



Hog4 OS v3.7.0 リリースノート

Version: 3.7.0 (build 1543) October 30, 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

v3.7.0 を使用するには、Hog4 OS の全てのコンソールで**フルインストールが必要です**。また、v3.7.0 から以前のソフトウェアリリースへダウングレードする際にも同様にフルインストールが必要です。

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。日本語の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/>



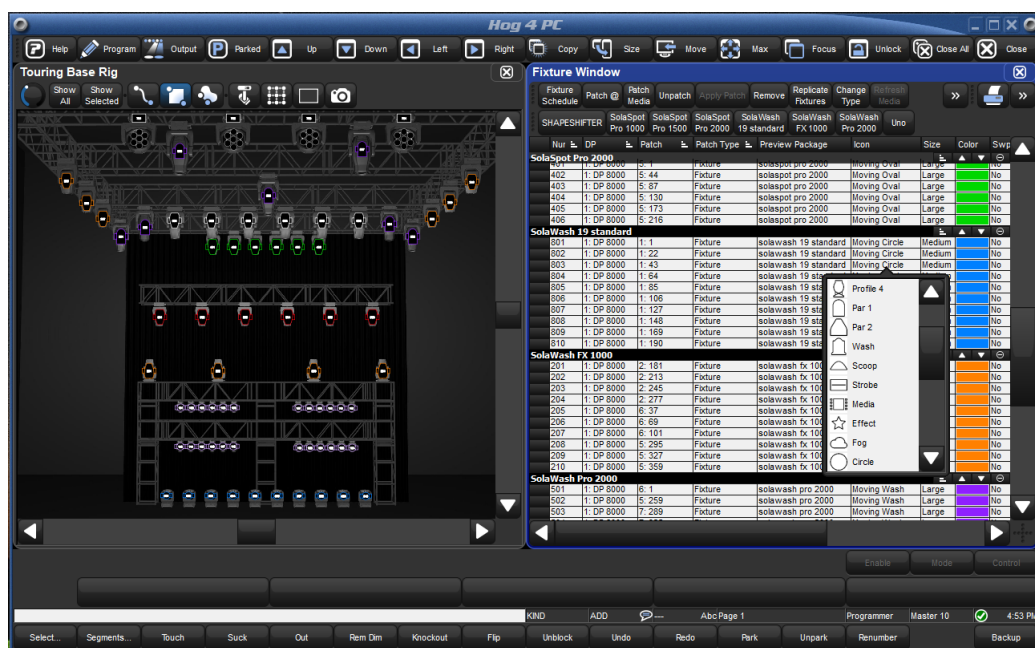
ショーファイルの互換性

Hog4 OS v3.7.0 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 ~ v3.6.1) に対して互換性はありません**。必ず v3.7.0 以上のバージョンで使用してください。また、v3.7.0 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

フィクスチャのアイコンとカラーコーディング

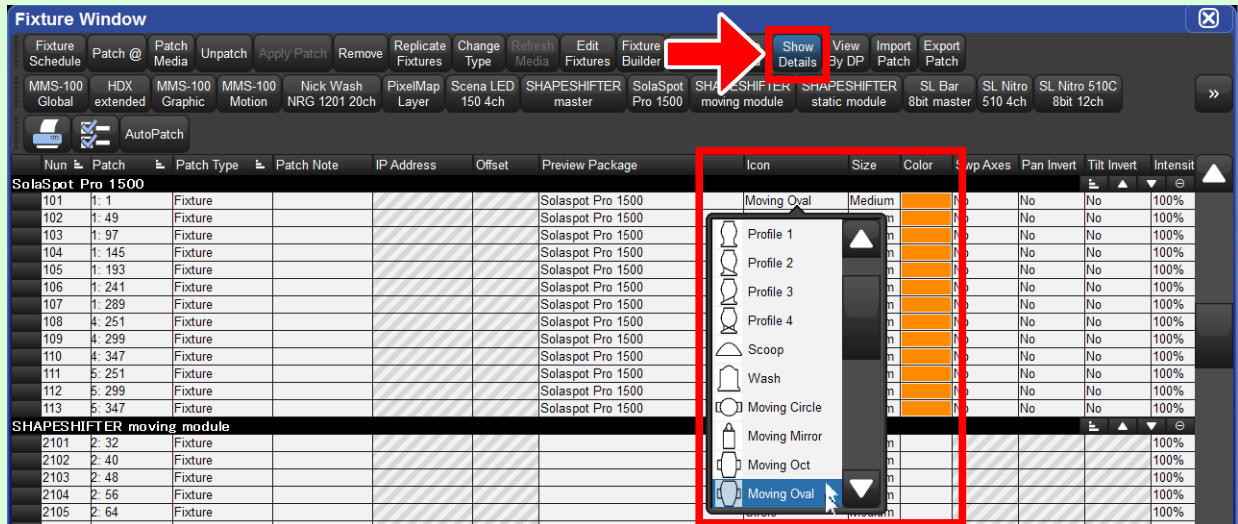
個々のフィクスチャには、アイコンとカラーが割り付けられるようになりました。「Fixture Window (フィクスチャウィンドウ)」で割り付けるには、ウィンドウ上部にある {Show Details} ボタンを有効にした時に表示される項目から行います。または、プロットウィンドウで選択されたフィクスチャのプロパティ設定枠内で行うことができます。いくつかのフィクスチャは、フィクスチャライブラリ v4.17 (Hog4 OS v3.7.0 に含まれています) で予め決められたアイコンを持っています。しかし、希望に応じて変更することができます。フィクスチャのアイコンサイズを「Small」に設定した場合は、プロットウィンドウ内でユーザーナンバーが表示されません。これは、アイコンのスモールサイズが、個々のユーザーナンバーがそれほど重要ではないか余分なもの、あるいはそのどちらにもなるフィクスチャのサブパーツまたは集約された一群 (例：多点光源の LED フィクスチャ) に使われることを想定しているためです。



