



particleIllusion 3.x リリースノート

この書類の再配布はご遠慮ください。

製作・著作・問い合わせ先

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/>





particlellusion 3.0.4
2008 年 12 月 30 日リリース



particleIllusion 3.0.4 本体の更新案内

変更点

- アクティベーション・ダイアログを Caps Lock キーで呼び出し可能にしました。Caps Lock キーを有効にして particleIllusion を起動すると表示されます。なおこれまでのように Scroll Lock キーも利用できます。(Mac の BootCamp などでは Scroll Lock が押せない場合があるので、代わりに Caps Lock キーを使う事ができます)
- アルファチャンネルをサポートしたコーデックが particleIllusion に認識されない場合、ユーザー側で任意に追加できるようになりました。(上級ユーザー向け)

手順：
 - ・ "alphacodecs.txt" という名前のテキストファイルを作成します。
 - ・ 行毎にコーデックを記述します。コーデックの記述形式は 4 文字コード (FourCC) 情報で必ず記述してください。
 - ・ 改行コードは CR/LF のみ受け付けます。
 - ・ "alphacodecs.txt" を particleIllusion のインストールフォルダにコピーします。
 - ・ もしくは次のフォルダーに配置しても認識されます。 \\My Documents\wondertouch\particleIllusion_3\
- 自動アップデート機能で wondertouch 社のサーバーに接続できない場合のエラー表示方法を改善
- バージョン 3.0.2 のアップデートで削除されていた "use audio from layer"(ムービーファイルの音声レイヤーを使用する)機能を復活させました。この機能で読み込んだ AVI に音声が存在する場合、出力する AVI に音声をスルーアウトプットする事ができます。
- ステージサイズの上限を 20000 x 20000 ピクセルに引き上げました。(これまでは 8192x8192 に制限されていました) 注意：多くの場合ビデオカードのフレームバッファメモリは小さいので、高解像度のレンダリングは pIllusionRender にてソフトウェアレンダリングモードでレンダリングする必要があるでしょう。
- アプリケーションフォルダ内に書き込み権限が無いユーザーでもアップデートできるように、Auto Update によるファイル保存場所(デフォルトパス)を変更しました。

不具合の修正

- ヒエラルキーウィンドウにて非表示状態にしたエミッターをコピーしペーストすると、ヒエラルキーとステージ両方でエミッターを表示状態にしてしまう問題
- ダウンロードする場合に Auto Update ダイアログを無効にできない問題
- Auto Update ダイアログで、ダウンロードした後に "Select All" "Select None" ボタンの機能がリセットされない問題
- WMV 形式で出力を選択した時に、プロファイルが見つからない場合にクラッシュを引起す問題
- Windows の "Program Files" フォルダにアクセス権を持たないユーザーで使用した場合、エミッターライブラリーのバックアップを保存する事ができませんでした。3.0.4 よりマイドキュメントフォルダに保存されます。



- 新しい CODEC に切り替えても圧縮コントロールがリセットされるとは限らない問題

particleIllusionRender 3.0.7 の更新案内 (particleIllusion 3.0.4 と共にアップデートされます)

変更点

- アクティベーション・ダイアログを Caps Lock キーで呼び出し可能にしました。Caps Lock キーを有効にして particleIllusion を起動すると表示されます。なおこれまでのように Scroll Lock キーも利用できます。(Mac の BootCamp などでは Scroll Lock が押せない場合があるので、代わりに Caps Lock キーを使う事ができます)
- アルファチャンネルをサポートしたコーデックが particleIllusion に認識されない場合、ユーザー側で任意に追加できるようになりました。(手順は particleIllusion 本体のリリースノートを参照)
- バージョン 3.0.2 のアップデートで削除されていた "use audio from layer"(ムービーファイルの音声レイヤーを使用する)機能を復活させました。

