



Hog4 OS v3.13.0 リリースノート

Version: 3.13.0 (build 2862) September 30, 2019

プラットフォーム (対象機) : Hog4-18, 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

v3.13.0 を使用するには、Hog 4 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、v3.13.0 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、Hog 4 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。日本語の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。

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

※ v3.13.0 のフルインストール用の USB フラッシュドライブ (USB メモリ) を作成するには、サードパーティのアプリケーション「**Etcher**」を使用してください。Linux Live USB Creator は使用しないでください。

Hog 4 PC v3.13.0 は、**Windows 10 のみ** でインストール・実行可能です。

※ ETCnomad キーが認識されるまでに、Hog 4 PC のインストールから約 1 分かかります。

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る場合があります。ロードされる場合、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使用可能です。

! ショーファイルの互換性

Hog4 OS v3.13.0 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 以上のバージョンに互換性があり読み込むことができます。また、下位バージョンで作成したショーファイルを v3.13.0 で読み込むこともできます。

重要: すべての MIDI デバイス設定は v3.13.0 へアップグレード後、または v3.13.0 から下位バージョンへダウングレード後に再設定が必要です。

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 v4.19.152 が、Hog4 OS v3.13.0 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とそれを含むショーファイルは、Hog4 OS v3.13.0 以上と互換性があり使用可能です。

新機能と拡張

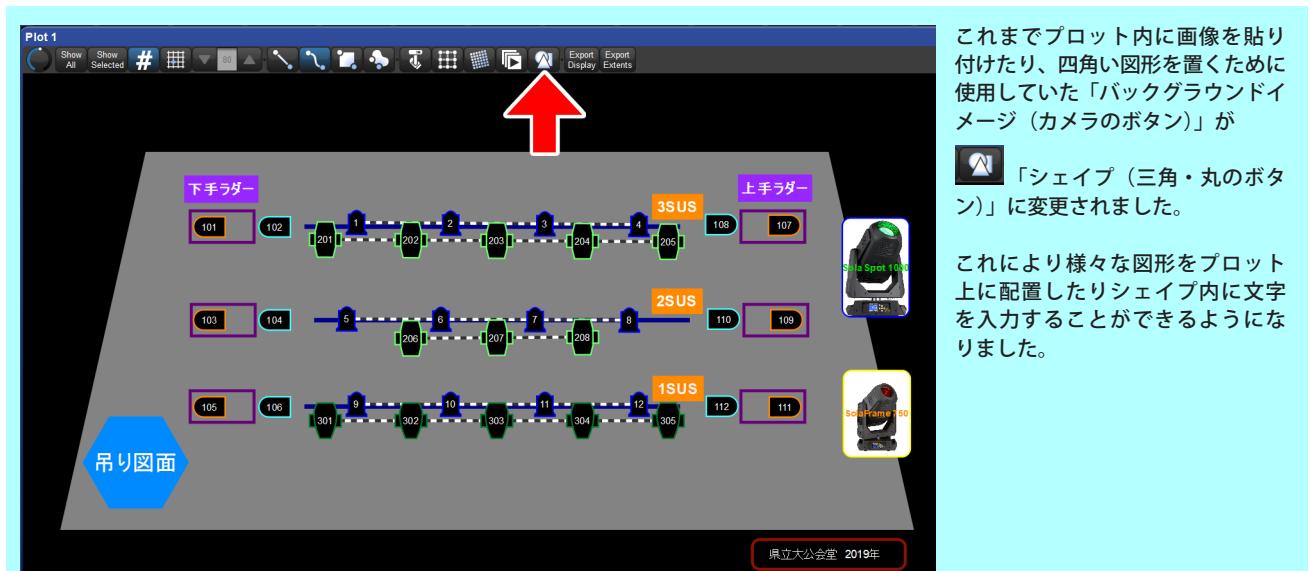
新しいプロットオブジェクト

2つの新しいオブジェクトタイプがプロットへ追加されました。

シェイプ (Shapes)

シェイプはこれまであった「バックグラウンドイメージ (Background images)」を置き換えますが、同様の機能を提供するのに加えてテキストラベルをつけるなどの新しい機能を追加しています。

