



# **One More Solution**



# クイックガイド 3dsMax・コマンドライン編

第6.0版 – v7.0.x対応

# <u>ご注意</u>

このクイックガイドは、本製品の使用許諾契約書に基づいて使用することができます。 製品に付属するすべての資料の全部または一部を、ダイキン工業株式会社の書面による許可を得ることなく複写、 複製、転用することはできません。 記載内容は、予告なく変更することがあります。

Qube! は、PipelineFX, LLC.の登録商標です。

Audodesk 3ds Max、Autodesk Maya、Autodesk SoftimageはAutodesk, Inc. の登録商標です。

After Effects はAdobe Inc. の登録商標です。

その他,会社名, 商品名は一般に各社の商標または登録商標です。なお、文章中ではTM マークおよびR マークは 明記していません。



~ 目次 ~

1. はじめに	4ページ
2. ジョブ投入フロー (3dsMax編)	5ページ
2-1. 3ds Max Jobtypeのインストールとセットアップ 2-2. 3ds Max GUI からの投入 2-3. Qube! WranglerView からの投入 2-4. ジョブ投入後のジョブ確認方法について	6-8ページ 9-19ページ 20ページ 21ページ

- 3. コマンドラインジョブ投入フロー
  - 3-1. コマンドラインジョブ 22ページ 3-2. 応用編 ~ Qube ! ジョブとしてのインストールパッケージ処理 23ページ
- 4. トラブルシューティング 24ページ



# 1. はじめに

本ガイドは、Qube! クイックユーザーガイド 3dsMax編です。

詳細につきましては、3ds Max については 3ds Max オンラインヘルプ、また Qube! に関しましては、<u>http://docs.pipelinefx.com</u>、 または、GUI の [Help]→[Qube User Guide](pdf)、または、[スタート]→[プログラム]→[PipelineFX]→[User Manual](pdf)を参照 ください。

# 2. ジョブ投入フロー (3ds Max編)

DAIKIN

ジョブ投入フローの概要は以下の通りです。詳細説明については、左側で表示しましたページにて ご覧いただけます。





2-1. 3ds Max Jobtypeのインストールとセットアップ

# <クライアント>

3ds Max で Qube! Jobtypeを使用するには、qubeInstallerでClient Installを行います。\*1 C:¥Program Files¥pfx¥jobtypes¥\_3dsmax¥loadqube.mzp を C:¥Program Files¥Autodesk¥3ds Max <ver>¥scripts¥Startup にコピーします。(3ds Maxインストール先に応じて変更してください)

※基本的にインストーラによりコピーされますが、後から3ds Maxをインストールした場合などでは手動でコピーが必要となります。 3ds Max を起動し、メインツールバー上に、Qube! メニューが表示されることを確認します。表示されない場合は、上記の loadqube.mzpファイルが存在するかご確認ください。

レンダリングジョブを実行する前に、対象となるシーンの作成、保存を済ませます。 データ(プロジェクト、シーン、テクスチャ)の保存先としては、Qube! クライアント、Qube! Worker ホスト両方がアクセス可能となる ネットワークドライブへ保存します。

# 2-1. 3ds Max Jobtypeのインストールとセットアップ(Cont'd 1)

DAIKIN

<ワーカー> (<u>http://docs.pipelinefx.com/display/QUBE/Installing+and+Licensing+3ds+Max+on+a+Worker+Node</u>より抜粋)

UACをOFF、Interactive Services Dialog Detection Serviceが動作していれば停止してください(恒久的に)。Microsoft Security Essentialsをご使用の場合は、通信が阻害されることがありますので、C:¥ProgramData¥Pfx¥Qube以下を除外する設定を行ってください。

管理者権限で、3ds Maxをフルインストールしてください。3ds Max 2018以前のバージョンでは、レンダラがBackburnerを参照してい ますので、3ds Maxのバージョンに対応したBackburnerもインストールしてください。インストール後、Backburner Serverを一度だけ起 動し、終了させます。以後は起動させる必要はありません。また、Qube! Workerサービスと競合しないよう、Backburnerサービスは自 動起動しないよう設定してください。

Qube!は、qubeInstallerでWorker Install\*1を行います。各Jobtypeも一緒にインストールされますので、

C:¥Program Files¥pfx¥jobtypes¥\_3dsmax¥loadqube.mzp を

C:¥Program Files¥Autodesk¥3ds Max <ver>¥scripts¥Startup にコピーします。(3ds Maxインストール先に応じて変更してください) ※基本的にインストーラによりコピーされますが、後から3ds Maxをインストールした場合などでは手動でコピーが必要となります。

3ds Maxの実行にはユーザプリファレンスとユーザディレクトリを必要とします。また、Windows側のユーザアカウント初期設定もあり ますので、ジョブ投入時に実際に使用するアカウントでWorkerにログインし(下記参照)、一度は3ds Maxを起動する必要があります。 起動して、GUIまで表示されたら、メインツールバー上に、Qube!メニューが表示されることを確認します。表示されない場合は、上記 のloadqube.mzpファイルが存在するかご確認ください。正常に表示されましたら終了して構いません。

※ジョブ実行モード\*1(proxy\_execution\_mode)の設定により、以下の各アカウントでログインし、3ds Maxを起動し、終了させてください。一時的に3dsMaxのライセンスを使用しますが、レンダリング時は使用しません。

3ds Maxの制約上、アカウントには、管理者権限(Administrator権限、ドメインでご使用の場合は、Domain Admins権限) が必要です。各ユーザアカウントに管理者権限を与えるのが不都合な場合は、proxyモードでの運用をお勧めします。

(デフォルト)Desktop Userモードの場合、Desktop Workerとして実行したいユーザアカウントとパスワード

proxyモードの場合、Username: qubeproxy(表示名:Qube! Proxy) Password: Pip3lin3P@\$\$wd

Userモードの場合、クライアント側でジョブ投入時に使用するユーザアカウントとパスワード

※Qube!は3ds Maxをスレーブモードで使用しますので、レンダリング中は3ds Maxのライセンスは消費しません。

<u>\*1: 詳細は、Qube! インストールガイドをご参照ください。</u>



2-1. 3ds Max Jobtypeのインストールとセットアップ(Cont'd 2)

<ワーカー(続)>

ジョブ投入時には以下の状態になっているようにします。

(デフォルト) Desktop Userモードの場合、Desktop Workerとして実行したいユーザアカウントとパスワードでログインした状態にして おきます。

Proxyモードの場合、Username: qubeproxy(表示名:Qube! Proxy) Password: Pip3lin3P@\$\$wd にて、ログインした状態 (裏で良いです)にしておきます。

Userモードの場合、クライアント側でジョブ投入時に使用するユーザアカウントとパスワードにて、ログインした状態(裏で良いです) にしておきます。

# 2-2. 3dsMax GUI(Qube! プラグイン) からの投入

DAIKIN

レンダリングジョブを実行する前に、対象となるシーンの作成、保存を済ませます。

データ(プロジェクト、シーン、テクスチャ)の保存先としては、Qube! クライアント、Qube! Worker ホスト両方がアクセス可能となる ネットワークドライブへ保存します。

データ保存の完了後、メニューの [Qube!]→[Submit Render...] または [Submit Batch Render...] をクリックします。 Submit ダ イアログが起動します。



