

Producer 20

Toon Boom Producer 20 ユーザーガイド

TOON BOOM ANIMATION INC.
4200 Saint-Laurent, Suite 1020
Montreal, Quebec, Canada
H2W 2R2

+1 514 278 8666
contact@toonboom.com
toonboom.com

法的通知

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

電話 : +1 514 278 8666

Fax : +1 514 278 2666

toonboom.com

免責事項

本文書の内容はToon Boom Animation Inc.の財産であり、著作権で保護されています。全体または一部を複製することは固く禁じられています。

本文書の内容は、該当する使用許諾契約の下での特定の限定的保証と例外および責任制限の対象であり、Adobe® Flash® ファイル形式(SWF)の特別条件によって補足されます。詳細は使用許諾契約および特別条件をご覧ください。

本文書内のいくつかのアイコンには、Font AwesomeからFont Awesome Free 5.6.1が提供されています。これらのアイコンは、CC BY 4.0ライセンスの下で提供されているものです。Font Awesomeについての詳細は、<https://fontawesome.com>をご覧ください。Font Awesome Freeのライセンスについては、<https://fontawesome.com/license/free>をご覧ください。

本文書内のいくつかのアイコンには、GlyphiconsからGlyphicons Halflingsフォントが提供されています。Glyphiconsについての詳細は、<https://www.glyphicons.com/>をご覧ください。

商標

Toon Boom® は登録商標です。Producer™ およびToon BoomロゴはToon Boom Animation Inc.の商標です。その他のすべての商標はそれぞれの所有者に帰属します。

発行日

2020/12/1

Copyright © 2020 Toon Boom Animation Inc. (Corus Entertainment Inc. 子会社) All rights reserved.

目次

目次	3
Producerについて	8
利点	9
機能	10
ユーザーガイド	11
第1章：インターフェースについて	13
制作ツールバー	15
検索ツールとフィルタリングツール	16
ビューツール	17
List (リスト) ボタン	18
Tiles (タイル) ボタン	19
列セクター	20
下部パネルとサイドパネルの切り替え	21
選択した項目の追加オプション	22
列の追加と削除	23
ビューの作成	25
ビューの管理	27
第2章：ユーザーと許可について	29
ユーザーの作成	31
グループへのユーザーの編集と追加	33
グループ	34
ユーザーを編集	35
第3章：ワークフローについて	37
タスクステータスのワークフローについて	38
含まれるワークフローについて	39
エピソード	40
基本	41
完全	42

ダブル承認	43
シングル承認	44
BG	45
キャラクター	46
プロップ	47
基本タスクワークフロー	48
単純タスクワークフロー	49
ワークフローの複製	50
ワークフローの作成	52
ノードについて	55
手動	56
進行状況	57
アクション	58
条件	59
承認	60
ワークフローへのノードの追加	61
ノードの接続	64
ノードを削除	65
トリガーの作成	67
タスク設定オプション	73
概要ジョブワークフローの作成	76
第4章：制作	81
プロジェクトの作成	82
環境の作成	84
ジョブの作成	85
カットの作成	88
タスクの編集	90
メモの書き込み	92
ガントチャートについて	94

第5章：アセットについて	95
アセットの詳細について	96
アセットのアップロード	100
アセットの検索	103
アセットの編集	106
アセットの削除	108
アセットのプレビュー画像の追加	110
アセットムービークリップのダウンロード	112
プレビュー画像バージョンの表示	113
アセットタスクの置換	115
タスクの追加	118
タスクの削除	121
アセットのリタイア	123
リタイアされたアセットの表示	125
リタイアされたアセットの有効化	127
第6章：ワークロードの監視について	129
タスクの割り当て	130
オープンタスクでのタスクとメモの確認	132
ステータスを手動で更新する	133
作業時間の記録	134
スナップショットのアップロードと更新	135
ユーザーのワークロードを確認する	139
カスタムフィールドの作成	142
Producerでの検索	144
第7章：CSVのインポートとエクスポートについて	145
CSVファイルの作成について	146
環境コードとジョブコードの表示	147
CSVファイルのアップロードとデータのコピー/ペースト	149
第8章：合成について	153

制作リストのナビゲートと検索	154
アセットの参照と検索	158
アSEMBル	164
逆アSEMBル	168
カットワークフローでのアセット進行状況の確認	169
第9章： Harmony同期について	173
Harmonyでのスナップショット脚本の更新	183
Harmonyへのアセットの送信について (ベイキング)	185
ベイキング要件	186
HarmonyカットへのPSDファイルの送信	187
カットテンプレートをHarmonyにベイクする	191
第10章： レビューについて	193
一時的なレビューセッションの作成	194
パーマネントレビューセッションの作成	196
レビュー用のカット送信	198
レビューセッションのフィルタリング	199
レビューセッションの編集	200
レビューセッションを開く	202
セッションリストへの復帰とセッションの切り替え	205
レビューセッションからのカットの削除	207
レビューセッションの削除	209
プレビュームービーの再生	211
セッション内のカットにメモを追加する	212
カットのレビュー中の注釈描画	214
改訂のためのセッションのカット送信	217
セッション内のカットの承認	218
レビューセッションでメモを表示	219
メモのモデルレート	220
レビューセッションでのメモのクローズと再開	224

レビューのダウンロード	226
第11章：CSVメモとレポートのエクスポート	229

Producerについて

オリジナルのアニメーションコンテンツに対する世界的な需要が高まり、国内外の様々なサイトで制作が行われ、在宅での作業がますます増えている今こそ、効率的な制作開発を実現するためのツールが求められています。スタジオはどこも、スプレッドシートやDIYソリューションに頼ってチームの連携を維持し、スケジュールと予算内で制作を進めてきました。

Producer 20 では、アニメーション機能とシリーズの進行状況にリアルタイムでアクセスできるので、グローバルな制作プロセスの管理が容易になります。タスク、アセット、カット、制作の進行状況、チーム管理、部門間の効率、報告などを追跡します。さらに、Producerは、Storyboard ProとHarmonyなど、チームが作業を完了するために必要とするソフトウェアとシームレスに統合します。

オールインワンの制作管理および追跡ツールは、スタジオの活動をグローバルに可視化し、最新の情報にアクセスし、適切なタイミングで最適な意思決定を行うことができます。

利点

- スタジオ制作効率の測定可能な向上
- オンタイム/オンバジェット機能とシリーズデリバリーにより、大幅な節約が可能
- 迅速かつ効率的な意思決定を可能にする、生産パイプライン全体のリアルタイムの可視化
- すべてのレベルのスタジオ管理者へのレポート作成
- ユーザーフレンドリーなインターフェースで学習が容易
- グローバルなスタジオのニーズを理解している、業界をリードする2Dアニメーションソフトウェア企業からの支援
- 25年以上にわたり2Dアニメーションのリーダーとしてサポートとコミュニティに注力する当社は、利用がしやすい
- 業界をリードする2Dアニメーション制作（Harmony）と絵コンテソフトウェア（Storyboard Pro）とのシームレスな統合
- 1つのグローバルプラットフォームでのマルチ制作環境
- チームコラボレーション、効果的なコミュニケーション、タスク委任の高度な可能性

機能

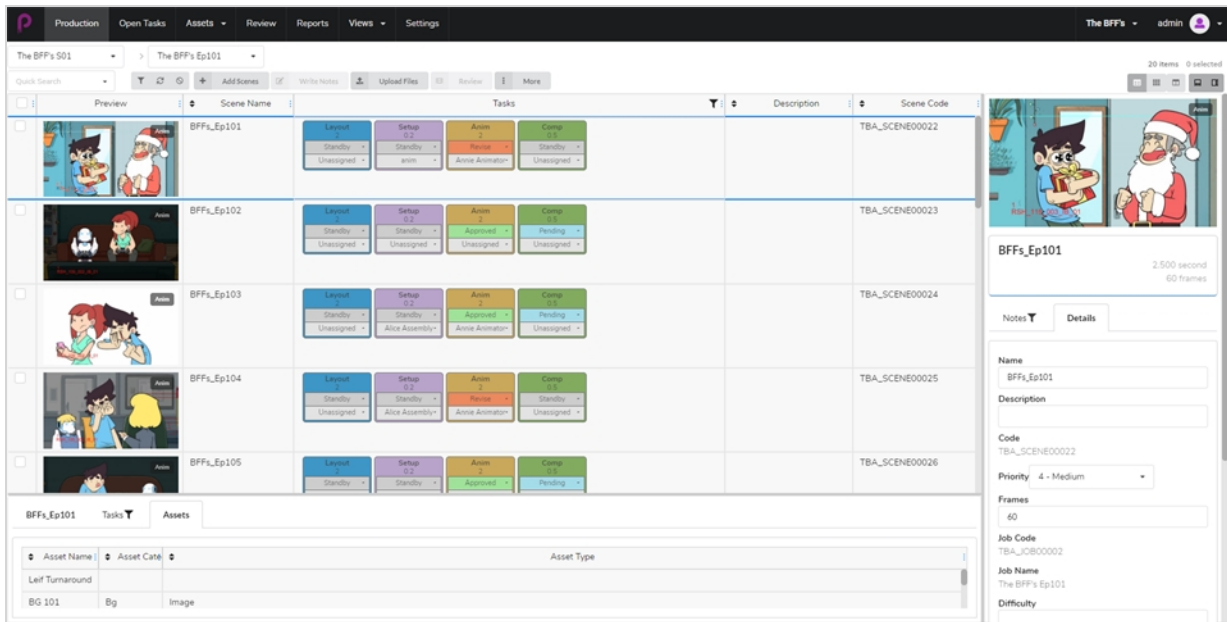
- カスタマイズ可能なワークフロー、ユーザープロファイル、役割
- ユーザーフレンドリーなインターフェース
- ダッシュボードと詳細なレポート作成
- ジョブタスク報告
- 進捗報告
- チームの生産性報告
- アプリ内分析やグラフへのアクセス
- グラフィカルカットのステータスダッシュボード
- カスタマイズ可能な自動トリガー
- プロジェクト、タスク、カット、検索などの高度なフィルタリング
- バージョニング
- マルチ制作追跡の可能性
- スケジューリング&ガントチャート
- すべてのチームメンバーをつなぐCentral Hub
- メモと注釈
- タスク、カット、およびアセットの割り当て
- アセットの分類、ラベル付け、タグによる検索の簡略化
- サムネイルとプレビュー動画で簡単にアクセス
- Harmonyで設定されたアセットの組み立てとカット
- サードパーティ製ソフトウェアの統合
- CVSへの一括インポートとエクスポート
- 高度なレポート作成：タスクレポート、進捗報告、チームの生産性など
- 多言語インターフェース（英語、フランス語、スペイン語、日本語、中国語）
- オンプレミスまたはクラウド上での展開に使用可能

ユーザーガイド

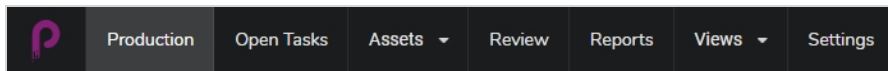
次のガイドでは、Producerのすべてのコア機能を使用する方法について説明します。これは、達成したいタスクに応じて、あらゆる種類のプロジェクトの貢献者に向けて書かれています。


第1章：インターフェースについて

Producerには、制作ワークフローを整理して管理できる多くのページ、タブ、ビュー、ボタンがあります。



トップメニューから、Producerで利用可能なメインセクションと機能をナビゲートできます。



ページ	説明
	Project（プロジェクト）リストのホームページに戻ります。
制作	これによりスーパーバイザーと監督はエピソード、カット、タスクの進行状況を追跡し、ワークロードを管理できます。
オープントスク	ユーザーは割り当てられた作業を確認したり、タスクを更新したり、作業時間を記録したりすることができます。
アセット	スーパーバイザーと監督はアセットタスクを追跡し、アセットを管理できます。
レビュー	スーパーバイザーと監督は、提出されたカットとアセットのレビュー、タスクの承認、メモの追加、およびリテイクのための作業の送信を行うことができます。

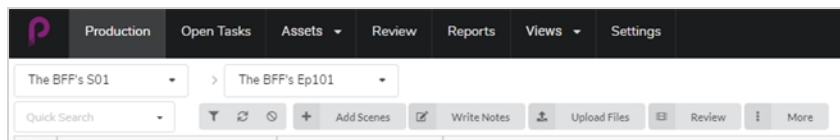
ページ	説明
レポート	スーパーバイザー、監督、プロデューサーは、さまざまなカスタマイズ可能なレポートを通じてデータと進行状況を分析できます。
ビュー	ユーザーがカスタム列を使用してカスタム ビューを作成および共有できるようにします。
設定	管理者は、ユーザーの作成、アクセス許可とグループの設定、ワークフローの作成、およびプロジェクトの管理を行うことで、Producerを設定できます。

**メモ**

ユーザーは、アクセス許可のレベルに基づいて、さまざまなページやメニュー項目にアクセスできます。[ユーザーの作成](#)を参照してください。

制作ツールバー

Production（制作）および Asset（アセット）ページの操作の多くは、Production（制作）ツールバーを通じて実行されます。



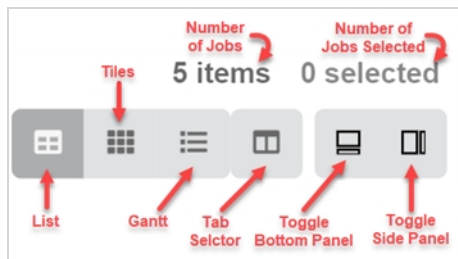
検索ツールとフィルタリングツール

Search（検索）フィールドとフィルタリングツールを使用して、特定の条件に一致するカットとアセットのみを表示できます。

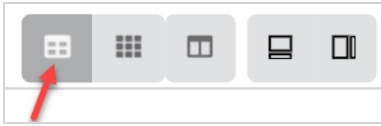


ビューツール

Production（制作）テーブルとAsset（アセット）テーブルの表示スタイルを変更して、詳細サイドパネルを開いたり、ビュースタイルをサムネイルに変更したりするなどの情報を含めることができます。



List (リスト) ボタン



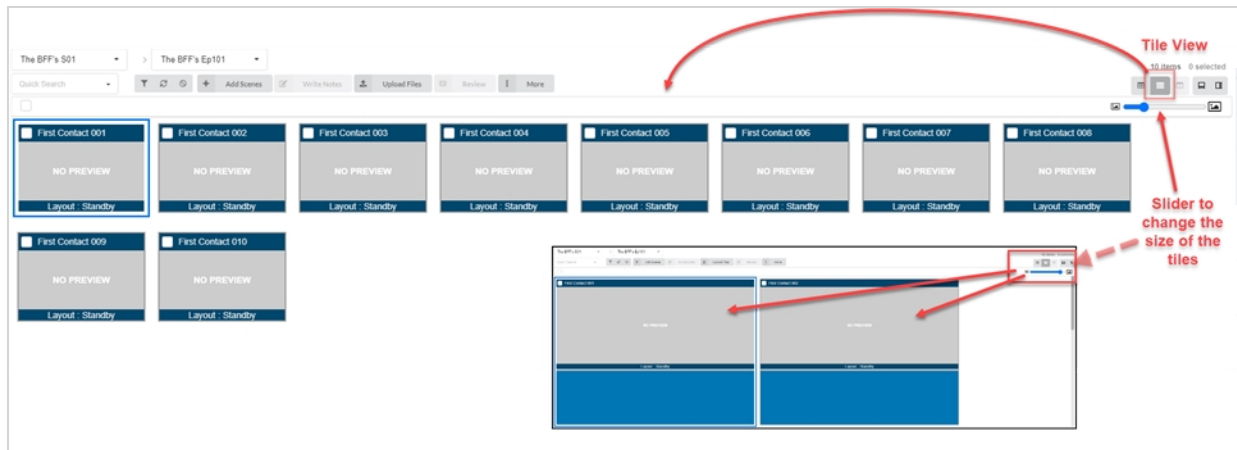
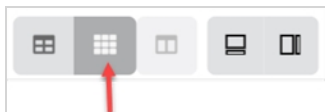
The BFF's S01 > The BFF's Ep101

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

List View

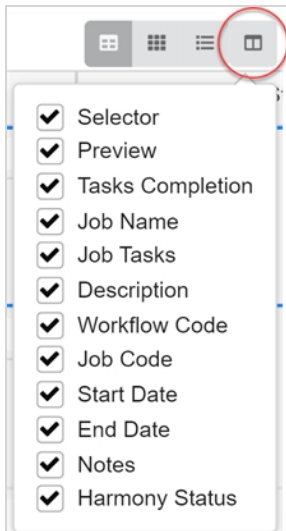
Scene Name	Tasks	Complete	Priority	Preview	Frames	Duration	Workflow Code	Scene Code	
First Contact 001	Layout - Standby - Unassigned Layout_Check 8 - Standby - Unassigned Setup 9.2 - Standby - Unassigned Anim 2 - Standby - Unassigned Anim_Check 5 - Standby - Unassigned Comp 8.5 - Standby - Unassigned Comp_Check 2 - Standby - Unassigned	0%	4 - Medium	NO PREVIEW	60	2 sec 12 fr	the_bffs/single_ap	TBA_SCENE000	Add a note
First Contact 002	Layout - Standby - Unassigned Layout_Check 8 - Standby - Unassigned Setup 9.2 - Standby - Unassigned Anim 2 - Standby - Unassigned Anim_Check 5 - Standby - Unassigned Comp 8.5 - Standby - Unassigned Comp_Check 2 - Standby - Unassigned	0%	4 - Medium	NO PREVIEW	60	2 sec 12 fr	the_bffs/single_ap	TBA_SCENE000	Add a note
First Contact 003	Layout - Standby - Unassigned Layout_Check 8 - Standby - Unassigned Setup 9.2 - Standby - Unassigned Anim 2 - Standby - Unassigned Anim_Check 5 - Standby - Unassigned Comp 8.5 - Standby - Unassigned Comp_Check 2 - Standby - Unassigned	0%	4 - Medium	NO PREVIEW	60	2 sec 12 fr	the_bffs/single_ap	TBA_SCENE000	Add a note
First Contact 004	Layout - Standby - Unassigned Layout_Check 8 - Standby - Unassigned Setup 9.2 - Standby - Unassigned Anim 2 - Standby - Unassigned Anim_Check 5 - Standby - Unassigned Comp 8.5 - Standby - Unassigned Comp_Check 2 - Standby - Unassigned	0%	4 - Medium	NO PREVIEW	60	2 sec 12 fr	the_bffs/single_ap	TBA_SCENE000	Add a note
First Contact 005	Layout - Standby - Unassigned Layout_Check 8 - Standby - Unassigned Setup 9.2 - Standby - Unassigned Anim 2 - Standby - Unassigned Anim_Check 5 - Standby - Unassigned Comp 8.5 - Standby - Unassigned Comp_Check 2 - Standby - Unassigned	0%	4 - Medium	NO PREVIEW	60	2 sec 12 fr	the_bffs/single_ap	TBA_SCENE000	Add a note
First Contact 006	Layout - Standby - Unassigned Layout_Check 8 - Standby - Unassigned Setup 9.2 - Standby - Unassigned Anim 2 - Standby - Unassigned Anim_Check 5 - Standby - Unassigned Comp 8.5 - Standby - Unassigned Comp_Check 2 - Standby - Unassigned	0%	4 - Medium	NO PREVIEW	60	2 sec 12 fr	the_bffs/single_ap	TBA_SCENE000	Add a note

Tiles (タイル) ボタン



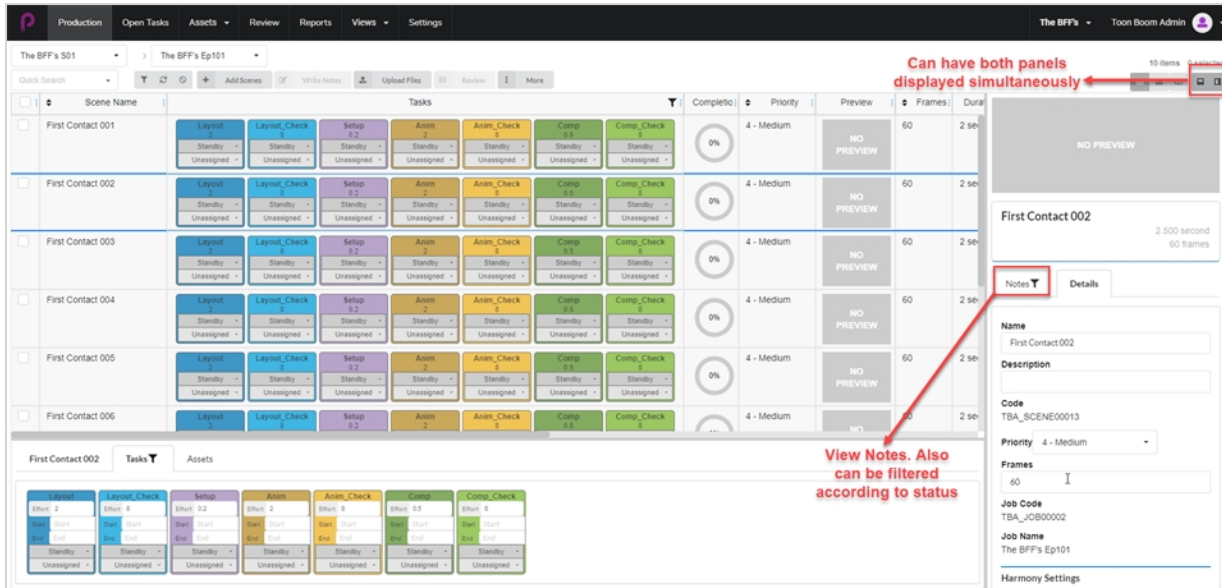
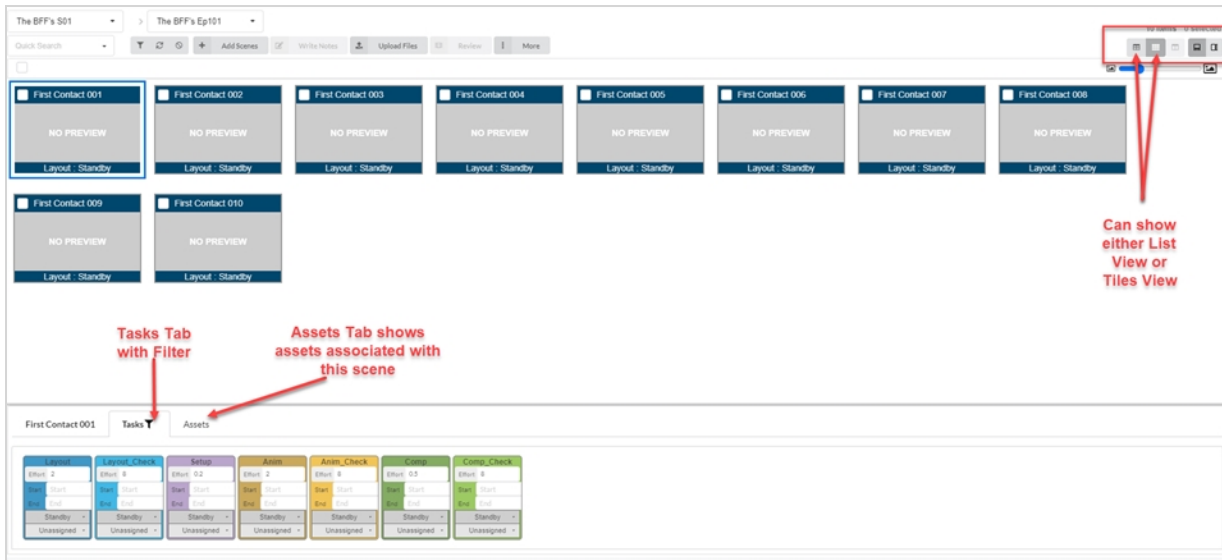
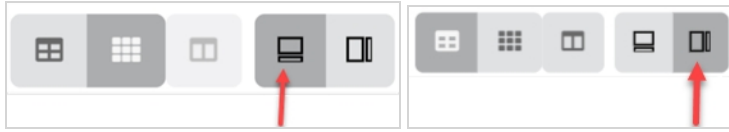
列セクター

Column Selector (列セクター) を使用して、メインリストに表示する列数を選択できます。非表示にしたいもののボックスのチェックを外します。



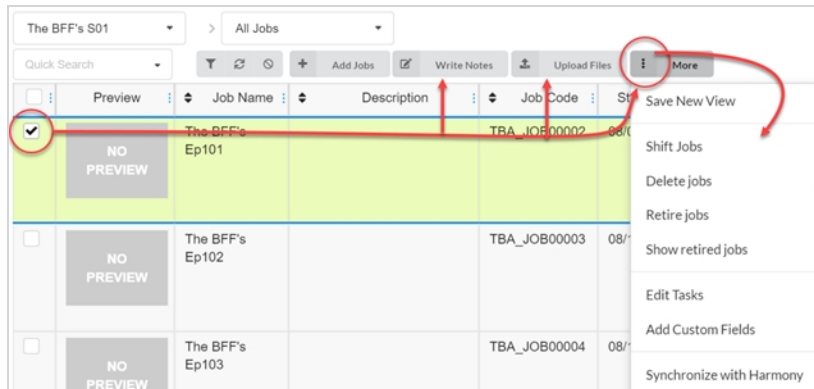
下部パネルとサイドパネルの切り替え

サイドパネルと下部パネルを使用して、選択した各ジョブ、カット、アセットに関する追加情報を表示できます。



選択した項目の追加オプション

Job（ジョブ）のチェックボックスを有効にすると、選択内容を編集するためのオプションが増えます。

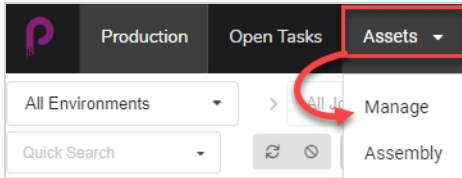


列の追加と削除


ワークフローのニーズに応じて、制作またはアセットリストに列を追加したり、リストから列を削除したりできます。

列を追加および削除する方法

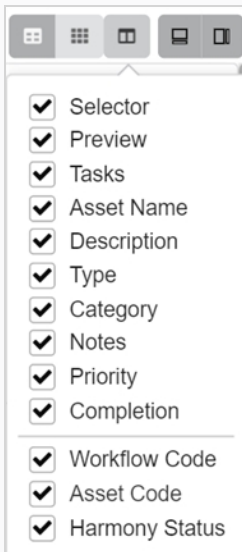
1. トップメニューでProduction（制作）またはAssets（アセット） > Manage（管理）をクリックします。します。



アセットリストが開きます。

2. アセットリストの右上にあるツールバーで、Manage Columns（列の管理）  アイコンをクリックします。

アセットリストで使用可能なすべての列オプションが備わったメニューが表示され、。現在リストに表示されている列はチェックマークがオンで、非表示になっている列はチェックマークがオフになります。



3. 追加する列の各ボックスをオンにし、削除する列の各ボックスはチェックをオフにします。

列を追加すると、デフォルトで追加された最新の列が右側に表示されます。




メモ

Selector（セレクター）列は常に有効にしておく必要があります。この列には、各アセットのチェックボックスが含まれており、特定のアクションを実行して複数のアセットを同時に選択できます。

ビューの作成

カスタムビューを作成してユーザーと共有し、特定の列セットとフィルターオプションを使用して Production (制作) またはAsset (アセット) リストを表示できます。必要な数だけビューを作成できます。

カスタムビューを保存する方法

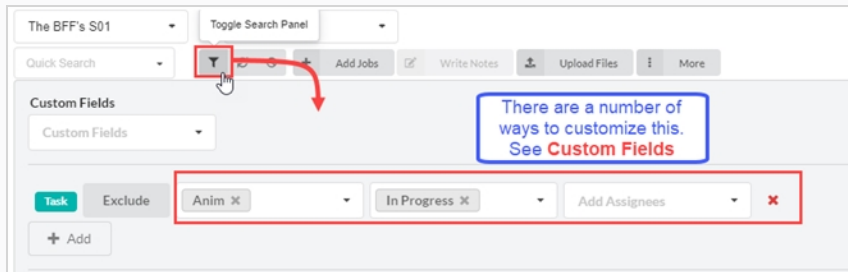
1. **Production (制作) またはAssets (アセット) > Manage (管理)** を選択します。
2. ページツールバーで、Column Selector (列セクター)  アイコンをクリックします。
3. 表示または非表示にする列のチェックボックスをオンまたはオフにします。



メモ

タブの順序は、チェックボックスをオンにした順序で、左から右に表示されます。列ヘッダーの名前を取得し、左または右にスライドさせて順序を切り替えることで、この名前を後で編集できます。

Toggle Search Panel (検索パネルの切り替え) を使用して、さらに多くのカスタムフィールドに入力できます。



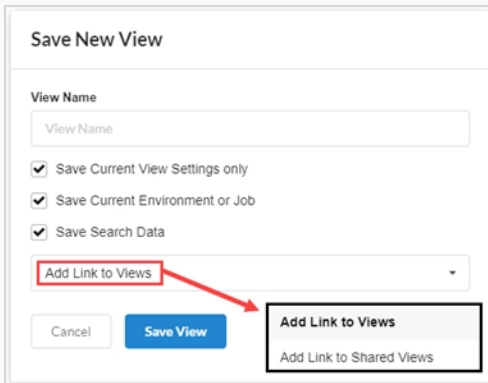
4. 完了したら、ページツールバーで、**More (その他) > Save New View (新しいビューの保存)** に進みます。

Save New View (新しいビューの保存) ウィンドウが開きます。

5. Name (名前) フィールドに、新しいビューの名前を入力します。
6. 次のオプションをオンまたはオフにします：
 - **Save Current View Settings Only (現在のビュー設定のみを保存)** : ビュー内の列と列の順序を保存します。
 - **Save Current Environment or Job (現在の環境またはジョブの保存)** : ビューの現在の場所を保存します。
 - **Save Search Data (検索データの保存)** : 検索データを保存します。

7. ドロップダウンメニューで、次のいずれかを選択します：

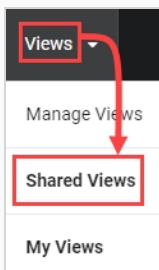
- **Add Link to Views (ビューへのリンクの追加)**：あなたにしか見えないビューへのリンクを追加します。
- **Add Link to Shared Views (共有ビューへのリンクの追加)**：制作の全員が表示および使用できるリンクを追加します。



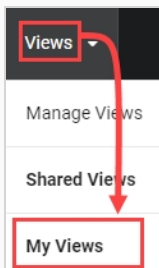
The screenshot shows the 'Save New View' dialog box. It contains a 'View Name' input field, three checked checkboxes for 'Save Current View Settings only', 'Save Current Environment or Job', and 'Save Search Data'. Below these is a dropdown menu with 'Add Link to Views' selected and highlighted by a red box. A red arrow points from this dropdown to a button labeled 'Add Link to Views' in the bottom right corner. Below this button is another button labeled 'Add Link to Shared Views'. On the left side of the dialog, there are 'Cancel' and 'Save View' buttons.

8. **Save View (ビューの保存)** をクリックします。

Views (ビュー) タブのShared Views (共有ビュー) には、現在の制作の共有ビューが表示されません。



Views (ビュー) タブのMy Views (マイビュー) には、現在の制作から保存された個人的ビューが表示されます。

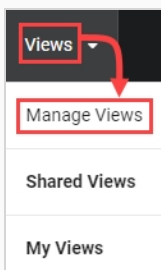


ビューの管理

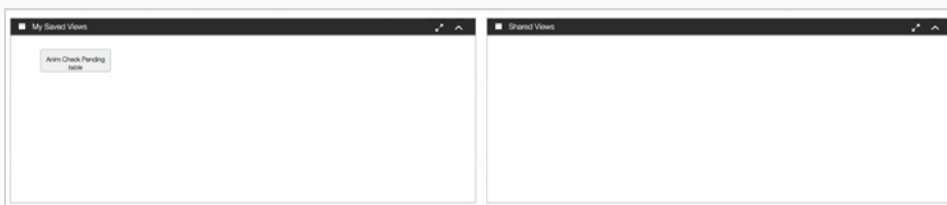
カスタムビューを作成すると、それらを管理して削除したり、共有設定を管理したりできます。

ビューを管理する方法

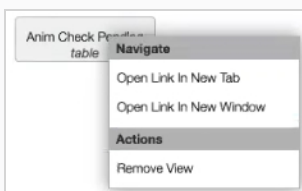
1. **Views (ビュー) > Manage Views (ビューの管理)** を選択します。



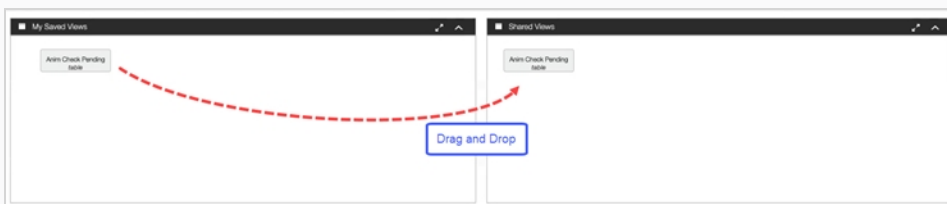
My Saved Views (マイ保存済みビュー) と Shared Views (共有ビュー) が表示されます。



2. Saved Views (保存済みビュー) セクションで、保存されているビューを右クリックします。オプションメニューが開きます。保存済みビューを直接クリックすると、直ちに開きます。



3. 保存済みビューを制作の全員が表示して使用できるように、Shared Views (共有ビュー) セクションにドラッグ&ドロップできます。



第2章：ユーザーと許可について

定期的にProducerを使用しているユーザーは、独自のログイン資格情報を持っている必要があります。これにより、Producer内での許可の制御、タスクの割り当てと効果的な通信が可能になります。効率を上げるために、許可はグループを通して処理されることに注意してください。ユーザーは多くのグループに所属し、これらのグループに許可されているすべての権限を持つことができます。

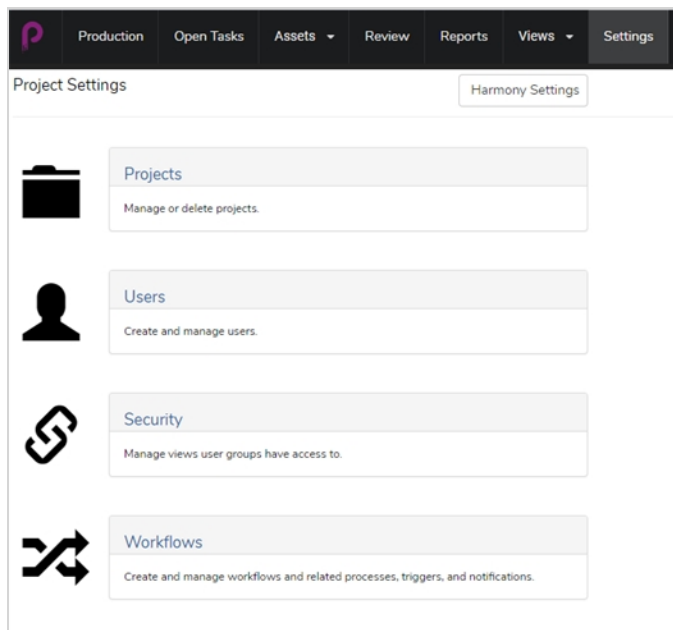
グループには、2つの主要な機能があります。第1に、プロジェクトのコンテキスト内で、メンバーにアクセス許可を割り当てる役割を果たします。第2に、グループを使用してタスクの割り当てを容易にすることができます。たとえば、アニメーションタスクの通常の割り当て先としてアニメーターグループを指定した場合、アニメーションスーパーバイザーはアニメーションタスクを割り当てる際に、アニメーションスーパーバイザーがAnimators（アニメーター）グループの一部であるユーザーの中から選択するだけで済みます。



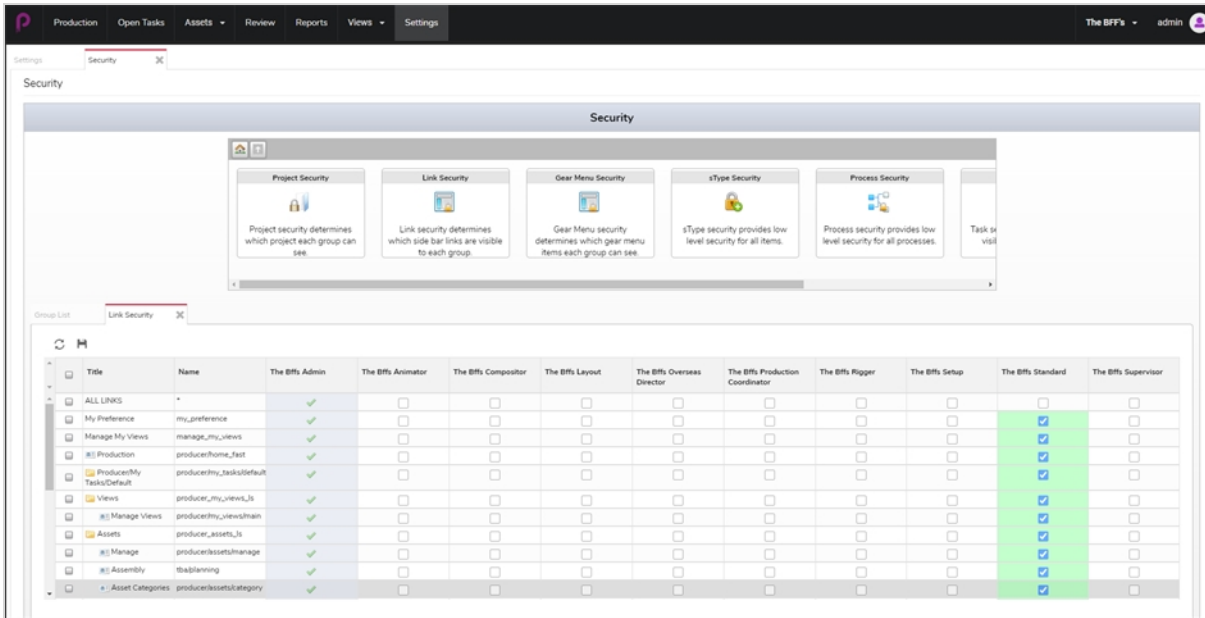
メモ

ユーザーの作成、グループの管理、およびアクセス許可の設定を行えるのは、Administration（管理）権限を持つユーザーのみです。

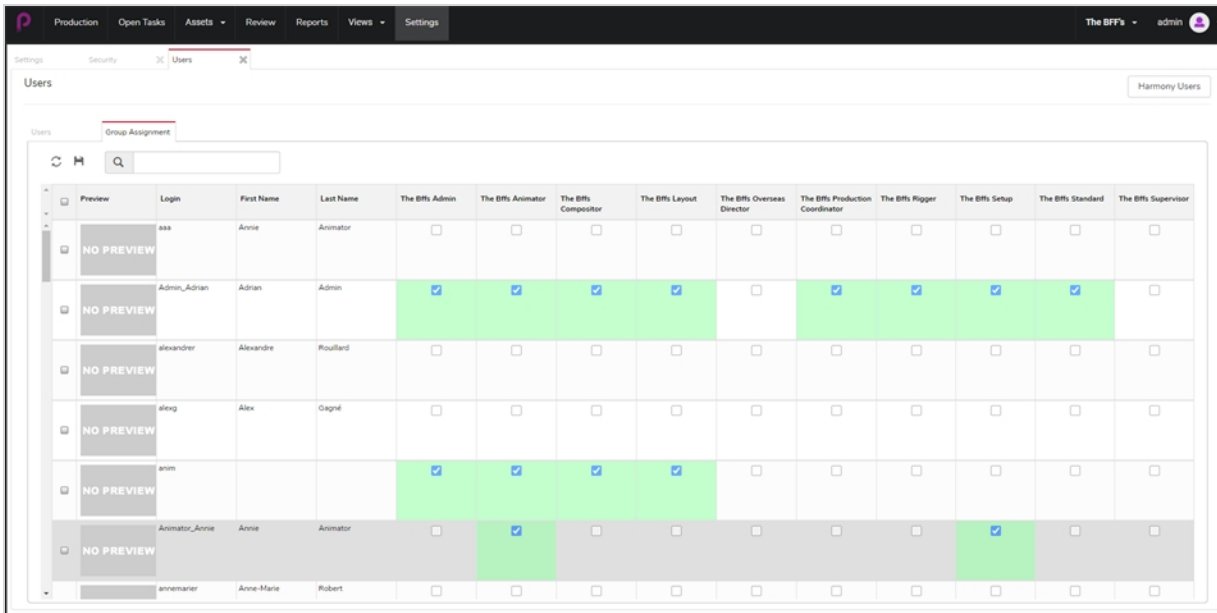
ユーザー、グループ、およびアクセス許可は、Settings（設定）ページからアクセスできます。



Security（セキュリティ）セクションでは、Admin（管理者）ユーザーは、グループ、ページアクセス、プロジェクトアクセス、タスクアクセス、およびメニュー項目へのアクセス（作成、削除、アーカイブなど）に対するアクセス許可を設定できます。



Users (ユーザー) セクションでは、Admin (管理者) ユーザーは新しいユーザーを作成し、グループに割り当てることができます。

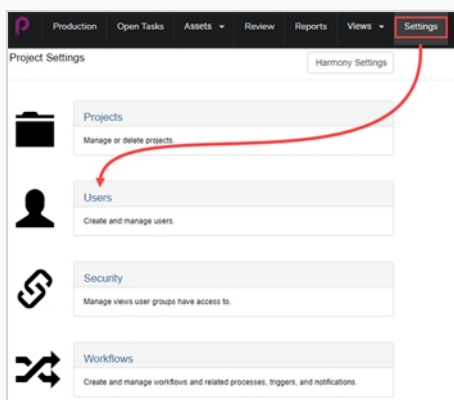


ユーザーの作成

他の者には一定の機能の使用を制限する一方で、特定のユーザーにProducerの一部へのアクセス権限を割り当てることができます。

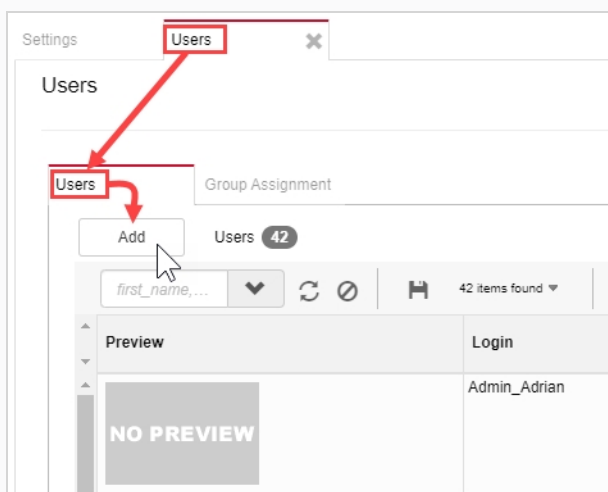
ユーザーを追加する方法

1. メインメニューで**Settings (設定)** をクリックします。
2. Settings (設定) タブで、**Users (ユーザー)** を選択します。



Users (ユーザー) タブが開きます。

3. 2番目のUsers (ユーザー) タブで、**Add (追加)** ボタンをクリックします。



Create New User (新しいユーザーの作成) ウィンドウが開きます。

4. 新しいユーザーのすべての情報を入力します。

Create New User

NO PREVIEW

Preview

Login

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

Authentication

Password

Password Re-Enter

Information

First Name

Last Name

Email

Department

5. 完了したら、**Add (追加)** ボタンをクリックします。

グループへのユーザーの編集と追加

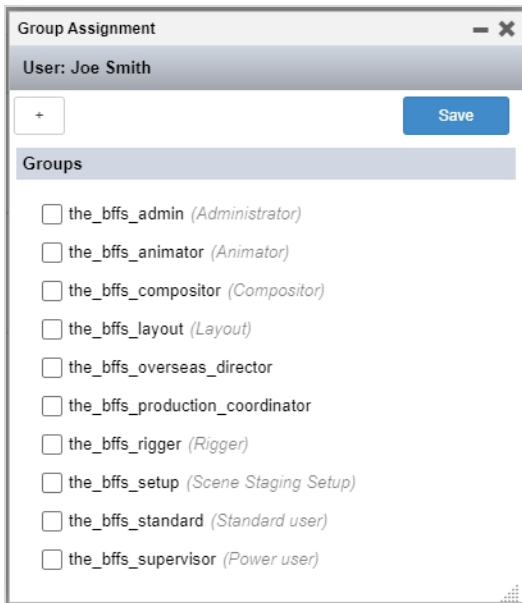
新しいユーザーが作成されると、ユーザーの設定を作成または変更できます。これらは同じユーザーページで見つけることができます。その中で、設定/グループを変更したり、メタデータを表示したりできます。

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

 Change or View preferences/groups here, also view metadata

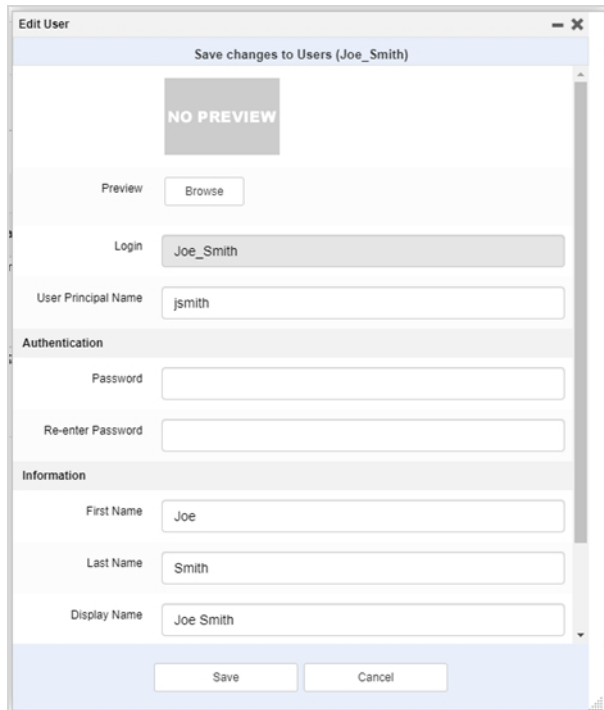
グループ

ユーザーを制作内の特定グループに追加します。各グループには、異なる制限セットがあります。



ユーザーを編集

ユーザープロフィールとログイン資格情報を編集できます。

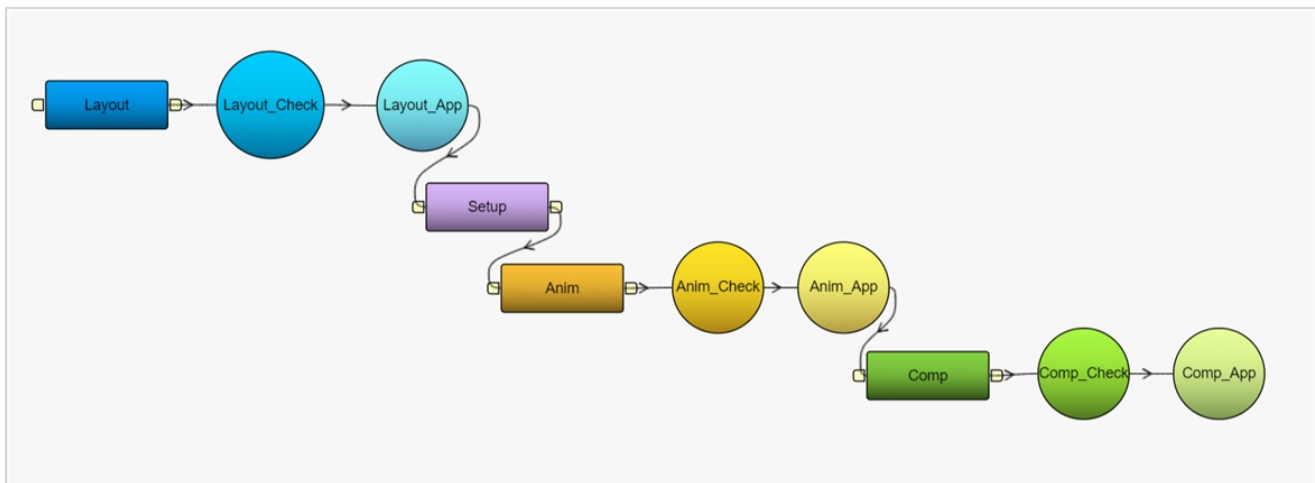


The screenshot shows a dialog box titled "Edit User" with a close button in the top right corner. The dialog has a light blue header bar with the text "Save changes to Users (Joe_Smith)". Below the header, there is a grey box with the text "NO PREVIEW". Underneath, there is a "Preview" section with a "Browse" button. The "Login" field is a text box containing "Joe_Smith". Below that is the "User Principal Name" field containing "jsmith". The "Authentication" section contains two empty text boxes for "Password" and "Re-enter Password". The "Information" section contains three text boxes: "First Name" with "Joe", "Last Name" with "Smith", and "Display Name" with "Joe Smith". At the bottom of the dialog are two buttons: "Save" and "Cancel".