不具合の修正

- フレーム 1 以外でレンダリングを開始した場合、正しくフレーム 1 から計算されない問題 (例えば、フレーム 1-50 まで計算し、再び同じプロジェクトファイルを 51-100 まで計算した場合、50 と 51 フレームが正しく連続しませんでした)
- ("motion blur" オプションの有効・無効に関係なく) プロジェクトファイル内で "high quality motion blur" がチェックされている場合、コマンドラインから "-blur" オプション付きでレンダリングを掛けるとノーマルなモーションブラーの代わりにハイクオリティモーションブラーが適用される問題
- モーションブラー無効、アルファ保存、フレーム 1 以外からレンダリングスタートの条件でレンダリングすると、シーケンスの最初のフレームが真っ黒の RGB チャンネルで保存される問題
- WMV 形式で出力を選択した時に、プロファイルが見つからない場合にクラッシュを引起す問題
- Windows の "Program Files" フォルダにアクセス権を持たないユーザーで使用した場合、エミッターライブラリーのバックアップを保存する事ができませんでした。3.0.4 よりマイドキュメントフォルダに保存されます。
- 新しい CODEC に切り替えても圧縮コントロールがリセットされるとは限らない問題



particleIllusion 3.0.3
2007年12月21日リリース



particleIllusion 3.0.3 本体の更新案内

変更点

- 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
- プレファレンスに「Use new method of loading AVIs」（AVI の読み込みに新しい方法を使用する）オプションを追加。このオプションをチェックすると、新しいムービー読み込みコードを使って AVI を読み込みます。標準の状態では AVI が読み込めない場合にこのオプションを利用してください。
- アルファチャンネルサポート・コーデックに Newtek SpeedHQ コーデックを追加
- 更新チェックサーバーに接続できなくてもアップデートダイアログを開いたままにできるようにしました
- 利用可能なアップデートが存在しない場合、「アップデート無し」のメッセージを表示する代わりにアップデートダイアログウィンドウを表示します
- プレファレンスの OpenGL カテゴリに "Do not request accumulation buffer"（アキュムレーションバッファーを要求しない）オプションを追加。（ソフトウェアモードで使う場合に起こる問題を回避するはずですが）
- コマンドライン起動スイッチに "-noupchek" を追加。このスイッチをつけて機動すると機動時のアップデートチェックを無効にします。アップデートチェックに時間が掛かり、なかなか particleIllusion が起動しない場合などに有効です。
- アップデートチェック作業中は "checking for updates..." ステータス画面を表示するようにしました。

不具合の修正

- ライブラリーウィンドウでエミッターの順番を入れ替え（ドラッグ&ドロップ）した時、誤った場所にドロップされる問題。（一応対応しましたが 100%改善されているかは不明）
- ライブラリーウィンドウでフォルダを移動した後、そのフォルダーへエミッターを移動できない問題
- ライブラリーのプロパティダイアログで、スーパーエミッターの位置を移動した後、"particle" のタブを開いても何も表示されない問題（スーパーエミッター内の最初のパーティクルタイプが選択されません）
- 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
- ある種の AVI を読み込むと、最初のフレームがスキップされる問題
- ライブラリーウィンドウで非常に短い時間だけエミッターをドラッグしてしまうと、ライブラリーの一番下に位置が変更されてしまう問題
- ステージサイズが 100%でないレンダリング（100%にセットするかの問いに No と答えてレンダリング）を行っても出力されるデータは常に 100%のサイズになっている問題。たとえば 640x480 を 50%にズームアウトしてレンダリングしても出力されるのは 320x240 ではなく 640x480 でした。
- パナソニック DV コーデックがインストールされている場合、DV AVI を読み込むとクラッシュする問題
- 相性の悪いコーデック（Arcsoft Mpeg ライタ）でクラッシュを防止する対策を加えました。
- 一般的ではない解像度（631,721 など）の画像を保存する場合、クラッシュもしくは誤ったイメージを生成



する問題。

- 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
- アップデートサーバーに接続できない場合（ネットに接続していない場合）"No Internet Connection" のメッセージを 4 回も表示する問題
- 自動アップデートチェックで "no updates available" メッセージが表示される問題。（今後は手動でチェックした場合のみこのメッセージが表示されます）

particleIllusionRender 3.0.6 の更新案内

変更点

- オプションに「Use new method of loading AVIs」(AVIの読み込みに新しい方法を使用する)オプションを追加。このオプションをチェックすると、新しいムービー読み込みコードを使って AVI を読み込みます。標準の状態で AVI が読み込めない場合にこのオプションを利用してください。
- コマンドライン起動スイッチに "-reset" を追加。このスイッチをつけて機動すると設定がすべて初期化されます。

