



Hog4 OS v3.10.0 リリースノート

Version: 3.10.0 (build 1809) December 19, 2018

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, Hoglet 4

インストール手順と注記

v3.10.0 を使用するには、Hog4 OS の全てのコンソールでフルインストールが必要です。また、v3.10.0 から以前のソフトウェアリリースへダウングレードする際にも同様にフルインストールが必要です。

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、v1.0.0 ~ v3.8.0 までのバージョンはフルシステムリストアの手順書、v3.9.0 と v3.10.0 は v3.9.0 の日本語リリースノートをご覧ください。どちらの資料もウシオライティングのサポートページに掲載しています。

<http://www.ushiolighting.co.jp/entertainment/support2/>

重要：フルインストールが完了するとコンソールは再起動します。「Hog4 Start」スクリーンが表示されたら、**30 秒間は何も操作せずに待ってください**。その間にフロントパネル基盤へ新しいファームウェアがロードされます。すべての [Choose] キーが点滅してデスクライトが点灯したら、ファームウェアのアップロードが完了です。この状態になったらコンソールは、ショーファイルを開く準備ができていて使用可能です。



ショーファイルの互換性

Hog4 OS v3.10.0 で作成、または読み込み編集したショーファイルは、v3.9.0 と v3.10.0 に互換性があり読み込むことができます。しかし、そのショーファイルは下位バージョン (v1.0.0 ~ v3.8.0) に対して互換性はありません。ただし、下位バージョンで作成したショーファイルは v3.10.0 で読み込むことはできます。

フィクスチャーライブラリーについて

フィクスチャーライブラリー v4.18.447 が、Hog4 OS v3.10.0 と一緒にインストールされます。既に作成されたバージョン 4 フィクスチャーライブラリーとそれを含むショーファイルは、Hog4 OS v3.10.0 と互換性があり使用可能です。

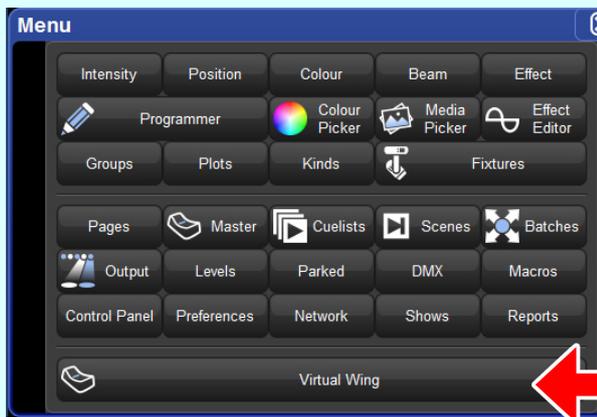
新機能と拡張

バーチャルウィング

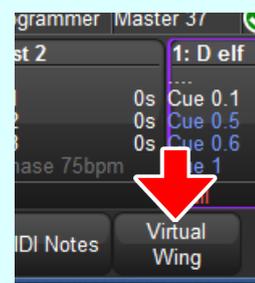
新たに追加された「Virtual Wing Window」(バーチャルウィングウィンドウ) は、プレイバックウィングの物理コントロールを模したグラフィカルな操作画面を提供します。一度に複数のバーチャルウィングウィンドウを表示することが可能で、さらに様々なプレイバックマスター上のマスターを制御するために個別にカスタマイズすることもできます。

バーチャルウィングをコンソール上に表示させるには：

1. タッチスクリーンの空いているところをタッチし続けて「Menu」ウィンドウを表示させます。
2. 「Menu」ウィンドウにある {Virtual Wing} ボタンをタッチします。
3. プレイバックバーをバーチャルウィングに割り付けるためには、ウィンドウ上部にあるスクロールボックスを使用してください。
4. バーチャルウィング内で表示する制御項目を選択するには、ウィンドウ上部の  ボタンを押して選んでください。

