



Hog4 OS v3.6.0 リリースノート

Version: 3.6.0 (build 1421) February 27, 2017

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、v3.6.0 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 v3.6.0 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 ~ v3.5.0) に対して互換性がありません。必ず v3.6.0 以上のバージョンで使用してください。また、v3.6.0 へアップグレードする前に USB メモリなどへショーファイルのバックアップを取得することをおすすめします。

新機能と機能強化

バッチ (Batches)

バッチは、再生とフェーダーメッセージをキューリストとシーンの集合体へ送することができる、パワフルな新しい再生用オブジェクトです。バッチは「Batch Directory」ウィンドウに保存され、他の再生用オブジェクトと同じようにプレイバックバーに割り付けることができます。

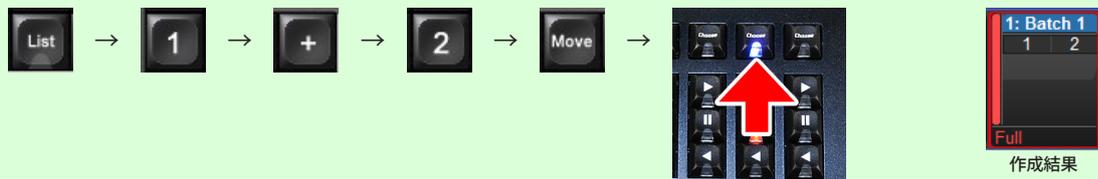
詳細は Hog4 OS ヘルプマニュアル v3.6.0 のセクション 17.8 をご覧ください。

バッチの概要

バッチ (Batch) は複数のキューリストやシーンを一つのマスターにまとめて、一括制御できる便利な機能です。例えば、チェイスを一つのバッチにまとめてフェーダーを {Playback Rate Scaler} に設定すれば、すべてのチェイススピードをまとめて微調整できるフェーダーとして使用できます。

バッチの作成方法

例：キューリスト 1 と 2 を空いているマスターへバッチとして割り付けたい。



またはプレイバックバーをタッチしても OK

例：シーン 1 を既に作成済みのバッチへ追加したい。



またはプレイバックバーをタッチしても OK

「Batch Directory」 ウィンドウの開き方

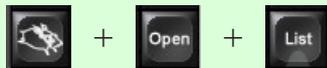
[Choose] キーを押す代わりに「Batch Directory」 ウィンドウの空いているマスをタッチまたはクリックしても作成できます。ただし、その後でマスターへ割り付ける必要があります。([Move] を押しながら「Batch Directory」ウィンドウのバッチをタッチ→ [Move] を離してから [Choose] キーを押す) 開き方は以下の3通りです。



開き方①

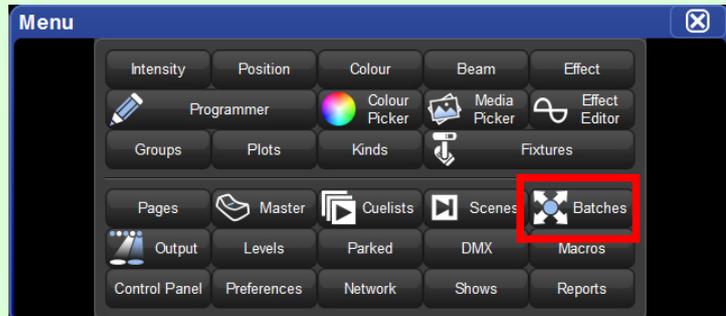


開き方②



開き方③

画面の空いている黒い部分を長押しまたはダブルクリックして「Menu」ウィンドウを出してから



バッチの設定変更

バッチを開くと割り当てられた各キューリスト・シーンの詳細が確認できます。この画面は状態を確認するだけで、各パラメーターを直接編集することはできません。

{Options} ボタンを押すとキューリストと同じようにオプションが開き、各種設定をすることができます。

Chosen Master - Batch 1

Options Play Controls Follow Chosen

Identifier	Name	Current Cue	Fade %	Intensity	Rate	Effect Rate	Effect Size
List 1	List 1			70%	120bpm	100%	100%
List 2	List 2			30%	240bpm	100%	100%
Scene 1	Scene 1			100%	100%	100%	100%