Plot 上のフィクスチャアイコンの種類、大きさ、色の設定

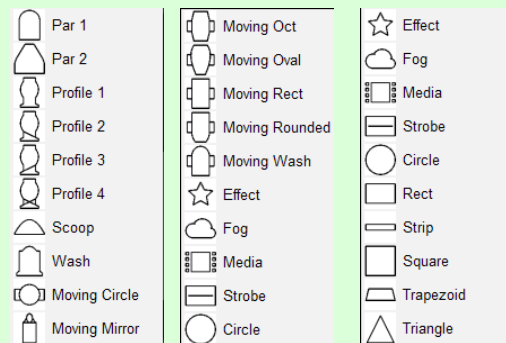
v3.7.0 からプロット上のフィクスチャのアイコン形状を選択できるようになりました。予めアイコンが設定されている機種もありますが変更可能です。また、同様に大きさを「Small、Midium、Large」の3種類から、色は自由に決められます。設定するには、

「Fixture Window」から「Show Details」ボタンを押して表示される「Icon、Size、Color」の各セルをダブルクリック、または選択して [Set] キーを押して設定します。



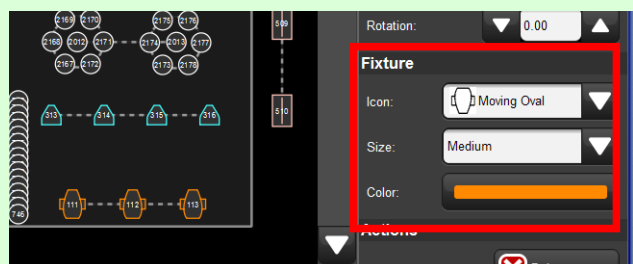
アイコン形状は右図の30種類から選択できます。

また、アイコン内のユーザーナンバーは「Large、Midium」のみ表示されます。「Small」を選ぶと表示されませんが、これはコンパウンドフィクスチャなどのように多点光源のLEDフィクスチャで使用することを想定しているためです。

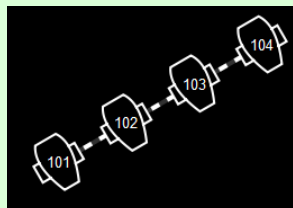
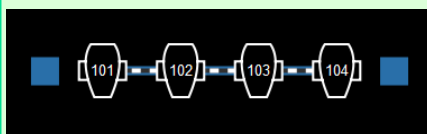


プロットウィンドウから：プロット配置後にも変更することができます。

フィクスチャ編集ボタンを有効にしてから、フィクスチャを選択するとウィンドウ右側に「Fixture」プロパティ欄が表示され、アイコン、サイズ、カラーの変更を行うことができます。

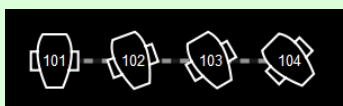


ワンポイント



今回のバージョンからプロット上でフィクスチャを回転してもユーザーナンバーは回転せず読みやすくなりました。

また、フィクスチャ個別に回転できるので、仕込みに合わせたプロットに編集することが可能です。



プロットのバックグラウンドイメージ（画像追加）

バックグラウンドイメージをプロットへ追加できるようになりました。対応している画像フォーマットは、JPG、PNG、BMP、TIFF です。バックグラウンドイメージオブジェクトは、ユーザーが選択した色で塗りつぶし、またはアウトラインに色を指定することもできます。バックグラウンドイメージの追加や編集方法の詳細は、Hog4 OS ヘルプマニュアルのセクション 20.2.4 をご覧ください。

