HOG4 Basic Training



Hedge Hog 4X



- 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オペレーテ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

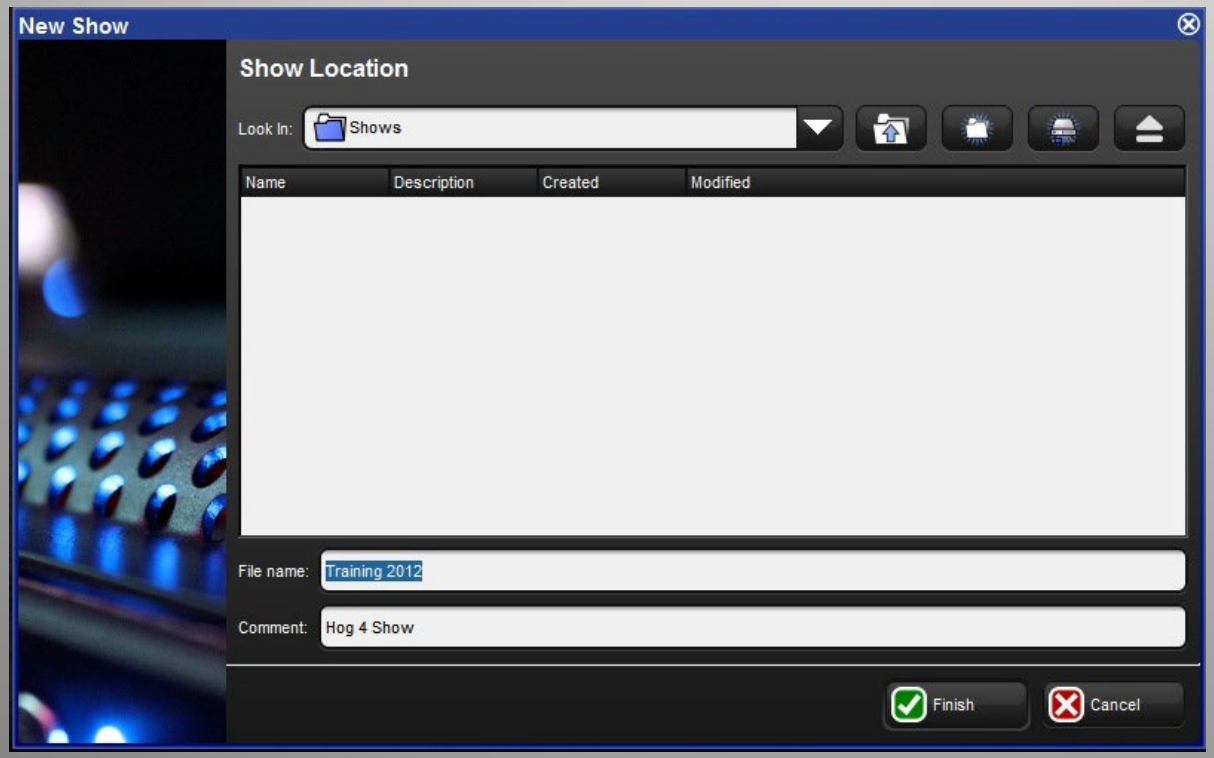
New Show

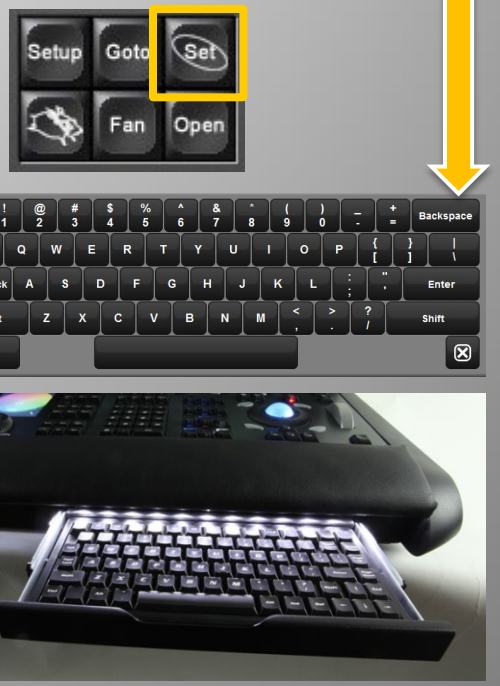
HOG スタート画面 （起動直後の画面）



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

- 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

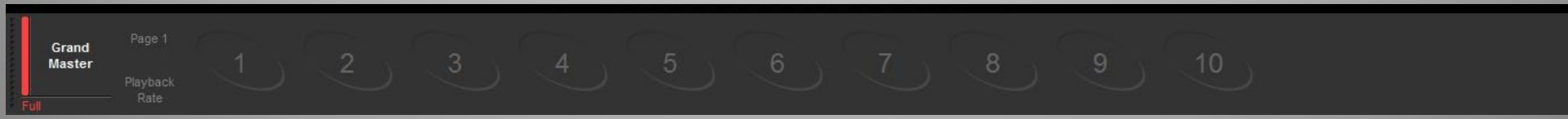


左ディスプレイのボタン

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

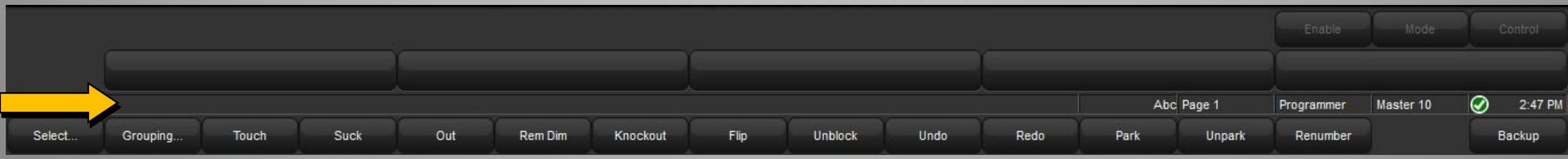
スロットツールバー、パラメーターツールバー、コマンドライン、メインツールバー



コマンドライン

- 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



コマンドライン

- 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]



コマンドライン

- このボックスは、マスター（フェーダー）が今どのペ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。

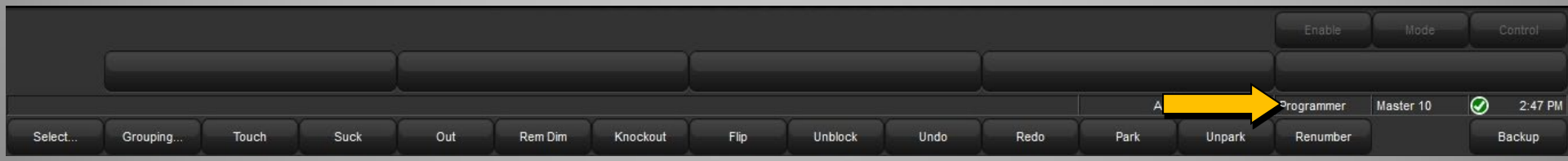


コマンドライン

- 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）



コマンドライン

- 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。



コマンドライン

- 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



パッチ

- 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]

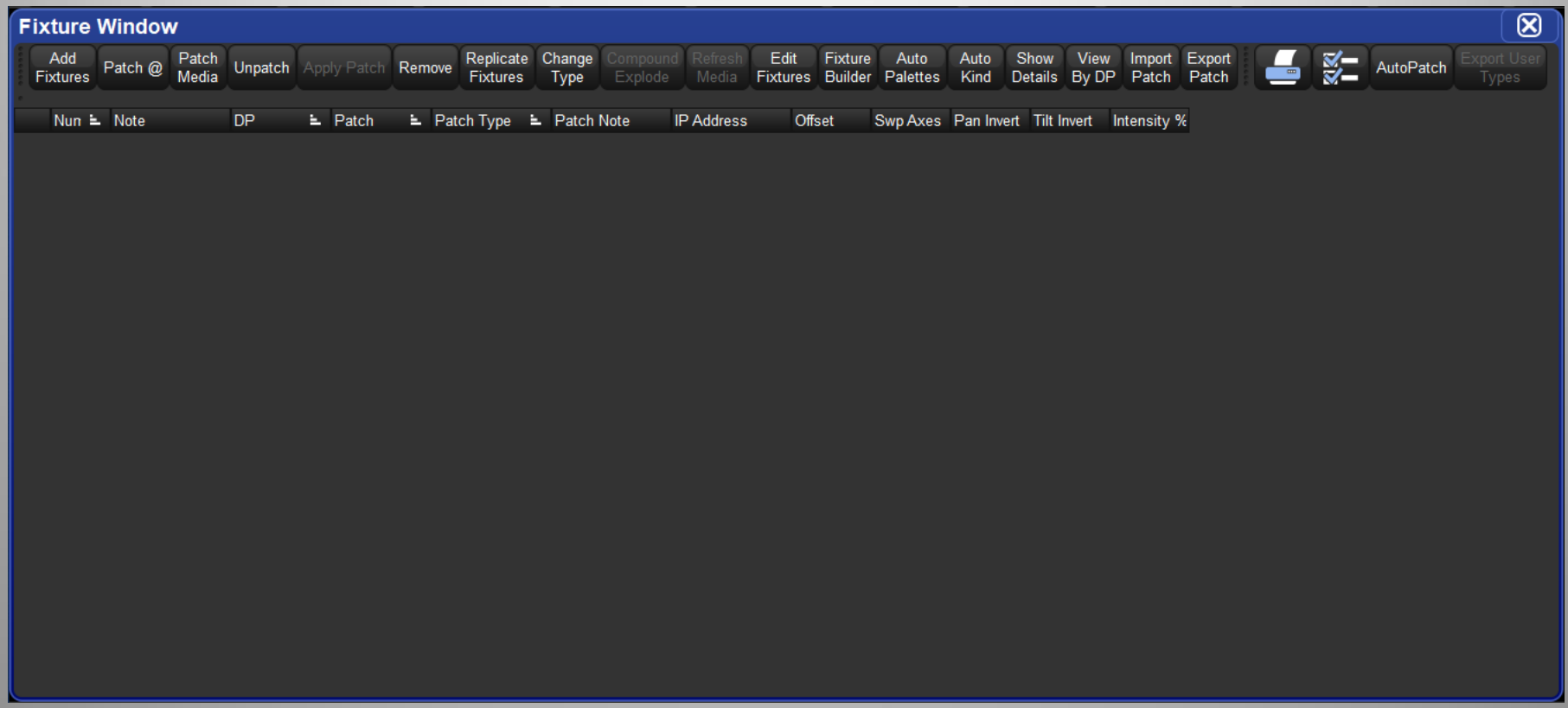
他には

[Setup] →{Patch}

または

[Fixture]→[Open]

Fixture Window

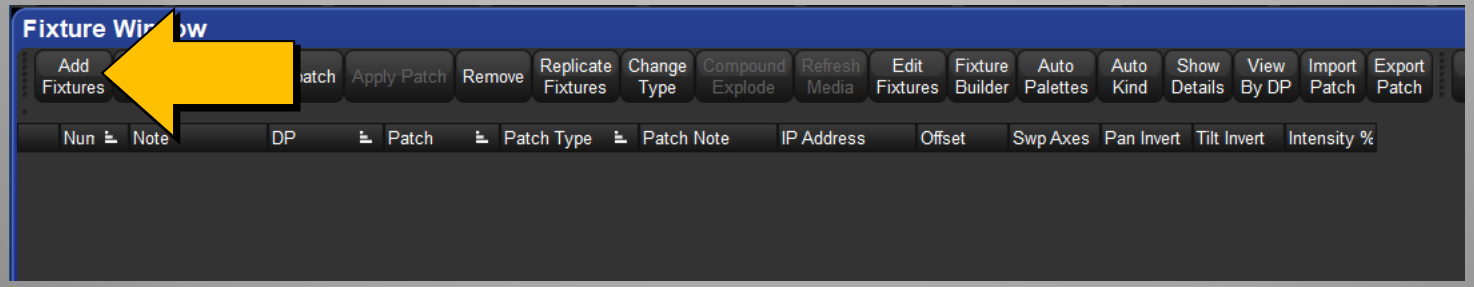


パッチ

「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）

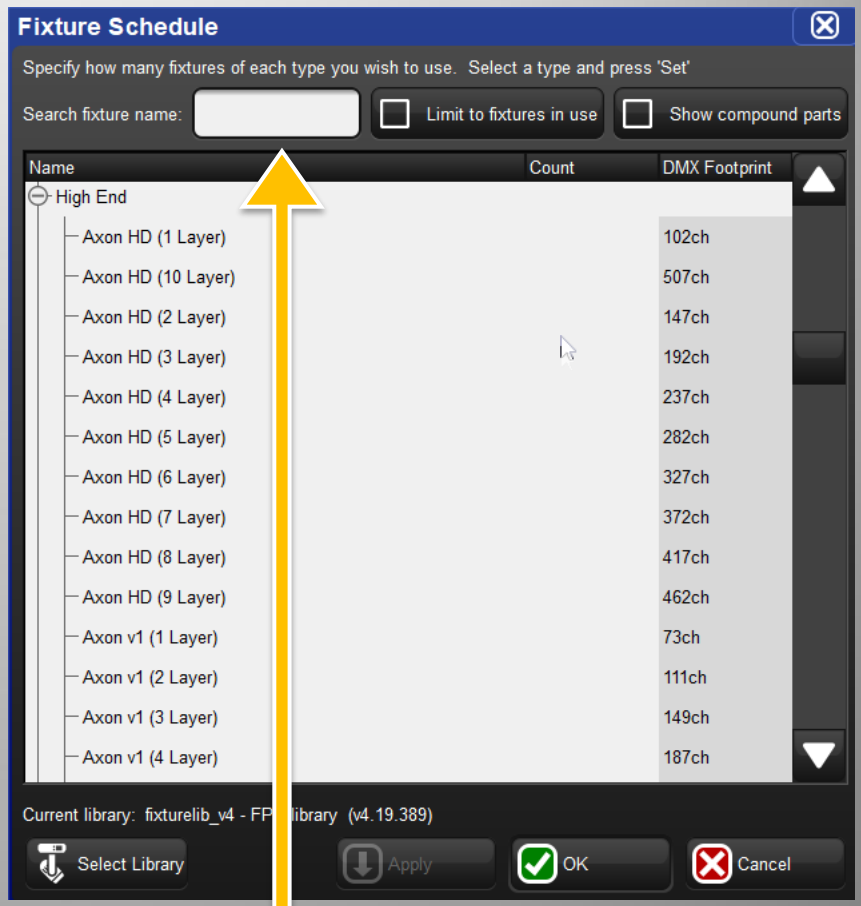
③ **[Set]**を押して，台数を入力してください。（タッチした場合はそのまま台数入力）そして **[Enter]**を押してください。

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:

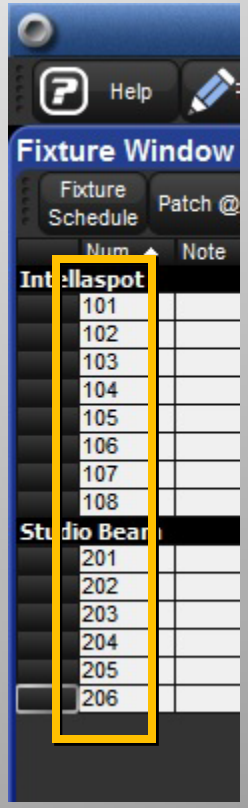
- ユーザーナンバーを各フィクスチャーに割り付けることができます。これにより器具を組織化して扱いやすくなります。
- **ポイントは番号が被らないように振ること！**
- 最初は自動的に被らない番号が割り振られます。

- 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。

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

フィクスチャーのパッチ手順:

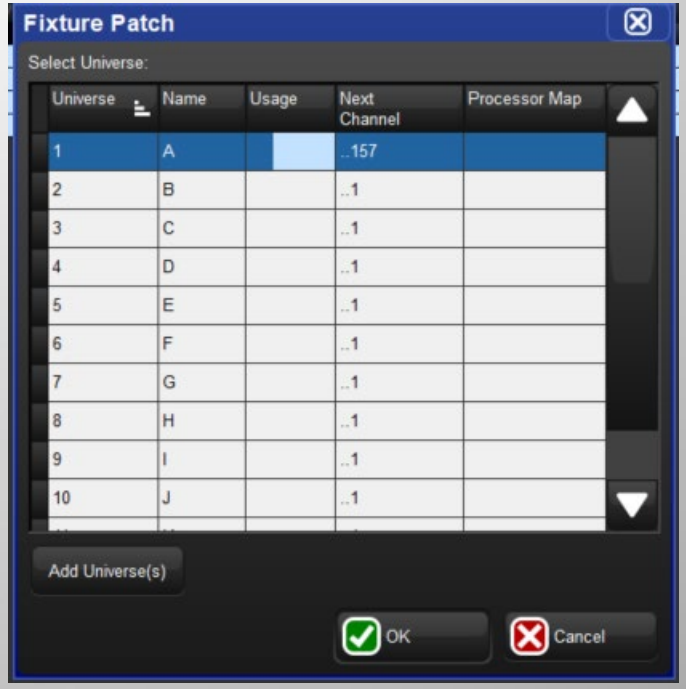
①フィクスチャーを選択

[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

④DMXスタートチャンネルを入力

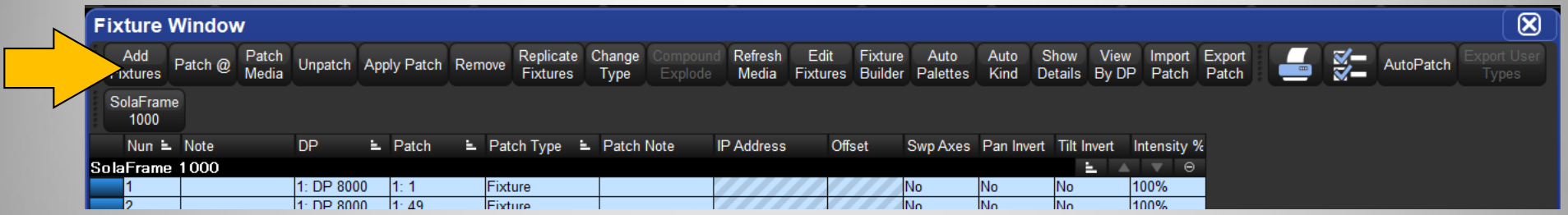
例 : [1]

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

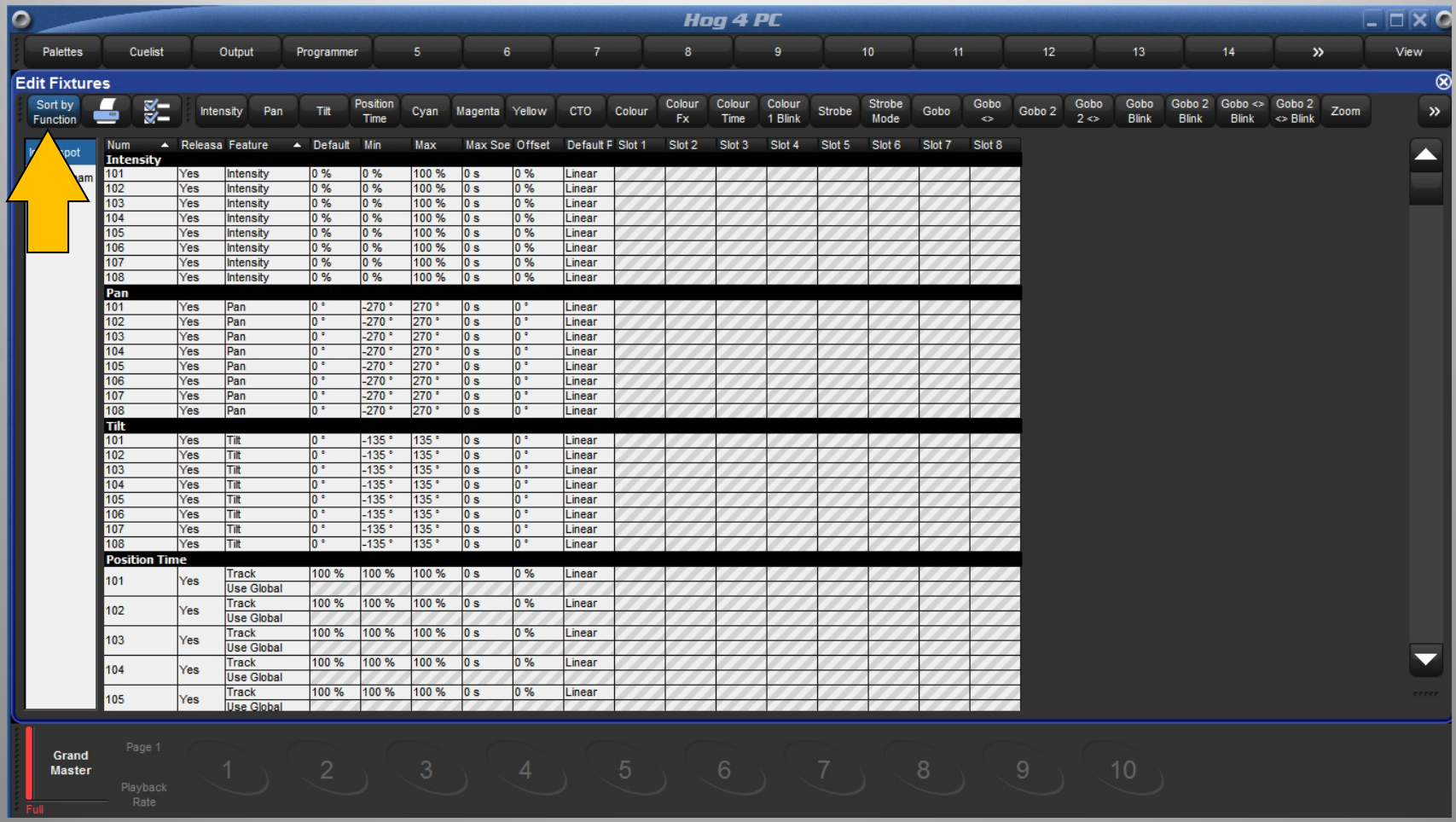


- **Add fixtures**
  - 製造者からライブラリー、フィクスチャーパーソナリティーを選択
- **Patch @**
  - fixture patchウィンドウを開く
- **Patch Media、Refresh Media**
  - メディアサーバーと接続する際に使用
- **Unpatch**
  - 選択したフィクスチャーのパッチを解除します。ただし、プログラムされたショーの内容は削除されることはありません。
- **Apply Patch**
  - パッチ情報をプロセッサーに送信
- **Remove Fixtures （使用する際は注意！）**
  - ショ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

