

Designer r34.2 Release Notes

r34.2 Full (Pro) をダウンロード

Full (Pro) build: 266739

Starter build: 266740

Released: 2026年10月14日

Designer r34.2 では、一度作成すればタイムライン上のどこでも再生できる、再利用可能なレイヤーのコンポジションである Look が導入されました。また、ST 2110 キャプチャと RenderStream 向けに Rivermax のアップグレードがプレリリースとして追加され、パフォーマンスが向上するとともに、ST 2110 キャプチャで ST 2022-7 冗長ストリームに対応しました。

改善

- **DSOF - 27169** - [Look](#) を追加しました。Look は、専用の Look トラック上で一度作成し、任意のトラックに [Look Layer](#) を配置することで再利用できる、自己完結型のレイヤーのコンポジションです。制御したいレイヤーのフィールドを Look に公開すると、その Look を再生するすべての Look Layer に表示されます。公開したフィールドは Look Builder でグループごとに整理され、そのままキーフレーム化したり、エクスプレッションで駆動したり、Sockpuppet にパッチしたりできます。既存のレイヤーは1ステップで Look に変換できます。Look Layer には独自の再生モード、終端での動作、レンダーモード、キーフレーム化可能な明るさがあります。利用可能な Look とその公開フィールドは、</api/session/looks> エンドポイントで一覧表示できます。
- **DSOF - 32430** - [ST 2110 ビデオキャプチャ](#) と RenderStream 向けに、Rivermax を 1.90.18 にアップグレードするプレリリースをテストできるようになりました。有効にすると、パフォーマンスが向上し、いくつかの機能が追加されます。詳細は[こちら](#)をご覧ください。
- **DSOF - 33233** - ビデオのプリフェッチが、レイヤーの再生モードの変更と終端での動作を考慮するようになりました。
- **DSOF - 33608** - [Fisheye マッピング](#) で、水平視野角に加えて対角視野角も表示されるようになり、魚眼レンズの仕様書に記載された値と照合できるようになりました。
- **DSOF - 28248** - [Tennis レイヤー](#) に、スコアをリセットするオプションが追加されました。
- **DSOF - 31608** - マトリックスルーティング文字列で、 区切り文字の周囲だけでなく、任意の位置にスペースを入れられるようになりました。
- **DSOF - 31907** - [Cue List](#) に新しい **Shift focus to timeline on jump** チェックボックスが追加されました。オンのままにすると、キューにジャンプしたときにフォーカスがタイムラインに移動し、編集できます。オフにするとフォーカスが Cue List に残るため、キーボードからキューを順に送って実行できます。

修正

- **DSOF - 33989** - 圧縮トランスポートを使用し、かつ別のプラグインで NVCodecs が有効になっている Unreal RenderStream ワークロードで、使用可能な出力が得られず 1 フレームおきに CUDA ピアアクセスエラーが発生する代わりに、Designer に画像が表示されるようになりました。
- **DSOF - 33763** - プレリリース機能の [Transport Speed Control](#) を使用している場合に、r34.0 より前に作成されたプロジェクトでも速度チャンネルが DMX Transport Personality に残るようになり、タイムラインの速度を DMX にパッチできるようになりました。



- **DSOF - 34020** - Colour Shift の **Separate** モードで Red、Green、Blue の **Min** 値を 1 に設定すると、レイヤー全体が黒くなるのではなく、再びそのチャンネルが分離されるようになりました。
- **DSOF - 33747** - 保留中の [フィード設定を適用](#) する前にキャプチャを開始すると、[OmniCal](#) が警告を表示するようになりました。
- **DSOF - 33605** - [Fisheye マッピング](#) で、アスペクト比が正方形でないコンテンツが不適切に引き伸ばされることがなくなりました。
- **DSOF - 32996** - IP ビデオ入力、コントロールシステムからの [NMOS](#) 送信元の接続と切断を、より適切に処理するようになりました。
- **DSOF - 33653** - **Speed**（速度）を負の値に設定した [VideoTrigger レイヤー](#) が、クリップを終わってから逆再生するようになりました。また、クリップの再生中に **Speed** を変更すると、すぐに反映されるようになりました。
- **DSOF - 31836** - ループした後に **At end point**（終了点）を **Pause**（一時停止）に設定した [Video レイヤー](#) で、タイムラインを再び再生したときに、ループ 1 回分の長さだけ最初のフレームを表示し続けることがなくなり、先頭から再生されるようになりました。