Plot への画像配置

プロットへ画像ファイルを貼り付けることが可能になりました。

対応画像形式：JPG、PNG、BMP、TIFF

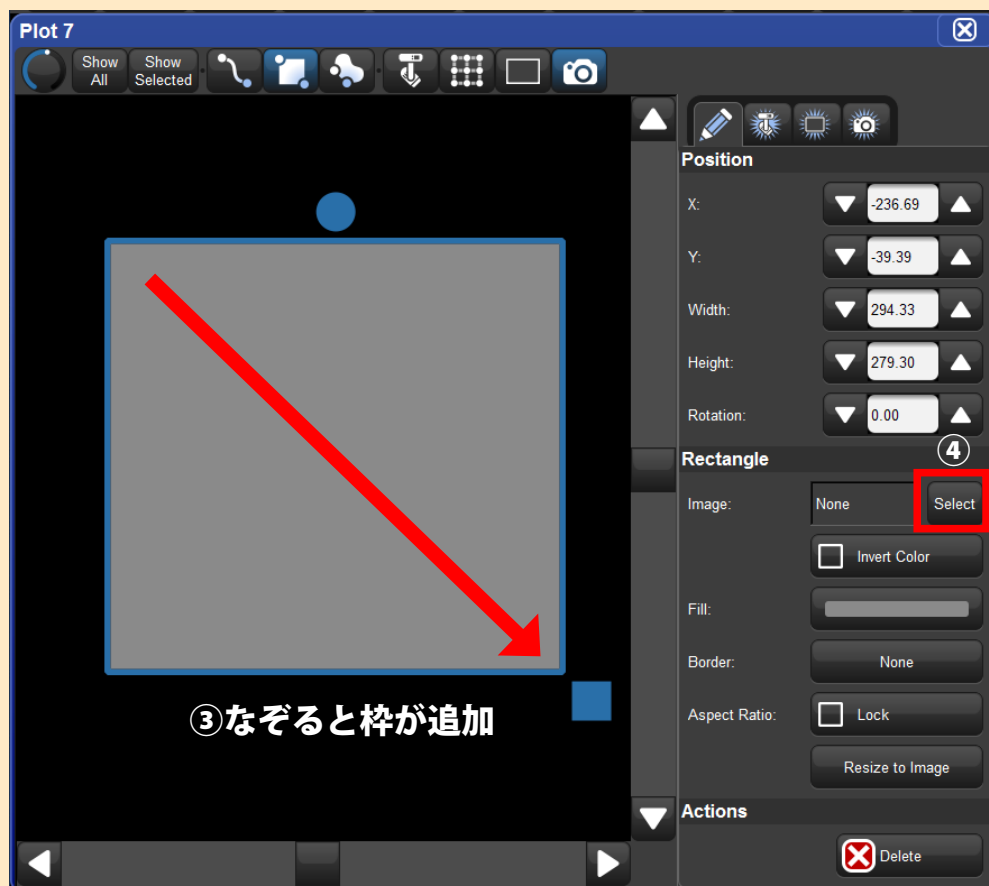
解像度：1000x1000 ピクセル（これより大きい画像は自動的にリサイズされます）

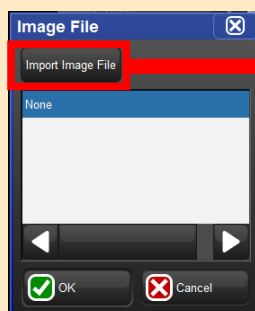
画像の配置方法

- ① プロットウィンドウのバックグラウンドイメージ編集ボタン（カメラボタン）を押して有効にします。
- ② カメラアイコンのタブを選択します。

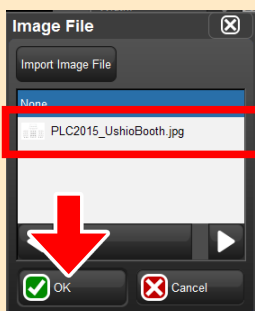
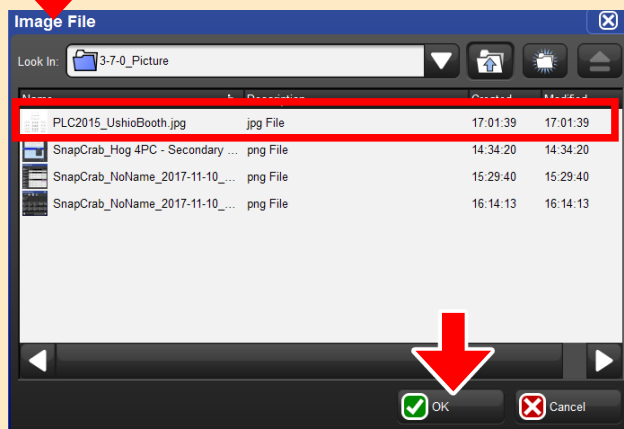


- ③ プロットのレイアウトエリアをなぞると枠（バックグラウンドオブジェクト）が追加されます。
- ④ 右側の「Rectangle」にある Image 欄の {Select} ボタンを押します。