第3章：ワークフローについて

Producerで、制作の追跡はワークフローに基づいています。これは、通常、いくつかの異なるソフトウェアが関わる多段階のプロセスです。共通点はあるものの、ほとんどのアニメーションスタジオは独自のパイプラインを開発します。Producerの、ノードベースのエディターを使用して複雑な非線形パイプラインを再現または作成する機能は、すでに確立されているスタジオ環境に最も適応可能です。

ワークフローという用語は、Producerでのパイプラインとほとんど同じ意味で使用できます。ワークフローという用語は、実際のノード構造にも使用されます。ワークフローは、1つの制作タイプに適用されます。たとえば、ジョブを生成するワークフロー、カットを生成する別のワークフロー、およびビットマップ背景などの特定の種類のアセットを生成するワークフローがあるとします。これらの異なるワークフローは、それぞれがプロセスを表すノードで構成されます。必要な数だけワークフローを使用できます。Producerにはいくつかの既製のワークフローが付属しますが、これらをテンプレートとして使用して独自のワークフローを作成することをお勧めします。ワークフローはプロジェクトに固有のものです。あるプロジェクトから別のプロジェクトにエクスポートおよびインポートすることができます。



ワークフローは、最終的に実際のタスクを作成するための青写真であり、それを割り当てて追跡することができます。

タスクステータスのワークフローについて

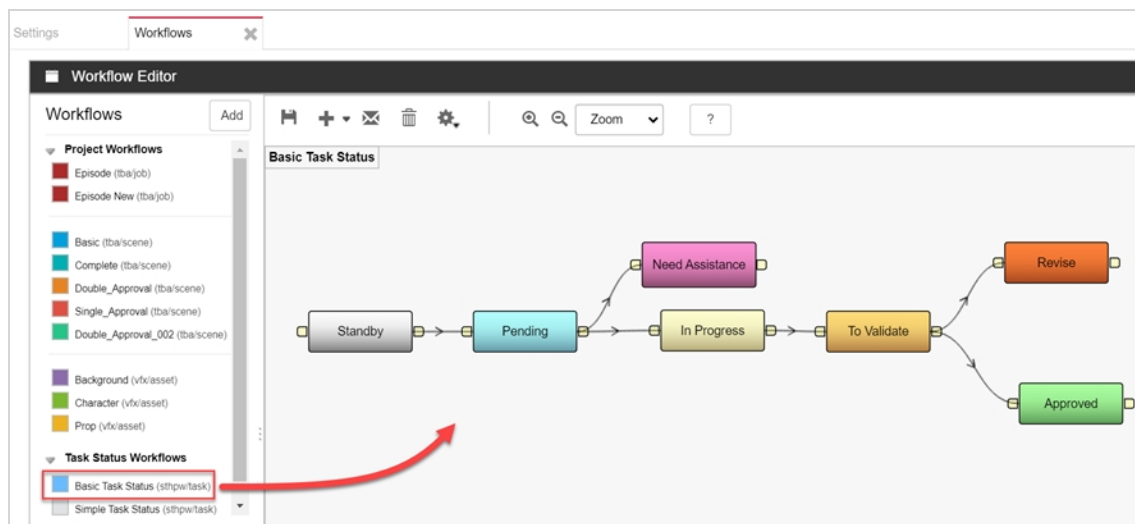
タスクのステータスワークフローには、特定のプロパティがあります。これは、別のワークフローのタスクに適用できるワークフローです。タスクの進捗状況をユーザーに知らせるさまざまなステータスを提供します。



メモ

タスクのステータスワークフローをタスクにリンクする方法については、[タスク設定オプション](#)を参照してください。

Basic Task Status（基本タスクステータス）ワークフロー（Producerに付属するワークフロー）には、7つのオプション（Standby（待機中）、Pending（保留中）、Need Assistance（支援が必要）、In Progress（進行中）、To Validate（検証）、Revise（改訂）、Approved（承認済み））があります。



Production（制作）またはAssets（アセット）> Manage（管理）タブで、ユーザーがタスクのステータスをクリックすると、ドロップダウンメニューを使用して、リスト内のオプションからタスクのステータスを選択または更新できます。

Layout 2 Standby ▾ Bob BG ▾	Layout_Check 8 Standby ▾ Unassigned ▾	Layout_App 8 Standby ▾ Sal Supervisor ▾	Setup 0.2 Standby ▾	Anim 2 Standby ▾ Annie Animator ▾
---	---	---	----------------------------------	---

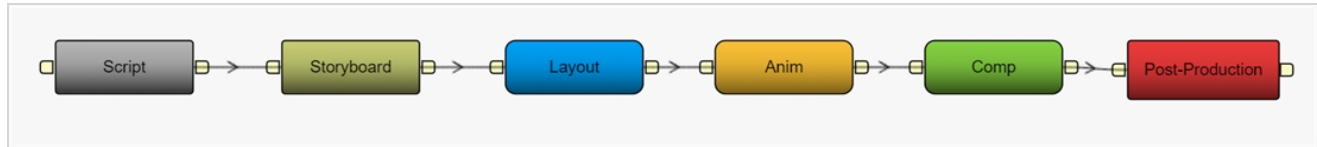
✓ Standby
 Pending
 Need Assistance
 In Progress
 To Validate
 Revise
 Approved

含まれるワークフローについて

それぞれに関する簡単な説明と共に、Producerに含まれるワークフローのリストは次のとおりです。

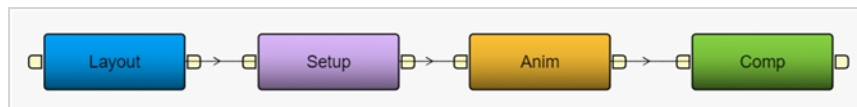
エピソード

TVシリーズのエピソードとしてジョブを追跡するワークフロー。



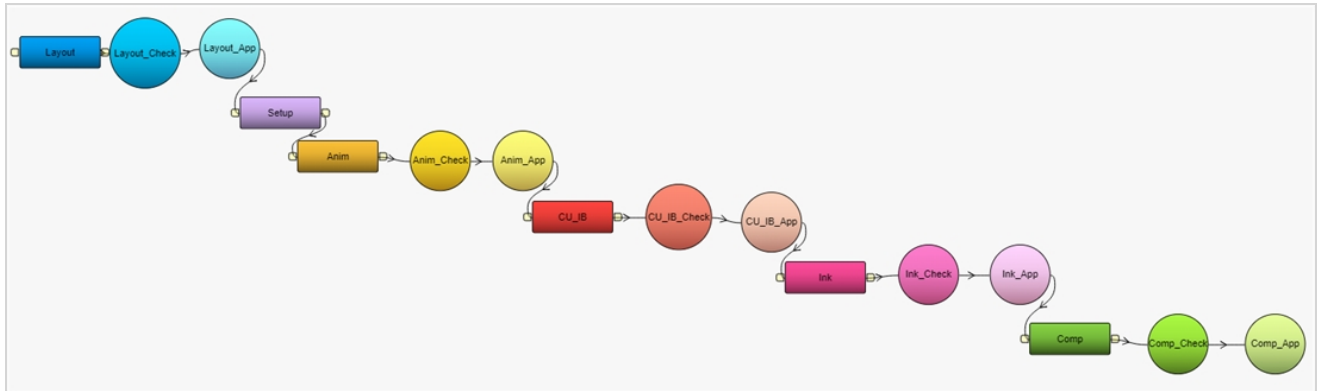
基本

カットを簡単な方法で追跡するワークフロー。



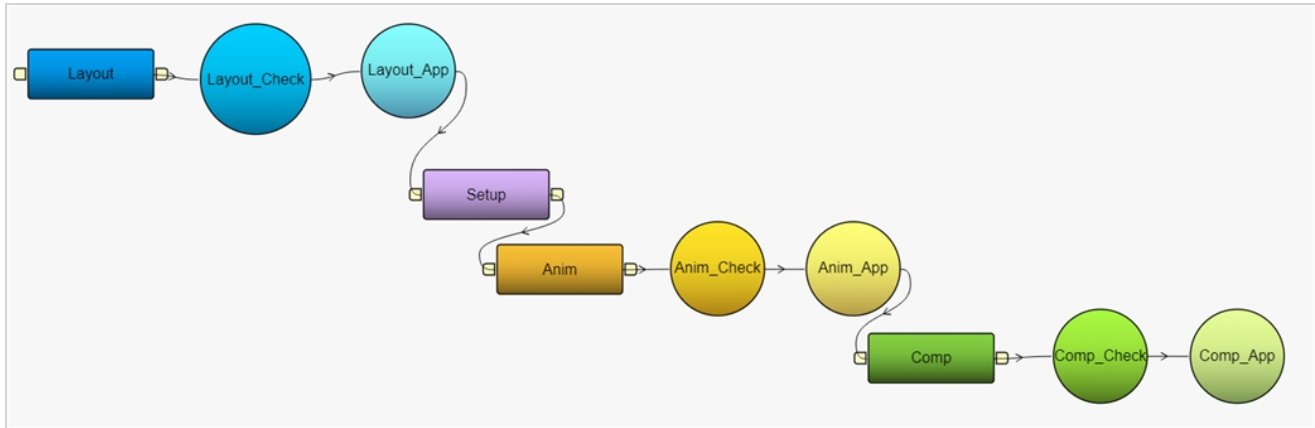
完全

アニメーションがデジタルで手描きされている 2D ペーパーレスカットを追跡するワークフロー。



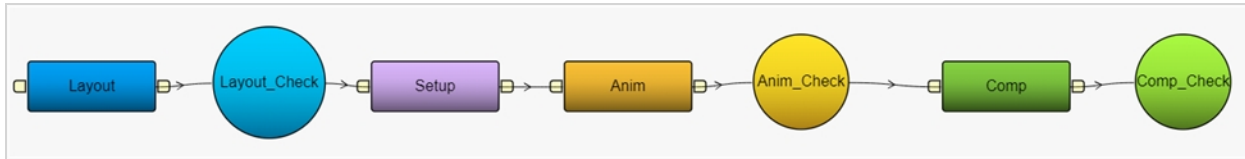
ダブル承認

プロセスの必要なステップごとに2つの承認ステージが必要なカットを追跡するためのワークフロー。



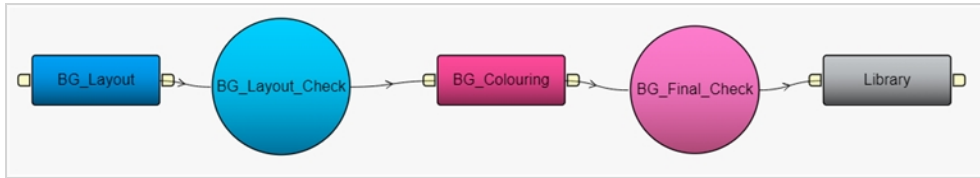
シングル承認

プロセスの各ステップに対して1つの承認ステージが必要なかつを追跡するためのワークフロー。



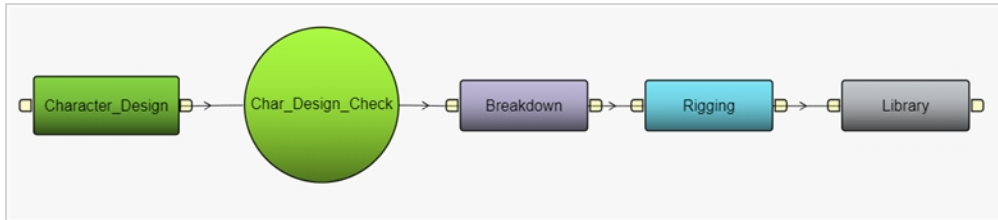
BG

ビットマップ背景の作成を追跡するワークフロー。



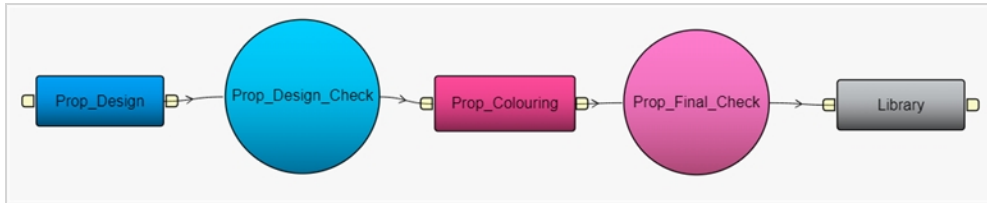
キャラクター

デジタル人形（パペット）の構築を追跡するワークフロー（キャラクターリグとも呼ばれます）。



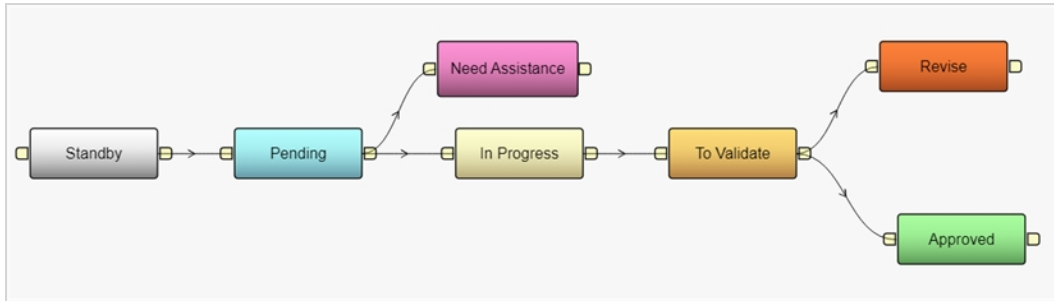
プロップ

デジタルプロップの構築を追跡するためのワークフロー。



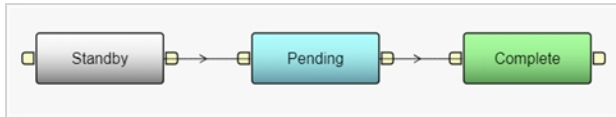
基本タスクワークフロー

他のワークフローのタスクのステータスを提供する基本ワークフロー。



単純タスクワークフロー

他のワークフローのタスクのステータスを提供するシンプルなワークフロー。これは、任意のタイプの改訂や承認なしに完了したものを追跡することを意図しています（すなわち: タスク完了）。

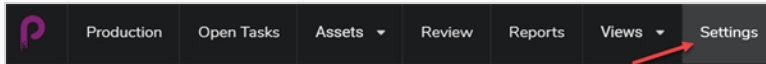


ワークフローの複製

Producerで提供されるワークフローは独自のテンプレートを作成するのに便利です。将来のバージョンで更新および変更される可能性があるため、直接使用することはお勧めできません。代わりに、複製して、独自のパイプラインに一致するように変更してください。

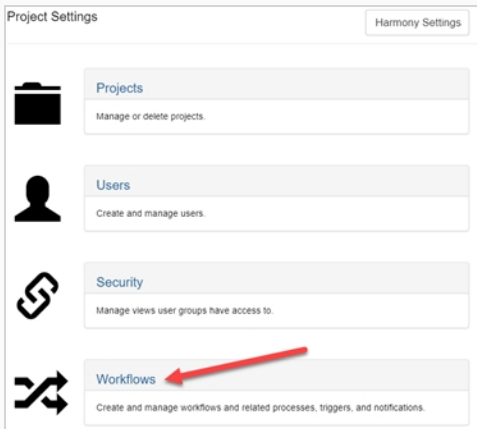
ワークフローを複製する方法

1. メインメニューで**Settings (設定)** を選択します。



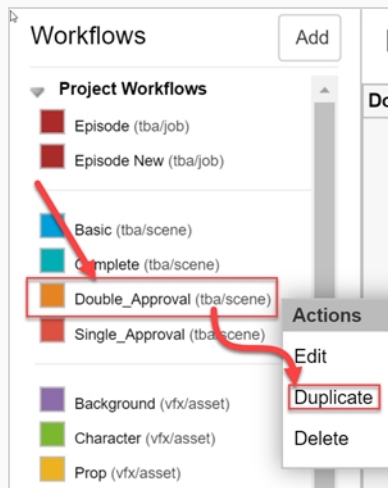
Project Settings (プロジェクトの設定) が表示されます。

2. **Workflows (ワークフロー)** オプションを選択します。



Workflows (ワークフロー) タブが開きます。

3. Project Workflows (プロジェクトワークフロー) リストで、目的のワークフローを右クリックし、**Duplicate (複製)** を選択します。



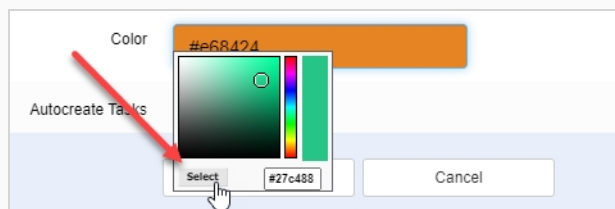
新しいワークフローがリストに表示されます。

4. 新しいワークフロー上を右クリックし、**Edit (編集)** を選択します。

Edit Workflow Details (ワークフローの詳細の編集) ダイアログボックスが開きます。

5. Name (名前) フィールドに、新しいワークフローの名前を入力します。
6. Description (説明) フィールドに、ワークフローの説明を入力します。
7. Search Type (検索タイプ) ドロップダウンメニューで、このワークフローを適用するアイテムの種類を選択します。カットの場合は、Scene (tba/scene) (カット(tba/カット)) を選択します。アセットの場合は、Asset (vfx/asset) (アセット(vfx/アセット)) を選択します。
8. Colour (色) フィールドで、カラーピッカーウィジェットを使用して識別色を選択します。

次に、**Select (選択)** をクリックして、色の選択を確定します。



9. Autocreate Tasks (タスクの自動作成) オプションは有効にしておくことをお勧めします。つまり、このワークフローを使用してアイテムを作成すると、タスクが自動的に作成されるということです。
10. **Save (保存)** をクリックします。

ワークフローの作成

新しいワークフローの作成には、一連のサブタスクが含まれます。プロセスを簡略化するには、既存のワークフローから開始することをお勧めします。[ワークフローの複製](#)を参照してください。

完全に新しいワークフローを作成するには、次の手順に従います。

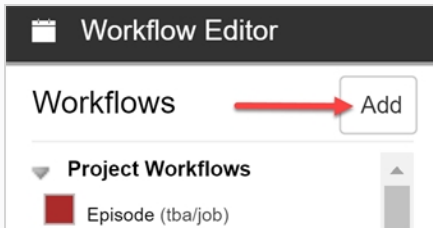


メモ

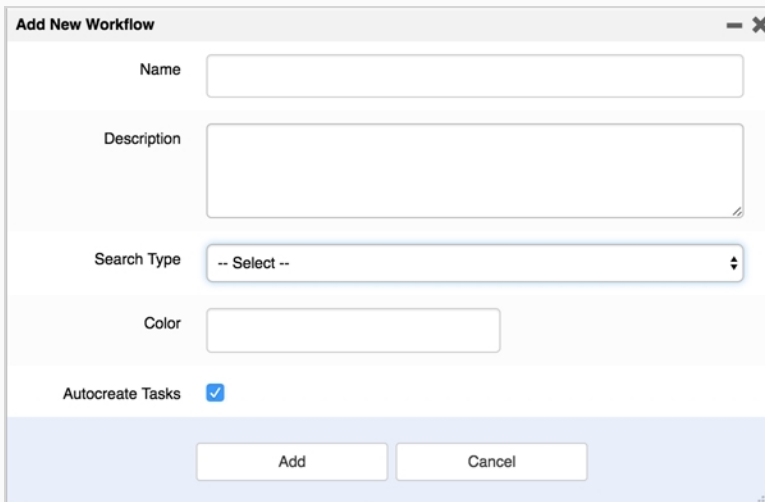
ワークフローにノードを追加して接続するには、[ワークフローへのノードの追加](#)および[ノードの接続](#)を参照してください。

ワークフローの作成方法

1. メインメニューで**Settings (設定)** を選択します。
Project Settings (プロジェクトの設定) タブが開きます。
2. **Workflows (ワークフロー)** オプションを選択します。
Workflows (ワークフロー) タブが開きます。
3. **Add (追加)** をクリックします。



Add New Workflow (新しいワークフローの追加) ダイアログボックスが開きます。



4. Name（名前）フィールドに、新しいワークフローの名前を入力します。
5. Description（説明）フィールドに、ワークフローの説明を入力します。
6. Search Type（検索タイプ）ドロップダウンメニューで、このワークフローを適用するアイテムの種類を選択します。カットの場合は、**Scene（カット）** (tba/カット)を選択します。アセットの場合は、**Asset（アセット）** (vfx/アセット)を選択します。
7. Colour（色）フィールドで、カラーピッカーウィジェットを使用して識別色を選択します。
8. **Select（選択）** をクリックして、色の選択を確定します。



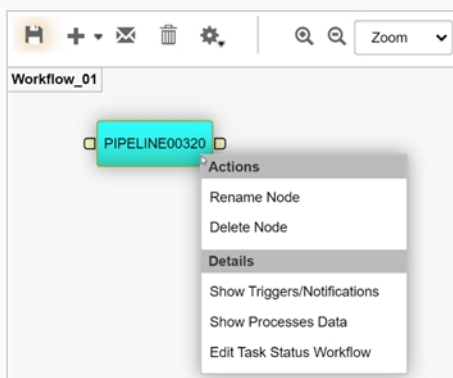
メモ



Autocreate Tasks（タスクの自動作成）オプションは有効にしておくことをお勧めします。つまり、このワークフローを使用してアイテムを作成すると、タスクが自動的に作成されるということです。

9. **Add（追加）** をクリックしてワークフローを作成します。
10. Workflows（ワークフロー）リストで、新しいワークフローを選択します。
ワークフローがエディターに表示されます。
11. **Create First Node（最初のノードを作成する）** アイコンをクリックして、最初のノードを作成します。



12. ノードを右クリックし、**Rename Node（ノードの名称を変更）** を選択します。



13. 新しい名前を入力します。 **スペースを使用しないでください。アンダースコアを使用します。**
14. Enter キーを押して名前を確定します。
15.  を Save (保存) アイコンをクリックして変更を保存します。ワークフローに変更が加えられた場合は常に、Save (保存) アイコンがオレンジ色  に光ります。

ノードについて

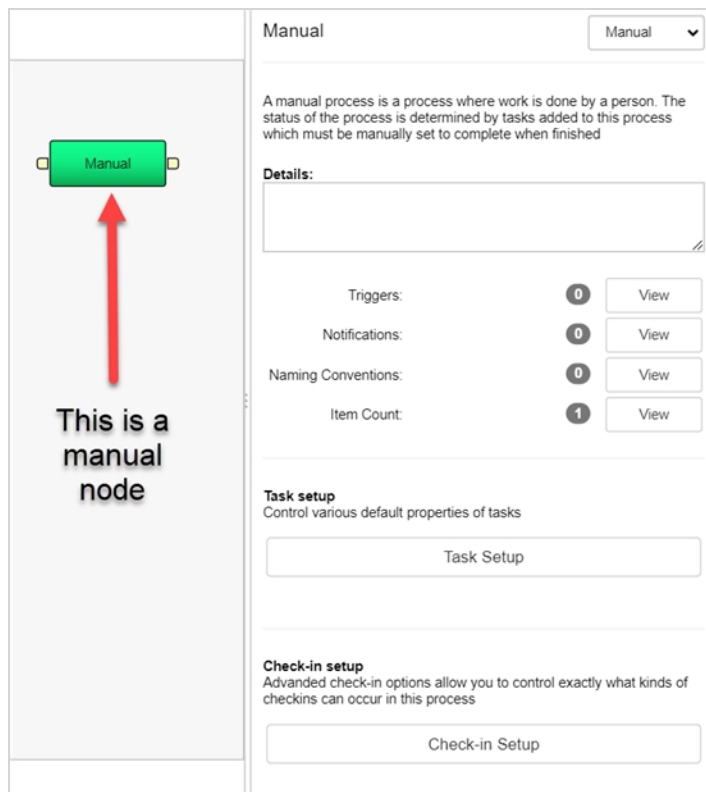
ワークフロー内の各ノードは、プロセスを表します。特定のワークフローを使用してアセットまたはカットを作成する場合、このワークフローのノードはProduction（制作）タブとAsset（アセット）タブでユーザーに割り当てることができるタスクとして表示されます。ノードは、非線形の方法で相互に接続できます。ノードには、Manual（手動）、Progress（進行状況）、Action（アクション）、Condition（条件）、およびApproval（承認）という5つのタイプがあります。

手動

Manual（手動）ノードは、作業が個人によって行われるプロセスに使用されます。このプロセスは、異なるステータスを持つことができます。これらのステータスは、Task Status（タスクステータス）ワークフローを作成し、ノードに割り当てることによってリンクされます。ノードのステータスは、作業を実行しているユーザーによって手動で変更されます。

Details（詳細）フィールドを使用して、この手順の目的またはその他の要件に関する追加情報をこのノードに注釈を付けることができます。

トリガーと通知を Manual（主導）ノードにアタッチすると、タスクの割り当てやステータスの変更などの特定のアクションが実行されたときに、ユーザーへの通知の送信など、別のアクションを実行できます。



Manual

Manual

A manual process is a process where work is done by a person. The status of the process is determined by tasks added to this process which must be manually set to complete when finished

Details:

Triggers: 0 View

Notifications: 0 View

Naming Conventions: 0 View

Item Count: 1 View

Task setup
Control various default properties of tasks

Task Setup

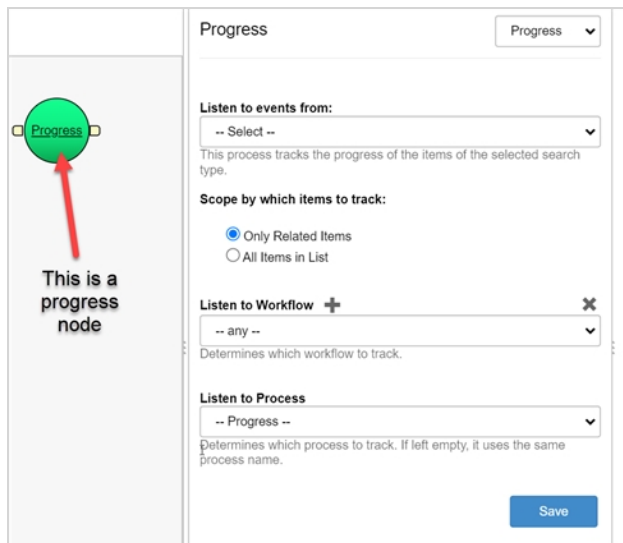
Check-in setup
Advanced check-in options allow you to control exactly what kinds of checkins can occur in this process

Check-in Setup

進行状況

Progress（進行状況）ノードは、環境、カット、ジョブ、アセットなどのさまざまな項目の進行状況を追従するために使用されます。たとえば、Scene（カット）ワークフローで使用して、背景などのアセットの完了を追跡できます。

Progress（進行状況）ノードを設定して、イベントの種類（環境、カット、ジョブ、またはアセット）を追跡し、そのイベントの特定ワークフロー、およびそのワークフローの特定ステップを追跡できます。



Progress

Progress

Listen to events from:
-- Select --

This process tracks the progress of the items of the selected search type.

Scope by which items to track:

Only Related Items
 All Items in List

Listen to Workflow + ×
-- any --

Determines which workflow to track.

Listen to Process
-- Progress --

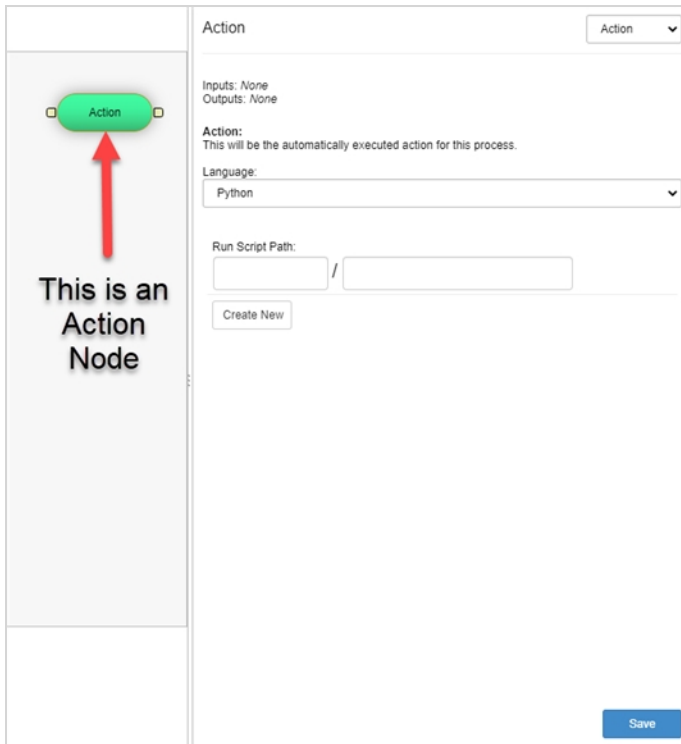
Determines which process to track. If left empty, it uses the same process name.

Save

アクション

Action (アクション) ノードは、脚本 (Python または Server Javascript のいずれか) を実行するために使用されます。ワークフローの前のプロセスが完了し、そのステータスが Complete (完了) または Approved (承認済み) に設定されると、Action (アクション) ノードにアタッチされた脚本が実行されます。

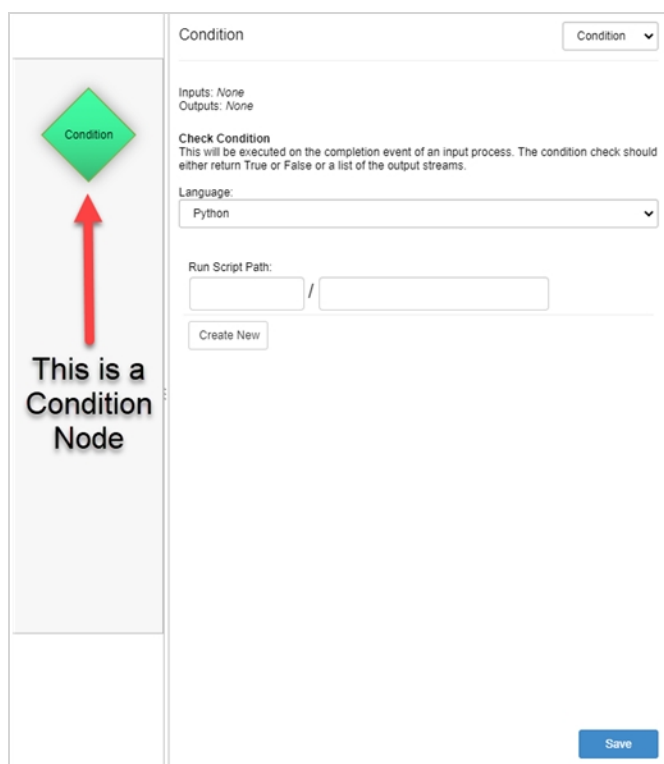
ノードのプロパティで直接脚本を作成するか、脚本をサーバー上の共通の場所に配置して、ノードへのパスを追加できます。



条件

Condition (条件) ノードは、Action (アクション) プロセスに類似しています。これは、True または False を返す脚本、Python または Server Javascript を実行します。この値は、Action (アクション) プロセスで別の脚本を実行するために使用できます。

ノードのプロパティで直接脚本を作成するか、脚本をサーバー上の共通の場所に配置して、ノードへのパスを追加できます。



承認

Approval (承認) ノードは、手動プロセス中に作成された作業をスーパーバイザーがレビューする必要がある場合に使用します。その後、スーパーバイザーはステータスをApproved (承認済み) またはRetake (リテイク) に更新します。



メモ

Approval (承認) プロセスにトリガーを関連付ける場合は、まずプロセスをManual (手動) に設定し、トリガーを作成してから、タイプをApproval (承認) に設定します。ノードはトリガーを保持します。

Approval

Approval

When an approval process is used, a user must approve the work completed in the previous process.

Details:

Inputs: None
Outputs: None

Set a default user assigned to the Approval task

Task setup
Control various default properties of tasks

Task Setup

Save

This is an Approval Node

ワークフローへのノードの追加

ワークフローは、プロセスを表すノードで構成され、最終的にはタスクになります。



メモ

ノードの名前を変更する場合は、**スペースを使用しないでください。アンダースコアを使用しません。** プロセス名のスペースは、アセットをToon Boom Harmonyにプッシュする際に問題を引き起こします。

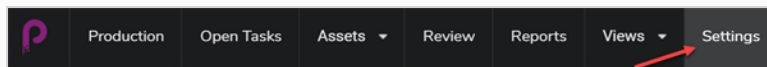


メモ

ノードは非線形で接続できるため、ダッシュボード内のタスクの順序はノードのX軸値に基づきます。左端のノードが最初に表示され、右端のノードが最後に表示されます。ノードが異なるフローで接続されている場合でも、順序を決定するのはX軸の値です。

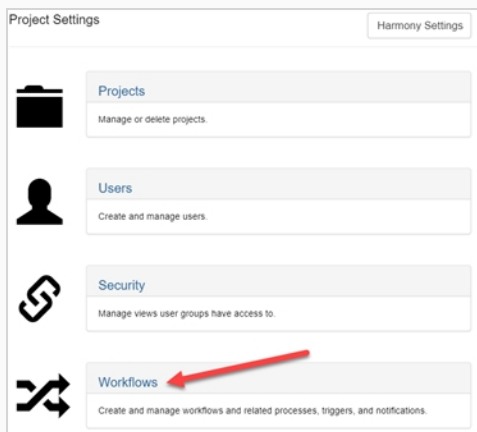
ワークフローにノードを追加する方法

1. メインメニューで**Settings (設定)** を選択します。



Project Settings (プロジェクトの設定) が表示されます。

2. **Workflows (ワークフロー)** オプションを選択します。



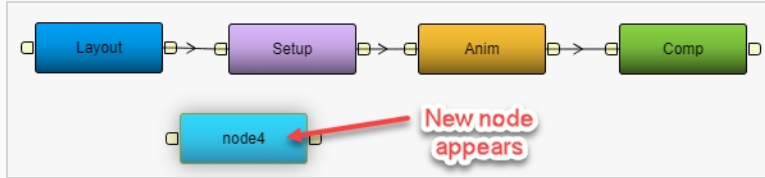
Workflows (ワークフロー) タブが開きます。

3. Workflows (ワークフロー) リストで、目的のワークフローを選択します。

ワークフローがエディターに表示されます。

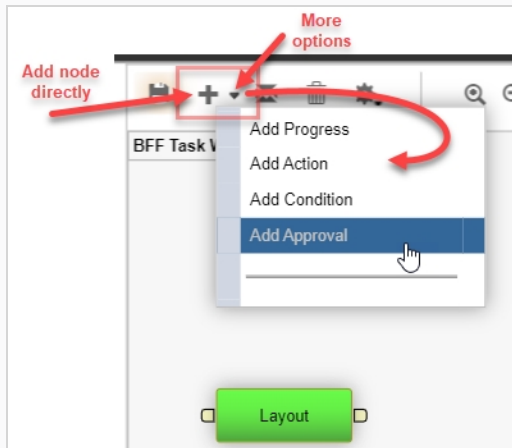
4. ワークフローにノードを追加するには、次の3つの方法があります：

- Add (追加) **+** ▼ アイコンをクリックして、ワークフローに新しいManual (手動) ノードを追加します。

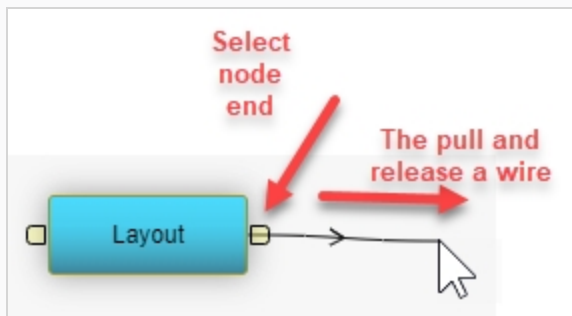


- Add (追加) **+** ▼ アイコンの横にある下矢印をクリックして押し続け、追加するノードタイプを選択します。

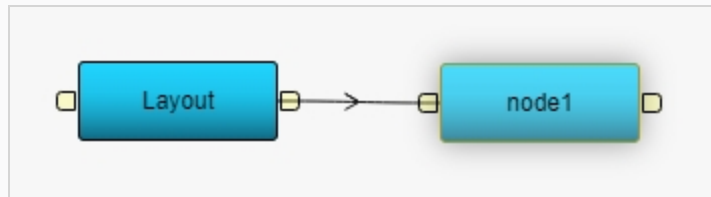
ノードタイプは、ノードのプロパティパネルからいつでも変更できます。[ノードについて](#)を参照してください。



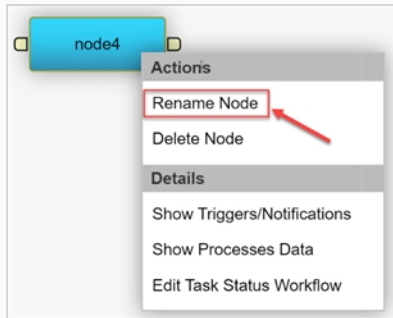
- 既存のノードのアウトポートをクリックしてドラッグします。





ワイヤを放すと、新しく接続されたManual (手動) ノードが表示されます。



5. ノードを右クリックし、**Rename Node (ノード名の変更)** を選択します。



ノードに編集可能なフィールドが直接表示されます。

6. 新しい名前を入力します。 **スペースを使用しないでください。アンダースコアを使用**します。
7. Enter キーを押して名前を確認します。
8. Save (保存)  アイコンをクリックして変更を保存します。ワークフローに変更が加えられた場合は常に、Save (保存) アイコンがオレンジ色  に光ります。

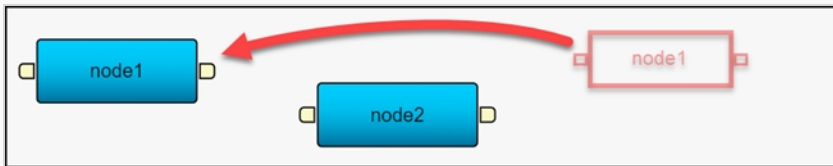
ノードの接続

この手順に従って、Producerのノードを簡単に接続できます。

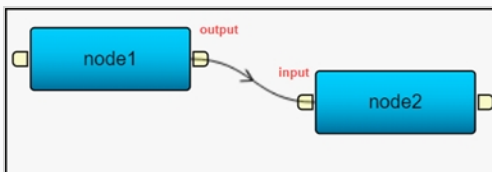
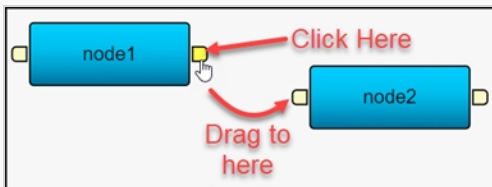
現在のワークフローにノードが存在しない場合は、[ワークフローへのノードの追加](#)から開始する必要があります。



ノードを接続する方法

1. プロセスをクリック&ドラッグして、正しい順序に並べ替えます。ワークフローは左から右に移動します。



2. 最初のノードの出力をクリックして、2番目のノードの入力にドラッグします。



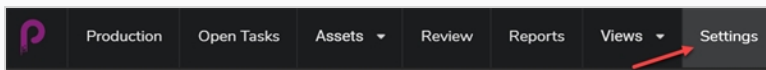
3. Save (保存)  アイコンをクリックして変更を保存します。ワークフローに変更が加えられた場合は常に、Save (保存) アイコンがオレンジ色  に光ります。

ノードを削除

この手順に従うと、ワークフローからノードを簡単に削除できます。

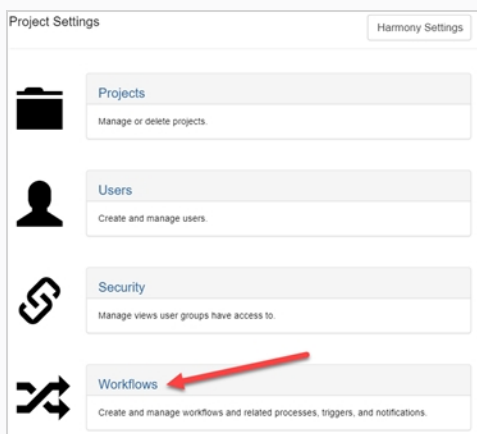
ノードを削除する方法

1. メインメニューで**Settings (設定)** を選択します。



Project Settings (プロジェクトの設定) が表示されます。

2. **Workflows (ワークフロー)** オプションを選択します。

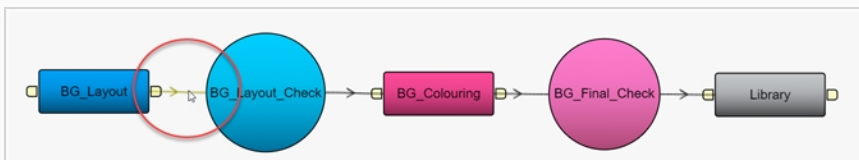


Workflows (ワークフロー) タブが開きます。

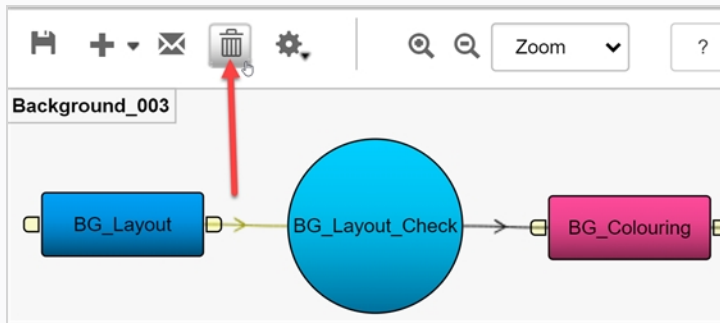
3. Workflows (ワークフロー) リストで、ノードを削除するワークフローを選択します。

ワークフローがエディターに表示されます。

4. 削除したいノードの前にあるケーブルワイヤをクリックします。



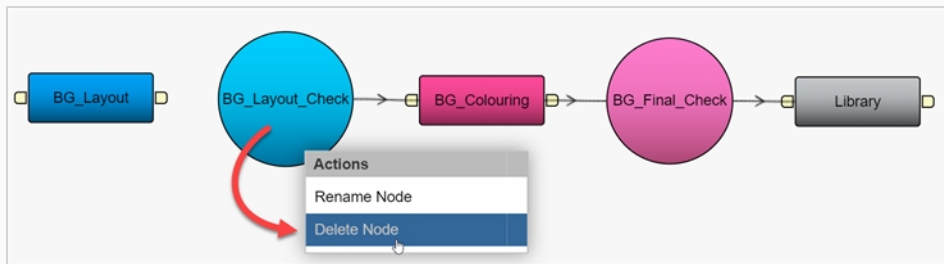
5. 次に、Workflow Editor (ワークフローエディター) メニューバーにある **Trash (ごみ箱)** ボタンをクリックします。



6. 削除したいノードをクリックしてから、**Trash (ごみ箱)** ボタンをクリックします。

または

削除するノードを右クリックし、**Delete Node (ノードの削除)** を選択します。



ノードがワークフローから削除されます。

トリガーの作成

トリガーを作成すると、ワークフロー内のタスクのステータスを自動的に更新できます。これにより、手動更新の必要がなくなります。

トリガーを作成する前に、まずカスタムワークフローを作成する必要があります。[ワークフローの作成](#) または [ワークフローの複製](#) を参照してください。



メモ

次のトリガーは、既に組み込まれているため、設定する必要はありません：

- タスクのステータスがApproved（承認済み）に設定されている場合、ワークフロー内の次のタスクのステータスは自動的にPending（保留中）に更新されます。
- Approved（承認済み）に設定されたタスクのステータスがRetake（リテイク）に変更されると、ワークフロー内の先行タスクのステータスは自動的にRevise（改訂）に更新されます。

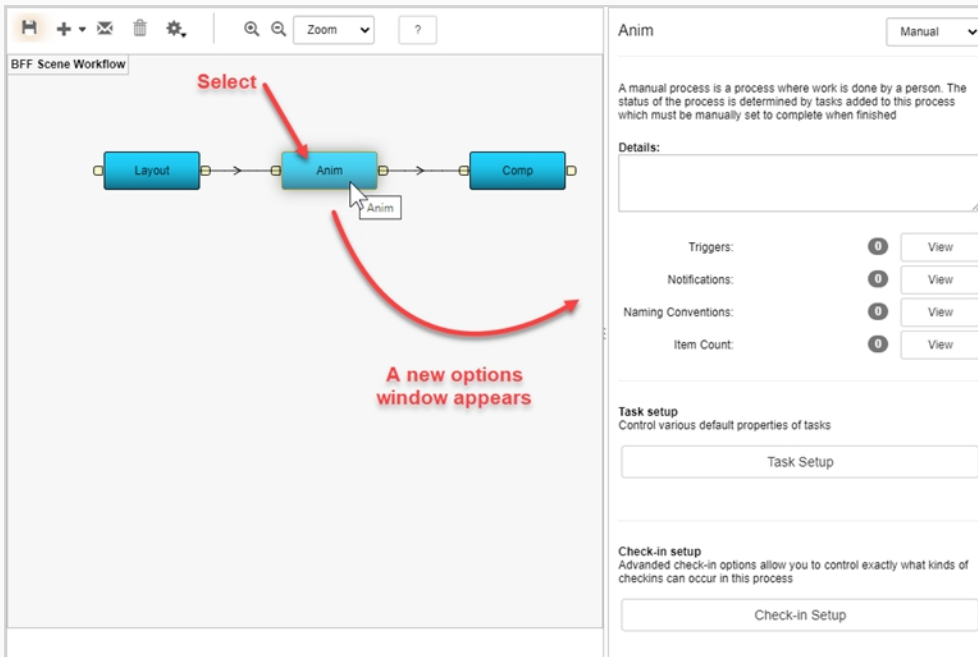


メモ

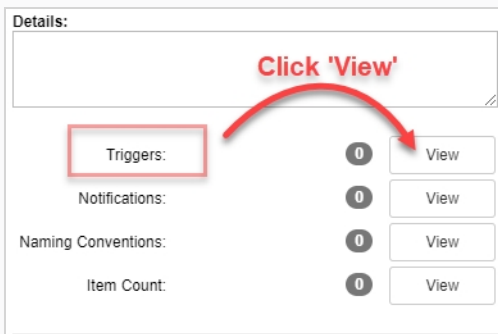
タスクのステータスの更新は論理的な進行に従うため、パイプラインの下のタスクがPending（保留中）より高い状態に設定されないようにします（たとえば、Approved（承認済み））。高い状態に設定されると、高いステータスタスクのステータスは変更されず、正しい更新のためにトリガーされません。

トリガーの作成方法

1. 新しいWorkflow（ワークフロー）で、Trigger（トリガー）を組み込むノードを選択します。
選択したノードのオプションが右側のパネルに表示されます。

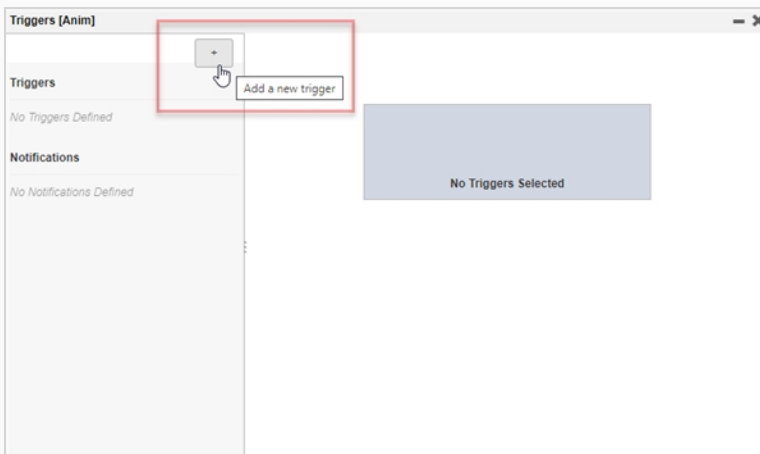


2. Trigger（トリガー）の**View（ビュー）** ボタンをクリックします。



Trigger（トリガー）ダイアログボックスが表示されます。

3. プラスボタンをクリックして、新しいトリガーを追加します。



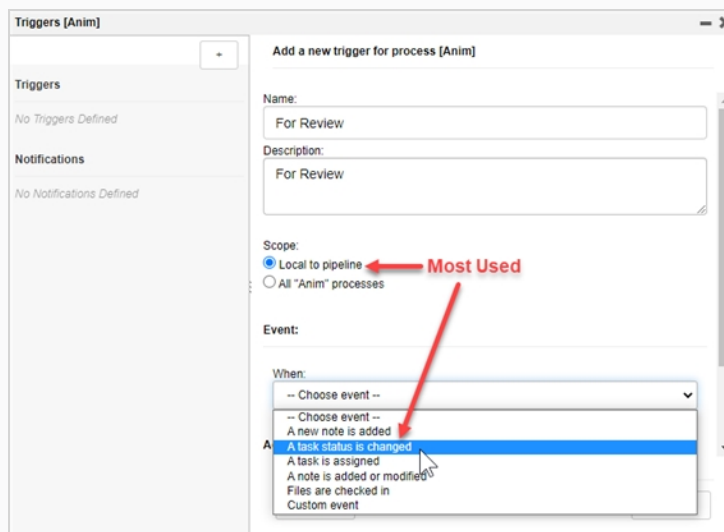
Add a new trigger for process（プロセスの新しいトリガーを追加）パネルが表示されます。

4. Name（名前）フィールドで、トリガーの名前を入力します。
5. Description（説明）フィールドに、トリガーのアクションの説明を入力します。
6. Scope（スコープ）セクションで、次のいずれかを選択します：

Local to Pipeline（ローカルからパイプラインへ） このオプションは、現在のワークフローでのみアクティブ化します。これは多くの場合デフォルトです。

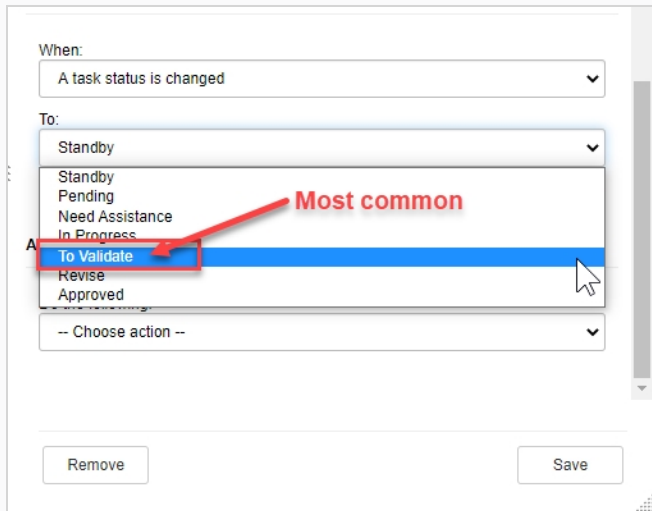
または

All "NODE NAME" Processes（すべての「ノード名」プロセス） ワークフロー内のこの名前のノードは、このトリガーの影響を受けます。この例では、Animノードです。

