

Guía Curso

Autodesk

Flow Production Tracking

DARCO
Dibujo Arquitectónico por Computadora S.A. de C.V.
Ejército Nacional 373 - 403 Col. Granada
México 11520 CDMX
Tel. (5255) 5545 – 3550
www.darco.com.mx



Índice

INTRODUCCIÓN A AUTODESK FLOW PRODUCTION TRACKING.....	4
FLOW PRODUCTION TRACKING, SHORT GRID, SHOT GUN.....	4
CARACTERISTICAS PRINCIPALES	4
<i>Administración de producción</i>	5
<i>Colaboración y revisión</i>	5
<i>Sistema de producción e integraciones</i>	5
<i>Seguridad</i>	5
CASOS DE USOS EN LA INDUSTRIA DE MEDIOS E ENTRETENIMIENTO	5
<i>Largometrajes en Cine y Televisión</i>	5
<i>Producción de VFX y animación</i>	5
<i>Desarrollo de videojuegos</i>	6
<i>Contenido publicitario y motion graphics</i>	6
INTRODUCCIÓN A LA PLATAFORMA.....	7
GESTIÓN DE CUENTA.....	7
<i>Acceso a la plataforma y creación de sitio.</i>	7
<i>Añadir miembros a sitio</i>	9
<i>Roles y Permisos</i>	13
INTERFAZ DE USUARIO	15
<i>Página de Inicio</i>	15
GESTIÓN DE PROYECTOS	16
<i>Creación de proyecto</i>	16
<i>Interfaz de proyecto</i>	18
<i>Entidades Assets, Shots, Sequence, Version.</i>	20
<i>Asignaciones de tareas y su seguimiento</i>	22
<i>Tasks y Pipelines</i>	23
<i>Diagrama de Gantt y Plan Completo</i>	25
<i>Configuración de Templates</i>	27
PRODUCTION: SEGUIMIENTO Y REVISIÓN DE PRODUCCIÓN	31
MY TASKS.....	31
VERSIONS	33
REVIEWS.....	36
FLOW PRODUCTION TRACKING CREATE	42
<i>Interfaz</i>	42
<i>Tareas y Versiones</i>	43
FLOW PRODUCTION TRACKING RV	48
<i>Interfaz</i>	48
<i>Sincronización de RV con Sito Flow Production tracking</i>	50
<i>Launcher Browser</i>	51
<i>Session y Session Manager</i>	52
<i>Reviews in RV</i>	55
<i>Versiones en RV</i>	58
<i>Configuraciones Adicionales: Control, Image, Audio y Color</i>	59
<i>Live Review (Beta)</i>	61
<i>EDL Cut: Edición Editorial:</i>	62
PUBLISHED FILES	64
CLIENT REVIEW SITE.....	66

<i>Review</i>	68
TRACKING: SEGUIMIENTO Y GENERACIÓN DE INFORMES DE PROYECTO	70
TIME LOGS	70
BOOKING	71
DEPARTMENTS	72
RESOURCING PLANNING	73
FLOW GENERATIVE SCHEDULING	74
<i>Playground</i>	75
<i>Interfaz</i>	76
<i>Generate</i>	78
GRAPH WIDGETS.....	80
<i>Design mode</i>	80
INTEGRACIÓN Y CONFIGURACIONES AVANZADAS	85
EXPORTACIÓN DE DATOS	85
INTEGRACIÓN CON SOFTWARES: FLOW PRODUCTION TRACKING DESKTOP	86
<i>Panel</i>	86
<i>Publish</i>	87
<i>The Loader</i>	90

Introducción a Autodesk Flow Production Tracking

En el mundo actual de la animación, los efectos visuales (VFX), los videojuegos y el cine digital, la coordinación entre artistas, supervisores, clientes y departamentos técnicos es tan crítica como la creatividad misma. Con equipos dispersos globalmente, procesos altamente técnicos y exigencias de entrega ajustadas, es vital contar con herramientas que no solo organicen tareas, sino que conecten personas, flujos de trabajo y contenido. Es en este contexto que surge Flow Production Tracking, la solución de Autodesk diseñada para gestionar, visualizar y optimizar cada paso de la producción creativa.

Flow Production Tracking, Short Grid, Shot Gun.

Flow Production Tracking es la última versión de la plataforma ShotGrid anteriormente conocido como Shot Gun. ShotGun nació como una plataforma independiente, creada por veteranos de la industria de VFX y animación, diseñada como una solución colaborativa específica para estudios que necesitaban rastrear assets, shots, tareas y versiones. Posteriormente fue adquirida por Autodesk que mediante mejoras a la plataforma y la integración a su mismo ecosistema de softwares recibió el nombre de Shot Grid.



ShotGrid pasaría a llamarse Flow Production Tracking, integrándose completamente dentro de un nuevo marco más amplio llamado Autodesk Flow. Esta plataforma ahora forma parte de un ecosistema en la nube que permite gestionar, visualizar y automatizar la producción digital de forma unificada, con énfasis en la interoperabilidad, el análisis de datos y la colaboración creativa.

Características principales

La producción de contenido audiovisual, especialmente en el ámbito de la animación, efectos visuales y videojuegos, exige una coordinación minuciosa entre artistas, técnicos, productores y clientes. Cada elemento —desde un personaje modelado hasta un corte final— debe pasar por múltiples etapas, versiones y revisiones. En este contexto, Autodesk Flow Production Tracking surge como una solución integral para gestionar proyectos complejos con precisión, flexibilidad y colaboración en tiempo real.

Flow Production Tracking no es simplemente una herramienta de seguimiento de tareas; es un sistema de producción digital inteligente que conecta a todos los participantes de un proyecto, independientemente de su ubicación geográfica, herramienta creativa o rol. A continuación, se describen sus características clave, que lo posicionan como uno de los pilares fundamentales para estudios de contenido digital en la actualidad.

Administración de producción

El núcleo de Flow Production Tracking reside en su capacidad para organizar el trabajo de manera estructurada y dinámica. A través de tableros, flujos de tareas y asignaciones de tareas específicas y recursos, los usuarios pueden seguir el progreso de assets, shots, secuencias y tareas de manera granular, entre otras herramientas. Los flujos de trabajo son completamente personalizables, permitiendo que cada estudio modele su pipeline según sus necesidades. La administración de la producción forma parte de las prioridades de esta herramienta y gracias a sus funciones podemos gestionar y coordinar el avance del proyecto en tiempo real.

Colaboración y revisión

La colaboración es un elemento fundamental de la plataforma. Gracias a sus funciones de comentarios en tiempo real, menciones directas a usuarios, alertas automáticas y registros de cambios, todos los miembros del equipo pueden estar informados y alineados. La gestión de permisos y roles garantiza que cada persona acceda solo a la información relevante para su trabajo, protegiendo la integridad de los datos.

Sistema de producción e integraciones

Flow Production Tracking se integra de forma nativa con los principales softwares de creación digital como 3Ds Max y Maya. Esto permite que los artistas no tengan que abandonar su entorno de trabajo para actualizar tareas o enviar versiones, ya que la sincronización ocurre dentro de sus propias herramientas. Además, mediante API abiertas y scripting en Python, los estudios pueden automatizar flujos internos, conectar servidores de render, o adaptar el sistema a necesidades muy específicas.

Seguridad

Flow Production Tracking cuenta con controles avanzados de seguridad, historial de auditoría, y un sistema de roles granular que permite operar proyectos grandes y confidenciales sin comprometer la integridad de los datos. Además, está diseñado para soportar proyectos simultáneos, con múltiples usuarios y estudios involucrados, lo que lo hace ideal para estudios globales o producciones colaborativas.

Casos de usos en la industria de Medios e Entretenimiento

Autodesk Flow Production Tracking se ha consolidado como una de las soluciones más robustas para estructurar, coordinar y monitorear producciones complejas. Su versatilidad lo convierte en una herramienta ideal para una amplia gama de casos de uso, desde producciones cinematográficas y series animadas, hasta videojuegos AAA, campañas publicitarias y contenido para plataformas digitales.

Largometrajes en Cine y Televisión

En postproducción avanzada, Flow Production tracking también permite sincronizar planos y versiones con archivos EDL, AAF o XML provenientes de herramientas de edición como Flame, Premiere o Avid. Esto asegura que los cortes estén alineados con las versiones finales entregadas por los artistas. Aunado con la capacidad de facilitar el trabajo en entornos colaborativos y distribuidos, donde distintos estudios o FreeLancer trabajan juntos, la plataforma permite un óptimo rendimiento en la producción.

Producción de VFX y animación

Flow Producción Tracking se establece como la mejor herramienta para la coordinación de proyecto de efectos visuales y animación para proyectos en cine y televisión. En animación, la gestión de assets y etapas es crítica: modelado, rigging, shading, layout, animación, iluminación y render son procesos encadenados que Flow Production Tracking permite gestionar un pipeline personalizado que asegura que ningún paso se salte o retrase. En efectos visuales, las condiciones son muy parecidas exige un sistema que pueda rastrear cada toma, asset, simulación y render en tiempo real.

Desarrollo de videojuegos

La industria de los ha crecido de manera exorbitante en los últimos años, con ello la tecnología e interactividad se han vuelto fundamental para su desarrollo. En este campo, Flow Production Tracking permite gestionar la producción artística dentro del ciclo de desarrollo, sin friccionar el trabajo técnico. Su principal ventaja es que se adapta al flujo no lineal y altamente iterativo del desarrollo de videojuegos. Además, permite gestionar assets reutilizables, coordinar tareas entre equipos de arte, animación y diseño, y asegurar entregas de versiones para pruebas en motores como Unreal o Unity, también se puede utilizar para hacer seguimiento de revisiones internas, validaciones técnicas y gestionar cronogramas, tareas y flujos de aprobación distribuidos

Contenido publicitario y motion graphics

En el mundo de la publicidad, los tiempos son ajustados, los equipos suelen ser pequeños, y el volumen de entregables puede ser muy alto. Una sola campaña puede involucrar decenas de piezas animadas para distintos formatos de redes sociales, comerciales para TV, pantallas para eventos o contenido interactivo. En este tipo de entornos, la claridad, la trazabilidad y la velocidad de entrega son clave. Aquí es donde Flow Production Tracking permite a estudios y agencias organizar procesos acelerados sin perder control, incluso en ciclos creativos muy cortos.

Introducción a la Plataforma

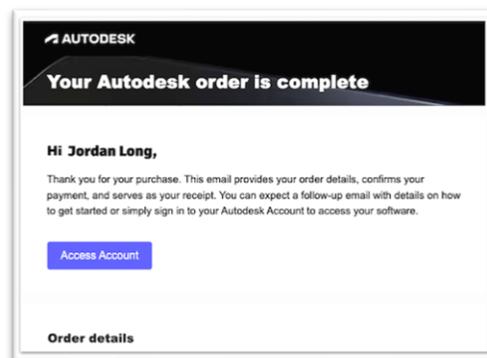
Gestión de Cuenta

Para tener acceso a Flow Production Tracking es necesario contar con licencia por parte de Autodesk, que podrás cotizar directamente con DARCO, a través de las diferentes opciones vigentes. Flow Production Tracking se basa en un modelo de licenciamiento por usuario nombrado, lo que significa que cada persona que accede al sistema necesita su propia licencia asignada a su cuenta de Autodesk. No hay licencias flotantes o compartidas entre varios usuarios al mismo tiempo. En Flow no existe un límite de proyectos activos por licencia.

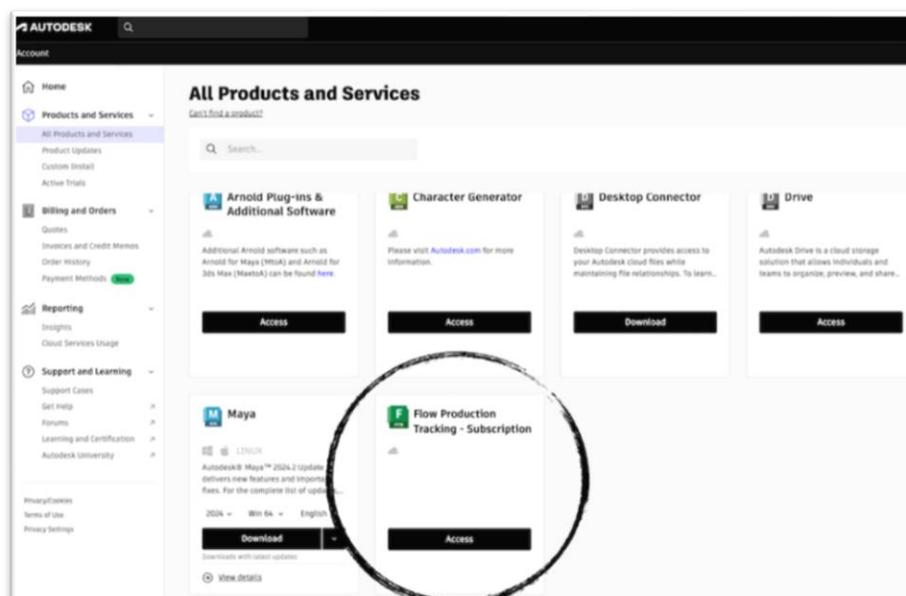
El sistema funciona a través de un sitio (site), que es el espacio en la nube donde se crean y administran los proyectos; al crear un sitio se configuran los primeros administradores, quienes luego pueden añadir usuarios, asignar licencias y establecer los permisos para que cada persona acceda solo a lo que necesita.

Acceso a la plataforma y creación de sitio.

1. Una vez asignada la licencia el usuario recibirá un correo de confirmación para el acceso a la plataforma mediante la web.



2. En la web de Autodesk, se dirigirá al menú de "Account" > "Products and services" > "All products and services", donde encontrará el acceso a Flow Production Tracking.



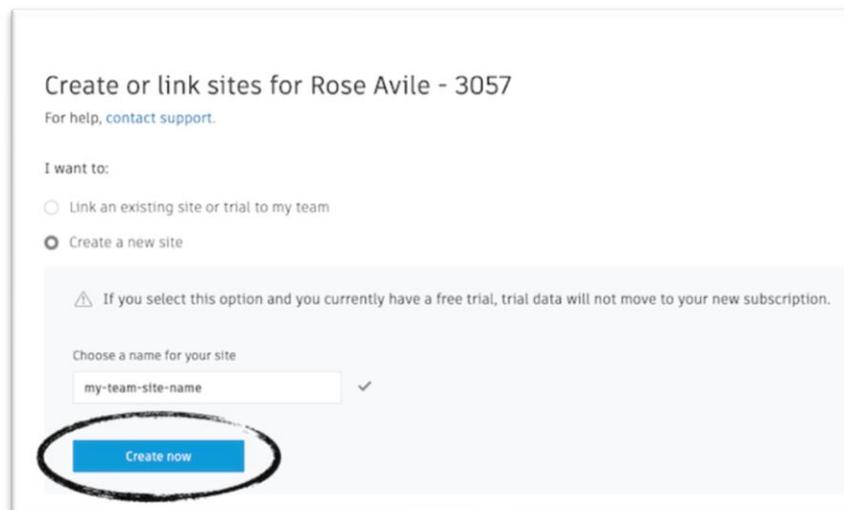
3. Una vez seleccionado "Access", aparecerá una nueva ventana que te permitirá crear tu sitio de trabajo



con el boto "Create or link site"

NOTA: Este sitio será la nube de trabajo que albergará todos tus proyectos y el cual dará acceso a los diferentes miembros.

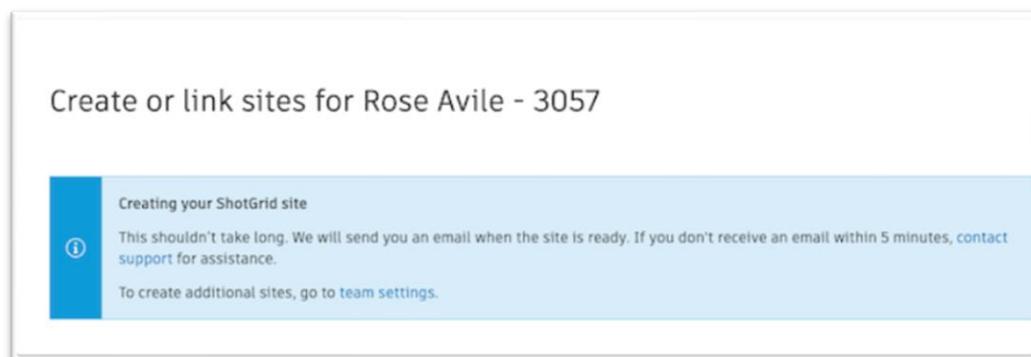
4. Se mostrarán 2 opciones para crear el sitio, elegiremos "Create a new site" y daremos un nombre que



lo identifique.

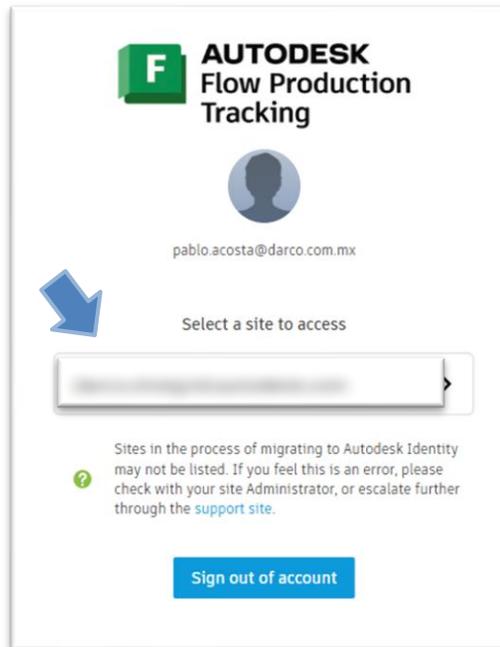
NOTA: Un usuario podrá tener acceso a distintas nubes de trabajo en Flow Production Tracking.

5. Una vez finalizado, llegara a un correo a tu cuenta en un lapso no mayor a 5 min. Que indicara que tu



sitio de trabajo se encuentra disponible para su funcionamiento.

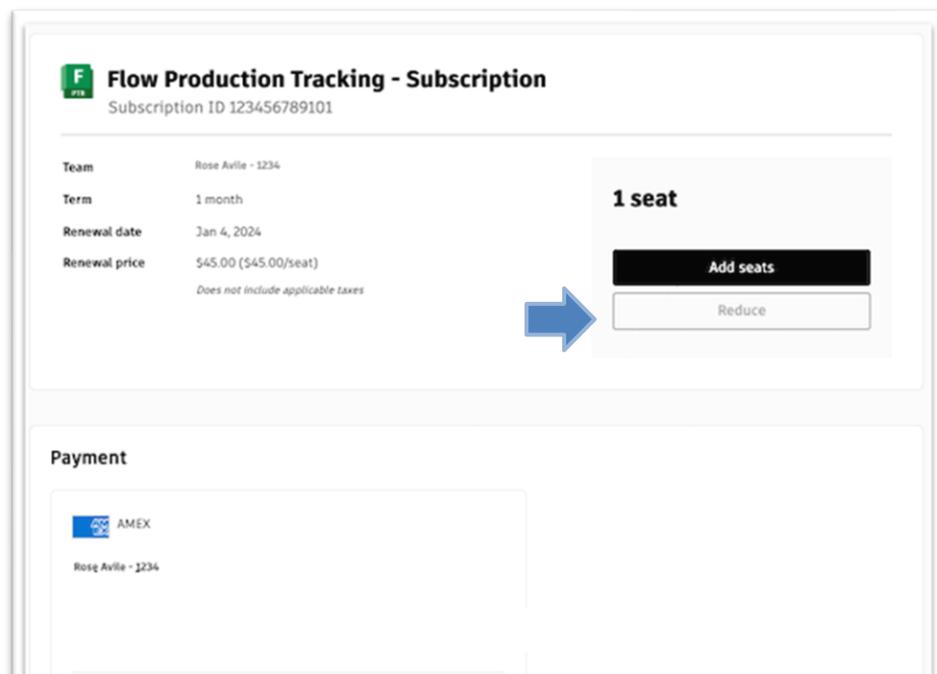
6. Ahora podrás entrar directamente desde el apartado "Access" a tu sitio de trabajo seleccionado.



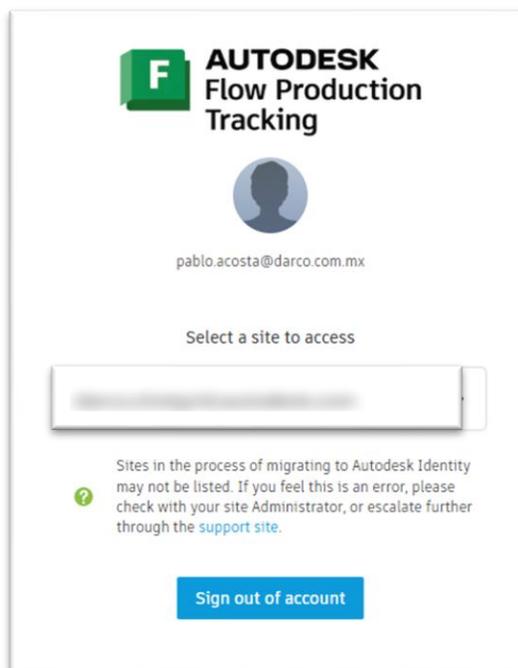
Añadir miembros a sitio

Una vez generado tu sitio de trabajo, el paso siguiente será gestionar a otros usuarios para que formen parte del entorno de trabajo creado.

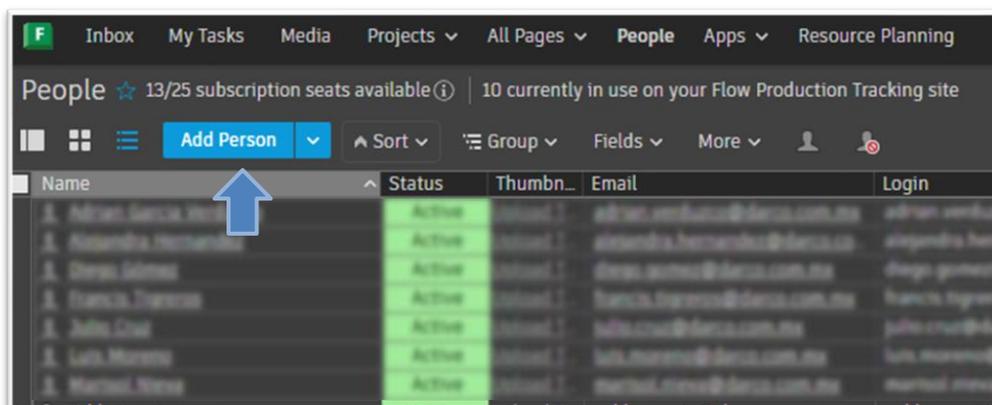
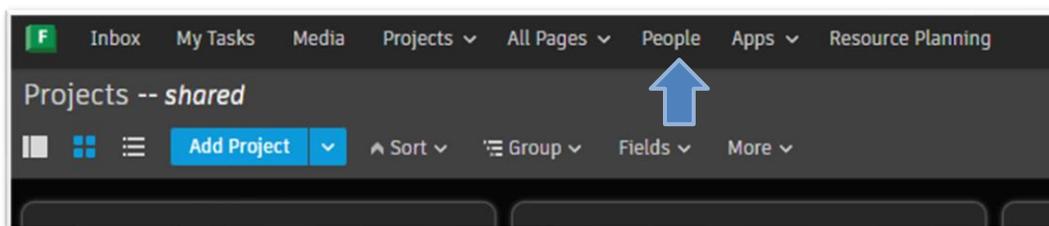
1. En tu página de tu usuario de Autodesk en el apartado "Account", "Bills and Orders"> "Subscriptions



- and Contracts” podrás gestionar la cantidad de “Seats” o Licencias por usuario. Estos “Seats” corresponderán a la cantidad de usuarios a los cuales les darás acceso a Flow Production Tracking.
2. Una vez asignadas las licencias de tu cuenta. Entraremos nuevamente acceso principal de Flow Production Tracking, que se encuentra el apartado de “Account” > “Products and services”.

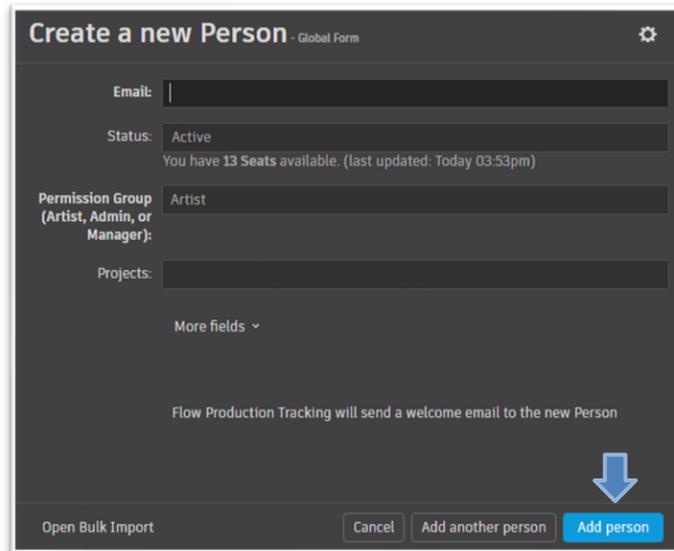


3. En la parte superior de la interfaz encontraremos el menú “People”.



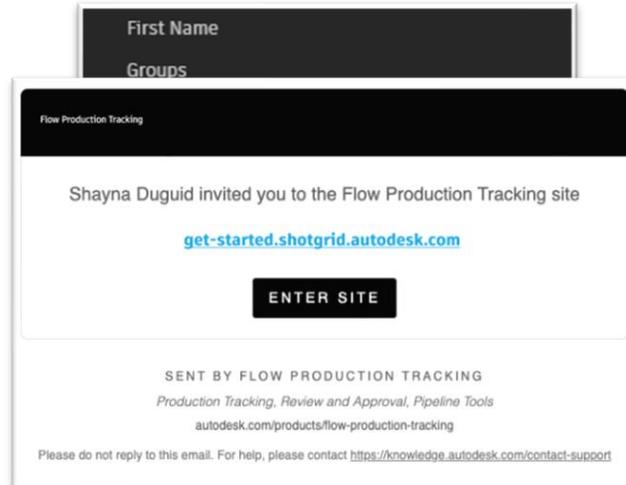
4. En el nuevo menú inferior buscaremos la función “Add Person”.

5. En la ventana “Create a New Person” ingresaremos los datos del usuario.



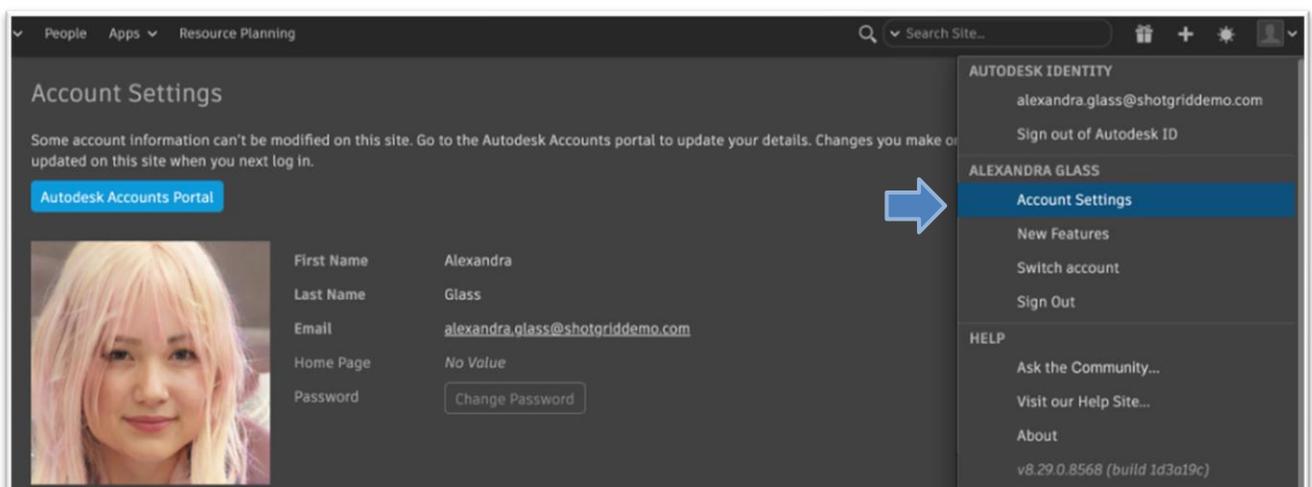
- **Email:** Agregaremos la cuenta de Autodesk del usuario.
- **Status:** Designa el estatus del usuario dentro de la nube. **Active**, significa que el usuario tiene acceso a Flow Production Tracking mediante la una licencia única a la cual tu das acceso. **Disabled**, indica que el usuario no forma parte de tu nube de trabajo y por lo tanto no cuenta con acceso a Flow Production Tracking.
- **Permission Group:** Determina el nivel de acceso con el cual cuenta el usuario, indica que puede ver o realizar dentro de la plataforma.
- **Admin:** El usuario cuenta con total control sobre todas las operaciones en Flow Production Tracking.
- **Artist:** El usuario solo puede ver proyectos que le han sido asignado, puede ver la autoría de anotaciones, estatus de Tareas asignadas. No puede editar tareas asignadas. Puede visualizar versiones, registros de entrega y Tickets que el usuario haya generado
- **Manager:** El usuario comparte mismas funcionalidades que el nivel Admin, pero restringido a algunas entidades.
- **Vendor:** El usuario solo puede ver proyectos que le han sido asignado. Adicionalmente puede ver las tareas asignadas, shots y assets si les es asignado, notas y versiones que haya creado.
- **Projects:** Indicará a que proyectos el usuario será asignado.

- **More fields:** En este apartado podremos dar más especificaciones del usuario añadido, que permitan tener más información que sea de uso en la plataforma.



6. Finalizaremos dando clic en “Add Person”. Enseguida llegara un correo al usuario asignado, con la invitación para formar parte de la nube. “Enter site” para entrar directo a la nube.
7. En la esquina superior izquierda con icono de perfil cada usuario podrá visualizar su información personal dentro de la plataforma.

NOTA: Adicionalmente se pueden generar más roles de trabajo dentro de la plataforma y especificar su nivel de acceso personalizado.

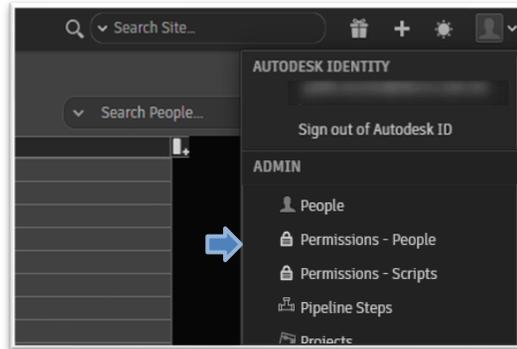


Roles y Permisos

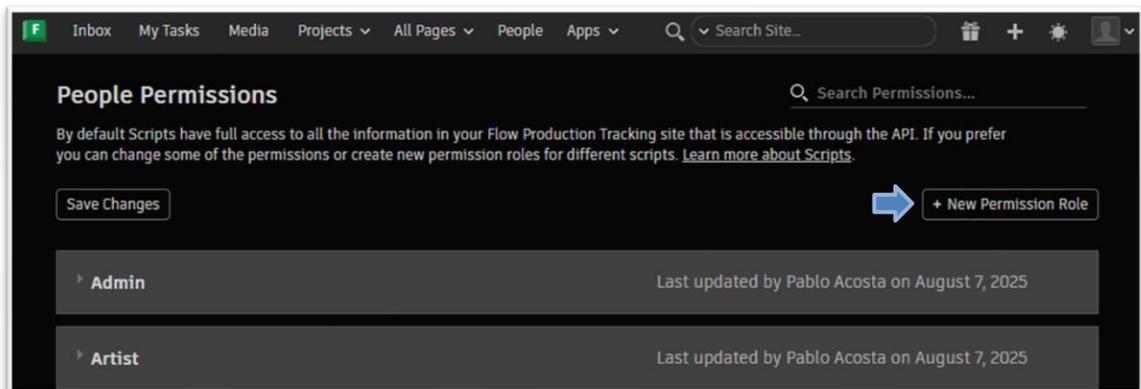
Los roles estandarizados que maneja Flow Production Trackings han sido creados en base a necesidades generales de proyecto. Flow permite también crear nuevos tipos de roles dentro de la nube de trabajo con un acceso a permisos personalizados.

Para crear un nuevo tipo de permiso:

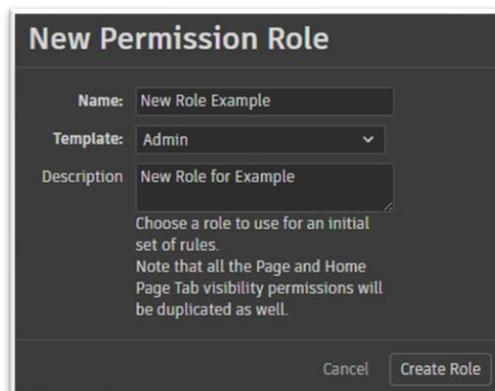
1. En el apartado superior izquierda de la interfaz principal, daremos clic y bucares en el apartado "ADMIN" el menú "Permissions – People".



2. En el nuevo menú desplegado nos encontraremos con los roles designados y su configuración. Con el botón. "New Permission Role" generaremos un nuevo rol con permisos personalizados para nuestra nube de trabajo.

