

Foxrenderfarm APPご利用マニュアル

1.APP(Maya及び3ds Max専用)のインストール

<http://www.foxrenderfarm.com/jp>より下記のAPPダウンロードをクリック。ダウンロードして、日本語版を選択してインストール。

※御社でご使用中の3DCGソフト・プラグインがインストールされているPCにインストールしてください。

簡単に使えるDesktop App



1. ドラッグ & ドロップだけで簡単操作
2. 主な3Dソフトウェア、レンダラーとプラグインをサポート
3. ファイルのアップロードとダウンロードを自動的に同期
4. レンダリングされた画像のリアルタイムレビュー
5. レンダリングタスクの優先度を調整可能

APP ダウンロード

APPマニュアル

2.APP(Maya及び3ds Max専用)の使い方

①ショートカットをクリック！



②ログイン画面が表示されますので、ユーザー名とパスワードを入力してログイン！

※サーバーのほうはwww2、www8、www9、www5をご利用頂けます。



③ネットワークを設定（経由サーバの選択）※初回のみ

設定をクリック！→ネットワーク設定をクリック！→スピードテストをクリック→一番早い経由方法が選択！→保存をクリック！

サーバー	テストステータス	スピード
HK	100%	72.5 KB/s
CTCC	100%	22.3 MB/s
CMCC	100%	2.34 MB/s

2.APP(Maya及び3ds Max専用)の使い方

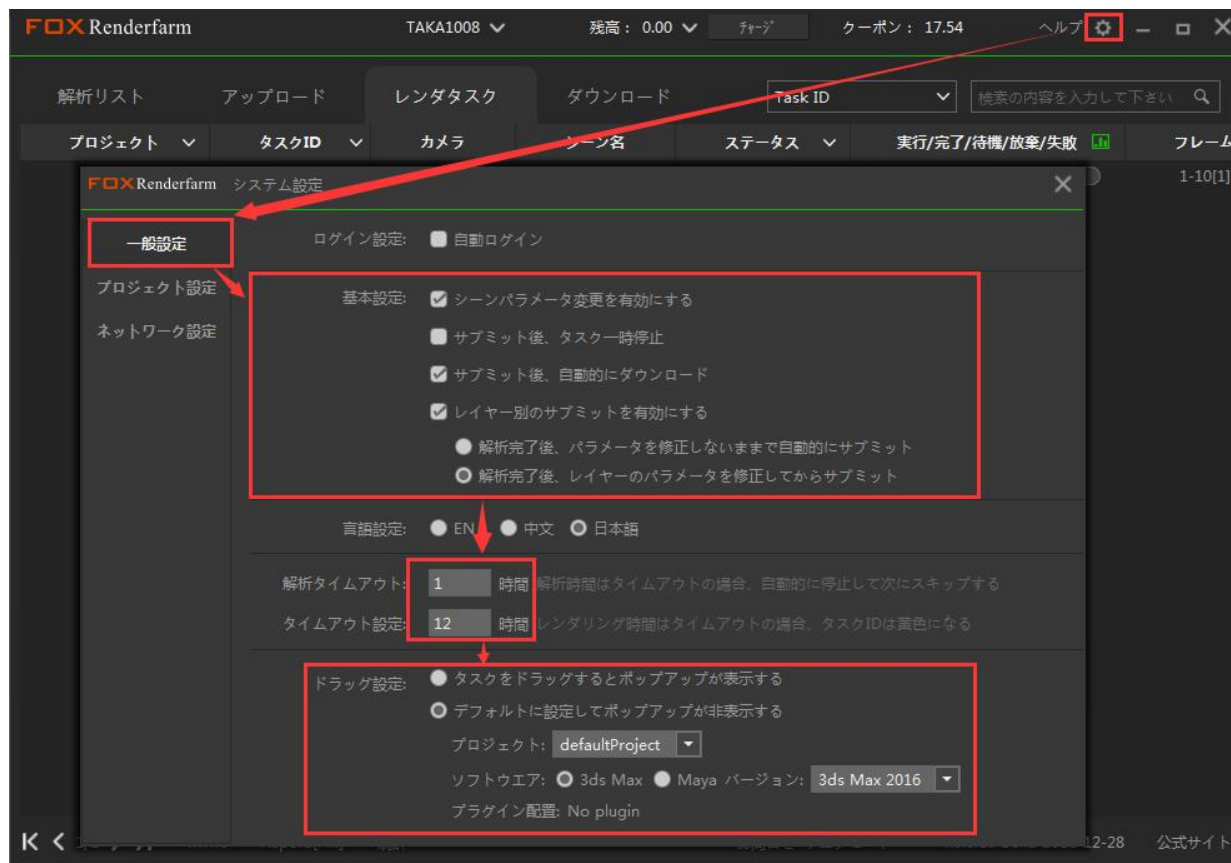
④一般設定

シーンパラメータ変更を有効にするのを
選択すると、レンダーの設定が可能にな
りますが、レンダーの自動開始がされな
くなります。ご注意ください。

サブミット後、タスク一時停止を選択する
と自動的にレンダーは開始されず、手動で
必要です。

サブミット後、自動的にダウンロードを
選択すると、レンダーが終わった画像が
順次、指定されたフォルダに自動ダウン
ロードされます。

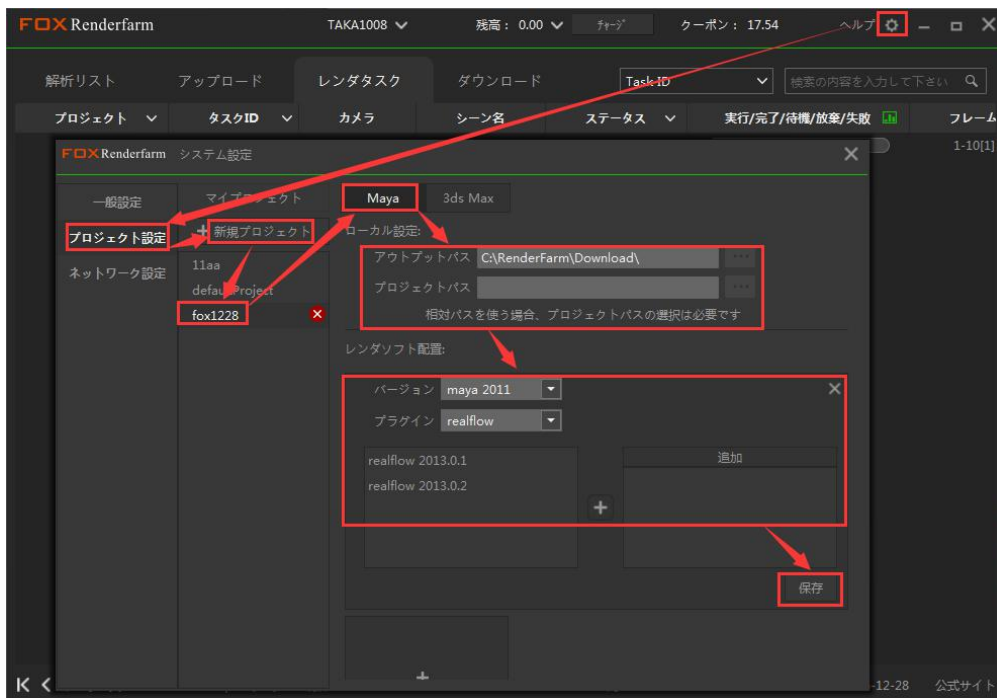
レイヤー別のサブミットを有効にするのを
選択するとレイヤー別でサブミットするこ
とはできます。



