

Shade R2 156 Updater

for Shade Professional

Shade Personal PLUS

Shade Personal

//////////////////// もくじ //////////////////////

Shade R2 156 アップデータをお使いになる前に

Shade R2 156 アップデータの使用方法

Shade R2 156 アップデータの注意点

プログラムのバージョンを元に戻すには

Shade R2 156 アップデータの配布

プログラムの仕様変更 / 機能追加内容

スクリプトコマンド・プロパティの追加・変更

プログラムの障害修正内容

Shade R2 156 アップデータをお使いになる前に

Shade R2 156アップデータは製品版 Shade Professional R2、Shade Personal PLUS R2、Shade Personal R2 に対してアップデートを行います。

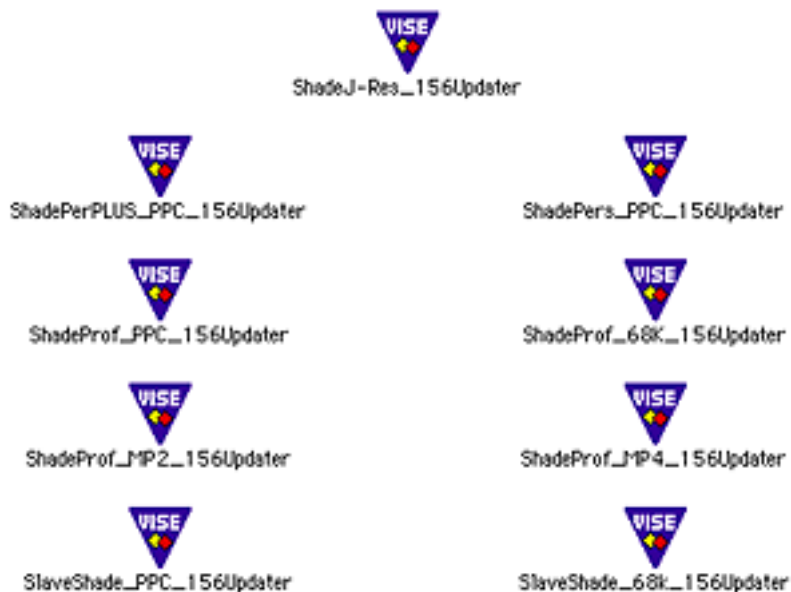
すでに製品版 Shade R2 シリーズに対してアップデートをされている場合は、Shade R2 156アップデータをお使いになる前に、以前にアップデートしたプログラム、日本語リソースを削除し、製品版 Shade R2 シリーズ (CD-ROM) のプログラムと日本語リソースを再インストールしてください。

Shade R2 156 アップデータの使用方法

Shade R2 156アップデータには以下のラインナップがあります。

ShadeProf_PPC_156Updater - - - - Shade Professional R2 PPC用のアップデータ
ShadeProf_MP2_156Updater - - - - Shade Professional R2 MP2用のアップデータ
ShadeProf_MP4_156Updater - - - - Shade Professional R2 MP4用のアップデータ
ShadeProf_68K_156Updater - - - - Shade Professional R2 68K用のアップデータ
SlaveShade_PPC_156Updater - - - SlaveShade R2 PPC用のアップデータ
SlaveShade_68K_156Updater - - - - SlaveShade R2 68K用のアップデータ
ShadePerPlus_PPC_156Updater - - Shade Personal PLUS R2用のアップデータ
ShadePers_PPC_156Updater - - - - Shade Personal R2用のアップデータ
ShadeJ-Res_156Updater - - - - - 日本語リソース用のアップデータ

