

playblast tool 仕様書

2022.08.29

著作権・使用許諾について

playblast tool は Apache License Version 2.0 に基づいてライセンスされます。

リブレント・イノベーションズ株式会社 BACKBONE事業部 監修/株式会社BIGFOOT

■ ツール概要

本ツールでは、シーン上に存在する複数のカメラのPlayblastを“シーンデータ名+カメラ名”というファイル名で出力します。各カメラごとに、Playblastのオプションなどを指定することが可能です。

The screenshot shows the 'playblast tool' interface with several components highlighted by red boxes and labeled on the right:

- メニューバー**: The 'File' menu at the top left.
- 命名規則の設定パネル**: The 'Cam Name' configuration panel with dropdowns for SCENE, CUT, START, END, OVERSCAN, and VERSION, and an 'Update' button.
- カメラ一覧テーブル操作ボタン**: A row of buttons including 'Set Selected Cams', 'Add Selected Cams', 'Remove Selected Cams', 'Select all Cams', and 'All Output ON/OFF'.
- カメラ一覧テーブル**: A table listing camera configurations with columns for SCENE, CUT, START, END, OVERSCAN, VERSION, and Output.
- その他の設定**: A panel for additional settings including 'Image Size', 'Playblast Scale', 'Time Range Offset', 'Rename Apply', 'Calc Start Frame', 'File Name Suffix', 'Use Audio', and 'Save Directory'.
- Playblast実行ボタン**: The 'Playblast' button at the bottom right.

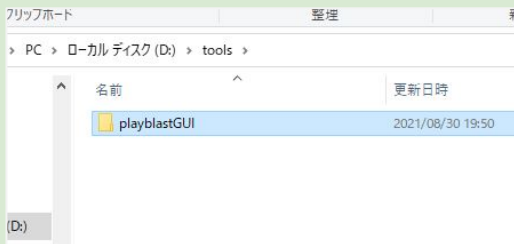
	SCENE	CUT	START	END	OVERSCAN	VERSION	Output
AAA_X001_cam_1_10_100_V0001	AAA	X001	1	10	100	V0001	<input checked="" type="checkbox"/>
AAA_X001_cam_1_45_50_V0002	AAA	X001	1	45	50	V0002	<input checked="" type="checkbox"/>
persp							
AAA_X001_cam_20_45_100_V0003	AAA	X001	20	45	100	V0003	<input checked="" type="checkbox"/>

■ 起動方法

“playblastToolGUI”ディレクトリを任意の場所に格納し、

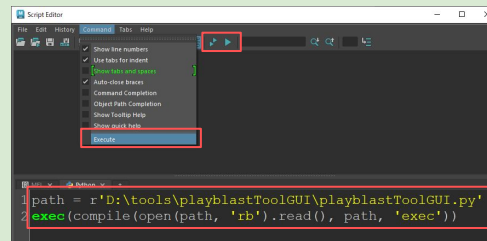
“playblastToolGUI”ディレクトリ直下の“playblastToolGUI.py”を、Pythonコマンドexec()で実行します。

具体例



① playblastToolGUIを任意のディレクトリに格納する

例:**D:\tools**に格納した場合



② Script EditorのPythonタブに、同梱のrun.pyのコマンドを入力する

```
path = r'D:\tools\playblastToolGUI\playblastToolGUI.py'
exec(compile(open(path, 'rb').read(), path, 'exec'))
```

※①で格納したディレクトリに合わせたpathの変更が必要

③ [Command] > Execute

または



動作確認環境

- Python 2.7, 3.9
- Maya 2017, 2018, 2019, 2020, 2022, 2023

本ツールは、Maya 2017以降のバージョンに対応したshiboken2とPySide2をインポートしています。

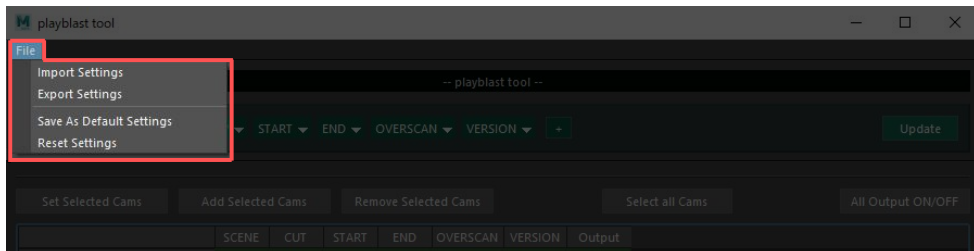
本ツールをMaya 2017以降のバージョンで実行するにあたりインポートエラーが発生した場合は、モジュールのインストールをお願いします。

