



Hog4 OS v1.1.0 リリースノート

Version: 1.1.0(build 336) January 28, 2013

プラットフォーム (対象機) : Hog 4, Full Boar 4, Road Hog 4, Nano Hog 4, Hog 4PC

インストール手順

Hog 4, Full Boar 4, Road Hog 4 に v1.1.0 をインストールするには、フルインストールが必要です。コンソールにソフトウェアをフルインストールする方法の詳細については、Hog 4 OS ヘルプマニュアルを参照してください。

新機能と強化ポイント

Road Hog 4

ソフトウェア v1.1.0 は Road Hog 4 コンソールに対応した最初の Hog 4 OS のソフトウェアリリースです。

Windows8 に対応 Hog 4PC と Nano Hog 4

Hog 4PC と Nano Hog 4 が Windows8 に対応しました。(64 ビットと 32 ビット両方に対応)

追加選択されたマスター

ユーザーは、追加でマスターを選択できるようになります。マスターが追加選択された場合、レートホイールによって各レートを変化させると、選択されたすべてのマスターにその変化が反映されます。つまり、選択された複数のマスターのレートを一括で操作することが可能になります。マスターを選択するには、一方の選択したいマスターの choose キーを押しながら、もう一方の選択したいマスターの choose キーを押します。マスターは、フロントパネルの choose キーをブルー点滅させることで、現在選択されていることをユーザーに知らせます。詳しい手順は、ヘルプマニュアルのセクション 16.1.4 を参照してください。



メイン選択マスターは従来通りブルー点灯し、追加選択されたマスターは青点滅します。

プレイバックバー上のメイン選択マスターと追加選択されたマスターの表示

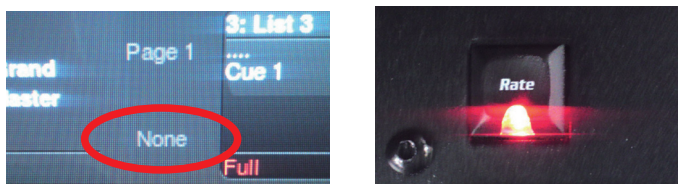
プレイバックバー上では、メイン選択マスター（メインプレイバックで再生 Go するマスター）をマスター名の背景をブルー塗りで表示し、追加選択されたマスターはブルー斜線塗りで表示します。



上記の例では、マスター 10 がメイン選択マスター、6 から 8 が追加選択されたマスターであることを示しています。

新しいレートホイールモード — “None” (HOG4 のみ)

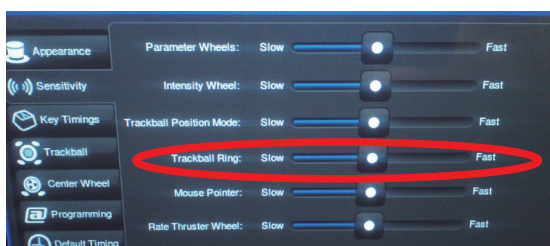
“None (ノン)” と呼ばれる 3 つ目のレートホイールモードが追加されました。レートホイールモードを “None” に設定すると、レートホイールを操作してもメイン選択マスターや追加選択されたマスターに対して何も影響をあたえません。



None モードの時は、Rate キーはレッドに点灯します。

トラックボーリング感度調整の追加

トラックボールリングの感度が、プリファレンスウィンドウの Sensitivity タブ内、Trackball Ring のスライドバーで調整が可能になりました。この感度調整は、ポインターモードと POS トラックボールモードの両方に適用されます。



バーをスライドさせてトラックボーリングの感度を調節できます。

Pig + Set で右クリック同等機能

ほとんどのウィンドウにおいて、Pig (豚) キーを押しながら Set キーを押すことで、カーソルが右クリックと同等に機能します。

外部トラックボールに対応

Hog 4, Full Boar 4, Road Hog 4 コンソールは以下の USB 接続トラックボールに対応し、コンソール内蔵のトラックボールと同様の機能を提供する外部デバイスとして動作します。

