

AUTODESK[®] MOTIONBUILDER[™] 7.5 EXTENSION 2B FOR MICROSOFT[®] WINDOWS[®] AND APPLE[®] MACHINTOSH[®]

リリース ノート

Autodesk MotionBuilder 7.5 Extension 2B ソフトウェア (Microsoft Windows 用と Apple Macintosh 用) は、Autodesk の Web サイトでダウンロードできます。MotionBuilder ソフトウェアに関する最新の追加情報、あるいはダウンロードに関する情報については、次のサポート ページを参照してください。

<http://www.autodesk.co.jp/mb-support>

MotionBuilder ソフトウェアについては、次のページを参照してください。

<http://www.autodesk.co.jp/motionbuilder>

Autodesk Media & Entertainment の製品とソリューションの詳細については、次のページを参照してください。

<http://www.autodesk.co.jp>

Autodesk MotionBuilder 7.5 Extension 2B ソフトウェア製品リリースは、FBX[®]、の互換性に関する諸事項、ならびにパフォーマンスと安定性の問題に対処しています。

インストールに関する注意事項

画面のインストール指示に従い、Autodesk MotionBuilder 7.5 Extension 2B ソフトウェアをインストールしてください。

MotionBuilder 7.5 Extension 2B のデフォルト インストール パスは、Windows プラットフォームでは *C:\Program Files\Autodesk\MotionBuilder 7.5 Ext2*、Macintosh プラットフォームでは *Macintosh ハードドライブ/アプリケーション /Autodesk/MotionBuilder 7.5 Extension 2* です。

注: MotionBuilder 7.5 Extension 2B ソフトウェアでは、Windows Vista[™] での動作の保証およびサポートは提供されていません。

認定システム要件については、次のサイトを参照してください。

<http://www.autodesk.co.jp/motionbuilder-qualified-hardware>

目次

インストールに関する注意事項 1

解決された問題 2

解決された問題

このリリースで対処された問題について説明します。

CgFX シェーダのロード

- ・ CgFX シェーダを含むシーンをロードした後も、MotionBuilder で作業続行できるようになりました。

再生と記録

- ・ Windows XP Service Pack 2 で動作しているデュアルコア プロセッサ搭載コンピュータにおいて、再生と記録の不都合が生じることがあります。これを解決するには、Windows XP 32-bit Service Pack 3 または Microsoft hotfix Article ID 896256 のインストールが必要となります。

Pull Vector と Pull Number のプロット

- ・ Pull vector と pull number がプロット時にサポートされました。しかしながら、Smart Plot オプションを選択すると、多数の不要なキーフレームが Pull 関連に影響を受けるモデルに追加されます。

リジッド ボディの動作

- ・ リジッド ボディの作成時、新規リジッド ボディは選択されたマーカのグループから作成されます。MotionBuilder GUI を使用すると、アンカー ポイント(またはリジッド ボディ マーカ)はリジッド ボディの中心に作成されます。これが望ましい動作です。ORSDK の fboptical.h を使用してリジッド ボディを作成すると、アンカー ポイントは原点ではなく新規ボディーの中心に作成されるようになりました。

.fbx バイナリ ファイルを .fbx ASCII ファイルとして保存

- ・ Relations コンストレインのコネクタが、.fbx バイナリ ファイルを .fbx ASCII ファイルとして保存した後は、.fbx ASCII として保存されるようになりました。

FBX の互換性

- ・ FBX との互換性に関する諸事項は、次回リリースの Autodesk FBX 2009.0 リリースで対処されることになりました。

Story ウィンドウの Change Media File

- ・ Story ウィンドウのトラックを右クリックし、コンテキスト メニューから Change Media File を選択して、現行の MotionBuilder セッションが参照する .fbx ファイルを更新できるようになりました。

キャラクタ クリップの First Loop 設定

- ・シーンを保存してリロードした後にキャラクタ クリップの First Loop フィールド値が保存されるようになりました。

キャラクタ クリップの Mark In 設定

- ・クリップの Mark In フィールド値を変更後も、MotionBuilder の作業が継続可能になりました。

Character Controls Reach プロパティ

- ・Story ウィンドウでキャラクタを Character Animationトラックに割り当てた場合に、Character Controls ウィンドウの Reach プロパティが恒久的に無効になることがなくなりました。

キャラクタのヒップ/胸のオフセット設定

- ・キャラクタのヒップ/胸のオフセット設定が正しく機能するようになりました。

新しいコントロール リグのキャラクタライズ、作成および設定

- ・Python スクリプトを使用して、キャラクタ入力として新しいコントロール リグを、キャラクタライズ、作成および設定できるようになりました。

キャラクタをシーンにロードおよびマージ

- ・Python スクリプトを使用してキャラクタをシーンにロード/マージができるようになりました。

FBX プラグインを使用してファイルをロード

- ・FBX プラグインを使用してファイルをロードするときのスケールの問題が解決されました。

キャラクタ スケルトンをキャラクタ テンプレートにマッピング

- ・Python スクリプトを使用してキャラクタのスケルトンを新しいキャラクタ テンプレートにマッピングできるようになりました。

Story ウィンドウのトラック ミュートとリーチのアニメーション化

- ・Story ウィンドウでトラックをミュートして、Character Controls ウィンドウの Reach プロパティをアニメートした場合も、MotionBuilder の作業が継続可能になりました。