以下のジョブ投入メニューは、"Expert Mode"で表示させたものです。下線項目は必須入力項目です。

指定が必要な全ての項目に入力した上で、"Submit" ボタンをクリックし、ジョブを投入します。

×

<Submit Render...>

ダイナミックアロケーションを使用したジョブ投入を行います。

フレーム毎にワーカーを割り当てますので、Submit Batch RenderにあるようなExecution指 定(Chunks設定)はありません。

Submit 3ds Max Oube Job Basics **T** Name 5000 📮 Priority 1 Instances -1 🔹 Max Instances ¥. Qube Frame Range Range ascending ¥ rangeOrdering Ŧ Preview Frames Submission Use Preview Frames Frame Numbers 0 Preview Priority 1 🚔 Preview Subjobs Parameters Ŧ 3ds Max Version v2014 v 3dsmaxcmd Browse Scenefile C:¥Users¥ishizaki¥Documents¥3dsMax¥sce Browse Copy Scenefile SceneDir Output File Browse NO Enable DBR Output Gamma 2.2 TIF Alpha ✓ Expert Mode Set Defaults Clear Defaults Cancel Submit

DAIKIN

#### == Qube Job Basics ==

Name ・・・ 実行ジョブの名称です。一意である必要はありません。
 Priority ・・・デフォルトは 9999 です。ジョブの優先度としては最低値となります。(値が低い方が優先度が高くなります。i.e. 9999 < 9998 ← ジョブ優先度)</li>
 Instances ・・・ 同時に実行されるタスク数。デフォルトは 1 です。
 Max Instances ・・・ SmartShareが有効なとき(supervisorのqb.conf内のsupervisor\_smart\_share\_mode が"jobs")、この数を上限に、可能な数までInstance数が自動的に拡張されます。(0:SmartShareを使用しない、-1:上限無し。ただし、supervisorのqb.conf内のsupervisor\_max\_cpus\_limit で制限可)
 == Qube Frame Range ==
 Range ・・・ レンダリングするフレーム範囲を指定します。(例:1-100 or 1-100x3 or 1,3,7,10)
 1-100x30 x3はステップ値を表します。
 rangeOrdering ・・・ 投入するフレームの順番を指定します。ascending(昇順)、descending(降順)、Binary(最初,最後,真ん中,残り..の順)
 == Preview Frames Submission ==

**Use Preview Frames ・・・** プレビュー用のフレームを投入します。

Frame Numbers ・・・ プレビュー用にレンダリングするフレーム番号を指定します。指定しない場合は、 最初,最後,真ん中のフレームをレンダリングします。

Preview Priority・・・プレビュー用のフレームの優先度を指定します。デフォルトはOで最優先になります。 Preview Subjobs ・・・ プレビュー用に投入するサブジョブ数を指定します。

#### == Parameters ==

3ds Max Version ・・・ 3ds Maxのバージョンを指定します。実際にファイルに書き込まれるバージョン記述(例: 15000:v2013, 16000:v2014, 1700:v2015)での指定も可能です。各ワーカーでインストールパスが統一されていない場合など、3dsmaxcmdよりも、こちらで指定すると便利です。

3dsmaxcmd ··· 3dsmaxcmd.exeをフルパスで指定します。

Scenefile ・・・レンダリングするシーンファイル名を指定します。基本的にUNCパスで記述します。 Copy Scenefile・・・subjobの作業用にシーンをコピーするフォルダを指定します。(安定動作のため) Output File・・・ 出力ファイルを拡張子付きで指定します。基本的にUNCパスで記述します。 (例)¥¥serverA¥test¥imgA\_.png → imgA\_0001.png, imgA\_0002.png,...となります。 10

Enable DBR · · · mentalrayまたはV-rayでDistributed Bucket Renderingを使用します。

指定が必要な全ての項目に入力した上で、"Submit" ボタンをクリックし、ジョブを投入します。

\$			Submit 3ds Max		
_	chaole port		· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·		
	Output Gamma	2.2			
	TIF Alpha				
	Disable Output Check				
	Use Legacy Mode				
Q	ube Worker Selecti	on	•		
	Hosts		Browse		
	Groups		Browse		
	Omit Hosts		Browse		
	Omit Groups		Browse		
	Priority Cluster		Browse		
	Host Order	+hos	t.processors.avail Browse		
	Requirements		Browse		
	Reservations		Browse		
	Restrictions		Browse		
Q	ube Advanced Job (	Contro	▼		
	Flags	disab	le_windows_job_object Browse		
	Dependency		Add		
	Email (job complete)		ishizaki		
	Email (failed frames)		ishizaki		
	Blocked				
	Stderr->Stdout				
	Job Label			~	
[	Set Defaults Cl	ear De	afaults Expert Mode 💽 Cancel Sub	mit	

DAIKIN

#### <Submit Render...>(Cont'd 1)

Output Gamma・・・指定した場合、出力画像ヘガンマ値が適用されます。 TIF Alpha・・・出力されるTIFフォーマットヘアルファチャンネルを有効にします。 Disable Output Check・・・出力されるファイルの存在やサイズのチェックを無効にします。 Use Legacy Mode・・・3ds Max2008以前のバージョンではONにします。

#### == Qube Worker Selection ==

Hosts・・・ジョブ実行ホストを指定します。

Groups・・・ジョブ実行Workerグループを指定します。

Omit Hosts・・・ジョブ実行を抑制するホストを指定します。

Omit Group・・・ジョブ実行を抑制するWorkerグループを指定します。

Priority Cluster・・・ジョブ実行時の優先Workerクラスタを指定します。

Host Order・・・ジョブ実行時のホスト順番の優先度条件を指定します。+が付くと高くなり、-が付くと低くなります。

**Requirements・・・ジ**ョブ実行要件式を定義します。OSの種類、同種のジョブのみの投入制限ができま す。(Job Kind欄参照)

Reservations・・・ジョブ実行要件指定を定義します。ジョブスロット数とメモリが指定できます。+が付いている場合は(AllがON)、使用可能なすべてのジョブスロットを使用します。 Restrictions・・・ジョブ実行抑制クラスタを指定します。

#### == Qube Advanced Job Control ==

Flags・・・ジョブ実行フラグを指定します。

**Dependency・・**実行ジョブ依存関係の指定式を定義します。i.e. ジョブ A が終わった後に実行する Mail(job complete)・・・チェックを入れた場合、右側の Email Address フィールドに指定したメールアドレ ス(コンマで複数指定可)にジョブ終了通知メールを送信します。(Success or Failure)

Mail(failed frames)・・・チェックを入れた場合、右側の Email Address フィールドに指定したメールアドレス(コンマで複数指定可)にジョブ異常終了通知メールを送信します。(Success or Failure)

