HOG4 Basic Training





HOG 4

- 角度調整可能な17インチワイドスクリ ーンを2面搭載。10点マルチタッチ
- 7インチディスプレイを新たに搭載。
 10点マルチタッチ
- 3面の外部ディスプレイ接続に対応
- 12個のLCD付きファンクションキー
- ジョグシャトルエンコーダー
- 11本のモータライズフェーダー
- 3-Axisトラックボール
- SSD搭載
- 5個のエンコーダー
- DMX Processor 8000を内蔵
 - 8ユニバースのDMXダイレクト出力
 - 追加で8ユニバースのWidgetによる拡張

HOG 4 -18

 基本能力はHOG4同等でハードウェア をリニューアルした最新コンソール



- ダイレクトArt-Net/sACN出力 (16ユニバース可能)
- キーボード内蔵
- Intensity・Rateホイール
- DMX Widgetとの互換性
- CD/DVDドライブ搭載
- USBポート(8つ)
- SMPTE/MIDI ポート搭載
- Capture ヴィジュアライザーライセンス 付属
- ロードケース



Full Boar 4

- 15.6インチワイドスクリーンを2面搭載。10点マルチタッチ
- 2面の外部ディスプレイ接続に対応
- 12個のLCD付きファンクションキー
- 11本のモータライズフェーダー
- 3-Axis トラックボール
- SSD搭載
- 5個のエンコーダー
- 4ユニバースのDMXダイレクト出力
- 追加で8ユニバースのDMX Widgetによる拡張
- ダイレクトArt-Net/sACN出力 (12ユニバース可能)
- DMX Widgetとの互換性
- USBポート(5つ)
- SMPTE/MIDI ポート搭載
- Capture ヴィジュアライザーライセン付属
- ロードケース

Road Hog 4

- 22インチワイドスクリーンを搭載。10点マルチタッチ
- 1面の外部ディスプレイ接続に対応
- コンパクトなボディー
- 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
- 4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 (8ユニバース可能)
- DMX Widgetとの互換性
- USBポート(5つ)
- Capture ヴィジュアライザーライセン付属
- オプション: SMPTE/MIDI ポート用Widget
- オプション:ロードケース



Hedge Hog 4 シリーズ

- 12インチワイドスクリーンを搭載。
- 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2ユニバースまたは4ユニバースのDMX Widgetによる拡張
- ダイレクトArt-Net/sACN出力 (4または6ユニバース可能)
- 外部ディスプレイ対応(一部モデル)
- 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
- オプション:ロードケース、アップグレードライセンス



Hoglet 4



- 1つにまとまったHog 4PCのためのプレイバックコントロール
- コンパクト軽量なボディ
- 12個のファンクションキー
- 10本のフェーダー
- 4個のエンコーダー
- 4ユニバースのDMX出力
- 外付けWidgetまたSuperWidgetを4ユニバース追加可能
- Hog4 PCインストールパソコンとUSBケーブルを介して接続
- 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 接続時)
- 無制限のDMXチャンネル拡張(イーサネットに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のみに対応(v3.12.0以上の場合)

HOG 周辺機器

USB DMX Super Widget -

USB DMX Widget

USB MIDI/SMPTE Widget



HOG 4 周辺機器



-HOG OSは、合計90本のマスターフェーダーに対応 (オンボード10本+拡張80本)

DMX Processor 8000 (DP8000)



- Hog-Netを通してコンソールと接続
- 1台につき16ユニバースの処理能力(8192チャンネル)
- DMX 5ピンXLR出力を前面に8つ搭載
- Art-NetとsACNを背面のイーサネットコネクターから出力
- DMX Widget、Super Widgetを背面のUSBポートに接続してDMX拡張が可能。前面のポートと合わせて合計16ポートのDMX出力
- Art-Net、sACN、DMXを組み合わせて最大16ユニバースまで対応

HOG 4 ソフトウェア概要

- HOG 4, Full Boar 4, Roadhog 4、Hedge Hog4、
 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



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 4つのエリア



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						(8	
	Show	Location					Satur Cart	
	Look In:	Shows					Setup Goto Set	
	Name	Description	Created	Modified				Ļ
							$\begin{array}{c ccccccccccccccccccccccccccccccccccc$	
							$\begin{array}{c ccccccccccccccccccccccccccccccccccc$	
								1
	File name	Training 2012						
	Comment	Hog 4 Show						
					Finist	Cancel	2	

New Show

ショーファイル起動直後のデフォルト画面

0 Hog 4 PC		Hog 4 PC	_ = = × 0
Palettes Cuelist Output Programmer 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14	14 >> View P Help Arborn T Output P Parket	a 🔺 Up 🔽 Down 🗹 Left 🕨 Right 💭 Copy 📢 Size 🛫 Move 👬	Maximise 🥅 Focus 🗋 Unlock 🕅 Close All 🗙 Close
Grand Page 1			
Master Poytock 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10			Abc Page 1 Programmer Master 10 🥥 2:47 PM
Fol Rate	Select Grouping Touch Suck	Out Rem Dim Knockout Flip Unblock Undo Redo	Park Unpark Renumber Backup

各部の概要は補足資料を御覧ください

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」





- 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]
- ---またはPOS:このボックスは、トラックボールが 何モードであるかを示しています。
- 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)

													Enable	Mode	Control
														11	0 0.47 PM
Select	Grouping	Touch	Suck	Out	Rem Dim	Knockout	Flip	Unblock	Undo	Redo	Park	Unpark	Renumber	Master 10	Backup

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DP8000を接続する際に使用します。卓単体で使用する場合は殆ど気にしなくて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
- **DP 8000**



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	Windov	v					- 1- 1- 			_		_				_				X
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	X	AutoPatch	Export User Types
Nun 🗎	- Note		DP	🛎 Patch	🖹 Pat	tch Type	Patch	Note	IP Address	Off	fset	Swp Axes	Pan Inve	ert Tilt Ir	nvert Ir	ntensity 9	%			

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。

- シ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。

②[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



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₃₀ タートチャンネル 51にパッチします。

「Fixture Window」ツールバー

	Fixture Window																		\mathbf{X}
	Add Patch @ Patch nxtures Patch @ Media	Unpatch	Apply Patch	Remove	Replicate Fixtures	Change Type		Refresh Media	Edit Fixtures	Fixture Builder	Auto Palettes	Auto Kind	Show Details E	View In By DP P	nport Patch	Export Patch	1	AutoPatch	
~	SolaFrame 1000																		
	Nun 🖦 Note	DP	🛓 Patch	🛓 Pat	ch Type 🚦	Patch	Note	P Address	Off	set	Swp Axes	Pan Inve	rt Tilt Inv	ert Inter	nsity %				
	SolaFrame 1000												1 E						
	1	1: DP 800	0 1:1	Fixt	ure						No	No	No	1009	%				
	2	1 DP 800	0 1 49	Fixt	ure					111	No	No	No	1009	%				

