



Hog4 OS v3.2.0 リリースノート

Version: 3.2.0 (build 1119) August 27, 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、v3.2.0 にアップグレードする際にアップグレードファイル（fppkg）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.ushiolighting.co.jp/entertainment/support2/>

なお、Hedge Hog4 コンソールの一部ではアップグレード後に誤ったプラットフォームタイプ（4、4S、4N、4X）を表示する場合があります。その際は再起動を実施してください。



ショーファイルの互換性

Hog4 OS v3.2.0 で作成または読み込み編集したショーファイルは、下位バージョン（v1.0.0 ～ v3.1.0）に対して互換性がありません。必ず v3.2.0、またはそれ以上のバージョンで使用してください。

新機能と機能強化

フィクスチャーのためのドット付きユーザーナンバー

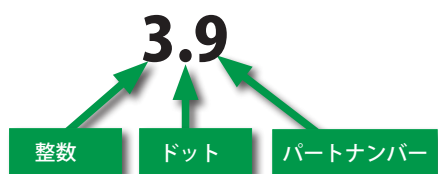
フィクスチャーにドット付きユーザーナンバー（1.1、2.4 など）を割り付けることができるようになりました。これによりフィクスチャーのユーザーナンバーは、「整数、ドット、パートナンバー」から構成されます。

ドット付きユーザーナンバーをフィクスチャーへ使用することのいくつかの重要な利点を挙げます。

- >> それぞれ唯一のドット付きナンバーを伴った共通の整数ユーザーナンバーを持つフィクスチャー（1.1、1.2、1.3 など）を集めて割り当てることにより、ユーザーは複合的なフィクスチャーまたは集合体としてのフィクスチャー、あるいはそのどちらも構築することができます。
- >> ラテラル（側方的）フィクスチャー選択と呼ばれる全く新しい選択機能を可能にしたことにより、ユーザーは最小限の労力で複合的フィクスチャーの部位間で選択を変えることができます。例えばフィクスチャー 1 から 3 が選択されている時、続いて [.] → [1] → [Enter] とコマンドラインに入力することで、もし 1.1、2.1、3.1 のようなユーザーナンバーがショーファイル内に存在するなら、それらが側方的に選択されます。

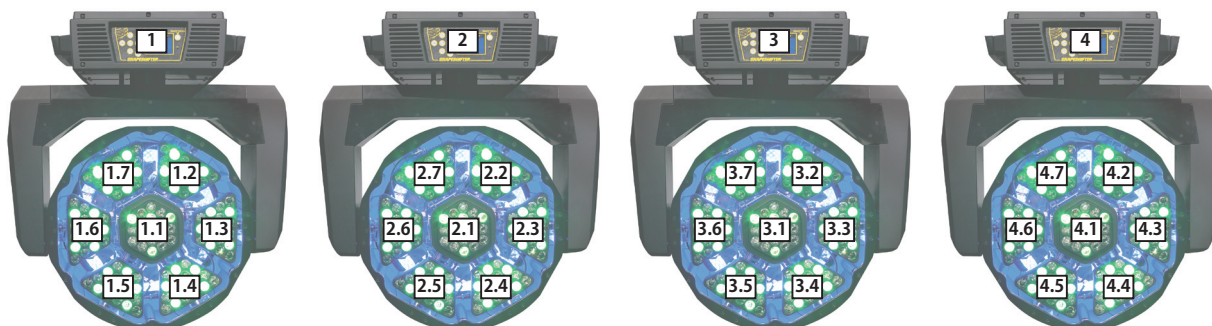
詳しくは Hog4 OS v3.2.0 ヘルプマニュアルまたはユーザーマニュアルのセクション 5 と 6 を参照してください。

ドット付きユーザーナンバーの構成



近年1台のフィクスチャーでLEDモジュールが複数あるタイプや、DLHDの様に1台のフィクスチャーで複数レイヤーの映像が出力できるタイプが増えています。そのような複合的フィクスチャーを制御する時に便利な選択機能「ドット付きユーザーナンバー」がv3.2.0で追加されました。

