HOG4 Basic Training



Hedge Hog 4X



- コンパクトなボディー(52x55cm)
- 12個のファンクションキー
- 10本のフェーダー
- SSD搭載
- 4個のエンコーダー
- 2 ユニバースのDMXダイレクト出力
- 追加で4ユニバースのDMX Widgetによる拡張
- ダイレクトArt-Net/sACN出力 (6ユニバース可能)
- 外部ディスプレイ対応(ディスプレイポート出力)
- オプション: SMPTE/MIDI ポート用Widget
- Capture ヴィジュアライザーライセン付属(1ユニバース版)
- オプション:ロードケース



HOG 4PC



- 1つのUSB接続Hoglet4と複数のUSB接続Playback Master Wingに対応
- MIDI/LTC WidgetによりSMPTE入力とMIDIのin/out/thruに対応
- MIDI in / OutはPCのサウンドカードまたはUSBディバイスでも対応
- イーサネットを使用して様々なメーカーのヴィジュアライザーに接続可能
- ・ 有線・無線ネットワークを通して複数のHog4PC、Hog4、Full Boar4、Road Hog4コンソー ルシステムと繋がります
- USB経由で最大6144チャンネルのDMX出力可能(USB DMX Widget、Super Widgetを 使用)
- 最大12ユニバースのArt-Net、E1.3.1(sACN)を出力(USB DMX Widgets、Super Widget 、Nomadkey接続時)
- 無制限のDMXチャンネル拡張(イーサネットにHPU, DP8000を接続)
- 無制限のArt-Net、E1.3.1 (sACN) ユニバース拡張(イーサネットにDP8000, HPUを接続)
- Hog4PCはHog4、Full Boar4、Road Hog4のリモートフォーカスのディバイスとしても使用 出来ます。
- Windows 10、11に対応(Win 11はv3.19.0以上)

HOG 周辺機器

USB DMX Super Widget -

USB DMX Widget

USB MIDI/SMPTE Widget

Nomadkey









HOG 4 ソフトウェア概要

- HOG 4, Full Boar 4, Roadhog 4、Hedge Hog4X、
 Hog 4PC はすべて同じHOG4オペレーディングソフト
 ウェアを使用。
- 作成したショーデータのバックアップファイルを各コン ソール間で転用可能
- すべてLinuxベースで動作
 Hog 4PCのみWindows
 v3.12.0からWin10のみ対応
 Win11はv3.19.0以上で対応



HOG コントロールシステムの スタートガイド

コンソールコントロールの基本的コンセプト

- パッチ
- 器具のプログラミング
- Cueのレコード
- 基本的なCueのプレイバック
- ※[] 大カッコはキーを表します。
 - { } 中カッコは画面上のボタンを表します。
 - → 順番にキーやボタンを押す場合は矢印
 - + 最初のキーを押しながら次のキーやボタンを押す場合はプラス

New Show

HOG スタート画面 (起動直後の画面)



Launch New Show(新規ショーの開始) ・ショーファイルの名前

- 【重要】名前入力時はほとんどの場合[Set]を押します。
- もう一度[Set]を押すとディスプレイキーボードが表示されます。「文字を入力する時は[Set]2回押す」と覚える。

New Show	
	Show Location Setup Goto Setup
	Look In: Thomas The American
	Name Description Created Modified
•	$\begin{array}{c ccccccccccccccccccccccccccccccccccc$
11553	
	File name: Training 2012
	Comment: Hog 4 Show
	Finish Cancel

New Show

ショーファイル起動直後のデフォルト画面 Hedge Hog 4Xの場合は1画面にまとめられています



左ディスプレイのボタン

ウィンドウ上部の「ビューツールバー」



ウィンドウ下部の「プレイバックバー」



右ディスプレイのボタン

ウィンドウコントロールツールバー



上の列から スロットツールバー、パラメーターツールバー、コマンドライン、メインツールバー



- コマンドラインには、コンソールに入力された情報が表示されます。
- もし入力し過ぎてしまったら、[←]バックスペースを使って不要な情報を消してください。
- 赤文字 = 不完全なシンタックス(入力文)です。バックスペースを使って不完全な入力を消してください。
 ※[←]:素早く2度押しするとすべてクリアします





KINDまたはCMD:ファンクションキーが何モードであるかを示しています。切替は[Pig]+[Enter]



MAP または Abc:キーボードのモードを示しています。(Hog4 PC使用時)

切り替えはキーボードの[Pause/break] または[Ctrl] + [Q]



- このボックスは、マスター(フェーダー)が今どの ベージを選択しているかを示しています。
- ページの名前を変更した場合は、このボックスに Page #の代わりにその名前が表示されます。



 このボックスには、現在アクティブなエディ ターが表示されます。

例: Programmer、List3Cue9、Position3

エディターとは:明かりづくりや修正編集をするためのウィンドウ(作業場)

	<u>5</u>		2	5 22									Enable	Mode) o	ontrol
											<u> </u>					
											A		Programmer	Master 10	\odot	2:47 PM
Select	Grouping	Touch	Suck	Out	Rem Dim	Knockout	Flip	Unblock	Undo	Redo	Park	Unpark	Renumber		Ва	ackup

 このボックスには、現在[Choose]で青色LED が点灯して選択されているマスターが表示されます。



 このボックスには、現在のネットワーク状態 と時間が表示されます。
 正常時:緑色チェックマーク
 異常時:黄色びっくりマーク「!」



ネットワークは他の卓と接続したり出力を増やすために外部プロセッサーオプションを接続する際に使用します。卓単体で使用する場合 は気にしなくてOK

HOG コントロールシステム



- Fixture Window
- フィクスチャーライブラリー選択
- Fixture Schedule



ショーのパッチ

パッチとは:

ショーで使用する様々な種類のフィクスチャーに対し、それぞれ 何台使い、DMXスタートアドレスを何チャンネルに設定するのか 決めてコンソールをセットアップします。

この作業は「Fixture Window(フィクスチャーウィンドウ)」内で行います。

Fixture Windowを開くには: [Open] + [Fixture]

他には [Setup] →{Patch} または [Fixture]→[Open]

Fixture Window

Fixture	Window	v																		
Add Fixtures	Patch @	Patch Media	Unpatch		Remove	Replicate Fixtures	Change Type		d Refresh Media	Edit Fixtures	Fixture Builder	Auto Palettes	Auto Kind	Show Details	View By DP	Import Patch	Export Patch	×-	AutoPatch	
Nun	Note		DP	🛓 Patch	⊾ Pat	tch Type	Patch	Note	IP Address	Off	set	Swp Axes	Pan Inve	ert Tilt Ir	nvert Ir	ntensity 9	6			

パッチ

「Fixture Schedule」 ウィンドウ

- 「Fixture Schedule」ウィンドウでどのメーカー、どの機種のフィ クスチャーを何台使用するのか選択する必要があります。
- このウィンドウを開くには、「Fixture Window」の左上部分にある {Add Fixture}を押します。

{Add Fixture} ボタン



「Fixture Schedule」ウィンドウ

それぞれのフィクスチャーがメーカー名の下にリスト表示されます。

- ①メーカー名の直ぐ左にある{+}を押して リストを展開してフィクスチャーを表示 させてください。
- ②追加するフィクスチャー名をハイライト させてください。(またはフィクスチャー 名を押してください)
- ③ [Set]を押して, 台数を入力してください。 (タッチした場合はそのまま台数入力) そして [Enter]を押してください。
- ④ショーで使用する全てのフィクスチャー で台数の入力を行なってください。
- ⑤完了するには、{OK}か [Enter]を押して ください。

数値欄には、このショーで現在このフィクス チャーは何台使用されているかを示してい ます。

※ フィクスチャーの名前で検索が可能



パッチ

「Num」ユーザーナンバー:

- ユーザーナンバーを各フィクスチャーに 割り付けることができます。これにより器 具を組織化して扱いやすくなります。
- ポイントは番号が被らないように 振ること!
- 最初は自動的に被らない番号が割り振られます。
- これを変更するには、
- ①番号再割付したいフィクスチャーのグルー プを選択します。
 - ドラッグしてまとめて選択する。
 - 各フィクスチャータイプの「Num」欄をクリックして個別に選択する。

Set]を押してスタートナンバーを入力、最後に [Enter]を押してください。自動的に連番が割り振られます。



パッチ

フィクスチャーのパッチ手順:
①フィクスチャーを選択
[1]→[Thru]→[5]
②[@]を押すまたは {Patch@}を押す パッチウィンドウが表示されます
③パッチしたいユニバースを選択
※通常は、ユニバース1=DMX出力1 ユニバース2=DMX出力2

xture Pat	ch				X
elect Universe					
Universe 🛓	Name	Usage	Next Channel	Processor Map	
1	А		157		
2	в		1		
3	С		1		
4	D		1		
5	E		1		
6	F		1		
7	G		1		
8	н		1		
9	I.		1		
10	J		1		
		10	- Wi		
Add Universe	(s)				
			💽 ок	Cance	1

④DMXスタートチャンネルを入力
例:[1]
⑤[Enter]または{OK}を押す

コマンド入力でパッチする場合:例:[101@1/2/51] =ユーザーナンバー 101のフィクスチャーをDP8000#1/ユニバース2/ス タートチャンネル 51にパッチします。

「Fixture Window」ツールバー

	Fixture	Windov	v																								
	Add	Patch @	Patch Media	Unpatch	App	oly Patch	Remo	ove	Replicate Fixtures	C	hange Type		d Re M	fresh edia	Edit Fixtur	Fixtu es Build	ire Ier	Auto Palettes	Auto Kind D	Show Details	View By Di	Import Patch	Export Patch		AutoPa	atch	
1	SolaFram 1000	e																									
	Nun 🖿	Note		DP	1	Patch	Ξ.	Pato	ch Type	Ξ.	Patch N	lote	IP Ad	dress		Offset	S	Swp Axes	Pan Invert	t Tilt Ir	nvert	Intensity 9	/c				
	SolaFrame	1000																									
	1			1: DP 800	00	1: 1		Fixtu	ire								N	0	No	No		100%					
	2			1. DP 800	າດ	1.49		Fixtu	ire								N	0	No	No		100%					

- Add fixtures
 - 製造者からライブラリー、フィクス チャーパーソナリティーを選択
- Patch @
 - fixture patchウィンドウを開く
- Patch Media、Refresh Media
 - メディアサーバーと接続する際に使用
- Unpatch
 - 選択したフィクスチャーのパッチを解除します。ただし、プログラムされたショーの内容は削除されることはありません。
- Apply Patch
 - パッチ情報をプロセッサーに送信
- Remove Fixtures (使用する際は注意!)
 - ショーからフィクスチャーを完全に削除します。プログラムされたCueやパレットの内容も削除されます。
- Replicate Fixtures
 - プログラムされた内容を含んだフィクス
 チャーのコピーを作成

- Change Type
 - 選択したフィクスチャーを他の種類に変更してプログラム内容もその種類に即したデータに変換します。
- Edit Fixtures
 - フィスクチャーのデフォルト値などを編集
- Fixture Builder
 - フィクスチャープロファイル(ライブラリー)
 を作成
- Auto Palettes
 - パッチされたフィクスチャーのグループと IPCBパレットを自動作成。
- Show Details
 - より詳細なフィクスチャー設定を表示

