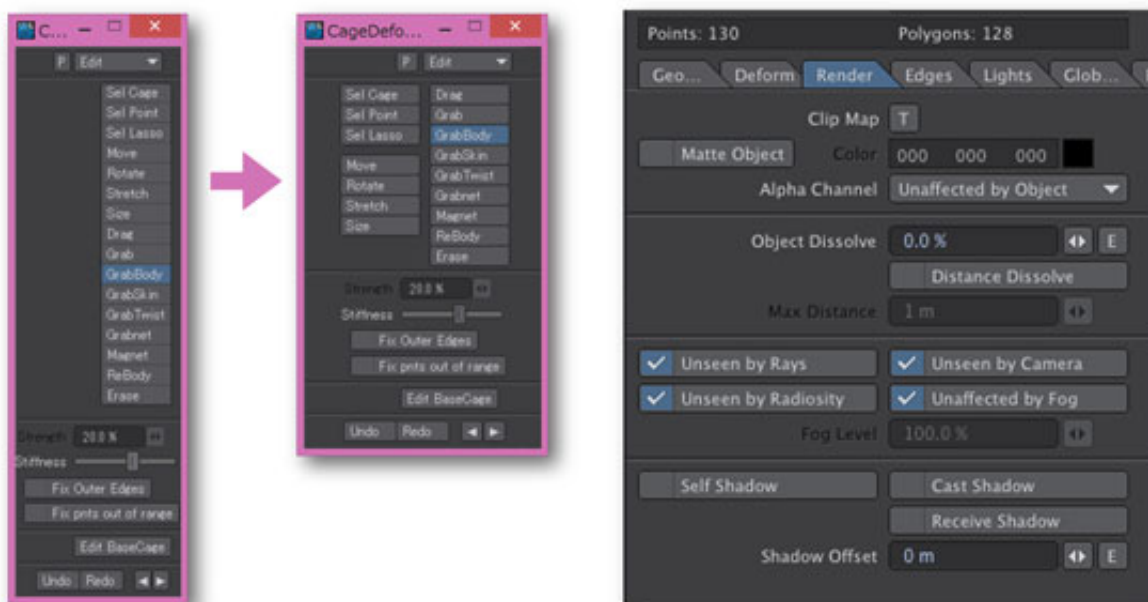


## Version 1.09

2頂点ポリゴン（線ポリゴン）をケージとして使用した場合、稀にオブジェクトの全体、もしくは一部が消えてしまう問題を修正しました。

## Version 1.08

ツールパネルの幅が、広く、コンパクトになり、動かしやすくなりました。

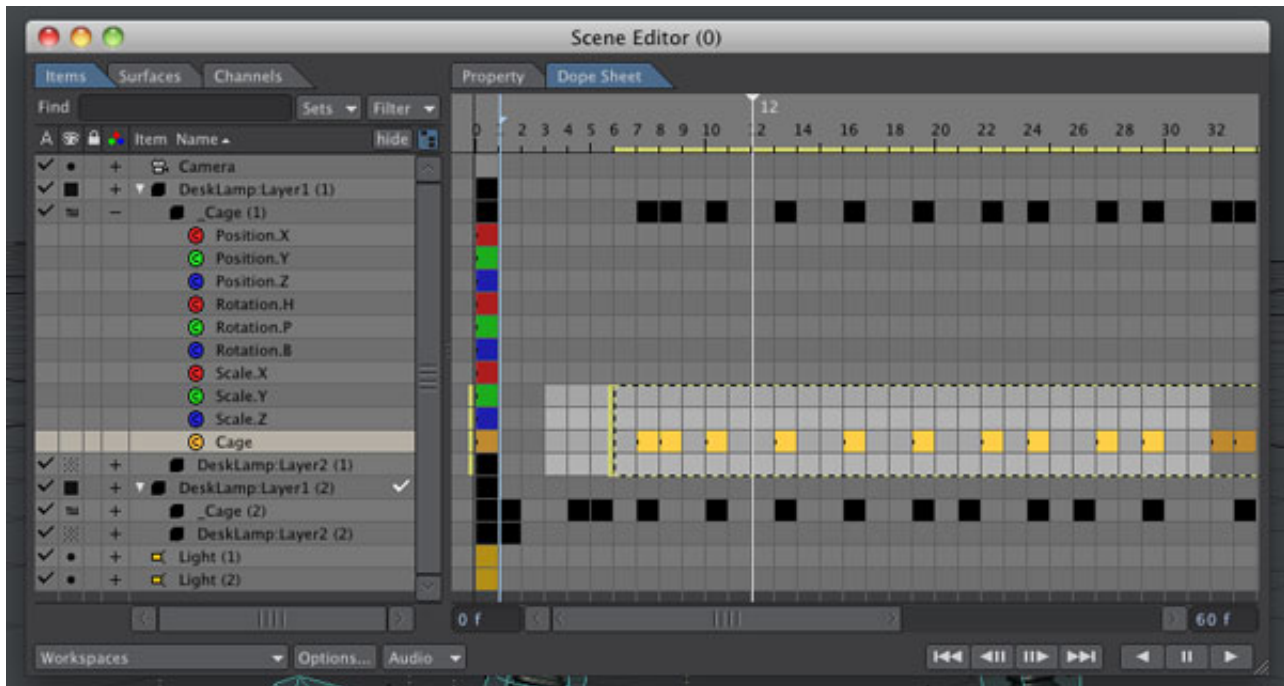


**CageDeform Add** コマンドで新規のケージを作成する時、Reference Object(参照オブジェクト)がレンダリング結果に影響を及ぼさないように、そのオブジェクトのレンダラー設定を自動的に調整するようになりました。具体的には、オブジェクトプロパティパネルのレンダリングタブ上の **Unseen(無効)** オプションが全てオンに、**Shadow(影)** オプションが全てオフになります。

## Version 1.07

### シーン編集パネルのドープシート上でのキーフレーム編集

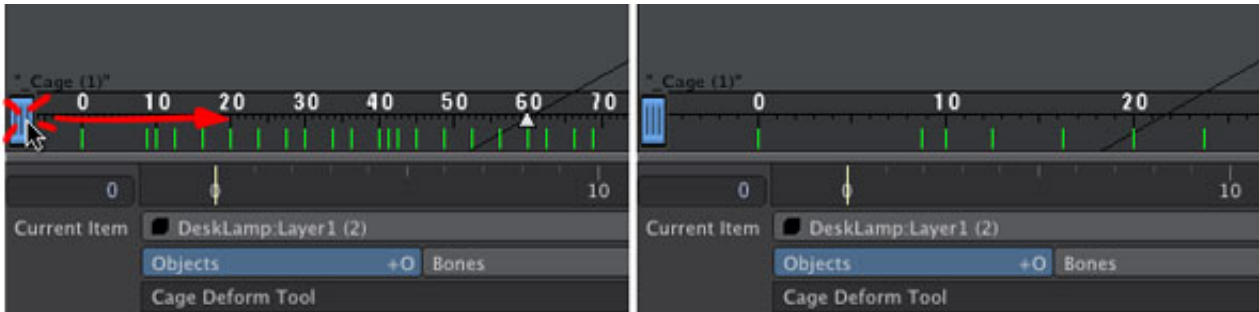
シーン編集パネルのドープシート上でも、ケージのアニメーションキーフレームを操作できるようになりました。キーの移動、削除、複製、小数点フレームの除去、タイムスケール等の操作が可能です。



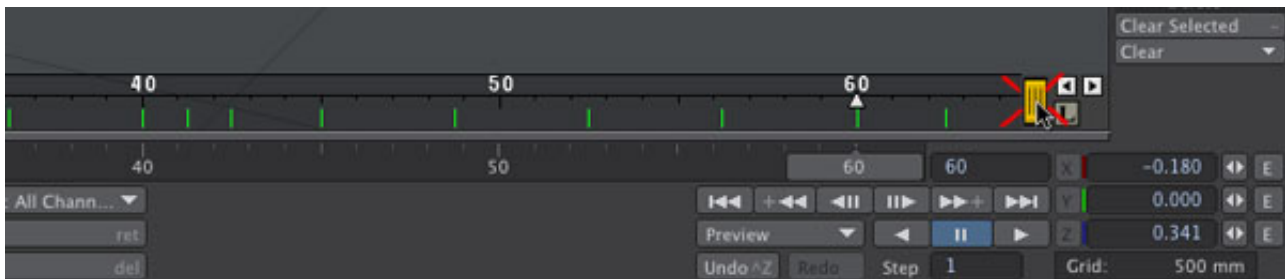