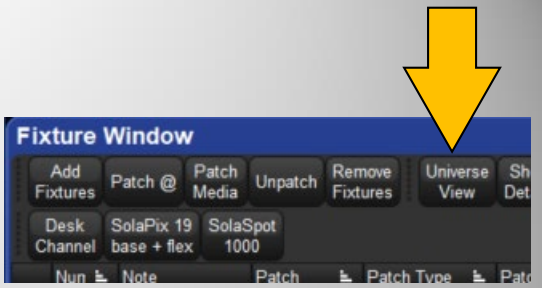
「Edit Fixture」ウィンドウ

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

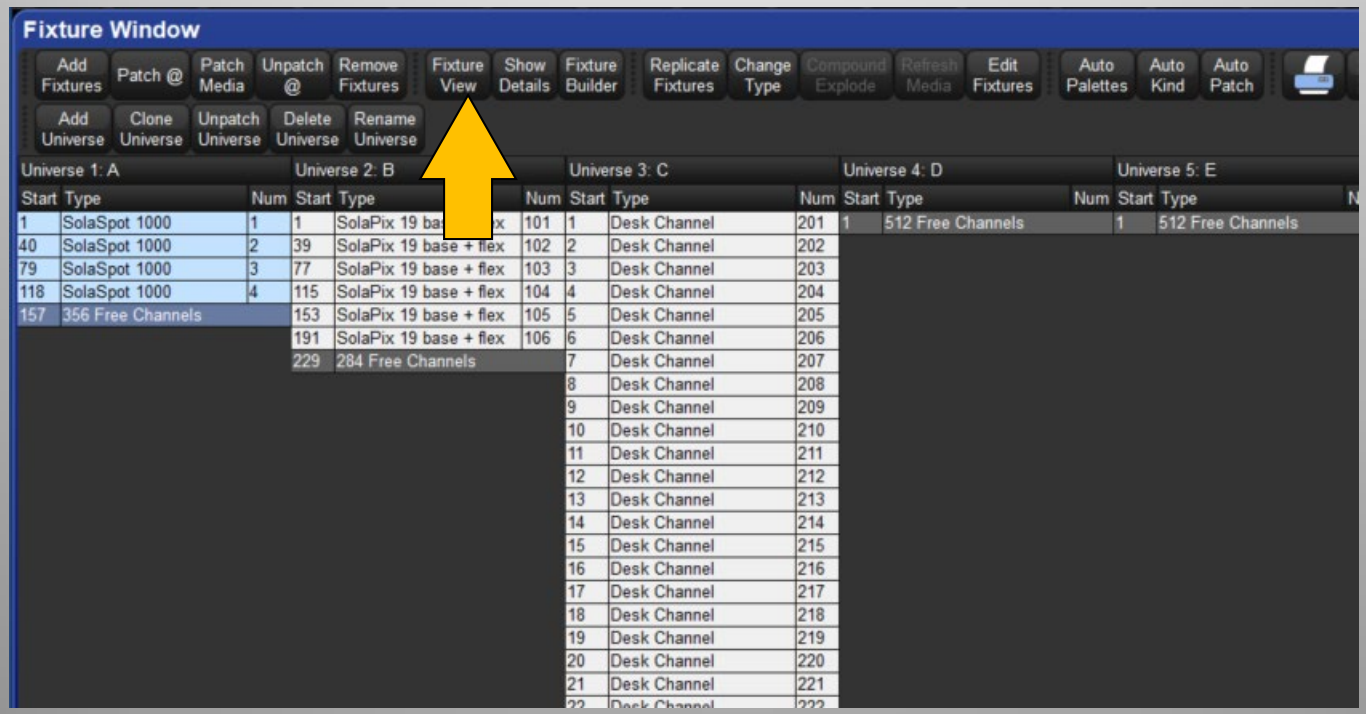


ユニバースウィンドウ



ユニバース（DMX・Art-Net・sACN）のラインごとに見られる。

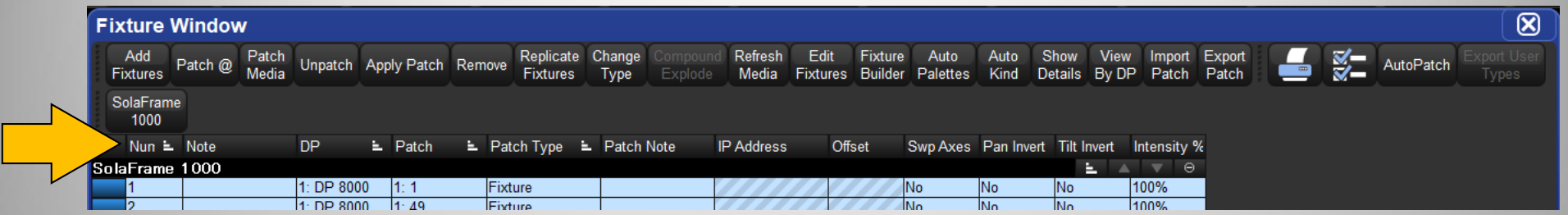
ユニバースを他のユニバースにクローン（パッチ情報コピー）したり、ユニバースを一括アンパッチ（パッチをはずす）する時に使用します。



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。



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)

「Show Manager」でバックアップ

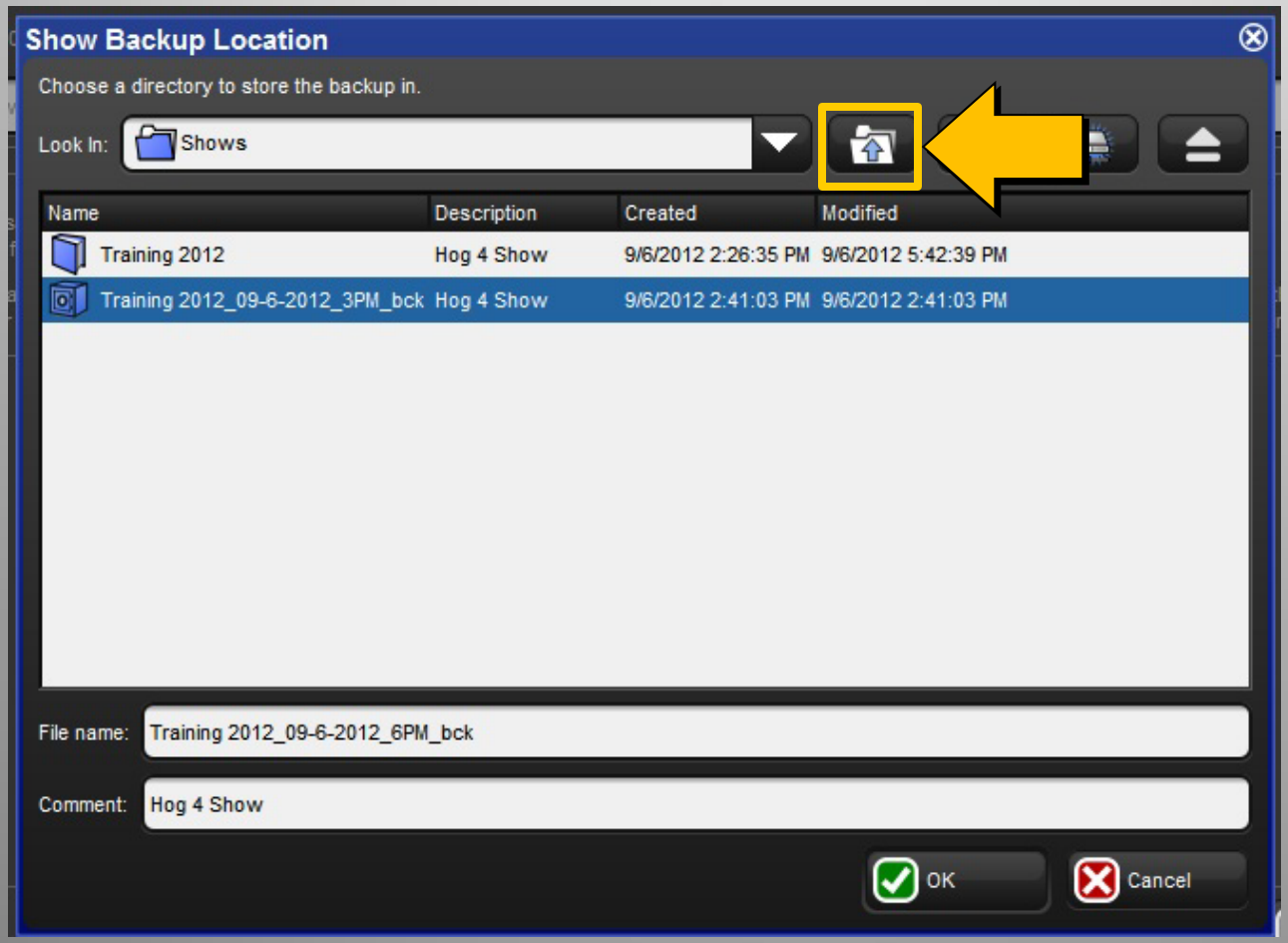
- ショーファイルのバックアップが作成できます

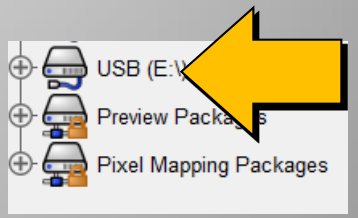
※HOG4シリーズは常に打ち込んだデータをショーファイルに保存しています。



「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）

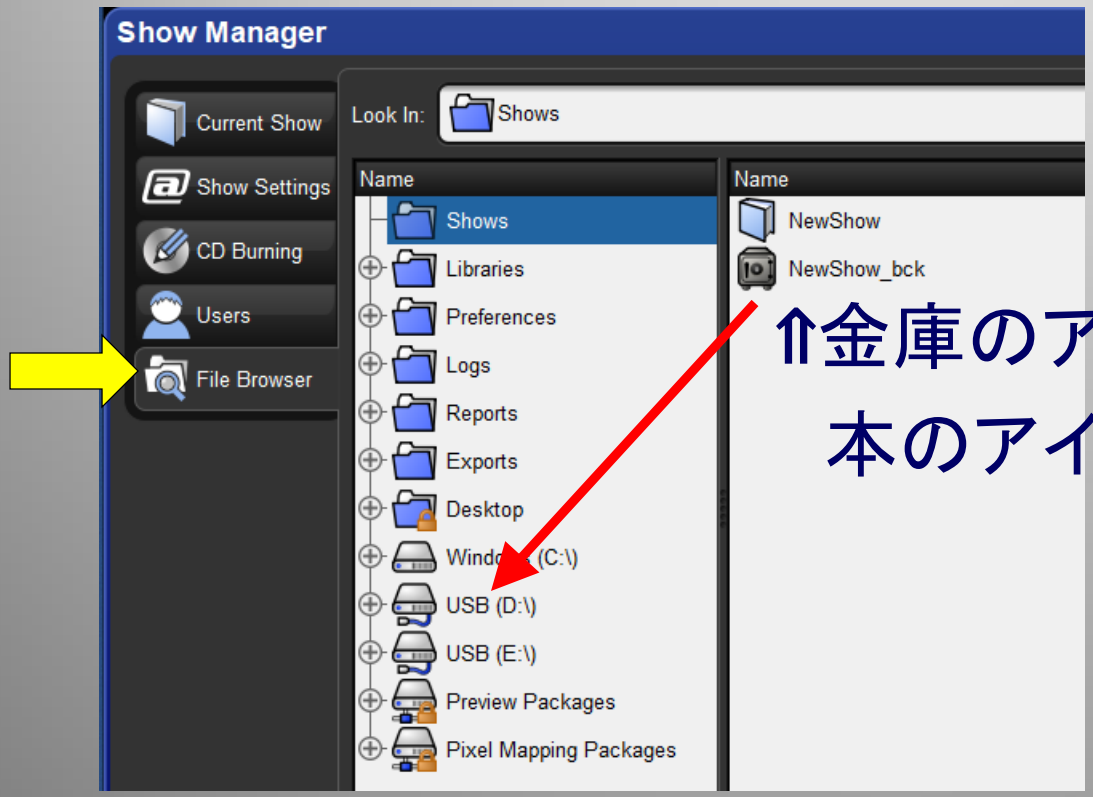




「Show Manager」

- **{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

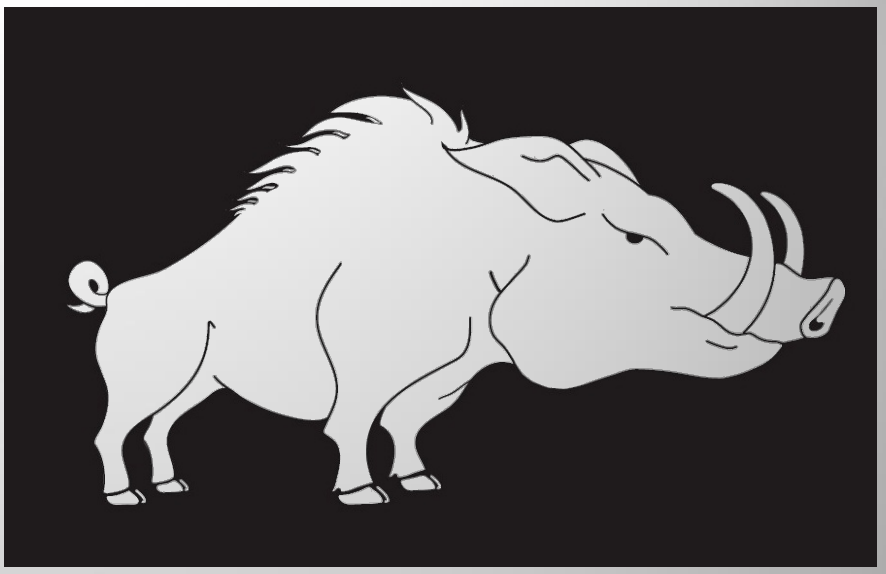
    {Shows}からUSBメモリーにドラッグアンドドロップ



⇑金庫のアイコンが目印です

本のアイコンは生データ

HOG Control System



Windows

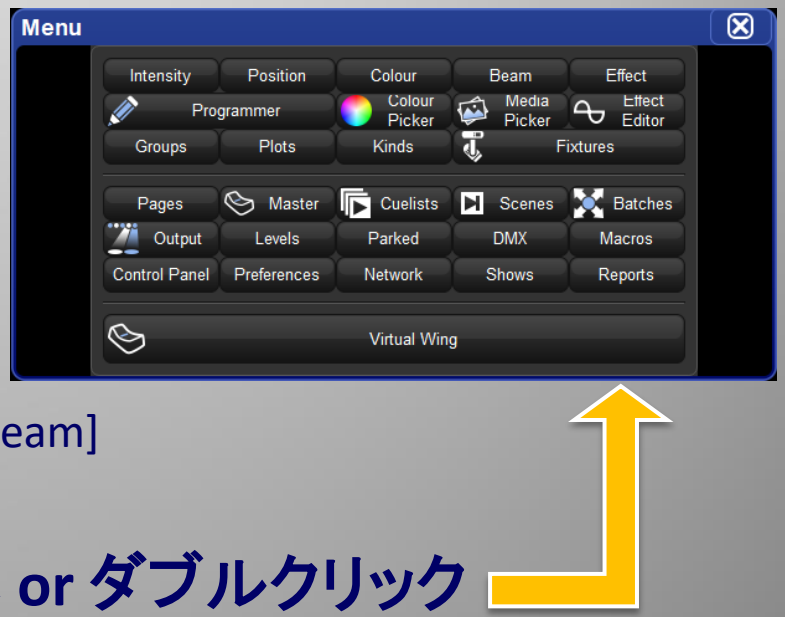
Views



Windows（ウィンドウ）

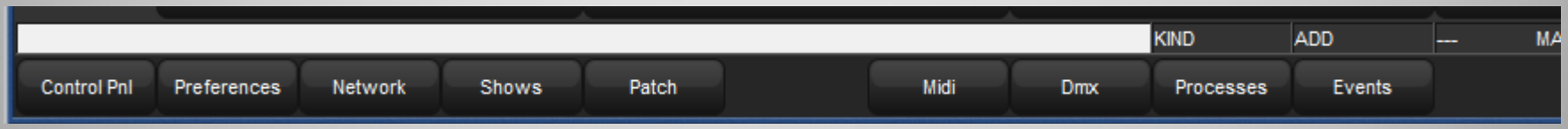
ウィンドウとは、操作に必要な様々な情報を表示する枠です。
ウィンドウを開くには様々な方法があります。

- **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

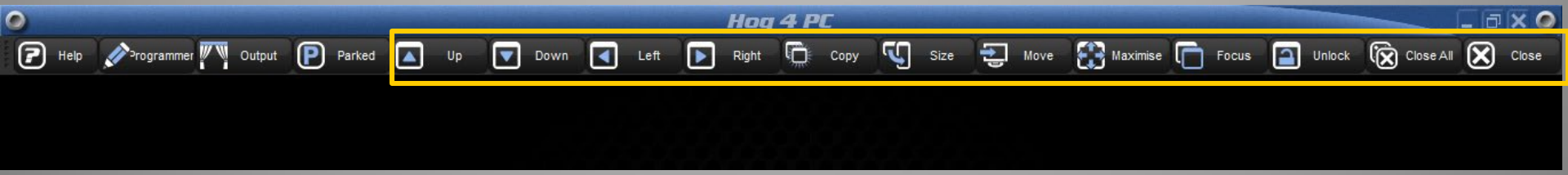
- メインツールバーから開く
  - 最初に**[Setup]**を押さないと表示されないボタンがいくつかあります。(右画面下、メインツールバーに表示)



  - [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



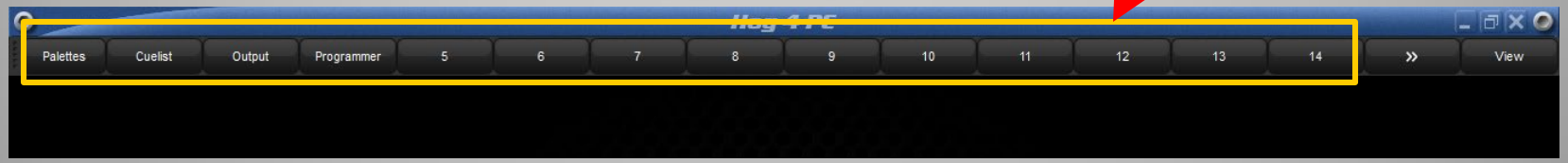
Openキーショートカット

- [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

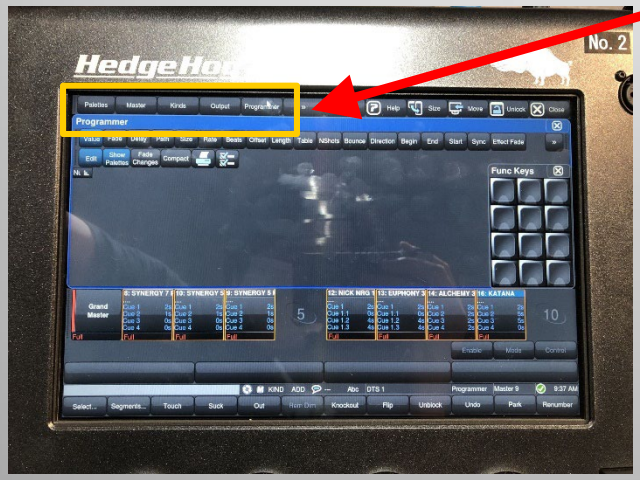
① 自分の好きなようにコンソールのモニターのウィンドウを配置します。

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。



ビューの呼び出し

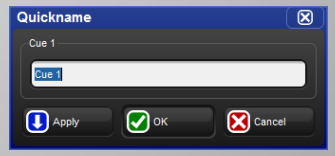
- タッチスクリーン左上のボタンを押します。



- 【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）」

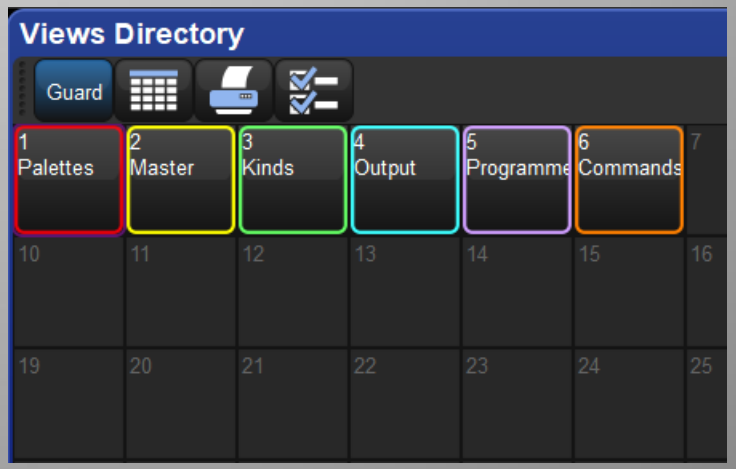
- デスクトップビュー
  - アレンジしたウィンドウ構成に素早くアクセスするために
    ビューに記憶します。
  - 左モニター上部のビューツールバーによってビューを管理。



【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



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）

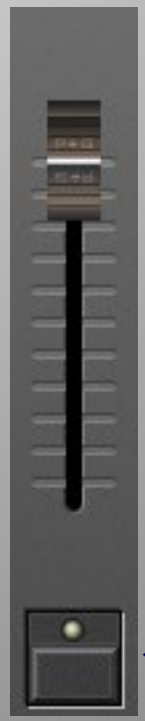
マスターコントロールの操作

- 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。



←ブラックアウトキー

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



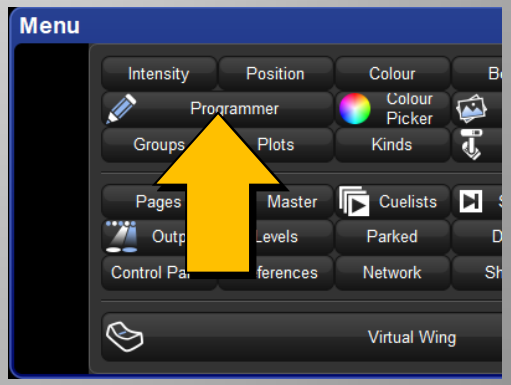
- GMは[GM]キーを使ってコントロールすることもできます。
  - マスター1にキューリストが記憶されていたら、[GM]を押し続ける事によってマスター1にGM機能が一時的に復活します。その際、1stパラメーターホイール（一番左側のホイール）でもGMを制御することができます）
  - [GM]のLEDはGMの状態を示しています。:
    - Off: GM at 100%
    - On: GM at 0%
    - ゆっくりとした点滅: GMが 0% から100%の間