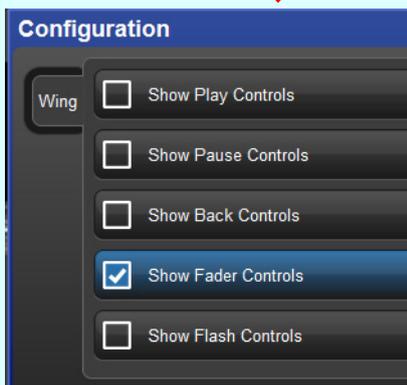


[Open] + {Virtual Wing} ボタンを押すこともバーチャルウィングを開くことができます。



画面の何もウィンドウがない部分を長押し、またはダブルクリックすると表示される「Menu」ウィンドウの下部にバーチャルウィングを表示させるボタンが追加されました。

ウィンドウ上部の設定ボタンを押すと「Configuration」ウィンドウが開き、ウィングにどのボタン・フェーダーを表示させるのが取捨選択できます。



例えばフェーダーだけを表示するように設定すると、グループマスターを並べたり作業用あかりを入れた HTP リストを並べるといった使い方ができ、物理フェーダーを節約できます。



バーチャルウィングは、複数表示させることができます。左図の右下のように設定ボタンなどを消すこともできるので、スペースを有効活用したい時にお試しください。

消す方法

設定ボタンの横付近で右クリック → 「Options」のチェックを外す

ダイナミックプレイバックバーのハードウェアドッキング

コンソールのフロントパネルと物理プレイバックウィングは、「Control Panel」ウィンドウ内の {Wings} タブで複数のプレイバックバーを割り付けることができるようになりました。これらのプレイバックバーは、様々な方法を使って動的に物理プレイバック（フェーダー・再生キー）と結びつけ、制御に使うことができます。

- {Dock (ドック)} ボタンは「Control Panel」ウィンドウの {Wings} タブにあるプレイバックバーに関連付けられています。
- フロントパネル中央の [Choose] キー+数字キーは、プレイバックバー番号と一致しており、ショートカットとしてプレイバックバーの選択に使用できます。
- 各プレイバックバーに {Dock} ボタンがあります。表示させる・隠すには、プレイバックバー上で右クリックして {Toggle Dock Indicator} を押してください。

>> 詳細は、v3.10.0 のヘルプマニュアル、セクション 3.5 をご覧ください

コンソール上に表示するプレイバックバーを選択します。[Pig(豚)] + [数字]でも同様に表示・非表示を選択できます。

プレイバックバーに紐付けるフロントパネル・ウィングを選択します。コンソール単体の場合は、「Front Panel」と表示されます。(画像の例は、外付け増設ウィングをつなげている状態。)

プレイバックバーと物理プレイバック（フェーダー・キー）がドッキング（フェーダーなどで操作可能な状態）した時にプレイバックバーの位置を移動するかしないかを選択します。(次ページ参照)

選択したプレイバックバーを物理プレイバックにドッキングするボタン。1つの物理フェーダーにつき、ドッキングできるプレイバックバーは1つのみです。

プレイバックバー上で右クリックすると下図のメニューが表示されます。

ドッキングしているフロントパネル・ウィングの [Choose] キーが青点減します。

プレイバックバーの幅を Playback Wing4・Master Wing4 に合わせます。

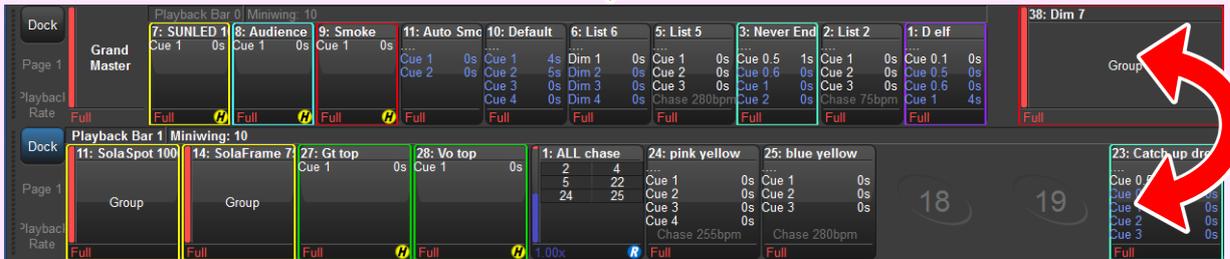
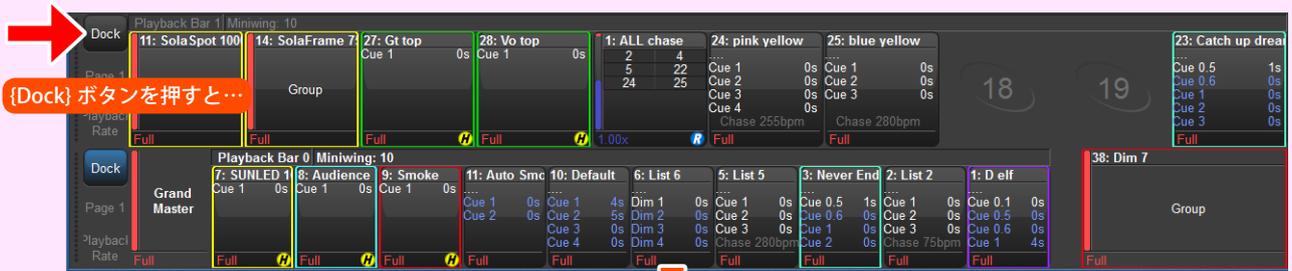
プレイバックバーの番号と紐付けされているフロントパネル・ウィングを表示するヘッダーを表示させます。