不具合の修正

- ある種の AVI を読み込むと、最初のフレームがスキップされる問題
- ダイアログで選択されたコーデックは、メインウィンドウの中で表示されるコーデックと一致していませんでした。
- 相性の悪いコーデック（Arcsoft Mpeg ライタ）でクラッシュを防止する対策を加えました。
- パナソニック DV コーデックがインストールされている場合、DV AVI を読み込むとクラッシュする問題
- 一般的ではない解像度（631,721 など）の画像を保存する場合、クラッシュもしくは誤ったイメージを生成する問題。
- 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



particleIllusion 3.0.2
2007年10月16日リリース

particleIllusion 3.0.2 本体の更新案内

改良点

- アクティベーションドライバーの更新 (非常に重要)

アクティベーションシステムのドライバーが VISTA/XP 64bit に対応するバージョンに更新されました。その為 3.0.1a を御利用のユーザー様が 3.0.2 以降を利用するには**再アクティベーションが必須**となります。アクティベーションの手順とシリアルナンバー自体には変更はありません。

また、particleIllusion 3.0.2 以降はそれ以前のバージョン (3.0.1a) とライセンスに互換性がありません。例えば 3.0.1a から 3.0.2 にライセンスを移動する事はできませんのでご注意ください。

- OS のサポート

Windows VISTA での動作を公式サポート

Windows XP/VISTA の 64bit バージョンにおける 32bit 互換モードでの動作も公式サポート

- ムービー形式のサポートを拡張 (入力)

DV AVI の読み込みをサポート。同時に AVI の各種コーデックもサポートします。

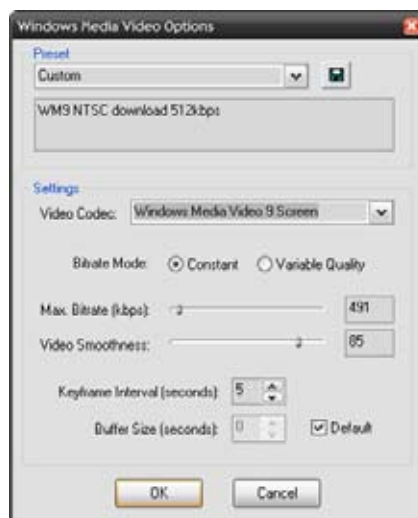
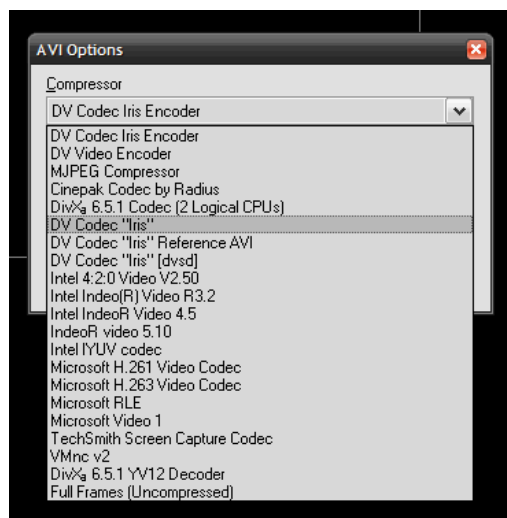
AVI ファイルにアルファチャンネルが含まれる場合、それを検出し読み込む事ができます。

WMV (WindowsMediaVideo) および ASF (Advanced Systems Format) 形式の読み込みをサポート

- ムービー形式のサポートを拡張 (出力)

