

particleIllusion 3.x for Mac OSX リリースノート

ご注意！！

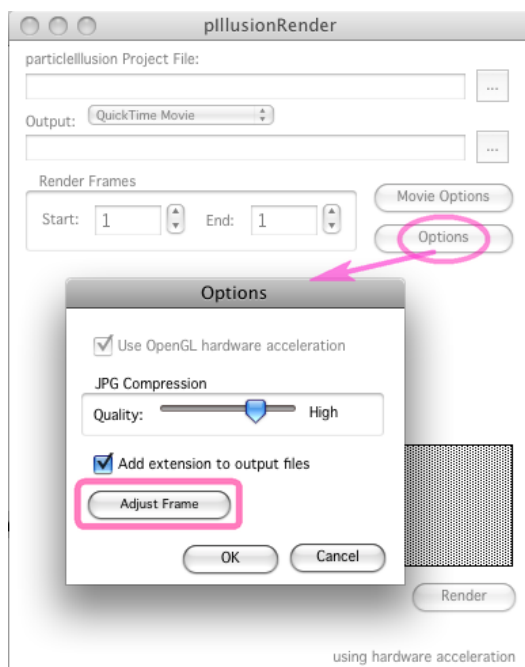
3.0.7以降、particleIllusion 3 Mac OSX版はアクティベーションが必須となっています。まだシリアルを取得されていないユーザー様はユーザー情報を記載して support@oakcorp.net までご連絡ください。

What's new in 3.0.8.1 22 June 2009

pIllusionRender の改良

変更点

- » pIllusionRender の Options に Adjust Frame 機能が追加されました。レンダリングイメージの上下左右にラインが出る場合にこのオプションで調整できます。



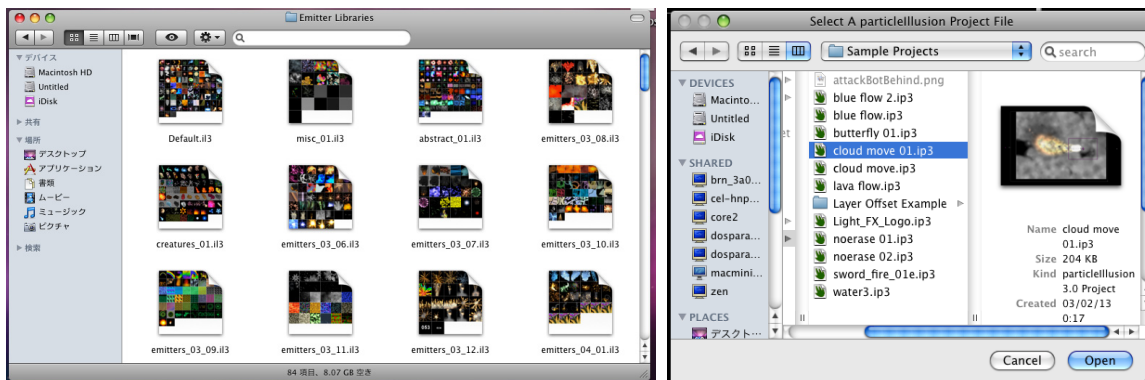
What's new in 3.0.8 20 Nov 2008

変更点

- » プレファレンスの OpenGL パネルに "Limit zoom with high-quality blur"(高品質ブラーにズームの制限を付ける) オプションを追加しました。このオプションを有効にすると、高品質モーションブラーを使った場合にステージのズーム率を 100% 未満にする事ができなくなります。これは、特定の環境で起こるクラッシュを防ぎます。

(Mac の環境によってはバックグラウンドイメージを読み込んで高品質ブラーを有効にし、ステージを 100% 以下にズームするとクラッシュするケースがあります)

- » クイックルックプラグインを公開しました。アップデートのダウンロードページから取得できます。このプラグインを OSX にインストールすると、ファインダーやファイルオープンダイアログ上で、エミッターやプロジェクトのサムネルを見る事が可能になります。



