Hog4 OS v2.0.0 リリースノート

Version: 2.0.0(build 509)　November 5, 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

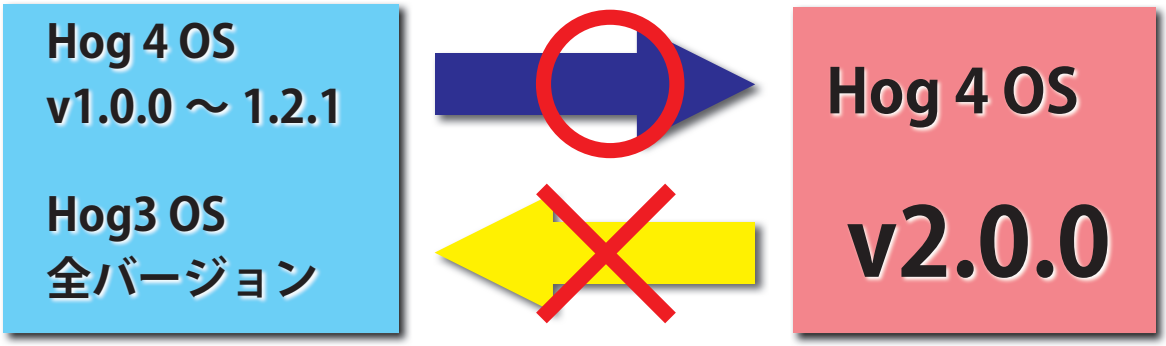
インストール手順

すべての Hog4 OS コンソールは、v2.0.0 にアップグレードする際に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/

ショーファイルの互換性

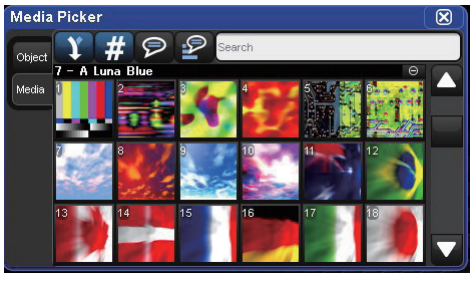
Hog4 OS v2.0.0 で作成またはバックアップ保存、読込み、使用したショーファイルは、以前の Hog4 OS（v1.x.x) と Hog3 OS の全てのバージョンに対して下位互換性はありません。ただし、既に作成された Hog4 OS と Hog3 OS のショーファイルは、Hog4 OS v2.0.0 と上位互換があり、読み込むことができます。



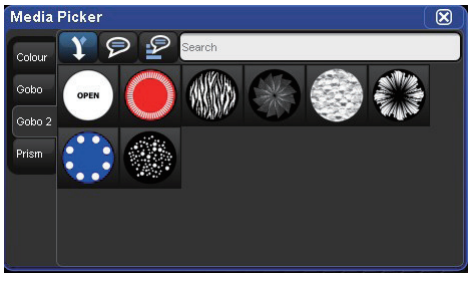
新機能

メディアピッカー（Media Picker）

" メディアピッカー " と呼ばれる新しいウィンドウが Hog4 OS に追加されました。このウィンドウでは、現在選択されているフィクスチャーのスロット化された機能の値（ゴボ、カラー、メディアなど）を、サムネールプレビューで閲覧したり選択することができます。詳細説明は、Hog4 OS ヘルプマニュアル v2.0.0 の 10 章を御覧ください。



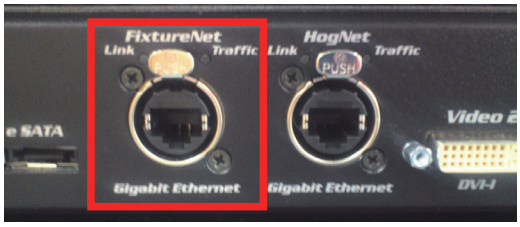
[Open]+{Media Picker} を押すと「Media Picker」ウィンドウが開き、動画や静止画をサムネイルから選択できます。



