6. De manera predeterminada, todas las tareas del flujo de trabajo del recurso estarán seleccionadas y marcadas para su eliminación. Si solo desea eliminar algunas de las tareas del recurso seleccionado, desactive todas las tareas que desee conservar.
7. Haga clic en el botón Confirm (Confirmar).

**Confirm**

Aparece una notificación emergente que indica que se están reemplazando las tareas de los elementos seleccionados. Cuando la notificación emergente desaparece, se han quitado las tareas de los flujos de trabajo antiguos de todos los recursos seleccionados y se han agregado las tareas del nuevo flujo de trabajo.

#### NOTAS

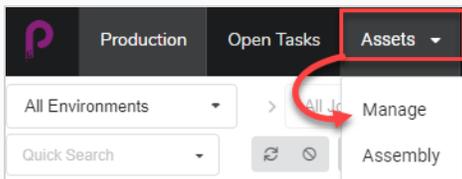
Puede volver a agregar las tareas que había quitado del flujo de trabajo de un recurso; consulte [Adición de tareas](#).

## Retirada de recursos

Cuando un recurso ya no es necesario, al retirarlo se ocultará de la vista sin eliminarlo. Los recursos retirados aún se pueden ver y reactivar en caso necesario; consulte [Activación de recursos retirados](#).

### Cómo retirar recursos

1. En el menú superior, seleccione **Assets > Manage** (Recursos > Administrar).

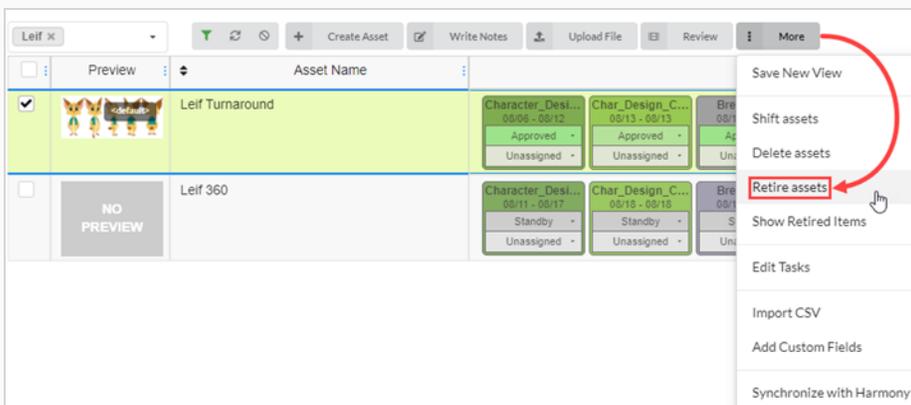


Se abre la lista de recursos.

2. Haga clic en el recurso cuya información desea ver.
3. Active la casilla de verificación en la columna situada más a la izquierda de cada recurso que desee retirar.

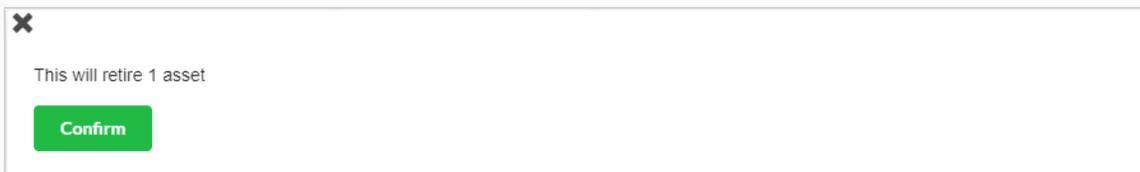


4. En la barra de herramientas situada encima de la lista de recursos, seleccione **More > Retire Assets** (Más > Retirar recursos).



Se abre el cuadro de diálogo Confirm (Confirmar).

5. Seleccione **Confirm** (Confirmar).



Los recursos retirados están ahora ocultos a la vista.

## Visualización de recursos retirados

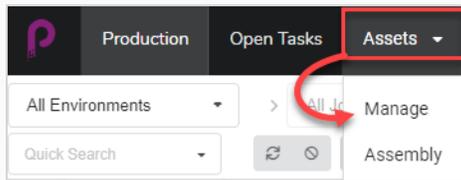
Los recursos que se han retirado, están ocultos de la página Production (Producción), pero se pueden ver en caso necesario.

### NOTAS

Para retirar recursos, consulte [Retirada de recursos](#).

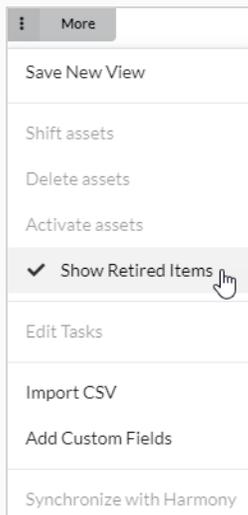
### Cómo ver recursos retirados

1. En el menú superior, seleccione **Assets > Manage** (Recursos > Administrar).



Se abre la lista de recursos.

2. En la barra de herramientas situada encima de la lista de recursos, seleccione **More > Show Retired Items** (Más > Mostrar elementos retirados).



Aparecen los elementos retirados.

	Preview	Asset Name	Tasks				
<input type="checkbox"/>		Leif Turnaround	Character_Desi... 08/08 - 08/12 Approved - Unassigned -	Char_Design_C... 08/13 - 08/13 Approved - Unassigned -	Breakdown 08/14 - 08/20 Approved - Unassigned -	Rigging 08/21 - 08/24 Approved - Unassigned -	Library 08/25 - 08/31 Approved - Unassigned -
<input type="checkbox"/>	NO PREVIEW	Leif 360	Character_Desi... 08/11 - 08/17 Standby - Unassigned -	Char_Design_C... 08/18 - 08/18 Standby - Unassigned -	Breakdown 08/19 - 08/25 Standby - Unassigned -	Rigging 08/26 - 08/27 Standby - Unassigned -	Library 08/28 - 08/30 Standby - Unassigned -

### NOTAS

Para ocultar los recursos retirados, en la barra de herramientas situada encima de la lista de recursos, seleccione **More** (Más). Habrá una marca en la casilla de verificación visible junto a Show Retired Items (Mostrar elementos retirados). Seleccione **Show Retired Items** (Mostrar elementos retirados) para desactivarla. Los elementos retirados están ahora ocultos a la vista.

## Activación de recursos retirados

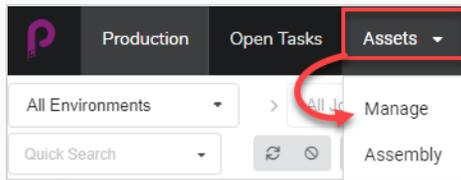
Los recursos que se han retirado y ocultado a la vista se pueden restaurar para que aparezcan en la lista de recursos. A esto se le denomina activación de recursos.

### NOTAS

Para retirar recursos, consulte [Retirada de recursos](#).

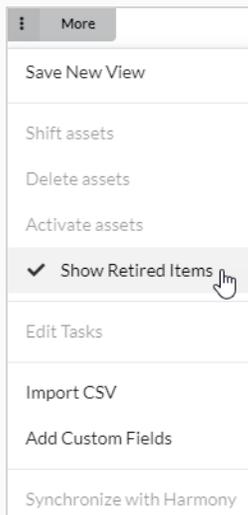
### Cómo restaurar los recursos retirados

1. En el menú superior, seleccione **Assets > Manage** (Recursos > Administrar).



Se abre la lista de recursos.

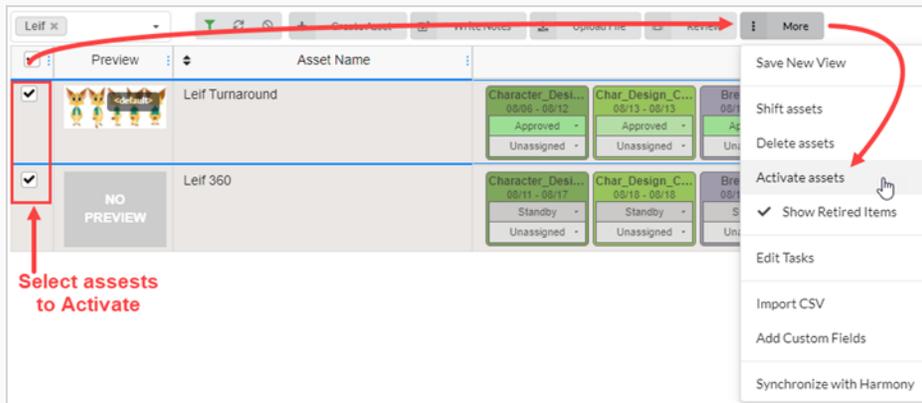
2. En la barra de herramientas situada encima de la lista de recursos, seleccione **More > Show Retired Items** (Más > Mostrar elementos retirados).



Aparecen los elementos retirados.

	Preview	Asset Name	Tasks				
<input type="checkbox"/>		Leif Turnaround	Character_Desi... 08/08 - 08/12 Approved - Unassigned -	Char_Design_C... 08/13 - 08/13 Approved - Unassigned -	Breakdown 08/14 - 08/20 Approved - Unassigned -	Rigging 08/21 - 08/24 Approved - Unassigned -	Library 08/25 - 08/31 Approved - Unassigned -
<input type="checkbox"/>	NO PREVIEW	Leif 360	Character_Desi... 08/11 - 08/17 Standby - Unassigned -	Char_Design_C... 08/18 - 08/18 Standby - Unassigned -	Breakdown 08/19 - 08/25 Standby - Unassigned -	Rigging 08/26 - 08/27 Standby - Unassigned -	Library 08/28 - 08/30 Standby - Unassigned -

3. Seleccione los recursos que desee activar mediante la casilla de verificación situada más a la izquierda de la pantalla.
4. Seleccione **More > Activate Assets** (Más > Activar recursos).



5. En la ventana emergente de confirmación, haga clic en **Confirm** (Confirmar).



Los recursos retirados son ahora visibles en la lista de recursos.

## Capítulo 6: Acerca de la supervisión de la carga de trabajo

Las tareas son la base de la supervisión de su producción con Producer. Se pueden crear automáticamente al agregar nuevas escenas o bien se pueden crear manualmente. Las tareas son la forma práctica de los procesos que conforman los flujos de trabajo.

Las tareas tienen distintos estados posibles y se pueden asignar a distintos usuarios.

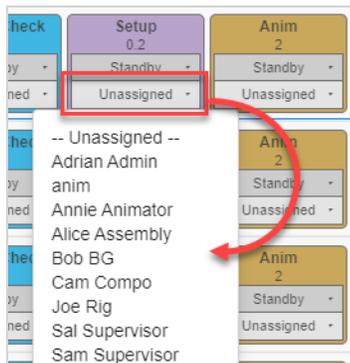
Las tareas se crean normalmente de forma automática porque los flujos de trabajo tienen una configuración predeterminada para crear tareas automáticamente. Cuando crea un elemento, como una escena o un recurso, y selecciona un flujo de trabajo mediante la configuración de creación automática, todos los procesos de este flujo de trabajo se convertirán en tareas reales para este elemento.

Tasks			
<b>Layout</b> 2	<b>Setup</b> 0.2	<b>Anim</b> 2	<b>Comp</b> 0.5
Standby ▾	Standby ▾	Revise ▾	Standby ▾
Unassigned ▾	anim ▾	Annie Animator ▾	Unassigned ▾

## Asignación de tareas

Cada tarea de cualquier flujo de trabajo se puede asignar a un usuario específico.

Para asignar varias tareas a un usuario en particular, se puede seleccionar una escena cada vez y cambiar al usuario requerido, o utilizar las casillas de verificación en el lado de la pantalla y seleccionar la casilla de las escenas designadas para asignarlas. En la tarea del menú desplegable Unassigned (Sin asignar), seleccione el usuario adecuado.



### Cómo asignar una tarea

1. En el menú superior, seleccione **Production** (Producción) o en **Assets > Manage** (Recursos > Administrar).
2. Seleccione el entorno y el trabajo que contienen las escenas que desee asignar.
3. En la columna correspondiente a la tarea, en el menú desplegable Asignado (Asignado) (parte inferior), establezca el propietario del recurso/tarea.
  - Para asignar varias tareas al mismo tiempo, en la columna más a la izquierda, active la casilla de verificación de todas las escenas que desea asignar y, a continuación, asigne el propietario de la tarea.

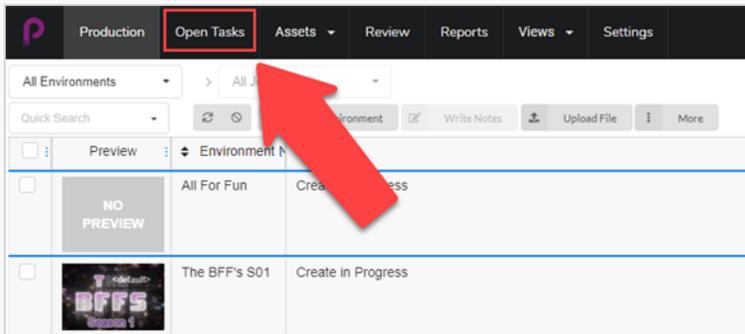
The screenshot displays a production management interface for 'The BFF's S01' and 'The BFF's Ep101'. The interface includes a navigation bar with 'Production', 'Open Tasks', 'Assets', 'Review', 'Reports', 'Views', and 'Settings'. Below this, there are filters for 'The BFF's S01' and 'The BFF's Ep101', along with a 'Quick Search' field and buttons for '+ Add Scenes', 'Write Notes', 'Upload Files', 'Review', and 'More'. The main area is a grid of tasks for various scenes (BFFs\_Ep101 to BFFs\_Ep108). Each scene row contains columns for 'Layout', 'Setup', 'Anim', and 'Comp', each with a status dropdown. A red box highlights the 'Anim' task for BFFs\_Ep101, which has a dropdown menu open showing a list of assignees: '-- Unassigned --', 'Adrian Admin anim', 'Annie Animator', 'Bob BG', 'Cam Compo', 'Dan Director', 'Joe Rig', 'Sal Supervisor', 'Toon Boom Admin', and 'Toon Boom Producer'. A red callout bubble with the text 'Select scenes to assign' points to the checked checkboxes on the left side of the grid. A black callout box with white text states: 'With Multiple scenes selected, just changing one assignee will change them all for that task.'

## Comprobación de tareas abiertas para el trabajo y notas

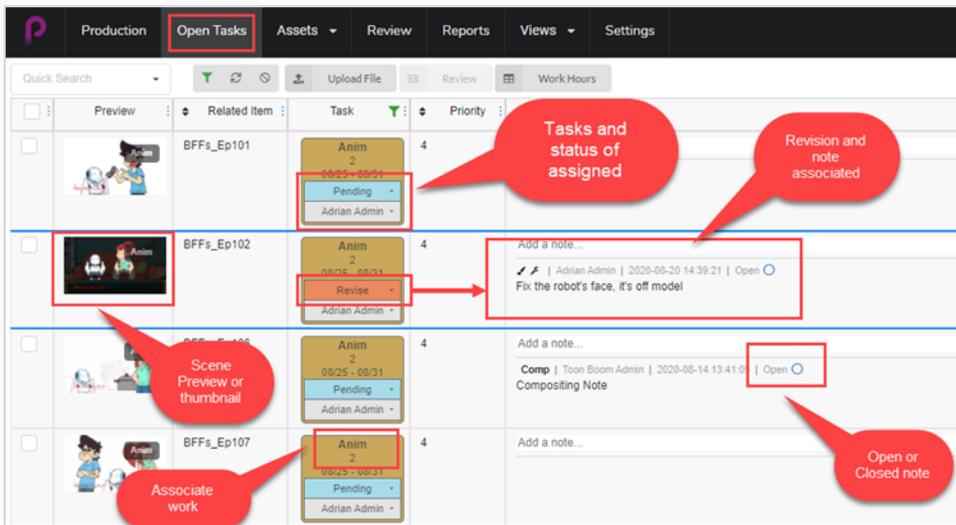
En Producer, cada usuario recibe sus propias credenciales de inicio de sesión. Los usuarios individuales tendrán un límite de acceso a Producer predeterminado dependiendo de sus responsabilidades dentro del pipeline de animación. Cada usuario tendrá la posibilidad de comprobar las tareas y notas que se le han asignado específicamente en la página Open Tasks (Tareas abiertas).

### Cómo comprobar el trabajo y las notas de Open Tasks (Tareas abiertas)

1. En el menú superior, seleccione **Open Tasks** (Tareas abiertas).



2. En la vista Open Tasks (Tareas abiertas), utilice la barra de herramientas de búsqueda para filtrar el trabajo y actualizar las tareas.



## Actualización manual del estado

En las vistas Production (Producción), Open Tasks (Tareas abiertas) y Assets (Recursos), puede establecer el estado de las diferentes tareas.

### Cómo actualizar un estado

1. En el menú superior, seleccione **Production** (Producción), **Open Tasks** (Tareas abiertas) o **Assets > Manage** (Recursos > Administrar).
2. Seleccione el entorno y el trabajo que contienen el estado que va a actualizar.
3. En la columna que corresponde a la tarea, en el menú desplegable (superior) Status (Estado), establezca el estado del recurso o tarea.
  - Para establecer varios estados al mismo tiempo, en la columna más a la izquierda, active las casillas de verificación de todas las escenas que desee actualizar y, a continuación, establezca el nuevo estado.

### NOTAS

Se puede modificar dependiendo del flujo de trabajo de la producción y de sus necesidades en ese flujo de trabajo. Dependiendo de cómo esté configurado el flujo de trabajo, es posible que haya algunos desencadenadores relacionados con otros estados.

The screenshot shows a software interface for managing tasks. At the top, there are navigation tabs: Production, Open Tasks, Assets, Review, Reports, Views, and Settings. Below this, there are filters for 'The BFF's S01' and 'The BFF's Ep101'. A toolbar includes options like 'Add Scenes', 'Write Notes', 'Upload Files', 'Review', and 'More'. The main area is a table with columns for 'Preview', 'Tasks', and 'Harmony Status'. The 'Tasks' column is divided into sub-columns: Layout, Setup, Anim, and Comp. Each sub-column contains a dropdown menu for the task's status. A red box highlights the 'Anim' dropdown in the third row, with a red arrow pointing to it and the text 'Drop Down Menu'. A blue arrow points to the 'Anim' dropdown in the fourth row with the text 'Status Choices'. A dropdown menu is open for the 'Anim' dropdown in the fourth row, showing options: Standby, Pending, Need Assistance, In Progress, To Validate, ✓ Revise, and Approved.

Preview	Layout	Setup	Anim	Comp	Harmony Status
<input type="checkbox"/>	Layout 2 Standby Unassigned	Setup 0.2 Standby anim	Anim 2 Revise Annie Animator	Comp 0.5 Standby Unassigned	N/A
<input type="checkbox"/>	Layout 2 Standby Unassigned	Setup 0.2 Standby Alice Assembly	Anim 2 Approved Annie Animator	Comp 0.5 Pending Unassigned	N/A
<input type="checkbox"/>	Layout 2 Standby Unassigned	Setup 0.2 Standby Alice Assembly	Anim 2 Revise Unassigned	Comp 0.5 Standby Unassigned	N/A
<input type="checkbox"/>	Layout 2 Standby Unassigned	Setup 0.2 Standby Alice Assembly	Anim 2 Revise Unassigned	Comp 0.5 Standby Unassigned	N/A

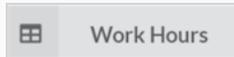
## Registro de horas de trabajo

Producer permite a los usuarios supervisar el trabajo por horas. En la vista Open Tasks (Tareas abiertas), el usuario puede registrar las horas trabajadas en cada tarea en fechas específicas.

### Cómo registrar las horas trabajadas

1. En Open Tasks (Tareas abiertas), haga clic en la pestaña **Work Hours** (Horas de trabajo) en la parte superior de la ventana de la tarea.

Se abre la ventana Work Hours (Horas de trabajo).



2. Aquí puede seleccionar entre varias opciones.

- En el campo Date Range (Rango de fechas), seleccione el rango de fechas.
- Utilice la barra de herramientas de Search (Búsqueda) para buscar una tarea en particular.
- Habilite o deshabilite la opción Hide Approved (Ocultar aprobados) para ocultar todo el trabajo aprobado.
- Para cada tarea, introduzca la cantidad de horas trabajadas en el campo del día correspondiente.

Work Hours

8/16/2020 - 8/22/2020

Search

Hide Approved

Created For	Process	Logged	16 SU	17 MO	18 TU	19 WE	20 TH	21 FR	22 SA
The BFF's S01 / The BFF's Ep101 / BFFs_Ep101 (Scene)	Anim	5					5		
The BFF's S01 / The BFF's Ep101 / BFFs_Ep102 (Scene)	Anim	0	0				0		
The BFF's S01 / The BFF's Ep101 / BFFs_Ep106 (Scene)	Anim	0							
The BFF's S01 / The BFF's Ep101 / BFFs_Ep107 (Scene)	Anim	0							
<b>Total</b>		5	0	0	0	0	5	0	0

Cancel Done

3. Cuando termine, seleccione **Done** (Listo).

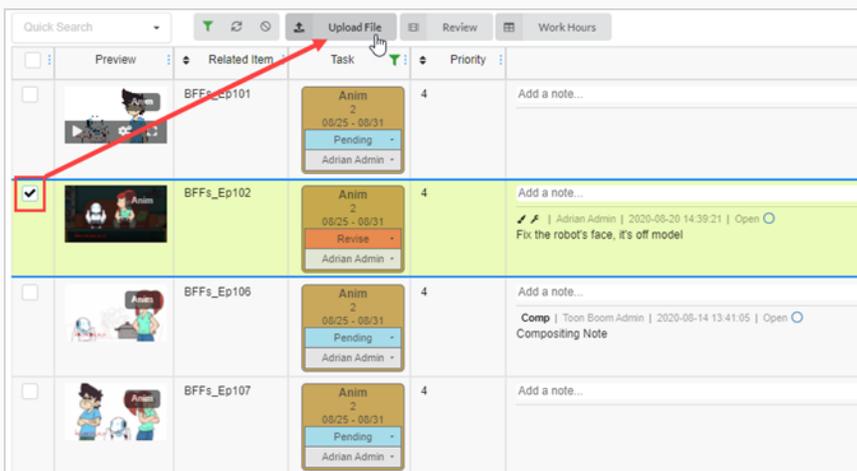
## Carga y actualización de instantáneas

Si Producer no está integrado con Harmony o alguna otra opción que actualice la instantánea de la tarea automáticamente, el usuario puede cargar una instantánea de forma manual.

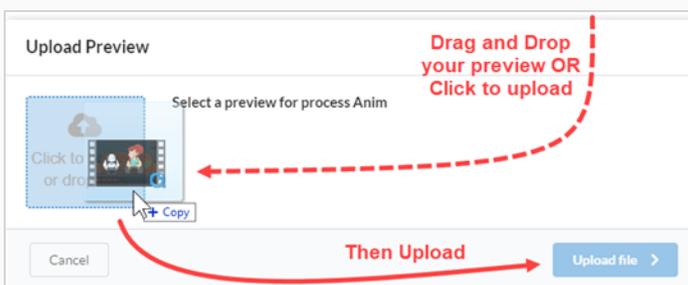
Si Producer está integrado con Harmony, puede insertar la instantánea del recurso automáticamente desde Harmony mediante una secuencia de comandos.

### Cómo cargar una instantánea de forma manual

1. En Open Tasks (Tareas abiertas), active la casilla situada más a la izquierda de la escena o escenas para las que desea cargar una imagen o vídeo.
2. Seleccione **Upload File** (Cargar archivo).



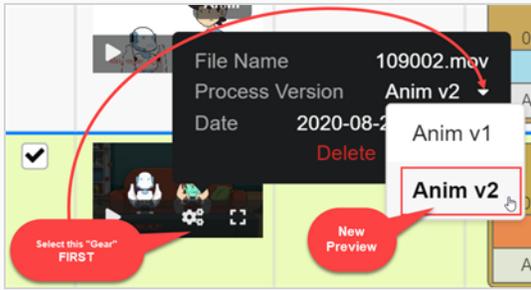
Se abre la ventana Upload Preview (Cargar vista previa).



3. En la ventana Upload Preview (Cargar vista previa), puede arrastrar y colocar su nueva vista previa, o bien hacer clic y cargarla.
4. Seleccione **Upload** (Cargar).
5. En el área de imagen, seleccione el icono de engranaje que aparece al pasar el ratón por encima de la ventana.

Se abre una ventana nueva.

6. Aquí puede ver la vista previa anterior y la nueva. Producer realiza automáticamente la última carga de la vista previa predeterminada.

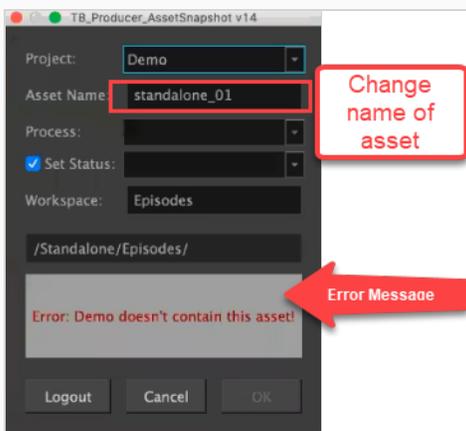


## Cómo cargar una instantánea de un recurso desde una escena de Harmony

1. En Harmony, seleccione la secuencia de comandos de Asset Snapshot (Instantánea de recurso) dentro de la escena del recurso que desee cargar.

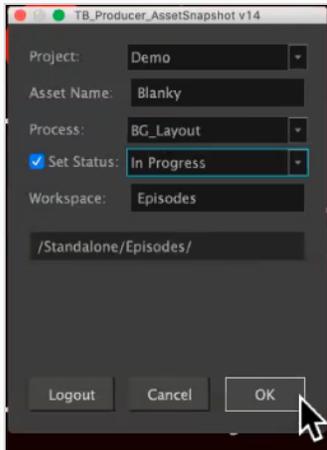
Se abre una ventana nueva.

2. Es posible que la ventana muestre un error al principio debido a que asocia el nombre de la escena como un recurso. Introduzca el nombre correcto del recurso.

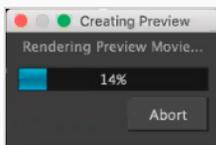


Entonces, Harmony se comunica con Producer a fin de reconocer el proceso en el cual está trabajando.

3. Configure su proceso y su estado, y mantenga activada la casilla de verificación de la izquierda.
4. Haga clic en OK (Aceptar).

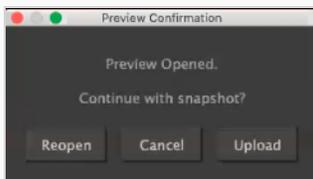


Se abrirá una nueva ventana que muestra el progreso en Rendering Preview (Vista previa de renderizado).

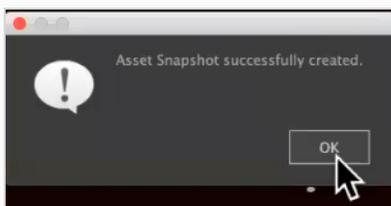


Se abrirá el cuadro de diálogo de Preview Confirmation (Confirmación de vista previa).

5. Seleccione **Upload** (Cargar).

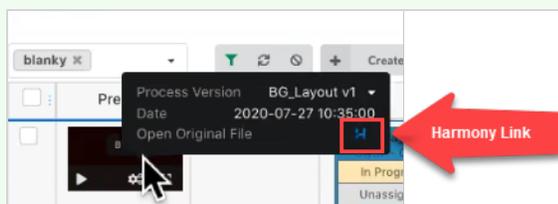


Se abre una ventana de confirmación.



## NOTAS

Si ve su recurso en Producer, tendrá un icono de Harmony en la ventana de vista previa vinculado directamente al archivo original de Harmony.



## Verificación de la carga de trabajo de un usuario

Puede filtrar las listas de producción y de recursos para ver las tareas asignadas a un usuario.

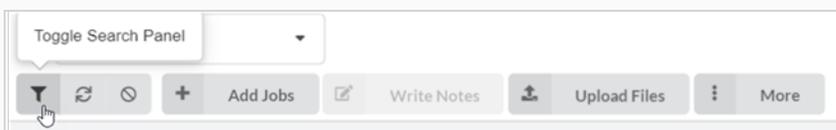
### Cómo filtrar la tabla de producción

1. En el menú superior, seleccione **Production** (Producción) o **Assets > Manage** (Recursos > Administrar).

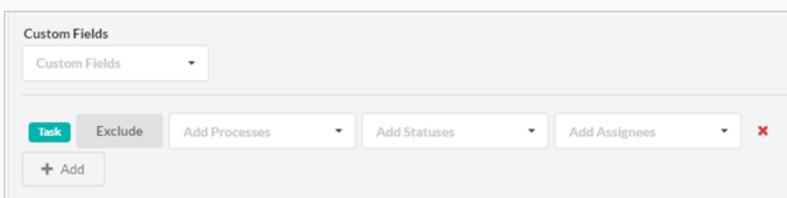


Se abre la página Production (Producción).

2. Seleccione el entorno en el cual desea ver la carga de trabajo y las asignaciones.
3. Haga clic en el botón Toggle Search Panel (Alternar panel de búsqueda) en la parte superior.



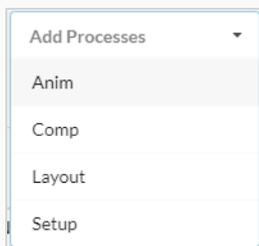
Se abre la ventana Custom Fields (Campos personalizados).



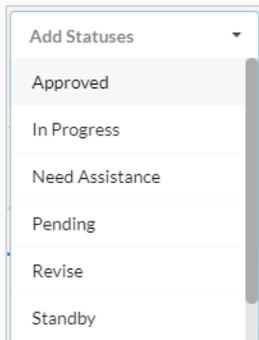
4. Haga clic en la opción Add + (Agregar) para agregar más campos personalizados, así como para usar los campos existentes para excluir cualquiera de las selecciones.



- En el menú Add Processes (Agregar procesos), dependiendo del flujo de trabajo que haya seleccionado, verá una ventana desplegable similar a esta:



- En Add Statuses (Agregar estados), dependiendo del flujo de trabajo que haya seleccionado, verá una ventana desplegable similar a esta:



- Y, en el menú desplegable final, Add Assignees (Agregar personas asignadas), se limita a los usuarios asignados para esta producción en particular.
5. Cuando esté listo, seleccione **Apply Search Criteria** (Aplicar criterios de búsqueda) en la esquina inferior derecha de la ventana.

**Apply Search Criteria**

Custom Fields  
Custom Fields

Task Exclude Anim X Standby X Annie Animator X X

+ Add

Process Statuses Assignee

Scene Name	Job Code	Preview	Layout	Setup	Anim	Comp
BFFs_Ep101	TBA_JOB00002		Layout 2 Standby - Unassigned -	Setup 0.2 Standby - Unassigned -	Anim 2 Standby - Annie Animator -	Comp 0.5 Standby - Unassigned -
BFFs_Ep102	TBA_JOB00002		Layout 2 Standby - Unassigned -	Setup 0.2 Standby - Unassigned -	Anim 2 Standby - Annie Animator -	Comp 0.5 Standby - Unassigned -
BFFs_Ep106	TBA_JOB00002		Layout 2 Standby - Unassigned -	Setup 0.2 Standby - Alice Assembly -	Anim 2 Standby - Annie Animator -	Comp 0.5 Standby - Unassigned -
BFFs_Ep107	TBA_JOB00002		Layout 2 Standby - Unassigned -	Setup 0.2 Standby - Alice Assembly -	Anim 2 Standby - Annie Animator -	Comp 0.5 Standby - Unassigned -

**Search Results**

### NOTAS

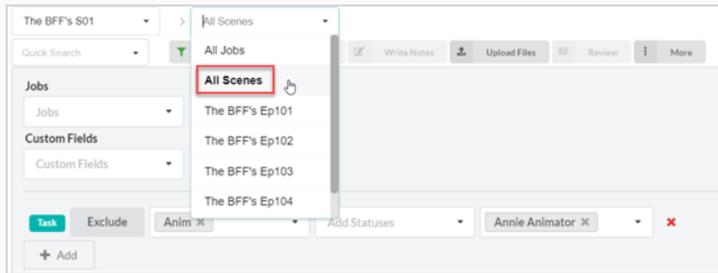
No hay límite en la cantidad de filtros que puede agregar o excluir de sus criterios de búsqueda.

Task Exclude Anim X Layout X In Progress X Standby X Adrian Admin X Cam Compo X Alice Assembly X X

Task Exclude Layout X Revise X Toon Boom Admin X X

+ Add

Esta búsqueda no está limitada a un solo episodio. Puede incluir criterios de búsqueda en todos los episodios dentro de esta producción.

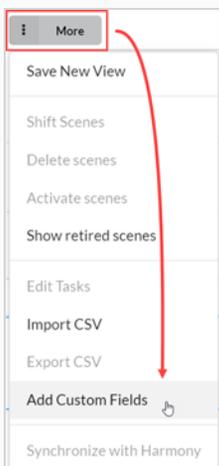


## Creación de campos personalizados

Los campos personalizados son campos o columnas que se pueden agregar por perfil de usuario para que coincidan con algo que estos desean trazar y que Producer no está trazando de manera predeterminada, es decir, la dificultad de una escena.

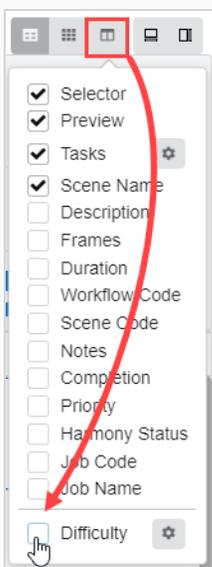
### Cómo crear campos personalizados

1. Para agregar un campo personalizado, haga clic en la pestaña More (Más) y seleccione Add Custom Fields (Agregar campos personalizados).

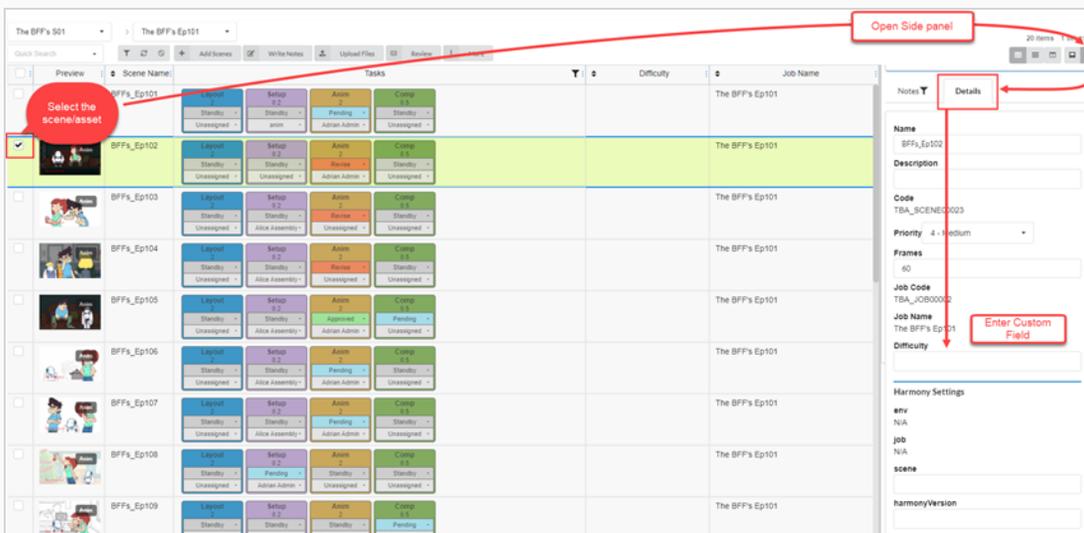


Se abre la ventana Add a Custom Field (Agregar campo personalizado).

2. En el campo Name (Nombre), introduzca el nombre del nuevo campo personalizado.
3. En el campo Description (Descripción), puede agregar una descripción opcional.
4. Haga clic en **Create** (Crear).
5. Abra el selector de campo y compruebe el nuevo campo personalizado.



6. Para modificar el nuevo campo personalizado, seleccione la escena o el recurso para el que desee editar el valor del campo personalizado.
7. Abra un panel lateral y seleccione **Details > your custom field** (Detalles > su campo personalizado).



Su entrada aparece ahora en el campo personalizado.

### NOTAS

Todos los usuarios de la producción podrán ver el campo personalizado. Solo determinados usuarios tendrán la posibilidad de agregar valores.

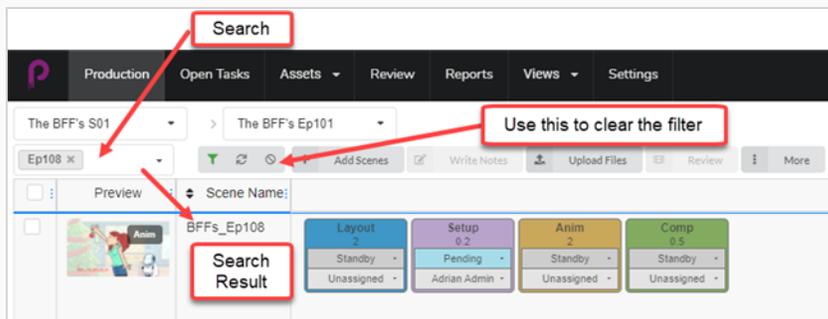
## Búsqueda en Producer

En Producer hay una búsqueda rápida en las vistas Production (Producción), Open Task (Tarea abierta), Assets (Recursos) y Review (Revisar). Se puede usar para buscar rápidamente un entorno, una escena, un recurso u otros elementos diferentes.

Quick Search

### Cómo buscar en Producer

1. En el campo Quick Search (Búsqueda rápida), escriba la palabra clave para filtrar la tabla de producción.
2. Cuando termine, junto al campo de búsqueda, haga clic en el botón Clear Filter (Borrar filtro) .



## Capítulo 7: Acerca de la importación y exportación de CSV

Importe archivos CSV en Toon Boom Producer para crear automáticamente recursos, escenas, trabajos y entornos vacíos, y rellenar campos adicionales como Description (Descripción), Name (Nombre) y Note (Nota).

Exporte archivos CSV de Toon Boom Producer para reunir información como listas y detalles de recursos.

## Acerca de la creación de un archivo CSV

Antes de crear el archivo CSV, revise las siguientes notas:

- Al crear los datos en la aplicación de hoja de cálculo, establezca los números con relleno como formato de texto para conservar los ceros que hay al inicio.

2	Scene Name	Frames	Workspace Id	Relative Path	ExternalRef Type	Note Anim	Note Compo
3	SQ01_01	10	offline_001	001	harmonyStandalone	Note Anim 01	Note Compo 01
4	SQ01_02	100	offline_001	002	harmonyStandalone	Note Anim 02	Note Compo 02
5	SQ01_03	200	offline_001	003	harmonyStandalone	Note Anim 03	Note Compo 03
6	SQ01_04	300	offline_001	004	harmonyStandalone	Note Anim 04	Note Compo 04
7	SQ01_05	90	offline_001	005	harmonyStandalone	Note Anim 05	Note Compo 05
8	SQ01_06	50	offline_001	006	harmonyStandalone	Note Anim 06	Note Compo 06
9	SQ01_07	20	offline_001	007	harmonyStandalone	Note Anim 07	Note Compo 07
10	SQ01_08	500	offline_001	008	harmonyStandalone	Note Anim 08	Note Compo 08
11	SQ01_09	40	offline_001	009	harmonyStandalone	Note Anim 09	Note Compo 09
12	SQ01_10	30	offline_001	010	harmonyStandalone	Note Anim 10	Note Compo 10

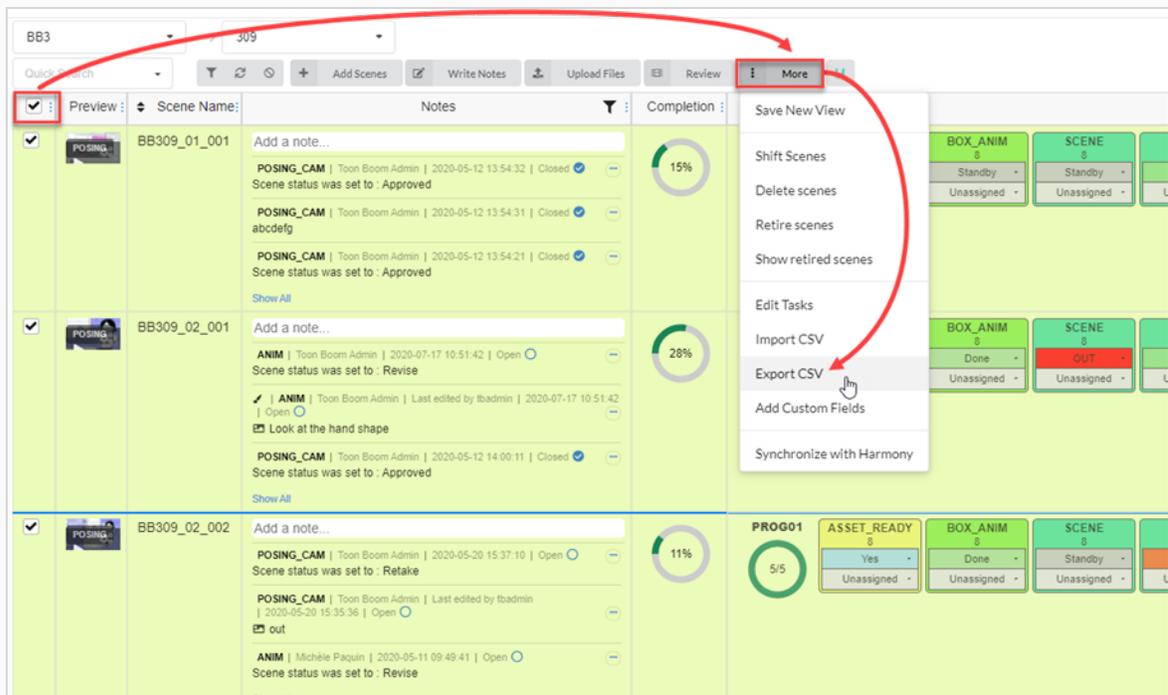
- Usted es responsable de evitar duplicar los nombres de los recursos y las escenas en su hoja de cálculo. Producer no acepta nombres duplicados y sugerirá que se omitan las entradas con problemas.
- Los caracteres de 2 bits y los caracteres especiales solo se pueden importar cargando archivos CSV. No funcionará copiando y pegando los datos directamente en el cuadro de diálogo Import CSV (Importar CSV) de Producer.
- Cree su archivo CSV en formato UTF-8 (formato de transformación Unicode de 8 bits) para la compatibilidad con caracteres especiales.
- Al crear una fila de encabezado de muestra para las columnas, utilice el nombre exacto de la columna Producer para que los datos coincidan automáticamente. Podrá reasignar las columnas directamente en Producer antes de completar el proceso de importación. Utilice el nombre en minúsculas para el nombre de la escena o del trabajo que se asignará a la columna Name (Nombre).
- Para crear escenas, debe agregar una columna que contenga el código de trabajo correspondiente. Para obtener más información, consulte Visualización de los códigos de entorno y de trabajo.
- Para crear trabajos, debe agregar una columna que contenga el código de entorno correspondiente. Para obtener más información, consulte Visualización de los códigos de entorno y de trabajo.

