AREAジャパン GEMBAコラム 第6回コンバート1のスクリプトA / Bについて

【スクリプトA. Motion Builderで、ターゲットなしカメラをターゲットありに変換してMaya用に作成する】
[使用するための必須事項]
ターゲットなしカメラだけに使用できる。

[使用方法]
1.Motion Builderを開き、massiveに持っていくカメラのあるシーンを開く。
2.Python Editorで**cam_convert_MB2Maya.pyを開く。**下記の要領でコンバートするカメラ用に一部書き換える。

```
318            print "File Saved at:%s" % newMasCamPath
319        else:
320            print "File Not Saved"
321
322 ######## スクリプトを実行するために書き換える部分 ########
323 # massive用に加工するcamera名(Namespace含む)
324 tgtCam = "CAM:99AJC_OSN_c001_t01"
325 # アニメーションスタートフレーム
326 startFrame = 390
327 # アニメーションエンドフレーム
328 endFrame = 569
329 ##################################################
330
331 # 上記設定で処理を実行する
332 FBMessageBox("カメラをマヤに吐き出す", tgtCam + "\nをMayaに吐き出す加工をします。","OK")
333 cam2massiveSetup(tgtCam, startFrame = startFrame, endFrame = endFrame)
334
335
336
```

######## スクリプトを実行するために書き換える部分 ########
##
上記2行の間にある下記の変数値を必要に応じて書き換える。
・tgtCam に、加工するカメラ名をNamespaceから記入する。
・startFrame に、アニメーションのスタートフレームを記入する。
・endFrame に、アニメーションのエンドフレームを記入する。

3. その後、スクリプトを実行すると、ターゲットなしカメラがターゲット付きの状態で同じアニメーションするものに変換される。アニメーションはベイクされる。
また、このスクリプトはファイルの保存も行えるようになっており、
オリジナルのファイル名に”_toMaya”とついたものが保存ファイル名となる。

【スクリプトB. Mayaで、スクリプトAを使って作成したデータを開き、Massive用に変換する】
[使用方法]
1.Mayaを開き、**スクリプトA**を使って保存したデータを開く。カメラが3つ確認できる。
2.テキストエディタでcam_convert_Maya2Massive.pyを開き、MayaスクリプトエディタのPythonタブに貼り付ける。下記の要領でコンバートするカメラ用に一部書き換える。

```
66
67 ######## スクリプトを実行するために書き換える部分 ########
68 # --- massive用に保存するカメラ(名前の後ろに"_massive"と付いているグループ化されたターゲットカメラ)を指定する
69 masCam = "CAM:m99AJC_OSN_c001_t01_massive"
70
71 # --- massive用カメラがOrient Constraintのターゲットとするカメラ
72 masRefCam = "CAM:m99AJC_OSN_c001_t01_masRef"
73
74 # --- アニメーション作成 Start Frame
75 startFrame = 389
76 # --- アニメーション作成 End Frame
77 endFrame = 550
78 ##############################################
79
80 # 上記設定で処理を実行する
81 transferMassiveCam(masCam, masRefCam, startFrame = startFrame, endFrame = endFrame)
82
83
```

######## スクリプトを実行するために書き換える部分 ########
##
上記2行の間にある下記の変数値を必要に応じて書き換える。
・masCam に、”_massive”と名前に付くカメラの名称をコピペする。
・masRefCam に、”_masRef”と名前に付くカメラの名称をコピペする。
・startFrame に、アニメーションのスタートフレームを記入する。
・endFrame に、アニメーションのエンドフレームを記入する。

3.スクリプトを実行する。ターゲット付きカメラが、ターゲットなしの状態で同じアニメーションするものに変換される。アニメーションはベイクされる。
この”_massive”と付いたカメラがMassive用に保存するカメラとなる。

【サンプルデータ】(sample_dataフォルダ内)
[使用方法]
1.6th_column_MB_camera_start.fbx (データで使用したMotion Builderバージョンは、2015)
ターゲットなしのカメラがひとつ入ったデータ。このデータからスクリプトで処理を行っていく。

2.6th_column_MB_camera_start_toMaya.fbx
1のデータをMotion Builderで開き、スクリプトAを実行してMaya用に加工が完了したもの。
ターゲットなしからありに変換されたカメラなど、3つのカメラが入っている。
作成される3つのカメラは、以下のとおりです。
・オリジナルカメラ(一応そのまま残してある)
・オリジナルをコピーしてリネームしたカメラ
・ターゲット付きに変換したカメラ
すが　でオブジェクト名称の先頭に数　A　m　Maya

3.6th_column_MB_camera_start_toMassive.ma
2のデータをMayaで開き、スクリプトBを実行してMassive用に加工が完了したもの。
2でターゲットありになったカメラが、最終的にターゲットなしになっている。
(以上です)

【スクリプト及びサンプルデータの使用ソフトウェア】
Motion Builder 2015 / Maya 2015