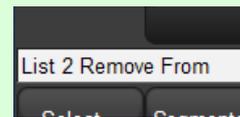
プレイバックバー上でバッチにどのキューリスト・シーンが含まれているか表示する場合にチェックを入れます。デフォルトで表示する設定です。



このバッチのキーとフェーダーの動作設定を変更します。基本的な設定項目は、これまでのキューリストオプションと同じです。メインコントロールも同様に設定します。

バッチからキューリスト・シーンを削除する方法

例：バッチからキューリスト1を外したい。

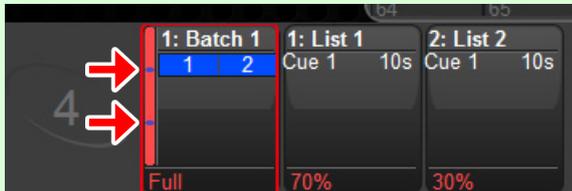


[Move] キーを2回押すことでコマンドライン上に「Remove From」と表示されます。

またはプレイバックバーをタッチしてもOK

バッチのキャプチャ（フェーダーのひっかけ）

バッチのフェーダーと別のマスターへ割り付けられた各キューリスト・シーンのフェーダーの位置がずれている場合、プレイバックバー上のバッチにはそれぞれのフェーダーの位置が青い点で表示されます。（下図参照）バッチでコントロールするには、どちらかのキューリストのフェーダーをバッチに合わせるか、バッチのフェーダーを各キューリストの位置に合わせる、いわゆる「ひっかけ」をすると同期してコントロールされます。



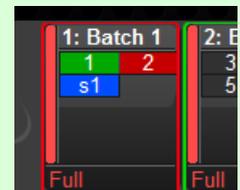
左図の例では、キューリスト・バッチともに「Fader」（デフォルト）に設定された状態で、キューリストのフェーダーをそれぞれ下げた状態です。バッチのフェーダー位置は Full（100%）なので、バッチでキューリストのインテンシティを制御するには、バッチのフェーダーを一旦下げて各キューリストのフェーダー位置（青い点）に合わせてから操作します。

プレイバックバー上のバッチ表示

プレイバックバー上のバッチではキューリスト番号、またはシーン番号が表示され、色によって今どのような状態か判別できるようになっています。

例えば、

緑＝クロスフェード中、赤＝一時停止中、青＝フェードなどが完了して出力中



デフォルトのビュー「Cuelist」を「Master」に名称変更

これまで新規ショーファイルを開始した時に「Cuelist」と名付けられたデフォルトビュー（標準設定ビュー）がありましたが、名称を「Master」へ置き換えました。これは新機能「バッチ」が追加されたことにより、{follow chosen} に設定されたマスターウィンドウを呼び出すためのビューをより正確に説明するための変更です。



これまでのデフォルトビュー

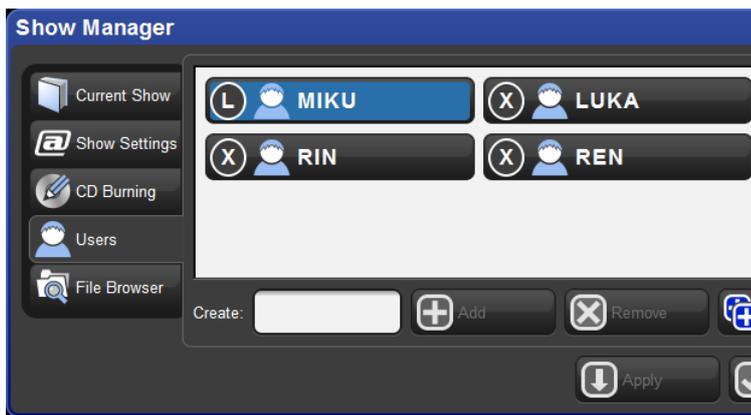


v3.6.0のデフォルトビュー

ユーザー (Users)

