



Hog4 OS v3.14.0 リリースノート

Version: 3.14.0 (build 3042) October 6, 2020

プラットフォーム (対象機) : Hog4-18, Hog 4, Full Boar 4, Road Hog 4, Road Hog 4-21,
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

v3.14.0 を使用するには、Hog 4 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、v3.14.0 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、Hog 4 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。

<http://www.ushiolighting.co.jp/entertainment/support2/>

※ v3.14.0 のフルインストール用の USB フラッシュドライブ (USB メモリ) を作成するには、サードパーティのアプリケーション「Etcher」を使用してください。Linux Live USB Creator は使用しないでください。

Hog 4 PC v3.14.0 は、Windows 10 のみでインストール・実行可能です。

※ ETCnomad キーが認識されるまでに、Hog 4 PC のインストールから約 1 分かかります。

重要：フルインストールが完了するとコンソールは再起動します。「Hog4 Start」画面が表示されたら、30 秒間は何も操作せずに待ってください。その間にフロントパネル基盤へ新しいファームウェアがロードされる場合があります。ロードされる場合、すべての [Choose] キーが点滅してデスクライトが点灯したら、ファームウェアのアップロードが完了です。この状態になったらコンソールは使用可能です。

⚠ ショーファイルの互換性

Hog4 OS v3.14.0 で作成、または読み込み編集したショーファイルは、v3.13.1 以下のバージョンに互換性がありません。ただし、下位バージョンで作成したすべてのショーファイルを v3.14.0 で読み込むことができます。

フィクスチャーライブラリーについて

フィクスチャーライブラリー v4.19.432 が、Hog4 OS v3.14.0 と一緒にインストールされます。既に作成されたバージョン 4 フィクスチャーライブラリーとそれを含むショーファイルは、Hog4 OS v3.14.0 と互換性があり使用可能です。

新機能

HPU に対応

Hog 4 OS v3.14.0 は HPU (Hybrid Processing Unit) に対応した最初のバージョンです。

コンソールモードとプロセッサモードを切り替えて使用できる HPU。従来の Rack Hog 4 と DP8000 の役割を兼ね備えてさらに 64 ユニバース出力可能です。前面にはタッチパネルが備わっています。



HedgeHog 4X と Full Boar 4 の 2020 モデルに対応

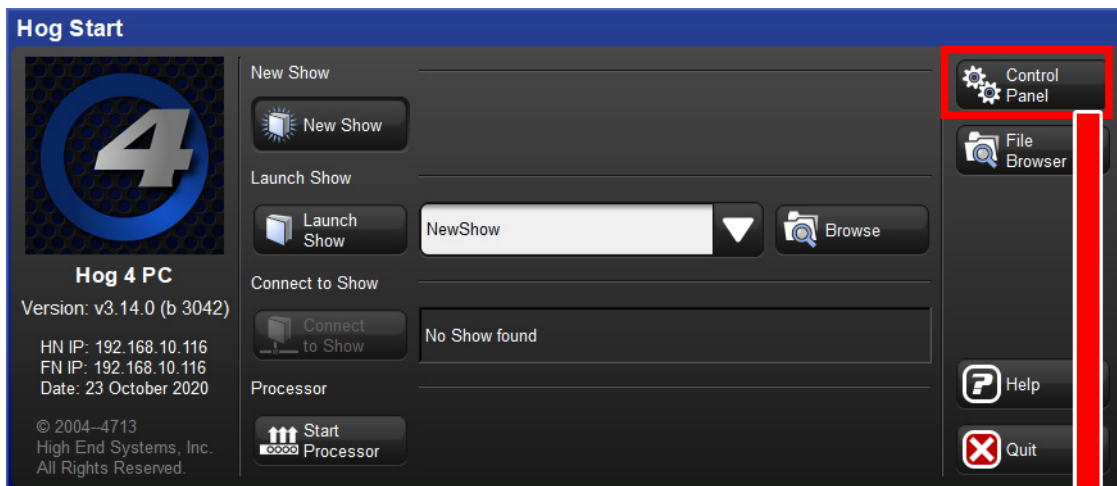
Hog 4 OS v3.14.0 は HedgeHog 4X と Full Boar 4 の新しいモデルに対応した最初のリリースです。どちらの製品も新しいマザーボード AIMB-586 を採用したことが特色です。また、2020 モデルの HedgeHog 4X は Display Port を介して 2 面の外部ディスプレイに対応しました。