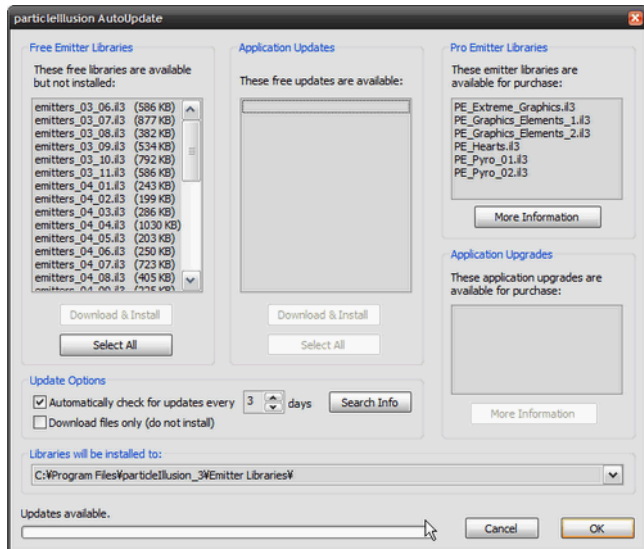
(選択した AVI コーデックがサポートしている場合に限り) アルファチャンネル付き AVI の出力をサポート

WMV (WindowsMediaVideo) 出力をサポート



- 自動アップデート

Help メニューにプログラムおよびエミッターライブラリーのアップデートをチェックする "Check for Updates" メニューを追加。ライブラリーウィンドウ右クリックメニューの "Check for new libraries" からも呼び出せます。



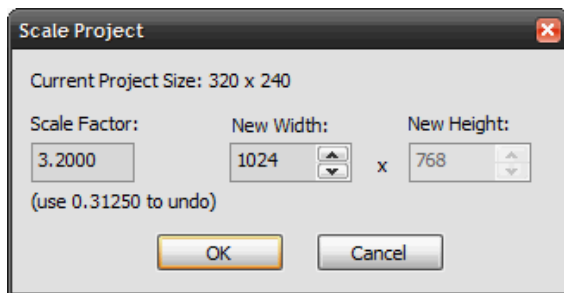
- 高解像度出力の設定がより簡単に

レンダリング前にステージウィンドウを自動的に最大化します。

現在表示できるサイズを越える解像度をレンダリングする場合、自動的に pIllusionRender でレンダリングを行います。

- プロジェクトのスケールに対応

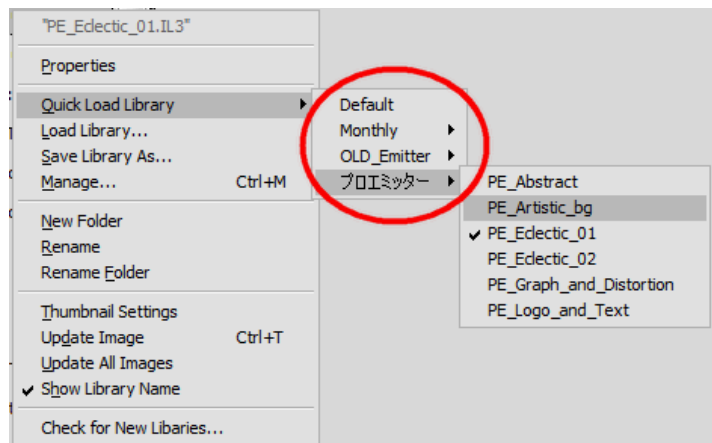
作業中、もしくは作業が終わった後にプロジェクト全体のスケール（解像度）変更できるようになりました。（スケール変更機能での縦横比は固定）





- ライブラリー右クリックメニュー
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。100 以上のライブラリーがあってもメニューリストを上下にスクロールする事なくライブラリーを選択できます。

\particleIllusion_3\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。



- 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)
- 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
- autodesk 社 Combustion(TM) のエミッターライブラリーファイル (ELC フォーマット) の読み込みをサポート
- 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
- 階層ウィンドウで選択しているプロパティに基いて、グラフビュー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ビューのフレーム 1 のキーデータです。
- グラフで入力できる最大値が 2000 から 3000 に増加
- モーションブラーを ON/OFF するショートカット "Ctrl+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。
- 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、3.0.2 でも有効/無効の状態はプロジェクトファイルに保存されません）
- Shift キーを押しながら particleIllusion を起動すると、その起動に限りソフトウェアレンダリングモードで起動します。（スタートメニューからの "run with software rendering" の代わりとして使用できます）
- パーティクルタイプで reference point(いわゆる基点)を調整するときに、基点をドラッグする事ができます
- 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。
- レンダリング出力を開始する場合、ステージのスクロール位置が自動的にリセットされます
- マウスホイールを使ってステージをズームする場合、ズーム率が 50%未満になると、コントロールし易いよ