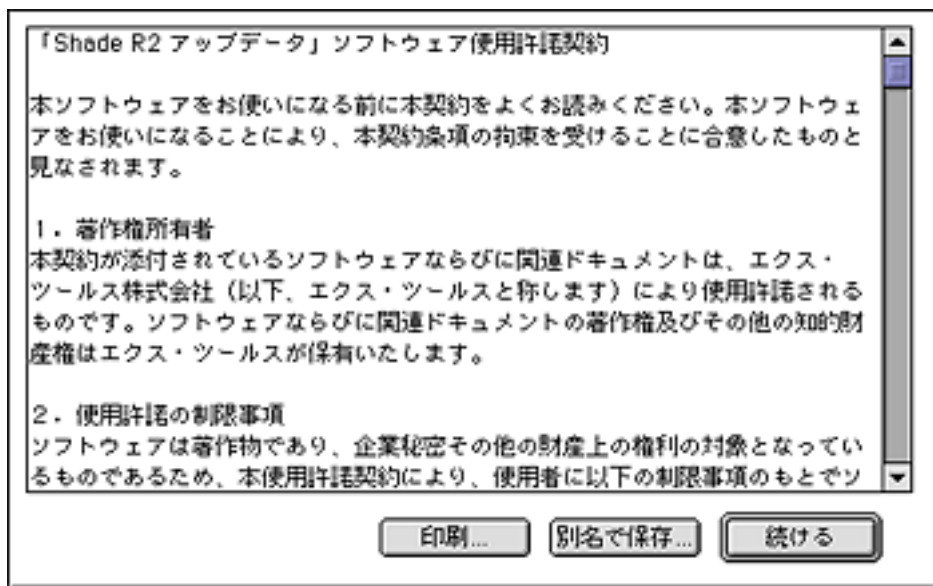
1) アップデートしたいアップデートのアイコンをダブルクリックして起動します。



2) ソフトウェア使用許諾契約が表示されます。

使用許諾契約内容をよく読み、インストールを続ける場合は「続ける」ボタンを押します。

また、表示されているドキュメントを保存 / 印刷することができます。



3) アップデート可能なファイルを検索して表示します。

注

それぞれのアップデータは同じ手順で行われます。

ここではShade Professional R2 PPCに対してのアップデートを例に表記しています。



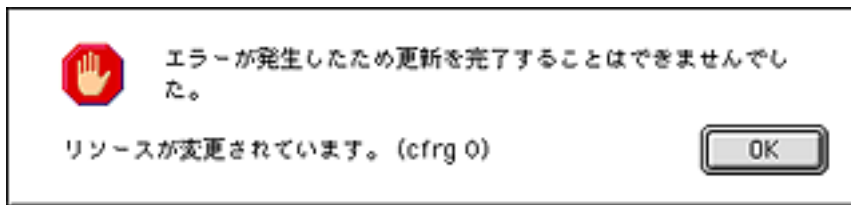
4) アップデートしたいファイルを選択して「アップデート」ボタンを押します。

注

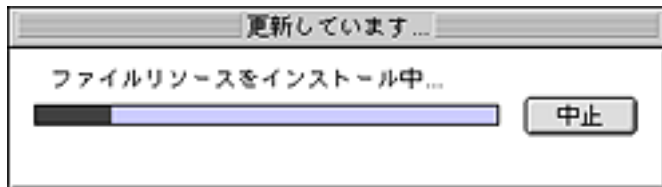
アップデートしたいファイルを誤って選択し、「アップデート」ボタンを押すと、正しくアップデートされません。



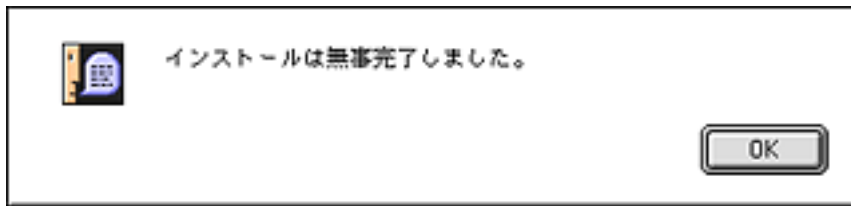
例えばここではShade Professional R2 PPC用のアップデートを起動しているのにアップデートするファイルにShade Professional R2 MP2を選択してしまった場合は以下のようなエラーメッセージが出て正しくアップデートされません。