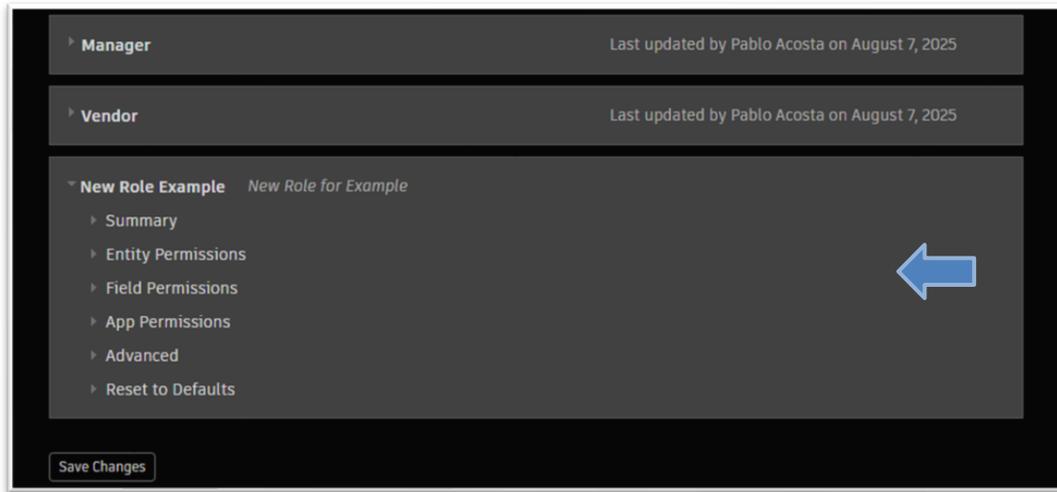


3. Al dar clic, nos mostrará una nueva ventana. Donde colocaremos un nombre al nuevo rol y elegiremos algún rol asignado que sirva como plantilla para la configuración de permisos. Por último, podremos



asignar una descripción del Rol. Daremos clic en “Create Role” para finalizar.

- Una vez terminado podremos visualizar el nuevo rol generado. Con sus diferentes apartados para la configuración de permisos.



Dentro de la configuración de permisos nosotros podremos habilitar y deshabilitar distintas funciones de acuerdo con cada rol generado.

- **Summary:** Muestra un desglose de permisos de rol.
- **Entity Permissions:** Este apartado muestra todas las configuraciones respecto a cada entidad de la plataforma, dando acceso a Mirar, Crear, Borrar o Editar Cada Una.

Entity Permissions				
Action Menu Item	<input checked="" type="checkbox"/> See	<input checked="" type="checkbox"/> Create	<input checked="" type="checkbox"/> Delete	<input checked="" type="checkbox"/> Edit *
Asset	<input checked="" type="checkbox"/> See	<input checked="" type="checkbox"/> Create	<input checked="" type="checkbox"/> Delete	<input checked="" type="checkbox"/> Edit *
Booking	<input checked="" type="checkbox"/> See	<input checked="" type="checkbox"/> Create	<input checked="" type="checkbox"/> Delete	<input checked="" type="checkbox"/> Edit *

- **Field Permissions:** Permite configurar la Edición y Visibilidad de campos. En un principio sigue la configuración de “Entity Permissions”.

Field Permissions		
Action Menu Item		
Asset		
ALL TASKS	<input checked="" type="checkbox"/> See	<input type="checkbox"/> Edit *
Animation	<input checked="" type="checkbox"/> See	<input type="checkbox"/> Edit *
Art	<input checked="" type="checkbox"/> See	<input type="checkbox"/> Edit *

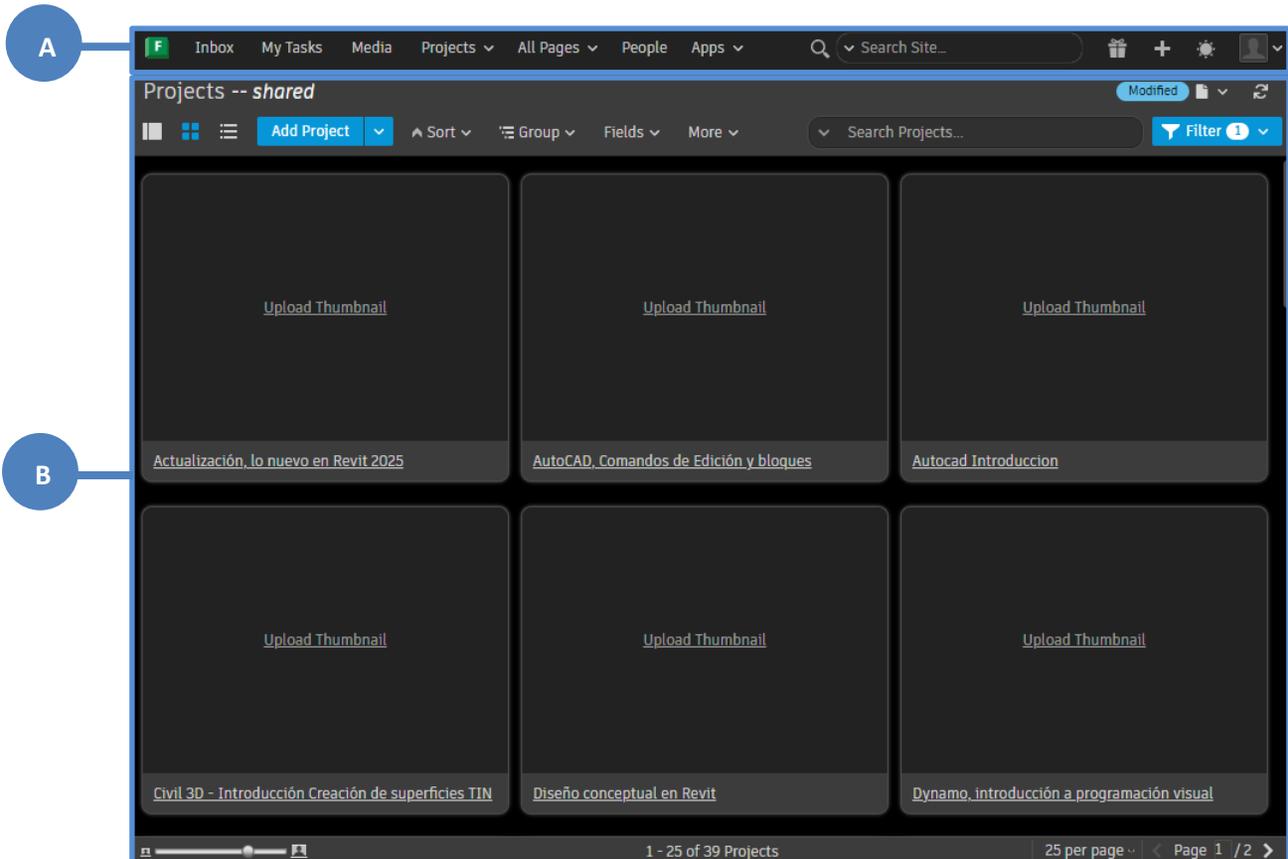
- **App Permissions:** Permite configurar quien puede ver o editar aplicaciones.
- **Advanced Permissions:** Permite configurar preferencias a funciones administrativas más específicas.
- **Reset to default:** Permite regresar a la configuración inicial.

Interfaz de usuario

La interfaz de usuario de Flow Production Tracking ha sido diseñada para facilitar la navegación, la gestión de la información y el acceso rápido a funciones clave de manera intuitiva y estructurada. Los componentes principales de la interfaz son:

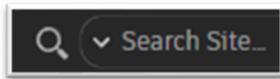
Página de Inicio

La Página de Inicio (Home) funciona como el punto de entrada principal a la plataforma. Desde esta vista, es posible visualizar y acceder a todas las funciones de plataforma.



A. **Ribbon:** Esta cinta contiene los principales menús del Software.

- **Inbox:** Encontraremos toda la información relacionada a notificaciones que son importantes para el usuario.
- **My task:** Muestra información y herramientas correspondiente a la asignación de tareas.
- **Media:** Despliega el menú donde podrás buscar, gestionar y revisar todos los archivos a través de tus proyectos.
- **Projects:** Despliega el menú donde podrás crear gestionar y acceder a todos los proyectos.
- **All Pages:** Desplegara distintos accesos directos hacia distintos apartados de la plataforma.
- **People:** Desplegara el menú para la gestión de usuarios dentro de los proyectos.
- **Apps:** Muestra las distintas herramientas que tenemos para trabajar en Flow.



Buscador: Permite buscar distintas identidades e información.



What's new: Menú para visualizar las ultimas actualizaciones de Flow.



Action Menu: Menú de herramientas de creación.



Interfaz theme: Permite cambiar el tema de la interfaz a oscuro/claro.



Interfaz theme: Permite cambiar el tema de la interfaz a oscuro/claro.

- B. **Canvas:** El área de Canvas funciones será una subinterfaz de tareas donde encontraras distintas herramientas correspondientes a las funciones o menú seleccionado.

Gestión de proyectos

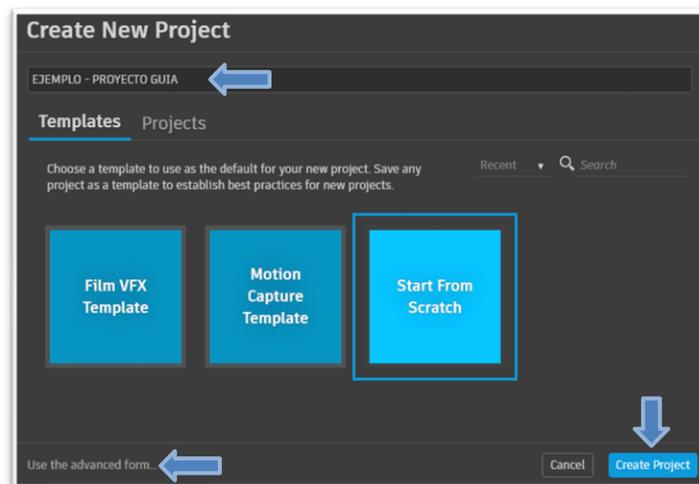
Toda la gestión a través de la plataforma comienza a partir de un proyecto, este puede ser una animación, efectos visuales, modelado de un videojuego, contenido publicitario o cualquier otro proyecto que este compuesto de cortes, recursos, secuencias, elementos, anotaciones, tareas y muchas elementos relacionados con proyectos de producción creativa.

Creación de proyecto

Dentro de Flow podremos crear distintos tipos de proyecto. Podremos realizar la gestión del proyecto de una configuración en blanco o a partir de plantillas.

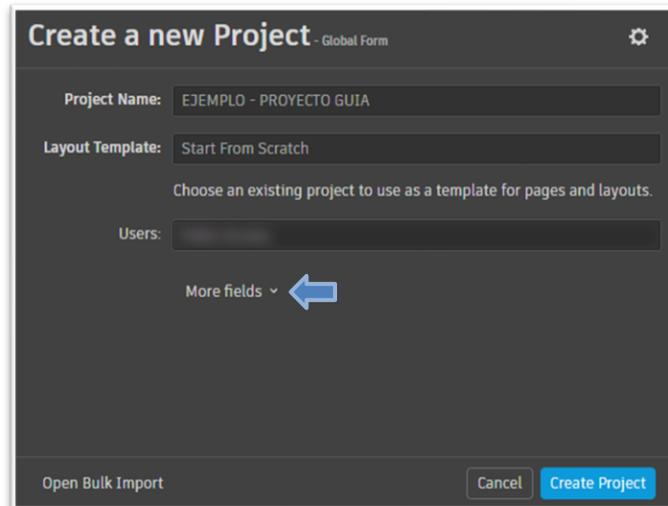
Para crear un nuevo proyecto:

1. En el "Ribbon" daremos clic en el apartado de proyectos.
2. En el menú desplegado daremos clic en "New Project"
3. A continuación, se mostrar una nueva ventana. Daremos nombre al proyecto en la celda superior.
4. Tendremos la posibilidad de comenzar la creación del proyecto a partir de una plantilla o partir de cero

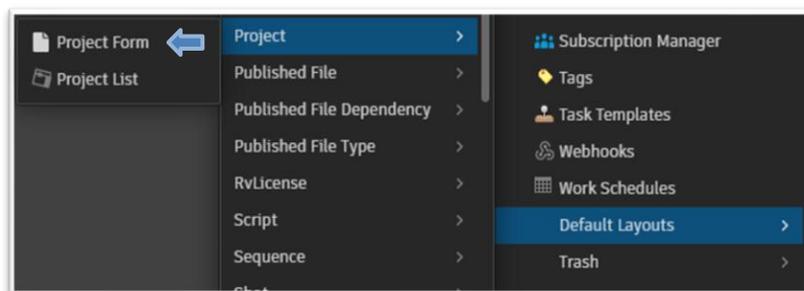


con la opción "Start from Scratch".

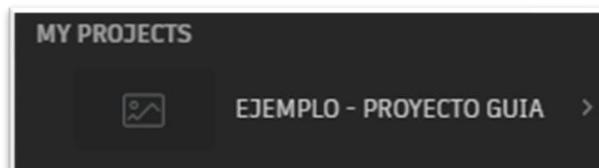
5. En la parte inferior derecha encontraremos la opción de "Use the advanced form". Que permitirá agregar más información descriptiva al crear el proyecto. "More fields" Mostrara la lista los campos que se pueden agregar.



6. El usuario podrá personalizar la visualización de campos al crear cada nuevo proyecto. En el menú "Profile Settings" > "ADMIN" > "Layouts" > "Project form".

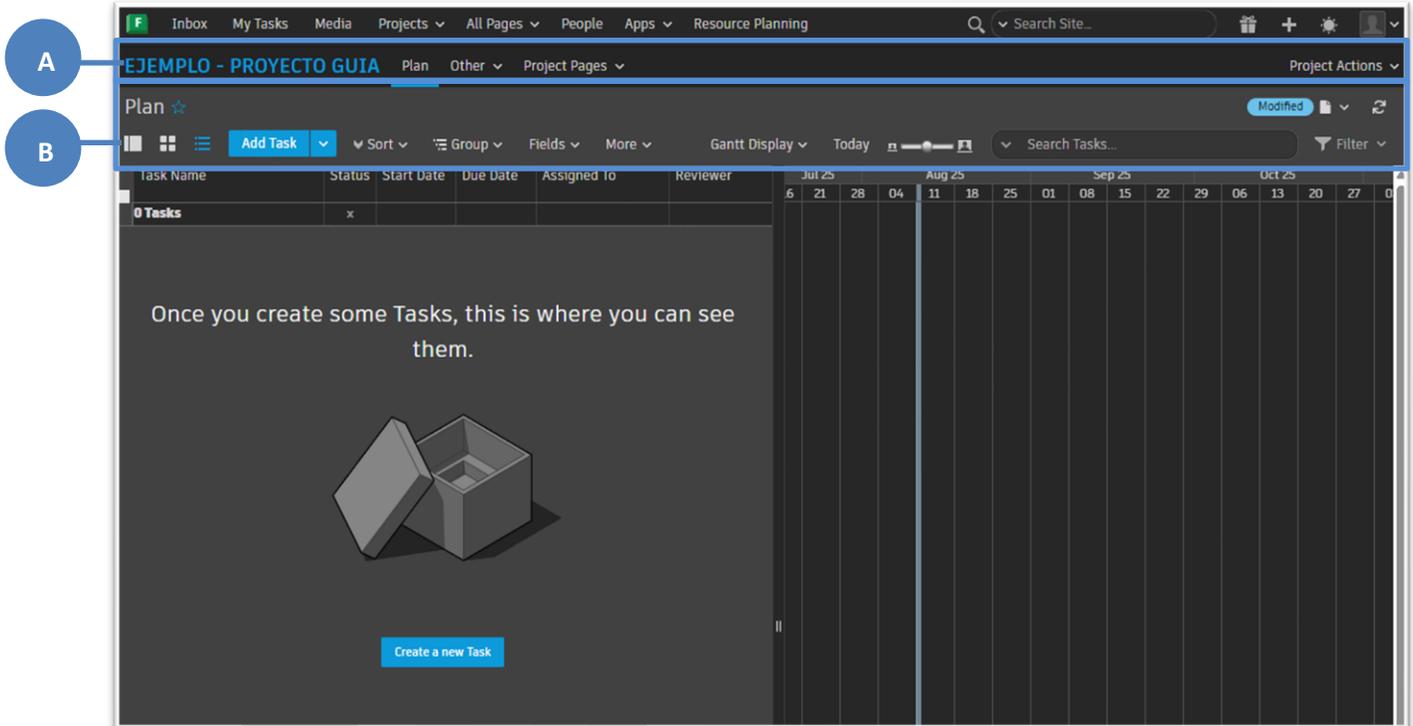


7. Una vez creado el proyecto podrás acceder directo en el menú de "Projects" > "My Projects"



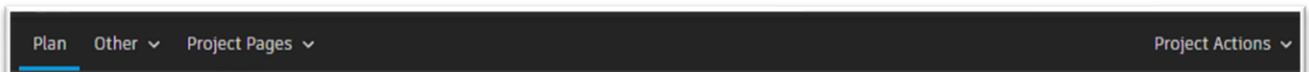
Interfaz de proyecto

Al crear nuestra interfaz nos encontraremos con una nueva interfaz en el área de trabajo. Esta se encuentra con una configuración inicial básica que podremos personalizar antes de comenzar con el desarrollo de nuestro proyecto.



A. Navigation Ribbon

Dentro de Flow Production podremos organizar nuestra información de manera personalizada mediante "Pages" o páginas. Estas páginas podrán ser asignadas a distintas funciones designada a usuarios de proyecto, grupo de usuarios o para organizar la información de manera personal.



- **Plan**

Al crear un proyecto comenzaremos con una página principal llamada "Plan" que muestra herramientas referentes a diagrama de Gantt y "Tasks".

- **Other**

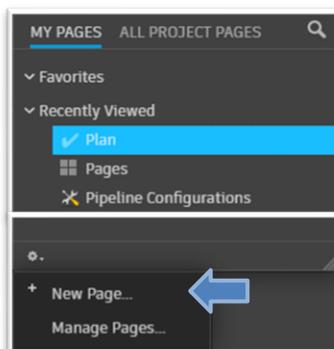
En este apartado tendremos la accesibilidad directa a distintas funciones como "Cuts", "Notes", "Pipe line configuration", "RV Licences", "Assets", entre otros.

- **Project Pages**

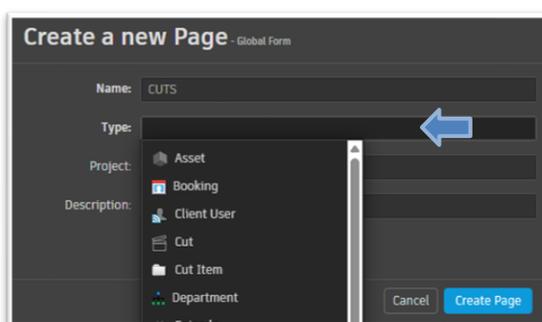
En este apartado configuremos de manera personalizada "Pages".

Para crear “Pages”:

1. En “Pages Ribbon” dar clic en “Project Pages”
2. En el símbolo de engrane en la esquina inferior izquierda dar clic en “New Page”



3. Ingresaremos la información correspondiente. En el Apartado “Type” seleccionaremos el contenido de la página, a partir del listado que se muestra.



4. Daremos clic en “Create Page” para finalizar.

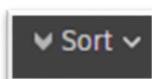
- **Project Actions:** Dentro de este menú encontraremos configuraciones correspondientes a la visualización de interfaz, plantillas y configuraciones de unidades de entidad, campos, estados y pipelines, además podrás asignar cuales elementos usaras en el proyecto.

B. Pages Ribbon

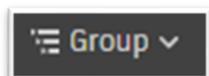
Dentro de este apartado podremos configurar la visualización y organización del proyecto, así como actualizar la página creada a partir de los cambios realizados.



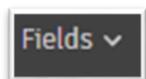
Visualization Styles: Permite alternar la visualización de la información entre estilo detallado, por bloque o por listado.



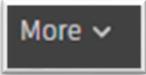
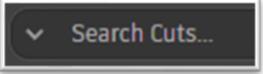
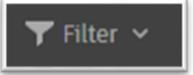
Sort: Permite configurar por orden jerárquico las entidades en base a algún campo seleccionado.



Group: Permite configurar la agrupación en base a algún campo seleccionado.



Fields: Permite configurar la visualización de campos.

	More: Muestra acciones más avanzadas respecto a importación y exportación de información, entre otras de acuerdo con el tipo de “Pages” seleccionado.
	Searcher: Permite buscar entidades por nombre.
	Filter: Permite una búsqueda de información filtrada a partir de los distintos campos de las entidades.
	Page Settings: Permite guardar cambios, retroceder versiones, y cambiar nombre del “Page” actual, también permite anclar página al “Navigation Ribbon”, entre otras opciones.
	Refresh: Permite volver a cargar la “Page” actual, para visualizar los cambios aplicados.
	Entity Creator: Permite crear entidades de acuerdo con la herramienta asignada.

NOTA: El óptimo funcionamiento de las herramientas de organización dependerá también de una buena estrategia que cuente con una estandarización para el ingreso de información.

Entidades Assets, Shots, Sequence, Version.

Las entidades son el nombre asignado a las diferentes cosas o unidades dentro del proyecto que necesitas gestionar y dar seguimiento como un “Asset”, “Shot”, “Sequence” o “Level”, entre otros. Estas entidades son importantes pues forman parte de la estructura del proyecto. A continuación, se muestra los tipos de entidades principales de Flow Production Tracking:

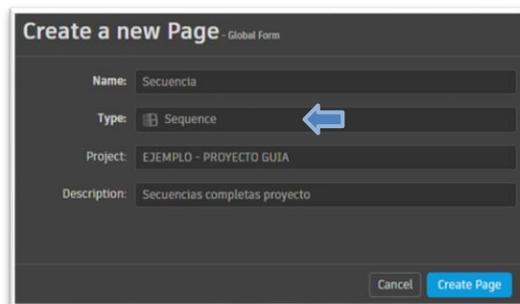
- **Project:** Es el contenedor Principal del Proyecto. (Ej. “The Robot movie”)
- **Asset:** Representa un componente de producción. (Ej. “Robot_01”, “Animación Robot”)
- **Shot:** Representa una unidad narrativa o toma dentro de una secuencia. (Ej. “Shot01_Robot salta”)
- **Sequence:** Representa un conjunto de shots que forma un bloque narrativo más extenso. (Ej. “Seq_03_Persecución Robot”)
- **Tasks:** Representa una actividad o trabajo. (Ej. “Modelado de robot”, “Animación Robot camina”)
- **Versión:** Representa una iteración de un archivo u otra entidad. (Ej. Robot_05_version01”)
- **Playlist:** Es una lista de versiones. (Ej. “Versiones diseño de robot”)
- **Note:** Es un comentario asignado a una entidad (Ej. “Modificar Brazo”)
- **User:** Designa un usuario. (Ej. Juan12)

Sera importante que el administrador de proyecto diseñe un plan ordenado, bajo los requerimientos propios del proyecto, a continuación, se muestra una estructura básica para un proyecto de animación:

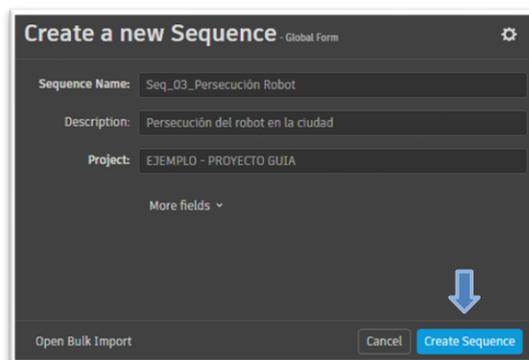
- **Project:** "The Robot Movie"
 - ↳ **Sequence:** "Seq_03_Persecución Robot"
 - ↳ **Shot:** "Shot01_Robot Salta"
 - ↳ **Asset:** "Robot_01"
 - ↳ **Task:** "Modelado"
 - ↳ **Version:** "Robot_01_v03"
 - ↳ **Note:** "Modificar Brazo robot"
 - ↳ **User:** "Juan12"
 - ↳ **Shot:** "Shot02_Robot Camina"
 - ↳ **Asset:** "Robot Camina"
 - ↳ **Task:** "Animación de Caminata de robot"
 - ↳ **Version:** "Shot02_Robot Camina_v05"
 - ↳ **Note:** "Modificar caminata con pasos cortos"
 - ↳ **User:** "Pedro15"
 - ↳ **Playlist:** "Versiones diseño de robot"
 - ↳ **Asset:** "Robot_01"
 - ↳ **Version:** "Robot_01_v03", "Robot_01_v05", "Robot_01_v06".

Para crear una secuencia:

1. Crearemos una página para gestionar las secuencias. Seleccionando el tipo "Sequence" o entrando directamente en el apartado "Other".



2. Añadiremos una nueva entidad de tipo secuencia. Clic en "Add Sequence"
3. Añadiremos la información correspondiente a la secuencia.

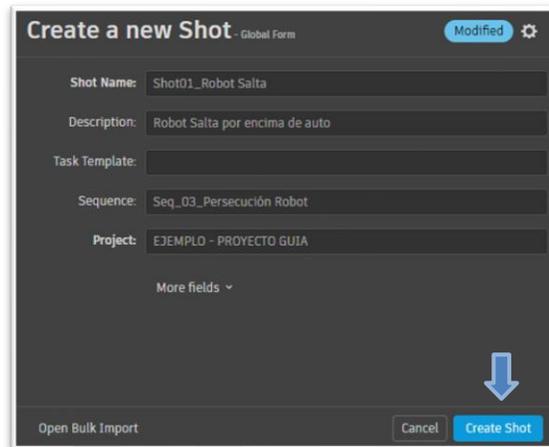


4. Clic en "Create Sequence".

Para crear un "Shot":

1. Crearemos una página para visualizar todos los shots. Seleccionando tipo "Shot" o entrando directamente en el apartado "Other">" Shots".

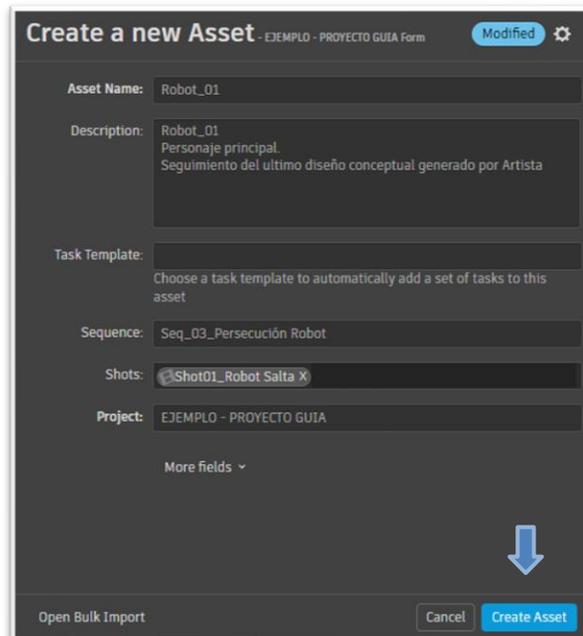
2. Después crearemos una nueva entidad con “Add Shot”.
3. Ingresaremos la información descriptiva de el “Shot” y buscaremos bajo la opción “More fields” el campo de “Sequence”, para designar el “Shot” a la secuencia que pertenece.



4. Clic en “Create Shot”

Para crear un Asset o alguna otra entidad repetiremos el mismo proceso, contemplando solo el cambio en la información requerida:

1. Crearemos una página para visualizar todos los “Assets”. Seleccionando tipo “Asset” o entrando directamente en el apartado “Other”.
2. Después crearemos una nueva entidad con “Add Asset”.



3. Clic “Create Asset” para finalizar.

Asignaciones de tareas y su seguimiento

Dentro de cada proyecto contamos con una coordinación y gestión actividades distinta, al igual que las

asignaciones de usuarios, que para ser desarrolladas puede cambiar de un proyecto a otro. Generalmente, se parte de un diagrama general, y después se generará un diagrama más completo en cuanto se tenga más detalles de los procesos, Flow Production Tracking cuenta con herramientas específicas para ambas situaciones.

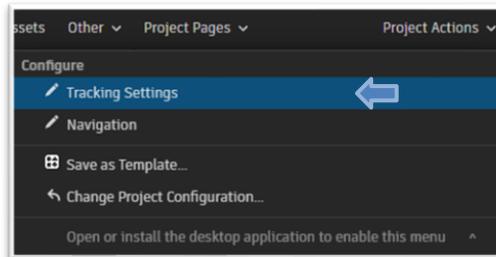
Tasks y Pipelines

Las tareas o “Tasks” son un entidad y unidad de trabajo que necesita ser desarrollada y finalizada como parte de un flujo de trabajo. Cada tarea puede ser ligada a una única entidad como un “Shot”, “Asset”, “Version” o “Sequence”. Las tareas contienen a la vez información correspondiente a fechas de inicio, fin y duración, y son asignadas a uno o varios usuarios designados para llevarla a cabo.

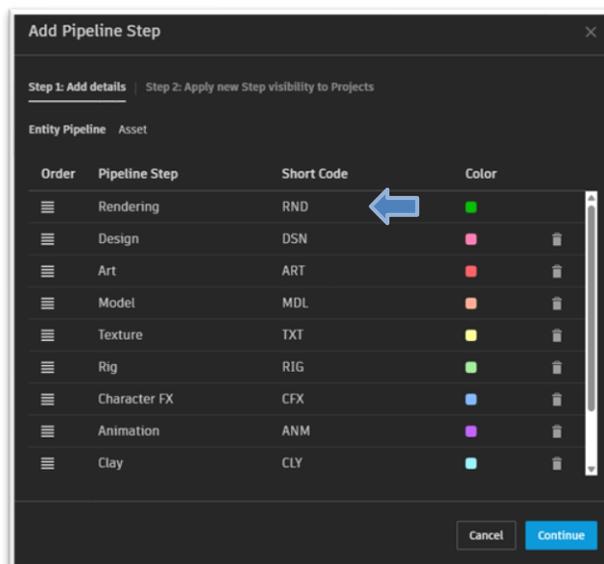
Antes de llevar a cabo la creación de tareas, es indispensable definir primero el “Task pipeline”. El “Tasks pipeline” o cadena de tareas, son una serie de “steps” o pasos definidos para llevar a cabo alguna una tarea. Puede ser entendido como una agrupación de subtareas que son necesarias para lograr desarrollar una tarea y consecutivamente un Asset, etc.

Para la configuración de Pipelines:

1. Dentro del “Ribbon” buscaremos el botón “Project Actions” > “Tracking Settings”.



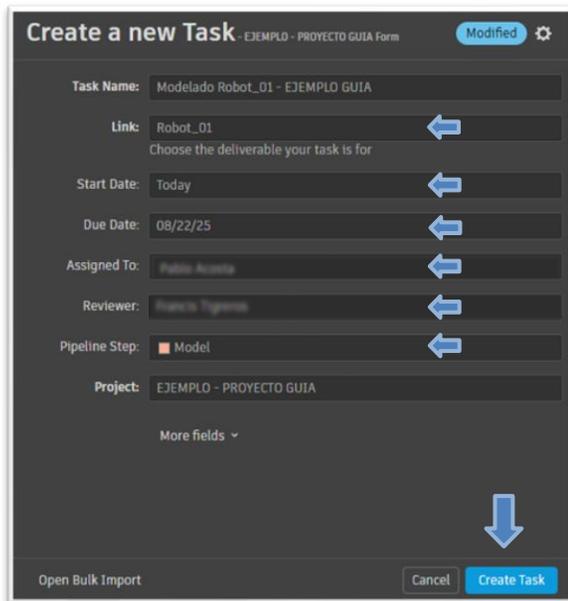
2. Dentro del apartado de “Assets” iremos a la pestaña de “Steps”. Aquí se podrán visualizar los “steps” configurados por default en “Pipelines” para ocultar los “Steps” que no son utilizados en el proyecto los ocultaremos con el símbolo .
3. Para agregar un nuevo “Step”, daremos clic en “Add a new step”. En el “Step 1: Add Details” designaremos un nombre al “step” y un código de abreviación, así como color.



4. En el “Step 2: Apply new Step visibility to Projects” podremos elegir si “step” creado puede ser aplicado a este único proyecto, a otros proyectos o a plantillas de proyectos.
5. Daremos clic en “Create step” para finalizar”.

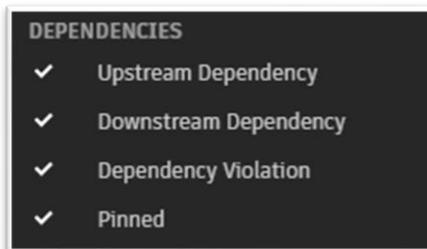
Para crear una tarea:

1. Nos desplazaremos a la página correspondiente a “Tasks”.
2. Daremos clic en el creador de entidad “Add Task”.
3. Ingresaremos la información de la tarea a realizar. Daremos nombre a la tarea. En el apartado “Link” podremos ligar nuestra tarea a un “Shot”, “Sequence” o “Asset”.
4. En “Start Date” indicaremos fecha de inicio, en “Due Date” fecha límite.
5. Asignaremos a uno o varios usuarios responsables de realizar la tarea en el apartado “Assigned To”. Y un usuario o varios encargados de la supervisión en el apartado “Reviewer”.
6. En el apartado de “Pipeline Step” indicaremos el tipo de “step” para realizar la tarea.
7. Daremos clic en “Create Tasks” para finalizar.



Para crear dependencias en tareas:

1. Nos colocaremos en la página correspondiente a “Tasks”.
2. En el menú “Field” habilitaremos los campos correspondientes a “Dependencies”.