Road Hog 4-21 に対応

Hog 4 OS v3.14.0は Road Hog 4-21 に対応した最初のリリースです。アップデートした 21 インチタッチ画面やマザーボード AIMB-586 の採用、そして Display Port を介して 2 面の外部ディスプレイに対応したことが特色です。

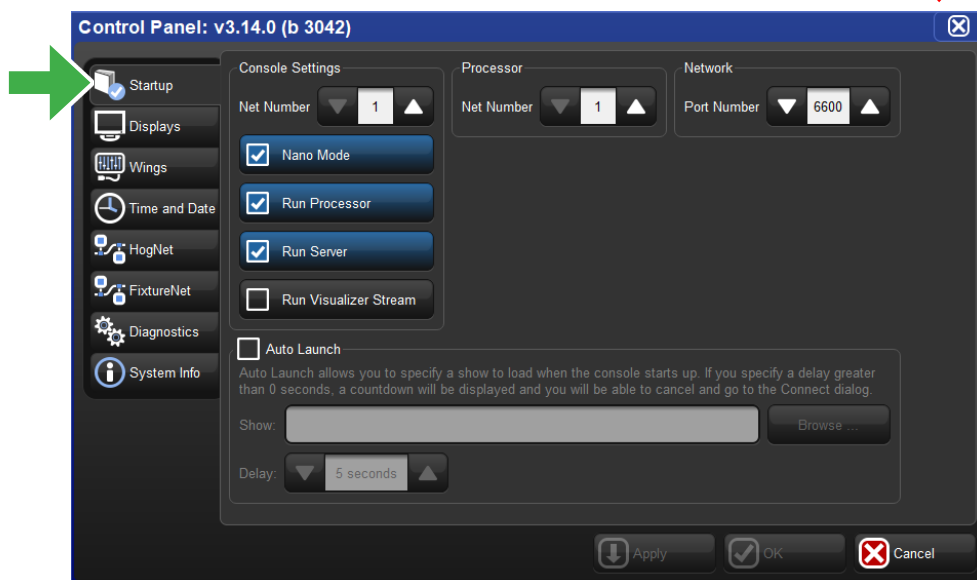
新たな Hog Start 画面 (1 面に統合されたウィンドウ)

Hog 4 OS のスタート画面が 1 つのウィンドウに統合されました。{Settings} ボタンは Hog スタート画面から無くなり、それらの設定項目は「Control Panel」の「Startup」タブ内で利用できるようになりました。



Hog 4 ログの下には以下の情報が表示されます。

- コンソール名
- ソフトウェアバージョン
- HN : Hog Net IP アドレス (Hog コンソール間、DP8000・HPU、OSC)
- FN : Fixture Net IP アドレス (Art-Net、sACN、ビジュアライザー)
- 日付



これまで {Settings} ボタンを押して設定していた項目は {Control Panel} 内の {Startup} タブ内へ移動しました。

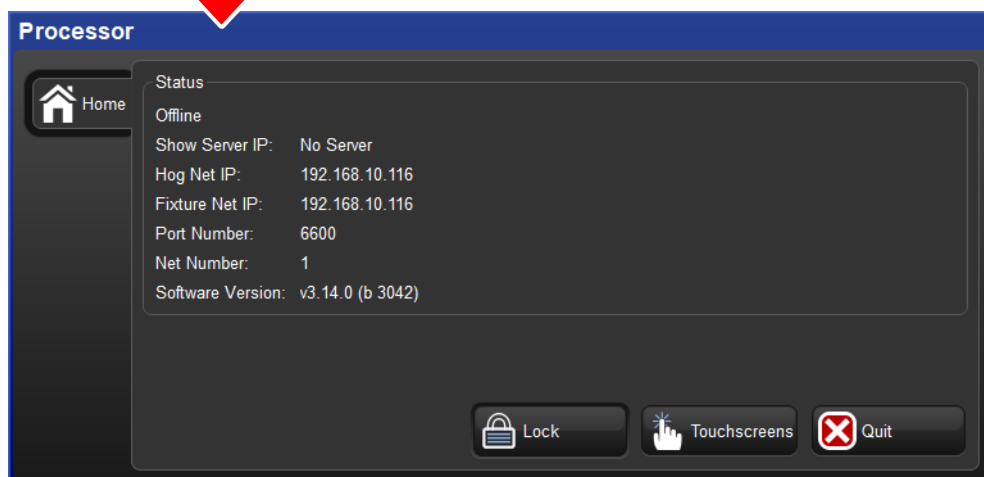
注意 : ここにある {Run Processor} は「Hog Start」ウィンドウにある {Start Processor} とは機能が違います。

