Hog4 OS v3.9.0 リリースノート

Version: 3.9.0 (build 1704) August 21, 2018

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

v3.9.0 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、v3.9.0 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、以下の「Linux アップグレード」の項目をご覧ください。

ショーファイルの互換性

Hog4 OS v3.9.0 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 ～ v3.8.0）に対して互換性がありません。必ず v3.9.0 以上のバージョンで使用してください。また、v3.9.0 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。

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 v4.17.361 は、Hog4 OS v3.9.0 と一緒にインストールされます。このライブラリに含まれるすべてのフィクスチャーリストは、ハイエンドシステムズのウェブサイトで確認できます。
https://www.highend.com/support/product-downloads/fixture-libraries

新機能

Linux アップグレード

Hog4 OS v3.9.0 は、更新された Linux ディストリビューションとカーネルを含んだソフトウェア構成となっています。これはコンソールオペーレーターにとって、より早い起動時間、フルインストール用 USB フラッシュドライブ作成のための新しいクロスプラットフォームツール（Etcher）の対応、幅広い互換性を持つことによる外部タッチスクリーンと USB MIDI デバイスの対応追加、そして様々なパフォーマンスの向上を意味しています。



今までフルシステムインストールに使用していた LinuxLive USB Creator に変わって、新たに「Etcher」を使ってフルインストール用 USB メモリを作成するようになります。

ダウンロード先： https://etcher.io/

この作成ソフトは、Windows、MacOS、Linux に対応しているため、使い勝手が向上してます。（フリーソフトウェア）

作成手順はさらに簡単になりました。
① USB メモリをパソコンに挿してから Etcher を起動
② 左側の「Select image」をクリックしてダウンロードしたフルインストールファイル（ISO）を選択
③ 「Select drive」をクリックして USB メモリを選択
④ 「Flash!」ボタンを押すと作成を開始します。（約 4 分程度）
⑤ 「Flash Complete!」と表示されたら作成完了です。

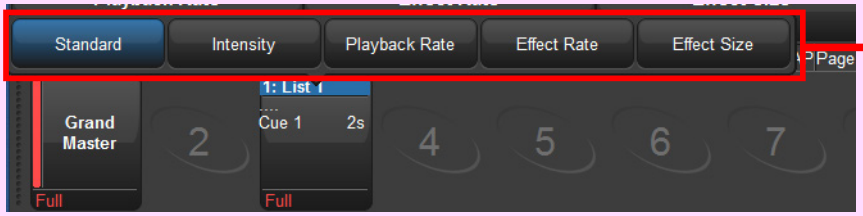
注意：この Etcher でフルインストール用になった USB メモリは、使えるメモリ容量が少なく設定されます。USB メモリ本来の容量にもどすには、Windows の「ディスクの管理」による操作などが必要です。詳しくはお問い合わせください。
なお、v1.0.0 ～ v3.8.0 までは従来通り LinuxLive USB Creator を使用して USB メモリを作成してください。



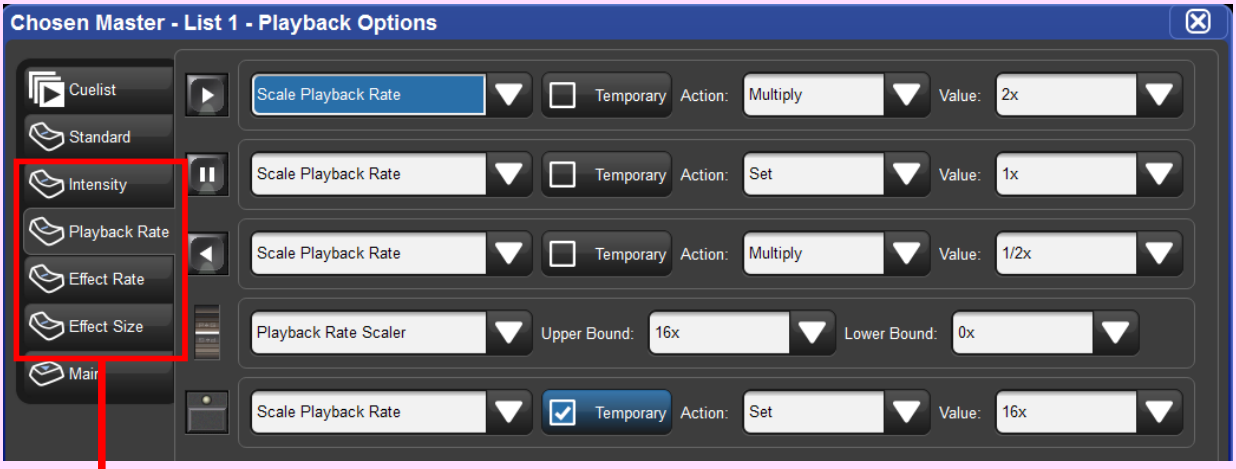
Linux のアップグレードにより、対応 USB 機器も増えました。
特にタッチスクリーンは、「Windows に特別なドライバを入れずに使用できる」ことが仕様として記載されているモデルは、Hog4 シリーズコンソールでも、ほとんどが使用できます。詳しくはお問い合わせください。

