

DAZ STUDIO UNIVERSAL PRODUCT INSTALLER





はじめに

Daz Studio ユニバーサル製品インストーラーは、サードパーティ製 Daz Studio コンテンツのインストールを簡素化・統一するために設計された効率的なツールです。ZIP ファイルの手動解凍、フォルダ構造の整理、インストール競合の解決といった作業を、クリーンで信頼性の高い結果と共に自動化し、従来数分～数時間かかっていた作業を数秒で完了させます。

このプラグインは、Daz Studio ユーザーが異なるソースからのコンテンツ管理時に直面する一般的な課題を解消するために開発されました。多くのアーティストは、製品を一つずつインストールしたり、誤配置されたファイルを修正したり、欠落したスマートコンテンツエントリのトラブルシューティングに不要な時間を費やしています。このツールは、各アーカイブを分析し、ファイルを正しいディレクトリに配置し、スマートコンテンツメタデータを自動的に生成する効率的なワンクリックインストールシステムで、その手動ワークフローを置き換えます。

ユニバーサルプロダクトインストーラーは、3D Shards、Renderosity、Gumroad、ShareCG、独立系ベンダーなど、ほぼ全ての Daz 互換マーケットプレイスやクリエイターのアセットをサポート。多様なデジタルライブラリを管理する全ての人にとって真にユニバーサルなソリューションです。

インストール機能に加え、コンテンツ管理のための強力なツール群を備えています：カスタムサムネイル割り当て、メタデータ編集、複数ライブラリ閲覧、製品エクスポート、クリーンアンインストール。内蔵のクイックアクセス機能により、Daz Studio 内で直接アセットを読み込むことも可能で、すべてを一元化されたインターフェースから整理・アクセスできます。

Daz Studio を初めて使用する初心者から、膨大なアセットコレクションを持つ経験豊富なアーティストまで、ユニバーサルプロダクトインストーラーはライブラリ全体を高速・信頼性高く・競合なく管理する手段を提供します。反復的なメンテナンス作業を排除し、創作活動に集中できる環境を整え、コンテンツを即座に使用可能かつ整然と整理された状態でワークフローに完全に統合します。

プロセス概要

- インストールとアクティベーション
- インターフェース概要
 - インストールタブ
 - コンテンツタブ
- 製品のインストール
- インストール済みコンテンツの管理
- メタデータの編集
 - 製品メタデータ
 - アセットメタデータ
- 製品の使用
- 製品のエクスポート
- 製品のアンインストール
- サポートと連絡先

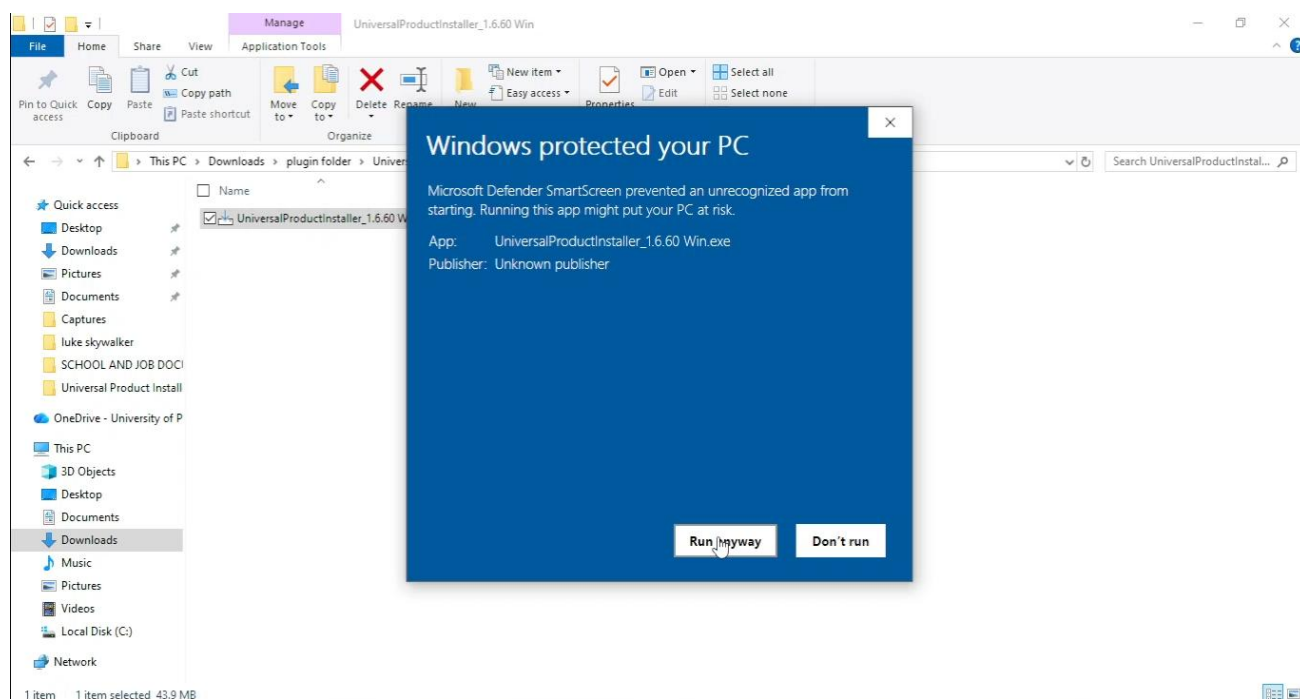


インストールとアクティベーション

Daz Studio ユニバーサル製品インストーラーを使用するには、Daz Studio 4.12 以降をインストールする必要があります。Daz Studio 2025 は現在、安定版のリリース待ちのためサポート対象外です。現時点では Daz Studio 2025 はアルファ版のみ利用可能です。本プラグインは macOS および Windows (32 ビット版と 64 ビット版) の両方で動作します。3D Shards からプラグインを購入すると、インストーラーの zip ファイルが提供されます。

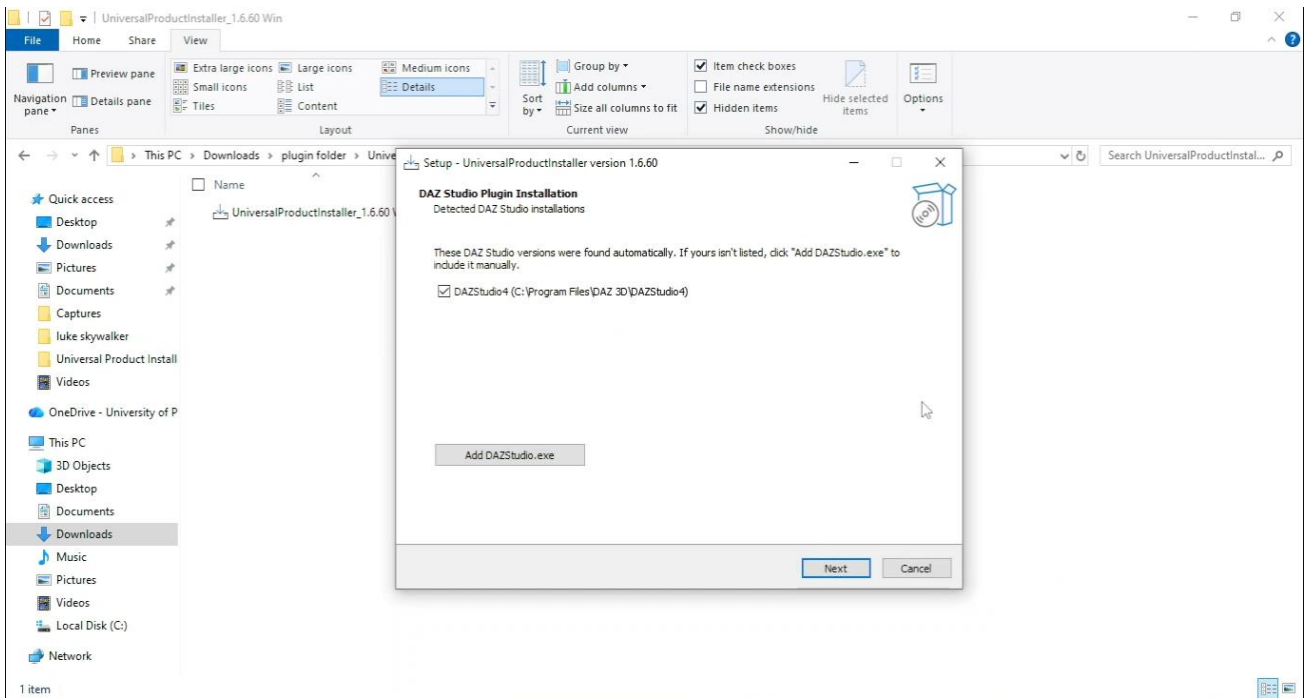
macOS 版は手動インストールが必要です。インストーラー zip ファイル内の readme ドキュメントを参照してください。

Windows 版は、ダウンロード後、.exe インストールファイルを実行してください。Windows から警告メッセージが表示されますが、これは正常な動作です。「とにかく実行」をクリックしてインストールを続行してください。



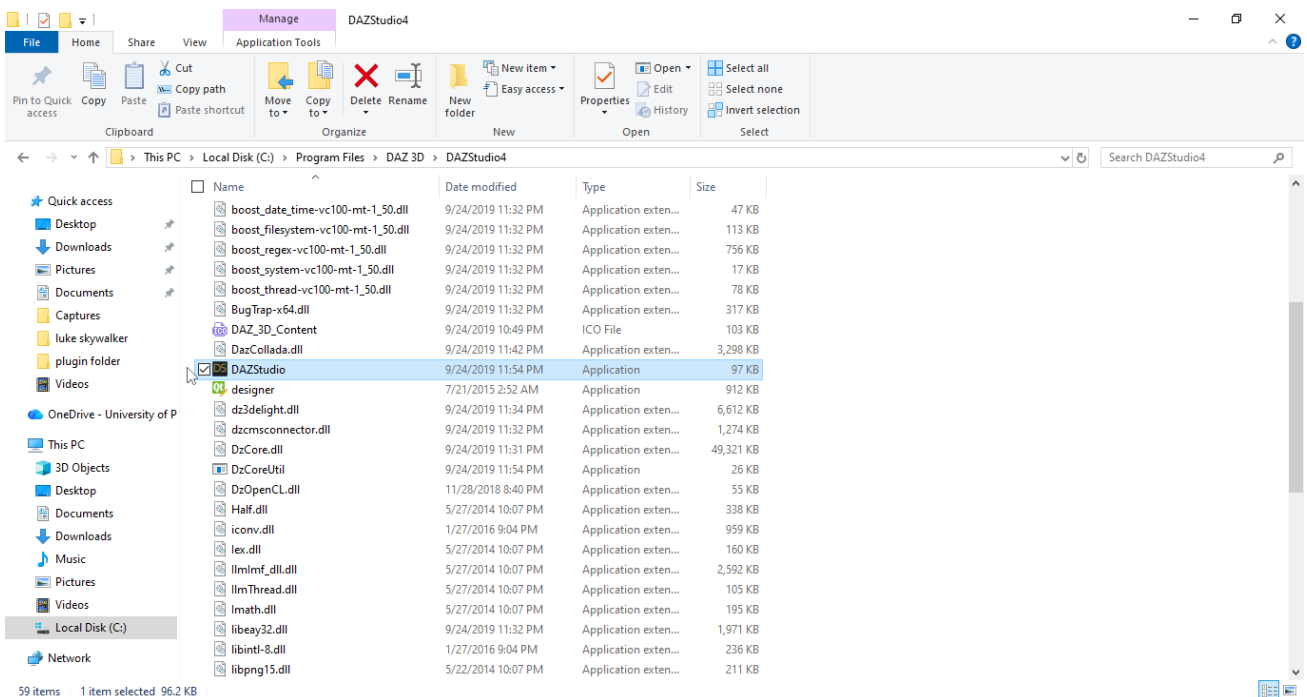
インストールを実行するとセットアップウィンドウが表示され、お使いの Daz Studio バージョンが自動的に選択されます。





C:\Program Files\DAZ 3D\DAZStudio4 が自動的に選択されました

ただし、自動選択されない場合は、「**DAZStudio.exe を追加**」をクリックし、デバイス上の Daz Studio インストールファイルを選択して手動で追加できます。

