

HUD custom tools for Blender 仕様書

2024.1.23

著作権・使用許諾について

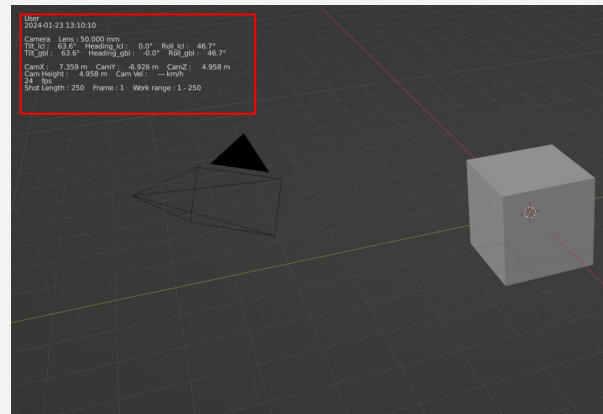
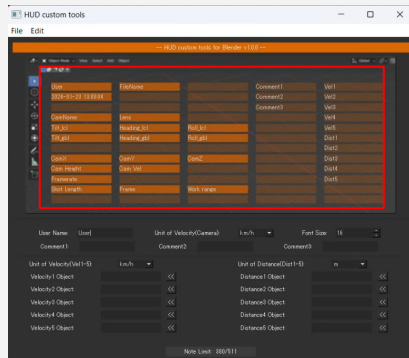
HUD custom tools for Blender は Apache License Version 2.0に基づいてライセンスされます。

リブゼント・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

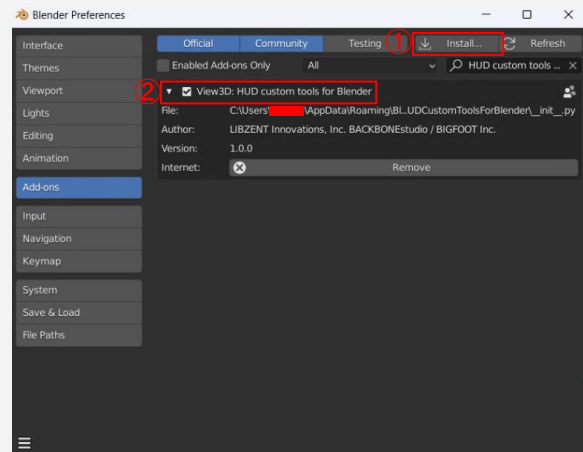
本ツールは以下の情報をBlenderのviewport上に表示するツールです。

- ・ユーザ名
- ・現在の日時
- ・Comment : 任意のコメント
- ・Lens : カメラのfocal length
- ・Cam_Height : カメラのWorld空間でのZ座標
- ・File Name : Blenderのファイル名
- ・CamName : カメラの名前
- ・Tilt_lcl : サイドバーに表示されるカメラのX回転の値
- ・Tilt_glb : カメラのワールド空間でのX回転の値
- ・Heading_lcl : サイドバーに表示されるカメラのY回転の値
- ・Heading_glb : カメラのワールド座標でのY回転の値
- ・Roll_lcl : サイドバーに表示されるカメラのZ回転の値
- ・Roll_glb : カメラのワールド空間でのZ回転の値
- ・Cam Vel : カメラの速さ
- ・Cam X,Y,Z : カメラのワールド空間での座標
- ・Distance : 任意のオブジェクトとカメラの距離
- ・Velocity : 任意のオブジェクトの速さ
- ・Shot Length : アニメーションの長さ
- ・Frame : 現在のフレーム
- ・Frame Rate : フレームレート
- ・Work Range : スタート-エンドフレームのそれぞれの位置



■ 起動方法(アドオンのインストール)

- ① BlenderのEdit>PreferencesからAdd-onsの項目を開き
右上のinstallからHUDCustomToolsForBlender.zipを選択してください。



- ② HUD custom tools for BlenderのチェックをONにしてください。
インストールが完了するとviewport3DのサイドバーにHUDタブが追加されます。