- **Upstream Dependency:** Indica la tarea que debe realizarse antes
- **Downstream Dependency:** Indica la tarea que se puede realizar una vez finalizada la tarea actual.
- **Pinned:** Indican tareas con fecha fijas.
- **Dependency Violation:** Indica un conflicto en cuanto a la lógica de las dependencias.

- Dentro de la tabla de tareas daremos clic en las casillas correspondientes para asignar lógica las dependencias entre tareas. Al dar información en alguna de las Casillas de “Upstream” o “Downstream” automáticamente rellenara automáticamente la casilla de la tarea siguiente o anterior.

Upstream Dependency	Downstream Dependency
	✓ Modelado con Detalles
✓ Modelado Base	✓ Optimización malla
✓ Modelado con Deta...	✓ UV Mapping
✓ Optimización malla	✓ Publicación de Modelo
✓ UV Mapping	✓ Revisión Modelo
✓ Publicación de Mod...	✓ Ajustes Modelo
✓ Revisión Modelo	✓ Aprobación y Publicación
✓ Ajustes Modelo	

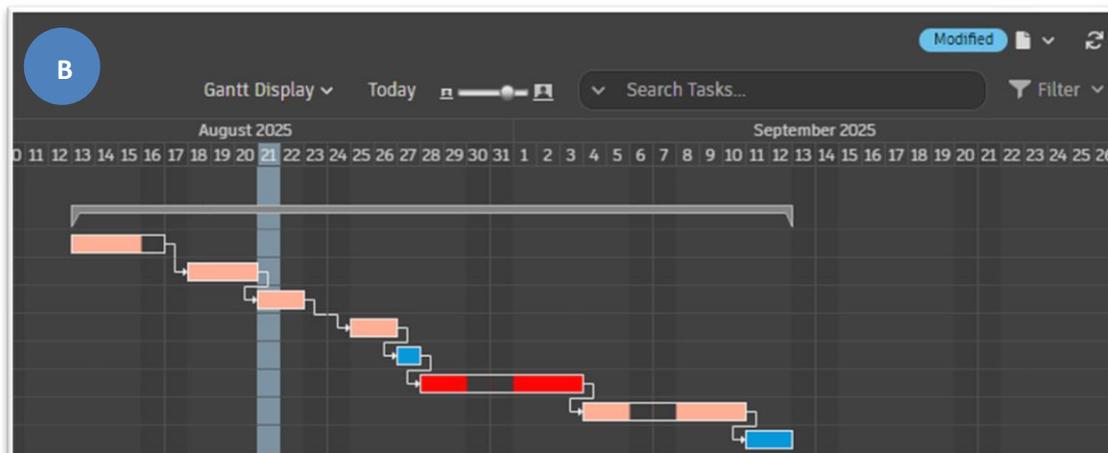
NOTA: Flow permite asignar más de 1 dependencia a cada tarea asignada. Por lo cual podremos indicar que una tarea necesite de la finalización de 1 o más para poder realizarse.

Diagrama de Gantt y Plan Completo

Una vez generados nuestras entidades completas de “Shots”, “Assets”, “Task”, “Pipelines”. Considerando una lógica entre las diferentes entidades generadas podremos visualizar de manera clara toda la estructura que compone el flujo de trabajo de nuestro proyecto mediante la tabla de entidades(A) y diagrama de Gantt (B)

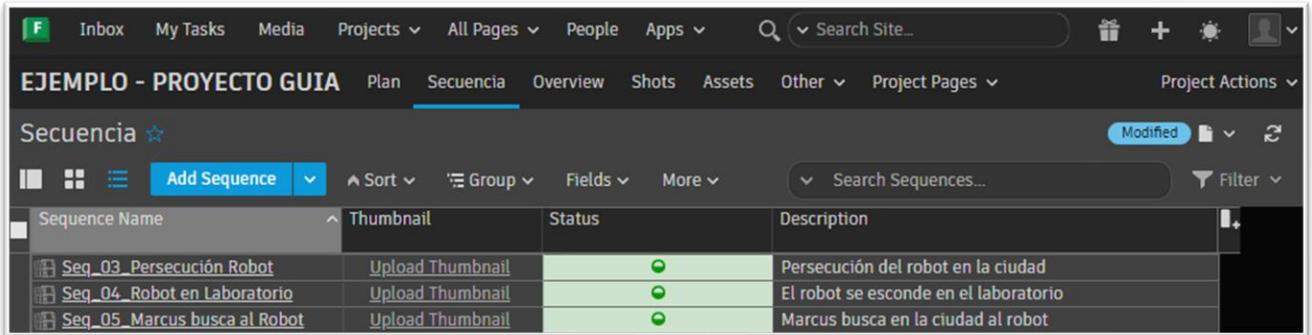
Plan

Task Name	Status	Start Date	Due Date	Assigned To	Reviewer	Pipeline Step	Upstream Dependency	Downstream Dependency
8 Tasks								
Robot_01 (8)								
✓ Modelado Base	-	08/13/25	08/16/25	Pablo	Pablo	Model		✓ Modelado con Detalles
✓ Modelado con Detalles	-	08/18/25	Yesterday	Pablo	Pablo	Model	✓ Modelado Base	✓ Optimización malla
✓ Optimización malla	-	Today	Tomorrow	Pablo	Pablo	Model	✓ Modelado con Deta...	✓ UV Mapping
✓ UV Mapping	-	08/25/25	08/26/25	Pablo	Pablo	Model	✓ Optimización malla	✓ Publicación de Modelo
✓ Publicación de Modelo	-	08/27/25	08/27/25	Pablo	Pablo	Visualization	✓ UV Mapping	✓ Revisión Modelo
✓ Revisión Modelo	-	08/28/25	09/03/25	Pablo	Pablo	Reviewing	✓ Publicación de Mod...	✓ Ajustes Modelo
✓ Ajustes Modelo	-	09/04/25	09/10/25	Pablo	Pablo	Model	✓ Revisión Modelo	✓ Aprobación y Publicación
✓ Aprobación y Publicac...	-	09/11/25	09/12/25	Pablo	Pablo	Visualization	✓ Ajustes Modelo	



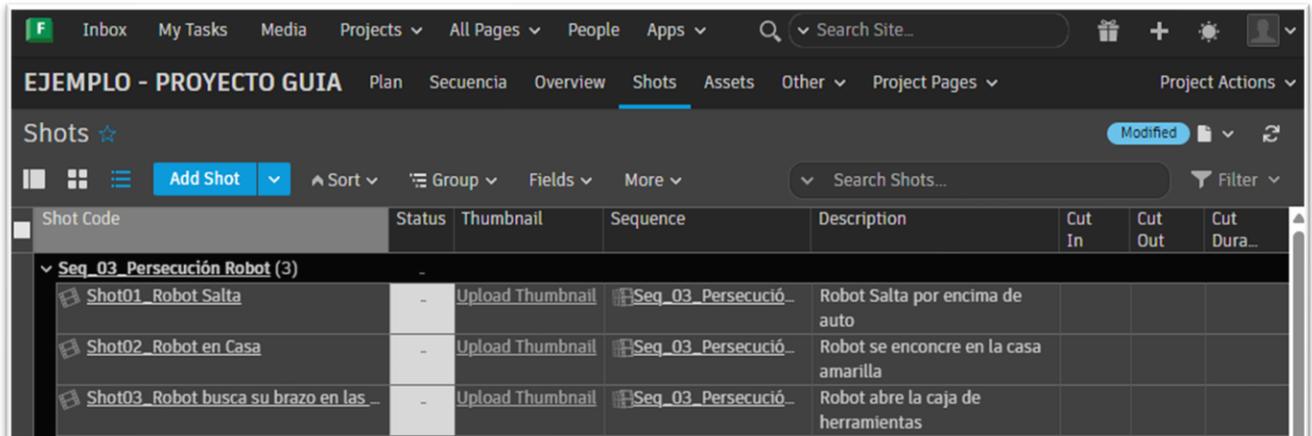
De la misma forma podremos desplazarnos a otras páginas para visualizar las entidades que la componen a partir de la entidad a analizar. Como se muestra en los siguientes ejemplos:

Ejemplo Pagina de “Sequences”.



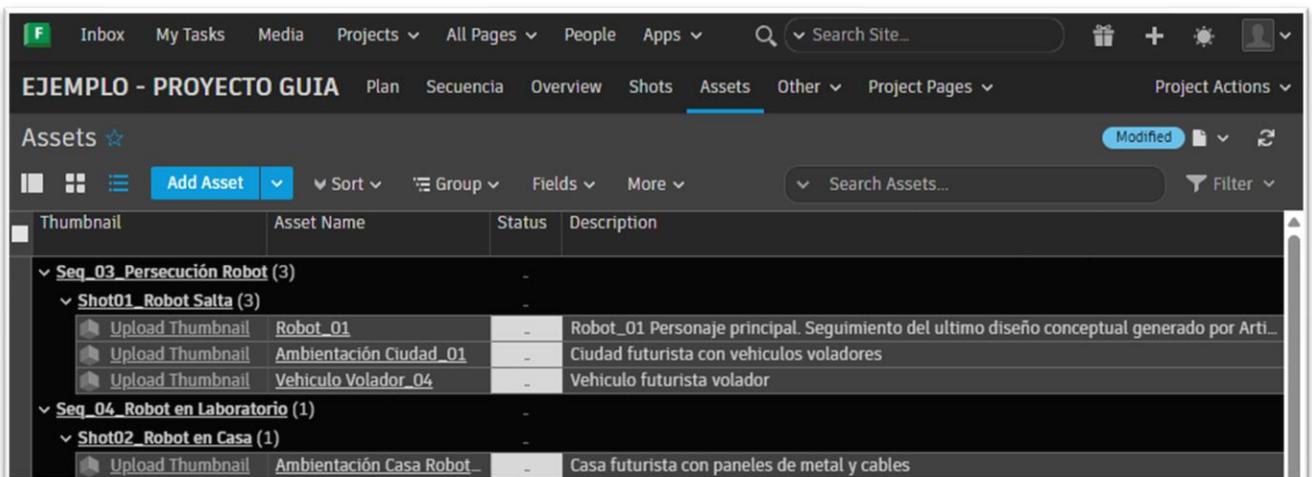
Sequence Name	Thumbnail	Status	Description
Seq_03_Persecución Robot	Upload Thumbnail	●	Persecución del robot en la ciudad
Seq_04_Robot en Laboratorio	Upload Thumbnail	●	El robot se esconde en el laboratorio
Seq_05_Marcus busca al Robot	Upload Thumbnail	●	Marcus busca en la ciudad al robot

Ejemplo Pagina de “Shots”.



Shot Code	Status	Thumbnail	Sequence	Description	Cut In	Cut Out	Cut Dura...
Seq_03_Persecución Robot (3)							
Shot01_Robot Salta	-	Upload Thumbnail	Seq_03_Persecución...	Robot Salta por encima de auto			
Shot02_Robot en Casa	-	Upload Thumbnail	Seq_03_Persecución...	Robot se encuentra en la casa amarilla			
Shot03_Robot busca su brazo en las ...	-	Upload Thumbnail	Seq_03_Persecución...	Robot abre la caja de herramientas			

Ejemplo página de “Assets”.



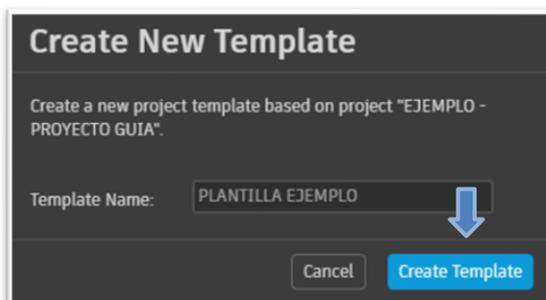
Thumbnail	Asset Name	Status	Description
Seq_03_Persecución Robot (3)			
Shot01_Robot Salta (3)			
Upload Thumbnail	Robot_01	-	Robot_01 Personaje principal. Seguimiento del ultimo diseño conceptual generado por Arti...
Upload Thumbnail	Ambientación Ciudad_01	-	Ciudad futurista con vehiculos voladores
Upload Thumbnail	Vehiculo Volador_04	-	Vehiculo futurista volador
Seq_04_Robot en Laboratorio (1)			
Shot02_Robot en Casa (1)			
Upload Thumbnail	Ambientación Casa Robot...	-	Casa futurista con paneles de metal y cables

Configuración de Plantillas

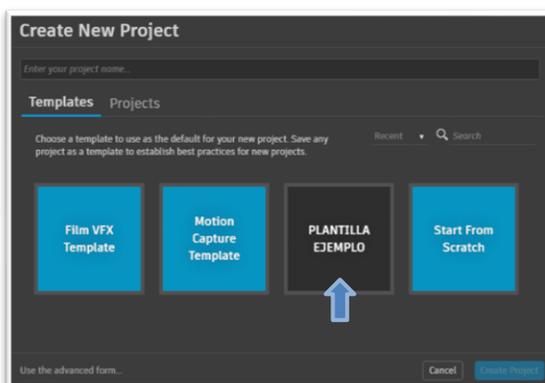
Dentro de Flow contaremos con Plantillas, que nos permitirán comenzar con una configuración inicial la creación de un proyecto o incluso tareas, que con repetitivas lo largo del desarrollo de los distintos proyectos en los que estamos involucrados.

Para la creación de Plantilla de Proyecto:

1. Para la creación de una plantilla de un proyecto podremos realizarla desde cero o directamente a partir de un proyecto ya desarrollado.
2. Dentro del “Navigation Ribbon” buscaremos el menú de “Project Actions”
3. Daremos clic en el botón “Save as Template”.
4. Asignaremos un nombre a la plantilla para identificarla.
5. Finalizaremos con un clic en “Create Template”.

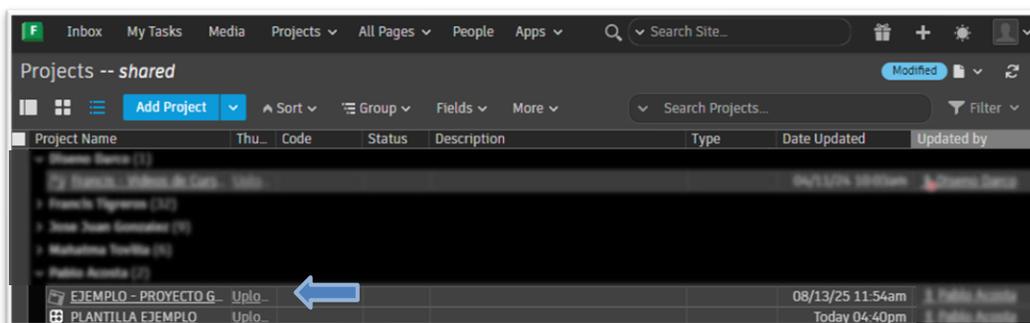


6. Ahora podremos visualizar la plantilla al crear un nuevo proyecto.



Para editar la plantilla de proyecto:

1. En el “Ribbon” abriremos el menú “Projects”
2. Ubicaremos nuestra plantilla en el listado de proyectos y daremos clic.



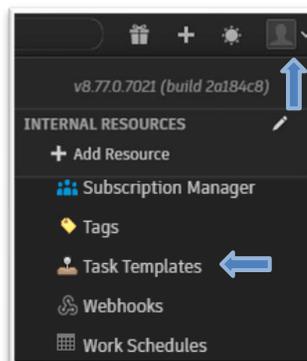
- Podremos identificar que nos encontramos en edición de plantilla con el banner desplegado sobre el "Navigation Ribbon".



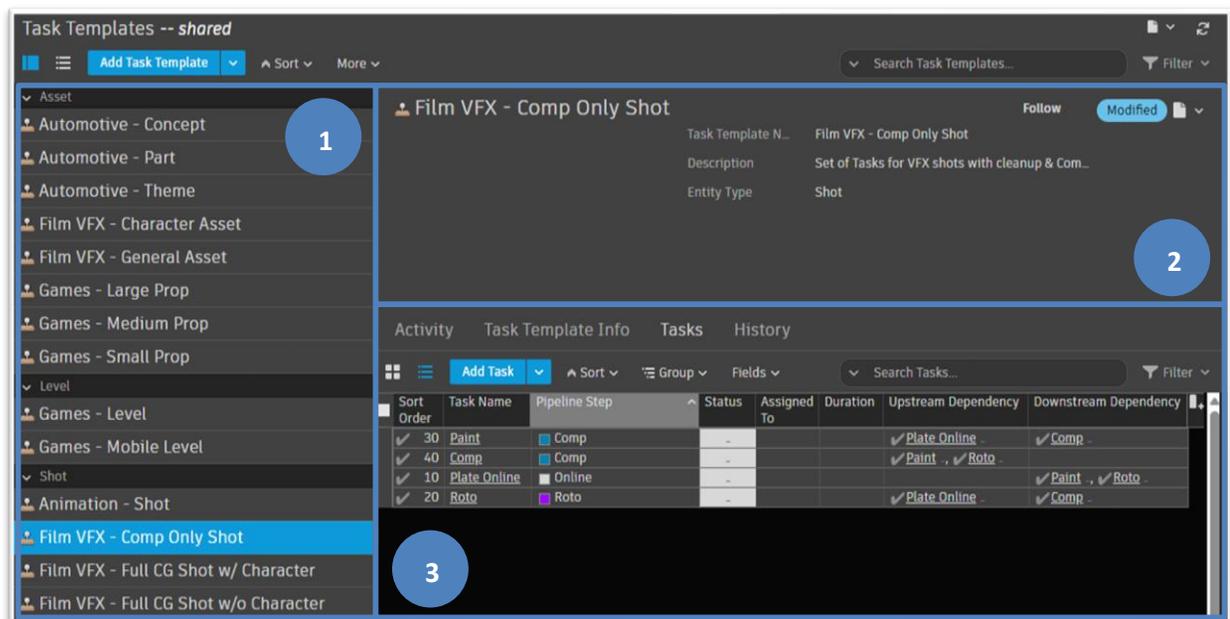
- Una vez dentro de la plantilla podremos generar distintas configuraciones como assets, shots, Sequences, task, etc. automáticamente la plantilla guardara toda la nueva información que se haya ingresó.

Para la creación de Plantillas de Tareas:

- La creación de "Tasks Templates" se podrá originar en proyecto ya creado o directamente desde la plantilla de proyecto.

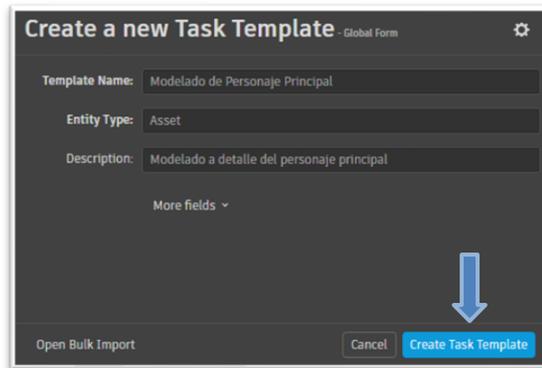


- La plantilla puede ser creada desde cero a partir del menú "Settings" en el apartado "Task Template".
- Se presenta una nueva página con plantillas de tareas. En la parte Izquierda (1) nos encontraremos con un listado de plantillas de tareas preestablecidas por Flow, en el apartado derecho ubicaremos la descripción (2) y configuración (3) de cada tarea.



- Daremos clic en la opción "Add Task Template"

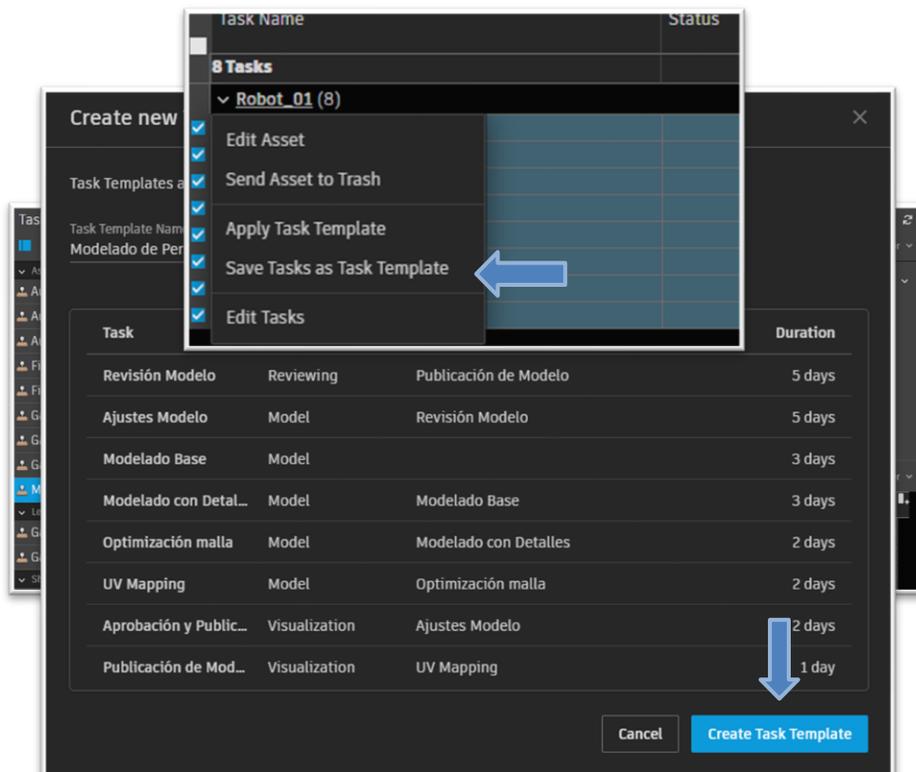
5. Agregaremos un nombre a la tarea, elegiremos el tipo de identidad a la que corresponde y una descripción de la tarea a realizar.



6. Daremos clic en “Create Task Template” para Finalizar.
7. Dentro de la configuración de la plantilla de tarea podremos agregar más información a partir del botón “Add Task” como se realizó al crear una tarea en los apartados anteriores. (Estas tareas nuevas solo formaran parte de la plantilla actual)

También podrás crear una plantilla a través de un conjunto de tareas ya asignada.

1. Te colocaras en la paginas de “Tasks” de tu proyecto.
2. Seleccionaras todas las tareas que forman parte de un Asset, Shot, o cualquier entidad a la que se encuentren asignadas.
3. Daremos clic derecho en el icono izquierdo sobre la entidad seleccionada.
4. En el menú desplegado seleccionaremos la opción “Save Tasks as Task Template”.



5. En la nueva ventana desplegada asignaras un nombre a la plantilla y verificaras las tareas que

incluye.

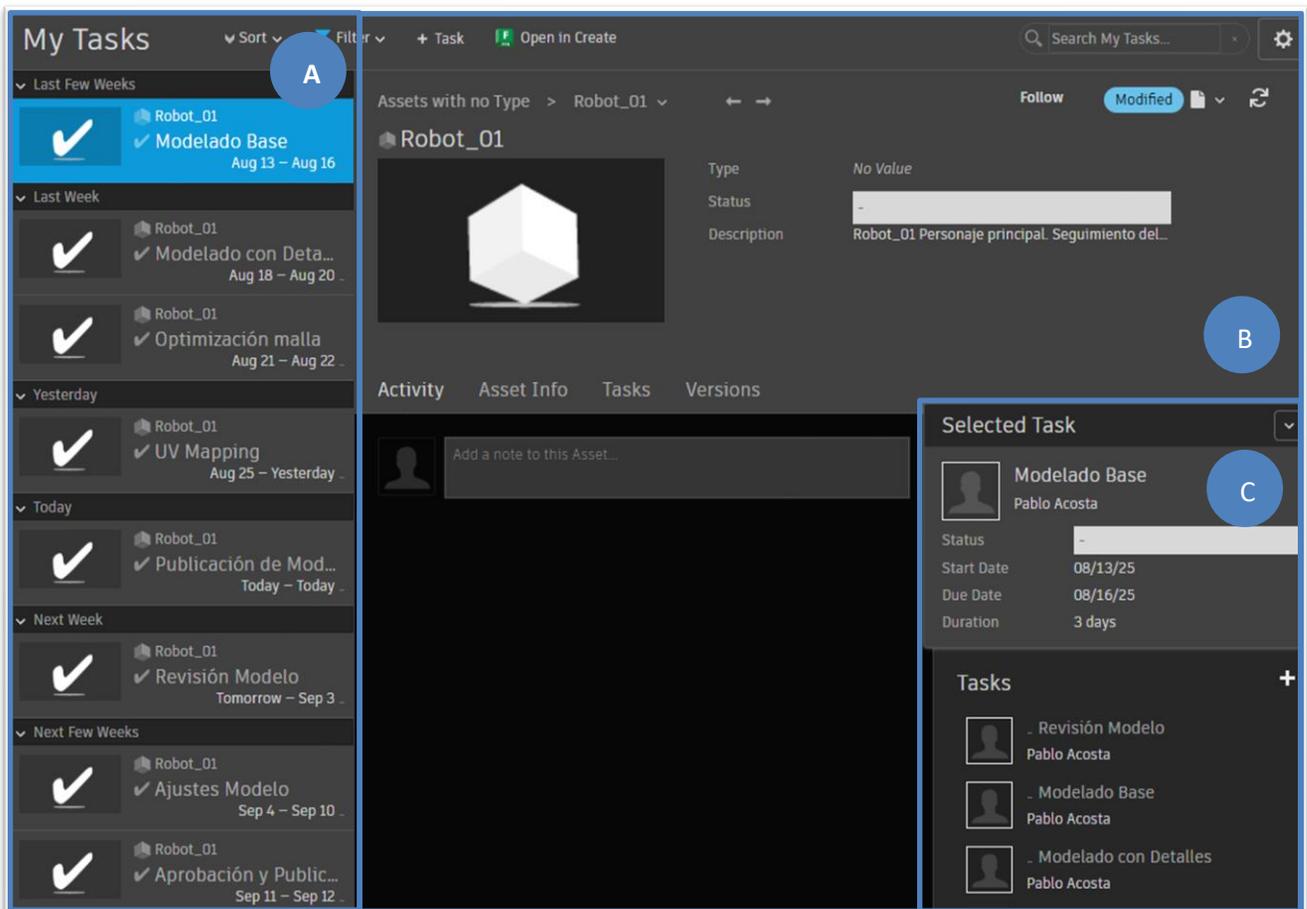
6. Daremos clic en “Create Task Template” para finalizar.

Production: Seguimiento y revisión de producción

Una vez definida nuestra estructura de procesos dentro de Flow Production Trackings, dispondremos de funciones que nos permitirán dar un seguimiento al proceso de producción, como monitorear, tareas, versiones, estados y dependencias. Flow no permite saber que se está haciendo, quien lo hacer y en que etapa de se encuentra.

My Tasks

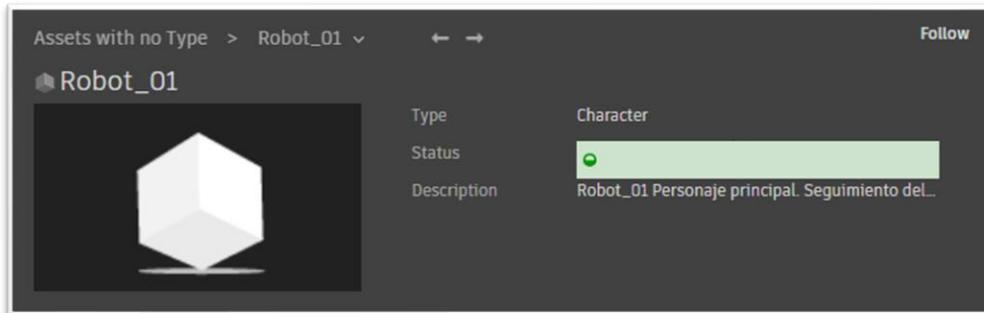
Dentro de esta venta nosotros podremos visualizar a las tareas que tengo asignado como usuario. Y contaremos con la información que asigno dentro del plan de trabajo. Con estas herramientas comenzaremos a dar seguimiento. Dentro de la columna Izquierda (1) encontraremos el listado de “Tasks”, de la cual seleccionaremos alguna con un clic, de lado derecho en la parte superior (2) tenemos desplegada la información general de la entidad principal (Ej. “Asset”), por último, en la parte inferior izquierda (3) se mostrar el menú con las tareas que se encuentran ligadas a la entidad principal (Ej. “Asset”).



- **Activity:** Dentro de este menú podremos visualizar el historial correspondiente la tarea seleccionada, así como agregar comentarios.
- **Entity Info:** Despliega información de la entidad principal (Ej. “Asset info”)
- **Task:** Despliega el conjunto de tareas asignadas a la entidad principal.
- **Versions:** Despliega las versiones correspondientes a la tarea asignada.

Para dar respuesta al “Asset”:

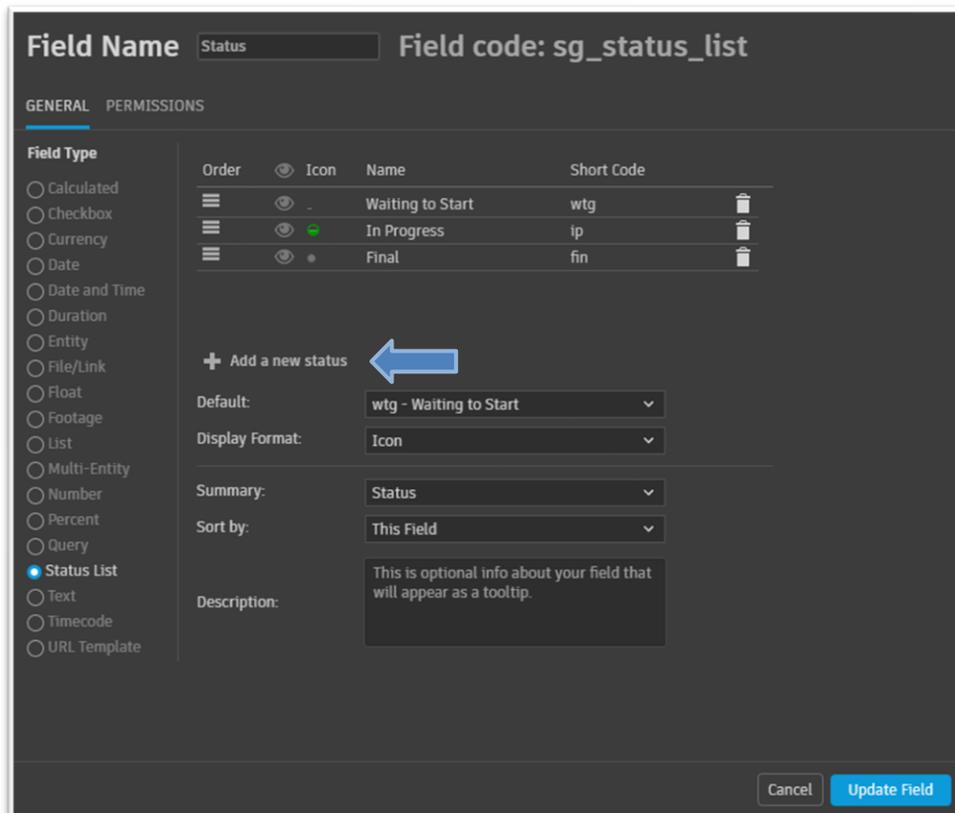
1. En la zona superior de información general de la tarea. Asignaremos la información correspondiente:



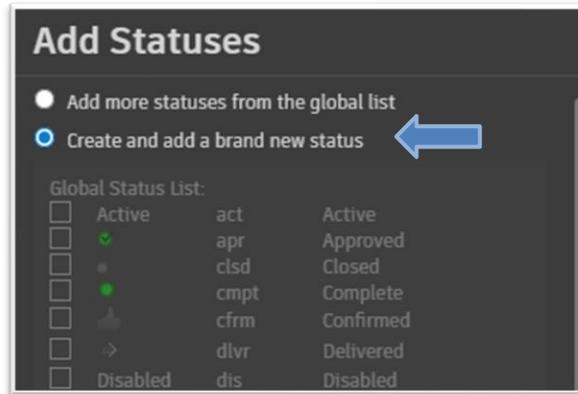
- **Descripción:** Podremos cambiar la descripción de la tarea.
- **Type:** Indica el tipo de clasificación general.
- **Status:** Indicaremos el estatus actual de la tarea y se actualizará cada que se registre una nueva versión. Por default se cuentan con 2 estados:
 - **WTG Waiting to Start:** Indica que la tarea aun no comienza, pero se está informado de ella.
 - **IP In Progress:** Indica que la tarea se encuentra en progreso
 - **FIN Final:** Indica que la tarea ha sido finalizada.

Para crear “Status”:

1. Dentro del menú “Configure Field” podremos crear estados personalizados. Daremos clic botón “Add a new Status”.

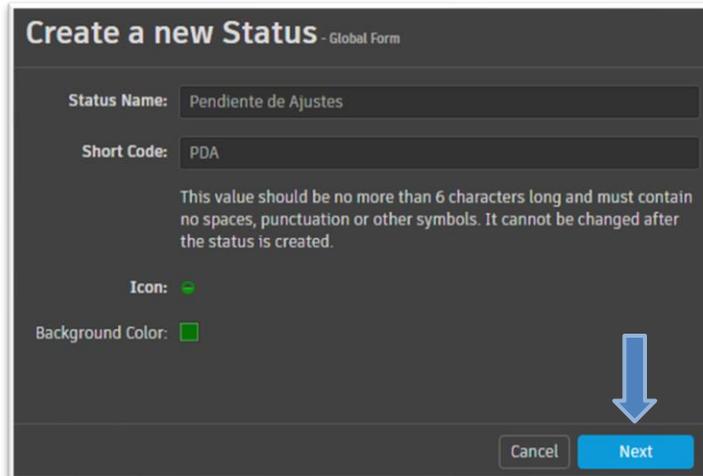


2. Seleccionaremos en la opción “Create and add a Brand new Estatus” para crear un estado desde cero o “Add more statuses from the global list” para seleccionar algún campo de la lista.



