



Hog4 OS v3.0.0 リリースノート

Version: 3.0.0 (build 1049) April 15, 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、v3.0.0 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.ryujiro.net/support2/>

DP8000 は v3.0.0 にアップグレードする時にフルインストールが必要です。その際、コンソールを使用してアップグレードするには、コンソールの「Control Panel」にある「HogNet」タブから {enable boot server} にチェックを入れて有効にしてください。v3.0.0 へアップグレード後、DP8000 の HogNet と FixtureNet は以下の設定へリセットされます。

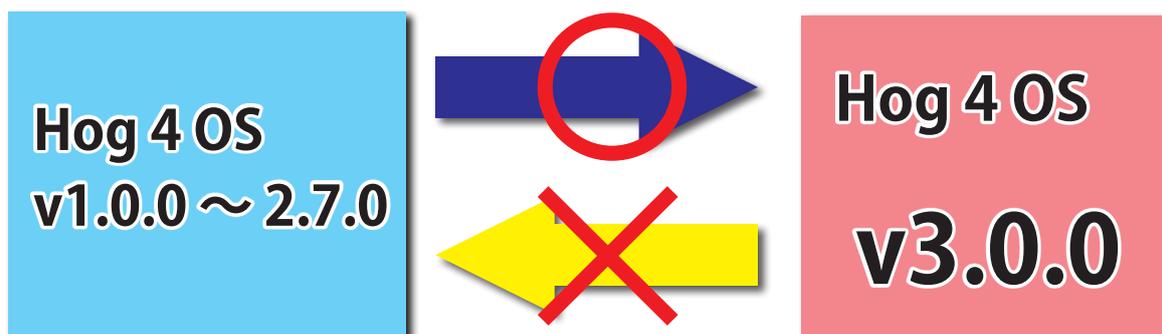
> Net Number1、port 6600、Obtain IP Using DHCP が有効 (チェック入り)

詳しい手順は Hog4 OS のヘルプマニュアルを参照してください。

Hog4 OS v3.0.0 には全てのコンソールのフロントパネルボード用の新ファームウェアが含まれています。結果として FPSPKG パッケージファイルを使用してコンソールをアップグレードした後に、コンソールのすべての構成部品とフロントパネルの機能は一時的に使用不能になります。フロントパネルが自動的に新しいファームウェアのバージョンを読み込み、再び使用可能にするためには、コンソールを再起動する必要があります。また、HedgeHog4 コンソールはアップグレード後に再起動をしないと、間違ったコンソールバージョンをスタートアップアニメーションで表示する可能性があります。

ショーファイルの互換性

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

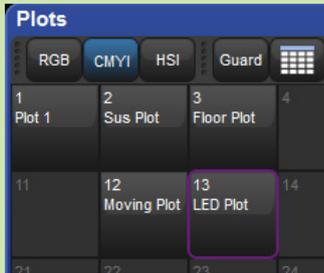


新機能

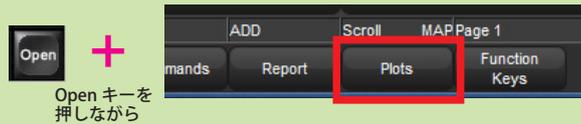
プロット (Plots)

ユーザーはグラフィカルな2次元フィクスチャー図面をショーファイル内に作成することができます。これを使い素早く簡単に器具を選択したり基本的な色のフィードバックを確認することができます。詳細は Hog 4 OS ヘルプマニュアル (ユーザーマニュアル) セクション 20 を御覧ください。

