



Guía del usuario de

AWS Nube de plazos



Version latest

Copyright © 2026 Amazon Web Services, Inc. and/or its affiliates. All rights reserved.

AWS Nube de plazos: Guía del usuario de

Copyright © 2026 Amazon Web Services, Inc. and/or its affiliates. All rights reserved.

Las marcas comerciales y la imagen comercial de Amazon no se pueden utilizar en relación con ningún producto o servicio que no sea de Amazon, de ninguna manera que pueda causar confusión entre los clientes y que menosprecie o desacredite a Amazon. Todas las demás marcas registradas que no son propiedad de Amazon son propiedad de sus respectivos propietarios, que pueden o no estar afiliados, conectados o patrocinados por Amazon.

Table of Contents

¿Qué es Deadline Cloud?	1
Características de Deadline Cloud	1
Conceptos y terminología	2
Recursos agrícolas	2
Recursos de ejecución de trabajos	3
Otros conceptos y terminología importantes	5
Cómo empezar con Deadline Cloud	7
Acceder a Deadline Cloud	7
Servicios relacionados	8
Cómo funciona Deadline Cloud	8
Permisos en Deadline Cloud	9
Soporte de software con Deadline Cloud	10
Integración de Pipeline	11
¿Qué es la integración de canalizaciones?	11
Ejemplo de un estudio local con una granja instalada AWS	12
Introducción	14
Configura tu Cuenta de AWS	14
Inscríbese en una Cuenta de AWS	14
Configure la infraestructura de su granja	14
Crea tu monitor	15
Defina los detalles de la granja	17
Defina los detalles de la cola	18
Definición de los detalles de la flota	19
Revisar y crear	20
Configure su estación de trabajo	21
Paso 1: Instale el remitente de Deadline Cloud	21
Paso 2: Instalar y configurar el monitor Deadline Cloud	25
Paso 3: Inicie el remitente de Deadline Cloud	30
Uso del monitor	32
Cree monitores en regiones adicionales	33
Cross-Region Acceso al centro de identidad de IAM	34
Replicación multirregional de IAM Identity Center	35
Comparte la URL del monitor de Deadline Cloud	35
Abre el monitor de Deadline Cloud	36

Cambia tu configuración de idioma	37
Envía un paquete de trabajo	38
Vea los detalles de la cola y la flota	38
Gestiona los trabajos, los pasos y las tareas	39
Vea los detalles del trabajo	40
Archiva un trabajo	42
Vuelva a poner en cola un trabajo	42
Vuelva a enviar un trabajo	42
Ver un paso	43
Ver una tarea	44
Vea los registros de las sesiones y de los trabajadores	44
Ver el panel de control del trabajador	46
Casos de uso	47
Descarga el resultado final	49
Explore los archivos adjuntos de trabajo	50
Abrir el navegador de archivos adjuntos	50
Navegar y filtrar archivos	51
Descargar archivos	51
Vista previa de archivos	52
Automatice la implementación de escritorios y los flujos	52
Búsqueda del ejecutable del monitor Deadline Cloud	52
Configuración de un perfil para agilizar el acceso de los usuarios	53
Integrar el monitor Deadline Cloud en sus flujos de trabajo	54
Granjas	56
Crea una granja	56
Colas	57
Creación de una cola	57
Cree un entorno de colas	59
Predeterminado conda entorno de colas	60
Asocia una cola y una flota	64
Detenga una asociación de flotas en cola	64
Reactive una asociación de flotas de colas	65
Flotas	66
Service-managed flotas	66
Cree un SMF	67
Usa un acelerador de GPU	69

Almacenamiento persistente	70
Licencias de software	76
Plataforma VFX	77
Contenido del software AMI	78
Flotas gestionadas por el cliente	81
Configuración de escalado automático	82
Tasa de escalado	83
Duración de la inactividad del trabajador	84
Número de trabajadores en espera	84
Configuración de los ajustes de escalado automático	86
Administración de usuarios	88
Entender tu fuente de identidad	88
Crea usuarios con Directorio de IAM Identity Center	89
Administre los usuarios con un IdP externo	91
Restricción del acceso al monitor	91
Comprender los niveles de acceso	92
Matriz de permisos de nivel de acceso	93
Herencia de membresía	94
Asignar permisos	96
Tareas	98
Uso de un remitente	99
Pestaña de configuración de trabajos compartidos	101
Pestaña de configuración específica del trabajo	103
Pestaña de adjuntos de trabajos	104
Pestaña de requisitos del host	106
Trabajos de procesamiento	107
Superivisión de trabajos	108
Software compatible	111
Adobe After Effects	111
Descripción general de Support	112
Compatibilidad de versiones de After Effects	112
Canal Deadline Cloud Conda	112
Introducción	113
Instalación	114
Uso del remitente de After Effects	117
Resolución de problemas	122

Configuraciones avanzadas	127
Recursos de código abierto	127
Autodesk 3ds Max	127
Descripción general de Support	128
Compatibilidad de versiones de 3ds Max	128
3ds Max se diferencia de otras herramientas de creación de contenido digital	128
Introducción	129
Configuración del host de la flota	129
Instalación	130
Uso del remitente Autodesk 3ds Max	131
V-Ray renderización de teselas independiente	138
Configuraciones avanzadas	140
Renderizadores de 3ds Max	140
Recursos de código abierto	141
Autodesk Maya	141
Descripción general de Support	141
Compatibilidad de versiones de Maya	142
Deadline Cloud: Canal Conda	142
Introducción	143
Instalación	144
Uso del remitente Maya de Autodesk	145
Configuraciones avanzadas	149
Motores de renderizado Maya	150
Plugins de Maya	151
Recursos de código abierto	152
Autodesk VRED	152
Descripción general de Support	152
Compatibilidad con las versiones de VRED	152
Canal Deadline Cloud Conda	153
Requisitos	153
Introducción	154
Instalación	154
Uso del remitente VRED de Autodesk	155
Configuración avanzada	162
Motores de renderizado VRED	162
Recursos de código abierto	162

Licudadora	163
Descripción general de Support	163
Compatibilidad de versiones de Blender	163
Canal Deadline Cloud Conda	164
Introducción	165
Instalación	165
Usando el remitente de Blender	168
Configuraciones avanzadas	171
Motores de renderizado Blender	172
Recursos de código abierto	173
Epic Unreal Engine	173
Descripción general de Support	173
Compatibilidad con las versiones de Unreal Engine	173
Canal Deadline Cloud Conda	174
Introducción	174
Instalación del remitente	175
Crear una flota	180
Enviar un renderizado de prueba	181
Configurar un empleado de una flota gestionada por el cliente (CMF)	182
Administración de credenciales de Perforce	187
Crear un trabajo de renderizado Perforce	193
Requisitos de host personalizados	205
Configuraciones avanzadas	209
Funciones de renderizado de Unreal Engine	209
Recursos de código abierto	210
Foundry Nuke	210
Descripción general de Support	210
Compatibilidad con las versiones de Nuke	211
Canal Deadline Cloud Conda	211
Introducción	212
Instalación	213
Usando el remitente Nuke	214
Configuraciones avanzadas	220
Funciones de composición nuclear	221
Recursos de código abierto	221
KeyShot Estudio	222

Descripción general de Support	222
KeyShot compatibilidad de versiones	222
Requisitos previos	223
Introducción	223
Instalación	223
Uso del remitente KeyShot	224
Configuraciones avanzadas	229
Recursos de código abierto	229
Maxon Cinema 4D	230
Descripción general de Support	230
Compatibilidad de versiones de Cinema 4D	230
Deadline Cloud: Canal Conda	231
Introducción	232
Inicio rápido	233
Características del remitente	237
Resolución de problemas	245
Cómo obtener asistencia	248
Configuraciones avanzadas	253
Plugins de Cinema 4D	253
Recursos de código abierto	255
SideFX Houdini	255
Descripción general de Support	256
Compatibilidad con las versiones de Houdini	256
Deadline Cloud: Canal Conda	257
Introducción	257
Instalación	258
Usando el remitente Houdini	259
Resolución de problemas	265
Configuraciones avanzadas	265
Motores de renderizado Houdini	266
Recursos de código abierto	267
Almacenamiento	268
Perfiles de almacenamiento	269
Para sistemas de archivos compartidos	271
Para adjuntos de trabajos	273
Adjuntos de trabajo	274

Cifrado para los depósitos de S3 adjuntos a tareas	275
Sustituya el depósito de adjuntos de trabajo	276
Administrar los adjuntos de trabajos en depósitos de S3	277
Sistema de archivos virtual	277
Descargas automáticas	280
Realice un seguimiento de los gastos y el uso	299
Hipótesis de costes	299
Factor de escala de costes	301
Valores de los factores de la escala de costes	301
Configure el factor de escala de costes	301
Efectos del factor de escala de costes en las herramientas de costes	302
Controle los costes con un presupuesto	302
Requisito previo	303
Abre el gestor de presupuestos de Deadline Cloud	303
Creación de un presupuesto	303
Ver un presupuesto	305
Edita un presupuesto	305
Desactiva un presupuesto	306
Supervise un presupuesto con EventBridge eventos	306
Realice un seguimiento del uso y los costes	307
Requisito previo	308
Abre el explorador de uso	308
Usa el explorador de uso	307
Administración de costos	311
Mejores prácticas de administración de costos	312
Seguridad	315
Protección de datos	316
Cifrado en reposo	317
Cifrado en tránsito	318
Administración de claves	318
Inter-network privacidad del tráfico	328
cancelación de la suscripción	328
Gestión de identidad y acceso	330
Público	330
Autenticación con identidades	330
Administración del acceso con políticas	332

Cómo funciona Deadline Cloud con IAM	334
Identity-based ejemplos de políticas	339
AWS políticas gestionadas	349
Roles de servicio	354
Resolución de problemas	367
Validación de conformidad	369
Resiliencia	370
Seguridad de la infraestructura	371
Configuración y análisis de vulnerabilidades	371
Cross-service confusa prevención de diputados	372
AWS PrivateLink	373
Consideraciones	374
Deadline Cloud puntos de conexión	374
Cree puntos finales	375
Entornos de red restringidos	376
AWS Puntos finales de API a la lista de permitidos	376
Lista de dominios web que se van a permitir	376
Environment-specific puntos finales para permitir la lista	377
Prácticas recomendadas de seguridad	378
Protección de datos	378
Permisos de IAM	379
Ejecute trabajos como usuarios y grupos	379
Red	380
Datos de trabajo	380
Estructura de la granja	380
Colas de adjuntos de trabajos	381
Depósitos de software personalizados	384
Los trabajadores son anfitriones	385
Script de configuración del host	386
Estaciones de trabajo	386
Compruebe el software descargado	387
Asistente de Deadline Cloud	395
Cómo funciona el asistente	395
Consideraciones importantes	396
Habilitar el asistente Deadline Cloud	397
Requisitos previos	397

Habilitar el asistente	397
Desactivar el asistente	397
Permisos necesarios	398
Política de IAM	398
Cross-region inferencia	399
Seguridad	400
Información del modelo	401
Privacidad de datos	401
Ruta de acceso a la red	402
Organization-level controles	402
Registro de auditoría	403
Detección de abusos	403
Datos de comentarios	403
Costos	404
Costos del asistente de seguimiento	404
Cuotas de servicio y limitaciones	406
Solicitud de aumento de cuota	406
Supervisión del uso de las cuotas	407
Resolución de problemas	407
El asistente devuelve errores o tarda en responder	407
El asistente no puede acceder a CloudWatch los registros de Amazon	407
Recursos adicionales	408
Monitorización	409
Cuotas	411
AWS CloudFormation recursos	417
Deadline Cloud y CloudFormation plantillas	417
Más información sobre CloudFormation	417
Resolución de problemas	418
¿Por qué un usuario no puede ver mi granja, flota o cola?	418
Acceso de usuario	418
¿Por qué los trabajadores no aceptan mis trabajos?	419
Configuración de roles de flota	419
¿Por qué mi empleado está atascado corriendo?	420
El trabajador está atascado al salir del entorno de OpenJD	420
Solución de problemas de trabajos	421
¿Por qué falló la creación de mi trabajo?	421

¿Por qué mi trabajo no es compatible?	421
¿Por qué está preparado mi trabajo pendiente?	422
¿Por qué falló mi trabajo?	422
¿Por qué está pendiente mi paso?	423
Deadline Cloud supervisa los registros de las aplicaciones de escritorio	423
Recursos adicionales	423
Notas de la versión	424
AWS Glosario	451
.....	cdlii

¿Qué es AWS Deadline Cloud?

Deadline Cloud es una solución Servicio de AWS que puede utilizar para crear y gestionar proyectos y trabajos de renderizado en instancias de Amazon Elastic Compute Cloud (Amazon EC2) directamente desde estaciones de trabajo y canalizaciones de creación de contenido digital.

Deadline Cloud proporciona interfaces de consola, aplicaciones locales, herramientas de línea de comandos y una API. Con Deadline Cloud, puede crear, administrar y monitorear granjas, flotas, trabajos, grupos de usuarios y almacenamiento. También puede especificar las capacidades del hardware, crear entornos para cargas de trabajo específicas e integrar las herramientas de creación de contenido que necesite su producción en su cartera de Deadline Cloud.

Deadline Cloud proporciona una interfaz unificada para gestionar todos tus proyectos de renderizado en un solo lugar. Puede gestionar los usuarios, asignarles proyectos y conceder permisos para los puestos de trabajo.

Temas

- [Características de Deadline Cloud](#)
- [Conceptos y terminología para Deadline Cloud](#)
- [Cómo empezar con Deadline Cloud](#)
- [Acceder a Deadline Cloud](#)
- [Servicios relacionados](#)
- [Cómo funciona Deadline Cloud](#)
- [Integre Deadline Cloud en su proceso](#)

Características de Deadline Cloud

Estas son algunas de las formas clave en las que Deadline Cloud puede ayudarte a ejecutar y gestionar cargas de trabajo de computación visual:

- Cree rápidamente sus granjas, colas y flotas. Supervise su estado y obtenga información sobre el funcionamiento de su granja y sus trabajos.
- Administre de forma centralizada los usuarios y grupos de Deadline Cloud y asigne permisos.
- Gestione la seguridad de inicio de sesión para los usuarios del proyecto y los proveedores de identidad externos con AWS IAM Identity Center.

- Gestione de forma segura el acceso a los recursos del proyecto con políticas y funciones AWS Identity and Access Management (IAM).
- Usa etiquetas para organizar y encontrar rápidamente los recursos del proyecto.
- Administre el uso de los recursos del proyecto y los costos estimados de su proyecto.
- Ofrezca una amplia gama de opciones de administración informática para permitir el renderizado en la nube o en persona.

Conceptos y terminología para Deadline Cloud

Para ayudarte a empezar a usar AWS Deadline Cloud, en este tema se explican algunos de sus conceptos y terminología clave.

Recursos agrícolas

Este diagrama muestra cómo funcionan juntos los recursos de la granja de Deadline Cloud.

Granja

Una granja contiene todos los demás recursos relacionados con el envío y la ejecución de trabajos. Las granjas son independientes unas de otras, lo que las hace útiles para separar los entornos de producción.

Cola

Una cola contiene los trabajos para programarlos en las flotas asociadas. Los usuarios pueden enviar los trabajos a una cola y administrar su prioridad y estado dentro de la cola. Una cola debe estar asociada a una flota con una asociación de flota-cola para que sus trabajos se ejecuten, y las colas pueden estar asociadas a varias flotas.

Flota

Una flota contiene capacidad de cómputo para ejecutar tareas. Las flotas se pueden gestionar mediante el servicio o gestionadas por el cliente. Las flotas gestionadas por el servicio se ejecutan en Deadline Cloud e incluyen funciones integradas, como el escalado automático, las licencias y el acceso al software. Las flotas gestionadas por el cliente se ejecutan en sus propios recursos informáticos, como EC2 instancias de Amazon o servidores locales.

Realizar presupuestos

Un presupuesto establece los umbrales de gasto para su actividad laboral y le permite tomar medidas cuando se alcanzan los umbrales, como detener la programación de los trabajos.

Entorno de colas

Un entorno de colas define los scripts que se ejecutan en cada trabajador para configurar o desmantelar el entorno de carga de trabajo. Son útiles para establecer variables de entorno, instalar software y configurar el almacenamiento de activos.

Perfil de almacenamiento

Un perfil de almacenamiento es una configuración para un grupo de hosts y estaciones de trabajo que indica dónde se encuentran los datos en el sistema de archivos. Deadline Cloud usa perfiles de almacenamiento para mapear las rutas cuando se ejecutan trabajos en hosts configurados de manera diferente, como un trabajo enviado desde Windows y en Linux ejecución.

Límite

Un límite te permite realizar un seguimiento del uso de los recursos compartidos, como las licencias flotantes, y controlar cómo se asignan entre los trabajos. Los límites están asociados a las colas con asociaciones de límites de cola.

Supervisión

El monitor configura la URL de la aplicación web Deadline Cloud Monitor, lo que permite a los usuarios finales supervisar y gestionar los trabajos. Se puede acceder a él en un navegador o a través de la aplicación de escritorio Deadline Cloud Monitor.

Recursos de ejecución de trabajos

Este diagrama muestra cómo funcionan juntos los recursos de trabajo de Deadline Cloud.

Trabajo

Un trabajo es un conjunto de trabajos que un usuario envía a Deadline Cloud para programarlos y ejecutarlos con los trabajadores disponibles. Un trabajo puede renderizar una escena 3D o ejecutar una simulación. Los trabajos se crean a partir de plantillas de trabajo reutilizables, que definen el entorno de ejecución y los procesos, así como los parámetros específicos del trabajo. Los trabajos contienen pasos y tareas que definen el trabajo que se debe realizar y se pueden configurar con las prioridades, el número máximo de trabajadores y los reintentos.

Prioridad del trabajo

La prioridad del trabajo es el orden aproximado en que Deadline Cloud procesa un trabajo en una cola. Puede establecer la prioridad de los trabajos entre 1 y 100; los trabajos con una prioridad numérica más alta generalmente se procesan primero. Los trabajos con la misma prioridad se procesan en el orden en que se reciben.

Propiedades del trabajo

Las propiedades del trabajo son ajustes que se definen al enviar un trabajo de renderizado. Algunos ejemplos incluyen el rango de fotogramas, la ruta de salida, los archivos adjuntos del trabajo, la cámara renderizable y más. Las propiedades varían en función del DCC desde el que se envía el renderizado.

Paso

Un paso forma parte de un trabajo y proporciona una plantilla para ejecutar muchas tareas que son idénticas, excepto en lo que respecta a los valores de los parámetros de la tarea. Los pasos pueden depender de otros pasos, lo que le permite crear flujos de trabajo complejos con rutas de ejecución secuenciales o paralelas. En los trabajos de renderizado, un paso suele definir el comando para renderizar un fotograma y utiliza el número de fotograma como parámetro de la tarea.

Tarea

Una tarea es la unidad de trabajo más pequeña de Deadline Cloud. Las tareas forman parte de los pasos y las ejecutan los trabajadores, lo que representa operaciones individuales que deben realizarse como parte de un trabajo. Las tareas se pueden configurar con parámetros específicos y se asignan a los trabajadores en función de sus capacidades y disponibilidad. En los trabajos de renderizado, una tarea suele renderizar un único fotograma.

Entorno de trabajo

Los trabajadores forman parte de una flota y ejecutan tareas a partir de sus trabajos. Los trabajadores se pueden configurar con capacidades específicas, como los aceleradores de GPU, la arquitectura de la CPU y el sistema operativo. En las flotas gestionadas por el servicio, los trabajadores se crean automáticamente a medida que la flota se amplía y se amplía.

instancia

Las flotas utilizan instancias como recursos de CPU. Una instancia es una instancia de EC2 rendimiento de Amazon. Deadline Cloud utiliza instancias puntuales y bajo demanda.

Instancia bajo demanda

Las instancias bajo demanda tienen un precio por segundo, no tienen un compromiso a largo plazo y no se interrumpirán.

Instancia puntual

Las instancias puntuales son una capacidad sin reservas que puede utilizar a un precio reducido, pero puede verse interrumpida por las solicitudes bajo demanda.

Espere y ahorre

La función de esperar y ahorrar permite retrasar la programación de los trabajos a un costo menor y puede interrumpirse con solicitudes puntuales y bajo demanda. Wait and Save solo está disponible en las flotas gestionadas por el servicio Deadline Cloud.

Wait and Save sirve para gestionar la ejecución de cargas de trabajo de computación visual en Deadline Cloud. AWS Consulte las [condiciones AWS del servicio](#) para obtener más información.

Sesión

Una sesión representa la secuencia de trabajo de un trabajador en un puesto de trabajo. Durante una sola sesión, a un trabajador se le pueden asignar varias tareas que ejecuta una tras otra. Las sesiones suelen incluir acciones de configuración que configuran los entornos y cargan los activos antes de ejecutar las acciones de la tarea.

Acción de sesión

Una acción de sesión representa operaciones específicas que se realizan durante una sesión, como la configuración del entorno, la ejecución de una tarea y la sincronización de activos.

Otros conceptos y terminología importantes

Explorador de uso

El explorador de uso es una función del monitor Deadline Cloud. Proporciona una estimación aproximada de sus costos y uso.

Gestor de presupuesto

El gestor de presupuestos forma parte del monitor de Deadline Cloud. Use el administrador de presupuestos para crear y administrar presupuestos. También puede usarlo para limitar las actividades y mantenerse dentro del presupuesto.

Biblioteca de clientes de Deadline Cloud

La biblioteca de clientes de código abierto incluye una interfaz de línea de comandos y una biblioteca para administrar Deadline Cloud. La funcionalidad incluye enviar paquetes de trabajos basados en la especificación Open Job Description a Deadline Cloud, descargar los resultados de los adjuntos de trabajos y monitorear su granja mediante la interfaz de línea de comandos (CLI).

Aplicación de creación de contenido digital (DCC)

Las aplicaciones de creación de contenido digital (DCCs) son productos de terceros con los que se crea contenido digital. Deadline Cloud incorpora integraciones con muchas de ellas, DCCs como Autodesk Maya, Blender y Maxon Cinema 4D, lo que te permite enviar trabajos desde el DCC y renderizarlos en flotas gestionadas por el servicio con software y licencias preconfigurados.

Adjuntos de trabajo

Los adjuntos de trabajo son una función de Deadline Cloud que permite cargar y descargar activos como parte de un trabajo, como texturas, modelos 3D y equipos de iluminación. Los adjuntos de trabajo se almacenan en Amazon S3 y evitan la necesidad de almacenamiento en red compartido.

Plantilla de trabajo

Una plantilla de trabajo define el entorno de ejecución y todos los procesos que se ejecutan como parte de un trabajo de Deadline Cloud.

Presentador de Deadline Cloud

Un remitente de Deadline Cloud es un complemento para un DCC que permite a los usuarios enviar trabajos fácilmente desde el DCC.

Punto final de licencia

Un punto final de licencia hace que las licencias basadas en el uso de Deadline Cloud para productos de terceros estén disponibles dentro de su VPC. Este modelo es de pago por uso y se le cobra por la cantidad de horas y minutos que utilice. Los puntos finales de las licencias no están conectados a las granjas y se pueden utilizar de forma independiente.

Tags

Una etiqueta es una etiqueta que se puede asignar a un AWS recurso. Cada etiqueta consta de una clave y un valor opcional definido por usted. Con las etiquetas, puede clasificar AWS los recursos de diferentes maneras, por ejemplo, por propósito, propietario o entorno.

Licencias basadas en el uso (UBL)

La licencia basada en el uso (UBL) es un modelo de licencia bajo demanda que está disponible para determinados productos de terceros. Este modelo es de pago por uso y se le cobra por la cantidad de horas y minutos que utilice.

Cómo empezar con Deadline Cloud

Utilice Deadline Cloud para crear rápidamente una granja de renderizados con la configuración y los recursos predeterminados, como la configuración de EC2 instancias de Amazon y los depósitos de Amazon Simple Storage Service (Amazon S3).

También puede definir la configuración y los recursos al crear una granja de renderizado. Este método lleva más tiempo que el uso de la configuración y los recursos predeterminados, pero le brinda más control.

Cuando se familiarice con [los conceptos y la terminología](#) de Deadline Cloud, consulte [Primeros pasos](#) para obtener step-by-step instrucciones sobre cómo crear su granja, añadir usuarios y enlaces a información útil.

Acceder a Deadline Cloud

Puede acceder a Deadline Cloud de cualquiera de las siguientes maneras:

- Consola de Deadline Cloud: accede a la consola desde un navegador para crear una granja y sus recursos, y gestionar el acceso de los usuarios. Para más información, consulte [Introducción](#).
- Monitor de Deadline Cloud: administre sus trabajos de renderizado, incluida la actualización de las prioridades y los estados de los trabajos. Supervise su granja y vea los registros y el estado de los trabajos. Para los usuarios con permisos de propietario, el monitor Deadline Cloud también proporciona acceso para explorar el uso y crear presupuestos. El monitor Deadline Cloud está disponible como navegador web y como aplicación de escritorio.
- AWSSDK y AWS CLI: usa AWS Command Line Interface (AWS CLI) para llamar a las operaciones de la API de Deadline Cloud desde la línea de comandos de tu sistema local. Para obtener más información, consulte [Configurar una estación de trabajo para desarrolladores](#).

Servicios relacionados

Deadline Cloud funciona con lo siguiente: Servicios de AWS

- **Amazon CloudWatch:** con CloudWatch, puede monitorear sus proyectos y AWS los recursos asociados. Para obtener más información, consulte [Monitoring with CloudWatch](#) en la guía para desarrolladores de Deadline Cloud.
- **Amazon EC2:** Servicio de AWS proporciona servidores virtuales que ejecutan sus aplicaciones en la nube. Puede configurar sus proyectos para que usen EC2 instancias de Amazon para sus cargas de trabajo. Para obtener más información, consulta [Amazon EC2 instances](#).
- **Amazon EC2 Auto Scaling:** con Auto Scaling, puede aumentar o disminuir automáticamente el número de instancias a medida que cambia la demanda de las mismas. Auto Scaling ayuda a garantizar que está ejecutando la cantidad deseada de instancias, incluso si una instancia falla. Si habilita Auto Scaling con Deadline Cloud, las instancias que se lanzan con Auto Scaling se registran automáticamente en la carga de trabajo. Del mismo modo, las instancias que son canceladas por Auto Scaling se cancelan automáticamente del registro de la carga de trabajo. Para obtener más información, consulte la [Guía del usuario EC2 de Amazon Auto Scaling](#).
- **AWS PrivateLink—** AWS PrivateLink proporciona conectividad privada entre nubes privadas virtuales (VPCs) y sus redes locales, sin exponer su tráfico a la Internet pública. Servicios de AWS PrivateLinkfacilita la conexión de servicios entre diferentes cuentas y VPCs. Para obtener más información, consulte [AWS PrivateLink](#).
- **Amazon S3:** Amazon S3 es un servicio de almacenamiento de objetos. Deadline Cloud utiliza depósitos de Amazon S3 para almacenar los adjuntos de trabajos. Para obtener más información, consulte la [Guía del usuario de Amazon S3](#).
- **Centro de identidad de IAM:** el centro de identidad de IAM es un Servicio de AWS lugar en el que puede proporcionar a los usuarios un acceso de inicio de sesión único a todas sus cuentas y aplicaciones asignadas desde un solo lugar. También puede gestionar de forma centralizada el acceso a varias cuentas y los permisos de usuario a todas sus cuentas AWS Organizations. Para obtener más información, consulte [AWS IAM Identity CenterFAQs](#).

Cómo funciona Deadline Cloud

Con Deadline Cloud, puedes crear y gestionar proyectos y trabajos de renderizado directamente desde las estaciones de trabajo y los canales de creación de contenido digital (DCC).

Puede enviar los trabajos a Deadline Cloud mediante el AWS SDK, AWS Command Line Interface (AWS CLI) o los remitentes de trabajos de Deadline Cloud. Deadline Cloud admite la descripción de trabajo abierta (OpenJD) para la especificación de plantillas de trabajo. Para obtener más información, consulte [Open Job Description](#) en el GitHub sitio web.

Deadline Cloud proporciona ofertas de trabajo a los candidatos. Un remitente de trabajos es un complemento de DCC para enviar trabajos de renderizado desde una interfaz de DCC de terceros, como o. Maya Nuke Con un remitente, los artistas pueden enviar los trabajos de renderizado desde una interfaz de terceros a Deadline Cloud, donde se gestionan los recursos del proyecto y se supervisan los trabajos, todo en un solo lugar.

Con una granja de Deadline Cloud, puedes crear colas y flotas, gestionar los usuarios y gestionar el uso y los costes de los recursos del proyecto. Una granja se compone de colas y flotas. Una cola es el lugar donde se encuentran los trabajos enviados y se programa su procesamiento. Una flota es un grupo de nodos de trabajo que ejecutan tareas para completar los trabajos. Una cola debe estar asociada a una flota para que los trabajos se puedan procesar. Una sola flota puede admitir varias colas y una cola puede ser compatible con varias flotas.

Los trabajos constan de pasos y cada paso consta de tareas específicas. Con el monitor de Deadline Cloud, puede acceder a los estados, registros y otras métricas de solución de problemas para los trabajos, los pasos y las tareas.

Permisos en Deadline Cloud

Deadline Cloud admite lo siguiente:

- Administrar el acceso a sus operaciones de API mediante AWS Identity and Access Management (IAM)
- Administrar el acceso de los usuarios de la fuerza laboral mediante una integración con AWS IAM Identity Center

Antes de que cualquier persona pueda trabajar en un proyecto, debe tener acceso a ese proyecto y a la granja asociada. Deadline Cloud está integrado con el IAM Identity Center para gestionar la autenticación y la autorización de los empleados. Los usuarios se pueden añadir directamente al Centro de identidad de IAM o se puede conectar el permiso a su proveedor de identidad (IdP) existente, como Okta o. Active Directory Los administradores de TI pueden conceder permisos de acceso a usuarios y grupos en distintos niveles. Cada nivel subsiguiente incluye los permisos de los

niveles anteriores. La siguiente lista describe los cuatro niveles de acceso, desde el nivel más bajo hasta el más alto:

- **Visor:** permiso para ver los recursos de las granjas, las colas, las flotas y los trabajos a los que tienen acceso. Un espectador no puede enviar trabajos ni realizar cambios en ellos.
- **Colaborador:** igual que un espectador, pero con permiso para enviar los trabajos a una cola o a una granja.
- **Gestor:** igual que el colaborador, pero con permiso para editar los trabajos de las colas a las que tiene acceso y conceder permisos sobre los recursos a los que tiene acceso.
- **Propietario:** igual que el administrador, pero puede ver y crear presupuestos y ver el uso.

Note

Estos permisos no otorgan a los usuarios acceso a la infraestructura de Deadline Cloud Consola de administración de AWS ni permiso para modificarla.

Los usuarios deben tener acceso a una granja antes de poder acceder a las colas y flotas asociadas. El acceso de los usuarios se asigna a las colas y a las flotas por separado dentro de una granja.

Puede añadir usuarios de forma individual o como parte de un grupo. Añadir grupos a una granja, flota o cola puede facilitar la administración de los permisos de acceso para grupos grandes de personas. Por ejemplo, si tienes un equipo que trabaja en un proyecto específico, puedes añadir a cada uno de los miembros del equipo a un grupo. A continuación, puedes conceder permisos de acceso a todo el grupo para la granja, flota o cola correspondiente.

Soporte de software con Deadline Cloud

Deadline Cloud funciona con cualquier aplicación de software que pueda ejecutarse desde una interfaz de línea de comandos y controlarse mediante valores de parámetros. Deadline Cloud admite la OpenJD especificación para describir el trabajo como trabajos con pasos de secuencias de comandos de software que se parametrizan (por ejemplo, en un rango de fotogramas) en tareas. Reúna OpenJD las instrucciones de trabajo en paquetes de tareas con las herramientas y funciones de Deadline Cloud para crear, ejecutar y licenciar los pasos desde una aplicación de software de terceros.

Los trabajos necesitan una licencia para renderizarse. Deadline Cloud ofrece usage-based-licensing (UBL) una selección de licencias de aplicaciones de software que se facturan por hora y en

incrementos de minutos en función del uso. Con Deadline Cloud, también puedes usar tus propias licencias de software si lo deseas. Si un trabajo no puede acceder a una licencia, no se procesa y produce un error que aparece en el registro de tareas del monitor de Deadline Cloud.

Integre Deadline Cloud en su proceso

Puedes integrar tus procesos de renderizado actuales con AWS Deadline Cloud para agilizar la gestión del flujo de trabajo y los procesos de envío de trabajos.

¿Qué es la integración de canalizaciones?

La integración en canalización de Deadline Cloud se refiere a la forma en que una granja de Deadline Cloud proporciona el procesamiento por lotes para sus flujos de trabajo interactivos y automatizados. En este ejemplo, se utiliza una canalización de efectos visuales que puedes adaptar a las aplicaciones y los procesos que tus operadores utilizan en sus flujos de trabajo.

Un proceso de efectos visuales consta de las etapas de posproducción para procesar el material de entrada, los modelos 3D, la animación, las texturas, la iluminación, las imágenes renderizadas y mucho más. Prescribe cómo los diferentes departamentos intercambian activos para realizar las tareas de las que son responsables. Una canalización bien diseñada facilita la creación eficiente de las imágenes finales para un programa de televisión o similar.

Al integrar una granja de Deadline Cloud en tu cartera de proyectos, puedes transferir los trabajos pendientes a una cola y priorizar la forma en que Deadline Cloud los programa en las flotas de anfitriones de trabajadores. Puedes usar las flotas gestionadas por el servicio y puedes crear las tuyas propias de forma local o local. AWS

Para crear la integración de tu canalización, ten en cuenta los siguientes factores:

- ¿Dónde se almacenan los datos de sus activos y cómo se los proporcionará a los trabajadores anfitriones de la granja?
- ¿Qué aplicaciones y complementos necesitan sus trabajos y cómo los va a aprovisionar en los hosts de los trabajadores de la granja?
- Cuando los artistas u otros operadores tengan trabajos que ejecutar, ¿cómo los enviarán a la granja?
- ¿Quién supervisará el progreso y el estado de los trabajos y cómo controlará los costos y optimizará la utilización de los servidores de los trabajadores?

Ejemplo de un estudio local con una granja instalada AWS

Este ejemplo se centra en un proceso en el que los artistas trabajan juntos de forma local y envían los trabajos a una granja AWS para su renderización. El enfoque que se presenta aquí se incorpora rápidamente a Deadline Cloud y proporciona un punto de partida flexible para la personalización.

Estos son los factores que influyen en la integración progresiva de este estudio de ejemplo:

- Los datos de los activos se almacenan en un sistema de archivos compartidos del NAS en sus oficinas locales.
 - WindowsActivado, los proyectos se montan en la unidad P: y las utilidades en X:.
 - ActivadomacOS, los proyectos se montan en/Volumes/Projects and utilities are mounted to /Volumes/Utilities.
- Utilizan Maya para el modelado 3D, Arnold para el renderizado y Nuke para la composición. No hay ningún complemento personalizado instalado en estas aplicaciones.
- Quieren usar la experiencia de envío predeterminada.
- Los artistas supervisarán sus propios trabajos y los productores supervisarán los costos y ajustarán las prioridades cuando sea necesario.

La integración temporal de este estudio utiliza archivos adjuntos de trabajo para transferir datos desde las instalaciones del estudio hacia y desde AWS ellas, ya que es fácil empezar a utilizarla y puede ampliarse a flotas de gran tamaño. El depósito S3 de adjuntos de tareas configurado en la cola actúa como capa de caché entre el NAS local y los hosts de los trabajadores. AWS

Cuando los artistas envían trabajos desde Maya o Nuke, el remitente integrado de Deadline Cloud escanea la escena para identificar los archivos necesarios para que el trabajo se ejecute y, a continuación, los adjunta al trabajo subiéndolos a S3. Se utiliza un hash de alto rendimiento para identificar los archivos subidos anteriormente por cualquier artista en el estudio. De esta forma, cuando un artista envía nuevas versiones de la misma toma de forma iterativa, o cuando un artista cede una foto a otro, solo es necesario cargar archivos nuevos o modificados durante el proceso de envío del trabajo.

El estudio utiliza tanto Windows estaciones de trabajo como macOS estaciones de trabajo, por lo que configura perfiles de almacenamiento con ubicaciones de sistemas de archivos de tipo local, tanto para sus proyectos como para la unidad de utilidades. Consulte el tema [Perfiles de almacenamiento para adjuntos de trabajos](#) para obtener más información sobre cómo esto permite mapear las rutas necesarias cuando los trabajos se ejecutan en un sistema operativo diferente al que se envían.

También configuran un Linux host en su red para descargar automáticamente el resultado de todas las tareas de los trabajos de la cola una vez finalizados. Para obtener información sobre cómo configurarlo, consulte [Descargas automáticas de adjuntos de trabajos](#).

La granja contiene dos flotas Linux gestionadas por el servicio, con requisitos de v CPUs y RAM establecidos en rangos que parten de una especificación mínima que el estudio necesita para sus trabajos. Una de las flotas está configurada para ofrecer un número reducido de instancias puntuales a fin de ofrecer una capacidad de renderizado uniforme durante las horas de trabajo, y la otra flota está configurada para esperar y ahorrar, con el fin de procesar más trabajos fuera de las horas de mayor actividad a un coste menor. Todas las versiones de Maya, el complemento Maya for Arnold, y Nuke están disponibles para flotas Linux gestionadas por el servicio desde el canal conda, que ya no existe, además de licencias basadas en el uso. [Para ahorrar la sobrecarga que supone la instalación de aplicaciones, sustituyen el entorno conda predeterminado configurado para la cola en la consola de Deadline Cloud por el entorno conda queue de ejemplo de github con almacenamiento en caché mejorado.](#)

Para facilitar la presentación de trabajos, [configuraron los remitentes de Deadline Cloud](#) en cada estación de trabajo y seleccionaron las integraciones de Maya y Nuke. Con el monitor Deadline Cloud, pueden iniciar sesión en la granja, supervisar el progreso de los trabajos y ver los resultados de los registros para diagnosticar problemas. Tanto los remitentes de Maya como los de Nuke cuentan con cuadros de diálogo integrados para enviar los trabajos desde la interfaz de la aplicación.

Al [configurar los niveles de acceso de los usuarios](#) en la granja, permiten a Colaborador acceder a los artistas para que puedan enviar trabajos, verlos todos y modificar las propiedades de sus propios trabajos. Permiten al administrador acceder a los controladores de renderizado para que pueda modificar las propiedades de todos los trabajos. Permiten a los propietarios acceder a los productores para que puedan [realizar un seguimiento de los gastos y el uso](#) mediante la creación de presupuestos y el análisis de los costes de uso.

Cómo empezar con Deadline Cloud

Para crear una granja en AWS Deadline Cloud, puedes usar la [consola de Deadline Cloud](#) o el AWS Command Line Interface (AWS CLI). Usa la consola para disfrutar de una experiencia guiada de creación de la granja, que incluye colas y flotas. Úsala AWS CLI para trabajar directamente con el servicio o para desarrollar tus propias herramientas que funcionen con Deadline Cloud.

Para crear una granja y usar el monitor de Deadline Cloud, configura tu cuenta en Deadline Cloud. Solo necesitas configurar la infraestructura de monitoreo de Deadline Cloud una vez por cuenta. Desde su granja, puede administrar su proyecto, incluido el acceso de los usuarios a su granja y sus recursos.

Para crear una granja con recursos mínimos para aceptar trabajos, seleccione Inicio rápido en la página de inicio de la consola. [Configura el monitor de Deadline Cloud](#) le guía a través de esos pasos. Estas granjas comienzan con una cola y una flota que se asocian automáticamente. Este enfoque es una forma práctica de crear granjas tipo sandbox en las que experimentar.

Temas

- [Configura tu Cuenta de AWS](#)
- [Configura el monitor de Deadline Cloud](#)
- [Configura tu estación de trabajo](#)

Configura tu Cuenta de AWS

Inscríbese en una Cuenta de AWS

Para empezar AWS, necesitas un Cuenta de AWS. Para obtener información sobre cómo crear un Cuenta de AWS, consulte [Cómo empezar con un Cuenta de AWS](#) en la Guía de AWS Account Management referencia.

Configura el monitor de Deadline Cloud

Para empezar, tendrás que crear tu infraestructura de granja de Deadline Cloud, que incluya un monitor, una cola y una flota. También puedes realizar pasos adicionales y opcionales, como añadir grupos y usuarios, elegir un rol de servicio y añadir etiquetas a tus recursos.

Paso 1: Crea tu monitor

El monitor Deadline Cloud que se utiliza AWS IAM Identity Center para autorizar a los usuarios. De forma predeterminada, la instancia del IAM Identity Center que utilices para Deadline Cloud debe estar en la Región de AWS misma ubicación que el monitor. Sin embargo, si tiene habilitada la compatibilidad multirregional en el Centro de identidades de IAM, puede crear un monitor en otra región. Para obtener más información, consulte [¿Qué es AWS IAM Identity Center?](#) Si su consola utiliza una región diferente al crear el monitor, recibirá un recordatorio para cambiarse a la región del centro de identidad de IAM.

La infraestructura del monitor consta de los siguientes componentes:

- Nombre del monitor: el nombre del monitor es la forma en que puede identificar su monitor, por ejemplo, el AnyCompany monitor. El nombre del monitor también determina la URL del monitor.
- URL del monitor: puede acceder a su monitor mediante la URL del monitor. La URL se basa en el nombre del monitor, por ejemplo, <https://anycompanymonitor.awsapps.com>.
- Región de AWS: Región de AWS es la ubicación física de un conjunto de centros de datos. AWS AI configurar el monitor, la región elige de forma predeterminada la ubicación más cercana a usted. Le recomendamos que cambie la región para que esté más cerca de sus usuarios. Esto reduce el retraso y mejora las velocidades de transferencia de datos. De forma predeterminada, AWS IAM Identity Center debe estar habilitada al Región de AWS igual que Deadline Cloud, a menos que la compatibilidad multirregional esté habilitada en el IAM Identity Center. Para obtener más información, consulte [Qué es](#). AWS IAM Identity Center

Important

No puedes cambiar tu región una vez hayas terminado de configurar Deadline Cloud.

Complete las tareas de esta sección para configurar la infraestructura de su monitor.

Para configurar la infraestructura del monitor

1. Inicie sesión en Consola de administración de AWS para iniciar la configuración de Welcome to Deadline Cloud y, a continuación, seleccione Siguiente.
2. Introduce el nombre del monitor, por ejemplo **AnyCompany Monitor**.
3. (Opcional) Para cambiar la URL del monitor, elija Editar URL.

4. (Opcional) Para cambiarla de Región de AWS forma que esté más cerca de tus usuarios, selecciona Cambiar región.
 - a. Elija la región que esté más próxima a la mayoría de los usuarios.
 - b. Elija Añadir región.
5. (Opcional) Para personalizar aún más la configuración del monitor, seleccione [Ajustes adicionales](#).
6. Si está preparado para ello [Paso 2: Defina los detalles de la granja](#), seleccione Siguiente.

Ajustes adicionales

La configuración de Deadline Cloud incluye ajustes adicionales. Con estos ajustes, puede ver todos los cambios que la configuración de Deadline Cloud le ha Cuentas de AWS realizado, configurar su rol de usuario supervisor y cambiar el tipo de clave de cifrado.

AWS IAM Identity Center

AWS IAM Identity Center es un servicio de inicio de sesión único basado en la nube para administrar usuarios y grupos. El IAM Identity Center también se puede integrar con el proveedor de inicio de sesión único (SSO) empresarial para que los usuarios puedan iniciar sesión con la cuenta de su empresa.

Deadline Cloud habilita el Centro de Identidad de IAM de forma predeterminada y es necesario configurar y utilizar Deadline Cloud. De forma predeterminada, la instancia del IAM Identity Center que utilices para Deadline Cloud debe estar en la Región de AWS misma ubicación que el monitor. Sin embargo, si tiene habilitada la compatibilidad multirregional en el Centro de identidades de IAM, puede crear un monitor en otra región. Para obtener más información, consulte [Qué es](#). AWS IAM Identity Center

Configure la función de acceso al servicio

Un AWS servicio puede asumir un rol de servicio para realizar acciones en su nombre. Deadline Cloud requiere un rol de usuario supervisor para que los usuarios puedan acceder a los recursos de su monitor.

Puede adjuntar políticas gestionadas AWS Identity and Access Management (IAM) a la función de usuario supervisor. Las políticas otorgan a los usuarios permisos para realizar determinadas acciones, como crear trabajos en una aplicación específica de Deadline Cloud. Como las

aplicaciones dependen de condiciones específicas de la política administrada, si no usa las políticas administradas, es posible que la aplicación no funcione como se espera.

Puedes cambiar la función del usuario supervisor después de completar la configuración, en cualquier momento. Para obtener más información sobre los roles, consulte [Roles de IAM](#).

Las siguientes pestañas contienen instrucciones para dos casos prácticos diferentes. Para crear y utilizar un nuevo rol de servicio, elija la pestaña Nuevo rol de servicio. Para usar un rol de servicio existente, seleccione la pestaña Rol de servicio existente.

New service role

Para crear y usar un nuevo rol de servicio

1. Seleccione Crear y utilizar un nuevo rol de servicio.
2. (Opcional) Introduzca un nombre de rol de usuario del servicio.
3. Seleccione Ver los detalles de los permisos para obtener más información sobre el rol.

Existing service role

Para usar un rol de servicio existente

1. Seleccione Utilizar un rol de servicio existente.
2. Abra la lista desplegable para elegir un rol de servicio existente.
3. (Opcional) Seleccione Ver en la consola de IAM para obtener más información sobre el rol.

Paso 2: Defina los detalles de la granja

De vuelta a la consola de Deadline Cloud, complete los siguientes pasos para definir los detalles de la granja.

1. En Detalles de la granja, agrega un nombre para la granja.
2. En Descripción, introduzca la descripción de la granja. Una descripción puede ayudarle a identificar el propósito de su granja.
3. Cree un grupo y añada usos a su granja. Después de configurar su granja, puede usar la consola de administración de Deadline Cloud para agregar o cambiar grupos y usuarios.
4. (Opcional) Selecciona una configuración de granja adicional.

- a. (Opcional) De forma predeterminada, sus datos se cifran con una clave que AWS posee y administra para su seguridad. Puede elegir Personalizar la configuración de cifrado (avanzada) para usar una clave existente o crear una nueva que administre.

Si elige personalizar la configuración de cifrado mediante la casilla de verificación, introduzca un AWS KMS ARN o cree uno AWS KMS nuevo seleccionando Crear nueva clave KMS.

- b. (Opcional) Seleccione Añadir nueva etiqueta para añadir una o más etiquetas a su granja.
5. Elija una de las siguientes opciones:
- Seleccione Saltar para revisar y Crear para [revisar y crear su granja](#).
 - Selecciona Siguiente para continuar con los pasos opcionales adicionales.

(Opcional) Paso 3: Definir los detalles de la cola

La cola se encarga de hacer un seguimiento del progreso y programar el trabajo de sus trabajos.

1. Empezando por los detalles de la cola, introduzca un nombre para la cola.
2. En Descripción, introduzca la descripción de la cola. Una descripción clara puede ayudarle a identificar rápidamente el propósito de la cola.
3. Para los adjuntos de tareas, puede crear un nuevo bucket de Amazon S3 o elegir un bucket de Amazon S3 existente. Si no tienes un bucket de Amazon S3 existente, tendrás que crear uno.
 - a. Para crear un nuevo bucket de Amazon S3, seleccione Create new job bucket. Puede definir el nombre del depósito de trabajos en el campo de prefijo raíz. Te recomendamos que llames al depósito. **deadlinecloud-job-attachments-[QUEUENAME]**

Solo puedes usar letras minúsculas y guiones. Sin espacios ni caracteres especiales.
 - b. Para buscar y seleccionar un bucket de Amazon S3 existente, selecciona Elegir entre un bucket de Amazon S3 existente. A continuación, busque un bucket existente seleccionando Browse S3. Cuando aparezca la lista de sus depósitos de Amazon S3 disponibles, seleccione el depósito de Amazon S3 que desee utilizar para la cola.
4. (Opcional) Selecciona una configuración de granja adicional.
 - a. Si utiliza flotas gestionadas por el cliente, seleccione Habilitar la asociación con las flotas gestionadas por el cliente.

- i. Para las flotas gestionadas por el cliente, añada un usuario configurado en cola y, a continuación, establezca las credenciales POSIX de Windows. and/or Como alternativa, puedes omitir la función de ejecutar como si seleccionas la casilla de verificación.
 - ii. Si quieres establecer un presupuesto para una cola, selecciona Requerir un presupuesto para esta cola. Si necesitas un presupuesto, debes crearlo mediante la consola de Deadline Cloud para programar los trabajos de la cola.
- b. La cola necesita permiso para acceder a Amazon S3 en su nombre. Le recomendamos que cree un nuevo rol de servicio para cada cola.
- i. Para un nuevo rol, complete los siguientes pasos.
 - A. Seleccione Crear y utilizar un nuevo rol de servicio.
 - B. Introduzca un nombre de función para su función de cola o utilice el nombre de función proporcionado.
 - C. (Opcional) Agregue una descripción del rol de cola.
 - D. Para ver los permisos de IAM para el rol de cola, seleccione Ver detalles del permiso.
 - ii. Como alternativa, puede seleccionar un rol de servicio existente.
- c. (Opcional) Agregue variables de entorno para el entorno de colas mediante pares de nombre y valor.
- d. (Opcional) Añada etiquetas a la cola mediante pares de claves y valores.

Elija una de las siguientes opciones:

- Seleccione Saltar para revisar y Crear para [revisar y crear su granja](#).
- Seleccione Siguiente para continuar con los pasos opcionales adicionales.

(Opcional) Paso 4: Defina los detalles de la flota

Una flota asigna trabajadores para ejecutar sus tareas de renderizado. Si necesita una flota para sus tareas de renderizado, active la casilla Crear flota.

1. Detalles de la flota
 - a. Proporcione un nombre y una descripción opcional para su flota.

- b. Revise el tipo de flota y el sistema operativo para conocerla.
2. En la sección de tipos de mercado de instancias, elija Instancia puntual, Bajo demanda o Esperar y guardar instancia. Las instancias bajo demanda de Amazon EC2 ofrecen una disponibilidad más rápida, y las instancias Spot y Wait and Save de Amazon EC2 son mejores para ahorrar costes.
3. Para escalar automáticamente el número de instancias de su flota, elija un número mínimo de instancias y un número máximo de instancias.

Recomendamos encarecidamente establecer siempre el número mínimo de instancias para **0** evitar incurrir en costes adicionales.

4. Revise las capacidades de los trabajadores para concienciarlas.
5. (opcional) Seleccione una configuración de flota adicional
 - a. Su flota necesita permiso para escribirle CloudWatch en su nombre. Le recomendamos que cree un nuevo rol de servicio para cada flota.
 - i. Para un nuevo rol, complete los siguientes pasos.
 - A. Seleccione Crear y utilizar un nuevo rol de servicio.
 - B. Introduzca un nombre de función para su función de flota o utilice el nombre de función proporcionado.
 - C. (Opcional) Añada una descripción del rol de la flota.
 - D. Para ver los permisos de IAM para el rol de flota, selecciona Ver detalles del permiso.
 - ii. Como alternativa, puede usar un rol de servicio existente.
 - b. (Opcional) Añada etiquetas a la flota mediante pares de claves y valores.

Después de introducir todos los detalles de la flota, selecciona Siguiente.

Paso 5: Revisar y crear

Revisa la información ingresada para crear tu granja. Cuando esté listo, elija Crear granja.

El progreso de la creación de tu granja se muestra en la página Granjas. Aparece un mensaje de éxito cuando la granja está lista para usarse.

Configura tu estación de trabajo

Este proceso es para los administradores y artistas que desean instalar, configurar y lanzar el remitente de AWS Deadline Cloud. Un remitente de Deadline Cloud es un complemento de creación de contenido digital (DCC). Los artistas lo utilizan para enviar trabajos desde una interfaz de DCC de terceros con la que están familiarizados.

Note

Este proceso debe completarse en todas las estaciones de trabajo que los artistas utilizarán para enviar los renderizados.

Cada estación de trabajo debe tener el DCC instalado antes de instalar el remitente correspondiente. Por ejemplo, si desea descargar el remitente de Deadline CloudBlender, debe tenerlo Blender ya instalado en su estación de trabajo.

Proporcionamos valores predeterminados razonables para mantener las estaciones de trabajo seguras. Para obtener más información sobre cómo proteger su estación de trabajo, consulte [Prácticas recomendadas de seguridad](#): estaciones de trabajo.

Temas

- [Paso 1: Instale el remitente de Deadline Cloud](#)
- [Paso 2: Instalar y configurar el monitor Deadline Cloud](#)
- [Paso 3: Inicie el remitente de Deadline Cloud](#)

Paso 1: Instale el remitente de Deadline Cloud

Las siguientes secciones lo guían a través de los pasos para instalar el remitente de Deadline Cloud.

Note

Unreal Engine: el remitente de Unreal Engine no está incluido en el instalador estándar y requiere un proceso de configuración independiente. Para obtener instrucciones de instalación, consulta la guía de configuración del [Unreal Engine Submitter](#).

Descarga el instalador del remitente

Antes de poder instalar el remitente de Deadline Cloud, debe descargar el instalador del remitente.

1. Descarga el instalador del remitente para tu sistema operativo:

[Descargar para Windows](#)

[Descargar para Linux](#)

[Descargar para macOS \(arm64\)](#)

2. (Opcional). [Compruebe la autenticidad del software descargado](#)

Instale el remitente de Deadline Cloud

Con el instalador, puede instalar los siguientes remitentes:

Software	Versiones compatibles	Instalador de Windows	Instalador de Linux	Instalador de macOS (arm64)
Adobe After Effects	2024 - 2026	Incluido	No incluido	Incluido
Autodesk 3ds Max	2024 - 2026	Incluido	No incluido	No incluido
Autodesk Arnold para Cinema 4D	4.8.4.1	Incluido	No incluido	Incluido
Autodesk Arnold para Maya	7,1 - 7,4	Incluido	Incluido	Incluido
Autodesk Maya	2023 - 2026	Incluido	Incluido	Incluido
Autodesk VRED	2025 - 2026	Incluido	No incluido	No incluido
Licuadora	3.6 - 5.1	Incluido	Incluido	Incluido
¡Caos V-Ray para Maya	6 - 7	Incluido	Incluido	Incluido

Software	Versiones compatibles	Instalador de Windows	Instalador de Linux	Instalador de macOS (arm64)
Foundry Nuke	15 - 17	Incluido	Incluido	Incluido
KeyShot Estudio	2023 - 2025	Incluido	No incluido	Incluido
Maxon Cinema 4D	2024 - 2026	Incluido	No incluido	Incluido
Maxon Redshift para Maya	2025-2026	Incluido	Incluido	Incluido
SideFX Houdini	19,5 - 21,0	Incluido	Incluido	Incluido

Note

Unreal Engine: el remitente de Unreal Engine no está incluido en el instalador estándar y requiere un proceso de configuración independiente. Para obtener instrucciones de instalación, consulta la guía de configuración del [Unreal Engine Submitter](#).

Windows

- En un explorador de archivos, navegue hasta la carpeta donde se descargó el instalador y, a continuación, seleccione. `DeadlineCloudSubmitter-windows-x64-installer.exe`
 - Si aparece una ventana emergente de Windows que protegió tu PC, selecciona Más información.
 - Selecciona Ejecutar de todos modos.
- Cuando se abra el asistente de configuración de AWS Deadline Cloud Submitter, seleccione Siguiente.
- Elija el alcance de la instalación siguiendo uno de los siguientes pasos:
 - Para realizar la instalación solo para el usuario actual, seleccione Usuario.
 - Para realizar la instalación para todos los usuarios, elija Sistema.

Si elige Sistema, debe salir del instalador y volver a ejecutarlo como administrador siguiendo estos pasos:

- a. Right-click active y **DeadlineCloudSubmitter-windows-x64-installer.exe**, a continuación, seleccione Ejecutar como administrador.
 - b. Introduzca sus credenciales de administrador y, a continuación, seleccione Sí.
 - c. Elija Sistema para el alcance de la instalación.
4. Tras seleccionar el alcance de la instalación, seleccione Siguiente.
 5. Vuelva a pulsar Siguiente para aceptar el directorio de instalación.
 6. Seleccione el remitente integrado o el remitente que desee instalar. Nuke
 7. Elija Siguiente.
 8. Revise la instalación y seleccione Siguiente.
 9. Vuelva a seleccionar Siguiente y, a continuación, seleccione Finalizar.

Linux

Note

El Nuke instalador integrado de Deadline Cloud Linux y el monitor de Deadline Cloud solo se pueden instalar en Linux distribuciones con al menos GLIBC 2.31.

1. Abra una ventana de terminal.
2. Para realizar una instalación del instalador desde el sistema, introduzca el comando **sudo -i** y pulse Entrar para convertirse en usuario root.
3. Navegue hasta la ubicación en la que descargó el instalador.

Por ejemplo, **cd /home/*USER*/Downloads**.

4. Para hacer que el instalador sea ejecutable, introduzca **chmod +x DeadlineCloudSubmitter-linux-x64-installer.run**.
5. Para ejecutar el instalador Deadline Cloud Submitter, introduzca **./DeadlineCloudSubmitter-linux-x64-installer.run**.
6. Cuando se abra el instalador, siga las instrucciones que aparecen en la pantalla para completar el asistente de configuración.

macOS (arm64)

1. En un explorador de archivos, vaya a la carpeta en la que se descargó el instalador y, a continuación, seleccione el archivo.
2. Cuando se abra el asistente de configuración de AWS Deadline Cloud Submitter, seleccione Siguiente.
3. Vuelva a pulsar Siguiente para aceptar el directorio de instalación.
4. Seleccione el remitente integrado o el remitente que desee instalar. Maya
5. Elija Siguiente.
6. Revise la instalación y seleccione Siguiente.
7. Vuelva a seleccionar Siguiente y, a continuación, seleccione Finalizar.

Paso 2: Instalar y configurar el monitor Deadline Cloud

Puede instalar la aplicación de escritorio Deadline Cloud Monitor con Windows, Linux, o macOS.

Windows

1. Descarga el instalador del monitor Deadline Cloud para Windows:
[Descargue el monitor Deadline Cloud para Windows](#)
2. Ejecute el instalador descargado y siga las instrucciones para completar la instalación.

Para realizar una instalación silenciosa, utilice el siguiente comando:

```
DeadlineCloudMonitor_x64-setup.exe /S
```

De forma predeterminada, el monitor está instalado en `C:\Users{username}\AppData\Local\DeadlineCloudMonitor`. Para cambiar el directorio de instalación, utilice este comando en su lugar:

```
DeadlineCloudMonitor_x64-setup.exe /S /D={InstallDirectory}
```


Linux (Applmage)

Para instalar el monitor Deadline Cloud Applmage en las distribuciones de Debian

1. Descarga el monitor de Deadline Cloud: Applmage

[Descarga el monitor de Deadline Cloud \(Applmage\)](#)

- 2.

 Note

Este paso es para Ubuntu 22 y versiones posteriores. Para otras versiones de Ubuntu, omite este paso.

Para instalar libfuse2, ingresa:

```
sudo apt update
sudo apt install libfuse2
```

3. Para crear el Applmage ejecutable, introduzca:

```
chmod a+x deadline-cloud-monitor_amd64.AppImage
```


Linux (Debian)

Para instalar el paquete Debian de Deadline Cloud monitorea en las distribuciones de Debian

1. Descarga el paquete Debian para monitorizar Deadline Cloud:

[Descargue el monitor Deadline Cloud \(.deb\)](#)

- 2.

 Note

Este paso es para Ubuntu 22 y versiones posteriores. Para otras versiones de Ubuntu, omite este paso.

Para instalar libssl1.1, ingresa:

```
wget https://archive.ubuntu.com/ubuntu/pool/main/o/openssl/  
libssl1.1_1.1.1f-1ubuntu2_amd64.deb  
sudo apt install ./libssl1.1_1.1.1f-1ubuntu2_amd64.deb
```

3. Para instalar el paquete Debian de Deadline Cloud monitor, introduzca:

```
sudo apt update  
sudo apt install ./deadline-cloud-monitor_amd64.deb
```

4. Si la instalación falla en paquetes que tienen dependencias insatisfechas, corrija los paquetes dañados y ejecuta los siguientes comandos.

```
sudo apt --fix-missing update  
sudo apt update  
sudo apt install -f
```

Linux (RPM)

Para instalar Deadline Cloud, monitorea RPM en Rocky Linux 9 o Alma Linux 9

Note

Rocky Linux 9 y Alma Linux 9 usan OpenSSL 3.0 de forma predeterminada y no incluyen la biblioteca. `libssl.so.1.1` Debes instalar el `compat-openssl11` paquete para que se ejecute Deadline Cloud monitor.

1. Descarga el RPM del monitor Deadline Cloud:

[Descargue el monitor Deadline Cloud \(.rpm\)](#)

2. Añada los paquetes adicionales para el Enterprise Linux 9 repositorio:

```
sudo dnf install epel-release
```

3. Instálelo `compat-openssl11` para la `libssl.so.1.1` dependencia:

```
sudo dnf install compat-openssl11 deadline-cloud-monitor.x86_64.rpm
```

Para instalar Deadline Cloud Monitor RPM en Red Hat Linux 9

Note

Red Hat Linux 9 usa OpenSSL 3.0 de forma predeterminada y no incluye la biblioteca. `libssl.so.1.1` Debe instalar el `compat-openssl11` paquete para que Deadline Cloud monitor se ejecute.

1. Descarga el RPM del monitor Deadline Cloud:

[Descargue el monitor Deadline Cloud \(.rpm\)](#)

2. Habilite el CodeReady Linux Builder repositorio:

```
subscription-manager repos --enable codeready-builder-for-rhel-9-x86_64-rpms
```

3. Instale los paquetes adicionales para Enterprise RPM:

```
sudo dnf install https://dl.fedoraproject.org/pub/epel/epel-release-latest-9.noarch.rpm
```

4. Instale `compat-openssl11` para la `libssl.so.1.1` dependencia:

```
sudo dnf install compat-openssl11 deadline-cloud-monitor.x86_64.rpm
```

Para instalar Deadline Cloud Monitor RPM en Rocky Linux 8, Alma Linux 8, or Red Hat Linux 8

1. Descargue el RPM del monitor Deadline Cloud:

[Descargue el monitor Deadline Cloud \(.rpm\)](#)

2. Instale el monitor Deadline Cloud:

```
sudo dnf install deadline-cloud-monitor.x86_64.rpm
```

macOS (arm64)

1. Descargue el instalador del monitor Deadline Cloud para macOS:

[Descargar el monitor Deadline Cloud para macOS \(arm64\)](#)

2. Abre el archivo descargado. Cuando aparezca la ventana, selecciona y arrastra el icono del monitor de Deadline Cloud a la carpeta Aplicaciones.

Tras completar la descarga, puede comprobar la autenticidad del software descargado. Puede que desee hacerlo para asegurarse de que nadie haya manipulado los archivos durante o después del proceso de descarga. Consulte [Compruebe la autenticidad del software descargado](#) el paso 1.

Tras descargar el monitor de Deadline Cloud y comprobar la autenticidad, utilice el siguiente procedimiento para configurar el monitor de Deadline Cloud.

Para configurar el monitor de Deadline Cloud

1. Abre el monitor de Deadline Cloud.
2. Cuando se le pida que cree un nuevo perfil, complete los siguientes pasos.
 - a. Introduzca la URL de su monitor en la entrada URL, que tiene el siguiente aspecto **`https://MY-MONITOR.deadlinecloud.amazonaws.com/`**
 - b. Introduzca un nombre de perfil.
 - c. Seleccione Crear perfil.

Se ha creado su perfil y sus credenciales ahora se comparten con cualquier software que utilice el nombre de perfil que creó.

3. Después de crear el perfil de monitor de Deadline Cloud, no podrás cambiar el nombre del perfil ni la URL del estudio. Si necesitas hacer cambios, haz lo siguiente en su lugar:
 - a. Elimine el perfil. En el panel de navegación izquierdo, selecciona el monitor de Deadline Cloud > Configuración > Eliminar.
 - b. Cree un perfil nuevo con los cambios que desee.
4. En el panel de navegación izquierdo, usa la opción >Deadline Cloud monitor para hacer lo siguiente:
 - Cambia el perfil del monitor de Deadline Cloud para iniciar sesión en otro monitor.
 - Activa el inicio de sesión automático para no tener que introducir la URL de tu monitor en las siguientes aperturas del monitor de Deadline Cloud.

5. Cierre la ventana del monitor de Deadline Cloud. Sigue ejecutándose en segundo plano y permite que otras herramientas de Deadline Cloud accedan a tu granja de renderizado.
6. Para cada aplicación de creación de contenido digital (DCC) que vaya a utilizar en sus proyectos de renderizado, complete los siguientes pasos:
 - a. Desde el remitente de Deadline Cloud, abra la configuración de la estación de trabajo de Deadline Cloud.
 - b. En la configuración de la estación de trabajo, seleccione el perfil que creó en el monitor de Deadline Cloud. Sus credenciales de Deadline Cloud ahora se comparten con este DCC y sus herramientas deberían funcionar como se espera.

Paso 3: Inicie el remitente de Deadline Cloud

El siguiente ejemplo muestra cómo instalar el remitente de Blender. Puede instalar otros remitentes siguiendo pasos similares.

Para iniciar el remitente de Deadline Cloud en Blender

Note

Support for Blender se proporciona mediante el conda entorno de flotas gestionadas por el servicio. Para obtener más información, consulte [Predeterminado conda entorno de colas](#).

1. Abra Blender.
2. En el menú Renderizar, selecciona Enviar a AWS Deadline Cloud.
 - a. Si aún no te has autenticado en el remitente de Deadline Cloud, el estado de las credenciales se muestra como NEEDS_LOGIN.
 - b. Seleccione Iniciar sesión. Se le pedirá que inicie sesión con sus credenciales de usuario en un navegador.
 - c. Ahora ha iniciado sesión y el estado de las credenciales aparece como AUTENTICADO.
3. Seleccione Enviar.

Ahora tu trabajo se envía a tu granja de Deadline Cloud y será procesado por una flota compatible. Para obtener información sobre cómo ver el progreso del trabajo en el monitor, consulte [Uso del monitor](#).

Uso del monitor Deadline Cloud

El monitor AWS Deadline Cloud le proporciona una visión general de sus trabajos de computación visual. Puede usarlo para monitorear y administrar los trabajos, ver la actividad de los trabajadores en las flotas, realizar un seguimiento de los presupuestos y el uso, y descargar los resultados de un trabajo.

Cada cola tiene un monitor de trabajos que muestra el estado de los trabajos, los pasos y las tareas. El monitor proporciona formas de administrar los trabajos directamente desde el monitor. Puede realizar cambios de priorización, cancelar trabajos, volver a poner los trabajos en cola y volver a enviarlos.

El monitor de Deadline Cloud tiene una tabla que muestra el estado resumido de un trabajo, o puedes seleccionar un trabajo para ver registros de tareas detallados que ayudan a solucionar los problemas relacionados con un trabajo.

Puedes usar el monitor de Deadline Cloud para descargar los resultados a la ubicación de tu estación de trabajo que se especificó cuando se creó el trabajo.

El monitor Deadline Cloud también te ayuda a controlar el uso y gestionar los costes. Para obtener más información, consulte [Realice un seguimiento de los gastos y el uso de las granjas de Deadline Cloud](#).

Temas

- [Cree monitores en regiones adicionales](#)
- [Comparte la URL del monitor de Deadline Cloud](#)
- [Abre el monitor de Deadline Cloud](#)
- [Envía un paquete de trabajo](#)
- [Consulta los detalles de las colas y la flota en Deadline Cloud](#)
- [Gestiona los trabajos, los pasos y las tareas en Deadline Cloud](#)
- [Vea y administre los detalles del trabajo en Deadline Cloud](#)
- [Ver un paso en Deadline Cloud](#)
- [Ver una tarea en Deadline Cloud](#)
- [Consulta los registros de las sesiones y de los trabajadores en Deadline Cloud](#)
- [Vea los detalles del trabajador en el panel de control del trabajador](#)
- [Descarga el resultado final en Deadline Cloud](#)

- [Navegar por los archivos adjuntos de trabajo en Deadline Cloud](#)
- [Automatice el despliegue y los flujos de trabajo de escritorio de Deadline Cloud](#)

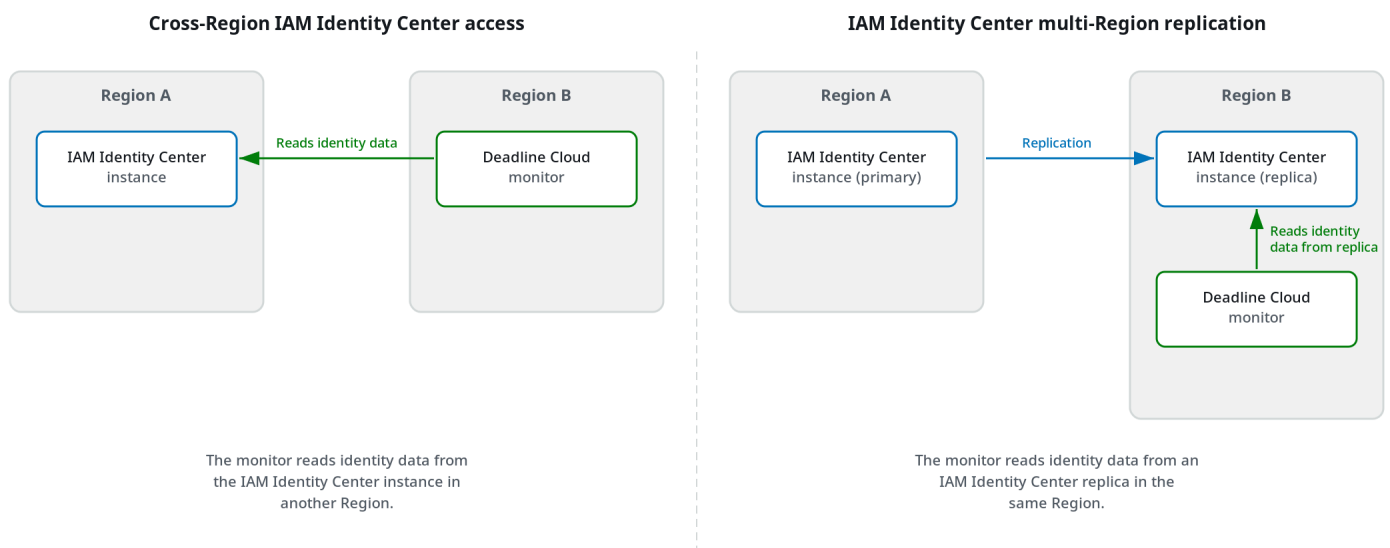
Cree monitores en regiones adicionales

Cada monitor de Deadline Cloud gestiona los recursos de una sola Región de AWS vez. Para administrar los recursos en regiones adicionales, puede crear un monitor independiente en cada región.

Si su instancia del centro de identidad de IAM no está disponible en la región en la que quiere crear un monitor, tiene las siguientes opciones:

- **Cross-Region Acceso al centro de identidad de IAM:** cree un monitor en una región diferente y Deadline Cloud leerá los datos de identidad del centro de identidad de IAM de la región en la que se encuentra su instancia del centro de identidad de IAM. Esta opción no requiere cambios en la configuración del centro de identidad de IAM.
- **Replicación multirregional del IAM Identity Center:** replique su instancia del IAM Identity Center en otras regiones para que los monitores de esas regiones utilicen una réplica del IAM Identity Center en la misma región. Esta opción proporciona una latencia y una disponibilidad regional más bajas, pero requiere una configuración adicional del IAM Identity Center.

El siguiente diagrama muestra cómo funciona cada enfoque.



En la siguiente tabla se comparan los dos enfoques.

Comparación de enfoques multirregionales

Consideración	Cross-Region Acceso al centro de identidad de IAM	Replicación multirregional del IAM Identity Center
Requisitos de configuración	No se requiere ninguna configuración adicional del IAM Identity Center	Requiere configurar la replicación del IAM Identity Center
Ubicación de los datos de identidad	Permanece únicamente en la región del centro de identidad de IAM	Se replica en cada región configurada
Latencia	Depende de la distancia a la región del centro de identidad de IAM	Menor latencia cuando una réplica del centro de identidad de IAM se encuentra en la misma región
Disponibilidad regional	Depende de la disponibilidad regional del Centro de Identidad de IAM	Sigue funcionando si la región principal del Centro de Identidad de IAM no está disponible

Cross-Region Acceso al centro de identidad de IAM

Con el acceso al centro de identidad de IAM entre regiones, puede crear un monitor de Deadline Cloud en una región diferente a la de su instancia de IAM Identity Center. Deadline Cloud lee los datos de identidad del centro de identidad de IAM de la región en la que se encuentra tu instancia del centro de identidad de IAM.

Al crear un monitor con la consola de Deadline Cloud, la consola detecta automáticamente la instancia del IAM Identity Center y conecta el monitor a ella, incluso si la instancia se encuentra en una región diferente. Al crear un monitor mediante un AWS SDK, especifique la región en la que se encuentra la instancia del IAM Identity Center.

Consideraciones

- **Cross-Region** El acceso al Centro de Identidad de IAM requiere que su instancia del Centro de Identidad de IAM aparezca en un anuncio. Región de AWS No se admiten las instancias del IAM Identity Center en las regiones en las que se haya optado por participar.
- No puede cambiar la región del centro de identidad de IAM después de crear el monitor.

Replicación multirregional de IAM Identity Center

La replicación multirregional de IAM Identity Center sincroniza los datos del almacén de identidades de IAM Identity Center, incluidos los usuarios, los grupos y las pertenencias a grupos, con otros. Regiones de AWS Después de habilitar la replicación en una región, puede conectar el monitor de esa región a la réplica del IAM Identity Center.

Multi-Region la replicación es útil en los siguientes escenarios:

- Necesita una latencia más baja para los usuarios más cercanos a la región replicada.
- Necesita monitores que sigan funcionando si la región principal del IAM Identity Center no está disponible.

Para habilitar la replicación multirregional, consulte [Uso del IAM Identity Center Regiones de AWS en varias regiones](#) en la Guía del usuario del IAM Identity Center. Tras habilitar la replicación en una región, puede crear allí los monitores de Deadline Cloud mediante la consola o un SDK. AWS

Comparte la URL del monitor de Deadline Cloud

Cuando configuras el servicio Deadline Cloud, de forma predeterminada creas una URL que abre el monitor de Deadline Cloud de tu cuenta. Usa esta URL para abrir el monitor en tu navegador o en tu escritorio. Comparta la URL con otros usuarios para que puedan acceder al monitor de Deadline Cloud.

Antes de que un usuario pueda abrir el monitor de Deadline Cloud, debes concederle acceso. Para conceder el acceso, añade el usuario a la lista de usuarios autorizados del monitor o agréguelo a un grupo con acceso al monitor. Para obtener más información, consulte [Administrar usuarios en Deadline Cloud](#).

Para compartir la URL del monitor

1. Abre la [consola de Deadline Cloud](#).
2. En Comenzar, selecciona Ir al panel de Deadline Cloud.
3. En el panel de navegación, elija Panel.
4. En la sección Resumen de la cuenta, selecciona Detalles de la cuenta.
5. Copia la URL y envíala de forma segura a cualquier persona que necesite acceder al monitor de Deadline Cloud.

Abre el monitor de Deadline Cloud

Puedes abrir el monitor de Deadline Cloud de cualquiera de las siguientes maneras:

- Consola: inicia sesión en la consola de Deadline Cloud Consola de administración de AWS y ábrela.
- Web: ve a la URL del monitor que creaste al configurar Deadline Cloud.
- Supervisar: utilice el monitor de escritorio de Deadline Cloud.

Al utilizar la consola, debe poder iniciar sesión AWS con una AWS Identity and Access Management identidad y, a continuación, iniciar sesión en el monitor con AWS IAM Identity Center las credenciales. Si solo tiene las credenciales del IAM Identity Center, debe iniciar sesión mediante la URL del monitor o la aplicación de escritorio.

Para abrir el monitor de Deadline Cloud (web)

1. Con un navegador, abre la URL del monitor que creaste al configurar Deadline Cloud.
2. Inicia sesión con tus credenciales de usuario.

Para abrir el monitor de Deadline Cloud (consola)

1. Abre la [consola de Deadline Cloud](#).
2. En el panel de navegación, selecciona Granjas.
3. Seleccione una granja y, a continuación, elija Administrar trabajos para abrir la página de monitoreo de Deadline Cloud.
4. Inicia sesión con tus credenciales de usuario.

Para abrir el monitor de Deadline Cloud (escritorio)

1. Abre la [consola de Deadline Cloud](#).

-o bien-

Abre el monitor web de Deadline Cloud desde la URL del monitor.

2. • En la consola de Deadline Cloud, haga lo siguiente:
 1. En el monitor, selecciona Ir al panel de Deadline Cloud y, a continuación, selecciona Descargas en el menú de la izquierda.
 2. En el monitor de Deadline Cloud, elige la versión de monitor para tu escritorio.
 3. Elija Descargar.
- En el monitor web de Deadline Cloud, haga lo siguiente:
 - En el menú de la izquierda, selecciona Configuración de estación de trabajo. Si el elemento de configuración de la estación de trabajo no está visible, usa la flecha para abrir el menú de la izquierda.
 - Elija Descargar.
 - En Seleccione un sistema operativo, elija su sistema operativo.
3. Descarga el monitor Deadline Cloud para escritorio.
4. Después de descargar e instalar el monitor, ábralo en su computadora.
 - Si es la primera vez que abre el monitor de Deadline Cloud, debe proporcionar la URL del monitor y crear un nombre de perfil. A continuación, inicia sesión en el monitor con tus credenciales de Deadline Cloud.
 - Después de crear un perfil, abra el monitor seleccionando un perfil. Puede que tengas que introducir tus credenciales de Deadline Cloud.

Cambia tu configuración de idioma

Después de crear y abrir tu monitor de Deadline Cloud, puedes cambiar la configuración de idioma. De forma predeterminada, el idioma del monitor se establece en la configuración de idioma del sistema.

Para cambiar la configuración de idioma desde el monitor Deadline Cloud (escritorio)

1. En tu perfil de usuario, selecciona Configuración y, a continuación, selecciona Idioma.

2. En el menú desplegable, selecciona uno de los idiomas disponibles.
3. Confirma que el idioma que has elegido es la opción de la lista y, a continuación, selecciona Confirmar y solicitar para aplicar el cambio.

Una vez que se actualice el monitor, aparecerá en el idioma elegido.

Tras cambiar la configuración de idioma, será la predeterminada al abrirla y seguirá siendo la predeterminada hasta que la cambie de nuevo o desinstale la aplicación de escritorio.

Para cambiar el idioma del monitor de Deadline Cloud en la web, cambia el idioma preferido en la configuración de tu navegador.

Note

Si tu navegador o sistema operativo está configurado en un idioma que no es compatible con Deadline Cloud, el inglés será el idioma predeterminado para el monitor de Deadline Cloud.

Envía un paquete de trabajo

Puedes enviar un paquete de trabajo directamente desde la aplicación de escritorio AWS Deadline Cloud Monitor. Un paquete de trabajos es un directorio que contiene los archivos y la información necesarios para enviar un trabajo a Deadline Cloud. Para ver ejemplos de paquetes de trabajos, consulta el repositorio [deadline-cloud-samples en](#). GitHub

Para enviar un paquete de trabajos

- En la aplicación de escritorio Deadline Cloud Monitor, selecciona File, Submit Job Bundle. Esta función no está disponible en las versiones x64 de Linux Appliance o macOS.

Consulta los detalles de las colas y la flota en Deadline Cloud

Puedes usar el monitor de Deadline Cloud para ver la configuración de las colas y las flotas de tu granja. También puede usar el monitor para ver una lista de los trabajos en cola o de los trabajadores de una flota.

Debe tener VIEWING permiso para ver los detalles de las colas y la flota. Si no aparecen los detalles, ponte en contacto con tu administrador para obtener los permisos correctos.

Para ver los detalles de la cola

1. [Abre el monitor de Deadline Cloud.](#)
2. En la lista de granjas, elija la granja que contenga la cola que le interese.
3. En la lista de colas, elija una cola para mostrar sus detalles. Para comparar la configuración de dos o más colas, active más de una casilla de verificación.
4. Para ver una lista de los trabajos de la cola, elija el nombre de la cola en la lista de colas o en el panel de detalles.

Si el monitor ya está abierto, puede seleccionar la cola en la lista de colas del panel de navegación izquierdo.

Ver los detalles de la flota

1. [Abre el monitor de Deadline Cloud.](#)
2. En la lista de granjas, elija la granja que contenga la flota que le interese.
3. En Recursos agrícolas, selecciona Flotas.
4. En la lista de flotas, selecciona una flota para ver sus detalles. Para comparar la configuración de dos o más flotas, seleccione más de una casilla de verificación.
5. Para ver una lista de los trabajadores de la flota, elija el nombre de la flota en la lista de flotas o en el panel de detalles.

Si el monitor ya está abierto, puede seleccionar la flota en la lista de flotas del panel de navegación izquierdo.

Gestiona los trabajos, los pasos y las tareas en Deadline Cloud

Cuando seleccionas una cola, la sección de supervisión de trabajos del monitor de Deadline Cloud te muestra los trabajos de esa cola, los pasos del trabajo y las tareas de cada paso. Cuando seleccionas un trabajo, un paso o una tarea, puedes usar el menú Acciones para gestionar cada uno de ellos.

Para abrir el monitor de trabajos, siga los pasos para ver una cola y, a continuación [Consulta los detalles de las colas y la flota en Deadline Cloud](#), seleccione el trabajo, el paso o la tarea con los que desea trabajar.

Para los trabajos, los pasos y las tareas, puede hacer lo siguiente:

- Cambie el estado a Se ha vuelto a poner en cola, se ha realizado correctamente, ha fallado o se ha cancelado.
- Descargue el resultado procesado del trabajo, paso o tarea.
- Copie el ID del trabajo, paso o tarea.

Para el trabajo seleccionado, puede:

- Archivar el trabajo.
- Modifique las propiedades del trabajo, incluidos el nombre, la descripción, la prioridad o el número máximo de trabajadores.
- Vea las dependencias paso a paso.
- Vea detalles adicionales utilizando los parámetros del trabajo.
- Vuelva a enviar el trabajo.

Para obtener más información, consulte [Vea y administre los detalles del trabajo en Deadline Cloud](#).

Para cada paso, puede:

- Ver las dependencias del paso. Las dependencias de un paso deben completarse antes de que se ejecute el paso.

Para obtener más información, consulte [Ver un paso en Deadline Cloud](#).

Para cada tarea, puede:

- Ver los registros de la tarea.
- Ver los parámetros de la tarea.

Para obtener más información, consulte [Ver una tarea en Deadline Cloud](#).

Vea y administre los detalles del trabajo en Deadline Cloud

La página de supervisión de trabajos del monitor de Deadline Cloud le proporciona lo siguiente:

- Una visión general del progreso de un trabajo.
- Una vista de los pasos y las tareas que componen el trabajo.

Seleccione un trabajo de la lista para ver una lista de los pasos del trabajo y, a continuación, elija un paso de la lista de pasos para ver las tareas del trabajo. Después de elegir un elemento, puede usar el menú Acciones de ese elemento para ver los detalles.

Para ver los detalles del trabajo

1. Siga los pasos para ver una cola en [Consulta los detalles de las colas y la flota en Deadline Cloud](#).
2. En el panel de navegación, selecciona la cola a la que enviaste tu trabajo.
3. Seleccione un trabajo mediante uno de los siguientes métodos:
 - a. En la lista de trabajos, seleccione un trabajo para ver sus detalles.
 - b. En el campo de búsqueda, introduzca cualquier texto asociado al trabajo, como el nombre del trabajo o el usuario que lo creó. En los resultados que aparecen, seleccione el trabajo que desee ver.

Los detalles de un trabajo incluyen los pasos del trabajo y las tareas de cada paso. Puede utilizar el menú Acciones para hacer lo siguiente:

- Cambie el estado del trabajo. Puede volver a poner en cola, reanudar, suspender, marcar un trabajo como realizado, marcado como fallido o cancelar un trabajo.
- Vuelva a enviar el trabajo con propiedades o configuraciones diferentes.
- Archive el trabajo. Para obtener más información, consulte [Archiva un trabajo](#).
- Vea y modifique las propiedades de un trabajo.
 - Puede ver las dependencias entre los pasos del trabajo.
 - Puede cambiar la prioridad del trabajo en una cola. Los trabajos con mayor prioridad numérica se procesan antes que los trabajos con menor prioridad numérica. Los trabajos pueden tener una prioridad entre 1 y 100. Cuando dos trabajos tienen la misma prioridad, el trabajo más antiguo se programa primero.
 - Puede cambiar el número máximo de trabajadores, el número máximo de tareas fallidas y el número máximo de reintentos por tarea.
- Vea los parámetros del trabajo que se establecieron cuando se envió el trabajo.

- Descarga el resultado de un trabajo. Al descargar el resultado de un trabajo, contiene todo el resultado generado por los pasos y las tareas del trabajo.
- Examine los archivos adjuntos de entrada y salida del trabajo. Para obtener más información, consulte [Navegar por los archivos adjuntos de trabajo en Deadline Cloud](#).

Archiva un trabajo

Para archivar un trabajo, debe estar en un estado terminal `FAILED`, `SUCCEEDED`, `SUSPENDED`, o `CANCELED`. El `ARCHIVED` estado es definitivo. Una vez archivado un trabajo, no se puede volver a poner en cola ni modificar.

Los datos del trabajo no se ven afectados por el archivado del trabajo. Los datos se eliminan cuando se alcanza el tiempo de espera de inactividad o cuando se elimina la cola que contiene el trabajo.

Otras cosas que ocurren con los trabajos archivados:

- Los trabajos archivados están ocultos en el monitor de Deadline Cloud.
- Los trabajos archivados están visibles en estado de solo lectura en la CLI de Deadline Cloud durante 120 días antes de su eliminación.

Vuelva a poner en cola un trabajo

Al volver a poner en cola un trabajo, todas las tareas sin dependencias escalonadas cambian a `READY`. El estado de los pasos con dependencias cambia a `READY` o a `PENDING` medida que se restauran.

- Todos los trabajos, pasos y tareas cambian a `PENDING`.
- Si un paso no tiene una dependencia, cambia a `READY`.

Vuelva a enviar un trabajo

Es posible que en ocasiones desee volver a ejecutar un trabajo, pero con propiedades y configuraciones diferentes. Por ejemplo, puede enviar un trabajo para renderizar un subconjunto de fotogramas de prueba, verificar el resultado y volver a ejecutar el trabajo con todo el rango de fotogramas. Para ello, vuelva a enviar el trabajo.

Al volver a enviar un trabajo, se crean nuevas tareas sin dependencias. READY Las nuevas tareas con dependencias se convierten en. PENDING

- Todos los nuevos trabajos, pasos y tareas se convierten en PENDING.
- Si un paso nuevo no tiene una dependencia, pasa a ser READY.

Al volver a enviar un trabajo, solo puede cambiar las propiedades que se definieron como configurables cuando se creó el trabajo por primera vez. Por ejemplo, si el nombre de un trabajo no está definido como una propiedad configurable del trabajo cuando se envió por primera vez, el nombre no se podrá editar al volver a enviarlo.

Ver un paso en Deadline Cloud

Usa el monitor de AWS Deadline Cloud para ver los pasos de tus trabajos de procesamiento. En el monitor de tareas, la lista de pasos muestra la lista de pasos que componen el trabajo seleccionado. Al seleccionar un paso, la lista de tareas muestra las tareas del paso.

Para ver un paso

1. Siga los pasos que se indican [Vea y administre los detalles del trabajo en Deadline Cloud](#) para ver una lista de trabajos.
2. Seleccione un trabajo en la lista Jobs (Trabajos).
3. Seleccione un paso de la lista de pasos.

Puede utilizar el menú Acciones para hacer lo siguiente:

- Cambie el estado del paso. Puede volver a poner en cola un paso, reanudarlo, suspenderlo, marcarlo como realizado correctamente, marcarlo como fallido o cancelar.
- Descargue el resultado del paso. Al descargar el resultado de un paso, éste contiene todo el resultado generado por las tareas del paso.
- Examine los archivos adjuntos de entrada y salida del paso. Para obtener más información, consulte [Navegar por los archivos adjuntos de trabajo en Deadline Cloud](#).
- Vea las dependencias de un paso. La tabla de dependencias muestra una lista de los pasos que deben completarse antes de que comience el paso seleccionado y una lista de los pasos que están esperando a que se complete este paso.

Ver una tarea en Deadline Cloud

Usa el monitor de AWS Deadline Cloud para ver las tareas de tus trabajos de procesamiento. En el monitor de tareas, la lista de tareas muestra las tareas que componen el paso seleccionado en la lista de pasos.

Para ver una tarea

1. Siga los pasos que se indican [Vea y administre los detalles del trabajo en Deadline Cloud](#) para ver una lista de trabajos.
2. Seleccione un trabajo en la lista Jobs (Trabajos).
3. Seleccione un paso de la lista de pasos.
4. Seleccione una tarea de la lista de tareas.

Puede utilizar el menú Acciones para hacer lo siguiente:

- Cambie el estado de la tarea. Puede volver a poner en cola una tarea, suspenderla, marcarla como realizada, marcarla como fallida o cancelar una tarea.
- Consulta las ejecuciones de las tareas para ver el historial de intentos de la tarea.
- Vea los registros de sesión y los registros de los trabajadores. Para obtener más información, consulte [Consulta los registros de las sesiones y de los trabajadores en Deadline Cloud](#).
- Vea el panel de control del trabajador que procesó la tarea. Para obtener más información, consulte [Vea los detalles del trabajador en el panel de control del trabajador](#).
- Vea los parámetros que se establecieron cuando se creó la tarea.
- Descarga el resultado de la tarea. Al descargar el resultado de una tarea, solo contiene el resultado generado por la tarea seleccionada.
- Examine los archivos adjuntos de entrada y salida de la tarea. Para obtener más información, consulte [Navegar por los archivos adjuntos de trabajo en Deadline Cloud](#).

Consulta los registros de las sesiones y de los trabajadores en Deadline Cloud

Los registros te proporcionan información detallada sobre el estado y el procesamiento de las tareas. En el monitor de AWS Deadline Cloud, puede ver los dos tipos de registros siguientes:

- Los registros de sesión detallan el cronograma de las acciones, que incluyen:
 - Acciones de configuración, como la sincronización de los archivos adjuntos y la carga del entorno de software
 - Ejecutar una tarea o un conjunto de tareas
 - Acciones de cierre, como cerrar el entorno de un trabajador

Una sesión incluye el procesamiento de al menos una tarea y puede incluir varias tareas. Los registros de sesión también muestran información sobre el tipo de instancia, la vCPU y la memoria de Amazon Elastic Compute Cloud (Amazon EC2). Los registros de sesión también incluyen un enlace al registro del trabajador utilizado en la sesión.

- Los registros de los trabajadores proporcionan detalles del cronograma de las acciones que un trabajador procesa durante su ciclo de vida. Los registros de los trabajadores pueden contener información sobre varias sesiones.

Puede descargar los registros de sesión y de trabajo para examinarlos sin conexión.

Para ver los registros de las sesiones

1. Siga los pasos que se indican [Vea y administre los detalles del trabajo en Deadline Cloud](#) para ver una lista de trabajos.
2. Seleccione un trabajo en la lista Jobs (Trabajos).
3. Seleccione un paso de la lista de pasos.
4. Seleccione una tarea de la lista de tareas.
5. En el menú Acciones, selecciona Ver registros.

La sección Cronogramas muestra un resumen de las acciones de la tarea. Para ver más tareas ejecutadas en la sesión y ver las acciones de cierre de la sesión, seleccione Ver los registros de todas las tareas.

Para ver los registros de los trabajadores de una tarea

1. Siga los pasos que se indican [Vea y administre los detalles del trabajo en Deadline Cloud](#) para ver una lista de trabajos.
2. Seleccione un trabajo en la lista Jobs (Trabajos).
3. Seleccione un paso de la lista de pasos.

4. Seleccione una tarea de la lista de tareas.
5. En el menú Acciones, selecciona Ver registros.
6. Selecciona Información de sesión.
7. Selecciona Ver registro de trabajadores.

Para ver los registros de los trabajadores a partir de los detalles de la flota

1. Siga los pasos [Consulta los detalles de las colas y la flota en Deadline Cloud](#) que se indican para ver una flota.
2. Seleccione un identificador de trabajador de la lista de trabajadores.
3. En el menú Acciones, selecciona Ver los registros de los trabajadores.

Vea los detalles del trabajador en el panel de control del trabajador

El panel de control del trabajador proporciona detalles del trabajador que procesa una tarea. Puedes ver:

- Metadatos, como el tipo de instancia, del trabajador.
- Las acciones de sesión que realizó el trabajador.
- El rendimiento del trabajador, incluido el uso de la CPU, la memoria y el disco. El panel también muestra el uso de la GPU en las GPU-accelerated instancias.
- Un gráfico del uso de la CPU, la memoria y el disco a lo largo del tiempo. El gráfico también incluye el uso de la GPU en las GPU-accelerated instancias.
- Un gráfico de la velocidad del disco a lo largo del tiempo.
- El registro de trabajadores de la tarea.

Para ver el panel de control del trabajador desde una tarea

1. Sigue los pasos que se indican [Vea y administre los detalles del trabajo en Deadline Cloud](#) para ver una lista de trabajos.
2. Seleccione un trabajo en la lista Jobs (Trabajos).
3. Seleccione un paso de la lista de pasos.
4. Seleccione una tarea de la lista de tareas.
5. En la tabla de tareas, en el menú Acciones, seleccione Ver el panel del trabajador.

Para ver el panel de control del trabajador a partir de los detalles de la flota

1. Siga los pasos [Consulta los detalles de las colas y la flota en Deadline Cloud](#) que se indican para ver una flota.
2. Seleccione un trabajador de la lista de trabajadores.
3. En el menú Acciones, selecciona Ver el panel de control del trabajador.

Casos de uso

Detectar instancias insuficientemente aprovisionadas

Cuando los renderizados tardan más de lo esperado, el panel de control del trabajador puede ayudar a determinar si las instancias tienen el tamaño adecuado para sus cargas de trabajo. Si bien el uso del 100% de vCPU es normal en muchos renderizadores, el uso constante de memoria cerca de la capacidad máxima y el uso elevado del espacio en disco pueden indicar que las instancias están insuficientemente aprovisionadas. En el caso GPU-accelerated de las cargas de trabajo, un uso elevado y constante de la GPU también podría indicar que se necesita capacidad de GPU adicional. En esos casos, actualizar la configuración de instancias de su flota puede reducir los errores de renderizado y mejorar considerablemente los tiempos de renderizado. Sin embargo, es importante seguir supervisando el rendimiento de los trabajadores después de la actualización para asegurarse de haber encontrado el equilibrio óptimo: una actualización demasiado agresiva puede generar costes innecesarios debido al sobreaprovisionamiento.

Detectar instancias sobreaprovisionadas

Incluso cuando las tareas se completan correctamente, es posible que haya oportunidades de optimizar los costes. El panel de control del trabajador puede revelar si está pagando por una potencia de cálculo superior a la que requieren sus cargas de trabajo. Si observa que el trabajador tiene un uso medio de vCPU bajo, un uso mínimo de memoria y un exceso de espacio en disco no utilizado, puede reducir el tamaño de la configuración de instancias de su flota.

