



Hog 4 OS v.1.0.0 リリースノート

Version.1.0.0 (build 304) 2012 年 11 月 8 日リリース

対象: Hog 4, Full Boar 4, Nano Hog 4, Hog 4PC

インストール手順

Hog 4 と Full Boar 4 コンソールは、CD-ROM 又は、USB メモリースティックを使って v.1.0.0 をフルインストールできます。コンソール上でソフトウェアのフルインストールを実行する詳細な手順については、Hog4OS のマニュアルを参照してください。Hog4PC は Hog3PC か Hog2PC と一緒にインストールすることができ、新たな独立したアプリケーションとして実行されます。(ただし、Hog4 PC 又は Hog3 PC の Ver3.2.0 以上をインストールすると Hog2 PC で USB DMX Widget、Super Widget を使用できません。これは、Widget ドライバーが異なるためです。)

ショーファイルの互換性の注意事項

Hog3 OS のショーファイルは、Hog4OS のコンソールと Hog4 PC でロードする事ができます。Hog4OS に読み込まれたショーファイルは、使用していないフィクスチャーライブラリーデータが取り除かれる点に注意して下さい。(最新のライブラリーが取り除かれる可能性もあります。)そのため、Hog4OS のショーファイルは、小さく、バックアップも早くなります。Hog4OS に Hog3OS のショーファイルを読み込める事に加えて、V.3.2.6 以降の Hog3OS のコンソールは、Hog4OS Ver.1.0.0 以降で作成したり保存したショーファイルを読み込めます。

Hog 4 v1.0.0(Build 304) 注目すべき機能

User Kinds

フロントパネルの“H”キーを使用することで、カスタマイズしたホイールセットにダイレクトにアクセスでき、よく使う機能に絞り込んだゴボやカラーなど、フィクスチャーモードへのアクセスがさらに早くなります。

新しい Rate Wheel

HOG4 の連続可変レートホイールは完全に新しくなり、その場で一時的にプレイバックとエフェクトレートを素早くかつ簡単に調整可能になりました。エフェクトレートを 0% にすることで、エフェクトを止めることもできます。もし調整した状態をキューリストに保存したい場合は「Pig + Restore」キーを押すことで素早く記憶できます。

改良されたホイールエディター

ホイールを編集するために、機能リストからドラッグ&ドロップで簡単にホイールを編集することができます。

コンソールからの DP8000 のアップグレードプロセスを改善

ネットワーク上にあって、ソフトウェアの更新を必要とする DP8000 は、「Network」ウィンドウにアップグレードが必要であることを示すヘッダーと共に表示されます。これは Hog3OS のポップアップ方式の通知よりユーザーにストレスをかけません。

DP8000 の Timecode インプットのサポート

DP8000 がタイムコードの入力に対応しました。最大 8 台の LTC Widget・MIDI/LTC Widget を接続することができます。各入力は“index”番号をつけて識別され、DP8000 を経由して HOG4 OS コントロールシステム内では 8 つの独立したタイムコードとして扱われます。

複数の LTC Widget によるタイムコード入力

コンソールは最大で 8 台の USB LTC Widget・MIDI/LTC Widget 接続に対応しました。各入力は“index”で選別されて、HOG4 OS コントロールシステム内では 8 つの独立したタイムコードとして扱われます

新しいタイムコードツールバー

タイムコードツールバーが新しくなりました。大きなクロック表示、新しいリジェネレートフレーム表示、シンプルなシミュレートタイムコードツールの設定、詳細情報ウィンドウなどを提供します。

All KEY

新設された“All”キーは、アクティブエディター上の全てのフィクスチャーを選択することができます。これにより、Hog3 の様に Next と Back キーを同時に押す必要がなくなりました。

トラックボールリング

トラックボールの周りに新設されたトラックボールリングは、ポインター モード時にはウィンドウのスクロール機能を持ち、POS(ボール) モードの時はユーザーが割り付け可能なファンクション ホイールとして機能します。
(HOG4、FullBoar4 のみ)

統合されたフィクスチャーライブラリー

もうフィクスチャーライブラリーをマージしたり「Uncommon」ライブラリーからフィクスチャーを探す必要はありません。リリースされたすべてのフィクスチャーライブラリーはコンソールのソフトウェア内に組み込み済みで、簡単に閲覧することができます。