マスターコントロールセット

物理マスターに割り付けられたリスト、シーン、バッチは、5 つの異なったマスターコントロールセットに切り換えることができ、プログラムする人は、単一マスターのすべてのボタンとフェーダー割り当てを素早く切り替えることができます。また同様に、リストまたはシーンを複数のマスターに割り付けることで、それぞれ別個のコントロールセットに設定して使用することができます。詳細は、v3.9.0 のヘルプマニュアル、セクション 17.1.4 をご覧ください。



[Choose] キーを押し続けるとポップアップメニューが表示され、マスターのコントロールを選択できるようになりました。
即座にフェーダーや [Go] キーの機能を切り替えることができます。



キューリストやシーン、バッチのオプションを開くと、新たに追加され「Intensity」、「Playback Rate」、「Effect Rate」、「Effect Size」の設定タブが確認できます。（通常設定は「Standard」です）
それぞれの初期設定では、オススメのキー・フェーダー割り当てになっているので、オペレーターの好みに合わせて変更してください。また、[Setup] → [Prefernces] から「User Preferences」ウィンドウを開くと、それぞれの初期設定をあらかじめ決めることができます。
これらの設定は、これまで「Master」タブで個別に決めることができましたが、マスターコントロールセットが追加されたことにより、簡単に他の設定への切り替え、また、もとの設定（Standard）への復元ができるようになりました。

新しいフィクスチャービルダー

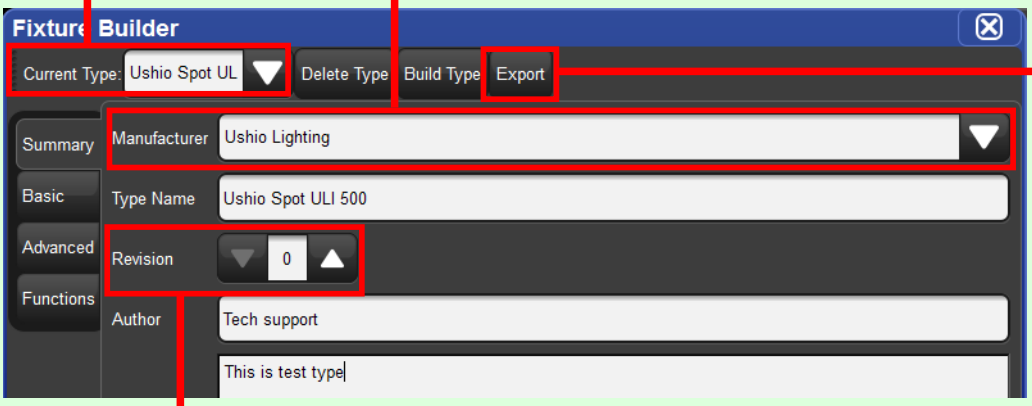
ベーシックとアドバンスビューを持ち、ユーザー作成のフィクスチャータイプの外部書き出しに対応した、すべてが新しくわかりやすいフィクスチャービルダーが、Hog4 OS に内蔵されました。「Fixture Window」の上部にある {Fixture Builder} ボタンを押すと開くことができます。詳細は、v3.9.0 のヘルプマニュアル、セクション 27.4 をご覧ください。

Fixture Builder が一新され、簡単なライブラリーの作成からより複雑なライブラリーの作成まで、様々なことができるようになりました。ウィンドウは 4 つのタブから構成されています。

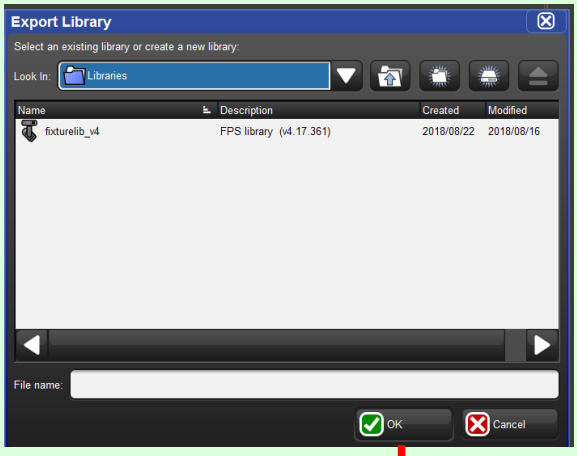
Summary タブ

最初はこのプルダウンメニューから始めます。
「New Type」で新規に作成するか、「Copy Type」で既存のライブラリーをコピーしてそこから作成するかを選択できます。「Copy Type」の場合、以前のように前準備をする必要はなく、コピーしたいフィクスチャーを直接選ぶことができます。

