



# Hog 4 OS v3.15.0 リリースノート

Version: 3.15.0 (build 3121) January 25, 2021

プラットフォーム (対象機) : Hog 4-18, Hog 4, Full Boar 4, Road Hog 4, Road Hog 4-21, Nano Hog 4, Hog 4 PC, Hedge Hog 4/4N/4S/4X, Rack Hog 4, Hoglet 4, HPU

## インストール手順と注記

v3.14.0 がインストールされているすべての Hog 4 OS コンソールは、v3.15.0 にアップグレードする際にアップグレードファイル (fpspkg) 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 (~ v3.13.1) 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。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/>

※ v3.15.0 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 v3.15.0 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。

## ⚠ ショーファイルの互換性

Hog 4 OS v3.15.0 で作成、または読み込み編集したショーファイルは、v3.14.0 と互換性がありますが、v3.13.1 以下のバージョンに**互換性はありません**。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 v3.15.0 で読み込むことができます。

v3.15.0 で作成したショーファイルにある MIDI マップは、v3.14.0 ではアクセスできません。

## フィクスチャーライブラリーについて

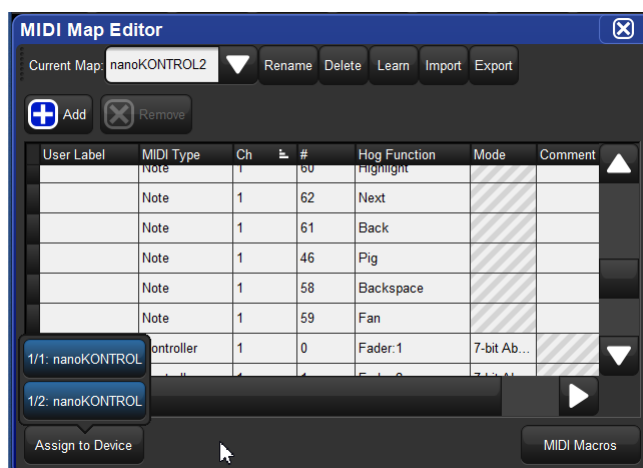
フィクスチャーライブラリー v4.19.482 が、Hog 4 OS v3.15.0 と一緒にインストールされます。既に作成されたバージョン 4 フィクスチャーライブラリーとそれを含むショーファイルは、Hog 4 OS v3.15.0 と互換性があり使用可能です。

## 新機能と拡張

### ユーザーによる構成が可能な MIDI マップ

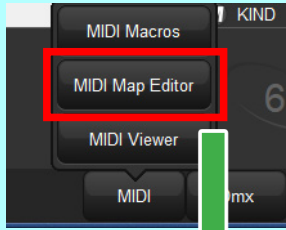
オペレーターは新しい MIDI マップエディター (MIDI Map Editor) を使用してカスタム MIDI マップを作成できます。エディターでは入力される MIDI メッセージを Hog ファンクションとコメントマクロに関連付けることができます。

詳細は Hog 4 OS v3.15.0 のヘルプマニュアル、セクション 21.2.1 を参照してください。



これまで固定されていた MIDI と Hog 機能の割り付け（マップ）が自由に組み替えられるようになりました。以下を参考に自分用のマップを作成してください。

[Setup] → {MIDI} → {MIDI Map Editor} の順にキー・ボタンを押してエディターを開きます。



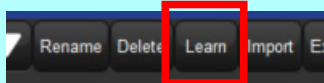
手で MIDI の割り付けを追加したい場合はこの青い {Add} ボタンを押して追加します。（通常はこのページ下部で紹介している {Learn} ボタンの使用が便利です。）