①プロットの作成と開き方

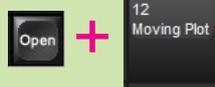


新たに「Plots」ディレクトリーウィンドウが追加されました。このウィンドウを開くには、[Pig] + [Open] + [Fixture] または



新規でプロットを作成するには、通常のパレットと同じように [Record] →空いているところをタッチします。

作成したプロットを開くには [Open] + {作成したプロット} プロットが新しいウィンドウで開きます。



編集ボタン

フィクスチャーを配置したり変更したい時に ON にすると編集可能になります。

グリッド (四角・円) の配置や大きさを変更したい時に ON にすると編集可能になります。

レイアウト部分の表示調整

タッチしてそのまま上下にドラッグすることで拡大・縮小します。

すべてのフィクスチャーを画面内に表示させます。

選択したフィクスチャーに照準を合わせて表示します。

②フィクスチャーを配置

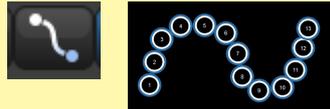


フィクスチャー編集ボタン  が押された状態で、ユーザーナンバーまたはグループパレットを使用してフィクスチャーを選択すると真ん中のタブが自動的に選択され、配置方法が以下の4種類の選択が出来るようになります。

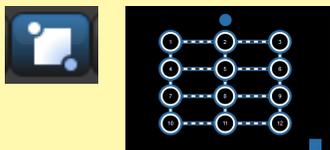
● 直線配置ボタン



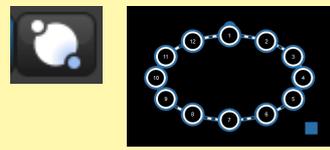
● 自由曲線配置ボタン



● グリッド配置ボタン



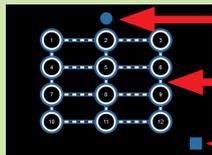
● 円形配置ボタン



フィクスチャー選択後、左側のプロットのレイアウト画面をなぞると配置されます。

※フィクスチャーを配置すると自動的にグリッドが追加されます。(自由曲線配置を除く)

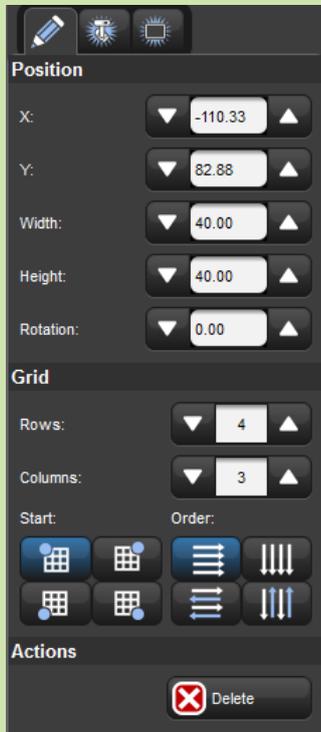
③フィクスチャー配置の修正



●丸のハンドル：ドラッグすると角度調整

■フィクスチャー・グリッドを直接クリックしてからドラッグして配置場所移動

■四角のハンドル：ドラッグすると大きさ調整



配置やグリッドの細かい調整は右側のパネルで行います。鉛筆タブをタッチしてください。フィクスチャーを配置した直後は、鉛筆タブが自動的に選択されてすぐに編集ができます。

Position

X・Y : 配置場所 縦・横の調整
Width・Height : 横幅・縦幅の調整
Rotation : 角度の調整

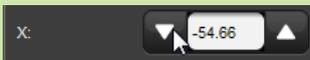
Grid

Rows : 行の調整
Columns : 列の調整
Start : 選択順で若番のフィクスチャーをどこに配置するか設定
(ユーザーナンバーの若番ではありません。)
Order : フィクスチャーの配列順序の設定

