



One More Solution



クイックガイド Maya Jobtype・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 (Maya編) 5ページ

2-1. Maya GUI からの投入	6-23ページ
2-2. Qube! WranglerView からの投入	24ページ
2-3. ジョブ投入後のジョブ確認方法について	25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 26ページ 26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 27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 Maya編です。

詳細につきましては、Maya については Maya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 (Maya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. Maya GUI 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。

Maya で Qube! を使用する前に、Qube!GUIの[File]→[Install App UI]から[Install 'Maya' App UI]をインストールします。 C:¥Users¥<username>¥Documents¥maya¥scripts にプラグインがインストールされますので、Mayaの各バージョンで共通に使用 できます。

₹	🚭 Qube! WranglerView 6.6-1a [Supervisor: telhp109 (100 licenses)]						
F	ile 1	View S	Submit i	Administration	Help		
	Preferences Save Preferences Save External Preferences File Open User Preferences Directory						
	Insta	ill App L	II			۲	Install AfterEffects App UI
	Open SimpleCmds directory Update/Install SimpleCmd Reload SimpleCmds						Install Cinema4D (AppFinder) App UL Install Cinema4d (OSX) App UL Install Cinema4d (Win) App UL Install Houdini (hython render) App UL
	Upda	i Appoi ate/Insta	airectory. All AppUI	 module			Install Lightwave (ScreamerNet) App UI
-	Close Ctrl+W Exit Ctrl+Q				Ctrl+W Ctrl+Q		Install Maya App UI Install MiGen App UI Install Modo (cmdrange) App UI
	3	00	complet	e 100%(10	1/10)	J	Install Mtor App UI
	27	99	complet	e 100%(10	1/10)	J	Install Nuke (cmdline) App UI
	○ 7	98	complet	e 100%(5/	(5)	J	Install Nuke (loadOnce) App UI
	○ 7	97	complet	e 100%(10	1/10)	J	Install XSI BatchRender App UI
	0 7	90	a a malat	- 10.0% (1)	(1)	15	A set as a s



データ保存の完了後、メニューの [Qube!]→[Submit XXXX...] 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 maya		
Qube Job Basics		¥	^
Name	maya render		
Priority	9999	•	
Instances	1	•	
Max Instances	-1	•	
Qube Frame Range		¥	
Range	1-10x1		
rangeOrdering	ascending	~	
Preview Frames Sub	mission	Ŧ	
Use Preview Frames			
Frame Numbers			
Preview Priority	0	•	
Preview Subjobs	1	•	
Render App Auto-thr	eads & Uses the Entire Worker	۲	
Usage Tip:	You can either select "Render on all cores" here in this section, or set a specific number of threads for the process in the next section. Using this section causes the "Specific Number of Threads" section		
Render on all core	(Reserves the entire worker)		
Min Free Slots	1	▲ ▼	
Render App Uses a S	pecific Number of Threads	۲	
Usage Tip:	You can either set a specific number of threads for the process here in this section, or use the section above to		*
Set Defaults Cl	ear Defaults Expert Mode Cancel	Subr	nit

DAIKIN

<Submit Maya Render Job / Submit Maya Render Job per Layer> 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

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

Submit Maya Render Job per Layerでは有効なレイヤ数分、Submitダイアログが表示 されます。

== 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 ==

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) 1-100x3の 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。

== Render App Auto-threads & Uses the Entire Worker ==

Render on all core・・・ワーカーのすべてのコアを使用します。

Min Free Slots・・・ワーカーがジョブを受けるために必要な空きスロットの最低数を指定します。

自動的にReservationsフィールドのhost.processor=n+ に反映されます。

== Render App Uses a Specific Number of Threads ==

Slots = Threads ・・・ コア数がそのままSlot数として設定されている場合(デフォルト)、それぞれの スレッド用にワーカーのスロットを確保します。

Specific Thread Count ・・・ レンダースレッド数を指定します。Render on all coreがONの場合、この設定は無視されます。

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 Maya Render Job / Submit Maya Render Job per Layer>(Cont'd 1)

5 2	Submit maya		
Scene and Directories	3	,	^
Scenefile	C:/Users/ishizaki/Documents/maya/projec	Browse	
Project dir	C:/Users/ishizaki/Documents/maya/projec	Browse	
Cameras/Layers/Ligh	ts	T	
Cameras		Choices	
Layers		Choices	
EnableDefaultLight		~	
Renderer		¥	
Renderer		~	
Render Threads		-1 🐥	
Ignore Errors			
Distributed Rendering	None	~	
Maya Executable		Browse	
Image File Output			
Render dir		Browse	
File Name Prefix			
Frame/Anim Ext		~	
Frame Padding			
Renumber StartFrame			
Renumber ByFrame			
			~
Set Defaults Cle	ar Defaults 🗹 Expert Mode 💽 Cancel	Subm	nit