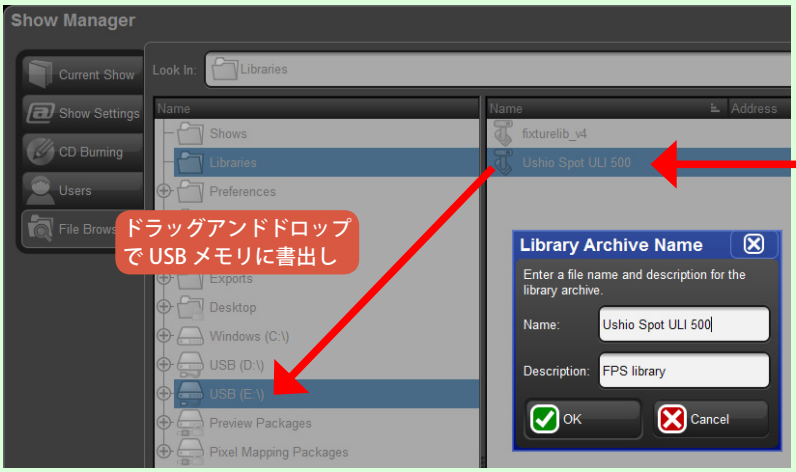
ユーザーが作成したライブラリーも各メーカー名の中に入れることができます。該当するメーカー名がない場合は、従来通り「User Created」を選択してください。



フィクスチャーデータの新旧を区別するためのリビジョン番号を付加できます。数字が増えると新しいライブラリーとして認識され、Merge show などの時に利用されます。



{Export} ボタンを押すとライブラリーファイルのみを書き出すことができます。直接 USB メモリに書き出すことはできないので、いったん「Libraries」フォルダに名前をつけて保存します。

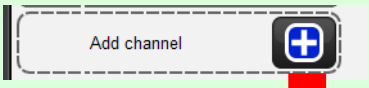


ドラッグアンドドロップで USB メモリに書出し

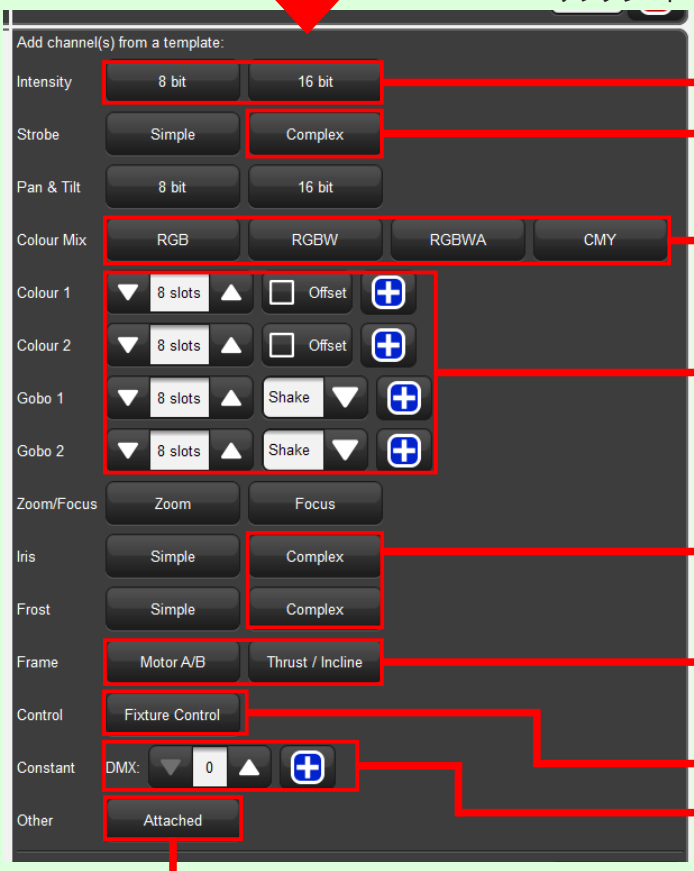
次に「Show Manager」ウィンドウから {File Browser} タブを開き、「Libraries」フォルダを選択後、右側に表示された内容から、先ほど保存したライブラリファイル（ムービングライトのアイコン）を USB メモリにドラッグ・アンド・ドロップします。
すると、左図のようなアーカイブ圧縮するウィンドウが出るので、そのまま {OK} ボタンを押すと書き出しが完了します。

Basic タブ

このタブを選択すると、シンプルなライブラリーを簡単に作成・編集できます。
「Add channnel」の青いプラスボタンをタッチすると、よく使用されるチャンネルファンクションが並んだテンプレートが表示されるので、その中から追加したい機能を選択してください。機能を削除したい場合は赤いバツボタンをタッチします。



テンプレート



明るさ調整のインテンシティ（ディマー）を追加します。1 チャンネル使用する {8bit} か 2 チャンネル使用する {16bit} から選択。Pan&Tilt も同様に選択できます。

