DL.3, DL.2, Axon v2.0.3 リリースノート

2011/05/18

バージョン 2.0.3 はバグフィックス用のマイナーアップデートです。
それらには 2 つのアップグレードコンポーネントがあります。Content Management Application(CMA)クライアントと拡張子が".dl2"である DL.2 と DL.3 用のアップグレードパッケージ、拡張子が".axo"である"Axon Media Server"用アップグレードパッケージのいずれかです。最新のCMAクライアントソフトウェアのインストールは、灯具 (DL.2,DL.3,AXON) のアップグレードよりも先に行っておかなくてはなりません。

最新バージョンのDL．3ユーザーマニュアルは下記よりダウンロードできます。
http://www.highend.com/support/digital_lighting/dl3.asp

最新バージョンのDL．2ユーザーマニュアルは下記よりダウンロードできます。
http://www.highend.com/support/digital_lighting/dl2.asp

最新バージョンのAXONユーザーマニュアルは下記よりダウンロードできます。
http://www.highend.com/support/digital_lighting/axon.asp

最新バージョンのCMAソフトウェアとアップグレード用CDイメージファイルは下記よりダウンロードできます。
http://www.highend.com/support/digital_lighting/DL2andAxonSoftwareUpgrades.asp

ソフトウェアアナウンス者リストに登録する事で、最新版ソフトウェアがリリースされた事が自動的にメールでお知らせされます。登録は下記アドレスより行ってください。
http://www.highend.com/support/digital_lighting/DLmailinglist.asp

アップデート後の DL.2/DL.3 のバージョンは以下のようになります。

- Software Version 2.0.3.2497
- Firmware Version 2.0.3.157
- Windows XPe 2.0.0, 2.1.0, 2.2.0, 2.3.2, または 2.4.0

アップデート後のＡＸＯＮのバージョンは以下のようになります。

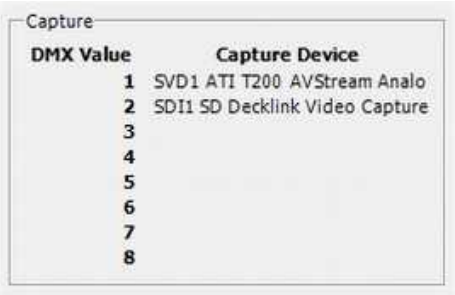
- Software Version 2.0.3.2497
- Firmware Version 1.4.0.26
- Windows XPe 3.0.0, 3.1.0, 3.2.0, 3.3.0,または 3.4.0

重要な注意事項！

V2.0.3 へのアップデートはV1.4.0 以降のバージョンが導入されている必要があります。それ以前のバージョン(v1.3.7 等)を使用している場合は、デジタルライティングソフトウェアダウンロードページから最新のリカバリイメージをダウンロードしV1.4.0 以上にしてからV2.0.0 を適用してください。
(V1.4.0 へのアップデート方法は V1.4.0 リリースノートをご覧ください)

SDI フォルダー/ファイルへの割付は、V2.0.0 から若干変更されました。DL.3 は以下の2パターン有る事に注意してください。SD (スタンダードディフィニション) SDIカード搭載の DL.3 は、メディアフォルダーを255に、ファイルを2に設定する事でSDIキャプチャーを行えます。HD (ハイディフィニション) SDIカードは搭載の DL.3 はメディアフォルダーを255に、ファイルを5にする事でSDIキャプチャーを行う事ができます。

搭載カードの種類がわからない場合は、CMA 上の Hardware タブ内の Capture を見る事で、DMX 値への割付を確認できます。



左図の DL.3 ではファイル1が S-Video、ファイル2が SD-SDI へと DMX 値が割り付けられています。

また AXON サーバーに於いては以下の様な割付になっております。
(2入力以上は、追加でキャプチャーカードが必要になります)
DMX = 1 S-Video source 1 (標準搭載)
DMX = 2 SD-SDI source 1
DMX = 3 S-Video source 2
DMX = 4 SD-SDI source 2
DMX = 5 HD-SDI source 1 (標準搭載)
DMX = 6 HD-SDI source 2
DMX = 7 HD-SDI source 3
DMX = 8 HD-SDI source 4

Art-Net とそれらのコントロールプロトコルを受けるようにセットされた灯具は、再イメージングした際、既知の問題があります。これは再イメージング処理が完了した後、灯具のファームウェアをアップグレードできないのが原因です。イメージング処理の後で、灯具を最新のリリースにアップグレードする事で問題は解決されます。

バージョン 2.0.3 で追加された新機能

- **Horizontal Corner Correction Away/Towards がカーブドサーフェスエフェクトに追加されました。**
- **ASUS P8P67 Pro マザーボードが AXON サーバーXPeV3.4.0 でサポートされました。**
- **ストックオブジェクトライブラリーに”16x9 Rectangle objects”が追加されました。**

バージョン 2.0.3 で修正されたバグ

14551 オルタネイトブレンドカーブが Enhanced collage Generator で正しく初期化されない。
14726 ＣＭＡで非常に小さな jpg ファイルを扱う事ができません。
14731 ＣＭＡのファイルビュー上で、小さなファイルは０KB と表示される。
14942 DL3F のモデルチェックはハードウェアレジストリの S-Video2 をチェックしません。
14952 DL3F は”camera comm. Error”を報告します。
14953 Decklink ドライバーはキャプチャデバイス一覧と異常に干渉する。
15040 S-Video フォーマットは ArtNet で動作している時切り替わらないでしょう。
15046 ロングスローレンズのモーターホーミングは矛盾する。
15186 Q6600 プロセッサーは、CMA のハードウェアタブ上では E6600 と表示される。
15200 スフィリカルマッピング時 HUD テキストが一杯に表示されます。

Axon XPe v3.4.0 で追加された新機能

・Axonユーティリティーメニュー

Axonリカバリイメージに新しいユーティリティメニューが追加されました。それはユーザーが新しいハードディスクを必要とする特定の場合に使用します。

リカバリーメニューに含まれるオプション

◯Stock Content Repair　ストックコンテンツの不正なDMXアドレスマッピング修復と、工場出荷時アドレス順の復元を行います。

◯User Content Deletion　全てのユーザーコンテンツをメディアサーバー上から消去します。
このオプションはエラーまたは正しくないフォーマットのコンテンツにより、完全に起動できなくなった場合にのみ使用する事が推奨されます。

- ASUS 「P8P67Pro」マザーボードがサポートされました。
- Hauppauge「WinTV-HVR1600 Model 1199」S-Video キャプチャカードがサポートされました。
- USB フラッシュドライブを使用してのリストアディスク起動がサポートされました。
  起動用フラッシュドライブの作成方法は次頁を参照してください。

注意：

起動用フラッシュドライブを使用して DL.3、Axon、DML-1200w/Axon、DL.2 のサーバーをリストアするにはASUSマザーボードP5B-VM、P5Q-EM、P7H55-M、P5W-DH、P5Q-Eのいずれかを使用している必要があります。Intel 915GUX マザーボードを使用しているサーバーは、リストアに USB CD-ROM ドライブが必要になります。

警告：

ディスクパートユーティリティで間違ったディスクを選択すると、システムハードディスクが消去されます。“clean”コマンドを実行する前に、間違いなくフラッシュドライブが選択されているかを厳重に確認してください。また最低でも1ＧＢ以上のフラッシュドライブを使用する必要があります。