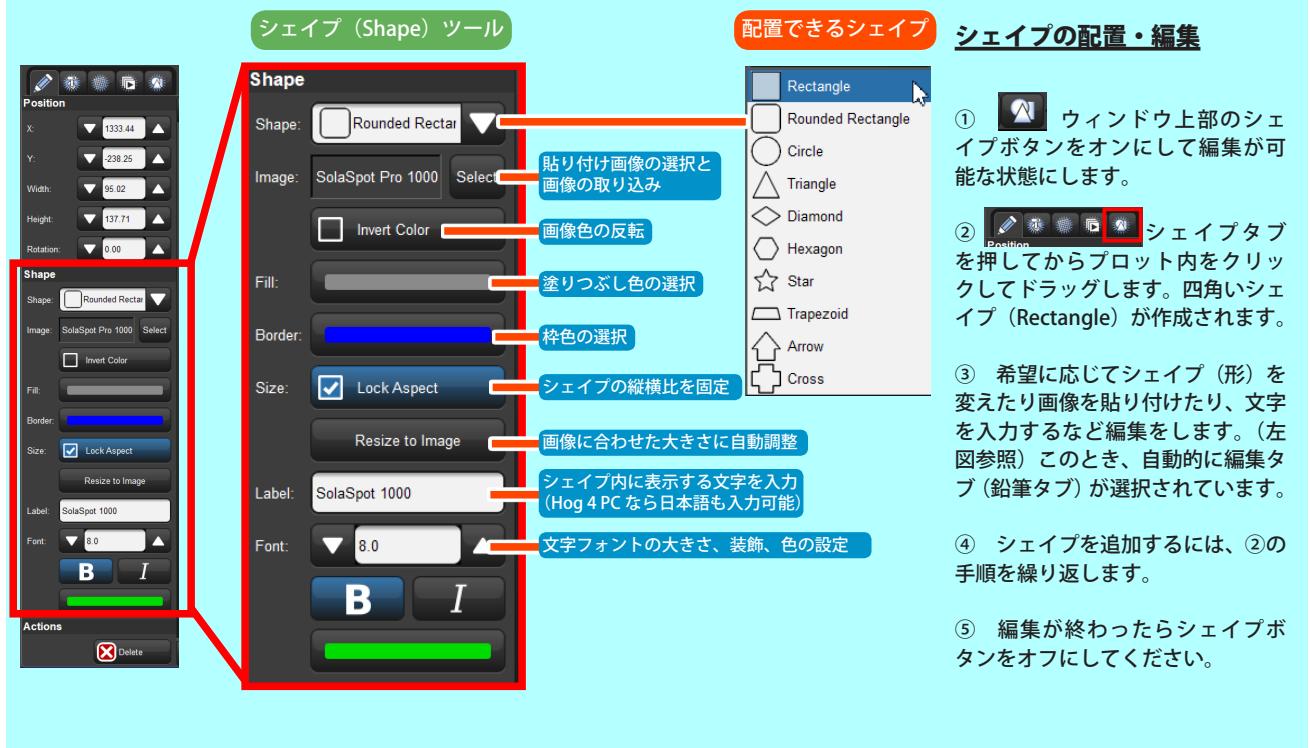
バックグラウンドイメージを利用している古いショーファイルを v3.13.0 で読み込むと同じ見た目になりますが、バックグラウンドイメージツールを使ってイメージを編集するかわりに「シェイプ (Shapes)」ツールを使用します。



これまでプロット内に画像を貼り付けたり、四角い图形を置くために使用していた「バックグラウンドイメージ (カメラのボタン)」が

「シェイプ (三角・丸のボタン)」に変更されました。

これにより様々な图形をプロット上に配置したりシェイプ内に文字を入力することができるようになりました。



The screenshot shows the software interface with the Shape tool selected. On the left, there's a toolbar with various tools, and a detailed panel for 'Shape' settings. The main panel has sections for 'Shape' (selected as 'Rounded Rectangular'), 'Image' (set to 'SolaSpot Pro 1000'), 'Fill' (color), 'Border' (color and width), 'Size' (checkbox for 'Lock Aspect' and 'Resize to Image' button), 'Label' (text input field with 'SolaSpot 1000'), and 'Font' (size 8.0). To the right, there's a list of available shapes: Rectangle, Rounded Rectangle, Circle, Triangle, Diamond, Hexagon, Star, Trapezoid, Arrow, and Cross. A red box highlights the 'Shape' settings panel, and arrows point from the text descriptions to specific controls like 'Image', 'Fill', 'Border', 'Size', 'Label', and 'Font'. A green box highlights the 'Shape' tab in the top navigation bar.

