

SSRigSetupDataEditor

SSRigSetupDataEditor

assetInfo

rootPath: K:/proj/AREA/assets/ set open

asset: prop treasureChest

packageVer: 003 reload create addVer open

dataSettings

modelFile: K:/proj/AREA/assets/prop/treasureChest/mayaScenes/treasureChest_model_v01b.ma set import

skeletonFile: K:/proj/AREA/assets/prop/treasureChest/mayaScenes/treasureChest_skeleton_v03.ma set import

globalScale: 1.00

650_skinweight
skinweight

reload open export weight

restoreValues

ctrlValue ctrlShape postTransform cleanup

for test for shipping

説明

リグのセットアップデータを管理するためのツールです。
階層ルールなどは、次項を参照してください。

起動方法

SSRigフォルダをmayaのPYTHONPATHが通っている階層へ格納してください。

下記のスクリプトを実行してください。

```
##SSRigSetupDataEditor-----  
from SSRig.gui import setupDataEditor  
setupDataEditor.callWindow()
```

SSRigSetupDataEditor

rootPath

環境によって変わる

assetType

prop / character などアセットの分類毎

assetName

アセット毎のフォルダ

mayaScenes

mayaのデータ置き場 (ma / mb)

setupPackages

セットアップ情報・データ置き場

setupData_dev_v001

セットアップデータ置き場 (weightデータ等)

weight

postTransform.json

allCtrlValue.json

allCtrlShape.json

setupInfo_dev_v001.json

セットアップ情報格納ファイル

SSRigSetupDataEditor

setupPackages

setupData_dev_v001

weight

postTransform.json

allCtrlValue.json

allCtrlShape.json

setupData_dev_v002

setupInfo_dev_v001.json

setupInfo_dev_v002.json

データフォルダ

-セットアップ再現に必要なデータ (weight/数値) を格納しておく

-バージョンに関しては jsonファイルと合わせておく。

-バージョンを上げる際には、
現行のバージョンの中身を複製する

jsonファイル

-使用している model/skeleton のパス情報と
その他保持しておきたい情報を格納しておく。

-rootPathが環境によって変わっても問題ないように、
rootPath以下のパス情報に変換しておく。

SSRigSetupDataEditor

SSRigSetupDataEditor

assetInfo

rootPath:

asset:

packageVer:

dataSettings

modelFile:

skeletonFile:

globalScale:

650_skinweight
skinweight

restoreValues

rootPath

環境に合わせてアセット管理階層を指定してください。

asset

rootPath以下にある階層をリストします。
対象となる assetType,assetNameを選択してください。

{rootPath}/{assetType}/{assetName}/

packageVer

選択した assetType,assetName以下に格納されている
パッケージ verをリストします。

{rootPath}/{assetType}/{assetName}/setupPackages/

create

新規パッケージを作成します。

addVer

現在選択している verを元にして、最新の verでパッケージを作成します。

open

現在選択しているパッケージ verのフォルダを開きます。

SSRigSetupDataEditor

SSRigSetupDataEditor

assetInfo

rootPath:

asset:

packageVer:

dataSettings

modelFile:

skeletonFile:

globalScale:

650_skinweight
skinweight

restoreValues

modelFile / skeletonFile

使用するモデル・骨格データを登録してください。(drag&drop対応)
import で現在登録しているファイルをシーンに importします。

globalScale

セットアップの基本スケール値を設定できます。

fileList

現在選択しているパッケージフォルダ以下に格納されているフォルダ (左)と
その中のファイル (右)をリストします。

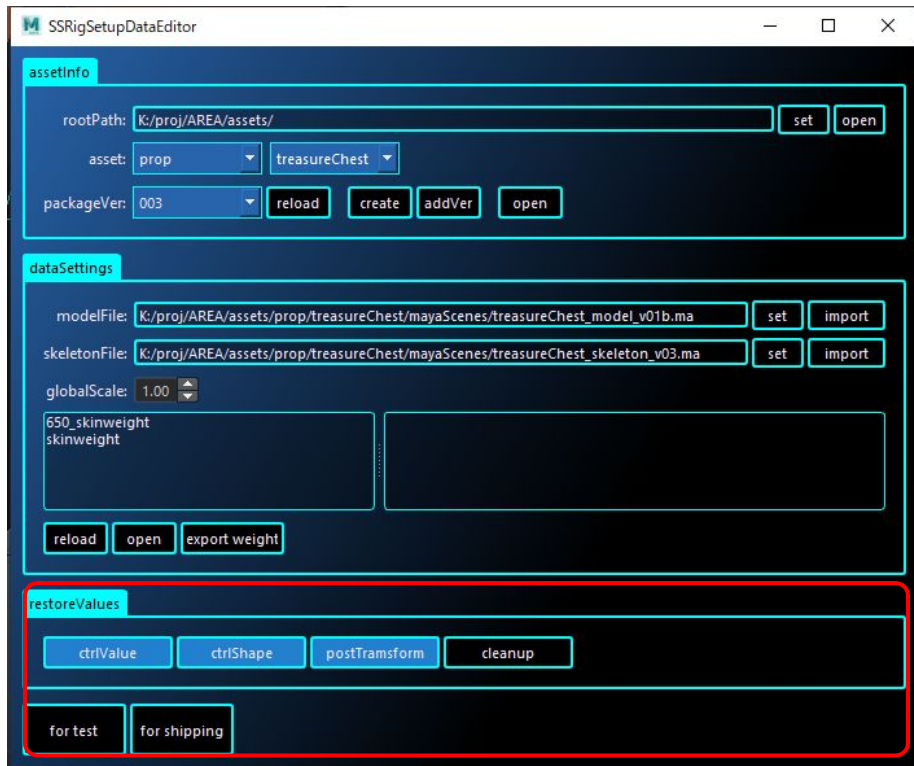
open

現在選択しているフォルダを開きます

export weight

選択しているメッシュの skinClusterをXMLに書き出します。

SSRigSetupDataEditor



restoreValues

for test 実行時に読み込む情報・処理を一時的に変更できます

ctrlValue

コントローラーの初期値

右クリックメニューで export できます。

ctrlShape

コントローラーの形状

右クリックメニューで export できます。

postTransform

全体移動・回転・スケール値

右クリックメニューで export できます。

cleanup

ノードのロック等 cleanup 処理を実施します。

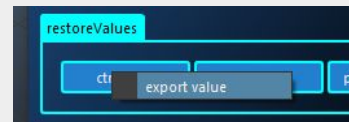
デフォルト OFF

for test

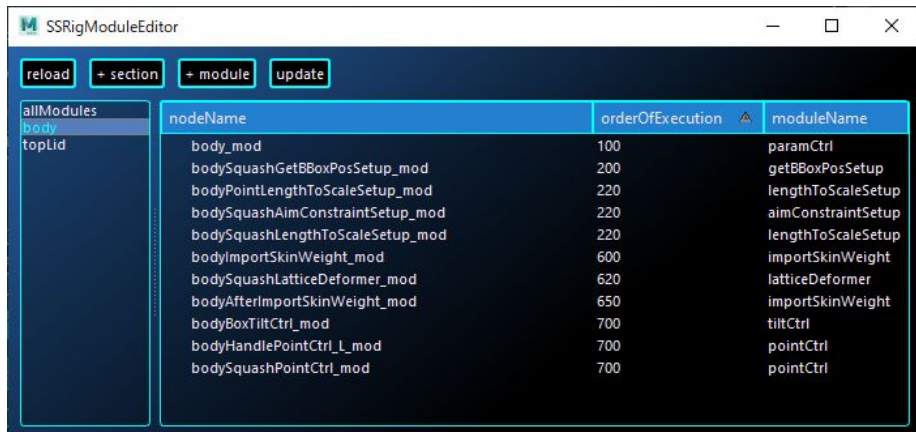
編集向けデータのビルドを行います。