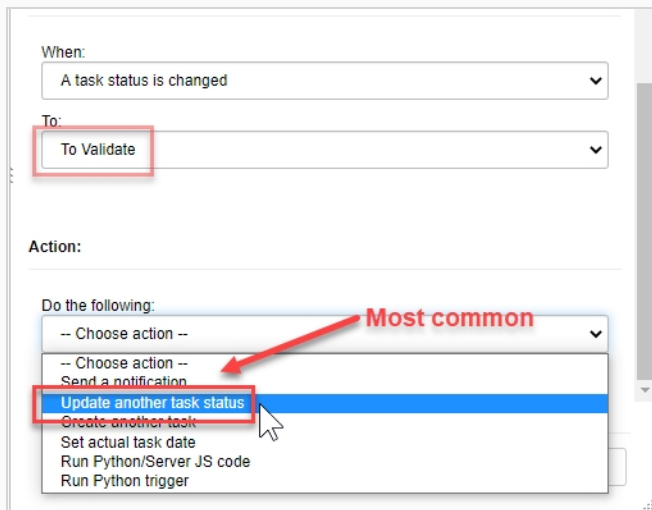


7. Event（イベント）セクションのWhen（いつ）ドロップダウンリストから、イベントをいつトリガーするかを選択します。
8. Event（イベント）セクションのToドロップダウンリストから、トリガーをアクティブ化するステータスを選択します。

この例では、タスクのステータスが他のステータス（Standby（待機中）、Pending（保留中）、Need Assistance（支援が必要）、In Progress（進行中）など）から変更された場合を検証するには、トリガーがアクティブになります。

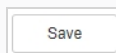


9. Action (アクション) セクションの Do the following (次を操作) ドロップダウンメニューから、トリガーがアクティブ化するアクションを選択します。



選択したアクションに応じて、対応する追加オプションのセットが表示されます。

10. 追加のオプションを完了したら、Save（保存）ボタンをクリックします。




Production（制作）タブで、指定されたタスク/ノードのステータスを変更すると、設定アクションがトリガーされます。

この場合、AnimタスクのステータスをPending（保留中）からTo Validate（検証）に変更すると、Comp（ワークフローの次のタスク）のステータスがStandby（スタンバイ）からPending（保留中）に、自動的に更新されます。

Scene Name	Layout 2	Anim 2	Comp 0.5
First Contact 001	Approved Unassigned	Pending Unassigned	Standby Unassigned
First Contact 002	Standby Unassigned	To Validate Unassigned	Standby Unassigned
First Contact 003	Standby Unassigned	Standby Unassigned	Standby Unassigned

Change "To Validate"

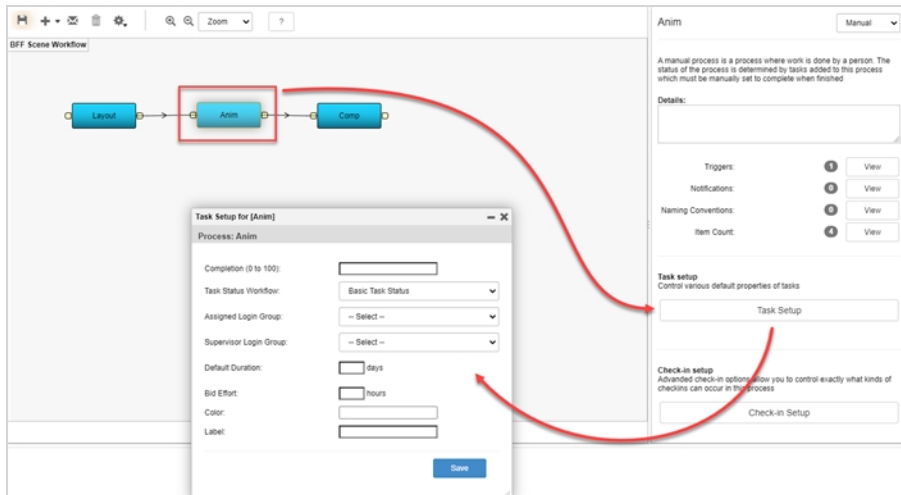
Layout 2	Anim 2	Comp 0.5
Approved Unassigned	To Validate Unassigned	Pending Unassigned

11. Save (保存)  アイコンをクリックして、変更をグローバルに保存します。

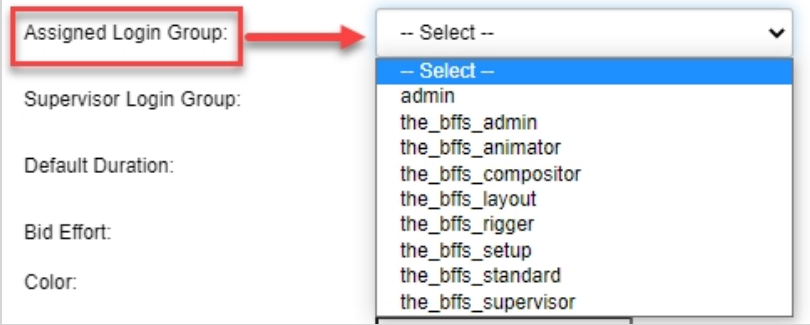
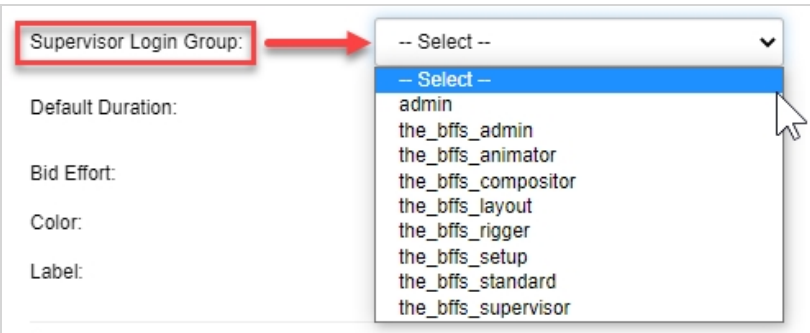


タスク設定オプション

どのWorkflow（ワークフロー）でも、Task Setup（タスク設定）に進んでノードのタスクオプションをさらに変更できます。

変更するノードを選択すると、そのプロパティがオプションパネルに表示されます。Task Setup（タスクの設定）ボタンをクリックして、Task Setup（タスク設定）オプションを表示します。



オプション	説明
完了	このタスクが完全なワークフローで表す割合として、0~100の数値を設定します。一緒に追加すると、ワークフロー内のすべてのノードのCompletion（完了）値は100になります。
タスクステータスワークフロー	ドロップダウンメニューからタスクステータスワークフローを選択して、タスクにリンクします。ステータスオプションは、タスクのドロップダウンメニューとして使用できるようになります。 <div style="border: 1px solid gray; padding: 5px; margin-top: 10px;"> Task Status Workflow: Basic Task Status </div>
割り当てられたログイングループ	Assigned Login Group（割り当てられたログイングループ）を設定して、これらのプロセスのいずれかに対して、特定のユーザーグループがタスクの下に表示されるようにします。これは、多くのユーザーがいる場合に特に便利です。

オプション	説明
	
<p>スーパーバイザーログイングループ</p>	<p>このドロップダウンメニューで、一覧からスーパーバイザーログイングループを選択できます。</p> 
<p>デフォルト期間</p>	<p>このフィールドを使用して、タスクに要する日数を入力します。この値は GANTT (ガント) チャートに関連付けられています。</p> 
<p>入札の取り組み</p>	<p>このフィールドを使用して、タスクに要する時間数を入力します。これは GANTT (ガント) に結びついています:</p> 
<p>色</p>	<p>カラーピッカーウィンドウを表示するには、このフィールドの 16 進コードをクリックします。色を選択するには、カラーピッカーウィンドウを使用します。 Select (選択) をクリックして、色の選択を確定します。新しい 16 進コードと色が Color (色) フィールドに表示されます。希望の色の 16 進コードがわかっている場合は、フィールドにコピー/ペーストするか、手動で入力します。 Save (保存) ボタンをクリックして変更を確定します。ノードに関連付けられているタスク (Production (制作) と Asset (ア</p>

オプション	説明
	セット) > Manage (管理) タブで表示可能) は、同じ色になります。
ラベル	Label (ラベル) を設定します。別の言語で名前を付ける場合に便利です。

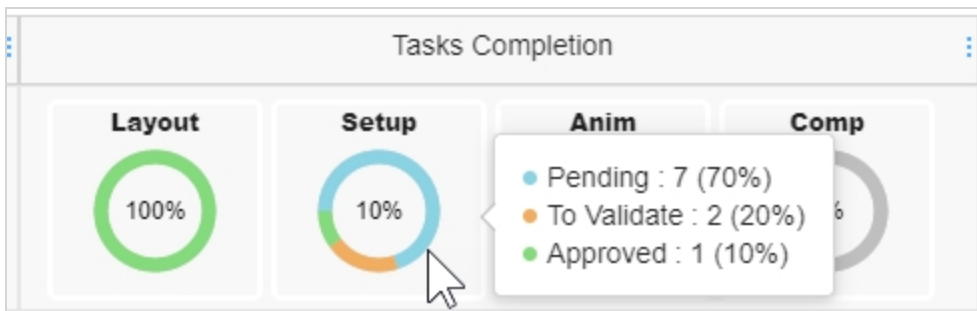
概要ジョブワークフローの作成

特定のタスクに対して完了したステータスの割合を簡単に表示できる、Overview Job（概要ジョブ）ワークフローを作成できます。

アセットチェック

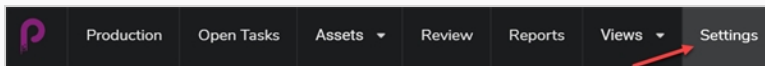
Asset Check 2/2	Layout 2 Approved Unassigned	Layout_Check 8 Approved Unassigned	Setup 0.2 Pending Unassigned	Anim 2 Standby Unassigned	Anim_Check 8 Standby Unassigned	Comp 0.5 Standby Unassigned	Comp_Check 8 Standby Unassigned
Asset Check 1/1	Layout 2 Approved Unassigned	Layout_Check 8 Approved Unassigned	Setup 0.2 To Validate Unassigned	Anim 2 Standby Unassigned	Anim_Check 8 Standby Unassigned	Comp 0.5 Standby Unassigned	Comp_Check 8 Standby Unassigned
Asset Check 2/2	Layout 2 Approved Unassigned	Layout_Check 8 Approved Unassigned	Setup 0.2 Approved Unassigned	Anim 2 Revise Unassigned	Anim_Check 8 Retake Unassigned	Comp 0.5 Standby Unassigned	Comp_Check 8 Standby Unassigned

タスク完了の概要



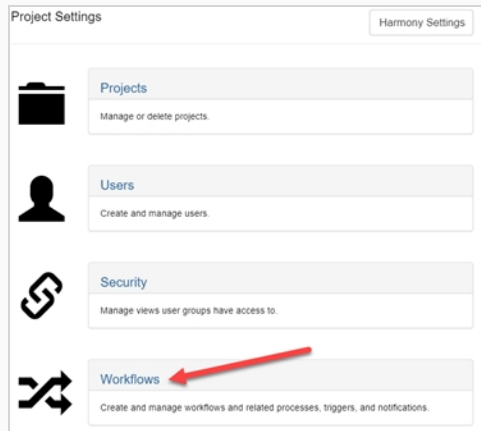
概要ジョブワークフローを作成する方法

1. メインメニューで**Settings（設定）**を選択します。



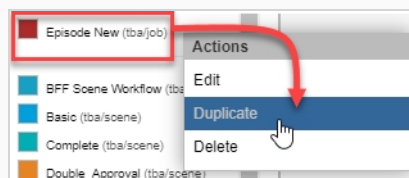
Project Settings（プロジェクト設定）が表示されます。

2. **Workflows（ワークフロー）** オプションを選択します。



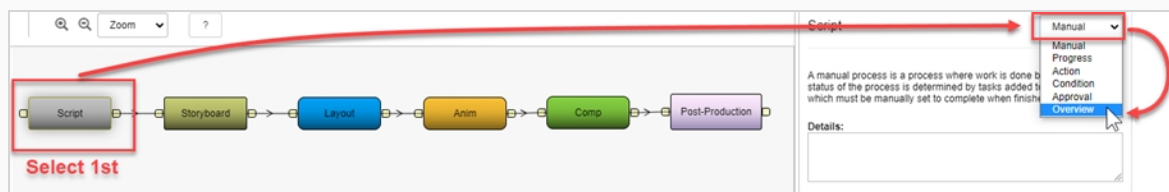
Workflows (ワークフロー) タブが開きます。

3. Workflows (ワークフロー) リストで、Overview (概要) を追加するワークフローを選択し、右クリックします。
4. ポップアップメニューから**Duplicate (複製)** を選択します。



複製されたワークフローが Project Workflows (プロジェクトワークフロー) リストに表示されます。

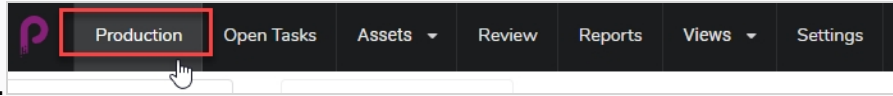
5. 新しいワークフローを右クリックし、**Edit (編集)** を選択します。
Edit Workflow Details (ワークフローの詳細の編集) ウィンドウが表示されます。
6. Name (名前) フィールドで、Workflow (ワークフロー) の名前を変更し、Search Type (検索の種類) を **Job (ジョブ)** に変更します (まだ変更されていない場合)。
7. **Save (保存)** をクリックします。
8. ノードを選択し、サイドパネルのNode Type (ノードタイプ) ドロップダウンメニューから **Overview (概要)** を選択します。



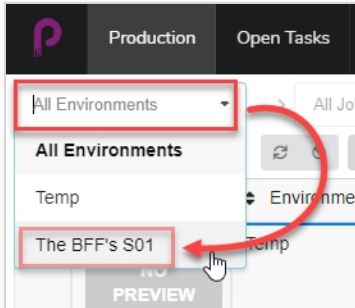
ワークフロー内の各ノードに対してこの手順を繰り返します。

Overview Job（概要ジョブ）ワークフローを制作に組み込む方法

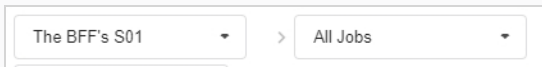
1. メインメニューで、**Production（制作）** を選択します。



2. Production（制作）ページの環境ドロップダウン（All Environments（すべての環境））から、目的の環境を選択します。



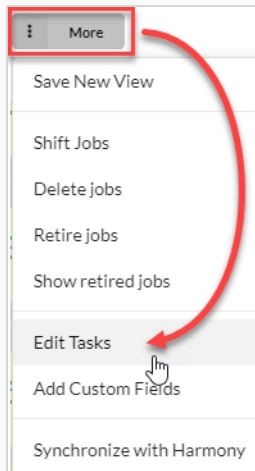
3. Jobs（ジョブ）ドロップダウンで、**All Jobs（すべてのジョブ）** が選択されていることを確認します。



4. 環境の一覧で、Job Overview（ジョブ概要）ワークフローを追加するジョブを選択します。

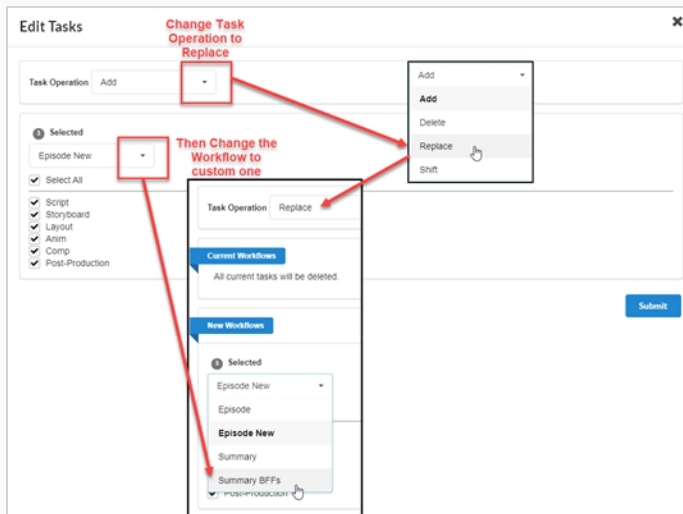


5. Production（制作）タブのツールバーで、**More(その他)** ボタンをクリックして**Edit Tasks（タスクの編集）** を選択します。



Edit Tasks（タスクの編集）ウィンドウが表示されます。

6. Task Operation（タスク操作）ドロップダウンメニューで、**Replace（置換）**を選択します。



7. Selected（選択済み）ドロップダウンメニューで、作成したジョブ概要ワークフローを選択します。
8. **Submit（送信）** をクリックします。

選択したジョブがジョブのJob Overview（ジョブ概要）ワークフローに更新されます。

The BFF's S01 > All Jobs

Quick Search

Y G + Add Jobs Write Notes Upload Files More

Job Code	Start Date	Script	Storyboard	Layout	Anim	Comp	Post-Product...
TBA_JO800002	08/04/2020	0%	0%	90%	20%	0%	0%
TBA_JO800003	08/11/2020	0%	0%	0%	0%	0%	0%
TBA_JO800004	08/18/2020	0%	0%	0%	0%	0%	0%
TBA_JO800005	08/25/2020	0%	0%	0%	0%	0%	0%
TBA_JO800006	09/01/2020	0%	0%	0%	0%	0%	0%

Tasks Completion

Legend for Anim task (TBA_JO800002):

- Standby: 6 (60%)
- To Validate: 1 (10%)
- Revise: 1 (10%)
- Approved: 2 (20%)

The BFF's Ep101

Job Tasks

Script	Storyboard	Layout	Anim	Comp	Post-Production
Start: 2020-08-04 End: 2020-08-10	Start: 2020-08-11 End: 2020-08-17	Start: 2020-08-18 End: 2020-08-24	Start: 2020-08-25 End: 2020-08-31	Start: 2020-09-01 End: 2020-09-07	Start: 2020-09-08 End: 2020-09-14

Cannot be assigned

第4章：制作

Producerの構造は、次のように分割されます：

- プロジェクト
 - 環境
 - ジョブ
 - カット

環境はジョブの集合です。通常、環境は、アニメーションシリーズの季節を分離したり、アニメーションシリーズ自体を分離するために使用されます。

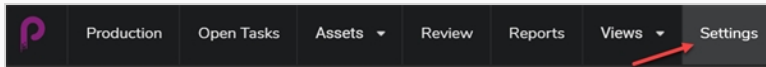
ジョブはカットのコレクションです。通常、ジョブは、アニメーションシリーズのエピソードを分離するために使用されます。

プロジェクトの作成

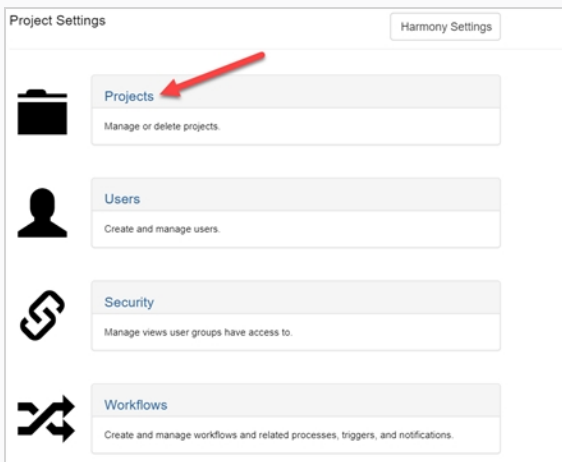
プロジェクトの作成は、環境、ジョブ、カットを作成し、ハウジングするための最初のステップです。

プロジェクトを作成する方法

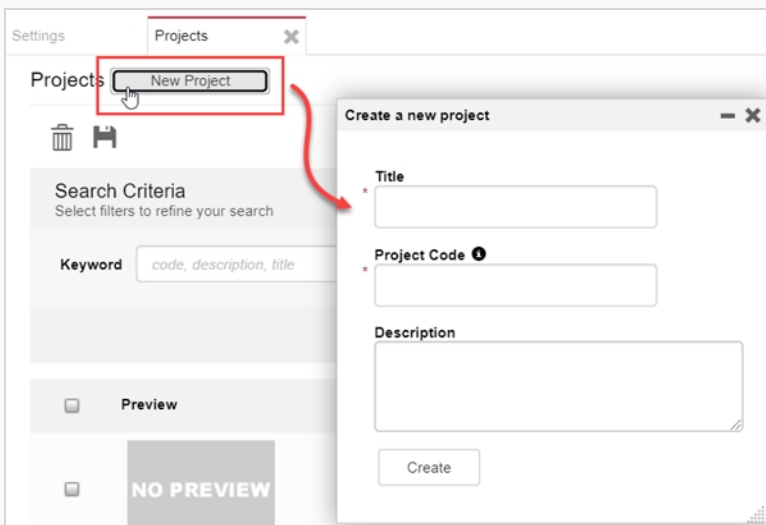
1. メインメニューで**Settings (設定)** を選択します。



Project Settings (プロジェクトの設定) が表示されます。



2. Project Settings (プロジェクト設定) タブで、**Project (プロジェクト)** を選択します。
Project (プロジェクト) タブが開きます。
3. Project (プロジェクト) タブで、**New Project (新規プロジェクト)** ボタンをクリックします。
Create a new project (新規プロジェクトの作成) ウィンドウが表示されます。



4. Title (タイトル) フィールドに、プロジェクトのタイトルを入力します。
5. Project Code (プロジェクトコード) フィールドにプロジェクトコードを入力します。

**重要**

プロジェクトコードは、プロジェクトの多くのコンポーネントを結びつける非常に重要なキーです。プロジェクトコードには、英数字[A-Z] / [0-9]と、区切り文字として '_'のみを含める必要があります。

6. **Create (作成)** ボタンをクリックします。

ステータスバーが表示されます。100% に達すると、Go to New Project (新規プロジェクトに進む) ボタンとClose (閉じる) ボタンが表示されます。

7. **Go to New Project (新規プロジェクトに進む)** ボタンをクリックします。

プロジェクトが表示されます。

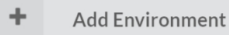
環境の作成

環境はジョブの集合であり、各ジョブはカットの集合です。通常、環境は、アニメーションシリーズの季節を分けたり、アニメーションシリーズ自体を分離するために使用されます。また、特殊な環境を作成して、一連のキャラクターモデルやアセットを含むカットを保存することもできます。

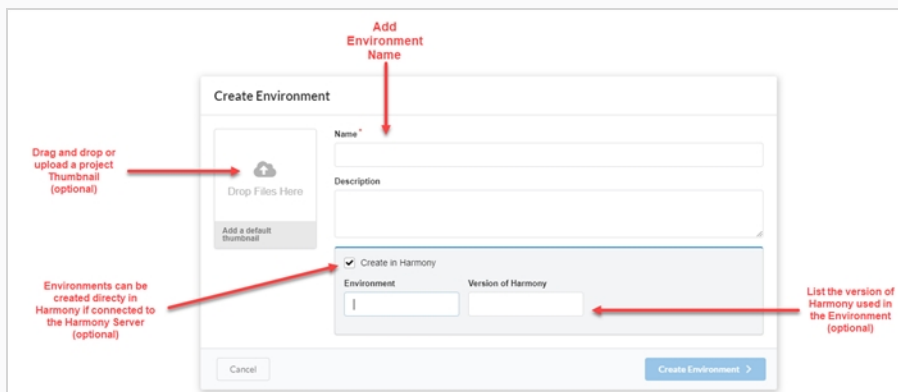
新しいプロジェクトには環境がありません。プロジェクトの構造の作成を開始するには、管理者特権を持つユーザーが環境を手動で作成する必要があります。プロジェクトには、必要な数の環境を設定できます。

適切な権限を持つユーザーは、環境の追加、編集、リタイア、および削除を行うことができます。

環境の作成方法

1. 新しいプロジェクトで、Add Environment（環境の追加）  ボタンをクリックします。

Create Environment（環境の作成）ウィンドウが表示されます。



2. Name（名前）フィールドに、環境の名前を入力します。
3. Description（説明）フィールドで、環境の説明をオプションで追加できます。
4. 選択した場合は、Create（作成）のHarmony チェックボックスにチェックを入れて、Harmony サーバーに接続されているHarmonyで直接環境を作成することができます。

このオプションを選択すると、Producerに表示される環境名とは異なる環境名を作成するオプション、および環境で使用されているHarmonyのバージョンが表示されます。

5. 選択した場合、画像またはムービークリップファイルをAdd a default thumbnail（デフォルトのサムネイルを追加）ボックスにドラッグアンドドロップして、環境のプレビューイメージを作成できます。[アセットのプレビュー画像の追加](#)を参照してください。
6. **Create Environment（環境の作成）** ボタンをクリックします。

環境がプロジェクトに表示されます。

ジョブの作成

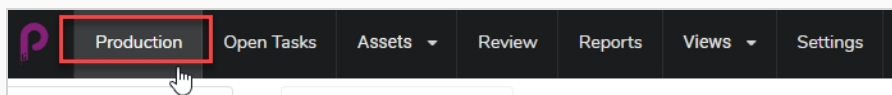
ジョブはカットのコレクションです。通常、ジョブは、アニメーションシリーズのエピソードまたは他のセグメントを分離するために使用されます。特別なジョブを作成して、一連のキャラクターモデルやアセットを含むカットを保存することもできます。

新しいジョブには、デフォルトでカットがまったくありません。ジョブの構造の作成を開始するには、管理者特権を持つユーザーが手動でカットを作成する必要があります。ジョブには、必要な数のカットを含めることができます。

適切な権限を持つユーザーは、ジョブの追加、編集、リタイア、および削除を行うことができ、すべてのユーザーがジョブを検索し、開き、表示することができます。

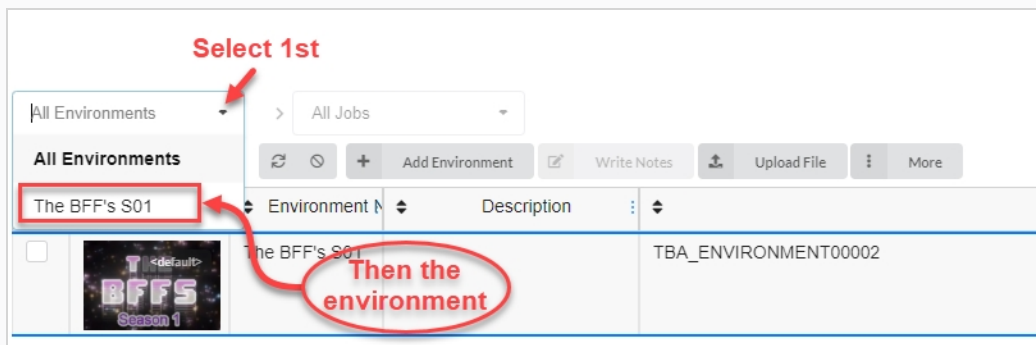
ジョブの作成方法

1. メインメニューで、**Production (制作)** を選択します。

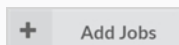


Production (制作) タブが開きます。

2. All Environments (すべての環境) ドロップダウンメニューで、目的の環境を選択します。



3. 環境に入ったら、Add Jobs (ジョブの追加) ボタンをクリックします。



Create Job (ジョブの作成) ウィンドウが表示されます。

Create Job

Drop Files Here

Add a default thumbnail

Add a Thumbnail (optional)

Create number of Jobs (aka Episodes)

Number of jobs: 10

Start Date: 2020-08-04

Days between jobs: 5

Name: The BFF's Ep101 (Job Name)

Description:

Select Workflow types

Job Workflow: Episode

Scene Workflow: Basic

Optional: Create Harmony Scenes in either Standalone OR Server

Create in Harmony

Environment	Job	Version of Harmony
The_BFFs_S01	The_BFFs_Ep101	20

When READY press Create Job

Cancel

Create Job >

4. Number of jobs (ジョブの数) フィールドに、環境に設定するジョブの数を入力します。後でいつでもジョブを追加できます。
5. Start Date (開始日) フィールドをクリックしてカレンダーを表示し、最初のジョブの開始日を選択します。
6. Number of jobs (ジョブの数) フィールドに 1 より大きな値を入力した場合、Days between jobs (ジョブ間の日数) フィールドに、ジョブ間の日数を設定するオプションがあります。
7. Name (名前) フィールドに、ジョブの名前を入力します。これは唯一の必須フィールドです。ジョブ名の末尾に数字を使用する場合、Producerは、同じ番号の規則を使用して (例: 101、102、103など)、後続のジョブのシーンを自動的に作成します。
8. Job Workflow (ジョブワークフロー) ドロップダウンメニューで、既存のワークフローを選択します。これは、Producerに付属のワークフローのいずれか、または、アカウント内の別の環境からのワークフローのいずれかである可能性があります。後でいつでもSettings (設定) で変更できます。
9. Scene Workflow (カットワークフロー) ドロップダウンメニューで、既存のワークフローを選択します。これは、Producerに付属のワークフローのいずれか、または、アカウント内の別の環境からのワークフローのいずれかである可能性があります。後でいつでもSettings (設定) で変更できます。
10. Harmonyファイルを直接Harmonyサーバーに作成する場合は、HarmonyオプションボックスでCreate (作成) にチェックを入れます。カットがHarmony Standaloneで作成される場合は、このオプションをオンにしないでください。

このオプションをオンにした場合は、Job name（ジョブ名）と Harmonyのバージョンを追加するオプションが表示されます。

11. Create Job（ジョブの作成） ボタンをクリックします。



ジョブページは次のようになります：

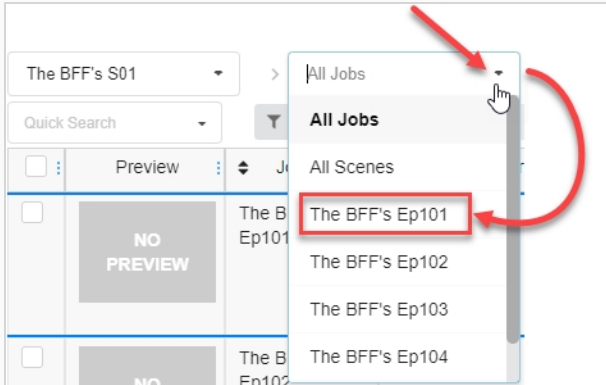
Preview	Job Name	Description	Job Code	Start Date	Tasks Comp.	Job Tasks	Workflow Code	End Date	Notes
NO PREVIEW	The BFF's Ep101		TBA_JOB00002	06/04/2020	Script 0%	Storyboard 06/11-06/17 Production 06/20-06/26 Post-Production 06/29-06/29	the_3f5/episode	08/31/2020	Add a note...
NO PREVIEW	The BFF's Ep102		TBA_JOB00003	06/11/2020	Script 0%	Storyboard 06/18-06/24 Production 06/27-06/27 Post-Production 06/29-06/29	the_3f5/episode	09/07/2020	Add a note...
NO PREVIEW	The BFF's Ep103		TBA_JOB00004	06/18/2020	Script 0%	Storyboard 06/25-06/31 Production 06/28-06/28 Post-Production 06/30-06/30	the_3f5/episode	09/14/2020	Add a note...
NO PREVIEW	The BFF's Ep104		TBA_JOB00005	06/25/2020	Script 0%	Storyboard 07/02-07/08 Production 07/05-07/11 Post-Production 07/14-07/14	the_3f5/episode	09/21/2020	Add a note...
NO PREVIEW	The BFF's Ep105		TBA_JOB00006	09/01/2020	Script 0%	Storyboard 08/08-08/14 Production 08/15-08/21 Post-Production 08/22-08/28	the_3f5/episode	09/28/2020	Add a note...

カットの作成

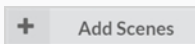
プロジェクトの環境とジョブを作成したら、ジョブにカットを投入し始めることができます。

カットの作成方法

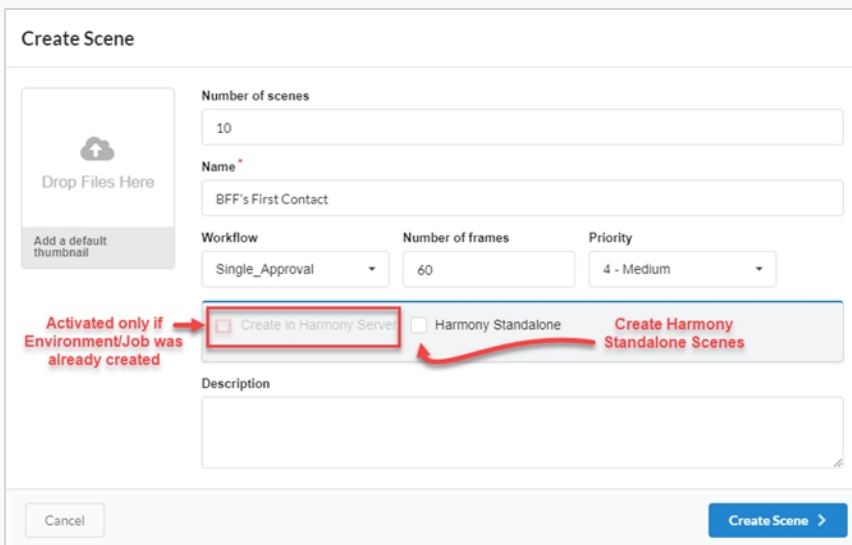
1. Production（制作）ページのジョブの一覧で、カットを作成するジョブをダブルクリックします。または、Jobs（ジョブ）ドロップダウンメニューに進んで、下矢印をクリックして、リストからジョブを選択します。



2. ジョブの中に入ったら、Add Scenes（カットの追加）ボタンをクリックします。

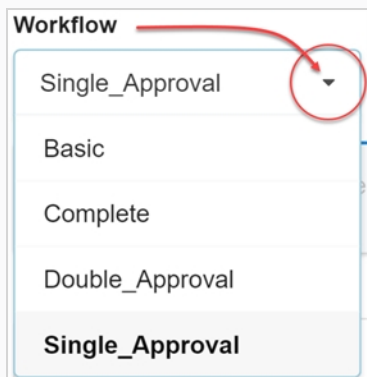


Create Scene（カットの作成）ウィンドウが表示されます。



3. Number of scenes（カット数）フィールドに、作成するカットの数を入力します。後でいつでももっと作成できます。

4. Name（名前）フィールドに、カットの名前を入力します。これは必須フィールドです。
5. Workflow（ワークフロー）ドロップダウンメニューで、既存のワークフローを選択します。これは、Producerに付属のワークフローか、または、アカウント内の別の環境からのワークフローのいずれかである可能性があります。後でいつでもSettings（設定）で変更できます。



6. Number of frames（コマ数）フィールドで、各カットを開始するコマ数を設定します。
7. Priority（優先度）ドロップダウンメニューで、カットの優先度レベルを選択します。これは、優先度がNo（なし）、または1 - Critical（重大）と5 - Low（低）の間の任意の場所にすることができます。
8. HarmonyServer（サーバー）に接続されているか、対応する環境とジョブがすでにそこに作成されている場合は、Create in Harmony Server（サーバーで作成）オプションのチェックをオンにします。

また、それはHarmonyに表示されるとともに、Harmonyのバージョンが使用されているので、カット名を入力することもできます。
9. HarmonyStandalone用にカットを作成したい場合は、Harmony Standalone カットを確認してください。

さらに、Workspace（ワークスペース）IDとRelative Path（相対パス）（多くの場合、カット名）を入力することもできます。
10. **Create Scene（カットを作成）** ボタンをクリックします。

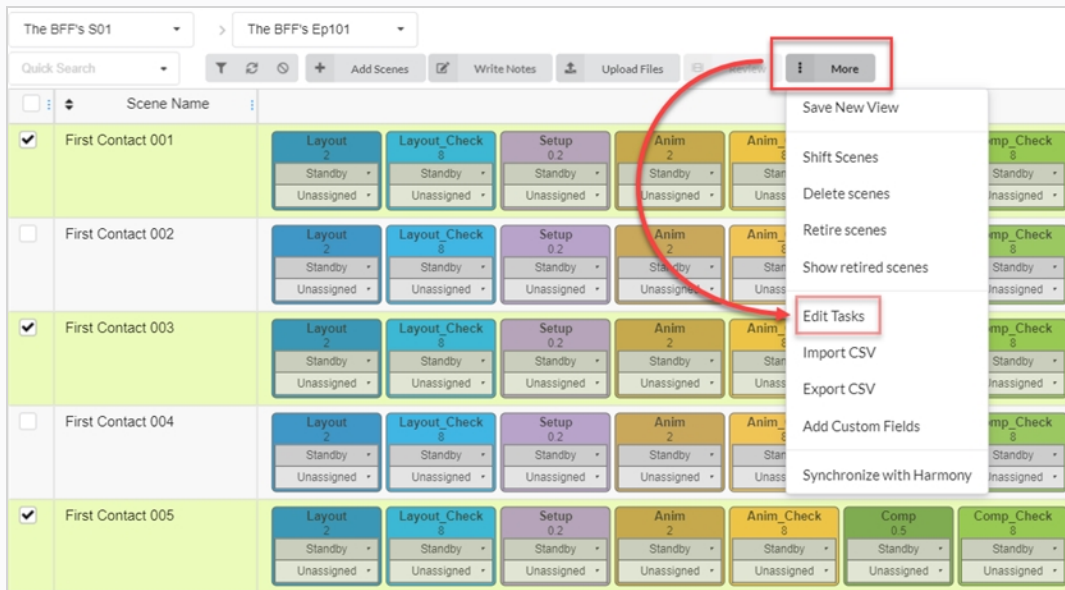
カットがジョブに追加されます。

タスクの編集

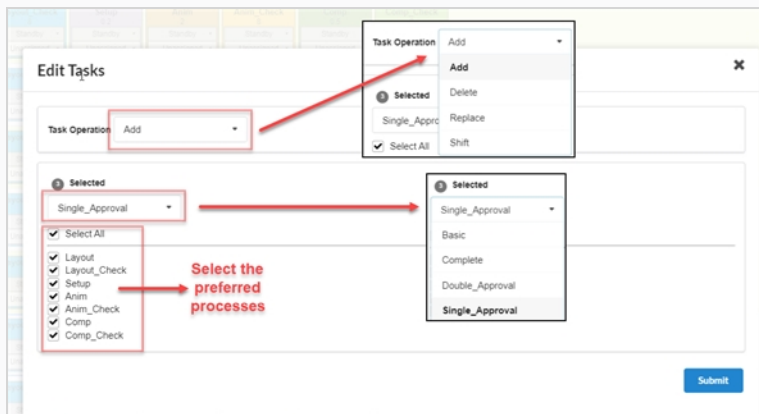
所定のカットまたはアセットに対してタスクを作成すると、それは簡単に変更できます。

タスクを編集する方法

1. メインメニューで、**Production (制作)** または **Assets (アセット)** > **Manage (管理)** を選択します。
2. Environment (環境)、Job (ジョブ)、または Scene (カット) ドロップダウンで、環境、カット、ジョブ、またはその組み合わせを選択します。
タブが入力されます。
3. リストから、チェックボックスをオンにして編集するアセットを選択します。
4. タブツールバーで、**More (その他)** > **Edit Tasks (タスクの編集)** の順に選択します。



Edit Tasks (タスクの編集) ウィンドウが表示されます。



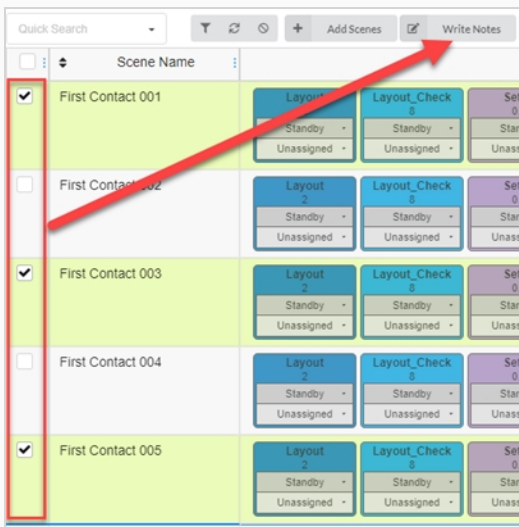
5. Task Operation (タスク操作) ドロップダウンメニューで、次のいずれかを選択します：
 - **追加** - 不足しているタスクを選択に追加する
 - **削除** - 既存のタスクを選択から削除する
 - **置換** - 選択したタスクの一部またはすべてを置換する
 - **シフト**
6. Selected (選択済み) ドロップダウンメニューで、Workflow (ワークフロー) タイプを変更します。
7. Processes (プロセス) リストで、Workflow (ワークフロー) に含めるタスクにチェックを入れます。
8. **Submit (送信)** ボタンをクリックします。

メモの書き込み

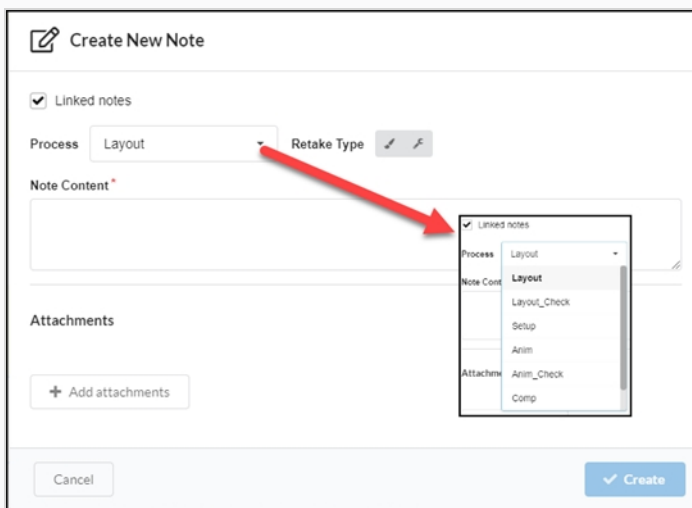
Write Notes（メモの書き込み）機能を使用すると、選択した1つまたは複数のカットにメモを作成できます。

メモの作成方法

1. トップメニューで**Production（制作）**または**Assets（アセット） > Manage（管理）**を選択します。
2. メインメニューの下にあるドロップダウンメニューから、環境、ジョブ、またはカットのリストを表示します。
3. この一覧から、対応するチェックボックスにチェックを入れて、追加したいメモを選択します。
4. タブツールバーで、**Write Notes（メモの書き込み）** ボタンをクリックします。



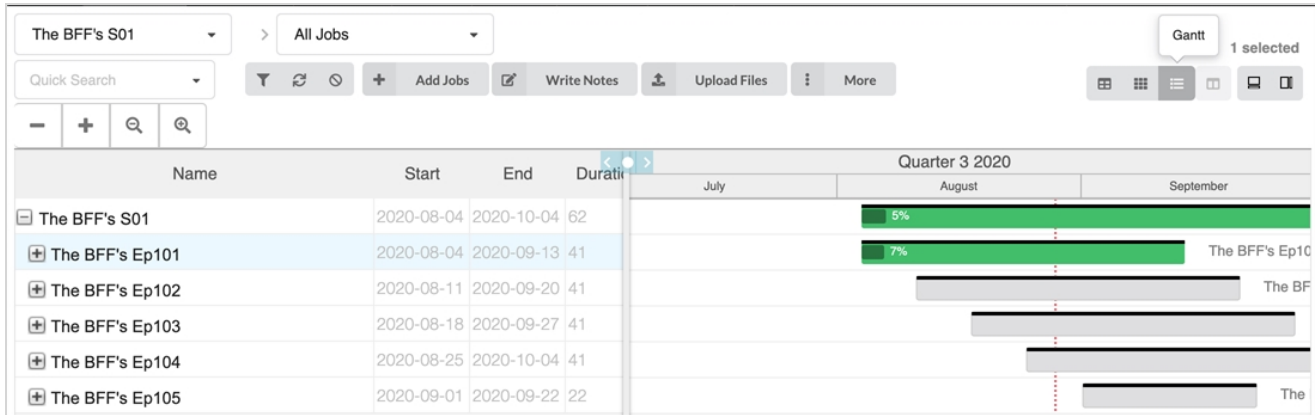
Create New Note（新しいメモの作成）ダイアログボックスが表示されます。



5. 1つのメモの変更を、選択したすべてのアセットの他のノートで自動的に更新するには、Link notes（メモをリンク）オプションをオンにします。
6. Process（プロセス）ドロップダウンメニューで、メモを追加したいワークフローのタスク/プロセスを選択します。
7. リテイクタイプ(すなわち、芸術的、技術的、またはその両方)を選択します。
8. Note Content（メモコンテンツ）フィールドにメモを入力します。
9. 添付ファイルを追加する場合は、Add attachments（添付ファイルを追加）ボタンをクリックします。
10. **Create（作成）** ボタンをクリックします。
選択したアセットにメモが追加されます。

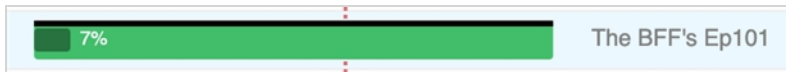
ガントチャートについて

ガントチャートは、任意の環境のAll jobs（すべてのジョブ）のProduction（制作）ページから使用できます。List（リスト）ビューとTiles（タイル）ビューに沿ってレイアウトタイプを切り替えることで表示できます。



ガントチャートには、選択した環境の現在のジョブとタスクがすべて一覧表示されます。ジョブの開始時期と終了時期の概要を把握するために折りたたむことも、すべてのジョブのすべてのタスクを表示するために完全に展開することもできます。すべての行には、環境の名前、期間（日）、開始日と終了日、ジョブ、およびワークフローのすべてのタスクが表示されます。

右側には、各行のタイムラインと進行状況バーがあり、タスクが承認または完了し始めると灰色から緑に変わります。また、各タスク、各ジョブ、および環境自体の進捗状況を示す完了率（%）もあります。



ジョブの時間をずらしたい場合は、目的のジョブをハイライト表示し、テーブルの上のメニューでMore（その他）をクリックし、Shift Jobs（ジョブのシフト）を選択します。Shift Jobs（ジョブのシフト）ウィンドウで、シフトする日数を選択するだけです（ジョブは正または負の値を使用して将来または過去にシフトできます）。

Shift jobs

1 Selected

Shift jobs by days

Cancel Accept

第5章：アセットについて

アセットは通常、カットを生成し、Producerで追跡するために制作で使用するコンポーネントです。これには、キャラクターシート、モデル参照、キャラクターリグ、背景、音楽などが含まれます。

Producerは、状況によってはファイルサーバーとして使用できます。

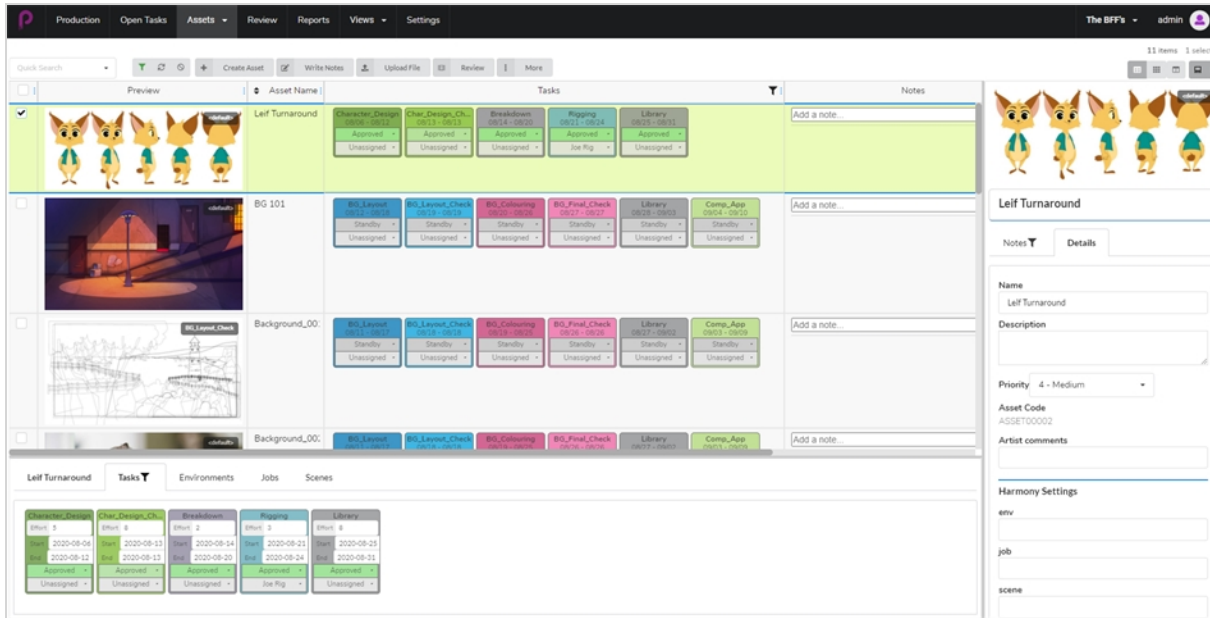
アセットは、次の2つの方法のいずれかで並べ替えることができます：

- **カテゴリ**：アセットカテゴリは、キャラクター、背景、プロップなどの、制作内のアセットの目的に基づいてアセットを分類する方法です。
- **種類**：種類は、PNG、JPEG、MOV、MP4、GIF、PSD、PDFなどに分類することができます。

アセットでは、PNG、JPEG、GIF、BMP、TGA、TIFF、PSD、AI、PDF、MP4、MOVの画像タイプがサポートされています。

アセットの詳細について

アセットには多くのプロパティと属性があります。デフォルトで、Asset（アセット）ページには、アセットリスト内の各アセットに関する一部の情報のみが表示されます。



アセットに関する詳細情報を表示するには、表示したい情報の種類に応じて、次の手順を実行する必要があります：

- この情報を含む列をアセットリストに追加します。
- 特定のアセットを選択し、サイドパネルまたは下部パネルを開いて、その詳細を表示します。

アセットリストの列には、次の情報が表示されます：

- セレクター
- プレビュー
- タスク
- アセット名
- 説明
- タイプ
- カテゴリ
- メモ
- 優先度
- 完了

- ・ ワークフローコード
- ・ アセットコード
- ・ Harmonyステータス

サイドパネルには、次の情報が表示されます：

- ・ プレビューサムネイル
- ・ 名前
- ・ 説明
- ・ 優先度
- ・ アセットコード
- ・ メモ
- ・ Harmony設定: 環境/ジョブ/カット/Harmonyバージョン

下部のパネルには、次の情報が表示されます：

- ・ タスク
- ・ 環境
- ・ ジョブ
- ・ カット

次の表は、アセットに関する情報の種類と、アセットを表示する方法を示します：

情報	説明	アセット リスト	サイ ド パ ネ ル	下 部 パ ネ ル
プレ ビュー	アセットのプレビューサムネイル。	プレ ビュー列	サイ ド パ ネ ル	該 当 な し
タスク	ワークフローのステップ。	タスク列	該 当 な	タ ス ク

			し	タブ
アセット名	アセットの表示名。	名前列	詳細タブ	該当なし
説明	アセットの説明。	説明列	詳細タブ	該当なし
アセットタイプ	カテゴリを使用して、アセットの目的を識別できます。	アセットタイプ列	該当なし	該当なし
アセットカテゴリ	タイプを使用して、ファイルの種類を分類できます。	カテゴリ列	該当なし	該当なし
メモ	アセットに追加されたすべてのメモ。	メモ列	メモタブ	該当なし
優先度	指定されたアセットの重要性を示すランク。	優先度列	該当なし	該当なし
Harmonyを開く	ProducerがHarmonyと同期するように設定されている場合、このボタンをクリックすると、アセットをHarmonyで直接開くことができます。	Harmonyを開く列	該当なし	該当なし
完了	完了したアセットの割合を追跡する進行状況ホイール。	完了列	該当なし	該当なし

ワークフローコード	アセットに使用されているワークフローのタイプ。	ワークフローコード列	該当なし	該当なし
アセットコード		アセットコード列	該当なし	該当なし
カットアセットコード	カットがアセットに変換されている場合、これはリンク先のアセットのコードです。	カットアセットコード列	サイドパネル	該当なし

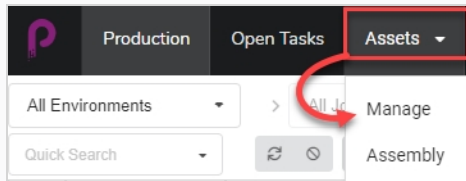
アセットのアップロード

脚本、キャラクター、背景、3Dモデルをアップロードして、タスクのワークフローを視覚的に支援します。

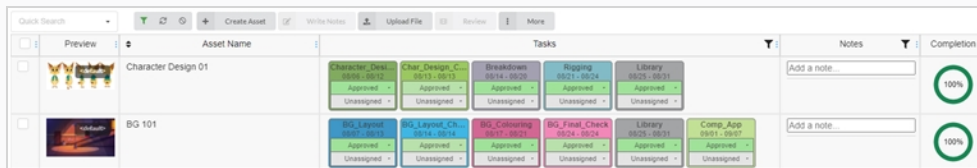
管理者権限を持つユーザーは、一度に1つ以上のアセットを作成できます。

アセットをアップロードする方法

1. 上部のメニューで、**Assets (アセット) > Manage (管理)** の順にクリックします。



アセットリストが開きます。



2. アセットリストの上にあるツールバーで、**Create Asset (アセットの作成)** を選択します。

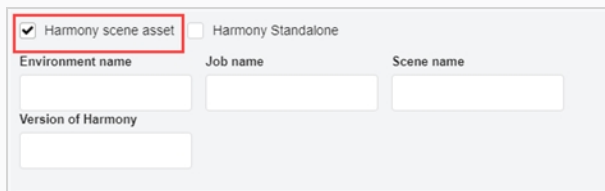
Create Asset (アセットの作成) ダイアログボックスが表示されます。

 A screenshot of the 'Create Asset' dialog box. It contains the following fields and controls:

- Name ***: A text input field.
- Drop Files Here**: A button with an upload icon.
- Add a default thumbnail**: A button.
- Harmony scene asset** and **Harmony Standalone**: Two checkboxes.
- Description**: A text area.
- Type**: A dropdown menu with 'Select a type'.
- Category**: A dropdown menu with 'Select a category'.
- Workflow ***: A dropdown menu with 'Select a workflow'.
- Tags**: A dropdown menu with 'Add tags'.
- Assembly**: A section containing:
 - Environment**: A dropdown menu with 'Select an environment'.
 - Jobs**: A dropdown menu with 'Select an environment'.
- Cancel** and **Add asset >** buttons at the bottom.