**CageDeform Tool** を起動しながらシーン編集パネルでキーの操作を行うと、ケージデフォームツール内のアンドゥ記録が破棄されます。また、このケージのエンベロープキーの値は、ケージデフォーマープラグイン内の実際のアニメーションキーと紐付ける為のIDなので、決して変更しないでください。もし、何かの手違いで値を変更してしまってリンクが切れてしまった場合は、そのケージをツールで選択するか、一旦シーンを保存し再度読み込み直すことによって修正できます。

## タイムラインの表示範囲の変更

タイムラインの間隔を調節できるようになりました。タイムラインの左右両側にあるスライドボタンを左クリックし、左右にドラッグすることで調節できます。



また、スライドボタンを右クリックすることで、レイアウトの備え付けのタイムスライダーとピッタリ合わせることもできます。ただし、1フレームあたりの最小幅は4ピクセル、最大幅は128ピクセルで、それ以上伸縮させることはできません。



## パフォーマンスの改善

ケージによるオブジェクトの変形の計算精度とツール編集時のパフォーマンスが向上しました。

## 既知の制限事項

もし、ケージのジオメトリ内に、面積を持たないポリゴンや長さを持たないエッジ等が含まれていた場合、オブジェクトの変形は、望ましくない結果となるでしょう。ケージの元になるオブジェクトを作成する時は、これらの問題要素が含まれないように気をつけてください。