5) 正しくアップデートしたいファイルを選択して「アップデート」ボタンを押すと、インジケータが表示され、アップデート処理が行われます。



6) アップデート処理が正常に終了するとその旨を示すウインドウが表示されます。



「OK」ボタンを押します。

7) アップデートが正常に行われたら、「終了」ボタンを押してアップデートを終了します。

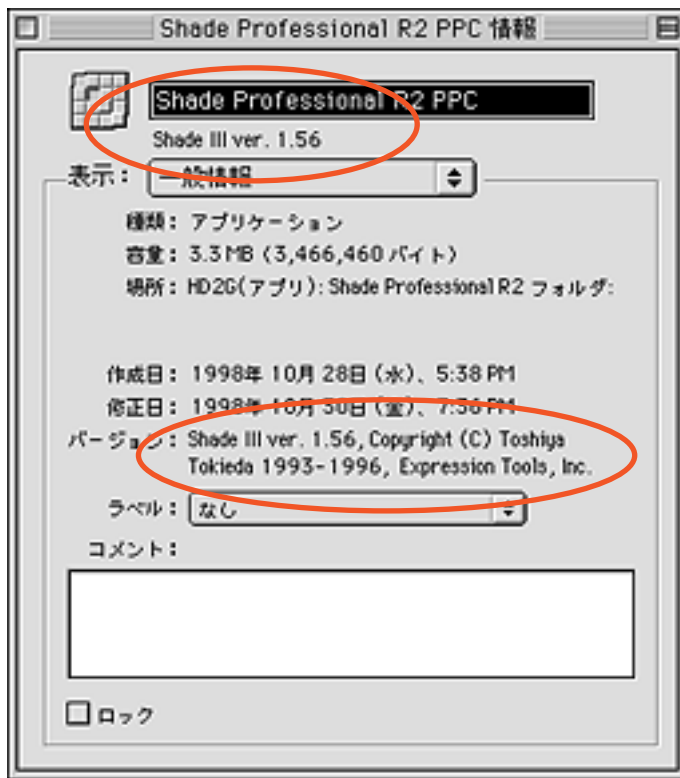


8) 以上、同様の操作を (Shade Professional R2 PPC、Shade Professional R2 MP2、Shade Professional R2 MP4、Shade Professional R2 68K、SlaveShade R2 PPC、SlaveShade R2 68K、Shade Personal PLUS R2、Shade Personal R2、Shade_Japanese_Resource) の内、目的とするアップデートについて行います。

9) アップデートに成功すると、Shadeの起動時に表示されるスプラッシュスクリーン左下のバージョンは、「1.56」に表示が変わっています。



10) またはFinder上でアイコンを選択し、ファイルメニューから情報を見るを選択するとバージョンを確認することができます。



Shade R2 156 アップデートの注意点

Shadeプログラム本体(Shade Professional R2 PPC、Shade Professional R2 MP2、Shade Professional R2 MP4、Shade Professional R2 68K、SlaveShade R2 PPC、SlaveShade R2 68K、Shade Personal PLUS R2、Shade Personal R2)のアップデートだけを完了し、プログラムを起動すると日本語リソース(Shade_Japanese_Resource)のバージョンが異なるため、英語表示のプログラムが起動します。また、日本語リソース(Shade_Japanese_Resource)だけをアップデートしてプログラムを起動しても同様に英語表示のプログラムが起動します。

注

アップデートしたShadeプログラムを日本語表示でお使いになりたい方は、必ずShadeプログラム本体と日本語表示用リソースの両方をアップデートしてください。

プログラムのバージョンを元に戻すには

アップデートが完了した後でプログラムのバージョンを元に戻すには、アップデートしたShadeプログラム(Shade Professional R2 PPC、Shade Professional R2 MP2、Shade Professional R2 MP4、Shade Professional R2 68K、SlaveShade R2 PPC、SlaveShade R2 68K、Shade Personal PLUS R2、Shade Personal R2)やhelpersの日本語リソース(Shade_Japanese_Resource)を削除し、CD-ROMドライブに製品版Shade R2 CD-ROMをマウントして、それぞれのShadeプログラムや日本語リソースを再インストールして下さい。