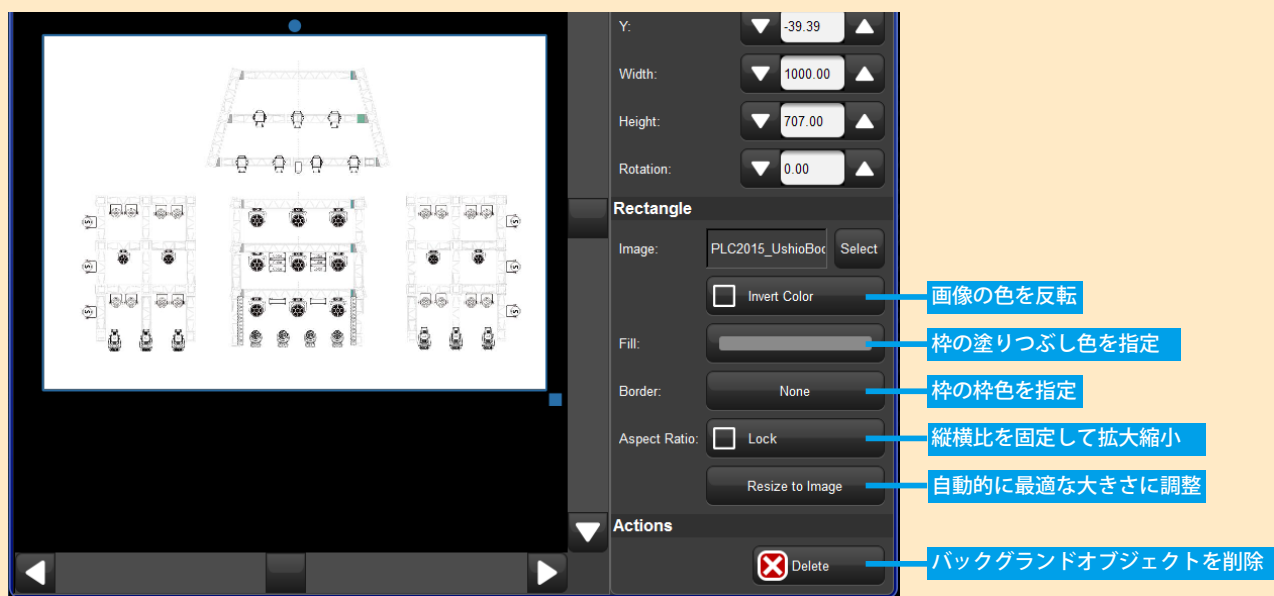


- ⑤ {Import Image File} ボタンを押してコンソール内、または USB メモリに入れてある画像ファイルを選択して {OK} ボタンを押してください。画像がショーファイルに取り込まれます。



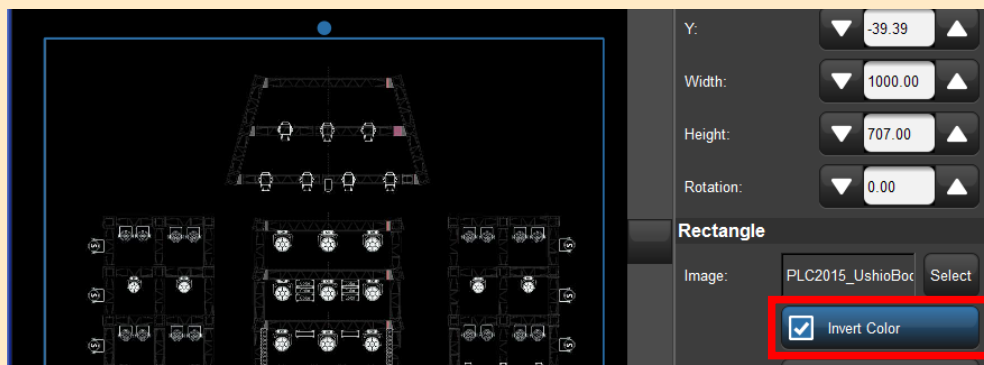
- ⑥ 取り込まれた画像ファイルを選択して {OK} ボタンを押します。

- ⑦ これでプロット内に画像が配置されました。右側の「Position」で位置や大きさ、回転の調整ができます。「Rectangle」ではバックグラウンドイメージ専用のオプションが用意されています。

