

Designer r34.0.4 Release Notes

[r34.0.4 Full \(Pro\) をダウンロード](#)

Full (Pro) build: 438

Starter build: 439

Released: 2026年9月9日

- が付いた項目は [r32.4.16](#) にも含まれています。

改善

- **DSOF - 33356** - インストーラーで、ユーザーのデスクトップに「d3 Projects」および「RenderStream Projects」フォルダーのショートカットを作成するかどうかを選択できるようになりました。従来は常に作成されていました。

修正

- **DSOF - 33452** - 現在の Transport のセットリスト外にある Notch ブロックが事前に読み込まれるようになり、再生が初めてそのブロックに到達したときに Designer がフリーズしなくなりました。事前の読み込みは [notchLazyLoading](#) オプションスイッチで無効にすることもでき、その場合はブロックは従来どおり必要に応じて読み込まれます。
- **DSOF - 33580** - **D** を押しながら左クリックする方法、またはレイヤーの右クリックメニューから [レイヤーの無効化・有効化](#) を行った操作を、**Ctrl+Z** で元に戻せるようになりました。従来は、同等の **Mute** の切り替えとは異なり、どちらの方法でも元に戻すポイントが作成されていませんでした。
- **DSOF - 33396** - キーフレームおよびアロー接続されたレイヤーフィールドが、タイムラインの Hold、Loop、ジャンプ時にも、クラスター全体で同期を維持するようになりました。従来は、実行を続けるほどずれが大きくなり、事前読み込みされるメディアの選択にも影響していました。
- **DSOF - 33137** - カメラに映る SLC スケールのスクリーンを削除した際に、Designer がまれにクラッシュしてデスクトップに戻ることはなくなりました。
- **DSOF - 33393** - Hold および Loop 中のビデオレイヤーが、再生を続けるほどずれが大きくなることなく、クラスター全体で同期を維持するようになりました。
- **DSOF - 33470 - At Endpoint** (終了点) を Loop から Pause へキーフレームで切り替えたビデオレイヤーが、ただちに一時停止することなく、「Pause」キーフレームに達した後もクリップの最後まで再生を続けるようになりました。
- **DSOF - 33319** - トラッキング中のスケルトンが投影面を動かした際に、Dynamic Blend がブレンドのアーティファクトを残さず正しく更新されるようになりました。
- **DSOF - 33483** - Python プラグインが失敗した場合に、オペレーターが行った無関係な編集が元に戻されることがなくなりました。
- **DSOF - 32673** - レイヤーまたはグループを既存の名前でレイヤーライブラリに保存した場合に、明確な警告が表示されるようになりました。
- **DSOF - 33101** - 特定の Projection を含むプロジェクトを r33.1 から r33.2 以降のバージョンへアップグレードする際に、Designer が常に正しく起動するようになりました。



- **DSOF - 33126** - Director または Understudy 上のサービス API およびセッション API が、I/O の負荷が高い状況でも応答を維持するようになりました。
- **DSOF - 33263** - SDI と HDMI の VFC カードを混在させて搭載した AMD マシンで、特に 29.97Hz および 59.94Hz において、Designer がより確実に Genlock できるようになりました。
- **DSOF - 33371** - RenderStream Uncompressed のライセンス更新が、サーバー側の障害に対してより堅牢になりました。
- **DSOF - 33398** - ワープエディターまたは Deformation エディターを開いた際に、アクセス違反が発生しなくなりました。
- **DSOF - 33476** - Designer が終了処理中にまれにクラッシュすることがなくなりました。