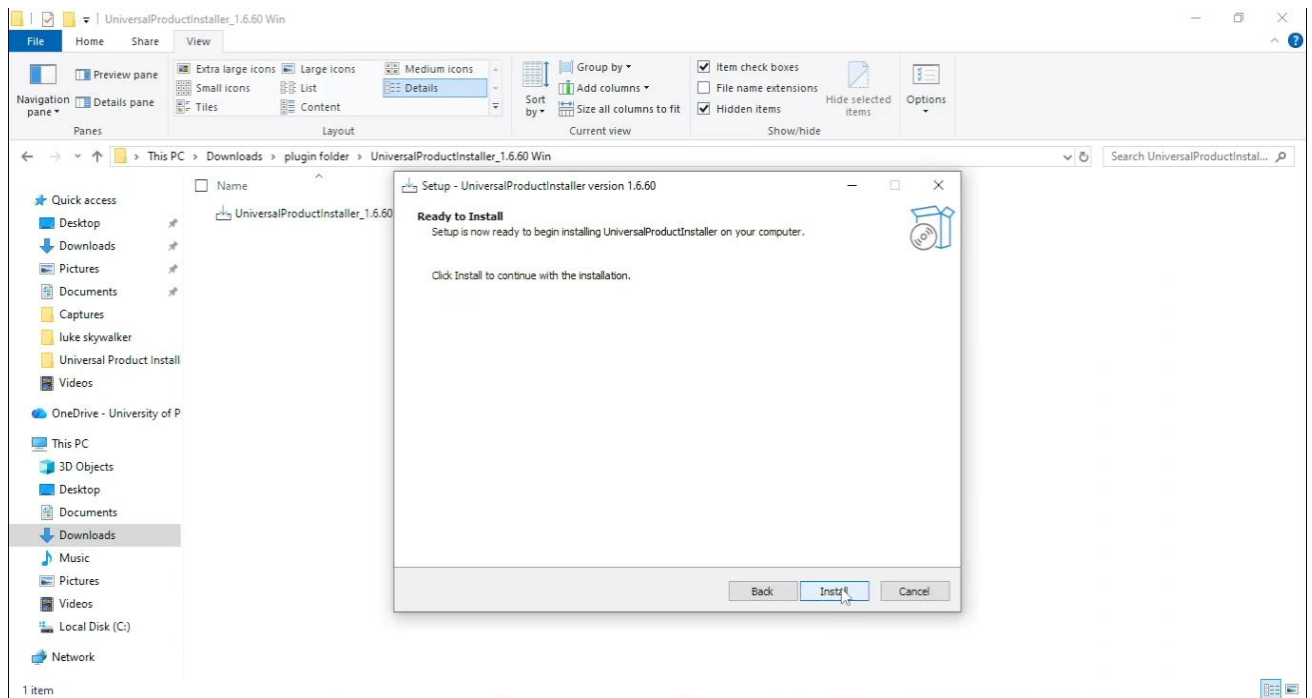


ヒント: Windows のほとんどのプログラムインストールファイルは、C:\Program Files (64 ビット版) および C:\Program Files (x86) (32 ビット版) にインストールされます。

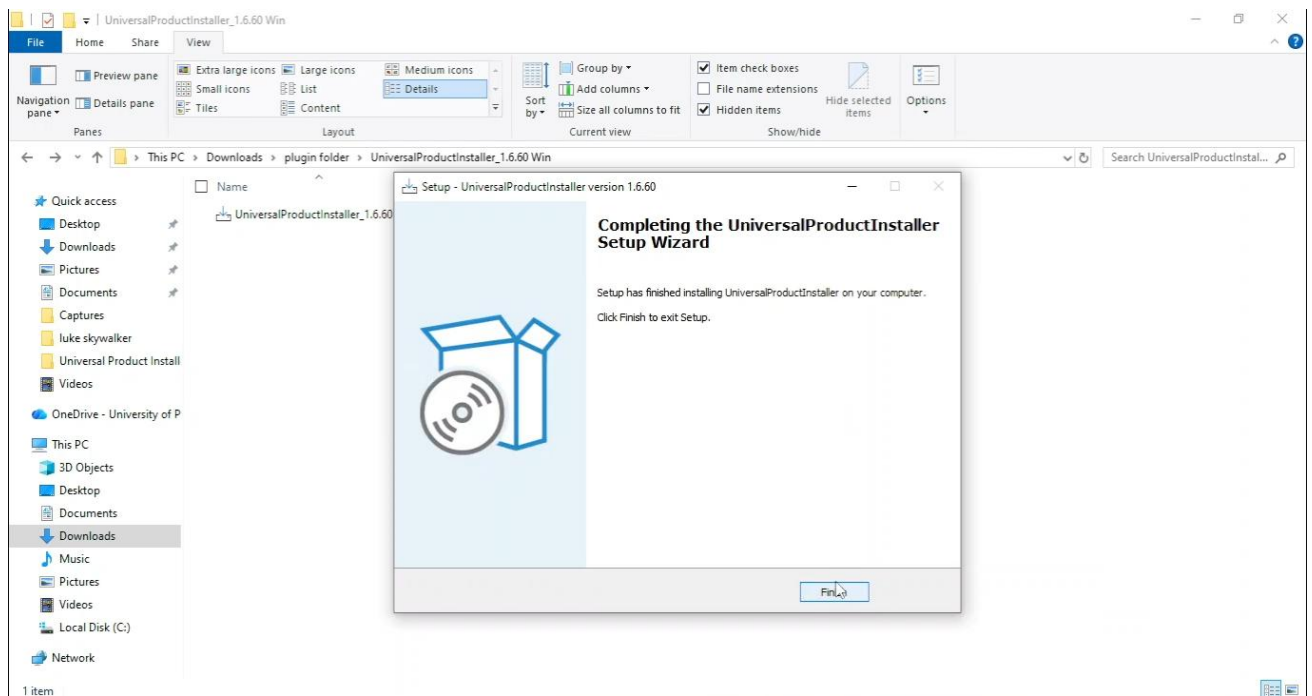




また、複数のバージョンの Daz Studio をお持ちの場合は、それらすべてを追加できます。追加後、「インストール」をクリックしてプラグインのインストールを開始してください。

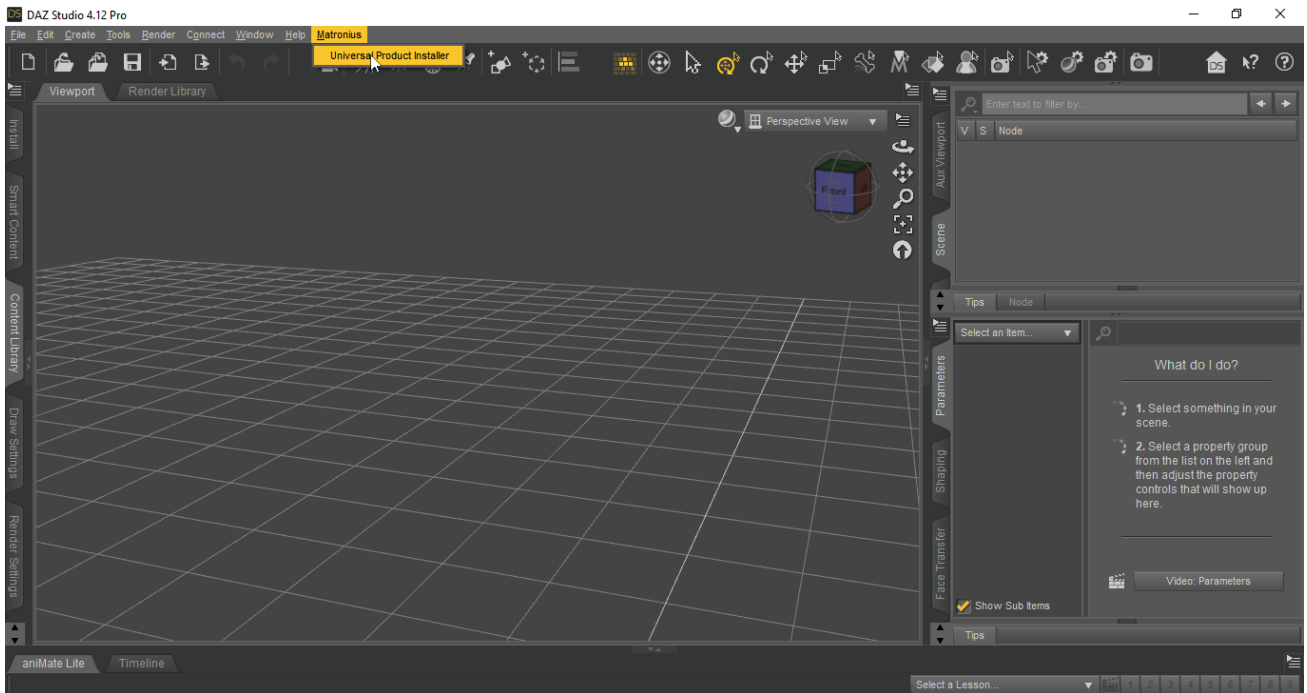


インストールが完了したら、「完了」をクリックしてセットアップを終了します。



インストール完了後、プラグインをインストールしたバージョンの Daz Studio を開きます。インターフェース上部メインメニューバーにある **Matronius** メニューから **Universal Product Installer** にアクセスできます。





インターフェース概要

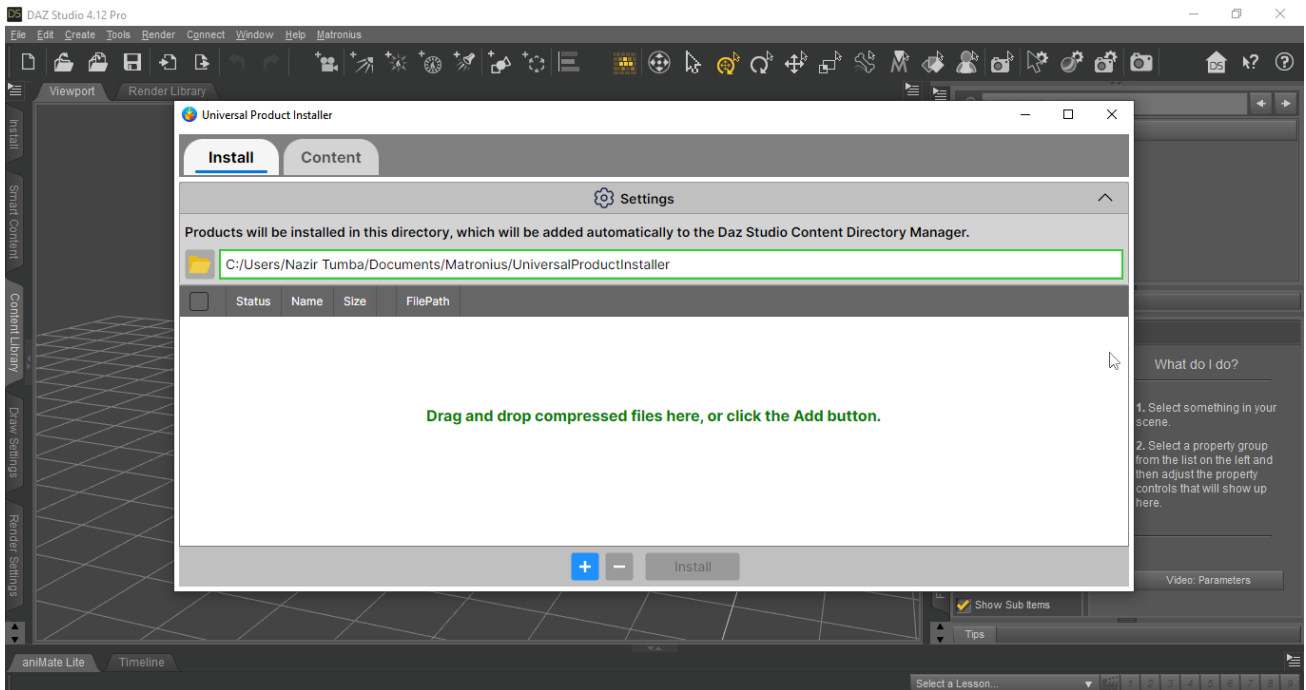
ユニバーサルプロダクトインストーラーには2つのタブがあります:

1. インストールタブ
2. コンテツタブ

インストールタブ

このタブでは、圧縮された製品ファイルをインストールするために必要なすべての手順を処理します。





主要なインターフェース要素

インストール先ディレクトリ:

- 製品がインストールされるコンテンツフォルダを表示します。「参照」を使用して別のディレクトリを選択できます。

ファイルの追加:

- 圧縮アーカイブを選択するためのファイルエクスプローラーウィンドウを開きます。

ドラッグ&ドロップ領域:

- .zip/.rar/.7z/.tar/.gz ファイルを直接キューにドロップできます。

ファイルリストパネル:

- インストール準備が整った選択済み製品アーカイブをすべて表示します。

ファイル削除ボタン:

- インストール前にキューから選択したファイルを削除します。

すべて選択/選択解除チェックボックス:

- 一括選択を素早く行います。

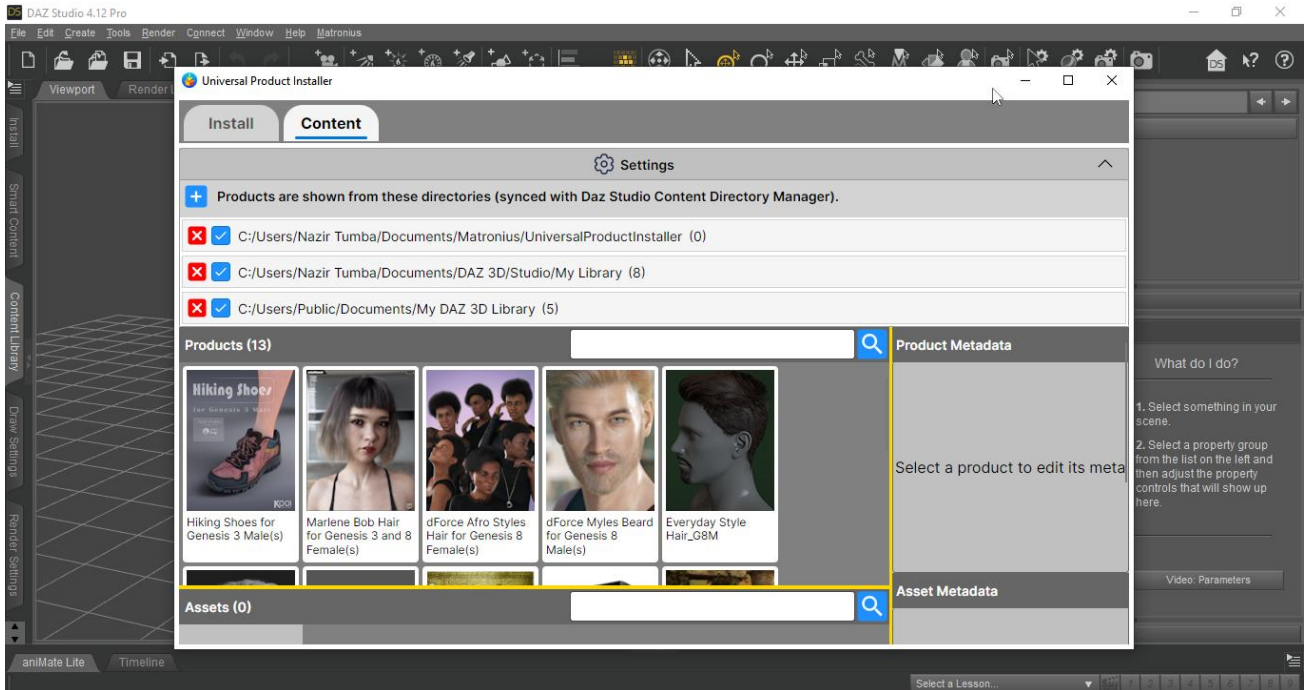
インストールボタン:

- 選択したすべてのファイルのインストールプロセスを開始します。

コンテンツタブ

このタブには、インストール済みの全製品とそのメタデータが表示されます。





主要なインターフェース要素

製品リスト:

- インストール済みの全アイテムがサムネイルアイコン付きでここに表示されます。

アセットリスト:

- 選択した製品内の個々のコンポーネントを表示します。

メタデータエディター:

- 製品およびアセットのメタデータフィールドを編集できます。

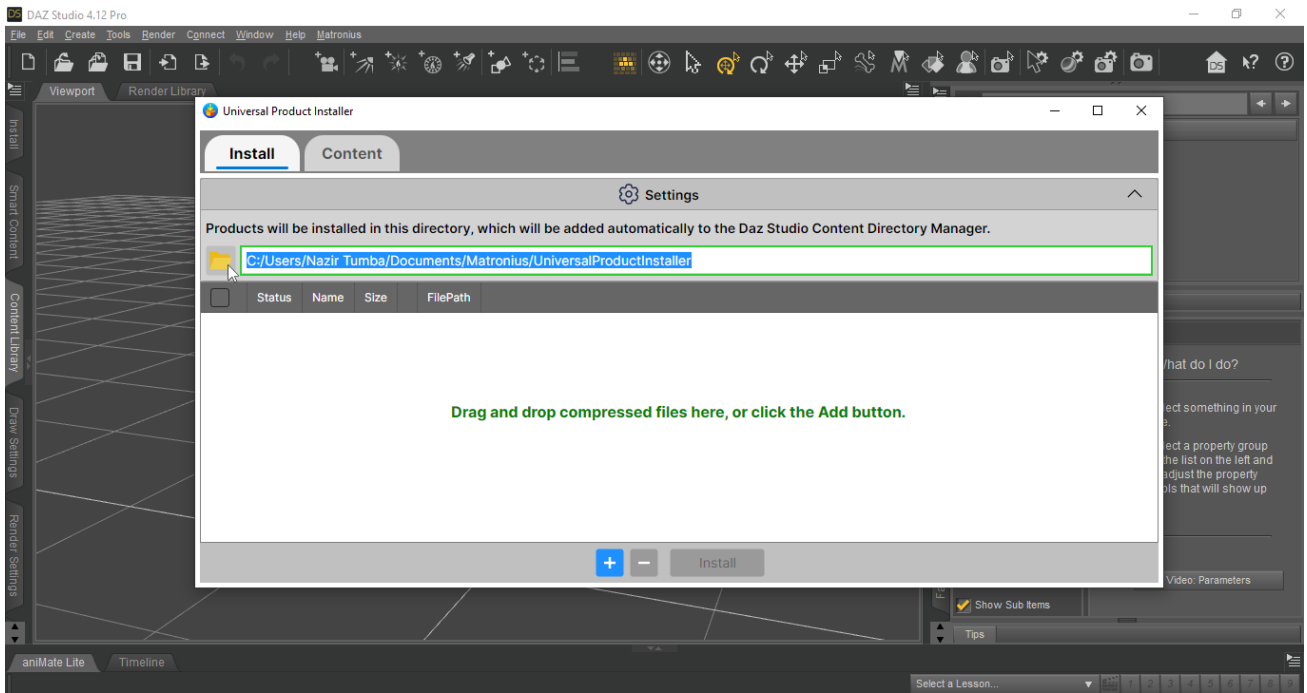
検索機能:

- 製品とアセットを名前またはキーワードでフィルタリングします。

製品のインストール

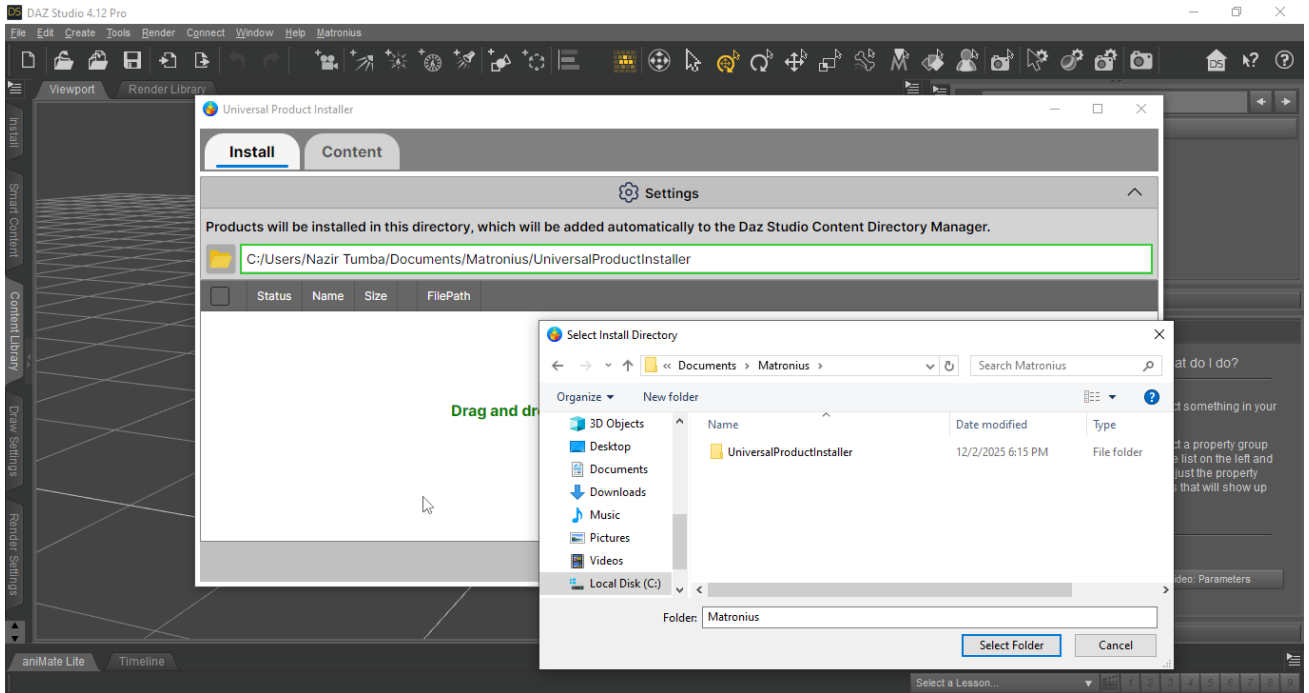
1. 製品をインストールするディレクトリを指定します。デフォルトの場所は、デバイスのドキュメントディレクトリ内の **Matronius** フォルダです。



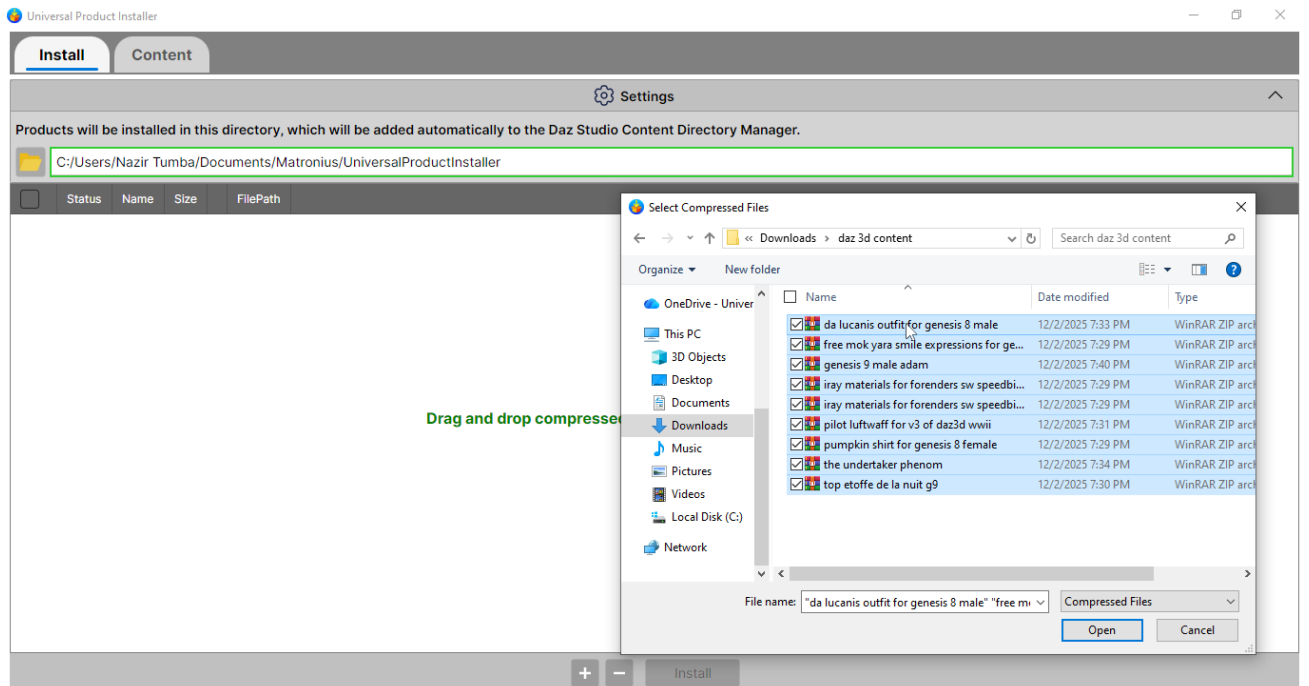


デフォルトディレクトリから変更する場合は、[参照]ボタンをクリックし、別のフォルダを選択してください。



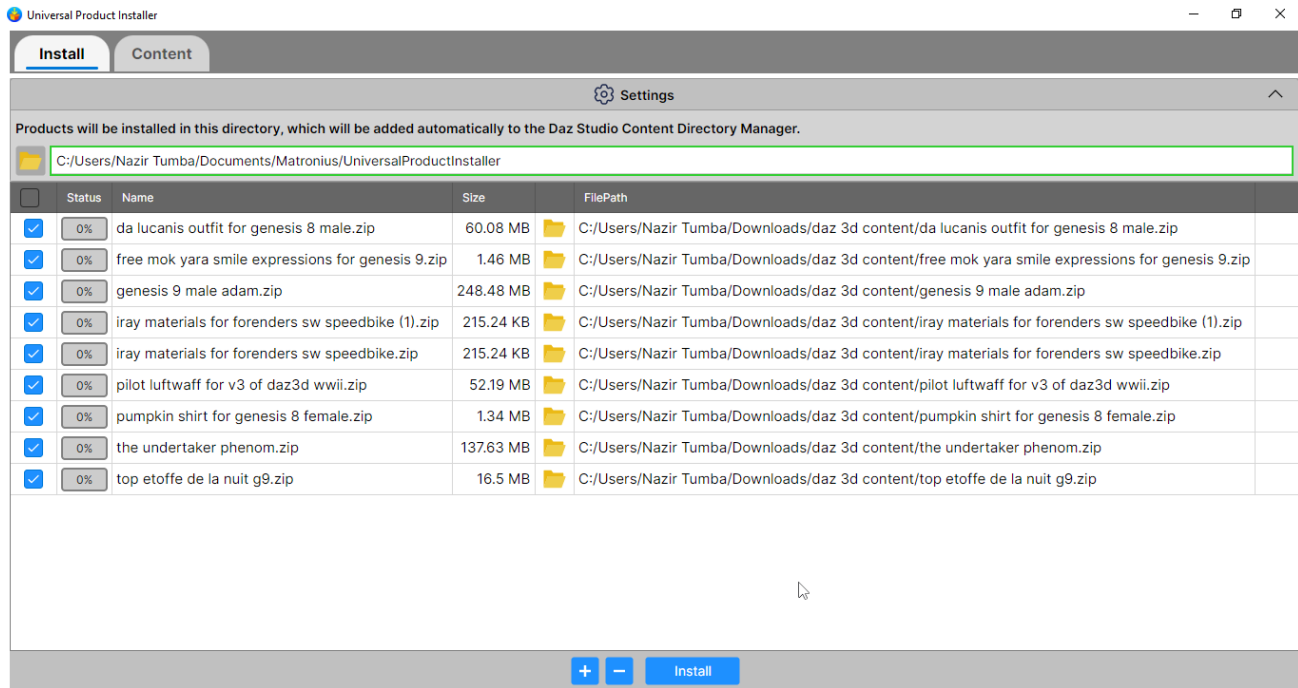


2. [追加]ボタンをクリックし、インストールする圧縮ファイルを選択します。対応形式は.zip、.rar、.7z、.tar、.gz です。ファイルをパネルに直接ドラッグして追加することも可能です。