- Fixture Schedule
 - 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をアンパッチします。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DPに送信
- Remove (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ものに変換します。
- 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
- View by DP
 - DMXプロセッサー単位でパッチの詳細を
 DMX系統ごとに表示 31

「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	-											Hc	og 4 l	PC											[-		×
Palettes	Cue	list	Output	Progra	ammer	r-	5	6	3	7	-	8	T	9	Y -	10	11	1	12	-	13	7	14) — »		Vie	w
Edit Eixtu	res		A			<u> </u>		<u> </u>			-				÷							-		<u> </u>			R
E Cost hu			Y	Y) De	aition			Y	Y		Colour	Colour	Colour		Straha		Caba		Caba	Caba	Caba 2	Coho	Caba 2			
Function			Intensity Pan	Ti	ilt 7	Time	Cyan	Magenta	Yellow	СТО	Colour	Fx	Time	1 Blink	Strobe	Mode	Gobo	<> G000	Gobo 2	2 <>	Blink	Blink	Blink	<> Blink	Zoom		
																							() ()				
by pot	Num	A Rele	easa Feature	🔺 De	efault I	Min	Max	Max Spe	e Offset	Default P	Slot 1	Slot 2	Slot 3	Slot 4	Slot 5	Slot 6	Slot 7	Slot 8									
	101	Yes	Intensity	0 9	% 0	%	100 %	0 s	0 %	Linear	///				///												
	102	Yes	Intensity	0 9	% 0)%	100 %	0 s	0 %	Linear																	
	103	Yes	Intensity	0 9	% 0)%	100 %	0 s	0 %	Linear									1							÷.,	
	104	Yes	Intensity	0 9	% 0)%	100 %	0 s	0 %	Linear						N 8 8			1								
	105	Yes	Intensity	0 9	% 0)%	100 %	0 s	0 %	Linear									4								
	106	Yes	Intensity	0 9	% ()%	100 %	0 s	0 %	Linear									4								
	107	Yes	Intensity	0 9	% 0)%	100 %	0 s	0 %	Linear									4								
	108	Yes	intensity	0 9	% ()%	100 %	0 5	0 %	Linear			X // //				X // //										
	101	Ves	Pan	0 °		270 °	270 °	0.5	0.0	Linear																	
	102	Yes	Pan	0 *		270 °	270 °	0.5	0 °	Linear																	
	103	Yes	Pan	0 *	-	270 °	270°	0 s	0 °	Linear									7								
	104	Yes	Pan	0 °		270°	270°	0 s	0 °	Linear		111				111			7								
	105	Yes	Pan	0 °	-	270°	270°	0 s	0°	Linear		×///						X///	7								
	106	Yes	Pan	0 °	-	270 °	270 °	0 s	0 °	Linear									2								
	107	Yes	Pan	0 °	· -	270°	270 °	0 s	0°	Linear																	
	108	Yes	Pan	0 °	-	270°	270°	0 s	0 °	Linear																	
	Tilt					105.0	105.0																				
	101	Yes	1 III	0 -	-	135 *	135 *	0 s	0.	Linear									-								
	102	Yes	Titt	0.	-	135 -	135 *	0.5	0.0	Linear									-								
	103	Vee	Tilt	0.0	-	135 *	135 *	0.0	0.0	Linear									-								
	104	Yes	Tilt	0 *		135 °	135 °	0.5	0 °	Linear									-								
	106	Yes	Tit	0 *	-	135 °	135 °	0 s	0 °	Linear									÷								
	107	Yes	Tilt	0 *	-	135 °	135 °	0 s	0 °	Linear	111																
	108	Yes	Tilt	0 °	•	135 °	135 °	0 s	0 °	Linear																	
	Position	n Time																									
	101	Yes	Track	10	0% 1	00 %	100 %	0 s	0 %	Linear									6								
			Use Global																4								
	102	Yes	Track	10	0% 1	00 %	100 %	0 s	0 %	Linear									4								
	_		Use Global	10	0.96 1	00.94	100.96	0.0	0.96	Linear									4								
	103	Yes	Use Global	10	0 /0	100 76	100 %	0.5	0 70	Linear									÷								
			Track	10	0 % 1	00 %	100 %	0.5	0 %	Linear									7								
	104	Yes	Use Global				100 10			Lindan									7								
	405	Vee	Track	10	0% 1	00 %	100 %	0 s	0 %	Linear						111			7								rece
	105	Yes	Use Global		1.1.1	//		8111					811	111		111		111	2								
Grand Maste	Page r Playb Rat	e 1 ack e	1		2		3	<u>ک</u> ر	4		5		6		7		8		9		10						

「View By DP」ウィンドウ

ユニバース(DMX・Art-Net・sSCN)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)際に使用します。

0								Hog 4	4 PC									7 🗙 🥥
P Help	Programmer	🖉 🕅 🛛 Out	put Par	ked 🔼 Up	Down	Lef	ft 💽	Right	Сору	Siz	e 🛃 Move	Maxi	imise 🔽 Fo	cus 📔 U	nlock	Close /	AI 🗙	Close
Fixture Win	dow					-					<u>^</u>							\otimes
Clone Un	patch Clone	Unpatch	1: DR 8000	Universes Univ	verses Universes	Universes	Fixture	Batch @ U	npatch	he Datab	Replicate Char	nge Edit	Fixture Auto	Auto V	iew		% -	
Universe Un	niverse DP	DP	1. DF 0000	1-4	5-8 9-12	13-16	Schedule	Patente	@ Appr	y Patch Remov	Fixtures Typ	e Fixtures	Builder Palette	es Kind By	y DP		% -	
Universe 1 Start Type		Univ Num Start	erse 2	Num	Universe 3 Start Type		Unive Jum Start	rse 4		Univer Num Start	se 5 Type	Num	Universe 6 Start Type		Num	Jniverse 7 Start Type		
1 Intellaspot	t	101 1	Studio Beam	201	1 512 Free Chai	nnels	1	512 Free Ch	annels	1	512 Free Channels	Thum:	1 512 Free (Channels	1	512 Fre	e Channe	ls
42 Intellaspot	t	102 17	Studio Beam	202														
83 Intellaspot		103 33	Studio Beam	203														
165 Intellaspot	L ·	104 49	Studio Beam	204														
206 Intellaspot	t ·	106 81	Studio Beam	206														
247 Intellaspot	t i	107 97	416 Free Chann	els														
288 Intellaspot	t l	108																
329 104 Free 0	Channels	_																
																		3
	r r		Y	Ŷ	Y	Y								(γ		Y	
Strobe	Colour	Gobo	Gobo	2 Animate	Prism	Macro								Enat	ble	Mode		Control
Intensity		Intensi	ty	X	Pan				Tilt		Rate Random		LED Strobe	Rate Random			Strobe	
1 of 2														Random Sync	:			
		_											MAP Page 1	Program	ner	Master 10	\oslash	4:44 PM
Select	Grouping	Touch	Suck	Out	Rem Dim	Knockou	ıt	Flip	Unblock	Undo	Redo	Park	Unpar	rk Renun	nber		E	Backup