■ 動作確認環境

▼ exe版

•3.3LTS, 3.6LTS, 4.0

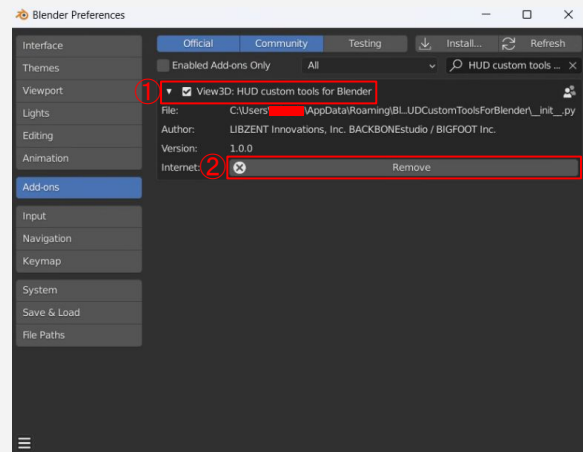
▼ portable版

•3.3LTS, 3.6LTS, 4.0



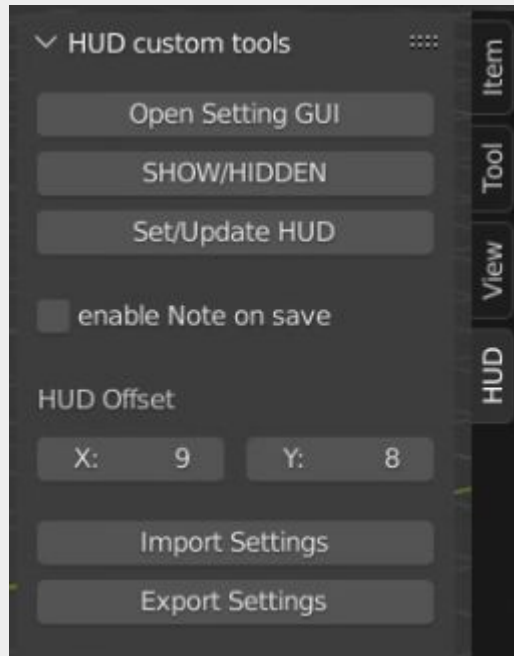
■アドオンのアンインストール

- ①BlenderのEdit>PreferencesからAdd-onsの項目を開き
HUD custom tools for BlenderのチェックをOFFにしてください。



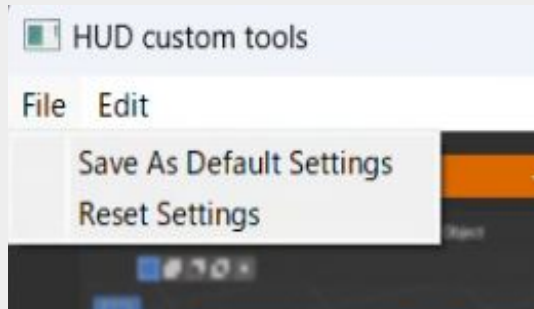
- ②Removeボタンを押してアドオンを削除してください。
この際、エラーが出た場合は一度Blenderを再起動した後、もう一度removeボタンを押して削除してください。

■ 設定手順(SideBar)



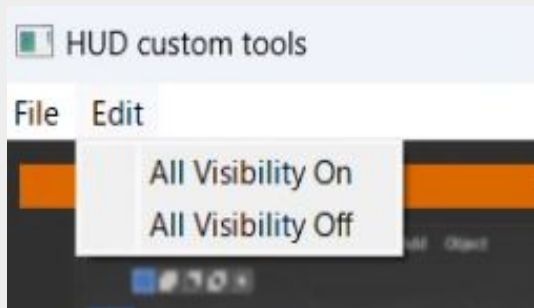
- **Open Setting GUI** : HUD設定用のGUIを呼び出します。
- **SHOW/HIDDEN** : すべてのHUDの表示、非表示を切り替えます。
- **Set/Update HUD** : すべてのHUDを表示、または更新します。
HUDが呼び出されたことのない状態で使用するとデフォルトの設定のHUDが呼び出されます。
- **enable Note on save** : チェックを外した状態で保存したファイルのノートが無効化されます。
- **HUD Offset** : Viewport上のHUDの位置をオフセットできます。
Xで横軸、Yで縦軸にオフセットがかかります。
- **Import Settings** : 設定値をJSONファイル形式で入力します。
- **ExportSettings** : 設定値をJSONファイル形式で出力します。