## Exportación de archivos CSV

Producer le permite exportar/importar datos a través de archivos CSV.

### Cómo exportar un archivo CSV

1. En el menú principal, seleccione **Production** (Producción).
2. En los menús desplegables Environment (Entorno) y Job (Trabajo), seleccione un entorno y un trabajo.
3. En la lista de escenas, seleccione una o varias escenas desde las cuales desee exportar notas al activar sus respectivas casillas de verificación.
4. En la barra de herramientas de la pestaña Production (Producción), seleccione **More > Export CSV** (Más > Exportar CSV).



Aparece la ventana Export CSV (Exportar CSV).

**Export CSV**

Scenes will be exported with the following properties

<input checked="" type="checkbox"/> type	<input type="checkbox"/> code	<input checked="" type="checkbox"/> name	<input type="checkbox"/> job_code	<input checked="" type="checkbox"/> completion	<input checked="" type="checkbox"/> frames	<input checked="" type="checkbox"/> work
tba/scene	TBA_SCENE00359	BB309_01_001	TBA_JOB00045	15.3	1297	PIPELINE
tba/scene	TBA_SCENE00360	BB309_02_001	TBA_JOB00045	27.8	70	PIPELINE
tba/scene	TBA_SCENE00361	BB309_02_002	TBA_JOB00045	10.5	132	PIPELINE
tba/scene	TBA_SCENE00362	BB309_02_003	TBA_JOB00045	15.3	99	PIPELINE
tba/scene	TBA_SCENE00363	BB309_02_004	TBA_JOB00045	17.8	13	PIPELINE
tba/scene	TBA_SCENE00364	BB309_02_005	TBA_JOB00045	15.3	15	PIPELINE
tba/scene	TBA_SCENE00365	BB309_02_006	TBA_JOB00045	15.3	11	PIPELINE
tba/scene	TBA_SCENE00366	BB309_02_007	TBA_JOB00045	15.3	60	PIPELINE
tba/scene	TBA_SCENE00367	BB309_02_008	TBA_JOB00045	15.3	47	PIPELINE

Cancel Export CSV

5. Active o desactive las casillas de verificación de la columna para seleccionar qué categorías desea que aparezcan en su archivo CSV exportado.

6. Haga clic en **Export CSV** (Exportar CSV).

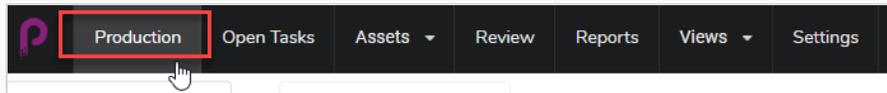
Se descarga automáticamente un archivo CSV.

## Visualización de los códigos de entorno y de trabajo

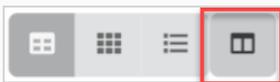
Al crear un archivo CSV para crear escenas o trabajos, necesita incluir el código de trabajo en el cual se crearán estas escenas, o el código de entorno en el cual estarán los nuevos trabajos.

### Cómo visualizar el código de entorno:

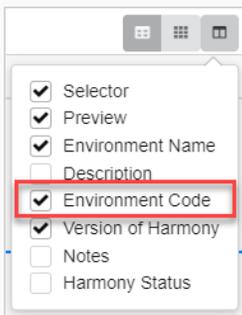
1. En el menú principal, seleccione **Production** (Producción).



2. Utilice el menú desplegable Environments (Entornos), bajo el menú principal, para desplazarse por una lista de entornos.
3. En la barra de herramientas Production (Producción), haga clic en el icono Column Manager (Administrador de columna).



4. En Column Manager (Administrador de columna), habilite la columna **Environment Code** (Código de entorno).

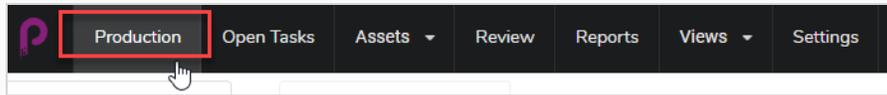


Aparece la columna Environment Code (Código de entorno) en la lista de entornos.

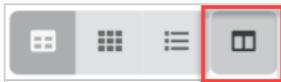
	Preview	Environment Name	Environment Code
<input type="checkbox"/>	NO PREVIEW	Temp	TBA_ENVIRONMENT00003
<input type="checkbox"/>		The BFF's S01	TBA_ENVIRONMENT00002

### Cómo visualizar el código de trabajo:

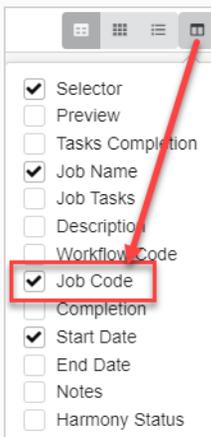
1. En el menú principal, seleccione **Production** (Producción).



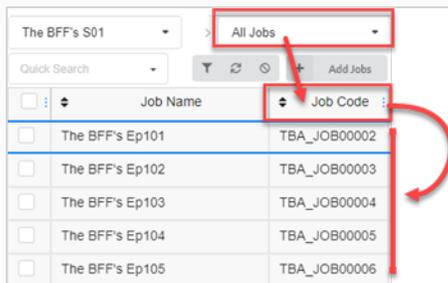
2. Utilice el menú desplegable Job (Trabajo), bajo el menú principal, para desplazarse por una lista de trabajos.
3. En la barra de herramientas Production (Producción), haga clic en el icono Column Manager (Administrador de columna).



4. En Column Manager (Administrador de columna), habilite la columna **Job Code** (Código de trabajo).



Aparece la columna Job Code (Código de trabajo) en la lista de trabajos.

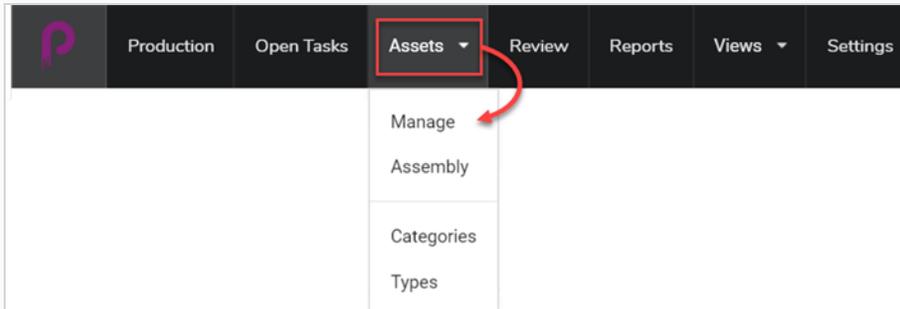


## Carga de un archivo CSV y copia/pegado de datos

Cuando sus datos estén listos, puede importarlos en Producer. También puede copiar y pegar sus datos directamente desde su hoja de trabajo en el cuadro de diálogo Producer Import CSV (Importar CSV) de Producer sin crear un CSV.

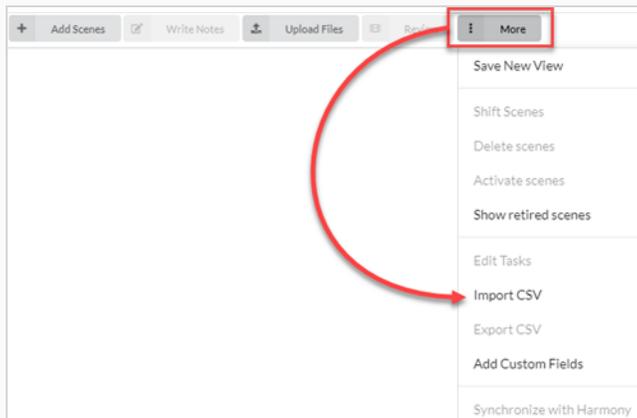
### Cómo cargar un archivo CSV o copiar datos desde un archivo CSV:

1. Vaya a **Assets > Manage** (Recursos > Administrar).

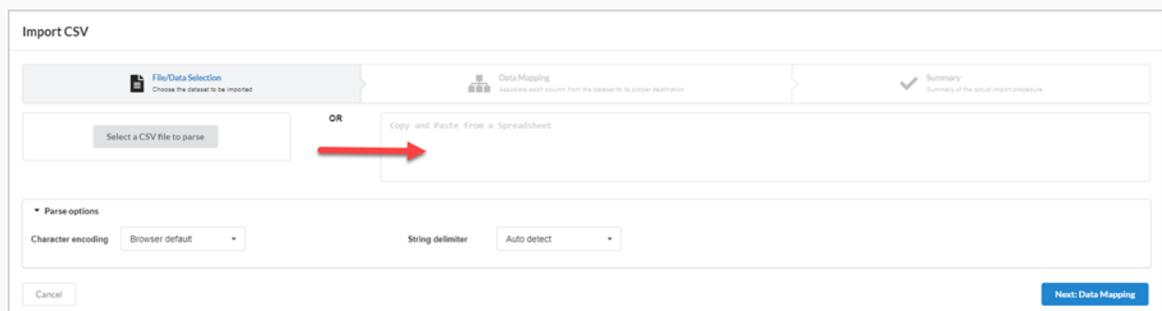


O bien, desplácese al entorno y, a continuación, al trabajo donde desee crear elementos a partir de sus datos de CSV.

2. Haga clic en la pestaña **More** (Más) y seleccione **Import CSV** (Importar CSV).



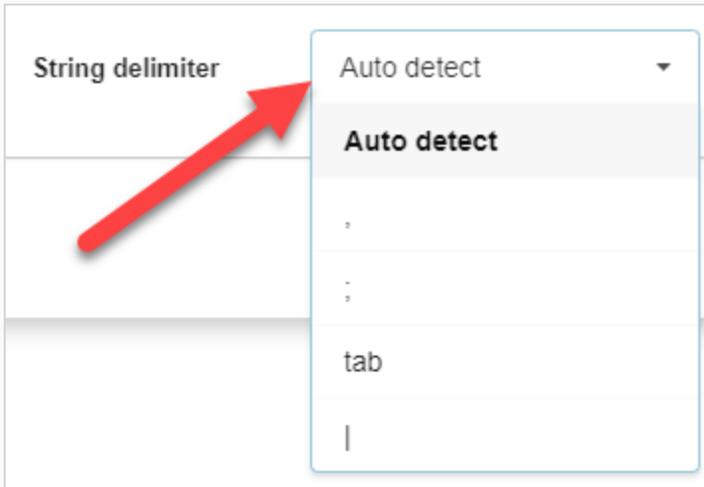
Se abre el cuadro de diálogo Import CSV (Importar CSV).



- En el cuadro de diálogo Import CSV (Importar CSV) (si se ha creado un CSV), haga clic en el botón Select a CSV to parse (Seleccione un archivo CSV que se deba analizar) y busque su archivo CSV. Como alternativa, puede copiarlo y pegarlo desde el área de una hoja de trabajo.

Select a CSV file to parse

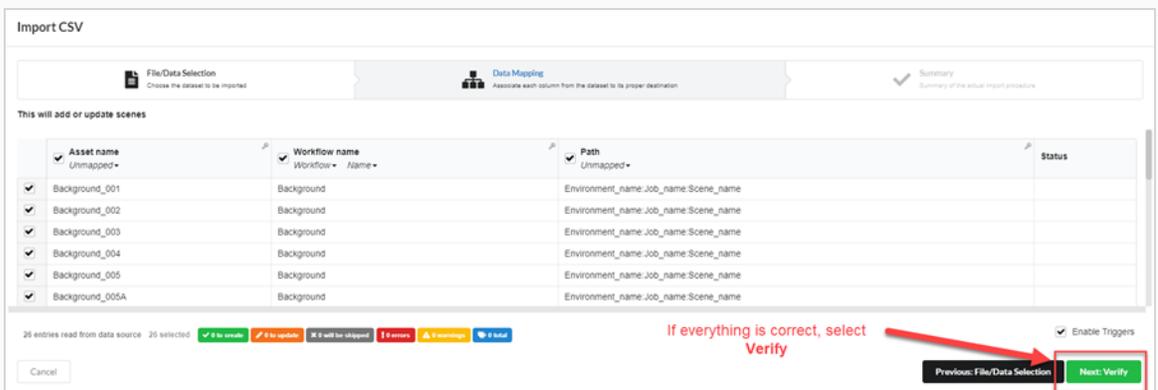
- Configure String Delimiter (Delimitador de cadena) en **Auto detect** (Detección automática).



- Haga clic en el botón **Next: Data Mapping** (Siguiente: Asignación de datos).



- Haga clic en el botón **Next: Verify** (Siguiente: Verificar).



## NOTAS

Si el formato de archivo CSV no es compatible con el valor predeterminado, Producer mostrará una advertencia.

The screenshot shows the 'Import CSV' interface with three steps: 'Data Selection', 'Data Mapping', and 'Summary'. The 'Data Mapping' step is active, showing a table of scene data. The table has columns for 'Scene Name', 'Frames', and 'Status'. The 'Status' column contains icons representing different states: a green checkmark, a red 'X', a yellow warning triangle, and a blue 'i' icon. A red box highlights the 'Status' column for the first three rows, and a red arrow points from the 'Errors' button at the bottom to the highlighted area.

Scene Name	Frames	Status
SQ01_01	10	✓ X ⚠ i
SQ01_02	100	✓ X ⚠ i
SQ01_03	200	✓ X ⚠ i
SQ01_04	300	✓ X ⚠ i

10 entries read from data source 10 selected  Do create  Do update  It will be stopped **10 errors**  Enable Triggers

Cancel **Errors** Previous: File/Data Selection Next: Verify



## Capítulo 8: Acerca del montaje

El montaje es el proceso que consiste en asociar recursos con los entornos, trabajos y escenas que requieren esos recursos para supervisar qué recursos se deben completar antes de que pueda comenzar el trabajo en esos entornos, trabajos y escenas. Un recurso se puede montar con tantos entornos, escenas y trabajos como sea necesario, y los entornos, trabajos y escenas se pueden montar a tantos recursos como sea necesario.

El que recurso se asocie con una escena, un trabajo o un entorno puede depender de cuánto uso se le dé. Por ejemplo:

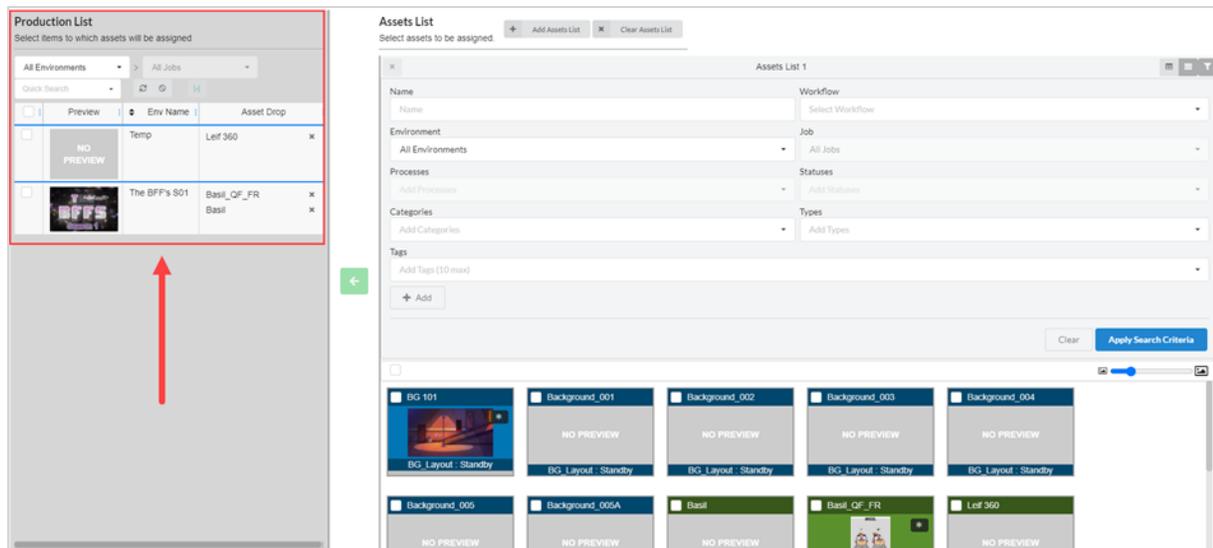
- Si un recurso solo se va a utilizar en una o dos escenas de un episodio, tiene sentido montarlo con cada escena en la que se utilice.
- Si un recurso se va a utilizar a lo largo de uno o varios episodios, tiene sentido montarlo con cada trabajo que represente cada episodio en el que se utilice.
- Si un recurso se va a utilizar a lo largo de toda una temporada o en una serie completa, tiene sentido montarlo con cada entorno en el que se utiliza.

Los recursos que se han asignado a las escenas se pueden ver desde la página Production (Producción). En la columna Job Tasks (Tareas de trabajo) de una escena determinada, la rueda de proceso de progreso mostrará el número de recursos que tiene asignados en el centro, y el porcentaje de finalización en la rueda.

La página Assembly (Montaje) también permite buscar y filtrar recursos.

## Desplazamiento y búsqueda en la lista de producción

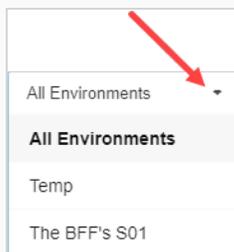
El lado izquierdo de la página Assembly (Montaje) es donde puede desplazarse por su producción para localizar el entorno, el trabajo o la escena correctos, y el lado derecho de la página es donde puede explorar y buscar recursos.



El primer paso para el montaje es desplazarse por el panel Production List (Lista de producción) para encontrar el elemento al cual desea asociar los recursos.

### Cómo buscar en la lista de producción

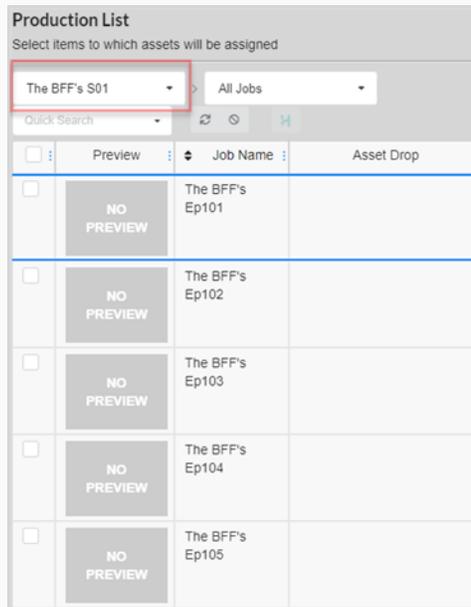
1. En el menú superior, seleccione **Assets > Assembly** (Recursos > Montaje).  
Se abre la página Assembly (Montaje) y aparece el panel Production List (Lista de producción) en el lado izquierdo.
2. En el panel Production List (Lista de producción), desplácese al elemento de producción con el que desee montar los recursos:
3. Para montar recursos con un entorno, en el menú desplegable de recursos del panel Production List (Lista de producción), seleccione **All Environments** (Todos los entornos).



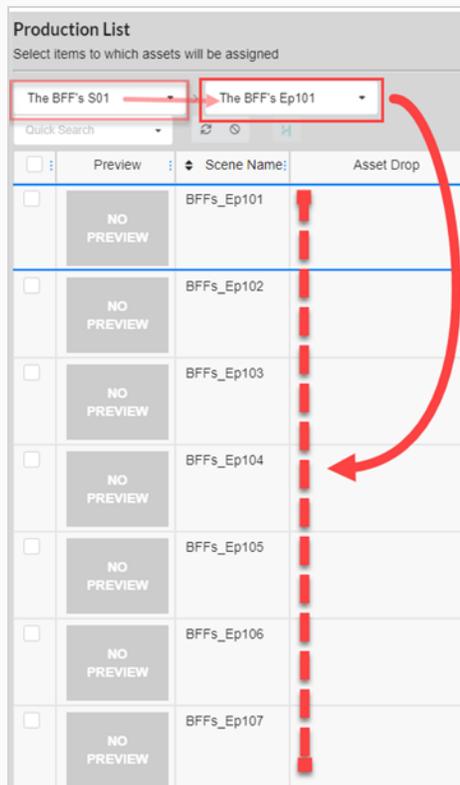
4. Para montar recursos a un trabajo, en el menú desplegable de entornos, seleccione el entorno que contiene el trabajo que desee montar con los recursos.

## 5. Para montar recursos a una escena:

- en el menú desplegable de entornos, seleccione el entorno que contiene la escena que desea montar con los recursos.



- En el menú desplegable Job (Trabajo), seleccione el trabajo que contiene la escena que desea montar con los recursos.



6. Para filtrar los elementos enumerados por palabras clave, el cuadro de texto Quick Search (Búsqueda rápida), escriba todo o parte del nombre del entorno, el trabajo o la escena que desee encontrar. A continuación, presione la tecla Entrar para agregar lo que ha escrito a los términos de búsqueda.



Solo aparecerán en la lista los elementos que contengan el término de búsqueda.

#### NOTAS

Puede repetir este paso para agregar varios términos de búsqueda. Solo aparecerán en la lista los elementos que contengan todos los términos de búsqueda en su nombre.

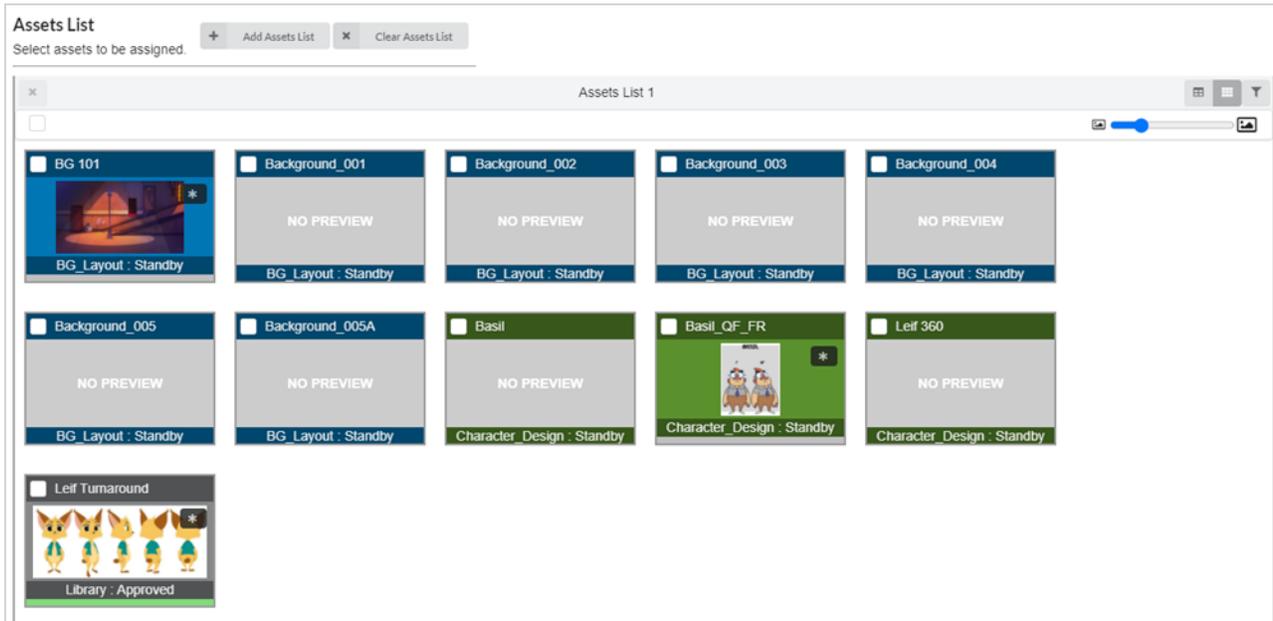
Para borrar un término de búsqueda, haga clic en el icono Close (Cerrar)  en el cuadro de términos de búsqueda. También puede presionar la tecla de retroceso para eliminar el último término de búsqueda.

7. Para enumerar de nuevo todos los elementos, realice una de las siguientes acciones:
  - Haga clic en el icono Remove (Quitar)  en todos los términos de búsqueda del cuadro de texto o presione el botón Clear all filters (Borrar todos los filtros) .
  - Presione la tecla de retroceso para quitar el último término de búsqueda hasta que se hayan borrado todos los términos de búsqueda.

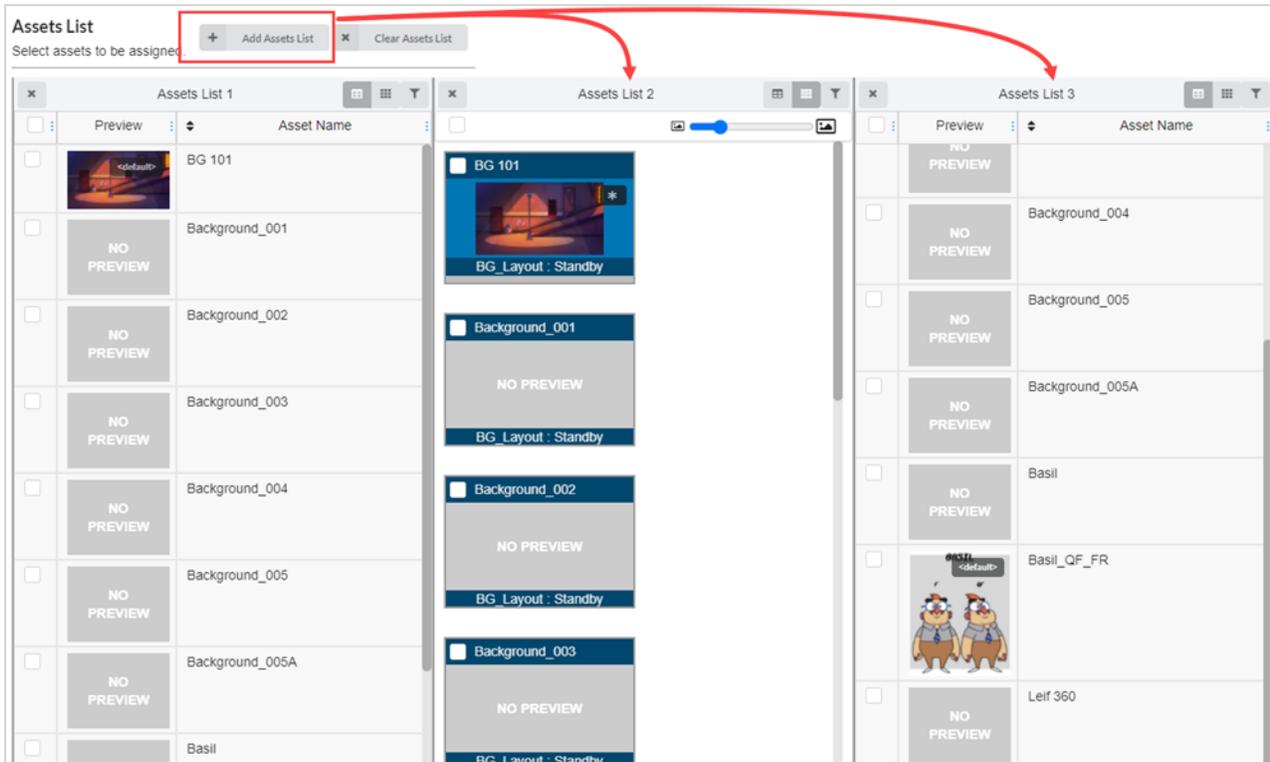
## Navegación y búsqueda de recursos

El segundo paso para montar recursos con entornos, trabajos o escenas de su producción es buscar los recursos que desee asociar con los elementos de la lista de producción.

Al abrir la página Assembly (Montaje), la lista de todos los recursos de su proyecto se muestra en el área de la derecha, en un panel con la etiqueta Assets List (Lista de recursos). Si no tiene muchos recursos, puede simplemente desplazarse a través de sus recursos y buscar los recursos que desee montar. De lo contrario, puede utilizar el amplio conjunto de opciones de búsqueda y visualización para buscar los recursos adecuados.

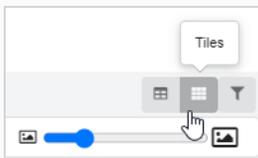


También es posible tener varias listas de recursos en la página Assembly (Asamblea), cada una de las cuales ocupa una parte del espacio reservado a la lista de recursos. Cada lista puede tener sus propios filtros de búsqueda y configuración de visualización únicos.

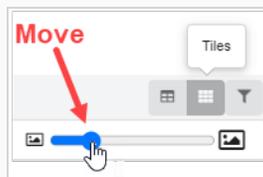


## Cómo cambiar el tamaño de las imágenes miniatura en la lista de recursos

1. En el menú superior, seleccione **Assets > Assembly** (Recursos > Montaje).  
Se abre la página Assembly (Montaje). El panel Asset List (Lista de recursos) aparece a la derecha.
2. Asegúrese de que la lista de recursos esté en modo de mosaico haciendo clic en el icono de mosaico.



3. Para cambiar el tamaño de los recursos:
4. Haga clic y mantenga pulsado el icono situado en el centro del control deslizante; a continuación, arrástrelo hacia la izquierda para que los iconos sean más pequeños o hacia la derecha para que sean más grandes.



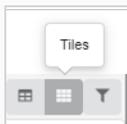
## Cómo cambiar el modo de visualización de la lista de recursos

1. En el menú superior, seleccione **Assets > Assembly** (Recursos > Montaje).

Se abre la página Assembly (Montaje). El panel Asset List (Lista de recursos) aparece a la derecha.

2. Realice una de las siguientes acciones:

- Para ver la lista de recursos en el modo de mosaico, haga clic en **Tiles** (Mosaicos).



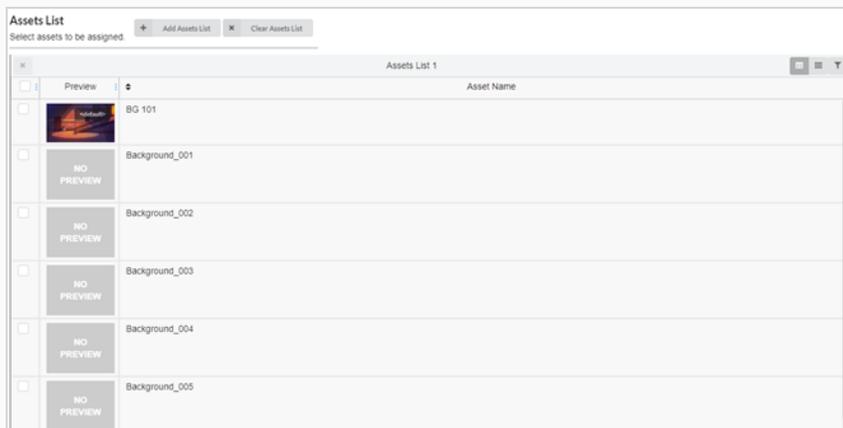
- Para ver la lista de recursos en el modo de lista, haga clic en **List** (Lista).



## Cómo filtrar los recursos en la lista de recursos

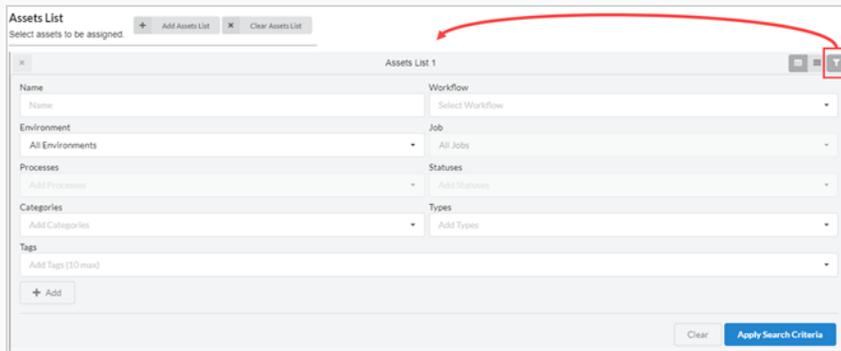
1. En el menú superior, seleccione **Assets > Assembly** (Recursos > Montaje).

Se abre la página Assembly (Montaje). El panel Asset List (Lista de recursos) aparece a la derecha.



2. En la esquina superior derecha del panel Asset List (Lista de recursos), haga clic en el icono Search Panel (Panel de búsqueda) .

El panel de búsqueda aparece debajo de la barra de herramientas.



3. Realice una o varias de las siguientes acciones para filtrar la lista de recursos a los recursos que desee montar:
  - En el campo Name (Nombre), escriba el nombre, o parte del nombre, del recurso que está buscando.
  - En el menú desplegable Workflow (Flujo de trabajo), seleccione el flujo de trabajo asociado con el recurso que está buscando.
  - Si el recurso que está buscando ya estaba montado con un entorno, en el menú desplegable Environments (Entornos), seleccione el entorno al que está asociado el recurso que está buscando.
  - Si el recurso que está buscando ya estaba montado con un trabajo, en el menú desplegable Jobs (Trabajos), seleccione el trabajo para el recurso que desee buscar.
  - Si al recurso que está buscando se le ha asignado un proceso específico, en el campo Process (Proceso), seleccione el proceso asignado al recurso que está buscando.
  - En el campo Statuses (Estados), seleccione el estado del recurso que desee buscar.
  - En el campo Categories (Categorías), seleccione la categoría del recurso que está buscando.
  - En el campo Types (Tipos), seleccione el tipo para el recurso que desee buscar.
4. Haga clic en Apply Search Criteria (Aplicar criterios de búsqueda) en la parte inferior de la barra de herramientas de búsqueda.

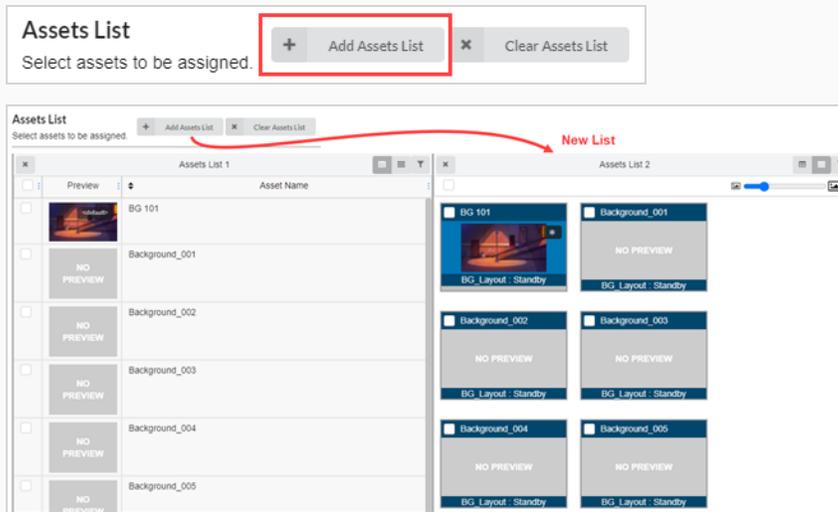
Los recursos que coincidan con sus criterios aparecerán en la lista de trabajos.

5. Para volver a mostrar todos los recursos, haga clic en el botón **Clear** (Borrar) en la parte inferior del panel de búsqueda.

Todos los recursos se muestran ahora en la lista de recursos.

## Cómo agregar una lista de recursos

1. En el menú superior, seleccione **Assets > Assembly** (Recursos > Montaje).  
Se abre la página Assembly (Montaje). El panel Asset List (Lista de recursos) aparece a la derecha.
2. En la parte superior de la lista de recursos, seleccione **Add Assets List** (Agregar lista de recursos).  
Aparece una lista de recursos adicional a la derecha.



3. Para cambiar el nombre de una lista de recursos, haga clic en cualquier lugar de la parte superior de la lista alrededor del nombre actual.

Ahora se puede editar el cuadro de texto.

4. Escriba un nuevo nombre en el cuadro de texto para la lista de recursos y, a continuación, haga clic en cualquier lugar fuera del cuadro de texto.

Se ha cambiado el nombre de la lista de recursos.

## Cómo quitar una lista de recursos

1. En el menú superior, seleccione **Assets > Assembly** (Recursos > Montaje).

Se abre la página Assembly (Montaje). El panel Asset List (Lista de recursos) aparece a la derecha.

2. Si hay más de una lista de recursos, haga clic en el icono Remove (Quitar) **x** situado en la parte superior izquierda de la lista de recursos que desee quitar.

Se ha quitado la lista de recursos.

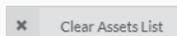
## Cómo quitar toda la lista de recursos adicionales y restablecer la primera lista de recursos

1. En el menú superior, seleccione **Assets > Assembly** (Recursos > Montaje).

Se abre la página Assembly (Montaje). El panel Asset List (Lista de recursos) aparece a la derecha.

2. Si hay más de una lista de recursos, seleccione **Clear Assets Lists** (Borrar lista de recursos) en la parte superior de la página Asset List (Lista de recursos).

Se eliminan todas las listas de recursos menos la original.

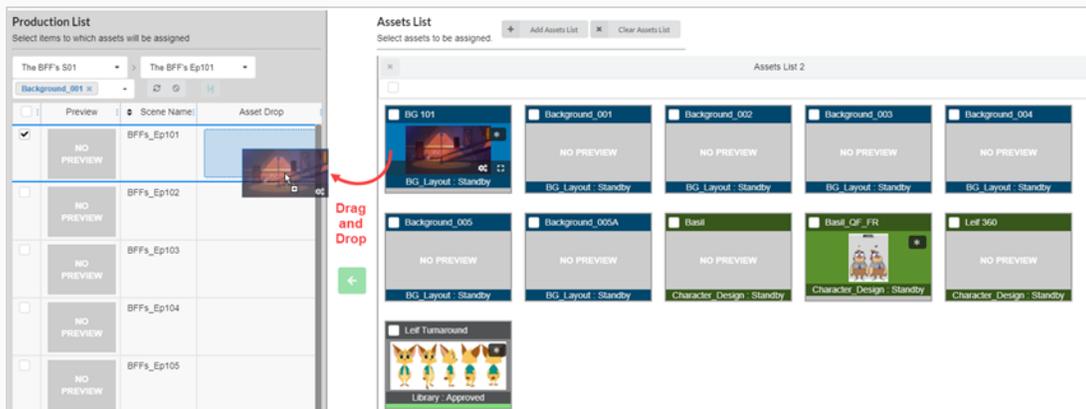


## Montaje

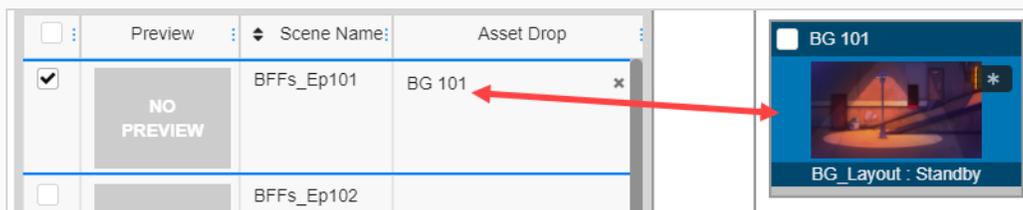
Puede montar recursos asociando los recursos con entornos, trabajos y escenas en los que se utilizan. Si un recurso solo se utiliza en unas cuantas escenas, se puede montar en dichas escenas; si solo se utiliza en unos cuantos episodios, se puede montar en dichos trabajos y si se va a utilizar a lo largo de toda una temporada de la serie, se puede montar en un entorno.