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。

	Fixt	ure V	Vindov	1																				
	A Fixt	dd tures F	Patch @	Patch Media	Unpatch	Арр	bly Patch	Remo	Replicat Fixtures	e (s	Change Type		Refresh Media	Edit Fixtures	Fixture Builde	Auto Palettes	Auto Kind	Show Details	View By DP	Import Patch	Export Patch	×-	AutoPatch	
	Sola 1	aFrame 1000																						
		Nun 🖦	Note		DP	Ξ.	Patch	1	Patch Type	1	Patch I	lote	P Address	Of	fset	Swp Axes	Pan Inve	rt Tilt li	nvert	Intensity 9	6			
_ <	SolaF	rame	1000																	- Θ				
	1				1: DP 800	00	1: 1		Fixture							No	No	No		100%				
	2	6			1. DD 800	00	1.49		Fixture							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。
- DP
 - ネットワーク上のどのDP8000にフィクスチャー がパッチされているかを表示。本体内蔵は1
- Patch
 - フィクスチャーがDP8000のどの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。
- Invert Axes
 - Pan/Tiltそれぞれの最大値と最小値を卓から 反転することができます。
- 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)
- Parked
 - フィクスチャーの特定の値が舞台上でパーク されているかどうかの情報を表示。



※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。



P Help Nrogr	amme 🕅 🛛 Output	P Parked	▲ υ _P		Down	Lef	Hog Right	4 P	С С0
Show Manager		_	_						
Current Show	Information Filename on Server Server Address	r: Training 2012 6: 127.0.0.1:6600							
Rile Browser	L'escription of Show	r: Hog <mark>4</mark> Show							
	Backup	Take a snapsh show for safe	ot of your curre keeping	nt					
	Merge Show	Merge program from another V	nming and library Vholehog show	/ informatio	n				

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: 🛅 Shows			▼ 🛃 🤇 🗌		
Name	Description	Created	Modified		
Training 2012	Hog 4 Show	9/6/2012 2:26:3	5 PM 9/6/2012 5:42:39 PM		L L
Training 2012_09-6-2012_3PM_t	bck Hog 4 Show	9/6/2012 2:41:03	3 PM 9/6/2012 2:41:03 PM		()
					+
					()
File name: Training 2012_09-6-2012_0	6PM_bck				
Comment: Hog 4 Show					
ing rener					
			💽 ок	Cancel	

review Pac

ixel Mapping Packages
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

Show Manager			
Current Show	Look In: Shows		
Show Settings	Name	Name	
	- Shows	NewShow	
	+ Libraries	NewShow_bck	
	+ Preferences	▶↑全庫のア	7イコンが日 印です
File Browser	🕀 🛅 Logs		
	+ C Reports		イートノーナナー ク
	+ Exports	4 4 0 パー	コンはエリータ
	🕀 🚰 Desktop		
	⊕- 🔚 Window (C:\)		
	⊕- 🚑 USB (D:\)		
	⊕- 🛖 USB (E:\)		
	+ 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

- {Max} 最大化
- {Move} モニター間移動
- {Size} サイズ変更
- {Copy} コピー
- {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 自分の好きなようにコンソールのモニターの ウィンドウをアレンジします。 [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	a property of						llog	475						A CONTRACTOR OF	_ 🛛 🗙 🥥
Palettes	Cuelist	Output	Programmer	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	»	View

ビューの呼び出し

・ツールバー上の呼び出したいビューボタンを押します。
 または左タッチスクリーン上のボタンを押します。



• 【おすすめ】 ショートカット: [Open] + [0, 1~9]

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

View	vs Directo	ry				
Gua	ard	- 3				
1 Palette	2 Master	3 Kinds	4 Output	5 Programme	6 Commands	7
10						
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) ただし、ParkされているIntensityは除きます。
 - ・ グランドマスター専用フェーダーを使用する機種
 HOG 4; Full Boar 4; Playback Wing 4
 - ・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

ライブラリーモデル

Real World Value(リアルワールドバリュー)

- フィクスチャーの各パラメーターは、PanとTiltは度数、Strobe(ストロボ)はHz(ヘルツ)、GoboローテーションはRPM、色補正にはK(ケルビン)などの単位を用いて表示されます。
- リアルワールドバリューは選択された異なる機種のパラメーター を同時に調整可能にして、プログラミングをスピードアップします。
- Cuelcプログラムされた情報はリアルワールドバリューとして記憶 されます。これによりショーで既にプログラムされたフィクス チャーを他機種へ置き換えることが容易に行えます。

Strobe	Colour	Gobo	Gobo 2	Animate	Prism	Macro		Total.					Enable	Mode	Co	ontrol
Position		Intensity 0%			Pan 26°			Tilt 41°			Position Time 100%					
Beam Colour Inter	nsity Position										Abc	Page 1	Programmer	Master 10	\oslash	6:20 PM
Select	Grouping	Touch	Suck	Out	Rem Dim	Knockout	Flip	Unblock	Undo	Redo	Park	Unpark	Renumber		Ва	ackup

「Programmer(プログラマー)」

「Programmer」ウィンドウ

「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触っ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。

Progra	mmer																									1000	8
Value	Fade	Delay	Path	Siz	e Rat	e Offs	et Leng	gth Tab	le NSho	ots Inte	ellaspot																
Edit	Show Palettes	Fade Change	Com	pact		E																					
Num 📥	Intensity E	RGB Inte Silue	Strobe Type	Type	Position Pan	Tilt	Time	Colour I Cvan	Mixina Macenta	a Yellow	Hue	Saturati	Colour 1 c Colour	Shake	Blink	Colour T CTO	Colour F:	Colour Mode	Time	Gobo 1 Gobo	0	Shake	Blink	<> Blink	Gobo 2 Gobo	<	Shake Bli
Intellas	oot																										
-	-	-						-	-	-																	
					_		_	_																		_	