Solución de problemas de tareas falli

Al investigar las tareas fallidas, el panel de control del trabajador sirve como una valiosa herramienta de diagnóstico. Presta especial atención a los picos de uso de la memoria y del espacio en disco: si estas métricas se acercan o llegan al 100%, es probable que sean la causa principal de los errores en las tareas. Este agotamiento de los recursos indica que las instancias actuales carecen

de la capacidad necesaria para gestionar las cargas de trabajo de forma eficaz. En estos casos, aprovisionar las instancias con más memoria o espacio en disco ayudará a garantizar la correcta finalización de las tareas.

Tasa de utilización óptima de las instancias

Utilización de vCPU

Rango objetivo: 70— 90%

- Por debajo del 70%: es probable que esté infrautilizando los recursos informáticos, lo que significa que está pagando por más CPU de la que necesita su carga de trabajo
- Del 70 al 90%: rango óptimo en el que puede utilizar los recursos de manera eficiente sin tropezar con cuellos de botella
- Consistentemente al 100%: podría indicar cuellos de botella en la CPU que podrían ralentizar los renderizados

Ten en cuenta que, naturalmente, algunas tareas de renderizado serán CPU-intensivas más que otras y que el uso del 100% de vCPU puede no ser un problema. Real-time Las tareas de visualización pueden mostrar un uso de la CPU más uniforme, mientras que las tareas con requisitos computacionales cambiantes pueden tener patrones variables.

Utilización de la memoria

Rango objetivo: 70— 85%

- Por debajo del 50%: instancias potencialmente sobredimensionadas para su carga de trabajo
- Entre el 70 y el 85%: utilización óptima con suficiente margen de maniobra para soportar picos
- Más del 90%: riesgo de degradación del rendimiento o errores de falta de memoria

Los requisitos de memoria pueden variar considerablemente en función de la complejidad de la escena, la resolución de la textura y los datos de simulación. Supervisar las tendencias de memoria a lo largo del tiempo es importante para identificar si los requisitos de memoria de sus cargas de trabajo aumentan.

Utilización del espacio en disco

Rango objetivo: 60— 80%

- Por debajo del 40%: almacenamiento probablemente sobreprovisionado
- Entre el 60 y el 85%: buena utilización, con espacio para archivos temporales y cachés
- Más del 85%: riesgo de quedarse sin espacio durante renderizados de gran tamaño

Recuerde que I/O el rendimiento del disco puede ser tan importante como la capacidad, especialmente en el caso de las cargas de trabajo que texturizan o almacenan en caché archivos de read/write gran tamaño durante el renderizado.

Descarga el resultado final en Deadline Cloud

Una vez finalizado un trabajo, puedes usar el monitor de AWS Deadline Cloud para descargar los resultados a tu estación de trabajo. El archivo de salida se guarda con el nombre y la ubicación que especificó al crear el trabajo.

Los archivos de salida se almacenan indefinidamente. Para reducir los costes de almacenamiento, considere la posibilidad de crear una configuración de S3 Lifecycle para el bucket de Amazon S3 de su cola. Para obtener más información, [consulte Administrar el ciclo de vida de almacenamiento](#) en la Guía del usuario de Amazon Simple Storage Service.

Para descargar el resultado final de un trabajo, paso o tarea

1. Siga los pasos que se indican [Vea y administre los detalles del trabajo en Deadline Cloud](#) para ver una lista de trabajos.
2. Seleccione el trabajo, el paso o la tarea para los que desee descargar el resultado.
 - Si selecciona un trabajo, puede descargar todos los resultados de todas las tareas de todos los pasos de ese trabajo.
 - Si selecciona un paso, puede descargar todos los resultados de todas las tareas de ese paso.
 - Si selecciona una tarea, puede descargar el resultado de esa tarea individual.
3. En el menú Acciones, selecciona Descargar la salida.
4. El resultado se descargará en la ubicación establecida cuando se envió el trabajo.

Note

Actualmente, la descarga de resultados mediante el menú solo se admite para Windows y Linux. Si tiene un elemento de menú Descargar resultados Mac y elige el elemento de menú

Descargar resultados, aparecerá una ventana con el AWS CLI comando que puede utilizar para descargar el resultado renderizado.

Para buscar y descargar de forma selectiva archivos individuales en lugar de todos los archivos de salida, consulte [Navegar por los archivos adjuntos de trabajo en Deadline Cloud](#).

Navegar por los archivos adjuntos de trabajo en Deadline Cloud

Usa el navegador de adjuntos de trabajos del monitor de Deadline Cloud para ver la estructura de archivos de los adjuntos de entrada y salida de tu trabajo. Puedes descargar archivos de forma selectiva, navegar por la jerarquía de carpetas y filtrar por entrada o salida. Para los tipos de archivos compatibles, también puedes previsualizar el contenido en línea sin necesidad de descargarlo.

El navegador de archivos adjuntos muestra tanto los archivos de entrada (enviados con el trabajo) como los archivos de salida (producidos por los trabajadores durante el procesamiento). Puede filtrar la vista para mostrar solo las entradas, solo las salidas o todos los archivos juntos.

Abrir el navegador de archivos adjuntos

Puede abrir el navegador de archivos adjuntos desde un trabajo, paso o tarea. El alcance de los archivos que se muestran depende del nivel desde el que se abra el navegador.

Para buscar archivos adjuntos de un trabajo

1. Siga los pasos que se indican [Vea y administre los detalles del trabajo en Deadline Cloud](#) para ver una lista de trabajos.
2. Seleccione el trabajo que desee buscar en los archivos adjuntos.
3. En el menú Acciones, elija Buscar archivos adjuntos.

Para ver los archivos adjuntos de un paso o tarea específicos, seleccione el paso o la tarea y, a continuación, elija Buscar archivos adjuntos en el menú Acciones. Al navegar por el nivel de paso o tarea, el navegador muestra solo los archivos de salida que generó el paso o la tarea.

También puede abrir el menú contextual de un trabajo, paso o tarea y seleccionar Buscar archivos adjuntos.

Navegar y filtrar archivos

El explorador de archivos adjuntos muestra los archivos en una estructura de árbol ampliable organizada por sus rutas de archivo originales. Utilice los siguientes controles para navegar:

- Control de segmentos: cambie entre ver todos los archivos, los de salida o los de entrada.
- Filtro de texto: filtra la lista de archivos por nombre para buscar archivos específicos.
- Expansión de carpetas: elija una carpeta para expandir o contraer su contenido.

Descargar archivos

Puede descargar archivos individuales o una selección de archivos desde el explorador de archivos adjuntos.

Para descargar los archivos seleccionados

1. En el explorador de archivos adjuntos, seleccione las casillas situadas junto a los archivos o carpetas que desee descargar. Al seleccionar una carpeta, se seleccionan todos los archivos de esa carpeta.
2. Elija Descargar.
3. Elige un método de descarga:
 - AWS Command Line Interface (AWS CLI): descarga los archivos a las rutas de sus perfiles de almacenamiento, conservando la estructura de directorios original. Utilice este método para archivos grandes o cuando necesite archivos en sus ubicaciones originales.
 - Descarga desde el navegador: descarga los archivos seleccionados como un archivo ZIP directamente en el navegador. Utilice este método para acceder rápidamente a un número reducido de archivos. Aparece una advertencia cuando el tamaño total supera los 500 MB.

Note

En la aplicación de escritorio Deadline Cloud Monitor (Windows, macOS, y Linux), la AWS CLI descarga se ejecuta directamente sin necesidad de copiar ningún comando. La aplicación de escritorio también admite la descarga de archivos a sus rutas de perfil de almacenamiento originales.

Vista previa de archivos

Para los tipos de archivos compatibles, el navegador de archivos adjuntos puede mostrar una vista previa en línea sin descargar el archivo.

Para previsualizar un archivo

1. En el explorador de adjuntos, seleccione un nombre de archivo en la tabla.
2. Vea el panel de detalles que se abre en el lateral. El panel muestra metadatos como el tamaño del archivo, la ruta y la fecha de modificación. En el caso de los tipos de archivos compatibles, se carga automáticamente una vista previa en línea.
3. (Opcional) Para abrir una vista previa a pantalla completa, selecciona el icono de expansión que aparece al pasar el ratón por encima de una fila de archivos.

Los siguientes tipos de archivos admiten la vista previa en línea:

- Imágenes: PNG, JPG, JPEG, GIF, BMP, WebP, SVG, ICO
- Texto: TXT, LOG, JSON, XML, YAML, YML, CSV, MD, INI, CFG, CONF, SH, BAT, PY, JS, TS, TSX, JSX, HTML, CSS, TOML
- Vídeo: MP4, WebM, OGG
- Audio: MP3, WAV, OGG, FLAC, AAC, WebM

Automatice el despliegue y los flujos de trabajo de escritorio de Deadline Cloud

La aplicación de escritorio AWS Deadline Cloud Monitor incluye una interfaz de línea de comandos (CLI) que los administradores pueden usar para configurar los perfiles de los usuarios y que los artistas y desarrolladores pueden usar para integrar el monitor en los flujos de trabajo automatizados de sus estaciones de trabajo.

Búsqueda del ejecutable del monitor Deadline Cloud

Para usar los comandos CLI, ejecute el ejecutable del monitor Deadline Cloud desde un terminal. La ubicación de instalación predeterminada depende del sistema operativo y del método de instalación.

Windows

```
%LOCALAPPDATA%\DeadlineCloudMonitor\DeadlineCloudMonitor.exe
```

macOS

```
/Applications/DeadlineCloudMonitor.app/Contents/MacOS/DeadlineCloudMonitor
```

Linux(paquete deb o RPM)

```
/usr/bin/deadline-cloud-monitor
```

Linux (Applmage)

Ejecute el Applmage archivo directamente desde la ubicación en la que lo descargó.

En los ejemplos siguientes, `DeadlineCloudMonitor` sustitúyalo por la ruta completa al ejecutable del sistema operativo.

Configuración de un perfil para agilizar el acceso de los usuarios

Los administradores utilizan el `create-profile` comando para crear perfiles de monitor de Deadline Cloud para los usuarios. Este comando configura un perfil para que los usuarios puedan abrir el monitor, iniciar sesión y empezar a trabajar sin necesidad de realizar ninguna configuración adicional ni seleccionar un perfil.

El `create-profile` comando acepta los siguientes indicadores:

- `--enable-auto-login`— Configura el monitor para que inicie sesión automáticamente con el perfil utilizado más recientemente cuando se inicie la aplicación.
- `--set-as-deadline-default`— Establece el perfil como predeterminado para las herramientas de Deadline Cloud, incluidas las aplicaciones de envío de Deadline Cloud, Deadline CLI y Deadline Cloud GUI. Este indicador no afecta al AWS Command Line Interface (AWS CLI).

Cuando ambos indicadores están activados, los usuarios abren el monitor e inician sesión automáticamente sin necesidad de ninguna otra configuración o selección de perfil.

Para crear un perfil

Ejecute el siguiente comando y sustituya los valores de los marcadores de posición por los detalles del monitor.

```
DeadlineCloudMonitor create-profile \  
  --profile profile-name \  
  --monitor-id monitor-id \  
  --monitor-url https://monitorName.region.deadlinecloud.amazonaws.com \  
  --enable-auto-login \  
  --set-as-deadline-default
```

El comando crea el perfil y escribe la configuración en los archivos de configuración de Deadline Cloud de la estación de trabajo del usuario. La URL del monitor debe estar en ese formato `https://monitorName.region.deadlinecloud.amazonaws.com`.

Note

El `create-profile` comando finaliza después de crear el perfil. Para abrir el monitor con el nuevo perfil, ejecute el `login` comando o abra la aplicación de escritorio Deadline Cloud Monitor.

Integrar el monitor Deadline Cloud en sus flujos de trabajo

Utilice los `handle-url` comandos `login` y `logout`, y para integrar el monitor de Deadline Cloud en los scripts y flujos de trabajo automatizados de su estación de trabajo.

Iniciar y cerrar sesión

Utilice los `logout` comandos `login` y para controlar la autenticación como parte de un flujo de trabajo. Por ejemplo, un script que envía trabajos puede usar el `login` comando para garantizar que el usuario esté autenticado antes de que comience el envío.

Al utilizar el `login` comando, el monitor se abre directamente en el perfil especificado y se salta la pantalla de selección del perfil. Una vez completada la autenticación, el monitor se reduce a la bandeja del sistema para que el flujo de trabajo pueda continuar. Si el monitor ya se está ejecutando para el perfil especificado, la ventana existente pasa a primer plano en lugar de iniciar una nueva instancia.

Para iniciar sesión en un perfil

Ejecuta el siguiente comando y *profile-name* sustitúyelo por el nombre de tu perfil de monitor de Deadline Cloud.

```
DeadlineCloudMonitor login --profile profile-name
```

Para cerrar sesión en un perfil

Ejecute el siguiente comando para borrar las credenciales de un perfil e indicar que se cierre cualquier instancia de monitor que esté en ejecución para ese perfil.

```
DeadlineCloudMonitor logout --profile profile-name
```

Abrir el monitor en una página específica

Usa el `handle-url` comando para abrir el monitor de Deadline Cloud en una página específica. Este comando resulta útil cuando un script ejecuta una acción, como crear un trabajo, y se desea abrir automáticamente el monitor para mostrar el resultado. Por ejemplo, una vez que un guion envía un trabajo, el guion puede llamar `handle-url` para abrir el monitor directamente a la página de detalles del trabajo.

También puede usar la `deadline-cloud-monitor://` URL como enlace en sitios web, wikis o rastreadores de tareas de la empresa para que los usuarios puedan abrir el monitor directamente a una página específica.

La URL utiliza el esquema de `deadline-cloud-monitor://` protocolo con un `launch` comando. La URL incluye el nombre del perfil y la URL de la página del monitor que se va a abrir.

Para abrir el monitor en una página específica

Ejecute el siguiente comando y *monitor-page-url* sustitúyalo por la URL de la página del URL-encoded monitor y *profile-name* por el nombre de su perfil.

```
DeadlineCloudMonitor handle-url --url "deadline-cloud-monitor://launch?url=monitor-page-url&profile=profile-name"
```

Granjas Deadline Cloud

Con una granja de Deadline Cloud, puede administrar los usuarios y los recursos del proyecto. Una granja es el lugar donde se encuentran los recursos de su proyecto. Tu granja se compone de colas y flotas. Una cola es el lugar donde se encuentran los trabajos enviados y se programa su procesamiento. Una flota es un grupo de nodos de trabajo que ejecutan tareas para completar los trabajos. Después de crear una granja, puede crear colas y flotas para satisfacer las necesidades de su proyecto.

Crea una granja

1. En la [consola de Deadline Cloud](#), selecciona Ir al panel de control.
2. En la sección Granjas del panel de Deadline Cloud, selecciona Acciones → Crear granja.
 - Como alternativa, en el panel lateral izquierdo, selecciona Granjas y otros recursos y, a continuación, selecciona Crear granja.
3. Añade un nombre a tu granja.
4. En Descripción, introduzca la descripción de la granja. Una descripción clara puede ayudarle a identificar rápidamente el propósito de su granja.
5. (Opcional) De forma predeterminada, sus datos se cifran con una clave que le AWS pertenece y administra para su seguridad. Puede elegir Personalizar la configuración de cifrado (avanzada) para usar una clave existente o crear una nueva que administre.

Si elige personalizar la configuración de cifrado mediante la casilla de verificación, introduzca un AWS KMS ARN o cree uno AWS KMS nuevo seleccionando Crear nueva clave KMS.

6. (Opcional) En el caso del factor de escala de costes, introduzca un valor para ajustar la forma en que se muestran los costes en el explorador de uso y en el gestor de presupuestos. Los valores inferiores a 1 representan descuentos, los valores superiores a 1 representan primas y 1 (el valor predeterminado) deja los costos sin cambios. Para obtener más información, consulte [Factor de escala de costes](#).
7. (Opcional) Seleccione Añadir nueva etiqueta para añadir una o más etiquetas a su granja.
8. Selecciona Crear granja. Tras la creación, aparecerá tu granja.

Colas de Deadline Cloud

Una cola es un recurso de granja que administra y procesa los trabajos.

Para trabajar con colas, ya debe tener un monitor y una granja configurados.

Temas

- [Creación de una cola](#)
- [Cree un entorno de colas](#)
- [Asocia una cola y una flota](#)

Creación de una cola

1. En el panel de la [consola de Deadline Cloud](#), selecciona la granja para la que quieres crear una cola.
 - Como alternativa, en el panel lateral izquierdo, selecciona Granjas y otros recursos y, a continuación, selecciona la granja para la que quieres crear una cola.
2. En la pestaña Colas, selecciona Crear cola.
3. Introduce un nombre para la cola.
4. En Descripción, introduzca la descripción de la cola. Una descripción le ayuda a identificar el propósito de la cola.
5. Para los adjuntos de tareas, puede crear un nuevo bucket de Amazon S3 o elegir un bucket de Amazon S3 existente.
 - a. Para crear un nuevo bucket de Amazon S3
 - i. Seleccione Crear un nuevo grupo de trabajos.
 - ii. Ingrese un nombre para el bucket. Se recomienda asignar un nombre al depósito `deadlinecloud-job-attachments-[MONITORNAME]`.
 - iii. Introduce un prefijo raíz para definir o cambiar la ubicación raíz de la cola.
 - b. Para elegir un bucket de Amazon S3 existente
 - i. Seleccione Elegir un bucket de S3 existente > Explorar S3.
 - ii. Seleccione el depósito de S3 para su cola en la lista de depósitos disponibles.

6. (Opcional) Para asociar la cola a una flota gestionada por el cliente, selecciona **Habilitar la asociación con flotas gestionadas por el cliente**.
7. Si habilita la asociación con flotas gestionadas por el cliente, debe completar los siguientes pasos.

 **Important**

Recomendamos encarecidamente especificar los usuarios y grupos para la funcionalidad de ejecución automática. Si no lo hace, se degradará la seguridad de su granja, ya que los trabajadores pueden hacer todo lo que el agente del trabajador puede hacer. Para obtener más información sobre los posibles riesgos de seguridad, consulte [Ejecutar trabajos como usuarios y grupos](#).

- a. Para Ejecutar como usuario:

Para proporcionar las credenciales de los trabajos de la cola, seleccione el **Queue-configured usuario**.

O bien, para dejar de configurar sus propias credenciales y ejecutar los trabajos como usuario del agente de trabajo, seleccione el **usuario del agente de trabajo**.

- b. (Opcional) En **Ejecutar como credenciales de usuario**, introduzca un nombre de usuario y un nombre de grupo para proporcionar las credenciales de los trabajos de la cola.

Si utiliza una **Windows flota**, debe crear un **AWS Secrets Manager secreto** que contenga la contraseña del usuario **Ejecutar como usuario**. Si no tienes ningún secreto existente con la contraseña, selecciona **Crear secreto** para abrir la consola de **Secrets Manager** y crear un secreto. Para obtener más información, consulte [Administrar el acceso a los secretos de los usuarios del Windows trabajo](#) en la Guía para desarrolladores de **Deadline Cloud**.

8. **Requerir un presupuesto** ayuda a gestionar los costes de la lista de espera. Seleccione **No requerir un presupuesto** o **Exigir un presupuesto**.
9. La cola necesita permiso para acceder a **Amazon S3** en su nombre. Puede crear una nueva función de servicio o utilizar una función de servicio existente. Si no tienes un rol de servicio existente, crea y usa uno nuevo.
 - a. Para usar un rol de servicio existente, selecciona **Elegir un rol de servicio** y, a continuación, selecciona un rol en el menú desplegable.

- b. Para crear un nuevo rol de servicio, selecciona Crear y usar un nuevo rol de servicio y, a continuación, ingresa el nombre y la descripción del rol.
10. (Opcional) Para agregar variables de entorno para el entorno de colas, elija Agregar nueva variable de entorno y, a continuación, escriba un nombre y un valor para cada variable que agregue.
11. (Opcional) Seleccione Añadir nueva etiqueta para añadir una o más etiquetas a la cola.
12. Para crear un entorno de conda colas predeterminado, mantén la casilla de verificación seleccionada. Para obtener más información sobre los entornos de colas, consulte [Crear un entorno de colas](#). Si va a crear una cola para una flota gestionada por el cliente, desactive la casilla de verificación.
13. Elige Crear cola.

Cree un entorno de colas

Un entorno de colas es un conjunto de variables de entorno y comandos que configuran a los trabajadores de una flota. Puede utilizar los entornos de colas para proporcionar aplicaciones de software, variables de entorno y otros recursos a los trabajos de la cola.

Al crear una cola, tiene la opción de crear un entorno de colas predeterminadoconda. Este entorno proporciona a las flotas gestionadas por servicios acceso a paquetes para aplicaciones y renderizadores de DCC asociados. El entorno predeterminado Para obtener más información, consulte. [Predeterminado conda entorno de colas](#)

Puede añadir entornos de colas mediante la consola o editando directamente la plantilla json o YAML. Este procedimiento describe cómo crear un entorno con la consola.

1. Para añadir un entorno de colas a una cola, navegue hasta la cola y seleccione la pestaña Entornos de colas.
2. Seleccione Acciones y, a continuación, Crear una nueva con formulario.
3. Introduzca un nombre y una descripción para el entorno de colas.
4. Seleccione Añadir nueva variable de entorno y, a continuación, introduzca un nombre y un valor para cada variable que añada.
5. (Opcional) Introduzca una prioridad para el entorno de colas. La prioridad indica el orden en que se ejecutará este entorno de colas en el trabajador. Los entornos de colas de mayor prioridad se ejecutarán primero.

6. Seleccione Crear entorno de colas.

Predeterminado conda entorno de colas

Al crear una cola asociada a una flota gestionada por un servicio, tiene la opción de añadir un entorno de colas predeterminado que permita descargar e instalar paquetes en un entorno virtual [conda](#) para sus trabajos.

Si agrega un entorno de colas predeterminado con la [consola](#) de Deadline Cloud, el entorno se crea automáticamente. Si añades una cola de otra forma, como AWS CLI o con CloudFormation, tendrás que crear el entorno de colas tú mismo. Para asegurarte de que tienes el contenido correcto para el entorno, puedes consultar los archivos YAML de la plantilla del entorno de colas en GitHub. Para ver el contenido del entorno de colas predeterminado, consulta el archivo YAML del [entorno de colas predeterminado](#) en GitHub.

Hay otras [plantillas de entornos de colas](#) disponibles en GitHub que puede utilizar como punto de partida para sus propias necesidades.

Conda proporciona paquetes de canales. Un canal es un lugar donde se almacenan los paquetes. Deadline Cloud proporciona un canal que aloja conda paquetes compatibles con las aplicaciones y renderizadores de DCC de los socios. `deadline-cloud` Seleccione cada una de las siguientes pestañas para ver los paquetes disponibles para Linux o Windows.

Linux

- Autodesk Arnold para Cinema 4D
 - `cinema4d-c4dtoa=2025`
- Autodesk Arnold para Maya
 - `maya-mtoa=2024.5.3`
 - `maya-mtoa=2025.5.4`
 - `maya-mtoa=2026.5.5`
- Autodesk Maya
 - `maya=2024`
 - `maya=2025`
 - `maya=2026`
 - `maya-openjd`

- Autodesk VRED
 - vredcore=2025
 - vredcore=2026
- Licuadora
 - blender=3.6
 - blender=4.2
 - blender=4.5
 - blender=5.0
 - blender=5.1
 - blender-openjd
- ¡Caos V-Ray para Maya
 - maya-vray=2025.7
 - maya-vray=2026.7
- Foundry Nuke
 - nuke=15
 - nuke=16
 - nuke=17
 - nuke-openjd
- Maxon Cinema 4D
 - cinema4d=2025
 - cinema4d=2026
 - cinema4d-openjd
- Maxon Redshift para Maya
 - maya-redshift=2025.4
 - maya-redshift=2026.2
- SideFX Houdini
 - houdini=19.5
 - houdini=20.0
 - houdini=20.5
 - houdini=21.0

- houdini-openjd

Windows

- Adobe After Effects
 - aftereffects=24.6
 - aftereffects=25.1
 - aftereffects=25.2
 - aftereffects=25.6
 - aftereffects=26.0
- Autodesk Arnold para Cinema 4D
 - cinema4d-c4dtoa=2025
 - cinema4d-c4dtoa=2026
- Maxon Cinema 4D
 - cinema4d=2024
 - cinema4d=2025
 - cinema4d=2026
 - cinema4d-openjd
- Unreal Engine
 - unrealengine=5.4
 - unrealengine=5.5
 - unrealengine=5.6
 - unrealengine=5.7
 - unrealengine-openjd

Note

Para Cinema 4D, el paquete Linux conda no admite materiales de Substance 3D. Los trabajos con este material fallan y se produce uno de los siguientes errores:

```
Commandline: ./modules/io_substance/source/substance_framework/src/details/  
detailsengine.cpp:794:
```

```
SubstanceAir::Details::Engine::Context::Context(SubstanceAir::Details::Engine&,
SubstanceAir::RenderCallbacks*): Assertion `res==0' failed.
```

```
/home/job-user/.conda/envs/<hash>/Lib/deadline/cinema4d_adaptor/Cinema4DAdaptor/
adaptor.sh: line 44: 10832 Segmentation fault      (core dumped) $C4DEXE
${ARGS[*]}
```

En su Windows lugar, le recomendamos que envíe los trabajos con materiales sólidos. A partir de la versión 2025.3.3 de Cinema 4DLinux, las rutas de los activos globalizadas pueden provocar errores de segmentación. Por lo tanto, el paquete Linux conda contiene Cinema 4D 2025.3.1 con Redshift 2025.6.0 en su lugar. Si necesitas funciones o correcciones de errores de Cinema 4D 2025.3.3, te recomendamos dos opciones: actualizar a Cinema 4D 2026 o enviar esos trabajos a Windows.

En el caso de Cinema 4D OpenJD, para evitar problemas de tiempo de espera, te recomendamos configurar los tiempos de espera de ejecución de las tareas para que dupliquen el tiempo de renderizado esperado, en lugar de utilizar el tiempo de espera predeterminado de 2 días.

Cuando envías un trabajo a una cola con el conda entorno predeterminado, el entorno añade dos parámetros al trabajo. Estos parámetros especifican los conda paquetes y los canales que se van a utilizar para configurar el entorno del trabajo antes de procesar las tareas. Los parámetros son:

- **CondaPackages**— una lista separada por espacios de las [especificaciones de los paquetes que coinciden](#), como `blender=3.6` o `numpy>1.22`. El valor predeterminado está vacío para omitir la creación de un entorno virtual.
- **CondaChannels**— una lista de [condacanales](#) separados por espacios `deadline-cloud`, como `conda-forge`, `os3://amzn-s3-demo-bucket/conda/channel`. El canal predeterminado es `deadline-cloud` un canal disponible para las flotas gestionadas por el servicio que proporciona aplicaciones de DCC y renderizadores asociados.

Cuando utilizas un remitente integrado para enviar un trabajo a Deadline Cloud desde tu DCC, el remitente rellena el valor del parámetro en función de la solicitud de DCC y del CondaPackages remitente. Por ejemplo, si utilizas Blender, el parámetro se establece en `CondaPackage blender=3.6.* blender-openjd=0.4.*`

Te recomendamos que fijas los envíos únicamente a las versiones que aparecen en la tabla anterior, por ejemplo, blender=3.6. Se recomienda fijar la versión mayor.minor porque las versiones de parches afectan a los paquetes disponibles. Por ejemplo, cuando publiquemos la Blender 3.6.17, dejaremos de distribuir la 3.6.16. Blender Cualquier envío anclado a blender=3.6.16 fallará. Si lo pones en blender=3.6, obtendrás la última versión del parche distribuida y los trabajos no se verán afectados. De forma predeterminada, los remitentes del DCC se fijan a las versiones actuales que aparecen en la tabla anterior, sin incluir el número de parche, por ejemplo, blender=3.6.

Asocia una cola y una flota

Para procesar los trabajos, debe asociar una cola a una flota. Puede asociar una sola flota con varias colas y una sola cola con varias flotas. Cuando asocias una flota a varias colas, divide a sus trabajadores de manera uniforme entre ellas. Del mismo modo, cuando se asocia una cola a varias flotas, se distribuyen los trabajos de manera uniforme entre esas flotas.

Note

Para utilizar los tipos de esperar y guardar, le recomendamos que asocie la cola únicamente a una flota que utilice los tipos de instancias de esperar y guardar. Si asocia su cola a más de una flota y alguna de esas flotas utiliza tipos de instancias puntuales o bajo demanda, es posible que su flota no procese sus trabajos con instancias de espera y almacenamiento.

Para asociar una cola existente a una flota existente, complete los siguientes pasos:

1. En tu granja de Deadline Cloud, selecciona la cola que quieres asociar a una flota. Aparece la cola.
2. Para seleccionar una flota y asociarla a su cola, elija Asociar flotas.
3. Selecciona el menú desplegable Seleccionar flotas. Aparece una lista de las flotas disponibles.
4. En la lista de flotas disponibles, seleccione la casilla de verificación situada junto a la flota o las flotas que desee asociar a su cola.
5. Elija Asociar . El estado de la asociación de flotas ahora debería ser Activa.

Detenga una asociación de flotas en cola

Para detener una asociación de flotas en cola, siga estos pasos:

1. En la cola, selecciona la pestaña Flotas asociadas.
2. Seleccione la casilla de verificación de la flota que desee dejar de asociar a la cola.
3. En el menú desplegable Acciones, selecciona Parada eventual o Parada inmediata.

Para terminar de procesar los trabajos antes de que la asociación se detenga, selecciona Parada eventual. Para detener inmediatamente el procesamiento de los trabajos, seleccione Parada inmediata.

4. En la ventana de confirmación, introduzca **confirm** y, a continuación, seleccione Detener.
5. (Opcional) Para desasociar la flota de la cola, complete los siguientes pasos:
 - a. Espere a que el estado de la asociación cambie a Detenida.
 - b. Cuando la asociación se haya detenido, si aún no lo ha hecho, active la casilla de verificación de la flota.
 - c. En el menú desplegable Acciones, selecciona Desasociar flota.
 - d. En la ventana de confirmación, selecciona Desasociar.

Reactive una asociación de flotas de colas

Para reactivar una asociación de flotas en cola, siga estos pasos:

1. En la cola, selecciona la pestaña Flotas asociadas.
2. Seleccione la casilla de verificación de la flota en la que desee reactivar la asociación de flotas en cola.
3. En el menú desplegable Acciones, selecciona Iniciar. El estado de la asociación cambia a Activa.

Flotas de Deadline Cloud

En esta sección, se explica cómo gestionar las flotas gestionadas por servicios y las flotas gestionadas por los clientes (CMF) para Deadline Cloud.

Puedes configurar dos tipos de flotas de Deadline Cloud:

- Las flotas gestionadas por el servicio son flotas de trabajadores que tienen la configuración predeterminada proporcionada por Deadline Cloud. Estos ajustes predeterminados están diseñados para ser eficientes y rentables.
- Las flotas gestionadas por el cliente (CMFs) le proporcionan un control total sobre su proceso de procesamiento. Una CMF puede residir en la AWS infraestructura, en las instalaciones o en un centro de datos compartido. CMFs incluyen a los trabajadores de aprovisionamiento, operaciones, administración y desmantelamiento de la flota.

Cuando asocias una flota a varias colas, divide a sus trabajadores de manera uniforme entre esas colas.

Temas

- [Service-managed flotas](#)
- [Flotas gestionadas por el cliente](#)
- [Configuración de escalado automático](#)

Service-managed flotas

Una flota gestionada por servicios (SMF) es una flota de trabajadores que tienen la configuración predeterminada proporcionada por Deadline Cloud. Estos ajustes predeterminados están diseñados para ser eficientes y rentables.

Algunas de las configuraciones predeterminadas limitan la cantidad de tiempo que pueden ejecutar los trabajadores y las tareas. Un trabajador solo puede ejecutarse durante siete días y una tarea solo cinco días. Cuando se alcanza el límite, la tarea o el trabajador se detiene. Si esto ocurre, es posible que pierda el trabajo que el trabajador o la tarea estaba ejecutando. Para evitarlo, supervisa a tus trabajadores y tus tareas para asegurarte de que no superen los límites de duración máxima. Para obtener más información sobre la supervisión de sus trabajadores, consulte [Uso del monitor Deadline Cloud](#).

Cree una flota gestionada por el servicio

Hay tres tipos de opciones de instancias que puede elegir para su flota gestionada por el servicio: puntual, bajo demanda y esperar y ahorrar. Las instancias puntuales son una capacidad sin reservas que puede utilizar a un precio reducido, pero que puede verse interrumpida por las solicitudes bajo demanda. On-demand las instancias tienen un precio por segundo, no tienen un compromiso a largo plazo y no se interrumpirán. Wait-and-save permite retrasar la programación de los trabajos para reducir los costes y puede interrumpirse con solicitudes puntuales y bajo demanda.

1. Desde la [consola de Deadline Cloud](#), navegue hasta la granja en la que desee crear la flota.
2. Seleccione la pestaña Flotas y, a continuación, seleccione Crear flota.
3. Introduzca un nombre para su flota.
4. (Opcional) Introduzca una Descripción. Una descripción clara puede ayudarle a identificar rápidamente el propósito de su flota.
5. Seleccione el tipo de Service-managed flota.
6. Elija la opción de mercado de instancias Spot o Wait and Save para su flota. On-demand De forma predeterminada, las flotas utilizan la opción Spot.
7. Para acceder al servicio de su flota, seleccione un rol existente o cree uno nuevo. Un rol de servicio proporciona credenciales a las instancias de la flota, lo que les otorga permiso para procesar los trabajos, y a los usuarios del monitor para que puedan leer la información de registro.
8. Elija Siguiente.
9. Elija entre instancias de solo CPU o instancias aceleradas por GPU. Las instancias aceleradas por GPU pueden procesar sus trabajos más rápido, pero pueden resultar más caras.
10. Seleccione el sistema operativo para sus trabajadores. Puede dejar el predeterminado Linux o elegir Windows.
11. (Opcional) Si seleccionaste instancias aceleradas por GPU, establece la cantidad máxima y mínima de GPU en cada instancia. Para realizar pruebas, está limitado a una GPU. Para solicitar más para sus cargas de trabajo de producción, consulte [Solicitar un aumento de cuota](#) en la Guía del usuario de Service Quotas.
12. Introduzca las vCPU mínimas y máximas que necesita para su flota.
13. Introduzca la memoria mínima y máxima que necesita para su flota.
14. (Opcional) Puede optar por permitir o excluir tipos de instancias específicos de su flota para asegurarse de que solo esos tipos de instancias se usen en esta flota.

15. (Opcional) Defina el número máximo de instancias para escalar la flota de modo que haya capacidad disponible para los trabajos de la cola. Le recomendamos que deje el número mínimo de instancias establecido 0 para garantizar que la flota libere todas las instancias cuando no haya ningún trabajo en cola.
16. Elija Siguiente.
17. En Capacidades de almacenamiento, elija un modo de almacenamiento para su flota:
 - Almacenamiento persistente (recomendado): conserva los datos en caché durante todo el ciclo de vida de los trabajadores, lo que elimina las demoras por inicio en frío al mantener las cachés, los paquetes y los espacios de trabajo de las aplicaciones. Se aplican cargos de almacenamiento adicionales en Amazon Elastic Block Store (Amazon EBS).
 - Solo almacenamiento raíz: no almacena en caché los datos relacionados con los eventos del ciclo de vida de los trabajadores. Ideal para trabajos con dependencias mínimas o tiempos de inicio rápidos.

Configure los ajustes de almacenamiento raíz (tamaño, IOPS y rendimiento) para el volumen de arranque. Si eligió el almacenamiento persistente, configure también los ajustes del volumen persistente (tamaño, ruta de montaje, rendimiento, tiempo máximo de inactividad e IOPS).

Para obtener más información sobre el almacenamiento persistente, consulte. [Almacenamiento persistente para flotas gestionadas por servicios](#)

18. Elija Siguiente.
19. (Opcional) Defina capacidades de trabajo personalizadas que definan las características de esta flota y que puedan combinarse con las capacidades de hospedaje personalizadas especificadas en las solicitudes de trabajo. Un ejemplo es un tipo de licencia concreto si planea conectar su flota a su propio servidor de licencias.
20. Elija Siguiente.
21. (Opcional) Para asociar su flota a una cola, seleccione una cola en el menú desplegable. Si la cola está configurada con el entorno de conda colas predeterminado, su flota recibirá automáticamente paquetes compatibles con las aplicaciones y renderizadores de DCC de los socios. Para obtener una lista de los paquetes proporcionados, consulte. [Predeterminado conda entorno de colas](#)
22. Elija Siguiente.
23. (Opcional) Para añadir una etiqueta a su flota, seleccione Añadir nueva etiqueta y, a continuación, introduzca la clave y el valor de esa etiqueta.

24. Elija Siguiente.

25. Revisa la configuración de tu flota y, a continuación, selecciona Crear flota.

Usa un acelerador de GPU

Puede configurar los hosts de trabajo de sus flotas gestionadas por el servicio para que utilicen una o más GPU a fin de acelerar el procesamiento de sus trabajos. El uso de un acelerador puede reducir el tiempo que se tarda en procesar un trabajo, pero puede aumentar el coste de cada instancia de trabajo. Deberías probar tus cargas de trabajo para entender las ventajas y desventajas entre una flota que utilice aceleradores de GPU y otras que no los utilicen.

Las GPU no están disponibles para flotas con instancias de esperar y guardar.

Note

Para fines de prueba, está limitado a una GPU. Para solicitar más para sus cargas de trabajo de producción, consulte [Solicitar un aumento de cuota](#) en la Guía del usuario de Service Quotas.

Usted decide si su flota utilizará aceleradores de GPU cuando especifique las capacidades de la instancia de trabajo. Si decides usar GPU, puedes especificar la cantidad mínima y máxima de GPU para cada instancia, los tipos de chips de GPU que vas a usar y el controlador de tiempo de ejecución de las GPU.

Los aceleradores de GPU disponibles son:

- T4- GPU NVIDIA T4 Tensor Core
- A10G- GPU NVIDIA A10G Tensor Core
- L4- GPU NVIDIA L4 Tensor Core
- L40s- GPU NVIDIA L40S Tensor Core
- RTX PRO Server 6000- GPU NVIDIA RTX PRO 6000 Blackwell Server Edition

Puede elegir entre los siguientes controladores de tiempo de ejecución:

- Latest- Utilice el último tiempo de ejecución disponible para el chip. Si lo especifica latest y se publica una nueva versión del tiempo de ejecución, se utilizará la nueva versión del tiempo de ejecución.
- `grid:r580`- [Software vGPU de NVIDIA](#) 19.
- `grid:r570`- [Software vGPU de NVIDIA](#) 18.
- `grid:r535`- [Software vGPU de NVIDIA](#) 16.
- `grid:r550`(obsoleto): software [NVIDIA vGPU 17](#).

Si no especificas un tiempo de ejecución, Deadline Cloud latest lo usa como predeterminado. Sin embargo, si tienes varios aceleradores y especificas latest algunos y dejas otros en blanco, Deadline Cloud genera una excepción.

Almacenamiento persistente para flotas gestionadas por servicios

AWS El almacenamiento persistente de Deadline Cloud (Deadline Cloud) proporciona volúmenes dedicados de Amazon Elastic Block Store (Amazon EBS), separados del volumen de arranque raíz, para los trabajadores de flotas gestionadas por servicios (SMF). Estos volúmenes conservan los datos de todos los eventos del ciclo de vida de los trabajadores. Con el almacenamiento persistente, las instalaciones de los paquetes conda, las cachés de aplicaciones y los archivos de activos permanecen disponibles cuando se reemplaza a los trabajadores durante las operaciones de mantenimiento rutinario o de escalado.

Cómo funciona el almacenamiento persistente

Cuando habilita el almacenamiento persistente en una flota gestionada por servicios, Deadline Cloud gestiona automáticamente el ciclo de vida de los volúmenes de Amazon EBS para sus trabajadores:

1. Cuando un trabajador se lanza, Deadline Cloud crea o reutiliza un volumen de Amazon EBS disponible en la misma zona de disponibilidad y lo adjunta al trabajador.
2. Deadline Cloud formatea el volumen (si es nuevo) y lo monta en la ruta que especifiques en la configuración de la flota.
3. Cuando el trabajador se despide o es reemplazado, Deadline Cloud separa el volumen y lo pone a disposición de un futuro trabajador de la misma flota y zona de disponibilidad para que lo reutilice.

Como los volúmenes se reutilizan dentro de la misma flota y zona de disponibilidad, los trabajadores subsiguientes se benefician de los datos que se escribieron anteriormente en el volumen. El volumen proporciona ancho de banda dedicado e IOPS sin problemas entre los trabajadores.

Note

El almacenamiento persistente solo está disponible para las flotas gestionadas por el servicio. En el caso de las flotas administradas por el cliente, usted administra su propia infraestructura de almacenamiento.

Ventajas del almacenamiento persistente

El almacenamiento persistente ofrece las siguientes ventajas para las cargas de trabajo de flotas gestionadas por el servicio:

- **Inicio de tareas más rápido:** las instalaciones de paquetes, los sombreadores compilados y los activos procesados de Conda persisten hasta que los trabajadores sustituyen a los trabajadores, lo que elimina la repetición de descargas e instalaciones.
- **Rendimiento dedicado:** cada trabajador recibe su propio volumen de Amazon EBS con IOPS y rendimiento dedicados, lo que evita la contención que se produce con el almacenamiento en red compartido.
- **Administración automática:** Deadline Cloud gestiona la creación, el adjunto, el formateo, el montaje y la limpieza de los volúmenes sin necesidad de intervención manual.
- **Integración del tiempo de ejecución:** los consumidores de tiempo de ejecución compatibles, como los entornos de colas conda y la caché inmutable del sistema de archivos virtual (VFS), utilizan automáticamente el almacenamiento persistente cuando está disponible, sin necesidad de cambiar la configuración del trabajo.
- **Control de costos:** configure un tiempo de vida (TTL) para limpiar automáticamente los volúmenes no utilizados y reducir los costos de almacenamiento durante los períodos de inactividad.

Cuándo usar el almacenamiento persistente

Considere la posibilidad de habilitar el almacenamiento persistente para su flota gestionada por el servicio en los siguientes escenarios:

- Sus trabajos utilizan paquetes conda que requieren un tiempo considerable de descarga e instalación.
- Sus cargas de trabajo de renderizado compilan sombreadores o procesan activos que pueden reutilizarse en renderizados posteriores.
- Utiliza Perforce u otros sistemas de control de versiones en los que el estado de sincronización del espacio de trabajo reduce la transferencia de datos en las actualizaciones posteriores.
- Sus trabajos utilizan el sistema de archivos virtual (VFS) y se beneficiarían de una caché de activos persistente e inmutable.
- Desea un rendimiento de almacenamiento dedicado sin la sobrecarga operativa que supone administrar sistemas de archivos de red compartidos.
- Usted instala renderizadores personalizados u otro tipo de software en los trabajadores mediante scripts de configuración del host y desea que esas instalaciones se almacenen en caché en el volumen persistente.

Configurar el almacenamiento persistente para una flota

Puede configurar el almacenamiento persistente al crear una nueva flota gestionada por el servicio o al actualizar una flota existente.

Configuración del almacenamiento persistente (consola)

Antes de empezar, debe tener una granja existente con al menos una flota gestionada por el servicio o estar preparado para crear una nueva flota.

Para configurar el almacenamiento persistente para una flota

1. Inicie sesión en la consola AWS de administración y abra la [consola de Deadline Cloud](#).
2. En el panel de navegación, selecciona Granjas y, a continuación, selecciona tu granja.
3. Seleccione la pestaña Flotas y, a continuación, elija Crear flota, o seleccione una flota existente gestionada por el servicio y elija Editar.
4. En Capacidades de almacenamiento, en Modo de almacenamiento, selecciona Almacenamiento persistente.
5. Configure los ajustes de almacenamiento raíz para el volumen de arranque (tamaño, IOPS y rendimiento).
6. En Almacenamiento persistente, configura los siguientes ajustes:

- **Tamaño:** el tamaño del volumen persistente. El rango válido es de 1 a 65 536 GiB. Compruebe que el tamaño predeterminado es adecuado para sus cargas de trabajo de renderizado y considere aumentar el tamaño del volumen para los flujos de trabajo que utilizan recursos o cachés de mayor tamaño.
 - **Ruta de montaje:** la ruta absoluta en la que se monta el volumen en la máquina de trabajo (por ejemplo, /mnt/persistent para Linux). En el caso de Windows los trabajadores, especifique una letra de unidad, por ejemplo D:.
 - **Rendimiento:** el rendimiento aprovisionado para el volumen. El rango válido es de 125 a 2000. MiB/s
 - **Tiempo máximo de inactividad:** cuánto tiempo puede permanecer inactivo un volumen disponible antes de que se elimine. Seleccione un valor del menú desplegable (por ejemplo, 12 horas).
 - **IOPS:** las IOPS aprovisionadas para el volumen. El rango válido es de 3000 a 80 000 IOPS. Las IOPS deben tener un rendimiento de al menos 4 veces.
7. Complete los pasos restantes de configuración de la flota y elija Crear flota o Guardar cambios.

Configuración del almacenamiento persistente (AWS CLI)

Para configurar el almacenamiento persistente mediante AWS Command Line Interface (AWS CLI), incluya el `persistentVolumeConfiguration` parámetro en la configuración de su flota cuando cree o actualice una flota.

En el siguiente ejemplo, se crea una flota con el almacenamiento persistente activado:

```
{
  "configuration": {
    "serviceManagedEc2FleetConfiguration": {
      "instanceCapabilities": {
        "vCpuCount": {"min": 4, "max": 8},
        "memoryMiB": {"min": 16384, "max": 32768},
        "osFamily": "LINUX"
      },
      "instanceMarketOptions": {
        "type": "spot"
      },
      "persistentVolumeConfiguration": {
        "sizeGiB": 2048,
        "iops": 16000,

```

```
        "throughputMiB": 500,  
        "mountPath": "/mnt/persistent",  
        "lastUsedTtlHours": 168  
    }  
}  
}
```

Integración en tiempo de ejecución

Cuando el almacenamiento persistente se monta correctamente en un dispositivo de trabajo, Deadline Cloud establece la variable de `DEADLINE_PERSISTENT_MOUNT` entorno en la ruta de montaje configurada. Los siguientes consumidores de tiempo de ejecución utilizan automáticamente el almacenamiento persistente cuando la variable de entorno está presente:

- Entornos de cola de Conda: las instalaciones de Package se almacenan en el volumen persistente, por lo que los trabajadores posteriores reutilizan los paquetes previamente instalados en lugar de volver a descargarlos e instalarlos.
- Caché inmutable del sistema de archivos virtual (VFS): el VFS almacena su caché de activos inmutable en el volumen persistente, de modo que los activos descargados anteriormente están disponibles sin necesidad de volver a descargarlos desde Amazon Simple Storage Service (Amazon S3).

También puede usar la variable de `DEADLINE_PERSISTENT_MOUNT` entorno en sus propias plantillas de trabajo y scripts para almacenar los datos que deberían persistir a lo largo del ciclo de vida de los trabajadores.

Administrar los volúmenes persistentes

Puede ver y gestionar los volúmenes persistentes de su flota mediante la consola o la API de Deadline Cloud. AWS CLI Están disponibles las siguientes operaciones:

- Listar volúmenes: vea todos los volúmenes persistentes asociados a una flota, incluidos su estado, tamaño y zona de disponibilidad.
- Obtenga detalles del volumen: recupere información detallada sobre un volumen específico, incluido su estado actual, el estado de los archivos adjuntos y la configuración.
- Eliminar un volumen: elimine permanentemente un volumen persistente no adjunto que ya no sea necesario. No puede eliminar un volumen que esté actualmente adjunto a un trabajador.

Actualización de la configuración de almacenamiento persistente

Puede actualizar la configuración de almacenamiento persistente en una flota existente. Se admiten los siguientes cambios:

- IOPS y rendimiento: Deadline Cloud aplicará los cambios la próxima vez que adjunte un volumen a un trabajador.
- Tamaño del volumen (solo para aumentar): Deadline Cloud amplía los volúmenes antes del siguiente archivo adjunto. No puedes reducir el tamaño del volumen.
- Desactiva el almacenamiento persistente: Deadline Cloud limpia automáticamente los volúmenes existentes cuando ya no están conectados a un trabajador.

Important

Los cambios de configuración no afectan a los trabajadores actuales. Los cambios solo se aplican a los nuevos trabajadores que se lanzan después de la actualización.

Cifrado

Los volúmenes persistentes utilizan los ajustes de cifrado configurados a nivel de granja. Si configuró una clave administrada por el cliente AWS Key Management Service (AWS KMS) para su granja, los volúmenes persistentes se cifran con esa clave. De lo contrario, los volúmenes persistentes se cifran con una clave propiedad del servicio.

Consideraciones

Tenga en cuenta las siguientes consideraciones al utilizar el almacenamiento persistente:

- Los volúmenes persistentes son una optimización del almacenamiento en caché, no un almacenamiento primario duradero. Utilice los volúmenes persistentes solo para los datos que pueda volver a crear, como instalaciones de paquetes, sombreadores compilados y cachés de activos. Deadline Cloud puede reemplazar un volumen en cualquier momento y no puedes acceder directamente a los volúmenes persistentes.
- Deadline Cloud configura el directorio principal del trabajador para usar el volumen persistente. El software que almacena datos en el directorio principal (como los paquetes conda y las cachés de aplicaciones) se beneficia automáticamente de la persistencia. Si el software escribe en

rutas ajenas al directorio principal, debe volver a configurarlo para que utilice la ruta de montaje persistente; de lo contrario, esos archivos no se conservarán a lo largo de los eventos del ciclo de vida de los trabajadores.

- Los volúmenes persistentes no se adjuntan a varios trabajadores simultáneamente. Cada volumen sirve a un trabajador a la vez, pero diferentes trabajadores lo reutilizan a lo largo de los eventos del ciclo de vida.
- Los volúmenes se clasifican en función de una flota y una zona de disponibilidad específicas. Un trabajador de otra zona de disponibilidad no puede reutilizar un volumen creado en una zona de disponibilidad diferente.
- No se garantiza que un trabajador específico reciba el mismo volumen que utilizó anteriormente. Se puede asignar cualquier volumen disponible en la misma flota y zona de disponibilidad.
- Si no se puede aprovisionar el almacenamiento persistente (por ejemplo, debido a los límites de cuota), el trabajo no se realizará correctamente. Los trabajadores no vuelven a trabajar sin un almacenamiento persistente.
- El almacenamiento persistente se factura en función del número de volúmenes activos y de su configuración. Para controlar los costes durante los períodos de inactividad, configure un TTL o elimine la configuración de almacenamiento persistente de su flota.

Licencias de software para flotas gestionadas por servicios

Deadline Cloud ofrece licencias basadas en el uso (UBL) para los paquetes de software más utilizados. Los paquetes de software compatibles se licencian automáticamente cuando se ejecutan en una flota gestionada por un servicio. No necesita configurar ni mantener un servidor de licencias de software. Las licencias se amplían para que no se le acaben los trabajos más grandes.

Puedes instalar paquetes de software compatibles con UBL mediante el canal conda integrado de Deadline Cloud, o puedes usar tus propios paquetes. Para obtener más información sobre el canal conda, consulte [Cree un entorno de colas](#)

Para obtener una lista de los paquetes de software compatibles e información sobre los precios de UBL, consulte los precios de [AWS Deadline Cloud](#).

Traiga su propia licencia con flotas gestionadas por el servicio

Con las licencias basadas en el uso (UBL) de Deadline Cloud, no necesitas gestionar acuerdos de licencia independientes con los proveedores de software. Sin embargo, si ya tienes licencias o

necesitas usar software que no está disponible a través de la UBL, puedes usar tus propias licencias de software con tus flotas gestionadas por los servicios de Deadline Cloud. Conecta su SMF al servidor de licencias de software a través de Internet para solicitar una licencia para cada trabajador de la flota.

Para ver un ejemplo de conexión a un servidor de licencias mediante un proxy, consulte [Conectar flotas gestionadas por el servicio a un servidor de licencias personalizado](#) en la Guía para desarrolladores de Deadline Cloud.

Plataforma de referencia de efectos visuales Compatibilidad de la de

VFX Reference Platform Es una plataforma objetivo común para la industria de los efectos visuales. Para utilizar la instancia Amazon EC2 de flota gestionada por servicios estándar que ejecuta Amazon Linux 2023 con un software compatible con VFX Reference Platform la, debe tener en cuenta las siguientes consideraciones al utilizar una flota gestionada por servicios.

Se actualiza anualmente. VFX Reference Platform Estas consideraciones para utilizar una AL2023 que incluya flotas gestionadas por el servicio Deadline Cloud se basan en las plataformas de referencia del año natural (CY) de 2022 a 2024. Para obtener más información, consulte [VFX Reference Platform](#).

Note

Si va a crear un custom Amazon Machine Image (AMI) para una flota gestionada por el cliente, puede añadir estos requisitos al preparar la instancia de Amazon EC2.

Para utilizar el software VFX Reference Platform compatible en una instancia Amazon EC2 AL2023, tenga en cuenta lo siguiente:

- La versión glibc instalada con el AL2023 es compatible para su uso en tiempo de ejecución, pero no para crear software compatible con el VFX Reference Platform CY2024 o versiones anteriores.
- Python 3.9 y 3.11 se proporcionan con la flota gestionada por el servicio, lo que la hace compatible con VFX Reference Platform CY2022 y CY2024. Python 3.7 y 3.10 no se proporcionan en la flota gestionada por el servicio. El software que los requiera debe proporcionar la instalación de Python en la cola o en el entorno de trabajo.
- Algunos componentes de la biblioteca Boost que se proporcionan en la flota de servicios gestionados son de la versión 1.75, que no es compatible con la. VFX Reference Platform Si

su aplicación usa Boost, debe proporcionar su propia versión de la biblioteca para garantizar la compatibilidad.

- La actualización 3 de Intel TBB se incluye en la flota de servicios gestionados. Esta versión es compatible con los modelos VFX Reference Platform CY2022, CY2023 y CY2024.
- La flota gestionada por el VFX Reference Platform servicio no proporciona otras bibliotecas con versiones especificadas en el. Debe proporcionar a la biblioteca cualquier aplicación que se utilice en una flota gestionada por un servicio. Para obtener una lista de bibliotecas, consulte la plataforma de [referencia](#).

Contenido del software AMI para trabajadores

Esta sección proporciona información sobre el software instalado en las AMI (trabajadores Amazon Machine Image gestionados por servicios) de AWS Deadline Cloud.

AWS Las AMI de trabajo administradas por el servicio Deadline Cloud se basan en Windows Server 2022 y Amazon Linux 2023 e incluyen software adicional instalado específicamente para soportar cargas de trabajo de renderizado. Estas AMI se actualizan continuamente para mantener su funcionalidad.

El software de estas AMI está organizado en una de las siguientes categorías de soporte:

Service-provided paquetes de software

Software instalado y mantenido específicamente para renderizar cargas de trabajo

Software de sistema adicional

Cualquier otro software que pueda cambiar sin previo aviso

Service-provided paquetes de software

Estos paquetes de software se instalan para admitir las cargas de trabajo de renderizado y se mantienen para garantizar la compatibilidad. Puede depender de estos paquetes de forma segura.

Lenguajes de herramientas de & desarrollo

Linux(AL2023):

- Python 3.11
- Git

Windows(Servidor 2022):

- Python 3.11
- Git para Windows

AWS herramientas

Ambas plataformas:

- AWS Interfaz de línea de comandos v2 (AWS CLI v2)

Bibliotecas del sistema, & utilidades

Linux:

- Bibliotecas FUSE y FUSE3 para operaciones del sistema de archivos
- Bibliotecas de imágenes
 - libpng
 - libjpeg
 - libtiff
- Bibliotecas OpenGL
 - mesa-libGLU
 - mesa-libGL
 - mesa-libEGL
 - libglvnd-opengl
- Bibliotecas de desarrollo:
 - json-c (análisis de JSON)
 - libnsl (biblioteca de servicios de red)
 - libxcrypt-compat (compatibilidad de cifrado)
- Bibliotecas X Window
 - libXmu
 - libXpm
 - libXinerama
 - libXcomposite

- libXrender
- libXrandr
- libXcursor
- libXi
- libxdamage
- libXTst
- libxkbcommon
- LibSM
- Utilidades de red y sistema
 - tcsh

Flotas aceleradas por GPU

- Controladores Nvidia Grid

Administradores de paquetes

Linux:

- conda/Mamba administrador de paquetes (instalado en/opt/conda)
- administrador de paquetes DNF (paquetes del sistema)
- pip (instalador de paquetes de Python)

Windows:

- conda/Mamba administrador de paquetes (instalado enC:\ProgramData\conda)
- pip (instalador de paquetes de Python)

Software de sistema adicional

El resto del software de la AMI se puede actualizar, eliminar o cambiar sin previo aviso. No dependa de ningún software que no figure explícitamente en la sección anterior sobre paquetes de software compatibles. Esta restricción incluye, pero no se limita a:

- Paquetes y bibliotecas del sistema operativo

- Componentes de administración de servicios
- Controladores y software AMI básicos
- Dependencias de software y bibliotecas de tiempo de ejecución
- Herramientas y utilidades de configuración del sistema

Ejemplos adicionales de software del sistema

Linux: Los paquetes de sistema, como systemd, los módulos del núcleo, los controladores de hardware, los componentes de red y las bibliotecas de soporte, se instalaron como parte de la distribución básica del AL2023.

Windows: componentes Windows del sistema, Microsoft Edge, software de servicio Amazon EC2, controladores de hardware y componentes de Windows tiempo de ejecución.

Prácticas recomendadas

Administración de dependencias: solo tome en cuenta las dependencias del software que se indica en la sección Paquetes de software compatibles.

Versiones de paquetes: para versiones de software específicas, instale paquetes específicos mediante administradores de paquetes (como pip, conda y más) en lugar de confiar en AMI-provided las versiones.

Aislamiento del entorno: utilice entornos virtuales (como los entornos Python, venv y conda) para aislar sus dependencias específicas.

Modelo de actualización de AMI

Tenga en cuenta la siguiente información sobre cómo se actualiza la AMI de los trabajadores.

- Las AMI de trabajo se actualizan continuamente sin un sistema de control de versiones.
- Las actualizaciones se producen automáticamente como parte de la operación del servicio.
- No se proporciona un sistema de notificación anticipada para las actualizaciones de la AMI.

Flotas gestionadas por el cliente

Cuando desee utilizar una flota de trabajadores que gestione, puede crear una flota gestionada por el cliente (CMF) que Deadline Cloud utilice para procesar sus trabajos. Usa una CMF cuando:

- Ya tienes trabajadores locales para integrarlos con Deadline Cloud.
- Tiene trabajadores en un centro de datos ubicado en el mismo lugar.
- Desea tener el control directo de los trabajadores de Amazon Elastic Compute Cloud (Amazon EC2).

Cuando utiliza una CMF, tiene el control total y la responsabilidad de la flota. Esto incluye el aprovisionamiento, las operaciones, la administración y el desmantelamiento de los trabajadores de la flota.

Para obtener más información, consulte [Crear y usar flotas administradas por clientes de Deadline Cloud en la Guía](#) para desarrolladores de Deadline Cloud.

Configuración de escalado automático

Deadline Cloud ofrece opciones de configuración de escalado automático que le permiten personalizar la forma en que su flota escala a los trabajadores hacia arriba y hacia abajo. Estos ajustes le ayudan a equilibrar la velocidad de procesamiento de los trabajos con la rentabilidad en función de los requisitos de su flujo de trabajo.

Puede configurar los siguientes ajustes de escalado automático para su flota:

- Recuento mínimo de trabajadores: especifica el número mínimo de trabajadores que se mantienen en la flota en todo momento.
- Recuento máximo de trabajadores: limita el número de trabajadores que pueden trabajar simultáneamente.
- Tasa de escalado: controla la rapidez con la que se añaden trabajadores a su flota.
- Duración de la inactividad de los trabajadores: controla cuánto tiempo esperan los trabajadores para que lleguen a un nuevo trabajo antes de dejar de trabajar.
- Recuento de trabajadores en espera: mantiene un grupo cálido de trabajadores inactivos en espera para empezar a trabajar rápidamente.

El funcionamiento del escalado automático depende del tipo de flota:

- Flotas gestionadas por servicios: Deadline Cloud implementa automáticamente el escalado automático en función de su configuración. Usted configura los ajustes y el servicio se encarga del aprovisionamiento de trabajadores.

- Flotas administradas por el cliente: si ha completado la configuración de autoescalado para su flota gestionada por el cliente, la configuración de autoescalado funciona igual que para las flotas gestionadas por el servicio. El servicio usa la configuración para calcular la capacidad deseada y envía los eventos de tamaño de flota recomendados a su flota. Para obtener más información, consulte [Configurar el escalado automático para flotas administradas por el cliente](#) en la Guía para desarrolladores de Deadline Cloud.

Tasa de escalado

La configuración de la tasa de escalado (`scaleOutWorkersPerMinute`) controla el número de trabajadores que comienzan a lanzar por minuto cuando su flota se amplía. Como las instancias de Amazon EC2 pueden tardar varios minutos en lanzarse, es posible que los trabajadores no estén disponibles de forma inmediata.

Tenga en cuenta lo siguiente al configurar la tasa de escalamiento horizontal:

- Una tasa más alta despide rápidamente a más trabajadores, lo que puede reducir el tiempo de finalización de los trabajos de gran envergadura.
- Una tasa más alta podría liberar a más trabajadores de los necesarios para tareas de corta duración, lo que aumentaría los costos.
- Una tasa más baja puede ayudar a detectar las fallas en los trabajos antes y reducir los costos derivados del desperdicio de cómputo en los trabajos fallidos.
- En el caso de las tareas de corta duración, un enfoque de escalado conservador puede resultar más rentable, ya que los trabajadores dedican menos tiempo a cargar los entornos en comparación con la ejecución real de las tareas.

Note

La tasa de escalamiento horizontal es la configuración de mayor esfuerzo. La velocidad de escalado real puede variar según la disponibilidad de la instancia y otros factores del sistema. En raras ocasiones, la velocidad real puede superar brevemente el valor configurado.

Duración de la inactividad del trabajador

La configuración de duración de inactividad del trabajador (`workerIdleDurationSeconds`) controla el tiempo que un trabajador permanece disponible una vez que ha terminado de procesar un trabajo, medido en segundos. El valor predeterminado es de 300 segundos (5 minutos).

Esta configuración resulta útil para los flujos de trabajo iterativos en los que los artistas revisan y vuelven a enviar los trabajos con frecuencia. Al mantener a los trabajadores disponibles durante más tiempo, las solicitudes de trabajo posteriores pueden empezar a procesarse inmediatamente sin tener que esperar a que lleguen nuevos trabajadores.

Tenga en cuenta lo siguiente al configurar la duración de la inactividad de los trabajadores:

- Una mayor duración mantiene a los trabajadores disponibles para realizar iteraciones rápidas, lo que reduce los tiempos de espera entre la presentación de los trabajos. Sin embargo, las duraciones más largas aumentan los costos porque los trabajadores inactivos siguen incurriendo en cargos.
- Una duración más corta reduce los costos al cerrar a los trabajadores inactivos más rápidamente.
- En el caso de las flotas gestionadas por el servicio, el valor máximo es de 86.400 segundos (24 horas), ya que los trabajadores se refrescan cada 24 horas. Si un trabajador ha estado funcionando durante 23 horas y estableces una duración de inactividad de 10 horas, el trabajador se apagará al cabo de 1 hora cuando alcance el límite de 24 horas.

Número de trabajadores en espera

La configuración del recuento de trabajadores en espera (`standbyWorkerCount`) especifica la cantidad de trabajadores inactivos que se deben mantener en un grupo de trabajadores en espera caliente. Estos trabajadores pueden procesar nuevos trabajos sin demoras en lanzar nuevas instancias.

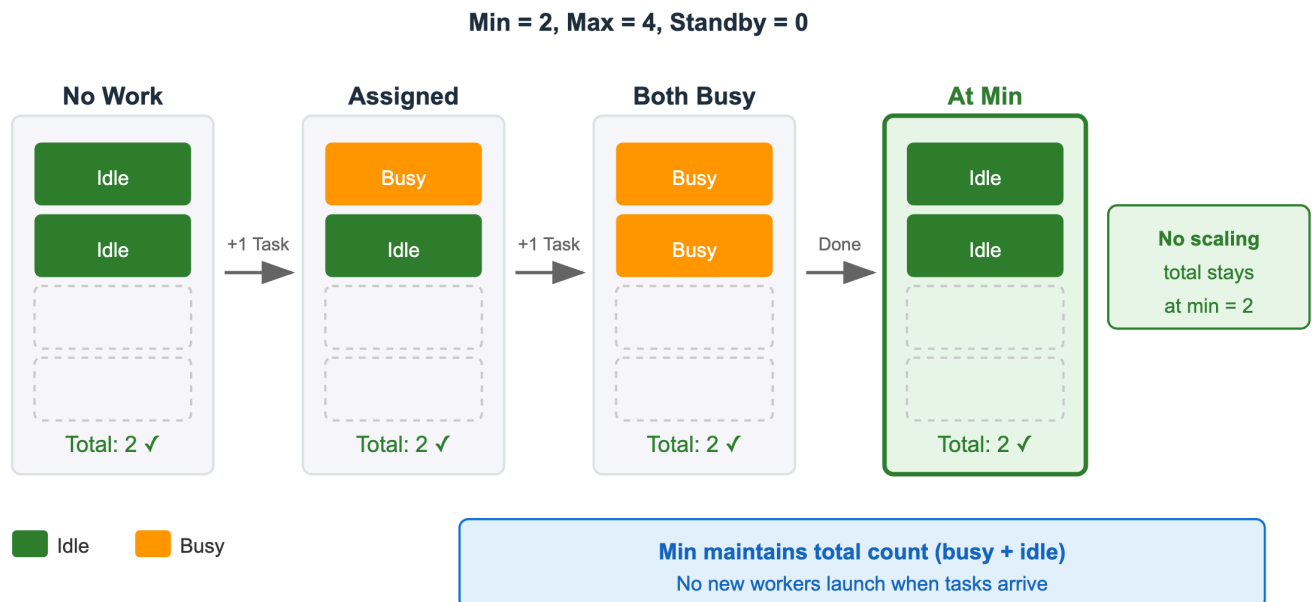
Esta configuración resulta útil cuando se quiere reducir la latencia de inicio de un trabajo. Por ejemplo, los trabajadores en espera son útiles cuando renderizan con instancias de Windows, cuando utilizan scripts de configuración del host que instalan dependencias locales o cuando los trabajadores requieren un tiempo de configuración considerable. La flota intenta mantener el número configurado de trabajadores inactivos, pero es posible que el número de trabajadores inactivos disminuya temporalmente mientras se lanzan los trabajadores de reemplazo.

Tenga en cuenta lo siguiente al configurar el recuento de trabajadores en espera:

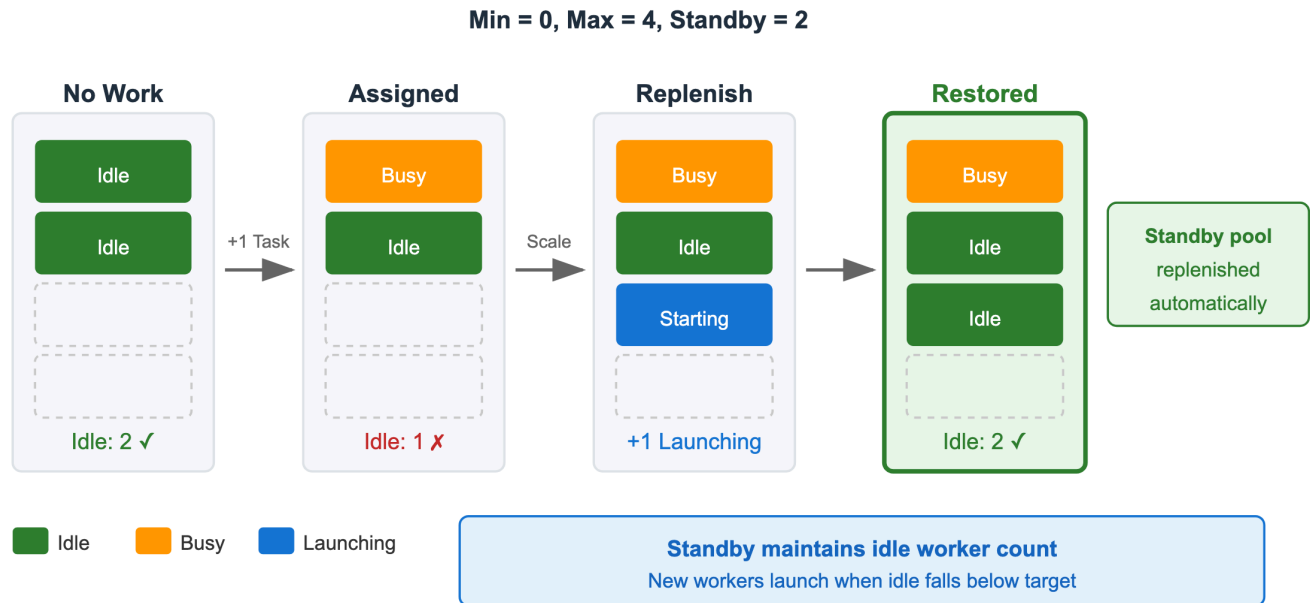
- Los trabajadores en espera incurren en costes incluso cuando no están procesando los trabajos. Equilibre la cantidad de trabajadores en espera con su presupuesto y los requisitos de latencia al iniciar el trabajo.
- Cuando la flota alcance su número máximo de trabajadores, es posible que el grupo de trabajadores en espera no se mantenga por completo. Por ejemplo, si todos los trabajadores están ocupados y la flota alcanza su tamaño máximo, no habrá más trabajadores inactivos.
- Cuando el número de trabajadores en espera supera el número mínimo de trabajadores, el número mínimo de trabajadores se anula de manera efectiva. Por ejemplo, con un mínimo de 1 y 2 en espera, la flota mantiene 2 trabajadores inactivos cuando no hay trabajo disponible, lo que hace que la configuración mínima sea redundante.

Los siguientes diagramas muestran cómo el número mínimo de trabajadores y el número de trabajadores en espera afectan al comportamiento de escalado de la flota. Seleccione una pestaña para ver cada escenario.

Minimum worker count



Standby worker count



Para ajustar automáticamente el número de trabajadores en espera según un cronograma, usa la plantilla sample AWS CloudFormation (CloudFormation) disponible en [fleet_standby_scheduling](#) on GitHub

Configuración de los ajustes de escalado automático

Puede configurar los ajustes de escalado automático al crear una flota o actualizar una flota existente.

Para configurar los ajustes de escalado automático

1. Abre la [consola de Deadline Cloud](#).
2. Dirígete a la granja que contiene tu flota.
3. Selecciona la pestaña Flotas.
4. Seleccione la flota que desee configurar y, a continuación, elija Editar.
5. En la sección de escalado automático, configura los siguientes ajustes:
 - Recuento mínimo de trabajadores: introduzca el número mínimo de trabajadores que desea mantener.
 - Recuento máximo de trabajadores: introduzca el número máximo de trabajadores permitido.

- Velocidad de escalado: introduzca el número de trabajadores que se van a lanzar por minuto.
 - Duración de la inactividad de los trabajadores: introduzca el número de segundos que los trabajadores permanecen inactivos antes de cerrar.
 - Recuento de trabajadores en espera: introduzca el número de trabajadores en espera que se mantengan.
6. Seleccione Save changes (Guardar cambios).

Administrar usuarios en Deadline Cloud

AWS Deadline Cloud se usa AWS IAM Identity Center para administrar usuarios y grupos. IAM Identity Center es un servicio de inicio de sesión único basado en la nube que se puede integrar con su proveedor de inicio de sesión único (SSO) empresarial. Con la integración, los usuarios pueden iniciar sesión con la cuenta de su empresa.

Deadline Cloud habilita el Centro de Identidad de IAM de forma predeterminada y es necesario configurar y utilizar Deadline Cloud. El propietario de su organización AWS Organizations es responsable de administrar los usuarios y grupos que tienen acceso a su monitor de Deadline Cloud. Para obtener más información, consulta [Qué es AWS Organizations](#).

La forma de gestionar los usuarios depende de la configuración de la fuente de identidad del IAM Identity Center. La fuente de identidad define dónde obtiene el Centro de Identidad de IAM la información de los usuarios.

Temas

- [Comprenda su fuente de identidad](#)
- [Cree y gestione usuarios con Directorio de IAM Identity Center](#)
- [Administre los usuarios con un proveedor de identidad externo](#)
- [Restringir qué usuarios pueden acceder al monitor](#)
- [Comprensión de los niveles de acceso](#)

Comprenda su fuente de identidad

El Centro de Identidad de IAM utiliza una fuente de identidad para definir dónde se gestionan los usuarios. Existen dos tipos de fuentes de identidad:

Directorio de IAM Identity Center

Esta es la fuente de identidad predeterminada. Los usuarios se crean y administran directamente en el Centro de identidades de IAM. Puede crear usuarios a través de la consola de Deadline Cloud o la consola del IAM Identity Center. Los usuarios reciben invitaciones por correo electrónico para unirse a su organización y las contraseñas se gestionan en el IAM Identity Center.

Proveedor de identidad externo (IdP)

Los usuarios están federados desde un sistema externo Okta, como Microsoft Entra ID, u otros proveedores de identidad de SAML 2.0. Los usuarios se deben crear primero en el sistema externo. La consola de Deadline Cloud no puede crear usuarios cuando se configura un IdP externo, pero puede asignar permisos a los usuarios existentes. El IdP externo administra las contraseñas.

Para comprobar la configuración de la fuente de identidad o cambiarla, consulte [Gestionar la fuente de identidad](#) en la Guía del usuario del IAM Identity Center.

Cree y gestione usuarios con Directorio de IAM Identity Center

Si tu fuente de identidad está configurada en Directorio de IAM Identity Center, puedes crear y administrar usuarios y grupos directamente a través de la consola de Deadline Cloud. Los usuarios creados en la consola recibirán invitaciones por correo electrónico del Centro de Identidad de IAM. Tras aceptar la invitación, los usuarios pueden acceder al monitor de Deadline Cloud.

Note

Si su centro de identidad de IAM está conectado a un proveedor de identidad externo, no podrá crear usuarios a través de la consola de Deadline Cloud. Consulte [the section called “Administre los usuarios con un IdP externo”](#) para obtener información sobre la administración de usuarios con un IdP externo.

1. Inicie sesión en la [consola](#) de Deadline Cloud Consola de administración de AWS y ábrala. En la página principal, en la sección Cómo empezar, selecciona Configurar Deadline Cloud o Ir al panel de control.
2. En el panel de navegación izquierdo, selecciona Administración de usuarios. De forma predeterminada, está seleccionada la pestaña Grupos.

En función de la acción que se vaya a realizar, elija la pestaña Grupos o la pestaña Usuarios.

Groups

Creación de un grupo

1. Elija Crear grupo.
2. Introduzca un nombre de grupo. El nombre debe ser único entre los grupos de la organización de su centro de identidad de IAM.

Para eliminar un grupo

1. Seleccione el grupo que desee eliminar.
2. Elija Eliminar .
3. En el cuadro de diálogo de confirmación, selecciona Eliminar grupo.

Note

Va a eliminar el grupo del Centro de identidades de IAM. Los miembros del grupo ya no pueden iniciar sesión en Deadline Cloud ni acceder a los recursos de la granja.

Users


Para agregar usuarios

1. Elija la pestaña Users.
2. Elija Agregar usuarios.
3. Introduzca el nombre, la dirección de correo electrónico y el nombre de usuario del nuevo usuario.
4. (Opcional) Elija uno o más grupos del IAM Identity Center a los que añadir el nuevo usuario.
5. Seleccione Enviar invitación para enviar al nuevo usuario un correo electrónico con instrucciones para unirse a la organización del Centro de Identidad de IAM.

Para eliminar un usuario

1. Seleccione el usuario que desee eliminar.
2. Elija Eliminar .

3. En el cuadro de diálogo de confirmación, selecciona Eliminar usuario.

 Note

Va a eliminar el usuario del Centro de identidades de IAM. El usuario ya no puede iniciar sesión en el monitor de Deadline Cloud ni acceder a los recursos de la granja.

Administre los usuarios con un proveedor de identidad externo

Si su centro de identidad de IAM está conectado a un proveedor de identidad (IdP) externo, Okta como Microsoft Entra ID o, los usuarios deben crearse y gestionarse en ese sistema externo. La consola de Deadline Cloud no puede crear nuevos usuarios cuando se configura un IdP externo.

Una vez que los usuarios se hayan creado en su IdP externo y se hayan sincronizado con el Centro de identidad de IAM, puede asignarles permisos para los recursos de Deadline Cloud. Consulte [the section called “Comprender los niveles de acceso”](#) para obtener información sobre la asignación de permisos a nivel de granja, cola y flota.

Para obtener información sobre cómo administrar la configuración de su proveedor de identidad externo, consulte [Administrar su fuente de identidad](#) en la Guía del usuario del IAM Identity Center.

Restringir qué usuarios pueden acceder al monitor

Para iniciar sesión en el monitor de Deadline Cloud, el usuario necesita dos niveles de acceso:

- AWS IAM Identity Center Acceso a la aplicación (IAM Identity Center): permiso para iniciar sesión en la aplicación de monitoreo de Deadline Cloud.
- Acceso a los recursos de Deadline Cloud: permiso para ver las granjas, las colas y otros recursos después de iniciar sesión.

De forma predeterminada, el acceso a las aplicaciones del IAM Identity Center está abierto a todos los usuarios de su almacén de identidades. El acceso a los recursos de Deadline Cloud es la capa principal de control de acceso. Sin embargo, puedes añadir un segundo nivel de control restringiendo quién puede iniciar sesión en la aplicación de monitorización.

Para restringir el inicio de sesión del monitor, active la opción Requerir asignaciones en la aplicación de monitoreo Deadline Cloud del IAM Identity Center. Tras activar esta configuración, solo los usuarios y grupos que asigne explícitamente a la aplicación podrán iniciar sesión en el monitor.

Para habilitar la aplicación Requerir asignaciones para la aplicación de monitoreo

1. Abra la consola del IAM Identity Center en <https://console.aws.amazon.com/singlesignon>.
2. En el panel de navegación, elija Aplicaciones.
3. Seleccione la aplicación de monitoreo Deadline Cloud.
4. En la configuración de asignaciones de la aplicación, active Requerir asignaciones.
5. Asigne los usuarios y grupos específicos que necesitan acceder a la aplicación.

Los usuarios y grupos que no asigne a la aplicación no pueden iniciar sesión en el monitor, aunque estén en el almacén de identidades del IAM Identity Center.

Para obtener más información sobre las asignaciones de aplicaciones, consulte [Asignar el acceso de los usuarios a las aplicaciones](#) en la Guía del usuario del IAM Identity Center.

Comprensión de los niveles de acceso

Independientemente de su fuente de identidad, puede asignar permisos a los usuarios y grupos a nivel de granja, cola y flota a través de la consola de Deadline Cloud. Puedes conceder permisos de acceso en diferentes niveles. Cada nivel subsiguiente incluye los permisos de los niveles anteriores. La siguiente lista describe los cuatro niveles de acceso, desde el nivel más bajo hasta el más alto:

- Visor: permiso para ver los recursos de las granjas, las colas, las flotas y los trabajos a los que tienen acceso. Un espectador no puede enviar trabajos ni realizar cambios en ellos.
- Colaborador: igual que un espectador, pero con permiso para enviar los trabajos a una cola o a una granja.
- Gestor: igual que el colaborador, pero con permiso para editar los trabajos de las colas a las que tiene acceso y conceder permisos sobre los recursos a los que tiene acceso.
- Propietario: igual que el administrador, pero puede ver y crear presupuestos y ver el uso.

Para obtener información sobre cómo personalizar estos niveles de acceso, consulte [Supervisar la función](#) en la guía para desarrolladores de Deadline Cloud.

Temas

- [Matriz de permisos de nivel de acceso](#)
- [Herencia de membresía](#)
- [Asigne permisos a usuarios y grupos](#)

Matriz de permisos de nivel de acceso

En las siguientes tablas se muestran los permisos específicos disponibles en cada nivel de acceso para las granjas, las colas y las flotas cuando se utilizan las políticas AWS gestionadas predeterminadas. Actualmente, la gestión del acceso de los usuarios solo está disponible a través de la consola de Deadline Cloud y no está disponible en el monitor de Deadline Cloud. Para obtener información sobre cómo personalizar estos niveles de acceso, consulte [Supervisar la función](#) en la guía para desarrolladores de Deadline Cloud.

Permisos de granja por nivel de acceso

Permiso	Visor	Colaborador	Manager	Propietario
Vea los detalles de la granja	Sí	Sí	Sí	Sí
Vea las colas y las flotas	Sí	Sí	Sí	Sí
Envío de trabajos	No	Sí	Sí	Sí
Gestione el acceso de los usuarios	No	No	Sí	Sí
Vea y cree presupuestos	No	No	No	Sí
Vea los datos de uso	No	No	No	Sí

Coloque los permisos en cola por nivel de acceso

Permiso	Visor	Colaborador	Manager	Propietario
Visualización de los detalles de la cola	Sí	Sí	Sí	Sí

Permiso	Visor	Colaborador	Manager	Propietario
Ver los trabajos en cola	Sí	Sí	Sí	Sí
Envíe los trabajos a la cola	No	Sí	Sí	Sí
Edita y cancela trabajos	No	No	Sí	Sí
Gestione el acceso de los usuarios a la cola	No	No	Sí	Sí
Vea la asignación del presupuesto de las colas	No	No	No	Sí

Permisos de flota por nivel de acceso

Permiso	Visor	Colaborador	Manager	Propietario
Visualización de los detalles de la flota	Sí	Sí	Sí	Sí
Vea los trabajadores de la flota	Sí	Sí	Sí	Sí
Administre el acceso de los usuarios a	No	No	Sí	Sí
Vea los datos de costos de la flota	No	No	No	Sí

Herencia de membresía

Deadline Cloud utiliza un modelo de membresía jerárquico en el que los permisos se pueden asignar a nivel de granja, cola o flota. Entender cómo funciona la herencia de miembros te ayuda a configurar el control de acceso de forma eficaz.

Farm-level membresía

Al asignar una membresía de usuario o grupo a nivel de granja, esa membresía se aplica a todas las colas y flotas de la granja. Farm-level La membresía proporciona un amplio acceso y es útil para los usuarios que necesitan trabajar en varias colas o flotas.

Por ejemplo, si asigna un usuario como colaborador a nivel de granja, ese usuario puede enviar trabajos a cualquier cola de la granja.

Membresía a nivel de cola y flota

También puede asignar la membresía a nivel de cola o flota para un control de acceso más detallado. Queue-level y la membresía a nivel de flota solo se aplica a ese recurso específico.

Por ejemplo, si asigna a un usuario como administrador en una cola específica, ese usuario podrá editar los trabajos y administrar el acceso solo a esa cola, no a las demás colas de la granja.

Los usuarios solo pueden tener acceso a una cola o flota sin tener una membresía a nivel de granja. En este caso, el usuario no puede ver la granja en su lista de granjas, pero puede enviar trabajos y ver solo las colas o flotas a las que tiene acceso.

Permisos efectivos

Cuando un usuario tiene varios niveles de membresía, Deadline Cloud utiliza el nivel de acceso más alto. Por ejemplo:

- Un usuario con acceso de visor a nivel de granja y acceso de administrador en una cola específica tiene permisos de administrador en esa cola y permisos de espectador en todas las demás colas.
- Un usuario con acceso de colaborador a nivel de granja y acceso de propietario en una flota específica tiene permisos de propietario en esa flota y permisos de colaborador en otros lugares.

Note

Los usuarios que no pertenezcan a nivel de granja, cola o flota no pueden acceder a esos recursos, incluso si están autenticados a través del Centro de Identidad de IAM.

Para obtener instrucciones sobre cómo asignar la membresía a usuarios y grupos, consulte [the section called “Asignar permisos”](#)

Asigne permisos a usuarios y grupos

Usa la consola de Deadline Cloud para asignar niveles de acceso a los usuarios y grupos a nivel de granja, cola o flota.

Note

Los cambios en los permisos de acceso pueden tardar hasta 10 minutos en reflejarse en el sistema.

Para ir a la administración de acceso

1. Inicie sesión en la [consola de Deadline Cloud Consola de administración de AWS y ábrala](#).
2. En el panel de navegación izquierdo, selecciona Granjas y otros recursos.
3. Seleccione la granja que desee administrar. Elija el nombre de la granja para abrir la página de detalles. Puede buscar la granja mediante la barra de búsqueda.
4. (Opcional) Para gestionar una cola o una flota en lugar de la granja, selecciona la pestaña Colas o Flotas y, a continuación, selecciona la cola o la flota que quieres gestionar.
5. Seleccione la pestaña Gestión de acceso.

En función de la acción que vaya a realizar, elija la pestaña Grupos o la pestaña Usuarios.

Groups

Cómo añadir grupos:

1. Seleccione el conmutador Grupos.
2. Elija Agregar grupo.
3. En el menú desplegable, selecciona los grupos que deseas añadir.
4. Para el nivel de acceso grupal, elige una de las siguientes opciones:
 - Espectador
 - Colaborador
 - Manager
 - Propietario

5. Elija Añadir.

Cómo eliminar grupos:

1. Seleccione los grupos que desee eliminar.
2. Elija Eliminar .
3. En el cuadro de diálogo de confirmación, selecciona Eliminar grupo.

Users

Para agregar usuarios

1. Para añadir un usuario, selecciona Añadir usuario.
2. En el menú desplegable, selecciona los usuarios que deseas añadir.
3. Para el nivel de acceso de los usuarios, elige una de las siguientes opciones:
 - Espectador
 - Colaborador
 - Manager
 - Propietario
4. Elija Añadir.

Cómo eliminar usuarios:

1. Seleccione el usuario que desee eliminar.
2. Elija Eliminar .
3. En el cuadro de diálogo de confirmación, seleccione Eliminar usuario.

Empleos en Deadline Cloud

Un trabajo es un conjunto de instrucciones que AWS Deadline Cloud utiliza para programar y ejecutar el trabajo con los trabajadores disponibles. Cuando creas un trabajo, eliges la granja y la cola a las que quieres enviar el trabajo.

Un remitente es un complemento para su aplicación de creación de contenido digital (DCC) que gestiona la creación de un trabajo en la interfaz de su aplicación de DCC. Después de crear el trabajo, utiliza el remitente y lo envía a Deadline Cloud para su procesamiento.

El remitente crea una plantilla de [Open Job Specification \(OpenJD\)](#) que describe el trabajo. Al mismo tiempo, carga los archivos de sus activos en un bucket de Amazon Simple Storage Service (Amazon S3). Para reducir el tiempo de carga, el remitente solo envía a Amazon S3 los archivos que han cambiado desde la última carga.

También puede crear un trabajo de las siguientes maneras.

- Desde un terminal: para los usuarios que envían un trabajo y se sienten cómodos utilizando la línea de comandos.
- Desde un script: para personalizar y automatizar las cargas de trabajo.
- Desde una aplicación: para cuando el trabajo del usuario está en una aplicación o cuando el contexto de una aplicación es importante.

Para obtener más información, consulta [Cómo enviar un trabajo a Deadline Cloud](#) en la Guía para desarrolladores de Deadline Cloud.

Un trabajo consiste en:

- **Prioridad:** el orden aproximado en que Deadline Cloud procesa un trabajo en una cola. Puede establecer la prioridad de los trabajos entre 0 y 100; los trabajos con una prioridad numérica más alta generalmente se procesan primero. Los trabajos con la misma prioridad se procesan en el orden en que se reciben.
- **Pasos:** define el script que se ejecutará en los trabajadores. Los pasos pueden tener requisitos como una memoria mínima para el trabajador u otros pasos que deban completarse primero. Cada paso tiene una o más tareas.
- **Tareas:** unidad de trabajo que se envía a un trabajador para que la lleve a cabo. Una tarea es una combinación del guion y los parámetros de un paso, como el número de fotograma, que se utilizan

en el guion. El trabajo estará completo cuando se hayan completado todas las tareas de todos los pasos.

- Entorno: configura y desmonta las instrucciones compartidas en varios pasos o tareas.

Uso de un remitente de Deadline Cloud

Un remitente es una herramienta que se integra con tu creación de contenido digital para que puedas enviar los trabajos de renderizado directamente a Deadline Cloud. Esta integración agiliza tu flujo de trabajo al eliminar la necesidad de cambiar de una aplicación a otra o de transferir archivos manualmente. Esto ahorra tiempo y reduce la posibilidad de errores.

Los remitentes están disponibles para muchas aplicaciones populares de DCC. Al instalar un remitente, se añaden opciones específicas de Deadline Cloud a la interfaz de la aplicación, normalmente en los ajustes de renderizado o en el menú de exportación.


Con un remitente de Deadline Cloud, puedes:

- Configure los parámetros del trabajo de renderizado en su entorno de DCC familiar
- Envía trabajos a Deadline Cloud sin salir de tu solicitud
- Reduzca la posibilidad de errores asociados con las transferencias manuales de archivos
- Ahorre tiempo porque no necesita cambiar de una aplicación a otra

Para encontrar un remitente para su solicitud de DCC, consulte la [Configura tu estación de trabajo](#) página. A continuación, siga las instrucciones [Configura tu estación de trabajo](#) para instalar el remitente.

Si su solicitud no tiene un remitente compatible, aún puede ejecutar trabajos para su solicitud. Puede que haya un paquete de trabajos de muestra disponible para él, o puede crear un remitente simple para el comando render CLI de la aplicación. Para obtener más información, consulte las [plantillas Open Job Description \(OpenJD\) para Deadline Cloud](#) en la Guía para desarrolladores de Deadline Cloud.

En los ejemplos de este tema se usa el Blender remitente, pero los pasos para usar otros remitentes son similares.

 Note

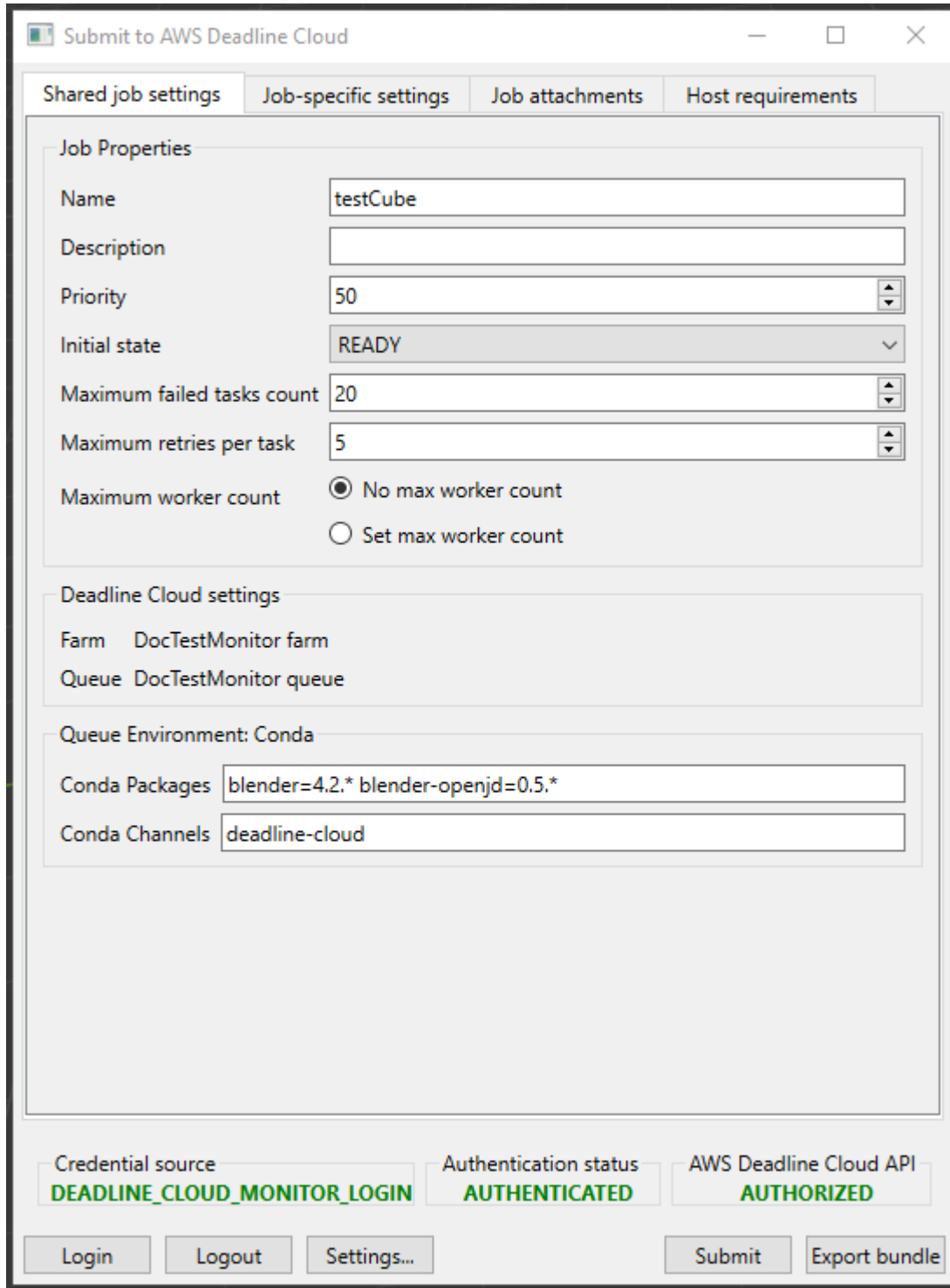
Para usar un remitente, debes iniciar sesión en el monitor de Deadline Cloud.

El remitente tiene cuatro pestañas:

Temas

- [Pestaña de configuración de trabajos compartidos](#)
- [Pestaña de configuración específica del trabajo](#)
- [Pestaña de adjuntos de trabajos](#)
- [Pestaña de requisitos del host](#)

Pestaña de configuración de trabajos compartidos



The screenshot shows a window titled "Submit to AWS Deadline Cloud" with four tabs: "Shared job settings", "Job-specific settings", "Job attachments", and "Host requirements". The "Shared job settings" tab is active and contains the following sections:

- Job Properties:**
 - Name: testCube
 - Description: (empty)
 - Priority: 50
 - Initial state: READY
 - Maximum failed tasks count: 20
 - Maximum retries per task: 5
 - Maximum worker count: No max worker count, Set max worker count
- Deadline Cloud settings:**
 - Farm: DocTestMonitor farm
 - Queue: DocTestMonitor queue
- Queue Environment: Conda:**
 - Conda Packages: blender=4.2.* blender-openjd=0.5.*
 - Conda Channels: deadline-cloud

At the bottom, there are three status boxes: "Credential source" (DEADLINE_CLOUD_MONITOR_LOGIN), "Authentication status" (AUTHENTICATED), and "AWS Deadline Cloud API" (AUTHORIZED). Below these are buttons for "Login", "Logout", "Settings...", "Submit", and "Export bundle".

La pestaña de configuración de trabajos compartidos contiene los ajustes comunes a todos los trabajos enviados a Deadline Cloud mediante el remitente. Las tres secciones son:

- **Propiedades del trabajo:** establece las propiedades generales del trabajo. Estas propiedades están presentes en los remitentes de todas las solicitudes de DCC.
- **Configuración de Deadline Cloud:** muestra la granja y la cola a las que se envía el trabajo. Para cambiar la granja y la cola, usa la configuración... botón en la parte inferior del remitente.
- **Entorno de cola:** establece los valores de los parámetros definidos en el entorno de cola. Deadline Cloud añade los valores de los parámetros predeterminados para su aplicación de DCC. Puede añadir valores adicionales si es necesario.