「Show Manager」ウィンドウの {Users} タブからショーファイルへユーザーを追加できるようになりました。ショーファイル内のそれぞれのユーザーはカスタマイズできるプリファレンス (User Preferences) 設定を保持しており、また自身で名付けたユーザー名から「Chat」ウィンドウ内でメッセージを送ることができます。Hog4 OS v3.6.0 で作成されたすべての新しいショーファイルには「User A」と呼ばれるシングルユーザーが自動的に作成されます。以前のバージョンで作成したショーファイルでも同様です。ショーファイルに1つ以上のユーザーが存在する場合、コンソールはショーファイルにログイン (起動) する時、オペレーターにユーザー選択のプロンプトを表示します。

詳細は Hog4 OS ヘルプマニュアル v3.6.0 のセクション 4.14 をご覧ください。



ショーファイルを起動したままユーザープリファレンス設定を切り替えられる「User」機能が追加されました。

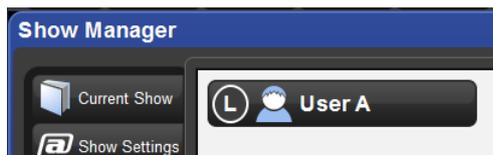
[Setup] → [Shows] から「Show Manager」ウィンドウを開くと {User} タブが追加されています。複数の人でプログラム作業をする時に便利な機能です。

Add: 「Create」欄に新しいユーザー名を入力してボタンを押すとユーザーが追加されます。

Remove: 選択したユーザーを削除します。

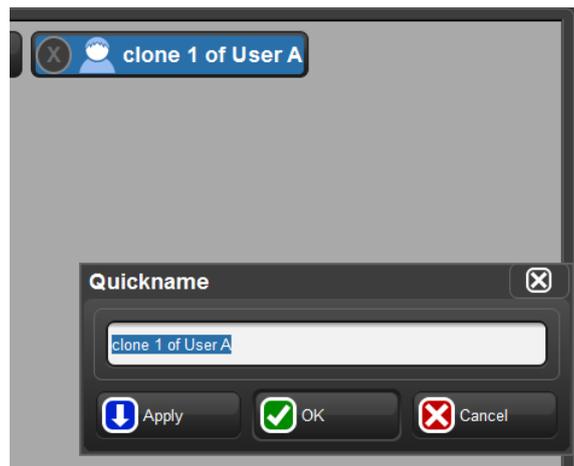
Clone: 選択したユーザーの複製ユーザーを作成します。

Swich: 選択したユーザーへ切り替えます。



新規ショーファイルまたは以前のバージョンで作成したショーファイルを読み込むと自動的に「User A」が作成されます。

ユーザー名を変更するには、上記ユーザーをタッチしてから [Set] キーを押してください。「Quickname」ウィンドウが表示され新しいユーザー名を入力することができます。(右図参照)



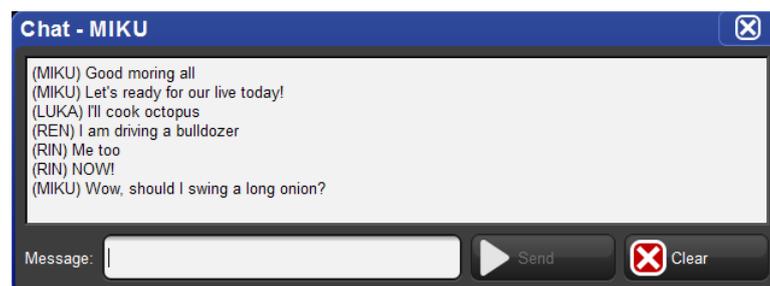
チャット (Chat)

メインツールバー上のチャットアイコンをクリックすることでグローバルショーワイドチャットログが使用できるようになりました。ユーザーは「Chat」ウィンドウでメッセージを入力してエンターキーを押すことでチャットログ内でメッセージを共有できます。もし「Chat」ウィンドウが閉じていても新しいメッセージが投稿されたら「新しいメッセージ」アイコンがメインツールバーのチャット通知エリアに表示されます。また、チャットは OSC を介してもコンソールからブロードキャスト送信されます。(日本語非対応)