{Run Processor} は通常のコンソールモードで起動する時にコンソール内蔵のプロセッサ機能を有効にして DMX Widget や Art-Net、sACN が使用できるようにするためにチェックを入れます。チェックを入れないと、コンソール本体から DMX や Art-Net、sACN の出力ができなくなります。

{Start Processor} ボタンについては次ページを参照してください。

Start Processor オプション

{Start Processor} ボタンが Hog のスタート画面に追加されました。このボタンを使用することでコンソールまたは PC はショーに接続してプロセッサとして動作します。詳細は Hog 4 OS v3.14.0 ヘルプマニュアルのセクション 3.1.2 を参照してください。



コンソールを DMX や Art-Net、sACN を出力するだけのプロセッサとして動作させるモードが追加されました。(従来の DP8000 と同じ働きをします。)

このモードで起動するとコンソールは、Hog-Net でつながっている他のコンソールで起動しているショーファイルに接続して、各種信号を出力するプロセッサとして動作します。そのため、プロセッサモードのコンソールではプログラム作業はできません。

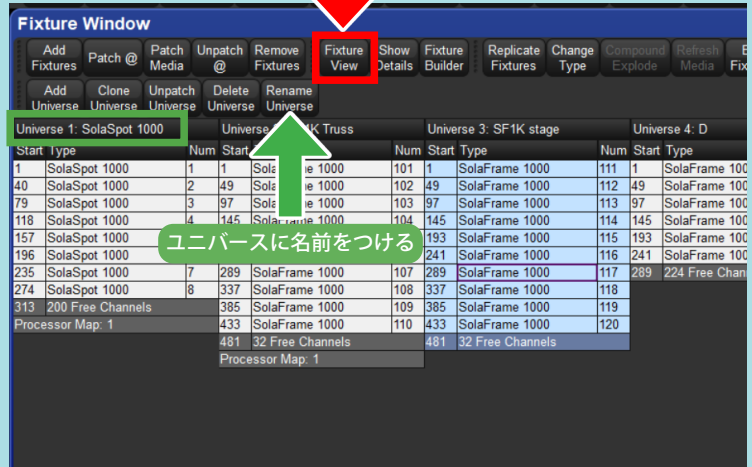
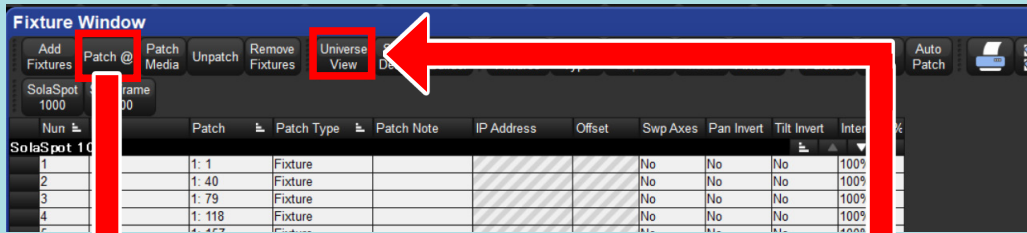
出力できる DMX、Art-Net、sACN の数はお使いのコンソールによって異なります。