Pestaña de configuración específica del trabajo

The screenshot shows the 'Submit to AWS Deadline Cloud' dialog box with the 'Job-specific settings' tab selected. The settings are as follows:

Setting	Value
Project Path	C:\Users\user\testCube.blend
Output Directory	C:\Users\user
Output File Prefix	output_####
Scene	Scene
Render Engine	cycles
View Layers	ViewLayer
Cameras	Camera
<input type="checkbox"/> Cycles GPU Rendering	CUDA
<input type="checkbox"/> Override Frame Range	1-250

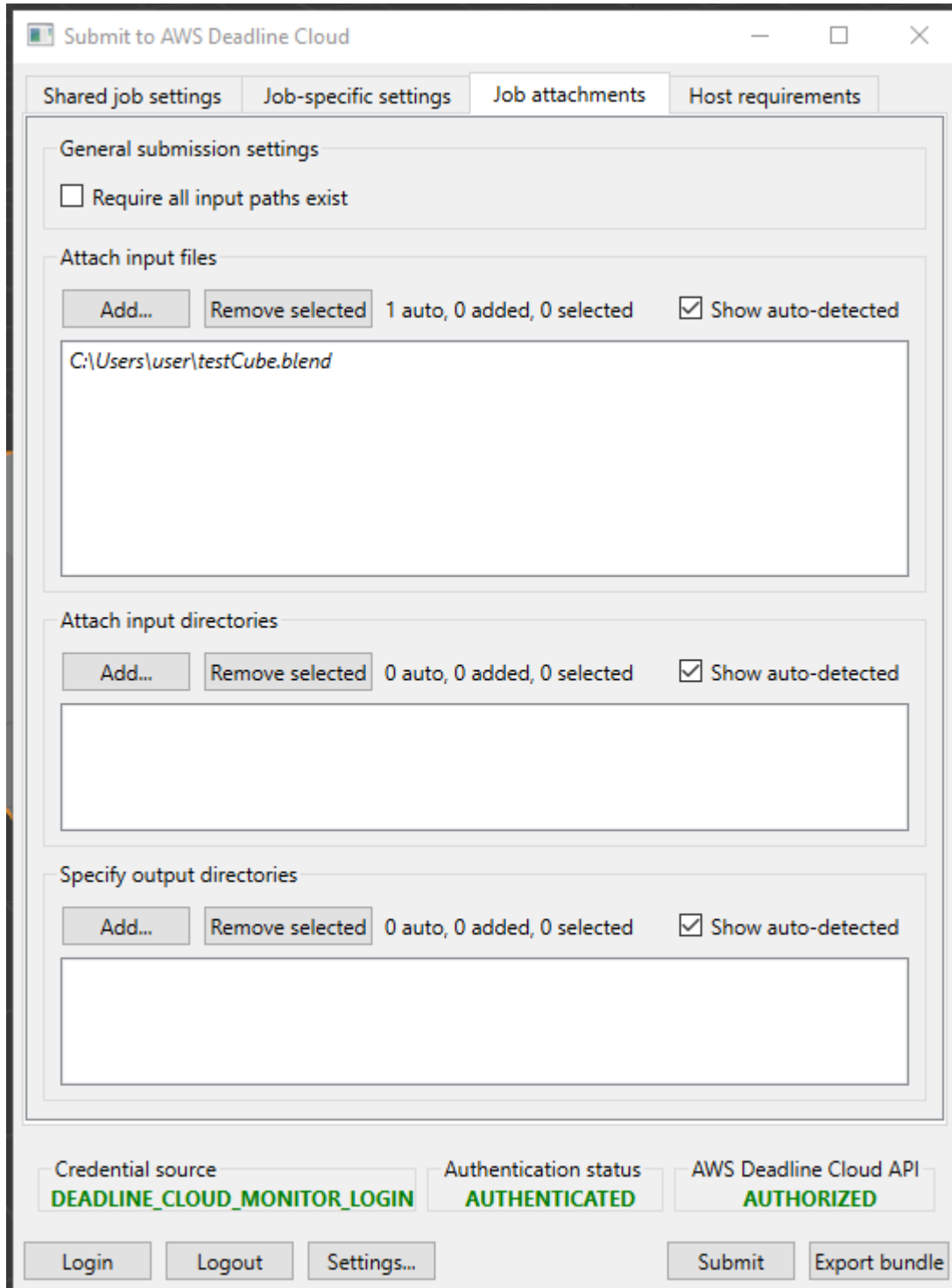
At the bottom of the dialog, the following status indicators are visible:

- Credential source: DEADLINE_CLOUD_MONITOR_LOGIN
- Authentication status: AUTHENTICATED
- AWS Deadline Cloud API: AUTHORIZED

Buttons at the bottom include Login, Logout, Settings..., Submit, and Export bundle.

La pestaña de configuración específica del trabajo contiene la configuración específica de su solicitud de DCC. Especifique estos ajustes en función de las opciones disponibles en su solicitud.

Pestaña de adjuntos de trabajos



La pestaña de adjuntos de trabajos muestra todos los archivos necesarios para completar un renderizado. El remitente intenta encontrar todos los archivos necesarios para el renderizado. Los archivos que identifica aparecen en las listas en cursiva.

Puede añadir archivos de entrada y directorios adicionales que contengan otros recursos necesarios para el renderizado que no se detectaron automáticamente.

Si su trabajo escribe archivos en varios directorios de salida, debe especificar los directorios aquí para que formen parte de la descarga del trabajo.

Pestaña de requisitos del host

The screenshot shows the 'Host requirements' tab in the AWS Deadline Cloud interface. The window title is 'Submit to AWS Deadline Cloud'. The tab is selected, and the following options are visible:

- Run on all available worker hosts
- Run on worker hosts that meet the following requirements
All fields below are optional

Operating system: - (dropdown)
CPU architecture: - (dropdown)

Hardware requirements:

vCPUs	Min	-	Max	-
Memory (GiB)	Min	-	Max	-
GPUs	Min	-	Max	-
GPU memory (GiB)	Min	-	Max	-
Scratch space	Min	-	Max	-

Custom host requirements:

- More info

Buttons: Add amount, Add attribute

Credential source: DEADLINE_CLOUD_MONITOR_LOGIN
Authentication status: AUTHENTICATED
AWS Deadline Cloud API: AUTHORIZED

Buttons: Login, Logout, Settings..., Submit, Export bundle

Las pestañas de requisitos del anfitrión establecen las capacidades de la flota necesarias para procesar el trabajo. Las capacidades se especifican para toda la flota, no para los trabajadores individuales de la flota.

Si su cola tiene límites de recursos asociados, utilice el botón **Añadir cantidad** para especificar el límite. Para obtener más información, consulte [Crear límites de recursos para los trabajos](#)

Procesamiento de trabajos de Deadline Cloud

Cuando un trabajo entra en una cola, Deadline Cloud lo programa en una o más flotas asociadas a las colas. La flota se elige en función de las capacidades configuradas para la flota y de los requisitos de acogida de un paso específico. Si un trabajo tiene un requisito que ninguna de las flotas asociadas a la cola puede cumplir, el estado del trabajo pasa a ser «No compatible» y el resto de los pasos del trabajo se cancelan.

A continuación, Deadline Cloud envía instrucciones a los trabajadores para que programen una sesión para el paso. El software necesario para el paso debe estar disponible en la instancia de trabajo para que se ejecute el trabajo. El servicio abre sesiones con varios trabajadores si la configuración de escalado de la flota lo permite.

Puede configurar el software en un Amazon Machine Image (AMI) o su empleado puede cargar el software en tiempo de ejecución desde un repositorio o administrador de paquetes. Puede usar entornos de colas, trabajos o escalones para implementar el software que prefiera.

El servicio Deadline Cloud utiliza la plantilla OpenJD para identificar los pasos necesarios para el trabajo y las tareas necesarias para cada paso. Algunos pasos dependen de otros, por lo que Deadline Cloud determina el orden en el que se deben completar los pasos. Luego, Deadline Cloud envía las tareas de cada paso a los trabajadores para que las procesen. Cuando finaliza una tarea, el servicio envía otra tarea en la misma sesión o el trabajador puede iniciar una nueva sesión.

Una vez finalizadas todas las tareas de cada paso, el trabajo estará completo y el resultado estará listo para descargarse en la estación de trabajo. Incluso si el trabajo no ha finalizado, el resultado de cada paso y tarea que haya finalizado está disponible para su descarga.

Note

Deadline Cloud elimina los trabajos 120 días después de su envío. Cuando se elimina un trabajo, también se eliminan todos los pasos y tareas asociados al trabajo. Si necesita volver a ejecutar el trabajo, vuelva a enviar la plantilla de OpenJD correspondiente al trabajo.

Supervisión de los trabajos de Deadline Cloud

El monitor AWS Deadline Cloud le proporciona una visión general de sus trabajos. Úselo para:

- Supervise y administre los trabajos
- Vea la actividad de los trabajadores en las flotas
- Realice un seguimiento de los presupuestos y el uso
- Descarga los resultados de un trabajo.

Para supervisar un trabajo específico, seleccione la granja y la cola que contienen el trabajo y, a continuación, seleccione el trabajo de la lista. Puede utilizar el cuadro de búsqueda para localizar uno o varios trabajos específicos de la cola.

Haga clic con el botón derecho en un trabajo, paso o tarea para ver las opciones del elemento. Puedes:

- Cambiar el estado
- Suspender y reanudar el artículo
- Vuelva a poner el artículo en cola
- Descarga el resultado
- Para los trabajos: modifique las propiedades del trabajo, como el nombre, la descripción, la prioridad o el número máximo de trabajadores.
- Para las tareas: consulte los registros de tareas y trabajadores.

Para obtener más información, consulte [Uso del monitor Deadline Cloud](#).

Cada tarea de un trabajo o paso tiene un estado. El estado de un trabajo o paso depende del estado de sus tareas. El estado lo determinan las tareas que tienen estos estados, en orden. Los estados de los pasos se determinan de la misma manera que el estado del trabajo.

The screenshot shows the AWS Job Monitor interface for the 'ProdRoseQueue' in the 'FuzzyPixelProdFarm' account. The interface displays a table of 19 jobs with columns for Job name, User, Progress, Status, Duration, Priority, Current..., and Max wor... The jobs are listed with their respective progress bars and status indicators (Succeeded, Canceled, Failed).

Job name	User	Progress	Status	Duration	Priority	Current ...	Max wor...
sq0300_sh0060_noBrushstrokes_v27.mb		100% (162/162)	Succeeded	98:14:19	50	0	-
sq0300_sh0060_noBrushstrokes_v27.mb		100% (162/162)	Succeeded	01:03:56	50	0	-
sq0300_sh0060_noBrushstrokes_v25.mb		0% (0/162)	Canceled	-	50	0	-
sq0200_sh0072_light_v003.mb		0% (0/10)	Failed	00:03:02	50	0	5
sq0200_sh0072_light_v003.mb		100% (10/10)	Succeeded	00:08:55	50	0	-
sq0200_sh0072_light_v003.mb		100% (10/10)	Succeeded	00:06:45	50	0	-
sq0200_sh0072_light_v003.mb		40% (4/10)	Failed	165:36:35	50	0	6
sq0300_sh0050_lighting_v29_gtest.ma		0% (0/2)	Canceled	-	50	0	-
sq5000_sh0040_lightingHead_noBS_v02.mb		100% (1170/1170)	Succeeded	02:26:29	50	0	-
sq5000_sh0040_lightingFull_greyScale_v02.mb		100% (1170/1170)	Succeeded	01:37:54	50	0	-
sq5000_sh0040_lightingHead_v01.mb		0% (0/1170)	Canceled	-	50	0	-
sq5000_sh0040_lightingFull_noBS_v02.mb		100% (1170/1170)	Succeeded	03:42:11	50	0	-
sq5000_sh0040_lightingHead_v04.mb		33% (1/3)	Canceled	00:38:38	50	0	-
sq5000_sh0040_lightingHead_v04.mb		33% (1/3)	Canceled	00:38:28	50	0	-
sq5000_sh0040_lightingHead_v04.mb		99% (1169/1170)	Failed	84:46:14	50	0	1
sq5000_sh0040_lightingFull_v02.mb		100% (1170/1170)	Succeeded	06:04:12	50	0	-
sq5000_sh0040_lightingFull_v02.mb		0% (0/1170)	Failed	02:13:34	50	0	1
sq5000_sh0040_lightingHead_v04.mb		0% (0/1170)	Canceled	00:02:26	50	0	-
sq5000_sh0001_submitterTest_v03.mb		100% (1/1)	Succeeded	840:08:16	50	0	-

La siguiente lista describe los estados:

NOT_COMPATIBLE

El trabajo no es compatible con la granja porque no hay flotas que puedan completar una de las tareas del trabajo.

RUNNING

Uno o más trabajadores están ejecutando tareas desde el trabajo. Mientras haya al menos una tarea en ejecución, la tarea estará marcada RUNNING.

ASSIGNED

A uno o más trabajadores se les asignan tareas en el trabajo como siguiente acción. El entorno, si lo hay, está configurado.

STARTING

Uno o más trabajadores están configurando el entorno para ejecutar las tareas.

SCHEDULED

Las tareas del trabajo se programan para uno o más trabajadores como la siguiente acción del trabajador.

READY

Al menos una tarea del trabajo está lista para ser procesada.

INTERRUPTING

Se está interrumpiendo al menos una tarea del trabajo. Se pueden producir interrupciones al actualizar manualmente el estado del trabajo. También puede ocurrir en respuesta a una interrupción debida a cambios en el precio spot de Amazon Elastic Compute Cloud (Amazon EC2).

FAILED

Una o más tareas del trabajo no se completaron correctamente.

CANCELED

Se han cancelado una o más tareas del trabajo.

SUSPENDED

Se ha suspendido al menos una tarea del trabajo.

PENDING

Una tarea del trabajo está esperando la disponibilidad de otro recurso.

SUCCEEDED

Todas las tareas del trabajo se procesaron correctamente.

Software compatible

Deadline Cloud es compatible con una amplia gama de aplicaciones de creación de contenido digital para renderización 3D, animación, efectos visuales y composición. Las aplicaciones compatibles siempre incluyen remitentes integrados, pero también pueden admitir paquetes conda, scripts de configuración de hosts, licencias basadas en el uso y más. Las aplicaciones que se enumeran a continuación reciben el soporte oficial de Deadline Cloud. Para ver opciones de personalización más allá de las configuraciones admitidas oficialmente, consulte [Cómo proporcionar aplicaciones para sus trabajos](#) y [Crear un paquete conda para una aplicación o un complemento](#) en la Guía para desarrolladores de Deadline Cloud.

Deadline Cloud admite las siguientes aplicaciones de DCC:

Temas

- [Adobe After Effects](#)
- [Autodesk 3ds Max](#)
- [Autodesk Maya](#)
- [Autodesk VRED](#)
- [Licuadora](#)
- [Epic Unreal Engine](#)
- [Foundry Nuke](#)
- [KeyShot Estudio](#)
- [Maxon Cine 4D](#)
- [SideFX Houdini](#)

Adobe After Effects

Adobe After Effects es una aplicación profesional de efectos visuales digitales, gráficos animados y composición. Deadline Cloud es totalmente compatible con After Effects y cuenta con una completa integración que incluye paquetes de envío y conda para aumentar el rendimiento de renderizado. Esta guía proporciona instrucciones paso a paso para usar AWS Deadline Cloud con After Effects para renderizar sus proyectos más rápido mediante la distribución de las tareas de renderizado en varios equipos.

Descripción general de Support

After Effects es compatible con los siguientes componentes:

- Presentador: remitente integrado para el envío directo de trabajos desde After Effects con detección automática de escenas y activos.
- Paquetes Conda: Deadline Cloud para la instalación automática en flotas gestionadas por servicios.
- Cross-platform compatibilidad: soporte de remitentes para Windows y macOS con soporte de trabajadores para Windows.

Compatibilidad de versiones de After Effects

En la siguiente tabla se muestran los niveles de compatibilidad actuales para las versiones de After Effects:

Versión principal	Submitter Support	Soporte de Conda
2024	Windows, macOS	Windows
2025	Windows, macOS	Windows
2026	Windows, macOS	Windows

Canal Deadline Cloud Conda

En la siguiente tabla se muestran todos los paquetes conda aplicables a After Effects disponibles para Service-managed las flotas del canal conda de Deadline-cloud:

SO	Package	Versión
Windows	efectos secundarios	24.6
Windows	secuelas	25.1
Windows	secuelas	25.2

SO	Package	Versión
Windows	secuelas	25.6
Windows	secuelas	26.0

Introducción

Complete los siguientes pasos para configurar After Effects con Deadline Cloud. Instalará el remitente y el monitor necesarios en su estación de trabajo y empezará a enviar los trabajos de renderizado a su cola.

1. Cree una flota gestionada por el servicio y asóciela a una cola. La cola debe estar configurada con un entorno de colas que sea compatible con el canal conda Deadline-Cloud. [Para obtener más información, consulte Creación de un entorno de colas.](#)
2. Instale el monitor Deadline Cloud en la estación de trabajo de su artista utilizando los instaladores de monitores Deadline Cloud. Para obtener más información, consulte [Configura tu estación de trabajo.](#)
3. Instala el remitente de After Effects de Deadline Cloud en tu estación de trabajo para artistas con los instaladores de Deadline Cloud Submitter. Al instalar el remitente, puede elegir entre Instalación por usuario (no se requiere administrador) o Instalación por sistema (solo Windows, requiere administrador). Los usuarios de macOS deben usar la Instalación por usuario.
 - Instalación por parte del usuario: se instala en el directorio de usuarios sin privilegios de administrador. El remitente será una ventana independiente en lugar de un panel acoplable.
 - Windows: `C:\Users\\DeadlineCloudSubmitter\Submitters\AfterEffects\AE<version>`
 - macOS: `/Users/<user>/Library/Preferences/Adobe/After Effects/<version>/Scripts/ScriptUI Panels`
 - Instalación del sistema (solo para Windows): se instala en el directorio de instalación de Adobe After Effects como un panel acoplable.
 - Windows: `C:\Program Files\Adobe\Adobe After Effects <version>\Support Files\Scripts\Script UI Panels`

Instalación

Para instalar el remitente Deadline Cloud para After Effects, prepare el siguiente entorno:

- Estación de trabajo Windows o macOS.
- Instalación de Adobe After Effects 24, 25 o 26.
- Python 3.9 o superior.
- Acceda a una granja de Deadline Cloud con:
 - Una flota gestionada por un servicio con After Effects disponible (mediante un paquete conda personalizado).
 - Una flota gestionada por el cliente con After Effects y una configuración de licencias.

Requisitos previos

Antes de instalar el remitente, complete los siguientes pasos:

1. Instale la CLI de Deadline Cloud y el monitor de Deadline Cloud ejecutando el remitente de Deadline Cloud y supervise los instaladores desde la sección de descargas del servicio Deadline Cloud de su consola de AWS.
2. Habilite los permisos de secuencias de comandos en After Effects. El remitente necesita poder escribir archivos y enviar comunicaciones a través de la red para funcionar correctamente. De forma predeterminada, los scripts de After Effects no pueden realizar estas acciones. Para obtener más información, consulte la [referencia de scripts de Adobe](#).

Para permitir que los scripts escriban archivos o envíen comunicaciones a través de una red, siga los pasos correspondientes a su sistema operativo:

- Windows: seleccione Edición > Preferencias > Secuencias de comandos y expresiones > seleccione Permitir que los scripts escriban archivos y accedan a la red.
- macOS: seleccione After Effects > Configuración > Secuencias de comandos y expresiones > seleccione Permitir que los scripts escriban archivos y accedan a la red.

Instalar el remitente

La extensión de remitente de After Effects te permite enviar trabajos a Deadline Cloud directamente desde After Effects.

Note

Durante el proceso de instalación, puede elegir entre instalación por usuario o instalación por sistema. Los usuarios de macOS utilizan de forma predeterminada la instalación por usuario, ya que la instalación automática del sistema no es compatible actualmente con macOS (los usuarios administradores aún pueden instalar el sistema manualmente). Lee solo la siguiente sección que coincida con tu selección.

Instalación por parte del usuario

1. Descargue el instalador de Deadline Cloud Submitter siguiendo el [paso 1: Instale el Deadline Cloud Submitter](#).
2. Ejecute el instalador (no es necesario un administrador).
3. Siga las instrucciones, seleccione el remitente de After Effects y elija la versión principal (por ejemplo, 24, 25 o 26).
4. El remitente se instala en función del sistema operativo:
 - macOS: el instalador coloca `DeadlineCloudSubmitter(User).jsx` automáticamente `DeadlineCloudSubmitter_Assets` en el directorio de preferencias de usuario de After Effects todas las versiones secundarias de la versión principal seleccionada:

```
/Users/<user>/Library/Preferences/Adobe/After Effects/<version>/Scripts/ScriptUI  
Panels
```

El remitente aparece en el menú Ventana de After Effects.

- Windows: el remitente se instala de forma predeterminada en una ubicación independiente:

```
C:\Users\<user>\DeadlineCloudSubmitter\Submitters\AfterEffects\AE<version>
```

Deberá ejecutar el script manualmente desde Archivo > Secuencias de comandos > Ejecutar archivo de secuencias de comandos.

Instalación del sistema

Note

El instalador remitente aún no admite la instalación automática del sistema macOS. Los usuarios administradores de macOS pueden realizar una instalación manual del sistema copiando los archivos en el directorio de la aplicación (consulte [Instalación manual \(alternativa\)](#)).

1. Descarga el instalador de Deadline Cloud Submitter siguiendo el [paso 1: Instala el Deadline Cloud Submitter](#).
2. Solo para Windows: Right-click el instalador y selecciona Ejecutar como administrador.
3. Siga las instrucciones y seleccione el remitente de After Effects. Se instala para:
 - Windows: C:\Program Files\Adobe\Adobe After Effects <version>\Support Files\Scripts\Script UI Panels
 - macOS (manual): /Applications/Adobe After Effects <version>/Scripts/ScriptUI Panels

Pasos finales de configuración

1. Tras la instalación mediante el instalador del remitente, asegúrate de iniciar sesión en tu perfil de usuario de Deadline Cloud iniciando sesión `deadline auth login` en el monitor de Deadline Cloud Terminal/PowerShell o iniciando sesión con él.
2. Para instalar las dependencias necesarias utilizadas por el remitente de After Effects, ejecute lo siguiente en su terminal local o en la línea de comandos:

```
pip install fonttools
```

3. Reinicie After Effects si estaba abierto.

Instalación manual (alternativa)

Si prefiere realizar la instalación manualmente, puede copiar los archivos del remitente directamente:

1. Busca el `DeadlineCloudSubmitter.jsx` archivo y la `DeadlineCloudSubmitter_Assets` carpeta en la `dist` carpeta del repositorio [deadline-cloud-for-aftereffects](#).

2. Copie ambos en la carpeta ScriptUI Panels de su instalación de After Effects:

- Windows: Program Files\Adobe\Adobe After Effects <version>\Support Files \Scripts\Script UI Panels
- macOS: Applications/Adobe After Effects <version>/Scripts/Script UI Panels

3. Reinicie After Effects si estaba abierto.

Configuración de After Effects con su granja de Deadline Cloud

Los paquetes conda de After Effects están disponibles en las flotas gestionadas por el servicio de Deadline Cloud. Para ver la lista de versiones compatibles, consulta la guía del usuario de [Deadline Cloud](#). Si desea crear un canal conda que contenga un paquete conda diferente de After Effects, siga las [instrucciones para crear canales conda personalizados](#).

También puedes usar la receta conda de After Effects del paquete [deadline-cloud-samples como referencia al crear el paquete](#).

Los trabajos creados por este remitente requieren que el `aerender` ejecutable esté disponible en la RUTA del usuario que ejecuta los trabajos. Como alternativa, puede configurar la variable de `AERENDER_EXECUTABLE` entorno para que apunte al ejecutable de `aerender`.

Actualización del remitente

Para actualizar el remitente a la versión más reciente, descargue y ejecute el instalador más reciente del remitente.

Uso del remitente de After Effects

Para usar el remitente de Deadline Cloud para After Effects, asegúrese de que su granja esté configurada con una Effects-capable flota de After (consulte [Configuración de After Effects con su granja de Deadline Cloud](#)) y de que el remitente esté instalado. Inicie sesión en el monitor de Deadline Cloud o proporcione las credenciales de AWS mediante un perfil de configuración para el acceso a Deadline Cloud.

Enviar un trabajo

Note

Siga las instrucciones que aparecen a continuación para que coincidan con el tipo de instalación que seleccionó durante la instalación.

Instalación por parte del usuario: macOS

1. Inicie Adobe After Effects.
2. Abra el remitente seleccionando Ventana > DeadlineCloudSubmitter(Usuario) .jsx.
3. Siga los pasos que se indican a continuación. [Envía tu trabajo](#)

Instalación por parte del usuario: Windows

1. Inicie Adobe After Effects.
2. Abra el remitente seleccionando Archivo > Secuencias de comandos > Ejecutar archivo de secuencias de comandos. Navegue hasta el DeadlineCloudSubmitter .jsx archivo y selecciónelo para ejecutar el remitente. Si ha cerrado el remitente recientemente, puede volver a abrirlo seleccionando Archivo > Secuencias de comandos > Archivos de secuencias de comandos recientes y seleccionando el archivo. DeadlineCloudSubmitter .jsx
3. Siga los pasos que se indican a continuación. [Envía tu trabajo](#)

Instalación del sistema

1. Inicie After Effects como administrador (Windows) o con los permisos adecuados (macOS).
2. Abra el remitente seleccionando Ventana > DeadlineCloudSubmitter.jsx.
3. Siga los pasos que se indican a [Envía tu trabajo](#) continuación.

Envía tu trabajo

1. Seleccione Abrir cola de renderización en el remitente. Añada cualquier composición a su cola de renderizado y configure los ajustes de renderizado, el módulo de salida y la ruta de salida.
2. Selecciona Actualizar en el remitente para ver tu composición en la lista de composiciones.

3. Seleccione la composición que desee renderizar y pulse Enviar para enviar un trabajo de renderizado. Para obtener más información sobre los ajustes disponibles, consulte [Después de Effects-specific la configuración](#) a continuación.
4. Si aparece una ventana emergente de advertencia con el mensaje «Está a punto de ejecutar el script contenido en el archivo», puede suprimir la advertencia siguiendo las instrucciones de la ventana emergente.
5. Instale cualquier biblioteca de Python si se le solicita y elija el botón Iniciar sesión en la parte inferior izquierda si no ha iniciado sesión.
6. Defina la granja y la cola a las que va a realizar el envío mediante el botón Configuración y, a continuación, seleccione Enviar.

Note

El remitente de After Effects llama al remitente de la GUI de Deadline Cloud para completar el envío del trabajo. Si encuentra algún problema con el remitente de la interfaz gráfica, consulte la biblioteca [Deadline-Cloud](#) para obtener ayuda.

Ajustes de trabajo compartidos

Los siguientes ajustes se aplican a todo el trabajo:

- Selección de fincas: elige en qué granja se renderizará tu trabajo.
- Selección de colas: selecciona la cola específica de la granja que elijas.
- Nombre del trabajo: asigne un nombre descriptivo a su trabajo de renderizado.
- Descripción del trabajo: añada detalles opcionales sobre su trabajo de renderizado.
- Prioridad: establezca la prioridad de los trabajos para la gestión de colas.
- Estado inicial: controle si el trabajo comienza inmediatamente o permanece en pausa.
- Recuento máximo de tareas fallidas: establece el número máximo de tareas que pueden fallar antes de que el trabajo se marque como fallido.
- Número máximo de reintentos por tarea: establece el número de veces que se vuelve a intentar una tarea fallida.
- Recuento máximo de trabajadores: establece el número máximo de trabajadores que pueden trabajar en este trabajo simultáneamente.

Después de Effects-specific la configuración

Los siguientes ajustes son específicos del renderizado de After Effects:

- Selección de la composición: seleccione qué composición de la cola de renderización desea enviar.
- Fotogramas por tarea: (para secuencias de imágenes) Especifique cuántos fotogramas debe renderizar cada tarea. De forma predeterminada, Deadline Cloud crea una tarea para cada fotograma. Si se aumenta este valor, se puede acelerar el procesamiento en trabajos en los que cada fotograma se renderiza rápidamente.
- Multi-Frame Procesamiento: habilite el renderizado de varios fotogramas de After Effects. También puede especificar el porcentaje máximo de uso de la CPU que se va a destinar al renderizado. Para obtener más información, consulte la [documentación de renderización de fotogramas múltiples de Adobe](#).
- Tiempo de espera: (opcional) configure los ajustes de tiempo de espera (días, horas y minutos) para gestionar casos inesperados en los que una tarea pueda dejar de responder. El tiempo de espera predeterminado es de 2 días.
- Tipo de salida: se detecta automáticamente en función de la configuración de la cola de renderización (secuencia de imágenes o vídeo).
- Ruta de salida: directorio en el que se guardarán los archivos renderizados (desde la configuración de la cola de renderización).

Para obtener información sobre las demás pestañas de los remitentes, consulta la [guía de Deadline Cloud sobre el uso de un remitente](#).

Sistema de adjuntación de fuentes

El remitente detecta las fuentes utilizadas en la composición enviada y, al enviarla, las añade automáticamente como adjuntos al trabajo. Las fuentes se instalan en la máquina de trabajo antes de que comience el renderizado y se eliminan cuando finaliza el trabajo.

Tipos de fuentes compatibles:

- OpenType (.otf).
- TrueType (.ttf).
- TrueType Colección (.ttc): compatible con la mayoría.

- [Adobe Fonts](#).
- Fuentes de mapa de bits de Windows (.fon): solo se admiten en máquinas con Windows.

Solución de problemas de fuentes:

Si faltan fuentes en el momento del renderizado:

1. Compruebe que las fuentes estén instaladas en su sistema:
 - Windows: abre Configuración > Personalización > Fuentes para ver las fuentes instaladas.
 - macOS: Abre la aplicación Font Book para ver las fuentes instaladas.
2. Verifique que las fuentes estén incluidas en los adjuntos de trabajo: después de seleccionar Enviar en el remitente, consulte la pestaña Adjuntos de trabajo en el cuadro de diálogo de envío para confirmar que sus fuentes aparecen en la lista.

Fuentes Adobe Creative Cloud:

Para que Deadline Cloud utilice fuentes distribuidas a través de Adobe Creative Cloud, deben estar disponibles para todas las aplicaciones que no sean de Adobe en su estación de trabajo.

Para instalar fuentes para aplicaciones que no son de Adobe en Creative Cloud:

1. Abra Adobe Creative Cloud Desktop.
2. Selecciona Adobe Fonts en la barra lateral de la cuenta, en Tu plan, para que aparezca el panel Adobe Fonts.
3. Selecciona Fuentes añadidas en la barra lateral de Adobe Fonts para mostrar las fuentes añadidas.
4. Selecciona Instalar familia junto a las fuentes que quieras que estén disponibles para aplicaciones que no sean de Adobe.

Visualización del paquete de tareas

Para enviar un trabajo, el remitente primero genera un [paquete de trabajos](#) y, a continuación, utiliza la funcionalidad del paquete Deadline-Cloud para enviar el paquete de trabajos a su granja de renderizado para su ejecución.

Si quieres ver el trabajo que se enviará a tu granja:

1. Utilice el botón Exportar paquete del remitente para exportar el paquete de trabajos al directorio del historial de trabajos (predeterminado:~/ .deadline/job_history).
2. Si desea enviar el trabajo desde la exportación, en lugar de hacerlo a través del remitente, puede utilizar la aplicación Deadline Cloud para enviar ese paquete a su granja.

Resolución de problemas

En las siguientes secciones se abordan problemas y preguntas frecuentes sobre el uso del remitente de After Effects con Deadline Cloud.

Renderizar preguntas

P: ¿Puedo ejecutar scripts personalizados ExtendScript (.jsx) en los trabajadores de Deadline Cloud?

R: Sí, con limitaciones. El paquete conda de After Effects en flotas gestionadas por servicios empaqueta el renderizador y sus dependencias, no una instalación completa de After Effects. Puede ejecutar .jsx scripts personalizados en equipos de trabajo mediante configuraciones de host. Sin embargo, los scripts que realizan llamadas de red no funcionarán en los trabajadores, ya que la preferencia «Permitir que los scripts escriban archivos y accedan a la red» es una configuración de usuario local que no se puede configurar sin una instalación completa.

Preguntas de solución de problemas

P: Se está agotando el tiempo de espera de mi trabajo en After Effects o aparecen PermissionDenied errores durante la limpieza de la sesión. ¿Qué pasa?

R: Este problema suele deberse a que After Effects se bloquea debido a un cuadro de diálogo de la interfaz de usuario (por ejemplo `alert()`, `confirm()`) que no se puede cerrar en el modo headless. Los síntomas son:

- Errores de tiempo de espera: el proceso se bloquea a la espera de una interacción del usuario que nunca se producirá, lo que provoca un `subprocess.TimeoutExpired` error.
- PermissionDenied errores durante la limpieza de la sesión: el proceso de After Effects bloqueado bloquea las DLL de Adobe (`AdobeXMP.dll`, `dvacore.dll`, `dynamiclink.dll`, etc.). Cuando el trabajador intenta limpiar la sesión, se producen errores. `Access to the path '<file>' is denied`

Si se corrige la causa principal (el proceso bloqueado), se resuelven tanto el error de tiempo de espera como el error de limpieza. Elimine todas las llamadas a la interfaz de usuario de los scripts destinados a la ejecución en granjas.

Sugerencia de solución de problemas: intente ejecutar el mismo flujo de trabajo en una estación de trabajo Windows con la interfaz de usuario de After Effects para eliminar cualquier problema no relacionado con la fecha límite Cloud-specific .

P: Aparece un mensaje de error al renderizar: no se puede leer la fuente cuando se ejecuta mi trabajo. ¿Qué pasa?

R: Este error normalmente significa que la ruta de salida no estaba configurada en la cola de renderizado de la composición antes de enviar el trabajo. El remitente de After Effects requiere que añada la composición a la cola de procesamiento y configure los ajustes de procesamiento, el módulo de salida y la ruta de salida antes de enviarla. Consulte el [Uso del remitente de After Effects](#) flujo de trabajo de envío completo.

P: Mi trabajo no funciona con «Install Fonts to Worker» con **AddFontResource failed to load**. ¿Qué debo hacer?

R: Algunas fuentes no se pueden instalar en algunos sistemas operativos debido a OS-specific limitaciones. Cuando el administrador de fuentes intenta instalar una fuente no compatible en una herramienta de trabajo, se produce un error como el siguiente:

```
OSError: AddFontResource failed to load "...\\tempFonts\\HelveticaNeue-CondensedBlack.ttc"
```

Para resolver este problema, prueba los siguientes pasos:

1. Comprueba si la fuente se utiliza realmente en tu composición; es posible que se haya subido por error.
2. Si la fuente no es necesaria, elimínala de los archivos adjuntos al trabajo en el remitente antes de volver a enviarla.
3. Si la fuente es necesaria, pruebe a sustituirla por otra que sea compatible con Windows (Deadline Cloud solo ejecuta After Effects en equipos que utilizan Windows).
4. Como solución alternativa, puede convertir capas de texto en formas en After Effects mediante la opción [Crear formas a partir del texto](#), que elimina por completo la dependencia de la fuente. Tenga en cuenta que esta conversión es unidireccional: ya no podrá editar el texto ni utilizar funciones específicas del texto.

5. Si ninguna de las opciones anteriores funciona, [crea un problema en el repositorio](#) para investigarlo más a fondo.

Consejo: Para comprobar si una fuente se puede instalar en Windows, haga doble clic en el archivo de fuente en un equipo con Windows. Si se abre y muestra la opción «Instalar», la fuente es compatible.

Error: No se pudo encontrar Python 3 o superior en su PATH

Para macOS:

1. Abre Terminal y ejecuta los siguientes comandos: `where python` y `where python3`. Si no obtiene ningún resultado, debe instalar Python en su estación de trabajo.
2. Si no tiene `python3` CLI instalado pero sí lo tiene `python`, ejecútelo `python --version` para comprobar si tiene Python 3.9 o superior. Si no es así, instale Python 3.9 o superior primero y agréguelo a su ruta.
3. Después de obtener los resultados de la verificación de la versión y comprobar dónde, compruebe qué ejecutable de Python se está utilizando activamente. Ejecute `which python` y `which python3`. Si no obtiene ningún resultado, debe agregar su CLI de Python a su `zsh`. `$PATH`
4. También debes asegurarte de agregar el Python que se usó para instalar la CLI de Deadline Cloud. Ejecute `python -m pip list` and/or `python3 -m pip list` para verificar y agréguelo a `$PATH` lo que sea de Python aplicable.
5. Agregue la `bin` carpeta que contiene la CLI de Python a su ruta editando `~/.zshrc` (y `~/.bashrc` si corresponde) y actualizando la `$PATH`. Por ejemplo, si su CLI de Python y Deadline Cloud son inferiores `/Library/Frameworks/Python.framework/Versions/3.13/bin`, añada la siguiente línea al `~/.zshrc` archivo al final del archivo para que tenga la prioridad final cuando `$PATH` se evalúe:

```
export PATH=$PATH:/Library/Frameworks/Python.framework/Versions/3.13/bin
```

6. Guarda y sal y, a continuación, ejecuta `source ~/.zshrc`.
7. Ahora, si ejecuta `python --version` y `deadline --version`, tiene acceso a ambos ejecutables y After Effects también lo tiene. Vuelva a intentar enviar el trabajo. El resultado debe seguir un patrón similar al siguiente:

```
user@7cf34df03377 ~ % which python3
/Library/Frameworks/Python.framework/Versions/3.13/bin/python3
```

```
user@7cf34df03377 ~ % where deadline  
/Library/Frameworks/Python.framework/Versions/3.13/bin/deadline
```

Para Windows:

1. Abre la línea de comandos (o PowerShell).
2. Ejecute `where python` para localizar los ejecutables. En PowerShell, utilice `Get-Command python` para localizar el lugar de `where python`.
3. Presione Windows + S y busque «Editar las variables de entorno del sistema». Este paso requiere acceso de administrador. Elija variables de entorno... .
4. Dependiendo de si la CLI de Deadline Cloud fue una instalación de usuario o una instalación del sistema, seleccione la variable Path en Variables de usuario o Variables de sistema y, a continuación, elija Editar.
5. En la ventana de edición, selecciona Nuevo y pega la ruta a la carpeta que contiene los ejecutables de Python y Deadline Cloud.
6. Asegúrese de que se hayan agregado las carpetas binarias que contienen la fecha límite y su CLI de Python. La fecha límite se ubicará en la DeadlineCloudSubmitter carpeta cuando se instale desde el instalador remitente o en una carpeta de Python si es administrada por pip. Si administra la CLI de Deadline Cloud con pip, ejecútela `python -m pip list` and/or `python3 -m pip list` para asegurarse de añadir el Python que contiene la CLI de Deadline Cloud a su ruta.

Error: no se ha encontrado la fecha límite

1. Abre tu terminal o línea de comandos y ejecútalo `deadline --version` para verificar la instalación.
2. A continuación, siga los pasos de solución de problemas anteriores para Python para su sistema operativo y compruebe que se ha cumplido la fecha límite `$PATH`.
3. Si tiene varias instalaciones de Python y administra la CLI de Deadline Cloud mediante pip, compruebe que el Python que `$PATH` tiene es el Python que gestionó la instalación de la CLI de Deadline Cloud. Ejecuta `python -m pip list` y `python3 -m pip list` para verificarlo.

Error: falta la plantilla de trabajo

Ejemplo de error: Missing job template at /Applications/Adobe After Effects 2025/Scripts/ScriptUI Panels/DeadlineCloudSubmitter_Assets/JobTemplate

Este error se produce cuando falta la `DeadlineCloudSubmitter_Assets` carpeta o no se encuentra junto al archivo de `DeadlineCloudSubmitter.jsx` script.

1. Localice el lugar al que está instalado o trasladado el `DeadlineCloudSubmitter.jsx` script.
2. Asegúrese de que la `DeadlineCloudSubmitter_Assets` carpeta esté en el mismo directorio que el script.
3. Si falta la carpeta de activos, cópiela de la fuente de instalación original a la misma ubicación que el script JSX.
4. Reinicie After Effects e intente ejecutar de nuevo el remitente.

Advertencia: Se ha detectado una versión de After Effects no compatible

Esta advertencia significa que está utilizando una versión de After Effects que no está disponible en el canal conda de Deadline-Cloud. Por ejemplo, si utilizas After Effects 24.3, pero el canal solo admite la versión 24.6.

Si continúa, rellene el `CondaPackages` campo con la versión principal predeterminada que se utiliza localmente, pero es posible que no pueda enviar el trabajo a menos que haya creado un canal conda personalizado con su versión específica de After Effects e incluido este canal en el parámetro `CondaChannels`

Para resolver esto, puede optar por una de las siguientes acciones:

1. Cambie a una versión compatible de After Effects.
2. Acepte la advertencia y proceda (bajo su propia responsabilidad).
3. Crea un canal conda personalizado con la versión de After Effects que desees.

La línea de comandos parpadea en Windows tras el envío

Ve al menú Inicio de Windows y busca «Administrar los alias de ejecución de aplicaciones». A continuación, desactive los `python.exe` alias `python3.exe` y manualmente y vuelva a intentar enviarlos.

Se encontró una fuente con una extensión no compatible

Consulte [Sistema de adjuntación de fuentes](#) los tipos de fuentes compatibles.

Configuraciones avanzadas

Uso de versiones no compatibles

Deadline Cloud solo admite y prueba las versiones de software para estaciones de trabajo y trabajadores de la tabla anterior. Al utilizar el remitente, el trabajador intentará instalar la misma versión que se utilizó en la estación de trabajo. Se producirá un error si la versión de After Effects para estaciones de trabajo no aparece en la tabla de versiones anterior.

Si necesita una versión no compatible de After Effects, tiene las siguientes opciones:

- Al enviar el trabajo desde After Effects, puede anular el parámetro de CondaPackages cola para especificar una versión compatible para utilizarla en el equipo de trabajo (por ejemplo,). `aftereffects=2025` Esto puede funcionar o no, en función de las funciones que utilice la escena y de cómo funcione After Effects con las escenas de la versión de la estación de trabajo.
- Puede crear una receta y un canal de conda personalizados para instalar la versión que desee en la máquina de trabajo. Utilice la receta de conda para una versión compatible que aparece a continuación como punto de partida y empaquete la versión que desee en un canal conda personalizado. Para obtener más información sobre la creación de canales conda personalizados, consulte [Creación de canales conda personalizados](#).

Recursos de código abierto

El remitente es de código abierto y está disponible en GitHub:

- [Deadline Cloud para After Effects](#)
- El [paquete de trabajo independiente de After Effects](#) está disponible en GitHub.

Autodesk 3ds Max

Note

Al utilizar Autodesk 3ds Max con AWS Deadline Cloud, puede utilizar los derechos de Autodesk Cloud incluidos en su suscripción. Para obtener más información sobre los derechos de nube y las ventajas de la suscripción, consulte [Preguntas frecuentes sobre las ventajas de la suscripción: derechos en la nube en el sitio web](#) de Autodesk.

Autodesk 3ds Max es un programa profesional de gráficos 3D por ordenador para crear animaciones, modelos, juegos e imágenes en 3D. Deadline Cloud ofrece un soporte integral para 3ds Max con emisores integrados, scripts de configuración del host, licencias basadas en el uso y adaptadores para aumentar el rendimiento de renderizado. Esta guía proporciona instrucciones paso a paso para usar AWS Deadline Cloud con 3ds Max para renderizar sus proyectos más rápido al distribuir las tareas de renderizado en varios equipos.

Descripción general de Support

3ds Max es compatible con los siguientes componentes:

- Remitente: remitente integrado para el envío directo de trabajos desde 3ds Max con detección automática de escenas y activos.
- Script de configuración del host: ejemplo de script de configuración del host para instalar 3ds Max.
- Adaptador: middleware para un renderizado eficiente con sesiones fijas y supervisión adicional.
- Cross-platform compatibilidad: compatibilidad con Submitter para Windows con soporte técnico para Windows y mapeo automático de rutas.
- Usage-based Licencias: Pay-as-you-go licencias para 3ds Max y Corona.

Compatibilidad de versiones de 3ds Max

La siguiente tabla muestra los niveles de soporte actuales para las versiones de 3ds Max:

Versión principal	Submitter Support	Host Configuration Support
2024	Windows	Windows
2025	Windows	Windows
2026	Windows	Windows

3ds Max se diferencia de otras herramientas de creación de contenido digital

En Deadline Cloud, 3ds Max se instala mediante scripts de configuración del host en lugar de paquetes conda. Esto difiere de la mayoría de los otros DCC de Deadline Cloud debido a los

requisitos únicos del proceso de instalación de 3ds Max, ya que la aplicación debe ser instalada por un administrador del sistema.

Introducción

Para usar 3ds Max con Deadline Cloud:

1. Cree una flota gestionada por un servicio y asóciela a una cola. Configure la flota con soporte de GPU si tiene intención de utilizar GPU-accelerated funciones de renderizado. La flota debe configurarse con un script de configuración de host que instale 3ds Max. Para obtener más información, consulte la configuración del [script 3ds Max Host Configuration](#) y el [ejemplo de 3ds Max Host Config](#) en GitHub.
2. Instale el monitor Deadline Cloud y el transmisor 3ds Max en la estación de trabajo de su artista mediante los instaladores de monitores y remitentes de Deadline Cloud. Para obtener más información, consulte [Configura tu estación de trabajo](#).
3. Envíe su trabajo directamente desde 3ds Max a la lista de espera mediante el remitente integrado.
4. Supervise el trabajo y descargue el resultado mediante el monitor de Deadline Cloud.

Configuración del host de la flota

Antes de configurar el remitente de 3ds Max, configure la flota de Deadline Cloud de la siguiente manera.

3ds Max es una popular herramienta de creación de contenido digital proporcionada por Autodesk. 3ds Max se ejecuta en Windows y requiere acceso administrativo para instalarse en un host. Debido a los requisitos administrativos, Deadline Cloud recomienda instalar 3ds Max en el host de trabajo mediante scripts de configuración del host.

[Los scripts de configuración personalizados del host de la flota](#) le permiten realizar tareas administrativas, como la instalación del software, en los trabajadores de su flota gestionados por el servicio. Estos scripts se ejecutan con privilegios elevados, lo que le brinda la flexibilidad de configurar a sus trabajadores para su sistema.

Ejemplos

Hay ejemplos disponibles para 3ds Max 2024 y 2025 con complementos como V-Ray TyFlow y para integraciones con ellos. [Para solicitar más ejemplos, sugiera ideas en el foro de debate](#).

Para ver ejemplos completos de scripts de configuración del host, consulte [deadline-cloud- samples/host_configuration_scripts](#) /3dsmax.

Note

Aunque los ejemplos instalan versiones específicas de 3ds Max, el remitente de Deadline Cloud también es compatible con 3ds Max 2025 y 2026. El script de instalación debería funcionar de forma equivalente para 3ds Max 2025 y 2026.

Instalación

Para instalar el remitente Deadline Cloud para Autodesk 3ds Max, prepare el siguiente entorno:

- Estación de trabajo Windows.
- Instalación de Autodesk 3ds Max en 2024, 2025 o 2026.
- Opcional: V-Ray 6 o 7 para la instalación de 3ds Max.
- Acceda a una granja de Deadline Cloud con:
 - Una flota gestionada por servicios de Windows con configuración de host de Autodesk 3ds Max.
 - Una flota gestionada por el cliente con Autodesk 3ds Max y una configuración de licencias.

Instalación del remitente

La extensión de envío 3ds Max de Autodesk te permite enviar trabajos a Deadline Cloud directamente desde 3ds Max. Para instalar el remitente:

1. Descarga el instalador del [remitente de Deadline Cloud](#).
2. Ejecute el instalador y siga las instrucciones que aparecen en pantalla.
3. Inicie 3ds Max tras la instalación.

Actualización del remitente

Para actualizar el remitente a la versión más reciente, descargue y ejecute el instalador más reciente del remitente.

Uso del remitente Autodesk 3ds Max

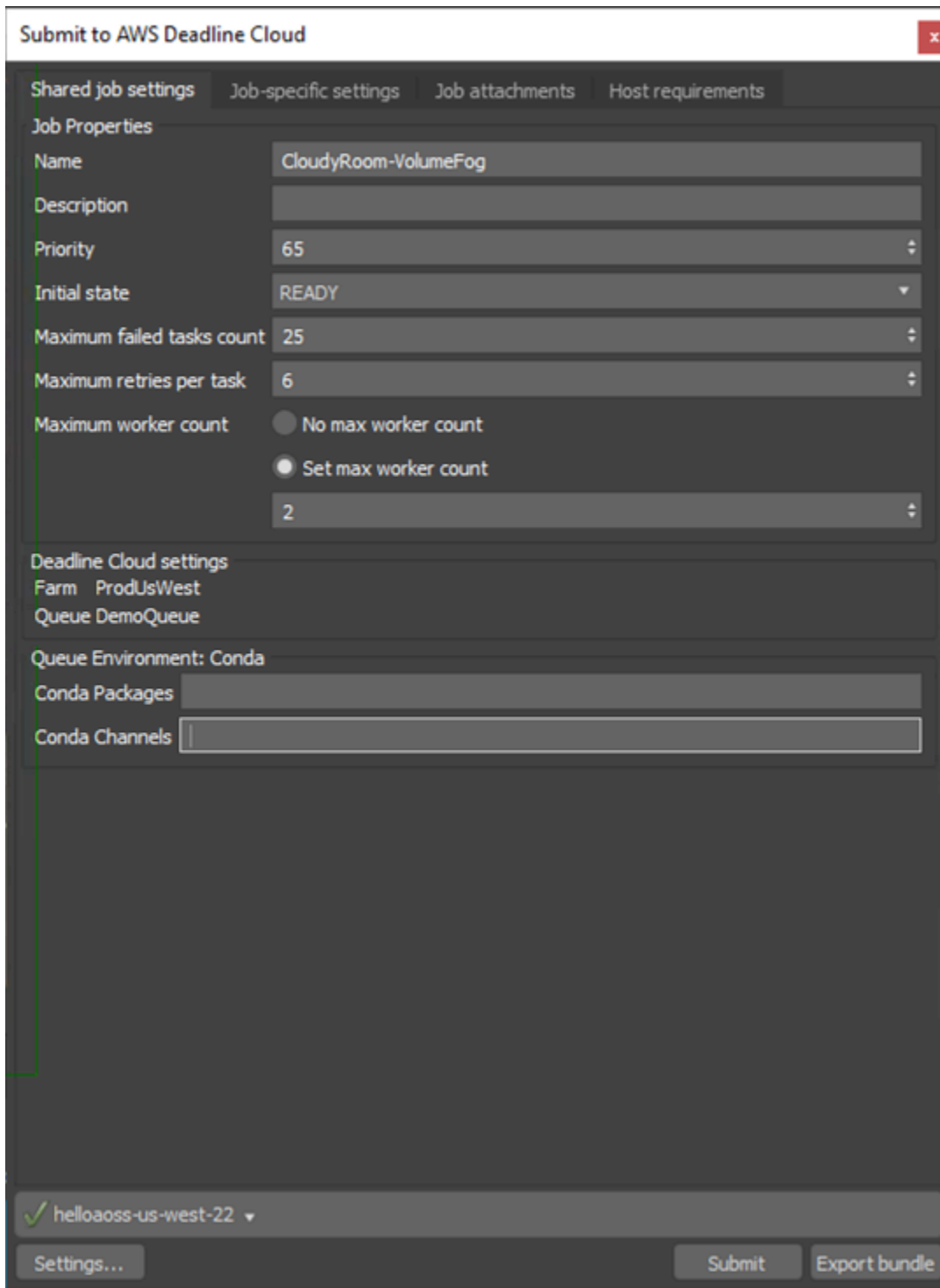
Para usar el remitente Deadline Cloud para 3ds Max, asegúrese de que su granja esté configurada con una Max-capable flota de 3ds y de que el remitente esté instalado. Inicie sesión en el monitor de Deadline Cloud o proporcione las credenciales de AWS mediante un perfil de configuración para el acceso a Deadline Cloud.

Enviar un trabajo

Para enviar un trabajo de 3ds Max a Deadline Cloud:

1. Guarda tu archivo de 3ds Max.
2. En la barra de menús de 3ds Max, selecciona Deadline Cloud.
3. Utilice las pestañas del cuadro de diálogo para personalizar su trabajo.
4. (Opcional) Para exportar los archivos asociados a un trabajo a su directorio de historial de trabajos sin enviarlo, elija Exportar paquete.
5. Selecciona Enviar y sigue las instrucciones para enviar tu trabajo a Deadline Cloud.

Configuración de trabajos compartidos



The screenshot shows a dialog box titled "Submit to AWS Deadline Cloud" with a close button (X) in the top right corner. The dialog is divided into four tabs: "Shared job settings" (selected), "Job-specific settings", "Job attachments", and "Host requirements".

Job Properties

- Name: CloudyRoom-VolumeFog
- Description: (empty)
- Priority: 65
- Initial state: READY
- Maximum failed tasks count: 25
- Maximum retries per task: 6
- Maximum worker count: No max worker count, Set max worker count, 2

Deadline Cloud settings

- Farm: ProdUsWest
- Queue: DemoQueue

Queue Environment: Conda

- Conda Packages: (empty)
- Conda Channels: (empty)

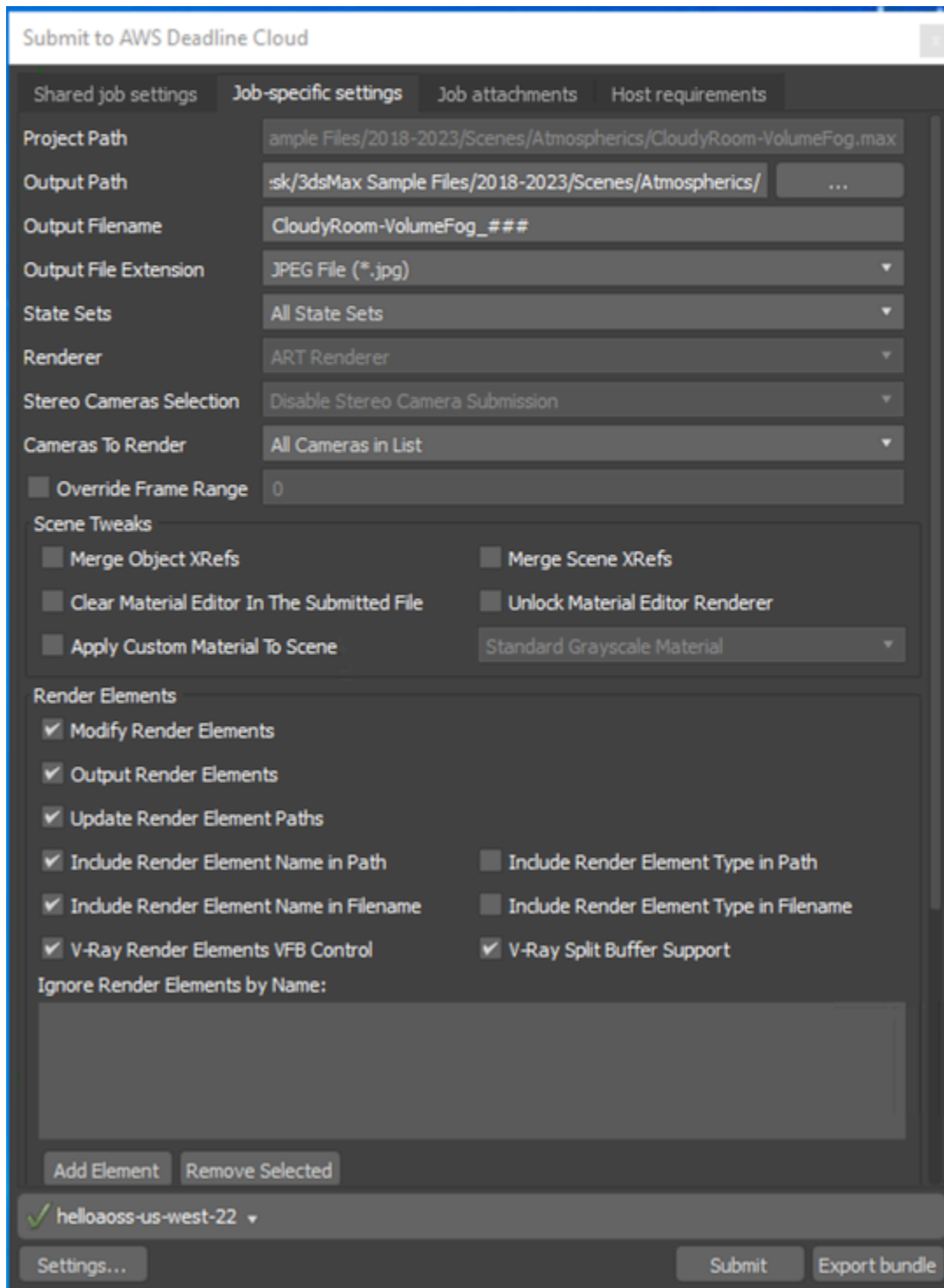
At the bottom, there is a status bar with a green checkmark, the text "helloaoss-us-west-22", and a dropdown arrow. Below this are three buttons: "Settings...", "Submit", and "Export bundle".

Los siguientes ajustes se aplican a todo el trabajo:

- Selección de fincas: elige en qué granja se renderizará tu trabajo.
- Selección de colas: selecciona la cola específica de la granja que elijas.

- Nombre del trabajo: asigne un nombre descriptivo a su trabajo de renderizado.
- Descripción del trabajo: añada detalles opcionales sobre su trabajo de renderizado.
- Prioridad: defina la prioridad de los trabajos para la gestión de colas.
- Estado inicial: controle si el trabajo se inicia inmediatamente o si permanece en pausa.
- Número máximo de tareas fallidas: número máximo de tareas que pueden fallar antes de que el trabajo se marque como fallido.
- Número máximo de reintentos por tarea: número de veces que se volverá a intentar una tarea fallida.
- Número máximo de trabajadores: número máximo de trabajadores que pueden trabajar en este trabajo simultáneamente.
- Paquetes Conda: esta configuración debe estar vacía, ya que 3ds Max no usa conda.
- Canales conda: esta configuración debe estar vacía, ya que 3ds Max no usa conda.

Max-specific Ajustes de 3ds



Los siguientes ajustes son específicos del renderizado de 3ds Max:

- Ruta del proyecto: la ruta del proyecto de 3ds Max (detectada automáticamente).
- Ruta de salida: directorio en el que se guardarán las imágenes renderizadas.

- Nombre de archivo de salida: nombre base para los archivos de imágenes renderizadas. Utilice ### para representar el número de fotograma.
- Extensión del archivo de salida: formato de archivo para imágenes renderizadas (por ejemplo, .exr, .png, .jpg).
- Conjuntos de estados: seleccione el conjunto de estados de 3ds Max que desee utilizar para el renderizado.
- Renderizador: renderizador actual a partir de la configuración de renderizado de 3ds Max (solo lectura).
- Selección de cámaras estéreo: seleccione las opciones de renderizado de cámaras estéreo si hay un complemento estéreo disponible.
- Cámaras para renderizar: seleccione cámaras específicas o renderice todas las cámaras.
- Anular el rango de fotogramas: si lo desea, anule el rango de fotogramas de la escena con valores personalizados.

Ajustes de escena

Las siguientes opciones modifican la escena durante el envío:

- Combinar referencias externas de objetos: fusiona referencias de objetos externos en la escena.
- Fusionar referencias externas de la escena: fusiona referencias de escena externas en la escena.
- Borrar el editor de materiales del archivo enviado: elimine los materiales del editor de materiales.
- Desbloquear el renderizador del editor de materiales: desbloquea el renderizador del editor de materiales.
- Aplicar material personalizado a la escena: aplique un material personalizado a todos los objetos de la escena.

Elementos de renderizado

Los elementos de renderizado de 3ds Max son pases de salida especializados. Separan diferentes aspectos de la imagen renderizada en componentes individuales para flujos de trabajo avanzados de composición y posproducción. Estos elementos permiten a los artistas aislar componentes de renderización específicos, como el color difuso, las luces especulares, las sombras, los reflejos y las propiedades del material. De este modo, los artistas pueden controlar y ajustar con precisión estos componentes en la posproducción sin tener que volver a renderizar toda la escena. Deadline

Cloud para 3ds Max ofrece un completo soporte para los elementos de renderizado, con una gestión avanzada de las rutas, V-Ray la integración y la configuración automática durante el renderizado.

El remitente ofrece una compatibilidad mejorada con los elementos de renderizado con las siguientes opciones:

- **Modificar los elementos de renderizado:** habilita cualquier cambio en la configuración de los elementos de renderizado de esta escena. Si se selecciona, se aplican las siguientes opciones en el momento del renderizado.
- **Elementos de renderizado de salida:** controla la salida de los elementos de enable/disable renderizado.
- **Actualizar las rutas de los elementos de renderizado:** actualiza automáticamente las rutas de salida durante el envío.
- **Incluir Name/Type en la ruta:** agregue nombres o tipos de elementos de renderizado a las rutas de los directorios de salida.
- **Incluir Name/Type en el nombre del archivo:** agregue nombres o tipos de elementos de renderizado a los nombres de los archivos de salida.
- **V-Ray Ajustes específicos:** control de VFB y soporte de búfer dividido para V-Ray elementos de renderizado.
- **Ignorar los elementos de renderizado por su nombre:** excluye elementos de renderizado específicos de la salida.

Para obtener información sobre las demás pestañas del remitente, consulte la [guía de Deadline Cloud sobre el uso de un remitente](#).

Limitaciones conocidas

Número máximo de conjuntos de estados o vistas de lotes por trabajo

La [especificación Open Job Description \(OpenJD\)](#) limita un trabajo a un máximo de 50 parámetros de trabajo. Dado que el remitente crea parámetros por paso para cada conjunto de estados o vista por lotes, esto supone un límite práctico a la cantidad que se puede incluir en una sola presentación de trabajo.

El remitente utiliza un conjunto fijo de parámetros globales, además de parámetros por paso que se escalan según el número de conjuntos de estados o vistas de lotes:

Grupo de parámetros	Recuento
Parámetros base (archivo de escena, comprobación de errores)	2
Parámetro de cámara (cuando se selecciona una cámara específica)	0 o 1
Parámetros del elemento de renderizado (cuando la escena tiene elementos de renderizado)	hasta 10
Por estado establecido en el modo predeterminado (cuadros, path/name salida/formato, resolución)	6 cada uno
Vista por lote en el modo Batch Render (fotogramas, path/name salida/formato, resolución, cámara, estado de la escena, ajuste preestablecido, aspecto de píxeles)	10 cada uno

Los límites prácticos son:

Modo de presentación	Elementos de renderizado	Cámara específica	Máximo por trabajo
Predeterminado	No	No	8 conjuntos de estados
Predeterminado	No	Sí	7 conjuntos de estados
Predeterminado	Sí	No	6 conjuntos de estados
Predeterminado	Sí	Sí	6 conjuntos de estados
Renderizado por lotes	No	N/A	4 vistas por lotes
Renderizado por lotes	Sí	N/A	3 vistas por lotes

El envío de un trabajo que supere los 50 parámetros fallará y se producirá un error de validación. Si necesita renderizar más conjuntos de estados o vistas de lotes de los que permite el límite, divídalos en varios envíos de trabajos.

V-Ray renderización de teselas independiente

Para V-Ray los usuarios avanzados, pueden exportar los archivos de V-Ray escena (.vrscene) de forma local en 3ds Max y enviarlos como paquetes de trabajos independientes compatibles con el renderizado de mosaicos. Este flujo de trabajo es especialmente útil para renderizados de gran resolución, en los que el mosaico puede reducir el consumo de memoria y optimizar los tiempos de renderizado.

¿Cuándo usar este flujo de trabajo

El renderizado de mosaicos con V-Ray Standalone en Linux Workers es beneficioso para:

- Renders de gran resolución (publicidad exterior, contenido de entretenimiento de alta resolución).
- Escenas con altos requisitos de memoria que se benefician del procesamiento de regiones más pequeñas.
- Optimización de los recursos de renderizado dividiendo las imágenes en regiones de tamaño uniforme renderizadas en paralelo.
- Minimizar el tiempo de renderizado mediante el procesamiento paralelo.
- Reducir los costos de infraestructura mediante el uso de trabajadores de Amazon Elastic Compute Cloud (Amazon EC2) de Linux en lugar de trabajadores de Windows (las instancias de Amazon EC2 de Linux suelen tener tarifas por hora más bajas que las instancias de Windows equivalentes).

Exportación de archivos de escena V-Ray

V-Ray para 3ds Max incluye un exportador de escenas que crea .vrscene archivos que contienen toda la información de la escena (geometría, luces, sombreadores) y que se pueden renderizar con Standalone. V-Ray

Para exportar un archivo de escena: V-Ray

1. En 3ds Max, configure los ajustes de V-Ray renderizado según sea necesario.
2. Utilice el exportador de V-Ray escenas para exportar la escena como un .vrscene archivo.

El archivo exportado es un formato basado en texto que contiene datos completos de la escena.

Envío de trabajos de renderizado de teselas

Una vez que hayas exportado `.vrscene` el archivo, puedes usar el paquete de trabajos de renderizado de teselas independiente para enviar trabajos de renderizado optimizados a Deadline Cloud.

Para obtener información general sobre la creación y el envío de paquetes de trabajos, consulte las [plantillas de descripción de trabajo abiertas para Deadline Cloud](#) en la Guía para desarrolladores de Deadline Cloud.

Implementación de referencia:

El ejemplo [tile_render_with_vray_linux del repositorio deadline-cloud-samples demuestra](#) lo siguiente:

- Cómo dividir imágenes grandes en mosaicos.
- Representación paralela de teselas en equipos Linux.
- Montaje automático de teselas una vez finalizado el renderizado.

Puede enviar este paquete de trabajos mediante la CLI de Deadline Cloud:

```
deadline bundle submit <path-to-job-bundle>
```

O utilice el remitente de la GUI:

```
deadline bundle gui-submit <path-to-job-bundle>
```

Ventajas de este enfoque:

- Reducción del uso de memoria por tarea de renderizado.
- Procesamiento paralelo de teselas para tiempos de renderizado generales más rápidos.
- Mejor utilización de los recursos en tu granja de Deadline Cloud.
- Flexibilidad para personalizar las dimensiones de los mosaicos en función de los requisitos de la escena.
- Ahorro de costes al utilizar trabajadores de Linux en lugar de trabajadores de Windows (las instancias Amazon EC2 de Linux suelen costar menos que las instancias de Windows equivalentes).

Estructura del paquete de trabajos

El paquete de trabajos de renderizado de teselas utiliza plantillas de Open Job Description para definir:

- Parámetros de trabajo para especificar el número de teselas horizontales y verticales.
- Parámetros de tareas que crean tareas individuales para cada mosaico.
- Un paso de renderizado que procesa cada tesela en paralelo.
- Un paso de ensamblaje que une las teselas una vez finalizado el renderizado.

Requisitos

- V-Ray para 3ds Max con Scene Exporter.
- Granja de Deadline Cloud configurada con trabajadores de Linux.
- V-Ray Instalado de forma independiente en los nodos de trabajo.
- FFmpeg o herramienta similar para el ensamblaje de baldosas (se puede proporcionar con conda).

Configuraciones avanzadas

Uso de versiones no compatibles

Deadline Cloud solo admite y prueba las versiones de software para estaciones de trabajo y trabajadores de la tabla anterior. Debe asegurarse de que la versión de 3ds Max utilizada por el artista sea compatible con la versión de 3ds Max configurada en la configuración principal de su flota.

Support para versiones anteriores de 3ds Max es posible mediante scripts de configuración del host. Sin embargo, es posible que el remitente integrado no funcione debido a versiones anteriores de Python. En esos casos, los paquetes de trabajos personalizados se pueden seguir enviando como trabajos de Deadline Cloud.

Renderizadores de 3ds Max

Deadline Cloud permite renderizar trabajos de 3ds Max con los siguientes renderizadores cuando se utiliza un script de configuración de host que los incluye:

Renderer	Versión del renderizador	Se proporcionó el script de configuración del host	Usage-based Licensing Support
Autodesk Scanline	Built-in	N/A	N/A
Autodesk Raytracer (ART)	Built-in	N/A	N/A
V-Ray Chaos 6	6.x	Sí	Sí
Caos V-Ray 7	7.x	Sí	Sí
Corona	La más reciente	Sí	No

Recursos de código abierto

El remitente y el adaptador son de código abierto y están disponibles en: GitHub

- [Presentador y adaptador de 3ds Max](#)
- [Ejemplos de Deadline Cloud \(para ejemplos de flujos de trabajo de 3ds Max\)](#)
- [Ejemplo de 3ds Max Host Config](#)

Autodesk Maya

Autodesk Maya es un software de animación, modelado, simulación y renderización 3D por ordenador que se utiliza para crear aplicaciones 3D interactivas, como videojuegos, películas de animación, series de televisión y efectos visuales. Deadline Cloud es totalmente compatible con Maya y cuenta con una completa integración que incluye emisores, paquetes conda, licencias basadas en el uso y un adaptador para aumentar el rendimiento del renderizado. Esta guía proporciona instrucciones paso a paso para usar Deadline Cloud con Autodesk Maya para renderizar sus proyectos más rápido mediante la distribución de las tareas de renderizado en varios equipos.

Descripción general de Support

Maya es compatible con los siguientes componentes:

- **Remitter:** complemento integrado para la presentación directa de trabajos por parte de Maya.
- **Paquetes Conda:** instalación automática en flotas gestionadas por el servicio cuando se utiliza el remitente.
- **Adaptador:** middleware para un renderizado eficiente con sesiones fijas y supervisión adicional.
- **Cross-platform compatibilidad:** soporte de remitentes para Windows, macOS y Linux con soporte de trabajadores para Windows y Linux.
- **Usage-based Licencias:** Pay-as-you-go para licencias de Maya y renderer.

Compatibilidad de versiones de Maya

La siguiente tabla muestra los niveles de soporte actuales para las versiones de Maya:

Versión principal	Submitter Support	Soporte de Conda	Motores de renderizado	Usage-Based Licenciamiento
2024	Windows, macOS, Linux	Linux	Maya Software, Arnold (MToA)	Usage-based licencia disponible
2025	Windows, macOS, Linux	Linux	Maya Software, Arnold (MToA), Redshift V-Ray	Usage-based licencia disponible
2026	Windows, macOS, Linux	Linux	Maya Software, Arnold (MToA), Redshift V-Ray	Usage-based licencia disponible

Deadline Cloud: Canal Conda

La siguiente tabla muestra todos los paquetes conda aplicables a Maya disponibles para las Service-managed flotas del canal conda de Deadline-cloud:

SO	Package	Versión	Notas
Linux	maya	2024	Incluye el renderizador Maya Software

SO	Package	Versión	Notas
Linux	maya	2025	Incluye el renderizador Maya Software
Linux	maya	2026	Incluye el renderizador Maya Software
Linux	maya-mota	2024.5.3	Arnold para Maya 2024
Linux	maya-mota	2025.5.4	Arnold para Maya 2025
Linux	maya-mota	2026.5.5	Arnold para Maya 2026
Linux	maya-openjd		Incluye el adaptador Maya
Linux	maya-redshift	2025.4	Redshift para Maya 2025
Linux	maya-redshift	2026.2.1	Redshift para Maya 2026
Linux	maya-vray	2025.7	V-Ray para Maya 2025
Linux	maya-vray	20267	V-Ray para Maya 2026

Introducción

Para usar Maya con Deadline Cloud:

1. Crea una flota gestionada por un servicio y asóciala a una cola. La cola debe estar configurada con un entorno de colas que sea compatible con el canal conda Deadline-Cloud. [Para obtener más información, consulte Creación de un entorno de colas.](#)

2. Instale el monitor Deadline Cloud y el transmisor Maya en la estación de trabajo de su artista mediante los instaladores de monitores y remitentes de Deadline Cloud. Para obtener más información, consulte [Configura tu estación de trabajo](#).
3. Envía tu trabajo directamente desde Maya mediante el remitente integrado a la lista de espera.
4. Supervisa el trabajo y descarga el resultado con el monitor de Deadline Cloud.

Instalación

Para instalar el remitente de Deadline Cloud para Autodesk Maya, prepare el siguiente entorno:

- Estación de trabajo Windows, Linux o macOS.
- Instalación de Autodesk Maya en 2024, 2025 o 2026.
- Opcional: instalación de Arnold (MToA 5.3.5 o superior) V-Ray o Redshift for Maya.
- [Monitor Deadline Cloud instalado](#).
- Acceda a una granja de Deadline Cloud con:
 - Una flota gestionada por un servicio.
 - Una flota gestionada por el cliente con Autodesk Maya y una configuración de licencias.

Instalación del remitente

La extensión Maya Submitter de Autodesk te permite enviar trabajos a Deadline Cloud directamente desde Maya. Para instalar el remitente:

1. Descarga el instalador del [remitente de Deadline Cloud](#).
2. Ejecute el instalador y siga las instrucciones que aparecen en pantalla.
3. Inicie Maya después de la instalación.

Actualización del remitente

Para actualizar el remitente a la versión más reciente, descargue y ejecute el instalador más reciente del remitente.

Uso del remitente Maya de Autodesk

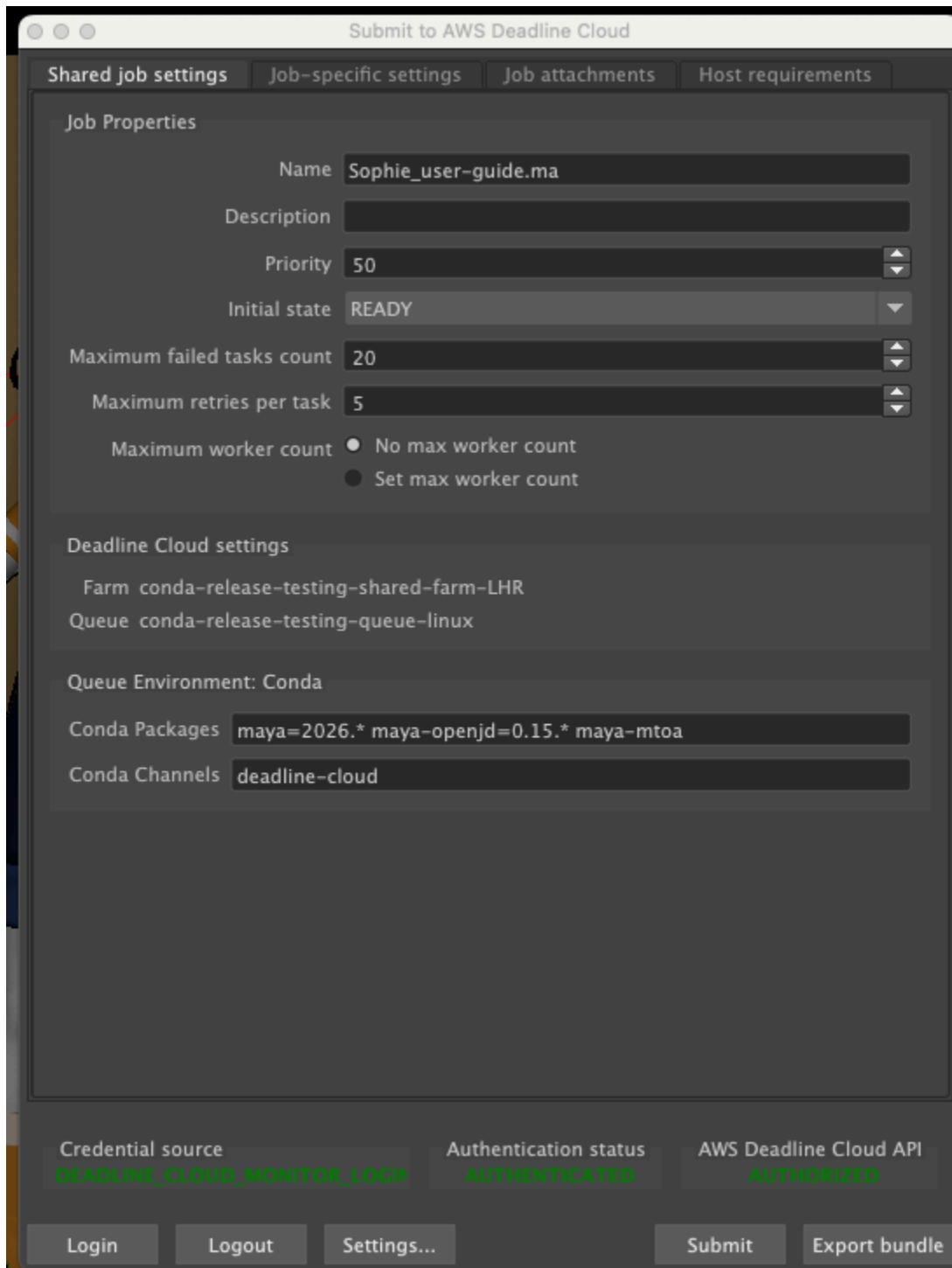
Para usar el remitente Deadline Cloud para Maya, asegúrese de que su granja esté configurada con una Maya-capable flota y de que el remitente esté instalado. Para conocer los pasos de instalación, consulte. [Instalación](#) Para acceder a Deadline Cloud, inicie sesión en el monitor de Deadline Cloud o proporcione las credenciales de AWS a través de un perfil de configuración.

Enviar un trabajo

Para enviar un trabajo de Maya a Deadline Cloud

1. Guarda tu archivo Maya.
2. En la estantería de Maya, pulsa el botón Deadline Cloud.
3. Usa las pestañas del cuadro de diálogo para personalizar tu trabajo.
4. (Opcional) Para exportar los archivos asociados a un trabajo a su directorio de historial de trabajos sin enviarlo, elija Exportar paquete.
5. Selecciona Enviar y sigue las instrucciones para enviar tu trabajo a Deadline Cloud.

Configuración de trabajos compartidos



The screenshot shows the 'Submit to AWS Deadline Cloud' dialog box with the following configuration:

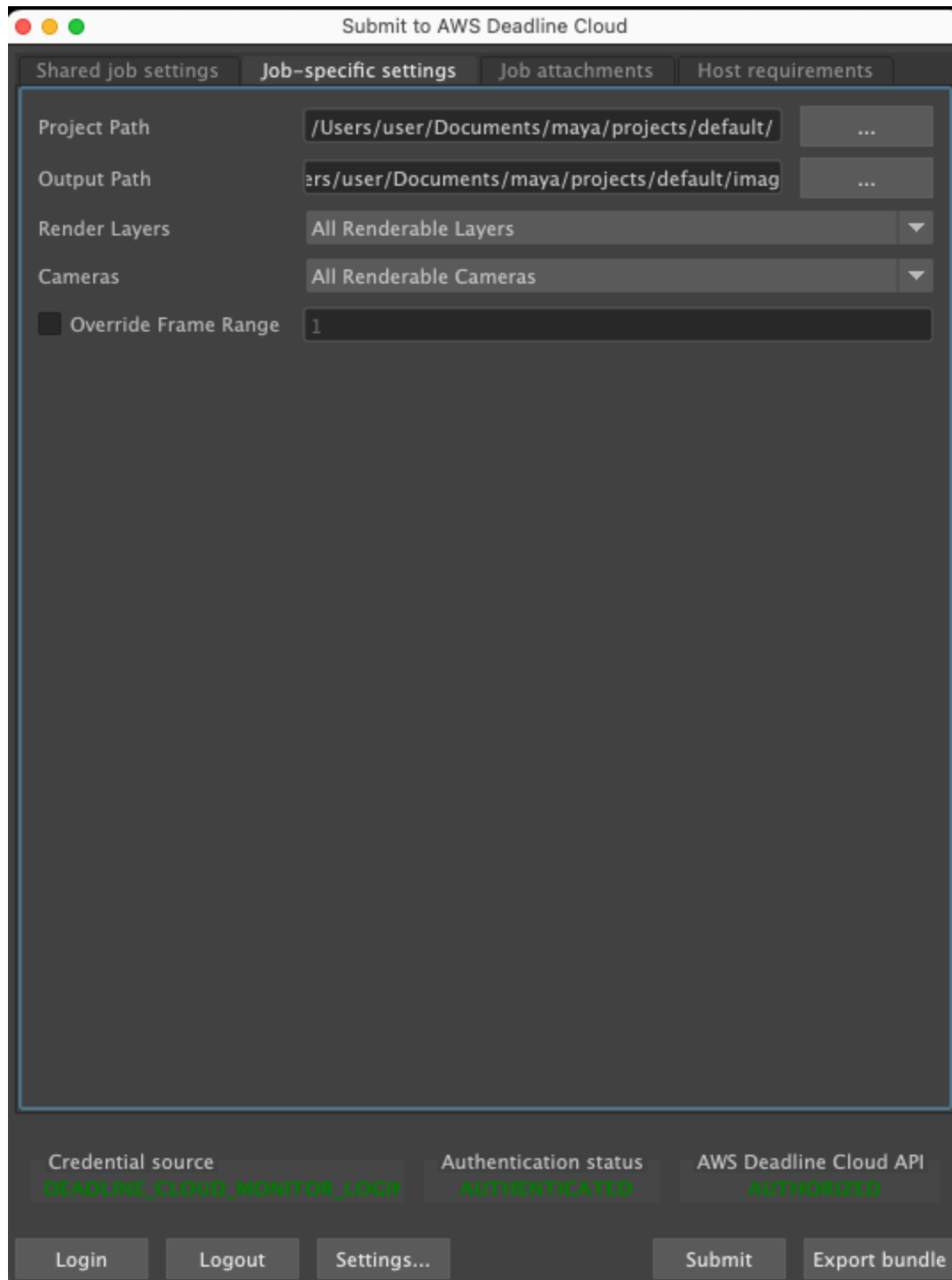
- Job Properties:**
 - Name: `Sophie_user-guide.ma`
 - Description: (empty)
 - Priority: `50`
 - Initial state: `READY`
 - Maximum failed tasks count: `20`
 - Maximum retries per task: `5`
 - Maximum worker count: No max worker count, Set max worker count
- Deadline Cloud settings:**
 - Farm: `conda-release-testing-shared-farm-LHR`
 - Queue: `conda-release-testing-queue-linux`
- Queue Environment: Conda:**
 - Conda Packages: `maya=2026.* maya-openjd=0.15.* maya-mtoa`
 - Conda Channels: `deadline-cloud`
- Authentication and Status:**
 - Credential source: `DEADLINE_CLOUD_MONITOR_LOGIN`
 - Authentication status: `AUTHENTICATED`
 - AWS Deadline Cloud API: `AUTHORIZED`
- Buttons:** Login, Logout, Settings..., Submit, Export bundle

Ajustes que se aplican a todo el trabajo:

- Selección de fincas: elige en qué granja se renderizará tu trabajo.
- Selección de colas: selecciona la cola específica de la granja que elijas.

- Nombre del trabajo: asigne un nombre descriptivo a su trabajo de renderizado.
- Descripción del trabajo: añada detalles opcionales sobre su trabajo de renderizado.
- Prioridad: establezca la prioridad de los trabajos para la gestión de colas.
- Estado inicial: controle si el trabajo se inicia inmediatamente o si permanece en pausa.
- Número máximo de tareas fallidas: establece el número máximo de tareas que pueden fallar antes de que el trabajo se marque como fallido.
- Número máximo de reintentos por tarea: establece el número de veces que se vuelve a intentar una tarea fallida.
- Recuento máximo de trabajadores: establece el número máximo de trabajadores que pueden trabajar en este trabajo simultáneamente.
- Paquetes Conda: especifique los paquetes conda adicionales necesarios para el renderizado.
- Canales Conda: defina canales conda personalizados para la instalación del paquete.

Maya-specific configuración



Ajustes específicos del renderizado en Maya:

- Ruta del proyecto: especifique la ruta del proyecto Maya (detectada automáticamente).
- Ruta de salida: especifique el directorio en el que se guardan las imágenes renderizadas.

- Nombre de archivo de salida: introduzca el nombre base de los archivos de imágenes renderizadas.
- Renderizador: seleccione el renderizador que desee utilizar (Arnold, V-Ray Redshift o Maya Software).
- Cámaras para renderizar: seleccione cámaras específicas o renderice todas las cámaras renderizables.
- Anular el rango de fotogramas: si lo desea, anule el rango de fotogramas de la escena con valores personalizados.
- Capas de renderizado: seleccione qué capas de renderizado desea renderizar.

Pestañas opcionales

Opciones para modificar la escena durante el envío:

- Adjuntos del trabajo (opcional): seleccione los archivos que se cargarán y adjuntarán al trabajo. Los archivos se detectan y adjuntan automáticamente de forma predeterminada.
- Requisitos de alojamiento (opcional): permite especificar qué tipos de anfitriones serán aptos para realizar las tareas de este trabajo.

Para obtener información sobre las pestañas de remitentes, consulta la [guía de Deadline Cloud sobre el uso de un remitente](#).

Configuraciones avanzadas

Uso de versiones no compatibles

Deadline Cloud solo admite y prueba las versiones de software para estaciones de trabajo y trabajadores de la tabla anterior. Al utilizar el remitente, el trabajador intentará instalar la misma versión que se utilizó en la estación de trabajo. Se producirá un error si la versión de Maya para estaciones de trabajo no aparece en la tabla de versiones anterior.

Si necesitas una versión de Maya no compatible, tienes las siguientes opciones:

- Al enviar el trabajo desde Maya, puede anular el parámetro de CondaPackages cola para especificar una versión compatible para usarla con el trabajador (por ejemplo,). `maya=2026, maya-openjd=*` Esto puede funcionar o no, en función de las funciones que utilice tu escena y de cómo trabaje Maya con las escenas de tu versión de estación de trabajo.

- Puedes crear una receta de conda y un canal personalizados para que la versión que desees se instale en la máquina de trabajo. Utilice las recetas de conda para las versiones compatibles como punto de partida:
 - [Receta de conda maya](#)
 - [Receta conda del adaptador Maya OpenJD](#)

Para obtener más información sobre la creación de canales conda personalizados, consulte [Creación](#) de canales conda personalizados.

Motores de renderizado Maya

Maya admite varios motores de renderizado que son totalmente compatibles con Deadline Cloud:

Motor de renderizado	Description (Descripción)	Soporte para GPU	Notas	Usage-Based Licencias
Software Maya	Built-in Renderizador de CPU	CPU-based	Renderiza dor antiguo con funciones básicas	Incluido con Maya
Arnold (MToA)	Rastreador de rayos Montecarlo	GPU/CPU híbrido	Renderizado con calidad de producción, se requiere MToA 5.3.5+	Disponible para 2024-2026
V-Ray	Third-party renderizador fotorrealista	GPU/CPU híbrido	Requiere una licencia separada	Disponible para 2025-2026
Redshift	GPU-accelerated renderizador	Optimizado para GPU	Requiere una licencia independiente	Disponible para 2025-2026

El remitente integrado de Maya detecta y configura automáticamente todos los motores de renderizado. El remitente mantiene una gestión adecuada de las dependencias y de los archivos de escena.

Plugins de Maya

Complemento	Versiones de complementos	Receta de Conda proporcionada	Paquete SMF Conda proporcionado	Usage-based Licensing Support
Arnold (MToA)	2024.5.3, 2025.5.4, 2026.5.5	Sí	Sí	Sí
V-Ray	2025,7, 2026,7	Sí	Sí	Sí
Redshift	2025,4, 2026,2.1	Sí	Sí	Sí

Arnold para Maya (MToA)

Arnold es compatible con el paquete conda maya-mtoa y se instala automáticamente cuando se utiliza el remitente integrado Maya. Se aplica un coste de licencia adicional cuando se utiliza Arnold para el renderizado.

Receta de conda: receta de conda [maya-mtoa](#)

V-Ray Plugin

V-Ray es compatible con el paquete conda maya-vray conda y se instala automáticamente cuando se utiliza el remitente integrado de Maya. Se aplica un costo de licencia adicional cuando se utiliza para renderizar. V-Ray

Receta de conda: receta de conda [maya-vray](#)

Complemento Redshift

Redshift es compatible con el paquete conda maya-redshift y se instala automáticamente mediante el remitente integrado de Maya. Se aplica un coste de licencia adicional al utilizar Redshift para renderizar.

Receta de conda: receta de conda [maya-redshift](#)

Recursos de código abierto

El remitente y el adaptador son de código abierto y están disponibles en: GitHub

- [Código fuente del remitente Maya](#)
- [Recetas de Maya Conda](#)

Autodesk VRED

Autodesk VRED es un software profesional de visualización 3D y creación de prototipos virtuales que da vida a datos 3D complejos en un entorno virtual realista. Los diseñadores e ingenieros utilizan ampliamente el VRED para crear presentaciones de productos, reseñas de diseños y prototipos virtuales, especialmente en la industria automotriz. Utilice esta guía para renderizar con Deadline Cloud y Autodesk VRED distribuyendo las tareas en varios equipos.

Descripción general de Support

Deadline Cloud admite parcialmente VRED con los siguientes componentes:

- Presentadores: remitentes integrados para el envío directo de los trabajos desde VRED Pro con detección automática de escenas y activos.
- Paquetes Conda: instalación automática en flotas gestionadas por servicios para trabajadores de Linux que utilizan el paquete vredcore.
- Cross-platform compatibilidad: soporte de envío para Windows y soporte para trabajadores para Linux con mapeo de rutas automático. (Los paquetes VRED Conda solo están disponibles para Linux; los trabajadores de Windows requieren una instalación manual).
- Licencias BYOL: VRED requiere la licencia Bring Your Own License (BYOL). A diferencia de otras aplicaciones de DCC de Deadline Cloud, las licencias basadas en el uso no están disponibles para VRED. Debe disponer de licencias VRED válidas para su flota de granjas de renderizado y configurar el servidor de licencias para que sus trabajadores puedan acceder a él.

Compatibilidad con las versiones de VRED

La siguiente tabla muestra los niveles de soporte actuales para las versiones de VRED:

Versión principal	Submitter Support	Soporte de Conda	Usage-Based Licencias
2026	Windows	Linux	Se requiere BYOL
2025	Windows	Linux	Se requiere BYOL

Canal Deadline Cloud Conda

La siguiente tabla muestra todos los paquetes conda aplicables a VRED disponibles para las Service-managed flotas en el canal conda de Deadline-cloud:

SO	Package	Versión	Notas
Linux	vredcore	2025	VRED Core para Linux
Linux	vredcore	2026	VRED Core para Linux

Requisitos

Para usar VRED con Deadline Cloud, necesitas:

- VRED Pro o VRED Core con licencia válida 2025/2026
- Python 3.11 o superior
- Controlador de GPU NVIDIA 553.xx (recomendado para un rendimiento óptimo)
- Licencias VRED válidas a las que puede acceder desde su flota de granjas de renderizado
- Opcionalmente: binario ImageMagick estático para el ensamblaje de teselas cuando se utiliza el renderizado de regiones con trazado de rayos

Important

La integración con VRED requiere una licencia propia (BYOL). Debe tener licencias VRED válidas disponibles para su flota de granjas de renderizado y configurar su servidor de

licencias para que sea accesible desde los nodos de trabajo. Para obtener más información, consulte [Conectar flotas gestionadas por el servicio a un servidor de licencias personalizado](#).

Introducción

Para usar VRED con Deadline Cloud:

1. Cree una flota gestionada por un servicio y asóciela a una cola. Asegúrese de que su flota tenga acceso a su servidor de licencias de VRED.
2. Instale el monitor Deadline Cloud y el emisor VRED en la estación de trabajo de su artista utilizando el dispositivo Deadline Cloud Submitter y los instaladores de monitores. Para obtener más información, consulte [Configura tu estación de trabajo](#).
3. Abre VRED y carga tu archivo de escena.
4. Envíe su trabajo directamente desde VRED utilizando el remitente integrado. Para ello, seleccione Deadline Cloud > Enviar a Deadline Cloud en el menú.
5. Supervise el trabajo y descargue el resultado utilizando el monitor de Deadline Cloud.

Instalación

Para instalar el remitente de Deadline Cloud para Autodesk VRED, prepare el siguiente entorno:

- Estación de trabajo Windows 10+.
- Instalación de VRED Pro 2025 o 2026.
- Python 3.11 o superior.
- Acceda a una granja de Deadline Cloud con:
 - Una flota gestionada por el servicio con el software VRED y las licencias configuradas.
 - Una flota gestionada por el cliente con VRED y configuración de licencias.

Important

Deadline Cloud para VRED requiere que traiga su propia licencia (BYOL). Debe tener licencias VRED válidas disponibles para su flota de granjas de renderizado.

Instalación del remitente

El complemento de envío VRED de Autodesk te permite enviar trabajos a Deadline Cloud directamente desde VRED. Para instalar el remitente:

1. Descarga el instalador del [remitente de Deadline Cloud](#).
2. Ejecute el instalador y siga las instrucciones que aparecen en pantalla.
3. Abre VRED Pro.
4. Seleccione Edición > Preferencias.
5. En la ventana de preferencias, seleccione Configuración general y, a continuación, elija Secuencia de comandos.
6. Desactive Activar Python Sandbox.
7. En la sección Script, añada el siguiente texto al final de la sección:

```
from DeadlineCloudForVRED import DeadlineCloudForVRED
DeadlineCloudForVRED()
```

8. Seleccione Save.
9. Reinicie VRED Pro. Cuando se abre VRED, aparece el menú Deadline Cloud en la barra de menús.

Para obtener información sobre la instalación manual o los flujos de trabajo para desarrolladores, consulte las [instrucciones de instalación manual en el GitHub repositorio](#).

Actualización del remitente

Para actualizar el remitente a la versión más reciente, descargue y ejecute el instalador más reciente del remitente.

Uso del remitente VRED de Autodesk

Antes de usar el remitente Deadline Cloud para VRED, asegúrese de que su granja tenga una VRED-capable flota configurada y de que el remitente esté instalado. También debe autenticarse con el monitor Deadline Cloud o proporcionar las credenciales de AWS a través de un perfil de configuración.

Enviar un trabajo

Para enviar un trabajo de VRED a Deadline Cloud

1. Guarde su archivo de escena de VRED.
2. En la barra de menús de VRED, selecciona Deadline Cloud > Enviar a Deadline Cloud.
3. Si aún no se ha autenticado con Deadline Cloud, seleccione Iniciar sesión y autenticarse con sus credenciales en la ventana del navegador que aparece.
4. Utilice las pestañas del cuadro de diálogo para personalizar su trabajo.
5. (Opcional) Para exportar los archivos asociados a un trabajo a su directorio de historial de trabajos sin enviarlo, elija Exportar paquete.
6. Selecciona Enviar y sigue las instrucciones para enviar tu trabajo a Deadline Cloud.

