

## モノサツ 3D Ver1.3 (1.3.0.0) リリースノート

(株) MDD クリエイティブ

### <機能追加・修正>

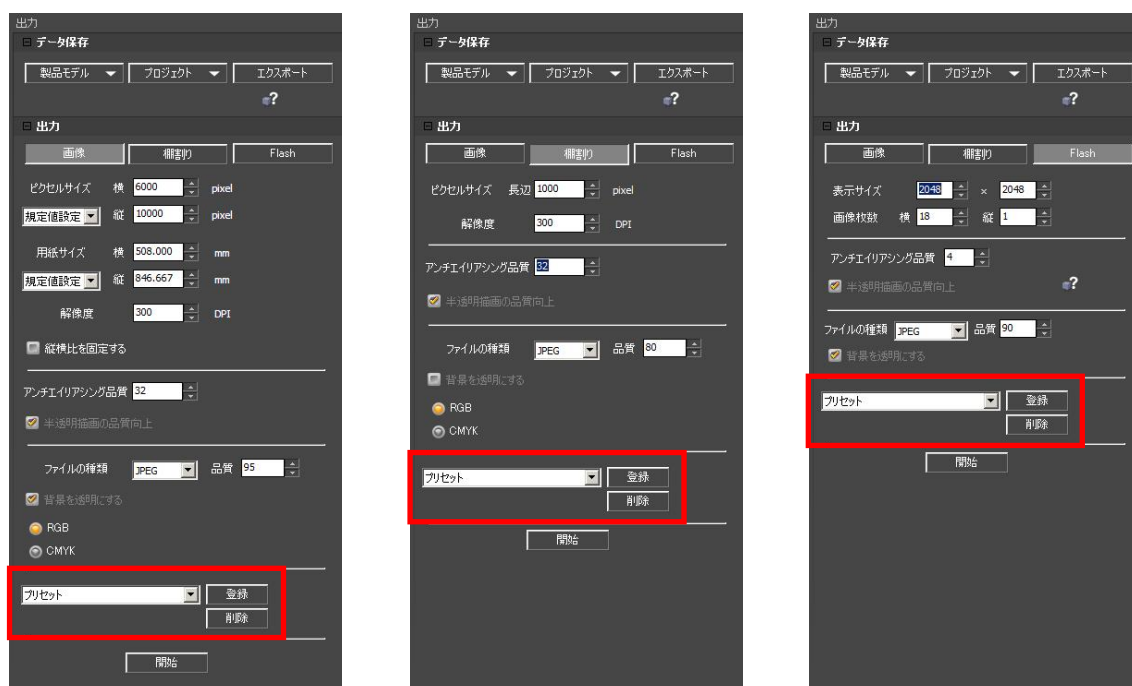
1. プログラム起動の高速化を図りました。Ver1.2では、起動時間は製品ライブラリの登録数に比例しましたが、製品モデルライブラリに必要な情報を保持することで起動時間を大幅に短縮しました。
2. 扇形の画像を矩形に変換してマッピングできるようにしました。これにより、デザイン画像が扇形で作られている場合もPhotoshop等の画像編集ソフトで前処理を行うことなく、カップ麺等の円錐台形状にマッピングできるようになりました。



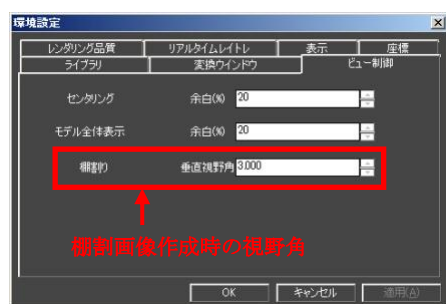
3. 指定する余白を持ってモデルを正確にセンタリング表示できるようにしました。余白は環境設定ダイアログで指定します。また、本機能（センタリング）と従来からあるモデル全体の表示機能（モデルのバウンディングボックス中心を画面中心として表示）をツールバーから呼び出せるようにしました。