DAIKIN

== Scene and Directories ==

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。 Project dir・・・プロジェクトフォルダへのパスを指定します。一時ファイルが置かれますので、書き込み 可能なフォルダを指定します。指定しない場合は、システムのテンポラリフォルダ(Windowsの場合、環 境変数:TEMP)が使用されます。

== Cameras/Layers/Lights ==

Cameras・・・レンダリング対象のカメラのリストを記述します。(セパレータ:空白) Submit Maya Render Job per Layerで投入すると、レイヤの設定に基づき、自動的に設定されます。 Layers・・・レンダリング対象のレイヤのリストを記述します。(セパレータ:空白) Submit Maya Render Job per Layerで投入すると、自動的に設定されます。 EnableDefaultLight・・・デフォルトライトを有効にします。

== Renderer ==

Renderer・・・使用するレンダラを選択します。指定しない場合は、シーン内の設定が使用されます。 Render Threads・・・ 各サブジョブで使用するスレッド数を指定します。-1では、host.processorsの設定に従い、0ではワーカーのすべてのコアを使用します。

Ignore Errors・・・レンダリング時に発生したエラーメッセージを無視します。OFFの時、エラーになると failureとなります。エラーにはなるが、レンダリング画像は正常な場合など、無視して続行できます。 **Distributed Rendering**・・・ 分散レンダリングを使用します。(Mental rayのサテライト、V-RayのDR) **Maya Executable**・・・ Mayaの実行ファイルを指定します。(Windowsの場合、mayabatch.exe)

== Image File Output ==

Render dir・・・出力ファイルのフォルダへのパスを指定します。基本的にUNCパスで記述します。 File Name Prefix・・・イメージファイル名のプリフィックスを指定します。

Frame/Anim Ext・・・ フレームと拡張子のフォーマットを指定します。

Frame Padding・・・フレームパディングの桁数を指定します。4の場合、name.XXXX.extとなります。 **Renumber StartFrame・・・**ファイル名に付加されるフレーム番号のスタートフレーム番号(オフセット 数)を指定します。

Renumber ByFrame・・・ファイル名に付加されるフレーム番号のステップ値を指定します。 File extension・・・ファイル名に付加される拡張子を指定します。 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 maya File extension Image Size ¥. Image Width (pixels) Image Height (pixels) Maintain Aspect ratio Maintain ratio Pixels/Inch Device Aspect Ratio Pixel Aspect Ratio MEL Scripts preRenderMel postRenderMel preRenderLaverMel postRenderLaverMel preRenderFrameMel postRenderFrameMel **Qube Worker Selection** Hosts Browse Groups Browse Omit Hosts Browse Omit Groups Browse Priority Cluster Browse Expert Mode Clear Defaults Set Defaults Cancel Submit

DAIKIN

<Submit Maya Render Job / Submit Maya Render Job per Layer>(Cont'd 2)

== Image Size ==
 Image Width(pixels)・・・ 出力ファイルのイメージ幅(pixels)を指定します。
 Image Height(pixels)・・・ 出力ファイルのイメージ高さ(pixels)を指定します。
 Maintain Aspect ratio・・・ 出力ファイルのアスペクト比を維持します。
 Maintain ratio・・・ 維持するアスペクトを指定します。(Pixel Aspect/Device Aspect)
 Pixels/Inch ・・・ 解像度を指定します。
 Device Aspect Ratio・・・ デバイスのアスペクト比を指定します。
 Pixel Aspect Ratio・・・ ピクセルのアスペクト比を指定します。

== MEL Scripts ==

preRenderMel・・・シーンがレンダリングされる前に実行されるMELを設定します。 postRenderMel・・・シーンがレンダリングされた後に実行されるMELを設定します。 preRenderLayerMel・・・レンダーレイヤがレンダリングされる前に実行されるMELを設定します。 postRenderLayerMel・・・レンダーレイヤがレンダリングされた後に実行されるMELを設定します。 preRenderFrameMel・・・フレームがレンダリングされる前に実行されるMELを設定します。 postRenderFrameMel・・・フレームがレンダリングされた後に実行されるMELを設定します。

== 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。プロセッサ数とメモリが指定できます。+が付いている場合は、使用可能なすべてのプロセッサを使用します。

Restrictions・・・ジョブ実行抑制クラスタを指定します。指定したクラスタのワーカーのみで実行するよう 抑制できます。 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。

S.	Submit maya	
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		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		▼ ~
Set Defaults C	ear Defaults 🗹 Expert Mode 💽 Cance	el Submit

DAIKIN

<Submit Maya Render Job / Submit Maya Render Job per Layer>(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。 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 Maya Render Job / Submit Maya Render Job per Layer>(Cont'd 4)

