



# Hog4 OS v3.5.0 リリースノート

Version: 3.5.0 (build 1305) September 12, 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

v3.4.0 がインストールされているすべての Hog4 OS コンソールは、v3.5.0 にアップグレードする際にアップグレードファイル (fspkg) 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 ~ v3.3.1) 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/>



## ショーファイルの互換性

Hog4 OS v3.5.0 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 ~ v3.4.0) に対して互換性はありません。必ず v3.5.0 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

### コンパウンドフィクスチャスケジューリング (混合フィクスチャーのパッチ)

コンパウンドフィクスチャー (1 つのパッチポイントで複数の部位を含んだ単一フィクスチャーのまとまり) は、これまで使われてきた手段、個別の部位をわざわざ 1 台ごとに追加、パッチ、割り付けすることなく、フィクスチャースケジュールから 1 機種選択するだけでスケジュールすることができます。

コンパウンドフィクスチャーのスケジュール方法についての詳細は、Hog4 OS v3.5.0 のヘルプマニュアルセクション 5.4 を参照してください。

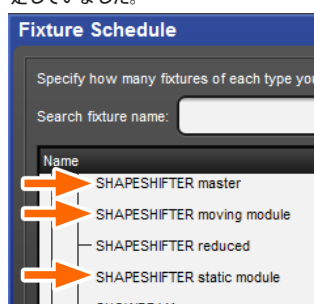
### v3.4.0 までのパッチ SHAPESHIFTER を例にして

今まではフィクスチャーを構成する部位を Fixture Schedule から個別に台数を指定していました。

台数指定が終わると各部位ごとに 1 からユーザーナンバーが振られます。

そのため以下のようにオペレーターの判断でドット付きユーザーナンバーを割り付けていました。

Programmer 上での表示も部位ごとに基本スタイルでした。



| Fixture                    | Schedule | Patch @ | Patch Media | Unpatch |
|----------------------------|----------|---------|-------------|---------|
| SHAPESHIFTER master        |          |         |             |         |
| 1 *                        |          |         | 1: DP 80    |         |
| 2 *                        |          |         | 1: DP 80    |         |
| SHAPESHIFTER static module |          |         |             |         |
| 1 *                        |          |         | 1: DP 80    |         |
| 2 *                        |          |         | 1: DP 80    |         |
| SHAPESHIFTER moving module |          |         |             |         |
| 1 *                        |          |         | 1: DP 80    |         |
| 2 *                        |          |         | 1: DP 80    |         |
| 3                          |          |         | 1: DP 80    |         |
| 4                          |          |         | 1: DP 80    |         |
| 5                          |          |         | 1: DP 80    |         |
| 6                          |          |         | 1: DP 80    |         |
| 7                          |          |         | 1: DP 80    |         |
| 8                          |          |         | 1: DP 80    |         |
| 9                          |          |         | 1: DP 80    |         |
| 10                         |          |         | 1: DP 80    |         |
| 11                         |          |         | 1: DP 80    |         |
| 12                         |          |         | 1: DP 80    |         |

| Fixture             | Schedule | Patch @ | Patch Media | Unpatch |
|---------------------|----------|---------|-------------|---------|
| SHAPESHIFTER master |          |         |             |         |
| 1                   |          |         |             |         |
| 2                   |          |         |             |         |
| SHAPESHIFTER static |          |         |             |         |
| 1.1                 |          |         |             |         |
| 2.1                 |          |         |             |         |
| SHAPESHIFTER movin  |          |         |             |         |
| 1.2                 |          |         |             |         |
| 1.3                 |          |         |             |         |
| 1.4                 |          |         |             |         |
| 1.5                 |          |         |             |         |
| 1.6                 |          |         |             |         |
| 1.7                 |          |         |             |         |
| 2.2                 |          |         |             |         |
| 2.3                 |          |         |             |         |
| 2.4                 |          |         |             |         |
| 2.5                 |          |         |             |         |
| 2.6                 |          |         |             |         |
| 2.7                 |          |         |             |         |

## Programmer

Value Fade Delay

Edit Show Palettes Fade Change

Nur Intensit Intensity Mode Blk

SHAPESHIFTER master

1 100% Track 0%

2 100% Track 0%

SHAPESHIFTER static

1.1 100% Track

2.1 100% Track

SHAPESHIFTER moving

1.2 100% Track

1.3 100% Track

1.4 100% Track

1.5 100% Track

1.6 100% Track

1.7 100% Track

2.2 100% Track

2.3 100% Track

2.4 100% Track

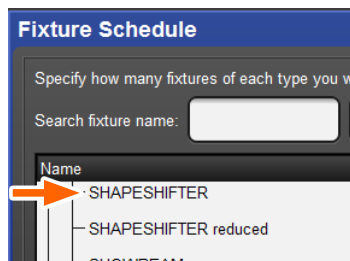
2.5 100% Track

2.6 100% Track

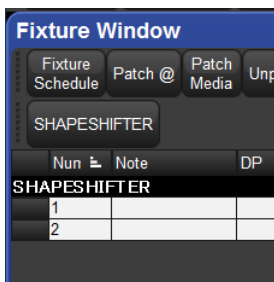
2.7 100% Track

## v3.5.0 のコンパウンドフィクスチャーを使用したパッチ

コンパウンドフィクスチャーは、もう個別に部位の数を指定する必要がありません。Fixture Schedule からフィクスチャーとモードを選択して台数を入力します。