3. ファイルをクリックしてDrop Files Here（ここにファイルをドロップ）ボックスにドラッグして、アセットのサムネイルをアップロードします。
4. Name（名前）フィールドに、新しいアセットの名称を入力します。一意である必要があります。そうでないと、エラーが発生します。
5. オプション：ボックスをオンにして、Harmony Scene（Harmonyカット）アセットをリンクします。

新しいフィールドが表示されます。既存のHarmonyカットからアセットをリンクするには、Environment name（環境名）、Job name（ジョブ名）、Scene name（カット名）、Version of Harmony（Harmonyのバージョン）フィールドに入力します。



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



メモ

これはHarmonyサーバー上にカットを作成するものではなく、既存のカットにリンクするだけです。

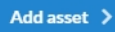
または

Harmonyのスタンドアロンバージョンからアセットにリンクするには、Harmony Standalone チェックボックスをオンにします。

新しいフィールドが表示され、Workspace ID（ワークスペースID）とRelative Path（相対パス）に入力することができます。

6. Description（説明）フィールドに、アセットの説明を入力します。
7. Type（タイプ）ドロップダウンメニューで、アップロードする予定のアセットタイプ（3Dモデル、画像など）を選択します。
8. Category（カテゴリ）ドロップダウンメニューで、アセットタイプのカテゴリ（Bg、Main Characterなど）を選択します。
9. Workflow（ワークフロー）ドロップダウンメニューで、ワークフロー（背景、キャラクター、またはプロップ）を選択します。
10. Tags（タグ）フィールドに、後で検索で使用できアセットに関連付ける単語を入力します。各タグを入力した後に **Enter** キーを押して検証します。

11. Assembly（合成）セクションのEnvironment（環境）ドロップダウンメニューから、環境を選択します。
Jobs（ジョブ）ドロップダウンメニューが有効になります。
12. Assembly（合成）セクションのJobs（ジョブ）ドロップダウンメニューから、ジョブを選択します。
13. 新しいアセットを保存するには、Add Asset（アセットの追加）ボタンをクリックします。

A blue rectangular button with the text "Add asset" and a right-pointing chevron symbol.

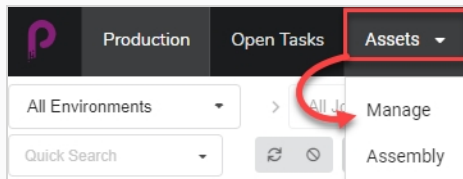
これでアセットがアセットリストで使用できるようになりました。

アセットの検索

アセットが多く、特定のアセットを検索する必要がある場合は、説明のキーワードを使用してリストのアセットをフィルタリングできます。また、特定のプロセス、ステータス、または割り当てられているユーザーに基づいてアセットのみを表示することもできます。

キーワードを使用してアセットを検索する方法


1. 上部のメニューで、**Assets (アセット) > Manage (管理)** の順に選択します。



アセットリストが開きます。



ヒント

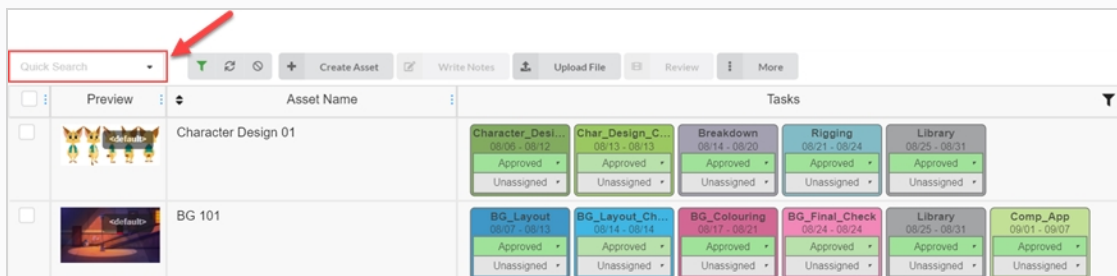
リタイアされたアイテムを検索結果に含めるには、アセットリストの上にあるツールバーで、 をクリックします。さらに、ポップアップメニューで **Show Retired Items (リタイアされた項目を表示)** を選択します。

2. アセットリストの上にあるツールバーで、Quick Search (クイック検索) フィールドをクリックし、検索するアセットの名前の全部または一部を入力します。**Enter**キーを押して検索を開始します。



ヒント

アセットが作成されるとき、作成者は特定の単語をアセット(タグ)に関連付けるオプションを持っていました。[アセットのアップロード](#)を参照。これらのタグは通常、アセットの説明であり、検索を行うときに便利です。

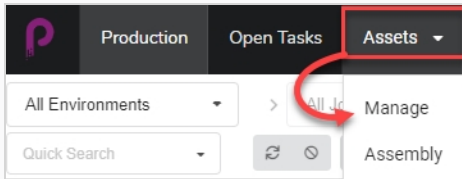


検索語句を含むアセットが表示されます。

- この手順を繰り返して、複数の検索語句を追加できます。すべての検索語句を名前に含むアセットのみがリストに表示されます。

タスク、ステータス、および割り当て対象でアセットをフィルタリングする方法

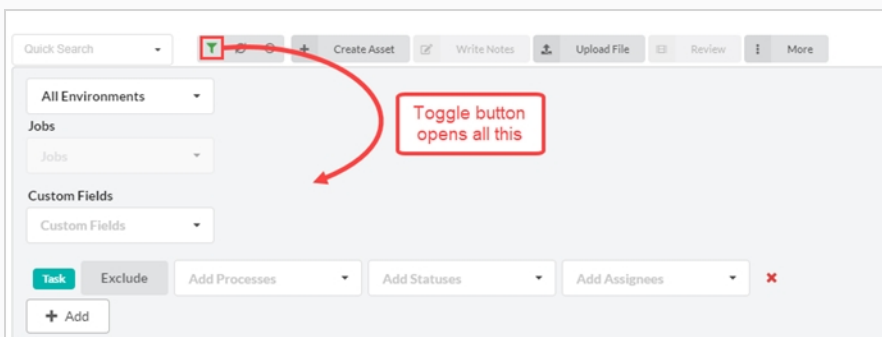
- 上部のメニューで、**Assets (アセット) > Manage (管理)** の順にクリックします。



アセットリストが開きます。

 A screenshot of the 'Asset List' table. The table has columns for 'Preview', 'Asset Name', and 'Tasks'. The 'Tasks' column contains a grid of colored buttons representing different task statuses for each asset. Assets listed include 'Leaf Turnaround', 'BG 101', 'Background_001', and 'Background_002'.

- アセットリストの上にあるツールバーで、**Toggle Search Panel (検索パネルの切り替え)** をクリックします。



検索パネルが表示されます。

- All Environments (すべての環境) ドロップダウンリストから、アセット検索フィルターとして環境を選択します。

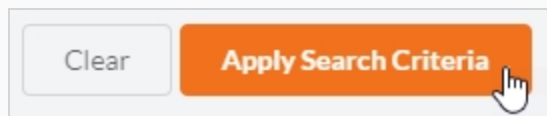
Jobs (ジョブ) ドロップダウンメニューが有効になります。

4. Jobs（ジョブ）ドロップダウンメニューとCustom Fields（カスタムフィールド）フィールドを使用して、検索の絞り込み操作を続けます。さらにフィルターや別のセットが必要な場合は、Add（追加）ボタンをクリックして、Add Processes（プロセスの追加）、Add Statuses（ステータスの追加）、Add Assignees（割当対象の追加）ドロップダウンメニューを表示します。この2番目のフィルターセットを使用すれば、Exclude（除外）ボタンをクリックして、追加の情報を含めるのではなく、除外できます。

これらのフィルターの一部またはすべてを、随意に使用します。

Add（追加）ボタンをクリックして、同じフィルターの別の行を作成することにより、これらのカテゴリのいずれかから複数の項目を追加できます。これが役立つ例としては、同一人物に割り当てられた2つの異なるプロセスを検索する必要がある場合が挙げられます。


5. 検索パネルの下部にある**Apply Search Criteria（検索条件の適用）**をクリックします。

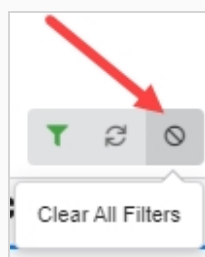


検索に一致するアセットがアセットリストに表示されます。

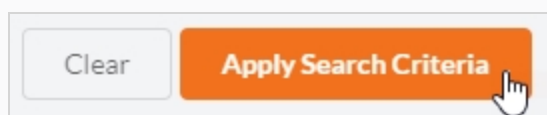
検索条件やフィルターをクリアする方法

次のいずれかの操作を行います：

- Quick Search（クイック検索）テキストボックスのすべての検索語句上の  をクリックします。
- Backspace キーを押して、すべての検索語句が消去されるまで最後の検索語句を削除します。
- アセットリストの上部にあるツールバーで、Clear All Filters（すべてのフィルターをクリア）ボタンを使用します。



- 検索パネルの下部にある**Clear（クリア）**ボタンをクリックします。



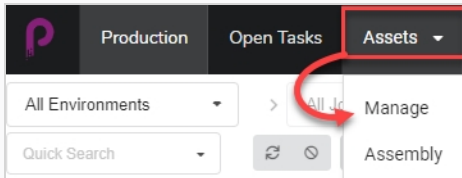
ジョブ内のすべてのアセットが、アセットリストに再び表示されます。

アセットの編集

アセットを作成したら、その説明、ワークフロー、その他の情報をいつでも編集できます。

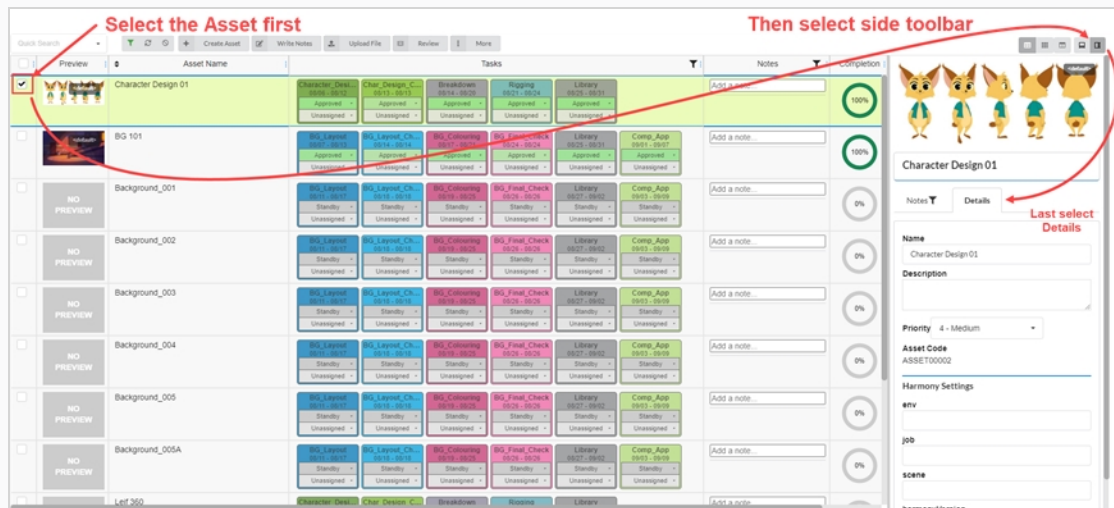
アセットの名前と説明を編集する方法

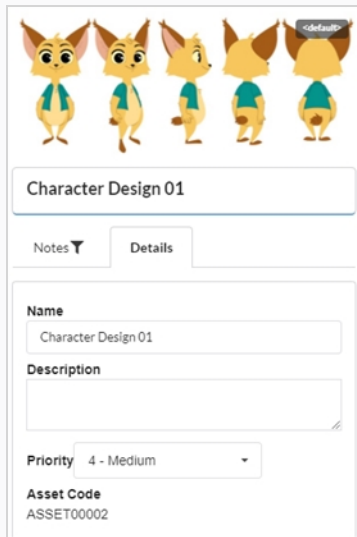
1. 上部のメニューで、**Assets (アセット) > Manage (管理)** の順にクリックします。



アセットリストが開きます。

2. アセットリストで、編集するアセットのチェックボックスをクリックします。
3. サイドパネルが表示されていない場合は、アセットリストの右上隅にあるツールバーで **Toggle Side Panel (サイドパネルの切り替え)** ボタンをクリックすると表示します。
4. サイドパネルで、Details (詳細) タブを選択します。





Character Design 01

Notes Details

Name
Character Design 01

Description

Priority 4 - Medium

Asset Code
ASSET00002

5. 選択したアセットの名前を変更するには、Name（名前）フィールドに新しい名前を入力します。
6. アセットの説明を更新するには、Description（説明）フィールドに新しい説明を入力します。
7. 選択したアセットの優先度を変更するには、Priority（優先度）ドロップダウンメニューから新しい優先度を選択します。
8. 変更を保存するには、サイドパネルの外側の任意の場所をクリックします。

ページの右下隅にトースター通知 (ポップアップ) が表示され、アセットが更新されていることを示します。トースター通知が消えると、アセットの変更が保存されます。

アセットの削除

アセットは永久に削除できます。

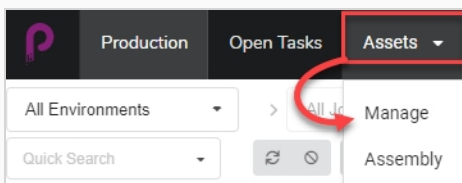


メモ

アセットを削除すると、そのタスク、プレビュー(アップロード)、および合成データがすべて削除されます。削除されたアイテムは完全に失われ、復元できません。

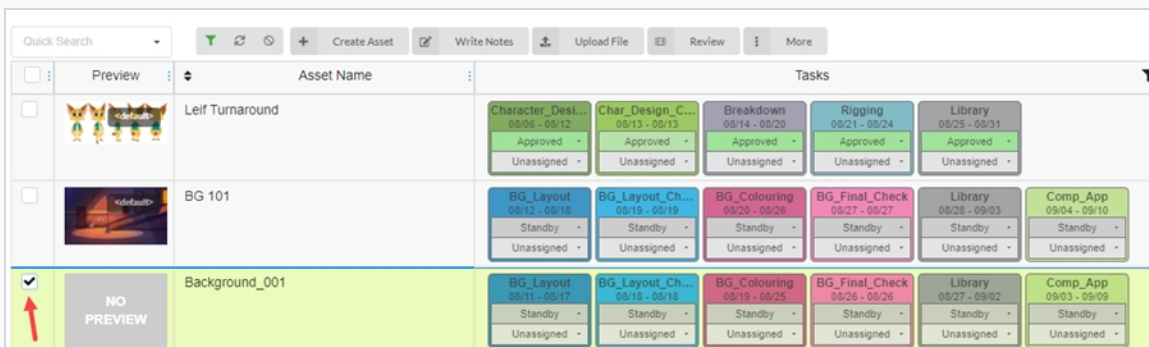
アセットを削除する方法

1. 上部のメニューで、**Assets (アセット) > Manage (管理)** の順に選択します。

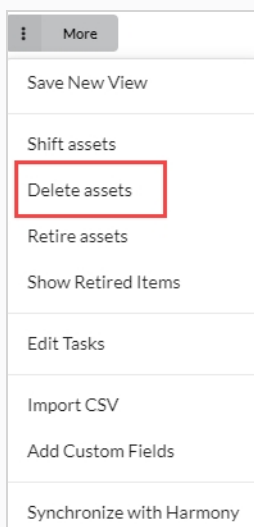


Assets (アセット) リストが開きます。

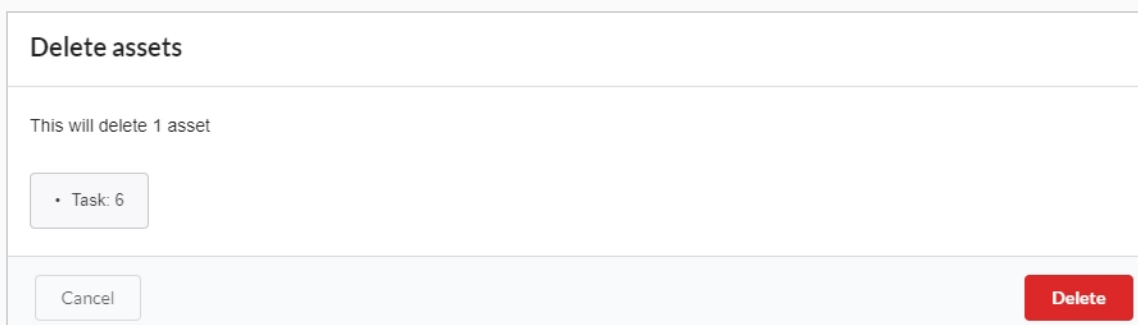
2. Assets (アセット) リストで、削除する項目の左端の列にあるチェックボックスをオンにします。



3. アセットリストの上にあるツールバーで、**More (その他) > Delete Assets (アセットの削除)** の順に選択します。



Delete Assets（アセットの削除）ダイアログボックスが開きます。



4. 確認プロンプトで**Delete（削除）**をクリックします。

これで、アセットは削除されました。

アセットのプレビュー画像の追加

アセットリストのPreview（プレビュー）列に表示されるアセットのプレビュー画像を追加または変更できます。これは、Assets（アセット） > Manage（管理）タブまたはProduction（制作）タブから行うことができます。

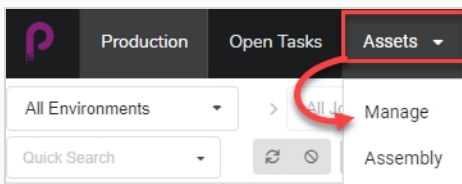
プレビュー画像では、次の種類の画像タイプがサポートされています：PNG、JPEG、GIF、BMP、TGA、TIFF、PSD、AI、PDF。

ムービークリップ(MP4 または MOV)をプレビューとしてアップロードすると、ムービーの最初のコマが自動的に画像として設定されます。Preview（プレビュー）列からクリップを再生できます。

アニメーションGIFまたはビデオファイルの場合、最初のコマは自動的にプレビュー画像として設定されます。これらのファイルを再生することはできません。

プレビュー画像を追加または変更する方法

1. 上部のメニューで、**Assets（アセット） > Manage（管理）** の順にクリックします。

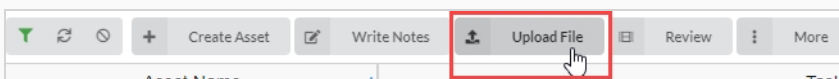


アセットリストが開きます。

または

上部のメニューで、**Production（制作）** タブをクリックします。

2. All Enviroments（すべての環境）および/またはAll Jobs（ジョブすべての）ドロップダウンメニューのフィルターを使用して、目的のアセットを表示します。
3. サムネイルを変更するアセットのチェックボックスをオンにします。
4. アセットリストの上にあるツールバーで、**Upload File（ファイルのアップロード）** ボタンをクリックします。



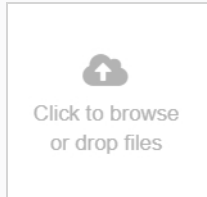
Upload File（ファイルのアップロード）ダイアログボックスが表示されます。

5. 次のオプションのいずれかを選択します：

- **これはデフォルトのサムネイル**で、選択した行のすべてのタスクの視覚的な参照となる画像またはムービークリップ(MP4 または MOV)をアップロードします。
- **これは以下のプロセスのプレビュー**で、選択した行の特定のタスクに画像またはムービークリップ(MP4 または MOV)を関連付けます。

このオプションを選択すると、Process (プロセス) ドロップダウンメニューが有効になります。このリストから、プレビュー画像に関連付けたいタスクを選択します。ファイルがアップロードされると、タスクの名前がサムネイルの隅近くに表示されます。

6. 画像をアップロードするには、Click to browse (クリックして参照) ボタンをクリックするか、ファイルをドラッグアンドドロップします。




7. **Upload File (ファイルのアップロード)** ボタンをクリックします。

選択した画像/ムービークリップがPreview (プレビュー) 列に表示されます。




ヒント

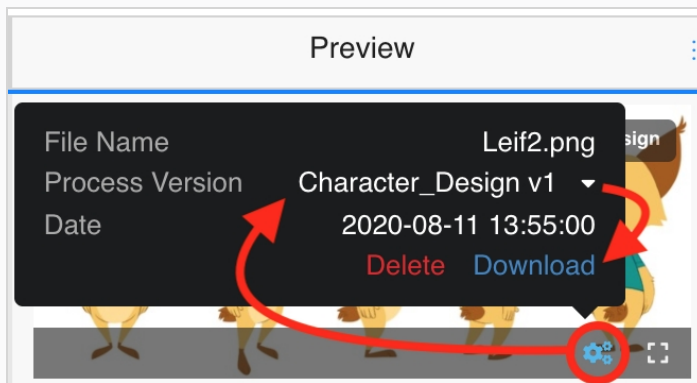
フルサイズの画像/ムービークリップを表示するには、プレビュー画像の下にマウスを合わせると表示される、新しいタブ  アイコンのOpen the image(画像を開く) をクリックします。

アセットムービークリップのダウンロード

カットプレビュームービークリップは、ProducerのWebインターフェースの外で表示するためにダウンロードすることができます。

アセットムービークリップをダウンロードする方法

1. 上部のメニューで、**Assets (アセット) > Manage (管理)** の順にクリックします。
アセットリストが開きます。
2. Preview (プレビュー) 列が表示されていない場合は、アセットリストの上のツールバーで、Column (列) セレクター  ボタンからそれを有効にします。
3. Preview (プレビュー) サムネールの上にマウスカーソルを合わせ、歯車アイコンをクリックします。



黒いダイアログボックスが表示されます。

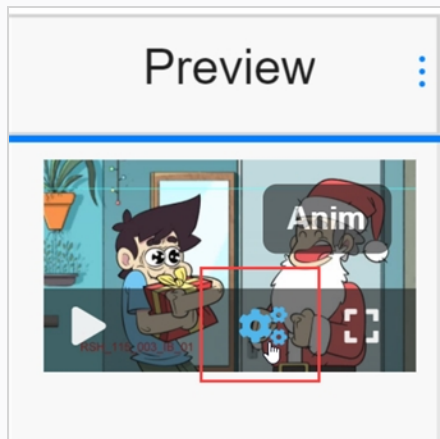
4. **Download (ダウンロード)** オプションをクリックします。
ムービーファイルがコンピュータにダウンロードされます。

プレビュー画像バージョンの表示

Producerでは、特定のEnvironment（環境）/Job（ジョブ）/Scene（カット）/Task（タスク）に関連付けられたさまざまなPreview（プレビュー）画像やムービークリップを表示できます。

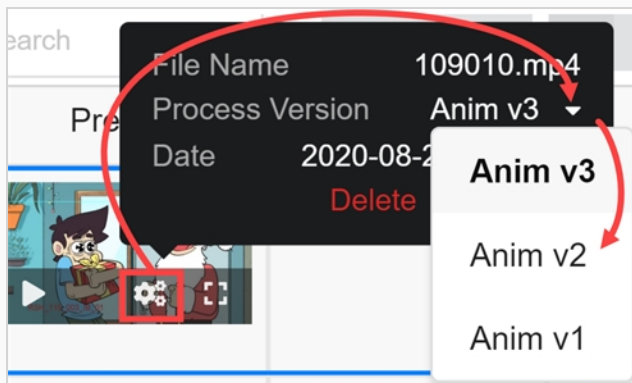
Preview（プレビュー）画像とムービークリップの異なるバージョンを表示する方法

1. Preview（プレビュー）画像の上にマウスを合わせます。



メニューバーが表示されます。

2. 歯車アイコンをクリックします。



情報とダイアログボックスが表示されます。

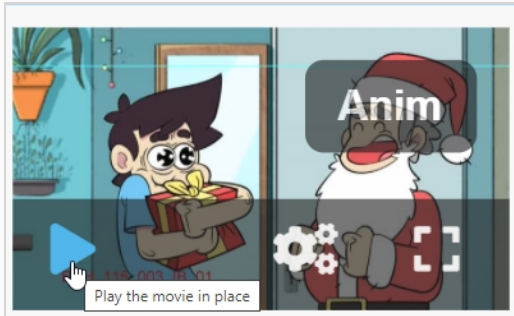
3. Process Version（プロセスバージョン）で、下矢印をクリックします。


違う画像オプションまたはムービークリップのオプションがある場合は、ドロップダウンリストに表示されます。表示する項目を選択します。

Preview（プレビュー）画像またはムービークリップがグローバル環境用にアップロードされた場合は、命名規則<default> + バージョン番号が適用されます。画像またはムービークリップがアップロードプロセス中に特定のタスクに関連付けられていた場合は、命名規則「タスク名」 + バージョン

番号が適用されます。 [アセットのプレビュー画像の追加](#)を参照してください。この例では、ムービークリップは Anim タスクに関連付けられており、3つのバージョンが利用可能です。

4. 画像がムービークリップからの静止フレームである場合は、再生ボタンをクリックしてムービークリップをプレビューします。



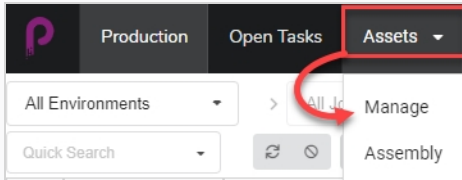
5. フルサイズ版の画像またはムービークリップを表示するには、新しいタブ  アイコンで画像をOpen (開く) をクリックします。

アセットタスクの置換


Producerデータベースに複数のアセットワークフローがある場合、すべてのアセットタスクを別のワークフローのタスクに置き換えることで、アセットのワークフローを変更できます。

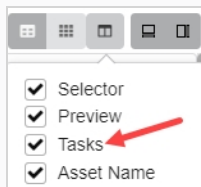
アセットタスクを置き換える方法


1. 上部のメニューで、**Assets (アセット) > Manage (管理)** の順に選択します。



アセットリストが開きます。

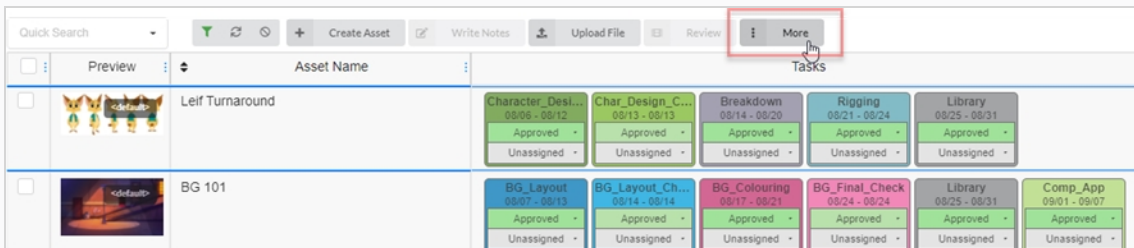
2. 次のいずれかの操作を行って、Tasks (タスク) が表示されていることを確認します：
 - 右上隅のツールバーで、Manage Columns (列の管理)  アイコンをクリックし、Tasks (タスク) 列オプションの横にあるチェックボックスがオンになっていることを確認します。



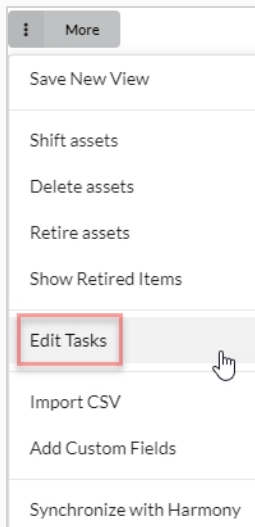
- アセットリストでアセットを選択し、右上隅のツールバーでToggle Bottom Panel (下パネルの切り替え)  ボタンをクリックされ、下部のパネルが表示されていることを確認します。次に、下部のパネルで**Tasks (タスク)** タブを選択します。
3. ワークフローを変更したい各アセットのチェックボックスをオンにします。



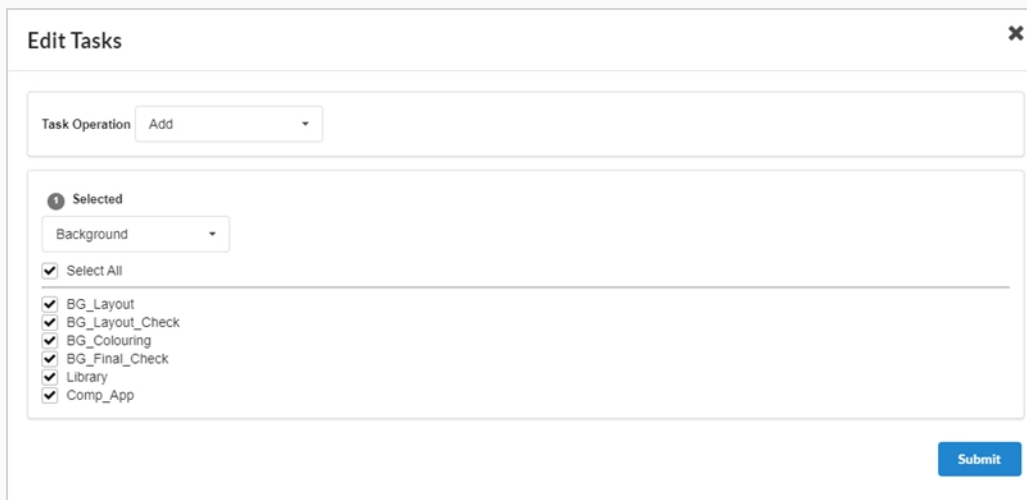
4. アセットリストの上にあるツールバーで、**More (その他)** ボタンをクリックします。



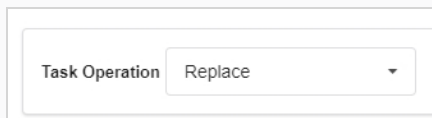
5. More（その他）ドロップダウンメニューから、**Edit Tasks（タスクの編集）**を選択します。



Edit Tasks（タスクの編集）ダイアログボックスが表示されます。



6. Task Operation（タスク操作）ドロップダウンメニューで、**Replace（置換）**を選択します。



メモ

置換されたタスクはすべて、現在の割当対象とステータスを失います。**Add（追加）**を選択した場合は、不足しているタスクが追加され、既存のタスクは変更さ



れません。 — [タスクの追加](#)を参照してください。

7. すぐ下のドロップダウンで、使用するワークフローを選択します。

8. デフォルトでは、選択したワークフロー内のすべてのタスクが選択されます。選択したアセットが、選択したワークフローの一部のタスクのみを使用したい場合は、除外するタスクのチェックマークを外します。

9. Confirm (確定) ボタンをクリックします。

Confirm

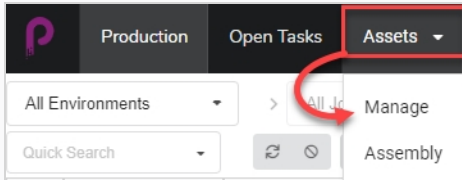
トースター (ポップアップ) 通知が表示され、選択した項目のタスクが置換されていることを示します。トースター通知が消えると、選択したすべてのアセットから古いワークフローのタスクが削除され、新しいワークフローのタスクが追加されます。

タスクの追加

ワークフローを使用してアセットを作成すると、そのワークフローのすべてのタスクがデフォルトで追加されます。アセットのワークフローから特定のタスクを削除したり、以前削除したタスクを元に戻すこともできます。

アセットタスクを追加する方法

1. 上部のメニューで、**Assets (アセット) > Manage (管理)** の順に選択します。

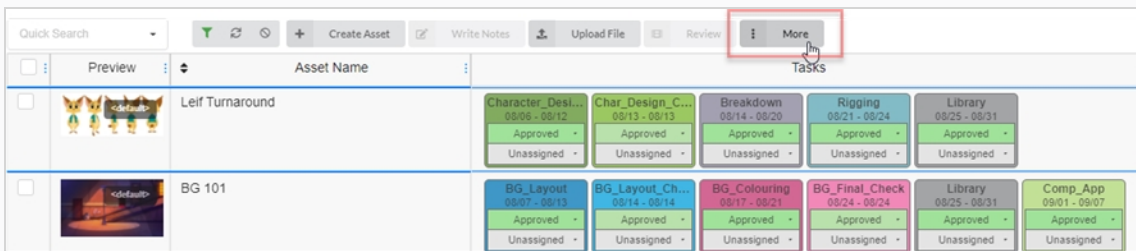


アセットリストが開きます。

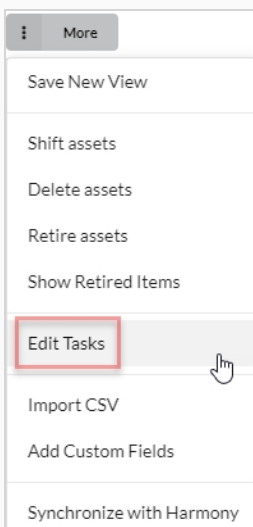
2. ワークフローを変更したい各アセットのチェックボックスをオンにします。



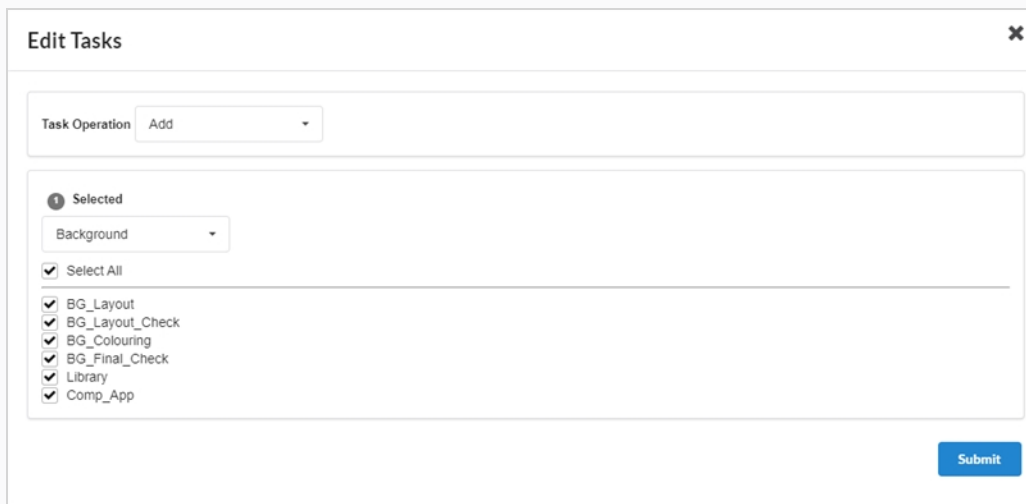
3. アセットリストの上にあるツールバーで、**More (その他)** ボタンをクリックします。



4. More (その他) ドロップダウンメニューから、**Edit Tasks (タスクの編集)** を選択します。

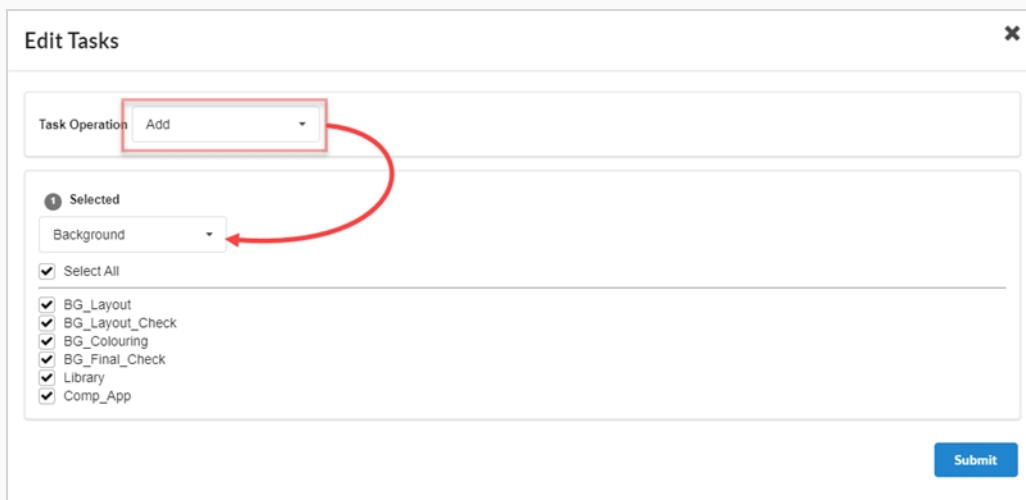


Edit Tasks（タスクの編集）ダイアログボックスが表示されます。



The screenshot shows the 'Edit Tasks' dialog box. At the top, there is a 'Task Operation' dropdown menu currently set to 'Add'. Below it is a 'Selected' dropdown menu set to 'Background'. Underneath, there is a 'Select All' checkbox which is checked. A list of tasks follows, each with a checked checkbox: BG_Layout, BG_Layout_Check, BG_Colouring, BG_Final_Check, Library, and Comp_App. A blue 'Submit' button is located at the bottom right of the dialog.

5. Task Operation（タスク操作）ドロップダウンメニューで、**Add（追加）**を選択します。



This screenshot is identical to the previous one, but with a red rectangular box highlighting the 'Add' option in the 'Task Operation' dropdown. A red curved arrow points from this box to the 'Background' option in the 'Selected' dropdown menu.

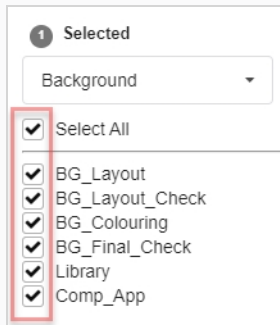
6. Selected（選択済み）ドロップダウンメニューで、使用するワークフローを選択します。



メモ

アセットは1つのワークフローしか持つことができません。また、割り当てられたワークフローからのタスクのみを持つことができます。現在アセットに割り当てられているワークフローとは異なるワークフローを選択する場合、新しいワークフローに同じ名前のタスクが存在しない限り、アセットの古いワークフローのタスクは削除されます。

7. 追加する各タスクのチェックボックスをオンにします。選択したワークフローのすべてのタスクを追加する場合は、**Select All（すべて選択）**をオンにします。



8. Confirm (確定) ボタンをクリックします。



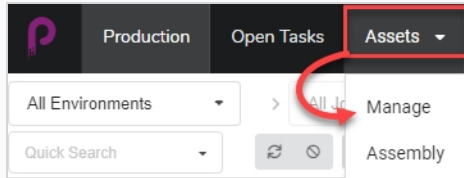
トースター (ポップアップ) 通知が表示され、選択した項目のタスクが置き換えられていることを示します。トースター通知が消えると、選択したすべてのアセットから古いワークフローのタスクが削除され、新しいワークフローのタスクが追加されます。

タスクの削除

ワークフローを使用してアセットを作成すると、そのワークフローのすべてのタスクがデフォルトで追加されます。アセットのワークフローから特定のタスクを削除したり、以前削除したタスクを元に戻すこともできます。

アセットタスクを削除する方法

1. 上部のメニューで、**Assets (アセット) > Manage (管理)** の順に選択します。

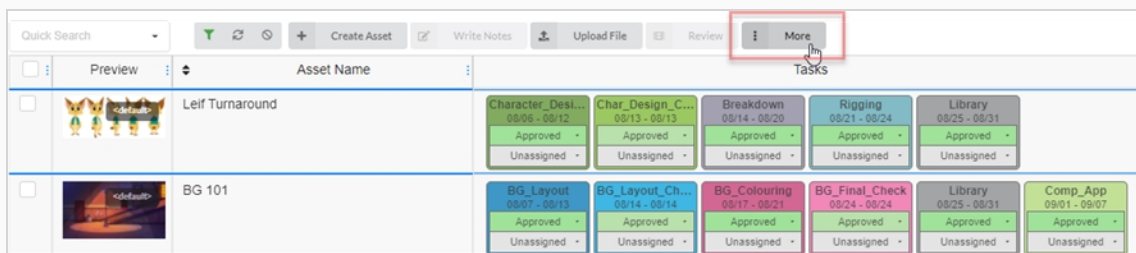


アセットリストが開きます。

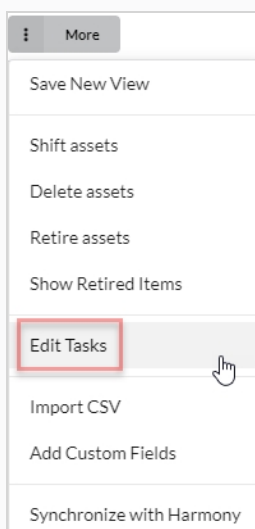
2. ワークフローを変更したい各アセットのチェックボックスをオンにします。



3. アセットリストの上にあるツールバーで、**More (その他)** ボタンをクリックします。

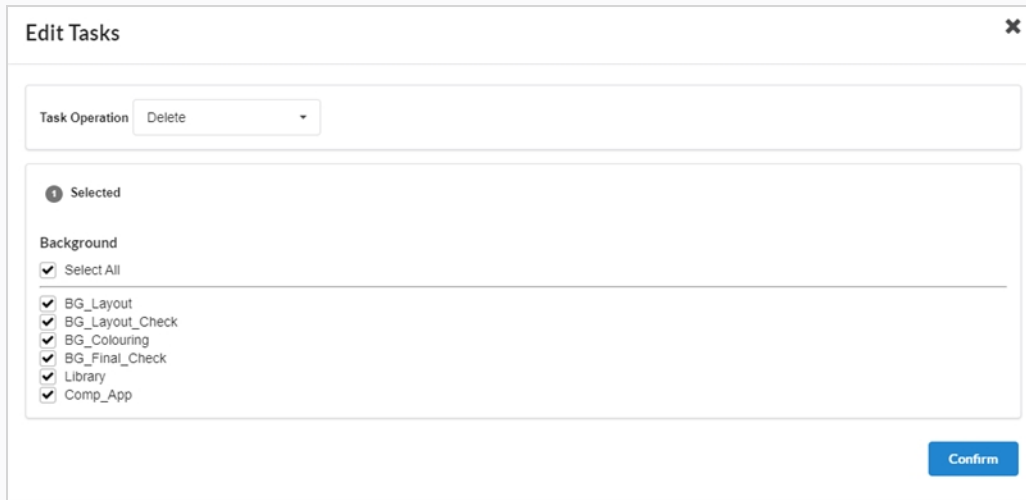


4. More (その他) ドロップダウンメニューから、**Edit Tasks (タスクの編集)** を選択します。



Edit Tasks（タスクの編集）ダイアログボックスが表示されます。

5. Task Operation（タスク操作）ドロップダウンメニューで、**Delete（削除）**を選択します。



6. デフォルトでは、アセットのワークフロー内のすべてのタスクがチェックされ、削除対象としてマークされます。選択したアセットのタスクの一部のみを削除する場合は、残したいタスクをすべてオフにします。
7. Confirm（確定）ボタンをクリックします。

Confirm

トースター（ポップアップ）通知が表示され、選択した項目のタスクが置換されていることを示します。トースター通知が消えると、選択したすべてのアセットから古いワークフローのタスクが削除され、新しいワークフローのタスクが追加されます。



メモ

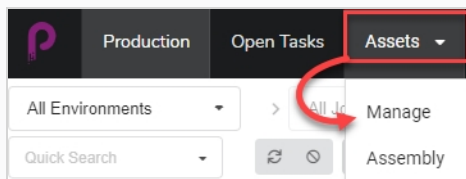
アセットワークフローから削除したタスクを、元に戻すことができます。[タスクの追加](#)を参照してください。

アセットのリタイア

アセットが不要になった場合、アセットをリタイアすると、削除するのではなくアセットが非表示になります。リタイアされたアセットは、必要に応じて、表示および再アクティブ化ができます。[Activating Retired Assets \(リタイアされたアセットのアクティブ化\)](#) を参照してください。

アセットのリタイア方法

1. 上部のメニューで、**Assets (アセット) > Manage (管理)** の順に選択します。

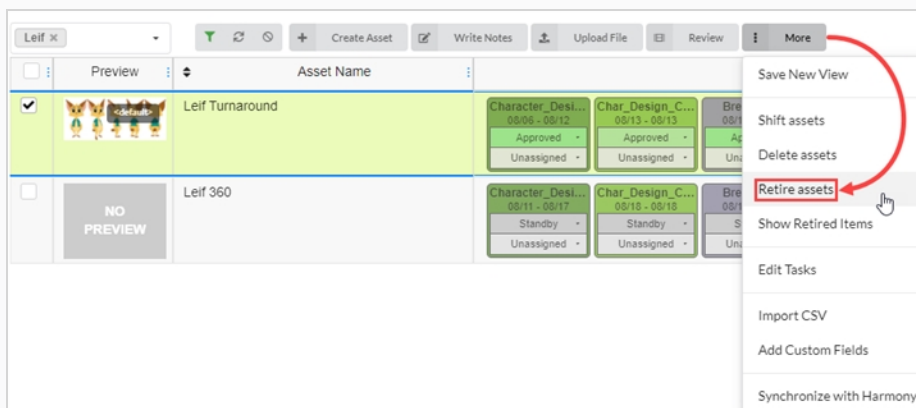


Assets (アセット) リストが開きます。

2. 情報を表示したいアセットをクリックします。
3. リタイアしたい各アセットの左端の列のチェックボックスをオンにします。

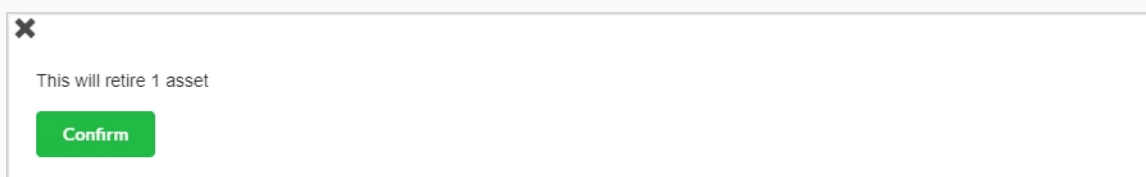


4. アセットリストの上にあるツールバーで、**More (その他) > Retire Assets (アセットのリタイア)** の順に選択します。



Confirm (確定) ダイアログボックスが開きます。

5. **Confirm (確定)** を選択します。



リタイアされたアセットが非表示になりました。

リタイアされたアセットの表示

リタイアされたアセットはProduction（制作）ページからは表示されませんが、必要に応じて表示できます。

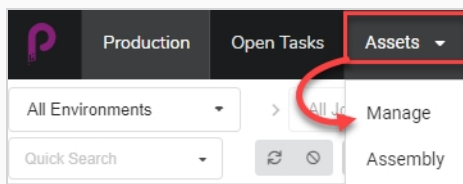


メモ

アセットをリタイアするには、[Retiring Assets（アセットのリタイア）](#)を参照してください。

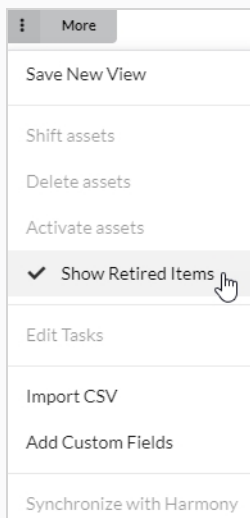
リタイアされたアセットの表示方法

1. 上部のメニューで、**Assets（アセット）** > **Manage（管理）** の順に選択します。



Asset（アセット）リストが開きます。

2. アセットリストの上にあるツールバーで、**More（その他）** > **Show Retired Items（リタイアされた項目を表示）** の順に選択します。