MIDI マップは複数作成して切り替えることができます。まだ作成していない場合は「New Map」を選択して新規作成してからマッピングを始めてください。



MIDI デバイスの設定（次ページ参照）をしたら、{Assign to Device} ボタンから MIDI デバイスの割り付けをしてください。

|               |                                                                                                              |
|---------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| User Label    | ユーザーのメモ書き（省略可）                                                                                               |
| MIDI Type     | Note（ノート）か Controller（コントロールチェンジ）を選択します。通常はキー操作は Note、フェーダー・ホイールは Controller を選択します。                         |
| Ch            | MIDI チャンネル                                                                                                   |
| #             | MIDI ノート、コントロールチェンジ番号                                                                                        |
| Hog Function  | 割り当てる Hog のキー・フェーダー・ホイール                                                                                     |
| Mode          | フェーダー・ホイールなどのモード（Note の場合は表示されません）<br>Relative エンコーダーホイールに使用します。<br>Absolute フェーダーに使用します<br>Binary キーに使用します。 |
| Comment Macro | Note で操作した際に同時に実行するコメントマクロ（省略可）                                                                              |



手軽に MIDI のマップを設定したいなら {Learn} ボタンが便利です。



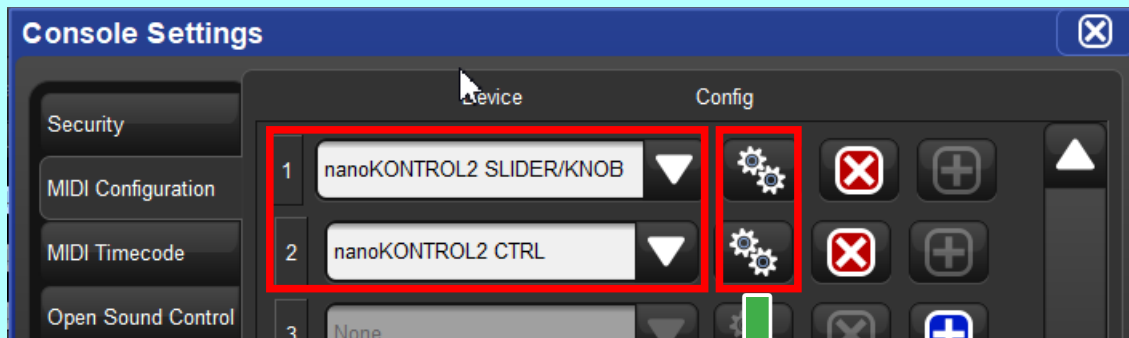
MIDI デバイス（コントローラー）の例  
KORG nanoKONTROL2

- ① {Learn} をオンにする
- ② MIDI デバイスのボタン・フェーダー・ホイールノブを操作する
- ③ Hog 側の「MIDI Map Editor」上に操作に応じたマップが自動で作成される
- ④ ③で作成されたマップで割り当てたい Hog のキーを卓のフロントパネルで操作する（キーを押すかフェーダー・エンコーダーホイールを動かす。Hog 4 PC の場合は画面上のフロントパネル）
- ⑤ フェーダー・エンコーダーホイールの場合は適切に動くように「Mode」の選択が必要です。（上記表を参照）
- ⑥ ②～⑤を必要な分だけ繰り返す
- ⑦ すべて割り付けが終わったら {Learn} をオフにする

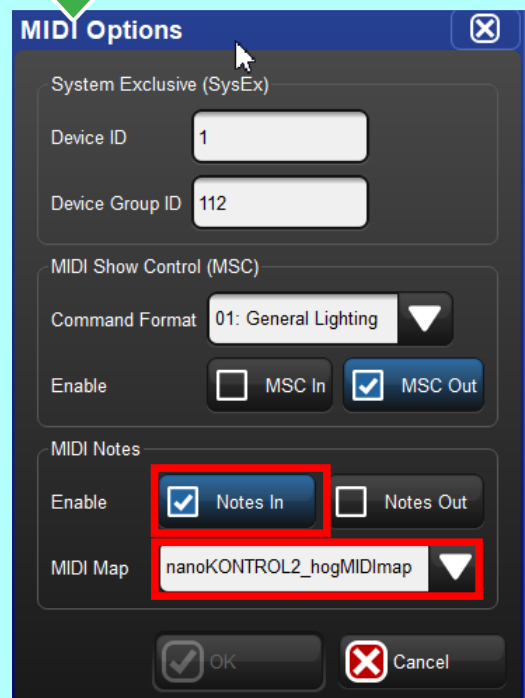
以上の手順なら「Ch」や「#」をいちいち確認せずに今触ったボタンを Hog のどこに割り付けたいか直感的に設定ができます。

