

ParticleIllusion 3.0.7 for OS X リリースノート

version 3.0.7 -- 2008 年 8 月 26 日

仕様の変更

- このバージョン以降、Mac 版でもアクティベーションが必要になります。詳しくは株式会社オークからのアップデート案内メールをご確認ください。

新機能

- レンダリング解像度がスクリーン解像度を超える場合、自動的に pIllusionRender を起動してレンダリングするようになりました。
- 自動アップデート確認機能を追加。毎月の無料エミッターライブラリーやアップデートがある場合にお知らせします。
- エミッターライブラリーデータベースを作成し、検索する事ができる particleView を同梱
- このバージョンから、Mac 版でもアクティベーションが必要になります。
- Mac OS X 10.5 "Leopard" をサポート。(もちろん OS X 10.3 and 10.4 もサポートしています。)

不具合修正

- "Help"メニューを選択しても HTML ドキュメントが呼び出されない問題
- ライブラリーエミッターのプロパティウィンドウでエミッターを編集時、シェイプを変更すると、外見的に階層中のランダムな場所が選択されているように見える問題
- ライブラリーエミッターのプロパティウィンドウでエミッターを編集時、パーティクルタイプの "use emitter's emission range and angle" チェックボックスをチェックすると、外見的に階層中のランダムな場所が選択されているように見える問題
- プロジェクトの設定に関係なく、ステージ上の再生フレームレートが常に 30 fps である問題。(あくまで再生レートだけ 30fps であり、レンダリング出力には影響しませんでした。)
- ライブラリーマネージャーにて、同じライブラリー内のフォルダをドラッグ&ドロップで動かすと、まれにクラッシュを引き起こす問題
- ライブラリーマネージャーにて、パーティクルタイプもしくはフリーなエミッタータイプを削除するとクラッシュを引き起こす問題
- ライブラリーマネージャーにて "clear library" ボタン (エミッターを全て削除するボタン) を押すとクラッシュする問題
- プリファレンスダイアログの width/height ボックスに最小値の "2" 以上の数値しか入力できませんでした。そのため "1280" などの数値を入力するのが困難でした。
- プリファレンスにセットされた誤ったパス設定でクラッシュを引き起こす幾つかの問題を修正
- プリファレンスファイルに存在しないライブラリーのパスを示す問題を修正

ParticleIllusion 3.0.6 for OS X リリースノート

version 3.0.6 -- 2008年2月1日

新機能

- マウス中央ボタンドラッグでステージのスクロールができるようになりました
- Shift キーを押しながらステージのスクロール(マウス中央ボタンドラッグ)で、スクロール量が加速します。
- エミッターライブラリーウィンドウの"quick load library"メニュー(右クリックメニュー)がサブフォルダに対応し、すっきりと体系化する事が可能です。"Emitter Libraries" フォルダの中に任意の名前でフォルダを作成し、そこにエミッターライブラリーを整理してください。自分で作成したフォルダが particleIllusion に自動的に認識されます。なおフォルダの階層は1階層のみ認識されます。
- 階層ウィンドウで選択しているプロパティに基づいて、グラフィックが自動的にスクロールしパラメーターにフォーカスします。なお自動フォーカスされるのはグラフィックのフレーム1のキーデータです。
- プロジェクトのスケールに対応。Action>Scale Project でアクセスできます。作業中、もしくは作業が終わった後にプロジェクト全体のスケール(解像度)変更できるようになりました。(スケール変更機能での縦横比は固定)
- プレビューウィンドウの右クリックメニューに "Don't Erase"を追加("Don't Erase"をプレビューできます)
- 必要に応じてステージウィンドウのサイズを自動的に最大にします。

