

モノサツ 3D Ver1.2 (1.2.0.0) リリースノート

(株) MDD クリエイティブ

<不具合修正>

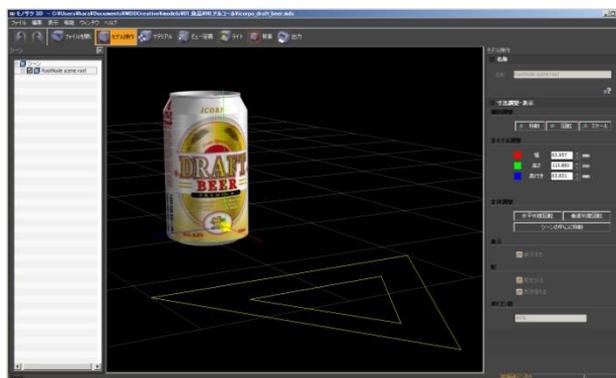
1. 「製品版で Windows7/64bit でモノサツが起動できない」不具合を修正しました。
2. 「製品版でモノサツの起動に失敗することがある」不具合を修正しました。
3. 「モノサツの2重起動時に強制起動ができない」不具合を修正しました。
4. 「日本語等の2バイト文字を使用したユーザー名でログインしたとき、基本モデルの読み込みに失敗する」不具合を修正しました。
5. 「レンダリングモードがリアルタイムレイトレーシングのとき、床に映り込むモデルのテクスチャが不正となる」不具合を修正しました。
6. 「レンダリングモードが標準レンダラるとき、背景透明出力すると出力画像が真白になる」不具合を修正しました。
7. 「PDF ファイルを TIF 変換してテクスチャとして読み込むとき、テクスチャ画像が粗くなる」不具合を修正しました。
8. 「3D データエクスポート時にテクスチャ情報が出力されない」不具合を修正しました。(※)

エクスポート機能には以下の制約があります

- ※ 1:日本語等の2バイトパスはサポートしていません。半角英数字のファイル名、テクスチャ名を使用してください。
 - ※ 2:バンプマッピング、スペキュラマッピングの設定はエクスポートされていません。
 - ※ 3:クリアコート、メタリック等のモノサツ特有のマテリアルタイプは他のマテリアルタイプとしてエクスポートします。
また、CG ソフトによって、マテリアルパラメータの扱いは異なりますので、インポートしたソフトでマテリアルの再調整が必要になります。
 - ※ 4:テクスチャオペレーション、デカルル及びステンシル設定したテクスチャは通常のテクスチャ(乗算)としてエクスポートします。
 - ※ 5:3ds で出力した場合、1 オブジェクトあたり 65535 ポリゴンを超えるオブジェクトを出力するとエラーとなります。
9. 「最初に読み込んだモデルと同一名称のモデルを追加で読み込めない」不具合を修正しました。
 10. 「オブジェクトを選択せずに「移動」ボタンをクリックしたときにカメラの移動ガイドが表示される」不具合を修正しました。
 11. 「バンプマッピングの陰影がおかしい」不具合を修正しました。

<機能追加・修正>

1. モデル操作パネルを表示したとき、床面に 100mm メッシュ及び正面をあらわすマークを表示するようにしました。また、移動ガイドと識別しやすいように座標軸を線分で表示するようにしました。



2. 高機能レンダラるとき、半透明オブジェクトを遠方から順に描画することにより、半透明オブジェクトが重なったときの描画品質の向上を図れるようにしました。(※)



半透明描画の品質向上：OFF



半透明描画の品質向上：ON

- ※1：3Dビューにおける表示は、メニューバー「表示」>「半透明描画の品質向上」、またはショートカット Ctrl+Shift+T(T→transparency) で切り替えます。
画像出力時は、出力パネルにおいてチェックボックス「半透明描画の品質向上」を ON とします。
- ※2：屈折計算は行っていません。
- ※3：標準レンダラるときは利用できません。リアルタイムレイトレのときは、半透明オブジェクトに対して常時距離を考慮した描画を行っています。
- ※4：「半透明描画の品質向上」を ON としたとき、ビデオカード、データによっては描画計算が著しく遅くなる場合があります。

3. ビュー定義パネルで矢印アイコンをクリックすることでビューが移動するようにしました。



- 4. ビュー定義パネルで、登録したビューを現在ビューで更新できるようにしました。
ビューを選択した状態で、「更新」ボタンをクリックしたとき、現在のビューで更新します。
- 5. ビュー定義パネルの「適用」(切り替え) ボタンを削除しました。
ビューは現状通り、ビュー名左のチェックボックスを ON にすることで適用 (切り替え) 可能です。

6. **Ctrl** キーを押しながらモノサツ 3D を起動したとき、レンダリングモード=標準レンダラ で起動するようにしました。
7. 背景パネルを表示したとき、自動的に現在使用している背景を選択するようにしました。
8. メニューバー「**HELP**」>「環境チェッカー」クリックで PC の動作環境チェックプログラムを起動できるようにしました。
9. インストール時にスタートメニューから 環境チェッカー (PC の動作環境チェックプログラム) を起動できるようにしました。
10. UV テクスチャが設定された 3DS、FBX、等を読み込みこんだとき、UV マッピングウィンドウ内の「初期化」ボタンの操作なしに適切にテクスチャが張られるようにしました。
11. バッチ処理でデータファイル (製品/プロジェクト)、ピクセルサイズ、画像ファイル種別、画像モード (RGB/CMYK)、背景、ビューを指定しての画像出力できるようにしました。これにより大量の画像の一括出力が可能となりました。
また、バッチ処理を作成しておけば同形状の製品であればデザイン画像を入れ替えるだけで別商品の画像出力も可能です。

以上