1．WindowsVista か Windows7 PC の USB ポートにフラッシュドライブを挿入します。
2．キーボードの Windows キーを押しながらRを押して実行用ダイアログボックスを開きます。
3．“cmd”とタイプしてエンターを押します。(プロンプト表示で入力許可です)
4．コマンドプロンプトで”diskpart”とタイプしてエンターを押します。
5．“Diskpart>”プロンプトにて”list disk”とタイプしてエンターを押します。
6．あなたが起動用にしようとしているフラッシュドライブのディスクサイズを見てください。
7．“Select disk #”とタイプします。#は6で見たディスク番号を入力します。
8．“Clean”とタイプしてエンターを押します。フラッシュドライブ上の全てのファイルが消去されます。
9．“create partition primary”とタイプしてエンターを押します。フラッシュドライブ上にパーティションが作成されます。
10．“active”とタイプしてエンターを押します。これで親ドライブが起動可能になります。
11．“exit”とタイプしてエンターを押します。これによりディスクパーティションユーティリティが終了します。
12．Windows ロゴ（スタートボタン）をクリックしてからマイコンピュータをクリックします。
13．フォーマットする必要のあるリムーバブルディスクのドライブレターを見つけます。
14．コマンドプロンプトウィンドゥ内で“format ?: /fs:fat32 /q”（？には13で見つけたドライブレターを入力します）とタイプしてエンターを押します。
15．ボリュームラベルには“DLRestore”とタイプしエンターを押します。
16．www.highend.co.から ZIP バージョンの XPe イメージをダウンロードし、フラッシュドライブ上へ解凍します。これにて DL.3、Axon、DML1200 w/Axon server のアップグレード用ドライブの準備は完了です。

注意：新しいシステムリストアイメージがリリースされた時は、単純に14～16のステップを繰り返し、最新のＸＰｅイメージでフラッシュドライブをアップグレードするだけです。

DL.3/DL.2 XPe v2.4.0 で追加された新機能

・ＤＬユーティリティメニュー

ＤＬリカバリイメージに新しいユーティリティメニューが追加されました。それはユーザーが新しいハードディスクを必要とする特定の場合に使用します。

リカバリーメニューに含まれるオプション

◯Stock Content Repair　ストックコンテンツの不正なＤＭＸアドレスマッピング修復と、工場出荷時アドレス順の復元を行います。

◯User Content Deletion　全てのユーザーコンテンツをメディアサーバー上から消去します。
このオプションはエラーまたは正しくないフォーマットのコンテンツにより、完全に起動できなくなった場合にのみ使用する事が推奨されます。

- Hauppauge「WinTV-HVR1600 Model 1199」S-Video キャプチャカードがサポートされました。
- USB フラッシュドライブを使用してのリストアディスク起動がサポートされました。
  作成方法は前項を参照してください。

以前のリリース:

バージョン2.0.2で修正されたバグ

13009 DHCP 環境下ではＨＥＳウェブサーバーがスタートしない。
14089 「DLX-12」から「DML-1200」へ名称変更。
14146 DL.3メニュー内のSDIドロップダウンボックスはサポートしないフォーマットをリストします。
14324 Windows イベントログは、“Overwrite events as needed”(必要に応じてイベントを上書き)にセットする必要があります。

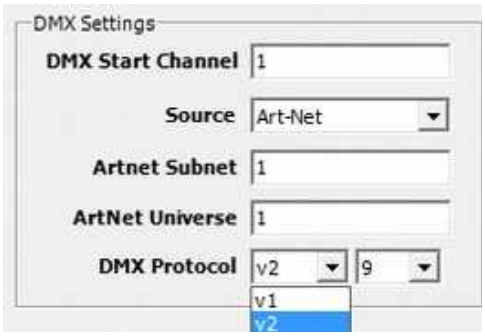
バージョン2.0.1で修正されたバグ

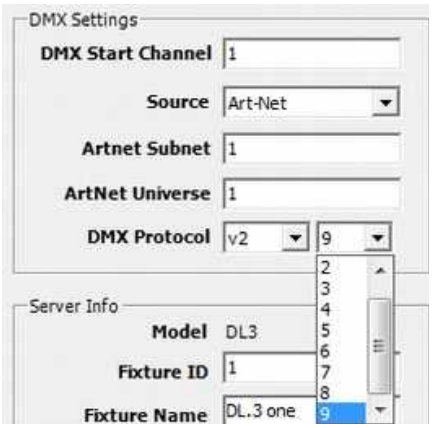
13824 DL.3F での”CAMERA COMM error”表示を止める。
13825 DL.2 は“Hauppauge S-Video Cards”が機能しない。
13826 ”Decklink SDI card”を使用している DL.3 はＳＤＩ出力が動作しない。
13839 メニュー内の Fixture ID Box は二桁表示のみです。
13840 メニュー内の DMX Address Box は二桁表示のみです。
13843 レイヤー数の有効範囲外を選択すると例外をひきおこす。
13855 グラフィックエンジンは X850 ビデオカードを使用していると起動時にクラッシュする。
13858 ビデオキャプチャーソースを複数レイヤーで使用するとキャプチャーがカクカクする。
13861 テストパターンの1か2を選択する時、数（1と2）は中断される。
13862 DL のメニューでユーザーコンテンツを削除するとテキストが不正確になる。
13879 Axon の CMA はネットワークケーブルが刺さっていないと”Gas Gauge info”に反映しない。

バージョン2.0.0で追加された新機能

DMXプロトコル

灯具に新しく追加されたV2モードでは、DMXプロトコルのエフェクト＆レイヤー双方が拡張されました。使用者はCMAまたは灯具のメニューからV1またはV2、どちらかのプロトコルモードと使用するレイヤー数を選択することが出来ます。





注意

V2モード時はVer.2.0.0未満と同じ3レイヤー設定にしても、使用するDMXチャンネルが170chから211chに増加します。（1ユニバース2台までしか使用できなくなります）

以下の新機能はV2プロトコルモードで使用する時のみ使用できます。

Global

- グローバルエフェクトが同時に5つまで使用できるようになりました。
- グローバルレイヤーにフレーミングシャッターが追加されました。
- ビューポイントのX、Yチャンネルを使用して、コラージュ時のブレンディングエリア調整が可能になりました。

  モディファイ1（Viewpoint X Position）横方向のブレンドエリア幅を調整します。エリア幅は0～50%まで調整できます。

  モディファイ2（Viewpoint Y Position）縦方向のブレンドエリア幅を調整します。エリア幅は0～50%まで調整できます。

※“Viewpoint Z Position”は使用しません。

※この機能を仕様する際は、コラージュしている全灯具の縦横それぞれのブレンドエリア値を必ず同じ値にして使用してください。

レイヤー

- 最大レイヤー数が9に拡大されました。(DMX481ch使用)
- 各レイヤー毎にエフェクトを3つまで適用できるようになりました。

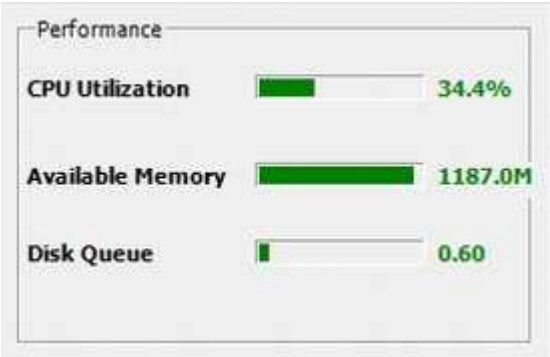
注意！

追加されたレイヤーの使用には以下の制限が伴います。

- DL．2は最大4レイヤーまでに制限されます。(0―4)
- 初期のAXON (Intel マザーボード使用) は最大4レイヤーまでに制限されます。
- DL.3 と後期AXON (Asus マザーボード使用) は最大9レイヤーまで使用できます (0－9)。

「ガスゲージ (ガソリン計)」パフォーマンスインジケーター

3つのガスゲージ、「CPU Utilization(CPU使用率)」、「Available Memory(未使用メモリーサイズ)」、「Disk Queue(ディスク使用量)」がCMAとHUDがスクリーン上に表示されるようになり、コンピューターリソースが確認できるようになりました。これにより使用者は、追加したレイヤー数によるハードウェアの負荷状況を視覚的に確認し、使用するレイヤー数をインテリジェンスに決定する事ができます。