MIDI マップの作成時にデバイスからの操作ができなかったら、先にデバイスの設定をしてください。

[Setup] → {Network} → {Console} を選択 → {Settings}  
{MIDI Configuration} タブ内で接続しているデバイスを選択します。



歯車ボタンを押して Note を使用する場合は {Note In} に  
チェックを入れます。  
「MIDI Map」では作成した MIDI マップを選択してください。



### MIDI ウィンドウへのアクセス改良

セットアップツールバーの {MIDI} ボタンを押した際に表示されるポップメニューを使用して、「MIDI Macros」、「MIDI Viewer」、「MIDI Map Editor」の各ウィンドウを開くことができるようになりました。



[Setup] → {MIDI} から MIDI に関連する  
ウィンドウを開けるようになりました。

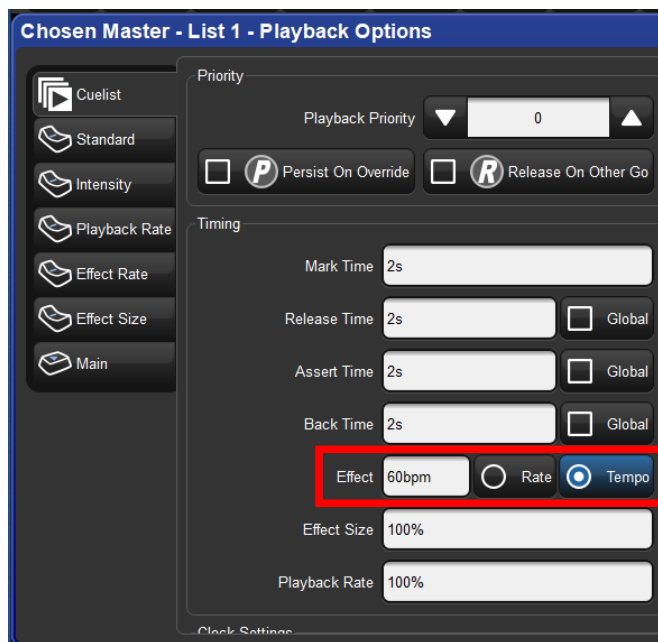
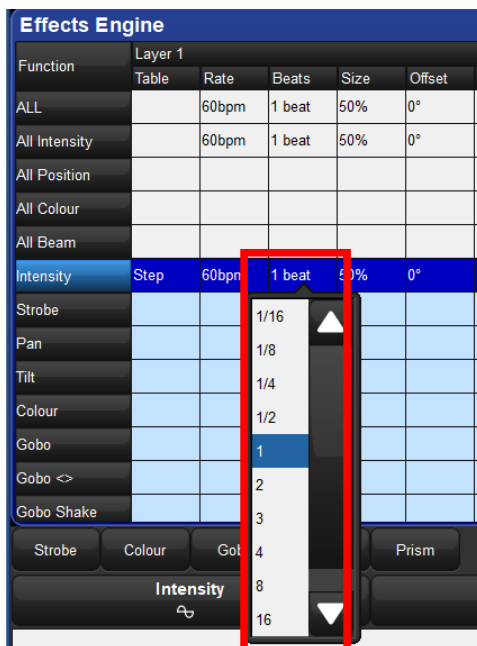
## Effect タップテンポとビート