メーカー：Kensington 製品名：Slim Blade Trackball

メーカー：Kensington 製品名：Expert Mouse

メーカー：Kensington 製品名：Orbit Wireless Mobile Trackball

モータライズフェーダーが外部 OSC 入力に反応

Hog 4, Full Boar 4 コンソールのモータライズフェーダーが、外部の Open Sound Control(OSC) デバイスからのフェーダー値の入力を受けることで、物理的に動作するようになりました。

OSC のためのトラックボール POS モード入力

Hog 4OS ファミリーの全製品 POS モードのトラックボール OSC 入力に対応しました。詳しい手順と OSC マッピングは、ヘルプマニュアルのセクション 19 を参照してください。

新たに “FGM” コメントマクロを追加

コンソールに新しく “FGM” コメントマクロが追加されました。FGM は、グランドマスターのレベルを指定の値にチェンジさせることができます。例えば、FGM10 はグランドマスターを 10% にチェンジさせます。

ユーザカインズが Hog4 OS のマスキングに組み込み

ユーザーが、redord, merge, update, delete などのコマンドを実行する際に "user kinds(ユーザーカインズ) " と " fixd kinds (フィックスカインズ)" をフィクスチャー機能のマスキング・アウトに使うことができるようになりました。この機能変更に適応するために従来のツールバーボタンレイアウト [Use I, Use P, Use C, Use B, Use E, Use T] が 1 つのボタン [Kind Mask] に置き替えられました。"Kind mask" ボタンを押すと、ショーにあるすべての fix kinds と user kinds が含まれたグリッドがマスキングオプションとして表示されます。また、ユーザーはコマンドキーを押す前に user または fixd kinds を押すことでマスキング指定をすることができます。例えば、"Media, Record" とキーを押してコマンドラインに入力すれば、"Media" の user kinds に含まれる機能だけが記憶対象になります。



「Record」や「Merge」キーを押した後にツールバーの「Kind Mask」ボタンを押すことでパラメーターにマスクをかけられます。

オンスクリーンキーボードの拡大

オンスクリーンキーボードが大きなボタンと明るい灰色の背景に変更され、タッチしやすくなりました。



従来に比べ、オンスクリーンキーボードが大きくなりタッチしやすくなりました。

タッチスクリーンキャリブレーションのショートカットを追加 (Setup + エンコーダーホイールボタン 1)

タッチスクリーンキャリブレーションが、コンソールの Setup キーを押しながら左端のファーストエンコーダーホイールのファンクションボタンを押すことで、すぐに実行できるようになりました。

Hog 4 v1.1.0 (build 336) バグ修正:

Bug #16682: 他のユーザーカインド内の最初のユーザーカインドを動かす原因がフロントパネルのハードウェアグリッドで上に動く

Bug #16719: ユーザーリファレンス内 (スクロールハンドラー) のトラックボーリング感度の修正とそこへナッジプールの形成

Bug #17297: Full Boar: 外部タッチスクリーンはコールドブートしてから常に正確にタッチできない

Bug #17345: Hog 4PC のモードネームを "Compact" から "Nano" に変更

Bug #17387: Skip backwards/forwards は、pause キーが消え去る LED フィードバックを引き起こす

Bug #17439: Cue スタックのコラム "wait" に "/" と入力した時に Desktop はクラッシュ

Bug #17461: もしアクティブアイコンがマスター 1に残っているならホールドオーバーする

Bug #17467: パッチウィンドウ内でより多くのボタンが利用できない

Bug #17468: スクリーンの境界線近くをタッチした時に X Windows がクラッシュ

Bug #17469: システムドライブ以外の他のドライブに 4PC をインストールしようとするインストールスクリプトが失敗する

Bug #17473: GM は、Nano mode で新しいショーを起動する際にエンコーダーツールバーに表示されません

Bug #17475: 物理フェーダーはシングルコンソールでショーログオンすることに対し常に勝つべき (クラウド状態の確立)

Bug #17479: fixture builder の "Copy From" は常に Fixture ウィンドウにリストされている最初のユニットをコピーする