ゴボや固定カラーの表示は、一部のフィクスチャーで対応しています。

CITP を使用したデジタルメディアサーバーのサムネールプレビュー

ネットワークをベースとしたアドバンスプロトコルである CITP により、Hog 4 OS で CITP 上に記憶されたデジタルコンテンツのサムネールプレビューを使用できるようになりました。デジタルメディアサーバーとコンソールは、フィクスチャーネット（Fixture-Net）を介して接続することができます。適切に構成された Hog 4 OS が CITP クライアント、例えば DL.3 に接続された時、そのクライアントにデジタルメディアコンテンツのサムネールプレビューを要求します。そして、そのコンテンツを「Media Picker」ウィンドウに選択可能なサムネイルボタンとして表示します。
詳細説明は、Hog4 OS ヘルプマニュアル v2.0.0 の 10 章を御覧ください。



メディアサーバーと Fixture-Net ポートを介して接続することで、動画や静止画のサムネールを受け取ることができ、「Media Picker」ウィンドウに表示することができます。



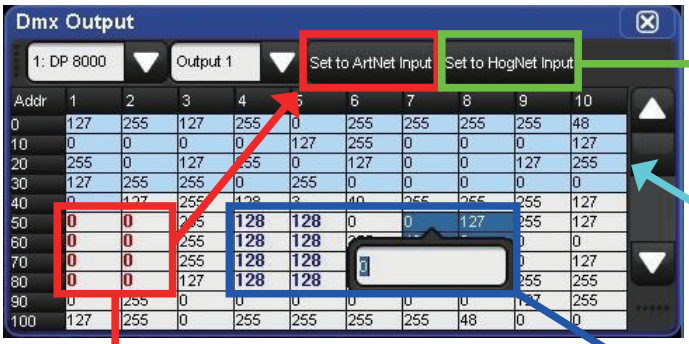
Control Panel でコンソールの Fixture-Net の IP アドレスを設定後、「Fixture Window」でレイヤーを選択、{Patch Media} を押してメディアサーバーの IP アドレスを指定します。（上図）
メディアサーバーのコンテンツが変更されたら {Refresh Media} を押してサムネイルを更新してください。

カタリストメディアサーバーのサムネールプレビュー（Catalyst Media Server）

Hog 4 OS が適切に構成されると、フィクスチャーネットのネットワークを介して、カタリストメディアサーバーと接続することができ、カタリストにデジタルメディアコンテンツのサムネールプレビューを要求します。そしてそのコンテンツをメディアピッカーウィンドウに選択可能なサムネイルボタンとして表示します。
詳細説明は、Hog4 OS ヘルプマニュアル v2.0.0 の 10 章を御覧ください。

ダイレクト DMX チャンネル制御（DMX テスト /Art-Net マージ）

「Dmx Output」ウィンドウで、個々のチャンネルに任意の DMX 値を直接入力できるようになりました。これにより、ライブラリーに割り当てられていない値も一時的に出力できます。また、個々のチャンネルを外部ソース、例えば他のコンソールからの Art-Net 値のストリーミングに設定できます。なお、この設定は、Log Off、再起動しても保存されています。詳細説明は、Hog4 OS ヘルプマニュアル v2.0.0 の 24 章を御覧ください。



コンソールからの出力に戻すには、
① 戻したいセルを選択（クリックまたはドラッグ）
② {Set to HogNet Input} を押す

「Programmer」やエディターでフィクスチャーを選択していると、背景が水色になります。

外部からの Art-Net 入力をそのまま出力するには、「Network」ウィンドウで {Art-Net Input} の設定をした後で
① 設定したいチャンネルを選択（クリックまたはドラッグ）
② {Set to ArtNet Input} を押す
値が赤色に変化します。

個々のチャンネルに任意の DMX 値を入力するには
① 設定したいチャンネルを選択
② [Set] キーを押して値を入力（クリックまたはドラッグ）
値が青色に変化し固定されます。

サブトラクティブ（減算式）カインドマスキング（表示されているものが記憶される）

今までカインドマスキングツールバーは、レコーディングしたいカインドを追加選択していましたが、この方式が変更されました。

コンソールは、現在有効なエディターに加えられた変更をもとにして、カインドマスキングツールバーへ自動的にカインドを書き込むようになりました。これによりユーザーは、正確にどの機能のカインドがレコーディング、マージ、アップデートされるか、見て確認できるようになります。

またユーザーは、確立されたマスキングの配列からカインドを取り除くか、カインドマスキングツールバーを使用してカインドを非選択にすることができます。他にも初期設定のマスキング配列は、[Record]、[Merge]、[Update] を押す前にコマンドライン上で単一（または複数）のカインドを押すことで上書きすることができます。