Configuración de trabajos compartidos

Submit to AWS Deadline Cloud

Shared job settings Job-specific settings Job attachments Host requirements

Job Properties

Name vred-test-scene

Description

Priority 50

Initial state READY

Maximum failed tasks count 20

Maximum retries per task 5

Maximum worker count No max worker count Set max worker count

Deadline Cloud settings

Farm testing-farm-PDX-DEV

Queue testing-queue-PDX-DEV

Queue Environment: BYOL License Forwarding

LicenseInstanceid i-12345123451234512

LicenseInstanceRegion us-west-2

LicensePorts 2705

Queue Environment: Conda

Conda Packages vredcore=2026*

Conda Channels deadline-cloud

✓ [redacted]-us-west-2

Settings... Submit Export bundle

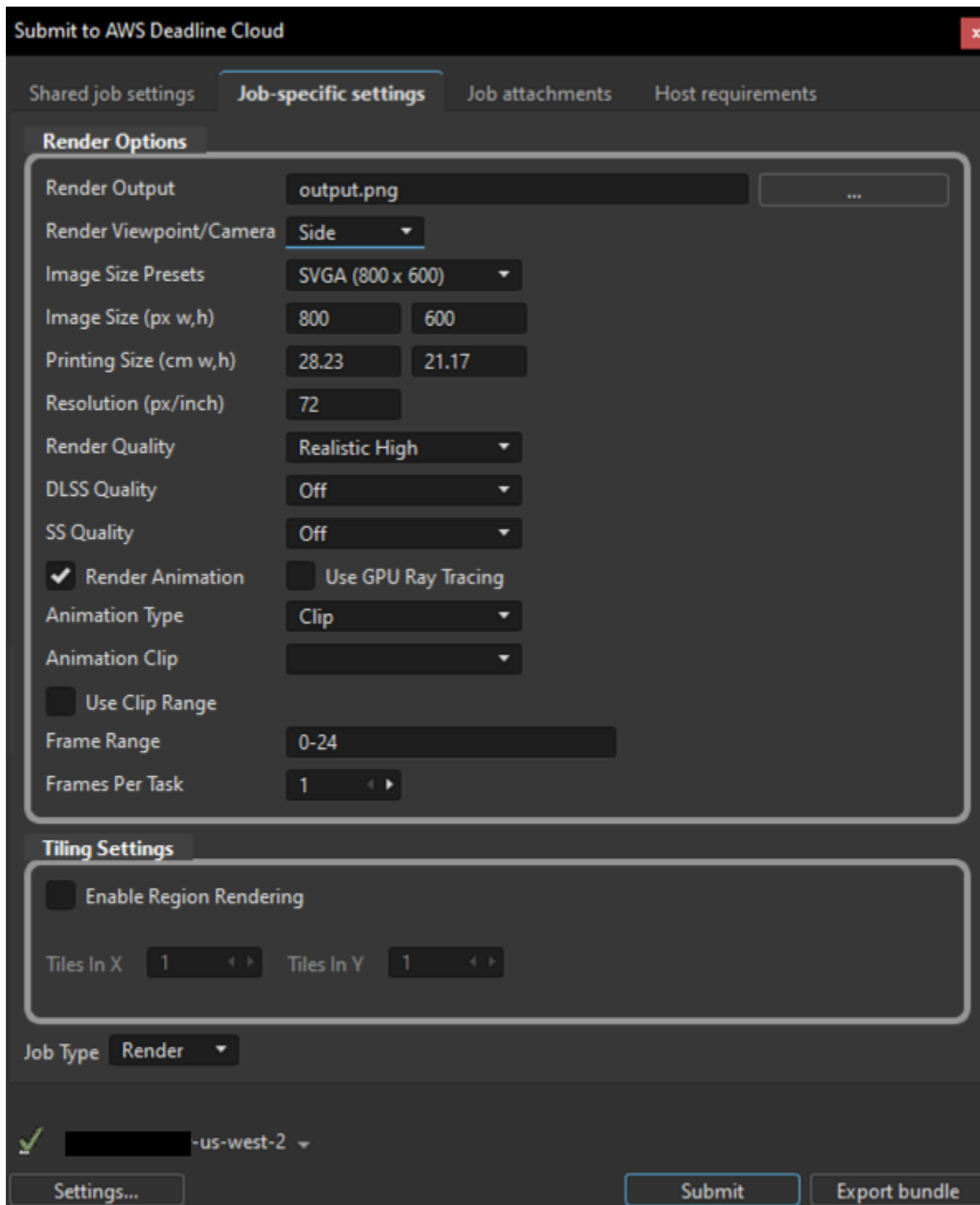
Estos ajustes se aplican a todo el trabajo:

- Nombre: un nombre descriptivo para su trabajo de renderizado.
- Descripción: detalles opcionales sobre su trabajo de renderizado.

- Prioridad: prioridad de trabajo para la gestión de colas (por defecto: 50).
- Estado inicial: si el trabajo comienza inmediatamente (LISTO) o si permanece en pausa.
- Número máximo de tareas fallidas: número máximo de tareas que pueden fallar antes de que el trabajo se marque como fallido (predeterminado: 20).
- Número máximo de reintentos por tarea: cuántas veces se reintentará realizar una tarea fallida (predeterminado: 5).
- Número máximo de trabajadores: número máximo de trabajadores que pueden procesar este trabajo simultáneamente.
- Granja: la granja en la que se realizará tu trabajo.
- Cola: la cola específica de la granja que hayas elegido.
- Paquetes Conda: paquetes Conda para el entorno de trabajo (configurados automáticamente para su versión VRED).
- Canales Conda: canales Conda para la resolución de paquetes.

VRED-specific ajustes

La pestaña Job-specific de ajustes contiene opciones de renderización específicas de VRED.



Opciones de renderizado

- Salida de renderización: la ruta del archivo de salida y el nombre de archivo base de las imágenes renderizadas. Usa el botón de navegación (...) para seleccionar el directorio de salida y especificar el nombre del archivo.

- **Renderizar Viewpoint/Camera:** seleccione desde qué punto de vista o cámara desea renderizar. El menú desplegable muestra todos los puntos de vista disponibles en la escena.
- **Ajustes preestablecidos de tamaño de imagen:** selección rápida de las dimensiones de imagen habituales (por ejemplo, SVGA 800 x 600, HD 1080, 4K).
- **Tamaño de imagen (px w, h):** ancho y alto en píxeles de la salida renderizada. Estos valores se actualizan automáticamente cuando seleccionas un ajuste preestablecido o puedes introducir dimensiones personalizadas.
- **Tamaño de impresión (cm de ancho, alto):** dimensiones físicas de impresión en centímetros. Este valor está vinculado al tamaño y la resolución de la imagen.
- **Configuración de resolución (px/inch) - Dots-per-inch (DPI)** que afecta a la relación entre el tamaño de la imagen y el tamaño de impresión (predeterminado: 72).
- **Calidad de renderizado:** calidad preestablecida para el renderizado. Las opciones son:
 - Analítica Low/High
 - Realista Low/High
 - Raytracing
 - Non-Photorealistic (NPR)
- **Calidad DLSS:** nivel de calidad de NVIDIA Deep Learning Super Sampling (desactivado, rendimiento, equilibrado, calidad, ultra rendimiento). Requiere una GPU NVIDIA compatible.
- **Calidad SS:** calidad de suavizado de supermuestreo (desactivado, bajo, medio, alto y ultra alto). El DLSS anula este ajuste cuando está activado.
- **Renderizar animación:** cuando está activado, renderiza una secuencia de animación en lugar de un solo fotograma. Muestra opciones de animación adicionales.
- **Utilice el trazado de rayos de la GPU:** active el trazado de GPU-accelerated rayos para obtener renderizados de mayor calidad. Requiere hardware de GPU compatible.
- **Tipo de animación:** tipo de animación que se va a renderizar (clip o línea de tiempo). Visible cuando la animación de renderización está activada.
- **Clip de animación:** seleccione qué clip de animación desea renderizar en el menú desplegable. Visible cuando el tipo de animación está establecido en Clip.
- **Usar rango de recorte:** cuando está activado, usa el rango de fotogramas definido en el clip de animación seleccionado.
- **Rango de fotogramas:** fotogramas iniciales y finales para renderizar (por ejemplo, 0-24). Puede especificar un rango personalizado o usar el rango del clip.

- **Fotogramas por tarea:** número de fotogramas consecutivos que cada trabajador renderiza por tarea (predeterminado: 1). Los valores más altos mejoran la eficiencia del renderizado al reducir la sobrecarga de inicialización de la tarea, pero proporcionan un seguimiento del progreso menos detallado. Por ejemplo, con los fotogramas por tarea establecidos en 5, la tarea 1 renderiza los fotogramas del 1 al 5, la tarea 2 renderiza los fotogramas del 6 al 10, etc.

Configuración de ordenamiento en teselas

El renderizado regional (mosaico) divide cada fotograma en mosaicos más pequeños que se renderizan de forma independiente como tareas independientes y, a continuación, los ensambla en la imagen final. El ordenamiento en teselas puede mejorar el rendimiento de renderizados grandes y complejos.

- **Habilitar el renderizado regional:** habilita el renderizado basado en mosaicos. Cuando está activado, el trazado de rayos por GPU se activa automáticamente.
- **Baldosas en X:** número de divisiones horizontales de teselas (predeterminado: 1).
- **Baldosas en Y:** número de divisiones de teselas verticales (predeterminado: 1).

Important

El renderizado de regiones requiere el uso del trazado de rayos de la GPU para poder activarlo. Los archivos de escena deben estar configurados correctamente para el trazado de rayos (por ejemplo, tener suficiente iluminación) para producir una salida correcta. Si se utiliza el renderizado de regiones en escenas que no están configuradas para el trazado de rayos, se obtendrán mosaicos negros sólidos.

Requisitos de ensamblaje de teselas: la renderización regional debe ImageMagick estar disponible en el entorno de renderización para poder ensamblar teselas en la imagen final. Una forma de ofrecer servicios a ImageMagick las flotas gestionadas por un servicio consiste en añadir el paquete `imagemagick` conda (por ejemplo, desde el `conda-forge` canal) a su entorno de colas. [Para obtener instrucciones detalladas sobre la configuración de los paquetes conda, consulte Configurar trabajos mediante entornos de colas.](#)

Tipo de trabajo

- **Tipo de trabajo:** seleccione el tipo de trabajo que desea enviar:

- **Renderizar:** renderiza imágenes o fotogramas de animación de la escena (predeterminado).
- **Secuenciador:** ejecuta los flujos de trabajo del secuenciador VRED definidos en la escena.

Para obtener información sobre las demás pestañas de remitentes (adjuntos de trabajo, requisitos de anfitrión), consulta la [guía de Deadline Cloud sobre el uso de un remitente](#).

Configuración avanzada

Uso de versiones no compatibles

Deadline Cloud solo admite y prueba las versiones de software para estaciones de trabajo y trabajadores de la tabla anterior. Al utilizar el remitente, el trabajador intentará instalar la misma versión que se utilizó en la estación de trabajo. Se producirá un error si la versión de VRED para estaciones de trabajo no aparece en la tabla de versiones anterior.

Si necesita una versión de VRED no compatible, puede crear una receta y un canal de Conda personalizados para instalar la versión que desee en el dispositivo de trabajo. Utilice la receta de Conda para una versión compatible que aparece a continuación como punto de partida y empaquete la versión que desee en un canal conda personalizado. Para obtener más información sobre la creación de canales Conda personalizados, consulte [Creación de canales Conda personalizados](#).

Motores de renderizado VRED

VRED admite los siguientes motores de renderizado para los trabajos de Deadline Cloud:

Motor de renderizado	Description (Descripción)	Soporte para GPU	Notas
OpenGL	Real-time renderizador	Optimizado para GPU	Visualización interactiva
Raytracing	High-quality renderizador	GPU/CPU híbrido	Renderización con calidad de producción

Recursos de código abierto

El remitente y el adaptador son de código abierto y están disponibles en: [GitHub](#)

- [Presentador y adaptador de VRED](#)
- [Las recetas de VRED Conda](#) están disponibles en las versiones compatibles. GitHub

Licuada

Blender es un conjunto de herramientas de software de gráficos por computadora 3D gratuito y de código abierto que se utiliza para crear películas animadas, efectos visuales, arte, modelos impresos en 3D, gráficos animados, aplicaciones 3D interactivas, realidad virtual y juegos de computadora. Blender es compatible con AWS Deadline Cloud (Deadline Cloud) y cuenta con una completa integración que incluye remitentes, paquetes conda y un adaptador para aumentar el rendimiento del renderizado. Esta guía proporciona instrucciones paso a paso para usar Deadline Cloud con Blender para renderizar sus proyectos más rápido al distribuir las tareas de renderizado en varias máquinas.

Descripción general de Support

Blender es compatible con los siguientes componentes:

- Remitente: remitente integrado para el envío directo de trabajos desde Blender con detección automática de escenas y activos.
- Paquetes Conda: Deadline Cloud para la instalación automática en flotas gestionadas por servicios.
- Adaptador: middleware para un renderizado eficiente con sesiones fijas y supervisión adicional.
- Cross-platform compatibilidad: soporte de remitentes para Windows, macOS y Linux con soporte de trabajo para Windows y Linux con mapeo de rutas automático.

Compatibilidad de versiones de Blender

La siguiente tabla muestra los niveles de soporte actuales para las versiones de Blender:

Versión principal	Submitter Support	Soporte de Conda	Motores de renderizado
3.6	Windows, macOS, Linux	Linux	Cycles, Eevee, Workbench

Versión principal	Submitter Support	Soporte de Conda	Motores de renderizado
4.2	Windows, macOS, Linux	Linux	Cycles, Eevee, Workbench
4.5	Windows, macOS, Linux	Linux	Cycles, Eevee, Workbench
5.0	Windows, macOS, Linux	Linux	Cycles, Eevee, Workbench
5.1	Windows, macOS, Linux	Linux	Cycles, Eevee, Workbench

Canal Deadline Cloud Conda

La siguiente tabla muestra todos los paquetes conda aplicables a Blender disponibles para las Service-managed flotas en el canal conda de Deadline-cloud:

SO	Package	Versión	Notas
Linux	licuadora	3.6	Incluye todos los motores de renderizado integrados
Linux	licuadora	4.2	Incluye todos los motores de renderizado integrados
Linux	licuadora	4.5	Incluye todos los motores de renderizado integrados
Linux	licuadora	5.0	Incluye todos los motores de renderizado integrados

SO	Package	Versión	Notas
Linux	licuadora	5.1	Incluye todos los motores de renderizado integrados
Linux	blender-openjd		Incluye el adaptador para batidora

Introducción

Para usar Blender con Deadline Cloud:

1. Crea una flota gestionada por un servicio y asóciala a una cola. La cola debe estar configurada con un entorno de colas que sea compatible con el canal conda Deadline-Cloud. [Para obtener más información, consulte Creación de un entorno de colas.](#)
2. Instala el monitor de Deadline Cloud y el emisor de Blender en la estación de trabajo de tu artista mediante los instaladores de monitores y remitentes de Deadline Cloud. Para obtener más información, consulte [Configura tu estación de trabajo.](#)
3. Envía tu trabajo directamente desde Blender utilizando el remitente integrado a la lista de espera.
4. Supervisa el trabajo y descarga el resultado utilizando el monitor de Deadline Cloud.

Instalación

Para instalar el remitente de Deadline Cloud para Blender, necesitas:

- Una estación de trabajo Windows, macOS o Linux.
- Blender 3.6 o posterior.

Hay tres formas de instalar el remitente de Deadline Cloud for Blender:

- Utilizar el instalador de remitentes de Deadline Cloud (recomendado).
- Instalación del remitente desde Blender.
- [Instalación manual del remitente desde](#) la fuente.

Uso del instalador de remitentes de Deadline Cloud

Puedes instalar el remitente de Deadline Cloud para Blender utilizando el instalador del remitente de Deadline Cloud.

Para instalar el remitente

1. Descargue el instalador del [remitente de Deadline Cloud](#).
2. Ejecute el instalador.
 - Cuando se te pida, selecciona cada versión de Blender con la que quieras usar el remitente.
3. Abre Blender.
4. Verifica la instalación consultando el menú Render para ver la opción Enviar a Deadline Cloud.

Si el complemento no está disponible en el menú Render, tendrás que activarlo manualmente.

Para activar manualmente el complemento de envío

1. En el menú Edición, selecciona Preferencias...
2. Selecciona Rutas de archivos en la barra lateral izquierda.
3. Busque la sección Directorios de scripts y seleccione +.
4. En Nombre, escriba python.
5. En Path, introduce la ruta al python directorio de tu instalación de Blender Submitter.
6. Reinicia Blender para que los cambios surtan efecto.

Instalar el remitente desde Blender

Note

Se trata de una función experimental y está sujeta a cambios.

Puedes instalar y actualizar el remitente de Blender desde Blender utilizando la función de extensión de Blender.

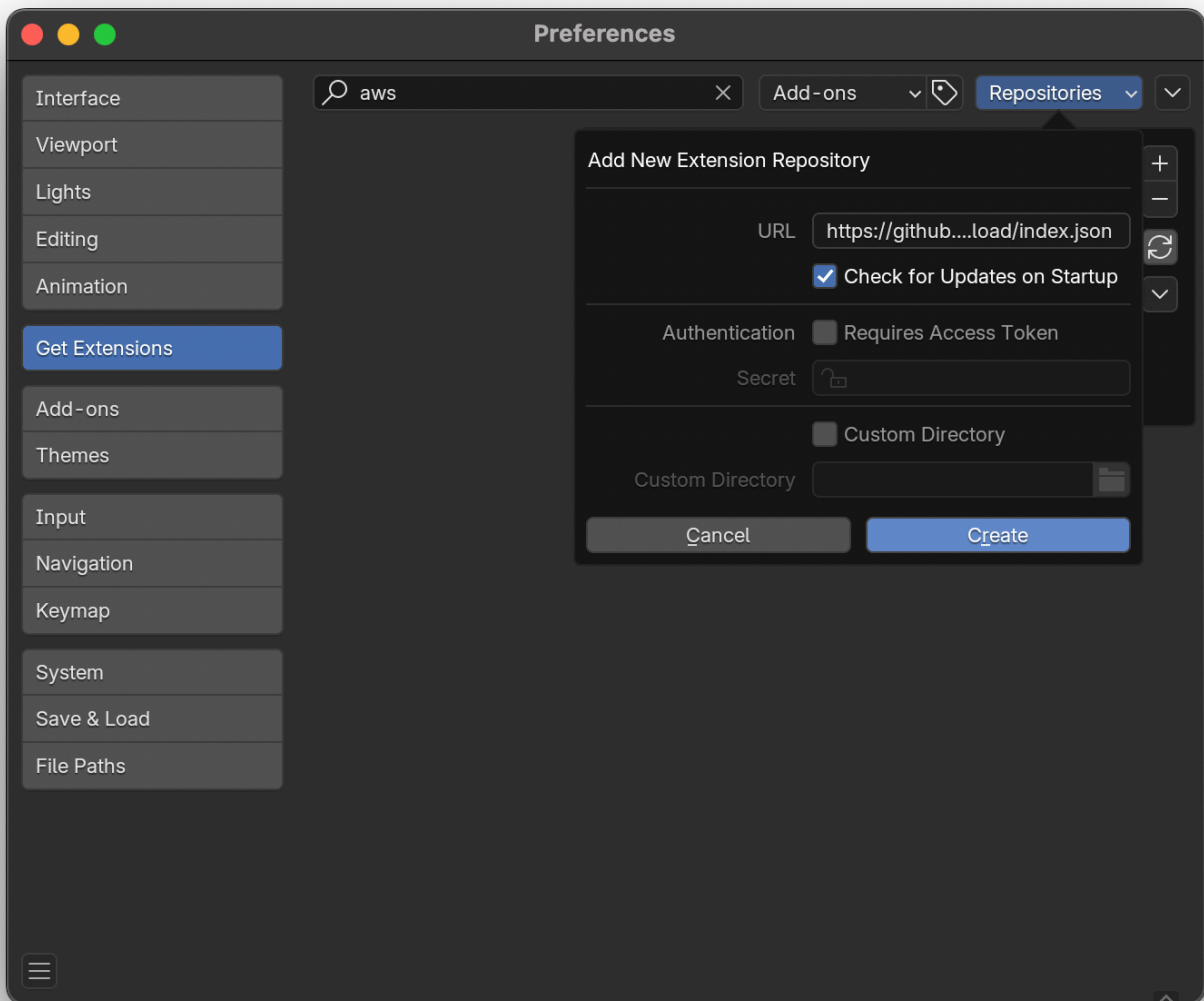
Para instalar el remitente de Blender usando las extensiones de Blender, necesitas:

- Blender 4.2 o posterior.

- Una estación de trabajo con acceso constante a Internet.

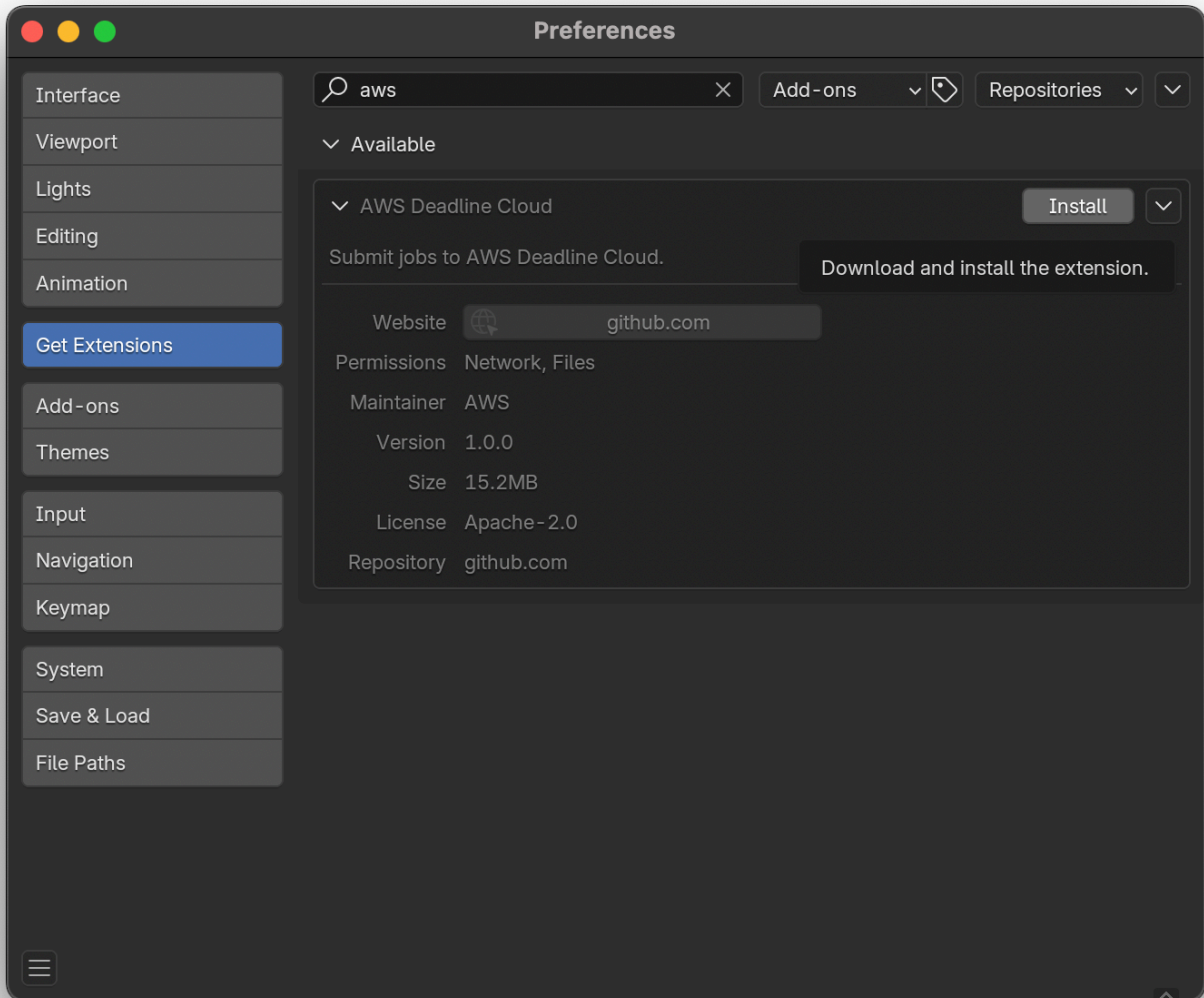
Para añadir el remitente de Blender como extensión

1. Abre Blender.
2. En el menú Edición, selecciona Preferencias...
3. Selecciona Obtener extensiones en la barra lateral izquierda.
4. Selecciona Repositorios, +, Añadir repositorio remoto.



5. En URL, escriba `https://github.com/aws-deadline/deadline-cloud-for-blender/releases/latest/download/index.json`.

6. Selecciona Buscar actualizaciones al iniciar y selecciona Crear.
7. En la entrada de Deadline Cloud, en Disponible, selecciona Instalar.



El complemento ya está instalado. Puedes usar la nueva opción Enviar a Deadline Cloud del menú Render.

Cuando hay una actualización disponible, aparece un botón de actualización junto a la entrada de Deadline Cloud en la sección Obtener extensiones.

Usando el remitente de Blender

Para usar el remitente de Deadline Cloud for Blender, necesitas:

- Un perfil para enviarlo a Deadline Cloud.
- Una granja de Deadline Cloud y una cola a las que enviar.

Enviar un trabajo

Para enviar un trabajo de Blender a Deadline Cloud

1. Guarda tu archivo de Blender.
2. En el menú Render, selecciona Enviar a Deadline Cloud.
 - Es posible que aparezca una ventana emergente para instalar las dependencias de la GUI. Pulse Aceptar y espere a que desaparezca el cuadro de diálogo y, a continuación, vuelva a seleccionar Enviar a Deadline Cloud.
3. Utilice las pestañas del cuadro de diálogo para personalizar su trabajo.
4. (Opcional) Para exportar los archivos asociados a un trabajo a su directorio de historial de trabajos sin enviarlo, elija Exportar paquete.
5. Selecciona Enviar y sigue las instrucciones para enviar tu trabajo a Deadline Cloud.

Blender-specific configuración

La pestaña Job-specific de configuración tiene opciones específicas para los trabajos creados en Blender.

Submit to AWS Deadline Cloud

Shared job settings | **Job-specific settings** | Job attachments | Host requirements

Project Path

Output Directory

Output File Prefix

Scene

Render Engine

View Layers

Cameras

Cycles GPU Rendering

Override Frame Range

my-profile

- Ruta del proyecto: la ubicación en la que se guarda el proyecto actual. Este valor no se puede cambiar.
- Directorio de salida: la ubicación en la que se guardan las salidas de los archivos del trabajo de renderizado.
- Prefijo del archivo de salida: el patrón que se utilizará al nombrar las salidas de los archivos sigue la convención de Blender para los nombres de los archivos. Los archivos de salida tienen el mismo formato. [LayerName]_[CameraName]_[OutputPrefix].[EXT]
- Escena: la escena del proyecto actual que se va a renderizar.
- Motor de renderizado: el motor de renderizado (Cycles, Eevee o Workbench) que se va a utilizar.
- Ver capas: la capa que se va a renderizar o «Todas las capas renderizables» para renderizar cada capa aplicable de la escena por separado.
- Cámaras: la cámara para renderizar, «Todas las cámaras renderizables» para renderizar cada cámara de la escena por separado o «Usar la cámara predeterminada» para usar la cámara predeterminada de la escena o cámaras vinculadas a marcadores de línea temporal.
- Procesa el renderizado por GPU: si se debe habilitar el renderizado por GPU. Elige un tipo de dispositivo compatible con Blender o especifica el tuyo. Si este tipo de dispositivo no es compatible con su máquina de renderizado, el adaptador intentará utilizar un tipo de dispositivo compatible antes de volver al renderizado por CPU.
- Modificar rango de fotogramas: seleccione esta opción para renderizar un fotograma o rango de fotogramas diferente al establecido en el archivo de escena. Los rangos de marcos siguen el patrón de [Open Job Description](#).

Para obtener información sobre las demás pestañas de remitentes, consulta la [guía de Deadline Cloud sobre el uso de un remitente](#).

Configuraciones avanzadas

Uso de versiones no compatibles

Deadline Cloud solo admite y prueba las versiones de software para estaciones de trabajo y trabajadores de la tabla anterior. Al utilizar el remitente, el trabajador intentará instalar la misma versión que se utilizó en la estación de trabajo. Esto fallará si la versión de Blender para estaciones de trabajo no aparece en la tabla de versiones anterior.

Si necesitas una versión de Blender no compatible, tienes las siguientes opciones:

- Cuando envíes el trabajo desde Blender, puedes anular el parámetro de CondaPackages cola para especificar una versión compatible para usarla con el trabajador (por ejemplo,). `blender=4.5, blender-openjd=*` Esto puede funcionar o no, dependiendo de las funciones que utilice tu escena y de cómo funcione Blender con las escenas de tu versión de estación de trabajo.
- Puedes crear una receta de conda y un canal personalizados para que la versión que desees se instale en la máquina de trabajo. Utilice la receta de conda para una versión compatible que aparece a continuación como punto de partida y empaquete la versión que desee en un canal conda personalizado. Para obtener más información sobre la creación de canales conda personalizados, consulte [Creación de canales conda personalizados](#).

Motores de renderizado Blender

Blender incluye varios motores de renderizado integrados que son compatibles:

Motor de renderizado	Description (Descripción)	Soporte para GPU	Notas
Ciclos	Physically-based trazador de rutas	GPU/CPU híbrido	Renderizado de calidad de producción con aceleración de GPU
Eevee	Real-time motor de renderizado	Optimizado para GPU	Ventana gráfica rápida y renderizado final
Banco de trabajo	Motor de sombreado sólido	Optimizado para GPU	Para flujos de trabajo de modelado y escultura

El remitente integrado de Blender detecta y configura automáticamente todos los motores de renderizado. La aceleración por GPU está disponible cuando se utilizan flotas gestionadas por el servicio con instancias. GPU-enabled

Recursos de código abierto

El remitente y el adaptador son de código abierto y están disponibles en: GitHub

- [Deadline Cloud para Blender](#)
- [Las recetas de Blender Conda](#) están disponibles en GitHub las versiones compatibles.

Epic Unreal Engine

Unreal Engine es una herramienta de creación 3D en tiempo real para imágenes fotorrealistas y experiencias inmersivas. Deadline Cloud es compatible con Unreal Engine e incluye remitentes, paquetes conda y un adaptador para aumentar el rendimiento del renderizado. Esta guía proporciona instrucciones paso a paso para usar Deadline Cloud con Unreal Engine para renderizar tus proyectos de Movie Render Queue de forma más rápida distribuyendo las tareas de renderizado entre varios equipos.

Descripción general de Support

Unreal Engine es compatible con los siguientes componentes:

- Presentador: complemento de envío integrado para el envío directo de trabajos desde Unreal Engine con detección automática de escenas y activos.
- Paquetes Conda: Deadline Cloud para la instalación automática en flotas gestionadas por servicios.
- Adaptador: middleware para un renderizado eficiente con sesiones fijas y supervisión adicional.
- Cross-platform compatibilidad: soporte para remitentes y trabajadores únicamente para Windows.
- Integración de Movie Render Queue: Support para el sistema Movie Render Queue de Unreal.

Compatibilidad con las versiones de Unreal Engine

La siguiente tabla muestra los niveles de soporte actuales para las versiones de Unreal Engine:

Versión principal	Submitter Support	Soporte de Conda
5.4	Windows	Windows

Versión principal	Submitter Support	Soporte de Conda
5.5	Windows	Windows
5.6	Windows	Windows
5.7	Windows	Windows

Canal Deadline Cloud Conda

La siguiente tabla muestra todos los paquetes conda aplicables a Unreal Engine disponibles para Service-managed las flotas del canal conda: `deadline-cloud`

SO	Package	Versión
Windows	motor irreal	5.4
Windows	motor irreal	5.5
Windows	motor irreal	5.6
Windows	motor irreal	5.7
Windows	unreal-engine-openjd	

Introducción

Requisitos previos

Antes de instalar el remitente de Unreal Engine, asegúrate de tener lo siguiente:

- Estación de trabajo Windows (Windows 10 o posterior)
- Se ha instalado una versión compatible de Unreal Engine
- Se ha instalado el monitor Deadline Cloud ([descárguelo aquí](#))
- Acceda a una granja de Deadline Cloud con una flota gestionada por el servicio de GPU-enabled Windows o una flota gestionada por el cliente con Unreal Engine, el adaptador de Unreal Engine y una configuración de licencias

Instalación del remitente

El remitente de Unreal Engine añade la funcionalidad de Deadline Cloud como complemento a Unreal Engine, lo que te permite enviar tus trabajos de Movie Render Queue directamente a Deadline Cloud para su renderización.

¿Cómo elegir tu sucursal?

Seleccione la sucursal adecuada para su implementación:

Rama	Stability	Caso de uso	Recomendado para
lanzamiento	Stable	Producción	La mayoría de los usuarios
línea principal	Funcionalidades más recientes	Desarrollo y pruebas	Usuarios avanzados

Tip

Utilice la rama de versiones para los entornos de producción a fin de garantizar la estabilidad.

Crear una nueva instancia Amazon EC2 de Windows para instalar Unreal (opcional)

Si estás configurando una instancia nueva de Windows Amazon Elastic Compute Cloud (Amazon EC2) como remitente, una instancia g5.2xlarge con 200 GB de almacenamiento es un mínimo razonable:

1. Lance una instancia de Amazon EC2 con un perfil de instancia válido. Esto es necesario para descargar los controladores NVIDIA GRID tal y como se indica a continuación.
2. Descarga el instalador de Epic e instala una versión compatible de Unreal (5.4 - 5.7).
 - El UE 5.5 tiene un error de bloqueo conocido cuando se ejecuta con el complemento DirectX 11 (consulte el número de problema de UE). UE-276282 Si necesitas compatibilidad con DirectX en UE 5.5, usa DirectX 12 o una versión posterior.
3. Controladores NVIDIA GRID: sigue las instrucciones de [instalación de Windows](#).

Rutas largas de Windows

Muchos de los pasos que se indican a continuación pueden crear archivos que superen la longitud de ruta máxima predeterminada de Windows. Antes de crear e instalar el remitente o adaptador de Deadline Cloud para Unreal Engine en un equipo con Windows, le recomendamos que habilite la compatibilidad con Windows long Path. [Para ello, sigue las instrucciones de la página Limitación máxima de rutas de archivo, por ejemplo, ejecutando el PowerShell comando.](#)

También hay un [problema pendiente en el agente de trabajo](#) causado por una dependencia que no se envía configurada para admitir rutas largas de Windows. Cuando configure sus trabajadores, siga los pasos de solución alternativa del problema vinculado para que sean totalmente compatibles con las rutas largas de Windows hasta que se resuelva el problema.

Instalación de herramientas de compilación

Actualmente, el complemento de envío de Unreal debe compilarse localmente.

1. Instale Visual Studio con el instalador de [Visual Studio](#).
2. Comprueba que tu versión de Visual Studio y de las herramientas de compilación es compatible con tu versión de Unreal consultando la [tabla de compatibilidad de Epic](#).
3. En Componentes individuales, asegúrate de que la versión de las herramientas de compilación de MSVC seleccionada («Última» de forma predeterminada) coincida con la versión recomendada en la tabla. Aunque la guía de compatibilidad puede sugerir una versión «o posterior», a veces se producen errores de compilación cuando se utiliza una versión más reciente que la que aparece como «recomendada».
4. En Componentes individuales, selecciona un SDK de .NET Framework reciente (se han verificado las versiones 4.6.1 y 4.8.1).
5. En Cargas de trabajo, selecciona Desarrollo de escritorio con C++.

Instalación del monitor Deadline Cloud

El monitor de Deadline Cloud se usa tanto para administrar sus credenciales para enviar trabajos a Deadline Cloud como para monitorear el estado de sus trabajos.

1. Sigue las [instrucciones de instalación del monitor Deadline Cloud](#).
2. Iniciar sesión

Configuración del entorno

1. (Si aún no está instalada) Instale una versión reciente de Python para todos los usuarios (verificada con la versión 3.12).
2. Asegúrese de que las variables de entorno estén configuradas correctamente. En las variables de entorno del sistema, su PATH debe incluir:
 - La ruta a la instalación de Python (por ejemplo, C:\Program Files\Python312).
 - La ruta a la carpeta de scripts de Python (por ejemplo, C:\Program Files\Python312\scripts).
 - La ruta a tus archivos binarios de Unreal (por ejemplo, C:\Program Files\Epic Games\UE_5.5\Engine\Binaries\Win64).

Instalación del software Deadline Cloud

Clona o descarga `deadline-cloud-for-unreal-engine` desde la rama de lanzamiento o desde la línea principal, dependiendo de si quieres la versión probada más reciente o todas las confirmaciones más recientes.

```
git clone https://github.com/aws-deadline/deadline-cloud-for-unreal-engine.git
cd deadline-cloud-for-unreal-engine
git switch release
```

Opcional: crea e instala el plugin con un script

`scripts/build_plugin.py` Opcionalmente, un script auxiliar automatiza los dos pasos siguientes. Intenta encontrar la última versión de Unreal, crea tu complemento y las dependencias de Python y las instala en las ubicaciones correctas. Puedes anular ajustes como la versión de Unreal. Para ver la lista de ayuda completa, ejecuta:

```
python scripts/build_plugin.py -h
```

Para compilar e instalar tu copia actual de `deadline-cloud-for-unreal-engine` como remitente con la última instalación de Unreal Engine, ejecuta:

```
python scripts/build_plugin.py --install
```

Si has realizado la instalación con este script correctamente, puedes pasar a [Crear una flota](#)

Crea el complemento

Ajusta las dos primeras rutas que aparecen a continuación en función de dónde se encuentre tu instalación de Unreal y dónde la hayas instalado `deadline-cloud-for-unreal-engine`.

Desde la carpeta Unreal Install Batchfiles (el package parámetro puede ser cualquier directorio nuevo, pero querrás que se llame más adelante): `UnrealDeadlineCloudService`

```
cd C:\Program Files\Epic Games\UE_5.5\Engine\Build\BatchFiles
runuat.bat BuildPlugin -plugin="C:\deadline\deadline-cloud-for-unreal-
engine\src\unreal_plugin\UnrealDeadlineCloudService.uplugin" -package="C:
\UnrealDeadlineCloudService"
```

Copia la carpeta «paquete» de arriba a la carpeta de complementos de tu instalación de Unreal (por ejemplo,). `C:\Program Files\Epic Games\UE_5.5\Engine\Plugins\UnrealDeadlineCloudService`

Dependencias de Python

Hay 4 formas de instalar las dependencias de Python requeridas.

1. Si has creado e instalado el plugin desde la rama de versiones anterior, puedes instalarlo desde pip. Usa el siguiente comando de instalación para ajustar las rutas a tu instalación de Unreal:

```
"C:\Program Files\Epic Games\UE_5.5\Engine\Binaries\ThirdParty\Python3\Win64\python"
-m pip install deadline-cloud-for-unreal-engine --target "C:\Program Files\Epic Games
\UE_5.5\Engine\Plugins\UnrealDeadlineCloudService\Content\Python\libraries"
```

2. Como alternativa, en tu `.uplugin` archivo (en los pasos anteriores se ubicaría `C:\Program Files\Epic Games\UE_5.5\Engine\Plugins\UnrealDeadlineCloudService\UnrealDeadlineCloudService.uplugin` aquí) puedes añadir una `PythonRequirements` sección que coincida con la última versión de `deadline-cloud-for-unreal-engine` in GitHub/PyPI, por ejemplo:

```
"PythonRequirements":
[
  {
    "Platform": "All",
    "Requirements":
    [
      "deadline-cloud-for-unreal-engine>=0.5.0"
```

```
]
}
]
```

Es posible que desees desactivar la función de «hash estricto» en la configuración de Python de Unreal o añadir una configuración de hash para las versiones específicas de bibliotecas y dependencias que desees consumir.

3. Si utilizas la versión principal, es posible que tengas dependencias de Python que aún no estén disponibles en PyPI; tendrás que crear e instalar tu copia local, lo que se puede hacer con hatch. Será necesario cambiar el `.whl` archivo para que refleje la versión que genera hatch build:

```
pip install hatch
hatch build
"C:\Program Files\Epic Games\UE_5.5\Engine\Binaries\ThirdParty\Python3\Win64\python"
-m pip install dist\deadline_cloud_for_unreal_engine-0.2.2.post21-py3-none-any.whl --
target "C:\Program Files\Epic Games\UE_5.5\Engine\Plugins\UnrealDeadlineCloudService
\Content\Python\libraries"
```

4. Por último, el instalador remitente puede instalar las dependencias de Python. Es posible que no estén actualizados con el código anterior de la versión o de la rama principal, y actualmente no debería preferirse este método.

1. Descargue el instalador remitente desde la pestaña Descargas de la consola AWS de Deadline Cloud o desde el monitor de Deadline Cloud, en Configuración de estación de trabajo → Descargas.
2. Ejecute el instalador para todos los usuarios. La ubicación de instalación predeterminada está bien.
3. Activa el complemento Unreal Engine.
4. Asegúrese de que la ruta de instalación del complemento de Unreal Engine coincida con el lugar en el que se copió el complemento (en particular, asegúrese de que su versión de Unreal coincida).

Actualiza las notificaciones

El complemento remitente comprueba automáticamente si hay versiones más recientes GitHub cuando se inicia Unreal Editor. Si hay una actualización disponible, aparecerá un cuadro de diálogo en el que se te pedirá que visites la página de lanzamiento.

Para desactivar las notificaciones de actualización, desmarca Mostrar las notificaciones de actualización del remitente en la sección Configuración general del panel de configuración de Deadline Cloud (Edición > Configuración del proyecto > Plugins > Deadline Cloud).

Como alternativa, puede usar la CLI:

```
deadline config set settings.submitter_update_notification false
```

Para volver a habilitarla:

```
deadline config set settings.submitter_update_notification true
```

Crear una flota

Si ya tiene una flota de Windows y no necesita configurar una nueva, puede ir directamente a [Enviar un renderizado de prueba](#).

Crear una flota gestionada por servicios (SMF)

Sigue la [guía del usuario de flotas gestionadas por servicios](#) para crear una SMF si aún no tienes una. [En las flotas gestionadas por servicios \(SMF\), el Unreal Engine y el adaptador están disponibles automáticamente mediante el canal conda con el entorno de colas predeterminado. deadline-cloud](#) Ya está listo para empezar a renderizar. Continúe con lo [Enviar un renderizado de prueba](#) siguiente para enviar un trabajo de renderizado de prueba.

Creación de una flota gestionada por el cliente (CMF)

1. Siga [Cree una flota gestionada por el cliente](#) para crear una CMF si aún no tiene una.

Warning

Al asociar su CMF a las colas, elimine el entorno de colas predeterminado de Conda si no lo utiliza. Esto evitará que se utilice el entorno conda y se utilicen accidentalmente las SMF-specific variables predeterminadas para los trabajos enviados a su CMF. Si usa conda en su CMF, recuerde actualizar CondaPackages y anular **CondaChannels** las variables de la definición de parámetros durante el envío del trabajo.

2. Siga los pasos [de instalación y configuración del host](#) de trabajo para configurar un host de trabajo.

3. Siga [Administrar el acceso a los secretos de usuario de los trabajos de Windows](#) para configurar los secretos de los usuarios de los trabajos de Windows para su trabajador de CMF.
4. Siga [Instalar y configurar el software necesario para los trabajos para](#) instalar el software necesario para ejecutar los trabajos.
5. Siga este [Configurar un empleado de una flota gestionada por el cliente \(CMF\)](#) procedimiento para configurar su nodo de trabajo para ejecutar los trabajos de Unreal Engine.

Enviar un renderizado de prueba

En este ejemplo se utiliza la demo de Meerkat de Unreal Marketplace:

1. Inicia el lanzador de Epic Games.
2. Instala la demo de Meerkat desde la pestaña de muestras.
3. Cree un proyecto a partir de la demostración de Meerkat y ábralo.
4. En el menú Edición, selecciona Plugins, busca y actívalos. UnrealDeadlineCloudService
5. Reinicia Unreal si has activado el plugin por primera vez.
6. En Edición > Ajustes del proyecto, busca la sección Movie Render Pipeline.
 - En Ejecutor remoto predeterminado, seleccione MoviePipelineDeadlineCloudRemoteExecutor.
 - En Default Executor Job, seleccione MoviePipelineDeadlineCloudExecutorJob.
 - En Clases de configuración de trabajo predeterminadas, elija el icono de añadir y añada DeadlineCloudRenderStepSetting.
7. Busque la configuración de Deadline Cloud y verifique la autenticación:
 - Asegúrese de que su estado muestre «AUTENTICADO» y que la API de Deadline Cloud muestre «AUTORIZADO».
 - Si no aparece, primero intenta usar el botón de inicio de sesión. Si eso no funciona, abre el monitor de Deadline Cloud y asegúrate de haber iniciado sesión.
 - En la sección de configuración de la estación de trabajo Deadline Cloud:
 - En Configuración global, asegúrese de que su perfil de AWS esté configurado correctamente con su perfil de monitor de Deadline Cloud.
 - En Perfil, asegúrese de que su granja predeterminada esté configurada como la suya.
 - En Granja, asegúrate de que tu cola predeterminada esté configurada como una cola asociada a la flota que configuraste anteriormente.
8. Sal de la ventana de configuración del proyecto.

9. Seleccione Windows, Cinematics o Movie Render Queue.

- Elija + Renderizar y seleccione. Main_SEQ
- Elija UnsavedConfigen la columna de ajustes.
 - En la ventana emergente, deberías ver la configuración de Deadline Cloud a la izquierda. A continuación, se puede cerrar esta ventana.
- En la parte derecha del cuadro de diálogo, configure los ajustes del trabajo:
 - En Modificaciones predefinidas (puede que necesite ampliar este cuadro de diálogo):
 - Amplíe la configuración compartida del trabajo:
 - Establezca Name (Nombre) en Unreal Test Job.
 - Establezca el número máximo de reintentos en 2.
 - Amplíe los adjuntos de trabajo:
 - En Archivos de entrada, seleccione Mostrar Auto-Detected.
 - Compruebe que la lista de archivos detectados automáticamente se complete correctamente.
 - En Modificaciones de plantillas de trabajo:
 - Actualice la versión de Unreal Engine CondaPackagessi está utilizando una versión diferente a la 5.6.
 - La detección automática de la versión de Unreal Engine llegará en una versión futura.
- Elige Renderizar (remoto).

10Puedes ir al monitor de Deadline Cloud y ver el progreso de tu trabajo.

Configurar un empleado de una flota gestionada por el cliente (CMF)

En esta sección, se explica cómo configurar una instancia de Amazon EC2 como servidor de CMF para Deadline Cloud con Unreal Engine.

Descripción general de

Las principales diferencias entre CMF y SMF son las siguientes:

- CMF: Instalación manual de Unreal Engine y del adaptador en servidores de trabajo.
- SMF: disponibilidad automática a través del canal conda. `deadline-cloud`

¿Cómo elegir tu sucursal

Seleccione la sucursal adecuada para su implementación:

Rama	Stability	Caso de uso
lanzamiento	Stable	Implementaciones de producción
línea principal	La más reciente	Desarrollo y pruebas

Important

Asegúrese de que su versión de trabajo coincida con la versión de origen para evitar problemas de compatibilidad.

Configuración de instancias de Amazon EC2

La siguiente es la configuración de instancias recomendada:

- Tipo de instancia: g5.2xlarge o superior.
- Almacenamiento: 200 GB como mínimo.
- Sistema operativo: Windows Server 2019/2022.

Instalar el software

1. Instale Unreal Engine:

1. Descarga el lanzador de Epic Games.
2. Instala Unreal Engine 5.4 o una versión superior.

Note

Se requiere Unreal Engine 5.4+ para la compatibilidad con Deadline Cloud.

2. Instale los controladores NVIDIA GRID:

- Siga la [guía de instalación del controlador NVIDIA GRID de AWS](#).
- Necesario para GPU-accelerated renderizar en instancias de Amazon EC2.

Instalación de herramientas de compilación

Actualmente, el complemento Unreal debe compilarse localmente.

1. Instale Visual Studio con el [instalador de Visual Studio](#).
2. Comprueba que tu versión de Visual Studio y de las herramientas de compilación es compatible con tu versión de Unreal consultando la [tabla de compatibilidad de Epic](#).
3. En Componentes individuales, asegúrate de que la versión de las herramientas de compilación de MSVC seleccionada («Última» de forma predeterminada) coincida con la versión recomendada en la tabla.
4. En Componentes individuales, selecciona un SDK reciente de .NET Framework (se han verificado las versiones 4.6.1 y 4.8.1).
5. En Cargas de trabajo, selecciona Desarrollo de escritorio con C++.

Instalación del software Deadline Cloud

Clona o descarga `deadline-cloud-for-unreal-engine` desde la rama de lanzamiento o desde la línea principal. Asegúrese de que su versión de trabajo de las bibliotecas sea compatible con la versión que utilizan los remitentes.

```
git clone https://github.com/aws-deadline/deadline-cloud-for-unreal-engine.git
cd deadline-cloud-for-unreal-engine
git switch release
```

Opcional: crea e instala el complemento y las dependencias con un script:

Existe un script auxiliar `scripts/build_plugin.py` que puede automatizar el resto de los pasos de instalación. Intenta encontrar la última versión de Unreal, crear tu complemento y las dependencias de Python e instalarlas en las ubicaciones correctas. Se pueden anular ajustes como la versión de Unreal que se va a utilizar. Para ver la lista de ayuda completa, ejecuta:

```
python scripts/build_plugin.py -h
```

Para compilar e instalar tu copia actual de `deadline-cloud-for-unreal-engine` como usuario con la última instalación de Unreal Engine, ejecuta:

```
python scripts/build_plugin.py --install --worker
```

Configura el agente de trabajo de Deadline Cloud ejecutando:

```
install-deadline-worker ^  
  --farm-id FARM_ID ^  
  --fleet-id FLEET_ID ^  
  --region REGION ^  
  --allow-shutdown
```

Si lo instalaste con este script y configuraste el agente de trabajo correctamente, puedes pasar [al inicio del servicio de agentes de trabajo de Deadline Cloud](#).

```
python -m pip install deadline-cloud-worker-agent
```

Se debe instalar la versión correcta del adaptador en función de la versión del remitente que se utilice. Si está utilizando la versión del remitente de la rama de lanzamiento de GitHub, simplemente puede instalarla con pip:

```
python -m pip install deadline-cloud-for-unreal-engine
```

Si utilizas la versión principal o una versión personalizada en desarrollo del remitente, para evitar problemas de compatibilidad, te recomendamos que compiles e instales desde la misma versión de código o que transfieras el `.whl` archivo desde la compilación del remitente:

```
pip install hatch  
hatch build  
python -m pip install dist\my-built-wheel.whl
```

Compilando el complemento

Ajusta las dos primeras rutas que aparecen a continuación en función de dónde se encuentre tu instalación de Unreal y dónde la hayas instalado `deadline-cloud-for-unreal-engine`.

Desde la carpeta Unreal Install Batchfiles (el `package` parámetro puede ser cualquier directorio nuevo, pero querrás que se llame más adelante): `UnrealDeadlineCloudService`

```
cd C:\Program Files\Epic Games\UE_5.5\Engine\Build\BatchFiles
runuat.bat BuildPlugin -plugin="C:\deadline\deadline-cloud-for-unreal-
engine\src\unreal_plugin\UnrealDeadlineCloudService.uplugin" -package="C:
\UnrealDeadlineCloudService"
```

Copia la carpeta «paquete» de arriba a la carpeta de complementos de tu instalación de Unreal (por ejemplo,). C:\Program Files\Epic Games\UE_5.5\Engine\Plugins\UnrealDeadlineCloudService

pywin32

La versión de Python de Unreal necesitará pywin32. Instalación de Pip mediante una copia de la instalación de Python de terceros de Unreal:

```
"C:\Program Files\Epic Games\UE_5.5\Engine\Binaries\ThirdParty\Python3\Win64\python" -m
pip install pywin32
```

Inicio del servicio de agentes de trabajo de Deadline Cloud

En tu instancia de CMF Worker:

1. Abre el Administrador de tareas.
2. Selecciona la pestaña Servicios de la derecha.
3. Encuentra DeadlineWorker.
 - Si no lo ve en la lista, es probable que haya omitido algunos pasos (`install-deadline-worker` en particular) de los [pasos de configuración del host CMF](#).
4. Si el estado del servicio no es «En ejecución», haga clic con el botón derecho en él y seleccione Iniciar.
5. Si el DeadlineWorker servicio no se está iniciando, consulta los registros de inicio del agente de trabajo en las siguientes ubicaciones:
 - C:\ProgramData\Amazon\Deadline\Logs\worker-agent.log
 - C:\ProgramData\Amazon\Deadline\Logs\queue-<queueid>\session-<sessionid>.log

Administración de credenciales de Perforce

Esta sección trata sobre la gestión segura de credenciales para integrar Perforce con los trabajadores de Deadline Cloud.

Descripción general de

Existen varios enfoques para configurar las credenciales de Perforce para los trabajadores de Deadline Cloud. Cada método tiene diferentes implicaciones de seguridad y casos de uso:

Método	Nivel de seguridad	Soporte de despliegue	Uso recomendado
AWS Secrets Manager (Secrets Manager)	Alto	SMF + CMF	Producción (recomendada)
Variables de entorno de los trabajos	Bajo	SMF + CMF	Solo desarrollo y pruebas
Variables de entorno de cola	Bajo	SMF + CMF	Solo desarrollo y pruebas
Registro de Windows	Medio	Solo CMF	Configuraciones CMF antiguas
Pre-configured usuario administrador	Medio	Solo CMF	Configuraciones CMF simplificadas

Important

Utilice Secrets Manager para entornos de producción. Proporciona un almacenamiento de credenciales cifrado y centralizado con registros de auditoría y funciona con despliegues de SMF y CMF.

Conceptos básicos sobre las credenciales P4

Para recuperar la configuración de conexión, incluidos la URL y el puerto del servidor Perforce, el nombre de usuario y la contraseña, Perforce sigue las siguientes prioridades:

1. Parámetros de conexión en cualquier marco de Perforce (P4) (p4python.P4por ejemplo).
2. User/system variables de entorno:P4PORT,,P4USER,P4CLIENT. P4PASSWD
3. Registro de Windows: HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Perforce\Environment (configuración de todo el sistema) o HKEY_CURRENT_USER\SOFTWARE\Perforce\Environment (configuración específica del usuario).

Con estas prioridades, si tiene la siguiente configuración:

- El parámetro de conexión `password` es `password.from.connection`
- La variable de entorno `%P4PORT%` es `ssl:perforce.from.env:1666`
- El registro de Windows `HKEY_CURRENT_USER\SOFTWARE\Perforce\Environment:P4PORT` es `ssl:perforce.from.registry:1666`
- El registro de Windows `HKEY_CURRENT_USER\SOFTWARE\Perforce\Environment:P4USER` es `user.from.registry`
- El registro de Windows `HKEY_CURRENT_USER\SOFTWARE\Perforce\Environment:P4PASSWD` es `password.from.registry`

La conexión Perforce resultante será:

```
Port = ssl:perforce.from.env:1666
User = user.from.registry
Password = password.from.connection
```

Secrets Manager (recomendado)

Secrets Manager proporciona la solución más segura y escalable para despliegues de CMF y SMF.

A continuación, se enumeran las ventajas de este enfoque:

- Seguridad centralizada: almacene todas las credenciales P4 en una ubicación cifrada.
- Sin exposición de credenciales: las credenciales nunca aparecen en las configuraciones ni en los registros de los trabajos.

- Rotación automática: Support la rotación de credenciales sin necesidad de reconfigurar el trabajo.
- Registros de auditoría: realice un seguimiento del acceso y el uso de las credenciales.
- Soporte universal: funciona con despliegues de CMF y SMF.
- Redacción de registros: las credenciales de conexión se redactan automáticamente en los registros de trabajos.

Paso 1: Crear un secreto en Secrets Manager

Cree un secreto que contenga los parámetros de conexión de Perforce.

Pares clave-valor necesarios:

- P4PORT- URL y puerto del servidor Perforce.
- P4USER- Nombre de usuario de Perforce.
- P4PASSWD- Contraseña de Perforce.

Important

Para poder trabajar con ellos, los nombres de las claves deben coincidir exactamente con los parámetros de conexión P4. `deadline-cloud-for-unreal-engine`

Ejemplo de secreto:

```
{
  "P4PORT": "ssl:your-perforce-server.com:1666",
  "P4USER": "your-perforce-username",
  "P4PASSWD": "your-perforce-password"
}
```

Para crear el secreto:

1. Abra la consola de Secrets Manager.
2. Selecciona «Guardar un secreto nuevo».
3. Selecciona «Otro tipo de secreto».
4. Introduzca los pares clave-valor de arriba.

5. Indique su secreto (por ejemplo, `deadline-cloud-p4-credentials`).
6. Completar el proceso de creación.

Paso 2: Otorgue al trabajador acceso al secreto

Los trabajadores necesitan `secretsmanager:GetSecretValue` permiso para acceder al secreto. Esto sigue el mismo patrón que la [administración de los secretos de los usuarios de los trabajos de Windows](#).

Para conceder el acceso:

1. Abre la consola de Secrets Manager y navega hasta tu secreto.
2. En la sección «Permisos de recursos», agrega esta política:

```
{
  "Statement": [
    {
      "Effect": "Allow",
      "Principal": {
        "AWS": "QUEUE_ROLE_ARN"
      },
      "Action": [
        "secretsmanager:GetSecretValue"
      ],
      "Resource": "*"
    }
  ]
}
```

3. `QUEUE_ROLE_ARN` Sustitúyalo por el ARN de tu rol de cola actual.
4. Guarde la política.

Note

Guarde el nombre secreto: lo necesitará al configurar los trabajos de renderizado de P4. Consulte [Crear un trabajo de renderizado Perforce](#) los siguientes pasos.

Variables de entorno de los trabajos

Warning

No se recomienda este enfoque para la producción, ya que expone las credenciales en las configuraciones y los registros de los trabajos. Utilice Secrets Manager para entornos de producción.

[Puede transferir las credenciales de conexión al entorno de trabajo en el que se crea el espacio de trabajo, por ejemplo, en `p4_sync_smf_environment`, `ugs_sync_smf_environment` o entornos similares para CMF.](#) Como alternativa, cree una nueva plantilla de entorno y añádala a su trabajo.

```
name: P4Credentials
variables:
  P4PORT: ssl:my-perforce.com:1666
  P4USER: j.doe
  P4PASSWD: MyVeRyS3cretP4ssW0rd
```

Este enfoque presenta los siguientes riesgos de seguridad:

- Las credenciales son visibles en las configuraciones de trabajo.
- Las contraseñas pueden aparecer en los registros (no se redactan automáticamente).
- No hay administración centralizada de credenciales.
- Es difícil rotar las credenciales.

Variables de entorno de cola

Warning

Este enfoque no se recomienda para la producción, ya que almacena las credenciales en configuraciones de cola. Use Secrets Manager para una administración segura de credenciales.

Según la [guía del usuario de Deadline Cloud](#), puede usar entornos de colas para proporcionar aplicaciones de software, variables de entorno y otros recursos a los trabajos en cola. Puedes

encontrar ejemplos de entornos de colas en la carpeta [queue_environments](#) de `deadline-cloud-samples`.

Añada un entorno de colas mediante el monitor o la consola de Deadline Cloud

1. Abra el monitor Deadline Cloud o la consola de AWS.
2. Navegue hasta la granja y la cola con las que está trabajando.
3. Selecciona la pestaña Entornos de cola.
4. Elige Acción y selecciona Crear nuevo con YAML.
5. Agrega lo siguiente y guarda:

```
specificationVersion: environment-2023-09
name: P4Credentials
variables:
  P4PORT: ssl:my-perforce.com:1666
  P4USER: j.doe
  P4PASSWD: MyVeRyS3cretP4ssW0rd
```

Agregar un entorno de colas mediante CLI

1. Cree un `p4_credentials.yaml` archivo con el ejemplo anterior.
2. Ejecute el comando de CLI siguiente:

```
aws deadline create-queue-environment \
  --farm-id FARM_ID \
  --queue-id QUEUE_ID \
  --priority 1 \
  --template-type YAML \
  --template file://p4_credentials.yaml
```

Registro de Windows (solo CMF)

Important

Esta solución solo es adecuada para CMF, donde se pueden configurar los hosts de trabajo directamente. Para las implementaciones de SMF, utilice Secrets Manager.

El registro de Windows proporciona almacenamiento local de credenciales en las máquinas de trabajo. Este método utiliza el sistema de prioridades estándar de Perforce, en el que las credenciales se almacenan en:

- HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Perforce\Environment(configuración de todo el sistema).
- HKEY_CURRENT_USER\SOFTWARE\Perforce\Environment(configuración específica del usuario).

Este enfoque solo es adecuado para las implementaciones de CMF en las que se tiene acceso directo para configurar las máquinas de trabajo.

Pre-configured usuario administrador (solo CMF)

Important

Esta solución solo es adecuada para CMF, donde puede configurar los hosts de trabajo directamente. Para las implementaciones de SMF, utilice Secrets Manager.

Cree un usuario de P4 dedicado a los nodos de renderización con una conexión que no caduque para eliminar la necesidad de pasar datos secretos, como nombres de usuario y contraseñas. En este caso, se puede utilizar un único usuario P4 dedicado para conectarse a todos los servidores P4, incluidos los servidores Commit (Master) y Edge, donde se puede acceder al depósito del proyecto.

Por lo tanto, solo tendrá que pasar por el puerto al que conectarse si el puerto predeterminado no está configurado para los trabajadores. Esto se puede lograr añadiendo lo siguiente en el entorno de trabajo o en el entorno de colas, de forma similar a los pasos descritos anteriormente:

```
name: P4Sync
variables:
  P4PORT: ssl:my-perforce.com:1666
```

Crear un trabajo de renderizado Perforce

En esta sección se explica cómo configurar los activos de datos de los trabajos de Perforce-integrated renderizado para que pueda enviar los trabajos de Perforce-integrated renderizado a Deadline Cloud desde Unreal Engine.

Requisitos previos

Antes de enviar un trabajo de Movie Render Queue (MRQ) desde Unreal Engine a un repositorio de Perforce:

Configuración del proyecto Unreal:

- El proyecto debe estar dentro del espacio de trabajo de Perforce.
- Compruebe que la conexión con Perforce esté establecida y que haya iniciado sesión.

Configuración de Deadline Cloud:

- Complete la [Instalación del remitente](#).
- Configure [Administración de credenciales de Perforce](#) para los trabajadores.

Requisitos de Perforce:

- Espacio de trabajo Perforce válido con archivos de proyecto.
- Permisos de Perforce adecuados para las operaciones de sincronización.

Arquitectura de trabajos de renderizado de Perforce

Los trabajos de renderizado P4 amplían el trabajo de renderizado estándar con las capacidades de sincronización de Perforce:

```
Deadline Cloud Perforce render job
### Environments
#   ### Apply Perforce Credentials from Secrets Manager
#   ### Sync Perforce Environment (CMF/SMF)
#   #   ### Initializes Perforce workspace and syncs repository on workers
#   ### Launch UE Environment
#       ### Starts Unreal Engine with Perforce workspace paths
### Steps
### Render Step
### Executes Movie Render Queue process
```

Diferencias clave con respecto a los trabajos estándar:

- Administración de credenciales: solicitud de credenciales Secure Perforce de Secrets Manager.

- Sincronización de repositorios: entorno de sincronización Perforce adicional para la gestión del espacio de trabajo.
- Resolución de rutas: las variables de entorno hacen referencia a las rutas de los espacios de trabajo de Perforce.
- Recopilación de dependencias: recopilación y sincronización automáticas de Perforce-tracked activos.

Configuración de los componentes del trabajo de renderizado de Perforce

Siga estos pasos para crear los activos de datos necesarios para los trabajos de Perforce-integrated renderizado.

1. Cree un activo de datos de Apply Perforce Credentials

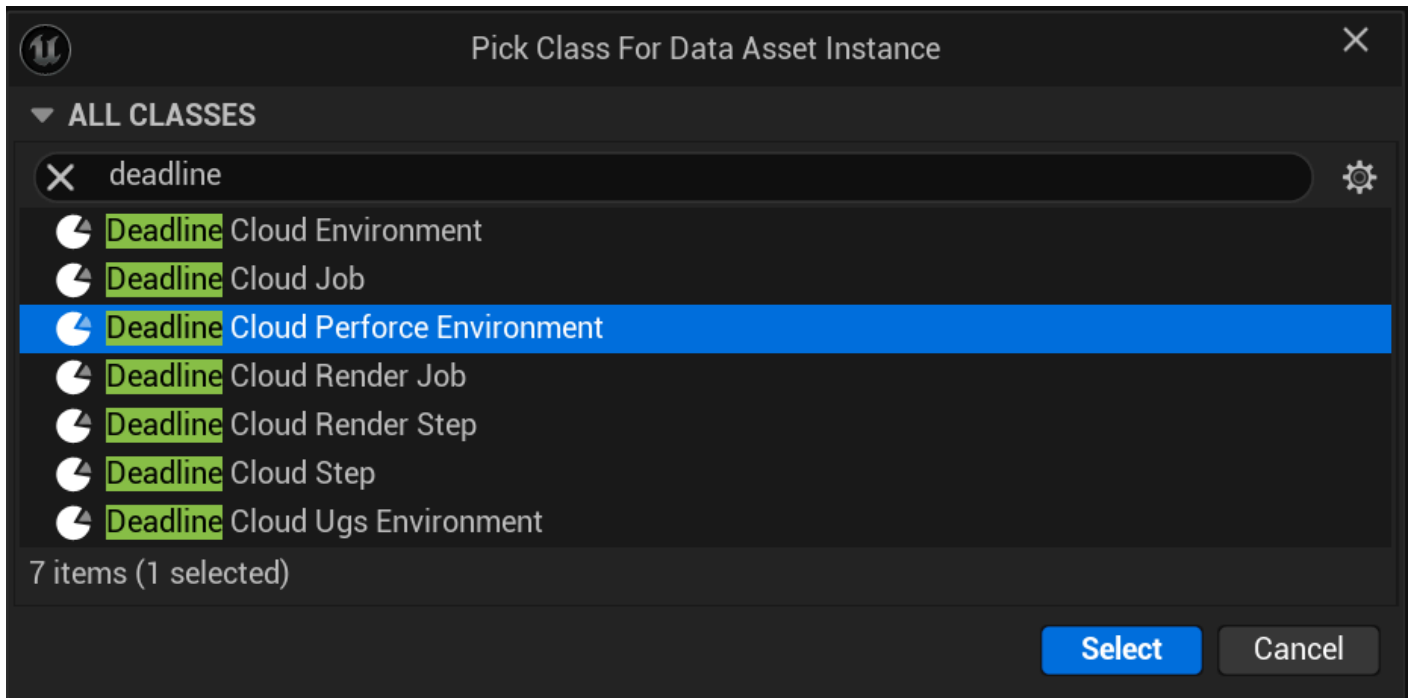
Configure un entorno OpenJD para recuperar las credenciales de Perforce de Secrets Manager y aplicarlas a la conexión de Perforce.

Note

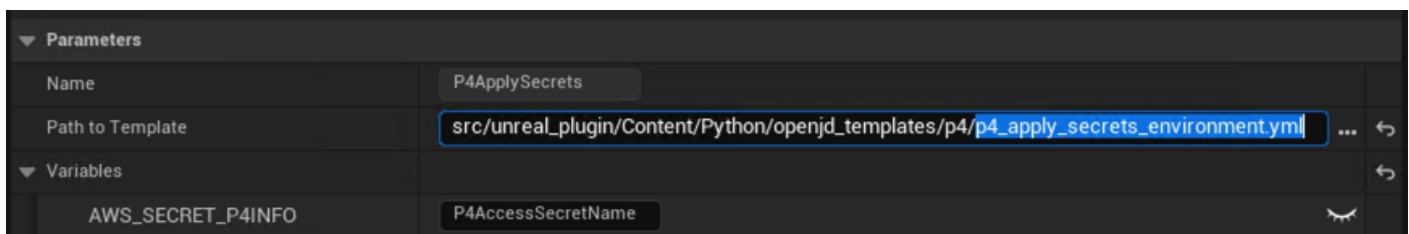
Las variables de entorno aparecen en los registros con el `openjd_env` prefijo, pero los datos confidenciales (puerto, usuario, contraseña) se ocultan automáticamente por motivos de seguridad.

Pasos de configuración:

1. Cree un nuevo activo de datos de Deadline Cloud Perforce Environment.



2. Asigne un nombre descriptivo al activo de datos (por ejemplo, "ApplyP4SecretEnv«).
3. Seleccione la `p4_apply_secrets_environment.yml` plantilla de `Content/Python/openjd_templates/p4/`.
4. Configure la referencia secreta:
 - Introduzca el nombre secreto de su credencial de Perforce en `AWS_SECRET_P4INFO`.
 - Debe coincidir con el nombre secreto creado en. [Administración de credenciales de Perforce](#)



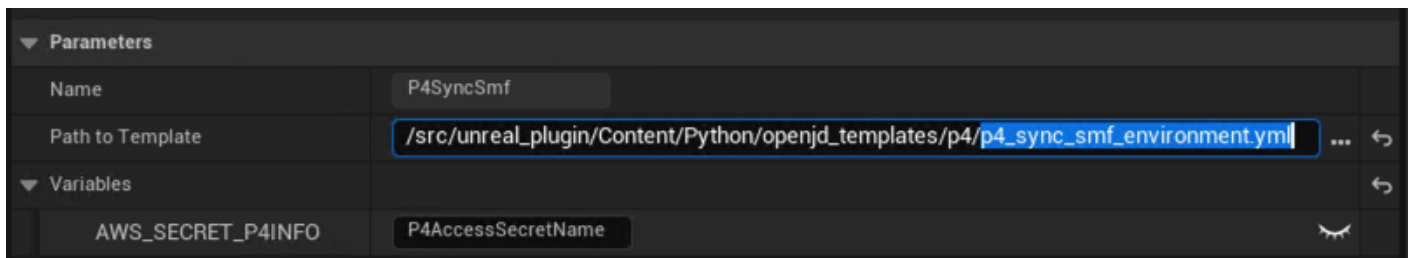
2. Cree un activo de datos del entorno de sincronización Perforce

Configure un entorno OpenJD para crear un espacio de trabajo Perforce, sincronizar los archivos del servidor Perforce y limpiar el espacio de trabajo después del renderizado.

Pasos de configuración:

1. Cree un nuevo activo de datos de Deadline Cloud Perforce Environment.
2. Asigne un nombre al activo de datos en función del tipo de flota:

- P4SyncSMFEnvpara flota gestionada por servicios (SMF).
 - P4SyncCMFEnvpara flota gestionada por el cliente (CMF).
3. Seleccione la plantilla adecuada de entre: Content/Python/openjd_templates/p4/
 - SMF:p4_sync_smf_environment.yml.
 - CMF:. p4_sync_cmf_environment.yml
 4. Configure la referencia secreta:
 - Introduzca el nombre secreto de su credencial de Perforce en AWS_SECRET_P4INFO.
 - Debe coincidir con el secreto del paso 1.

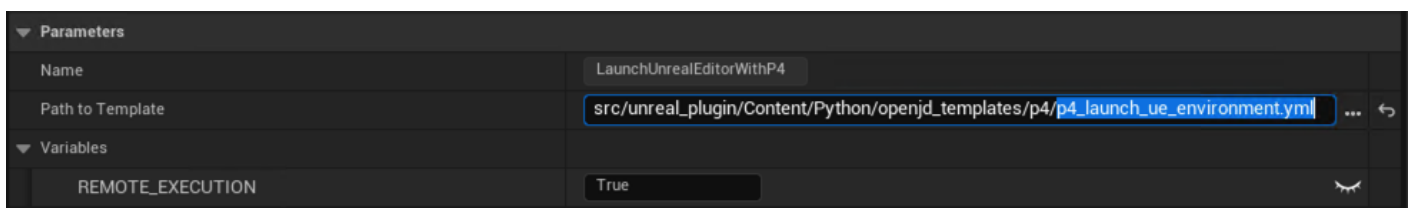


3. Cree un activo de datos del entorno Perforce Launch UE

Configure un entorno OpenJD para lanzar Unreal Engine con la integración de Perforce. Esto hace referencia automáticamente al espacio de trabajo de Perforce creado por el entorno de sincronización.

Pasos de configuración:

1. Cree un nuevo activo de datos de Deadline Cloud Environment.
2. Asigne un nombre descriptivo al activo de datos (por ejemplo, "P4LaunchUEEnv").
3. Seleccione la p4_launch_ue_environment.yml plantilla deContent/Python/openjd_templates/p4/.
4. Configure los ajustes del entorno:
 - Establezca REMOTE_EXECUTION en. True
 - Esta configuración habilita las capacidades de renderizado remoto.

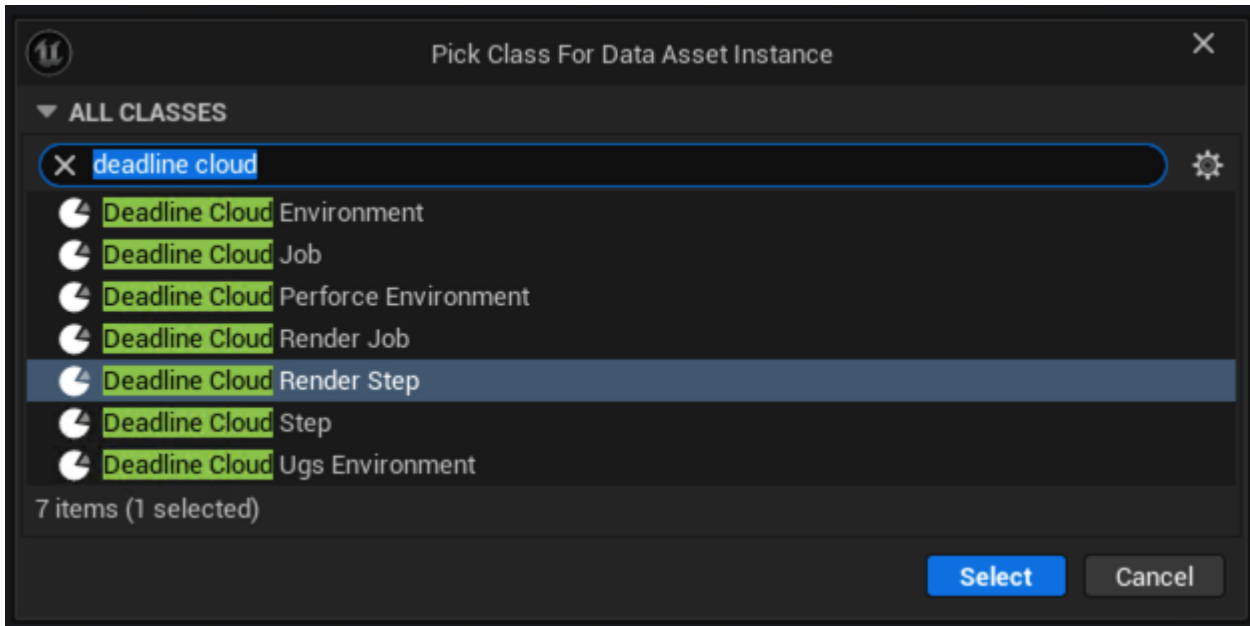


4. Cree un activo de datos escalonado de Perforce

Configure un paso de renderizado de OpenJD para ejecutar el proceso de renderizado.

Pasos de configuración:

1. Cree un nuevo activo de datos de Deadline Cloud Render Step.



2. Asigne un nombre descriptivo al activo de datos (por ejemplo, "P4RenderStep«).

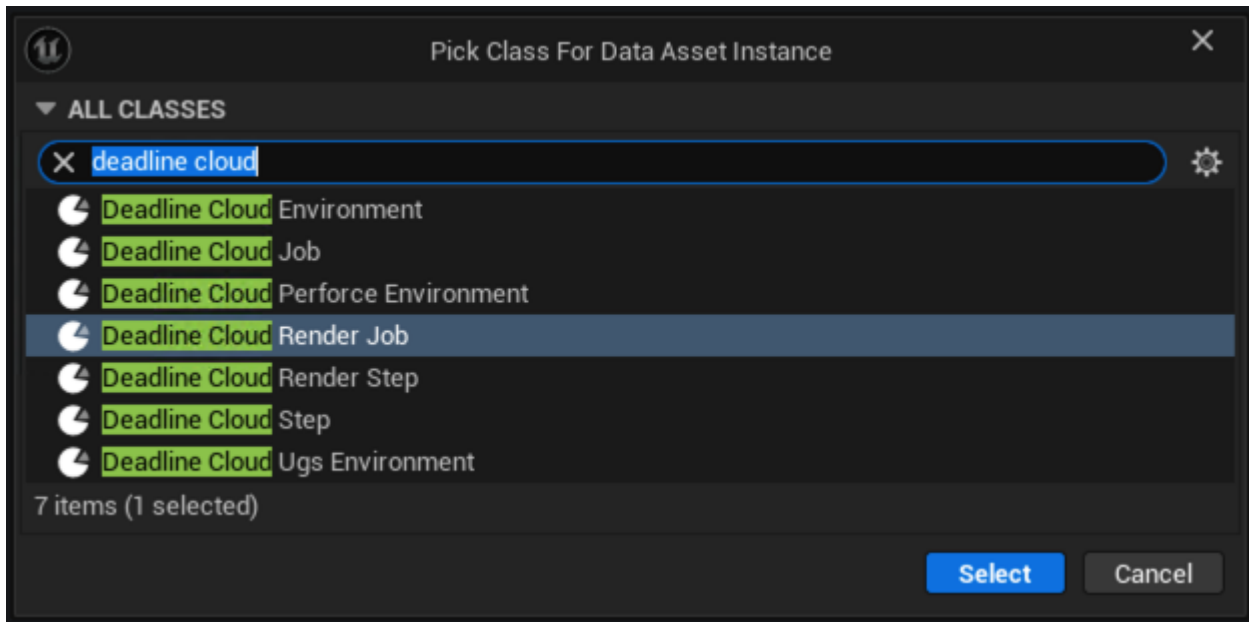
3. Seleccione la `p4_render_step.yml` plantilla de `Content/Python/openjd_templates/p4/`.

5. Cree un activo de datos de trabajos de renderizado de Perforce

Configure un trabajo de renderizado de OpenJD que organice todo el flujo de trabajo de renderizado.

Pasos de configuración:

1. Cree un nuevo activo de datos de Deadline Cloud Render Job.



2. Asigne un nombre descriptivo al activo de datos (por ejemplo, "P4RenderJob«).
3. Seleccione la `p4_render_job.yml` plantilla de `Content/Python/openjd_templates/p4/`.
4. Revise las definiciones de los parámetros: la plantilla incluye estos parámetros con sus comportamientos predeterminados:

Parámetro	Description (Descripción)	Auto-filled	Acción requerida
ProjectRelativePath	Ruta del proyecto relativa a la raíz del espacio de trabajo de Perforce	Sí	Dejar en blanco: se rellena automáticamente
ProjectName	Nombre del proyecto para la creación del espacio de trabajo de Perforce	Sí	Dejar en blanco: se rellena automáticamente
PerforceChangeListNumber	Utilice una lista de cambios con la que sincronizar el espacio de trabajo	Sí	Dejar en blanco: se rellena automáticamente

Parámetro	Description (Descripción)	Auto-filled	Acción requerida
PerforceWorkspaceSpecificationTemplate	Aplica las especificaciones del cliente con un token {workspace_name}	Sí	Dejar en blanco: se rellena automáticamente
MrqJobDependenciesDescriptor	Archivo JSON con dependencias de MRQ para la sincronización	Sí	Dejar en blanco: se rellena automáticamente
ExtraCmdArgsFile	Archivo para argumentos adicionales (evita el límite de 1024 caracteres)	No	Opcional: utilice el valor predeterminado para las configuraciones estándar
FramesPerTask	Número de fotogramas a renderizar por tarea	No	Opcional: usa el valor predeterminado (0) para dividir las tareas por capturas
ExtraCmdArgs	Argumentos de lanzamiento adicionales de Unreal	No	Opcional: utilice el valor predeterminado para las configuraciones estándar

Parámetro	Description (Descripción)	Auto-filled	Acción requerida
Executable	Nombre ejecutable irreal para el nodo de renderizado	No	Configurar: utilice el valor predeterminado para las configuraciones estándar
CondaPackages	Se necesitan paquetes Conda para renderizar el trabajo	No	Configurar: utilice la configuración predeterminada para las configuraciones estándar
CondaChannels	Canales Conda donde se almacenan los paquetes	No	Configurar: utilice los valores predeterminados para las configuraciones estándar
ChunkSize	Número de tomas agrupadas en una sola sesión de renderizado	No	Configurar: predeterminado: 1 (ajuste para el rendimiento)
MarketplacePluginsDir	Plugins de Path to Engine Marketplace	Sí	Dejar en blanco: se rellena automáticamente

Pautas de configuración de parámetros:

- Auto-populated parámetros: déjelos vacíos; se rellenan automáticamente durante el envío del trabajo.
- Parámetros manuales: revise los valores predeterminados y ajústelos en función de sus requisitos específicos.
- ChunkSize: Comience con 1 y aumente para obtener un mejor rendimiento con tomas sencillas.

Parameter Definition	
ProjectRelativePath	<input type="text"/>
ProjectName	<input type="text"/>
PerforceChangelistNumber	<input type="text"/>
PerforceWorkspaceSpecificationTemplate	<input type="text"/> ...
MrqJobDependenciesDescriptor	<input type="text"/> ...
ExtraCmdArgs	<input type="text" value="-log"/>
ExtraCmdArgsFile	<input type="text"/> ...
Executable	<input type="text" value="UnrealEditor-Cmd"/>
CondaPackages	<input type="text" value="unrealengine=5.6 unrealengine-openjd=0.6."/>
CondaChannels	<input type="text" value="deadline-cloud"/>
ChunkSize	<input type="text" value="1"/>

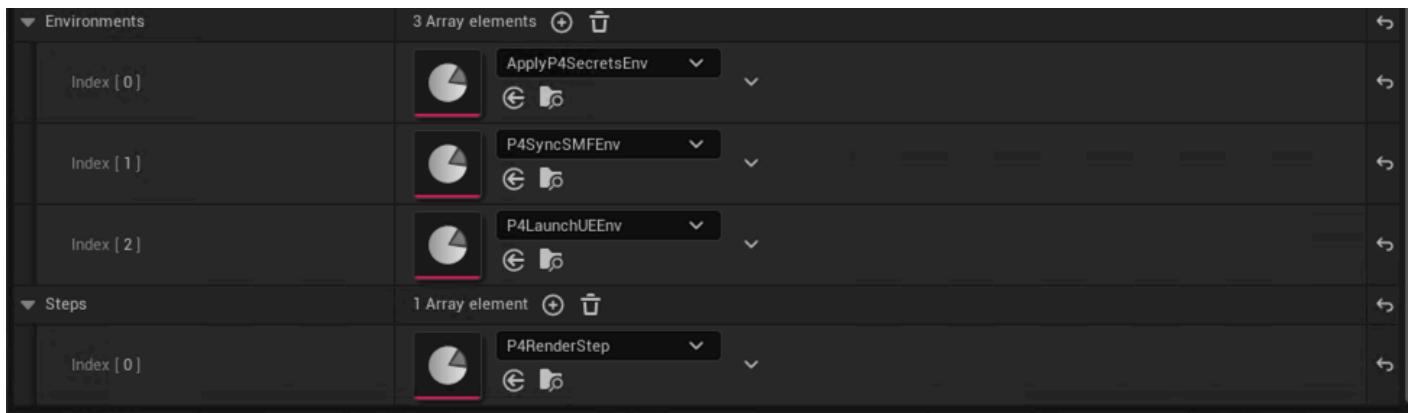
5. Configure los entornos (exactamente en este orden):

Order	Entorno	Finalidad
Día 1	"ApplyP4SecretEnv"	Aplicar las credenciales de Perforce desde Secrets Manager
2º	«P4SyncSMFEnv» o «P4SyncCMFEnv»	Sincronice el espacio de trabajo y los archivos de Perforce
3º	"P4LaunchUEEnv"	Lanza Unreal Engine con las rutas de Perforce

Important

El orden del entorno es esencial para una resolución de dependencias y un flujo de credenciales adecuados.

6. Añadir paso de renderizado: añada "P4RenderStep" a la sección de pasos.



Prácticas recomendadas

Pre-submission lista de verificación

- **Credenciales:** credenciales de Perforce correctamente configuradas (consulte [Administración de credenciales de Perforce](#)).
- **Espacio de trabajo:** la especificación incluye todos los mapeos de vista necesarios.
- **Pruebas:** pruebe con una tarea de renderizado pequeña antes de enviar trabajos grandes.
- **Dependencias:** compruebe que todas las dependencias del proyecto estén en Perforce y sean accesibles.
- **Permisos:** confirme que las funciones de los trabajadores tengan acceso a Secrets Manager.

Optimización del rendimiento

Configuración del tamaño del fragmento:

Tamaño del fragmento	Caso de uso	Impacto en el rendimiento
1-2 disparos	Fotografías complejas, se necesita una revisión detallada	Menor rendimiento, mayor control de calidad
4-8 disparos	Carga de trabajo equilibrada, proyectos típicos	Equilibrio óptimo entre velocidad y capacidad de administración
Más de 10 disparos	Fotografías sencillas, procesamiento por lotes	Máximo rendimiento, mínima sobrecarga

Tenga en cuenta las siguientes optimizaciones adicionales:

- **Dependencias:** minimice las dependencias innecesarias de los activos para reducir el tiempo de sincronización.
- **Vistas del espacio de trabajo:** optimice las vistas del espacio de trabajo de Perforce para sincronizar solo los archivos necesarios.

Monitoreo y depuración

- **Registros de trabajos:** supervise el proceso de sincronización de Perforce en los registros de ejecución de trabajos.
- **Estado del espacio de trabajo:** compruebe la creación del espacio de trabajo y la finalización de la sincronización.
- **Recopilación de dependencias:** compruebe que se hayan capturado todos los activos necesarios.
- **Métricas de rendimiento:** realice un seguimiento de los tiempos de sincronización y el rendimiento del renderizado.

Resolución de problemas

Problemas y soluciones comunes de

Problema	Síntomas	Solución
Fallos de conexión P4	Errores de autenticación, tiempo de espera	Compruebe las credenciales de Perforce; compruebe la conectividad de la red; valide la accesibilidad del servidor Perforce
Errores de sincronización del espacio de trabajo	Fallos de sincronización, permiso denegado	Compruebe los permisos de usuario de Perforce, compruebe las especificaciones del espacio de trabajo y asegúrese de que existe una lista de cambios
Faltan dependencias	Fallos de renderizado, activos faltantes	Revise <code>MrqJobDependenciesDescriptor</code> ; compruebe la colección de referencias blandas;

Problema	Síntomas	Solución
		verifique todos los activos de Perforce
Problemas de resolución de rutas	Errores en el archivo no encontrados	Compruebe la <code>P4_CLIENT_DIRECTORY</code> variable; compruebe el orden del entorno; valide las rutas raíz del espacio de trabajo

Pasos de depuración

1. Compruebe los registros de trabajos: revise los registros del entorno de sincronización de Perforce para ver los mensajes de error detallados.
2. Validar el espacio de trabajo: asegúrese de que la especificación del espacio de trabajo de Perforce sea correcta.
3. Realice una prueba local: compruebe que las operaciones de Perforce funcionan desde la máquina emisora.
4. Verifica los permisos: confirma que las funciones de los trabajadores tengan acceso secreto (si usas Secrets Manager).

Requisitos de host personalizados

En esta sección se describe cómo crear y usar requisitos de host personalizados para el renderizado de Deadline Cloud en Unreal Engine.

Descripción general de

Los requisitos de alojamiento definen qué flota es apta para ejecutar un paso de renderizado en particular. Se almacenan dentro de un `UDeadlineCloudHostRequirements` activo, al que luego hace referencia un `DeadlineCloudRenderStep` activo.

Tipo de requisito	Ubicación de configuración	Caso de uso
Requisitos básicos del sistema	Campos de CPU, RAM y GPU	Restrinja el renderizado a máquinas con hardware específico
Requisitos de cantidad personalizados	Nombre y min/max valores	Requieren niveles de recursos numéricos (licencias, fichas, cuotas)
Requisitos de atributos personalizados	Lista de atributos y valores	Se requieren atributos personalizados en las flotas para ejecutar el paso

Note

Si se oculta un requisito mediante el icono en forma de ojo, solo se oculta en la interfaz de usuario de MRQ Submit. El requisito sigue siendo aplicable al enviar el trabajo.

Important

AttributeLos valores Name y utilizados para los requisitos de importe personalizados y los requisitos de atributos personalizados deben coincidir estrictamente con los identificadores válidos definidos en la documentación oficial de Open Job Description: [Open Job Specifications](#).

Paso 1: Crear el activo de requisitos del anfitrión

1. Abre el navegador de contenido en Unreal Engine.
2. Cree un nuevo activo: Agregar → Miscelánea → Activo de datos → DeadlineCloudHostRequirements
3. Asigne un nombre al activo, por ejemplo, MyHostRequirements

Paso 2: carga la plantilla YAML predeterminada

1. En el panel de detalles del activo, localice el campo Ruta a la plantilla.
2. Seleccione la plantilla por defecto: `Plugins/UnrealDeadlineCloudService/Content/Python/openjd_templates/host_requirements.yml`.

Esto carga los requisitos básicos como la CPU, la memoria, la GPU, el sistema operativo y la arquitectura.

Note

Los requisitos básicos no se pueden eliminar; solo se pueden cambiar sus valores.

Paso 3: Configurar los requisitos básicos (del sistema)

Opción	Ejemplo
Sistema operativo	windows
Arquitectura de CPU	x86_64
VCPUs (mínimo)	16
GPU (mínimo)	1

Si Max = 0, entonces no hay límite superior para ese requisito.

Paso 4: Añadir requisitos de importe personalizados

Se utiliza cuando el requisito es numérico (por ejemplo, número de licencias, límites de simultaneidad).

1. Busque la sección Requisitos de montos personalizados.
2. Agregue una nueva entrada y establezca un nombre, por ejemplo: `amount.custom.license`.
3. Establezca los valores mínimo y máximo:
 - Mínimo: 1.

- Máximo: 0 (0 significa ilimitado).

Paso 5: Añadir requisitos de atributos personalizados

Se utiliza para filtrar a los trabajadores en función de etiquetas y rótulos.

1. Busque la sección Requisitos de atributos personalizados.
2. Agregue un nuevo nombre de atributo, por ejemplo: `attr.custom.gpu.vendor`.
3. Elija la regla de coincidencia:
 - AllOf- todos los valores deben coincidir.
 - AnyOf- al menos uno debe coincidir.
4. Introduzca los valores de los atributos separados por espacios, por ejemplo: `nvidia amd`.

Paso 6: Visibilidad en MRQ (opcional)

Cada entrada obligatoria tiene un icono en forma de ojo.

Ojo	Comportamiento
Visible	El requisito se muestra en la interfaz de usuario de MRQ Submit
Oculto	El requisito está oculto pero aún se incluye al enviar el trabajo

Esta configuración es útil para simplificar la interfaz de usuario para los artistas y, al mismo tiempo, preservar las limitaciones técnicas.

Paso 7: Adjunte los requisitos a un paso de renderizado

1. Abra el `DeadlineCloudRenderStep` activo correspondiente.
2. Busque el campo Requisitos del anfitrión.
3. Asigne el activo que ha creado (por ejemplo, `MyHostRequirements`).

Todos los envíos de MRQ que utilizan este paso ahora aplican tu lógica de selección de anfitriones.

Resumen

Con el recurso de requisitos del anfitrión, puede:

- Controle qué máquinas de trabajo ejecutan sus trabajos de renderizado.
- Especifique los niveles mínimos de recursos.
- Diríjase a grupos de trabajadores específicos mediante la coincidencia de atributos.
- Simplifique la interfaz de usuario manteniendo intactas las reglas técnicas.
- Reutilice la configuración en varios pasos del MRQ.

Esta configuración mejora la coherencia del enrutamiento de los trabajos y garantiza que el renderizado se realice en el hardware correcto.

Configuraciones avanzadas

Service-managed flotas frente a flotas gestionadas por el cliente

Service-managed flotas (SMF)

En las flotas gestionadas por servicios, el Unreal Engine y el adaptador están disponibles automáticamente mediante el canal `deadline-cloud` conda con el entorno de colas predeterminado. Esta configuración proporciona la experiencia más sencilla.

Customer-managed flotas (CMF)

En el caso de las flotas gestionadas por el cliente, Unreal Engine y el adaptador deben instalarse manualmente en los hosts de los trabajadores. Esta configuración proporciona más control y admite funciones adicionales, como la integración con Perforce. Para obtener instrucciones detalladas, consulte [Configurar un empleado de una flota gestionada por el cliente \(CMF\)](#).

Funciones de renderizado de Unreal Engine

El sistema de renderizado de Unreal Engine ofrece un soporte integral para:

Característica	Description (Descripción)	Notas
Cola de renderización de películas	High-quality renderización sin conexión	Integración con el envío de trabajos

Característica	Description (Descripción)	Notas
Secuenciador	Timeline-based sistema de animación	Detección y procesamiento automáticos de disparos
Plugins de proyectos	Soporte de complementos personalizados	Detección e inclusión automáticas
Dependencias de activos	Administración de archivos de contenido	Seguimiento integral de activos
Renderizado fijo	Persistencia de la aplicación entre tomas	Rendimiento mejorado para secuencias de múltiples tomas

El remitente integrado de Unreal Engine detecta y configura automáticamente todas las funciones de renderizado. El adaptador mantiene un manejo adecuado de las dependencias y permite un renderizado eficiente de múltiples tomas sin necesidad de reiniciar Unreal Engine.

Recursos de código abierto

El remitente y el adaptador son de código abierto y están disponibles en: GitHub

- [Deadline Cloud para Unreal Engine](#)

Foundry Nuke

Foundry Nuke es una aplicación de composición digital y efectos visuales basada en nodos que se utiliza para la posproducción de cine y televisión. Nuke es compatible con AWS Deadline Cloud (Deadline Cloud) e incluye remitentes, paquetes conda y un adaptador para aumentar el rendimiento del renderizado. Esta guía proporciona instrucciones paso a paso para usar Deadline Cloud con Nuke para renderizar tus proyectos más rápido distribuyendo las tareas de renderizado en varios equipos.

Descripción general de Support

Nuke es compatible con los siguientes componentes:

- **Submitter:** complemento de envío integrado para el envío directo de trabajos desde Nuke con detección automática de escenas y activos.
- **Paquetes Conda:** Los paquetes para instalar las versiones 15, 16 y 17 de Nuke están disponibles en el canal conda de Deadline Cloud para flotas gestionadas por servicios.
- **Adaptor:** middleware para un renderizado eficiente con sesiones fijas y supervisión adicional.
- **Cross-platform compatibilidad:** soporte de remitente para Windows, macOS y Linux, y soporte de trabajo solo para Linux con mapeo de rutas automático.

Compatibilidad con las versiones de Nuke

La siguiente tabla muestra los niveles de soporte actuales para las versiones de Nuke:

Versión principal	Submitter Support	Soporte de Conda
15	Windows, macOS, Linux	Linux
16	Windows, macOS, Linux	Linux
17	Windows, macOS, Linux	Linux

Canal Deadline Cloud Conda

La siguiente tabla muestra los paquetes conda aplicables a Nuke disponibles para las Service-managed flotas del canal conda de Deadline-cloud:

SO	Package	Versión	Notas
Linux	arma nuclear	15	Incluye un motor de composición integrado
Linux	arma nuclear	16	Incluye un motor de composición integrado

SO	Package	Versión	Notas
Linux	arma nuclear	17	Incluye un motor de composición integrado
Linux	nuke-openjd		Incluye el adaptador Nuke

Introducción

Para usar Nuke con Deadline Cloud:

1. Cree una flota gestionada por un servicio y asóciela a una cola. La cola debe estar configurada con un entorno de colas que sea compatible con el canal conda Deadline-Cloud. [Para obtener más información, consulte Creación de un entorno de colas.](#)
2. Instale el monitor Deadline Cloud y el dispositivo Nuke Submitter en la estación de trabajo de su artista mediante los instaladores de monitores y remitentes de Deadline Cloud. Para obtener más información, consulte [Configura tu estación de trabajo.](#)
3. Envía tu trabajo directamente desde Nuke a la lista de espera utilizando el remitente integrado.
4. Supervisa el trabajo y descarga el resultado utilizando el monitor de Deadline Cloud.

Inicie el remitente

Para lanzar el remitente de Deadline Cloud en Nuke

Note

El soporte para Nuke se proporciona mediante el entorno Conda para flotas gestionadas por servicios. Para obtener más información, consulte [Predeterminado conda entorno de colas.](#)

1. Instale el monitor Deadline Cloud y el dispositivo Nuke Submitter en la estación de trabajo de su artista mediante el módulo Deadline Cloud Submitter y los instaladores de monitores. Para obtener más información, consulte [Configura tu estación de trabajo.](#)
2. Abra Nuke.