不具合の修正

3.0.8 では以下の不具合が修正されました

- » アクティベーションおよびライセンスチェック機構が particleIllusion もしくはシステムをフリーズさせる問題
- » プロジェクトファイルを読み込んだ時に、階層およびグラフウィンドウが読み込んだデータに書き換えられたように見えますが、前のシーンでスーパーエミッターを選択している状態でスーパーエミッターを持たないシーンを読み込むとクラッシュを引き起こしました。また、前のシーンでレイヤー 2 を選択している時に 1 レイヤーしかないデータを読み込むとフリーズするかクラッシュを引き起こします。
- » 階層ウィンドウにエミッターの名前が 31 文字しか表示されない問題。現在は 63 文字まで表示されます。OS X 10.5 においては、ライブラリーの読み込み画面にエミッターのサムネイル画像を表示しません。(プロジェクトを読み込む場合も同様)
 なお、OS X 10.5 上では新しくクイックルックプラグインをリリースしています。(プラグインは OS X アップデータのダウンロードページからダウンロードできます。)
 クイックルックプラグインをインストールする事で、ファインダー上のアイコンにライブラリーおよびプロジェクトのサムネイルが表示されるようになります。
- » ライブラリーが利用可能で無い場合でもクイックロードライブラリーのメニューが選択可能になっていました。
- » 新しいライブラリーを読み込むと現在のプロジェクトが変更されたと判断され、またライブラリーウィンドウにフォーカスしている時に "Cmd+S" を行うとプロジェクトの保存となる問題
- » ステージウィンドウの右クリックがレイヤーの角度を考慮しない問題
- » プロジェクトからエミッターを削除してもデータ上残ったままになっていた問題 (エミッターを削除してもプロジェクトファイルの容量が減りませんでした。)
- » エミッターを削除しても、ツールバーの "Save" ボタンが有効になりませんでした。(File メニューの "Save" コマンドを使えば保存は可能でした)
- » プロジェクトに変更を加えても、更新されたと認識されないいくつかのアクションがあります。
 (ラインエミッターの削除、ディフレクタの削除、ブロッカーのポイントの削除、Undo/Redo、プロジェクトの開始 / 終了フレームの変更など)
- » 初めて pl3 を起動もしくはプレファレンス設定を削除した後に起動して、プロジェクトを保存する際に意味不明のファイル名を保存ダイアログに提示します。
- » ファイル保存後にファイルのロードを行うと、ファイルの保存パスがロードした場所に置き換えられていました。(保存パスと読み込みパスが同じになる)
- » ファイル保存後に出力パスが particleIllusion に記憶されず、次回 particleIllusion を起動した時にセットされない問題。
- » 出力用の関数が読み込みパスを更新する問題
- » プレファレンスファイルが存在しない場合、読み込みパス、出力パス、背景イメージ、プロジェクトの読み込みと保存、が適切に初



期化されていない問題

- » バックグラウンドイメージとしてムービーファイルを読み込んでいるプロジェクトを読み込むと、バックグラウンドイメージが表示されない (bg アイコンは X の表示) また、その背景を含んだレイヤーを削除するとクラッシュを引き起こす問題。
- » 多数のパーティクル・タイプを持ったエミッター上で "link transparency to color" のカラーオプションをクリックするとまれにクラッシュする問題
- » Circle/ellipse タイプのスーパーエミッターが 1 点からのみエミッターを放射する問題
- » "emit at points(ポイントから放射)" に 0 にセットする事が可能になっていました。
- » "keep particles in order" パラメーターの文字が他のコンとローラーに重なって表示される問題
- » 自動アップデート機能が存在しないフォルダにダウンロードする事が可能になっている問題
- » プロジェクトを読み込むとレイヤー設定の "bg image visible"(背景イメージを表示) が常に "ture" にセットされる問題。
- » レイヤーにあるアイコン (背景の表示, パーティクルの表示, オブジェクト表示) の状態を切り替えても、プロジェクトを更新したと見なされない問題
- » イメージシーケンスの出力パスが記憶されない問題
- » 最後に使用した保存用ファイル名が記憶されない問題
- » プロジェクトを読み込んだ時に使用されている背景イメージが見つからない場合に、表示されるダイアログでイメージを再指定した場合、パスが更新されませんでした。したがって、そのプロジェクトを再保存しても再び背景が見つからないというエラーが表示されます。
- » ヒエラルキーウィンドウで通常のエミッターを選択している時に、スーパーエミッターのフリーエミッターレベル・プロパティ (例えば f-weight など) を選択するとクラッシュする問題
- » 1 つのレイヤー内で通常のエミッターとスーパーエミッターを混在している場合に、スーパーエミッターのフリーエミッターレベル・プロパティ (例えば f-weight 等) への変更をアンドゥすると、稀にクラッシュする問題
- » 非常に横長のステージで作業する場合、レイヤーサムネイル解像度の 1 つがゼロにセットされるため、レイヤーサムネイルが正常に表示されていませんでした。同じ理由で、レイヤーウィンドウやイメージシーケンスを読み込むウィンドウでも同じ症状を引起します。
- » Save As からプロジェクトを保存しようとした時に、プロジェクト名の代わりに必ず "untitled" が付けられるようになっていました。
- » エミッターの "replace" 機能を使った時に名前の変更ウィンドウが表示されませんでした。
- » "save output" をクリックした特に、ファイル選択ウィンドウが表示される前にクラッシュする事がありました。
- » Emitter Particle ダイアログで、既存のテクスチャーがスーパーエミッターから参照されている場合、エミッターからテクスチャーを削除しても既存のテクスチャーが正しくアサインされませんでした。

pillusionRender の不具合修正

particleIllusionRender 3.0.3 では以下の不具合を修正しました。

- » particleIllusion 本体からコールされた場合、pillusionRender はイメージシーケンスを作成しない問題
- » 同じプロジェクトを同じマシンで再度レンダリングしたり、別のマシンでレンダリングすると結果が一致しない問題
- » particleIllusion 本体や PiBatch から -alpha コマンドラインパラメーターが渡されても、実際にアルファチャンネルを保存しない問題



- » レイヤーの "bg image visible"(バックグラウンドイメージを表示) オプションが正しく機能しない問題
- » 非常に縦もしくは横に細長い出力サイズでプレビューを表示するとフリーズする問題 (プレビューイメージの横もしくは縦幅がゼロになってしまっていました)
- » 最後に読み込んだプロジェクトの場所を記憶しない問題
- » 最後にセットした出力ファイル名が既定値の出力ファイル名として使用されない問題
- » イメージシーケンス内の最後のフレームがレンダリングされない問題

株式会社 オーク

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: support@oakcorp.net

ホームページ : <http://www.oakcorp.net/>