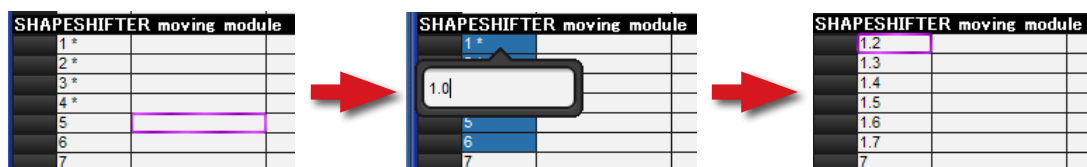
LEDモジュールを複数持つフィクスチャーでの使用例（ShapeShifter を例にして）



●ドット付きユーザーナンバーの割り付け



パートナンバーに0以外の番号を指定すると、ドラッグして選択したフィクスチャーの整数を連番で、パートナンバーを指定した同じ番号で割り付けします。



「#.0」と入力するとドラッグして選択したフィクスチャーのパートナンバーを連番で「#.1」から割り付けます。上記の例のように、もし既に使用中の番号（1.1）があった場合はそれに続く番号が割り付けられます。

●フィクスチャーの選択

フィクスチャーのマスターとLEDすべて選択
[1] → [Enter]

マスター (Pan Tilt など)	1	2	3	4
LEDモジュール (中央)	1.1	2.1	3.1	4.1
LEDモジュール (外側)	1.2	2.2	3.2	4.2
LEDモジュール (外側)	1.3	2.3	3.3	4.3
LEDモジュール (外側)	1.4	2.4	3.4	4.4
LEDモジュール (外側)	1.5	2.5	3.5	4.5
LEDモジュール (外側)	1.6	2.6	3.6	4.6
LEDモジュール (外側)	1.7	2.7	3.7	4.7

LEDモジュール中央のみ選択
[1] → [.] → [1] → [Enter]

マスター (Pan Tilt など)	1	2	3	4
LEDモジュール (中央)	1.1	2.1	3.1	4.1
LEDモジュール (外側)	1.2	2.2	3.2	4.2
LEDモジュール (外側)	1.3	2.3	3.3	4.3
LEDモジュール (外側)	1.4	2.4	3.4	4.4
LEDモジュール (外側)	1.5	2.5	3.5	4.5
LEDモジュール (外側)	1.6	2.6	3.6	4.6
LEDモジュール (外側)	1.7	2.7	3.7	4.7

LEDモジュール外側のみ選択
[1] → [.] → [2] → [Thru] → [Enter]

マスター (Pan Tilt など)	1	2	3	4
LEDモジュール (中央)	1.1	2.1	3.1	4.1
LEDモジュール (外側)	1.2	2.2	3.2	4.2
LEDモジュール (外側)	1.3	2.3	3.3	4.3
LEDモジュール (外側)	1.4	2.4	3.4	4.4
LEDモジュール (外側)	1.5	2.5	3.5	4.5
LEDモジュール (外側)	1.6	2.6	3.6	4.6
LEDモジュール (外側)	1.7	2.7	3.7	4.7

全台数のLEDモジュール中央のみ選択
[1] → [Thru] → [.] → [1] → [Enter]

マスター (Pan Tilt など)	1	2	3	4
LEDモジュール (中央)	1.1	2.1	3.1	4.1
LEDモジュール (外側)	1.2	2.2	3.2	4.2
LEDモジュール (外側)	1.3	2.3	3.3	4.3
LEDモジュール (外側)	1.4	2.4	3.4	4.4
LEDモジュール (外側)	1.5	2.5	3.5	4.5
LEDモジュール (外側)	1.6	2.6	3.6	4.6
LEDモジュール (外側)	1.7	2.7	3.7	4.7

全台数のLEDモジュール外側を選択
[1] → [.] → [2] → [Thru] → [4] → [.] → [7] → [Enter]

マスター (Pan Tilt など)	1	2	3	4
LEDモジュール (中央)	1.1	2.1	3.1	4.1
LEDモジュール (外側)	1.2	2.2	3.2	4.2
LEDモジュール (外側)	1.3	2.3	3.3	4.3
LEDモジュール (外側)	1.4	2.4	3.4	4.4
LEDモジュール (外側)	1.5	2.5	3.5	4.5
LEDモジュール (外側)	1.6	2.6	3.6	4.6
LEDモジュール (外側)	1.7	2.7	3.7	4.7

LEDモジュールすべて選択
[1] → [Thru] → [.] → [0] → [Enter]