変更点

- "S"キーを押して、キャンバスの"スクロール"モードをキャンセルできます。
- "Z"キーを押して、キャンバスの"ズーム"モードをキャンセルできます。
- グラフで入力できる数値の最大値が 2000 から 3000 に増加
- ポジションデータの import/export が Adobe 社 After Effects 7 および CS3 (AE8)をサポート
- エミッターを無効から有効(階層のアイコンをクリック)にした時に、無効に設定されたパーティクルタイプが自動的に有効にならないようにしました。言い換えればユーザーが無効にしたパーティクルタイプは、ユーザーが明示的に有効まで無効のままを保ちます。(ただし有効/無効の状態はプロジェクトファイルに保存されません)
- IntelMac ではソフトウェアレンダリングを利用できなくなりました。(intelMac 上の OpenGL ソフトウェアレンダリングに不具合がある為)
- プレビュー・ウィンドウ内で左マウスボタン押し下げている間「repeat:繰り返し」を無視します
- モーションブラーを ON/OFF するショートカット"Cmd+B"を追加。また"View"メニューのアイテムとしても"Motion Blur"が追加されています。
- 標準のステージサイズ・プリセットリストが増加しました。最も一般的な NTSC/PAL および HD (これらの正方形ピクセル解像度も含む)など多くのプリセットサイズを含みます。
- レンダリングボタン"Save Output"を押したときにステージのズーム率が 100%でない場合、それを警告するメッセージが表示され、選択ボタンにより 100%にセットしてからレンダリングを開始する事ができます。

不具合修正

- 見当たらないバックグラウンドイメージあるいはムービーの警告で、イメージもしくはムービーを再度選択しても正しくセットされない問題
- プレファレンスの"add extension to output files"(出力ファイルに拡張子をつける)オプションを有効にしても、パーティクルシェイプから出力したイメージには拡張子が付かない問題
- エミッタープロパティ・ダイアログが開いている場合、「Enter」および「Esc」キーを押しても何

も起こりませんでした。(現在は Enter キーは OK、Esc キーはキャンセルとして正しく機能します。)

- ポジションデータの出力で、ソースの縦幅、横幅に 1x1 を使う代わりに正確なソースサイズを出力します。(AE はこの情報を使うようには見えませんが・・・)
- ポジションデータを読み込む時に "start at frame 0" ダイアログで Yes を選択すると、常に 1 フレーム減算されたフレームが使用されていました。
- ブロッカーの "use layers below for bg images" オプション(ブロッカーのプロパティに存在)が働かない問題。(チェックが無視されていました)
- ブロッカーを使った場合、ブロッカーを移動するかポイントを移動しないと、下位レイヤーのイメージが更新されない問題
- ライブラリーマネージャーで、一番最初のフォルダーを削除するとライブラリーが不正になる問題
- 時々ライブラリーファイルの読み込み時にサムネイルイメージが表示されない事がある問題 (Emitters_07_04 等)
- ライブラリーを "Save As" で新しい名前でも保存しても、ライブラリーのボタン(プレビューウィンドウの下)に新しい名前が反映されない問題
- ポジションデータキー全体を移動(グラフィックウィンドウで Cmd キーを押しながらキーを掴んでドラッグ)時に 1 番目と 2 番目のキーがオーバーラップするとクラッシュする問題
- マスクが見つからない状態でプロジェクトを読み込んだ場合、(参照する画像が無いにも関わらず) マスクは無効に設定されませんでした。その結果パーティクルが見えなくなります。
- スーパーエミッターで 自由な "single" のパーティクルが消滅して再生する場合に、常に前の "single" のパーティクルが残っていました。従ってその "single" のパーティクルは増殖を引き起こすでしょう。
- プレビューにて、"attached" とゼロではない "preload" を使っているパーティクルがランダムな角度で描画される問題
- "attached" とゼロではない "preload" を使っているパーティクルをステージに配置した時の描画が誤っている問題
- "attached" とゼロではない "preload" を使っているパーティクルをスクラブ再生した時に、emitter angle のアニメーションとフレームが誤って表示される問題
- Circle/Ellipse (円/楕円) タイプのエミッターにゼロ以外の preload をセットすると、円/楕円の中心にパーティクルが表示される問題 (例: emitters_05_05 の "pulsing dots circle 01")
- "Emit at points" とゼロではない "preload" を使っているパーティクルで、"preload" の後に "next point" の値が無くなってしまいう問題。それによってポイントにおけるパーティクルの発生パターンが誤っている場合があります (emitters_05_05 ライブラリーの "pulsing dots circle 01" など)
- "get color from layer" を使ったプロジェクトを読み込む場合に、バックグラウンドのイメージが見つからない場合(そしてユーザーが手動で再セットした場合) イメージの誤った部分からカラーを取得される問題
- レイヤーオフセットの中断を持ったシーンをフィールドレンダリングする場合、中断するフレームにて誤ったフィールドでレンダリングされる問題
- ELC ライブラリをロードした後に、IL3 ライブラリをロードするとクラッシュする問題
- ELC ファイルをライブラリ・マネージャーにロードすることができます。
- Leopard (OS X 10.5) にて、コンテキストメニュー(右クリック)が利用できませんでした
- ポジションデータの数値入力で、マイナス値を入力する事ができませんでした。
- プロパティウィンドウのプレビューで、フレームレートに "0" を入力するとクラッシュする問題
- IntelMac にてソフトウェアレンダリングを有効にすると必ずクラッシュを引き起こす問題。(OS レベルで問題がある為、IntelMac ではソフトウェアレンダリングモードを使えないようにしました)