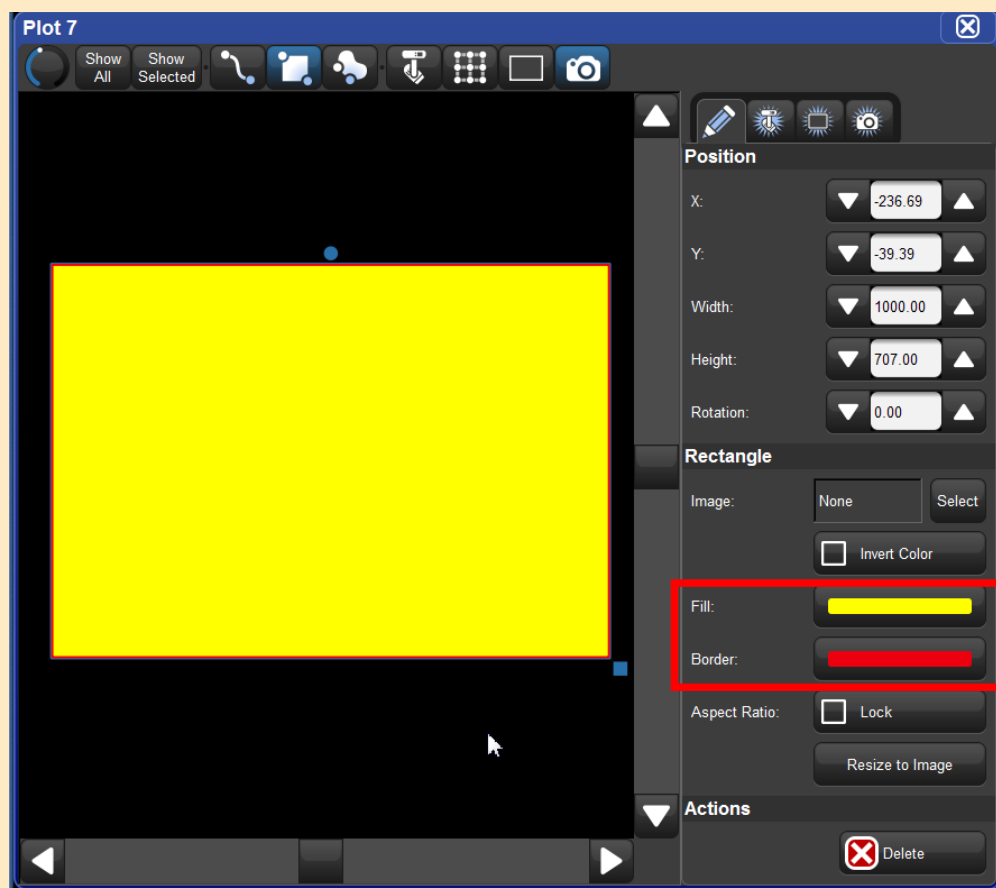


ワンポイント

白い図面などを取り込んだ時に {Invert Color} オプションを有効にすると、色が反転して見やすくなります。



追加した枠は画像を貼り付けなくても自由に変形できる枠として活用することができます。
この枠には「Fill」で塗りつぶし色指定、「Border」で枠色の指定が可能です。



エフェクトの同期

新たに「Sync」アトリビュートがテーブルエフェクトに追加されました。これによりユーザーは、フィクスチャやパラメーターを跨いで、さらに異なるプレイバック内に至るまでエフェクトタイミングを明示的に決めることができます。例えば、ショーでプログラムされた全てのエフェクトに「Global」Sync オプションを使うと、たとえどのような時にキュー/シーンを再生しようが、ショーの全てのエフェクトが常に同じ見た目になります。

エフェクトが同期する相手を細かく設定できるようになりました。これにより、今まで連続してカラーエフェクトを使用した場合に色がずれたり、フライアウトのエフェクトを Mark でスタンバイしている時にずれてしまう問題をクリアすることができます。

The screenshot shows the 'Effects Engine' window with a table of effects. A dialog box titled 'Synchronize to existing effects ...' is open, showing options to sync on the same (Function, Fixture, List / Scene) or globally (Global 1, Global 2). Red and green boxes highlight these options.

Function	Layer 1	Table	Rate	Size	Offset	Begin	End	Start	Length	N Shot	Bounce	Direction	Sync	Fade	Delay	Path
ALL			15bpm	6°	0° > 270°	-6°	6°	-6° > 0°	100%	-	Off	Forward	Function & Fixture	2s	0s	Default
All Intensity																
All Position			15bpm	6°	0° > 270°	-6°	6°	-6° > 0°	100%	-	Off	Forward	Function & Fixture	2s	0s	Default
All Colour																
All Beam																
Intensity																
Strobe																
Pan	Sine		15bpm	6°	0°	-6°	6°	0°	100%	-	Off	Forward	Function & Fixture	2s	0s	Default
Tilt	Sine		15bpm	6°	270°	-6°	6°	-6°	100%	-	Off					Default
Cyan																
Magenta																
Yellow																
Hue																
Saturation																
Colour																
Colour 1 Shake																

左側の「on the same」では、このエフェクトが何と同期をとるかを設定できます。

- ・ Function：同じ機能、例えば CMY や Pan、Tilt などが先にエフェクトを実行している場合にそれに同期します。（フィクスチャの種類は関係なし、他のキューリストにもまたがります）
- ・ Fixture：同じフィクスチャ（機種とユーザーナンバーが同じ）で先に実行されているエフェクトに同期します。（機能の種類は関係なし、機種とユーザーナンバーが一緒ならキューリスト・シーンをまたぎます。）
- ・ List/Scene：このエフェクトを使用するキューリスト・シーン内の全てのエフェクトが、機種・機能の種類問わず先に実行しているものに同期します。