{Dock} ボタンを表示させます。

Playback Bar 1 Miniwing: 10
11: SolarSpot 100 14: Solar-rame 7 27: Gt top 28: Vo top 1: ALL ch
Page 1
Group Group
Playback Rate Full Full Full Full 1.00x

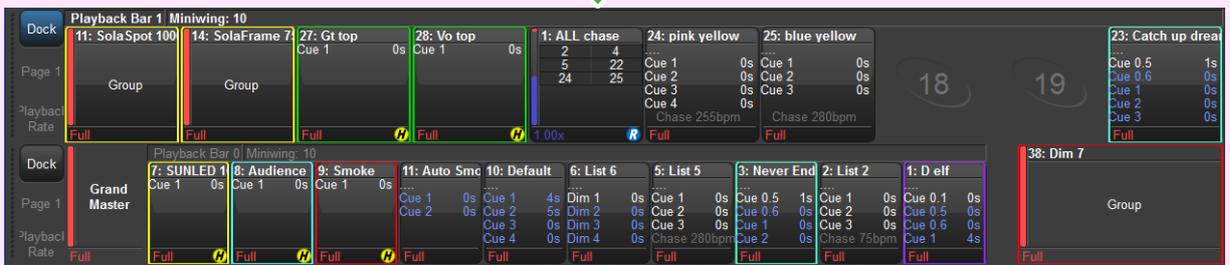
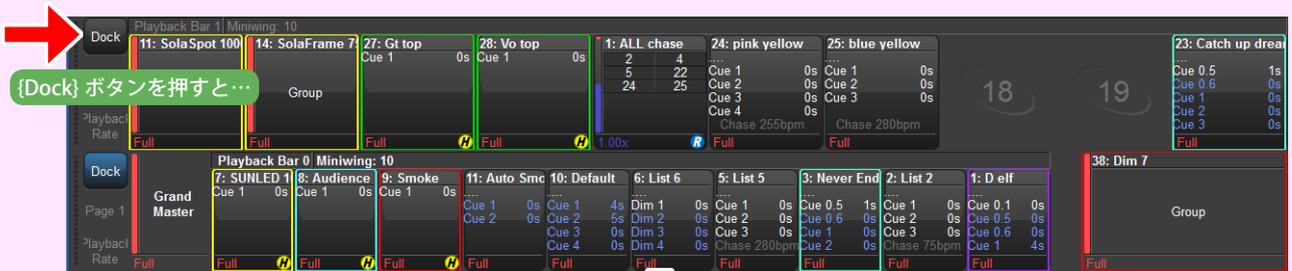
Playback Bar 0 Miniwing: 10
7: SUNLED 1 8: Audience 9: Smoke 11: Auto Smc 10: Default 6: L
Page 1
Grand Master
Playback Rate Full Full Full Full Full Full

「Docking Behavior」が {Move to Bottom} の場合



{Dock} ボタンを押したプレイバックバーが、画面下部に移動して物理プレイバック（フェーダーなど）で操作可能になります。

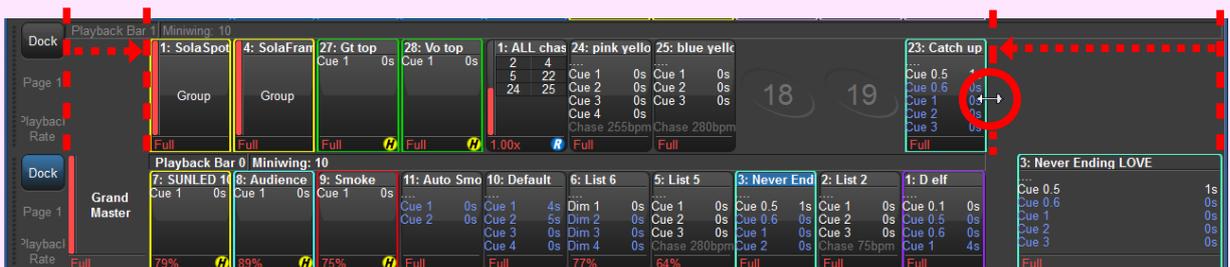
「Docking Behavior」が {Leave in place} の場合