Bug #17482: Diagnostics アプリのヘッダーに我々のハードウェアプラットフォーム、Road Hog に適する必要がある

Bug #17484: RH のデフォルトで GM がマスター 1 上にもはや表示されていない

Bug #17485: Road Hog にバックライト調光の追加

Bug #17487: モニターポジション情報の決定によりよい手段

Bug #17494: Cuelist はタイムコードで前の方へ再生されない

Bug #17496: もしワークライトの設定が 100% 以下だったら、キーボードを引き出した時ブルーデスクライトが点灯する

Bug #17497: 何度かオープン・クローズを繰り返した後に、コンソールはキーボード描写状態を間違える

Bug #17500: Road Hog 4 フロントパネル上のフェーダーフィードバックのアンロックが壊れる

Bug #17509: "View by DP" 設定はウィンドウを閉じた時、再び開いた時に記憶されていない

Feature #17515: プレイバックバーに選んだマスターと追加選択されたマスターのフィードバック表示を追加

Bug #17517: Nano: Cuelist または Scene のディレクトリーで押し続けている時にバーチャル Intensity エンコーダーが呼び出されない

Bug #17519: マクロを実行している時にそのマクロを削除すると desktop がクラッシュ

Bug #17523: 我々は "Scene Effect Rate" をエンコーダーツールバーに間違って表示させている

Bug #17526: Diagnostic アプリ: cap 読み取り機能がフェーダーの乱用を許していることを無効にするオプションを追加

Bug #17528: コメントマクロ "CM11" は GM が選択されている。これはプレイバックバー 1 のマスター 1 が選択されるべきです

Bug #17536: OSC メイン choose キーは適切にマップされていない

Bug #17537: PIG + SET で右クリック

Bug #17538: View の Quickname が壊れる

Bug #17540: コラムヘッダー内のテキストがカットされている

Bug #17541: Clock ツールバーは View ツールバーの下部に表示されるべきで、Help ツールバーの下ではない

Bug #17542: "+", "-", "TC" ボタンはグラフィックに対して小さ過ぎる

Bug #17545: DMX リフレッシュレートで記憶された値が信用できない

Bug #17546: ログオフ / オンした後にバーチャルシーンとリスト向けのレートホイール調整エンコーダーディスプレイが壊れる

Bug #17549: LTC ツールバーをセンターディスプレイに移動させると desktop がクラッシュする

Bug #17551: H3 ショーを H4 にロードさせると、新たにマスターをレコードする時にバックキーデフォルトが None になる

Bug #17553: "Maximise" という言葉がボタンに適していない。"Max" に変更

Bug #17554: 新規ショーではバックライトタイマーのデフォルトを "Never" に設定

Bug #17556: プレイバックオプションウィンドウが選択されたマスターの背後に開く

Bug #17557: 追加のプレイバックバーはメインプレイバックバーの下に開く

Bug #17569: モニターがタイムアウトするかスリープに移行する時にワークライトとベントナイトは点灯し続けるべき

Bug #17585: H3 ショーを H4 プラットフォームで開く: Midi チャンネルへ機能が割り付けられない

Bug #17594: エンコーダーでベースレートが修正されている時にエンコーダー上に不正確な "Chase Rate" 表示

Bug #17601: TC ツールバーがセンタースクリーンに入っている時にシミュレーター TC ボタンを表示させることができない

Bug #17604: コンソールの OSC 入力と出力を有効にすると OSC トラフィックがループバック状態に陥る

Bug #17607: 複数のマスターを保持して Next Page を押すと複数ページ進めることを引き起こす

Bug #17609: "RD Test" ショーで List19 の Cue1 をオートアップデートすると DP がクラッシュする (Qlik Tech)

Bug #17613: Nano Hog 4 のパレットボタンを押した時にすべてのパレットディレクトリーを表示

Bug #17620: Setup + エンコーダー 1 のファンクションキーはキャリブレーションプロセスのショートカットになる

Bug #17623: フロントパネル入力はバックライトスリープタイマーをリセットしない

Bug #17628: 未確認のフィクスチャー選択をした時に、プログラマーウィンドウを開きながらパレット値から個々の値へ行き詰まる