リリースノート -- particleIllusion 3.0 for OS X

=====

3.0.5 -- 09 April 2007

修正および変更点

- particleIllusion 3.0.5 および pIllusionRender 3.0.1 は ユニバーサルバイナリーアプリケーションです。(Intel Mac の性能を十分に使用できます)
 - pIllusionRender 用のバッチレンダリングユーティリティ pIRenderBatch の OSX 版を追加
 - particleIllusion 3.0.5 は PowerPC Mac 上でも、旧バージョンと比較して 10%-20%程高速に動作します。
- 212 複数のエミッターが存在するプロジェクトで、エリアエミッターのハンドルをドラッグすると異なるエリアエミッターがリサイズされる。
- 210 エミッタープロパティダイアログのエミッタープロパティで数値入力(キーボードの"n")が働かない
- 209 pI3 が既に起動している時に、ファインダー上で他のプロジェクトファイルをダブルクリックする、もしくはプロジェクトファイルを Dock 上の pI3 アイコンにドラッグした場合、そのプロジェクトが既に開いているプロジェクトより少ないエミッターで構成される場合クラッシュします。
- 208 pI3 起動してプロジェクトを編集している時に、ファインダー上で他のプロジェクトファイルをダブルクリックする、もしくはプロジェクトファイルを Dock 上の pI3 アイコンにドラッグした場合、既に起動していたプロジェクトが破棄されます。
- 207 プロジェクトノートが 255 文字までしか入力できない
- 205 パーティクルシェイプを読み込む時に、シェイプサイズのプルダウンメニューが初期サイズ 16 x 16 以上にセットされない。
- 204 ステージ上のレイヤーにライブラリーより多くのエミッターが含まれている場合、ライブラリーのプロパティダイアログを開くとクラッシュします。(Blank.iel など)
- 202 パーティクルシェイプにアニメーションファイルを読み込んだ場合にクラッシュする可能性がある(イメージサイズに 0 x 0 と表示されます)
- 201 新しくエミッターライブラリーを読み込むと、時々プレビューウィンドウもしくはステージウィンドウのパーティクルが異なったテクスチャーで表示されます。(ウィンドウをリサイズすると直る)
- 200 ステージエミッターに新しいシェイプを追加するとクラッシュする可能性がある。(bug194 になる兆候)
- 199 ステージエミッターを "single"にするとクラッシュする可能性がある。(bug194 になる兆候)
- 198 ステージエミッターのパーティクルシェイプで"make active"ボタンを使うと、クラッシュする可能性がある。(bug194 になる兆候)
- 197 数値入力ダイアログ("n"キー)で負の数値を入力できない
- 196 階層ウィンドウでエミッターの階層を変更しても、シーンが変更された事になりませんでした。
- 195 バッチレンダリングを行う事ができない
- 194 エミッタープロパティダイアログ(おそらくステージエミッターのみ?)で、"particles" もしくは "properties" タブをクリックしても、階層内のパーティクルタイプもしくはエミッター名をハイライトしない事がある。さらにパーティクルタイプが階層ウィンドウでハイライトされない場合、パーティクルタイプのデータに何も表示されません。