{Dock} ボタンを押したプレイバックバーは、移動せずに物理プレイバック（フェーダーなど）で操作可能になります。

ワンポイント

プレイバックバーの端にカーソルを合わせて矢印になった状態でドラッグすると、幅を調整できます。物理プレイバックと画面上のプレイバックバーの幅を合わせたい時に便利です。

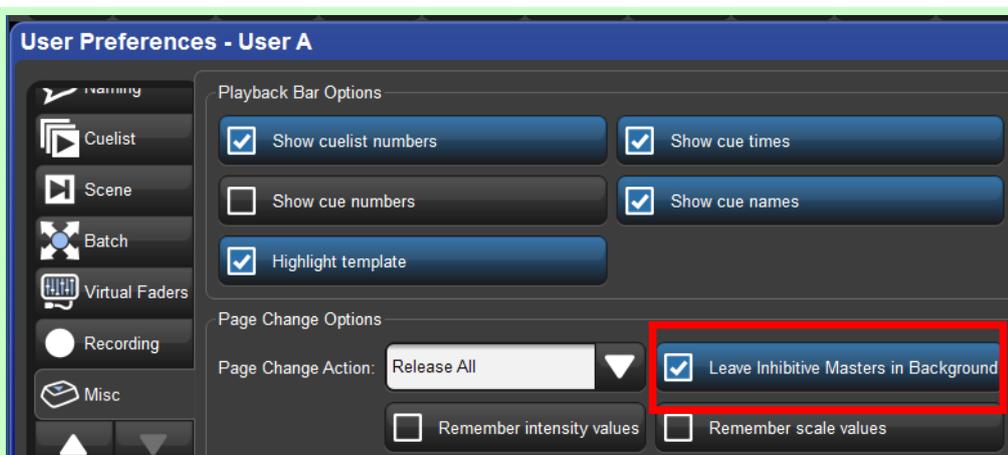


バックグラウンドで動作するグループマスター（＝インヒビティブマスター）

{Leave Inhibitive Masters in Background} のオプションが、「User Preferences」ウィンドウの {Misc} タブに追加されました。このオプションが有効になっていると、ページを変更した時に変更先のページのマスター（プレイバックフェーダー・キー）に割り付けられていないグループは、リリースされずにそのレベルを維持します。このオプションは新規でショーファイルを作成すると、初期設定では有効になっています。この機能拡張に関連して、以下の点が変わりました。

- 「Group Directory」ウィンドウは、グループのインテンシティ（明るさ）のレベルが抑制（調光）されている時に、その状態を示すフィードバックを表示します。レベルが 100% 未満の時に、その数値が表示されます。もしグループのレベルがステージ上のフィクスチャーに影響を及ぼす状態だった場合、赤い帯がグループセル（パレット）上にも表示されます。
- マスターに割り付けられていないグループでも、「Group Directry」上でグループのセル（パレット）を押し続けながら 5 番目のメインエンコーダーホイール（小型コンソールの場合は、4 番目のエンコーダー）を回すことで調整することができます。
- [Group] + [Release] キーを押すとバックグラウンドで現在使われているグループマスターがリリースされ、デフォルトの 100% (Full) に戻ります。（現在のページ上に割り付けられていないマスターに適用されます。）
- 「Goroup Directroy」がリストビューで表示されている時に、「Location(s)」列には調整中のグループが割り付けられているページ（p）とマスター（m）の番号を表示します。
- グループマスターのリリースタイミング（時間）を調整するには、グループのセル（パレット）を押し続けている間に、メインツールバーに表示されるスクロールボックスを使用してください。

