

Autodesk® 3ds Max Entertainment Creation Suites 2011

リリースノート

本リリースノートでは、Autodesk 3ds Max Entertainment Creation Suite 2011 の最新の更新内容についてお知らせいたします。

目次

新機能

サポート対象のオペレーティングシステム

ハードウェア最低要件

Autodesk Entertainment Creation Suiteのインストール

アンインストールの手順

3ds Max リリースノート

MotionBuilder リリースノート

Mudbox リリースノート

Autodesk®

新機能

ここでは、Autodesk® Entertainment Creation Suite 2011 の新機能および機能強化について説明します。本スイートの各製品（3ds Max、MotionBuilder、Mudbox）のリリースノート情報が用意されています。

Autodesk のインストールおよびライセンス

- 本リリースでは、他の Autodesk ソフトウェア製品と同様、Autodesk のインストールおよびライセンスに関する標準スキームがサポートされ、ユーザーの皆様にとって分かりやすくなっています。

Autodesk FBX のサポート

- Autodesk® Entertainment Creation Suite 2011 でリリースされるすべての製品に、同じバージョンの FBX が統合されています。

設定可能なキーボードおよびナビゲーションメカニズム

- Mudbox 2011 および MotionBuilder 2011 では、キーボードのレイアウトとナビゲーションメカニズムをカスタマイズすることができます。

IPv6 のサポート

- 本リリースでは、Internet Protocol Version 6（IPv4 の後継）がサポートされています。IPv4 では 32 ビットのアドレスしかサポートされませんが、IPv6 では 128 ビットのアドレスを使用できます。

Windows 7 のサポート

- 本リリースは、Microsoft Windows 7 Professional（64 ビット）オペレーティングシステムにインストールできます。

サポート対象のオペレーティングシステム

32 ビット版の Autodesk® Entertainment Creation Suite 2011 ソフトウェアは、以下のオペレーティングシステムでサポートされています。

- Microsoft® Windows® XP Professional Service Pack 3

64 ビット版の Autodesk® Entertainment Creation Suite 2011 ソフトウェアは、以下のオペレーティングシステムでサポートされています。

- Microsoft® Windows® 7 Professional
- Microsoft Windows Vista Business Service Pack 1
- Microsoft Windows XP x64 Edition Service Pack 2

ハードウェア最低要件

Autodesk® Entertainment Creation Suite 2011 ソフトウェアには、以下のハードウェア最低要件を満たすシステムが必要です。

- プロセッサ最低要件
 - Intel® Core™ 2 Quad 64 ビットプロセッサ
 - Dual-Core Intel® Xeon® 64 ビットプロセッサ
 - Dual-Core AMD Opteron™ 64 ビットプロセッサ
- 推奨プロセッサ
 - Intel® Core™ i7 64 ビットプロセッサ
 - Dual Quad-Core Intel® Xeon® 64 ビットプロセッサ
 - Quad-Core AMD Opteron™ 64 ビットプロセッサ
- 最小 2 GB の RAM、4 GB の RAM を推奨（32 ビット版）
- 最小 4 GB の RAM、8 GB の RAM を推奨（64 ビット版）
- 6 GB のハード ドライブ空き容量（同一のシステム上にコマーシャル アプリケーションすべてをインストールする場合）
 - Entertainment Creation の Education Suite には、最小 10 GB の空きディスク容量が必要
- 512 MB のハードウェア アクセラレータ処理による OpenGL® 2.0（以上）の高性能グラフィック カード。Autodesk の認定ハードウェア ページに記載されている推奨ドライバを使用。スリーボタン マウス（マウス ドライバソフトウェア付属）。
 - DirectX 9.0c アプリケーション プログラミング インターフェイス以上
- スリーボタン マウス（マウス ドライバソフトウェア付属）または認定 Wacom® タブレット
- DVD-ROM ドライブ
- Ethernet アダプタまたはワイヤレス インターネット カード
- 1280 x 1024 の画面解像度

Autodesk Entertainment Creation Suite のインストール

DVDを読み込むか、Autodesk® Entertainment Creation Suite 2011の実行ファイルをダウンロードしたフォルダに移動し、ファイルをダブルクリックします。

注意：Suite 2011 のインストール中に、ソフトウェアのシリアル番号とプロダクトキーの入力を求められます。本製品のシリアル番号とプロダクトキーをお手元にご用意ください。

重要：ソフトウェアのアクティベーションを行うには、シリアル番号が必要です。画面に表示される指示に従い、製品のインストールとアクティベーションを行ってください。

Autodesk Backburner 2011 ユーザーへの注意事項 : Maya Entertainment Creation Suite 2011 に Autodesk Backburner 2011 が付属しています。Backburner 2011 は、以前のバージョンの Backburner がインストールされているコンピュータでは実行できません。また、2011 より前の 3ds Max リリースで使用することもできません。

アンインストールの手順

Windows XP

1. [スタート] > [設定] > [コントロールパネル] を選択し、[プログラムの追加と削除] ダイアログを開きます。
2. 削除するプログラムを選択します。
3. [削除] ボタンをクリックします。
4. [はい] をクリックしてアンインストールを続行します。

Windows VistaおよびWindows 7

1. [スタート] > [コントロールパネル] > [プログラム] > [プログラムと機能] を開きます。
2. 削除するプログラムを選択します。
3. [削除] をクリックします。

Autodesk® 3ds Max 2011

リリースノート

この readme には、Autodesk® 3ds Max® 2011 および Autodesk® 3ds Max® Design 2011 ソフトウェアのインストールと使用方法に関する最新の情報が記載されています。ソフトウェアをインストールする前に、このドキュメントをすべてお読みになることを強くお勧めします。また、リファレンスとして、この readme をハードドライブに保存してください。インストールおよびネットワークに関する詳細は、『Autodesk 3ds Max 2011 / 3ds Max Design 2011 インストール ガイド』をお読みください(通常のインストールおよびネットワーク配置に関する説明が含まれています)。このガイドは、インストーラの[ドキュメントを読む]リンクからアクセスできます。

新機能に関する情報は、3ds Max / 3ds Max Design のヘルプの「新機能」のセクションをお読みください。

学習リソース:

autodesk.co.jp/3dsmax-learningpath または autodesk.co.jp/3dsmaxdesign-learningpath をご覧ください。

サポート情報:

<http://www.autodesk.co.jp/me-support> をご覧ください。

3ds Max Composite の readme (リリース ノート):

www.autodesk.com/3dsmax-releasenotes をお読みください。

その他のスイート製品のドキュメント

は、<http://www.autodesk.co.jp/entertainmentcreationsuites-documentation> をご覧ください。

SDK に関する最新情報は、『SDK Programmer's Guide』の「What's New: 3ds Max 2011」を参照してください。このガイドは、`<maxsdk_install_root>\help\3dsMaxSDKFull.chm` にあります。

Autodesk®

目次

日本語版に関する注意点

前提条件

ベータ版使用時の製品版インストール

品質向上プログラム
(CIP: Customer Involvement Program)

カスタマー エラー レポート
(CER)

機能の制限と注意事項

日本語版に関する注意点

FBX 書き出し

- ファイルの書き出しダイアログでいくつかの日本語文字が正しく表示されない場合がありますが、書き出されたファイルには問題ありません。

Point Cache モディファイヤ

- Point Cache モディファイヤを適用し、アニメーション ファイルを XML 形式で保存する場合、オブジェクト名がファイルの既定値として使用されます。オブジェクト名に日本語をご使用の場合、ファイル名が正しく表示されません。その場合は、再入力してください。

OBJ ファイルの書き出し

- OBJ ファイル 形式でシーンの書き出しを行った場合、ファイル名とそのパス名に日本語を使用することができません。これは OBJ ファイル形式の制限です。

MAXScript リファレンス

- この DVD に含まれている MAXScript リファレンスは英語版です。日本語版の MAXScript リファレンスは後ほど Web にて提供される予定です。

ネットワーク レンダリング

- レンダリングの出力ファイル名またはパス名に使用できない日本語文字があります。エラーが発生した場合、ファイル名またはパス名をすべて英語にして出力を行ってください。また、256 バイト以上 (パスを含む) のファイル名はサポートされていません。

レンダリング出力

- 3ds Max 2011 / 3ds Max Design 2011 64 ビット版でレンダリング出力を AVI ファイル形式で行う場合、MJPEG Compressor または未圧縮を選択してください。

地域の設定

- 日本語版 3ds Max 2011 / 3ds Max Design 2011 をご使用になるには、日本語版のオペレーションシステムが必要です。また、お使いのオペレーション システムの言語設定(設定→コントロールパネル→地域のオプション→ロケール)を日本語以外に設定すると MAXScript 関係のエラーが発生します。言語設定は必ず日本語をお使いください。

Backburner 2008 インストール ガイド内、「カスタマ サポートへのご連絡」情報の更新

- 技術サポートは認定販売パートナーが承ります。認定販売パートナーの確認は、下記ウェブサイトにて御願います。
<http://www.autodesk.co.jp/reseller>

前提条件

Autodesk 3ds Max 2011 / Autodesk 3ds Max Design 2011 のインストールおよびアンインストールの手順は、『Autodesk 3ds Max 2011 / 3ds Max Design 2011 インストール ガイド』に記載されています。このガイドは、インストーラの[ドキュメントを読む]リンクからアクセスできます。

Autodesk 3ds Max 2011 / Autodesk 3ds Max Design 2011 のインストールおよびライセンスに関する留意点をいくつか、以下に記載します。

- 権限の限られたユーザが、Windows オペレーティング システム上で Autodesk 3ds Max 2011 / Autodesk 3ds Max Design 2011 を使用するためには、完全な権限を持つ管理者がインストールを実行し、少なくとも 1 度は起動する必要があります。この操作によって、インストールに必要なレジストリ情報が生成されます。
- Autodesk 3ds Max 2011 / Autodesk 3ds Max Design 2011 用のサードパーティ製プラグインをインストールするには、完全な権限を持つ管理者が、少なくとも 1 度は 3ds Max 2011 / 3ds Max Design 2011 を起動する必要があります。この操作によって、サードパーティ製プラグインに必要なフォルダが生成されます。
- (Windows 7 オペレーティング システム) 3ds Max 2011 または 3ds Max Design 2011 を 3ds Max 2010 または 3ds Max Design 2010 と同時にインストールするには、3ds Max 2010 ホットフィックス 7 (2009.09.22) をインストールする必要があります。このホットフィックスは、<http://usa.autodesk.com/adsk/servlet/item?siteID=1169823&id=14045685> でダウンロードできます。