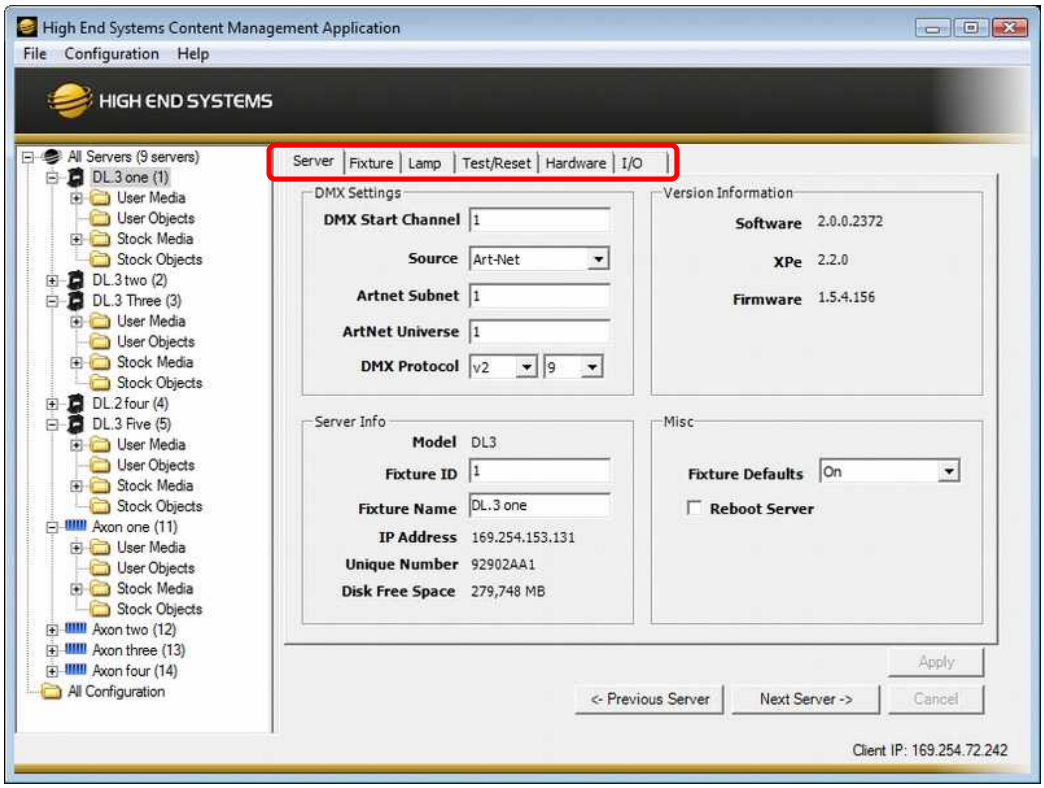
ログファイルダウンロード

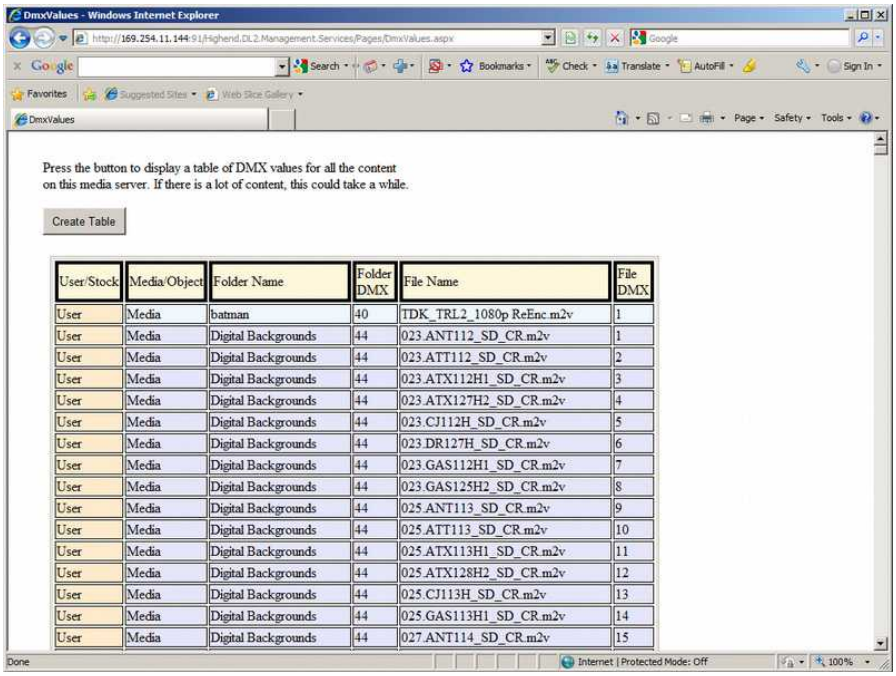
CMAにサーバーからシステムのログファイルをダウンロードする機能が追加されました。使用者はCMA上に表示されている全てのサーバーからログファイルをダウンロードできます。ダウンロード方法は、右クリックし“Download Log”を選択します。ログは拡張子.dlf(digital log file)ファイルとなり保存されます。

このログファイルはHigh End Systemsが、DL．3，DL．2，Axonで発生するであろう、あらゆる問題について解決する事の助けとなります。

CMA＆Fixture Menuの変更

新しいV2プロトコルに対応する為に灯具のメニューシステムとCMA上にいくつかの変更が加わりました。これらの変更は、server タブ内にV1，V2プロトコル選択等の追加、新規に I/O タブ、hardware information タブが追加され、その他の既存タブ内にもマイナーチェンジが行われました。





DMX Summary

以下の新しいエフェクトが追加されました。

- Film Burn
  DMX値＝93
  このエフェクトは複数の燃焼パターンをイメージ上に表示します。

モディファイ1：
燃焼率（バーンスルーレイト）を調整します。
DMX値64から炎有の燃焼パターンになります。DMX値64で最遅、DMX値127で最速になります。
DMX値65以下は炎なしの燃焼パターンになります。DMX値63で最遅、DMX値0で最速になります。

モディファイ2：
燃焼部分周囲の黒い部分の幅を調整します。0が最小で255が最大になります。

モディファイ3：
255の燃焼パターンから一つを選択します。

オリジナルコンテンツ

モディファイ1＝152
モディファイ2＝234
モディファイ3＝211

■Film Noise

DMX値＝94

このエフェクトはフィルム上のひっかき傷を表現します。これにより“ノイズ”と“ジッター”を調整して映画のフィルムのような効果を与える事ができます。

モディファイ1

ノイズ率の調整を行います。DMX値128でノイズ停止、0（最速）～127（最遅）、129（最遅）～255（最速）

モディファイ2

セピア調にカラーをシフトします。DMX値128で効果なし、0～127フルセピア、255＝フルセピア＆最大ジッター

モディファイ3

ノイズレベルを調整します。0で最大、255でノイズなしになります。

オリジナルコンテンツ

モディファイ１＝157

モディファイ２＝94

モディファイ３＝26

■Particle System

3つのパーティクルシステムエフェクト全てを一緒に使用することにより、9つのモディファイパラメーターを調整して様々なパーティカルパターンを作る事ができます。

注意

あなたは Particle System1 エフェクトを使用しなくてはいけません。その後それに対してParticle System2とParticle System3エフェクトを加えることができます。

Particle System1

DMX値＝95

このオプションは基本となるエフェクトを提供します。

モディファイ1

パーティクルエフェクトのエミッターパターン（粒子放出形式）を決めます。現バージョンでも多くのエミッターパターンが使用可能で、今後のバージョンアップで更にエミッターパターンが追加されます。全てのDMX値は、デフォルトから最初のエミッターパターンへ変化します。（Random Within Rectangle）

