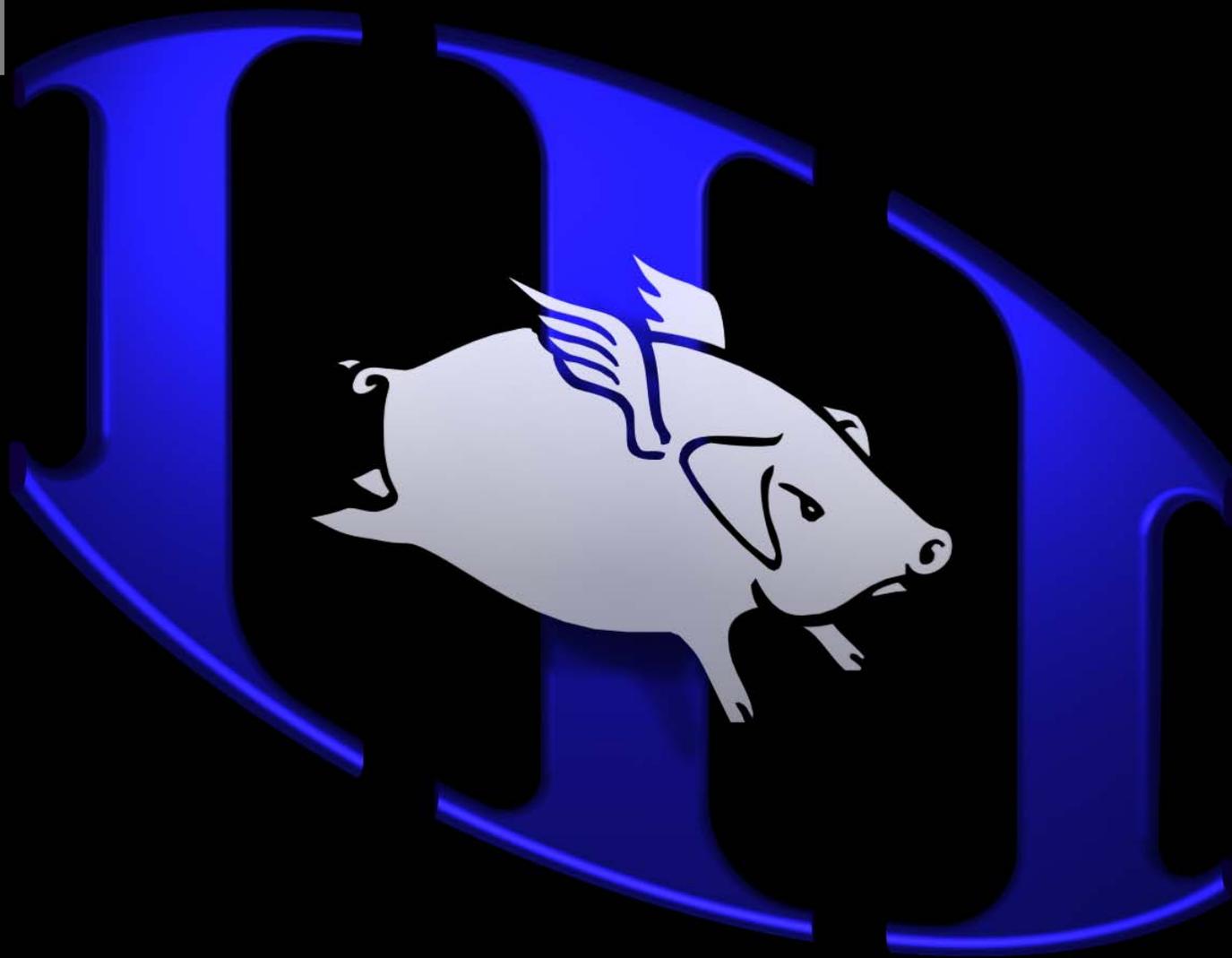




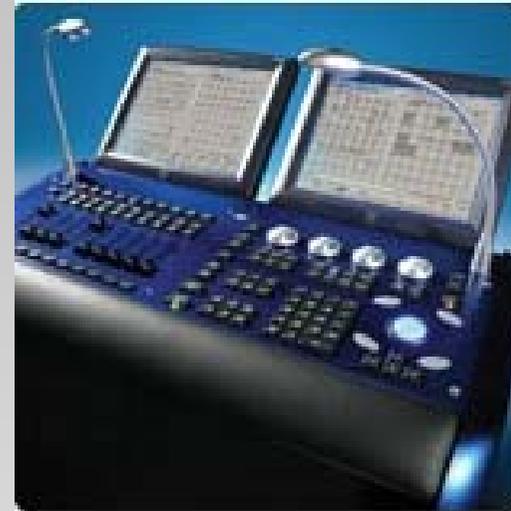
**Wholehog**



**Flying Pig Systems**



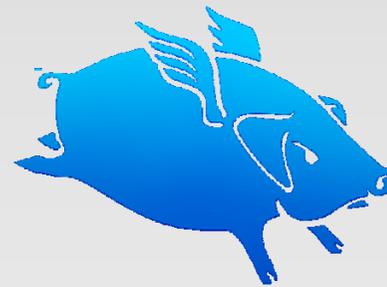
# Wholehog Control Software



# インターナル スペック

# Hog 3 Console

- Linux OS Embedded 500MHz G4 PowerPC プロセッサー
- 40 GB ハイパフォーマンス ハードディスクドライブ
- バッテリー バックアップによる安全なショーファイルの保存  
及び、シャットダウン
- 100/250MB ZIPドライブ内蔵（アームレスト内に配置）
- 650/700MB CD-RWドライブ内蔵（アームレスト内に配置）
- 100-240v AC オート スイッチング パワーサプライ



# インターナル スペック

Hog iPC

OUT OF PRODUCTION

- Windows XP Embedded OS
- 40 GB ハイパフォーマンス ハードディスクを内蔵
- インテグレイテッド PC マザーボード
- 650/700MB CD-RW ドライブ内蔵(アームレスト内に配置)
- 100-240v AC オート スイッチング パワーサプライ
- Hog2モード搭載

# インターナル スペック

# RoadHog

- Windows XP Embedded OS
- 40 - 80 GB ハイパフォーマンス ハードディスクを内蔵
- インテグレイテッド PC マザーボード
- USB フラッシュドライブ(1または2GB)付属



- 100-240v AC オート スイッチング パワーサプライ
- 最大2048 DMXチャンネル(4ユニバース内蔵)



# インターナル スペック RoadHog Full Boar

- Windows XP Embedded OS
- 40 - 80 GB ハイパフォーマンス ハードディスクを内蔵
- インテグレイテッド PC マザーボード
- USB フラッシュドライブ(1GB)付属
- 100-240v AC オート スイッチング パワーサプライ
- 2048 DMXチャンネル(4ユニバース内蔵)
- USB使用時6144チャンネル、Art-Net出力対応



# システムの必要条件

## Hog 3 PC

- Microsoft Windows XP (Home もしくは Professional), Service pack 2 or 3
- Microsoft Windows Vista , Service pack 1
- Microsoft Windows 7 (32/64Bit)
- Pentium III compatible processor (1 GHz 以上)
- 1024 MB Ram
- 200 MB 以上のハードドライブ空きスペース
- 1024 x 768 もしくはそれ以上の解像度のモニター

(1600 x 1200以上推奨)



# DMX アウトプット

## DP 8000 (DMX8ポート)

- DP8000はWholehog 3 コンソール、“Hog iPC” (Hog 3 モード時のみ)、“RoadHog Full Boar”、“Hog3 PC”とネットワーク接続が可能です。



## DP 2000 (DMX4ポート)

- DP2000はWholehog 3 コンソール、“Hog iPC” (Hog 3 モード時のみ)、“RoadHog Full Boar”、“Hog3 PC”とネットワーク接続が可能です。
- Ver3.1.9までのサポート。Ver3.2.0以降では使用出来ません。

## ウィジェット (DMX1ポート)、スーパーウィジェット (DMX4ポート)

- USB DMX ウィジェットは“Hog iPC” と “Hog 3 PC” “Road Hog Full Boar”で使用することが出来ます。

## ビルトイン DMX

- “Hog iPC” と “Roadhog”、“Roadhog FullBoar” では、コンソール内にDMXが4ユニバース内蔵されております。“Roadhog”のDMX出力は最大で2048 DMXチャンネルに制限されます

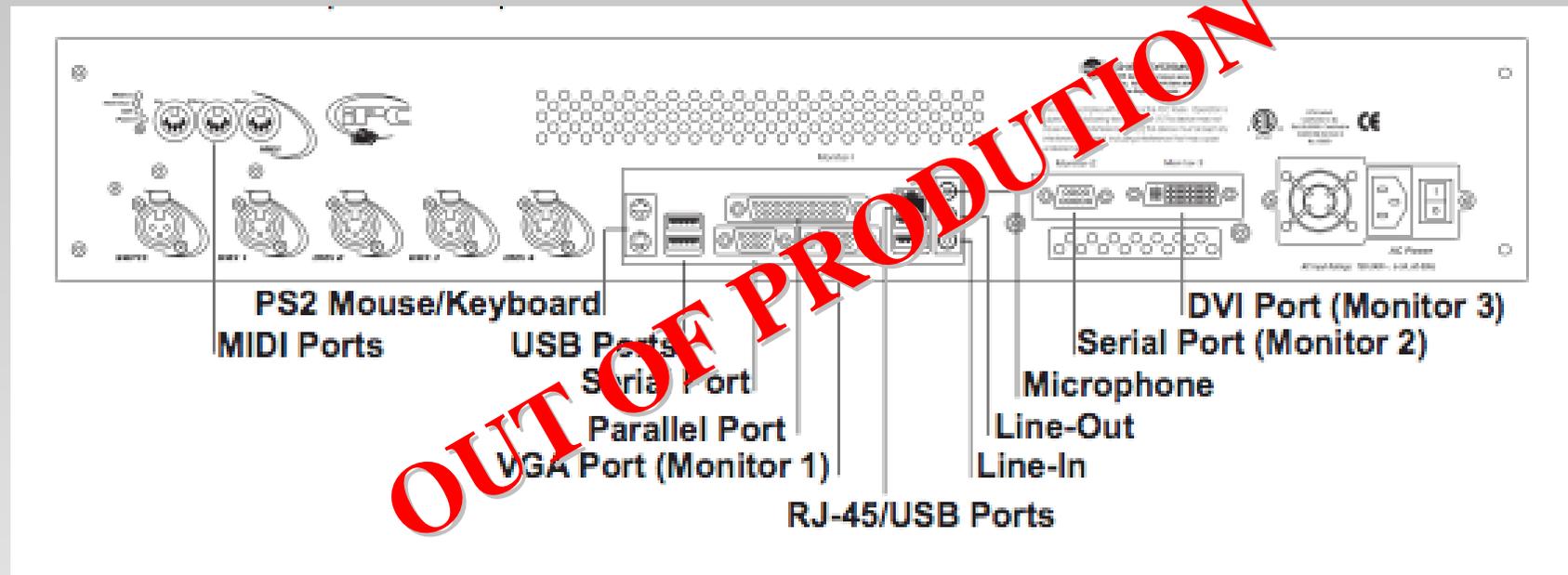
# Wholehog III

## リアパネル詳細

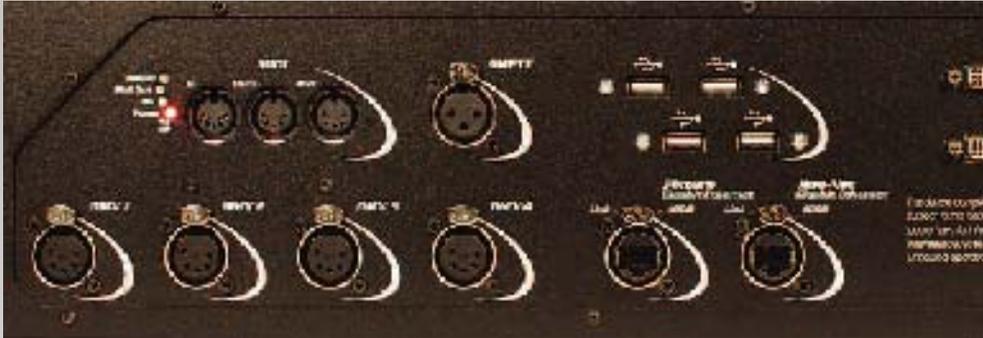


- イーサネット ポート
- マウス、キーボード  
ポート
- USB ポート (x2)
- RS232 ポート
- モニター ポート (x2)
- MIDI イン、MIDI アウト ポート