Shade R2 156 アップデータの配布

この Shade R2 156 Updater は、部数の制限無くコピー、配布することができます。ただし、配布を目的とした電子ネットワーク上への転載は認められていません。

各コピーには必ず次のアップデートプログラムやドキュメントを添付して配布してください。

1) Shade R2 156 Updater プログラム

(Shade Professional & Personal PLUS& Personal R2からのアップデート)

2) Shade R2 156 Updater.pdf

(アップデータについてのPDFファイル)

弊社の提供するShade R2 156アップデートプログラムを変更したり、独自の Shade R2 156 Updater を作成することは固く禁じられております。

プログラムの仕様変更 / 機能追加内容

以下はバージョン1.40から1.42までに仕様が変わった内容です。

[モデリング関連]

セレクションボックスによる選択で、開始時（マウスクリック）にはキーは使用せず、終了時にShiftキーを押してマウスボタンをはなすと、交差している複数の形状を選択できるようになりました。（その場合、選択形状数の制限は200個までになります。）

[スクリプト関連]

スクリプトメニュー内の表示数の制限をなくしています。

スクリプトでin fileを省略するとsave sceneコマンド以外はその時点でエラーを返すように変更しました。

[アニメーション関連]

インバースキネマティクスのジョイント数の上限が9個になりました。

モーション設定ウインドウのカレントジョイント値の最小値と最大値が指定できるようになりました。（最小値と最大値を指定するにはカレントジョイント値スライダをoptionクリックしてください。）

[入出力関連]

リリース13以降のDXFを読み込むことができます。

アップデートしたプログラムでエクスポートしたロックファイルは、以前のバージョンのShadeプログラムでは読み込むことができません。

[その他]

表面材質ウインドウ「その他」の属性ダイアログボックス内での原点入力ボックステキストフィールドの幅を広くしています。

R2ではピクチャーボックスに表示するプレビュー画像を作成していましたが、それによってメモリが圧迫されエラーの原因となることを避けるため、今回のバージョンはR1と同様にプレビュー画像を作成しません。

以下はバージョン1.42から1.51までに仕様が変更になった内容です。

[モーション設定コントローラ関連]

モーション設定ウインドウのカレントジョイント値スライダをoption + クリックにより表示される数値入力ダイアログで、常に値 (Value) フィールドが選択されるように変更しています。

以下はバージョン1.51から1.53までに仕様が変更になった内容です。

[ブラウザ関連]

ブラウザ内の階層構造の上限を1000までにしました。

以下はバージョン1.42から1.51までに機能追加された内容です。

[モデリング関連]

スキップジョイント機能の追加

ジョイントパートに内包される自由曲面内の各線形状に対してジョイントの効果を無視させることによって自由曲面の変形をジョイントで制御できるようになりました。

[モデリング・レンダリング関連]

&記号によるステッカーマッピング機能追加

"&"記号と同一階層内の形状に対してのみ"="記号と同様の効果を適用します。

スクリプトコマンド・プロパティの追加・変更

以下はバージョン1.40から1.42までに追加されたスクリプトコマンドです。

[コントロールポイント関連]

handle linked (integer) コントロールポイントのハンドルの連結・非連結の値の取得

lateral handle linked (integer) コントロールポイントの交差方向ハンドル連結・非連結の値の取得

set handle linked (integer) to (boolean) コントロールポイントのハンドルの連結・非連結の指定

set lateral handle linked (integer) to (boolean) コントロールポイントの交差方向ハンドルの連結・非連結の指定

以下はバージョン1.42から1.51までに追加されたスクリプトコマンドです。

[コントロールウインドウ関連]

