



Hog4 OS v2.1.1 リリースノート

Version: 2.1.1(build 556) February 4, 2014

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

インストール手順

v2.0.0 かそれ以上のバージョンがインストールされているすべての Hog4 OS コンソールは、v2.1.1 にアップグレードする際にアップグレードファイル（fppkg）を使用してアップグレードが可能です。「Hog Start」ウィンドウの {Software Update} ボタンを押して USB メモリに入れたアップグレードファイルを選択し、アップグレードを実行してください。ただし、それ以前のバージョン（v1.x.x）がインストールされている場合は、フルインストールが必要です。使用しているコンソールのフルインストール方法を詳しく知りたい場合は、Hog4 OS のヘルプマニュアルを参照してください。

日本語のフルインストール（フルリストア）手順書は、ウシオライティングのサポートサイトからダウンロードしてください。

ウシオライティング サポートサイト http://www.ryujiro.net/support/hog_menu.html

ショーファイルの互換性

Hog4 OS v2.1.1 で作成またはバックアップ保存、読み込み、使用したショーファイルは、以前の Hog4 OS（v1.2.1 以下）と Hog3 OS の全てのバージョンに対して下位互換性はありません。ただし、既に作成された Hog4 OS と Hog3 OS のショーファイルは、Hog4 OS v2.1.1 と上位互換があり、読み込むことができます。

ビジュアライザーコネクティビティー

Hog4 OS v2.1.1 で動作しているコンソール（Hog4 PC を含む）は、ビジュアライザーとの接続に「Visualizer Connectivity Driver v2.1.1」が必要です。ビジュアライザーがインストールされている PC にこのドライバーをインストールしてください。古いバージョンのコネクティビティドライバーは、Hog 4 OS v2.1.1 と互換性はありません。ダウンロード先は各コンソールのサポートページ：<http://www.highend.com/support/controllers/index.asp>

新機能

カインド書き込み許可設定の削除とディレクトリカインドマスキングの新設

カインド書き込み許可設定が Hog 4 OS から削除され、「ディレクトリマスキングオプション」と呼ばれる新たなオプションセットに置き換わりました。

ディレクトリマスキングオプションの設定を行うユーザーインターフェイスは、以前のカインド書き込み許可設定のユーザーインターフェイスと比べると外観はほぼ同一です。しかし、実際の機能は変更されています。コマンドラインのマスキングが空欄の場合にディレクトリカインドマスクオプションは、どの機能をそのディレクトリのパレットに記憶するか決定します。ただし、記憶する時にコマンドラインにマスキングが適用されていたら、ディレクトリマスキングオプションはコマンドラインによって上書きされて、コマンドラインマスキングが何をパレットに記憶するのか決めるために使用されます。

（ディレクトリカインドマスキングのセットアップに関する詳細説明は、Hog4 OS ヘルプマニュアル v2.1.1 のセクション 9.1 を御覧ください。）



「ディレクトリマスキングオプション」
設定は、マスクのアイコンをクリックして表示される
「Configuration」ウィンドウの {Mask} タブで行います。

ディレクトリマスキングオプションは、パレットにパン・チルトやシアン・マゼンタ・イエローなどのパラメータ値を記憶する際に、どのカインド（種類）のパラメータを記憶するのか選択するために使用します。

Hog3 OS と Hog 4 v1.x.x の時と同じようなパレット記憶方式にしたい場合は、この設定を変更する必要はありません。

注意：以下の条件の時、この設定は上書きされて一時的に無視されます。

① コマンドラインでマスキングをしている時

例：[Position] → [Beam] → [Record] → パレットをタッチ
「Colour Directory」ウィンドウのパレットをタッチしてもポジションとビームのパラメータ値が記憶されます。

