

Producer21

Toon Boom Producer 21 Producer Link

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。詳細はライセンス契約および特別利用規約をご覧ください。

本文書の一部のアイコンは、Font Awesome の Font Awesome Free 5.6.1 で提供されました。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。

本文書のアイコンの一部は、Glyphicons の Glyphicons Halflings フォントで提供されました。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

年月日

著作権 © 2021 Toon Boom Animation Inc. (Corus Entertainment Inc. の子会社) All rights reserved.

目次

目次	3
Producer Link	4
Producer Linkについて	5
Producer Linkのインストール	8
Producer Linkへのログイン	11
Producer Linkインターフェイス	13
Producer Linkの構成	15
ワークスペースの作成	17
素材のアップロード	19

Producer Link

Producer Link は、プレビューファイルをアップロードしたり、自分のコンピューターからProducerに素材をリンクしたりすることができるデスクトップアプリケーションです。デスクトップアプリケーションは、ProducerのDownloads and Resources (ダウンロードとリソース) セクションからダウンロードでき、Producer Link を使用する必要がある各ユーザーに対してローカルにインストールできます。

Producer Linkについて

Producerなどのウェブアプリケーションは、特定のファイルがアップロードされない限り、コンピューター上のファイルにアクセスできません。Producer Linkは、Producerとローカルファイル間の通信を橋渡しします。

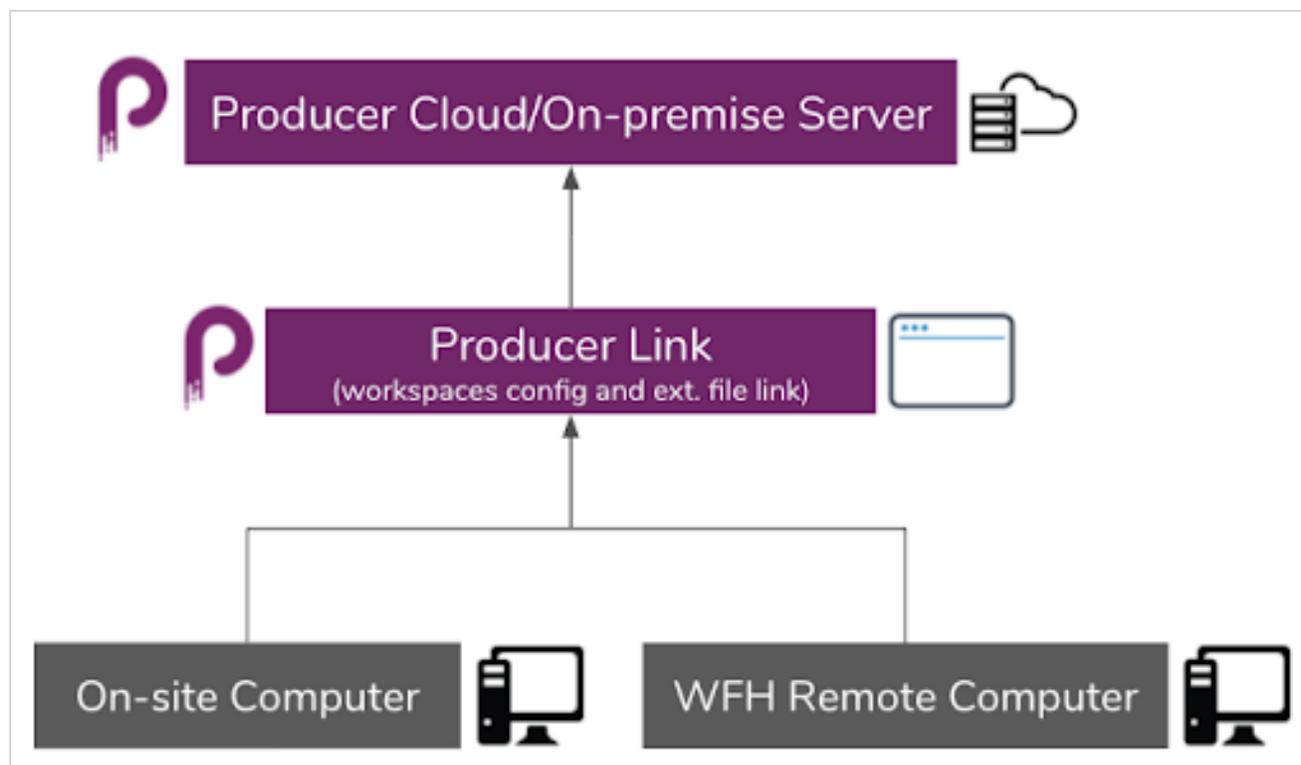
Producer Linkデスクトップアプリケーションは、HarmonyやHarmony Serverの必要なしにProducerと直接使用することができます。PSDなどのファイルをリンクしたり、リンクされたPSDファイルをProducerから直接開いたりするために使用できます。また、Storyboard Proで生成されたカットの作成や、それに合わせたプレビュー動画のアップロードにも使用できます。最後に、Mayaプロジェクトなどのカット素材をリンクするためにも使用できます。



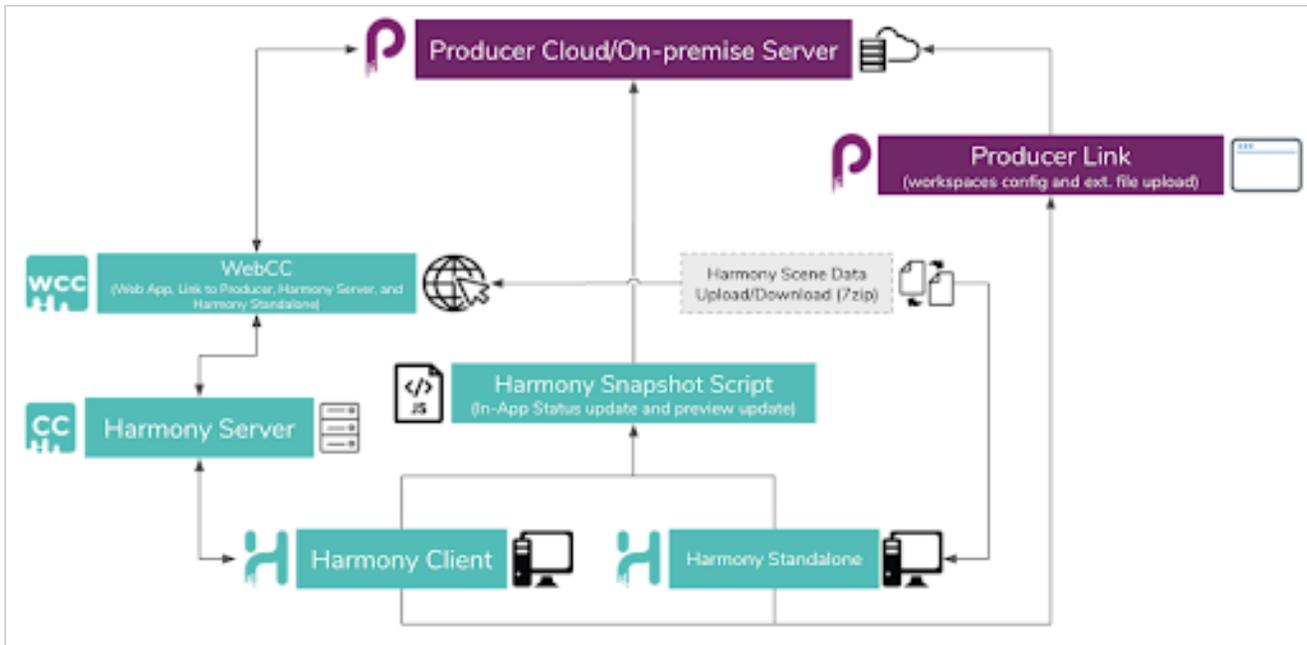
メモ

素材は、外部の集中管理リポジトリからProducerにリンクされます。サムネイルや動画プレビューなどのプレビューファイルのみがProducerにアップロードされます。

HarmonyセットアップのないProducerとProducer Link



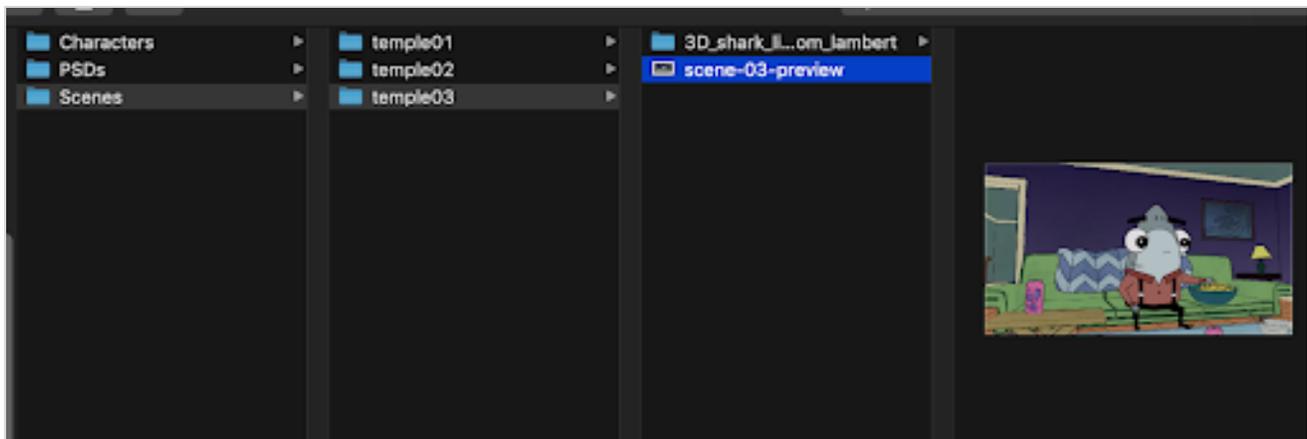
HarmonyセットアップのあるProducerとProducer Link ワークスペース