Global Status List:			
<input type="checkbox"/>	Active	act	Active
<input checked="" type="checkbox"/>	Approved	apr	Approved
<input type="checkbox"/>	Closed	clsd	Closed
<input type="checkbox"/>	Complete	cmpt	Complete
<input type="checkbox"/>	Confirmed	cfm	Confirmed
<input type="checkbox"/>	Delivered	dlvr	Delivered
<input type="checkbox"/>	Disabled	dis	Disabled

3. Para la primera opción indicaremos un nombre, un código de abreviación y un icono. Finalizaremos con “Next”.



Create a new Status - Global Form

Status Name:

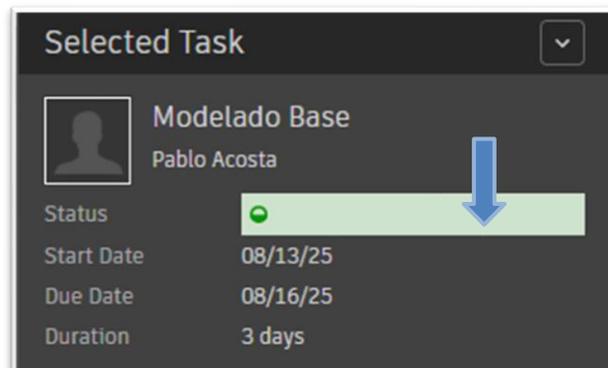
Short Code:

This value should be no more than 6 characters long and must contain no spaces, punctuation or other symbols. It cannot be changed after the status is created.

Icon:

Background Color:

4. Ahora dentro de la columna tareas daremos clic sobre la tarea correspondiente y daremos un “Status”.



Selected Task

 **Modelado Base**
Pablo Acosta

Status:

Start Date: 08/13/25

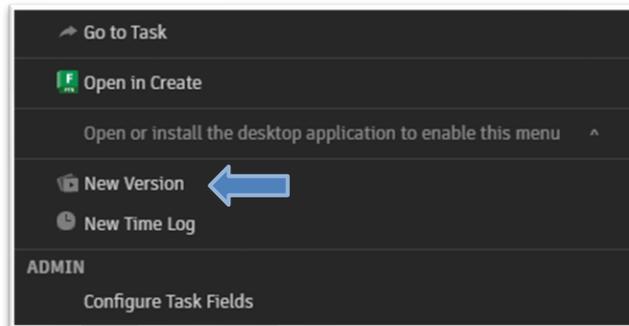
Due Date: 08/16/25

Duration: 3 days

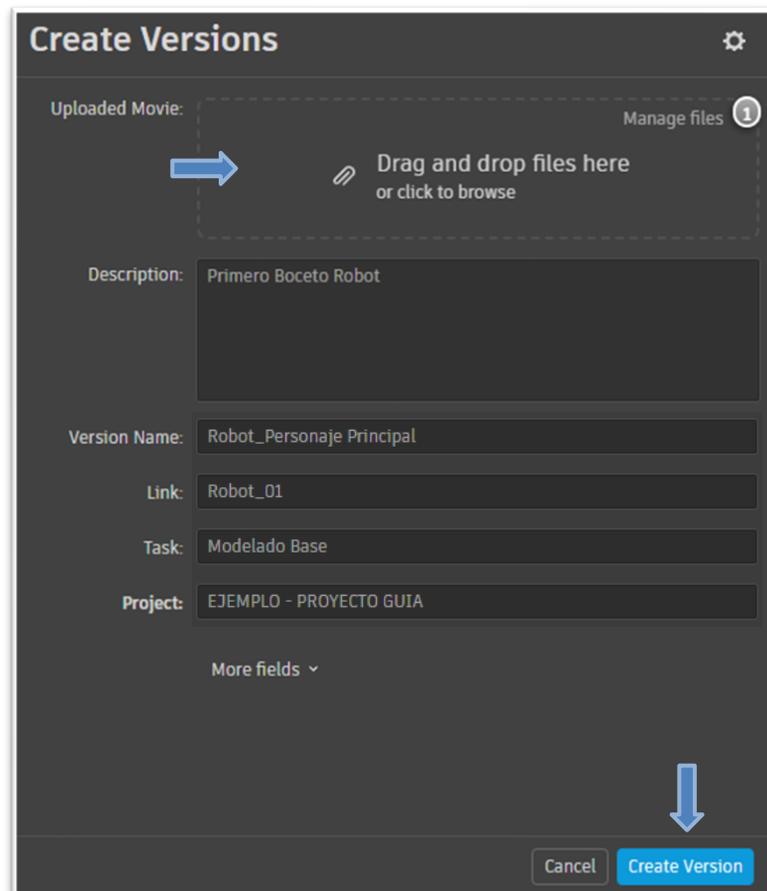
En Flow Production Tracking, una Versión es la entrega de un trabajo creativo hecha por un artista o departamento en un momento específico del proyecto; puede ser un archivo de video, imagen o secuencia de fotogramas que representa el estado actual de un “Shot” o “Asset”. Cada versión se guarda con un nombre, un número de iteración y metadatos que permiten rastrear su evolución.

Para Crear una version:

1. En el icono superior izquierdo, buscaremos la opción de “New version” para compartir una primera versión de mi archivo.



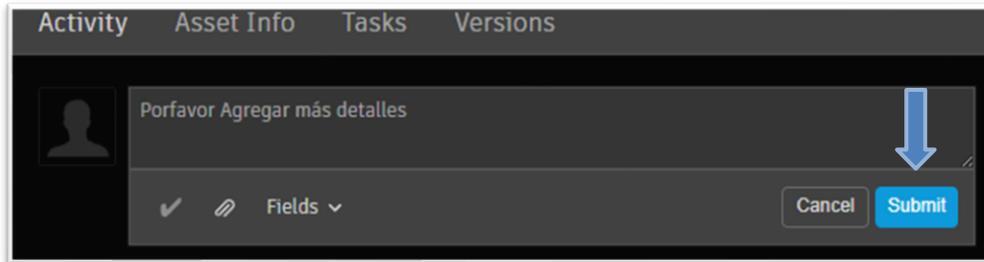
2. En la ventana desplegada, agregaremos nuestro archivo en el campo “Drag and drop”.



3. Daremos clic en “Create version” para finalizar.

Para agregar comentarios al desarrollo de la tarea:

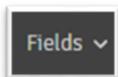
1. Nos ubicaremos en el apartado de “Activity” dentro de la tarea seleccionada
2. Encontraremos la casilla de dialogo en la cual podremos agregar cualquier comentario respecto a la tarea.



Tasks: Permite seleccionar tareas correspondientes al comentario.



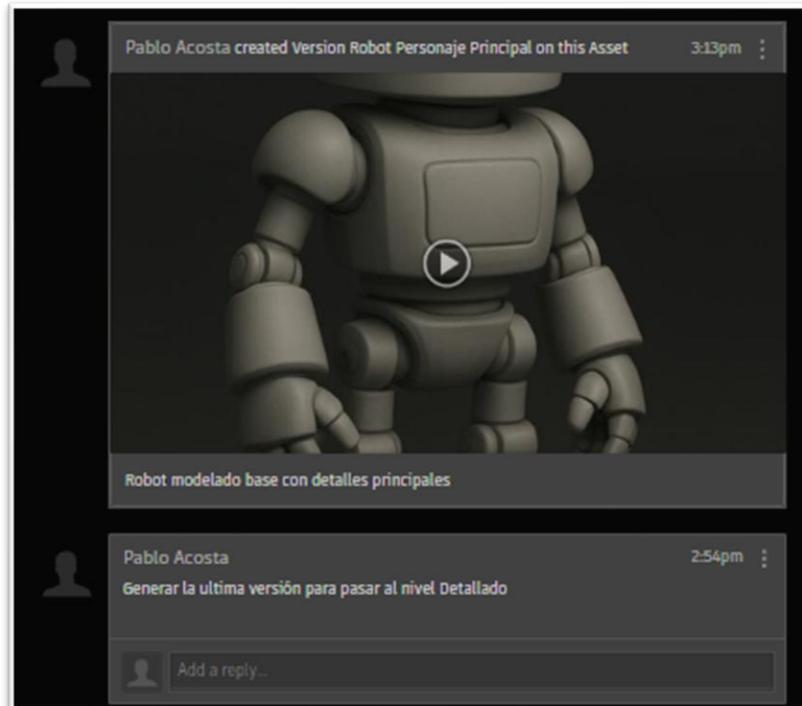
Attach: Permite adjuntar archivos al comentario.



Fields: Permite visualizar más campos de información del comentario

3. Finalizamos dando clic en “Submit”.

Dentro de la ventana “Activity” podremos ver un historial completo de comentarios y versiones relacionadas a la tarea seleccionada. Una vez finalizada la tarea cambiaremos su “Status” al correspondiente.



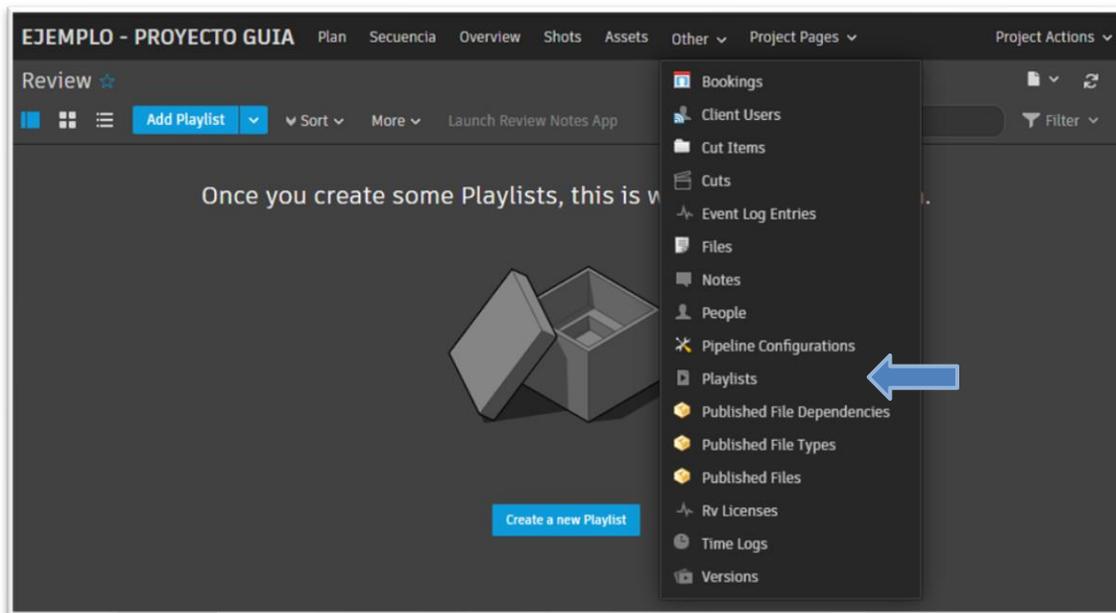
Reviews

Dentro de Flow Production podremos crear revisiones sobre las versiones que de archivos que hemos enviado, para solicitar cambios, dar feedbacks o dar aprobaciones. Esta herramienta es útil para los supervisores, coordinadores y clientes puedan evaluar el trabajo realizado en un ambiente centralizado.

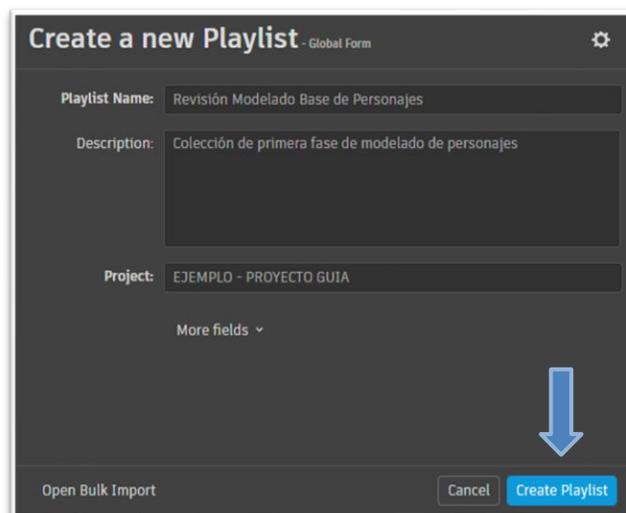
Para comenzar con una revisión es importante gestionar un “Playlist”, esta herramienta nos permite agrupar las diferentes versiones a revisar.

Para crear un “Playlist”:

1. Seleccionaremos el proyecto.
2. Dentro del “Navigation Ribbon” buscare la página correspondiente a “Playlist”. En defecto, Crearemos una página o dentro del apartado “Other” ubicaremos la página mencionada.

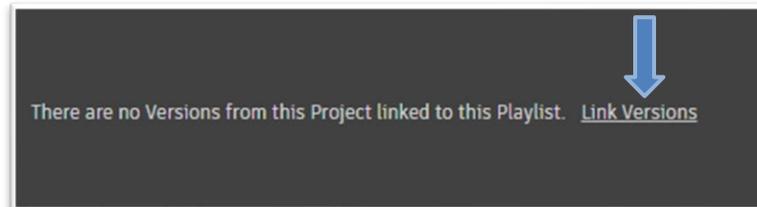


3. Daremos clic en “Add Playlist”.
4. En la nueva venta desplegada agregaremos la información solicitada. Finalizaremos dando clic en

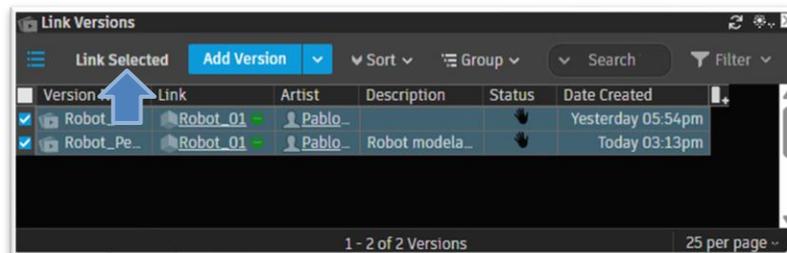


“Create Playlist”.

5. Una vez creada la lista, en la columna de izquierdo contaremos con todas las “Playlist” correspondientes al proyecto. Seleccionaremos la “Playlist” creada.
6. Cuando seleccionamos la “Playlist” de lado derecho podremos visualizar, al igual que las tareas un apartado de “Activity”, “Entity Info”, “Versiones” y “Notes”. Daremos clic en “Versions”
7. En el área inferior podremos visualizar que no existen versiones. Daremos clic en “Link Versions” para agregar archivos a lista de revisión.



8. Dentro de la nueva venta desplegada “Link Versions” podremos visualizar las distintas versiones de generadas dentro de todo el proyecto. Seleccionaremos los archivos correspondientes.

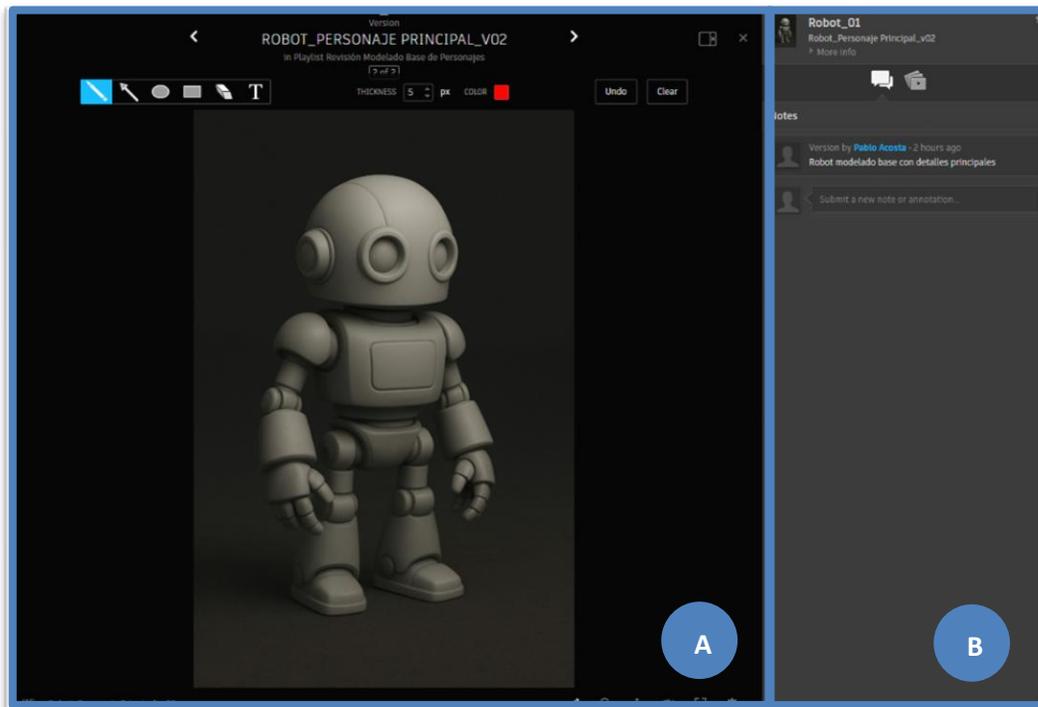


9. Daremos clic en el apartado “Link Select” para agregarlos a la “Playlist”.

Para crear revisiones y anotaciones:

1. Con las versiones listas, seleccionaremos la version que deseamos revisar dando clic sobre ella.

2. Se abrirá la ventana de visualización de medias.



3. El visualizador se divide en dos segmentos de lado izquierdo (A) tenemos la ventana de visualización del archivo, así como herramientas de dibujo y de navegación de este. En la columna derecha (B) contamos con el apartado de anotaciones y versiones.

- **Annotation Bar:** Es la barra que cuenta con herramientas de líneas, flechas, polígonos, goma, y texto para agregar elementos visuales al archivo dentro de Flow. En la parte central contamos con la configuración de grosor de línea y color. De lado izquierdo tenemos la opción borrado completo o retroceso.



Pencil tool: Permite dibujar de manera libre cualquier tipo de trazo archivo.



Arrow Tool: Permite Generar flechas indicativas.



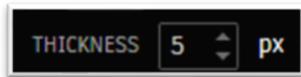
Rectangle & Ellipse Tool: Permite Genera elipses y rectangulos.



Eraser tool: Permite borrar cualquier trazo sobre el dibujo.



Texto Tool: Permite generar textos.



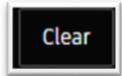
Thickness: Configurar el grosor de los trazos.



Color: Configurar el color del trazo.



Undo: Regresa a la última acción realizada.



Clear: Permite borrar todas las anotaciones de los archivos.

- **Navigation Tool:** Es la barra inferior que contiene el nombre de archivo visualizado y de lado derecho cuenta con las herramientas para navegar sobre el mismo.



Annotation Bar: Despliega la barra de anotaciones.



Zoom: Permite hacer acercamientos o



Pan: Permite movernos de en sentido vertical y horizontal sobre el archive.



Loop: Permite hacer ciclos sobre archivos de videos

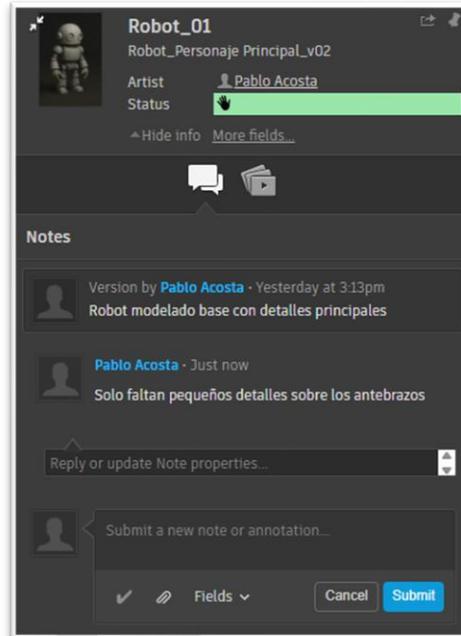


Full Screen: Despliega el archivo en modo pantalla completa

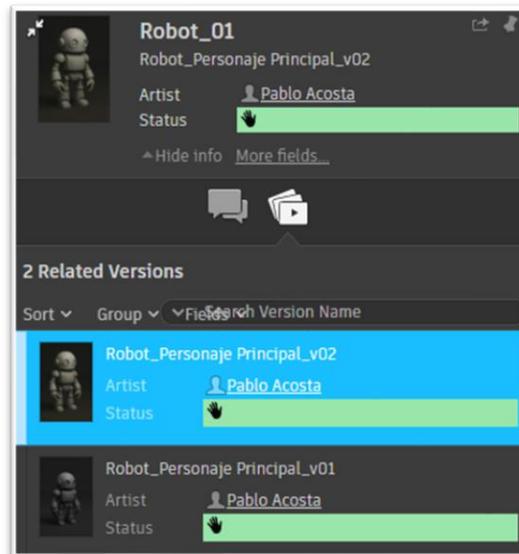


Settings: Despliega el menú de configuraciones.

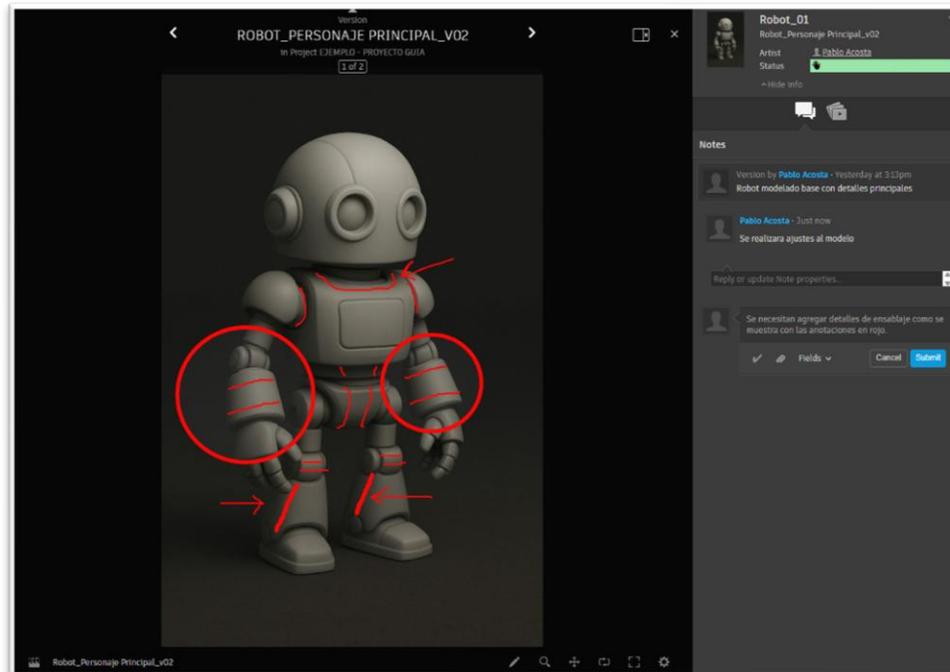
- **Notes:** Dentro de esta ventana podremos generar comentarios al archivo seleccionado. Y al mismo tiempo visualizar un historial, de los comentarios generados sobre el archivo.



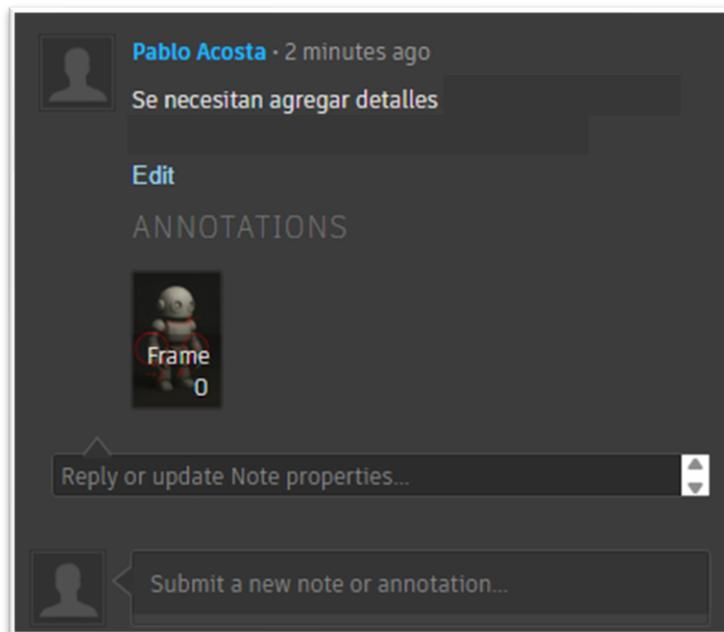
- **Related Versions:** Dentro de esta venta podremos visualizar las versiones relacionadas al archivo seleccionado. Podremos visualizar el nombre de la version, su estatus y el usuario que creo la versión.



4. Se agregarán distintas anotaciones correspondientes con las herramientas de dibujo.
5. Para finalizar se agregarán una nota respecto a las anotaciones que se aplicaron al dibujo.
6. Finalmente, se le dará clic en "Submit".



- De manera automática Flow, generara una copia del archivo con las anotaciones del usuario. Para acceder a la copia daremos clic sobre ella en la ventana de notas. Esta copia no podrá agregarse de más anotaciones solo dispondremos de las herramientas de visualización.

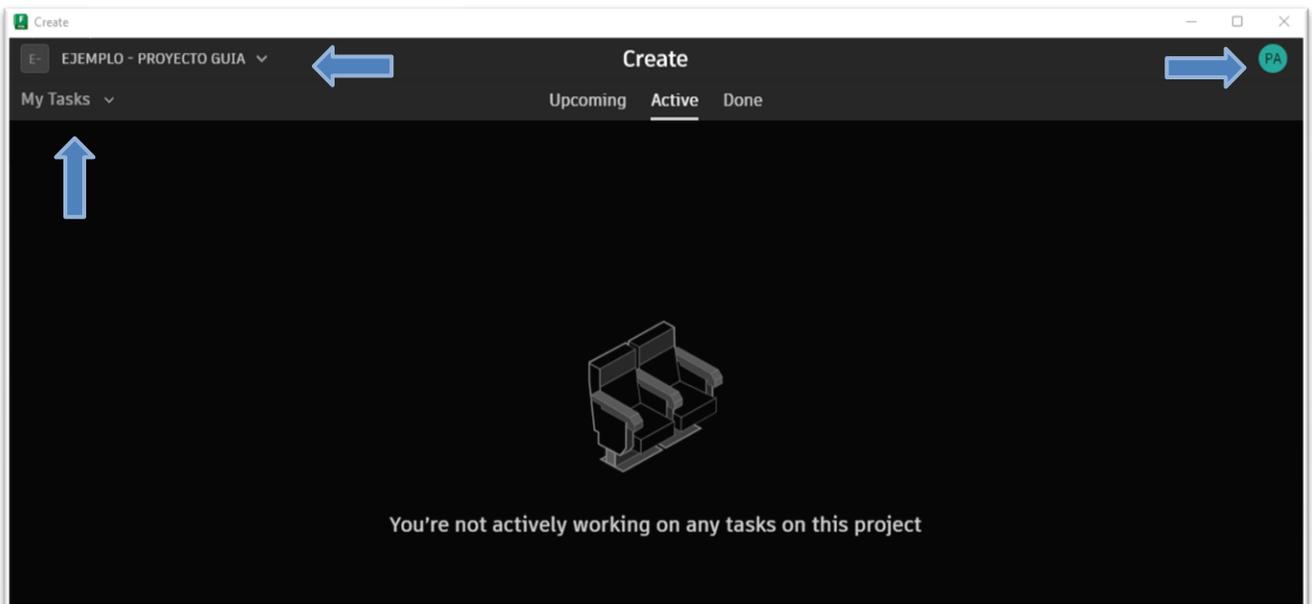


Flow Production Tracking Create

En Flow Production Tracking Create es una experiencia expandida de Flow en tu escritorio esta herramienta permite a los equipos de artistas y supervisores colaborar de manera más eficiente para realizar intercambiando versiones, comentarios y revisiones sin la necesidad de entrar a la plataforma general de Flow.

Interfaz

Create cuenta con una interfaz reducida en comparativa con la plataforma de en la web. Esta aplicación cuenta con las herramientas base que un supervisor y artistas necesita para enviar información sobre el proyecto. En la esquina superior izquierda podremos seleccionar el proyecto en el cual queremos trabajar de todo el listado de los proyectos en los que estoy involucrado. En la esquina superior derecha indicará el nuestro perfil de usuario y nos dará enlace a configuraciones de nuestra cuenta.



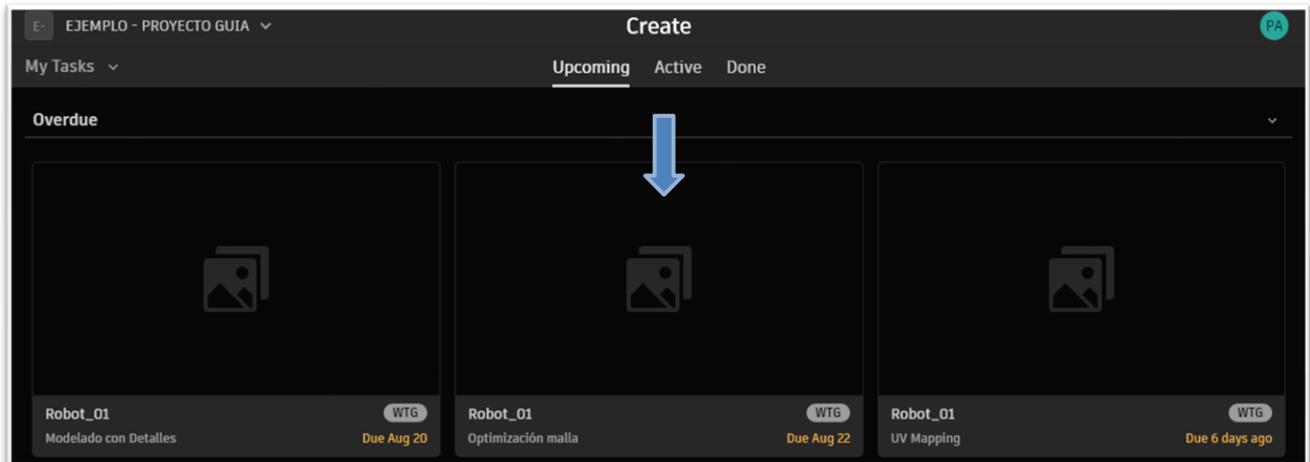
En la parte inferior del Ribbon Principal, no encontraremos con el Ribbon de trabajo “Tasks”, “Reviews” y “Playlist”. Dentro de Este menú podremos gestionar cada una de las entidades mencionadas.

- **Tasks:** Cuando seleccionamos la opción de “Tasks”, el Ribbon nos mostrara 3 opciones de visualización que está regido de acuerdo con el cronograma del proyecto:
 - **Active:** Muestra las tareas activas que tenemos dentro del proyecto.
 - **Upcoming:** Muestra las tareas futuras de realizar, posteriores a las tareas activas#
 - **Done:** Muestras las tareas que han sido finalizadas.
- **My Reviews:** Cuando seleccionamos la opción “My Reviews” mostrara todas las revisiones que hemos realizado o que nos han sido asignadas.
 - **Pending review:** Muestras todas las revisiones pendientes por realizar.
 - **All:** Muestras todas las revisiones realizadas a lo largo del proyecto.
- **My Playlists:** Muestra todas las “Playlists” que he realizado en el Proyecto, en las que te encuentras involucrado realizando revisiones o tareas.
 - **Internal:** Muestra todas las “Playlists” gestionadas internamente entre miembros de Proyecto.
 - **Shared:** Muestra todas las “Playlists” compartidas a clientes mediante “Client Review”

Dentro de Create contaremos con las mismas herramientas para dar acción a las “Tasks”, “Reviews” o Playlists”.

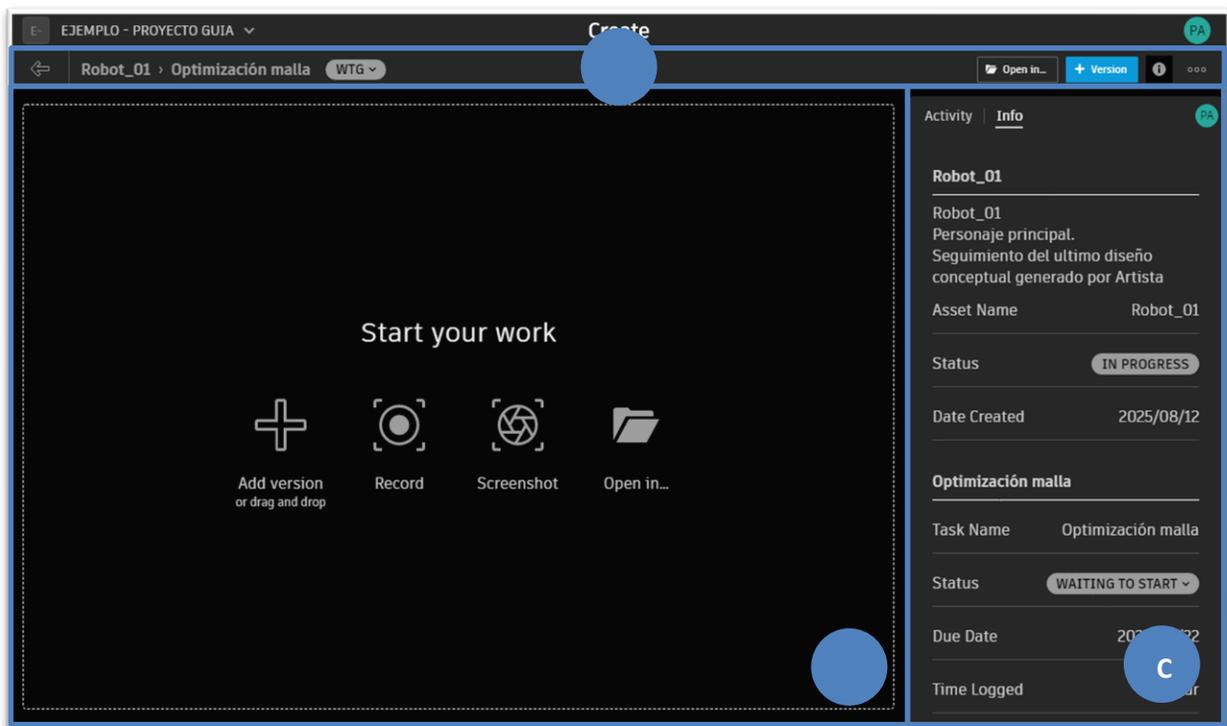
1. Seleccionaremos al menú que queremos trabajar (Ej. “My Tasks”)

2. Seleccionamos el submenú (Ej. “Active” o “Upcoming”)
3. Seleccionamos la tarea a realizar con un clic.
4. Se abrirá una nueva interfaz

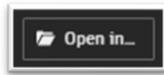


Tareas y Versiones

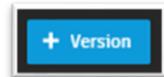
Al abrir una tarea desde cualquiera de los tres apartados de Create nos mostrara la interfaz de la tarea. En la cual podremos darle una resolución.