ベータ版使用時の製品版インストール

Autodesk 3ds Max 2011 / Autodesk 3ds Max Design 2011 のベータ版(リリース候補(RC)版を含む)がインストールされている場合、製品版をインストールする前に、ベータ版をアンインストールし、プレリリース版に関連するシステム フォルダをすべて削除する必要があります。ベータ版ソフトウェアのアンインストール手順については、ベータ ポータルの Beta 版用または RC 版用の readme ファイルをお読みください。

品質向上プログラム(CIP: Customer Involvement Program)

3ds Max / 3ds Max Design をはじめて起動すると、[オートデスク品質向上プログラム]ダイアログ ボックスが開きます。[オートデスク品質向上プログラム]への参加を選択すると、3ds Max / 3ds Max Design は、システム構成、最も多く使用する機能、遭遇した問題、製品の今後の方向性に役立つその他の情報を自動的にオートデスクに送信します。詳細は、www.autodesk.com/cip を参照してください。

CIP を有効にするには

1. 3ds Max / 3ds Max Design を起動します。
2. [オートデスク品質向上プログラム]ダイアログ ボックスが自動的に表示されない場合には、[ヘルプ]メニューで[品質向上プログラム]をクリックします。
3. [オートデスク品質向上プログラム]ダイアログ ボックスで、[はい、参照します]を選択し、任意で連絡先の情報を入力します。
4. メール アドレスは正確に入力してください。[OK] をクリックします。

カスタマー エラー レポート (CER)

エンドユーザの皆様からご送信いただく CER によって、オートデスクは Autodesk 3ds Max および Autodesk 3ds Max Design の安定性を大幅に向上させることができます。CER への入力に貴重な時間を割いていただいたことに、感謝いたします。また、エラー発生時にどのようなアクションを実行中であったか、できる限り詳しい情報を入力していただくようお願い申し上げます。いただいた詳細な情報によって、3ds Max および 3ds Max Design Quality Engineering チームはプログラムの向上を円滑に進めることができます。

CER の詳細については、www.autodesk.com/cer(英語)をご覧ください。

機能の制限と注意事項

以下に、Autodesk 3ds Max 2011 / Autodesk 3ds Max Design 2011 での既知の機能上の制限と注意事項をリストします

機能	制限と注意事項
3ds Max Composite	<ul style="list-style-type: none">3ds Max Composite に関する問題は、別のリリース ノートに記載されています。www.autodesk.com/3dsmax-releasenotesを参照してください。また、インストール時の問題 の 3ds Max Composite に関する記述も参照してください。
Autodesk® Backburner™	<ul style="list-style-type: none">Autodesk Backburner 2008.1 は、3ds Max 2011 / 3ds Max Design 2011 でインストールされる既定値のバージョンの Backburner です。DVD にはこの他に 2011 および 2008.2(iPv6)の 2 つのバージョンの Backburner が収録されています。3ds Max / 3ds Max Design 2011 で使用できる Autodesk Backburner のさまざまなバージョンについては、『Autodesk 3ds Max 2011 / Autodesk 3ds Max Design 2011 インストール ガイド』を参照してください。インストーラで、[ドキュメントを読む]をクリックしてください。重要: Autodesk Backburner 2011 は、2011 より前の 3ds Max / 3ds Max Design のどのバージョンとも互換性がありません。
Autodesk® FBX®	<ul style="list-style-type: none">相互運用性を最大にし、Autodesk FBX ワークフローを最も円滑にするためには、Autodesk 3ds Max 2011 / Autodesk 3ds Max Design 2011 を Autodesk® Revit® 2011 とともに使用することをお勧めします。Autodesk Revit 2011 FBX ファイルを読み込み、マテリアル、環境、RPC、ライトを保持するためには、3ds Max 2011 / 3ds Max Design 2011 が必要です。3ds Max 2010/2009 または 3ds Max Design 2010/2009 で Revit FBX 2011 ファイルを読み込むことは可能です。ただし、読み込まれるのはジオメトリとカメラだけです(マテリアル、ライト、環境は失われます)。Revit 2010/2009 FBX ファイルは、3ds Max 2011/2010/2009 または 3ds Max Design 2011/2010/2009 に問題なく読み込むことができます。FBX のファイルリンク: 3ds Max 2011 / 3ds Max Design 2011 に Autodesk Revit 2011 FBX ファイルを読み込む際に、3ds Max / 3ds Max Design のシステム単位がフィート以外に設定されていると、スケールの問題が発生します。Revit FBX ファイルを 3ds Max / 3ds Max Design に読み込む場合、システム単位がインチに設定されていると、フォトメトリック ライトのエミッタ シェイプが正しくスケールされません。長さや幅が、本来の 12 分の 1 になります。回避策: FBX の読み込みまたは File Link 機能を使用する前に、3ds Max / 3ds Max Design が使用するシステム単位をフィートに設定します。

	<ul style="list-style-type: none"> ● Autodesk マテリアル ライブラリ: FBX AutoCAD の埋め込みテクスチャまたはリファレンス テクスチャは読み込まれません。書き出すときには、[単一のロケーションにテクスチャをコピー]を選択する必要があります。テクスチャアセットは、GUID のラベルが付けられ、AutoCAD で指定された場所ではなく一時フォルダに置かれます。
<p>Autodesk Inventor® の読み込み</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● ボディ オブジェクトとして追加する場合には、徐変フィレットはサポートされません。 ● ばねは、ボディ オブジェクトとして正しく読み込まれません。 ● 古いバージョンの Autodesk Inventor に読み込んだ IGES ファイルから作成したファイルは、ボディ オブジェクトとして読み込まれません。 ● ボディ オブジェクトとして読み込んだ場合、Inventor アセンブリ内の溶接オブジェクトのマテリアルはサポートされません。 ● ボディの上書きを含むアセンブリをボディ オブジェクトとして読み込んだ場合、対応するボディのマテリアルはサポートされません。 ● WIRE ファイルは、透明マテリアル付きで読み込まれます。必要であれば、マテリアル エディタで透明度を完全に透明にすることができます。または、アセンブリ ファイルを[Inventor マテリアルの読み込み]をオフに設定して読み込むこともできます。 ● ボディ オブジェクトとして読み込まれた WIRE ファイルは、Autodesk Alias Studio で使用する IGES ファイルとして書き出すために NURBS に変換することはできません。 ● WIRE の読み込みでは、サーフェスの名前は読み込まれません。 ● 古い Inventor ファイルの読み込みでは、不正なエラー メッセージが表示される可能性があります。 ● オブジェクトの読み込みはできても、ジオメトリが見つからなかったり、間違った場所に置かれている場合があります。このような現象が起きたら、SAT として書き出してから読み込んでみてください。また、バージョンによってサーフェスの表現方法が異なるため SAT のバージョンを変更することで異なる結果が得られる場合もあります。
<p>Autodesk® Material Library</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Autodesk マテリアルの高度なパラメータ(アンビエント オクルージョン、ラウンド コーナー、パフォーマンス調整)は、現時点ではサポートされていません。 ● ライブラリのアンインストールは逆の順序で行う必要があります <ol style="list-style-type: none"> 1. 最初に Autodesk Material Library 2011 Medium Image Library をアンインストールします。 2. 次に Autodesk Material Library 2011 Base Image Library をアンインストールします。 ● メタル カットアウト プリセットを使用した AutoCAD ファイルは、正しく読み込まれません。 ● 水反射プールマテリアルは、ロード時には別のカラーでレンダリングされます。ロード後に調整する必要があります。 ● Autodesk Material を使用しているシーン ファイルは、他の 3ds Max / 3ds Max Design マテリアルを使用している場合より、ロードが遅くなる場合があります。 ● 多数の Autodesk Material を MAXScript でインスタンス化すると、プログラム エラーが生じることがあります。 ● Autodesk Material ビットマップは、3ds Max または 3ds Max Design のビットマップ プロキシ機能をサポートしていません。 <p>警告: Autodesk マテリアル ライブラリをアンインストールすると、AutoCAD、Autodesk Revit、Autodesk Inventor などのオートデスク製品に悪影響を及ぼすことがあります。</p>

Autodesk® Network License Manager	<ul style="list-style-type: none"> ライセンスの問題 を参照してください。
キャディ	<ul style="list-style-type: none"> 米国標準の単位を使用した場合、スピナのテキストが途中までしか表示されません。
CAT	<ul style="list-style-type: none"> CAT リグの["(利用可能)"]項目がハイライト表示された状態で、[モーション]パネル > [レイヤー マネージャ]ロールアウトのカラー見本をクリックし、次に[カラー セレクタ]ダイアログをクリックするとクラッシュが発生します。回避策: これを回避するには、ハイライト表示されたアニメーション レイヤのみを対象にカラーを変更します。
コンパクト マテリアル エディタ	<ul style="list-style-type: none"> コンパクト マテリアル エディタでは、[マテリアルをシーンに追加]ボタンが機能しなくなりました。
コンテナ	<ul style="list-style-type: none"> [削除]を使用した場合、選択されている継承されたコンテンツはコンテナから削除されません。この機能では、ローカルで追加されたオブジェクトだけをコンテナから削除できます。 ソースに新しいプロキシを追加しても、継承されたコンテナ プロキシのリストは更新されません。 他の継承されたコンテナ内にネストされたコンテナは、定義が最初にローカルパスを使用して指定されている場合、内容のロードに失敗します。これを解決するには、アセット トラッキングで、コンテナ定義のパスをネットワーク ドライブ上に設定し直すか、現在のパスを[ユーザパス]ダイアログ ボックスの[外部ファイル]パネルに追加します。 継承された内容の階層について行ったローカルでの変更は、更新時に失われます。元の階層が復元されます。 複雑なリグまたは階層をコンテナに追加する場合、コンテナの位置を(0,0,0)にするか、すべての内容が(0,0,0)にある共通の親を持つようにすることをお勧めします。 CAT および Biped リグは、コンテナ内では正しく動作しません。たとえば、コンテナが移動されてもこれらは移動しません。また、継承時に更新されません。 継承されたコンテンツのマテリアルを編集する場合には、新しい名前を付ける必要があります。ローカル マテリアルの名前がソース マテリアルの名前と同じだと、ロックされている場合でも継承されたコンテンツのマテリアルは更新されません。 コンテナが保存され開いている場合、コンテナおよびその内容に対して同時に[Shift]+移動を使用すると、不要な複製が作成されることがあります。 [ソース定義を合成]または[すべてのコンテナを個別化]では、ソース ルールが[新しいオブジェクトの追加のみ]または[すべてのロック解除されたオブジェクト]に設定されている継承されたコンテナ内の内容の複製が作成されます。回避策: [ソース定義を合成]または[すべてのコンテナを個別化]を使用する前にコンテナをロード解除します。
グラフィット モデリング ツール	<ul style="list-style-type: none"> [オブジェクト ペイント]を使用してビュー平面に垂直なサーフェスまたはグリッドにペイントすると、オブジェクトの数と配置が予想しない結果になる可能性があります。 [PolyDraw] > [トポロジ]ツールは、[ユーザ]および[パースペクティブ]ビューポートのみをサポートします。
Ink 'n Paint マテリアル	<ul style="list-style-type: none"> mental ray® での Ink 'n Paint マテリアルのインク線の配置が、3ds Max / 3ds Max Design の以前のバージョンとは異なります。