「Edit Fixture」ウィンドウ

デフォルト値の変更、最大値最小値の設定など 左上の{Sort by function}ボタンをオンにして使用するのがおすすめ

0											Ho	og 4 l	PC											F		X O
Palettes	Cuelist	T	Output	Programme	r	5		5	7		8	7	9		10	11		12	-	13	1	14	»		View	w
Edit Eixtur	95																									\otimes
Sort by			- Y	γ	Position						Colour	Colour	Colour		Strobe		Gobo		Gobo	Gobo	Gobo 2	Gobo <>	Gaba 2			
Function	📥 🖉 🖛	Inte	ensity Pan	Titt	Time	Cyan	Magenta	Yellow	СТО	Colour	Fx	Time	1 Blink	Strobe	Mode	Gobo	00000	Gobo 2	2 <>	Blink	Blink	Blink	<> Blink	Zoom		<i>»</i>
I pot	Num 🔺	Releas	a Feature	▲ Default	Min	Max	Max Spe	e Offset	Default	Slot 1	Slot 2	Slot 3	Slot 4	Slot 5	Slot 6	Slot 7	Slot 8								C	
	101	Yes	Intensity	0 %	0 %	100 %	0 s	0 %	Linear	111																
	102	Yes	Intensity	0 %	0 %	100 %	0 s	0 %	Linear																	
	103	Yes	Intensity	0 %	0 %	100 %	0 s	0 %	Linear							1818		1								
	104	Yes	Intensity	0 %	0 %	100 %	0 s	0 %	Linear					1111				1								
	105	Yes	Intensity	0 %	0 %	100 %	0 s	0 %	Linear									4								
	106	Yes	Intensity	0 %	0 %	100 %	0 s	0 %	Linear									4								
	107	Yes	Intensity	0%	0%	100 %	0 s	0%	Linear									4								
	108	res	intensity	0 %	0 %	100 %	0 5	0 %	Linear		× / /		N // //				X // //									
	101	Ves	Pan	0 °	-270°	270 °	0.5	0 °	Linear	///																
	102	Yes	Pan	0 *	-270 °	270 °	0.5	0 °	Linear																	
	103	Yes	Pan	0 *	-270°	270 °	0 s	0 °	Linear		111				111											
	104	Yes	Pan	0 °	-270 °	270 °	0 s	0 °	Linear		111	111	111	111	111		111	7								
	105	Yes	Pan	0 *	-270 °	270 °	0 s	0 °	Linear		111	111	111		N // //		N///	7								
	106	Yes	Pan	0 °	-270 °	270 °	0 s	0 °	Linear																	
	107	Yes	Pan	0 °	-270 °	270 °	0 s	0 °	Linear																	
	108	Yes	Pan	0 °	-270 °	270 °	0 s	0 °	Linear																	
	Tilt														_											
	101	Yes	Tilt	0 *	-135 °	135 °	0 s	0 .	Linear									4								
	102	Yes	Tilt	0 *	-135 °	135 *	0 s	0.	Linear									4								
	103	Yes	Tit	0.	-135	135	0 5	0.	Linear	11								4								
	104	Vee	Titt	0.0	-135 *	135 *	0.0	0.0	Linear									4								
	106	Ves	Tilt	0 *	-135 *	135 *	0.5	0.0	Linear									÷								
	107	Yes	Tilt	0 *	-135 °	135 °	0.8	0 °	Linear	11								-								
	108	Yes	Tilt	0 °	-135 °	135°	0 s	0 °	Linear									7								
	Position Tim	ne															1.2.2									
	101	Van	Track	100 %	100 %	100 %	0 s	0 %	Linear	111		100		181		100		1								
		105	Use Global						1411									1								
	102	Yes	Track	100 %	100 %	100 %	0 s	0 %	Linear					6111				2								
			Use Global															4								
	103	Yes	Track	100 %	100 %	100 %	0 s	0 %	Linear									4								
			Use Global	400.0/	400.0/	400.0/	0.0	0.04	1 1 1 1 1 1 1 1 1																	
	104	Yes	Irack	100 %	100 %	100 %	US	0 %	Linear																	
			Track	100 %	100 %	100.%	0.8	0.%	Linear									-								
	105	Yes	Use Global	100 70	100 70	100 70	03	0 70	Lincul									2								
Grand Master	Page 1 Playback — Rate		1	2	ک ر	3	ک ر	4		5		6		7		8		9		10						
Full																										

ユニバースウィンドウ

Fixture	Window	v				7
Add Fixtures	Patch @	Patch Media	Unpatch	Remove Fixtures	Universe View	Sh Det
Desk Channel	SolaPix 19 base + flex	9 Solat x 100	Spot 00			
Nun	Note		Patch	E Patch	Tvpe 🛓	Pate

ユニバース(DMX・Art-Net・sACN)のラインごとに見られる。 ユニバースを他のユニバースにクローン(パッチ情報コピー)したり、ユニバースを 一括アンパッチ(パッチをはずす)する時に使用します。

Fix	ture	Windov	N																			
F	Add ixtures	Patch @	Patch Media	Un	patch @	Remove Fixtures	Fixture View	S De	how tails	Fixtu Build	re er	Replicate Fixtures	Change Type	Con		f Refresh Media	Edit Fixtures	Auto Palette	es K	uto lind	Auto Patch	
U	Add niverse	Clone Universe	Unpatc Univers	h e l	Delete Jnivers	e Rename se Universe																
Univ	erse 1: /	A			Univ	erse 2: B	Z			Univ	erse 3	C C			Unive	rse 4: D			Univer	rse 5: I	E	
Star	t Type			Nun	n Star	t Type			Num	n Star	Туре	9		Num	Start	Туре		Num	Start	Туре		
1	SolaS	pot 1000		1	1	SolaPix 19	ba	х	101	1	Desk	c Channel		201	1	512 Free (Channels		1	512 Fr	ee Chan	nels
40	SolaS	pot 1000		2	39	SolaPix 19	base + fl	ex	102	2	Desk	c Channel		202								
79	SolaS	pot 1000		3	77	SolaPix 19	base + fl	ex	103	3	Dest	c Channel		203								
118	SolaS	pot 1000		4	115	SolaPix 19	base + fl	ex	104	4	Desk	k Channel	1	204								
157	356 Fr	ee Channe	ls	5	153	SolaPix 19	base + fl	ex	105	5	Desk	c Channel		205								
					191	SolaPix 19	base + fl	ex	106	6	Desk	c Channel		206								
					229	284 Free C	hannels			7	Desk	c Channel		207								
										8	Des	c Channel		208								
										9	Dest	k Channel		209								
										10	Desk	Channel		210								
										11	Desk	Channel		211								
										12	Dest	Channel		212								
										13	Deal	Channel		213								
										16	Deck	Channel		214								
										16	Deel	Channel		215								
										17	Deck	Channel		217								
										18	Desk	Channel		218								
										19	Desk	Channel		219								
										20	Desk	Channel		220								
										21	Desk	Channel		221								
										22	Deck	Channel		200								

元の画面に戻るには{Fixture View}ボタンを押す

フィクスチャースプレッドシート

{Show Details}ボタンをオンにしないと表示されない項目もあります。

Fixtu	re Wi	indow	1																				
Ad Fixtu	d res Pa	tch @	Patch Media	Unpatch	Appl	ly Patch	Remo	ove F	Replicate Fixtures	Cha Ty	nge Compou De Exploc	ind R le I	Refresh Media	Edit Fixtur	Fixtur es Builde	e Auto r Palettes	Auto Kind	Show \ Details B	/iew Import y DP Patch	Export Patch	X	AutoPatch	
Solaf 10	Frame																						
Nu Nu	un 🖹 N	lote		DP	Ξ.	Patch	Ξ.	Patch	h Type 🛛	- Pa	tch Note	IP A	ddress		Offset	Swp Axes	Pan Invert	t Tilt Inve	rt Intensity	%			
SolaFr	ame 1(000																÷	▲ ▼ €)			
1				1: DP 800	0	1: 1		Fixtur	re							No	No	No	100%				
2				1. DD 800	10 I	1· 49		Fixtur	re							No	No	No	100%		 		

左から順に

- Fixture Column
 - ここをクリックして器具を選択できます。
- Num
 - フィクスチャー選択に使用する番号をユーザー が決めることができます。
- Note
 - フィクスチャーの種類や仕込み位置などどのようなコメントでも入力できます。エディターウィンドウでこの情報を表示させるかしないか設定することができます。
- Patch
 - フィクスチャーがどのDMXユニバースとアドレ スにパッチされているかを表示
- Patch Type
 - 複数のパーツを持つフィクスチャーに関する情報を表示。

- IP Address
 - メディアサーバーのIPアドレスを表示
- Preview Package
 - Goboなどのサムネイル管理用
- Patch Note
 - フィクスチャーの種類や仕込み位置などどの ようなコメントも入力可能。
- Swap Axes
 - 卓からPan/Tiltの入れ替えができます。
- Intensity %
 - 特定のチャンネルに対してインテンシティーの最大値を設定できます。(例:desk channel)



※HOG4シリーズは常に打ち込んだデータをショーファイルに保存しています。

Setup Goto Set	Help Parked Up Down Left Show Manager	10g 4 PC Right C Co
	Current Show Filename on Server: Training 2012 CD Burning Server Address: 127.0.0.1:6600 File Browser escription of Show: Hog 4 Show	
Control PnI Preferences Network Shows Patch	Manurement Take a snapshot of your current show for safe keeping Merge Show Merge programming and library information from another Wholehog show	

「Show Manager」 • 上のフォルダへ行くボタンを押してバックア ップを外部に保存(USBメモリーなど)

Show Backup Location				8	
Choose a directory to store the backup	in.				
Look In: Thows					
Name	Description	Created	Modified		
Training 2012	Hog 4 Show	9/6/2012 2:26:35 PM	9/6/2012 5:42:39 PM		
a Training 2012_09-6-2012_3PM_t	ock Hog 4 Show	9/6/2012 2:41:03 PM	9/6/2012 2:41:03 PM		
					Trivel Mapping Packages
File name: Training 2012_09-6-2012_6	6PM_bck				
Comment: Hog 4 Show					
			💽 ок	Cancel	

Show Manager

• {File Browser}

- バックアップショーファイルをリムーバブルメディアにコピーできます。
 - USBフラッシュメモリーなど

{Shows}からUSBメモリーにドラッグアンドドロップ

SI	how Manager			
	Current Show	Look In: Shows		
	Current Show Show Settings CD Burning Users Tile Browser	Name Shows Shows Shows Libraries Preferences Logs Cogs Reports Exports Shows USB (D:1) USB (D:1)	Name NewShow NewShow_bck 介金庫のア 本のアイ	7イコンが目印です コンは生データ
		Preview Packages Pixel Mapping Packages		

HOG Control System

Windows Views





Windows(ウィンドウ)

ウィンドウとは、操作に必要な様々な情報を表示する枠です。 ウィンドウを開くには様々な方法があります。

キーの素早い2度押し

- いくつかのウィンドウは適切なキーを素早く2度押しすることで開きます。
 - [Position] , [Position]
- [Open]を押しながら:
 - [Open] + [Fixture]
 - [Open] + [List]
 - [Open] + [Choose]
 - [Open] + [Intensity, Position, Colour, Beam]
 - [Open] + [Group, Effect]
- 空いてる黒いスペースを長押し or ダブルクリック 「Menu」ウィンドウから希望のものを選択



ウィンドウ

メインツールバーから開く

- 最初に**[Setup]**を押さないと表示されないボタンがいくつかあり ます。(右画面下、メインツールバーに表示)

								KIND	ADD	 MA
Control Pnl	Preferences	Network	Shows	Patch		Midi	Dmx	Processes	Events	

- [Open]を押して**保持している間だけ**表示されるボタンがいくつかあります。(右画面下、メインツールバーに表示)
- {Help}ウィンドウボタンは右モニターの上部にあり、オンラインマ ニュアルを開くことができます。(英語)
- いくつかのウィンドウはセレクトツールバーに専用ボタンがあります。

ウィンドウの移動・変更

- {Move} モニター間移動
- {Size} サイズ変更
- {Copy} コピー (HH4Xには無し)
- {Unlock} 自由に移動とサイズ変更
- {Close} 閉じる



Openキーショートカット

- [Open] + [@] = **"Move"**
- [Open] + [Full] = **"Max"**
- [Open] + [+] = "Size" 時計回り
- [Open] + [-] = "Size" 反時計回り
- [Open] + [← Backspace] = "Close"
- [Open] + [/] = **"Copy"**
- [Open] + [.] = **"Unlock"**
- [Open] + [Thru] = "Focus"
デスクトップビューの記憶

① 自分の好きなようにコンソールのモニターの ウィンドウを配置します。

 (2) [Record]を押しながら、ビューツールーバーの 記憶したいボタンを押します。

9	_						llog	4.75							_ 🛛 🗙 🥥
Pal	lettes	Cuelist	Output	Programmer	5	6	8	9	10	11	12	13	14)	View

ビューの呼び出し

タッチスクリーン左上のボタンを押します。



• 【おすすめ】 ショートカット: [Open] + [1~5]

ビューの名前

- ツールバー上で
 - ① [Set]を押しながら、ビューツールバーの名前を変更したいボタンを押します。「Quick name」ウィンドウが開きます。
 - ② 名前を入力して{OK}を押します。
- ・ビューディレクトリー(次項参照)で
 - ①ビューディレクトリーを開きます。[Open] + {View}
 - ② 名前を変更したいビューボタンを選択。
 - ③ [Set]を押す。
 - ④ 名前を入力して{OK}を押します。



「Views(ビュー)」

- デスクトップビュー
 - アレンジしたウィンドウ構成に素早くアクセスするために ビューに記憶します。
 - 左モニター上部のビューツールバーによってビューを管理。



- 【参考】ビューはビューディレクトリーに記憶されます。開くには
- [Open]+{View}またはビューツールバーの{View}をダブルク リック
- ※ 色を変えるにはディレクトリー 上でカーソルを合わせて右クリック

Views I	Directory	/				
Guard						
1 Palettes	2 Master	3 Kinds	4 Output	5 Programme	6 Commands	
19	20	21	22	23	24	25

HOG 4 コントロールシステム

Programming
Groups
Palettes
Output

グランドマスター(GM)

マスターコントロールの操作

- GMはコンソール上にあるすべてのフィクスチャーの Intensityを制御します。(Programmerも含む)
 - 各ページのマスター1(一番左側)にGMの機能が 備わっている機種

- Road Hog 4 , Hoglet4 ,Hedg Hog4

- GMフェーダーの下にあるFlashキーはノンラッチタ イプのブラックアウトキー(暗転)として機能します。
 (変更可能)
- GMはキューリストやサブマスターなどの制御を上書きすることができます。