Actions

フィクスチャーやグリッドを消去するには、選択して {Delete} ボタンを押します。

各パラメーターはカーソルを数値上に合わせてトラックボリングまたはマウスのホイールを回すことでも調整できます。



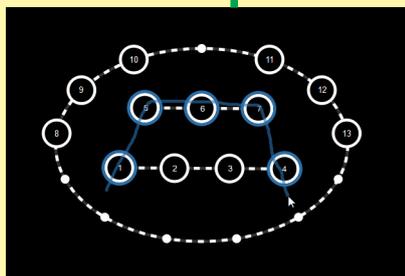
④プロット上でフィクスチャーを選択



プロット上に配置したフィクスチャーはなぞって選択することができます。

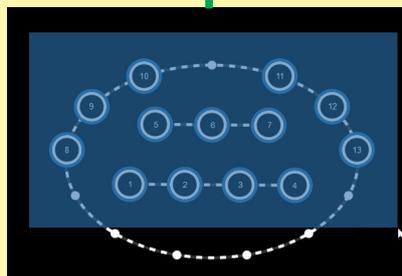
選択方法は上部のボタンから指定します。

※選択する時は編集ボタン（前ページ参照）を OFF にしてください。



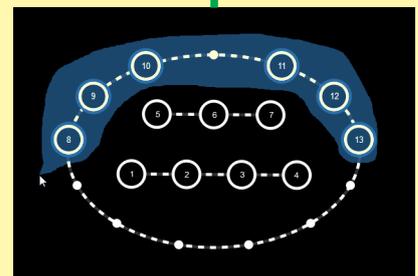
● ライン選択

選択したいフィクスチャーをなぞって選択します。



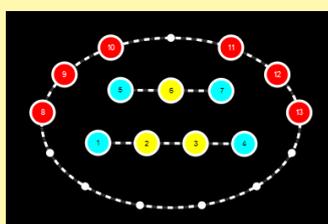
● 範囲選択

選択したいフィクスチャーをなぞって完全に四角い範囲内へ入れます。



● 自由範囲選択

選択したいフィクスチャーを囲むようになぞり完全に範囲内へ入れます。



プロットでは Intensity や CMY、Hue・Saturation などの現在の出力状態を表示します。

ピクセルマッピング (Pixel Mapping)

コンソールオペレーターはプロットウィンドウをピクセルマップの作成に使用することができます。これによりフィクチャーで映像や静止画コンテンツを表示することが可能になりました。また、ピクセルマッピングの再生に使用するためのカスタムコンテンツの取り込みにも対応しています。詳細は Hog 4 OS ヘルプマニュアル(ユーザーマニュアル) セクション 20.4 を御覧ください。

①プロットにピクセルマッピングエリアを追加

プロットウィンドウの上部にピクセルマッピング編集ボタンがあります。まずこのボタンを押します。

次にこのマッピングエリア作成タブを選択後、プロットレイアウトをなぞるとピクセルマッピングエリアが作成されます。

プロットと同様に「Position」で大きさや位置などを変更できます。

LED Plot

Show All Show Selected

Position

X: 353.15

Y: -259.11

Width: 362.04

Height: 271.53

Rotation: 0.00

Pixel Map

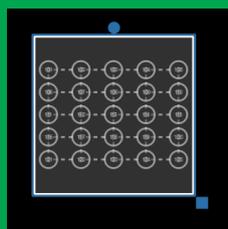
Aspect Ratio: 1:1 4:3 16:9 Free

Layer Fixture Patch:

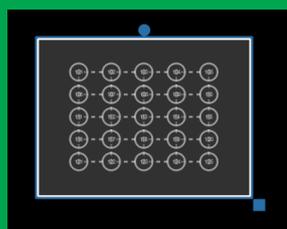
Num	Layer

ピクセルマッピングエリア

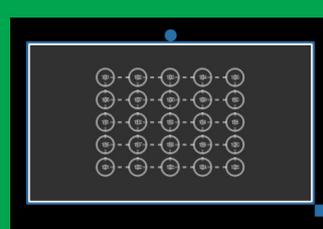
「Pixel Map」でエリアの縦横比率を決めることができます。大きさと角度もプロットと同様に丸と四角のハンドルをドラッグして調整可能です。



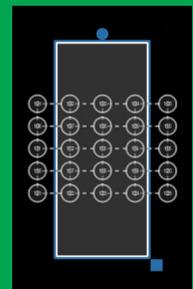
1 : 1



4 : 3



16 : 9



Free

②ピクセルマップレイヤーを追加してパッチ

ピクセルマッピングエリアにレイヤーをパッチします。

「Fixture Schedule」に新たに「Hog」のメーカー名が加わり、「PixelMap Layer」が追加されました。必要なレイヤー数を指定して{OK}を押します。

※ 検索窓を使用して「pixelmap」と入力すると素早く選択できます。

Fixture Schedule

Specify how many fixtures of each type you want to use

Search fixture name: pixelmap

Name

- High End
 - SHOWPIX pixelmapping
 - StudioPix pixelmapping
- Hog
 - PixelMap Layer