# Hog iPC バックパネル



# RoadHog Full Boar バックパネル



- Art-Net (Fixture Net) ポート
- Hogネットポート
- USB ポート (x4)
- SMPTE ポート
- DVIモニター ポート (x2)
- MIDI イン、MIDI アウト ポート

# ショーファイルを外部メディアに保存するには

## Wholehog 3

- CD-R/RW、Zip ディスクドライブ(アームレスト内)  
USBフラッシュメモリ(Ver3.2.0以降)

## Hog iPC

- CD-R/RW、及び外付けのUSBデバイス  
(USBフラッシュメモリー等)

## Road Hog・Road Hog Full Boar

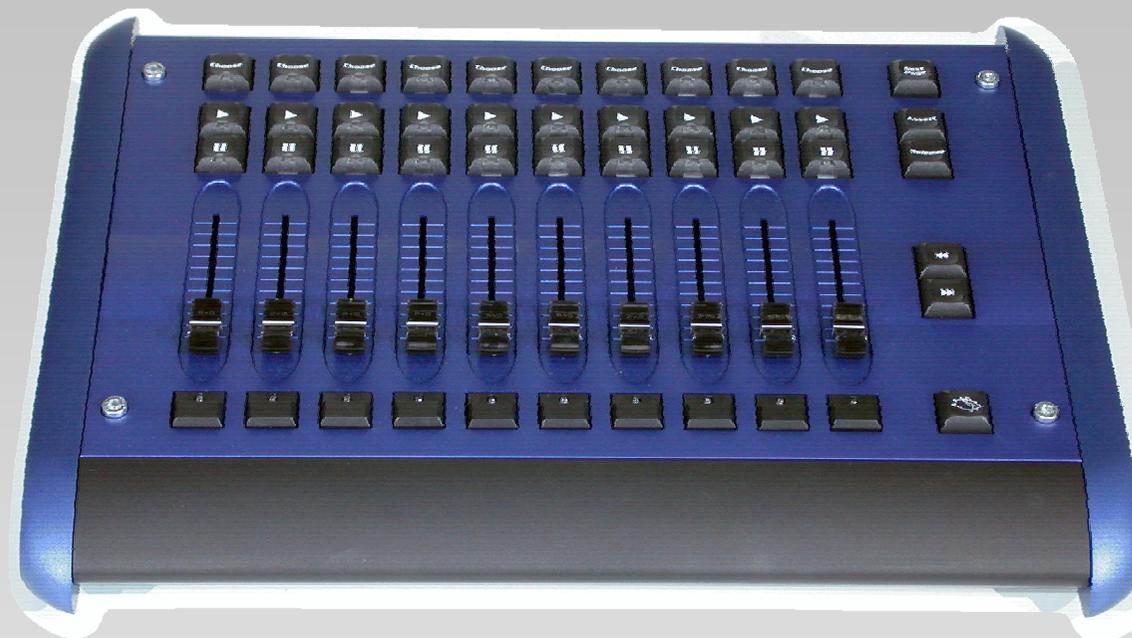
- USBデバイス・CD/DVD-R/RW(Full Boarのみ)  
製品にはFlyingPigロゴ入りの2GB USBフラッシュメモリー  
が付属されます。

## HogPC

- USBデバイス、CD burner、 etc.
- 

# プレイバック ウィング

HOG III にはUSB  
プレイバックウィン  
グを接続し、プレイ  
バックフェーダーと  
して拡張して使用す  
ることが出来ます。



Hog3では8台のプレイバッ  
ク ウィングを追加することが  
可能です

# エクспанション ウィング



下部パネルに20本のフェーダー、  
及び上部パネルに20個のフェーダ  
ー無しマスターを搭載

Hog 3 では2台のエクспанション  
ウィングを増設することが可能です

# プログラミング ウィング



**HOG IIIスタイルのUSB  
プログラミング ウィング  
も利用可能です**

**Hog PCアプリケーション  
で使します**

# Midi/Timecode プロセッサー

- Midi/Timecode プロセッサーは1Uラックマウント型のユニットであり、LTC、VITC、Midi IN/Out/Thru、RS232ポートを内蔵した設計となっております。



# Hog3 PCのセットアップ

- ハイエンドのウェブサイトよりHog3PCをダウンロードします。

<http://www.highend.com>

(添付の“Hog 3PC software installation CD”は最新版でない可能性がありますのでダウンロードする事をお奨めします。)

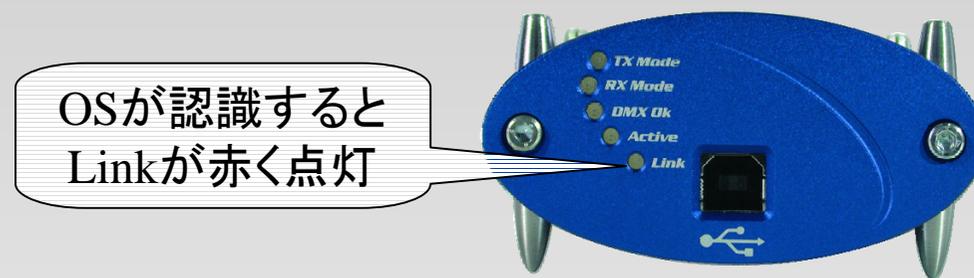
ファイル名は「Hog3PC\_x-x-x-x.msi」(バージョンにより変化)です。  
ダウンロードしたファイルをダブルクリックして画面の指示に従って進めてください。



# DMX Widgetの認識 (Hog 3PC etc.)

Hog 3PCのインストール後パソコンのUSBポートへWidgetを接続します。

自動でドライバーのインストールが始まり、「“DMX512 Widget”が使用可能になりました」旨のメッセージが画面右下に表示されます。

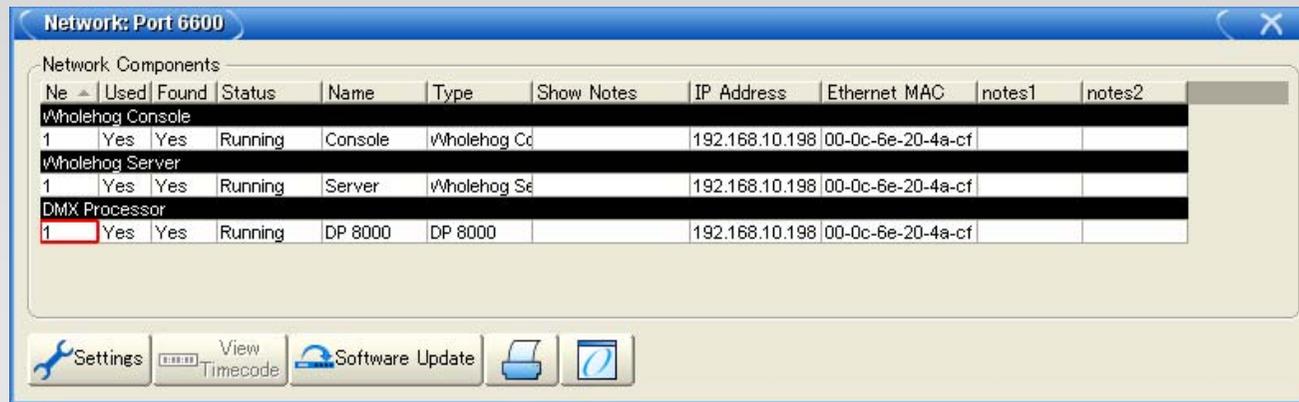


※メッセージが表示されるのは、最初の1回のみです。

※使用するUSBポートを変更すると、再びドライバーのインストールが始まる場合があります。

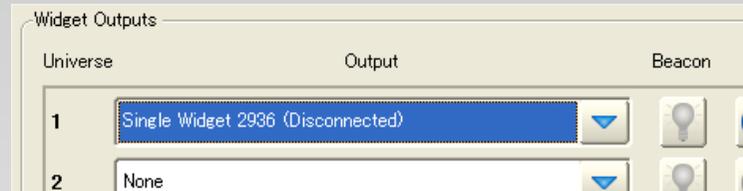
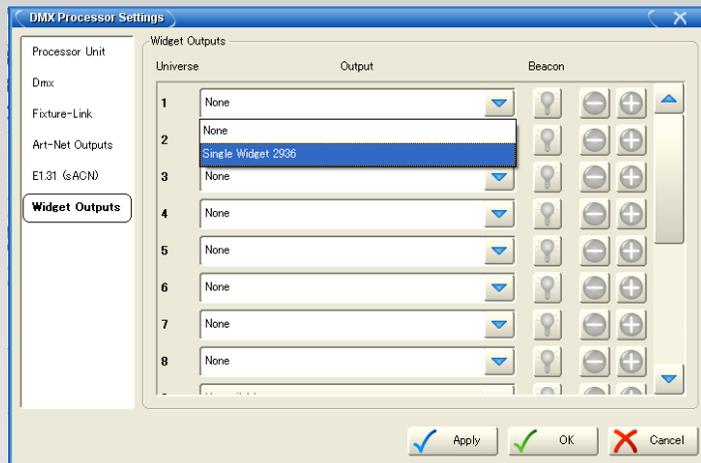
# DMX Widgetの認識① (Hog 3PC etc.)

- スタート→すべてのプログラム→Hog3 PCのHog 3PCを選択して起動します。
- Hog 3PCアプリケーションがWidgetを認識しているかを確認します。
- ショー起動後、SETUP→NetworkにてDMX ProcessorのStatusを確認。Statusが、Running = OK (基本的には)      Idle = NG  
(パッチしていない場合は、Idleのままです。)



# DMX Widgetの認識② (Hog 3PC etc.)

- DMX ProcessorのNet欄をクリック→Settings→Widget Outputsを確認
- Noneになっている場合は、プルダウンよりWidgetを選ぶ。
- Widget名の後ろに(Disconnected)がある場合は接続確認。  
(一度は認識して使用出来ていた状態からのみ)



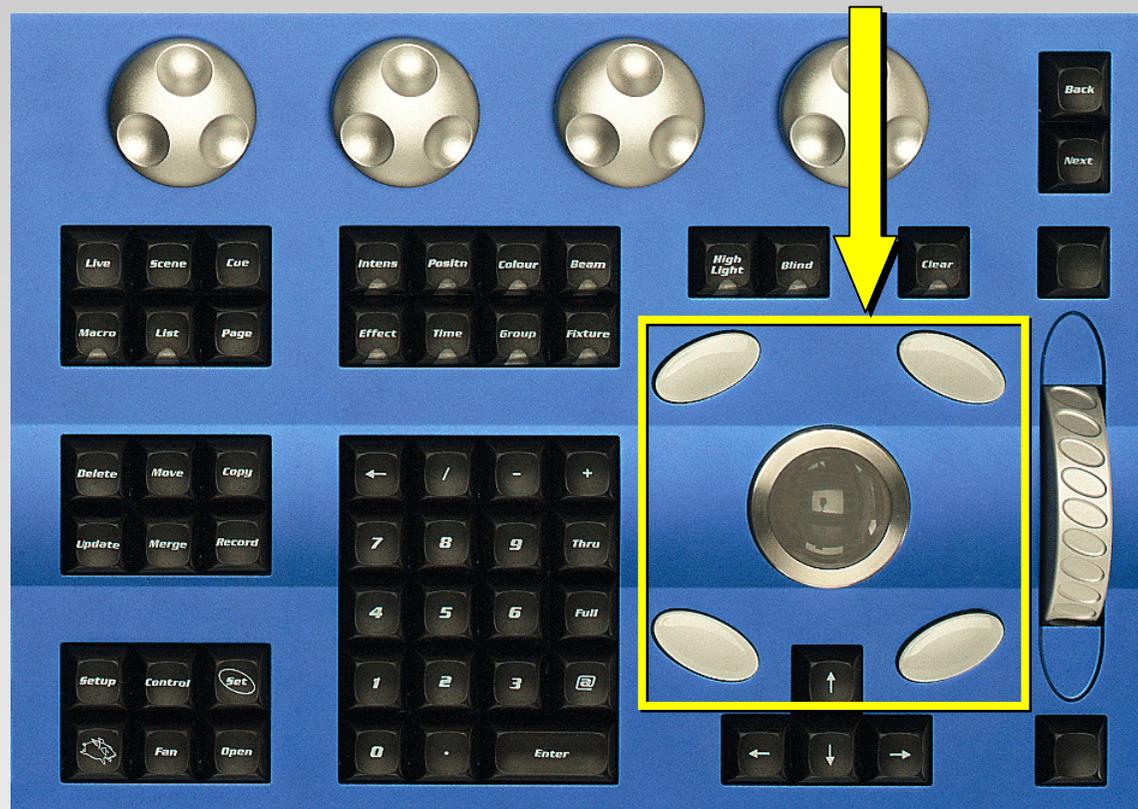
正常動作時  
TX Mode ○  
RX Mode ×  
DMX Ok ○  
Active ○  
Link ○  
(○点灯、×消灯)