Q		Submit ma	ya			×
FlightCheck scripts					Y	^
Job Pre-flight				Brow	vse	
Job Post-flight				Brov	vse	
Work Pre-flight				Brow	vse	
Work Post-flight				Brov	vse	
Qube Job Delayed St	art				T	
hh:mm M/D/Y				Time and	Date	
Qube Job Environme	nt			-	Ŧ	
Cwd						
	Kau		Value		•	
	кеу		value			
					1.11	
Environment Variables						
					~	
Impersonate User						
Qube Actions					T	
generateMovie						
Qube Notes					Ŧ	
Account					~	
					\wedge	¥
Set Defaults Cl	ear Defaults	Expert Mode		ancel	Subn	nit

または

DAIKIN

== 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。

== Qube Actions ==

generateMovie・・・出カ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。ffmpeg などへリンク可能です。

== Qube Notes ==

Account・・・ジョブタグによる、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)。 Performance Chartsやジョブ検索などに使用できます。 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。 12

S i	Submit Maya BatchRender (sw)		
Qube Job Basics		Ŧ	^
Name	maya batchrender	٦	
Priority	5000	•	
Instances	1	•	
Max Instances	-1		
Qube Frame Range		¥	
Range	1-24		
Execution	Individual frames v 1		
rangeOrdering	ascending	~	
Preview Frames Sub	mission	¥	
Use Preview Frames			
Frame Numbers			
Preview Priority	0	•	
Preview Subjobs	1	-	
Render App Auto-thr	eads & Uses the Entire Worker	۳	
Usage Tip:	You can either select "Render on all cores" here in this section, or set a specific number of threads for the process in the next section. Using this section causes the "Specific Number of Threads" section	,	
Render on all core	 (Reserves the entire worker) 		
Min Free Slots	1	-	
Render App Uses a S	pecific Number of Threads	۲	
	You can either set a specific number of threads for the process here in this		~
Set Defaults Cl	ear Defaults Expert Mode Cancel	Subr	nit

下線項目は必須入力項目です。

<Submit Batch Current Renderer... / Submit Batch Render > Render.exeコマンドを使用して、数フレームまとめて各ワーカーに投入します。 各ワーカーのレンダリング性能や負荷に差が少ない場合は、Submit Maya Render Job(ダイナ ミックアロケーションを使用)よりも効率が良いことがあります。 また、レンダラで使用可能なレンダリングパラメータの設定もできますが、パラメータはレンダラに よって異なりますので詳細は各レンダラのドキュメントなどをご参照ください。

== 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 ==

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) 1-100x3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。

== Render App Auto-threads & Uses the Entire Worker ==

Render on all cores ・・・ 各インスタンスにつき、各ワーカーで使用できる最大数のコアが割り当てられます。

Min Free Slots ・・・ ここで指定する数以上のオープン状態のスロットを持つワーカーが割り当て対象になります。Render on all coresがONの場合、有効になります。

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。 F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。

S :	Submit Maya BatchRender (sw)	
Render App Uses a S	pecific Number of Threads	· ·
Usage Tip:	You can either set a specific numb threads for the process here in th section, or use the section above automatically use all cores on a we Using this section causes the "Auto-threading" section above to l imported the "State - Theread	er of is to prker. De to how
Slots = Threads	 (Reserve a worker slot for each thread) 	
Specific Thread Count		1 💌
Parameters		•
Render exe path	· · · ·	Browse
scenefile	C:/Users/ishizaki/Documents/maya/projec	Browse
osxMayaEnv	automatic	~
Common options		T
verb		
keepMel		
renderer	SW	
proj	C:/Users/ishizaki/Documents/maya/projec	Browse
log		Browse
otherArgs		
General purpose flag	S	T
rd		Browse
im		~
Set Defaults Cl	ear Defaults	el Submit

DAIKIN

<Submit Batch Current Renderer... / Submit Batch Render >(Cont'd 1)

== Render App Uses a Specific Number of Threads ==

Slots = Threads ・・・ ワーカーが、スロット数=コア数 に設定されている場合、各スレッド用にワーカースロットを確保します。

Specific Thread Count ···· Slots = ThreadsがOFFの時、レンダースレッド数を指定します。

== Parameters ===

<u>Render exe path</u>···· Render.exeファイルをフルパスで指定します。 <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。 osxMayaEnv···MAYA_LOCATION等の環境変数を設定するために、MayaENV.shを実行します。 (OSX版Maya2010では必須)

以下はレンダラが「Mayaソフトウェア」の場合、表示される項目です。詳細はRender.exeのオプション仕様等を参照してください。

- == Common options ==
- == General purpose flags ==
- == Anti-aliasing quality ==
- == Raytracing quality ==
- == Field Options ==
- == Motion Blur ==
- == Render Options ==
- == Memory and Performance ==
- == Render Layer and Passed ==
- == Mel callbacks ==
- == Others ==