リタイアされた項目が表示されます。

	Preview	Asset Name	Tasks				
<input type="checkbox"/>		Leif Turnaround	Character_Desi... 08/06 - 08/12 Approved - Unassigned -	Char_Design_C... 08/13 - 08/13 Approved - Unassigned -	Breakdown 08/14 - 08/20 Approved - Unassigned -	Rigging 08/21 - 08/24 Approved - Unassigned -	Library 08/25 - 08/31 Approved - Unassigned -
<input type="checkbox"/>	NO PREVIEW	Leif 360	Character_Desi... 08/11 - 08/17 Standby - Unassigned -	Char_Design_C... 08/18 - 08/18 Standby - Unassigned -	Breakdown 08/19 - 08/25 Standby - Unassigned -	Rigging 08/26 - 08/27 Standby - Unassigned -	Library 08/28 - 08/31 Standby - Unassigned -



メモ

リタイアされたアセットを非表示にするには、アセットリストの上のツールバーで**More (その他)** を選択します。Show Retired Items (リタイア項目を表示) の横にチェックマークが表示されます。無効にするには、**Show Retired Items (リタイア項目を表示)** を選択します。

リタイアされた要素が非表示になります。

リタイアされたアセットの有効化

リタイアされ、非表示となったアセットは、アセットリストに表示されるように復元できます。これをアセットの有効化と呼びます。

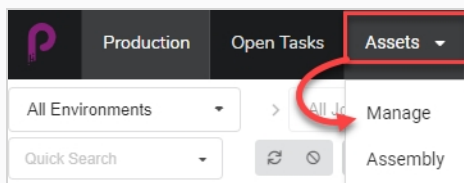


メモ

アセットをリタイアするには、[Retiring Assets \(アセットのリタイア\)](#) を参照してください。

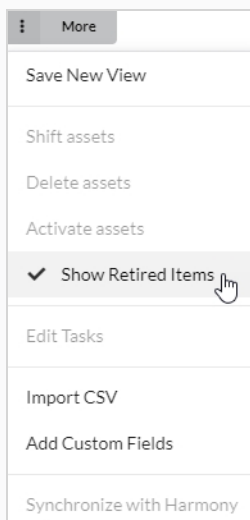
リタイアされたアセットの回復方法

1. 上部のメニューで、**Assets (アセット) > Manage (管理)** の順に選択します。



Asset (アセット) リストが開きます。

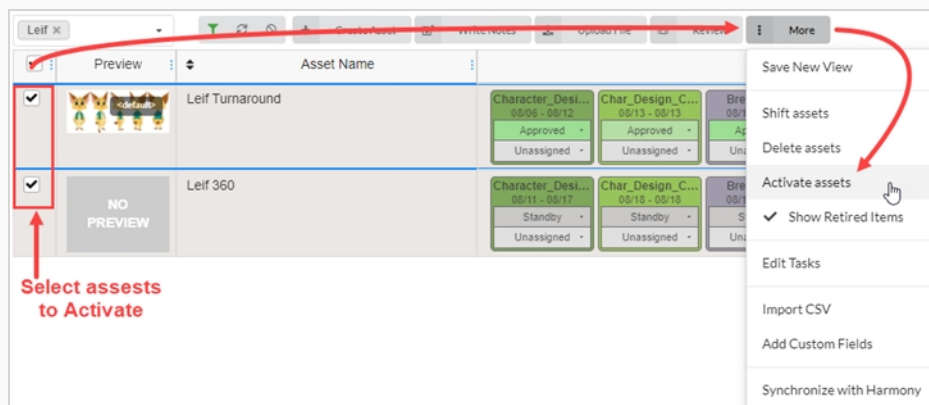
2. アセットリストの上にあるツールバーで、**More (その他) > Show Retired Items (リタイアされた項目を表示)** の順に選択します。



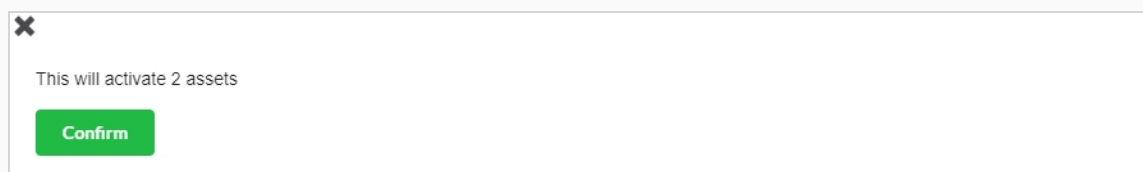
リタイアされた項目が表示されます。

Preview	Asset Name	Tasks				
	Leif Turnaround	Character_Desi... 08/06 - 08/12 Approved - Unassigned -	Char_Design_C... 08/13 - 08/13 Approved - Unassigned -	Breakdown 08/14 - 08/20 Approved - Unassigned -	Rigging 08/21 - 08/24 Approved - Unassigned -	Library 08/25 - 08/31 Approved - Unassigned -
NO PREVIEW	Leif 360	Character_Desi... 08/11 - 08/17 Standby - Unassigned -	Char_Design_C... 08/18 - 08/18 Standby - Unassigned -	Breakdown 08/19 - 08/25 Standby - Unassigned -	Rigging 08/26 - 08/27 Standby - Unassigned -	Library 08/28 - 08/03 Standby - Unassigned -

3. 画面の左端にあるチェックボックスを使用して、Activate（アクティブ化）したいAssets（アセット）を選択します。
4. **More（その他） > Activate Assets（アセットのアクティブ化）** を選択します。



5. 確認プロンプトで**Confirm（確定）** をクリックします。



リタイアされたアセットがアセットリストに表示されます。

第6章：ワークロードの監視について

タスクは、Producerを使用して制作を追跡する中心にあります。新しいカットを追加するか、手動で作成するときに自動的に作成できます。タスクは、ワークフローを構成するプロセスの実用的な形式です。

タスクのステータスは異なり、ユーザーごとに割り当てることができます。

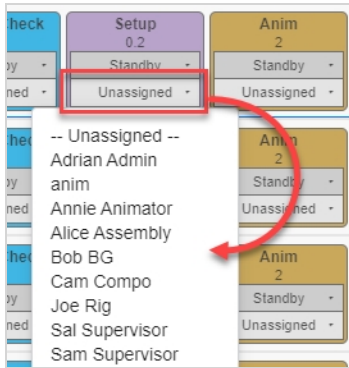
ワークフローにはタスクを自動的に作成するデフォルトの設定があるため、通常、タスクは自動的に作成されます。カットやアセットなどの項目を作成し、自動作成設定を使用してワークフローを選択すると、このワークフローのすべてのプロセスがこのアイテムの実際のタスクに変換されます。

Tasks			
Layout 2	Setup 0.2	Anim 2	Comp 0.5
Standby -	Standby -	Revise -	Standby -
Unassigned -	anim -	Annie Animator -	Unassigned -

タスクの割り当て

Workflow（ワークフロー）内の各Task（タスク）は、特定のユーザーに割り当てることができます。

特定ユーザーに複数のタスクを割り当てるには、一度に1つのカットを選択して必要なユーザーに変更するか、画面の横にあるチェックボックスを使用して、割り当てるように指定されたカットのボックスを選択します。そしてUnassigned（未割り当て）ドロップダウンメニューのTask（タスク）で、適切なユーザーを選択します。



タスクを割り当てる方法

1. トップメニューでProduction（制作）またはAssets（アセット） > Manage（管理）を選択します。
2. 割り当てるカットを含む環境とジョブを選択します。
3. タスクに対応する列のAssigned（割り当て済み）ドロップダウンメニュー（下）で、アセット/タスクの所有者を設定します。
 - 複数のタスクを同時に割り当てるには、左端の列で、割り当てるすべてのカットのチェックボックスをオンにしてから、タスクの所有者を割り当てます。

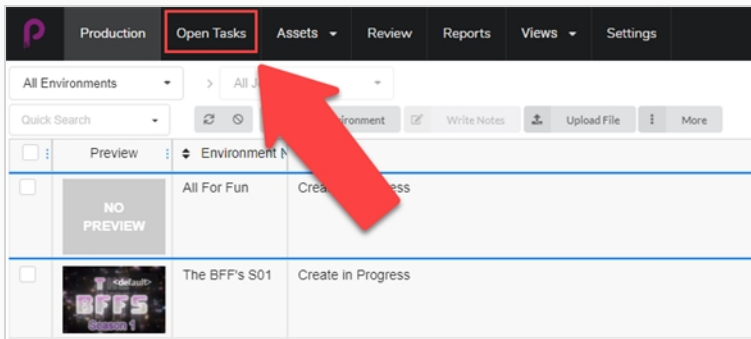
The screenshot displays a production management interface for 'The BFF's Ep101'. The interface is organized into a grid of tasks for various scenes (BFFs_Ep101 to BFFs_Ep108). Each scene row includes a 'Preview' column and a 'Tasks' column. The 'Tasks' column is further divided into sub-tasks: 'Layout', 'Setup', 'Anim', and 'Comp'. A red box highlights the 'Anim' task for BFFs_Ep101, and a dropdown menu is open, showing a list of assignees: '-- Unassigned --', 'Adrian Admin anim', 'Annie Animator', 'Bob BG', 'Cam Compo', 'Dan Director', 'Joe Rig', 'Sal Supervisor', 'Toon Boom Admin', and 'Toon Boom Producer'. A red speech bubble with the text 'Select scenes to assign' points to the 'Anim' task. A black callout box with white text states: 'With Multiple scenes selected, just changing one assignee will change them all for that task.'

オープンタスクでのタスクとメモの確認

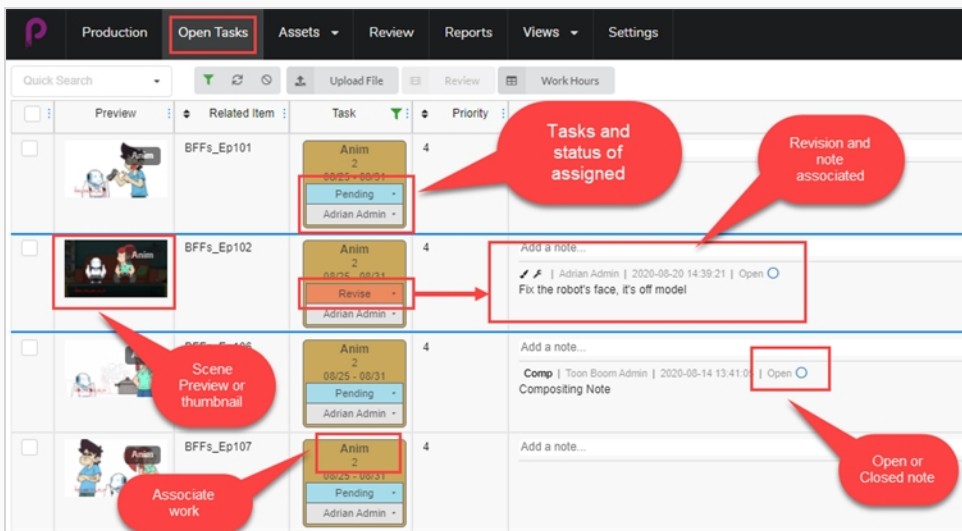
Producerでは、すべてのユーザーが独自のログイン資格情報を受け取ります。個々のユーザーは、アニメーションパイプライン内での職務に応じて、Producerへのアクセス制限を事前に設定します。すべてのユーザーは、Open Tasks（オープンタスク）ページで、具体的に割り当てられているTasks and Notes（タスクとメモ）を確認できます。

Open Tasks（オープンタスク）で作業とメモをチェックする方法

1. 上部のメニューで、**Open Tasks（オープンタスク）** を選択します。



2. Open Tasks（オープンタスク）ビューでは、検索ツールバーを使って作業のフィルター処理とタスクの更新を行います。を参照してください。



ステータスを手動で更新する

Production（制作）、Open Tasks（オープンタスク）、およびAssets（アセット）ビューでは、さまざまなタスクのステータスを設定できます。

ステータスを更新する方法

1. トップメニューで、Production（制作）、Open Tasks（オープンタスク）**または**Assets（アセット）> Manage（管理）**を選択します**。押し
2. 更新するステータスを含む環境とジョブを選択します。
3. タスクに対応する列のStatus（ステータス）ドロップダウンメニュー（上）で、アセット/タスクのステータスを設定します。
 - 複数のステータスを同時に設定するには、一番左の列で、更新するすべてのカットのチェックボックスをオンにしてから、新しいステータスを設定します。



メモ

制作のワークフローとそのワークフロー内でのニーズに応じて、それを変更できます。ワークフローの設定方法によっては、他のステータスに関連するいくつかのトリガーが存在する可能性があります。

The screenshot shows a software interface with a navigation bar at the top containing 'Production', 'Open Tasks', 'Assets', 'Review', 'Reports', 'Views', and 'Settings'. Below the navigation bar, there are filters for 'The BFF's S01' and 'The BFF's Ep101'. A 'Quick Search' field is also present. The main area displays a table of tasks with columns for 'Preview', 'Tasks', and 'Harmony Status'. The 'Tasks' column is divided into sub-columns: 'Layout 2', 'Setup 0.2', 'Anim 2', and 'Comp 0.5'. Each sub-column contains a status dropdown menu. A red arrow points to the 'Anim 2' dropdown menu, which is labeled 'Drop Down Menu'. A blue arrow points to the 'Anim 2' dropdown menu, which is labeled 'Status Choices'. The dropdown menu is open, showing the following options: Standby, Pending, Need Assistance, In Progress, To Validate, ✓ Revise, and Approved.

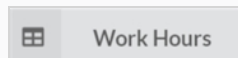
作業時間の記録

Producerを使用すると、ユーザーは作業を時間単位で追跡できます。Open Tasks（オープンタスク）ビューでは、ユーザーは特定の日付における各タスクに費やされた時間を記録できます。

作業時間を記録する方法

1. Open Tasks（オープンタスク）で、タスクウィンドウの上部にある **Work Hours（作業時間）** タブをクリックします。

Work Hours（作業時間）ウィンドウが開きます。



2. ここでは、いくつかのオプションを選択できます。

- Date Range（日付範囲）フィールドで、日付範囲を選択します。
- Search（検索）ツールバーを使用して、特定のタスクを検索します。
- Hide Approved（承認済みの非表示）オプションを有効または無効にして、承認済みのすべての作業を非表示にします。
- 各タスクについて、対応する日フィールドに作業時間数を入力します。

The screenshot shows the 'Work Hours' window with the following elements and callouts:

- Select to view calendar:** Points to the calendar icon in the date range field.
- Enter your search:** Points to the search input field.
- Show/Hide Approved Scenes:** Points to the 'Hide Approved' checkbox.
- Manually enter you work hours for each task on the corresponding date:** Points to the input field for the 20th of the month.
- All your tasks:** Points to the 'Total' row of the table.

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

3. 完了したら、**Done（完了）** を選択します。

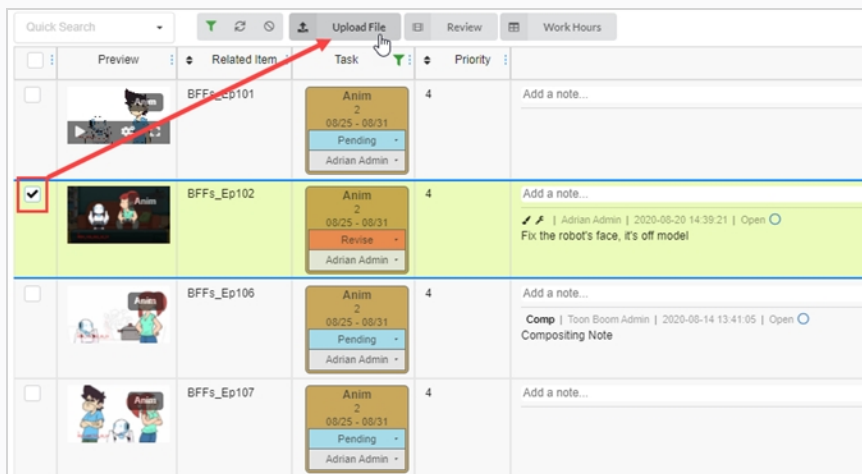
スナップショットのアップロードと更新

ProducerがHarmonyまたはタスクスナップショットを自動的に更新する他のオプションと統合されていない場合、ユーザーは手動でスナップショットをアップロードできます。

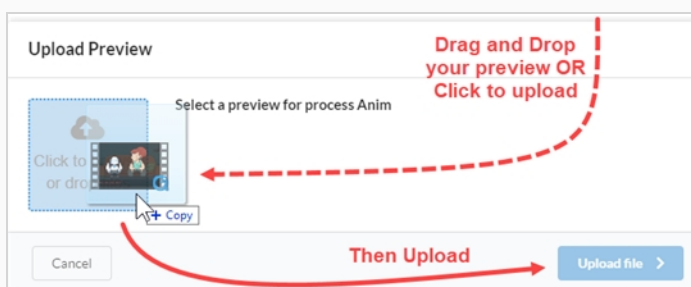
ProducerがHarmonyと統合されている場合、脚本を使用してHarmonyからアセットスナップショットを自動的にプッシュできます。

スナップショットを手動でアップロードする方法

1. Open Tasks (タスクを開く) で、画像またはビデオをアップロードしたいカットの左端にあるチェックボックスをオンにします。
2. **Upload File (ファイルのアップロード)** を選択します。

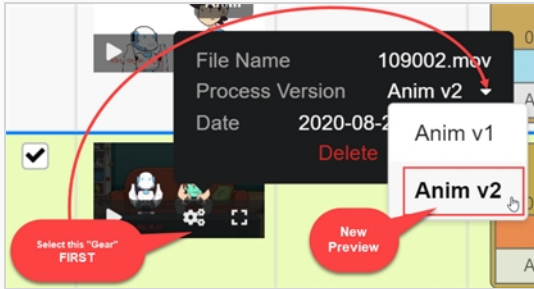


Upload Preview (プレビューをアップロード) ウィンドウが開きます。



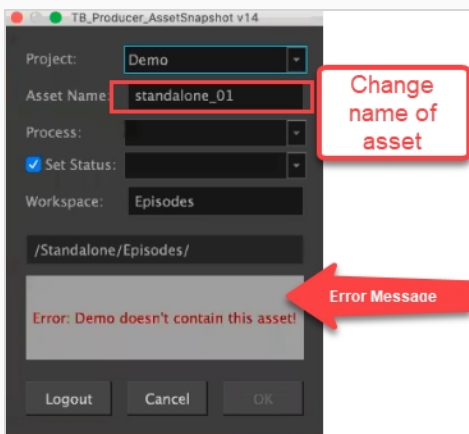
3. Upload Preview (プレビューをアップロード) ウィンドウで、新しいプレビューをドラッグ&ドロップするか、クリックしてアップロードできます。
4. **Upload (アップロード)** を選択します。
5. Image (画像) 領域で、ウィンドウ上にマウスを置くと表示される歯車アイコンを選択します。
新しいウィンドウが開きます。

6. ここでは、古いプレビューと新しいプレビューを表示できます。Producerは自動的に最新のアップロードをデフォルトのプレビューにします。



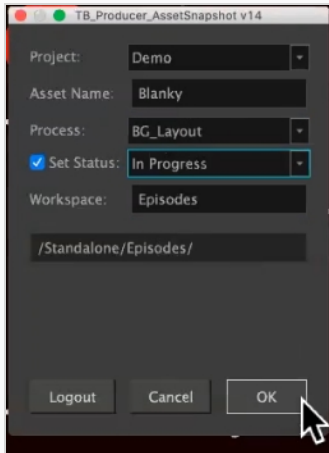
HarmonyカットからAsset（アセット）スナップショットをアップロードする方法

1. Harmonyで、アップロードするアセットカット内のAsset Snapshot（アセットスナップショット）脚本を選択します。
新しいウィンドウが開きます。
2. このウィンドウは、カット名をアセットとして関連付けるため、最初はエラーが表示される場合があります。適切なアセット名を入力します。

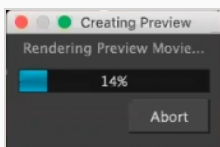


Harmonyはその後、自分の持っているProcess（プロセス）を認識するためにProducerと通信します。

3. Process（プロセス）を設定し、Status（ステータス）を設定します（左側のボックスをチェックしたままにします）。
4. OKをクリックします。

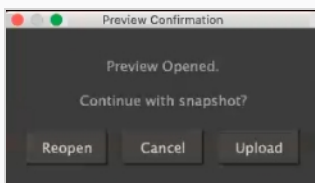


Rendering Preview（プレビューのレンダリング）の進行状況を示す新しいウィンドウが開きます。

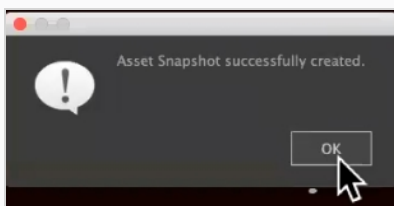


Preview Confirmation（確認のプレビュー）ダイアログボックスが開きます。

5. **Upload（アップロード）** を選択します。

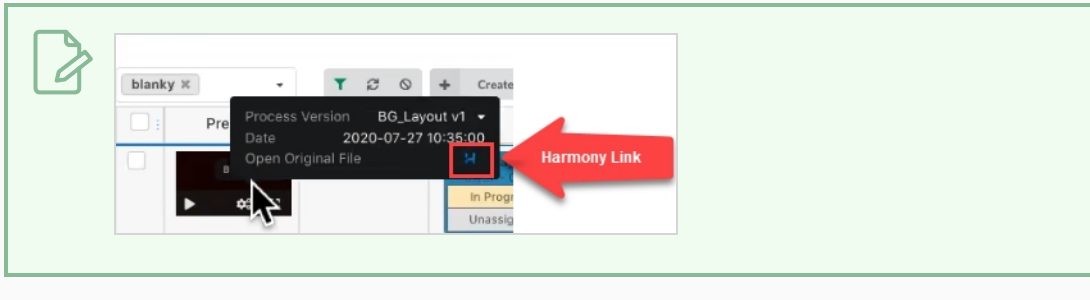


確認ウィンドウが開きます。



メモ

Producerでアセットを表示すると、オリジナルの Harmonyファイルに直接リンクするプレビューウィンドウにHarmonyアイコンが表示されます。

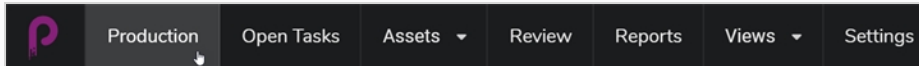


ユーザーのワークロードを確認する

Production（制作）リストとAsset（アセット）リストをフィルター処理して、ユーザーに割り当てられたタスクを表示できます。

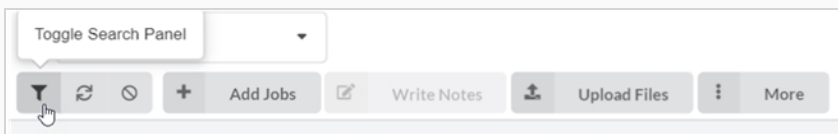
制作テーブルをフィルター処理する方法

1. トップメニューでProduction（制作）またはAssets（アセット） > Manage（管理）を選択します。

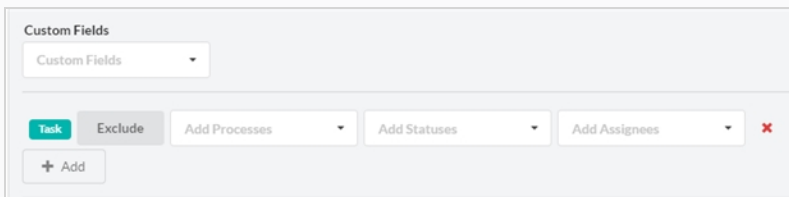


Production（制作）ページが開きます。

2. ワークロードと割り当てを表示したいEnvironment（環境）を選択します。
3. 上部にあるToggle Search Panel（検索パネルの切り替え）ボタンをクリックします。



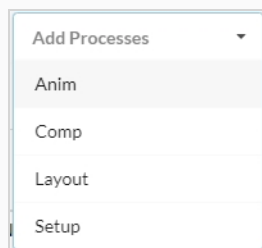
Custom Fields（カスタムフィールド）ウィンドウが開きます。



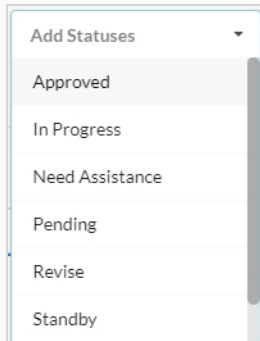
4. Add +（追加+）オプションをクリックしてカスタムフィールドを追加するとともに、既存のフィールドを使用して選択をExclude（除外）します。



- Add Processes（プロセスの追加）メニューで、選択したワークフローに応じて、次のようなドロップダウンウィンドウが表示されます：



- Add Statuses（ステータスの追加）で、選択したワークフローに応じて、次のようなドロップダウンウィンドウが表示されます：



- 最後のドロップダウンAdd Assignees（割当対象の追加）では、それはこの特定の制作に割り当てられたユーザーに制限されています。
5. 準備ができたなら、ウィンドウの右下隅にある**Apply Search Criteria（検索条件の適用）**を選択します。

Apply Search Criteria

Custom Fields
Custom Fields

Task Exclude Anim × Standby × Annie Animator ×

+ Add

Process Statuses Assignee

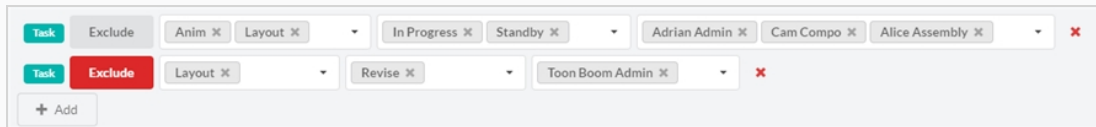
Scene Name	Job Code	Preview	Layout	Setup	Anim	Comp
BFFs_Ep101	TBA_JOB00002		Layout 2 Standby - Unassigned -	Setup 0.2 Standby - Unassigned -	Anim 2 Standby - Annie Animator -	Comp 0.5 Standby - Unassigned -
BFFs_Ep102	TBA_JOB00002		Layout 2 Standby - Unassigned -	Setup 0.2 Standby - Unassigned -	Anim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

Search Results

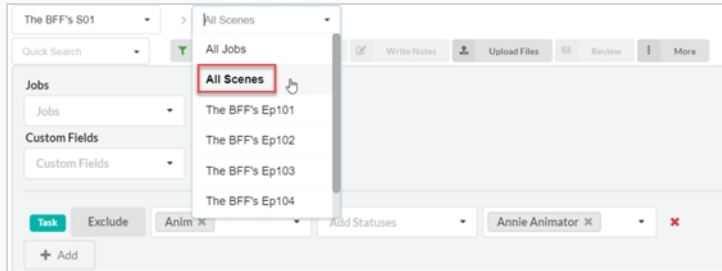


メモ

検索条件からAdd（追加）またはExclude（除外）できるフィルターの数に制限はありません。



この検索は、1つのエピソードに限定されません。この制作内のすべてのエピソードに含めるように検索条件を設定できます。

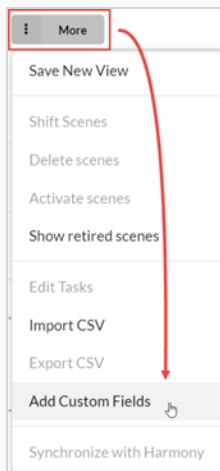


カスタムフィールドの作成

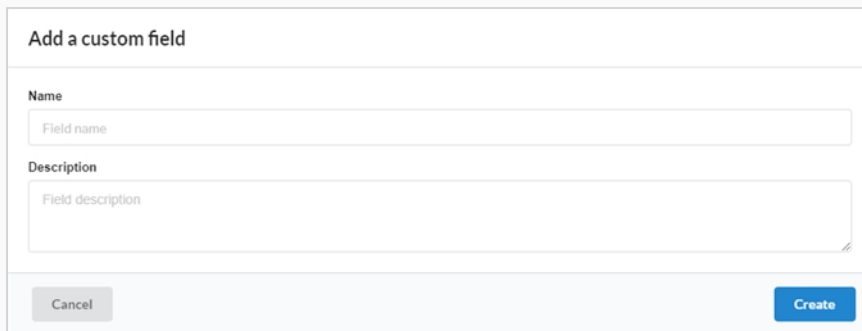
カスタムフィールドは、ユーザープロファイルによって追加できるフィールドや列のことで、Producerがデフォルトでは追跡していない、追跡したいもの、例えば、Difficulty of a scene（カットの難易度）に合わせて追加できます。

カスタムフィールドの作成方法

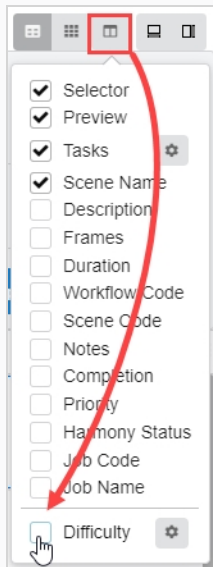
1. カスタムフィールドを追加するには、More（その他）タブをクリックしてから、Add Custom Fields（カスタムフィールドの追加）を選択します。



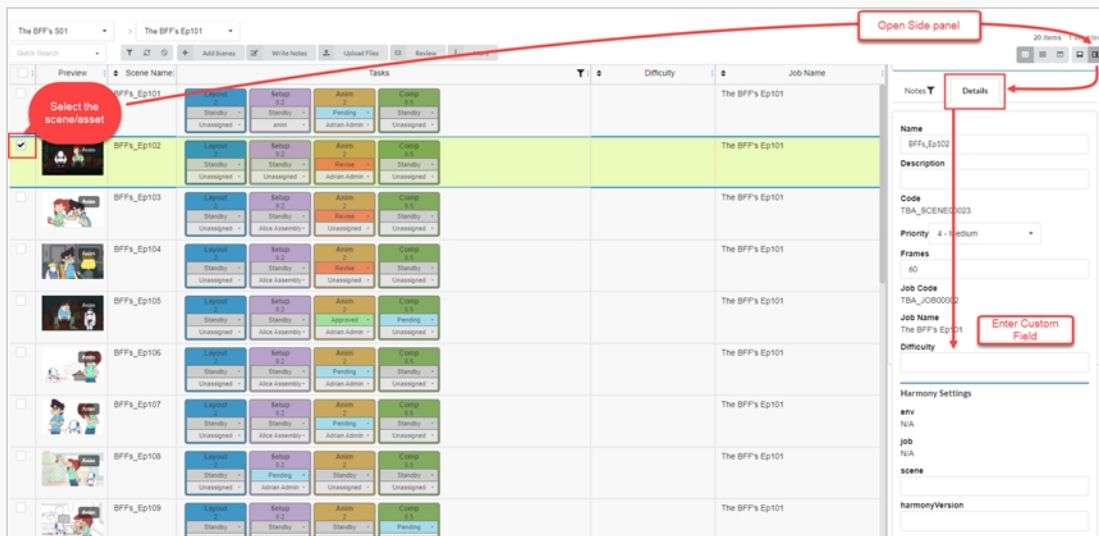
Add Custom Fields（カスタムフィールドの追加）ウィンドウが開きます。



2. Name（名前）フィールドに、新しいカスタムフィールドの名前を入力します。
3. Description（説明）フィールドでは、Description（説明）をオプションで追加できます。
4. **Create（作成）** をクリックします。
5. Field Selector（フィールドセレクター）を開き、新しいカスタムフィールドにチェックを入れます。



6. 新しいカスタムフィールドを変更するには、カスタムフィールド値を編集するカットまたはアセットを選択します。
7. サイドパネルを開き、**Details (詳細) > your custom field (カスタムフィールド)** の順に選択します。



これで、カスタムフィールドに入力が表示されます。

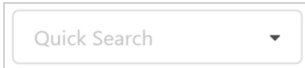


メモ


制作のユーザーはだれでもカスタムフィールドを表示できます。追加できるのは特定のユーザーのみです。

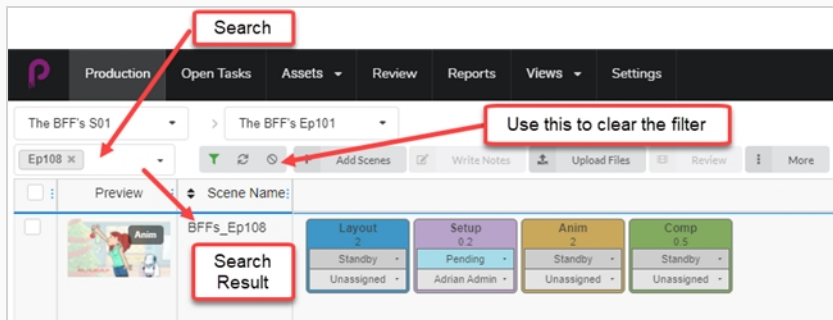
Producerでの検索

Producerには、Production（制作）、Open Task（オープンタスク）、Assets（アセット）、Review（レビュー）ビューにQuick Search（クイック検索）があります。これは環境、カット、アセット、その他多数の項目をすばやく見つけるために使用することができます。



Producerでの検索方法

1. Quick Search（クイック検索）フィールドに、制作テーブルをフィルター処理するキーワードを入力します。
2. 完了したら、検索フィールドの横にあるClear Filter（フィルターのクリア） ボタンをクリックします。



第7章：CSVのインポートとエクスポートについて

Toon Boom Producer にCSVファイルをインポートして、空のアセット、カット、ジョブ、環境を自動的に作成し、Description（説明）、Name（名前）、Note（メモ）などの追加フィールドを設定します。

アセットリストや詳細などの情報を収集するために、Toon Boom ProducerからCSVファイルをエクスポートします。

CSVファイルの作成について

CSVファイルを作成する前に、以下の注意事項を確認してください：

- スプレッドシートアプリケーションでデータを作成する場合は、パディング付きの数値をText（テキスト）形式として設定し、先行する0を保持します。

The screenshot shows a spreadsheet titled 'Import CSV - Template'. The first row contains headers: 'Scene Name', 'Frames', 'Workspace Id', 'Relative Path', 'ExternalRef Type', 'Note Anim', and 'Note Compo'. A red box highlights the first row, and a red arrow points to the 'ExternalRef Type' column header with a warning: 'This column will be deleted or not used'.

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

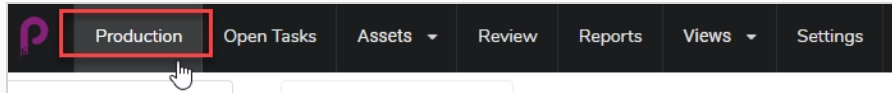
- スプレッドシート内のアセット名とカット名を重複させないようにする必要があります。Producerは重複した名前を受け入れず、問題のあるエントリをスキップすることを提案します。
- 2ビット文字と特殊文字は、CSVファイルのアップロードでのみインポートできます。Producer Import CSV（ProducerがCSVをインポート）ダイアログボックスで直接データをコピー＆ペーストしても機能しません。
- 特殊文字をサポートするために、UTF-8形式（8ビットUnicode変換形式）としてCSVファイルを作成します。
- 列のサンプルヘッダー行を作成する際には、正確なProducer列名を使用して、データを自動的に照合します。インポート処理を完了する前に、Producer で列を直接再割り当てすることができます。Name（名前）列に割り当てるカットまたはジョブ名には、小文字の名前を使用します。
- カットを作成するには、一致するJob（ジョブ）コードを含む列を追加する必要があります。詳細については、Displaying the Environment and Job Codes（環境コードとジョブコードの表示）を参照してください。
- ジョブを作成するには、一致するEnvironment（環境）コードを含む列を追加する必要があります。詳細については、Displaying the Environment and Job Codes（環境コードとジョブコードの表示）を参照してください。

環境コードとジョブコードの表示

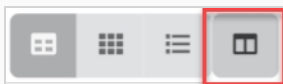
カットまたはジョブを作成するためのCSVファイルを作成するときは、これらのカットが作成されるジョブコード、または新しいジョブが作成される環境コードを含める必要があります。

環境コードを表示する方法：

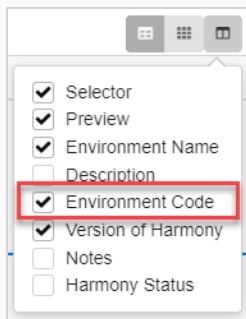
1. メインメニューで、**Production（制作）** を選択します。



2. メインメニューの下にあるEnvironments（環境）ドロップダウンメニューを使用して、環境リストに移動します。
3. Production（制作）ツールバーでColumn Manager（列マネージャー）アイコンをクリックします。



4. Column Manager（列マネージャー）で、**Environment Code（環境コード）** 列を有効にします。



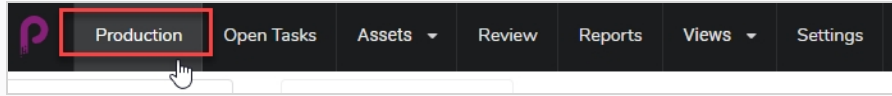
Environment Code（環境コード）列が環境リストに表示されます。

 A screenshot of the Environment List table. The 'Environment Code' column header is highlighted with a red box. A red arrow points from the header to the 'Environment Code' values in the rows below.

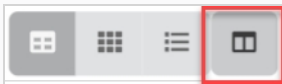
Preview	Environment Name	Environment Code
NO PREVIEW	Temp	TBA_ENVIRONMENT00003
	The BFF's S01	TBA_ENVIRONMENT00002

Job（ジョブ）コードを表示する方法：

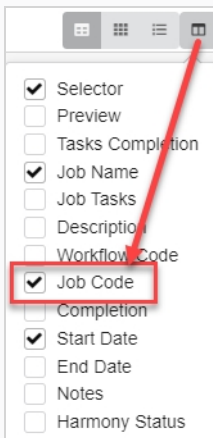
1. メインメニューで、**Production（制作）** を選択します。



2. メインメニューの下にあるJob（ジョブ）ドロップダウンメニューを使用して、ジョブリストに移動します。
3. Production（制作）ツールバーでColumn Manager（列マネージャー）アイコンをクリックします。



4. Column Manager（列マネージャー）で、**Job Code（ジョブコード）** 列を有効にします。



ジョブの一覧にJob Code（ジョブコード）列が表示されます。

 A screenshot of the Job list table. The 'Job Code' column is visible and highlighted with a red rectangle. A red arrow points from the 'Job Code' column header to the 'Job Code' values in the table rows.

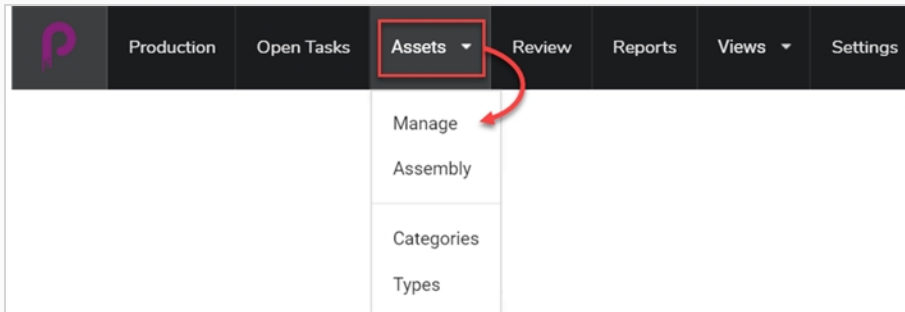
Job Name	Job Code
The BFF's Ep101	TBA_JOB00002
The BFF's Ep102	TBA_JOB00003
The BFF's Ep103	TBA_JOB00004
The BFF's Ep104	TBA_JOB00005
The BFF's Ep105	TBA_JOB00006

CSVファイルのアップロードとデータのコピー/ペースト

データの準備ができたなら、Producerにそれをインポートできます。CSVを作成せずに、スプレッドシートから Producer Import CSV（ProducerインポートCSV）ダイアログボックスにデータを直接コピー/ペーストすることもできます。

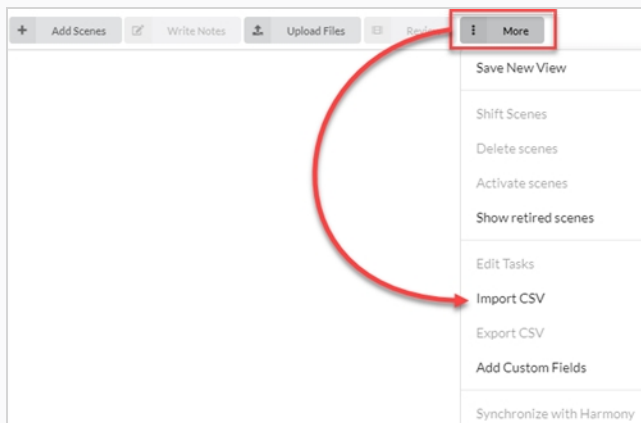
CSVファイルをアップロードする方法、または CSVファイルからデータをコピーする方法：

1. **Assets（アセット） > Manage（管理）** のいずれかに移動します。

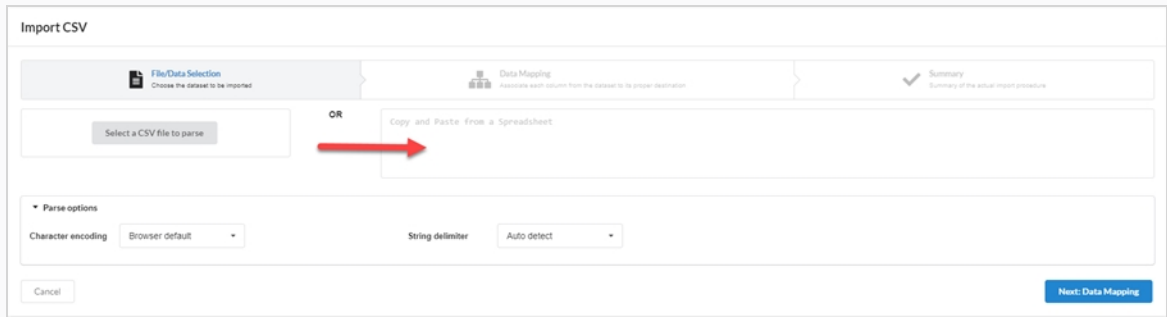


または、Environment（環境）に移動してから、CSVデータから項目を作成するJob（ジョブ）に移動します。

2. **More（その他）** タブをクリックし、**Import CSV（CSV のインポート）** を選択します。



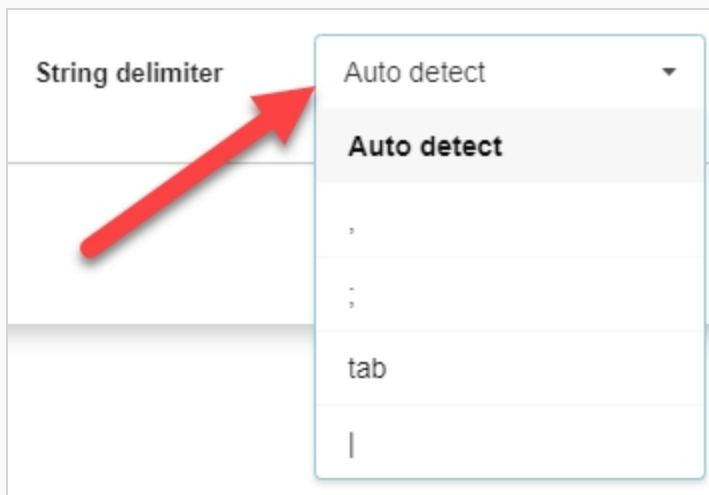
Import CSV（CSV のインポート）ダイアログボックスが開きます。



3. Import CSV (CSV のインポート) ダイアログボックス (CSV が既に作成されている場合) で、Select a CSV file to parse (解析するCSVファイルを選択) ボタンをクリックし、CSVファイルを参照します。または、Spreadsheet (スプレッドシート) 領域からCopy and Paste (コピー/ペースト) に貼り付けることもできます。

Select a CSV file to parse

4. String Delimiter (文字列区切り文字) を**Auto detect (自動検出)** に設定します。



5. **Next: Data Mapping (次 : データマッピング)** ボタンをクリックします。



6. **Next: Verify (次 : 確認)** ボタンをクリックします。

Import CSV

File/Data Selection Choose the dataset to be imported

Data Mapping Associate each column from the dataset to its proper destination

Summary Summary of the actual import procedure

This will add or update scenes

Asset name Unmapped	Workflow name Workflow - Name	Path Unmapped	Status
Background_001	Background	Environment_name:Job_name:Scene_name	
Background_002	Background	Environment_name:Job_name:Scene_name	
Background_003	Background	Environment_name:Job_name:Scene_name	
Background_004	Background	Environment_name:Job_name:Scene_name	
Background_005	Background	Environment_name:Job_name:Scene_name	
Background_005A	Background	Environment_name:Job_name:Scene_name	

26 entries read from data source 26 selected 0 to create 0 to update 0 it will be skipped 1 errors 0 warnings 0 total

If everything is correct, select Verify

Previous: File/Data Selection Next: Verify



メモ

CSVファイル形式がデフォルト値と一致しない場合、Producerは警告を表示します。

Import CSV

File/Data Selection Choose the dataset to be imported

Data Mapping Associate each column from the dataset to its proper destination

Summary Summary of the actual import procedure

This will add or update scenes

Verified

Scene Name Scene - Name	Frames Frames	Status
SQ01_01	10	0 to create 0 to update 0 it will be skipped 1 error 0 warnings 0 total
SQ01_02	100	0 to create 0 to update 0 it will be skipped 1 error 0 warnings 0 total
SQ01_03	200	0 to create 0 to update 0 it will be skipped 1 error 0 warnings 0 total
SQ01_04	300	0 to create 0 to update 0 it will be skipped 1 error 0 warnings 0 total

10 entries read from data source 10 selected 0 to create 0 to update 0 it will be skipped 1 error 0 warnings 0 total

Errors

Previous: File/Data Selection Next: Verify

第8章：合成について

合成とは、アセットを必要とする環境、ジョブ、カットに関連付けて、これらの環境、ジョブ、カットでの作業を開始する前に、どのアセットを完了させなければならないかを追跡するプロセスです。アセットは、必要に応じて多くの環境、カット、ジョブを使用してアセンブルすることができ、環境、ジョブ、カットは必要な数のアセットにアセンブルすることができます。

アセットをカット、ジョブ、環境に関連付けるかどうかは、それがどれだけ使われているかによって異なります。例えば：

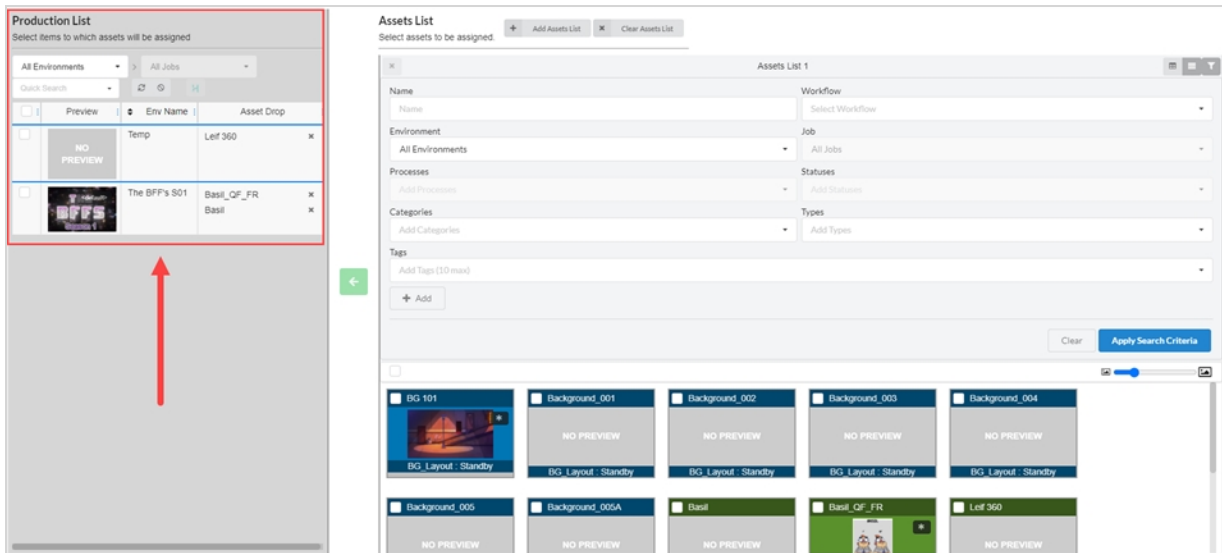
- アセットがエピソードの中で1つか2つのカットでしか使用されないのであれば、使用されるカットごとにアセットをアセンブルするのが理にかなっています。
- アセットが1つまたはいくつかのエピソードを通して使用される場合、使用される各エピソードを表す各ジョブでアセットをアセンブルするのが理にかなっています。
- アセットがシーズン全体またはシリーズ全体で使用される場合は、使用される環境ごとにアセンブルするのが理にかなっています。

カットに割り当てられたアセットは、Production（プロダクション）ページから表示できます。を参照してください。特定カットのJob Tasks（ジョブタスク）列で、進行状況プロセスホイールには割り当てられたアセット数が中央に、完了率がホイールに表示されます。

Assembly（合成）ページでは、アセットを検索してフィルター処理することもできます。

制作リストのナビゲートと検索

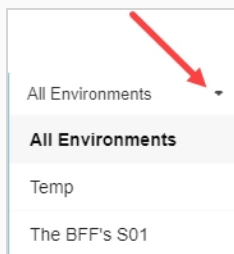
Assembly（合成）ページの左側の領域では、制作をナビゲートして適切な環境、ジョブ、またはカットを見つけることができるのに対し、ページの右側の領域ではアセットを参照して検索できます。