>> 詳細は、v3.10.0 のヘルプマニュアル、セクション 17.11 をご覧ください



{Leave Inhibitive Masters in Background} のオプションが追加されました。

オプションがオフ
ページに割り付けられたインヒビティブマスター（グループマスター）は、ページを変更するとリリースして Full (100%) に戻ります。

オプションがオン（初期設定）
ページに割り付けられたインヒビティブマスターは、ページを変更しても調整した値を保持します。



物理プレイバックに割り付けられていないグループでも調光できるようになりました。「Group Directry」上で希望のセル（パレット）をタッチしながら一番右側のエンコーダーホイールを回して調整します。

「Group Directroy」上で調整している（調光してゲージを切っている）グループにパーセンテージ（%）が表示されます。調整することで、実際の出力に影響が出ている場合は、赤い帯が表示されます。

Group Directory

Guard  

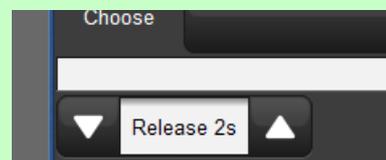
#	Name	Colour	Comment	Intensit	Location(s)
1	SolaSpot 1000	Yellow		77%	p1 m11...
2	SS1000 Up	Yellow			
3	SS1000 down	Yellow			
4	SolaFrame 750	Yellow		64%	p1 m12...
5	HEX	Blue		79%	p1 m21
6	QUAD	Blue		89%	p1 m22
7	UNO	Blue		75%	p1 m23
8	UNO shimo	Blue			

スプレッドシートビューボタンを押してリストビューに切り替えると、調光しているグループには「Location(s)」に p (ページ) と m (マスター) の番号が表示されます。グループマスターが複数のマスターに割り付けられていると、代表の番号の後に「…」が表示されます。



バックグラウンドマスターのリリース

物理プレイバックに割り付けられていないグループを一気に払いたい (デフォルトの Full に戻したい) 時は、[Group]+[Release] を押しと指定されたリリースタイムで Full に戻ります。



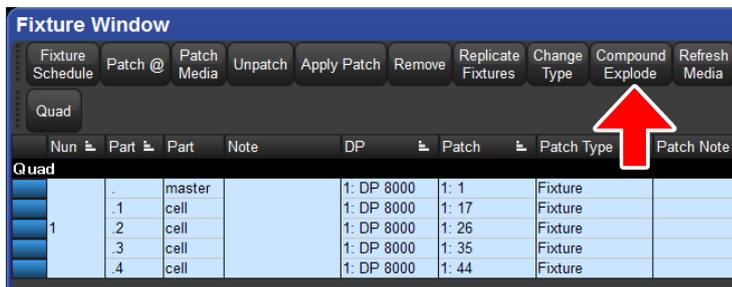
リリースタイムの設定

Hog4: グループのセル (パレット) をタッチしながらメインツールバー上に表示されるタイム (上図) をソフトキー (銀色ボタン) を使って設定します。

その他のコンソール: グループをいったんプレイバックバーへ割り付けて物理プレイバックにドッキングします。その状態で割り付けられたマスターの [Choose] キーを押しながらタイム (上図) をタッチして設定します。

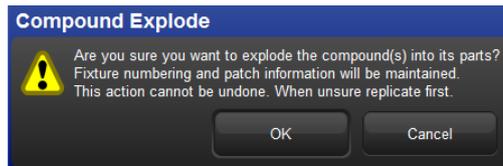
コンパウンドフィクスチャーの展開

コンパウンドフィクスチャーを個々のパーツ（フィクスチャー）として分割できるようになりました。分割するには、コンパウンドフィクスチャーを選択して「Fixture Window」の上部にある {Compound Explode} ボタンを押してください。



コンパウンドフィクスチャーを選択した状態で、{Compound Explode} ボタンを押すと1つにまとまっていたフィクスチャーが各パーツへ分割されます。セルの順番を逆にパッチしなければいけなくなった場合などに便利な機能です。

Nun	Part	Part	Note	DP	Patch	Patch Type	Patch Note
Quad							
	.	master		1: DP 8000	1: 1	Fixture	
1	.1	cell		1: DP 8000	1: 17	Fixture	
	.2	cell		1: DP 8000	1: 26	Fixture	
	.3	cell		1: DP 8000	1: 35	Fixture	
	.4	cell		1: DP 8000	1: 44	Fixture	
Quad cell							
1.1				1: DP 8000	1: 17	Fixture	
1.2				1: DP 8000	1: 26	Fixture	
1.3				1: DP 8000	1: 35	Fixture	
1.4				1: DP 8000	1: 44	Fixture	
Quad master							
1				1: DP 8000	1: 1	Fixture	

