



# Hog4 OS v3.4.0 リリースノート

Version: 3.4.0 (build 1243) May 25, 2016

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v3.4.0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v3.4.0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

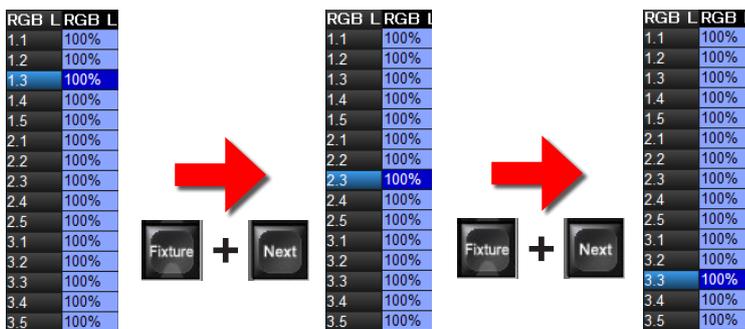
Hog4 OS v3.2.0以上 (v3.4.0を含む) で作成、または読み込み編集したショーファイルは、下位バージョン (v1.0.0 ~ v3.1.0) に対して互換性がありません。必ずv3.2.0以上のバージョンで使用してください。

## 新機能と機能強化

### Fixture + Next/Back

[Fixture] キーを押しながら [Next] キーまたは [Back] キーを押すと現在のフィクスチャー選択を次の整数番号のフィクスチャーへ進めることができます。これは混合フィクスチャーまたは複合的フィクスチャー、あるいはその両方を扱う時に大変便利です。

詳しくはHog4 OSユーザーマニュアルのセクション6.1.6を参照してください。



### ドット + Next/Back

[.(ドット/ピリオド)] キーを押しながら [Next] キーまたは [Back] キーを押すと現在のフィクスチャー選択を今選択されているフィクスチャー内の次の部位へ選択を進めることができます。これは一連の混合フィクスチャーまたは複合的フィクスチャーに渡って、同一フィクスチャー内の部位を調整しようとする時に大変便利です。

詳しくはHog4 OSユーザーマニュアルのセクション6.1.6を参照してください。



## ピクセルマップレイヤーエフェクトの追加

Hog のピクセルマップレイヤー（Pixelmap Layer）フィクスチャーのカラーカインド内にエフェクトモードと調整パラメーターを使い調整可能なエフェクトが追加されました。

現在選択できるエフェクトモードと調整項目（mod）は以下の通りです。

**Transparent Black**：黒の透過（mod 1 = グレイスケール選択、mod 2 = 透過レベル、mod 3 = 許容誤差）

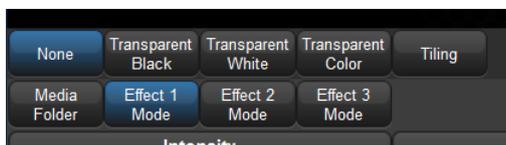
**Transparent White**：白の透過（mod 1 = グレイスケール選択、mod 2 = 透過レベル、mod 3 = 許容誤差）

**Transparent Color**：色の透過（mod 1 = Hue 色相、mod 2 = Saturation 彩度、mod 3 = 色の許容誤差）

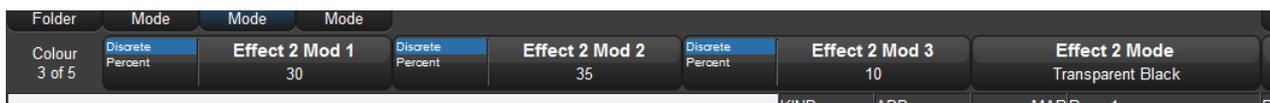
**Tiling**：タイリング（mod 1 = X 軸、mod 2 = Y 軸、mod 3 = Z 軸） ※画像などを格子状に並べるエフェクト

**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 3」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 3」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。



スロットツールバーからもエフェクトモードの選択ができます。エフェクトは 1 レイヤーにつき最大 3 つまで使用できます。



## ピクセルマップレイヤーにブライトネス・コントラスト・ガンマを追加

3 つの新たな機能が Hog のピクセルマップレイヤー（Pixelmap Layer）に追加されました。

**ブライトネス (Brightness)、コントラスト (Contrast)、ガンマ (Gamma)**

これらの機能により、それぞれ個々のピクセルマップレイヤーはさらなる調整が可能で、画像の中から不要な部分を目立たせなくしたりコンテンツの不完全な状態の部分を減らす場合に便利です。