なお、このモードの状態ですシャットダウン後に再び電源を入れたら、自動的にプロセッサモードで起動します。

リニアユニバース+プロセッサ出力マッピング

Hog 4 OS のこれまでのバージョンでは、ユニバースはプロセッサと固定された関係がありました。v3.14.0 においてユニバースは連続した番号構成 (1 < 1000) を使用して作成され、そして必要に応じて出力に使用するプロセッサにマッピング (割り付け) していきます。古いショーファイルを v3.14.0 で読み込むと自動的に新しいリニアパッチ構成に変換します。プロセッサの出力マッピングはショーマジックやフィクスチャーパッチのインポート・エクスポート (読み込み・書き出し) には含まれないので注意してください。詳細は Hog 4 OS v3.14.0 のヘルプマニュアルセクション 5.6 を参照してください。

フィクスチャーのパッチ



パッチの画面が大きく変わりました。ここでパッチする「Universe」はHogのユニバースのことです。

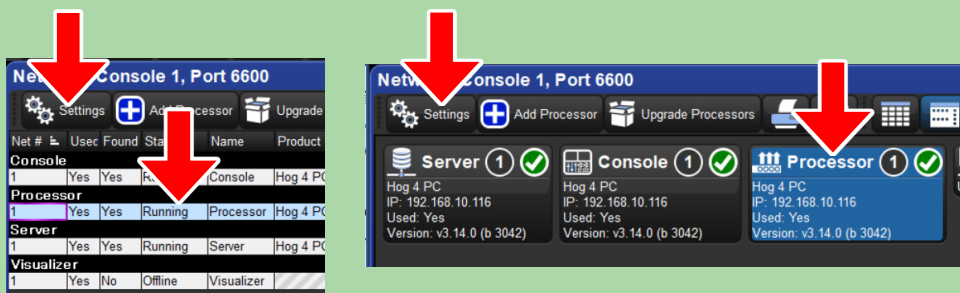
ユニバースを選択してスタートチャンネルを入力してパッチする方法は以前と変わりありません。

最初はコンソールの種類に合わせて使用できるユニバースの数が並んでいます。DP8000やHPUを使用してユニバースを増やす場合は「Add Universe(s)」ボタンを押してユニバースを追加してください。

これまでDPのラインごとのパッチ状況を確認する際に押していた「View By DP」ボタンが「Universe View」ボタンに変わりました。元の表示に戻す場合は、同じ場所にある「Fixture View」ボタンを押してください。

また、ユニバースをタッチして薄水色で選択してから「Rename Universe」ボタンを押すと名前をつけることができます。左図の「Fixture Patch」ウィンドウや次ページの「Output」タブでも名前を表示できてパッチ場所がわかりやすくなります。

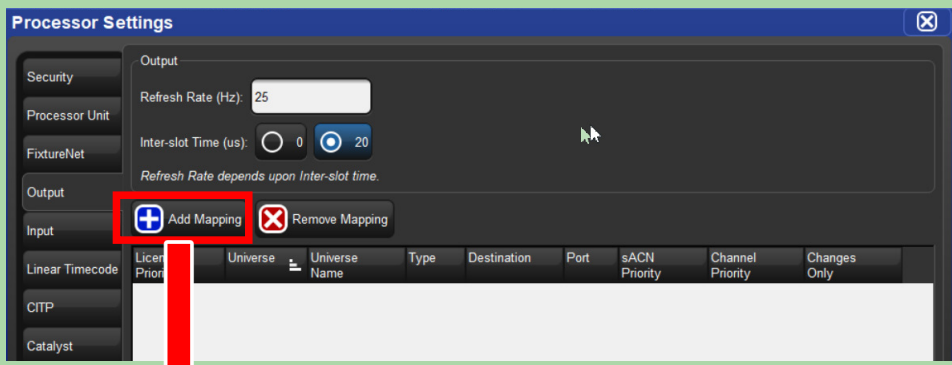
出力の設定



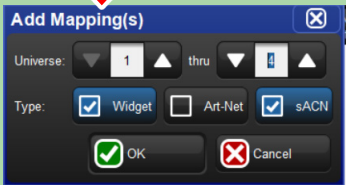
パッチが終わったらHogユニバースの出力の設定を行います。

「Network」ウィンドウから「Processor」を選択して「Settings」ボタンを押します。リスト表示（左）、アイコン表示（右）どちらからでも設定ウィンドウを表示できます。