[Record] などを押した際にポップアップするカインドマスキングツールバー。
「Programmer」などのエディターでデータを入力してあると、パラメーターが含まれているカインドが既に押された状態になります。（上記の図は、Intensity100%、Pan/Tilt、固定カラー Blue、のデータが入力されている場合）
ここからレコーディングしたくないデータを抜くには、ボタンを押して非選択の状態にします。

マスキングツールバーに "Clear Mask" ボタン追加

新たに {Clear mask} ボタンが、カインドマスキングツールバーに追加されました。このボタンを押すことでユーザーは、素早く初期状態のカインドマスクをクリアーすることができ、そこから新たにカインドを選択することで自由にマスクを作成することができます。



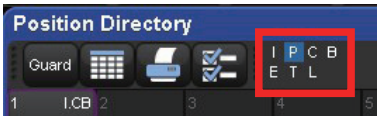
クリアーマスクボタン

IPCBE パレットディレクトリーの書き込み許可設定

ユーザーは、それぞれの IPCBE ディレクトリーに対してパレットへレコーディングする際に、どの種類の固定カインドをパレットへ書き込むこと（レコーディングすること）を許可するか、設定できるようになりました。それぞれのディレクトリーの設定を開くには、「Configuration」ウィンドウを開き、{Permissions}（パーミション）タブを押します。メニューにある個々の固定カインドに対し、書き込みの有効 / 無効を指定します。各ディレクトリーの上部にある書き込み許可設定記号によって、どの書き込み許可設定が有効になっているか、分かりやすく表示されます。詳細説明は、Hog4 OS ヘルプマニュアル v2.0.0 の 9.1 章を御覧ください。



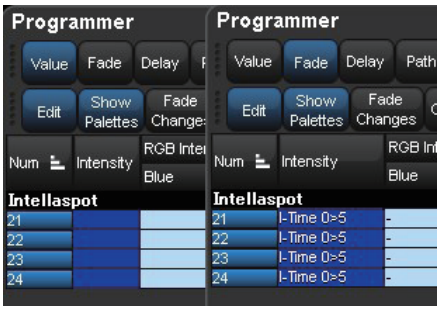
各ディレクトリーの  を押して、{Permissions} を押すか、書き込み許可設定記号（左図の赤枠）を押すことで設定画面を表示することができます。
なお、このパーミション設定は、カインドマスキングより優先されます。

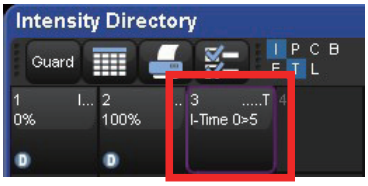


青く表示されているカインドが、このディレクトリーで書き込みを許可されています。上図の場合、Position のみレコーディング可能です。

タイムオンリーパレット

Hog 4 OS は、タイム情報だけを含む IPCBE パレットの作成、記憶、参照に対応しました。例えば、フェードタイムを 4.3 秒に指定したインテンシティーパレットを、インテンシティーの値を含まずにレコーディングします。これにより、実際に設定したいインテンシティー（75%など）はまったく別のパレット、またはパレットではない値を参照できます。





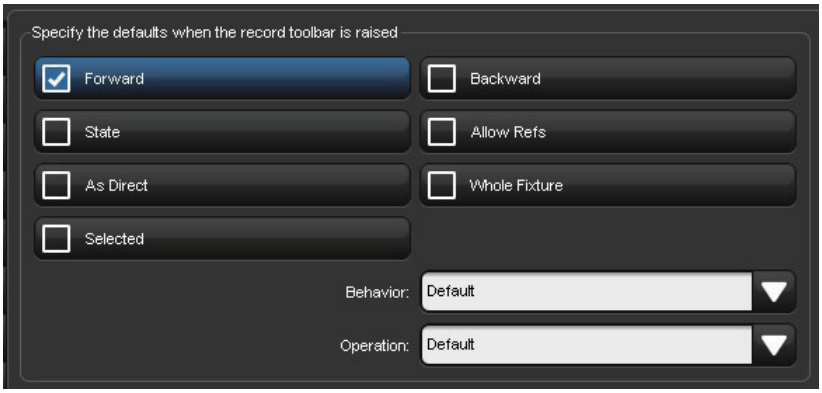
タイム情報だけをレコーディングしたパレット作成をするには、上図の例の場合、まずディレクトリーの書き込み許可設定で、{Time} にチェックを入れて有効にします。その後、[Time] → [Record] → Intensity パレットを押します。
このパレットを使用すると、左図の様に Intensity パラメータは入力されず、フェード・ディレイなどの時間だけが入力されます。
タイムオンリーパレットは、右上に「.....T」と表示されます。