Blocked・・・ジョブを"Block"された状態で投入します。直ちに実行したくないときに使用し、手動で開始できます。

Stderr->Stfout···Stderrに出力されるエラーをStdoutにリダイレクトします。

指定が必要な全ての項目に入力した上で、"Submit" ボタンをクリックし、ジョブを投入します。

€	S	ubmit 3ds Max		
Stderr->Stdout				^
Job Label				
Job Kind				
Process Group				
Retry Frame/Instance			0	•
Retry Work Delay			0	•
Subjob Timeout			-1	•
Frame Timeout			-1	•
FlightCheck scripts				•
Job Pre-flight			Browse	
Job Post-flight			Browse	
Work Pre-flight			Browse	
Work Post-flight			Browse	
Qube Job Delayed St	art			<b>v</b>
hh:mm M/D/Y			Time and Dat	e
Qube Job Environme	nt			Y
Cwd				
	Key	Value		^
Variables				~
Set Defaults Cl	ear Defaults	Expert Mode Can	cel s	Submit

DAIKIN

#### <Submit Render...>(Cont'd 2)

Job Label・・・ジョブ識別のためのラベルを指定します。Process Group内でユニークな名前である必要があります。

Job Kind・・・ ジョブを識別するための任意の情報を設定します。Requirements欄の「Only 1 of a "kind" of job」が指定された際に、ジョブの種類を区別するために参照されます。

Process Group・・・ジョブを組織的にまとめるためのグループ名を設定します。デフォルトはjobidで す。Job Labelと組み合わせてユニークな名前にする必要があります。

**Retry Frame/Instance・・・** フレーム/ジョブインスタンスがfailしたときに、リトライする回数を指定します。-1 を指定すると、studioのデフォルト値を使用します。(Preferences - Studio Defaults)

**Retry Work Delay・・・** failしたframeに対して自動的にリトライをかける前の待ち時間を秒で指定します。

Subjob Timeout・・・ サブジョブがタイムアウトしてKillされる時間を秒で指定します。時間がかかりす ぎるジョブを強制終了させることができます。-1 はこの機能を無効化します。

Frame Timeout・・・・ フレーム単位の計算がタイムアウトしてKillされる時間を秒で指定します。時間が かかりすぎるジョブを強制終了させることができます。-1 はこの機能を無効化します。

== FlightCheck scripts == ※各スクリプトでゼロ以外を返すと、ジョブが"failed"になります。 Job Pre-flight・・・ 各ワーカーで、ジョブインスタンスが実行される前に実行されるスクリプトを指定します。

Job Post-flight・・・ 各ワーカーで、ジョブインスタンスが実行された後に実行されるスクリプトを指定します。

Work Pre-flight・・・各ワーカーで、各フレームまたはアジェンダが実行される前に実行されるスクリプトを指定します。

Work Post-flight・・・各ワーカーで、各フレームまたはアジェンダが実行された後に実行されるスクリプトを指定します。

指定が必要な全ての項目に入力した上で、"Submit" ボタンをクリックし、ジョブを投入します。

<b>9</b>	5	Submit 3ds N	Чах			
Job Post-flight				Brows	se	^
Work Pre-flight				Brows	se	
Work Post-flight				Brows	se	
Qube Job Delayed Si	tart				Ŧ	
hh:mm M/D/Y				Time and D	Date	
Qube Job Environme	nt				•	
Cwd						
	Кеу		Value		^	
Environment Variables					*	
Impersonate User						
Qube Actions					¥	
generateMovie						
Qube Notes					•	
Account					~	
Notes						
					~	~
Set Defaults C	lear Defaults	Expert Mode		ancel	Subr	nit

#### <Submit Render...>(Cont'd 3)

== Qube Job Delayed Start == hh:mm M/D/Y・・・ジョブを実行する時間を指定します。

== Qube Job Environment ==

Cwd·・・ジョブ実行時のカレントワークディレクトリを指定します。

Environment Variables・・・・ジョブ実行時に使用する環境変数を設定します。既存の環境変数に上書きできます。

Impersonate User・・・ジョブを投入する際、指定したユーザとして投入します。デフォルトはカレント ユーザです。指定する場合は、Qube! WranglerViewのUser Permissionsタブで、Impersonate権限 を与える必要があります。

== Qube Actions ==

generateMovie・・・出力イメージからムービーを作成するためのジョブにリンクを追加します。

#### == Qube Notes ==

Account・・・任意のアカウントやプロジェクトデータを設定します。(ユーザ定義) Notes・・・このジョブについて、コメントを記述します。



・・・クリックするとジョブ投入設定をファイルとして保存できます。

保存した設定でのSubmitは、Submit - [Job from file...]でそのファイルを選択します。

# 以下のジョブ投入メニューは、"Expert Mode"で表示させたものです。**下線項目は必須入力項目です。**

指定が必要な全ての項目に入力した上で、"Submit" ボタンをクリックし、ジョブを投入します。

**T** 

<Submit Batch Render...> 数フレームをまとめてワーカーに割り当てます。

#### == Qube Job Basics ==

Name ・・・ 実行ジョブの名称です。一意である必要はありません。 Priority・・・デフォルトは 9999 です。ジョブの優先度としては最低値となります。(値が低い方が優先度が 高くなります。i.e. 9999 < 9998 ← ジョブ優先度 ) Instances ・・・ 同時に実行されるタスク数。デフォルトは 1 です。 Max Instances・・・SmartShareが有効なとき(supervisorのqb.conf内の supervisor\_smart\_share\_mode が"jobs")、この数を上限に、可能な数までInstance数が自動的に拡 張されます。(0:SmartShareを使用しない、-1:上限無し。ただし、supervisorのqb.conf内の supervisor\_max\_cpus\_limit で制限可)

#### == Qube Frame Range ==

**<u>Range</u> ・・・ レンダリングするフレーム範囲を指定します。(例:1-100 or 1-100x3 or 1,3,7,10)** 1-100x3の x3はステップ値を表します。

**Execution** ・・・ フレーム範囲をどのように分割するかを指定します。(Individual frames:1フレーム単位、 Chunks with n frames: nフレーム単位、Split into n partitions: n個のかたまりに分割) **rangeOrdering** ・・・ 投入するフレームの順番を指定します。ascending(昇順)、descending(降順)、 Binary(最初,最後,真ん中,残り..の順)

#### == Preview Frames Submission ==

Use Preview Frames ・・・ プレビュー用のフレームを投入します。 Frame Numbers ・・・ プレビュー用にレンダリングするフレーム番号を指定します。指定しない場合は、 最初,最後,真ん中のフレームをレンダリングします。 Preview Priority・・・プレビュー用のフレームの優先度を指定します。デフォルトは0で最優先になります。

Preview Subjobs ・・・ プレビュー用に投入するサブジョブ数を指定します。

== Parameters ==

3dsmaxcmdExe ···· 3dsmaxcmd.exeをフルパスで指定します。

#### == 3dsMax Required ==

<u>Scenefile</u>・・・レンダリングするシーンファイル名を指定します。基本的にUNCパスで記述します。 Scene Copy Dir・・・subjobの作業用にシーンをコピーするフォルダを指定します。

Name		
Priority	5000	•
Instances	1	<b>•</b>
Max Instances	-1	-
Qube Frame Range		Ŧ
Range	0-100	
Execution	Individual frames 👻 1 🔹	
rangeOrdering	ascending	$\checkmark$
Preview Frames Subr	nission	Ŧ
Use Preview Frames [		
Frame Numbers		
Preview Priority	0	•
Preview Subjobs	1	•
Parameters		¥
3dsmaxcmdExe	✓ Browse	
3dsMax Required		Ŧ
scene	C:¥Users¥ishizaki¥Documents¥3dsMax¥sce Browse	
Scene Copy Dir	C:¥Users¥ishizaki¥Documents¥3dsMax Browse	
BASIC OPTIONS		Ŧ
<b>v</b> [	5	•
cmdFile	Browse	
Set Defaults Cle	ear Defaults 🗹 Expert Mode 👔 Cancel S	Subm