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





「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

Outp			4																									\otimes
Sh Pale	ow ettes C	ompact			Ef	fects S	ources	Intellaspo	t Studio Beam																			
Num 4	 Inter 	isity Blue	Stru. Type	Type	Position Pan	Tilt	Time	Colour N Cvan	lixino Macenta	Yellow	Hue	Saturatio	Colour 1 Colour	Shake	Blink	Colour 2 Colour	Colour 3 Colour	Colour To CTO	Colour F:	Colour Mode	Time	Blink	Gobo 1 Gobo	~	Shake	Blink	<> Blink	G
Intell	aspot																											
101	1009	6 0%	open Me	OHz	-01	-0°	Track 10	100%	100%	0%	\sim	~	open	OHz	off	111	111	5800K	~	Normal	Track 10		breakup	5rpm	OHz	off	off	op
102	1009	6 0%	open Me	OHz	0*	0.	Track 10	100%	100%	0%	~		open	0Hz	off	111	11 11 11	5800K	140	Normal	Track 10		breakup	5rpm	OHz	off	off	op
103	1009	6 0%	open Me	OHz	01	0*	Track 10	100%	100%	0%	~	~	open	OHz	öff	111		5600K	~	Normal	Track 10	K	breakup	5rpm	OHz	off	öff	op
104	1009	6 0%	open Me	OHz	0°	0°	Track 10	100%	100%	0%	~	1	open	OHz	off	1111	1111	5600K	1.00	Normal	Track 10		breakup	5rpm	OHz	off	off	op
105	1009	6 0%	open Me	OHz	-0°	-0°	Track 10	100%	100%	0%	\sim	~	open	OHz	off		21212	5800K	~	Normal	Track 10		breakup	5rpm	OHz	off	off	op
106	1009	6 0%	open Me	OHz	0	0.*	Track 10	100%	100%	0%	~	140 C	open	OHz	off			5800K	200	Normal	Track 10		breakup	5rpm	0Hz	off	off	op
107	1009	6 0%	open Me	OHz	01	0*	Track 10	100%	100%	0%	~	~	open	OHz	öff	111		5600K	~	Normal	Track 10		breakup	5rpm	OHz	off	off	op
108	1009	6 0%	open Me	OHz	-0°	0°	Track 10	100%	100%	0%	~	~	open	OHz	off	111	111	5600K		Normal	Track 10	10	breakup	5rpm	OHz	off	off	op
Studi	o Beam	1	(c		1912	13		102	1.5		12	12	8			18	10			8-11-11-	34	12						
201	0%1	lech	open Me		01	0*		0%	0%	0.%	100	~	100	111		1	~	111	~	111	Track 10)(off						1
202	0%1	lech	open Me		01	0*		0%	0%	0%	~	~	~			1 ~	~		~		Track 10)(off					1111	1
203	0%1	lech	lapen Me		40°	0°	111	0%	0%	0%	14	1	199	111		1 ~	1.00		1.4		Track 10)(off	111		8 1 1 1		8111	12
204	0%1	lech	open Me		01	0*		0%	0%	0%	\sim	~	~			~	~		~		Track 10)(off		111			1111	1
205	0%1	lech	open Me		0°	0.		0%	0%	0%	-	100	100	2000	100	~	~	0.000	~	0000	Track 10	(off		100		10000		
206	0%	lech	open Me	c	0°.	0*	111	0%	0%	0%	~	~	~	111	111	~	~	///	1		Track 10)(off		111		111		1

Output ウィンドウ 数値の色

Output	t			\otimes
Desk Chann	iel »	Values	>>	»
Num 🔺	Intensity	Strobe Type	Position Pan	
Desk Ch	annel			_
1	59%			
2	59%			
3	59%			
4	59%			
5	59%			

グリーン:

再生中

Output	t			8
Desk Chann	iel »	Values	. »	»
Num 🔺	Intensity	Strobe Type	Position Pan	
Desk Ch	annel			_
1	51%			
2	51%			
3	51%			
4	51%			
5	51%	6 6 6	660	

レッド:

一時停止中

Output	ŧ			\otimes
Studi Color 5	• >>	Values	. »	»
Num 🔺	Hue	Saturatio	Colour 1 Colour	
Studio (olor 575	;		_
21	46°	31%	open	
22	46°	31%	open	
23	46°	31%	open	_
24	46°	31%	open	$\mathbf{\nabla}$
25	46°	31%	open	

オレンジ:

マーク状態

Outpu	t			\otimes
Desk Chann	iel »	Values	»	»
Num 🔺	Intensity	Strobe Type	Position Pan	
Desk Ch	annel			_
1	70%			
2	70%			
3	70%			
4	70%			
5	70%	6 6 6		

ブルーグリーン: エフェクト

 \otimes Output Desk Values >> >> Channel Strobe Position Num 🔺 Intensity Туре Pan Desk Channel 30% 30% 30% 30% 30%

パープル:

リリース中



パーク状態

オレンジ背景:

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。
- ユーザーナンバーを割りつけていない場合:
 - [Fixture]を押す。
 (2) 右タッチスクリーン下部のメインツールバーからフィクスチャーの種類を選択。
 (3) テンキーでフィクスチャー番号を入力。
 (4) [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



パラメーターホイールセット

[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
- コンソールの右端のIntensity専用ホイー ルを使用。
- 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]



IntensityホイールはHOG4と Playback Wing、Hog4 PCの みにあります。

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					
	9 Fade	Delay F	Path Si	ze Rati	e Offsel	Length
1	Show Palettes	Fade Change:	s Compa	ct 🚄	1	
		Strobe	Position			Colour 1
	Intensity	Туре	Pan	Tilt	Time	Colour
	25ch					
1	6 %	open	0°	0°	Track 100	open
2	6 %	open	0°	0°	Track 100	open
3	~ %	open	0°	0°	Track 100	open
4	6 %	open	0°	0°	Track 100	open
5	6 %	open	0°	0°	Track 100	open
6	~ %	open	0°	0°	Track 100	open
7	6 %	open	0°	0°	Track 100	open
8	6 %	open	0°	0°	Track 100	open
9	<mark>.</mark> %	open	0°	0°	Track 100	open
10	<mark>.</mark> %	open	0°	0°	Track 100	open
11	<mark>.</mark> %	open	0°	0°	Track 100	open
12	%	open	0°	0°	Track 100	open

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



High

Back

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 : Cyber 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: Cyberlight 6 @ 50.
- [/] 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。

パラメーターホイールセット

[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。



- トラックボールをポジションモードにしてPanとTileをコントロール。
 (トラックボール右上の銀色のボタンを押してポインターモードとポ ジションモードを切り替えます。次のスライド参照)
- ワンポイント:両方の手法を使ってどちらの方がより扱いやすいか試 してください。

トラックボールとホイール

- トラックボールホイールには、 様々な機能があります
 - マウスモードでは、ウィン ドウスクロールツールとし て機能します。
 - ポジションモード(POS) で は、ホイールに何か1つの 機能を割り当てることがで きます。例 Intensity

ポインタとポジションのモー ド切り替えは右上のシルバ ーのボタン



パラメーターホイールセット

• 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。
- または、各ホイール左下の銀色ボタンを押しながら回します。 (設定変更が必要)
- 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。

パラメーターホイールセット

• [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	Control
Colour Mixing	Variable Spin	Cyan		Varlable Spin	Magenta Variable Spin		Yellow			Hue		Saturation			
Intellaspot 101											MAP	Page 1	Programmer	Master 10	8:05 PM
Select	Grouping	Touch	Suck	Out	Rem Dim	Knockout	Flip	Unblock	Undo	Redo	Park	Unpark	Renumber		Backup

※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	Control
Colour Mixing	Varlable Spin	Cyan		Variable Spin	Magenta Variable Spin		Yellow			Hue		Saturation			
Intellaspot 101										MAP	Page 1	Programmer	Master 10	8:05 PM	
Select	Grouping	Touch	Suck	Out	Rem Dim	Knockout	Flip	Unblock	Undo	Redo	Park	Unpark	Renumber		Backup

• [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。 Saturation Hue Directory または Col Guard [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。