DMX値	モディファイ1
0	矩形範囲でのランダム
1	矩形上のランダム
2	矩形内部でのランダム
3	矩形外部でのランダム
4	円内のランダム
5	円内部でのランダム
6	円外部でのランダム
7	上でのランダム
8	右でのランダム
9	下でのランダム
10	左でのランダム
11	上と右でのランダム
12	右と下でのランダム
13	下と左でのランダム
14	左と上でのランダム
15	右上と左下でのランダム
16	連続的に上から下へ

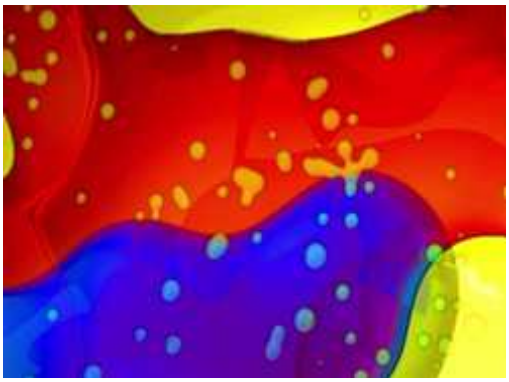
DMX値	モディファイ1
17	連続的に右から左へ
18	連続的に下から上へ
19	連続的に左から右へ
20	連続的に時計方向回転
21	ランダムな左上からの放射
22	ランダムな右上からの放射
23	ランダムな右下からの放射
24	ランダムな左下からの放射
25	上部左右からのランダムな放射
26	下部左右からのランダムな放射
27	四隅からのランダム
28	ランダムな静的矩形内部
29	ランダムな静的矩形外部
30	ランダムな静的矩形上
31	ランダムな静的円内部
32	ランダムな静的円外部
33	ランダムな静的円上

モディファイ2

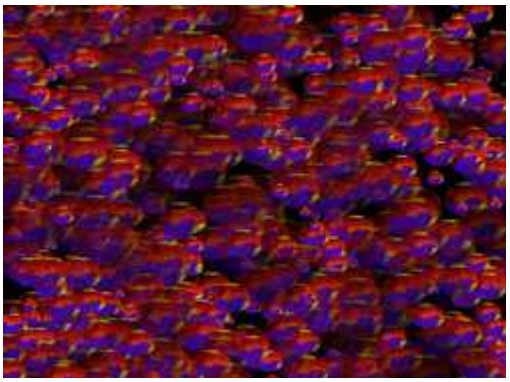
最短の0%から最長の100%の間で、イメージを横切っての各パーティクル軌跡長を調整します。

モディファイ3

このパラメータはパーティクルの加速度を決定します。DMX値128 (50%) が標準。DMX値を中心から0 (0%) へ近づけると遅くなり、255 (100%) へ近づけると最速になります。



オリジナルコンテンツ

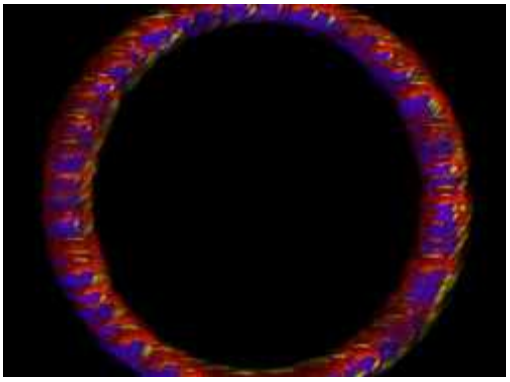


パーティクル1エフェクトを適用

モディファイ1＝0

モディファイ2＝0

モディファイ3＝0



モディファイ1＝33

モディファイ2＝0

モディファイ3＝0

Particle System 2

DMX値＝96

このオプションは、Particle System1エフェクトをベースラインにモディファイを追加する事ができます。

モディファイ1

パーティクルの数を決定します。0 (0%) で最小数、255 (100%) で最大数のパーティクル数になります。

モディファイ2

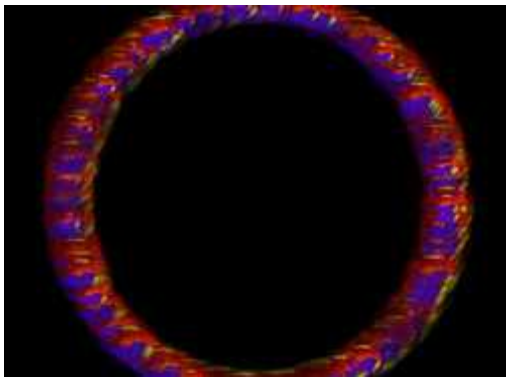
パーティクルのサイズを調整します。0 (0%) で最小サイズ、255 (100%) で最大のパーティクルサイズになります。

TIP

パーティクルサイズの減少は、Particle System1エフェクトでのセット値を引きずり拡張します。

モディファイ3

Particle System1で選択されたエミッター形のサイズを調整します。



モディファイ1＝45

モディファイ2＝62

モディファイ3＝0

Particle System 3

DMX値＝97

既にParticle System1＆2エフェクトを選択していれば、このオプションの効果を得る事ができます。

モディファイ1

初期のパーティクル速度を設定します。0 (0%) が最遅で255 (100%) が最速になります。

モディファイ2

パーティクルの回転方向と速度を設定します。DMX値128 (50%) で回転無し。129 (最遅) ～255 (最速) で反時計回り、0 (最速) ～127 (最遅) で時計回り

モディファイ3

パーティクルのライフタイム (表示される時間) を設定します。0 (0%) が最短で255 (100%) が最長になります。

■Prism

DMX値＝98

このエフェクトは、モディファイパラメーターで設定されたプリズムに、イメージを通して擬似的にプリズムの様な効果を与えます。

モディファイ1

プリズムの面数をセットします。DMX値＝0 (0%) で面無し。面の数はDMX値10での3面から、DMX値255 (100%) の16面まで設定する事ができます。

モディファイ2

プリズムの屈折率を設定します。

0で最小、255で最大になります。

モディファイ3

プリズムを回転させます。デフォルト値は128 (50%) です。

0 (最速) ～127 (最遅) で時計回り、129 (最速) ～255 (最遅) で反時計回りになります。

オリジナルコンテンツ

モディファイ１＝２５５

モディファイ２＝１０７

モディファイ３＝１５５

■Guassian Halo

DMX値＝99

このエフェクトは、イメージの中央から端の方へ向かって円形のぼかしを加えます。

注意

モディファイ3を調整し、それからモディファイ2，最後にモディファイ1の順で調整する事で最小のＣＰＵ負荷で最高の結果を得る事ができるでしょう。

モディファイ1

ぼかし具合の「滑らかさ」を決定させるサンプル幅を増やします。

0＝最小、255＝最大。

モディファイ2

フィルターのパス数を増やします。

0＝1パス（最小値）、255＝16パス（最大値）

モディファイ3

カーブシェイプの範囲を適用します。

0＝適用無し、255＝適用最大

オリジナルコンテンツ

モディファイ１＝１９３

モディファイ２＝２５５

モディファイ３＝２５５

■Scene Change

DMX値＝100

このエフェクトは、次の1フレームからピクセルカラーの変化をビデオコンテンツに基づき透明を作成します。モディファイ1と2は、出力フレーム用のアルファ値を得るために、現在のフレームと前のフレームの間の色差を使用します。モディファイ3は、出力フレームの色を出力する為現在のフレームの色をスケール（階調）します。