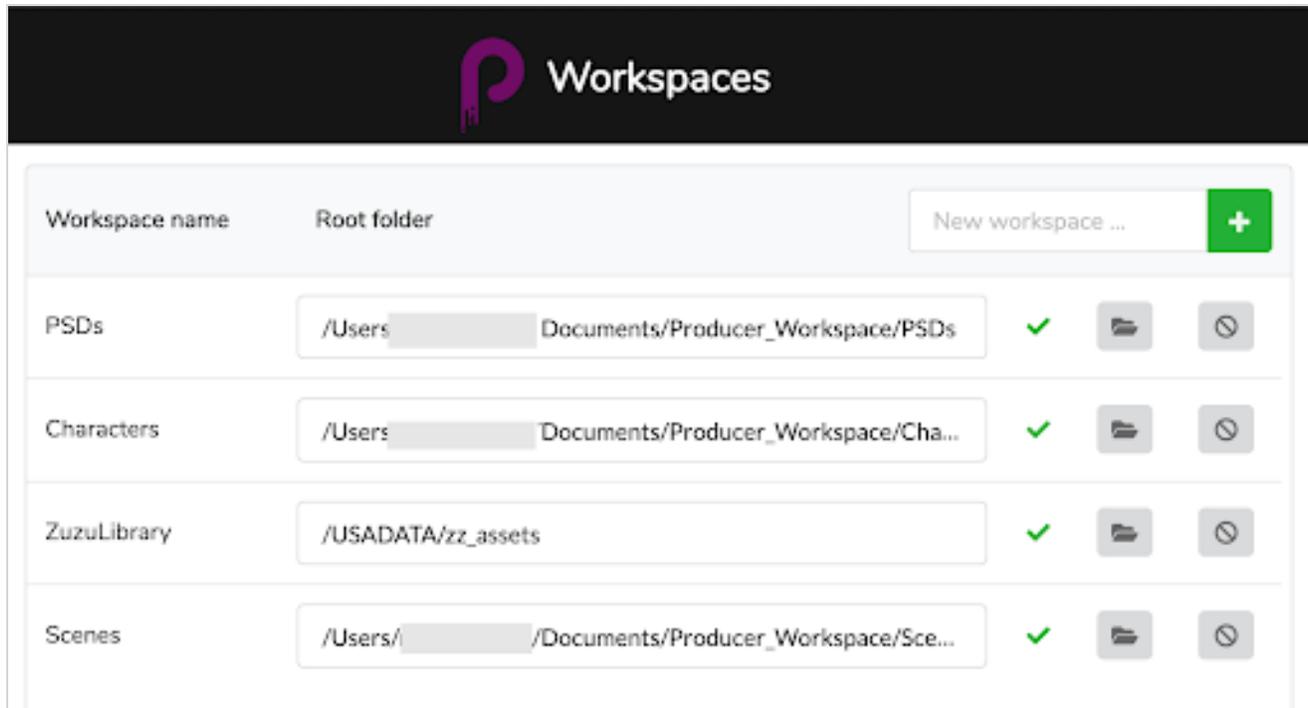
ワークスペース

チームの全員がファイルにアクセスして開くことができるようにするには、背景、ライブラリー素材、Mayaプロジェクトなどのデータを集中管理されたリポジトリに配置し、作業にアクセスする必要のある誰もがアクセスできるようにする必要があります。各コンピューターは、Producer Linkで構成される絶対パスを介して、その場所にアクセスする必要があります。

1つまたは複数のリポジトリを持つことができます。これらの共有場所は、ワークスペースと呼ばれます。各場所は、ProducerではワークスペースIDで識別されます。ワークスペースIDは、その場所にアクセスする必要がある各コンピューターからの絶対パスにリンクされます。



ワークスペースIDは全員が同じものを使用しますが、共有された場所にアクセスするための絶対パスは、全員が多分異なるものを使用します。



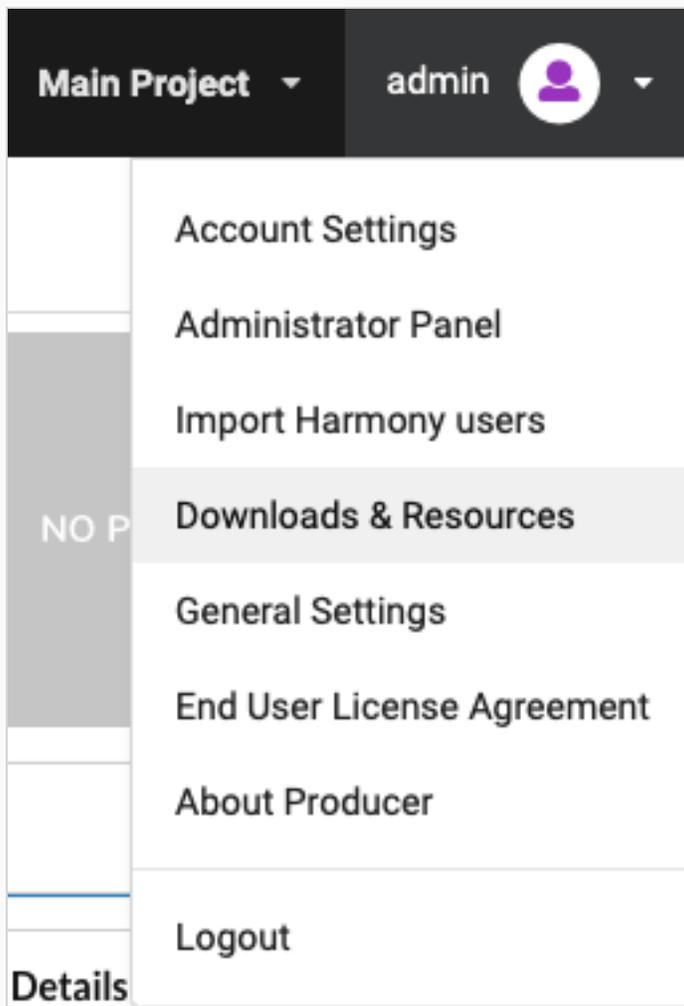
したがって、最初の手順は、この共有スペースを作成し、ユーザーがアクセスできるようにします。これは、ProducerとProducer Linkの外で行われます。これは、組織に対する内部操作です。

Producer Linkのインストール

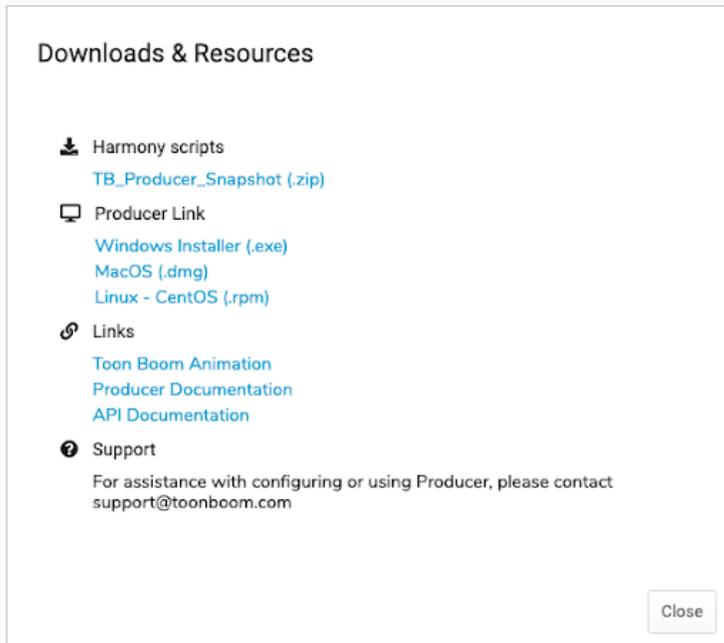
Producer Linkのインストーラーは、ProducerのDownloads and Resources(ダウンロードとリソース) セクションからダウンロードできます。Mac、Windows、およびLinux にインストールすることができます。

Producer Linkのインストール方法

1. Producerインスタンスにログインします。
2. ユーザープロフィールのドロップダウンメニューで、Downloads & Resources(ダウンロードとリソース) を選択します。



3. Downloads & Resources(ダウンロードとリソース) ウィンドウで、お使いのオペレーティングシステムに一致するProducer Linkインストーラーをクリックします。

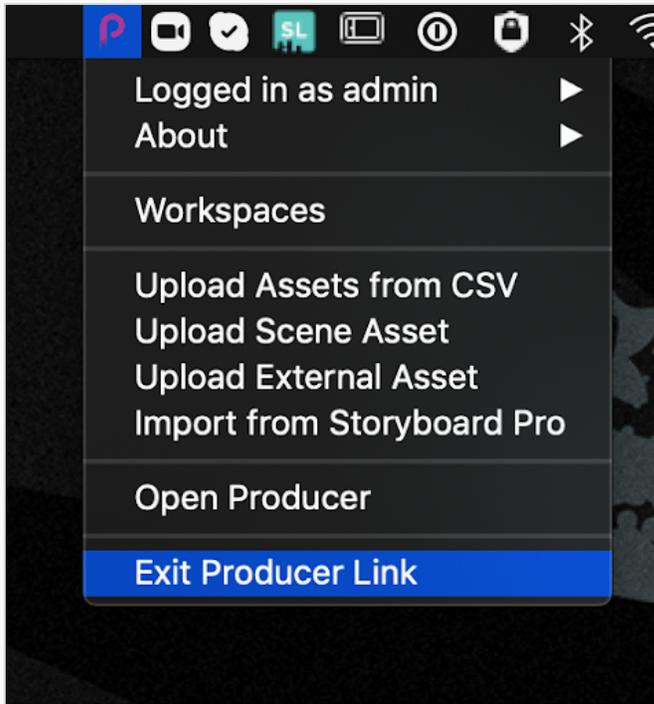


4. ダウンロードしたら、Close(閉じる) ボタンをクリックします。
5. インストーラーを起動し、画面の指示に従ってアプリケーションをインストールします。

アプリケーションはこちらから見つけることができます:

- macOS: `/Applications/Producer Link`
- Windows: `C:\Program Files\Producer Link`

Producer Linkインターフェイスを閉じても、アプリケーションはバックグラウンドで実行されています。アプリケーションを完全に停止するには、バックグラウンド作業工程を終了するか、トップメニューからExit(終了)を選択する必要があります。

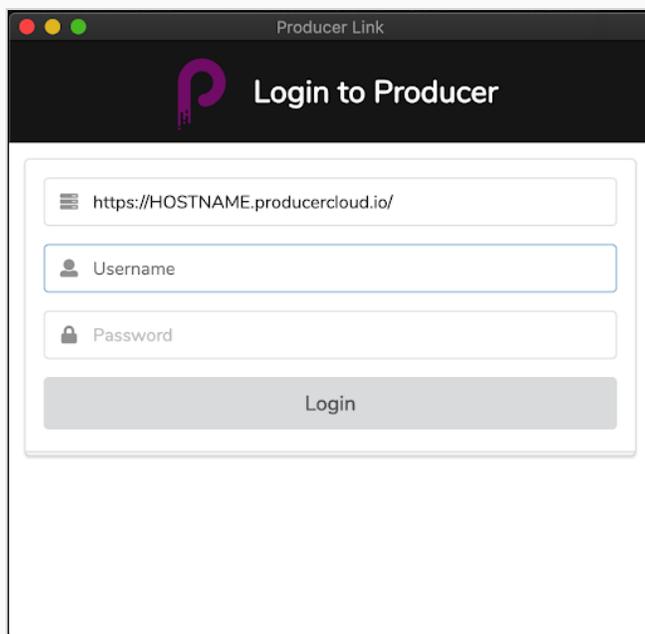


Producer Linkへのログイン

Producer Linkのユーザーインターフェイスにアクセスするには、まず Producerユーザーを使用してアプリケーションにログインする必要があります。

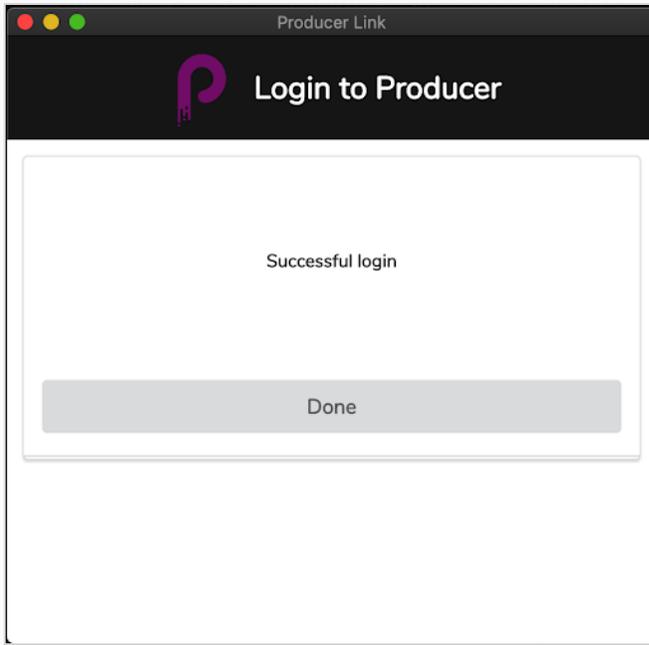
Producer Linkにログインする方法

1. URLフィールドに、Producer インスタンスのアドレスを入力します。
2. Username(ユーザー名)フィールドに、Producerでのユーザー名を入力します。
3. Password(パスワード)フィールドに、Producerのパスワードを入力します。
4. Login(ログイン)をクリックします。
5. ログインが成功したら、Done(完了)をクリックします。



The screenshot shows a web browser window titled "Producer Link". The page has a dark header with a purple logo and the text "Login to Producer". Below the header is a white login form with the following fields and buttons:

- A URL field containing the placeholder text "https://HOSTNAME.producercloud.io/".
- A "Username" field with a user icon on the left.
- A "Password" field with a lock icon on the left.
- A "Login" button at the bottom of the form.



Producer Linkインターフェイス

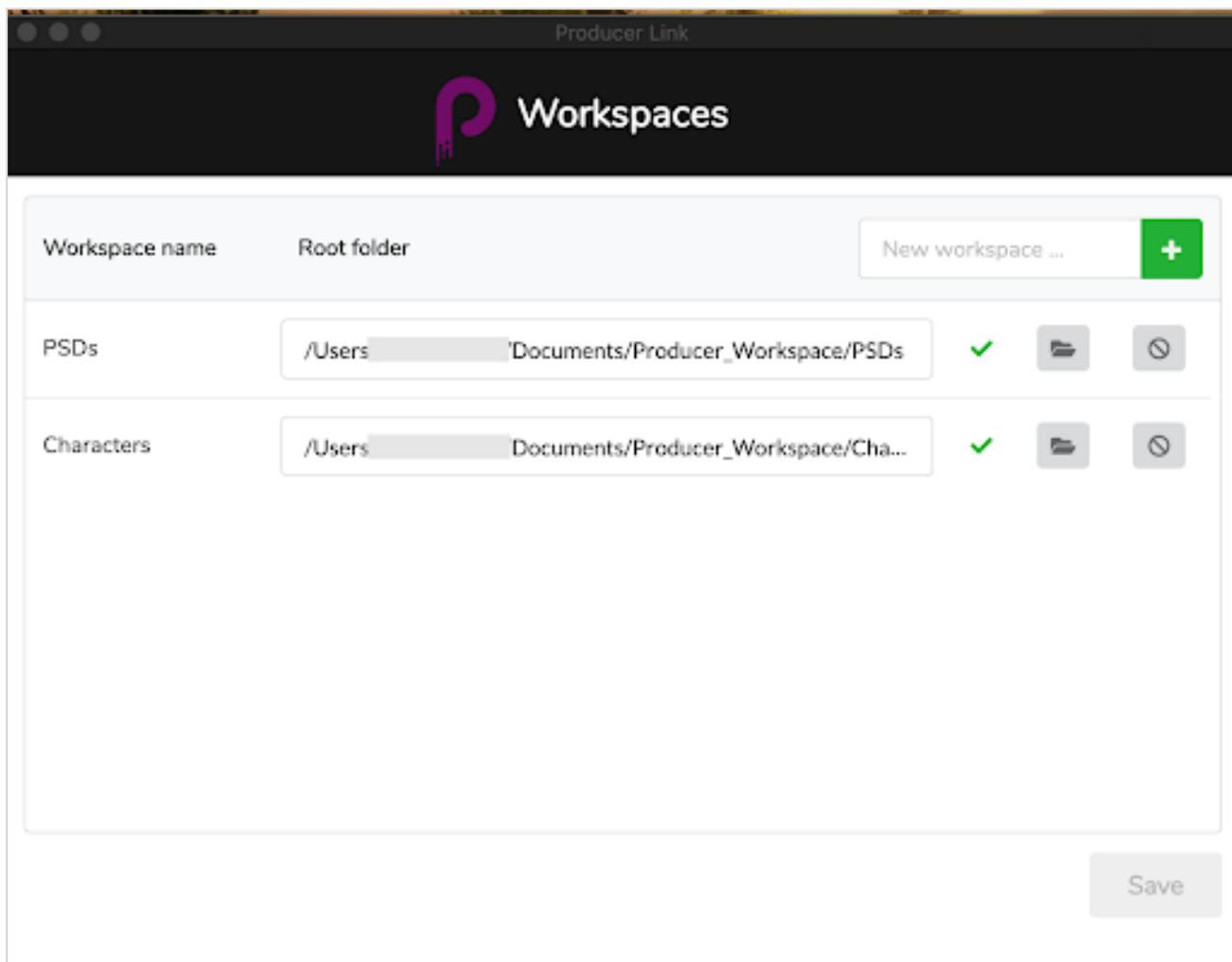
Producer Linkにログインすると、トップメニューから様々な機能にアクセスできます。ワークスペースメニューを使用してワークスペースを構成したり、Upload(アップロード)メニューを使用してファイルをアップロードしたりできます。

macOSにはProducerがあって、これを使用してアプリケーションを終了したり、バージョン番号にアクセスしたりすることができます。

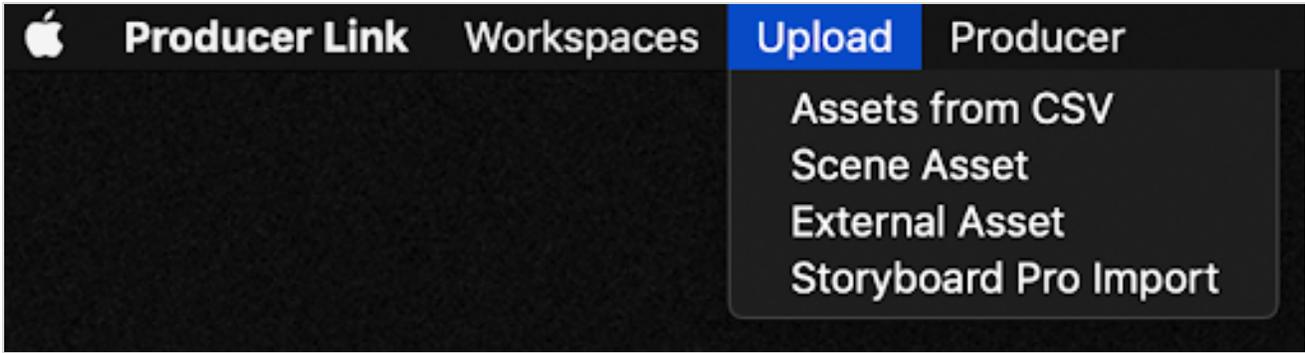
Producerメニューを使用して、Producerを起動できます。



ワークスペースを設定するには、[ユーザーインターフェイスからワークスペースを作成する方法 \(17ページ\)](#)と[ターミナルやコマンドプロンプトを使ってワークスペースを作成する方法 \(18ページ\)](#)をします。