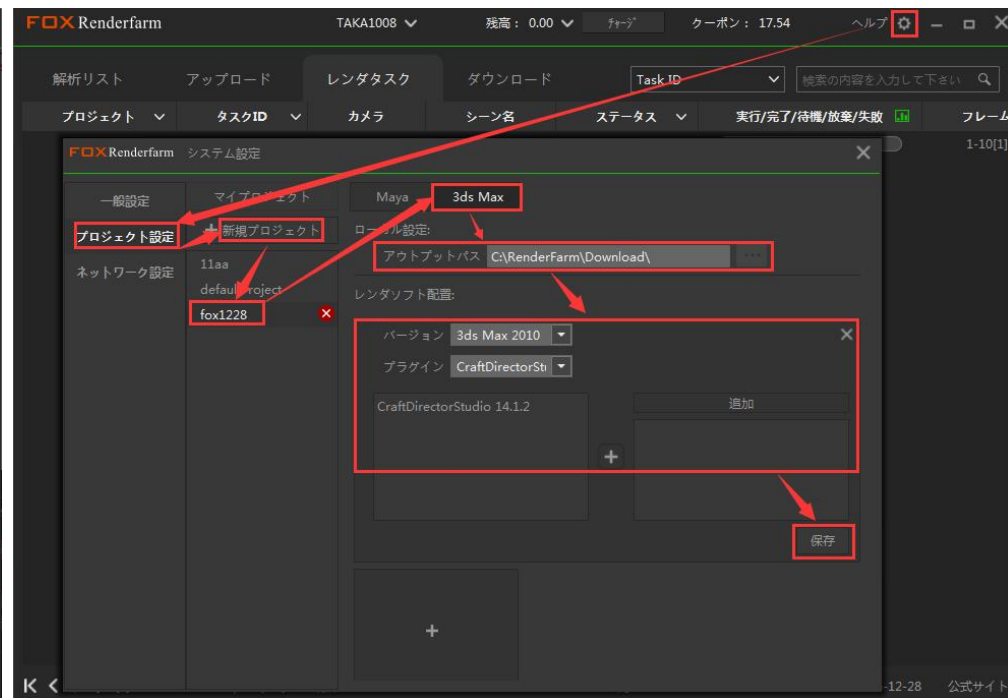
2.APP(Maya及び3ds Max専用)の使い方

⑤プロジェクト設定

Mayaの場合



3dsMaxの場合



2.APP(Maya及び3ds Max専用)の使い方

⑤データ解析

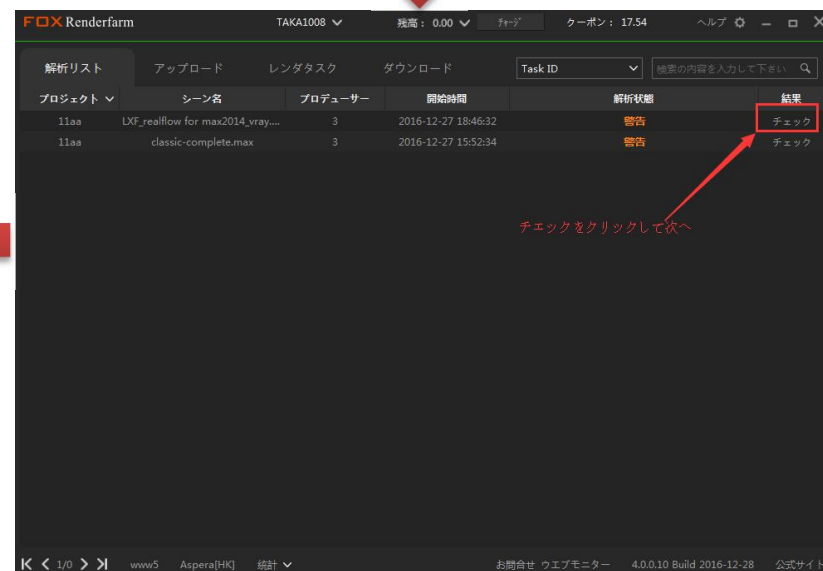
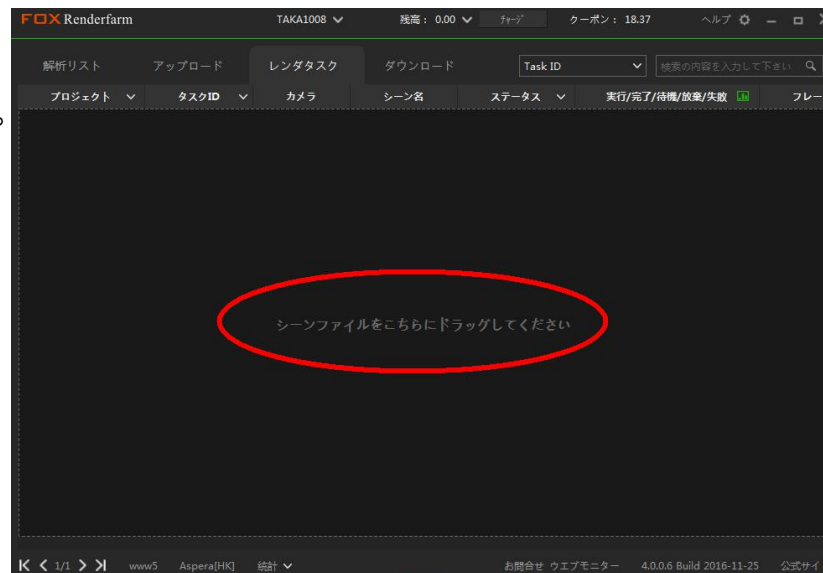
設定完了後、シーンファイルをドラッグすると解析が自動的に始まります。