3. Abra un script de Nuke con las dependencias que existan en el directorio raíz de los activos.
4. Elija AWS Deadline y, a continuación, elija Enviar a Deadline Cloud para lanzar el remitente.
5. Si aún no se ha autenticado, seleccione Iniciar sesión e inicie sesión con sus credenciales de usuario en la ventana del navegador.
6. Seleccione Enviar.

Instalación

Para instalar el remitente de Deadline Cloud for Nuke, necesita:

- Una estación de trabajo Windows, macOS o Linux.
- Nuke 14, 15, 16 o 17. Recomendamos Nuke 15 o una versión posterior en lugar de Nuke 14, ya que estas versiones son compatibles con el entorno de [colas conda predeterminado](#) en las flotas gestionadas por servicios. Para utilizar el Nuke 14 con una flota gestionada por el servicio, es necesario que el Nuke 14 esté disponible para el trabajador. La forma recomendada es crear tu propio paquete conda siguiendo los pasos de [Crear un paquete conda para una aplicación](#) o complemento.

Hay dos formas de instalar el remitente de Deadline Cloud for Nuke:

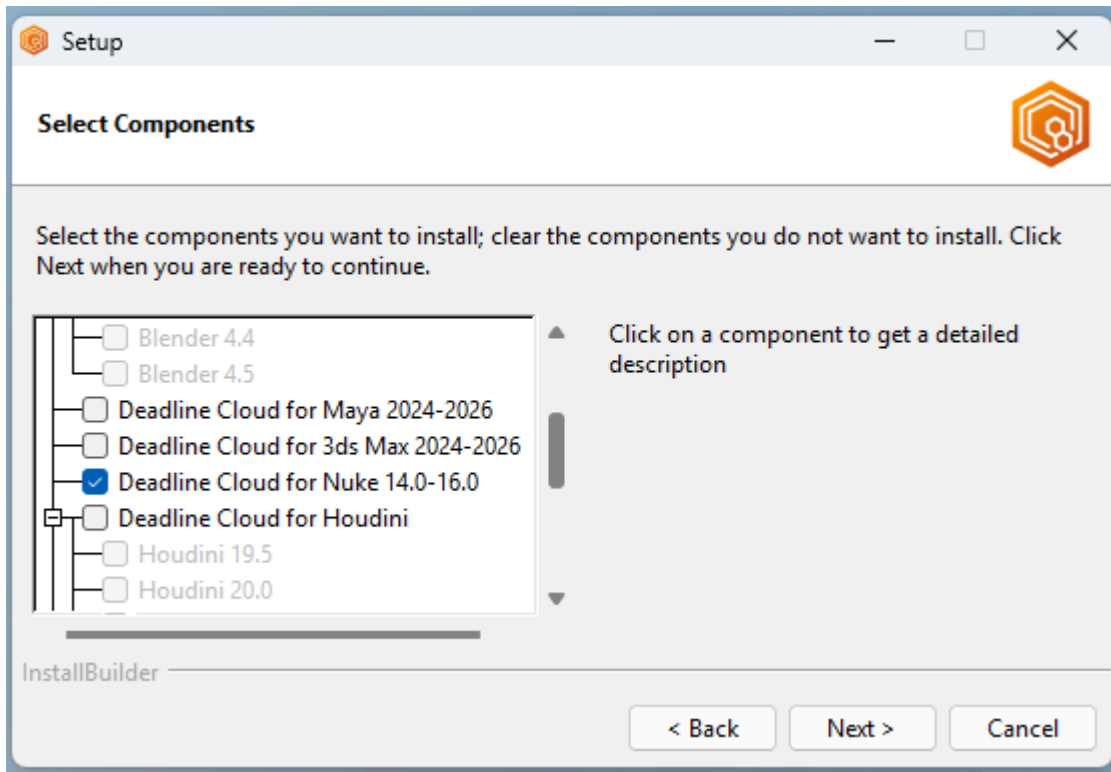
- Utilizar el instalador de remitentes de Deadline Cloud (recomendado).
- [Instalar manualmente el remitente desde](#) la fuente.

Uso del instalador de remitentes de Deadline Cloud

Puedes instalar el remitente de Deadline Cloud para Nuke mediante el instalador del remitente de Deadline Cloud.

Para instalar el remitente:

1. Descarga el instalador del [remitente de Deadline Cloud](#).
2. Ejecute el instalador.
3. Cuando se te pida que selecciones los componentes, busca y marca la casilla de verificación de Nuke.



4. Termine de ejecutar el instalador.
5. Lanza Nuke.
6. Verifica la instalación comprobando si Deadline Cloud se ha añadido a la barra de navegación superior.

Usando el remitente Nuke

El remitente de Deadline Cloud for Nuke admite dos tipos de trabajos:

- Trabajos de renderizado: renderiza los archivos de salida creados por uno o más de los [nodos de escritura](#) de tu script Nuke.
- CopyCat trabajos de formación: entrena un [CopyCat nodo](#) de tu script de Nuke.

Trabajos de renderizado

Para usar el remitente de Deadline Cloud for Nuke, necesitas:

- Un perfil para enviarlo a Deadline Cloud.
- Una granja de Deadline Cloud y una cola a las que enviar.

Para enviar un trabajo de renderizado de Nuke a Deadline Cloud:

1. Guarda tu archivo de Nuke.
2. En la barra de navegación superior, selecciona Deadline Cloud. En el menú desplegable, selecciona Enviar a Deadline Cloud.
3. Usa las pestañas del cuadro de diálogo para personalizar tu trabajo.
4. (Opcional) Para exportar los archivos asociados a un trabajo a su directorio de historial de trabajos sin enviarlo, elija Exportar paquete.
5. Selecciona Enviar y sigue las instrucciones para enviar tu trabajo a Deadline Cloud.

Ajustes específicos de renderización de Nuke

La pestaña Job-specific de configuración tiene opciones específicas para los trabajos creados en Nuke.

Submit Rendering to AWS Deadline Cloud

Shared job settings Job-specific settings Job attachments Host requirements

Write nodes All write nodes

Views All views

Override frame range 1-226

Use proxy mode

Continue on error

Use timeouts *Set a maximum duration for actions from this job*

Render task timeout 6 days 0 hours 0 minutes

Setup timeout 1 day 0 hours 0 minutes

Teardown timeout 0 days 1 hour 0 minutes

Include gizmos in job bundle

✓ myprofile

Settings... Submit Export bundle

- Nodos de escritura: los nodos de [escritura para los que se renderizarán](#) las salidas. Puede seleccionar renderizar todos los nodos de escritura o seleccionar un nodo específico.
- Vistas: qué [vistas](#) deben renderizarse.

- **Modificar rango de fotogramas:** selecciona esta opción para renderizar un fotograma o rango de fotogramas diferente al establecido en Nuke. Los rangos de marcos siguen el patrón [Open Job Description](#).
- **Utilizar el modo proxy:** controla si se debe utilizar el [modo proxy](#) en el trabajo enviado.
- **Continuar en caso de error:** si se selecciona, Nuke intenta continuar renderizando cuando detecta un error. Si está desactivada, Nuke no realizará la tarea cuando detecte un error.
- **Tamaño del fragmento:** número de fotogramas que se van a agrupar en cada fragmento (de 1 a 150). Usa 1 para un marco por tarea (predeterminado). Los valores más altos agrupan los marcos en bloques contiguos para reducir la sobrecarga por tarea. Para obtener más información, consulte [Fragmentación de tareas para plantillas](#) de trabajo.
- **Duración del fragmento objetivo (segundos):** al especificar un valor, el programador ajusta dinámicamente los tamaños de los fragmentos en función de los tiempos de ejecución observados de los fragmentos completados, con el objetivo de fijar esta duración para cada fragmento. Déjelo en 0 para usar un tamaño de fragmento fijo para todos los fragmentos.
- **Usar tiempos de espera:** si se deben usar tiempos de espera configurados por el usuario.
- **Tiempo de espera de la tarea de renderizado:** duración máxima de cada acción que realiza un renderizado. El valor predeterminado es de 6 días.
- **Tiempo de espera de configuración:** duración máxima de cada acción que configura el trabajo de renderización, como la carga de la escena. El valor predeterminado es 1 día.
- **Tiempo de espera de desmontaje:** duración máxima de la acción que agota la configuración necesaria para el renderizado. El valor predeterminado es de 1 hora.
- **Incluir gizmos en el paquete de trabajos:** si se deben incluir [gizmos](#) en el paquete de trabajos.

Para obtener información sobre las demás pestañas de remitentes, consulta la [guía de Deadline Cloud](#) sobre cómo usar un remitente.

CopyCat trabajos de formación

Para usar el remitente de Deadline Cloud for Nuke para entrenar CopyCat nodos, necesitas:

- Un perfil para enviarlo a Deadline Cloud.
- Una granja de Deadline Cloud y una cola a las que enviar.
- Una flota de Deadline Cloud con GPU-enabled trabajadores asociados a la cola a la que harás el envío. Para obtener instrucciones sobre cómo crear una flota gestionada por servicios con acceso a la GPU, consulta [Gestionar](#) flotas gestionadas por servicios.

Para enviar un trabajo de CopyCat formación de Nuke a Deadline Cloud:

1. Cree o abra un script de Nuke que contenga un CopyCat nodo.
2. Conecte los nodos de entrada y de entrada al CopyCat nodo y configure las perillas del nodo según los valores deseados. Consulte la [CopyCat documentación de Foundry](#) para obtener detalles sobre su uso. CopyCat
3. Guarda tu archivo de Nuke.
4. En la barra de navegación superior, selecciona Deadline Cloud. En el menú desplegable, selecciona Enviar CopyCat formación a Deadline Cloud.
5. Utilice las pestañas del cuadro de diálogo para personalizar su trabajo.
6. (Opcional) Para exportar los archivos asociados a un trabajo a su directorio de historial de trabajos sin enviarlo, elija Exportar paquete.
7. Selecciona Enviar y sigue las instrucciones para enviar tu trabajo a Deadline Cloud.

Ajustes específicos para el entrenamiento nuclear CopyCat

La pestaña Job-specific de configuración tiene opciones específicas para los trabajos de CopyCat entrenamiento creados en Nuke.

Submit CopyCat Training to AWS Deadline Cloud

Shared job settings Job-specific settings Job attachments Host requirements

CopyCat Node CopyCat1

Use timeouts *Set a maximum duration for actions from this job*

Render task timeout 6 days 0 hours 0 minutes

Setup timeout 1 day 0 hours 0 minutes

Teardown timeout 0 days 2 hours 0 minutes

Include gizmos in job bundle

myprofile

Settings... Submit Export bundle About...

- CopyCat Nodo: seleccione qué CopyCat nodo desea entrenar por nombre de nodo.
- Usar tiempos de espera: si se deben usar tiempos de espera configurados por el usuario.
- Tiempo de espera de la tarea de renderizado: duración máxima de cada acción. En el caso de CopyCat, el entrenamiento consiste en una sola acción. El valor predeterminado es de 6 días.

- Tiempo de espera de configuración: duración máxima de cada acción que configura el trabajo, como la carga de la escena. El valor predeterminado es 1 día.
- Tiempo de espera de desmontaje: duración máxima de la acción que interrumpe la configuración. El valor predeterminado es de 1 hora.
- Incluir gizmos en el paquete de trabajos: si se deben incluir [gizmos](#) en el paquete de trabajos.

Para obtener información sobre las demás pestañas de remitentes, consulta la [guía de Deadline Cloud](#) sobre cómo usar un remitente.

Configuraciones avanzadas

Uso de versiones no compatibles

Deadline Cloud solo admite y prueba las versiones de software para estaciones de trabajo y trabajadores de la tabla anterior. Al utilizar el remitente, el trabajador intenta instalar la misma versión que se utiliza en la estación de trabajo. Se produce un error si la versión de Nuke para estación de trabajo no aparece en la tabla de versiones anterior.

Si necesitas una versión de Nuke no compatible, tienes las siguientes opciones:

- Al enviar el trabajo desde Nuke, puedes anular el parámetro de CondaPackages cola para especificar una versión compatible para usarla con el trabajador (por ejemplo,). `nuke=17, nuke-openjd=*` Esto puede funcionar o no, en función de las funciones que utilice tu composición y de cómo funcione Nuke con las composiciones de tu versión de estación de trabajo.
- Puedes crear una receta de conda y un canal personalizados para que la versión que desees se instale en la máquina de trabajo. Utilice la receta de conda para una versión compatible que aparece a continuación como punto de partida y empaquete la versión que desee en un canal conda personalizado. Para obtener más información sobre la creación de canales conda personalizados, consulte [Creación de canales conda personalizados](#).

Ejecutable Nuke personalizado

Puede configurar la variable de `NUKE_EXECUTABLE` entorno para que apunte a un ejecutable de Nuke específico si no está disponible en la `PATH`.

OpenColorCompatibilidad con IP

La integración de Nuke incluye una compatibilidad total con los flujos de trabajo de gestión del color OpenColor IO (OCIO). Las configuraciones de color se detectan automáticamente y se incluyen en los envíos de los trabajos para garantizar un manejo uniforme del color en toda la gama de renderizados.

Funciones de composición nuclear

El motor de composición de Nuke ofrece un soporte integral para:

Característica	Description (Descripción)	Notas
Escribe nodos	Múltiples formatos de salida y códecs	Detectado automáticamente por el remitente
Rangos de fotogramas	Especificación de rango de marcos personalizada	Admite rangos predeterminados y de anulación
Vistas múltiples	Representación estéreo y multivista	Manejo adecuado de las salidas de visualización específica
Gestión del color	OpenColorIntegración IO	Detección automática de la configuración OCIO
Mapeo de rutas	Cross-platform traducción de rutas	Windows/Linux Compatibilidad perfecta
CopyCat	ML-based pintura y rotoscopia	Requiere Nuke 14.0 o posterior

El remitente integrado de Nuke detecta y configura automáticamente las funciones de composición. El remitente mantiene una gestión adecuada de las dependencias y de los activos en el caso de composiciones complejas.

Recursos de código abierto

El remitente y el adaptador son de código abierto y están disponibles en: [GitHub](#)

- [Deadline Cloud para Nuke](#)
- [Las recetas de Nuke Conda](#) están disponibles en GitHub las versiones compatibles.

KeyShot Estudio

KeyShot Studio es un programa de iluminación global y trazado de rayos en tiempo real desarrollado por Luxion para renderizar animaciones y modelos 3D. Esta guía proporciona instrucciones paso a paso para usar AWS Deadline Cloud (Deadline Cloud) con KeyShot Studio para renderizar sus proyectos más rápido mediante la distribución de las tareas de renderizado en varias máquinas.

Descripción general de Support

KeyShot Studio es compatible con los siguientes componentes:

- Remitente: extensión de remitente integrada para el envío directo de trabajos KeyShot con detección automática de escenas y activos.
- Cross-platform compatibilidad: soporte de remitentes para Windows y macOS con soporte de trabajadores para Windows.
- Licencias (BYOL): traiga su propia licencia para KeyShot renderizar en su granja.

KeyShot compatibilidad de versiones

La siguiente tabla muestra los niveles de soporte actuales para las versiones de Keyshot:

Versión principal	Submitter Support	Motores de renderizado	Licencias
2024	Windows, macOS	Built-in rastreador de rayos	Se requiere BYOL
2025	Windows, macOS	Built-in rastreador de rayos	Se requiere BYOL

Requisitos previos

KeyShot requiere la licencia Bring Your Own License (BYOL). Debe tener KeyShot licencias válidas disponibles para su flota de granjas de renderizado. Configure su servidor de licencias para que sea accesible desde los nodos de trabajo. Para obtener más información, consulte [Conectar flotas gestionadas por el servicio a un servidor de licencias personalizado](#).

Para usarlo KeyShot en flotas gestionadas por servicios, debe crear un paquete conda y alojarlo en un canal conda personalizado. Un [ejemplo de una receta de conda está disponible](#) en KeyShot GitHub. Para obtener más información sobre la creación de canales conda personalizados, consulte [Creación de canales conda personalizados](#).

Antes de empezar, asegúrese de que:

- Una estación de trabajo Windows o macOS.
- KeyShot Estudio 2023 - 2025.
- Se ha instalado el [monitor Deadline Cloud](#).
- Acceso a una granja de Deadline Cloud con una flota que tiene KeyShot Studio instalado y licenciado.

Introducción

Para usar KeyShot con Deadline Cloud:

1. Cree una flota gestionada por un servicio y asóciela a una cola. La cola debe estar configurada con un entorno de colas que incluya el canal conda personalizado que contiene el paquete. KeyShot Para obtener más información, consulte [Creación de un](#) entorno de colas.
2. Instale el monitor y el KeyShot remitente de Deadline Cloud en la estación de trabajo de su artista mediante los instaladores de monitores y remitentes de Deadline Cloud. Para obtener más información, consulte [Configura tu estación de trabajo](#).

Instalación

La extensión de KeyShot remitente te permite enviar trabajos a Deadline Cloud directamente desde dentro. KeyShot

Instalar el remitente

Para instalar el remitente:

1. Descarga el instalador del [remitente de Deadline Cloud](#).
2. Ejecute el instalador y siga las instrucciones que aparecen en pantalla.
3. Inicie KeyShot después de la instalación.

Actualización del remitente

Para actualizar el remitente a la versión más reciente, descargue y ejecute el instalador más reciente del remitente.

Uso del remitente KeyShot

Preparando tu escena

Antes de enviar un trabajo:

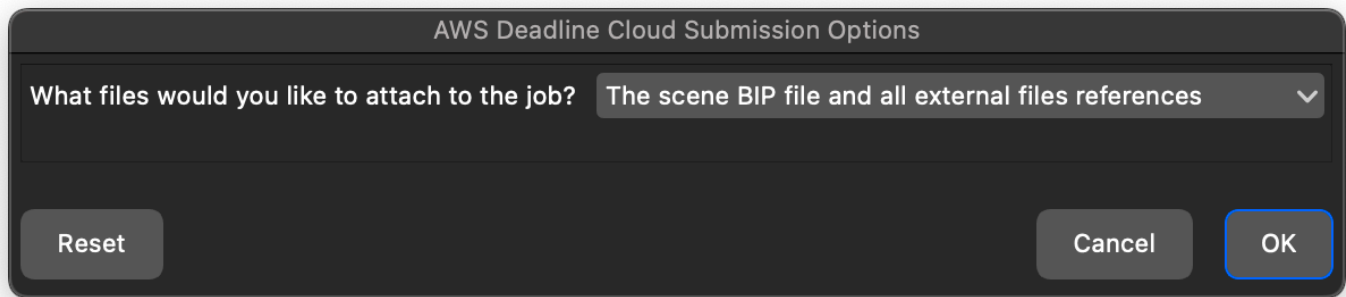
1. Asegúrese de que la escena esté guardada.
2. Configure los ángulos, los materiales y la iluminación de la cámara como desee.
3. Configure los cuadros de animación si está renderizando una animación.

Enviar un trabajo

1. En KeyShot, en la barra de herramientas superior, elija Scripting Console.
2. En la consola de secuencias de comandos, vaya a Secuencias de comandos > Enviar a Deadline Cloud.
3. Seleccione Ejecutar.

Opciones de envío

Al ejecutar el remitente, aparece un cuadro de diálogo que le pregunta cómo desea gestionar los archivos adjuntos.



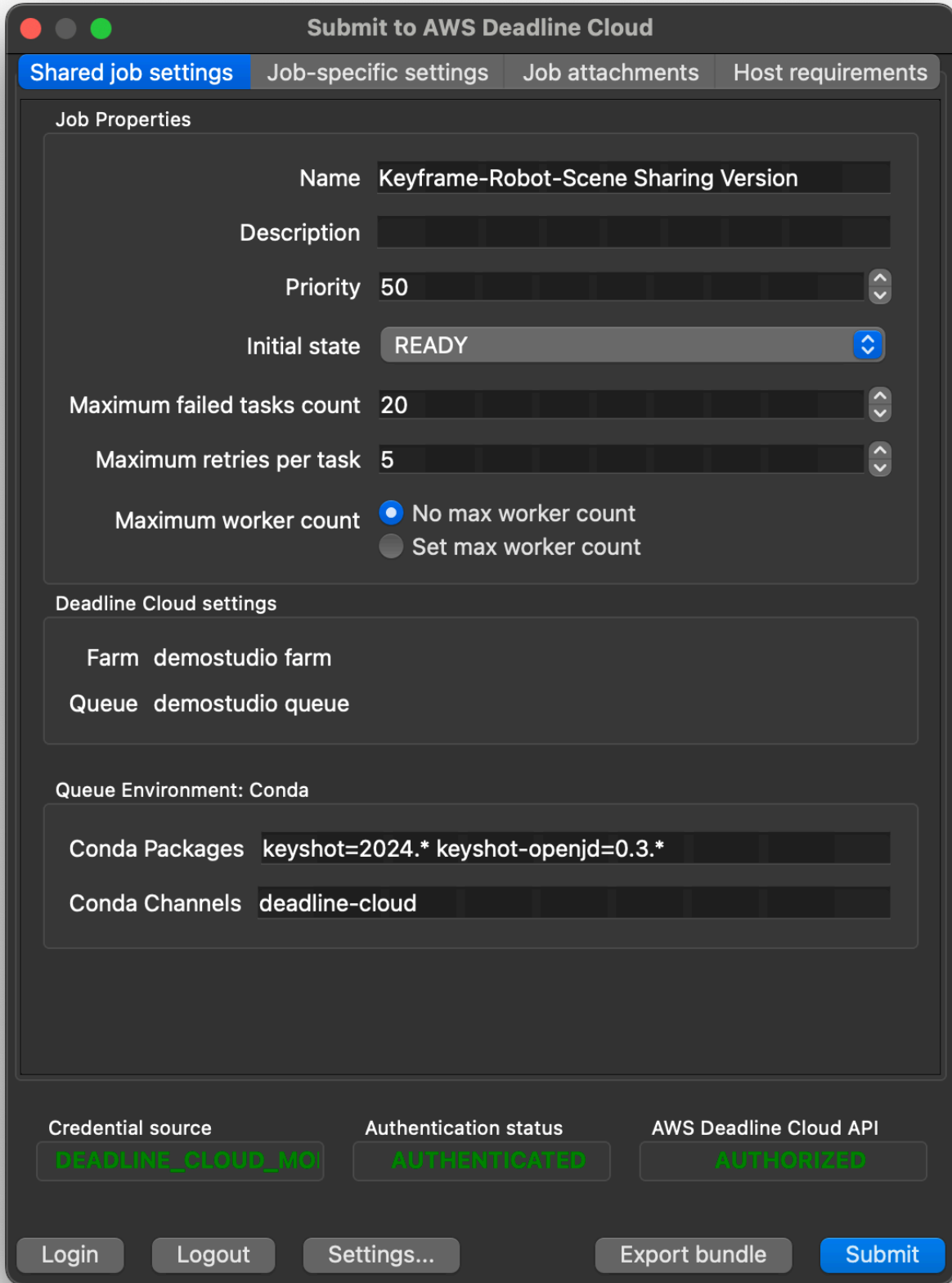
Elija una de las siguientes opciones:

- El archivo BIP de la escena y todas las referencias a archivos externos (recomendado)
 - Empaqueta automáticamente el archivo de escena y todos los archivos a los que se hace referencia. Internamente, el remitente crea un KeyShot Package (KSP) que agrupa todos los archivos enlazados y utiliza rutas relativas.
 - Ideal para escenas con texturas, modelos y otros activos externos.
 - Garantiza que los trabajadores tengan todos los archivos necesarios para renderizar la escena.
- Solo el archivo BIP de la escena
 - Solo envía el archivo de KeyShot escena.
 - Utilice esta opción si sus trabajadores ya tienen acceso a todos los archivos a los que se hace referencia.
 - Requiere almacenamiento en red compartido u otro método para acceder a los archivos externos.

Ajustes de renderizado

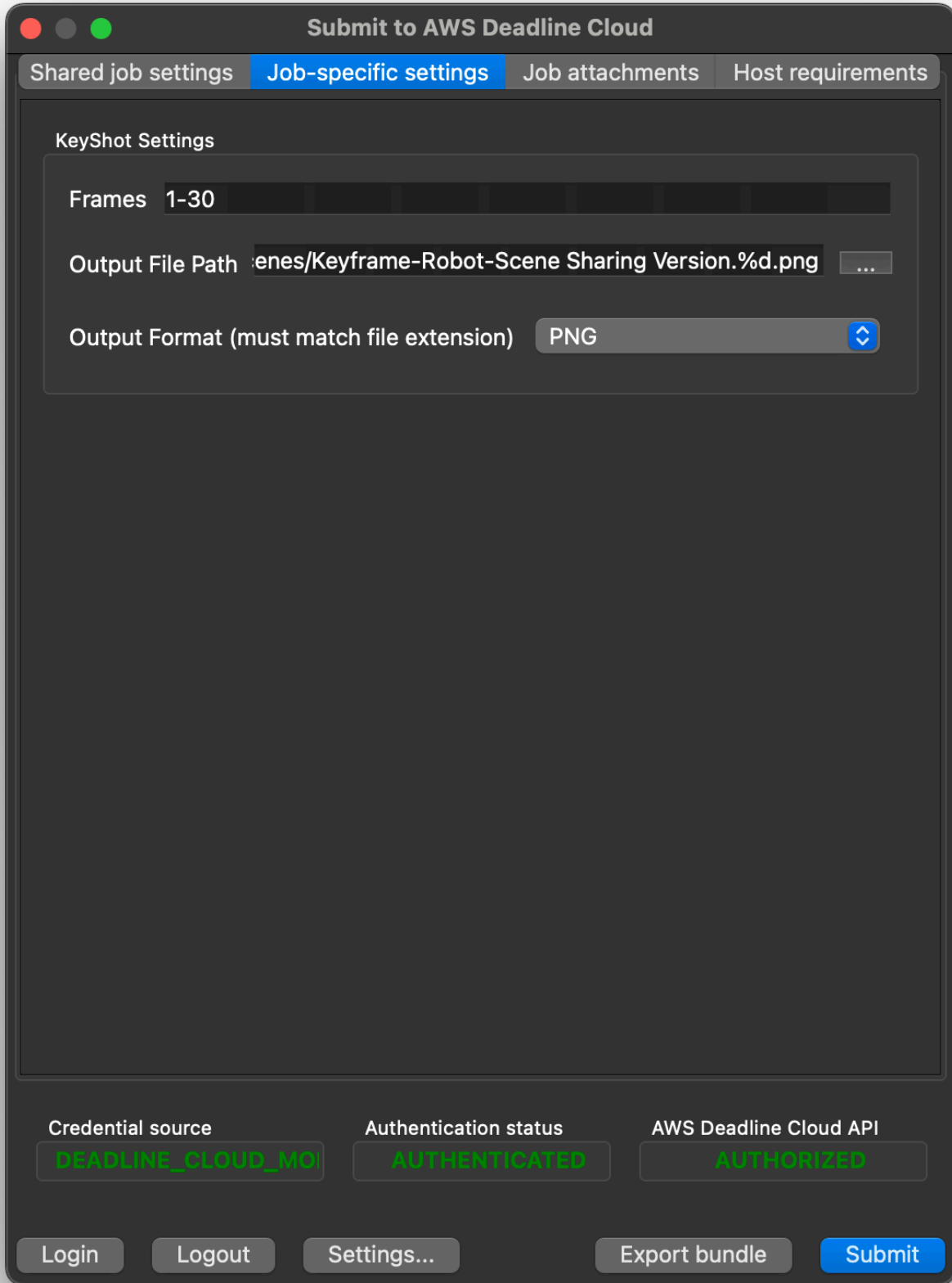
Tras seleccionar la opción de envío, aparece la interfaz de envío de Deadline Cloud. Configura tus ajustes de renderizado:

1. Ajustes de trabajo compartidos.



- Nombre del trabajo: asigne un nombre descriptivo a su trabajo.
- Si es la primera vez que utilizas el remitente, es posible que tengas que configurar tu granja y tu cola. Para configurarlos, pulse el botón Configuración.

2. Job-specific ajustes.



- Fotogramas: especifique qué fotogramas desea renderizar (por ejemplo, 1-30 para los fotogramas del 1 al 30).
 - Ruta del archivo de salida: defina la ubicación y el patrón de denominación de las imágenes renderizadas. La ruta debe incluir la extensión del archivo y la extensión debe coincidir con el formato de salida. %dUtilícelo como marcador de posición para el número de fotograma.
 - Formato de salida: elija el formato de imagen (PNG, JPEG, EXR, TIFF, PSD).
3. Adjuntos de trabajo (opcional). Seleccione los archivos que se cargarán y adjuntarán al trabajo. El remitente detecta y adjunta los archivos automáticamente de forma predeterminada.
 4. Requisitos de alojamiento (opcional). Especifique qué tipos de anfitriones son aptos para realizar tareas para este trabajo.
 5. Selecciona Enviar para enviar tu trabajo a Deadline Cloud.

Configuraciones avanzadas

Uso de versiones no compatibles

Deadline Cloud solo admite y prueba las versiones de software para estaciones de trabajo y trabajadores de la tabla anterior. Al usar el remitente, el trabajador usa la KeyShot versión de su paquete conda personalizado. Asegúrese de que su canal conda personalizado contenga paquetes para todas KeyShot las versiones que desee utilizar.

Si necesita una versión no compatible de KeyShot, puede crear una receta y un canal de conda personalizados para que la versión que desee se instale en el servidor. Utilice el [ejemplo de la receta de conda KeyShot como punto de partida](#). Para obtener más información sobre la creación de canales conda personalizados, consulte [Creación de canales conda personalizados](#).

Recursos de código abierto

El remitente es de código abierto y está disponible en GitHub:

- [Deadline Cloud para. KeyShot](#)
- [KeyShot receta de conda](#).
- Paquete de [KeyShot trabajo independiente](#).

Maxon Cine 4D

Cinema 4D es una solución de software profesional de animación, modelado, simulación y renderización en 3D de Maxon. Cinema 4D es compatible con AWS Deadline Cloud (Deadline Cloud) e incluye un remitente, paquetes conda, licencias basadas en el uso y un adaptador para mejorar el rendimiento. Esta guía te explica cómo usar Deadline Cloud con Cinema 4D, desde la instalación hasta tu primer renderizado exitoso.

Las siguientes son razones para usar Deadline Cloud para Cinema 4D:

- **Amplíe sus renderizados:** renderice escenas complejas más rápido distribuyendo los fotogramas en varias instancias, lo que reduce los tiempos de renderización de horas a minutos.
- **Libera espacio en tu estación de trabajo:** envía los renderizados a Deadline Cloud y continúa trabajando en tu próximo proyecto mientras las escenas se renderizan en segundo plano.
- **Pague solo por lo que utilice,** sin costes iniciales ni compromisos a largo plazo. Pague solo por el tiempo de cómputo que realmente utilice.
- **Redshift-ready-** Soporte completo para Maxon Cinema 4D y Maxon Redshift.

Descripción general de Support

Cinema 4D es compatible con los siguientes componentes:

- **Presentador:** remitente integrado para el envío directo de trabajos desde Cinema 4D con detección automática de escenas y activos.
- **Paquetes Conda:** instalación automática en flotas gestionadas por el servicio cuando se utiliza el remitente.
- **Adaptador:** middleware para un renderizado más eficiente con sesiones fijas y supervisión adicional.
- **Cross-platform compatibilidad:** soporte de remitentes para Windows y macOS con soporte de trabajadores para Windows y Linux con mapeo de rutas automático.
- **Usage-based Licencias:** Pay-as-you-go licencias para Cinema 4D, Redshift y Red Giant.

Compatibilidad de versiones de Cinema 4D

La siguiente tabla muestra los niveles de soporte actuales para las versiones de Cinema 4D:

Versión principal	Submitter Support	Soporte de Conda	Usage-Based Licencias
2024	Windows, macOS	Windows	Usage-based licencias disponibles
2025	Windows, macOS	Windows, Linux	Usage-based licencia disponible
2026	Windows, macOS	Windows, Linux	Usage-based licencias disponibles

Deadline Cloud: Canal Conda

La siguiente tabla muestra todos los paquetes conda aplicables a Cinema 4D disponibles para las Service-managed flotas del canal conda de Deadline-cloud:

SO	Package	Versión	Notas
Windows	cinema4d	2024	Incluye renderizadores estándar, físicos y Redshift
Windows, Linux	cinema4d	2025	Incluye renderizadores estándar, físicos y Redshift
Windows, Linux	cinema4d	2026	Incluye renderizadores estándar, físicos y Redshift
Windows, Linux	cinema4d-c4dtoa	2025	Cinema4D a Arnold
Windows	cinema4d-c4dtoa	2026	Cinema4D a Arnold
Windows, Linux	cinema4d-openjd		Incluye el adaptador Cinema 4D

Note

Para Cinema 4D, el paquete Linux conda no admite materiales de Substance 3D. Los trabajos con este material fallan y se produce uno de los siguientes errores:

```
Commandline: ./modules/io_substance/source/substance_framework/src/details/
detailsengine.cpp:794:
SubstanceAir::Details::Engine::Context::Context(SubstanceAir::Details::Engine&,
SubstanceAir::RenderCallbacks*): Assertion `res==0' failed.
```

```
/home/job-user/.conda/envs/<hash>/Lib/deadline/cinema4d_adaptor/Cinema4DAdaptor/
adaptor.sh: line 44: 10832 Segmentation fault      (core dumped) $C4DEXE
${ARGS[*]}
```

En su Windows lugar, le recomendamos que envíe los trabajos con materiales sólidos. A partir de la versión 2025.3.3 de Cinema 4DLinux, las rutas de los activos globalizadas pueden provocar errores de segmentación. Por lo tanto, el paquete Linux conda contiene Cinema 4D 2025.3.1 con Redshift 2025.6.0 en su lugar. Si necesitas funciones o correcciones de errores de Cinema 4D 2025.3.3, te recomendamos dos opciones: actualizar a Cinema 4D 2026 o enviar esos trabajos a Windows.

En el caso de Cinema 4D OpenJD, para evitar problemas de tiempo de espera, te recomendamos configurar los tiempos de espera de ejecución de las tareas para que dupliquen el tiempo de renderizado esperado, en lugar de utilizar el tiempo de espera predeterminado de 2 días.

Introducción

Para usar Cinema 4D totalmente gestionado en Deadline Cloud:

1. Crea una flota gestionada por un servicio y asóciala a una cola. Configura la flota con soporte para GPU si piensas usar las funciones de Redshift o Red Giant que requieren una GPU. La cola debe estar configurada con un entorno de colas compatible con el canal conda de Deadline-Cloud. [Para obtener más información, consulte Creación de un entorno de colas.](#)
2. Instala el monitor Deadline Cloud y el transmisor Cinema 4D en la estación de trabajo de tu artista utilizando los instaladores de monitores y remitentes de Deadline Cloud. Para obtener más información, consulte [Configura tu estación de trabajo.](#)

3. Envía tu trabajo directamente desde Cinema 4D utilizando el remitente integrado a la lista de espera.
4. Supervisa el trabajo y descarga el resultado utilizando el monitor de Deadline Cloud.

Inicio rápido

Configura Cinema 4D y Deadline Cloud en unos pocos pasos.

Lo que necesitas

- Cinema 4D 2024 - 2026 instalado en su estación de trabajo.
 - Redshift, Arnold y Cargo son compatibles de forma nativa.
- Estación de trabajo Windows o macOS para enviar trabajos.
- Se ha instalado el [monitor Deadline Cloud](#).
- Acceda a una granja de Deadline Cloud con:
 - Una flota gestionada por servicios de Windows, o
 - Una flota gestionada por el cliente con Cinema 4D, el adaptador de Cinema 4D y una configuración de licencias.

Paso 1: Instalar el remitente

El remitente añade la funcionalidad Deadline Cloud al menú de extensiones de Cinema 4D, lo que te permite enviar tu escena directamente a Deadline Cloud para gestionar el renderizado.

Descarga el [instalador oficial](#) (recomendado).

1. Ejecute el instalador y siga las instrucciones que aparecen en pantalla.
2. Inicia Cinema 4D después de la instalación.
3. Verifica que el remitente aparezca en Extensions > Deadline Cloud Submitter.

Actualización del remitente

Para actualizar el remitente a la versión más reciente, descargue y ejecute el instalador más reciente del [remitente](#).

System-wide instalación para varios usuarios (Windows)

En el caso de estaciones de trabajo compartidas o entornos empresariales en los que varios usuarios necesiten acceder al remitente de Cinema 4D, puedes realizar una instalación en todo el sistema.

Asegúrese de que tenga los siguientes requisitos previos:

- Acceso a la cuenta de administrador.
- Cinema 4D instalado en el sistema.

Pasos de instalación:

1. Instale al remitente como administrador:

- Ejecute el [instalador del remitente de Deadline Cloud como administrador](#).
- Seleccione la opción «instalación del sistema» durante la instalación.

2. Configuración inicial de la dependencia:

- Abre Cinema 4D como administrador (haz clic con el botón derecho del ratón → «Ejecutar como administrador»).
- Selecciona Extensions y Deadline Cloud Submitter.
- Selecciona «Sí» cuando se te pida que instales las dependencias de la GUI.
- Este paso configura los permisos para que todos los usuarios puedan acceder a los paquetes instalados.

3. Uso habitual:

- Tras la configuración inicial, cualquier usuario puede abrir Cinema 4D con normalidad (sin privilegios de administrador).
- El remitente de Deadline Cloud está disponible para todos los usuarios.

Para solucionar problemas de permisos, consulte [Resolución de problemas](#).

Paso 2: envía tu primer renderizado

1. Abre Cinema 4D y carga una escena.
2. Asegúrate de que tu escena esté guardada.
3. Configure los ángulos, los materiales y la iluminación de la cámara como desee.
4. Selecciona Extensions, Deadline Cloud Submitter.

5. Revisa tu configuración de renderizado.
6. Seleccione Enviar.

Paso 3: Supervisa tus renderizados

Si aún no lo ha hecho, instale el monitor Deadline Cloud según los requisitos anteriores.

Después de enviar un trabajo, abra el monitor de Deadline Cloud para ver el progreso del trabajo. El remitente crea un trabajo con un solo paso y una tarea por fotograma.

The screenshot shows the AWS Deadline Cloud monitor interface. The main section is titled "Job monitor" and displays a table of jobs. The table has columns for Job name, User, Progress, Status, Duration, Priority, Current..., Max wor..., and Failed ta... The first row, "physical.c4d", is highlighted with a red box and shows 100% (1/1) progress, a "Succeeded" status, and a duration of 00:02:51. Below the job monitor, there are two panels: "Steps (1/1)" and "Tasks (1/1)". The "Steps" panel shows a single step named "Main" with 100% (1/1) progress and a "Succeeded" status. The "Tasks" panel shows a single task named "1" with a "Succeeded" status, a duration of 00:00:01, and 5/5 retries.

Job name	User	Progress	Status	Duration	Priority	Current ...	Max wor...	Failed ta...
physical.c4d		100% (1/1)	✓ Succeeded	00:02:51	50	0	-	0
my_new_c...		100% (4/4)	✓ Succeeded	00:00:51	50	0	-	0
my_new_c...		0% (0/4)	⚠ Failed	00:11:27	50	0	-	4
my_new_c...		100% (4/4)	✓ Succeeded	00:00:50	50	0	-	0
my_new_c...		100% (4/4)	✓ Succeeded	00:00:51	50	0	-	0
my_new_c...		100% (4/4)	✓ Succeeded	00:00:51	50	0	-	0
my_3x3_cu...		100% (9/9)	✓ Succeeded	00:00:59	50	0	-	0
my_new_c...		100% (4/4)	✓ Succeeded	00:00:51	50	0	-	0

Para ver los registros de renderización, abra el menú contextual (haz clic con el botón derecho) de una tarea y, a continuación, selecciona Ver registros. La visualización de los registros es especialmente útil para solucionar problemas de trabajos fallidos.

The screenshot shows the AWS Deadline Cloud monitor interface. The main section is titled "Job monitor" and displays a table of jobs. A context menu is open over a job that has failed. The menu options are:

- Actions
 - Requeue task
 - Suspend task
 - Succeed task
 - Fail task
 - Cancel task
- Logs
 - View task runs
 - View logs (highlighted with a red box)
 - View logs (opens in new window)
 - View worker logs
 - View worker logs (opens in new window)
 - View worker dashboard
 - View worker dashboard (opens in new window)
- Other
 - View task parameters
 - Download output
 - Copy task ID

The job table shows the following data:

Job name	User	Progress	Status	Duration	Priority	Current worker count	Max wor...
physical.c4d		100% (1/1)	✓ Succeeded	00:02:51	50	0	
my_new_c...		100% (4/4)	✓ Succeeded	00:00:51	50	0	
my_new_c...		0% (0/4)	⚠ Failed	00:11:27	50	0	
my_new_c...		100% (4/4)	✓ Succeeded	00:00:50	50	0	
my_new_c...		100% (4/4)	✓ Succeeded	00:00:51	50	0	
my_new_c...		100% (4/4)	✓ Succeeded	00:00:51	50	0	
my_3x3_cu...		100% (9/9)	✓ Succeeded	00:00:59	50	0	
my_new_c...		100% (4/4)	✓ Succeeded	00:00:51	50	0	

Paso 4: Descarga tus resultados

Una vez que el trabajo de renderizado se complete correctamente, podrá descargar los fotogramas renderizados.

1. En el monitor de Deadline Cloud, localice el trabajo completado.
2. Abra el menú contextual (haga clic con el botón derecho) del trabajo.
3. Seleccione Descargar salida.
4. Elija dónde guardar los archivos renderizados.
5. La descarga comienza automáticamente.

The screenshot shows the AWS Deadline Cloud monitor interface. At the top, it displays 'Home > Starter Deadline Cloud Farm > Production Job Queue'. The main section is titled 'Job monitor' and shows a list of jobs with columns for Job name, User, Progress, Status, Duration, Priority, Current worker count, and Max wor... A context menu is open over the first job, 'physical_c4d', which is in a 'Succeeded' state. The menu includes 'Actions' (Requeue job, Requeue failed tasks, Resume job, Suspend job, Succeed job, Fail job, Cancel job, Resubmit job, Archive job) and 'Properties' (Change priority, Change max worker count, Modify job properties, View job parameters). The 'Download output' option is highlighted in red.

Job name	User	Progress	Status	Duration	Priority	Current worker count	Max wor...
physical_c4d		100% (1/1)	✓ Succeeded	00:02:51	50		
my_new_c...		100% (4/4)	✓ Succeeded	00:00:51	50		
my_new_c...		0% (0/4)	⚠ Failed	00:11:27	50		
my_new_c...		100% (4/4)	✓ Succeeded	00:00:50	50		
my_new_c...		100% (4/4)	✓ Succeeded	00:00:51	50		
my_new_c...		100% (4/4)	✓ Succeeded	00:00:51	50		
my_3x3_cu...		100% (9/9)	✓ Succeeded	00:00:59	50		
my_new_c...		100% (4/4)	✓ Succeeded	00:00:51	50		

Los fotogramas renderizados se organizan en la misma estructura que la especificada en la configuración de salida.

Características del remitente

El remitente de Cinema 4D proporciona opciones de automatización y configuración para tu flujo de trabajo de renderizado.

Ventajas principales

- Detección inteligente de activos: busca e incluye automáticamente todas las texturas, modelos y otros archivos que tu escena necesite. Se acabaron los errores de activos faltantes ni la búsqueda manual de archivos.

- **Configuración avanzada:** proporciona opciones de configuración adicionales además de las básicas, lo que le permite personalizar las rutas de salida, los rangos de fotogramas, las tomas y la comprobación de errores para adaptarlos a su flujo de trabajo.

Configuración de tareas compartida

Ajustes que se aplican a todo el trabajo:

- **Selección de fincas:** elige en qué granja se renderizará tu trabajo.
- **Selección de colas:** selecciona la cola específica de la granja que elijas.
- **Nombre del trabajo:** asigne un nombre descriptivo a su trabajo de renderizado.
- **Descripción del trabajo:** añada detalles opcionales sobre su trabajo de renderizado.
- **Prioridad:** establezca la prioridad de los trabajos para la gestión de colas.
- **Estado inicial:** controle si el trabajo se inicia inmediatamente o si permanece en pausa.
- **Número máximo de tareas fallidas:** número máximo de tareas que pueden fallar antes de que el trabajo se marque como fallido.
- **Número máximo de reintentos por tarea:** número de veces que se volverá a intentar una tarea fallida.
- **Número máximo de trabajadores:** número máximo de trabajadores que pueden trabajar en este trabajo simultáneamente.
- **Paquetes Conda:** especifique los paquetes conda adicionales necesarios para su renderizado.
- **Canales Conda:** defina canales conda personalizados para la instalación del paquete.

Submit to AWS Deadline Cloud

Shared job settings | Job-specific settings | Job attachments | Host requirements

Job Properties

Name: physical.c4d

Description:

Priority: 50

Initial state: READY

Maximum failed tasks count: 20

Maximum retries per task: 5

Maximum worker count: No max worker count Set max worker count

Deadline Cloud settings

Farm:

Queue:

Queue Environment: Conda

Conda Packages: cinema4d=2024.* cinema4d-openjd=0.7.*

Conda Channels: deadline-cloud

Credential source: DEADLINE_CLOUD_MONITOR_LOGIN | Authentication status: AUTHENTICATED | AWS Deadline Cloud API: AUTHORIZED

Login | Logout | Settings... | Submit | Export bundle

Job-specific ajustes

Ajustes específicos de tu renderizado de Cinema 4D:

- Anular la ruta de salida: anula la ruta de salida del renderizado principal de la configuración de la escena.
- Anular la ruta de varias pasadas: anula la ruta de salida de varias pasadas para obtener más pasadas de renderizado.
- Toma: selecciona las tomas de Cinema 4D que deseas renderizar.
- Anular el rango de fotogramas: anula el rango de fotogramas de la configuración de la escena.
- Comprobación automática de errores: casilla de verificación opcional para activar o desactivar la comprobación de errores durante el renderizado.
- Activar el registro detallado: active el registro detallado para capturar registros detallados y así poder depurar los problemas de renderización. Cuando está activado, los registros de depuración se capturan automáticamente y se imprimen en el resultado del trabajo para revisarlos fácilmente.
- Tiempo de espera de ejecución de la tarea: tiempo máximo permitido para completar cada tarea.
- Tiempo de espera de inicio de Cinema 4D: tiempo máximo permitido para que Cinema 4D se inicie.
- Tiempo de espera de apagado de Cinema 4D: tiempo máximo permitido para que Cinema 4D se apague sin problemas.
- Guarda el proyecto de Cinema 4D con activos: evita errores de archivos perdidos durante el renderizado, ya que crea una copia temporal del proyecto con todos los recursos y corrige las rutas de los archivos antes de enviarlos. Utiliza más espacio en disco y tiempo de envío.
- Utilice texto en caché durante el renderizado: evita que falte texto incorrecto o que falte al volver a animar el texto en la herramienta de trabajo utilizando las fuentes almacenadas en caché para cada fotograma. Aumentará el tiempo de renderizado.
- Representación de mosaicos: divide cada fotograma en una cuadrícula de mosaicos que se renderizen en paralelo entre varios trabajadores y, a continuación, se ensamblen automáticamente en la imagen final. Configura el número de columnas y filas (de 1 a 99 cada una; por defecto, 2x2). Consulte los [Representación de mosaicos](#) detalles a continuación.
- Fotogramas por fragmento: número de fotogramas que se van a agrupar en cada fragmento (de 1 a 150). Use 1 para un marco por tarea (predeterminado). Los valores más altos reducen la sobrecarga por tarea. Cuando estableces la duración del fragmento objetivo, este valor solo sirve como el tamaño del fragmento inicial. Para obtener más información, consulte [Fragmentación de tareas para plantillas](#) de trabajo.

- Duración del fragmento objetivo: tiempo de renderizado objetivo por fragmento en segundos. Deadline Cloud ajusta automáticamente el número de fotogramas que se deben agrupar para alcanzar este objetivo. Para usar siempre el valor fijo de fotogramas por fragmento, establézcalo en 0.

Deadline Cloud Cinema4D Submitter 0.10.0
— □ ×

Shared job settings
Job-specific settings
Job attachments
Host requirements

Override Output Path

[Redacted]

...

Override Multi-Pass Path

[Redacted]

...

Takes Main Take

Override Frame Range 0-50

Activate automatic error checking

Activate detailed logging

Timeouts

<input checked="" type="checkbox"/> Task Run	2 days	0 hours	0 minutes
<input checked="" type="checkbox"/> Cinema 4D launch	0 days	0 hours	10 minute
<input checked="" type="checkbox"/> Cinema 4D shutdown	0 days	0 hours	5 minutes

Cinema 4D submission options

Save Cinema 4D project with assets before submission

Prevents missing file errors during rendering by creating a temporary copy of your project with all assets and fixing file paths before submission. Uses more disk space and submission time.

Cinema 4D rendering options

Use cached text during render

Prevents incorrect or missing text by using cached fonts. If there are no fonts in the scene, this is ignored. If there are fonts in the scene, this will increase rendering time.

Tile Rendering

Enable Tile Rendering

Columns

2

Rows

2

Características del remitente
Version latest 242

✓

[Redacted]

Pestañas opcionales

- **Adjuntos del trabajo (opcional):** seleccione los archivos que se cargarán y adjuntarán al trabajo. Los archivos se detectan y adjuntan automáticamente de forma predeterminada.
- **Requisitos de alojamiento (opcional):** permite especificar qué tipos de anfitriones serán aptos para realizar las tareas de este trabajo.

El remitente se encarga de los detalles técnicos para que puedas centrarte en tu trabajo creativo.

Representación de mosaicos

La representación en teselas divide cada fotograma en una cuadrícula de teselas más pequeñas que se renderizan de forma independiente entre varios trabajadores y, a continuación, las ensambla automáticamente en la imagen final de resolución completa. El renderizado en teselas resulta útil para escenas grandes o complejas de un solo fotograma en las que se tarda mucho tiempo en renderizarse un único fotograma.

Cómo habilitar

1. En la pestaña Job-Specific Configuración, busque el grupo de renderizado de teselas.
2. Seleccione Activar el renderizado de teselas.
3. Establezca el número de columnas y filas para la rejilla de teselas (predeterminado: 2x2).

Funcionamiento

Cuando está habilitada, el remitente crea un trabajo de dos pasos para cada toma:

1. **Paso de renderizado:** cada mosaico es una tarea independiente. Una cuadrícula de 3 x 3 produce 9 tareas de mosaico por cuadro, cada una de las cuales representa solo su mosaico asignado.
2. **Paso de ensamblaje:** una vez finalizados todos los mosaicos para obtener el acabado del marco, una tarea de ensamblaje los une automáticamente en la imagen final de alta resolución. Se montan tanto las salidas Beauty como las de múltiples pasadas.

No se requieren costuras manuales ni herramientas externas.

Descarga de salidas

El paso de renderizado produce archivos de imagen de teselas intermedios (por ejemplo `image_0_tile_0_0.png`, `image_0_tile_1_0.png`) que se utilizan como entrada para el ensamblaje. Si solo necesita las imágenes compuestas finales, descargue el resultado del paso Ensamblar teselas en lugar del paso Renderizar. El paso Ensamblar teselas contiene solo las imágenes finales de resolución completa con todas las teselas unidas entre sí.

Registro detallado para la depuración

La función Activar el registro detallado le ayuda a solucionar problemas de renderización mediante la captura de registros detallados.

Cuándo usar el registro detallado

Habilite el registro detallado cuando necesite:

- Depure los problemas de renderización o el comportamiento inesperado de Redshift.
- Investigue los artefactos o errores de renderizado.
- Analice el rendimiento y el comportamiento del renderizador.
- Capture información detallada para el soporte técnico.

Funcionamiento

Al activar la casilla de verificación «Activar el registro detallado» en la Job-Specific configuración:

1. Captura de registros: el sistema habilita automáticamente el registro de depuración de Redshift al configurar la `REDSHIFT_DEBUGCAPTURE` variable de entorno.
2. Salida del registro: una vez finalizada la renderización, todos los registros de Redshift se imprimen automáticamente en el resultado del trabajo para una fácil revisión.

Visualización de los registros

Para ver los registros detallados:

1. Abre el monitor Deadline Cloud.
2. Navegue hasta su trabajo completado.
3. Abre el menú contextual (haz clic con el botón derecho) de una tarea y, a continuación, selecciona Ver registros.

4. Active el botón Ver los registros de todas las tareas.
5. Desplázate por los registros de ejecución de tareas hasta encontrar la sección «Cerrar DetailedLogging», donde encontrarás registros detallados.

Los registros de Redshift se imprimen en formato HTML e incluyen marcas de tiempo al principio de cada línea. Si desea guardar y ver los registros en un navegador web sin marcas de tiempo, puede utilizar la utilidad de limpieza proporcionada:

1. Descarga el archivo de registro detallado del monitor de Deadline Cloud. Abra el menú contextual (haga clic con el botón derecho) de la tarea y, a continuación, seleccione Descargar registros.
2. Ejecute el script de limpieza con la ruta del archivo de registro:

```
cd deadline-cloud-for-cinema-4d/scripts
python clean_redshift_detailed_logs.py /path/to/detailed_logs.log
```

O ejecútelo sin argumentos e introduzca la ruta cuando se le pida:

```
python clean_redshift_detailed_logs.py
```

3. Abra el `redshift_log_cleaned.html` archivo generado en su navegador web.

El script de limpieza extrae automáticamente los registros HTML de Redshift del archivo de registro detallado y elimina los prefijos de marca temporal (por ejemplo) de cada línea `2024/11/17 14:23:45-08:00`, lo que facilita la lectura y la comparación de los registros.

Notas importantes

- El registro detallado está desactivado de forma predeterminada para minimizar la sobrecarga.
- Actívalo solo cuando necesites depurar problemas específicos.
- Los registros se capturan por trabajo: cada trabajo tiene su propia salida de registro.
- La función funciona en todos los nodos de trabajo de Windows y Linux.

Resolución de problemas

En las siguientes secciones se describen los problemas más comunes que puedes encontrar al usar Cinema 4D con Deadline Cloud y cómo resolverlos.

Renderizar preguntas

P: ¿Cuántos mosaicos debo usar?

R: Depende de la escena. Una cuadrícula de 3x3 o 4x4 es un buen punto de partida. Más fichas significan más paralelismo, pero también más tareas y gastos generales. El total de tareas por marco es (columnas x filas) más 1 para el ensamblaje. Deadline Cloud tiene un máximo de 10 000 tareas por paso. Si se supera este límite, se producirá un error en el trabajo con un CREATE_FAILED estado. Por ejemplo, una cuadrícula de 99x99 en un solo fotograma generaría 9.801 tareas de renderizado, lo que se acerca al límite.

P: ¿Por qué las fuentes no funcionan al enviarlas con macOS?

R: Por el momento, la funcionalidad de fuentes solo se admite en Windows debido a limitaciones técnicas. Este es un comportamiento conocido en macOS/Windows entornos mixtos, como lo confirma la documentación oficial de Maxon. Para obtener más información, consulta las [preguntas frecuentes oficiales de Maxon sobre cómo resolver las fuentes que faltan en Team Render](#).

Problemas comunes

P: Mi botón de envío no aparece en Cinema 4D.

R: Asegúrate de haber instalado la extensión correctamente y de haber reiniciado Cinema 4D. Comprueba la consola (Extensiones > Consola) para ver si hay algún mensaje de error. Considere la posibilidad de volver a instalar el remitente si el problema persiste.

P: Mi trabajo se ha completado correctamente, pero aparece el mensaje «no se ha encontrado ningún resultado» al intentar descargarlo. ¿Por qué?

R: Lo más probable es que se deba a una discordancia de versiones entre el remitente de Cinema 4D y el monitor de Deadline Cloud. Los trabajos enviados con la versión `deadline-cloud-for-cinema-4d 0.11.1` (o posterior) son incompatibles con la versión 1.1.7 y versiones anteriores del monitor Deadline Cloud, lo que provoca que las descargas de los resultados no se puedan realizar aunque el renderizado en sí se haya realizado correctamente.

Cómo comprobar que estás afectado:

1. Comprueba la versión de tu remitente. La versión se muestra en el título de la ventana del remitente. Si la versión es posterior 0.11.1 o posterior, tiene el nuevo remitente.

2. Comprueba tu versión del monitor de Deadline Cloud. Abre el monitor Deadline Cloud y ve el cuadro de diálogo Acerca de Deadline Cloud (en macOS, menú Monitor Deadline Cloud > Acerca del monitor Deadline Cloud; en Windows, menú Ayuda > Acerca del monitor Deadline Cloud). Si la versión es anterior 1.1.7 o anterior, tienes el antiguo monitor de Deadline Cloud.

Si se cumplen ambas condiciones, se trata de este problema.

Solución: actualiza el monitor Deadline Cloud a la versión 1.1.8 o posterior. Puedes descargar la última versión desde la [página de descargas del monitor de Deadline Cloud](#). Tras la actualización, vuelve a abrir el trabajo en el monitor de Deadline Cloud y los resultados se descargarán según lo previsto. No es necesario volver a enviarlo.

P: ¿Por qué faltan algunas de mis texturas o activos en la salida renderizada?

R: Esto suele ser un problema de mapeo de rutas. A veces, Cinema 4D almacena enlaces profundos (rutas absolutas) a activos del archivo de escena que no se pueden editar. Cuando la escena se envía y renderiza en la granja, es posible que siga haciendo referencia a las rutas originales de la estación de trabajo aunque se hayan cargado los activos.

Solución alternativa: active «Guardar un proyecto de Cinema 4D con activos» en la pestaña de Job-Specific configuración del remitente. Esta configuración consolida todos los recursos en la carpeta del proyecto y corrige las rutas antes del envío, lo que garantiza que se procesen correctamente en la granja.

P: ¿Se detectan archivos proxy de Redshift anidados al enviar trabajos de Cinema 4D a Deadline Cloud?

R: No, los archivos proxy de Redshift no se detectan al enviar trabajos de Cinema 4D a Deadline Cloud. Esta es una limitación del formato de *.rs archivo Redshift. Al exportar una escena de Cinema 4D que contiene objetos RS Proxy*.rs, todos los datos proxy a los que se hace referencia se aplanan o se alinean en un solo archivo; no se conservan las referencias externas. El SDK de Cinema 4D no puede leer *.rs archivos para descubrir dependencias anidadas, y Redshift Core tampoco expone esta funcionalidad. Para obtener más información, consulta la publicación en el foro de desarrolladores de [Maxon](#).

P: Recibo errores de permisos al realizar una instalación en todo el sistema en Windows. ¿Cómo puedo solucionar este problema?

R: Si los usuarios encuentran errores de permisos al acceder al remitente después de una instalación en todo el sistema:

1. Compruebe que se haya completado la configuración inicial:
 - Asegúrese de que Cinema 4D se haya abierto como administrador al menos una vez.
 - Asegúrese de que se haya aceptado la solicitud de instalación de la dependencia.
 - Compruebe que la instalación se ha completado sin errores.
2. Compruebe los permisos de los archivos:
 - Navegue hasta el directorio de instalación (por ejemplo, `C:\Program Files\DeadlineCloudSubmitter\`).
 - Right-click → Propiedades → Pestaña de seguridad.
 - Compruebe que el grupo «Usuarios» tenga permisos de «Lectura y ejecución».
 - Todos los subdirectorios y archivos deben heredar los permisos.
3. Corrección manual de permisos (si es necesaria):
 - Abre la línea de comandos como administrador.
 - Ejecute: `icacls "C:\Program Files\DeadlineCloudSubmitter" /grant *S-1-5-32-545:(OI)(CI)(RX) /T`.
 - Esto otorga permisos de lectura y ejecución a todos los usuarios.
4. Compruebe el entorno Python de Cinema 4D:
 - Abre Cinema 4D como usuario afectado.
 - Selecciona Extensiones, Consola.
 - Intenta importar: `import deadline`.
 - Si esto falla, es posible que los permisos no se apliquen correctamente.

Cómo obtener asistencia

En esta sección, se explican los pasos de solución de problemas y se explica cómo obtener asistencia cuando la necesite.

Antes de contactar con el servicio de asistencia

Antes de solicitar ayuda, sigue estos pasos de solución de problemas. Suelen resolver problemas comunes y te ayudarán a proporcionar mejor información si necesitas ponerte en contacto con el servicio de asistencia.

- **Renderiza un fotograma localmente:** antes de subirlo a la nube, renderiza al menos un fotograma localmente en Cinema 4D para comprobar que la escena se renderiza correctamente. Este paso ayuda a identificar los problemas específicos de la escena y los problemas de renderización en la nube.
- **Actualización a la versión más reciente:** publicamos actualizaciones con frecuencia con correcciones de errores y mejoras. Es posible que tu problema ya esté solucionado en una versión más reciente. Para comprobar si estás ejecutando la última versión:
 - **Busca tu versión actual:** la versión se muestra en el título de la ventana del remitente.
 - **Compárela con la última versión:** visite la [página de versiones](#) para ver la versión más reciente.
 - **Si tu versión es anterior, actualiza el remitente y vuelve a realizar la prueba antes de informar del problema.**
- **Comprueba tu Job-Specific configuración:** revisa la pestaña Job-Specific de configuración del remitente. En concreto, activa la casilla Guardar proyecto de Cinema 4D con activos. Esta configuración crea una copia temporal del proyecto con todos los activos y corrige las rutas de los archivos, lo que ayuda a identificar los archivos que faltan y a organizar los activos para las granjas de renderizado. Para obtener más información, consulte [Job-specific ajustes](#).
- **Prueba diferentes versiones de Cinema 4D:** si tienes problemas, prueba con Cinema 4D en 2024, 2025 o 2026 para ver si el problema es específico de la versión.
- **Comprueba los GitHub problemas existentes:** busca en la [página de GitHub problemas](#) para ver si alguien más ya ha informado de tu problema y ha encontrado una solución.
- **Pruebe con un sistema operativo de flota diferente:** envíe su trabajo a las flotas de Windows y Linux, si están disponibles. En general, Windows tiene un mejor soporte y compatibilidad para las funciones de Cinema 4D.
- **Revisa los registros de sesión:** descarga y revisa los registros de sesión desde el monitor de Deadline Cloud. Estos registros suelen contener mensajes de error que, por lo general, indican el problema.
- **Crea un archivo de proyecto de escena:** Usa Archivo > Guardar proyecto con activos de Cinema 4D para crear un proyecto autónomo que incluya todas las dependencias. Comprime este archivo para compartirlo fácilmente con el soporte.

¿Cuándo contactar con el soporte

Los diferentes tipos de problemas deben dirigirse a diferentes canales de soporte.

Soporte general de AWS

Póngase en contacto con AWS Support para:

- Problemas con las cuentas de AWS.
- Preguntas sobre facturación.
- Preguntas generales sobre el servicio de AWS.
- Errores internos del servidor de Deadline Cloud en el monitor de Deadline Cloud o al usar la CLI.

También puede informar sobre problemas con los remitentes o adaptadores de Cinema 4D a través de AWS Support, pero tenga en cuenta que estas solicitudes pueden tardar más porque deben enviarse a los responsables del repositorio de integración. Para una respuesta más rápida a los D-specific problemas de Cinema 4, recomendamos utilizar Issues. GitHub

[Póngase en contacto con AWS Support.](#)

Soporte para remitentes o adaptadores de Cinema 4D

Usa GitHub los problemas como tu canal principal para resolver los problemas de Cinema 4D-specific :

- El remitente tiene errores o se bloquea.
- Problemas con el adaptador.
- Fallos de renderización específicos de Cinema 4D.
- Solicitudes de funciones.
- Problemas de integración.

[Abre una GitHub edición.](#)

Cómo informar de problemas en GitHub

Informes de errores

Antes de crear un nuevo informe de error:

1. [Busca los errores existentes](#) para comprobar si tu problema ya se ha notificado o se ha corregido en las últimas versiones.
2. Si encuentras un problema existente que coincide con el tuyo:

- Agrega una reacción positiva para ayudarnos a priorizar.
- Comenta con cualquier detalle adicional o paso de reproducción que puedas proporcionar.
- Esto nos ayuda a entender cuántos usuarios se ven afectados.

Si ningún problema existente coincide, [cree un nuevo informe de error](#) utilizando la plantilla de informe de errores. La plantilla te guiará para proporcionarte toda la información necesaria.

Feature requests

Antes de crear una nueva solicitud de función:

1. [Busca las mejoras existentes](#) para ver si alguien ya ha sugerido tu idea.
2. Si encuentras una solicitud existente que coincida:
 - Agrega una reacción con el visto bueno hacia arriba para mostrar tu apoyo.
 - Comenta tu caso de uso específico: esto refuerza la solicitud y nos ayuda a entender las diferentes necesidades.
 - Cuantos más usuarios expresen interés, mayor será la prioridad que reciba.

Si ninguna solicitud existente coincide, [cree una nueva solicitud de función](#) utilizando la plantilla de solicitud de función. La plantilla le guiará para proporcionar toda la información necesaria.

Note

Las solicitudes de funciones nos ayudan a priorizar el desarrollo, pero no se garantiza el cronograma de implementación.

¿Qué debes incluir en tu solicitud de soporte

Lista de verificación de la información requerida:

Cuando contactes con el servicio de asistencia o crees un GitHub problema, incluye siempre:

- Versión Cinema 4D: por ejemplo, Cinema 4D 2025.1.0.
- Sistema operativo: por ejemplo, Windows 11, macOS 14.2.
- Versión de envío: copia todo el contenido del panel Información (Extensiones > Deadline Cloud Submitter > Información).

- Renderizador: Standard, Redshift, Arnold, etc.
- Configuración de flota: sistema operativo Worker (Windows o Linux), requisitos de memoria, espacio en disco, tipo de GPU si se utiliza Redshift.
- Mensajes de error: texto de error completo, no parafraseado.

¿Cómo recopilar los archivos de registro

Los registros son esenciales para diagnosticar problemas. Para habilitar el registro detallado:

1. En el remitente de Cinema 4D, selecciona Activar el registro detallado en los Job-Specific ajustes.
2. Envía tu trabajo.
3. Cuando el trabajo se complete (o falle), recupere los registros:
 - Abre el monitor Deadline Cloud.
 - Navegue hasta su trabajo.
 - Selecciona Descargar registros y selecciona Sesión completa para descargar los registros de sesión completos y compartirlos con el equipo de soporte.

¿Cómo crear archivos de proyectos de escenas

Un archivo de proyecto de escena empaqueta tu escena de Cinema 4D con todos sus activos:

1. Primero, elimina cualquier activo o dato confidencial de tu escena antes de guardarla.
2. En Cinema 4D, ve a Archivo > Guardar proyecto con activos.
3. Elige una carpeta de destino.
4. Cinema 4D copiará tu escena y todos los activos referenciados a esta carpeta.
5. Comprime toda la carpeta del proyecto.
6. Comparta el archivo zip con soporte.

Important

Elimine los activos confidenciales antes de utilizar la opción «Guardar proyecto con activos», no después. Eliminar los activos después de guardarlos puede provocar errores en los archivos que dificulten el diagnóstico del problema original.

Consejo: La mejor forma de compartir un caso de prueba reproducible es con una escena disponible públicamente o una escena simplificada en la que se demuestre el problema sin material confidencial. Si puedes recrear el problema con activos no propietarios, será mucho más fácil para el equipo de soporte investigar.

Configuraciones avanzadas

Uso de versiones no compatibles

Deadline Cloud solo admite y prueba las versiones de software para estaciones de trabajo y trabajadores de la tabla anterior. Al utilizar el remitente, el trabajador intentará instalar la misma versión que se utilizó en la estación de trabajo. Esto fallará si la versión de Cinema 4D para estaciones de trabajo no aparece en la tabla de versiones anterior.

Si necesitas una versión de Cinema 4D que no sea compatible, puedes crear una receta y un canal personalizados para que la versión que desees se instale en el servidor. Usa como punto de partida la receta de conda para una versión compatible, que aparece en la siguiente sección de recursos de código abierto, y empaqueta la versión que desees en un canal conda personalizado. Para obtener más información sobre la creación de canales conda personalizados, consulte [Creación de canales conda personalizados](#).

Si creas un paquete conda para una versión diferente de Cinema 4D, asegúrate de que adquiera la licencia correcta. Si la versión es compatible con las licencias de una versión compatible de la tabla anterior, las licencias basadas en el uso funcionarán automáticamente. También puede llevar su propia licencia a una flota gestionada por el servicio siguiendo las flotas gestionadas por el [servicio Connect hasta un servidor de licencias personalizado](#).

Plugins de Cinema 4D

Complemento	Versión del plugin	Receta de Conda proporcionada	Paquete SMF Conda proporcionado	Usage-based Licensing Support
Redshift	2026.3.0	Incluido*	Sí	Sí
Redshift	2025.6.0	Incluido*	Sí	Sí
Gigante rojo	2025.x	No	No	Sí

Complemento	Versión del plugin	Receta de Conda proporcionada	Paquete SMF Conda proporcionado	Usage-based Licensing Support
V-Ray	7.x	Sí	No	Sí
Insydium X-Particles	2024.x	Sí	No	N/A
C4DtoArnold	4.8.4.1	Sí	Sí	Sí

*Incluido en la receta del paquete básico de Cinema 4D

Redshift de Maxon

El renderizador Redshift se incluye en todos los paquetes conda de Cinema 4D y se usa automáticamente cuando es apropiado cuando se usa el remitente integrado de Cinema 4D. Se aplica un coste de licencia adicional al utilizar Redshift para renderizar. Para obtener más información sobre los precios de Deadline Cloud, consulta los precios de [Deadline Cloud](#).

Maxon Red Giant

Red Giant es un completo conjunto de herramientas diseñado para la posproducción de vídeo, los gráficos animados y los efectos visuales. Ofrece una gradación de color rica, transiciones suaves, efectos visuales realistas, plantillas de diseño animado y herramientas para crear y editar tus imágenes. Para obtener más información, consulte [Red Giant](#).

Red Giant requiere una configuración personalizada en las flotas gestionadas por el servicio. Se proporciona un script de configuración de host que puede usar en su flota de Deadline Cloud. Una vez configurado, Red Giant es compatible con Deadline Cloud Usage-based Licensing y no requiere ninguna configuración adicional para funcionar.

V-Ray Plugin

V-Ray es un complemento de renderizado 3D fotorrealista con trazado de rayos. V-Ray para Cinema 4D actualmente no es totalmente compatible con las flotas. Service-managed Se proporciona una receta de Conda que puedes usar para crear tu propio canal de Conda para usarlo en tu granja de Deadline Cloud. Para obtener más información sobre la creación de canales conda personalizados,

consulte [Creación de canales conda personalizados](#). Una vez instalado, V-Ray es compatible con Deadline Cloud Usage-based Licensing y no requiere ninguna configuración adicional para funcionar.

C4DToArnold

El software Autodesk Arnold es un renderizador avanzado de trazado de rayos de Montecarlo. [Para obtener más información, consulte Arnold](#). C4DToArnold es totalmente compatible con las Service-managed flotas.

Insydium X-Particles

X-Particles es un sistema avanzado de partículas y efectos visuales con todas las funciones para Cinema 4D de Maxon. Para obtener más información, consulte [X-Particles](#). Actualmente, Insydium no X-Particles es totalmente compatible con las flotas. Service-managed Se proporciona una receta de Conda que puedes usar para crear tu propio canal de Conda para usarlo en tu granja de Deadline Cloud. Para obtener más información sobre la creación de canales conda personalizados, consulte [Creación de canales conda personalizados](#). Cuando cree el paquete conda a partir de su X-Particles paquete, incluirá la licencia que haya adquirido. No es necesaria ninguna configuración adicional para operar en flotas gestionadas por el servicio.

Recursos de código abierto

El remitente y el adaptador son de código abierto y están disponibles en: GitHub

- [Deadline Cloud para Cinema 4D](#)
- Las [recetas de Conda de Cinema 4D](#) están disponibles GitHub para C4D 2024, C4D 2025, el complemento INSYDIUM, el X-PARTICLES complemento C4DtoA y el complemento. V-Ray
- [Se incluye el script de configuración del host para admitir](#) los complementos de Red Giant.

SideFX Houdini

SideFX Houdini es un software de procedimientos 3D para modelar, manipular, animar, crear efectos visuales, desarrollar imágenes, iluminar y renderizar en proyectos de cine, televisión, publicidad y videojuegos. Houdini es totalmente compatible con Deadline Cloud y cuenta con una completa integración que incluye emisores, paquetes conda y un adaptador para aumentar el rendimiento del renderizado. Esta guía proporciona instrucciones paso a paso para usar AWS Deadline Cloud con Houdini para renderizar sus proyectos más rápido mediante la distribución de las tareas de renderizado en varias máquinas.

Descripción general de Support

Houdini es compatible con los siguientes componentes:

- Remitente: nodo de salida de renderizado (ROP) integrado para el envío directo de trabajos desde Houdini con detección automática de escenas y activos.
- Paquetes Conda: Deadline Cloud para la instalación automática en flotas gestionadas por servicios.
- Adaptador: middleware para un renderizado eficiente con sesiones fijas y supervisión adicional.
- Cross-platform compatibilidad: soporte de remitentes para Windows, macOS y Linux con soporte de trabajo para Windows y Linux con mapeo de rutas automático.

Compatibilidad con las versiones de Houdini

La siguiente tabla muestra los niveles de soporte actuales para las versiones de Houdini:

Versión principal	Submitter Support	Soporte de Conda	Motores de renderizado	Usage-Based Licenciamiento
19.0	Windows, macOS, Linux	Linux	Mantra, CPU Karma, CPU Karma XPU	Usage-based licencias disponibles
19.5	Windows, macOS, Linux	Linux	Mantra, CPU Karma, CPU Karma XPU	Usage-based licencias disponibles
20.0	Windows, macOS, Linux	Linux	Mantra, CPU Karma, CPU Karma XPU	Usage-based licencias disponibles
20.5	Windows, macOS, Linux	Linux	Mantra, CPU Karma, CPU Karma XPU	Usage-based licencias disponibles

Versión principal	Submitter Support	Soporte de Conda	Motores de renderizado	Usage-Based Licenciamiento
21.0	Windows, macOS, Linux	Linux	Mantra, CPU Karma, CPU Karma XPU	Usage-based licencias disponibles

Deadline Cloud: Canal Conda

La siguiente tabla muestra todos los paquetes conda aplicables a Houdini disponibles para las Service-managed flotas del canal conda Deadline-Cloud:

SO	Package	Versión	Notas
Linux	houdini	19,0	Incluye los renderizadores Mantra y Karma
Linux	houdini	19.5	Incluye los renderizadores Mantra y Karma
Linux	houdini	20.0	Incluye los renderizadores Mantra y Karma
Linux	houdini	20,5	Incluye los renderizadores Mantra y Karma
Linux	houdini	21,0	Incluye los renderizadores Mantra y Karma
Linux	houdini-openjd		Incluye el adaptador Houdini

Introducción

Para usar Houdini con Deadline Cloud:

1. Cree una flota gestionada por un servicio y asóciela a una cola. La cola debe estar configurada con un entorno de colas que sea compatible con el canal conda Deadline-Cloud. [Para obtener más información, consulte Creación de un entorno de colas.](#)
2. Instale el monitor Deadline Cloud y el transmisor Houdini en la estación de trabajo de su artista mediante los instaladores de monitores y remitentes de Deadline Cloud. Para obtener más información, consulte [Configura tu estación de trabajo.](#)
3. Envía tu trabajo directamente desde Houdini a la lista de espera utilizando el remitente integrado.
4. Supervise el trabajo y descargue el resultado utilizando el monitor Deadline Cloud.

Instalación

Para instalar el remitente de Deadline Cloud for Houdini, necesitas:

- Una estación de trabajo Windows, macOS (arm64) o Linux.
- Una versión compatible de Houdini.

Instalación del remitente

Para instalar el remitente

1. Descargue el instalador del [remitente de Deadline Cloud](#).
2. Ejecute el instalador.
 - Cuando se te pida, selecciona cada versión de Houdini con la que quieras usar el remitente.
3. Lanza Houdini.

El emisor de Deadline Cloud está disponible automáticamente como nodo de salida de renderizado (ROP).

Note

El instalador del remitente está disponible para Windows, macOS y Linux. Para la instalación manual, consulte las [instrucciones de instalación manual en el GitHub repositorio](#).

Verificar que el remitente esté instalado correctamente

1. Abre Houdini.
2. En el editor de red, selecciona la /out red.
3. Abra el menú contextual (haga clic con el botón derecho o pulse la tecla Tab) y busque `deadline`.
4. Elija `Deadline Cloud` para crear un nodo nuevo.

Usando el remitente Houdini

El remitente `Deadline Cloud` para Houdini es un nodo que acepta un nodo de salida de renderizado (ROP) como entrada. Puede configurar y enviar su trabajo a través de este nodo. Al enviar un trabajo, se incluyen los pasos para cada ROP del gráfico.

Enviar un trabajo desde Houdini

Para usar `Deadline Cloud` para un remitente de Houdini, necesita:

- Un perfil para enviarlo a `Deadline Cloud`.
- Una granja de `Deadline Cloud` y una cola a las que enviar.

Para enviar un trabajo de Houdini a `Deadline Cloud`

1. En el editor de red, selecciona la red /out.
2. Abra el menú contextual (haga clic con el botón derecho o pulse la tecla Tab) y busque `deadline` crear un nodo de `Deadline Cloud`.
3. Conecte la salida de un ROP a la entrada del nodo `Deadline Cloud`.
 - Al conectar un nodo al nodo `Deadline Cloud`, el trabajo enviado muestra el ROP de entrada y todos los ROP en su gráfico.
4. Selecciona el nodo `Deadline Cloud`.
5. Utilice las opciones del editor de nodos para configurar su trabajo. Consulte [Houdini-specific configuración](#) para obtener información sobre lo que hace cada opción.
6. (Opcional) Para exportar los archivos asociados a un trabajo a su directorio de historial de trabajos sin enviarlos, elija `Exportar paquete`.
7. Selecciona `Enviar` para enviar tu trabajo a `Deadline Cloud`.

Houdini-specific configuración

La pestaña de Job-specific configuración del nodo Deadline Cloud proporciona opciones específicas para los trabajos de Houdini.

- Envíe las dependencias como pasos separados: divida el gráfico ROP en pasos de representación separados para facilitar la supervisión y la depuración. Cuando está activado, cada nodo de renderizado conectado se convierte en su propio paso del trabajo.
- Incluya ruedas adaptadoras: habilite versiones personalizadas del adaptador (denominadas ruedas) que cambien el comportamiento de renderizado. Cuando está activado, puede especificar un directorio que contenga las ruedas adaptadoras. Puede crear ruedas adaptadoras ejecutando el [script build_wheels.sh en el GitHub repositorio](#).
- Ruedas adaptadoras: especifique la ruta del directorio que contiene las ruedas adaptadoras personalizadas (solo está disponible cuando la opción Incluir ruedas adaptadoras está activada).
- Desbloquear automáticamente los ROP: desbloquee automáticamente los ROP dependientes durante el envío. Los ROP bloqueados utilizan las salidas existentes y no se vuelven a renderizar, lo que puede impedir que las dependencias se vuelvan a renderizar.
- Analiza automáticamente las referencias a las escenas (.hip): descubre y adjunta automáticamente los nombres de los archivos y directorios de entrada y salida del trabajo en función del gráfico ROP durante el envío del trabajo.
- Guardar automáticamente el archivo de escena (.hip): guarda automáticamente el archivo de escena (.hip) \$HIP al enviar un trabajo.

Para obtener información sobre las demás opciones de envío, consulta la [guía de Deadline Cloud sobre el uso de un remitente](#).

Anular la estrategia de renderizado para los trabajos de Deadline Cloud

Para muchos tipos de nodos, los marcos se pueden renderizar de forma independiente y en cualquier orden. En otras simulaciones, como las simulaciones, cada fotograma depende del resultado del fotograma anterior y debe renderizarse secuencialmente. El remitente elige una estrategia de renderización para cada nodo en función de su tipo, pero también permite anular la predeterminada.

Renderización paralela o secuencial

Para el renderizado paralelo, cada fotograma tiene su propia tarea y las tareas se distribuyen entre los trabajadores disponibles. Para el renderizado secuencial, todos los fotogramas de un nodo se renderizan en una sola tarea que se ejecuta en un único elemento de trabajo.

De forma predeterminada, si un nodo es un nodo geométrico con la opción Inicializar los OPs de simulación habilitada, se renderiza secuencialmente. De lo contrario, el nodo se renderiza en paralelo.

Añadir un parámetro de estrategia de renderizado

Puedes anular la estrategia de renderizado creando un `deadline_cloud_render_strategy` parámetro en tu nodo de renderizado (por ejemplo, Mantra o Karma) con un valor de `SEQUENTIAL` o `PARALLEL`.

Para anular la estrategia de renderizado añadiendo un parámetro

1. Abra el menú contextual de un nodo de la red /out (haga clic con el botón derecho).
2. Elija parámetros y canales, edite la interfaz de parámetros.
3. En Crear parámetros, por tipo, seleccione Menú ordenado.
4. Añada un menú ordenado a los parámetros existentes seleccionando la flecha derecha situada junto a la columna Crear parámetros.
5. Seleccione el nuevo parámetro en Parámetros existentes y, a continuación, edite su configuración en Descripción del parámetro:
 - En la pestaña Parámetros:
 - En Nombre, escriba `deadline_cloud_render_strategy`.
 - En Etiqueta, introduzca `Deadline Cloud Render Strategy`.
 - En la pestaña Menú, añada elementos de menú para:

Token	Etiqueta
SECUENCIAL	Secuencial
PARALLEL	Parallel

6. Elija Aceptar.

Ahora, en el editor de parámetros de su nodo, puede utilizar el menú Deadline Cloud Render Strategy para especificar el comportamiento del remitente.

Flujos de trabajo de procesamiento de Husk y USD

En las siguientes secciones se describen las limitaciones actuales de los flujos de trabajo de exportación en USD en el remitente de Houdini y un ejemplo alternativo de paquete de tareas para renderizar escenas en USD exportadas con Husk.

Soporte para flujos de trabajo de exportación en USD

El remitente de Deadline Cloud para Houdini no cuenta actualmente con soporte integrado para los flujos de trabajo de exportación en USD.

No puedes usar el nodo remitente para crear un solo trabajo que exporte una escena en USD desde Houdini y, a continuación, haga que Husk sea independiente para renderizarla sin consumir una licencia de Houdini Engine.

Alternativa: por ejemplo, el paquete de trabajos de Husk

Deadline Cloud proporciona un [ejemplo de paquete de trabajos de Husk que permite exportar flujos de trabajo](#) de renderización en USD fuera del remitente de Houdini. Tendrás que exportar tú mismo la escena en USD por separado de Houdini antes de usar el paquete de trabajos de ejemplo.

El ejemplo del paquete de trabajos de Husk:

- Permite el envío directo de escenas en USD para renderizarlas con Husk y un delegado de renderizado de Hydra elegido sin tener que ejecutar Houdini ni consumir una licencia de motor de Houdini durante el renderizado.
- Realiza una introspección automática de los archivos USD para encontrar cualquier dependencia entre los archivos y adjuntarlos mediante adjuntos de trabajo.
- Proporciona una interfaz gráfica de usuario sencilla para configurar los ajustes comunes de Husk y enviarlos.

Requisitos previos

Antes de usar el paquete de trabajos de ejemplo de Husk, necesita:

- Una escena exportada a formato USD.

- Consulte la [documentación de SideFX USD](#) para obtener información sobre cómo escribir archivos USD en Houdini.
- La CLI de Deadline Cloud instalada y configurada.
 - La CLI se puede instalar desde el instalador remitente o directamente siguiendo la guía de [introducción a Deadline-Cloud](#).
- [Un clon en git del repositorio deadline-cloud-samples](#).
- El delegado de renderización de Hydra está disponible en los nodos de trabajo.
 - Houdini incluye Karma. Si quieres usar otros delegados de Hydra para renderizar, debes proporcionárselos al trabajador. Consulte el repositorio [deadline-cloud-samples](#), por ejemplo, los paquetes conda y [V-RayRedshift](#) como una opción para que estén disponibles en los nodos de trabajo.

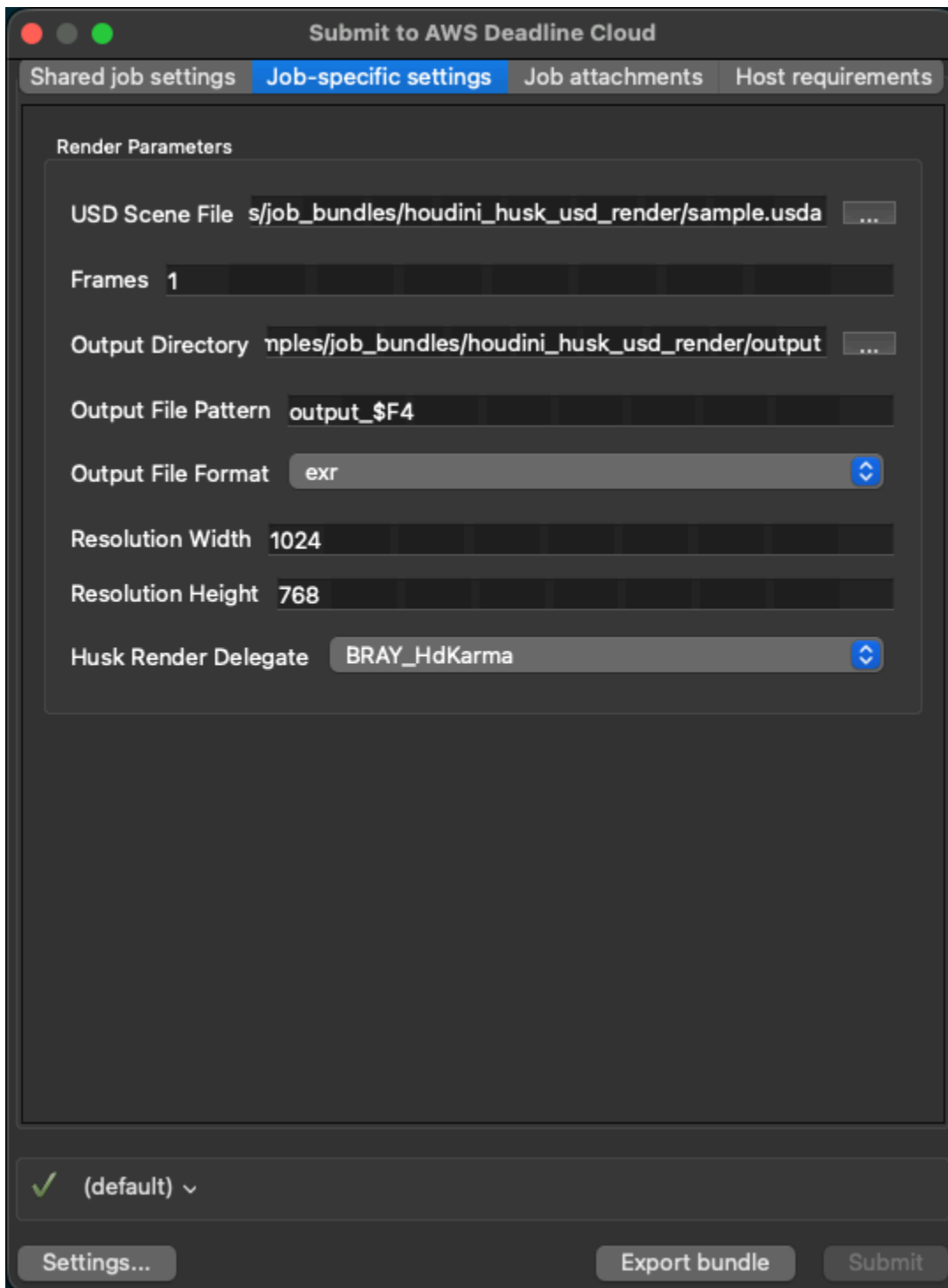
Uso del paquete de trabajos de ejemplo de Husk

Para usar el paquete de trabajos de ejemplo de Husk

1. Envíe el paquete mediante la CLI de Deadline Cloud:

```
deadline bundle gui-submit ./deadline-cloud-samples/job_bundles/  
houdini_husk_usd_render
```

2. Configura tu archivo USD, los ajustes de salida, el rango de fotogramas y cualquier otro ajuste aplicable que desees enviar.



Recursos adicionales

- [repositorio deadline-cloud-samples](#).
- [Documentación de SideFX Husk](#).

Resolución de problemas

En las siguientes secciones se describen los errores y las preguntas más comunes que puede surgir al utilizar el remitente de Deadline Cloud para Houdini y cómo resolverlos.

¿Por qué aparecen errores de «definiciones de activos incompletas» al renderizar?

Los trabajos de este remitente que se ejecutan en su granja pueden producir errores en los registros del tipo siguiente:

```
The following node types are using incomplete asset definitions:  
Driver/deadline_cloud
```

Es seguro ignorar estos errores. El remitente de Deadline Cloud existe como un nodo en tu escena de Houdini. Cuando un trabajador de tu granja carga la escena, ésta aún contiene el nodo Deadline Cloud, pero es posible que el trabajador no tenga instalado el remitente. Como el trabajador no tiene los archivos necesarios para ejecutar el nodo de Deadline Cloud, registra errores de «definición de activos incompleta». El nodo de Deadline Cloud en sí no se representa como parte del trabajo, por lo que estos errores se pueden ignorar.

¿El remitente de Deadline Cloud admite flujos de trabajo de renderización y exportación en USD con Husk?

Por el momento, el remitente de Houdini no admite directamente los flujos de trabajo de exportación con Husk. Los trabajos creados a través del remitente siempre utilizan el adaptador hython y, por lo tanto, una licencia de motor Houdini durante el renderizado. [Si quieres renderizar una escena en USD exportada usando solo Husk y un delegado de renderizado de Hydra, puedes usar un ejemplo de paquete de trabajos.](#) Este enfoque resulta útil para renderizar escenas en USD solo con una licencia de renderizado (por ejemplo, Karma) sin necesidad de una licencia de motor Houdini para todo el renderizado. Para obtener más información sobre cómo renderizar escenas en USD con Husk en Deadline Cloud, consulte. [Flujos de trabajo de procesamiento de Husk y USD](#)

Configuraciones avanzadas

Uso de versiones no compatibles

Deadline Cloud solo admite y prueba las versiones de software para estaciones de trabajo y trabajadores de la tabla anterior. Al utilizar el remitente, el trabajador intentará instalar la misma

versión que se utilizó en la estación de trabajo. Esto puede fallar si la versión de Houdini para estación de trabajo no aparece en la tabla de versiones anterior.

Si necesita una versión no compatible de Houdini, tiene las siguientes opciones:

- Al enviar el trabajo desde Houdini, puede anular el parámetro de CondaPackages cola para especificar una versión compatible para usarla con el trabajador (por ejemplo,). `houdini=21.0`, `houdini-openjd=*` Esto puede funcionar o no, en función de las funciones que utilice la escena y de cómo Houdini trabaje con las escenas de la versión de su estación de trabajo.
- Puede crear una receta de conda y un canal personalizados para instalar la versión que desee en la máquina de trabajo. Utilice la receta de conda para una versión compatible que aparece a continuación como punto de partida y empaquete la versión que desee en un canal conda personalizado. Para obtener más información sobre la creación de canales conda personalizados, consulte [Creación de canales conda personalizados](#).

Motores de renderizado Houdini

Houdini admite varios motores de renderizado que son compatibles con Deadline Cloud:

Motor de renderizado	Description (Descripción)	Soporte para GPU
CPU Karma	USD-based Renderizador moderno (variante de CPU)	CPU-based
Karma XPU	USD-based Renderizador moderno (variante de GPU)	GPU acelerado
Mantra	Renderizador Houdini tradicional	CPU-based
Arnaldo	Third-party Rastreador de rayos de Montecarlo	GPU/CPU híbrido
V-Ray	Third-party renderizador fotorrealista	GPU/CPU híbrido
Redshift	GPU-accelerated renderizador	Optimizado para GPU

El emisor integrado de Houdini detecta y configura automáticamente estos motores de renderizado y su uso se licencia automáticamente. El remitente mantiene los árboles de dependencias entre los nodos de salida de renderizado (RoP) conectados.

Recursos de código abierto

El remitente y el adaptador son de código abierto y están disponibles en GitHub. Las recetas de Houdini Conda están disponibles en GitHub las versiones compatibles.

- [El código fuente del remitente Houdini está en GitHub](#)
- [Ejemplos de escenas y flujos de trabajo en GitHub](#)
- [Recetas de Conda para versiones compatibles en GitHub](#)

Almacenamiento de archivos para Deadline Cloud

Los trabajadores deben tener acceso a las ubicaciones de almacenamiento que contienen los archivos de entrada necesarios para procesar un trabajo y a las ubicaciones que almacenan la salida. AWS Deadline Cloud ofrece las siguientes opciones de almacenamiento:

- Con el almacenamiento persistente, los trabajadores de flotas gestionadas por servicios utilizan volúmenes dedicados de Amazon Elastic Block Store (Amazon EBS) que conservan los datos a lo largo de los eventos del ciclo de vida de los trabajadores. Las cachés de aplicaciones, las instalaciones de paquetes inactivos y los espacios de trabajo persisten cuando se reciclan los trabajadores, lo que elimina las demoras por arrancar en frío. Para obtener más información, consulte [Almacenamiento persistente para flotas gestionadas por servicios](#).
- Con los adjuntos de trabajo, Deadline Cloud transfiere los archivos de entrada y salida de tus trabajos entre una estación de trabajo y los trabajadores de Deadline Cloud. Para habilitar las transferencias de archivos, Deadline Cloud utiliza un depósito de Amazon Simple Storage Service (Amazon S3) en su cuenta. Cuenta de AWS

Si utiliza adjuntos de trabajo con una flota gestionada por servicios basada en Linux, puede habilitar un sistema de archivos virtual (VFS) para montar los archivos adjuntos de trabajo y acceder a ellos según sea necesario, en lugar de sincronizarlos con el trabajador al principio del trabajo.

- Con el almacenamiento compartido, puede compartir archivos con su sistema operativo para proporcionar acceso a los archivos.

Al utilizar el almacenamiento compartido multiplataforma, puede crear un perfil de almacenamiento para que los trabajadores puedan mapear la ruta de acceso a los archivos entre dos sistemas operativos diferentes.

También puede integrar soluciones de almacenamiento en la nube de terceros, por ejemplo LucidLink, con flotas gestionadas por servicios mediante scripts de configuración del host. Para obtener más información, consulte [Configuración LucidLink con scripts de flota gestionados por servicios para Deadline Cloud](#) en el AWS blog de M&E.

Temas

- [Perfiles de almacenamiento en Deadline Cloud](#)
- [Adjuntos de trabajo en Deadline Cloud](#)

Perfiles de almacenamiento en Deadline Cloud

Si utiliza estaciones de trabajo y hosts de trabajadores de flotas de varios sistemas operativos o con diferentes sistemas de archivos montados, puede crear perfiles de almacenamiento en su granja para indicar dónde están montados los mismos sistemas de archivos en diferentes sistemas. Cuando Deadline Cloud ejecuta un trabajo en un perfil de almacenamiento diferente al de la estación de trabajo desde la que se envió, transformará las rutas del sistema de archivos que se encuentran en los directorios configurados en los perfiles de almacenamiento.