グランドマスターコントロールの操作

Road Hog4, Hoglet4, Hedge Hog4の場合

- GM
- GMは[GM]キーを使ってコントロールすること もできます。
 - •マスター1にキューリストが記憶されていたら、

[GM]を押し続ける事によってマスター1にGM機能 が一時的に復活します。その際、1stパラメーター ホイール(一番左側のホイール)でもGMを制御す ることができます)

- [GM]のLEDはGMの状態を示しています。:
 - Off: GM at 100%
 - On: GM at 0%
 - ゆっくりとした点滅: GMが 0% から100%の間

「Programmer(プログラマー)」

「Programmer」ウィンドウ(作業机)

- 「Cue(キュー)」は「Programmer」で作成・編集することができます。 HOGでは最も重要な基本となるエディターです。 このウィンドウは選択されたフィクスチャーと調整パラメーターがすべて表示 されます。

- 開くには:

- ・ 右タッチスクリーン上部の {Programmer}を押す。
- ・ビューツールバーの{Programmer}ビューを押す。
- [Open]+メインツールバーの {Programmer}
- 「Menu」ウィンドウから{Programmer}ボタン





Programmerウィンドウ

フィクスチャーを選択してパラメータを操作するとこのウィンドウ上に表示されます。 最初のうちは自分がどのフィクスチャーを操作しているのかを理解するために常に 表示しておきましょう。

Program	nmer																							an sue					\otimes
Value	Fade	Delay	y Pat	th Si	ize	Rate	Offset	Leng	th Tab	le NSho	ts li	ntellaspot																	
Edit	Show	Fad	e Con	npact	-	1																							
Num 🔺 I	ntensity	RGB Inte	Strobe		Posi	ition		-	Colour	Mixina				Colour 1			Colour T	Colour F	Colour		Gobo 1			-		Gobo 2			
Intellasp	ot	Blue	Ivpe	Ivpe	Pan		I	Time	Cvan	Madenta	Yellov	v Hue	Saturati	o Colour	Shake	Blink	CIO		Mode	Time	Gobo	 	Shake	Blink	<> Blink	Gobo	 	Shake	BII
1																													

Output (アウトプット)ウィンドウ

「Output」ウィンドウ

- このウィンドウは、現在舞台上にどのフィクスチャーがどんな出力をしている かをリアルタイムで表示します。

- 開くには:

- ・ 右タッチスクリーン上部の{Output}を押す。
- ・ビューツールバーの{Output}ビューを押す。
- [Open]+メインツールバーの{Output}
- 「Menu」ウィンドウから{Output}ボタン



0	-							Hog	4 PC							
P	alettes	Cuelist	Output	Programmer	5	6		8	9	10	11	12	13	14	»	View
													<u> </u>			
0				Constant State				Hog	4 PC							_ 🗗 🗙 🥥
7	Help	rogrammer	U Output	P Parked	Up Up	Down	Left	Right	Сору	Size	Move	Maximise	Focus	Unlock	Close All	Close

「Output」ウィンドウ

{Compact}:多くの情報を表示させたい場合に使用 {Show Palettes}:現在どのパレットを使用しているか表示

Outpu	•		1																									\otimes
Shov Palette	v es Compa	act		<u></u>	E	ffects	Sources	Intellaspot	Studio Beam																			
Num 🔺	Intensity	ROD inte	Stro		Position	-	-	Colour M	xina	N/-II	11		Colour 1	Ob at a	Bret	Colour 2	Colour 3	Colour Te	Colour F:	Colour		Brah	Gobo 1		Obsta	Dr-H		Gc
		Blue	IVDe	IVDe	Pan	III	Time	cvan	Magenta	Yellow	Hue	Saturatio	Colour	Snake	BIINK	Colour	Colour	CIU		Mode	Time	BIINK	G000	0	Snake	BIINK		GC
Intellas	100%	0.0/	onen Me	014	0.0	0.9	Track 10	1009/	1009/	0.0/	1	1	0000	014	0.55			ECOOK		Marmal	Track 10		brookup	Erom	044	0.55	0.55	0.0
101	100%	0.94	open Me	COHZ COHZ	0.0	0.0	Track 10	100%	100%	0.96	~	~	open	0Hz	off			5600K	~	Normal	Track 10		breakup	Srpm	0Hz	off	off	op
102	100%	0%	open Me	d0Hz	0°	0°	Track 10	100%	100%	0%	~	~	open	OHZ	off			5600K	~	Normal	Track 10		breakup	Srom	OHZ	off	off	op
104	100%	0%	open Me	c OHz	0.0	0.0	Track 10	100%	100%	0%	~	~	open	OHz	off	111		5600K	~	Normal	Track 10		breakup	Srpm	OHz	off	off	op
105	100%	0%	open Me	c OHz	0°	0.0	Track 10	100%	100%	0%	~	~	open	OHZ	off	111	111	5600K	~	Normal	Track 10	111	breakup	Srom	OHz	off	off	00
106	100%	0%	onen Me	OHZ	0°	0.0	Track 10	100%	100%	0%	~	~	open	OHZ	off	111	111	5600K	~	Normal	Track 10		breakup	Srom	OHZ	off	off	op
107	100%	0%	open Me	OHz	0°	0°	Track 10	100%	100%	0%	~	~	open	OHz	off	///	///	5600K	~	Normal	Track 10	111	breakup	Srpm	OHz	off	off	OD
108	100%	0%	open Me	c OHz	0°	0°	Track 10	100%	100%	0%	~	~	open	OHz	off	111	////	5600K	~	Normal	Track 10		breakup	5rpm	OHz	off	off	OD
Studio I	Beam																											
201	0% Mech		open Me	c ///	0°	0°.		0%	0%	0%	~	~	\sim			~	~		~		Track 10	(off	111				1111	
202	0% Mech		open Me	c	0°	0°		0%	0%	0%	~	~	~			~	~		~		Track 10	off						1
203	0% Mech		open Me	c ///	0°	0°		0%	0%	0%	~	~	~			~	~		~		Track 10	(off						12
204	0% Mech		open Me	c	0°	0°		0%	0%	0%	~	~	~			~	~		~		Track 10	(off						1
205	0% Mech		open Me	c	0°	0°		0%	0%	0%	~	\sim	~			~	~		~		Track 10	loff						1
206	0% Mech		open Me		0°	0°		0%	0%	0%	~	~	~	11		~	~		~		Track 10	loff		111	111	111	111	1

Output ウィンドウ 数値の色

Output	t			8
Desk Chann	el »	Values	»	»
Num 🔺	Intensity	Strobe Type	Position Pan	
Desk Ch	annel			
1	59%			
2	59%			_
3	59%			
4	59%			
5	59%	8 K K		

グリーン:

再生中

Outpu	t			\otimes
Desk Chann	iel »	Values		»
Num 🔺	Intensity	Strobe Type	Position Pan	
Desk Ch	annel			
1	51%			
2	51%			
3	51%			
4	51%			
5	51%			



パープル:

リリース中

 \otimes

>>

レッド: 一時停止中

Output

Desk

Channel

Num 🔺 Intensity

Desk Channel

Outpu	t			\otimes
Stud Color	io 5 »	Values	. »	»
Num 🔺	Hue	Saturatio	Colour 1 Colour	
Studio	Color 575	5		
21	46°	31%	open	
22	46°	31%	open	
23	46°	31%	open	
24	46°	31%	open	
25	46°	31%	open	

マーク状態

1 70% 2 70% 3 70% 4 70% 5 70% 5 70% 5 70% 5 70% 5 70% 5 70% 5 70% 5 70% 5 70% 5 70% 5 70% 5 70% 5 70% 5 70% 5 70% 5 70% 5 70% 5 70% 5 70% 5 70% 5 70% 5 70% 5 70% 5 70% 5 70% 5 70% 5 70% 5 70% 5 70% 5 70% 5 70% 5 70% 5 70% 5 70% 5 70% 5 70% 5 70% 5 70% 5 70% 5 70% 5 70% 5 70% 5 70% 5 70% 5 70% 5 70% 5 70% 5 70% 5 70% 5 70% 5 70% 5 70% 5 70% 5 70% 5 70% 5 70% 5 70% 5 70% 5 70% 5 70% 5 70% 5 70% 5 70% 5 70% 5 70% 5 70% 5 70% 5 70% 5 70% 5 70% 5 70% 5 70% 5 70% 5 70% 5 70% 5 70% 5 70% 5 70% 5 70% 5 70% 5 70% 5 70% 5 70% 5 70% 5 70% 5 70% 5 70% 5 70% 5 70% 5 70% 5 70% 5 70% 5 70% 5 70% 5 70% 5 70% 5 70% 5 70% 5 70% 5 70% 5 70% 5 70% 5 70% 5 70% 5 70% 5 70% 5 70% 5 70% 5 70% 5 70% 5 70% 5 70% 5 70% 5 70% 5 70% 5 70% 5 70% 5 70% 5 70% 5 70% 5 70% 5 70% 5 70% 5 70% 5 70% 5 70% 5 70% 5 70% 5 70% 5 70% 5 70% 5 70% 5 70% 5 70% 5 70% 5 70% 5 70% 5 70% 5 70% 5 70% 5 70% 5 70% 5 70% 5 70% 5 70% 5 70% 5 70% 5 70% 5 70% 5 70% 5 70% 5 70% 5 70% 5 70% 5 70% 5 70% 5 70% 5 70% 5 70% 5 70% 5 70% 5 70% 5 70% 5 70% 5 70% 5 70% 5 70% 5 70% 5 70% 5 70% 5 70% 5 70% 5 70% 5 70% 5 70% 5 70% 5 70% 5 70% 5 70% 5 70% 5 70% 5 70% 5 70% 5 70% 5 70% 5 70% 5 70% 5 70% 5 70% 5 70% 5 70% 5 70% 5 70% 5 70% 5 70% 5 70% 5 70% 5 70% 5 70% 5 70% 5 70% 5 70% 5 70% 5 70% 5 70% 5 70% 5 70% 5 70% 5 70% 5 70% 5 70% 5 70% 5 70% 5 70% 5 70% 5 70% 5 70% 5 70% 5 70% 5 70% 5 70% 5 70% 5 70% 5 70% 5 70% 5 70% 5 70% 5 70% 5 70% 5 70% 5 70% 5 70% 5 70% 5 70% 5 70% 5 70% 5 70% 5 70% 5 70% 5 70% 5 70% 5 70% 5 70% 5 70% 5 70% 5 70% 5 70% 5 70% 5 70% 5 70% 5 70% 5 70% 5 70% 5 70% 5 70% 5 70% 5 70% 5 70% 5 70% 5 70% 5 70% 5 70% 5 70% 5 70% 5 70% 5 70% 5 70% 5 70% 5 70% 5 70% 5 70% 5 70% 5 70% 5 70% 5 70% 5 70% 5 70% 5 70% 5 70% 5 70% 5 70% 5 70% 5 70% 5 70% 5 70% 5 70% 5 70% 5 70%

>>

Values >>>

Position

Pan

Strobe

Type

 \otimes Output Desk >> Values >> >> Channel Strobe Position Num 🔺 Intensity Type Pan Desk Channel 100% 100% 3 100% 4 100% 5 100%

オレンジ背景: パーク状態

オレンジ:

プログラミング

フィクスチャーの選択

【重要】何をするにも、まずは器具(フィクスチャー) を選択する必要があります。

- 「Fixture Window」で被らないようにユーザーナンバーを割りつけて いる場合:

• テンキーでユーザーナンバーを入力して[Enter]を押す。

パレットを作成している場合(後ほど作成します):
 ①[Group]を素早く2度押してグループディレクトリーを開く。
 ②グループディレクトリーから選択したいグループボタンを押す。

※ 選択解除は[←(バックスペース)]を素早く2度押し



[Intensity] (インテンシティ)

- 明るさ(ディマー)を調整する方法は 以下の通り:
 - [Intensity]を押して右タッチスクリーンの 下にある1stエンコーダーホイールを使用。



- [Full]キーを使用して100%で点灯
- コマンドラインを使い、[@]に続いてテン キーでパーセンテージ(%)を入力して [Enter]を押す。
- 例 [1]→[@]→[39]→[Enter]

フィクスチャーの選択

マウスクリックで再選択するには、「Num」
 欄の数字をクリックします。

(既にProgrammer上にあるフィクスチャーのみ)

P	ammer					×122 - 12
1111	Fade	Delay	Path S	Size	Rate Offse	t Length
	Show Palettes	Fade Change	s Comp	act	- 	
		Strobe	Position			Colour 1
	ntensity	Туре	Pan	Tilt	Time	Colour
	^{OE} ch					
1	- (%	open	0°	0°	Track 10	Copen
2	<mark>.</mark> %	open	0°	0°	Track 10	Copen
3	- 1 6	open	0°	0°	Track 10	Copen
4	<mark>(</mark> %	open	0°	0°	Track 10	Copen
5	(%	open	0°	0°	Track 10	Copen
6	- (%	open	0°	0°	Track 10	Copen
7	<mark>.</mark> %	open	0°	0°	Track 10	Copen
8	6 %	open	0°	0°	Track 10	Copen
9	<mark>.</mark> %	open	0°	0°	Track 10	Copen
10	<mark>.</mark> %	open	0°	0°	Track 10	Copen
11	<mark>.</mark> %	open	0°	0°	Track 10	Copen
12	<mark>.</mark> %	open	0°	0°	Track 10	Copen
ALC: NO						a de la constante de