「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

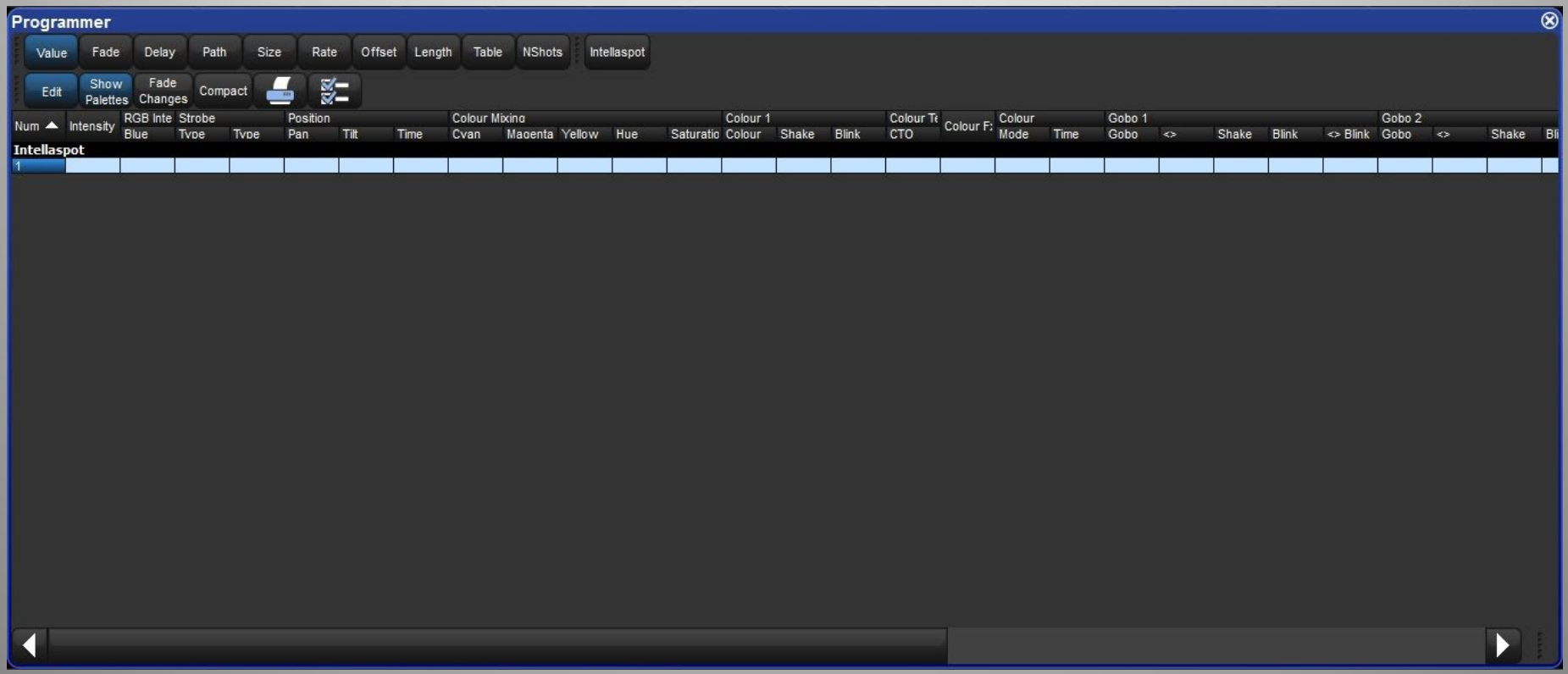






Programmerウィンドウ

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。

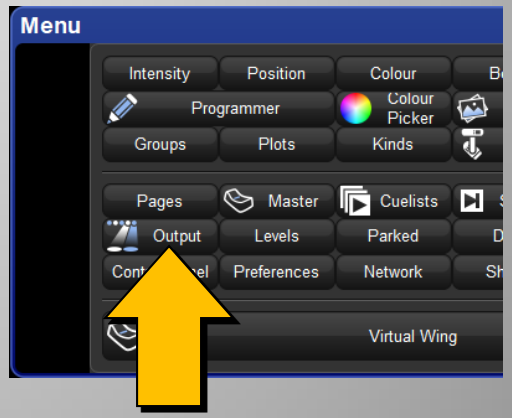


Output（アウトプット）ウィンドウ

「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



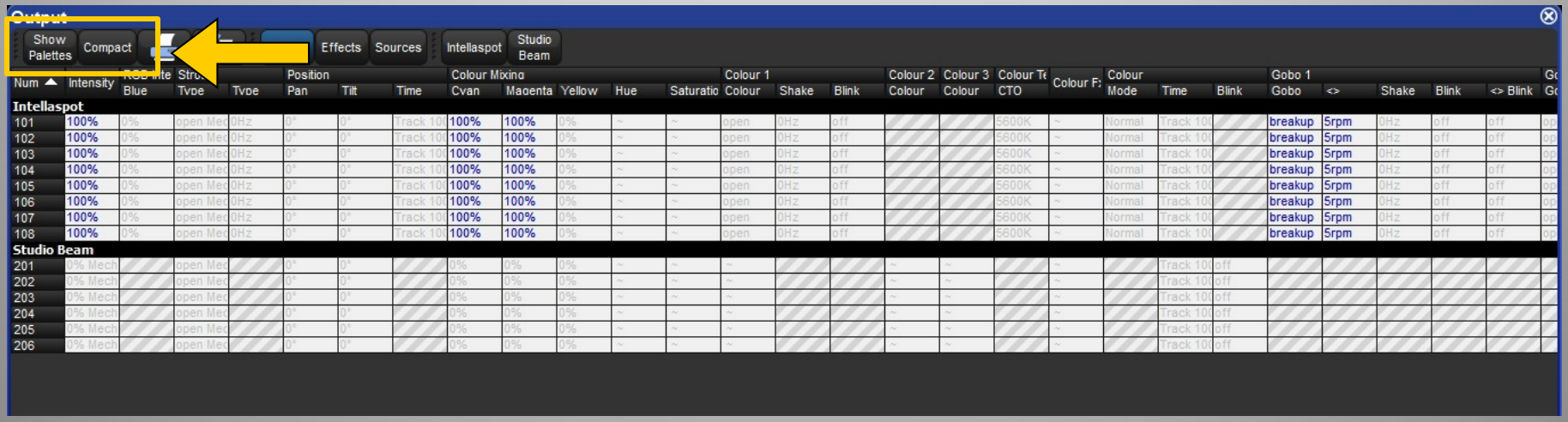




「Output」ウィンドウ

{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



Output ウィンドウ　数値の色



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。

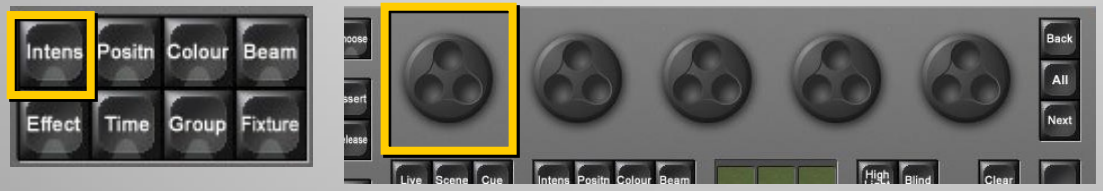
※ 選択解除は[←（バックスペース）]を素早く2度押し



パラメーターホイールセット

[Intensity]（インテンシティ）

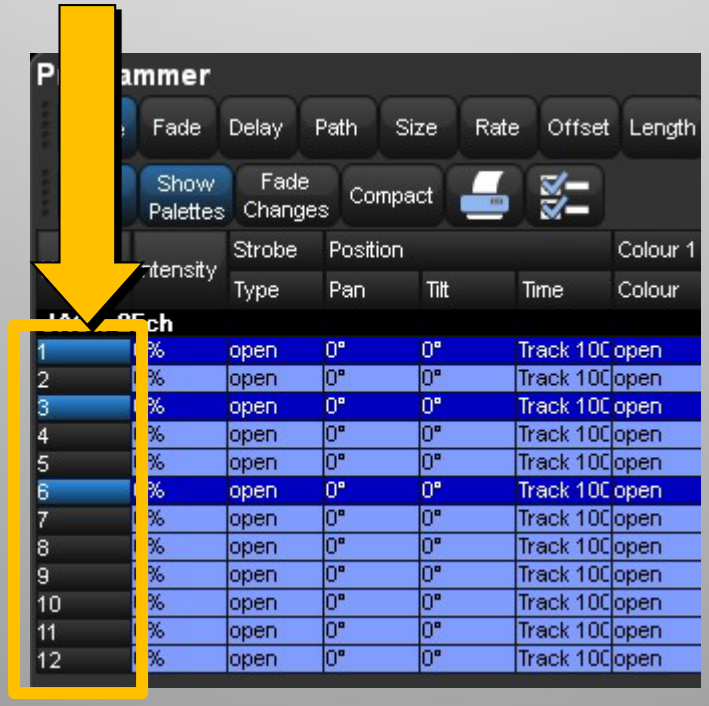
- 明るさ（ディマー）を調整する方法は以下の通り:
  - [Intensity]を押して右タッチスクリーンの下にある1stエンコーダーホイールを使用。



  - [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）



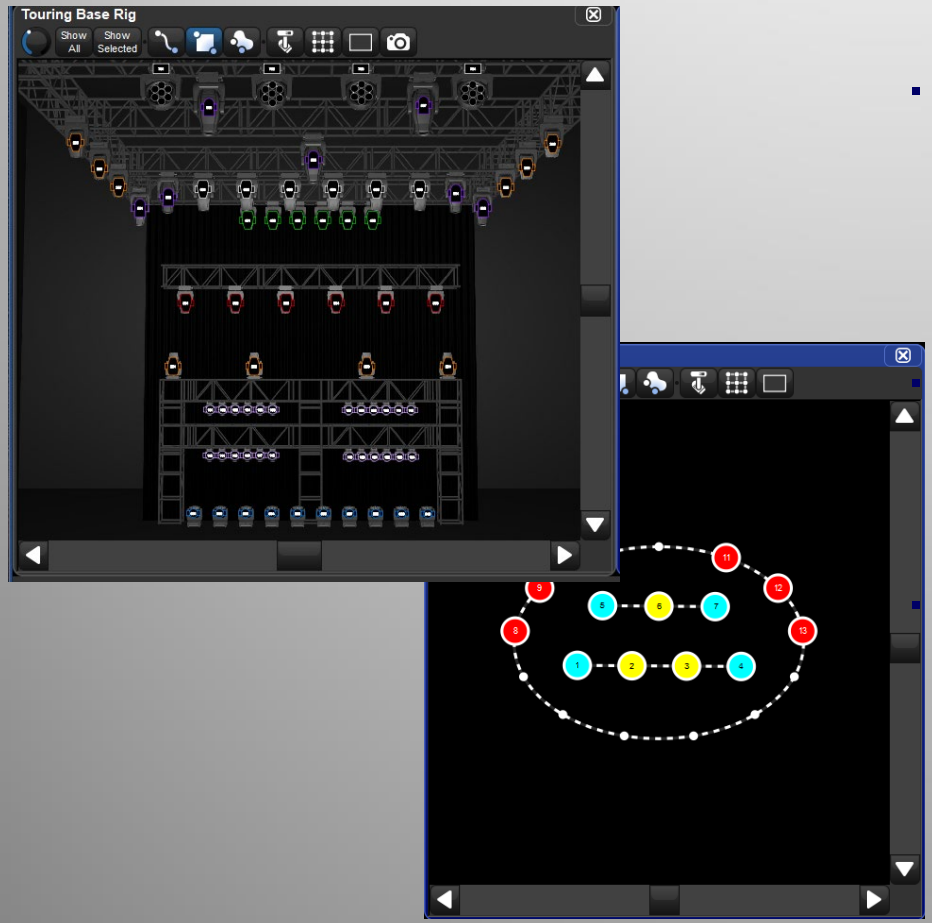
フィクスチャーの選択

- 既にProgrammer上にある器具を再選択するには
[Next] , [Back] , [All]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。

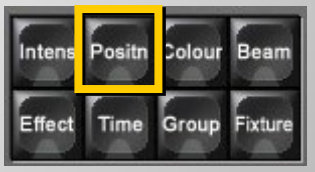
プログラミング



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。**

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。



パラメーターホイールセット



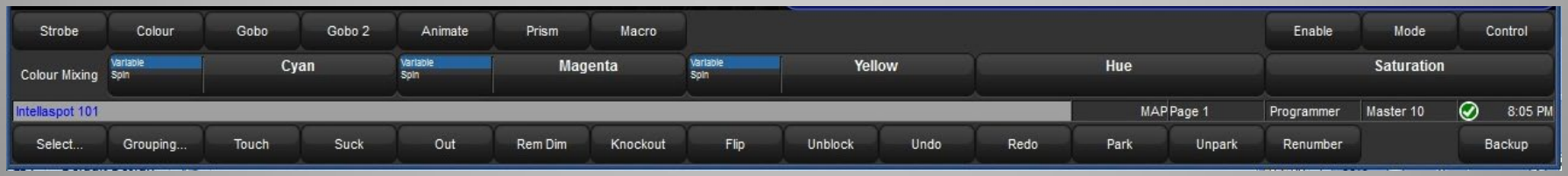
- ファインホイール操作（微調整）
  - フィクスチャーによってはPanとTiltが16ビット制御で**微調整**ができる器具があります。
  - [PIG]を押しながらパラメーターホイールを回転させるとファイン制御が可能になり細かい位置修正ができます。
  - 16ビット制御はムービングライトのインテンシティやフォーカスなど、ポジション以外にも使用されています。

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



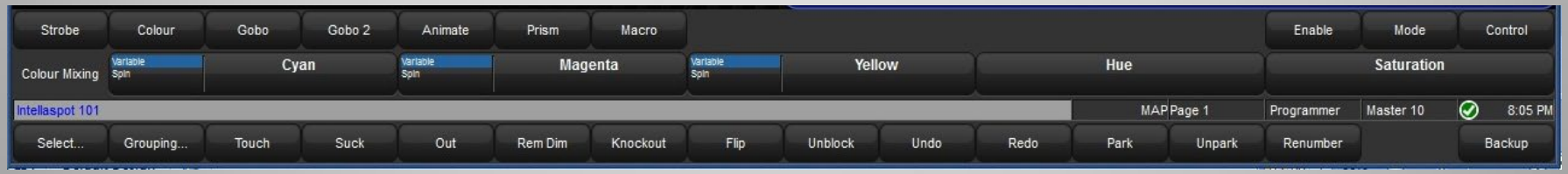
- [Colour]（カラー）
  - フィクスチャー選択後、コンソールの[Colour]を押して使用する機能をカラー属性のパラメーターに切り替えてください。



※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」



- 「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）

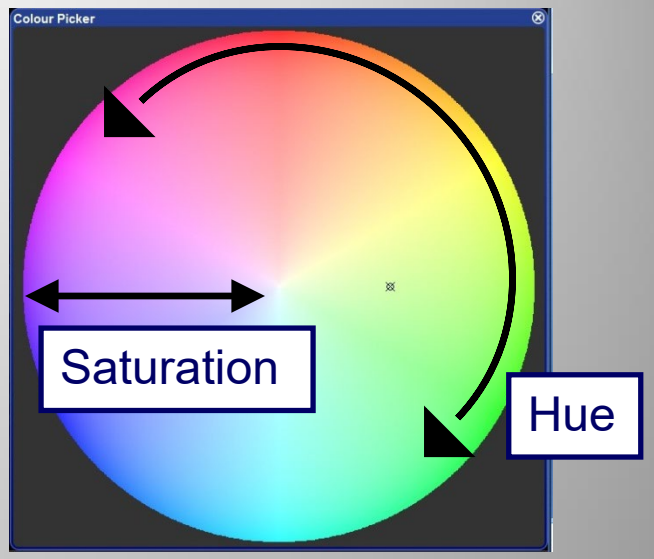
- 開くには

「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。

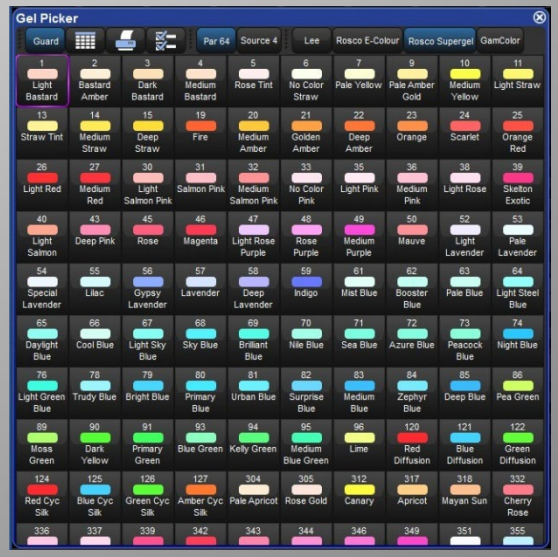
または

[OPEN]＋{HS Picker}

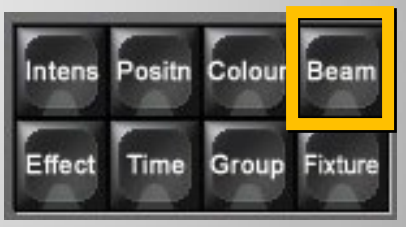




- 「Colour Directory」ウィンドウにあるジェル（カラーフィルター）スウォッチブックを押すとジェル製造者ごとの色をベースにしたジェルピッカーウィンドウが開きます。



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



例：ゴボインデックス（傾き）とローテート（回転）の切替

スロットツールバー

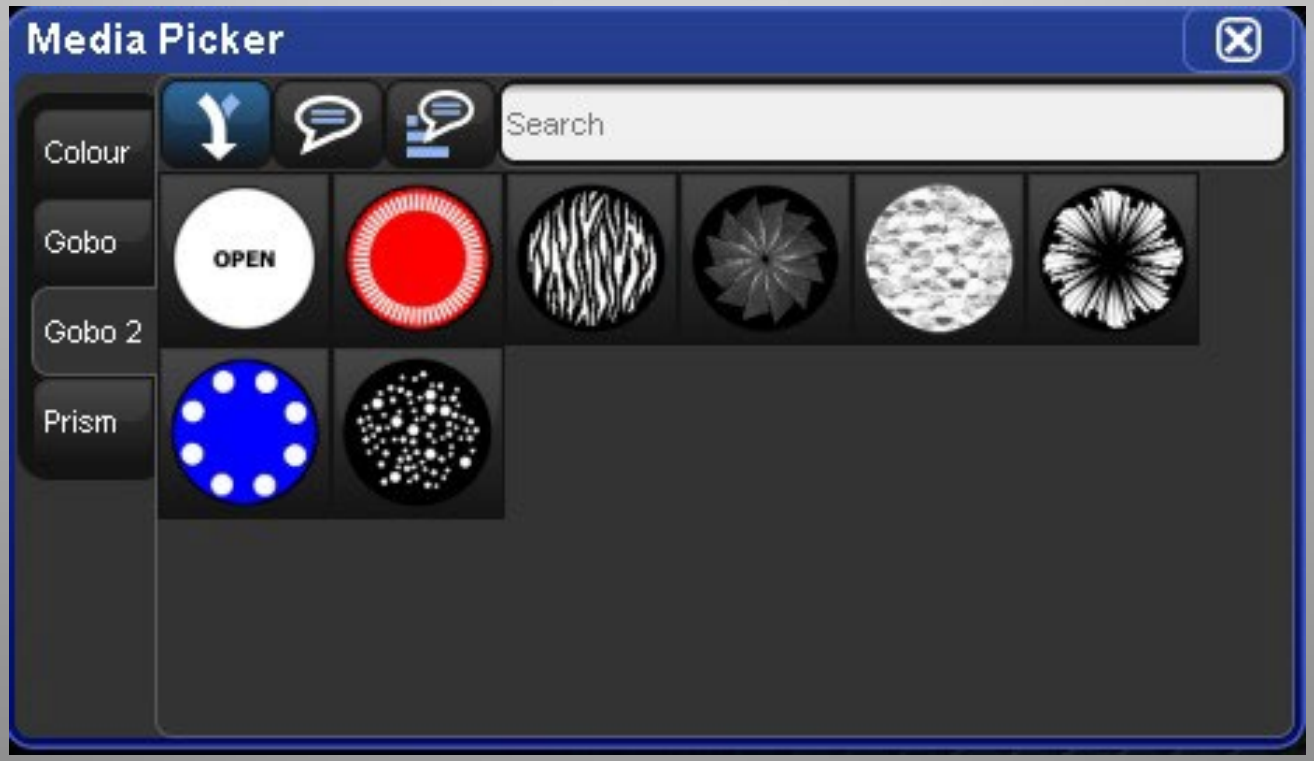
- スロットツールバーはフィクスチャーの一般的なライブラリーの機能（ゴボや固定カラー）に対し素早いアクセスを可能にします。
- ツールバーの機能ボタンを押すことでセカンドツールバーが表示されるので、使用したいゴボやカラーを選択したください。



メディアピッカー（Media Picker）

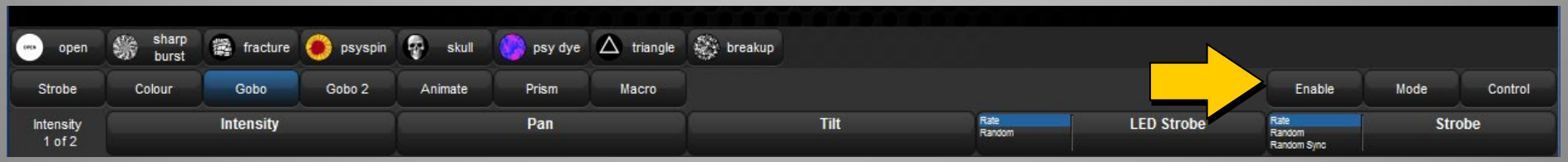
サムネイルからGoboや固定カラーを選択することもできます。
編集も可能　開くには

- [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
- [Shift] ＋ [.] 初期値に戻す（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



[Blind]（ブラインド）

- 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）

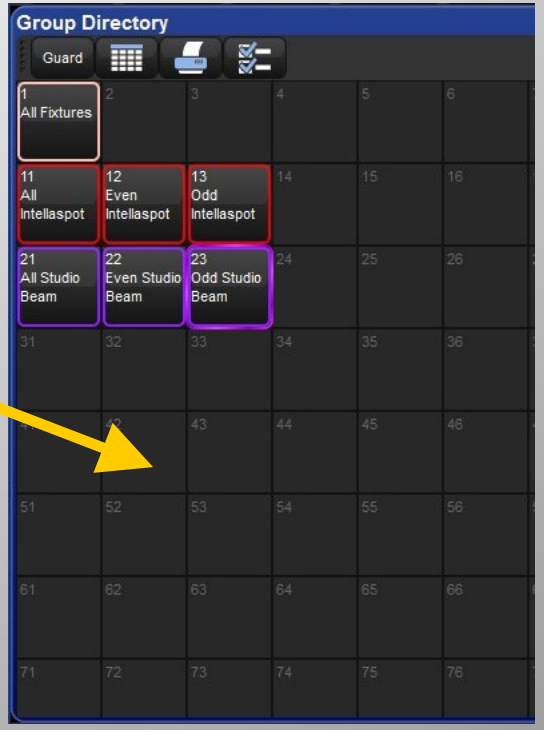
グループを作成するには:

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。

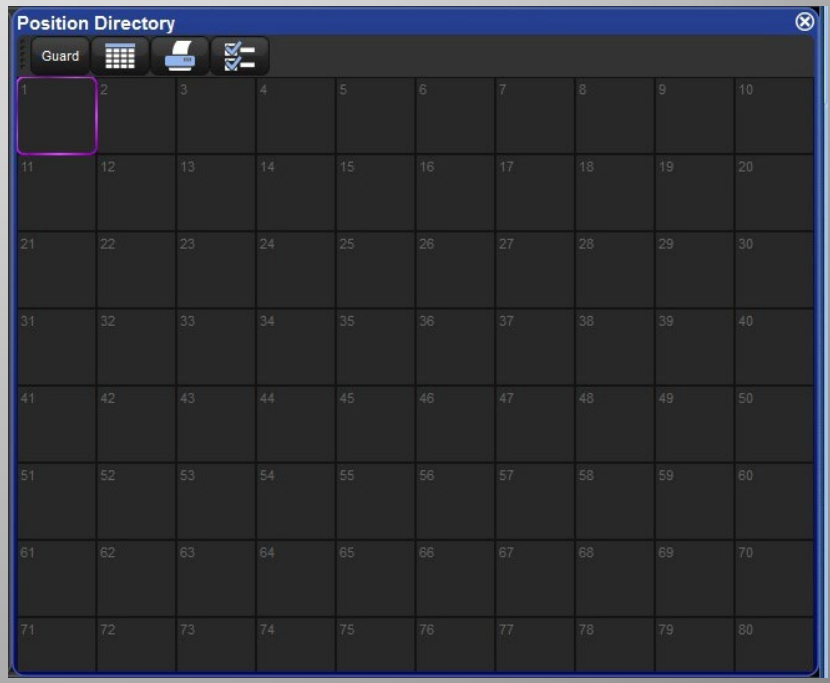
•グループは複数の種類のフィクスチャーを組み合わせて記憶させることもできます。

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)



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

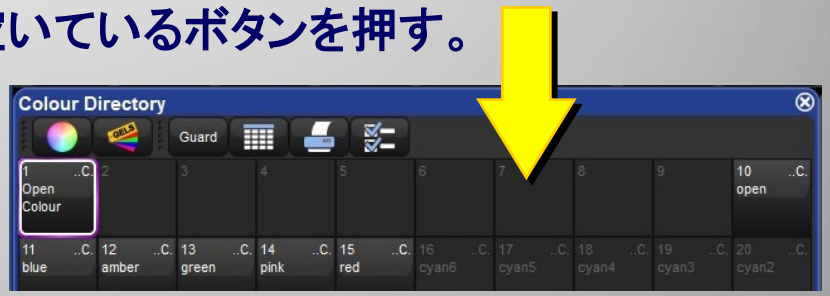
パレットの作成

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、



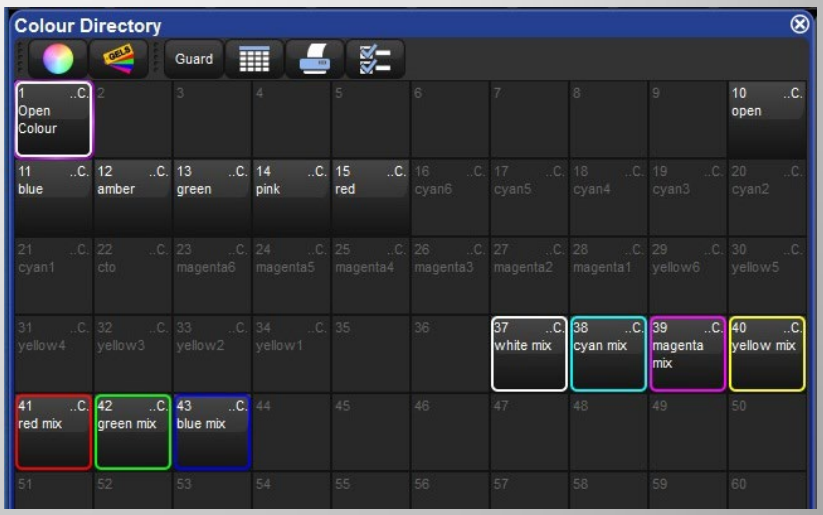
③記憶したいパレットディレクトリーの空いているボタンを押す。



- 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

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。





※　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～」





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

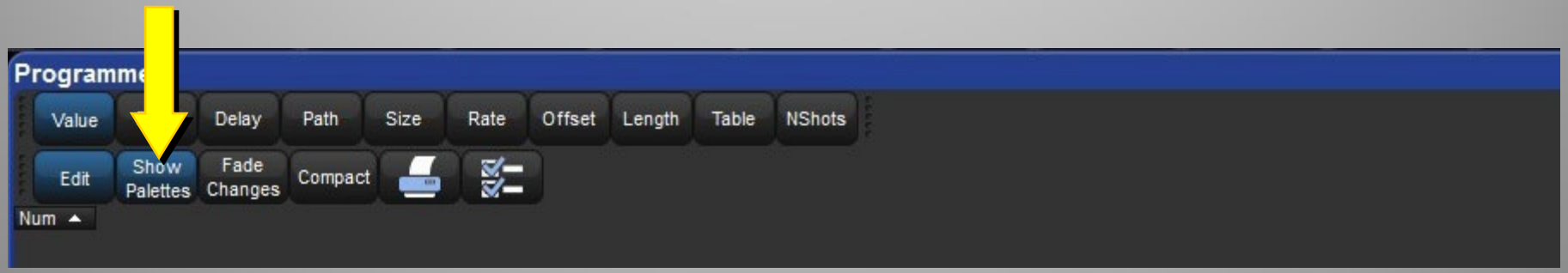
「Buttons across」



プログラマー上でパレットを表示させる

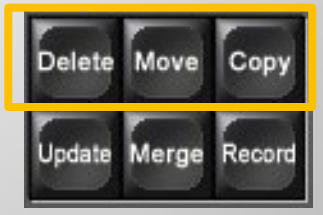
「Programmer」ウィンドウの{Show Palettes}をオンオフすることでパレット名を表示させるかフィクスチャーの実値を表示させるか選択することができます。

※「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’} →[Copy]→{Palette ‘Y’}
  - {Palette‘X’} →[Move]→{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]→ {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