複数選択すると、同期するために両方の条件を満たす必要があります。

右側の「globally」では、ショーファイル内で共通の同期先、Global1 と 2 を選択できます。このオプションはエフェクトが使われるキューリスト・シーンとは別のキューリスト・シーンと同期をとりたい場合に使用します。

同期を取りたい別のキューリスト・シーンでも同じオプションを選択してください。

同じ番号を選べば Global1 と 2 はどちらを使っても同じですが、同期タイミングをずらしたい場合のために 1 と 2 に別れています。

同期をとるとは、エフェクトの開始基準点がピッタリ揃う事を言います。以下の表はそれぞれのオプションを 1 つだけ選んだ場合です。

	Function	Fixture	List/Scene	Global
連続したエフェクトで後から実行したパラメーター（機能）の同期（CMY やフライアウトなどのずれ防止）	×	○	○	○
キューリスト・シーンをまたいだ同期 ※「Fixture」は同一機種かつ同じユーザーナンバーならまたいで同期	○	△	×	○
同一キューリスト内で後から実行した同機種との同期	○	×	○	○

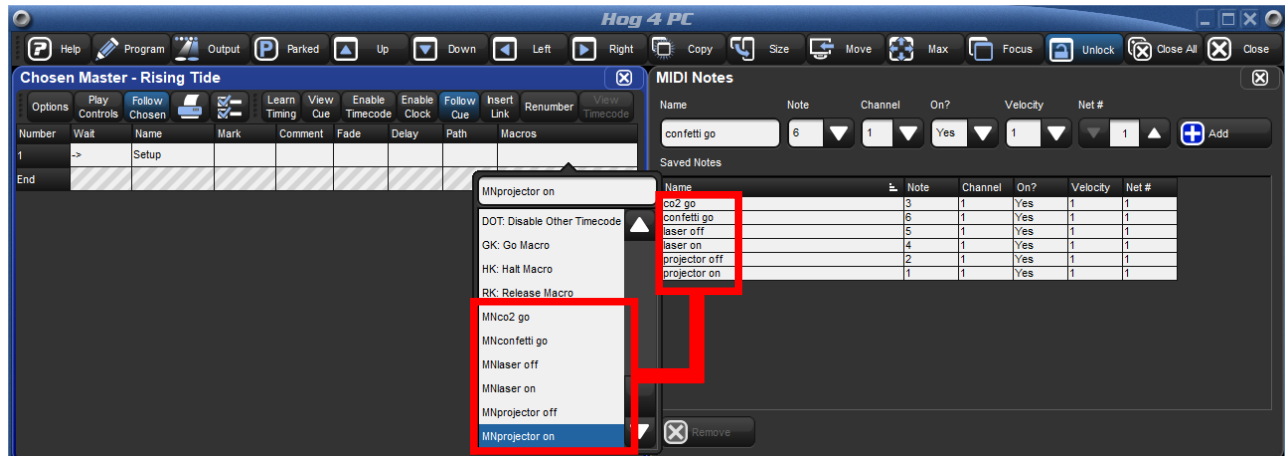
The screenshot shows the 'User Preferences - User A' window with the 'Timing' tab selected. A red box highlights the 'Function & Fixture' option in the 'Effect Timing' section.

「User Preferences」ウィンドウの {Timing} タブ内ではデフォルトで使用する Sync オプションを設定することができます。{Fixture} だけの選択や、{List/Scene} だけの選択に設定するのがおすすめです。

再利用可能な MIDI ノートコメントマクロ

Hog4 OS にコメントマクロを利用して MIDI ノートを送信する簡単な方法が追加されました。ユーザーは、「MIDI Notes」ウィンドウ内で特定の MIDI ノートコマンドのインデックスを作成できるようになりました。

(ウィンドウの開き方: [Open] キーを押しながら右画面下部のオープンツールバー上の {MIDI Notes} ボタンを選択) そうすることで、それらの入力内容を「MN (MIDI ノート)」コメントマクロとして参照します。この方法を使った MIDI ノートの送信方法についての詳細は、Hog4 OS ヘルプマニュアルのセクション 21.3 と 24.2 をご覧ください。



以前は個別にパラメーターを入力していた MIDI ノートが、新たに追加された「MIDI Notes」ウィンドウから各項目をわかりやすく設定できるようになりました。このウィンドウで設定した「Name」はそのまま「MN」を頭に付けてコメントマクロに自動的に表示されて使用できます。何度でも再利用と内容の修正ができるため、利便性が大幅に向上しました。

Hog4 OS から MIDI ノートオンの信号を簡単に送信できるようになったので、これを利用して音楽を再生したり他の機器を実行したりでき、機器連携の幅がさらに広がりました。

