

Designer r34.1 Release Notes

r34.1 Full (Pro) をダウンロード

Full (Pro) build: 450

Starter build: 451

Released: 2026年9月9日

Designer r34.1 では、OpenTrackIO によるカメラトラッキングと、Designer インターフェースの日本語翻訳の刷新を追加しました。あわせて Captury MoCap ドライバーを追加し、ライセンス、IP-VFC、OmniCal に関する改善も行っています。

改善

- **DSOF - 32669** - [OpenTrackIO](#) によるカメラトラッキングを追加しました。OpenTrackIO 対応の任意のソースから、マルチキャスト経由でカメラの位置・回転・レンズデータを受信できます。分割されたパケットや完全なトランスフォーム処理にも対応します。
- **DSOF - 33253** - Designer インターフェースの日本語翻訳を追加しました。[d3Manager](#) の **Language** メニューから選択でき、d3Manager と Designer の両方に適用されます。
- **DSOF - 32244** - [Captury](#) MoCap ドライバーを追加しました。Captury のスケルトントラッキングで Designer のコンテンツを駆動できます。
- **DSOF - 9640** - 前後のキーフレームへ移動する Transport のショートカットを追加しました。
- **DSOF - 21440** - テストパターンのラベルのサイズを変更できるようになり、大型サーフェスや高解像度サーフェスでも識別子が読みやすくなりました。
- **DSOF - 32414** - IP - VFC の Ethernet リンクステータスが UI に表示されるようになり、ポートがリンクしているかどうかを一目で確認できます。
- **DSOF - 32956** - VFC ポートが **Auto** [タイミングモード](#) の状態でフィードを適用した際、Designer が出力ごとに個別にタイミングを選択するのではなく、帯域幅が許す範囲で、すべての **Auto** 出力を他の出力で既に使用されているタイミングモードに合わせるようになりました。従来は出力間でタイミングが混在すると Genlock が失敗する場合があります。各出力に選択されたタイミングは、フィード適用時にコンソールへ記録されます。
- **DSOF - 33159** - セッション構成のエラーがよりわかりやすくなり、コンソールだけでなくライセンス違反のオーバーレイにも表示されるようになりました。
- **DSOF - 32926** - RenderStream のワークロードのログ出力を素早く有効化・無効化できるようになりました。各 Unreal Engine アセットの設定にログレベル (**Off**、**Default**、**Verbose**) があり、アセットごとに保持されます。エンジンの設定を編集してプロジェクトを再起動する必要はなく、必要なときだけワークロードの詳細を取得できます。
- **DSOF - 33093** - OmniCal が姿勢の平均化にこれまでより精度の高い方式を使用するようになり、キャリブレーションの一貫性が向上しました。
- **DSOF - 33179** - 従来の GPU プールのオプションを削除しました。現在の GPU プールは以前からデフォルトとなっており、これが唯一の選択肢となりました。
- **DSOF - 10018** および **DSOF - 33361** - [Proof of Play](#) レポートに、ビデオのバージョン番号とアクティブなノートが含まれるようになりました。
- **DSOF - 32134** - [Expression Variables Device](#) で検索とフィルタリングができるようになりました。

修正

- **DSOF - 33019** - キャプチャとアライメントの間に親オブジェクトが移動した場合でも、OmniCal が投影サーフェスを親オブジェクトに合わせた状態で維持するようになりました。親の姿勢はキャプチャ時に記録され、アライメントの適用時に使用されるため、トラッキングされたスクリーンや自動制御のスクリーンが、キャプチャ時の絶対位置へ飛ぶことがなくなりました。キャプチャ中に親が大きく移動した場合は、その画像が使用できないことを OmniCal が警告します。
- **DSOF - 32955** - 初期化に失敗した VFC カードが、プロジェクトに保存されている設定を上書きしなくなりました。Designer はデバイスからカードタイプを読み取れる限りそれを保持し、フィードビュー上で、その場でリセットできる初期化の失敗と、再起動が必要な通信エラーを区別して表示します。
- **DSOF - 33055** - GX 3 ハードウェアにおいて、外部同期信号とフレームロックパルスの存在が NVIDIA から報告された時点で、Designer が Genlock をアクティブとして報告するようになりました。従来はフィードビューがフォーカスを取り戻すまで更新されませんでした。
- **DSOF - 32808** - X シリーズハードウェア上で Designer にマッピングした NVIDIA Mosaic サーフェスについて、**Current Output** のビット深度が 0 ではなく正しく報告されるようになりました。
- **DSOF - 30633** - `enableColourFormat` オプションスイッチが削除され、VFC エディターで **Colour Format** フィールドが常に利用できるようになりました。**Auto** 設定では、出力に十分な帯域幅がある場合は RGB を、ない場合は YCbCr 4:2:2 を使用するため、オプションスイッチなしで 10 - bit UHD 60Hz を適用できます。
- **DSOF - 33113** - 1GbE ネットワークアダプターが Bandwidth Monitor で認識されるようになりました。
- **DSOF - 32928** - RenderStream パラメーターにマッピングした長い文字列によって、ワークロードの UI が壊れることがなくなりました。
- **DSOF - 32733** - フィールド数の多い Notch レイヤーによってインターフェースの動作が遅くなることなくなくなりました。
- **DSOF - 32853** - [FreeD](#) ドライバーや OpenTrackIO ドライバーなど、マルチキャストで受信する Position Driver が正しく接続を確立するようになりました。従来はマルチキャストのトラッキングソースがまったく接続できませんでした。
- **DSOF - 33207** - IP - VFC の Ethernet ポートに入力した固定 IP アドレスが、入力した直後に `0.0.0.0` へリセットされることなく保持されるようになりました。これは VX 4+ の IP - VFC ファームウェア 26.2 で発生していました。
- **DSOF - 24403** - [VideoClip](#) オブジェクトのプロパティにある **Preview** ボタンが、クリックするたびに新しいウィンドウを開くのではなく、何回クリックしてもプレビューウィンドウを 1 つだけ開くようになりました。