詳細は Hog4 OS ヘルプマニュアル v3.6.0 のセクション 4.14.2 をご覧ください。



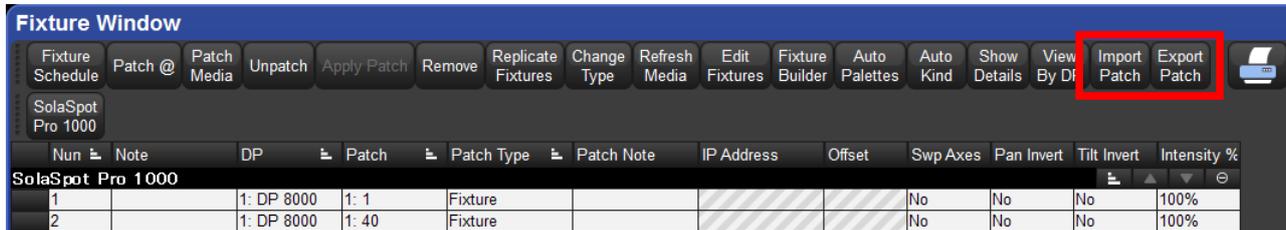
吹き出しの形をしたチャットアイコンをタッチまたはクリックすると「Chat」ウィンドウが開きます。



フィクスチャーとパッチ情報の読み込み / 書き出し (Import Patch/ Export Patch)

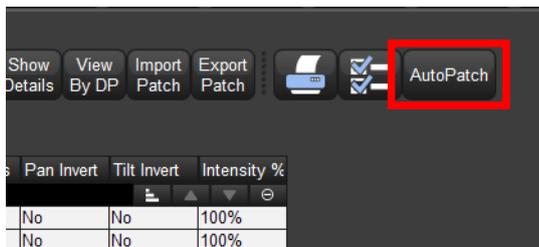
新たに2つのボタンが「Fixture window」に追加されました。このボタンでHog4 OSのショーファイル用にフィクスチャーとパッチ情報を読み込んだり書き出したりすることができます。

詳細はHog4 OSヘルプマニュアルv3.6.0のセクション4.13をご覧ください。



自動パッチ (Auto-Patch)

「Fixture Window」へ新たに「自動パッチ (Auto-Patch)」機能が追加されました。これによりコンソールによってFixture Netのネットワーク上で起動しているフィクスチャーを検出、スケジュール、パッチまで自動的に行います。詳細はHog4 OSヘルプマニュアルv3.6.0のセクション5.13をご覧ください。現在この機能に対応しているフィクスチャーリストと自動パッチ機能の詳しい使い方が記載されています。



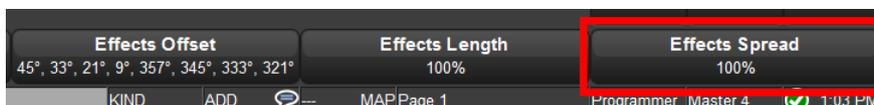
自動パッチ対応製品

- High End Systems Axon HD (ソフトウェア v1.0.3)
- High End Systems Axon HD Pro (ソフトウェア v1.0.3)
- High End Systems DL.HD (ソフトウェア v1.0.3)
- High End System MMS-100 (ソフトウェア v1.0.3)
- Arkaos MediaMaster (ソフトウェア v5.0.3)

Effect Spread (エフェクトスプレッド) 機能の追加

[Effect] キーを押してエフェクトカインドを選択した時に、新たにエフェクトのオフセットを制御する仕組みが、5番目のエンコーダーホイール (Hog4 と Full Boar4 コンソールの場合) に追加されました。(他のコンソールでは2つ目のエンコーダーホイールページに表示されます。) エフェクトスプレッドは選択されたフィクスチャーのエフェクトオフセットを均一な間隔で広げるシンプルな方法です。