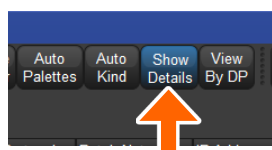


Fixture Window では、今までと違い 2 台だけしか無いように見えますが、全ての部位が含まれています。



Programmer でフィクスチャーを選択すると既にドット付きユーザーナンバーが割り付けられた各部位が確認できます。また、並び順が標準でフィクスチャーごとにかわっています。

| Nur                 | Intensity | Intensity Mode | RGB Int | Strobe |
|---------------------|-----------|----------------|---------|--------|
| <b>SHAPESHIFTER</b> |           |                |         |        |
| 1.                  | 100%      | Track          | 0%      | open   |
| 1.1                 | 100%      | Track          |         | 0Hz    |
| 1.2                 | 100%      | Track          |         | 0Hz    |
| 1.3                 | 100%      | Track          |         | 0Hz    |
| 1.4                 | 100%      | Track          |         | 0Hz    |
| 1.5                 | 100%      | Track          |         | 0Hz    |
| 1.6                 | 100%      | Track          |         | 0Hz    |
| 1.7                 | 100%      | Track          |         | 0Hz    |
| 2.                  | 100%      | Track          | 0%      | open   |
| 2.1                 | 100%      | Track          |         | 0Hz    |
| 2.2                 | 100%      | Track          |         | 0Hz    |
| 2.3                 | 100%      | Track          |         | 0Hz    |
| 2.4                 | 100%      | Track          |         | 0Hz    |
| 2.5                 | 100%      | Track          |         | 0Hz    |
| 2.6                 | 100%      | Track          |         | 0Hz    |
| 2.7                 | 100%      | Track          |         | 0Hz    |

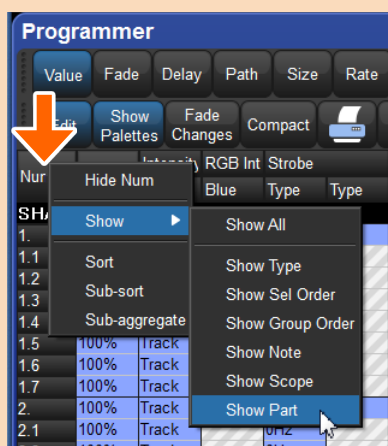


Fixture Window 上部に新たについた {Show Details} ボタンを押すことでも、コンパウンドフィクスチャーの詳細構成を確認できます。

## コンパウンドフィクスチャー使用のワンポイント

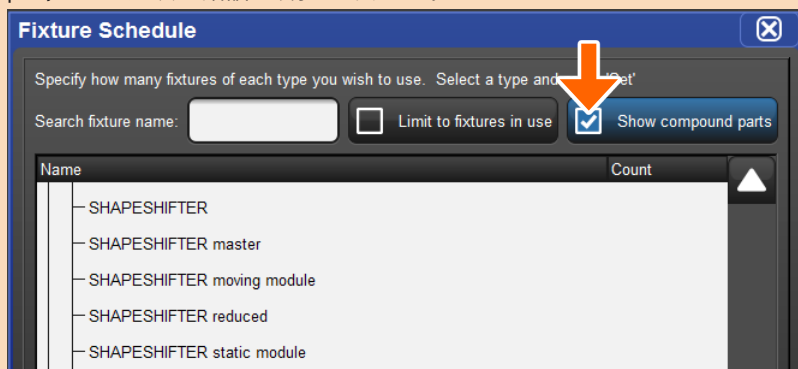
Programmer 上で各部位の名称を表示させたい場合は「Num」にカーソルを合わせてから右クリック → {Show Part} を選択します。