El uso de perfiles de almacenamiento en tu granja de Deadline Cloud permite los siguientes comportamientos:

- Al enviar un trabajo a una cola, los archivos a los que hace referencia el trabajo se clasificarán según el perfil de almacenamiento de la estación de trabajo:
 - Los archivos que se encuentren en una ubicación compartida del sistema de archivos se dejarán intactos.
 - Los archivos que se encuentren en una ubicación del sistema de archivos local se adjuntarán al trabajo subiéndolos al depósito S3 de adjuntos del trabajo. Los archivos que se cargaron anteriormente no se vuelven a cargar.
 - Los archivos que no se encuentren en ninguna ubicación del sistema de archivos también se adjuntarán al trabajo. El remitente del trabajo advertirá sobre estas rutas de archivos, a menos que estén por debajo de una ruta conocida en la configuración local de Deadline Cloud.
- Cuando los trabajos se ejecuten en el host de un empleado de una flota con un sistema operativo o perfil de almacenamiento diferente al de la estación de trabajo remitente, las rutas de los archivos utilizadas por el trabajo se asignarán desde el perfil de almacenamiento de envío al perfil de almacenamiento de la flota.
- Al descargar los resultados de los trabajos, los trabajos que se enviaron para un sistema operativo o perfil de almacenamiento diferente tendrán sus rutas asignadas desde el perfil de almacenamiento de envío hasta el perfil de almacenamiento de la estación de trabajo local.

Para obtener más información, consulte [Perfiles de almacenamiento y mapeo de rutas](#) en la Guía para desarrolladores de AWS Deadline Cloud.

Para crear un perfil de almacenamiento

1. Abre la [consola de Deadline Cloud](#).

2. En Comenzar, selecciona Ir al panel de Deadline Cloud.
3. Elige una granja y, a continuación, selecciona la pestaña Perfiles de almacenamiento.
4. Selecciona Crear perfil de almacenamiento.
5. En el menú desplegable, selecciona un sistema operativo.
6. Introduzca un nombre de perfil de almacenamiento. El nombre es la forma de elegir un perfil de almacenamiento para una estación de trabajo. Por ejemplo, nombres como Windows-Workstation o Windows- OnPremFleet pueden facilitar su identificación posterior.
7. Cree una ubicación de sistema de archivos de tipo compartido para cada sistema de archivos compartido que esté montado tanto en las estaciones de trabajo como en los hosts de los trabajadores de la flota.
 1. Introduzca un nombre que identifique el montaje, como Proyectos para un sistema de archivos compartido que contenga datos del proyecto o Herramientas para un sistema de archivos compartido con herramientas que pueda utilizar.
 2. Introduzca la ubicación de montaje del sistema de archivos compartidos elegido en el sistema operativo del perfil de almacenamiento.
8. Cree una ubicación de sistema de archivos de tipo local para cada sistema de archivos compartido que sea solo para estaciones de trabajo. Por ejemplo, cuando sus flotas estén activas AWS y desee adjuntar tareas para gestionar la transferencia de datos. También puede crear este tipo de ubicación de sistema de archivos para los directorios locales de cada estación de trabajo, a fin de especificar rutas equivalentes en diferentes sistemas operativos, incluso si no son dispositivos de almacenamiento montados.
 1. Introduzca un nombre que identifique el montaje, como Proyectos para un sistema de archivos compartido que contenga datos del proyecto o Herramientas para un sistema de archivos compartido con herramientas que pueda utilizar.
 2. Introduzca la ubicación del sistema de archivos elegido en el sistema operativo del perfil de almacenamiento.
9. (Opcional) Para añadir otra ubicación de sistema de archivos, seleccione Añadir nueva ubicación de sistema de archivos requerida e introduzca los datos necesarios.
10. Una vez que haya agregado todas las ubicaciones de sistema de archivos requeridas, elija Crear.

Para configurar su perfil de almacenamiento para su uso

1. Navegue hasta la cola con la que desee usar este perfil de almacenamiento y seleccione la pestaña Perfiles de almacenamiento permitidos.
2. Seleccione Configurar perfiles de almacenamiento.
3. En la lista desplegable para asociar los perfiles de almacenamiento, seleccione el perfil de almacenamiento que creó.
4. En la lista de ubicaciones obligatorias del sistema de archivos, seleccione los nombres de las ubicaciones del sistema de archivos que desee garantizar que estén disponibles en cualquier perfil de almacenamiento de las flotas asociadas.
5. (Opcional) Si ha creado el perfil de almacenamiento para una flota, navegue hasta la flota y seleccione la pestaña Configuraciones.
 - a. En la sección Perfiles de almacenamiento, selecciona Configurar perfil de almacenamiento.
 - b. Seleccione el perfil de almacenamiento y, a continuación, elija Guardar cambios.

Para configurar un perfil de almacenamiento en una estación de trabajo

En cada estación de trabajo que vaya a enviar los trabajos a una cola, utilice el cuadro de diálogo de configuración para seleccionar su perfil de almacenamiento predeterminado.

1. Para abrir el cuadro de diálogo de configuración de Deadline Cloud, complete uno de los siguientes pasos:
 - a. Seleccione el botón Configuración en un remitente de Deadline Cloud.

OR

 - b. Ejecute el comando `deadline config gui` de la CLI.
2. Una vez que haya configurado la granja y la cola predeterminadas, seleccione el perfil de almacenamiento predeterminado en la lista desplegable.

Perfiles de almacenamiento para sistemas de archivos compartidos

Puedes configurar tus flotas de Deadline Cloud para montar sistemas de archivos compartidos mediante [puntos de enlace de recursos de VPC en flotas gestionadas por servicios o configurando los hosts de una flota gestionada](#) por el cliente en las instalaciones o en las instalaciones. AWS Cuando las estaciones de trabajo tengan montados los mismos sistemas de archivos compartidos

que sus flotas, puede crear ubicaciones de sistemas de archivos del tipo compartido en sus perfiles de almacenamiento para configurar dónde aparece cada sistema de archivos compartido como una ruta local.

Por ejemplo, supongamos que tiene un sistema de archivos compartidos para los proyectos y otro para las herramientas. Sus estaciones de trabajo y flotas incluyen los tres sistemas operativos Windows macOS, y Linux. Puede crear un perfil de almacenamiento para cada sistema operativo con los siguientes valores:

- Nombre del perfil de almacenamiento: Linux-Host, familia de sistemas operativos: Linux.
 - Nombre de ubicación del sistema de archivos: Projects, ruta: /mnt/projects, tipo: Compartido.
 - Nombre de ubicación del sistema de archivos: Herramientas, ruta: /mnt/projects, tipo: Compartido.
- Nombre del perfil de almacenamiento: Windows-Host, familia de sistemas operativos: Windows.
 - Nombre de ubicación del sistema de archivos: Projects, ruta: X:\projects, tipo: Shared.
 - Nombre de ubicación del sistema de archivos: Herramientas, ruta: Z:, tipo: Compartido.
- Nombre del perfil de almacenamiento: macOS-Host, familia de sistemas operativos: macOS.
 - Nombre de ubicación del sistema de archivos: Projects, ruta: /Volumes/Projects, tipo: Compartido.
 - Nombre de ubicación del sistema de archivos: Herramientas, ruta: /Volumes/Tools, tipo: Compartido.

Cuando envíe un trabajo desde Windows la ruta X:\Projects\ProjectA\Textures\texture.jpg, Deadline Cloud añadirá al trabajo un campo con el identificador del perfil de almacenamiento de Windows-Host.

Si el trabajo se ejecuta en un anfitrión que trabaja en una Linux flota, Deadline Cloud creará dos reglas de mapeo de rutas para el trabajo en función de los nombres de ubicación del sistema de archivos correspondientes: X:\Projects -> /mnt/projects, Z: -> /mnt/tools. El trabajo aplicará estas reglas para resolver las rutas originales hasta el lugar donde las ve el anfitrión. Linux

Si los adjuntos de tareas también están configurados para su cola, cualquier ruta que no se encuentre en una ubicación del sistema de archivos del tipo compartido se adjuntará al trabajo y se cargará en el depósito S3 de adjuntos de trabajos. Esto le permite adjuntar archivos de datos al trabajo en lugar de tener que copiarlos siempre a un sistema de archivos compartido. Por ejemplo, proporcionar archivos auxiliares definidos en el paquete de trabajos que envíe.

Perfiles de almacenamiento para adjuntos de trabajos

Puedes configurar tu cola de Deadline Cloud para usar archivos adjuntos de trabajo para transferir los datos de activos a los que hacen referencia tus trabajos de AWS ida y vuelta. Cuando las estaciones de trabajo montan los mismos sistemas de archivos compartidos, pero sus flotas no, puede crear ubicaciones de sistemas de archivos de tipo local en sus perfiles de almacenamiento. Esta configuración le permite configurar desde dónde cargará y descargará los archivos y cómo mapear las rutas entre los sistemas operativos.

Por ejemplo, supongamos que tiene un sistema de archivos compartido para los proyectos y otro para las herramientas. Sus estaciones de trabajo y flotas incluyen los tres sistemas operativos Windows, macOS, y Linux. Todo es igual que en el tema Perfiles de almacenamiento para sistemas de archivos compartidos, excepto que los sistemas de archivos no se comparten con la granja. Son para la red de área local que contiene sus estaciones de trabajo. Puede crear un perfil de almacenamiento para cada sistema operativo con los siguientes valores:

- Nombre del perfil de almacenamiento: Linux-Host, familia de sistemas operativos: Linux.
 - Nombre de ubicación del sistema de archivos: Projects, ruta: /mnt/projects, tipo: Local.
 - Nombre de ubicación del sistema de archivos: Herramientas, ruta: /mnt/projects, tipo: Local.
- Nombre del perfil de almacenamiento: Windows-Host, familia de sistemas operativos: Windows.
 - Nombre de ubicación del sistema de archivos: Projects, ruta: X:\projects, tipo: Local.
 - Nombre de ubicación del sistema de archivos: Herramientas, ruta: Z:, tipo: Local.
- Nombre del perfil de almacenamiento: macOS-Host, familia de sistemas operativos: macOS.
 - Nombre de ubicación del sistema de archivos: Projects, ruta: /Volumes/Projects, tipo: Local.
 - Nombre de ubicación del sistema de archivos: Tools, ruta: /Volumes/Tools, tipo: Local.

Cuando envíes un trabajo desde Windows la ruta X:\Projects\ProjectA\Textures\texture.jpg, Deadline Cloud añadirá al trabajo un campo con el identificador del perfil de almacenamiento de Windows-Host y cargará el archivo al depósito S3 de adjuntos de trabajos si aún no lo has subido.

Si el trabajo se ejecuta en un servidor de trabajadores de una Linux flota, Deadline Cloud hará que el archivo de textura esté disponible en un directorio temporal local y, a continuación, creará una regla de mapeo de rutas desde uno de los directorios que contienen la textura hasta el directorio temporal. Por ejemplo, X:\Projects\ProjectA ->/sessions/session-123/projects, so that X:\Projects\ProjectA\Textures\texture.jpg maps to /sessions/session-123/projects/Textures/texture.jpg. When a task of the job is complete, it collects the output from directories specified by the job. Suppose /sessions/

session-123/projects/Output/frame0032.png es un archivo de salida. Este resultado se registra en el trabajo como X:\Projects\ProjectA\Output\frame0032.jpg y coincide con el perfil de almacenamiento de la estación de trabajo que envía el trabajo.

Al descargar el resultado del trabajo en una macOS estación de trabajo, Deadline Cloud creará reglas de mapeo de rutas desde la Windows estación de trabajo: X:\Projects -> /Volumes/Projects, Z: ->/0032.jpg. Volumes/Tools. It applies the rule to all output paths, downloading the example output file to /Volumes/Projects/ProjectA/Output/frame

Si la ruta del archivo de salida de un trabajo no está incluida en ninguna de las ubicaciones del sistema de archivos del perfil de almacenamiento, Deadline Cloud no podrá determinar la ruta de descarga cuando el perfil de almacenamiento sea diferente al de la estación de trabajo que lo envió. Según el comando que utilices para la descarga, ese archivo se omitirá o tendrás que seleccionar manualmente un directorio de descarga.

Adjuntos de trabajo en Deadline Cloud

Con los archivos adjuntos de trabajo, puedes transferir archivos de un lado a otro entre tu estación de trabajo y AWS Deadline Cloud. Con los adjuntos de trabajo, no necesita configurar manualmente un bucket de Amazon S3 para sus archivos. En su lugar, cuando creas una cola con la consola de Deadline Cloud, eliges el depósito para tus adjuntos de trabajo.

La primera vez que envíes un trabajo a Deadline Cloud, todos los archivos del trabajo se transfieren a Deadline Cloud. Para envíos posteriores, solo se transfieren los archivos que han cambiado, lo que ahorra tiempo y ancho de banda.

Una vez finalizado el procesamiento, puede descargar el resultado desde la página de detalles del trabajo o mediante el `deadline job download-output` comando CLI de Deadline Cloud.

Puede usar el mismo depósito de S3 para varias colas. Defina un prefijo raíz diferente para cada cola a fin de organizar los archivos adjuntos en el depósito.

Al crear una cola con la consola, puede elegir un rol existente AWS Identity and Access Management (IAM) o hacer que la consola cree un rol nuevo. Si la consola crea el rol, establece los permisos para acceder al bucket especificado para la cola. Si eliges un rol existente, debes concederle permisos para acceder al bucket de S3.

Cifrado para los depósitos de S3 adjuntos a tareas

Los archivos adjuntos de los trabajos se cifran en su bucket de S3 de forma predeterminada. Este cifrado ayuda a proteger su información contra el acceso no autorizado. No necesitas hacer nada para cifrar tus archivos con las claves proporcionadas por Deadline Cloud. Para obtener más información, consulte [Amazon S3 ahora cifra automáticamente todos los objetos nuevos](#) en la Guía del usuario de Amazon S3.

Puedes usar tu propia AWS Key Management Service clave gestionada por el cliente para cifrar el depósito de S3 que contiene los archivos adjuntos de tus trabajos. Para ello, debe modificar la función de IAM de la cola asociada al bucket para permitir el acceso al. AWS KMS key

Para abrir el editor de políticas de IAM para la función de cola

1. [Inicie sesión en la consola de Deadline Cloud Consola de administración de AWS y ábrala.](#) En la página principal, en la sección Cómo empezar, selecciona Ver granjas.
2. En la lista de granjas, elija la granja que contiene la cola que desee modificar.
3. En la lista de colas, elija la cola que desee modificar.
4. En la sección de detalles de la cola, elija la función de servicio para abrir la consola de IAM correspondiente a la función de servicio.

A continuación, complete el siguiente procedimiento.

Para actualizar la política de roles con permiso para AWS KMS

1. En la lista de políticas de permisos, elija la política para el rol.
2. En la sección Permisos definidos en esta política, elija Editar.
3. Elija Agregar nueva instrucción.
4. Copia y pega la siguiente política en el editor. Cambia la *Region accountID*, y *keyID* por tus propios valores.

```
{
  "Effect": "Allow",
  "Action": [
    "kms:Decrypt",
    "kms:DescribeKey",
    "kms:GenerateDataKey"
  ],
```

```
"Resource": [  
  "arn:aws:kms:us-east-1:111122223333:key/keyID"  
]  
}
```

5. Elija Siguiente.
6. Revisa los cambios de la política y, cuando estés de acuerdo, selecciona Guardar cambios.

Sustituya el depósito de adjuntos de trabajo

Puede sustituir su depósito de adjuntos de trabajo actual por un depósito de adjuntos de trabajo diferente. Encontrará un botón en la pestaña Adjuntos de trabajos en los detalles de la cola. Puede usarlo para cambiar el depósito de adjuntos de trabajos o reemplazar la carpeta raíz dentro del mismo depósito para cargar los adjuntos de trabajos.

Para acceder a la configuración de los adjuntos de trabajos

1. Vaya a Detalles de la cola y, a continuación, busque la pestaña Job Attachments.
2. En la pestaña de adjuntos de trabajos, hay dos opciones:
 - a. Cambie el depósito de adjuntos de tareas de la siguiente manera:
 - i. Seleccione un nuevo depósito de S3.
 - ii. Actualice la política de funciones de servicio de la cola para conceder acceso al nuevo depósito.

OR

- b. Cambie la carpeta raíz de un depósito existente de la siguiente manera:
 - i. Modifique el nombre de la carpeta raíz.
 - ii. Actualice el ARN del recurso en la función de servicio de colas.

Actualización del rol de servicio

1. Navegue hasta el rol de granja > cola > servicio de colas.
2. Seleccione Editar en JSON.
3. Localice el ARN del recurso (la carpeta raíz predeterminada es DeadlineCloud):

```
"arn:aws:s3:::<your-job-attachments-bucket-name>/DeadlineCloud/*"  
]
```

4. Actualice el ARN con un nuevo depósito o carpeta:

```
"arn:aws:s3:::<your-job-attachments-NEW-bucket-name>/NEW-ROOT-FOLDER-NAME/*"  
]
```

5. Compruebe los permisos después de realizar estos cambios para garantizar un acceso adecuado.

Administrar los adjuntos de trabajos en depósitos de S3

Deadline Cloud almacena los archivos adjuntos de trabajo necesarios para su trabajo en un depósito de S3. Estos archivos se acumulan con el paso del tiempo, lo que aumenta los costes de Amazon S3. Para reducir los costos, puede aplicar una configuración del ciclo de vida de S3 a su bucket de S3. Esta configuración puede eliminar automáticamente los archivos del bucket. Como el bucket de S3 está en su cuenta, puede optar por modificar o eliminar la configuración del ciclo de vida de S3 en cualquier momento. Para obtener más información, consulte [Ejemplos de configuración del ciclo de vida de S3](#) en la Guía del usuario de Amazon S3.

Si busca una solución de administración de buckets de S3 más detallada, puede configurar los objetos Cuenta de AWS para que caduquen en un bucket de S3 en función de la última vez que se accedió a ellos. Para obtener más información, consulte el artículo sobre la [caducidad de los objetos de Amazon S3 en función de la fecha del último acceso para reducir los costes](#) en el blog de AWS arquitectura.

Sistema de archivos virtual Deadline Cloud

El soporte del sistema de archivos virtual para adjuntar trabajos en AWS Deadline Cloud permite que el software cliente de los trabajadores se comunique directamente con Amazon Simple Storage Service. Los trabajadores pueden cargar los archivos solo cuando los necesitan, en lugar de descargarlos todos antes de procesarlos. Los archivos se almacenan de forma local. Este enfoque evita descargar los activos utilizados más de una vez varias veces. Todos los archivos se eliminan una vez finalizado el trabajo.

- El sistema de archivos virtual proporciona un aumento significativo del rendimiento para perfiles de trabajo específicos. En general, los subconjuntos más pequeños del total de archivos con flotas de

trabajadores más grandes muestran los mayores beneficios. Un número reducido de archivos con menos trabajadores tiene tiempos de procesamiento aproximadamente equivalentes.

- El soporte para sistemas de archivos virtuales solo está disponible para Linux los trabajadores de las flotas gestionadas por el servicio.
- El sistema de archivos virtual de Deadline Cloud admite las siguientes operaciones, pero no es compatible con POSIX:
 - `Archivocreate,delete,open,close,read,write,append,truncate,rename,move,copy,statfsync`, y `falloc`
 - `Directoriocreate,deleterename,move,copy`, y `stat`
- El sistema de archivos virtual está diseñado para reducir la transferencia de datos y mejorar el rendimiento cuando las tareas solo acceden a una parte de un conjunto de datos grande, y no está optimizado para todas las cargas de trabajo. Debe probar su carga de trabajo antes de ejecutar trabajos de producción.

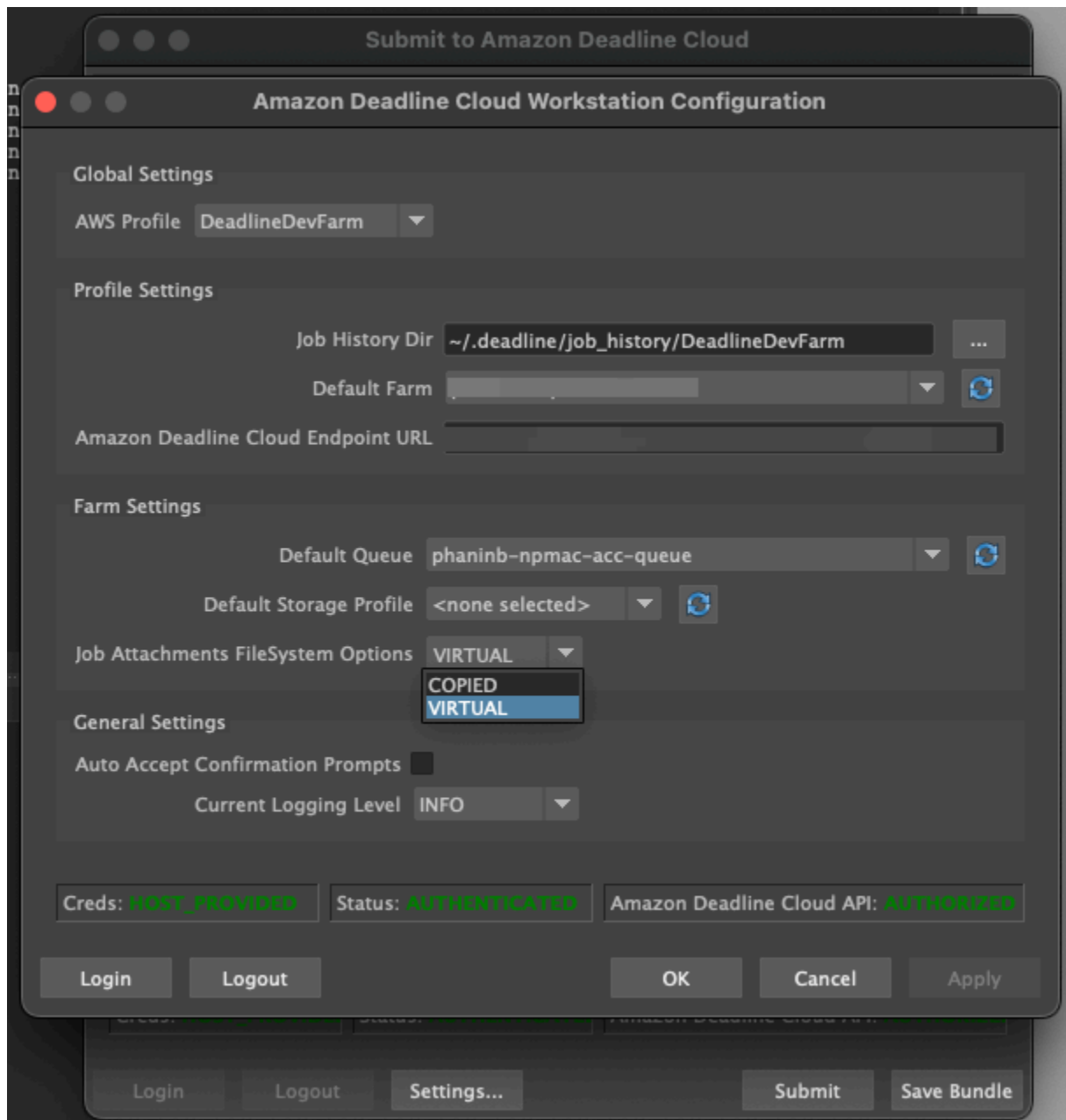
Habilite la compatibilidad con VFS

La compatibilidad con sistemas de archivos virtuales (VFS) está habilitada para cada trabajo. Un trabajo recurre al marco predeterminado de adjuntos de trabajos en los siguientes casos:

- El perfil de una instancia de trabajador no admite un sistema de archivos virtual.
- Los problemas impiden iniciar el proceso del sistema de archivos virtual.
- No se puede montar el sistema de archivos virtual.

Para habilitar la compatibilidad con el sistema de archivos virtual mediante el remitente

1. Al enviar un trabajo, pulse el botón Configuración para abrir el panel de configuración de la estación de trabajo AWS Deadline Cloud.
2. En el menú desplegable de opciones del sistema de archivos adjuntos de trabajos, elija **VIRTUAL**.



3. Para guardar los cambios, pulse Aceptar.

Para habilitar la compatibilidad con el sistema de archivos virtual mediante AWS CLI

- Utilice el siguiente comando al enviar un trabajo guardado:

```
deadline bundle submit-job --job-attachments-file-system VIRTUAL
```

Para comprobar que el sistema de archivos virtual se ha iniciado correctamente para una tarea concreta, revise sus registros en Amazon CloudWatch Logs. Busque los siguientes mensajes:

```
Using mount_point mount_point  
Launching vfs with command command  
Launched vfs as pid PID number
```

Si el registro contiene el siguiente mensaje, la compatibilidad con el sistema de archivos virtual está deshabilitada:

```
Virtual File System not found, falling back to COPIED for JobAttachmentsFileSystem.
```

Solución de problemas: soporte para sistemas de archivos virtuales

Puede ver los registros de su sistema de archivos virtual mediante el monitor de Deadline Cloud. Para obtener instrucciones, consulte [Consulta los registros de las sesiones y de los trabajadores en Deadline Cloud](#).

Los registros del sistema de archivos virtual también se envían al grupo de CloudWatch registros que está asociado a la cola compartida con la salida del agente de trabajo.

Descargas automáticas

La CLI de Deadline proporciona un comando para descargar el resultado de todas las tareas de una cola que se hayan completado desde la última vez que se ejecutó el mismo comando. Puede configurarlo como un trabajo cron o una tarea programada para que se ejecute repetidamente. Esta configuración configura la descarga automática de los resultados de forma continua.

Antes de configurar las descargas automáticas, siga los pasos que se indican en los [perfiles de almacenamiento de los archivos adjuntos a los trabajos para](#) configurar todas las rutas de los datos de los activos para su carga y descarga. Si un trabajo utiliza una ruta de salida que no está en su perfil de almacenamiento, la descarga automática omite la descarga de esa salida e imprime mensajes de advertencia para resumir los archivos que no se descargó. Del mismo modo, si un trabajo se envía sin un perfil de almacenamiento, la descarga automática omite ese trabajo e imprime un mensaje de advertencia. De forma predeterminada, los remitentes de Deadline Cloud muestran mensajes de advertencia en las rutas que se encuentran fuera de los perfiles de almacenamiento para garantizar una configuración correcta.

Configuración AWS credentials

Las descargas automáticas utilizan la CLI de Deadline para descargar continuamente los resultados de los trabajos. Para autenticar estas descargas, necesita credenciales de IAM de larga duración. Las credenciales del monitor de Deadline Cloud caducan, por lo que no puede utilizarlas para este fin.

Sigue los pasos que se indican a continuación para configurar las credenciales a largo plazo.

Important

Preste atención a las siguientes advertencias:

- NO utilices las credenciales raíz de tu cuenta para acceder a AWS los recursos. Estas credenciales proporcionan acceso ilimitado a la cuenta y son difíciles de revocar.
- NO incluya claves de acceso literales ni información sobre credenciales en sus archivos de aplicación. Si lo hace, puede crear un riesgo de exposición accidental de sus credenciales si, por ejemplo, carga el proyecto en un repositorio público.
- NO incluya archivos que contengan credenciales en el área del proyecto.
- Proteja sus claves de acceso. No proporcione sus claves de acceso a terceros no autorizados, ni siquiera para que le ayuden a [buscar sus identificadores de cuenta](#). De este modo, podrías dar a alguien acceso permanente a tu cuenta.
- Ten en cuenta que todas las credenciales almacenadas en el archivo de AWS credenciales compartidas se guardan en texto plano.

Para obtener más información, consulte [las prácticas recomendadas para administrar las claves de AWS acceso en la Referencia AWS general](#).

Creación de un usuario de IAM

1. Abra la consola de IAM en <https://console.aws.amazon.com/iam/>.
2. En el panel de navegación, seleccione Usuarios y, a continuación, seleccione Crear usuario.
3. Asigne un nombre al usuario **deadline-output-downloader**. Desactive la casilla de verificación Proporcionar acceso de usuario al y, a continuación Consola de administración de AWS, seleccione Siguiente.
4. Seleccione Asociar políticas directamente.

5. Seleccione Crear política para crear una política personalizada con los permisos mínimos necesarios.
6. En el editor JSON, especifique los siguientes permisos:

JSON

```
{
    "Version": "2012-10-17",
    "Statement": [
        {
            "Sid": "DeadlineCloudOutputDownload",
            "Effect": "Allow",
            "Action": [
                "deadline:AssumeQueueRoleForUser",
                "deadline:ListQueueEnvironments",
                "deadline:ListSessions",
                "deadline:ListSessionActions",
                "deadline:SearchJobs",
                "deadline:GetJob",
                "deadline:GetQueue",
                "deadline:GetStorageProfileForQueue"
            ],
            "Resource": "*"
        }
    ]
}
```

7. Asigne un nombre a la política **DeadlineCloudOutputDownloadPolicy** y elija Crear política.
8. Vuelva a la página de creación de usuarios, actualice la lista de políticas, seleccione la DeadlineCloudOutputDownloadPolicy que acaba de crear y, a continuación, elija Siguiente.
9. Revisa los detalles del usuario y, a continuación, selecciona Crear usuario.

Creación de una clave de acceso

1. En la página de detalles del usuario, selecciona la pestaña Credenciales de seguridad. En la sección Claves de acceso, haga clic en Crear clave de acceso.
2. Indique que desea utilizar la clave para Otros, seleccione Siguiente y, a continuación, seleccione Crear clave de acceso.

3. En la página Recuperar claves de acceso, selecciona Mostrar para ver el valor de la clave de acceso secreta de tu usuario. Puede copiar las credenciales o descargar un archivo .csv.

Guarde las claves de acceso del usuario

- Guarde las claves de acceso de los usuarios en el archivo de AWS credenciales de su sistema:
 - SíLinux, el archivo se encuentra en `~/.aws/credentials`
 - SíWindows, el archivo se encuentra en `%USERPROFILE\.aws\credentials`

Sustituya las siguientes teclas:

```
[deadline-downloader]
aws_access_key_id=ACCESS_KEY_ID
aws_secret_access_key=SECRET_ACCESS_KEY
region=YOUR_AWS_REGION
```

Important

Cuando ya no necesite este usuario de IAM, le recomendamos que lo quite para adaptarlo a las [mejores prácticas AWS de seguridad](#). Le recomendamos que exija a sus usuarios humanos que utilicen credenciales temporales para [AWS IAM Identity Center](#) acceder AWS.

Requisitos previos

Complete los siguientes pasos antes de crear un trabajo cron o una tarea programada para su descarga automática.

1. Si aún no lo has hecho, instala [Python](#).
2. Instale la CLI de Deadline ejecutando:

```
python -m pip install deadline
```

3. Confirme que la versión de la CLI de Deadline sea 0.52.1 o posterior con el siguiente comando.

```
$ deadline --version
```


iii. Descomprime el archivo descargado en un directorio local.

b. Ejecutar

```
cd /path/to/unzipped/deadline-cloud-samples-mainline/job_bundles/  
job_attachments_devguide_output
```

c. Ejecutar

```
deadline bundle submit .
```

- Si no tienes la configuración de fecha límite predeterminada, es posible que tengas que proporcionar lo siguiente en la línea de comandos.

```
--farm-id YOUR-FARM-ID --queue-id YOUR-QUEUE-ID
```

d. Espera a que se complete el trabajo antes de continuar con el siguiente paso.

5. Vuelva a ejecutar el comando sync-output.

```
/path/to/deadline queue sync-output \  
--profile deadline-downloader \  
--farm-id YOUR_FARM_ID \  
--queue-id YOUR_QUEUE_ID \  
--storage-profile-id YOUR_PROFILE_ID \  
--checkpoint-dir /path/to/checkpoint/directory
```

6. Compruebe lo siguiente:

- Los resultados del trabajo de prueba aparecen en el directorio de destino.
- Se crea un archivo de puntos de control en el directorio de puntos de control especificado.

Configura las descargas programadas

Selecciona la pestaña de tu sistema operativo para aprender a configurar las descargas automáticas cada 5 minutos.

Linux

1. Verificar la instalación de Deadline CLI

Obtenga la ruta exacta a su ejecutable con fecha límite:

```
$ which deadline
```

Anote esta ruta (por ejemplo, /opt/homebrew/bin/deadline) para usarla en el archivo plist.

2. Cree un directorio de puntos de control

Cree el directorio en el que se almacenarán los archivos de los puntos de control. Asegúrese de que el usuario tenga los permisos adecuados para ejecutar el comando.

```
$ mkdir -p /path/to/checkpoint/directory
```

3. Cree un directorio de registro

Cree un directorio para los registros de trabajos cron:

```
$ mkdir -p /path/to/logs
```

Considere configurar la rotación del registro en el archivo de registro mediante <https://www.redhat.com/en/blog/setting-logrotate>

4. Compruebe el crontab actual

Consulta tu crontab actual para ver los trabajos existentes:

```
$ crontab -l
```

5. Edita Crontab

Abre tu archivo crontab para editarlo:

```
$ crontab -e
```

Si es la primera vez, es posible que se te pida que selecciones un editor (nano, vim, etc.).

6. Añadir entrada de trabajo de Cron

Añada la siguiente línea para ejecutar el trabajo cada 5 minutos (sustituya las rutas por los valores reales de los pasos 1 y 2):

```
* /5 * * * * /path/to/deadline queue sync-output --profile deadline-downloader
--farm-id YOUR_FARM_ID --queue-id YOUR_QUEUE_ID --storage-profile-id
YOUR_PROFILE_ID --checkpoint-dir /path/to/checkpoint/directory >> /path/to/
logs/deadline_sync.log 2>&1
```

7. Verificar la instalación de Cron Job

Tras guardar y salir del editor, compruebe que se ha añadido el trabajo cron:

```
$ crontab -l
```

Deberías ver tu nuevo trabajo en la lista.

8. Compruebe el estado del servicio de Cron

Asegúrese de que el servicio cron esté funcionando:

```
# For systemd systems (most modern Linux distributions)
$ sudo systemctl status cron
# or
$ sudo systemctl status crond

# For older systems
$ sudo service cron status
```

Si no se está ejecutando, inícielo:

```
$ sudo systemctl start cron
$ sudo systemctl enable cron # Enable auto-start on boot
```

macOS

1. Verificar la instalación de Deadline CLI

Obtenga la ruta exacta a su ejecutable con fecha límite:

```
$ which deadline
```

Anote esta ruta (por ejemplo, /opt/homebrew/bin/deadline) para usarla en el archivo plist.

2. Cree un directorio de puntos de control y un directorio de registros

Cree el directorio en el que se almacenarán los archivos de los puntos de control:

```
$ mkdir -p /path/to/checkpoint/directory
$ mkdir -p /path/to/logs
```

Considere configurar la rotación del registro en el archivo de registro mediante <https://formulae.brew.sh/formula/logrotate>

3. Cree un archivo Plist

Cree un archivo de configuración ~/Library/LaunchAgents/com.user.deadlinesync.plist con el siguiente contenido (/path/to/deadlinesustitúyalo por la ruta real del paso 1):

```
<?xml version="1.0" encoding="UTF-8"?>
<!DOCTYPE plist PUBLIC "-//Apple//DTD PLIST 1.0//EN" "http://www.apple.com/DTDs/PropertyList-1.0.dtd">
<plist version="1.0">
<dict>
  <key>Label</key>
  <string>com.user.deadlinesync</string>
  <key>ProgramArguments</key>
  <array>
    <string>/path/to/deadline</string>
    <string>queue</string>
    <string>sync-output</string>
    <string>--profile</string>
    <string>deadline-downloader</string>
    <string>--farm-id</string>
    <string>YOUR_FARM_ID</string>
    <string>--queue-id</string>
    <string>YOUR_QUEUE_ID</string>
    <string>--storage-profile-id</string>
    <string>YOUR_STORAGE_PROFILE_ID</string>
    <string>--checkpoint-dir</string>
    <string>/path/to/checkpoint/dir</string>
  </array>
```

```
<key>RunAtLoad</key>
<true/>
<key>UserName</key>
<string>YOUR_USER_NAME</string>
<key>StandardOutPath</key>
<string>/path/to/logs/deadline_sync.log</string>
<key>StartInterval</key>
<integer>300</integer>
</dict>
</plist>
```

Reemplace `--storage-profile-id` *YOUR_PROFILE_ID* lo anterior por `--ignore-storage-profiles` si su máquina de descarga es la misma que la máquina de envío.

4. Valide el archivo Plist

Valide la sintaxis XML de su archivo plist:

```
$ plutil -lint ~/Library/LaunchAgents/com.user.deadlinesync.plist
```

Esto debería devolver «OK» si el archivo es válido.

5. Comprueba si hay agentes de lanzamiento o demonios de lanzamiento existentes

Comprueba si ya hay un agente de lanzamiento cargado:

```
$ launchctl list | grep deadlinesync
OR
$ sudo launchctl list | grep deadlinesync
```

Si existe uno, descárguelo primero:

```
$ launchctl bootout gui/${id -u}/com.user.deadlinesync
OR
$ sudo launchctl bootout system/com.user.deadlinesync
```

6. Crea y arranca

Para ejecutar esta tarea mientras el usuario está conectado, ejecútela como LaunchAgent. Para ejecutar esta tarea sin que un usuario inicie sesión cada vez que se ejecute la máquina, ejecútela como LaunchDaemon.

- a. Para ejecutarla como LaunchAgent:
 - i. Utilice la configuración creada en `~/Library/LaunchAgents/com.user.deadlinesync.plist`
 - ii. A continuación, cargue la configuración mediante el comando `bootstrap`:

```
$ launchctl bootstrap gui/$(id -u) ~/Library/LaunchAgents/com.user.deadlinesync.plist
```

- b. Para ejecutar como LaunchDaemon:
 - i. Mueva el archivo Pilst y cambie los permisos ejecutando lo siguiente:

```
$ sudo mv ~/Library/LaunchAgents/com.user.deadlinesync.plist /Library/LaunchDaemons/  
$ sudo chown root:wheel /Library/LaunchDaemons/com.user.deadlinesync.plist  
$ sudo chmod 644 /Library/LaunchDaemons/com.user.deadlinesync.plist
```

- ii. Cargue el agente de lanzamiento con el comando `bootstrap` moderno:

```
$ sudo launchctl bootstrap system /Library/LaunchDaemons/com.user.deadlinesync.plist
```

7. Verifica el estado

Si ha iniciado una LaunchAgent ejecución, haga lo siguiente para confirmar que está cargada:

```
$ launchctl list | grep deadlinesync
```

Si has arrancado un LaunchDaemon, ejecuta para confirmar que está cargado:

```
$ sudo launchctl list | grep deadlinesync
```

El resultado debería tener el siguiente aspecto

```
SOME_PID_NUMBER 0 com.user.deadlinesync
```

Para obtener información de estado detallada:

```
$ launchctl print gui/$(id -u)/com.user.deadlinesync
```

Muestra el estado actual, los argumentos del programa, las variables de entorno, el intervalo de ejecución y el historial de ejecución.

Windows

Note

La tarea programada creada con estas instrucciones solo funciona cuando el usuario ha iniciado sesión.

Para configurarla al iniciar el sistema sin necesidad de iniciar sesión por parte del usuario, consulte la [Windowsdocumentación](#) oficial.

Para todos los pasos que se indican a continuación, utilice Command Prompt (ejecute como administrador):

1. Verificar la instalación de Deadline CLI

Busque el ejecutable de la fecha límite:

```
C:\> where deadline
```

Anote la ruta completa (por ejemplo, C:\Program Files\Amazon\DeadlineCloud\deadline.exe) para usarla en la tarea.

2. Cree un directorio de puntos de control

Cree el directorio en el que se almacenarán los archivos de los puntos de control:

```
C:\> mkdir "path\to\checkpoint\directory"
```

3. Cree un directorio de registros

Cree un directorio para los registros de tareas:

```
C:\> mkdir "path\to\logs"
```

4. Crear contenedor de archivos por lotes

Cree el archivo por lotes con el siguiente contenido:

```
C:\> notepad C:\path\to\deadline_sync.bat
```

```
YOUR_PATH_TO_DEADLINE.EXE queue sync-output --profile deadline-downloader  
--farm-id YOUR_FARM_ID --queue-id YOUR_QUEUE_ID --storage-profile-  
id YOUR_PROFILE_ID --checkpoint-dir path\to\checkpoint\checkpoints > path\to  
\logs\deadline.log 2>&1
```

5. Archivo Batch de prueba

Pruebe el archivo por lotes manualmente:

```
C:\> .\path\to\deadline_sync.bat
```

Compruebe que se ha creado el archivo de registro:

```
C:\> notepad path\to\logs\deadline_sync.log
```

6. Compruebe el servicio del programador de tareas

Asegúrese de que el servicio del programador de tareas esté funcionando:

```
C:\> sc query "Schedule"
```

Si el servicio no existe, prueba con nombres alternativos:

```
C:\> sc query "TaskScheduler"  
C:\> sc query "Task Scheduler"
```

Si no se está ejecutando, inícielo:

```
C:\> sc start "Schedule"
```

7. Crear tarea programada

Cree la tarea para que se ejecute cada 5 minutos.

```
C:\> schtasks /create /tn "DeadlineOutputSync" /tr "C:\path\to  
\deadline_sync.bat" /sc minute /mo 5
```

Desglose de comandos:

- /tn- Nombre de la tarea
- /tr- Tarea a ejecutar (su archivo por lotes)
- /sc minute /mo 5- Horario: cada 5 minutos

8. Verificar la creación de tareas

Compruebe que la tarea se haya creado correctamente:

```
schtasks /query /tn "DeadlineOutputSync" /v /fo LIST
```

Busque lo siguiente:

- Tarea a ejecutar: debe mostrar la ruta del archivo por lotes
- Próxima hora de ejecución: debería mostrar una hora de 5 minutos

9. Pruebe la ejecución de la tarea

Ejecute la tarea manualmente para probar:

```
schtasks /run /tn "DeadlineOutputSync"
```

Compruebe el estado de la tarea:

```
schtasks /query /tn "DeadlineOutputSync"
```

Verificar la configuración

Para comprobar que la configuración de las descargas automáticas se ha configurado correctamente, siga estos pasos.

1. Envíe un nuevo trabajo de prueba.

2. Espere a que se complete un intervalo del programador, que en este caso es de 5 minutos.
3. Compruebe que las nuevas salidas se descarguen automáticamente.

Si los resultados no se descargan, consulte la sección de solución de problemas para ver los registros del proceso.

Solución de problemas de descargas automáticas

Si tienes problemas con las descargas automáticas, comprueba lo siguiente:

Problemas con el perfil de almacenamiento

- Un error similar [Errno 2] No such file or directory o [Errno 13] Permission denied en el archivo de registro podría estar relacionado con perfiles de almacenamiento faltantes o mal configurados.
- Consulte [Perfiles de almacenamiento](#) para obtener información sobre cómo configurar los perfiles de almacenamiento cuando la máquina de descarga es diferente de la máquina de envío.
- Para descargas desde la misma máquina, prueba con la `--ignore-storage-profiles` bandera.

Permisos de directorio

- Asegúrese de que el usuario del servicio de programación tenga:
 - Read/write acceso al directorio de puntos de control
 - Acceso de escritura al directorio de destino de salida
- Para Linux y macOS, utilícelo `ls -la` para comprobar los permisos.
- Para Windows, revise la configuración de seguridad en la carpeta Propiedades.

Comprobando los registros del programador

Linux

1. Compruebe si el servicio cron se está ejecutando:

```
# For systemd systems
$ sudo systemctl status cron
```

```
# or
$ sudo systemctl status crond

# Check if your user has cron job correctly configured
$ crontab -l
```

2. Ver los registros de ejecución de cron:

```
# Check system logs for cron activity (most common locations)
$ sudo tail -f /var/log/syslog | grep CRON
$ sudo tail -f /var/log/cron.log | grep deadline

# View recent cron logs
$ sudo journalctl -u cron -f
$ sudo journalctl -u crond -f # On some systems
```

3. Comprueba tus registros de trabajos cron específicos:

```
# View the log file specified in your cron job
$ tail -100f /path/to/logs/deadline_sync.log
```

4. Busca la ejecución de tareas cron en los registros del sistema:

```
# Look for your specific cron job executions
$ sudo grep "deadline.*incremental-output-download" /var/log/syslog

# Check for cron job starts and completions
$ sudo grep "$(whoami).*CMD.*deadline" /var/log/syslog
```

5. Compruebe las actualizaciones de los archivos de puntos de control:

```
# List checkpoint files with timestamps
$ ls -la /path/to/checkpoint/directory/

# Check when checkpoint was last modified
```

```
$ stat /path/to/checkpoint/directory/queue-*_download_checkpoint.json
```

6. Compruebe el archivo de registro:

```
$ ls -la /path/to/log/deadline_sync.log
```

macOS

Visualización de los registros de ejecución del agente de lanzamiento:

1. Compruebe si el agente de lanzamiento se está ejecutando:

```
$ sudo launchctl list | grep deadlinesync
```

El resultado muestra: PID Status Label (el PID será - cuando no se esté ejecutando actualmente, lo cual es normal en los trabajos a intervalos)

2. Vea el estado detallado del agente de lanzamiento:

```
$ sudo launchctl print system/com.user.deadlinesync
```

Muestra el historial de ejecuciones, el código de la última salida, el número de ejecuciones y el estado actual.

3. Vea los registros de ejecución del agente de lanzamiento:

```
# View recent logs (last hour)
log show --predicate 'subsystem contains "com.user.deadlinesync"' --last 1h

# View logs from a specific time period
log show --predicate 'subsystem contains "com.user.deadlinesync"' --start
'2024-08-27 09:00:00'
```

4. Force la ejecución del agente de lanzamiento para probarlo inmediatamente:

```
$ sudo launchctl kickstart gui/${id -u}/com.user.deadlinesync
```

Esto desencadena el trabajo de forma inmediata, independientemente de la programación, lo que resulta útil para las pruebas.

5. Compruebe las actualizaciones de los archivos de puntos de control:

```
# List checkpoint files with timestamps  
$ ls -la /path/to/checkpoint/directory/
```

6. Compruebe el archivo de registro:

```
$ ls -la /path/to/log/deadline_sync.log
```

Windows

1. Compruebe si el servicio del programador de tareas está en ejecución:

```
C:\> sc query "Schedule"
```

Si el servicio no existe, pruebe con nombres alternativos:

```
C:\> sc query "TaskScheduler"  
C:\> sc query "Task Scheduler"
```

2. Consulta tus tareas programadas:

```
C:> schtasks /query /tn "DeadlineOutputSync"
```

3. Comprueba el archivo de registro de tu tarea:

```
# View the log file created by your batch script  
C:> notepad C:\path\to\logs\deadline_sync.log
```

4. Comprueba las actualizaciones de los archivos de puntos de control:

```
# List checkpoint files with timestamps  
C:> dir "C:\path\to\checkpoint\directory" /od
```

Realice un seguimiento de los gastos y el uso de las granjas de Deadline Cloud

El gestor de presupuestos y el explorador de uso de AWS Deadline Cloud son herramientas de gestión de costes que proporcionan el coste aproximado del uso de Deadline Cloud en función de la información disponible sobre las variables de coste. Las herramientas de gestión de costes no garantizan el importe adeudado por el uso real de Deadline Cloud y otros AWS servicios.

Para ayudarte a gestionar los costes de Deadline Cloud, puedes utilizar las siguientes funciones:

- **Gestor de presupuestos:** con el gestor de presupuestos de Deadline Cloud, puedes crear y editar presupuestos para ayudarte a gestionar los costes del proyecto.
- **Explorador de uso:** con el explorador de uso de Deadline Cloud, puedes ver cuántos AWS recursos se utilizan y los costos estimados de esos recursos.
- **Factor de escala de costos:** con el factor de escala de costos, puede ajustar la forma en que se muestran los costos en el explorador de uso y en el administrador de presupuestos para reflejar los descuentos o primas que se aplican a su organización.
- **AWS etiquetas de asignación de costos:** con las etiquetas de asignación de costos, puede realizar un seguimiento detallado de los costos de todos sus AWS servicios. Para obtener más información, consulte [Organización y seguimiento de los AWS costos mediante etiquetas de asignación de](#) [costos](#).

Hipótesis de costes

El cálculo básico que utilizan las herramientas de gestión de costes de Deadline Cloud es:

```
Cost per job =  
  (CMF run time x CMF compute rate) +  
  (SMF run time x SMF compute rate) +  
  (License run time x license rate)
```

- El tiempo de ejecución es la suma de todas las tareas de un trabajo, desde la hora de inicio hasta la hora de finalización.

- La tasa de cómputo viene determinada por los [precios de AWS Deadline Cloud](#) para las flotas gestionadas por servicios. En el caso de las flotas gestionadas por el cliente, la tarifa de cálculo se estima en 1 dólar por hora de trabajo.
- La tarifa de licencia viene determinada por el precio base de la licencia de Deadline Cloud y solo está disponible para flotas gestionadas por servicios. Los niveles adicionales no están incluidos. Para obtener más información sobre los precios de las licencias, consulta los [precios de AWS Deadline Cloud](#).

La estimación de costos de las herramientas de administración de costos de Deadline Cloud puede variar de sus costos reales por varios motivos. Las razones más comunes incluyen:

- Los recursos propiedad del cliente y sus precios. Puede optar por utilizar sus propios recursos, ya sea desde AWS o desde fuera de las instalaciones o de otros proveedores de nube. Los costos reales de estos recursos no se calculan.
- Costes de los trabajadores inactivos. Los costos de los trabajadores inactivos no se incluyen cuando el estado del trabajador es INACTIVO. Esta situación puede ocurrir en el caso de las flotas con un recuento mínimo de instancias superior a cero, o cuando los trabajadores cambian de trabajo. El costo de los trabajadores inactivos no se incluye en los cálculos.
- Hora de parada e inicio del trabajador. Una vez que los trabajadores terminan un trabajo, el costo de pasar de estar inactivos a PARADOS y de PARAR a PARAR no se incluyen en las estimaciones de costos de Deadline Cloud.
- Créditos promocionales, descuentos y acuerdos de precios personalizados. Las herramientas de administración de costos no tienen en cuenta los créditos promocionales, los acuerdos de precios privados ni otros descuentos. Es posible que reúna los requisitos para obtener otros descuentos que no forman parte de la estimación. Para ajustar los costos mostrados para que reflejen estos factores, utilice la [Factor de escala de costes](#).
- Almacenamiento de activos. El almacenamiento de activos no está incluido en las estimaciones de costo y uso.
- Cambios en el precio. AWS ofrece pay-as-you-go precios para la mayoría de los servicios. Los precios pueden cambiar con el tiempo. Las herramientas de gestión de costes son las que utilizan la mayoría de up-to-date los precios disponibles públicamente, pero es posible que se produzcan retrasos tras los cambios.
- Impuestos. Las herramientas de gestión de costes no incluyen los impuestos que se aplican a la compra del servicio.

- Redondeo. La herramienta de gestión de costes realiza un redondeo matemático de los datos de precios.
- Moneda. Las estimaciones de costos se realizan en dólares estadounidenses. Los tipos de cambio globales varían con el tiempo. Si convierte las estimaciones a una base de divisa diferente en el tipo de cambio actual, los cambios en el tipo de cambio afectarán a la estimación.
- Licencias externas. Si eliges utilizar licencias preadquiridas ([Licencias de software para flotas gestionadas por servicios](#)), las herramientas de gestión de costes de Deadline Cloud no pueden contabilizar este coste.

Factor de escala de costes

El factor de escala de costes es una configuración a nivel de explotación que aplica un multiplicador a los costes calculados que se muestran en el explorador de uso y en el gestor de presupuestos. Use el factor de escala de costos para alinear las estimaciones de costos con los precios reales de su organización, como los acuerdos de precios privados, los créditos promocionales o los márgenes de asignación de costos internos.

Valores de los factores de la escala de costes

El factor de escala de costes acepta valores de 0 a 100:

- Los valores inferiores a 1 representan descuentos. Por ejemplo, un valor de 0,75 aplica un descuento del 25% a los costes mostrados.
- Los valores superiores a 1 representan primas o márgenes. Por ejemplo, un valor de 1,5 aplica un margen de beneficio del 50% a los costes mostrados.
- Un valor de 1 (el valor predeterminado) deja los costes sin cambios.

Configure el factor de escala de costes

Puede configurar el factor de escala de costes al crear una granja o al editar la configuración de una granja existente.

Para configurar el factor de escala de costes de una granja existente

1. Abra la [consola AWS Deadline Cloud \(Deadline Cloud\)](#). En el panel de navegación, selecciona Granjas y otros recursos.

2. Seleccione la granja que desee modificar.
3. Elija Acciones y luego Editar.
4. Para el factor de escala de costes, introduzca un valor entre 0 y 100.
5. Seleccione Save changes (Guardar cambios).

Efectos del factor de escala de costes en las herramientas de costes

Tras configurar un factor de escala de costes, el valor afecta al explorador de uso y al gestor de presupuestos de las siguientes maneras:

- Explorador de uso: todas las consultas nuevas muestran datos de costos modificados por el factor de escala de costos.
- Nuevos presupuestos: los presupuestos que se crean después de configurar el factor de escala de costes utilizan el nuevo valor para todos los cálculos de costes.
- Presupuestos existentes: los presupuestos existentes utilizan el factor de escala de costes para los nuevos cálculos de costes, pero su historial de costes acumulados no se vuelve a calcular. Para volver a calcular los costes acumulados con el nuevo factor, elimine y vuelva a crear el presupuesto.

Controle los costes con un presupuesto

El gestor de presupuestos de Deadline Cloud te ayuda a controlar el gasto en un recurso determinado, como una cola, una flota o una granja. Puedes crear importes y límites presupuestarios y establecer acciones automatizadas para ayudar a reducir o detener los gastos adicionales con respecto al presupuesto.

En las siguientes secciones, se indican los pasos para utilizar el gestor de presupuestos de Deadline Cloud.

Temas

- [Requisito previo](#)
- [Abre el gestor de presupuestos de Deadline Cloud](#)
- [Crea un presupuesto para una cola de Deadline Cloud](#)
- [Consulta el presupuesto de las colas de Deadline Cloud](#)

- [Edita un presupuesto para una cola de Deadline Cloud](#)
- [Desactiva un presupuesto para una cola de Deadline Cloud](#)
- [Supervise un presupuesto con EventBridge eventos](#)

Requisito previo

Para utilizar el gestor de presupuestos de Deadline Cloud, debes tener un nivel de OWNER acceso. Para conceder el OWNER permiso, sigue los pasos que se indican [Administrar usuarios en Deadline Cloud](#).

Abre el gestor de presupuestos de Deadline Cloud

Para abrir el gestor de presupuestos de Deadline Cloud, utilice el siguiente procedimiento.

1. Inicie sesión en la [consola de Deadline Cloud Consola de administración de AWS y ábrala](#).
2. Selecciona Ver granjas.
3. Localice la granja sobre la que desee obtener información y, a continuación, seleccione Administrar trabajos.
4. En el monitor de Deadline Cloud, en el panel de navegación izquierdo, selecciona Presupuestos.

La página de resumen del gestor de presupuestos muestra una lista de los presupuestos activos e inactivos:

- Los presupuestos activos se comparan con el recurso seleccionado (una cola).
- Los presupuestos inactivos han caducado o han sido cancelados por un usuario y ya no permiten hacer un seguimiento de los costes con respecto a los límites de este presupuesto.

Después de elegir un presupuesto, la página de resumen del presupuesto contiene información básica sobre el presupuesto. La información proporcionada incluye el nombre del presupuesto, el estado, los recursos, el porcentaje restante, el importe restante, el presupuesto total, la fecha de inicio y la fecha de finalización.

Crea un presupuesto para una cola de Deadline Cloud

Para crear un presupuesto, utilice el siguiente procedimiento.

1. Si aún no lo ha hecho, inicie sesión en la consola de Deadline Cloud Consola de administración de AWS, abra la [consola](#) de Deadline Cloud, elija una granja y, a continuación, elija Administrar trabajos.
2. En la página del administrador de presupuestos, selecciona Crear presupuesto.
3. En la sección de detalles, introduce un nombre de presupuesto para el presupuesto.
4. (Opcional) En el campo de descripción, introduce una breve descripción del presupuesto.
5. En Recurso, usa el menú desplegable de colas para seleccionar la cola para la que deseas crear un presupuesto.
6. En Período, establece la fecha de inicio y finalización del presupuesto siguiendo estos pasos:
 - a. En Fecha de inicio, introduzca la primera fecha del seguimiento del presupuesto en el YYYY/MM/DD formato o elija el icono del calendario y seleccione una fecha.

La fecha de inicio predeterminada es la fecha en que se creó el presupuesto.
 - b. En Fecha de finalización, introduzca la última fecha del seguimiento del presupuesto en el YYYY/MM/DD formato o elija el icono del calendario y seleccione una fecha.

La fecha de finalización predeterminada es de 120 días a partir de la fecha de inicio.
7. En Importe presupuestario, introduzca el importe en dólares del presupuesto.
8. (Opcional) Le recomendamos que cree alertas de límite. En la sección Limitar las acciones, puedes implementar acciones automatizadas que se produzcan cuando queden importes específicos en el presupuesto. Para ello, siga los pasos que se describen a continuación:
 - a. Selecciona Añadir nueva acción.
 - b. En Importe restante, introduce el importe en dólares con el que deseas iniciar la acción.
 - c. En el menú desplegable Acción, elige la acción que desees. Las acciones incluyen:
 - Interrumpir después de terminar el trabajo actual: todo el trabajo que se esté ejecutando en ese momento cuando se alcance el importe límite seguirá ejecutándose (e incurrirá en costes) hasta su finalización.
 - Interrumpir inmediatamente el trabajo: todo el trabajo se cancela inmediatamente cuando se alcanza el importe límite.
 - d. Para crear alertas de límite adicionales, selecciona Añadir nueva acción y repite los pasos anteriores.
9. Seleccione Crear presupuesto.

Consulta el presupuesto de las colas de Deadline Cloud

Después de crear un presupuesto, puede verlo en la página del administrador de presupuestos. Desde allí, puedes ver el importe total del presupuesto y el coste total asignado al presupuesto específico.

Para ver un presupuesto, utilice el siguiente procedimiento.

1. Si aún no lo ha hecho, inicie sesión en la consola de Deadline Cloud Consola de administración de AWS, abra la [consola](#) de Deadline Cloud, elija una granja y, a continuación, elija Administrar trabajos.
2. Selecciona Presupuestos en el panel de navegación de la izquierda. Aparece la página Gestor de presupuestos.
3. Para ver un presupuesto activo, seleccione la pestaña Presupuestos activos y elija el nombre del presupuesto que desea ver. Aparece la página de detalles del presupuesto.
4. Para ver los detalles del presupuesto de un presupuesto vencido, seleccione la pestaña Presupuestos inactivos. A continuación, elija el nombre del presupuesto que desee ver. Aparece la página de detalles del presupuesto.

Edita un presupuesto para una cola de Deadline Cloud

Puede editar cualquier presupuesto activo. Para editar un presupuesto activo, utilice el siguiente procedimiento.

1. Si aún no lo ha hecho, inicie sesión en la consola de Deadline Cloud Consola de administración de AWS, abra la [consola](#) de Deadline Cloud, elija una granja y, a continuación, elija Administrar trabajos.
2. En la página del gestor de presupuestos, en la pestaña Presupuestos activos, selecciona el botón situado junto al presupuesto que quieres editar.
3. En el menú desplegable Acciones, selecciona Editar presupuesto.
4. Realiza los cambios que desees y, a continuación, selecciona Actualizar presupuesto.

Desactiva un presupuesto para una cola de Deadline Cloud

Puede desactivar cualquier presupuesto activo. Al desactivar un presupuesto, su estado cambia de Activo a Inactivo. Cuando se desactiva un presupuesto, deja de realizar un seguimiento de un recurso hasta el importe de ese presupuesto.

Para desactivar un presupuesto, utilice el siguiente procedimiento.

1. Si aún no lo has hecho, inicia sesión en la consola de Deadline Cloud Consola de administración de AWS, abre la [consola](#) de Deadline Cloud, elige una granja y, a continuación, selecciona Administrar trabajos.
2. En la página del administrador de presupuestos, en la pestaña Presupuestos activos, selecciona el botón situado junto al presupuesto que quieres desactivar.
3. En el menú desplegable Acciones, selecciona Desactivar el presupuesto. En unos instantes, el presupuesto seleccionado pasará de activo a inactivo y pasará de la pestaña Presupuestos activos a la pestaña Presupuestos inactivos.

Supervise un presupuesto con EventBridge eventos

Deadline Cloud envía los eventos relacionados con el presupuesto, mediante Amazon EventBridge, a tu bus de EventBridge eventos predeterminado. Puedes crear funciones personalizadas que reciban los eventos y actúen en función de ellos para enviar notificaciones que notifiquen automáticamente a los usuarios por correo electrónico, Slack u otros canales cuando el presupuesto alcance los niveles predefinidos. Por ejemplo, puedes enviar mensajes SMS cuando el presupuesto alcance un límite determinado. Estas notificaciones te ayudan a controlar tus gastos y a tomar decisiones informadas antes de que se agote tu presupuesto.

Deadline Cloud agrega periódicamente los datos de uso y costos de cada granja de renderizado. A continuación, comprueba si se ha superado alguno de los umbrales presupuestarios. Si se supera un umbral, Deadline Cloud activa un evento para avisarte y que puedas tomar las medidas adecuadas. Se desencadena un evento cada vez que un presupuesto supera uno de estos umbrales, especificados en el porcentaje del presupuesto utilizado:

- 10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 75, 80, 85, 90, 95, 96, 97, 98, 99, 100

Los umbrales de uso del presupuesto se acercan a medida que el presupuesto se acerca al 100 por ciento de uso. Esta frecuencia le ayuda a supervisar de cerca el uso a medida que el presupuesto

alcanza su límite. También puedes establecer tus propios umbrales presupuestarios. Deadline Cloud envía un evento cuando el uso supera tus umbrales personalizados. Cuando tu presupuesto alcance el 100 por ciento, Deadline Cloud deja de enviar eventos. Si ajustas tu presupuesto, Deadline Cloud envía los eventos para tus umbrales en función del nuevo importe del presupuesto.

Puedes usar la EventBridge consola (<https://console.aws.amazon.com/events/>) para crear reglas que envíen los eventos de Deadline Cloud al destino apropiado para el evento. Por ejemplo, puede enviar el evento a una cola de Amazon Simple Queue Service y, desde allí, a varios destinos, como AWS End User Messaging SMS o una base de datos del Amazon Relational Database Service para su registro.

Para ver ejemplos de una EventBridge regla, consulte los siguientes temas:

- [Envía un correo electrónico cuando se produzcan eventos a través de Amazon EventBridge.](#)
- [Crear una EventBridge regla de Amazon que envíe notificaciones al desarrollador de Amazon Q en aplicaciones de chat.](#)
- [Primeros pasos con Amazon EventBridge.](#)

Para obtener más información sobre los eventos relacionados con el presupuesto, consulta el [evento Se ha alcanzado el límite presupuestario](#) en la Guía para desarrolladores de Deadline Cloud.

Realice un seguimiento del uso y los costes con el explorador de uso de Deadline Cloud

Con el explorador de uso de Deadline Cloud, puedes ver las métricas en tiempo real de la actividad que se lleva a cabo en cada granja. Puedes analizar los costos de la granja por diferentes variables, como la cola, la flota, el trabajo, la licencia, el producto o el tipo de instancia. Selecciona varios periodos de tiempo para ver el uso durante un período de tiempo específico y observa las tendencias de uso a lo largo del tiempo. También puedes ver un desglose detallado de los puntos de datos seleccionados, lo que te permitirá analizar las métricas con más detalle. El uso se puede mostrar por tiempo (minutos y horas) o por costo (USD).

En las siguientes secciones, se muestran los pasos para acceder y utilizar el explorador de uso de Deadline Cloud.

Temas

- [Requisito previo](#)

- [Abre el explorador de uso](#)
- [Usa el explorador de uso](#)

Requisito previo

Para usar el explorador de uso de Deadline Cloud, debes tener uno MANAGER o varios permisos de OWNER granja. Para obtener más información, consulte [Comprensión de los niveles de acceso](#).

Note

Si tu zona horaria no coincide con una hora completa, como la hora estándar de la India (UTC+ 5:30), el explorador de uso no muestra las métricas de uso. Para ver las métricas, configura tu zona horaria en una zona que se alinee con una hora completa.

Abre el explorador de uso

Para abrir el explorador de uso de Deadline Cloud, utilice el siguiente procedimiento.

1. Inicie sesión en la [consola de Deadline Cloud Consola de administración de AWS y ábrala](#).
2. Para ver todas las granjas disponibles, selecciona Ver granjas.
3. Localice la granja sobre la que desee obtener información y, a continuación, seleccione Administrar trabajos. El monitor de Deadline Cloud se abre en una pestaña nueva.
4. En el monitor de Deadline Cloud, en el menú de la izquierda, selecciona el explorador de usos.

Usa el explorador de uso

En la página del explorador de uso, puede seleccionar parámetros específicos en los que se pueden mostrar los datos. De forma predeterminada, se muestra el uso total en tiempo (horas y minutos) de los últimos 7 días. Puede cambiar estos parámetros y la información que se muestra cambia de forma dinámica en función de la configuración de los parámetros.

Puede agrupar los resultados en función de la cola, la flota, el trabajo, el usuario, el uso informático, el tipo de instancia o el producto de licencia. Si elige un producto de licencia, los costos se calculan para licencias específicas. Para todos los demás grupos, el tiempo se calcula sumando el tiempo que tarda cada tarea en ejecutarse.

Puede filtrar los resultados por colas o por flotas, pero no puede filtrar por ambas al mismo tiempo.

El explorador de uso devuelve solo 100 resultados en función de los criterios de filtrado que haya establecido. Los resultados se muestran en orden descendente según la fecha y hora de creación. Si hay más de 100 resultados, aparecerá un mensaje de error. Puede refinar la consulta para reducir el número de resultados:

- Seleccione un intervalo de tiempo más pequeño
- Seleccione menos colas o flotas
- Seleccione un grupo diferente, como agrupar por cola o flota en lugar de por trabajo

Temas

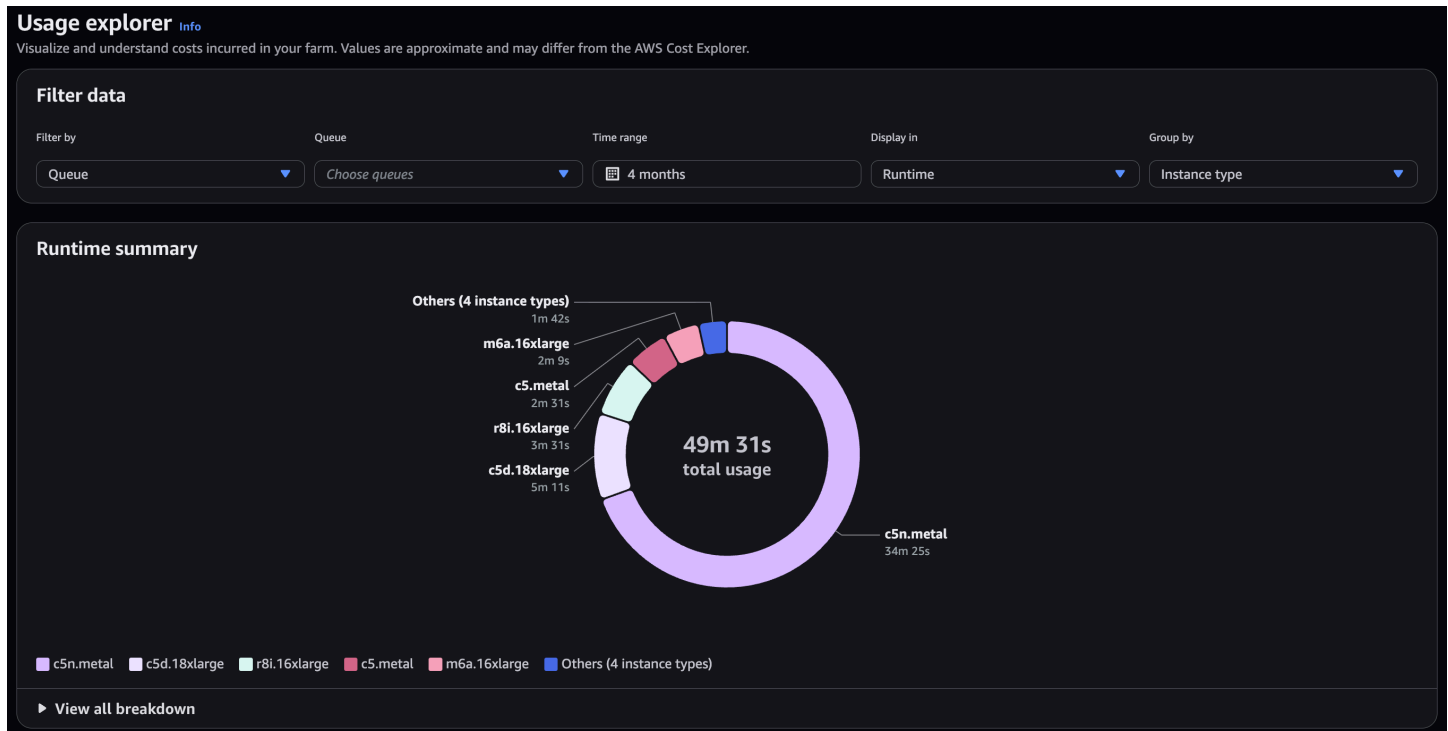
- [Utilice gráficos visuales para revisar los datos](#)
- [Vea un desglose de las métricas](#)
- [Vea el tiempo de ejecución aproximado de las colas y las flotas](#)

Utilice gráficos visuales para revisar los datos

Puede revisar los datos en un formato visual para identificar tendencias y posibles áreas que podrían necesitar más análisis o atención. El explorador de uso ofrece un gráfico circular que muestra el uso y el costo generales con la opción de agrupar los totales en subtotaes más pequeños.

Note

El gráfico solo muestra los cinco resultados principales, junto con los demás resultados combinados en una sección denominada «otros». Puedes ver todos los resultados en la sección de desglose situada debajo del gráfico.



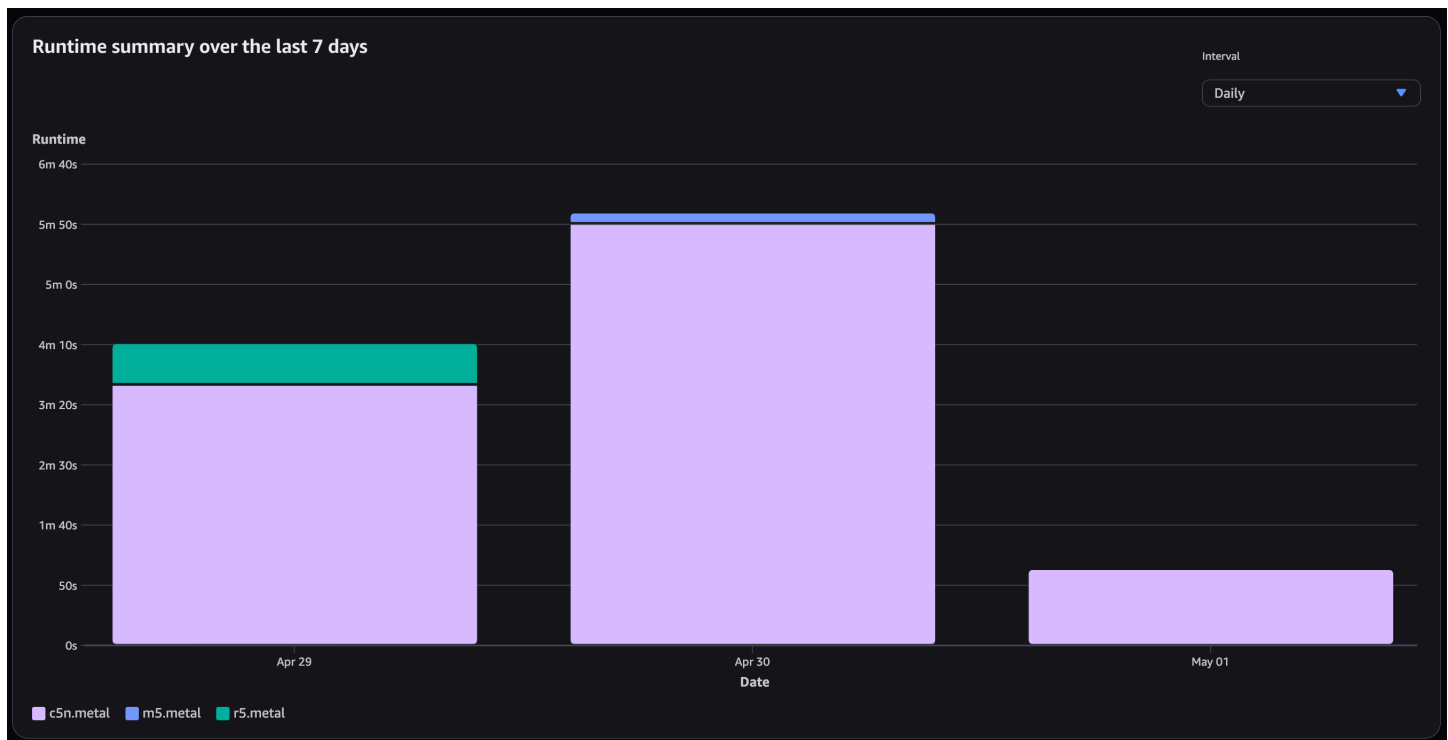
Vea un desglose de las métricas

Debajo del gráfico circular, el explorador de uso ofrece un desglose más detallado de métricas específicas, que cambiarán a medida que cambien los parámetros. De forma predeterminada, se muestran cinco resultados en el explorador de uso. Puedes desplazarte por los resultados con las flechas de paginación de la sección de desglose.

El desglose se minimiza de forma predeterminada. Para expandir y mostrar los resultados, seleccione la flecha Ver todo el desglose. Para descargar el desglose, selecciona Descargar datos.

Vea el tiempo de ejecución aproximado de las colas y las flotas

También puede ver el tiempo de ejecución aproximado de sus colas o flotas en función de los distintos intervalos que especifique. Las opciones de intervalo son por hora, por día, por semana y por mes. Tras seleccionar un intervalo, el gráfico muestra el tiempo de ejecución aproximado de las colas o flotas.



Administración de costos

AWS Deadline Cloud proporciona presupuestos y un explorador de uso para ayudarte a controlar y visualizar los costes de tus trabajos. Sin embargo, Deadline Cloud utiliza otros AWS servicios, como Amazon S3. Los costos de esos servicios no se reflejan en los presupuestos de Deadline Cloud ni en el explorador de uso y se cobran por separado en función del uso. Según cómo configure Deadline Cloud, puede utilizar los siguientes AWS servicios, entre otros:

Servicio	Página de precios
Amazon CloudWatch Logs	Precios de Amazon CloudWatch Logs
Amazon Elastic Compute Cloud	Precios de Amazon Elastic Compute Cloud
AWS Key Management Service	Precios de AWS Key Management Service
AWS PrivateLink	Precios de AWS PrivateLink
Amazon Simple Storage Service	Precios de Amazon Simple Storage Service
Amazon Virtual Private Cloud	Precios de Amazon Virtual Private Cloud

Mejores prácticas de administración de costos

El uso de las siguientes prácticas recomendadas puede ayudarle a comprender y controlar sus costos al usar Deadline Cloud y las compensaciones que puede hacer entre costo y eficiencia.

Note

El costo final de usar Deadline Cloud depende de la interacción entre varios AWS servicios, de la cantidad de trabajo que procese y del Región de AWS lugar en el que ejecute sus trabajos. Las siguientes prácticas recomendadas son directrices y es posible que no reduzcan los costes de forma significativa.

Prácticas recomendadas para los CloudWatch registros

Deadline Cloud envía los registros de los trabajadores y las tareas a CloudWatch Logs. Se le cobrará por recopilar, almacenar y analizar estos registros. Puede reducir los costes registrando solo la cantidad mínima de datos necesaria para supervisar sus tareas.

Al crear una cola o una flota, Deadline Cloud crea un grupo de CloudWatch registros con los siguientes nombres:

- /aws/deadline/<FARM_ID>/<FLEET_ID>
- /aws/deadline/<FARM_ID>/<QUEUE_ID>

De forma predeterminada, estos registros nunca caducan. Puede ajustar la política de retención de los grupos de registros para eliminar los registros antiguos y ayudar a reducir los costes de almacenamiento. También puede exportar registros a Amazon S3. Los costes de almacenamiento de Amazon S3 son más bajos que los de CloudWatch. Para obtener más información, consulte [Exportación de datos de registro a Amazon S3](#).

Prácticas recomendadas de Amazon EC2

Puede utilizar instancias de Amazon EC2 tanto para flotas gestionadas por el servicio como para las gestionadas por el cliente. Hay tres consideraciones:

- En el caso de las flotas gestionadas por el servicio, puede optar por tener una o más instancias disponibles en todo momento estableciendo el número mínimo de trabajadores de la flota. Si establece el número mínimo de trabajadores por encima de 0, la flota siempre tendrá esa

cantidad de trabajadores en activo. Esta configuración puede reducir el tiempo que tarda Deadline Cloud en empezar a procesar los trabajos; sin embargo, se te cobrará por el tiempo de inactividad de la instancia.

- Para las flotas gestionadas por el servicio, establece un tamaño máximo para la flota. Esta configuración limita la cantidad de instancias a las que una flota puede escalar automáticamente. Las flotas no superarán este tamaño aunque haya más trabajos pendientes de ser procesados.
- Tanto para las flotas gestionadas por el servicio como para las gestionadas por el cliente, puede especificar los tipos de instancias de Amazon EC2 en sus flotas. El uso de instancias más pequeñas cuesta menos por minuto, pero completar un trabajo puede llevar más tiempo. Por el contrario, una instancia más grande cuesta más por minuto, pero puede reducir el tiempo necesario para completar un trabajo. Entender las exigencias que sus trabajos imponen a una instancia puede ayudarle a reducir los costes.
- Cuando sea posible, elija instancias Amazon EC2 Spot para su flota. Las instancias puntuales están disponibles a un precio reducido, pero las solicitudes a pedido pueden interrumpirlas. Las instancias bajo demanda se cobran por segundo y no se interrumpen.

Prácticas recomendadas para AWS KMS

De forma predeterminada, Deadline Cloud cifra tus datos con una clave AWS propia. No se le cobrará por esta clave.

Puede optar por utilizar una clave gestionada por el cliente para cifrar sus datos. Cuando utilizas tu propia clave, se te cobrará en función de cómo se utilice la clave. Si utilizas una clave existente, se cobrará un coste adicional por el uso adicional.

Mejores prácticas para AWS PrivateLink

Puede usarlo AWS PrivateLink para crear una conexión entre su VPC y Deadline Cloud mediante un punto final de interfaz. Al crear una conexión, puede llamar a todas las acciones de la API de Deadline Cloud. Se le cobrará por hora por cada punto de conexión que cree. Si lo usa PrivateLink, debe crear al menos tres puntos de conexión y, según la configuración, es posible que necesite hasta cinco.

Prácticas recomendadas para Amazon S3

Deadline Cloud usa Amazon S3 para almacenar activos para su procesamiento, adjuntos de trabajos, resultados y registros. Para reducir los costes asociados a Amazon S3, reduzca la cantidad de datos que almacena. Algunas sugerencias:

- Almacene únicamente los activos que estén en uso actualmente o que se vayan a utilizar en breve.
- Utilice una [configuración de ciclo de vida de S3](#) para eliminar automáticamente los archivos no utilizados de un bucket de S3.

Prácticas recomendadas para Amazon VPC

Cuando utilizas licencias basadas en el uso para tu flota gestionada por el cliente, creas un punto de enlace de licencia de Deadline Cloud, que es un punto de enlace de Amazon VPC creado en tu cuenta. A este punto de conexión se le cobra una tarifa por hora. Para reducir los costes, elimine los puntos finales cuando no utilice licencias basadas en el uso.

Seguridad en Deadline Cloud

La seguridad en la nube AWS es la máxima prioridad. Como AWS cliente, usted se beneficia de los centros de datos y las arquitecturas de red diseñados para cumplir con los requisitos de las organizaciones más sensibles a la seguridad.

La seguridad es una responsabilidad compartida entre AWS usted y usted. El <https://aws.amazon.com/compliance/shared-responsibility-model/> describe estos conceptos como seguridad de la nube y seguridad en la nube:

- Seguridad de la nube: AWS es responsable de proteger la infraestructura que se ejecuta Servicios de AWS en la Nube de AWS. AWS también le proporciona servicios que puede utilizar de forma segura. Third-party los auditores comprueban y verifican periódicamente la eficacia de nuestra seguridad como parte de los programas de [AWS cumplimiento, los programas](#) de . Para obtener más información sobre los programas de cumplimiento aplicables AWS Deadline Cloud, consulte [Servicios de AWS Alcance by Compliance Servicios de AWS](#) . AWS Deadline Cloud está dentro del ámbito de aplicación de los SOC 1, 2 y 3. Para obtener más información, consulte [the section called "Validación de conformidad"](#) .
- Seguridad en la nube: su responsabilidad viene determinada por lo Servicio de AWS que utilice. También es responsable de otros factores, incluida la confidencialidad de los datos, los requisitos de la empresa y la legislación y la normativa aplicables.

Esta documentación le ayuda a comprender cómo aplicar el modelo de responsabilidad compartida cuando se utiliza Deadline Cloud. Los siguientes temas muestran cómo configurarlo Deadline Cloud para cumplir sus objetivos de seguridad y conformidad. También aprenderá a utilizar otros Servicios de AWS que le ayuden a supervisar y proteger sus Deadline Cloud recursos.

Temas

- [Protección de datos en Deadline Cloud](#)
- [Identity and Access Management en Deadline Cloud](#)
- [Validación de conformidad para Deadline Cloud](#)
- [Resiliencia en Deadline Cloud](#)
- [Seguridad de la infraestructura en Deadline Cloud](#)
- [Análisis de configuración y vulnerabilidad en Deadline Cloud](#)
- [Cross-service confusa prevención de diputados](#)

- [Acceso AWS Deadline Cloud utilizando un punto final de interfaz \(AWS PrivateLink\)](#)
- [Entornos de red restringidos](#)
- [Mejores prácticas de seguridad para Deadline Cloud](#)

Protección de datos en Deadline Cloud

El [modelo de responsabilidad compartida](#) de AWS se aplica a la protección de datos en AWS Deadline Cloud. Como se describe en este modelo, AWS es responsable de proteger la infraestructura global que ejecuta todos los Nube de AWS. Eres responsable de mantener el control sobre el contenido alojado en esta infraestructura. También eres responsable de las tareas de administración y configuración de seguridad para los Servicios de AWS que utiliza. Para obtener más información sobre la privacidad de los datos, consulte las [Preguntas frecuentes sobre privacidad de datos](#) y los . Para obtener más información sobre la protección de datos en Europa, consulte el [Centro del Reglamento General de Protección de Datos \(RGPD\)](#).

Para fines de protección de datos, le recomendamos que proteja Cuenta de AWS las credenciales y configure usuarios individuales con AWS IAM Identity Center o AWS Identity and Access Management (IAM). De esta manera, solo se otorgan a cada usuario los permisos necesarios para cumplir sus obligaciones laborales. También recomendamos proteger sus datos de la siguiente manera:

- Utiliza la autenticación multifactor (MFA) en cada cuenta.
- Se utiliza SSL/TLS para comunicarse con AWS los recursos. Exigimos TLS 1.2 y recomendamos TLS 1.3.
- Configure la API y el registro de actividad de los usuarios con AWS CloudTrail. Para obtener información sobre el uso de CloudTrail senderos para capturar AWS actividades, consulte [Cómo trabajar con CloudTrail senderos](#) en la Guía del AWS CloudTrail usuario.
- Utilice soluciones de AWS cifrado, junto con todos los controles de seguridad predeterminados Servicios de AWS.
- Utiliza servicios de seguridad administrados avanzados, como Amazon Macie, que lo ayuden a detectar y proteger la información confidencial almacenada en Amazon S3.
- Si necesita módulos criptográficos validados por FIPS 140-3 para acceder a AWS través de una interfaz de línea de comandos o una API, utilice un punto final FIPS. Para obtener más información sobre los puntos de conexión de FIPS disponibles, consulte [Estándar de procesamiento de la información federal \(FIPS\) 140-3](#).

Se recomienda encarecidamente no introducir nunca información confidencial o sensible, como por ejemplo, direcciones de correo electrónico de clientes, en etiquetas o campos de formato libre, tales como el campo Nombre. Esto incluye cuando trabaja Deadline Cloud o Servicios de AWS utiliza la consola, la API o los SDK. AWS CLI AWS Cualquier dato que introduzca en etiquetas o campos de formato libre utilizados para los nombres se pueden emplear para los registros de facturación o diagnóstico. Si proporciona una URL a un servidor externo, recomendamos encarecidamente que no incluya información de credenciales en la URL a fin de validar la solicitud para ese servidor.

Los datos introducidos en los campos de nombres de las plantillas de Deadline Cloud trabajo también pueden incluirse en los registros de facturación o diagnóstico y no deben contener información confidencial o delicada.

Temas

- [Cifrado en reposo](#)
- [Cifrado en tránsito](#)
- [Administración de claves](#)
- [Inter-network privacidad del tráfico](#)
- [cancelación de la suscripción](#)

Cifrado en reposo

AWS Deadline Cloud protege los datos confidenciales cifrándolos en reposo mediante claves de cifrado almacenadas en [AWS Key Management Service \(AWS KMS\)](#). El cifrado en reposo está disponible en todos los Regiones de AWS lugares donde Deadline Cloud esté disponible.

El cifrado de datos significa que un usuario o una aplicación no pueden leer los datos confidenciales guardados en los discos sin una clave válida. Solo una parte con una clave gestionada válida puede descifrar los datos.

Deadline Cloud elimina los volúmenes de Amazon Elastic Block Store cuando finalizan las instancias de trabajadores de flota gestionados por el servicio.

Para obtener información sobre cómo se Deadline Cloud utiliza el cifrado AWS KMS de datos en reposo, consulte. [Administración de claves](#)

Cifrado en tránsito

Para los datos en tránsito, AWS Deadline Cloud utiliza Transport Layer Security (TLS) 1.2 o 1.3 para cifrar los datos enviados entre el servicio y los trabajadores. Exigimos TLS 1.2 y recomendamos TLS 1.3. Además, si utiliza una nube privada virtual (VPC), puede utilizarla AWS PrivateLink para establecer una conexión privada entre su VPC y. Deadline Cloud

Administración de claves

Al crear una granja nueva, puede elegir una de las siguientes claves para cifrar los datos de la granja:

- **AWS clave KMS propia:** tipo de cifrado predeterminado si no especificas una clave al crear la granja. La clave KMS es propiedad de AWS Deadline Cloud. No puede ver, administrar ni usar las claves AWS propias. Sin embargo, no es necesario que realices ninguna acción para proteger las claves que cifran tus datos. Para obtener más información, consulta [las claves AWS propias](#) en la guía para AWS Key Management Service desarrolladores.
- **Clave de KMS gestionada por el cliente:** al crear una granja, se especifica una clave gestionada por el cliente. Todo el contenido de la granja se cifra con la clave KMS. La clave se almacena en su cuenta y es usted quien la crea, es de su propiedad y la administra, por lo que se aplican AWS KMS cargos. Usted controla plenamente la clave KMS. Puede realizar tareas como las siguientes:
 - Establecer y mantener políticas clave
 - Establecer y mantener concesiones y políticas de IAM
 - Habilitar y deshabilitar políticas de claves
 - Adición de etiquetas de
 - Crear alias de clave

No se puede rotar manualmente una clave propiedad del cliente que se utiliza en una Deadline Cloud granja. Se admite la rotación automática de la llave.

Para obtener más información, consulte [las claves propiedad del cliente](#) en la Guía para AWS Key Management Service desarrolladores.

Para crear una clave gestionada por el cliente, sigue los pasos para [crear claves simétricas gestionadas por el cliente](#) que se indican en la Guía para AWS Key Management Service desarrolladores.

Cómo Deadline Cloud uses AWS KMS subsidios

Deadline Cloud requiere una [concesión](#) para utilizar la clave gestionada por el cliente. Cuando crea una granja cifrada con una clave gestionada por el cliente, Deadline Cloud crea una concesión en su nombre enviando una [CreateGrant](#) solicitud AWS KMS para obtener acceso a la clave KMS que especificó.

Deadline Cloud utiliza varias concesiones. Cada subvención es utilizada por una parte diferente Deadline Cloud que necesita cifrar o descifrar sus datos. Deadline Cloud también utiliza subvenciones para permitir el acceso a otros AWS servicios utilizados para almacenar datos en su nombre, como Amazon Simple Storage Service, Amazon Elastic Block Store o OpenSearch.

Las subvenciones que permiten Deadline Cloud gestionar las máquinas de una flota gestionada por un servicio incluyen un número de Deadline Cloud cuenta y una función en el centro del servicio, en `GrantPrincipal` lugar de un director de servicio. Si bien no es habitual, esto es necesario para cifrar los volúmenes de Amazon EBS para los trabajadores de las flotas gestionadas por el servicio mediante la clave de KMS gestionada por el cliente especificada para la granja.

Política de claves administradas por el cliente

Las políticas de clave controlan el acceso a la clave administrada por el cliente. Cada clave debe tener exactamente una política de claves que contenga instrucciones que determinen quién puede usar la clave y cómo puede usarla. Al crear la clave gestionada por el cliente, puede especificar una política clave. Para obtener más información, consulte [Administración del acceso a las claves](#) en la Guía para desarrolladores de AWS Key Management Service .

Política de IAM mínima para CreateFarm

Para usar la clave administrada por el cliente para crear granjas mediante la consola o la operación de [CreateFarm](#) API, deben estar permitidas las siguientes operaciones de AWS KMS API:

- [kms:CreateGrant](#): agrega una concesión a una clave administrada por el cliente. Concede acceso a la consola a una AWS KMS clave específica. Para obtener más información, consulta [Cómo usar las subvenciones](#) en la guía para AWS Key Management Service desarrolladores.
- [kms:Decrypt](#)— Permite Deadline Cloud descifrar los datos de la granja.
- [kms:DescribeKey](#)— Proporciona los detalles clave gestionados por el cliente Deadline Cloud para permitir su validación.
- [kms:GenerateDataKey](#)— Permite cifrar Deadline Cloud los datos mediante una clave de datos única.

La siguiente declaración de política otorga los permisos necesarios para la CreateFarm operación.

JSON

```
{
  "Version": "2012-10-17",
  "Statement": [
    {
      "Sid": "DeadlineCreateGrants",
      "Effect": "Allow",
      "Action": [
        "kms:Decrypt",
        "kms:GenerateDataKey",
        "kms:CreateGrant",
        "kms:DescribeKey"
      ],
      "Resource": "arn:aws:kms:us-west-2:111122223333:key/1234567890abcdef0",
      "Condition": {
        "StringEquals": {
          "kms:ViaService": "deadline.us-west-2.amazonaws.com"
        }
      }
    }
  ]
}
```

Política de IAM mínima para operaciones de solo lectura

Utilizar la clave gestionada por el cliente para Deadline Cloud operaciones de solo lectura, como obtener información sobre granjas, colas y flotas. Deben permitirse las siguientes operaciones AWS KMS de API:

- [kms:Decrypt](#)— Permite Deadline Cloud descifrar los datos de la granja.
- [kms:DescribeKey](#)— Proporciona los detalles clave gestionados por el cliente Deadline Cloud para permitir su validación.

La siguiente declaración de política otorga los permisos necesarios para las operaciones de solo lectura.

JSON

```
{
  "Version": "2012-10-17",
  "Statement": [
    {
      "Sid": "DeadlineReadOnly",
      "Effect": "Allow",
      "Action": [
        "kms:Decrypt",
        "kms:DescribeKey"
      ],
      "Resource": "arn:aws:kms:us-west-2:111122223333:key/a1b2c3d4-5678-90ab-cdef-EXAMPLE11111",
      "Condition": {
        "StringEquals": {
          "kms:ViaService": "deadline.us-west-2.amazonaws.com"
        }
      }
    }
  ]
}
```

Política de IAM mínima para las operaciones de lectura-escritura

Utilizar la clave gestionada por el cliente para Deadline Cloud las operaciones de lectura-escritura, como la creación y actualización de granjas, colas y flotas. Deben permitirse las siguientes operaciones AWS KMS de API:

- [kms:Decrypt](#)— Permite Deadline Cloud descifrar los datos de la granja.
- [kms:DescribeKey](#)— Proporciona los detalles clave gestionados por el cliente Deadline Cloud para permitir su validación.
- [kms:GenerateDataKey](#)— Permite cifrar Deadline Cloud los datos mediante una clave de datos única.

La siguiente declaración de política otorga los permisos necesarios para la CreateFarm operación.

JSON

```
{
  "Version": "2012-10-17",
  "Statement": [
    {
      "Sid": "DeadlineReadWrite",
      "Effect": "Allow",
      "Action": [
        "kms:Decrypt",
        "kms:DescribeKey",
        "kms:GenerateDataKey"
      ],
      "Resource": "arn:aws:kms:us-west-2:111122223333:key/a1b2c3d4-5678-90ab-cdef-EXAMPLE11111",
      "Condition": {
        "StringEquals": {
          "kms:ViaService": "deadline.us-west-2.amazonaws.com"
        }
      }
    }
  ]
}
```

Supervisión de sus claves de cifrado

Cuando utilizas una clave gestionada por el AWS KMS cliente en tus Deadline Cloud granjas, puedes utilizar [AWS CloudTrailAmazon CloudWatch Logs](#) para realizar un seguimiento de las solicitudes que se Deadline Cloud envían a AWS KMS.