これまでプロット内に画像を貼り付けたり、四角い图形を置くために使用していた「バックグラウンドイメージ (カメラのボタン)」が

「シェイプ (三角・丸のボタン)」に変更されました。

これにより様々な图形をプロット上に配置したりシェイプ内に文字を入力することができるようになりました。

シェイプ (Shape) ツール

配置できるシェイプ

シェイプの配置・編集

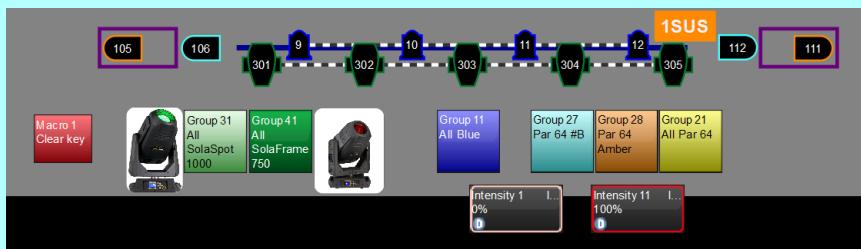
- ①  ウィンドウ上部のシェイプボタンをオンにして編集が可能な状態にします。
- ②  シェイプタブを押してからプロット内をクリックしてドラッグします。四角いシェイプ (Rectangle) が作成されます。
- ③ 希望に応じてシェイプ (形) を変えたり画像を貼り付けたり、文字を入力するなど編集をします。(左図参照) このとき、自動的に編集タブ (鉛筆タブ) が選択されています。
- ④ シェイプを追加するには、②の手順を繰り返します。
- ⑤ 編集が終わったらシェイプボタンをオフしてください。

ショーアイテム (Show Items)

ショーアイテムはショーでプログラムされたアイテムと同等のサイズが調整できるセルブロックです。

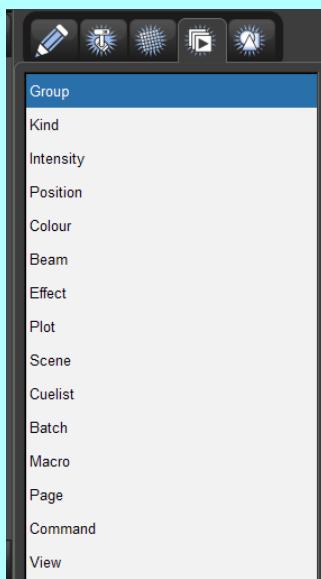
例えば、グループをプロットに追加できるのでプロットウィンドウから直接選択することができます。

詳細は、Hog 4 OS v3.13.0 のヘルプマニュアル、セクション 20.3 をご覧ください。



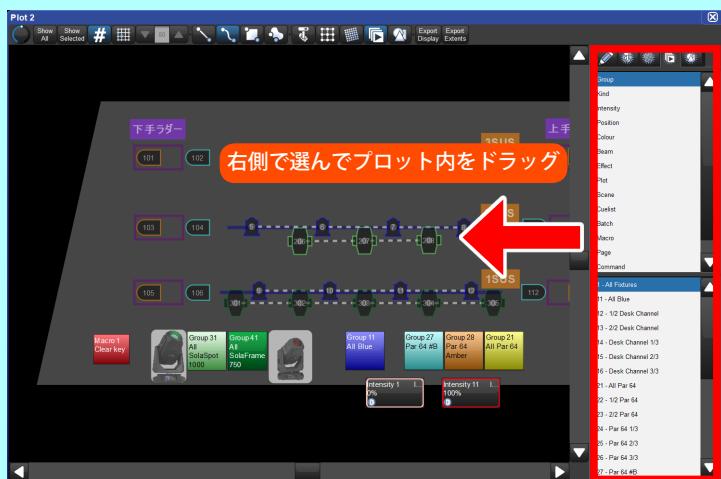
プロット内にパレットやキューリストなどの「ショーアイテム」を配置できるようになりました。

シェイプと合わせて使うことで、以前よりさらに自由に操作画面を作成できるようになりました。



配置できるショーアイテムの種類は、ショーアイテムタブを選択すると上部に表示される一覧から確認できます。(左図)

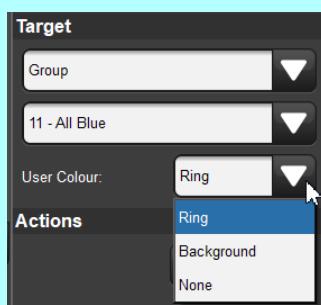
各種パレットを始め、キューリストやマクロ、バッチ、ページ、ビューなどHog内に記憶できるほとんどをカバーしています。