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。

S	Submit Maya BatchRender (sw)		
Qube SimpleCmd ar	nd Shell Parameters	Ŧ	^
Cmd Template	%(mayaEnvCommand)s"%(mayaExe)s" -s QB_FRAME_START -e QB_FRAME_END -b QB_FRAME_STEP %(argv)s %(otherArgs)s "%(scenefile)s"	^	
Shall (Linux/OSV)		¥	
Oute Werker Celect	l	*	
Qube Worker Select		*	
Hosts	Browse		
Groups	Browse		
Omit Hosts	Browse		
Omit Groups	Browse		
Priority Cluster	Browse		
Host Order	+host.processors.avail Browse		
Requirements	Browse		
Reservations	host.processors=1 Browse		
Restrictions	Browse		
Qube Advanced Job	Control	Ŧ	
Flags	Browse		
Dependency	Add		
Email (job complete)	ishizaki		
Email (failed frames)	ishizaki		~
Set Defaults C	lear Defaults Cancel	Subr	nit

DAIKIN

<Submit Batch Current Renderer... / Submit Batch Render >(Cont'd 2)

== Qube SimpleCmd and Shell Parameters ==

Cmd Template・・・ 投入するコマンドを生成するためのテンプレートです。 Shell(Linux/OSX)・・・ Linux/OSXでコマンド投入時に使用されるシェルを指定します。デフォルトは /bin/sh です。

== Qube Worker Selection ==

Hosts・・・ジョブ実行ホストを指定します(コンマで羅列可)。

Groups・・・ジョブ実行Workerグループを指定します(コンマで羅列可)。

Omit Hosts···ジョブ実行を抑制するホストを指定します(コンマで羅列可)。

Omit Group・・・ジョブ実行を抑制するWorkerグループを指定します(コンマで羅列可)。

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、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。



下線項目は必須入力項目です。

<Submit Batch Current Renderer... / 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。

== 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。 16

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。

S.	Submit M	laya BatchRen	ider (sw)		
Qube Job Environme	nt			۲	^
Cwd					
	Key	,	Value	^	
				_	
Environment				- 1	
Variables				_	
				_	
				~	
Impersonate User					
Qube Job Validation	& RegularExpress	ion-based Output	Parsing	•	
Min File Size				0	
	Time For	mo		^	
regex_highlights	Frame triangle	count:			
	Cannot load sce	ne			
regex_errors					
				~	
	Finished Render	ing (.*)¥.		^	
regex_outputPaths				~	
				~	
regex_progress					
				×	~
Set Defaulte	ear Defaults	Expert Mode	Cancel	Sub	mit
Set Delauits CI	ear Delauits	(Cancel	SUDI	mu

DAIKIN

<Submit Batch Current Renderer... / Submit Batch Render >(Cont'd 4)

== 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 Job Validation & RegularExpression-based Output Parsing ==

Min File Size・・・ 出力ファイルのサイズチェックについて、最小サイズ値を指定します。0ではチェックを行いません。(regex_outputPaths指定時)

regex_highlights・・・ stdout/stderrからのメッセージでハイライト表示する項目を指定します。 **regex_errors・・・** stdout/stderrからのメッセージでfatal errorと認識する文字列を指定します。 **regex_outputPaths・・・** stdout/stderrからのイメージファイルのパスを認識する文字列を指定しま す。

regex_progress・・・ stdout/stderrからのin-frame/chunkの進捗を認識する文字列を指定します。 **regex_maxLines・・・** stdout/stderrからの一致パターンのために保持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・・・ジョブタグによる、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)。 Performance Chartsやジョブ検索などに使用できます。 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。



🖏 St	ubmit Maya (AppFinder) BatchRender (sw)		
Qube Job Basics		Ŧ	^
Name	maya batchrender		
Priority	5000	÷	
Instances	1		
Max Instances	イブウィンドウ(A)		
Qube Frame Range		¥	
Range	1-24		
Execution	Individual frames 🗸 1		
rangeOrdering	ascending	~	
Preview Frames Sub	mission	Ŧ	
Use Preview Frames			
Frame Numbers			
Preview Priority	() 🔶	
Preview Subjobs	1	÷	
Render App Auto-thr	eads & Uses the Entire Worker	Ŧ	
Usage Tip:	You can either select "Render on all cores here in this section, or set a specific number of threads for the process in the next section. Using this section causes the "Specific Number of Threade" section	"	
Render on all core	(Reserves the entire worker)		
Min Free Slots	1	1	
Render App Uses a S	pecific Number of Threads	Ŧ	
	You can either set a specific number of threads for the process here in this		~
Set Defaults Cl	ear Defaults 🗹 Expert Mode 💽 Cancel	Subr	mit

下線項目は必須入力項目です。

<Submit AppFinder Batch Current Renderer... / Submit AppFinder Batch Render >

この投入メニューでは、指定したバージョンのアプリを自動的に見つけて実行できます。ワーカーOS の混在環境やインストールパスが統一されていないワーカー群に投入する際に便利です。 ユーザはインストールパスを意識する必要が無いというメリットもあります。