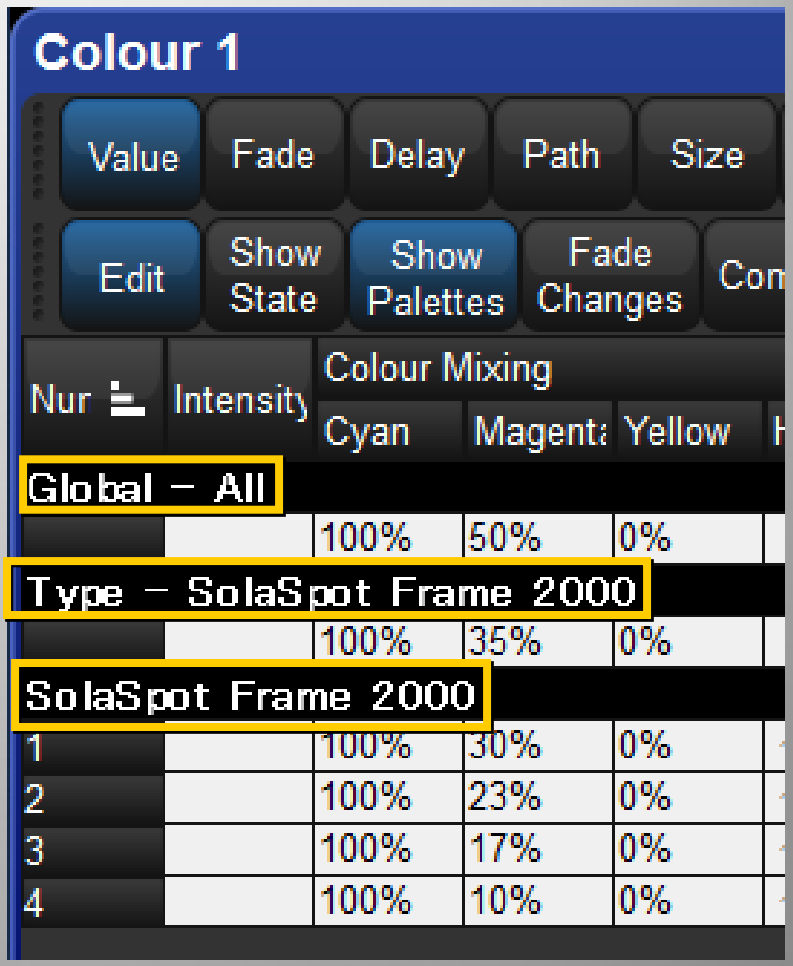
機種を問わず使用可能

・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。

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。

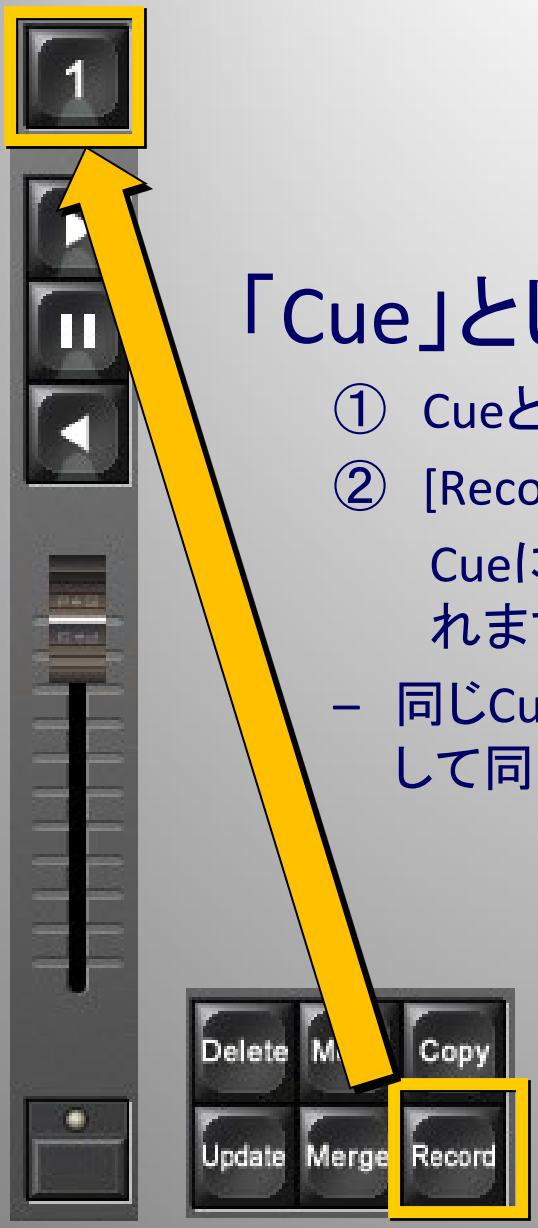
Page（ページ）

- 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。

Cueの記憶



「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]

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。
2. [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。



パレット

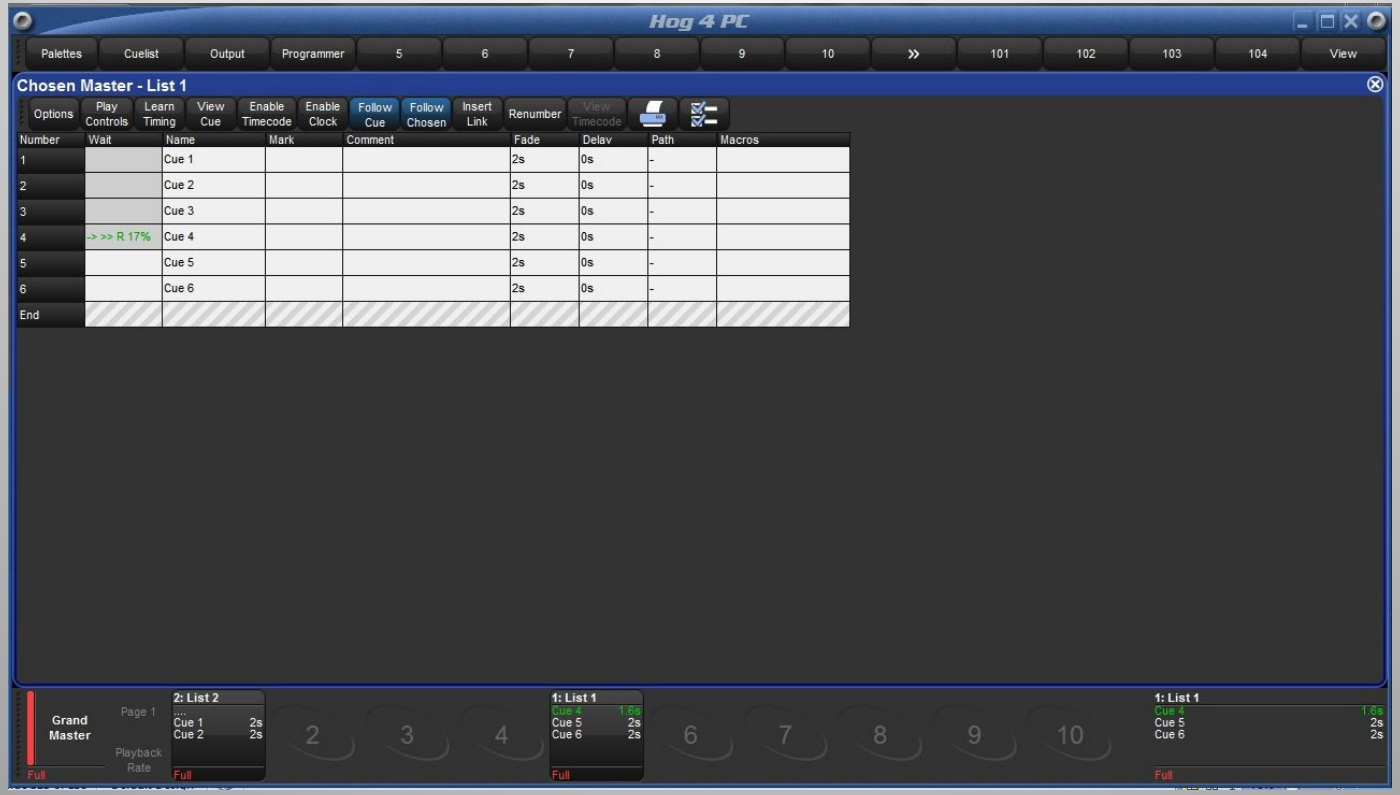
- Cueでパレットを使用する

  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。

Cuelist（キューリスト）



Cuelistウィンドウを開くには:

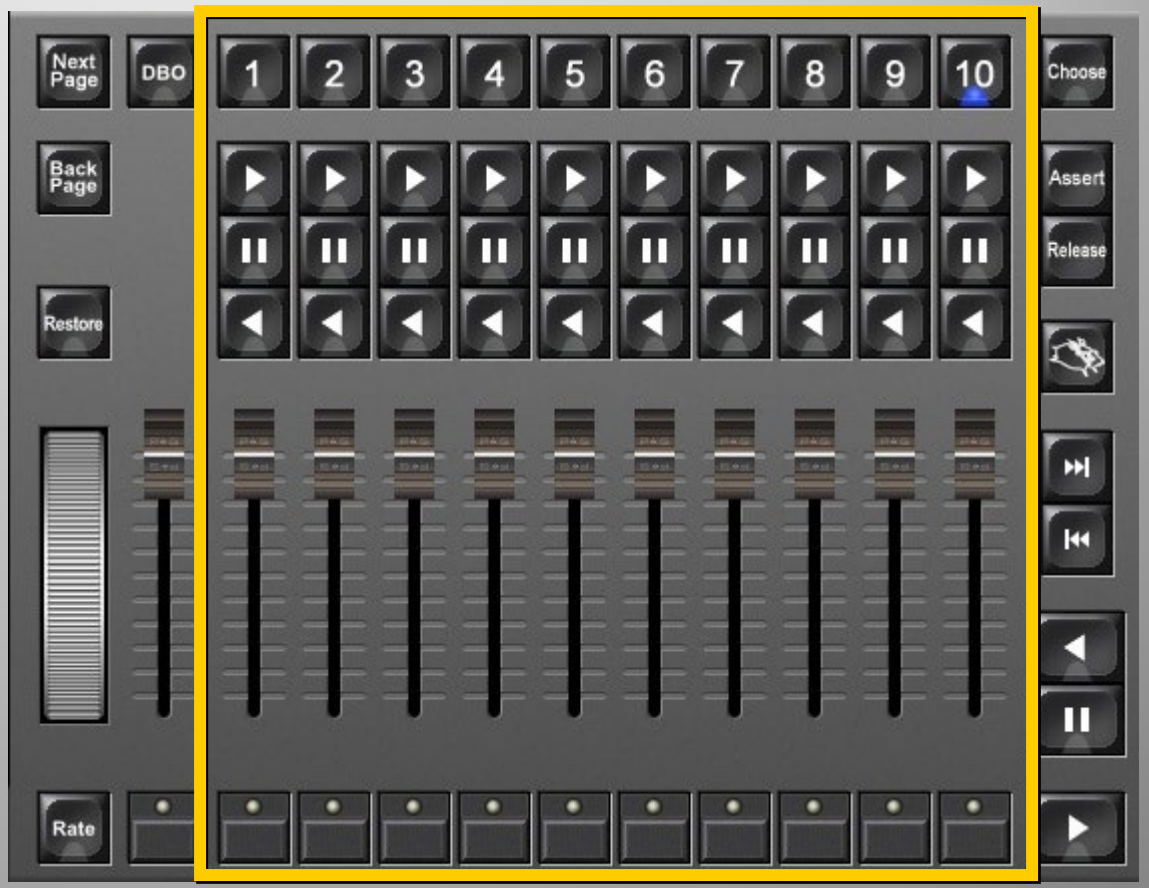
- [Choose], [Choose]
- [Open] + [Choose]
- ビューツールバーボタンの{Master}を押す

Playback（プレイバック：再生）

記憶したCueを再生します。

マスター

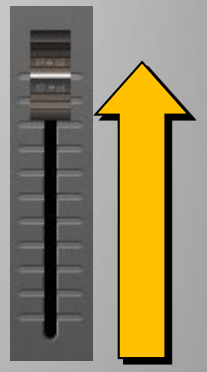
- 各マスターは1つのCuelistをコントロールします。
- すべて同時に実行したり様々に組み合わせて実行したりできます。



Playback

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。

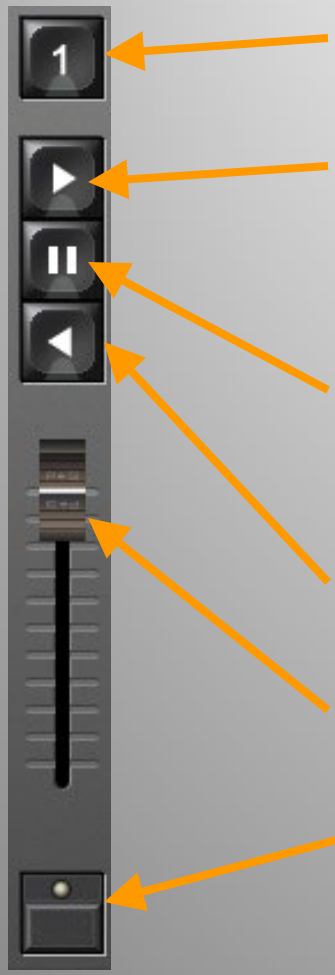




Playback

マスターの詳細

- 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Cue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。

Playback

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

Playback

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



Playback

- 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 Cueに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]→[#]→[Time]→[#]→[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

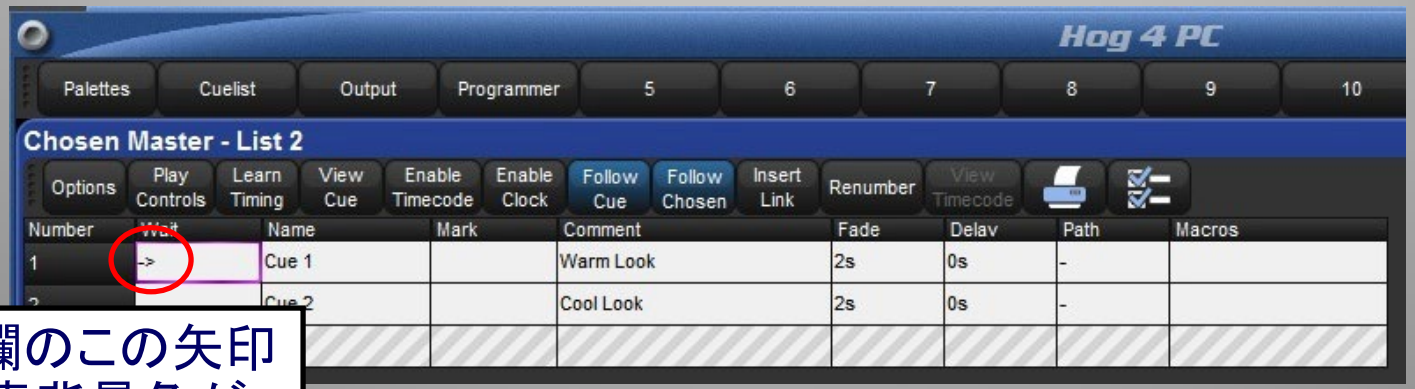
- [Cue]→[番号]→[Open]

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

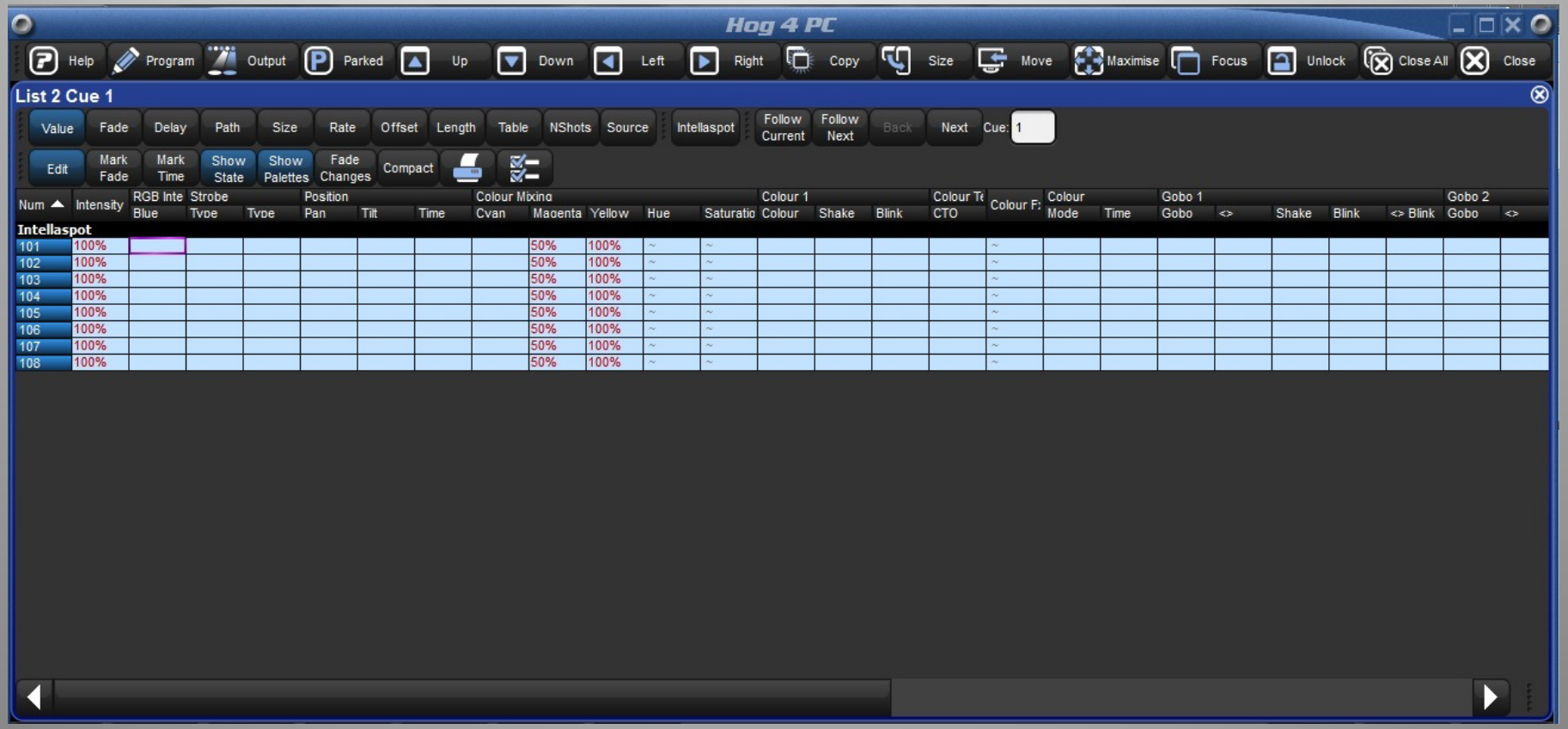
どちらの方法もCue再生状態でも再生していなくてもOK



Wait欄のこの矢印か薄青背景色が現在のCue

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。



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。



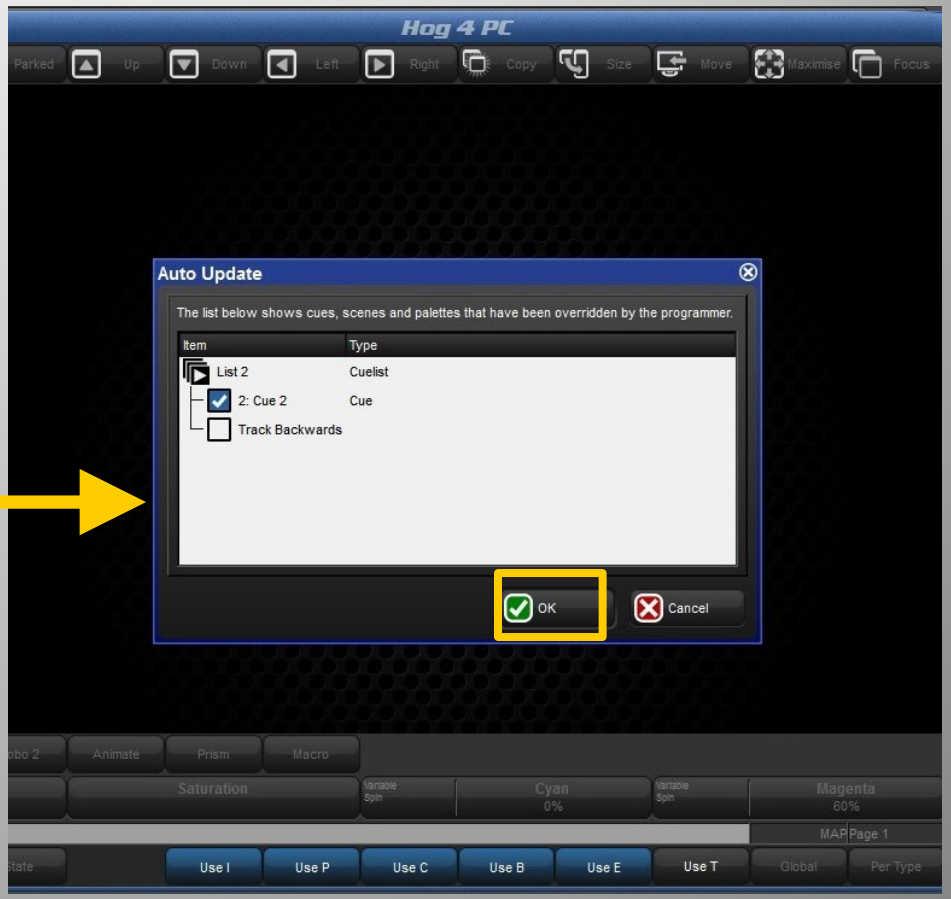


Cueの実行編集 – ②Auto Update

- 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

[Cue] → [#] → [Copy] → [#] → [Enter]

コピー元　　**コピー先**

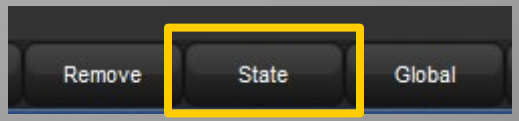
#は希望する番号を入力してください

範囲指定してコピーするには:

[Cue]→[39]→[Thru]→[45]→[Copy]→[119]→[Enter]

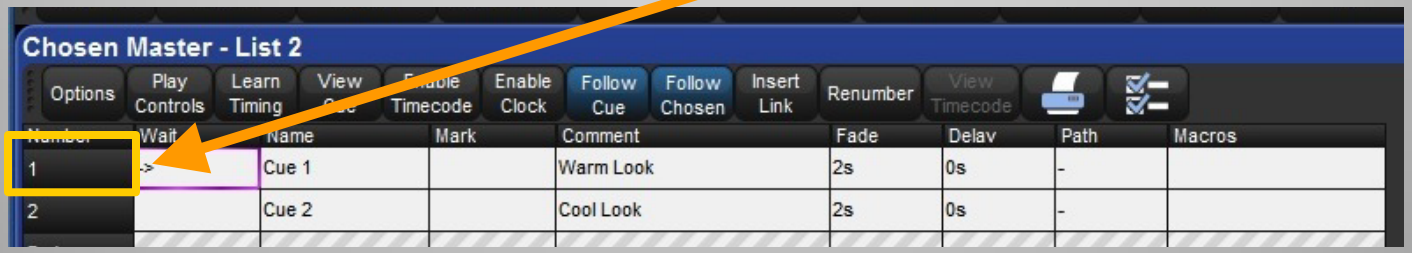
※コピー先は存在しないCue番号でOK

※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。



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



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

Cuelist（キューリスト）



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。

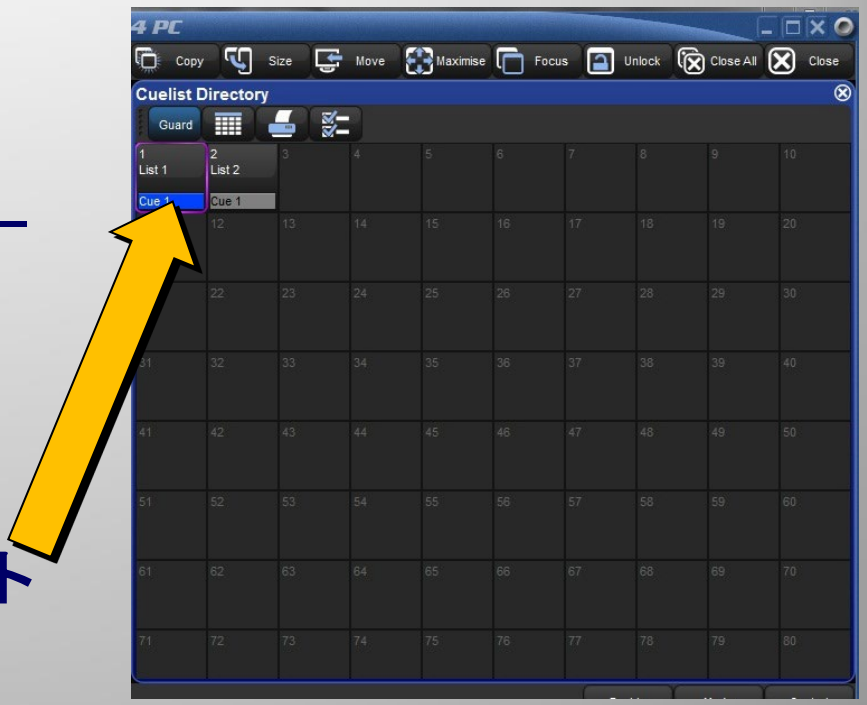
Cuelist Directoryウィンドウを表示させるには

- [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］→［1］→[Delete]**
  - **［Delete］＋{Cuelistディレクトリのリストをタッチ}**