### Cómo montar un recurso cada vez

1. En el menú superior, seleccione **Assets > Assembly** (Recursos > Montaje).  
Se abre la lista de recursos.
2. Localice los entornos, trabajos o escenas a los que desee asociar el recurso de la lista de producción; consulte [Búsqueda de la lista de producción](#).
3. Localice el recurso que desee asociar a un entorno, escena o trabajo de la lista de recursos.
4. Haga clic en el recurso que desee asignar y arrástrelo hasta la columna Asset Drop (Colocación de recurso) del elemento al que desee asignarlo.



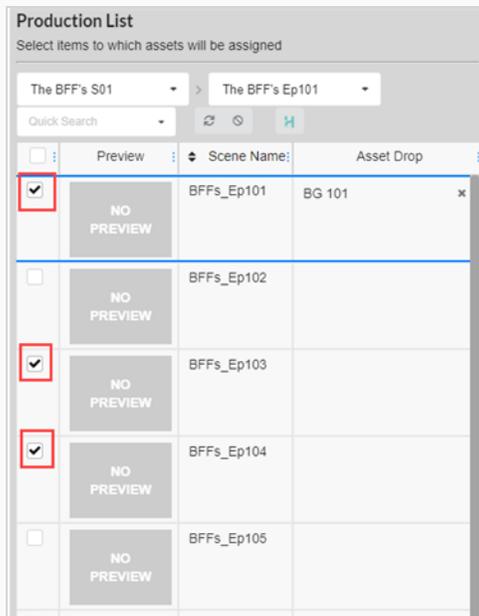
El recurso aparece ahora enumerado en la columna Asset Drop (Colocación de recurso).



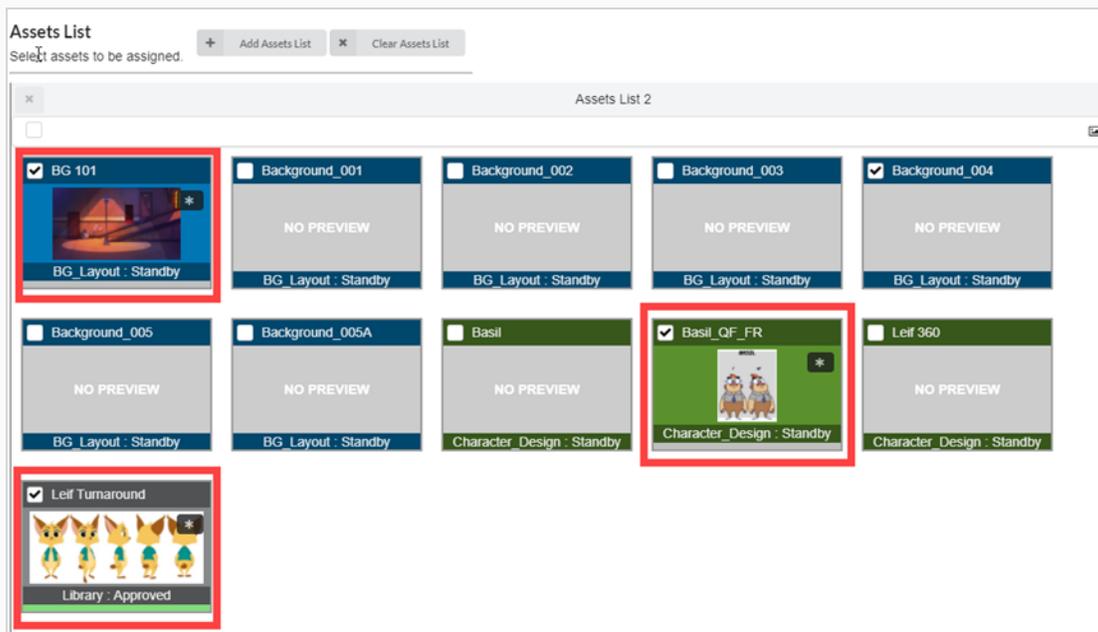
### Cómo montar varios recursos a la vez

1. En el menú superior, seleccione **Assets > Assembly** (Recursos > Montaje).  
Se abre la lista de recursos.

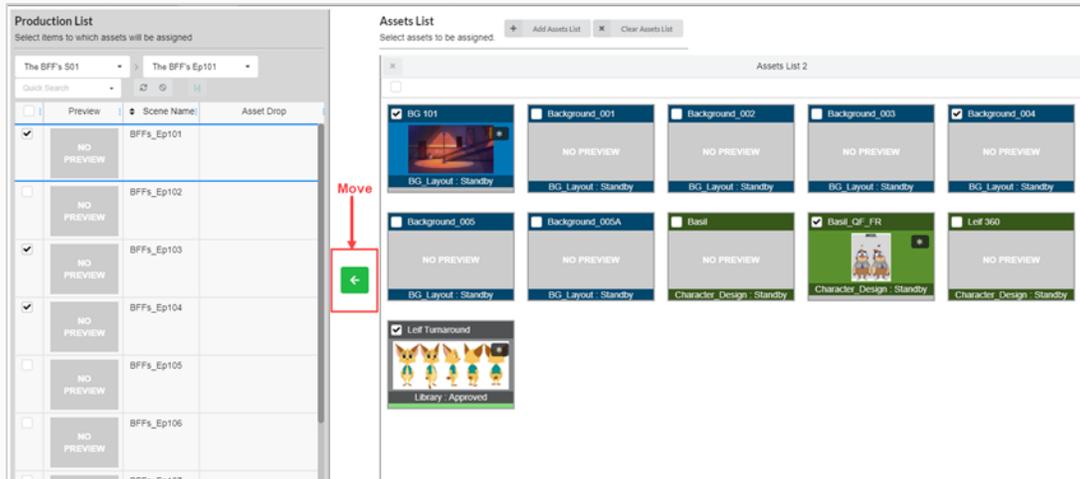
- Localice los entornos, trabajos o escenas a los que desee asociar el recurso de la lista de producción; consulte [Búsqueda de la lista de producción](#).
- Seleccione el elemento marcando la casilla de verificación en la columna situada más a la izquierda de cada elemento al que desee asociar el recurso.



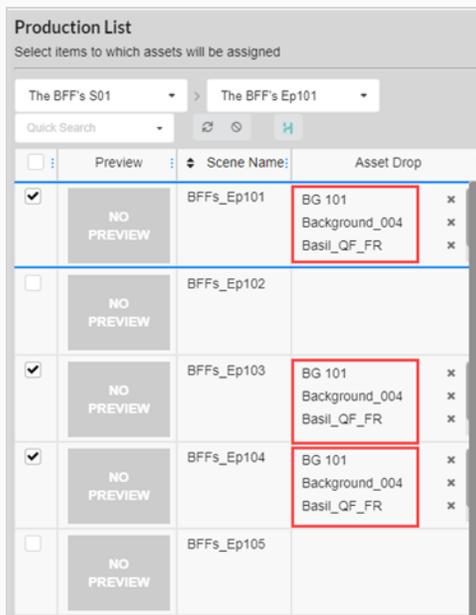
- Localice el recurso que desee asociar a un entorno, escena o trabajo de la lista de recursos.
- Seleccione el recurso marcando la casilla de verificación de la columna situada más a la izquierda de cada elemento al que desee asociar un elemento.



- Haga clic en el botón **Move** (Mover) para asociar los recursos a los elementos.



Los recursos aparecen ahora enumerados en la columna Asset Drop (Colocación de recurso).



## Desmontaje

Los recursos que se han asociado con entornos, trabajos y escenas se pueden desasociar en cualquier momento al desmontarlos.

### Cómo desmontar recursos

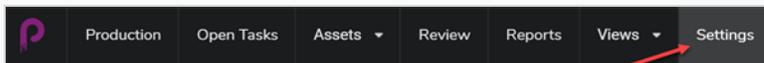
1. En el menú superior, seleccione **Assets > Assembly** (Recursos > Montaje).  
Se abre la lista de recursos.
2. En la lista Assets (Recursos), localice el entorno, escena o trabajo que desee desmontar.
3. En la columna Asset Drop (Colocación de recurso), haga clic en el icono Remove (Quitar) **x** en el recurso que desee desmontar.  
El recurso se elimina de la columna Asset Drop (Colocación de recurso).

## Comprobar el progreso de los recursos en el flujo de trabajo de una escena

Desde un flujo de trabajo de escena, puede comprobar el progreso de la creación de recursos agregando un proceso Progress (Progreso). Este nodo supervisará el porcentaje de finalización de los recursos supervisados a la escena.

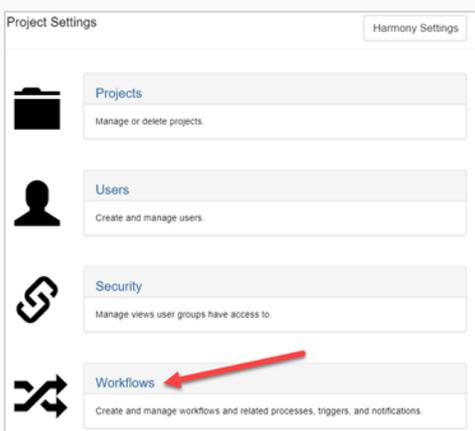
### Cómo agregar un nodo Progress (Progreso) a un flujo de trabajo

1. En el menú superior, seleccione **Settings** (Configuración).



Se muestra la configuración del proyecto.

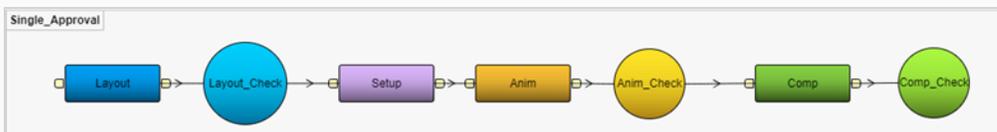
2. Seleccione **Workflows** (Flujos de trabajo).



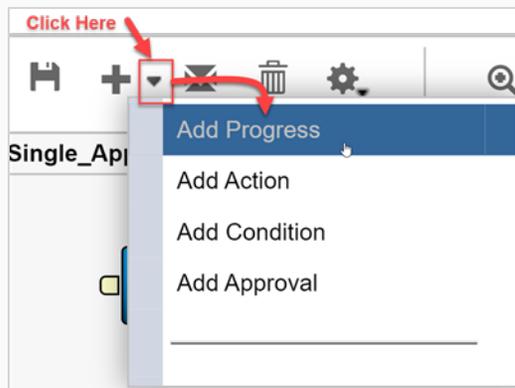
Se abre la pestaña Workflow (Flujo de trabajo).

3. En la lista Workflow (Flujo de trabajo), seleccione el flujo de trabajo que desee al que va a agregar el nodo Progress (Progreso).

El flujo de trabajo aparece en el editor.



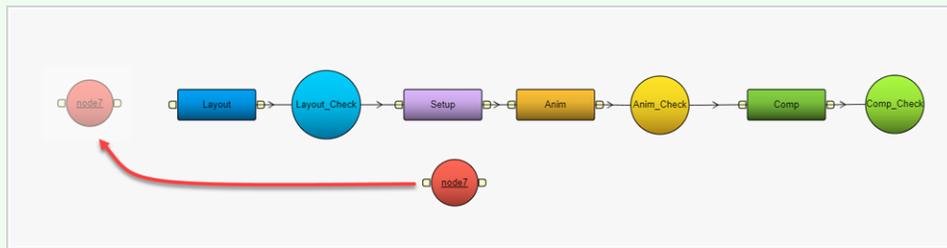
4. Haga clic en la flecha desplegable situada **JUNTO** al botón Add Process (Agregar proceso).
5. Seleccione **Add Progress** (Agregar progreso).



El nuevo nodo se agrega a la zona de trabajo.

### NOTAS

Producir lo lee todo de manera lineal, así que el nuevo nodo se debe colocar a la izquierda del flujo de trabajo.



6. Cambie el nombre del nodo para reflejar el propósito, en este caso, **Asset Check**.

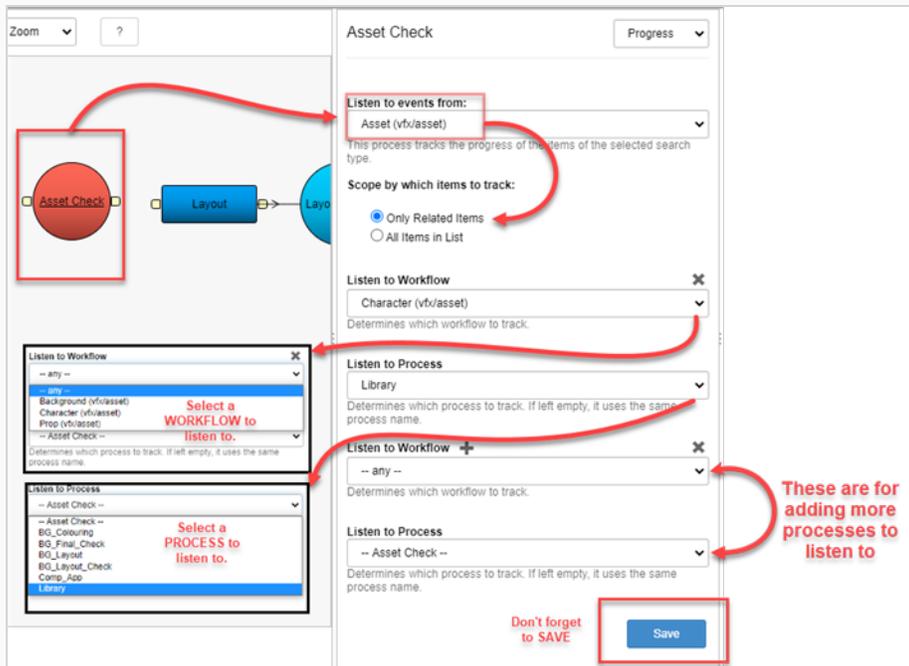
7.

### NOTAS

Para cambiar el nombre de cualquier nodo, haga clic con el botón derecho y seleccione **Rename** (Cambiar nombre) o pulse Ctrl/Cmd y haga clic en el nodo.

8. Seleccione el nodo de progreso Asset Check (Comprobación de recursos).

9. En el campo Listen to events from (Escuchar eventos de) de la vista Properties (Propiedades), seleccione el recurso o cualquier tipo de elemento que desee que este supervise en su flujo de trabajo. Puede supervisar varios elementos.



10. Para guardar los cambios en el proceso, haga clic en el botón Save (Guardar).



11. Para guardar el flujo de trabajo, haga clic en el botón Save Workflow (Guardar flujo de trabajo) .

## Capítulo 9: Acerca de la integración de Harmony

Producer se puede utilizar independientemente de otros softwares de Toon Boom. Sin embargo, existe un alto nivel de integración para un estudio que utilice Harmony como software de animación, y aún más cuando se utilice la base de datos de Harmony. En este capítulo se tratarán los aspectos de la sincronización entre la base de datos de Producer y la de Harmony, así como la configuración cada vez más usada para trabajar en remoto.

## Trabajo en remoto

Trabajar desde casa es una tendencia cada vez más extendida que tiene tanto ventajas como desventajas. Una transferencia de datos sin problemas y un control de versiones adecuado contribuirán en gran medida a mantener la eficiencia.

Cuando se trabaja con una base de datos de Harmony en un estudio, las escenas y los recursos se encuentran en el servidor y los usuarios pueden editarlos directamente. Dado que la calidad de las conexiones a Internet varía, cuando se trabaja en remoto es mejor transferir las escenas o los recursos localmente para trabajar en ellos con Harmony Standalone.

Para ello, las escenas de Harmony se deben someter a las siguientes operaciones en este orden:

extraer, exportar, comprimir, cargar a una carpeta de intercambio en la nube, descargar al cliente remoto, descomprimir, editar, guardar localmente, renderizar (con la vista previa renderizada insertada en Producer para su aprobación), comprimir, cargar en una carpeta de intercambio en la nube, descargar al servidor, descomprimir, importar a la base de datos y registrar.

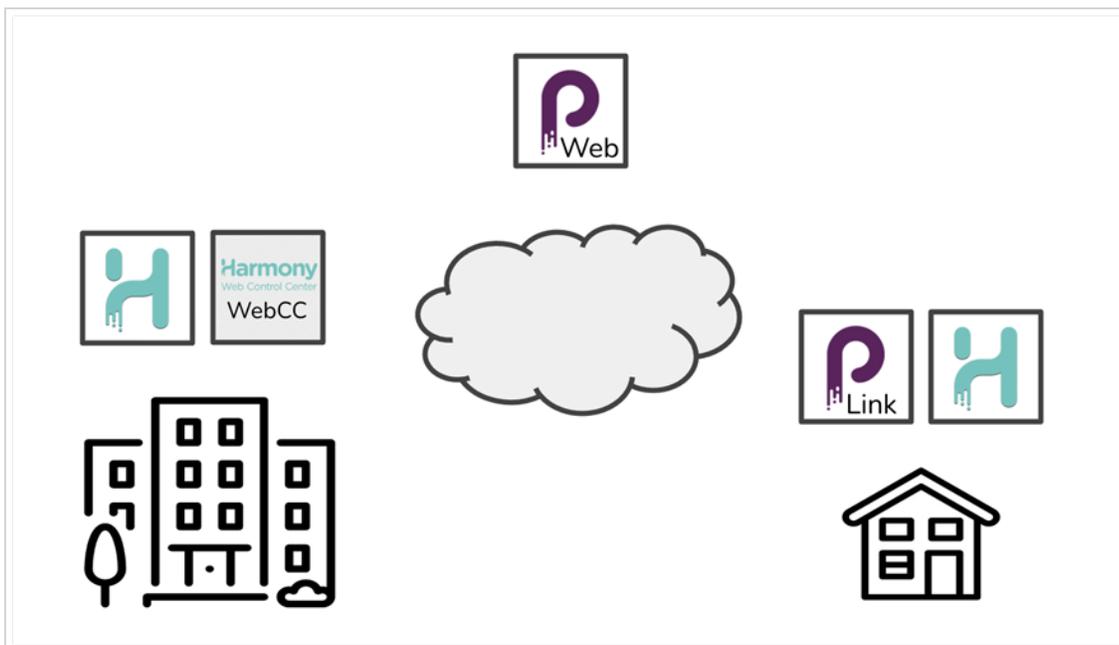
Producer desempeñará un papel fundamental en la simplificación del proceso anterior, de modo que el usuario final solo tenga que hacer unos pocos clics.

## Configuración de accesos

Para una transición sin problemas de las escenas entre Harmony Server y el cliente remoto, hay que configurar algunas aplicaciones y establecer algunas carpetas de intercambio.

Las aplicaciones que intervienen en el proceso de intercambio son las siguientes:

- Harmony Server (en el estudio)
- WebCC (en el estudio)
- Producer (en la nube)
- Producer Link (en casa)
- Harmony Standalone (en casa)



### Harmony Server

Harmony Server se encuentra en el estudio y aloja la base de datos. En el trabajo en modo sin conexión, gestionará las solicitudes de los usuarios para exportar/importar escenas, y proteger y desproteger escenas (checkin-checkout).

### WebCC

Esta aplicación está instalada en Harmony Server (o en un cliente de Harmony) en el estudio y se encarga de toda la comunicación entre Producer y Harmony. Se encargará de consultar periódicamente una cola de mensajes (amqps) de Producer. Hay que configurarla para que señale a la dirección correcta de Producer. Tiene varias opciones de configuración.

### Producer

Los usuarios suelen presentar solicitudes a través de la aplicación web de Producer. Cuando haya que realizar operaciones en Harmony Server (como la exportación de una escena de la base de datos), Producer enviará un mensaje a WebCC. Si se solicita una operación en el equipo local (como la descompresión de un archivo o la apertura de una escena en Harmony), Producer lanzará la aplicación local Producer Link.

### Producer Link

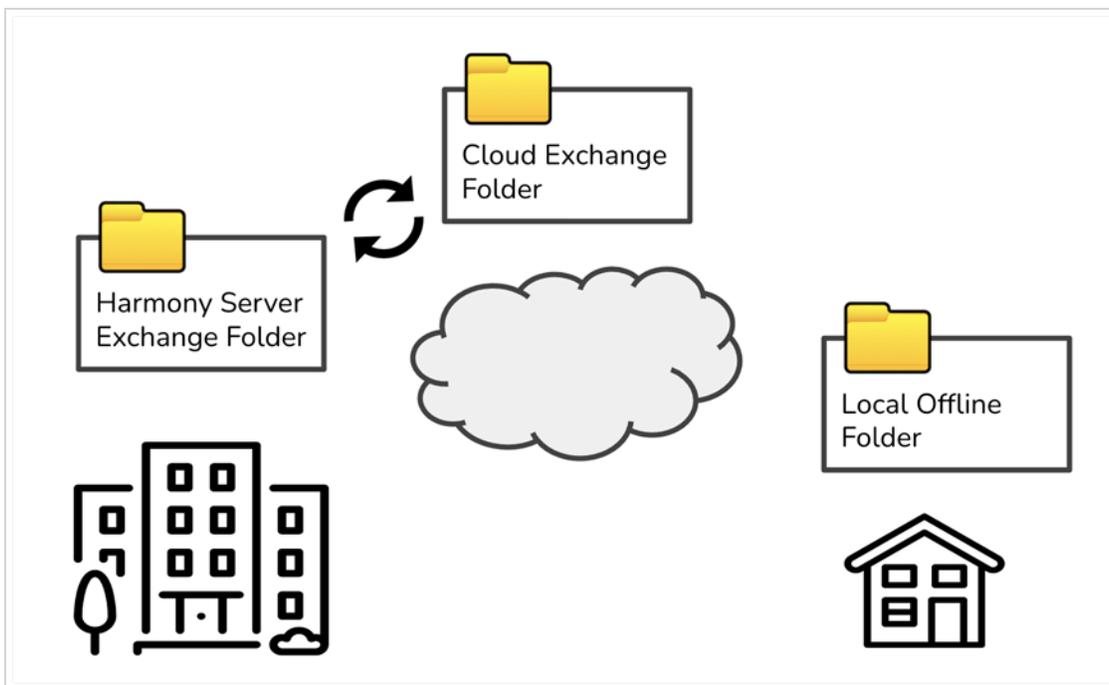
Esta aplicación local de escritorio es un complemento de la aplicación web de Producer. Se utiliza para ejecutar varias operaciones locales que no están permitidas en una aplicación web (cualquier tarea que requiera acceso directo para editar archivos locales, como descomprimir un archivo). Producer Link también se utiliza para configurar las carpetas de intercambio, zonas de trabajo y otros ajustes importantes.

### Harmony Standalone

En el contexto del trabajo desde casa con las escenas de la base de datos de Producer y la de Harmony, hay que adaptar Harmony Standalone instalando los comandos de instantáneas. Cada usuario en casa debe instalar estos comandos, lo que facilitará considerablemente el proceso de actualización de la base de datos de Harmony una vez finalizado el trabajo local.

Se necesitan las siguientes carpetas de intercambio:

- Carpeta de intercambio de Harmony Server (en el estudio)
- Carpeta de intercambio en la nube (en la nube)
- Carpeta sin conexión local (en casa)



#### Carpeta de intercambio de Harmony Server

Esta carpeta se encuentra en Harmony Server, de forma predeterminada en /USA\_DB/exchange. En ella se guardan las escenas que se exportan desde la base de datos de Harmony. Esta carpeta se debe sincronizar con la carpeta de intercambio en la nube. La sincronización se suele realizar a través de un servicio de almacenamiento en la nube, como Google Drive o DropBox.

#### Carpeta de intercambio en la nube

Esta carpeta es una réplica en la nube de la carpeta de intercambio de Harmony Server. Contiene subcarpetas con los nombres de usuario de Harmony de las escenas de importación y exportación de las personas (nombreusuario/exported/ y nombreusuario/importing). Es necesario compartir estas subcarpetas y montarlas localmente para cada usuario en casa.

#### Carpetas sin conexión local

Aquí se almacenan y descomprimen las escenas de la base de datos en el equipo del cliente mientras se trabaja en él de forma remota.

## Configuración del intercambio en la nube

Es necesario preparar y configurar la carpeta de intercambio de Harmony Server para que los usuarios en remoto puedan sincronizar sus escenas y archivos exportados a través de un servicio en la nube. De forma predeterminada, esta carpeta de intercambio se encuentra en el sistema de archivos de Harmony en /USA\_DB/exchange. Aquí es donde se almacenarán temporalmente todas las escenas exportadas e importadas para cada usuario de Harmony.

La ubicación predeterminada de la carpeta de intercambio se puede personalizar al iniciar el servicio de WebCC con la opción -exchange “/path/to/exchange folder”.

Una vez que Harmony Server y WebCC están en funcionamiento, es el momento de sincronizar el contenido de la carpeta de intercambio con un servicio en la nube. Para este ejemplo utilizaremos Google Drive.

### Cómo compartir la carpeta de intercambio de Harmony Server en la nube

Como administrador del sistema del estudio, debe compartir la carpeta de intercambio de Harmony Server a través de un servicio de almacenamiento en la nube.

1. Descargue e instale la aplicación Google Drive en el host de la carpeta de intercambio de Harmony Server.
2. A través de la interfaz de Google Drive, agregue la carpeta de intercambio de Harmony Server (/USA\_DB/exchange) a la lista de carpetas que desee sincronizar con Google Drive.

#### NOTAS

La carpeta de intercambio se puede crear dentro de la estructura de archivos de Google Drive o agregarse individualmente para que se sincronice.

### Uso compartido del acceso al intercambio en la nube con usuarios remotos individuales

Una vez que todo está configurado en el servidor, un administrador del sistema tendrá que compartir el acceso con todos los usuarios en remoto. Se recomienda compartir específica e individualmente la subcarpeta de intercambio del usuario de Harmony (Carpeta de intercambio en la nube/nombreusuario/) y no el acceso completo a la carpeta de intercambio en sí. Así se garantiza que cada usuario solo descargue y sincronice sus propios archivos y escenas.

1. En primer lugar, hay que crear la subcarpeta de intercambio para cada usuario que trabaje en casa. Esto se puede hacer de dos maneras:
  - a. Manualmente: puede encontrar la lista de usuarios de Harmony en Harmony Server en /USA\_DB/users/. Cree estas carpetas de usuario directamente bajo la carpeta de intercambio en la nube. Debe obtener una estructura parecida a la siguiente:  
  
Carpeta de intercambio en la nube/
    - └ Andres/
    - └ Barbara/
    - └ Jonathan/
  - b. Automáticamente: cuando los usuarios exporten una escena de la base de datos de Harmony, ya

sea a través de WebCC, Harmony Control Center o Producer, se creará la carpeta de intercambio de usuarios de Harmony.

2. Desde la interfaz web de Google Drive, seleccione cada carpeta de intercambio de usuario de Harmony (Carpeta de intercambio en la nube/nombreusuario/) y compártala con el correo electrónico del usuario correspondiente.

### **Cómo instalar mi subcarpeta de intercambio de usuario de Harmony**

Como usuario remoto de Harmony, debe instalar la subcarpeta de intercambio de usuario de Harmony que se compartió con usted. Es probable que haya recibido un correo electrónico para informarle de que un administrador del sistema ha compartido una carpeta con usted.

1. Descargue e instale la aplicación Google Drive en su ordenador de casa.
2. A través de la interfaz web de Google Drive, busque la subcarpeta de intercambio de usuario de Harmony que su administrador del sistema ha compartido con usted (en: “Shared with me” [Compartido conmigo]).
3. Haga clic con el botón derecho del ratón en la carpeta y seleccione “Add a shortcut to My Drive” (Agregar un acceso directo a Mi unidad).
4. Haga clic con el botón derecho en la carpeta y seleccione que se debe poder acceder a esta carpeta sin conexión.

Una vez que se haya completado lo anterior, debe configurar [Producer Link para trabajar de forma remota en una base de datos de Harmony](#).

## **Exportación y gestión de escenas sin conexión**

Una vez terminada la configuración para trabajar en remoto, el usuario puede iniciar la exportación y apertura de escenas directamente desde la interfaz web de Producer. Si es necesario, la aplicación de escritorio local Producer Link se abrirá automáticamente para ayudar al usuario a realizar las operaciones adecuadas.

## Exportación de escenas sin conexión

La exportación de escenas de la base de datos de Harmony se puede combinar con la extracción de la escena y de su apertura de forma remota. Sin embargo, puede exportar escenas simplemente para prepararlas para un uso posterior. Esto es lo que se tratará en esta sección.

### NOTAS

Antes de intentar exportar una escena, asegúrese de que Producer Link se haya configurado correctamente. - Consulte [Configuración del intercambio en la nube](#) y [Configuración de Producer Link](#)

### Cómo exportar una escena sin conexión desde la lista de escenas

1. En la página Production (Producción), introduzca un entorno mediante una de las siguientes acciones:
  - Selecciónelo en la lista desplegable Environment (Entorno).
  - Haga doble clic en un entorno.
2. Introduzca un trabajo mediante una de las siguientes acciones:
  - Selecciónelo en la lista desplegable Job (Trabajo).
  - Haga doble clic en un trabajo.
3. Resalte una escena (haciendo clic en ella).

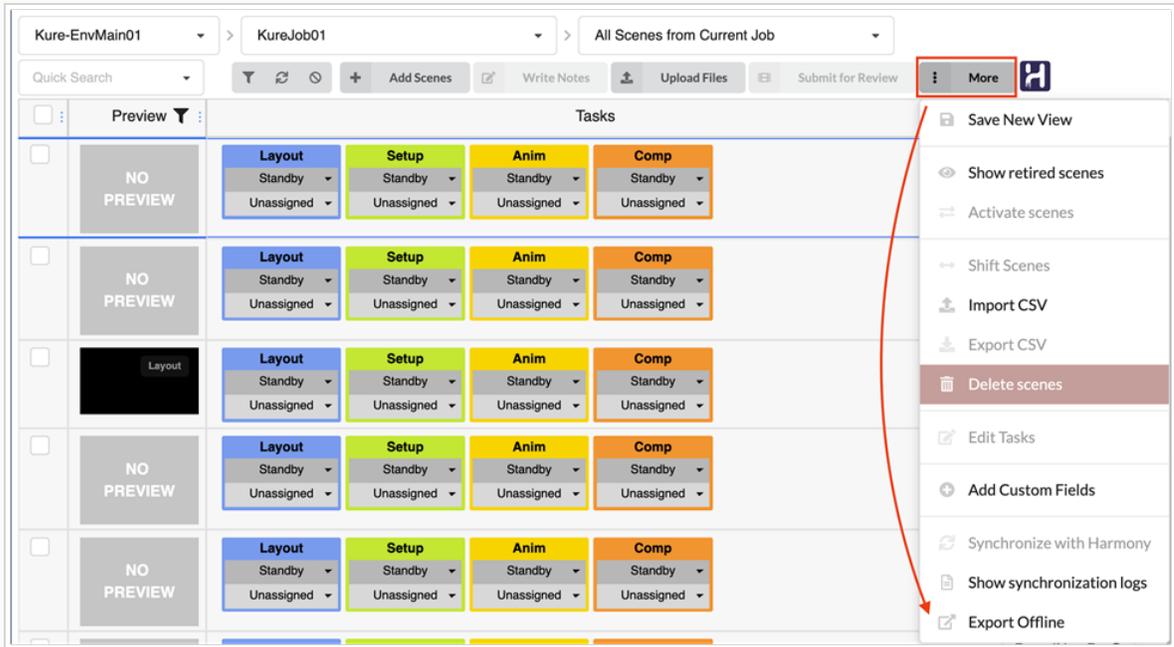
### NOTAS

Por el momento, solo se puede exportar una escena cada vez.

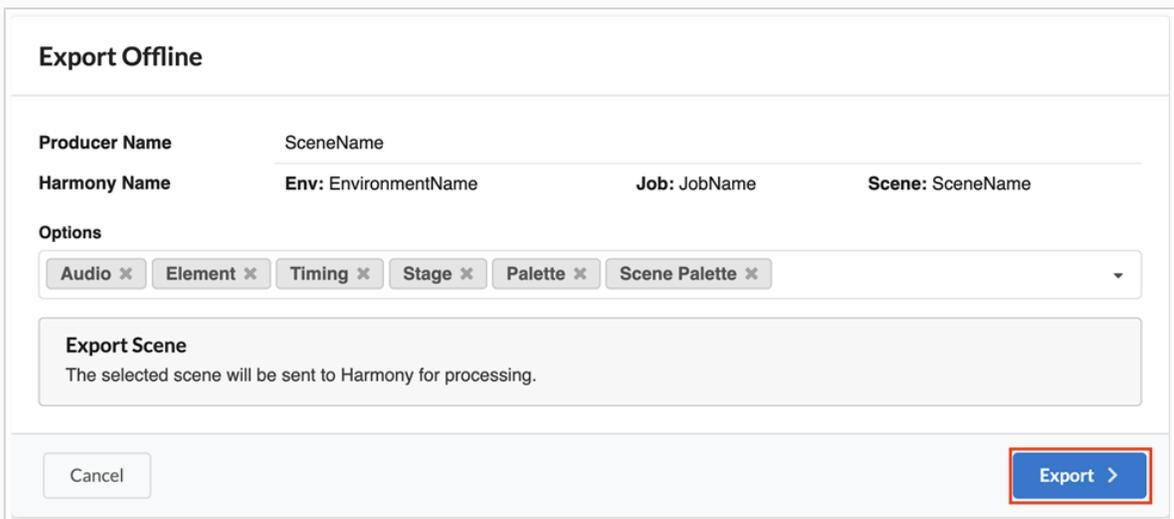
Se exportará la escena resaltada (la que está rodeada por líneas azules), independientemente de las escenas seleccionadas a través de sus casillas de verificación.

<input type="checkbox"/>	110_001	
<input type="checkbox"/>	110_002	
<input type="checkbox"/>	110_003	

4. Haga clic en el botón More (Más) y seleccione Export Offline (Exportar sin conexión).



5. (Opcional) [Modifique las opciones de exportación](#) para adaptarlas a sus necesidades.
6. Haga clic en el botón Export (Exportar).



## Cómo exportar una escena sin conexión desde la lista de recursos

1. En la página Asset Manage (Administración de recursos), resalte un recurso (haciendo clic en él).

### NOTAS

El recurso se debe sincronizar con Harmony Server.

Por el momento, solo se puede exportar un recurso cada vez.

Se exportará el recurso resaltado (el que está rodeado por líneas azules), independientemente de los recursos seleccionados a través de sus casillas de verificación.

2. Haga clic en el botón More (Más) y seleccione Export Offline (Exportar sin conexión).
3. (Opcional) Modifique las opciones de exportación para adaptarlas a sus necesidades.
4. Haga clic en el botón Export (Exportar).

## Cómo exportar una escena sin conexión desde la tarea abierta

1. En la página Open Tasks (Tareas abiertas), resalte un escena haciendo clic en ella.  
Si la escena se sincroniza con Harmony, aparecerá el botón “Export Offline” (Exportar sin conexión).
2. Haga clic en el botón “Export Offline” (Exportar sin conexión).  
Aparece el cuadro de diálogo Export Offline (Exportar sin conexión).
3. (Opcional) Modifique las opciones de exportación para adaptarlas a sus necesidades.
4. Haga clic en el botón Export (Exportar).

### Export Offline

<b>Producer Name</b>	SceneName		
<b>Harmony Name</b>	<b>Env:</b> EnvironmentName	<b>Job:</b> JobName	<b>Scene:</b> SceneName

**Options**

Audio x
Element x
Timing x
Stage x
Palette x
Scene Palette x
▼

**Export Scene**

The selected scene will be sent to Harmony for processing.

Cancel
Export >

## Cómo modificar las opciones de exportación

Al exportar una escena sin conexión desde la base de datos de Harmony, el usuario puede seleccionar lo que desea exportar junto con la escena. El usuario puede agregar elementos externos a la propia escena, como una paleta de entorno. Asimismo, el usuario puede decidir que no necesita todos los elementos y eliminar algunos de la exportación.

De forma predeterminada, se establecen las siguientes opciones:

- Audio
- Elemento
- Tiempo
- Stage (Escena)
- Paleta
- Scene Palette (Paleta de escena)

Para agregar opciones de exportación, haga clic en la flecha hacia abajo al final de las listas de opciones para ampliar el menú desplegable, y seleccione todas las opciones que desee agregar.

The screenshot shows the 'Export Offline' dialog box. It contains fields for 'Producer Name' (SceneName) and 'Harmony Name' (Env: EnvironmentName, Job: JobName, Scene: SceneName). Below these is the 'Options' section, which displays a row of buttons: 'Audio x', 'Element x', 'Timing x', 'Stage x', 'Palette x', and 'Scene Palette x'. A red circle highlights a small downward-pointing arrow at the end of this row. Below the options is an 'Export Scene' section with the text 'The selected scene will be sent to Harmony for processing.' At the bottom, there are 'Cancel' and 'Export >' buttons.

Para eliminar las opciones de exportación, haga clic en la “x” que aparece junto a cada opción.

This screenshot is similar to the previous one, showing the 'Export Offline' dialog box. In this view, the 'Options' row contains the same buttons: 'Audio x', 'Element x', 'Timing x', 'Stage x', 'Palette x', and 'Scene Palette x'. A red circle highlights the 'x' icon on the 'Palette' button, indicating how to remove an option.

**ADVERTENCIA**

No elimine la opción Stage (Escena), ya que de lo contrario no podrá abrir la escena.

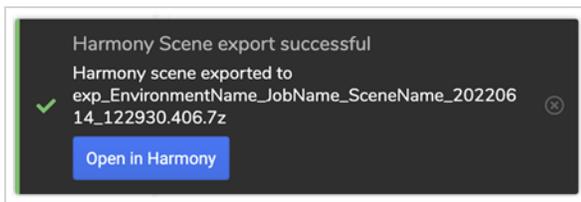
A continuación, se describe detalladamente cada una de las opciones:

Anotación	Los distintos dibujos creados al dibujar en las columnas Annotation (Anotación).
Audio	El contenido del directorio Audio.
Elemento	El contenido de los directorios Element (Elemento) (dibujos TVG u otro formato de archivo importados como elementos en Harmony).
Tiempo	El contenido de los directorios Timing (Tiempo).
Stage (Escena)	<p>Los archivos *.xstage, *.aux y otros archivos necesarios para abrir la escena.</p> <div data-bbox="444 856 1403 984" style="border: 1px solid red; padding: 5px; margin: 10px auto; width: fit-content;"> <p style="text-align: center;"><b>ADVERTENCIA</b></p> <p style="text-align: center;">Esta opción siempre debe estar seleccionada.</p> </div>
Pallette (Paleta)	El archivo PALETTE_List. La lista de paletas es un archivo que incluye todas las paletas utilizadas en la escena y su ubicación en el navegador.
Scene Pallette (Paleta de escena)	La librería de paletas del nivel de escena.
Job Pallette (Paleta de trabajo)	La librería de paletas del nivel de trabajo. Al seleccionar el nivel de trabajo, también se exportará la librería de paletas de los directorios de nivel inferior. Cada paleta de trabajo exportada se colocará dentro de la carpeta denominada palette-library (librería de paletas) disponible en sceneName > Jobs > Digital (Nombreescena > Trabajos > Digital).
Env Pallette (Paleta de entorno)	<p>La librería de paletas del nivel de entorno. Al seleccionar el nivel de entorno, también se exportará la librería de paletas de los directorios de nivel inferior.</p> <p>Cada paleta de entorno exportada se colocará dentro de la carpeta denominada palette-library (librería de paletas) disponible en sceneName &gt; Jobs &gt; Digital (Nombreescena &gt; Entornos &gt; Digital).</p>
Backup Pallette (Paleta de copia de seguridad)	El archivo de lista de paletas que es necesario para que la escena sepa qué paletas utilizar. En la mayoría de los casos, debería estar seleccionada, al igual que la opción Scene Palette (Paleta de escena).

Anotación	Los distintos dibujos creados al dibujar en las columnas Annotation (Anotación).
Librería	Las plantillas creadas en los niveles seleccionados.
Librería de escena	Las plantillas creadas en el nivel de escena.
Librería de trabajo	Las plantillas creadas en el nivel de trabajo.
Librería de entorno	Las plantillas creadas en el nivel de entorno.
Otros	Todos los demás directorios y archivos de la estructura de datos de la escena. Por ejemplo, algunos estudios colocarán en la carpeta de escenas sus proyectos de After Effect, Photoshop o Premiere utilizados para la escena.
Dibujos externos	Si se selecciona la opción Stage (Escena), se puede seleccionar la opción <b>Get Outside Drawings</b> (Obtener dibujos externos) para copiar los dibujos en la carpeta de escenas a la que se refieren las columnas Timing (Tiempo) y sus nodos Element (Elemento) (Drawing [Dibujo]).

## Análisis del resultado de una exportación

Si la exportación se realiza correctamente, aparecerá este mensaje emergente, que le ofrece abrir la escena con Harmony:



Para que una exportación se realice correctamente, se deben cumplir las siguientes condiciones:

- Que se esté ejecutando el servicio de WebCC (en el estudio).
- Que la escena, el trabajo y el entorno estén sincronizados.
- Que la configuración de Producer Link se haya establecido correctamente.
- Que el usuario esté conectado a la aplicación de almacenamiento en la nube.