エフェクトテンポとして知られている新しいコンセプトがキューリストとシーンに追加されました。

エフェクトテンポは1分あたりのビート数で表され、ビート値が1でプログラムされたエフェクトが再生されると正確なレートでエフェクトを表現します。

キューリストのエフェクトテンポはマスターオプションウィンドウを使用して手動で設定するか、フロントパネルの [Choose] キーを押しながらリストまたはシーンが割り付けられているマスターの [Pause (Halt)] キーをテンポに合わせて押すことで設定することができます。

詳細は Hog 4 OS v3.15.0 ヘルプマニュアルのセクション 14.1.2 と 17.9.3 を参照してください。



Effect の Rate (速さ) をタップでリアルタイムに変更できる Effect タップテンポ機能が追加されました。

「Effect Engine」ウィンドウでは「Beats」が新たに設けられ、Rate を設定するためのツールとして利用できます。

ここで 1Beats に設定すると自動的に Rate が 60bpm に変更されます。つまり 1 秒に 1 回エフェクトの波形が実行されます。

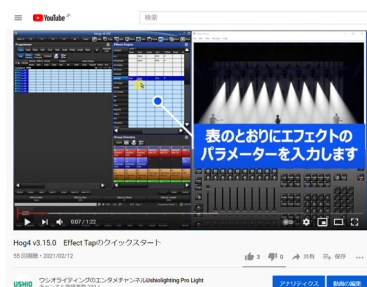
サークルのエフェクトを例にすると 1 秒で 1 周するかなり早い動きになります。

基本のエフェクトパレット {chaser} (点滅) の場合は 0.5 秒点灯して 0.5 秒消灯する動きになります。

キューリストで Effect タップテンポを使用する場合は、この 1Beats = 60bpm が基本になっています。

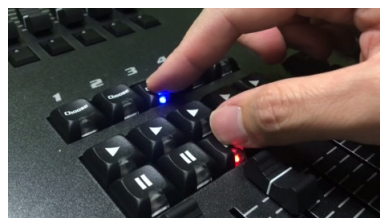
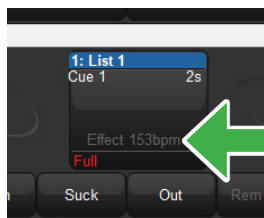
Beats の設定 = 1beat = 60bpm = キューリストの基本設定 60bpm

キューリストでエフェクトを再生中にタップすると 1 秒 1 回のエフェクト実行回数をリアルタイムに変化させることができ、音楽に合わせたエフェクト再生を可能にしています。



ウシオライティングの YouTube チャンネルで実際に Intensity にエフェクトを使用する例を動画で解説しているので参考に御覧ください。

「Hog effect tap」で検索



エフェクトタップは、キューリスト・シーンでエフェクトを再生中に [Choose] キーを押しながら [Halt] キーをタップすると速さがキャプチャーされます。キャプチャーされるとキューリスト・シーンのベースとなる 60bpm から変化した値がプレイバックバー上に表示されます。

Hog 4 PC でタップする場合は次ページのショートカットを参照してください。

## 新たなキーボードショートカット

新たに Hog 4 OS に QWERTY キーボードのショートカットが 2 つ追加されました。Hog 4 PC でエフェクトタップテンポとチェイスタップシンクへさらにアクセスしやすくなります。

- ・エフェクトタップテンポ：ALT キー+ [ (ALT キーを押しながら [ キーをタップ)
- ・チェイスタップシンク：ALT キー+ ] (ALT キーを押しながら ] キーをタップ)

## ストックピクセルマップコンテンツに文字と数字の追加

数字と文字（英数字）がストックピクセルマップコンテンツ（PixelMaplayer のデフォルト素材）に追加されました。

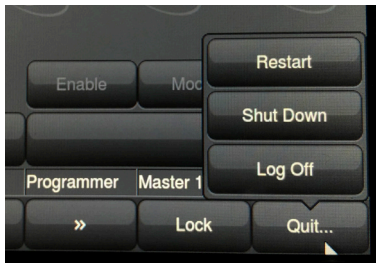
- ・数字：0 から 9（塗りつぶしとアウトライン）
- ・文字：A から Z（塗りつぶしとアウトライン）