PixelMap Layer

Num	Layer
1001	
1002	

Pixel Map

Aspect Ratio: 1:1 4:3 16:9 Free

Layer Fixture Patch:

Num	Layer
<input checked="" type="checkbox"/>	1001 1
<input checked="" type="checkbox"/>	1002 2

「Fixture Window」に PixelMap Layer が追加されます。ここで DMX チャンネルをパッチする必要はありません。

プロットウィンドウに戻ります。ピクセルマッピングエリアが選択されていると、「Pixel Map」の項目に先ほどのレイヤーが追加されています。今選択しているエリアで使用したいレイヤーにチェックを入れてパッチします。

③フィクスチャーにプロットパレットを適用



フィクスチャーを
選択してからタッチ

ピクセルマッピングエリアに配置されているフィクスチャーを選択後（グループパレットも使用可能）、「Plots」ウィンドウで先ほどピクセルマッピングエリアを追加したパレットを選択します。「Programmer」ウィンドウを見るとプロットパレットが適用されているのが確認できます。

※この時、上部のボタンでどのパラメーターでピクセルマッピングを使用するか選択できます。



Num	Intensity	RGB Intensity			Colour Mixing				
		Red	Green	Blue	Cyan	Magenta	Yellow	Hue	Saturatio
101	LED Plot	~	~	~	LED Plot	~	~	~	~
102	LED Plot	~	~	~	LED Plot	~	~	~	~
103	LED Plot	~	~	~	LED Plot	~	~	~	~

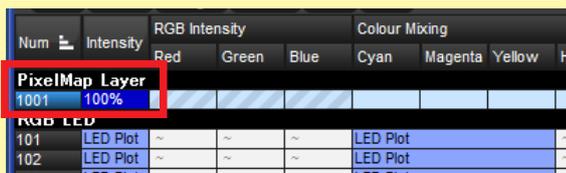


Num	Intensity	RGB Intensity			Colour Mixing				
		Red	Green	Blue	Cyan	Magenta	Yellow	Hue	Saturatio
101	LED Plot	~	~	~	~	~	~	~	LED Plot
102	LED Plot	~	~	~	~	~	~	~	LED Plot
103	LED Plot	~	~	~	~	~	~	~	LED Plot

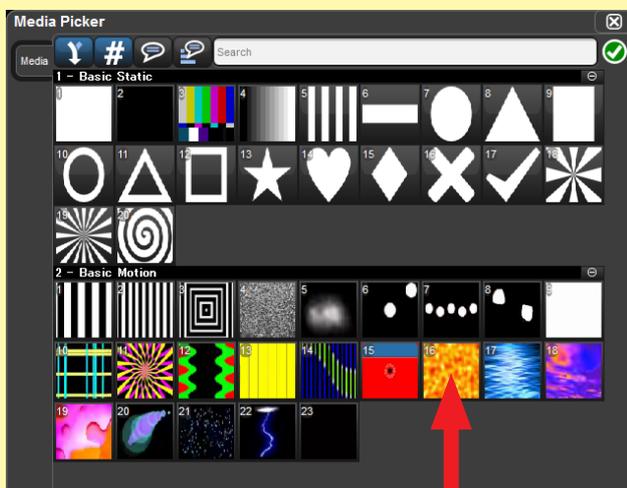


Num	Intensity	RGB Intensity			Colour Mixing				
		Red	Green	Blue	Cyan	Magenta	Yellow	Hue	Saturatio
101	~	LED Plot	~	~	~	~	~	~	~
102	~	LED Plot	~	~	~	~	~	~	~
103	~	LED Plot	~	~	~	~	~	~	~

④ PixelMap Layer を使用して静止画・動画を出力



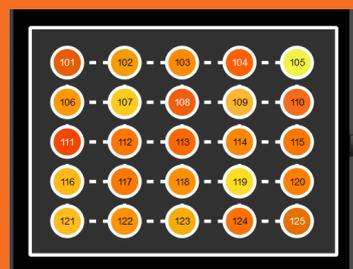
フィクスチャーにプロットパレットを適用したら、最後に「PixelMap Layer」を選択して Intensity を 100% にします。