**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 3」へ置き替える必要があります。

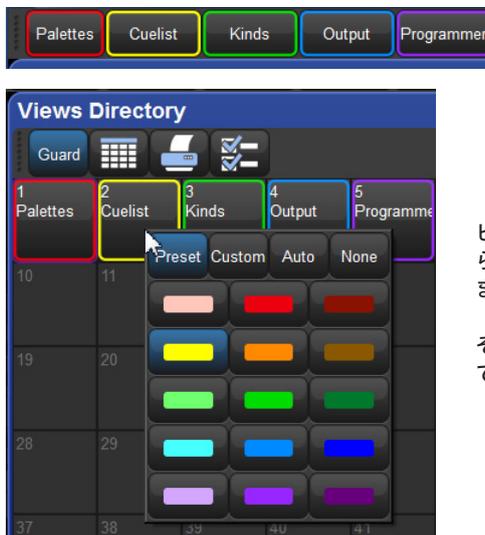
「Fixture Window」上で PixelMap Layer を選択してから、上部にある {Change Type} ボタンを押して「リビジョン 3」の PixelMap Layer ライブラリーを選択して置き替えを実行してください。



## ビューツールバーのカラーコーディング (色分け)

ビューツールバーは各ビューの周りに色分けされたアウトラインを表示できるようになりました。この色は「Views Directory」ウィンドウ内で設定されたビューの色分けに連動して変更されます。

**注記:** ビューの色分けは「Views Directory」ウィンドウ内のみで変更することができます。



ビューツールバーの枠に色をつけるには [Open] キーを押しながら {View} ボタンを押して「Views Directory」ウィンドウを開きます。

そしてカーソルを合わせて右クリックまたは [Pig (豚)] + [Set] で希望の色を選択します。

## プレイバックバーのカラーコーディング (色分け)

リスト、シーン、グループが割り付けられているプレイバックバーは、色付けされたアウトラインを表示できるようになりました。この色付けは割り付けられるリスト、シーン、グループがそれぞれのディレクトリーでどのように色分けされているかに影響され連動しています。