A continuación, se incluye una lista de los fallos más comunes que pueden producirse después de exportar una escena.

Resultados	Mensajes emergentes	Causa probable
Error de exportación		La escena, el trabajo o el entorno no están sincronizados, por lo que no están disponibles.
Exportación no terminada		<p>Uno o más de los siguientes motivos:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• El servicio de WebCC no se está ejecutando.</li> <li>• El servidor es lento y tarda en procesar la solicitud.</li> <li>• Se están procesando demasiadas solicitudes al mismo tiempo.</li> </ul>

## Apertura de escenas sin conexión

Hay varias formas de abrir una escena en remoto.

- Se puede abrir directamente mediante el botón “Open in Harmony” (Abrir en Harmony).
- Se puede abrir una escena justo después de una exportación a través del mensaje emergente.
- Se puede abrir una escena más tarde mediante Producer Link.

Todos estos métodos se describen en detalle a continuación. Sea cual sea el método que utilice, se mostrará el [cuadro de diálogo “Open Offline Scene” \(Abrir escena sin conexión\)](#) de Producer Link.

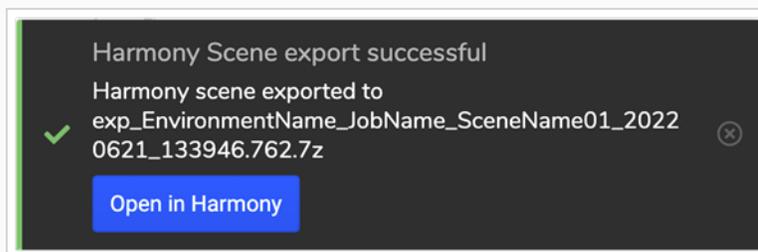
### Cómo abrir una escena directamente con el botón “Open in Harmony” (Abrir en Harmony)

1. Si ha [configurado Producer Link](#) para “Open Scenes in Offline Mode” (Abrir escenas en modo sin conexión), el botón “Open in Harmony” (Abrir en Harmony)  tendrá un comportamiento acorde. Si la escena ya se ha exportado, se abrirá la versión predeterminada de la última exportación. Si la escena aún no se ha exportado, se exportará de inmediato y luego, cuando esté disponible, se descomprimirá y se abrirá la versión actual.

### Cómo abrir una escena justo después de una exportación a través del mensaje emergente

Mientras el mensaje emergente de una exportación correcta no se cierre, se puede abrir una escena con el botón Open in Harmony (Abrir en Harmony) disponible en la ventana emergente.

1. [Exporte una escena sin conexión.](#)
2. Haga clic en el botón Open in Harmony (Abrir en Harmony) disponible en el mensaje emergente.



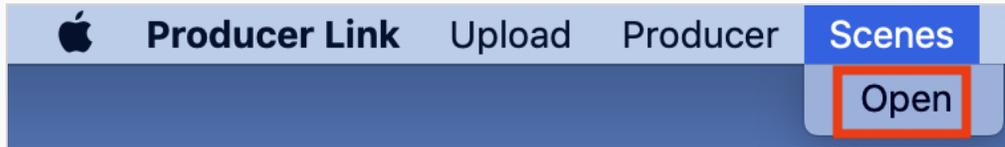
Se abre el cuadro de diálogo Open Offline Scene (Abrir escena sin conexión) de Producer Link.

3. Abra la escena desde el cuadro de diálogo Open Offline Scene (Abrir escena sin conexión).

### Cómo abrir una escena más tarde mediante Producer Link

En cualquier momento, el usuario puede acceder a sus escenas exportadas desde el cuadro de diálogo Open Offline Scene (Abrir escena sin conexión) de Producer Link.

1. Inicie Producer Link.
2. En el menú superior, vaya a Scenes > Open (Escenas > Abrir).

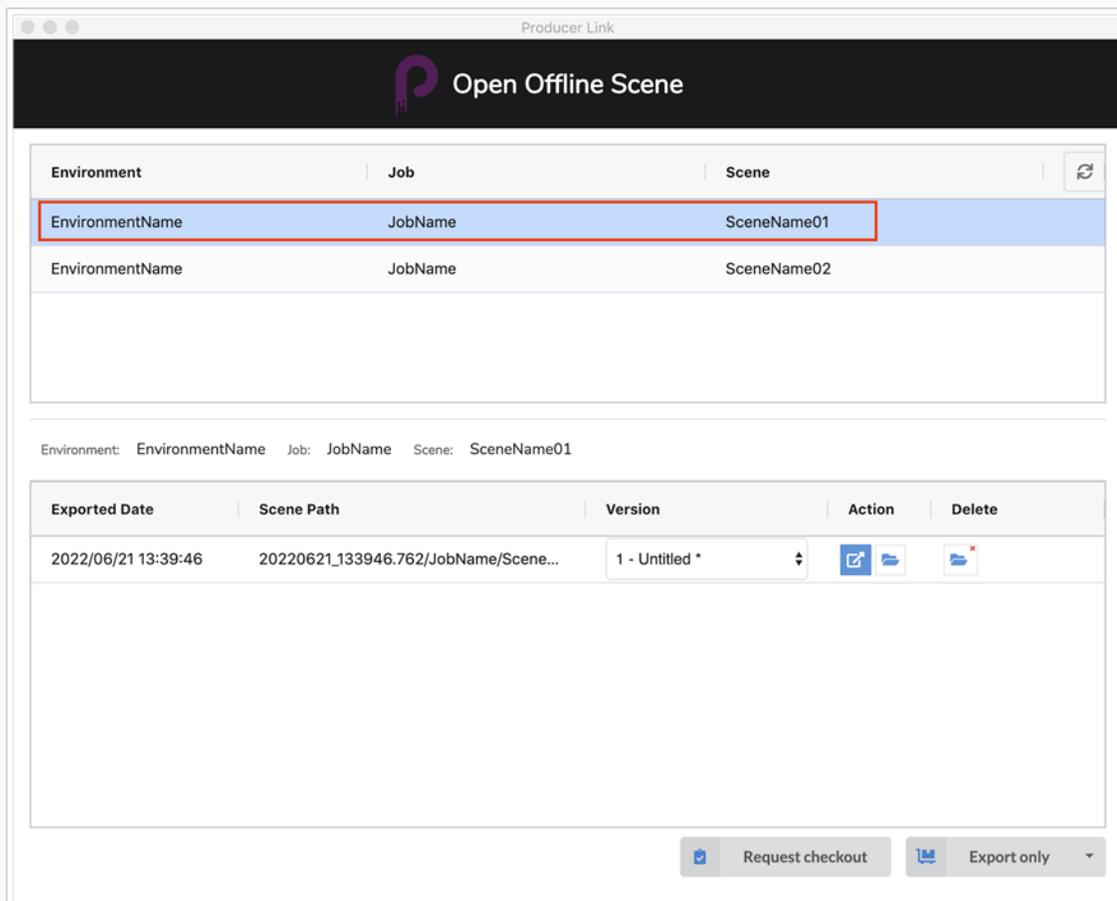


Se abre el cuadro de diálogo Open Offline Scene (Abrir escena sin conexión) de Producer Link.

3. Abra la escena desde el cuadro de diálogo Open Offline Scene (Abrir escena sin conexión).

### Cómo abrir una escena desde el cuadro de diálogo Open Offline Scene (Abrir escena sin conexión)

1. En la sección superior, haga clic en la escena que desee abrir.

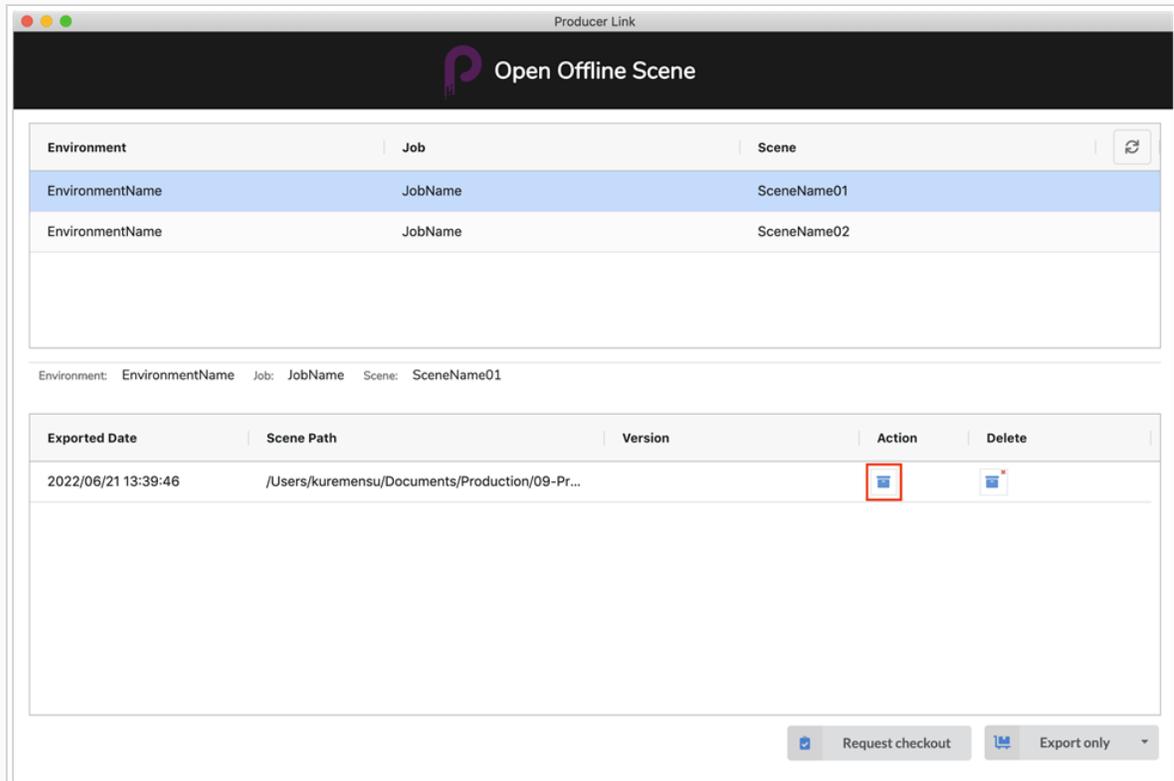


Una vez seleccionada la escena, la información relativa a la exportación se mostrará en la sección inferior y permitirá varias acciones en función del estado de la escena.

### NOTAS

Si hay más de una exportación para la escena seleccionada, habrá varias filas disponibles en la sección inferior y la exportación más reciente aparecerá en la parte superior de la lista.

2. Haga clic en el botón  para descomprimir y abrir el archivo.

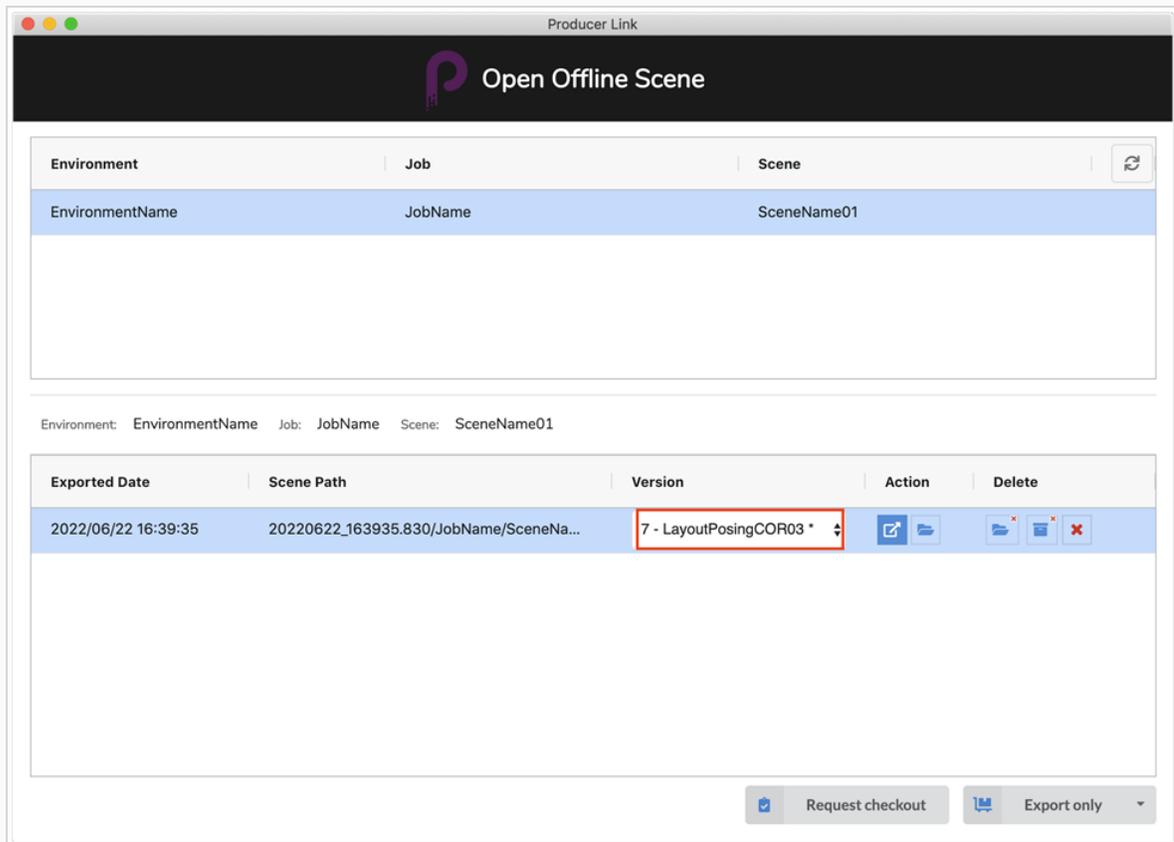


Una vez descomprimida la escena, dispondrá de otras acciones.

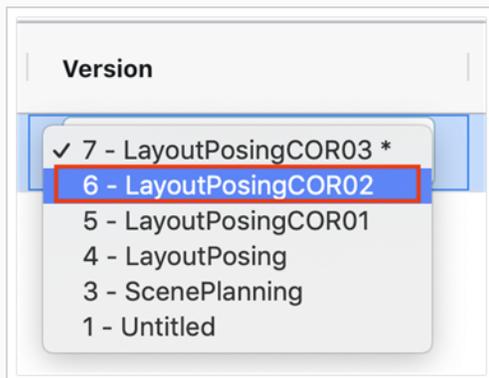
### Cómo seleccionar una versión de escena específica

Al igual que Harmony, Producer Link siempre mostrará la versión actual de forma predeterminada. Si desea abrir una versión distinta, este es el procedimiento:

1. Haga clic en el menú desplegable de la versión.



2. Seleccione la versión de la escena que desee abrir.



### NOTAS

La versión actual de la base de datos se indica con un asterisco (\*). La versión actual se actualizará cuando la escena se cargue de nuevo en la base de datos.

## Cómo desproteger una escena

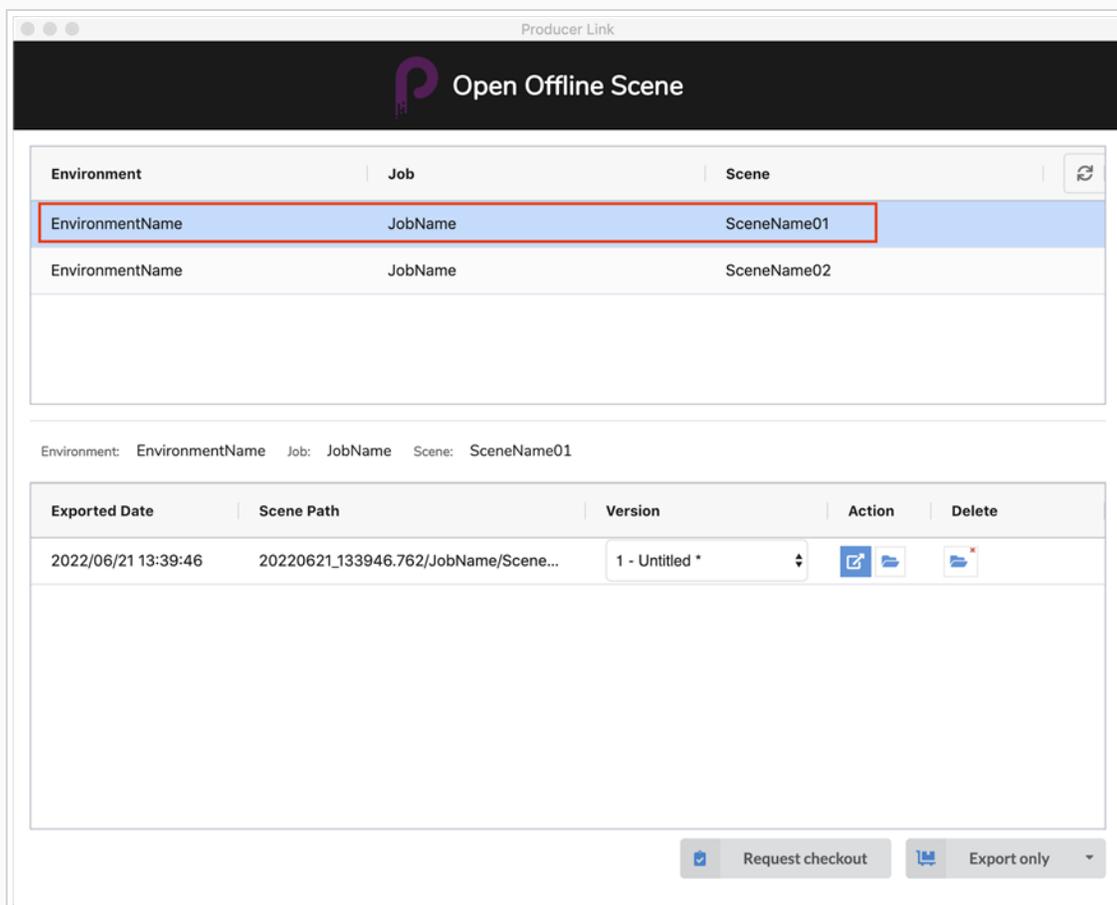
Hay 2 situaciones en las que un usuario puede desproteger (checkout) una escena.

- Una escena ya se ha exportado pero aún no se ha desprotegido.
- El usuario está a punto de solicitar la exportación de una escena y desea desprotegerla al mismo tiempo.

Ambas situaciones se gestionan en el cuadro de diálogo “Open Offline Scene” (Abrir escena sin conexión) de Producer Link. Así es [como puede acceder a él](#).

### Desprotección de una escena ya exportada

1. En la sección superior, haga clic en la escena que desee desproteger.



2. Haga clic en el botón Request checkout (Solicitar desprotección [checkout]).

### Desprotección de una escena mientras se realiza una solicitud de exportación al mismo tiempo

1. En la sección superior, haga clic en la escena que desee exportar y desproteger.

Producer Link

## Open Offline Scene

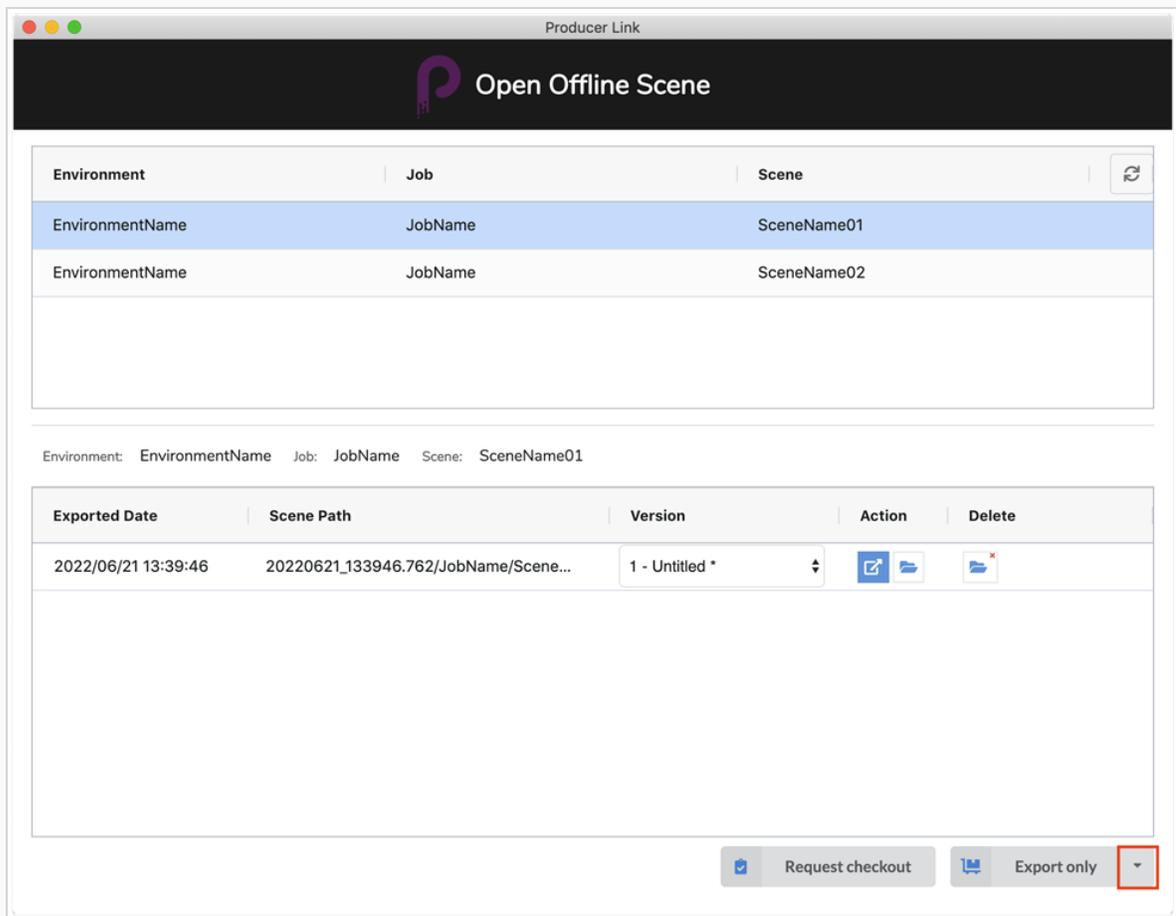
Environment	Job	Scene	
EnvironmentName	JobName	SceneName01	
EnvironmentName	JobName	SceneName02	

Environment: EnvironmentName Job: JobName Scene: SceneName01

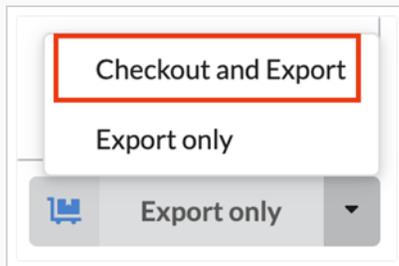
Exported Date	Scene Path	Version	Action	Delete
2022/06/21 13:39:46	20220621_133946.762/JobName/Scene...	1 - Untitled *	 	

 Request checkout  Export only ▾

2. Haga clic en la flecha hacia abajo situada junto al botón Export only (Solo exportar) para abrir el menú desplegable.



3. Seleccione la opción Checkout and Export (Desproteger [checkout] y exportar).

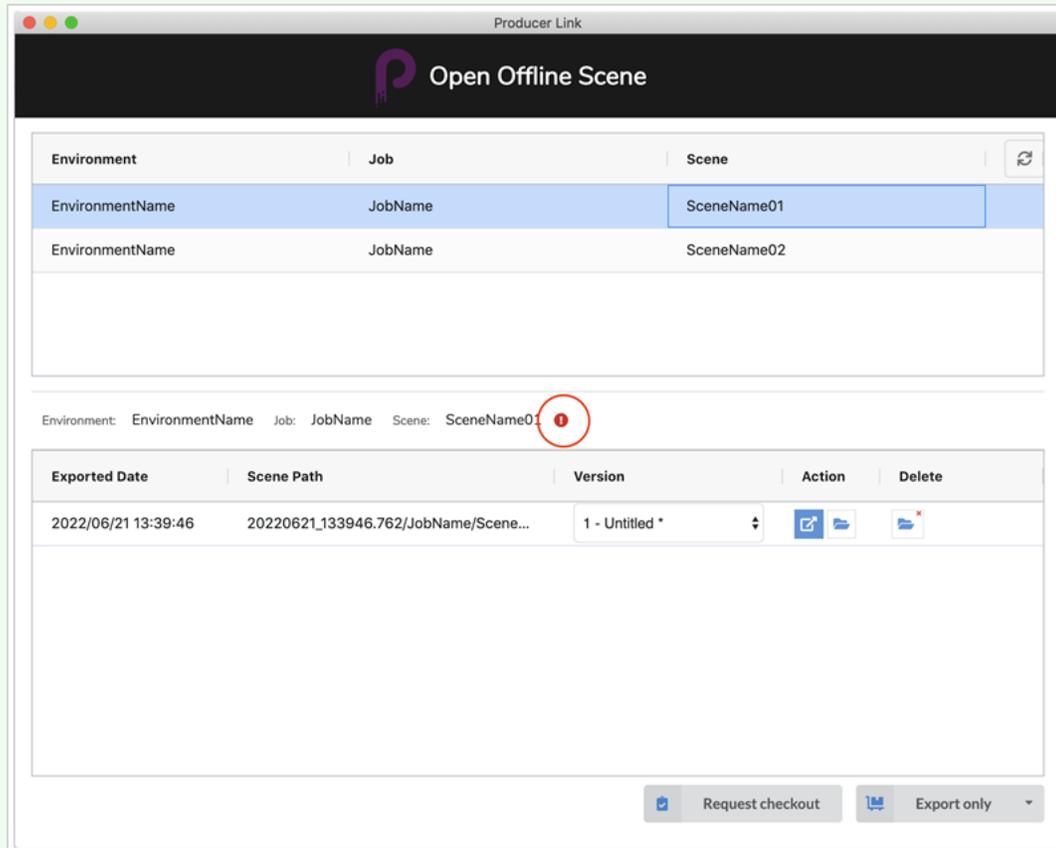


### NOTAS

Puede cambiar el valor predeterminado del botón Export (Exportar) a “Export only” (Solo exportar) o “Checkout and Export” (Desproteger [checkout] y exportar). Esto se puede hacer en [Configuración de Producer Link](#).

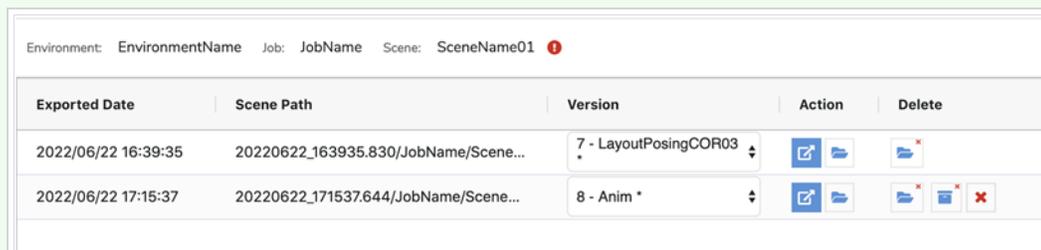
## NOTAS

Si se produce un error al intentar extraer la escena, aparecerá un icono de advertencia  junto al nombre de la escena. Desplace el ratón por encima del icono para mostrar un mensaje de error más detallado.



## NOTAS

Si la escena se ha exportado más de una vez, cada una de las exportaciones aparecerá en la sección inferior. Es importante fijarse en la fecha de exportación para asegurarse de que es la correcta.



## Acerca del cuadro de diálogo Open Offline Scene (Abrir escena sin conexión)

El cuadro de diálogo Open Offline Scene (Abrir escena sin conexión) de Producer Link refleja las exportaciones realizadas por el usuario. Facilita al usuario el acceso a todas sus escenas exportadas y la gestión de las mismas mientras trabaja sin conexión. Se podrá acceder a cada versión de la escena desde cada escena.

A continuación, se describen todas las áreas del cuadro de diálogo.

Icono	Nombre	Descripción
Exported Scene List (Lista de escenas exportadas)		
	Entorno	Nombre del entorno al que pertenece la escena en la base de datos de Harmony.
	Trabajo	Nombre del trabajo al que pertenece la escena en la base de datos de Harmony.
	Escena	Nombre de la escena exportada.
	Actualizar	Permite al usuario actualizar el contenido de la lista de escenas exportadas.
Selected Scene (Escena seleccionada)		
	Exported Date (Fecha de exportación)	Representa la fecha y la hora de la exportación desde Producer. Si hay más de una exportación de la escena, la más reciente aparecerá al principio de la lista. La fecha de exportación también se utiliza para definir el nombre del archivo 7z creado a partir de la exportación.
	Ruta de escena	Proporciona la ruta

Icono	Nombre	Descripción
		del archivo *.xstage en la carpeta de escena exportada.
	Versión	Permite al usuario seleccionar en un menú desplegable qué versión de la escena desea abrir. La versión más reciente se muestra de forma predeterminada. La versión actual está marcada con un asterisco (*).
	Open in Harmony (Abrir en Harmony)	Permite al usuario abrir la escena en el modo sin conexión de Harmony.
	Abrir carpeta	Permite al usuario abrir la carpeta en la que se encuentra el archivo *.xstage.
	Delete Scene Folder (Eliminar carpeta de escenas)	Elimina la carpeta descomprimida.
	Delete 7z File (Eliminar archivo 7z)	Elimina el archivo *.7z creado a partir de la exportación.
	Delete All (Eliminar todo)	Elimina todos los archivos relacionados con esta escena.
	Request Checkout (Solicitar desprotección)	Permite al usuario solicitar la desprotección de la escena seleccionada y garantiza que nadie más pueda modificarla hasta que se proteja.

Icono	Nombre	Descripción
	Export Only (Solo exportar)	Este botón ofrece 2 acciones distintas. Export Only (Solo exportar): permite al usuario solicitar otra exportación de la escena seleccionada. Checkout and Export (Desproteger [checkout] y exportar): permite al usuario solicitar otra exportación y desproteger la escena seleccionada.

**NOTAS**

El cuadro de diálogo Open Offline Scene (Abrir escena sin conexión) no se puede cargar si la opción Open Scenes in Offline mode (Abrir escenas en modo sin conexión) está deshabilitada. - Consulte [Configuración de Producer Link](#).

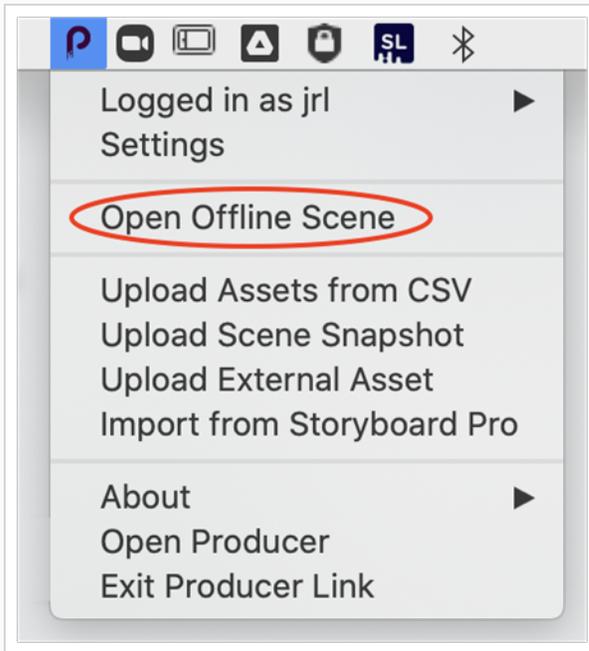
**Cómo acceder al cuadro de diálogo Open Offline Scene (Abrir escena sin conexión) desde el icono de Producer Link**

En MacOS:

1. En la barra de estado superior, haga clic con el botón derecho del ratón en el icono de Producer Link.



2. Seleccione Open Offline Scene (Abrir escena sin conexión).



En Windows:

1. En la barra de estado inferior, haga clic en el botón de flecha para ampliar la lista de aplicaciones disponibles.



2. Haga clic con el botón derecho en el icono de Producer Link.

3. Seleccione Open Scene (Abrir escena).



### Cómo acceder al cuadro de diálogo Open Offline Scene (Abrir escena sin conexión) desde el menú superior Producer Link

1. En el menú superior Producer Link, haga clic en el menú Scenes (Escenas).
2. Haga clic en Open (Abrir).

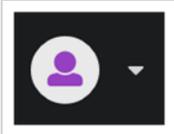


## Carga de trabajo

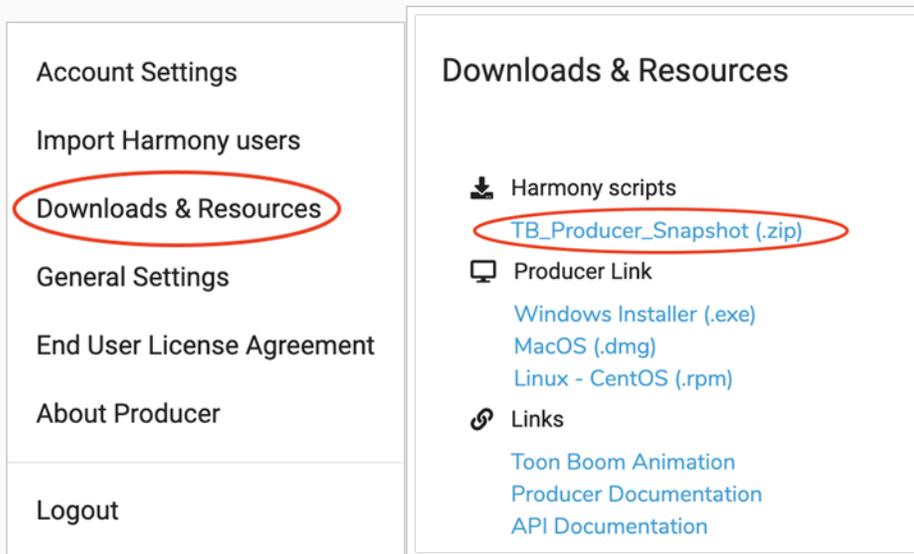
Después de completar el trabajo en una escena sin conexión, hay que renderizarla, enviarla para su aprobación, registrar las horas que se han invertido en ella y enviar el resultado al servidor. Por suerte, todos estos pasos se pueden combinar en uno solo utilizando los comandos de instantáneas de Harmony.

### Cómo instalar los comandos de Harmony para Harmony Standalone

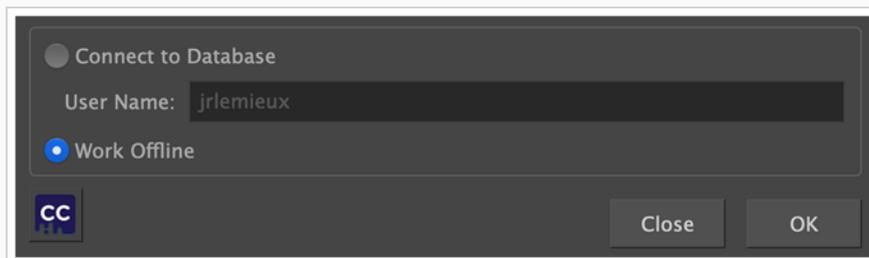
1. Desde Producer, haga clic en el menú desplegable del usuario en la parte superior derecha de la barra de menú negra.



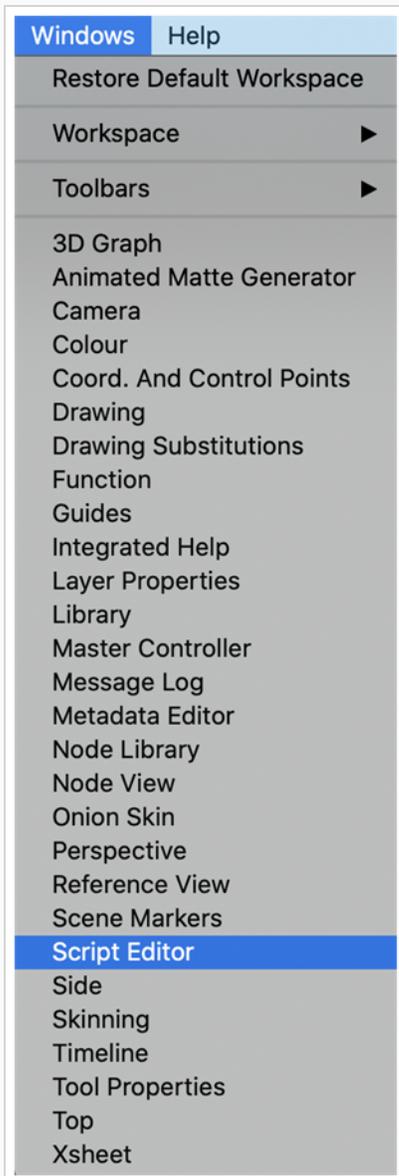
2. Descargue los comandos de la página de Producer “Downloads and Resources” (Descargas y recursos).



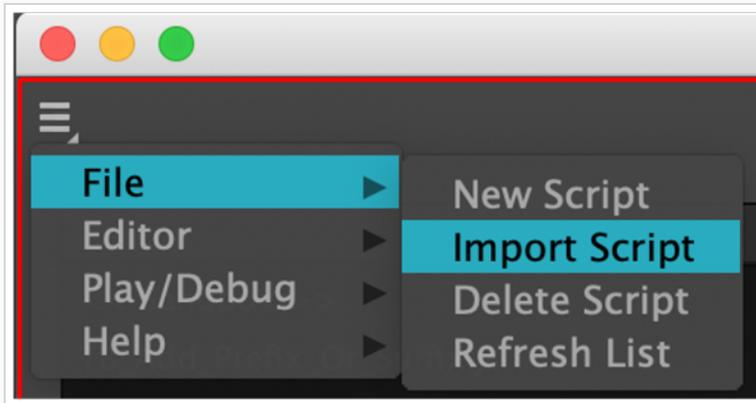
3. Haga doble clic en el archivo .zip descargado para descomprimirlo:
4. Abra una escena Harmony sin conexión para configurar Harmony Standalone.



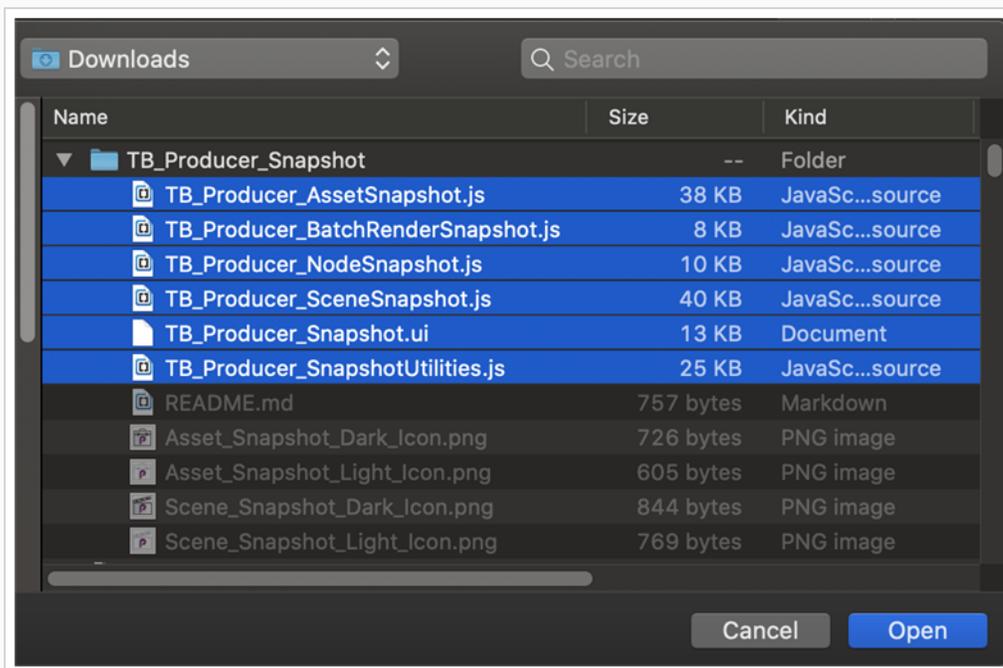
5. Desde Harmony, en “Windows” (Ventana), abra “Script Editor” (Editor de comandos).



6. En el menú Script Editor (Editor de comandos) (parte superior izquierda), vaya a File > Import Script (Archivo > Importar comando):



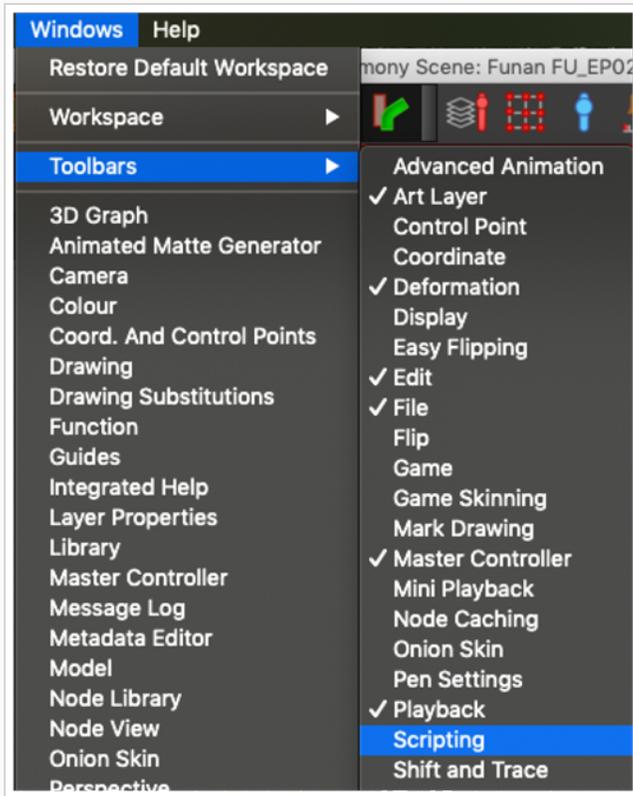
7. Busque los comandos descomprimidos e importe los seis archivos.