<p>インストール時の問題</p>	<ul style="list-style-type: none"> • (Windows XP オペレーティング システムのみ) サイレントで配置をインストールすると、インストールの終了時に通知することなくシステムが再起動されます。これは、一般に PC に MSI 4.5 がいないことが原因です。 • ライセンスを切り替える <code>-yc</code> コマンドは、3ds Max / 3ds Max Design でのみ機能します。3ds Max Composite、Autodesk® MatchMover™ などの他のソフトウェアでは機能しません。 • 3ds Max Composite / MatchMover を正しく機能させるには 3ds Max / 3ds Max Design がインストールされている必要があります。 • 3ds Max Composite などのパートナーおよびプラグインを実行する前に、3ds Max / 3ds Max Design を 1 回は実行する必要があります。3ds Max Composite では、これによりネットワーク ライセンスを使用していることが確認され、正しく動作するようになります。 • (Windows 7 オペレーティング システムのみ) 3ds Max 2011 または 3ds Max Design 2011 を 3ds Max 2010 または 3ds Max Design 2010 と同時にインストールするには、3ds Max 2010 ホットフィックス 7 (2009.09.22) をインストールする必要があります。このホット フィックス は、http://usa.autodesk.com/adsk/servlet/item?siteID=1169823&id=14045685 でダウンロードできます。
<p>ライセンスの問題</p>	<ul style="list-style-type: none"> • (Windows Vista および Mac® Boot Camp® オペレーティング システムのみ) クライアントとサーバが同じマシン(IPv4)上にある場合、ネットワーククライアントは有効なライセンスを取得することができません。回避策: この問題を回避するには、次の手順を実行します。 <ol style="list-style-type: none"> 1. マシンの IP アドレスを取得します。(ipconfig コマンドまたは LMTOOLS の[System setting]で取得できます)。 2. C:\Windows\System32\drivers\etc フォルダにある、hosts ファイルを開きます。 3. hosts ファイルに IP アドレスとホスト名を追加します。たとえば、10.148.220.50 ACRDLICENSEQA1 のような形式です。 4. hosts ファイルを保存します。 <p>これで有効なライセンスを取得できるようになります。</p> • 2011 製品をインストールした後で、2010 製品を並列インストールすると、Registration-Activation Error (0015.111) が表示されます。これは、オフライン(手動)アクティベーションでのみ起こります。 • (IPv6 ネットワークのみ) Autodesk Network License Manager: IPv6 ネットワークでライセンス サーバを使用している場合、Autodesk Network License Manager にパッチをインストールする必要があります。インストールしない場合、ライセンス サーバは機能しません。 <p>パッチをインストールするには</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ライセンス サーバをシャット ダウンします。 2. <code>..\Program Files\Autodesk Network License Manager</code> ファイルの内容をバック アップします。既定値では、これらのファイルは (C:\Program Files\Autodesk Network License Manager)にあります。 3. http://www.autodesk.com/nlm2011-ipv6-windows で、パッチをダウンロードします。 4. パッチを解凍し、新しいファイルを <code>..\Program Files\Autodesk Network License Manager</code> の古いファイルの上書きで貼り付けます (4 ファイルが上書きされます)。

	<p>5. ライセンス サーバを再起動します。 ライセンス サーバは期待通りの動作をするようになるはずです。</p>
ローカライズ	<ul style="list-style-type: none"> • [ビットマップ パラメータ]ロールアウトで、マルチバイトのファイル名が正しく表示されないことがあります。 • キャディの右クリック コンテキスト メニューはローカライズされていません。
MAXScript	<ul style="list-style-type: none"> • <i>range_check</i> および <i>MXS_range_check</i> が、整数値にエラー メッセージを返し、壊れたエラー メッセージが表示されることがあります。
mental mill®	<ul style="list-style-type: none"> • mental mill は、3ds Max 2011 / 3ds Max Design 2011 に同梱されません。Web ページ(www.autodesk.com/3dsmax-mentalmill)よりダウンロードしてください。
mental ray®	<ul style="list-style-type: none"> • mental ray が、レンダリングの終了時にメモリを解放しないことがあります。回避策: 3ds Max / 3ds Max Design を再起動してください。 • 特定のケースで、mental ray レンダラーを使用しているときに DirectX マテリアルに XMSL をロードすると、ソフトウェアが機能なくなる可能性があります。回避策: 3ds Max / 3ds Max Design でスキャンライン レンダラーまたは Quicksilver レンダラーを使用します。
MetaSL	<ul style="list-style-type: none"> • Autodesk メタル マテリアル: カスタムのリリーフ マップが機能しません。 • mental ray を使用する場合、Illumination Phong MetaSL ノードには、Normal 入力にワイヤリングされた Normals make Normal ノードが必要です。 • MetaSL ノードを操作する場合には、スレートの使用を推奨します。 • [ハードウェア マップをビューポートに表示]が有効化されておらず、チェックされていない場合は、不透明マップの使用時にジオメトリが表示されません。
パーティクル	<ul style="list-style-type: none"> • Shape Facing オペレータを使用して、パーティクルをデイライト システムに向けている場合、太陽の位置または方向を調整すると、パーティクルが一時的にビューポートに表示されなくなります。
Quicksilver	<ul style="list-style-type: none"> • シーン内でシャドウ付きのライトを多数使用すると、ビデオ メモリ リソースがすぐに消費されます。これによりレンダリングが低速になったり、ビデオカードがリセットされる場合があります。 • アンチエイリアシングの設定を高くすると、レンダリング結果が黒になる場合があります。 • Quicksilver レンダラーまたはビューポート レンダラーで、波マップが正しくレンダリングされません。 • 非常に大きなシャドウ マップ(例 : 4096 x 4096)でレンダリング エラーが発生することがあります。サイズを小さくすると(例 : 512 x 512)、このエラーは解決されます。 • GTS 8800 カードでは、一部のオブジェクトにちらつきが生じることがあります。 • 多数のテクスチャを含むシーンのレンダリングでは、フレームのシーケンスのレンダリング時にイメージのアーティファクトが発生する可能性があります。 • 特定の状況で(通常は非常に複雑なマテリアル ツリーをコンパイルする場合)、Vista オペレーティング システムおよび Windows 7 オペレーティング システムで、ビデオ カードが強制的にリセットされることがあります。Windows XP 32 ビット オペレーティング システムは、不安定になる可能性があります。

	<ul style="list-style-type: none"> • Quicksilver では、ビデオ カードのメモリ量によっては、特定のサンプリング設定で黒いフレームがレンダリングされる場合があります。通常、これはメモリが 512MB に近い場合に発生します。 • 特定の[レンダリング制御]可視性では、オブジェクト プロパティがサポートされません。 • ライトの[除外/含む]はサポートされません。 • グループに反射を作成することはできません。これにはグループを分解する必要があります。 • Quicksilver では、頂点カラーはサポートされません。 • 透明なレイヤは、1 つだけサポートされます。複数の透明オブジェクトが重なった場合、最初のオブジェクトだけが描画されます。 • マテリアル エディタのサムネイル背景はサポートされません。 • コマンド ライン レンダリングでは、ガンマが適用されません。 • Quicksilver では、以下のマップはサポートされません。 <ul style="list-style-type: none"> ○ Combustion ○ 細胞 ○ フラット ミラー ○ パーティクル エージ ○ パーティクル モーション ブラー ○ 薄壁屈折 ○ 頂点カラー • Quicksilver では、以下のマップは完全にはサポートされません。 <ul style="list-style-type: none"> ○ フォールオフ: ビュー方向に垂直/平行な方向でのみサポートされます。 ○ グラデーション ランプ: 法線グラデーション タイプはサポートされません。 ○ ノイズ: 通常ノイズ タイプのみサポートされます。 ○ 法線バンプ: 追加のバンプはサポートされません。 ○ レイトレース: レイトレース マップの下の一部の調整パラメータはサポートされません。 ○ 反射/屈折: 反射/屈折マップの下の一部の調整パラメータはサポートされません。 • Quicksilver は、屈折をサポートしません。 • Quicksilver は、特定の出力パラメータをサポートしません。この問題はすべてのマップ タイプに影響します。
リボン	<ul style="list-style-type: none"> • リボンのフォント サイズを変更すると、以下の問題が発生する可能性があります。 <ul style="list-style-type: none"> ○ [カスタマイズ]ダイアログ ボックスが機能しなくなることがあります。新しいツリーを選択しても、プレビュー ウィンドウが更新されません。 ○ フォント サイズを変更した後、タブ名とパネル名以外のすべてのテキストがリボンに表示されなくなることがあります。テキストは、メインのリボンではなく、フローティング パネルに再表示されます。 ○ リボンを最小化してフォント サイズを変更し、[グラフィック モデリング ツール]などのタブを選択すると、システムが機能しなくなる可能性があります。 ○ 選択解除されたジオメトリが選択されたままの状態になり、ギズモがまだ選択されているかのように変換されます。 • [タブ エクスポート]およびインコンテキスト UI 要素は、サードパーティ拡張機能ではサポートされていません。 • ツールクリップ(一部のリボン ツールチップにあるムービー)は、Windows XP 64 ビット オペレーティング システムでは機能しません。