パルスやランダムストロボなど複数の機能があるフィクスチャーは {Complex} を使用します。

フルカラー LED や CMY ミキシングの機能があるフィクスチャー用のチャンネルを追加します。

固定カラーやゴボのチャンネルを追加します。オープンを含めたスロット数を指定してから青いプラスボタンをタッチします。
連続してホイールを回転できるフィクスチャー用に「Offset」オプションもあります。
Gobo は自動的に回転制御用のチャンネル (Gobo <>) も追加されるので、固定ゴボの場合は赤いマイナスボタンで削除してください。

パルスやスナップなど複数の機能があるフィクスチャーは {Complex} を使用します。

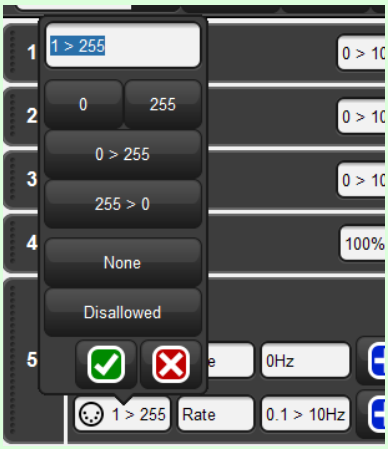
フレーミングシャッターを 0>100% の 2 つのモーターで制御するか、シャッターを入れる度合いと角度で制御するかを選択します。フレーミングシャッター全体の角度調整のチャンネルも自動的に追加されます。

フィクスチャーのリセット用チャンネルを追加します。

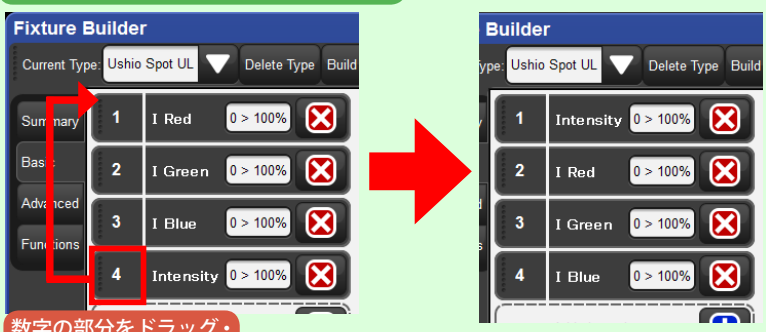
ここで指定した数値に DMX 値を固定するチャンネルを追加します。

1 つ前のチャンネルに付随する 16 ビットチャンネルとして追加します。変更したい場合は、「Advanced」タブから設定します。

チャンネルの設定値は、入力欄をタッチするとメニューがポップアップして入力することができます。よく使われる数値から簡単に選ぶこともできます。



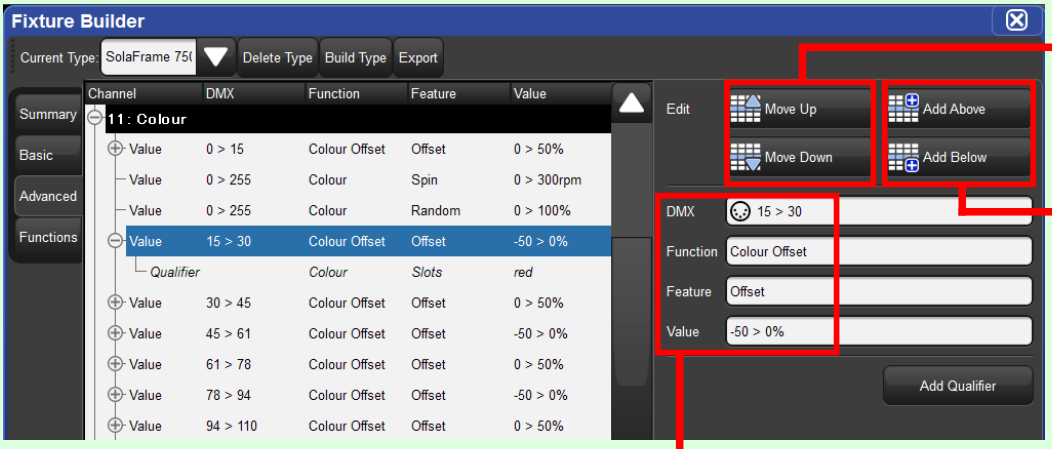
チャンネルの順番を変更したい時は、チャンネル番号をドラッグ・アンド・ドロップして簡単に移動することができます。



数字の部分をドラッグ・アンド・ドロップ

Advanced タブ

このタブでは、より詳細なチャンネルの設定をすることができます。各パラメーターの設定には Hog システム上の規則があり、項目が足りなかったり、他のチャンネルと矛盾したりすると {Build Type} ボタンを押した時にエラーメッセージが表示されます。