Upload(アップロード)メニューでは、CSVファイル、カット素材、およびPSDなどの外部素材から複数の素材をアップロードし、Storyboard Pro からカットリストと一致する動画プレビューを読み込むことができます。



Producer Linkの構成

ユーザーはさまざまな場所やコンピューターからファイルにアクセスするため、ほとんどのユーザーにとってファイルへのパスは異なります。たとえば、Dropboxなどの集中型のクラウド上や、スタジオの集中型サーバーにファイルを保存できます。各コンピューターは、これらのファイルにアクセスするのに異なるパスを持つことになります。

Producer Linkコマンド

Terminal(ターミナル)またはCommand Prompt(コマンドプロンプト)を使用してProducer Linkを変更することができます。

次のコマンドを使用して、Producer Linkアプリケーションに移動できます。

- macOS `cd /Applications/Producer Link.app/Contents/MacOS`
- Windows: `cd "C:\Program Files\Producer Link"`

次のコマンドを使って、コマンドのリストにアクセスできます。

- macOS: `./Producer Link config --help`
- Windows: `"Producer Link.exe" config --help`

```
Usage: config [options]

Saves common settings in Producer Link configuration file

Options:
  --set-user <user>           Producer username
  --set-url <url>             Producer url
  --set-ticket <ticket>       Login ticket
  --set-access-token <access_token> Access token
  --set-project <project>     Default Project Name
  --set-process <process>     Default Process
  --set-workspace <id>        Defines a new workspace
  --root <path>               Sets the absolute path to a workspace
  --clear-config              Clears Producer Link main configuration
                              file
  --clear-workspaces          Clears all workspaces
  --export-workspaces         Writes WebCC workspaces to a file
  --get-default-assets-lib-path Returns the current value of WebCC
                              default path for assets
  --set-default-assets-lib-path <path> Sets a new value of WebCC default path
                              for assets
  -h, --help                  output usage information
```

新規ワークスペースボタンをUIに追加する方法

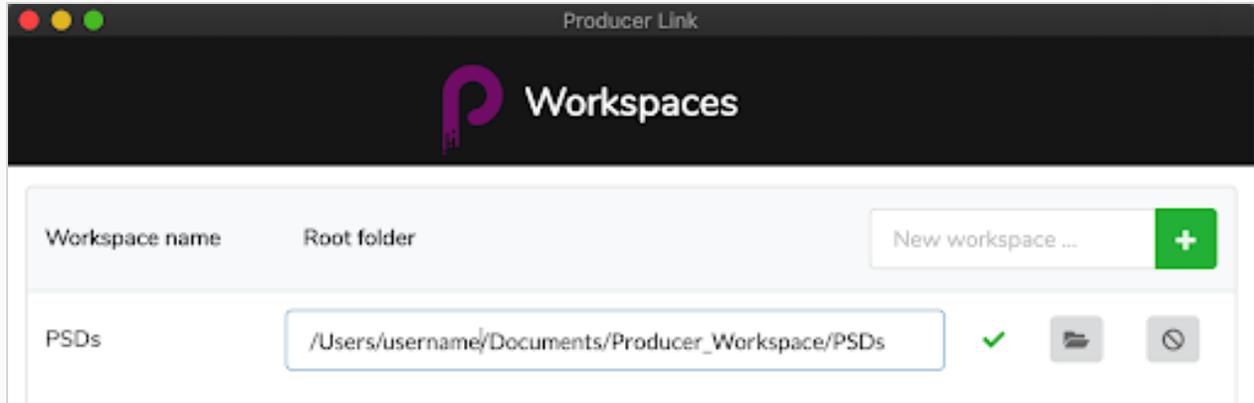
デフォルトでは、Add New Workspace(新規ワークスペースの追加)ボタンはUIに表示されません。ユーザーが新しいワークスペースを追加する必要がある場合は、Terminal(ターミナル)またはCommand Prompt(コマンドプロンプト)を使用してプロジェクトを設定することで、Producer Linkを構成できます。

1. Producer Link用のプロジェクトを構成するには次のコマンドを使用します。

- Mac OS: `./Producer\ Link config --set-project project_name`
- Windows: “Producer Link.exe” `config --set-project project_name`

ほとんどの場合、プロジェクト名は `main_project` になります。別のプロジェクト (環境ではなくProducerプロジェクト) を作成してある場合は、そのプロジェクト名を使用します。

使用するプロジェクトが設定されると、Producer Link を再起動して、UIのAdd New Workspace (新規ワークスペースの追加) ボタンにアクセスできるようになります。



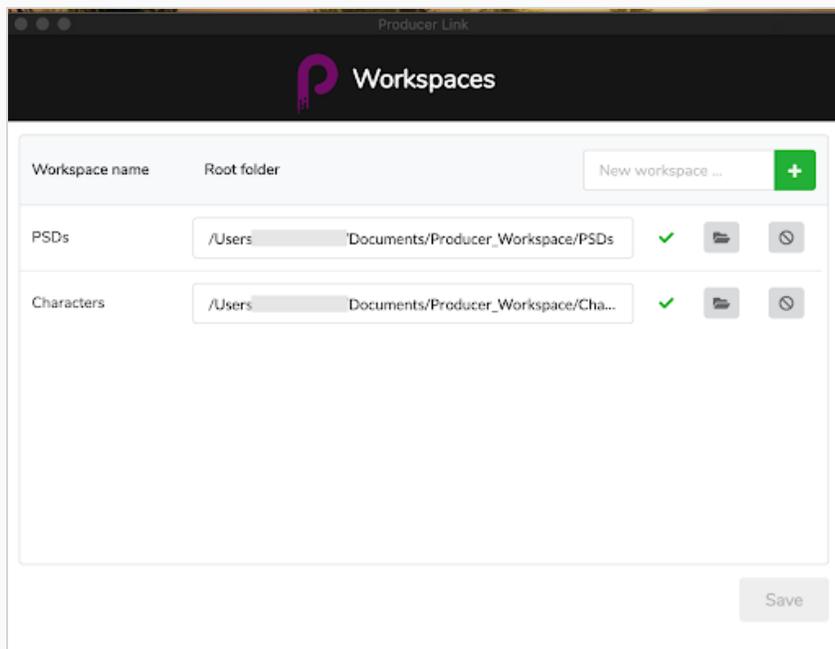
ワークスペースの作成

Add Workspace(ワークスペースの追加)ボタンが表示されたら、必要に応じてさまざまなワークスペースを作成できます。キャラクターや背景などの様々な素材があるすべてのディレクトリにつながる1つのワークスペースを作ることもできるし、素材の種類ごとに1つのワークスペースを作ることもできます。

UIにNew Workspace(新しいワークスペース)ボタンを追加するには、[新規ワークスペースボタンをUIに追加する方法\(15ページ\)](#)を参照してください。

ユーザー インターフェイスからワークスペースを作成する方法

1. Producer Linkを起動します。
2. トップメニューで、Workspaces(ワークスペース)> Edit(編集)を選択します。
3. New Workspace(新しいワークスペース)フィールドに、新しいワークスペースのID名を入力します。
4. [+] ボタンをクリックします。
5. 新しいワークスペースがリストに表示されたら、入力してルートフォルダーを設定するか、Select Folder(フォルダーを選択)ボタンでフォルダーの場所を参照して設定します。
6. Save(保存)をクリックします。



ワークスペースを削除する手法

1. Producer Linkを起動します。
2. トップメニューで、Workspaces(ワークスペース)> Edit(編集)を選択します。
3. 削除するワークスペースの横にあるDelete Workspace(ワークスペースを削除)ボタンをクリックします。

ターミナルやコマンドプロンプトを使ってワークスペースを作成する方法

ユーザー インターフェイスを使わずに、コマンドラインを使用して直接ワークスペースを設定することができます。ワークスペースを構成するには、次のコマンドを使用します。

- macOS: `./ProducerLink config --set-workspace WorkspaceName --root /path/to/my/workspace`
- Windows: `"Producer Link.exe" config --set-workspace WorkspaceName --root /path/to/my/workspace`

ここで、WorkspaceNameを素材が置かれる場所の名前に、/path/to/my/workspaceをそのフォルダーへのルートパスにそれぞれ置き換えます。

ワークスペースを認識するための Harmony Serverの設定

ワークスペースの作成が完了したら、Producer Linkから構成をjsonファイルとしてエクスポートすることができます。そのjsonファイルは、USA_DB ディレクトリの Harmony Server上にコピーする必要があります。jsonファイルのパスは、Assembly(合成)(カットのセットアップ)作業工程中に素材を Harmonyカットにベイク処理できるように、Harmony Server からアクセスできるパスである必要があります。

なお、新しいワークスペースを作成した場合は、新しいjsonファイルを再出力する必要がある点に注意してください。

合成の詳細については、[About Assembly](#) を、またベーキングの詳細については、[About Sending Assets to Harmony \(Baking\)](#)を参照してください。

ベイク処理用にHarmony Serverを構成する方法

1. バックエンド作業工程を含めて完全にProducer Linkを閉じます。
2. Harmony ServerのTerminal(ターミナル)またはCommand(コマンド)プロンプトで、Producer Linkを参照します。
3. ワークスペースをjsonファイルとしてエクスポートするには、次のコマンドを使用します。
 - Mac OS: `./ProducerLink config --export-workspaces`
 - Windows: `"Producer Link.exe" config --export-workspaces`
4. jsonファイルがエクスポートされると、そのファイルが保存されたパスを示すメッセージが表示されます。そのパスを参照して、ファイルを見つけます。
 - 例: あなたのWebCCワークスペースは/Users/username/workspaces.jsonに書き込まれています。
5. workspaces.jsonファイルを/USA_DBにコピー&ペーストします。このファイルは、USA_DBのルートにあるHarmony Server上に配置する必要があります。
6. jsonファイルを開いて、パスがこの場所からアクセス可能であることを確認できます。パスにアクセスできないと、ベイク処理は失敗します。