	<ul style="list-style-type: none"> ツールクリップは、特定のデュアルモニタ セットアップで再生できないことがあります。
ArchVision™ 社の RPC™ プラグイン	<ul style="list-style-type: none"> (IPv6 ネットワークのみ) RPC プラグイン: RPC プラグインは、IPv6 を完全にはサポートしていません。RPC プラグインの初回起動時、コンテンツ マネージャの設定セクションでプラグインを設定しようとしても、ネットワークカードが検出されません。 回避策: IPv4 スタックを有効にし、[Rescan]をクリックします。これでネットワークカードが検出されるようになり、コンテンツ マネージャで RPC ファイルのパスなどの設定を行えるようになります。 注: これは、IPv4 のみのネットワークまたは IPv6 デュアルスタック ネットワークでは問題になりません。ただし、IPv6 ネットワークにバインドした場合には、同じような問題が生じる可能性があります。
前のバージョンで 保存	<ul style="list-style-type: none"> 以下を含むファイルに対して 3ds Max 2011 の前のバージョンでの保存機能を使用すると、特定の問題が発生します。 <ul style="list-style-type: none"> プロキシを指定するコンテナ。 ロックされているノード上のベース オブジェクト (3ds Max 2010 でファイルを開いた場合、これらの項目は保持されません)。 RGB イメージを含むシーンを前のバージョンへのレンダリング出力として保存すると、プログラムは保存された RGB 出力設定のロードに失敗します。
SDK	<ul style="list-style-type: none"> SDK リリース情報については、『SDK Programmer's Guide』の「What's New: 3ds Max 2011」を参照してください。このガイドは、<code><maxsdk_install_root>\help\3dsMaxSDKFull.chm</code> にあります。
スレート マテリアル エディタ	<ul style="list-style-type: none"> コンポジット マップでレイヤをドラッグ アンド ドロップする操作に 2 つの問題が存在します。(1)ドラッグでレイヤを 1 番目のレイヤにしようとする順序が 1 つずれます。(2)ドラッグ アンド ドロップするレイヤにマップが割り当てられている場合、これらのマップの余分なコピーがアクティブなビューに表示されますが、コピーはレイヤにワイヤリングされません。このため、これらは安全に削除できます。 スレート マテリアル エディタを最小化しても、フォーカスがこのダイアログボックスに残ったままになります。このため、3ds Max のキーボード ショートカットが機能していないように見えます。使用していないときは、スレート マテリアル エディタを閉じることをお勧めします。 MetaSL サポート: mental mill に表示される追加の状態パラメータ (Normal と Position)は 3ds Max ではまだサポートされていません。 モーファー マテリアルは、スレート マテリアル エディタに完全に対応していません。回避策: [モーフ オブジェクトを選択]ボタンは機能しません。代わりに、モーファー マテリアル ワークフローでコンパクト マテリアル エディタを使用します。 モーファー マテリアルは、既定値ではノードに 50 個のマテリアル スロットを表示します。この数は減らすことができません。 コントローラ ノードを使用してパラメータ値を設定する場合、特定のケースで、パラメータの範囲を超える値をインタフェースで設定できる場合があります。ほとんどの場合、値は適切な値にリセットされます。 Windows テーマ CUI カラーを設定すると、[マテリアル/マップ ブラウザ]で、3ds Max Design で選択操作が見づらくなることがあります。 マテリアル ディスプレイのタイプをアイコンのみに設定すると、スクロールバーが表示されなくなります。 入力ワイヤをドラッグしながら Delete キーを押すと、プログラム エラーが発生する可能性があります。

UVW アンラップ	<ul style="list-style-type: none"> UVW アンラップを追加すると選択が失われます。回避策: Uv_SelectionFromBase のカスタム ボタンまたはホット キーを使用します。
ビューポート キャンバス	<ul style="list-style-type: none"> ビューポート キャンバスで新しいテクスチャを作成する場合、[プリセット サイズ]の下に表示されているビットマップの最大サイズ(幅/高さ=2048)を超えないようにしてください。このサイズを超えると、エラー メッセージが表示され、最終的にビューポート キャンバスが終了することがあります。 ビューポート キャンバス レイヤ: [レイヤ]ダイアログ ボックスのリストでのブレンディング オプションの参照では、上下カーソル キーによる操作はサポートされていません。 ビューポート キャンバスでは、マップに表示されるのは UV だけでタイリングパラメータは表示されません。小さなビットマップ タイルを使用してオブジェクトにペイントしようとする、パフォーマンスに影響することがあります。このため、タイリングなしまたは非常に少数のタイリングのみの UV を使用し、[リアル-ワールド マップ サイズ]をオフにしてペイントすることをお勧めします。 ビューポート キャンバスは、テクスチャ パスの履歴をサポートしていません。 [塗りつぶし]ツールで MAXScript エラーが発生する可能性があります。
Windows 7 オペレーティング システム	<ul style="list-style-type: none"> Windows 7 オペレーティング システムでは、既定値でスナップ機能が有効になっています。これは無効にすることもできます。この機能は便利ですが、有効になっているとダイアログ ボックスをよく読まずに安易に操作を確定してしまう恐れがあります。 <ol style="list-style-type: none"> Windows 7 で、[マウスのプロパティ]ダイアログ ボックスを開きます。 [ポインター オプション]タブを選択します。 [動作]の下で、[ポインターを自動的に既定のボタンの上に移動する]チェックボックスをオフにします。 [OK]をクリックして[マウスのプロパティ]ダイアログ ボックスを閉じます。 セキュリティ上の理由から、また意図しないクリックを防ぐため、この機能を有効にしても[ユーザーアカウント制御設定]ダイアログ ボックスが表示されている間は、マウス ポインタが移動しません。 3ds Max 2011 または 3ds Max Design 2011 を 3ds Max 2010 または 3ds Max Design 2010 と同時にインストールするには、3ds Max 2010 ホットフィックス 7 (2009.09.22) をインストールする必要があります。このホット フィックス はhttp://usa.autodesk.com/adsk/servlet/item?siteID=1169823&id=14045685 でダウンロードできます。
XMSL ファイル	<ul style="list-style-type: none"> 特定のケースで、mental ray レンダラーを使用しているときに DirectX マテリアルに XMSL をロードすると、ソフトウェアが機能しなくなる可能性があります。回避策: 3ds Max / 3ds Max Design でスキャンライン レンダラーまたは Quicksilver レンダラーを使用します。 [マテリアル]/[XMSL ファイルとして書き出し]を使用すると、シェーダ ツリーに保存されたパラメータが失われます。 書き出された XMSL ファイルに、正しいパラメータ値が含まれません。

Autodesk® MotionBuilder 2011

Autodesk®

目次
このリリースの新機能と機能強化
MotionBuilder 2011 リリースでのその他の変更点
解決された問題
未解決の問題と制限事項
ドキュメントの更新

リリース情報

このリリース情報には、Autodesk MotionBuilder 2011 ソフトウェア製品およびドキュメントに関する最新の情報が記載されています。

Microsoft Windows 用 Autodesk MotionBuilder 2011 は、オートデスク認定販売パートナーからお買い求めいただけます。<http://www.autodesk.co.jp/motionbuilder> にアクセスして、ページ上部にある「購入するには」リンクをクリックしてください。

MotionBuilder サブスクリプションにご契約いただいているお客様は、Autodesk Subscription センターから Autodesk MotionBuilder 2011 ソフトウェアをダウンロードいただけます(Subscription Gold Support のお客様も同様)。<http://www.autodesk.co.jp/subscription> を参照してください。

MotionBuilder ソフトウェアまたはダウンロードに関する詳細は、<http://www.autodesk.co.jp/motionbuilder> を参照してください。

MotionBuilder 2011 のドキュメントに対する更新情報は、<http://www.autodesk.co.jp/motionbuilder-documentation> を参照してください。

MotionBuilder を初めて使用する方もそうでない方も、上級ユーザもソフトウェア開発者の方も、オートデスクの以下の Web サイトを是非ご覧になってみてください。

- <http://www.autodesk.com/motionbuilder-learningpath>
- <http://www.the-area.com>
- <http://www.autodesk.co.jp/fbx>
- <http://www.autodesk.com/developmotionbuilder>
- <http://www.autodesk.co.jp/qual-charts>

Autodesk Entertainment Creation Suite に関する詳細は、<http://www.autodesk.co.jp/entertainmentcreationsuites-documentation> を参照してください。

Autodesk のソフトウェア体験版に関する詳細は、<http://www.autodesk.co.jp/me-download> を参照してください。

このリリースの新機能と機能強化

このセクションでは、MotionBuilder 2011 製品リリースの新機能と拡張機能について説明します。

ファイル I/O のサポート

このリリースは、ファイル I/O 処理のメカニズムとして FBX SDK 7.0 を採用することで、オートデスクの他の 3D ソフトウェア製品 (Autodesk® Maya®、Autodesk® 3ds Max® など) との最高の互換性を実現しています。ファイル I/O に関する主な変更点は次のとおりです。

- MotionBuilder 2011 では、旧バージョンの MotionBuilder で作成された .fbx ファイルも開くことができます。ただし、MotionBuilder 2011 で保存すると、デフォルトではすべてのファイルが最新の FBX ファイル フォーマット (バージョン 7.0) で保存されます
- MotionBuilder 2011 で作成した .fbx ファイルを旧バージョンの FBX ファイル フォーマットで保存 (エクスポート) するには、メイン メニューから Python Tools > FBX Export > FBX 2010 を選択します。



MotionBuilder 2011 で作成したファイルを FBX バージョン 2010 のファイル フォーマットで保存すると、オートデスクのバージョン 2010 の各種アプリケーションで使用できるようになります。