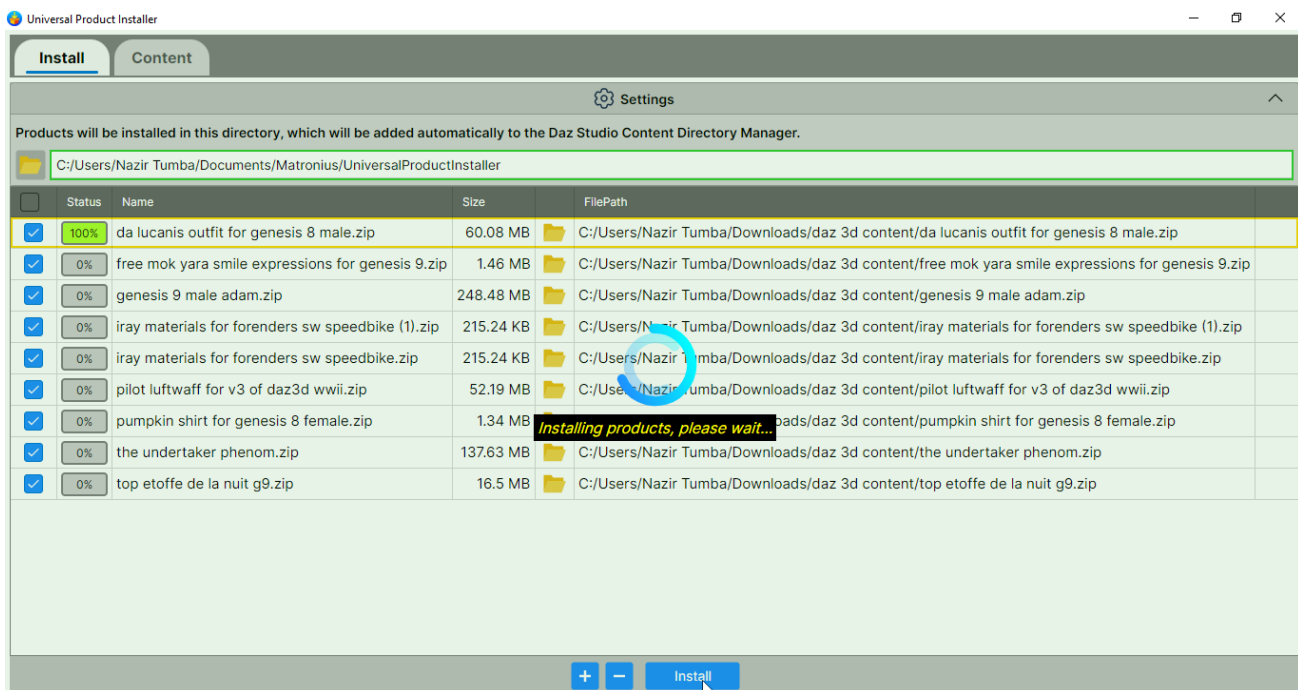


追加されたファイルは「インストール」タブに表示されます。マイナスボタンをクリックするとファイルを削除できます。



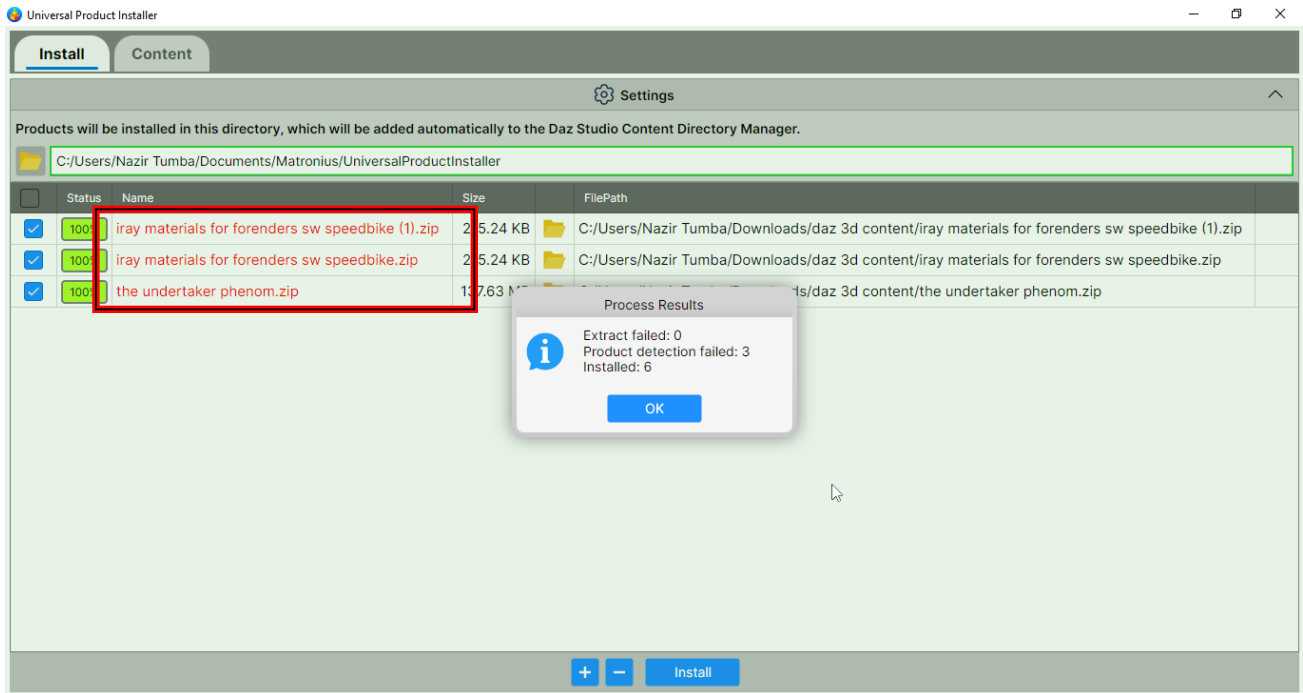


3. インストールする製品を選択するにはチェックボックスを使用し、[インストール]ボタンをクリックします。



インストール完了後、失敗したファイルと正常にインストールされたファイルが表示されます。インストールされなかったファイルは、必要な最小限の製品データが不足している可能性があり、リスト内で赤色でハイライトされたままになります。

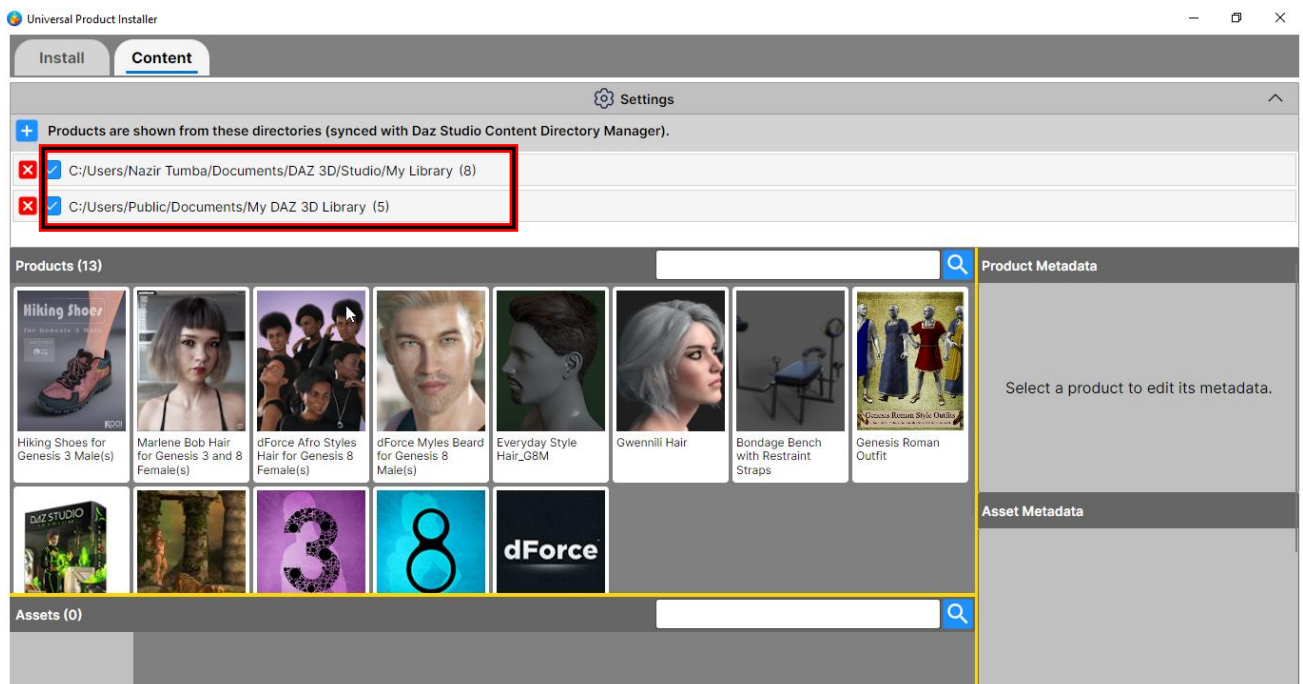




ここでは 6 製品がインストールされ、3 製品がインストールに失敗し赤色で表示されています

インストール済みコンテンツの管理

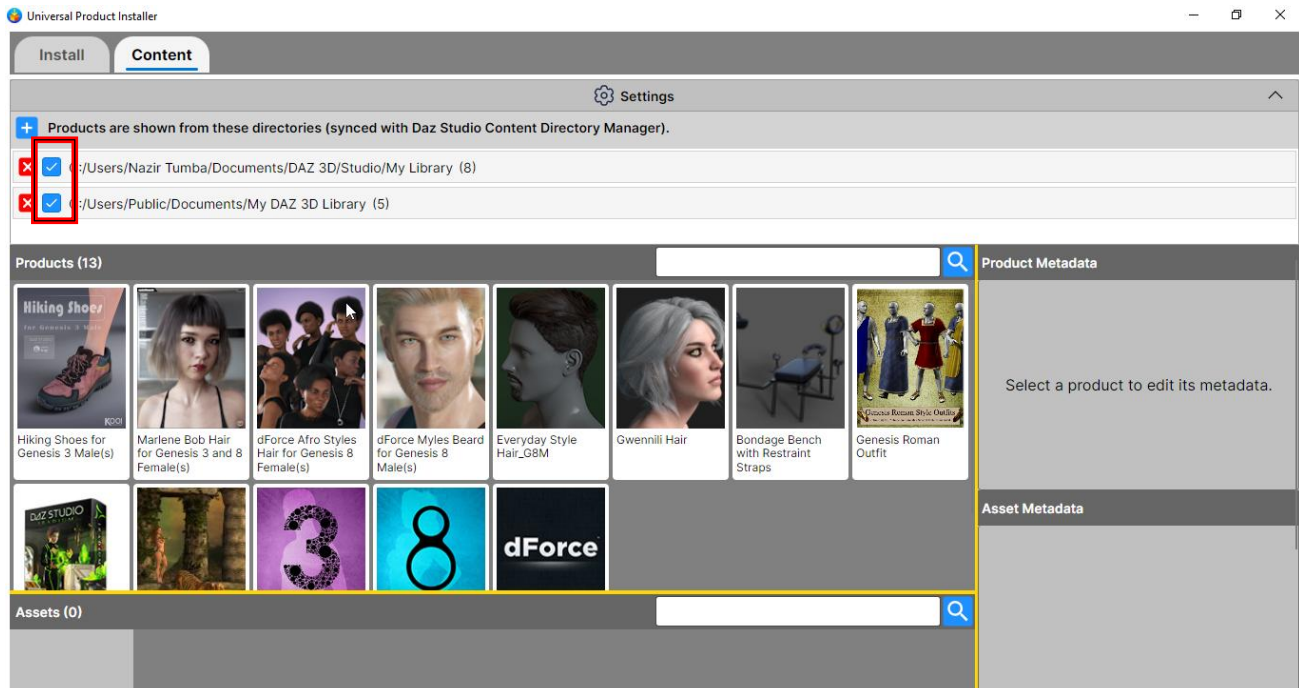
初回起動時、ユニバーサルプロダクトインストーラーは利用可能な Daz Studio コンテンツディレクトリを自動検出・一覧表示します。従って、プラグインインストール前に既存製品がある場合、それらは自動的に「コンテンツ」タブに表示されます。