素材のアップロード

Producer Linkを使用すると、ローカルコンピュータからProducerに素材を直接アップロードできます。Harmonyは、Harmonyで作成した素材をアップロードする場合にのみ必要です。アップロードにWebCCは必要ありません。Producer Linkは、Producerと直接通信します。

素材をリンクしてプレビューをアップロードするには、ワークスペースを構成する必要があります。[Producer Linkの構成](#)を参照してください。

CSVからの素材のアップロード

CSVから素材をアップロードすると、作成する素材のリストとアップロードするプレビューをProducerに提供できます。この作業工程は、数百の背景など一連の既存の素材があって、1回の操作でProducerにロードする場合に非常に便利です。

- "\"Relative Path\""(相対パス) によって指定された実際のソースファイルはアップロードされませんが、そのパスは後でアクセスするために登録されます。
- サムネールがアップロードされます。

CSV形式の仕様

CSVフィールド区切り文字はセミコロン(またはコンマ)です。CSVの最初の行には、さまざまなフィールド名が含まれている必要があります。

次のフィールドが認識されます(大文字と小文字は区別されません)。

フィールド	説明
素材名	素材コードが指定されていない限り、必須項目です。
素材コード	既存の素材の更新に使用できます。
ワークフローコード	この素材で使用するワークフローを決定します。 <div style="border: 1px solid green; padding: 5px; margin-top: 10px;">  メモ これは既存の素材の更新には使用できません </div>
タイプ	既存の素材タイプ - オプションと一致する必要があります。
カテゴリ	既存の素材カテゴリ - Optional(オプション) と一致している必要があります。
ワークスペースID	ワークスペースは、Producer Linkを使用して事前定義されます。
相対パス	素材のソースファイルのパスで、Workspace(ワークスペース) に相対します。Harmony Standaloneテンプレートの場合、.xstageファイルを指している必要があります。

フィールド	説明
サムネイルパス	Producer でサムネイルとしてアップロードされ、使用されるファイルの絶対パス。
作業工程名	アップロードされた素材とメモの作業工程を指定します。
外部参照タイプ	次のふたつの外部参照タイプのいずれかを使用します： <ul style="list-style-type: none"> Harmony Standalone(テンプレートの構築に使用されるStandaloneカット) ref(サードパーティ製ソフトウェア画像など、その他の種類)
メモ	素材用のメモです。 , や ; が区切り文字として認識されないように、例えば"Your note,;"などのメモを引用します。
メモ添付ファイルのパス	メモ添付ファイルの絶対パス。

サンプルCSV

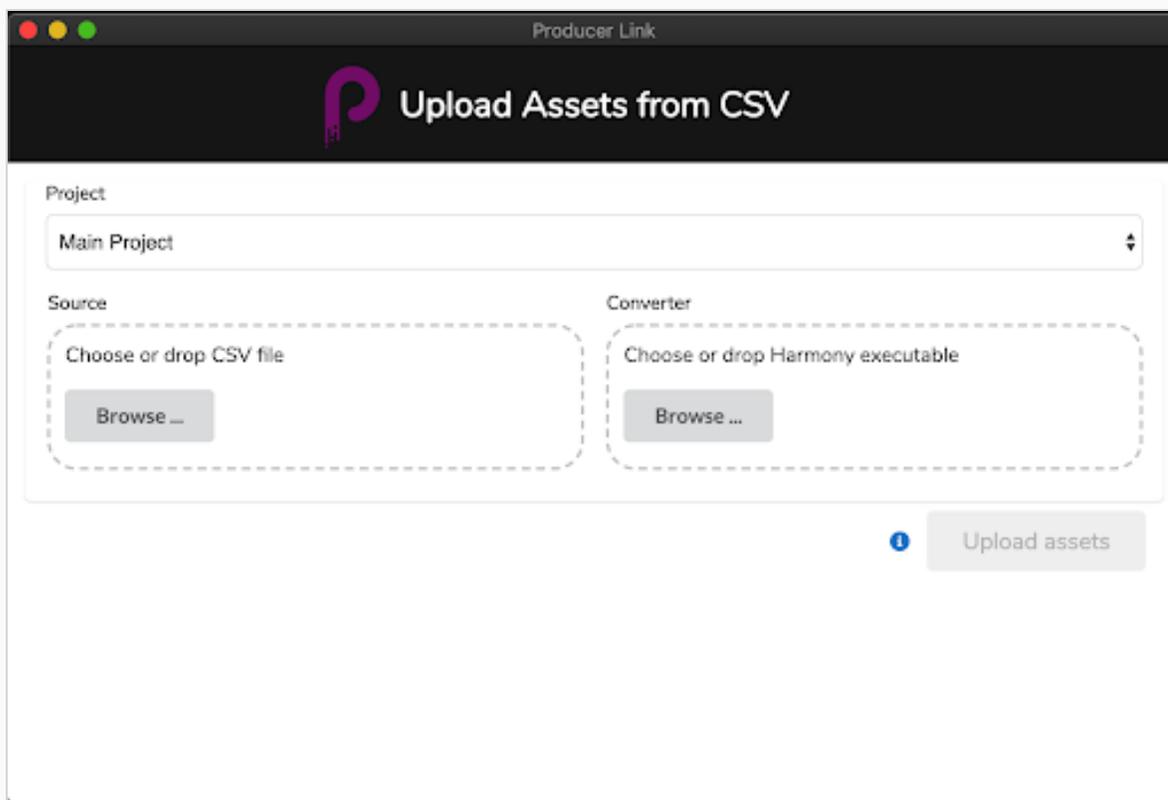
Sample CSV

```
Asset Name;Workflow Code;Workspace Id;Relative Path;Thumbnail Path;Process Name;ExternalRef Type;Note;Process;Note Attachment Path
```

```
bg_ep_002_324;main_project/bg_TB_DEFAULT;Workspace_name;Subdirectory/source Note;Breakdown;/full/path/noteAttachment.ext
```

サムネイル付きのCSVファイルをアップロードする方法

1. トップメニューで、Upload(アップロード) > Assets from CSV(CSVからの素材)を選択します。
2. Project(プロジェクト)フィールドで、Producerプロジェクトを選択します。これは環境ではありません。素材は、Producerプロジェクトにとってグローバルです。
3. Source(ソース)フィールドで、アップロードする素材のリストを含むCSVファイルを参照またはドラッグアンドドロップします。
4. Converter(コンバーター)セクションで、Harmony 実行可能ファイルを参照します。
5. Upload Assets(素材のアップロード)をクリックします。



カット素材のアップロード

カット素材は、Harmony Standaloneファイル、Mayaプロジェクト、動画ファイルなど、カットの構築に使用されるファイルです。Upload Scene Asset (カット素材のアップロード) を使用すると、一元化されたりポジトリのカットファイルにProducerをリンクしたり、一致するプレビューをアップロードしたりすることができます。Scene Asset(カット素材) ファイルがリンクされると、アプリケーションがHarmony、Maya、Photoshop、または制作で使用している他のツールのいかに関わらず、Producerから直接ファイルを開くことができます。

カット素材をアップロードするには、ワークスペースを一元化されたりポジトリで定義する必要があります。[ユーザーインターフェイスからワークスペースを作成する方法 \(17ページ\)](#)を参照してください。

カット素材をアップロードする方法

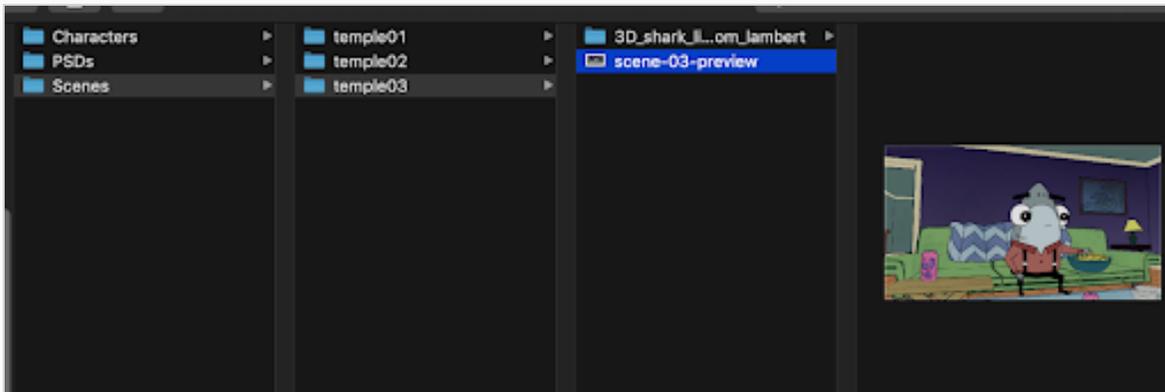
1. トップメニューで、Upload(アップロード) > Scene Asset(カット素材) を選択します。
2. Project(プロジェクト) フィールドで、アップロードするEnvironment(環境) を含む Producer プロジェクトを選択します。
3. Environment(環境) フィールドで、対応する環境を選択します。
4. Job(ジョブ) フィールドで、対応するジョブ(エピソード、シーンなど)を選択します。
5. Scene(カット) フィールドで、素材をリンクするカットを選択します。名前の入力を開始すると、既存のカットが投入されます。カットは、Producerに既に存在する必要があります。
6. Process(作業工程) フィールドで、カット素材をリンクするProcess(作業工程)(タスク)を選択します。