うにズーム段階を 10%から 5%に変化させます

- ライブラリーマネージャーで編集した後の余計な確認メッセージを取り除きました。今回から変更を行なったにも関わらず "Cancel" ボタンを押した時にだけ確認を入れます。
- OpenGL プレファレンスの "Don't use texture RAM for bg images(テクスチャー RAM を bg イメージに使用しない)" オプションを標準で有効としました。最近のビデオカードではこちらの方がよいパフォーマンスを発揮します。(逆に古いビデオカードではチェックを外した方がいいでしょう)
- デフォルトの "Number of library backups(バックアップの数)" を 10 から 6 に変更。"Number of recent files(最近読み込んだファイルの履歴)" を 8 から 4 に変更。さらにデフォルトのステージサイズを 640x480 から 320x240 に変更しました。(リセットした時に要求されるメモリ消費量がより低く抑えられています)
- 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。
- particleIllusion 3.0.2 では「preserve audio from layer (レイヤーからのオーディオを保持)」機能が削除されました。機能を削除する事は殆どないのですが、この機能に関しては便利とはいえず、完全には働いていませんでした。



不具合の修正

- 前回の終了時にプレビューウィンドウでイメージを表示した場合、起動時にクラッシュを引き起こしました
- イメージファイル出力時の DPI 情報が誤っていました。(インスタンス用の PNG など)
- 特定のプロジェクトでバックグラウンドイメージを削除するとクラッシュする問題
- パーティクルシェイプの「Where used」チェック機能が、スーパーエミッターには機能していませんでした
- プレビューウィンドウをマウスクリックした時に "Use next key color" のカウントがリセットされませんでした。したがって、カラーが毎回変化していました。
- 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。
- 再生中にバックグラウンドの表示を OFF にすると、再生を止めた時にクラッシュする問題
- レイヤー背景イメージの "separate fields(フィールドの分割)" (非インターレス化) オプションはイメージシーケンスの場合のみ機能しました。また、このオプションは Alpha チャンネルを正しく非インターレス化処理していませんでした
- さらに (非インターレス化) オプションは全てを出力処理しませんでした。3.0.2 ではこの点について全て改善されていますが、プロジェクトの設定でフィールドオプションが [OFF] になっている場合のみ機能する点に注意してください
- プロジェクトの読み込み時に見つからないイメージを検索しようとする時に、クラッシュを引き起こす場合がある問題
- スタートメニューの "run with software rendering" (ソフトウェアレンダリング) の動作を変更しました --- このモードは「その時のみソフトウェアレンダリングを行なう」ものとよく勘違いされており、実際には永久に particleIllusion のモードをソフトウェアレンダリングに変更してしまい、ハードウェアアクセラレーションに戻すにはプレファレンスメニューから手動で行なう必要がありました。3.0.2 の "run with software rendering" は、その起動時のみソフトウェアレンダリングモードに切り替わります。
- 時々、particleIllusion を起動すると左側のウィンドウ領域が左側に寄ってしまい、手動で調整を必要とする場合があります
- 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
- ポジションデータキー全体を移動 (グラフウィンドウで Ctrl 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
- 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)
- OpenGL アクミュレーションバッファの設定に問題がありました。その為、特定のアクセラレーションカード (ATI 系) ではアクミュレーションバッファを生成できず「高品位モーションブラー」をレンダリングする事ができませんでした
- 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