フィクスチャーの選択

 ・既にProgrammer上にある器具を 再選択するには
 [Next], [Back], [AII]が便利です。
 例: 点灯チェック、ポジション調整





フィクスチャーの選択 ~プロットの利用



「Plot」プロット機能を利用す ると仕込み図からなぞるよう にしてフィクスチャー選択す ることができます。 このプロットはピクセルマッピ ング機能も同時に備えてい ます。 詳しくはリリースノート、アド バンストレーニングにて解説 しています。

プログラミング



テンキー(キーパッド)の機能

- フィクスチャー、グループ、パレットの選択やタイム入力に テンキーを使用します。

- [+] 1つ以上のアイテムを選択。例: Fixture 8 + Fixture 12
- [Thru] 通して一連のアイテムを選択。例 : Solaspot 1000 1 Thru 6
- [+](左矢印) コマンドライン上の一つ前のアイテムを消すバックスペース。
- [Full] Intensityを100%にします。
- [@] Intensityレベルの設定またはパッチの設定に使用。
 例: Halcyon 6 @ 50 Enter
- [/] Cueをどのプレイバックマスターに記憶するか決めるため等に使用。
 例: Record 4/5 Cue 5をFader 4に記憶します。
- [Enter] 操作を確定するために使用。

[Position] (ポジション)

PanとTiltの調整を行います。



- [Position]を押してから、エンコーダーホイールでフィクスチャーの PanとTiltをコントロールします。



ファインホイール操作(微調整)



- フィクスチャーによってはPanとTiltが16ビット制御で微調整ができる 器具があります。
- [PIG]を押しながらパラメーターホイールを回転させるとファイン制御 が可能になり細かい位置修正ができます。
- 16ビット制御はムービングライトのインテンシティやフォーカスなど、
 ポジション以外にも使用されています。

ワンポイント: ファイン操作をしなくても、すべてのCueのクロスフェード は16ビット制御で実行されます。

• [Colour] (カラー)



- フィクスチャー選択後、コンソールの[Colour]を 押して使用する機能をカラー属性のパラメー ターに切り替えてください。

Strobe	Colour	Gobo	Gobo 2	Animate	Prism	Macro							Enable	Mode	Cont	trol
Colour Mixing	Varlable Spin	Суа	an	Variable Spin	Mag	enta	Varlable Spin	Yell	ow		Hue			Saturation		
Intellaspot 101							<u></u>				MAR	Page 1	Programmer	Master 10	0	8:05 PM
Select	Grouping	Touch	Suck	Out	Rem Dim	Knockout	Flip	Unblock	Undo	Redo	Park	Unpark	Renumber		Back	kup

※LEDはフィクスチャーによってColourのCMY・HS で制御するかIntenisyのI Red, Green, Blue etcで 制御するか選択できる機種があります。

カラーミキシング: CMY / HS • 「CMY」

- %で調整します。「Cyan, Magenta, Yellow」

Strobe	Colour	Gobo	Gobo 2	Animate	Prism	Macro							Enable	Mode	c	ontrol
Colour Mixing	Variable Spin	Суа	an	Variable Spin	Mag	enta	Variable Spin	Yell	low	1	Hue		1	Saturation		
Intellaspot 101				<u>~</u>			~			^	MAR	Page 1	Programmer	Master 10	Ø	8:05 PM
Select	Grouping	Touch	Suck	Out	Rem Dim	Knockout	Flip	Unblock	Undo	Redo	Park	Unpark	Renumber		В	ackup

• [HS]

- 「Hue」(色相)を[°](度)、「Saturation」(彩度) を%で調整します。
- HSカラーピッカー
- 【注意】CMYとHSは連続したCueで使用しないでください。

Colour Picker(カラーピッカー)

・ 開くには

「Colour Directry」ウィンドウのツール バーにあるカラーピッカーボタンを 押します。

または [OPEN]+{HS Picker}





 「Colour Directory」ウィンドウにある ジェル(カラーフィルター)スウォッチ ブックを押すとジェル製造者ごとの 色をベースにしたジェルピッカーウィ ンドウが開きます。

Sel Picke	er								(
Guard			Par 64	Source 4	Lee	Rosco E-Co	lour Rosco	Supergel G	amColor
1 Light Bastard	2 Bastard Amber	3 Dark Bastard	4 Medium Bastard	5 Rose Tint	6 No Color Straw	7 Pale Yellow	9 Pale Amber Gold	10 Medium Yellow	11 Light Strav
13 Straw Tint	14 Medium Straw	15 Deep Straw	19 Fire	20 Medium Amber	21 Golden Amber	22 Deep Amber	23 Orange	24 Scarlet	25 Orange Red
26 Light Red	27 Medium Red	30 Light Salmon Pink	31 Salmon Pink	32 Medium Salmon Pink	33 No Color Pink	35 Light Pink	36 Medium Pink	38 Light Rose	39 Skelton Exotic
40 Light Salmon	43 Deep Pink	45 Rose	46 Magenta	47 Light Rose Purple	48 Rose Purple	49 Medium Purple	50 Mauve	52 Light Lavender	53 Pale Lavender
54 Special Lavender	55 Lilac	56 Gypsy Lavender	57 Lavender	58 Deep Lavender	59 Indigo	61 Mist Blue	62 Booster Blue	63 Pale Blue	64 Light Steel Blue
65 Daylight Blue	66 Cool Blue	67 Light Sky Blue	68 Sky Blue	69 Brilliant Blue	70 Nile Blue	71 Sea Blue	72 Azure Blue	73 Peacock Blue	74 Night Blue
76 ight Green Blue	78 Trudy Blue	79 Bright Blue	80 Primary Blue	81 Urban Blue	82 Surprise Blue	83 Medium Blue	84 Zephyr Blue	85 Deep Blue	Pea Green
89 Moss Green	90 Dark Yellow	91 Primary Green	93 Blue Green	94 Kelly Green	95 Medium Blue Green	96 Lime	120 Red Diffusion	121 Blue Diffusion	122 Green Diffusion
124 Red Cyc Silk	125 Blue Cyc Silk	126 Green Cyc Silk	127 Amber Cyc Silk	304 Pale Apricot	305 Rose Gold	312 Canary	317 Apricot	318 Mayan Sun	332 Cherry Rose
336	337	339	342	343	344	346	349	351	355



- [Beam] (ビーム)
 - このパラメーターには、アイリス、ゴボ、フロスト、 フォーカス、ズームなどが含まれています。
 - [Beam]を繰り返し押すことで選択したフィクスチャーの すべての使用可能なビームオプションにアクセスでき ます。
 - モードを切り替えるには、パラメーターツールバーを タッチ

Gobo Gobo ↔ Gobo Shake	Gobo 2 Gobo 2 <> Gobo 2 Shake Iris	Zoom Focus Macro Size Beam Time Global Time	Animate Animate <> Prism Prism <> Soft Edge					71 7.	何	デニ:リ ーロ	ドイン -テー	·デッ ·ト(回	クス(]転)(傾き の切 [;])と 替	
Strobe	Colour	Gobo	Gobo 2	Animate	Prism						•	• • •			, i	Ionno
Beam 1 of 4	Slots Spin Random	G	iobo	Index Rotate Animate	Got		r –	Gobo Shake		ļ —			Ì			
Beam								_			MAF	Page 1	Programmer	Master 10	\oslash	8:21 PM
Select	Grouping	Touch	Suck	Out	Rem Dim	Knockout	Flip	Unblock	Undo	Redo	Park	Unpark	Renumber		B	ackup

スロットツールバー

- スロットツールバーはフィクスチャーの一般的なラ イブラリーの機能(ゴボや固定カラー)に対し素早 いアクセスを可能にします。
- ツールバーの機能ボタンを押すことでセカンドツー ルバーが表示されるので、使用したいゴボやカ ラーを選択したください。

	open	sharp burst	fracture	🌔 psyspin	skull	psy dye	∆ triangle	breakup
	Strobe	Colour	Gobo	Gobo 2	Animate	Prism	Macro	
_	Intensity 1 of 2		Intensity			Pan		

メディアピッカー(Media Picker)

サムネイルからGoboや固定カラーを選択することもできます。 編集も可能 開くには

- [Open] + {Media Picker}
- 「Menu」ウィンドウから



スロットツールバー

- Enable
 - フィクスチャー機能のオン・オフを設定することができます。
- Mode
 - フィクスチャーを異なったモードに切り替える際に使用したりします。
- Control
 - リセット、ランプオン、ランプオフ、シャットダウンなどに使用します。



Lamp Strick=ランプオン、Lamp Douse=ランプオフ

パラメーターの調整(まとめ)

各パラメーターを調整するための様々な方法:

- パラメーターホイールセット:[Intensity, Position, Colour, Beam] (IPCB)
 - 繰り返し[IPCB]を押してから設定したいパラメーターを呼び出し、エンコーダーホ イールを使ってそれぞれの値を調整します。
- スロットツールバー:連続して変化する値を持つパラメーター(Cyanなど)ではなく、固定カラーホイールの様にはっきり区別されているパラメーターは、スロットツールバーでコントロールすることができます。これによりボタンをタッチすることで選択することが出来るようになります。
- ユーザーカインド:
 ユーザーカインドでエンコーダーホイールにパラメーターを呼び出して調整

他には

スプレッドシート: パラメーター値はエディターのスプレッドシートビューから直接編集することができます。

- セルをクリック選択して、[Set]を押し、数値を入力して[Enter]を押す
- セルをクリック選択して、[Set]を押し、ポップダウンボックスから選択して[Enter]を押す

ホイールショートカット

- 各キーを押しながらエンコーダーホイールを少し回します。
- 🛃 最大値、最小値
- 🧧 プラス、マイナス 例:ゴボの逆回転
- 🚺 値を揃える
- 初期値に戻す
- M 新値に戻す(モードも含む:Rotateなど)



ワンポイント:[Set]を押しながらパラメーターツールバー またはホイールをタッチすると直接値を入力できます。

プログラミング





- 舞台上にプログラマーやエディターの出力を一時的に 出したくない時に使用します。
- [Blind]を使うことで舞台上にプログラム内容を出力すること無く、Cueを作成することができます。

[Clear](プログラマーのクリアー)

- [Clear]を押すことで、プログラマーやエディターウィンド ウの情報を空に戻すことができます。
- プログラマー上にデータが入力された器具があると、 赤色点灯します。
- Cueを再生する前に、[Clear]を押す癖を付けましょう

プログラミング



[Highlight](ハイライト)

- [Highlight]を押すと、選択したフィクスチャーが一時的に オープンホワイト状態(Intensity100%、ポジションを除く、 他すべてのパラメーターがデフォルト)になります。
- この機能は舞台上のフィクスチャーがどの方向にライトを 向けているかを確認したい場合や、ポジションを決める 場合に便利です。
- Highlightは使い終わったら必ずOFFにしておきましょう。

グループとパレットディレクトリー

- Groups
- Beam
- Colour
- Position
- Intensity



グループディレクトリー

グループとは、まとまった台数の器具を素早く選択する時に便利なボタンです。

- グループはフィクスチャーナンバーのみ記憶します。
- グループにはIPCBの情報は含まれません。
- グループにはフィクスチャーを選択した順序も記憶 されます。

例 1+2+3+4と1+4+2+3 はファニングの結果が異なり ます。(ファニングについては後ほど説明します)

[Group] (グループ)

グループを作成するには: ①希望するフィクスチャーをユー ザーナンバーを使って選択

 ② [Record]を押す
 ③ 「Group Directry」ウィンドウの 空いているパレットを押す

作成後、[Set]を押すことでグループ に名前を入力ができます。名前入力 後には、[Enter]を押してください。

グループは複数の種類のフィクス
 チャーを組み合わせて記憶させることもできます。

Group D	irectory				
Guard		- 2=	9		
1 All Fixtures	2				
11 All Intellaspot	12 Even Intellaspot	13 Odd Intellaspot	14		
21 All Studio Beam	22 Even Studio Beam	23 Odd Studio Beam	24		
31		33			
51					
61					
71					

Palettes(パレット)

パレットとは、プログラミング中にカラーやポジションなどのパラメー ターの呼び出しや使用を簡単にするための、あらかじめ記憶されたカ ラーやポジションを呼び出すボタンです。

- パレットは、どんな種類のフィクス チャーの組み合わせでも作成でき、 どんなIPCBパラメーターでも作成で きます。またエフェクトやタイミングも 含めて作成することもできます。
- パレットを編集することで簡単にパレットを使っているすべてのCueを一括して修正することができます。
 (例:ツアーに使うポジションパレット)

Guar		z			
Guar		% —			

IPCBパレットディレクトリーの デフォルト(標準設定)