割り当てがないモータライズフェーダーはページを変えると 0%に移動します

キューリストやシーン、インヒビティブマスター（グループマスター）が割り当てられていないページのモータライズフェーダーは、そのページに変わった際、自動的に 0%に移動します。

レコーディングオプションの初期構成設定の追加

新たに「User Preferences」ウィンドウに {Recording} タブが追加され、ユーザーが [Record]、[Merge]、[Delete] を押した時に、初期状態でどのボタンとオプションが選択されているか、設定できるようになりました。



よく使うレコーディングオプションを予め選択された状態にすることができます。
[Copy] に対しても適用されます。

エンコーダーホイールボタンオプションの追加

4 つのエンコーダーホイールボタンオプションが「User Preferences」ウィンドウの {Programming} タブ内に追加されました。追加されたのは次の通りです。

Set　　：値を直接入力（[Set] を押しながらホイールを回した時と同様）
Max/Min　　：最大値と最小値（例　0%←→ 100%）
Neg/Pos　　：正の値と負の値（例　39rpm ←→ -39rpm、　75°←→ -75°）
Adjust by One：値を最小単位づつ変化（逆にするには [Pig] を押しながら）
詳細説明は、Hog4 OS ヘルプマニュアル v2.0.0 の 4.9.5 章を御覧ください。



エンコーダーホイールボタン

キューリストとシーンにマスター「Effect Size」オプションの追加

キューリストとシーンの「Playback Options」ウィンドウに、「Effect Size」欄が追加されました。「Effect Size」オプションは「Effect rate」オプションと似た動きをして、値を増減させます。また「Effect Size」は、そのキューリストまたはシーンでプログラムされたすべてのエフェクトサイズを増減させます。

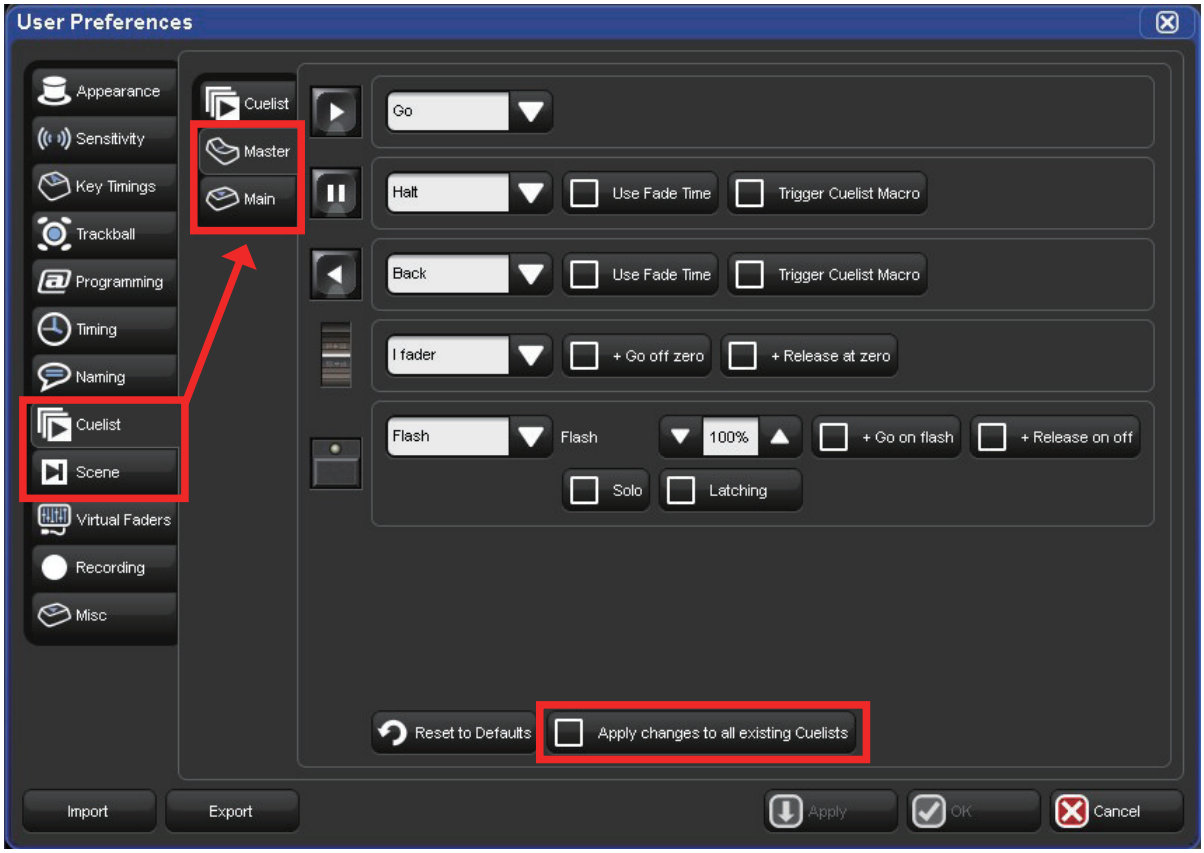
「Effect Size」は、[Choose] を押しながら左から 3 番目のホイールを回すことで、調整することもできます。