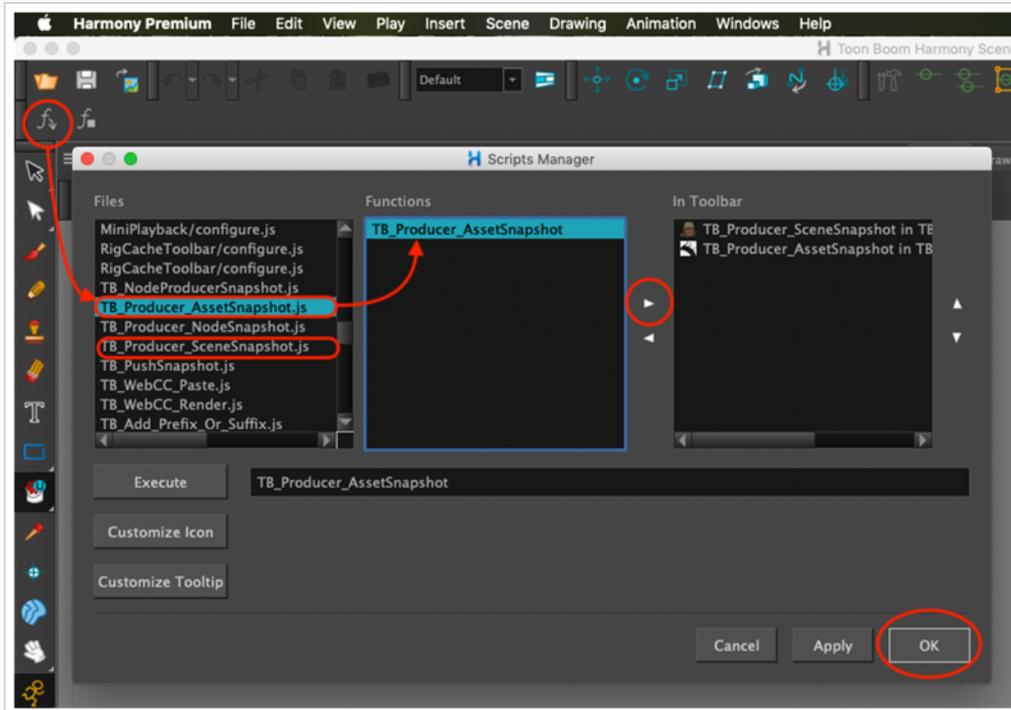
8. Debe responder "User" (Usuario) seis veces a la pregunta "Where would you like to save..." (¿Dónde desea guardar...?).

A continuación, siga el procedimiento para agregar los comandos a Harmony:

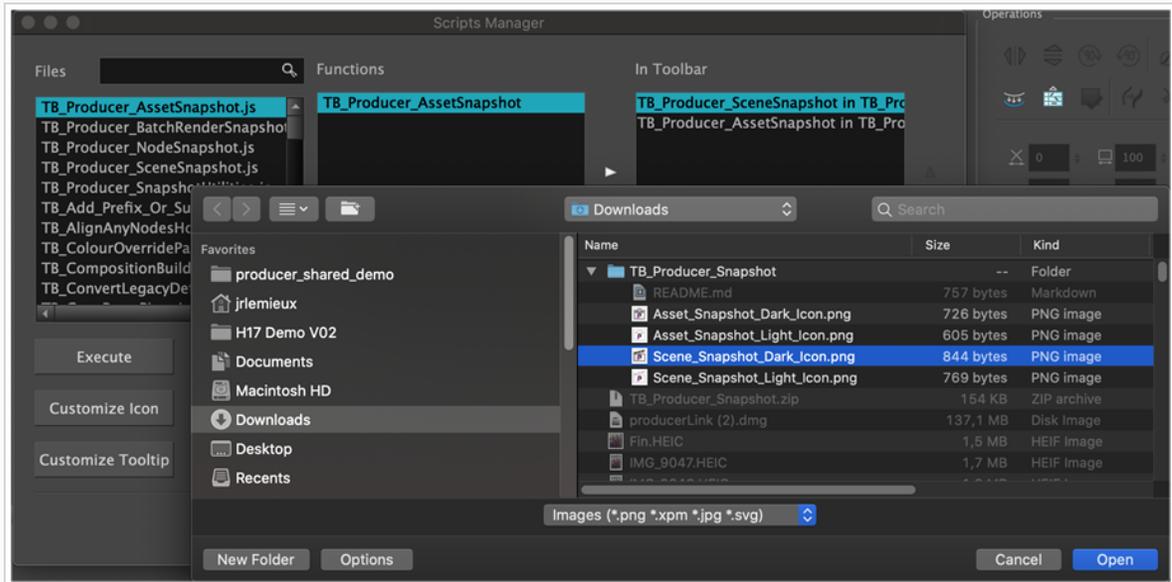
9. Agregue la barra de herramientas de comandos.



10. Agregue los comandos TB\_Producer\_SceneSnapshot y TB\_Producer\_AssetSnapshot.



- Con la función “Customize Icon” (Personalizar icono), cargue los iconos proporcionados para distinguir fácilmente los dos comandos.



- Ahora se pueden iniciar los comandos desde Harmony Standalone haciendo clic en los iconos correspondientes.



## Cómo actualizar los comandos de Harmony para Harmony Standalone

Si hay que actualizar los comandos de Harmony, basta con sustituir los antiguos comandos por los más recientes. Encontrará los comandos que debe sustituir en la siguiente ubicación:

En Windows:

C:\Users\[nombreusuario]\AppData\Roaming\Toon Boom Animation\Toon Boom  
Harmony Premium\[versión]-scripts

En MacOS:

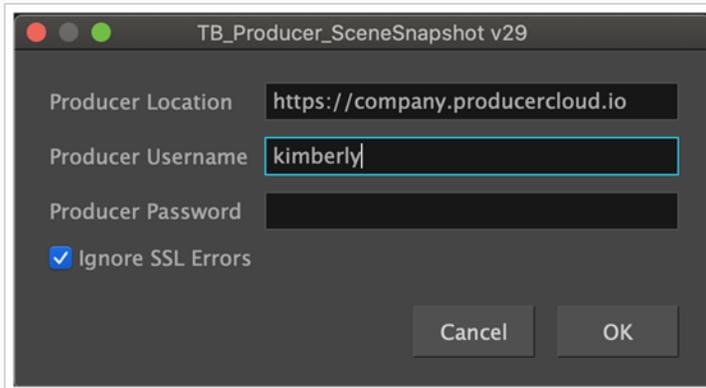
/Users/[nombreusuario]/Library/Preferences/Toon Boom Animation/Toon  
Boom Harmony Premium/[versión]-scripts

## Cómo cargar trabajo mediante los comandos de instantáneas

1. Ejecute el comando TB\_Producer\_SceneSnapshot.js mediante el icono Scene Snapshot (Instantánea de escena).



2. Si su comando no está registrado, debe introducir la dirección de la web de Producer, su nombre de usuario y su contraseña.



3. En la sección titulada “Scene to Render and Upload” (Escena para renderizar y cargar), valide la siguiente información de escena, empezando por Project (Proyecto).
  - Proyecto
  - Entorno
  - Trabajo
  - Escena

Scene to Render and Upload

Project:

Environment:

Job:

Scene:

Render and Upload Preview Movie to Producer

Select Process:

Set Status to:

Render Preview Movie at Half Resolution

Hours Worked Today (optional)

Hours:

Upload Scene to Harmony Database

Upload and Update Database Scene

Scene is not checked out

Keep the scene checked out  
 Checkin scene

Exchange:

### NOTAS

Si el proyecto seleccionado no contiene esta escena, aparecerá un mensaje de error y todos los demás campos se mostrarán en gris.

**Error: Main Project doesn't contain this scene!**

Elija el proyecto correcto de la lista desplegable para resolver el problema.

4. Configure las siguientes opciones en Render and Upload Preview to Producer (Renderizar y cargar vista previa en Producer):
  - Select Process (Seleccionar proceso)
    - La instantánea de la escena que desea cargar se etiquetará como una instantánea de este proceso.
  - (Opcional) Set Status (Configurar estado)
    - El estado del proceso seleccionado se configurará en consecuencia en Producer.

### NOTAS

El flujo de trabajo define las opciones disponibles en Select Process (Seleccionar proceso) y Set Status (Configurar estado) en Producer.

5. (Opcional) Introduzca la cantidad de horas trabajadas en esa escena en esa sesión sin conexión.
6. (Solo la primera vez) Configure la ruta de la carpeta de intercambio haciendo clic en el botón Change (Cambiar).

### NOTAS

En el campo de texto Exchange (Intercambio), debe introducir **/exchange\_path/nombreusuario**

La ruta de intercambio es la misma que la establecida en la página Settings (Configuración) de Producer Link. - Consulte [Configuración de Producer Link](#).

Por lo tanto, si toda la carpeta de intercambio se compartió con usted (por ejemplo: /Cualquiera/Ruta), debe agregar su nombre de usuario: /Cualquiera/Ruta/nombreusuario.

Sin embargo, si solo se compartió la subcarpeta de su usuario específico (por ejemplo: /Cualquiera/Ruta/nombreusuario), puede utilizarla como tal.

7. Marque "Upload and Update Database Scene" (Cargar y actualizar escena de base de datos) para insertar sus cambios en Harmony Server.

Scene to Render and Upload

Project: Kuremensu

Environment: EnvironmentName

Job: JobName

Scene: SceneName01

Render and Upload Preview Movie to Producer

Select Process: Layout

Set Status to: Standby

Render Preview Movie at Half Resolution

Hours Worked Today (optional)

Hours:

Upload Scene to Harmony Database

Upload and Update Database Scene

Scene is not checked out

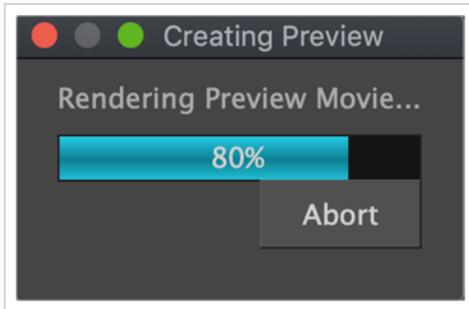
Keep the scene checked out

Checkin scene

Exchange: ucer/WebCCExchange **Change**

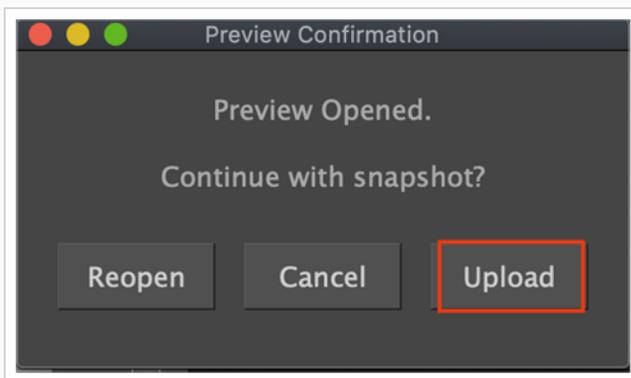
Logout Cancel OK

8. Haga clic en el botón OK (Aceptar).  
Aparece la barra de progreso Create Preview (Crear vista previa).

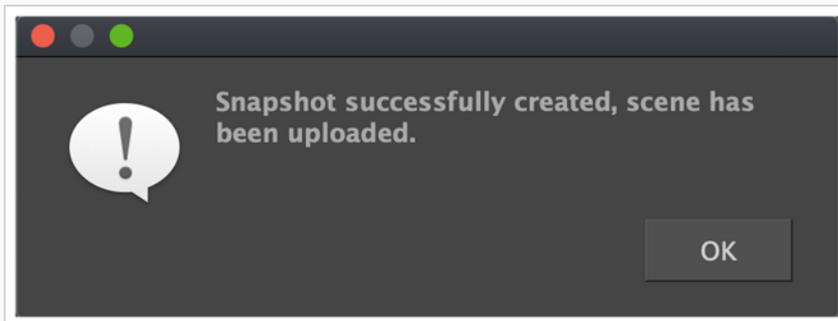


Una vez completado el renderizado, se abre una vista previa de la película y aparece un cuadro de diálogo.

9. Haga clic en el botón Upload (Cargar) para enviar la instantánea (vista previa) a Producer.



Si la carga se realiza correctamente, recibirá una confirmación.



## Actualización de secuencias de comandos de instantáneas en Harmony

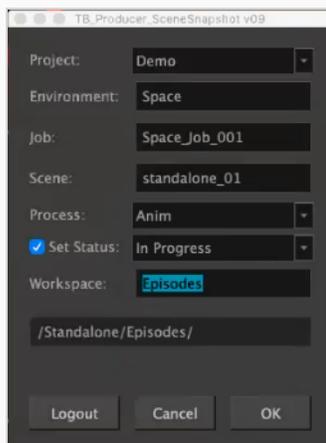
En Harmony, debe instalar las secuencias de comandos de las instantáneas proporcionadas por Toon Boom. Hay dos tipos de secuencias de comandos para instalar. Una es la secuencia de comandos de Scene Snapshot (Instantánea de escena), y la otra es la Asset Snapshot (Instantánea del recurso). Las secuencias de comandos permiten que Harmony se conecte con Producer.

### Cómo cargar una instantánea de su escena:

1. Seleccione la secuencia de comandos Scene Snapshot (Instantánea de escena) dentro de la escena en la cual desea cargar una instantánea.

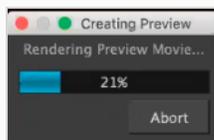
Se abre la ventana de TB\_Producer\_SceneSnapshot.

2. Introduzca la información de esta escena. Los primeros 4 campos están dirigidos a Project (Proyecto) > Environment (Entorno) > Job (Trabajo) > Scene (Escena).



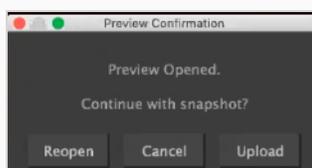
3. Seleccione el proceso en el menú desplegable Process (Proceso).
4. Establezca el estado del proceso o la tarea que desee actualizar en Producer.
5. Haga clic en **OK (Aceptar)**.

Aparece la barra de progreso Create Preview (Crear vista previa).

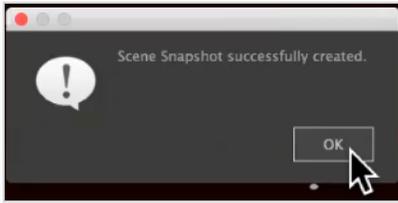


Una vez que termina, se abre la ventana Preview Confirmation (Confirmación de vista previa).

6. Haga clic en **Upload** (Cargar) para enviar la instantánea (vista previa) a Producer.



Harmony le hace saber cuándo se ha creado correctamente su vista previa.



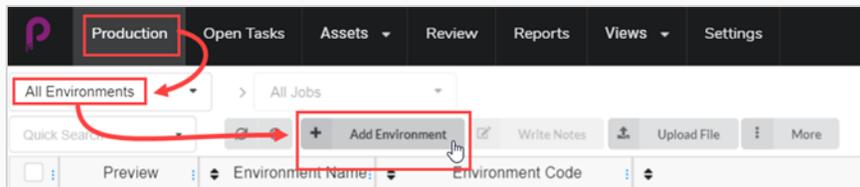
## Acerca de la sincronización con Harmony

Puede importar y sincronizar escenas entre Producer y Harmony siempre y cuando la estructura de entorno y trabajo sean iguales.

### Cómo crear entornos en Producer y Harmony Server

Para crear un nuevo entorno en Producer y agregarlo a Harmony Server, debe seguir estos pasos:

1. En el menú principal, seleccione **Production** (Producción).
2. En el menú desplegable Environments (Entornos), seleccione **All Environments** (Todos los entornos).
3. En la barra de herramientas de la pestaña Production (Producción), haga clic en el botón **Add Environment** (Agregar entorno).



Se abre la ventana Create Environment (Crear entorno).

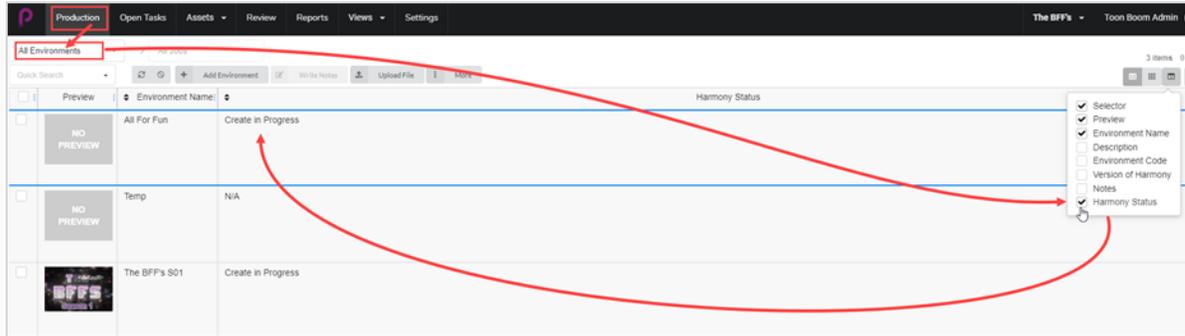
4. En el campo Name (Nombre), escriba el nombre del nuevo entorno.
5. En el campo Description (Descripción), puede agregar una descripción del nuevo entorno.
6. Active la casilla Create in Harmony (Crear en Harmony).
7. Haga clic en el campo Environment (Entorno). El nombre del entorno se vuelve a generar automáticamente. Si hay espacios en el nombre, se reemplazarán automáticamente por guiones bajos. Harmony no permite espacios en los nombres.

Create in Harmony

 A screenshot of the 'Create Environment' dialog box. It features a 'Name' field with the text 'All For Fun' and a red arrow pointing to it with the text 'Create a name.'. Below is a 'Description' field. A 'Create in Harmony' checkbox is checked. Underneath, there are two fields: 'Environment' containing 'All\_For\_Fun' and 'Version of Harmony'. A red box highlights the 'Environment' field. At the bottom, there is a 'Cancel' button and a 'Create Environment' button. A red note at the bottom states: 'Name is generated automatically. Harmony cannot have spaces in names, must use underscore. Producer will automatically use them in the name'.

8. Si lo desea, en el campo Version of Harmony (Versión de Harmony), puede introducir la versión de Harmony que se está utilizando.

9. Si lo desea, en el cuadro Add a default thumbnail (Agregar imagen miniatura predeterminada), puede arrastrar y colocar un archivo que se utilizará en la imagen de vista previa del entorno. Esto también se puede hacer más adelante.
10. Haga clic en el botón **Create Environment** (Crear entorno).  
El nuevo entorno se enviará a la cola de render.
11. Vuelva a **Production > All Environments** (Producción > Todos los entornos).

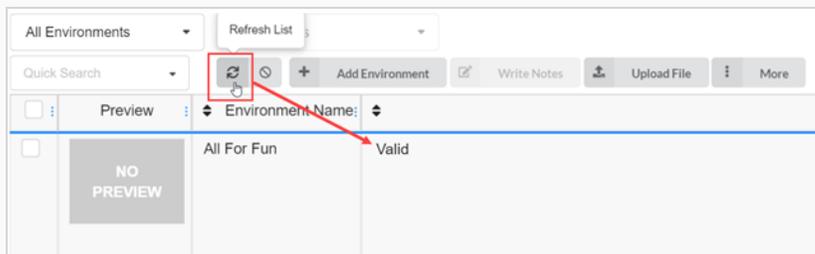


12. Vaya al selector de columnas  y marque la casilla Harmony Status (Estado de Harmony).

El estado de Harmony indica Create in Progress (Creación en curso).

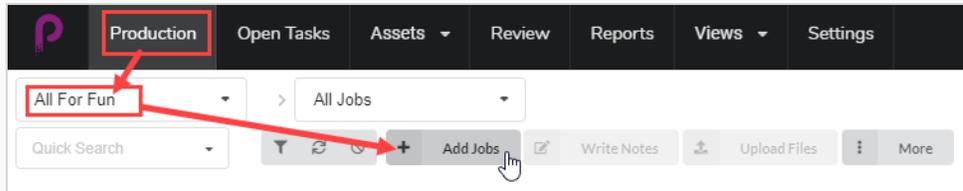
13. Presione el botón **Refresh** (Actualizar).

El estado de Harmony se actualiza a Valid (Válido). El nuevo entorno aparece ahora en Harmony Server o permanecerá en la cola hasta que haya una conexión adecuada con Harmony Server.



## Cómo agregar trabajos de Producer a Harmony Server

1. En el menú principal, seleccione **Production** (Producción).
2. En el menú desplegable Environment (Entorno), seleccione el entorno en el que desee agregar los trabajos.
3. En la barra de herramientas de la pestaña Production (Producción), haga clic en el botón **Add Jobs** (Agregar trabajos).



Se abre la ventana Create Job (Crear trabajo).

4. En el campo Number of jobs (Número de trabajos), introduzca el número de trabajos que desee crear.
5. En el campo Start Date (Fecha de inicio), haga clic en el icono del calendario para seleccionar una fecha de inicio para el primer trabajo.
6. Si ha introducido un valor superior a uno para el número de trabajos, en el campo Days between jobs (Días entre trabajos), introduzca el número de días que desee en el plan de producción entre trabajos. Esto afectará al diagrama de Gantt del programa de producción.
7. En el campo Name (Nombre), escriba el nombre del primer trabajo.

#### NOTAS

Si crea más de un trabajo, es importante agregar un número al final del nombre, ya que los otros trabajos utilizarán el mismo nombre más el número siguiente.

8. Si lo desea, en el campo Description (Descripción), agregue una descripción del trabajo.
9. En los menús desplegables Job Workflow (Flujo de trabajo de trabajo) y Scene Workflow (Flujo de trabajo de escena), busque los flujos de trabajo y los flujos de trabajo de escena que le gustaría asociar a los nuevos trabajos.
10. Active la casilla Create in Harmony (Crear en Harmony).
11. Haga clic en el campo Job (Trabajo). El nombre del trabajo se genera automáticamente a partir del que se introduce en el campo Name (Nombre). Los espacios se reemplazarán por guiones bajos.
12. Si lo desea, en el campo Version of Harmony (Versión de Harmony), introduzca el número de versión de Harmony que se está utilizando.

13. Haga clic en **Create Job** (Crear trabajo).

El nuevo trabajo se envía a la cola de render.

14. Vuelva a la página Production (Producción), al entorno seleccionado y, a continuación, a All Jobs (Todos los trabajos).

15. Vaya al selector de columnas  y marque la casilla Harmony Status (Estado de Harmony).

El estado indica Create in Progress (Creación en curso). Todos los trabajos tienen un orden numérico secuencial.

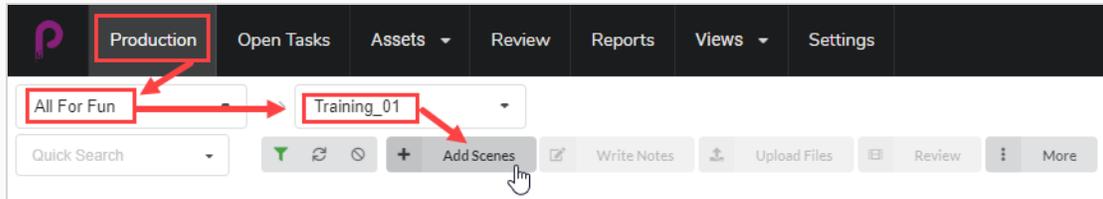
Job Name	Job Code	Start Date	Harmony Status
Training_01	TBA_JO800022	08/19/2020	Create in Progress
Training_02	TBA_JO800023	08/19/2020	Create in Progress
Training_03	TBA_JO800024	08/19/2020	Create in Progress
Training_04	TBA_JO800025	08/19/2020	Create in Progress

16. Presione el botón **Refresh** (Actualizar).

El estado de Harmony se actualiza a Valid (Válido). Los trabajos aparecen en Harmony Server o permanecerán en la cola hasta que haya una conexión adecuada con Harmony Server.

## Cómo agregar escenas de Producer a Harmony Server

1. En el menú principal, seleccione **Production** (Producción).
2. En el menú desplegable Environment (Entorno), seleccione el entorno en el que desee agregar los trabajos.
3. En el menú desplegable Job (Trabajo), seleccione el entorno en el que desee agregar las escenas.
4. En la barra de herramientas de la pestaña Production (Producción), haga clic en el botón **Add Scenes** (Agregar escenas).



Se abre la ventana Create Scene (Crear escena).

5. En el campo Number of scenes (Número de escenas), introduzca el número de escenas que desee crear.
6. En el campo Name (Nombre), escriba el nombre de la primera escena.

### NOTAS

Si crea más de una escena, es importante agregar un número al final del nombre, ya que las otras escenas utilizarán el mismo nombre más el número siguiente.

7. En el menú desplegable Workflow (Flujo de trabajo), seleccione el flujo de trabajo que desee asociar a las nuevas escenas.
8. En el campo Number of frames (Número de fotogramas), introduzca un valor numérico para el número de fotogramas que desee que se creen automáticamente para cada escena.
9. En el menú desplegable Priority (Prioridad), seleccione la prioridad (No priority [Sin prioridad], 1 - Critical [1: Crítico] a 5 - Low [5: Bajo]) para las nuevas escenas.
10. Active la casilla Create in Harmony Server (Crear en Harmony Server).
11. Haga clic en el campo Scene (Escena). El nombre de la escena se genera automáticamente a partir del que se introduce en el campo Name (Nombre). Los espacios se reemplazarán por guiones bajos.
12. Si lo desea, en el campo Version of Harmony (Versión de Harmony), introduzca el número de versión de Harmony que se está utilizando.
13. Si lo desea, en el campo Description (Descripción), introduzca una descripción de la escena.

14. Haga clic en **Create Scene** (Crear escena).

La nueva escena se envía a la cola de render.

15. Vuelva a la página Production (Producción), al entorno seleccionado y al trabajo.

16. Si no se muestra la columna de estado de Harmony, vaya al selector de columnas  y marque la casilla Harmony Status (Estado de Harmony).

El estado indica Create in Progress (Creación en curso). Todos los nombres de escenas tienen un orden numérico secuencial.

17. Presione el botón **Refresh** (Actualizar).

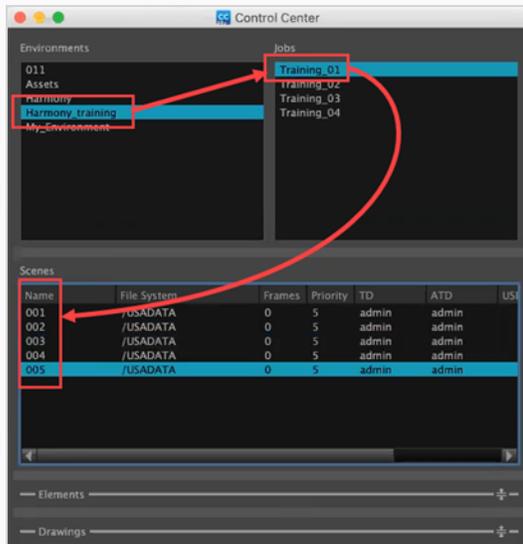
El estado de Harmony se actualiza a Valid (Válido). Las escenas aparecen en Harmony Server o permanecerán en la cola hasta que haya una conexión adecuada con Harmony Server.

## Cómo crear escenas/trabajos en Harmony y sincronizarlos con Producer

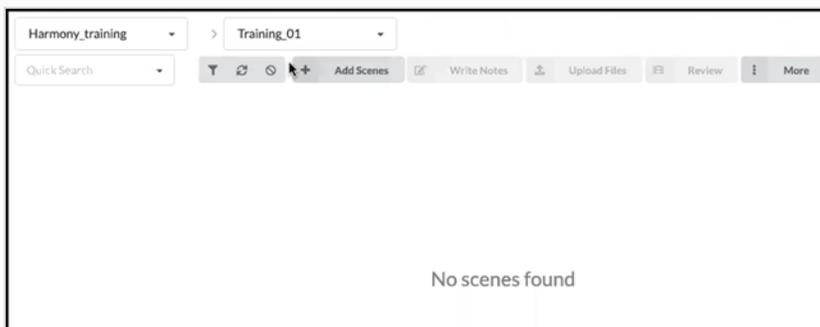
### NOTAS

Para que este proceso funcione, los nombres de los entornos y los trabajos deben coincidir tanto en Harmony como en Producer.

1. En su Harmony Server, cree sus escenas.

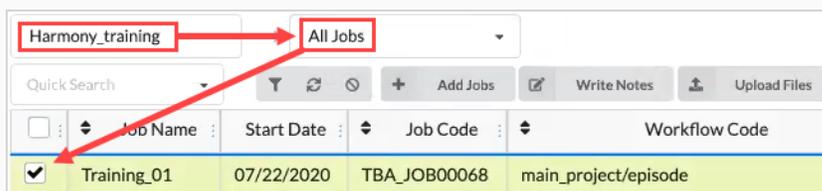


- Una vez que las escenas se han creado en Harmony, vuelva a Producer y, en el menú principal, seleccione **Production** (Producción).
- En los menús desplegables Environment (Entorno) y Job (Trabajo), seleccione el entorno y el trabajo que desee rellenar con escenas creadas en Harmony.

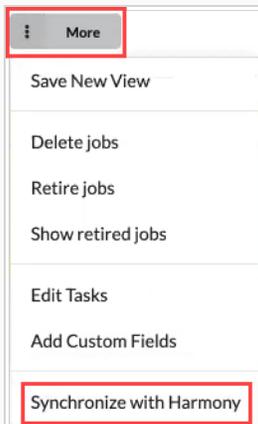


Aún no se verá ninguna escena.

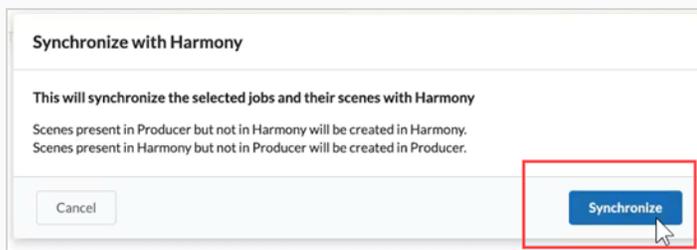
- En el menú desplegable Jobs (Trabajos), seleccione **All Jobs** (Todos los trabajos).
- De la lista de trabajos que aparecen, seleccione los trabajos para los que se han creado escenas en Harmony marcando sus casillas de verificación.



- En la barra de herramientas de la pestaña Production (Producción), seleccione **More > Synchronize with Harmony** (Más > Sincronizado con Harmony).



Se abre el cuadro de diálogo Synchronize with Harmony (Sincronizar con Harmony).



7. Haga clic en el botón **Synchronize** (Sincronizar).

Las escenas aparecen en Producer.

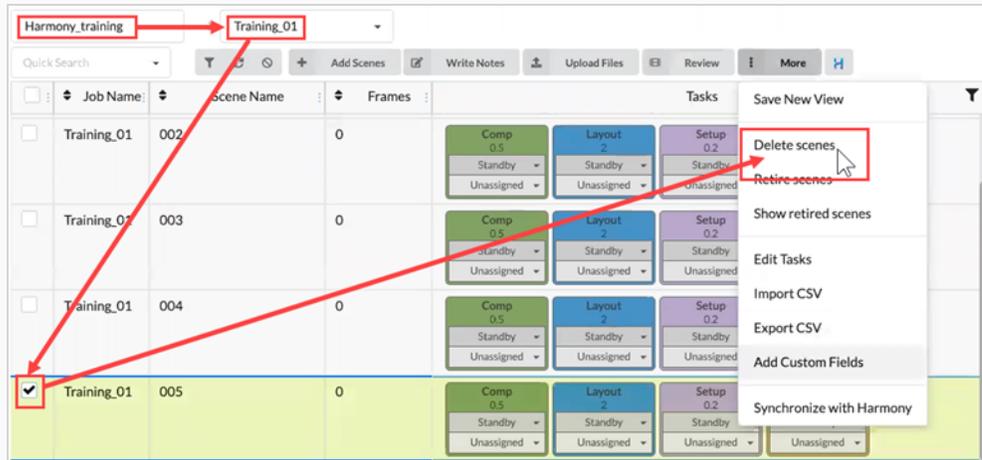
Harmony_training		Training_01						
Quick Search				Add Scenes	Write Notes	Upload Files	Review	More
Job Name	Scene Name	Frames	Tasks					
Training_01	001	0	Comp 0.5 Standby Unassigned	Layout 2 Standby Unassigned	Setup 0.2 Standby Unassigned	Anim 2 Standby Unassigned		
Training_01	002	0	Comp 0.5 Standby Unassigned	Layout 2 Standby Unassigned	Setup 0.2 Standby Unassigned	Anim 2 Standby Unassigned		
Training_01	003	0	Comp 0.5 Standby Unassigned	Layout 2 Standby Unassigned	Setup 0.2 Standby Unassigned	Anim 2 Standby Unassigned		
Training_01	004	0	Comp 0.5 Standby Unassigned	Layout 2 Standby Unassigned	Setup 0.2 Standby Unassigned	Anim 2 Standby Unassigned		

### NOTAS

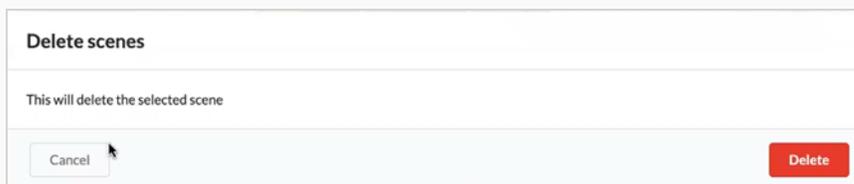
La sincronización con Harmony también actualizará los recuentos de fotogramas a los establecidos en Harmony.

## Cómo sincronizar Harmony con escenas borradas en Producer

1. En el entorno/trabajos en los que desee borrar una o varias escenas, marque la casilla de la columna de la izquierda. A continuación, vaya a la pestaña More (Más) y seleccione Delete Scenes (Eliminar escenas).

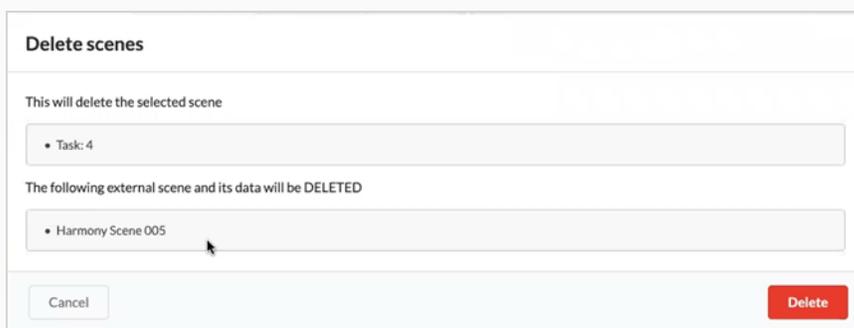


Se abre el cuadro de diálogo Delete scenes (Eliminar escenas).



2. Seleccione **Delete** (Eliminar).

Se abre la ventana de advertencia Delete scenes (Eliminar escenas). Indica que la escena de Producer y la escena externa en Harmony se van a eliminar.



3. Seleccione **Delete** (Eliminar).

Las escenas seleccionadas se borran tanto de Harmony como de Producer.

## **Acerca del envío de recursos a Harmony (integración)**

En Producer, “integrar” hace referencia a insertar los recursos directamente en las escenas de Harmony. Esto se puede hacer de forma sencilla en la página Asset Assembly (Montaje de recursos), seleccionando las escenas para las que se desea hacer la integración y pulsando el botón de integración (con el logotipo de Harmony). Sin embargo, hay que realizar varias operaciones para garantizar el éxito de la integración.

## Requisitos para la integración

Producer_Link	Producer Link es una aplicación que puede ayudarle a crear zonas de trabajo y a cargar recursos en Producer. Se puede descargar desde la página About (Acerca de) de Producer.
cli_workspaces	Configurado a través de Producer Link, el archivo /Usuarios/nombre_de_usuario/.producer/cli_workspaces tiene que reflejar la ruta de acceso local a las carpetas que contienen recursos.
workspaces.json	Configurado manualmente, el archivo /USA_DB/workspaces.json especifica las carpetas que se pueden utilizar para guardar plantillas y también debe especificar las carpetas que contienen recursos (los mismos que se especifican en cli_workspaces) para que Harmony pueda encontrar estos recursos y pegarlos en las escenas.
TB_Producer_AssetSnapshot.js	Esa secuencia de comandos de Harmony permite al usuario insertar un recurso de una escena de Harmony como una vista previa en Producer y como una plantilla, en una carpeta de la biblioteca (especificada en workspaces.json). Esa secuencia de comandos se puede descargar desde la página About (Acerca de) de Producer. (Tenga en cuenta que se deben instalar las 4 secuencias de comandos, ya que hacen referencia unas a otras)
WebCC	WebCC es una aplicación de Harmony que se puede comunicar con el productor. Para que la integración funcione, debe usar la versión 17.0.3 de WebCC o superior.

## Envío de un archivo PSD a una escena de Harmony

Puede enviar un archivo PSD directamente a Harmony usando Producer.

### Cómo enviar un archivo PSD a Harmony

1. En la barra de menús superior, vaya a **Asset > Manage** (Recurso > Administrar).
2. En la barra de herramientas secundaria, haga clic en el botón **Create Asset** (Crear recurso).  
Se abre el cuadro de diálogo Create Asset (Crear recurso).
3. En el cuadro de diálogo Create Asset (Crear recurso), especifique el nombre del recurso (en este caso es el nombre del archivo PSD).

The screenshot shows the 'Create Asset' dialog box. On the left, there is a 'Drop Files Here' area with a cloud icon and a button 'Add a default thumbnail'. The 'Name' field is filled with 'bg\_02'. Below the name field, there are two radio buttons: 'Harmony scene asset' (unchecked) and 'Harmony Standalone' (checked and circled in red). Underneath, there are two input fields: 'Workspace Id' with the value 'Assets' and 'Relative Path' with the value 'bg\_02'.

4. Active la casilla de verificación de la opción **Harmony Standalone**.
5. En el campo Workspace ID (ID de zona de trabajo), especifique el ID de la zona de trabajo; consulte [Acerca del envío de recursos a Harmony \(integración\)](#).
6. En el campo Relative Path (Ruta relativa), introduzca la extensión de la ruta. La ruta relativa se refiere a dónde se localiza el recurso dentro de la zona de trabajo.
7. En el menú desplegable Workflow (Flujo de trabajo), especifique el flujo de trabajo eligiendo uno de la lista.

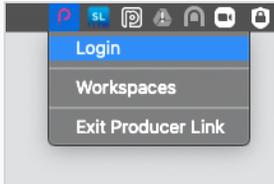
The screenshot shows the configuration form for the asset. It has three dropdown menus at the top: 'Type' set to 'Image', 'Category' set to 'Bg', and 'Workflow' set to 'Background'. Below these is a 'Tags' section with an 'Add tags' dropdown. The 'Assembly' section contains two 'Select an environment' dropdowns. At the bottom right, there is a blue button labeled 'Add asset >' with a red arrow pointing to it.

8. Haga clic en el botón **Add Asset** (Agregar recurso).

El archivo PSD está ahora disponible en Harmony.

## Cómo crear una instantánea y agregar una imagen de vista previa del PSD

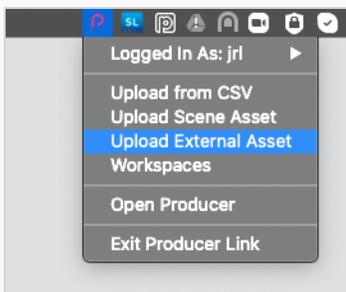
1. En la barra de menús superior del escritorio, haga clic en el icono Producer y seleccione **Login** (Iniciar sesión).



Aparece el cuadro de diálogo Login (Iniciar sesión) Producer.

2. Introduzca la dirección web de su Producer, así como su nombre de usuario y contraseña.

3. En la barra de menús superior del escritorio, haga clic en el icono Producer y seleccione **Upload External Asset** (Cargar recurso externo).



Se abre el cuadro de diálogo External Asset Upload (Cargar recurso externo).

4. En el menú desplegable Project (Proyecto), seleccione el proyecto donde se ubica su recurso.

5. En el campo Asset Name (Nombre de recurso), haga clic en el icono de lupa para buscar el recurso e identificarlo.
6. En el menú desplegable Process (Proceso), seleccione una tarea de flujo de trabajo para especificar para qué tarea o proceso se va a cargar la instantánea.
7. En la sección Source (Origen), haga clic en el botón **Select File** (Seleccionar archivo) para explorar y localizar su archivo de recurso.
8. En la sección Preview (Vista previa), haga clic en el botón **Select File** (Seleccionar archivo) para cargar un archivo de vista previa, si hay alguno disponible.
9. Haga clic en el botón **Create Snapshot** (Crear instantánea) para cargar la vista previa e informar a Producer de la ubicación del recurso actual.

