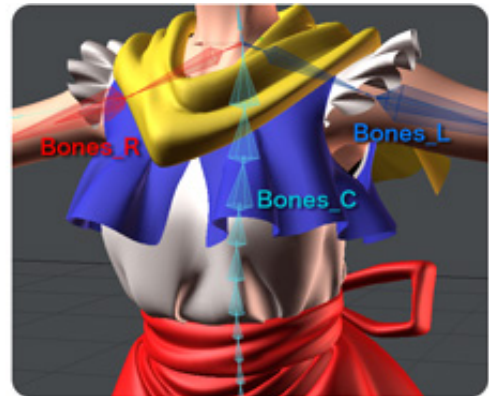


Version 1.06

鏡面コピー (Mirror Weights) コマンドで自己のウェイトマップ内での自己鏡面コピー処理を行うことができるようになりました。この機能は、指定した軸の正または負の位置にある頂点のウェイトを反対側にある頂点へ鏡面複製するもので、主に首や背骨等のキャラクターの中心を通るボーンに割り当てられているウェイトマップの左右対称化を行う際に役立ちます。**中央判定文字列 (Center String)** で指定した文字列 (右図では“_C”) が名称に含まれるウェイトマップが自己鏡面コピー処理の対象となります。自己鏡面コピーの実行に際しては、**方向 (Direction)** を **[+]** から **[-]** もしくは **[-]** から **[+]** から望む方向を正しく選ぶ必要があります。



Version 1.05

LightWaveバージョン2018.0.4以降、頂点のウェイトペイント後にレイアウトビュー内の全ての要素が完全に更新されないことがある問題を修正しました。

ぼかし (Blur) モード時のブラシの**強さ (Strength)** の最大値を**150**まで引き上げ、高密度なポリゴンモデルにおいても、より素早く良質なスムージング結果を得られるようになりました。

Version 1.04

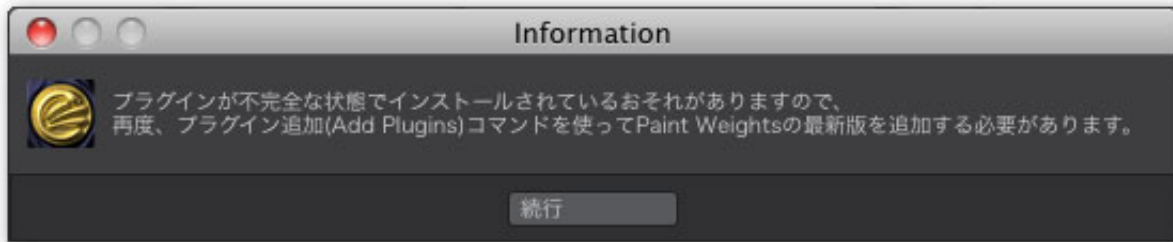
LightWaveバージョン2018.0.1以降でツールを起動する際に、場合によっては、レイアウトビューポート上のボーンとウェイトペイントモード時のボーンの表示サイズの不一致を引き起こす可能性がある問題を修正しました。