Submit 3dsMax BatchRender

DAIKIN

Oube Job Basics

指定が必要な全ての項目に入力した上で、"Submit"ボタンをクリックし、ジョブを投入します。

3	Sub	omit 3dsMax Ba	tchRender	×	<;
BASIC OPTIONS				^	
v	5			•	==
Int					30
cmaFile				Browse	==
preset				Browse	30
sceneState					==
preRenderScript				Browse	30
postRenderScript				Browse	==
workPath				Browse	30
pathFile				Proweo	
		2	Submit 3dsMax	BatchRender	
workingFolder		RENDER PARAMETER	s		
split		outputName			Browse
strip		camera			
stitch		width	0		÷
dateFormat		height	0		÷
timeEormat		pixelAspect	0		•
RENDER PARAMETER	5	imageSeguenceFile			~
The sector of th		gammaCorrection			~
outputName		gammaValueIn	0		÷
camera		gammaValueOut	0		* *
width	0	continueOnError			
height	0	videopostJob			*
<		skinDenderedFrames			м
,		videoColorCheck			~
		force2Sided			v
		renderHidden			~
		atmospherics			~
		superBlack			~
		renderFields			~
		fieldOrder			~
		< disabcomonto			>

DAIKIN

#### <Submit Batch Render...>(Cont'd 1)

#### == BASIC OPTIONS ==

3dsMaxのコマンドラインレンダリングスイッチ(基本オプション)を参照してください。 == RENDER PARAMETERS ==

3dsMaxのコマンドラインレンダリングスイッチ(レンダリングパラメータ)を参照してください。 == RENDER FLAGS ==

3dsMaxのコマンドラインレンダリングスイッチ(レンダリングフラグ)を参照してください。 == BITMAP PARAMETERS ==

3dsMaxのコマンドラインレンダリングスイッチ(ビットマップパラメータ)を参照してください。

<b>5</b> 9	Submit 3dsMax BatchRender		×	
fieldOrder		~	^	
displacements		~		
effects		~		
useAreaLights		~		
useAdvLight		~		
computeAdvLight		~		
ditherPaletted		~		
ditherTrueColor		~		
renderElements		~		
BITMAP PARAMETERS				
BMP_TYPE		~		
JPEG_QUALITY	0	-		
JPEG_SMOOTHING	0	<b>•</b>		
TARGA_COLORDEPTH		~		
TARGA_COMPRESSE		~		
TARGA_ALPHASPLIT		~		
TARGA_PREMULTALPHA		~		
TIF_TYPE		~		
TIF_ALPHA		~		
TIF_COMPRESSION		~		
TIF_DPI	0			
RLA_COLORDEPTH		~		
			×	

<b>9</b> ,	Submit 3dsMax BatchRender	L	×
RLA_COLORDEPTH		~	^
RLA_ALPHA		¥	
RLA_PREMULTALPHA		¥	
RLA_DESCRIPTION			
RLA_AUTHOR			
RLA_ZDEPTHCHANNE		¥	
RLA_MTLIDCHANNEL		¥	
RLA_OBJECTIDCHANNEL		¥	
RLA_UVCHANNEL		~	
RLA_NORMALCHANNE		~	
RUA_ICINCLAPPEDCOLDROWINEL		~	
RLA_COVERAGECHANNEL		~	
RPF_NODERENDERIDCHANNEL		~	
RPF_COLORCHANNEL		~	
RPF_TRANSPCHANNE		~	
RPF_VELOCCHANNEL		~	
RPF_WEIGHTCHANNE		¥	
RPF_MASKCHANNEL		¥	
EXR_USEEXPONENT		۷	
EXR_EXPONENT	0	•	
EXR_PREMULTALPHA		¥	
EXR_ALPHA		۷	~
<		>	

指定が必要な全ての項目に入力した上で、"Submit" ボタンをクリックし、ジョブを投入します。

2	Submit 3dsMax BatchRender					
Qube SimpleCmd ar	d Shell Parameters	¥	^			
Cmd Template	pp "%(scene)s" sceneFileCopyNameQB_FRAME_RANGE.max" && %(3dsmaxcmdExe)s" -start:QB_FRAME_START - nd:QB_FRAME_END -nthFrame:QB_FRAME_STEP - nowRFW:0 %(argv)s sceneFileCopyNameQB_FRAME_RANGE.max" &&					
Shell (Linux/OSX)		~				
Qube Worker Select	ion	۲	]			
Hosts	Browse					
Groups	Browse					
Omit Hosts	Browse					
Omit Groups	Browse					
Priority Cluster	Browse					
Host Order	+host.processors.avail Browse					
Requirements	Browse					
Reservations	Browse					
Restrictions	Browse					
Qube Advanced Job	Control	¥	]			
Flags	disable_windows_job_object Browse					
Dependency	Add					
Email (job complete)	ishizaki					
Email (failed frames)	ishizaki		~			
Set Defaults C	lear Defaults Cancel	Sub	mit			

DAIKIN

#### <Submit Batch Render...>(Cont'd 2)

**== Qube SimpleCmd and Shell Parameters ==** Cmd Template・・・コマンドを生成するためのテンプレートを指定します。 Shell(Linux/OSX)・・・コマンド実行時のLinux/OSXシェルを指定します。

== Qube Worker Selection ==

Hosts・・・ジョブ実行ホストを指定します。

Groups・・・ジョブ実行Workerグループを指定します。

Omit Hosts・・・ジョブ実行を抑制するホストを指定します。

Omit Group・・・ジョブ実行を抑制するWorkerグループを指定します。

Priority Cluster・・・ジョブ実行時の優先Workerクラスタを指定します。

Host Order・・・ジョブ実行時のホスト順番の優先度条件を指定します。+が付くと高くなり、-が付くと低くなります。

**Requirements・・・ジ**ョブ実行要件式を定義します。OSの種類、同種のジョブのみの投入 制限ができます。(Job Kind欄参照)

Reservations・・・ジョブ実行要件指定を定義します。ジョブスロット数とメモリが指定できま す。+が付いている場合は(AllがON)、使用可能なすべてのジョブスロットを使用します。 Restrictions・・・ジョブ実行抑制クラスタを指定します。

指定が必要な全ての項目に入力した上で、"Submit" ボタンをクリックし、ジョブを投入します。

<b>S</b> ?	Submit 3dsMax BatchRender	
Qube Advanced Job (	Control	<b>T</b>
Flags	disable_windows_job_object	Browse
Dependency		Add
Email (job complete)	ishizaki	
Email (failed frames)	🗌 ishizaki	
Blocked Stderr->Stdout		
Job Label		
Job Kind		
Process Group		
Retry Frame/Instance		0
Retry Work Delay		0
Subjob Timeout		-1 📮
Frame Timeout		-1 🗮
FlightCheck scripts		•
Job Pre-flight		Browse
Job Post-flight		Browse
Work Pre-flight		Browse
Work Post-flight		Browse
Qube Job Delayed St	art	▼
hh:mm M/D/Y	IT	me and Date
Qube Job Environme	nt	<b>T</b>
Set Defaults Cl	ear Defaults Expert Mode Cance	el Submit