パラメーターホイールセット



- [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



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	Δ triangle	breakup
Strobe	Colour	Gobo	Gobo 2	Animate	Prism	Macro	
Intensity 1 of 2	-	Intensity					

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。

open	sharp burst	fracture	🔵 psyspin	skull	🌍 psy dye	Δ triangle	breakup						~ ~ ~
Strobe	Colour	Gobo	Gobo 2	Animate	Prism	Macro					Enable	Mode	Control
Intensity 1 of 2		Intensity			Pan			Tilt	Rate Random	LED Strobe	Rate Random Random Sync	Stro	be

Lamp Strick=ランプオン、Lamp Douse=ランプオフ

「Kind」 カインド(ホイールセット)

- ほとんどのフィクスチャーはエンコーダーホイールの数以上にパラ メーターを持っています。それらのパラメーターをホイールセットにグ ループ化してまとめています。これを「カインド」と呼びます。
- パラメーターキー[Beam]などを押してホイールセットを選択するとス
 ロットツールバーの上部にカインドが表示されます。
- そのボタンを押して使用したいホイールセットを選択してください。またはパラメーターキーを繰り返し押すことで順繰りに選択されます。
 ワンポイント: [Pig] + [IPCB] を押すことで逆の順序で一連のカインドが選択されます。

72


ユーザーカインド

- ファンクションキー
 - カスタムしたカインドを割付可能なキーです
 - カスタムラベル(名前付)可能。
 - 背景色が付けられます。
- 新規でユーザーカインドを作成する際は {Auto Kind}も使用できます。
 - パッチしてある器具をベースにして作成されます。
 - これらのユーザーカインドは編集可能です。





ユーザーカインド

HOG 4 PC; Hoglet4; Road Hog 4、HedgeHog4の場合 •[OPEN]+{Function Keys} で画面上に割り付けを表示させます。



RGB. Strobe RGB Colour Intensity Strobe Intensity **Mixing** Colour Colour Colour Colour 1 2 1 2 3 Colour Colour Colour Colour Gobo 1 Fx. Tempe_ Tempe. FX DOM: Gobo 2 Animate 1 of 2

HOG 4; Full Boar 4;

HOG 4PCの場合



ユーザーカインド

ユーザーカインドは「Kinds」ウィンドウに 記憶されています

- 開くには:[Open]+{Kinds}
- 新規作成は[Record]→空いている
 「Kinds」ウィンドウのマスを押す
- ディレクトリー上で右クリックを押すと
 色を付けられます。
- 1~7はデフォルのフィックストカイン
 ドです。編集不可。

編集するには:

- ① [OPEN]を押しながらすでに作成され ているユーザーカインドを押してくだ さい。
- これによりカインドエディターが開き ます。

Kinds							10074	-1472a-	\otimes
Auto Kin	ds Guard		-	Ξ					
1 Intensity	2 Position	3 Colour	4 Beam	5 Effects	6 Time	7 Control	8 RGB Intensity	9 Strobe	10 Colour Mixing
11 Colour 1	12 Colour 2	13 Colour 3	14 Colour Fx	15 Colour Temperature	16 Gobo 1	17 Gobo 2	18 Animate	19 Prism	20 Frost
21 Soft Edge	22 Beam Shape	23 Zoom	24 Focus	25 Iris	26 Macro	27 Global	28	29	30
31	32		34	35	36	37			
41	42								
51									
61									70
71									80
81	82	83	84	85	86	87	88	89	90

ユーザーカインド

•「Kind Editor(カインドエディター)」

9 Hog 4	# PC 🗕 🗆 🗙 🥥
🕝 Help 💉 Program 🎬 Output P Parked 🔺 Up 🔽 Down ◀ Left 🕟 Right	💼 Copy 🖳 Size 📑 Move 😭 Maximise 🥅 Focus 🕋 Unlock 😿 Close All 🔀 Close
Kind Editor - Colour Mixing	8
Functions: In Show Search:	
Function	
(Blank)	
- Animate	
E Beam	
Beam Shape	
E- Colour	
E- Colour 1	Cyan Magenta Yellow Hue Saturation
E Colour 2	
E Colour Mixing	
E Colour Temperature	
E- Control	
E Focus	(2)Applyを押す
E Frost	
Global	
Gobo 1	
Gobo 2	
Separate Paramete	

削除するには:「画面上のホイールをタッチ」→ [←] →{Apply}

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 79

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
 ^{Update Merge Record}
 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					
1 All Fixtures	2				As a state of the
11 All Intellaspot	12 Even Intellaspot	13 Odd Intellaspot			
21 All Studio Beam	22 Even Studio Beam	23 Odd Studio Beam	24		A NOT
31		33			Contraction of the second
	42 				4
51					100
61					100
71					distant.

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)

Position	Directory	/				\otimes
Guard						
1						
11						
21						
31						
41						
51						
61						
71						

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

パレットの作成 ①フィクスチャーを選択し、パレットに記憶させたいパラメーターを作成します。 ②[Record]を押して、

③適切なパレットディレクトリーの空いているボタンを押す。



- 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

以下の通りパレットを作成してみましょう:

- カラーパレット
 - Cyan シアン
 - Yellow イエロー
 - Pink ピンク
 - Green グリーン
 - Open White ホワイト

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

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。



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∼」

サイズオプション

Small, Medium, Large

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

パレット数(横)の指定 「Buttons across」









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%
 - ② {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] \rightarrow {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。



- 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	Pe	er Type	Per	⁻ Fixture	
Colou	r 1				
Value	Fade	Delay	Path	Size	
Edit	Show State	Shov Palett	w F. ces Cha	ade anges Co	om
Nur 🖕 I	ntensity (Colour N	lixing		
	(Cyan	Magent	a Yellow	H
Global -	- All				
	1	00%	50%	0%	
Туре -	SolaSp	ot Fra	me 200	00	
	1	00%	35%	0%	
SolaSpo	t Frame	e 2000			
1	1	00%	30%	0%	Ľ
2	1	00%	23%	0%	
3	1	00%	17%	0%	
4	1	00%	10%	0%	-

コマンドキー

ファンクションキーの機能を切り替えて使用。なんでも割り付けキーになります。

切り替えるには: [Pig]+[Enter] またはコマンドライン上の{KIND}をタッチ

- •「Commands」ウィンドウを開くには: [Open]+{Commands}
- ・割り付けするには: 例 {Group1}→[Move]→[割り付けたいFunction Key]

または「Commands」ウィンドウの空いているマスをタッチ。

Hoa 4 PC 🕝 Halp 💉 Program 🎢 Output 🕑 Parked 🔺 Up 🔽 Down 🖪 Left 🕟 Right 🛱 Copy 📢 Size \otimes Commands Guard 🎹 占 🐲 10 Group 1 Group 2 Group 3 List 1 List 2 List 3 Beam 4 Beam 5 Scroll Left/Right Scroll Up/Down Scroll MD Function Output Levels HS Picker Parked Clock Kinds Programmer Commands Keys