マスター (Pan Tilt など)	1	2	3	4
LEDモジュール (中央)	1.1	2.1	3.1	4.1
LEDモジュール (外側)	1.2	2.2	3.2	4.2
LEDモジュール (外側)	1.3	2.3	3.3	4.3
LEDモジュール (外側)	1.4	2.4	3.4	4.4
LEDモジュール (外側)	1.5	2.5	3.5	4.5
LEDモジュール (外側)	1.6	2.6	3.6	4.6
LEDモジュール (外側)	1.7	2.7	3.7	4.7

1 台のマスターのみ選択
[1] → [.] → [Enter]

マスター (Pan Tilt など)	1	2	3	4
LED モジュール (中央)	1.1	2.1	3.1	4.1
LED モジュール (外側)	1.2	2.2	3.2	4.2
LED モジュール (外側)	1.3	2.3	3.3	4.3
LED モジュール (外側)	1.4	2.4	3.4	4.4
LED モジュール (外側)	1.5	2.5	3.5	4.5
LED モジュール (外側)	1.6	2.6	3.6	4.6
LED モジュール (外側)	1.7	2.7	3.7	4.7

2 と 3 のマスターのみ選択
[2] → [Thru] → [3] → [.] → [Enter]

マスター (Pan Tilt など)	1	2	3	4
LED モジュール (中央)	1.1	2.1	3.1	4.1
LED モジュール (外側)	1.2	2.2	3.2	4.2
LED モジュール (外側)	1.3	2.3	3.3	4.3
LED モジュール (外側)	1.4	2.4	3.4	4.4
LED モジュール (外側)	1.5	2.5	3.5	4.5
LED モジュール (外側)	1.6	2.6	3.6	4.6
LED モジュール (外側)	1.7	2.7	3.7	4.7

●ラテラルフィクスチャー選択

現在選択されているフィクスチャーを基準にして別の部位を新たに選択する際に以下の手順で新規選択することができます。
(複合的フィクスチャーの一部だけ、例えば LED モジュールの一部だけでも選択されていれば、そのフィクスチャーを選択しているとみなします)

現在選択しているフィクスチャーの状態
[1] → [Thru] → [Enter]

マスター (Pan Tilt など)	1	2	3	4
LED モジュール (中央)	1.1	2.1	3.1	4.1
LED モジュール (外側)	1.2	2.2	3.2	4.2
LED モジュール (外側)	1.3	2.3	3.3	4.3
LED モジュール (外側)	1.4	2.4	3.4	4.4
LED モジュール (外側)	1.5	2.5	3.5	4.5
LED モジュール (外側)	1.6	2.6	3.6	4.6
LED モジュール (外側)	1.7	2.7	3.7	4.7

特定のパートナンバーのフィクスチャー選択
[.] → [2] → [Enter]

マスター (Pan Tilt など)	1	2	3	4
LED モジュール (中央)	1.1	2.1	3.1	4.1
LED モジュール (外側)	1.2	2.2	3.2	4.2
LED モジュール (外側)	1.3	2.3	3.3	4.3
LED モジュール (外側)	1.4	2.4	3.4	4.4
LED モジュール (外側)	1.5	2.5	3.5	4.5
LED モジュール (外側)	1.6	2.6	3.6	4.6
LED モジュール (外側)	1.7	2.7	3.7	4.7

整数のみのフィクスチャー選択
[.] → [Enter]

マスター (Pan Tilt など)	1	2	3	4
LED モジュール (中央)	1.1	2.1	3.1	4.1
LED モジュール (外側)	1.2	2.2	3.2	4.2
LED モジュール (外側)	1.3	2.3	3.3	4.3
LED モジュール (外側)	1.4	2.4	3.4	4.4
LED モジュール (外側)	1.5	2.5	3.5	4.5
LED モジュール (外側)	1.6	2.6	3.6	4.6
LED モジュール (外側)	1.7	2.7	3.7	4.7