- IntensityディレクトリーはIntensity (Strobeを含む)情報を 記憶します。
- PositionディレクトリーはPan/Tilt情報を記憶します。
- Colourディレクトリーはカラー情報を記憶します。
 (Cyan、Magenta、Yellow、Hue、Saturationなど)
- Beamディレクトリーはビーム情報を記憶します。 (Gobo、Focus、Zoomなど)
パレット



- パレット名を入力するには[Set]を押して、キーボードなどで名前を入力、最後に[Enter]を押してください。
- うまく作成できない場合は、いったん[Clear]キーを押して「Programmer」 ウィンドウを空にして、フィクスチャー選択からやり直してみましょう。

パレット

作成したら、パレットを 右クリックして色をつけ ましょう。



Colour D	irectory							8
	e	Guard		¥-				
1C. Open Colour	2							10C. open
11C. blue	12C. amber	13C. green	14C. pink	15C. red				
21C. cyan1								
31C. yellow4					37C. white mix	38C. cyan mix	39C. magenta mix	40C. yellow mix
41C. redimix	42C. green mix	43C. blue mix			47	48	49	50
51	52	53						

※ マウスがない時はパレットタッチしてから [Pig] + [Set]

パレットのカラー・サイズ変更



コーディングオプション

Colour Code Entire~I

サイズオプション

Small, Medium, Large

色見本表示 Show Auto Colour Swatch I (カラーパレットのみ)

パレット数(横)の指定 Buttons across I









プログラマー上でパレットを表示させる

「Programmer」ウィンドウの{Show Palettes}をオンオ フすることでパレット名を表示させるかフィクスチャー の実値を表示させるか選択することができます。 ※「Output」ウィンドウも同様



Copy, Move, Delete

 [Copy/Move](コピー/ムーブ)を使用し、ディレクトリーウィンドウ内で パレットを複製/移動させます。

-{Palette'X'} \rightarrow [Copy] \rightarrow {Palette 'Y'}

-{Palette'X'} \rightarrow [Move] \rightarrow {Palette 'Y'}



[Delete]を使用して、ディレクトリーから
 パレットを削除します。
 _{Palette 'X' }→[Delete]→削除確認のウィンドウの{OK}

 範囲を指定してパレットを削除するには、範囲の開始点と終了点を 指定します。終了点を指定しないと開始点以下すべてを削除します。
 -{Palette "X"}→[Thru] →{Palette "Y"}→[Delete]→[Enter]
 -{Palette "X"}→[Thru]→[Delete]→[Enter]

 【おススメ】
 先に[Copy/Move/Delete]を押しながらパレットをタッチする方法 [Copy](押しっぱなし)→{Palette 'X'}(複数パレットをタッチしてもOK)→ [Copy](ここで離す)→ {Palette 'Y'}(コピー・ムーブ先)

ディレクトリーの編集

- 記憶されたパレット情報を編集するには、[Merge]を使用します。
 - ① 器具を選択してIntensityを100%
 - (Palette "X")(修正したいパレット)タッチ
 - ③「Programmer」上で修正をします
 - ④ [Merge] → {Palette "X"}タッチ



パレットを開いて中を確認するには2通りの方法があります。

- [Open]キーを押しながら確認したいパレットを押します。 または

– 以下の通り入力:
 [Colour]→[#]→[Open]

この操作でパレットは、パレット専用のエディターで開きます。 パレットによっては編集も出来ます。終わったら[Update]を押します。 ※確認が終わったら必ずウィンドウを閉じて下さい。

パレットの種類

- Global = Global All
- 機種を問わず使用可能
- Per Type = Type フィクスチャ名
- 特定の機種のみで使用可能
- •Per Fixture=フィクスチャ名
- 特定の器具のみで使用可能

※優先度

低 Global < Per Type < Per Fixture 高

PositionパレットはデフォルトでPer Fixtureで 記憶されます。

Global	Per Type	Per Fixture
--------	----------	-------------

Colou	ır 1				
Value	Fade	Delay	Path	Size	
Edit	Show State	Show Palett	w Fa es Char	de nges Co	n
		Colour N	lixing		
Nur 💶	intensity (Cyan	Magenta	Yellow	ł
Global ·	– All				
	1	00%	50%	0%	
Туре –	SolaSp	ot Frai	me 200	<mark>0</mark>	
	1	00%	<mark>35%</mark>	0%	
SolaSp	ot Frame	e 2000)		
1	1	00%	30%	0%	4
2	1	00%	23%	0%	-
3	1	00%	17%	0%	-
4	1	00%	10%	0%	-

ショーの場面記憶する種類 (あかりの入れ物)

[Cue, Cuelist, Page, Scene]

Cue(キュー)

- HOG4のショーにおいて基本的な記憶の構成単位です。
- Cueはディレイやフェードタイムを使い、単一または複数のフィクス チャー設定(Intensity、Beam、Colour、Position、Effectなど)の変化を 記憶し再生しています。

Cuelist(キューリスト)

• Cueがリスト状に構成され一連のかたまり。

Page(ページ)

- Pageは、マスターに割り当てられたCuelistなどのグループで、ショーに 記憶されているCuelistを使って構成することができます。
- 各Pageは最大90マスター(物理またはバーチャル)を参照することができます。

Scene(シーン) ※今回のトレーニングでは使用しません。

Sceneは、1つのCueしか入らないCuelistのようなもので、パレットやエフェクト情報も記憶することもできます。



Delete M

Merge

Update

Copy

Record



「Cue」として場面を記憶する

- ① Cueとして記憶したい場面をプログラマーで作成する。
- ② [Record]→[Choose]
 - Cuelには自動的に決められたデフォルトタイム2秒が適用されます。
- 同じCuelistにさらにCueを追加するには、①②の操作を繰り返して同じ[Choose]キーを押してください。



マスターのCuelistに記憶する他の方法

- 1. [Choose]がブルーに点灯していたら、[Record]を押してそのまま[Enter]を押 すことで、該当するマスターの次のCueとして記憶されます。
- [Record]→[1.5]→[Enter]とキー入力すると[Choose]キーがブルー点灯しているマスターのCueナンバー1.5に記憶されます。
 これにより後からCueを割り込ませる事ができます。

Quickname (クイックネーム)

- Cueを記憶したあと直ぐに[Set]を押すと「Quickname」プロンプトボックスが開き、
 名前を入力することができます。
 - [Set]をもう一度押すとスクリーンキーボードが表示されます。

Quickname		
Cue 1		
Cue 1		
Apply	💽 ок	Cancel

パレット

- Cueでパレットを使用する
 - ① フィクスチャーを選択します。
 - ② パレットが記憶されているパレットディレクトリーを開きます。
 - ③ ディレクトリーから使用するパレットを押して選択してください。

これらのパレットの数値はプログラマーに入力され、そのま まCueに記憶することができます。

こうすることで、後からパレットを修正した時にパレットを使用した複数のCueへも一括で修正が完了します。

0	-		100					Hog 4	PC		and the second			-		Sec. 1		du Com		()
Palettes	Cuelist	Output	Programme		6				9	10		»	101		102		03	104	View	
Chosen	Master - L	ist 1			^														-	8
Options	Play Le Controls Tin	arn View E ing Cue Ti	Enable Enable	Follow Follo	w Insert	Renumber	View	- 3												
Number	Wait	Name	Mark	Comment		Fade	Delav	Path	Macros											
1		Cue 1				2s	0s	-												
2		Cue 2				2s	0s	-												
3		Cue 3				2s	0s	-												
4	-> >> R 17%	Cue 4				2s	0s	-												
5		Cue 5				2s	0s	-												
6		Cue 6				2s	0s	-												
End																				
Gran Maste	d ^{Page 1} er Playbac	2: List 2 Cue 1 2 Cue 2 2	2s 2			1: Lis Cue Cue s Cue s	st 1 165 2s 2s									1: I Cu Cu Cu	List 1 e 4 e 5 e 6			1.6s 2s 2s
Full		Full				Full														

Cuelistウィンドウを開くには:

- [Choose], [Choose]
- [Open] + [Choose]
- ビューツールバーボタンの{Master}を押す

Playback(プレイバック:再生)

記憶したCueを再生します。

マスター

- 各マスターは1つの
 Cuelistをコントロー
 ルします。
- すべて同時に実行したり様々に組み合わせて実行したりできます。



Cuelistのプレイバック - フェーダーをフルに上げます。(フェーダーは 標準設定でIntensityをコントロールします。) - マスター上の[Go] ・を押します。 - [Halt] ・ を押せば、いつでもフェードを止める ことができます。



マスターの詳細 Playback

- 各マスターには4つのキーと1つのフェーダー、フラッシュが備わっています。
 - Choose
 - プログラムやオペレート用のマスターを選択
 - GO
 - Cueのフェードをスタートさせ、Cuelistの実行もスタートさせます。
 - Cuelistが実行されている最中に[Go]を押すと次のCuelにスキップするかLoop を抜けます。
 - Halt
 - フェードしているCueを一時停止させ、Cuelistの実行を止めます。
 - その状態から[Go]を押すとフェードを継続しCueを実行します。
 - Back
 - BackタイムまたはCueタイムを使ってCuelistにそって逆再生します。((HH4Xにはありません)
 - Fader
 - 標準でCueのIntensity値をコントロールします。(機能変更可能)
 - Flash
 - このプレイバックに含まれるフィクスチャーのIntensityを瞬間的に プログラムされた最大値にします。例えると、あたかもフェー ダーを一気にフルにした様になります。

メインコントロール

各マスター上部の[Choose]を押してブルー点灯-させるとメインコントロールで操作できます。

- メインコントールの構成(上から)
 - Choose
 - Assert
 - Release
 - Halt
 - Go





マスター(Cuelist)のリリース(停止)

- [Release]を押すと選択されたプレイバックでコント ロールされているフィクスチャーがリリースされ、プレ イバックマスターが非アクティブ(停止)になります。
- [Pig]+[Release]を押すと全ての再生中のCuelistがリ リースされます。
- 選択されていないCuelistをリリースするには:
 方法1:マスター上部の[Choose]を押しながら [Release]を押します。
 方法2:[Pig] + [Go]、[Halt]、[Back]、[Flash]のいず れかを同時押し



• Goto

- クロスフェードタイムを使いながら選択されている CuelistのどのCuelこも飛んで進めることができます。
- [Goto]はコマンドライン上で使用できます。
 - [Goto]→[#]→[Enter]
 - $[Goto] \rightarrow [#] \rightarrow [Time] \rightarrow [#] \rightarrow [Enter]$



- Skip Forward/Skip Back
 - CuelistにそってCueをスキップさせます。
 (順送り・逆送り)
 - フェードタイムは0秒です。

HH4Xの場合は、ボタンの設定変更が必要です。

記憶済みCueの編集

[Choose]で選択されたマスターのCueを編集する代表的な2つの方法

① Cueエディターを利用する

· [Cue]→[番号]→[Open]

または

· [Cue], [Cue] (素早く2度押し)

[Choose]で選択されたマスターの現在のCueが開きます

どちらの方法もCue再生状態でも再生していなくてもOK

0			distance.								Hog	1 4 PC	
Pale	tes C	uelist	Outp	out Pro	ogrammer		5	6		7	8	9	10
Chose	n Master	- List 2											
Option	IS Play Controls	Learn Timing	View Cue	Enable Timecode	Enable Clock	Follow Cue	Follow Chosen	Insert Link	Renumber		-	2/	
Number	Wat	Nan	ne	Mark		Comment			Fade	Delav	Path	Macros	1
1	->	Cue	1			Warm Loo	k		2s	0s	-		
2		Cue	2		1	Cool Look			2s	0s	-		
t欄のこ ま 青 背	この矢 景色7	E印 が											

Cueの編集 – Cueエディター

光を出しながら編集したい場合は、[Blind]を押して解除します。

0													Ho	g 4 I	PC										-		×
(?) н	elp 🧳	Progra	m 🗾	Output	P P8	arked	Up		Down		Left	Nigh	ıt 问	Сору	Ţ,	Size	5 Mov	e 🕄	Maximise		Focus	🔒 Uni	ock (Close A		Close
Lis	it 2 C	ue 1																									8
	Value	Fade	Delay	Path	Size	Rate	Offse	t Lengt	h Table	NShots	Sour	ce Inte	ellaspot	Follow Current	Follow Next		Next	Cue: 1									
	Edit	Mark Fade	Mark	Show	Show	Fade S Chang	e Comp	act		2																	
Nur	n 🔺 I	ntensity	RGB Inte	Strobe		Position			Colour Mi	kina				Colour 1			Colour Te	Colour Et	Colour		Gobo 1					Gobo 2	
Hui		internality	Blue	Type	Type	Pan	Tilt	Time	Cvan	Macenta	Yellow	Hue	Saturatio	Colour	Shake	Blink	CTO	Colour 13	Mode	Time	Gobo		Shake	Blink	<> Blink	Gobo	\diamond
Int	ellasp	ot								500/	1000/																
101	1	00%								50%	100%	~	~					~									
102	2 1	00%								50%	100%	~	~					~									
103	3 1	00%								50%	100%	~	~					~									
104	1	00%								50%	100%	~	~					~					_				
105		00%								50%	100%	~	~					~					_				
100		00%								50%	100%	~	-					-									
107	1	00%								50%	100%	~	~					~					-				
100	,	0070								50.70	100 /0																