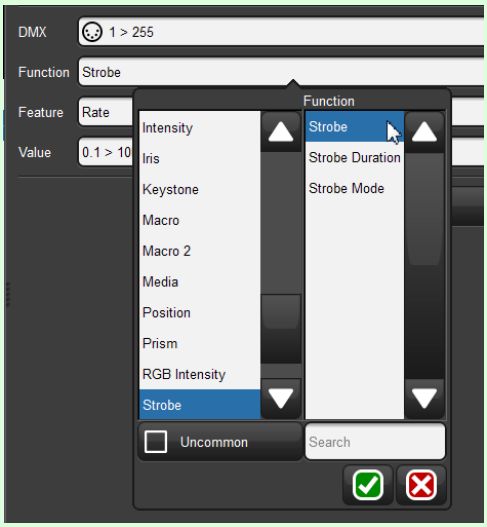


左側のツリーで選択した項目を上または下に移動します。チャンネルを選択していれば、チャンネルの入れ替えも行えます。

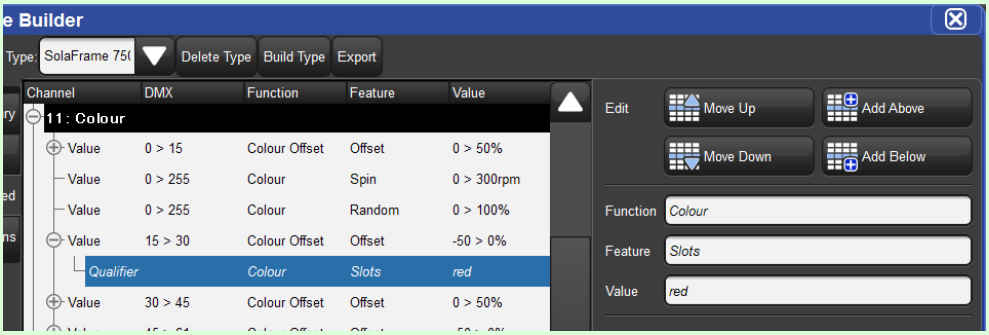
左側のツリーで選択した項目と同じものを上または下に追加します。チャンネル番号を選択していればチャンネル、その下の Value を選択していればそのチャンネル内に Value、Qualifier を選択していればその Value 内に Qualifier が追加されます。

左側のツリーから Value を選択すると右側で内容を編集できます。
DMX　：この項目で使用する DMX 値を単一または範囲で指定します。よく使う DMX 値はメニューから選択できます。
Function　：この項目の機能名を選択します。ここで選んだ名前はホイールや「Programmer」ウィンドウ上に表示されます。
Feature　：Function の機能をより細かく指定します。例えばストロボの Rate と Random の切り替えのような場合です。
Value　：ここで設定する Value は、Real world value と呼ばれる各機能の設定値の範囲です。プログラム中にオペレーターが入力する数値はこの Value で設定します。

Function と Feature の機能名は、タッチすると左図のようなメニューが表示されて選択することができます。あまり使われない名前については、下の {Uncommon} にチェックを入れると表示されます。または「Search」から名前の検索も可能です。
名前を新規に作成することはできません。近い名前を選択してください。
なお、ゴボやカラーなどの Media Picker に表示されるものについては、パッチ後に Media Picker 上で名前を変更することができます。



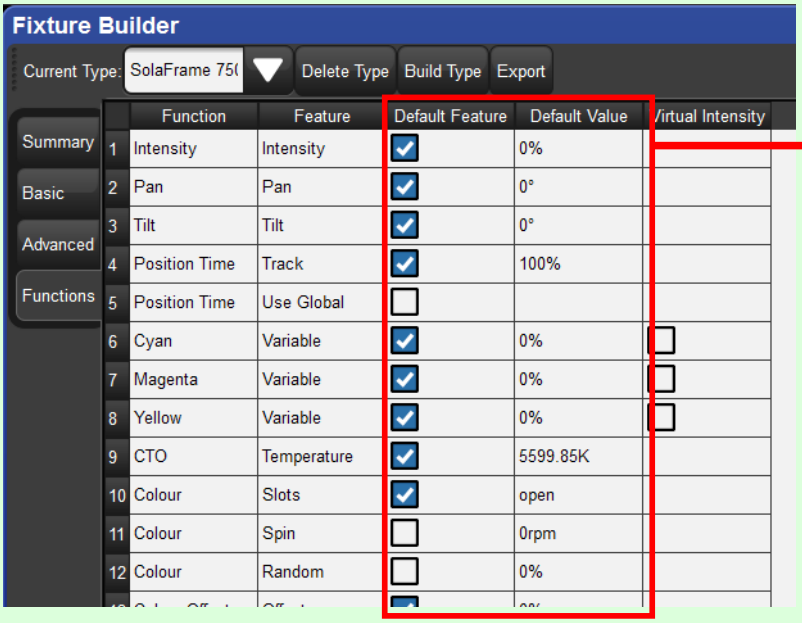
さらに細かく条件設定をする場合に「Qualifier」を追加することができます。通常は設定する必要はありませんが、ほかのチャンネルと連動して動く設定にしたい場合などに、その Value の Qualifier（修飾語句）を追加します。そうすることで、オペレーターがいくつのもチャンネルを動かす手間を軽減できるフィクスチャーとしてライブラリーを作成することが可能になります。