Version 1.03

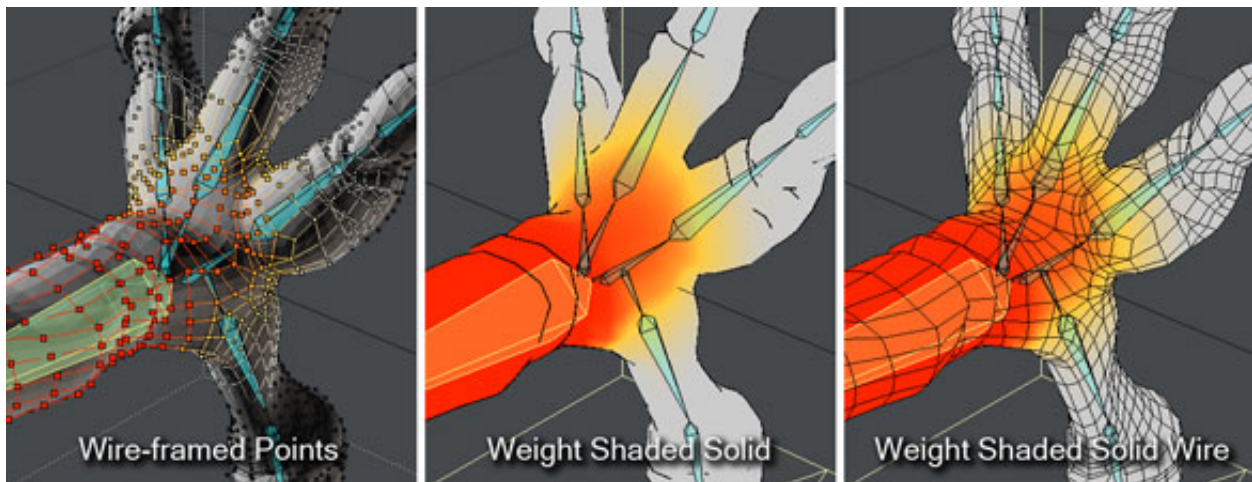
LightWaveバージョン2018以降で、**ウェイトマップを結合 (Combine Weight Maps)** コマンドを使用するとクラッシュまたは応答がなくなる問題を修正しました。

Version 1.02

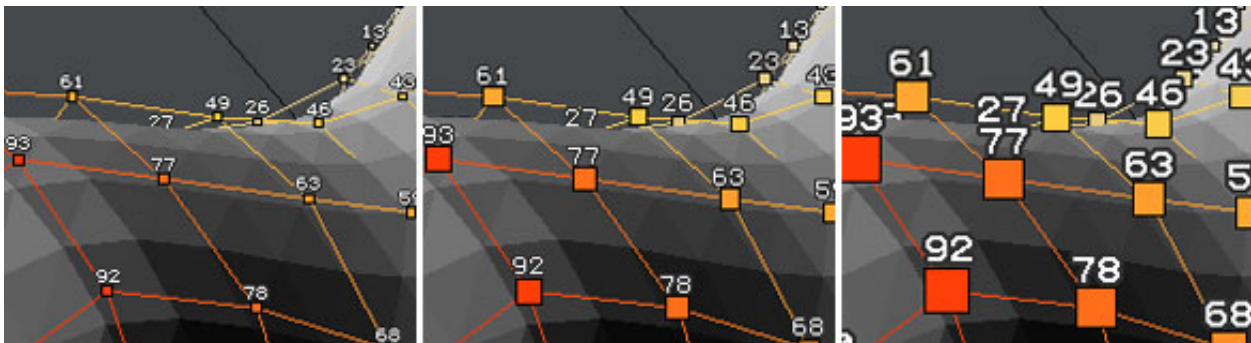
既に以前のバージョンのPaint WeightsプラグインがLightWaveにインストールされている場合は、Paint Weightsプラグインファイルを最新のものに置き換えるだけでなく、ユーティリティ (Utilities) タブにある**プラグイン:プラグイン追加 (Add Plugins)** コマンドを実行して再追加する必要がある場合があります。もし、下のような警告パネルが開いてプラグインが起動できない場合は、正しくインストールされていない状態であることを示していますので、**プラグイン追加**コマンドでプラグインファイルの再追加を行ってください。



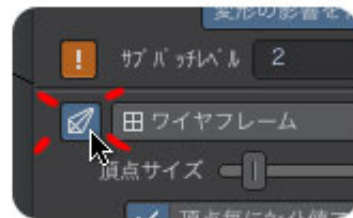
表示ポップアップメニューからウェイトペイントモードにおける選択オブジェクトのウェイト表示方法を、ワイヤフレーム (Wire-framed Points)、ウェイトシェード (Weight Shaded Solid)、ウェイトシェードワイヤ (Weight Shaded Solid Wire)の3つから選べるようになりました。