※ コンソールの場合は初期設定でHogユニバースとコンソール背面のDMX出力の設定が完了しています。（Widget - Internalで設定されています。）Art-NetやsACNを出力したい場合やDMXの出力ポート位置を変えたい場合は、次ページを参照して設定を変更してください。



「Processor Settings」ウィンドウが開いたら {Output} タブを選択します。このウィンドウ内で Hog ユニバースを各種信号へ出力する設定を行います。



{Add Mapping} ボタンを押すと左図が表示されます。上部で出力を設定したい Hog ユニバース番号を指定します。(1つだけなら両方とも同じ番号で OK) 下部でそのユニバースを出力する信号の種類を選択します。

- Widget : コンソール背面、または USB 接続した XLR5 ピンの DMX 出力
- Art-Net : DMX をイーサネットで送信する規格。各種機器が対応
- sACN : streamingACN の略。イーサネット送信で各種機器が対応

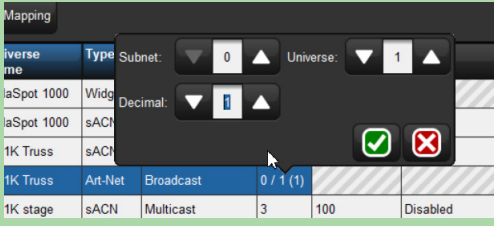
※ 1つの Hog ユニバースに下図のように複数の出力を設定することができます。(スプリッター的な使い方が可能です。)

| License Priority | Universe | Universe Name | Type | Destination | Port | sACN Priority | Channel Priority | Changes Only |
|------------------|----------|---------------|---------|--------------------|-----------|---------------|------------------|--------------------------|
| 1 | 1 | SolaSpot 1000 | Widget | Single Widget 8484 | 1 | | | |
| 1 | 1 | SolaSpot 1000 | sACN | Multicast | 1 | 100 | Disabled | <input type="checkbox"/> |
| 2 | 2 | SF1K Truss | sACN | Multicast | 2 | 100 | Disabled | <input type="checkbox"/> |
| 2 | 2 | SF1K Truss | Art-Net | Broadcast | 0 / 1 (1) | | | <input type="checkbox"/> |
| 3 | 3 | SF1K stage | sACN | Multicast | 3 | 100 | Disabled | <input type="checkbox"/> |
| 3 | 3 | SF1K stage | Art-Net | 2.168.10.39 | 0 / 2 (2) | | | <input type="checkbox"/> |
| 4 | 4 | D | sACN | Multicast | 4 | 100 | Disabled | <input type="checkbox"/> |

出力の設定をした状態です。各種設定をしてください。

Priority : sACN のみで設定可能です。出力の優先順位を設定できます。数字が大きければ優先順位が高くなります。(初期値 100)

Changes Only : 信号の変化がある時は設定された Refrersh rate (Hz) で信号を送出します。変化がない時は送出頻度を下げます。



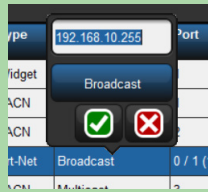
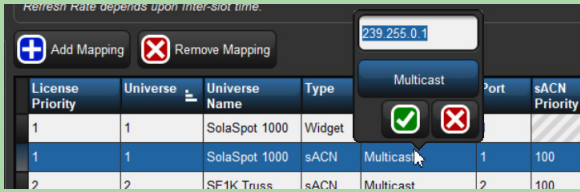
Port では sACN、Art-Net の出力ユニバースを設定できます。

- sACN の場合 : 1 ~
 Art-Net の場合 : 以下の 2 つからユニバースの設定方法を選ぶことができます。
- ① Subnet と Universe の組み合わせ (従来の方式)
 - ② Decimal 0 ~ 始まる通し番号

Widget の場合は DMX のポート番号です。

Destination をダブルクリックまたは選択して [Set] キーを押すと送信先の設定ができます。sACN の場合はマルチキャスト送信か IP アドレスを入力してユニキャスト送信を選択してください。