パッチするフィクスチャーを選択する際のダイナミックセレクション

フィクスチャースケジューラーによりコンソールにインストールされたライブラリーからフィクスチャーを追加することができます。もうショーファイルにフィクスチャーをマージする必要はありません。これはハイエンドシステムズの FTP ライブラリーサイトによって提供される、新しいライブラリーファイルを追加する時に非常に便利です。

プレイバックバー上のチェイス表示の改良

Hog3OS の様にキューリストがチェイスとして使われる際に、プレイバックバー上に設定したフェード時間が表示されます。また、下部には「Chase」の文字と共に bpm も表示され、設定情報を確認しやすくなりました。さらに、実行されているチェイスのクロスフェードタイムも緑の数字でカウントダウン表示されるようになりました。

オープンサウンドコントロール(OSC)

HogNet を通じ、一般的なオープンサウンドコントロール(OSC)を使ってプレイバックメッセージを受信または送信することができます。HOG4 OS は、MIDI ノートを受信することと同じように、ボタンを押す、フェーダーのコントロールなどのハードウェアメッセージの受信を OSC を介してサポートしています。
(Hog 4PC は OSC のフェーダーとエンコーダー・ホイールをサポートしていません。)

MIDI コントロールメッセージによるフェーダーコントロール

MIDI コントロールメッセージを使ってコンソールのフロントパネルにあるエンコーダーや様々なホイールを操作することができます。(Hog 4PC ではサポートしていません。)

MIDI ノートでエンコーダー・ホイールのコントロール

MIDI ノートを使ってコンソールのフロントパネルにあるエンコーダーや様々なホイールを操作することができます。(Hog 4PC ではサポートしていません。)

ソフトキーの増設(ツールバー・ボタン)

HOG4 コンソールファミリーと Hog 4PC は一列 16 個のソフトキー・ツールバー・ボタンを備えました。(Hog3 では 12 個)これにより、多くのビューやウインドウコントロールボタンが使用できたり、「Park」や「Backup」を直ぐに使用できたりします。

“Back Page”キー

“Back Page”キーを押すだけで前のページに戻ることができます。Hog3OS では「Pig+Next Page」キーを押す必要があった機能です。

PDF ファイル出力

新たに合理化された PDF プリント機能により、煩わしいプリンタードライバーを排除しました。プリンターアイコンをクリックすると画面上にシンプルな PDF 生成画面が表示され、Logs フォルダーに PDF ファイルが保存されます。(Hog4 PC は任意の場所に保存可能)PDF プリントプレビューウィンドウも以前より見やすくなり、ズームツールやページビューオプションがあります。

モータライズドフェーダーに対応

HOG4・Full Boar4 コンソールと Hog 4PC は、フェーダーレベルを記憶するモータライズドフェーダーに技術的に対応しました。これはページチェンジした時やマルチコンソールトラッキングで複数のコンソールが接続されている時に便利です。(Hog4 PC は Playback Wing4 に接続時のみ対応)

グランドマスター

独立したグランドマスターのフェーダーが新設され、Hog3OS までグランドマスターとして使っていたフェーダー1はプレイバックに使用できるようになりました。

(HOG4、FullBoar4 と Hog4PC ノーマルモードのソフトフロントパネルのみ)

「Pig+Open+Delete」キーでコンソールのリスタート

フロントパネルの「Pig+Open+Delete」キーを同時に押すことで、ソフトリセット(リスタート)が可能になりました。

新しい GM フラッシュキーオプション

グランドマスター下部のフラッシュキーは、押した際の動作をとフル、ゼロ、オポジットからユーザーが自由に選択できます。

「DBO」キー

新しいトグル「DBO」キーを押すとすべてのインテンシティを 0% にします。

(パークされたフィックスチャーのインテンシティを除きます)

新規ショーファイルの作成時間が大幅に短縮

ソフトウェアをインストールする際にフィックスチャーライブラリーが展開されているため、新規でショーファイルを作成する時に Hog3 OS の様にライブラリーの展開を待つ必要がありません。これによりショースタートをクリックしたら直ぐにでもパッチやプログラムが開始できます。

より早くなったショーファイルのアーカイブ／アンアーカイブ

Hog3 OS とは違い Hog 4OS はライブラリーから各ショーファイルに必要なフィックスチャー情報しかコピーしていないので、バックアップやバックアップファイルの読み込みが格段に早くなりました。