MIDI ノートの出力を使用するには、以下の設定が必要です。

- ・「Control Panel」の {MIDI} タブで MIDI デバイスの設定
- ・「Network」ウィンドウの「Console」→ {Settings} から {MIDI Show Control} タブの {MSC Out} オプションの有効化

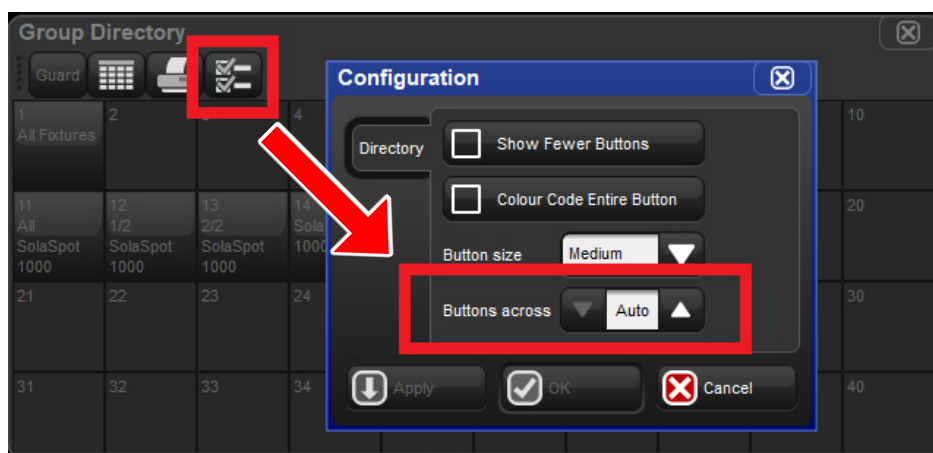
なお、MIDI ノートの受信は以前より対応しています。キューリストの再生やキーの押下、マクロの実行が可能です。合わせてご利用ください。

ディレクトリウィンドウのための「Buttons across」オプション追加

新たに全てのディレクトリウィンドウ用の「Buttons across」オプションが、ディレクトリコンフィギュレーションメニューに追加されました。

この「Buttons across」オプションは、新たにボタン（パレット）の行が始まる前にディレクトリウィンドウ内で何個のセルが描写されるかをユーザーが指定することを可能にしました。

これは、異なったウィンドウサイズでディレクトリウィンドウを配置したいが、ボタンレイアウトは同じままであることを好むユーザーにとって便利なオプションです。ディレクトリウィンドウは、現在のウィンドウサイズが小さいために物理的にウィンドウ内に収めることができるボタンの数より「Buttons across」で設定された値（ボタン数）が多い場合に、水平方向のスクロールバーを表示します。従来の Hog と同様の動作にするには、「Auto」オプションを使用してください。



各 Directry ウィンドウの「Configuration」に「Buttons across」が追加され、パレットなどの横マス数を固定できるようになりました。
Hog4 PC でせっかっくきれいに並べてつくったパレットが Hog4 で読み込んだら崩れてしまった、などの経験をお持ちの方は、こちらのオプションで横マス数を固定して作成後、View へ登録してください。

なお、この機能変更により古いショーファイルを読み込むと View が正常に表示されないバグは次のバージョン（v3.7.1）で解消されています。

「Buttons across」で設定した横マス数よりウィンドウを小さくした場合、あふれたパレットは下部に表示されたバーをスライドさせることで表示できます。

対応タッチスクリーンの追加

以下にリストされたように、いくつかの新しいタッチスクリーンが Hog4 OS で対応しました。

モデル名とパーツナンバーがどちらもお持ちのタッチスクリーンに合っているかを慎重に確認してください。メーカーによって複数のタッチ技術方式とオーバーレイを単一モデルライン内で使用することがあるためです。

Acer T232HL Screen Size: 23" PN: UM.VT2AA.001	Acer T230H Screen Size: 23" PN: ET.VT3HE.001	Acer T230H Screen Size: 23" PN: ET.VT3HE.001	Dell S2240Tb Screen size: 21.5" PN: Unknown
Dell E2014Tt Screen Size: 20" PN: E2014Tt	Dell SX2210Tb Screen Size: 21.5" PN: M036R	Dell S2240Tb Screen size: 21.5" Pn: 09PXJWW	Elo 1723L Screen Size: 17" PN: E785229
GeChic ON-Lap 1303i Screen Size: 13.3" PN:13031000109	Hannspree HT225HPB Screen Size: 21.5" PN: HT225HPBREJ01	iiyama ProLite T2252MTS Screen Size: 22" PN: PL2252MT	iiyama ProLite T2235MSC Screen Size: 22" PN: PL2235M
Lenovo T2364t Screen Size: 23" PN: T2364t			