※器具をパッチしないと「正常動作時」にはなりません。

# プログラミング

トラックボールは、スクリーン上のマウスポインターを操作し、パン/チルトモード時には灯体の動作を制御します。トラックボールの右上にあるボタンで、マウスモードとパン/チルトモードの切り替えを行います。パン/チルトモード時はトラックボールが青色に点灯します。トラックボールを囲む4つのボタンはプリファレンスウィンドウでコンフィグすることが可能です。



# スタートウィンドウ

正常に起動するとスタートウィンドウが表示されます。

- Launch New Show

新しいショーを開始します。

- Launch Existing Show

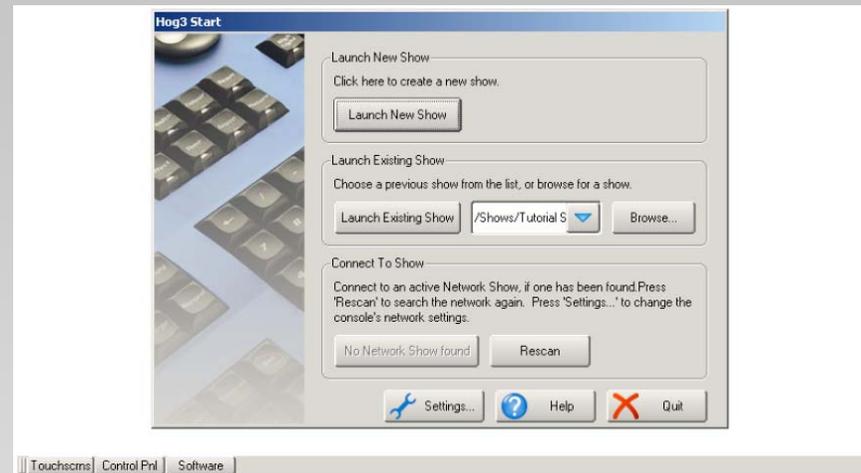
既存のショーを開始します。

- Browse

利用可能な全てのショーを表示します。CD-RやUSBメモリーのショーもここから読み込めます。

- Connect to Show

ネットワーク上に既に存在しているショーに接続します。



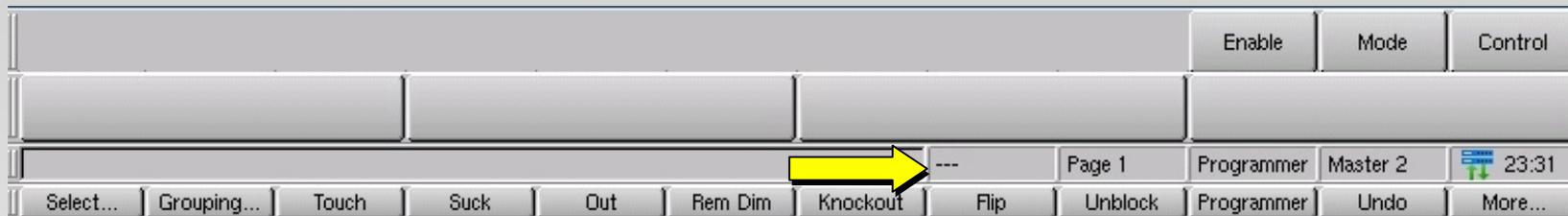
# コマンドライン

- コンソール上でタイプされた情報を全て表示します
- 誤ってコマンドを多く入力してしまった場合は、バックスペースキーを使用して不要な情報を消去することができます。  
また、間違ったコマンドだと赤い文字になります。



# コマンドライン

- 現在のトラックボールのモード状態を表示します。
- トラックボールの右上の楕円形のボタンで、マウスモードとボールモードの切換えを行います。



# コマンドライン

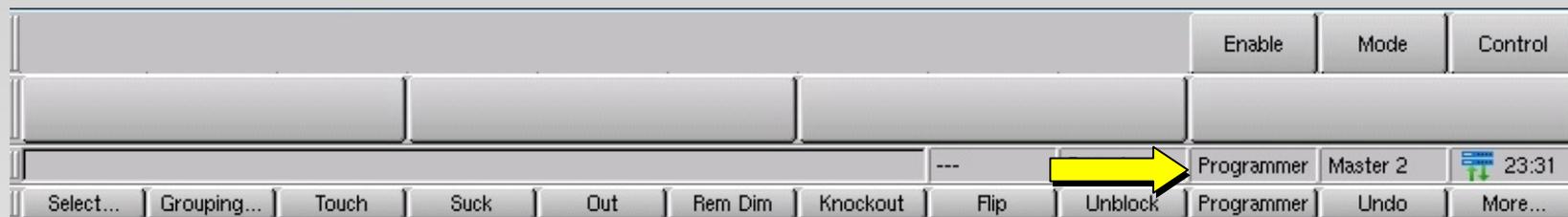
- 現在のページを表示します
- ページ名称を変更した場合は、ページ番号ではなく、変更後のページ名が表示されます



# コマンドライン

- アクティブ エディターを表示します
- Hog 3では同時に複数のエディター ウィンドウを開くことができます。

(Programmer , Cue Editer...)



# コマンドライン

- 現在選択されているサブマスターを表示します



# コマンドライン

- ネットワーク状態、時計を表示します。  
クリックするとNetworkウィンドウが表示されます。



# オープン・ウィンドウ

## ■ Windowを開く

例: ビームディレクトリを開くには。

Open+Beam

Beam,Beam(キーを2度素早く押す)

## ■ Windowを閉じる

Open + BackSpace(アクティブなWindowを閉じます)

ウィンドウ右上の×をタッチorクリック

# ウィンドウ・コントロール・ツールバー

- 右側タッチスクリーン上部にあり、ウィンドウを迅速にかつ簡単に操作します。
- また各機能にはショートカットキーが存在します。



# ウィンドウ・コントロール・ツールバー

 ページの上下への移動 (Open+カーソルキー)

 ページの左右への移動 (Open+カーソルキー)

 選択しているウィンドウのコピーを作成します (Open+スラッシュ)

 選択しているウィンドウを、現在表示されているスクリーン上で様々な設定された位置とサイズを通して回転させます。このオプションは、フルスクリーン、上半分、下半分、左右各半分、及びスクリーンの4分の1です。Pigキーを押すと変化する位置とサイズが逆になります (Open+±)

 選択しているウィンドウをタッチスクリーン及び、外部ディスプレイ間を移動させます。 (Open+@)

 選択しているウィンドウをフルスクリーンと以前のサイズとの間で切り替えます (Open+Full)

# ウィンドウ・コントロール・ツールバー



表示されている各ウィンドウを順番に最前面表示しフォーカスを切り替えます。(Open+Thru)



表示されている全てのウィンドウのサイズ及び位置をロックorアンロックします。アンロックするとトラックボール又はマウスにより自由に大きさや配置を変更可能です。(Open+. )



最前面表示しているウィンドウを閉じます (Open+バックスペース)

# Selectツールバー

•Selectツールバーは、右画面下に位置する各種ツールを並べたバーです。

ここでは簡単に機能のみに触れ、後半部で更に詳しく説明しています。

一部ボタンは後半のみでの説明となります。

これはプログラミングに関してある程度に知識が無いと、理解が難しい為ですのでご了承ください。

# Selectツールバー

## •Select

現在の選択から更に副選択する事ができます。これはOdd (奇数) Even (偶数) Random (ランダム) 等々、現在の選択からフィクスチャーを選択する事が出来ます。

更にBack, Nextキーを使用すると現在の選択の中からフィクスチャーを1台だけ選択する事ができます。



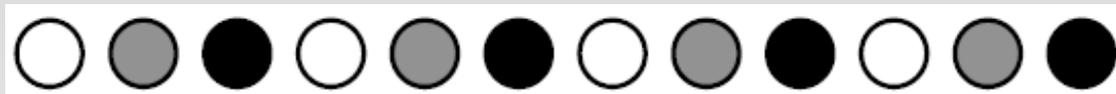
# Selectツールバー

## ▪ Grouping

グルーピングは、複雑なパターンをFanによって作成する為の制御方法です。グルーピングにはRepeatとBuddying2種類の方法が存在しています。



### Repeatの例



### Buddyingの例



# Selectツールバー

---

- ・OUT

現在選択している灯具のインテンシティを0%にします。

# Selectツールバー

- Rem Dim(リマインダー・ディム)

現在のエディターで選択されてなく、かつ、インテンシティがゼロ以外のFixture(フィクスチャー)のインテンシティをゼロに設定する事が出来ます。

Undo(アンドウ)ボタンを使用する事でこの Rem Dim(リマインダー・ディム)を元に戻す事が出来ます。

# Selectツールバー

## •Knockout

エディターから選択したフィクスチャーを取り除きます。

例

Fixture 1 Thru 5 Knockout

Fixture1～5をエディターから取り除きます。

※特定のパラメーターを取り除く場合

バックスペースを押しながら取り除きたいパラメーターのエンコーダーホイールを動かします。

# Selectツールバー

## •Flip

ムービングライトによっては、ステージ上の同じポイントにフォーカスする事の出来るパンとチルトの組み合わせが一つ以上存在します。

その組み合わせを変更する場合に使用します。

Pigキーを押しながらFlipを押すと組み合わせの順番が逆方向に循環します。

# Selectツールバー

## •Unblock

Unblocking(アンブロッキング)とは、余分なハードバリューを取り除く為の物です。

この余分なパラメータバリュー値とは、そのパラメータバリュー値と全く同じ値が、同じキューリストの以前のキューに存在するものです。

例

Cue 1 Thru 10 Colour Unblock

List 1 Unblock

Cue 3 Unblock

# Selectツールバー

- Undo (アンドウ)

レコードや削除した情報を複数回にまでさかのぼりアンドウ (やり直し) することができます。

Pig + Undo でリドウ出来ます。

(アンドウ後の状態をアンドウ前の状態に戻す)



# Selectツールバー

## •Renumber

Cue番号を整数にて再設定します。

ツールバー右端のMoreを押す事で表示されます。



※Parkは後ほど解説

- ・コントロールパネル

コンソール・ハードウェアに適用される設定です。

- ・プリファレンスウィンドウ

現在のショーに適用される設定です。



# プリファレンス

プリファレンスウィンドウでは、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あります。

プリファレンス情報はインポートやエクスポートすることができます。

Preferences Window を開くには:

- **Setup**キーを押します
- 右側のタッチスクリーンにあるツールバーの‘Preferences’をタッチします

# プリファレンス ウィンドウ

## Console (コンソール)

Appearance

Sensitivity

Key timings

Trackball settings

## Edit

Programming Defaults

Default Timing

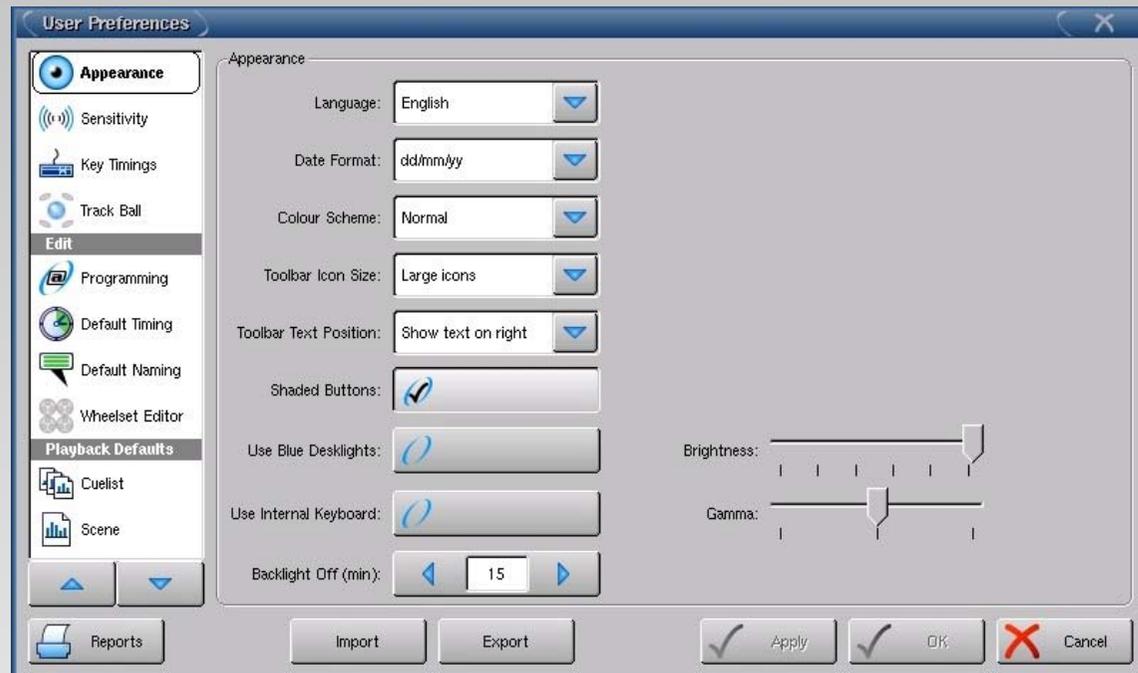
Default Naming

Wheel set editor

## Playback

Cuelist, Scene,

Misc Playback defaults



# プリファレンス ウィンドウ

- Default naming

&d:Directory名

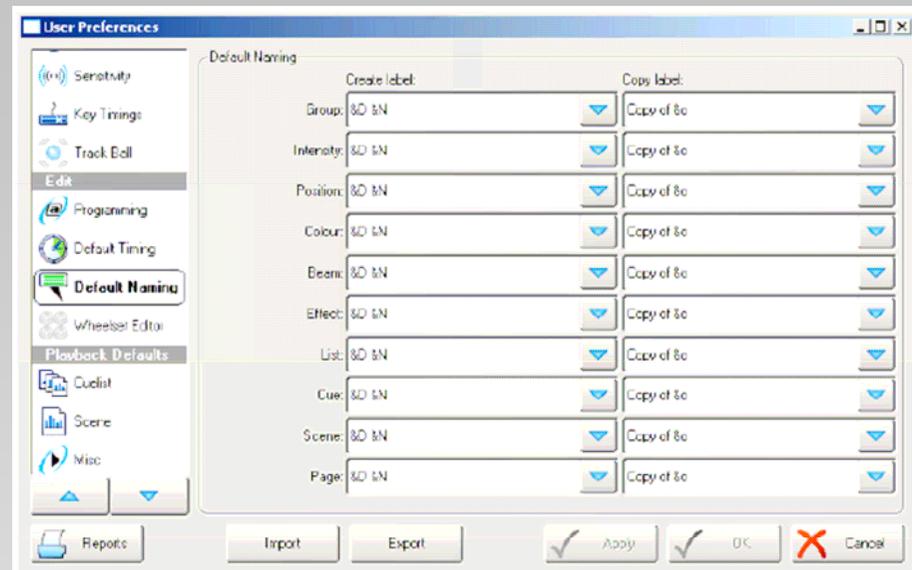
&D:Directory名(動的)

&n:Directory番号

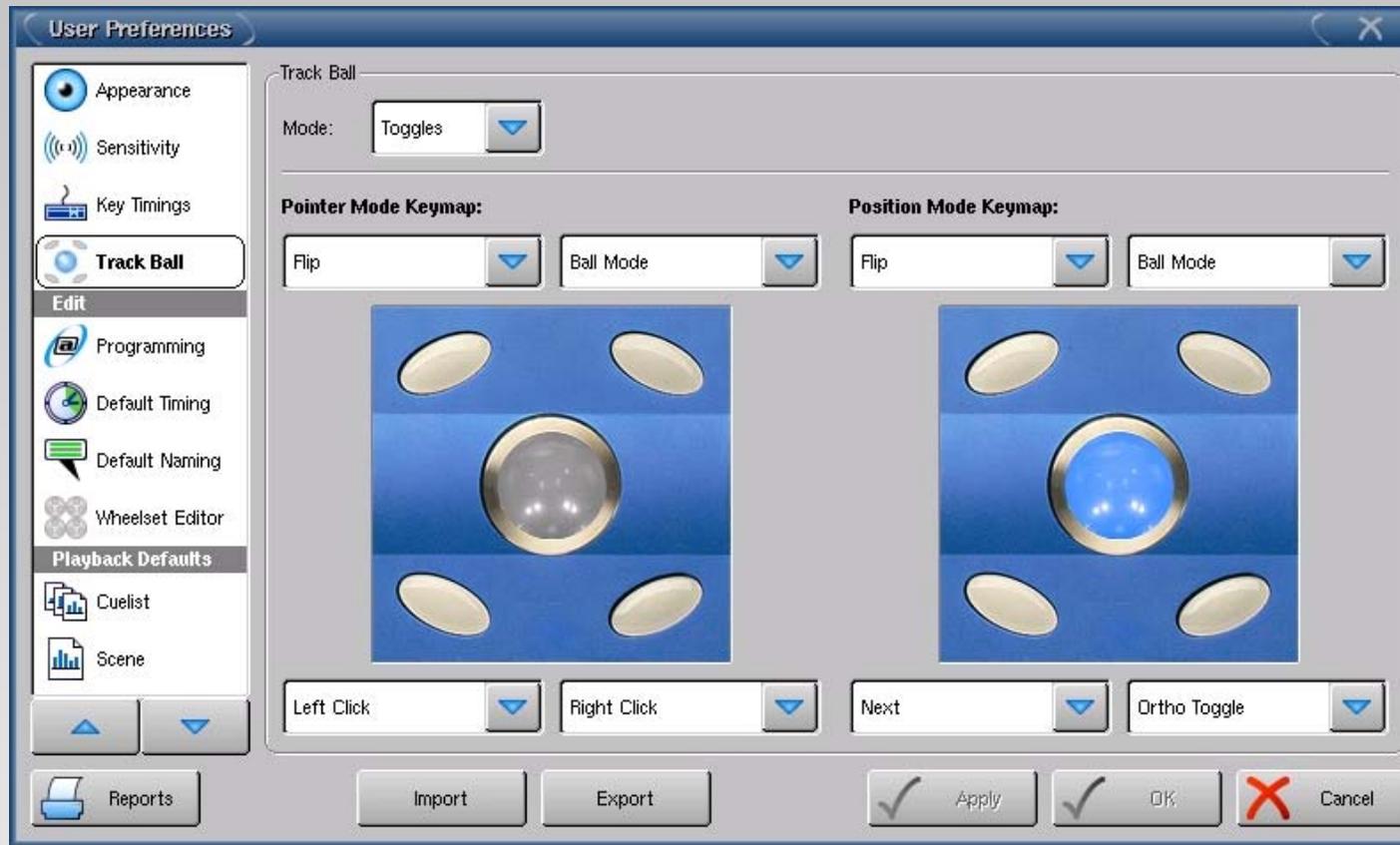
&N:Directory番号(動的)