※この段階で、エラーが出た場合、下記のことをご確認ください。

- ・ソフトやプラグインのバージョンが正しく選択されているか？
- ・作業ファイルを、Maya 又は 3ds Maxの英語版で立ち上げて保存して、再度、実施してみてください。
- ・社内サーバ等のローカルパソコン外部のテクスチャーデータを読み取れない可能性がありますので、作業ファイルに関連するテクスチャーデータは使用するローカルパソコンに集約してください。

右下のチェックをクリックすると下の画面が表示されます。

警告を無視して次へをクリック！



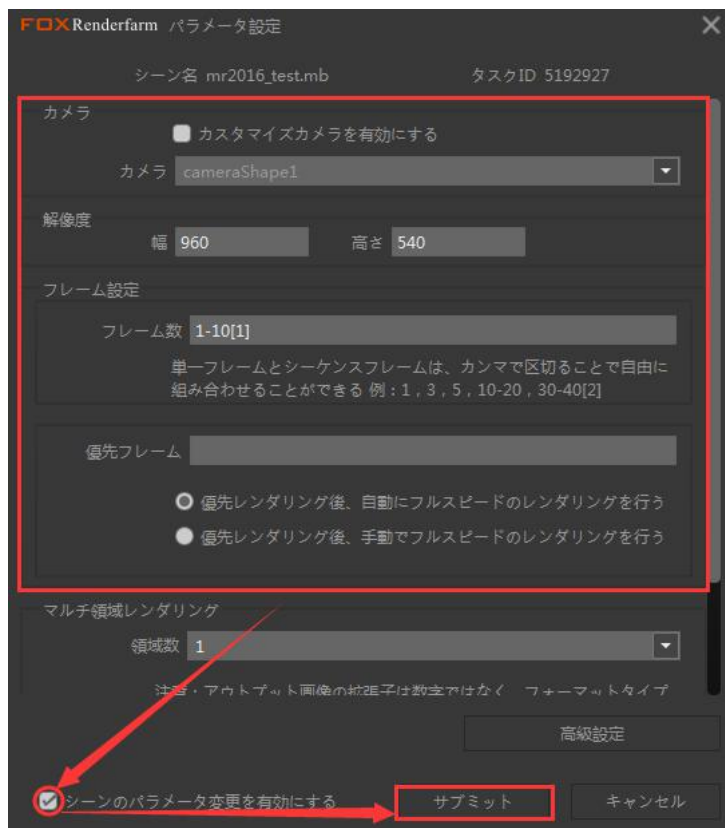
2.APP(Maya及び3ds Max専用)の使い方

⑥レンダラーの設定

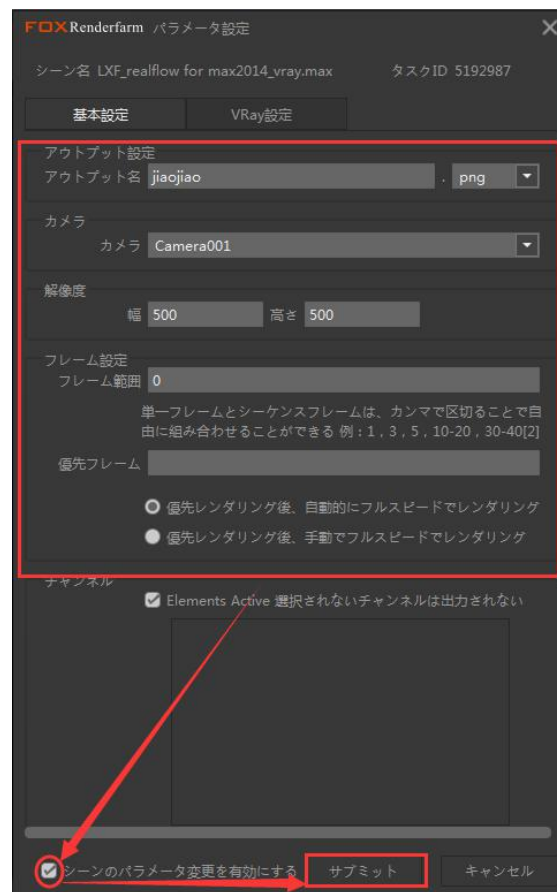
※シーンパラメータ変更を無効にした場合
解析を開始すると、解析に問題がない限り、自動的にデータのアップロード、レンダラーと進みます