詳細はHog4 OSヘルプマニュアルv3.6.0のセクション14.1.5をご覧ください。



これまでエフェクトオフセットをファニング (ずらし) する場合は、[Fan] キーを押しながら「Effects Offset」パラメーターを回してファニングしていましたが、新たに設けられた「Effects Spread」を使うと簡単にずらしをかけることができます。

このスプレッドはエフェクトのオフセットをファニングする操作を補助する機能で、フィクスチャーの選択を解除する、または Effects Offset ホイールを操作するとスプレッドは0%に戻ります。(エフェクトのオフセット値には影響が無いので、ずらした状態は維持されます。)

Effects Spread 使用の際のヒント

- ホイールを逆方向に回すと逆順にオフセットされます。また、スプレッドを使用した後に [- (マイナス)] キーを押しながらホイールを少し反対へ回しても逆順に切り替えることができます。
- スプレッドを使用している時にセグメントツールバー上でセグメントとバディン (次ページ参照) を変えるとリアルタイムに設定が反映され、結果が確認しやすくなりました。

{Grouping} は {Segments} へ名称変更

フィクスチャーのグループ（「Group Directory」）の作成とフィクスチャーグループイン
グのタスクをより良く区別するためにメインツールバー上の専門語「Grouping」は
「Segments」に置き換えられました。ヘルプマニュアルも、セグメントがどのように機
能するのかをより明確に表記するために更新されました。



押すとセグメント
ツールバーに切り
替わります

{Next by Segment} オプションボタン追加

セグメントツールバーに新しく {Next By Segment} オプションが追加されました。このオプショ
ンが有効化されている時、[Group] キーを押しながら [Next] または [Back] キーを押すと一度に
セグメント単位ですべてのフィクスチャーが選択されます。無効化されている時は、[Group] キー
を押しながら [Next] または [Back] キーを押すと一度に選択されるフィクスチャーはすべてのセ
グメント毎に1つのフィクスチャーです。



セグメントツールバー

{Group} を押しながらの {Next} / {Back}

[Group] キーを押下している時、[Next] または [Back] キーは、現在のアクティブなフィクスチャー選択に対して有効
なセグメントとバディング（Segment、Buddying）オプションの設定を反映します。例えば、{Next By Segment}
が有効でフィクスチャー 1>20 が選択されセグメントサイズが4ならば、[Group] キーを押しながら [Next] キーを押
すと1>4を選択し、次に5>8の様に選択していきます。セグメントとバディングが組み合わさっている時は、選択フィ
クスチャーの組み合わせは、常に2つの値を掛けて算出された積になります。例えば、バディングサイズが2でセ
グメントサイズが3であれば、[Group] を押しながら [Next] キーを押すと6台のフィクスチャーを一度に選択します。

Nur	Intensity
1	100%
2	100%
3	100%
4	100%
5	100%
6	100%
7	100%
8	100%
9	100%
10	100%
11	100%
12	100%
13	100%

セグメントサイズ4 (Segmts of 4)、{NextBy Segment} が ON の場合
[Group] + [Next] を押して選択されるフィクスチャー

Nur	Intensity
1	100%
2	100%
3	100%
4	100%
5	100%
6	100%
7	100%
8	100%
9	100%
10	100%
11	100%
12	100%
13	100%

セグメントサイズ4 (Segmts of 4)、{Next By Segment} が OFF の場合
[Group] + [Next] を押して選択されるフィクスチャー

Nur	Intensity
1	100%
2	100%
3	100%
4	100%
5	100%
6	100%
7	100%
8	100%
9	100%
10	100%
11	100%
12	100%
13	100%
14	100%
15	100%
16	100%
17	100%
18	100%
19	100%
20	100%

セグメントサイズ3 (Segmts of 3)、バディサイズ2 (Buddy Size 2)
{Next By Segment} が ON の場合
[Group] + [Next] を押して選択されるフィクスチャー

Nur	Intensity
1	100%
2	100%
3	100%
4	100%
5	100%
6	100%
7	100%
8	100%
9	100%
10	100%
11	100%
12	100%
13	100%
14	100%
15	100%
16	100%
17	100%
18	100%
19	100%
20	100%