モディファイ1

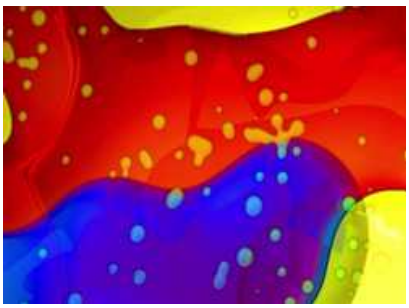
前のフレームRGB値をスケールします。0が最大～255が最小階調です。

モディファイ2

モディファイ1の結果と現在のフレームの間の色差からアルファ値を得ます。DMX値0（最大透明度）～127は、濃い色を透明にする為に作用します。DMX値128～255（最大透明度）は、明るい色を透明にします。

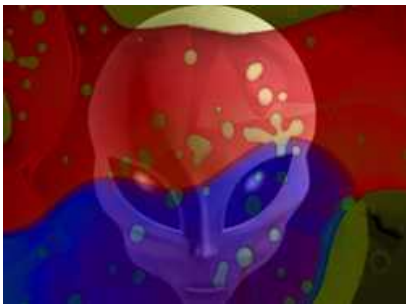
モディファイ3

現在のRGB値から出力用RGB値を得る為にスケールします。DMX値0は最も明るいRGB値を出力します。DMX値255は、最も暗いRGB値を出力します。



オリジナルコンテンツ１

オリジナルコンテンツ２



モディファイ１＝０

モディファイ２＝２５５

モディファイ３＝１８５

■Yxy Luminance Scaling

DXM値＝101

イメージをルミナンス、クロミナンス色空間にマッピングすることで、イメージの色を変更する事なく明るさを調整します。

モディファイ1

ルミナンスの比率。中間から下の値はルミナンスを減少させます。127～0＝黒。中間から上の値はルミナンスを増加させます。128～255＝白。DMX値64で最小のルミナンスイメージを見る事が出来ます。

モディファイ2

xクロミナンス要素比率を調整します。標準のDMX値は128で適用無しです。中間から下はxクロミナンス要素比率を縮小します。0＝最小。中間から上で最大値までになります。255＝最大

モディファイ3

yクロミナンス要素比率を調整します。標準のDMX値は128で適用無しです。中間から下はyクロミナンス要素比率を縮小します。0＝最小。中間から上で最大値までになります。255＝最大。

オリジナルコンテンツ

モディファイ1＝250
モディファイ2＝128
モディファイ3＝128

※　ルミナンスは輝度信号の事

※　クロミナンスは色差信号の事

■Prerotation Translation

DMX値＝102

ローテートパラメーターは、イメージの中心を軸（x、y、zの3軸）として回転します。”Prerotation Translation”エフェクトモードオプションによってイメージを仮想3次元空間に配置する事ができます。それから、オブジェクトにローテーションパラメーターを適用すると、このエフェクトで指定した新しいポジション軸を中心に回転します。

注意

このエフェクトをグローバルで適用した時、どのオブジェクトのローテーションに対しても有効となります。

モディファイ1

イメージの中心位置を横方向へ移動します。0＝アウトプットの左端、255＝アウトプットの右端

モディファイ2

サブピクチャの中心位置を縦方向へコントロールします。0＝アウトプットの上端、255＝アウトプットの下端

モディファイ3

ピクチャのサイズをコントロールします。0＝最小、255＝最大

■Digital MSpeed Control

DMX値＝103

グラフィックオブジェクトレベルのローテーション、スケーリング、ポジションの滑らかな変化の為にDMXデータを滑らかにする努力として歴史的にクロスフェードアルゴリズムが使われています。Digital MSpeed は更なるスムージングクロスフェードを実現し、非常に滑らかな変化を提供します。

以下の事柄は Digital MSpeed エフェクト実行時に適用されます。

- このエフェクトは、グローバルレベルかオブジェクトレベルで適当できますが、有効になるのは1つだけです。グローバルレベルで二つ適用しても有効なのは最初の物だけになります。
- Digital MSpeed をグローバルレベルで適用すると、全てのグラフィックオブジェクトレベルにその mspeed 値が適用されます。
- Digital MSpeed はグラフィックオブジェクトレベルで適用したものが、グローバルレベルで適用したものより優先されます。これはグローバルレベルで全てのグラフィックオブジェクトにある値の mspeed を適用し、更に各グラフィックオブジェクト毎に mspeed 値を設定できる事を意味しています。
- クロスフェード下の digital mspeed コントロールは全てリニアフェードタイムです。全てのランプ(ramp)、スナップ(snap)コンビネーションはコントロールシステムにセットされます。

モディファイ1

MSpeedをローテーション値に適用します。DMX値が0の時MSpeedは適用されずコンソールのクロスフェードタイムが使用できます。クロスフェードタイムは0から増加して255で最速になります。

モディファイ2

MSpeedをスケーリング値に適用します。DMX値が0の時MSpeedは適用されずコンソールのクロスフェードタイムが使用できます。クロスフェードタイムは0から増加して255で最速になります。

モディファイ3

MSpeedをポジション値に適用します。DMX値が0の時MSpeedは適用されずコンソールのクロスフェードタイムが使用できます。クロスフェードタイムは0から増加して255で最速になります。

■Edge Detect B&W2

DMX値＝92

このエフェクトは、イメージコンポーネントの白か黒のエッジだけを表示します。

モディファイ1

サンプル距離を調整します。0＝調整無し、255＝調整最大。

モディファイ2

白か黒のエッジ敷居値を比較調整します。0＝調整無し、255＝調整最大

モディファイ3

検出したエッジ幅をセットします。0－127＝黒背景上の白いエッジ、128－255
白背景上の黒いエッジ。

オリジナルコンテンツ

モディファイ1＝155
モディファイ2＝40
モディファイ3＝129

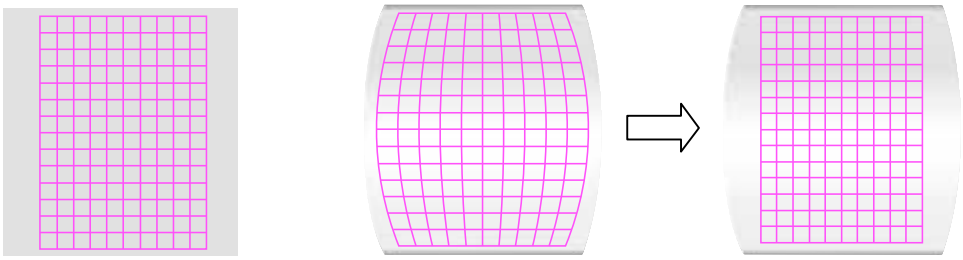
バージョン2．0．0で修正されたバグ

5937　ＣＭＡを通してリモートフィクスチャーの識別が必要です。
9335　ＣＭＡからのログファイルキャプチャ。
10555　無効なファイルをサーバーへコピーしようとするとコピーオペレーション全部が停止する。
10556　コピーオペレーションの中でコピー出来なかったサポート外ファイルを表示してください。
10790　ＣＭＡに S-VIDEO スイッチコントロール（インターナル/エクスターナル）が追加されました。
10992　プロジェクタータイプフィールドはＡｘｏｎスクリーン状態表示から削除されるべきです。
11087　上書きコピー「No to All」が正常に動作していませんでした。
12176　６４bit版のＶｉｓｔａとＸＰをサポート。
12183　ＡｒｔＮｅｔで５１２よりすくないパケットは認識しない。
12744　ユーザーがＡｘｏｎの為にプロジェクタータイプを選択できるフィールドを追加できます。
12877　Mac 用 CMA は DL.3 をアップグレードしないでしょう。
12880　“Configure Columns”での選択は論理順ではない。
12881　“All Configuration View”にコラムを切り替える時に”Unhandled Exception”が発生
12882　コラムウィンドゥ設定時関係ないコラムが選択される。
13111　スレーブサーバーは再生速度の変化に同期しません。
13253　Hauppauge Driver のアップグレード時はインストーラーを作成しろ。
13335　P5Q-E マザーボードは、電源スイッチでシャットダウンするとネットワークが落ちます。
13380　CMA で”Reboot Server”を選択し「apply ボタン」を押した後に「aplly ボタン」が灰色になりません。
13451　コラムリストを閉じてからまた開くと、コラムリストの設定からオプションが消えます。
13600　.NET がインストールされているかどうかを、ＣＭＡインストーラーがチェックする機能が追加されました。
13610　画面解像度を”320x200 8bit color”に変更後 axon を再起動するとエラーになるでしょう。
13636　Decklink SDI カードがＨＤフォーマット設定になっている時、「ATI s-video キャプチャ」からの映像は正しくない色空間で出力されます。
13649　EULA（End User License Agreement / 使用許諾契約書）のヘッダーからＤＬ．３は省かれています。
13657　CMA の全てのコンフィグレーションウィンドゥ内のコラムヘッダーは、正しく整列しません。