ファイル I/O の制限事項を参照してください。

- FILE > OPEN を選択して、.fbx ファイルを開いたりインポートできるようになりました。それに伴い、File メニュー オプションの「FBX Plug-in Import」と「Import」が廃止されました。
- File > Merge を選択して、.fbx ファイルをマージできるようになりました。それに伴い、File メニュー オプションの「FBX Plug-in Merge」が廃止されました。
- File > Motion File Import で、モーション キャプチャ ファイルをインポートできるようになりました。それに伴い、File メニュー オプションの「Import」が廃止されました。
- File > Motion File Export で、モーション キャプチャ ファイルをエクスポートできるようになりました。それに伴い、File メニュー オプションの「Export」が廃止されました。

ファイル I/O の制限事項を参照してください。

アニメーション レイヤの機能強化

FCurves ウィンドウの Layer ペインが、アニメーション レイヤ エディタに変更されました。このアニメーション レイヤ エディタを使用して、アニメーション レイヤを作成、選択、管理できます。また、レイヤの順序を操作したり、レイヤのペアレント、ミュート、ソロ、ロックなどの設定も行えます。さらに、各種レイヤ ブレンド モード(Additive、Override など)やレイヤ アキュムレーション モードも選択できます。各レイヤの Weight 値を変更したりアニメートして、最終的なアニメーションでのそのレイヤのアニメーションの影響度を定義することもできます。

アニメーション レイヤ エディタでは、選択中のレイヤは緑色で表示されるようになり、カレント レイヤが区別しやすくなりました。

さらに、新しく FBAnimationLayer クラスが追加され、アニメーション レイヤ機能がエクスポートされています。

アニメーション レイヤの命名規則

MotionBuilder と Maya との相互運用性の強化に伴い、アニメーション レイヤ エディタのレイヤのデフォルトの命名規則が変更されました。「Base Layer」が「BaseAnimation」、「Layer 1」が「AnimLayer1」に変更になり、新しく作成したレイヤの名前は「AnimLayer2」、「AnimLayer3」...のようになります。また、レイヤを複製した場合も同じ命名規則が適用されます。

注: 旧バージョンのアニメーション レイヤが含まれているファイルを開いた場合は、レイヤの名前は自動的に変更されません。たとえば、「Layer 1」レイヤは「Layer 1」のままです。このファイルを Maya にインポートすると、「Layer 1」は「Layer_1」という名前に変更されます。再び MotionBuilder にインポートすると、レイヤ名は「Layer_1」のままになります。

マテリアルとテクスチャの機能強化

マテリアルとテクスチャの機能が大幅に強化されました。ここでは、主な機能強化について大まかに説明します。

マテリアル、テクスチャ、シェーダ アセットが Asset Browser の Shading Elements ディレクトリにまとめられました。Shading Elements フォルダには、Materials アセットの他に、マテリアルと組み合わせて使用するテクスチャ アセットおよびレイヤ構造のテクスチャ アセットがあります。Shading Elements ディレクトリの下の Global Lighting Texture フォルダには、シェーダと組み合わせて使用する各種テクスチャ アセットとレイヤ構造のテクスチャ アセットがあります。同じディレクトリの下の Shaders フォルダには、カスタム シェーダを含むすべてのシェーダが格納されます。

マテリアル

Material Settings に新しいプロパティと設定が追加されました。新たに追加されたプロパティは Displacement、Bump Map、Normal Map です。新しい設定には、Intensity (または Factor)設定や、テクスチャ リストとボタンなどがあります。

Intensity の各種設定を使用すると、各プロパティがマテリアルの結果に与える影響の度合いを調整したりアニメートすることができます。テクスチャリストとボタンは、各プロパティにテクスチャをアタッチ/デタッチする場合に使用します。

注: Diffuse、Bump Map、Normal Map 以外のマテリアル プロパティにテクスチャをアタッチして結果を表示するには、カスタム シェーダ(Open Reality® SDK を使用して作成できます)が必要になります。

Material Settings は、基本的なマテリアル設定と高度なマテリアル設定の 2 つのカテゴリに分かれています。高度な設定の結果を Viewer に表示するためには、適切なシェーダが必要になります。たとえば、Bump Map プロパティにテクスチャをアタッチした結果を表示するには、モデルに Bump Map シェーダまたは Dynamic Lighting シェーダを適用する必要があります。また、Specularity テクスチャや Reflectivity RGB といった一部の高度な設定は、結果を Viewer ウィンドウに表示するためには Open Reality SDK を使って作成したカスタム シェーダを適用する必要があります。なお、高度な設定は、Advanced Mode オプションを使用して有効/無効を切り替えられます。

Autodesk 3ds Max をはじめとする 3D モデリング ソフトウェアからモデルをインポートすると、1 つのモデルに複数のマテリアル(マルチ/サブオブジェクト マテリアルなど)が適用されている場合があります。それらのマテリアルは Scene Browser にリストされ、モデルにアタッチされます。MotionBuilder ではモデルと一緒にすべてのマテリアルをインポートできますが、その場合はモデル上に各マテリアルに対応するポリゴン領域が設定されている必要があります。各領域に適用されているマテリアルは修正、置き換え、削除できます。ただし、この領域は 3D モデリング ソフト側で設定するもので、MotionBuilder では変更できません。

テクスチャ

Asset Browser では、マテリアル、テクスチャ、シェーダのアセットがそれぞれにまとめられました。さらにテクスチャは、マテリアルにアタッチするテクスチャとグローバル ライティング テクスチャの 2 つのカテゴリに分かれています。旧バージョンの MotionBuilder では、テクスチャ アセットはモデルに直接アタッチしていました。今回のリリースでは、モデルの外観に色やディテールを加えるためのテクスチャは、Diffuse や Bump Map といったマテリアル プロパティにアタッチします。マテリアルにアタッチするテクスチャを作成するには、Asset Browser の Shading Elements フォルダからアセットをドラッグします。ドラッグしたテクスチャは、Viewer のモデル上でドロップするか、Scene Browser のマテリアル上にドロップします。続いて、表示されるメニューを使用して、テクスチャのアタッチ先とするマテリアル プロパティを選択します。

注: Diffuse、Bump Map、Normal Map 以外のマテリアル プロパティにテクスチャをアタッチして結果を表示するには、カスタム シェーダ(Open Reality SDK を使用して作成できます)が必要になります。

グローバル ライティング テクスチャはモデルに直接適用します。このタイプのテクスチャは Shadow Map、Lighted、Reflection といった各種シェーダによって生成され、シェーダと相互作用します。グローバル ライティング テクスチャを

作成するには、Shading Elements フォルダを展開して、Global Lighting Texture フォルダからアセットをドラッグします。

さらに、新しくレイヤ構造のテクスチャ アセットが追加されました。レイヤ構造のテクスチャ アセットを使用すると、複数のテクスチャをブレンドしたものを 1 つのテクスチャのように調整することができます。Layered Texture 設定は、(一般的な設定を行うための) Texture Settings ペインと、テクスチャの追加、管理、複数のテクスチャのブレンドを行うための Layer Settings ペインで構成されています。

モデルに複数の UV セットが定義されている場合は、Texture Settings の UV Set フィールドでそれらの UV セット(マップ チャンネルとも呼ばれます)を選択できます。また、Rotation の設定も機能が追加されています。

注: Use Material オプションは廃止されました。Texture Type メニューは作成したテクスチャのタイプを表示する目的で残されています。

マテリアルとテクスチャの処理

マテリアルとテクスチャの処理が新しくなったことで、FBX ジオメトリ モデルがサポートされ、Autodesk Maya、3ds Max との相互運用性が強化されました。また、シェーダのパフォーマンスも向上しています。

テクスチャ/マテリアル モデルで、現在ドロップされているチャンネルもインポートできるようになりました。また、すべてのマテリアルがマッピング チャンネルを持つようになったことで、マテリアルの各コンポーネントにテクスチャを適用できるようになりました。この変更に伴い、SDK の FBxFastTessellator が廃止されました。

Python Tools メニュー

Python Tools メニューを使用して Python ツールにアクセスできるようになりました。



バッチ ツール スクリプトと、MotionBuilder 2011 のファイルを FBX 2010 フォーマットで保存するための FBX Export オプションが Python ツールに追加されました。

注: FBX 2010 フォーマットのファイルは MotionBuilder のファイルとは異なります。そのため、MotionBuilder 固有の情報(Story 情報、デバイスなど)は、Python Tools > FBX Export または FBX コンバータを使用した場合には削除されます。

ジョイントの物理プロパティの強化

ジョイント ソルバに、Disable collision と Creation type の 2 つのオプションが追加されました。

Disable Collision

新しく追加された Disable Collision オプションを使用すると、ソルバ処理中の衝突エフェクトを無効にすることができます。この機能により、リジッドボディ オブジェクト同士を衝突させるか、あるいは互いに貫通させるかをコントロールできます。Disable Collision オプションをオンにすると、ソルバ処理の対象のリジッド ボディ オブジェクト同士は、衝突して相互に作用し合います。Disable Collision オプションをオフにすると、別のリジッド ボディ オブジェクトに衝突したときのリジッド ボディのジョイント ソルバへの反応が、処理の対象から除外されます。このオプションを使用すればソルバ処理中の衝突作用を無効にできるため、リジッド ボディ オブジェクト同士をジョイントしたいが、衝突はさせたくないという場合に便利です。

Creation Type

ジョイント ソルバに追加された Creation Type メニューでは、ジョイント ソルバのデフォルトの動作か、ソルバが有効に設定された時点でジョイント作用を有効にするかを選択できます。旧バージョンの MotionBuilder では、ジョイント作用はソルバを Online に設定した瞬間に作成されていました。そのため、ソルバの初期化の時点で、対象のリジッド ボディ オブジェクトが正しく配置されている必要がありました。今回のリリースでこの動作を使用するには、Joint > Setup > Creation Type メニューから At Solver Initialization を選択します。あるいは、シミュレーションの開始時以外の特定のタイミングでジョイント ソルバを有効にしたい場合は、Joints > Setup > Creation Type メニューから At Enable を選択します。この新しいジョイント オプションを使用すれば、シミュレーションの開始時以外のタイミング、たとえばキャラクターが何かをキャッチする瞬間などにジョイントを有効にすることができます。この動作は、ジョイント作用にキーを設定してアニメートする(特定の時間が経過してからコンストレインをオンにする)のとはよく似ています。