より細かいプレイバックとエフェクトレートコントロール

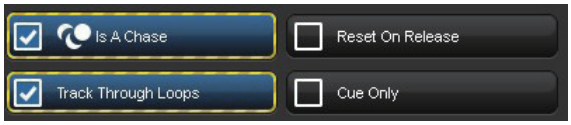
キューリスト / シーンのプレイバックレートとエフェクトレートは、より細かいコントロールが可能になりました。これらのレートは、整数の値（0、 1 、 2) が設定できるのと同様に、より細かく 1/4 刻みの値（1.25、1.50、1.75）も設定できます。

キューリストとシーンのマスター / メイン初期設定がプリファレンスに追加

ユーザーは、キューリストまたはシーンを新規作成した際に {Master}/{Main} の初期設定をどのように構成するか指定することができます。これらの新しいプションは、「User Preferences」ウィンドウの {Cuelist}、{Scene} タブに追加されています。さらにキューリスト / シーンのプリファレンスの初期設定に加えたすべての変更を、ショーファイル内に既に作成されているキューリスト / シーンにも適用することができます。これを実行するには、{Apply to existing scene/cuelists} オプションを選択して、{OK} または {Apply} を押します。

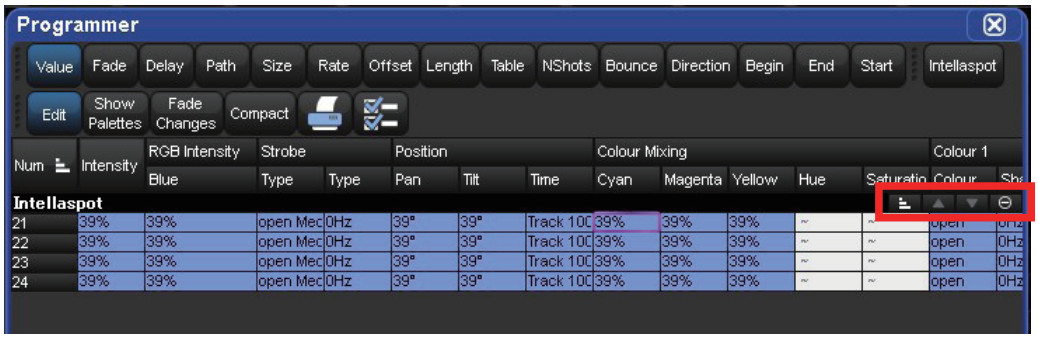


今までキューリスト / シーンごとに設定していた {Master}/{Main} が予め設定できるようになり、個々に設定する必要がなくなりました。さらに、{Apply changes to all existing Cuelists/Scenes} オプションにより既に作成してあるキューリスト / シーンに一括して後から適用できます。
このオプションを有効にしてから変更を加えた項目は、ボタンの枠が黄色に変化します。（下図参照）



インラインウィンドウ アグリゲーションボタン

Hog 4 OS システムのすべてのスプレッドシートウィンドウで、各アグリゲーションヘッダーの一番右側に横並びでボタンが追加されました。これらを使うことで、アグリゲーションヘッダーの機能、隠す、表示する、優先順位を調整する、などを素早く行うことができます。