レンダラで使用可能なレンダリングパラメータの設定もできますが、パラメータはレンダラによって異 なりますので詳細は各レンダラのドキュメントなどをご参照ください。

※デフォルトパスは、以下のファイルで定義されていますが、変更は推奨されていません。 C:#Program Files#pfx#qube#api#python#qb#backend#appDefaultPaths.py 各ワーカーのworker path mapを使用することを推奨します。

== 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gb.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) 1-100x3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。

18

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。

ි. Si	ubmit Maya (AppFinder) BatchRender (sw)	
Render App Auto-thr	eads & Uses the Entire Worker 🔹 🗸	
Usage Tip:	You can either select "Render on all cores" here in this section, or set a specific number of threads for the process in the next section. Using this section causes the "Specific Number of Threads" section	l
Render on all core	(Reserves the entire worker)	
Min Free Slots	1 🔹	
Render App Uses a S	Specific Number of Threads	
Usage Tip:	You can either set a specific number of threads for the process here in this section, or use the section above to automatically use all cores on a worker. Using this section causes the "Auto-threading" section above to be immedia _ Check the "Slate - Thread" have	
Slots = Threads	 (Reserve a worker slot for each thread) 	
Specific Thread Count	1	
Parameters	▼	
Maya Version		
mayaExe	MAYA	
scenefile	C:/Users/ishizaki/Documents/maya/projec Browse	
Common options	T	
verb		
keepMel		
renderer	sw	1
Set Defaults C	ear Defaults 🗹 Expert Mode 💽 Cancel Submi	t

DAIKIN

<Submit AppFinder Batch Current Renderer... / Submit AppFinder Batch Render > (Cont'd 1)

== Render App Auto-threads & Uses the Entire Worker ==

Render on all cores · · · 各インスタンスにつき、各ワーカーで使用できる最大数のコアが割り当てられます。

Min Free Slots ・・・ ここで指定する数以上のオープン状態のスロットを持つワーカーが割り当て対象になります。Render on all coresがONの場合、有効になります。 Reservationsフィールドのhost.processor=n+ に反映されます。

== Render App Uses a Specific Number of Threads ==

Slots = Threads ・・・ ワーカーが、スロット数=コア数 に設定されている場合、各スレッド用にワーカースロットを確保します。

Specific Thread Count ・・・ Slots = ThreadsがOFFの時、実行できるスレッド数を指定します。

== Parameters ===

Maya Version・・・ バージョン番号を指定します。 mayaExe・・・ Mayaのアプリケーションテンプレートを指定します。 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。

以下はレンダラが「Mayaソフトウェア」の場合、表示される項目です。詳細はRender.exeのオプション仕様等を参照してください。

== Common options ==

- == General purpose flags ==
- == Anti-aliasing quality ==
- == Raytracing quality ==
- == Field Options ==
- == Motion Blur ==
- == Render Options ==
- == Memory and Performance ==
- == Render Layer and Passed ==
- == Mel callbacks ==
- == Others ==

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。
ア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。

🔩 Si	ubmit Maya (AppFinder) BatchRender (sw)		
Qube SimpleCmd an	d Shell Parameters	¥	^
Cmd Template	%(mayaEnvCommand)s %(mayaExe)s -s QB_FRAME_START -e QB_FRAME_END -b QB_FRAME_STEP %(argv)s %(otherArgs)s "%(scenefile)s"	< >	
Shell (Linux/OSX)		¥	
Qube Worker Select	ion	Ŧ]
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	Ŧ	
Flags	Browse		
Dependency	Add		
Email (job complete)	ishizaki		
Email (failed frames)	ishizaki		v
Set Defaults C	lear Defaults	Sub	mit

<Submit AppFinder Batch Current Renderer... / Submit AppFinder Batch Render > (Cont'd 2)

== Qube SimpleCmd and Shell Parameters ==

Cmd Template・・・ 投入するコマンドを生成するためのテンプレートです。 Shell(Linux/OSX)・・・ Linux/OSXでコマンド投入時に使用されるシェルを指定します。デフォルトは /bin/sh です。

== Qube Worker Selection ==

Hosts···ジョブ実行ホストを指定します(コンマで羅列可)。

Groups・・・ジョブ実行Workerグループを指定します(コンマで羅列可)。

Omit Hosts···ジョブ実行を抑制するホストを指定します(コンマで羅列可)。

Omit Group・・・ジョブ実行を抑制するWorkerグループを指定します(コンマで羅列可)。

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、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。 下線項目は必須入力項目です。

DAIKIN

<Submit AppFinder Batch Current Renderer... / Submit AppFinder 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。

== 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。

💱 Sເ	ubmit Maya (AppFinder) BatchRender (sw)	
Oube Advanced Job (Control		^
Qube Advanced Job (•	
Flags		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	T	
hh:mm M/D/Y	Tir	me and Date	
Qube Job Environme	nt	Υ.	v
Set Defaults Cl	ear Defaults Expert Mode Cance	l Submi	it