頂点サイズと共にウェイト値を示す数字のフォントサイズも調節できるようになりました。

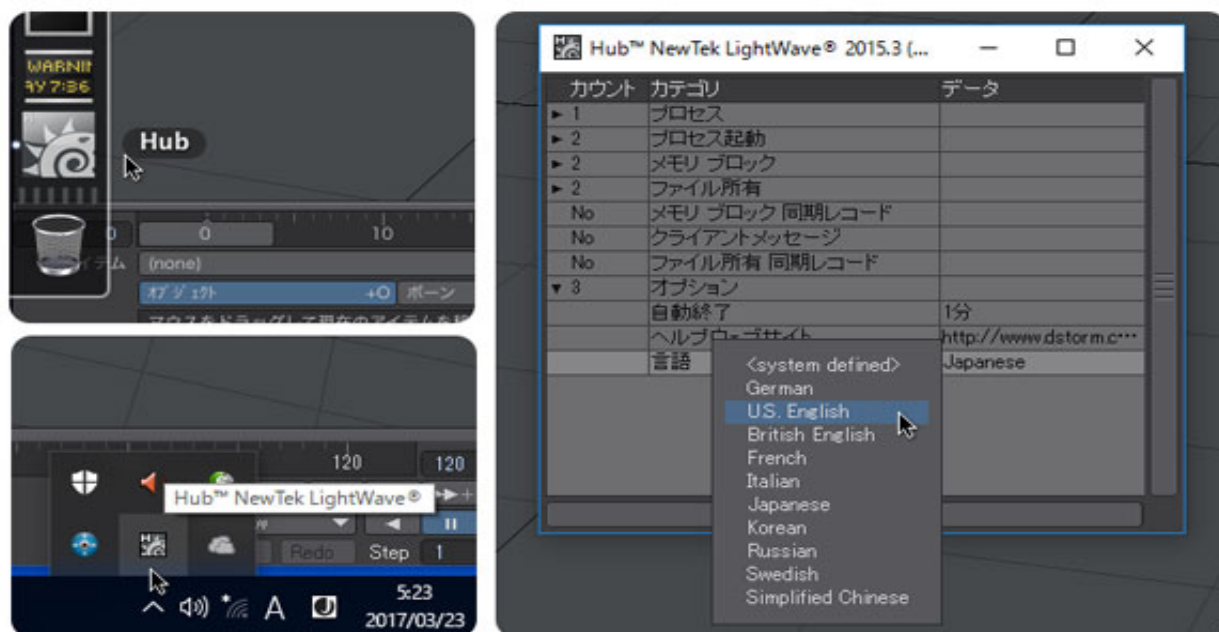


ボーンツールボタンを使って、ウェイトペイントモード中のキャラクターのボーンの表示、非表示を素早く切り替えることができるようになりました。



日本語インターフェイス

新たに日本語インターフェイスが追加されました。日本語版LightWave 3Dを日本語モードで使用している場合は、Paint Weightsプラグインのツールパネルやメッセージは、自動的に日本語表示となります。もし、英語インターフェイスを使用したいという場合は、ハブ (Hub)を起動し、カテゴリ (Categories) -> オプション (Options)左のカウント (Count)列にある小さな三角矢印をクリックして開き、言語 (Language)を **U.S. English** に変更した後、レイアウトを再起動させ、LightWaveを英語モードに切り替えてください。もし、日本語モードでツールパネルやメッセージが文字化けするという場合は、日本語に対応していない英語版のLightWave 3Dを日本語モードで使用していることが考えられます。その場合も、前述同様、LightWaveを英語モードに切り替えてご使用ください。



Version 1.01

スケルゴンや1頂点、2頂点(ライン)ポリゴンを含むオブジェクトに **自動でボーンウェイトを作成** (Bind Mesh to Bones with Auto Weights) コマンドを使用すると稀にクラッシュする場合がある問題を修正しました。