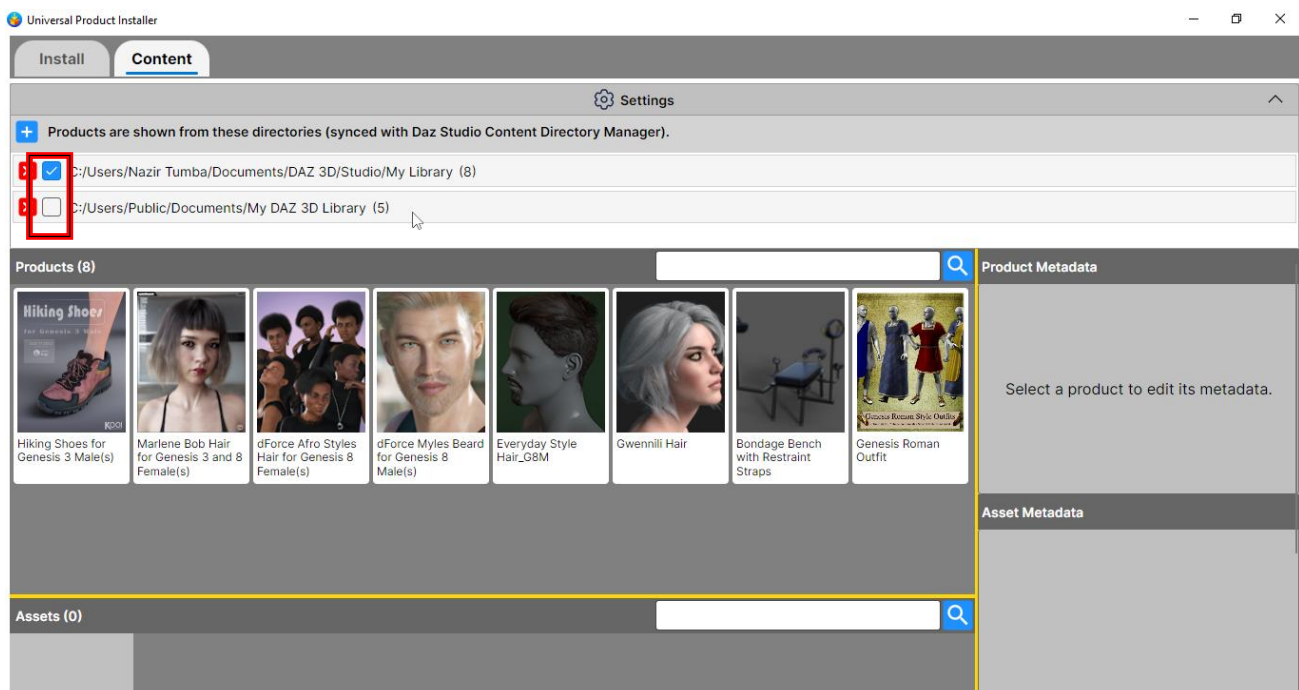


製品は「製品」タブに表示され、その上にディレクトリが表示されます。ディレクトリを削除して再追加する代わりに、有効化または無効化することで、表示される製品を視覚的に制御できます。

ディレクトリを有効にするには、その横のチェックボックスを左クリックします。無効にするには、再度チェックボックスを左クリックしてチェックマークを解除します。



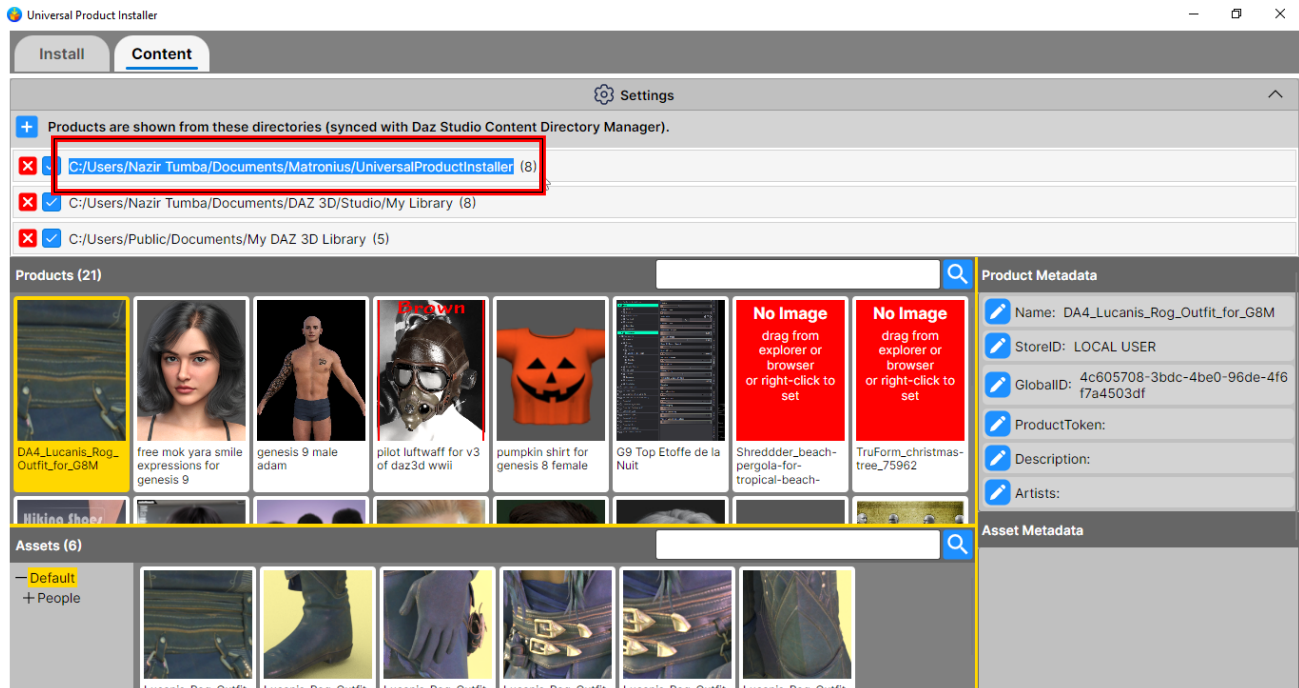
ここでは2つの初期ディレクトリが有効化されており、それぞれ8点と5点の製品を含みます。これにより「製品」タブには合計13点の製品が表示されます。





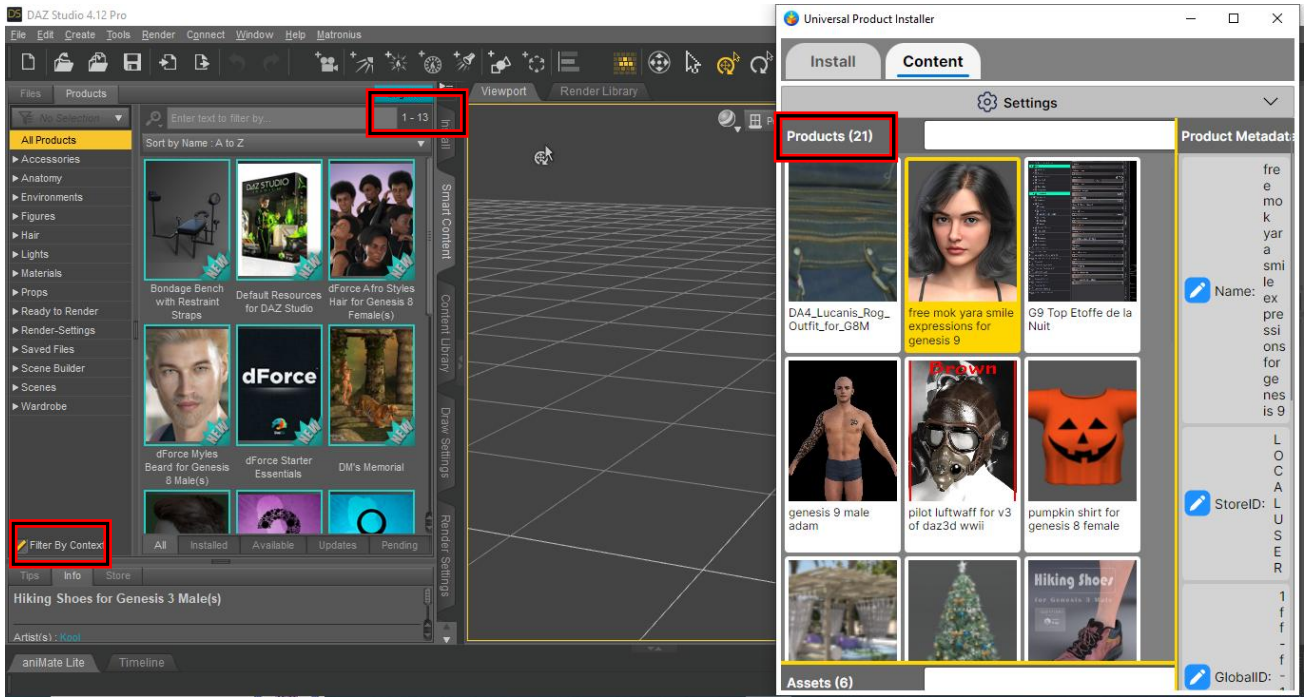
2つ目のディレクトリが無効化されているため、製品タブには最初のディレクトリの商品（8点）のみが表示されます。

新しいアセットをインストールすると、コンテンツタブにフォルダディレクトリが表示されます。

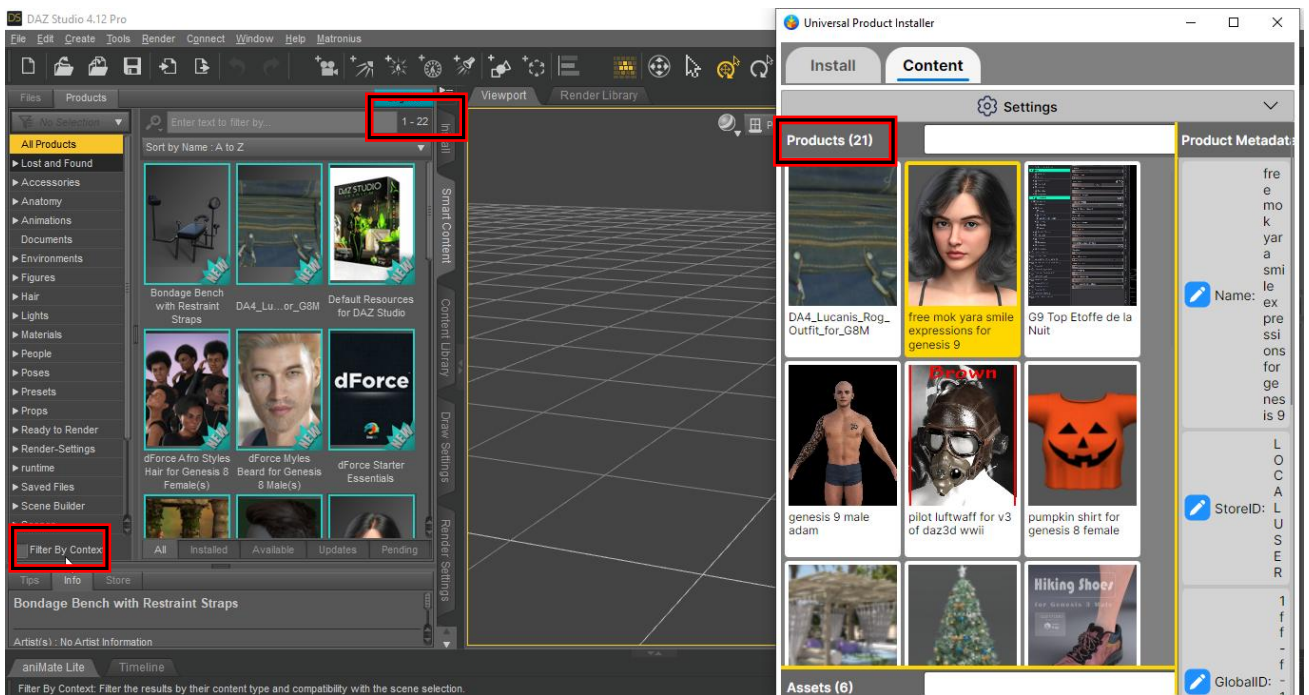


Daz Studio に戻ると、インストールされた全製品が自動的に Daz Studio のスマートコンテンツセクションに追加されます。



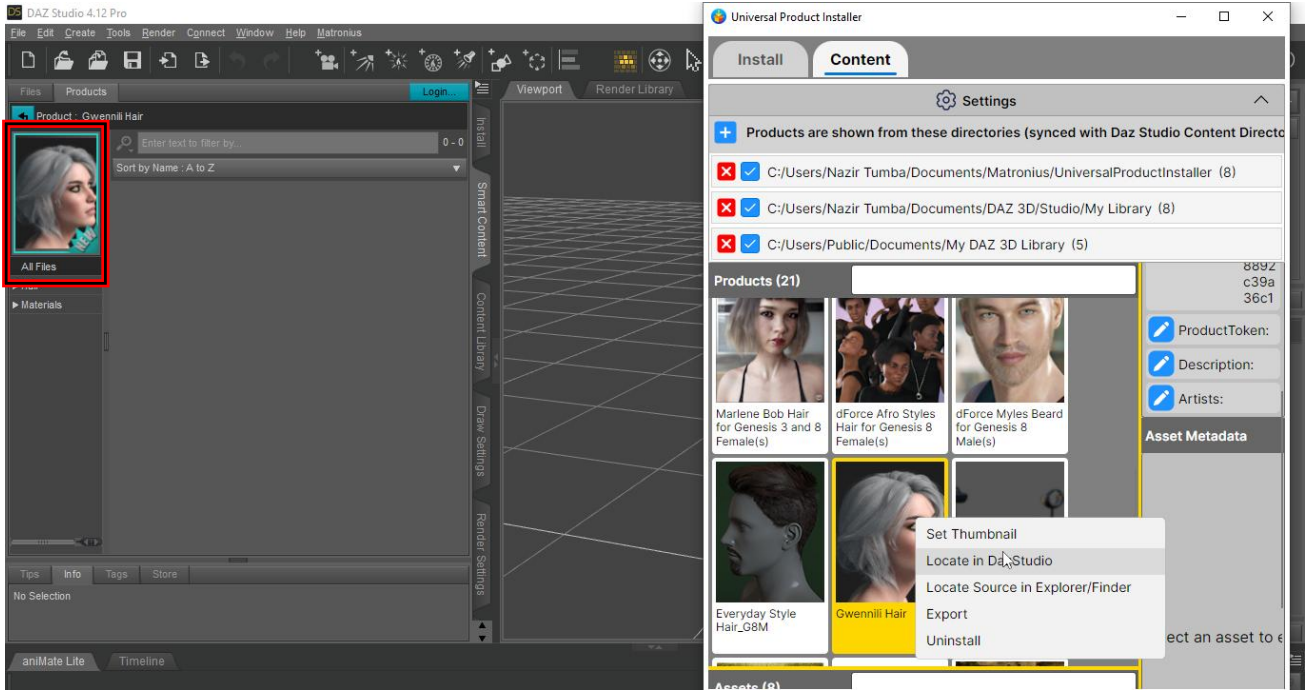


ご覧の通り、21個の製品がインストールされましたが、Daz Studioには13個しか表示されていません。これは「コンテキストでフィルタリング」チェックボックスが有効になっているためです。すべての製品を表示するには、このチェックを外してください。