&o:オリジナル・テキスト番号

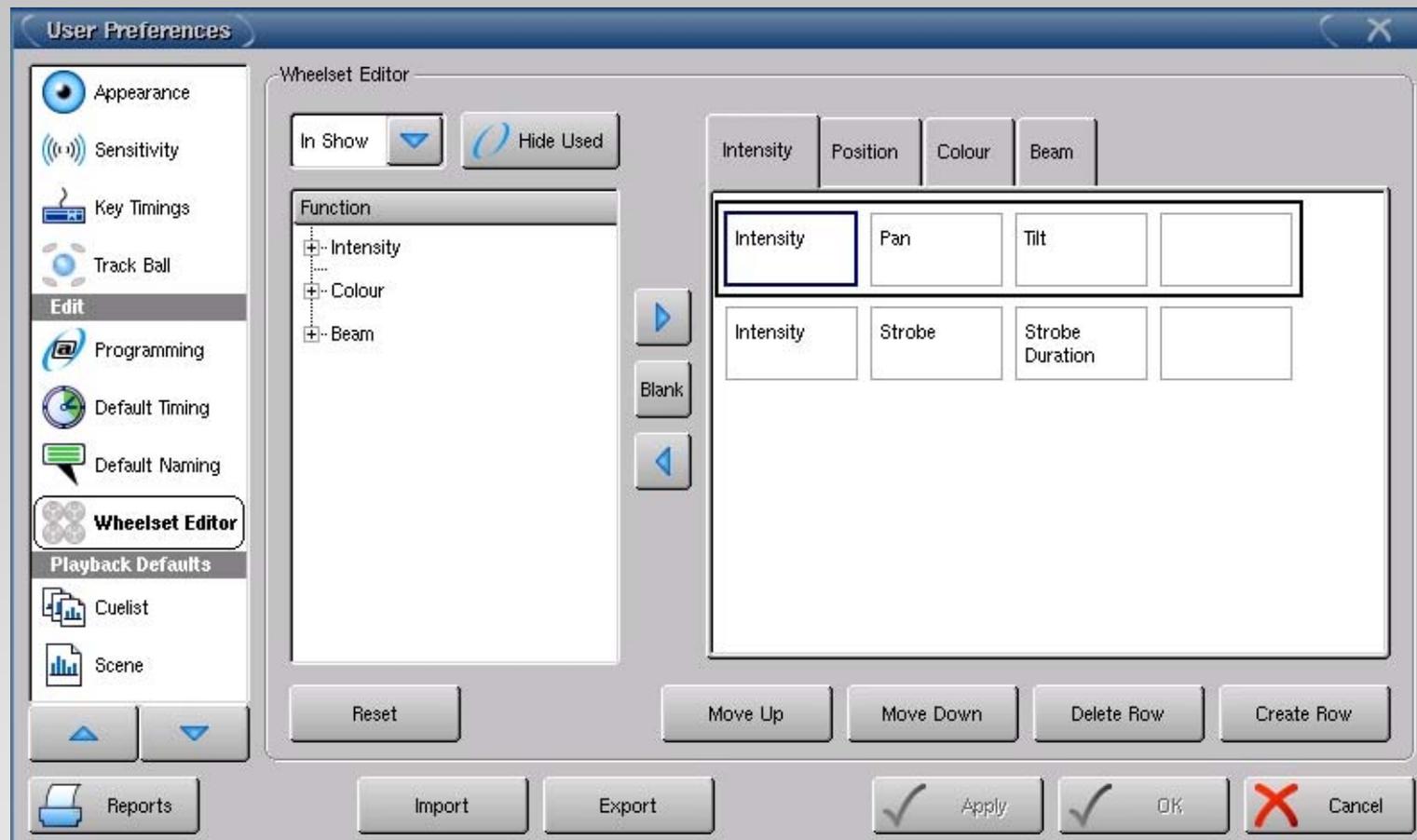
※動的はパレットの位置を移動すると名称も変更される。



# トラックボールの設定

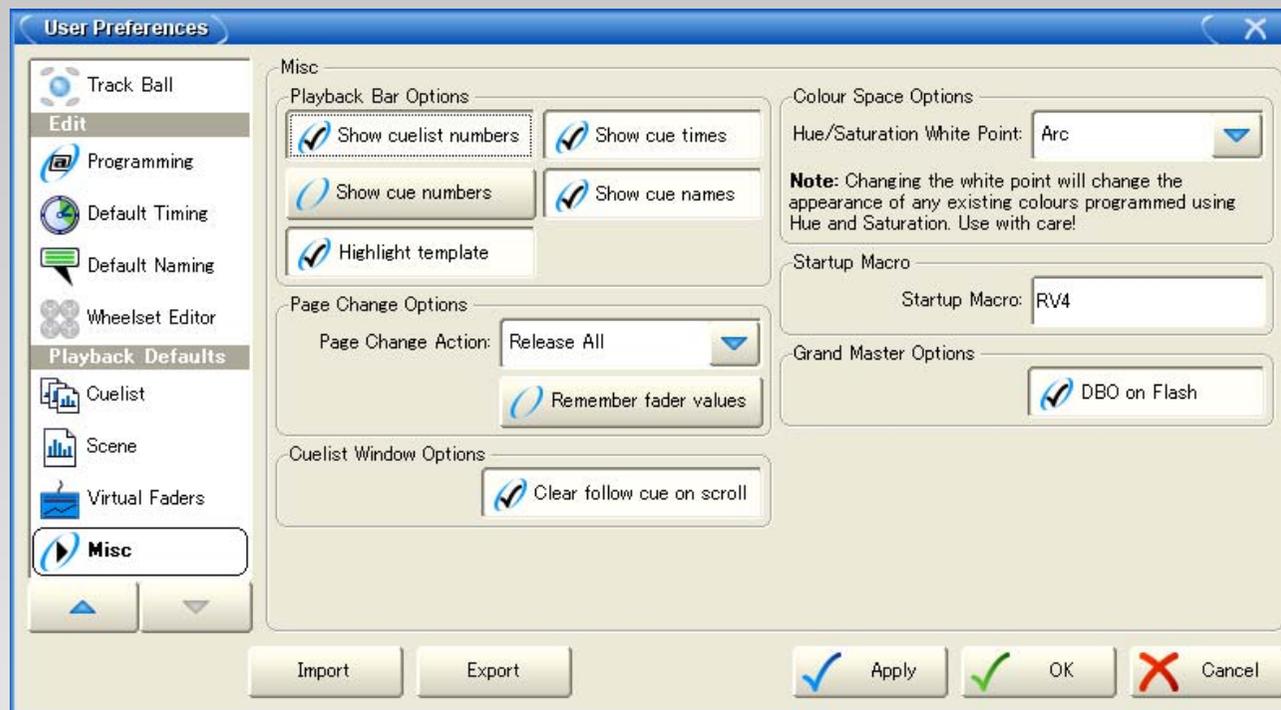


# ホイールセット エディター



# Misc

ミスクです。



# Misc

## ■ Page Change Options

### ・Release All(デフォルト設定)

元のページのキューリスト、シーン、インヒビティブ・マスターを全てリリースし新しいページの物に切り替えます。

### ・Hold Over If Active

有効なキューリスト、シーン、インヒビティブ・マスターをリリースするまで、前のページのマスターのまま維持します。リリースされるとマスターは新しいページの内容に切り替わります。

### ・Leave In Background

実行中の前ページのキューリスト、シーン、インヒビティブ・マスターは、バックグラウンドで実行され、マスターには新しいページのを割り付けます。バックグラウンド側で実行しているものにアクセスするには、そのキューリストが割り付けられているページに戻ります。

# Misc

## ■ Colour Space Option

Saturationを0%にした時の使用するランプの種類による白色の違いのマッチングを取ります。

- ・Arc (アーク)

青みがかった冷たい感じの色

- ・Tungsten (タングステン)

赤味または黄色く見える温かみのある色

# Misc

## ■ Startup macro

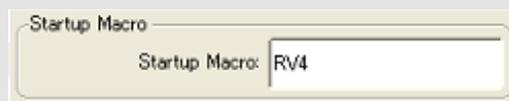
起動時に自動実行するマクロを指定します。

ビューの変更や、キューリストの実行を行う事ができます。

マクロコマンドは、CueListで使用する文と同一です。

例: 起動時にビューの4番を実行する。

RV4



Startup Macro

Startup Macro:

# Misc

---

## ■ Grand Master Options

グランドマスターフェーダーの下にあるフラッシュキーはブラックアウトキーとして機能します。

この機能を無効にするには、“DBO on Flash”を非選択にします。

## ■ Clear follow Cue on scroll

キューリストで現在実行中のCueを常に表示させるFollow Cueオプションをキューリストをスクロールさせたら無効にします。

# フィクスチャー ウィンドウ

---

フィクスチャー ウィンドウを開くための2つの方法:

1. Openキーを押しながら、FIXTUREキーを押す
  2. もしくは、SETUPキーを押した後、右側のモニター下方のPATCHキーを押す
- 

# フィクスチャー ウィンドウ

# パッチ設定

The screenshot shows the 'Fixture Window' interface with a toolbar and a data table. The toolbar includes buttons for 'Fixture Schedule', 'Patch @', 'Unpatch', 'Apply Patch', 'Remove', 'Replicate Fixtures', 'Change Type', 'Edit Fixtures', 'Fixture Builder', 'Auto Palettes', and 'View By DP'. Below the toolbar are buttons for fixture types: 'DL-2 Global', 'DL-2 Graphic', 'DL-2 Motion', 'Studio Color 250', 'Studio Command', and 'Studio Spot 250'. The table below lists fixtures with columns for Fix, Num, Note, DP, Patch, Patch Type, Patch Note, Swp Axes, Pan Invert, Tilt Invert, Intensity %, Col Cal, and Parked.

Fix	Num	Note	DP	Patch	Patch Type	Patch Note	Swp Axes	Pan Invert	Tilt Invert	Intensity %	Col Cal	Parked
<b>DL-2 Global</b>												
1	2		1: DP	1: 22	Fixture		/	/	/	100%	No	No
<b>DL-2 Graphic</b>												
2	3		1: DP	1: 57	Fixture		/	/	/	100%	No	No
3	4		1: DP	1: 95	Fixture		/	/	/	100%	No	No
4	5		1: DP	1: 133	Fixture		/	/	/	100%	No	No
<b>DL-2 Motion</b>												
5	1		1: DP	1: 1	Fixture		No	No	No	100%	/	No
<b>Studio Color 250</b>												
7	101		1: DP	2: 1	Fixture		No	No	No	100%	Yes	No
9	102		1: DP	2: 34	Fixture		No	No	No	100%	Yes	No
10	103		1: DP	2: 49	Fixture		No	No	No	100%	Yes	No
11	104		1: DP	2: 64	Fixture		No	No	No	100%	Yes	No
12	105		1: DP	2: 79	Fixture		No	No	No	100%	Yes	No
13	106		1: DP	2: 94	Fixture		No	No	No	100%	Yes	No
14	107		1: DP	2: 109	Fixture		No	No	No	100%	Yes	No
15	108		1: DP	2: 124	Fixture		No	No	No	100%	Yes	No
<b>Studio Command</b>												
6	11		1: DP	1: 171	Fixture		No	No	No	100%	No	No
<b>Studio Spot 250</b>												
8	201		1: DP	2: 16	Fixture		No	No	No	100%	/	No

# パッチ

## フィクスチャー ウィンドウ ツールバー



- **Fixture Schedule**
  - 製造メーカーごとのライブラリーと個々の灯体リスト
- **Patch @**
  - 灯体のパッチ・ウィンドウを開きます
- **Unpatch**
  - 選択された灯体のパッチを解除します  
パッチされていた灯体のプログラム情報は消去されません。
- **Apply Patch**
  - DMXプロセッサにパッチ情報を送信します
- **Remove**
  - ショーより選択した灯体の全情報を取り除きます
- **Replicate Fixtures**
  - プログラミング情報を含む灯体のコピーを作成します
- **Change Type**
  - 特定の灯体を他のタイプの灯体に変更します。適応可能な全てのプログラムされたショー情報は変更後の灯体にコンバートされます
- **Edit Fixtures**
  - 灯体のデフォルト値を変更することが出来ます
- **Fixture Builder**
  - 灯体のプロファイル(ライブラリ)を作成します
- **Auto Palettes**
  - パッチされた灯体のGroup、IPCパレットを自動的に生成します
- **View by DP**
  - DP8000のパッチの詳細を表示します
- **Group Select buttons**
  - ユニークIDナンバーが割り当てられていない場合はGroup Select ボタンを使用して灯体タイプを選択することが出来ます

# パッチ

## フィクスチャー スプレッドシート



- **Fixture Column**
  - 登録した灯体の実台数
  - コラムの番号変更は不可能であるが表示上の配列を変更することは可能
- **Num**
  - 灯体を選択するために使用する番号
  - ユーザーによる変更が可能
- **Note**
  - 灯体のタイプ、ロケーションなどのコメント入力エリア。エディターウィンドウで、この情報が見えるように設定が可能。
- **DP**
  - ネットワーク上で各灯体に割り当てられたDP8000のNo.を表示します
- **Patch**
  - DP8000上に割り当てられた灯体のDMXユニバースとDMXアドレスを表示します
- **Patch Type**
  - 灯体に関係している複合されたパートを表示
- **Patch Note**
  - タイプ、ロケーションについてのコメントを表示
- **Swap Axes**
  - パン/チルトのアライメントをワップさせます
- **Invert Axes**
  - パン/チルトのアライメントをインバートさせます
- **Intensity %**
  - 特定のチャンネルの最大インテンシティを設定します。例: デスクチャンネル
- **Color Calibration**
  - 灯体がColor Pickerでキャリブレーションされている場合はその情報を表示します
- **Parked**
  - 灯体がステージ上で特定のゲージでパークされている場合はパーク情報を表示します

# DPウィンドウ側によるビュー

The screenshot shows the 'Fixture Window' interface with a toolbar at the top containing buttons for 'Fixture Schedule', 'Patch @', 'Unpatch @', 'Apply Patch', 'Remove', 'Replicate Fixtures', 'Change Type', 'Edit Fixtures', 'Fixture Builder', 'Auto Palettes', and 'View By DP'. Below the toolbar, there are 'Clone Universe' and 'Unpatch Universe' buttons, and a dropdown menu showing '1: DP 2000'. The main area is a table with four columns for 'Universe 1', 'Universe 2', 'Universe 3', and 'Universe 4'. Each universe column has sub-columns for 'Start', 'Type', and 'User Nun'. The table contains fixture data for Universes 1 and 2, with 'Next Channel' indicators for Universes 3 and 4. A scrollbar is visible at the bottom of the table area.

Universe 1			Universe 2			Universe 3			Universe 4	
Start	Type	User Nun	Start	Type	User Nun	Start	Type	User Nun	Start	Type
1	DL-2 Motion	1	1	Studio Color 250	101	Next Channel: 1			Next Channel: 1	
22	DL-2 Global	2	16	Studio Spot 250	201					
57	DL-2 Graphic	3	34	Studio Color 250	102					
95	DL-2 Graphic	4	49	Studio Color 250	103					
133	DL-2 Graphic	5	64	Studio Color 250	104					
171	Studio Command	11	79	Studio Color 250	105					
Next Channel: 185			94	Studio Color 250	106					
			109	Studio Color 250	107					
			124	Studio Color 250	108					
			Next Channel: 139							

# エディット フィクスチャー ウィンドウ

- パン/チルトの初期値を設定する
- リリースするパラメーターを設定する
- 最大値、最小値を設定する
- パラメーターの初期値を設定する

# Wholehog III

Show Hierarchy

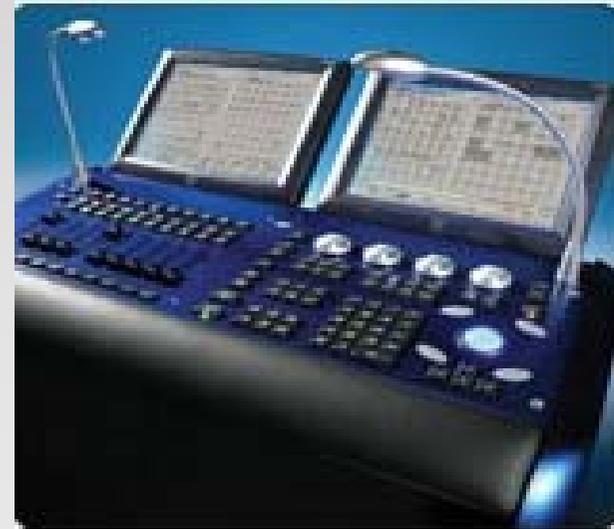
ショーの階層

Programming a Cue

キューをプログラムする

Playing Back a Cue

キューを再生する



# ショーの階層

## Cues, Cuelists, Pages, Scenes

### Cues

- Wholehog III ショーの基本的なビルディングブロック
- 1つのキューでは、1台から複数台の灯体のインテンシティ、ビーム、カラー、フォーカス等の設定をディレイやフェードタイムを用いて変更します