Dynamic Lighting シェーダ

Dynamic Lighting シェーダの設定に、Transparency Factor スライダーと Affecting Lights フィールドの 2 つの項目が追加されました。

Transparency Factor スライダー

Transparency Factor スライダーでは、Dynamic Lighting シェーダに対する不透明度の操作またはアニメートを行います。デフォルトでは 1.00 に設定されています。マテリアルの透明度の設定と Dynamic Lighting シェーダの透明度の値が相互に作用し、最終的な結果に影響を及ぼします。

Affecting Lights フィールド

Affecting Lights フィールドでは、Dynamic Lighting シェーダが適用されているオブジェクトを照明するライトを指定します。OpenGL の制限により、MotionBuilder シーン内でも使用できるライトは最大 8 個のため、それ以上必

要な場合には Affecting Lights フィールドを使用してシーンにライトを追加できます。

シーン内の任意のライトを、Alt キーを押しながら Affecting Lights フィールドにドラッグします。フィールドの横の Affecting Lights ボタンをクリックして、アセット リストを表示し、シーン内のライトから選択することもできます。

注: Affecting Lights フィールドには Selective Lighting シェーダと同じ機能があります。Selective Lighting シェーダと Dynamic Lighting シェーダを一緒に使用しないでください。問題が発生する場合があります。代わりに、Dynamic Lighting シェーダの Affecting Lights フィールドを使用します。

時間非依存のキーフレーム

Maya で作成したアニメーションを MotionBuilder で編集して再び Maya に戻したときに、Bezier-Auto タイプと Bezier-Clamp タイプのキーが保持されるようになりました。

Bezier-Auto および Bezier-Clamp キーフレーム タイプに新しく「時間非依存」モードが追加されました。この新しい「時間非依存」タイプのキーは、アニメーションを Maya にエクスポートする際に「固定」(User)キーに変換されません。まったく同じ(Maya で正確に一致する)キー タイプが保持されます。「時間非依存」モードの Bezier-Auto キーは Maya ではスプライン、Clamp キーは Maya ではクランプ キーになります。

なお、旧バージョンの MotionBuilder で作成された Bezier-Auto および Bezier-Clamp キーフレームの動作も引き続きサポートされています。これらのキーフレームは、Maya にエクスポートすると従来どおり「固定」(User)キーに変換されます。

注: キーフレームの補間を変更するとキーは「リセット」され、以降は新しい「時間非依存」モードが適用されます。

カメラのバックプレート/フロントプレート

イメージ ファイルとビデオ ファイルが、カメラのバック プレートまたはフロント プレートに直接アタッチされなくなりました。イメージまたはビデオ クリップをカメラのバック プレートあるいはフロント プレートに適用するには、テクスチャをカメラ上にドラッグするか、Camera 設定の Background Texture フィールド内にドラッグします。

デフォルト レイアウトの変更、追加

デフォルト レイアウトの見直し、変更が行われました。さらに、1,920 × 1,200 の画面解像度に対応した新しいデフォルト レイアウトも追加されています。

デフォルト レイアウトの変更点は次のとおりです。

- Dynamic Editor ウィンドウが廃止され、代わりにアニメーション レイヤ エディタを使用するようになりました。

- Editing レイアウトの Navigator ウィンドウの Motion Blend タブが廃止されました。ただし、Motion Blend ウィンドウには MotionBuilder の Window メニューからアクセスできます。
- Creation、Animation、Editing、Preview、Story の各デフォルト レイアウトに、画面解像度 1,920×1,200 のモニタ用のデフォルト レイアウト設定が追加されました。

デフォルト レイアウトは、MotionBuilder のルート ディレクトリの `\bin\config\Layouts\base` に格納されます。これらのデフォルト レイアウトを、アプリケーションの初回起動後に `C:\Users\<ユーザー名>\AppData\Local\Autodesk\MB2011\config\Layouts\Base` に追加することもできます。

カスタム レイアウトは、Vista と Windows 7 OS の場合は `C:\Users\<ユーザー名>\AppData\Local\Autodesk\MB2011\config\Layouts` に、Windows XP OS の場合は MotionBuilder のルート ディレクトリの `\bin\config\Layouts` に保存されます。

注: MotionBuilder 2011 Release Candidate を Windows Vista または Windows 7 オペレーティングシステム上にインストールした場合は、MotionBuilder 2011 Release Candidate の初回起動前に、必ず `C:\Users\<ユーザー名>\AppData\Local\Autodesk` に保存されている MB2011 ユーザデータを削除してください。そうしないと、ユーザデータに保存されている古いデフォルトレイアウトが新しいデフォルトレイアウトで上書きされません。

ボーンのマーション キャプチャ

マーション キャプチャ センサデータをマーション キャプチャ ハードウェアで直接、キャラクタのスケルトン ノードに関連付けることができるようになりました。このメカニズムについては、新しく追加された mocap のサンプル スケルトン、`deviceskeleton` を参照してください。

Python Batch Tool のスクリプト

新しく Python UI ベースのバッチ ツール スクリプトが追加されました。Python コード (`BatchTool.py`) は、MotionBuilder のルート ディレクトリの `bin\config\PythonStartup` フォルダにあります。

Python Batch Tool には、MotionBuilder の Python Tools メニュー、または Python Editor Tool Manager ボタンからアクセスできます。

新しい FBFCurve 関数

`FBFCurve::KeyDelete` を使用すると、`FBFCurve::KeyRemove` を繰り返し使用するよりもすばやくインデックス範囲内のキーを削除できます。

.cgfx シェーダ ファイルの埋め込み

ファイルを保存するときに、Save File ダイアログ ボックスの Embed Medias オプションをオンにして、.fbx ファイルに CgFX シェーダ メディア ファイルを埋め込むことができるようになりました。メディアが埋め込まれたファイルを開くと、メディア ファイルが .fbm フォルダに抽出され、CgFX シェーダ設定のパスがその .fbm フォルダをポイントするように更新されます。

新しい Shape Editing インタフェース

Shape Editing インタフェースが ORSDK と Python に公開されました。使用方法については、ShapeCreation.py を参照してください。

新規関数 FBComponent::HardSelect() の追加

Viewer と Navigator の両方で項目を選択し、すぐに編集できるように右側のペインに表示します。

サンプル コードの追加

立方体を作成し、その立方体の移動、回転、スケール プロパティをカスタム キーイング グループに追加する方法を例示したサンプル コード FBKeyingGroupLocal.py が追加されました。

オートデスク標準のインストールおよびライセンスング

このリリースでは、他のオートデスク製品との一貫性およびユーザエクスペリエンスの向上を図る目的で、オートデスク標準のインストールおよびライセンスング スキームがサポートされています。

MotionBuilder 2011 リリースでのその他の変更点

ここでは、MotionBuilder のその他の変更点について説明します。

Story ツールの最適化

全体的な安定性とパフォーマンスの向上を目指して、現在、Story ツールの最適化が進められています。

今回のリリースでは、MotionBuilder エンジンで Story ツールの評価が行われるようになりました。

アップデートされた Qt のサポート

本リリースの MotionBuilder では、Qt™ バージョン 4.5.2 がサポートされています。

アップデートされた Python のサポート

MotionBuilder のライブラリは、Python[®] バージョン 2.6.4 (2009 年 10 月リリース)にアップグレードされています。これは現行の Autodesk Maya 製品で使用されているものと同じバージョンです。

このリリースには(前回のリリースと同様に)完全な Python パッケージが付属しているため、<http://www.python.org> からパッケージをダウンロードする手間をかけなくても、標準の Python インストールに含まれている各種機能を利用できます。

NVIDIA PhysX のサポート

本リリースでは、NVIDIA[®] PhysX[®] ソルバ プラグインがサポートされています。

注: このプラグインを使用するには、NVIDIA PhysX ドライバが必要です。

Perforce のサポート

本リリースでは Perforce[®] がサポートされています。

Customer Involvement Program のサポート

今回のリリースで、CIP データをプレビューできるようになりました。CIP データをプレビューするには、MotionBuilder の Help メニューから Customer Involvement Program を選択し、Autodesk Customer Involvement Program ウィンドウの右下にある Preview MY CIP Data をクリックします。

Windows 7 のサポート

今回リリースの MotionBuilder は、Microsoft Windows[®] 7 Professional 64 ビット OS (オペレーティング システム)をサポートしています。

IPv6 のサポート

このリリースは、Internet Protocol version 6 (IPv6、IPv4 の後継)をサポートしています。IPv4 では 32 ビット アドレスしか使用できませんでしたが、IPv6 では 128 ビット アドレスが利用できます。

注: IPv6 はデフォルトでオンになっています。

IPv6 の制限事項を参照してください。

解決された問題

MotionBuilder 2011 製品リリースで解決された問題について説明します。

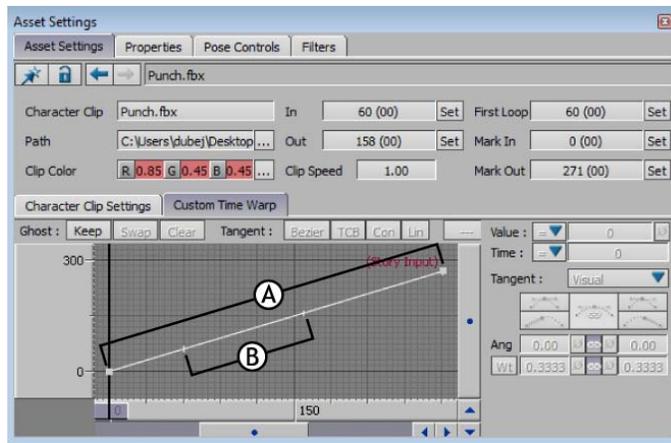
新しいクリップへのプロット

「Process Tracks/Subtrack To New Clip」を使用したときに、処理対象のクリップに、選択したクリップのすべてのアニメーションが含まれるようになりました。