KIND

CMD

ショーの場面記憶する種類 (入れ物)

Cue, Cuelist, Page, Scene J

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。
- Cuel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。





「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] \rightarrow [Choose]
 - Cue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。



Cueの記憶

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
 - フィクスチャーを選択します。
 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。
 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。

Cuelist(キューリスト)

0							-	ŀ	log 4	PC									-		0
Palettes	Cuelist	Output	Programme	r 5	-Y-	6		8	3	9	10	- Y	»	1	01	102	Ŋ.	103	104	View	
Chosen	Master - Li	ist 1									-									(\otimes
Options	Play Le	arn View E ning Cue Tim	nable Enable becode Clock	Follow	Follow Ins	ert Renum	ber Vie Timec	w ode													
Number	Wait	Name	Mark	Comment		Fade	Dela	av P	ath	Macros											
1		Cue 1				2s	0s	-													
2		Cue 2				2s	0s	-	8												
3		Cue 3				2s	0s	-	8												
4	-> >> R 17%	Cue 4				2s	0s	-	8												
5		Cue 5				2s	0s	-	8												
6		Cue 6				2s	0s	-	<u>.</u>												
End																					
Gran Maste	d Page 1 er Playbacl	2: List 2 Cue 1 2 Cue 2 2	s 2				1: List 1 Cue 4 Cue 5 Cue 6	1.6s 2s 2s				8		9				List 1 Je 4 Je 5 Je 6			6s 2s 2s
		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こスキップするか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。
 - Fader
 - 標準でIntensity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

- メインコントールの構成(上から)

- Choose
- Assert
- Release
- Pig(豚)
- Skip Forward
- Skip Back
- Back
- Halt

• Go



10

Т

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にも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

 CuelistIこそって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。









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

105

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	-									Hog 4 PC							
Palettes	s Cu	uelist	Outp	ut Pro	grammer		5	6		7	8	9	10				
Chosen	Master	- List 2	1										-				
Options	Play Controls	Learn Timing	View Cue	Enable Timecode	Enable Clock	Follow Cue	Follow Chosen	Insert Link	Renumber	View Timecode							
Number	Wait	Nan	ne	Mark		Comment			Fade	Delav	Path	Macros					
1	->	Cue	1		1	Warm Lool	k		2s	0s	-						
2		Cue	2			Cool Look			2s	0s	-						
罰のこ	の矢	ED				////	////	////				/////	////				
書指層	骨田 /	ำงั															
O Cue																	



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													H	og 4	PC									-	-		×
7	Help		Program	2	Output	P Pa	irked	N U	, T	Down		Left	Ri	ght 🗋	Сору	Ţ,	Size	Gr Ma	ove [Maximise		Focus	Unl	lock (Close A	\mathbf{X}	Close
List 2	Cue	1							<u> </u>		-			-													\otimes
Valu	ie	Fade	Delay	Path	Size	Rate	Offse	t Leng	th Table	NShot	s Sou	rce	ntellaspot	Follow Current	Follow Next	Back	Next	Cue: 1									
Ed	t	Mark Fade	Mark Time	Show	Show	Fade s Chang	es Comp	act																			
Num 🔺	Inter	nsity R	GB Inte	Strobe		Position		_	Colour M	ixina				Colour 1	-		Colour	Te Colour F	Colour	_	Gobo 1			-		Gobo 2	
Intella	snot	B	ue	Tvpe	Type	Pan	Tilt	Time	Cvan	Macenta	Yellow	Hue	Saturat	io Colour	Shake	Blink	CTO	o o lo di l	Mode	Time	Gobo	\diamond	Shake	Blink	<>> Blink	Gobo	\diamond
101	1009	%								50%	100%	~	~					~									
102	1009	%								50%	100%	~	~					~									
103	1009	%								50%	100%	~	~					~									
104	1009	%								50%	100%	~	~			_	_	~	_	_		_					
105	1009	%								50%	100%	~	~					~									
106	1009	70								50%	100%	~	~					~									
107	1009	%								50%	100%	~	~	-			-	~				-	-				

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。



_ist 2	2 Cue 1 -	*Modif	ied*				
Va	lue Fad	e Delay	Path	Size	Rate	e Off	fset Leng
E	dit Mari	k Mark e Time	Show	Show	Fad s Chan	e ges Co	mpact
Num 4		RGB Inte Blue	Strobe Type	Туре	Position Pan	Tilt	Time
101	100%						
102	100%						
103	100%						
104	100%						
105	100%						
106	100%						
107	100%						
100	100%						

Cueの実行編集 – ②Auto Update

Down

Left

Auto Updateの手順 編集したいCueを再生する (1)編集するフィクスチャーを選択 (2)③ パラメーターを修正 ④ [Update]を押す Move Delete Copy Update 「Auto Update」の{OK}を押す (5)

[Clear]を押す

(6)



Hog 4 PC

Size

Move

Maximise

ſ

下 Right 🛱 Copy
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
 [Cue] → [#] → [Copy] → [#] → [Enter]
 コピー元
 コピー先

範囲指定してコピーするには: [Cue]→[39]→[Thru]→[45]→[Copy]→[119]→[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。
Remove State Global Global 109

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

Cho	sen l	Master	- List 2	1							*			
Op	otions	Play Controls	Learn Timing	View	Filliole Timecode	Enable Clock	Follow Cue	Follow Chosen	Insert Link	Renumber		-		
Citizent .		Wait	Ivan	ne	Mark		Comment			Fade	Delav	Path	Macros	
1		->	Cue	1			Warm Lool	k		2s	0s	-		
2			Cue	2			Cool Look			2s	0s	-		
		////		111	1 1 0 1	111		11/1/1		1 1 1 1		0 1 1 1		1111

- 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

- マスターから「Cuelist」を外す
 - [Delete]+[Choose]
 - この方法で「Cuelist」はショー から削除されません。
- Cuelistを削除するには
 - [List] \rightarrow [1] \rightarrow [Delete]
 - [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

Cuelist(キューリスト)

3種類のCueタイム

0	_									Hog 4	F PC	
Palettes	s Cuelist	Outp	out Pr	ogrammer	-	;	6		7	8	9	10
Chosen	Master - Li	st 1				- î		<u> </u>	-			<u> </u>
Options	Play Lea Controls Tim	arn View ing Cue	Enable Timecode	Enable Clock	Follow	Follow	Insert Link	Renumber	View Timecode	<u>_</u> ` <u>\$</u>		
Number	Wait	Name	Mark		Comment	Chicochi		Fade	Delav	Path	Macros	
1	3s	Cue 1						2s	0s	-		
2	3s	Cue 2						3s/5s	5s	-	2	
3	3s	Cue 3						5s	0s	-		
4	-> 3s	Cue 4						2s	0s	-	8	
5	Follow	Cue 5						2s	0s	-	8	
6	2s	Cue 6				100000000	1911-1911-1911-19	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)

113

Cuelist(キューリスト)