合成の最初のステップは、アセットを関連付ける項目を見つけるために、Production List（制作リスト）パネルをブラウズすることです。

制作リストの検索方法

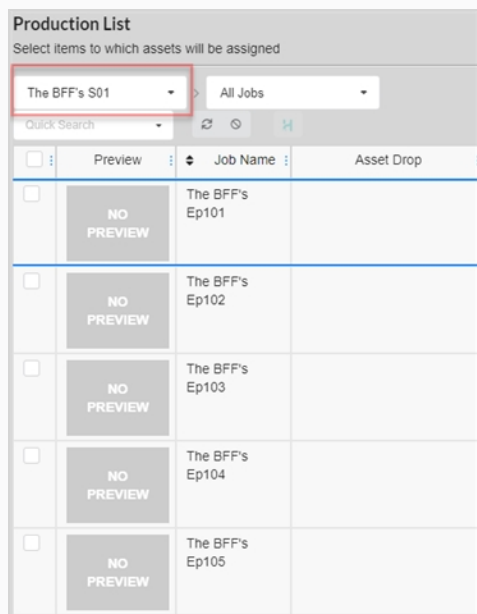
1. 上部メニューで、**Assets（アセット）** > **Assembly（合成）** の順に選択します。
Assembly（合成）ページが開き、Production List（制作リスト）パネルが左に表示されます。
2. Production List（制作リスト）パネルで、アセットを組み立てる制作項目に移動します：
3. 環境にアセットをアセンブルするには、Production List（制作リスト）パネルの環境ドロップダウンで、**All Environments（すべての環境）** を選択します。



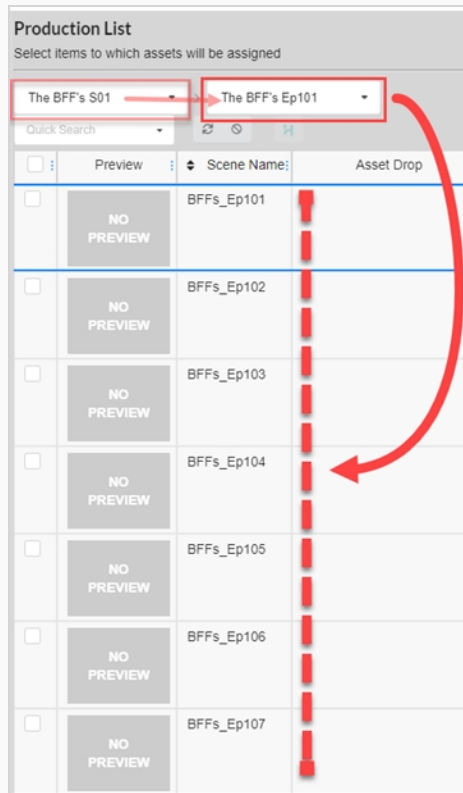
4. アセットをジョブにアセンブルするには、環境ドロップダウンメニューで、アセットをアセンブルするジョブを含む環境を選択します。

5. アセットをカットにアセンブルするには：

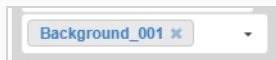
- 環境ドロップダウンメニューで、アセットをアセンブルしたいカットを含む環境を選択します。



- Job (ジョブ) ドロップダウンメニューで、アセットをアセンブルしたいカットを含むジョブを選択します。



6. キーワードに基づいて一覧表示された項目をフィルタリングするには、Quick Search (クイック検索) テキストボックスに、検索したい環境、ジョブ、またはカットの名前の全部または一部を入力します。次に、Enter キーを押して、入力した内容を検索語に追加します。




検索語を含む項目のみが一覧に表示されます。





メモ

この手順を繰り返して、複数の検索語を追加できます。検索語のすべてを名前を含む項目のみがリストに表示されます。

検索語ボックスのClose (閉じる)  アイコンをクリックすることで、検索語句を削除できます。最後の検索語句を削除するには、Backspaceを押すこともできます。

7. すべての項目を再度一覧表示するには、次のいずれかの操作を行います：

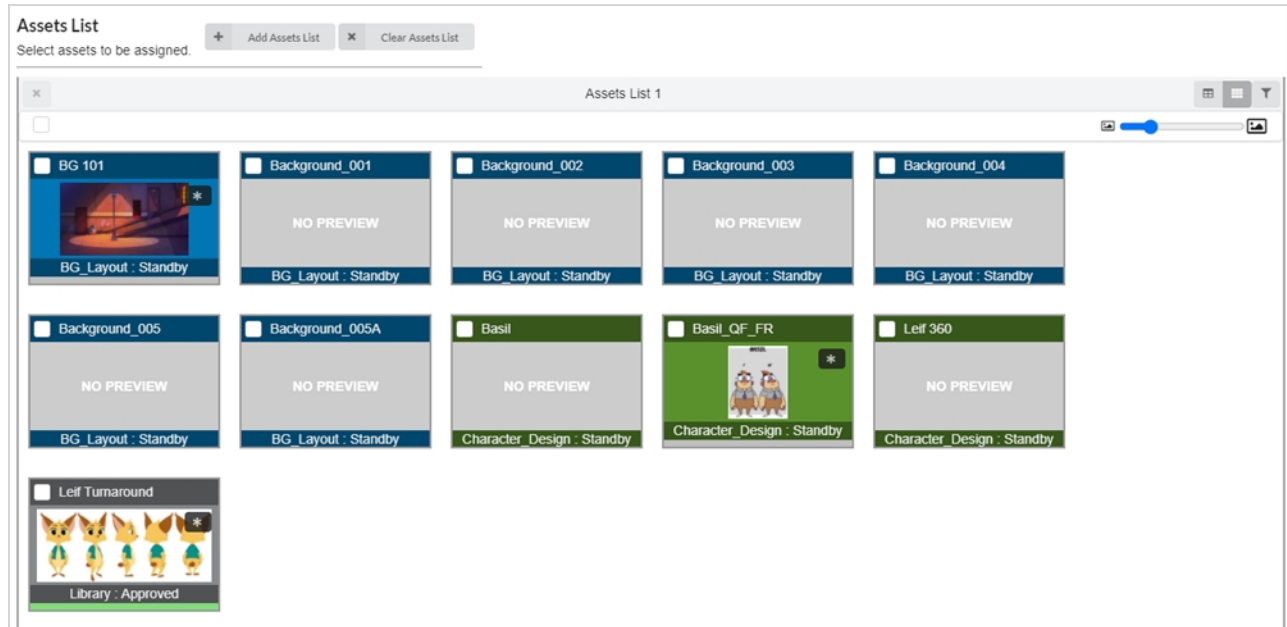
テキストボックス内のすべての検索語句で

- Remove (削除)  アイコンをクリックするか、Clear all filters (すべてのフィルターをクリア)  ボタンをクリックします。
- Backspace キーを押して、すべての検索語が消去されるまで最後の検索語を削除します。

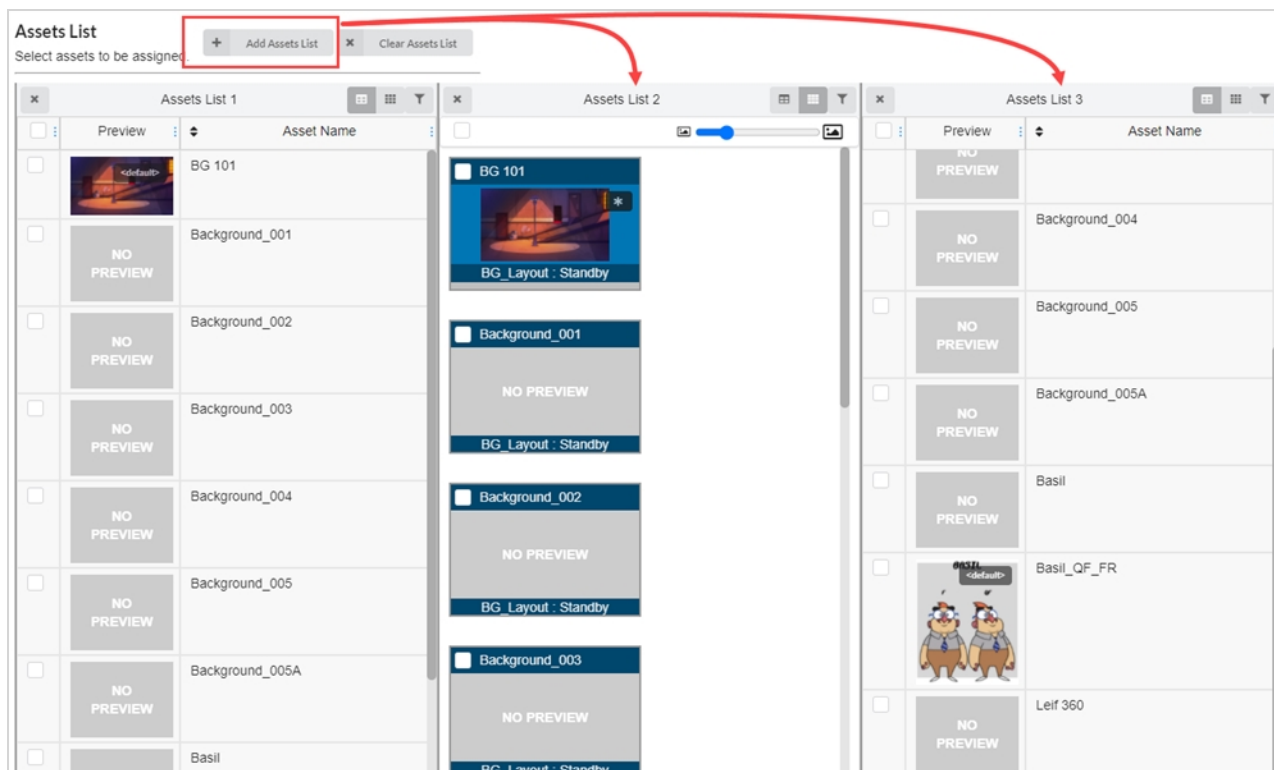
アセットの参照と検索

制作における環境、ジョブ、またはカットを使用してアセットをアセンブルする 2 番目のステップは、Production List（制作リスト）内の項目に関連付けるアセットを見つけることです。

Assembly（合成）ページを開くと、プロジェクトのあらゆるアセットのリストが、右側の領域のAssets List（アセットリスト）というラベルのパネルに表示されます。アセットがあまりない場合は、アセットをスクロールして、アセンブルしたいアセットを見つけることができます。それ以外の場合は、検索および表示オプションの広範なセットを使用して、適切なアセットを検索できます。



また、Assembly（合成）ページに複数のアセットリストを設定し、それぞれがアセットリストに予約されたスペースの一部を使用することもできます。各リストには、独自の検索フィルターと表示設定を設定できます。

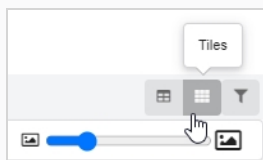


アセットリストのサムネイルのサイズを変更する方法

1. 上部メニューで、**Assets (アセット) > Assembly (合成)** の順に選択します。

Assembly (合成) ページが開きます。Asset List (アセットリスト) パネルが右側に表示されます。

2. Asset List (アセットリスト) がタイルモードになっていることを確認するには、Tiles (タイル) アイコンをクリックします。



3. アセットのサイズを変更するには：

4. スライダーの中央にあるアイコンをクリックしたまま左にドラッグしてアイコンを小さくするか、右にドラッグしてアイコンを大きくします。



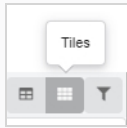
アセットリストの表示モードを変更する方法

1. 上部メニューで、**Assets (アセット) > Assembly (合成)** の順に選択します。

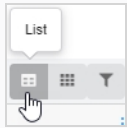
Assembly (合成) ページが開きます。Asset List (アセットリスト) パネルが右側に表示されます。

2. 次のいずれかの操作を行います：

- Asset List (アセットリスト) をタイルモードで表示するには、**Tiles (タイル)** をクリックします。



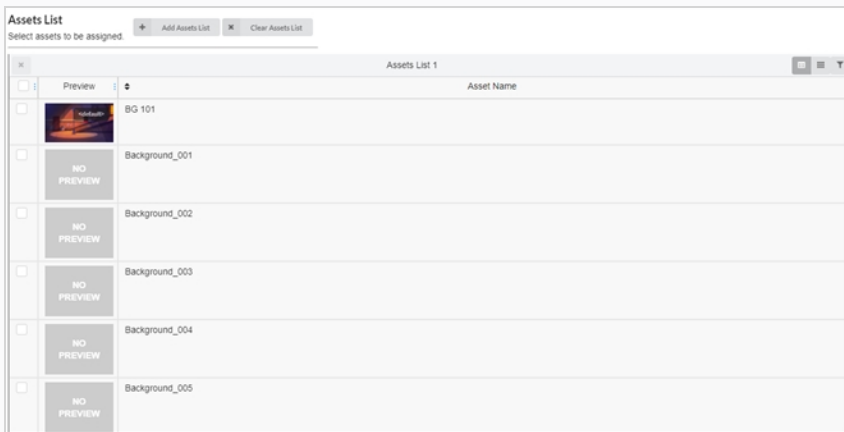
- Asset List (アセットリスト) をリストモードで表示するには、**List (リスト)** をクリックします。



アセットリストのアセットをフィルター処理する方法

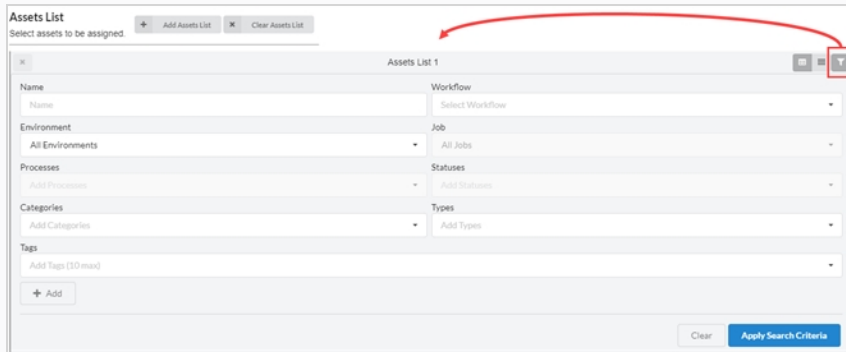
1. 上部メニューで、**Assets (アセット) > Assembly (合成)** の順に選択します。

Assembly (合成) ページが開きます。Asset List (アセットリスト) パネルが右側に表示されます。



2. Asset List (アセットリスト) パネルの右上隅にあるToggle Search Panel (検索パネルの切り替え) アイコンをクリックします。

ツールバーの下に検索パネルが表示されます。



3. 次の1つまたは複数の操作を行い、アセットのリストを、アセンブルするアセットにフィルター処理します：

- Name（名前）フィールドに、検索しているアセットの名前または名前の一部を入力します。
- Workflow（ワークフロー）ドロップダウンメニューで、検索するアセットに関連付けられているワークフローを選択します。
- 検索対象のアセットが環境で既にアセンブルされている場合は、Environments（環境）ドロップダウンメニューで、検索対象のアセットが関連付けられている環境を選択します。
- 検索対象のアセットがジョブを使用して既にアセンブルされている場合は、Jobs（ジョブ）ドロップダウンメニューで、検索するアセットのジョブを選択します。
- 検索対象のアセットに特定のプロセスが割り当てられている場合は、Process（プロセス）フィールドで、検索対象のアセットに割り当てられているプロセスを選択します。
- Statuses（ステータス）フィールドで、検索するアセットのステータスを選択します。
- Categories（カテゴリ）フィールドで、検索するアセットのカテゴリを選択します。
- Types（タイプ）フィールドで、検索するアセットのタイプを選択します。

4. 検索ツールバーの下部にあるApply Search Criteria（検索条件の適用）をクリックします。

条件に一致するアセットがジョブリストに表示されます。

5. すべてのアセットを再び表示するには、検索パネルの下部にある**Clear（クリア）** ボタンをクリックします。

これで、すべてのアセットがアセットリストに表示されます。

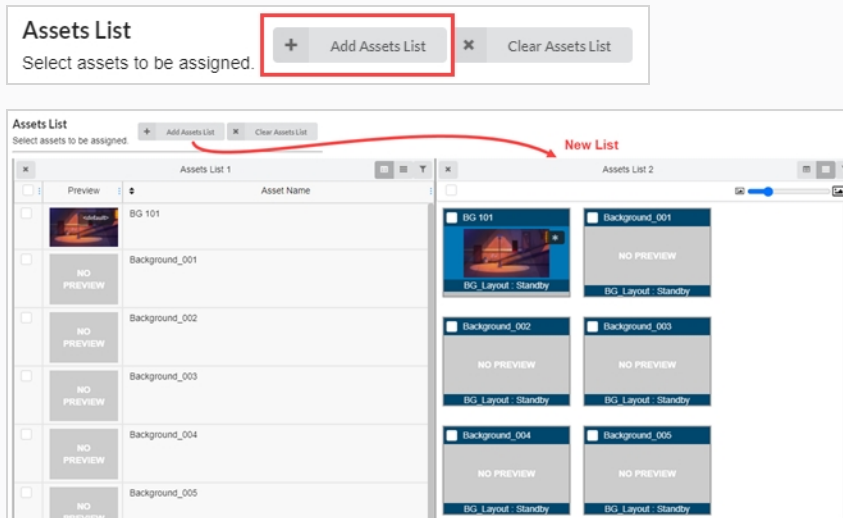
アセットリストを追加する方法

1. 上部メニューで、**Assets（アセット） > Assembly（合成）**の順に選択します。

Assembly（合成）ページが開きます。Asset List（アセットリスト）パネルが右側に表示されます。


2. Asset List（アセットリスト）の上部で、**Add Assets List（アセットリストの追加）**を選択します。

追加のアセットリストが右側に表示されます。



3. アセットリストの名前を変更するには、リストの一番上にある現在の名前をクリックします。
これでテキストボックスを編集できます。
4. テキストボックスにアセットリストの新しい名前を入力し、テキストボックスの外側をどこでもクリックします。
アセットリストの名前が変更されました。

アセットリストを削除する方法

1. 上部メニューで、**Assets（アセット） > Assembly（合成）**の順に選択します。
Assembly（合成）ページが開きます。Asset List（アセットリスト）パネルが右側に表示されます。
2. 複数のアセットリストがある場合は、削除するアセットリストの左上に表示されているRemove（削除）  アイコンをクリックします。
これで、アセットリストが削除されました。

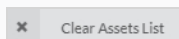
すべての追加アセットリストを削除し、最初のアセットリストをリセットする方法

1. 上部メニューで、**Assets (アセット) > Assembly (合成)** の順に選択します。

Assembly (合成) ページが開きます。Asset List (アセットリスト) パネルが右側に表示されます。

2. 複数のアセットリストがある場合は、Asset List (アセットリスト) ページの上部にある**Clear Assets Lists (アセットリストのクリア)** を選択します。

元のアセットリスト以外はすべて削除されます。

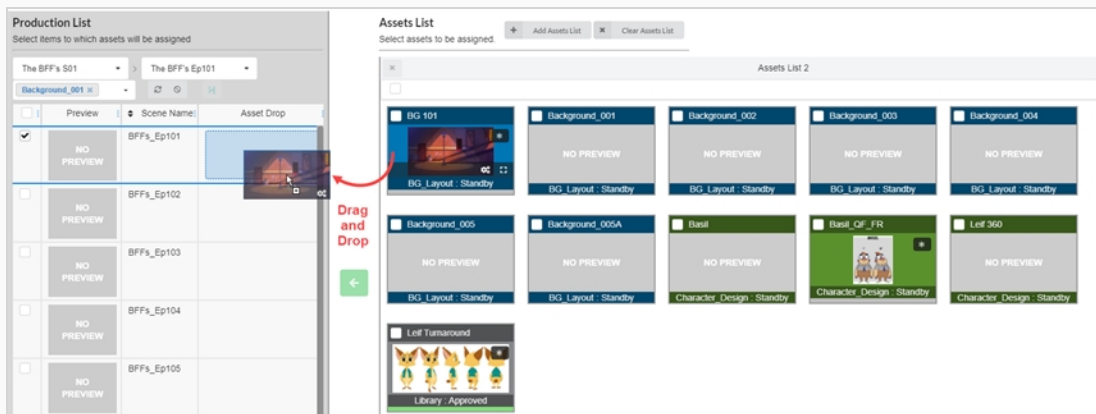


アセンブル

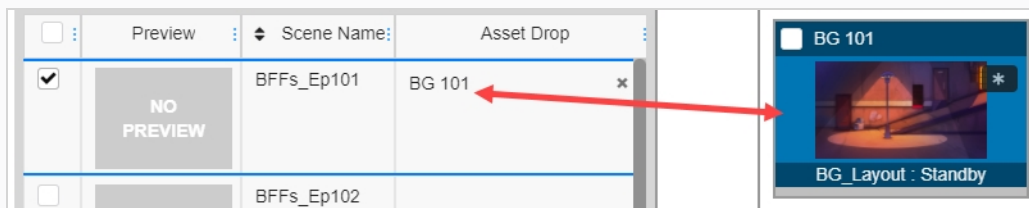
アセットを使用する環境、ジョブ、カットに関連付けることによって、アセットをアセンブルできます。アセットが少数のカットでのみ使用される場合、それらのカットにアセンブルすることができます。それがいくつかのエピソードでのみ使用されている場合は、そのジョブにアセンブルすることができます。シリーズシーズン全体を通して使用される場合は、環境にアセンブルできます。

一度に 1 つのアセットをアセンブルする方法

1. 上部メニューで、**Assets (アセット) > Assembly (合成)** の順に選択します。
Asset List (アセットリスト) が開きます。
2. アセットを関連付ける環境、ジョブ、またはカットを制作リストから探します—[Searching Production List \(制作リストの検索\)](#) を参照してください。
3. Assets List (アセットリスト) で、環境、カット、またはジョブに関連付けたいアセットを探します—@@ [アセットのフィルタリング]から、環境、シーン、またはジョブに関連付けるアセットを探します。
4. 割り当てるアセットをクリックし、Asset Drop (アセットドロップ) 列の割り当てる項目にドラッグします。

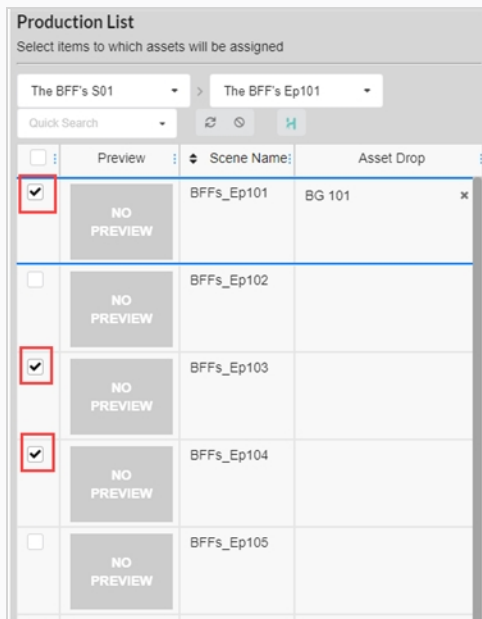


これで、アセットがAsset Drop (アセットドロップ) 列に表示されます。

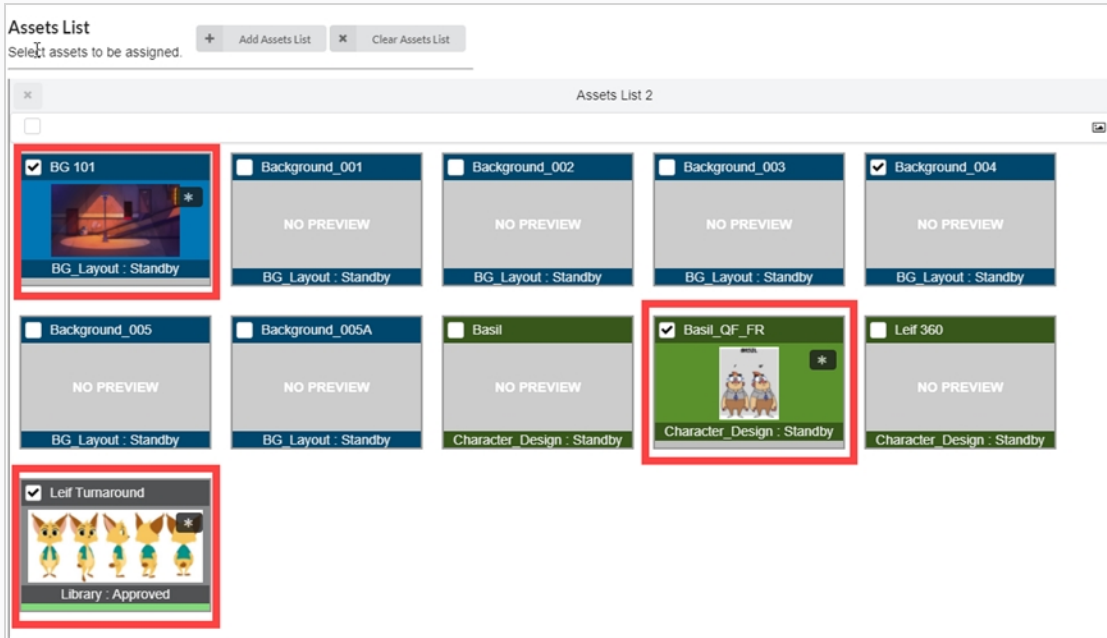


複数のアセットを一度にアSEMBルする方法

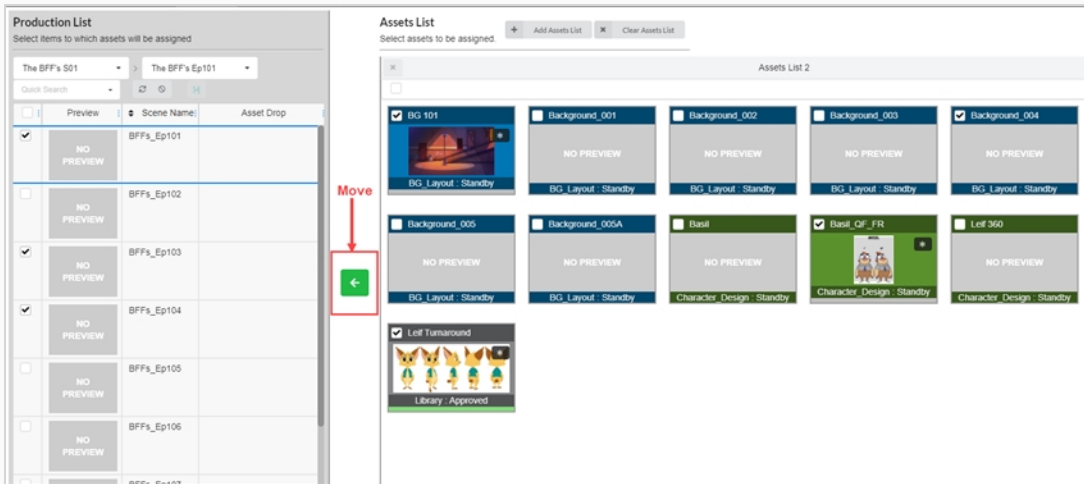
1. 上部メニューで、**Assets (アセット) > Assembly (合成)** の順に選択します。
Asset List (アセットリスト) が開きます。
2. アセットを関連付ける環境、ジョブ、またはカットを制作リストから探します—[Searching Production List \(制作リストの検索\)](#) を参照してください。
3. アセットを関連付ける各項目の左端の列にあるチェックボックスをオンにして、アイテムを選択します。



4. Assets List (アセットリスト) で、環境、カット、またはジョブに関連付けたいアセットを探します—@@ [アセットのフィルタリング]から、環境、シーン、またはジョブに関連付けるアセットを探します。
5. 項目に関連付けたい各アセットの左端の列にあるチェックボックスをオンにして、アセットを選択します。



6. **Move (移動)** ボタンをクリックして、アセットを項目に関連付けます。



アセットがAsset Drop (アセットドロップ) 列にリストされます。

Production List
Select items to which assets will be assigned

The BFF's S01 > The BFF's Ep101


Quick Search

<input type="checkbox"/>	Preview	Scene Name	Asset Drop
<input checked="" type="checkbox"/>	NO PREVIEW	BFFs_Ep101	BG 101 Background_004 Basil_QF_FR
<input type="checkbox"/>	NO PREVIEW	BFFs_Ep102	
<input checked="" type="checkbox"/>	NO PREVIEW	BFFs_Ep103	BG 101 Background_004 Basil_QF_FR
<input checked="" type="checkbox"/>	NO PREVIEW	BFFs_Ep104	BG 101 Background_004 Basil_QF_FR
<input type="checkbox"/>	NO PREVIEW	BFFs_Ep105	

逆アSEMBル

環境、ジョブ、カットに関連付けられているアセットは、いつでも逆アSEMBルすることで関連付けを解除できます。

アセットを逆アSEMBルする方法

1. 上部メニューで、**Assets (アセット) > Assembly (合成)** の順に選択します。
Assets (アセット) リストが開きます。
2. Assets (アセット) リストで、逆アSEMBルしたい環境、カット、またはジョブを探しますを参照してください。
3. Asset Drop (アセットドロップ) 列で、逆アSEMBルしたいアセット上のRemove (削除)  アイコンをクリックします。

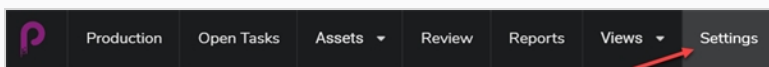
アセットがAsset Drop (アセットドロップ) 列から削除されます。

カットワークフローでのアセット進行状況の確認

カットワークフローから、Progress（進行状況）プロセスを追加してアセット作成の進行状況を確認できます。このノードは、カットに割り当てられたアセットの完了率を追跡します。

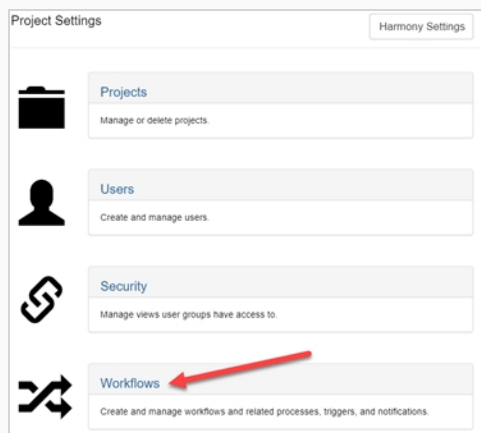
Progress（進行状況）ノードをワークフローに追加する方法

1. 上部のメニューで**Settings（設定）**を選択します。



Project Settings（プロジェクトの設定）が表示されます。

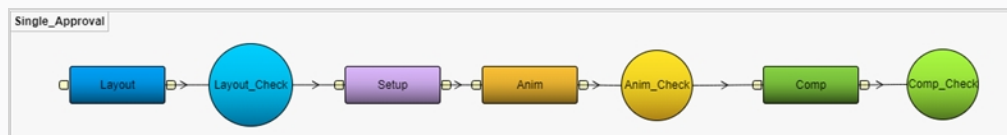
2. **Workflows（ワークフロー）**を選択します。



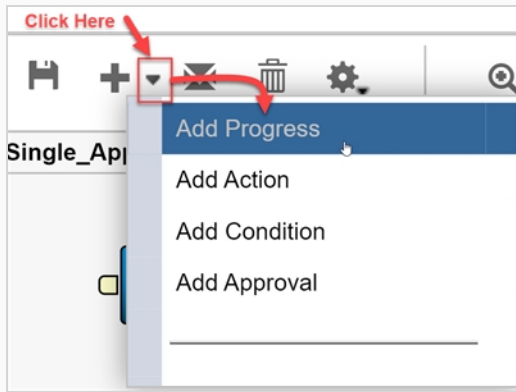
Workflows（ワークフロー）タブが開きます。

3. Workflows（ワークフロー）リストで、Progress（進行状況）ノードを追加するワークフローを選択します。

ワークフローがエディターに表示されます。



4. Add Process（プロセスの追加）ボタンの横にあるドロップダウン矢印をクリックします。
5. **Add Progress（進捗状況の追加）**を選択します。



新しいノードがワークスペースに追加されます。

メモ

Producerはすべてを直線的に読み取るので、新しいノードはワークフローの左側に配置する必要があります。

6. 目的を反映するようにノードの名前を変更します。この場合は **Asset Check** です。

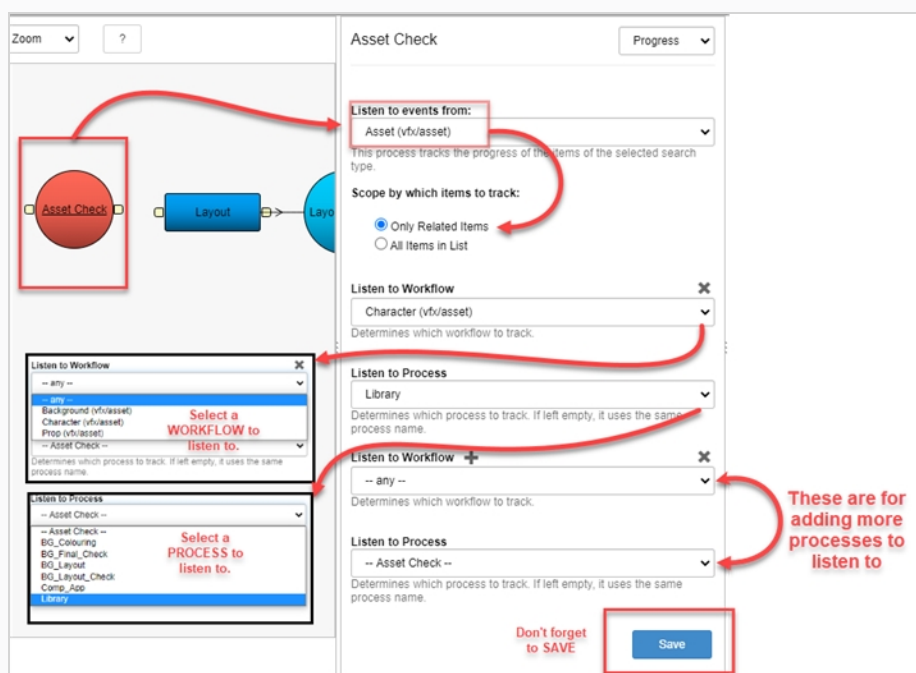
7.

メモ

ノードの名前を変更するには、右クリックして **Rename (名前の変更)** を選択するか、Ctrl/Cmdを押して、ノードをクリックします。


8. Asset Check (アセットチェック) の進行状況ノードを選択します。

9. Properties (プロパティ) ビューのListen to events from (イベントの聞き取り元) フィールドで、ワークフローで追跡するアセットまたは任意のタイプのエレメントを選択します。複数の項目を追跡できます。



10. プロセスへの変更を保存するには、Save（保存）ボタンをクリックします。



11. Workflow（ワークフロー）を保存するには、Save Workflow（ワークフローの保存） ボタンをクリックします。

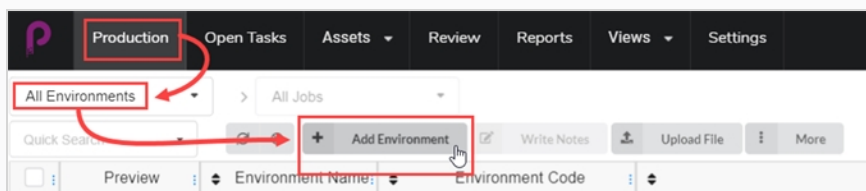
第9章：Harmony同期について

Environment（環境）とJob（ジョブ）の構造が同じである限り、Producer とHarmonyとの間でカットをインポートおよび同期することができます。

ProducerとHarmonyサーバーで環境を作成する方法

Producerで新しい環境を作成し、それをHarmonyサーバーに追加するには、次の手順を実行する必要があります：

1. メインメニューで、**Production（制作）** を選択します。
2. Environment（環境）ドロップダウンメニューで、**All Environments（すべての環境）** を選択します。
3. Production（制作）タブのツールバーで、**Add Environment（環境の追加）** ボタンをクリックします。



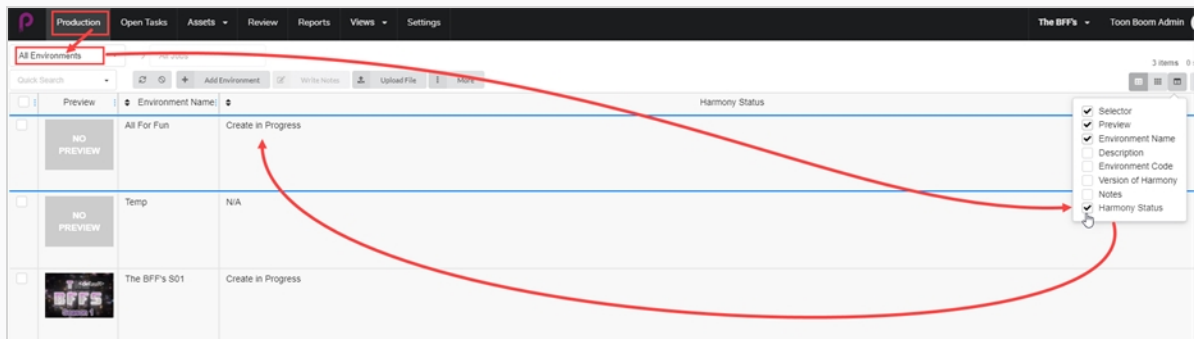
Create Environment（環境の作成）ウィンドウが開きます。


4. Name（名前）フィールドに、新しい環境の名前を入力します。
5. Description（説明）フィールドに、オプションで新しい環境の説明を追加します。
6. Create in Harmony（Harmonyで作成）チェックボックスをオンにします。

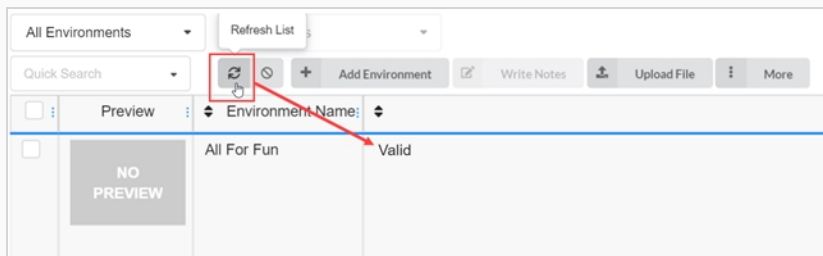
Create in Harmony

7. Environment（環境）フィールドをクリックします。環境名は自動的に再生成されます。名前にスペースが含まれている場合は、自動的にアンダースコアに置き換えられます。Harmonyでは名前にスペースを入れることはできません。

8. Version of Harmony (Harmonyのバージョン) フィールドに、オプションで、使用している Harmonyのバージョンを入力できます。
9. Add a default thumbnail (既定のサムネイルを追加) ボックスに、オプションで、環境のPreview (プレビュー) 画像で使用するファイルをドラッグアンドドロップできます。これは後で行うこともできます。
10. **Create Environment (環境の作成)** ボタンをクリックします。
新しい環境がレンダーキューに送信されます。
11. **Production (制作) > All Environments (すべての環境)** に戻ります。

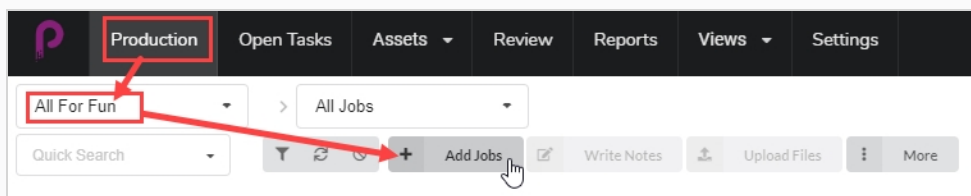


12. Column Selector (列セクター)  に進み、Harmony Status (Harmonyステータス) ボックスをオンにします。
Harmony Status (Harmonyステータス) はCreate in Progress (作成中) を示します。
13. **Refresh (更新)** ボタンをクリックします。
Harmony Status (Harmonyステータス) はValid (有効) に更新されます。これで新しい環境が Harmonyサーバーに表示されるか、またはHarmonyサーバーに適切に接続されるまでキューに残ります。



ProducerからHarmonyサーバーにジョブを追加する方法

1. メインメニューで、**Production (制作)** を選択します。
2. Environment (環境) ドロップダウンメニューから、ジョブを追加する環境を選択します。
3. Production (制作) タブのツールバーで、**Add Jobs (ジョブの追加)** ボタンをクリックします。



Create Job (ジョブの作成) ウィンドウが開きます。

4. Number of jobs (ジョブの数) フィールドに、作成するジョブの数を入力します。
5. Start Date (開始日) フィールドで、カレンダーアイコンをクリックして、最初のジョブの開始日を選択します。
6. Number of jobs (ジョブの数) フィールドに 1 より大きな値を入力した場合、Days between jobs (ジョブ間の日数) フィールドに 1 より大きい値を入力した場合は、ジョブ間の制作スケジュールに希望する日数を入力します。これは、制作スケジュールのガントチャートに影響します。
7. Name (名前) フィールドに、最初のジョブの名前を入力します。



メモ

複数のジョブを作成する場合、他のジョブは同じ名前+後続の番号を使用するため、名前の末尾に数字を追加することが重要です。

8. Description (説明) フィールドに、オプションでジョブの説明を入力します。
9. Job Workflow (ジョブワークフロー) およびScene Workflow (カットワークフロー) ドロップダウンメニューで、新しいジョブに関連付けるジョブワークフローとカットワークフローを見つけます。

10. Create in Harmony (Harmonyで作成) チェックボックスをオンにします。
11. Job (ジョブ) フィールドをクリックします。ジョブ名は、Name (名前) フィールドに入力された名前から自動的に生成されます。スペースはアンダースコアに置き換えられます。
12. オプションで、Version of Harmony (Harmonyのバージョン) フィールドに、使用されている Harmony のバージョン番号を入力します。

Create Job

Drop Files Here
Add a default thumbnail

Number of jobs: 4

Start Date: 2020-08-19 | Days between jobs: 0

Name: Training_01

Description:


Job Workflow: Episode | Scene Workflow: Basic

Create in Harmony

Environment: All_For_Fun | Job: Training_01 | Version of Harmony:

Automatically Names here

Cancel | Create Job >

13. **Create Job (ジョブの作成)** をクリックします。
新しいジョブがレンダー キューに送信されます。
14. Production (制作) ページに戻り、選択した環境で All Jobs (すべてのジョブ) に進みます。
15. Column Selector (列セクター)  に進み、Harmony Status (Harmonyステータス) ボックスをオンにします。

ステータスはCreate in Progress (作成中) を示します。すべてのジョブには、連番がついています。

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

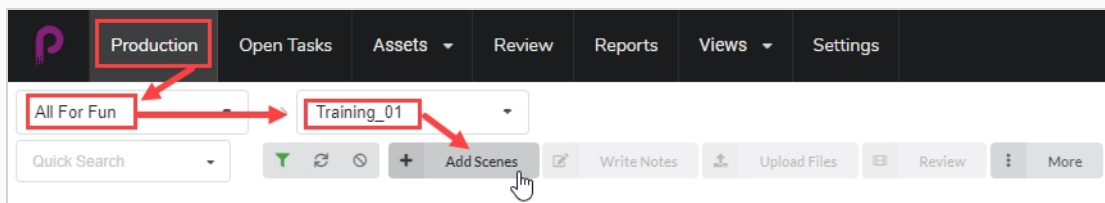
All Jobs are in a numerical sequence

16. **Refresh (更新)** ボタンをクリックします。

Harmony Status (Harmonyステータス) はValid (有効) に更新されます。ジョブはHarmonyサーバーに表示されるか、またはHarmonyサーバーに適切に接続されるまでキューに残ります。

ProducerのScenes (カット) をHarmonyサーバーに追加する方法

1. メインメニューで、**Production (制作)** を選択します。
2. Environment (環境) ドロップダウンメニューから、ジョブを追加する環境を選択します。
3. Job (ジョブ) ドロップダウンメニューから、カットを追加したいジョブを選択します。
4. Production (制作) タブのツールバーで、**Add Scenes (カットの追加)** ボタンをクリックします。



Create Scene (カットの作成) ウィンドウが開きます。

5. Number of scenes (カット数) フィールドに、作成するカットの数を入力します。
6. Name (名前) フィールドに、最初のカットの名前を入力します。




メモ

複数のカットを作成する場合、他のカットは同じ名前+後続の番号を使用するため、名前の末尾に数字を追加することが重要です。

7. Workflow (ワークフロー) ドロップダウンメニューで、新しいカットに関連付けるワークフローを選択します。
8. Number of frames (コマ数) フィールドに、各カットに対して自動的に作成するコマ数の数値を入力します。
9. Priority (優先度) ドロップダウンメニューで、新しいカットの優先度 (優先度がNo (なし) 、または 1 - Critical (重大) から 5 - Low (低) まで) を選択します。
10. Create in Harmonyサーバー (Harmonyサーバーで作成) チェックボックスをオンにします。
11. Scene (カット) フィールドをクリックします。カット名は、Name (名前) フィールドに入力された名前から自動的に生成されます。スペースはアンダースコアに置き換えられます。

12. オプションで、Version of Harmony (Harmonyのバージョン) フィールドに、使用されている Harmonyのバージョン番号を入力します。
13. オプションで、Description (説明) フィールドにカットの説明を入力します。

14. **Create Scene (カットを作成)** をクリックします。
新しいScene (カット) がレンダー キューに送信されます。
15. Production (制作) ページに戻り、選択した環境とジョブを選択します。
16. Harmony Status (Harmonyステータス) 列が表示されない場合は、Column Selector (列セクター)  に進み、Harmony Status (Harmonyステータス) ボックスをオンにします。
ステータスはCreate in Progress (作成中) を示します。すべてのカット名には、連番がついています。
17. **Refresh (更新)** ボタンをクリックします。
Harmony Status (Harmonyステータス) はValid (有効) に更新されます。カットはHarmony サーバーに表示されるか、またはHarmonyサーバーに適切に接続されるまでキューに残ります。

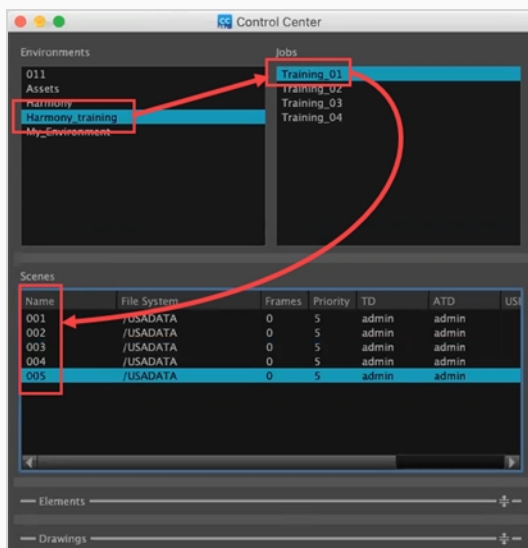
Harmonyでカット/ジョブを作成し、Producerと同期する方法



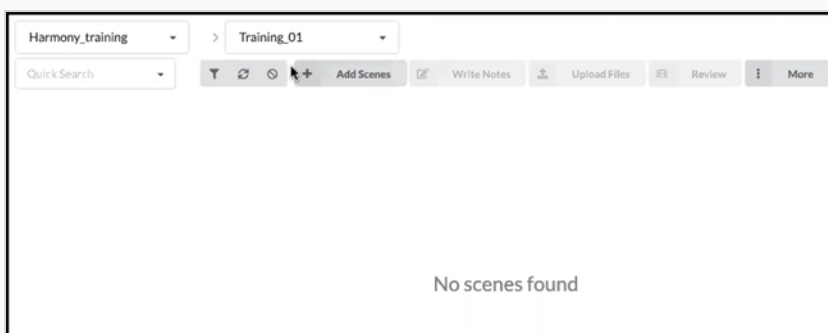


このプロセスが機能するには、環境名とジョブ名がHarmonyとProducerの両方で一致している必要があります。

1. Harmonyサーバーでカットを作成します。

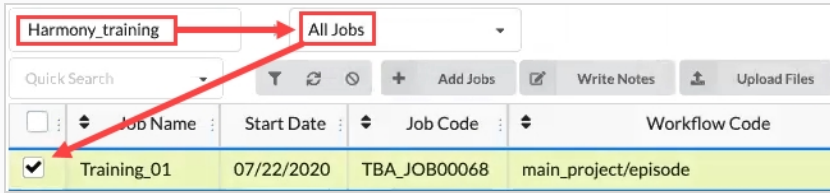


2. Harmonyでカットを作成したら、Producerに戻り、メインメニューで**Production（制作）**を選択します。
3. Environmen（環境）とJob（ジョブ）のドロップダウンメニューで、Harmonyで作成したカットを投入する環境とジョブを選択します。

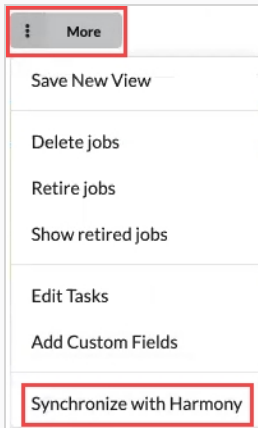


カットはまだ表示されません。

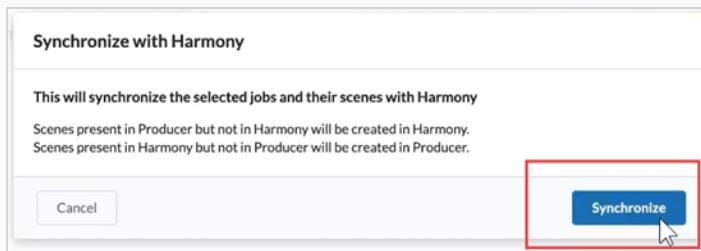
4. Job（ジョブ）ドロップダウンメニューで、**All Jobs（すべてのジョブ）**を選択します。
5. 表示されるジョブのリストから、Harmonyでカットを作成したジョブのチェックボックスをオンにして選択します。