- A. **Ribbon:** En el extremo izquierdo indica el nombre de tarea en el que estamos trabajando, así como el estado en el que se encuentra.



Open in: Permite compartir un archivo de forma local o extensión con el software vinculado (Ej. 3DsMAX)



Version: Permite crear una nueva versión dentro de la tarea asignada.

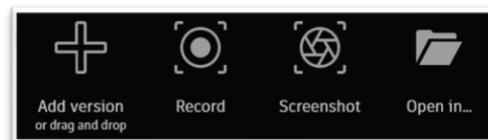


Activity and Info: Permite visualizar la columna de información y Actividad.



More: Incluye herramientas extras como acceso directo a Flow o añadir tiempo de trabajo sobre la tarea.

- B. **Screen viewer:** Dentro de esta ventana podremos visualizar los archivos de la tarea seleccionadas y también crear versiones a partir de las distintas herramientas.



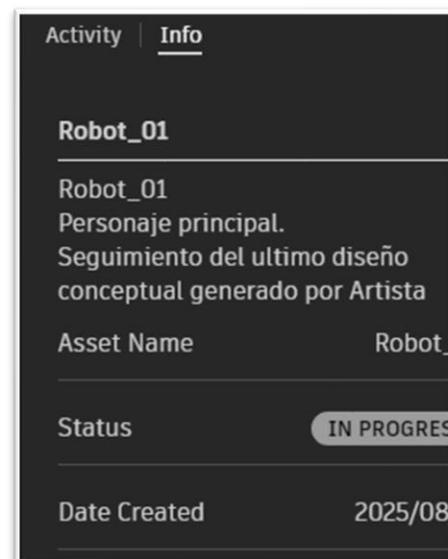
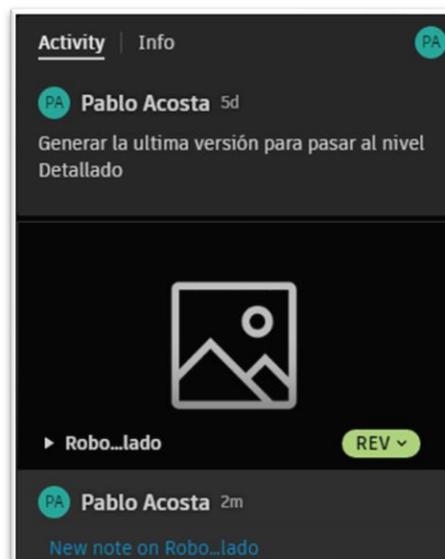
Add Version: Permite agregar un archivo para crear una nueva versión

Record: Permite grabar tu pantalla con audio para generar una nueva versión.

Screen Shot: Permite sacar una captura de pantalla para crear una nueva versión.

Open in: Permite compartir un archivo de forma local o extensión con el software vinculado (Ej. 3DsMAX).

- C. **Info/Activity:** Esta columna izquierda se encuentra dividida en 2 apartados. En la pestaña de Info encontraremos toda la información relacionada a la tarea asignada. En la pestaña de Activity mostrar el historial de las acciones realizadas de la tarea.



Para Crear una nueva version, tenemos diferentes opciones para generarla:

a) Add Version

1. Seleccionamos una tarea sin realizar en el apartado “Active” o “Upcoming”
2. Seleccionamos “Add version”
3. Seleccionamos nuestro archivo.
4. Al finalizar la grabación, en la parte superior nos encontraremos con el siguiente menú:



Status: Indica el status actual de la tarea



Send for review: Permite subir la version a la tarea.



Attach: Permite agregar el archivo desde el comienzo.



Notes: Permite agregar notas a la versión

5. Indicaremos el estado de la tarea como “Pending Review”, agregaremos una nota si es necesario, y finalizaremos dando clic a “Send for “Review””.

b) Récord

1. Debemos tener preparada la ventana del software o reproductor multimedia que contiene nuestro archivo para que sea grabado
2. Regresaremos a Create en la tarea seleccionamos “récord”.
3. Se abrirá en la parte inferior la interfaz de grabación.



Region record: Permite grabar solo un sector de tu pantalla.



Full Screen record: Permite grabar toda tu pantalla.



Voice record: Habilita la grabación de audio mediante tu micrófono.



Record: Habilita/Deshabilita la grabación.

4. Seleccionaremos la opción de “Full Screen record”, la habilitación del “Voice record” será opcional de acuerdo con el archivo que sea vaya a grabar.
5. Daremos un clic en “Record”. Al terminar la cuenta regresiva Create comenzara a grabar tu pantalla.
6. Mostraremos nuestro archivo, un ejemplo típico seria hacer una vista de 360 del modelo.
7. Daremos clic nuevamente en “Record” para detener la grabación.
8. Indicaremos el estado de la tarea como “Pending Review”, agregaremos una nota si es necesario, y finalizaremos dando clic a “Send for “Review””.

c) Add Screen Shot

1. Seleccionaremos "Add Screen Shot"
2. Seleccionaremos el modo de captura sea por región o por pantalla completa.
3. Daremos clic en "Screen Shot"
4. Indicaremos el estado de la tarea como "Pending Review", agregaremos una nota si es necesario, y finalizaremos dando clic a "Send for "Review".



Para realizar una nueva revisión a través de Create contaremos con barras de herramientas que se desplegaran de acuerdo con el tipo de archivo.

Annotation Bar

Al igual que en el sitio web, dentro de Create contaremos con las herramientas de dibujo para hacer anotaciones en archivos.



Pen: Permite dibujar líneas de trazo libre.



Airbrush: Permite generar trazos libres con estilo de punta en aerosol



Eraser: Permite borrar los trazos individualmente.



Color: Permite cambiar el color del trazo.



Size: Permite cambiar el grosor del trazo.



Opacity: Pemite cambiar la opacidad del trazo.



Clear Strokes: Borra todos los trazos generados.

Barra de reproducción

La barra de reproducción permite desplazarnos por "Frames" sobre las grabaciones para agregar anotaciones de forma puntal.



Timeline: Es la línea de tiempo de la grabación está dividida por “Frames”.



Play/Stop/Rewind: Permite pausar, avanzar o retroceder el video.



Audio On/Off: Habilita la reproducción de audio del video.



Loop: Permite la reproducción en ciclo continuo.



Isolation: Permite la reproducción completa por segmentos en archivos múltiples.



Clip: Permite seleccionar una región de clip dentro de timeline. Hab



Hand: Permite mantener el trazo dentro de una región de clip.



Transición tool: Permite visualizar con color rojos los trazos que se encuentren por detrás de la reproducción.

Compare tools

Dentro de Create contaremos con herramientas de comparación que nos permitirán comparar las versiones generadas de distintas formas.



Side by Side: Permite visualizar en doble pantalla dos versiones.



Opacity: Solapa la version anterior con la actual y permite variar su opacidad.





Difference: Permite visualizar las diferencias entre versiones mediante contrastes.



Wipe: Permite comparar las versiones mediante una línea divisoria móvil.

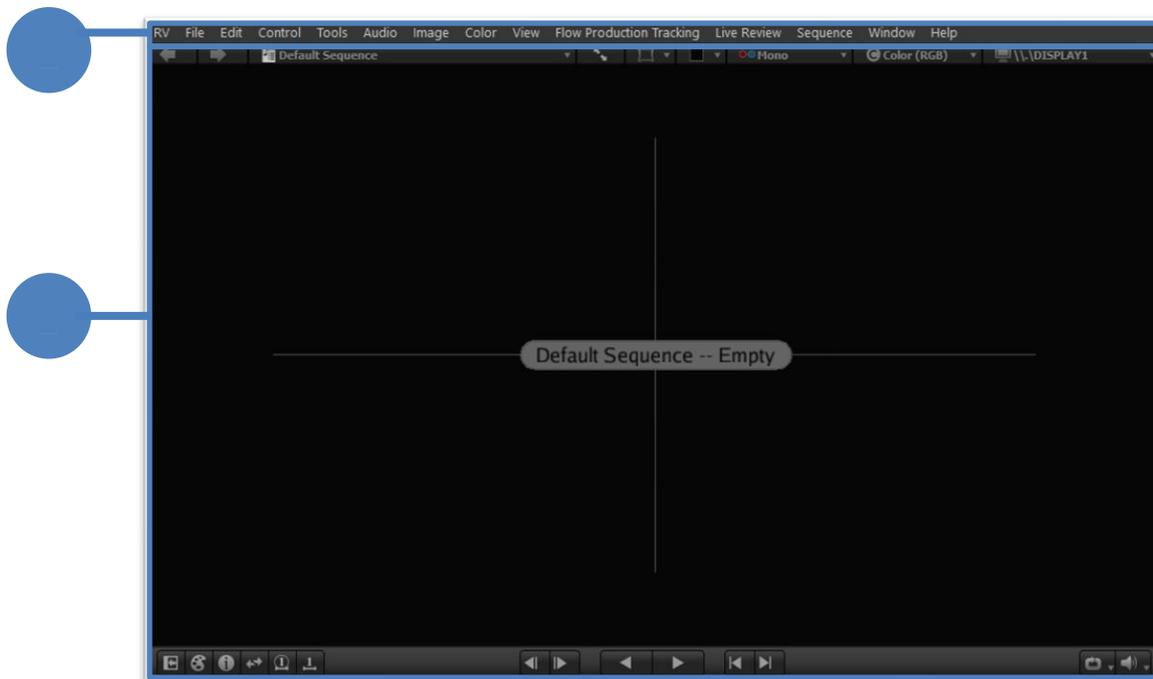


Flow Production Tracking RV

En Flow Production Tracking Create es una experiencia extendida de Flow en tu escritorio. RV es un visor de medios profesional integrado con Flow Production Tracking. Permite reproducir imágenes, secuencias de Frames, videos, EXR multicanal. Sus principales funciones se encuentran en la revisión de archivos, revisión de shots, comparación de versiones, feedbacks y control de calidad en proyectos de cine, animación y VFX. RV permite al usuario un revisión profesional y precisa, con integración directa con Flow que ahorra tiempos de procesos de exportación de archivos.

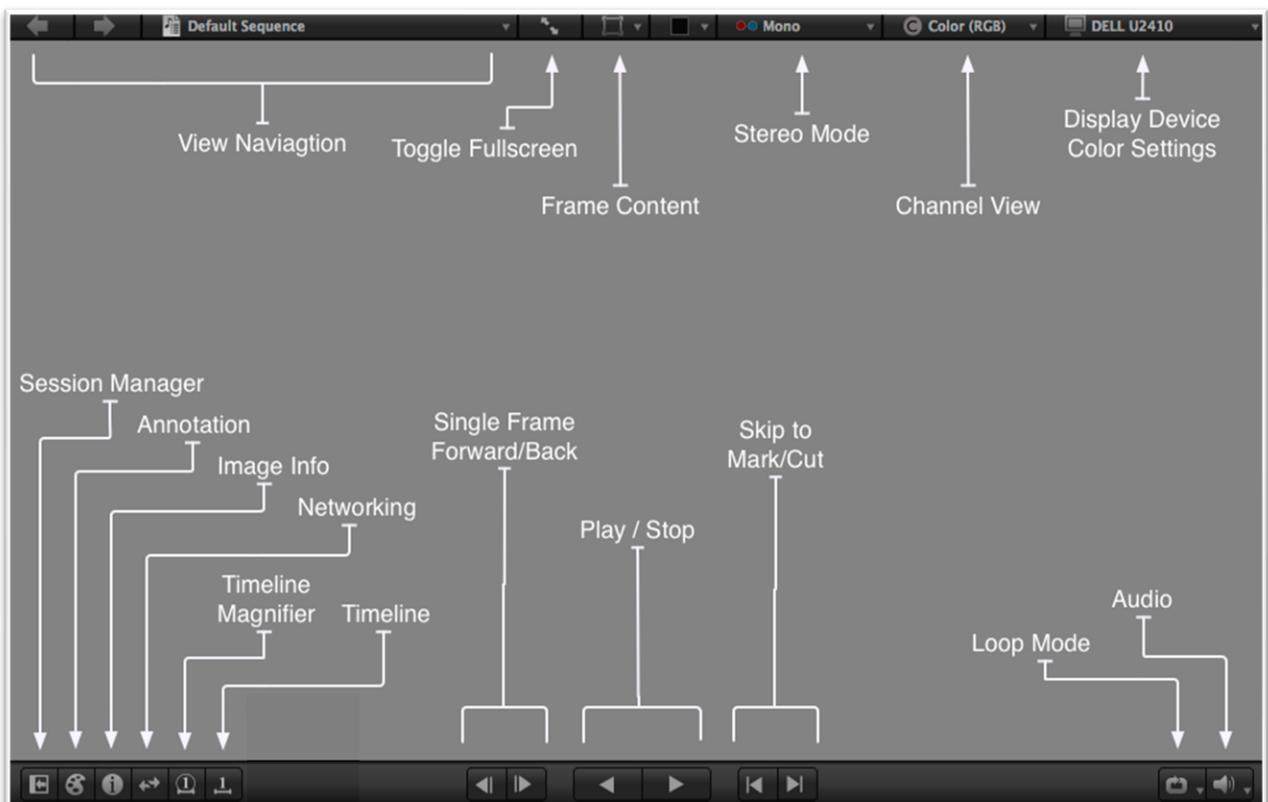
Interfaz

La interfaz de RV contara con la mayoría de las herramientas que nos proporciona Create y la web de Flow Production Tracking, sin embargo, RV cuenta con herramientas más especializadas que nos permitirán dar



mucho más detalle de revisión a nuestros proyectos.

- A. **Ribbon:** Dentro del listón podremos ver menús destinados a diferentes configuraciones que podemos realizar al archivo.
- **RV:** Configuraciones generales del software, así como configuración Networking.
 - **File:** Configuraciones para abrir, exportar o importar archivo. Guardar y Abrir sesiones.
 - **Edit:** Configuración de visualizaciones de marcas.
 - **Control:** Configuraciones de reproducción.
 - **Tools:** Configuraciones de visualización de menús
 - **Audio:** Configuración de reproducción de audio.
 - **Image:** Configuración de visualización de los archivos.
 - **Color:** Configuración de color en archivos.
 - **View:** Configuración de interfaz de reproducción y Frames.
 - **Flow Production Tracking:** Configuración de sincronización con proyectos de Flow.
 - **Live Review:** Configuraciones general para sesiones de revisión en video.
 - **Stack:** Configura la configuración por agrupación.
 - **Window:** Configuración de ventanas
 - **Help:** Enlaces y recursos de configuración del software.
- B. **Work área:** Dentro de esta zona de la interfaz nos encontraremos con la ventana de visualización del archivo, así como herramientas bases.



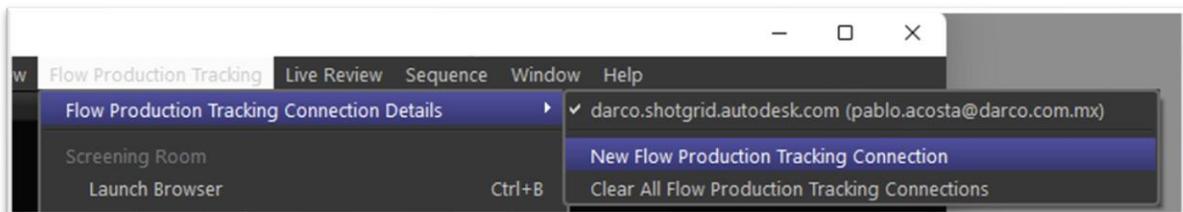
- **View Navigation:** Nos permite desplazarnos por stacks dentro del archivo.
- **Toogle Fullscreen:** Habilita la interfaz a pantalla completa
- **Frame content:** Ajusta el encuadre del fotograma visualizado.
- **Stereo mode:** Indica el modo de salida de audio.
- **Channel view:** Indica el tipo de formato de visualización de color.
- **Display Device:** Indica el dispositivo/monitor que se está ocupando para visualizar el archivo.
- **Session Manager:** Despliega la venta de acceso “Session mánager”.
- **Annotation:** Despliega la ventana de herramientas de anotación.
- **Image Info:** Despliega información general del archivo.
- **Networking:** Habilita la función de “live review”
- **Time line magnifier:** Habilita la visibilidad de la línea del tiempo por fotogramas.
- **Time line:** Habilita la visibilidad de la línea del tiempo.
- **Loop mode:** Habilita la reproducción en ciclo.
- **Audio:** Habilita la salida de audio.

Sincronización de RV con Sito Flow Production tracking

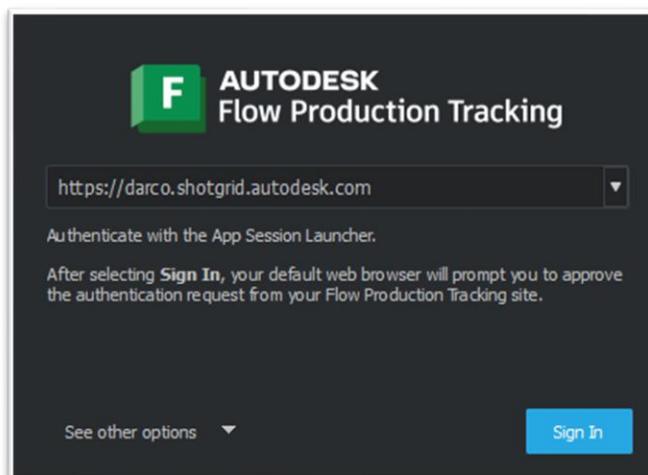
RV permite visualizar archivos locales en tu computadora y necesita de una sincronización que lo conecte al site de Flow Production Tracking, para poder comenzar a trabajar colaborativamente en la plataforma.

Para sincroniza RV con Site:

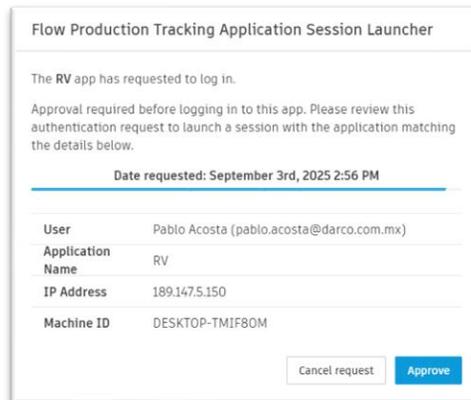
1. Ingresaremos a RV con nuestra cuenta de usuario.
2. Desplegaremos el menú de Flow Production Tracking en el “Ribbon”.



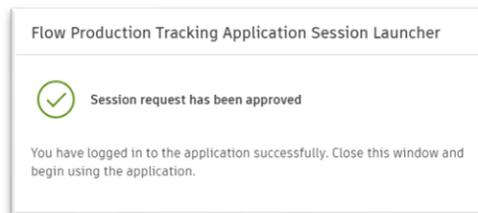
3. Daremos clic en “New Flow Production Tracking Connection”.
4. En la ventana siguiente agregaremos en enlace del site y daremos clic en “Sin in”



- De forma automática RV abrirá tu navegador y te llevará al enlace de site de Flow para aprobar el inicio de sesión atreves de RV.

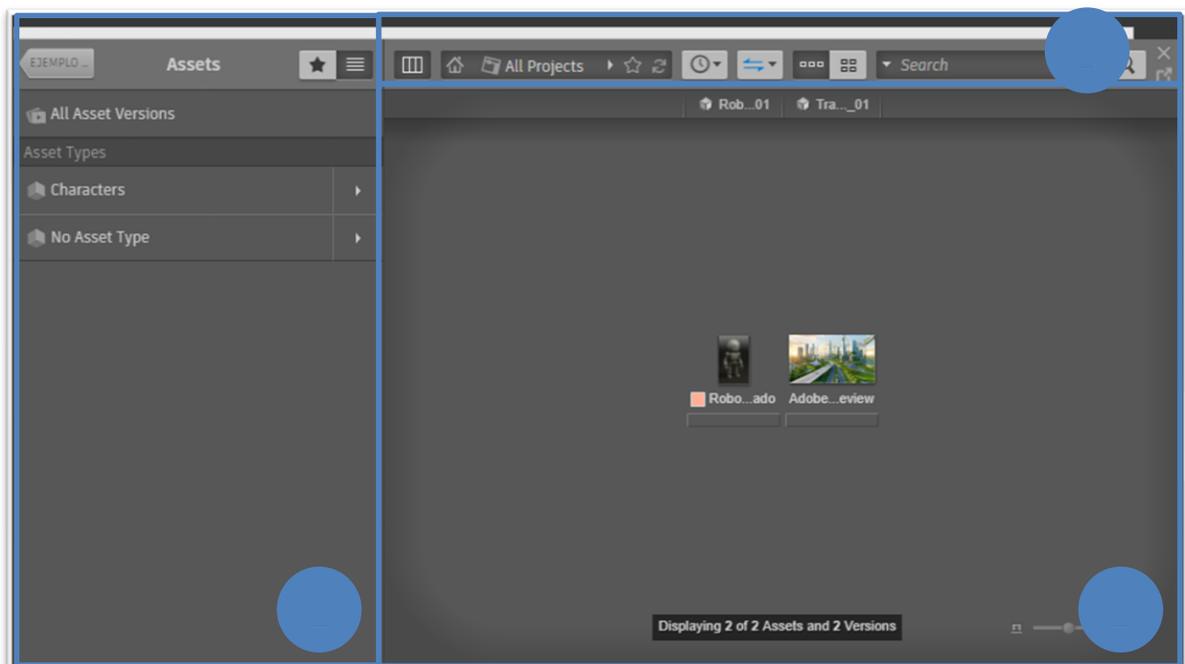


- Damos clic en “Approve” para finalizar. Dentro del navegador Flow indicara que la sesión ha sido aprobada.



Launcher Browser

El Launcher Browser en RV es la interfaz que te permite navegar, buscar y abrir directamente en RV los proyectos, “Playlists”, “Cuts” y “Versions” que están en Flow, facilitando la revisión centralizada sin depender de buscar archivos manualmente en carpetas. El “Launcher Brower” lo encontraremos al igual en el menú “Flow Production Tracking”.



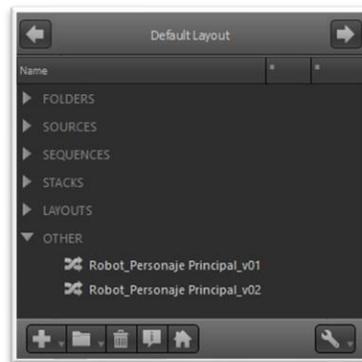
Dentro del proyecto “Launcher Browser” podremos ir navegando a través de nuestros diferentes proyectos, “Playlist” y “Assets” correspondientes.

- A. **Column Browser:** Permite buscar nuestros diferentes proyectos, “Playlist” y “Assets” correspondientes.
- B. **Searcher ribbon:** Permite Buscar “Assets” dentro de los diferentes proyectos, así como configurar la organización de la visualización de estos.
- C. **Content area:** Dentro de este apartado encontraremos todos las versiones generadas.

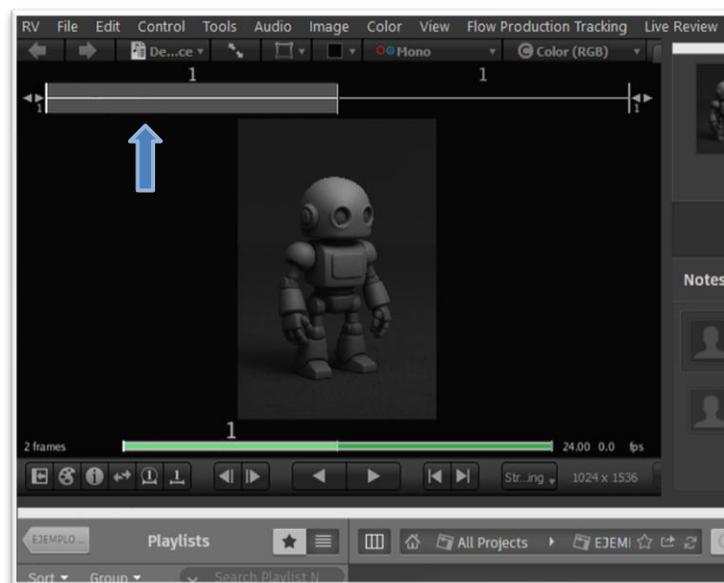
Session y Session Manager

Cada nueva ventana que se abre dentro de RV representa una sesión (“Session”). Cada sesión es compuesta por uno o más archivos, marcados, transformaciones de imágenes corrección de color, etc. El “Session Manager” es la ventana sobre la cual vamos a poder examinar y editar el contenido de una sesión en RV.

En el apartado superior contamos con la sección de creación de vistas la cual se encuentra dividida en: “Sources”, “Sequences”, “Stacks” y “Layouts. Estos son distintos modos visibilidad revisar nuestras versiones de manera individual o por medio de “Playlist”.



- **Sequences:** Te permitirá visualizar las versiones en forma de secuencias, donde podrás ir intercalando entre cada version de manera individual. Podrás desplazarte de una a otra a través de las herramientas



de reproducción (En caso de imágenes cada version representa un fotograma).

- **Stacks:** La gestión de vistas por “stacks” agrupara las versiones por capas, que podrás gestionar a través de los distintos modos.

Over:
Coloca la última version sobre las ultimas



Difference Inverted:
Permite visualizar mediante contraste de negros las diferencias entre versiones.



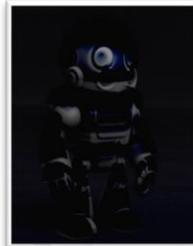
Add:
Modifica la opacidad de la última version generada.



Replace:
Reemplaza la visibilidad de versión.



Difference:
Permite visualizar mediante contraste de blancos las diferencias entre versiones.



Top most:
Muestra la versión que se encuentre en el top de la lista de versiones.



- **Layouts:** Te permitirá visualizar las versiones de manera simultánea.

Row



Column



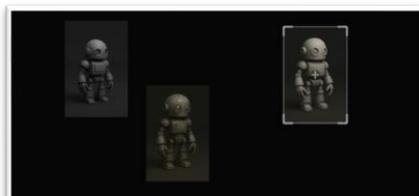
Packed



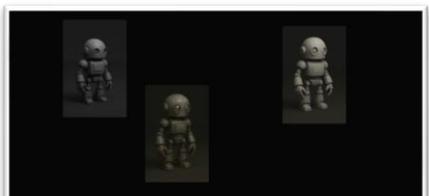
Grid



Manual



Static



En la parte inferior contamos con opciones para ir generando e inspeccionar nuestra estructura de visualización:



Create view: Permite crear nuevas vistas de “Stacks”, “Layouts”, “Sequences”.



Create Folder: Permite crear nuevas carpetas que contienen “Stacks”, “Layouts”, “Sequences”.



Eraser view: Permite borrar vistas



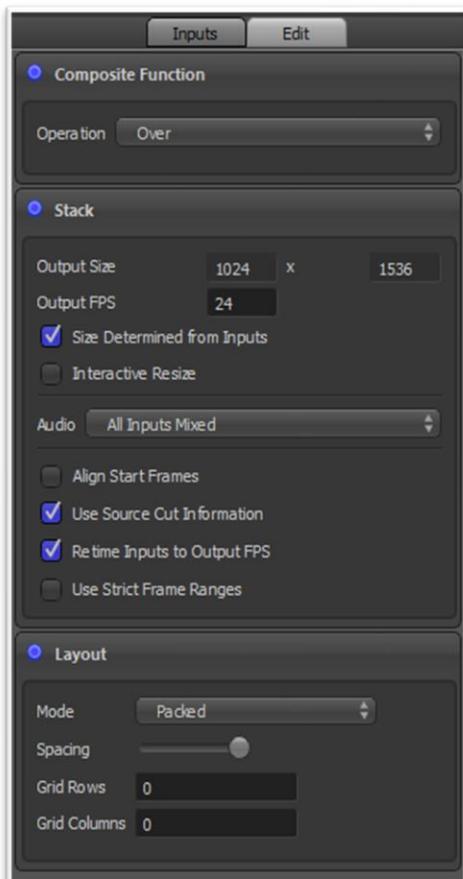
Edit view info: Permite borrar vistas



Select view: Permite seleccionar vistas.

Dentro del apartado inferior encontraremos 2 pestañas:

- **Inputs:** Encontraremos con el contenido con el que cuenta cada vista.
- **Editing:** Encontraremos la configuración detallada de las vistas.



- **Composite function**
- *Operation:* Indica los modos de cada vista.
- **Stack**
- *Output size:* Indica el formato de salida.
- *Output FPS:* Indica el formato de FPS.
- *Size Determined from Inputs:* Tamaño de archivo de origen.
- *Interactive Resize:* Habilita el escalado Interactivo.
- *Audio:* Configura la Salida de Audio.
- *Align Start Frames:* Aline el inicio de Frames.
- *Use Source Cut Information:* Toma la información del Cut.
- *Re-time Inputs to Output FPS:* Calcula FPS Entrada/Salida.
- *Use Strict Frame Ranges:* Restricción de Rango de Frames.
- **Layout**
- *Mode:* Indica el modo de vista
- *Spacing:* El espaciado entre versiones
- *Grid Rows:* Configura las filas del conjunto.
- *Grid Columns:* Configura las columnas del conjunto.

Reviews in RV

Dentro de RV podremos generar revisiones de versiones con más detalle, sobre la revisión de archivo de tipo video podrá ser más específica.

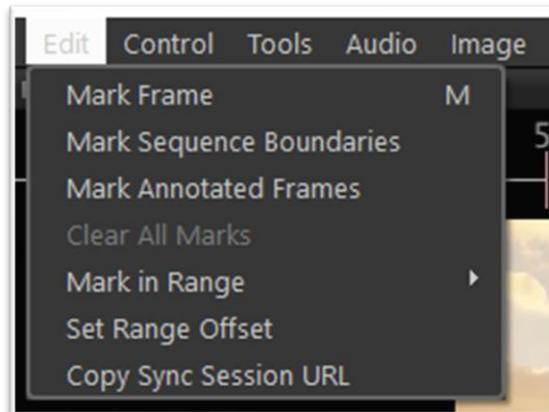
Para crear un review in RV:

1. Buscaremos en “Column Browser” el “Asset” a revisar.
2. Daremos doble clic sobre la version o “Playlist”. (Ej. Transición_01)
3. Seleccionaremos el tipo de Visualización en el “View Navigation” (Ej. Sequence)
4. Automáticamente RV identificara lo “Frames” del archivo. (Para imágenes RV los identificara siempre como un archivo de un solo fotograma)



5. Dentro del “Timeline Magnifier” Ubicaremos el “Frame” sobre el cual queremos realizar una anotación.
6. Daremos clic sobre el menú “Edit”

7. Dentro del menú desplegado daremos clic en “Mark Frame” para dejar una marca de la anotación sobre el time line.



8. Ahora realizaremos las anotaciones correspondientes sobre el “Frame”:

Annotation tools: Al igual que en Create y Site dentro de RV contaremos con herramientas.



Cursor: Cursos para selección de Frames



Text: Permite Agregar Textos,



Pen: Permite generar trazos libres



Pen Airbrush: Permite generar trazos libres con estilo aerosol



Hard Eraser: Permite borrar trazos completos.



Airbrush Eraser: Permite borrar estilo aerosol para borrar trazos.



Dodge: Permite aclarar zonas mediante trazos suaves



Burn: Permite oscurecer zonas mediante trazos suaves



Sample color: Permite tomar muestras de color sobre el fotograma para aplicarlo con trazos.



Size: Permite cambiar el tamaño del trazo



Color Roulette: Permite seleccionar un color de trazo



Opacity: Permite cambiar la opacidad del trazo



Unde/Redo: Permite regresar o avanzar alguna acción de trazo.