USB フラッシュドライブからのフルインストール

Hog3 シリーズとは違い、Hog 4OS は“オールリナックスバックボーン”により、USB フラッシュドライブ (USB メモリ) を使いすべてのコンソール製品に対して共通の ISO ファイルでフルリストアすることが可能です。

コンソールのソフトウェアアップグレードが 20 秒以下で完了

コンソールソフトのアップグレードは、スタートして終わるまで 20 秒以下で完了。また、再起動を必要としません。

“Back”専用キー

新たに各マスターのポーズキーの下とメインプレイバックのポーズキーの上に“Back”専用キーが新設されました。これにより即座に直前のキューに戻ることができます。ハルトステータス（一時停止）になるまで待つ必要がありません。他のプレイバックキーと同様にリリース等の機能を割り付けるなど、カスタマイズも可能です。

Hog 4PC で Art-Net/sACN の出力に対応

Hog 4PC は最大 8 ユニバースの Art-Net と sACN の出力に対応しました。各ユニバースの出力は、Widget が 1 ポート分接続されるごとに 1 ユニバース有効化されます。

センターホイール

コンソールの中央にジョグ・シャトルが組み合わされたホイールが追加されました。どのフィックスチャーの機能でも割り付け可能です。また、このホイールの機能はアクティブな「H」キーとは独立しており、常に同じ機能を割り付けておくことができます。(HOG4 のみ)

システムアイコンの改良

新たにシンプルかつ視認しやすくサイズ変更可能なアイコンにより、さらに合理化されたデスクトップになりました。例えば、新しい Hog 4OS のチェイスとタイムコードのアイコンは、Hog3OS のアイコンより見やすいアイコンに生まれ変わっています。

新しくすっきりしたダークデスクトップテーマ

シンプルライン、丸みを帯びたエッジと新しいダークテーマにより、Hog 4OS のデスクトップグラフィックユーザーインターフェイスは、より近代的な雰囲気になりました。また、ダークテーマになったことで暗いシーンをプログラミングしている時でもコンソールから出る光を抑制することができます。

新しいディレクトリウンドウカラー(コーディングオプション)

新しいパレットの色付けタイプが追加され、縁に色をつけるタイプと Hog3 OS と同様の全体に色をつけるタイプから選択が可能です。

新しいディレクトリウンドウサイズのオプション

ディレクトリのパレットサイズが、スマール、ミディアム、ラージの 3 種類から選択可能になりました。このサイズの情報はビューにも記憶されます。

パレットに色見本表示オプションの追加

パレットに色見本の表示オプションが追加されました。色はそのパレットの CMY や HS 値を基にして代表的なカラーミックスで表示します。

リスト・シーンディレクトリのフィードバック改良

リストとシーンのディレクトリに表示されるフィードバックがより詳しくなりました。そのリスト・シーンが再生中はフィードバックバーはグリーンになります。同様に一時停止の時はレッド、ステージ上に出力されているがフェードしていないスタンバイ時はブルー、他のリストやシーンによって上書きされた場合はグレーになります。

2つのピッグ(Pig)キー

2つ目の「ピッグ」キーがコンソールフロントパネルの中央に追加され、プレイバックセクションの「Release」キーを同時に押しやすくなりました。もちろん従来からある「ピッグ」キーもそのまま残っています。

「Goto」キーがキー・パッドに近くになりました

「Goto」キーがコンソールフロントパネルの中央付近、プログラミングセクションに移動しました。これによりキー・パッドに近くなり「Goto」コマンド、例えば「Goto, 1, Enter」を入力しやすくなりました。

トラックボールのオープンモード追加

「Open」キーを押したままにすると、トラックボールがオープンモードになります。このモードの時、トラックボールはホワイトに点灯してトラックボールとリングがスクロールハンドラーとしての機能が有効になります。

ショーファイルのリカバリー

Hog3OS コンソールのパーシャルリストアの代わりに、コンソールの OS が起動しなくなった場合、起動中にキーボードの「Esc」キーを押し続けるとブートオプションが表示され、システムユーティリティが起動できます。このユーティリティを使用することで、ショーファイルをコンソールから USB メモリーにコピーすることができます。