



Hog4 OS v2.2.0 リリースノート

Version: 2.2.0(build 633) April 28, 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 4/4N, Rack Hog4

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、v2.2.0 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 v2.2.0 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 v2.2.0 と上位互換があり、読み込むことができます。

新機能

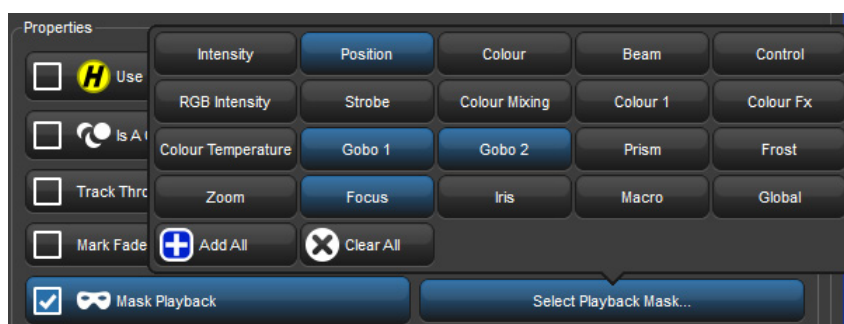
プレイバックマスキング

「プレイバックマスキング（Playback Masking）」と呼ばれる新しい機能がキューリストとシーンに追加されました。プレイバックマスキングは、キューリストやシーンで再生するフィクスチャの機能カインドをユーザーが選択することができます。

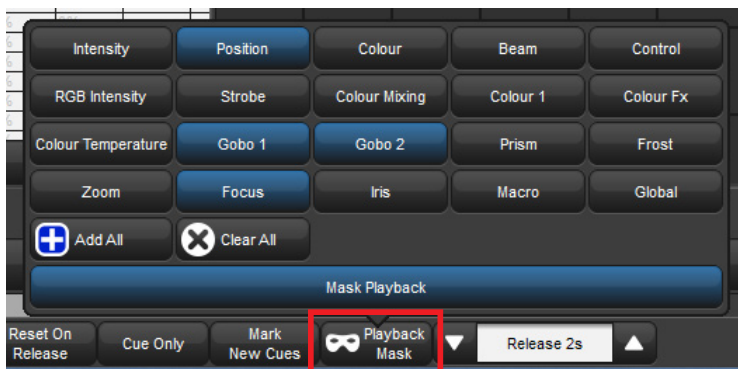
プレイバックマスキングは、「フィクスチャのどのデータをキューリストにレコードするのか」を決めるために使われることはなく、また既存の記憶されたデータを変更するオプションでもありません。

プレイバックマスキングは、キューリスト・シーンを再生する際に、既に記憶されたデータのどの部分を再生実行するか決めるために使われます。

詳しくは、Hog4 OS v2.2.0 のユーザーマニュアル・ヘルプマニュアル セクション 17.5.8 を参照してください。



プレイバックマスキングを使用することにより、作成したキューリスト・シーンから使いたいカインド（CMY カラーだけ、Pan・Tilt だけなど。）を選んで再生可能です。これにより、ゼロからキューリストを作成しなくてもキューリストをコピーしてプレイバックマスクを使うことで、キューのポジションの内容だけを連続して確認したり、既存のチェイスから特定のパラメーターカインドを抜いたチェイスを作成したりする時に便利です。



プレイバックマスターの [Choose] キーを押したままの状態にすると表示されるキューリスト・シーンオプションショートカットからもプレイバックマスクを素早く設定することができます。

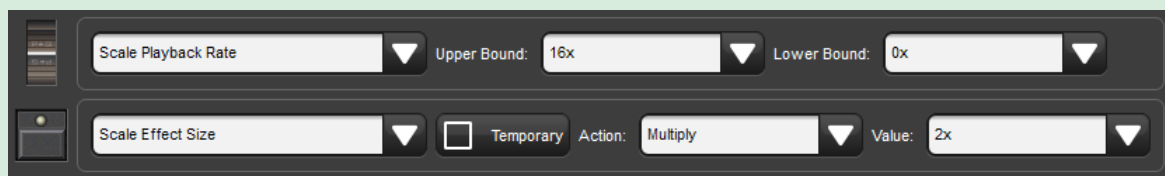
プレイバックレートとエフェクトレート・サイズの調整

様々なスケーリング機能を割り付けたマスタープレイバックのフェーダーとボタンを使って、各マスター（キューリスト、シーン、チェイス）ごとにプレイバックレート、エフェクトレート、エフェクトサイズを調整することができますようになりました。