※シーンパラメータ変更を有効にした場合
下記の画面よりレンダラーの設定を行い、サブミットをクリックすると、データのアップロード、レンダラーが開始されます。

Mayaの場合



3dsMaxの場合



2.APP(Maya及び3ds Max専用)の使い方

⑦データのアップロード

※データのアップロードが出来ない場合、下記のポートへのアクセスを可能にしてください。

- Rayvision (transmission engine) need to enable ports: UDP8881~UDP8890
- Aspera (transmission engine) need to enable ports: TCP: 22、33001, UDP: 33001~33030 (HK CTCC ports:33001~65535)

⑧レンダー

※レンダリングはタスク毎に自動的に最大50台のマシンが割り当てられます。50台以上のマシンが必要な場合は事前にお知らせください。

※一つのIDで複数のマシンからログインが可能で、尚且つタスクを同時に進行することが可能です。

※フレーム数が50枚未満のタスクの場合はそのフレーム数のマシンが割り当てられます。つまりテストレンダリングを1枚した場合は1台のマシンで実施されます。

※諸事情により、50台のマシンが割り当てられない可能性があります。足りない場合にはご相談ください。

⑨ダウンロード

レンダーが終了したデータ画像は、事前に設定されたローカルパソコンのフォルダに自動的にダウンロードされます。

※ダウンロードが出来ない場合、下記のポートへのアクセスを可能にしてください。

- success to login client need to enable ports: TCP443 TCP80 TCP8888

2.APP(Maya及び3ds Max専用)の使い方