セグメントサイズ3 (Segmts of 3)、バディサイズ2 (Buddy Size 2)
{Next By Segment} が OFF の場合
[Group] + [Next] を押して選択されるフィクスチャー

ファニング時の「Buddy Parts」

コンパウンドフィクスチャーやドット付きユーザーナンバーを割り当てたフィクスチャーをファニング ([Fan] キーでずらしをかける) する際に、ユーザーナンバーの整数単位でバディングするか、またはパーツを含むすべての単位でバディングするかを決めるオプション {Buddy Parts} がセグメントツールバーに追加されました。



コンパウンドフィクスチャーやドット付きユーザーナンバーが割り当てられたフィクスチャーで、整数部分を基準にしてセグメント・バディングする場合は、{Buddy Parts} を ON にしてファニングします。

セグメントサイズ 3 (Segments of 3)
{Buddy Parts} が ON の場合

エフェクトのオフセットをファニング (ずらし) をした結果

ドット付きユーザーナンバーの小数点前の整数部分を基準にセグメント分けされています。

RGB + White	
1.1	0°
1.2	0°
1.3	0°
1.4	0°
2.1	60°
2.2	60°
2.3	60°
2.4	60°
3.1	120°
3.2	120°
3.3	120°
3.4	120°
4.1	0°
4.2	0°
4.3	0°
4.4	0°
5.1	60°
5.2	60°
5.3	60°
5.4	60°

セグメントサイズ 3 (Segments of 3)
{Buddy Parts} が OFF の場合

エフェクトのオフセットをファニング (ずらし) をした結果

ドット付きユーザーナンバーの小数点前の整数部分に関係なく、セグメント分けされています。

RGB + White	
1.1	0°
1.2	60°
1.3	120°
1.4	0°
2.1	60°
2.2	120°
2.3	0°
2.4	60°
3.1	120°
3.2	0°
3.3	60°
3.4	120°
4.1	0°
4.2	60°
4.3	120°
4.4	0°
5.1	60°
5.2	120°
5.3	0°
5.4	60°

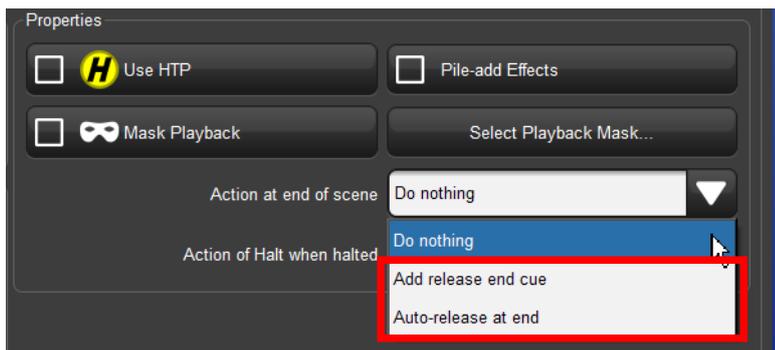
シーンのための新しいプレイバックオプション「Action at end of scene」追加

「Action at end of scene」と呼ばれるシーン「Scene」のためのプレイバックオプションが新たに追加されました。

- ・オプションを {Add release end cue} に設定すると、既にシーンがオンステージ出力状態であるならばシーンを再生する ([Go] キーを押す) とリリースされます。このオプションは本質的には、「Scene Directory」でシーンセルを直接押すことでプレイバックのイン/アウトをトグルスイッチのように切り替えることを可能にします。
- ・オプションを {Auto-Release at end} に設定すると、シーンのクロスフェードが完了した後に自動的にリリースします。このオプションはシーンをトリガー再生してから単独でリリースさせたいユーザーにとって便利です。

使用上のヒント： シーンが自動的にリリースする前にステージ上で再生状態の時間を伸ばしたい場合、リリースする前にステージ上で再生しておきたいシーンのタイムの長さと同じ分のクロスフェードタイムを設定したダミーデスクチャンネルをシーンに記憶してください。ダミーデスクチャンネルのフェードが終わると自動的にリリースします。