注意：Advanced タブでは、Qualifier によって細い条件設定や他のチャンネルとの連動を組むことが出来る一方で、少しでも矛盾があったりシステムに合わない設定にすると、{Build Type} ボタンを押した時にエラーアラートが表示され、作成が完了しません。
慣れるために、「Copy Type」を使い既存のライブラリーをコピーして、どのように Value や Qualifier が設定されているか参考にしながら、仕組みを習得する必要があります。

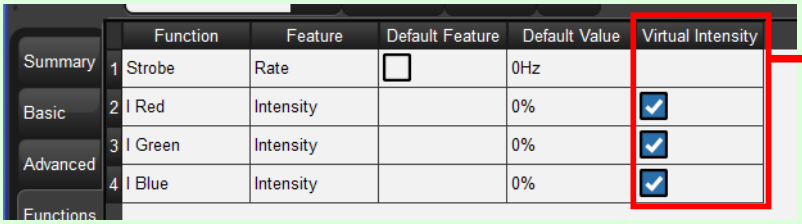
Functions タブ

このタブでは、デフォルトの設定などを行うことができます。並び方は、チャンネル順になっていないので注意してください。表の左端の番号はチャンネル番号ではありません。



「Default Feature」では、1 つの Function に複数の Feature が割り当てられている場合、例えば、Colour の Function に「Slot」「Spin」「Random」が割り当てられている場合に、プログラムを開始する時やすべてのキューリストがリリースされた後のフィクスチャーの初期状態の時にどの Feature にするのかを決めることができます。

同様に、「Default Value」で数値もあらかじめ決めることができます。



シンプルな RGB の 3 チャンネルしかないフィクスチャーなどに対して、バーチャルインテンシティを追加できるようになりました。
「Virtual Intensity」にチェックを入れると、このフィクスチャーを選択した時にホイールや Programmer 上に「Intensity」が表示され、100% にすると Red、Green、Blue が 100% になり白色を出力することができます。また、全体の明るさ調整も可能になります。
この機能は、これまでメーカー作成のライブラリーでは付加されていましたが、Fixture Builder では付加できないものの 1 つでした。

外部モニターの方向と位置のオプション追加

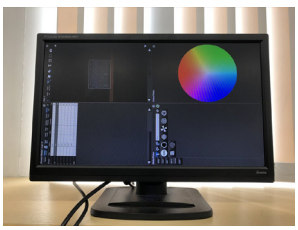
外部モニターの方向と位置を設定する新しいオプションが、コントロールパネルの「Display」タブ内に追加されました。

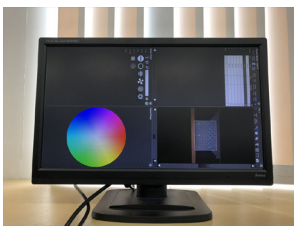


外部ディスプレイの画面方向を決める「Orientation」オプションが追加されました。「Control Panel」ウィンドウの {Display} タブで 4 つのオプションから選択することができます。
ディスプレイを縦に置き、キューリストを見やすくしたい時に「Right」や「Left」が便利です。