② カインドマスクでマスキングをしている時

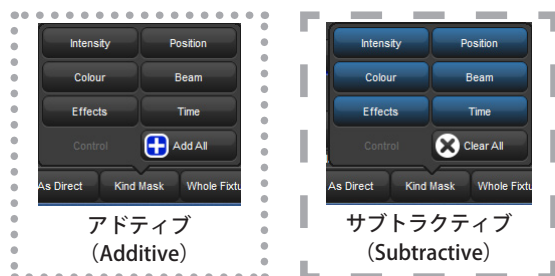
例：● アドティブの場合
[Record] → {Kind Mask で記憶したいパラメータを選択} → パレットをタッチ。選択したカインドを記憶します。
● サブトラクティブの場合
エディタ（Programmer など）にパラメータ値が入っていれば、{Kind Mask} は自動的に選択されるため、このディレクトリマスキングは無効になります。

サブトラクティブ（減算式）とアドティブ（加算式）マスキングオプション

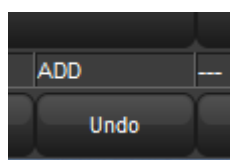
ユーザーは、コンソールのデフォルトマスキングスキーム（マスキング構成方法の初期設定）をアドティブかサブトラクティブのどちらかのマスキングモードに設定できるようになりました。この項目は、「User Preferences」ウィンドウの {Recording} タブに設けられた「default masking behavior」オプションにあり、ショーファイルに設定が保存されます。

コンソールがアドティブマスキングモードに設定されると、[Record] または [Merge] キーを押した時にデフォルトのカインドマスクは空欄（押されていない状態）になります。サブトラクティブマスキングモードに設定されると、[Record] または [Merge] キーを押した時に、現在アクティブなエディタ上のコンテンツ（フィクスチャのパラメータ）に基づきカインドマスクを取り込みカインドマスクに反映させます。

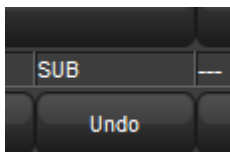
ユーザーがどちらのモードを選択しているかにかかわらず、もしカインドマスクが空欄（押されていない状態）の場合、ユーザーが [Record] と [Merge] のタスク（操作）を完了した時にエディター上の全てのパラメータ値が対象（Cue など）に対して記憶されます。（ただし、ディレクトリカインドマスキングによって、どの機能を記憶に使うか設定されているパレットへの記憶を除きます。；ディレクトリカインドマスキングのセットアップに関する詳細説明は、Hog4 OS ヘルプマニュアル v2.1.1 のセクション 9.1 を御覧ください。）



上図は、エディタにフィクスチャの全てのパラメータ値が入っている状態で [Record] キーを押した時のカインドマスクの例。
アドティブの場合は、全てのマスキングが押されていない空欄の状態なので、例えば複数のパラメータ（ポジションとビームの組み合わせ）を1つのパレットに記憶させたいなら、{Position} と {Beam} ボタンをタッチして押した状態にします。
サブトラクティブの場合は、エディタに値が入っているパラメータは全て押された状態になるので、記憶させたくないパラメータをタッチして押されていない状態にします。ポジションとビームだけを記憶したいなら、その他のカインド（{Intensity}、{Position}、{Effect}、{Time}）をタッチして、非選択にします。