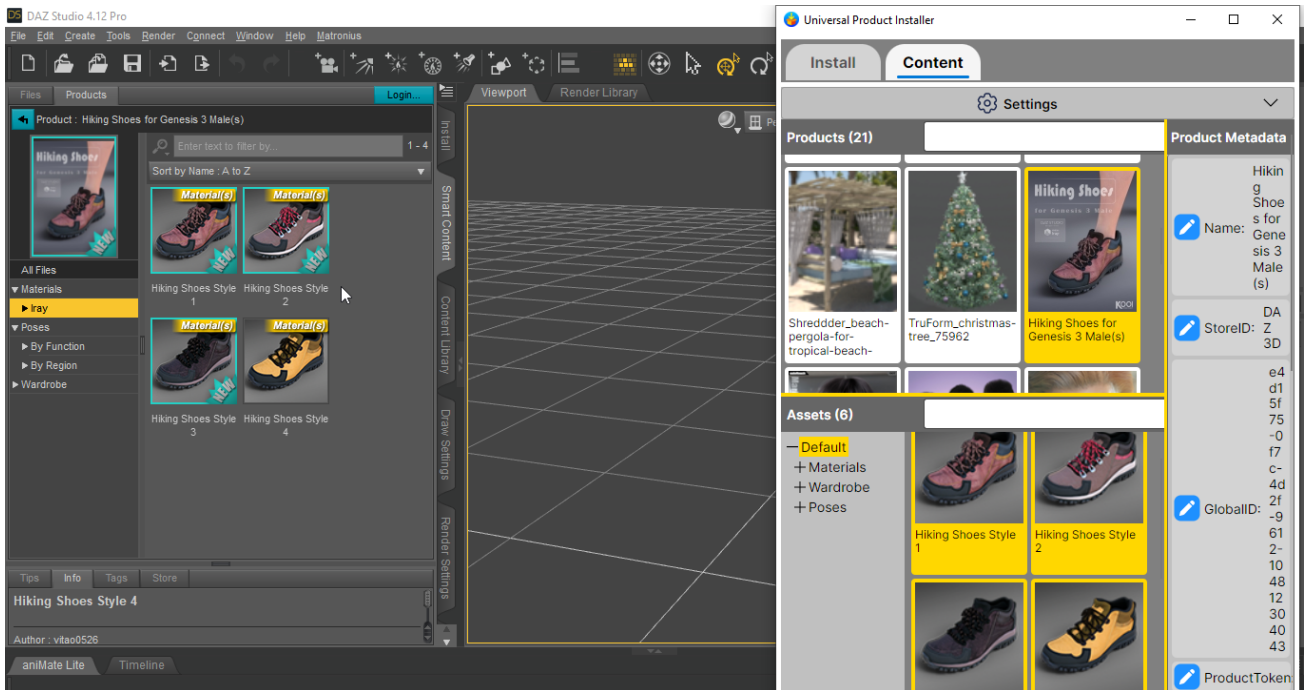
製品を右クリックし「Daz Studioで位置を特定」を選択すると、Daz Studio内でその製品に直接移動できます。





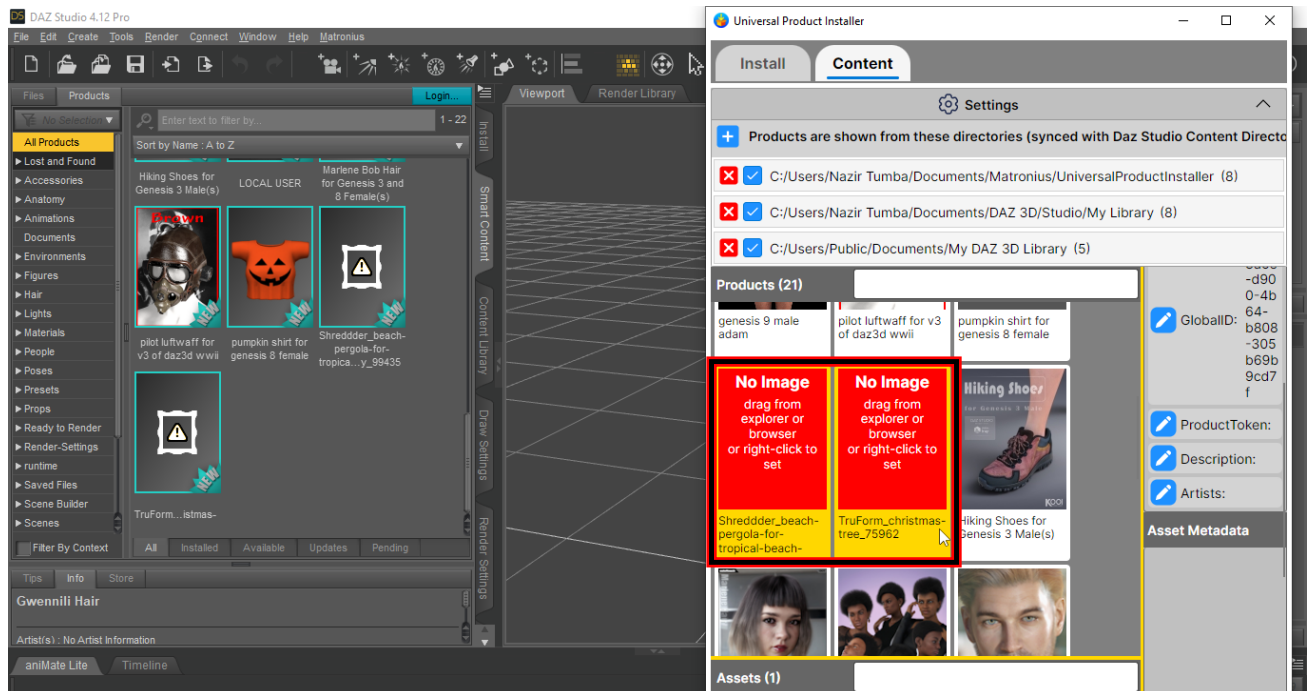
検索した製品は Daz Studio のスマートコンテンツタブに表示されます

製品タブの下にはアセットタブがあり、アセットを整理・検索しやすくするためのカテゴリが含まれています。

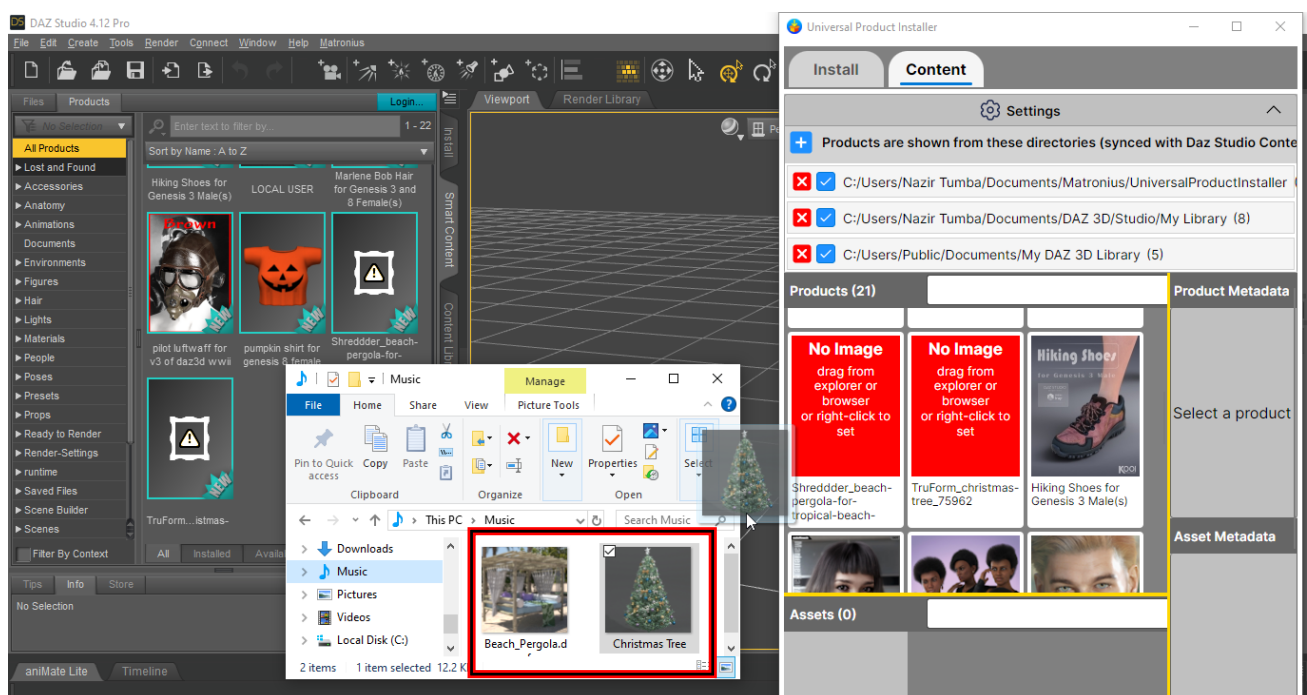




一部の商品が赤くハイライトされている場合がありますが、これはサムネイル画像が検出されなかったことを示しています。



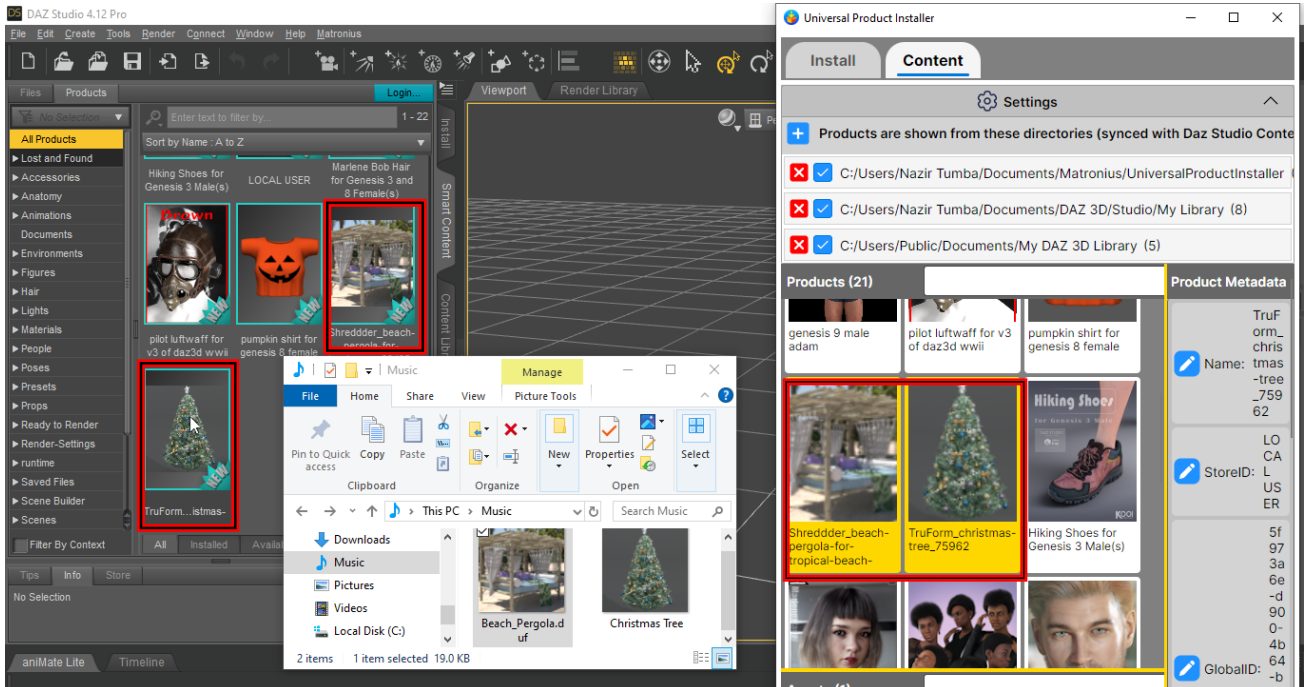
新しいサムネイルは、Windows エクスプローラーまたは Mac Finder から画像をドラッグするか、Web ブラウザから直接ドラッグすることで簡単に設定できます。