DAIKIN

#### <Submit Batch Render...>(Cont'd 3)

== Qube Advanced Job Control ==

Flags・・・ジョブ実行フラグを指定します。

Dependency・・・実行ジョブ依存関係の指定式を定義します。i.e. ジョブ A が終わった後に実行する

**Mail(job complete)・・・**チェックを入れた場合、右側の Email Address フィールドに指定した メールアドレス(コンマで複数指定可)にジョブ終了通知メールを送信します。(Success or Failure)

**Mail(failed frames)・・・**チェックを入れた場合、右側の Email Address フィールドに指定した メールアドレス(コンマで複数指定可)にジョブ異常終了通知メールを送信します。(Success or Failure)

Blocked・・・ジョブを"Block"された状態で投入します。直ちに実行したくないときに使用し、手動で開始できます。

Stderr->Stfout···Stderrに出力されるエラーをStdoutにリダイレクトします。

Job Label・・・ジョブ識別のためのラベルを指定します。Process Group内でユニークな名前である必要があります。

Job Kind・・・ジョブを識別するための任意の情報を設定します。Requirements欄の「Only 1 of a "kind" of job」が指定された際に、ジョブの種類を区別するために参照されます。

Process Group・・・ジョブを組織的にまとめるためのグループ名を設定します。デフォルトは jobidです。Job Labelと組み合わせてユニークな名前にする必要があります。

**Retry Frame/Instance・・・** フレーム/ジョブインスタンスがfailしたときに、リトライする回数を 指定します。-1 を指定すると、studioのデフォルト値を使用します。(Preferences - Studio Defaults)

**Retry Work Delay** · · · failしたframeに対して自動的にリトライをかける前の待ち時間を秒で 指定します。

Subjob Timeout・・・ サブジョブがタイムアウトしてKillされる時間を秒で指定します。時間がかかりすぎるジョブを強制終了させることができます。-1 はこの機能を無効化します。

**Frame Timeout**・・・ フレーム単位の計算がタイムアウトしてKillされる時間を秒で指定します。 時間がかかりすぎるジョブを強制終了させることができます。-1 はこの機能を無効化します。

指定が必要な全ての項目に入力した上で、"Submit" ボタンをクリックし、ジョブを投入します。

Q.	Submit	3dsMax Bat	chRender		
Frame Timeout					-1 🗸
FlightCheck scripts					¥
Job Pre-flight				Brow	se
Job Post-flight				Brow	se
Work Pre-flight				Brow	se
Work Post-flight				Brow	se
Qube Job Delayed Sta	irt				Y
hh:mm M/D/Y				Time and I	Date
Qube Job Environmen	t				T
Cwd					
	Кеу		Value		^
Environment Variables					
					~
Impersonate User					
Qube Job Validation &	RegularExpress	ion-based Out	out Parsing		T
Min File Size					0 🔹
regex_highlights					^
Set Defaults Cle	ar Defaults	Expert Mode	Ca	ancel	Subm

#### <Submit Batch Render...>(Cont'd 4)

== FlightCheck scripts == ※各スクリプトでゼロ以外を返すと、ジョブが"failed"になります。 Job Pre-flight・・・ 各ワーカーで、ジョブインスタンスが実行される前に実行されるスクリプトを指定 します。

Job Post-flight・・・ 各ワーカーで、ジョブインスタンスが実行された後に実行されるスクリプトを指定します。

Work Pre-flight・・・各ワーカーで、各フレームまたはアジェンダが実行される前に実行されるスクリプトを指定します。

Work Post-flight・・・各ワーカーで、各フレームまたはアジェンダが実行された後に実行されるスクリプトを指定します。

#### == Qube Job Delayed Start ==

hh:mm M/D/Y····ジョブを実行する時間を指定します。

#### == Qube Job Environment ==

Cwd・・・ジョブ実行時のカレントワークディレクトリを指定します。

Environment Variables・・・ ジョブ実行時に使用する環境変数を設定します。既存の環境変数に 上書きできます。

Impersonate User・・・ジョブを投入する際、指定したユーザとして投入します。デフォルトはカレントユーザです。指定する場合は、Qube! WranglerViewのUser Permissionsタブで、Impersonate権限を与える必要があります。

指定が必要な全ての項目に入力した上で、"Submit" ボタンをクリックし、ジョブを投入します。

<₽	Submit 3dsMax BatchRender	
		^
		~
Impersonate User		
Qube Job Validation 8	& RegularExpression-based Output Parsing	Y
Min File Size	0	•
regex_highlights		^
reday errors		^
regex_errors		~
regex_outputPaths		^
		~
regex_progress		^
regex_maxLines	20	•
Qube Actions		•
generateMovie		_
Qube Notes		<b>*</b>
Account		×
Notes		^
		~
		~
Set Defaults Cl	ear Defaults Expert Mode Cancel	Submit

#### <Submit Batch Render...>(Cont'd 5)

== Qube Job Validation & RegularExpression-based Output Parsing == Min File Size・・・出力パスとして認識される最小サイズを指定します。(0だと無効になります) regex\_highlights・・・stdout/stderrメッセージで、ハイライト表示される正規表現を指定します。 regex\_errors・・・stdout/stderrメッセージで、エラー表示される正規表現を指定します。 regex\_outputPaths・・・stdout/stderrメッセージで、画像の出力パスとして認識される正規表現を 指定します。

**regex\_progress**··· stdout/stderrメッセージで、frame/chunk進行中として認識される正規表現を 指定します。

**regex\_maxLines・・・** stdout/stderrメッセージで、正規表現とパターンマッチする最大行数を指定します。

== Qube Actions ==

generateMovie・・・出力イメージからムービーを作成するためのジョブにリンクを追加します。

#### == Qube Notes ==

Account・・・任意のアカウントやプロジェクトデータを設定します。(ユーザ定義) Notes・・・このジョブについて、コメントを記述します。



・・・クリックするとジョブ投入設定をファイルとして保存できます。

保存した設定でのSubmitは、Submit - [Job from file...]でそのファイルを選択します。

# 2-3. Qube! Wrangler View からの投入

DAIKIN

[スタート]→[プログラム]→[PipelineFX]→[Qube!] をクリック、Qube! Wrangler View を起動、[Submit]→[3ds Max Job...] または [3dsMax BatchRender Job]を選択します。設定項目は、3ds Max GUIからのものと同じです。