詳しくは、Hog4 OS v2.2.0 のユーザーマニュアル・ヘルプマニュアル 17.5.1 と 17.8.1 を参照してください。

この機能は、キューリスト・シーンの「Playback Options」ウィンドウの {Master} タブを開いて設定します。

→開き方：  + [Choose]、またはキューリスト・シーンウィンドウの 

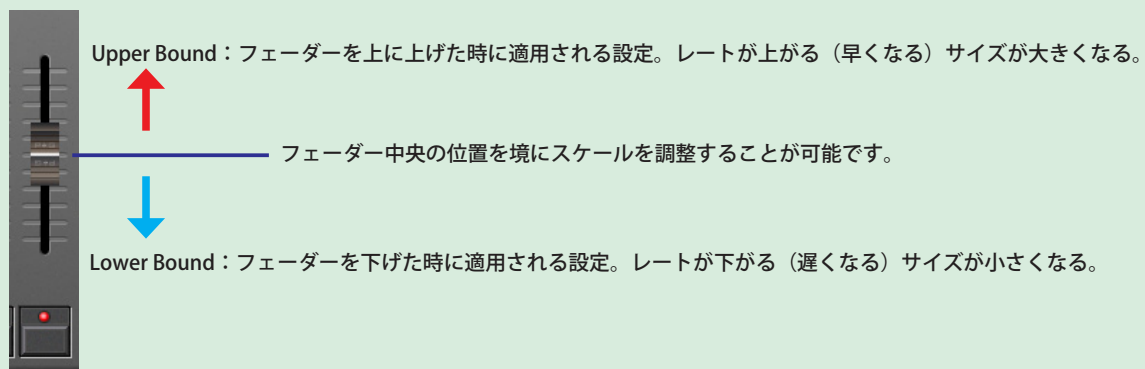


Scale Playback Rate	Wait・Fade・Delay タイムを調整します。 キューリストがチェイスに設定されている場合はチェイススピードの設定が可能です。
Scale Effect Rate	エフェクトのレート（スピード）を調整します。
Scale Effect Size	エフェクトのサイズ（振り幅）を調整します。
Temporary	フラッシュキーを押している間だけ「Value」で設定されたスケールが適用されます。
Action - Multiply	フラッシュキーを押す度に「Value」で設定されたスケール分の変化をします。 複数回押すことで最大 1600% または最小 0% まで変化します。
Action - Set	フラッシュキーを押すと「Value」で設定されたスケールに変化します。 複数回押しても設定したスケールにしか変化しません。

※注意 - フラッシュキーを使用する場合、スケールの値は掛け算式に変化します。従ってレートやサイズが 0% の時は変化しません。

- この機能でレート・サイズを調整すると出力は変化しますが、キューのデータ自体に影響はありません。

※設定例 フラッシュキーで初期値に戻す - Temporary：チェックなし、Action：{Set}、Value：{x1}
フェーダーを一番したに下げた時にエフェクトを止め - Scale Effect Rate の Lower Bound：{0x}



フェーダーとフラッシュキーは、同じスケール調整に使用するだけでなく、異なったスケール調整に使用したり、通常のフラッシュキーと同じ動作にするなど、組み合わせを選ぶことが出来ます。

RackHog 4 に対応

Hog 4 OS v2.2.0 は Rack Hog 4 コンソールに対応しました。

HedgeHog 4N に対応

Hog 4 OS v2.2.0 は Hedge Hog 4N コンソールに対応しました。

Hog 4 OS v2.2.0 (build 633) バグ修正 :

D-01331: 他のプレイバックがソロでフラッシュしている時にリリース状態の IPCB フェーダーが 0% にならない

D-01540: Length が 100% 以下のエフェクトは逆方向の時に正確に再生されない

D-01554: User created のフィクスチャが 1 回以上マージできない

D-01636: 参照しているキューリストが移動した時、コマンドキーの「Action」が「Go」に戻る

D-01653: V2 より前に作成されたショーを V2 で読み込む際、キューエディターを開いた状態でフェードとディレイタイムがパレットを参照する不正確な報告があがる

D-01664: HTP プレイバックがリストをストンプ（並列再生）してからリリースした場合、Persist on override に設定された LTP インテンシティエフェクトがリスタートしない。