## Cómo integrar el PSD en Harmony

1. Complete el montaje del recurso (asociar recursos desde la lista de recursos a las escenas en la lista de producción); consulte [Montaje](#).
2. En Production List (Lista de producción), seleccione una o varias escenas para integrar.

Preview	Scene Name	Asset Drop
<input checked="" type="checkbox"/>	001	bg_02 x
<input checked="" type="checkbox"/>	002	
<input checked="" type="checkbox"/>	003	bg_02 x

3. Presione el botón **Bake** (Integrar) (el botón que tiene el logotipo de Harmony).  
Se abre el cuadro de diálogo Bake Assets (Integrar recursos) Harmony.



4. Haga clic en el menú desplegable para seleccionar cómo desea que se integre el recurso.

- Copy assets to their associated scene's local library only (Copiar recursos solo en la librería local de sus escenas asociadas)

Opción predeterminada. Esta opción hace que el recurso esté disponible dentro de la escena sin agregarlo a la línea de tiempo ni a la vista de nodo.

- Always paste assets into the scene itself (Pegar siempre los recursos en la escena)

Esta opción pone una copia del recurso en la librería local de la escena y agregará el recurso directamente a la línea de tiempo y a la vista de nodo. Para proteger el trabajo realizado y evitar confusiones, esta opción crea una nueva versión de la escena que se llamará "producer paste" (pegado por Producer) y esta versión será la versión actual.

5. Haga clic en el botón **Bake** (Integrar).

El archivo PSD se integra en las escenas de Harmony seleccionadas.

## Integración de una plantilla de escena en Harmony

Puede crear un archivo de plantilla de una escena para Harmony usando Producer.

### Cómo convertir un archivo de plantilla en una escena de Harmony

1. Creación de un recurso de escena de Harmony; consulte [Creación de recursos](#).

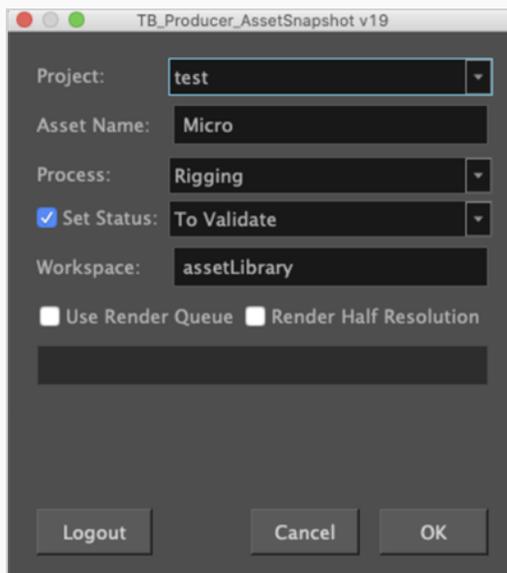
De este modo, se crea un nuevo recurso en Producer y una nueva escena en Harmony que se usará para crear este recurso.

2. En Harmony, asegúrese de que sus secuencias de comandos de instantáneas de Harmony estén instaladas e inicie la secuencia de comandos de **TB\_Producer\_AssetSnapshot** haciendo clic en su icono.



Aparece el cuadro de diálogo TB\_Producer\_AssetSnapshot y es posible que se le pida que inicie sesión en Producer si aún no lo ha hecho.

3. Complete el acceso a Producer si es necesario.
4. En el cuadro de diálogo TB\_Producer\_AssetSnapshot, en el menú desplegable Project (Proyecto), seleccione el proyecto en el que desee crear el archivo de plantilla.



5. En el campo Asset Name (Nombre de recurso), escriba el nombre del recurso.
6. En el menú desplegable Process (Proceso), seleccione la tarea o el proceso para el que desee cargar esta vista previa de la plantilla.
7. Haga clic en la casilla de verificación Set Status (Establecer estado) si desea establecer el estado de la tarea o el proceso. Si activa esta casilla, en el menú desplegable Set Status (Establecer estado), seleccione el estado al que desee actualizar el estado de la tarea o proceso.

8. En el campo **Workspace** (Zona de trabajo), escriba el nombre de la zona de trabajo. En este caso, el nombre de la zona de trabajo hace referencia a una carpeta de referencia donde se generará y almacenará un `.tpl` de la escena actual. La zona de trabajo está definida en `/USA_DB/workspace.json`.

Si no se especifica una zona de trabajo, la plantilla se colocará en `/USA_DB/library/assets/env_name/job_name/asset_name`.

1. Haga clic en **OK (Aceptar)**.

Se genera una plantilla de toda la escena en Harmony Y se inserta una vista previa del recurso en **Producir**.



## Capítulo 10: Acerca de la revisión

Revisar es el proceso de ver, revisar, aprobar y proporcionar repeticiones después de una vista previa de las películas para las escenas enviadas por los colaboradores del proyecto una vez que han completado una tarea.

Los colaboradores del proyecto pueden cargar vistas previas de película de las escenas en las que han trabajado en Producer. Al cargar estas vistas previas de película en la herramienta de revisión de Producer, los directores, supervisores y otros administradores de proyectos pueden hacer lo siguiente:

- Unir las vistas previas de película de varias escenas consecutivas en una secuencia.
- Reproducir estas vistas previas de película.
- Detenerse en o buscar fotogramas específicos para examinarlos.
- Agregar notas a la escena.
- Dibujar anotaciones sobre los fotogramas de la escena y agregarlos como adjuntos a una nota.
- Aprobar la tarea de una escena.
- Enviar la tarea de una escena para revisiones (repeticiones).

Para utilizar la herramienta de revisión, debe crear una sesión de revisión. Una sesión es básicamente un contenedor en el que se puede almacenar una secuencia de escenas. Al abrir la sesión, se cargarán las escenas en la herramienta de revisión, y se podrán revisar y anotar.

Hay dos tipos de sesiones:

- **Temporary** (Temporal): sesión de revisión que se crea sobre la marcha al enviar las escenas a la herramienta de revisión de la página Production (Producción). Cada usuario solo puede tener una sesión de revisión temporal. Si ya tiene una sesión de revisión temporal, al crear una nueva se sobrescribirá la anterior.
- **Permanent** (Permanente): sesión de revisión que se crea en la herramienta de revisión antes de enviarle escenas desde la página Production (Producción). Estas sesiones suelen tener un propósito específico, como la revisión del mismo segmento de un episodio a medida que avanza su realización. Puede crear tantas sesiones de revisión permanentes como necesite.

### NOTAS

La revisión permite obtener una vista previa de una o varias escenas juntas y se suele utilizar para aprobar el trabajo de los colaboradores del proyecto en las tareas o para enviarlas para su revisión. Si solo desea ver la película de vista previa de una sola escena sin revisarla, puede reproducir las películas de vista previa para las escenas desde la página Production (Producción).

## Creación de una sesión de revisión temporal

Las sesiones de revisión temporal se pueden crear directamente desde la página Production (Producción). Cada usuario solo puede tener una sesión de revisión temporal a la vez, y al crear una nueva se sobrescribirá la anterior.

### Cómo crear una sesión temporal

1. Abra el trabajo en el que desee revisar una o más escenas.

Se abre la lista de escenas.

The BFF's S01		The BFF's Ep101		Quick Search				+ Add Scenes Write Notes Upload Files Review More			
<input type="checkbox"/>	Scene Name	Job Code	Preview	Layout	Setup	Anim	Comp	Layout	Setup	Anim	Comp
<input type="checkbox"/>	BFFs_Ep103	TBA_JOB00002		Layout 2 Standby - Unassigned -	Setup 0.2 Standby - Unassigned -	Anim 2 Standby - Unassigned -	Comp 0.5 Standby - Unassigned -	Layout 2 Standby - Unassigned -	Setup 0.2 Standby - Unassigned -	Anim 2 Standby - Unassigned -	Comp 0.5 Standby - Unassigned -
<input type="checkbox"/>	BFFs_Ep104	TBA_JOB00002		Layout 2 Standby - Unassigned -	Setup 0.2 Standby - Unassigned -	Anim 2 Standby - Unassigned -	Comp 0.5 Standby - Unassigned -	Layout 2 Standby - Unassigned -	Setup 0.2 Standby - Unassigned -	Anim 2 Standby - Unassigned -	Comp 0.5 Standby - Unassigned -
<input type="checkbox"/>	BFFs_Ep105	TBA_JOB00002		Layout 2 Standby - Unassigned -	Setup 0.2 Standby - Unassigned -	Anim 2 Standby - Unassigned -	Comp 0.5 Standby - Unassigned -	Layout 2 Standby - Unassigned -	Setup 0.2 Standby - Unassigned -	Anim 2 Standby - Unassigned -	Comp 0.5 Standby - Unassigned -

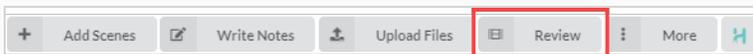
2. En la columna situada más a la izquierda, active la casilla de verificación de cada escena que desee revisar.

#### NOTAS

Solo puede revisar las escenas que tengan una vista previa de película que se pueda reproducir. Las escenas con una vista previa de película tendrán una imagen miniatura y un botón de reproducción debajo de su imagen miniatura.



3. En la barra de herramientas situada encima de la lista de escenas, seleccione **Review** (Revisar).



Se abre el cuadro de diálogo Review (Revisar).

**Review** ✕

6 objects selected

Select Review Process:

---

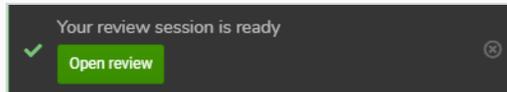
Use Temporary Review Session <Temporary\_session\_tbadmin>

Use Review Session:

4. En el menú desplegable Select Review Process (Seleccionar proceso de revisión), seleccione el proceso (tarea) que desee revisar. Esta lista cambiará de acuerdo con el tipo de flujo de trabajo que se haya creado.
5. Seleccione la opción **Use Temporary Review Session** (Usar sesión de revisión temporal).
6. Haga clic en Review Now (Revisar ahora).

Aparecerá una notificación en la esquina inferior derecha de la interfaz para indicar que la sesión está lista.

7. Haga clic en Open Review (Abrir revisión).

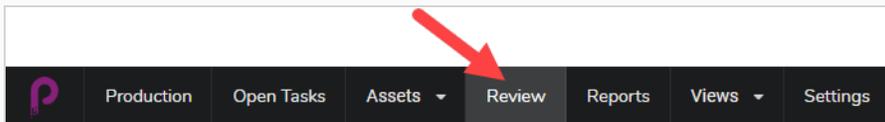


## Creación de una sesión de revisión permanente

Puede crear una sesión de revisión desde la página Review (Revisar) y luego completarla con escenas de la página Production (Producción). Puede crear tantas sesiones de revisión permanentes como necesite.

### Cómo crear una sesión

1. En el menú superior, seleccione **Review** (Revisar).



2. En la barra de herramientas de la parte superior de la página Review (Revisar), seleccione **Create a Review** (Crear una revisión).



Se abre el cuadro de diálogo Create a Review (Crear una revisión).

A screenshot of the 'Create a review' dialog box. It contains the following fields and controls:
 

- Name**: A text input field with the placeholder 'Name of the review'.
- Assignee**: A dropdown menu with the placeholder 'Assignee'.
- Restriction**: A dropdown menu with the placeholder 'Unrestricted'.
- Date**: A date picker showing '2020-08-14'.
- External review**: A toggle switch that is currently turned off.
- Buttons**: 'Cancel' and 'Add' (with a checkmark icon) buttons at the bottom.

3. En el campo Name (Nombre), escriba el nombre de la sesión de revisión.
4. En el campo Date (Fecha), seleccione el calendario emergente y la fecha en la que desee que se celebre la sesión de revisión.
5. En el campo Assignee (Persona asignada), puede asignar la revisión a un usuario en particular.
6. En el campo Restriction (Restricción), seleccione el tipo de restricción necesaria para limitar los elementos que se pueden agregar a esta revisión.



Hay tres opciones:

- **Unrestricted** (Sin restricciones): se puede agregar cualquier cosa a la sesión.
  - **Scenes of a Specific Job** (Escenas de un trabajo específico): se puede limitar a escenas de un trabajo específico, lo que abre más opciones (trabajo y proceso).
  - **Assets** (Recursos): se puede limitar a los recursos que abren una opción adicional (Process [Proceso]).
7. Para permitir la revisión externa, habilite la opción **External Review** (Revisión externa). Se agrega como una marca, ya que no hay limitaciones al utilizarla. Es útil que un cliente busque fácilmente revisiones destinadas a él externamente.



8. Haga clic en **Add** (Agregar).



Se ha creado la sesión.

#### NOTAS

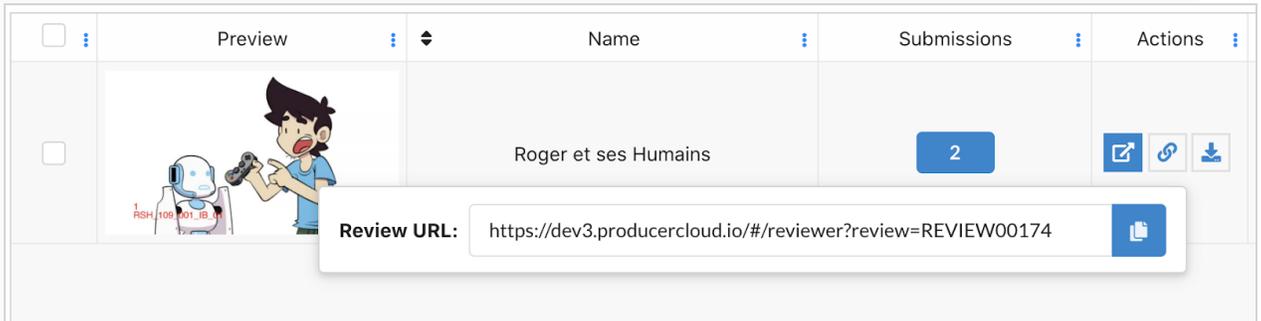
Una vez creada la sesión, debe agregarle escenas.

## Uso compartido de sesión de revisión

Una vez que creada una sesión de revisión, puede que desee que otra persona específica acceda a ella. Para ello, se debe asegurar de que el destinatario tenga acceso a Producer. Consulte la sección [Creación de usuarios](#).

### Cómo compartir una sesión de revisión

1. En la lista de revisiones, en la columna Actions (Acciones), haga clic en el icono  para generar una URL de revisión para la sesión de revisión correspondiente.
2. Haga clic en el icono azul Copy (Copiar) para copiar la URL mostrada en el portapapeles.
3. Envíe esa URL al usuario en remoto que desee que revise esta sesión.



## Envío de escenas a revisión

Una vez que cree una sesión, puede agregar escenas para revisarlas en la página Production (Producción). Puede agregar escenas a sesiones nuevas o vacías, o a las sesiones que ya tienen escenas.

### Cómo agregar escenas a una sesión

1. Abra el trabajo en el cual desea revisar una o más escenas.

Se abre la lista de escenas.

Scene Name	Job Code	Preview	Layout 2	Setup 0.2	Anim 2	Comp 0.5
<input type="checkbox"/> BFFs_Ep101	TBA_JOB00002		Standby - Unassigned -	Standby - Unassigned -	Standby - Unassigned -	Standby - Unassigned -
<input type="checkbox"/> BFFs_Ep102	TBA_JOB00002		Standby - Unassigned -	Standby - Unassigned -	Standby - Unassigned -	Standby - Unassigned -
<input type="checkbox"/> BFFs_Ep103	TBA_JOB00002		Standby - Unassigned -	Standby - Unassigned -	Standby - Unassigned -	Standby - Unassigned -
<input type="checkbox"/> BFFs_Ep104	TBA_JOB00002		Standby - Unassigned -	Standby - Unassigned -	Standby - Unassigned -	Standby - Unassigned -

2. Marque las casillas de verificación en la columna situada más a la izquierda de cada escena que desee revisar.
3. En la barra de herramientas situada encima de la lista de escenas, haga clic en **Review** (Revisar).

Se abre el cuadro de diálogo Review (Revisar).

4. En el menú desplegable Select Review Process (Seleccionar proceso de revisión), seleccione el proceso (tarea) que desee revisar. Por ejemplo, si desea revisar el trabajo de un colaborador del proyecto en una animación de una escena, seleccione el proceso para Animation (Animación).
5. Seleccione la opción **Use Review Session** (Usar sesión de revisión).
6. En el menú desplegable Use Review Session (Usar sesión de revisión), seleccione la sesión de revisión a la cual desea agregar las escenas seleccionadas.
7. Haga clic en **Submit** (Enviar).

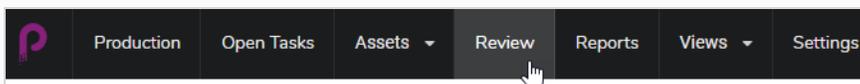
Aparece una notificación en la esquina inferior derecha de la página que indica que la sesión está en proceso de actualización. Cuando la notificación desaparece, la sesión está lista para su revisión.

## Filtrado de una sesión de revisión

Si tiene muchas sesiones de revisión y necesita encontrar una específica, puede filtrar las sesiones de la lista utilizando palabras clave de sus descripciones. También puede elegir ver únicamente sesiones de un tipo determinado o sesiones dentro de un rango de fechas específico.

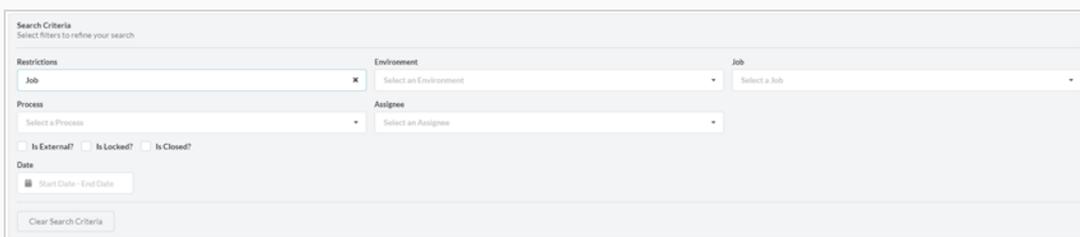
### Cómo filtrar sesiones

1. En el menú superior, haga clic en **Review** (Revisar).

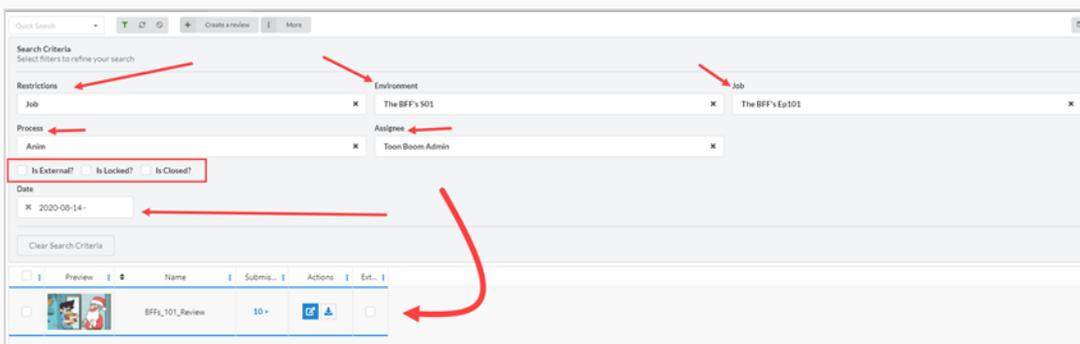


2. En la página Review (Revisar), haga clic en el botón Toggle Search Panel (Alternar panel de búsqueda)  en la parte superior derecha de la página.

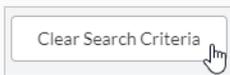
Se abre el panel Search Criteria (Criterios de búsqueda).



3. Seleccione uno o varios criterios de búsqueda de la lista. Las revisiones se rellenarán automáticamente en la parte inferior a medida que introduzca los criterios.



4. Para quitar todos los filtros de búsqueda, haga clic en **Clear Search Criteria** (Borrar criterios de búsqueda) en la parte inferior del panel de búsqueda.



Se muestran todas las sesiones en la lista de sesiones.

## Edición de una sesión de revisión

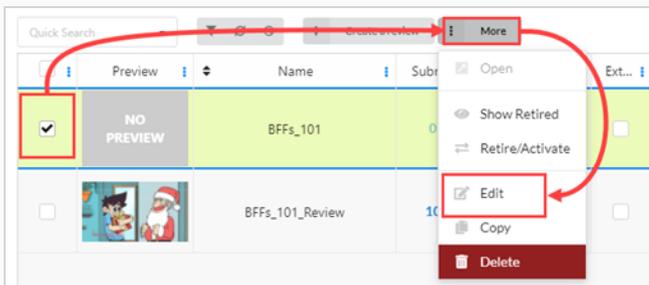
Cuando la notificación emergente desaparece, significa que los cambios del recurso están guardados.

### Cómo editar una sesión de revisión

1. En el menú superior, haga clic en **Review** (Revisar).



2. En la página Review (Revisar), active la casilla de verificación situada más a la izquierda de la revisión que desee editar.
3. Seleccione **More > Edit** (Más > Editar).



Se abre la ventana Edit Review (Editar revisión). Puede modificar el nombre de la revisión, establecer o cambiar una persona asignada, crear una restricción, establecer una fecha, así como etiquetar revisiones como External (Externa), Locked (Bloqueada) o Closed (Cerrada).

### NOTAS

La External Review (Revisión externa) es una bandera y solo se usa para ayudar con los resultados de búsqueda.

 A screenshot of the 'Edit review' form. The form has the following fields and options:
 

- Name:** A text input field containing 'BFFs\_101'.
- Assignee:** A dropdown menu with 'Assignee' selected.
- Restriction:** A dropdown menu with 'Unrestricted' selected.
- Date:** A date input field containing '2020-08-14'.
- External review:** A toggle switch that is currently turned off.
- Locked review:** A toggle switch that is currently turned off.
- Closed review:** A toggle switch that is currently turned off.

 At the bottom of the form, there are two buttons: 'Cancel' on the left and 'Edit' on the right.

4. Haga clic en el botón **Edit** (Editar) en la parte inferior para guardar sus cambios.

Aparece una notificación en el centro de la página indicando que los cambios se han guardado.



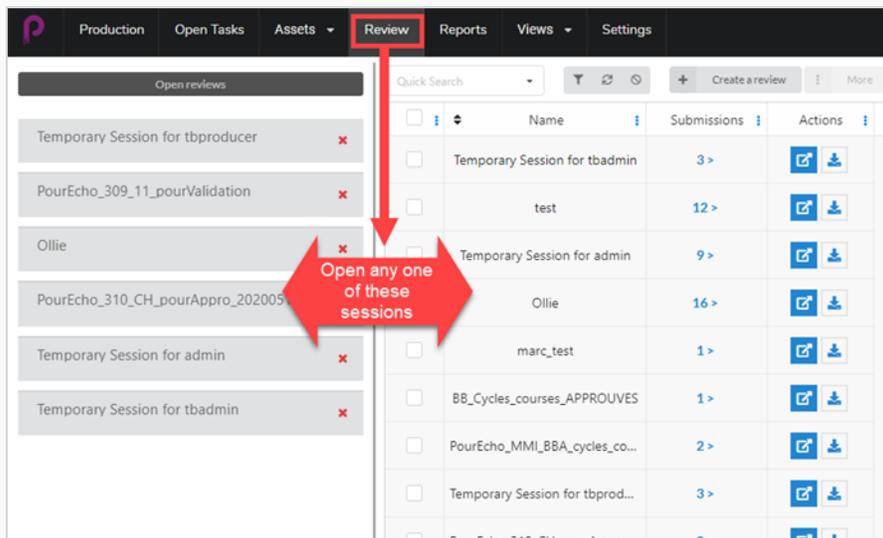
## Apertura de una sesión de revisión

Una vez que se ha creado una sesión y se han insertado las escenas, puede abrir y reproducir las películas en vista previa para cada escena en la sesión en un solo reproductor de vídeo. Desde la interfaz Review (Revisar), puede agregar notas a las escenas, dibujar anotaciones, aprobar escenas o enviarlas para revisión.

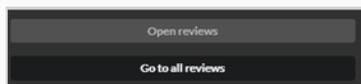
Puede abrir varias sesiones de revisión a la vez. Cada sesión que abra aparecerá en el panel Open reviews (Revisiones abiertas) en el extremo izquierdo de la página.

### Cómo abrir y reproducir una sesión de revisión

1. En el menú superior, haga clic en **Review** (Revisar).
2. En la página Review (Revisar), seleccione una sesión de revisión que desee abrir.



Una vez que abra una sesión de revisión, aparece una lista de una o más revisiones en la columna situada más a la izquierda. Desde ahí, puede volver a la página All Reviews (Todas las revisiones).



### NOTAS

Si la columna no está visible, haga clic en la pestaña Reviews (Revisiones) en la ventana de la derecha.



- Haga clic en el reproductor de vídeo de la derecha para iniciar la reproducción de la película. La película incluirá todas las escenas que hay en la sesión de revisión unidas en una sola secuencia.

### NOTAS

Las películas solo se pueden unir cuando sus opciones o parámetros son compatibles (consulte la sección Entrega a continuación).

- Durante la revisión de las escenas, puede hacer lo siguiente:
  - Para pausar, reanudar, silenciar o ajustar el volumen del vídeo, o para saltar a una parte específica del vídeo, use los controles internos del reproductor de vídeo. La barra espaciadora también funcionara para pausar o reanudar el vídeo.
  - Si desea saltar inmediatamente al principio de una escena específica, seleccione la escena en el panel Scenes (Escenas) situado a la izquierda.
  - Para saltar a la escena anterior, haga clic en Show Previous Scene (Mostrar escena anterior)  o presione la tecla de flecha arriba.
  - Para saltar a la escena siguiente, haga clic en Show Next Scene (Mostrar escena siguiente)  o presione la tecla de flecha abajo.
  - Para ir a un fotograma específico, pause la película cerca del fotograma que desee ver, luego haga clic en Show Previous Frame (Mostrar fotograma anterior)  o presione la tecla de flecha izquierda para ir un fotograma hacia atrás o bien, haga clic en Show Next Frame (Mostrar fotograma siguiente)  o presione la tecla de flecha derecha para avanzar un fotograma.
  - Para ocultar o mostrar los controles en el reproductor de vídeo, haga clic en los controles Video (Vídeo) .
  - Haga clic en Maximize (Maximizar)  para ocultar el panel Scenes (Escenas) y el panel Notes (Notas), y expandir el reproductor de vídeo.

- Para habilitar o deshabilitar la reproducción en bucle, haga clic en el botón Looping (Reproducción en bucle) . Cuando se habilita la reproducción en bucle, el reproductor reproduce la primera escena desde el inicio después de llegar al final de la última escena.

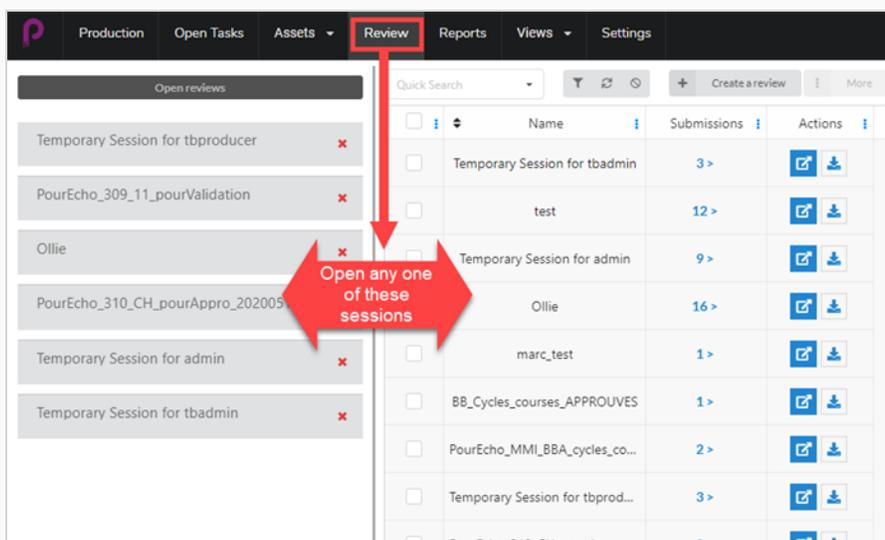
## Regreso a la lista de sesiones e intercambio de sesiones

Una vez que tiene una sesión abierta, puede regresar a la lista de sesiones de varias formas.

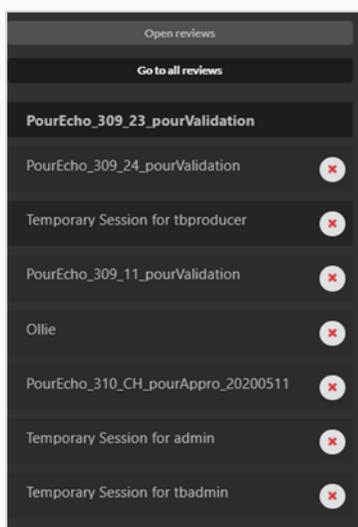
### Cómo regresar a la lista de sesiones

1. Realice una de las siguientes acciones:

- Desde cualquier página, en el menú superior, haga clic en **Review** (Revisar).
- Desde la página Review Session (Sesión de revisión), seleccione cualquier revisión abierta o que se haya revisado



- Una vez en una sesión de revisión, puede cambiar fácilmente de una revisión abierta a otra. En el extremo izquierdo de la página, debe haber una lista Open Revisions (Revisiones abiertas).



- Si la lista no está visible, seleccione la pestaña Reviews (Revisiones) en la ventana de la derecha.



2. Desde ahí, puede cambiar fácilmente entre las revisiones al seleccionar la siguiente revisión abierta en la columna.

## Eliminación de escenas de una sesión de revisión

Si ha agregado por error escenas adicionales a una sesión de revisión, puede quitarlas.

### Cómo quitar escenas de una sesión de revisión

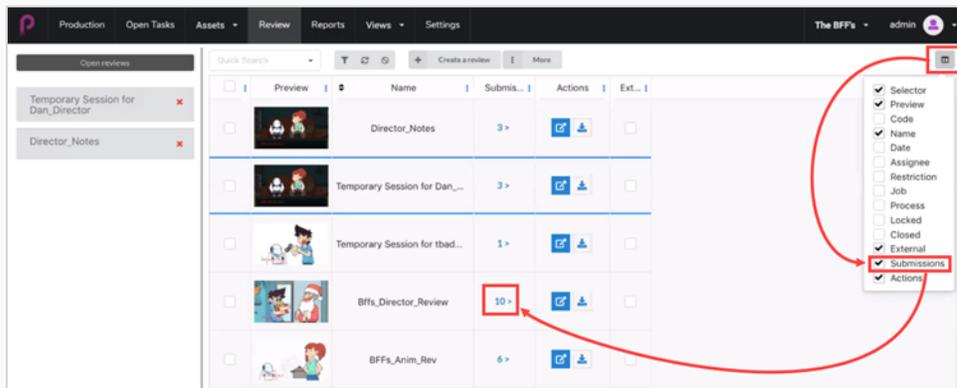
1. Asegúrese de que esté en la lista de la sesión de revisión para editarla.
2. Seleccione **Go To All Reviews** (Ir a todas las revisiones).
3. En Column Selector (Selector de columnas) en el extremo derecho, asegúrese de que esté activada la columna Submission (Envío).

Go to all reviews

En la columna, aparece el número de escenas/instantáneas que se han enviado.

4. Haga clic en el número de envío.

Se abre la ventana Submission (Envío).



En la ventana Submission (Envío), se muestran en pantalla todas las instantáneas/escenas.

5. Seleccione uno o más envíos que desee eliminar y haga clic en **Delete Submissions** (Eliminar envíos).

☰ Submissions for Bffs\_Director\_Review [REVIEW00007]

Quick Search [v] [Download] [Delete Submissions]

<input type="checkbox"/>	Preview	Code	Snapshot Code	For	Act...	Process	Date
<input checked="" type="checkbox"/>		SUBMISSION00026	SNAPSHOT0000257	BFFs_Ep101		Anim	2020-08-1 12:58:59
<input type="checkbox"/>		SUBMISSION00027	SNAPSHOT0000257	BFFs_Ep102		Anim	2020-08-1 12:58:59
<input checked="" type="checkbox"/>		SUBMISSION00028	SNAPSHOT00002577	BFFs_Ep103		Anim	2020-08-1 12:58:59
<input checked="" type="checkbox"/>		SUBMISSION00029	SNAPSHOT00002578	BFFs_Ep104		Anim	2020-08-1 12:58:59
<input type="checkbox"/>		SUBMISSION00030	SNAPSHOT00002579	BFFs_Ep105		Anim	2020-08-1 12:58:59

Close

**NOTAS**

No se eliminará la escena de Producer.

## Eliminación de una sesión de revisión

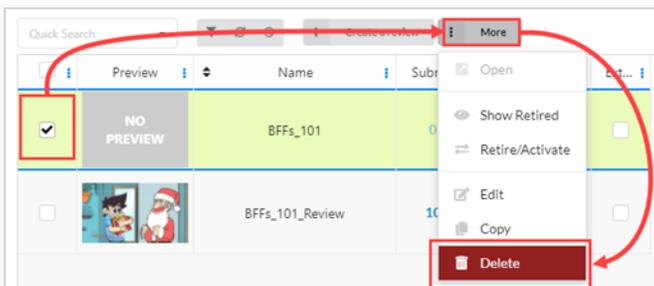
Al eliminar una sesión, se borra permanentemente y ya no estará disponible.

### NOTAS

Al eliminar una sesión de revisión, no se eliminará ninguna de sus escenas ni se eliminará ninguno de sus documentos adjuntos o notas creados dentro de la sesión, ni se deshará ninguno de los cambios de estado de tarea realizados dentro de la sesión.

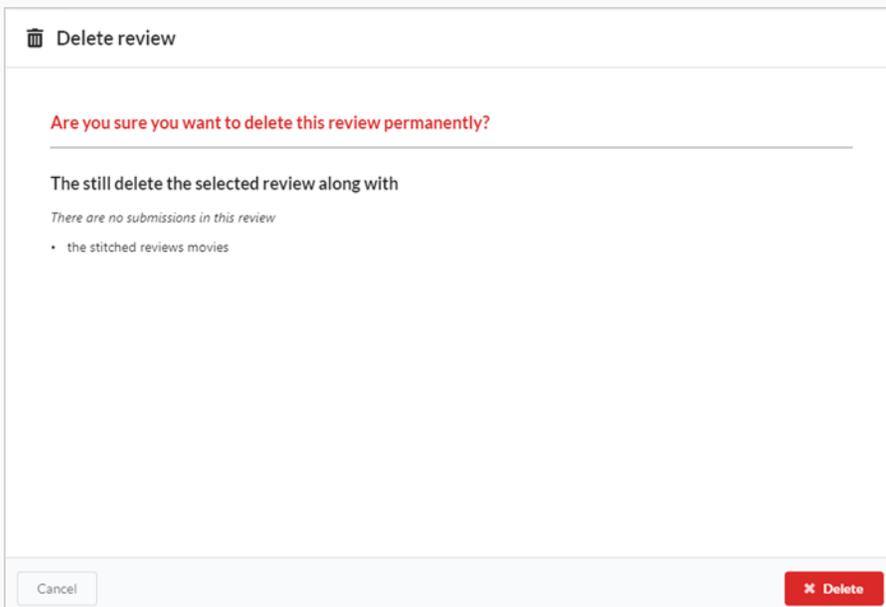
### Cómo eliminar sesiones de revisión

1. En el menú superior, haga clic en **Review** (Revisar).
2. En la página Review (Revisar), active la casilla de verificación situada más a la izquierda de la revisión que desee editar.
3. Seleccione **More > Delete** (Más > Eliminar).



Se abre una ventana emergente de confirmación.

4. En la ventana emergente de confirmación, haga clic en **Delete** (Eliminar).



Aparece una notificación que indica que el elemento se está eliminando de la sesión.



## Reproducción de películas de vista previa

Puede ver la película de vista previa de cualquier entorno, trabajo, escena o recurso en la columna de vista previa de cada elemento.

### Cómo reproducir una película de vista previa

1. Abra el trabajo que contiene la escena que desee ver en vista previa.
2. Realice una de las siguientes acciones:
  - Para reproducir la película de vista previa de una escena dentro de su imagen miniatura en la página Production (Producción), haga clic en el botón Play (Reproducir) ▶ situado debajo de su imagen miniatura.
  - Para pausar la película dentro de la imagen miniatura, haga clic en el botón Stop (Detener) ■.
  - Para ver la vista previa de un elemento, haga clic en el botón Play (Reproducir) ▶ o en el reproductor de vídeo para reproducir la película.
  - Presione el botón Stop (Detener) o la barra espaciadora para iniciar la película desde el principio.
  - Para abrir la película de vista previa para una escena en alta resolución, haga clic en el botón Expand (Expandir) ☐ debajo de su imagen miniatura. La película de vista previa se abrirá en una nueva pestaña.

## Adición de una nota a una escena de una sesión de revisión

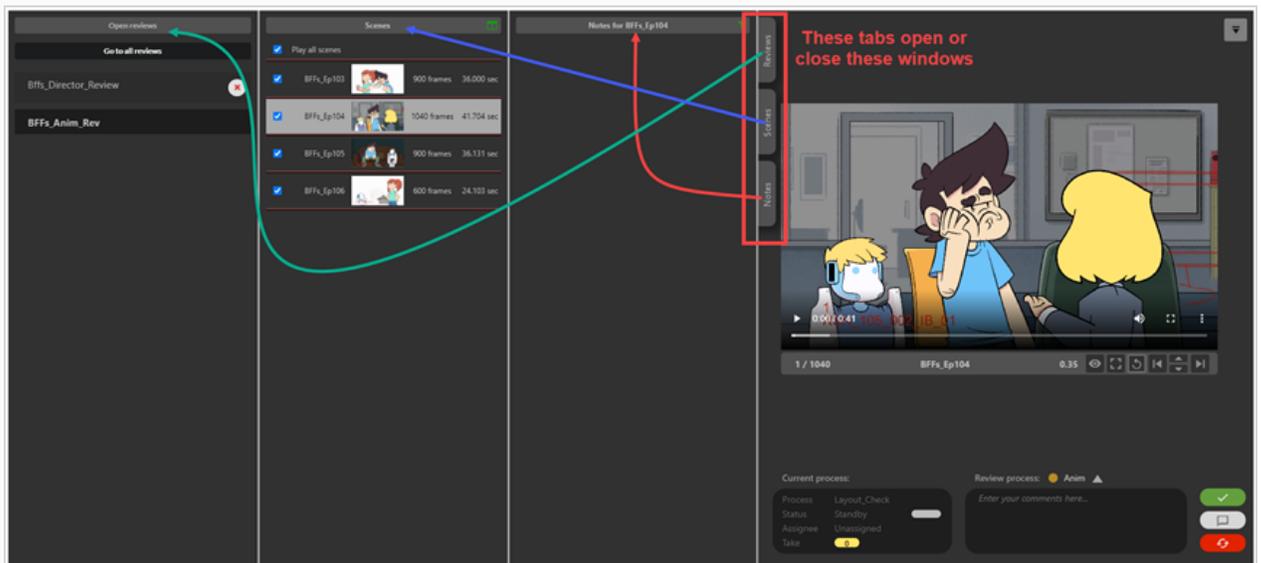
Se pueden agregar notas a las escenas de una sesión de revisión para hacer comentarios y sugerencias, solicitar correcciones, señalar detalles o comunicar información importante sobre una escena a los colaboradores del proyecto.

### NOTAS

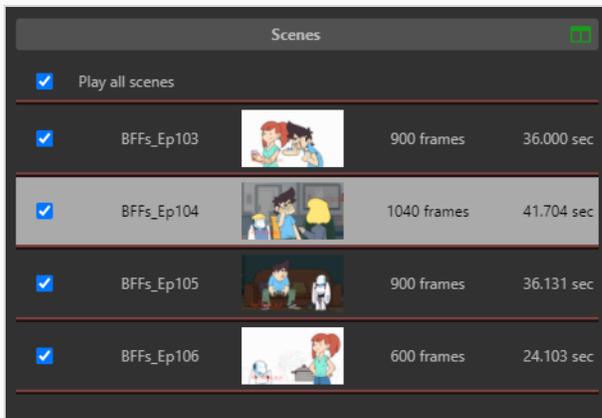
- Las notas de la escena también se pueden agregar y ver tanto en la página Production (Producción) como en la página My Tasks (Mis tareas).
- También es posible dibujar anotaciones sobre un fotograma en una escena y adjuntarlo a una nota.