以前のリリース

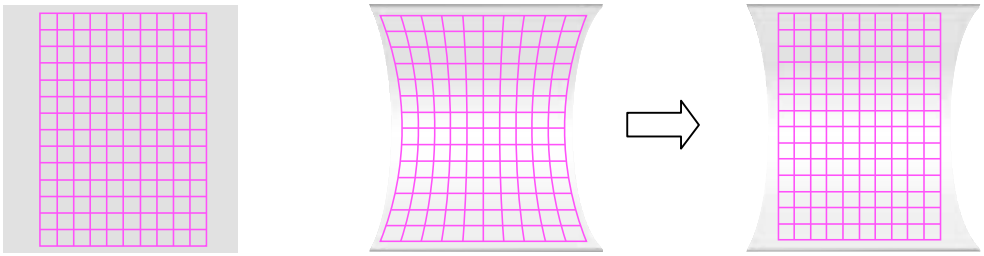
- カーブサーフェスに新しい“Horizontal Cylinder Correction”が加わりました。これは横方向の凸凹面に対応するカーブサーフェスエフェクトです。グローバルエフェクトDMX値148、149に割り当てられています。

■グローバルエフェクトDMX値:148 「横方向凸面補正」
Mod1:補正の強度調整
Mod2:横方向の中心位置調整
Mod3:未使用



平面照射 補正オフ　　凸面照射 補正オフ　　凸面照射 補正オン

■グローバルエフェクトDMX値:149 「横方向凹面補正」
Mod1:補正の強度調整
Mod2:横方向の中心位置調整
Mod3:未使用



平面照射 補正オフ　　凹面照射 補正オフ　　凹面照射 補正オン

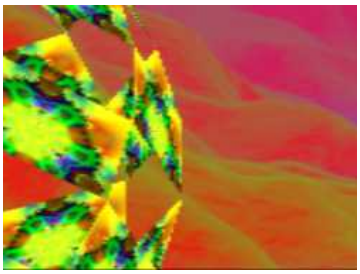
・ コラージュジェネレーター3（DMX値150）とコラージュジェネレーター3ラップ（DMX値151）が追加されました。これは、多配列コラージュ時のブレンドエリアのカーブをアップデートした物です。それによりコラージュ時の繋ぎ目（ブレンディングエリア）がより目立たなくなります。

過去のコラージュジェネレーターとの比較は以下のようになります。

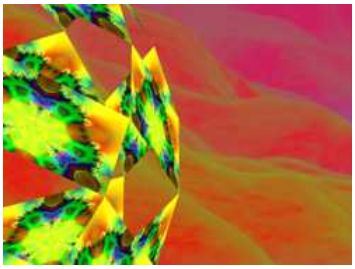
■DMX値：134 「初期コラージュジェネレーター」
過去のショーデータとの互換の為にのみ使用されるべきです。

映像がぼける・・・。
ブレンディングが汚い・・・。

■DMX値：141 「エンハンスコラージュジェネレーター」
初期コラージュジェネレーターよりも綺麗な画質とブレンディングを実現。



初期コラージュジェネレーター



エンハンスコラージュジェネレーター

■DMX値：150 「コラージュジェネレーター3」
エンハンストコラージュと同じ画質に加え、エンハンストコラージュよりもワンランク上のブレンディングを実現。

エンハンスコラージュ　　コラージュジェネレーター3

※全ての画像はあくまでイメージ画像であり実際の物と異なります。

・ コラージュジェネレーターエフェクトのモディファイ3の0～127の範囲は全てのコラージュジェネレーターモードで以下のように分かれています。

0～63	ブレンディングエリアのインテンシティを減少させます。
64～127	ブレンディングエリアのインテンシティを増加させます。

・ グローバルのビューポイントモードDMX値127にてコラージュのブレンドエリア幅をリアルタイムに0%ハードエッジから50%まで変更する機能が追加されました。グローバルビューポイントモードの値を127にした時のモディファイは以下のようになります。

ビューポイントXポジション：ブレンディングエリアの左右幅調整
ビューポイントYポジション：ブレンディングエリアの上下幅調整
ビューポイントZポジション：未使用

バージョン 1.5.4 で修正されたバグ

13205 壊れているジオメトリコレクションエフェクト。
13193 起動時にオブジェクト0が見つからない。
11098 ヘッドファンはシャットダウンと同時に5Vに落ちる。

バージョン 1.5.3 で追加された新機能

・ 新しいモデル”DL3F”対応が加わりました。

バージョン 1.5.2 で修正されたバグ

13021 DL2において”Hauppauge S-video Card”が機能していませんでした。

バージョン 1.5.2 で追加された新機能

- DL.3 用 XPe バージョン 2.2.0 と関連して新しい Declink SDI キャプチャーカードがサポートされました。
- DL.3 用 XPe バージョン 2.2.0 と AXON 用 XPe バージョン 3.3.0 と関連して新しい S-VIDEO キャプチャーカード Hauppauge WinTV HVR-1600 がサポートされました。
- Content Management Application が Windows7 をサポートしました。

バージョン 1.5.2 で修正されたバグ

12810 Windows Vista でアクティブな NIC の接続がないと CMA がクラッシュ。

12828 PNG の透過が正しく機能しません。

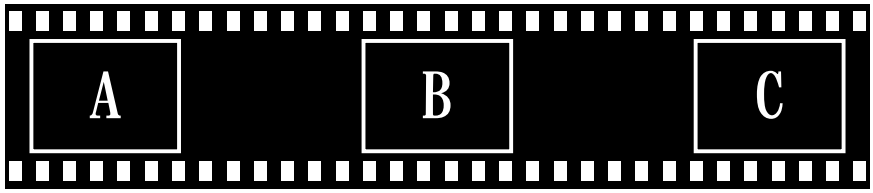
12952 特定のポジションからホームシーケンスを開始すると不正確なポジションに復帰します。