機能改善

ID	Title
B-01656	ログオフ時のショーファイルからの未使用メディアプレビューの除去
B-02189	ログオフ時にショーで既にあるフィクスチャタイプのためのプレビューパッケージの削除
B-02319	新規ショーでエンコーダーホイールオプションのデフォルトを「Adjust by One」へ変更
B-02438	フィクスチャの回転とは反対の動きをするプロット上のフィクスチャナンバーの自動回転
B-02442	Import/Export でフィクスチャのカラー、アイコン、サイズへの対応
B-02554	ピクセルマップのためのデフォルトアスペクトレシオを 4:3 に変わり FREE へ変更
B-02566	コンソールノード設定内の {MIDI Note} タブを {MIDI Note Input} へ名称変更
B-02568	ログオン / オフを通して「Buddy parts」設定の保持
B-02586	フィクスチャライブラリへより多くの一般的なフィクスチャタイプの追加（ソースフォー、フォグなど）
B-02594	Diagnostics に DP8K に内蔵された / 使用中 / フリーの RAM を表示
B-02599	DP8K ターゲット上のより低い温度閾値
B-02616	Hog4 PC のデジタル署名証明書を「High End Systems an ETC company」へアップデート
B-02675	DBO が使用されている時に DBO の LED が早く点滅（以前は点灯）
B-02676	RoadHog 4、NanoHog 4、HedgeHog 4 において [Pig]+[GM] が DBO として動作
B-02677	GM フェーダーが 100% 以下の時に GM フラッシュボタンが早い点滅（Ho4、FullBoar4）

バグ修正

ID	Title
D-02228	キューのクロスフェード時にエフェクトのプレイバックが正確ではない（オフセット問題）
D-02231	修正する時に Capture Activity マクロが標的になる（発生すべきではない）
D-03173	マップされたウィング上で Choose キーを素早く連続で複数押す時に Hog4 PC がクラッシュする
D-03218	「Add release end cue」に設定された単一 Cue のリストへのコメントマクロがトリガーしない
D-03230	「Save Changes」ダイアログから Update オプションを選択すると Desktop がクラッシュ
D-03234	フィクスチャにプロットが割り付けられている時に off テーブルが含まれていない
D-03258	外部ノードがオンラインの場合、Strip Unused Palettes を選択することがサーバーをクラッシュさせる
D-03260	コンパウンドフィクスチャが複雑な時に Hog Import が失敗する
D-03270	古いショーファイルに新しいフィクスチャを追加すること順不同で表示されることがある
D-03281	異なったプラットフォームごとに同じビューが呼び出される
D-03282	Auto Patch を実行した時に Desktop がクラッシュすることがある
D-03297	0bpm へのエフェクトクロスフェードは止まるべきでありエフェクトの開始へ戻るべきではない
D-03303	エフェクトレートが 100% ではない場合にサークルからスクエアの変化がジャンプする
D-03304	コンパウンドフィクスチャが複雑な時に Hog Import が失敗する
D-03314	オリジナルのネットナンバーを使用してショーをバックアップをしなかった場合、サーバー上のファイル名が不正確
D-03326	Stage Scan フィクスチャのコントロールチャンネルがパークされた状態を有する時に「Log viewer」にスパムを出す
D-03327	一時停止したキューリスト上で Goto が動作しない
D-03339	Media Picker がセルを見失う
D-03340	ユーザーナンバーを変更するために逆順にユニットを選択しても機能しない
D-03342	閉じて再び開くまで新たに取込まれたプロットイメージがファイルリスト上に現れない

D-03343	プロットイメージピッカーへ同じファイルを取り込んでも既存のファイルを上書きしない
D-03344	無効なオフセットパラメーター ID が Playbak クラッシュにつながる
D-03345	バッチ経由でプレイバックを調整している最中にマスター上のベースプレイバックを変更すると Desktop がクラッシュ
D-03349	他のユーザーのテンプレートページに割り付けられたリストを削除した時に Desktop がクラッシュ
D-03350	ユーザーを切り替えた時にテンプレートページが正常にアップデートしない
D-03353	フィクスチャの数が 65535 を超えているとリポートのフィルターが機能しない
D-03354	フィフレッシュメディアがピクセルマップレイヤーのカスタムコンテンツを削除する
D-03355	スタンバイ状態のスキップフォワードはキュリストウィンドウのカーソルを動かさない / プレイバックバーを前進させない
D-03360	専用の GM キーがあるコンソールでグランドマスターのフラッシュキー LED フィードバックが壊れる
D-03369	ピクセルマップレイヤーが唯一選択されたフィクスチャである時にリフレッシュメディアボタンはグレイアウトすべき
D-03370	フラッシュボタンが押されている時にグランドマスターフラッシュキー LED は正確なフィードバックを表示しない
D-03402	デフォルトエフェクトパレットのエフェクト項目 Direction は「reverse」であるべきではない
D-03405	コンテキストメニュー上でキーボードショートカットテキストが読めない
D-03425	マルチコンソール内で DBO の状態が同期しない
D-03426	RH、HN、HH コンソールでグランドマスターのフラッシュキーを連打した時に DBO の状態が乗っ取られる