Cueタイミング

- すべてのCuelには、3つのタイミング要素があります。
 - 1つ以上のFade Time (フェードタイム)
 - 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
 - 1つ以上のDelay Time (ディレイタイム)
 - [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)
 - 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。
 - ※ Cuel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。

Cuelist(キューリスト)

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。



- 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:

- {Follow} → {+} → [#]と入力すると「Follow」にウェイトタイムを付加できます。(#は秒数)
- 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 115

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。
 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。



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

Options	Play L Controls T	earn View Timing Cue	Enable Enable Timecode Clock	Follow Follow Cue Chosen	Insert Link	Renumber	View Timecode	-	1
Number	Wait	Name	Mark	Comment		Fade	Delav	Path	Macros
1	-> 3s	Cue 1				2s	0s	-	GM5:RM1
2	3s	Cue 2				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。

0		-										Hog	14 PC	
-	Palettes	Cu	relist	Outp	out Pr	ogrammer		5	6		7	8	9	10
C	Chosen Master - List 2													
	Options	Play Controls	Learn Timing	View Cue	Enable Timecode	Enable Clock	Follow Cue	Follow Chosen	Insert Link	Renumber	View Timecode		2	
N	lumber	Wait	Nan	ne	Mark		Comment			Fade	Delav	Path	Macros	
1		->	Cue	1			Warm Loo	k		2s	0s	-		
2			Cue	2			Cool Look			2s	0s	-		
E	ind													

- [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	;		\mathbf{X}
Cuelist	Priority		Properties	
	Playback Priority		Dile-add Effects	
S Intensity	Persist On Override	Release On Other Go	Is A Chase Reset On Release	
S Playback Rate	Timing		Track Through Loops Cue Only	
Seffect Rate	Mark Time	2s	Mark Fade New Cues Mark Time New Cues	
Effect Size	Release Time	2s Global	Mask Playback Select Playback Mask	
Main	Assert Time	2s Global	Action at end of list Wrap to beginning of list	5
	Back Time	2s Global	Action of Go when looping Go next	5
	Effect Rate	100%	Action of Halt when halted Back	5
	Effect Size	100%	/O Settings	
	Playback Rate	100%	Timecode Source None	2
	Clock Settings		Enable Timecode Trigger forwards only	
	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 - 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	r - List 1 - Playback Options	\mathbf{X}
Cuelist	Go	
Standard Nitensity	Halt Vse Fade Time Trigger Cuelist Macro	
Playback Rate	Back Use Fade Time Trigger Cuelist Macro	
Effect Size	I fader	
	Flash fader at Level 100% + Go on flash + Release on off Solution Latching	
Standard Standard Intensity Playback Rate Effect Rate Effect Size Main	Halt Use Fade Time Back I fader Halt Use Fade Time Trigger Cuelist Macro I fader I fader Halt I fader at Level 100% Halt I flash fader at Level 100% Halt I fader at Level 100% Halt I fader at Level I foo on flash Helease on off Solution Latching	

※ 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	Fade Default	Use Cuelist Time
Standard Standard				
S Intensity	Release	Release	Fade Default	Use Cuelist Time
Playback Rate				
Effect Rate	•	Skip forward		
Effect Size				
Main	k	Skip back		
		Back	Use Fade Ti	me Trigger Cuelist Macro
		Halt	Use Fade In	me Irigger 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

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ます。

Choose		Playback Rate 100%			Effect Rate 100%			Effect Size 100%			
Colour								KIND	ADD	 MAP Page 1	
P	riority 0	Persist On Override	Release On Other Go	HUse HTP	V Is Chase	Reset On Release	Cue Only	Mark New Cues	Playback Mask	Release 2s	

10

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 Dir	Page Directory										
Set Curre as Tem	nt Page plate Ter	No Capti nplate Activ	ure Toggle C rity Page A	ctivity	ar Current Page	Guard		% =			
1 Page 1 T	2 Page 2	3 Page 3	4 Page 4	5 Page 5	6			9 1			
11								19 2			
21	22	23	24	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]
 - [Back Page] (HOG4、FullBoar4のみ)
 - [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。)
 - コメントマクロを使用

※[Pig]+[Next Page]でも逆にめくれます。



Page

Programming	Page Change Options			
Timing	Page Change Action:	Release All		
P Naming		Release All	Þ	Remember scale values
Cuelist	-Cuelist Window Options	Holdover if Active 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

Subbe	Colour	Gobo	G000 2	Animate Prism	macro		
Intensity 1 of 2	54	Intensity %, 70%, 85%, 1	00%	Pan		Til	
Unpark							
	/Start	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。

- どのように動くのか?
 - 全てのエフェクトは、エフェクトディレクトリーから1つのエフェクトを選択して使用します。全てのエフェクトはパラメーターのベースバリューの設定を基準に卓が計算して適用します。
- デフォルトエフェクトとカスタムエフェクトの違いは?
 - エフェクトパレットにはあらかじめレコードされたエフェクトがあり、Rate(レイト)、Size(サイズ)、OffSet(オフセット)、Fanning(ファンニング)の機 能を調整することで、手軽に使用することができます。
 - カスタムエフェクトはプログラマーに内蔵されたエフェクトエンジンで細かく作成できます。(中級者向け)

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

Intens	Positn	Colour	Beam
Effect	Time	Group	Fixture



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。
- FanはRateとSizeにも適用して使用することとができます。
- 「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) [←] + [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 Engir	18						
Function	Laver 1 Table Data Size						
ALL		5bpm	50%				
All Intensity	011	5bpm	50%				
All Position	14						
All Colour	ŢŢ						
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。

Effects Engine(エフェクトエンジン)

- カスタムEffectの適用
 - Programmerで選択されたフィクスチャー のためのカスタムEffectはEffects Engine で作成できます。
- ①まずフィクスチャーを選択して、ベースとなるパラメーター値を設定してください。 例:Intensity 70%

②[Open]+[Effect]を押してEngineとディレク トリーを開いてください。

- ③Effectを適用したいフィクスチャーのパラ メーターのセルを選択してください。
- ④ Tableにカーソルを合わせ、[Set]を押し、メニューからEffectの種類を選び[Enter]を押してください。
 ⑤ Size、OffSet、Lengthなどを編集してください。

	Laver 1	Laver 1							
Function	Table	Rate	Size	Offset	Lenath	N Shot	Fade	Delav	Path
ALL		5bpm	50%	0°	100%	-	2s	0s	Default
All Intensity		5bpm	50%	0°	100%	-	2s	0s	Default
All Position							2s	0s	Default
All Colour									
All Beam									
Intensity	Sine	5bpm	50%	0°	100%	-	2s	0s	Default
LED Indigo									
Strobe									
LED Strobe									
Pan	Dff				1		2s	0s	Default
Tilt	Dff						2s	0s	Default
Cyan									
Magenta									
Yellow			1		1		1		
Hue			1						
Saturation									
Colour									
Colour 1 Shake									
сто									
Colour Fx									
Colour Mode									
Coho								-	



• Effect Table(エフェクト波形の種類)



