



# Crescent Streaming Plugin Release Note

## Unity 篇

株式会社クレセント

目次

v5.3.5 ..... 2

v5.3.3 ..... 2

v5.3.2 ..... 2

v5.2.1 ..... 2

v5.2.0 ..... 2

v5.1.0 ..... 2

v5.0.0 ..... 2

## v5.3.5

### ■ New Feature

### ■ Fixed

- ・ Humanoid の UpperChest(※)に登録した骨情報が送信されない
  - ◇ ※ Motion Builder HumanIK の Spine2

## v5.3.3

### ■ New Feature

### ■ Fixed

- ・ CS\_Apply\_Humanoid と CS\_Apply\_Trans を同じ階層で併用した際に、一部の GameObject の表示が乱れる (ExecuteOrder を設定)

## v5.3.2

### ■ New Feature

- ・ CrescentStreamingPlugin\_CS に"Singleton"オプションを追加

### ■ Fixed

- ・ Motion Builder の" Crescent Streaming" Device を Offline⇔Online した際に、Unity 側でデータを受信しなくなる
- ・ "CS\_Apply"内で受信したデータを Transform に適用するタイミング

## v5.2.1

### ■ New Feature

### ■ Fixed

- ・ Disable 状態から Enable 状態に移行した際、CS\_Apply が機能しない

## v5.2.0

### ■ New Feature

- ・ Camera の Focal Length 値受信に対応

### ■ Fixed

## v5.1.0

### ■ New Feature

- ・ CS\_Apply\_Humanoid、Trans に"Apply lossyScale"パラメータの追加

### ■ Fixed

## v5.0.0

### ■ New Feature

- ・ CS\_Apply\_Humanoid の追加

- ・ ストリーミングデータ最適化

## ■ Fixed