ポイント キャッシュの読み込み

- ・MotionBuilder で複数のポイント キャッシュを同一シーンに読み込むことができるようになりました。

AVI ファイルをレンダリング

- ・ 48 KHz の AVI ファイルを、1073741 以上の終了フレーム セット (24fps) でレンダリングできるようになりました。
- ・ 44.1 KHz の AVI ファイルを、1400100 以上の終了フレーム セット (24fps) でレンダリングできるようになりました。

CgFx シェーダのセマンティック パラメータ

- ・ CgFx シェーダで “cameraposition” のようなセマンティック パラメータを使用する時、MotionBuilder により CgFx UI にプロパティが作成され、実際のプロパティが上書きされることがなくなりました。

KBoxFCurveRelativeNumber または KBoxFCurveNumber の複製

- ・ KBoxFCurveRelativeNumber または KBoxFCurveNumber を複製したあとも、MotionBuilder の作業が継続可能になりました。

OR SDK コンストレイン プラグインの複製

- ・ OR SDK コンストレイン プラグインを複製したあとも、MotionBuilder の作業が継続可能になりました。

Python スクリプトに公開された FBCharacterPose

- ・ FBCharacterPose が FBCharacterPoseOptions および FBCharacterPoseFlags の追加と共に Python スクリプトに正しく公開されました。

FBModelPath3D クラス メソッド

- ・ FBModelPath3D クラスで、各ポイントおよび左右タンジェントを同時に設定するメソッドが可能になりました。

FCurve の OR SDK への公開

- ・ FCurve % ボックスの FCurve が OR SDK に公開され、キーフレームの取得と設定が可能になりました。

Python スクリプトによるリレーション ボックス用定数入力の設定

- ・ ボックス用の SetCandidate および WriteData が Python スクリプトに公開されたため、Python スクリプトでリレーション ボックス用の定数入力の設定できるようになりました。

© 2008 Autodesk, Inc. All Rights Reserved.

免責事項

本書の内容の全部または一部を複製することは、いかなる形態、方法、目的においても許可されません。

AUTODESK, INC. は、内容に関し、商品性、特定目的への適合性を含み、それに限定されない、明示的または暗示的ないかなる保証も行いません。本製品は、「現状のまま」で提供されます。AUTODESK, INC. は、本製品の購入または使用に関連または起因する、特別、付随的、偶発的、結果的ないかなる損害についても責任を負いません。AUTODESK, INC. が負う唯一かつ排他的な責任は、その活動手段に関わらず、ここに記載された製品の購入価格を越えないものとします。

Autodesk, Inc. は、その製品を必要に応じて変更および改善する権利を有します。この出版物は、出版時における製品の状態を説明するものであり、将来製品の内容が正しく反映されない可能性があります。

3DEC (design/logo)、3December、3December.com、3ds Max、ADI、Alias、Alias (swirl design/logo)、AliasStudio、Alias|Wavefront (design/logo)、ATC、AUGI、AutoCAD、AutoCAD Learning Assistance、AutoCAD LT、AutoCAD Simulator、AutoCAD SQL Extension、AutoCAD SQL Interface、Autodesk、Autodesk Envision、Autodesk Insight、Autodesk Intent、Autodesk Inventor、Autodesk Map、Autodesk MapGuide、Autodesk Streamline、AutoLISP、AutoSnap、AutoSketch、AutoTrack、Backdraft、Built with ObjectARX (logo)、Burn、Buzzsaw、CAiCE、Can You Imagine、Character Studio、Cinestream、Civil 3D、Cleaner、Cleaner Central、ClearScale、Colour Warper、Combustion、Communication Specification、Constructware、Content Explorer、Create>what's>Next< (design/logo)、Dancing Baby (image)、DesignCenter、Design Doctor、Designer's Toolkit、DesignKids、DesignProf、DesignServer、DesignStudio、Design|Studio (design/logo)、Design Web Format、DWF、DWG、DWG (logo)、DWG TrueConvert、DWG TrueView、DXF、Exposure、Extending the Design Team、FBX、Filmbox、FMDesktop、Freewheel、GDX Driver、Gmax、Green Building Studio、Heads-up Design、Heidi、HOOPS、HumanIK、IDEA Server、i-drop、iMOUT、Incinerator、Inventor、Inventor LT、Kaydara、Kaydara (design/logo)、LocationLogic、Lustre、Maya、Mechanical Desktop、MotionBuilder、Mudbox、NavisWorks、ObjectARX、ObjectDBX、Open Reality、Opticore、Opticore Opus、PolarSnap、PortfolioWall、Powered with Autodesk Technology、Productstream、ProjectPoint、ProMaterials、Reactor、RealDWG、Real-time Roto、Recognize、Render Queue、Reveal、Revit、Showcase、ShowMotion、SketchBook、SteeringWheels、StudioTools、Topobase、Toxik、ViewCube、Visual、Visual Construction、Visual Drainage、Visual Landscape、Visual Survey、Visual Toolbox、Visual LISP、Voice Reality、Volo、Wiretap および WiretapCentral は、米国 Autodesk, Inc. の米国およびその他の国における登録商標です。