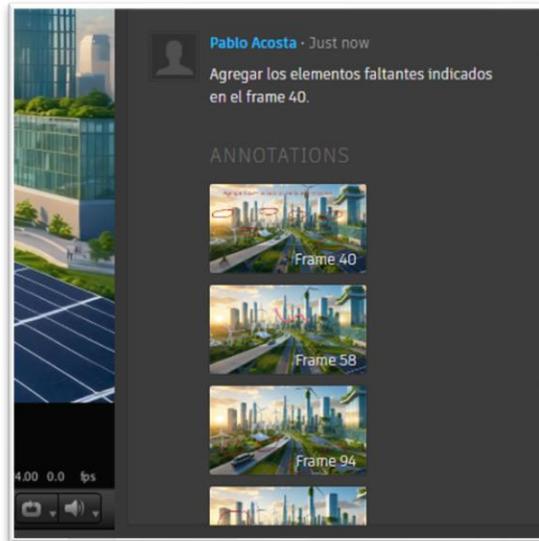
Clear Frame: Borra todos los trazos generados en el fotograma.

- Una vez generadas todas las anotaciones dentro de la versión agregaremos un comentario general sobre el apartado de notas.



- Daremos clic en "Submit" para generar la revisión.

- De manera automática RV generará capturas de pantalla con las anotaciones indicadas en la revisión, que podrán ser visualizadas a través de Site y Create.

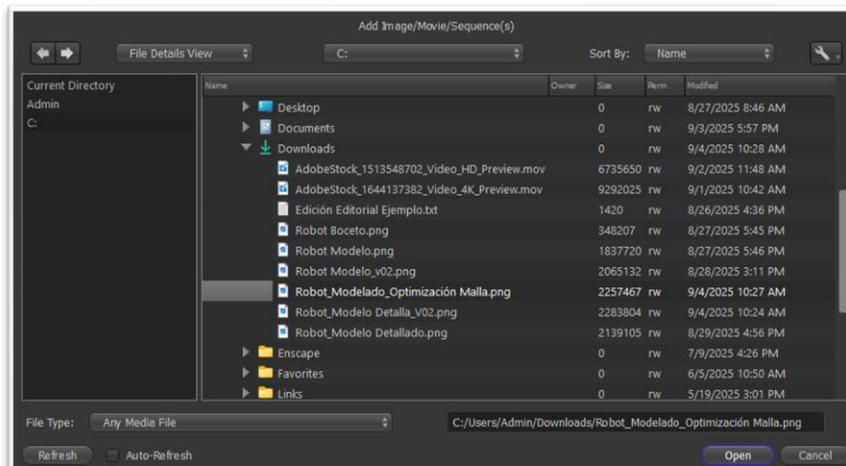


Versiones en RV

Dentro de RV podremos subir directamente archivos desde como nuevas versiones, asociándolos a un proyecto, shot/asset y tarea, agilizando la publicación de material para revisión.

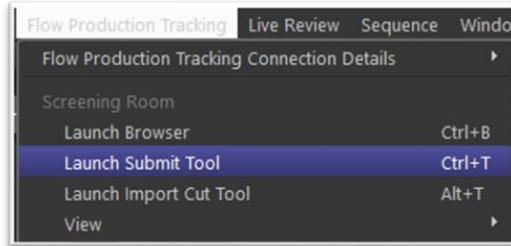
Para crear una versión:

- Dentro del menú “File” daremos clic en “Open”
- En la nueva ventana abierta podremos visualizar el buscado local de archivos. Seleccionaremos el archivo correspondiente a la versión a crear.

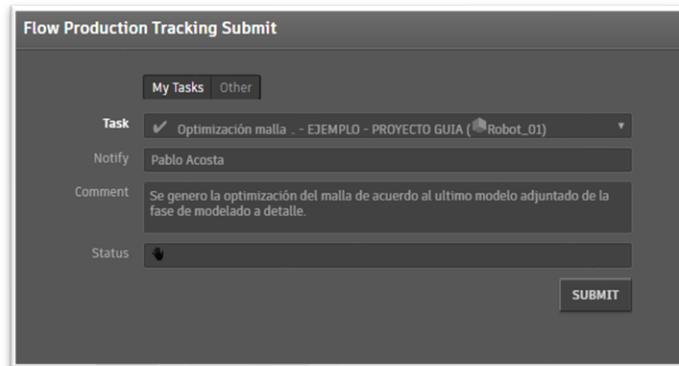


- Daremos clic en “Open”.

- Una vez cargado nuestro archivo nos desplazaremos a la función “Launch Submit Tool” dentro del menú de “Flow Production Tracking”.



- En la ventana desplegada de abajo agregaremos la información correspondiente a la versión generada.
- Daremos clic en Submit para finalizar.



Configuraciones Adicionales: Control, Image, Audio y Color

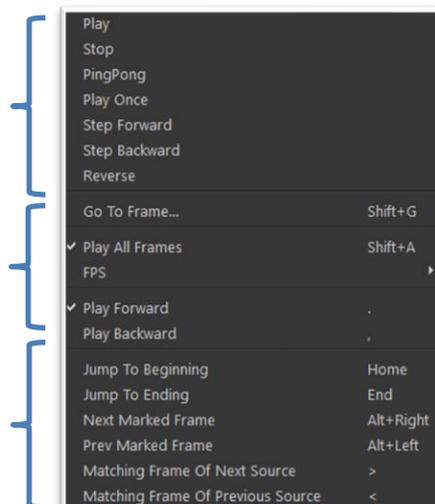
Dentro de RV contaremos con más herramientas para navegar a través de nuestras versiones y dar anotaciones o correcciones que queremos sean visualizadas como anotaciones.

- Control:** En el menú control nos encontraremos con herramientas de reproducción, que nos permitirán desplazarnos de inicio a fin, de marca a marca, de fotograma a fotograma.

*Herramientas de
Reproducción*

*Herramientas de
Reproducción*

*Herramientas de
Reproducción,
Inicio, Fin, Marca y
Fotograma*

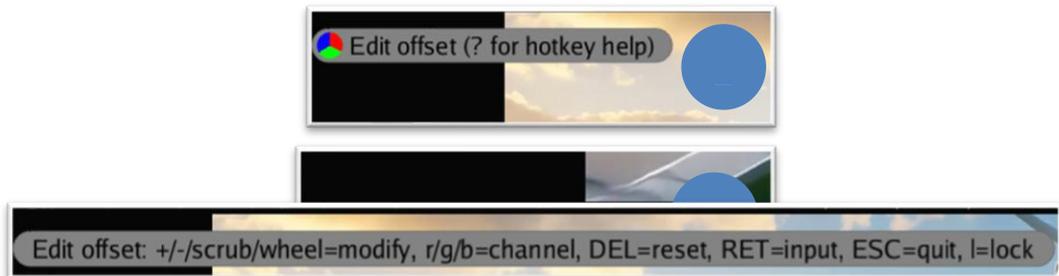


- **Image:** En el menú de Image, nosotros podremos cambiar la visualización de la version con cambios de color, resolución de imagen, escala, roción o modificación del color.
- **Audio:** Dentro del menú de Audio nosotros podremos cambiar la configuración de salida de nuestros tipos de archivos de versiones que contengan este tipo de información
- **Color:** Dentro del menú de color podremos cambiar la configuración de color mediante filtros, presets o partir de configuraciones personalizadas como saturación o contraste.



• **Barra de Comandos**

Sobre la mayoría de las herramientas indicadas en los puntos anteriores, se visualizar el “Command Display” (A) o “Command Bar” (B) para darle valores al parámetro o indicar su funcionamiento. Esta Barra de comandos se mostrará en la esquina superior izquierda y en la parte inferior del visualizador. El “Command Display” desplegará más información a partir de la tecla “?”, después indicará las



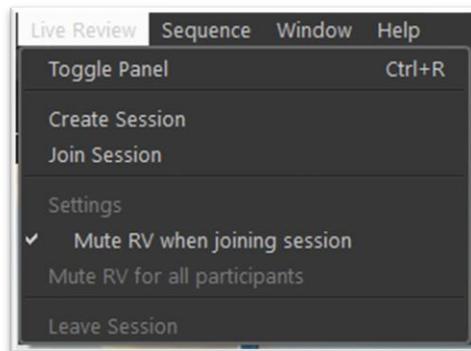
distintas teclas que nos permitirá modificar el parámetro.

Live Review (Beta)

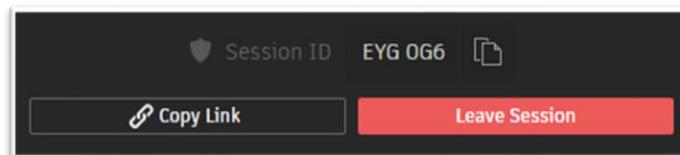
Live Review es una herramienta en estado Beta de RV Flow Production Tracking. Esta herramienta permite hacer una revisión colaborativa en tiempo real, donde varios usuarios, ven exactamente en RV al mismo tiempo. El creador de cada sesión en Live Review será el host de la sesión y podrá mostrar avances en el visualizador y generar anotaciones en tiempo real.

Para crear una sesión colaborativa de revisión:

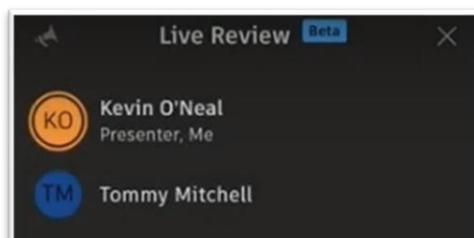
1. En el "Ribbon" Identificar el menú "Live Review".
2. Dar clic en "Create Session".



3. Al lado Izquierdo se abrirá una nueva pestaña de "Live Review".
4. Al crear la sesión RV creara automáticamente un ID para compartir con usuarios. también podremos eso a otros usuarios daremos clic en "Copy Link" este enlace se compartirá con los usuarios que desean en estar en la sesión.



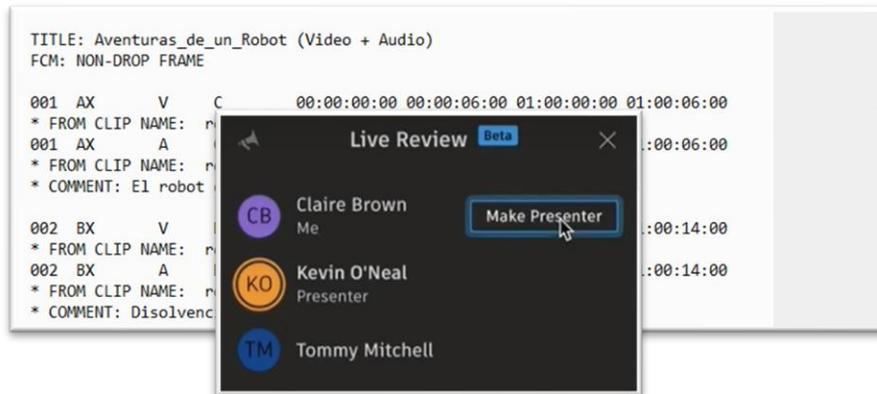
5. Una vez ingresados los participantes en la sesión podrá visualizar los en la parte superior del módulo de Live Review.



- Para dar acceso anotaciones y gestión de la visualización a otro usuario, lo haremos mediante la función “Make Presenter” indicado junto al usuario.

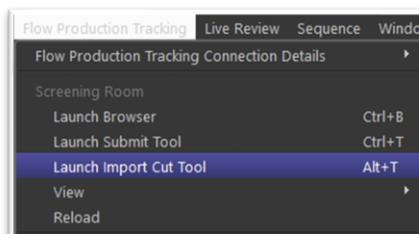
EDL Cut: Edición Editorial:

Dentro de RV podremos importar un corte a partir de distintos formatos como el EDL, que se exportan a partir de nuestros softwares de edificios de video. Esta importación nos permitirá gestionar de manera rápida los cortes con lo que el proyecto cuenta.

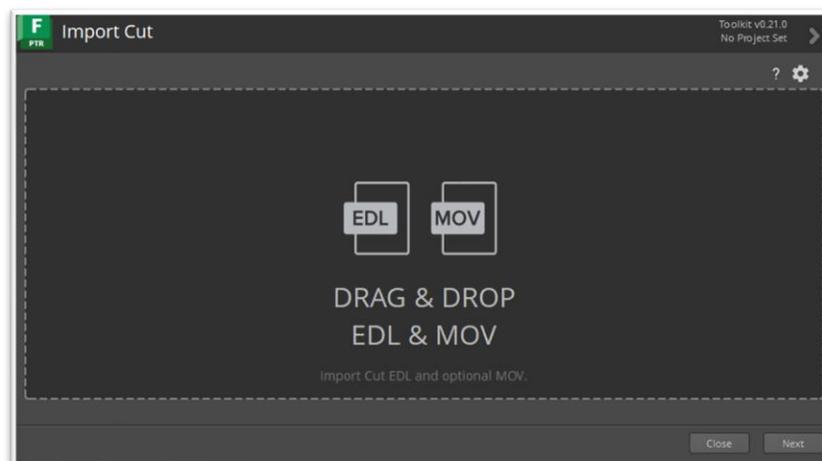


Para importar un corte:

- En el ribbon buscaremos el menú de “Flow Production Tracking” y seleccionaremos la opción “Launch Import Cut Tool”.



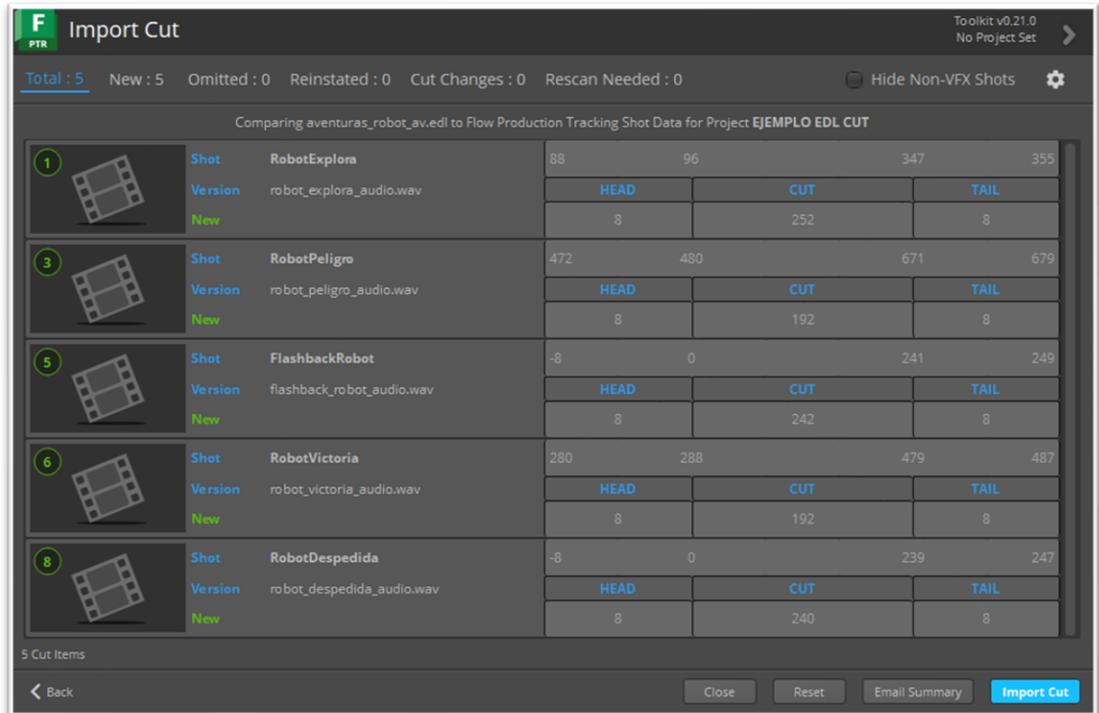
- Dentro de la nueva venta desplegada arrastraremos nuestro archivo EDL y opcionalmente podremos agregar nuestro archivo de video MOV.



- Daremos clic en “Next”. después seleccionaremos el proyecto sobre el cual ira esta

importación de corte. Y daremos clic en “Select”.

4. A continuación, se previsualizará la configuración de “Shots” que se genera a partir de nuestro archivo EDL. Verificaremos que los shot sean creado como nuevos. Flow los marcara con color verde.



F PTR Import Cut Toolkit v0.21.0
No Project Set

Total : 5 New : 5 Omitted : 0 Reinstated : 0 Cut Changes : 0 Rescan Needed : 0 Hide Non-VFX Shots

Comparing aventuras_robot_av.edl to Flow Production Tracking Shot Data for Project EJEMPLO EDL CUT

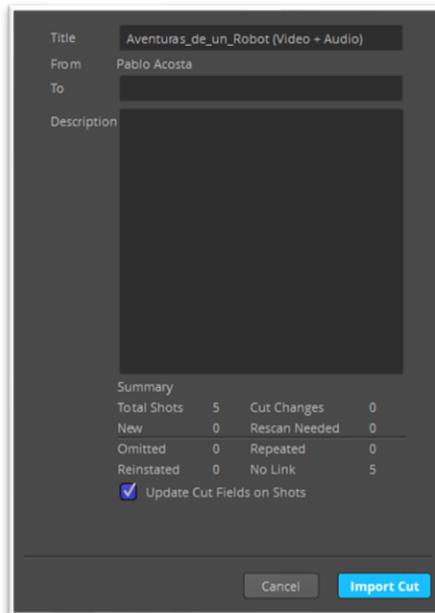
Shot	Version	HEAD	CUT	TAIL
1 RobotExplora	robot_explora_audio.wav	88	96	347
	New	8	252	8
3 RobotPeligro	robot_peligro_audio.wav	472	480	671
	New	8	192	8
5 FlashbackRobot	flashback_robot_audio.wav	-8	0	241
	New	8	242	8
6 RobotVictoria	robot_victoria_audio.wav	280	288	479
	New	8	192	8
8 RobotDespedida	robot_despedida_audio.wav	-8	0	239
	New	8	240	8

5 Cut Items

Back Close Reset Email Summary Import Cut

5. Daremos clic en “Import Cut”

6. Por último, le asignaremos un nombre al “Cut” y daremos clic en “Import Cut”



automáticamente podremos visualizar dentro del apartado “Cuts”, “Cuts Items” y “Shots” el listado generado por nuestro archivo de edición Editorial.

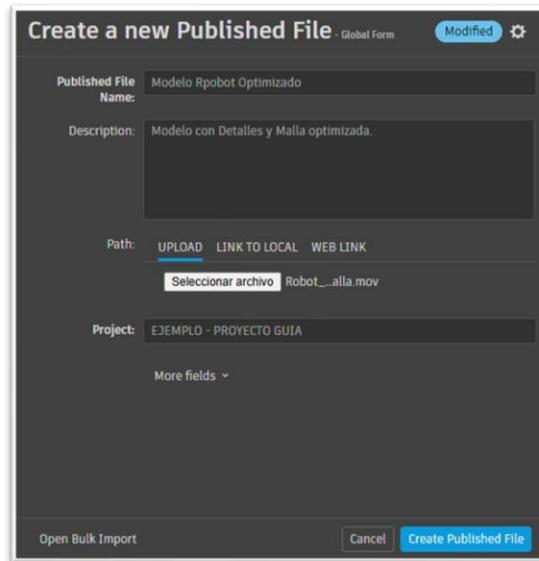
Published Files

En Flow Production Tracking, los Published Files son los archivos finales o intermedios que un artista publica desde su software a través de las integraciones del Toolkit, para que queden registrados, versionados y disponibles en el pipeline del proyecto o directamente a través del Site de Flow.

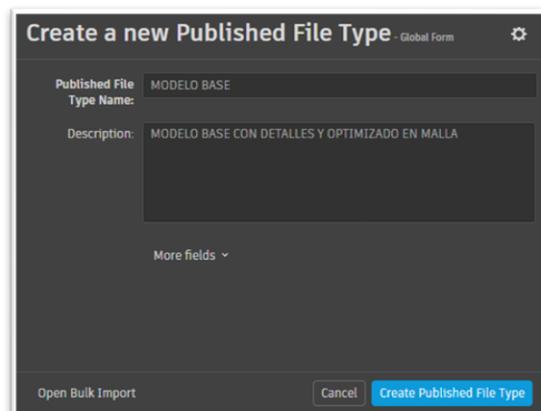
Dentro de Flow contamos con herramientas que nos permiten gestionar los archivos:

- **Published Files:** Son los archivos publicados oficialmente por el usuario, representan entregas intermedias o finales lista para ser compartidas.
Para crear un Published files:
 1. Seleccionaremos nuestro proyecto
 2. En el “Ribbon Navigation” buscaremos la página en “Others” > “Published Files”, en defecto crearemos una página.
 3. Daremos clic en el creador de entidad “Add Published File”.

4. En la ventana de creación en el menú “More Fields” habilitaremos el campo “Path”, aquí contaremos con tres opciones para cargar el archivo.



5. Seleccionamos “Uploaded”.
 6. Agregaremos un nombre al archivo, descripción y cargaremos nuestro archivo.
 7. Daremos clic en “Create Published File” para finalizar.
 8. En la ventana de creación en el menú “More Fields” habilitaremos el campo “Short Name”, aquí contaremos con tres opciones para cargar el archivo.
- **Published Files Types:** Definen la categoría o clase del archivo publicado para que Flow identifica de que elemento se trata. (Model, Rig, Texture, Animation, etc.) estos corresponden también al pipeline. Para crear Files Types:
 1. Seleccionaremos nuestro proyecto
 2. En el “Ribbon Navigation” buscaremos la página en “Others” >” Published Files Types”, en defecto crearemos una página.
 3. Daremos clic en el creador de entidad “Add Published File Type”.
 4. Agregaremos un nombre al “Type” y una descripción.

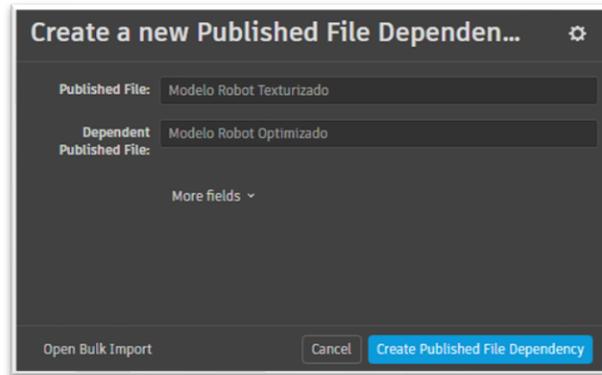


5. Daremos clic en “Create Published File Type” Para Finalizar.

- **Published Files Dependencies:** Indicar que archivo necesita de otro para funcionar correctamente.

Para crear Files Types:

1. Seleccionaremos nuestro proyecto
2. En el “Ribbon Navigation” buscaremos la página en “Others” >” Published Files Dependencies”, en defecto crearemos una página.
3. Daremos clic en el creador de entidad “Add Published File Dependencies”.
4. En el apartado “Published File” indicaremos el archivo a publicar y en el apartado “Dependent Published File” indicaremos el archivo del cual depende.



5. Daremos clic en “Create Published File Dependencie” para finalizar.

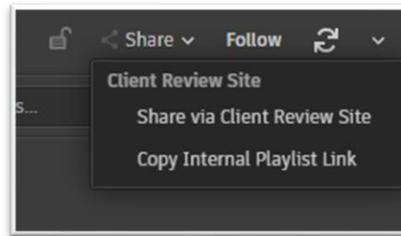
Client Review Site

La herramienta de Client Review Site nos permite compartir archivos con nuestros clientes para generar revisiones o feedbacks sin la necesidad de tener un acceso completo a Flow Production Tracking. El cliente contará con una visualización restringida de los archivos donde podrá generar notas y navegar atrás ves del archivo con una interfaz bastante intuitiva. Cliente Review conectara los comentarios generados con cada versión o “Playlist” que tengamos en el proyecto.

Para compartir archivos vía Cliente Review Site:

1. Primero generemos un “Playlist” con los archivos que queremos compartir.

2. En la página de “Playlist” de nuestro proyecto daremos clic en el menú “Share”>” Share vía Client Review Site”.



3. Esta opción nos redimirá al Client Review Site.
4. La primera ventana que nos mostrar nos indicare que agreguemos información general de la empresa. Daremos clic en “Next”.

CONFIGURE ORGANIZATION

This is the first time a Playlist has been shared from your organization. Please provide the following information:

ORGANIZATION NAME

SUPPORT EMAIL ADDRESSES

ORGANIZATION LOGO

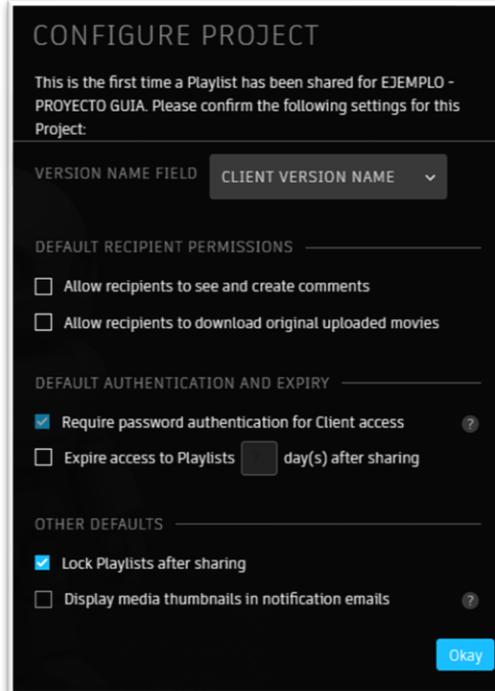


Drop your organization's logo here or click to browse

For best results, use a version of the logo that's less than 200 pixels wide and 50 pixels tall. It should be white or light-colored on a transparent background.

5. Después nos indicara que demos configuración antes de permisos antes de compartir la información.
 - **Version Name Field:** indica el nombre de version sobre los archivos se recomienda utilizar “Cliente version name” para diferenciar de versiones.
 - **Allows Recipientes to see and create comments:** Habilita mirar y crear comentarios a los usuarios destinatarios.
 - **Allows recipientes to download original Uploaded movies:** Habilita la opción de descargar los archivos.
 - **Requiere password autehtication for cliente Access:** Habilita el requerimiento de contraseña para acceso a la revisión.
 - **Expire Access to Playlist _ days after sharing:** Habilita la fecha de expiración de acceso al Playlist.
 - **Lock Playlist after sharing:** Bloque la edición del Playlist después de ser enviado

- **Display media thumbnail in notification emails:** Habilita miniaturas de los archivos en la notificación por correo.
6. Daremos clic en “Okay” para finalizar.
 7. En la esquina superior daremos clic en “Invite People”.
 8. En la venta abierta indicaremos el usuario destinatario. Podremos agregar un comentario y volver a configurar los permisos.



CONFIGURE PROJECT

This is the first time a Playlist has been shared for EJEMPLO - PROYECTO GUIA. Please confirm the following settings for this Project:

VERSION NAME FIELD: CLIENT VERSION NAME

DEFAULT RECIPIENT PERMISSIONS

- Allow recipients to see and create comments
- Allow recipients to download original uploaded movies

DEFAULT AUTHENTICATION AND EXPIRY

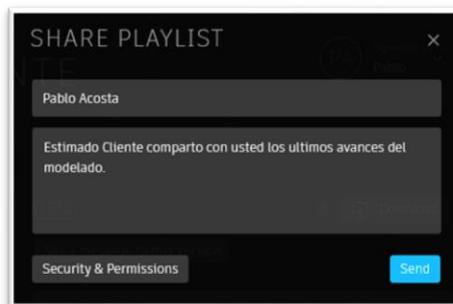
- Require password authentication for Client access
- Expire access to Playlists day(s) after sharing

OTHER DEFAULTS

- Lock Playlists after sharing
- Display media thumbnails in notification emails

Okay

9. Daremos clic en “Send para finalizar”.



SHARE PLAYLIST

Pablo Acosta

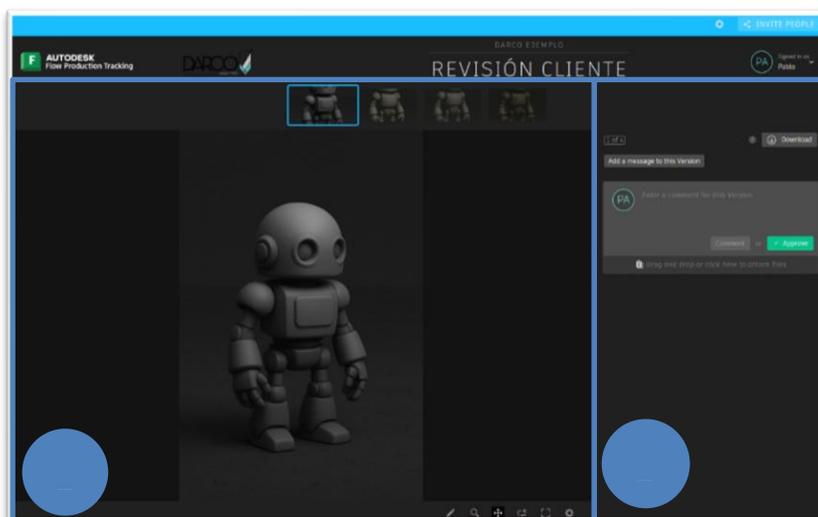
Estimado Cliente comparto con usted los ultimos avances del modelado.

Security & Permissions

Send

Review

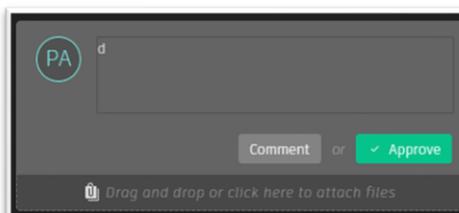
Dentro de la interfaz de Cliente Review Site podremos navegar y agregar comentarios bajo el mismo método del Site de Flow Production Tracking, Create y RV.



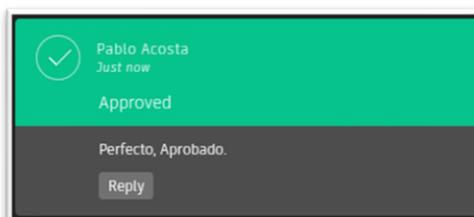
- A. **Viewer Window:** El visualizador está compuesto por nuestro listado de versiones en la sección superior y en la parte inferior la barra de navegación y anotación que permitirá al cliente generar anotaciones dentro del envío.
- B. **Notes Column:** En el lado derecho se encuentra el apartado de anotaciones donde el cliente podrá dejar comentarios, agregar archivos. Al mismo tiempo si cuenta con los permisos asignados podrá descargarlos a partir del botón “Download”

Para crear una revisión:

1. Seleccionar la version a revisar.
2. Agregar anotaciones sobre la versión.
3. Agregar comentario en “Notes Column”
4. Dentro de este mismo apartado el cliente podrá asignar como aprobada la entrega con la opción “Approve” o “Comments” si la entrega a un necesita ajustes.



5. Si el modelo es aprobado podrá dar por finalizadas las “Tasks”, “Assets” o “Shots” correspondientes al cronograma.



Tracking: Seguimiento y generación de informes de proyecto

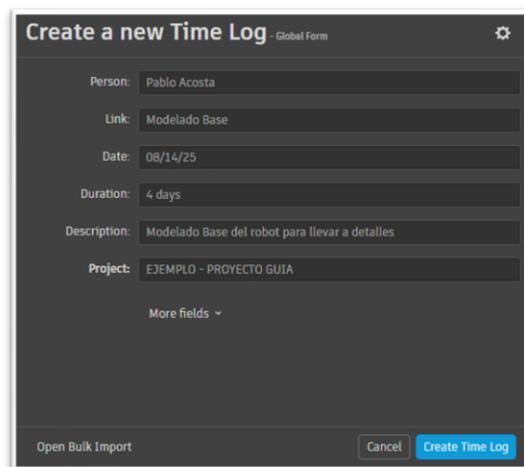
En Flow Production Tracking, el tracking de recursos y versiones permite dar seguimiento al trabajo de los equipos y al material creativo entregado. Con los recursos, puedes asignar personas a proyectos, controlar su disponibilidad, monitorear cargas de trabajo y asociar costos para tener control presupuestal. En cuanto a las versiones, cada entrega de una artista queda registrada con historial completo, lo que permite revisarlas, aprobarlas o pedir cambios, siempre con trazabilidad de quién la creó, cuándo y en qué estado se encuentra. Además, los reportes y paneles de Flow ofrecen una visión clara del avance de producción y el estado de cada recurso o entrega.

Time Logs

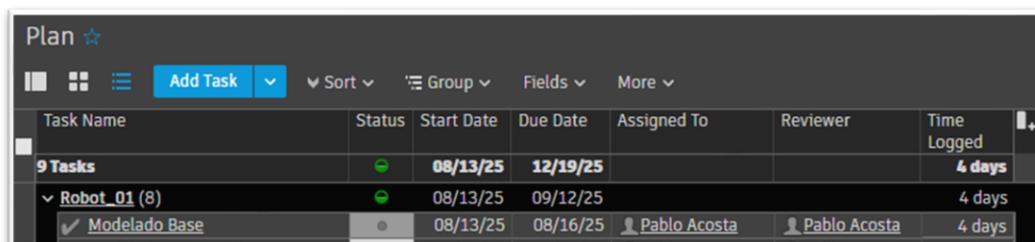
En Flow Production Tracking, los Time Logs son los registros de tiempo que un recurso (artista, supervisor, técnico, etc.) dedica a una tarea o proyecto.

Para asignar un Time Logs:

1. En el menú “Navigation Ribbon”>” Others” buscar la página correspondiente a “Time Logs”. En defecto crear la página.
2. Seleccionar en el creador de entidad “Add time log”.
3. En la nueva ventana desplegada indicaremos la información correspondiente.