Beach_Prgola.d と Christmas Tree の画像は、Windows のフォルダから Products タブにドラッグされました。

新しいサムネイル画像は、ユニバーサル製品インストーラーの「製品」タブと Daz Studio の「スマートコンテンツ」タブの両方に表示されます。



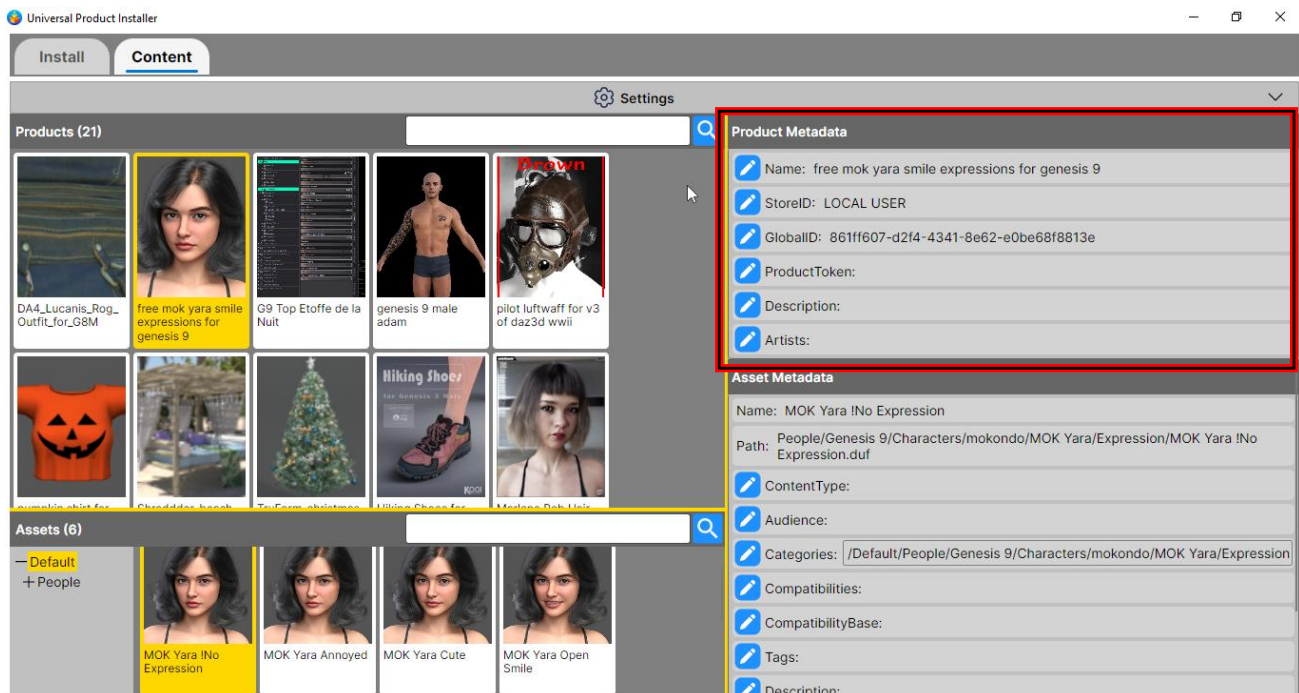
2つの画像は現在、製品タブと Daz Studio スマートコンテンツタブの両方でサムネイルとして表示されます

メタデータ編集

Daz Studio の各製品には、[メタデータの編集]メニューからアクセス可能なメタデータがあります。これには製品とアセットの両方のメタデータが含まれます。ユニバーサル製品インストーラーには完全なメタデータエディターが搭載されており、より簡単でユーザーフレンドリーなインターフェースを使用して製品情報を修正・改善できます。

製品メタデータ





名前

公式製品名。編集すると、インストーラーと Daz Studio の両方で即座に名前が更新されます。

ストアID

製品の提供元となるマーケットプレイスまたはベンダーを識別します（例：Daz、RenderHub、ローカルユーザー）。並べ替えやフィルタリングに便利です。

グローバルID

製品固有の識別子。必要に応じて新しいグローバルIDを自動生成可能。Daz Studio 内部データベースに必須。

ProductToken

特定の高度なシステムで使用される Daz 固有のメタデータフィールド。Daz のドキュメントで要求されない限り、このフィールドはオプションです。

説明

製品の短いテキスト説明。Daz Studio に表示され、ユーザーが製品の内容を理解するのに役立ちます。

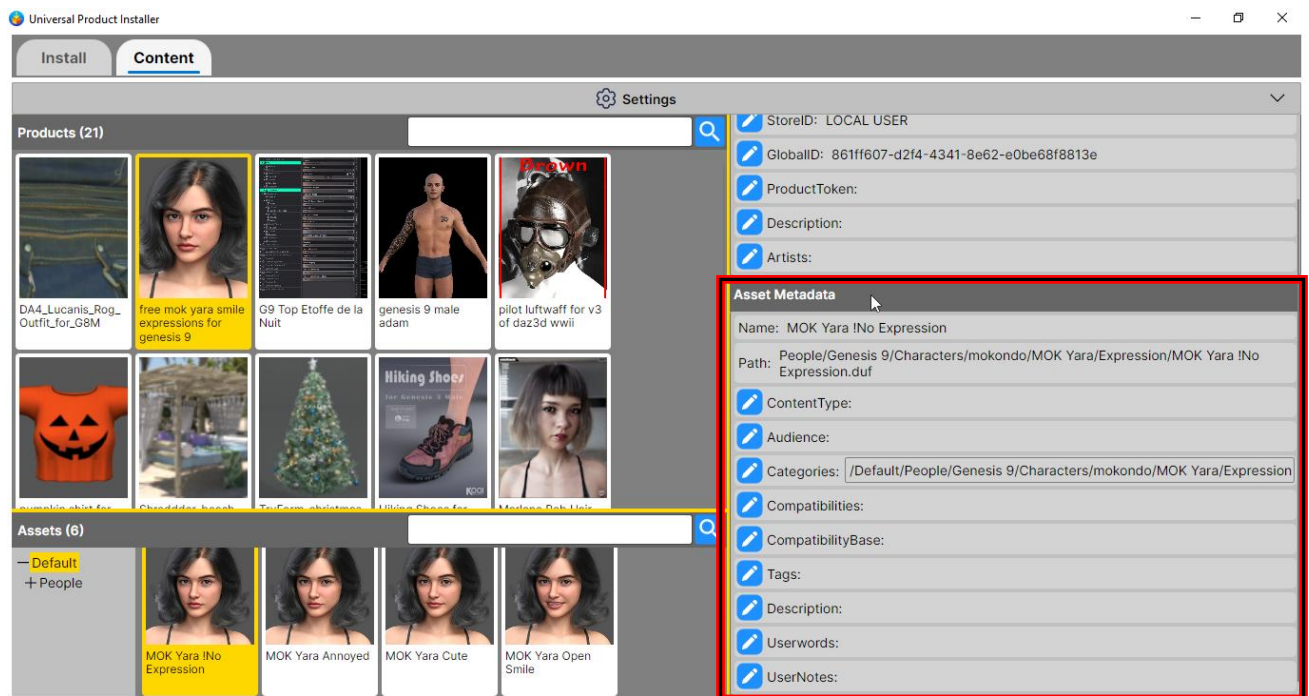
Artists





製品の制作者へのクレジット。1名または複数名の名前を含めることができます。

アセットメタデータ



名前

個々のアセット（ポーズ、キャラクタープリセット、マテリアル、小道具など）の名前。これを調整すると、両ツールでのアセットの表示方法が更新されます。

パス

コンテンツライブラリ内でアセットが保存されているディレクトリ位置。（編集不可—情報提供のみ）

コンテンツタイプ

アセットの分類を定義します（例：アクター、ポーズ、マテリアル、小道具）。これらのオプションは Daz Studio の公式メタデータリストから直接取得されます。

対象年齢

対象年齢層を示します。子供向け、ティーン向け、大人向けかを指定します。

カテゴリ

Daz Studio のスマートコンテンツ内でアセットが表示される場所を制御します。アセットは複数のカテゴリに同時に属することができます。

互換性





アセットが動作する対象となるアイテム、フィギュア、オブジェクトを列挙します。例：「Genesis 9 Female」と互換性のあるマテリアル。

互換性ベース

アセットが主に設計された主要なフィギュアまたはアイテムを指定します。他の互換性のあるアセットはこのベースアイテムの下にグループ化されます。

タグ

アセットの検索やフィルタリングに使用されるキーワード。コンテンツライブラリ内での迅速な発見を支援します。

説明

アセットの内容や使用方法に関する簡単な説明。

ユーザーワード

ユーザーが追加したカスタムキーワード。パーソナライズされた並べ替えや検索に便利です。

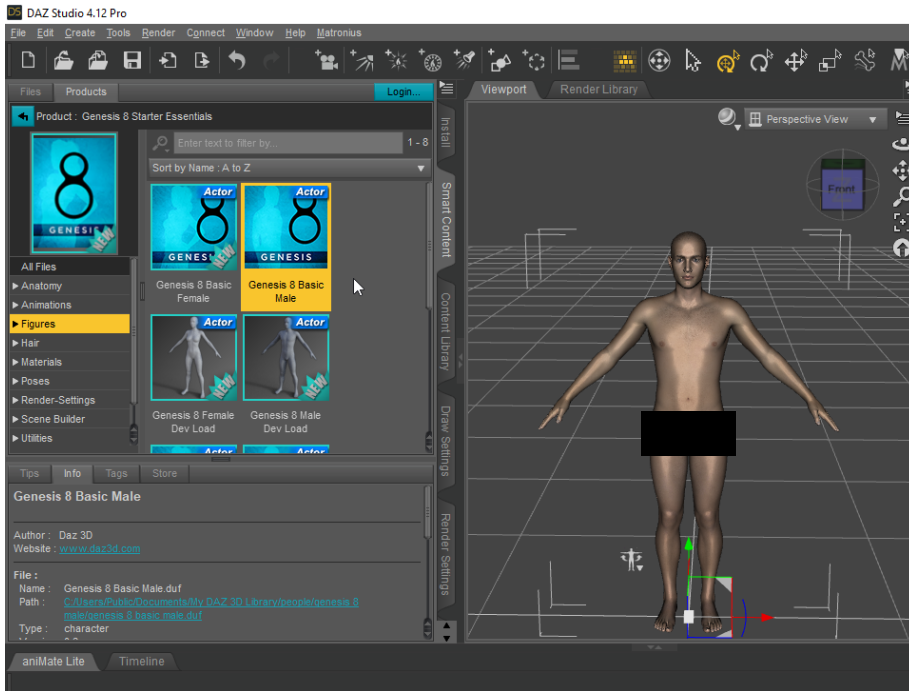
ユーザーノート

ユーザーが作成した個人用メモ。コンテンツの配置や機能には影響しません。

製品の使用方法

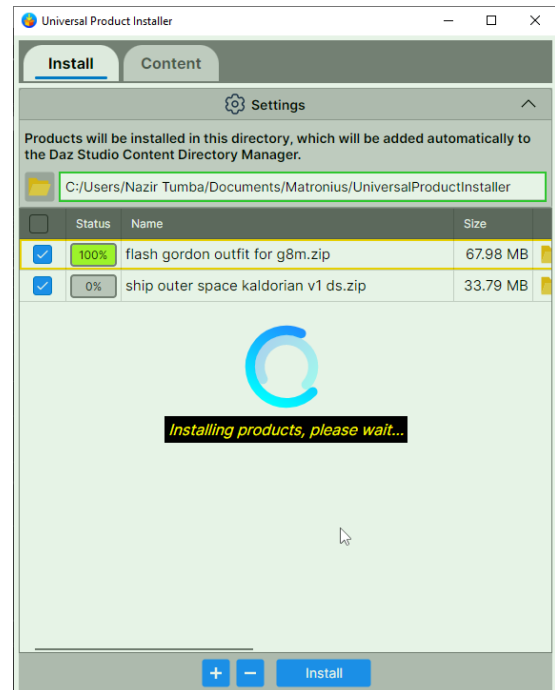
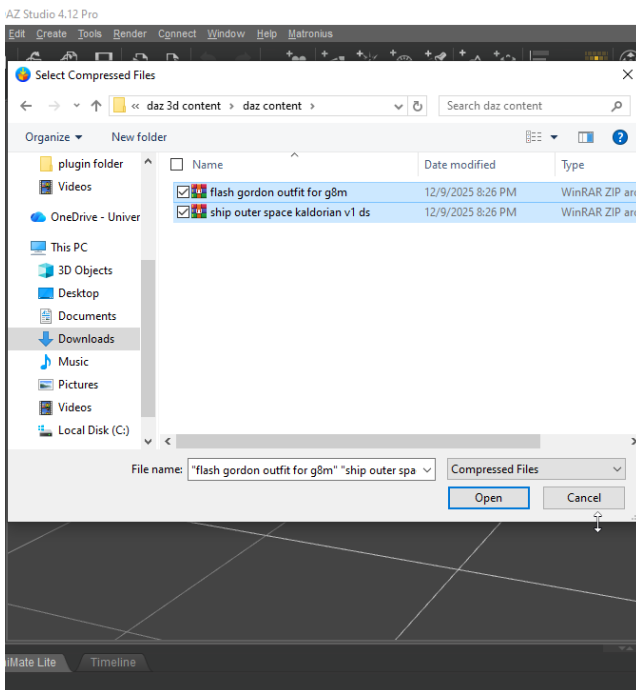
ユニバーサルプロダクトインストーラーは、ユーザーにユニークな体験を提供します。様々なソースからの製品ダウンロードから、Daz Studio ライブラリ内で整理され使用可能な状態になるまで、わずか1分未満で完了します。