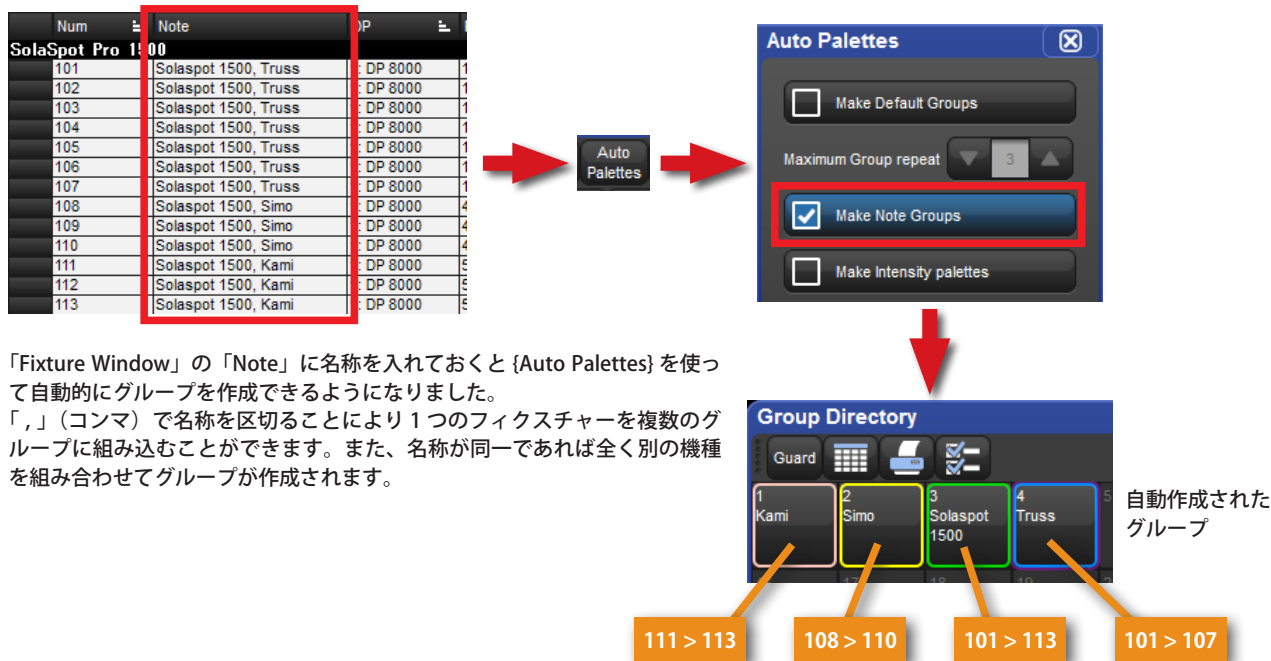
パートナンバー付きフィクスチャーをすべて選択
[.] → [0] → [Enter]

マスター (Pan Tilt など)	1	2	3	4
LED モジュール (中央)	1.1	2.1	3.1	4.1
LED モジュール (外側)	1.2	2.2	3.2	4.2
LED モジュール (外側)	1.3	2.3	3.3	4.3
LED モジュール (外側)	1.4	2.4	3.4	4.4
LED モジュール (外側)	1.5	2.5	3.5	4.5
LED モジュール (外側)	1.6	2.6	3.6	4.6
LED モジュール (外側)	1.7	2.7	3.7	4.7

- ※ 上記は代表的な選択手順のみを示しています。詳しくはユーザーマニュアルを参照してください。
- ※ ドット付きユーザーナンバーを使用せず、従来通りの整数のみでユーザーナンバーを割りつけることも可能です。

新しいオートパレット {Auto Palettes} のオプション：ノートグループ (Note Groups)

新たに「Fixture Window」のオートパレット {Auto Palettes} 機能に {Make Note Groups} オプションが追加されました。このオプションでユーザーは「Fixture Window」の「Note」欄に記載された名称に基づいて自動的にグループを生成することができます。さらに 1 台のフィクスチャーに対して複数の名称を「Note」へ入れることにも対応しています。例えば、「downstage, wash」と「Note」欄に記入してあるフィクスチャーは、別々に作成された 2 つのグループ（「downstage」と「wash」）両方に含まれます。



「Fixture Window」の「Note」に名称を入れておくと {Auto Palettes} を使って自動的にグループを作成できるようになりました。「,」（コンマ）で名称を区切ることで 1 つのフィクスチャーを複数のグループに組み込むことができます。また、名称が同一であれば全く別の機種を組み合わせることでグループが作成されます。

ギャップを適用したパッチ

ユーザーはパッチの際、フィクスチャー間に使用する DMX チャンネルのギャップ（空き）を指定することができます。ギャップを指定するには、「Fixture Patch」ウィンドウを開いている時にもう一度 [@] キーを押します。すると「Gap」の文字がコマンドライン上に表示されます。そして「Gap」の文字の後に続けて数値を入力して [Enter] キーを押すとギャップを適用したパッチが完了します。