### Cuelists

- キューで編成されたリストです

### Pages

- ページはマスターの設定を割り当てられたキューリストのグループであり、ショー内でキューリストを組み立てることができます
- 個々のページでは10個のキューリストを参照することができます。エクспанション ウィングを組み合わせることで拡張できるキューで編成されたリストです

### Scenes

- シーンとは一つのキューであり、パレットやエフェクトの情報を保持することができます。複数のキューを編成することは出来ません

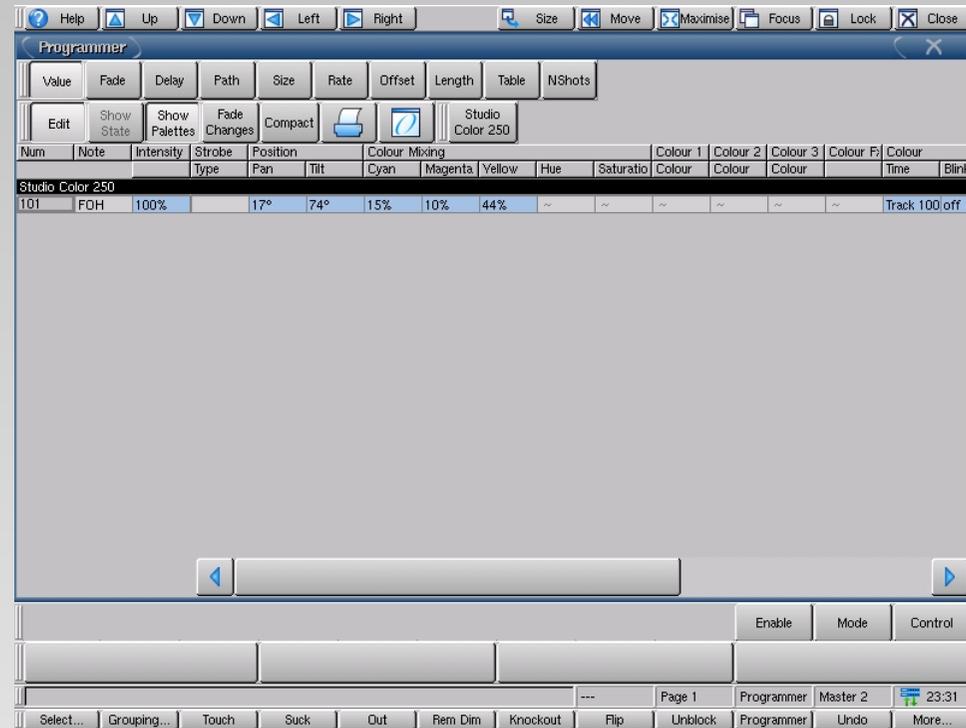
シンプルなキューをプログラムするための手順:

1. プログラマー ウィンドウを開きます
2. 灯体、もしくはグループ (Group) を選択します
3. ホイール、キーパッド、パレットを使用してパラメーターを操作します

# キューのプログラミング

## プログラマーウィンドウ

- キューはプログラマー内で作成/編集されます: このウィンドウでは選択された全ての灯体と操作したパラメーターを表示します
- プログラマーを開くには: 右側のタッチスクリーンの下部にあるProgrammer ボタンを押します



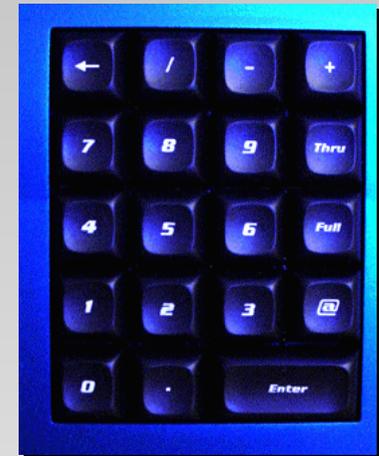
# プログラミング

## 灯体を選択するには

- Fixture WindowでUser Numberが割り当てられている場合は：
  - User Numberをキーパッドで入力してEnterを押します
- Patch WindowでAuto Palettesがジェネレートされている場合は：
  - **Open+Group** を押して Group Directory を開きます
  - Group Directory内で適切なGroupボタンを押します

灯体、グループ、パレット、タイムを選択するにはキーパッドを使用します

- **【+】** 1台以上の灯体を選択することができます  
例: Fixture 8 + Fixture 12
- **【Thru】** 連続した灯体を選択します: Cyber 1 Thru 6
- **【Back Arrow】** コマンドラインを1スペース分戻します  
バックスペースで選択項目を削除します
- **【Full】** インテンシティーを100%に設定します
- **【@】** インテンシティーレベルやパッチのロケーション設定時に使用します  
例: Cyberlight 6 @ 50
- **【/】** キューを指定のプレイバックマスターに記録するのに使用します  
例: Record 4/5 (Cue 5 をフェーダー#4に記録します)
- **【Enter】** 操作を完了・確定します

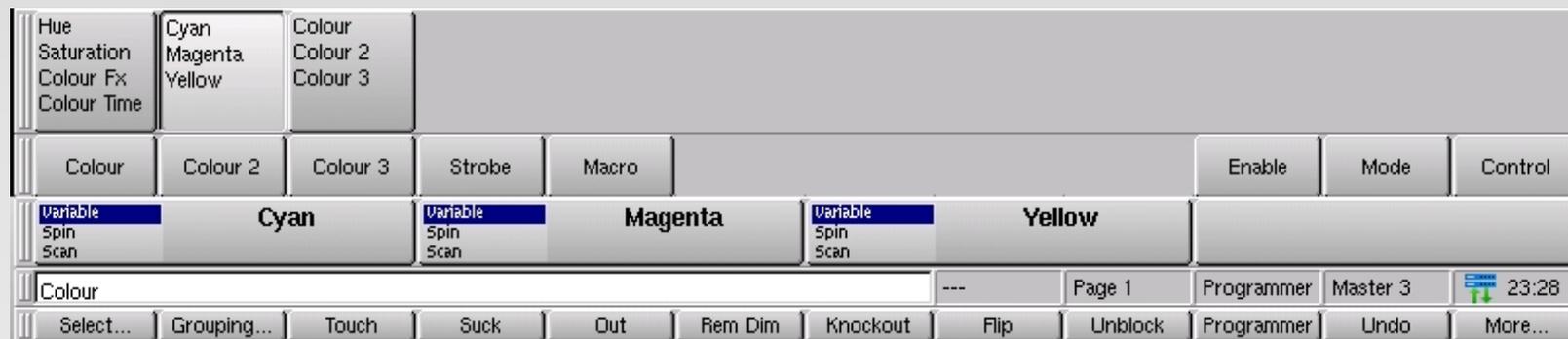


# プログラミング

- ファインホイールムーブメント
  - 灯体によってはパン/チルトなどのチャンネルを16 bit制御しています。
  - PIGボタンを押しながらそれらのパラメーターを操作することでファインコントロールモードにアクセスすることが出来ます。
  - ※ 全てのクロスフェードは16 bit制御されます
  - ※ 16 bit 制御はStudiospot 575灯体のリソホイールポジション等にも使用されています。

# ホイール設定

- いくつかの灯体は、エンコーダーホイールの数以上に多くの独特のパラメーターを持っており、これらのパラメーターはホイール設定でグループ化されています。
- パラメーターキーを押すと、ホイールセットの選択画面がスロットツールバー上部に表示されます
- 使用したいホイールセットを押して選択します、もしくはパラメータータイプキーを繰り返し押し続けてパラメーター表示をローテートさせます
- ※ PIGボタンを押しながら IPCBボタンを押すことでホイールセットを逆送りできます



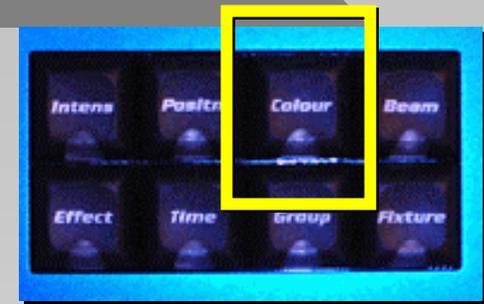
# ホイール設定

-  最大値、最小値
-  プラス、マイナス(反転)
-  値を払う
-  初期値



Setを押しながらパラメーターをタッチすると  
直接値を入力できます。

# パラメーター ホイールセット



## Color

- 灯体を選択した後で、コンソール上のColorボタンを押し、Colorの特性を切り替えて灯体に利用できるパラメーターを表示させます

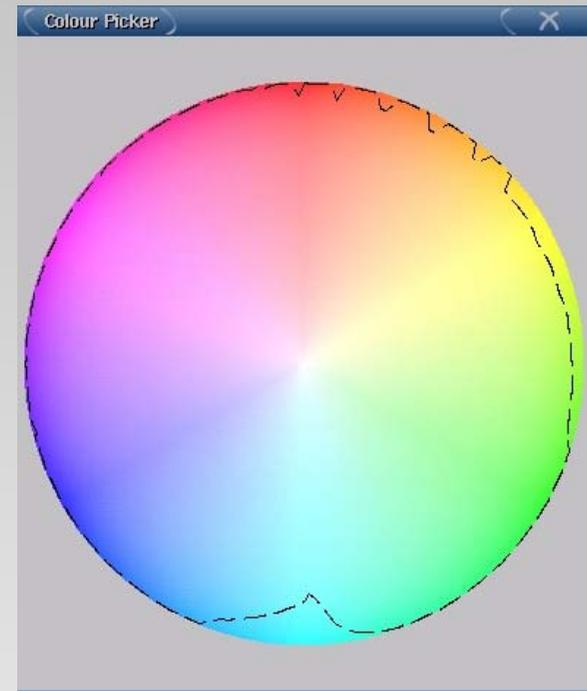
Colour	Colour 2	Colour 3	Strobe	Macro	
Variable Spin Scan	Cyan	Variable Spin Scan	Magenta	Variable Spin Scan	Yellow

# Colour Picker

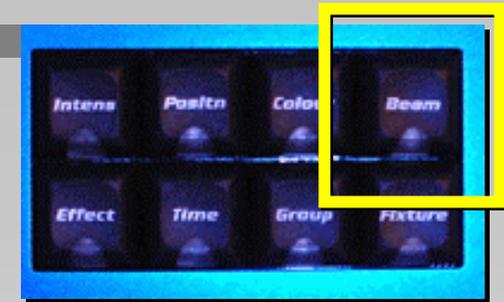
ライブラリー内で灯体のカラー情報はキャリブレーションされており、右記に示すColour Picker ウィンドウからダイレクトに色を指定することができます。

Colour Directory ウィンドウのツールバー上にあるColour Picker ボタンを押すことでウィンドウが開きます

Gel Swatch Book ボタンを押すことでGel Picker ウィンドウが開きます。GelメーカーごとのColour Picker ウィンドウに切り替わります



# パラメーターホイールセット



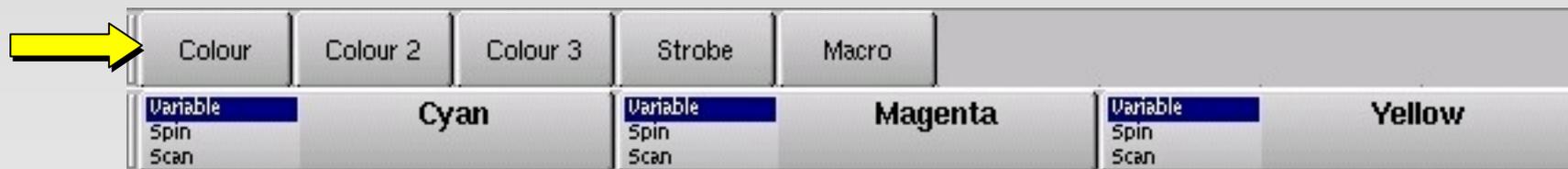
## Beam

- アイリス、ゴボ、フロスト、フォーカス、ズーム等を含むパラメーター
- Beamボタンを繰り返し押し続けて、オプションの表示内容を変更して、選択された灯体に対応するパラメーターにアクセスします。

<b>Slots</b> Spin Random	<b>Gobo</b> blocks	Index <b>Rotate</b>	<b>Gobo &lt;&gt;</b> 35rpm	<b>Gobo Shake</b>	<b>Rate</b> Ramp Snap Snap Ramp Random	<b>Strobe</b>
--------------------------------	-----------------------	------------------------	-------------------------------	-------------------	---	---------------