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。

🗳 Si	ubmit Maya (A	AppFinder) BatchRender (sw)		
Qube Job Environme	nt		¥	^
Cwd				
	Kev	Value	^	
Environmont				
Variables				
Impersonate User				
Qube Job Run-time-0	DS-specific Enviro	onment Variables	T	
	N au	Value		
	кеу	Value		
Windows-only Environment				
Variables				
			~	
	Kov	Value	^	
the second se	Key	Value		
Environment				
Variables				
			~	
	Kev	Value	^	
	,			¥
		Expert Mode		
Set Defaults Cl	ear Defaults	Cancel	Subm	nt

DAIKIN

<Submit AppFinder Batch Current Renderer... / Submit AppFinder Batch Render > (Cont'd 4)

== 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 Job Run-time-OS-specific Environment Variables ==

Windows-only Environment Variables・・・ Windows上で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。

Linux-only Environment Variables・・・ Linux上で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。

Darwin-only Environment Variables・・・ Darwin (Mac OS X)上で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。 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。

S S	ubmit Maya (AppFinder) BatchRender (sw)			
Darwin-only Environment Variables			v	^
Qube Job Validation	& RegularExpression-based Output Parsing		Ŧ	
Min File Size		0	•	
regex_highlights	Time For.* Total Elapsed Time.* Frame triangle count:.*		^ ~	
regex_errors	Cannot load scene		^ \	
regex_outputPath	Finished Rendering (.*)¥.		^	
regex_progress			^ \	
regex_maxLines		20	• •	1
generateMovie Qube Notes			Ŧ]
Account			۷	
Notes			^ ~	*
Set Defaults	Clear Defaults	S	Subi	mit

DAIKIN

<Submit AppFinder Batch Current Renderer... / Submit AppFinder Batch Render > (Cont'd 5)

== Qube Job Validation & RegularExpression-based Output Parsing == Min File Size・・・出力ファイルのサイズチェックについて、最小サイズ値を指定します。0ではチェックを行いません。(regex_outputPaths指定時) regex highlights・・・ stdout/stderrからのメッセージでハイライト表示する項目を指定します。

regex_errors··· stdout/stderrからのメッセージでfatal errorと認識する文字列を指定します。 regex_outputPaths··· stdout/stderrからのイメージファイルのパスを認識する文字列を指定します。 す。

regex_progress ··· stdout/stderrからのin-frame/chunkの進捗を認識する文字列を指定します。 **regex_maxLines ···** stdout/stderrからの一致パターンのために保持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・・・ジョブタグによる、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)。 Performance Chartsやジョブ検索などに使用できます。 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。

2-2. Qube! WranglerView からの投入

DAIKIN

[スタート]→[プログラム]→[PipelineFX]→[Qube!] をクリック、Qube! WranglerView を起動、[Submit]→[Maya Job...] を選択 します。設定項目は、Maya GUIからのものと同じです。

🚭 Qube! Wrangler V	Cmdline Job	100 licenses)]	
File View Submit	Cmdrange Job PvCmdline Job		
🌍 🍪	PyCmdrange Job	🖸 💷 🗸 🚨 🔽 🖳 🖓	
Refresh Refresh 5	AppFinder Jobs ►	ed Killed Complete User	
Requests in refresh (3ds Max Job	Farm Usage: running instances: 0 workers: 0/2 slots	: 0/8
Jobs Running Inst	3dsMax BatchRender Job	rs Liser Permissions	
	Blender Job Cinema4d (OSX) Job		
Job counts:	Cinema4d (Win) Job	Retrieved: 409 Total in Qube: 409 Job Properties Job Logs	×
Id 🕂 State	Holomatix Rendition Job Heudini (JoadOneo) Job	User Priority Instan Frames Ima A	-
e 674 failed	Houdini (ioadonce) 500	01 ishi 5000 0/1 10 - Status: Complete	
673 comp	Lightwave (ScreamerNet) Job	01 Ishi 5000 0/1 10 10 0:	
• 671 comp	Maya Job Maya BatchBender	t01 ishi 5000 0/1 10	-
670 killed	Maya MEL	01 ishi 5000 0/1 10 Job Times	
	Rhino Job		
Frames/Work 1	Vue RenderBull/Node Job Xsi Job	4 ▷ × Submission time : 2014-04-11	
Order 介 Name	XSI BatchRender Job	Images Started Elapsed 11:56:37	
1 1	3Delight Job	1 2014-04-11 11:57:50 0:00:07 Start time : 2014-04-11	
2 2	Aqsis Job	1 2014-04-11 11:57:58 0:00:07 Elapsed time : 0:02:29	
3 3	Maxwell Render Job MayaMan (batch) Job	1 2014-04-11 11:58:06 0:00:07 Completion time : 2014-04-11	
4 4 5 5	Mentalray Job	1 2014-04-11 11:58:14 0:00:07 11:59:10 1 2014-04-11 11:58:21 0:00:06 CDU Miguttee 0:00:56	
6 6	MiGen Job	1 2014-04-11 11:58:28 0:00:06 Average frame time : 0:00:07	
0 7 7	Mitor Job RealFlow Job	1 2014-04-11 11:58:35 0:00:08	
	Renderman Job	<u> </u>	
IP Address for local m	Aftereffects (aerender) Job	1)	
Local machine is Supe	Combustion Job		
IP Address for Superv	Fusion (ConsoleSlave) Job Maxwell mximerge Job		
IP Address for local m	Nuke (cmdline) Job	1)	
Unlock hosts: ['telbp1	Nuke (loadOnce) Job		
Updated 409 jobs in	RED (REDIne) Job		
	RV (rvio) Job		•
Front-end submission t	SequencePublisher Job Shaka Job	Last log message: Updated 409 jobs in cache.	- //