：フィクスチャー内の並び順を昇順・降順に切り替え

：スプレッドシート内でフィクスチャーの並び順を種類ごとに上位・下位に移動

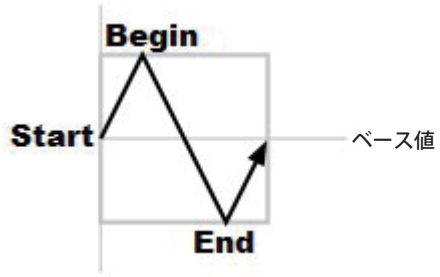
：パラメーターを隠す、表示する

Hog 4 PC の Windows 8.1 対応

Hog 4 PC の対応 OS に Windows 8.1 が追加され、インストール・オペレーションをサポートしました。
一部の環境で正常にインストールされないことがあるので、Hog 4 PC のサポートページから Service Bulletins の技術ノートを確認してください。

テーブルエフェクトに Begin、End、Start 欄の追加

テーブルエフェクトを作成した際に、ユーザーはリアルワールドの値でエフェクトの上限、下限を確認し編集することができます。例えば、パンのエフェクトを 80°～ -45°の範囲内に指定することができます。（エフェクト範囲の上限と下限を調整できます。）また、エフェクトが開始する値をリアルワールド値で決めることができます。（エフェクトオフセットと相互に関連しています。）これらエフェクトの Begin、End、Start の値は、機能パラメーターのベース値に直接関連があり、そのためエフェクトのベース値を変更するとそれらの値も連動して変化します。ユーザーがテーブルエフェクトの Begin または end 欄に変更を行った場合、この考え方に基づいてユーザーのオペレーションを支援し、エフェクトの境界線が確実に保持されるように、ベース値が自動的に生成され、入力されます。



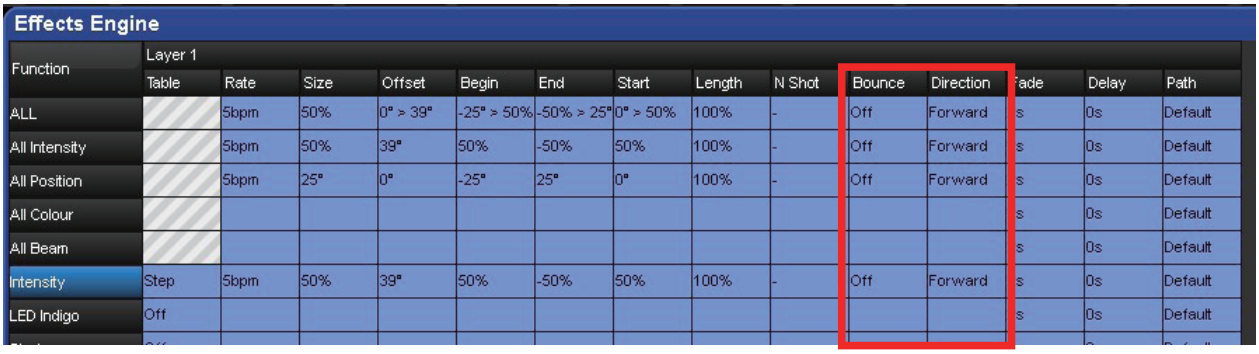
各オプションの図解
Begin、End、ベース値、さらに Size も相互に関連して動くので、
プログラム時には注意してください。
同様に Offset と Start も相互に関連しています。



[Effect] を押すことで、ホイールに追加されたオプションを表示して、調整することができます。

テーブルエフェクトに「Bounce」と「Direction」オプション追加

Hog 4 OS は、フォワード（順）とリバース（逆）のディレクション（方向）を含んだテーブルエフェクトの作成に対応しました。またテーブルエフェクトは、バウンス（反復）を有効にして作成することができ、エフェクト周期に沿ってある方向にフィクスチャー機能を実行したら、こんどはエフェクト周期の逆方向に沿って実行させることができます。（行って帰ってくる）



「Bounce」と「Direction」は、選択して [Set] を押して変更します。

エフェクトレートのクロフフェード

エフェクトは、サイズに加えてプログラムされたテーブルエフェクトのレートもクロスフェードするようになりました。例えば、サークルエフェクトが、40rpm から 10rpm に滑らかに不自然な動きにならないようにクロスフェースすることができます。