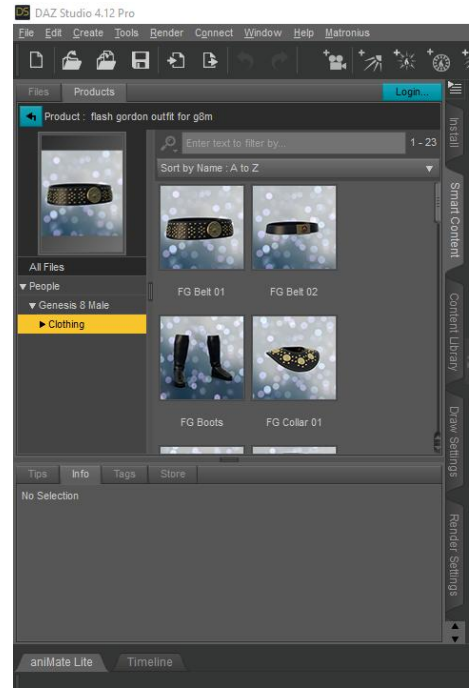
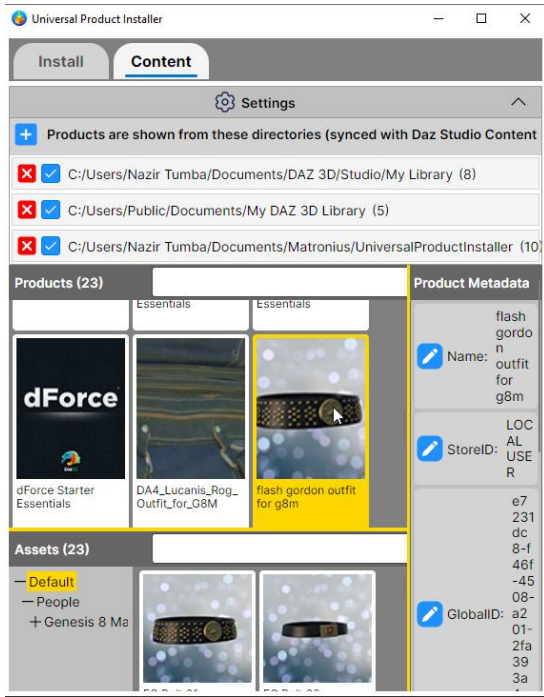
Daz Studio のデフォルトアバターである Genesis 8 Male アバターがビューポートシーンに追加されます。

ユニバーサルプロダクトインストーラーを使用して 2 つの新製品がインストールされました。



2 つの製品は「製品」タブにインストールされ、Daz Studio の「スマートコンテンツ」タブにも表示されます。





デフォルトの Genesis 8 男性にさまざまな衣類アセットが追加され、アバターは、必要に応じて、レンダリング、アニメーション、または他の目的のためにエクスポートすることができます。



ビューポートシーン



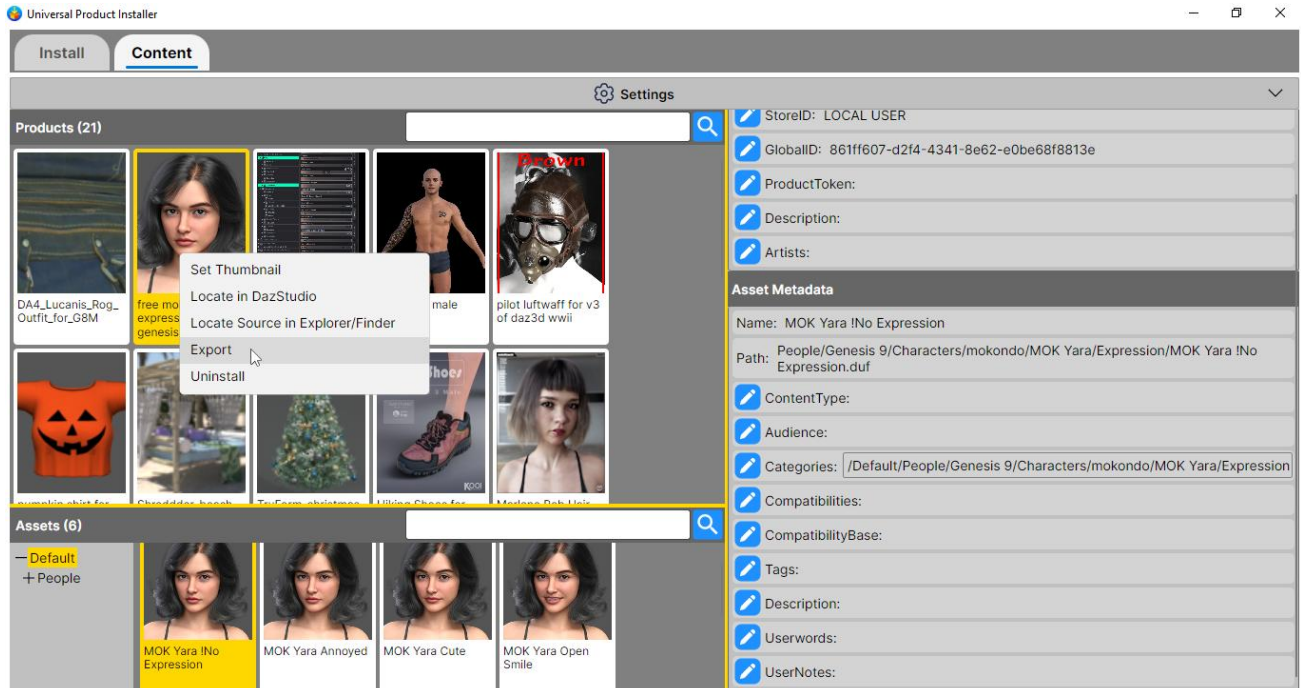
レンダリングされたシーン

製品のエクスポート



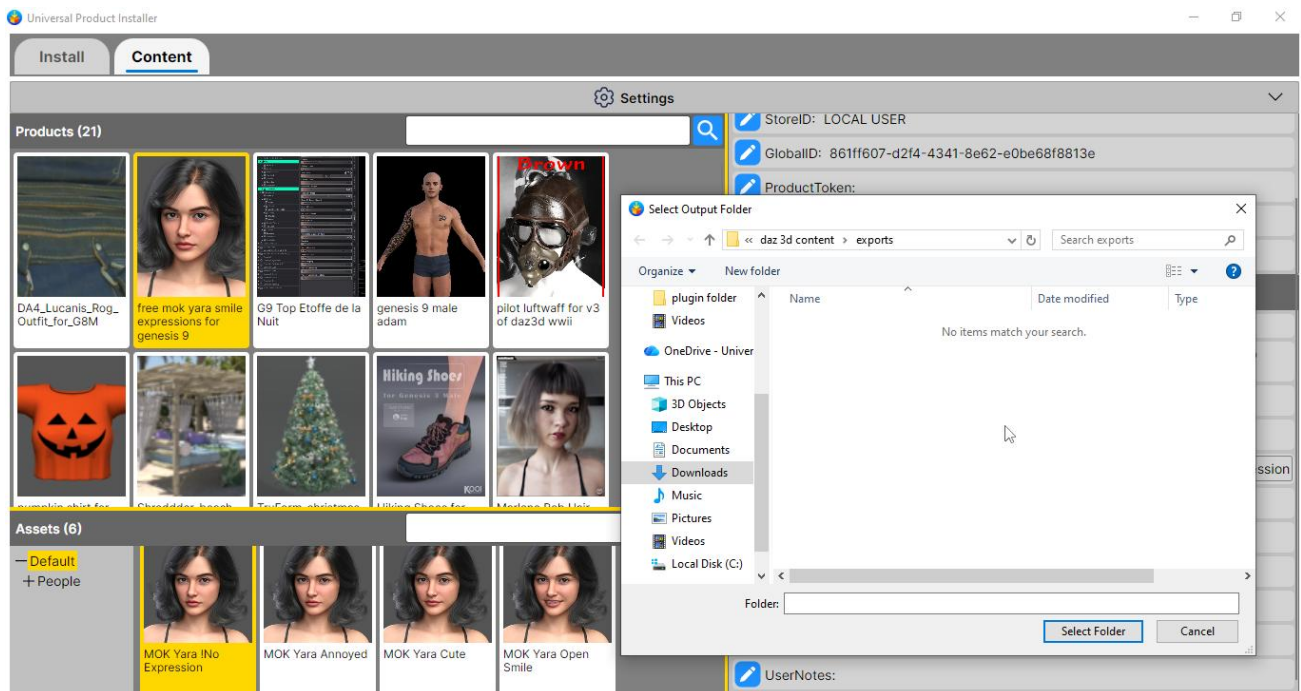


ユニバーサルプロダクトインストーラーでは、1つまたは複数のプロダクトを.zipファイルとしてエクスポートできます。これはバックアップ、コンピュータ間のコンテンツ転送、共同作業者とのコンテンツ共有、カスタムメタデータのアーカイブに便利です。これを行うには、プロダクトを右クリックし、「エクスポート」を選択します。



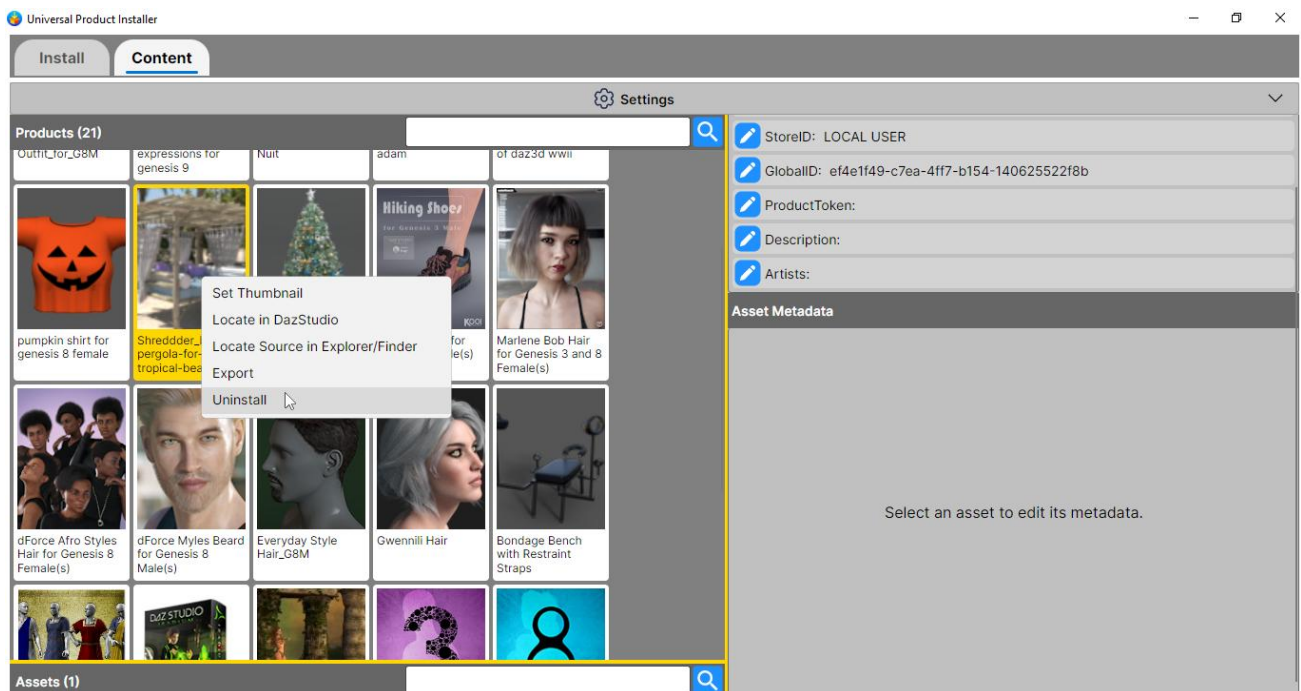
製品ファイルを保存するフォルダを選択すると、エクスポートされたファイルがそこに保存されます。





製品のアンインストール

製品のアンインストールを行うには、製品を右クリックし「アンインストール」を選択してください。製品は「製品」タブおよび Daz Studio の「スマートコンテンツ」タブから完全に削除されます。すべての製品は、7~10 ページの手順に従って再インストール可能です。



サポートと連絡先





ご質問、不具合報告、機能リクエストについては、下記までご連絡ください:

Matronius Limited – サポートチーム

ウェブサイト: <https://matronius.com>

メール: support@matronius.co.site

ユニバーサルプロダクトインストーラーの継続的な改善と、皆様のクリエイティブなワークフローのサポートに尽力してまいります。