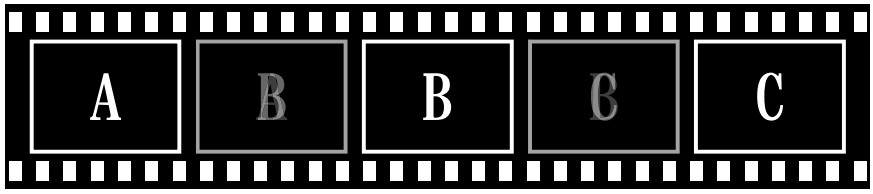
バージョン 1.5.0 で追加された新機能

■スロー再生フレームブレンディング

プレイスピードで動画再生をスローにした時、現在のフレームと次のフレーム間でブレンディングを行う様になりました。これによりスロー再生時のカクカク間が低減されます。

・フレームブレンディング無し

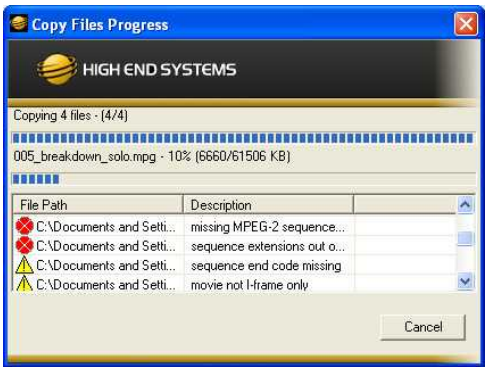




※これは、あくまでフレームブレンディングのイメージです

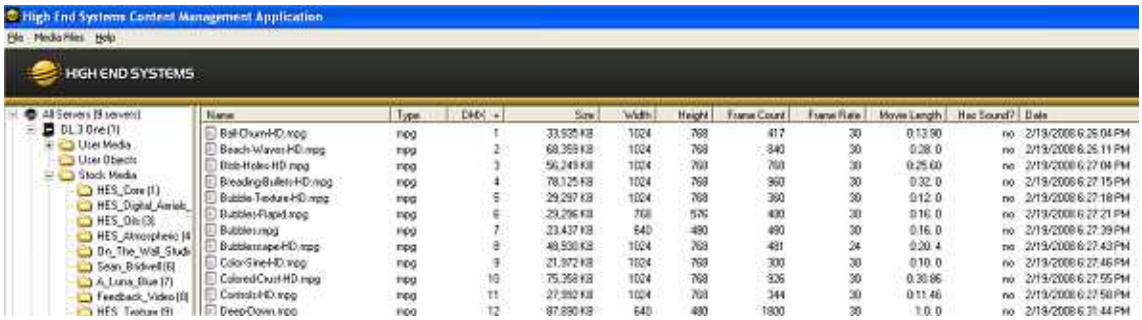
■コンテンツスキャン

Windows 版の CMA を使用して DL3 にコンテンツファイルをアップロードする際、ファイル内容をスキャンする様になりました。これにより不正なファイルを再生し、サーバーがフリーズする等のトラブルが解消できます。



※ 1.5.0 未満のバージョンから 1.5.0 にアップデートする際、既存の全ユーザーコンテンツをスキャンしますのでユーザーファイル数によっては、非常に時間がかかる事があります。スキャン終了後、CMA 上でワーニングファイルは黄色のハイライト、エラーファイルは赤色のハイライトで表示されます。エラーファイルは、DMX アドレスがリセットされ再生出来ない状態になります。

■ＣＭＡでコンテンツの詳細が見られるようになりました。



Name　ファイル名称

Type　ファイル種別

DMX　アサインされた DMX チャンネル

Size　ファイルサイズ (単位：キロバイト)

Width　コンテンツの横ピクセル数

Height　コンテンツの縦ピクセル数

Frame Count　動画ファイルの全フレーム数

Frame Rate　コンテンツの一秒間のフレーム再生数

Movie Length　動画の長さ (時間:時.分.秒で表示)

Has Sound?　コンテンツに音声があるかどうか (コンテンツが正常にエンコードされているならばここは常に NO でなければいけません)

Date　ファイルが最後に更新された時間

■SDI 入力で PAL が選択できるようになりました。

■AXON サーバーで HD SDI カードをサポートしました。

ユーザーは HD SDI カードを加える事で SD SDI との複数入力をサポートします。

サポートする HD SDI 入力は、“1080 29.97PsF”、“1080 25PsF”、“1080 24 PsF”、“1080 23.97PsF”、“720 59.94p”、“720 60p”、“720 50p”になります。

※PsF = “Prgressive Segmented Frame”

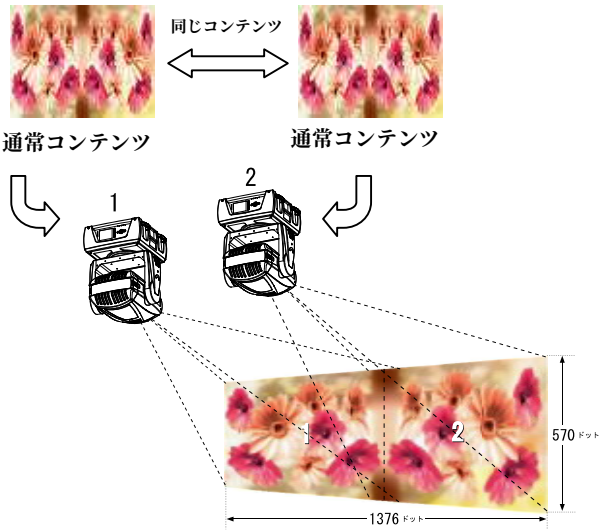
■セグメントコラージュに対応しました。

セグメントコラージュとは、元々分割されたコンテンツを各 DL3 に用意しておくことで、従来のコラージュよりも高解像度でコラージュを行う機能です。

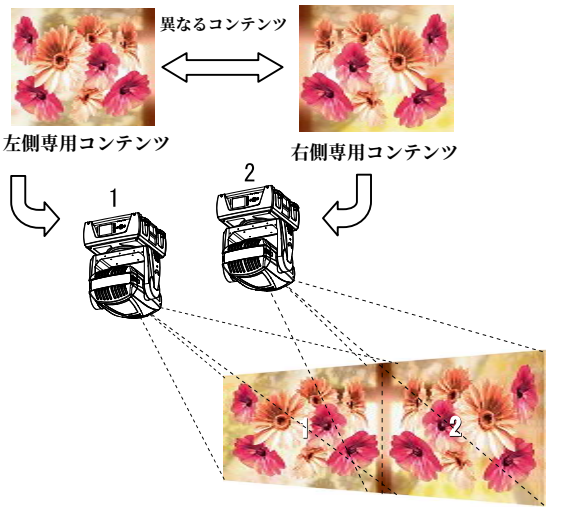
グローバルエフェクト値 146 = ノーマルセグメントコラージュ

グローバルエフェクト値 147 = 360 ° セグメントコラージュ

◎従来のコラージュ



◎セグメントコラージュ



※解像度は使用プロジェクターの解像度による（ほぼドットバイドット）

◎従来のコラージュ

コンテンツが引き延ばされるので多少ぼけてしまいます。コンテンツの解像度は、1376×570（2×1時）等固定でプロジェクターの解像度とマッチしません。アスペクト比を気にしなければ、コラージュ専用コンテンツを用意しなくても使用できます。

◎セグメントコラージュ

ほぼドットバイドットで表示できプロジェクターの解像度を活かす事が可能です。必ずコラージュ専用コンテンツを作成し、それぞれ対応する機器にアップロードする必要があります。

※３Ｄオブジェクトを使用するとエンハンスコラージュに自動で切り替わります。

※全ての画面や効果はデジタル処理によって作成したイメージです。

■新しいグラフィックエフェクトが追加されました。

UV to Transparent (エフェクトモードDMX値＝85)
選択した色をYUV色空間 (Y＝輝度信号、U＝青色成分の差分信号、V＝赤色成分の差分信号) にてコーディネイトし、それら全てを透過させます。
・モディファイ1
　Uカラーの色成分を調整します。
・モディファイ2
　Vカラーの色成分を調整します。
・モディファイ3
　色耐性 (色透過率) を調整します。

オブジェクト1

＋

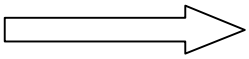
バックグランド

＝

エフェクト適用後
モディファイ1=0
モディファイ2=299
モディファイ3=101

UV to Gray (エフェクトモードDMX値＝84)
選択した色をYUV色空間 (Y＝輝度信号、U＝青色成分の差分信号、V＝赤色成分の差分信号) にてコーディネイトし、それら全てをグレーにします。
・モディファイ1
　Uカラーの色成分を調整します。
・モディファイ2
　Vカラーの色成分を調整します。
・モディファイ3
　色耐性 (色透過率) を調整します。