save camera in (file specification) カメラ設定ファイルの保存

load camera in (file specification) カメラ設定ファイルの読み込み

save distant light in (file specification) 無遠限光源設定ファイルの保存

-
- load distant light in (file specification) 無遠限光源設定ファイルの読み込み
 - save color list 1 in (file specification) カラーリスト 1 設定ファイルの保存
 - load color list 1 in (file specification) カラーリスト 1 設定ファイルの読み込み
 - save color list 2 in (file specification) カラーリスト 2 設定ファイルの保存
 - load color list 2 in (file specification) カラーリスト 2 設定ファイルの読み込み
 - save background in (file specification) 背景設定ファイルの保存
 - load background in (file specification) 背景設定ファイルの読み込み
 - save surface in (file specification) 表面材質設定ファイルの保存
 - load surface in (file specification) 表面材質設定ファイルの読み込み
 - save motion in (file specification) モーション設定ファイルの保存
 - load motion in (file specification) モーション設定ファイルの読み込み
 - save correction in (file specification) 色補正設定ファイルの保存

load correction in (file specification) 色補正設定ファイルの読み込み

save shortcut in (file specification) ショートカット設定ファイルの保存

load shortcut in (file specification) ショートカット設定ファイルの読み込

以下はバージョン1.40から1.42までに追加されたスクリプトプロパティです。

[時間表示関連]

redraw time (integer) 直前のワイヤーフレーム画面更新時間

quickrendering time (integer) 直前のクイックレンダリング描画時間

rendering time (integer) 直前のレンダリング時間

[モーション設定パレット関連]

tween (boolean) 補間

current joint value (small real) カレントジョイント値

keyframe joint value (small real) キーフレームジョイント値

global sequence joint value (small real) 全体シーケンス値

corner (boolean) コーナー

keyframe number (integer) キーフレーム数

keyframe (small real) キーフレーム値

slow in (small real) スローイン

slow out (small real) スローアウト

motion repeat (integer) 反復

motion shift (boolean) シフト

[表面材質設定/その他関連]

mapping origin (list of small real) マッピングの基点位置

no shading (boolean) 陰影付けしない

dont cast shadow (boolean) 影を落さない

black key mask (boolean) ブラックキーマスク

white key mask (boolean) ホワイトキーマスク

mapping by parameter (boolean) パラメータによるマッピング

back light (boolean) バックライト

smoother shading (boolean) より滑らかな陰影付け

dracular (boolean) ドラキュラ

texture transformation (boolean) テクスチャートランスフォーメーション

以下はバージョン1.42から1.51までに追加されたスクリプトプロパティです。

[マスターサーフェス関連]

master surface (integer) マスターサーフェスの識別値

master surface プロパティは、マスターサーフェスの識別値を返します。

例えばマスターサーフェスが使用されている形状を選択した状態で、set master_num to master surface のスクリプトの文を実行することにより、形状が使用しているマスターサーフェスの識別値を変数master_numで保持することができます。

その後、他の形状を選択し、set master surface to master_num のスクリプトの文を実行することにより、変数master_numが保持しているマスターサーフェスを現在選択している形状に使用させることができます。なお、マスターサーフェスが使用されていない形状を選択して、master surfaceの識別値を取得すると値0が返ります。

以下はバージョン1.40から1.42までに修正されたスクリプトプロパティです。

視線の追跡レベル ray cast level のプロパティの型(small real)を(small integer)に修正しています。

以下はバージョン1.42から1.51までに修正されたスクリプトプロパティです。

表面材質コントローラのメタリックマッピングのスクリプトプロパティを(metallic)から(metallic_)に修正しています。

プログラムの障害修正内容

以下はバージョン1.40から1.42までに修正された障害です。

[モデリング関連]

ポリゴンネットのコントロールポイントを「記憶（ツールボックス）」させ、他の線形状のコントロールポイントで「適用」を行うとフリーズする。また、円、球などを変換せずそのまま「記憶」し、線形状のコントロールポイントを「適用」させると同様な結果が出る。

テンプレートを読み込み、図形ウインドウでテンプレートボタンを一旦、OFF、ONにし新たに表示し直される前にテンプレートサイズをクリックすると、図形ウインドウがテンプレートサイズに変更された時点でエラーになる。