メインツールバー

- ・ Out: 選択したフィクスチャーのIntensityを0% にします。
- Rem Dim: 選択していないプログラマー上の フィクスチャーのIntensityを0%にします。 (Remainder dim: デフォルトで無効)
- ・ Flip: ムービングヘッドのPanとTiltを裏面にしま す。



メインツールバー

- Undoと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。



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)
- Keyboard (Console のみ)
 - モデルとレイアウトの設定
- 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 Wings Time and Date	External Monitor 2	Console	External Monitor 1
FixtureNet	Set L	ock Image Rese	t Lock Image

• Wings: 増設マスター用のウィング設定

Control Panel: v	/3.13.1 (b 2885)			<u> </u>		ا	3
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	
							$ \ge $
				Apply	ОК	Cancel	

• Time & Date 時間と日付の設定

Control Panel: v	/3.13.1 (b 2	2885)				
Displays	Time:	F	5	▲ ▼ 46	РМ	
Wings	Date:	9	3月		2020	
Time and Date	Time Zone:	(UTC+09:00) 大阪、	札幌、東京			
HogNet						
FixtureNet						
U System Info						

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

Control Panel: v	3.13.1 (b 2885)	
Displaye	Network Adapter	DHCP / Boot Server
	Intel(R) Ethernet Connection I219-LM	Enable DHCP Server
VVings	MAC 20:c6:eb:0f:63:ab Type Wired	Enable Boot Server
Time and Date	Link State Up Link Speed 1000Mbps	
Auto Lounah	Rx Packets 2154 Tx Packets 1779	Use custom address range
Auto Launch	Rx Errors 0 Tx Errors 0	
Pres HogNet	Rx Drops 0 Tx Drops 0	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	
	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 ▶ 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

Control Panel: v	/3.13.1 (b 2885)	
Displays		
Wings		
Time and Date		Hog 4 PC
Auto Launch	Software Version:	v3.13.1 (b 2885)
ProgNet	Driver Version:	3.14.0.312builtby:WinDDK
PrixtureNet	Qt Version:	4.8.6
System Info	Os Version:	Windows 6.2
	Processor Type:	Intel(R) Core(TM) i5-6300U CPU @ 2.40GHz
	Total Memory:	8081 MB

User Preference	es - User A
	Theme
((+)) Sensitivity	Colour Scheme
Key Timings	Lighting Levels
Trackball	Use Blue Desklights
Programming	Sleep Time
Naming	
Cuelist	
Scene	
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。 156

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 Preference	es - User A		\mathbf{X}
	Theme	Formatting	
((v)) Sensitivity	Colour Scheme: Dark	Date Format: dd/mm/yy	3
Key Timings	Lighting Levels	Time Format: 12 Hour	3
Trackball	Use Blue Desklights	Input	
Programming	Sleep Time: Never	Use Internal Keyboard	

※ 卓の背面にあるブルーのLEDは「Vent light」で調光可能です。 調整後に{Apply}を押すと調整した明るさに変わります。

- Trackball
 - POSモード時に割り付け可能なパラメーターを 設定



• Programming

User Preference	es - 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 activated	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とNaming

Iser Preferenc	es - User A											
Appearance	Function	Fade	Delay	Path	Sync	Α						
((+ 1)) Sensitivity	All Kind Timing	2s	0s	-		Θ						
Key Timings	Position Colour	- - -	- - -	- - -		<u>#</u>						
Trackball	Beam Effect Timin All	- g -	-	-	Function & Fixt	ure						
	Intensity Position Colour	-	-	User	r Preference	es - User A	<u>`</u>			_		
Naming	Beam	-	-	• E	Appearance		Create label:		Copy label:			Create
				((+)))) Sensitivity	Group:	&D &N	H	Copy of &o		Effect:	&D &
				0	Key Timings	Position:	&D &N		Copy of &o		LISU.	
				, e	Trackball Programming	Colour:	&D &N		Copy of &o		Scene:	&D &
				E) Timing	Beam:	&D &N		Copy of &o		Macro:	&D &
				8	Naming	Kinds:	&D &N		Copy of &o		Macro Step:	&D &
					Cuelist Scene						Page:	<mark>&D &</mark>

Batch

View: &D &

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

Appearance ((1)) Sensitivity
Image: Standard
Intensity Image: Construct on the sector of the sector
Image: Second Secon
Programming Image: Description Image: Descrip
Iming Iming </th
Naming Main Assert Time 2s Global Action at end of list Wrap to beginning of list Image: Comparison of Co
Back Time 2s Global
Effect Rate 100%
Wirtual Faders Effect Size 100% 1/0 Suttings
Recording Playback Rate 100%
Clock Settings
Ignore MSC in Supress MSC out
Reset to Defaults

※ 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

161

Misc(ミスク) その他の設定

User Preferenc	es - User A	\mathbf{X}
	Playback Bar Options	Startup Macro
((u)) Sensitivity	Show cuelist numbers Show cue times	Startup Macro:
Key Timinas	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	Enable DBO Key
P Naming	Remember intensity values 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。 $[Setup] \rightarrow \{Lock\}$ MAP Page 5 Master 5 11:59 AN Programmer Lock Quit. 注意:数字を忘れるとリストアが必要

Locked

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}
- ・ コンソールの強制再起動(コンソールのみ)
 - コンソールはフロントパネルの[Pig]+[Open]+[Delete]を同時に押すことで、ソフトリセット(コンソールの再起動)が可能です。

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。

Dmx Output												×
1: DP 8000			Output 1 Set to ArtNet Input Set to HogNet Input							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] + [← : 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



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}
- DP8000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。

DMX Widget の設定

OMX Processor	8000 Settings 🛞
Security	Widget Beacon
Processor Unit	1 None
DMX	2 None
FixtureNet	
Art-Net	3 None 👻 👻 🕀
E1.31 (sACN)	4 None
DMX Widgets	5 None
Timecode Widgets	
Diagnostics	
	7 None
	8 None
	9 None
	10 None
	11 None
	12 None
	13 None
	14 None
	Apply OK Cancel

Art-Net 出力の設定



コンソールのシャットダウン

• [Setup] \rightarrow {Quit}

Strobe	Colour	Gobo	Gobo 2	Animate	Prism Macro				st.		Enable	Mode	Control
Effects	Effects Rate 5bpm		Effects Size 50%		Effects Offset 0°		Effects Length 100%		1				
										MAP Page 5	Programmer	Master 5	11:59 AM
Control Pnl	Preferences	Network	Shows	Patch		Dmx	Processes					Lock	Quit

- {Cancel} キャンセル
- {Log Off} ショーを終了してスタート画面へ戻る
- {Reboot} コンソールの再起動
- {Shutdown} 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。 ¹⁷⁰



より詳しい情報は

– High End Systems

www.highend.com

http://forums.highend.com

- ウシオライティング サポートサイトとブログ

http://www.ushiolighting.co.jp/entertainment/support2/ 「ウシオライティング サポート」で検索 ブログには使い方のヒント集があります