■ 設定手順(メニュー)



• **Save As Default Settings** : 現在の設定値をデフォルト設定として出力します。
次回以降、この設定状態で起動します。
他の環境にデフォルト設定を共有したい場合
アドオンのインストール先に保存された”defaultSetting.json”を共有してください。
例:)C:\Users\ [UserName] \AppData\Roaming\Blender Foundation\Blender
¥[Version] \scripts\addons\HUDCustomTools\HUDCustomToolsGUIForBlender

• **Reset Settings** : デフォルト設定を初期化します。



• **All Visibility On** : すべてのHUDを表示します。

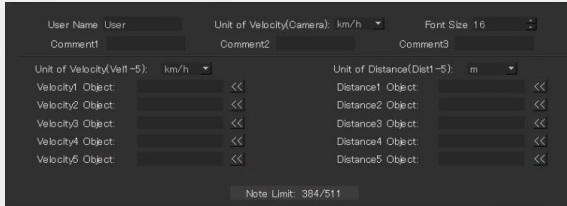
• **All Visibility Off** : すべてのHUDを非表示にします。

■ 設定手順(HUD)

・ドラッグ&ドロップ : 各HUDの表示位置を移動します。



・クリック : 各HUDの表示/非表示を切り替えます。



・UserName : ユーザ名を変更します。(デフォルトはOSのログイン名)

・Unit of Velocity : カメラの速さ、任意のオブジェクトの速さの単位を選択します。

・Unit of Distance : 任意のオブジェクトとカメラの距離の単位を選択します。

・Comment : 任意のコメントを入力します。

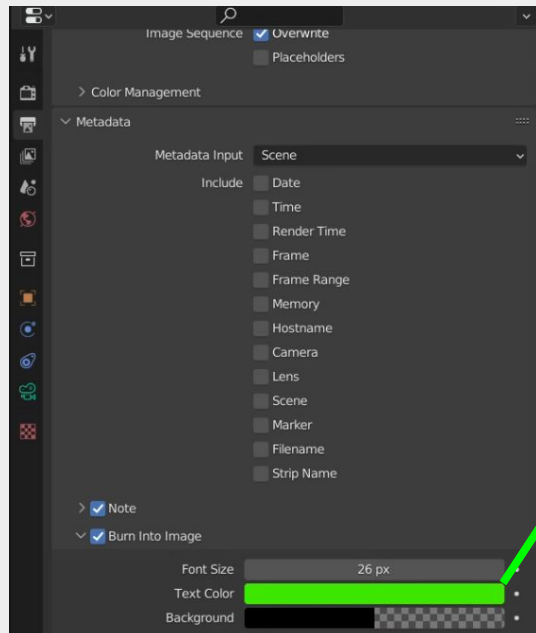
・Font Size : 文字サイズを8-64の間で選択します。

・Velocity Object : 速さを表示するオブジェクトを選択後、[<<]ボタンで設定します。

・Distance Object : カメラとの距離を表示するオブジェクトを選択後、[<<]ボタンで設定します。

・Note Limit : noteで使用する文字数を表示します。511文字を超えると赤く表示されます。

■ 設定手順(その他)



Viewport上のHUDの色はScene>Metadata>Burn Into Image内のText Colorの項目の色を引き継ぎます。
色を変える際はTextColorの色を変更したのち、Set/Update HUDでUIを更新してください。