Art-Net の場合も同様に送信先を設定します。ネットワーク内の全てに送信するブロードキャストか IP アドレスを入力してユニキャスト送信を選択してください。



License Priority に黄色いびっくりマークがあるとそのユニバースは信号を出力することができません。コンソールの出力可能なユニバース数を超えているか、Hog 4 PC の場合、Widget の数が足りません。Hog 4 PC でこの問題を解決するには、Widget を追加するか Nomad key を追加してください。コンソールの場合、DP8000 や NPU を追加して別の Processor にユニバースの出力を割り振ることで解決します。(一時的に解決して信号を出力したいなら、License Priority を変更して Hog ユニバースの出力の優先順位を変更)

Hog 4 PC : MIDI と OSC を使った Hog フェーダー・エンコーダー制御の使用制限解除

MIDI または OSC を介した Hog 4 PC のフェーダーとエンコーダーの制御は自由に使用できる機能になりました。(これまで Hog 4 PC ではこの機能を使用するために、Nomad ライセンスまたは Hog ウィングを接続する必要がありました。)

キーボードモードの保持

Hog 4 OS はコンソールを再起動またはショーをログオフ・インしてもキーボードモード (ABC / MAP) の設定を保持するようになりました。

CITP 対応

CITP サムネール対応に Green Hippo の Hippotizer v4.5 が追加されました。

High Output 製の cmd key キーボードとの互換性

コンソールと Hog 4 PC は High Output 製の Hog cmd key 製品へ対応しました。(コンソールが MAP モードで操作時) 詳細は High Output のウェブサイトをご覧ください。 <https://www.cmd-key.com/>

※ ETC/High End Systems の製品ではありません。

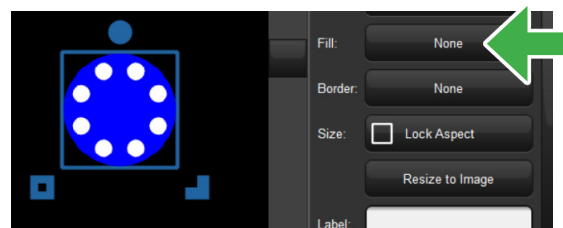
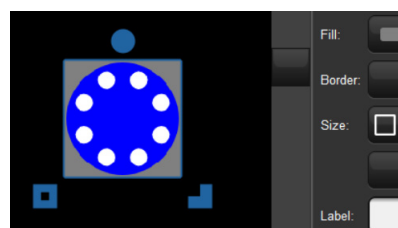
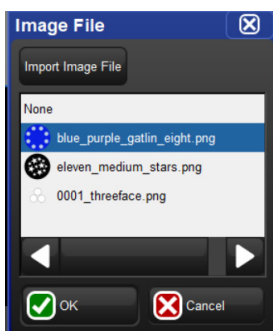


プロットオブジェクト用の画像選択 (ゴボ等のサムネール使用)

プロットオブジェクト画像の選択に使用するファイルブラウザーでサムネールライブラリーのディレクトリへのアクセスを提供するようになりました。



シェイプに貼り付ける画像にコンソール内のサムネール画像を利用できるようになりました。シェイプを追加したら「Shape」メニューから「Image」の {Select} ボタンを押して上図の通り選択してください。



サムネールが貼り付け画像一覧に追加されました。選択して {OK} ボタンを押すとシェイプに選択したサムネールが表示されます。

背景の色は {Fill} ボタンで変更できます。(上図は「None」に変更した例) この画像とパレットをプロット内に配置して組み合わせると見やすくなります。

バグ修正

| ID | Title |
|-----------|---|
| H4OS-5246 | Kensington Slim Blade トラックボールは POS モードへならない |
| H4OS-5313 | Network ウィンドウのグラフィックビューは DP アップグレード後に空白になる |
| H4OS-5448 | ビデオスイッチャー制御が機能していない |
| H4OS-5536 | テストアプリ：メイン再生とポーズキーの LED が点灯しない |

既知の問題

| ID | Title |
|-----------|------------------------------------|
| H4OS-5675 | メディアサムネイルリトリバル用のカタリストのメディアパッチができない |