Normal

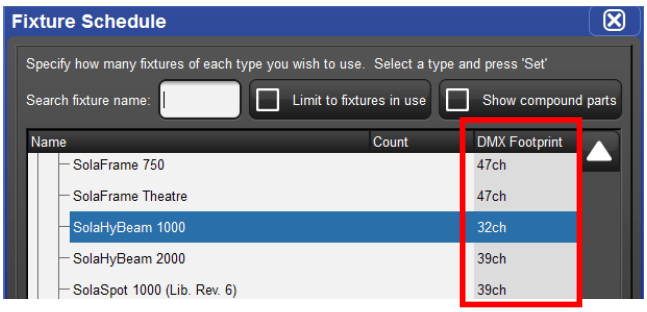

Inverted


Left


Right

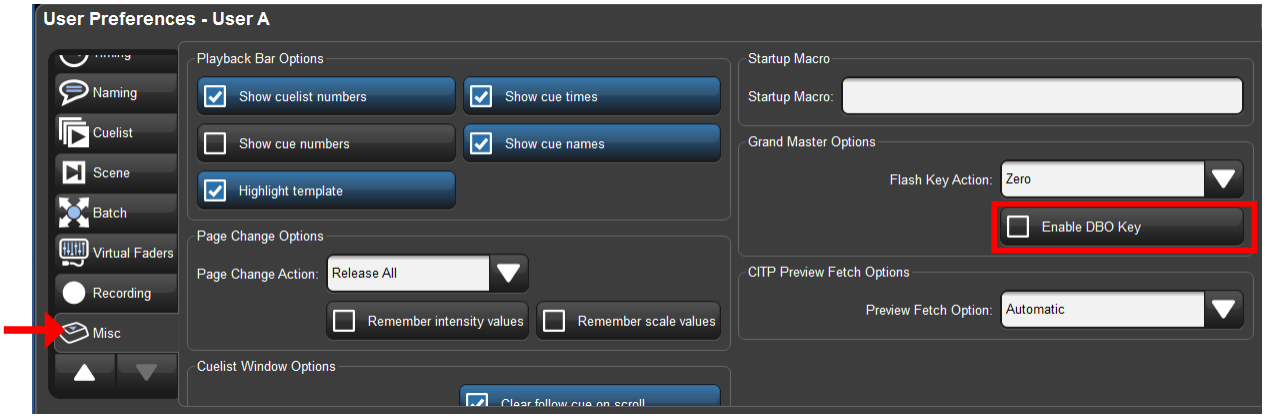
Fixture Scheduler での DMX チャンネル数の表示

「Fixture Schedule」ウィンドウに各フィクスチャーのチャンネル数が表示されるようになりました。



DBO の無効化設定

DBO キーが、「User Preferences」ウィンドウの「Misc」タブ内で無効に設定できるようになりました。



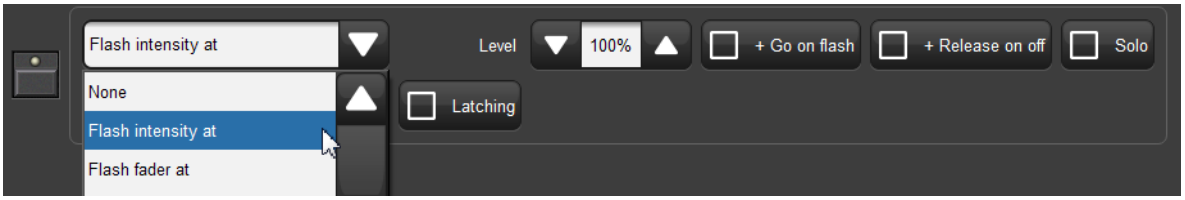
{Enable DBO key} のチェックを外すと無効になります。

使用中ショーファイルの名前変更と削除からの保護

「File Browser」では、現在読み込まれて使用しているショーファイルが削除される、または名前が変更されるのを防ぐようになりました。

フラッシュキーのための専用「Flash Intensity at」コマンド

フラッシュキーに新しい「Flash intensity at」オプションが追加されました。詳細は、v3.9.0 ヘルプマニュアルのセクション 17.1.5 の表をご覧ください。



フラッシュキーをインテンシティの制御だけに使用するオプション「Flash intensity at」が追加されました。これにより、フェーダーが「Effect Rate Scaler」などインテンシティ制御以外に設定されていても、フラッシュキーをインテンシティの制御に使用することができます。なお、「Flash fader at」オプションは、フェーダーの設定に連動して制御するパラメーターが変わります。

マスターリリース時の「Pause（一時停止）」キー LED フィードバック

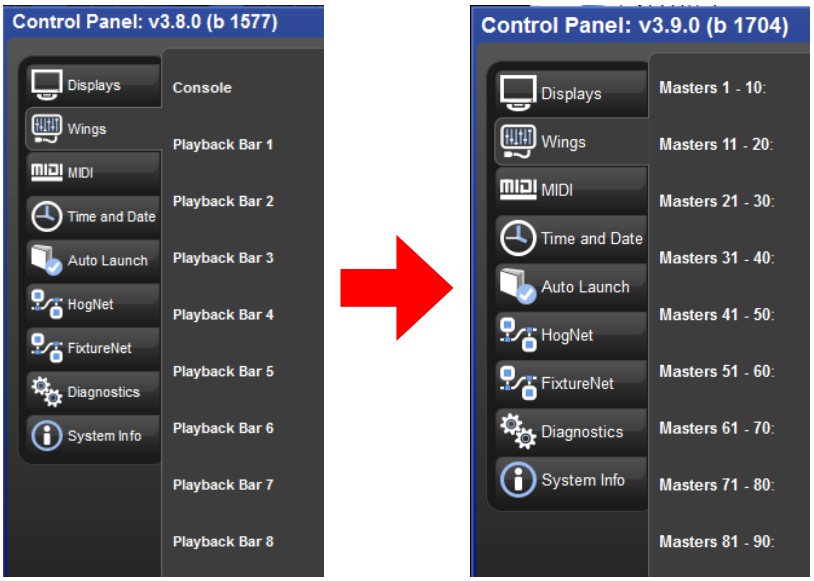
マスターにある「Pause（一時停止）」キーの LED は、マスターがリリースしている時に素早く点滅するようになりました。