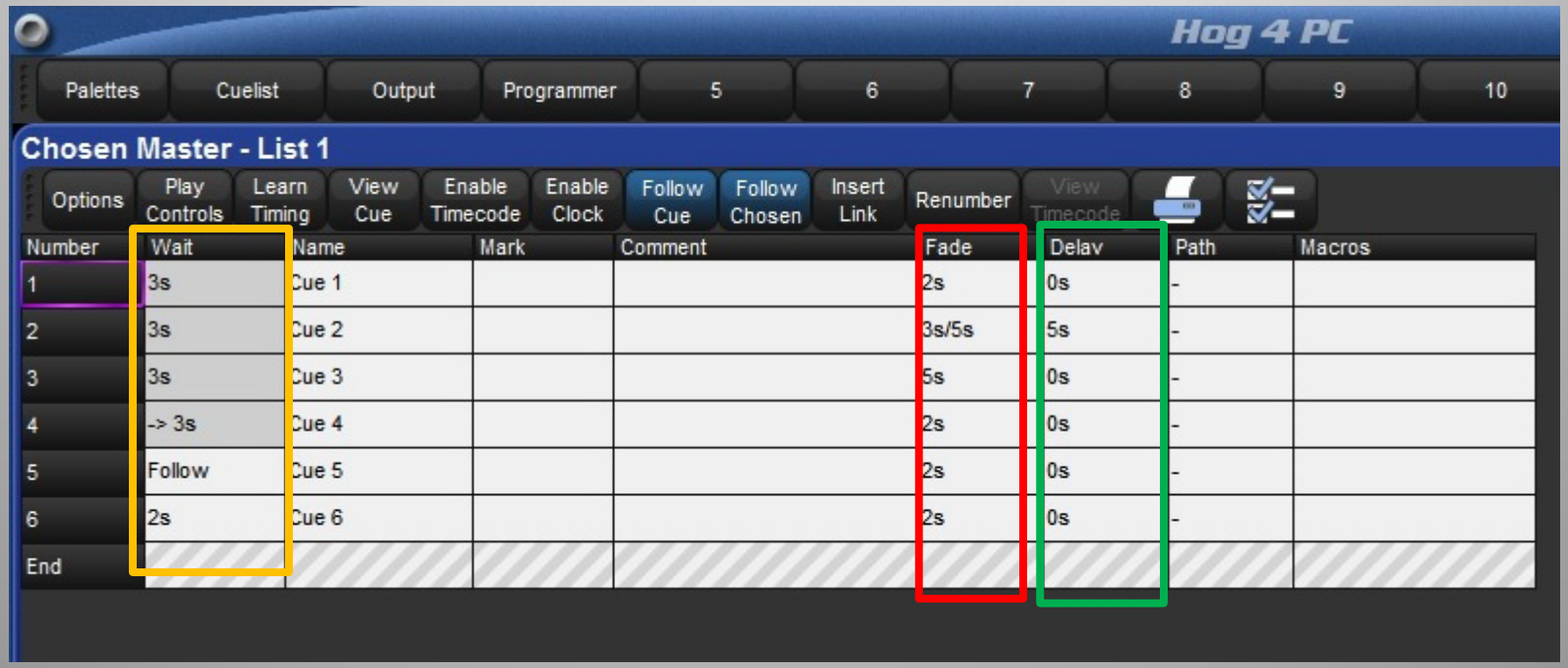


- 作成済みのCuelistをマスターへ割り付け。

  {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



- 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）

Cuelist（キューリスト）

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。

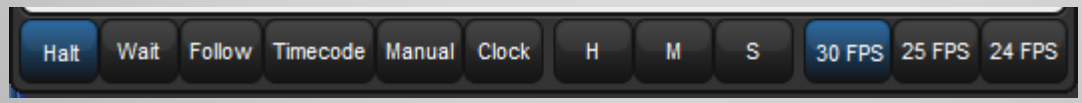
※　Cueはフィクスチャーごと、各パラメーターごとに複数のフェード・ディレイタイムを持つことができますが、ウェイトタイムは1つだけしか設定できません。

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。

① 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:

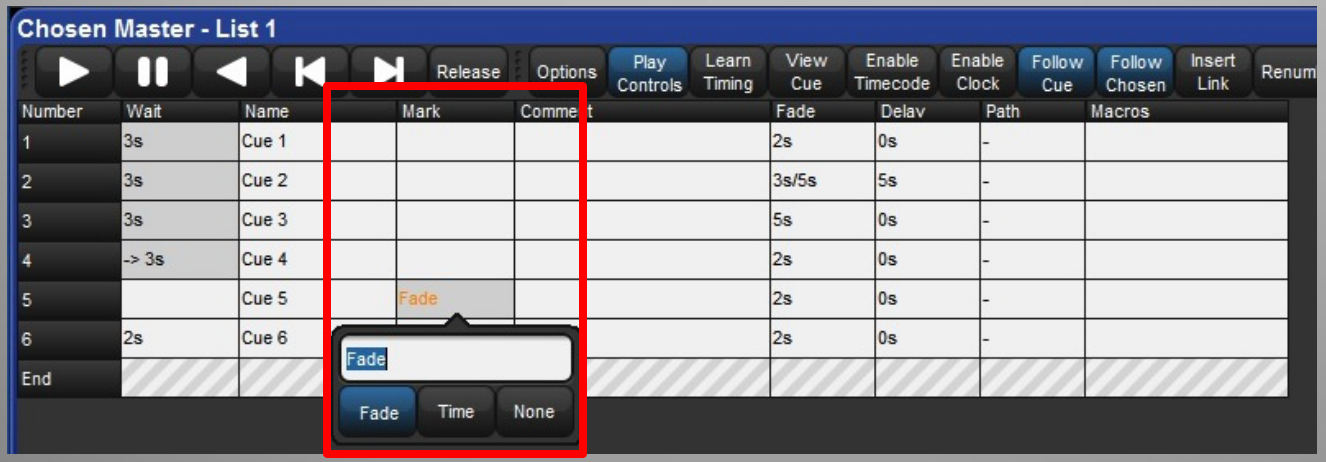
- いくつかの一連のCueにタイムを一括で入力するには、入力したWaitタイムボックスを最初に選択してそのまま希望のWaitタイムボックスまでドラッグダウンして[Set]を押して値を入力します

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、

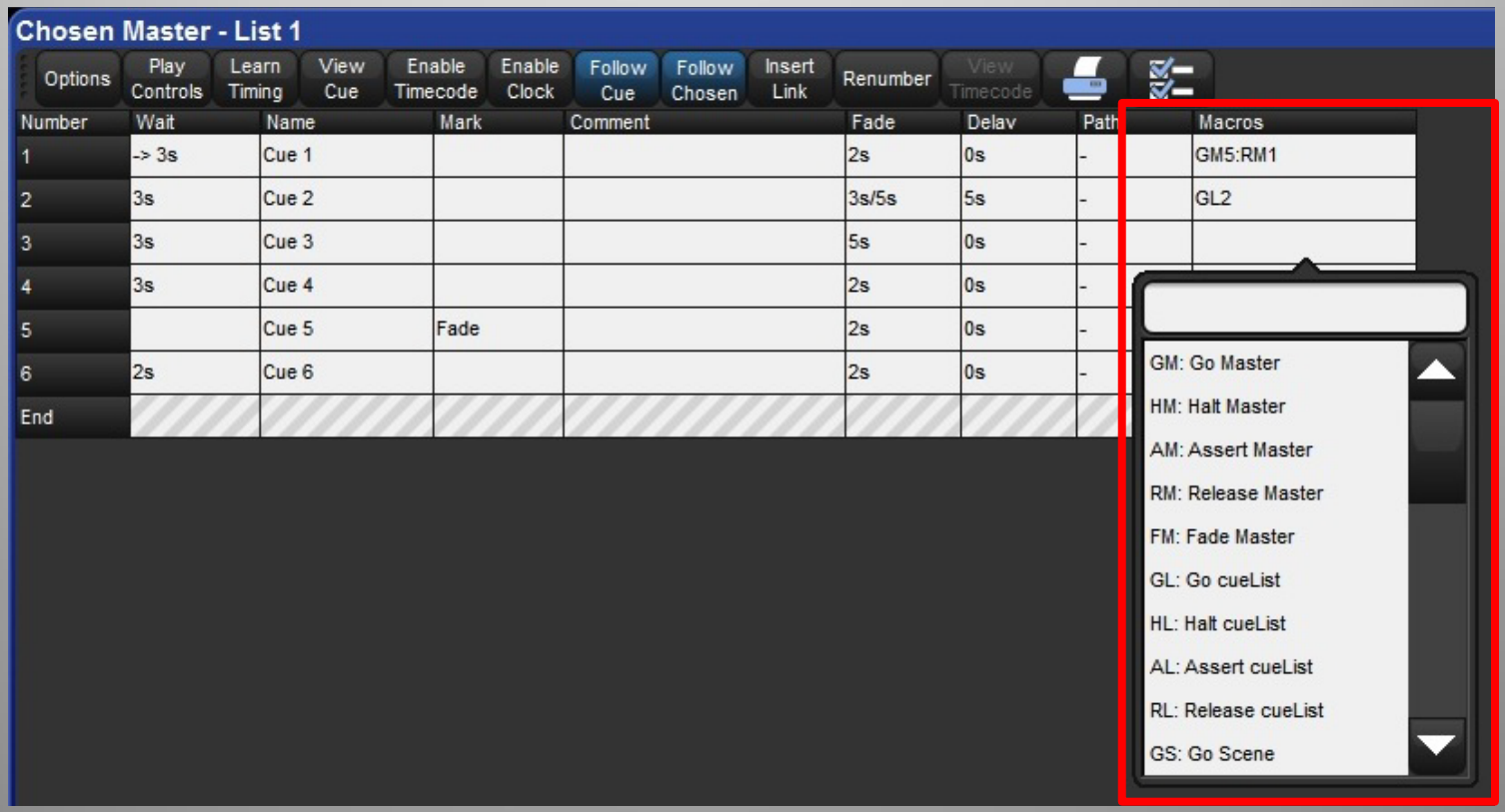
① **フェード・カットインするCue**の「Mark」セルを選択して[Set]を押します。
② Markの種類を選択して値を入力します。（例：Timeを選択して[2]→[Enter]）
Markを入れた前のCueを実行するとMark（スタンバイ）が実行されてオレンジ文字になります。
※ Markを解除する場合は、セルを選択して[Set]を押し、{None}を押してください。



コメントマクロ

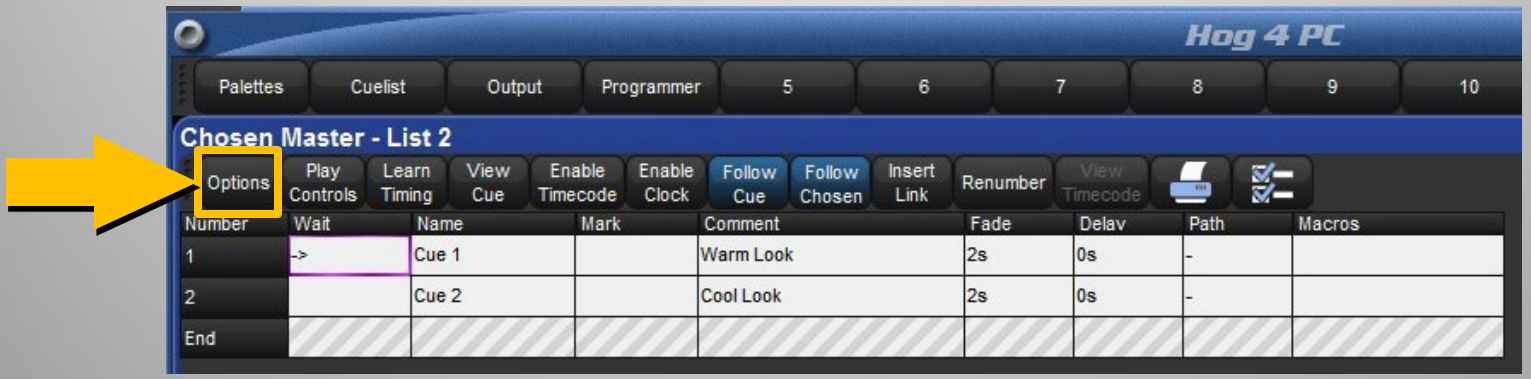
- コメントマクロはコンソールの様々な機能を実行させるきっかけに使うことができます。

例　：別キューリストのチェイス実行、ページめくり



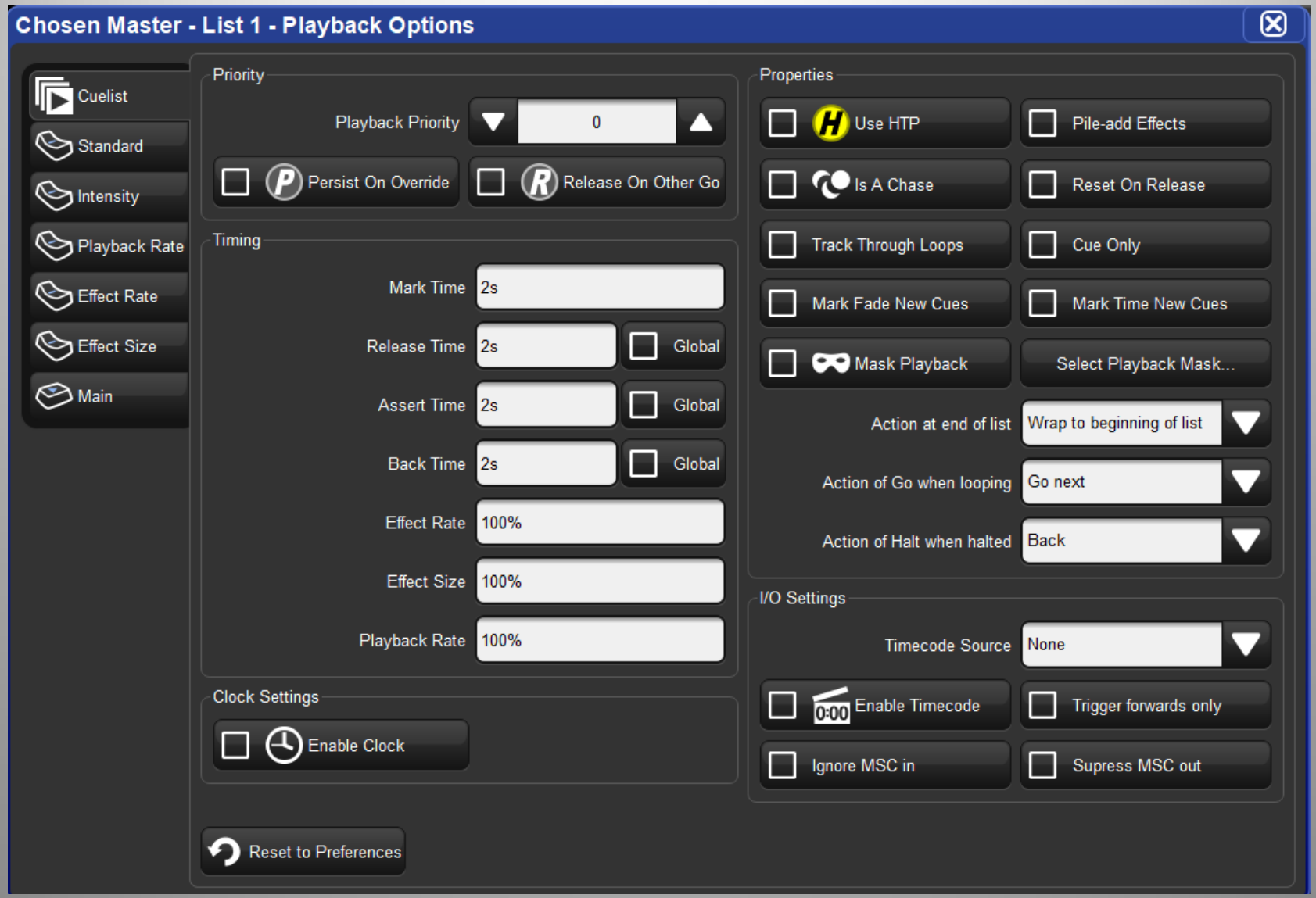
Cuelistオプション

- 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。



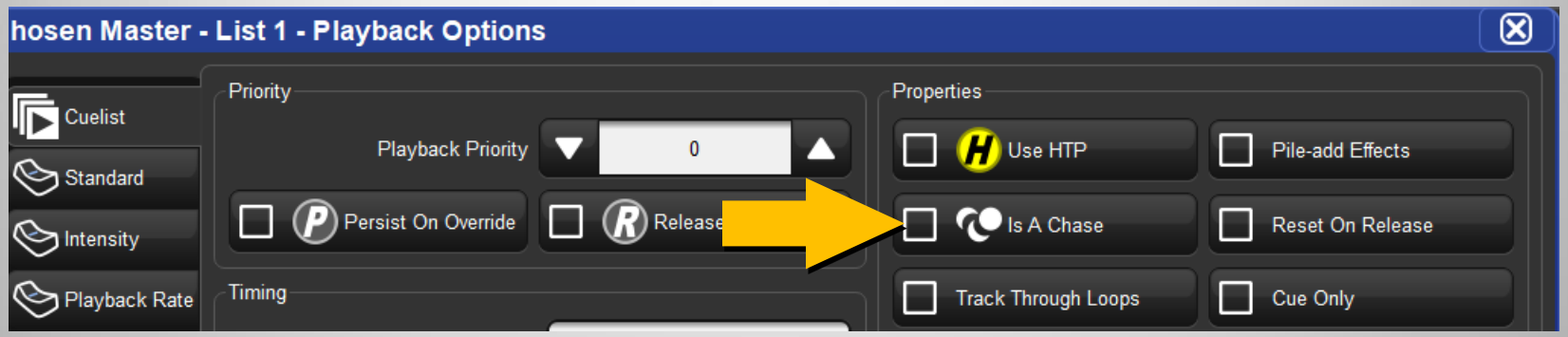
- [Setup]→ {Preferences}→{Cuelist}
  - これから新規で作成するCuelistに対するオプションのデフォルトを設定するには、上記のプリファレンスで行なってください。

Cuelistオプション



※　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



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

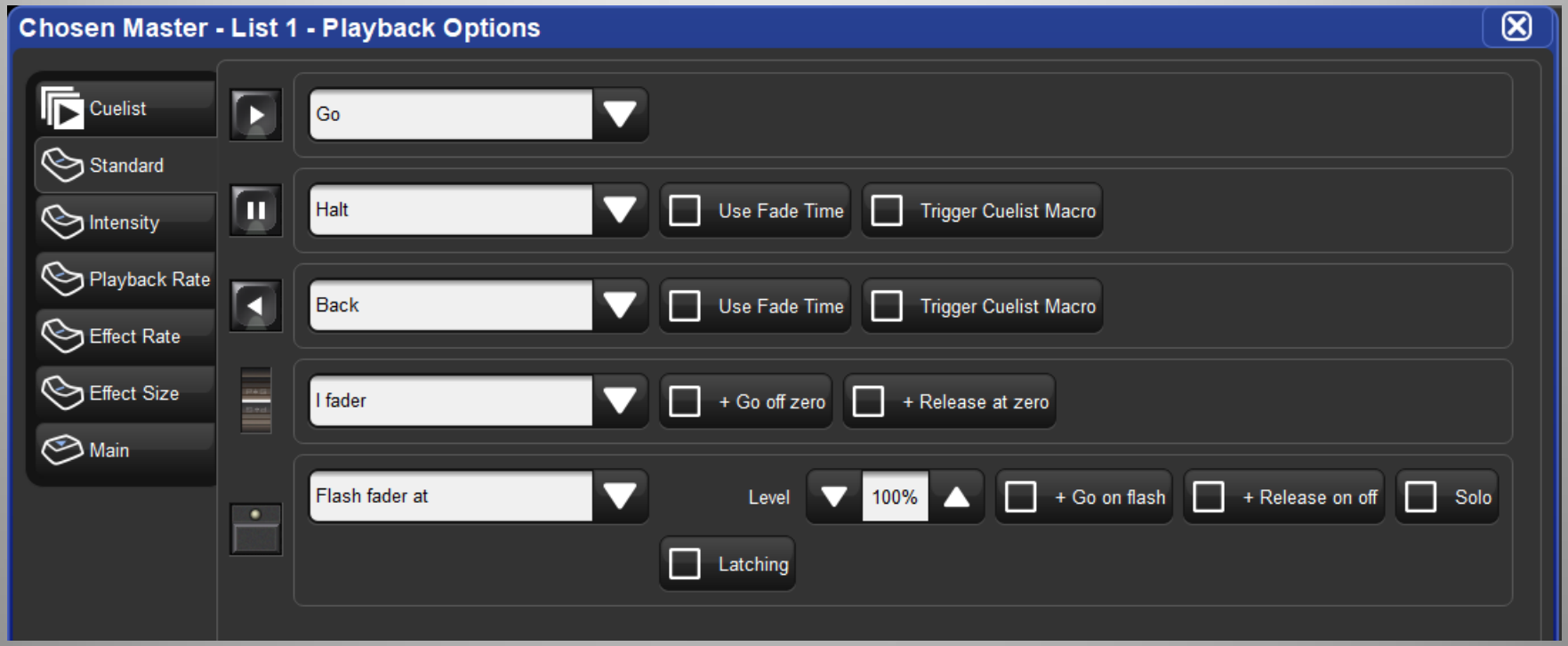
3ステップのチェイスを作成したい場合は、Cueを3つ作成してFadeタイムを0s、Cuelistオプションの{Is A Chase}にチェックを入れます。