単位がmm以外の場合、線形状の作成中に図形ウインドウの拡大縮小やスクロールを行うと、その作成中の線形状の再描画が不正になる。

図形ウインドウの周囲の目盛や四面図の区切り線の表示が乱れたり消えたりする。形状の作成時にドラッグ補助線が表示されなくなることがある。形状移動・複製時のバウディングボックス表示やドラッグ補助線が表示されなくなることがある。

図形ウインドウ内が描画中にズームボックスをクリックするとフリーズする。

Shadeのメモリ割り当てやシステムの空きメモリが少ない場合に動作不安定になるときがある。

図形ウィンドウ内が描画中にブラウザ内で線形状やパートを選択すると別のパート内に移動することがある。

ワイヤーフレームで円が 3 / 4 しか表示されないことがある。

ぎりぎりまでメモリを使用してモディファイモードにするとメモリ不足のアラートが表示され、「OK」ボタンをクリックしてもアラートがループする状態になる。

[クイックレンダリング関連]

カメラコントローラの「立体視」「H/V-Shift」スライダを動かしたあとにクイックレンダリング表示やワイヤーフレームをONにすると、設定は初期値に戻るが透視図では正しくアップデートされないため、結果がずれて表示される。

単位がmm以外の場合、クイックレンダリング表示やワイヤーフレーム表示を行うときに、カメラの平行投影をONにしていると、透視図でのクイックレンダリング表示が正しくない。

クイックレンダリング表示中、基本色を設定されているパート内にある形状（色無し）を図面上で移動すると、移動中は色が反映されない。

ローカル座標系で表示した場合、クイックレンダリングの光源の向きが正しくない。

クイックレンダリング中、「一点に収束」された形状を同位置にコピー / ペーストするとフリーズする。

[レンダリング関連]

小さな凹多角形をスキャンライン、材質を表示オンでレンダリングするとメモリ漏れが発生する場合がある。

ラップマッピングが設定されている形状が他のラップマッピングの設定した形状に影を落とすとレンダリングが不正になる。(影の部分が歪んでしまう。)

ピクセル縦横比が透視図でのレンダリング範囲表示に反映されない。

空間分割に不具合があり、レンダリングに数倍の時間がかかることがある。

[スクリプト関連]

stereoコマンドを実行すると値が不正になる。

スクリプトのレコーディングをすると、テクスチャのメタリックのソフトネスの操作がsoftnessプロパティではなくturbulenceプロパティで記録される。

disk object fillプロパティで、この記録はできるが、スクリプトからsetできない。falseでも同様な結果が出る。

set image width to に負の整数を適用すると、その後の操作で不具合が生じる場合がある。

shrink imageの引数が不正な場合にコマンドを実行すると「エラーが発生しました」ダイアログ表示される。

カメラコントローラのズーム操作をスクリプトに記録した場合、縦方向（eye）と横方向（zoom）が逆に記録される。

DXFエクスポートをスクリプトに記録し、これを実行するとエラーになる。

Shape、DXF、RIBエクスポートをショートカットで実行しそれをスクリプトに記録するとコマンドが2重に記録される。

メニューまたはショートカットからのコマンド選択でスクリプト記録が効かなかったり、二重に記録されたりする場合がある。

[その他]

ローカル座標でカメラの設定（ズーム値あるいは、バンク）を変更して、グローバル座標に戻ると、表示は問題ないが、ズーム値とバンクの値（バンクの場合は、スライダの位置も）が更新されない。（グローバルからローカルも同様。）

モーション設定の補間がオンの状態でレンダリング中に補間をクリックすると操作できない旨のアラートが出るが、実際にはオフになってしまう。

Windows版Shade debutで保存したカメラファイル、表面材質ファイル、カラーリストファイル、無限遠光源ファイル、色補正ファイル、背景ファイルをMacintosh版Shadeで読み込めない。

無限遠光源ウインドウの方向設定半球をoptionキーを押したままクリックすると表示される光源方向を設定するダイアログ名が英文 (LightDirection) のままになっている。また、3DMF、VRML、アニメーションマスターエクスポートダイアログ内も英文のままになっている。