■ 設定手順

【メニューバー】

カメラ名の命名規則や一部のツールの設定値を、JSONファイル形式で入出力できます。

入出力できるツールの設定値は、【**その他の設定**】の『Clac Start Frame』と『Use Audio』の設定値です。



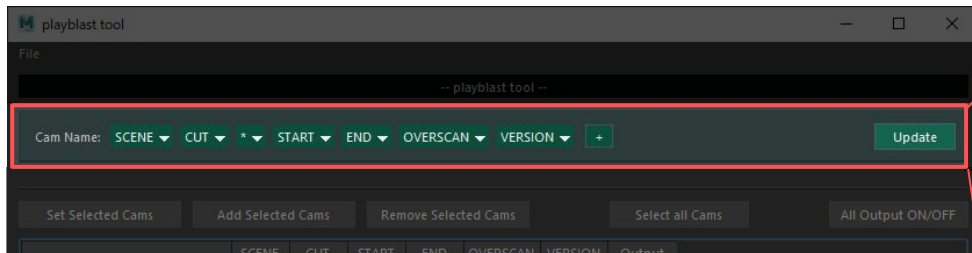
- Import Settings : 命名規則やツールの設定値をJSONファイル形式で入力します。
- Export Settings : 現在の命名規則やツールの設定値をJSONファイル形式で出力します。
- Save As Default Settings : 現在の命名規則やツールの設定値をデフォルト設定として出力します。
次回以降、この設定の状態ですべて起動します。
他の環境にデフォルト設定を共有したい場合、
本ツールと同じディレクトリに保存される”defaultSetting.json”を共有してください。
- Reset Settings : デフォルト設定を初期化します。

■ 設定手順

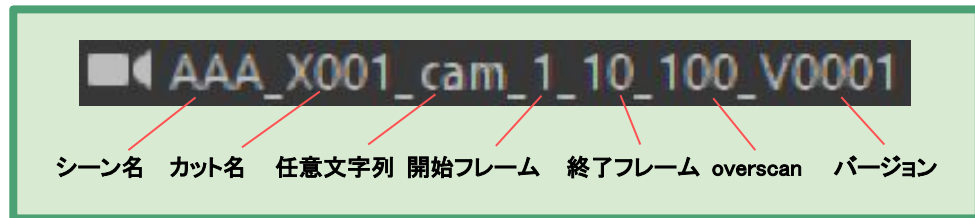
【命名規則の設定パネル】

カメラの命名規則を設定します。

設定完了後、[Update] ボタンをクリックして命名規則を確定してください。



この命名規則の例では、以下のようなカメラ名に沿って設定されています。



設定項目一覧

Playblastのオプションとして指定できる項目

- ・START : Playblast開始フレーム
- ・END : Playblast終了フレーム
- ・WIDTH : 動画の幅
- ・HEIGHT : 動画の高さ
- ・FPS : 動画のフレームレート

カメラの属性を変更する項目

- ・OVERSCAN : カメラのoverscan属性(％表示)

情報表示用の項目

(カメラ一覧テーブルに表示しますが、Playblastに影響しません)

- ・SCENE : シーン名
- ・CUT : カット名
- ・USER : ユーザー名
- ・VERSION : バージョン

その他の項目

(カメラ一覧テーブルに表示せず、Playblastにも影響しません)

