



Hog4 OS v3.1.0 リリースノート

Version: 3.1.0 (build 1078) June 24, 2015

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/4S/4X, Rack Hog4

インストール手順と注記

v2.4.0 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、v3.1.0 にアップグレードする際にアップグレードファイル (fspkg) 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 (v1.0.0 ~ v2.3.0) 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、またはフルリストア手順書を参照してください。マニュアルと手順書は以下のサイトからダウンロード可能です。

ウシオライティング サポートサイト <http://www.ushiolighting.co.jp/entertainment/support2/>



ショーファイルの互換性

Hog4 OS v3.1.0 で作成または読み込み編集したショーファイルは、下位バージョン (v1.0.0 ~ v2.7.0) に対して互換性がありません。必ず v3.0.0、v3.0.1、またはそれ以上のバージョンで使用してください。

新機能

パレットからパレットへのエフェクト (Palette to Palette Effects)

フィクスチャーを選択してから次のコマンド構文を使うことで2つのパレット間でエフェクトを作成することができるようになりました。

[Effect] → [@] → {Palette} → [Thru] → {Palette} → [Enter]



この構文が実行されるとコンソールは、選択されたフィクスチャーに対して Rate : 5bpm、Table : Sine のエフェクトを適用して2つのパレット間のエフェクトをエディター上に構成します。

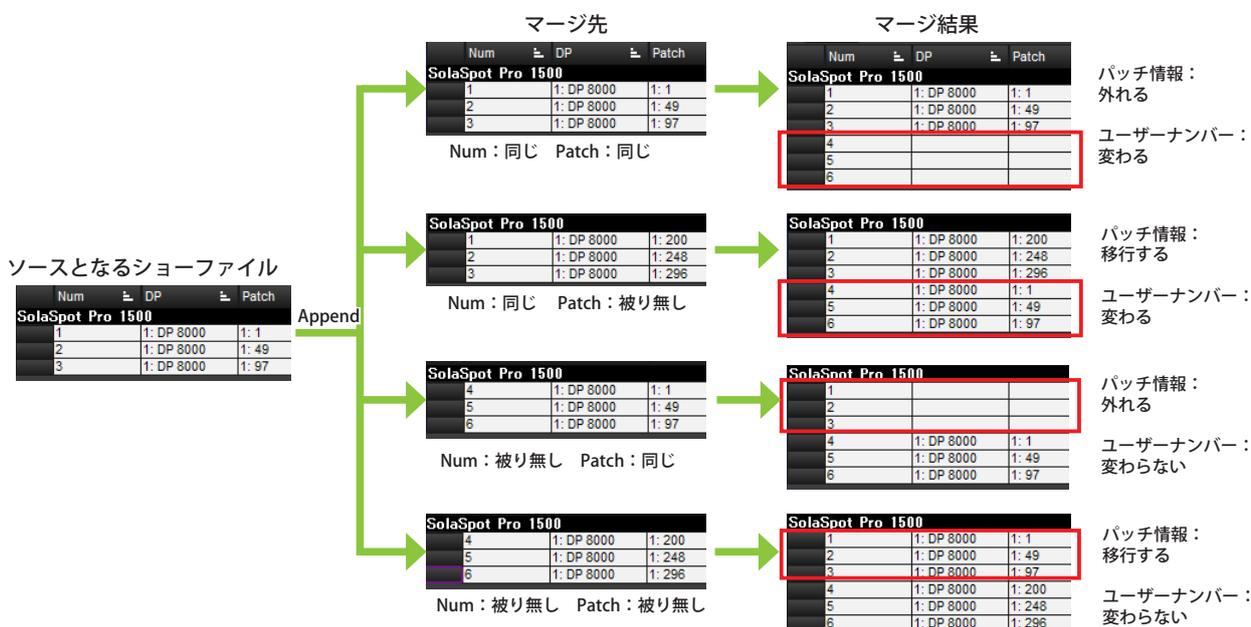
注記 : エフェクトを生成するために使われたパレットは、エフェクトエディターとのつながりは無く、参照されません。そのため、一旦キュー (Cue) やシーン (Scene)、パレットにエフェクトを記録すると、エフェクト作成時に使用したパレットのいかなる参照情報もなくなります。つまり、この新機能ではパレットをフェクト作成時のテンプレートとして使用するだけで、例えば後からカラーパレットの色を変更することで、エフェクトの色を変更することはできません。