パンとチルトのテーブルエフェクトサイズの初期設定値が 10° になりました

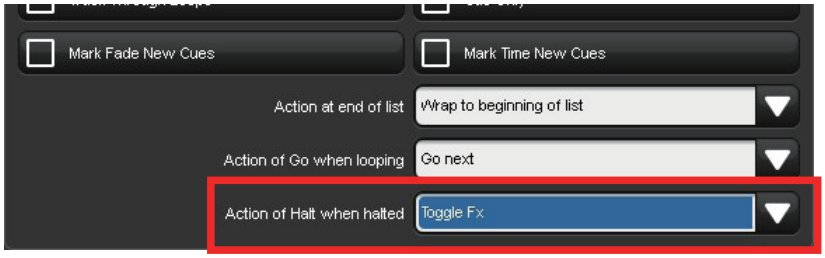
パンとチルトのテーブルエフェクトサイズの初期設定値が、10° になりました。以前の設定値であった 180° と比べると、この変更によりテーブルエフェクトを適用した時に、ムービングヘッドフィクスチャーが激しく動きまわることを防ぐことができます。（トラスの揺れを防ぎます。）

テーブルエフェクトで 0BPM に対応

テーブルエフェクトは、0BPM を使用してプログラムすることが可能になりました。エフェクトを 0BPM に設定すると、エフェクトが実行されているフィクスチャーパラメータは、エフェクト周期の途中で実行を止めます。これによりプログラマーは、エフェクトをリリースすることなくキュー / シーンを使ってエフェクトを遅くして、途中で動きを止めることができます。

一時停止を押した時に動きを止める：エフェクトの一時停止

キューリストオプションの「Action of Halted when Halted」を「Toggle Fx」に設定してから、キューリストがクロスフェードしていない状態で一時停止キー押すと、実行しているすべてのエフェクトが一時停止状態になります。（レートを 0BPM にした状態に似ています）このオプションはシーンにも追加されています。



このオプションを設定することで、例えばサーチしているライトをその場で一旦止めてから、きっかけでサーチを再開させる、と言ったオペレーションが可能になります。



一時停止「Halt」キー
（再開するには再生「Go」キーを押します。）

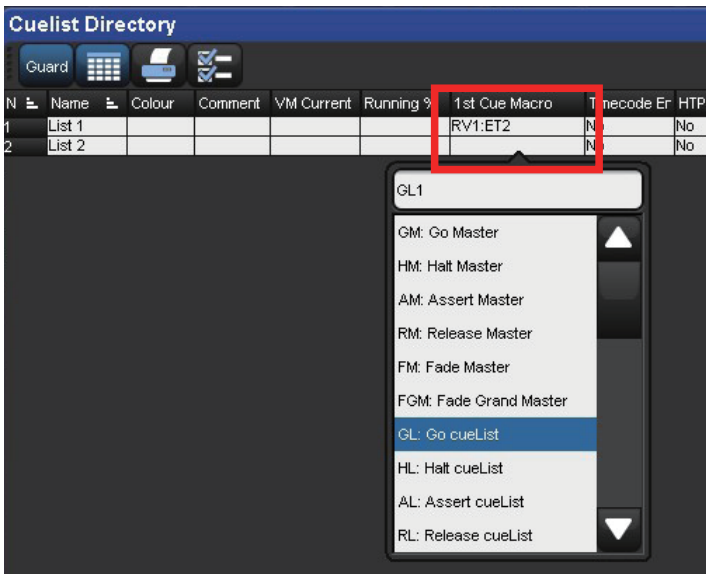
エフェクトを実行しているキューリストとシーンがそれぞれのディレクトリーでその状態を示します

キューリストとシーンディレクトリーは、どのリストとシーンでエフェクトを実行しているか示すため、青緑色のフィードバックバーをセル上に表示します。もしキューリストでエフェクト再生中にも関わらず、エフェクトが実行されていない場合（一時停止）は、バーが深青色に変化します。



"First Cue Macro" 欄がキューリストウィンドウのスプレッドシートビューに追加

「Cuelist Directory」ウィンドウをスプレッドシートモードで表示させると、"1st Cue Macro" と名称が付けられた縦の欄があり、各キューリストの最初のキュー用のコメントマクロを入力することができます。