Cueの編集 – Cueエディター

①エディターウィンドウで修正をします。

- 少しでも編集するとエディターウィンドウには次のように表示されます:

Modified ②修正が終わったら [Update]を押します。 Cueがアップデート修正 されエディターが閉じます。



2	Help	Progra	m 📜 (Dutput	P Parke	ad 🔼	Up
List 2 (Cue 1 -	*Modif	ied*				
Value	Fade	Delay	Path	Size	Rate	Offset	Length
Edit	Mark Fade	Mark Time	Show State	Show Palettes	Fade Changes	Compac	t
Num 🔺	Intensity	RGB Inte Blue	Strobe Type 1	P Tvpe P	osition an Ti	t Ti	me C
101	100%						1
102	100%						1
103	100%						1
104	100%						1
105	100%						1
106	100%						1
107	100%						1
108	100%						1

Cueの実行編集 – ②Auto Update

• Auto Updateの手順

- ① 編集したいCueを再生する
- ② 編集するフィクスチャーを選択
- ③ パラメーターを修正
- ④ [Update]を押す



⑤「Auto Update」の{OK}を押す⑥ [Clear]を押す



Cueをコピーするには

• Cueを同じCuelist内でコピーするには:

[Choose]でマスターが選択された状態で

 $[\mathsf{Cue}] \rightarrow [\texttt{\#}] \rightarrow [\mathsf{Copy}] \rightarrow [\texttt{\#}] \rightarrow [\mathsf{Enter}]$



コピー元

コピー先

範囲指定してコピーするには:

 $[Cue] \rightarrow [39] \rightarrow [Thru] \rightarrow [45] \rightarrow [Copy] \rightarrow [119] \rightarrow [Enter]$

※コピー先は存在しないCue番号でOK ※トラッキングデータを含めるには、[Copy]の後にツール バーの{State}を押します。

Cueの削除

- 3つの方法:
 - [Cue]→[#]→[Delete]
 - (マスターが選択されている場合)
 - [List]→[#]→[Cue]→[#]→[Delete]
 - [Delete]+「Cuelist」の「Cue Number」をタッチ

c	hosen	Master	- Lis	st 2											
	Options	Play Controls	Lear Timir	rn ng	View	Frole Timecode	Enable Clock	Follow Cue	Follow Chosen	Insert Link	Renumber	View Timecode	-		
	ambor	Wait		Name		Mari	6	Comment			Fade	Delav	Path	Macros	
1		->		Cue 1				Warm Lool	k		2s	0s	-		
2				Cue 2	2			Cool Look			2s	0s	-		
		11 11 11	11 1	6.11	11 11 11		11 11 11	11 11 11							11 11 11 1

- 指定した範囲のCue削除:
 - [Cue]→[#]→[Thru]→[#]→[Delete]
 - [List]→[#]→[/]→[#]→[Thru]→[#]→[Delete]



Cuelistディレクトリー

- すべてのCuelistは「Cuelist Directory]に記憶され、プレイバックマスターに参照させています。

Cuelist Directoryウィンドウを表示させるには

- [Open]+[List]
- [List], [List]

Cuelistは「Cuelist Directory」内で[Set]を使用する ことで名前を変えられます。

Cuelistの削除と移動



 – [Delete] + {Cuelistディレクト リのリストをタッチ}



 ・作成済みのCuelistをマスターへ割り付け。

 {Cuelist DirectoryのList}をタッチ→ [Move]→割り付
 けたい[Choose]を押す

3種類のCueタイム

0	-							Hog	4 PC	
Palettes	s Cuelist	t Outpu	ut Programm	er 5	6		7	8	9	10
Chosen	Master - L	ist 1								
Options	Play Le Controls Tin	arn View ning Cue	Enable Enab Timecode Cloc	le Follow Follow K Cue Chose	w Insert en Link	Renumber	View Timecode	<u> </u>	E	
Number	Wait	Name	Mark	Comment		Fade	Delav	Path	Macros	
1	3s	Cue 1				2s	0s	-		
2	3s	Cue 2				3s/5s	5s	-		
3	3s	Cue 3				5s	0s	-		
4	-> 3s	Cue 4				2s	0s	-		
5	Follow	Cue 5				2s	0s	-		
6	2s	Cue 6				2s	0s	-		
End										

タイムを入力するには、ダブルクリックします。
 (または、タッチして[Set]キー)

Cueタイミング

- すべてのCueには、3つのタイミング要素があります。
 - Fade Time (フェードタイム) (初期設定は2s 2秒)
 - Cueが次の新たな値に変化するまでに使用する時間パラメーター
 - Delay Time (ディレイタイム) (最初は0sのままでOK)
 - [GO]を押してからCueが実際に始まるまでの待機時間
 - Wait Time (ウェイトタイム) (最初は空欄のままでOK)
 - Cueが自動的に再生されるまで待機している時間。前のCueが再生を 開始するとタイムがカウントダウンを始めます。

※ Cueはフィクスチャーごと、各パラメーターごとに複数のフェード・ディレイ タイムを持つことができますが、ウェイトタイムは1つだけしか設定 できません。

Waitタイムの設定

Waitにはいくつかの種類があります。

 Cueの「Wait」セルを選択し、[Set]を押してください。下図のように、 いくつかのオプションが表示されます。



- ② {Wait}オプションを選択。
- ③ タイムの値を入力
- ④ [Enter]を押す

ワンポイント:

 いくつかの一連のCuelにタイムを一括で入力するには、入力した Waitタイムボックスを最初に選択してそのまま希望のWaitタイム ボックスまでドラッグダウンして[Set]を押して値を入力します

Mark Cue(マークキュー)

Mark CueとはフィクスチャーのIntensityが0%の時にパラメーターのプリセット (準備)をすることができる機能です。 (消灯しているフィクスチャーをスタンバイさせる機能です)

CueでMarkを使うには、

- ① フェード・カットインするCueの「Mark」セルを選択して[Set]を押します。
- Markの種類を選択して値を入力します。(例:Timeを選択して[2]→[Enter])
 Markを入れた前のCueを実行するとMark(スタンバイ)が実行されてオレンジ 文字になります。
- ※ Markを解除する場合は、セルを選択して[Set]を押し、{None}を押してください。

Chosen	Master -	List 1											
			Release	Options	Play Controls	Learn Timing	View Cue	Enable Timecode	Enable Clock	Follow Cue	Follow Chosen	Insert Link	Renum
Number	Wait	Name	Mark	Comme t			Fade	Delav	Path	1	Macros		
1	3s	Cue 1					2s	0s	-				
2	3s	Cue 2					3s/5s	5s	-				
3	3s	Cue 3					5s	0s	-				
4	-> 3s	Cue 4					2s	0s	-				
5		Cue 5	Fade				2s	0s	-				
6	2s	Cue 6	Ford				2s	0s	-				
End			rade										
			Fade Time	None									

コメントマクロ

コメントマクロはコンソールの様々な機能を 実行させるきっかけに使うことができます。

例:別キューリストのチェイス実行、ページめくり

Chosen	Master ·	- Lis	st 1											
Options	Play Controls	Lear Timir	rn ng	View Cue	Ena Time	ble code	Enable Clock	Follow Cue	Follow Chosen	Insert Link	Renumber	View Timecode	-	
Number	Wait		Name			Mark		Comment	P		Fade	Delav	Path	Macros
1	-> 3s		Cue 1								2s	0s	-	GM5:RM1
2	3s		Cue 2					7			3s/5s	5s	-	GL2
3	3s		Cue 3					-			5s	0s	-	
4	3s		Cue 4					-			2s	0s	-	
5			Cue 5			Fade					2s	0s	-	
6	2s		Cue 6								2s	0s	-	GM: Go Master
End	(//)									////				HM: Halt Master
														AM: Assert Master
														RM: Release Master
														FM: Fade Master
														GL: Go cueList
														HL: Halt cueList
														AL: Assert cueList
														RL: Release cueList
														GS: Go Scene

Cuelistオプション

- Cuelistオプションウィンドウを開くには
 - Cuelistツールバーの{Option}を押す
 - ここで開くのは個々のCuelistのオプションです。

Palettes	s Cu	uelist	Outp	out	Programmer		5	6	-		8	9	
Chosen	Master	- List 2			2855								
Options	Play Controls	Learn Timing	View Cue	Enable Timecod	Enable le Clock	Follow Cue	Follow Chosen	Insert Link	Renumber	View Timecode	_	¥-	
Number	Wait	Nan	ne	Ma	rk	Comment			Fade	Delav	Path	Macros	
1	->	Cue	Cue 1		N	Warm Loo	arm Look	2s Os	0s	-			
2		Cue 2				Cool Look			2s	0s	-		
End	111	111	111	11	///	////	1//	111	1///	1///	1//	//////	11

- [Setup] \rightarrow {Preferences} \rightarrow {Cuelist}
 - これから新規で作成するCuelistに対するオプションの デフォルトを設定するには、上記のプリファレンスで行 なってください。

Cuelistオプション

Chosen Master -	List 1 - Playback Options			
Cuelist	Priority		Properties	
Standard	Playback Priority		Use HTP Pile-add Effects	
S Intensity	Persist On Override	Release On Other Go	Is A Chase Reset On Release	
Selayback Rate	Timing		Track Through Loops Cue Only	
Effect Rate	Mark Time	2s	Mark Fade New Cues Mark Time New Cu	Jes
Effect Size	Release Time	2s Global	Mask Playback Select Playback Max	sk
Main	Assert Time	2s Global	Action at end of list Wrap to beginning of list	
	Back Time	2s Global	Action of Go when looping Go next	
	Effect Rate	100%	Action of Halt when halted Back	
	Effect Size	100%	VO Settings	
	Playback Rate	100%	Timecode Source None	
	Clock Settings		Enable Timecode Trigger forwards or	nly
	Enable Clock		Ignore MSC in Supress MSC out	
	Reset to Preferences			

※ この設定は、各キューリストごとに設定します。

Cuelistオプション

hosen Master -	- List 1 - Playback Options	
Cuslict	Priority	
	Playback Priority 🔽 0 🛆 🔲 🧭 Use HTP 🗌 Pile	e-add Effects
	Persist On Override	set On Release
Playback Rate	Track Through Loops	e Only

チェイスを作成する場合は、Cuelistを1つ使います。

- Cue > チェイスの1ステップ
- Cuelist >1つのチェイス

3ステップのチェイスを作成したい場合は、Cueを3つ作成してFadeタイムをOs、Cuelistオプションの [Is A Chase] にチェックを入れます。

※ 速度調整は、Cuelistオプション内で数値入力、または
 [Choose] + [Go] でリズムに合わせて[Go] キーを押すと自動的に
 設定されます。

Cuelist オプション - Standard

各キー・フェーダーの機能を変更することができます。

Chosen Master - List 1 - Playback Options	
Standard Intensity Halt Use Fade Time Trigger Cuelist Macro	
Playback Rate Image: Comparison of the sector of the s	
Effect Size	
Flash fader at Level 100% + Go on flash + Release on off So Latching	olo

※ この設定は、各キューリストごとに設定します。

Cuelist オプション Main

各キーの機能を変更することができます。

- Assert
- Release
- Skip </>
- Back
- Halt
- Play

Chosen Master -	List 1 -	Playback Options
Cuelist	Assert	Assert Vise Cuelist Time
Standard		
Intensity	Kelease	Fade Default Use Cuelist Time
Effect Rate		
Effect Size	H	Skip forward
Main	K	Skip back
		Back Use Fade Time Trigger Cuelist Macro
		Halt Use Fade Time Trigger Cuelist Macro
		Go

※ この設定は、各キューリストごとに設定します。
Cuelist オプションショートカット

	10
• 主要なオプションは[Choose]を押し	
ている間、メインツールバーに表示	
されるので 素早く設定変更を行え	
みり 。	

Choose		Ρ	layback Rate 100%		Effect Rate 100%		Effect Size 100%					
Colour									KIND	ADD	 MAP Page 1	
Pri	ority 0		Persist On Override	Release On Other Go	H Use HTP	🕐 Is Chase	Reset On Release	Cue Only	Mark New Cues	Playback Mask	Release 2s	

Cuelist – ツールバー



- Play controls 画面上で再生ボタンなどを表示
- Learn timing [Go]を押した間隔をWaitに自動記憶
- View cue 現在のCueの中身を見る
- Follow Cue 現在のCueに合わせて画面をスクロール
- Follow Chosen ウィンドウ内容を現在の[Choose]にあわせる
- Renumber 頭からCue番号を振り直す

Page(ページ)

- · Pageとは?
 - Pageは1ページにつき10個の
 Cuelistをマスターへ編成できる
 便利は方法です。
 - 各Pageはプレイバックマスター にどのCuelistが割り付けられて いるかを記憶しているだけです。
 Pageを削除してもCuelistは削除 されません。

(Cuelistの本体はCuelistディレク トリーにあります。)

- · Pageディレクトリーを開くには
 - [Page], [Page]
 - [Open]+[Page]