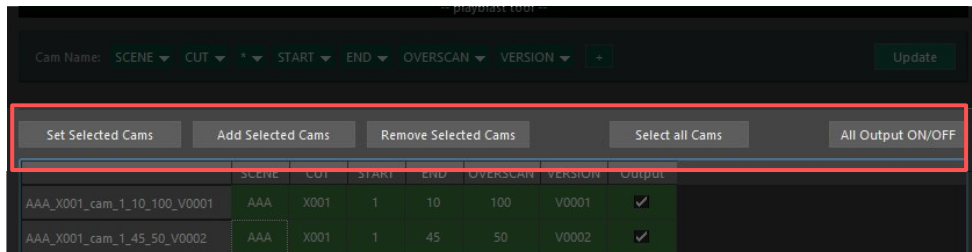
- ・* : 任意の文字列

■ 設定手順

【カメラ一覧テーブルの操作ボタン】

カメラ一覧テーブルにカメラの情報をセットまたは追加します。

Playblastを実行したいカメラをMayaのシーン上で選択し、[Set Selected Cams]または[Add Selected Cams]をクリックしてください。

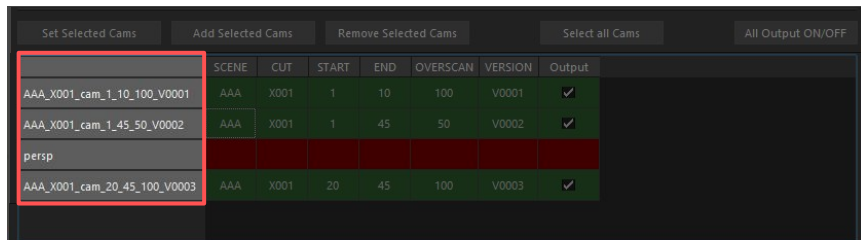


- Set Selected Cams : シーン上で選択中のノードより下の階層にあるカメラの情報を、カメラ一覧テーブルにセットします。
ツール起動時にも、自動で実行されます。
非表示状態のカメラはセットされません。
- Add Selected Cams : シーン上で選択中のノードより下の階層にあるカメラの情報を、カメラ一覧テーブルに追加します。
非表示状態のカメラは追加されません。
- Remove Selected Cams : シーン上またはカメラ一覧テーブルで選択しているカメラの情報を、カメラ一覧テーブルから除外します。
- Select all Cams : カメラ一覧テーブルのすべてのカメラをシーン上で選択します。
- All Output ON/OFF : すべてのカメラのOutputチェックボックスをONまたはOFFに切り替えます。

■ 設定手順

【カメラ一覧テーブル】

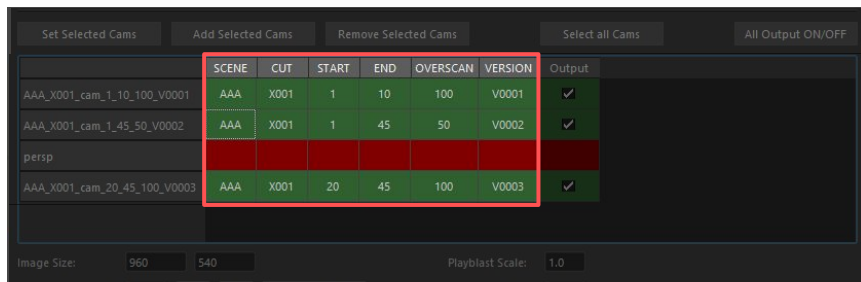
Playblastを実行するカメラの一覧を表示します。



	SCENE	CUT	START	END	OVERSCAN	VERSION	Output
AAA_X001_cam_1_10_100_V0001	AAA	X001	1	10	100	V0001	<input checked="" type="checkbox"/>
AAA_X001_cam_1_45_50_V0002	AAA	X001	1	45	50	V0002	<input checked="" type="checkbox"/>
persp							<input type="checkbox"/>
AAA_X001_cam_20_45_100_V0003	AAA	X001	20	45	100	V0003	<input checked="" type="checkbox"/>