キューリストで一番最初のキューで実行するコメントマクロを入力できます。ドラッグして複数のセルを選択して一括入力したり、右クリックからコピー・ペーストして素早くコメントマクロを入力できます。

クローズ（閉じる）ボタンの大型化

各ウィンドウの上部右端にあるクローズボタンが大きくなり、タッチスクリーンを使用する際に押しやすくなりました。



クローズボタンの比較。
バツ印の外側にもボタンの範囲が拡大され、押しやすくなりました。

Hog 4 OS v2.0.0 (build 509) バグ修正 :

D-01175: Hog4OS のエフェクトエンジンエディターウインドウからファンクション欠落。
D-01180: fixture がパッチに加えられた時、出力ウインドウのアグレーゲーションプライオリティーが乱れる。
D-01181: アグレゲーションプライオリティー設定は、OpenCueEditor で残らない。
D-01185: ファンニングされた値は、エフェクトエンジンでコピー / ペースト出来ない。
D-01188: ベースレスエフェクトパラメーターは、プログラマーが止まる。
D-01189: ベースレスエフェクトパラメーターを含んでいる CueList は、Cuelist ディレクトリーで停止しない。
D-01190: LTP で作ったエフェクトは、動作を一時的に止める。
D-01191: ゆっくり動かす時エフェクトレイトエンコーダーは、滑らかではない。
D-01192: トラッキングエフェクトのアイコンは、Cue エディターでライトブルーでなければならない。
D-01196: 「Output」ウインドウは、ベースレスエフェクトをリリース / クリアすると再描画が遅い。
D-01198: 幾つかのデフォルトのエフェクトは、無効な基準値を持っている。
D-01200: エフェクトエンジンウインドウ :「All IPCB」セルで Fade/Delay/Path が編集できない。
D-01201: 赤点滅 LED がベースレスインテンシティーエフェクトで点灯しない。
D-01205: エフェクトプレイヤーはパートタイマーを漏らす。
D-01217: エフェクトから他への移動がスムースではない。
D-01219: エフェクトテーブルが指定されたオフセットから始まらない。
D-01222: スルーでオープンエンドの選択はコマンドライン上で正しく表示されない。
D-01223: N-Shot は、ディレータイミングを考慮しない。
D-01266: 適切なタイミングでそれをキャッチした場合、速度を調整するときにエフェクトが不調になる。
D-01325: 4PC は、名前の末尾にスペースを入れるとショーを起動できない。
D-01329: グループが選択されたときに、グループ名の 3 行目はディレクトリに切り取られる。
D-01330: バックグラウンドの他の再生ソース（HTP）で IPCB フェーダーをリリースする。
D-01335: タイムカインドが選択されるとエンコーダホイールモードが共に変化しない。
D-01339: ドライバのスレッド同期デッドロック検出のログメッセージ。（h4sync）
D-01342: 特定のショーのセレクトリストでインプレースエディターのリナンバーが動作しない。
D-01349: エフェクトをオンステージ上で実行修正するとスムースではない。
D-01385: エフェクトのマスターレートを調整するとエフェクトがジャンプする。
D-01391: コマンドラインは、いっぱいになると入力を受け付けない。
D-01407: 「LED ブライトネス」セッティングが LogOff すると保存されない。
D-01411: PlayBack クラウドは、プロセスが再起動された時正しく初期化できない。
D-01421: Enter キーを押す事無く RemDim を押すとデスクトップがロックアップ。
D-01423: キーストロークマクロコマンドが Main GO と Back で失敗する。
D-01463: replicate した後に ChangeType するとディスクトップがクラッシュする。
D-01472: コメントマクロは、マルチコンソールで 100% の時間をトリガしない。
D-01473: ウインドウズの「スタート」メニューの Hog4 マニュアルが間違った Web ページにリンクされている。
D-01478: ファイル名の前にスラッシュを使うとショーファイルが消失する。
D-01501: キューリストエフェクトレートは、一部の古いファイルでエンコーダーツールバー上に表示されない。
D-01509: 沢山の Fixture でパレットを使うと遅れます。
D-01523: ChangeType する時 ID4294967295 の配列エラーから対象を取り戻せない。
D-01530: アグゲーションアダプターは、乱れた列を加えます。
D-01558: ツールバーでジェルピッカーを閉じるとディスクトップがクラッシュする。