6. Production (制作) タブのツールバーで、**Production (制作) タブのツールバーで、(その他) >Synchronize with Harmony (Harmonyと同期)** の順に選択します。

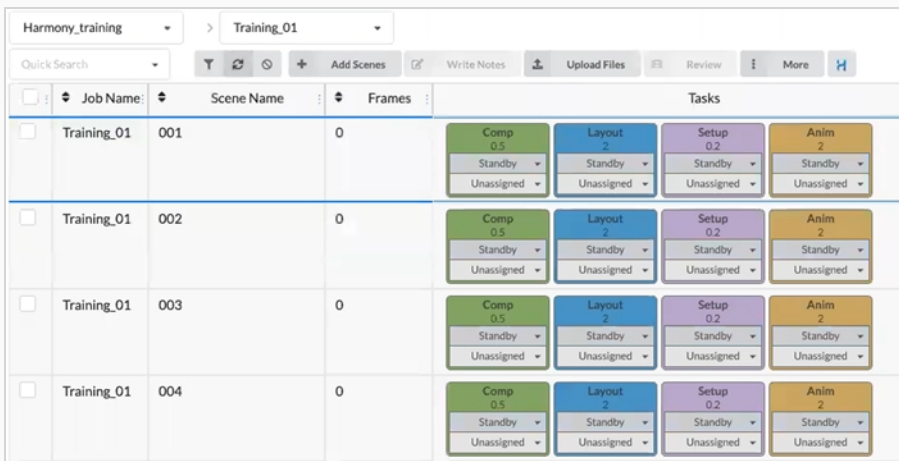


HarmonyとSynchronize (同期) のダイアログボックスが開きます。



7. **Synchronize (同期)** ボタンをクリックします。

カットがProducerに表示されます。



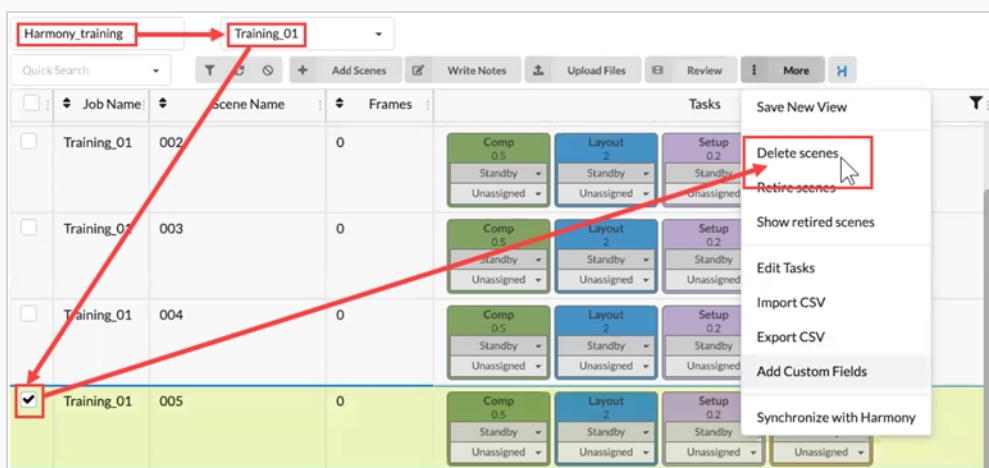


メモ

Harmonyと同期すると、コマ数もHarmonyで設定されたものに更新されます。

Producerで削除されたカットとHarmonyを同期する方法

1. カットを削除するEnvironment/Jobs（環境/ジョブ）で、左側の列のチェックボックスをオンにします。次に、More（その他）タブに進み、Delete Scenes（カットを削除）を選択します。



Delete Scenes（カットを削除）ダイアログボックスが開きます。

Delete scenes

This will delete the selected scene

2. **Delete（削除）**を選択します。

Delete scenes WARNING（カットの削除警告）ウィンドウが開きます。これは、ProducerカットとHarmonyの外部カットが削除されることを示します。

Delete scenes

This will delete the selected scene

• Task: 4

The following external scene and its data will be DELETED

• Harmony Scene 005

3. **Delete (削除)** を選択します。

選択したカットはHarmony とProducerの両方から削除されます。

Harmonyでのスナップショット脚本の更新

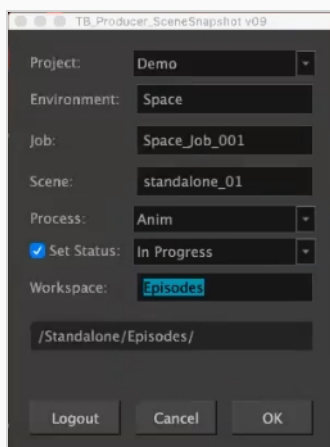
Harmonyでは、Toon Boomが提供するスナップショット脚本をインストールする必要があります。インストールする脚本には2種類あります。1つはScene Snapshot（カットスナップショット）脚本で、もう1つはAsset Snapshot（アセットスナップ）ショット脚本です。脚本を使用すると、HarmonyをProducerに接続できます。

カットからカットスナップショットをアップロードする方法：

1. スナップショットをアップロードしたいカット内のScene Snapshot（カットスナップショット）脚本を選択します。

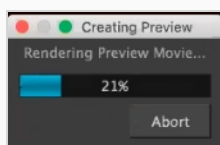
TB_Producer_SceneSnapshot ウィンドウが開きます。

2. このカットの情報を入力します。最初の4つのフィールドは、Project（プロジェクト） > Environment（環境） > Job（ジョブ） > Scene（カット）にマップされます。



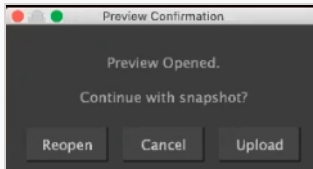
3. Process（プロセス）ドロップダウンメニューで、プロセスを選択します。
4. Producerで更新するプロセス/タスクのステータスを設定します。
5. **OK**をクリックします。

Create Preview（プレビューの作成）進行状況バーが表示されます。

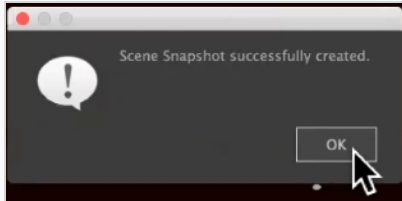


完了すると、Preview Confirmation（確認のプレビュー）ウィンドウが開きます。

6. **Upload（アップロード）** をクリックして、スナップショット(プレビュー)をProducerに送信します。



Harmonyでは、プレビューが正常に作成されたことを知ることができます。



Harmonyへのアセットの送信について (ベイキング)

Producerでは、「ベイキング」とは、アセットをHarmonyカットに直接プッシュすることを意味します。これは、Asset Assembly（アセット合成）ページで、ベイキングを行うカットを選択し、（Harmonyロゴのある）ベイキングボタンを押すことで達成できます。ただし、ベイキングの成功を保証するためには、いくつかの操作を最初に完了する必要があります。

ベイキング要件

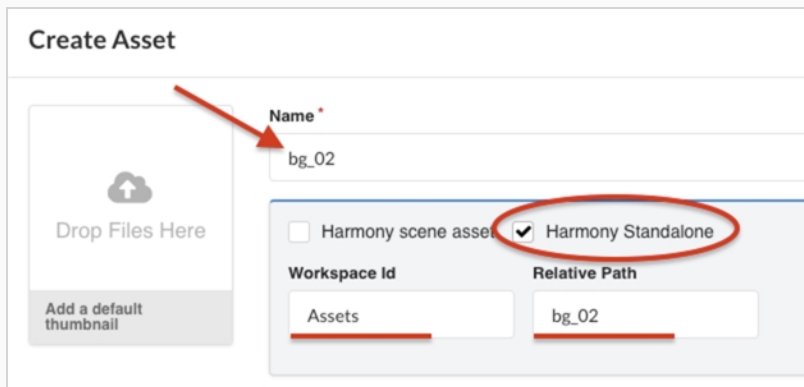
Producer_Link	Producer Link (Producerリンク) は、ワークスペースを作成し、プロデューサーにアセットをアップロードするのに役立つアプリケーションです。それはProducerのabout (情報) ページからダウンロードできます。
cli_workspaces	Producerリンクを使用したセットアップでは、ファイル/Users/user_name/.producer/cli_workspaces は、アセットを格納するフォルダーへのローカルアクセスパスを反映する必要があります。
workspaces.json	手動で設定する場合、ファイル/USA_DB/workspaces.json は、テンプレートの保存に使用できるフォルダーを指定し、アセットを含むフォルダー (cli_workspacesで指定したのと同じ) を指定して、Harmonyがこれらのアセットを検索してカットに貼り付けることができるようにします。
TB_Producer_AssetSnapshot.js	このHarmony脚本を使用すると、ユーザーはHarmonyカットからアセットをProducerのプレビューとして、またテンプレートとして、ライブラリーフォルダー (workspaces.jsonで指定) にプッシュできます。その脚本は、ProducerのAbout (情報) ページからダウンロードできます。(4つの脚本はすべて、相互参照中にインストールする必要があることに注意してください)
WebCC	WebCCは、Producerと通信することができるHarmonyアプリケーションです。ベイキングを行うためには、WebCCバージョン 17.0.3 以上を使用する必要があります。

HarmonyカットへのPSDファイルの送信

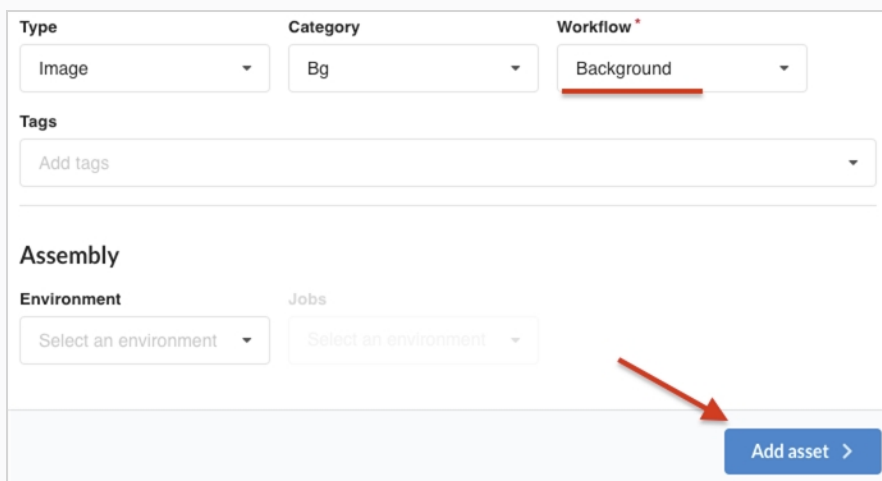
PSDファイルをHarmonyに、Producerを使って直接送信できます。

HarmonyにPSDファイルを送信する方法

1. トップメニューバーで、**Assets (アセット) > Manage (管理)** の順に進みます。
2. セカンダリツールバーで、**Create Asset (アセットの作成)** ボタンをクリックします。
Create Asset (アセットの作成) ダイアログボックスが開きます。
3. Create Asset (アセットの作成) ダイアログボックスで、アセットの名前（この場合はPSDファイルの名前）を指定します。



4. **Harmony Standalone**オプションボックスをチェックします。
5. Workspace ID (ワークスペース ID) フィールドで、ワークスペースIDを指定します。 [Harmony へのアセットの送信について \(ベイキング\)](#) を参照してください。
6. Relative Path (相対パス) フィールドに、パス拡張子の終わりを入力します。相対パスは、ワークスペース内でアセットが配置されている場所に関連します。
7. Workflow (ワークフロー) ドロップダウンメニューで、リストからワークフローを選択してワークフローを指定します。



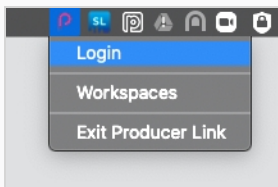
The screenshot shows a form with three dropdown menus at the top: 'Type' set to 'Image', 'Category' set to 'Bg', and 'Workflow' set to 'Background'. Below these is a 'Tags' section with an 'Add tags' dropdown. Underneath is an 'Assembly' section with two 'Select an environment' dropdowns. At the bottom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

8. **Add Asset (アセットの追加)** ボタンをクリックします。

PSDファイルがHarmonyで利用可能になります。

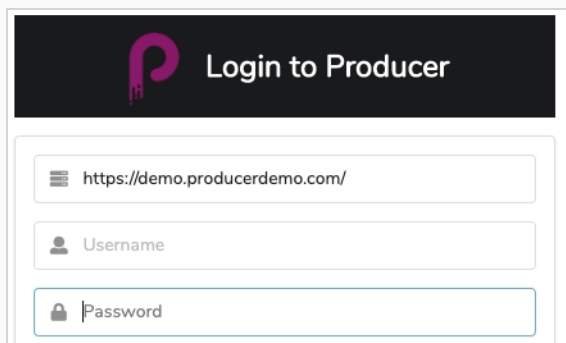
スナップショットを作成し、PSDのプレビュー画像を追加する方法

1. デスクトップのトップメニューバーで、Producerアイコンをクリックし、**Login (ログイン)** を選択します。



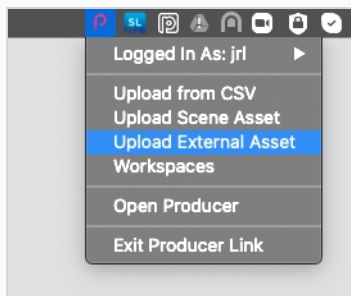
ProducerへのLogin (ログイン) ダイアログボックスが表示されます。

2. Producerのウェブアドレスと、ユーザー名およびパスワードを入力します。



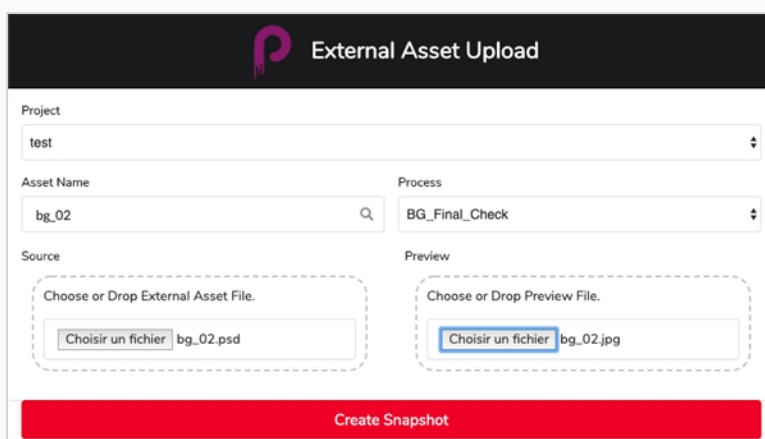
The screenshot shows a 'Login to Producer' dialog box. It has a dark header with the Producer logo and the text 'Login to Producer'. Below the header are three input fields: a URL field containing 'https://demo.producerdemo.com/', a 'Username' field, and a 'Password' field with a lock icon.

3. デスクトップのトップメニューバーでProducerアイコンをクリックし、**Upload External Asset (外部アセットのアップロード)** を選択します。



Upload External Asset（外部アセットのアップロード）ダイアログボックスが開きます。

4. Project（プロジェクト）ドロップダウンメニューで、アセットがある場所のプロジェクトを選択します。



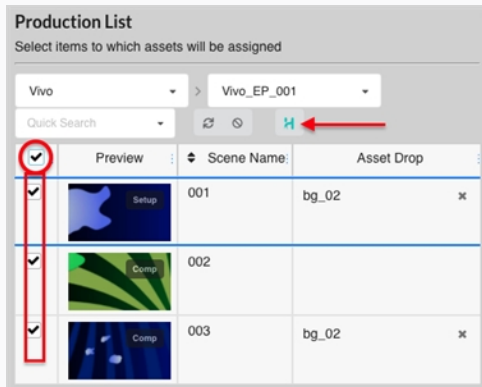
5. Asset Name（アセット名）フィールドで、虫眼鏡アイコンをクリックしてアセットを検索し、それを特定します。
6. Process（プロセス）ドロップダウンメニューで、スナップショットをアップロードするタスク/プロセスを指定するワークフロータスクを選択します。
7. Source（ソース）セクションで、**Select File（ファイルの選択）** ボタンをクリックしてアセットファイルを参照し、検索します。
8. Preview（プレビュー）セクションで、**Select File（ファイルの選択）** ボタンをクリックして、プレビューファイルが利用可能な場合は、そのファイルをアップロードします。
9. **Create Snapshot（スナップショットの作成）** ボタンをクリックしてプレビューをアップロードし、実際のアセットの場所をProducerに通知します。

PSDをHarmonyにベイクする方法

1. アセット合成を完了します(アセットリストからProduction List（制作リスト）のカットにアセット

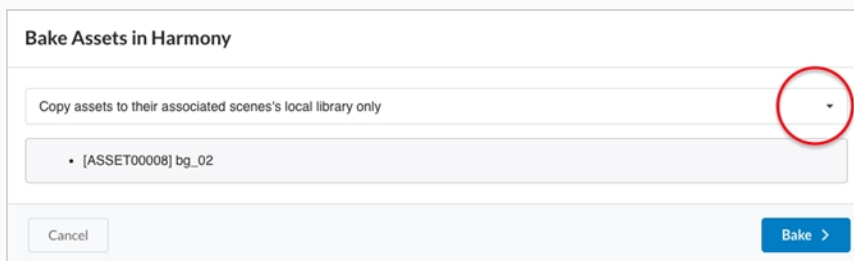
を関連付ける) [アセンブル](#)を参照してください。

2. Production (制作) リストで、1 つまたは複数のリテイクするカットを選択します。



3. **Bake (バイク)** ボタン (Harmonyロゴが付いたもの) を押します。

Bake Assets (アセットをバイクする) がHarmony ダイアログボックスに表示されます。



4. ドロップダウンメニューをクリックして、アセットのベイキング方法を選択します。

- 関連付けられたカットのローカルライブラリーにのみアセットをコピーします。

デフォルトオプション。このオプションを選択すると、アセットをタイムラインおよびNode (ノード) ビューに追加することなく、カット内でアセットを使用できるようになります。

- 常にカット自体にアセットを貼り付ける

このオプションを選択すると、アセットのコピーがカットのローカルライブラリーに配置され、アセットがタイムラインとNode (ノード) ビューに直接追加されます。行われた作業を保護し、混乱を避けるために、このオプションは「プロデューサーペースト」と呼ばれるカットの新しいバージョンを作成し、このバージョンが現在のバージョンになります。

5. **Bake (バイク)** ボタンをクリックします。

PSDは選択したHarmonyカットにバイクされます。

カットテンプレートをHarmonyにベイクする

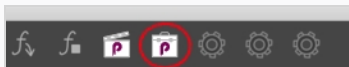
Harmonyのために Producer を使用して、カットのテンプレートファイルを作成できます。

テンプレートファイルを Harmony カットにベイクする方法

1. Harmony カットアセットを作成します。[アセットのアップロード](#)を参照してください。

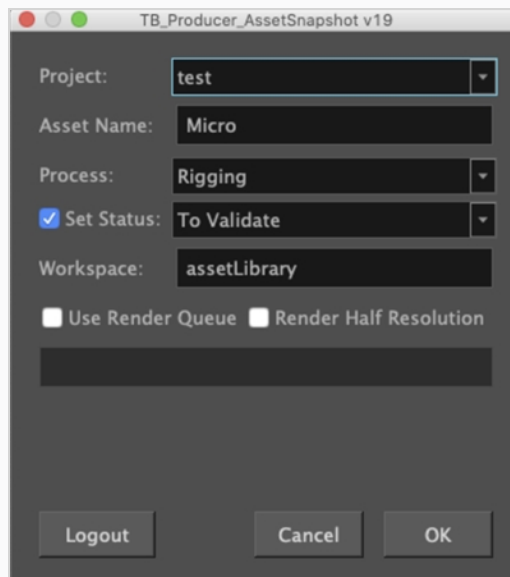
これにより、Producer に新しいアセットが作成され、このアセットの構築に使用される新しいカットが Harmony に作成されます。

2. Harmony で、Harmony スナップショット脚本がインストールされていることを確認し、アイコンをクリックして `TB_Producer_AssetSnapshot` 脚本を起動します。



`TB_Producer_AssetSnapshot` ダイアログボックスが表示され、まだ Producer にログインしていない場合は、ログインを促されることがあります。

3. 必要に応じて、Producer へのログインを完了します。
4. `TB_Producer_AssetSnapshot` ダイアログボックスの Project (プロジェクト) ドロップダウンメニューから、テンプレートファイルを作成するプロジェクトを選択します。



5. Asset Name (アセット名) フィールドに、アセットの名前を入力します。
6. Process (プロセス) ドロップダウンメニューで、テンプレートのこのプレビューをアップロードしたいタスク/プロセスを選択します。

7. タスク/プロセスのステータスを設定する場合は、Set Status（ステータスの設定）チェックボックスをクリックします。このチェックボックスをオンにした場合は、Set Status（ステータスの設定）ドロップダウンメニューから、タスク/プロセスのステータスを更新するステータスを選択します。
8. Workspace（ワークスペース）フィールドに、ワークスペースの名前を入力します。この場合、ワークスペース名は、現在のカットの .tpl が生成されて格納される参照フォルダーに言及します。ワークスペースは `/USA_DB/workspace.json` で定義されています。

Workspace（ワークスペース）が指定されていない場合、テンプレートは次の場所に配置されます
`/USA_DB/library/assets/env_name/job_name/asset_name.`

1. **OK**をクリックします。

カット全体のテンプレートはHarmonyで生成され、アセットのプレビューはProducerにプッシュされます。

第10章：レビューについて

レビューとは、プロジェクトの共同作業者がタスクを完了した後に、提出されたカットのムービーをプレビューするために、視聴、レビュー、承認、およびリテイクを提供するプロセスです。

プロジェクトの共同作業者は、Producerで作業したカットのムービープレビューをアップロードできます。これらのムービープレビューをProducerのレビューツールに読み込むことで、監督、スーパーバイザー、その他のプロジェクト管理者は次の操作を実行できます：

- 連続する複数のカットのムービープレビューを1つのシーンにステッチします。
- これらのムービープレビューを再生する
- 特定のコマに止まったり、特定のフレームを探して調べたりする
- カットにメモを追加する
- カット内のコマに注釈を描画し、メモにアタッチメントとして追加する
- カットのタスクを承認する
- カットのタスクを改訂用に送信する (リテイク)

Review (レビュー) ツールを使用するには、レビューセッションを作成する必要があります。セッションは、基本的には、カットのシーンを格納できるコンテナです。セッションを開くと、カットがReview (レビュー) ツールに読み込まれ、レビューと注釈を付けることができます。

セッションには、次の2つのタイプがあります：

- **一時的**：Production (制作) ページからレビューツールにカットを送信すると、外出先で作成されるレビューセッション。各ユーザーは、一時的なレビューセッションを1つだけ持つことができます。既に一時的なレビューセッションがある場合は、新しいレビューセッションを作成すると、古いレビューセッションが上書きされます。
- **永続的**：Production (制作) ページからカットを送信する前に、Review (レビュー) ツールで作成されたレビューセッション。通常、これらのセッションには、エピソードの完了が進むにつれて同じ部分を確認するなど、特定の目的があります。永続的なレビューセッションは、必要な数だけ作成できます。



メモ

レビューでは、1つまたは複数のカットをまとめてプレビューすることができ、通常は、タスクに関するプロジェクトの共同作業者の作業を承認したり、改訂のために送信したりするために使用されます。実際に確認せずに1つのカットのプレビュームービーだけを視聴する場合は、Production (制作) ページ内のカットのプレビュームービーを再生できます。

一時的なレビューセッションの作成

一時的なレビューセッションは、Production（制作）ページから直接作成できます。各ユーザーは一度に1つの一時レビューセッションしか持てず、新しいレビューセッションを作成すると前のセッションは上書きされます。


一時セッションを作成する方法

- 1つ以上のカットをレビューするジョブを開きます：@@Opening a Job（ジョブを開く）を参照してください。


Scene（カット）リストが開きます。

The BFF's S01		The BFF's Ep101									
Quick Search		+ Add Scenes		Write Notes		Upload Files		Review		More	
<input type="checkbox"/>	Scene Name	Job Code	Preview	Layout	Setup	Anim	Comp				
<input type="checkbox"/>	BFFs_Ep103	TBA_JOB00002		Layout 2 Standby - Unassigned -	Setup 0.2 Standby - Unassigned -	Anim 2 Standby - Unassigned -	Comp 0.5 Standby - Unassigned -				
<input type="checkbox"/>	BFFs_Ep104	TBA_JOB00002		Layout 2 Standby - Unassigned -	Setup 0.2 Standby - Unassigned -	Anim 2 Standby - Unassigned -	Comp 0.5 Standby - Unassigned -				
<input type="checkbox"/>	BFFs_Ep105	TBA_JOB00002		Layout 2 Standby - Unassigned -	Setup 0.2 Standby - Unassigned -	Anim 2 Standby - Unassigned -	Comp 0.5 Standby - Unassigned -				

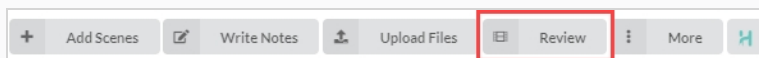
2. 左端の列で、レビューしたい各カットのチェックボックスを有効にします。

 **メモ**

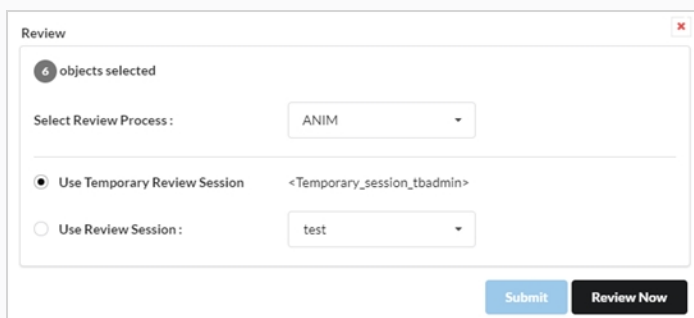
再生可能なムービープレビューを持つカットのみを確認できます。ムービープレビューを含むカットには、サムネイルと再生ボタンがサムネイルの下に表示されます。



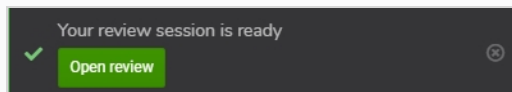
3. カットリストの上にあるツールバーで、**Review（レビュー）** を選択します。



Review（レビュー）ダイアログボックスが開きます。



4. Select Review Process (レビュープロセスの選択) ドロップダウンメニューで、レビューするプロセス(タスク)を選択します。このリストは、作成されたワークフローのタイプに応じて変更されません。
5. **Use Temporary Review Session (一時レビューセッションを使用)** オプションを選択します。
6. Review Now (今すぐレビュー) をクリックします。
インターフェースの右下隅に、セッションの準備ができたことを示す通知が表示されます。
7. Open Review (レビューを開く) をクリックします。

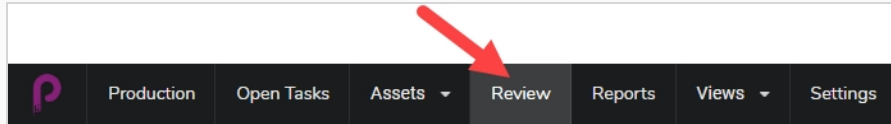


パーマネントレビューセッションの作成

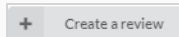
Review（レビュー）ページからレビューセッションを作成し、Production（制作）ページからのカットを投入できます。永続的なレビューセッションは、必要な数だけ作成できます。

セッションを作成する方法

1. 上部のメニューで**Review（レビュー）**を選択します。



2. Review（レビュー）ページの上にあるツールバーで、**Create a Review（レビューの作成）**を選択します。



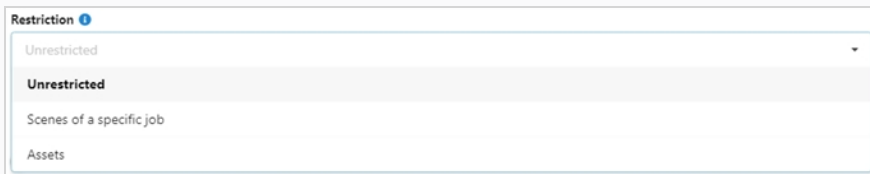
Create a Review（レビューの作成）ダイアログボックスが開きます。

A screenshot of the 'Create a review' dialog box. It contains the following fields and controls:

- Name ***: A text input field with the placeholder text 'Name of the review'.
- Assignee**: A dropdown menu with 'Assignee' selected.
- Restriction ⓘ**: A dropdown menu with 'Unrestricted' selected.
- Date ***: A date picker field showing '2020-08-14'.
- External review**: A toggle switch that is currently turned off.
- At the bottom, there are 'Cancel' and 'Add' buttons.

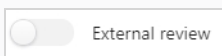
3. Name（名前）フィールドで、レビューセッションに名前をつけます。
4. Date（日付）フィールドで、ポップアップカレンダーとレビューセッションを行う日付を選択します。
5. Assignee（割当対象）フィールドで、レビューを特定のユーザーに割り当てることができます。

6. Restriction (制限) フィールドで、このレビューに追加できる要素を制限するために必要な制限のタイプを選択します。



次の3つのオプションがあります：

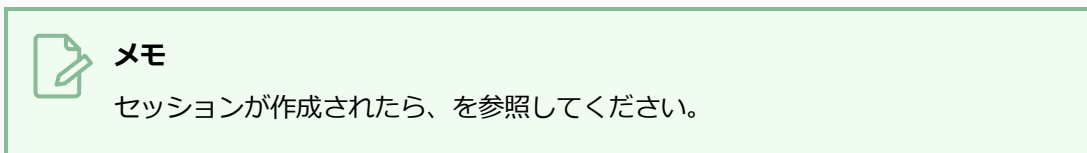
- **Unrestricted (無制限)**：セッションには何でも追加できます。
 - **Scenes of a Specific Job (特定ジョブのカット)**：これは、より多くのオプション (ジョブとプロセス) を開く特定ジョブのカットに限定することができます。
 - **Assets (アセット)**：追加オプション (Process (プロセス)) を1つ開くアセットに制限できます。
7. 外部レビューを許可するには、**External Review (外部レビュー)** オプションを有効にします。これは、使用時に制限がないため、フラグとして追加されます。クライアントは、外部からレビューを簡単に検索できるので便利です。



8. **Add (追加)** をクリックします。



これでセッションが作成されました。



レビュー用のカット送信

セッションを作成したら、Production（制作）ページからそのセッションでレビューするカットを追加できます。新しいセッションや空のセッション、またはすでにカットがあるセッションに、カットを追加することができます。

セッションにカットを追加する方法

- 1つ以上のカットをレビューするジョブを開きますを参照してください。

Scene（カット）リストが開きます。

Scene Name	Job Code	Preview	Layout	Setup	Anim	Comp
BFFs_Ep101	TBA_JOB00002		Layout 2 Standby - Unassigned -	Setup 0.2 Standby - Unassigned -	Anim 2 Standby - Unassigned -	Comp 0.5 Standby - Unassigned -
BFFs_Ep102	TBA_JOB00002		Layout 2 Standby - Unassigned -	Setup 0.2 Standby - Unassigned -	Anim 2 Standby - Unassigned -	Comp 0.5 Standby - Unassigned -
BFFs_Ep103	TBA_JOB00002		Layout 2 Standby - Unassigned -	Setup 0.2 Standby - Unassigned -	Anim 2 Standby - Unassigned -	Comp 0.5 Standby - Unassigned -
BFFs_Ep104	TBA_JOB00002		Layout 2 Standby - Unassigned -	Setup 0.2 Standby - Unassigned -	Anim 2 Standby - Unassigned -	Comp 0.5 Standby - Unassigned -

2. レビューしたいカットの一番左端の列にあるチェックボックスをオンにします。
3. カットリストの上にあるツールバーで、**Review（レビュー）** をクリックします。
Review（レビュー）ダイアログボックスが開きます。
4. Select Review Process（レビュープロセスの選択）ドロップダウンメニューで、レビューするプロセス（タスク）を選択します。たとえば、カットのアニメーションに関するプロジェクトの共同作業者の作業を確認する場合は、process for Animation（アニメーションのプロセス）を選択します。
5. **Use Review Session（レビューセッションを使用）** オプションを選択します。
6. Use Review Session（レビューセッションを使用）ドロップダウンメニューで、選択したカットを追加したいレビューセッションを選択します。
7. **Submit（送信）** をクリックします。

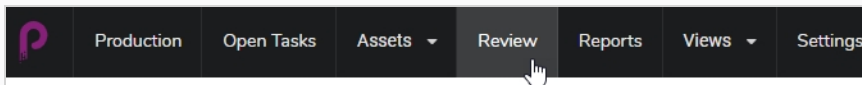
ページの右下に、セッションが更新されていることを示す通知が表示されます。通知が消えると、セッションはレビューの準備が整いました。を参照してください。

レビューセッションのフィルタリング

レビューセッションが多く、特定のセッションを検索する必要がある場合は、説明のキーワードを使用してリストのセッションをフィルタリングできます。特定の種類のセッション、または特定の日付範囲内のセッションのみを表示するように選択することもできます。

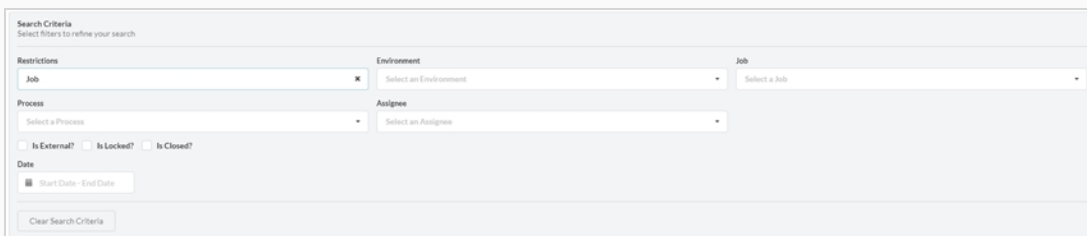
セッションをフィルタリングする方法

1. 上部のメニューで**Review (レビュー)** をクリックします。

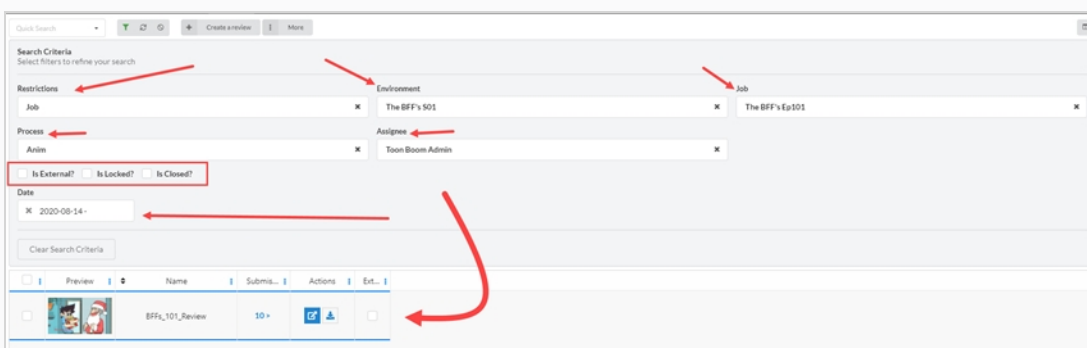


2. Review (レビュー) ページで、ページ右上にあるToggle Search Panel (検索パネルの切り替え) **▽** ボタンをクリックします。

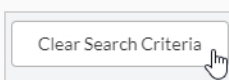
Search Criteria (検索条件) パネルが開きます。



3. 一覧に表示されている検索条件の1つまたは複数を選択します。レビューは、条件を入力すると、下部に自動的に入力されます。



4. すべての検索フィルターを削除するには、検索パネルの下部にある**Clear Search Criteria (検索基準のクリア)** をクリックします。



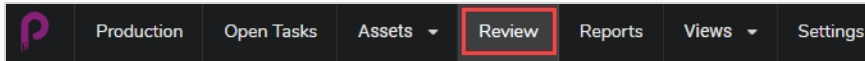
すべてのセッションがセッションリストに表示されます。

レビューセッションの編集

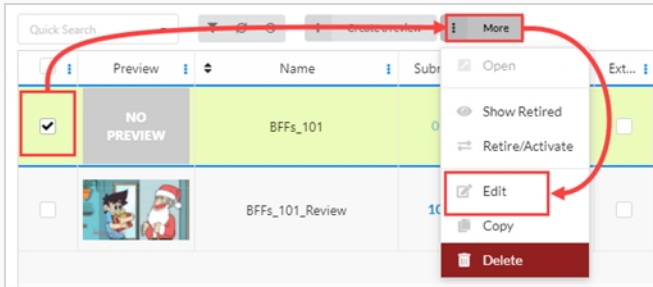
セッションが作成されると、その名前、割当対象、制限、日付、およびレビューが外部かどうかを編集できます。

レビューセッションを編集する方法

1. 上部のメニューで**Review (レビュー)** をクリックします。



2. Review (レビュー) ページで、編集したいレビューの左端にあるチェックボックスをオンにします。
3. **More (その他) > Edit (編集)** の順に選択します。

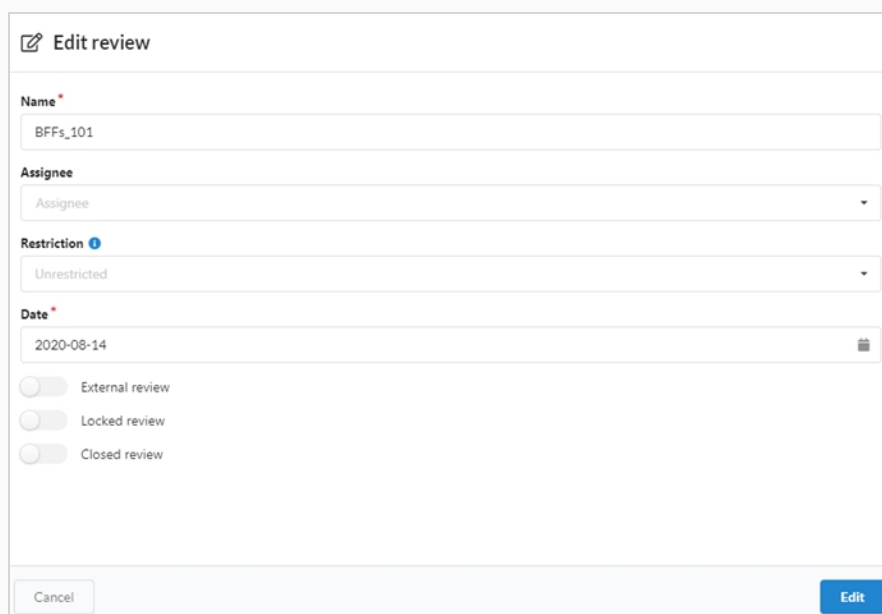


Edit Review (レビューの編集) ウィンドウが開きます。レビューの名前の変更、割当対象者の設定または変更、制限の作成、日付の設定、およびExternal (外部) /Locked (ロック) /Closed (クローズド) レビューのラベルを変更できます。



メモ

External Review (外部レビュー) は単純なフラグで、検索結果を助けるためだけに使用されます。



Edit review

Name
BFFs_101

Assignee
Assignee

Restriction
Unrestricted

Date
2020-08-14

External review

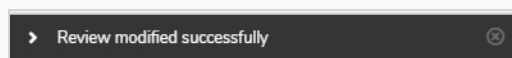
Locked review

Closed review

Cancel Edit

4. 下部の **Edit (編集)** ボタンをクリックして、変更を保存します。

ページの中央に、変更が保存されたことを示す通知が表示されます。



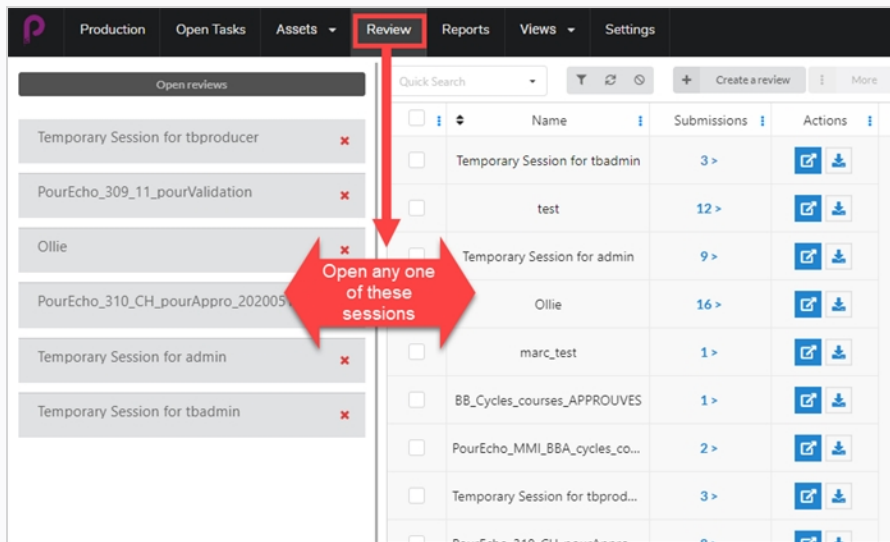
レビューセッションを開く

セッションが作成され、カットで満たされたら、セッションを開き、セッション内の各カットのプレビュームービーを1つのビデオプレーヤーで再生できます。Review（レビュー）インターフェースから、カットへメモを追加する、注釈を描画する、カットを承諾する、改訂用にそれを送信することができます。

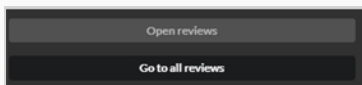
複数のレビューセッションを一度に開くことができます。開いた各セッションは、ページの左端にある Open reviews（レビューを開く）パネルに表示されます。

レビューセッションを開いて再生する方法

1. 上部のメニューで**Review（レビュー）** をクリックします。
2. Review（レビュー） ページで、開くレビューセッションを選択します。

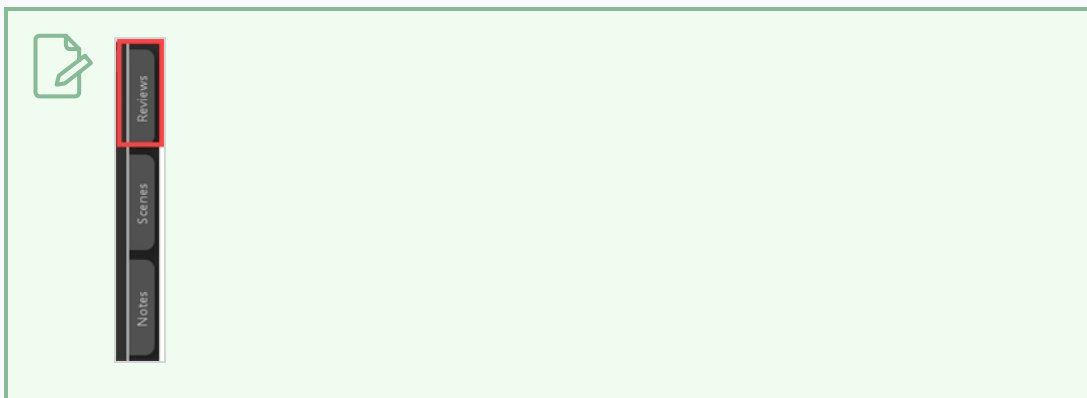


レビューセッションでは、1つ以上のレビューのリストが左端の列に表示されます。ここからAll Reviews（すべてのレビュー）ページに戻ることができます。



メモ

列が表示されていない場合は、右側のウィンドウでReviews（レビュー）タブをクリックします。










3. 右側のビデオプレーヤーをクリックすると、ムービーの再生が開始します。ムービーには、レビューセッションのすべてのカットが1つのシーンにまとめられます。



メモ

ムービーは、オプション/パラメータがすべて一致する場合にのみ一緒にステッチすることができます（下記のDelivery（デリバリー）セクションを参照）。

4. カットをレビューする際に、次の操作を実行できます：
- ビデオの音量を一時停止、再開、ミュート、または調整するには、またはビデオの特定の部分にスキップするには、ビデオプレーヤー内のコントロールを使用します。スペースバーは、ビデオを一時停止または再開するのに機能します。
 - 特定カットの先頭にすぐにスキップする場合は、左側のScenes（カット）パネルでそのカットを選択します。
 - 前のカットにスキップするには、Show Previous Scene（前のカットを表示）または、Up（上）キーを押します。
 - 次のカットにスキップするには、Show Next Scene（次のカットを表示）をクリックするか、または、Down（下）キーを押します。
 - 特定のコマに移動するには、表示するコマの近くにムービーを一時停止し、Show Previous Frame（前のコマを表示）をクリックするかLeft（左）キーを押して1コマ戻るか、あるいはShow Next Frame（次のコマを表示）をクリックするかRight（右）キーを押して、1コマ前に進みます。
 - ビデオプレーヤーのコントロールを表示または非表示にするには、Video（ビデオ）コントロールをクリックします。
 - Maximize（最大化）をクリックして、Scene（カット）とNotes（メモ）パネルを非表示にし、ビデオプレーヤーを展開します。

- ループを有効または無効にするには、Looping (ループ)  ボタンをクリックします。ループが有効になっているとき、プレイヤーは最後のカットの終わりに達した後、最初のカットを最初から再生します。

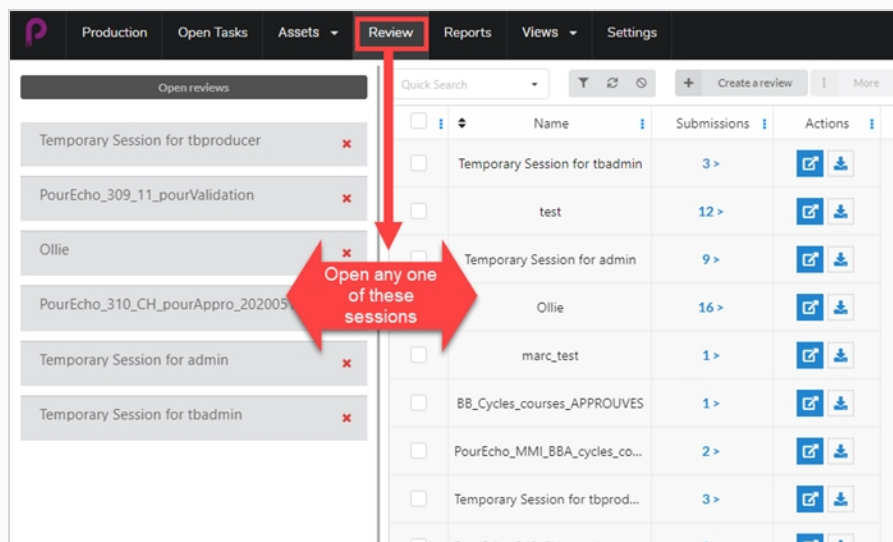
セッションリストへの復帰とセッションの切り替え

セッションを既に開いた後は、さまざまな方法でセッションリストに戻ることができます。

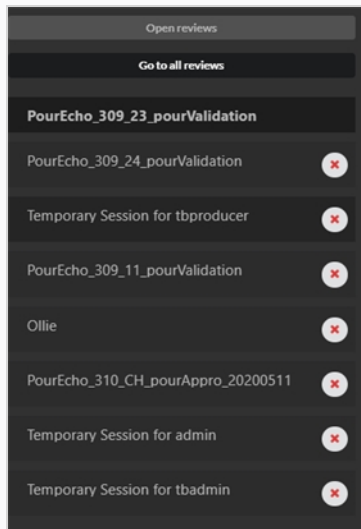
セッションリストに戻る方法

1. 次のいずれかの操作を行います：

- 任意のページの上部メニューで、**Review (レビュー)** をクリックします。
- Review Session (セッションのレビュー) ページで、開いているレビューまたは作成されたレビューを選択します。



- レビューセッションに入ると、開いているレビューから別のレビューに簡単に切り替えることができます。ページの左端に、Open Reviews (オープンレビュー) のリストが表示されます。



- リストが表示されていない場合は、右側のウィンドウでReviews（レビュー）タブを選択します。



2. ここから、列で次の開いているレビューを選択することで、レビューを簡単に切り替えられます。

レビューセッションからのカットの削除

余分のカットをレビューセッションに誤って追加した場合、それらを削除することができます。

レビューセッションからカットを削除する方法

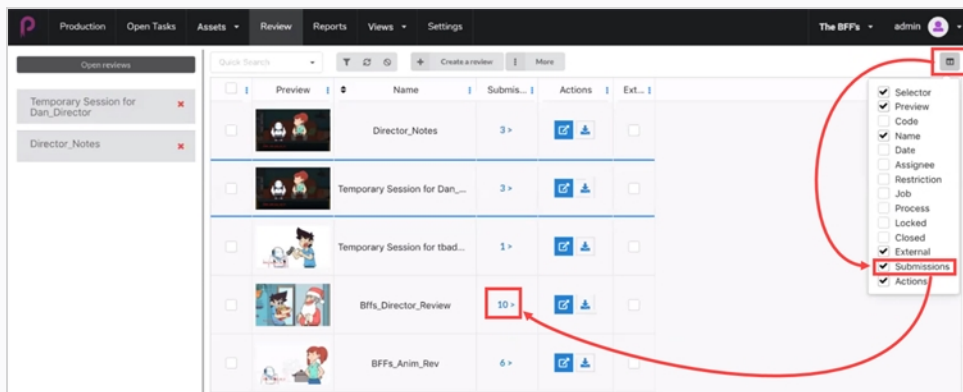
1. 編集するレビューセッションリストに含まれていることを確認してください。
2. **Go To All Reviews (すべてのレビューに進む)** を選択します。
3. 右端のColumn Selector (列セクター) で、Submission (提出) 列がチェックされていることを確認します。

Go to all reviews

列に、送信されたScenes (カット) /Snapshots (スナップショット) の数が表示されます。

4. Submission number (提出番号) をクリックします。

Submission (提出) ウィンドウが開きます。



Submission (提出) ウィンドウに、現在のレビューのすべてのスナップショット/カットが表示されます。

5. 削除する 1 つまたは複数を選択し、**Delete Submissions (提出物の削除)** をクリックします。

☰ Submissions for Bffs_Director_Review [REVIEW00007]

Quick Search [v] [Download] **Delete Submissions**

<input type="checkbox"/>	Preview	Code	Snapshot Code	For	Act...	Process	Date
<input checked="" type="checkbox"/>		SUBMISSION00026	SNAPSHOT0000257	BFFs_Ep101		Anim	2020-08-1 12:58:59
<input type="checkbox"/>		SUBMISSION00027	SNAPSHOT0000257	BFFs_Ep102		Anim	2020-08-1 12:58:59
<input checked="" type="checkbox"/>		SUBMISSION00028	SNAPSHOT00002577	BFFs_Ep103		Anim	2020-08-1 12:58:59
<input checked="" type="checkbox"/>		SUBMISSION00029	SNAPSHOT00002578	BFFs_Ep104		Anim	2020-08-1 12:58:59
<input type="checkbox"/>		SUBMISSION00030	SNAPSHOT00002579	BFFs_Ep105		Anim	2020-08-1 12:58:59