**注記:** プレイバックバーオブジェクトの色分けは「Cuelist Directory」、「Scene Directory」、「Group Directory」ウィンドウ内のみで変更することができます。



プレイバックバーの枠に色をつけるには [List] キーを素早く 2 度押して「Cuelist Directory」ウィンドウを開きます。

そしてカーソルを合わせて右クリックまたは [Pig (豚)] + [Set] で希望の色を選択します。

シーン、グループも同様に各ディレクトリーを開いて色を変更します。プレイバックバー上で直接変更することはできません。

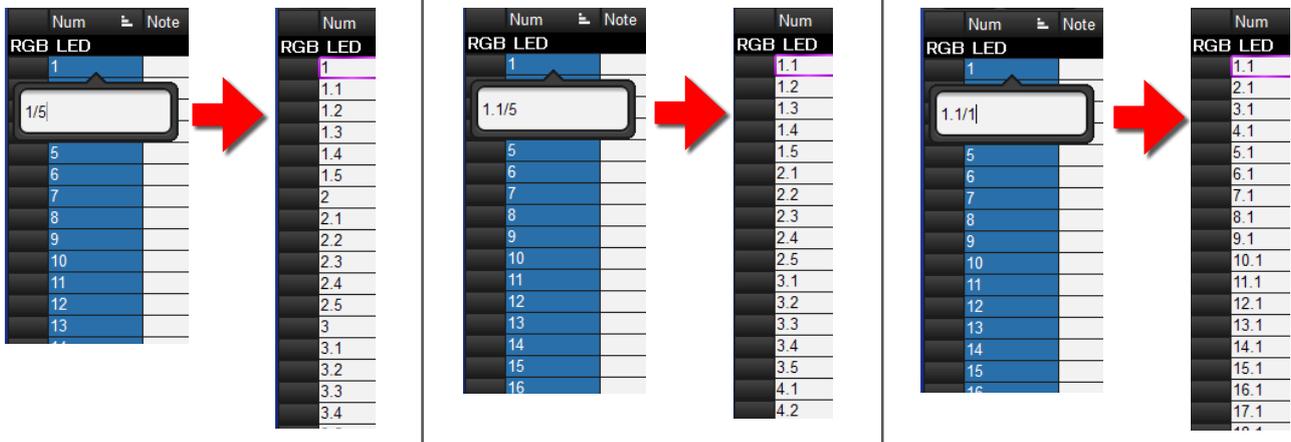
## ドット付きユーザーナンバーの割り付け方法の改善

「Fixture Window」内で、ある一定範囲のフィクスチャーに対してドット付きユーザーナンバーを割り付けるための新しく、より効果的な方法が提供されました。

### 【全体数】 / 【全体数内の分割数】

この方法は従来の方法を置き換えるものではありません。しかし、ドット付きユーザーナンバーを一定範囲内に割り付けるためのシンプルでより明快な方法です。

この方法の詳しい使い方は Hog4 OS ユーザーマニュアルのセクション 5.3 を参照してください。



ユーザーナンバーを割り付けたいフィクスチャーの Num 欄をドラッグで選択後、[Set] キーを押して割り付けを開始する番号と小数点が付くフィクスチャーの台数を指定します。

例えば 5 ドットの RGB LED パーライトなら [1.1/5] と入力すれば、「1.1、1.2、1.3、1.4、1.5」とユーザーナンバーが割り付けられ、フィクスチャーを選択する時に [1] → [Enter] と入力すれば「1.1 ~ 1.5」のフィクスチャーすべてが瞬時に選択されます。

## Reaper と Inqscribe エクスポートのためのキューリストのインポートに対応

Reaper からエクスポート（書き出し）されたリージョン/マーカ CSV ファイルと Inqscribe からエクスポートされた XML ファイルを Hog4 OS のショーファイルにインポート（取り込み）することができるようになりました。

この機能の詳細は Hog4 OS ユーザーマニュアルのセクション 4.12.4 を参照してください。

### ※参考

Reaper（デジタルオーディオワークステーションソフトウェア）

Inqscribe（デジタルメディア転写ソフトウェア）

両ソフトウェアともにハイエンドシステムズの製品ではありません。

## Hog 4 OS v3.4.0 (build 1243) バグ修正 :

- D-02156: 数字だけの変更によりリンクキューのリンク先を変更すると動作しない
- D-02177: リンクキューはマニュアルフェーダーでは無視をする
- D-02192: キューを見る時 (View Cue) に Unable to retrieve object from ID 665 from fixture array が発生する
- D-02335: テストショーファイルを起動する際に致命的なエラーが発生
- D-02463: テストショーファイルで Unable to retrieve object for ID 4294967295 from parameters array が発生する
- D-02678: コマンドラインでマスター#上の Goto が不正確
- D-02701: コネクティビティをリストアされた時 "lost server" となった DP8000 は常にサーバーに再接続しない
- D-02713: Change Type のカーソルのデフォルト位置は "Select Library" ボタンに置かれる
- D-02716: Patch @ ウィンドウを開いて [Delete]、[Open]、[Highlight] を押したら Patch @ ウィンドウが孤立する
- D-02748: マクロを記録中にディレクトリーにある既存のマクロを選択するとデスクトップがクラッシュする
- D-02756: プレイバッククラウド内のハイライトオブジェクトのガーベジコレクションは HogNet 受信スレッドをブロックする可能性がある
- D-02760: グローバルタイミングオンリーパレットは修正後に Per Fixture パレットになる
- D-02771: もしすべてのパラメーターカインドがショーにないとするならばデフォルトマスキングが失敗する
- D-02774: もしその機種で単一のフィクスチャーのみがスケジュールされた状態でリプリケートした場合不正確なユーザーナンバーがリプリケータットフィクスチャーに割り付けられる
- D-02775: 現在の有効なキューを削除するとキューリストが最後に送られる
- D-02776: Release on Other Go は常にリストをリリースしない
- D-02779: SET のためのキーボードショートカットはダイレクト入力後に押下したままになる
- D-02781: 8K がデータベースをロード中にネットワークケーブルを抜かれたらその後挿し戻すとショーに加わることができない可能性がある
- D-02786: もし開かれたリスト内の Name を削除しようと試みたらキューはもう空白のキューの Name を持つことができない
- D-02799: Beam Fx2 のオフセットがエンコーダーホイール上に現れる
- D-02838: フィクスチャーを削除後にショーをログオフするとデスクトップがクラッシュする
- D-02846: HogCloud.Object コンテキストのためのイベントログは "No factory for object type 266" を記述する
- D-02852: ビジュアライザーはインストール完了後に時々 ON になる
- D-02866: テンプレート HTP フェーダーはページ変更でフラッシュする
- D-02867: HTP フェーダーはページ変更でフラッシュする
- D-02883: フィクスチャー選択のバックキーは最後のフィクスチャーの代わりに最初のフィクスチャーから開始する
- D-02884: HTP フェーダーは作成時にフラッシュする