Story のカスタム TimeWarp カーブ

Story クリップの TimeWarp カーブの編集時に、TimeWarp カーブが正しく描画され、編集後の Clip In および Mark In 設定と一致するようになりました。

クリップの長さ、クリップに含まれているオリジナルのアニメーションデータの長さが自動的に識別されます。クリップを編集(たとえば、クリップを短くしたりループするなど)しても、オリジナルのアニメーションデータの長さは保持されます。TimeWarp カーブ上に、Clip In と Clip Out を示す短い縦線(図の B を参照)が表示されます。



複数のクリップの分割

Story ウィンドウで Razor ボタンをクリックして複数のクリップを同時に分割できるようになりました。複数のクリップを分割するには、選択したクリップの上にタイムライン インジケータを移動して、Razor ボタンをクリックします。選択していないクリップは分割されません。

Story の Blend プロパティ

Story の Blend プロパティが正しく保存されるようになりました。旧バージョンでは、Blend プロパティの編集内容は破棄されていました。

C3D ファイルのインポート

負のフレームにアニメーションが設定されている C3D ファイルをインポートしたときに MotionBuilder が不安定になるという問題が解決されました。

CgFx シェーダのパラメータ

CgFx シェーダのパスを変更したときにシェーダのパラメータがリセットされるという問題が解決されています。CgFx シェーダの設定に、Merge Parameters オプションが追加されました。CgFx シェーダをロードまたは再ロードする際に Merge Parameters オプションをオンにすると、シェーダのプロパティの設定と .dds ファイルへの参照が保持されます。Merge Parameters オプションを無効にすると、これらの設定はクリアされます。

コンストレインされたライトを Affecting Lights として選択した場合

コンストレインにライトが含まれている場合に、それらのライトを Dynamic Lighting シェーダの Affecting Lights として選択すると MotionBuilder がクラッシュするという問題が解決されました。

Story ウィンドウの補助エフェクタ

Story ウィンドウで Additive に設定された Character トラックに補助エフェクタが含まれている場合に、ファイルを保存して開き直しても、補助エフェクタの Reach 値とピン(固定)の値が保持されるようになりました。以前は、補助エフェクタの影響が失われていました。

Story ウィンドウのクリップの Mark In/Mark Out 値

Story ウィンドウでカレント テイクからクリップを挿入し、トリムしてコピー & ペーストしたときに、編集後の Mark In 値と Mark Out 値が保持されるようになりました。以前は、ペーストしたクリップの Mark In 値と Mark Out 値が失われていました。

Relation コンストレインでのボックス コネクタの使用

Relation コンストレインのボックス コネクタをクリックして Delete キーを押すと、MotionBuilder がクラッシュするという問題が解決されました。

Relation コンストレインのベジェ カーブ ボックス

Relation コンストレインのベジェ カーブ ボックスの使用時に Global から Local に切り替えると接続が再割り当てされるという問題が解決しました。今回のリリースでは、ベジェ カーブ ボックスの Translation コネクタが Vector コネクタに変更されています。

Use Constant Key Reducer オプション

Preferences ウィンドウの Filters プリファレンスで Use Constant Key Reducer オプションを無効にすると、Constant Key Reducer と Runtime Constant Key Reducer の両方がオフになります。

Scene Browser でのテイクの選択

Navigator の Scene Browser でテイクを選択したときに、Transport Controls のズームバーが各テイクの長さに合わせて正しく表示されるようになりました。以前は、前に選択されていたテイクの長さに合わせてズームバーがリサイズされていましたが、その問題は解決されました。

ズームバーをリサイズしてシーンをマージした場合

Transport Controls のズームバーのサイズを変更してから、テイクが含まれているファイルをマージすると、以前はズームバーがタイムラインの長さいっぱいリセットされていましたが、今回のリリースでは変更後のサイズが維持されるようになりました。

Pose Controls とネームスペース

同じネームスペースを使用するキャラクターが含まれているシーンをマージしたときに、保存されているポーズが正しく機能するようになりました。ポーズを両方のキャラクターにペーストしても、期待どおりの結果が得られます。キャラクターエクステンションを伴うポーズでも正しく機能します。

Producer Top カメラの Far Plane

Producer Top 正射投影カメラを使用する際に、Camera Settings の Far Plane 値を使って、クリッピング平面を Y 軸の 4000 よりも遠い位置に設定できるようになりました。前のバージョンでは、Far Plane 値の上限は 4000 でした。

レイヤのインポート:加算スケールの重ね合わせ (Scale Additive Accumulation) モード

MotionBuilder は Maya の加算スケールの重ね合わせ (Scale Additive Accumulation) モードが使用されているアニメーションレイヤをサポートしていないため、このタイプのレイヤが使用されているシーンをインポートしようとすると警告のダイアログボックスが表示されるようになりました。その場合は、Maya の乗算スケールの重ね合わせ (Scale Multiply Accumulation) モードを使用してファイルをエクスポートし直すか、レイヤをベイクすることでアニメーションの外観を忠実に保持できます。

ローカル キーイング グループの再ロード

カスタムのローカル キーイング グループを作成してファイルを保存し、再ロードしたときに MotionBuilder がクラッシュするという問題が解決されました。

OR SDK および Python の FBPlotPopup

Plot オプションの設定に使用するダイアログボックスが、OR SDK と Python に公開されました。FBPlotPopup でダイアログボックスを表示して、ユーザの FBPlotOptions を取得することができます。

カスタム ユーザ オブジェクトのプロパティへのアクセス

Python あるいは C++ で、カスタムの C++ ユーザ オブジェクトのプロパティにアクセスできるようになりました。

OR SDK の FBProgress クラス

FBProgress クラスに割り込みコールバック関数が公開され、処理を中断できるようになりました。使用方法については、FBProgress.py を参照してください。また、FBProgress を使用して作成したプログレス バーの UI 表示を、Esc キーを押して中断することもできます。

OR SDK のサンプル constraintposition

OR SDK の サンプル constraintposition が修正されました。orconstraintposition.cxx の SetupAllAnimationNodes() が変更され、カスタム コンストレイン上にローカル FBAnimationNodes を作成できないという問題が修正されました。

FBFCurve の新しい関数

FBFCurve::KeyDelete を使用すると、FBFCurve::KeyRemove を繰り返し使用するよりも効率的にインデックス範囲内のキーを削除できます。この新しい関数についての詳細は、CopyAninamation.py を参照してください。

Python の FBProgress オブジェクト

FBProgress::ProgressDone() の Python 版を使用して、タスクの完了後に UI のプログレス バーをリセットできるようになりました。

Python エクスポート時使用時の FBGeometry の問題

FBGeometry::VertexGet と FBGeometry::VertexUVGet の Python 版が正しく機能するようになりました。

FBApplication::FileAppend()

この関数は以前のリリースでは正しく機能していませんでしたが、今回のリリースで修正されました。

Python での BoxLayout

BoxLayout 内のコントロールを、Python の AddRelative メソッドを使用してセンタリングできるようになりました。詳細は、新しくなった BoxLayout.py スクリプトを参照してください。

Python Editor の自動補完

Python Editor の自動補完機能の使用時に、場合によってコンソール画面内に収まらないという問題が解決されました。

Python のマルチバイト文字

MotionBuilder 以外のソフトで編集したスクリプトは、UTF-8 でエンコードしないと、MotionBuilder の Python Editor で開くことはできません。Python では、デフォルトではすべてのスクリプトが ASCII で記述されているものとみなされます。Unicode を使用するには、スクリプトの 1 行目または 2 行目でエンコードを宣言する必要があります(<http://www.python.org/dev/peps/pep-0263/> を参照)。

C++ の FBVector4d

MotionBuilder のバージョン 2009 とバージョン 2010 では、C++ の FBVector4d のカスタム プロパティを作成することはできませんでした。現在のバージョンでは、この問題は修正されています。

Optical Device Template の C++ サンプルの修正

OR - Optical Device Template が新しくなりました。MotionBuilder のバージョン 2009 とバージョン 2010 では入力データ ストリームが光学式マーカにマッピングされませんでした。今回のバージョンではこの問題が修正されています。

FBSpread による値の設定

以前のバージョンの MotionBuilder では、FBSpread では SetCellValue でセルの値を設定することしかできませんでした。特定の 'Style' 列挙を選択した後で値を設定することはできませんでした。現在のバージョンでは、この問題は修正されています。

未解決の問題と制限事項

ここでは、MotionBuilder 2011 ソフトウェア製品リリースにおける、特に重要な未解決の問題と制限事項について説明します。

ファイル I/O

ここでは、ファイル I/O に関する制限事項を紹介します。

- MotionBuilder 2011 で保存した FBX ファイルは、旧バージョンの MotionBuilder ではロードできません。
この問題は、MotionBuilder 2011 で保存した .fbx ファイルをメインメニューの Python Tools > FBX Export > FBX 2010 を使用して旧バージョンの FBX フォーマットでエクスポートするか、Autodesk FBX コンバータを使用することで対処できます。
注: FBX Converter は、<http://www.autodesk.co.jp/fbx> からダウンロードできます。

- Python Tools > FBX Export > FBX 2010 ツールまたはFBX コンバータ ツールを使用してエクスポートした FBX ファイルは FBX SDK ファイルであり、MotionBuilder のファイルとは異なります。したがって、MotionBuilder 固有の情報(Story 情報、デバイスなど)は削除されます。
- FBX バージョン 2010 のファイル フォーマットは、MotionBuilder 2011 のアニメーション レイヤをサポートしていません。

Templates ディレクトリの変更

Asset Browser から Templates ディレクトリを変更すると、次回 MotionBuilder を起動できなくなります。

Templates ディレクトリの変更後に、MotionBuilder を起動できるようにするためには、Windows 7 と Windows Vista OS の場合は、起動する前に C:\Documents and Settings\<ユーザー名>\Application Data\Autodesk\MB2011 あるいは C:\Users\<ユーザー名>\AppData\Local\Autodesk\MB2011 (または MB2011x64) の MotionBuilder ユーザ データを削除する(Templates ディレクトリに対する変更を無効にする)必要があります。