🚭 Qube! Wrangler V	Cmdline Job	100 licenses)]	×
File View Submit	Cmdrange Job PyCmdline Job		
Refresh Refresh 5	AppFinder Jobs	ed Killed Complete User	3
Requests in refresh (	3ds Max Job	Farm Usage: running instances: 0 workers: 0/2 slots: 0/8	8
Jobs Running Inst	3dsMax BatchRender Job Blender Job	ts User Permissions	
Job counts:	Cinema4d (OSX) Job Cinema4d (Win) Job	Retrieved: 409 Total in Qube: 409	
Id 🕂 State	Holomatix Rendition Job	User Priority Instan Frames Ima A	1
674 failed	Houdini (loadonce) Job Houdini SimpleCmd	01 ishi 5000 0/1 10 Status: Complete	11
672 failed	Lightwave (ScreamerNet) Job Mava Job	01 ishi 5000 0/1 10	11
● 671 comp	Maya BatchRender	01 ishi 5000 0/1 10	11
Killed	Maya MEL   Rhino Job	Job Times	]
Frames/Work 1	Vue RenderBull/Node Job	4 b x	
Order $\hat{T}$ Name	Xsi Job XSI BatchRender Job	Images Started Flansed 11:56:37	
● 1 1	3Delight Job	1         2014-04-11 11:57:50         0:00:07         Start time         : 2014-04-11	
<b>2</b> 2	Aqsis Job Maxwell Render, Job	1 2014-04-11 11:57:58 0:00:07 Elapsed time : 0:02:29	
• 3 5	MayaMan (batch) Job	1         2014-04-11 11:58:00         0:00:07         Completion time         : 2014-04-11           1         2014-04-11 11:58:14         0:00:07         11:58:10         11:58:10	
• 5 5	Mentalray Job MiGen Job	1 2014-04-11 11:58:21 0:00:06 CPU-Minutes : 0:09:56	
<b>6</b> 6	Mtor Job	1 2014-04-11 11:58:28 0:00:06 Average frame time : 0:00:07	
	RealFlow Job Renderman Job		1
IP Address for local m	Aftereffects (aerender) Job	])	Ī
Local machine is Supe	Combustion Job Evolation (ConcoleStave) Job		
IP Address for Superv IP Address for local m	Maxwell mximerge Job	n	
Local machine is Supe	Nuke (cmdline) Job Nuke (loadOnce) Job	11 11	
Unlock hosts: ['telhp:	Qube (imagesToMovie) Job		
opdated 409 Jobs IN	RED (REDIne) Job RV (rvio) Job		-
Front-end submission t	SequencePublisher Job	Last log message: Updated 409 jobs in cache.	1



# 2-4. ジョブ投入後のジョブ確認方法について

投入したジョブが完了したかについては、完了通知メール送信設定をされている場合でも、必ず Qube! WranglerView を起動し確認 するかたちになります。([スタート]→[プログラム]→[PipelineFX]→[Qube!])

"Jobs" タブで実行中、あるいは実行完了したジョブの概要をブラウズします。

また各タブをクリックする事で、[Properties] (ジョブ概要)、[Stdout] (ジョブ標準出力)、[Stderr] (ジョブエラー出力)、[Output] (出力画像確認※) などが行えます。 ジョブの状態は "State" 表示で "running" (実行中)、"complete" (完了)、"failed" (失敗) であるか確認します。

実行中のジョブをキャンセルする場合には、ジョブ ID 項目を選択の上、マウス右クリックし、メニューの "Kill"を選択します。

Refresh	
Filter Dependencies	
Retry	
Retry Failed Frames	
Interrupt	
Block (+ Purge)	
Block (+ Finish Current)	
Unblock	
Kill	
Remove	
Prioritize	
Modify	
Resubmit	
View Output	
Browse Output Dirs	
Execute in Local Shell	
Open Job Log Dir	
Zip and Open Job Log Dir	
Save As	

Frames/Work から目的の Work を選択の上、左側 ウ インドウの"Output" タブをクリックする事で、画像表示を させます。対応画像フォーマット以外を表示させるには、 File > PreferencesのImage Viewerにて外部ビューア が指定できます。

⊻iew	Submit <u>H</u> elp												
3	<b>Ø</b>	$\overline{\mathbf{v}}$			🐨 🗸	2	daich	i-s					
esh R	efresh Sel   In	icomplete	Running	Failed I	(iled Compl	ete Use	r			Search			
.ayout	Host/Worker L	.ayout									_		_
Û	% Done	State	Name			Priority	C Ta	asks	User	Type	<b></b>	Stdout Stderr Graph Timeline Output	
393	100%	complete	crndline Job			9999	0/2 0		daichi-s	cmdlin	ne	¥¥telhp25¥share¥3dsmax0005.tif	
892	100%	complete	cmdline Job			9999	0/4 0	_	daichi-s	cmdlin	ne 🛄	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1	
891	100% (61	complete	JadsMax_Te:	t2		99999	0/1 6	1	daichi-s	JOST	9X		
990	100% (0/0)	complete	3dsMax_1e:	n∠ t∃ob1		9999	0/1 61	1	daichi-s	3dsm	HA N		
882	100% (1/1)	complete	miGen Inh			9999	0/1 1		daichi-s	miGer	1		
881	0% (0/1)	kiled	miGenJob re	ender		9999	0/1 1		daichi-s	menta	alrav	the second se	
880	100% (1/1)	complete	miGenJob			9999	0/1 1		daichi-s	miGer	1		
879	100%	complete	cmdlineJob			9999	0/1 0		daichi-s	cmdlir	ne		
875	100% (1/1)	complete	miGen Job			9999	0/1 1		daichi-s	miGer	1		
873	100% (1/1)	complete	miGen Job			9999	0/1 1		daichi-s	miGer	1		
872	100%	complete	crndline Job			9999	0/1 0		daichi-s	cmdlin	ne -		
869	100%	complete	crndine Job			9999	0/1 0		daichi-s	cmain	ie		
800	100%	complete	cmaineJob			9999	0/1 0		daichi-s	cmain	ie vo	(PYA)	
863	0% (0/1)	kilod	miGen lob re	andor		0000	0/1 1		daichius	ment	alrav		
862	100% (1/1)	complete	miGen Job			9999	0/1 1		daichi-s	miGer			
861	0% (0/1)	kiled	miGenJob re	ender		9999	0/1 1		daichi-s	menta	alrav		
860	100% (1/1)	complete	miGenJob			9999	0/1 1		daichi-s	miGer	1		
859	100%	complete	cmdlineJob			9999	0/1 0		daichi-s	cmdlin	ne		
858	100%	complete	cmdlineJob			9999	0/1 0		daichi-s	cmdlin	ne		
857	0%	kiled	cmdlineJob			9999	0/1 0		daichi-s	cmdlin	ne		
856	0%	kiled	crndline3ob			9999	0/1 0		daichi-s	cmdlin	ne		
855	0%	killed	crndlineJob			9999	0/1 0		daichi-s	cmdlin	ne 🛛		
854	100%	complete	cmaineJob			9999	0/1 0		daichi-s	cmair	le		
850	196 (1/100)	kiled	mayalob			99999	0/1 10	10	daichi-s	mava			
849	0% (0/100)	kiled	mayaJob			9999	0/1 10	10	daichi-s	maya			
848	3% (3/100)	kiled	maya lob			9999	0/1 10	n	daichi-s	maya			
847	4% (4/100)	kiled	mayaJob			9999	0/1 10	00	daichi-s	maya			
846	5% (5/100)	kiled	mayaJob			9999	0/1 10	00	daichi-s	maya			
845	65% (65/	kiled	mayaJob			9999	0/1 10	00	daichi-s	maya			
843	0% (0/1)	kiled	miGenJob re	ender		9999	0/1 1		daichi-s	menta	alray 🚽		
CN0	1000/. /1/11	complete	miGon1oh			0000	0(1 1		daidhi e	miGor			
Agend	da/Frames	Workers/Sul	ojobs								4 Þ		
ame 企	Status	Started	06.15:48:04	Elapsed	Complet 2008-09	ed -06 15:48:11	Host	236	Subj	obID (	Dutput 🔺	1	
3	complete	2008-08-	06 15:48:11	0:00:07	2008-08	-06 15:48:19	teln	236	0		'¥¥¥¥te		
4	complete	2008-08-	06 15:48:19	0:00:07	2008-08	-06 15:48:26	telpo	:236	0	i	'¥¥¥¥te		
5	complete	2008-08-	06 15:48:26	0:00:08	2008-08	-06 15:48:34	telpo	:236	0	i	'¥¥¥¥te		
6	complete	2008-08-	06 15:48:34	0:00:08	2008-08	-06 15:48:42	telpo	:236	0	i	'WWWWte		
7	complete	2008-08-	06 15:48:42	0:00:08	2008-08	-06 15:48:50	telpo	:236	0	1	'¥¥¥¥te		
8	complete	2008-08-	06 15:48:50	0:00:09	2008-08	-06 15:48:59	telpo	236	0	1	'¥¥¥¥te		
9	complete	2008-08-	06 15:49:00	0:00:08	2008-08	-06 15:49:08	telp	c236	0	ļ	¥¥¥¥te		
10	complete	2008-08-	06 15:49:09	0:00:07	2008-08	-06 15:49:16	telpi	C236	0		****te		
11	compiete	2008-08-	00 10:49:17	0:00:07	2008-08	-00 15:49:24	telpi	230	U		<b>####</b> €₹		
lhp25¥sha	are¥3dsmax000	4.tif											_
lhp25¥sha	are¥3dsmax000	5.tif											
							5201 - IL -	OFV 1	V0.1	0005.00			_
							hare ut	2004/2016	n e 4 ou sina)				