Backburner、Discreet、Fire、Flame、Flint、Frost、Inferno、Multi-Master Editing、River、Smoke、Sparks、Stone および Wire は、Autodesk Canada Co. の米国、カナダおよびその他の国における商標です。

その他全てのブランド名、製品名または商標は、個々の権利所有者に帰属します。

Third-Party 著作権と帰属

Portions relating to JPEG © Copyright 1991-1998 Thomas G. Lane. All rights reserved. This software is based in part on the work of the Independent JPEG Group.

Portions relating to TIFF © Copyright 1997-1998 Sam Leffler. © Copyright 1991-1997 Silicon Graphics, Inc. All rights reserved.

The Tiff portions of this software is provided by the copyright holders and contributors “as is” and any express or implied warranties, including, but not limited to, the implied warranties or merchantability and fitness for a particular purpose are disclaimed. In no event shall the copyright owner or contributors of the TIFF portions be liable for any direct, indirect, incidental, special, exemplary, or consequential damages (including, but not limited to, procurement of substitute goods or services; loss of use, data, or profits; or business interruption) however caused and on any theory of liability, whether in contract, strict liability, or tort (including negligence or otherwise) arising in any way out of the use of the TIFF portions of this software, even if advised of the possibility of such damage.

Portions of Libtiff 3.5.7 Copyright © 1988-1997 Sam Leffler. Copyright © 1991-1997 Silicon Graphics, Inc. Permission to use, copy, modify, distribute, and sell this software and its documentation for any purpose is hereby granted without fee, provided that (i) the above copyright notices and this permission notice appear in all copies of the software and related documentation, and (ii) the names of Sam Leffler and Silicon Graphics may not be used in any advertising or publicity relating to the software without the specific, prior written permission of Sam Leffler and Silicon Graphics. THE SOFTWARE IS PROVIDED "AS-IS" AND WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EXPRESS, IMPLIED OR OTHERWISE, INCLUDING WITHOUT LIMITATION, ANY WARRANTY OF MERCHANTABILITY OR FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. IN NO EVENT SHALL SAM LEFFLER OR SILICON GRAPHICS BE LIABLE FOR ANY SPECIAL, INCIDENTAL, INDIRECT OR CONSEQUENTIAL DAMAGES OF ANY KIND, OR ANY DAMAGES WHATSOEVER RESULTING FROM LOSS OF USE, DATA OR PROFITS, WHETHER OR NOT ADVISED OF THE POSSIBILITY OF DAMAGE, AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, ARISING OUT OF OR IN CONNECTION WITH THE USE OR PERFORMANCE OF THIS SOFTWARE.

Portions of Twofish © Copyright 1998, Hi/fn and Counterpane Systems. All rights reserved.

Portions of Libxml2 2.6.4 Copyright © 1998-2003 Daniel Veillard. All Rights Reserved. Permission is hereby granted, free of charge, to any person obtaining a copy of this software and associated documentation files (the "Software"), to deal in the Software without restriction, including without limitation the rights to use, copy, modify, merge, publish, distribute, sublicense, and/or sell copies of the Software, and to permit persons to whom the Software is furnished to do so, subject to the following conditions:

The above copyright notice and this permission notice shall be included in all copies or substantial portions of the Software. THE SOFTWARE IS PROVIDED "AS IS", WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EXPRESS OR IMPLIED, INCLUDING BUT NOT LIMITED TO THE WARRANTIES OF MERCHANTABILITY, FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE AND NONINFRINGEMENT. IN NO EVENT SHALL THE DANIEL VEILLARD BE LIABLE FOR ANY CLAIM, DAMAGES OR OTHER LIABILITY, WHETHER IN AN ACTION OF CONTRACT, TORT OR OTHERWISE, ARISING FROM, OUT OF OR IN CONNECTION WITH THE SOFTWARE OR THE USE OR OTHER DEALINGS IN THE SOFTWARE.

Published By: Autodesk, Inc.
111 McInnis Parkway
San Rafael, CA 94903, USA