2-3. 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! GUI 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、[Job 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。

Qube 5.3.0	Submit Hala															_ _
Sefrech F	Rofrech Sel In		Rupping E	alad Villad	Comple	ato U				Search j	obs for text					
de Laveut	heiresin sei [] II	. 1	Kunining F		Comple	ster O:	581		oea	un •						
UD Layout	Host/worker L	.ayout						_	-							
Iq Û	% Done	State	Name			Priority	C	<u> </u>	Properties	Stdout	Stderr	Output	Timeline	Graph	Stats	4
837	0% (0/10)	failed				9999	0/2		¥¥Telbn25¥sbare		tc¥Now Dr	hiort¥dostro	erCamShane	o¥tost4 NC		nna
0836	100% (10	complete	and Chara Judy war	ala.		9999	0/1		++ reiripz3+sriare-	н пауа+ргојес	.GHINGW_FIC	Ject+uestro	yercamonape	8+18514_00	00000001.	ping
024	0% (0/1)	failed	miGenJob rer	nder		99999	0/1									
9833	100% (1/1)	complete	miGenJob			0000	0/1		Children and Child							
832	0% (0/1)	failed	miGenJob rer	nder		9999	0/1		and the second second							
9831	0% (0/1)	failed	miGenJob rer	nder		9999	0/1									
9830	100% (1/1)	complete	miGenJob			9999	0/1									
829	100%	complete	cmdlineJob			9999	0/1	(2					
828	100% (1/1)	complete	test4			9999	0/1									
827	100% (1/1)	complete	test4			9999	0/1	1				No. of Lot of Lo	and the second			
826	100%	complete	crndlineJob			9999	0/2	1			1000	Contraction of the local division of the loc	and the state of the			
022 024	100% (1/1)	complete	test4			9999	0/1		Carlos and	and the second second		125		-11	in a	
823	100% (1/1)	complete	test4			9999	0/1									
822	100% (1/1)	complete	test4			0000	0/1			C. Card					2th	-
821	0% (0/1)	failed	test4			9999	0/1					-	-			
820	100% (1/1)	complete	test4			9999	0/1								-	
819	0% (0/1)	failed	test4			9999	0/1									
818	100% (1/1)	complete	test4			9999	0/1									
817	0% (0/1)	failed	test4			9999	0/1									
9816	100% (1/1)	complete	test4			9999	0/1									
815	0% (0/10)	failed	test4			9999	0/2	- 1								
012	100% (10	foiled	test4			9999	0/1	-								
4	0 /0 (0/ 1)	Talieu	tester		1	2222	0/1	<u>ت</u>								
·								_								
Agen	nda/Frames	Workers/Su	bjobs				4	⊳								
Name û	Status	Started		Elapsed	Complete	ed	H	lc 🔺								
58	complete	2008-07-	24 18:12:38	0:01:53	2008-07-	24 18:14:3	1 t	el								
59	complete	2008-07-	24 18:14:14	0:01:55	2008-07-	24 18:16:0	9 ti	el								
60	complete	2008-07-	24 18:14:32	0:02:05	2008-07-	24 18:16:3	7 ti	el								
62		2008-07	24 18 18 18	0:02:05	2008-07-	24 18 18 1 24 10 10 4	5 ti 4 +									
63	nending	2008-07-	24 10:10:38	-3128 dave	2008-07-	24 16:18:4	4 U 4	히								
64	nending	2000-07-	24 18:18:45	-3128 days,			- 0 to	el I								
65	pending	2000 07	2.10.10.10	0:00:00												
66	pending			0:00:00												
67	pending			0:00:00												
<i>6</i> 8	pending			0:00:00												
69	pending			0:00:00				1								
								<u> </u>								
_								_							_	
ServerReq	quest('jobdetails	', 764, 'load	') retrieved.													
ServerReq	quest('jobdetails	', 765, 'load	') retrieved.													
								_								
gie filter si	earch text					JG	bServer	Reque	est(jobdetails', 765, 1	oad) retrieved	1.					