※ 対応画像フォーマット~ TIFF(標準フォーマット)、PNG、JPG、BMP、GIF

# 3. コマンドラインジョブ投入フロー

# 3-1. コマンドラインジョブ

DAIKIN

Qube! WranglerView からレンダリングジョブ以外に使用可能なコマンドジョブの実行が可能です。この機能を活用する事により、 レンダーファームの管理~リブート、シャットダウン、システム設定ファイルの差し替え、ソフトウェアのインストールなど~が行え ます。※

[Submit]→[Cmdline Job...]をクリックすると以下のウインドウが開きます。

Command フィールドに実行コマンドラインを入力、Hosts で実行ホストの指定、あるいは Flags フィールドで Browse ボタンを 押し以下にある Chooser ウインドウで "host list" にチェックを入れた上でジョブ実行を行うと、全ての Worker ホストで指定され たっつ、バを宝行! ます ある場合、

ube Job Basics		^	Administrators あるいは Superuser 権限でのジョフ投入
Name	cmdline Job		proxy である場合は Proxy ユーザーが Administrators
Priority	9999	* *	Superuser 権限 である事が必要になります。 (ドメインの)
Instances	1	▲ ▼	Downein Admine 佐田 杉立西式士)
arameters			Domain Admins惟限か必安で9)
Command		^	Chooser
		¥	Select job flags
Shell (Linux/OSX)	)	×	
ube worker Select	Lion		auto_mount
Hosts		Browse	auto_wrangling
Groups		Browse	convert_path
Omit Hosts		Browse	disable_auto_complete
Omit Groups	I	Browse	disable_windows_job_object
Priority Cluster		Browse	elite
Host Order	+host.processors.avail	Browse	export_environment
Requirements		Browse	
Reservations		Browse	migrate on frame retry
Restrictions		Browse	p_agenda
ube Advanced Job	Control		
Flags		Browse	OK Cancel
		>	



3-2. 応用編 ~ Qube!ジョブとしてのインストールパッケージ処理

コマンドラインジョブを応用していただくことにより、レンダーファームホストのソフトウェア管理工数を削減する 事も可能です。共有ファイルシステムヘインストールパッケージを保存し、特定のレンダーファームホストに 対して、無人インストールを行うかたちで対応可能です。

実行にあたっては、Command フィールドに直接コマンドラインを記述する、あるいはそれらの記述を行って いる実行バッチを指定する、などの方法となります。

Commandline	
Command	*

各プラットフォーム毎の代表的なインストールコマンドとそのオプション指定について、以下に示します。 詳細はそれぞれのコマンドのヘルプをご参照ください。

-Windows (msiパッケージ)の場合-

msiexec /i "Z:¥XYZ.msi" /qn /liwearcmov Z:¥install.log

-OS X (インストーラーパッケージ) の場合-

/usr/sbin/installer -pkg /foo/share/XYZ.pkg -target "/Volumes"

-Linux (rpmパッケージ)の場合-

rpm\_ivh /foo/share/XYZ.rpm

# 4. トラブルシューティング

DAIKIN

■ failedになる、pendingのまま進まないなど、うまくレンダリングができない場合

ログにエラーメッセージ等が表示されることもありますが、基本的な事項として先ずは以下の件をご確認ください。 •ワーカーでレンダリング時に使用するログインアカウントに管理者権限があるか

(ドメインの場合、Domain Admins権限が必要です)

•UACがオフになっているか

• "Interactive Services Dialog Detection Service" が存在している場合、停止状態になっているか

・使用するアカウントで、ワーカーにログインし、一度 3dsMax を立ち上げ、終了しているか。ユーザプロファイル が作成され、メインツールバーにQube!メニューが組み込まれている必要があります。

•MSE(Microsoft Security Essentials)を使用している場合は、C:¥ProgramData¥Pfx¥Qubeを除外登録しているか(登録していない場合、supervisorとworker間の通信が不安定になる現象が報告されています)

•各ワーカーから、同じパスでシーンやテクスチャ、出力フォルダ等にアクセスできるか。基本的にUNCパスで記述しますが、各ワーカーでパスが異なる場合は、worker\_drive\_mapやworker\_path\_map等の設定が必要となります。

•ワーカーの動作モードに応じて、ワーカーがログイン状態になっているかご確認ください。Serviceモードでもロ グイン状態にする必要がありますが、これは、3dsMaxの特性によります。P.8をご参照ください。

•Output Fileフィールドを使用している場合は、拡張子付きでファイル名を指定しているかご確認ください。

(例)¥¥serverA¥test¥imgA\_.png  $\rightarrow$  imgA\_0001.png, imgA\_0002.png,... と出力されます。

■ 投入時の設定の注意事項

ー台のマシンで複数の 3ds Max ジョブを起動すると不安定になる場合があります。

回避するには、投入する際に Reservations で host.processors=1+ と指定してから投入します。(Browse > host.processorsのAllにチェックを入れます)。これでひとつのインスタンスがワーカーノード上の全てのスロットを専有し実行します。

これは、3ds Max ではマルチスレッドの制御自体に制約があるため、基本的に各インスタンス毎にコア数分の スレッドを立ち上げてレンダリングする、1台=1インスタンスという形が望ましいためです。 24



