



# Hog4 OS v3.3.0 リリースノート

Version: 3.3.0 (build 1175) December 14, 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, Hoglet 4

## インストール手順と注記

すべてのHog4 コンソールファミリーは、ソフトウェアをv3.3.0へバージョンアップする場合、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/>

また、すべてのHog 4 コンソールファミリーをv3.3.0から以前のバージョンへダウングレードする場合もフルインストールが必要です。

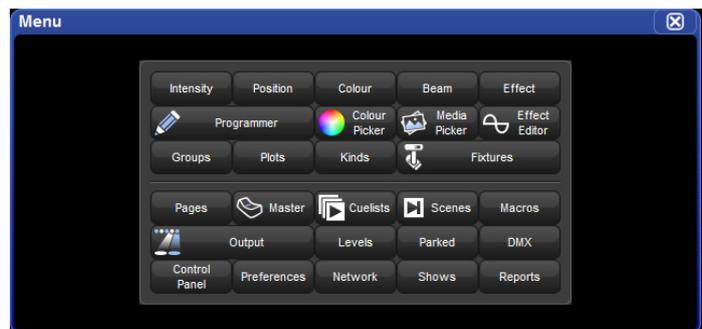
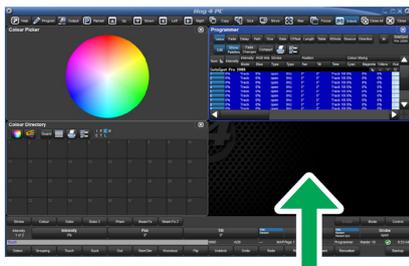
## ⚠ ショーファイルの互換性

Hog4 OS v3.2.0以上 (v3.3.0を含む) 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以上のバージョンで使用してください。

## 機能強化

### 「Menu」ウィンドウ (メニューウィンドウ)

新たに「Menu」ウィンドウ機能がHog4 OSに追加されました。これにより素早く簡単にHog4 OSのウィンドウを開くことが可能になりました。使用するには、タッチスクリーン上で空きのエリアをタッチしてそのまま保持するかダブルクリックしてください。



画面内の空いている部分を長押し、またはダブルクリックすると「Menu」ウィンドウが開き、様々なウィンドウを簡単に開くことができます。

開くウィンドウの大きさは長押し、またはダブルクリックする場所によって変わります。すべてのウィンドウが表示されない場合は、右図のような大きさで開き、他にウィンドウが開かれている場合は空きスペースの大きさによって4分の1または2分の1で開きます。



## ユニバースを跨いだパッチ

パッチをする際に選択されたすべてのフィクスチャーがコンソールに備わった各ユニバースよりも多くのチャンネルを必要としている場合や空きチャンネル数が足りない場合、プロンプトが表示されてユーザーがオプションを選択することで次のユニバースにパッチを続けることができるようになりました。

## 競合したパッチ

DMX アドレスをパッチしようとした時に、既にそのアドレスが他のフィクスチャーによって専有されているか配置済みだった場合、コンソールが競合を検出してユーザーは次の3つから解決策を選択することができます。