D-01776: 4PC のフェーダーは User Preference を変更した時にフルに移動する

D-01786: エフェクトカインドがマスクされている場合だけキュー・シーンに OFF 値がアップデートできない

D-01788: ISO でリストア後 HOG4 のセンターディスプレイのバックライトが 0% になる

D-01789: エンコーダーホイールツールバー表示切替の Pig+ ピリオドがモードと値を初期値にリセットする機能とちがっている

D-01792: ベース値がないエフェクトがプログラマーに含まれている時にエフェクトカインドがマスクメニューでグレイアウトしている

D-01793: エフェクトカインドがマスクされていなくてもエフェクト OFF 値がキューにマージされる

D-01794: もしエフェクトカインドがマスクされていてもキュー・シーンに OFF 値がエフェクトにアップデートできない

D-01801: 追加したプレイバックバーのキューリストがマスター 1 に割り付けられていたらログオフ・オン後に HTP リストはリリースされる（追加したプレイバックバーがウィングに配置されている場合）

D-01823: 完了したコマンドライン選択で「Cue Cue」を使用した時にデスクトップがクラッシュする

D-01839: 「Prod Test」ショーファイルをロードした際のエラー : Trap: "skip <= 0" is TRUE when loading "

D-01847: ターゲットしたコメントマクロ (GM, HM, RM など) はコンソールネットナンバーが同じ場合重複して Go される

D-01848: MIDI スtrings コメントマクロはコメントマクロが入力されたところにだけコンソールにあらわれる

D-01852: コンソールはフィクスチャー間で値を複製した時に目的（複製先）のフィクスチャーのためのパレット参照を削除しない

D-01855: 外部 DP8000 がある時に大きなショーファイルは読み込みが重い

D-01861: ディレクトリーアイテムボタンを閉じることはボタンアップ（リリース）イベントを送るべきである

D-01862: フェーダーは時々プレイバックバーへフェーダーの動きを報告することをやめる

D-01863: Hog4 PC でフェーダーを動かした後にフロントパネル GUI の応答が止まる

D-01868: USB を Shows フォルダーにドラッグしてそれから USB をクリックするとランチャーがクラッシュする

D-01883: エディターにおいてフィクスチャー間でエフェクトパレットの参照が複製できない

D-01893: Axon HD の Media Picker にいくつかの複製されたメディアファイルがある

D-01900: フィクスチャクローンは目的のフィクスチャーがパレットに値を持っているとパレット参照を複製しない

D-01916: ライブラリを明記せずにフィクスチャーを追加するとデスクトップがクラッシュする

D-01918: 「Unknown local task error has occurred」の場合や「VocalTest」ショーファイルで replicating fixture を実行する場合

D-01935: マニュアルクロスフェーダーと IPCB クロスフェーダーはプレイバックレートを使用している

D-01938: ユーザーカインドはマスキングメニューにディレクトリーオーダーを表示しない（プレイバックとレコーディング）

D-01945: セカンダリーコンソールがネットワークショーにログオンするとモータライズフェーダーが確定したレベルに合う

D-01953: クローンユニバースツールバーは時々フィクスチャスケジュールツールバーの下に移動する

D-01954: 対応したサードパーティー製トラックボールを使って --- を POS モードにするために左クリックするとタッチスクリーンは通常のポインターデバイスとしての動作を停止する

D-01958: Show palettes がオンになっている時にエフェクトパレットの名称がエディターに表示される

D-01959: 「Follow Test」ショーファイルで View3 を記憶する時にデスクトップがクラッシュする

D-01961: Hog4PC でパスエディターを開くとクラッシュする

D-01962: キューリストを HTP に変更している時リストにエフェクトレート 28rpm 以上のデータが含まれていると DP8K プロセスがクラッシュする

D-01964: Capture Activity はフェーダーの RAW レベルをキャプチャーすべきである; キューリスト・シーンに割り付けられているインテンシティの値ではない

D-01967: 特定のテストショーファイルで Pig+Play (Go) を押すと DP8K プロセスがクラッシュする

D-01971: もしメディアピッカーを Open+MediaPicker の手順で開いている時にメディア選択を行うとフィクスチャーの選択を失う

D-01972: 特定のテストショーファイルを再生すると DP8K プロセスがクラッシュする

D-01976: Kensington の Expert Mouse Trackball のリングは Road Hog4 においてとても反応が遅い

D-01980: タイミングパレットを適用すると値のパレットは参照状態を失う

D-01986: 値のパレットを適用するとタイミングパレットは参照状態を失う

D-01991: Open キーを押しながらオープンツールバーにある他のキーを押すとコマンドラインの範囲を区切る

D-02000: HTP キューリストは現在のキューの代わりに最初のキューのインテンシティの状態をリリースする

D-02001: Swissbit 製コンパクトフラッシュカードを使用した DP8000 でアップグレードに失敗する (フルリストアが必要)