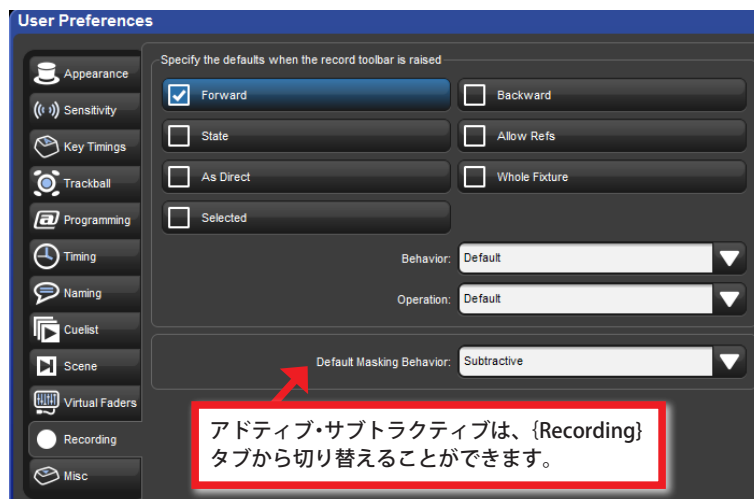


タッチまたは
クリック



コマンドラインで現在のモードを表示しています。

- 「ADD」(アドティブ)
 - 「SUB」(サブトラクティブ)
- この文字をタッチ・クリックすることでもモード切替ができます。



ショートカット：[Pig]+[Record] が [Pig]+[Move] に置き換え

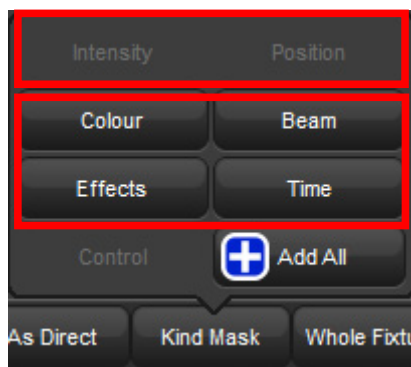
[Pig] キーを押しながら [Move] キーを押すことでペースト（貼り付け）として機能するようになりました。これは、以前 [Pig]+[Record] を押すことで使用していたショートカットを代替する機能です。[Pig]+[Record] は現在、レコーディング（記憶）する時に表示されるカインドマスキングスキームを反転（サブトラクティブ↔アドティブ）させるために使用しています。

[Pig]+[Record] でマスキングスキームの反転（サブトラクティブ↔アドティブ）

[Pig] キーを押しながら [Record] キー（または [Merge] キー）を押すことで、コンソールに対して「User Preference」で選択しているのと反対のカインドマスキングスキームを一時的に使用することをコンソールに通知します。例えば、もしコンソールがアドティブカインドマスキングモードに設定されていたら、[Pig]+[Record] または [Pig]+[Merge] を押すことで、コンソールに対してこの記憶操作でサブトラクティブマスキングスキームを使用することを指示します。

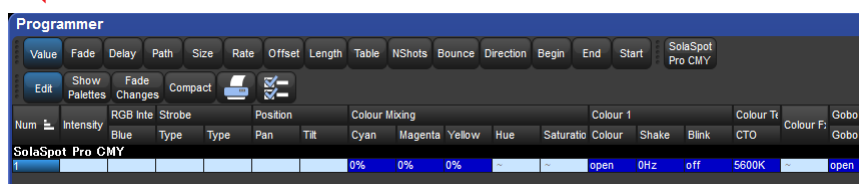
カインドマスクメニューの改良

カインドマスクメニューでは、カインドの中で選択できる種類だけが押せるボタンとして表示されるようになりました。現在有効なエディタでパラメータ値が入っているカインドは選択できるボタンとして表示され、一方でパラメータ値の入っていない他の全てのカインドは平坦なボタン表示となり、選択することはできません。これによりユーザーは、どのカインドがエディタ上でパラメータ値を含んでいるのか、そしてプログラミングに含むマスキングは何になるのかを簡単に確認できるようになりました。



← エディタでパラメータ値が入っていないカインド

← エディタでパラメータ値が入っているカインド



「Programmer」などのエディタでパラメータにバリュー（値）が入っていると、そのバリューに対応するカインドがカインドマスク（上図参照）で選択・非選択できるようになります。それ以外のカインドは、エディタにバリューが入っていないため、文字だけが表示されて選択することができません。

Hog 4 OS v2.1.1 (build 556) バグ修正 :