4. トラブルシューティング(Cont'd 1)

DAIKIN

■ エラー解析に必要なログについて

● ジョブログ(<u>http://docs.pipelinefx.com/display/QUBE/Job+logs</u>)

位置:スーバーバイザマシン上の、C:¥ProgramData¥Pfx¥Qube¥logs¥job

各ジョブ単位で出力されるログです。投入時の設定、Qube!およびレンダラからの情報が出力されています。

スーパーバイザにて、ジョブを右クリック > Open Job Log Dir... でフォルダ ヘアクセスでき、Zip and Open Job Log Dir... にて、Zipファイルにアーカ イブ化できます。メールに添付して送付する際などに便利です。

Jah sausta			Disalauinau (	06 0-4	niaurada 40	<ul> <li>Total in</li> </ul>	Outer
Job counts:		,	Displaying: 4	iuo kei	meveu: 40	o rotarin	Qube:
Id 🕂	State	% Done	Name		Jser	Priority	Insta
659	failed	0% (0/10)	Max2014_tes	t01	Refresh		
658	58 kiled 10% (1/10) Max2014_				Filter De	pendencies	
657	complete	100% (10/	Max2014_tes	t01			
656	complete	100% (10/	Max2014_tes	t01	Retry	and Ensurem	
655	kiled	0% (0/10)	Max2014_tes	t01	hetry ra	lied rrames	
654	kiled	0% (0/10)	Max2014_tes	t01	Block (+		
4							
_							
Frames/V	Vork Instan	ices			Kill		
Order fr	Name		Status	Image	Remove.		
91	1		pending		Prioritize		
G 2	2		pending		Modify		
03	3		pending		Resubmi	t	
@3 @4	3		pending pending		Resubmi View Out	t	
03 04 05	3 4 5		pending pending pending		Resubmi View Out Browse (	t put Dutput Dirs	
93 94 95 96	3 4 5 6		pending pending pending pending		Resubmi View Out Browse (	t put Dutput Dirs	
<ul> <li>3</li> <li>4</li> <li>5</li> <li>6</li> <li>7</li> </ul>	3 4 5 6 7		pending pending pending pending pending		Resubmi View Out Browse ( Execute	t put Dutput Dirs in Local Shell	I
<ul> <li>3</li> <li>4</li> <li>5</li> <li>6</li> <li>7</li> <li>8</li> </ul>	3 4 5 6 7 8		pending pending pending pending pending pending		Resubmi View Out Browse ( Execute Open Job	t put Dutput Dirs in Local Shell b Log Dir	I
<ul> <li>3</li> <li>4</li> <li>5</li> <li>6</li> <li>7</li> <li>8</li> <li>9</li> </ul>	3 4 5 6 7 8 9		pending pending pending pending pending pending pending		Resubmir View Out Browse ( Execute Open Job Zip and (	t put Dutput Dirs in Local Shell b Log Dir Open Job Log	l Dir

Supervisor Logs(supelog)( <u>http://docs.pipelinefx.com/display/QUBE/Supervisor+Logs</u>)

位置:スーバーバイザマシン上の、C:¥ProgramData¥Pfx¥Qube¥logs¥supelog

スーパーバイザが出力するログです。各ジョブの割り振り状況 やワーカーからのエラー、リトライ情報などファーム全体のマ ネジメントに関する情報が出力されています。

スーパーバイザにて、Qube! WranglerView > Administration > View Supervisor Log にて見ることができます。放っておく と大きなファイルになりがちですので、定期的に作成し直すこ とをお勧めします。(ファイル名を変更したり、削除したりすると、 自動的に作成されます)

🚭 Qube! Wrangler V	iew 6.5-2 [Supervisor: telhp109 (100 licenses)]					
File View Submit	Administration Help					
Refresh Refresh S	Configure Local Host Display Local Running Configuration Display Qube Supervisor Configuration	plete	<u>گ</u> User			
Requests in refresh	Install License on (Local) Supervisor Setup Wizard (Local) Register Windows Password					
Job counts:	Supervisor: Service Started	• otal in	otal in Qube: 406			
Id 🕂 State	Autostart Supervisor: Service on Boot	ity	Instan	Fram		
659 failed	Autostart Worker: Disabled	▶ 0	0/1	10		
658 killed	Datahase Health Check	-þ	0/1	10		
657 comp	Database Repair - "1990 Tables (Try Health Check First)	þ	0/1	10		
656 comp		—þ	0/1	10		
655 killed	Ping Supervisor	þ	0/1	10		
654 killed	Ping Local Worker	þ	0/1	10		
•	View Supervisor Log	View	last 250 lin	es		
	View Worker Log	<ul> <li>View</li> </ul>	entire log			

4. トラブルシューティング(Cont'd 2)

DAIKIN

■ エラー解析に必要なログについて

Worker Logs( <u>http://docs.pipelinefx.com/display/QUBE/Worker+Logs</u>)

位置:ワーカーマシン上の、C:¥ProgramData¥Pfx¥Qube¥logs¥workerlog

各ワーカー単位で出力されるログです。ワーカーのステータ スや割り振られたジョブに対し、本ワーカーがどのようにレン ダリング資源を割り当てたかなどの情報が出力されていま す。

ワーカーにて、Qube! WranglerView > Administration > View Worker Log にて見ることができます。放っておくと大 きなファイルになりがちですので、定期的に作成し直すこと をお勧めします。(ファイル名を変更したり、削除したりすると、 自動的に作成されます)

🚭 Qube! Wra	anglerVi	ew 6.5-2 [Supervisor: telhp109 (100 licenses)]						
File View	Submit [	Administration Help						
💱 Refresh F	Sefresh S	plete	🚨 User					
Requests in	Requests in refresh ( Install License on (Local) Supervisor							
Jobs Runn	Jobs Running Inst Register Windows Password							
Job counts	:	total in	otal in Qube: 406					
Id 🖓	State	Autostart Supervisor: Service on Boot	ity	Instan	Frame			
659	failed	Autostart Worker: Disabled	• 0	0/1	10			
658	killed	Database Health Check	þ	0/1	10			
<b>6</b> 57	comp	Database Repair - ~1990 Tables (Try Health Check First)	P	0/1	10			
<b>6</b> 56	comp	Ping Supervisor	-Р	0/1	10			
655	killed	Ping Local Worker	Р	0/1	10			
654	killed		_P	0/1	10			
		View Supervisor Log	•		لم			
	View	View last 250 lines						
Frames/	Work	nstances	View	entire log				

■ Qube! サポートサイトもご参照ください。
 <u>https://www.itec.daikin.co.jp/DC/prd/qube/support/</u>
 FAQ: <u>https://www.itec.daikin.co.jp/faq-qube/</u>
 開発元サポートサイト(英語): <u>https://www.pipelinefx.com/supportpage/</u>



27

# Qube!クイックガイド *3dsMax・コマンドライン編* 第6.0版 2020年 9月24日

**ダイキン工業株式会社** 電子システム事業部 営業部 MCグループ https://www.itec.daikin.co.jp qb-support@daikin.co.jp 〒104-0028 東京都中央区八重洲二丁目2番1号 東京ミッドタウン八重洲 八重洲セントラルタワー