

MikuMikuDance(Multi-Model Edition) ver.4 について

このページはMMD Ver.4 (2009/03/05公開) で追加された主な機能や Ver.4 に関する情報をまとめたものです。

・ 参考情報)

- [みくだん\(かななP\) - GlobalとLocal, 捻間接について](#)

・ 注意)

- MMD Ver.3 以前との比較となる為、全ての機能を紹介する訳ではありません。
- MMD Ver.4 についても、マイナーバージョンアップが予想される為、個々の Ver違い については取りまとめておりません。

・ [MikuMikuDance\(Multi-Model Edition\) ver.4 について](#)

- [サポート](#)
 - [バグ報告](#)
- [概要](#)
 - [アドバイス](#)
- [使い方](#)
 - [localモード/globalモード](#)
 - [捻じり用ボーン](#)
 - [モデル](#)
 - [アクセサリ](#)
- [マイナーアップバージョン](#)
- [参考動画](#)
- [コメント](#)

サポート

バグ報告

[したらばのMMDバグ報告スレへ](#)

[したらばのMikuMikuDance板](#)には初心者、アクセサリ関連のスレッドもあります

バグ報告を行う場合は、利用されているMMDのバージョンを確認の上、最新バージョンでの動作かを確認して下さい。

概要



- 初音ミクVer2モデル追加 (MMD杯記念)
- モデル仕様に捻じり用ボーン追加
- アイコンによる回転・移動に、localモードとglobalモード追加
- AVI出力時、スピードよりも画質優先の仕様に変更
- screen.bmp の解像度変更

アドバイス

- 基本的なモデル操作を覚えるには、機能が限定されている MMD Ver.2.02やRRD の使用をオススメ。
 - ただし、同時に使用可能なモデルはそれぞれ1体(初音ミク、鏡音リン)
 - 詳しくは[Ver.1.30 2.xの変更点](#)を参照
 - localモードとglobalモードが判ればVer.4の方が直感的操作が可能。
- Ver.2からVer.4へのデータ互換はモーションデータにより可能です。
- Ver.3からVer.4へのデータ互換は特に問題なし。
 - ただし、MMD Ver.4用モデルデータ（およびそれを使用したモーション、ダンスデータ）については MMD Ver.3 での下位互換一部なし

使い方

基本的な使い方については、MMD Ver.3 と同様です。

localモード/globalモード

localモードとglobalモードの違いについては、別ページに取りまとめてあります。そちらをご覧ください。([localモード・globalモード](#))

捺じり用ボーン

捺じり用ボーンについては、別ページに取りまとめてあります。そちらをご覧ください。([捺じり用ボーン](#))

モデル

- [初音ミクVer2](#) 追加 (Ver.4用モデル)

アクセサリ

- MMD Ver.3 と同じ（追加無し）

マイナーアップバージョン

Ver 4.00 (2009/03/05)

メジャーアップ版

- 初音ミクVer2モデル追加
- アイコンによる回転・移動に、localモードとglobalモード追加
- モデル仕様に捺じり用ボーン追加
- AVI出力時、スピードよりも画質優先の仕様に変更
- screen.bmpの解像度変更 (256x256 512x512)

Ver 4.02 (2009/05/08)

- ボーン、カメラの回転・移動に数値入力モード追加(「ボーン編集」 「数値入力」)
- バグ色々修正

Ver 4.03 (2009/05/25)

- 英語対応(「ヘルプ」 「English Mode」、外国語版OSの場合は自動的に英語モードで立ち上がる)
- モデルデータ拡張機能
 - 英語対応PMD保存機能(モデル名、ボーン名、表情の英語化が可能)
 - トゥーン用テクスチャ設定機能(PMDデータごとにトゥーンテクスチャを指定可能に)
- ボーンフレームに空のフレーム挿入、削除機能追加
- その他バグ色々修正

Ver 4.04 (2009/05/27)

- 再生時の動画時間計算を厳密化(音ズレ防止)

Ver.4.05 (2009/05/27)

- Ver.4.04に伴うバグ修正

詳細は付属ドキュメント (readme.txt) を参照してください。

参考動画

コメント

名前:	<input type="text"/>
コメント:	<input type="text"/>

投稿