# スロット ツールバー

- スロット ツールバーを使用して灯体の標準のライブラリーに属するパラメーターに素早くアクセスすることが出来ます
- ツールバー上の属性ボタンを押して下の階層のツールバーにアクセスします。



# スロット ツールバー

- Enable  
灯体の機能をオン/オフさせることができます
- Mode  
灯体のモード切り替えにアクセスすることができます
- Control  
リセット、ランプ点灯、ランプ消灯、シャットダウン等が出来ます

# プログラマー ウィンドウでエディットする

- パラメーター セルを選択し、SETを押して特定のメニューにアクセスする
- エディットする前にセル内にデータを入れます
- ゴボ、カラー、エフェクトホイールなどのパラメーターはプログラマー上にドロップダウンメニューを持っています。

Num ▲	Intensity	Strobe Type	Position		Colour Mixing						Colour 1			Co
			Pan	Tilt	Cyan	Magenta	Yellow	Hue	Saturati	Mode	Colour	Shake	Blink	
Cyberlight 2.0														
1	0%	open Mec	0°	0°	0%	0%	0%	~	~	off	open	0Hz	off	~
2	0%	open Mec	0°	0°	0%	0%	0%	~	~	off	open	0Hz	off	~
3	0%	open Mec	0°	0°	0%	0%	0%	~	~	off	open	0Hz	off	~
4	0%	open Mec	0°	0°	0%	0%	0%	~	~	off	open	0Hz	off	~
5	0%	open Mec	0°	0°	0%	0%	0%	~	~	off	open	0Hz	off	~
6	0%	open Mec	0°	0°	0%	0%	0%	~	~	off	open	0Hz	off	~
7	0%	open Mec	0°	0°	0%	0%	0%	~	~	off	open	0Hz	off	~
8	0%	open Mec	0°	0°	0%	0%	0%	~	~	off	open	0Hz	off	~
9	0%	open Mec	0°	0°	0%	0%	0%	~	~	off	open	0Hz	off	~
10	0%	open Mec	0°	0°	0%	0%	0%	~	~	off	open	0Hz	off	~
11	0%	open Mec	0°	0°	0%	0%	0%	~	~	off	open	0Hz	off	~
12	0%	open Mec	0°	0°	0%	0%	0%	~	~	off	open	0Hz	off	~

open

red

purple

cto

turquoise

blue

orange

congo

Slots Spin Random

# ライブラリー モデル

## リアルワールド バリュース

- 灯体のパラメーターは、パン/チルトであれば角度、ストロボであればヘルツ、ローテートはRPM、色温度についてはケルビンのように単位で表示されます。
- リアルワールド バリュースによって、異なる灯体やタイプであっても同時に選択し操作することができるため、プログラムをスムーズに行うことができます。
- 全てのキューのプログラミング情報はリアルワールド バリュースで保存され、既にショーにプログラムされた灯体を簡単に他の灯体に置き換えることができます。

<b>Intensity</b> 15%	<b>Pan</b> 14°	<b>Tilt</b> 11°	<b>Periodic</b> Random Ramp Snap Random Ram	<b>Strobe</b> 0.84Hz
-------------------------	-------------------	--------------------	--	-------------------------

# プログラミング

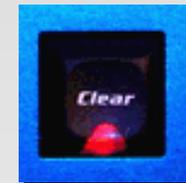
## Blind



- ステージからプログラマー・エディターの出力を遮断します。
- Blindを使用することで、キューをステージ上でアクティブにさせずにプログラム作業を行うことができます。

## Clear

- Clearボタンを押して、プログラマー エディター ウィンドウ上の情報をクリアーします。



# パレット ディレクトリーを使用してみる

- Groups (グループ)
  - Beam (ビーム)
  - Color (カラー)
  - Position (ポジション)
- 
- パレット ディレクトリーを参照する – 左側のモニター上部のパレット ビューを使用できます。

# グループ ディレクトリー

- グループは灯体ナンバーのみレコードされます
- グループにはIPCB情報は含まれません
- グループは灯体ナンバーを選択した順番も反映してレコードされます。

例えば、1+2+3+4と1+4+2+3の順番で選択したグループを比較すると、Fanをした際に結果が異なります。

# IPCB パレット ディレクトリー の初期状態

- Intensityディレクトリーはインテンシティーとストロボの情報のみをストアーします。
- Position ディレクトリーではパン/チルトの情報をストアーします。
- Colorディレクトリーは色情報をストアーします。
- Beamディレクトリーではビームの情報をストアーします。

# パレット

## パレットを作成する

- 灯体を選択し、パレット情報に含めるパラメーターを操作します。
- Recordボタンを押します。次に、
  - 適切なパレット ディレクトリー内の空きボタンを押します、もしくは
  - IPCBボタン、ナンバーの順で押し、最後にEnterを押します。  
RECORD COLOR 6 ENTER
  - ※ もし、パレットの保存場所を指定しなかった場合(例えば “Record, Position, Enter”とコマンド入力を行った場合)、パレット ディレクトリー内の空いているボタンにストアーされます。
- SETキーを押し、キーボードで文字入力してパレットに名前をつけ ENTERを押して完了です。

# キュー内のパレットを見る

Show Palletesボタンを使用することで、灯体のプログラマー画面をパレット名称、もしくは実数値を表示するウィンドウに切り替えることができます。



# パレットをレコードする

- パレットはプログラマー内の情報を使用して作成されます。
- 必要な情報がプログラマーにあればRECORDボタンを押して適切なディレクトリー内の空いているボタンをタッチします。

# 初期状態のパレットをオーバーライドする

- Recordを押した後、ツールバーに表示される以下のボタンを選択します:
- Use I, Use P, Use C, Use B, Use T, or Use E
- パレット ディレクトリーに好きな情報をストアさせることが可能です。
- Tはタイム情報をストアします。
- Eはエフェクト情報をストアします。

# パレット表示説明

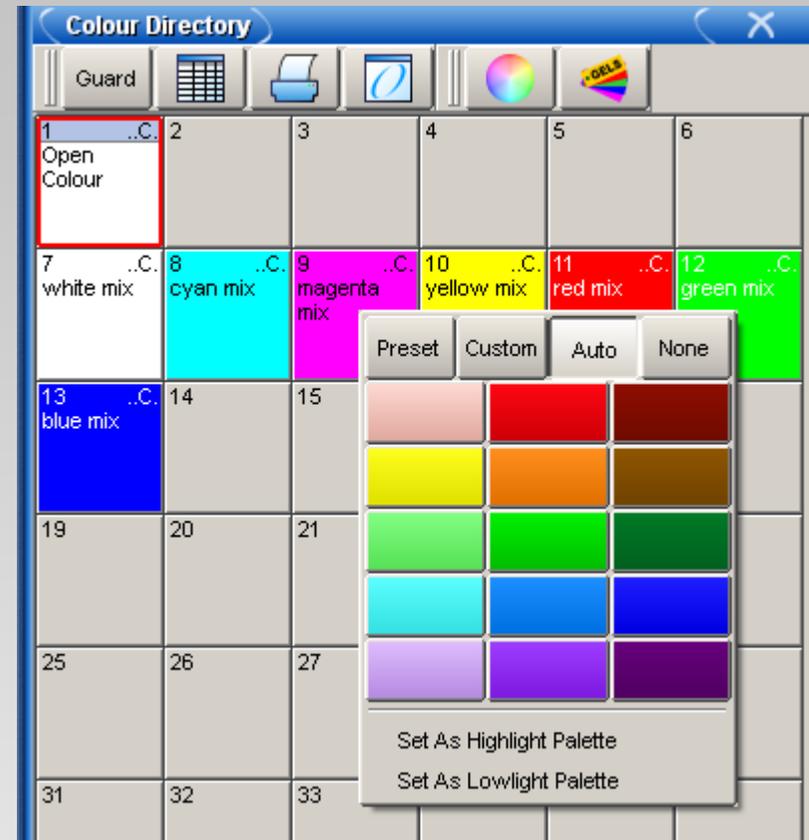
## ■パレットタイプの表示

..C. パラメータに記録されているパラメータ・タイプを示します。I=Intensity, P=Position, C=Colour, B=Beam, E=Effect, T=Time

- DIR パレットがダイレクトパレットです。
- REF パレットが他のパレットを参照(リファレンス)しています。
- HI パレットがハイライト・パレットです。
- LO パレットがローライト・パレットです。
- C キューリストがチェイスです。
- TC キューリストにてタイムコードを使用します。
- T ページがテンプレートページです。
- RA ページにリストア・アクティビティ・マクロが定義されています。

# パレットの色

- パレットに色を付けることができます。  
パレット上で右クリックして色を選択して下さい



# 実践練習

- インテンシティーとポジション情報を持つポジションパレットを2つ作成して下さい
- カラーとビーム情報を持つビームパレットを2つ作成して下さい

# プログラミング



## キューとしてレコードする



- キューとしてレコードする用意ができたなら。
  - RECORDを押して、キューを保存したいマスターの上方にあるCHOOSEボタンを押します。
  - キューは自動的にControl Panelで設定されているデフォルトタイムで設定されます
- 上記同様の作業を行い同じキューリストにキューを追加します。

# キューをレコードする

## キューをマスターにレコードするための他の方法として

1. CHOOSEボタンを点灯させた状態で、RECORDを押してENTERを押すことで、次に続くキューを対応するマスター内に追加することができます。
2. RECORD '1.5' ENTERと押すことで、CHOOSEボタンが点灯しているマスターにキューナンバー1.5としてキューをレコードすることができます。
3. RECORD # / # ENTERと押すことで、フェーダーとキューを指定してレコードすることができます。

## クイックネーム

- レコード後、すぐにSETを押すことで、クイックネーム プロンプト ボックスが開きキューネームをつけることができます。

# トラッキングとノントラッキング

## ノントラッキング

灯具	1	2	3	4
Cue1	100	0	50	50
Cue2	50	0	100	50
Cue3	50	100	100	50

## トラッキング

灯具	1	2	3	4
Cue1	100	0	50	50
Cue2	50		100	
Cue3		100		

# ハードバリューとソフトバリュー

## ハードバリュー

現在のCue(キュー)によって出力されている物

## ソフトバリュー

現在のCue以前のCueから、トラックスルーした状態の物

※マスターで動作しているCuelistからの出力は、上記ハード及びソフトのパラメータバリュー値が混ざったものです。

# 実践練習

- パッチされた全ての灯体を用いてキューを3つ作成し、それぞれのキューを同じキューリストにレコードします。
- 全てのIPCBパラメーターを使用してください。  
エンコーダーホイール、キーパッド、パレットを使用してプログラム出来ます。
- 完了したらプログラマーをクリアーしてください。

# プレイバック

## マスター

- 個々のマスターでは一つのキューリストを制御します。
- 全てのマスターを同時に再生させたり、自由に組み合わせることが出来ます。



# プレイバック

## キューリストを再生する

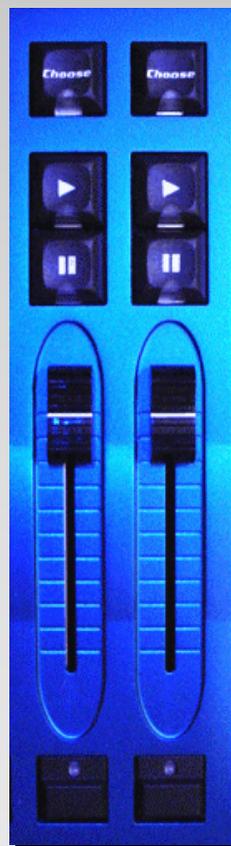
- フェーダーをフルにします（初期状態ではインテンシティーをコントロールします）。
- マスターの上方にあるGOボタンを押します。
- Halt/Backボタンを押すとフェード状態でキューを一時停止させることができます。

	1: List 1	2: List 2							
Grand Master	....	....	4	5	6	7	8	9	10
	Cue 3 2s	Cue 1 2s							
	Link Cue 2								
	Cue 5 2s								
Full	Full	Full							