オリジナルコンテンツ


エフェクト適用後

エフェクト適用後
モディファイ1 = 0
モディファイ2 = 299
モディファイ3 = 101

HS to Gray (エフェクトモードDMX値＝87)

選択した色をHSI色空間 (Hue=色相、Saturation=彩度、Intensity=明度) にてコーディネイトし、それら全てをグレーにします。

・モディファイ1

色相の色成分を調整します。

・モディファイ2

彩度の色成分を調整します。

・モディファイ3

色耐性 (色透過率) を調整します。

オブジェクト1

＋

バックグランド

＝

エフェクト適用後

モディファイ1 = 0

モディファイ2 = 38

モディファイ3 = 255

HS to Transparent(エフェクトモードDMX値＝89)

選択した色をHSI色空間 (Hue=色相、Saturation=彩度、Intensity=明度) にてコーディネイトし、その色全てを透過させ裏側のグラフィックオブジェクトを見えるようにします。

・モディファイ1

色相の色成分を調整します。

・モディファイ2

彩度の色成分を調整します。

・モディファイ3

色耐性 (色透過率) を調整します。

オブジェクト1

＋

バックグランド

＝

エフェクト適用後

モディファイ1 = 0

モディファイ2 = 38

モディファイ3 = 255

Texture shift（エフェクトモードDMX値＝88）

選択されたRGB色値に基づきテクスチャーをシフトさせたイメージを作成します。

・モディファイ1

テクスチャーを左右にシフトさせます。

・モディファイ2

テクスチャーを上下にシフトさせます。

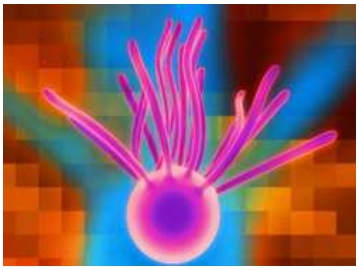
・モディファイ3

シフトする色とスケールを選択します。

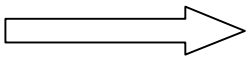
0～84　　シアン（赤と緑）

85～170　　マゼンタ（赤と青）

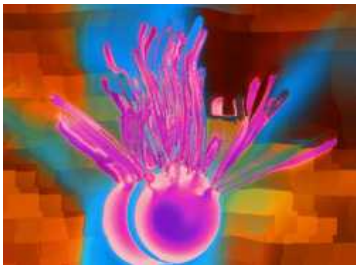
171～255　　イエロー（緑と青）



オリジナルコンテンツ



エフェクト適用



モディファイ1　＝　12

モディファイ2　＝　112

モディファイ3　＝　33

LensGrid（エフェクトモードDMX値＝91）

仮想的な凸レンズのグリッドをイメージ上に作成します。

・モディファイ1

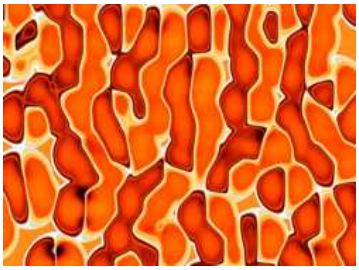
縦方向にレンズの中心点を移動させます。

・モディファイ2

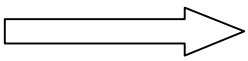
エッジシェーディング（レンズ淵部分の影）を調整します。

・モディファイ3

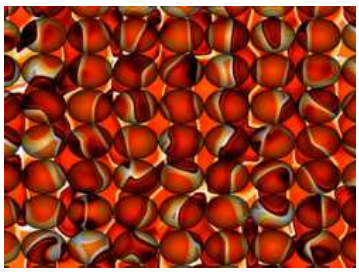
仮想凸レンズの数を調整します。0で最大数、255で1つの凸レンズになります。



オリジナルコンテンツ



エフェクト適用



モディファイ1　＝　12

モディファイ2　＝　112

モディファイ3　＝　33

■V1.5.0 バグフィックス

7170　同名ファイルに上書きできなかったのを修正しました。
9713　ネットワーク接続時オブジェクトローテートがカクカクする。
9794　クローンコンテンツ時、DMX 値の変更が正しく反映されない。
9934　同ネットワーク内に複数のグローバル時間
10068　AXON 起動時ネットワークに接続していないとクローンが機能しません。
10863　ＨＤ　ＳＤＩカードインプットサポートが加わりました。
11067　タイリングエフェクトでタイル間隔の調整。
11494　メモリーリークは SDI のスイッチと関係がありました。
11852　1時間ランニングした後の SDI キャプチャーのラグ。
11915　インストーラーはストックコンテンツの最後に第二の”４×３rectangle”を追加する必要がある。
12036　“Play Once Forward”時の”Trigger Opacity”が機能していませんでした。
12069　クローンコンテンツ時メディアファイルの DMX アドレスが無くなる
12072　不適切なコンテンツを DL や AXON にアップロードするのを防ぐ CMA 上のフィルタリング
12220　SDI キャプチャー時 SDI カードがないとグラフィックエンジンを3秒毎にポーズさせる値の調整
12254　長時間使用後 SDI のアウトプットがカクカクになる
12289　SDI アウトに切り替えた後 SDI キャプチャーに戻す事ができない。
12290　SDI インプットに PAL オプションが追加。
12354　ＤＬ．３　ＰＤＦファイルの代わりにＤＬ．３　ＣＨＭファイルが起動します。
12418　Axon CMA:子フォルダー内でファイルコピーされた時雑フォルダーのファイルコピーを禁止
12446　トータル使用時間表示列が CMA ファイルビューに追加
12447　DL アプリケーション起動中の３０～４５秒間のストール
12448　ＳＤＩアウトは数時間ランニング後フリーズします
12451　“Upgrade.log”と”Critical.txt”は DVD/CD ライティングダイアログから見えるようになりました。
12485　ファームウェアは任意にアップロード（ブート）状態になります。
12489　サーバーを再起動するまで新しく設定したユーザーフォルダーのＤＭＸ値は有効になりません。
12495　Four To One ビューワー使用時モディファイ値を高くするとクラッシュを引き起こす。
12500　フィクスチャーアップグレード HTA が SDI カードがインストールされていると正しくない表示をします。
12568　”UV to Gray”エフェクトが加わりました。
12569　“UV to Transparent”エフェクトが加わりました。
12570　“H to Gray”エフェクトが加わりました。
12571　“HS to Transparent”エフェクトが加わりました。
12572　“Texture Shift”エフェクトが加わりました。
12574　“Lens Grid”エフェクトが加わりました。
12626　キャプチャーデバイスをリビルディング中メモリーリークが起こる可能性があります。

12632　SDI アウトプットはメニューを反転すると復帰しません。

12754　Axon CMA 内ディスプレイセッティンググループボックスのスクリーンコンフィグが正しくありません。

V1.4.3　バグフィックス

10348　パンチルトに必要なファインエラー訂正が有効になりました。

10785　モーションは停止する時に減速するようになしました。

12733　モーターキャリブレーションの時間と正確さが改善されました。

V1.4.2　新機能

“ATI HD4850”ビデオカードが DL XPE イメージ V2.1.0 と関連してサポートされました。

“Asus P5Q-EM”マザーボードがサポートに加わりました。

V1.4.2　バグフィックス V1.4.2

12624　Axon:フレーム同期が正確に動作していません。

12625　S-VIDEO キャプチャーからＳＤIアウトプットはディスプレイを反転させた時復帰しません。

V1.4.1　新機能

“ATI HD4850”ビデオカードが DL XPE イメージ V3.1.0 と関連してサポートされました。