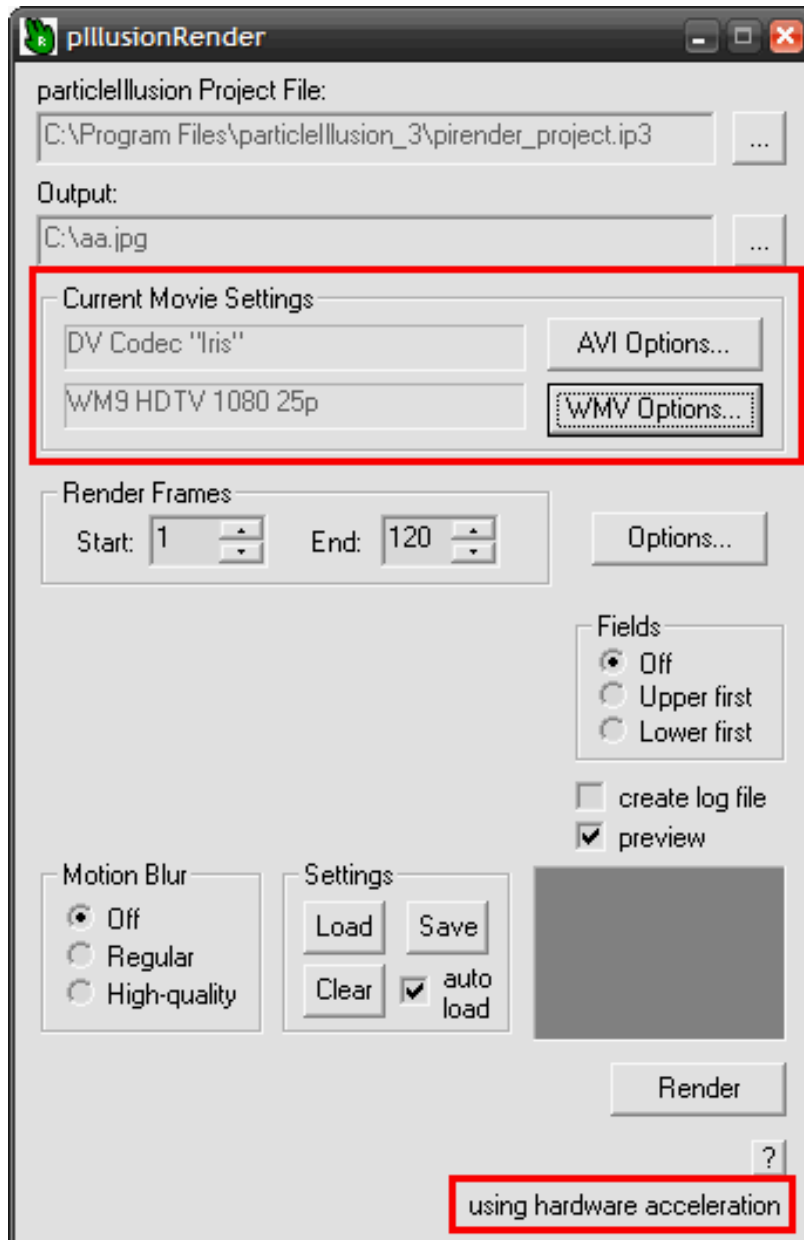
- ポジション出力データの横幅、縦幅に 1x1 の代わりにソースの正確な横幅、縦幅が含まれるようになりました。(AE は 1x1 の情報を扱えないようです)
- スクロール (s) および Zoom (z) のショートカットを終了させる為にキャンバスをクリックする必要は無くなりました。ショートカットは ON/OFF でトグルします
- プレビューにて、"attached" とゼロではない "preload" を使っているパーティクルがランダムな角度で描画される問題
- "attached" とゼロではない "preload" を使っているパーティクルをステージに配置した時の描画が誤っている問題
- "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ふ問題。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)
- プロジェクトファイルを読み込む時にマスクイメージが見つからない時に表示される "ファイル検出" ダイアログを移動するとクラッシュする問題
- マスクイメージが見つからない時に表示される "ファイル検出" ダイアログで、Alpha チャンネルを含むフォーマットに限定せず、全てのファイル形式が選択可能になっていました
- 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。
- particleIllusion がフォアグラウンドアプリケーションでない場合、バックグラウンドカラーが常に黒で使用されました
- "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
- ツールボタンのサイズを変更すると、フレームコントローラーが誤った位置を示す問題
- 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



pIllusionRender 3.0.5 の更新案内

改良

- ムービー出力のサポートを拡張（本体と同じ）
- ハードウェアアクセラレーションをサポート。レンダリングを大幅に高速化させる事ができます。





particleView の同梱

これまで "ShowIEL" と呼ばれていたスタンドアロンのライブラリービューワーが機能拡張して、particleIllusion に同梱されました。

新機能

- エミッターデータベースの作成と検索機能
(キーボードの [s] キーを押すと検索ウィンドウが表示されます)
- フルスクリーンモード
- マウスカーソルを隠す機能