詳細は Hog4 OS ヘルプマニュアル v3.6.0 のセクション 12.7 をご覧ください。



Hog 4 OS v3.6.0 (build 1421) バグ修正 :

- D-01748: 他の調整されたインテンシティソースがバックグラウンドに伴う際の IPCB リスト / シーンのリリース問題
- D-02046: フィクスチャーグループを伴うマルチパートファニングが正確に機能しない
- B-02253: Hog4 OS アプリケーション内で Hippotizer v4.2 向けの CIPM サムネイル対応 (v4 ライブラリー使用)
- D-02492: キューリストを移動 / 削除後にビューは不正確にウィンドウを呼び出す
- D-02493: マスターウィンドウの「シーン」 ツールバーへ適切な名称を与える
- D-02494: マスターウィンドウの「オプション」 ツールバーへ適切な名称を与える
- D-02787: 複数の USB DMX ウィジェットが DP8000 プロセッサへ接続されていると DMX リフレッシュレートがドロップする
- D-02817: インテンシティは調整されたプレイバックから不正確にリリースをする
- D-02968: ショーファイルをスルーさせると DP はメモリ不足になる
- D-02989: IPCB フェーダーは HTP フェーダーの上限の値を適用すべきではない
- D-02994: 直接入力によってピクセルマップの Width と Hight の値を減らすことができない
- D-02996: DMX Output ウィンドウのドロップダウンメニュー選択状態がビューに記憶されない
- D-02997: [All] ボタンはキーストロークマクロを編集する時に一般データとして手動で入力することができない
- D-03002: ピクセルマップレイヤーのプレイモードは正確に初期化されない
- D-03010: ショーマージはフィクスチャータイプが双方のショーに存在しているが異なったリビジョンの時に知らせない
- D-03055: IPCB フェーダーの Cue1 を削除することはエラーメッセージを生成する
- D-03059: Desktop はいくつかのショーファイルで Num をソートした後でクラッシュすることがある
- D-03083: 既存のパッチ済みアドレスに対してフィクスチャーをパッチする時に衝突しているものをアンパッチするとすべてのフィクスチャーをアンパッチする
- D-03095: インテンシティは調整されたプレイバックから調整されていないプレイバックへ不正確なフェードをする
- D-03104: 器具のリプリケートで Copy of ## で Note 欄を置き換える
- D-03111: 大規模なショーでメモリー不足のために DP がクラッシュする
- D-03113: 決まった場所でのファニングはセルの選択順を守っていない
- D-03122: Choose を押している時にピリオド+エンコーダーの操作をしてもキューリストレートをデフォルト (100%) 設定に戻さない
- D-03137: 一時停止しているキューリスト上でスキップフォワードを押した時にプレイバックバーとキューリストウィンドウのフィードバックは不正確
- D-03140: ボタンが押されている時にプレイバックボタンを「Goto command line」に割り当てるとプレイバックをリリースする
- D-03143: リリースされた後にリストを再生した時にリリースしない設定にしたパラメーターがリリースされる
- D-03144: Axon HD のレイヤーはメディアパッチすることができない
- D-03145: 2016 年モデルの Full Boar : 半分のスクリーンにした時にディレクトリウィンドウは 9 つのセル幅になる (10 つであるべき)
- D-03169: 「リリースしない」 設定にしたスロットパラメーターはプログラマー内で問題がある
- D-03171: プレイバックバー上の選択されたマスターのフォードバックが機能しなくなる
- D-03174: シーンディレクトリ内でシーンはリリースフィードバックを表示しない
- D-03184: 切り離してディレクトリから再生した時にリストのインテンシティ値は 100%にリセットされない
- D-03193: コンソールロックが機能していない
- D-03196: OSC メッセージを受信した時にプレイバックがクラッシュする
- D-03205: Auto Palette ウィンドウが開かれている時に文字の空白は新しい FB モニターにおいて切り離される
- D-03215: コンパウンドフィクスチャー Nexus Aw 7x7 54ch はスケジュールされない