- 193 エミッター（おそらくディフレクター、ブロッカーでも）のポジションキーを"curved"（曲線）タイプに変更すると隣接したポジションキーの位置が移動する
- 191 バックグラウンドにムービーを読み込んで背景の透明カラーを設定(ImageTransparency ダイアログで"Use existing image Transparency" のチェックを解除する)して保存し、再度プロジェクトを開くと背景の透明カラーを選択できない。
- 190 QuickTime ムービーを持つレイヤーを複製した場合"error loading images" のメッセージが表示され、複製先のレイヤーに QuickTime ムービーが含まれない。
- 189 ".dv"の拡張子が付いた QuickTime ムービーを読み込む事ができない
- 186 パーティクルタイプの"size"グラフでクリックすると、ポイントが非常に低い場所（マウスポインタの位置ではない場所）に作成される。（クリックの代わりに、マウスボタンを押し下げた状態で少しマウスを動かすとマウスポインタの位置にポイントが戻ります）
- 185 グラフウィンドウで、マウスホイールによるスクロールが働かない
- 175 プレビューウィンドウで "use next key color"のカウン트가リセットされない
- 174 階層ウィンドウ内で、ディフレクター、ブロッカー、フォースをドラッグ&ドロップで階層移動できない



リリースノート -- particleIllusion 3.0 for OS X

=====

3.0.4 -- 24 August 2006

修正および変更点

- xxx "Select All"(全て選択)が"Force"オブジェクトに対して働きませんでした
- xxx "Move"が"Force"オブジェクトに対して働きませんでした
- xxx ナッジボタンが"Force"オブジェクトに対して働きませんでした
- 173 エミッターを持つレイヤーの上に新しいレイヤーを作成し、上位レイヤーを下の階層にドラッグするとクラッシュします
- 172 プロパティウィンドウで"Lock Aspect"を使うと、ステージウィンドウにカラフルな正方形が表示されます
- 171 メイン UI の End frame 設定が、ファイル出力時の End Frame にセットされませんでした
- 170 プロパティダイアログのグラフウィンドウで"Reset" と "delete point"を使うと、ステージウィンドウにカラフルな正方形が表示されます
- 168 "Force"オブジェクトをカット/ペーストできませんでした
- 167 スーパーエミッターをカット/ペーストすると何もしないエミッターを作成します。フリーなエミッタータイプではないのでそれからはパーティクルはまったく発生しません
- 166 エミッターを持つレイヤーを回転し、階層ウィンドウで閉じたレイヤーをクリックするとプログラムがフリーズしました
- 165 レイヤーウィンドウでレイヤーをドラッグ&ドロップする際に、レイヤの選択表示(ハイライト)が正しくありませんでした
- 163 グラフウィンドウにおけるリセットおよび"delete"の Undo は選択したポイントに適切に働かず、さらに"delete"を行うとプログラムがクラッシュしました
- 162 レイヤー背景(ムービー)を含むプロジェクトを開くと"error loading image(000)"エラーメッセージが表示され、ムービーが正しくロードされませんでした
- 161 特定の環境でプロジェクトを読み込むとエラーを表示しました(保存でのエラーは 3.0.3 で修正済み)
- 160 フレームカウンターが 1000 以上を表示する事ができない