以下はバージョン1.42から1.51までに修正された障害です。

[モデリング関連]

自由曲面内の線形状を選択して掃引体をペーストすることで、自由曲面内に掃引体が入ってしまうことがある。

変換がかかっている (変換マトリックスが単位マトリックスでない) パート下のローカル表示状態でoption+M5 (視線形状作成) が正しく機能しない。

DOSの改行コードとUnixの改行コードが同じファイルに混在している場合、DXFファイルを正しく読み込めない。

ジョイント内の線形状またはポリゴンメッシュをモディファイ中に、インバースキネマティックのジョイント移動を行うとコントロールポイントの表示が更新されない。

[コントローラ関連]

点光源の形状の情報ダイアログで、タブキーによる入力ボックス間の移動ができない。

光源ダイアログの「影」の数値ボックスに数値入力してもスライダが動かない。

光源ダイアログでスポットライトのチェックがオフの時、「影のソフトネス」へ数値入力が出来ない。

無限遠光源の設定を読み込む場合、フォグ設定（スライダ値、色）が読み込まれない。

カメラコントローラの「あおり」、「立体視」、「水平シフト」、「垂直シフト」がクイックレンダリングをオンにしても、ディムにならない。

ローカル座標系の表示時にピクチャーマッピングなどの基点位置（四角枠）の表示が正しくない。

[クイックレンダリング関連]

自由曲面の形状を鏡面コピーした場合に、スキャンラインレンダリングの片面表示と、クイックレンダリングの片面表示では、異なった結果になる。

変換のかかっているローカル座標系で形状を複製すると、クイックレンダリング表示が不正になる。

[レンダリング関連]

疑似集合演算「*」を用いて形状をくり抜いたとき、くり抜き部分に複数の無限遠光源で影を付けた場合 に影の表示が正しくないことがある。

レンダリング中に、作成した形状の取り消しを行うことで形状の削除ができる。この後にクラッシュする可能性もある。

レンダリングを途中で中止して保存したファイルをエンディアンの異なるプラットフォーム上で開くと、レンダリングを再開できない。また、ウィンドウを閉じることもできない。

レンダリング設定の曲面分割が「分割しない」に指定されているファイル (debut, EGF) を開くと、曲面の分割ラジオボタンにはチェックされない。

一点に収束した形状をレンダリングした場合、結果が不正になることがある。

レンダリングのホールドを行うと、本来、再開ボタンになるはずが復帰となっている。

[スクリプト関連]

スクリプト編集プログラムでレコーディング時、カメラパレットの仮想ジョイスティックを中心から左方向に水平ドラッグした場合に各種プロパティがレコードされない。

スクリプト編集プログラムでレコーディング時、ソフトグローのスライダを操作すると、レコーディング結果は発光の値で記録される。

スクリプトで"set texture to metallic"を実行しても、テクスチャの設定が変更されない。

[その他]

マスターサーフェスを作成した場合、日本語表示状態であっても名称は英語で表示される。

既存ファイルにテンプレートを取り込んで、ファイルの復帰を行ってもテンプレートは残ったまま復帰される。

既存ファイルにロックファイルをインポートした場合、復帰を行ってもロックファイルの制限が残る。

ローカル座標系で表示されている既存ファイルの復帰を行っても座標系が元に戻らない。

図形コントローラの数値入力ダイアログを使用して線形状を作成するとき、線形状の作成を完了せずに書類を閉じたりプログラムの終了を行っても保存するかどうか聞かれない。

線形状を作成途中で書類を閉じ、保存を聞いてくるダイアログで「いいえ」を選択すると、エラーになる。

クイックレンダリングが終わりきっていないときに「形状を隠す」「形状を表示する」の操作を行うとエラーになる。

三次元的にねじれた線形状を軸として掃引すると、掃引がねじれてしまう。

以下はバージョン1.51から1.53までに修正された障害です。

[入出力関連]