### Cómo agregar notas a una escena en una sesión de revisión

1. Abra la sesión de revisión que contenga la escena que desea revisar. Puede haber abiertas 4 columnas distintas.



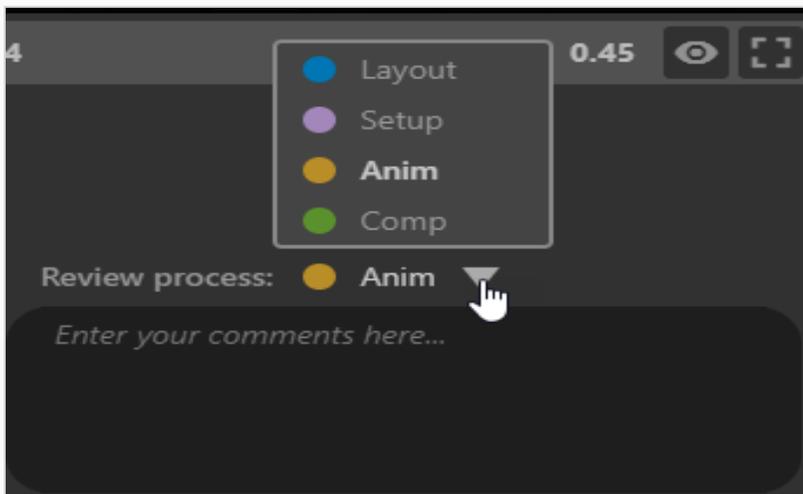
2. En la columna Scenes (Escenas), seleccione la escena a la que desee agregar una nota o desplácese horizontalmente en la línea de tiempo debajo del área de vista previa y seleccione el fotograma en el que desee agregar un comentario.



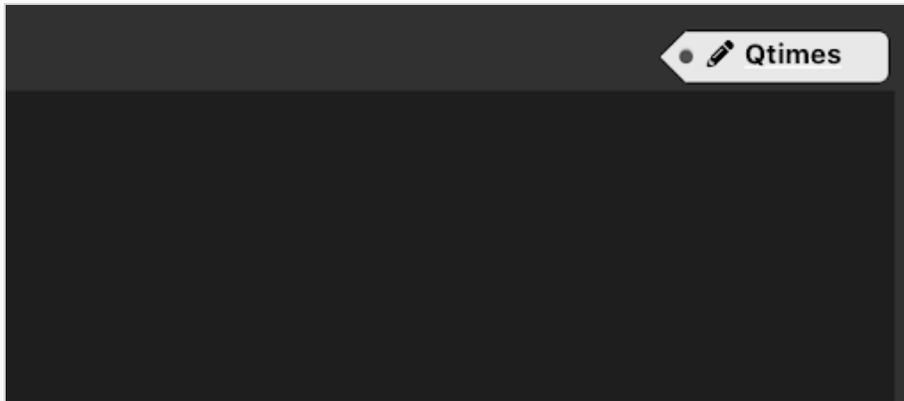
3. Si desea crear una nota para un proceso distinto al proceso preseleccionado de esta revisión, seleccione un nuevo proceso haciendo clic en la pastilla de color situada a la izquierda, encima del cuadro de comentarios.

### NOTAS

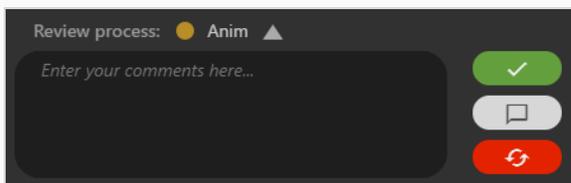
Este paso es OPCIONAL.



4. En la parte superior derecha del cuadro de comentarios, puede editar la “etiqueta de nota”. Esta etiqueta le permite ordenar más adelante las notas por sesión de revisión. Por ejemplo, todas las notas de las sesiones de revisión de hoy se pueden etiquetar con “Repetición 1”.



5. Escriba la nota en el cuadro de comentarios.



Hay 4 opciones para registrar su comentario:

-  **Approve Scene** (Aprobar escena): establece el proceso de revisión de la escena en Approved (Aprobado) en Producer y registra su comentario con la aprobación.
-  **Save Note as a Comment** (Guardar nota como comentario): su nota aparecerá como un comentario en el contexto del proceso actual.
-  **Revise Note** (Revisar nota): establecerá el proceso de revisión de la escena en Retake (Repetir) (o Revise [Revisar]) y guardará su nota como la explicación.
  - Opcional: Puede marcar el pincel para una “Repetición artística” o la llave inglesa para una “Repetición artística” (o ambas).
-  **Set a Custom Status** (Establecer un estado personalizado): seleccione un estado personalizado con la flecha hacia abajo. Una vez que se muestre el estado deseado, haga clic en él para establecer el proceso de revisión de la escena en este estado y guardar su comentario.

## Dibujo de anotaciones durante la revisión de escenas

La herramienta Review (Revisar) permite capturar un fotograma específico en la película de vista previa, dibujar anotaciones sobre él utilizando distintas herramientas de dibujo y después, agregar la anotación a la escena en forma de nota.

Una anotación se agrega a una escena como un documento adjunto a una nota. Se pueden ver desde la página Review (Revisar), así como en las páginas Production (Producción) y My Task (Mi tarea) al abrir el documento adjunto de la nota.

### Cómo dibujar anotaciones

1. Abra la sesión de revisión que contiene la escena que desea revisar.
2. En la columna Scenes (Escenas), seleccione la escena a la que desee agregar una nota.
3. Vaya al fotograma exacto al cual desea agregar una anotación realizando una o más de las siguientes acciones:
  - Reproduzca el vídeo hasta llegar al fotograma indicado y pause el vídeo.
  - Para avanzar al fotograma en el cual desea hacer la anotación, haga clic y arrastre en el cabezal de reproducción, y suéltelo cuando esté en el fotograma indicado.
  - Para ir atrás un fotograma, haga clic en el botón Show Previous Frame (Mostrar fotograma anterior)  debajo del reproductor de vídeo o presione la tecla de flecha izquierda.
  - Para avanzar un fotograma, haga clic en Show Next Frame (Mostrar fotograma siguiente)  debajo del reproductor de vídeo o presione la tecla de flecha derecha.

#### NOTAS

Para que los atajos de teclado funcionen con el reproductor de vídeo, debe hacer clic dentro de la herramienta Review (Revisar), pero fuera del reproductor de vídeo.

4. En la parte superior derecha, haga clic en el botón Display drawing toolbar (Mostrar barra de herramientas de dibujo) .
 

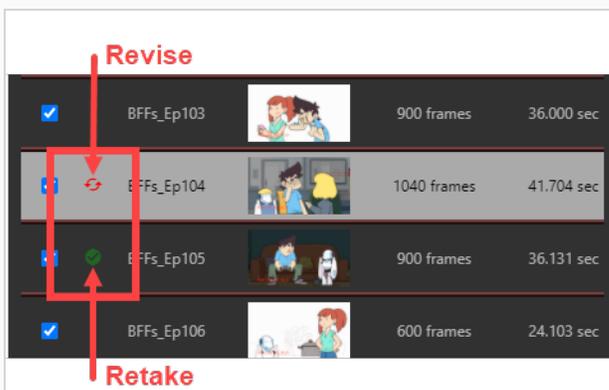
Aparece la barra de herramientas de dibujo.
5. Puede usar las siguientes herramientas en la barra de herramientas de dibujo para dibujar sobre el fotograma:
  - Utilice la herramienta Pen (Lápiz)  para dibujar sobre el fotograma.
  - Utilice la herramienta Arrow (Flecha)  para dibujar flechas.
  - Utilice la herramienta Box (Cuadro)  para dibujar rectángulos y cuadrados.
  - Utilice la herramienta Straight Line (Línea recta)  para dibujar líneas rectas.
  - Utilice la herramienta Erase (Borrar)  para borrar cualquier dibujo.

- Establezca la herramienta Set Drawing Colour (Establecer color de dibujo)  para cambiar el color de su herramienta de dibujo.
  - Utilice la herramienta Undo Last Drawing (Deshacer último dibujo)  para deshacer el último trazo de dibujo.
  - Utilice la herramienta Redo Last Drawing (Rehacer el último dibujo)  para rehacer el último trazo que deshizo.
  - Utilice la herramienta Clear All Strokes (Borrar todos los trazos)  para borrar todos los dibujos
6. En el menú desplegable Review process (Proceso de revisión) debajo del área de vista previa, asegúrese de que el proceso al que desea agregar una anotación esté seleccionado.
7. Realice una de las siguientes acciones:
- Para agregar su anotación a la escena sin aprobarla o sin enviarla a revisión, haga clic en el botón Save Note (Guardar nota) .
  - Para agregar una anotación a la escena y enviarla para su revisión, haga clic en el botón Revise Scene (Revisar escena) .
  - Para agregar la anotación a la escena y aprobarla, haga clic en el botón Approve Scene (Aprobar escena) .

La nota y su anotación aparecerán en la columna Notes (Notas) en medio, cerca de la parte superior.



Si aprobó la escena o la envió para su revisión, aparecerá una nota extra en la columna Notes (Notas) indicándolo. El icono que está junto a la escena en la lista Scenes (Escenas) también cambiará para representar su estado actual.



## Envío de una escena en una sesión para su revisión

Al revisar una escena en una sesión de revisión, puede enviarla de regreso al colaborador del proyecto que trabajó en ella para solicitar revisiones. Puede agregar una nota para especificar qué revisiones se solicitan, dibujar anotaciones sobre un fotograma específico en la escena para indicar de forma visual qué tipo de revisiones se necesitan o ambas cosas. También puede indicar si las revisiones solicitadas son técnicas o artísticas.

### NOTAS

NOTA: Para enviar una escena para revisión se requiere agregar una nota o una anotación.

### Cómo enviar una escena para revisión con una nota de texto

1. Abra la sesión de revisión que contenga la escena que desee revisar.
2. En la columna Scenes (Escenas), seleccione la escena que desee devolver para su revisión.
3. En el cuadro de texto Enter your comments here (Escribir los comentarios aquí), escriba el contenido de su nota.

### NOTAS

Al enviar sesiones para revisión, debe incluir una nota o dibujo de anotación.

4. Haga clic en Revise scene (Revisar escena)  para enviar la escena para su revisión.
5. En el cuadro de diálogo Select the type of revision (Seleccionar tipo de revisión), elija si la nota es Regular (Estándar), Artistic (Artística), Technical (Técnica) o ambas.

El estado del proceso actual de la escena se establece a Retake (Repetir). La nota aparece en la comuna Notes (Notas). En la columna Scenes (Escenas), aparecen dos flechas rojas curvadas a la izquierda de la escena.

## Aprobación de una escena en una sesión

Una vez que se ha revisado una escena y se han implementado las notas, se puede aprobar.

### Cómo aprobar escenas

1. Abra la sesión de revisión que contenga la escena que desea revisar.
2. En la columna Scenes (Escenas), seleccione la escena en la que desee aprobar.
3. Si desea agregar una nota mientras aprueba la escena, escriba el contenido de su nota en el cuadro de texto Enter your comments here (Escribir los comentarios aquí).
4. Haga clic en Approve Scene (Aprobar escena)  para aprobar la escena.

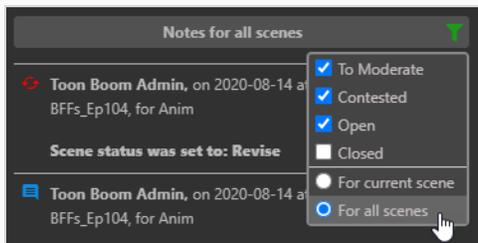
La nota de aprobación aparece en la columna Notes (Notas). En la columna Scenes (Escenas), aparece una marca verde a la izquierda de la escena.

## Visualización de notas en una sesión de revisión

En la página Review (Revisar), puede elegir ver todas las notas de los elementos en una sesión a la vez, o ver solo las notas de la escena resaltada en la lista Scenes (Escenas). Las notas se enumeran desde la más reciente a la más antigua.

### Cómo ver notas para todas las escenas en una sesión de revisión

1. Ver la sesión cuyas notas desea ver
2. Realice una de las siguientes acciones:
  - En la columna Notes (Notas), haga clic en el botón Filter (Filtrar) . En el menú desplegable, haga clic en For all scenes (Para todas las escenas).

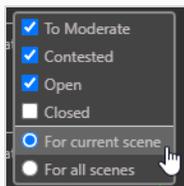


- Haga clic en el título de la lista Notes (Notas).

Solo estarán visibles las notas para todos los elementos de la sesión.

### Cómo ver únicamente notas para la escena actual en una sesión de revisión

1. Para regresar a ver solo notas para un elemento a la vez, realice una de las siguientes acciones:
  - En la columna Notes (Notas), haga clic en el botón Filter (Filtrar) . En el menú desplegable, haga clic en For current scene (Para la escena actual).



- Haga clic en el título de la lista Notes (Notas).

Nuevamente, solo estarán visibles las notas para el elemento actual.

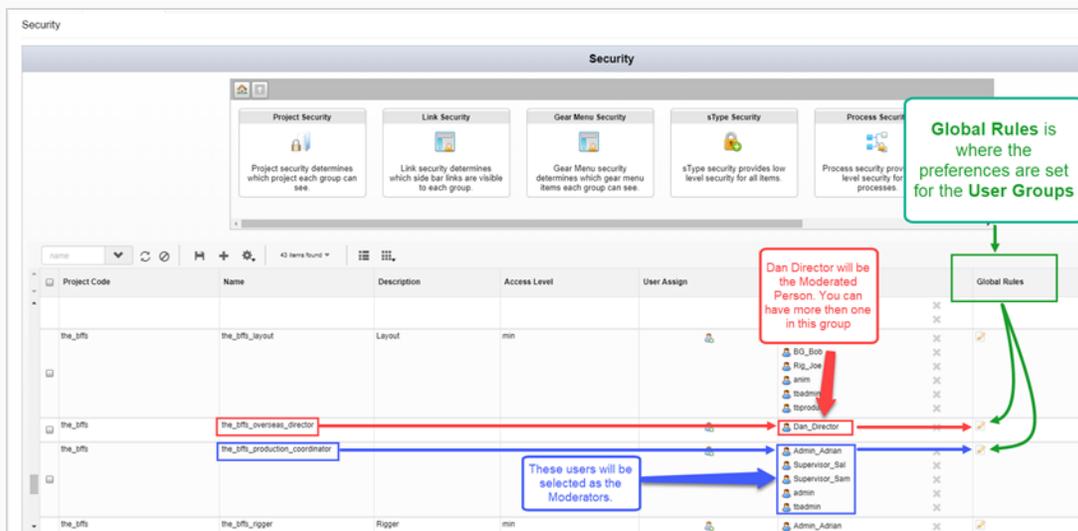
## Moderación de notas

Para este trabajo, el administrador deberá etiquetar a un usuario como Moderator (Moderador) y a otro usuario como Moderated Person (Persona moderada). Como persona moderada, sus notas no llegarán al público en general en la producción de forma inmediata. Tendrán que pasar a través de un moderador para que sus notas puedan llegar al resto de la producción. Esta es una medida de seguridad para todos los involucrados.

Una vez que se establecen los moderadores y los moderados, los moderadores de la producción tendrán que revisar las notas de la persona moderada.

### Cómo moderar notas de directores

1. Para agregar un usuario como moderador o persona moderada, en el menú principal, seleccione **Settings** (Configuración).
2. En la pestaña Settings (Configuración), seleccione **Security** (Seguridad).



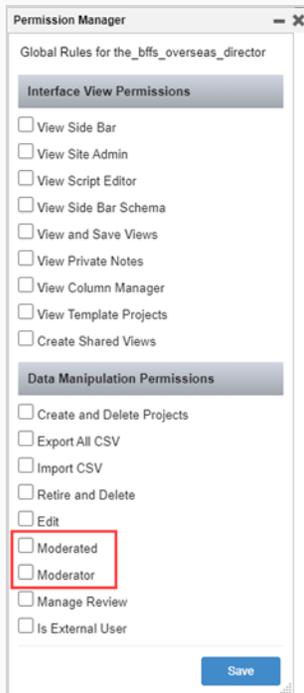
3. Busque el grupo en la producción que desee que sea el moderador o el moderado.
4. Si necesita agregar o eliminar nombres de esos grupos, en la pestaña User Assign (Asignación de usuario), seleccione el icono User (Usuario) .

Se abre el cuadro de diálogo Assign Users to Group (Asignar usuarios al grupo).

5. Utilice la casilla de verificación para agregar o quitar usuarios del grupo asociado y, a continuación, haga clic en **Save** (Guardar).

6. En la columna Global Rules (Reglas globales), seleccione el icono Edit (Editar) .

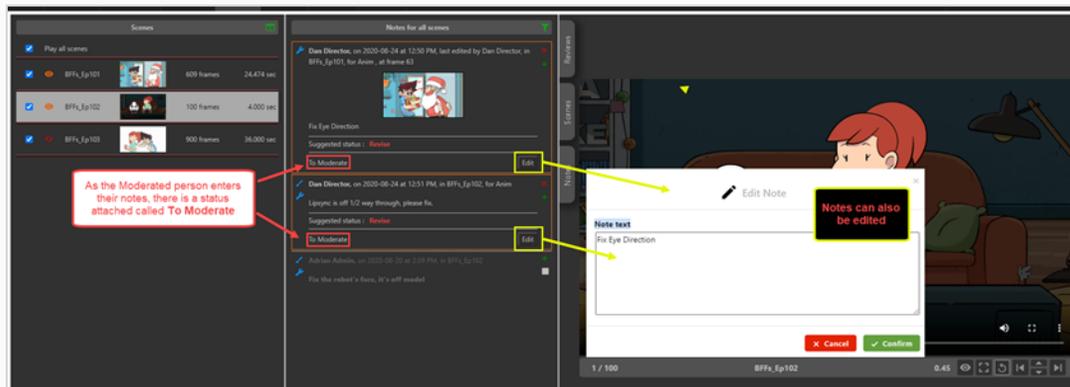
Se abre el cuadro de diálogo Permissions Manager (Administrador de permisos).



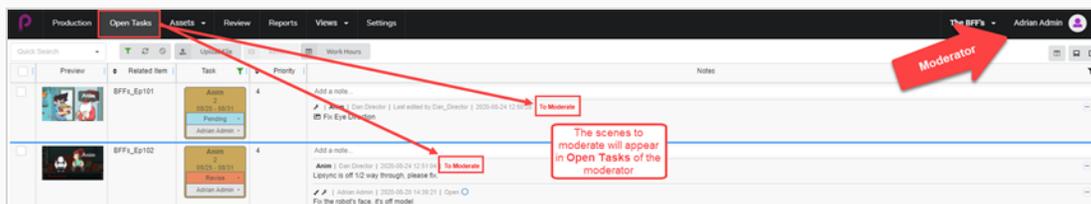
7. En la sección Data Manipulation Permissions (Permisos de manipulación de datos), active las casillas de verificación **Moderator** (Moderador) y **Moderated** (Moderado).

8. Haga clic en **Save** (Guardar).

Ahora, cuando una persona moderada escriba una nota, el estado To Moderate (Para moderar) se agrega dentro de la nota; consulte [Redacción de notas](#). El moderado puede editar sus notas.



El estado To Moderate (Para moderar) también aparece en la columna Notes (Notas) en la pestaña Open Tasks (Tareas abiertas) para cualquier usuario designado como moderador.

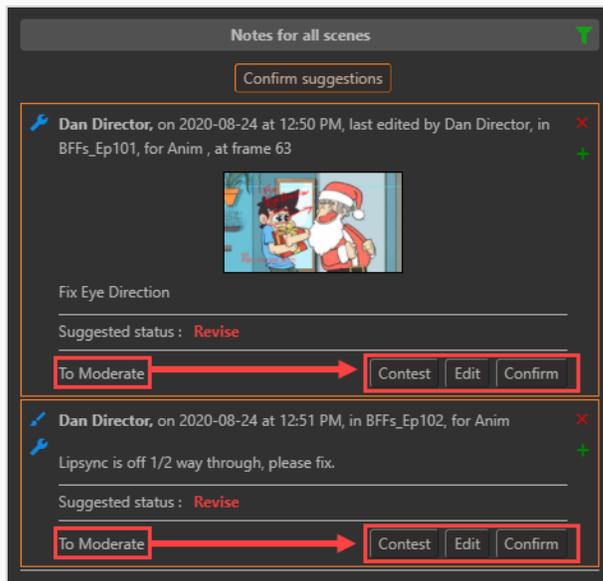


## Cómo ver y moderar notas

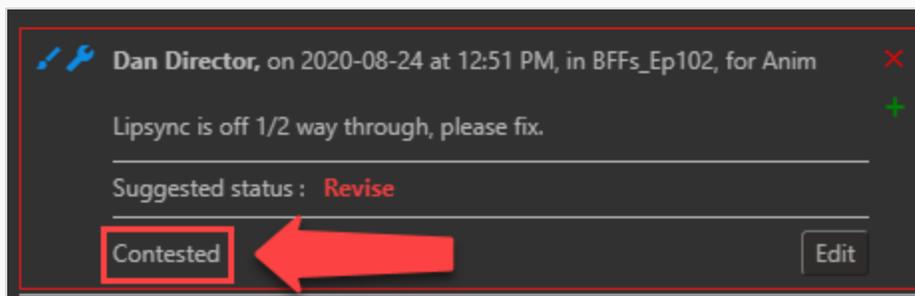
1. En el menú principal, seleccione **Review** (Revisar).
2. En la pestaña Review (Revisar), en la sección Open Reviews (Revisiones abiertas), seleccione una revisión.

En la sección Notes for [nombre de la escena] (Notas para [nombre de la escena]), se muestran las notas que se van a moderar. Las notas están marcadas en color naranja.

De manera predeterminada, usted podrá ver una escena a la vez. Para ver todas las escenas que va a moderar en esta sesión de revisión, haga clic en el icono verde **Filter notes displayed** (Filtrar notas mostradas) y seleccione **For all scenes** (Para todas las escenas).



3. Seleccione una de 3 opciones:
  - **Contest** (Impugnar): si una nota resulta impugnada, NO aparecerá en Open Tasks (Tareas abiertas) de la persona moderada, sino que aparecerá en las notas de la sesión de revisión.
  - **Edit** (Editar): si una nota resulta impugnada, haga clic en Edit (Editar) para poner una nota del motivo.



- **Confirm** (Confirmar), si se aprueba una nota, aparecerá en la vista total de la producción.

De manera alternativa, si usted como moderador está de acuerdo con todas las notas, haga clic en el botón Confirm Suggestions (Confirmar sugerencias)  para confirmarlas todas.

Si hay una nota impugnada, aparece el botón Confirm Uncontested Suggestions (Confirmar sugerencias no impugnadas) .

## NOTAS

Todo aquel que no sea moderador, no podrá ver ninguna nota de la persona moderada HASTA que sean aprobadas por los moderadores.

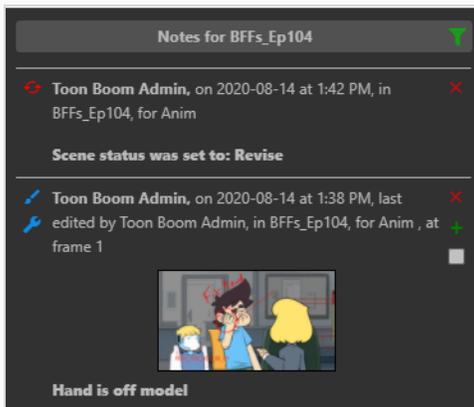
## Notas de cierre y reapertura en la sesión de revisión

Cuando se crea una nota, su estado se establece en abierto. Las notas se pueden cerrar para indicar que se han confirmado o atendido, y se pueden reabrir para indicar que necesitan más atención.

Para evitar la saturación de la columna Notes (Notas), las notas que se han cerrado se ocultan de forma predeterminada. Es posible mostrarlas para que se puedan ver reabiertas si es necesario.

### Cómo cerrar una nota

1. Abra la sesión de revisión que contenga las escenas para las que desee cerrar o reabrir las notas.
2. Realice una de las siguientes acciones para mostrar la nota que desee cerrar:
3. En la columna Scenes (Escenas), seleccione la escena que contenga la nota que desee cerrar.
4. Haga que la columna Notes (Notas) muestre las notas de todas las escenas de la sesión de revisión.
5. En la columna Notes (Notas), busque la nota que desee cerrar.



### NOTAS

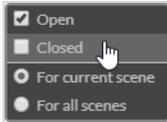
Todas las notas nuevas tienen estado  Open (Abierto) de forma predeterminada.

6. Para cerrar una nota abierta, active la casilla de verificación que hay en su esquina inferior derecha.

El estado de la nota se establece en Closed (Cerrado) . A menos que haya habilitado la visualización de notas cerradas en la columna Notes (Notas), desaparecerá de la columna Notes (Notas).

### Cómo reabrir una nota

1. Abra la sesión de revisión que contenga la escena para la que desee reabrir una nota.
2. En la columna Notes (Notas), haga clic en el botón **Search** (Buscar).
3. En el menú desplegable, asegúrese de que esté activado **Closed** (Cerrado).

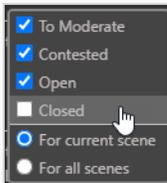


Las notas cerradas aparecen en la lista de notas.

4. Realice una de las siguientes acciones para mostrar la nota que desee reabrir:
  - En la columna Scenes (Escenas), seleccione la escena que contenga la nota que desee cerrar.
  - Haga que la columna Notes (Notas) muestre las notas de todas las escenas de la sesión de revisión.
5. Busque la nota que desee reabrir.
6. Para abrir una nota abierta, active la casilla de verificación que hay en su esquina inferior derecha.

La nota estará ahora  Open (Abierta).

7. Para ocultar las otras notas cerradas, haga clic de nuevo en el botón Filter (Filtrar) .
8. En el menú desplegable, desactive la casilla de verificación situada junto a Closed (Cerrado).



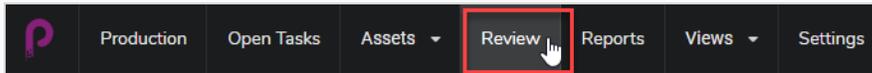
Todas las notas cerradas quedarán ocultas a la vista.

## Descarga de revisiones

Producir le permite descargar las revisiones en su máquina local.

### Cómo descargar revisiones

1. En el menú superior, seleccione **Review** (Revisar).



Verá Open Reviews (Revisiones abiertas), Names of the Reviews (Nombres de las revisiones) y Open Submissions (Envíos abiertos).

Name	Restriction	Job	Process	Assignee	Submissions	Actions
BBA - Corentin	Job	BB3 > 309	POSING	Corentin Hunter	5 >	[Download] [Refresh]
BB_CH_APPROUVES_20200430	Asset		RGG		42 >	[Download] [Refresh]
BB_Cycles_courses_APPROUVES					1 >	[Download] [Refresh]
BB_Cycles_marches_APPROUVES_20200430					3 >	[Download] [Refresh]
Ollie	Job				23 >	[Download] [Refresh]
PourEcho_309_02_pourValidation					21 >	[Download] [Refresh]
PourEcho_309_03_pourValidation					8 >	[Download] [Refresh]
PourEcho_309_04_pourValidation					13 >	[Download] [Refresh]

2. Para ver un envío, haga clic en el número en la columna de envío.

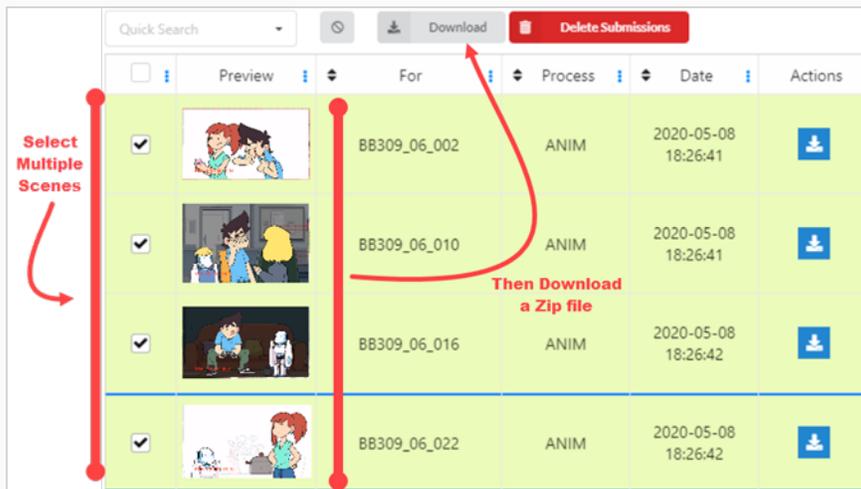
Se abre la ventana Submission (Envío).

Preview	For	Process	Date	Act...
<input type="checkbox"/>	BB309_06_002	ANIM	2020-05-08 18:26:41	[Download]
<input type="checkbox"/>	BB309_06_010	ANIM	2020-05-08 18:26:41	[Download]
<input type="checkbox"/>	BB309_06_016	ANIM	2020-05-08 18:26:42	[Download]
<input type="checkbox"/>	BB309_06_022	ANIM	2020-05-08 18:26:42	[Download]

3. Ahora puede descargar las revisiones individuales al hacer clic en casilla de verificación situada más a la izquierda y luego en el botón azul en la columna Actions (Acciones). Puede seleccionar tantas casillas de verificación como desee, pero debe seleccionar cada botón de descarga para descargar individualmente.



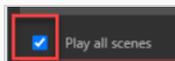
- También puede descargar varias escenas a la vez en una carpeta .zip. Seleccione todas las escenas que desee descargar y, a continuación, haga clic en el botón Download (Descargar) situado encima de las entradas.



- Si desea descargar una revisión completa con todos los vídeos unidos en conjunto, seleccione la revisión que desee abrir desde el área Open Reviews (Revisiones abiertas) o seleccione el botón Open Review (Abrir revisión) desde la columna Actions (Acciones).

Se abre una ventana nueva.

- En el área Scenes (Escenas), seleccione todas las casillas de verificación o seleccione los vídeos individuales que desee unir en conjunto.

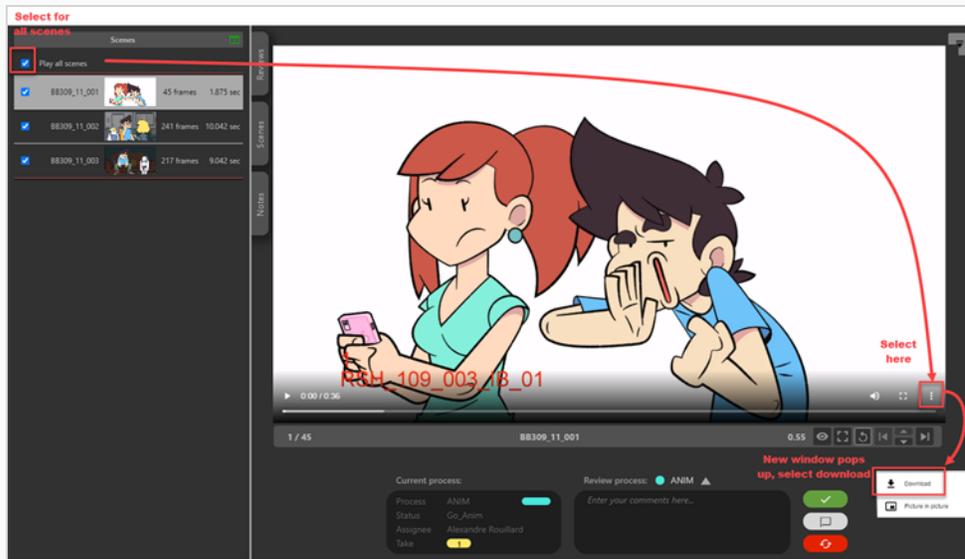


- En la ventana Play (Reproducir), seleccione el botón de más opciones en la parte inferior derecha de la pantalla.



Se abre una ventana nueva.

- Seleccione **Download** (Descargar).



## NOTAS

Si hay líneas rojas que separan los vídeos, se produjo un problema al unir los vídeos. Esto se puede deber a diferentes problemas, p. ej.: códec de vídeo, códec de audio, tramas por segundo (ACTA), base de tiempo, relación de aspecto.

Scenes			
<input checked="" type="checkbox"/>	Play all scenes		
<input checked="" type="checkbox"/>	BFFs_Ep101	6,080 sec	
<input checked="" type="checkbox"/>	BFFs_Ep102	100 frames	4,000 sec
<input checked="" type="checkbox"/>	BFFs_Ep103	900 frames	36,000 sec
<input checked="" type="checkbox"/>	BFFs_Ep104	1040 frames	41,704 sec
<input checked="" type="checkbox"/>	BFFs_Ep105	900 frames	36,131 sec
<input checked="" type="checkbox"/>	BFFs_Ep106	600 frames	24,103 sec
<input checked="" type="checkbox"/>	BFFs_Ep107	991 frames	39,753 sec
<input checked="" type="checkbox"/>	BFFs_Ep108	1170 frames	46,905 sec
<input checked="" type="checkbox"/>	BFFs_Ep109	520 frames	20,898 sec
<input checked="" type="checkbox"/>	BFFs_Ep110	609 frames	24,474 sec

**All these red lines mean there will be a problem stitching together**



## Capítulo 11: Acerca de la importación desde Storyboard Pro

Este procedimiento le permitirá crear todas las escenas en Producer e importar la animática y los metadatos directamente desde Storyboard Pro.

## Importación desde Storyboard Pro

En esta sección se explica cómo exportar datos desde Storyboard Pro e importarlos en Producer.

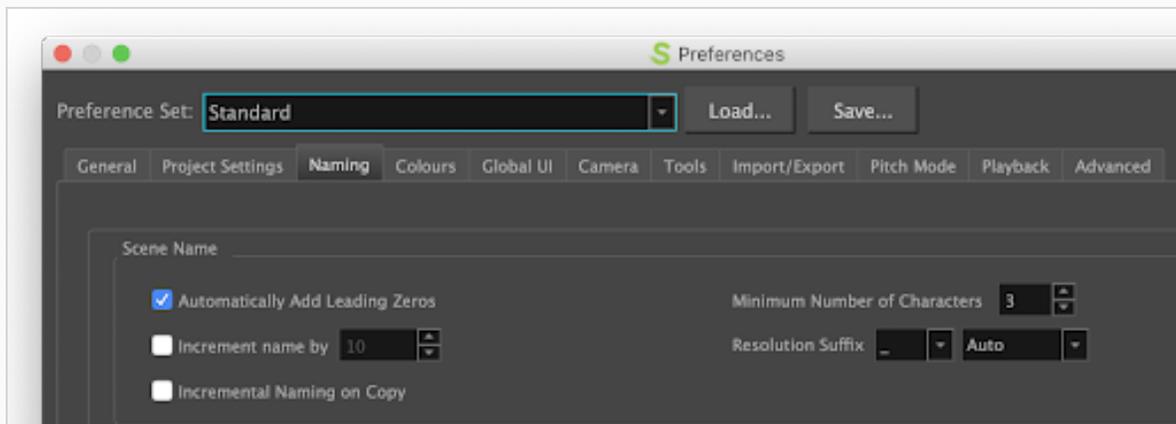
### Cómo exportar datos desde Storyboard Pro

Puede exportar sus datos de 3 formas:

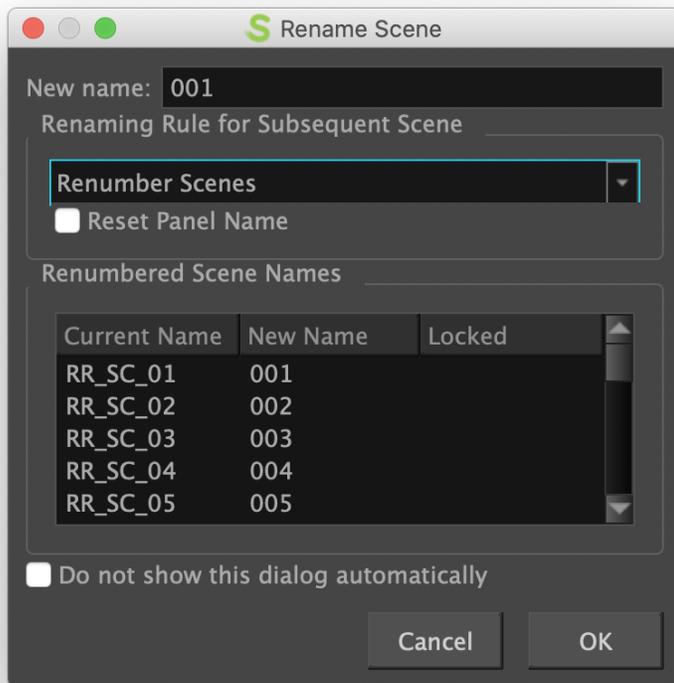
- Agregar ceros a la izquierda
- Exportar CSV desde Storyboard Pro
- Exportar archivos de película desde Storyboard Pro

#### Agregar ceros a la izquierda

1. Vaya a Preferences > Naming (Preferencias > Nomenclatura), seleccione Automatically Add Leading Zeros (Agregar automáticamente ceros a la izquierda) (por ejemplo: 01, 02, 03 o 001, 002, 003, y no simplemente 1, 2, 3).
  - En Storyboard Pro, asegúrese de que las escenas lleven nombres con ceros a la izquierda (por ejemplo: 01, 02, 03 o 001, 002, 003, y no simplemente 1, 2, 3).
  - Introduzca el número mínimo de caracteres.



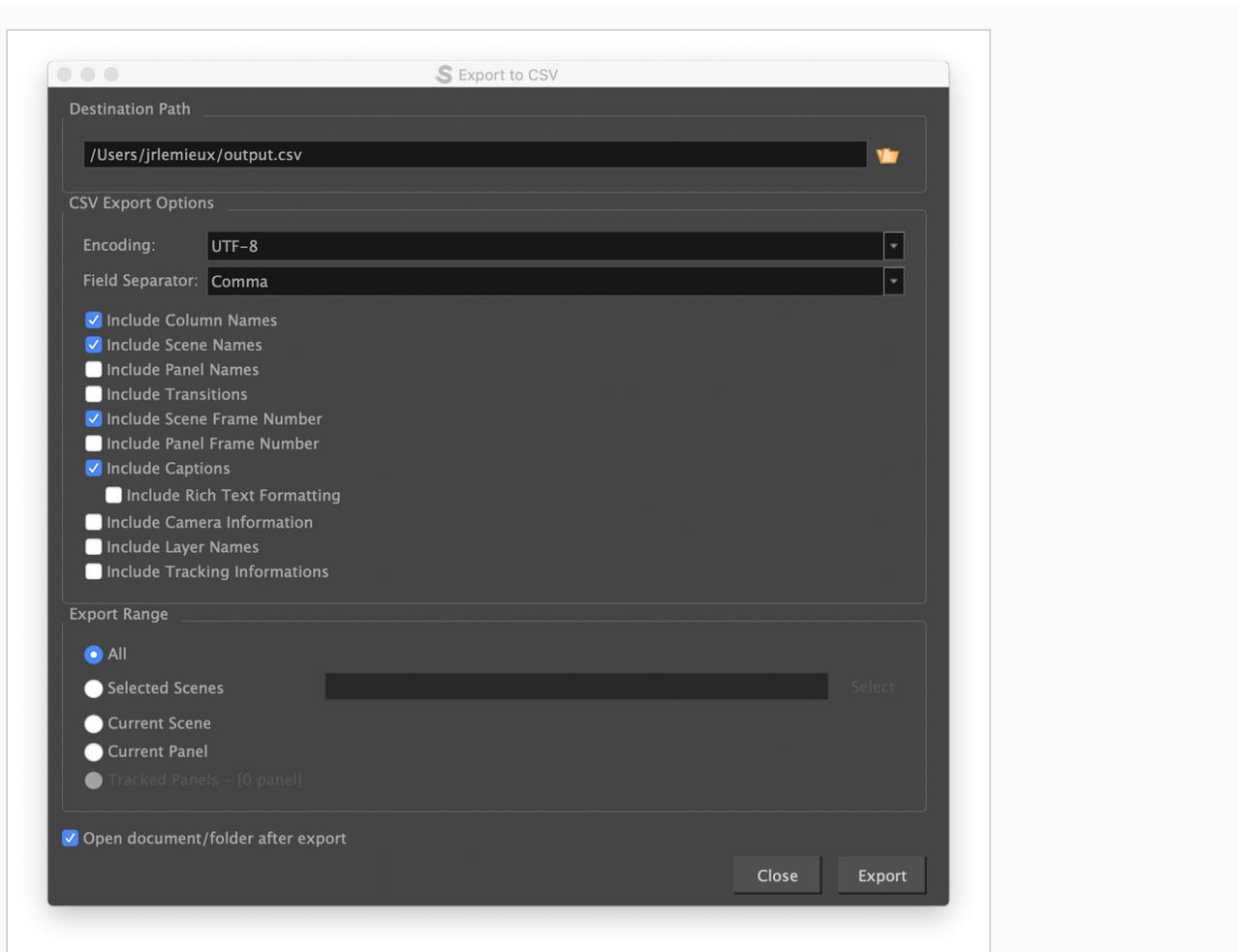
- En el menú superior, haga clic en Storyboard y seleccione Rename Scene (Cambiar nombre de escena).



- Guarde el proyecto de SBP.