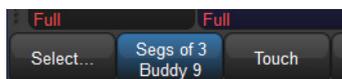


注意ウィンドウの {OK} を押すと個別のパーツへ分かれます。この操作は取り消すことができないので注意してください。ユーザーナンバー（灯体番号）とパッチ情報は維持されます。

{Segments...} ボタンの拡張

セグメントとバディングに何か設定をしている場合に、メインツールバーにある {Segments...} ボタンが青色になり、プログラムの基礎となるセグメントとバディング設定が表示されるようになりました。

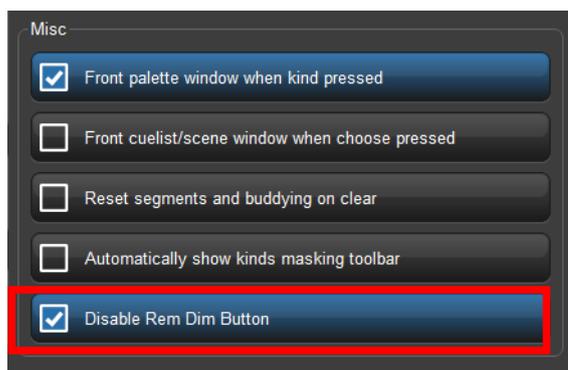
加えて新規ショーファイルで {Buddy parts} オプションが、無効に設定されるようになりました。



セグメントとバディングの設定が、ツールバーを閉じても現在の設定状態が確認しやすくなりました。また、{Buddy parts} ボタンがデフォルトで無効になったため、有効になると同様に {Segments...} ボタンが青色に変わります。

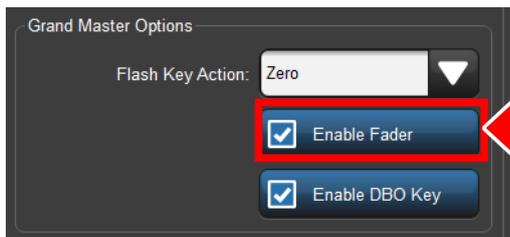
{Rem Dim} の無効化オプション

{Rem Dim} ボタン（リマインダー・ディム：ディマーを残す）を無効化する新たなオプションが「User Preferences」ウィンドウの {Programming} タブに追加されました。新規ショーファイルでは、{Rem Dim} ボタンは無効化されています。



グランドマスターのためのフェーダー有効化オプション

新たに {Enable Fader} オプションが、「User Preferences」ウィンドウの {Misc} タブ内の「Grand Master Options」に追加されました。このボタンは新規のショーファイルで有効化されていますが、無効化することもできます。



Hog4 や Full Boar4 に備わっている、専用のグランドマスターのフェーダー機能を使えないようにできるオプションが追加されました。「Flash Key Action」と {Enable DBO Key} ボタンと合わせて、グランドマスター関連の機能をすべて無効化できます。

Hog 4 PC：ファイルディレクトリの名前変更

以前からディレクトリのパス名の一部として「Flying Pig Systems」を使用していた Hog4 PC のディレクトリは、「High End Systems」を使用するように修正されました。既存のディレクトリは、Hog4 PC v3.10.0 のインストール中、自動的に名前が修正されます。

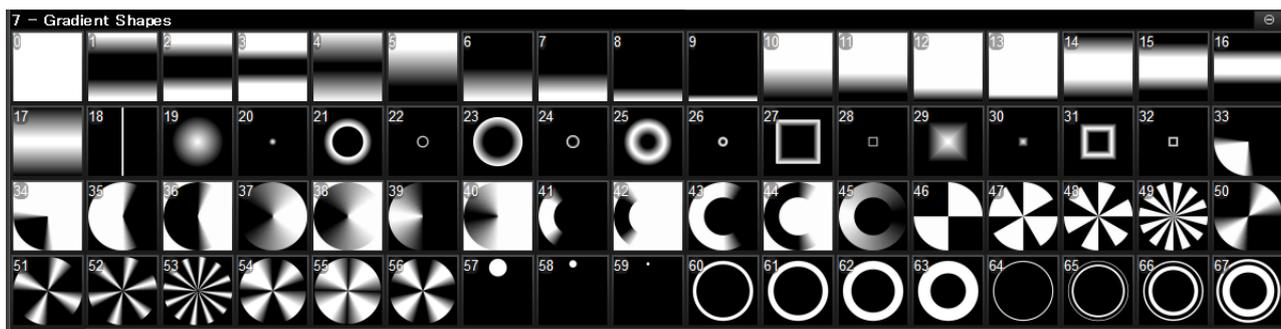
Hog4 PC v3.10.0 をインストールした後に以前のバージョンの Hog4 PC へダウングレードすると、これらの変更は戻りません。Windows コンピューターには、「Flying Pig Systems」と「High End Systems」の両方のディレクトリが存在する状態となります。