カラーリストにAdobe Illustratorのカラーファイルを一度目は読めるが、二度目にはファイルエラーダイアログが表示される。また、Shadeの再起動時にエラーダイアログが表示される。

Adobe IllustratorのEPSファイルを読み込んだときに、正しく読み込めない場合がある。

[その他]

階層ジョイントが深くなると、形状の（編集）コピーと保存時にエラーが発生する。

ジョイントに含まれる形状に対して、セレクションボックス操作のマウスリリース時 Shift押しによる一括選択の操作を行うと、ブラウザの表示が不正な場合がある。

以下はバージョン1.53から1.54までに修正された障害です。

[モデリング関連]

形状を選択し、Optionキーを押しながらパートを作成する。この操作についてUndo（取り消し）を行うと形状作成までも取り消される。

マスターサーフェスパートを選択状態でOpt+パート作成を行うと、パート内にマスターサーフェスを入れることができる。

[コントローラ関連]

マスターサーフェスに対して「形状の情報を見る」を実行すると変換マトリクスが表示される。

疑似演算記号で「 \leq 」は正しく動作するが、「 $= <$ 」では無効になる。

形状にたいして「*」でくりぬき、その上にガラス状の形状を置く。このガラスにさらに形状が反射する場合、「*」でくり抜かれた部分にはガラスに何も反射しない。

数値入力ダイアログを使って線形状を作成する場合、tabキーで入力テキストフィールドの移動を行うと、その時点で線形状の作成が完了してしまうことがある。

[レンダリング関連]

@記号を付けたパート内にある自由曲面にピクチャマッピングを設定し、レイトレーシングでレンダリングするとノイズが入ることがある。

イメージウィンドウを1/16縮小表示にしてレイトレーシングにてレンダリングするとイメージウィンドウの表示に方眼状の黒線が入る。

[図形ウィンドウ関連]

テンプレート表示をONにしているとき、クイックレンダリングのON/OFFを切り替えた直後にイメージウィンドウを前面に出すと、図形ウィンドウとイメージウィンドウが重なっていた部分のワイヤーフレームやグリッドが正しく再描画されない。

テンプレートを読み込み、カメラコントローラで視線の変更を行うと、コントローラに隠れている部分のワイヤーフレームやグリッドが正しく表示されない。また、線形状を作成するとグリッドが消えてしまう。

[クイックレンダリング関連]

クイックレンダリングON、スムーズシェーディングONの時に、反転コピーした球形状のシェーディングが不正。

ポリゴンメッシュ形状をスムーズシェーディングONでクイックレンダリング表示しているとき、スクリプトでset polygonmesh object smooth to trueまたはfalseを送ってもクイックレンダリング画面に即座に反映されない。

[スクリプト関連]

自由曲面中の線形状を選択しているとき、交差方向の線形状をクリック選択またはドラッグ選択してもレコーディングされない。

[その他]

開かれているファイルを、ネットワークを使用して違うマシン上で開こうとすると「Permission Violation」と英語で表示される。

optionキーを押しながらクロスアップメニューの表示ができない。

Shadeをダブルクリックで起動直後、図形ウインドウが開く前にアップルメニューから「Shadeについて」を選択すると、スブラッシュが開き、続いて図形ウインドウが開くが、その後の操作が続行できなくなる。

Illustrator7.0よりEPS、イラストレータ形式で保存したデータを読み込まれない。ただし、プレビューの無いファイルは読み込むことが出来る。

以下はバージョン1.54から1.56までに修正された障害です。

[レンダリング関連]

屈折率が0、かつ透明度が0以外の形状において、レンダリング結果が不正になることがある。

接線ハンドルを持たない線形状から回転体を作成し、その回転体を自由曲面に変換した場合、レンダリング時のポリゴン分割による曲面の近似が正しくない。

スキャンラインレンダリング時、形状情報の「穴」設定をONにした閉じた線形状の掃引体の付近に、不正な形状が現われることがある。

このドキュメントは1998年11月06日に書かれたものです。

(C)1998 ExpressionTools, Inc. All rights reserved.