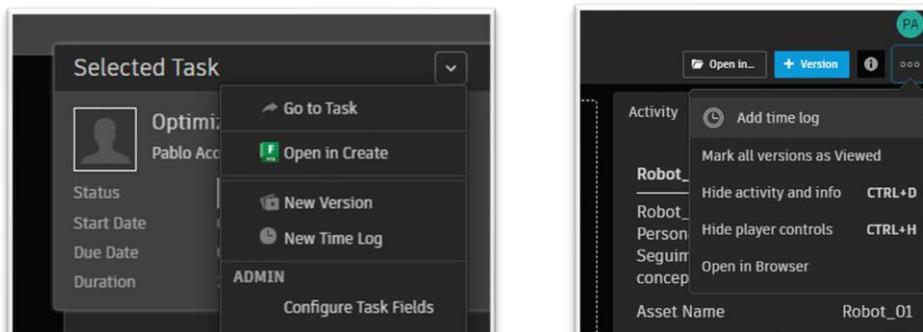


- a. **Usuario:** Indica el usuario al que será asignado sus cargas de trabajo.
 - b. **Link:** Indicara la tarea que realizo
 - c. **Date:** Indicara la fecha de inicio de la tarea
 - d. **Duration:** Indicara el tiempo en días que el usuario realizo para generar la tarea
 - e. **Description:** podrá agregarse más detalles sobre la tarea o carga de trabajo
 - f. **Project:** Indica el proyecto donde se trabajó.
4. Daremos clic en “Create time log”.
 5. Automáticamente Flow asignara la carga de trabajo realizada por el usuario en las tareas.



Task Name	Status	Start Date	Due Date	Assigned To	Reviewer	Time Logged
9 Tasks	🟢	08/13/25	12/19/25			4 days
Robot_01 (8)	🟢	08/13/25	09/12/25			4 days
Modelado Base	🟡	08/13/25	08/16/25	Pablo Acosta	Pablo Acosta	4 days

Cualquier usuario que cuente con una tarea asignada, podrá generar de manera independiente su propio “Time log”. Se recomienda que cada se cree una nueva version en un archivo se asigne un “Time Log” correspondiente. El usuario lo podrá realizar a través del Site de Flow Production Tracking y Create siguiendo el mismo proceso descrito anteriormente.

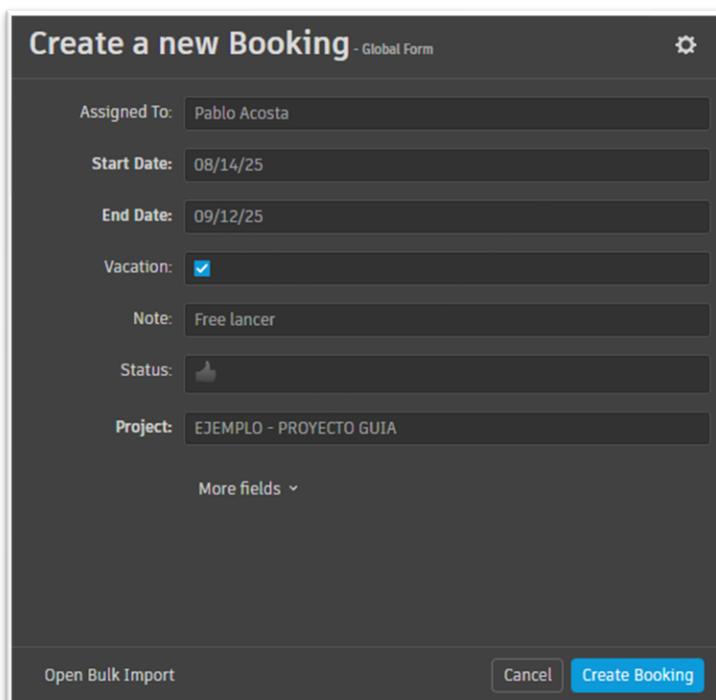


Booking

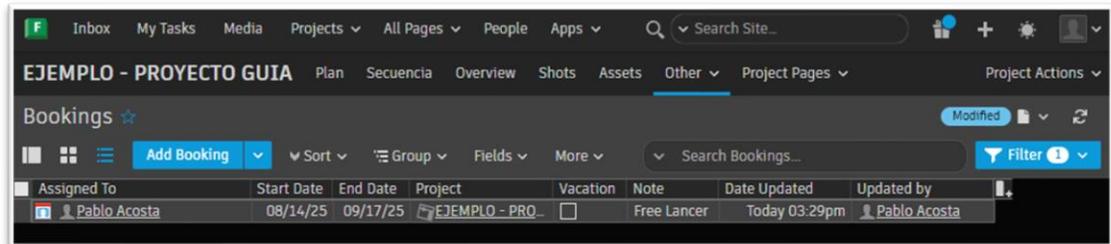
En Flow Production Tracking, el Booking se refiere al registro y asignación de tiempo de un recurso (persona a un proyecto o tarea). Es básicamente una reserva de horas o días en el calendario de un recurso, para planificar su carga de trabajo y asegurar que esté disponible en el periodo necesario. Esta herramienta permite planificar y reservar la disponibilidad de recursos, evitando conflictos de agenda y ayudando a balancear la carga de trabajo en un proyecto.

Para asignar un Booking:

1. En el menú “Navigation Ribbon”>” Others” buscar la página correspondiente a “Booking”. En defecto crear la página.
2. Seleccionar en el creador de entidad “Add Booking”.
3. En la nueva ventana desplegada indicaremos la información correspondiente.



- a. **Usuario:** Indica el usuario al que será asignado sus cargas de trabajo.
 - b. **Start Date:** Indica la fecha de inicio de actividades del usuario sobre el proyecto.
 - c. **End Date:** Indica la fecha de fin de actividades del usuario sobre el proyecto.
 - d. **Vacation:** Indica si el usuario cuenta con vacaciones.
 - e. **Note:** Permite agregar notas adicionales como la relación laboral con el usuario.
 - f. **Status:** Indica la confirmación o pendiente de aprobación del Booking.
 - g. **Project:** Indica el proyecto donde se trabaja.
4. Daremos clic en “Create Booking” para finalizar.
 5. Una vez finalizado podremos ver el “Booking” generado.



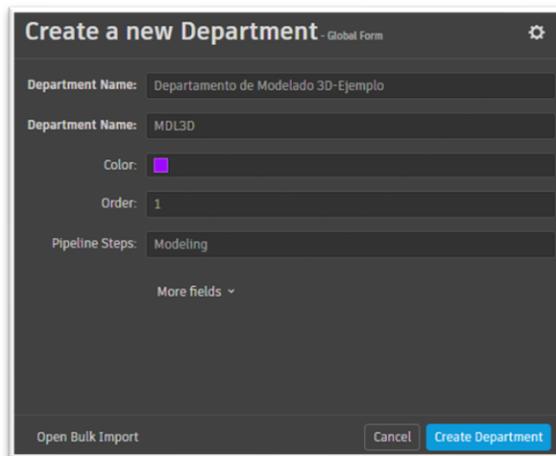
Assigned To	Start Date	End Date	Project	Vacation	Note	Date Updated	Updated by
Pablo Acosta	08/14/25	09/17/25	EJEMPLO - PRO...		Free Lancer	Today 03:29pm	Pablo Acosta

Departments

En Flow Production Tracking, los “Departments” son una agrupación de personas que con llevan actividades similares, estos son un espejo de la organización por departamentos que encontramos en nuestro propio estudio o empresa.

Para asignar un “Departments”:

1. En el menú la parte superior derecha en el icono de perfil buscaremos la página correspondiente a “Departments”.
2. Seleccionar en el creador de entidad “Add Department”.



- **Department name:** Nombre del departamento
 - **Department short name:** Nombre Clave
 - **Orden:** Indica el orden jerárquico en cuanto departamento donde “1” es la parte más alta del organigrama
 - **Pipeline step:** Indica el tipo de pipeline para el departamento.
3. Daremos clic en “Create department” para finalizar.
 4. En el apartado de la página de departamentos, agregaremos a usuarios en la casilla “People” agregando su nombre de usuario.

Resourcing Planning

Dentro del apartado de “Resourcing Planning” tendremos un planificador visual donde podemos realizar un análisis práctico y efectivo para visualizar el óptimo desarrollo de los recursos de mi equipo de trabajo, basado en la información de “Time Logs” y “Bookings”. “Resourcing Planning” es una herramienta que nos ayudara a planificar, asignar y balancear la carga de trabajo de los equipos.

Dentro de la interfaz contaremos con un primer tres gráficas iniciales:

- **Studio**

Esta primera opción mostrar una visualización general de todos los departamentos de todos los proyectos en los cuales estoy como miembro.

- **Departaments**

Esta gráfica mostrar visualización general de los departamentos integrados dentro todos los proyectos.

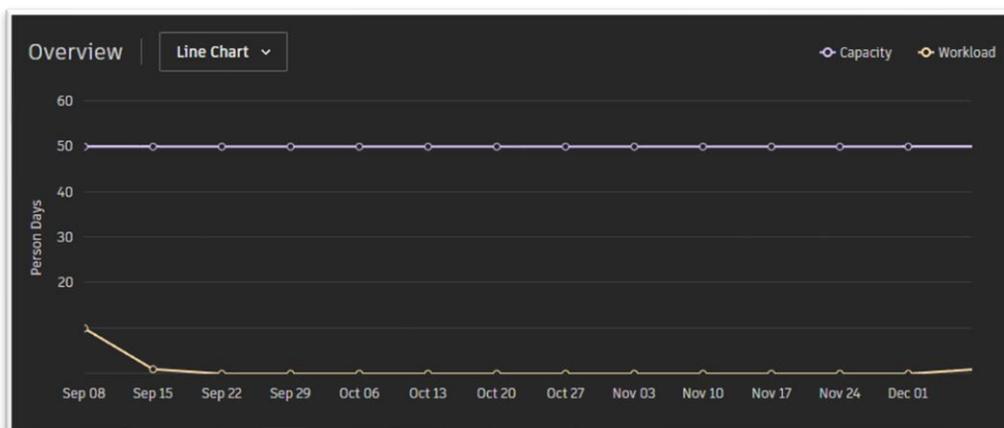
- **Projects**

Esta gráfica muestra la visualización general de los departamentos involucrados dentro de un único proyecto.

En la parte superior de la interfaz podremos modificar el rango de información que queremos visualizar en las gráficas:

- **Weekly/Daily:** Modifica la visualización de información de la línea del tiempo por día o por semana.
- **Range Date:** Asignaremos el rango de días que se quieren analizar asignando una fecha de inicio y final.
- **Line Chart:** Muestra la gráfica con líneas continuas.
- **Stepped Line Chart:** Maestra la gráfica con líneas escalonadas.

Las gráficas se interpretan en sentido vertical el número de personas involucradas en el proyecto en relación con la línea del tiempo desplegada en sentido horizontal.

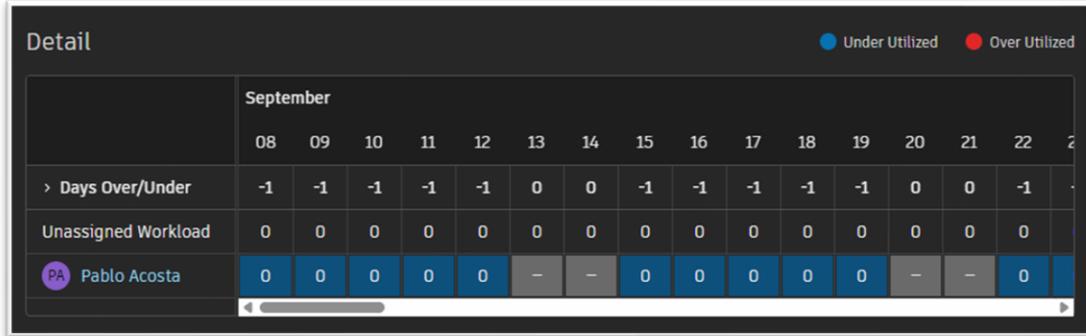


- **Capacity:** Representa la cantidad de horas disponibles que un recurso (persona o equipo) puede trabajar en un período de tiempo.
- **Workload:** Es la cantidad de horas planificadas (Bookings) que un recurso tiene asignadas en un período.

A partir de estas gráficas se pueden interpretar los siguientes resultados:

- Capacity > Workload → El recurso tiene horas libres (subutilización).
- Capacity = Workload → El recurso está perfectamente planificado.
- Capacity < Workload → El recurso está sobreasignado (riesgo de retrasos).

Flow también podrá mostrar con más detalles la carga de trabajo y capacidad por departamento dando clic en departamento o proyecto que se desea visualizar. En la nueva ventana mostrar una gráfica nueva “Details” la

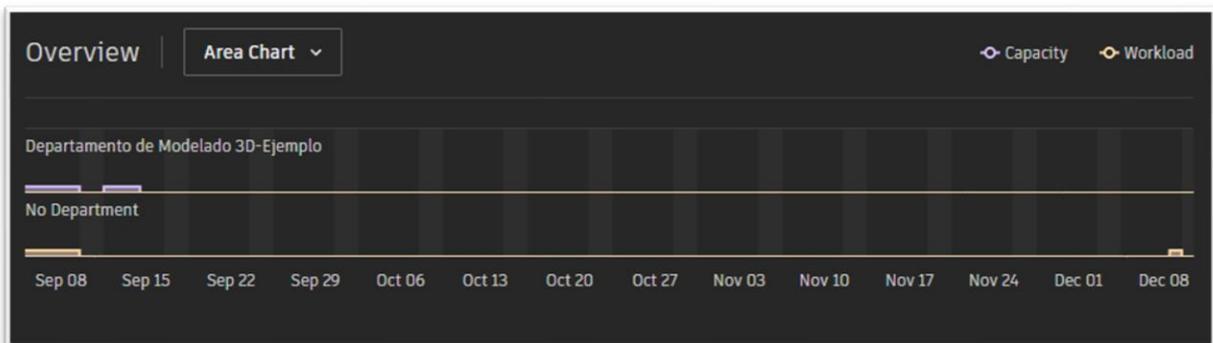


cuál muestra con detalle las cargas de trabajo (Días) por usuario.

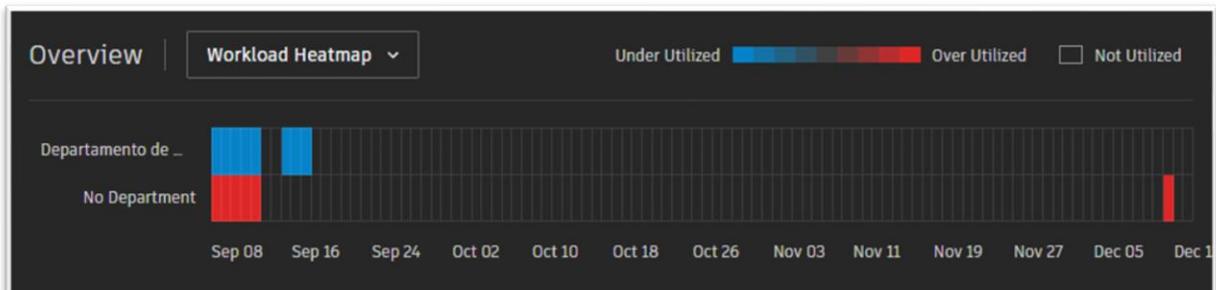
- **Under utilized:** Indica que el usuario tiene menos trabajo asignado que su capacidad real.
- **Over utilized:** Indica que el usuario tiene más trabajo del que puede cubrir con su capacidad real.

Por otra parte, contaremos también la visualización de carga de trabajo por proyecto. Bajo dos modalidades:

- **Área chart**



- **Workload Heatmap.**

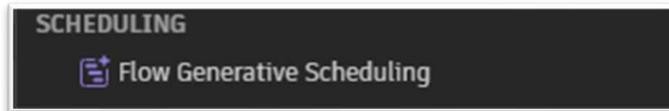


Flow Generative Scheduling

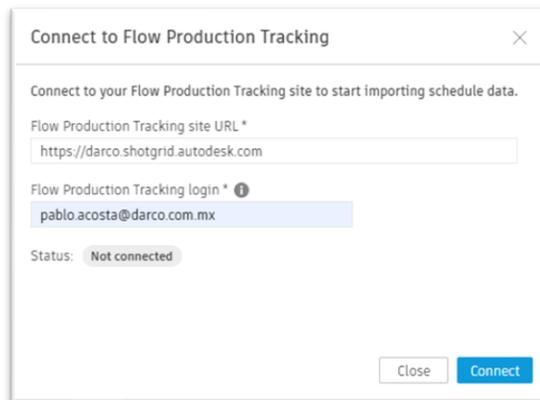
Generalmente dentro de cualquier proyecto las estimaciones en cuanto tiempos de entregas o cuantificación de recursos son asumidas como puntos claros, sin embargo, es inevitable los cambios dentro del desarrollo del proyecto, y lo cual genera cambios recurrentes en nuestras tablas de planificación. Flow Production tracking ofrece la posibilidad de visualizar de manera rápida escenarios supuestos para mejorar el rendimiento en la producción del proyecto a través de la herramienta “Flow Generative Scheduling”.

Conexión con Site de Flow:

1. Dentro del “Ribbon” de Flow en el menú de “Apps” encontraremos la función.



2. En la venta abierta daremos clic en icono de perfil, que se encuentra en el extremo superior derecho. Daremos clic en “Connect to Flow Production Tracking”.
3. Asignaremos el URL del site de Flow, así como nuestro correo de usuario. Daremos clic en “Connect” y “Close”.

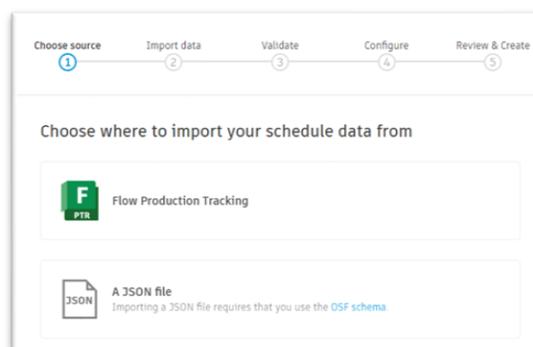


Playground

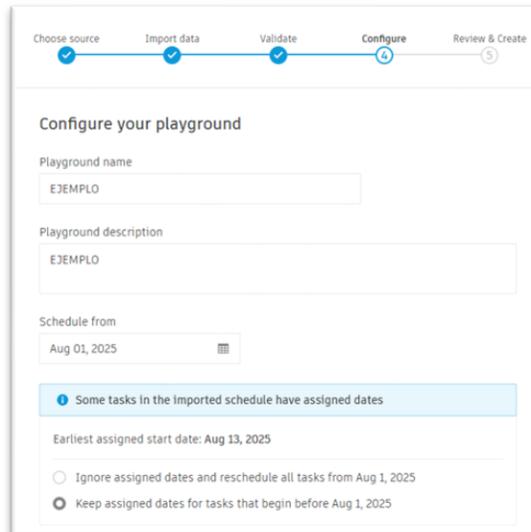
El “Playground” será la base sobre la cual podremos generar nuevas escenas de ajustes sobre el calendario de tareas o ajustes en recursos.

Creación de “Playground”:

1. En el panel del lado derecho daremos clic en “Create Playground” para asignar una tabla de partida.
2. En la primera fase del proceso asignaremos la localización de la tabla. Seleccionamos “Flow Production Tracking”, clic en “Next”.



4. En la segunda Fase, seleccionaremos nuestro proyecto.
5. En la tercera se validarán que la configuración se ha correcta, en caso contrario, iremos a Flow para corregir los elementos indicados.
6. En la cuarta fase indicaremos un nombre a nuestra tabla, descripción. En la parte inferior indicaremos la fecha a partir del cual se generará las tablas. Y en la opción inferior seleccionaremos “Keep Assined...” para mantener las tares que empezaron antes de la fecha indicada.

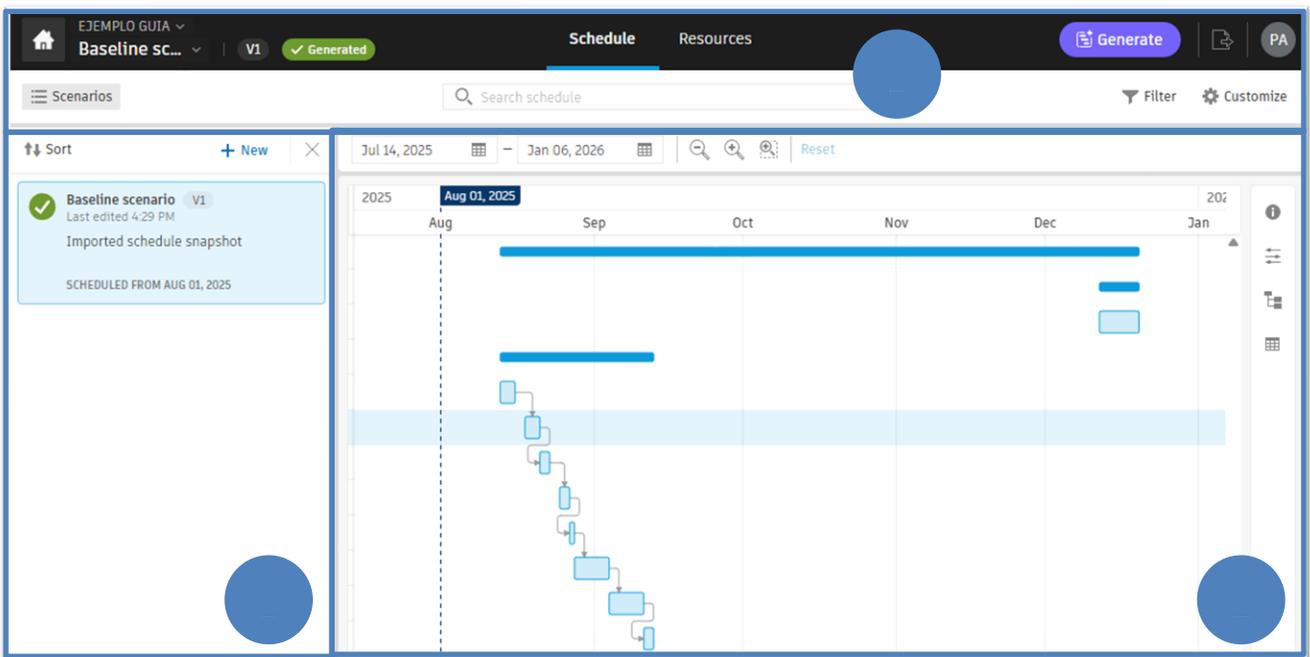


The screenshot shows a configuration form with the following fields and options:

- Progress bar: Choose source (1), Import data (2), Validate (3), Configure (4), Review & Create (5).
- Playground name: EJEMPLO
- Playground description: EJEMPLO
- Schedule from: Aug 01, 2025
- Notification: Some tasks in the imported schedule have assigned dates
- Earliest assigned start date: Aug 13, 2025
- Options:
 - Ignore assigned dates and reschedule all tasks from Aug 1, 2025
 - Keep assigned dates for tasks that begin before Aug 1, 2025

7. En la última fase verificaremos la información ingresada. Daremos clic en “Create Playground” para finalizar.
8. De manera automática visualizaremos el diagrama de calendarios y recursos de nuestro proyecto, con la información actual.

Interfaz



A. Ribbon

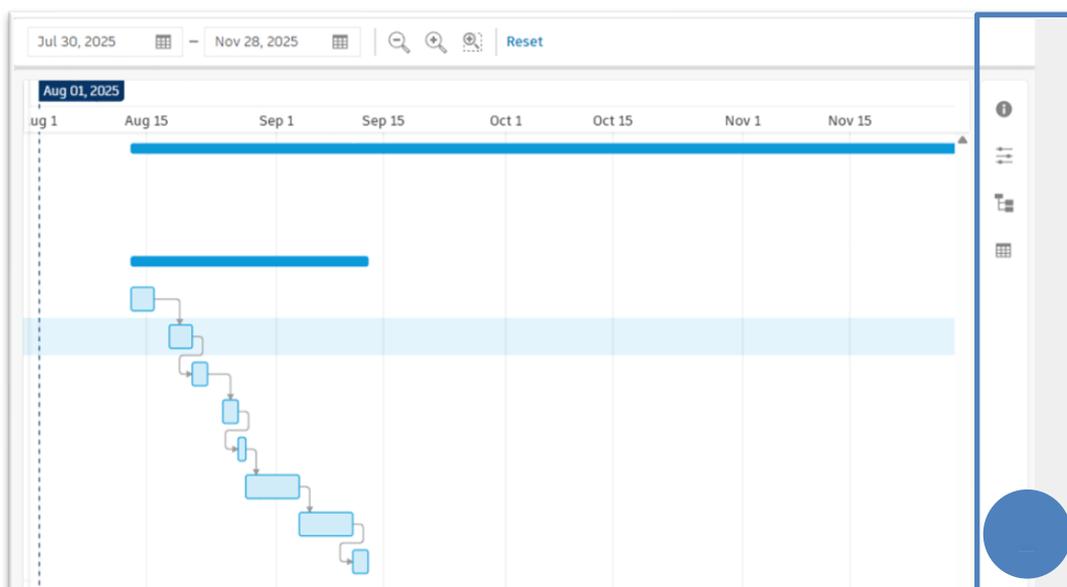
Dentro del ribbon podremos identificar el proyecto sobre el cual estamos trabajando, así como alternar entre el diagrama de Gantt y nuestro diagrama de recursos. En la parte inferior encontraremos la configuración de búsqueda de escenarios filtros y personalización de la visualización.

B. Escenarios

Dentro este panel nos encontramos con los escenarios, estos nos permiten realizar ajustes sobre las tareas destinadas o recursos y visualizar el ajuste propuesto mediante IA con el botón “Genérate”.

C. Diagrama de Gantt

Muestra gráficamente las tareas, así como sus dependencias o sucesores de tareas. A, así como la sección de ajuste de intervalos de fechas para el análisis.



D. Panel de Configuration.

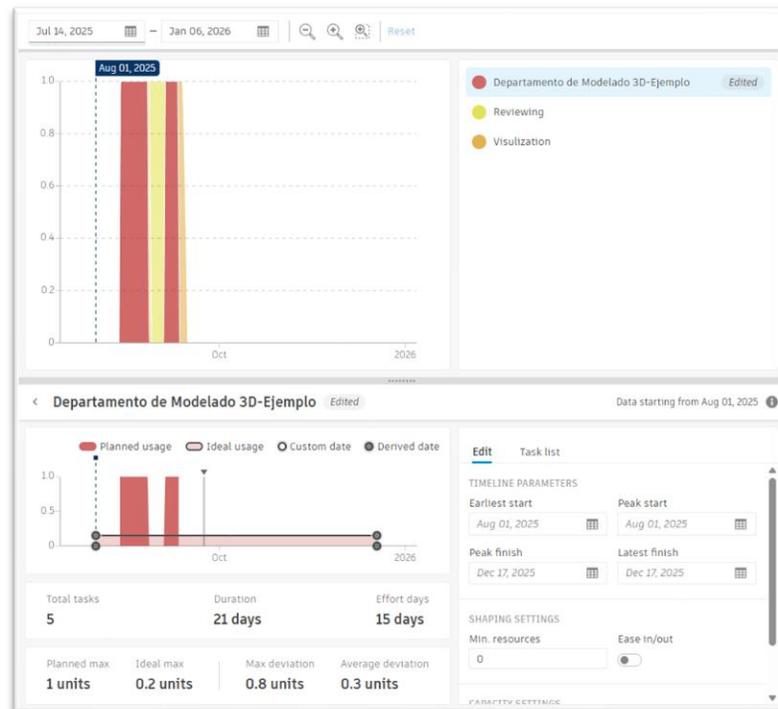
- **Information:** Indica la información general de la tarea.
- **Controls:** Dentro de esta configuración podremos hacer ajustes en nuestras tareas.
 - **Constraints:** Modifica la condición en fecha de inicio o finalización de la tarea.
 - **As soon as posible:** Terminar la tarea lo más pronto posible.
 - **As late as possible:** Retrasar la tarea lo más pronto posible
 - **Must Start on:** Cambia la fecha de inicio de la tarea.
 - **Must Finish on:** Cambia la fecha de finalización de la tarea.
 - **Start no earlier than:** Empezar la tarea no antes de la fecha indicada.
 - **Start no later than:** Empezar la tarea no después de la fecha indicada.
 - **Finish no earlier than:** Terminar la tarea no antes de la fecha indicada.
 - **Finish no later tan:** Terminar la tarea no después de la fecha indicada.
 - **Priority:** Indica un valor de prioridad de -1000 como valor mínimo a 1000 como valor maximo
- **Dependencies:** Indica la configuración de dependencias entre tareas.
 - **Predecessors:** Indica las tareas a realizar antes de la actual.
 - **Sucesors:** Indica la siguiente tarea a realizar, una vez finalizada la actúa.
- **Calenders:** Muestra la ubicación de la tarea en el calendario del proyecto, indicando horas

de trabajo, días de calendario y excepciones como vacaciones.

E. Resources

Dentro de este diagrama podremos visualizar la cantidad de recursos utilizados en el proyecto en la parte superior, y en la parte inferior indica el análisis de recursos y tareas asignada por departamento.

- **Total, Task:** Indica el total de tarea en el departamento.
- **Duration:** La duración en días del trabajo del departamento completo.
- **Effort days:** Indicia el tiempo total de trabajo en días.



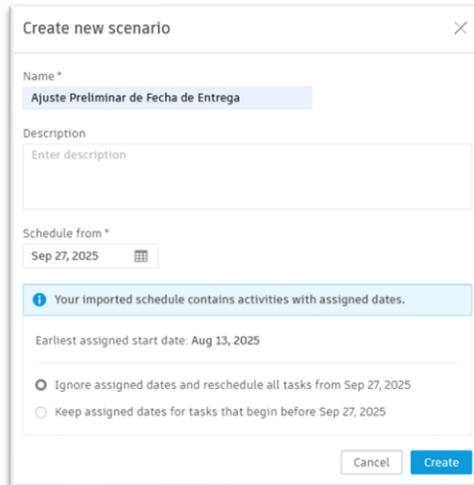
- **Planned Max:** Indica el máximo de recursos planeado.
- **Ideal Max:** Indica el número ideal de recursos planeado.
- **Max Deviation:** Indica la desviación máxima del recurso.
- **Average Deviation:** Indica la desviación promedio del recurso.
- **Edit:** Dentro de este panel podremos modificar las fechas de inicio, finalización y concentración del recurso en el calendario.
 - **Earliest Start:** Indica la fecha de inicio Temprana, para las tareas del departamento.
 - **Peak Start:** Indicia la fecha de inicio de concentración del recurso.
 - **Peak Finish:** Indica la fecha fin de concentración del recurso.
 - **Latest Finish:** Indica la fecha de retraso máximo de finalización de las tareas del departamento.
 - **Shaping Settings:** Indica el número de recursos mínimos por departamento.
 - **Capacity Setting:** Indica el número de recursos máximo o límite para el departamento.

Generate

A partir de la herramienta "Generate" podremos visualizar ajuste en escenarios posibles antes cambios en el

proyecto. Para generar nuevos escenarios con “Generate”:

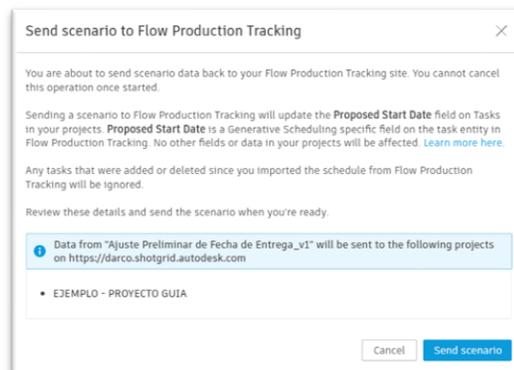
1. En el panel de “Escenarios” Crearemos un nuevo escenario, asignaremos nombre, seleccionaremos la misma fecha de inicio de nuestro primer escenario y seleccionaremos la opción “Ignore Assigned dates and reschedule all tasks”, esta opción nos permitirá hacer ajustes en cronogramas y recursos. Daremos clic en “Create” para finalizar.



2. Una vez generado el escenario, haremos los ajustes correspondientes por tarea a partir del panel de configuración de “Schedule” o “Resources” con los necesarios. (Ej. Indicar que el cambio de tarea se aplazar en calendario).



3. Una vez aplicados los cambios/ajustes que estamos considerando en nuestra nueva propuesta de cronograma y recursos daremos clic en “Generate”. Visualizaremos los cambios propuestos por la IA en la ventana de “Schedule” y “Resources”. Podremos Generar las variantes necesarias hasta llegar al objetivo que sea más conveniente.
4. Si los ajustes son correctos. Daremos clic en “Export” > “Send to Flow Production Tracking”. Y Daremos clic en “Send Escenario” con esto actualizaremos la configuración establecida en Flow con los ajustes realizados mediante “Flow Generative Scheduling”.

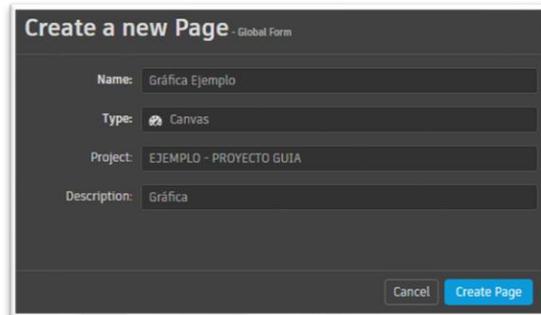


Graph Widgets

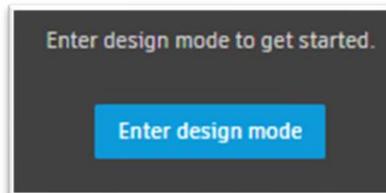
Dentro de cualquier página de Flow podremos agregar Widgets de tipo gráfico para representar la información. Esto nos permitirá adaptar la visualización KPIs de producción, carga de recursos o progreso de entregas, sin necesidad de depender de reportes externos.