CloudTrail evento de concesión de subvenciones

El siguiente CloudTrail evento de ejemplo se produce cuando se crean las concesiones, normalmente cuando se llama a la CreateFleet operación CreateFarmCreateMonitor, o.

```
{
  "eventVersion": "1.08",
  "userIdentity": {
    "type": "AssumedRole",
    "principalId": "AROAIQDTESTANDEXAMPLE:SampleUser01",
    "arn": "arn:aws:sts::111122223333:assumed-role/Admin/SampleUser01",
```

```
"accountId": "111122223333",
"accessKeyId": "AKIAIOSFODNN7EXAMPLE3",
"sessionContext": {
  "sessionIssuer": {
    "type": "Role",
    "principalId": "AROAIQDTESTANDEXAMPLE",
    "arn": "arn:aws::iam::111122223333:role/Admin",
    "accountId": "111122223333",
    "userName": "Admin"
  },
  "webIdFederationData": {},
  "attributes": {
    "creationDate": "2024-04-23T02:05:26Z",
    "mfaAuthenticated": "false"
  }
},
"invokedBy": "deadline.amazonaws.com",
},
"eventTime": "2024-04-23T02:05:35Z",
"eventSource": "kms.amazonaws.com",
"eventName": "CreateGrant",
"awsRegion": "us-west-2",
"sourceIPAddress": "deadline.amazonaws.com",
"userAgent": "deadline.amazonaws.com",
"requestParameters": {
  "operations": [
    "CreateGrant",
    "Decrypt",
    "DescribeKey",
    "Encrypt",
    "GenerateDataKey"
  ],
  "constraints": {
    "encryptionContextSubset": {
      "aws:deadline:farmId": "farm-abcdef12345678900987654321fedcba",
      "aws:deadline:accountId": "111122223333"
    }
  },
  "granteePrincipal": "deadline.amazonaws.com",
  "keyId": "arn:aws::kms:us-west-2:111122223333:key/a1b2c3d4-5678-90ab-cdef-EXAMPLE11111",
  "retiringPrincipal": "deadline.amazonaws.com"
},
"responseElements": {
```

```

    "grantId": "6bbe819394822a400fe5e3a75d0e9ef16c1733143fff0c1fc00dc7ac282a18a0",
    "keyId": "arn:aws::kms:us-west-2:111122223333:key/a1b2c3d4-5678-90ab-cdef-
EXAMPLE11111"
  },
  "requestID": "a1b2c3d4-5678-90ab-cdef-EXAMPLE22222",
  "eventID": "a1b2c3d4-5678-90ab-cdef-EXAMPLE33333",
  "readOnly": false,
  "resources": [
    {
      "accountId": "AWS Internal",
      "type": "AWS::KMS::Key",
      "ARN": "arn:aws::kms:us-west-2:111122223333:key/a1b2c3d4-5678-90ab-cdef-
EXAMPLE44444"
    }
  ],
  "eventType": "AwsApiCall",
  "managementEvent": true,
  "recipientAccountId": "111122223333",
  "eventCategory": "Management"
}

```

CloudTrail evento de descifrado

El siguiente CloudTrail evento de ejemplo se produce al descifrar valores mediante la clave KMS administrada por el cliente.

```

{
  "eventVersion": "1.08",
  "userIdentity": {
    "type": "AssumedRole",
    "principalId": "AROAIQDTESTANDEXAMPLE:SampleUser01",
    "arn": "arn:aws::sts::111122223333:assumed-role/SampleRole/SampleUser01",
    "accountId": "111122223333",
    "accessKeyId": "AKIAIOSFODNN7EXAMPLE",
    "sessionContext": {
      "sessionIssuer": {
        "type": "Role",
        "principalId": "AROAIQDTESTANDEXAMPLE",
        "arn": "arn:aws::iam::111122223333:role/SampleRole",
        "accountId": "111122223333",
        "userName": "SampleRole"
      },
      "webIdFederationData": {},

```

```
    "attributes": {
      "creationDate": "2024-04-23T18:46:51Z",
      "mfaAuthenticated": "false"
    },
    "invokedBy": "deadline.amazonaws.com"
  },
  "eventTime": "2024-04-23T18:51:44Z",
  "eventSource": "kms.amazonaws.com",
  "eventName": "Decrypt",
  "awsRegion": "us-west-2",
  "sourceIPAddress": "deadline.amazonaws.com",
  "userAgent": "deadline.amazonaws.com",
  "requestParameters": {
    "encryptionContext": {
      "aws:deadline:farmId": "farm-abcdef12345678900987654321fedcba",
      "aws:deadline:accountId": "111122223333",
      "aws-crypto-public-key": "AotL+SAMPLEVALUEiOMEXAMPLEEaaqNOTREALaGTESTONLY  
+p/5H+EuKd4Q==""
    },
    "encryptionAlgorithm": "SYMMETRIC_DEFAULT",
    "keyId": "arn:aws::kms:us-west-2:111122223333:key/a1b2c3d4-5678-90ab-cdef-  
EXAMPLE11111"
  },
  "responseElements": null,
  "requestID": "aaaaaaaa-bbbb-cccc-dddd-eeeeefffffff",
  "eventID": "ffffffff-eeee-dddd-cccc-bbbbbbaaaaaa",
  "readOnly": true,
  "resources": [
    {
      "accountId": "111122223333",
      "type": "AWS::KMS::Key",
      "ARN": "arn:aws::kms:us-west-2:111122223333:key/a1b2c3d4-5678-90ab-cdef-  
EXAMPLE11111"
    }
  ],
  "eventType": "AwsApiCall",
  "managementEvent": true,
  "recipientAccountId": "111122223333",
  "eventCategory": "Management"
}
```

CloudTrail evento de cifrado

El siguiente CloudTrail evento de ejemplo se produce al cifrar valores mediante la clave KMS administrada por el cliente.

```
{
  "eventVersion": "1.08",
  "userIdentity": {
    "type": "AssumedRole",
    "principalId": "AROAIQDTESTANDEXAMPLE:SampleUser01",
    "arn": "arn:aws::sts::111122223333:assumed-role/SampleRole/SampleUser01",
    "accountId": "111122223333",
    "accessKeyId": "AKIAIOSFODNN7EXAMPLE",
    "sessionContext": {
      "sessionIssuer": {
        "type": "Role",
        "principalId": "AROAIQDTESTANDEXAMPLE",
        "arn": "arn:aws::iam::111122223333:role/SampleRole",
        "accountId": "111122223333",
        "userName": "SampleRole"
      },
      "webIdFederationData": {},
      "attributes": {
        "creationDate": "2024-04-23T18:46:51Z",
        "mfaAuthenticated": "false"
      }
    },
    "invokedBy": "deadline.amazonaws.com"
  },
  "eventTime": "2024-04-23T18:52:40Z",
  "eventSource": "kms.amazonaws.com",
  "eventName": "GenerateDataKey",
  "awsRegion": "us-west-2",
  "sourceIPAddress": "deadline.amazonaws.com",
  "userAgent": "deadline.amazonaws.com",
  "requestParameters": {
    "numberOfBytes": 32,
    "encryptionContext": {
      "aws:deadline:farmId": "farm-abcdef12345678900987654321fedcba",
      "aws:deadline:accountId": "111122223333",
      "aws-crypto-public-key": "AotL+SAMPLEVALUEi0MEXAMPLEEaaqNOTREALaGTESTONLY
+p/5H+EuKd4Q=="
    }
  },
}
```

```

    "keyId": "arn:aws::kms:us-
west-2:111122223333:key/abcdef12-3456-7890-0987-654321fedcba"
  },
  "responseElements": null,
  "requestID": "a1b2c3d4-5678-90ab-cdef-EXAMPLE11111",
  "eventID": "a1b2c3d4-5678-90ab-cdef-EXAMPLE22222",
  "readOnly": true,
  "resources": [
    {
      "accountId": "111122223333",
      "type": "AWS::KMS::Key",
      "ARN": "arn:aws::kms:us-west-2:111122223333:key/a1b2c3d4-5678-90ab-cdef-
EXAMPLE33333"
    }
  ],
  "eventType": "AwsApiCall",
  "managementEvent": true,
  "recipientAccountId": "111122223333",
  "eventCategory": "Management"
}

```

Eliminar una clave de KMS administrada por el cliente

Eliminar una clave de KMS gestionada por el cliente en AWS Key Management Service (AWS KMS) es destructivo y potencialmente peligroso. Elimina el material de claves y todos los metadatos asociados con la clave. Esta acción es irreversible. Una vez que se elimina una clave KMS administrada por el cliente, ya no puede descifrar los datos que se habían cifrado con ella. Al eliminar la clave, los datos se vuelven irrecuperables.

Por eso, los clientes AWS KMS tienen un período de espera de hasta 30 días antes de eliminar la clave KMS. El periodo de espera predeterminado es de 30 días.

Acerca del período de espera

Dado que eliminar una clave de KMS gestionada por el cliente es destructivo y potencialmente peligroso, te pedimos que establezcas un período de espera de 7 a 30 días. El periodo de espera predeterminado es de 30 días.

Sin embargo, el período de espera real puede ser hasta 24 horas más largo que el período que programaste. Para obtener la fecha y la hora reales en las que se eliminará la clave, utilice la [DescribeKey](#) operación. O en la [consola AWS KMS](#), en la página de detalles para la clave, en la sección Configuración general, consulte la eliminación programada. Fíjese en la zona horaria.

Durante el periodo de espera, el estado de la clave administrada por el cliente y el estado de la clave es Eliminación pendiente.

- Una clave KMS administrada por el cliente que está pendiente de eliminación no puede utilizarse en ninguna [operación criptográfica](#).
- AWS KMS no [rota las claves de respaldo de las claves](#) de KMS administradas por el cliente que están pendientes de ser eliminadas.

Para obtener más información sobre cómo eliminar una clave KMS administrada por el cliente, consulte [Eliminar las claves maestras del cliente](#) en la Guía para AWS Key Management Service desarrolladores.

Inter-network privacidad del tráfico

AWS Deadline Cloud es compatible con Amazon Virtual Private Cloud (Amazon VPC) para proteger las conexiones. Amazon VPC ofrece características que puede utilizar para aumentar y monitorear la seguridad de su nube privada virtual (VPC):

Puede configurar una flota gestionada por el cliente (CMF) con instancias de Amazon Elastic Compute Cloud (Amazon EC2) que se ejecuten dentro de una VPC. Al implementar los puntos de enlace de Amazon VPC para su uso AWS PrivateLink, el tráfico entre los trabajadores de su CMF y el Deadline Cloud punto final permanece dentro de su VPC. Además, puede configurar su VPC para restringir el acceso a Internet a sus instancias.

En las flotas gestionadas por servicios, no se puede acceder a los trabajadores desde Internet, pero sí tienen acceso a Internet y se conectan al servicio a través de Deadline Cloud Internet. Cada flota gestionada por el servicio funciona en su propia red aislada, y las instancias de trabajo permanecen dedicadas a los clientes individuales.

cancelación de la suscripción

AWS Deadline Cloud recopila cierta información operativa para ayudarnos a desarrollarnos y mejorar. Deadline Cloud Los datos recopilados incluyen datos como su ID de AWS cuenta y su ID de usuario, para que podamos identificarlo correctamente si tiene algún problema con ellos Deadline Cloud. También recopilamos información Deadline Cloud específica, como los identificadores de recursos (un FarmID o un QueueID, cuando proceda), el nombre del producto (por ejemplo,, JobAttachments WorkerAgent, etc.) y la versión del producto.

Puede optar por excluirse de esta recopilación de datos mediante la configuración de la aplicación. Cada ordenador con el que interactúe Deadline Cloud, tanto las estaciones de trabajo del cliente como los trabajadores de la flota, debe excluirse por separado.

Deadline Cloud monitor - sobremesa

Deadline Cloud monitor: desktop recopila información operativa, como cuándo se producen bloqueos y cuándo se abre la aplicación, para ayudarnos a saber cuándo tiene problemas con la aplicación. Para excluirse de la recopilación de esta información operativa, vaya a la página de configuración y desactive la opción Activar la recopilación de datos para medir el rendimiento de Deadline Cloud Monitor.

Tras excluirse, el monitor de escritorio ya no envía los datos operativos. Todos los datos recopilados anteriormente se conservan y pueden seguir utilizándose para mejorar el servicio. Para obtener más información, consulte [Preguntas frecuentes sobre la privacidad de datos de](#) .

AWS Deadline Cloud CLI y herramientas

La AWS Deadline Cloud CLI, los remitentes y el agente laboral recopilan información operativa, como cuándo se producen accidentes y cuándo se envían los trabajos, para ayudarnos a saber cuándo tiene problemas con estas solicitudes. Para excluirse de la recopilación de esta información operativa, utilice cualquiera de los siguientes métodos:

- En la terminal, ingrese **deadline config set telemetry.opt_out true**.

Esto excluirá la CLI, los remitentes y el agente de trabajo cuando se ejecute como el usuario actual.

- Al instalar el agente de Deadline Cloud trabajo, añada el argumento de la línea de **--telemetry-opt-out** comandos. Por ejemplo, **./install.sh --farm-id \$FARM_ID --fleet-id \$FLEET_ID --telemetry-opt-out**.
- Antes de ejecutar el agente de trabajo, la CLI o el remitente, establezca una variable de entorno: **DEADLINE_CLOUD_TELEMETRY_OPT_OUT=true**

Una vez que se dé de baja, las Deadline Cloud herramientas dejarán de enviar los datos operativos. Todos los datos recopilados anteriormente se conservan y pueden seguir utilizándose para mejorar el servicio. Para obtener más información, consulte [Preguntas frecuentes sobre la privacidad de datos de](#) .

Identity and Access Management en Deadline Cloud

AWS Identity and Access Management (IAM) es una herramienta Servicio de AWS que ayuda al administrador a controlar de forma segura el acceso a los AWS recursos. Los administradores de IAM controlan quién puede autenticarse (iniciar sesión) y quién puede autorizarse (tener permisos) para usar los recursos de Deadline Cloud. La IAM es una Servicio de AWS opción que puede utilizar sin coste adicional.

Temas

- [Público](#)
- [Autenticación con identidades](#)
- [Administración del acceso con políticas](#)
- [Cómo funciona Deadline Cloud con IAM](#)
- [Identity-based ejemplos de políticas para Deadline Cloud](#)
- [AWS políticas gestionadas para Deadline Cloud](#)
- [Roles de servicio](#)
- [Resolución de problemas AWS Identidad y acceso a Deadline Cloud](#)

Público

La forma de usar AWS Identity and Access Management (IAM) varía según la función que desempeñes:

- Usuario del servicio: solicite permisos al administrador si no puede acceder a las características (consulte [Resolución de problemas AWS Identidad y acceso a Deadline Cloud](#)).
- Administrador del servicio: determine el acceso de los usuarios y envíe las solicitudes de permiso (consulte [Cómo funciona Deadline Cloud con IAM](#)).
- Administrador de IAM: escribe las políticas para administrar el acceso (consulte [Identity-based ejemplos de políticas para Deadline Cloud](#)).

Autenticación con identidades

La autenticación es la forma en que inicias sesión AWS con tus credenciales de identidad. Debe autenticarse como usuario de Usuario raíz de la cuenta de AWS IAM o asumir una función de IAM.

Puede iniciar sesión como una identidad federada con las credenciales de una fuente de identidad, como AWS IAM Identity Center (IAM Identity Center), la autenticación de inicio de sesión único o las credenciales. Google/Facebook Para obtener más información sobre el inicio de sesión, consulte [Cómo iniciar sesión en la Cuenta de AWS](#) en la Guía del usuario de AWS Sign-In .

Para el acceso programático, AWS proporciona un SDK y una CLI para firmar criptográficamente las solicitudes. Para obtener más información, consulte [AWS Signature Version 4 para solicitudes de API](#) en la Guía del usuario de IAM.

Cuenta de AWS usuario raíz

Al crear una Cuenta de AWS, se comienza con una identidad de inicio de sesión denominada usuario Cuenta de AWS raíz, que tiene acceso completo a todos los Servicios de AWS recursos. Se recomienda encarecidamente que no utilice el usuario raíz para las tareas diarias. Para ver las tareas que requieren credenciales de usuario raíz, consulte [Tareas que requieren credenciales de usuario raíz](#) en la Guía del usuario de IAM.

Identidad federada

Como práctica recomendada, exija a los usuarios humanos que utilicen la federación con un proveedor de identidades para acceder Servicios de AWS mediante credenciales temporales.

Una identidad federada es un usuario del directorio empresarial, del proveedor de identidades web o al Directory Service que se accede Servicios de AWS mediante credenciales de una fuente de identidad. Las identidades federadas asumen roles que proporcionan credenciales temporales.

Para una administración de acceso centralizada, se recomienda AWS IAM Identity Center. Para obtener más información, consulte [¿Qué es el Centro de identidades de IAM?](#) en la Guía del usuario de AWS IAM Identity Center .

Usuarios y grupos de IAM

Un [usuario de IAM](#) es una identidad con permisos específicos para una sola persona o aplicación. Recomendamos el uso de credenciales temporales en lugar de usuarios de IAM con credenciales de larga duración. Para obtener más información, consulte [Exigir a los usuarios humanos que utilicen la federación con un proveedor de identidad para acceder AWS mediante credenciales temporales](#) en la Guía del usuario de IAM.

Un [grupo de IAM](#) especifica un conjunto de usuarios de IAM y facilita la administración de los permisos para grupos grandes de usuarios. Para obtener más información, consulte [Casos de uso para usuarios de IAM](#) en la Guía del usuario de IAM.

Roles de IAM

Un [Rol de IAM](#) es una identidad con permisos específicos que proporciona credenciales temporales. Puede asumir un rol [cambiando de un rol de usuario a uno de IAM \(consola\)](#) o llamando a una AWS CLI operación de AWS API. Para obtener más información, consulte [Métodos para asumir un rol](#) en la Guía del usuario de IAM.

Los roles de IAM son útiles para el acceso de usuario federado, los permisos de usuario de IAM temporales, el acceso entre cuentas, el acceso entre servicios y las aplicaciones que se ejecutan en Amazon EC2. Para obtener más información, consulte [Acceso a recursos entre cuentas en IAM](#) en la Guía del usuario de IAM.

Administración del acceso con políticas

AWS Para controlar el acceso, puede crear políticas y adjuntarlas a AWS identidades o recursos. Una política define los permisos cuando están asociados a una identidad o un recurso. AWS evalúa estas políticas cuando un director hace una solicitud. La mayoría de las políticas se almacenan AWS como documentos JSON. Para obtener más información sobre los documentos de políticas de JSON, consulte [Información general de políticas de JSON](#) en la Guía del usuario de IAM.

Mediante las políticas, los administradores especifican quién tiene acceso a qué, definiendo qué entidad principal puede realizar acciones sobre qué recursos y en qué condiciones.

De forma predeterminada, los usuarios y los roles no tienen permisos. Un administrador de IAM crea políticas de IAM y las agrega a roles, que los usuarios pueden asumir posteriormente. Las políticas de IAM definen permisos independientemente del método que se utilice para realizar la operación.

Identity-based políticas

Identity-based las políticas son documentos de política de permisos de JSON que se adjuntan a una identidad (usuario, grupo o rol). Estas políticas controlan qué acciones pueden realizar las identidades, en qué recursos y en qué condiciones. Para obtener más información sobre cómo crear una política basada en la identidad, consulte [Definición de permisos de IAM personalizados con políticas administradas por el cliente](#) en la Guía del usuario de IAM.

Identity-based las políticas pueden ser políticas integradas (integradas directamente en una sola identidad) o políticas administradas (políticas independientes asociadas a varias identidades). Para obtener información sobre cómo elegir entre políticas administradas e insertadas, consulte [Selección entre políticas administradas y políticas insertadas](#) en la Guía del usuario de IAM.

Resource-based políticas

Resource-based las políticas son documentos de políticas de JSON que se adjuntan a un recurso. Los ejemplos incluyen las Políticas de confianza de roles de IAM y las Políticas de bucket de Amazon S3. En los servicios que admiten políticas basadas en recursos, los administradores de servicios pueden utilizarlos para controlar el acceso a un recurso específico. Debe [especificar una entidad principal](#) en una política basada en recursos.

Resource-based las políticas son políticas en línea que se encuentran en ese servicio. No puedes usar políticas AWS gestionadas de IAM en una política basada en recursos.

Otros tipos de políticas

AWS admite tipos de políticas adicionales que pueden establecer los permisos máximos que conceden los tipos de políticas más comunes:

- Límites de permisos: establecen los permisos máximos que una política basada en identidad puede conceder a una entidad de IAM. Para obtener más información, consulte [Límites de permisos para las entidades de IAM](#) en la Guía del usuario de IAM.
- Políticas de control de servicios (SCP): especifican los permisos máximos para una organización o unidad organizativa en AWS Organizations. Para obtener más información, consulte [Políticas de control de servicios](#) en la Guía del usuario de AWS Organizations .
- Políticas de control de recursos (RCP): definen los permisos máximos disponibles para los recursos de las cuentas. Para obtener más información, consulte [Políticas de control de recursos \(RCP\)](#) en la Guía del usuario de AWS Organizations .
- Políticas de sesión: políticas avanzadas que se pasan como parámetro cuando se crea una sesión temporal para un rol o un usuario federado. Para obtener más información, consulte [Políticas de sesión](#) en la Guía del usuario de IAM.

Varios tipos de políticas

Cuando se aplican varios tipos de políticas a una solicitud, los permisos resultantes son más complicados de entender. Para saber cómo se AWS determina si se debe permitir una solicitud cuando se trata de varios tipos de políticas, consulte la [lógica de evaluación de políticas](#) en la Guía del usuario de IAM.

Cómo funciona Deadline Cloud con IAM

Antes de utilizar IAM para gestionar el acceso a Deadline Cloud, infórmese sobre las funciones de IAM disponibles para su uso con Deadline Cloud.

Funciones de IAM que puede utilizar con AWS Deadline Cloud

Característica de IAM	Soporte de Deadline Cloud
Identity-based políticas	Sí
Resource-based políticas	No
Acciones de políticas	Sí
Recursos de políticas	Sí
Claves de condición de política (específicas del servicio)	Sí
ACL	No
ABAC (etiquetas en políticas)	Sí
Credenciales temporales	Sí
Sesiones de acceso directo (FAS)	Sí
Roles de servicio	Sí
Service-linked roles	No

Para obtener una visión general de cómo Servicios de AWS funcionan Deadline Cloud y otros con la mayoría de las funciones de IAM, consulte [AWS los servicios que funcionan con IAM](#) en la Guía del usuario de IAM.

Identity-based políticas de Deadline Cloud

Compatibilidad con las políticas basadas en identidad: sí

Identity-based las políticas son documentos de política de permisos de JSON que puedes adjuntar a una identidad, como un usuario, un grupo de usuarios o un rol de IAM. Estas políticas controlan qué acciones pueden realizar los usuarios y los roles, en qué recursos y en qué condiciones. Para obtener más información sobre cómo crear una política basada en la identidad, consulte [Definición de permisos de IAM personalizados con políticas administradas por el cliente](#) en la Guía del usuario de IAM.

Con las políticas basadas en identidades de IAM, puede especificar las acciones y los recursos permitidos o denegados, así como las condiciones en las que se permiten o deniegan las acciones. Para obtener más información sobre los elementos que puede utilizar en una política de JSON, consulte [Referencia de los elementos de la política de JSON de IAM](#) en la Guía del usuario de IAM.

Identity-based ejemplos de políticas para Deadline Cloud

Para ver ejemplos de políticas basadas en la identidad de Deadline Cloud, consulte. [Identity-based ejemplos de políticas para Deadline Cloud](#)

Resource-based políticas dentro de Deadline Cloud

Admite políticas basadas en recursos: no

Resource-based las políticas son documentos de políticas de JSON que se adjuntan a un recurso. Los ejemplos de políticas basadas en recursos son las políticas de confianza de roles de IAM y las políticas de bucket de Amazon S3. En los servicios que admiten políticas basadas en recursos, los administradores de servicios pueden utilizarlos para controlar el acceso a un recurso específico. Para el recurso al que se asocia la política, la política define qué acciones puede realizar una entidad principal especificada en ese recurso y en qué condiciones. Debe [especificar una entidad principal](#) en una política basada en recursos. Los principales pueden incluir cuentas, usuarios, roles, usuarios federados o. Servicios de AWS

Para habilitar el acceso entre cuentas, puede especificar toda una cuenta o entidades de IAM de otra cuenta como la entidad principal de una política en función de recursos. Para obtener más información, consulte [Acceso a recursos entre cuentas en IAM](#) en la Guía del usuario de IAM.

Acciones políticas para Deadline Cloud

Compatibilidad con las acciones de políticas: sí

Los administradores pueden usar las políticas de AWS JSON para especificar quién tiene acceso a qué. Es decir, qué entidad principal puede realizar acciones en qué recursos y en qué condiciones.

El elemento `Action` de una política JSON describe las acciones que puede utilizar para conceder o denegar el acceso en una política. Incluya acciones en una política para conceder permisos y así llevar a cabo la operación asociada.

Para ver una lista de las acciones de Deadline Cloud, consulte [las acciones definidas por AWS Deadline Cloud](#) en la Referencia de autorización de servicios.

Las acciones políticas en Deadline Cloud usan el siguiente prefijo antes de la acción:

```
deadline
```

Para especificar varias acciones en una única instrucción, sepárelas con comas.

```
"Action": [  
  "deadline:action1",  
  "deadline:action2"  
]
```

Para ver ejemplos de políticas basadas en la identidad de Deadline Cloud, consulte. [Identity-based ejemplos de políticas para Deadline Cloud](#)

Recursos de políticas para Deadline Cloud

Compatibilidad con los recursos de políticas: sí

Los administradores pueden usar las políticas de AWS JSON para especificar quién tiene acceso a qué. Es decir, qué entidad principal puede realizar acciones en qué recursos y en qué condiciones.

El elemento `Resource` de la política JSON especifica el objeto u objetos a los que se aplica la acción. Como práctica recomendada, especifique un recurso utilizando el [Nombre de recurso de Amazon \(ARN\)](#). En el caso de las acciones que no admiten permisos por recurso, utilice un carácter comodín (*) para indicar que la instrucción se aplica a todos los recursos.

```
"Resource": "*"
```

Para ver una lista de los tipos de recursos de Deadline Cloud y sus ARN, consulte [los recursos definidos por AWS Deadline Cloud](#) en la referencia de autorización de servicios. Para saber con qué acciones puede especificar el ARN de cada recurso, consulte [Acciones definidas por AWS Deadline Cloud](#).

Para ver ejemplos de políticas basadas en la identidad de Deadline Cloud, consulte. [Identity-based ejemplos de políticas para Deadline Cloud](#)

Claves de condición de la política de Deadline Cloud

Compatibilidad con claves de condición de políticas específicas del servicio: sí

Los administradores pueden usar las políticas de AWS JSON para especificar quién tiene acceso a qué. Es decir, qué entidad principal puede realizar acciones en qué recursos y en qué condiciones.

El elemento `Condition` especifica cuándo se ejecutan las instrucciones en función de criterios definidos. Puede crear expresiones condicionales que utilizan [operadores de condición](#), tales como igual o menor que, para que la condición de la política coincida con los valores de la solicitud. Para ver todas las claves de condición AWS globales, consulte las claves de [contexto de condición AWS globales](#) en la Guía del usuario de IAM.

Para ver una lista de las claves de condición de Deadline Cloud, consulte las [claves de condición de AWS Deadline Cloud](#) en la Referencia de autorización de servicio. Para saber con qué acciones y recursos puede utilizar una clave de condición, consulte [Acciones definidas por AWS Deadline Cloud](#).

Para ver ejemplos de políticas basadas en la identidad de Deadline Cloud, consulte. [Identity-based ejemplos de políticas para Deadline Cloud](#)

ACL en Deadline Cloud

Compatibilidad con ACL: no

Las listas de control de acceso (ACL) controlan qué entidades principales (miembros de cuentas, usuarios o roles) tienen permisos para acceder a un recurso. Las ACL son similares a las políticas basadas en recursos, aunque no utilizan el formato de documento de políticas JSON.

ABAC con Deadline Cloud

Admite ABAC (etiquetas en las políticas): sí

Attribute-based el control de acceso (ABAC) es una estrategia de autorización que define los permisos en función de unos atributos denominados etiquetas. Puede adjuntar etiquetas a las entidades y AWS los recursos de IAM y, a continuación, diseñar políticas de ABAC para permitir las operaciones cuando la etiqueta del director coincida con la etiqueta del recurso.

Para controlar el acceso en función de etiquetas, debe proporcionar información de las etiquetas en el [elemento de condición](#) de una política utilizando las claves de condición `aws:ResourceTag/key-name`, `aws:RequestTag/key-name` o `aws:TagKeys`.

Si un servicio admite las tres claves de condición para cada tipo de recurso, el valor es Sí para el servicio. Si un servicio admite las tres claves de condición solo para algunos tipos de recursos, el valor es Parcial.

Para obtener más información sobre ABAC, consulte [Definición de permisos con la autorización de ABAC](#) en la Guía del usuario de IAM. Para ver un tutorial con los pasos para configurar ABAC, consulte [Uso del control de acceso basado en atributos \(ABAC\)](#) en la Guía del usuario de IAM.

Uso de credenciales temporales con Deadline Cloud

Compatibilidad con credenciales temporales: sí

Las credenciales temporales proporcionan acceso a AWS los recursos a corto plazo y se crean automáticamente cuando utilizas una federación o cambias de rol. AWS recomienda generar credenciales temporales de forma dinámica en lugar de utilizar claves de acceso a largo plazo. Para obtener más información, consulte [Credenciales de seguridad temporales en IAM](#) y [Servicios de AWS que funcionan con IAM](#) en la Guía del usuario de IAM.

Sesiones de acceso directo para Deadline Cloud

Admite sesiones de acceso directo (FAS): sí

Las sesiones de acceso directo (FAS) utilizan los permisos de la persona principal que realiza la llamada Servicio de AWS, además de los que solicitan, Servicio de AWS para realizar solicitudes a los servicios descendentes. Para obtener información sobre las políticas a la hora de realizar solicitudes de FAS, consulte [Sesiones de acceso directo](#).

Funciones de servicio para Deadline Cloud

Compatible con roles de servicio: sí

Un rol de servicio es un [rol de IAM](#) que asume un servicio para realizar acciones en su nombre. Un administrador de IAM puede crear, modificar y eliminar un rol de servicio desde IAM. Para obtener más información, consulte [Crear un rol para delegar permisos a un Servicio de AWS](#) en la Guía del usuario de IAM.

Warning

Cambiar los permisos de un rol de servicio podría interrumpir la funcionalidad de Deadline Cloud. Edita las funciones de servicio solo cuando Deadline Cloud te dé instrucciones para hacerlo.

Service-linked roles para Deadline Cloud

Compatibilidad con roles vinculados al servicio: no

Un rol vinculado a un servicio es un tipo de rol de servicio que está vinculado a un. Servicio de AWS El servicio puede asumir la función de realizar una acción en su nombre. Service-linked las funciones aparecen en su nombre Cuenta de AWS y son propiedad del servicio. Un administrador de IAM puede ver, pero no editar, los permisos de los roles vinculados a servicios.

Para más información sobre cómo crear o administrar roles vinculados a servicios, consulta [Servicios de AWS que funcionan con IAM](#). Busque un servicio en la tabla que incluya una Yes en la columna de Service-linked funciones. Seleccione el vínculo Sí para ver la documentación acerca del rol vinculado a servicios para ese servicio.

Identity-based ejemplos de políticas para Deadline Cloud

De forma predeterminada, los usuarios y los roles no tienen permiso para crear o modificar los recursos de Deadline Cloud. Un administrador de IAM puede crear políticas de IAM para conceder permisos a los usuarios para realizar acciones en los recursos que necesitan.

Para obtener información acerca de cómo crear una política basada en identidades de IAM mediante el uso de estos documentos de políticas JSON de ejemplo, consulte [Creación de políticas de IAM \(consola\)](#) en la Guía del usuario de IAM.

Para obtener más información sobre las acciones y los tipos de recursos definidos por Deadline Cloud, incluido el formato de los ARN de cada uno de los tipos de recursos, consulte [Acciones, recursos y claves de condición de AWS Deadline Cloud](#) en la Referencia de autorización de servicios.

Temas

- [Prácticas recomendadas sobre las políticas](#)
- [Uso de la consola de Deadline Cloud](#)

- [Política de acceso a la consola](#)
- [Política para enviar los trabajos a una cola](#)
- [Política que permite la creación de un punto final de licencia](#)
- [Política que permite monitorear una cola de granja específica](#)

Prácticas recomendadas sobre las políticas

Identity-based las políticas determinan si alguien puede crear, acceder o eliminar los recursos de Deadline Cloud de su cuenta. Estas acciones pueden generar costos adicionales para su Cuenta de AWS. Siga estas directrices y recomendaciones al crear o editar políticas basadas en identidades:

- Comience con las políticas AWS administradas y avance hacia los permisos con privilegios mínimos: para empezar a conceder permisos a sus usuarios y cargas de trabajo, utilice las políticas AWS administradas que otorgan permisos para muchos casos de uso comunes. Están disponibles en su Cuenta de AWS. Le recomendamos que reduzca aún más los permisos definiendo políticas administradas por el AWS cliente que sean específicas para sus casos de uso. Con el fin de obtener más información, consulte las [políticas administradas por AWS](#) o las [políticas administradas por AWS para funciones de tarea](#) en la Guía de usuario de IAM.
- Aplique permisos de privilegio mínimo: cuando establezca permisos con políticas de IAM, conceda solo los permisos necesarios para realizar una tarea. Para ello, debe definir las acciones que se pueden llevar a cabo en determinados recursos en condiciones específicas, también conocidos como permisos de privilegios mínimos. Con el fin de obtener más información sobre el uso de IAM para aplicar permisos, consulte [Políticas y permisos en IAM](#) en la Guía del usuario de IAM.
- Utilice condiciones en las políticas de IAM para restringir aún más el acceso: puede agregar una condición a sus políticas para limitar el acceso a las acciones y los recursos. Por ejemplo, puede escribir una condición de políticas para especificar que todas las solicitudes deben enviarse utilizando SSL. También puedes usar condiciones para conceder el acceso a las acciones del servicio si se utilizan a través de una acción específica Servicio de AWS, por ejemplo CloudFormation. Para obtener más información, consulte [Elementos de la política de JSON de IAM: Condición](#) en la Guía del usuario de IAM.
- Utiliza el analizador de acceso de IAM para validar las políticas de IAM con el fin de garantizar la seguridad y funcionalidad de los permisos: el analizador de acceso de IAM valida políticas nuevas y existentes para que respeten el lenguaje (JSON) de las políticas de IAM y las prácticas recomendadas de IAM. El analizador de acceso de IAM proporciona más de 100 verificaciones de políticas y recomendaciones procesables para ayudar a crear políticas seguras y funcionales. Para

más información, consulte [Validación de políticas con el Analizador de acceso de IAM](#) en la Guía del usuario de IAM.

- Requerir autenticación multifactor (MFA): si tiene un escenario que requiere usuarios de IAM o un usuario raíz en Cuenta de AWS su cuenta, active la MFA para mayor seguridad. Para exigir la MFA cuando se invoquen las operaciones de la API, añada condiciones de MFA a sus políticas. Para más información, consulte [Acceso seguro a la API con MFA](#) en la Guía del usuario de IAM.

Para obtener más información sobre las prácticas recomendadas de IAM, consulte [Prácticas recomendadas de seguridad en IAM](#) en la Guía del usuario de IAM.

Uso de la consola de Deadline Cloud

Para acceder a la consola de AWS Deadline Cloud, debe tener un conjunto mínimo de permisos. Estos permisos deben permitirle enumerar y ver detalles sobre los recursos de Deadline Cloud que tiene en su cuenta Cuenta de AWS. Si crea una política basada en identidades que sea más restrictiva que el mínimo de permisos necesarios, la consola no funcionará del modo esperado para las entidades (usuarios o roles) que tengan esa política.

No es necesario que concedas permisos mínimos de consola a los usuarios que solo realicen llamadas a la API AWS CLI o a la AWS API. En su lugar, permita el acceso únicamente a las acciones que coincidan con la operación de API que intentan realizar.

Para garantizar que los usuarios y los roles puedan seguir utilizando la consola de Deadline Cloud, adjunta también la nube de Deadline *ConsoleAccess* o la política *ReadOnly* AWS gestionada a las entidades. Para obtener más información, consulte [Adición de permisos a un usuario](#) en la Guía del usuario de IAM:

Política de acceso a la consola

Para conceder acceso a todas las funciones de la consola de Deadline Cloud, adjunta esta política de identidad a un usuario o rol al que quieras tener acceso completo.

JSON

```
{
  "Version": "2012-10-17",
  "Statement": [{
    "Sid": "EC2InstanceTypeSelection",
    "Effect": "Allow",
```

```

    "Action": [
      "ec2:DescribeInstanceTypeOfferings",
      "ec2:DescribeInstanceTypes",
      "ec2:GetInstanceTypesFromInstanceRequirements",
      "pricing:GetProducts"
    ],
    "Resource": ["*"]
  },
  {
    "Sid": "VPCResourceSelection",
    "Effect": "Allow",
    "Action": [
      "ec2:DescribeVpcs",
      "ec2:DescribeSubnets",
      "ec2:DescribeSecurityGroups"
    ],
    "Resource": ["*"]
  },
  {
    "Sid": "ViewVpcLatticeResources",
    "Effect": "Allow",
    "Action": [
      "vpc-lattice:ListResourceConfigurations",
      "vpc-lattice:GetResourceConfiguration",
      "vpc-lattice:GetResourceGateway"
    ],
    "Resource": ["*"]
  },
  {
    "Sid": "ManageVpcEndpointsViaDeadline",
    "Effect": "Allow",
    "Action": [
      "ec2:CreateVpcEndpoint",
      "ec2:DescribeVpcEndpoints",
      "ec2>DeleteVpcEndpoints",
      "ec2:CreateTags"
    ],
    "Resource": ["*"],
    "Condition": {
      "StringEquals": { "aws:CalledViaFirst": "deadline.amazonaws.com" }
    }
  },
  {
    "Sid": "ChooseJobAttachmentsBucket",

```

```

    "Effect": "Allow",
    "Action": ["s3:GetBucketLocation", "s3:ListAllMyBuckets"],
    "Resource": "*"
  },
  {
    "Sid": "CreateDeadlineCloudLogGroups",
    "Effect": "Allow",
    "Action": ["logs:CreateLogGroup"],
    "Resource": "arn:aws:logs:*:*:log-group:/aws/deadline/*",
    "Condition": {
      "StringLike": { "aws:CalledViaFirst": "deadline.amazonaws.com" }
    }
  },
  {
    "Sid": "ValidateDependencies",
    "Effect": "Allow",
    "Action": ["s3:ListBucket"],
    "Resource": "*",
    "Condition": {
      "StringLike": { "aws:CalledViaFirst": "deadline.amazonaws.com" }
    }
  },
  {
    "Sid": "RoleSelection",
    "Effect": "Allow",
    "Action": ["iam:GetRole", "iam:ListRoles",
"iam:ListAttachedRolePolicies"],
    "Resource": "*"
  },
  {
    "Sid": "PassRoleToDeadlineCloud",
    "Effect": "Allow",
    "Action": ["iam:PassRole"],
    "Condition": {
      "StringLike": { "iam:PassedToService": "deadline.amazonaws.com" }
    }
  },
  {
    "Resource": "*"
  },
  {
    "Sid": "KMSKeySelection",
    "Effect": "Allow",
    "Action": ["kms:ListKeys", "kms:ListAliases"],
    "Resource": "*"
  },
  },

```

```
{
  "Sid": "IdentityStoreReadOnly",
  "Effect": "Allow",
  "Action": [
    "identitystore:DescribeUser",
    "identitystore:DescribeGroup",
    "identitystore:ListGroups",
    "identitystore:ListUsers",
    "identitystore:IsMemberInGroups",
    "identitystore:ListGroupMemberships",
    "identitystore:ListGroupMembershipsForMember",
    "identitystore:GetGroupMembershipId"
  ],
  "Resource": "*"
},
{
  "Sid": "OrganizationAndIdentityCenterIdentification",
  "Effect": "Allow",
  "Action": [
    "sso:ListDirectoryAssociations",
    "organizations:DescribeAccount",
    "organizations:DescribeOrganization",
    "sso:DescribeRegisteredRegions",
    "sso:GetManagedApplicationInstance",
    "sso:GetSharedSsoConfiguration",
    "sso:ListInstances",
    "sso:GetApplicationAssignmentConfiguration",
    "sso:GetSSOStatus",
    "sso:ListRegions",
    "sso:DescribeRegion"
  ],
  "Resource": "*"
},
{
  "Sid": "ManagedDeadlineCloudIDCAApplication",
  "Effect": "Allow",
  "Action": [
    "sso:CreateApplication",
    "sso:PutApplicationAssignmentConfiguration",
    "sso:PutApplicationAuthenticationMethod",
    "sso:PutApplicationGrant",
    "sso>DeleteApplication",
    "sso:UpdateApplication"
  ],
}
```

```
"Resource": "*",
"Condition": {
  "StringLike": { "aws:CalledViaFirst": "deadline.amazonaws.com" }
},
{
  "Sid": "ChooseSecret",
  "Effect": "Allow",
  "Action": ["secretsmanager:ListSecrets"],
  "Resource": "*"
},
{
  "Sid": "DeadlineMembershipActions",
  "Effect": "Allow",
  "Action": [
    "deadline:AssociateMemberToFarm",
    "deadline:AssociateMemberToFleet",
    "deadline:AssociateMemberToQueue",
    "deadline:AssociateMemberToJob",
    "deadline:DisassociateMemberFromFarm",
    "deadline:DisassociateMemberFromFleet",
    "deadline:DisassociateMemberFromQueue",
    "deadline:DisassociateMemberFromJob",
    "deadline:ListFarmMembers",
    "deadline:ListFleetMembers",
    "deadline:ListQueueMembers",
    "deadline:ListJobMembers"
  ],
  "Resource": ["*"]
},
{
  "Sid": "DeadlineControlPlaneActions",
  "Effect": "Allow",
  "Action": [
    "deadline:CreateMonitor",
    "deadline:GetMonitor",
    "deadline:UpdateMonitor",
    "deadline>DeleteMonitor",
    "deadline:ListMonitors",
    "deadline:CreateFarm",
    "deadline:GetFarm",
    "deadline:UpdateFarm",
    "deadline>DeleteFarm",
    "deadline:ListFarms",
```

```
"deadline:CreateQueue",
"deadline:GetQueue",
"deadline:UpdateQueue",
"deadline>DeleteQueue",
"deadline:ListQueues",
"deadline:CreateFleet",
"deadline:GetFleet",
"deadline:UpdateFleet",
"deadline>DeleteFleet",
"deadline:ListFleets",
"deadline:ListWorkers",
"deadline:CreateQueueFleetAssociation",
"deadline:GetQueueFleetAssociation",
"deadline:UpdateQueueFleetAssociation",
"deadline>DeleteQueueFleetAssociation",
"deadline:ListQueueFleetAssociations",
"deadline:CreateQueueEnvironment",
"deadline:GetQueueEnvironment",
"deadline:UpdateQueueEnvironment",
"deadline>DeleteQueueEnvironment",
"deadline:ListQueueEnvironments",
"deadline:CreateLimit",
"deadline:GetLimit",
"deadline:UpdateLimit",
"deadline>DeleteLimit",
"deadline:ListLimits",
"deadline:CreateQueueLimitAssociation",
"deadline:GetQueueLimitAssociation",
"deadline>DeleteQueueLimitAssociation",
"deadline:UpdateQueueLimitAssociation",
"deadline:ListQueueLimitAssociations",
"deadline:CreateStorageProfile",
"deadline:GetStorageProfile",
"deadline:UpdateStorageProfile",
"deadline>DeleteStorageProfile",
"deadline:ListStorageProfiles",
"deadline:ListStorageProfilesForQueue",
"deadline:ListBudgets",
"deadline:TagResource",
"deadline:UntagResource",
"deadline:ListTagsForResource",
"deadline:CreateLicenseEndpoint",
"deadline:GetLicenseEndpoint",
"deadline>DeleteLicenseEndpoint",
```

```

        "deadline:ListLicenseEndpoints",
        "deadline:ListAvailableMeteredProducts",
        "deadline:ListMeteredProducts",
        "deadline:PutMeteredProduct",
        "deadline>DeleteMeteredProduct",
        "deadline:GetMonitorSettings",
        "deadline:UpdateMonitorSettings",
        "deadline:GetVolume",
        "deadline:ListVolumes",
        "deadline>DeleteVolume"
    ],
    "Resource": ["*"]
}]
}

```

Política para enviar los trabajos a una cola

En este ejemplo, se crea una política exhaustiva que concede permiso para enviar trabajos a una cola específica de una granja específica.

JSON

```

{
  "Version": "2012-10-17",
  "Statement": [
    {
      "Sid": "SubmitJobsFarmAndQueue",
      "Effect": "Allow",
      "Action": "deadline:CreateJob",
      "Resource": "arn:aws:deadline:us-east-1:111122223333:farm/FARM_A/queue/QUEUE_B/job/*"
    }
  ]
}

```

Política que permite la creación de un punto final de licencia

En este ejemplo, se crea una política exhaustiva que concede los permisos necesarios para crear y gestionar los puntos de enlace de licencia. Utilice esta política para crear el punto de enlace de licencia para la VPC asociada a su granja.

JSON

```
{
  "Version": "2012-10-17",
  "Statement": [{
    "Sid": "CreateLicenseEndpoint",
    "Effect": "Allow",
    "Action": [
      "deadline:CreateLicenseEndpoint",
      "deadline>DeleteLicenseEndpoint",
      "deadline:GetLicenseEndpoint",
      "deadline>ListLicenseEndpoints",
      "deadline:PutMeteredProduct",
      "deadline>DeleteMeteredProduct",
      "deadline>ListMeteredProducts",
      "deadline>ListAvailableMeteredProducts",
      "ec2:CreateVpcEndpoint",
      "ec2:DescribeVpcEndpoints",
      "ec2>DeleteVpcEndpoints"
    ],
    "Resource": [
      "arn:aws:deadline:*:111122223333:*",
      "arn:aws:ec2:*:111122223333:vpc-endpoint/*"
    ]
  }]
}
```

Política que permite monitorear una cola de granja específica

En este ejemplo, se crea una política exhaustiva que concede permiso para supervisar los trabajos de una cola específica para una granja específica.

JSON

```
{
  "Version": "2012-10-17",
  "Statement": [{
    "Sid": "MonitorJobsFarmAndQueue",
    "Effect": "Allow",
    "Action": [
```

```

        "deadline:SearchJobs",
        "deadline:ListJobs",
        "deadline:GetJob",
        "deadline:SearchSteps",
        "deadline:ListSteps",
        "deadline:ListStepConsumers",
        "deadline:ListStepDependencies",
        "deadline:GetStep",
        "deadline:SearchTasks",
        "deadline:ListTasks",
        "deadline:GetTask",
        "deadline:ListSessions",
        "deadline:GetSession",
        "deadline:ListSessionActions",
        "deadline:GetSessionAction"
    ],
    "Resource": [
        "arn:aws:deadline:us-east-1:123456789012:farm/FARM_A/queue/QUEUE_B",
        "arn:aws:deadline:us-east-1:123456789012:farm/FARM_A/queue/QUEUE_B/*"
    ]
}
}

```

AWS políticas gestionadas para Deadline Cloud

Una política AWS gestionada es una política independiente creada y administrada por AWS. AWS Las políticas administradas están diseñadas para proporcionar permisos para muchos casos de uso comunes, de modo que pueda empezar a asignar permisos a usuarios, grupos y funciones.

Ten en cuenta que es posible que las políticas AWS administradas no otorguen permisos con privilegios mínimos para tus casos de uso específicos, ya que están disponibles para que los usen todos los AWS clientes. Se recomienda definir [políticas administradas por el cliente](#) específicas para sus casos de uso a fin de reducir aún más los permisos.

No puedes cambiar los permisos definidos en AWS las políticas administradas. Si AWS actualiza los permisos definidos en una política AWS administrada, la actualización afecta a todas las identidades principales (usuarios, grupos y roles) a las que está asociada la política. AWS es más probable que actualice una política AWS administrada cuando Servicio de AWS se lance una nueva o cuando estén disponibles nuevas operaciones de API para los servicios existentes.

Para obtener más información, consulte [Políticas administradas por AWS](#) en la Guía del usuario de IAM.

AWS política gestionada: AWSDeadlineCloud-FleetWorker

Puede adjuntar la `AWSDeadlineCloud-FleetWorker` política a sus identidades AWS Identity and Access Management (de IAM).

Esta política otorga a los trabajadores de esta flota los permisos necesarios para conectarse al servicio y recibir tareas del mismo.

Detalles de los permisos

Esta política incluye los permisos siguientes:

- `deadline`— Permite a los directores gestionar a los trabajadores de una flota.

Para obtener una lista en JSON de los detalles de la política, consulte [AWSDeadlineCloud-FleetWorker](#) la guía de referencia de políticas administradas de AWS.

AWS política gestionada: AWSDeadlineCloud-WorkerHost

Puede asociar la política `AWSDeadlineCloud-WorkerHost` a las identidades de IAM.

Esta política concede los permisos necesarios para conectarse inicialmente al servicio. Se puede utilizar como perfil de instancia de Amazon Elastic Compute Cloud (Amazon EC2).

Detalles de los permisos

Esta política incluye los permisos siguientes:

- `deadline`— Permite al usuario crear trabajadores, asumir el rol de flota para los trabajadores y aplicar etiquetas a los trabajadores

Para obtener una lista en JSON de los detalles de la política, consulte [AWSDeadlineCloud-WorkerHost](#) la guía de referencia de políticas administradas de AWS.

AWS política gestionada: AWSDeadlineCloud-UserAccessFarms

Puede asociar la política `AWSDeadlineCloud-UserAccessFarms` a las identidades de IAM.

Esta política permite a los usuarios acceder a los datos de las granjas en función de las granjas de las que son miembros y de su nivel de membresía.

Detalles de los permisos

Esta política incluye los permisos siguientes:

- `deadline`— Permite al usuario acceder a los datos de la granja.
- `ec2`— Permite a los usuarios ver detalles sobre los tipos de instancias de Amazon EC2.
- `identitystore`— Permite a los usuarios ver los nombres de usuarios y grupos.
- `kms`— Permite a los usuarios configurar AWS Key Management Service (AWS KMS) claves administradas por el cliente para su instancia AWS IAM Identity Center (IAM Identity Center).

Para obtener una lista en JSON de los detalles de la política, consulte [AWSDeadlineCloud-UserAccessFarms](#) la guía de referencia de políticas administradas de AWS.

AWS política gestionada: AWSDeadlineCloud-UserAccessFleets

Puede asociar la política `AWSDeadlineCloud-UserAccessFleets` a las identidades de IAM.

Esta política permite a los usuarios acceder a los datos de la flota en función de las granjas de las que son miembros y de su nivel de membresía.

Detalles de los permisos

Esta política incluye los permisos siguientes:

- `deadline`— Permite al usuario acceder a los datos de la granja.
- `ec2`— Permite a los usuarios ver detalles sobre los tipos de instancias de Amazon EC2.
- `identitystore`— Permite a los usuarios ver los nombres de usuarios y grupos.

Para obtener una lista en JSON de los detalles de la política, consulte [AWSDeadlineCloud-UserAccessFleets](#) la guía de referencia de políticas administradas de AWS.

AWS política gestionada: AWSDeadlineCloud-UserAccessJobs

Puede asociar la política AWSDeadlineCloud-UserAccessJobs a las identidades de IAM.

Esta política permite a los usuarios acceder a los datos de trabajo en función de las granjas de las que son miembros y de su nivel de membresía.

Detalles de los permisos

Esta política incluye los permisos siguientes:

- `deadline`— Permite al usuario acceder a los datos de la granja.
- `ec2`— Permite a los usuarios ver detalles sobre los tipos de instancias de Amazon EC2.
- `identitystore`— Permite a los usuarios ver los nombres de usuarios y grupos.

Para obtener una lista en JSON de los detalles de la política, consulte [AWSDeadlineCloud-UserAccessJobs](#) la guía de referencia de políticas administradas de AWS.

AWS política gestionada: AWSDeadlineCloud-UserAccessQueues

Puede asociar la política AWSDeadlineCloud-UserAccessQueues a las identidades de IAM.

Esta política permite a los usuarios acceder a los datos de las colas en función de las granjas de las que son miembros y de su nivel de membresía.

Detalles de los permisos

Esta política incluye los permisos siguientes:

- `deadline`— Permite al usuario acceder a los datos de la granja.
- `ec2`— Permite a los usuarios ver detalles sobre los tipos de instancias de Amazon EC2.
- `identitystore`— Permite a los usuarios ver los nombres de usuarios y grupos.

Para obtener una lista en JSON de los detalles de la política, consulte [AWSDeadlineCloud-UserAccessQueues](#) la guía de referencia de políticas administradas de AWS.

Deadline Cloud actualiza a AWS políticas administradas

Consulta los detalles sobre las actualizaciones de las políticas AWS gestionadas de Deadline Cloud desde que este servicio comenzó a rastrear estos cambios. Para recibir alertas automáticas sobre los cambios en esta página, suscríbete a la fuente RSS de la página del historial de documentos de Deadline Cloud.

Cambio	Descripción	Fecha
AWSDeadlineCloud-UserAccessFarms : cambio	Deadline Cloud ha añadido una nueva acción kms:Decrypt para que puedas usar una clave AWS KMS gestionada por el cliente con tu instancia de IAM Identity Center.	22 de diciembre de 2025
AWSDeadlineCloud-WorkerHost : cambio	Deadline Cloud ha añadido nuevas acciones deadline:TagResource y deadline:ListTagsForResource te ha permitido añadir y ver las etiquetas asociadas a los trabajadores de tu flota.	30 de mayo de 2025
AWSDeadlineCloud-UserAccessFarms : cambio AWSDeadlineCloud-UserAccessJobs : cambio AWSDeadlineCloud-UserAccessQueues : cambio	Deadline Cloud ha añadido nuevas acciones deadline:GetJobTemplate y deadline:ListJobParameterDefinitions te ha permitido volver a enviar los trabajos.	7 de octubre de 2024
Deadline Cloud comenzó a rastrear los cambios	Deadline Cloud comenzó a rastrear los cambios en sus políticas AWS gestionadas.	2 de abril de 2024

Roles de servicio

Cómo utiliza Deadline Cloud las funciones de servicio de IAM

Deadline Cloud asume automáticamente las funciones de IAM y proporciona credenciales temporales a los trabajadores, los puestos de trabajo y el monitor de Deadline Cloud. Este enfoque elimina la administración manual de credenciales y, al mismo tiempo, mantiene la seguridad mediante un control de acceso basado en roles.

Al crear monitores, flotas y colas, debe especificar las funciones de IAM que Deadline Cloud asume en su nombre. A continuación, los trabajadores y el monitor de Deadline Cloud reciben credenciales temporales de estas funciones para poder acceder a ellas. Servicios de AWS

Función de flota

Configura un rol de flota para dar a los trabajadores de Deadline Cloud los permisos que necesitan para recibir trabajo e informar sobre el progreso de ese trabajo.

Por lo general, no es necesario que configure este rol usted mismo. Este rol se puede crear automáticamente en la consola de Deadline Cloud para incluir los permisos necesarios. Utilice la siguiente guía para comprender las características específicas de esta función a la hora de solucionar problemas.

Al crear o actualizar flotas mediante programación, especifique el ARN del rol de la flota mediante las operaciones o API. `CreateFleet UpdateFleet`

¿Qué hace la función de flota

La función de flota proporciona a los trabajadores permisos para:

- Reciba nuevos trabajos e informe sobre el progreso de los trabajos en curso al servicio Deadline Cloud
- Gestione el ciclo de vida y el estado del trabajador
- Registra los eventos de registro en Amazon CloudWatch Logs para los registros de los trabajadores

Configure la política de confianza en los roles de la flota

Tu función en la flota debe confiar en el servicio Deadline Cloud y estar relacionada con tu granja específica.

Como práctica recomendada, la política de confianza debe incluir condiciones de seguridad para la protección de Confused Deputy. Para obtener más información sobre la protección de Confused Deputy, consulte la guía del usuario de [Confused](#) Deadline Cloud.

- `aws:SourceAccount` garantiza que solo los recursos de la misma Cuenta de AWS entidad puedan asumir esta función.
- `aws:SourceArn` restringe la asunción de funciones a una granja específica de Deadline Cloud.

```
{
  "Version": "2012-10-17",
  "Statement": [
    {
      "Sid": "AllowDeadlineCredentialsService",
      "Effect": "Allow",
      "Action": "sts:AssumeRole",
      "Principal": {
        "Service": "credentials.deadline.amazonaws.com"
      },
      "Condition": {
        "StringEquals": {
          "aws:SourceAccount": "YOUR_ACCOUNT_ID"
        },
        "ArnEquals": {
          "aws:SourceArn": "arn:aws:deadline:REGION:YOUR_ACCOUNT_ID:farm/YOUR_FARM_ID"
        }
      }
    }
  ]
}
```

Adjunta los permisos del rol de Fleet

Adjunta la siguiente política AWS gestionada a tu función de flota:

[AWSDeadlineCloud-FleetWorker](#)

Esta política gestionada proporciona permisos para:

- `deadline:AssumeFleetRoleForWorker`- Permite a los trabajadores actualizar sus credenciales.

- `deadline:UpdateWorker`- Permite a los trabajadores actualizar su estado (por ejemplo, a PARADOS al salir).
- `deadline:UpdateWorkerSchedule`- Para obtener trabajo e informar sobre el progreso.
- `deadline:BatchGetJobEntity`- Para buscar información laboral.
- `deadline:AssumeQueueRoleForWorker`- Para acceder a las credenciales de los roles de cola durante la ejecución de un trabajo.

Agregue permisos de KMS para granjas cifradas

Si su granja se creó con una clave KMS, añada estos permisos a su función de flota para garantizar que el trabajador pueda acceder a los datos cifrados de la granja.

Los permisos de KMS solo son necesarios si la granja tiene una clave de KMS asociada. La `kms:ViaService` condición debe usar el `formatodeadline`. `{region}.amazonaws.com`.

Al crear una flota, se crea un grupo de CloudWatch registros para esa flota. El servicio Deadline Cloud utiliza los permisos del trabajador para crear un flujo de registro específico para ese trabajador en particular. Una vez que el trabajador esté configurado y en funcionamiento, utilizará estos permisos para enviar los eventos del registro directamente a CloudWatch Logs.

```
{
  "Version": "2012-10-17",
  "Statement": [
    {
      "Sid": "CreateLogStream",
      "Effect": "Allow",
      "Action": [
        "logs:CreateLogStream"
      ],
      "Resource": "arn:aws:logs:REGION:YOUR_ACCOUNT_ID:log-group:/aws/
deadline/YOUR_FARM_ID/*",
      "Condition": {
        "ForAnyValue:StringEquals": {
          "aws:CalledVia": [
            "deadline.REGION.amazonaws.com"
          ]
        }
      }
    }
  ],
}
```

```

    "Sid": "ManageLogEvents",
    "Effect": "Allow",
    "Action": [
        "logs:PutLogEvents",
        "logs:GetLogEvents"
    ],
    "Resource": "arn:aws:logs:REGION:YOUR_ACCOUNT_ID:log-group:/aws/
deadline/YOUR_FARM_ID/*"
  },
  {
    "Sid": "ManageKmsKey",
    "Effect": "Allow",
    "Action": [
        "kms:Decrypt",
        "kms:DescribeKey",
        "kms:GenerateDataKey"
    ],
    "Resource": "YOUR_FARM_KMS_KEY_ARN",
    "Condition": {
        "StringEquals": {
            "kms:ViaService": "deadline.REGION.amazonaws.com"
        }
    }
  }
}
]
}

```

Modificar el rol de la flota

Los permisos para el rol de flota no se pueden personalizar. Los permisos descritos son siempre obligatorios y añadir permisos adicionales no tiene ningún efecto.

Customer-managed función de anfitrión de flota

Configure un WorkerHost rol si usa flotas administradas por el cliente en instancias de Amazon EC2 o hosts locales.

¿Qué hace el rol WorkerHost

Esta WorkerHost función impulsa a los trabajadores de los anfitriones de flotas gestionados por el cliente. Proporciona los permisos mínimos necesarios para que un anfitrión pueda:

- Crea un trabajador en Deadline Cloud

- Asuma el rol de flota para obtener las credenciales operativas
- Etiquete a los trabajadores con etiquetas de flota (si la propagación de etiquetas está habilitada)

Configure los permisos de los WorkerHost roles

Adjunta la siguiente política AWS gestionada a tu WorkerHost rol:

[AWSDeadlineCloud-WorkerHost](#)

Esta política gestionada proporciona permisos para:

- `deadline:CreateWorker`- Permite al anfitrión registrar a un nuevo trabajador.
- `deadline:AssumeFleetRoleForWorker`- Permite al anfitrión asumir el rol de flota.
- `deadline:TagResource`- Permite etiquetar a los trabajadores durante la creación (si está activado).
- `deadline:ListTagsForResource`- Permite leer las etiquetas de la flota para su propagación.

Comprenda el proceso de arranque

El WorkerHost rol solo se usa durante la puesta en marcha inicial del trabajador:

1. El agente de trabajo se inicia en el host con WorkerHost las credenciales.
2. Invoca `deadline:CreateWorker` para registrarse en Deadline Cloud.
3. A continuación, invoca `deadline:AssumeFleetRoleForWorker` para obtener las credenciales del rol de la flota.
4. A partir de este momento, el trabajador solo utilizará las credenciales del rol de flota para todas las operaciones.

El WorkerHost rol no se usa después de que el trabajador comience a correr. Esta política no es obligatoria para Service-managed las flotas. En Service-managed las flotas, el arranque se realiza automáticamente.

Rol de cola

El trabajador asume la función de cola al procesar una tarea. Este rol proporciona los permisos necesarios para completar la tarea.

Al crear o actualizar colas mediante programación, especifique el ARN del rol de cola mediante las operaciones o API. `CreateQueue` `UpdateQueue`

Configure la política de confianza de los roles de cola

Tu rol de cola debe confiar en el servicio Deadline Cloud.

Como práctica recomendada, la política de confianza debe incluir condiciones de seguridad para la protección de Confused Deputy. Para obtener más información sobre la protección de Confused Deputy, consulte la guía del usuario de [Confused](#) Deadline Cloud.

- `aws:SourceAccount` garantiza que solo los recursos de la misma Cuenta de AWS entidad puedan asumir esta función.
- `aws:SourceArn` restringe la asunción de funciones a una granja específica de Deadline Cloud.

```
{
  "Version": "2012-10-17",
  "Statement": [
    {
      "Effect": "Allow",
      "Principal": {
        "Service": [
          "credentials.deadline.amazonaws.com",
          "deadline.amazonaws.com"
        ]
      },
      "Action": "sts:AssumeRole",
      "Condition": {
        "StringEquals": {
          "aws:SourceAccount": "YOUR_ACCOUNT_ID"
        },
        "ArnEquals": {
          "aws:SourceArn": "arn:aws:deadline:us-west-2:123456789012:farm/{farm-id}"
        }
      }
    }
  ]
}
```

Comprenda los permisos de los roles de cola

El rol de cola no usa una única política administrada. En cambio, al configurar la cola en la consola, Deadline Cloud crea una política personalizada para la cola en función de la configuración.

Esta política creada automáticamente proporciona acceso a:

Adjuntos de trabajo

Acceso de lectura y escritura al bucket de Amazon S3 especificado para los archivos de entrada y salida de trabajos:

```
{
  "Effect": "Allow",
  "Action": [
    "s3:GetObject",
    "s3:PutObject",
    "s3:ListBucket",
    "s3:GetBucketLocation"
  ],
  "Resource": [
    "arn:aws:s3:::YOUR_JOB_ATTACHMENTS_BUCKET",
    "arn:aws:s3:::YOUR_JOB_ATTACHMENTS_BUCKET/YOUR_PREFIX/*"
  ],
  "Condition": {
    "StringEquals": {
      "aws:ResourceAccount": "YOUR_ACCOUNT_ID"
    }
  }
}
```

Registros de trabajo

Acceso de lectura a CloudWatch los registros de los trabajos de esta cola. Cada cola tiene su propio grupo de registros y cada sesión tiene su propio flujo de registro:

```
{
  "Effect": "Allow",
  "Action": [
    "logs:GetLogEvents"
  ],
  "Resource": "arn:aws:logs:REGION:YOUR_ACCOUNT_ID:log-group:/aws/
deadline/YOUR_FARM_ID/*"
```

```
}
```

Third-party software

Acceso para descargar software de terceros compatible con Deadline Cloud (como Maya, Blender y otros):

```
{
  "Effect": "Allow",
  "Action": [
    "s3:ListBucket",
    "s3:GetObject"
  ],
  "Resource": "*",
  "Condition": {
    "ArnLike": {
      "s3:DataAccessPointArn": "arn:aws:s3:*:*:accesspoint/deadline-software-*"
    },
    "StringEquals": {
      "s3:AccessPointNetworkOrigin": "VPC"
    }
  }
}
```

Añade permisos para tus trabajos

Añada permisos a su función de cola a los Servicios de AWS que necesiten acceder sus trabajos. Al escribir scripts de OpenJobDescription pasos, el SDK AWS CLI y el SDK utilizarán automáticamente las credenciales de tu rol de cola. Utilícela para acceder a los servicios adicionales necesarios para completar su trabajo.

Entre los casos de uso de ejemplo se incluyen:

- para obtener datos personalizados
- Permisos SSM para acceder a un servidor de licencias personalizado
- CloudWatch para emitir métricas personalizadas
- Permiso de Deadline Cloud para crear nuevos trabajos para flujos de trabajo dinámicos

Cómo se utilizan las credenciales de los roles de cola

Deadline Cloud proporciona credenciales de rol de cola para:

- Trabajadores durante la ejecución del trabajo
- Los usuarios utilizan la CLI de Deadline Cloud y supervisan cuando interactúan con los archivos adjuntos y registros de los trabajos

Deadline Cloud crea grupos de CloudWatch registros independientes para cada cola. Los trabajos utilizan las credenciales de los roles de cola para escribir registros en el grupo de registros de su cola. La CLI y el monitor de Deadline Cloud utilizan la función de cola (`mediantedeadline:AssumeQueueRoleForRead`) para leer los registros de trabajos del grupo de registros de la cola. La CLI y el monitor de Deadline Cloud utilizan la función de cola (`mediantedeadline:AssumeQueueRoleForUser`) para cargar o descargar datos adjuntos de trabajos.

Función de supervisión

Configura una función de monitor para que las aplicaciones web y de escritorio del monitor de Deadline Cloud accedan a tus recursos de Deadline Cloud.

Al crear o actualizar monitores mediante programación, especifique el ARN del rol de monitor mediante las `CreateMonitor` operaciones o API. `UpdateMonitor`

¿Qué hace la función de monitor

La función de monitor permite a Deadline Cloud Monitor proporcionar a los usuarios finales acceso a:

- Funcionalidad básica requerida para los remitentes integrados, la CLI y el monitor de Deadline Cloud
- Funcionalidad personalizada para usuarios finales

Configure la política de confianza de los roles de monitor

Su función de monitor debe confiar en el servicio Deadline Cloud.

Como práctica recomendada, la política de confianza debe incluir condiciones de seguridad para la protección de Confused Deputy. Para obtener más información sobre la protección de Confused Deputy, consulte la guía del usuario de [Confused](#) Deadline Cloud.

`aws:SourceAccount` garantiza que solo los recursos de la misma Cuenta de AWS entidad puedan asumir esta función.

```
{
  "Version": "2012-10-17",
  "Statement": [
    {
      "Effect": "Allow",
      "Principal": {
        "Service": "credentials.deadline.amazonaws.com"
      },
      "Action": "sts:AssumeRole",
      "Condition": {
        "StringEquals": {
          "aws:SourceAccount": "YOUR_ACCOUNT_ID"
        }
      }
    }
  ]
}
```

Adjunte permisos a la función de monitor

Adjunte todas las siguientes políticas AWS administradas a su función de monitor para un funcionamiento básico:

- [AWSDeadlineCloud-UserAccessFarms](#)
- [AWSDeadlineCloud-UserAccessFleets](#)
- [AWSDeadlineCloud-UserAccessJobs](#)
- [AWSDeadlineCloud-UserAccessQueues](#)

Cómo funciona la función de monitor

Cuando se utiliza el monitor de Deadline Cloud, un usuario del servicio inicia sesión con AWS IAM Identity Center (IAM Identity Center) y asume la función de monitor. La aplicación del monitor utiliza las credenciales del rol asumido para mostrar la interfaz de usuario del monitor, que incluye la lista de granjas, flotas, colas y otra información.

Cuando se utiliza la aplicación de escritorio de monitoreo Deadline Cloud, estas credenciales también están disponibles en la estación de trabajo mediante un perfil de AWS credenciales con nombre que corresponde al nombre del perfil proporcionado por el usuario final. Obtén más información sobre los perfiles con nombre en la guía de [referencia del AWS SDK y las herramientas](#).

Este perfil con nombre es la forma en que la CLI de Deadline y los remitentes acceden a los recursos de Deadline Cloud.

Personalización de la función de monitor para casos de uso avanzados

Puede personalizar la función de monitor para modificar lo que los usuarios pueden hacer en cada nivel de acceso (espectador, colaborador, administrador, propietario) o para añadir permisos para flujos de trabajo avanzados.

Personalización de los permisos de nivel de acceso

Las cuatro políticas AWS administradas asociadas a la función de monitor controlan lo que puede hacer cada nivel de acceso. Puede añadir políticas personalizadas a la función de monitor para conceder o restringir los permisos para niveles de acceso específicos mediante la clave de `deadline:MembershipLevel` condición.

Por ejemplo, para permitir que los colaboradores actualicen y cancelen trabajos (lo que normalmente está restringido a los gerentes y propietarios), agrega una política como la siguiente:

```
{
  "Version": "2012-10-17",
  "Statement": [
    {
      "Effect": "Allow",
      "Action": "deadline:UpdateJob",
      "Resource": "*",
      "Condition": {
        "StringEquals": {
          "deadline:MembershipLevel": "CONTRIBUTOR"
        }
      }
    }
  ]
}
```

Con esta política, los colaboradores pueden actualizar y cancelar trabajos además de enviarlos.

Añadir permisos para flujos de trabajo avanzados

Puede añadir políticas de IAM personalizadas a la función de monitor para conceder permisos adicionales a todos los usuarios del monitor. Esto resulta útil para los flujos de trabajo de creación de

scripts avanzados en los que los usuarios necesitan acceder a una funcionalidad que Servicios de AWS va más allá de la estándar de Deadline Cloud.

Siga estas pautas al modificar su función de monitor:

- No elimines ninguna de las políticas gestionadas. La eliminación de estas políticas interrumpe la funcionalidad del monitor.

Cómo usa Deadline Cloud Monitor las credenciales de los roles de monitor

El monitor de Deadline Cloud obtiene automáticamente las credenciales del rol de monitor cuando te autenticas. Esta capacidad permite que la aplicación de escritorio proporcione capacidades de monitoreo mejoradas más allá de las disponibles en un navegador web estándar.

Cuando inicias sesión con el monitor Deadline Cloud, este crea automáticamente un perfil que puedes usar con esa AWS herramienta AWS CLI o con cualquier otra. Este perfil usa las credenciales del rol de monitor, lo que te da acceso mediante programación en Servicios de AWS función de los permisos de tu rol de monitor.

Los remitentes de Deadline Cloud funcionan de la misma manera: utilizan el perfil creado por el monitor de Deadline Cloud para acceder Servicios de AWS con los permisos de rol adecuados.

Personalización avanzada de los roles de Deadline Cloud

Puedes ampliar las funciones de Deadline Cloud con permisos adicionales para habilitar casos de uso avanzados que vayan más allá de los flujos de trabajo de renderizado básicos. Este enfoque aprovecha el sistema de gestión de acceso de Deadline Cloud para controlar el acceso a otros usuarios en Servicios de AWS función de la cantidad de usuarios que estén en cola.

Colaboración en equipo con AWS CodeCommit

Añade AWS CodeCommit permisos a tu rol de Queue para permitir la colaboración en equipo en los repositorios de proyectos. Este enfoque utiliza el sistema de gestión de acceso de Deadline Cloud para casos de uso adicionales: solo los usuarios con acceso a la cola específica recibirán estos AWS CodeCommit permisos, lo que te permitirá gestionar el acceso al repositorio por proyecto mediante la suscripción a Deadline Cloud.

Esto resulta útil en situaciones en las que los artistas necesitan acceder a activos, scripts o archivos de configuración específicos del proyecto almacenados en AWS CodeCommit repositorios como parte de su flujo de trabajo de renderizado.

Utilización AWS CodeCommit con credenciales de cola

Una vez configuradas, las operaciones de Git utilizarán automáticamente las credenciales del rol de cola al acceder a los AWS CodeCommit repositorios. El `deadline queue export-credentials` comando devuelve credenciales temporales con el siguiente aspecto:

```
{
  "Version": 1,
  "AccessKeyId": "ASIA...",
  "SecretAccessKey": "...",
  "SessionToken": "...",
  "Expiration": "2025-11-10T23:02:23+00:00"
}
```

Estas credenciales se actualizan automáticamente según sea necesario y las operaciones de Git funcionarán sin problemas:

```
git clone https://git-codecommit.REGION.amazonaws.com/v1/repos/PROJECT_REPOSITORY
git pull
git push
```

Los artistas ahora pueden acceder a los repositorios de proyectos con sus permisos de cola sin necesidad de credenciales independientes. AWS CodeCommit Solo los usuarios con acceso a la cola específica podrán acceder al repositorio asociado, lo que permitirá un control de acceso detallado a través del sistema de membresía de colas de Deadline Cloud.

Resolución de problemas AWS Identidad y acceso a Deadline Cloud

Usa la siguiente información para ayudarte a diagnosticar y solucionar los problemas más comunes que pueden surgir al trabajar con Deadline Cloud e IAM.

Temas

- [No estoy autorizado a realizar ninguna acción en Deadline Cloud](#)
- [No estoy autorizado a realizar tareas como: PassRole](#)
- [Quiero permitir que personas ajenas a mi Cuenta de AWS para acceder a mis recursos de Deadline Cloud](#)

No estoy autorizado a realizar ninguna acción en Deadline Cloud

Si recibe un error que indica que no tiene autorización para realizar una acción, las políticas se deben actualizar para permitirle realizar la acción.

En el siguiente ejemplo, el error se produce cuando el usuario de IAM `mateojackson` intenta utilizar la consola para consultar los detalles acerca de un recurso ficticio `my-example-widget`, pero no tiene los permisos ficticios `deadline:GetWidget`.

```
User: arn:aws:iam::123456789012:user/mateojackson is not authorized to perform:
deadline:GetWidget on resource: my-example-widget
```

En este caso, la política del usuario `mateojackson` debe actualizarse para permitir el acceso al recurso `my-example-widget` mediante la acción `deadline:GetWidget`.

Si necesitas ayuda, ponte en contacto con tu AWS administrador. El administrador es la persona que le proporcionó las credenciales de inicio de sesión.

No estoy autorizado a realizar tareas como: PassRole

Si recibes un mensaje de error que indica que no estás autorizado a realizar la `iam:PassRole` acción, debes actualizar tus políticas para que puedas transferir una función a Deadline Cloud.

Algunos de los Servicios de AWS permiten transferir una función existente a ese servicio en lugar de crear una nueva función de servicio o una función vinculada al servicio. Para ello, debe tener permisos para transferir la función al servicio.

El siguiente ejemplo de error se produce cuando un usuario de IAM denominado `marymajor` intenta utilizar la consola para realizar una acción en Deadline Cloud. Sin embargo, la acción requiere que el servicio cuente con permisos que otorguen un rol de servicio. Mary no tiene permisos para transferir la función al servicio.

```
User: arn:aws:iam::123456789012:user/marymajor is not authorized to perform:
iam:PassRole
```

En este caso, las políticas de Mary se deben actualizar para permitirle realizar la acción `iam:PassRole`.

Si necesita ayuda, póngase en contacto con su AWS administrador. El administrador es la persona que le proporcionó las credenciales de inicio de sesión.

Quiero permitir que personas ajenas a mi Cuenta de AWS para acceder a mis recursos de Deadline Cloud

Se puede crear un rol que los usuarios de otras cuentas o las personas externas a la organización puedan utilizar para acceder a sus recursos. Se puede especificar una persona de confianza para que asuma el rol. En el caso de los servicios que admitan las políticas basadas en recursos o las listas de control de acceso (ACL), puede utilizar dichas políticas para conceder a las personas acceso a sus recursos.

Para obtener más información, consulte lo siguiente:

- Para saber si Deadline Cloud admite estas funciones, consulte [Cómo funciona Deadline Cloud con IAM](#).
- Para obtener información sobre cómo proporcionar acceso a los recursos de su Cuentas de AWS propiedad, consulte [Proporcionar acceso a un usuario de IAM en otro usuario de su propiedad Cuenta de AWS en](#) la Guía del usuario de IAM.
- Para obtener información sobre cómo proporcionar acceso a tus recursos a terceros Cuentas de AWS, consulta [Cómo proporcionar acceso a recursos que Cuentas de AWS son propiedad de terceros](#) en la Guía del usuario de IAM.
- Para obtener información sobre cómo proporcionar acceso mediante una federación de identidades, consulte [Proporcionar acceso a usuarios autenticados externamente \(identidad federada\)](#) en la Guía del usuario de IAM.
- Para conocer sobre la diferencia entre las políticas basadas en roles y en recursos para el acceso entre cuentas, consulte [Acceso a recursos entre cuentas en IAM](#) en la Guía del usuario de IAM.

Validación de conformidad para Deadline Cloud

Third-party los auditores evalúan la seguridad y el cumplimiento AWS Deadline Cloud como parte del programa de cumplimiento de los controles de AWS sistemas y organizaciones (SOC).

AWS proporciona una lista actualizada con frecuencia del alcance de los Servicios de AWS programas de cumplimiento específicos [Servicios de AWS en Scope by Compliance in Scope](#). Servicios de AWS

Third-party los informes de auditoría están disponibles para su descarga mediante AWS Artifact (AWS Artifact). Para obtener más información, consulte [Descarga de informes en AWS Artifact](#).

Para obtener más información sobre AWS los programas de [AWS cumplimiento, consulte Programas AWS](#).

La confidencialidad de sus datos, los objetivos de cumplimiento de su empresa y las leyes y reglamentos aplicables determinan su responsabilidad de cumplimiento cuando los utiliza Servicios de AWS. Si su uso de Deadline Cloud está sujeto al cumplimiento de normas como el SOC, AWS proporciona recursos que le ayudarán a:

- [Guías de inicio rápido sobre seguridad y cumplimiento](#): consideraciones arquitectónicas y pasos para implementar entornos básicos centrados en la seguridad y el cumplimiento en entornos básicos centrados en la seguridad y el cumplimiento. AWS
- [AWS Recursos de conformidad](#): libros de trabajo y guías que pueden aplicarse a su sector y ubicación.
- [AWS Config](#)— Evalúe en qué medida sus configuraciones de recursos cumplen con las prácticas internas, las directrices del sector y las normativas.
- [AWS Security Hub CSPM](#)— Una visión integral del estado de su seguridad AWS que le ayude a comprobar su conformidad con los estándares y las mejores prácticas del sector de la seguridad.

Resiliencia en Deadline Cloud

La infraestructura AWS global se basa en zonas Regiones de AWS de disponibilidad. Regiones de AWS proporcionan varias zonas de disponibilidad aisladas y separadas físicamente, que están conectadas mediante redes de baja latencia, alto rendimiento y alta redundancia. Con las zonas de disponibilidad, puede diseñar y utilizar aplicaciones y bases de datos que realizan una conmutación por error automática entre las zonas sin interrupciones. Las zonas de disponibilidad tienen una mayor disponibilidad, tolerancia a errores y escalabilidad que las infraestructuras tradicionales de uno o varios centros de datos.

[Para obtener más información sobre las zonas de disponibilidad Regiones de AWS y las zonas de disponibilidad, consulte Infraestructura global.AWS](#)

AWS Deadline Cloud no hace copias de seguridad de los datos almacenados en el depósito de S3 de sus adjuntos de trabajo. Puede habilitar las copias de seguridad de los datos adjuntos de su trabajo mediante cualquier mecanismo de copia de seguridad estándar de Amazon S3, como [S3 Versioning](#) o [AWS Backup](#).

Seguridad de la infraestructura en Deadline Cloud

Como servicio gestionado, AWS Deadline Cloud está protegido por la seguridad de la red AWS global. Para obtener información sobre los servicios AWS de seguridad y cómo se protege la infraestructura, consulte [Seguridad AWS en la nube](#). Para diseñar su AWS entorno utilizando las mejores prácticas de seguridad de la infraestructura, consulte [Protección de infraestructuras en un marco](#) de buena AWS arquitectura basado en el pilar de la seguridad.

Utiliza las llamadas a la API AWS publicadas para acceder a Deadline Cloud a través de la red. Los clientes deben admitir lo siguiente:

- Seguridad de la capa de transporte (TLS). Exigimos TLS 1.2 y recomendamos TLS 1.3.
- Paquetes de cifrado con perfecto secreto directo (PFS), como el DHE (Ephemeral) o el ECDHE (Elliptic Curve Ephemeral Diffie-Hellman). Diffie-Hellman La mayoría de los sistemas modernos como Java 7 y posteriores son compatibles con estos modos.

Deadline Cloud no admite el uso de políticas de puntos finales de nube privada AWS PrivateLink virtual (VPC). Utiliza la política AWS PrivateLink predeterminada, que otorga acceso total al punto final. Para obtener más información, consulte la [política de puntos finales predeterminada](#) en la guía del AWS PrivateLink usuario.

Análisis de configuración y vulnerabilidad en Deadline Cloud

AWS se encarga de tareas de seguridad básicas, como la aplicación de parches al sistema operativo (SO) huésped y a las bases de datos, la configuración del firewall y la recuperación ante desastres. Estos procedimientos han sido revisados y certificados por los terceros pertinentes. Para obtener más detalles, consulte los siguientes recursos de :

- [Modelo de responsabilidad compartida](#)
- [Amazon Web Services: información general de procesos de seguridad](#) (documento técnico)

AWS Deadline Cloud gestiona las tareas en flotas gestionadas por el servicio o por el cliente:

- En el caso de las flotas gestionadas por servicios, Deadline Cloud gestiona el sistema operativo huésped.
- En el caso de las flotas gestionadas por el cliente, usted es responsable de gestionar el sistema operativo.

Para obtener información adicional sobre la configuración y el análisis de vulnerabilidades de AWS Deadline Cloud, consulte

- [Mejores prácticas de seguridad para Deadline Cloud](#)

Cross-service confusa prevención de diputados

El problema de la sustitución confusa es un problema de seguridad en el que una entidad que no tiene permiso para realizar una acción puede obligar a una entidad con más privilegios a realizar la acción. En AWS, la suplantación de identidad entre servicios puede provocar el confuso problema de un diputado. Cross-service la suplantación de identidad puede producirse cuando un servicio (el servicio de llamadas) llama a otro servicio (el servicio al que se llama). El servicio que lleva a cabo las llamadas se puede manipular para utilizar sus permisos a fin de actuar en función de los recursos de otro cliente de una manera en la que no debe tener permiso para acceder. Para evitarlo, AWS proporciona herramientas que lo ayudan a proteger sus datos para todos los servicios con entidades principales de servicio a las que se les ha dado acceso a los recursos de su cuenta.

Se recomienda utilizar las claves de contexto de condición [aws:SourceAccount](#) global [aws:SourceArn](#) las claves de contexto en las políticas de recursos para limitar los permisos que se AWS Deadline Cloud otorgan a otro servicio al recurso. Utiliza `aws:SourceArn` si desea que solo se asocie un recurso al acceso entre servicios. Utiliza `aws:SourceAccount` si quiere permitir que cualquier recurso de esa cuenta se asocie al uso entre servicios.

La forma más eficaz de protegerse contra el problema de la sustitución confusa es utilizar la clave de contexto de condición global de `aws:SourceArn` con el nombre de recurso de Amazon (ARN) completo del recurso. Si no conoce el ARN completo del recurso o si está especificando varios recursos, utilice la clave de condición de contexto global `aws:SourceArn` con caracteres comodines (*) para las partes desconocidas del ARN. Por ejemplo, `arn:aws:deadline:*:123456789012:*`.

Si el valor de `aws:SourceArn` no contiene el ID de cuenta, como un ARN de bucket de Amazon S3, debe utilizar ambas claves de contexto de condición global para limitar los permisos.

En el siguiente ejemplo, se muestra cómo utilizar las claves de contexto de condición `aws:SourceAccount` global `aws:SourceArn` y las claves contextuales Deadline Cloud para evitar el confuso problema de los diputados.

JSON

```
{
  "Version": "2012-10-17",
  "Statement": {
    "Sid": "ConfusedDeputyPreventionExamplePolicy",
    "Effect": "Allow",
    "Principal": {
      "Service": "deadline.amazonaws.com"
    },
    "Action": "deadline:CreateFarm",
    "Resource": [
      "*"
    ],
    "Condition": {
      "ArnLike": {
        "aws:SourceArn": "arn:aws:deadline:*:111122223333:*"
      },
      "StringEquals": {
        "aws:SourceAccount": "111122223333"
      }
    }
  }
}
```

Acceso AWS Deadline Cloud utilizando un punto final de interfaz (AWS PrivateLink)

Puede usarlo AWS PrivateLink para crear una conexión privada entre su VPC y AWS Deadline Cloud. Puede acceder Deadline Cloud como si estuviera en su VPC, sin el uso de una puerta de enlace a Internet, un dispositivo NAT, una conexión VPN o Direct Connect una conexión. Las instancias de la VPC no necesitan direcciones IP públicas para acceder a Deadline Cloud.

Esta conexión privada se establece mediante la creación de un punto de conexión de interfaz alimentado por AWS PrivateLink. Creamos una interfaz de red de punto de conexión en cada subred habilitada para el punto de conexión de interfaz. Se trata de interfaces de red administradas por el solicitante que sirven como punto de entrada para el tráfico destinado a Deadline Cloud.

Deadline Cloud también dispone de terminales de doble pila. Dual-stack los puntos finales admiten solicitudes a través de IPv6 e IPv4.

Para obtener más información, consulte [Acceso a los Servicios de AWS a través de AWS PrivateLink](#) en la Guía de AWS PrivateLink .

Consideraciones para Deadline Cloud

Antes de configurar un punto de enlace de interfaz para Deadline Cloud, consulte [Acceder a un servicio de AWS mediante un punto de enlace de VPC de interfaz](#) en la AWS PrivateLink Guía.

Deadline Cloud permite realizar llamadas a todas sus acciones de API a través del punto final de la interfaz.

De forma predeterminada, Deadline Cloud se permite el acceso total a través del punto final de la interfaz. Como alternativa, puede asociar un grupo de seguridad a las interfaces de red del punto final para controlar el tráfico que Deadline Cloud pasa por el punto final de la interfaz.

Deadline Cloud también es compatible con las políticas de puntos finales de VPC. Para obtener más información, consulte [Uso de políticas de punto de conexión para controlar el acceso a puntos de conexión de VPC](#) en la Guía de AWS PrivateLink .

Deadline Cloud puntos de conexión

Deadline Cloud utiliza cuatro puntos de conexión para acceder al servicio AWS PrivateLink : dos para IPv4 y dos para IPv6.

Los trabajadores utilizan el `scheduling.deadline.region.amazonaws.com` terminal para obtener las tareas de la cola, informar sobre su progreso y enviar los Deadline Cloud resultados de las tareas. Si utiliza una flota gestionada por el cliente, el punto final de programación es el único punto final que debe crear, a menos que utilice operaciones de gestión. Por ejemplo, si un trabajo crea más puestos de trabajo, debe habilitar el punto final de administración para que llame a la `CreateJob` operación.

El Deadline Cloud monitor lo utiliza `management.deadline.region.amazonaws.com` para administrar los recursos de la granja, por ejemplo, para crear y modificar colas y flotas o para obtener listas de trabajos, pasos y tareas.

Los AWS SDK y la CLI agregan automáticamente los `scheduling` prefijos `management` y al punto final. Si desea deshabilitar este comportamiento, consulte la sección sobre la [inyección de prefijos de host](#) en la Guía de referencia de herramientas y AWS SDK.

Deadline Cloud también requiere puntos finales para los siguientes puntos finales de servicio: AWS

- Si configuras tu flota gestionada por el cliente en una subred sin conexión a Internet, debes crear un punto de enlace de VPC para CloudWatch Amazon Logs para que los trabajadores puedan escribir registros. [Para obtener más información, consulte Monitorear con. CloudWatch](#)
- Si usa adjuntos de trabajo, debe crear un punto de enlace de VPC para Amazon Simple Storage Service (Amazon S3) para que los trabajadores puedan acceder a los archivos adjuntos. Para obtener más información, consulte [Adjuntos de trabajos en Deadline Cloud](#).

Cree puntos finales para Deadline Cloud

Puede crear puntos de enlace de interfaz para Deadline Cloud utilizar la consola de Amazon VPC o AWS Command Line Interface ().AWS CLI Para obtener más información, consulte [Creación de un punto de conexión de interfaz](#) en la Guía de AWS PrivateLink .

Cree puntos de enlace de administración y programación para Deadline Cloud utilizar los siguientes nombres de servicio. *region*Sustitúyalos por el Región de AWS lugar donde lo implementó Deadline Cloud.

```
com.amazonaws.region.deadline.management
```

```
com.amazonaws.region.deadline.scheduling
```

Deadline Cloud admite puntos finales de doble pila.

Si habilita el DNS privado para los puntos finales de la interfaz, puede realizar solicitudes a la API Deadline Cloud utilizando su nombre de DNS regional predeterminado. Por ejemplo, `scheduling.deadline.us-east-1.amazonaws.com` para las operaciones de los trabajadores o `management.deadline.us-east-1.amazonaws.com` para todas las demás operaciones.

Si su flota gestionada por el cliente se encuentra en una subred sin conexión a Internet, debe crear un punto final de CloudWatch Logs con el siguiente nombre de servicio:

```
com.amazonaws.region.logs
```

Si utiliza adjuntos de trabajo para transferir archivos, debe crear un punto de conexión de Amazon S3 con el siguiente nombre de servicio:

```
com.amazonaws.region.s3
```

Entornos de red restringidos

Deadline Cloud proporciona herramientas que utilizan los artistas u otros usuarios en sus estaciones de trabajo locales. Estas herramientas requieren acceso a la AWS API y a los puntos finales web para realizar su función. Si filtra el acceso a AWS dominios o puntos de enlace de URL específicos mediante una solución de filtrado de contenido web, como firewalls de última generación (NGFW) o Secure Web Gateways (SWG), debe añadir los siguientes dominios o puntos de enlace de URL a las listas de permisos de la solución de filtrado de contenido web.

AWS Puntos finales de API a la lista de permitidos

Las herramientas de cliente de Deadline Cloud Consola de administración de AWS, como el monitor, la CLI y los remitentes integrados, requieren acceso a AWS las API además de a Deadline Cloud. Estos puntos de conexión solo son compatibles con IPv4.

- `scheduling.deadline.[Region].amazonaws.com`
- `management.deadline.[Region].amazonaws.com`
- `logs.[Region].amazonaws.com`
- `ec2.[Region].amazonaws.com`
- `s3.[Region].amazonaws.com`
- `sts.[Region].amazonaws.com`
- `identitystore.[Region].amazonaws.com`

Lista de dominios web que se van a permitir

El monitor Deadline Cloud requiere acceso a los siguientes dominios para funcionar.

Para obtener información adicional sobre los dominios permitidos AWS Sign-In, consulte Dominios para [añadir a su lista de dominios permitidos](#) en la Guía del AWS Sign-In usuario.

- `downloads.deadlinecloud.amazonaws.com`
- `d2ev1rdnjzhmnr.cloudfront.net`

- `prod.log.shortbread.aws.dev`
- `prod.tools.shortbread.aws.dev`
- `prod.log.shortbread.analytics.console.aws.a2z.com`
- `prod.tools.shortbread.analytics.console.aws.a2z.com`
- `global.help-panel.docs.aws.a2z.com`
- `[Region].signin.aws`
- `[Region].signin.aws.amazon.com`
- `sso.[Region].amazonaws.com`
- `portal.sso.[Region].amazonaws.com`
- `oidc.[Region].amazonaws.com`
- `assets.sso-portal.[Region].amazonaws.com`

Environment-specific puntos finales para permitir la lista

Estos dominios varían según la configuración específica de Deadline Cloud. Si se crean más monitores o colas de Deadline Cloud, será necesario incluir dominios adicionales en la lista de permitidos.

- `[Directory ID or alias].awsapps.com`

Este dominio está vinculado a la configuración del IAM Identity Center y debe ser el mismo para todas las configuraciones que utilicen la misma instancia del IAM Identity Center. El administrador de la empresa puede encontrar el valor exacto en la consola del IAM Identity Center, en Configuración → URL.Portal de acceso a AWS

- `[Monitor alias].[Region].deadlinecloud.amazonaws.com`

Este dominio es para la configuración del monitor en Deadline Cloud. Los artistas introducen este enlace en su navegador o en la aplicación de monitoreo de Deadline Cloud. Si Deadline Cloud se configura en cuentas o regiones adicionales en el futuro, este dominio cambiará. Puedes encontrar este valor en la consola de Deadline Cloud, en el panel de control → Descripción general del monitor → Detalles del monitor → URL.

- `[Bucket name].[Region].s3.amazonaws.com`

Este es el dominio del grupo de adjuntos de trabajos que utilizan las colas de Deadline Cloud. Cada cola puede tener configurado su propio depósito de adjuntos de trabajos. El nombre exacto

del bucket se encuentra en la consola de Deadline Cloud, en Colas → Detalles de la cola → Adjuntos de trabajos. Para obtener más información sobre los adjuntos de trabajos, consulta la documentación sobre las colas.

Mejores prácticas de seguridad para Deadline Cloud

AWS Deadline Cloud (Deadline Cloud) ofrece una serie de características de seguridad que debes tener en cuenta a la hora de desarrollar e implementar tus propias políticas de seguridad. Las siguientes prácticas recomendadas son directrices generales y no constituyen una solución de seguridad completa. Puesto que es posible que estas prácticas recomendadas no sean adecuadas o suficientes para el entorno, considérelas como consideraciones útiles en lugar de como normas.

Note

Para obtener más información sobre la importancia de muchos temas de seguridad, consulte el [Modelo de responsabilidad compartida](#).

Protección de datos

Para proteger los datos, le recomendamos que proteja Cuenta de AWS las credenciales y configure cuentas individuales con AWS Identity and Access Management (IAM). De esta manera, solo se otorgan a cada usuario los permisos necesarios para cumplir sus obligaciones laborales. También recomendamos proteger sus datos de la siguiente manera:

- Utiliza la autenticación multifactor (MFA) en cada cuenta.
- Se utiliza SSL/TLS para comunicarse con AWS los recursos. Exigimos TLS 1.2 y recomendamos TLS 1.3.
- Configure la API y el registro de actividad de los usuarios con AWS CloudTrail.
- Utilice soluciones de AWS cifrado, junto con todos los controles de seguridad predeterminados Servicios de AWS.
- Utilice avanzados servicios de seguridad administrados, como Amazon Macie, que lo ayuden a detectar y proteger los datos personales almacenados en Amazon Simple Storage Service (Amazon S3).
- Si necesita módulos criptográficos validados FIPS 140-2 al acceder a AWS a través de una interfaz de línea de comandos o una API, utilice un punto de conexión de FIPS. Para obtener

más información acerca de los puntos de conexión de FIPS disponibles, consulte [Estándar de procesamiento de la información federal \(FIPS\) 140-2](#).

Le recomendamos encarecidamente que nunca introduzca información de identificación confidencial, como, por ejemplo, números de cuenta de sus clientes, en los campos de formato libre, como el campo Nombre. Esta recomendación se incluye cuando trabajas con AWS Deadline Cloud u otro Servicios de AWS dispositivo que utilice la consola AWS CLI, la API o AWS los SDK. Todos los datos que introduzcas en Deadline Cloud u otros servicios podrían recogerse para incluirlos en los registros de diagnóstico. Cuando le proporcione una URL a un servidor externo, no incluya información sobre las credenciales en la URL para validar la solicitud en ese servidor.

AWS Identity and Access Management permisos

Administre el acceso a los AWS recursos utilizando los usuarios, las funciones AWS Identity and Access Management (IAM) y concediendo el mínimo de privilegios a los usuarios. Establezca políticas y procedimientos de administración de credenciales para crear, distribuir, rotar y revocar AWS las credenciales de acceso. Para obtener más información, consulte [Prácticas recomendadas de IAM](#) en la Guía del usuario de IAM.

Ejecute trabajos como usuarios y grupos

Al utilizar la funcionalidad de colas en Deadline Cloud, se recomienda especificar un usuario del sistema operativo (SO) y su grupo principal para que el usuario del sistema operativo tenga los permisos con menos privilegios para los trabajos de la cola.

Si especificas «Ejecutar como usuario» (y grupo), todos los procesos de los trabajos enviados a la cola se ejecutarán con ese usuario del sistema operativo y heredarán los permisos del sistema operativo asociados a ese usuario.

Las configuraciones de flota y cola se combinan para establecer una postura de seguridad. Por el lado de la cola, se pueden especificar el rol «Job run as user» y el rol de IAM para usar el sistema operativo y AWS los permisos para los trabajos de la cola. La flota define la infraestructura (servidores de los trabajadores, redes, almacenamiento compartido montado) que, cuando se asocia a una cola determinada, ejecuta los trabajos dentro de la cola. Los trabajos de una o más colas asociadas deben acceder a los datos disponibles en los hosts de los trabajadores. La especificación de un usuario o un grupo ayuda a proteger los datos de los trabajos frente a otras colas, otro software instalado u otros usuarios con acceso a los hosts de los trabajadores. Cuando una cola no

tiene un usuario, se ejecuta como el usuario agente, que puede hacerse pasar por (sudo) cualquier usuario de la cola. De esta forma, una cola sin un usuario puede escalar los privilegios a otra cola.