例：[1] → [Thru] → [5] → [@] → [1] → [@ (Gap)] → [1] この場合、下記のパッチ結果となります。

Desk channel 1 の DMX チャンネル：1

Desk channel 2 の DMX チャンネル：3

Desk channel 3 の DMX チャンネル：5

Desk channel 4 の DMX チャンネル：7

Desk channel 5 の DMX チャンネル：9

ショーファイルの完全性と安定性の改善

多くの重要な変更が Hog4 OS のデータベース構造に対して行われました。これによりショーファイルの安定性を改善し、ショーファイル破損から保護します。さらにディレクトリーアイテムまたはキュー・シーン、あるいはその両方が消失する可能性のある使用中のショーファイルを自動的に修正します。この変更は Hog4 OS v3.2.0 で作成または編集したショーファイルが以前のバージョンの Hog4 OS と互換性が無くなることの主な理由の 1 つです。

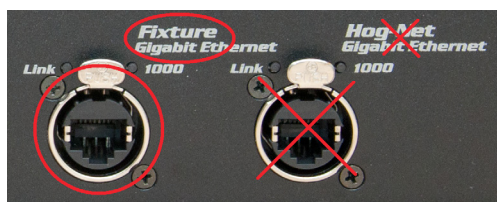
Hog ビジュアライザーコネクティビティのオーバーホール

ダイレクトビジュアライザーコネクティビティに対応する Hog4 OS は、更に堅牢で一貫したプログラミング操作感を提供するためにオーバーホールと機能向上を実施しました。

注記: この変更は、今までコンソールの Hog-Net を介し、ビジュライザーの PC にインストールされた「Hog Visualizer Connectivity」ドライバーを利用していたユーザーのみに影響があります。Art-Net と sACN または DMX を利用して接続しているユーザーには影響ありません。

ここではいくつかの主要変更点を以下に列挙します。

- 「Hog Visualizer Connectivity」は Fixture -Net を介して動作します。(Hog-Net を使用しません。)



- すべてのユーザーは Hog4 OS v3.2.0 で動作するコンソールと接続するために、ビジュアライザー PC へ v3.2.0 の「Hog Visualier Connectivity」ドライバーを必ずインストールする必要があります。(このドライバーは Hog4 PC をインストールするれば同時にインストールされています。)
 - ビジュアライザーの PC に v3.2.0 の「Hog Visualizer Connectivity」ドライバーがインストールされると、今までビジュアライザーアプリケーションが起動した時に表示されていた「Hog Conectivity」ダイアログボックスは表示されなくなります。(右図参照)
-
- ビジュアライザーを起動した時にこのボックスは表示されなくなりました。
- Art-Net と sACN は Fixture-Net から出力されるビジュアライザーの出力と併せて同時に使用することができます。これはビジュアライザーと現実仕込まれた器具を 1 つのネットワークに混ぜて使用できることを意味します。
 - すべての Hedge Hog4 コンソール (第 1 世代、第 2 世代) は「Hog Visualizer Connectivity」ドライバーを使用してビジュアライザーに接続できるようになりました。これまでそれらのコンソールは Art-Net または sACN を使用してビジュアライザーに接続できましたが、Art-Net または sACN が有効なビジュアライザーライセンスが必要でした。それが「Hog Connectivity」が有効になったビジュアライザーライセンスだけで接続できます。(「Hog Connectivity」が有効になった Light Converse のライセンスキーは、Hog4、Full Boar4、Road Hog4、Hedge Hog4 第 2 世代に付属しています。)
 - 「Hog Visualier Connectivity」は最大 64 ユニバース使用可能です。
 - DP8000 は「Hog Visualizer Connectivity」のビジュアライザーストリーミング接続に必要ではありません。すべてのプロセスはコンソール内で完結し、ビジュアライザーへ直接情報が送られます。
 - フィクスチャートークバック (オートフォーカス) にも対応し、以前と同じように機能します。