ショーマージにおけるパッチの対応

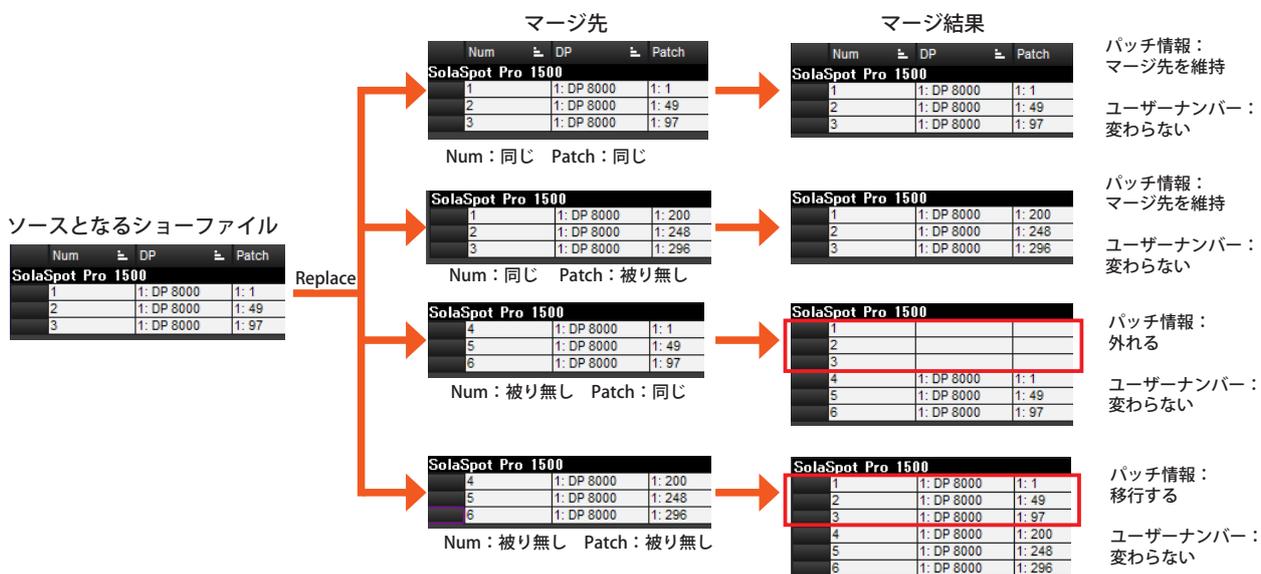
ショーマージでパッチに対応しました。ショーマージを実行する際に、コンソールは自動的に以下の規則に従いパッチ情報の移行を行います。

- フィクスチャーをマージ先のショーファイルに追加 (Append) する場合、そのショーファイル内のフィクスチャーで使用されているパッチ情報と競合しない限り、フィクスチャーのパッチ情報を保持します。追加するフィクスチャーと競合するパッチ情報が追加先のショーファイルにあったら、パッチ情報がない状態 (パッチが外れた状態) で追加されます。
- マージ元のソースとなるショーファイルのフィクスチャーでマージ先のショーファイルのフィクスチャーを置き替える (Replace) 場合、マージ先のショーファイルのパッチ情報が使用されます。
- 要約すると、Hog4 OS は常にマージ先のショーファイルのパッチ情報を優先して保護します。そしてもし競合が存在しないなら、マージ先のショーファイルに追加されるフィクスチャーはパッチ情報を移行します。