※ 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。

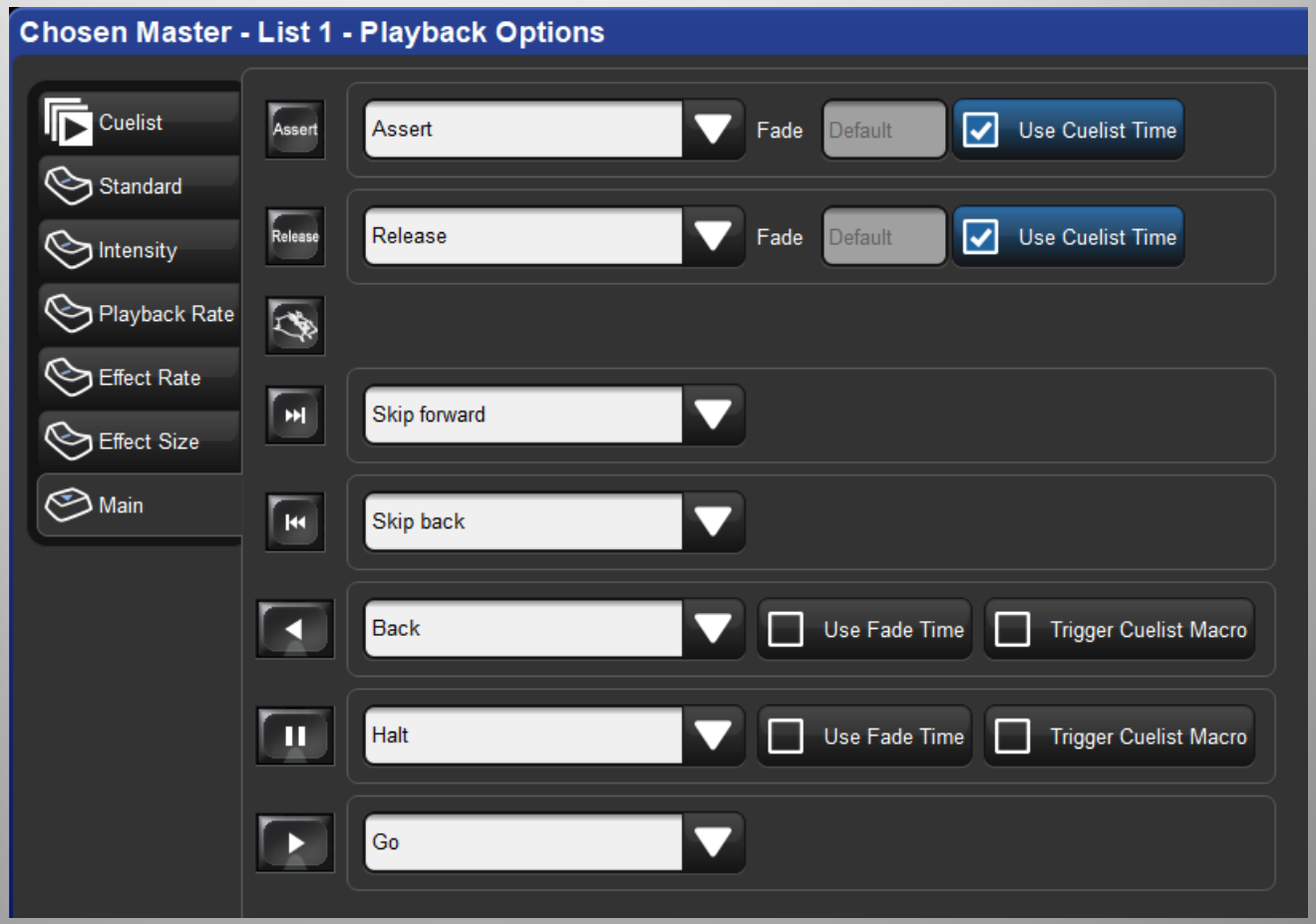


※　この設定は、各キューリストごとに設定します。

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

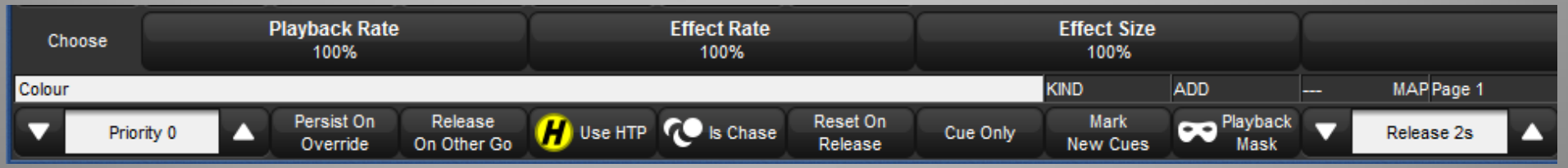


※　この設定は、各キューリストごとに設定します。

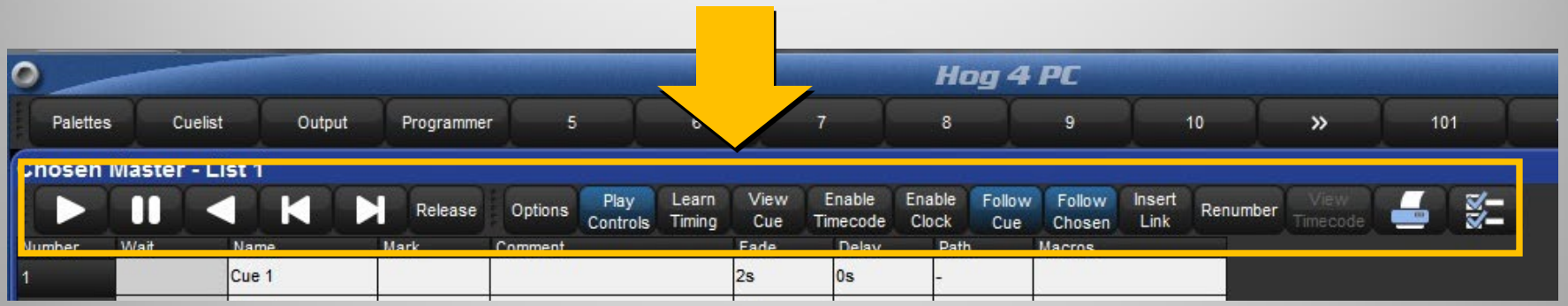
Cuelist オプションショートカット

- 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。





Cuelist – ツールバー

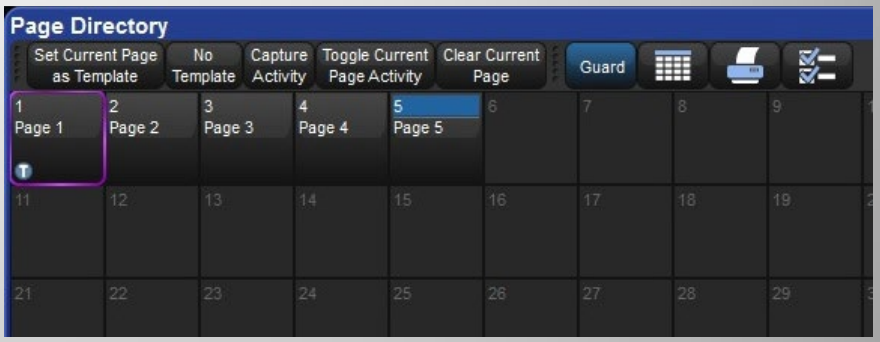


- Play controls　画面上で再生ボタンなどを表示
- Learn timing　[Go]を押した間隔をWaitに自動記憶
- View cue　現在のCueの中身を見る
- Follow Cue　現在のCueに合わせて画面をスクロール
- Follow Chosen　ウィンドウ内容を現在の[Choose]にあわせる
- Renumber　頭からCue番号を振り直す

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。）

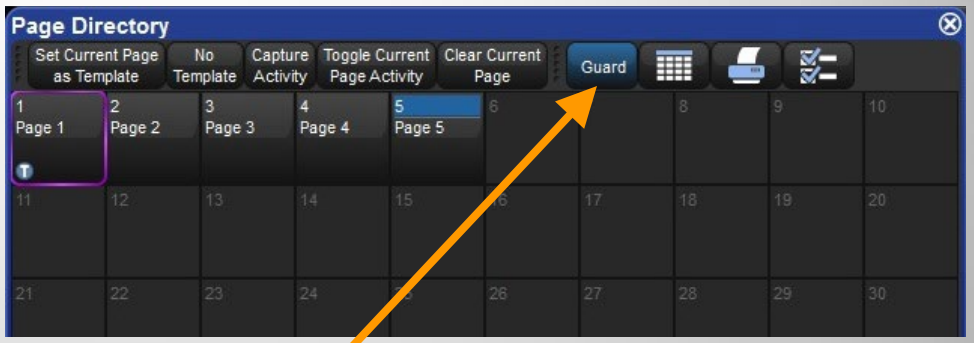


- Pageディレクトリーを開くには
  - [Page], [Page]
  - [Open]＋[Page]





Page



- 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

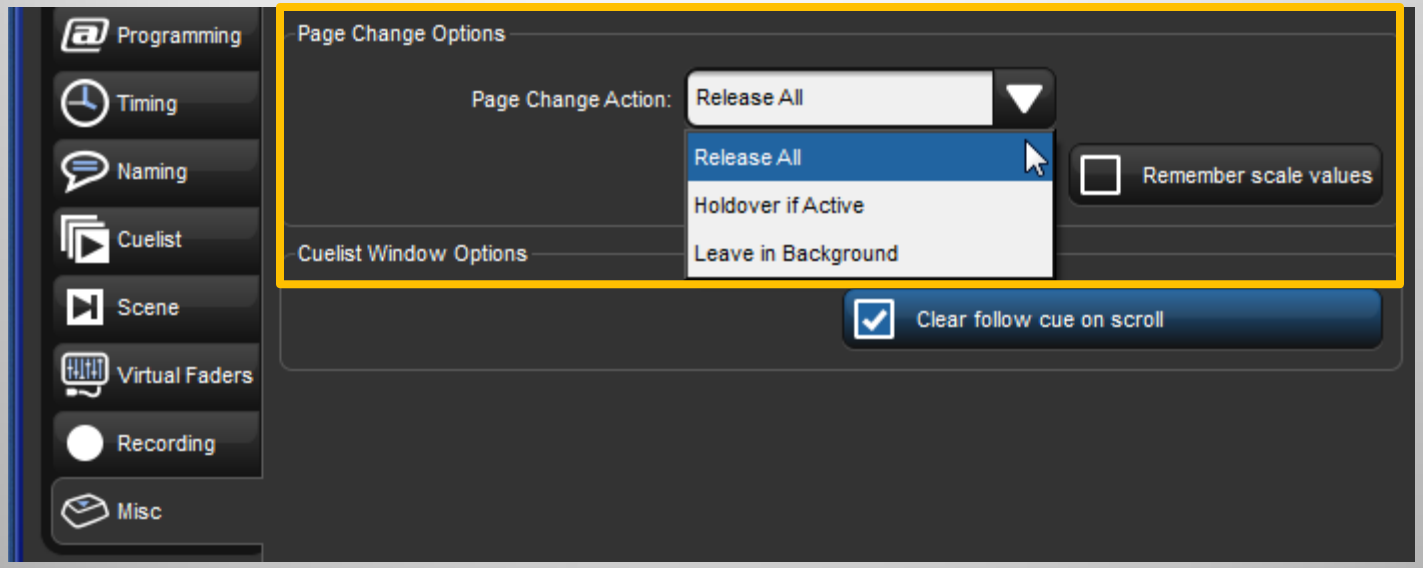
  [Set]を押し, 名前を入力してから[Enter]を押します。

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



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。

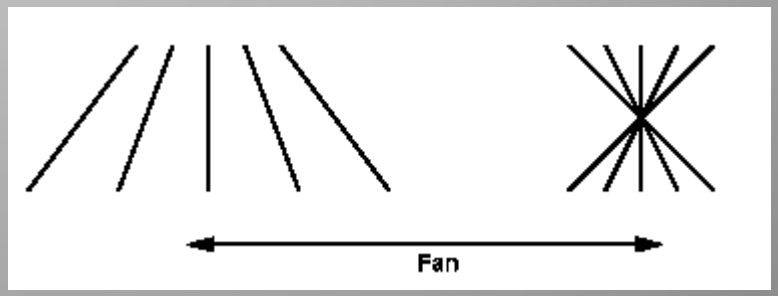
Pan/TiltやEffectのOffsetによく使用します。
もちろんその他のパラメーターにも使用できます。



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。

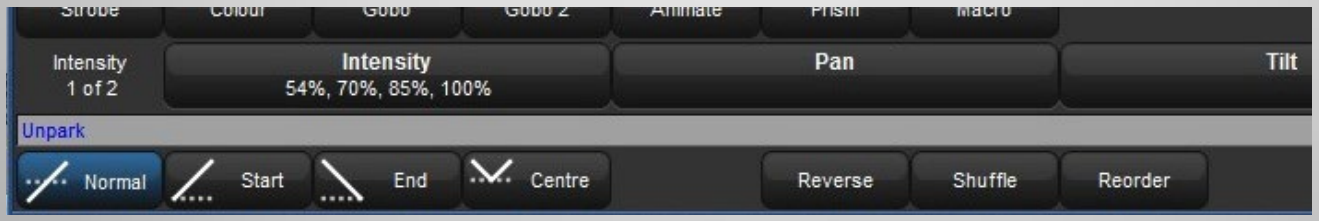




Fanning

- ファニングには4つのモードがあります。

  Normal, Start, End, Center



- 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。

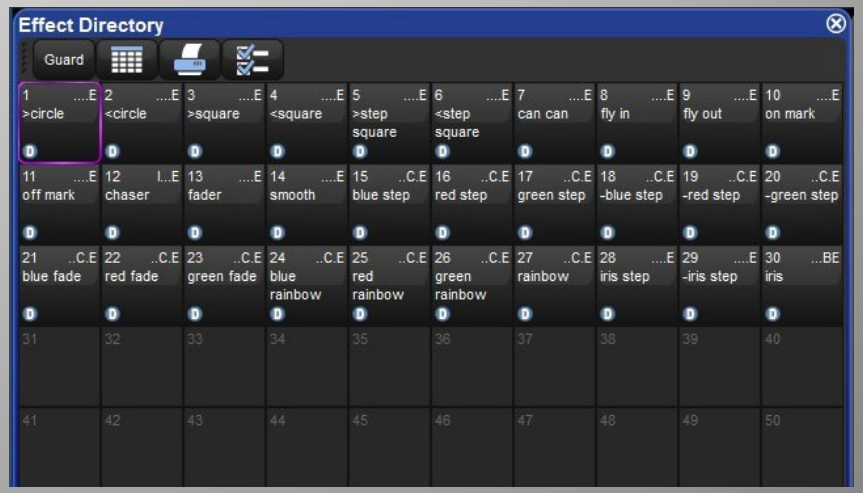
Effectディレクトリー

「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]



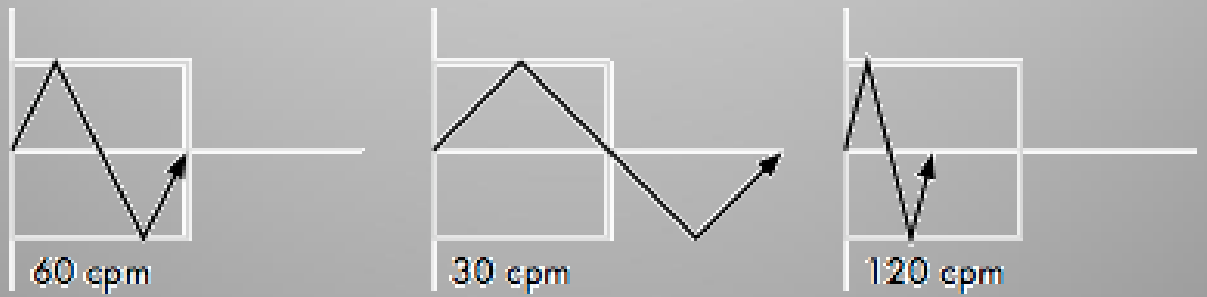
- Effectを使うには:
  ①フィクスチャーを選択
  ②ディレクトリーウィンドウから使いたいEffectを押す。
  ③4つのエンコーダーホイールを使ってEffectをコントロール。左から:
    - ホイール1: Effects Rate
    - ホイール2: Effects Size
    - ホイール3: Effects OffSet
    - ホイール4: Effects Length



Effect

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）

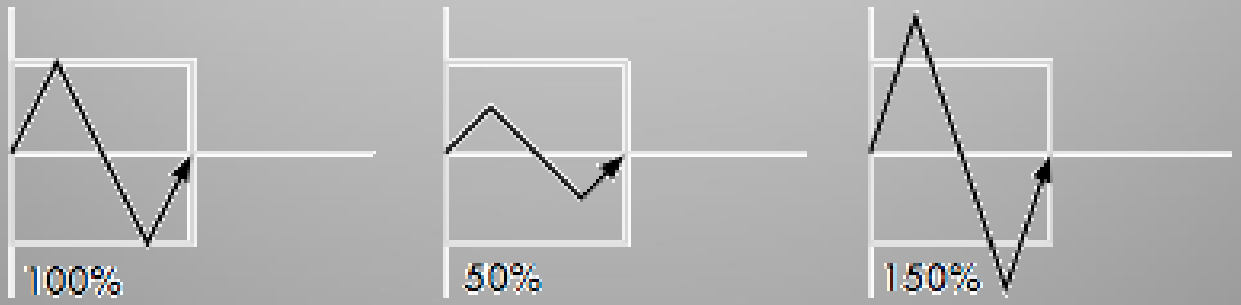


Effect

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。

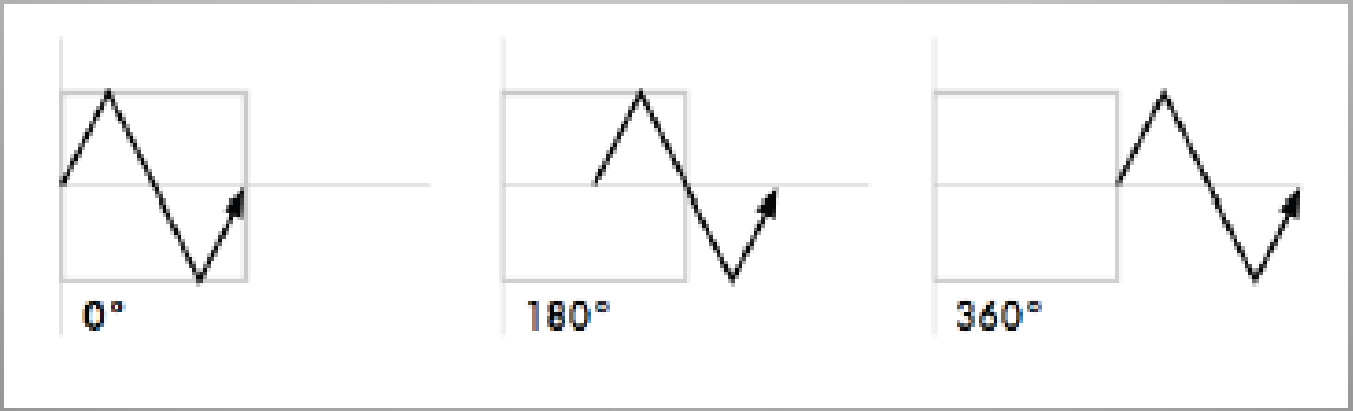
（Effectの振り幅を調整します。）



Effect

Effectの調整: OffSet（オフセット） ずらし

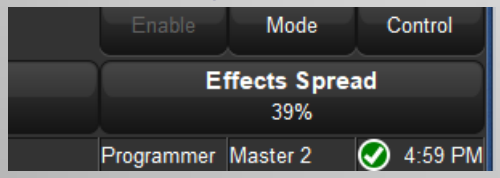
- OffSetはEffect周期の中でフィクスチャーはどこからEffectを開始するか指定します。
  （エフェクトの開始地点をずらします）
- OffSet
  - 選択したフィクスチャーでEffectにOffSetを使うには、
    左から3番目のOffSetホイールを回します。



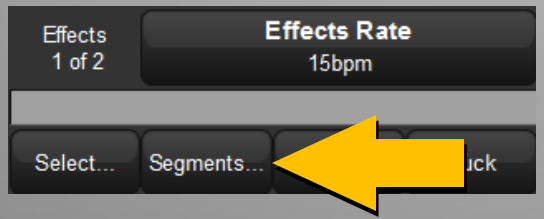
Effect

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）



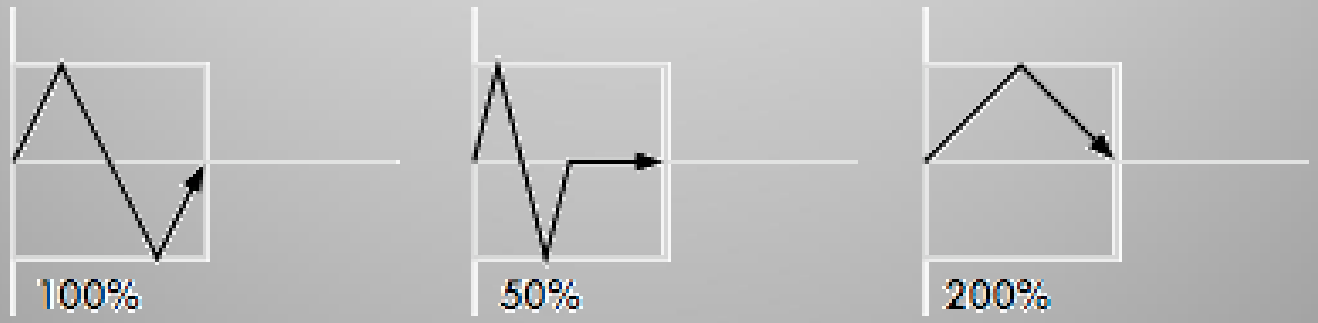
ワンポイント: 各フィクスチャーに異なったパターンでOffSetをかけるなら、様々なセレクションオーダー、SegmentsやBuddingを使用します。



Effect

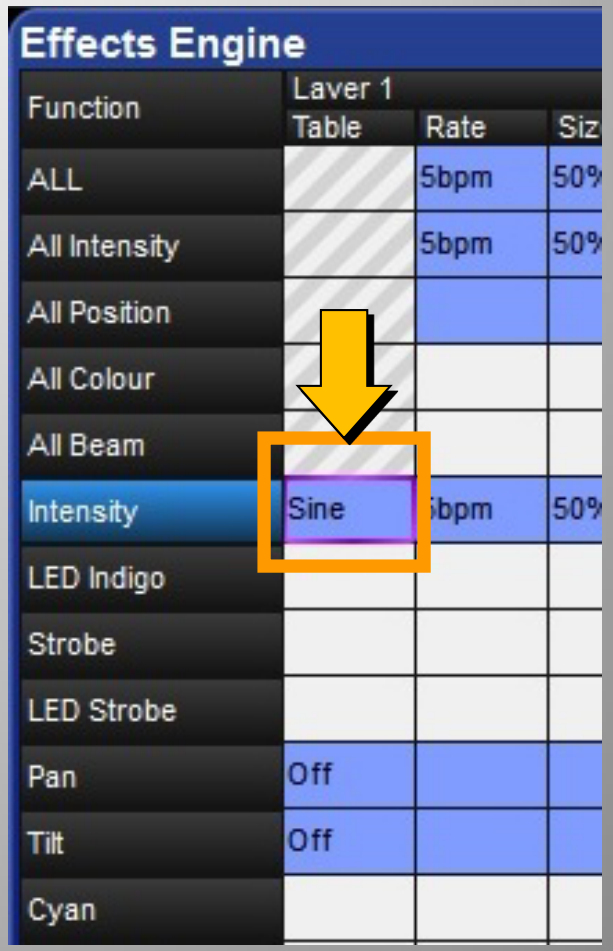
Effectの調整（応用）: Length（レングス）

- 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
  - ② [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。

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）

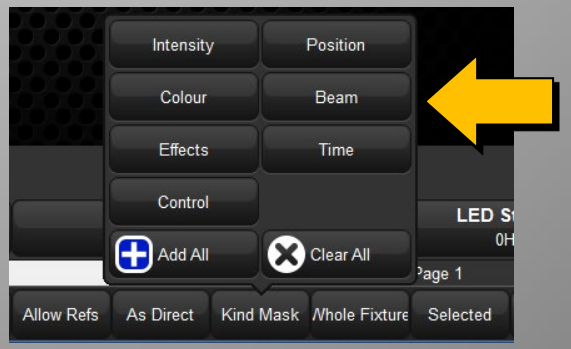
① フィクスチャーを選択し、エフェクトを適用してください。

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と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。



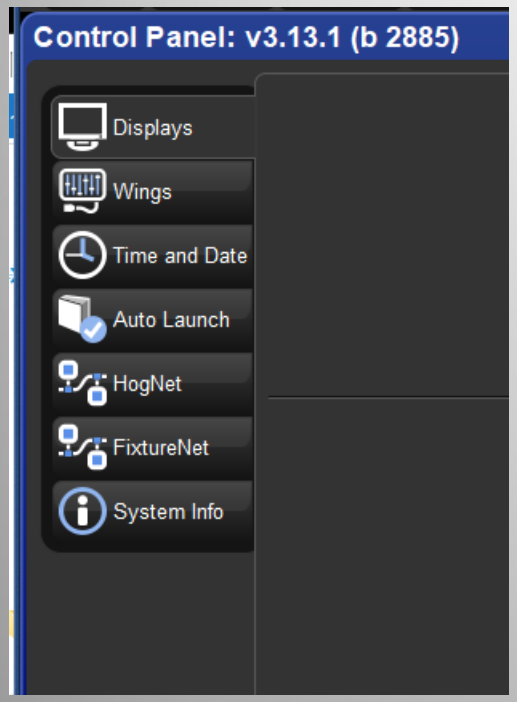
Control Panel とPreferences
（コントロールパネルとプリファレンス）