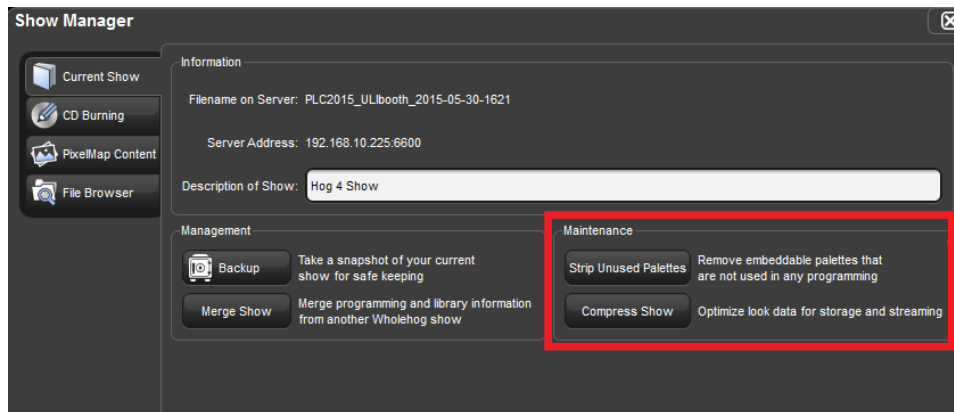
Hog4 OS v3.2.0 のコネクティビティドライバーが動作したビジュアライザー PC とコンソールの詳細な設定方法は、Hog4 OS ヘルプマニュアル、またはユーザーマニュアルのセクション 29 を参照してください。

Hoglet 4 と Mini Wing4 へ対応

コンソールと Hog4 PC ソフトウェアは間もなく登場する Hoglet4 と Mini Wing4 という 2 つの USB デバイス製品に対応します。

{Check Integrity} ボタンの削除

v3.2.0 で行われた機能強化の一環として、完全な状態であることの確認プロセス「Check Integrity」がショーファイルを Log Off する際に自動的に実行されるようになりました。そのため手動で実行する {Check Integrity} ボタンは必要なくなり、「Show Manager」ウィンドウの {Current show} タブ内から削除されました。



今まで「Maintenance」にあった {Check Integrity} ボタンが削除されました。代わりにショーファイルを Log Off する際に自動的に実行されます。

Windows10 に対応

Hog4 PC と Hog Visualizer Connectivity は Windows10（64 ビット・32 ビット）の両方に対応しました。

Hog 4 OS v3.2.0 (build 1119) バグ修正：

- D-01299: ビューの記憶と削除が Undo できない
- B-02124: 信頼性の通知を使用するスレッドアダプターを変更
- D-02183: キーストロークマクロは整数の場合だけコメントマクロからトリガーされる
- D-02327: キュースト内のキューがひと塊で移動できない
- D-02520: Track Forward をオフにしてマージした場合でも値は Track Forward している
- D-02521: Track Forward をオフにして新規でキューをレコーディングすると続いたキューで値はオフに変化する
- D-02531: プレイバックバーはキューストナンバーを整数として表示する
- D-02534: HTP リスト・シーンはもしフィクスチャーが外部 DP8K にパッチされていたらページを変えた時にフルにジャンプする
- D-02542: もしキューがマークとして設定されているが何もマークしていない場合キューは正確に再生されない
- D-02543: どのリストウィンドウが実際開いていたとしてもそれを無視して View Cue は選択されたマスターから現在の Cue を開く
- D-02559: カラーデータを含むポジションパレットはエディターを閉じた後も出力を続ける
- D-02565: いくつかのデフォルトエフェクトは無効なベース値を保持している
- D-02581: H4 Playback と Master Wing の Pig キーはテストアプリで反応しない
- D-02559: 開いてブラインドを解除したパレットエディターのデータはエディターを閉じた後も出力を続けることがある
- D-02571: マージビューダイアログは対応したオプションのみ表示するべきである
- D-02601: コマンドラインはコマンドライン上のナンバーがショー内にあるユーザーナンバーではない場合表示しない（事前解析）
- D-02605: Nano Wing からケーブルを抜いた時にデバイスエントリーを削除できない
- D-02609: 「Choose Master」ウィンドウはリスト内のキューにクロックトリガーを含む場合閉じることができない
- D-02615: 適正なフロントパネルがない場合タッチスクリーンテストアプリを終了することができない
- D-02622: 選択から引かれたフィクスチャーは新たな選択にまだコピーされている
- D-02638: CITP の Mbox Mini v3.9 Layer への対応
- D-02644: Auto-Update の Track Backword（Forward ではない）は矛盾した結果を生成する