Red

Para evitar que el tráfico sea interceptado o redirigido, es fundamental proteger cómo y hacia dónde se enruta el tráfico de la red.

Le recomendamos que proteja su entorno de red de las siguientes maneras:

- Proteja las tablas de enrutamiento de subred de Amazon Virtual Private Cloud (Amazon VPC) para controlar cómo se enruta el tráfico de la capa IP.
- Si utiliza Amazon Route 53 (Route 53) como proveedor de DNS en la configuración de su granja o estación de trabajo, asegure el acceso a la API de Route 53.
- Si se conecta a Deadline Cloud desde fuera, por AWS ejemplo, mediante estaciones de trabajo locales u otros centros de datos, proteja cualquier infraestructura de red local. Esto incluye los servidores DNS y las tablas de enrutamiento en enrutadores, conmutadores y otros dispositivos de red.

Trabajos y datos de trabajos

Los trabajos de Deadline Cloud se ejecutan dentro de las sesiones en los anfitriones de los trabajadores. Cada sesión ejecuta uno o más procesos en el host del trabajador, que por lo general requieren la introducción de datos para generar resultados.

Para proteger estos datos, puede configurar los usuarios del sistema operativo con colas. El agente de trabajo utiliza el usuario del sistema operativo de colas para ejecutar los subprocesos de la sesión. Estos subprocesos heredan los permisos del usuario del sistema operativo de colas.

Le recomendamos que siga las mejores prácticas para proteger el acceso a los datos a los que acceden estos subprocesos. Para obtener más información, consulte el [Modelo de responsabilidad compartida](#).

Estructura de la granja

Puedes organizar las flotas y colas de Deadline Cloud de muchas maneras. Sin embargo, algunos acuerdos tienen implicaciones de seguridad.

Una granja tiene uno de los límites más seguros porque no puede compartir los recursos de Deadline Cloud con otras granjas, incluidas las flotas, las colas y los perfiles de almacenamiento. Sin embargo, puedes compartir AWS recursos externos dentro de una granja, lo que pone en peligro el límite de seguridad.

También puede establecer límites de seguridad entre las colas de la misma granja mediante la configuración adecuada.

Siga estas prácticas recomendadas para crear colas seguras en la misma granja:

- Asocie una flota únicamente a las colas que se encuentren dentro del mismo límite de seguridad. Tenga en cuenta lo siguiente:
 - Una vez que el trabajo se ejecuta en el host de trabajo, es posible que los datos permanezcan ocultos, por ejemplo, en un directorio temporal o en el directorio principal del usuario de la cola.
 - El mismo usuario del sistema operativo ejecuta todos los trabajos en un host de trabajadores de flota propiedad del servicio, independientemente de la cola a la que envíe el trabajo.
 - Un trabajo puede dejar los procesos ejecutándose en un host de trabajo, lo que permite que los trabajos de otras colas observen otros procesos en ejecución.
- Asegúrese de que solo las colas que se encuentren dentro del mismo límite de seguridad compartan un bucket de Amazon S3 para adjuntar trabajos.
- Asegúrese de que solo las colas que se encuentren dentro del mismo límite de seguridad compartan un usuario del sistema operativo.
- Proteja cualquier otro AWS recurso que esté integrado en la granja hasta el límite.

Colas de adjuntos de trabajos

Los adjuntos de trabajos se asocian a una cola, que utiliza tu bucket de Amazon S3.

- Los adjuntos de trabajo se escriben y se leen desde un prefijo raíz del bucket de Amazon S3. Este prefijo raíz se especifica en la llamada a la `CreateQueue` API.
- El bucket tiene una `correspondienteQueue Role`, que especifica la función que concede a los usuarios de la cola acceso al bucket y al prefijo raíz. Al crear una cola, debe especificar el nombre del recurso de `Queue Role` Amazon (ARN) junto con el depósito de adjuntos de trabajos y el prefijo raíz.

- Las llamadas autorizadas a las operaciones de `AssumeQueueRoleForReadAssumeQueueRoleForUser`, y `AssumeQueueRoleForWorker` API devuelven un conjunto de credenciales de seguridad temporales para `Queue Role`

Si crea una cola y reutiliza un bucket y un prefijo raíz de Amazon S3, existe el riesgo de que la información se divulgue a terceros no autorizados. Por ejemplo, `QueueA` y `QueueB` comparten el mismo bucket y el mismo prefijo raíz. En un flujo de trabajo seguro, `Artista` tiene acceso a `QueueA` pero no a `QueueB`. Sin embargo, cuando varias colas comparten un depósito, `Artista` puede acceder a los datos de los datos de `QueueB` porque utiliza el mismo depósito y el mismo prefijo raíz que `QueueA`.

La consola configura colas que son seguras de forma predeterminada. Asegúrese de que las colas tengan una combinación distinta de bucket de Amazon S3 y prefijo raíz, a menos que formen parte de un límite de seguridad común.

Para aislar las colas, debe configurarlas de manera que solo se permita el `Queue Role` acceso de las colas al bucket y al prefijo raíz. En el siguiente ejemplo, sustituya cada uno por la información específica del *placeholder* recurso.

JSON

```
{
  "Version": "2012-10-17",
  "Statement": [
    {
      "Action": [
        "s3:GetObject",
        "s3:PutObject",
        "s3:ListBucket",
        "s3:GetBucketLocation"
      ],
      "Effect": "Allow",
      "Resource": [
        "arn:aws:s3:::JOB_ATTACHMENTS_BUCKET_NAME",
        "arn:aws:s3:::JOB_ATTACHMENTS_BUCKET_NAME/JOB_ATTACHMENTS_ROOT_PREFIX/*"
      ],
      "Condition": {
        "StringEquals": {
          "aws:ResourceAccount": "111122223333"
        }
      }
    }
  ]
}
```

```

    }
  },
  {
    "Action": [
      "logs:GetLogEvents"
    ],
    "Effect": "Allow",
    "Resource": "arn:aws:logs:us-east-1:111122223333:log-group:/aws/
deadline/FARM_ID/*"
  }
]
}

```

También debe establecer una política de confianza para el rol. En el siguiente ejemplo, sustituya el *placeholder* texto por la información específica del recurso.

JSON

```

{
  "Version": "2012-10-17",
  "Statement": [
    {
      "Action": [
        "sts:AssumeRole"
      ],
      "Effect": "Allow",
      "Principal": {
        "Service": "deadline.amazonaws.com"
      },
      "Condition": {
        "StringEquals": {
          "aws:SourceAccount": "111122223333"
        },
        "ArnEquals": {
          "aws:SourceArn": "arn:aws:deadline:us-
east-1:111122223333:farm/FARM_ID"
        }
      }
    },
    {

```

```

    "Action": [
      "sts:AssumeRole"
    ],
    "Effect": "Allow",
    "Principal": {
      "Service": "credentials.deadline.amazonaws.com"
    },
    "Condition": {
      "StringEquals": {
        "aws:SourceAccount": "111122223333"
      },
      "ArnEquals": {
        "aws:SourceArn": "arn:aws:deadline:us-east-1:111122223333:farm/FARM_ID"
      }
    }
  }
]
}

```

Buckets Amazon S3 de software personalizados

Puede añadir la siguiente declaración para acceder Queue Role al software personalizado de su bucket de Amazon S3. En el siguiente ejemplo, **SOFTWARE_BUCKET_NAME** sustitúyalo por el nombre del bucket de S3 y **BUCKET_ACCOUNT_OWNER** por el Cuenta de AWS ID propietario del bucket.

```

"Statement": [
  {
    "Action": [
      "s3:GetObject",
      "s3:ListBucket"
    ],
    "Effect": "Allow",
    "Resource": [
      "arn:aws:s3:::SOFTWARE_BUCKET_NAME",
      "arn:aws:s3:::SOFTWARE_BUCKET_NAME/*"
    ],
    "Condition": {
      "StringEquals": {
        "aws:ResourceAccount": "BUCKET_ACCOUNT_OWNER"
      }
    }
  }
]
}

```

```
}  
]
```

Para obtener más información sobre las prácticas recomendadas de seguridad de Amazon S3, consulte [las prácticas recomendadas de seguridad para Amazon S3](#) en la Guía del usuario de Amazon Simple Storage Service.

Los trabajadores son anfitriones

Proteja los hosts de los trabajadores para garantizar que cada usuario solo pueda realizar operaciones para el rol que se le ha asignado.

Recomendamos las siguientes prácticas recomendadas para proteger los anfitriones de los trabajadores:

- El uso de un script de configuración de host puede cambiar la seguridad y las operaciones de un trabajador. Una configuración incorrecta puede provocar que el trabajador sea inestable o deje de trabajar. Es su responsabilidad depurar dichos errores.
- No utilice el mismo `jobRunAsUser` valor con varias colas, a menos que los trabajos enviados a esas colas estén dentro del mismo límite de seguridad.
- No `jobRunAsUser` defina la cola con el nombre del usuario del sistema operativo en el que se ejecuta el agente de trabajo.
- Otorgue a los usuarios de la cola los permisos de sistema operativo con menos privilegios necesarios para las cargas de trabajo de cola previstas. Asegúrese de que no tengan permisos de escritura en el sistema de archivos para trabajar, agentes, archivos de programas u otro software compartido.
- Asegúrese de que solo el usuario `root` Linux y el `Administrator` propietario de la cuenta posean los Windows archivos del programa del agente de trabajo y puedan modificarlos.
- En los Linux hosts de trabajo, considere la posibilidad `umask` de configurar una alternativa `/etc/sudoers` que permita al usuario del agente de trabajo iniciar procesos como usuarios en cola. Esta configuración ayuda a garantizar que otros usuarios no puedan acceder a los archivos escritos en la cola.
- Otorgue a las personas de confianza con menos privilegios el acceso a los anfitriones de los trabajadores.
- Restrinja los permisos a los archivos de configuración de anulación del DNS local (`activos` y `/etc/hosts` `activosWindows`) Linux y a las tablas de enrutamiento `C:\Windows\system32\etc\hosts` en las estaciones de trabajo y los sistemas operativos de los hosts de trabajo.

- Restrinja los permisos a la configuración de DNS en las estaciones de trabajo y los sistemas operativos de los anfitriones de los trabajadores.
- Aplica parches periódicos al sistema operativo y a todo el software instalado. Este enfoque incluye el software que se utiliza específicamente con Deadline Cloud, como los remitentes, los adaptadores, los agentes de trabajo, OpenJD los paquetes y otros.
- Usa contraseñas seguras para la Windows cola. `jobRunAsUser`
- Cambia las contraseñas de la cola `jobRunAsUser` con regularidad.
- Asegúrese de que el acceso a las Windows contraseñas secretas sea lo más mínimo posible y elimine las que no se utilicen.
- No dé `jobRunAsUser` permiso a la cola para que los comandos de programación se ejecuten en el futuro:
 - SíLinux, deniega a estas cuentas el acceso a `cron` y `at`.
 - ActivadoWindows, deniega el acceso de estas cuentas al programador de Windows tareas.

Note

Para obtener más información sobre la importancia de actualizar periódicamente el sistema operativo y el software instalado, consulte el Modelo de [responsabilidad compartida](#).

Script de configuración del host

- El uso de un script de configuración de host puede cambiar la seguridad y las operaciones de un trabajador. Una configuración incorrecta puede provocar que el trabajador sea inestable o deje de trabajar. Es su responsabilidad depurar dichos errores.

Estaciones de trabajo

Es importante proteger las estaciones de trabajo con acceso a Deadline Cloud. Este enfoque ayuda a garantizar que los trabajos que envías a Deadline Cloud no puedan ejecutar cargas de trabajo arbitrarias que se te facturen. Cuenta de AWS

Recomendamos las siguientes prácticas recomendadas para proteger las estaciones de trabajo de los artistas. Para obtener más información, consulte [Modelo de responsabilidad compartida de](#) .

- Proteja todas las credenciales persistentes a las que pueda acceder AWS, incluida Deadline Cloud. Para obtener más información, consulte [Administración de claves de acceso para usuarios de IAM](#) en la Guía del usuario de IAM.
- Instale únicamente software seguro y confiable.
- Exija a los usuarios que se federen con un proveedor de identidad para acceder AWS con credenciales temporales.
- Utilice permisos seguros en los archivos del programa de envío de Deadline Cloud para evitar su manipulación.
- Conceda a las personas de confianza con menos privilegios el acceso a las estaciones de trabajo de los artistas.
- Utilice únicamente los remitentes y adaptadores que obtenga a través del Deadline Cloud Monitor.
- Restrinja los permisos a los archivos de configuración de anulación del DNS local (/etc/hosts activos Linux y activos macOS/Windows) y C:\Windows\system32\etc\hosts a las tablas de enrutamiento de las estaciones de trabajo y los sistemas operativos de los anfitriones de los trabajadores.
- Restrinja los permisos a /etc/resolve.conf las estaciones de trabajo y a los sistemas operativos anfitriones de los trabajadores.
- Aplica parches periódicos al sistema operativo y a todo el software instalado. Este enfoque incluye el software que se utiliza específicamente con Deadline Cloud, como los remitentes, los adaptadores, los agentes de trabajo, OpenJD los paquetes y otros.

Compruebe la autenticidad del software descargado

Compruebe la autenticidad del software después de descargar el instalador para protegerlo de la manipulación de archivos. Este procedimiento funciona en ambos Windows Linux sistemas.

Windows

Para comprobar la autenticidad de los archivos descargados, complete los siguientes pasos.

1. En el siguiente comando, *file* reemplácelo por el archivo que desee comprobar. Por ejemplo, **C:\PATH\TO\MY\DeadlineCloudSubmitter-windows-x64-installer.exe** . Además, *signtool-sdk-version* sustitúyalo por la versión del SignTool SDK instalada. Por ejemplo, **10.0.22000.0**.

```
"C:\Program Files (x86)\Windows Kits\10\bin\signtool-sdk-  
version\x86\signtool.exe" verify /vfile
```

2. Por ejemplo, puede verificar el archivo de instalación del remitente de Deadline Cloud ejecutando el siguiente comando:

```
"C:\Program Files (x86)\Windows Kits\10\bin  
\10.0.22000.0\x86\signtool.exe" verify /v DeadlineCloudSubmitter-  
windows-x64-installer.exe
```

Linux

Para comprobar la autenticidad de los archivos descargados, utilice la herramienta de línea de gpg comandos.

1. Importe la OpenPGP clave ejecutando el siguiente comando:

```
gpg --import --armor <<EOF  
-----BEGIN PGP PUBLIC KEY BLOCK-----  
  
mQINBGLANDUBEACg6zffjN43gqe5ryPhk+wQM10rEdvmItw4WPWaVsN+/at/OIJw  
MGCagSYXcgR+jKbsHQ0QoEQdo5SrxHjpKTEs3KQhGvf+ehrU1Ac7koXKIBWtes+  
BI9F0s1RECz0nXT0y/cd/90RXjpF07mreTLIKNIbybULfad82nYykpITjFr5XRGj  
/shYkucxRQZdwkgkIYyV25pICPd2RsX+Zua85jV8mCqVffDfRXvgcPe3+ofClj/  
2CE8UfUIq08Csu4YEKsqr3aeoT0EFT4kuQR5nFXVzor0EkQt03gB35KNWKM1IOU  
2vA+wyoL7nWSii4yfYtW3EZ+3gq6HxvnT9Zs8MC53uT0i0damASXecYREwGmY/io  
6n5XTEA/35LNbl4A756vSTZ7h4VFJAN5BpuqxstI1D7ou94skoSmcPoC/iniTvY9  
kZy1U50CH/nifMAHM2a5jrQel80cW4oko9eyc8ENQpSy15JE1F0Kff7D/4tcZJLF  
F0VBTXbhfVq3dPfoq94Iwt7p540vwj0S//CEu3jZYbN12QC/3YiHE2H2XyGCQbq6  
2MjcuxLnEapoRIqfbi8GPtCWVPzm28WGyKIDofWICczzeJFFJnvzrY3wRG64ibKJ  
bR/uedwua1UuiC482V1FD5ffmzSSs8ktTp9hgj7RGDX1c9NTcF1jHxG9hwARAQAB  
tCxBV1MgRGVhZGxpbnUgQ2xvdWQgPGF3cy1kZWfkbGluZUBhbWF6b24uY29tPokC  
VwQTAQgAQRyHBJmXd7So2csyehiIYsg71N18bhtjBQJpQDQ1AhsVBQkDwmcABQsJ  
CAcCAiICBhUKCQgLAgQWAgMBAh4HAheAAAoJEMg71N18bhtjk2UP/3h4K1EzZ0/7  
BxRmkbixuo1Quq0GvA6tXbSWaM8QH5jglcvL12PZLALk1LT4v82uCsLR11F8/Tch  
cC10SZE0FIS+XxAaw1Xfai6jlyLhab0wKF2ylq5eJ1Lcw1lh2nAArDRb4fLD0m1g  
Dfquetq/XEpyXp0SkWxGRV4R1UdjQfytxrncUnsT5/fk5f9VDbblu6K/1EmwfyYjB  
lXv0uUckqPot0Smbv0h3PY3Hi3n54ncy8NfTeV+TUvSe3C1s1zN18aqHoTxJB/eU  
kp+LFZ9m+igpSYnKeg1Knyty1H3KGCjTHg1T/QXnI1wNTqmj1kFBVwtt/y1mtnA+  
CPIUHP1CtbKsHaLtp411Bm5TVtPN/Wqqicn5QL14khg7R4K+V2aaA4ubY6p1tG9  
0fFhN5tTnHDSKWMfmb83wfh5Zkcg85c3egjoit+wgGQRAQVqbznx7NqAHS9VoDIu
```

```
SPcAr+C329A0Bzod4gyNGH7Ah5DkMITo404+axnAU9yhF0HcMjTIask/fNg1Aum
OqYPMUwcv1GZjLaTJyfGGC1xALsYR0KHnwIehD06MHR/Z98bGkcV8+Y0q8UPsd1
VN1fc1rjCJh/AT3w6owvG4DaEwspseSjzHv16mW4e2N6Uu23SPzgQsJ5qYN2g8D+
P7N9LGdfP8DaYc5JM9mlyFmYI2Q94ufl
=rY51
-----END PGP PUBLIC KEY BLOCK-----
EOF
```

2. Determine si se debe confiar en la OpenPGP clave. Algunos factores que se deben tener en cuenta al decidir si se debe confiar en la clave anterior son los siguientes:
 - La conexión a Internet que has utilizado para obtener la clave GPG de este sitio web es segura.
 - El dispositivo desde el que accedes a este sitio web es seguro.
 - AWS ha tomado medidas para garantizar el alojamiento de la clave OpenPGP pública en este sitio web.
3. Si decide confiar en la OpenPGP clave, edítela de forma gpg similar al ejemplo siguiente:

```
$ gpg --edit-key 0xB840C08C29A90796A071FAA5F6CD3CE6B76F3CEF

gpg (GnuPG) 2.0.22; Copyright (C) 2013 Free Software Foundation, Inc.
This is free software: you are free to change and redistribute it.
There is NO WARRANTY, to the extent permitted by law.

pub 4096R/4BF0B8D2  created: 2023-06-23  expires: 2025-06-22  usage: SCEA
                        trust: unknown      validity: unknown
[ unknown] (1). AWS Deadline Cloud example@example.com

gpg> trust
pub 4096R/4BF0B8D2  created: 2023-06-23  expires: 2025-06-22  usage: SCEA
                        trust: unknown      validity: unknown
[ unknown] (1). AWS Deadline Cloud aws-deadline@amazon.com

Please decide how far you trust this user to correctly verify other users'
keys
(by looking at passports, checking fingerprints from different sources,
etc.)

1 = I don't know or won't say
2 = I do NOT trust
3 = I trust marginally
```

```
4 = I trust fully
5 = I trust ultimately
m = back to the main menu

Your decision? 5
Do you really want to set this key to ultimate trust? (y/N) y

pub 4096R/4BF0B8D2  created: 2023-06-23  expires: 2025-06-22  usage: SCEA
                trust: ultimate        validity: unknown
[ unknown] (1). AWS Deadline Cloud aws-deadline@amazon.com
Please note that the shown key validity is not necessarily correct
unless you restart the program.

gpg> quit
```

4. Verifica el instalador del remitente de Deadline Cloud

Para verificar el instalador del remitente de Deadline Cloud, complete los siguientes pasos:

- a. Descarga el archivo de firma del instalador de Deadline Cloud Submitter.

[Descargue el archivo de firma \(.sig\)](#)

- b. Compruebe la firma del instalador del remitente de Deadline Cloud ejecutando:

```
gpg --verify ./DeadlineCloudSubmitter-linux-x64-installer.run.sig ./
DeadlineCloudSubmitter-linux-x64-installer.run
```

5. Verifica el monitor de Deadline Cloud

Note

Puede verificar la descarga del monitor Deadline Cloud mediante archivos de firmas o métodos específicos de la plataforma. Para conocer los métodos específicos de la plataforma, consulta la Linux (Debian) pestaña, la pestaña Linux (RPM) o la Linux (Applmage) pestaña según el tipo de archivo descargado.

Para verificar la aplicación de escritorio Deadline Cloud Monitor con los archivos de firmas, complete los siguientes pasos:

- a. Descarga el archivo de firma correspondiente para tu instalador de monitores de Deadline Cloud:
 - [Descarga el archivo de firma.deb](#)
 - [Descargue el archivo de firma.rpm](#)
 - [Descarga. Appliance archivo de firmas](#)

- b. Compruebe la firma:

Para .deb:

```
gpg --verify ./deadline-cloud-monitor_amd64.deb.sig ./deadline-cloud-monitor_amd64.deb
```

Para .rpm:

```
gpg --verify ./deadline-cloud-monitor.x86_64.rpm.sig ./deadline-cloud-monitor.x86_64.rpm
```

Para. Appliance:

```
gpg --verify ./deadline-cloud-monitor_amd64.AppImage.sig ./deadline-cloud-monitor_amd64.AppImage
```

- c. Confirme que el resultado tiene un aspecto similar al siguiente:

```
gpg: Signature made Mon Apr 1 21:10:14 2024 UTC
```

```
gpg: using RSA key B840C08C29A90796A071FAA5F6CD3CE6B7
```

Si el resultado contiene la frase `Good signature from "AWS Deadline Cloud"`, significa que la firma se ha verificado correctamente y que puede ejecutar el script de instalación del monitor Deadline Cloud.

Claves históricas

```
-----BEGIN PGP PUBLIC KEY BLOCK-----
```

```

mQINBGX6GQsBEADduUtJgqSXI+q7606fsFwEYKmbnlyL0xKvlq32EZuyv0otZo5L
le4m5Gg52AzrvPvDiUTLooAlvYeozaYyirIGsK08Ydz0Ftdjroiuh/mw9JSJDJRI
rnRn5yKet1JFzjkjopA3pjsTBP6lW/mb1bDBDEwwwtH0x91V7A03FJ9T7Uzu/qSh
q0/UYdkafro3cPASvkkqgDt2tCvURfBcUCAjZVFcLZcVD5iwXacxvKsxxS/e7kuVV
I1+VGT8Hj8XzWYhjCZx0LZk/fvpYPMYEEujN0fYUp6RtMIXve0C9awwMCy5nBG2J
eE2015DsCpTaBd4Fdr3LWcSs8JFA/YfP9auL3Ncz0ozPoVJt+fw8CB1VIX00J715
hvHDjcC+5v0wxqA1MG6+f/SX7CT8FXK+L3i0J5gBYUNXqHSxUdv8kt76/KVmQa1B
Ak1+MPKpMq+1hw++S3G/1XqwWaDNQbRRw7dSZHymQVXvPp1nscq3hV7K10M+6s6g
1g4mvFY41f6DhptwZLWYQXU8rBQpojvQfiSmDFrFPWFf5BexesuVnkGIo1Qok1Kx
AVUSdJPVEJCTeyy7td4FPhBaSqT5vW3+ANbr9b/uoRYWJvn17dN0cc9HuRh/Ai+I
nkfECo2WUDLZ0fEKGjGyFX+todWvJXjvc5kmE9Ty5vJp+M9Vvb8jd6t+mwARAQAB
tCxBV1MgRGVhZGxpbnUgQ2xvdWQgPGF3cy1kZWFKbGluZUBhbWF6b24uY29tPokC
VwQTAQgAQRyhbLhAwIwpqQeWoHH6pfbNP0a3bzzvBQJ1+hkLAXsvBAUJA8JnAAUL
CQgHAgIiAgYVCgkICwIDFgIBAh4HAheAAAoJEPbNP0a3bzzvKswQAJXzKSAY8sY8
F6Eas2oYwIDDdDurs8FiEnFghjUE06MTt9AykF/jw+CQg2UzFtEy0bHBymhgmhXE
3buVeom96tgM3ZDfZu+sxi5pGX6oAQnZ6riztN+VpkpQmLgwtMGpSML13KLwnv2k
WK8mrR/fPMkfaewB7A6RIUYiW33GAL4KfMIIs8/vIwIJw99NxHpZQVoU6dFpuDtE
10uxGcCqGJ7mAmo6H/YawSNp2Ns80gyqIKYo7o3LJ+WRroIRlQyctq8gnR9JvYXX
42ASqLq5+0XKo4qh81b1XKYqtc176BbbSNFjWnzIQgKDgNiHFZCdc0VgqDhw015r
NICbqqwNLj/Fr2kecYx180Ktp10j00w5I0yh3bf3MVGWnYRdjvA1v+/CO+55N4g
z0kf50Lcdu5RtqV10XBCifn28pecqPaSdYcssYSR15DLiFktGbNzTGcZZwITTKQc
af8PPdTGtnnb6P+cdbW3bt9MvtN5/dgSHLThnS8MPEuNctkTnpXshuVuBGgwBMdb
qUC+HjqvhZzbwns8dr5WI+6HWNBFgGANn6ageY158vVp0UkuNP8wcWjRARciHXZx
ku6W2jPTHWDGWNrBQ02Fx7fd2QYJheIPPASHcfJ0+XgWCoF45D0vAxAJ8gGg9Eq+
gFWhsx4NSHn2gh1gDZ410u/4exJ11wPM
=uVaX
-----END PGP PUBLIC KEY BLOCK-----
EOF

```

Linux (Applmage)

Para verificar los paquetes que utilizan unLinux. Applmage binario, primero complete los pasos 1 a 3 de la Linux pestaña y, a continuación, complete los pasos siguientes.

1. Desde la ApplmageUpdate [página](#) de inicio GitHub, descargue el archivo validate-x86_64.AppImagearchivo.
2. Tras descargar el archivo, para añadir permisos de ejecución, ejecute el siguiente comando.

```
chmod a+x ./validate-x86_64.AppImage
```

3. Para añadir permisos de ejecución, ejecute el siguiente comando.

```
chmod a+x ./deadline-cloud-monitor_<APP_VERSION>_amd64.AppImage
```

4. Para verificar la firma del monitor de Deadline Cloud, ejecute el siguiente comando.

```
./validate-x86_64.AppImage ./deadline-cloud-monitor_<APP_VERSION>_amd64.AppImage
```

Si el resultado contiene la frase `Validation successful`, significa que la firma se ha verificado correctamente y que puede ejecutar de forma segura el script de instalación del monitor Deadline Cloud.

Linux (Debian)

Para verificar los paquetes que utilizan un archivo binario Linux `.deb`, primero complete los pasos 1 a 3 de la Linux pestaña.

`dpkg` es la herramienta principal de administración de paquetes en la mayoría de las distribuciones basadas en Linux. Puede verificar el archivo `.deb` con la herramienta.

1. Descarga el archivo `.deb` del monitor de Deadline Cloud:

[Descargue el monitor Deadline Cloud \(.deb\)](#)

2. Compruebe el archivo `.deb`:

```
dpkg-sig --verify deadline-cloud-monitor_amd64.deb
```

3. El resultado será similar al siguiente:

```
Processing deadline-cloud-monitor_amd64.deb...
GOODSIG _gpgbuilder B840C08C29A90796A071FAA5F6CD3C 171200
```

4. Para verificar el archivo `.deb`, confirme que `GOODSIG` esté presente en la salida.

Linux (RPM)

Para verificar los paquetes que utilizan un archivo binario Linux `.rpm`, primero complete los pasos 1 a 3 de la pestaña Linux.

1. Descargue el archivo `.rpm` del monitor de Deadline Cloud:

[Descargue el monitor Deadline Cloud \(.rpm\)](#)

2. Verifique el archivo.rpm:

```
gpg --export --armor "Deadline Cloud" > key.pub
sudo rpm --import key.pub
rpm -K deadline-cloud-monitor.x86_64.rpm
```

3. El resultado será similar al siguiente:

```
deadline-cloud-monitor.x86_64.rpm: digests signatures OK
```

4. Para verificar el archivo.rpm, confirme que `digests signatures OK` está en la salida.

Asistente de Deadline Cloud

El asistente de Deadline Cloud es una herramienta AI-powered de solución de problemas integrada en el monitor de Deadline Cloud. Utiliza la IA generativa para ayudarte a diagnosticar errores en los trabajos de renderizado mediante el análisis de las configuraciones de los trabajos, los estados de las tareas, los registros de sesión y CloudWatch los datos. El asistente se ejecuta en el navegador y proporciona un análisis inteligente de la causa raíz con recomendaciones prácticas.

Important

El asistente Deadline Cloud funciona con IA generativa. Los modelos de IA generan las respuestas, que pueden ser inexactas, incompletas o desactualizadas. Verifica todas las recomendaciones antes de ponerlas en práctica. El uso de esta función está sujeto a las [condiciones del AWS servicio](#) y a la [Política de IA AWS responsable](#).

Temas

- [Cómo funciona el asistente](#)
- [Consideraciones importantes](#)
- [Habilitar el asistente Deadline Cloud](#)
- [Permisos necesarios](#)
- [Seguridad](#)
- [Costos](#)
- [Cuotas de servicio y limitaciones](#)
- [Resolución de problemas](#)
- [Recursos adicionales de](#)

Cómo funciona el asistente

Cuando interactúas con el asistente, este utiliza modelos básicos para razonar sobre tus problemas de renderizado. El asistente tiene acceso de solo lectura a tus recursos y CloudWatch registros de Deadline Cloud y sigue un flujo de trabajo estructurado para la solución de problemas:

1. Analiza la configuración del trabajo y el estado del ciclo de vida

2. Identifica las tareas fallidas y examina los patrones de error
3. Recupera la información de la sesión y los detalles de las acciones de la sesión
4. Analiza los CloudWatch registros en busca de patrones de error
5. Proporciona un análisis de la causa raíz con recomendaciones específicas

El asistente también puede ayudar con las siguientes tareas:

- Resumir los registros de la página actual
- Navegar hasta los recursos relevantes del monitor (trabajadores, registros, tareas)
- Responder a preguntas sobre los conceptos y la terminología de Deadline Cloud
- Solución de problemas específicos del renderizador

Todas las deducciones se realizan dentro de sus propias Cuenta de AWS cuotas de servicio. Al actualizar la página, se borra el historial de conversaciones.

Consideraciones importantes

Antes de utilizar el asistente de Deadline Cloud, tenga en cuenta las siguientes consideraciones sobre el manejo del AI-generated contenido y los datos:

- **AI-generated respuestas:** el asistente utiliza la IA generativa para producir respuestas. Como ocurre con cualquier IA generativa, las respuestas pueden ser inexactas, incompletas o estar desactualizadas. Compruebe siempre las recomendaciones antes de realizar cambios en su entorno.
- **Protección del contenido:** como parte del proceso de implementación, se analizan las instrucciones y herramientas del asistente para detectar contenido abusivo o peligroso. Sin embargo, el asistente no aplica filtros de contenido en tiempo de ejecución a las salidas. En ocasiones, las respuestas pueden contener contenido inesperado o inapropiado.
- **Comentarios:** puedes enviar comentarios sobre las respuestas individuales mediante los íconos del pulgar hacia arriba y el pulgar hacia abajo. También hay disponible un formulario de comentarios generales en el panel de asistentes (solo en regiones no pertenecientes a la UE y no al Reino Unido). También puedes ponerte en contacto con [AWS Support](#) para informar de problemas.

Habilitar el asistente Deadline Cloud

Solo los administradores de Deadline Cloud pueden activar o desactivar el asistente. El asistente está desactivado de forma predeterminada.

Requisitos previos

Para utilizar el asistente, el monitor debe tener lo siguiente:

- Un administrador que habilite el asistente a través de la consola de Deadline Cloud
- La política de IAM asociada a la función de usuario supervisor

Habilitar el asistente

Utilice el siguiente procedimiento para habilitar el asistente para todos los usuarios del monitor.

Para activar el asistente

1. Abra la [consola de Deadline Cloud](#).
2. En el panel de navegación, selecciona Monitores y, a continuación, elige tu monitor.
3. Seleccione Editar para abrir la configuración del monitor.
4. Seleccione la casilla Activar el asistente Deadline Cloud.
5. Seleccione Save.

Al activar el asistente, Deadline Cloud:

- Crea una política de IAM sobre la función de usuario supervisor que concede `bedrock:InvokeModelWithResponseStream` permisos limitados al perfil de inferencia interregional de su región.
- Conserva el estado habilitado a través de la API de configuración del monitor.

Desactivar el asistente

Utilice el siguiente procedimiento para desactivar el asistente.

Para deshabilitar el asistente

1. Abre la [consola de Deadline Cloud](#).
2. En el panel de navegación, selecciona Monitores y, a continuación, elige tu monitor.
3. Seleccione Editar para abrir la configuración del monitor.
4. Desactive la casilla Activar el asistente Deadline Cloud.
5. Seleccione Save.

Permisos necesarios

Los usuarios de Monitor necesitan `bedrock:InvokeModelWithResponseStream` permiso para usar el asistente. Cuando un administrador habilita el asistente, Deadline Cloud adjunta automáticamente la política de IAM requerida a la función de usuario del monitor.

Para obtener información sobre los permisos de IAM de Deadline Cloud, consulta los [ejemplos de Identity-based políticas de](#) Deadline Cloud.

Política de IAM

Cuando un administrador habilita el asistente, la siguiente política de IAM se adjunta a la función de usuario supervisor. La política concede permiso para invocar modelos a través de perfiles de inferencia interregionales ajustados a la región geográfica del monitor.

```
{
  "Version": "2012-10-17",
  "Statement": [
    {
      "Sid": "GrantCrisInferenceProfileAccess",
      "Effect": "Allow",
      "Action": "bedrock:InvokeModelWithResponseStream",
      "Resource": "arn:aws:bedrock:Region:AccountId:inference-
profile/InferenceProfilePrefix.*",
      "Condition": {
        "StringEquals": {
          "aws:RequestedRegion": RequestedRegions
        }
      }
    }
  ],
}
```

```

    {
      "Sid": "GrantCrisModelAccess",
      "Effect": "Allow",
      "Action": "bedrock:InvokeModelWithResponseStream",
      "Resource": "arn:aws:bedrock:*::foundation-model/*",
      "Condition": {
        "StringEquals": {
          "aws:RequestedRegion": RequestedRegions
        },
        "ArnLike": {
          "bedrock:InferenceProfileArn":
            "arn:aws:bedrock:Region:AccountId:inference-profile/InferenceProfilePrefix.*"
        }
      }
    }
  ]
}

```

La política solo concede `bedrock:InvokeModelWithResponseStream`, no se permite ninguna otra acción.

Cross-region inferencia

El asistente utiliza la [inferencia entre regiones](#) para optimizar la disponibilidad y el rendimiento del modelo. Al invocar al asistente, es posible que dirija su solicitud a un lugar diferente Región de AWS dentro de la misma área geográfica para procesar la solicitud de inferencia.

- Las solicitudes se envían Regiones de AWS dentro de un límite geográfico determinado por la región de su monitor.
- Todos los datos transmitidos entre las regiones permanecen en la AWS red y no atraviesan la Internet pública.
- Los datos se cifran en tránsito entre Regiones de AWS ellas.
- La inferencia entre regiones no conlleva ningún coste de enrutamiento adicional. Los precios se basan en la región desde la que se denomina al perfil de inferencia.
- Cross-region las solicitudes de inferencia se registran CloudTrail en la región de origen. El `additionalEventData.inferenceRegion` campo identifica dónde se procesó la solicitud.

En la siguiente tabla se muestran los perfiles de inferencia geográfica y las regiones de destino que se utilizan en función de la región del monitor:

Cross-region mapeo de perfiles de inferencia

Supervise la región	Prefijo del perfil de inferencia	Regiones de destino
us-east-1	us	us-east-1, us-east-2, us-west-2
us-east-2	us	us-east-1, us-east-2, us-west-2
us-west-2	us	us-east-1, us-east-2, us-west-2
eu-central-1	eu	eu-central-1, eu-north-1, eu-sur-1, eu-sur-2, eu-west-1, eu-west-3
eu-west-1	eu	eu-central-1, eu-north-1, eu-sur-1, eu-sur-2, eu-west-1, eu-west-3
eu-west-2	eu	eu-central-1, eu-north-1, eu-sur-1, eu-sur-2, eu-west-1, eu-west-2, eu-west-3
ap-northeast-1	jp	ap-northeast-1, ap-northeast-3
ap-southeast-2	au	ap-southeast-2, ap-southeast-4
ap-northeast-2	global	ap-northeast-2
ap-southeast-1	global	ap-southeast-1

En el caso de las regiones que utilizan el prefijo del perfil de `global` inferencia, es posible que las solicitudes se dirijan a cualquier centro comercial compatible del mundo. Región de AWS

Seguridad

El asistente de Deadline Cloud funciona dentro del modelo de seguridad de Deadline Cloud existente:

- **Read-only acceso:** el asistente solo realiza operaciones de lectura (obtener, enumerar, buscar) en los recursos y CloudWatch registros de Deadline Cloud. No puede modificar tus recursos.

- Customer-account ejecución: todas las invocaciones de modelos se producen cuando se Cuenta de AWS utilizan las credenciales y las cuotas de servicio.
- Permisos específicos: la política se centra en los perfiles de inferencia interregionales de su región geográfica. Los usuarios de Monitor no pueden acceder a acciones posteriores. `InvokeModelWithResponseStream`
- Aislamiento de sesiones: las conversaciones se aíslan en sesiones individuales del navegador y no se conservan ni se comparten.
- Fallo cerrado: si el asistente no puede determinar si está activado (por ejemplo, si la `GetMonitorSettings` llamada falla), no se muestra la interfaz de usuario del asistente.
- Control de administrador: solo los administradores pueden activar o desactivar el asistente. Los usuarios del monitor no pueden escalar automáticamente el acceso.
- Detección de abuso: las capacidades de detección de abuso se aplican al uso del asistente. Para obtener más información, consulte [Detección de usos indebidos](#) en la Guía del usuario.

Información del modelo

El asistente Deadline Cloud utiliza Anthropic Claude Sonnet 4.5 (`anthropic.claude-sonnet-4-5-20250929-v1:0`) como modelo básico, al que se accede a través de perfiles de inferencia interregionales. El asistente también incluye una base de conocimientos creada a partir de documentación pública de Deadline Cloud, documentación pública y AWS documentación pública para aplicaciones populares de creación de contenido digital. El asistente obtiene esta base de conocimientos en el momento de la invocación. AWS no utilizó los datos de los clientes de ninguna cuenta de Deadline Cloud para crear o ajustar el asistente.

Privacidad de datos

El asistente de Deadline Cloud está sujeto a las políticas de protección de datos. Para obtener más información sobre la protección de datos, consulte [Protección de datos](#) en la Guía del usuario.

El asistente guarda el historial de conversaciones únicamente en la memoria del navegador. Al actualizar o cerrar la página, se elimina permanentemente la conversación. El asistente no guarda ningún dato de la conversación en el disco, las bases de datos o AWS los servicios.

Si tiene habilitado el registro de invocación de modelos en su cuenta, las conversaciones de su asistente (incluido el contenido del registro enviado al modelo) se capturan en el destino de registro configurado (su bucket de Amazon S3 o su grupo de CloudWatch registros de Logs). El registro de invocaciones del modelo está deshabilitado de forma predeterminada y está totalmente bajo su

control. Para obtener más información, consulte el [registro de invocaciones del modelo](#) en la Guía del usuario.

Ruta de acceso a la red

El asistente de Deadline Cloud se ejecuta en su navegador como parte de la aplicación de monitoreo de Deadline Cloud. Cuando interactúas con el asistente, tu navegador realiza llamadas a la API (`InvokeModelWithResponseStream`) directamente al punto final del servicio utilizando las credenciales de usuario del monitor. Estas llamadas se envían a través de HTTPS (TLS 1.2 o superior) al punto final público de su región.

Como el asistente se ejecuta en el navegador, los puntos finales de la interfaz de Amazon VPC (AWS PrivateLink) no se aplican al tráfico del asistente. PrivateLink el soporte está diseñado para cargas de trabajo del lado del servidor que se ejecutan dentro de una Amazon VPC, no para aplicaciones basadas en navegador.

Organization-level controles

Además del conmutador de administración por monitor, puede imponer el control del asistente en toda la organización mediante políticas de control de servicios (AWS Organizations SCP) (Organizations). Un SCP que lo niega `bedrock:InvokeModelWithResponseStream` impide que el asistente funcione, incluso si el administrador del monitor habilita la función.

En el siguiente ejemplo, el SCP deniega todas las invocaciones de modelos, lo que inhabilita al asistente en todas las cuentas de la organización o unidad organizativa (OU) a la que está asociada la política:

```
{
  "Version": "2012-10-17",
  "Statement": [
    {
      "Sid": "DenyBedrockInvocations",
      "Effect": "Deny",
      "Action": "bedrock:InvokeModelWithResponseStream",
      "Resource": "*"
    }
  ]
}
```

Para obtener más información sobre los SCP, consulte [Políticas de control de servicios](#) en la Guía del usuario de Organizations.

Note

Este SCP bloquea todas las invocaciones de modelos en las cuentas afectadas, incluidas las que no están relacionadas con Deadline Cloud. Para bloquear solo al asistente, desactívalo en la configuración del monitor.

Registro de auditoría

Las actividades del asistente se pueden auditar mediante AWS CloudTrail (CloudTrail):

- invocaciones: CloudTrail registra cada `InvokeModelWithResponseStream` llamada como un evento de administración. La entrada de registro registra el ID del modelo, la identidad del usuario, la marca de tiempo y la IP de origen. El `additionalEventData.inferenceRegion` campo identifica dónde se procesó la solicitud. El CloudTrail evento no incluye el contenido del mensaje o de la respuesta.
- Lecturas de recursos de Deadline Cloud: las operaciones de lectura del asistente en los recursos de Deadline Cloud (como `GetJob ListTasksListSessions`, y `SearchTasks`) se registran CloudTrail como llamadas a la API estándar de Deadline Cloud. Puedes consultar estos registros para determinar a qué trabajos, tareas y sesiones específicos accedió el asistente durante una conversación.
- CloudWatch Lecturas de registros: el asistente lee los registros de los trabajadores y las tareas asumiendo el rol de cola (usando `deadline:AssumeQueueRoleForRead`) o el rol de flota (usando `deadline:AssumeFleetRoleForRead`). Estos eventos de asunción de roles se registran. CloudTrail

Detección de abusos

Los mecanismos automatizados de detección de abusos se aplican a todos los usos del asistente. Para obtener más información, consulte [Detección de abusos](#) en la Guía del usuario.

Datos de comentarios

El asistente proporciona dos mecanismos de retroalimentación. Cada mecanismo transmite datos diferentes:

- up/down Botones con el pulgar: al hacer clic en el icono con el pulgar hacia arriba o hacia abajo en la respuesta de un asistente, solo se graban como eventos de telemetría un indicador de opinión (positivo o negativo) y un identificador de sesión. En el evento de comentarios no se incluye el contenido de la conversación, los datos de registro ni las indicaciones.
- Formulario de comentarios generales (solo en regiones no pertenecientes a la UE y no al Reino Unido): cuando envías comentarios generales a través del icono en forma de burbuja de diálogo, el formulario solo transmite la información que introduzcas de forma explícita. Esto incluye una selección de categorías, un asunto, una descripción y una dirección de correo electrónico opcional. El formulario también incluye la región del monitor y la ruta de la página actual como metadatos. No se incluye el contenido de la conversación ni los datos de registro a menos que los escriba manualmente en los campos del formulario. Los comentarios generales se envían a un servicio de AWS comentarios.

Los comentarios generales no están disponibles en las regiones de la UE y el Reino Unido debido a los requisitos de residencia de los datos. Los up/down comentarios favorables están disponibles en todas las regiones porque el evento de telemetría no contiene contenido dirigido a clientes.

Costos

El asistente de Deadline Cloud incurre en costos de uso en su Cuenta de AWS. Los costos se basan en la cantidad de fichas de entrada y salida procesadas durante cada interacción. Como el asistente utiliza la inferencia entre regiones, los precios se calculan en función de la región de origen del monitor.

[Para ver los precios actuales, consulte los precios.](#)

Tip

El asistente muestra el uso de la ventana contextual durante las interacciones para ayudarte a controlar el consumo de fichas.

Costos del asistente de seguimiento

permite la asignación de costes por parte del director AWS Identity and Access Management (IAM), lo que se puede utilizar para realizar un seguimiento y atribuir los costes de inferencia de los

asistentes entre equipos, proyectos o centros de costes. Para configurar el seguimiento de los costes del asistente, etiqueta la función de usuario supervisor con atributos que representen tu estructura organizativa y, a continuación, activa esas etiquetas para la asignación de costes.

Para completar este procedimiento, necesita permisos de IAM para etiquetar los roles y acceder a la consola de facturación.

Para configurar el seguimiento de costes para el asistente

1. Etiqueta la función de IAM que asumen los usuarios del monitor. Puede añadir etiquetas en la consola de IAM o mediante AWS CLI. El siguiente ejemplo utiliza la AWS CLI:

```
aws iam tag-role \  
  --role-name YourMonitorUserRole \  
  --tags Key=team,Value=YourTeam Key=project,Value=YourProject
```

Elija claves de etiquetas que se ajusten a la estructura de su organización `team`, como `project`, o `cost-center`.

2. Active las etiquetas para la asignación de costes:
 - a. Abra la [consola de facturación](#).
 - b. En el panel de navegación, en Organización de costes, elija Etiquetas de asignación de costes.
 - c. Busque y seleccione las etiquetas principales de IAM y, a continuación, seleccione Activar.
3. En (), filtra o agrupa por tus etiquetas principales de IAM activadas para ver los costes.
 - a. Elija Etiqueta como dimensión de agrupación.
 - b. Seleccione su clave de etiqueta.

Después de aplicar las etiquetas a sus funciones de IAM, las claves de etiquetas pueden tardar hasta 24 horas en aparecer en la página de etiquetas de asignación de costes. En ese caso, las etiquetas pueden tardar hasta 24 horas en activarse.

Para la atribución de costes por partidas, cree una exportación de datos AWS Cost and Usage Report () y seleccione Incluir datos de asignación de la identidad de la persona que llama (principal de IAM). La exportación incluye una `line_item_iam_principal` columna que registra el ARN de IAM de cada solicitud, junto con las etiquetas principales de IAM con el prefijo `iamPrincipal/`

Para obtener más información, consulte [Uso del capital de IAM para la asignación de costes](#) en la Guía del usuario de facturación.AWS

Cuotas de servicio y limitaciones

El asistente utiliza la inferencia bajo demanda, que está sujeta a las cuotas de servicio de tu cuenta. Las dos restricciones principales son:

- Solicitudes por minuto (RPM): la cantidad de solicitudes de invocación de modelos permitidas por minuto.
- Tokens por minuto (TPM): el número total de tokens de entrada y salida procesados por minuto.

Las cuotas predeterminadas varían según la región. Algunas regiones tienen límites predeterminados más bajos (tan solo 20 RPM), lo que puede provocar una limitación si se utiliza mucho el asistente.

Solicitud de aumento de cuota

Si se producen errores de limitación al utilizar el asistente, puede solicitar un aumento de la cuota de servicio:

Cómo solicitar un aumento de cuota

1. Abra la [consola de Service Quotas](#).
2. En el panel de navegación, selecciona AWS servicios y, a continuación, selecciona.
3. Busque la cuota del modelo utilizado por el asistente (busque las cuotas `InvokeModelWithResponseStream` relacionadas con el modelo correspondiente).
4. Elija el nombre de la cuota y, a continuación, elija Solicitar aumento a nivel de cuenta.
5. Introduzca el valor de cuota que desee y envíe la solicitud.

Para obtener más información, consulte [Solicitud de aumento de cuota](#) en la Guía del usuario de Service Quotas.

Note

Si su región utiliza la inferencia interregional, también se aplicarán las cuotas de servicio en las regiones de destino. Cross-region Los perfiles de inferencia admiten un mínimo de 200

RPM, lo que puede ayudar a reducir las limitaciones en las regiones con límites más bajos para una sola región.

Supervisión del uso de las cuotas

Puede supervisar el uso de su cuota mediante CloudWatch métricas. Configura CloudWatch alarmas en las métricas de limitación para identificar de forma proactiva cuándo te estás acercando a los límites de tu cuota. Para obtener más información, consulte [Supervisión de](#) en la Guía del usuario de

Resolución de problemas

En esta sección, se describen los problemas más comunes que pueden surgir al utilizar el asistente de Deadline Cloud y cómo resolverlos.

El asistente devuelve errores o tarda en responder

El asistente muestra los mensajes de error o tarda mucho tiempo en generar las respuestas.

Causa habitual

Los errores o las respuestas lentas suelen producirse cuando se superan las cuotas de servicio o cuando el rol de usuario supervisor carece de los permisos necesarios.

Resolución

- Compruebe las cuotas de servicio en su región. Consulte [Cuotas de servicio y limitaciones](#) para obtener más información sobre cómo comprobar y aumentar sus cuotas.
- Si recibes errores de limitación, solicita un aumento de la cuota de servicio en tu región.
- Compruebe que su rol de usuario supervisor tenga los permisos necesarios que se indican en [Permisos necesarios](#)

El asistente no puede acceder a CloudWatch los registros de Amazon

El asistente no puede recuperar ni analizar los datos de registro CloudWatch.

Causa habitual

El asistente no puede recuperar los registros cuando el rol de cola o de flota carece de los permisos de lectura de CloudWatch registros necesarios.

Resolución

El asistente asume la función de cola (mediante `deadline:AssumeQueueRoleForRead`) para leer los registros de tareas y la función de flota (mediante el `usodeadline:AssumeFleetRoleForRead`) para leer los registros de los trabajadores. Compruebe que estas funciones tengan permisos de lectura de CloudWatch registros.

Recursos adicionales de

Los siguientes recursos proporcionan información adicional relacionada con el asistente de Deadline Cloud:

- [¿Qué es?](#) en la Guía del usuario
- La [protección de datos](#) en la Guía del usuario
- [Detección de abusos](#) en la Guía del usuario
- [Modele el registro de invocaciones](#) en la Guía del usuario
- [Cross-region inferencia en la](#) Guía del usuario
- [Supervise las llamadas a la API utilizando CloudTrail](#) la Guía del usuario
- [Precios de](#)
- [Uso del principio de IAM para la asignación de costes](#) en la Guía del usuario AWS de facturación
- [Políticas de control de servicios](#) en la Guía del usuario de Organizations
- [Identity-based ejemplos de políticas para Deadline Cloud](#)
- [AWS Política de IA responsable](#)
- [AWS Preguntas frecuentes sobre privacidad de datos](#)

Supervisión de AWS Deadline Cloud

El monitoreo es una parte importante para mantener la confiabilidad, la disponibilidad y el rendimiento de AWS Deadline Cloud (Deadline Cloud) y sus AWS soluciones. Recopile datos de supervisión de todas las partes de su AWS solución para poder depurar con mayor facilidad una falla multipunto en caso de que se produzca. Antes de comenzar a monitorear Deadline Cloud, debe crear un plan de monitoreo que incluya respuestas a las siguientes preguntas:

- ¿Cuáles son los objetivos de la monitorización?
- ¿Qué recursos va a monitorizar?
- ¿Con qué frecuencia va a monitorizar estos recursos?
- ¿Qué herramientas de monitorización va a utilizar?
- ¿Quién se encargará de realizar las tareas de supervisión?
- ¿Quién debería recibir una notificación cuando surjan problemas?

AWS y Deadline Cloud proporcionan herramientas que puede utilizar para supervisar sus recursos y responder a posibles incidentes. Algunas de estas herramientas se encargan de la supervisión por usted, mientras que otras requieren una intervención manual. Debe automatizar las tareas de supervisión en la medida de lo posible.

- Amazon CloudWatch monitorea tus AWS recursos y las aplicaciones en las que AWS ejecutas en tiempo real. Puede recopilar métricas y realizar un seguimiento de las métricas, crear paneles personalizados y definir alarmas que le advierten o que toman medidas cuando una métrica determinada alcanza el umbral que se especifique. Por ejemplo, puedes CloudWatch hacer un seguimiento del uso de la CPU u otras métricas de tus EC2 instancias de Amazon y lanzar automáticamente nuevas instancias cuando sea necesario. Para obtener más información, consulta la [Guía del CloudWatch usuario de Amazon](#).

Deadline Cloud tiene tres CloudWatch métricas.

- Amazon CloudWatch Logs le permite supervisar, almacenar y acceder a sus archivos de registro desde EC2 instancias de Amazon y otras fuentes. CloudTrail CloudWatch Los registros pueden monitorear la información de los archivos de registro y notificarle cuando se alcanzan ciertos umbrales. También se pueden archivar los datos del registro en un almacenamiento de larga duración. Para obtener más información, consulta la [Guía del usuario CloudWatch de Amazon Logs](#).

- Amazon se EventBridge puede utilizar para automatizar sus AWS servicios y responder automáticamente a los eventos del sistema, como los problemas de disponibilidad de las aplicaciones o los cambios de recursos. Los eventos de AWS los servicios se entregan EventBridge prácticamente en tiempo real. Puede crear reglas sencillas para indicar qué eventos le resultan de interés, así como qué acciones automatizadas se van a realizar cuando un evento cumple una de las reglas. Para obtener más información, consulta la [Guía EventBridge del usuario de Amazon](#).
- AWS CloudTrail captura las llamadas a la API y los eventos relacionados realizados por su AWS cuenta o en su nombre y entrega los archivos de registro a un bucket de Amazon S3 que especifique. Puede identificar qué usuarios y cuentas llamaron AWS, la dirección IP de origen desde la que se realizaron las llamadas y cuándo se produjeron. Para obtener más información, consulte la [AWS CloudTrail Guía del usuario de](#) .

Para obtener más información, consulte los siguientes temas de la Guía para desarrolladores de Deadline Cloud:

- [Registros de CloudTrail](#)
- [Administrar eventos mediante EventBridge](#)
- [Monitorización con CloudWatch](#)

Cuotas para Deadline Cloud

AWS Deadline Cloud proporciona recursos, como granjas, flotas y colas, que puede utilizar para procesar trabajos. Al crear los suyos Cuenta de AWS, establecemos las cuotas predeterminadas de estos recursos para cada uno de ellos. Región de AWS

Service Quotas es una ubicación central donde puede ver y administrar sus cuotas Servicios de AWS. También puede solicitar un aumento de cuota para muchos de los recursos que utilice.

Para ver las cuotas Deadline Cloud, abra la [consola Service Quotas](#). En el panel de navegación, seleccione los Servicios de AWS y elija Deadline Cloud.

Para solicitar un aumento de cuota, consulte [Solicitud de un aumento de cuota](#) en la Guía de usuario de Service Quotas. Si la cuota aún no está disponible en Service Quotas, utilice el [formulario de aumento de cuota de servicio](#).

Su AWS cuenta tiene las siguientes cuotas relacionadas con Deadline Cloud.

La siguiente tabla incluye las cuotas de los volúmenes de almacenamiento persistente que utilizan las flotas gestionadas por el servicio. Para obtener más información sobre el almacenamiento persistente, consulte. [Almacenamiento persistente para flotas gestionadas por servicios](#)

Name	Predeterminado	Ajuste	Description (Descripción)
Miembros asociados por granja	Cada región admitida: 75	No	El número máximo de miembros que se pueden asociar a cada granja de la AWS región actual.
Miembros asociados por flota	Cada región admitida: 75	No	El número máximo de miembros que se pueden asociar a cada flota de la AWS región actual.
Miembros asociados por trabajo	Cada región admitida: 75	No	El número máximo de miembros que se pueden asociar a cada trabajo en la AWS región actual.

Name	Predeterminado	Ajuste	Description (Descripción)
Miembros asociados por cola	Cada región admitida: 75	No	El número máximo de miembros que se pueden asociar a cada cola de la AWS región actual.
Cuotas por explotación	Cada región admitida: 20	Sí	El número máximo de presupuestos por granja en la región actual AWS
Granjas por región	Cada región admitida: 2	Sí	El número máximo de granjas que se pueden crear en la AWS región actual.
Flotas por explotación	Cada región admitida: 5	Sí	El número máximo de flotas que se pueden crear para cada granja en la AWS región actual.
Puestos de trabajo por explotación	Cada región admitida: 100 000	Sí	El número máximo de puestos de trabajo por explotación en la AWS región actual.
Puntos finales de licencia por región	Cada región admitida: 5	Sí	El número máximo de puntos finales de licencia en la AWS región actual.
Sesiones de licencia por punto de conexión de licencia	Cada región admitida: 500	Sí	El número máximo de sesiones de licencia por punto final de licencia en la AWS región actual.

Name	Predeterminado	Ajuste	Description (Descripción)
Límites por explotación	Cada región admitida: 50	Sí	El número máximo de límites que se pueden crear para cada granja de la AWS región actual.
Monitores por región	Cada región admitida: 1	No	El número máximo de monitores en la AWS región actual.
OnDemand GPU de instancia G por región	Cada región admitida: 1	Sí	La cantidad máxima de GPU de instancias G bajo demanda que se pueden aprovisionar en todas las flotas gestionadas por el servicio en la región actual. AWS
OnDemand VCPUs por región	Cada región admitida: 50	Sí	La cantidad máxima de vCPU bajo demanda que se pueden aprovisionar en todas las flotas gestionadas por servicios de la región actual. AWS
Entornos de cola por cola	Cada región admitida: 10	No	El número máximo de entornos de colas que se pueden crear para cada cola de la región actual. AWS
Coloque en cola las asociaciones de flotas por granja	Cada región admitida: 100	Sí	El número máximo de asociaciones de flotas de colas por granja en la región actual AWS

Name	Predeterminado	Ajuste	Description (Descripción)
Limita las asociaciones de colas por cola	Cada región admitida: 10	Sí	El número máximo de límites que se pueden asociar a cada cola de la región actual AWS .
Colas por explotación	Cada región admitida: 20	Sí	El número máximo de colas que se pueden crear para cada granja de la región actual AWS .
Configuraciones de recursos por flota	Cada región admitida: 1	Sí	La cantidad máxima de configuraciones de recursos de VCs Lattice que se pueden agregar a cada flota.
GPU de instancia G puntual por región	Cada región admitida: 1	Sí	El número máximo de GPU de instancias G puntuales que se pueden aprovisionar en todas las flotas gestionadas por el servicio en la región actual. AWS
VCPUs de spot por región	Cada región admitida: 500	Sí	La cantidad máxima de vCPU puntuales que se pueden aprovisionar en todas las flotas gestionadas por servicios de la región actual. AWS
Pasos por tarea	Cada región admitida: 200	Sí	El número máximo de pasos por trabajo en la región actual. AWS

Name	Predeterminado	Ajuste	Description (Descripción)
Almacenamiento de volúmenes de SSD de uso general (gp3), en TiB	Cada región admitida: 50	Sí	La cantidad máxima agregada de almacenamiento de EBS, medida en TiB, que se puede utilizar en todas las flotas de la región actual. AWS
Almacenamiento para volúmenes SSD de uso general (gp3) persistentes, en TiB	Cada región admitida: 50	Sí	La cantidad máxima agregada de almacenamiento, en TiB, que se puede aprovisionar en los volúmenes de SSD de uso general (gp3) persistentes de la región actual. AWS
Perfiles de almacenamiento por explotación	Cada región admitida: 50	No	La cantidad máxima de perfiles de almacenamiento que se pueden crear para cada granja de la región actual. AWS
Tareas por fragmento	Cada región admitida: 150	No	El número máximo de tareas que se pueden combinar en un solo bloque al enviar un trabajo.
Tareas por trabajo	Cada región admitida: 10 000	Sí	El número máximo de tareas por trabajo en la AWS región actual.
Tareas por paso	Cada región admitida: 10 000	Sí	El número máximo de tareas por paso en la AWS región actual.

Name	Predeterminado	Ajuste	Description (Descripción)
Wait-and-save VCPUs por región	Cada región admitida: 50	Sí	La cantidad máxima de vCPU de espera y almacenamiento que se pueden aprovisionar en todas las flotas gestionadas por el servicio en la región actual. AWS
Trabajadores por explotación	Cada región compatible: 7.500	Sí	El número máximo de trabajadores por granja en la AWS región actual.

Creación de recursos de AWS Deadline Cloud con AWS CloudFormation

AWS Deadline Cloud está integrado con AWS CloudFormation un servicio que te ayuda a modelar y configurar tus AWS recursos para que puedas dedicar menos tiempo a crear y gestionar tus recursos e infraestructura. Crea una plantilla que describe todos los AWS recursos que desea (como granjas, colas y flotas) y CloudFormation aprovisiona y configura esos recursos por usted.

Cuando la utilices CloudFormation, podrás reutilizar la plantilla para configurar tus recursos de Deadline Cloud de forma coherente y repetida. Describa sus recursos una vez y, a continuación, aprovisiona los mismos recursos una y otra vez en varias Cuentas de AWS regiones.

Deadline Cloud y CloudFormation plantillas

Para aprovisionar y configurar los recursos para Deadline Cloud y los servicios relacionados, debe conocer [CloudFormation las plantillas](#). Las plantillas son archivos de texto con formato JSON o YAML. Estas plantillas describen los recursos que deseas aprovisionar en tus CloudFormation pilas. Si no estás familiarizado con JSON o YAML, puedes usar CloudFormation Designer para ayudarte a empezar con CloudFormation las plantillas. Para obtener más información, consulte [¿Qué es Designer de CloudFormation ?](#) en la Guía del usuario de AWS CloudFormation .

Deadline Cloud permite crear granjas, colas y flotas en. CloudFormationPara obtener más información, incluidos ejemplos de plantillas JSON y YAML para granjas, colas y flotas, consulta [AWS Deadline Cloud en la guía del usuario](#).AWS CloudFormation

Más información sobre CloudFormation

Para obtener más información CloudFormation, consulte los siguientes recursos:

- [AWS CloudFormation](#)
- [AWS CloudFormation Guía del usuario](#)
- [CloudFormation Referencia de la API](#)
- [AWS CloudFormation Guía del usuario de la interfaz de línea de comandos](#)

Resolución de problemas

Los siguientes procedimientos y consejos pueden ayudarte a solucionar problemas con tus comunidades y recursos de AWS Deadline Cloud.

Temas

- [¿Por qué un usuario no puede ver mi granja, flota o cola?](#)
- [¿Por qué los trabajadores no aceptan mis trabajos?](#)
- [¿Por qué mi empleado está atascado corriendo?](#)
- [Solución de problemas de trabajos de Deadline](#)
- [Deadline Cloud supervisa los registros de las aplicaciones de escritorio](#)
- [Recursos adicionales](#)

¿Por qué un usuario no puede ver mi granja, flota o cola?

Acceso de usuario

Si sus usuarios no ven sus granjas, flotas o colas en el monitor de Deadline Cloud, es posible que haya un problema con el acceso a su granja y a sus recursos.

Los usuarios que no tienen acceso a ninguna granja reciben el mensaje «No hay granjas disponibles» en el monitor de Deadline Cloud.

Para confirmar que tienes el usuario o grupo correcto asignado a tu granja, flota o cola

1. En la consola de AWS Deadline Cloud, busca tu granja, flota o cola y, a continuación, selecciona Administración de acceso.
2. La pestaña de grupos está seleccionada de forma predeterminada. Si asignas permisos por grupos, lo que se recomienda, tu grupo debe aparecer en la lista y tener un nivel de acceso asignado.

Si el grupo no está en la lista, selecciona Añadir grupo para asignar permisos al grupo.

3. Si va a asignar permisos por usuario, seleccione la pestaña Usuarios. El usuario debe aparecer en la lista y tener un nivel de acceso asignado.

Si su usuario no está en la lista, elija **Añadir usuario** para asignar el permiso al usuario.

Para confirmar que tiene el usuario asignado a su grupo

1. En la consola de AWS Deadline Cloud, busca tu granja, flota o cola y, a continuación, selecciona **Administración de acceso**.
2. La pestaña de grupos está seleccionada de forma predeterminada. Seleccione el nombre del grupo para ver sus miembros.
3. Si el usuario no aparece en el grupo, debe añadirse.

Si utiliza la configuración de identidad predeterminada, puede añadir directamente al usuario al grupo en la consola de Identity Center. Si está conectado a un proveedor de identidad externo, por ejemplo Google Workspace, Okta o, puede añadir su usuario al grupo de su proveedor de identidades.

Note

Algunos proveedores de identidad externos sincronizan los usuarios, pero no los grupos, con Identity Center. En este caso, considere la posibilidad de asignar permisos a un usuario directamente en lugar de asignarlos a un grupo.

Para obtener más información sobre la administración del acceso de los usuarios a Deadline Cloud, consulte [Administrar usuarios en Deadline Cloud](#).

¿Por qué los trabajadores no aceptan mis trabajos?

Configuración de roles de flota

A veces, cuando se crean trabajadores pero no se completa la inicialización y no comienzan a trabajar en los trabajos, se debe a que el rol de la flota no se configuró correctamente.

Para comprobar que esto es lo que está ocurriendo, compruebe si hay algún error de acceso denegado en sus CloudTrail registros. Cuando confirme el problema de acceso denegado, vaya a su flota y actualice la configuración de funciones con los permisos correctos. Para obtener más información, consulta [CloudTrail registros](#) en la guía para desarrolladores de Deadline Cloud.

¿Por qué mi empleado está atascado corriendo?

El trabajador está atascado al salir del entorno de OpenJD

Los trabajadores pueden quedar atrapados en acciones `envExit` prolongadas durante una sesión. Esto puede ocurrir si utiliza una plantilla de trabajo que sustituya a la plantilla de OpenJD y establezca el tiempo de espera de las acciones de salida del entorno en más de 5 minutos. El monitor de Deadline Cloud proporciona cierta visibilidad de los trabajadores atrapados en esta situación, pero requiere cotejar a `RUNNING` los trabajadores con el trabajo disponible en las colas asociadas.

Para encontrar trabajadores atascados, revisa todas las flotas en el monitor de Deadline Cloud y sigue los siguientes pasos:

1. En la columna sobre el estado del trabajador, busca `RUNNING` trabajadores.
2. En la sección de detalles de la flota, navega hasta cada cola asociada.
3. En cada cola asociada, busque trabajos que sean `RUNNINGREADY`, o. `PENDING` Si todas las colas asociadas no tienen ningún trabajo en esos estados, significa que el trabajador está ejecutando una salida del entorno.

Para detener a un trabajador atrapado en este estado, utilice el siguiente AWS CLI comando:

```
aws deadline update-worker \  
  --farm-id $FARM_ID \  
  --fleet-id $FLEET_ID \  
  --worker-id $WORKER_ID \  
  --status STOPPED
```

Tras ejecutar el comando, el agente de trabajo se reinicia cuando se cierra el programa. Luego, los trabajadores vuelven a conectarse y ejecutan más trabajos desde las colas asociadas. Si la cola contiene más trabajos con tiempos de espera de acción de salida del entorno superiores a 5 minutos, el trabajador volverá a quedarse atascado. Si esto ocurre, tendrá que repetir este proceso hasta que no haya más trabajadores atrapados en la salida.

Para evitar este problema, establezca la opción de tiempo de espera en no más de 5 minutos cuando utilice una plantilla de trabajo.

Solución de problemas de trabajos de Deadline

Para obtener información sobre los problemas más comunes con los trabajos en AWS Deadline Cloud, consulta los siguientes temas.

¿Por qué falló la creación de mi trabajo?

Validación de cuotas

Algunas de las posibles razones por las que un trabajo puede fallar en las comprobaciones de validación son las siguientes:

- La plantilla de trabajo no sigue la especificación de OpenJD.
- El trabajo contiene demasiados pasos.
- El trabajo contiene demasiadas tareas en total.
- Se ha producido un error de servicio interno que impide la creación del trabajo.

Para ver las cuotas del número máximo de pasos y tareas de un trabajo, utilice la consola Service Quotas. Para obtener más información, consulte [Cuotas para Deadline Cloud](#).

Error en el parámetro de la tarea CHUNK [INT]

Si se produce un error al crear el trabajo y aparece el siguiente mensaje de error, tendrá que añadir la TASK_CHUNKING extensión a la plantilla de trabajo.

```
The CHUNK[INT] task parameter requires the TASK_CHUNKING extension.
```

Para resolver este problema, añade lo siguiente a la plantilla de trabajo:

```
extensions:  
  - TASK_CHUNKING
```

¿Por qué mi trabajo no es compatible?

Los motivos más comunes por los que los trabajos no son compatibles con las colas son los siguientes:

- No hay ninguna flota asociada a la cola a la que se envió el trabajo. Abre el monitor de Deadline Cloud y comprueba que la cola tenga flotas asociadas. Para obtener más información sobre cómo ver las colas, consulte [Consulta los detalles de las colas y la flota en Deadline Cloud](#)
- El trabajo tiene requisitos de alojamiento que ninguna de las flotas asociadas a la cola cumple. Para comprobarlo, compare la `hostRequirements` entrada de la plantilla de trabajo con la configuración de las flotas de su granja. Asegúrese de que una de las flotas cumpla con los requisitos del anfitrión. Para obtener más información sobre la compatibilidad de la flota, consulte [Determinar la compatibilidad de la flota](#). Para ver la configuración de la flota, consulte [Consulta los detalles de las colas y la flota en Deadline Cloud](#).

¿Por qué está preparado mi trabajo pendiente?

Las posibles razones por las que su trabajo parece estar estancado en el READY estado incluyen las siguientes:

- El número máximo de trabajadores para las flotas asociadas a la cola se establece en cero. Para comprobarlo, consulte [Consulta los detalles de las colas y la flota en Deadline Cloud](#)
- Hay un trabajo de mayor prioridad en la cola. Para comprobarlo, consulte [Consulta los detalles de las colas y la flota en Deadline Cloud](#).
- Para las flotas administradas por el cliente, compruebe la configuración de escalado automático. Para obtener más información, consulte [Crear una infraestructura de flota con un grupo de Amazon EC2 Auto Scaling](#) en la Guía para desarrolladores de Deadline Cloud.

¿Por qué falló mi trabajo?

Un trabajo puede fallar por muchas razones. Para buscar el problema, abre el monitor de Deadline Cloud y selecciona el trabajo que no funciona. Elija una tarea que haya fallado y, a continuación, consulte los registros de la tarea. Para obtener instrucciones, consulte [Consulta los registros de las sesiones y de los trabajadores en Deadline Cloud](#).

- Si ve errores de licencia o si aparece una marca de agua que se debe a que el software no tiene una licencia válida, asegúrese de que el usuario pueda conectarse al servidor de licencias necesario. Para obtener más información, consulte [Conectar flotas administradas por el cliente a un punto final de licencia](#) en la Guía para desarrolladores de Deadline Cloud.
- El mensaje de acción de la última sesión o el código de salida del proceso pueden proporcionar información sobre el motivo por el que se ha producido un error en el trabajo. Si lo está utilizando

Windows y su código de salida es negativo, intente buscar la versión sin firmar del código de salida:

```
2,147,483,647 - |your exit code|
```

¿Por qué está pendiente mi paso?

Los pasos pueden permanecer en el PENDING estado cuando una o más de sus dependencias no estén completas. Puedes comprobar el estado de las dependencias mediante el monitor de Deadline Cloud. Para obtener instrucciones, consulte [Ver un paso en Deadline Cloud](#).

Deadline Cloud supervisa los registros de las aplicaciones de escritorio

La aplicación de escritorio Deadline Cloud monitorea registros de diagnóstico que puedes usar para investigar bloqueos u otros comportamientos inesperados. Cuando notifique un problema con la aplicación de escritorio, incluya los archivos de registro correspondientes para facilitar el diagnóstico.

La ubicación de los archivos de registro depende del sistema operativo:

Windows

```
%APPDATA%\com.amazonaws.deadline.monitor\logs
```

macOS

```
~/Library/Logs/com.amazonaws.deadline.monitor/
```

Linux

```
~/config/com.amazonaws.deadline.monitor/logs
```

Recursos adicionales

Puede encontrar información y recursos adicionales en [GitHub](#).

Notas de lanzamiento de Deadline Cloud

Esta página contiene información sobre las últimas versiones y actualizaciones de AWS Deadline Cloud.

Date	Title	Description (Descripción)
03 de junio de 2026/	Sincronización de complementos para Blender y Autodesk Maya	Service-managed Las flotas ahora admiten la sincronización de complementos para Blender y Autodesk Maya. Sube los archivos del plugin a una ruta prescrita en el depósito S3 de adjuntos de tareas de tu cola. Deadline Cloud los sincroniza automáticamente con los trabajadores cuando comienza una sesión de trabajo.
2026-06-02	Soporte para Blender 5.1 y actualizaciones de LTS	Deadline Cloud ahora es compatible con Blender 5.1. Puedes enviar trabajos de renderizado y composición desde Blender 5.1 a tu granja de renderizados de Deadline Cloud. Además, Blender 4.5 LTS se ha actualizado de la versión 4.5.5 a la 4.5.10 y Blender 4.2 LTS de la versión 4.2.16 a la 4.2.21, incorporando correcciones de renderización previas y mejoras de estabilidad.

Date	Title	Description (Descripción)
28 de mayo de 2026-05-	Almacenamiento persistente para flotas gestionadas por servicios	<p>Ahora puede configurar el almacenamiento persistente en las flotas gestionadas por el servicio para conservar los datos durante todo el ciclo de vida de los trabajadores. El almacenamiento persistente utiliza volúmenes gp3 dedicados de Amazon EBS, separados del volumen de arranque raíz. Estos volúmenes mantienen las cachés de las aplicaciones, las instalaciones de paquetes conda y los espacios de trabajo cuando la flota recicla a los trabajadores. Para obtener más información, consulte Almacenamiento persistente para flotas gestionadas por servicios en la Guía del usuario de Deadline Cloud.</p>

Date	Title	Description (Descripción)
28 de mayo de 2020	Cumplimiento de los SOC 1, 2 y 3	<p>Deadline Cloud aparece ahora en la página Servicios de AWS dentro del ámbito de aplicación para comprobar el cumplimiento de los controles de sistema y organización (SOC) 1, 2 y 3. Third-party Los informes de auditoría están disponibles para su descarga mediante AWS Artifact. Para obtener más información, consulte Validación de conformidad para Deadline Cloud.</p>
18 de mayo de 2020	Configuración más rápida del entorno de colas conda en flotas gestionadas por servicios	<p>Se ha mejorado el entorno de colas de conda predeterminado en las flotas gestionadas por el servicio. Se han agregado los nuevos comandos conda-queue-environment y conda-queue-environment-exit, que permiten una creación de entornos más rápida, con mejoras aún mayores en las ejecuciones repetidas. Para obtener más información, consulte https://github.com/aws-deadline/deadline-cloud-samples/tree/mainline/queue_environments.</p>

Date	Title	Description (Descripción)
14 de mayo de 2026/	Deadline Cloud Monitor 1.1.9	<p>Esta versión de la aplicación de escritorio Deadline Cloud Monitor incluye los siguientes cambios:</p> <ul style="list-style-type: none">• Actualiza el cliente Deadline para que sea compatible con el filtrado de entradas y salidas de archivos adjuntos al trabajo.• Corrige un error que impedía que algunos usuarios tuvieran que actualizar a la última versión al iniciar sesión.• Mejora los mensajes de error cuando Deadline Cloud Monitor no se puede iniciar debido a la falta de una dependencia del sistema.

Date	Title	Description (Descripción)
-11 de mayo de 2022	In-app notas de publicación en Deadline Cloud Monitor	<p>Ahora puedes buscar las actualizaciones de los productos directamente en Deadline Cloud Monitor. La página de notas de la versión muestra las nuevas funciones, correcciones y actualizaciones de la documentación, con filtros y búsquedas por categorías, para que pueda encontrar los cambios relevantes sin salir del Monitor. Acceda a las notas de la versión desde el menú de navegación secundario situado en la parte inferior de la navegación lateral del monitor.</p>
29 de abril de 2020	Soporte para el acelerador de GPU NVIDIA RTX PRO Server 6000	<p>Ahora puede seleccionar el acelerador de GPU RTX PRO Server 6000 al crear flotas gestionadas por servicios. Este acelerador usa la familia de instancias G7e y proporciona 96 GiB de memoria de GPU por acelerador. Para usar este acelerador, elija rtx-pro-server-6000 como nombre del acelerador y grid:r580 como versión de controlador al configurar su flota.</p>

Date	Title	Description (Descripción)
20 de abril de 2020	Deadline Cloud Monitor 1.1.8	<p>Esta versión de la aplicación de escritorio Deadline Cloud Monitor incluye los siguientes cambios:</p> <ul style="list-style-type: none">• Actualiza el cliente Deadline para que puedas trabajar con las tareas por partes.• Agrupa las dependencias del tiempo de ejecución para un envío de trabajos más rápido.• Elimina la animación de bienvenida larga para un inicio más rápido.• Corrige varios errores menores.• Incluye traducciones mejoradas para idiomas distintos del inglés.

Date	Title	Description (Descripción)
-17 de abril de 2026/	<u>Deadline Cloud Assistant para solucionar problemas de trabajo de forma inteligente</u>	<p>Ahora puedes usar el Deadline Cloud Assistant, un asistente de AI-powered solución de problemas integrado en el monitor de Deadline Cloud, para diagnosticar errores en los trabajos de renderizado. El asistente analiza las configuraciones de los trabajos, CloudWatch los registros de Amazon relacionados y la documentación de las aplicaciones de creación de contenido digital compatibles. Se ejecuta en su navegador y utiliza Amazon Bedrock en su cuenta de AWS, por lo que sus datos se mantienen dentro de sus límites de seguridad. Para empezar, selecciona e activa Deadline Cloud Assistant en la configuración del monitor de la consola de administración de AWS.</p>

Date	Title	Description (Descripción)
10 de abril de 2020	Support para la creación de monitores en múltiples regiones	<p>Ahora puede conectar un monitor de Deadline Cloud a una instancia del centro de identidad de IAM en una región diferente sin necesidad de configurar el centro de identidad de IAM adicional. Deadline Cloud lee los datos de identidad de la región en la que se encuentra su instancia.</p>
06-04-06	Las nuevas API por lotes simplifican las operaciones de recursos masivos	<p>Con 8 nuevas API de Batch, puede recuperar o actualizar varios recursos en una sola llamada a la API, lo que reduce la sobrecarga de las operaciones masivas. Las nuevas API de Batch Get son las siguientes:</p> <ul style="list-style-type: none">• BatchGetJob• BatchGetSession• BatchGetSessionAction• BatchGetStep• BatchGetTask• BatchGetWorker <p>Las siguientes son las nuevas API de Batch Update:</p> <ul style="list-style-type: none">• BatchUpdateJob• BatchUpdateTask

Date	Title	Description (Descripción)
03 de abril de 2026	Soporte para Foundry Nuke 17	Deadline Cloud ahora es compatible con Foundry Nuke 17. Puedes enviar trabajos de renderizado y composición desde Nuke 17 a tu granja de renderizado de Deadline Cloud.
03/04/2026	Soporte de NVIDIA GRID R580 para flotas de GPU	Ahora puedes usar el software NVIDIA Virtual GPU v19.0 (GRID R580) en flotas gestionadas por el servicio Deadline Cloud con Windows Server 2022 y Amazon Linux 2023. Para usar esta versión de software, al crear una flota GPU-accelerated gestionada por servicios, elige grid:r580 como versión Driver.
-02 de abril de 2026/	Soporte para Unreal Engine 5.7	Ahora puedes usar Unreal Engine 5.7 de Epic Games con Deadline Cloud. Puedes enviar trabajos desde Windows y usar los paquetes conda en las flotas gestionadas por los servicios de Windows.
-02 de abril de 2026/	Soporte de programación equilibrado	Ahora puedes controlar la forma en que Deadline Cloud distribuye los trabajos entre los trabajadores estableciendo una configuración de programación en cada cola.

Date	Title	Description (Descripción)
30 de marzo de 2020	Configuración de escalado automático para flotas	Deadline Cloud ahora admite tres nuevas configuraciones de escalado automático de flotas. Con la tasa de escalamiento horizontal, puede configurar la rapidez con la que los trabajadores se lanzan. Con la duración de la inactividad de los trabajadores, puede establecer cuánto tiempo deben esperar los trabajadores antes de cerrar. Con el recuento de trabajadores en espera, puede preparar a los trabajadores inactivos para que los trabajos comiencen rápidamente.
25-03-2020	Factores de escala de costes para las explotaciones	Ahora puede configurar un factor de escala de costos en sus granjas para modelar los costos en Usage Explorer y Budget Manager. Puede aplicar descuentos o primas a los cálculos de costos de su granja para alinear los datos de uso de Deadline Cloud con los costos reales de su organización.

Date	Title	Description (Descripción)
23-03-2026	El instalador de Submitter (versión 2026-03-23) actualiza el remitente Maya	<p>Un nuevo instalador remitente actualiza los siguientes componentes:</p> <ul style="list-style-type: none">• Maya: 0.15.13 → 0.15.14 (notas de la versión) <p>El instalador ahora incluye las dependencias de la GUI para el cliente Deadline Cloud, lo que permite una instalación completa sin acceso a Internet.</p>
16-03-2026	Tiempo restante estimado para los trabajos en curso	<p>Para mostrar el tiempo restante estimado de los trabajos en curso, utilice la marca <code>--show-estimates</code> junto con los comandos <code>Deadline Job List</code> y <code>Deadline job get</code>. La estimación utiliza el tiempo medio de finalización de la tarea y muestra el resultado como una duración legible para las personas.</p>
13-03-2026	Compatibilidad con After Effects 25.6 y 26.0	<p>Ahora se admiten las versiones 25.6 y 26.0 de Adobe After Effects. El soporte para remitentes está disponible para Windows y macOS, y los paquetes conda están disponibles para flotas administradas por servicios de Windows.</p>

Date	Title	Description (Descripción)
11/03/2022	Publicada la versión 2026-03-11 del instalador de Submitter	<p>Se ha publicado un nuevo instalador de remitter que actualiza los siguientes componentes:</p> <ul style="list-style-type: none">• 3ds-max: 0.1.9 → 0.1.10 (notas de la versión)• efectos secundarios: 0.4.4 → 0.4.5 (notas de la versión)• cinema-4d: 0.9.2 → 0.10.0 (notas de la versión)• deadline-cloud: 0.54.1 → 0.54.2 (notas de la versión)• houdini: 0.7.10 → 0.7.11 (notas de la versión)
2026-03-10	Soporte para Blender 5.0	<p>Deadline Cloud ahora es compatible con Blender 5.0 con todos los motores de renderizado integrados, incluidos Cycles, Eevee y Workbench. El soporte para remitentes está disponible para Windows, macOS y Linux, y los paquetes conda están disponibles para flotas gestionadas por servicios de Linux.</p>

Date	Title	Description (Descripción)
2 de marzo de 2026	El instalador de Submitter, versión 2026-03-02, actualiza Blender y sus componentes principales	<p>Se ha publicado un nuevo instalador de remitter que actualiza los siguientes componentes:</p> <ul style="list-style-type: none">• blender: 0.6.0 → 0.6.1 (notas de la versión)• deadline-cloud: 0.54.0 → 0.54.1 (notas de la versión)
2026-02-24	La documentación de Deadline Cloud ahora incluye una guía de usuario del software compatible	<p>La guía del usuario de Deadline Cloud ahora incluye subpáginas dedicadas a cada aplicación compatible, que proporcionan detalles detallados sobre la compatibilidad de las versiones y la compatibilidad de las funciones.</p>
24 de febrero de 2020	El explorador de uso de Deadline Cloud Monitor agrupa el uso por usuario	<p>Analiza los patrones de uso por usuario y atribuye los costes a todo tu equipo con el explorador de uso.</p>

Date	Title	Description (Descripción)
24 de febrero de 2026	<u>La fragmentación de tareas mejora la eficiencia del renderizado</u>	Deadline Cloud ahora admite la fragmentación de tareas, que agrupa varios fotogramas en una sola ejecución de tareas. Esta función reduce la sobrecarga al cargar la aplicación y la escena una vez por fragmento en lugar de una vez por fotograma. Puedes especificar un tamaño de fragmento predeterminado o dejar que Deadline Cloud ajuste dinámicamente el tamaño de los fragmentos en función del tiempo de ejecución objetivo.
-19 de febrero de 2020	<u>El instalador de Submitter (versión 2026-02-19) actualiza el remitente Maya</u>	<u>Se ha publicado un nuevo instalador de remitentes que actualiza el remitente Maya de Autodesk de la versión 0.15.12 a la 0.15.13.</u>
13/02/2020	<u>Las especificaciones de OpenJD añaden la habilidad de Claude y Kiro para la revisión de RFC</u>	El repositorio de especificaciones de Open Job Description ahora incluye una habilidad de Kiro para AI-assisted revisar las propuestas de RFC, comprobar su integridad, claridad, alineación de principios y compatibilidad con las especificaciones existentes.

Date	Title	Description (Descripción)
13/02/2020	Deadline Cloud para 3ds Max presenta los poderes de Kiro para el desarrollo AI-assisted	El repositorio de Deadline Cloud para 3ds Max ahora incluye las funciones de Kiro, que proporcionan flujos de trabajo de AI-assisted configuración, diseño y desarrollo con controles integrados y prácticas recomendadas.
06-02-06	Los trabajos admiten el etiquetado para el control de acceso	Los recursos de trabajo ahora admiten el etiquetado y el control de Attribute-Based acceso (ABAC). Las políticas de IAM pueden hacer referencia a las etiquetas de trabajo mediante claves de condición, lo que permite establecer patrones de autorización basados en etiquetas, por ejemplo, restringiendo las llamadas a la GetJob API a los trabajos con una etiqueta de equipo determinada.

Date	Title	Description (Descripción)
05/02/2020	Multi-region soporte de replicación a través del IAM Identity Center	<p>Deadline Cloud ahora es compatible con la función de replicación multirregional de IAM Identity Center, lo que brinda a los estudios más flexibilidad a la hora de configurar Deadline Cloud en relación con su instancia de Identity Center. Los estudios pueden crear una granja de Deadline Cloud en las regiones que mejor se adapten a sus necesidades de representación mientras los administradores siguen gestionando Identity Center desde una región principal.</p>

Date	Title	Description (Descripción)
04/02/2020	<u>Un nuevo paquete de trabajo de muestra muestra la formación de Klein LoRa FLUX.2</u>	<p>Ya está disponible un paquete de trabajo de muestra que muestra cómo entrenar adaptadores LoRa personalizados en el modelo FLUX.2 Klein utilizando de 20 a 50 imágenes. Esto le permite crear generadores de imágenes personalizados para productos, personajes o activos de marca sin necesidad de una gran experiencia en aprendizaje automático. El enfoque de ajuste preciso de LoRa crea modelos de adaptador es pequeños y portátiles que son eficientes de entrenar y fáciles de compartir con todo el equipo.</p>

Date	Title	Description (Descripción)
29-01-2020	<u>Disponible un nuevo paquete de trabajos V-Ray de renderizado en teselas independiente</u>	<p>Ya está disponible un nuevo paquete de tareas para el renderizado en mosaico de las V-Ray escenas exportadas. Este paquete de tareas permite una representación eficiente de imágenes de alta resolución al dividir las en teselas que se pueden procesar en paralelo en toda la granja de renderizados. Ahora puede utilizar 3ds Max y V-Ray exportar V-Ray escenas de forma local y enviarlas mediante este paquete a los trabajadores de Linux en lugar de tener que utilizar Windows.</p>
27-01-2020	<u>Edite los nombres y las descripciones de los trabajos después de enviarlos</u>	<p>Deadline Cloud ahora admite la edición de los nombres y descripciones de los trabajos después de su envío. Esta nueva función facilita la organización e identificación de los trabajos después de su envío, ya que actualiza los nombres o añade detalles de seguimiento útiles en el campo de descripción.</p>

Date	Title	Description (Descripción)
22/01/2020	Soporte de Redshift 2026 para Maya en flotas gestionadas por servicios	Redshift 2026 ahora es compatible con las flotas gestionadas por servicios de Linux con Deadline Cloud for Maya.
22/01/2020	Entrene modelos de aprendizaje automático con Foundry Nuke CopyCat	Deadline Cloud ahora se integra con Foundry Nuke CopyCat, lo que le permite realizar trabajos de formación en aprendizaje automático para efectos visuales en la nube. CopyCat aprende los ajustes de los fotogramas de muestra y los aplica en secuencias enteras. Envía trabajos de formación a tu granja de renderizado de Deadline Cloud, escala las cargas de trabajo en paralelo y libera las estaciones de trabajo de tus artistas.

Date	Title	Description (Descripción)
15/01/2020	Los SDK incorporan camareros para completar el trabajo	<p>Los SDK de Deadline Cloud ahora incluyen JobComplete JobSucceeded camareros que simplifican la votación para determinar el estado del puesto. El JobComplete camarero vota hasta que un trabajo llegue a un estado terminal (EXITOSO, FALLIDO o CANCELADO), mientras que el JobSucceeded camarero vota hasta que el trabajo sea exitoso. Estos camareros eliminan la necesidad de escribir una lógica de votación personalizada, lo que facilita la creación de flujos de trabajo automatizados que dependen de la finalización del trabajo.</p>

Date	Title	Description (Descripción)
15/01/2020	Los presupuestos respaldan el etiquetado para el control de acceso	<p>Los clientes de Deadline Cloud ahora pueden aplicar etiquetas a los recursos de Budget y utilizar el control de Attribute-Based acceso (ABAC) para gestionar los permisos de forma detallada. Esta nueva capacidad permite a los clientes organizar , gestionar y controlar el acceso a sus presupuestos de Deadline Cloud mediante etiquetas, lo que permite patrones de autorización coherentes en todos sus recursos de AWS. Los clientes ahora pueden etiquetar los presupuestos durante la creación y utilizarlos en las políticas de IAM para controlar quién puede acceder a presupuestos específicos en función de los valores de las etiquetas.</p>

Date	Title	Description (Descripción)
15/01/2020	<u>La búsqueda en Deadline Cloud Monitor añade un filtrado de selección múltiple</u>	<p>Al utilizar el monitor de Deadline Cloud, ahora puedes seleccionar hasta 16 valores para cualquier filtro de búsqueda, incluidos los nombres de usuario y el estado del puesto. Esto te permite encontrar rápidamente trabajos entre varios usuarios o filtrar por varios estados a la vez. Esta funcionalidad también está disponible en la API de Deadline Cloud a través de la nueva versión <code>StringListFilterExpression</code> para trabajos, pasos, tareas y trabajadores.</p>
07/01/2020	<u>Están disponibles los enlaces de descarga del instalador Direct Deadline Cloud Monitor y Submitter</u>	<p>Los usuarios ahora pueden descargar la aplicación de escritorio de Deadline Cloud Monitor y el instalador del remitente directamente desde la documentación de Deadline Cloud. Esto permite a los usuarios sin acceso a la consola de AWS descargar el software que necesitan para empezar a usar Deadline Cloud.</p>

Date	Title	Description (Descripción)
19 de diciembre de 2025	Publicada la versión 2025-12-19 del instalador de Submitter	<p>Se ha publicado un nuevo instalador de remitter que actualiza los siguientes componentes:</p> <ul style="list-style-type: none">• cinema-4d: 0.9.0 → 0.9.2 (notas de la versión)• deadline-cloud: 0.53.3 → 0.54.0 (notas de la versión)• nuke: 0.18.13 → 0.18.14 (notas de la versión)
2025-12-17	Deadline Cloud Monitor 1.1.7 presenta la presentación de trabajos integrada	<p>La última versión de la aplicación de escritorio Deadline Cloud Monitor incluye:</p> <ul style="list-style-type: none">• Support para enviar trabajos directamente desde la aplicación de escritorio Deadline Cloud Monitor.• Configuración de estación de trabajo más sencilla.• Soporte de proxy mejorado.• Se corrigieron errores en casos extremos al leer y escribir en y desde el archivo de configuración del perfil de Deadline Cloud.

Date	Title	Description (Descripción)
11/12/2021	La guía para desarrolladores añade orientación sobre los agentes de IA	La guía para desarrolladores de Deadline Cloud ahora incluye las mejores prácticas para usar agentes de IA para redactar paquetes de trabajos, desarrollar paquetes de software y solucionar problemas de trabajo de manera más eficiente.
10/12/2020	Se lanza la guía del usuario de Autodesk VRED Submitter	Ya está disponible la documentación del remitente de Deadline Cloud para Autodesk VRED. La guía explica cómo instalar el remitente y enviar los trabajos de renderizado a Deadline Cloud. Esto ayuda a los usuarios de VRED a empezar rápidamente con el renderizado en la nube.
10/12/2025	La guía para desarrolladores agrega una sección de métricas LicensesInUse	La guía para desarrolladores de Deadline Cloud ahora incluye información sobre la LicensesInUse métrica. Esta métrica le ayuda a controlar el número de licencias que consumen actualmente sus trabajos en sus flotas. Puede utilizar esta información para optimizar el uso de las licencias y evitar quedarse sin licencias a la hora de ampliar las cargas de trabajo.

Date	Title	Description (Descripción)
10/12/2020	Service-managed las flotas añaden compatibilidad con Cinema 4D 2026.1	<p>Maxon Cinema 4D 2026.1 ahora es compatible con las flotas gestionadas por servicios de Linux y Windows. Esta versión incluye Redshift 2026.2.0. Cross-platform También se ha añadido soporte para renderizar fuentes en todas las versiones de Cinema 4D. Esta versión permite a los clientes utilizar las últimas funciones de Cinema 4D. También permite a los clientes utilizar fuentes personalizadas en configuraciones multiplataforma, por ejemplo, cuando envían trabajos desde Windows, al tiempo que ahorran tiempo de arranque y reducen los costes de los trabajadores de Linux.</p>
9 de diciembre de 2025	El remitente Maya de Autodesk amplía la documentación de configuración y uso	<p>Se ha añadido una nueva documentación de configuración y uso para Deadline Cloud Submitter para Autodesk Maya.</p>

Date	Title	Description (Descripción)
09-12-2025	<u>After Effects submitter 0.4.4 mejora la instalación y la compatibilidad con las fuentes de macOS</u>	<p>El remitente de After Effects ahora se instala automáticamente en el directorio de preferencias de usuario de macOS, lo que elimina la necesidad de realizar una instalación manual. Esta versión también añade compatibilidad con la mayoría de los archivos de fuentes TrueType Collection (TTC), lo que permite enviar y renderizar trabajos que utilicen estas fuentes. Estas mejoras simplifican la configuración y amplían la compatibilidad de fuentes para los usuarios de After Effects.</p>

Date	Title	Description (Descripción)
08-12-2020	La página de notas de la versión se abre en la guía del usuario	De ahora en adelante, todos los cambios principales en las funciones, aplicaciones, integraciones, ejemplos y documentación de Deadline Cloud aparecerán en la página de notas de la versión de la Guía del usuario. Puede encontrar las principales versiones anteriores de Deadline Cloud en AWS What's New y las notas de la CLI/Worker/integration-specific versión en los repositorios de la organización GitHub de Deadline Cloud .

AWS Glosario

Para obtener la AWS terminología más reciente, consulte el [AWS glosario](#) de la Glosario de AWS Referencia.

Las traducciones son generadas a través de traducción automática. En caso de conflicto entre la traducción y la versión original de inglés, prevalecerá la versión en inglés.