各部位の名称「Part」欄が追加されて、わかりやすくなりました。



| Nur                 | Part          | Intensity | Intensity Mode |
|---------------------|---------------|-----------|----------------|
| <b>SHAPESHIFTER</b> |               |           |                |
| 1.                  | master        | 100%      | Track          |
| 1.1                 | static module | 100%      | Track          |
| 1.2                 | moving module | 100%      | Track          |
| 1.3                 | moving module | 100%      | Track          |
| 1.4                 | moving module | 100%      | Track          |
| 1.5                 | moving module | 100%      | Track          |
| 1.6                 | moving module | 100%      | Track          |
| 1.7                 | moving module | 100%      | Track          |
| 2.                  | master        | 100%      | Track          |
| 2.1                 | static module | 100%      | Track          |
| 2.2                 | moving module | 100%      | Track          |
| 2.3                 | moving module | 100%      | Track          |
| 2.4                 | moving module | 100%      | Track          |
| 2.5                 | moving module | 100%      | Track          |
| 2.6                 | moving module | 100%      | Track          |
| 2.7                 | moving module | 100%      | Track          |

従来の方法でパッチ・プログラムしたい場合は、Fixture Schedule の上部にある {Show compound parts} にチェックを入れて各部位を表示させてください。



### **ビデオマトリックススイッチャーの直接制御（コンソールのみの機能 /Hog4 PC では対応していません）**

Hog4 OS は、コンソールまたは DP8000 の背面にある FixtureNet ポートを使用して数機種のビデオスイッチャーとイーサネットを介して直接通信できるようになりました。Hog4 OS は以下のスイッチャーに対応しています。

- Barco MatrixPro-II SD/HD/3G-SDI 8x8, 16x16, 32x32
- Blackmagic Smart VideoHub 12x12, 20x20, 40x40
- Lightware MX 4x4, MX 6x6, MX 8x4, MX 8x8, MX 9x9, MX 12x12, MX 16x16
- AJA KUMO 16x16, 32x32

ビデオスイッチャーのパッチ方法の詳細については、Hog4 OS v3.5.0 のヘルプマニュアルのセクション 5.6.2 をご覧ください。

### **Hog4 PC：Hog4 ウィングシリーズ接続時に OSC と MIDI によるフェーダーとエンコーダーの制御が有効**

Hog4 ウィングシリーズを PC に接続していると、Hog4 PC 上で OSC と MIDI によるフェーダーとエンコーダーの制御に対応できるようになりました。

対応 Hog4 ウィングシリーズは以下の通りです。



NanoHog 4



Hoglet 4



Playback Wing 4



Master Wing 4



MiniWing 4

### **新しいフラッシュボタン（キー）オプション**

全てのマスタータイプに対して新しいフラッシュボタンオプションが追加されました。

新しいオプションは以下の通りです。

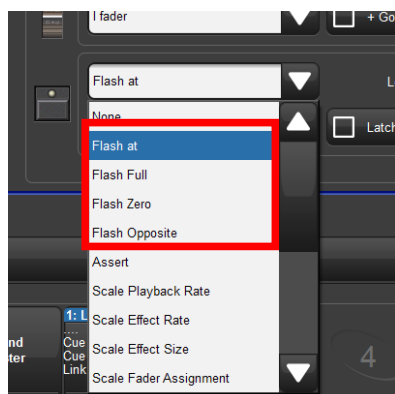
**Flash to Full** : フラッシュボタンを押すとインテンシティがフル（100%）になります。

**Flash to Zero** : フラッシュボタンを押すとインテンシティがゼロ（0%）になります。

**Flash to Opposite** : フラッシュボタンを押すと現在のインテンシティに応じて変化します。

インテンシティが 0 ～ 49% の時は 100%、50 ～ 100% の時は 0% になります。

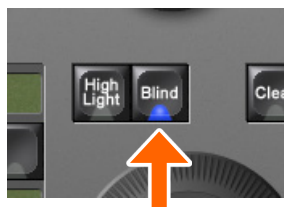
**Flash at** : 従来の「Flash」設定と同一です。名称が変更されました。



## コンソールのためのフルインストールプロセスの改善

フルソフトウェアインストールプロセスが以下の機能拡張を伴って更新されました。

- ・ ショーファイルがすべて削除される旨の注意書きが、スタート画面に追記されました。
- ・ フロントパネルが自動的に HID モードに切り替わります。これによりスタート画面でフロントパネルにある [Enter] キーと矢印キーが使用可能になります。(以前は [Pig] + [Fan] + [ ↑ ] を押して手動でモードを切り替えていました。)
- ・ フルインストールプロセスが完了した後に、フロントパネルが再起動中に自動で HID モードを抜けて通常モードに戻ります。



HID モードが有効になっていると、[Blind] キーの青色 LED が点滅します。  
これにより、コンソールのテンキーにある [Enter] キーを押してフルインストールを開始できます。

## 新しいファイルの拡張子 (ショーファイルアーカイブとフィクスチャーライブラリーアーカイブ)

ショーファイルアーカイブ (バックアップショーファイル) とフィクスチャーライブラリーアーカイブ (コンソールに入っているデフォルトのライブラリー) のファイル拡張子が新しくなりました。