Close



メモ

これにより、Producerからカットは削除されません。

レビューセッションの削除

セッションを削除すると、そのセッションは完全に消去され、再びアクセスはできなくなります。

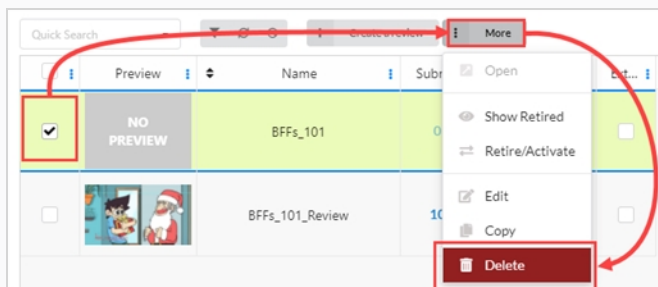


メモ

レビューセッションを削除しても、そのカットは削除されず、セッション内に作成された添付ファイルやメモも削除されたり、セッション内で行われたタスクステータスの変更が元に戻されたりするわけではありません。

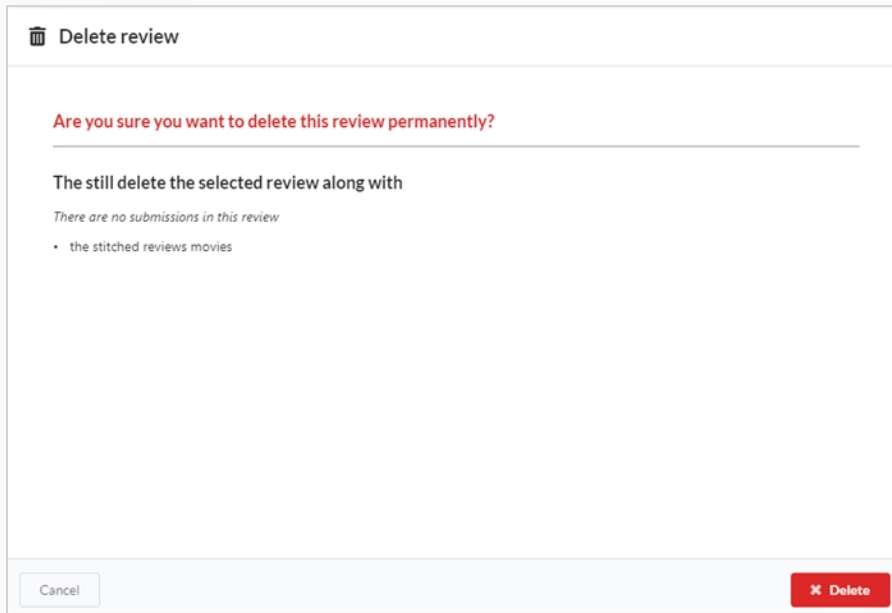
レビューセッションを削除する方法

1. 上部のメニューで**Review (レビュー)** をクリックします。
2. Review (レビュー) ページで、編集したいレビューの左端にあるチェックボックスをオンにします。
3. **More (その他) > Delete (削除)** の順に選択します。



確認プロンプトが開きます。

4. 確認プロンプトで**Delete (削除)** をクリックします。



項目がセッションから削除されていることを示す通知が表示されます。



プレビュームービーの再生

その項目のプレビュー列には、任意の環境、ジョブ、カット、またはアセットのプレビュームービーを表示できます。

プレビュームービーの再生方法

1. プレビューするカットを含むジョブを開きますを参照してください。
2. 次のいずれかの操作を行います：
 - カットのプレビュームービーをProduction（制作）ページのサムネイル内で再生するには、サムネイルの下のPlay（再生）▶ ボタンをクリックします。
 - サムネイル内でムービーを一時停止するには、Stop（停止）■ ボタンをクリックします。
 - 項目のプレビューを見るには、Play（再生）▶ ボタンをクリックするか、ビデオプレーヤーをクリックしてムービーを再生します。
 - Stop（停止）ボタンまたはスペースバーを押して、ムービーを最初から開始します。
 - 高解像度でカットのプレビュームービーを開くには、サムネイルの下のExpand（展開）☐ ボタンをクリックします。新しいタブでプレビュームービーが開きます。

セッション内のカットにメモを追加する

セッション内のカットにメモを追加して、コメントや提案をしたり、修正をリクエストしたり、詳細を指摘したり、カットに関する重要な情報をプロジェクトの共同作業者に伝えたりすることができます。

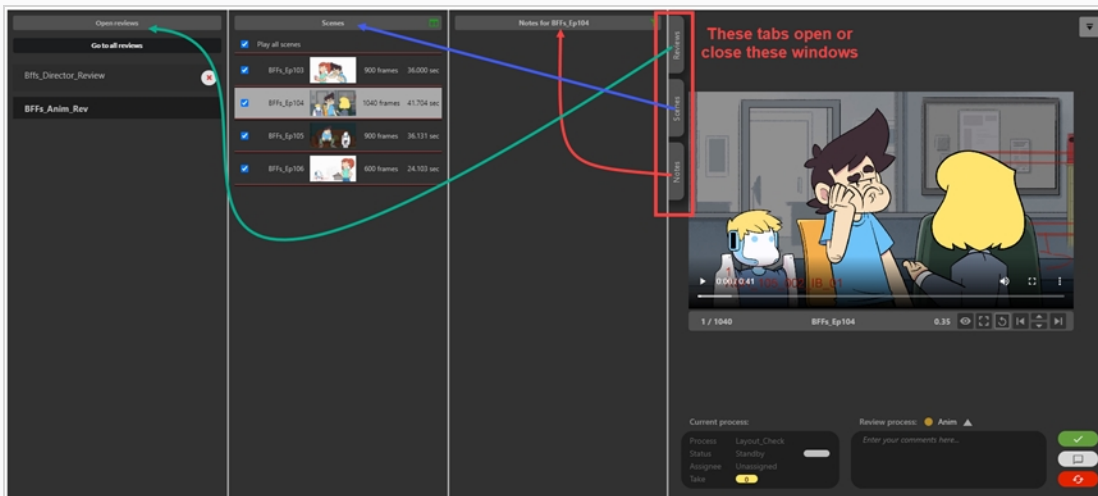


メモ

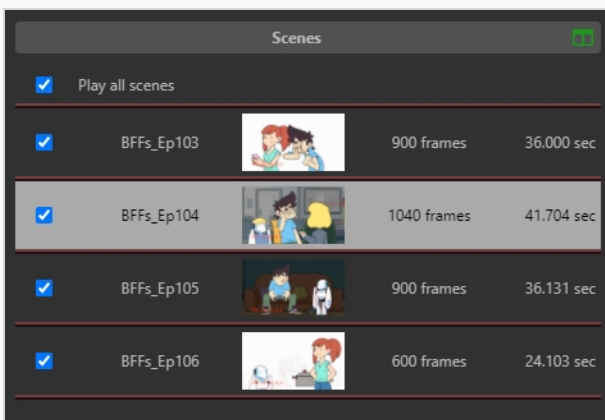
- カットのメモは、Production（制作）ページとMy Tasks（私のタスク）ページの両方で追加および表示することもできます。を参照してください。
- カット内のコマ上に注釈を描画し、それをメモを参照してください。

レビューセッションでカットにメモを追加する方法

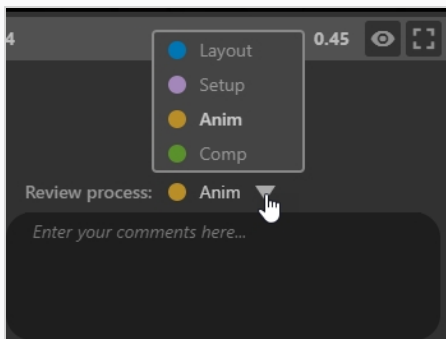
1. を参照してください。4つの異なる列を開くことができます。



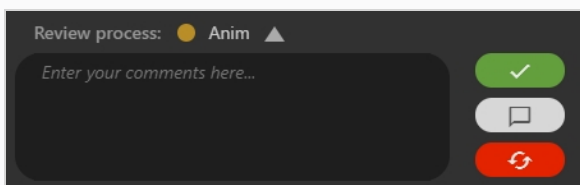
2. Scene（カット）列で、メモを追加するカットを選択します。



3. プレビュー領域の下にあるReview process（レビュープロセス）ドロップダウンで、メモを追加するプロセスを選択します。

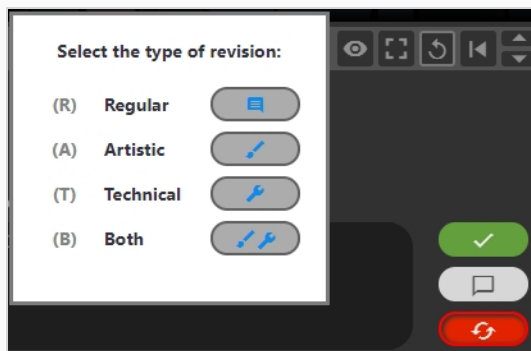


4. Enter your comments here（ここにコメントを入力）テキストボックスに、メモの内容を入力します。



3つのオプションがあります：

- Approve Scene（カットを承認する）**：カットレビュープロセスを Approved in Producer（Producerで承認済み）に設定します。
- Save Note（メモを保存する）**：メモを保存すると、Notes（メモ）の左の列に表示されます。
- Revise note（ノートを改訂する）**：メモを作成し、カットレビュープロセスを Revise in Producer（Producerで改訂する）に設定します。



5. その後、メモを分類できます。Regular（標準）/Artistic（芸術）/Technical（技術）/Both（両方）（芸術と技術）を選択します。



新しいメモがNotes（メモ）列に表示されます。

カットのレビュー中の注釈描画

Review（レビュー）ツールを使用すると、プレビュームービー内の特定のコマをフリーズし、さまざまな描画ツールを使用してその上に注釈を描画し、この注釈をメモとしてカットに追加できます。

注釈は、メモへのアタッチメントとしてカットに追加されます。メモの添付ファイルを開くと、Review（レビュー）ページのほか、Production（制作）ページと My Task（マイ タスク）ページから表示できます。







注釈の描画方法








1. を参照してください。
2. Scene（カット）列で、メモを追加するカットを選択します。
3. 次の1つまたは複数の操作を行って、注釈を追加するコマに進みます：
 - ビデオを正しいコマになるまで再生し、一時停止します。
 - 注釈を付けるコマまで早送りするには、再生ヘッドをクリックしてドラッグし、適切なコマに移動します。
 - 1コマ前に戻るには、ビデオプレーヤーでShow Previous Frame（前のコマを表示） ボタンをクリックするか、Left（左）キーを押します。
 - 1コマ前に進めるには、ビデオプレーヤーでShow Next Frame（次のコマを表示） ボタンをクリックするか、Right（右）キーを押します。



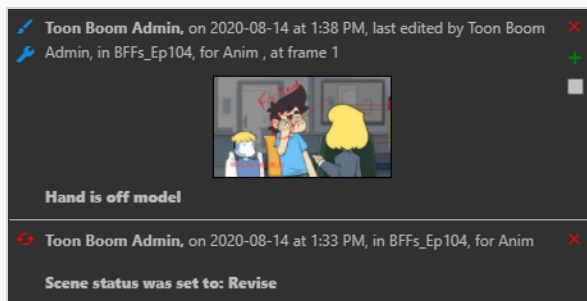
メモ

キーボードショートカットをビデオプレーヤーで使用するには、Review（レビュー）ツールの内側でビデオプレーヤーの外側をクリックする必要があります。

4. 右上でDisplay drawing（描画を表示）ツールバー  ボタンをクリックします。
描画ツールバーが表示されます。
5. 描画ツールバーの次のツールを使用して、コマの上に描画できます：
 - Pen（ペン）  ツールを使用してコマに描画します。
 - Arrow（矢印）  ツールを使用して矢印を描画します。
 - Box（ボックス）  ツールを使用して、四角形とボックスを描画します。
 - Straight Line（直線）  ツールを使用して直線を描画します。
 - Erase（消去）  ツールを使用して、図面を消去します。

- Set Drawing Colour (描画色を設定)  ツールを設定して描画ツールの色を変更できます。
 - Undo Last Drawing (直前の図面を元に戻す)  ツールを使用して、最後の描画ストロークを元に戻します。
 - Redo Last Drawing (最後の描画をやり直す)  ツールを使用して、元に戻した最後のストロークをやり直します。
 - Clear All Strokes (すべてのストロークをクリア)  ツールを使用してすべての描画をクリアします。
6. プレビュー領域の下にあるReview process (レビュー プロセス) ドロップダウンで、注釈を追加するプロセスが選択されていることを確認します。
7. 次のいずれかの操作を行います：
- 承認したり、改訂用に送信したりすることなくカットに注釈だけを追加するには、Save Note (メモを保存)  ボタンをクリックします。
 - カットに注釈を追加して改訂用に送信するには、Revise Scene (カットを改訂する)  ボタンをクリックします。
 - 注釈をカットに追加して承認するには、Approve Scene (カットの承認)  ボタンをクリックします。

メモとその注釈は、上部の中央にあるNotes (メモ) 列に表示されます。



カットを承認した場合、または改訂のために送信した場合は、Notes (メモ) 列に追加のメモが表示されます。Scenes (カット) リスト内のカットの横にあるアイコンも、現在のステータスを表すように変更されます。

The screenshot shows a list of animation elements in a software interface. A red box highlights the 'Revise' and 'Retake' icons for the second element, BFFs_Ep104. A red arrow labeled 'Revise' points to the circular arrow icon, and another red arrow labeled 'Retake' points to the green checkmark icon.

Element ID	Thumbnail	Frames	Duration
BFFs_Ep103		900 frames	36.000 sec
BFFs_Ep104		1040 frames	41.704 sec
BFFs_Ep105		900 frames	36.131 sec
BFFs_Ep106		600 frames	24.103 sec

改訂のためのセッションのカット送信

レビューセッションでカットをレビューする際に、そのカットをプロジェクトの共同作業者に返送して、改訂を依頼することができます。メモを追加して要求する改訂を指定したり、カット内の特定のコマに注釈を描画して、必要な修正の種類を視覚的に示すことができます。また、要求された改訂が技術的なものか芸術上のものかを指定することもできます。



メモ

メモ：改訂のためにカットを送信するには、メモまたは注釈を追加する必要があります。


テキストメモでの改訂用にカットを送信する方法

1. を参照してください。
2. Scenes（カット）列で、修正のために返送するカットを選択します。
3. Enter your comments here（ここにコメントを入力）テキストボックスに、メモの内容を入力します。



メモ

セッションを修正のため送信する場合は、メモまたは注釈描画を含める必要があります。


4. Revise scene（カットを改訂）  をクリックして、カットを改訂のため送信します。
5. Select the type of revision（改訂の種類を選択）ダイアログで、メモがRegular（標準）、Artistic（芸術的）、Technical（技術）、Both（両方）のいずれであるかを選択します。

カットの現在の処理状況は、Retake（リテイク）に設定されます。メモはNotes（メモ）列に表示されます。Scenes（カット）列では、カットの左側に2つの赤い曲線矢印が表示されます。

セッション内のカットの承認

カットをレビューし、メモを実装したら、承認することができます。

カットを承認する方法


1. を参照してください。
2. Scene（カット）列で、承認するカットを選択します。
3. カットの承認中にメモを追加する場合は、Enter your comments here（ここにコメントを入力）テキストボックスにメモの内容を入力します。
4. Approve Scene（カットの承認）  をクリックしてカットを承認します。

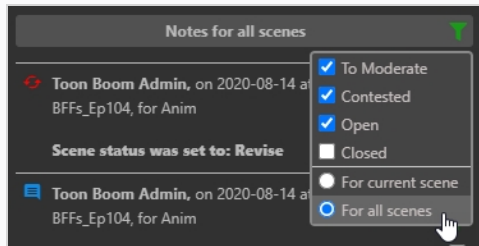
承認のメモがNotes（メモ）列に表示されます。Scenes（カット）列では、カットの左側に緑色のチェックマークが表示されます。

レビューセッションでメモを表示

Review（レビュー）ページでは、セッション内の項目に対するすべてのメモを一括表示するか、Scenes（カット）リストで現在ハイライト表示されているカットのメモのみを表示するかを選択できます。メモは最新から最古までがリストされます。

レビューセッションの全カットに対するメモを表示する方法


1. メモを表示するセッションを表示します
2. 以下のいずれかを行います：
 - Notes（メモ）列で、Filter（フィルター）  ボタンをクリックします。ドロップダウンメニューで、For all scenes（すべてのカット）をクリックします。

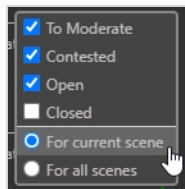


- Notes（メモ）リストのタイトルをクリックします。

すべてのセッション項目のメモのみが表示されます。

レビューセッションで現在のカットのメモのみを表示する方法

1. 一度に1項目のメモのみの表示に戻るには、次のいずれかを実行します：
 - Notes（メモ）列で、Filter（フィルター）  ボタンをクリックします。ドロップダウンメニューで、For current scene（現在のカット）をクリックします。



- Notes（メモ）リストのタイトルをクリックします。

現在の項目へのメモだけが再び表示されます。

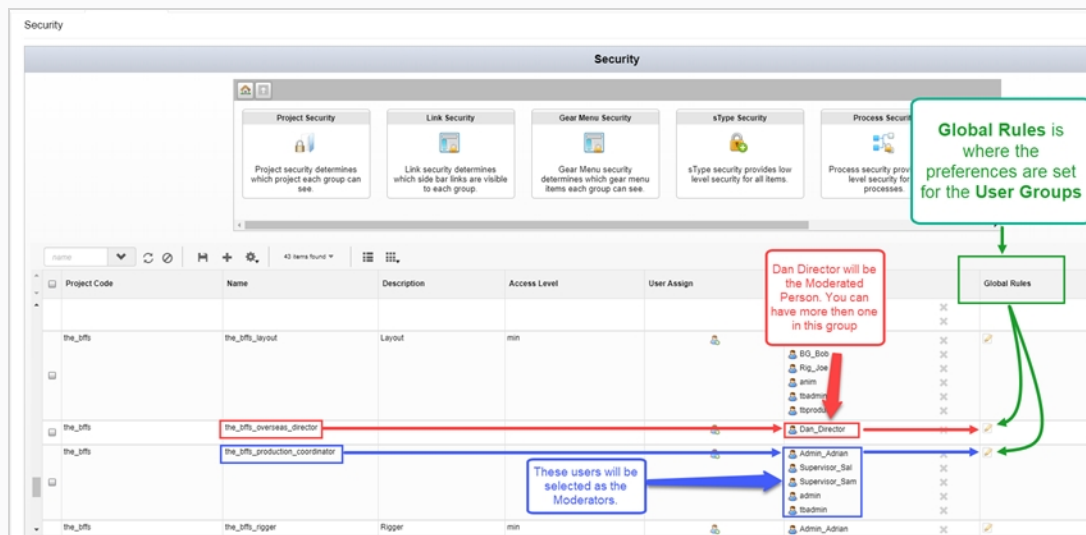
メモのモデレート

これを機能させるには、管理者がユーザーをModerator（モデレーター）として、別のユーザーをModerated Person（モデレート対象者）としてタグ付けする必要があります。Moderated Person（モデレート対象者）として、そのメモは制作中に直ちに一般の人々に届くことはありません。メモが制作の残りの部分に到達するためには、Moderator（モデレーター）を経由する必要があります。これは、すべての関係者のためのセーフガードです。

Moderator（モデレーター）とModerated Person（モデレート対象者）が所定位置に配置されると、モデレート対象者からのメモは、制作のモデレーターによってスクリーニングされる必要があります。

監督メモをモデレートする方法

1. ユーザーをModerator（モデレーター）またはModerated Person（モデレート対象者）として追加するには、メインメニューで**Settings（設定）**を選択します。
2. Settings（設定）タブで、**Security（セキュリティ）**を選択します。

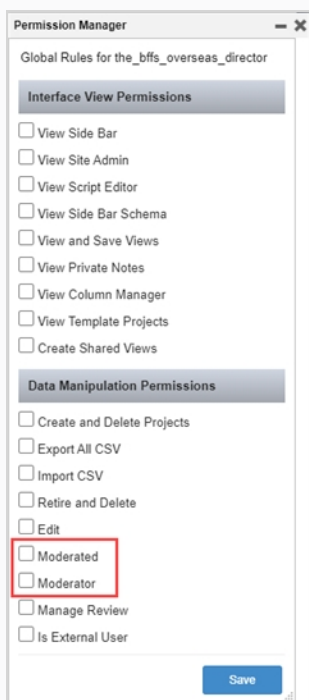


3. Moderator（モデレーター）またはModerated Person（モデレート対象者）にしたい制作のグループを見つけます。
4. これらのグループに名前を追加または削除する必要がある場合は、User Assign（ユーザー割り当て）タブで、User（ユーザー） アイコンを選択します。

Assign Users to Group（グループにユーザーを割り当てる）ダイアログボックスが開きます。

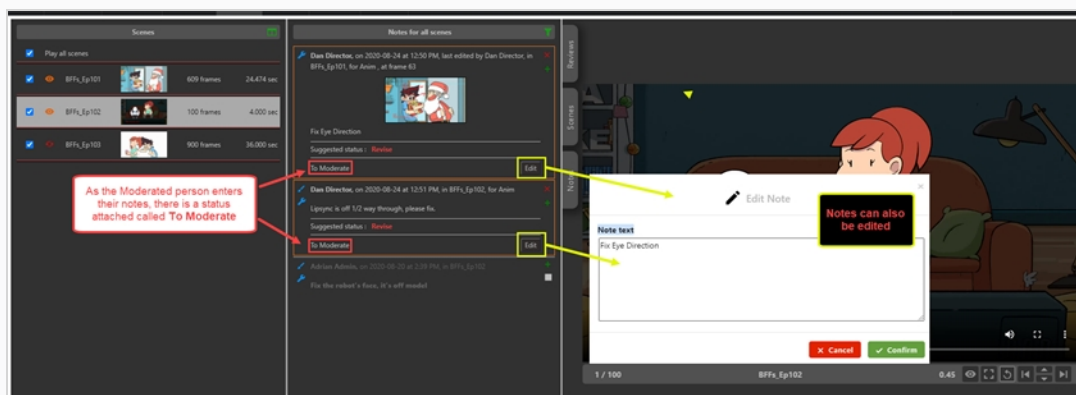
5. 関連付けられたグループに/からユーザーを追加または削除するには、このチェックボックスを使用して、**Save（保存）**をクリックします。
6. Global Rules（グローバルルール）列で、Edit（編集） アイコンを選択します。

Permissions Manager（権限マネージャー）ダイアログボックスが開きます。

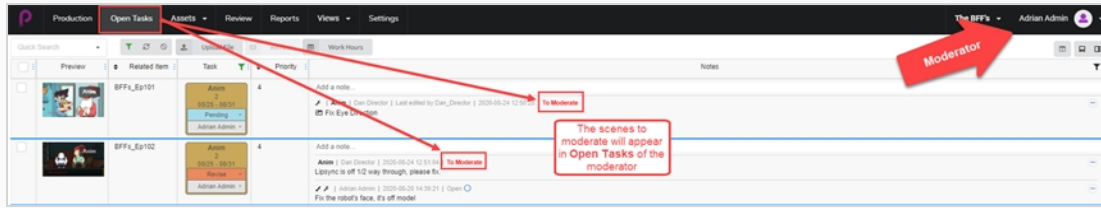


7. Data Manipulation Permissions（データ操作の権限）セクションで、**Moderator（モデレーター）** および**Moderated（モデレート対象者）** のチェックボックスをオンにします。
8. **Save（保存）** をクリックします。

Moderated（モデレート対象者）がメモを書いたときに、To Moderate（要モデレート）のステータスがメモに追加されます。[メモの書き込み](#)を参照してください。Moderated（モデレート対象者）は、自分のメモを編集できます。



To Moderate（要モデレート）ステータスは、Moderator（モデレーター）として指定されたユーザーのOpen Tasks（オープンタスク）タブのNotes（メモ）列にも表示されます。

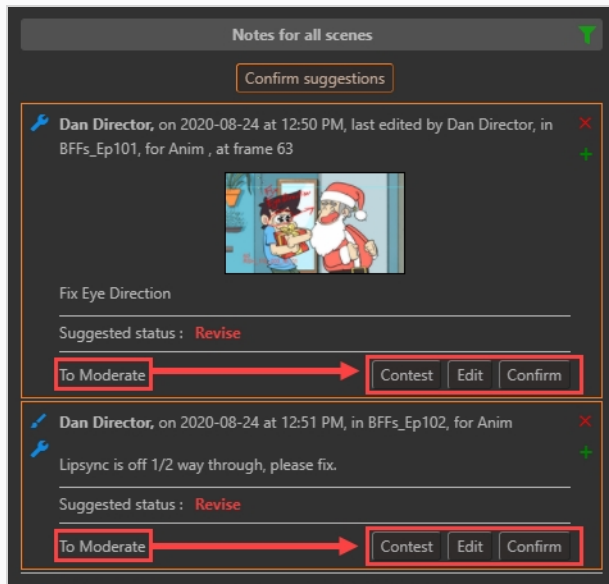


メモを表示およびモデレートする方法

1. メインメニューで**Review (レビュー)** を選択します。
2. Review (レビュー) タブのOpen Reviews (オープンレビュー) セクションで、レビューを選択します。

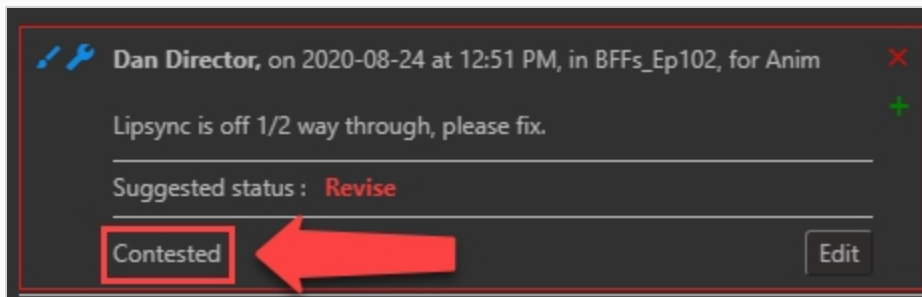
Scene name (カット名) のNotes (メモ) セクションに、モデレートするメモが表示されます。メモはOrange (オレンジ色) でマークされています。

デフォルトでは、一度に1つのカットを表示できます。このレビューセッションでモデレートするすべてのカットを表示するには、緑色の**Filter notes displayed (表示のフィルターメモ)** アイコンをクリックし、**For all scenes(すべてのカット)** を選択します。



3. 次の3つのオプションのいずれかを選択します：
 - **Contest (反対する)** メモに異議がある場合、Moderated (モデレート対象) の Open Tasks (オープンタスク) には表示されず、レビューセッションのNotes (メモ) に表示されます。

- **Edit (編集する)** メモに異議がある場合、Edit (編集) をクリックして、その理由に関するメモを配置します。



- **Confirm (確定する)** メモが承認されると、制作のすべてのビューに表示されます。

または、Moderator (モデレーター) としてすべてのメモに同意する場合は、Confirm Suggestions (提案の確定) **Confirm suggestions** ボタンをクリックして、すべてを確定します。

異議のあるメモがある場合は、Confirm Uncontested Suggestions (異議のない提案を確定) **Confirm uncontested suggestions** ボタンが表示されます。



メモ

モデレーターでない人には、Moderator (モデレーター) によって承認されるまで、Moderated (モデレート対象者) からのメモは表示されません。

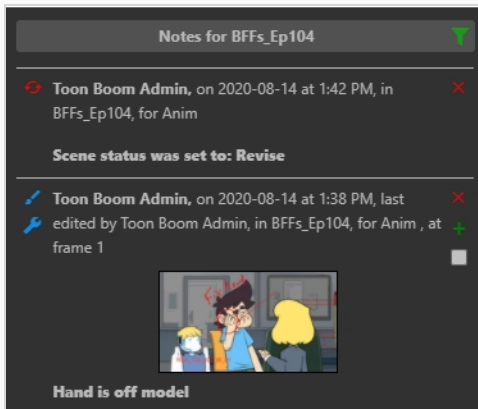
レビューセッションでのメモのクローズと再開

メモが作成されると、そのステータスは Open（オープン） に設定されます。メモは、クローズすることで、承認されたかまたは対処されたことを示すことができ、さらには再開して注意が必要であることを示すことができます。

Notes（メモ）列が乱雑にならないように、閉じられたメモはデフォルトで非表示になっています。必要に応じて再開して表示することができます。

メモを閉じる方法

1. メモを閉じたり、再開したりするカットを含むレビューセッションを開きます。を参照してください。
2. 次のいずれかの操作を行って、閉じるメモを表示します：
3. Scenes（カット）列で、閉じたいメモを含むカットを選択します。
4. Notes（メモ）列に、レビューセッションのすべてのカットのメモを表示させます（レビューセッションですべてのカットのメモまたは現在のカットのメモを表示する）を参照してください。
5. Notes（メモ）列で、閉じるメモを探します。



メモ

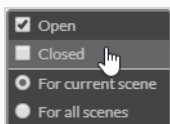
すべての新しいメモは デフォルトで Open（オープン） です。

6. オープンメモを閉じるには、右下隅にあるチェックボックスをオンにします。

メモのステータスは Closed（クローズド） に設定されます。Notes（メモ）列に閉じたメモの表示を有効にしていない限り、それはNotes（メモ）列から消えてしまいます。

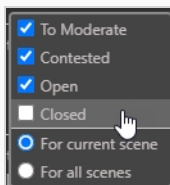
メモを再び開く方法

1. メモを再開したいカットを含むレビューセッションを開きます。を参照してください。
2. Notes（メモ）列で、**Search（検索）** ボタンをクリックします。
3. ドロップダウンメニューで、**Closed（クローズド）** がオンになっていることを確認します。



閉じたメモはメモリストに表示されます。

4. 次のいずれかの操作を行って、再度開きたいメモを表示します：
 - Scenes（カット）列で、閉じたいメモを含むカットを選択します。
 - Notes（メモ）列に、レビューセッションのすべてのカットのメモを表示させます。（レビューセッションですべてのカットのメモまたは現在のカットのメモを表示する）を参照してください。
5. 再度開きたいメモを探します。
6. 閉じたメモを開くには、右下隅にあるチェックボックスをオンにします。
メモはこれで Open（オープン） になります。
7. 閉じた他のメモを非表示にするには、Filter（フィルター） ボタンをもう一度クリックします。
8. ドロップダウンメニューで、Closed（クローズド）の横にあるチェックボックスをオフにします。



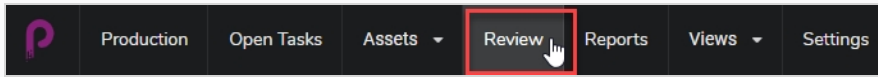
閉じたすべてのメモが表示されなくなります。

レビューのダウンロード

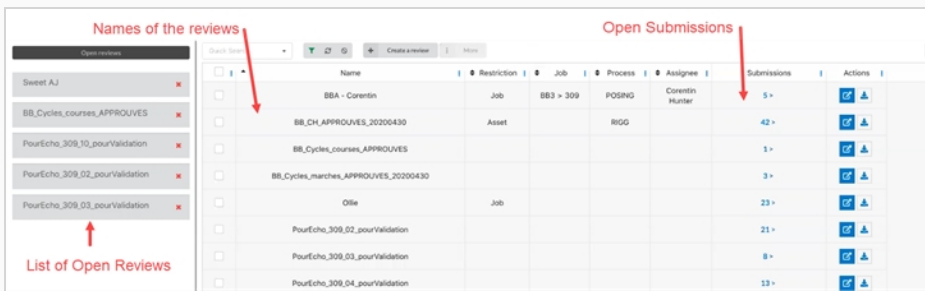
Producerはローカルマシン上のレビューをダウンロードする機能を提供します。

レビューをダウンロードする方法

1. 上部のメニューで**Review（レビュー）**を選択します。

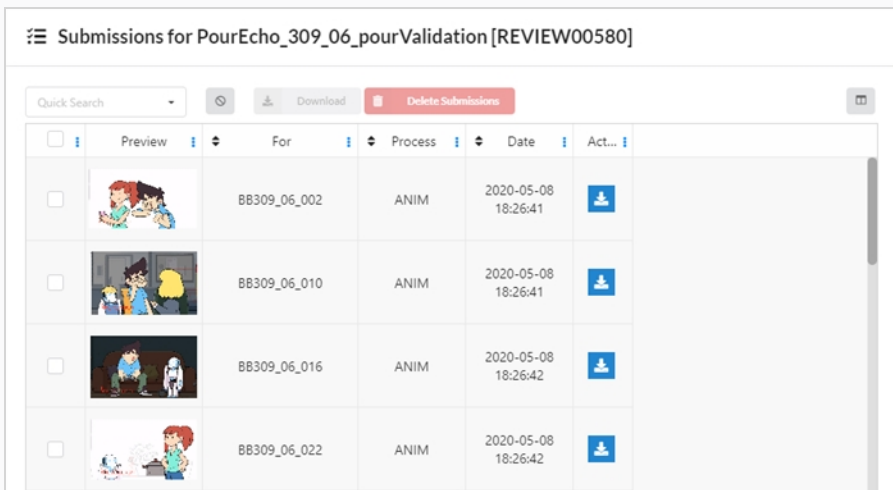


その後、Open Reviews（レビューを開く）、Names of the Reviews（レビューの名前）、および Open Submissions（提出物を開く）が表示されます。

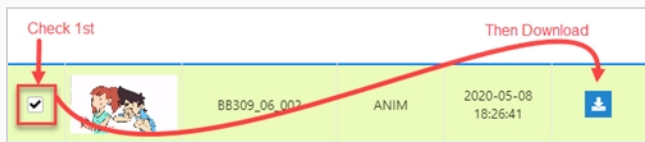


2. 提出物を表示するには、提出物列の番号をクリックします。

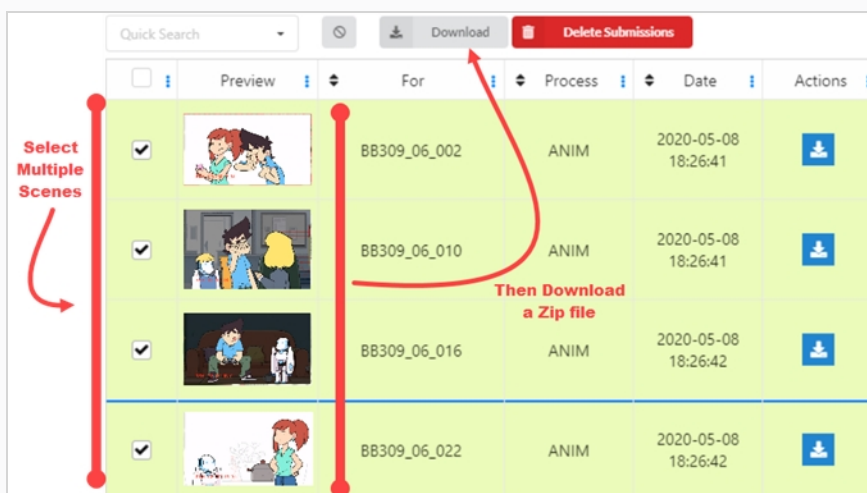
Submission（提出物）ウィンドウが開きます。



3. これで、左端のチェックボックスをクリックしてからActions（アクション）列の青いボタンをクリックして、個々のレビューをダウンロードできるようになりました。必要な数のチェックボックスを選択できますが、個別にダウンロードするには、各ダウンロードボタンを選択する必要があります。



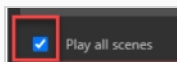
4. また、複数のカットをZipフォルダーに同時にダウンロードすることもできます。ダウンロードしたいカットをすべて選択し、エントリの上にあるDownload（ダウンロード）ボタンをクリックします。



5. すべての動画をつなぎ合わせて完全レビューをダウンロードしたい場合は、Open Reviews（レビューを開く）領域から開くレビューを選択するか、Actions（アクション）列からOpen Reviews（レビューを開く） ボタンを選択します。

新しいウィンドウが開きます。

6. Scenes（カット）領域で、すべてのボックスを選択するか、または一緒にステッチしたい個々のビデオを選択します。

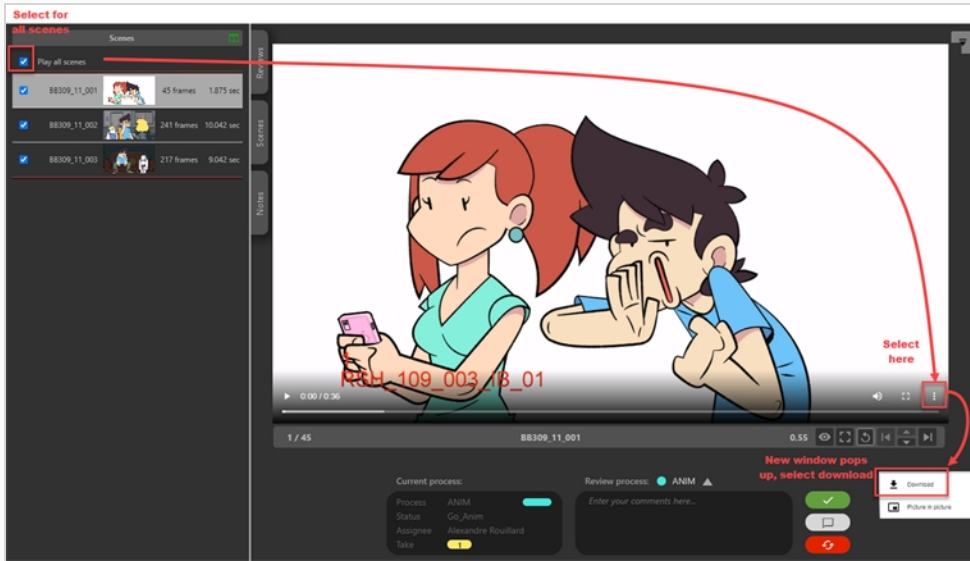


7. Play（再生）ウィンドウで、画面の右下にあるその他のオプションボタンを選択します。



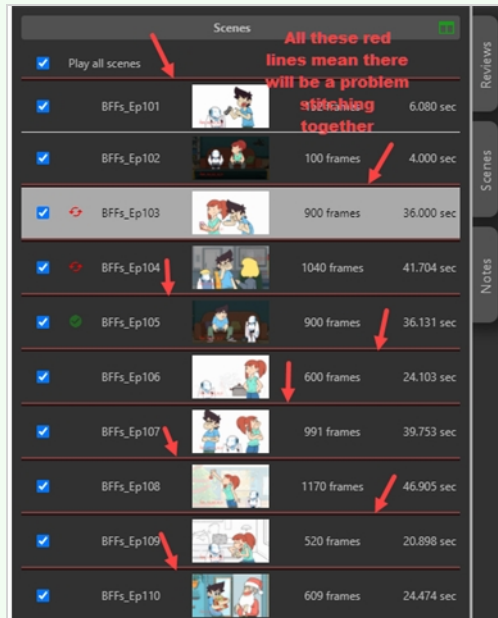
新しいウィンドウが開きます。

8. **Download（ダウンロード）** を選択します。



メモ

ビデオを区切る赤い線がある場合は、ビデオをつなぎ合わせる際に問題があったことを示します。これは、ビデオコーデック、オーディオコーデック、fps、タイムベース、アスペクト比など、多くの問題によって引き起こされている可能性があります。

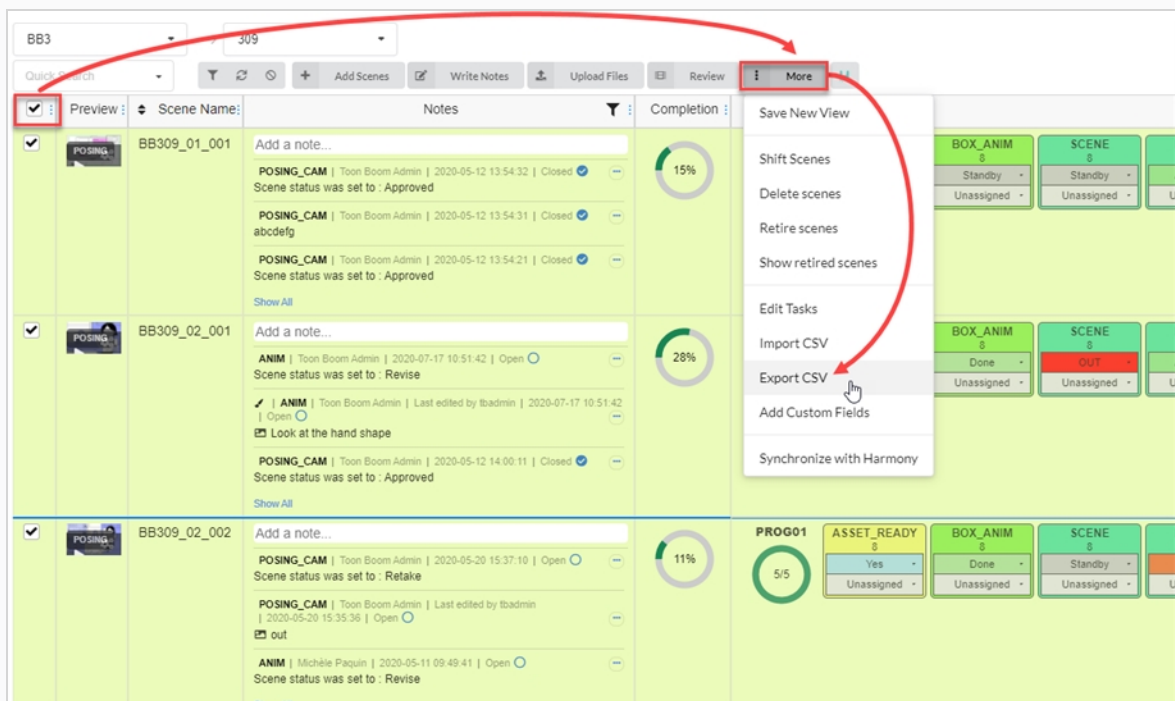


第11章：CSVメモとレポートのエクスポー

Producerでは、メモやレポートをダウンロードできます。

メモのエクスポー方法

1. メインメニューで、**Production (制作)** を選択します。
2. Environment (環境) とJob (ジョブ) ドロップダウンメニューから、環境とジョブを選択します。
3. カットのリストで、メモを書き出すカットを1つまたは複数選択するか、またはすべてのカットのそれぞれのチェックボックスをオンにします。
4. Production (制作) タブのツールバーで、**More (その他) > Export CSV (CSV のエクスポー)** の順に選択します。



Export CSV (CSV のエクスポー) ウィンドウが表示されます。

Export CSV

Scenes will be exported with the following properties

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

Cancel Export CSV

5. エクスポートしたCSVファイルに表示するカテゴリを選択するには、列のチェックボックスをオンまたはオフにします。
6. **Export CSV (CSV のエクスポート)** をクリックします。
CSVファイルが自動的にダウンロードされます。

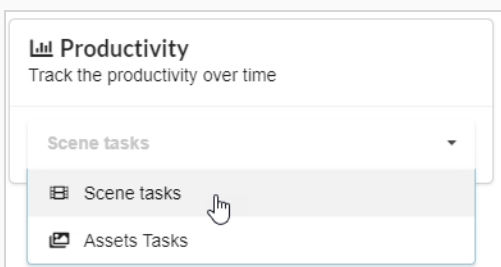
レポートのエクスポート方法

1. メインメニューで**Reports (レポート)** を選択します。
2. Reports (レポート) タブで、作成するレポートの種類 (Job Tasks (ジョブタスク)、Productivity (生産性)、Progress (進行状況)、またはSummary (概要)) を選択します。

Add Report

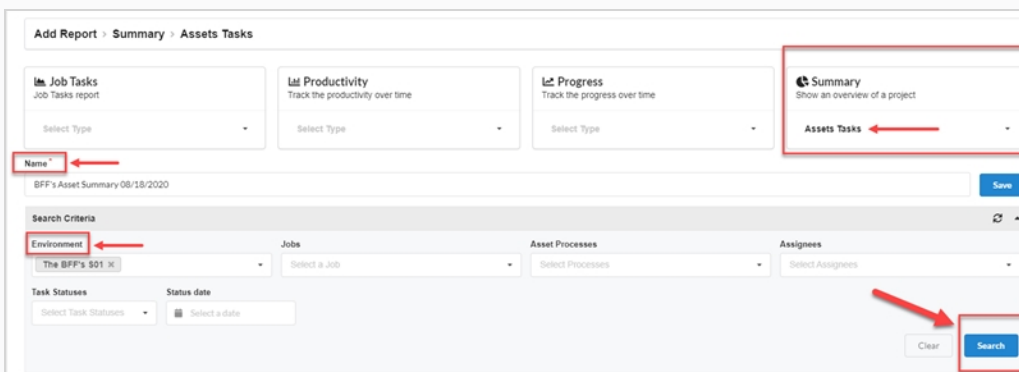
<p>Job Tasks Job Tasks report</p> <p>Select Type</p>	<p>Productivity Track the productivity over time</p> <p>Select Type</p>	<p>Progress Track the progress over time</p> <p>Select Type</p>	<p>Summary Show an overview of a project</p> <p>Select Type</p>
---	--	--	--

3. レポートタイプのドロップダウンメニューで、仕様を選択します。



レポートオプションが表示されます。

4. Name (名前) フィールドに、レポートの名前を入力します。



5. Save (保存) をクリックします。

レポートが表示され、左側のSaved Reports (保存済みレポート) 列に保存されます。

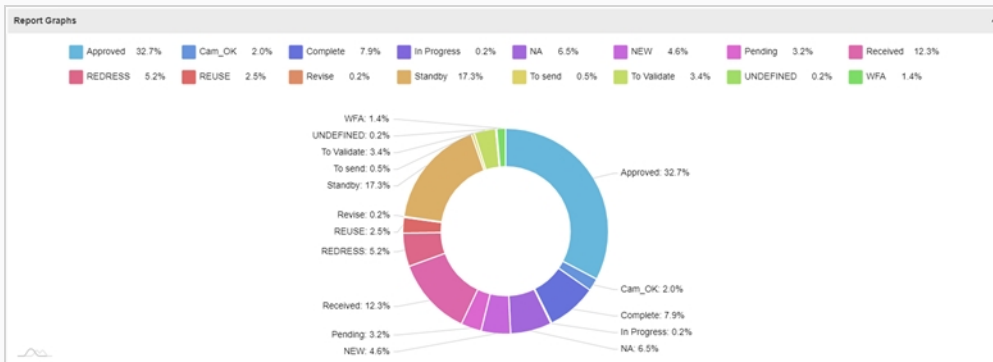
Report Data

Connect Open Save Export

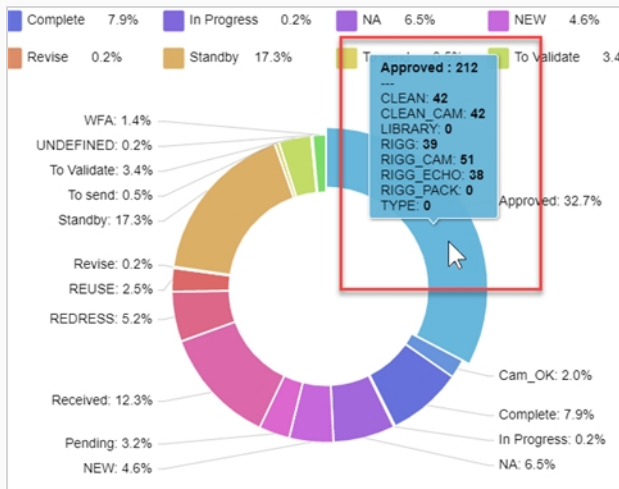
Format Options Fields Fullscreen

ASSIGNEE All

PROCESS ID	CLEAN	CLEAN_CAM	LIBRARY	RIGG	RIGG_CAM	RIGG_ECHO	RIGG_PACK	TYPE	Total Count of process
11 REDRESS	0	0	0	0	0	0	0	34	34
12 REUSE	0	0	0	0	0	0	0	16	16
13 Revise	0	0	0	0	0	1	0	0	1
14 Standby	0	28	30	2	21	30	1	0	112
15 To send	0	0	0	0	0	3	0	0	3
16 To Validate	14	0	0	8	0	0	0	0	22
17 UNDEFINED	0	0	0	0	0	0	0	1	1
18 WFA	0	0	0	0	0	9	0	0	9
19 Grand Total	81	81	81	81	81	81	81	81	648



グラフの別の領域にマウスを合わせると、追加情報を表示できます：



6. Search Criteria (検索条件) セクションで、ドロップダウンメニューを使用して、生成されたレポートで検索する詳細を選択します。
7. **Search (検索)** ボタンをクリックして検索を開始します。

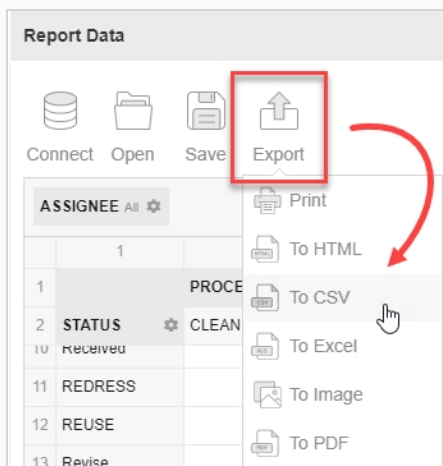
生成されたレポートの検索結果が表示されます。



メモ

レポートを生成し、後で Saved Reports (保存済みレポート) 列からアクセスできます。Search (検索) 機能を使用すると、生成されたレポートから特定のデータをいつでも検索できます。

8. この特定のレポートの CSV をエクスポートする場合は、生成されたレポートの Report Data (レポートデータ) セクションで、**Export (エクスポート) > To CSV (CSVへ)** をクリックします。



.csv文書がダウンロードされます。