for shipping

出荷向けデータのビルドを行います。



SSRigModuleEditor



説明

リグモジュールノードの作成と管理を行うツールです。

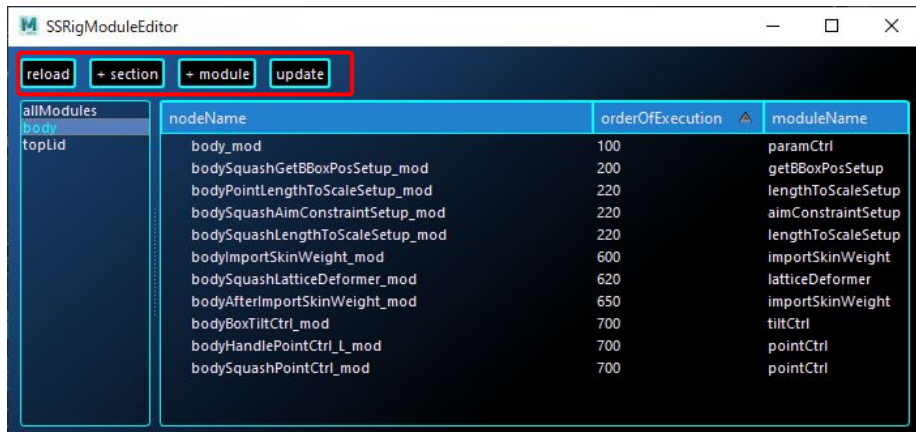
起動方法

SSRigフォルダをmayaのPYTHONPATHが通っている階層へ格納してください。

下記のスクリプトを実行してください。

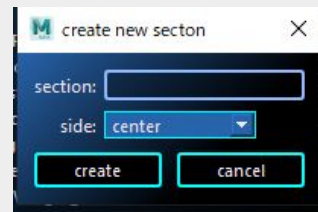
```
##SSRigModuleEditor-----  
from SSRig.gui import moduleEditor  
moduleEditor.callWindow()
```

SSRigModuleEditor



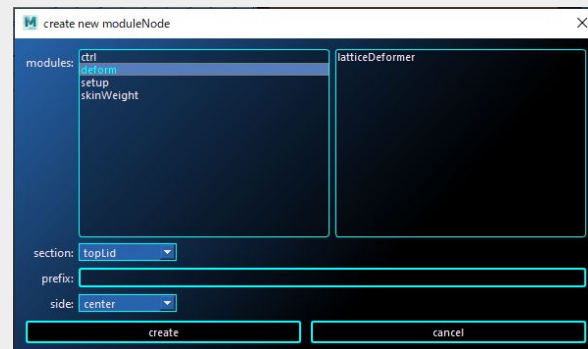
+ section

セクションノードを新規作成します。
section名・sideを指定してください。

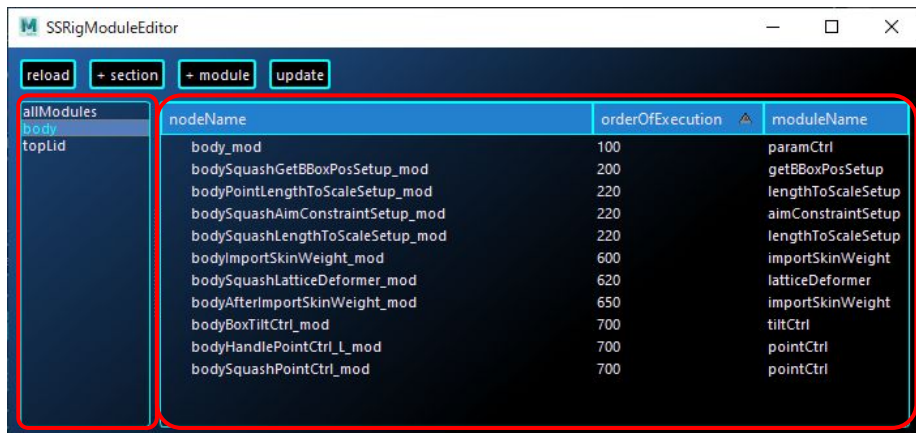


+ module

リグモジュールノードを新規作成します。
リグモジュール・section・prefix・sideを指定してください。



SSRigModuleEditor



sectionList

rigModule_gp 以下に格納されているsectionをリストします。
allModules を選択すると、
全section下に格納されている全リグモジュールノードを表示します。

moduleList

sectionListの選択にあわせてリグモジュールノードをリストします。