※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! GUI 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 たコマンドを実行します。

Qube Job Basics		^	Automations のついる Superuser 権限 Cのション 牧人
Name	cmdline Job		proxy である場合は Proxy ユーザーが Administrators 1
Priority	9999	-	Superuser 権限 である事が必要になります。(ドメインの境
Instances	1	▲ ▼	Domain Admina佐阳杉心西云士)
Parameters			Domain Admins権限が必安で9)
Command		^	Chooser
Shall (Linux/OSX)	<u> </u>	Select job flags
Oube Worker Selec	tion		auto mount
Hosts		Browse	auto_wrangling
Groups		Browse	convert_path
Omit Hosts		Browse	disable_auto_complete
Omit Groups	I	Browse	disable_cpu_innic disable_windows_iob_object
Priority Cluster		Browse	elite
Host Order	+host.processors.avail	Browse	export_environment
Requirements		Browse	
Reservations		Browse	
Restrictions		Browse	p agenda
Qube Advanced Job	Control		
Flags		Browse	OK Cancel
<		···· >	OK Califer



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。 ・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
 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。



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。

Jala anumbro		· · · ·	Disalarian	06 0-	trianada 40	 Total in 	0
Job counts:			Displaying: •	iuo ke	uleveu: 40	o rotarin	Qube:
Id 🕂	State	% Done	Name		User	Priority	Insta
659	failed	0% (0/10)	Max2014_tes	t01	Refresh		
658	kiled	10% (1/10)	Max2014_tes	t01	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	netry ra	lied rrames	
654	kiled	0% (0/10)	Max2014_tes	t01	Block (+		
4							
_							
Frames/V	Vork Instan	ces			Kill		
Order fr	Name		Status	Image	Remove.		
91	1		pending		Prioritize		
92	2		pending		Modify		
	-		pending		Resubmi	t	
3							
@ 3 @ 4	4		pending		View Out	nut	
@ 3 @ 4 @ 5	4		pending pending		View Out Browse (put Dutput Dirs	
@ 3 @ 4 @ 5 @ 6	4 5 6		pending pending pending		View Out Browse (put Dutput Dirs	
 ⇒ 3 ⇒ 4 ⇒ 5 ⇒ 6 ⇒ 7 	4 5 6 7		pending pending pending pending		View Out Browse (Execute	put Dutput Dirs in Local Shell	I
 3 4 5 6 7 8 	4 5 6 7 8		pending pending pending pending pending		View Out Browse (Execute Open Job	put Dutput Dirs in Local Shell o Log Dir	I
 3 4 5 6 7 8 9 	4 5 6 7 8 9		pending pending pending pending pending pending		View Out Browse (Execute Open Job Zip and (put Dutput Dirs in Local Shell b Log Dir Open Job Log	 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! W	/ranglerVi	ew 6.5-2 [Supervisor: telhp109 (100 licenses)]						
File View	Submit	Administration Help						
Refresh	SRefresh S	Configure Local Host Display Local Running Configuration Display Qube Supervisor Configuration		lete	<u>گ</u> User			
Requests i	n refresh (Install License on (Local) Supervisor						
Jobs Ru	nning Inst	Setup Wizard (Local) Register Windows Password	į					
Job coun	ts:	Supervisor: Service Started Worker: Stopped	otal in Qube: 406					
Id 🕂	State	Autostart Supervisor: Service on Boot		ity	Instan	Fram		
659	failed	Autostart Worker: Disabled	×)	0/1	10		
658	killed	Database Health Check	-)	0/1	10		
657	comp	Database Repair - ~1990 Tables (Try Health Check First)	ŀ)	0/1	10		
656	comp		-)	0/1	10		
655	killed	Ping Supervisor	ļ)	0/1	10		
654	killed	Ping Local Worker	_)	0/1	10		
		View Supervisor Log View Worker Log	Þ	View View	last 250 lin entire log	es .		

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! WranglerView 6.5-2 [Supervisor: telhp109 (100 licenses)]							
File	View	Submit	Administration Help				
Ref	S resh	Sefresh S	Configure Local Host Display Local Running Configuration Display Qube Supervisor Configuration		lete	<u>&</u> User	
Req	uests i	n refresh (Install License on (Local) Supervisor				
Job	s Ru	nning Inst	Setup Wizard (Local) Register Windows Password		_		
Job counts:			Supervisor: Service Started	1	otal in Qube: 406		
Id	Û	State	Autostart Supervisor: Service on Boot		ity	Instan	Frame
	659	failed	Autostart Worker: Disabled)	0/1	10
•	658	killed	Database Health Check Database Repair - ~1990 Tables (Try Health Check First)	-)	0/1	10
•	657	comp		ŀ)	0/1	10
•	656	comp	Ping Supervisor	-1)	0/1	10
•	655	killed		ŀ)	0/1	10
9	654	killed	TING LOCAT WORKOT	_P)	0/1	10
View Supervisor Log							لے
View Worker Log					View	last 250 line	es -
Frames/Work Instances View entire log							
		A					

■ 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>



Qube!クイックガイド Maya Jobtype コマンドライン編 第6.0版 - v7.0.x対応 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 31