マスター停止時の「Pause（一時停止）」キー LED フィードバック

「Pause（一時停止）」キーの LED は、インテンシティパラメーターを制御するマスターが停止している時に赤点灯するようになりました。以前のソフトウェアリリースバージョンでは、インテンシティではないパラメーターを制御するマスターが停止している時のみに点灯していました。

物理マスターの新たな番号割り振り

コンソールの物理マスターは、新たに 1 から 90 の番号が振られました。（以前はプレイバックバー 1 から 8 を割り振っていました。）これにより、コメントマクロで記述する番号とウイングの関連性をより明快に認識できるようになります。





v3.8.0 までのプレイバックバー
（2 つ追加した状態）

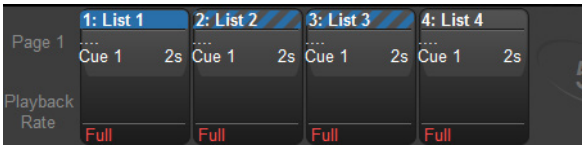


v3.9.0 で変更になったプレイバックバーの番号割り振り

メインプレイバックコントロールによる選択マスターの制御

選択されたマスターに加え、追加して選択したマスターもメインプレイバックコントロールに反応するようになりました。

※　追加でマスターを選択するには、青く点灯している [Choose] キーを押しながら追加したいマスターの [Choose] キーを押します。追加されたマスターの [Choose] キーは青点滅し、メインプレイバックに反応するようになります。元に戻すには、どれか任意の [Choose] キーを押してください。



選択したマスターは、プレイバックバー上で上部のリスト名・シーン名・バッチ名がブルー、追加で選択されたマスターは斜線のブルーの表示になります。
これらのマスターが、メインプレイバックから一括で制御（Go、Halt、Release など）できるようになりました。

スケールフェーダー用の 1x アッパーバウンドオプション

新たに 1x の設定値が、スケーリングフェーダー用のアッパーバウンドオプション（上端設定）に追加されました。

バグ修正

ID	Title
D-01225	ハイエンドの USB デバイスが USB 3.0 ポートにささっているとフルソフトウェアインストールが開始しない
D-01364	ブライトネス／ガンマは Road Hog4 に取り付けられた外部モニターでは機能しない
D-01604	GM ボタンを押し続けている時にグランドマスターがウィングに割り当てられたプレイバックバー上に表示される
D-01660	複数のタッチスクリーンを同時に使用する時に X ドロップタッチイベントがある
D-02052	タッチスクリーン用の USB ケーブルを抜いた後に USB マウスをさすと動作しない
D-02014	グランドマスターのオプションを変更した時にモータライズフェーダーはしっかりと固定されていない値へ動く
D-02302	サポートしていない外部モニター解像度の操作性改善
D-02755	VGA を Road Hog ／ Hedge Hog から抜くと内蔵モニターが真っ暗になる
D-02759	Hog4：アウトプット 1 が設定されているが接続されていない場合 DVI2 アウトプットがコンソールの右側に出力される
D-02791	3 台目の DP をビジュアライザーストリームに追加する時にラグ発生（パフォーマンスの改善）
D-02820	現在読み込んでいるショーファイルの名前を変更することが大きな問題を引き起こす
D-02915	ソフトウェアのアップグレード中、コンソールにインストールされたカスタムライブラリが削除される
D-03050	プロットウィンドウのピクセルマッププロパティ枠内で Pixel Map Layer フィクスチャーがソートされない
D-03168	リストディレクトリからトリガーされメインプレイキーが Go に設定されていないとリストが Go しない
D-03307	Road Hog4 と Rack Hog4 でシミュレートされたタイムコード表示が 96 フレームごとにもたつく
D-03362	アクティブなアダプターが Full Boar 16 版の内部ディスプレイのスクリーン解像度上で混乱する
D-03363	フラッシュしている最中にバッチのレートスケーラーを動かすとリストのフェーダーが 100% に固定する結果となる
D-03412	コンパウンドフィクスチャーをスタンドアローンフィクスチャーへチェンジタイプするとパレットの参照が消失する
D-03414	Hog 4 PC を使用している時に VOB のリフレッシュレートのパフォーマンスが低い
D-03495	キューのアップデート後に Beam FX 2 が Open から 0% へジャンプする
D-03534	Stealth カラースキームでプロットアイコンの数字が黒になっている
D-03606	プリファレンスの「Apply changes to all existing scenes/lists」はオプションを無効にしない
D-03633	いくつかの v3.8.0 と古いショーファイルを読み込んだ時、サーバーが例外と終了状態となる
D-03661	フィクスチャータイプのショーマージがショーファイルの読み込み不能を引き起こすことがある（古いタイプ ID 問題）
D-03674	記憶してキューリストからパラメーターを削除した後にリストをコマンドキーへ移動することができない
D-03680	MIDI ノート出力チャンネル割り当てがひとつオフである
D-03697	ノート OFF と判断されるため 0 の MIDI ノート出力ベロシティは許可されるべきではない。