7. Source(ソース)フィールドで、Choose File(ファイルの選択)をクリックし、リンクするファイルの場所を参照します。Harmonyファイルの場合は、*.xstageファイルを選択します。Mayaファイルの場合は、*.maファイルを選択します。Producerがアプリケーションを起動して、後でファイルを開くためには、実行可能ファイルを選択する必要があります。Opening an Asset from Producer(Producerから素材を開く)を参照してください。



メモ

探しているファイルはワークスペース(共有の場所)にある必要があり、ない場合はエラーメッセージが表示されます。



8. Preview(プレビュー)セクションで、PNGやJPGなどのフラット化された画像を参照して、Producer内のファイルをプレビューします。
9. Create Snapshot(スクリーンショットの作成)をクリックします。

Harmonyファイルを使用した例

Success ✕
Successful upload of preview-sc02.png

Project
Main Project

Environment Job Scene
Not_Linked NL_ep_001 sc02

Process
Comp

Source Preview
Choose or drop scene asset file Choose or drop preview file
Choose File Temple_007_IntLighting.xstage Choose File preview-sc02

Create Snapshot

Mayaファイルを使用した例

The screenshot shows a web interface for uploading assets. At the top, a green success message reads: "Success Successful upload of scene-03-preview.png". Below this, the interface is organized into several sections:

- Project:** A dropdown menu set to "Main Project".
- Environment:** A dropdown menu set to "Not_Linked".
- Job:** A dropdown menu set to "NL_ep_001".
- Scene:** A dropdown menu set to "sc03" with a search icon.
- Process:** A dropdown menu set to "Anim".
- Source:** A dashed box containing a "Choose or drop scene asset file" label and a "Choose File" button next to the text "3D_shark_livin...Living_Room.ma".
- Preview:** A dashed box containing a "Choose or drop preview file" label and a "Choose File" button next to the text "scene-03-preview".

At the bottom right, there is a "Create Snapshot" button.

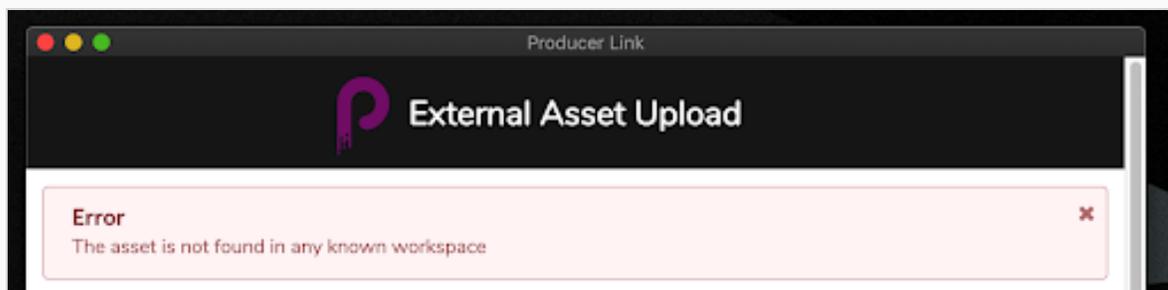
外部素材のアップロード

背景のPSDやHarmonyテンプレートなどの外部素材をProducerにリンクし、プレビューをアップロードできます。これらの素材は、Producerから直接開いたり、Harmonyカットでベイクしたりできます。外部素材をアップロードするには、まずその素材がProducerに存在している必要があります。素材の作成方法については、[素材のアップロード \(19ページ\)](#)を参照してください。

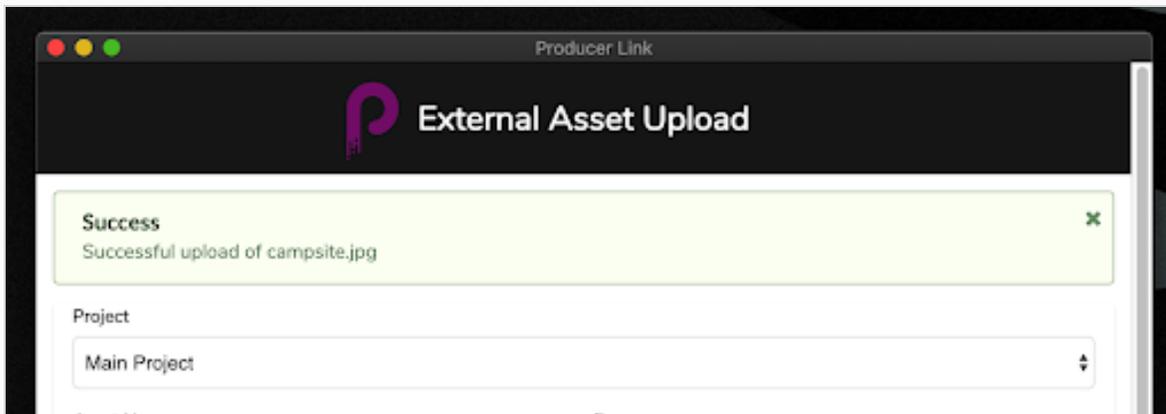
外部素材をアップロードする方法

1. トップメニューで、Upload(アップロード) > External Asset(外部素材)を選択します。
2. Project(プロジェクト)フィールドで、Producerプロジェクトを選択します。これは環境ではありません。ほとんどの場合、別のProducerプロジェクトが作成されていない限り、Main Project(メインプロジェクト)を選択します。

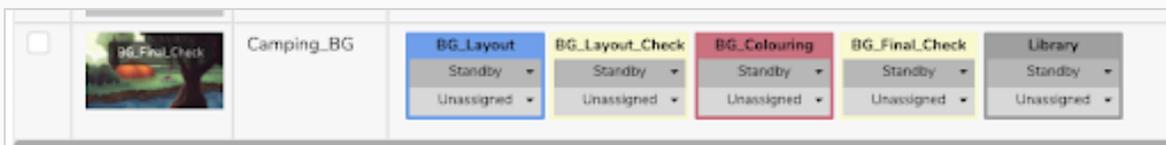
3. Asset Name(素材名)フィールドに、既存の素材(すでにProducerに存在する)の名前を入力し始めます。名前を入力すると、既存の素材がドロップダウンメニューに表示されます。合った素材を選択します。
4. 素材名を選択すると、Process(作業工程)フィールドに一致するワークフロータスクが表示されます。アップロードに一致するタスクを選択します。
5. Source(ソース)セクションで、Choose File(ファイルの選択)ボタンをクリックして、アップロードするファイルを参照します。素材は、設定されたワークスペース内に配置される必要があることに注意してください。ワークスペースの外でファイルを選択すると、アップロードはエラーになります。



6. Preview(プレビュー)セクションでChoose File(ファイルの選択)をクリックし、PNGやJPGなどのフラット化された画像を選択してProducerでプレビューを表示します。
7. Create Snapshot(スクリーンショットの作成)をクリックします。
作業工程が完了すると、成功したとのメッセージが表示されます。



Producerでは、ファイルがリンクされ、プレビューファイルがアップロードおよび更新されます。

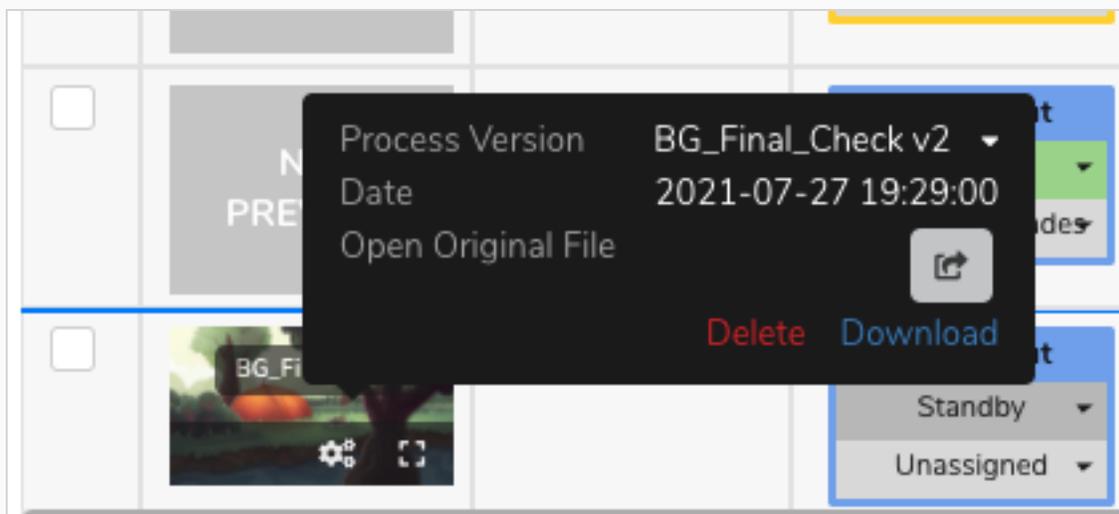


Producerから素材を開く

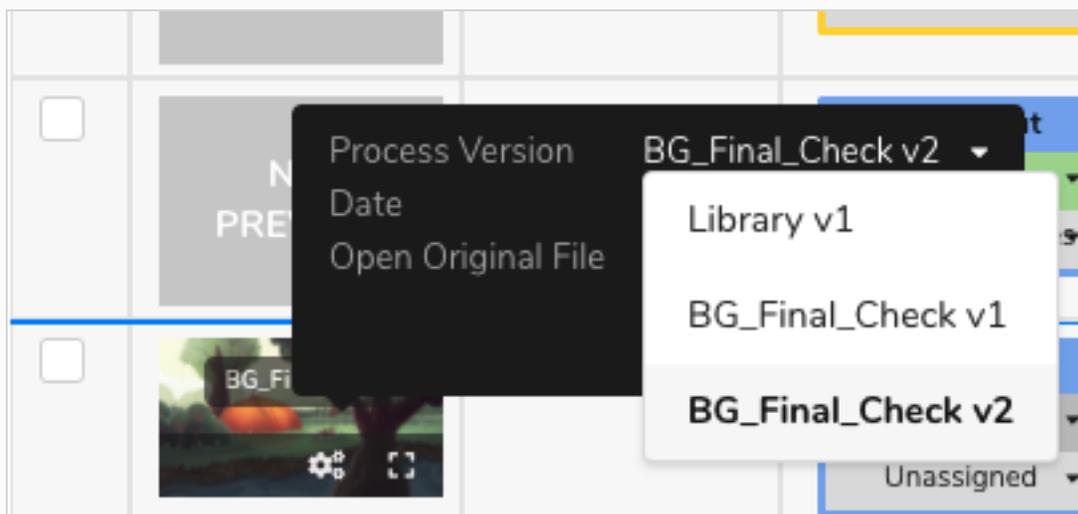
Producer Linkを介してファイルがリンクされると、その素材のSettings(設定)ウィンドウを開くことで、Producerから直接開くことができます。また、ダウンロードして削除することもできます。同じ設定セクションから、以前にアップロードしたバージョンにアクセスできます。