Fixture Merge で Append(追加) を選択した場合



Fixture Merge で Replace(置き替え) を選択した場合



スロットメニューのアルファベット順化

「Edit Fixture」ウィンドウと「Fixture Builder」において、スロット選択のためのメニューがアルファベット順に並び替えられました。

CITP 対応の追加

以下の機種で CITP に対応しました。

Pandoras Box v5 std graphic 38ch、 Pandoras Box v5 std video 38ch、 Arkaos Mediamaster v1.1 Full Layer Extended

Hog 4 OS v3.1.0 (build 1078) バグ修正 :

- D-01359: シーンとリストのためのパーチャル [Choose] はスタックダウンする可能性がある (90% のケースで修正)
- D-02010: 外部モニターが接続されている際に X ドロップタッチイベント発生
- B-02077: Windows XP 上で Hog4 PC のインストールを防ぐ
- D-02080: もしビューがコマンドキー経由で変更されたらディレクトリーのウィンドウオプションの変更がデスクトップをクラッシュさせる
- D-02251: ディレクトリー内のプロットボタンを押して [Open] を押してもプロットが開かない
- D-02265: もしタイムコードが一時停止して DP がショーを再読み込みすると DP8K は入力タイムコードの動作を停止する
- D-02389: MIDI ログウィンドウを使用するショーはコンソールから Hog4 PC へ同期しない
- D-02430: DMX ウィンドウを開いていると DP8K はメモリーリークを起こす
- D-02449: 一晩中 SolaSpot Pro CMY の QX ショーファイルを実行していると DP8K がクラッシュする
- D-02451: ピクセルマップレイヤーが追加されているとレイヤーフィクスチャーをパッチするフィールドは正しいサイズに調整されない
- D-02454: ページ変更時の動作が holdover if active に設定され有効化されていてもプレイバックバー 1 から 8 にあるインヒビティブサブマスターは保持しない
- D-02478: DMX ドライバーはオーバーフローカーネルメモリーの破損を読み取る
- D-02479: 予期した範囲外の表の値は XTTI ストリーミングの誤整列を引き起こす
- D-02481: コンプレスルックのタスクがいくつかのショーでハングする
- D-02482: プロットにパッチされたピクセルマップレイヤーを削除した後にプロットが削除できない
- D-02483: プロットへの参照はプロットオブジェクトの削除の後に正しくクリーンアップされない
- D-02484: Hog4 のレートホイールは正しい機能を正確に制御しない
- D-02486: 固定カインドはユーザーカインドとしてマージされている
- D-02487: モーター A とモーター B フレーミングシャッターはハイライトを有効にした時にそれらのデフォルト値にならない (修正は Solaspot Pro 1500 に適用されますがフィクスチャーライブラリーから最新のフィクスチャーバージョンを使用する必要があります)
- D-02488: パレットトウパレットフェフェクトはプログラマー内の計算されたベース値ヘフェードタイムを追加しない
- D-02489: ショーファイルアーカイブ内の Attic'd フィクスチャーはショーマージ中にマージされる
- D-02493: エディターで Plot ??? の様に不正なプロットの参照を表示する
- D-02494: Output ウィンドウで Plot ??? の様に不正なプロットの参照を表示する
- D-02495: Plot ウィンドウの拡大・縮小をするとデスクトップがクラッシュする
- D-02496: 不正なカラーチャンネルデータが含まれるリストが再生された時に DP8K の CPU は空回りする
- D-02500: エフェクトの改善: Start 値を変更する時にファインディング値の反復を削減
- D-02502: プロットオブジェクトの削除はショーマージの後に失敗することがある
- D-02503: プロットの削除は削除されるプロットに割り当てられたレイヤーフィクスチャーのパッチ記録を削除しない
- D-02505: 場面への新規のパラメーターの場合、キューへの値のマージはマージされたデータのためのタイミング情報を落とす
- D-02519: Remember intensity value オプションがオフの時、リリースされたリスト・シーンは変更されたページ上の物理フェーダーレベルを尊重しない
- D-02524: ピクセルマップレイヤーが X と Y を回転中に点滅する
- D-02526: Per Type パレット情報がショーマージの間に抜け落ちることがある
- D-02527: デスクトップが高負荷の時に X ドロップタッチイベントが発生