ショーアイテムの配置・編集

- ① ウィンドウ上部の  ショーアイテムボタンをオンにして編集が可能な状態にします。
- ②  ショーアイテムタブを押してからプロット内に配置したいショーアイテムの種類（上部一覧）と名前（下部一覧）を選択します。
- ③ プロット内をクリック・ドラッグするとアイテムが配置されます。大きさと位置を調節してください。
- ④ ショーアイテムの色は配置した元となるアイテム（パレットやキューリスト）に使われている色が反映されます。
Ring : アイテムの枠のみ
Background : アイテム全体を塗りつぶし
None : 色を反映させない

- ⑤ 編集が終わったらショーアイテムボタンをオフにしてください。



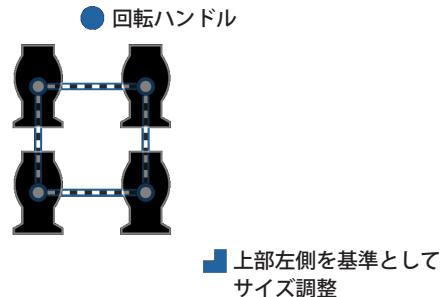
補足



v3.13.0 からプロットウィンドウ上の「ピクセルマップ」ボタンおよびタブの図柄が左図の様に変更されています。

新しいプロットオブジェクト用サイズ変更ハンドル

ギャング、シェイプ、ピクセルマップオブジェクトを編集する際に、2つのサイズ調整用ハンドルが使用できるようになりました。なお、回転ハンドルに変更はありません。



プロットウィンドウのグリッドライン（グリッドへのスナップ機能付き）

サイズ調整ができるアライメントグリッドがオン / オフ切り替えができるようになりました。プロットウィンドウの上部にあるグリッドボタンを押して切り替えることができます。

グリッドサイズを調整するには、プロットウィンドウツールバーのグリッドボタンの右側にあるスクロールルックス内の数値を変更してください。

グリッドが有効になっているとプロットオブジェクトはクリック・アンド・ドラッグで移動させた時にプロット内のグリッド頂点にスナップします。



プロットにグリッドを表示できるようになりました。

グリッドのマス目のサイズは上部にあるボタンで調整できます。

さらにグリッドの線が交わる点にフィクスチャーやシェイプ、ショーアイテムがスナップするので、きれいに並べる作業が非常に簡単になりました。

複数の MIDI ハードウェアデバイスへの対応

すべての Hog コンソールと Hog 4 PC は最大 8 個のローカル MIDI デバイスに対応しました。この部分の変更の一環として MIDI ハードウェアデバイス設定は、「Control Panel」ウィンドウからノード設定ウィンドウ（「Newwork」ウィンドウからアクセスする「Console Settings」ウィンドウ）へ移動しました。

これによりすべての MIDI デバイス設定は v3.13.0 へアップグレードした後、または v3.13.0 から下位バージョンへダウングレードした後に再設定する必要があります。

詳細は、Hog 4 OS v3.13.0 のヘルプマニュアル、セクション 21.1 をご覧ください。

Hog 4 OS で複数の MIDI デバイスを使用することができるようになりました。

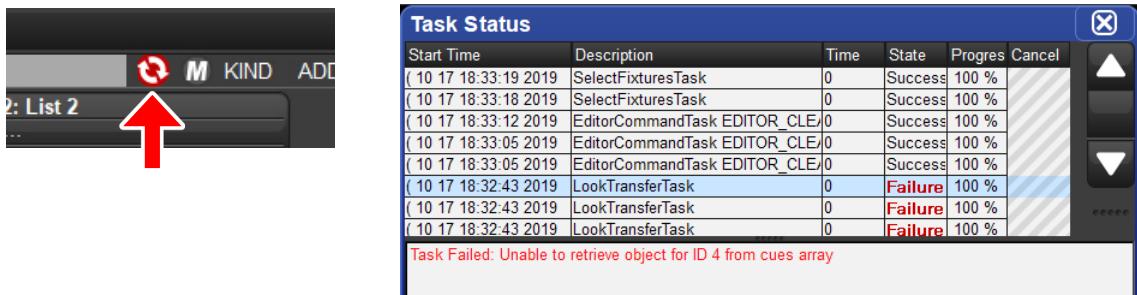
そのため、設定ウィンドウの場所が「Control Panel」から「Network」ウィンドウから開く方に変更されています。