リリースノート -- particleIllusion 3.0 for OS X

=====

3.0.3 -- 08 Mar 2006

修正および変更点

- ・ - **xxx** プロジェクトの "Save" and "Save As" が 10.4.4 を実行するいくつかのシステムで機能しません。(エラーが表示されます。)
- ・ - **xxx** マウス・カーソルがライブラリー・ウィンドウ上にある時、ライブラリーエミッターのサムネールを作成するショートカット (CMD+T) が働きませんでした。
- ・ - **xxx** あるエミッター・ライブラリー(例えば「alan_00_06.iel」)上で"Update All Thumbs"を使用するとクラッシュする事がる。
- ・ - **159** エミッターライブラリーからプロパティダイアログを開き、スーパーエミッターを選択して"Particles"タブをクリックすると、階層内のパーティクルタイプが選択されません。代りに存在しないエミッタータイプが選択されます。この状態で、パーティクルタイプの編集(例えばシェイプの変更など)を行なうとクラッシュする事になります。
- ・ - **xxx** スーパーエミッター内ではパーティクルシェイプの"Where used"ボタンが正しく機能しません。ボタンを押すと実際には使用されていないシェイプ等を返します。

3.0.2 -- 23 Jan 2005

修正および変更点

(以下のリストには一般に非公開の BETA 版のみで発生する問題も含まれています。)

- ・ **xxx** エミッタープロパティ・ダイアログ内のグラフにポイントを加えると、プレビューのエミッターがジャンプする問題
- ・ **xxx** [Backspace]キーが[del]キーと同じ動作をするように変更
- ・ **xxx** サポートしていないファイル (例えば QuickTime 7 で保存された TIFF ファイル) を読み込んだ時にクラッシュする問題
- ・ **xxx** 画像もしくはムービーが初めてレイヤーにロードされた時に、"get color from layer (レイヤーからカラーを取得)"もしくは"get transparency from layer (レイヤーから透明度を取得)"を使ったエミッターに生じる不具合を修正。画像/ムービーを削除しもう一度読み込み直すまでパーティクルは離れた場所にオフセットされた状態にありました
- ・ **xxx** .mp4 ムービーが読めない (ムービーファイルとして認識されず、無効のイメージとして扱われていました)
- ・ **xxx** ライブラリーマネージャーの Add & Load ボタンは正しく再描画していない
- ・ **xxx** ライブラリーマネージャーで広げて表示しているフォルダを削除するとクラッシュします
- ・ **xxx** 空のフォルダを含んでいるエミッターライブラリーをマネージャーで開くと"can't collapse uncollapsable row"のメッセージが表示されます
- ・ **xxx** ライブラリー・マネージャーへ不正なパスを加えた場合クラッシュする問題を修正
- ・ **155** ステージ上のエミッターをダブルクリックしてプロパティウィンドウを開くと、プロパティウィンドウの背後でエミッターがマウスに追従する問題を修正
- ・ **156** ライブラリー・マネージャー内で Load ボタンを押すとクラッシュする
- ・ **157** 空のフォルダを含むライブラリーのプロパティダイアログを開く場合「can't collapse uncollapsable row」のメッセージが表示されます。 - "continue"をクリックする事で継続する事ができます
- ・ **158** ポイントの数が最低限である場合でもコンテキストメニューの[Delete Point]が選択できる問題。(例えばディフレクターは最低でも2つのポイントが必要なので、ポイントが2つの場合削除メニューは無効でなければなりません)
- ・ **xxx** ポジションデータの import/export が AfterEffects 7.0 のデータに対応
- ・ **100** HQ モーションブラーを適用し、スクラブ再生する場合の問題を修正
- ・ **105** 名前の変更に関する問題を修正 (特にプロパティダイアログ)
- ・ **122** ポジションデータの import/export が無効になっていました。import/export ダイアログを表示するとクラッシュを引き起こします
- ・ **129** レイヤーがイメージ・シーケンスもしくはムービーを含んでおり、尺の違うデータと入れ替えた場合 END フレームが新しい値に更新されません
- ・ **148** バググラウンドイメージに AVI or MPG を読み込もうとするとクラッシュします
- ・ **149** エリア・エミッターwith マスクを含むプロジェクトを読み込み、マスクのイメージが見つからない場合"find it?"画面で Yes を選択すると"not implemented yet (実装されていません)"のエラーメッセージが表示されます
- ・ **150** 出力オプション画面 (output options dialog) の[back]ボタンを押すと、再びオプションを選んだ後に playback/output 設定を表示しません
- ・ **151** プロパティダイアログでスーパーエミッターをコピーすると、パーティクルを生成しないエミッターを作成します
- ・ **152** ライブラリーマネージャー内でエミッターやパーティクルタイプの名前が編集できない
- ・ **153** ライブラリーに変更を加えた後、クイック・ロードライブラリーバーからライブラリーを読み込むと、変更済みのライブラリーはまったく保存されません
- ・ **154** スプラッシュウィンドウの著作権日時を更新
- ・ **012** pIllusionRender (スタンドアロンのレンダラー) を提供開始