## Quit 操作の改良

{Quit} ボタンを押した際に表示された大きなダイアログボックスは表示されなくなり、代わりに {Restart}、{Shut Down}、{Log Off} から選択する小さなポップアップが表示されるようになりました。

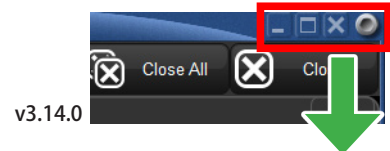
さらに、Hog 4 PC の右上部にある X ボタンは削除され、よりコンソールの操作性に正確に一致するようになり、偶発的なログオフが発生しないようになりました。



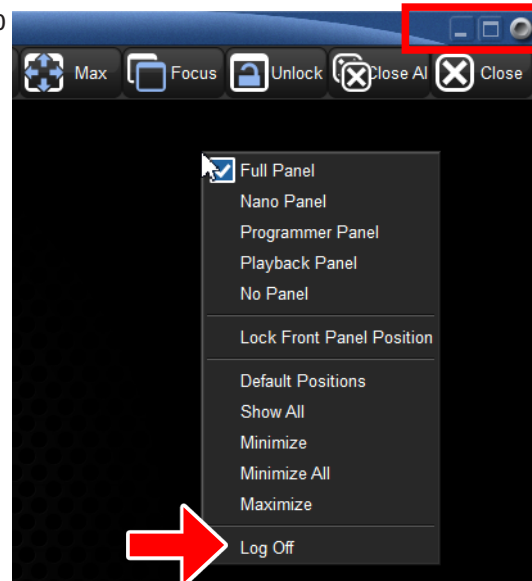
以前のダイアログボックスは、特に Hog 4 PC で表示されない等の症状が発生することがありました。このバージョンからは小さなポップアップが表示されるように変更され、従来と同じ終了ボタンが選択できるようになっています。

なお、Hog 4 PC の場合 {Shut Down} を押すとソフトウェアを終了します。（従来の {Quit} ボタンの名前変更）

v3.14.0 まであったバツボタンは無くなりました



v3.15.0



Hog 4 PC では任意の場所を右クリックすると {Log Off} を選択することができ、ショーファイルを閉じて最初の「Hog Start」画面に戻ります。

## バグ修正

| ID        | Title                                                     |
|-----------|-----------------------------------------------------------|
| H40S-5125 | 新しいアイコンシェイプまたはサイズが XML ファイルに指定されていると Patch Import に失敗する   |
| H40S-5185 | MIDI で GM レベルを 100%に戻した後も GM キーは点滅を続ける                    |
| H40S-5593 | DMX output でユニバースを選択できるようにするためにプロセッサを再選択しなければならない         |
| H40S-5594 | 3 バイトを超える長さの MIDI スtrings の送信が不正確                         |
| H40S-5624 | Log Viewer は正確な MIDI チャンネル値を表示しない                         |
| H40S-5675 | Media Thumbnail Retrieval のための Catalyst Media Patch ができない |
| H40S-5682 | Intensity が 100%になってもインヒビティブグループマスター上に赤いバーが残る             |
| H40S-5898 | Event ボタンを押した後にセットアップツールバーは「セレクト」ツールバーに戻らない               |
| H40S-5998 | MIDI は MIDI Viewer ウィンドウで大文字になっていない                       |
| H40S-6048 | グランドマスターは GM キーが MIDI から押されていると再生オブジェクト上に再表示されない          |
| H40S-6052 | GM フラッシュキーは MIDI からトリガーされていると機能しない                        |

## 既知の問題

| ID        | Title                                 |
|-----------|---------------------------------------|
| H40S-6143 | Arkaos Media Master は Auto Patch できない |