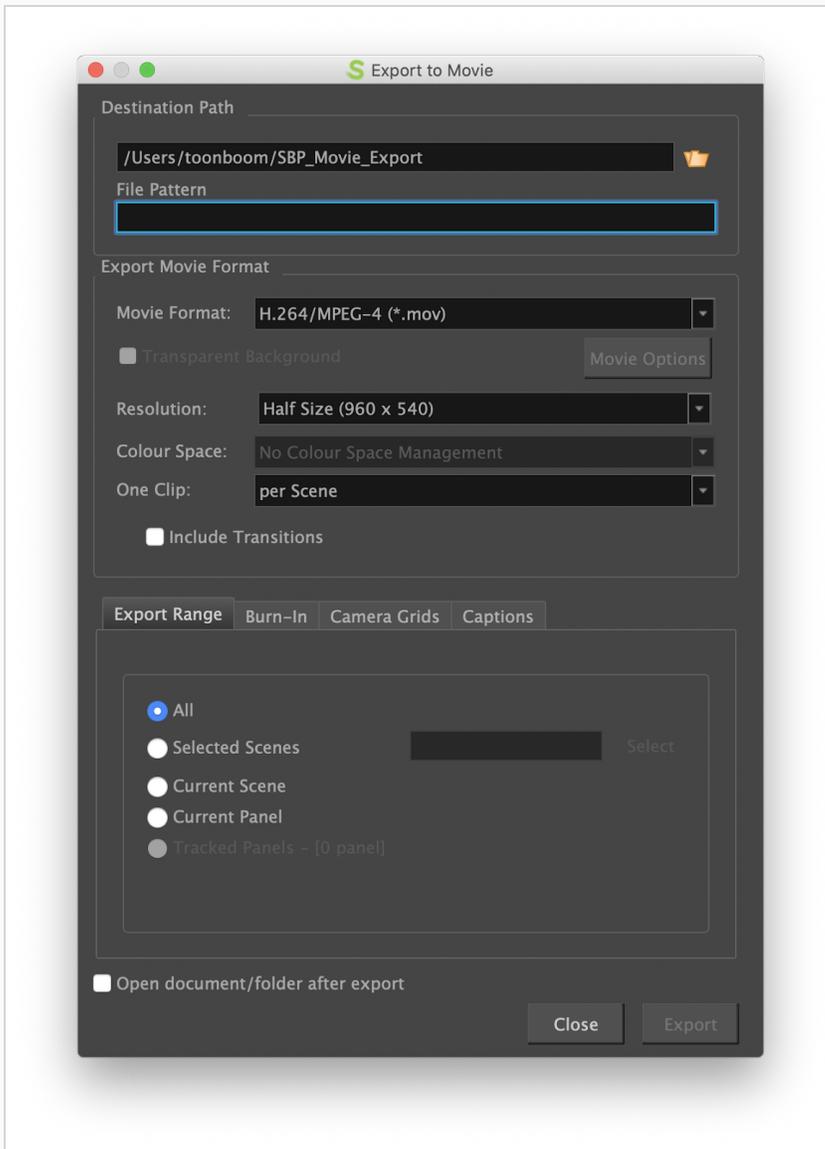
### Exportar CSV desde Storyboard Pro

1. En Storyboard Pro, seleccione *File / Export / CSV* (Archivo / Exportar / CSV).
2. Desactive la opción "Transitions" (Transiciones).
3. Haga clic en Export (Exportar).



### Exportar archivos de película desde Storyboard Pro

1. En Storyboard Pro, seleccione *File / Export / Movie* (Archivo / Exportar / Película).
2. Rellene la ruta de destino.
3. Deje en blanco el campo File Pattern (Patrón de archivo).
4. En el campo One Clip (Un clip), seleccione per Scene (por escena) de la lista desplegable
5. Haga clic en Export (Exportar).



## Cómo importar datos de Storyboard Pro en Producer

1. Determine qué proceso de flujo de trabajo se usará.

Recomendamos que cree un proceso "Animatic" (Animática) en su flujo de trabajo de escena.



2. Utilice "Import from Storyboard Pro" (Importar desde Storyboard Pro) en Producer Link.

### NOTAS

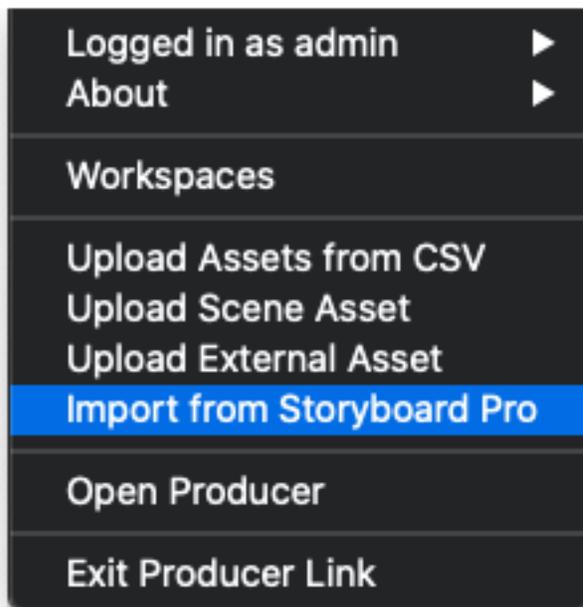
Para obtener más información sobre cómo descargar Producer Link, consulte [Cómo descargar Producer Link](#).

- Abra la aplicación Producer Link.

### CONSEJO

Si su Producer Link aún no está conectado a Producer, asegúrese de usar la función de inicio de sesión.

- En el menú, seleccione Import from Storyboard Pro (Importar desde Storyboard Pro).

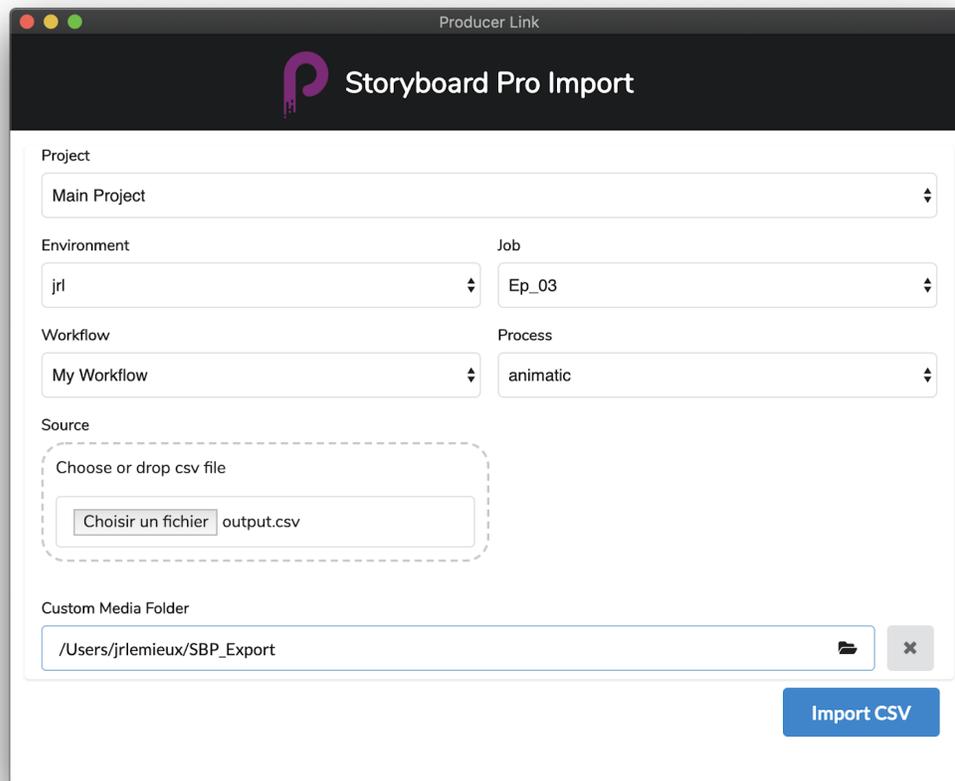


- Rellene todos los campos.

### NOTAS

Si ha creado un proceso de animática, seleccione "Animatic" (Animática) de la lista desplegable.

- Haga clic en "Import CSV" (Importar CSV).

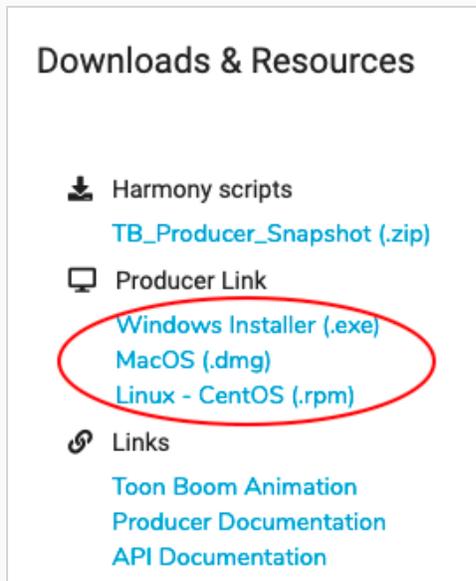
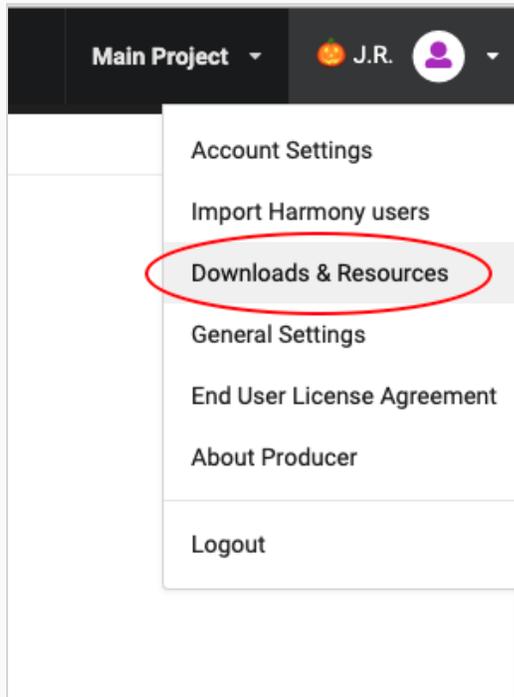


Puede supervisar el proceso de importación al desplazarse hacia abajo. Para ver las escenas nuevas en Producer, actualice la página Production (Producción).

## Cómo descargar Producer Link

Para descargar Producer Link, puede seguir los pasos a continuación.

1. En el menú, seleccione "Downloads & Resources" (Descargas y recursos).



2. Haga clic en el archivo Producer Link para su plataforma.

## Capítulo 12: Acerca de los informes

Los informes se pueden utilizar para hacer un seguimiento de varios aspectos de la producción.

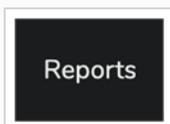
## Gestor de la carga de trabajo

Llevar la cuenta de la cantidad de trabajo que tiene cada persona es una parte importante de las funciones de un supervisor. Un artista puede sentirse desbordado o no cumplir el plazo cuando se le encomienda una carga de trabajo demasiado grande. Por otro lado, los artistas pueden quedarse a la espera de trabajo si se les ha asignado demasiado poco.

El Gestor de la carga de trabajo es una herramienta diseñada específicamente para responder a esta necesidad.

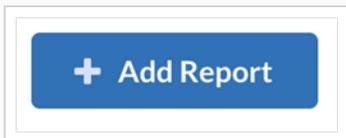
### Cómo generar un informe de carga de trabajo

1. En el menú principal, seleccione Reports (Informes).



Desde aquí, puede abrir un informe de carga de trabajo existente previamente guardado (de la lista de informes situada en la barra lateral), o bien puede crear un nuevo informe. Esto es lo que haremos aquí.

2. En el panel de la izquierda, haga clic en el botón “+ Add Report” (+ Agregar informe) para borrar los informes anteriores que puedan aparecer.

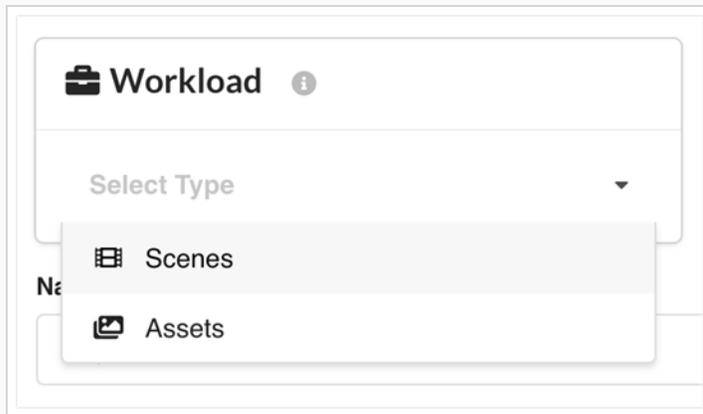


#### NOTAS

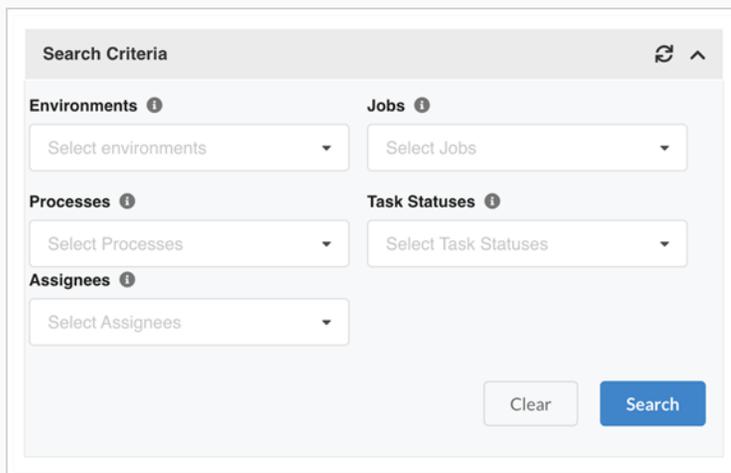
Puede ocultar la barra lateral para disponer del máximo espacio en el área del informe. Puede recuperarla más tarde, del mismo modo que la ha ocultado, haciendo clic en el botón “Show or hide sidebar” (Mostrar u ocultar la barra lateral) (el icono de la “hamburguesa”).



3. En el cuadro de informe “Workload” (Carga de trabajo), seleccione el tipo de carga de trabajo que le interese. Puede elegir entre “Scenes” (Escenas) o “Assets” (Recursos).



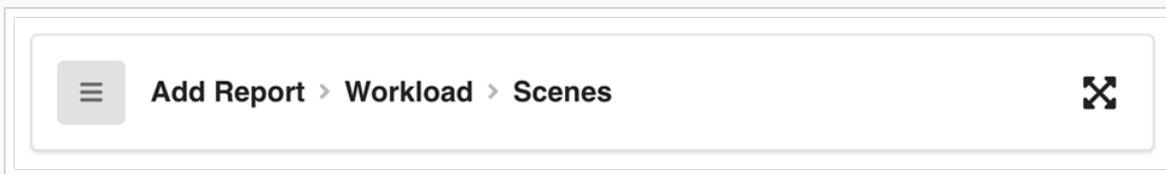
4. En la sección “Search Criteria” (Criterios de búsqueda), restrinja la búsqueda como desee. Puede elegir centrarse en un entorno específico, en procesos concretos, en un equipo determinado o en una combinación de estos criterios. Pulse el botón “Search” (Buscar) cuando esté listo para continuar.



## Cómo analizar un informe de carga de trabajo

1. En primer lugar, puede ser buena idea utilizar el modo “Distraction free mode” (Modo sin distracciones), también conocido como “Zen mode” (Modo zen), para centrarse en las dos secciones principales del informe de carga de trabajo:
  - a. Datos de informe
  - b. Reasignar selección

Para ello, haga clic en el icono de las cuatro flechas que se expande en la parte superior derecha.



2. Ahora puede analizar los datos del informe. Aquí tiene una muestra y una descripción de las distintas áreas.

	1	2	3	4	5	6	7
1	KEY ASSIGNEE						
2	JOB	PROCESS GROUP  PROCESS  STATUS					
3	SCENE	▶ Layout	▶ Setup	▶ Rough_Anim	▶ Cleanup_Anim	▶ Compositing	▶ Render
4	▶ (Unassigned)	27	24	28	28	27	24
5	▶ Carina Allen	1	0	0	0	0	0
6	▶ Charlie Simmons	1	0	0	0	0	0
7	▶ Francisco Cruz	0	0	1	0	0	0
8	▶ Frank Banner	0	19	0	0	4	0
9	▶ Jade Jonah	9	4	2	3	0	0
10	▶ Joe Grey	1	0	9	3	4	0
11	▶ Jonathan Lemon	15	0	2	2	0	0

- Descripción de los encabezados verticales:
  - Key assignee (Asignado clave): en esta primera columna, se enumeran los asignados de las distintas tareas manuales.
  - Job (Trabajo): al hacer clic en el icono del triángulo que precede a un asignado, se expandirá para mostrar los nombres de los trabajos que contienen tareas asignadas a ese usuario.
  - Scene (Escena): al hacer clic en el icono del triángulo que precede al nombre de un trabajo, se expandirá para mostrar los nombres de las escenas dentro de ese trabajo que están asignadas a ese usuario.
- Descripción de los encabezados horizontales:
  - Process group (Grupo de procesos): nombre de los distintos grupos de procesos incluidos en este informe.
  - Process (Proceso): al hacer clic en el icono del triángulo que precede a un grupo de procesos, se expandirá para mostrar los nombres de todos los procesos de ese grupo.
  - Status (Estado): al hacer clic en el icono del triángulo que precede a un proceso, se ampliará para mostrar los estados de las distintas tareas.

- Fila superior de datos: listado del número de escenas (o de recursos) que están sin asignar para cada grupo de procesos.
- Datos: en las celdas blancas, se muestra el número de escenas (o de recursos) asignadas al usuario determinado que aparece en la columna más a la izquierda. En el ejemplo anterior, entendemos que el usuario Frank Banner tiene asignadas 19 tareas de configuración y 4 de composición.

**Conceptos principales:**

- **Key assignee** (Asignado clave): el asignado clave varía del asignado normal en que se refiere a los asignados de tareas manuales (es decir, no de tareas de aprobación). Considere el siguiente ejemplo:

	1	2	3	4
1	<b>KEY ASSIGNEE</b> ⚙	<b>PROCESS GROUP</b> ⚙	<b>PROCESS</b> ⚙	<b>STATUS</b> ⚙
2	<b>JOB</b> ⚙	▼ Layout		
3	<b>SCENE</b> ⚙		► Layout	► Layout_check
6	▼ Charlie Simmons	1	1	1
7	▼ RSH_110	1	1	1
8	110_002	1	1	1

En la primera columna de la izquierda aparece Charlie Simmons como el asignado clave. Como la información de Charlie se ha ampliado para mostrar las escenas que se le han asignado (línea 8), sabemos que el proceso Layout de la escena 110\_002 está asignado a Charlie. Sin embargo, lo más probable es que el proceso Layout\_check (Comprobación\_layout) (un proceso de aprobación) de la misma escena esté asignado a otra persona (un supervisor). Sigue apareciendo en la misma fila, ya que la clave de esa lista es el asignado clave, el asignado de la tarea manual.

- **Process group** (Grupo de procesos): un grupo de procesos se genera automáticamente y se compone de un proceso manual y todos los procesos de aprobación que le siguen inmediatamente en su flujo de trabajo. El grupo recibe el nombre de su proceso manual. Considere un flujo de trabajo compuesto por los siguientes siete procesos (donde los procesos en cursiva son procesos de aprobación).

Layout, *Layout\_check (Comprobación\_layout)*, *Layout\_app (Aplicación\_layout)*, Setup (Configuración), *Anim (Animación)*, *Anim\_check (Comprobación\_animación)* y *Anim\_app (Aplicación\_animación)*.

Este flujo de trabajo se divide en 3 grupos de procesos:

- **Layout:** Layout, Layout\_check (Comprobación\_layout), Layout\_app (Aplicación\_layout)
- **Setup (Configuración):** Setup (Configuración)

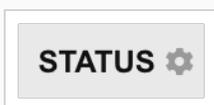
- **Anim (Animación):** Anim (Animación), Anim\_check (Comprobación\_animación) y Anim\_app (Aplicación\_animación)

Un grupo de procesos puede ampliarse en los procesos que lo componen con solo hacer clic en el icono del triángulo que lo precede.

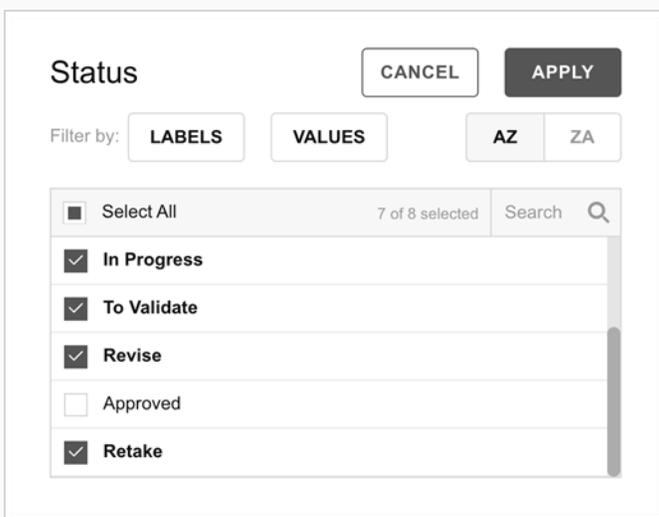
## Cómo filtrar datos en el informe de carga de trabajo

Una vez que se ha generado un informe de carga de trabajo, es posible filtrar sus datos sin utilizar los criterios de búsqueda (que obtendrían nuevos datos de la base de datos). Esto puede hacerse utilizando el icono del engranaje junto a cualquiera de los encabezados.

1. Haga clic en el icono de engranaje Status (Estado), por ejemplo.



2. En la lista de estados, elimine los que desee filtrar. Por ejemplo, si se eliminan “Approved” (Aprobado) y “To Validate” (Para validar), solo quedarían las tareas que aún no se han completado. Haga clic en Apply (Aplicar) para confirmar el filtrado.



3. Observe cómo el encabezado Status (Estado) tiene ahora un icono de embudo para indicar que está filtrado.



### NOTAS

A diferencia de los criterios de búsqueda, los filtros aplicados a través de los iconos de engranaje no se guardan con los informes. Son temporales por naturaleza.

## Cómo reasignar tareas mediante el gestor de la carga de trabajo

Una vez que haya generado un informe de la carga de trabajo y haya analizado sus datos, puede hacer ajustes en la carga de trabajo reasignando tareas.

1. Para este ejemplo, vamos a tener un único proceso y un único estado como criterios de búsqueda. Supongamos que son "Rough\_Anim" (Boceto\_animación) y "Pending" (Pendiente).

2. Si nos fijamos en los datos del informe, puedo decir que Jade tiene 8 escenas que hacer, mientras que Jonathan solo tiene 1.

	1	2	3	4
1	<b>KEY ASSIGNEE</b> ⚙			
2	<b>JOB</b> ⚙	<b>PROCESS GROUP</b> ⚙	<b>PROCESS</b> ⚙	<b>STATUS</b> ⚙
3	<b>SCENE</b> ⚙	▶ Rough_Anim		
4	▶ (Unassigned)	<b>1</b>		
5	▶ Jade Jonah	<b>8</b>		
6	▶ Jonathan Lemon	<b>1</b>		

3. Al hacer clic en las 8 escenas de Jade, aparecerán los detalles de estas escenas en la sección "Reassign Selection" (Reasignar selección) que aparece a continuación.

**Reassign Selection**

Reassign to:  Reassign Cancel Changes Apply Changes

<input type="checkbox"/>	Ass...	Environ...	Job	Scene	#Frames	Actual D...	Planned ...	Process	Status	Status D...	Status By
	Jade Jonah	Roger_et_se...	RSH_109	109_009	520	0	0	Rough_Anim	Pending	2021-12-15	jrl
	Jade Jonah	Roger_et_se...	RSH_109	109_010	609	0	0	Rough_Anim	Pending	2021-12-15	jrl
	Jade Jonah	Roger_et_se...	RSH_109	109_011	60	0	0	Rough_Anim	Pending	2021-12-15	jrl
	Jade Jonah	Roger_et_se...	RSH_109	109_012	60	0	0	Rough_Anim	Pending	2021-12-15	jrl
	Jade Jonah	Roger_et_se...	RSH_109	109_017	60	0	0	Rough_Anim	Pending	2021-12-15	jrl
	Jade Jonah	Roger_et_se...	RSH_109	109_018	60	0	0	Rough_Anim	Pending	2021-12-15	jrl
	Jade Jonah	Roger_et_se...	RSH_109	109_019	60	0	0	Rough_Anim	Pending	2021-12-15	jrl
	Jade Jonah	Roger_et_se...	RSH_109	109_020	60	0	0	Rough_Anim	Pending	2021-12-15	jrl

- Haga clic en las escenas que desee reasignar. Tenga en cuenta que puede utilizar Control-clic (Comando-clic en Mac) para seleccionar varias entradas.

<input type="checkbox"/>	Ass...	Environ...	Job	Scene	#Frames
	Jade Jonah	Roger_et_se...	RSH_109	109_009	520
	Jade Jonah	Roger_et_se...	RSH_109	109_010	609
	Jade Jonah	Roger_et_se...	RSH_109	109_011	60
	Jade Jonah	Roger_et_se...	RSH_109	109_012	60
	Jade Jonah	Roger_et_se...	RSH_109	109_017	60
	Jade Jonah	Roger_et_se...	RSH_109	109_018	60
	Jade Jonah	Roger_et_se...	RSH_109	109_019	60
	Jade Jonah	Roger_et_se...	RSH_109	109_020	60

- Desde Dropbox, elija el nombre del usuario al que desea reasignar estas escenas y haga clic en el botón Reassign (Reasignar).

Reassign to:  Reassign

Los cambios se reflejan inmediatamente en los datos del informe, mostrando que 5 escenas estarían ahora asignadas a Jonathan si sigue adelante y confirma dichos cambios.

5	▶ Jade Jonah	4
6	▶ Jonathan Lemon	5

- Ahora podría seguir reasignando diversas tareas para equilibrar la carga de trabajo de todos. Una vez que considere que los cambios son adecuados, haga clic en "Apply Changes" (Aplicar cambios).

Apply Changes 4 uncommitted reassignments

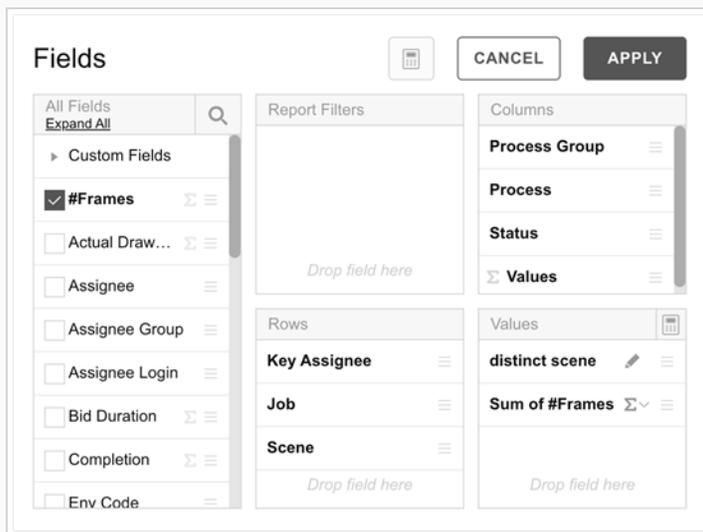
## Cómo personalizar el informe de carga de trabajo

Al igual que en todos los informes de Producción, puede personalizar el gestor de la carga de trabajo. Como ejemplo de personalización, elegiremos agregar el número de fotogramas al número de tareas y utilizaremos el formato condicional para resaltar los números de tareas más altos. A continuación, guardaremos este informe para poder reutilizarlo fácilmente en otro momento.

1. Después de generar un informe, haga clic en el icono “Fields” (Campos) situado en la parte superior derecha de la sección de datos del informe. (Tenga en cuenta que este icono no aparece en “Distraction Free mode” [Modo sin distracciones]).

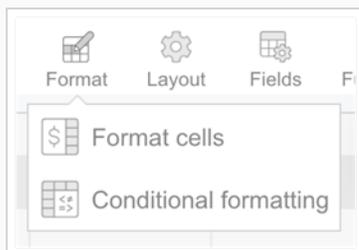


2. Desde la lista All Fields (Todos los campos) de la izquierda, arrastre los “#Frames” (#Fotogramas) al cuadro “Values” (Valores) de la parte inferior derecha. Haga clic en Apply (Aplicar).



Los datos del informe muestran ahora el número de fotogramas junto al número de tareas.

3. Ahora, haga clic en “Format” (Formato) y luego en “Conditional Formatting” (Formato condicional).



4. Pulse el icono “+” para agregar una condición.



5. En la primera línea, para “Value” (Valor), seleccione “Distinct scene” (Escena distinta). A continuación, seleccione “Greater than or equal to” (Mayor o igual que) e introduzca el número “5”.

Conditional formatting

Value: distinct scene Greater than or ... 5

Format: Arial 12px A 73,93

6. Después, haga clic en la letra “A” para configurar el formato. Para este ejemplo, haga clic en Highlight (Resaltar), seleccione el color naranja y haga clic en Apply (Aplicar).

TEXT HIGHLIGHT

#FF9800

CANCEL APPLY

7. Haga clic en Apply (Aplicar) para confirmar el formato condicional. Ahora se resalta el número de tareas superior o igual a 5, lo que facilita la detección de una carga de trabajo elevada.

4	▶ (Unassigned)	1	520
5	▶ Jade Jonah	4	700
6	▶ Jonathan Lemon	5	1 780
7	▶ Toon Boom Admin	2	1 770

- Para guardar este informe con el fin de utilizarlo en otro momento, solo tiene que darle un nombre (en la parte superior, justo encima de la sección de criterios de búsqueda) y pulsar el botón “Save” (Guardar).

**Name \***

Share this report

El informe aparecerá ahora en la lista de informes en la barra lateral. Se ha guardado con su personalización.

## Uso compartido de informes

Este procedimiento le permitirá compartir el informe con un usuario o grupo de usuarios.

### Cómo compartir informes

1. En el menú principal, seleccione Reports (Informes).
2. En el panel de la izquierda, seleccione un informe de la sección "My Reports" (Mis informes).
3. En la sección principal, seleccione la opción "Share this Report" (Compartir este informe).

El informe se puede compartir globalmente con un usuario o grupo de usuarios específico.

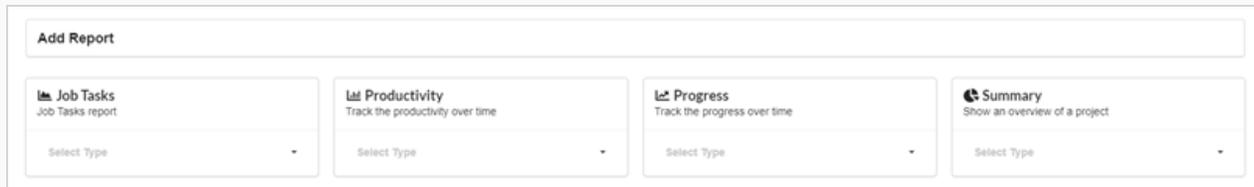
Los informes compartidos se mostrarán en el panel de la izquierda, en la sección "Shared with me" (Compartido conmigo).

## Exportación de informes

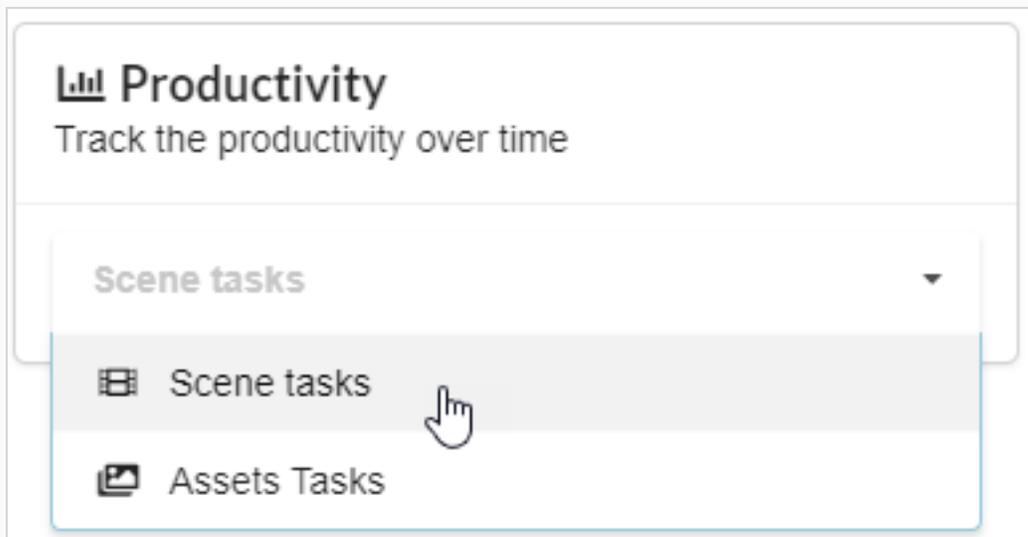
Este procedimiento le permitirá exportar los datos para que pueda utilizarlos en otro software, como una hoja de cálculo.

### Cómo exportar informes

1. En el menú principal, seleccione Reports (Informes).
2. En la pestaña Reports (Informes), seleccione el tipo de informe que desee crear, como Job Tasks (Tareas de trabajo), Productivity (Productividad), Progress (Progreso) o Summary (Resumen).



3. Seleccione una especificación del informe de la lista desplegable.  
Aparecen las opciones/tipos de informes.



4. En el campo Name (Nombre), introduzca el nombre del informe.

Add Report > Summary > Assets Tasks

**Job Tasks**  
Job Tasks report

Select Type

**Productivity**  
Track the productivity over time

Select Type

**Progress**  
Track the progress over time

Select Type

**Summary**  
Show an overview of a project

Assets Tasks ←

Name \*

BFF's Asset Summary 06/18/2020 Save

Search Criteria

**Environment** ←

The BFF's S01 X

**Jobs**

Select a Job

**Asset Processes**

Select Processes

**Assignees**

Select Assignees

Task Statuses: Select Task Statuses

Status date: Select a date

Clear Search

5. Haga clic en Save (Guardar).

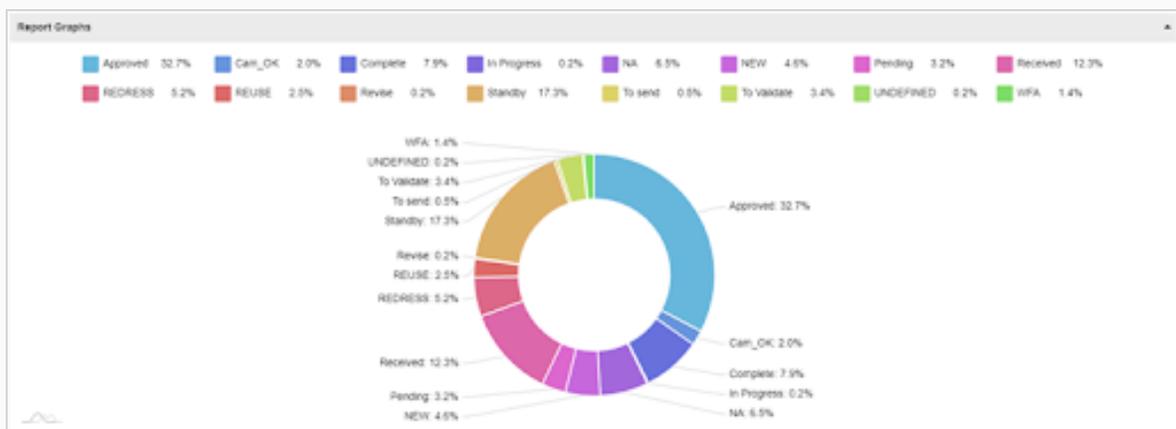
El informe se guarda en la columna Saved Reports (Informes guardados) de la izquierda.

Report Data

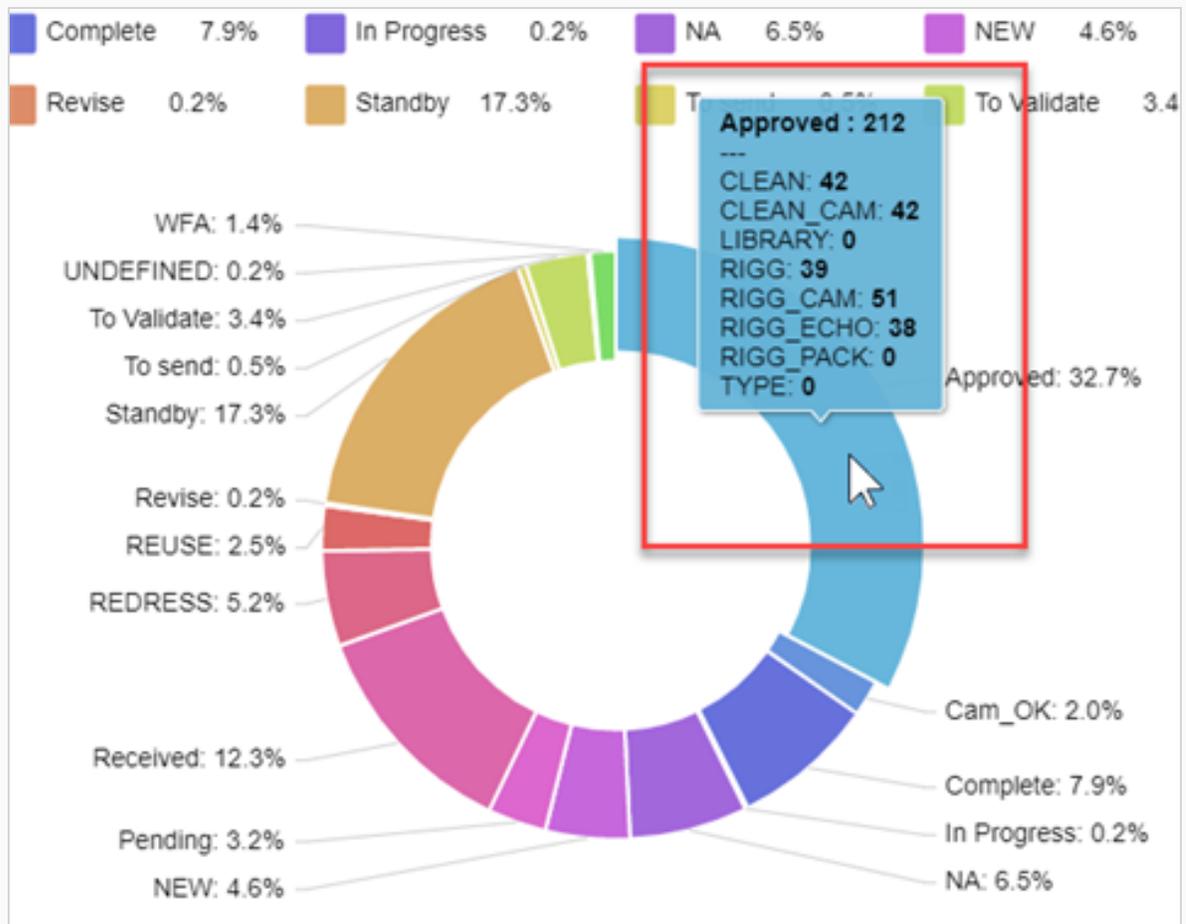
Connect Open Save Export Format Options Fields Fullscreen

ASSIGNEE All

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
1	PROCESS													
2	STATUS	CLEAN	CLEAN_CAM	LIBRARY	RIGG	RIGG_CAM	RIGG_ECHO	RIGG_PACK	TYPE	Total Count of process				
10	Received	0	0	0	0	0	0	0	0	0				
11	REDRESS	0	0	0	0	0	0	0	0	34				34
12	REUSE	0	0	0	0	0	0	0	0	16				16
13	Revise	0	0	0	0	0	0	1	0	0				1
14	Standby	0	20	30	2	21	30	1	0	0				112
15	To send	0	0	0	0	0	0	3	0	0				3
16	To Validate	14	0	0	0	0	0	0	0	0				22
17	UNDEFINED	0	0	0	0	0	0	0	0	1				1
18	WFA	0	0	0	0	0	0	9	0	0				9
19	Grand Total	01	01	01	01	01	01	01	01	640				



Puede pasar el ratón sobre distintas áreas del gráfico para ver información adicional.



- En la sección Search Criteria (Criterios de búsqueda), use los menús desplegables para seleccionar datos específicos que desee incluir en el informe generado.
- Haga clic en el botón Search (Buscar) para iniciar la búsqueda.  
Se muestran los resultados de búsqueda del informe generado.

#### NOTAS

Puede continuar generando informes y acceder a ellos posteriormente en la columna Saved Reports (Informes guardados). Puede usar la función de búsqueda en cualquier momento para buscar datos específicos de cualquier informe generado.

- En la sección Report Data (Datos de informe), haga clic en Export > To CSV (Exportar > A CSV) para exportar un archivo CSV de un informe determinado.

**Report Data**

Connect Open Save **Export**

ASSIGNEE All ⚙

	1		
1		PROCE	
2	<b>STATUS</b>	⚙	CLEAN
10	Received		
11	REDRESS		
12	REUSE		
13	Revise		

Print

To HTML

To CSV

To Excel

To Image

To PDF

Se descarga un documento .csv.