外部素材を開く方法

1. Asset(素材)リストで、素材プレビューにカーソルを合わせます。
2. Settings Gear(設定ギア)アイコンをクリックします。
3. ポップアップウィンドウで、Open File(ファイルを開く)アイコンをクリックします。素材をダウンロードしたい場合は、Download(ダウンロード)をクリックします。
4. Open File(ファイルを開く)をクリックすると、Producer Linkを開くように求められます。リクエストを確認してProducer Linkを開きます。



5. 以前のバージョンにアクセスするには、Process Version(作業工程バージョン)ドロップダウン矢印をクリックします。



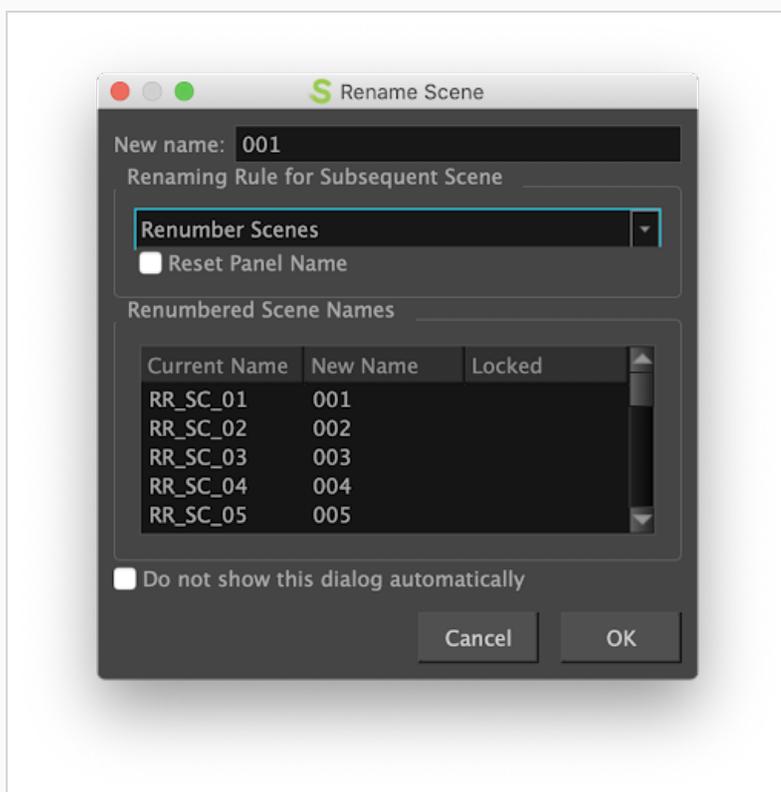
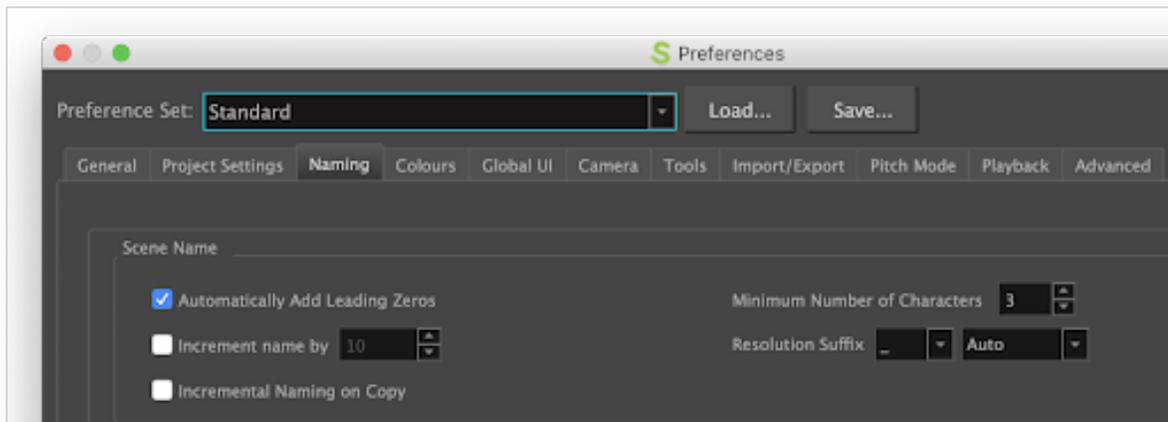
Storyboard Pro カットリストのアップロード

Storyboard Proでプロジェクトを作成する場合、カットリストは既に作成されており、これらのカットのそれぞれに対してアニメティック動画のプレビューを簡単にエクスポートできます。Producer Linkを使うと、Producerで自動的にカットを作成し、それに合った動画プレビューをアップロードすることができます。この作業工程は、Storyboard Proを使用してプロジェクトを操作しているが、Harmony Serverを使用していない場合に非常に便利です。

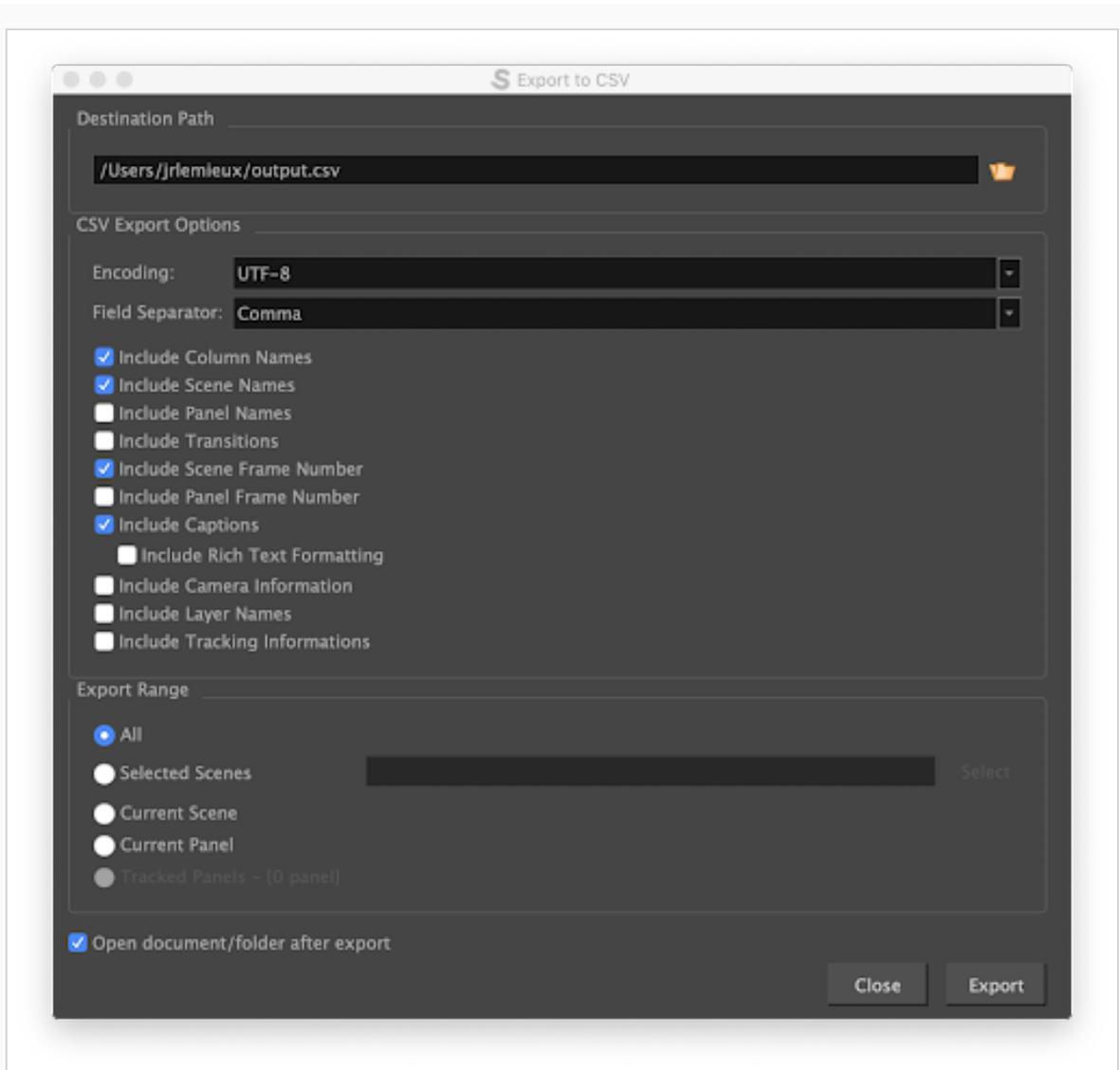
Storyboard Proからデータをエクスポートする方法

1. Storyboard Proで、カットの名前には先頭に0が付いていることを確認します(例:単に1、2、3ではなく、01、02、03または001、002、003)。Preferences(環境設定) > Naming Automatically Add leading