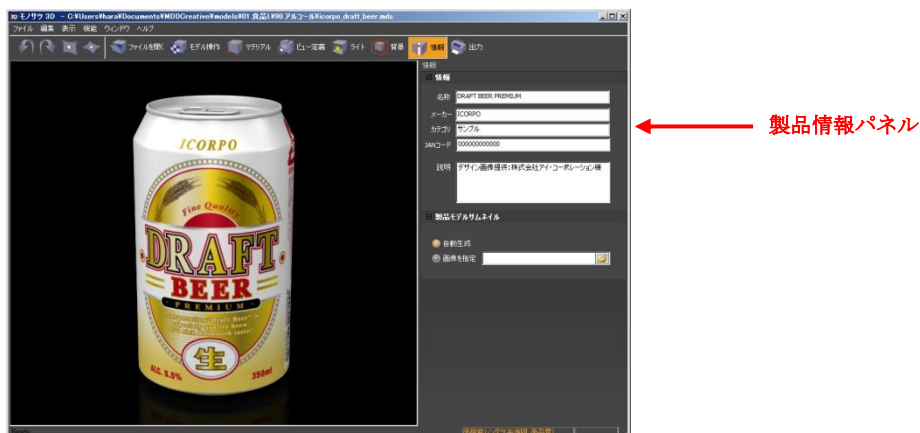
4. 画像出力、棚割画像出力及び Flash 出力時のパラメータをプリセット登録できるようにしました。



5. 棚割画像出力時に、指定する縦視野角で画像を生成するようにしました。棚割画像作成時の縦視野角は環境設定ダイアログで指定します。



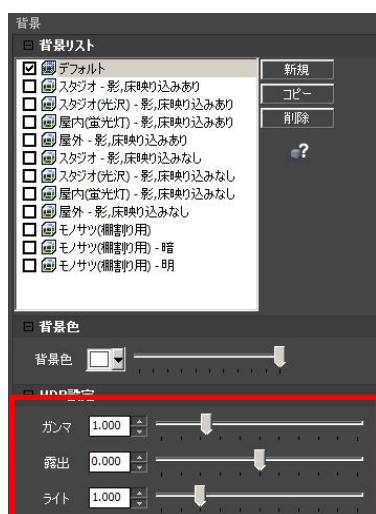
6. 製品モデルデータに含まれるモデル情報を編集するための情報パネルを新設しました。  
(Ver1.3 ではプロジェクトデータにはモデル情報は保存されません)



7. 製品モデルファイルを上書き保存できるようにしました。
8. Photoshop の psd ファイルをテクスチャとして使用できるようにしました。psd ファイル保存時、Photoshop 形式オプションで「互換性を優先」として保存した場合に、そのままテクスチャとして利用できます。
9. ファイルを開くパネルのボタンレイアウトを変更しました。Ver1.2 では、新規作成と追加を別ボタンとしていましたが、ボタンをひとつにしてその後の処理をリストで選択するようにしました。



10. プロジェクトファイルまたは製品モデルファイルを読み込んで、未保存のままプログラムを終了や別ファイルを読み込むときに、ファイルの上書き処理を行うよう修正しました (Ver1.2 では別名保存)。
11. 背景色のデフォルトをグレイ (明度 : 73) から白 (明度 : 100) に変更しました。
12. 基本モデルの基本色の明度を変更 (明度 : 40→80) しました。
13. Entry、Standard、Trial でも背景パネルで「ガンマ」「露出」「ライト」を変更できるようにしました。  
ただし、これらの設定は HDR・IBL が有効、かつレンダリングモードが高機能またはレイトレーシングのときのみ有効となります。



Entry、Standard、Trial で設定が可能

<例>



ガンマ値 : 小



ガンマ値 : 大



露出値 : 小



露出値 : 大

14. バッチ処理で Flash 及び棚割画像を出力できるようにしました (Premium のみサポート)。

### <不具合修正>

1. 「Flash 出力後に Flash パネルの表示がブランクとなる」不具合を修正しました。
2. 「マテリアルパネルのテクスチャサムネイルが表示されない」不具合を修正しました。
3. 「テクスチャの繰り返しなしの設定がデータに保存されない」不具合を修正しました。
4. 「シーングラフ上でマテリアルを選択したときにテクスチャ設定ボタンが有効にならないことがある」不具合を修正しました。
5. 「テクスチャでステンシル (透かし) を設定したときに完全透明部分が透明にならない」不具合において、レンダリングモード=高機能 (半透明描画の品質向上 ON) のときに正常に表示されるよう修正しました。  
(レンダリングモードがレイトレーシングにおいては対応中。修正でき次第リリースの予定)

以上