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。



Control Panel



- 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

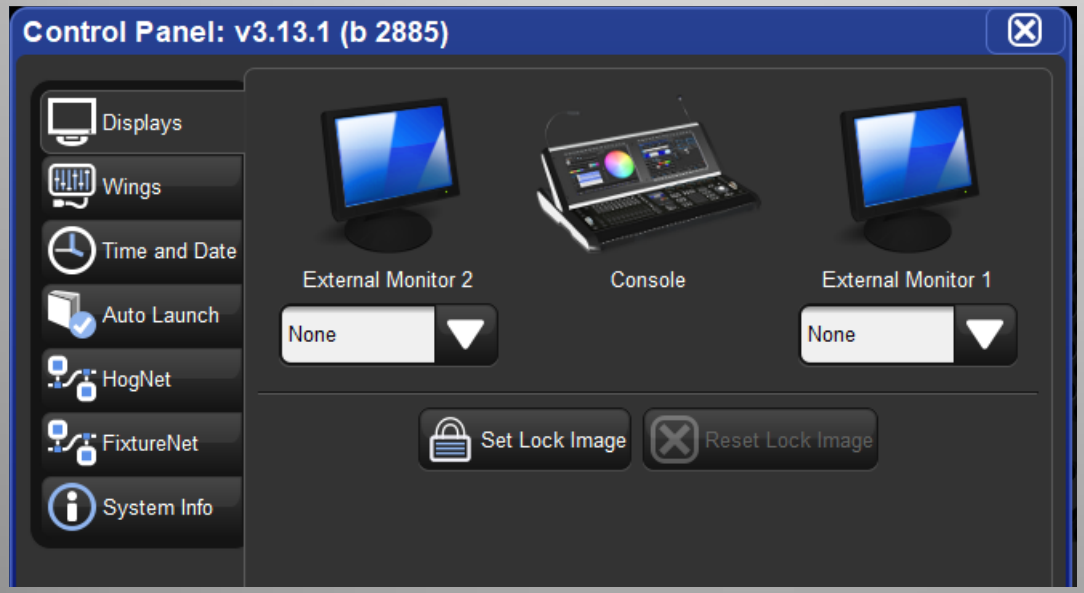
Control Panel

- Displays

外部ディスプレイ設定

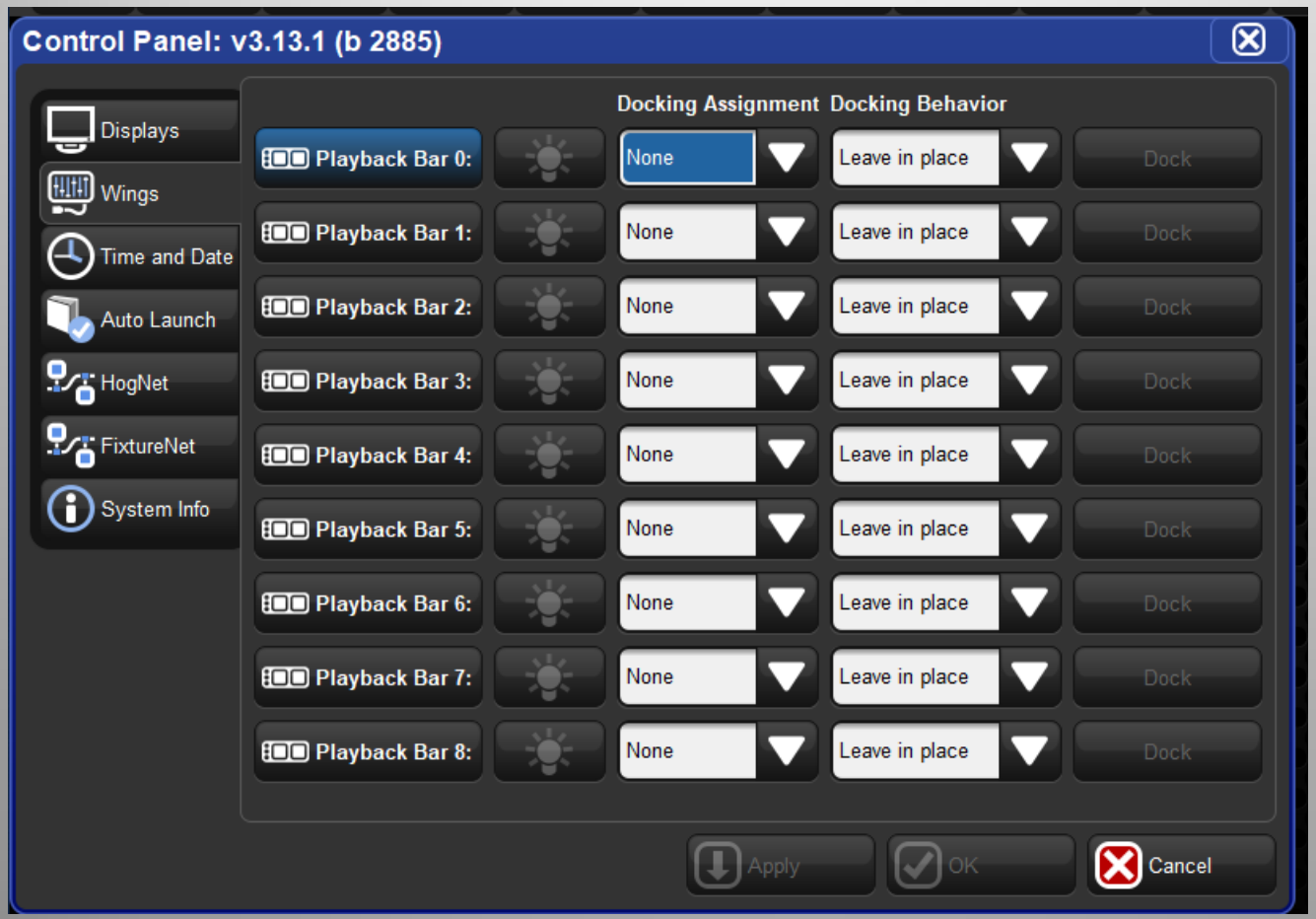
タッチスクリーンのキャリブレーション

ロック画面のカスタム



Control Panel

- Wings：フェーダー接続設定。増設マスター用のウィング設定



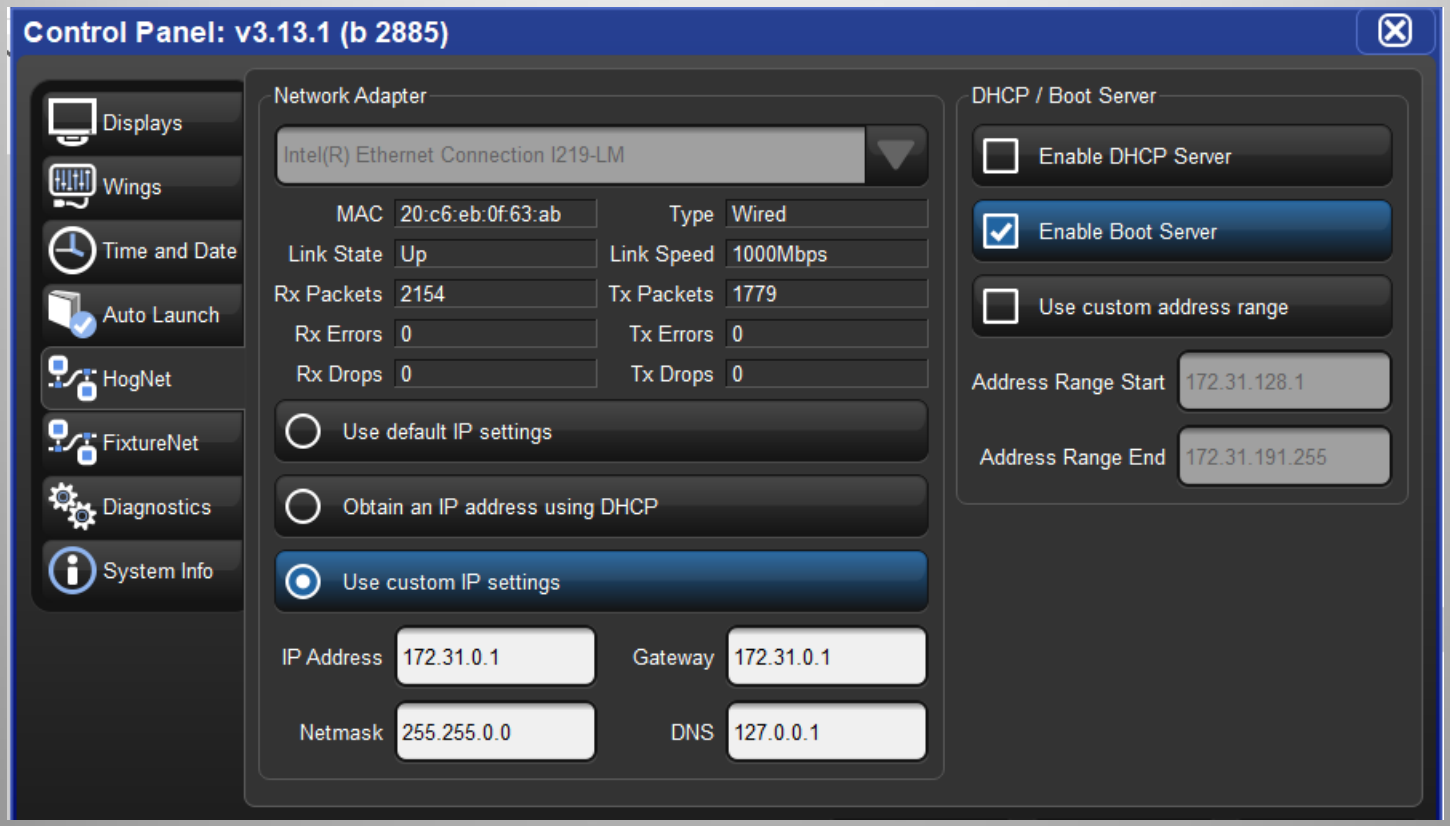
Control Panel

- Time & Date　時間と日付の設定



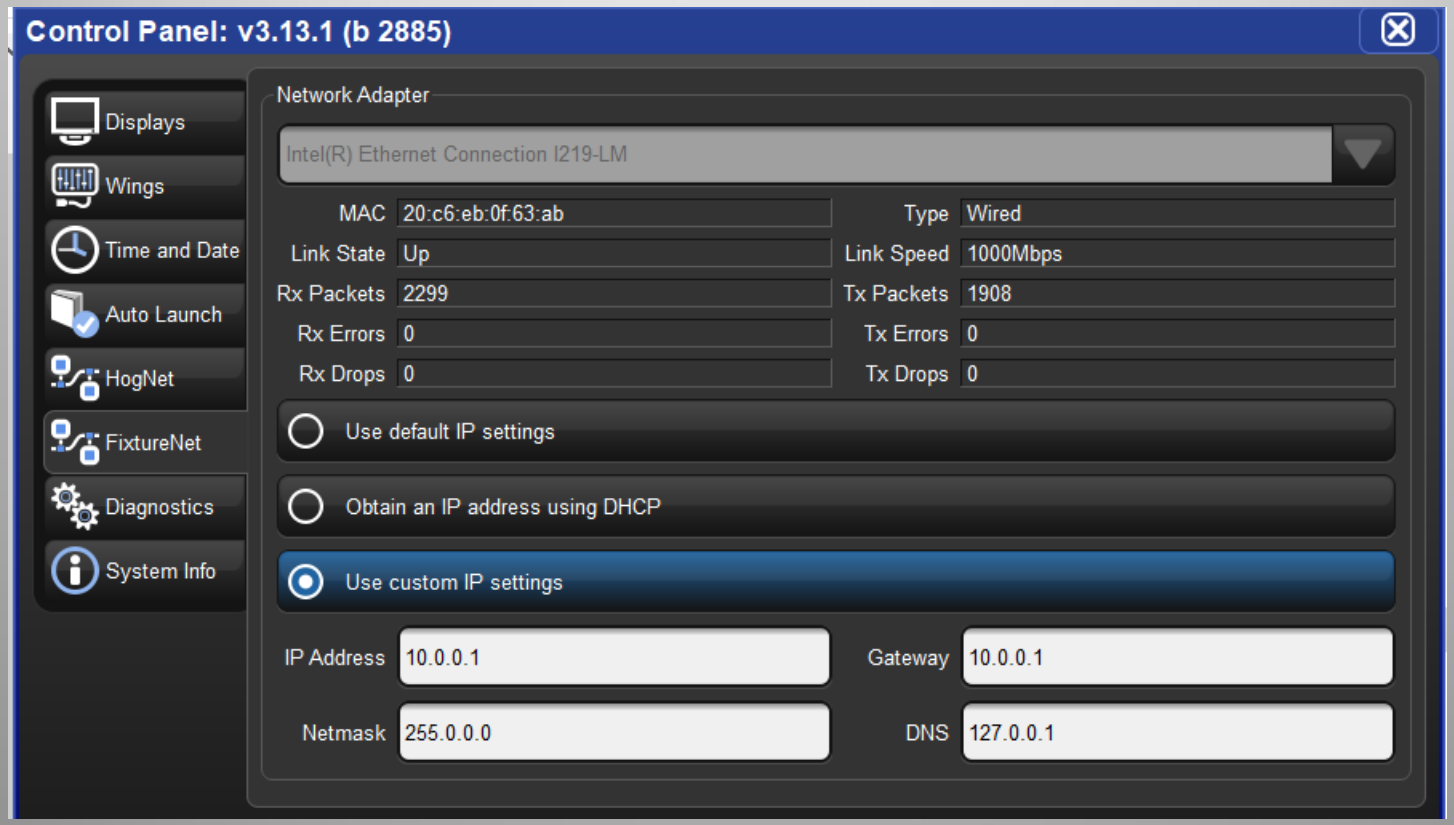
Control Panel

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



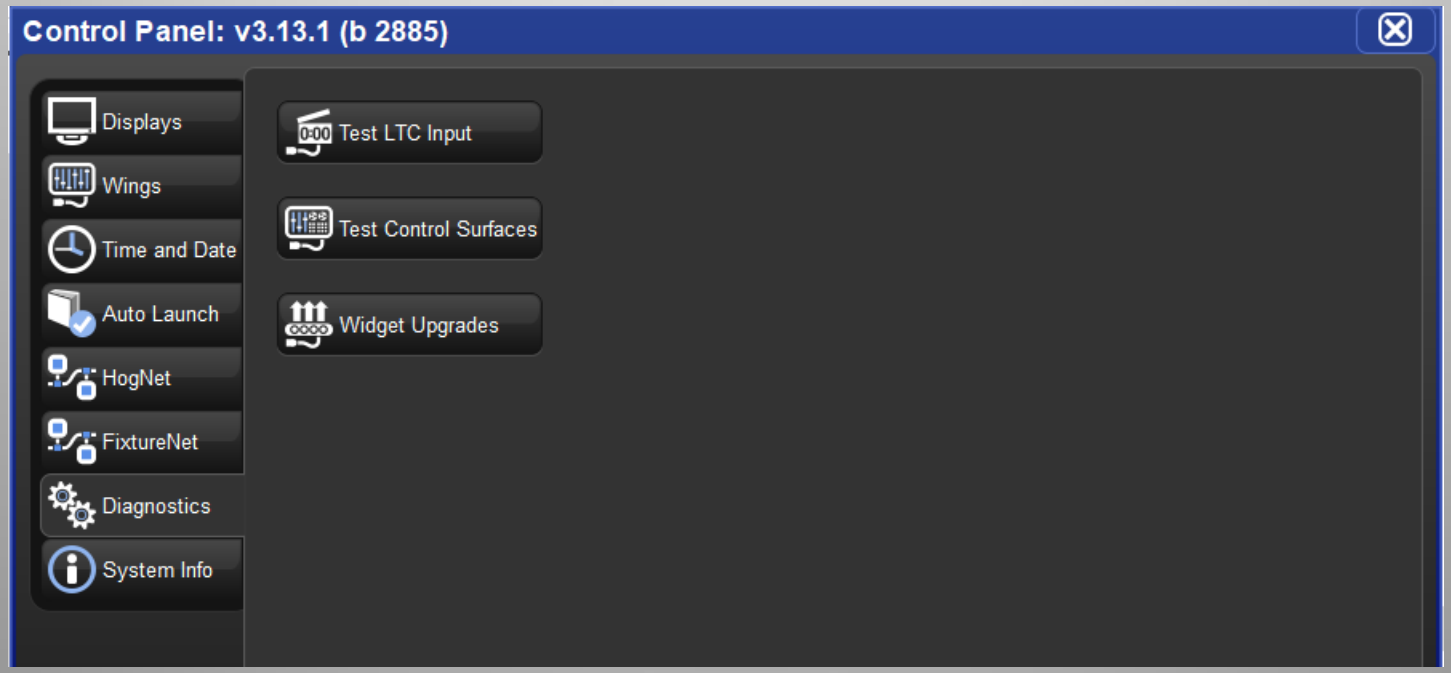
Control Panel

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



Control Panel

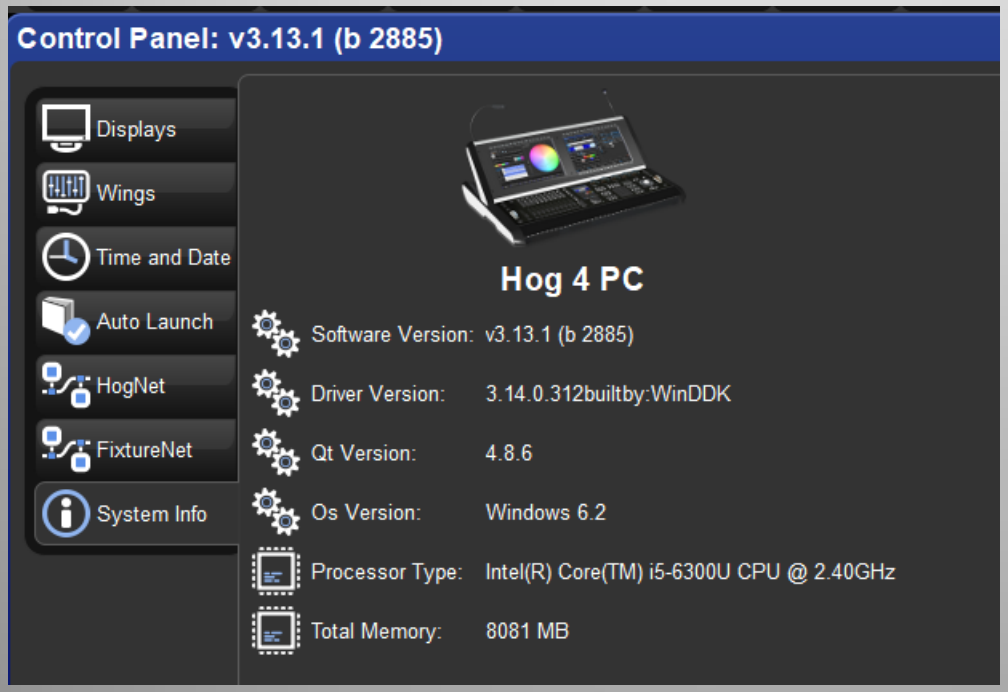
- Diagnostics – コンソールのハードウェアチェックツール
  （ショーファイルを起動する前のHogStart画面からControl Panelを開いた時のみ使用できます)



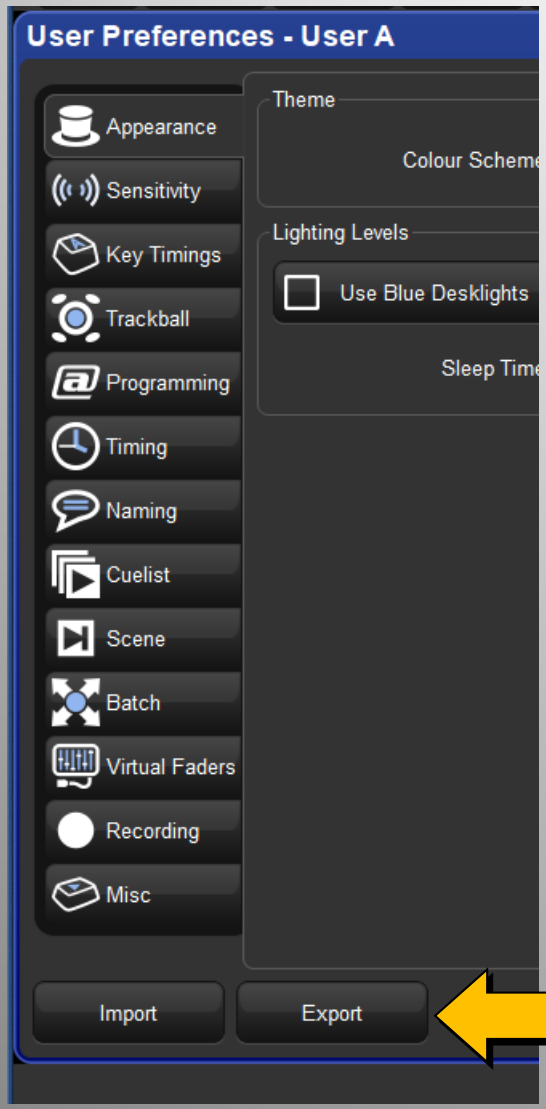
Control Panel

- System Information

正常な状態をスマホのカメラで記録しておく



Preferences Window

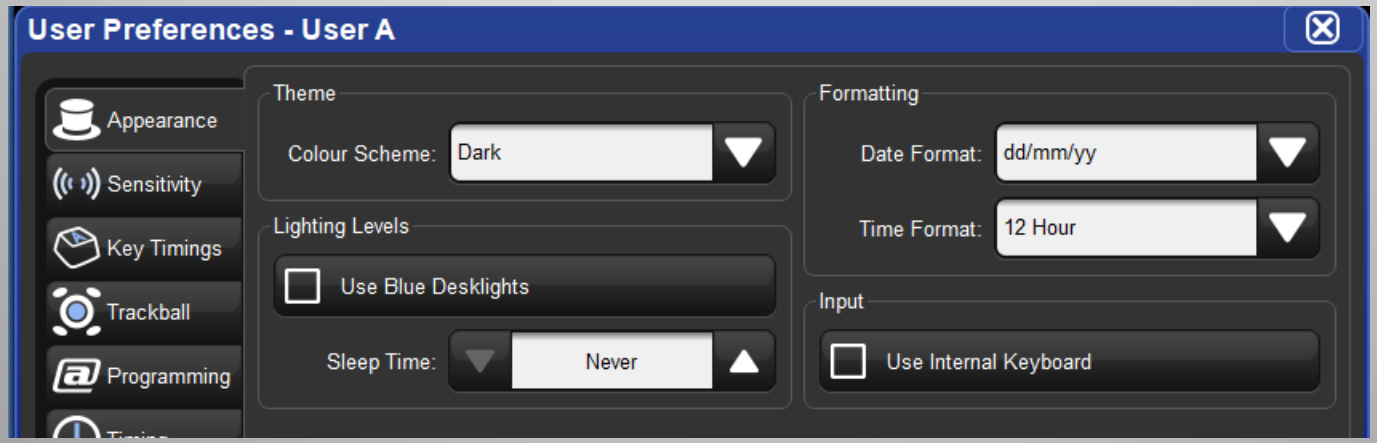


- **Console**
  - Appearance
  - Sensitivity
  - Key timings
  - Trackball Settings
- **Edit**
  - Programming Defaults
  - Default Timing
  - Default Naming
- **Playback**
  - Cuelist
  - Scene
  - Misc.
- ワンポイント: Preferencesで設定した内容は別のショーでも取り込むことができます。