- D-01493: ICPB フェーダーは、“remember fader Valuse” を Turmed Off してもフェーダー値を覚えている
- D-01513: スクリーン B のプラグを抜いた後、スクリーン A を触ると H4 コンソールがクラッシュする
- D-01613: ビジュアライザーの為の DMX オーバーライドが動作しない
- D-01641: 大きな Show でマークキューが実行中キューを邪魔する
- D-01643: 記憶動作が記憶時に指定されていない場合、確立されたグローバルおよびタイプ規則ごとの結果で既存のパレットにマージすると壊れる
- D-01644: フェードマークに従っている場合はゼロフェードの時間を持つ大きな Cue は、オンデマンドで実行されない
- D-01649: Update キーを押した後に変更保存のダイアログボックスを閉じるとデスクトップがクラッシュする
- D-01650: ESP Vision との接続に Hog コネクトが失敗する
- D-01652: 新しいフォルダは作成した時、もはや編集できない
- D-01657: いくつかのショーファイルで 2 つのビューを切り替えるときにデスクトップがクラッシュする
- D-01658: パレットに競合する機能値が含まれている場合にハイライト・ローライトに問題がある
- D-01678: Log off 時に Hog クロックの Init エラー
- D-01687: テストファイルでリスト 15 を再生すると DP8K プロセスがクラッシュする
- D-01689: 空の Programmer で記憶・置き換ええる場合はブランクキューが記憶されるべきである
- D-01690: Choose を押しながら Delete を押すとコマンドラインに 4294967284 と表示される
- D-01693: エディタが閉じられた後でも、DMX 値がエディタから出力されている
- D-01694: LTP の状態で Persist On Override が有効でも FX はリリースされる
- D-01695: コンソールは、いくつかの古いショーファイルで一部のリストからキューを奪う
- D-01696: TC ウィジェットを抜き差しして電源を再投入するとコンソールの TC 入力壊れる
- D-01704: 8K プロセスが Log Off ではきちんとシャットダウンされない
- D-01713: Choose を押しながら Delete が押された時、List は Held-over とレポートする
- D-01719: Fixture window にフィクスチャがあると報告されていてもパッチできない
- D-01721: マルチコンソールセットアップにおいてプログラミングを更新することは 50% でサーバープロセスをとめる
- D-01723: Setup を押している時、RoahHog4 のディスプレイを調光するオプションは隠さなければいけない
- D-01726: Hog4 Playback Wing のリトライトで調光とブルーライト変更ができない
- D-01727: オートパレットの Maximum Group Repeats を 10 よりも大きな値に設定すると動作しない
- D-01733: いくつかの Show ファイルを V2 かそれ以降にロードするとエフェクトレートが増加する
- D-01750: 操作をやめた後に IPCB・Manual Crossfade を再生側にした時、正確に復元されない
- D-01756: いくつかのショーファイルで第 2 プレイバックバーを動かすとデスクトップがクラッシュする
- D-01759: Sharpy Vector からコントロールファンクションをクローニングする場合、コマンドラインがロックする
- D-01760: メディアピッカー選択によってフィクスチャ選択がそろわない
- D-01768: LB テストショーファイルの Cue 232 に分割してタイミングを入力するとデスクトップがクラッシュする
- D-01769: フィクスチャのクローニングは空のマスクでは正常に動作しない
- D-01770: UNDO/REDO でパレット参照が失われる
- D-01771: LB テストショーファイルの Cue109 を実行すると DP8K がクラッシュする
- D-01774: User Preference のレコードオプションはレコードコマンドだけに適用する必要がある
- D-01779: Auto-update は、選択されていない余計な kind のマスキングをする
- D-01784: マスクが空欄の場合、シーンは何もデータを記憶しない
- D-01795: 空欄のマスクでのフィクスチャのクローニングはいくつかのショーファイルで正確に実行されない
- D-01800: いくつかのショーファイルでキューエディタを開いた状態でコマンドラインを完了するためにエンコーダを使用するとデスクトップがクラッシュする
- D-01802: いくつかのショーファイルでキューエディタを開いて選択を実行するとデスクトップがクラッシュする

- D-01809: タイムカインドを伴う未決定のマージまたはアップデートタスクはカインドマスクメニューでタイムをハイライトしない
- D-01816: DP8000 のクロックがずれているためフェードとディレイタイミングが正確に実行されない
- D-01819: いくつかのショーファイルで DP8000 はソフトリセット後にショーファイルへ完全に再接続しないことがある
- D-01822: リスト内で最後のキューから最初のキューへ移動した際にフィクスチャは正確にフェードしない
- D-01825: 6 台以上の DP8000 だと外部 DP は大きく複雑なショーファイルをロードしにくい
- D-01836: もし複数のコンソールがログインしていると GL コメントマクロは 1 回以上実行される
- D-01838: ターゲットされたコメントマクロはターゲットのコンソールからのみトリガーすることができる