レイヤーを Intensity100% にしてからタッチ

そして [Open] + {Media Picker} で「Media Picker」ウィンドウを開き静止画・動画コンテンツを選択するとフィクスチャーに出力されます。（標準でいくつかのコンテンツが入っています。）

出力結果



「PixelMap Layer」はカラーや再生スピード、位置、回転などを調整することが可能です。



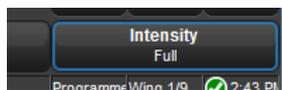
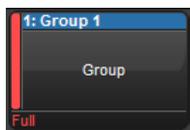
ユーザーが作成した静止画や動画を追加する方法については、ユーザーマニュアルを御覧ください。

インヒビティブサブマスターの調整に [Choose] + [エンコーダー] が使用可能

ユーザーはインヒビティブサブマスター（グループマスター）に設定されたマスターの [Choose] キーを押しながら「Intensity」と表示されたメインエンコーダーホイールを回すことで、インテンシティーレベルを調整することができます。

（または、プレイバックバー上に表示されたマスターを押しながらホイールを回すことでも同様の操作が可能です。）

これにより物理フェーダーをもたないマスターに割り付けられているインヒビティブマスターでもレベルを調整することができます。



画面上のプレイバックバーに割り付けられたインヒビティブサブマスター（グループマスター）をタッチしながら「Intensity」と表示されたホイールを回すことで Intensity 調整が可能になりました。

ファイルブラウザーでの [PIG] キーの使用方式

ファイルブラウザー上でファイルまたはフォルダを選択する時に PIG（豚）キーを押し続けていると外部キーボードの Ctrl キーを押している時と同様に、ファイルまたはフォルダを 1 つずつ複数選択します。（以前のバージョンのソフトウェアでは、PIG キーを押しながらファイルまたはフォルダを選択するとキーボードの Shift キーを押しながら同様の動作になっていました。）また、ファイルブラウザー上で PIG キーを押しながら 1 つのフォルダを選択すると、フォルダを開くことなく、選択することができます。

フロントパネル HID モードの改善

v3.0.0 へアップグレードした後にコンソールのフロントパネルは、[Pig] + [Fan] + [↑] を同時に押した時だけ HID モードに入ることができます。もし他の余分なキーが押されていたらコンソールは HID モードに入ることはありません。またアップグレードにより、コンソールのフロントパネルが HID モードに入っている時は [Blind] キーが常時点滅するようになりました。

Hog4 センターホイールの改善

Hog4 コンソールのセンターホイールは、単一整数毎に DMX パラメーターを調整できるようになりました。例えばメディアフォルダやメディアファイルを 1 つずつセンターホイールのダイレクトコントロールホイール（内側ホイール）で選択する場合に利用できます。なお、センターホイールのシャトルコントロールホイール（外側ホイール）は以前と同じ動作をします。

Hog 4 OS v3.0.0 (build 1049) バグ修正 :

- D-02222: Cue を記録する時に Desktop がクラッシュする
- D-02226: グループをプレイバックバーへ移動すると Desktop をクラッシュさせる
- D-02395: パラメーターを持たないためビルド出来なかった User created フィクスチャーでショーマージが失敗する
- D-02397: 偶然 HID モードが有効になることを防ぐ
- D-02398: シンタックススレッドからダイレクトに呼び出されるためスロットツールバーがクラッシュ
- D-02402: Choose ホイールハンドラーの機能性は安全スレッドではなくクラッシュを引き起こすことがある
- D-01979: キューリストがチェイスに設定されている時 "Apply to Existing Cuelist" が Main/Master 割り付けで機能しない
- D-02127: 0 から始まる設定の時 Console settings ウィンドウが適切に PIN コードを表示しない
- D-02189: エンターを押さないで 169 グループを選択した時に Desktop がクラッシュする
- D-02196: キーを押し続けている時キーボードナンバーはもうリピートしない
- D-02310: 同時に IN/OUT OSC フェーダーコマンドがあると Playback がクラッシュする
- D-02317: Seconds/3 ユニットコントロールデータは不正である
- D-02321: HH と RH : キー押下を二重または失敗する