[Stop Patching] : パッチを止める

[Use Next Free Channel] : 次に空いているチャンネルにパッチする

[Unpatch Conflicts] : 競合しているフィクスチャーをアンパッチする



## オフセットをともなったパッチ

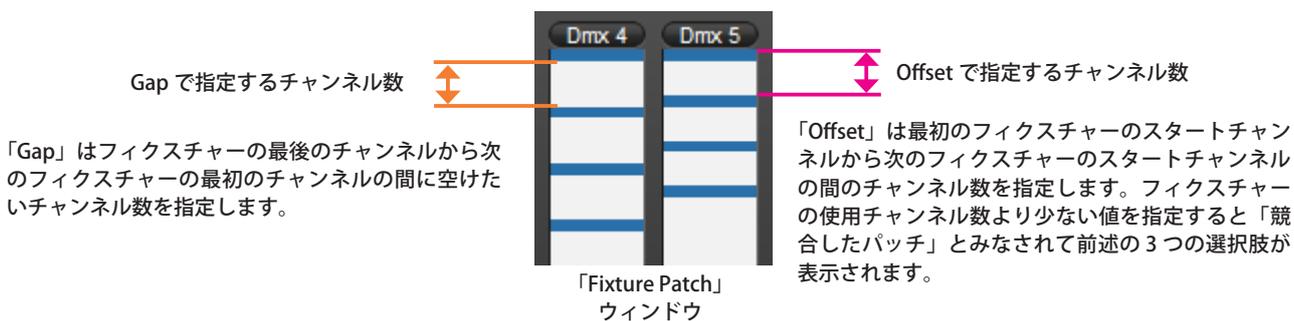
フィクスチャーはオフセットをともなってパッチができるようになりました。これによりフィクスチャーがパッチされるDMXのスタートチャンネルの間隔を空けるようにコンソールへ指定することができます。

オフセットを指定するには、パッチ中に [ @ ] キーを2回押してコマンドライン上に「Offset」の文字が表示されてから、オフセット値を入力して [Enter] を押します。

(例: 1>4 @21 Offset 40 とコマンドラインで入力するとフィクスチャーのDMXチャンネルは21、61、101、141にパッチされます。)



## 4台のフィクスチャーを使用して同じ値でGapした場合とOffsetをした場合の比較



## XML キューリスト取り込み・書き出し

プログラムされたデータが含まれないキューリストデータを [Setup] → {Shows} の「Show Manager」ウィンドウから取り込み・書き出しすることができるようになりました。詳しくは v3.3.0 のヘルプマニュアルかユーザーマニュアルのセクション 4.12 を御覧ください。

### **X/Y イメージワープエフェクトの追加 (PixelMap Layer フィクスチャー)**

新たに X/Y ワープエフェクトが Hog4 PixelMap Layer フィクスチャーに追加されました。このエフェクトはイメージの X/Y Position の調整することに似ていますが、スクリーンからイメージがはみ出してしまうかわりに、X/Y イメージワープエフェクトはイメージがスクリーンの逆側からワープして回り込みます。また、イメージワープエフェクトはローテートモードに設定することもでき、バーやラインのような静止画をアニメーションのように表示させる事が可能です。

**注記:**このエフェクトは最新のフィクスチャーライブラリーを使用した場合に有効になります。もし現在のショーファイルを古いフィクスチャーライブラリーの PixelMap Layer フィクスチャーで実行している場合は、「Change Type」機能を利用して新しい「リビジョン 2」へ置き替える必要があります。

「Fixture Window」上で PixelMap Layer を選択してから、上部にある「Change Type」ボタンを押して「リビジョン 2」の PixelMap Layer ライブラリーを選択して置き替えを実行してください。

### **再生モードの追加 (PixelMap Layer フィクスチャー)**

4 つの再生モードが Hog4 PixelMap Layer フィクスチャーに追加されました。

- once reverse (1 回逆再生)
- loop reverse (逆再生をループ)
- forward bounce (最初から再生を開始して最後のフレームに到達したら逆再生を繰り返し)
- reverse bounce (最後から逆再生を開始して最初のフレームに到達したら再生を繰り返し)

**注記:**これらの再生モードは最新のフィクスチャーライブラリーを使用した場合に有効になります。もし現在のショーファイルを古いフィクスチャーライブラリーの PixelMap Layer フィクスチャーで実行している場合は、「Change Type」機能を利用して新しい「リビジョン 2」へ置き替える必要があります。

「Fixture Window」上で PixelMap Layer を選択してから、上部にある「Change Type」ボタンを押して「リビジョン 2」の PixelMap Layer ライブラリーを選択して置き替えを実行してください。