また、以前のショーファイルを読み込む場合は MIDI の再設定が必要です。

タスクの列と通知

Hog 4 OS 内のいくつかのタスクが徹底的に見直され、専用の「Task Status (タスクステータス)」ウィンドウ内で追跡できるようになりました。このウィンドウを開くには、コンソールのフロントパネルにある [PIG (豚)]+[Open]+[Setup] を同時に押すか、コマンドラインの右側に位置するタスクステータスアイコンをクリックします。もしタスクの実行に失敗するとタスクステータスアイコンが赤に変わります。

タスクステータスアイコンをクリックするとレッドアイコンが消え、「Task Status」 ウィンドウが開きます。そこでオペレーターは何が実行に失敗しているのか、またショーに影響を与える可能性があるかをさらに調査することができます。



QWERTY キーボードショートカットの追加

QWERTY キーボードショートカットが 2 つ追加されました。

L : メインバックキー

ALT + N : [All] キー

バグ修正

ID	Title
H4OS-1716	Solo の間にマスターを移動させると間違ってリリースされる
H4OS-1939	1000 以上のフィクスチャーが開いたプロットウィンドウにあるとコンソールは 2000 フィクスチャーを選択するキーストロークを取りこぼす
H4OS-2470	素早く Delete + Choose の操作をすると機能しない
H4OS-4161	ピクセルマッピング中にコンソールはコマンドラインのキーストロークを取りこぼす
H4OS-4165	大きすぎるコアダンプファイルはコンソールの起動不良を引き起こす（直すには Hog 4 OS のフルインストールが必要）
H4OS-4645	ハードウェアの説明が無い IP アドレスへの ArtNet ユニキャスト送信は ArtNet 出力の遅延を発生させる
H4OS-4713	同時にパラメーターのリリースとマークをするとパラメーター再生に失敗する
H4OS-4729	フィクスチャーのアイコンカラーを変更する時に DP8K がクラッシュ・リセットする
H4OS-4785	任意の値の MIDI コントローラーメッセージを受信した時にコンソールのフェーダーが 0 になる
H4OS-4803	サムネイルキャッシュタスクがピクセルマップコンテンツでもがく
H4OS-4813	コマンドラインに Unblock があるとすべてのエンコーダーが反応停止になる
H4OS-4817	コマンドラインに Copy があるとすべてのエンコーダーが反応停止になる
H4OS-4818	コマンドラインに Merge があるとすべてのエンコーダーが反応停止になる
H4OS-4819	コマンドラインに Record があるとすべてのエンコーダーが反応停止になる
H4OS-4820	コマンドラインに Goto があるとすべてのエンコーダーが反応停止になる
H4OS-4821	コマンドラインに Renumber があるとすべてのエンコーダーが反応停止になる
H4OS-4823	Auto Launch の説明では Delayed と And の間にスペースを追加する必要がある
H4OS-4842	ColorBand Pix 36ch コンパウンドフィクスチャーでは重複してユーザナンバーをふることが可能
H4OS-4845	ショーがロードされていない時に Fixture Net の IP アドレスを変更すると DP8000 が「セグメント」になりハードリセットする
H4OS-4868	バックグラウンドイメージでプロットの再実行を試みた時にプロット転送タスクエラーが発生
H4OS-4871	削除中にプロットが開かれているとプロット削除の実行取り消しができない
H4OS-4872	標準的なアップグレード（ネットブートではない）を使用して 3.12.0 へアップグレードした場合、DP8000 は DMX 出力を失う
H4OS-4875	[List] [#] [Cue] [#] [Open] はエディターの「Follow Current」オプションを上書きしない
H4OS-4884	ページ作成を取り消すと削除されたページがそのままになる
H4OS-4908	フィクスチャーピルダーでフィクスチャーパラメーターを削除すると DMX 出力が停止または固まる
H4OS-4910	エンコーダーホイールに直接入力では取り消しが機能しない
H4OS-4925	DP8K のシステムログはメモリファイルシステムをいっぱいにする
H4OS-4929	Change Type 用の Fixture Schedule ウィンドウはフィクスチャーリビジョンを表示しない
H4OS-4981	Gadget インストーラーが Hog 4 PC のアンインストール中に表示される
H4OS-5022	リストから最初の Cue を削除した後に DMX 出力が正しくない
H4OS-5054	グループを介して DP を跨いだ多くのフィクスチャー選択は能率が悪く DP のリセットを引き起こす可能性がある