Windows XP Professional OS の場合は、Templates ディレクトリの変更後に起動するには、C:\Program Files\Autodesk\Autodesk MotionBuilder 2011\bin\config に保存されている設定ファイル <コンピュータ名>.History.txt を削除してください。

FBFbxOptions によるネームスペースの指定

旧バージョンの MotionBuilder では、FBApplication::FileAppend を使用してネームスペースを指定していました。今回のバージョンでは、ネームスペースは FBFbxOptions::CustomImportNamespace を使用して指定します。

Relation コンストレインのレシーバタイプのボックス

アニメーション ノードのセnder ボックスとレシーバ ボックスの両側にローカル ノードを接続すると、問題が生じます。この問題は、グローバルに設定することで対処できます。

IPv6 ネットワーク

ここでは、IPv6 ネットワークに関連する問題を紹介します。

- Windows 7 と Windows Vista の間では、IPv6 のネットワーク サーバとネットワーク クライアントが正しく機能しません。
- Windows® XP Professional OS 用の Autodesk Network License Manager には IPv6 パッケージは付属しません。
- IPv6 上でネットワーク ライセンスのアクティベーションを行うと、ライセンス サーバが検出されません。IPv6 ネットワーク上でライセンス サーバを使用すると、ライセンス サーバが正しく機能しません。

この問題を解決するには、<http://www.autodesk.com/nlm2011-ipv6-windows> から最新バージョンの Autodesk Network License Manager をダウンロードしてください。最新バージョンの Autodesk Network License Manager は IPv6 ネットワークをサポートしています (Microsoft Windows Server 2008、Windows Vista 32 ビット版、Windows Vista 64 ビット版のみ)。

パッチをインストールするには:

1. ライセンス サーバをシャット ダウンします。
2. ライセンス マネージャ ファイルの内容をバックアップします。デフォルトでは、これらのファイルは C:\Program Files\Autodesk Network License Manager に格納されています。
3. <http://www.autodesk.com/nlm2011-ipv6-windows> からパッチをダウンロードします。
4. パッチを解凍し、コピー & ペーストで古いファイル(デフォルトでは \Program Files\Autodesk Network License Manager にあります)を上書きします(4 つのファイルが上書きされます)。
5. ライセンス サーバを再起動します。

Autodesk Network License Manager の IPv6 のサポート

ここでは、最新バージョンの Autodesk Network License Manager に関する問題を紹介します。

- バージョン 2011 のオートデスク製品に付属している Autodesk Network License Manager は、借用ライセンスの早期返却をサポートしていません。
- バージョン 2011 のオートデスク製品に付属している Autodesk Network License Manager は、IPv4 と IPv6 の混在環境のみをサポートしています。IPv6 のみの環境でネットワーク ライセンスをチェックアウトすることはできません。

OpenGL

MotionBuilder のシーンには、OpenGL[®] の制限により、ライトを最大 8 個までしか追加できません。

この問題は、Selective Lighting シェーダを使用してシーンにライトを追加することで対処できます。たとえば、Selective Lighting シェーダを使用してライトとオブジェクトを関連付けると、シーン内のライトの数をオブジェクトごとに 8 個まで増やすことができます。

Dynamic Lighting シェーダが適用されているオブジェクトと同じオブジェクトに、Selective Lighting シェーダを追加しないでください。OpenGL の制限に対処するには、代わりに Dynamic Lighting シェーダの Affecting Lights フィールドを使用できます。

Dynamic Lighting シェーダ

デフォルト シェーダが適用されているモデルに、Append を選択して Dynamic Lighting シェーダを適用すると、フリッカー(ちらつき)などの問題が生じること

があります。その場合は、Dynamic Lighting シェーダを適用する際に Replace By Type または Replace All を選択してデフォルト シェーダをデタッチしてください。

FCurve の補間

MotionBuilder にマージ バックする際に、Smart Plot オプションがどのように設定されていたかにかかわらず、一部の補間が失われてしまうという問題があります。

注: この問題は、BaseAnimation レイヤ以外のレイヤにマージする場合には起こりません。

レイヤ構造のテクスチャを Additive に設定した場合

レイヤ構造のテクスチャを Additive に設定すると、合成およびクランプは 0 ~ 1 の間で行われます。

コントロール リグと HIK のカスタマイズ

コントロール リグ プロパティの Solid Look では、エクストラ FK モデルが表示されません。

HIK リグの表示をカスタマイズする場合は、Properties Look メニューの「Default」設定を使用してください。

シーンへのテイクの追加

FBTake を使用してシーンにテイクを追加すると、追加したテイクが Transport Controls に表示されません。

この問題は、FBTake::CopyTake を使用することで対処できます。詳細は、Python または C++ リファレンスの「FBTake Class Reference」を参照してください。

NVIDIA PhysX のソフト ボディ

64 ビット版 OS では、PhysX のソフト ボディ機能はサポートされていません。

物理ソルバ

物理ソルバでは、縮退ポリゴン(ダミーポリゴン)や不正な法線は正しく処理されません。次のような問題が発生します。

- Elements > Primitives フォルダの Sphere エlement には、物理ソルバの処理で予期しない結果が生成される可能性のあるジオメトリが含まれています。この問題を回避するために、球体のモデルで物理ソルバ(リジッド ボディ、ジョイント、ラグドールなど)を使用する必要がある場合は、Asset Browser の Primitives フォルダの polySphere エlement を使用してください。

- 64 ビット システムでは、物理ソルバは縮退ポリゴン(ダミーポリゴン)や不正な法線を含むオブジェクトを処理できません。その場合は、モデルに問題のあるジオメトリが含まれていることを知らせる警告メッセージが表示され、該当するシェイプはおおよそその形状(近似)のバウンディング ボックスで表示されます。このバウンディング ボックスが表示された場合は、ソルバの処理で予測外の結果が生成されることがあります。可能な場合は、ジオメトリにより近い、Cube、Capsule、または Sphere の近似を使用してください。複雑なジオメトリの場合は、縮退ポリゴンや不正なポリゴンを含むモデルを 3D ソフトで作成し直すことで、こうした非標準のジオメトリに起因する問題を回避してください。

ドキュメントの更新

このセクションでは、MotionBuilder 2011 のリリース後に追加された、ドキュメントと学習マテリアルに対する更新情報について説明します。最新版のドキュメントは、<http://www.autodesk.co.jp/motionbuilder-documentation> からダウンロードできます。

MotionBuilder ヘルプ

MotionBuilder 2011 のリリース以降に加えられたマイナーな変更を反映して、「Autodesk MotionBuilder 2011 ヘルプ」が改訂されています。

注: .zip ファイルの内容を、デフォルトの Autodesk MotionBuilder 2011 64-bit\Help ディレクトリまたは Autodesk MotionBuilder 2011 32-bit\Help ディレクトリに解凍してください。

MotionBuilder 新機能

MotionBuilder 2011 のリリースで Templates ディレクトリの変更に関する未解決の問題が見つかったことに伴い、「Autodesk MotionBuilder 2011 新機能」ドキュメントが改訂されています。

MotionBuilder ユーザ ガイド

MotionBuilder 2011 のリリース以降にマイナーな変更が加えられました。また、グラフィックスの問題が修正され、ファイル サイズも最適化されました。これらを反映して、「Autodesk MotionBuilder 2011 ユーザ ガイド」が改訂されています。

MotionBuilder チュートリアル

MotionBuilder 2011 のリリース以降にグラフィックスに関するマイナーな変更が加えられました。また、グラフィックスの問題が修正され、ファイル サイズも最適化されました。これらを反映して、「Autodesk MotionBuilder 2011 チュートリアル」が改訂されています。

MotionBuilder インストールとライセンス発行ガイド

MotionBuilder 2011 のリリース以降に記述にマイナーな変更が加えられました。また、ライセンスの借用に関しても変更が加えられました。これらを反映して、「Autodesk MotionBuilder 2011 インストールとライセンス発行」ガイドが改訂されています。

Autodesk® Mudbox 2011

リリースノート

このリリースノートには、Autodesk® Mudbox® 2011 ソフトウェアのインストール、使用方法に関する最新情報のリンク先が含まれています。ソフトウェアをインストールする前に本文書をお読みになることを推奨します。

新機能に関する情報は、Mudbox ヘルプの "What's New" の項目を参照してください。

<http://www.autodesk.com/mudbox-docs-v2011-whatsnew>

Mudbox 2011 リリースノートは、Mudbox ヘルプの "Release Notes" の項目を参照してください。

<http://www.autodesk.com/mudbox-v2011-releasenotes>

Mudboxの学習リソース：

www.autodesk.com/mudbox-learningpath

Mudbox 使用法に関する学習ビデオ：

www.autodesk.com/mudbox-trainingvideos

サポートリソース：

<http://www.autodesk.com/mudbox-support>

Mudbox 2011 を使用するための公認ハードウェア、グラフィック カードに関する最新リスト Mudbox 2011 Certified Hardware チャート：

www.autodesk.com/mudbox-hardware

Mudbox 2011 を使用するために最低必要とされるシステム：

<http://www.autodesk.com/mudbox-system-requirements>

Mudbox SDK に関するドキュメント、サンプルは Mudbox インストール先の \Mudbox2011\SDK をご覧ください。オンラインによる情報：

<http://www.autodesk.com/mudbox-docs-v2011-sdkguide>

品質向上プログラム (CIP)

Mudbox をはじめて起動すると、[オートデスク品質向上プログラム]ダイアログボックスが開きます。[オートデスク品質向上プログラム]への参加を選択すると、Mudbox は、システム構成、最も多く使用する機能、遭遇した問題、製品の今後の方向性に役立つその他の情報を自動的にオートデスクに送信します。詳細は、www.autodesk.com/cipを参照してください。

カスタマー エラー レポート (CERs)

エンド ユーザの皆様からご送信いただく CER によって、オートデスクは Mudbox の安定性を大幅に向上させることができます。CER への入力に貴重な時間を割いていただいたことに、感謝いたします。また、エラー発生時にどのようなアクションを実行中であったか、できる限り詳しい情報を入力していただくようお願い申し上げます。いただいた詳細な情報によって、Autodesk Mudbox Engineering チームはプログラムの向上を円滑に進めることができます。

CER の詳細については、www.autodesk.com/cer をご覧ください。