新たなピクセルマップコンテンツ：グラジエントシェイプ

Hog の PixelMap Layer フィクスチャーが、新たなストックコンテンツ「グラジエントシェイプ (Gradient Shapes)」を伴ってアップデートされました。新規のショーファイルでは、PixelMap Layer フィクスチャーをショーファイルにスケジュール (フィクスチャー追加) すればこの新規コンテンツを自動的に利用することができます。

ただし既存のショーファイルを使用している場合、新しいコンテンツを利用するには、最初にすべての PixelMap Layer フィクスチャーをショーファイルから削除 (Remove) して、ログオフ・ログイン (ショーファイルの読み直し) をしてから PixelMap Layer フィクスチャーを再度スケジュールしなければなりません。

Change Type をしてもストックコンテンツはアップデートされません。



モノクロのコンテンツが新たに追加されました。既存のショーファイルで使用するには、

1. いったん PixelMap Layer のフィクスチャーを削除 (「Fixture Window」で選択して {Remove} ボタン)
2. [Setup] → {Log Off} を押してショーファイルを終了してから同じショーファイルを再読み込み
3. 「Fixture Window」から {Fixture Schedule} ボタンを押して「PixelMap Layer」のフィクスチャーを追加

PixelMap Layer に関連するキューやパレットの修正が必要になるので注意してください。

Road Hog4 フロントパネル Rev2 への対応

このソフトウェアリリースでは、Road Hog4 のフロントパネル基盤のリビジョン 2 への対応が追加されました。

バグ修正

ID	Title
D-02768	ピクセルマップコンテンツパッケージ内へ Webm 動画を取り込もうとすると Desktop がクラッシュする
D-03584	テンプレートページ上に無い時にプレイバックバーがテンプレートを示す青色で表示される
D-03827	ページに付加されターゲットされたコメントマクロはリモートコントロールでは実行されない
D-03830	ピクセルマップコンテンツパッケージへ多量のメディアをコピー・ペーストすると Desktop がクラッシュする
D-03835	File Browser はウィンドウを閉じて再び開かないと検出された USB スティックを表示しない
D-03859	スリープタイムのプリファレンス情報がコンソールの機種をまたいで一貫して設定されない
D-03875	画面上の Function Keys が light のカラーテーマスキームの状態で文字が読めない
D-03955	Learn timing がマスタープレイ (メイン再生ボタン) で機能しない
D-03956	Hog4 PC は OSC 入力確認のためのウィングを認識しない
D-03968	特定の Change Type 操作をしている間にアクティブなショーサーバーが止まる
D-03970	特定のフィクチャーを削除する操作をしている間にアクティブなショーサーバーが止まる
D-03404	現在のページ用の Restore Activity マクロはショーを読み込んだ時に実行されない
D-03729	エンコーダーホイールを使用してエディター上の実行中のエフェクトレートを変更するとカクカクする
D-03991	ネットワークドライブへのショーファイルバックアップができない
D-04002	Capture Activity は再生中ではないオブジェクトに対して機能しない
D-04007	Playback Wing4 と Command Wing4 のタッチスクリーンが Hog4 PC と一緒だと動作しない
D-04014	ショーのログオフ・オンの後に Catalyst のサムネイル回復が失敗する
D-04034	Restore Activity コメントマクロはショーを読み込み時に実行しない
D-04048	HTP マスターが 0% を超えると HTP マスターはページ変更時にクラッシュを引き起こす
D-04062	Goto 0 はキューリストを最初のキューへリセットしない
D-04091	MIDI ノートファクトリー Windows XTTI のため PC サーバーショー同期が失敗する
D-04168	DP8000 : ログオフ・オンまたは DP のソフトリセットの後に Catalyst ・ C1TP サムネイル回復が失敗する