## Hog 4 OS v3.3.0 (build 1175) バグ修正 :

- D-01530: コマンドキーは「copy to editor」がコマンドライン上に表示されていると動作しない。
- D-02131: 「Output」ウィンドウはパレットの名称を変更した時に表示を更新しない。
- B-02160: コンソールの種類の検証を改善 (HogNet)
- B-02166: ユーザースペースからフロントパネル HID モード制御を許可する (開発のみでの改善)
- B-02190: ファイルコピーの操作をした際のプログレスバーの改善。
- D-02199: Next Page として割り付けられたトラックボールボタンが動作しない。
- D-02202: キューが異なったリストへコピーされるかキューの置き替えをした場合にキューのコメントマクロがコピーされない。
- B-02241: MBox v3.10 の CIP 対応を追加
- B-02258: Viewsonic 製 TD2340 タッチスクリーンへ対応 (VID\_2149&PID\_2322&Rev\_1331&MI\_00 を含む)
- D-02298: Scene 用のターゲットが定まっていないコメントマクロはプライマリーデスク上のみトリガーされることが出来る。
- D-02349: リストが Go コマンドをコメントマクロから受信した場合、フェーダーレベルが呼び起こされる。
- D-02372: DMX 出力は HedgeHog コンソールをシャットダウンした時に停止しない。
- D-02441: PixelMap Layer のスピードはエンコーダー上で 0% へワープする。(400% で止まるべき)
- D-02513: 製造者と型式は Fixture Scheduler で並び順で大文字と小文字を区別しないべき。
- D-02522: 一晩中 QC Hog4 ファミリーテストショーを実行すると DP8K プロセスがクラッシュする。
- D-02547: プレイバックにおいて i-RGB から CMY または HS ヘクロスフェードできない (その逆も同様)
- D-02558: 30 以上のショーファイルがディレクトリー内にある時にファイルブラウザーからショーファイルが削除できない。
- D-02561: コマンドキーの実行はパレットの参照がリンクされたキューリストへと変更することで混乱する。
- D-02568: 何かオプションが変更されているとグループマスターはマージ後に動作しない。
- D-02569: マージ後にグループマスターのためのオプションウィンドウを開くとデスクトップがクラッシュする。
- D-02610: 暫くの間 QC ショーファイルを実行した後にフェーダーのフィードバックが停止する。
- D-02640: Auto Palette のアライメントの間隔は 17 以上の値にすると機能しない。
- D-02643: ショーは決して 1 つ以上の PixelMap パッケージを有するべきではない。(問題はショーマージがフィクスチャータイププリビジョンを伴った後に発生させることができる)
- D-02646: File browser でショーのリネームをすることはブラウザーを閉じて再び開かないかギリインデックス問題を引き起こす。
- D-02645: FX2 スーパーウィジェットは USB の抜き差しをすると ID0 を報告する。
- D-02669: カラーパレットは時々マージをした後に情報が取り除かれる。
- D-02670: D-2349 を再現するために実行するとデスクトップがクラッシュする
- D-02679: 数千のキューリストを持ったショーは読み込み時間が長い。
- D-02680: Windows ファームウェアアップローダーは H4 Mini wing について間違った情報を持っている。
- D-02683: トラッキングしているプロットのリファレンスがエラーとして表示される。
- D-02692: リストから Cue1 を削除することがプレイバックバーセルからすべてのキューを隠す。
- D-02694: オプションダイアログボックスを要件とした実行タスクはコンソールを無反応にすることがある。
- D-02696: 空のマスターに Track Forward を OFF にしてレコーディングした時に無効な例外エラー
- D-02702: DP8000 は常に即座にサーバーを消失しない。
- D-02707: サブインテンシティ値は適切にフェードチェンジしない。
- D-02708: フィクスチャー選択の変更時に Fixture Editor への無防備なアクセスはクラッシュを引き起こす。
- D-02715: もし Patch @ ウィンドウが X を使って閉じられたら "Patch @" がコマンドラインからクリアされない。
- D-02746: Fixture Patch ウィンドウは HedgeHog4 ではコマンドラインが隠されてしまう。
- D-02752: バックアップファイルをリネームまたは削除している間にデスクトップがクラッシュする。