Page Di	irectory	l						
Set Curr as Te	rent Page mplate	No Template	Capture Activity	Toggle Current Page Activity	Clear Current Page	Guard		_ (∦=)
1 Page 1	2 Page 2	3 Page	4 3 Pa	5 age 4 Page	5 6			9 1
11								
21	22	23	24	4 25	26	27	28	29 3





Page



・新規Pageの作成

- [Page]→[#]→[Enter]
 または:
- Pageディレクトリーの {Guard}をオフにして、空のPageボタンを押します。

・名前の入力

[Set]を押し,名前を入力してから[Enter]を押します。

Page

- Pageの変更(ページをめくる)
 - 5つの方法
 - [Next Page]
 - [Pig] + [Next Page] (逆めくり)
 - [Page]→[#]→[Enter]
 - Pageディレクトリーを開き、Pageボタンを 押す。({Guard}がオフの状態で行なって ください。)



Page

Programming	Page Change Options			
Timing	Page Change Action:	Release All		
P Naming		Release All	5	Remember scale values
		Holdover if Active		
Cuelist	-Cuelist Window Options	Leave in Background		
Scene			Clear follow cu	e on scroll
Virtual Faders				
Recording				
Misc 🖉				

Pageをめくった時のオプション:

• [Setup]→{Preferences}→{Misc}

- Release All:現在のPageにあるCuelistなどをすべてリリースして新しいPageの Cuelistに置き換えます。(標準設定)
- Holdover if Active: Cuelistがアクティブ(Cueの再生中)の場合にそのマスター だけは、リリースされるまで今のページを保持します。
- Leave in Background: 今のCuelistをバックグランドで実行したまま新しい Cuelistをマスターに割り付けます。バックグランドで実行しているCuelistの管 理は、該当のPageに戻るかCuelistディレクトリーで行います。

Fan(ファン)

Fanとは、フィクスチャーごとにパラメーター数値を ずらすことです。

• あらゆるパラメーターをFanするには[Fan]キーを使用します。

Pan/TiltやEffectのOffsetによく使用します。 もちろんその他のパラメーターにも使用できます。



Fanning(ファニング)

パラメーターのファニング

- 何台かのフィクスチャーでシンメトリーまたは集光の場面を簡単に作成するために[Fan]キーを使用します。
- PanとTiltのファンニング:
 - ① プログラムするフィクスチャーを選択
 - ② [Fan]を押しながら
 - ③ PanとTiltのパラメーターホイールを回します。

扇に開いたり集光させたりしてFan機能を確かめてください。





Fanning

ファニングには4つのモードがあります。
 Normal, Start, End, Center

Strobe	COIDUI	Gobo	G000 2	Animate	Prisili	Macro				
Intensity 1 of 2	54	Intensity %, 70%, 85%, 1	00%		Pan			Tilt		
Unpark										
	Start	L End	Centre		Reverse	Shuffle	Reorder			

- 他のパラメーターのファニング
 - カラーミキシング機能があるフィクスチャーでレイン ボーの作成。

例 ColourのHueをファンニングする。

ワンポイント:

これらの数値はパレットに記憶することでCue作成の際に簡単に 呼び出すことができます。

Effect(エフェクト)

- エフェクトとは?
 - あらかじめレコードされたサークル、レインボー等の値の連続的な変化で、それらが適用可能なフィクスチャーで使用できます。

簡単に言うと、グルグル動いたりチャカチャカ色が変わる効果ができます。

Effectディレクトリー

- 「Effect Directroy」ウィンドウには、あらかじめいく つかのエフェクトが登録されいます。
- 「Effect Directory」ウィンドウを開くに は:
 - [Effect], [Effect]
 - [Open]+ [Effect]
- Effectを使うには: ①フィクスチャーを選択 ②ディレクトリーウィンドウから使いた
 - Effectを押す。 ③4つのエンコーダーホイールを使っ てEffectをコントロール。左から:
 - ・ホイール1: Effects Rate
 - ・ホイール2: Effects Size
 - ・ホイール3: Effects OffSet
 - ・ホイール4: Effects Length



Effect Di	rectory								\otimes
Guard		- 2-	3						
1E >circle	2E <circle< th=""><th>3E >square</th><th>4E <square< th=""><th>5E >step</th><th>6E <step< th=""><th>7E can can</th><th>8E fly in</th><th>9E fly out</th><th>10E on mark</th></step<></th></square<></th></circle<>	3E >square	4E <square< th=""><th>5E >step</th><th>6E <step< th=""><th>7E can can</th><th>8E fly in</th><th>9E fly out</th><th>10E on mark</th></step<></th></square<>	5E >step	6E <step< th=""><th>7E can can</th><th>8E fly in</th><th>9E fly out</th><th>10E on mark</th></step<>	7E can can	8E fly in	9E fly out	10E on mark
D	0	0	0	D	D	D	0	D	0
11E off mark	12 IE chaser	13E fader	14E smooth	15C.E blue step	16C.E red step	17C.E green step	18C.E -blue step	19C.E -red step	20C.E -green step
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
21C.E blue fade	22C.E red fade	23C.E green fade	24C.E blue rainbow	25C.E red rainbow	26C.E green rainbow	27C.E rainbow	28E iris step	29E -iris step	30BE iris
0	0	D	0	D	D	D	D	D	0
41									

Effectの調整

- Rate(レート) 速さ
 - EffectのRateは一番左側のエンコーダーホイールで調 整できます。
 - Rate=スピードアップやスローダウンした状態でEffect スピードが維持されるように、比率設定を調整します。 (Effectのスピード調整をします)



Effectの調整

- Size(サイズ) 大きさ
 - Effectのサイズは、左から2番めのエンコーダーホイー ルで調整します。
 - Size=1ステップ長の中でEffectサイズの増減(振り幅) が維持されるように、比率設定を調整します。
 (Effectの振り幅を調整します。)



Effectの調整: OffSet(オフセット) ずらし

- OffSetはEffect周期の中でフィクスチャーはどこからEffectを開始 するか指定します。
 - (エフェクトの開始地点をずらします)
- OffSet
 - 選択したフィクスチャーでEffectにOffSetを使うには、
 左から3番目のOffSetホイールを回します。



FanとSpreadの利用

- Effectをずらしてバラけさせる方法

- [Fan]を押しながらOffSetホイールを回します。
- •ファニングされたOffSetは"#,…"と表示されます。
- 「Effects Spread」ホイールを回してもOK。(Fanキーは押さずに回す)



ワンポイント: 各フィクスチャーに異なったパターンでOffSetを かけるなら、様々なセレクションオーダー、Segmentsや Buddingを使用します。



Effectの調整(応用): Length(レングス)

 Length (パーセンテージ%) は、アクティブである Effect周期の割合を決めます。
 最初のうちは使わなくてOK



Effectの停止

Effectのオフ(停止)

- ① Effects Engineウィンドウの「Table」セルを選択
- [Set]を押す
- ③ Effect Tableメニューから{OFF}を選択
- ④ [Enter]を押す
- ※ エフェクトオフのパレットを作成すると便利です ウシオのポートブログにテンプレートがあるの でチェック!

・Effectのノックアウト(Effectデータを消す)

 $[\leftarrow] + [Effect]$

※この方法だと止まりますが、エフェクトを停止させるための「Off」情報も消去されます。

Effects Engin	Effects Engine									
Euroction	Laver 1									
Function	Table	Rate	Siz							
ALL		5bpm	50%							
All Intensity		5bpm	50%							
All Position										
All Colour										
All Beam										
Intensity	Sine	ibpm	50%							
LED Indigo										
Strobe										
LED Strobe										
Pan	Off									
Tilt	Off									
Cyan										

Effect パレット

Effectパレットの記憶(他のパレットと同じ方法です)

- ① フィクスチャーを選択し、エフェクトを適用してください。
- ② [Record]→[Effect]: Effectディレクトリーウィンドウが 開きます。
- ③ 空いているEffectディレクトリーのパレットを押してくだ さい。
- ※ ColourやIntensityのエフェクトは{Kind Mask}を使ってベースのカラーやインテンシ ティ情報を一緒にパレットに記憶しておくと確実に記憶できます
- 例 [Record]→{Kind MaskでEffectとColourを選択}→{記憶先のパレットタッチ} Effectパレットを記憶する時にカインドマスキングツールバーを使って追加するパラ メーターカインド(種類)を自分で選択します。



Effect & Cue

EffectをCueへ記憶

通常のCue記憶の途中でエフェクトを適用するだけです。

- 手順:

- ①Effectを適用したいフィクスチャーを選択。希望のIntensity レベルや他のパラメーター値を設定します。
- ② [Open]+[Effect]

(ディレクトリーが開いていない場合)

- ③ Effectディレクトリーウィンドウから使用したいEffectを押す
 例: Circle
- ④ エンコーダーホイールで早さ大きさなどを調整。
- ⑤ [Record]→[Choose] でCueとして記憶する。

メインツールバー

- Undo & Redo
 - Undo: RecordやDelete、Clearした後に前の状態に戻す機能です。複数回押すことでその操作回数分戻ることができます。
 - Redo:これによりUndoを押しすぎても逆に進めることができます。[Pig]+{Undo}でも同様



メインツールバー

- Touch(タッチ)
 - Touchは選択されたフィクスチャーで、現在出力しているすべての パラメーターをエディター上に取り込みます。
 - この機能は個々のパラメーターを取り込む時にも使用できます。 マスク(IPCB)を押してから{Touch}を押してください。
 [Beam]→{Touch} [Position]→{Touch}
 [Colour]→{Touch} [Intensity]→{Touch}
 または
 - {Touch}を押したままパラメーターホイールを回します。

Touchはデフォルト値も取り込んだり、抜き取ったりします。

														Mode		
											At	c Page 1	Programmer	Master 10	Ø	2:47 PM
Select	Grouping	Touch	Suck	Out	Rem Dim	Knockout	Flip	Unblock	Undo	Redo	Park	Unpark	Renumber		Ē	Backup

メインツールバー

Knockout(ノックアウト)

Knockoutは選択されたフィクスチャーをノックアウトするために使用します。Knockoutボタンを押すと、選択されたフィクスチャーが Programmerやエディターから削除されます。同様にして個々のパラ メーターもノックアウトして削除することができます。Knockoutボタンを 押しながらノックアウトしたいマスク(IPCB)キーを押してください。

※ 削除されたフィクスチャーやパラメーターはCueやパレットに記憶され ません。

[←]を押しながらノックアウトしたい個々のパラメーターホイールを回 すことでも同様に削除することができます。



Control Panel とPreferences (コントロールパネルとプリファレンス)

コンソールをセットアップ

 コンソールをカスタマイズするための様々な オプションがこれらのウィンドウに備わってい ます。





- Displays
 - モニター解像度の設定
 - 外部モニターまたはタッチスクリーンの有効化
 - タッチスクリーンのキャリブレーション(調整)
- Wings
 - プレイバックウィングの設定
 - プレイバックバーの表示
- Time and Date
- Auto Launch
 - コンソール起動時に特定のショーファイルの自動起動
- HogNet
- FixtureNet (Art-Net, sACN)
- System Info
 - ハードウェア・ソフトウェア情報

Displays
 外部ディスプレイ設定
 タッチスクリーンのキャリブレーション
 ロック画面のカスタム

Control Panel: v	/3.13.1 (b 2885)		
Displays			
Auto Launch	External Monitor 2	Console	External Monitor 1
FixtureNet	Set L	.ock Image 🔀 Rese	et Lock Image
System Info			

• Wings:フェーダー接続設定。増設マスター用のウィング設定

Control Panel: v	3.13.1 (b 2885)	<u> </u>					×
Displays			Docking Assig	nment	Docking Behavior		
	E Playback Bar 0:		None		Leave in place	Dock	
Time and Date	III Playback Bar 1:		None		Leave in place	Dock	
Auto Launch	E Playback Bar 2:		None		Leave in place	Dock	
HogNet	E Playback Bar 3:		None		Leave in place	Dock	
FixtureNet	E Playback Bar 4:		None		Leave in place	Dock	
System Info	E Playback Bar 5:		None		Leave in place	Dock	
	E Playback Bar 6:		None		Leave in place	Dock	
	E Playback Bar 7:		None		Leave in place	Dock	
	E Playback Bar 8:		None		Leave in place	Dock	
					ОК	Cancel	

• Time & Date 時間と日付の設定

Control Panel: v3.13.1 (b 2885)							
Displays	Time:						
Wings	Date:	9 🛆 3月 🔽 🔽 2020 🛆					
Auto Launch	Time Zone:	(UTC+09:00) 大阪、札幌、東京					
HogNet							
FixtureNet							

• Networking – Hog Netアダプター(他コンソールとの接続用)