カメラ名

クリックすると、シーンビューのカメラを該当のカメラに変更し、あわせてタイムスライダの開始/終了フレームやフレームレートも変更します。

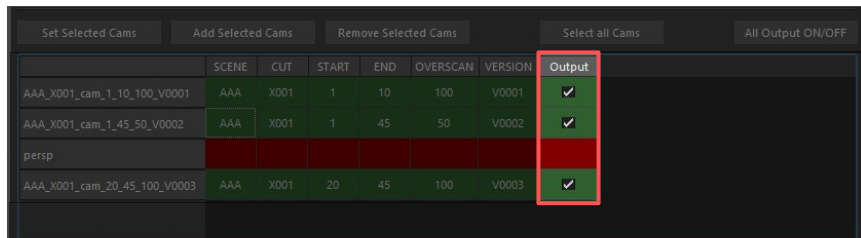


	SCENE	CUT	START	END	OVERSCAN	VERSION	Output
AAA_X001_cam_1_10_100_V0001	AAA	X001	1	10	100	V0001	<input checked="" type="checkbox"/>
AAA_X001_cam_1_45_50_V0002	AAA	X001	1	45	50	V0002	<input checked="" type="checkbox"/>
persp							<input type="checkbox"/>
AAA_X001_cam_20_45_100_V0003	AAA	X001	20	45	100	V0003	<input checked="" type="checkbox"/>

Image Size: 960 540 Playblast Scale: 1.0

各パラメータの値

カメラ名から読み取った値を表示します。
命名規則に沿っていない項目は赤色で表示されます。
このテーブルの値を変更すると、自動でカメラ名が変更されます。
なお、OVERSCANの項目は%表示ですので、この値が50の場合、カメラの.overscanアトリビュートは0.5になります。



	SCENE	CUT	START	END	OVERSCAN	VERSION	Output
AAA_X001_cam_1_10_100_V0001	AAA	X001	1	10	100	V0001	<input checked="" type="checkbox"/>
AAA_X001_cam_1_45_50_V0002	AAA	X001	1	45	50	V0002	<input checked="" type="checkbox"/>
persp							<input type="checkbox"/>
AAA_X001_cam_20_45_100_V0003	AAA	X001	20	45	100	V0003	<input checked="" type="checkbox"/>

Outputチェックボックス

Playblastの実行時、チェックが入っているカメラのみ動画を出力します。
命名規則に沿っていない項目を含むカメラは、出力できません。

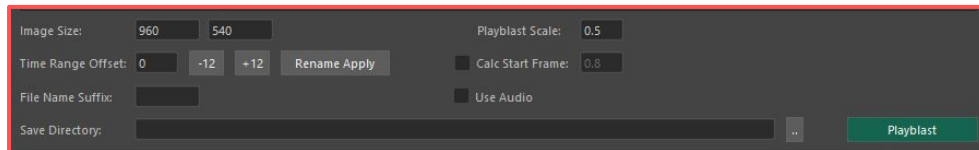
■ 設定手順

【その他の設定】、【Playblast実行ボタン】

Playblastに関わる設定を行います。

設定完了後、【Playblast】ボタンをクリックして

Playblastを実行してください。



- Image Size : 命名規則でWIDTHやHEIGHTが指定されていない場合の動画サイズを指定します。
ツール起動時の数値は、Render Settings > Image Size から読み込みます。
命名規則でWIDTHやHEIGHTが設定されている場合はそちらが優先されるため、この項目は使用されません。
- Playblast Scale : Playblast OptionsのScaleを変更します。
- Time Range Offset : 命名規則で指定しているSTARTやENDより、オフセット分だけ広く動画を書き出します。
(STARTの値はオフセット分減少し、ENDの値は増加します。)
【Rename Apply】ボタンで、選択しているカメラのカメラ名にオフセットを反映します。
- Calc Start Frame : Playblast開始フレームよりも前から再生を始めた場合、チェックをいれて、再生開始フレームを指定します。
(シミュレーションの計算開始フレームなど)
- Save Directory : 動画を保存するディレクトリを指定します。
※ツール起動時、デフォルトでプロジェクト設定している movies フォルダに設定されます。
- File Name Suffix : 動画のファイル名の末尾に文字列を追加します。
- Use Audio : シーン上の音声をPlayblastに含めたい場合、チェックをいれてください。
※Maya 2017では、複数の音声を含めることはできません。
- Playblast : Playblast を順次実行します。
動画のファイル名は、「(Mayaのシーンデータ名) + (カメラ名) + (末尾文字列) . (拡張子) 」として出力されます。
動画のファイル形式などは、Maya標準の Playblast Options に準拠します。

以上