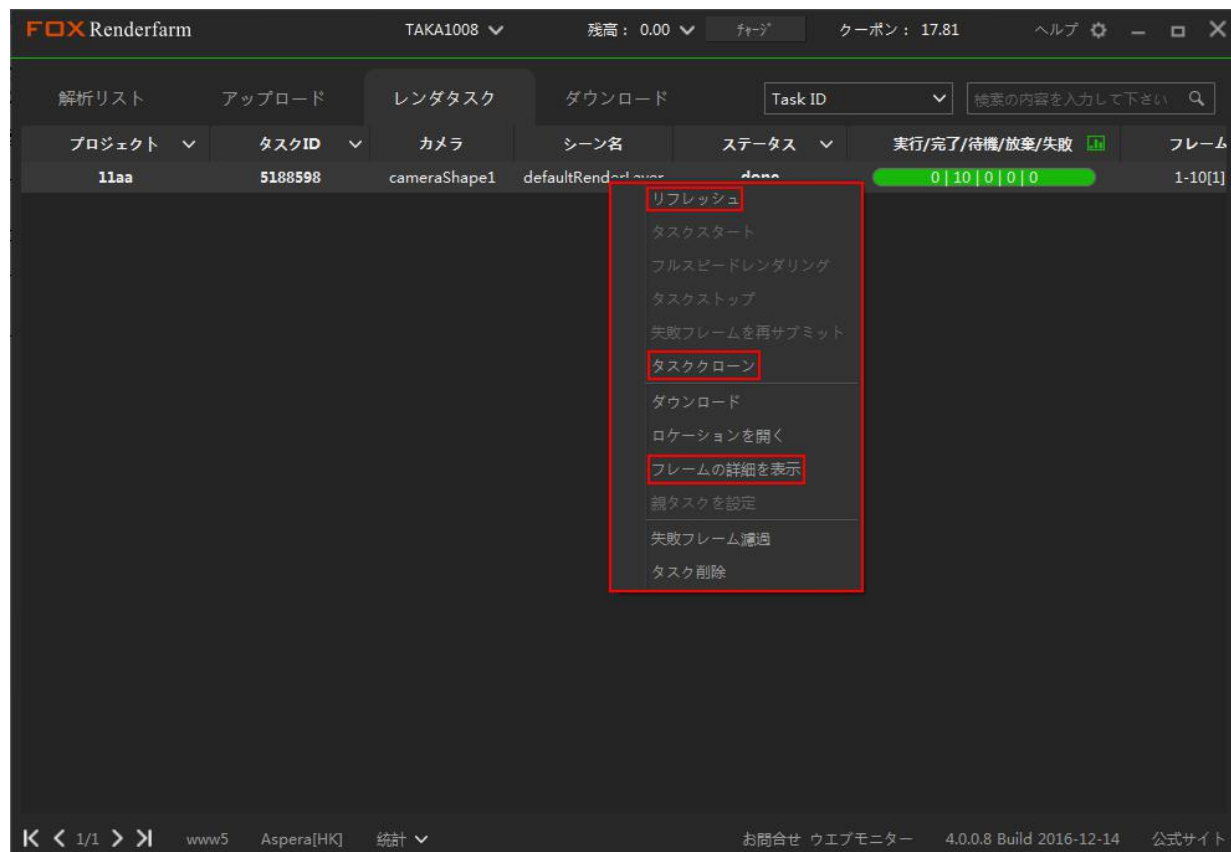
⑩確認等

プロジェクトを右クリックすると下記の画面が表示されます。

進行中であればリフレッシュ（更新）することで状況が更新されます。

フレーム詳細を表示にすると、レンダー終了した画像やかかった費用が確認できます。

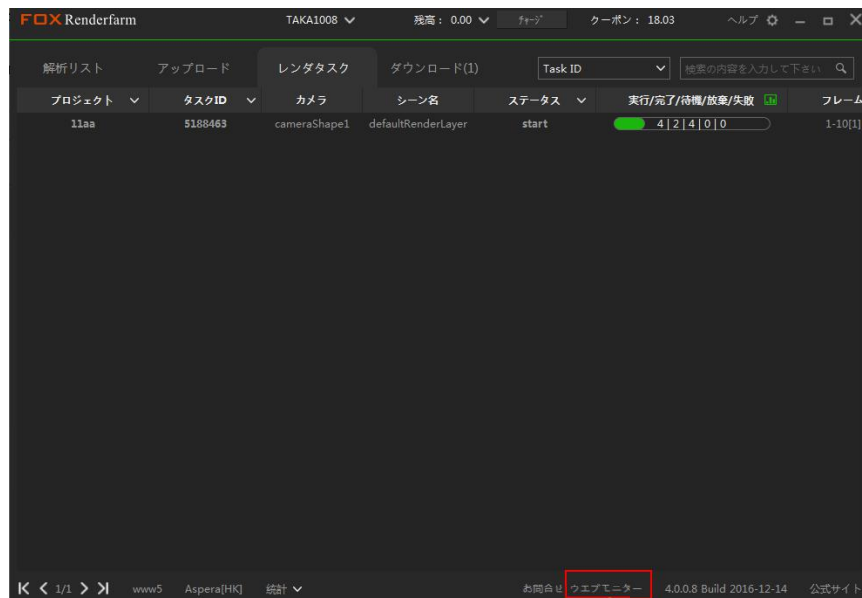
レンダー終了後に再度レンダーする場合、タスククローンから、作業ファイルを再度使用できます。



2.APP(Maya及び3ds Max専用)の使い方

⑪ウェブモニター

レンダー作業中にウェブモニターにアクセスすると、レンダーの進行状況の確認がWEB経由で可能となります。Running Taskをクリックしてください。
ここへは、別のネットワーク上のパソコンやスマートフォンからもアクセス可能です。



FOX Renderfarm
a rayvision service

TAKA***

Balance \$ 0.00

Coupon \$ 18.03

Top up

Render Management

Submit Task

Running Task

Completed Task

My Account

RunningTasks

Task ID Project Render file Date StartDate End Date

Retry Stop time-out

<input type="checkbox"/>	Task ID	Project	Render file	Render Frame	Status	Running(3)	Done(3)	A
<input type="checkbox"/>	5188703	11aa	mr2016_test.mb	1-10[1]	Start	3	3	0