Para crear un “Graph”

1. Dentro del “Navigation Ribbon” nos colocaremos en el apartado “Others”
2. Seleccionaremos el apartado “Create New Page”
3. Agregaremos la información correspondiente a la entidad y en el apartado “Type” seleccionaremos “Canvas”.



4. Daremos clic en “Create Page” para finalizar.
5. Dentro de la página creada seleccionaremos la opción “Enter Design Mode”.

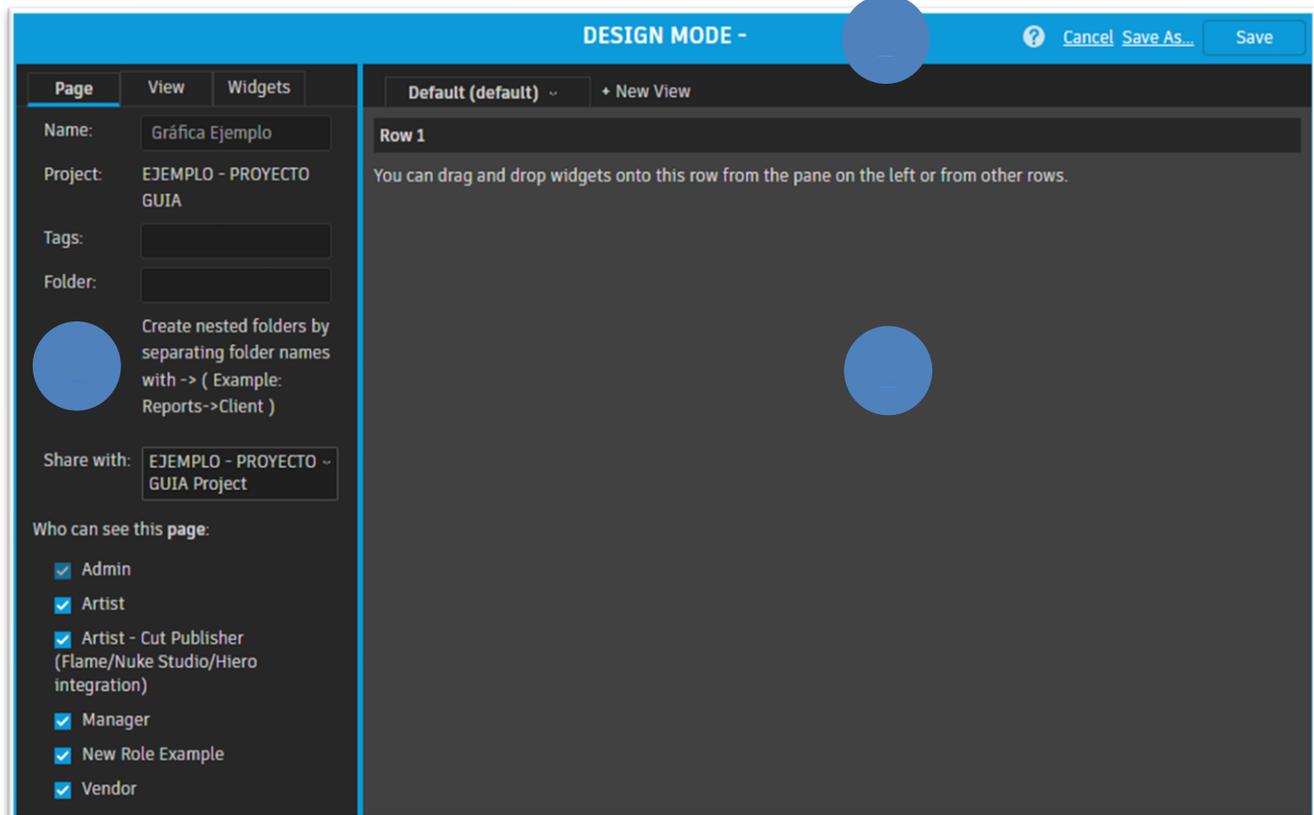


Design mode

Al activar “Design Mode” Flow nos desplegará una nueva ventana completa con la interfaz que nos permitirá crear representaciones gráficas correspondientes a información generada en Flow.

Desde aquí podremos:

- A. Crear o eliminar campos.
- B. Reordenar columnas.
- C. Agregar widgets (gráficas, sumarios, paneles).
- D. Configurar filtros, agrupaciones y ordenamientos.
- E. Definir qué usuarios o grupos ven la página.



- A. **ToolBar:** Dentro de esta barra podrás guardar cambios o crear copias de archivos.
- B. **Canvas:** Dentro de esta área veremos la construcción de la página y el contenido generado.
- C. **Edition Panel:** Permite gestionar toda la información que queremos visualizar y su gestión mediante filtros, este panel está dividido en tres pestañas:

Page

- **Name:** Indica el nombre de la pagina
- **Project:** Indica el nombre del proyecto
- **Tags:** Indica una etiqueta variable.
- **Folder:** Indica el folder donde se ubicará el archivo.
- **Share with:** Indica el proyecto donde se puede compartir la gráfica.
- **Who can see this page:** Permite gestionar los permisos de visualización de la página actual.

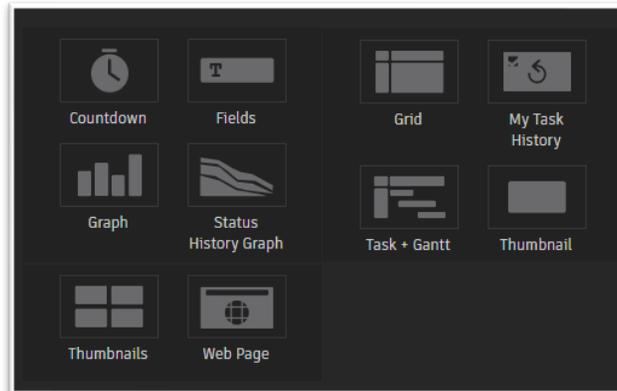
View

- **Name:** Indica el nombre de la vista.
- **Row 1,2,3...:** Indica las filas que contiene la vista podremos agregar más a partir del botón "Add Row".
- **Column:** Permite seleccionar el número de columna por fila (Max.4).
- **Who can see this view:** Permite gestionar quien puede ver esta lista.

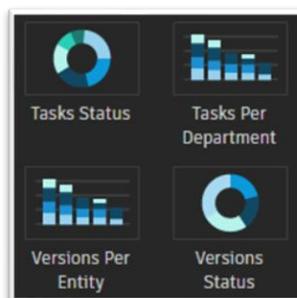
Widgets

Dentro de esta pestaña podremos seleccionar los diferentes tipos de gráficos que queremos visualizar entre dos opciones:

- **Widget:** Contiene distintos tipos de gráficas que permiten filtrar información de la entidad designada.



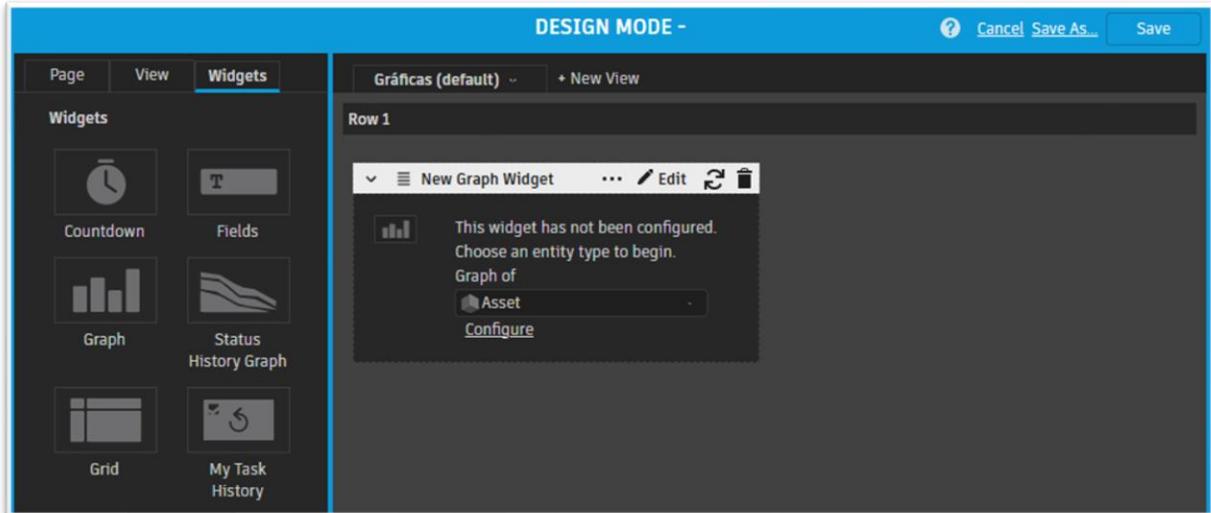
- **Countdown:** Permite configurar una representación gráfica de fechas límites de entregas
 - **Fields:** Permite configurar una tabla de análisis con campos personalizados por entidad.
 - **Graph:** Permite crear una gráfica de barras, líneas o área con campos personalizado de la entidad.
 - **Status History Graph:** Permite crear una gráfica de línea temporal sobre el cambio por campos personalizados de una entidad.
 - **Task+Gantt:** Genera una gráfica de tareas más un diagrama de Gantt.
 - **Thumbnail:** Permite agregar miniaturas en formato de imagen.
 - **Grid:** Permite generar una tabla de información por entidad y campos personalizados.
 - **My task History:** Permite generar una tabla de historial de tareas.
 - **Thumbnail:** Permite generar una tabla de miniatura de previsualización de archivos.
 - **Web Page:** Permite generar un panel de navegación web.
- **Preconfigured Widgets:** Contiene gráficas preconfiguradas con información filtrada.



- **Task Status:** Es una gráfica de análisis del estatus de todas las tareas del proyecto.
- **Task per deparment:** Es una gráfica de análisis del estatus de tareas por departamento.
- **Versions per Entity:** Es una gráfica de análisis de revisiones por versiones de entidades.
- **Versions Status:** Es una gráfica de análisis del estatus de revisiones totales por versiones en proyecto.

Creación de Widget

1. En la pestaña “Page” agregaremos la información correspondiente a la información de la página y asignaremos permisos.
2. En la pestaña “View” daremos un nombre la vista.
3. Asignaremos un grupo de filas y columnas correspondientes al número de graficas que utilizare (Ej. Filas,2 Columnas)
4. Asignaremos permisos.
5. En la pestaña “Widgets” arrastraremos cada tipo de widget dentro de las casillas disponibles en el área de Canvas.
6. Seleccionaremos el tipo de entidad que analizaremos por medio de la lista desplegada en la derecha.

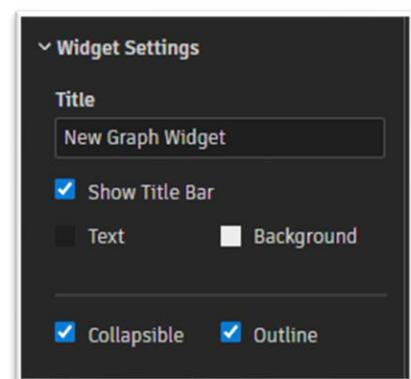


Configuración de Widget

La configuración de cada “Widget” es única en cada uno, a continuación, se muestra la configuración general de un “Widget” tipo “Graph”:

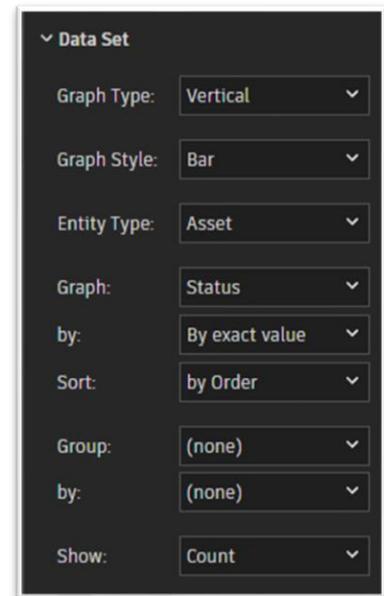
Widget Settings

- **Title:** título de la gráfica.
- **Show title bar:** Habilita la visualización del título.
- **Text:** Indica el color del título.
- **Background:** Indica el color del fondo.
- **Collapsible:** Permite la opción de minimizar la gráfica.
- **Outline:** Habilita el contorno de la gráfica.



Data set

- **Graph Type:** Indica el tipo de gráfica.
- **Graph Style:** Indica el estilo de gráfica.
- **Entity Type:** Indica el tipo de entidad a analizar.
- **Graph:** Indica el campo de información que queremos visualizar en la gráfica.
- **By:** Indica el orden de valor indicado en Graph.
- **Sort:** Indica el orden de agrupación de la entidad.
- **Group:** Permite agrupar por otro campo de información
- **By:** Indica el orden de valor indicado en Group
- **Show:** Indica el método de cálculo de información por conteo o sumatoria.



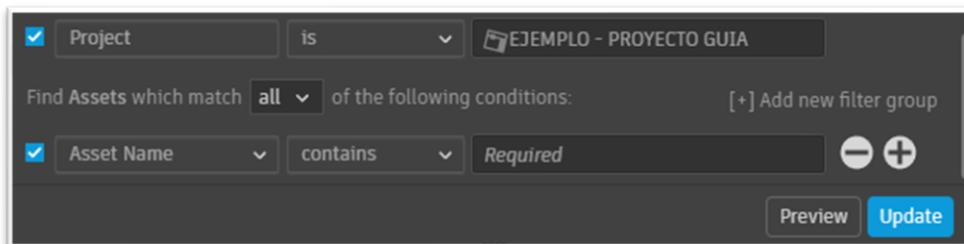
Data Set configuration panel showing the following settings:

- Graph Type: Vertical
- Graph Style: Bar
- Entity Type: Asset
- Graph: Status
- by: By exact value
- Sort: by Order
- Group: (none)
- by: (none)
- Show: Count

Filters

Para agregar un nuevo filtro:

1. Daremos clic en el símbolo de “+”
2. En la primera casilla indicaremos el campo a filtrar.
3. En la segunda casilla indicaremos la condicionante a cumplir.
4. En la tercera casilla indicaremos el valor referencial, para la condicionante.
5. Daremos clic en “Preview” para previsualizar los cambios, y “Update” para actualizar los datos.

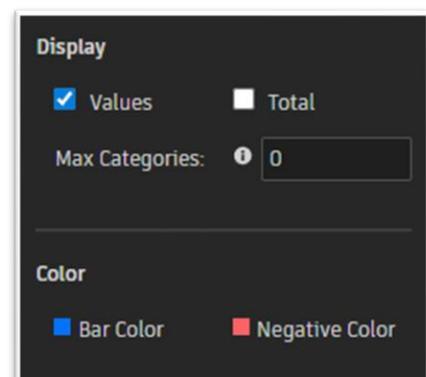


Filter configuration panel showing the following settings:

- Project is EJEMPLO - PROYECTO GUIA
- Find Assets which match all of the following conditions: [+ Add new filter group]
- Asset Name contains Required
- Buttons: Preview, Update

Display / Color

- **Values:** Habilita la visualización de valores.
- **Total:** Indica el total de la sumatorio o conteo
- **Bar Color:** Indica el color de valores positivos.
- **Negative indica:** Indica el valor de valores negativos.



Display / Color configuration panel showing the following settings:

- Display:
 - Values
 - Total
 - Max Categories: 0
- Color:
 - Bar Color
 - Negative Color

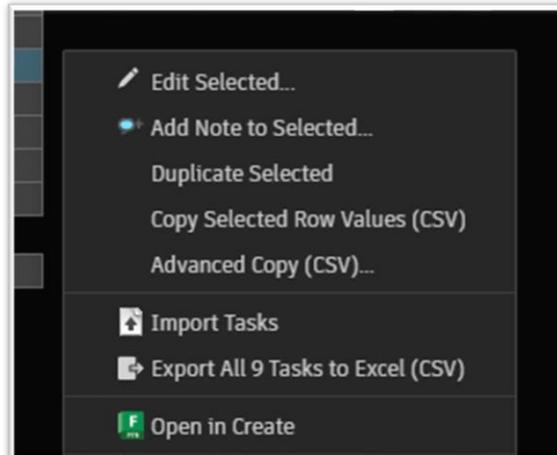
Integración y configuraciones avanzadas

Exportación de Datos

Dentro de Flow podremos exportar datos a partir de las páginas creadas en nuestro proyecto hacia formatos estándar CVS.

Para exportar información:

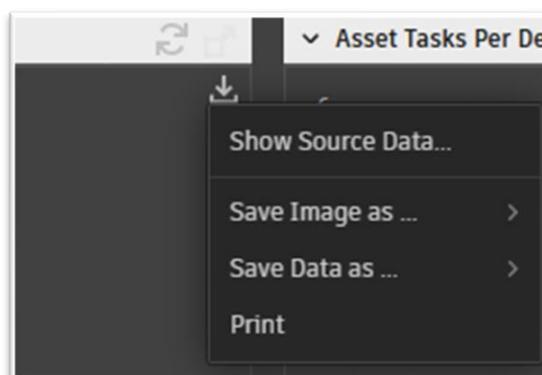
1. No colocaremos en una página del proyecto donde se encuentra la información a exportar.
2. Seleccionaremos con nuestro cursor todas las filas y columnas que contiene la información deseada.
3. Daremos clic derecho y seleccionaremos "Copy All Entity to Excel CSV".



4. Automáticamente Flow Genera un archivo .CSV con el contenido seleccionado.

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
1	Id	Task Name	Status	Start Date	Due Date	Assign Review	Project			
2	8500	Modelado Base	fin	8/13/2025	8/16/2025	Pablo / Pablo	A EJEMPLO - PROYECTO GUIA			
3	8501	Modelado con Detalles	wtg	8/18/2025	8/20/2025	Pablo / Pablo	A EJEMPLO - PROYECTO GUIA			
4	8502	Optimización malla	wtg	8/21/2025	8/22/2025	Pablo / Pablo	A EJEMPLO - PROYECTO GUIA			
5	8503	UV Mapping	wtg	8/25/2025	8/26/2025	Pablo / Pablo	A EJEMPLO - PROYECTO GUIA			
6	8504	Publicación de Modelo	wtg	8/27/2025	8/27/2025	Pablo / Pablo	A EJEMPLO - PROYECTO GUIA			
7	8505	Revisión Modelo	wtg	8/28/2025	9/3/2025	Pablo / Pablo	A EJEMPLO - PROYECTO GUIA			
8	8506	Ajustes Modelo	wtg	9/4/2025	9/10/2025	Pablo / Pablo	A EJEMPLO - PROYECTO GUIA			
9	8507	Aprobación y Publicación	wtg	9/11/2025	9/12/2025	Pablo / Pablo	A EJEMPLO - PROYECTO GUIA			
10	8566	Transición 01	wtg	12/12/2025	12/19/2025	Pablo / Pablo	A EJEMPLO - PROYECTO GUIA			
11										

En el caso de nuestras gráficas por Widgets, podremos exportar la información en formato de hojas de calculo como CSV o directamente exporta la gráfica como una Imagen.

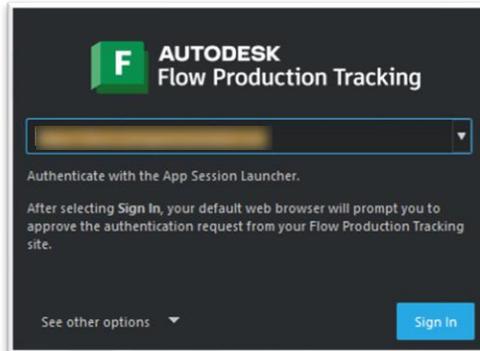


Integración con Softwares: Flow Production Tracking Desktop

Para aplicar la integración de con softwares es necesario la instalación de Flow Production Tracking Desktop. Esta es una aplicación de escritorio que actúa como un puente entre Flow Production Tracking y el software creativo que usan los artistas (Maya, Nuke, Houdini, 3ds Max, etc.).

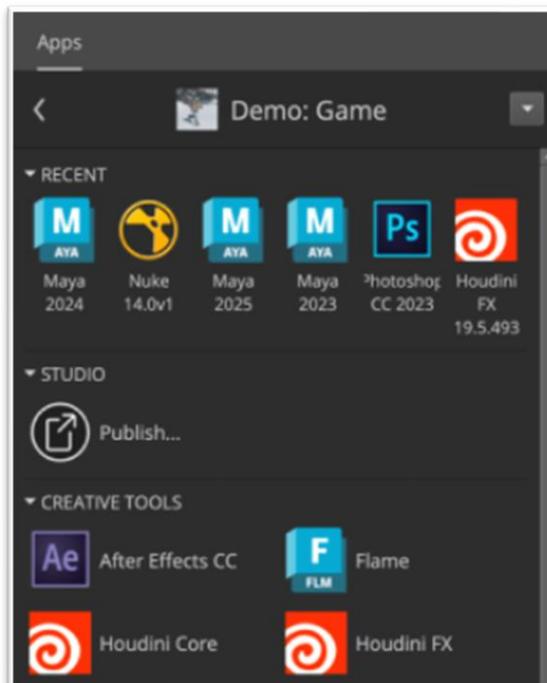
Para sincronizar con el sitio:

1. Al Abrir Flow Production Tracking Desktop no indicara la dirección de nuestro Site.



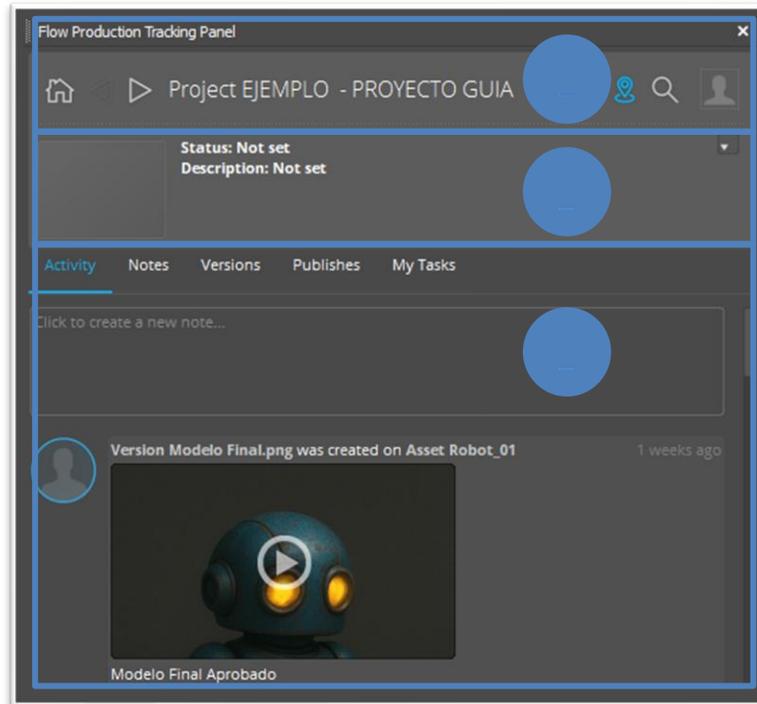
2. Daremos clic en “Sign in”, automáticamente nos enviara al navegador para aprobar la conexión con el site.
3. Daremos clic en “Approve” para aprobar la conexión.

Como se mencionó anterior mente la aplicación de escritorio de Flow funciona como puente entre los distintos programas. Cuando entramos directamente sobre nuestro proyecto. Flow identificar automáticamente los programas con los que cuenta con integración.



Panel

Dentro del software elegido contaremos con la opción de visualizar el panel de Flow. Este panel es una versión reducida del Site de Flow, que al igual que nuestras herramientas anteriores nos permite navegar sobre la información del proyecto directamente desde nuestro software.



. Dentro de este panel contaremos también con acceso a “Tasks”, “Versions”, “Notes” y “Published”.

- A. ToolBar:** Es la barra donde podremos ubicarnos dentro de las distintas partes del proyecto como “Assets”, “Shots”, “Sequences”, “Project”, etc.
- B. Details Area:** Dentro de este espacio podremos visualizar la información general sobre la entidad que estamos visualizando.
- C. Content Tabs:** En esta area nos encontramos con todo el listado de información para navegar sobre la entidad, como “Notes” y “Versions”

Las herramientas funcionan de la misma manera que nuestras extensiones de Create, RV y la pagina Flow Production Tracking.

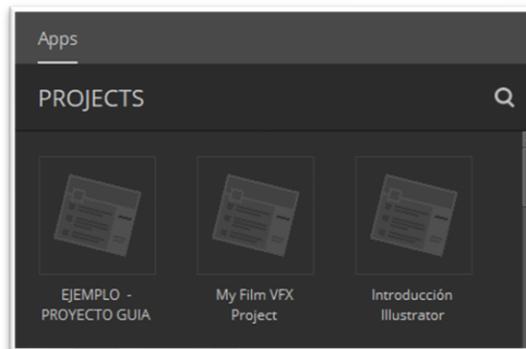
Publish

Dentro de esta aplicación por puente Flow contara con 2 formas de generar publicaciones:

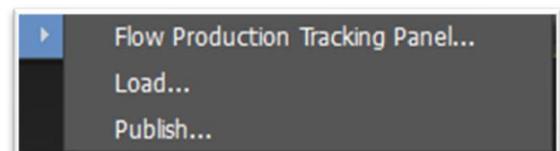
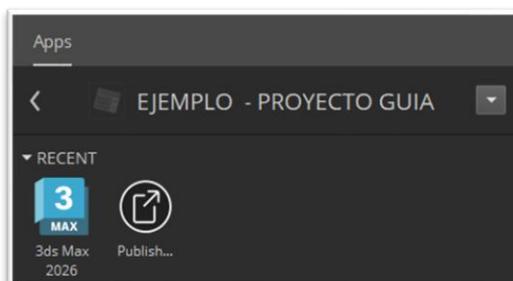
- **Stand Alone:** Con esta opción Flow no colecta archivos de manera automática, el usuario manualmente debe cargar los archivos .
- **Integration:** Esta opción corresponde a la integración de acuerdo con el tipo de software con el cual se está trabajando:
 - **3DsMax:** Publica la escena actual, y también puede unir o referenciarse sobre otra sesión mediante “The Loader”. Agregara también cualquier archivo que se encuentre en la estructura de folder del proyecto de 3DsMax.
 - **Houdini:** Publica la escena actual, y permite unir o referenciarse sobre otra sesión mediante “The Loader”.
 - **Maya:** Publica la sesión escena, y permite unir o referenciarse sobre otra sesión mediante “The Loader”. Agregara también cualquier archivo que se encuentre en la estructura de folder del proyecto de Maya.
 - **Nuke:** Publica la sesión actual con el formato “Nuke Script”.
 - **Nuke Studio:** Publica el proyecto actual en formato “NukeStudio Project”
 - **Photoshop CC:** Publica el archivo abierto en formato “Photoshop Image” que puede ser agregado como un nuevo layer o un nuevo documento.

Para publica archivos por “Stand Alone” y “Integration”:

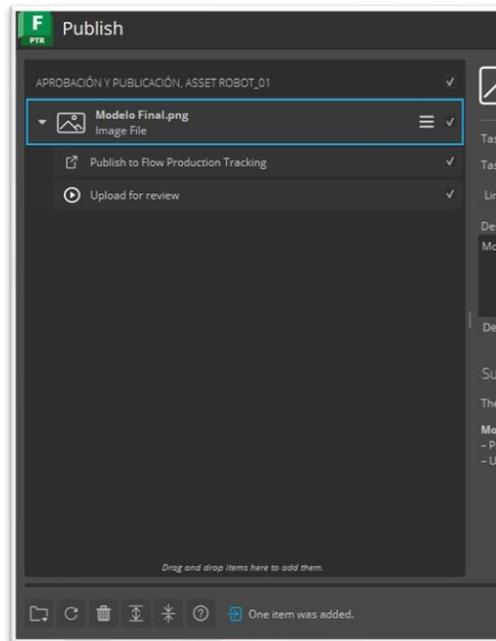
1. Seleccionaremos nuestro proyecto en el apartado “Projects”



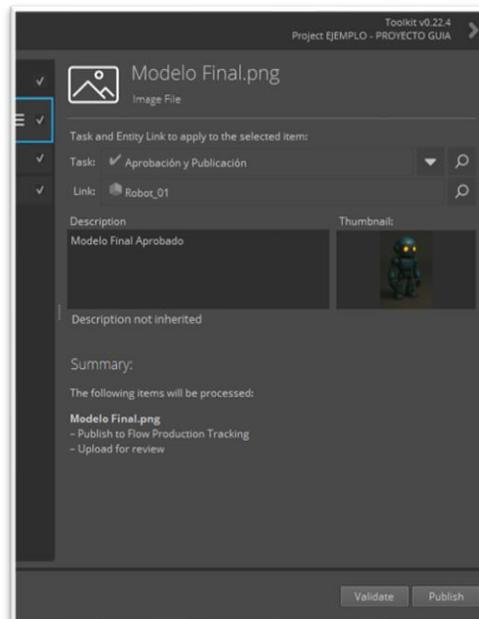
2. En la ventana de proyecto daremos clic en “Publish...”
3. En la nueva ventana arrastraremos o buscaremos nuestro archivo en el botón “Browse files to Publish”. En el caso de nuestro software, buscaremos la opción “Publish” dentro del menú de configuración de Flow.



- En lado izquierdo ubicaremos el apartado de “Items Tree” dentro de este espacio visualizaremos el archivo que será publicado, este archivo o archivos pueden contener subelementos que están relacionados como renders, imágenes, etc. Seleccionaremos entonces los archivos que sean necesarios para la publicación.



- Dentro de él “Items Tree” también desplegar opciones a ser validada como su publicación en Flow Production Tracking y también su publicación para revisión.
- En el apartado derecho asignaremos mediante la opción link la entidad correspondiente y también la tarea.

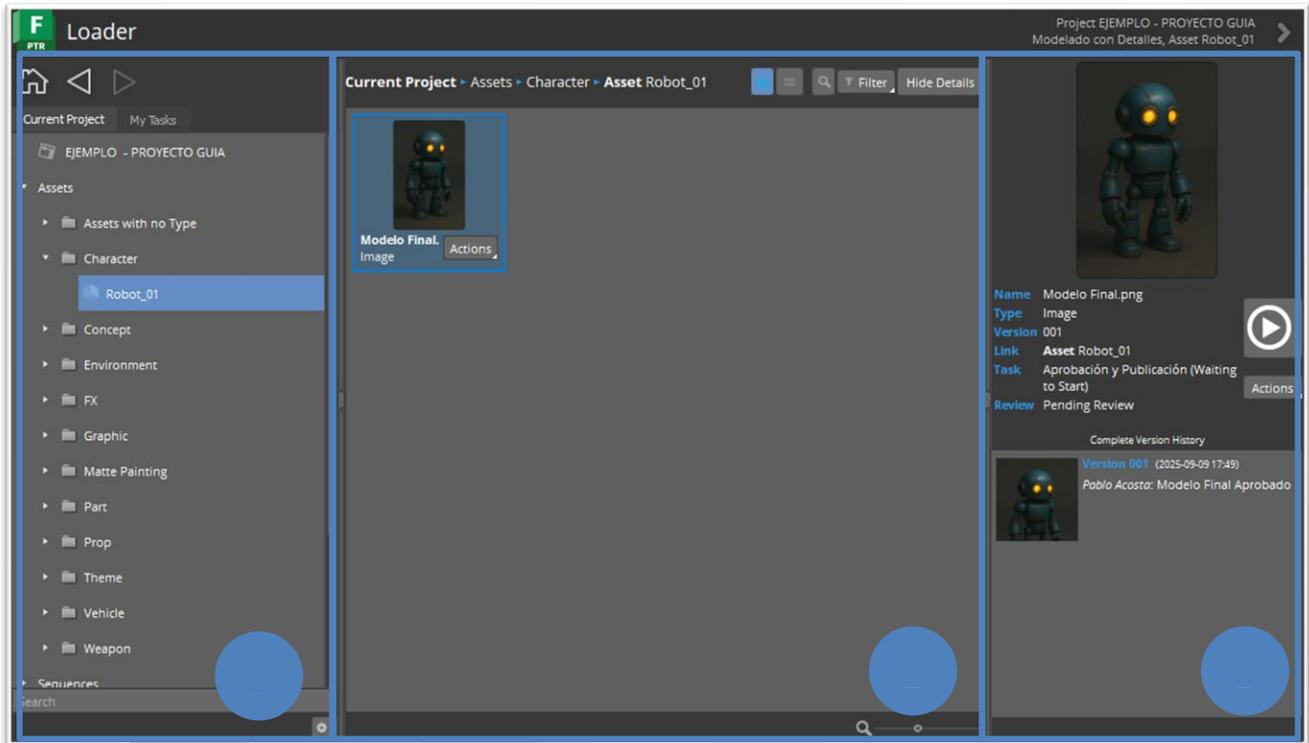


- Una vez asignados lo archivos y la información correspondiente, daremos clic en “**Validate**”, esto genera una primera verificación de todos los archivos que están a punto de publicarse.

8. Para finalizar daremos clic en **“Publish”** para publicar los archivos en Flow.

The Loader

Dentro la aplicación de escritorio también contaremos con el **“Loader”** esta ventana nos permite acceder de manera rápida sobre los archivos publicados en Flow.



- A. **Tree View:** Dentro de este panel podremos visualizar y navegar sobre la estructura de nuestro proyecto con sus diferentes entidades.
- B. **Publishes:** Una vez seleccionada nuestra ubicación de entidad dentro del **“Tree View** en el área central podremos visualizar las subcarpetas y publicaciones realizadas dentro de la ubicación, y desde la cual podremos ejecutarlo en la opción de **“Actions”**.
- C. **Info:** En el área izquierda visualizaremos la información sobre la publicación o entidad seleccionada.