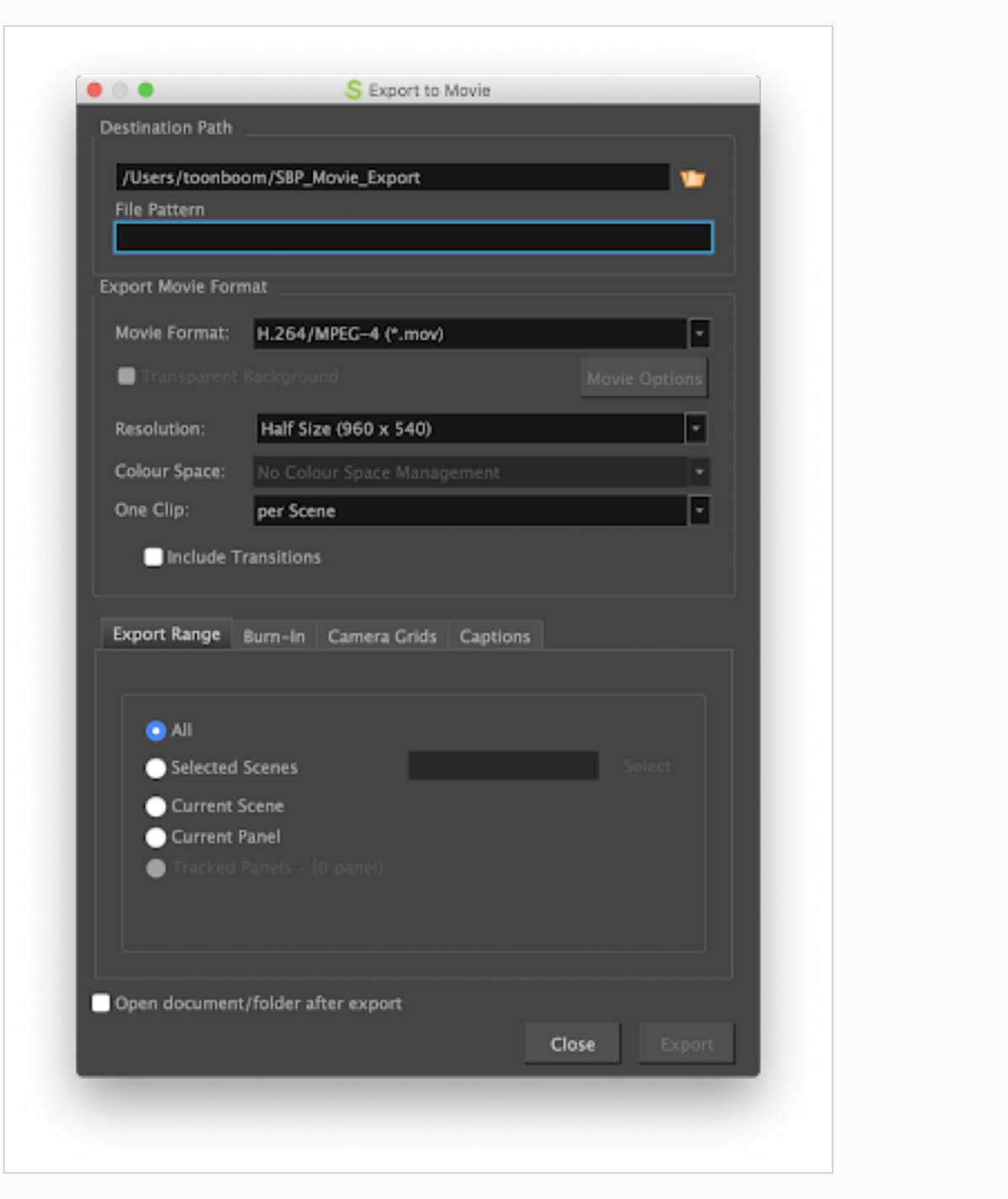
Zeros and Minimum number of characters as well as the function Storyboard(自動的にネーミングし、先行ゼロを追加し、最小文字数を設定したりする機能 Storyboard) > Rename(名前を付けなおす)を使用できます。



2. SBPプロジェクトを保存します。
3. Storyboard Proから、File(ファイル) > Export(エクスポート) > CSV を選択します。
4. Export to CSV(CSV にエクスポート) ダイアログボックスのCSV Export Options(CSV エクスポートオプション) セクションで、Include Transitions(トランジションを含める) オプションを無効にします。
5. Export(エクスポート) をクリックします。



6. Storyboard Proから、File (ファイル) > Export (エクスポート) > Movie(動画)を選択します。
7. Destination Path(宛先パス)を選択します。
8. File Pattern(ファイルパターン)フィールドは空のままにします。
9. One Clip(1つのクリップ)フィールドで、Per Scene(カットごと)を選択します。
10. Export(エクスポート)をクリックします。



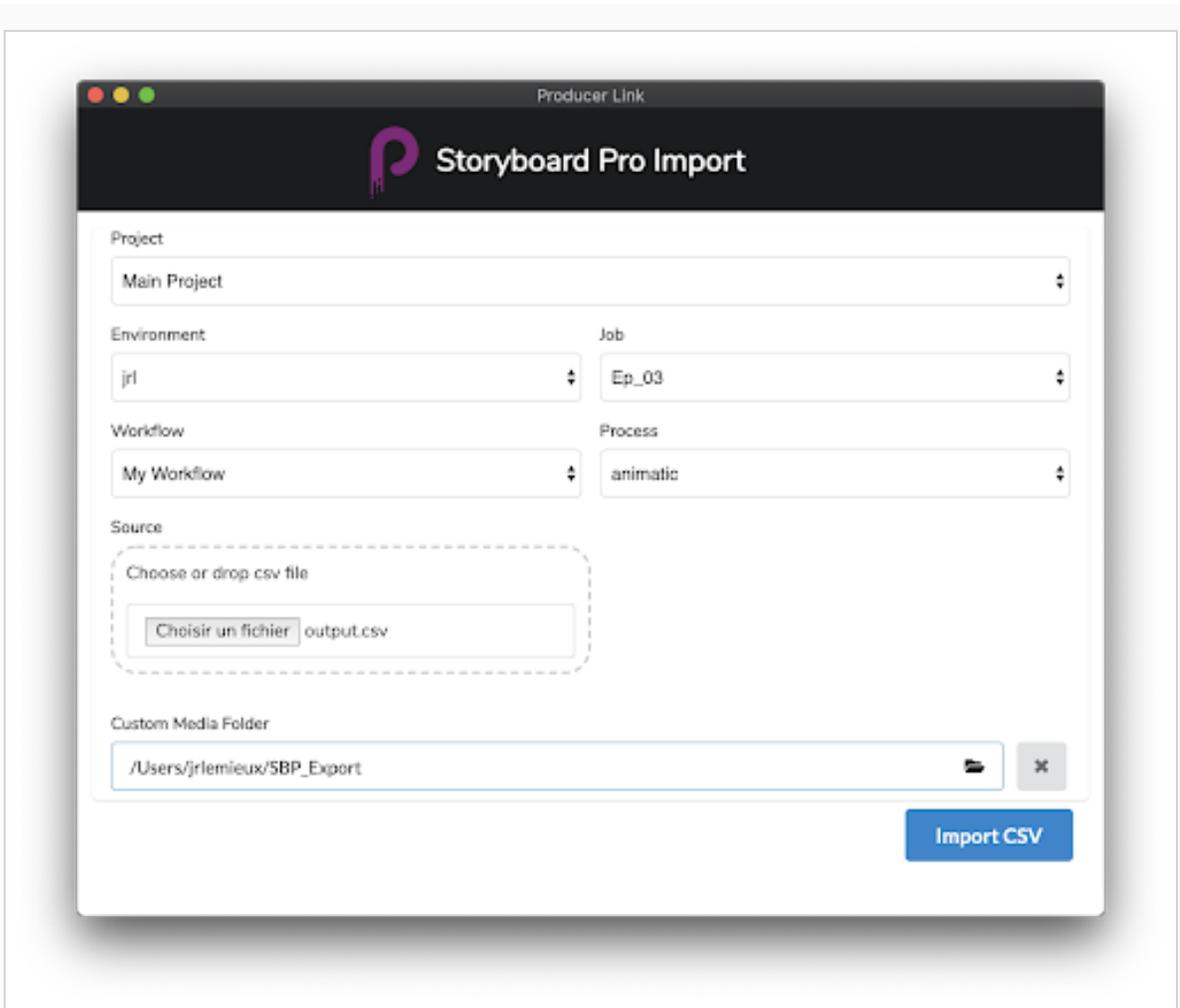
ProducerにStoryboard Proデータをインポートする方法

1. Producer Linkで、Upload(アップロード) > Storyboard Pro Import(Storyboard Proインポート)を選択します。
2. Project(プロジェクト)フィールドで、カットを作成する環境を含むProducerプロジェクトを選択します。

3. Environment(環境)フィールドで、対応する環境を選択します。
4. Job(ジョブ)フィールドで、対応するジョブ(エピソード、シーンなど)を選択します。
5. Scene(カット)フィールドで、素材をリンクするカットを選択します。名前を入力を開始すると、既存のカットが投入されます。カットは、Producerに既に存在する必要があります。
6. Workflow(ワークフロー)フィールドで、カットに関連付けるカットワークフローを選択します。
7. Process(作業工程)フィールドで、カットをリンクするProcess(作業工程)(タスク)(おそらくLayout(レイアウト)またはAnimatic(アニメティック))を選択します。



8. Customer Media Folder(顧客メディアフォルダー)フィールドで、レンダリングされた動画ファイルを含むフォルダーを参照します。
9. Import CSV(CSVのインポート)をクリックします。



10. 下にスクロールしてインポート作業工程を監視できます。
11. Producerで、Production Page(制作ページ)を更新すると、新しいカットが表示されます。