Control Panel: v3.13.1 (b 2885)								
Dieplaye	Network Adapter	DHCP / Boot Server						
	Intel(R) Ethernet Connection I219-LM	Enable DHCP Server						
vvings	MAC 20:c6:eb:0f:63:ab Type	Wired						
Time and Date	Link State Up Link Speed	1000Mbps						
Auto Launoh	Rx Packets 2154 Tx Packets	1779 Use custom address range						
Auto Launch	Rx Errors 0 Tx Errors							
Pres HogNet	Rx Drops 0 Tx Drops	Address Range Start 172.31.128.1						
FixtureNet	O Use default IP settings	Address Range End 172.31.191.255						
Diagnostics	O Obtain an IP address using DHCP							
System Info	O Use custom IP settings							
	IP Address 172.31.0.1 Gateway	172.31.0.1						
	Netmask 255.255.0.0 DNS	127.0.0.1						

 Networking – Fixture Netアダプター (Art-Net、sACN、ビジュアライザー用)

Control Panel: v	3.13.1 (b 2885)		
Displays	Network Adapter		
	Intel(R) Ethernet Connection I219-LM		
vvings	MAC 20:c6:eb:0f:63:ab	Type Wired	
Time and Date	Link State Up	Link Speed 1000Mbps	
Auto Launch	Rx Packets 2299	Tx Packets 1908	
Auto Launch	Rx Errors 0	Tx Errors 0	
Pra HogNet	Rx Drops 0	Tx Drops 0	
FixtureNet	O Use default IP settings		
Diagnostics	O Obtain an IP address using DHCP		
System Info	O Use custom IP settings		
	IP Address 10.0.0.1	Gateway 10.0.0.1	
	Netmask 255.0.0.0	DNS 127.0.0.1	

 Diagnostics – コンソールのハードウェアチェックツール (ショーファイルを起動する前のHogStart画面からControl Panelを開いた時のみ使用できます)

Control Panel: v3.13.1 (b 2885))
 Displays Wings Time and Date Auto Launch Auto Launch HogNet FixtureNet Diagnostics System Info 	

System Information

正常な状態をスマホのカメラで記録しておく



User Preferences - User A					
Appearance	Theme				
(()) Sensitivity	Colour Scheme				
Key Timings	Lighting Levels				
Trackball	Use Blue Desklights				
Programming	Sleep Time				
Timing					
Scene					
Batch					
Virtual Faders					
Recording					
Misc					
Import	Export				

Console

- Appearance
- Sensitivity
- Key timings
- Trackball Settings
- Edit
 - Programming Defaults
 - Default Timing
 - Default Naming
- Playback
 - Cuelist
 - Scene
 - Misc.

ワンポイント: Preferencesで設定した 内容は別のショーでも取り込むことが できます。

• Appearance (外観に関する設定) 手元灯りなどはここではなく、[Setup]を押しながらホイールを回します。

User Preferences - User A							
Appearance	Theme	Formatting					
((+ 1)) Sensitivity	Colour Scheme: Dark	Date Format: dd/mm/yy					
🕙 Key Timings	Lighting Levels	Time Format: 12 Hour					
Trackball	Use Blue Desklights	Input					
Programming	Sleep Time: Never	Use Internal Keyboard					

• Programming

User Preferences - User A							
	Preview Editors		Confirm Before				
	Close on Update	Close on Clear	Deleting directory items				
Key Timings	Update on deactivate	Open as inactive	Unattaching from template page				
Trackball	Select all fixtures when ac	tivated	- Misc				
Programming	Default Blind State:	Blind	Front palette window when kind pressed				
	Intensity Bump Button Step		Front cuelist/scene window when choose pressed				
P Naming	Button Delta:	10%	Reset segments and buddying on clear				
Cuelist	Encoder Wheel Button Option		Automatically show kinds masking toolbar				
Scene	Button Options:	Adjust By One	Disable Rem Dim Button				
Batch							

• Default Timing & Naming

ับ

ser Preferen	ces - User /	4									
	Function	E-d-	Delevi	Dath	0						
📃 Appearance	Global Tim	Fade ing	Delay	Path	Sync	Θ					
	All	2s	0s	-		<i></i>					
(())) Sensitivity	Kind Timin	g			1 A V	Θ					
	Intensity	-	-	-							
Key Timings	Position	-	-	-							
	Colour	-	-	-		<u></u>					
Trackball	Effect Tim	- ing	-	-							
	All	-	-	-	Function & Fixtu	ire					
Programming	Intensity	-	-	-	_		_	A			
$ \mathbf{n}_{-} $	Position	-	-	- Use	r Preference	s - User /	A				
	Colour	-	-	-							
	Beam	-	-				Create label:	Copy label:		С	creat
Naming					Appearance						-
						Group:	&D &N	Copy of &o		Effect: 8	&D 8
				((t)) Sensitivity						
				6		Intensity:	&D &N	Copy of &o	$\mathbf{\nabla}$	List: 8	&D 8
				C	Cey Timings						
					S	Position:	&D &N	Copy of &o		Cue: 8	8D 8
					Trackball						
					D	0-1		One of the		0	
					Programming	Colour:	&D &N	Copy of &o		Scene:	&D 8
				1	Timina						
						Beam:	&D &N	Copy of &o		Macro: 8	&D 8
				e	Mansing						
				レ ア	Naming	Kinds:	&D &N	Copy of &o	∇	Macro Step: 8	&D 8
					Cuolist						
					Gueirst					Page:	20.0
					Scene					Fage.	
					Batch					View: 8	&D 8

Preferences Window Cuelist Options 新規で作成されるCuelistに適用されます。

User Preference	es - User A				
				Properties]
Appearance	Cuelist	Playback Priority			Pile-add Effects
((C)) Sensitivity	Standard Standard				
Key Timings	S Intensity	Persist On Override	Release On Other Go	Is A Chase	Reset On Release
Trackball	Playback Rate	Timing		Track Through Loops	Cue Only
Programming	Seffect Rate	Mark Time	2s	Mark Fade New Cues	Mark Time New Cues
Timing	Effect Size	Release Time	2s Global	Mask Playback	Select Playback Mask
Naming	Main	Assert Time	2s Global		
Cuelist		Deels Trees		Action at end of list	Wrap to beginning of list
Scene		Васк Пте	Giobal	Action of Go when looping	Go next
Batch		Effect Rate	100%	Action of Halt when halted	Back
Virtual Faders		Effect Size	100%	//O Settings	
Recording		Playback Rate	100%	Timecode Source	None
Misc		Clock Settings			
· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·				0:00 Enable Timecode	Irigger forwards only
				Ignore MSC in	Supress MSC out
			changes to all existing Cuelists		
			- onangoo to an existing ouchsis		

※ 既存のCuelistにも設定を適用したい場合はオプションにチェック
Preferences Window

Misc(ミスク) その他の設定

User Preference	es - User A		
	Playback Bar Options		Startup Macro
() Appearance	Show cuelist numbers	Show cue times	Startup Macro:
	Show cue numbers	Show cue names	Grand Master Options
Trackball	Highlight template		Flash Key Action: Zero
Programming	Page Change Options		Enable Fader
Timing	Page Change Action: Release All	Leave Inhibitive Masters in Background	Enable DBO Key
P Naming	Remember intensity v	alues Remember scale values	CITP Preview Fetch Options
Cuelist	Cuelist Window Options		Preview Fetch Option: Automatic
Scene		Clear follow cue on scroll	
Batch			

PIN Lock (PINロック) Pinコードロック (初期設定:1234) ユーザーはパスコードロックを手動で設定する ことで、4桁の数字を入力しないとコンソールソ フトウェアにアクセスできないようにできます。



トラブルシューティング機能

- DMX
 - DMXの値をそのまま表示。
 - · [Setup] \rightarrow {DMX}
- · Processesウィンドウ
 - Not Respondingになったプロセスのリスタート
 - · [Pig] + [Open] + [← : Backspace]
- ・ Networkウィンドウ
 - ネットワークに接続された機器などを表示
 - [Setup] \rightarrow {Network}

DMX Outputウィンドウ

- 各ユニバースごとにパッチされたチャンネルのDMX値 (0-255)を表示します。
- {Test}ボタンを使うとチャンネルチェック可能

Dmx Output												
1: D	P 8000		Output 1		Zet to	o ArtNet	Input S	et to Hog	Net Inpu	t	Test	
Addr	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
0												
10												
20				0	255	0	0	0	0	0		
30	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0		
40	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0		
50	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0		
60	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0		
70	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0		
80	0	0	0									
on												

Launched Processesウィンドウ

- このウィンドウを開くには:
 - [Pig] + [Open] + [\leftarrow : Backspace]
 - [Setup] \rightarrow {Processes}

State欄に「Not Responding」があったら右クリックして {Restart} で復帰

۲										Ho	g 4 P	שי								-		_ I × 🥥
P Help	Program	Output	P P	arked	L Up		Down	L،	eft 🚺	Right	Ō	Сору	S	Size 🕻	🚰 Mov	•	Maximise	F	ocus	Unlock	Close A	I 🗙 Close
		Launch	ed Proc	esse	s															8		
		Name	State	Pid	Command L	ine																
		fpdriver	Running	7276																		
		launcher	r Running	6828																		
		server	Running	1424	-port=6600	-netnum=	1 "-showpa	ath=C:/User	rs/Paul Ha	ancock/Do	cuments/F	^{Flying} Pig	Systems/H	og 4PC/Sł	hows" "-st	howname=	Training 2	2012_09-6-	-2012_6P	PM"		
		playback	k Running	6536	-port=6600	-nodeid=1	-netnum=1															
		desktop	Running	3092	-port=6600	-nodeid=	1 -netnum=	1														
		dp8k	Running	7924	-port=6600	-instance	=1 -consol	e														
		区 aı	uit															S	ж			
Strobe	Colour	Gobo	Gobo	o 2	Animate		Prism	Macro	D,											Enable	Mode	Control
Effecte		Effects Rate				Effe	cts Size		Ŷ		Effect	ts Offse	t	X		Effect	ts Lengt	h				

Networkウィンドウ



- ネットワーク上の機器と機能を確認
- 開き方 :[Setup]→{Network}
- プロセッサーのArt-Net, sACN, Widgets, Timecode, MIDIなどの設定を{Settings}ボタン から行うことができます。

Output(出力)の設定

本体のDMX出力の設定:Widget Internal
 本体のArt-Net・sACNの設定

Refresh Rate (Hz): 25 Inter-slot Time (us): 0 0 20 Refresh Rate depends upon Inter-slot time. Remove Mapping Remove Mapping Image: Add Mapping Image: Remove Mapping Port SACN Channel Cr License Universe Universe Type Destination Port SACN Channel Cr 1 1 A Widget Internal 1 2 2 B Widget Internal 2 2 C Widget Single Widget 8484 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1	Output								
Inter-slot Time (us): 0 0 20 Refresh Rate depends upon Inter-slot time. Add Mapping Remove Mapping License Universe Universe Name Type Destination Port SACN Channel Cr Name Vidget Internal 1 2 2 8 Vidget Internal 2 3 3 0 Vidget Single Widget 8484 1	Refresh Ra	ute (Hz): <mark>25</mark>							
Refresh Rate depends upon Inter-slot time. Add Mapping Image: Remove Mapping License Universe Universe Type Destination Port SACN Channel Ch 1 1 A Widget Internal 1 Priority Channel Chan	Inter-slot Ti	me (us): 000	0 20						
Add Mapping Emove Mapping License Universe Universe Type Destination Port SACN Channel Cf 1 1 A Widget Internal 1 Priority Priority Cf 2 2 B Widget Internal 2 Priority	Refresh Rai	te depends upon	Inter-slot time.						
License Universe Universe Type Destination Port sACN Channel	Add Ma	apping 🔀 R	emove Mapping						
Image: Internal Image: Internal <th< th=""><th>License</th><th>Universe</th><th>Universe</th><th>Туре</th><th>Destination</th><th>Port</th><th>SACN</th><th>Channel</th><th>Cha</th></th<>	License	Universe	Universe	Туре	Destination	Port	SACN	Channel	Cha
2 2 B Widget Internal 2 3 3 C Widget Single Widget 8484 1	1	1	A	Widget	Internal	1	Phoney	Priority	Oni
3 3 C Widget Single Widget 8484 1	2	2	В	Widget	Internal	2			
	3	3	C	Widget	Single Widget 8484	1			
				Imager	Cardio Midder 0404				
						\$			
	•					æ			

コンソールのシャットダウン

• [Setup]→{Quit}

Strobe	Colour	Gobo	Gobo 2	Animate	Prism	Macro						Enable	Mode	Control
Effects		Effects Rate Effects Size 50m 50%				Effects Offset E			Effects L 1009	Effects Length 100%				
											MAP Page 5	Programmer	Master 5	🔊 11:59 AM
Control Pnl	Preferences	Network	Shows	Patch			Dmx	Processes					Lock	Quit

- {Log Off} ショーを終了してスタート画面へ戻る
- {Restart} コンソールの再起動
- {Shut Down} コンソールの電源を落とす

※ Hog4シリーズでは常にショーファイルを保存しているので、最後に 「保存」の操作は必要ありません。 バックアップ(アーカイブ)は随時USBメモリなどに取ってください。



より詳しい情報は

– ETC / High End Systems

https://www.etcconnect.com/Products/Live-Events/Hog-4-Consoles/

- ウシオライティング サポートサイトとブログ