



HOUDINI DIGITAL ASSET GUIDELINES

Houdini Digital Assets がきちんと整理されていて、ツールを使用するアーティストが、ツールの挙動や使用目的の理解に時間を費やすのではなく、クリエイティブなタスクにより多くの時間を費やせるようにしておくことが重要です。

この支援のため、以下のガイドラインを強くお勧めします。

- HDA の定義にはネームスペースとバージョン番号を使用してください。SideFX Labs の **VHDA** 機能で設定が容易になります。
- ツールには正確かつわかりやすい名前とラベルを付けてください。ラベルは、**Type Properties > Basic** で指定します。
- ツール説明用のアイコンを作成してください。アイコンも **Type Properties > Basic** で指定します。
- ツールにパラメータを追加・プロモートした際には、パラメータの役割をアーティストの観点で示す名前を付けてください。パラメータは、**Type Properties > Parameters** で指定します。
- ユーザ誘導のため、ツールの入出力にツールチップを追加して下さい。これらはツールの **Type Properties > Input/Output** タブで指定します。
- TABメニューのデフォルトカテゴリ以外にツールを追加して下さい。 **Digital Assets** ではなく **TAB/MyToolset** などを使用します。これは **Type Properties > Interactive > Shelf Tools > Context > TAB Submenu Path** で設定します。
- ツールが **SOP** や **TOP** の場合、**Output** ノードを利用し、表示フラグが間違ったノードにあっても、アセットが壊れないようにして下さい。
- Houdini ツールドキュメンテーションガイドラインに沿ってツールのドキュメントを作成して下さい。
[<https://www.sidefx.com/ja/docs/houdini/help/nodes.html>]
- ユーザ向けの例として、ツールの動作を示す簡単かつ効果的な **.hip** ファイルを作成して下さい。