



Hog 4 Notas de Lanzamiento

v3.10.0 b1809 | Diciembre 19, 2018

Hog 4, Full Boar 4, Road Hog 4, Nano Hog 4, Hog 4PC, HedgeHog 4/4S/4N/4X, RackHog 4

Instrucciones de Instalación

Todas las consolas de Hog 4 OS requieren una instalación completa de Hog 4 OSv3.10.0.

IMPORTANTE: Cuando se complete la instalación completa, la consola se reiniciará. Cuando aparezca la pantalla de inicio de Hog 4, espere 30 segundos adicionales mientras el panel frontal carga el nuevo firmware. La carga del firmware se completa cuando todas las teclas de selección parpadean una vez y se encienden las luces del escritorio. En este punto, la consola está lista para la operación del Show.

Compatibilidad de Archivos de Show

Archivos de Shows creados/editados con Hog 4 OS v3.10.0 son compatibles con Hog 4 OS v3.9.0 y v3.10.0. Todos los archivos de Shows de Hog 4 preexistentes son compatibles con Hog 4 OS v3.10.0.

Información de Fixture Library

Hog 4 OS v3.10.0 viene con Fixture Library v4.18.447 instalado. Todas Fixture Library de la versión 4 preexistentes y los archivos de Show son compatibles con Hog 4 OS v3.10.0.


Nuevas Características y Mejoras:

Virtual Wings

La nueva ventana Virtual Wing proporciona una interfaz gráfica que imita los controles físicos de Playback Wing. Se pueden mostrar múltiples ventanas de Virtual Wing a la vez y se pueden personalizar individualmente para controlar Masters en diferentes barras de reproducción (Playback bars).

Para mostrar un Virtual Wing en la consola:

1. Mantenga presionada la pantalla táctil para abrir la ventana del menú.
2. Presione el botón Virtual Wing en la ventana del menú.
3. Use el cuadro de desplazamiento en la parte superior de la ventana para asignar una barra de reproducción al Virtual Wing.

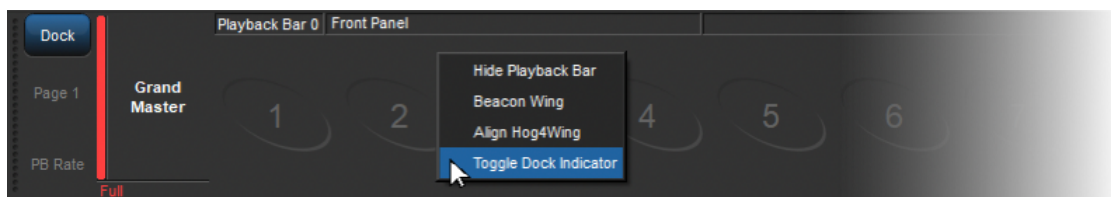
- Para ajustar qué controles se muestran en una ventana de ala virtual, haga clic en el botón .



Barra de reproducción (Playback Bar) dinámica Hardware Docking

El panel frontal de la consola y los playback Wings físicos ahora se pueden asignar a múltiples Playback bars en la pestaña Wings del panel de control y se pueden acoplar (Dock) a esos Playback bars de forma dinámica mediante una variedad de métodos:

- El botón de Dock asociado con Playback bar en la pestaña Wings del panel de control.
- [Choose] + número del teclado numérico correspondiente al número del Playback bar.
- El botón Dock en cada Playback bar (para mostrar/ocultar el botón de Dock, haga clic con el botón derecho en el Playback bar y seleccione "Toggle Dock Indicator").
- Consulte la sección 3.5 del Manual de ayuda de Hog 4 OS v3.10.0 para obtener más detalles sobre esta función.



Grupo de Masters en segundo plano

Se ha agregado una opción de "Dejar los inhibidores en segundo plano" (Leave Inhibitive Masters in Background) en la pestaña "Misc" de la ventana de preferencias del usuario. Cuando esta opción está habilitada, los grupos que no están adjuntos a los Masters conservarán sus niveles a través de los cambios de página. Esta opción está habilitada por defecto para nuevos shows.

Otros cambios relacionados con esta mejora:

- La ventana de Grupos (Group) ahora proporciona comentarios para indicar cuando el nivel de intensidad de un grupo ha sido inhibido. Cuando el nivel esté por debajo del 100%, se mostrará el nivel. Si el nivel del grupo está afectando activamente a las luminarias en el escenario, también aparecerá una franja roja en la celda del grupo.

- Los grupos que no están conectados a los Masters también pueden inhibirse manteniendo presionado el grupo en la Ventana de Grupos y moviendo la quinta rueda de encoder (cuarto encoder en algunas consolas).
 - Group + Release realizará un Realese a todos los grupos que se encuentran actualmente en segundo plano (no a un Master en la página actual).
 - Cuando la ventana de Grupos está en la vista de Lista, la columna de ubicación mostrará la página (p) y el master (m) al que se adjunta un grupo inhibido.
- Consulte la sección 17.11 del manual de ayuda de Hog 4OSv3.10.0 para obtener información sobre esta función.

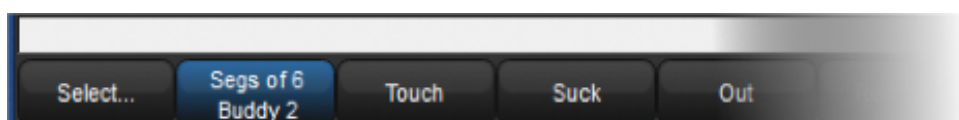


Compound Fixture Explode

Los Compound Fixture ahora se pueden dividir en partes individuales seleccionando el Compound fixture y presionando el botón "Compound Expode" en la parte superior de la ventana de Patch.

[Segments ...] Mejoras en los botones

El botón [Segments ...] en el toolbar principal, se ha mejorado para que se ilumine en azul y muestre los segmentos subyacentes y la configuración buddy si alguna de estas configuraciones se ha activado. Además, la opción "buddy parts" ahora está deshabilitada por defecto para los nuevos Shows.



Deshabilitar la opción Rem Dim

Se ha agregado una nueva opción para deshabilitar el botón Rem Dim en la sección de programación de la ventana de preferencias del usuario. El botón Rem Dim está desactivado por defecto para los nuevos Shows.

Habilitar la opción Fader para Grand Master

Se ha agregado una nueva opción de "Enable Fader" a las Opciones generales en la sección misc de la ventana de preferencias del usuario. Este botón está habilitado de forma predeterminada para los nuevos Shows, pero se puede desactivar.

Nuevo contenido de PixelMap Layer: Gradient Shapes

El Hog Hog PixelMap layer Fixture se ha actualizado con el nuevo contenido de "Gradient Shapes". Los nuevos archivos de programas aprovechan automáticamente el nuevo contenido de archivo cuando se programa una layer de Pixelmap en el programa, pero si está utilizando un archivo de programas existente, primero deberá eliminar por completo todos los Pixelmap layers del programa, cerrar sesión / iniciar sesión y luego reprogramar las Pixelmap Layers para aprovechar el nuevo contenido. El tipo de cambio no funciona para actualizar el contenido de stock.