Preferences Window

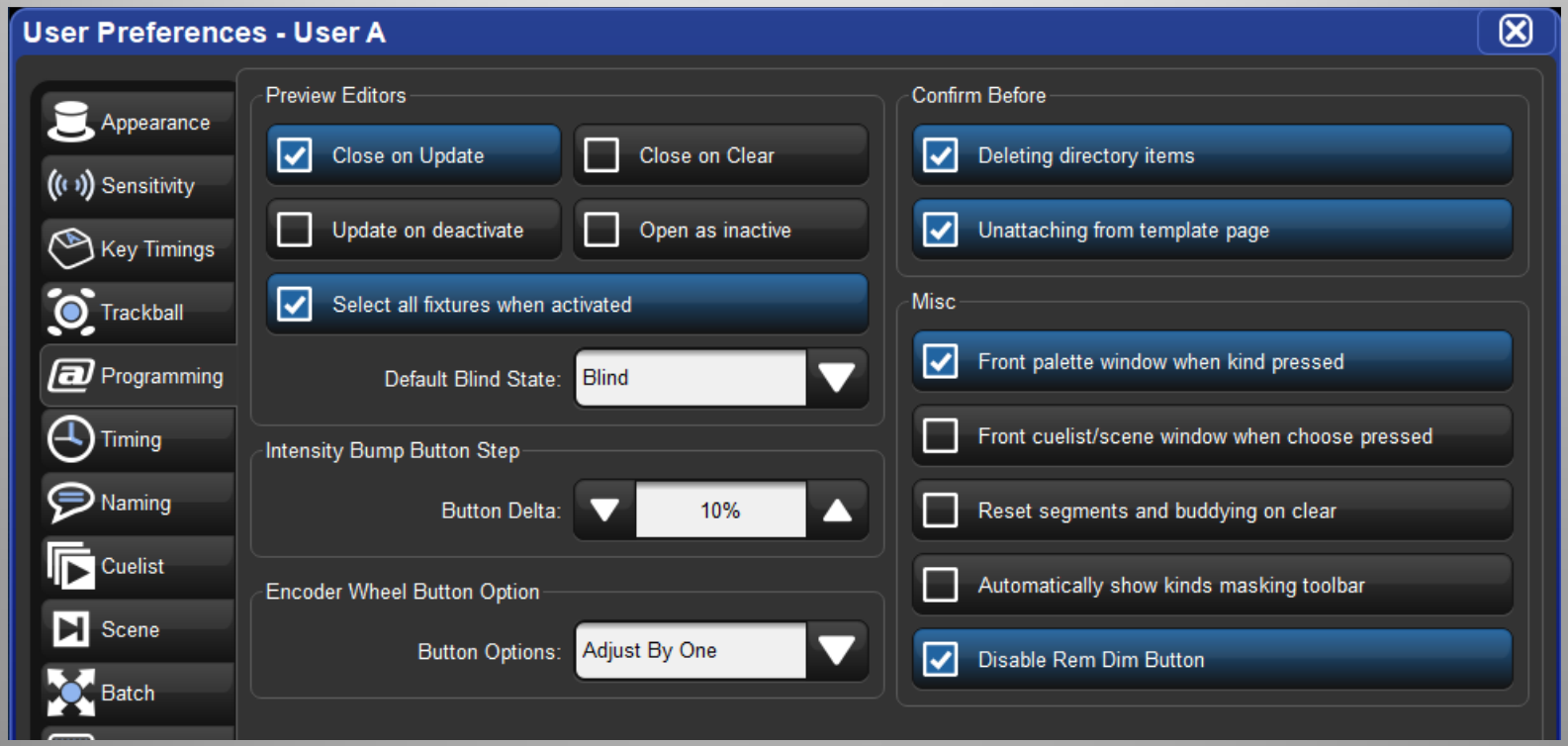
- Appearance（外観に関する設定）

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。



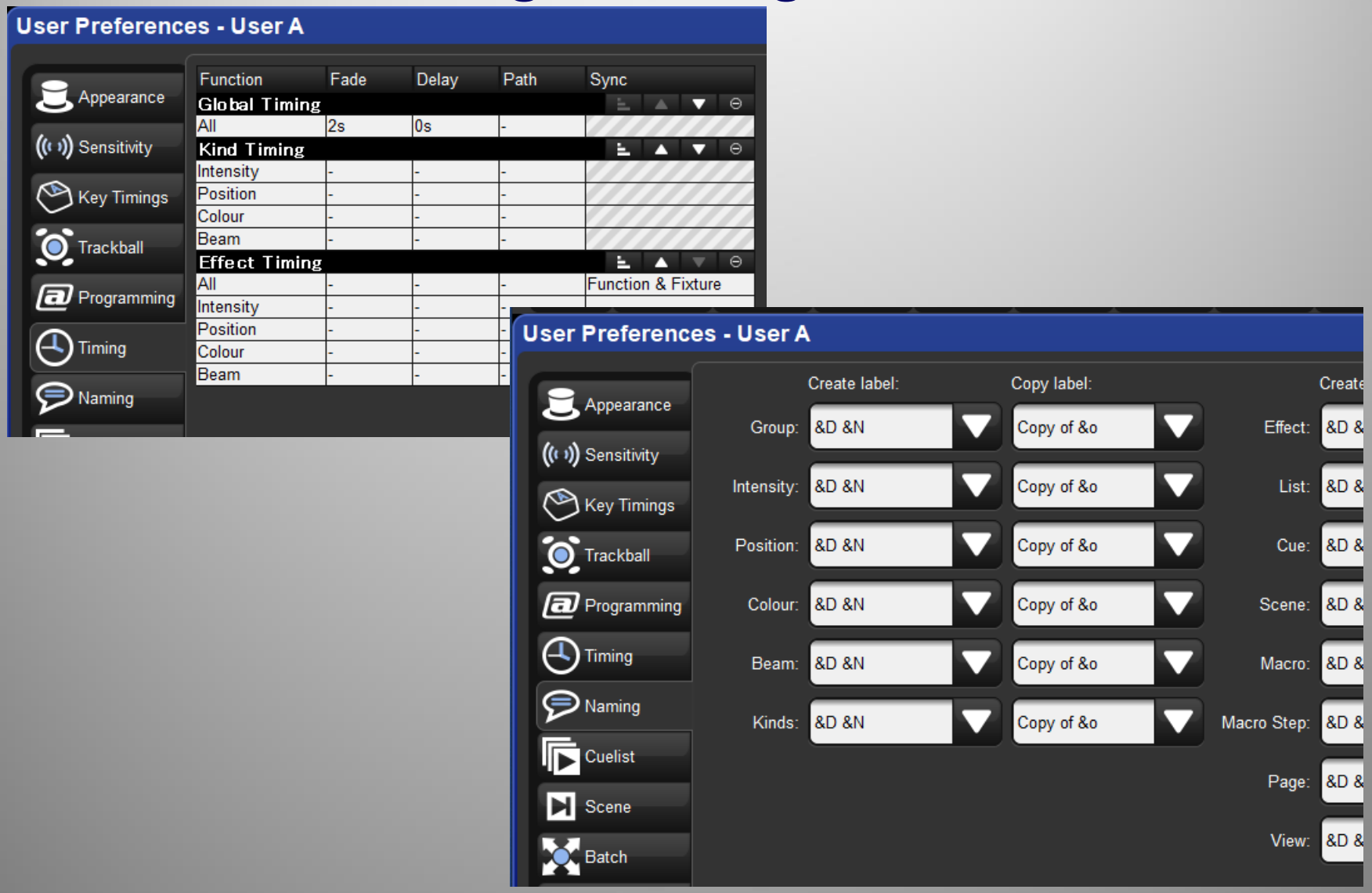
Preferences Window

- Programming



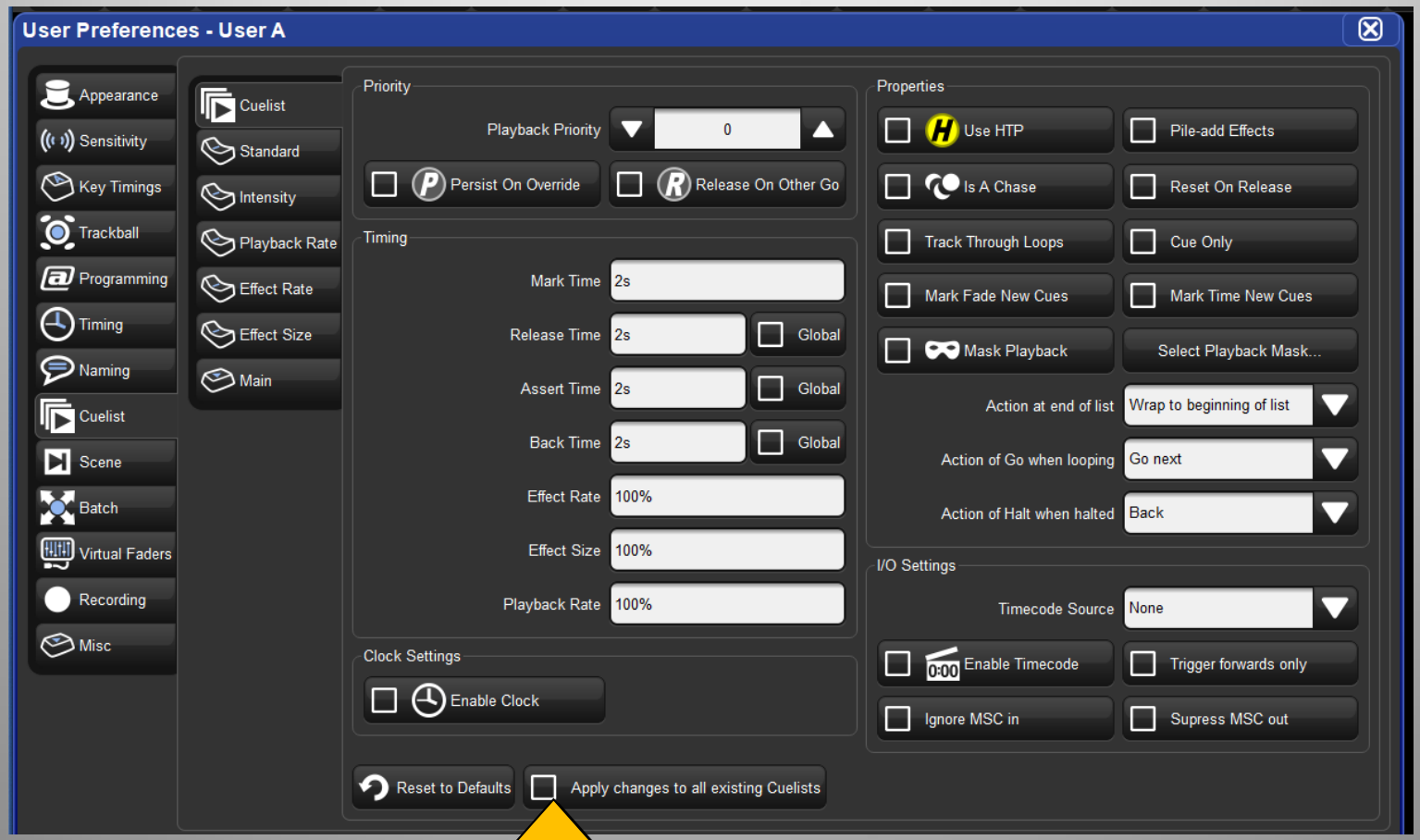
Preferences Window

- Default TimingとNaming



Preferences Window

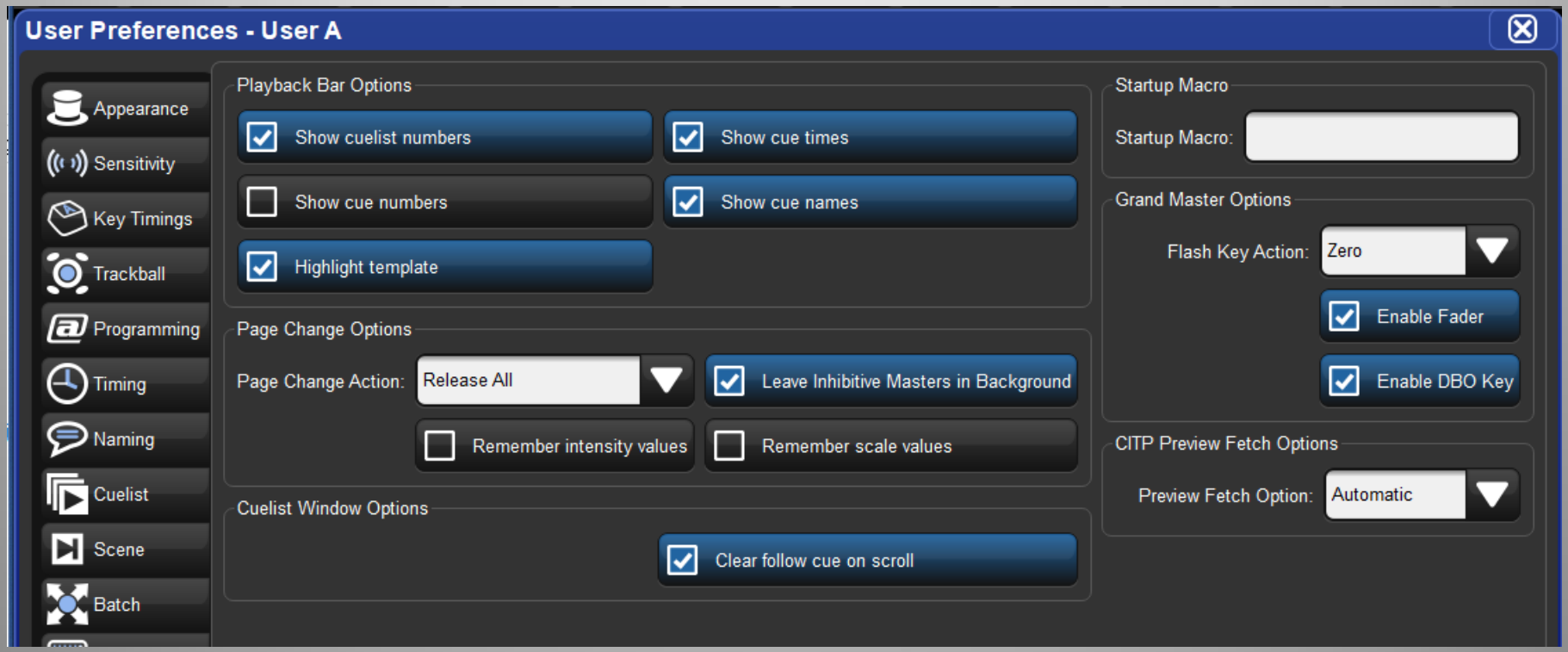
- Cuelist Options
  - 新規で作成されるCuelistに適用されます。



※　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



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]→{Lock}



注意：数字を忘れるとリストアが必要

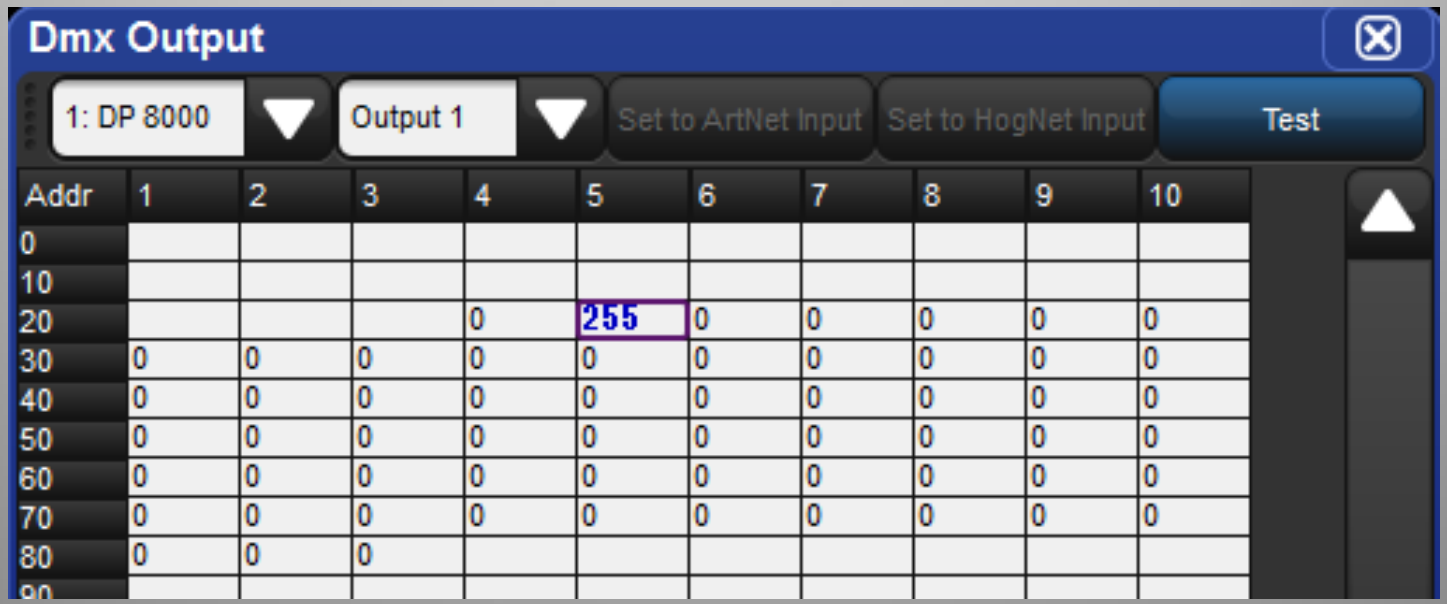


トラブルシューティング機能

- DMX
  - DMXの値をそのまま表示。
    - [Setup] →{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]→{Network}

DMX Outputウィンドウ

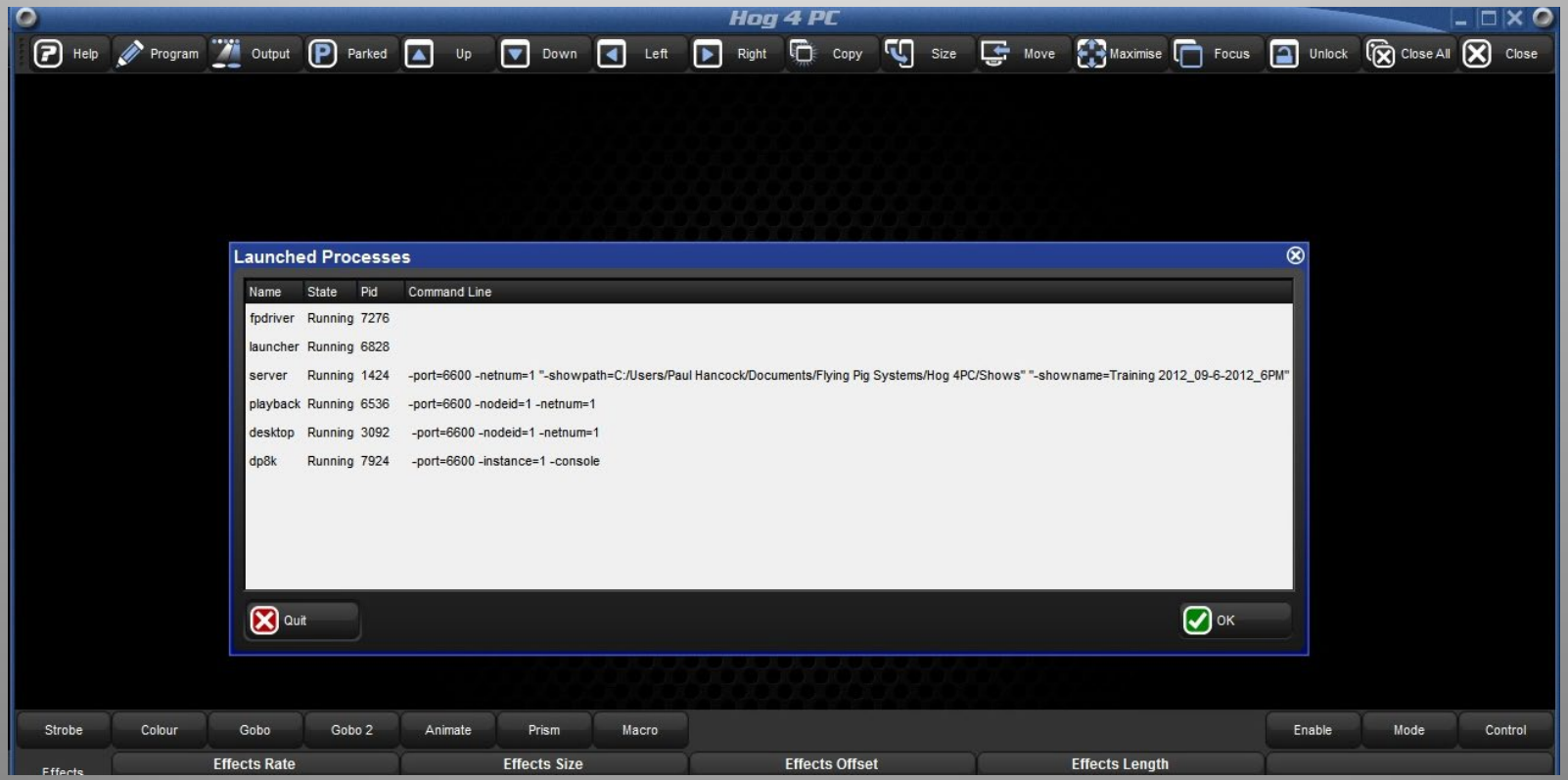
- 各ユニバースごとにパッチされたチャンネルの DMX値 (0-255)を表示します。
- {Test}ボタンを使うとチャンネルチェック可能



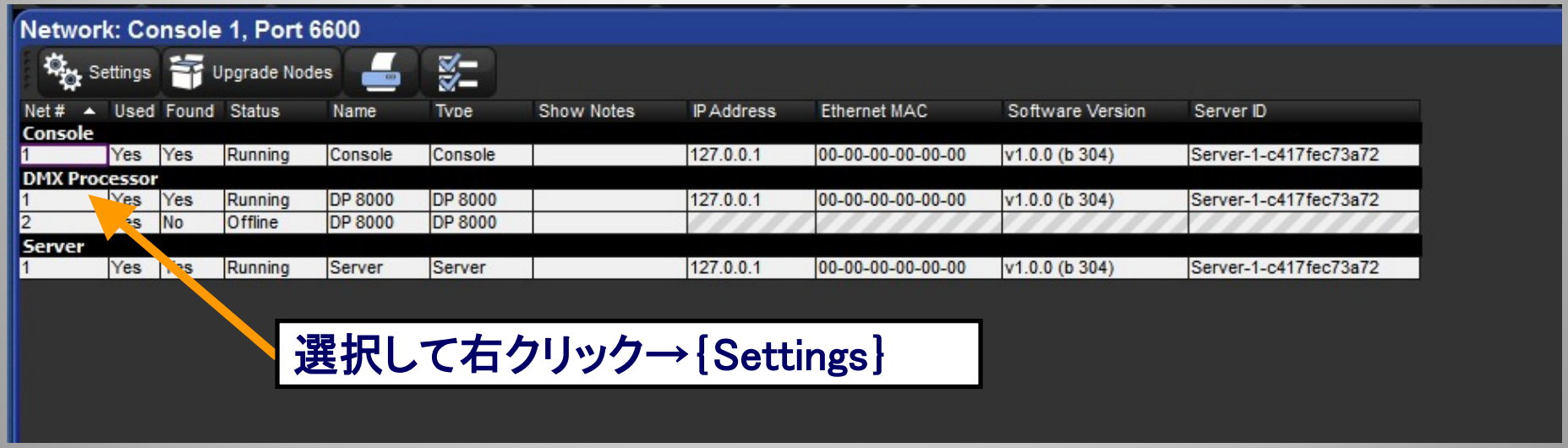
Launched Processesウィンドウ

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

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



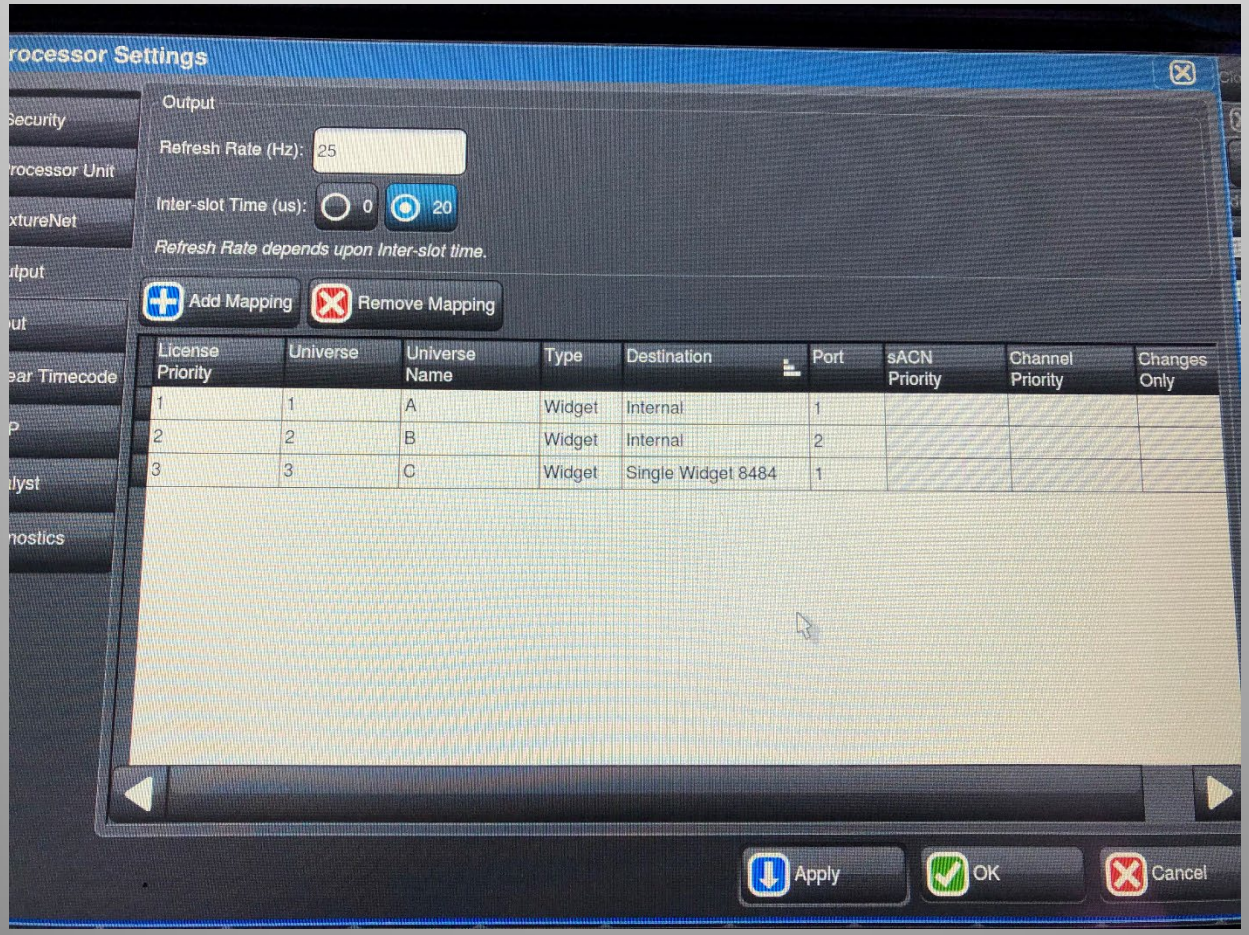
Networkウィンドウ



- ネットワーク上の機器と機能を確認
- 開き方　:[Setup]→{Network}
- 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。

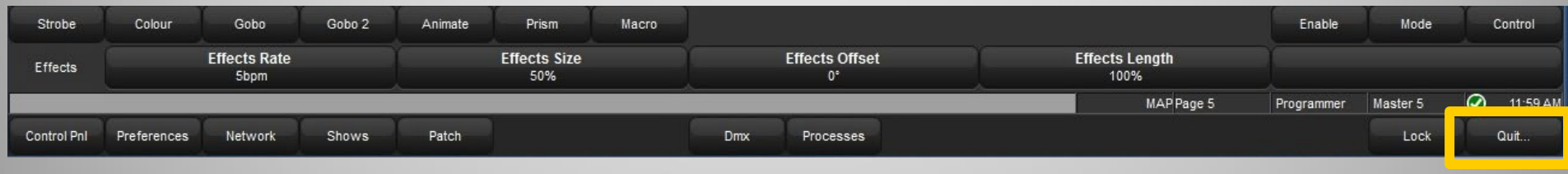
Output（出力）の設定

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



コンソールのシャットダウン

- [Setup]→{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。



HOG 4™

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