- ・ **041** グラフウィンドウでフレームのスクラブが particleIllusion SE より遅い。(修正しましたが、SE より早いかどうかは不明)
- ・ **055** 最近読み込んだファイル (Recent Files menu) が存在しない
- ・ **106** テンポラリーファイルが削除されません。その為 particleIllusion のフォルダに次の3つのファイルが残ったままになります: 228cancel75.il3、107cancel35.iel、213cancel54.tmp
- ・ **124** 含まれたイメージが見つからないプロジェクトを読み込むと1回目は問題ありませんが、2回目にクラッシュを引き起こします
- ・ **125** HQ モーションブラーを使用する場合、ステージ上では正常に見えますが出力イメージがスクランブルされます
- ・ **131** フィールドレンダリングが正確ではありませんでした。各フィールドに 1/2 のフレームでは無く Full frame を含んでいました
- ・ - **139** 初めて particleIllusion を実行したとき、プレビューウィンドウのイメージサブメニューに"preview images go here"と表示されていました
- ・ **140** "Emitter Libraries"へのパスがマネージャーに伝わっていませんでした
- ・ **141** 中央ウィンドウの枠をドラッグするとライブラリウィンドウにオーバーラップします
- ・ **142** プロジェクトを読み込み"dont't save"をクリックした時ドキュメント変更フラグがクリアになっていませんでした
- ・ **143** ステージ解像度がほぼ正方形の場合、レイヤーウィンドウのサムネイルがイメージの名前を隠しました
- ・ **144** 移動モードがライブラリーエミッターもしくは ステージエミッターのプロパティダイアログを開いた後も継続して有効になっていました
- ・ **145** ライブラリーウィンドウ上で Cmd-M ショートカット(ライブラリマネージャーを開く)が働きませんでした
- ・ **146** 既にマネージャーを開いているにもかかわらず、別のマネージャーを開く Cmd-M ショートカットを使用することができました。これを行なうとクラッシュを引き起こします
- ・ **147** プロジェクトを読み込んだ後に、"エミッターの選択"が正しくセットされませんでした。特定のプロジェクト・ファイル(エミッター含まないレイヤーが多重にあるプロジェクトなど)で、プロジェクトを読み込んだ後マウス・カーソルを階層ウィンドウ上に移動するとクラッシュを引き起こす原因となっていました

株式会社オーク

住所: 101-0025 東京都千代田区神田佐久間町 1-8-2 第一阿部ビル8F

TEL: 03-3254-2094 FAX: 03-3258-3343

E-Mail: sales@oakcorp.net

http://www.oakcorp.net

このドキュメントの再配布はご遠慮ください。

Copyright(c). Oak Corporation