ショーファイルアーカイブ: .hog4show

フィクスチャーライブラリーアーカイブ: .hog4lib

## 被らないユーザーナンバーの自動割り付け

コンソールは、フィクスチャーがショーにスケジュールされるに従って、自動的に唯一のユーザーナンバーをフィクスチャーに割り付けるようになりました。以下に基本的な法則を記します。

- ・ **ショーに新しい種類のフィクスチャーを追加する場合:** それらのフィクスチャーは、ショーの中で次に使用可能な 100 番台おきに始まる連続したユーザーナンバーが割り付けられます。
- ・ **ショーに既に存在する種類のフィクスチャーとは違う種類のフィクスチャーを追加する場合:** フィクスチャーは、ショーの中で他のユーザーナンバーと競合しない限り、その種類で次に使用可能な連続したユーザーナンバーが割り付けられます。競合していた場合は、ショーの中で次に使用可能な 100 番台おきに始まる連続したユーザーナンバーが割り付けられます。

| Fixture             | DP |
|---------------------|----|
| SolaSpot Frame 2000 |    |
| 1 *                 |    |
| 2 *                 |    |
| 3 *                 |    |
| SolaSpot Pro 1000   |    |
| 1 *                 |    |
| 2 *                 |    |
| 3 *                 |    |
| 4 *                 |    |
| 5                   |    |
| 6                   |    |
| Uno                 |    |
| 1 *                 |    |
| 2 *                 |    |
| 3 *                 |    |
| 4 *                 |    |

これまでのデフォルトユーザーナンバー

| Fixture             | DP |
|---------------------|----|
| SolaSpot Frame 2000 |    |
| 1                   |    |
| 2                   |    |
| 3                   |    |
| SolaSpot Pro 1000   |    |
| 101                 |    |
| 102                 |    |
| 103                 |    |
| 104                 |    |
| 105                 |    |
| 106                 |    |
| Uno                 |    |
| 201                 |    |
| 202                 |    |
| 203                 |    |
| 204                 |    |

v3.5.0 のユーザーナンバー自動割り付け状態

## Hog 4 OS v3.5.0 (build 1305) バグ修正：

- D-01383: 新たなマスターが記憶される時バーチャルフェーダーのプリファレンスはリストの設定されたインテンシティ値に上書きされる
- D-01581: あるコンソールのリネームの確認がネットワーク接続されたコンソール上の有効なリネームを閉じて確認をする
- B-02275: クロックトリガーがトリガーされる情報について Log Viewer に追加
- B-02360: クロックトリガーが無効にされることをログに追加
- D-02396: スtringマップが有効の時エディターはプレビューパッケージを無視する
- D-02699: リブリークフィクスチャーは時々デスクトップをクラッシュさせる
- D-02767: Wysiwyg ビジュアライザーは Hog の FixtureNet ストリームで 64 ユニバースに制限されている (254 に増加)
- D-02778: ウィンドウをコンパクトモードにした時にアグリゲーションヘッダーは不正確にフィクスチャータイプを表示する
- D-02818: もしリストがタイムを含む Global または Per Type パレットでリストが作られているとフェードタイムが不正確に表示される
- D-02853: マージで Remove した後にキューエディターを開くと不正確なフィクスチャーを表示する
- D-02899: 有効なタイムコードを含むリスト内で全てのキューを削除すると DP8K プロセスがクラッシュ
- D-02908: FB4 2016 (rev2, タッチスクリーン / ディスプレイ更新) に対応
- D-02919: ListA から ListB を作成してフィクスチャーコピーをした時にパレット参照が消失
- D-02931: ハイブリオリティ IPCB フェーダーから HTP フェーダーへ向けてインテンシティが不正確にリリースされる
- D-02932: 4PC はファイル名の最後にスペースがあるショーファイルでは起動しない
- D-02937: Fixture Patch ウィンドウを無くすようにリサイズした時デスクトップがクラッシュ
- D-02938: DMX テストはテストされた DMX チャンネルを HogNet の値に戻さない
- D-02956: Hog4 センターディスプレイ上で Copy と Move を押すことでその間を切り替えるとデスクトップがクラッシュ
- D-02959: Console Diagnostics テストをフルボタンカラーコードに戻す
- D-02961: Pixelmap layer のパーセンテージ値が整数としてフェード (ギクシャクとしたピクセルマップのクロスフェードの結果として)
- D-02964: List/Scene のインテンシティレベルがフェーダーがスケーラーに割り当てられることによってめちゃくちゃになる (初期化の問題)
- D-02969: MIDI Note 入力チャンネルレベルがずれる (混乱が原因)
- D-02970: フェーダーが IPCB に設定されているとカウントされたリンクキューが終了しない