# プレイバック

## マスターの詳細について

個々のマスターは4つのボタンと1つのフェーダーで構成されています。



- Choose
  - プログラミング操作時にマスター選択します。
- GO
  - キューをフェード再生させる。キューリストを実行する。
  - キューリストを再生させながらGOボタンを押すことで、キューをスキップ再生させたりループから抜けることができます。
- Halt/Back
  - クロスフェード中のキューを一時停止させます。実行中のキューリストを停止させます。
  - GOボタンを押すことで、フェードが再開しキューを実行します。
  - キューリスト停止後にHalt/Backボタンを押すことで、キューリスト内のキューにフェードをかけて後ろ回りに再生させることができます。
- Fader
  - 初期状態ではインテンシティを制御します。
- Flash
  - プレイバック制御下にある灯体のインテンシティを、瞬間的にフェーダーを最大にした状態(プログラムされた値を上限として)にします。

# プレイバック

## メインコントロール

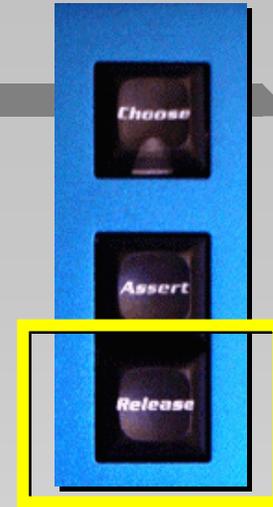
– メインコントロールは以下の機能で構成されます

- Go and Halt
- Goto
- Choose
- Release
- Skip Forward/Skip Back
- Assert
- Rate Wheel (Wholehog3 only)
- Left-Hand Parameter Wheel (Wholehog3 only)



# プレイバック

## マスターをリリースする



- RELEASEを押してCHOOSE中のプレイバックコントロールされている灯体をリリースさせプレイバックマスターを非アクティブ状態にします。
- PIG+RELEASEで全てのアクティブなキューリストをリリースします。
- CHOOSE中のキューリストでないキューリストをリリースするには:
  - マスター上方のCHOOSEボタンを押し続けます。
  - RELEASEボタンを押します

# プレイバック

- Goto
  - クロスフェードタイムを使用しながら実行中のキューリスト内のキューに自由に進むことができます。
  - Goto 機能はコマンドラインを使用します
    - Goto Cue # Enter (Cueは省略可)
    - Goto Cue # Time# Enter
    - Goto Cue 0 Enter (Releaseします。)
- Skip Forward/Skip Back  
(スキップ フォワード/スキップ バック)
  - キューリスト内でキューをカットで前/後送りします。



# プレイバック

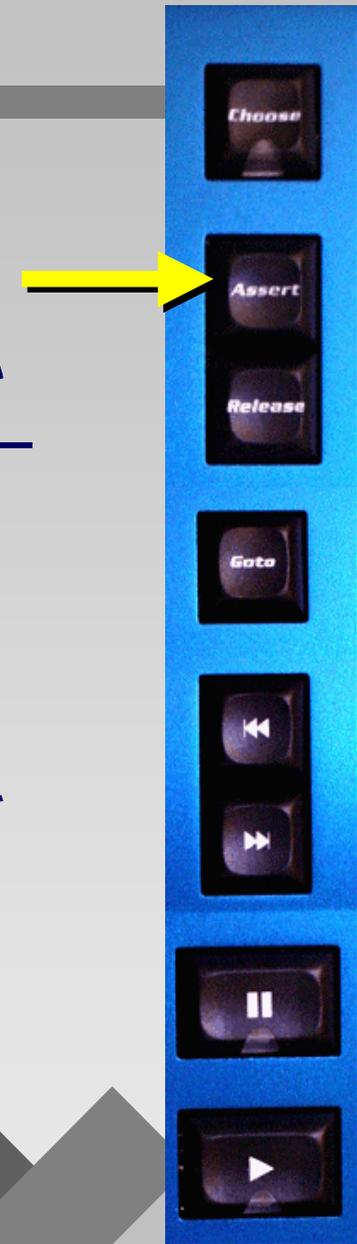
## ・Assert

他のマスターがLTPルールに従って制御されている時にマスターによって再びフィクスチャーパラメーターの制御を上書きしアサート(主張)させます。

例：マスター3をアサートする。

Master3のChooseキーを押しながらAssertキーを押します。

例2：現在Chooseされているマスターをアサート。  
Assertキーを押す。



# プレイバック

## ■ キューリストオプション(シンボル)

-  キューリストがHTPルールで動作しています。
-  キューリストにパーシスト・オン・オーバーライドが設定されています。
-  キューリストにリリース・オン・アザー・ゴーが設定されています。
-  キューリストがハイ・プライオリティです。
-  キューリストが、ロー・プライオリティです。
-  シーンがマスターをIPCBフェーダーとして使用しています。  
(これはシーンのみに適用されます)
-  キューリストがマスターをマニュアルフェーダーとして使用しています。

# プレイバック

## ■ バーチャル・マスター

Cuelistディレクトリを開いて (Open+List) バーチャルマスターを使用すると、キューリストを物理的なマスターに割り付ける事なく再生することができます。(Guardボタンを押してガードを解除して使用して下さい)

バーチャルマスターのインテンシティーは常にフルの状態になります。

ディレクトリにあるキューリストボタンはステージ上に出力している場合は赤くなり、クロスフェード実行中は緑になります。

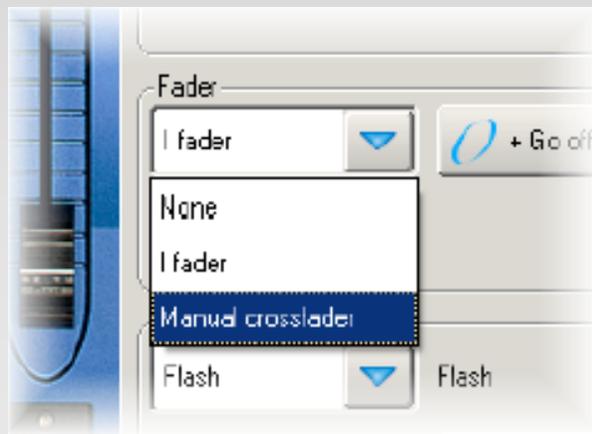


# プレイバック

## ■ マニュアル・クロスフェード(マニュアルフェーダー)

キューリストはフェーダーを使用してキューのクロスフェードをマニュアルで行うように割り当てる事ができます。

キューリストのマニュアルフェードオプションを選択すると、フェーダはインテンシティのコントロールを行わず、現在のキューから次のキューまで全てのパラメータのクロスフェードをマニュアルで行います。



# グランドマスター

## マスター コントロールを操作する

- GM(グランドマスター)はコンソール上の全ての灯体のインテンシティを制御します。プログラマー上で制御されている灯体も含まれますが、パーク中の灯体は対象とはなりません。
  - 初期状態では全てのページのマスター1に割り当てられております。
  - GMフェーダーの下方にあるフラッシュキーはノンラッチングブラックアウトキーとして作用します。



# マスター1にキューリストがある状態でGMを使用してみる

## – GMキーを使用する

- GMキーを押したままフェーダー#1にポップバックします。最初のパラメーターホイールとアイ・ホイール上に存在します。
- GMキーのLEDがGM全ての状態を表示します:
- オフ: GMが100%の状態
- オン: GMが0%の状態
- スロ一点滅: GMが0%～100%の間にある状態

# キューリスト



## Cuelist Directory

- 全てのキューリストは、キューリスト ディレクトリーにストアされ、プレイバックマスター上で参照できます。

## ディレクトリー ウィンドウを見る

- ディレクトリーを開くには、OPENを押しながらListキーを押します。
- SETキー使用することで、ディレクトリー内のキューリストに名前をつけることができます。

# キューリストを削除する

- フェーダーからキューリストを削除する
  - Deleteキーを押したまま、Chooseボタンを押します。
- 既存のキューリストをフェーダーに割り当てる
  - List, #, Move, Chooseの順にコマンド入力します;  
List #はディレクトリー ウィンドウ内のキューリスト番号です。



# タイミング・バリュー

## ・Wait time

1つ前のキューを実行した時点から、現在のキューを実行するまでの時間

## ・Fade time

フィクスチャーのパラメーターが初期値から、再生されたキューにおける値への切替に要する時間。

## ・Delay time

キューが実行されてからパラメーターの切り替わりが開始されるまでの時間。

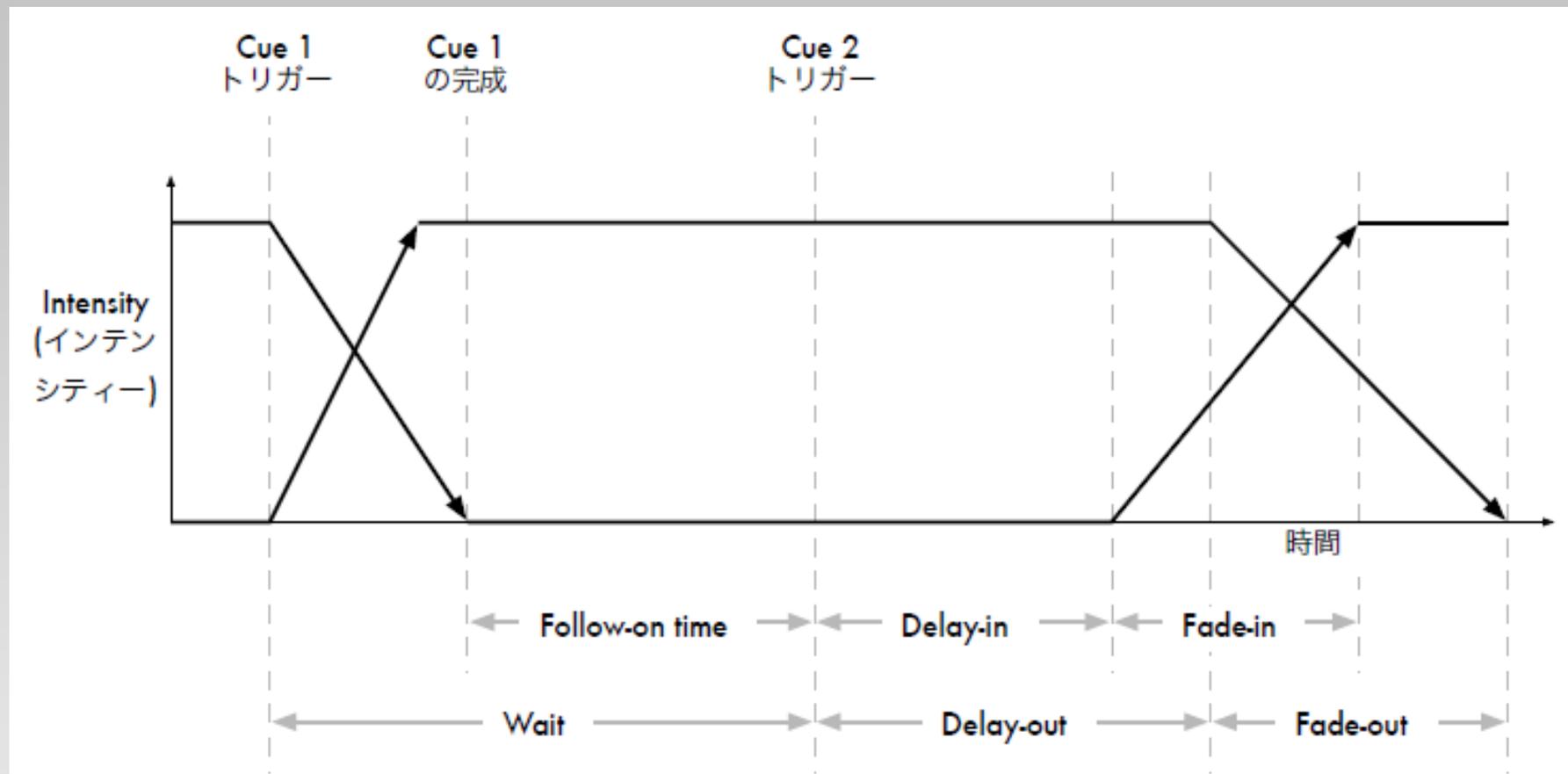
## ・Path

パラメーターがフェード間にどのように切り替わるのかを決定する物。

## ・Mark

インテンシティが0%のフィクスチャーで次のキューでインテンシティが1%以上にあがる場合、インテンシティ以外のパラメーターが前のキューの時に指定したフェードタイムでスタンバイします。

# タイミングバリュー



# Comment macro (コメント マクロ)

- コメントマクロを使用してコンソールのトリガー動作を行います。

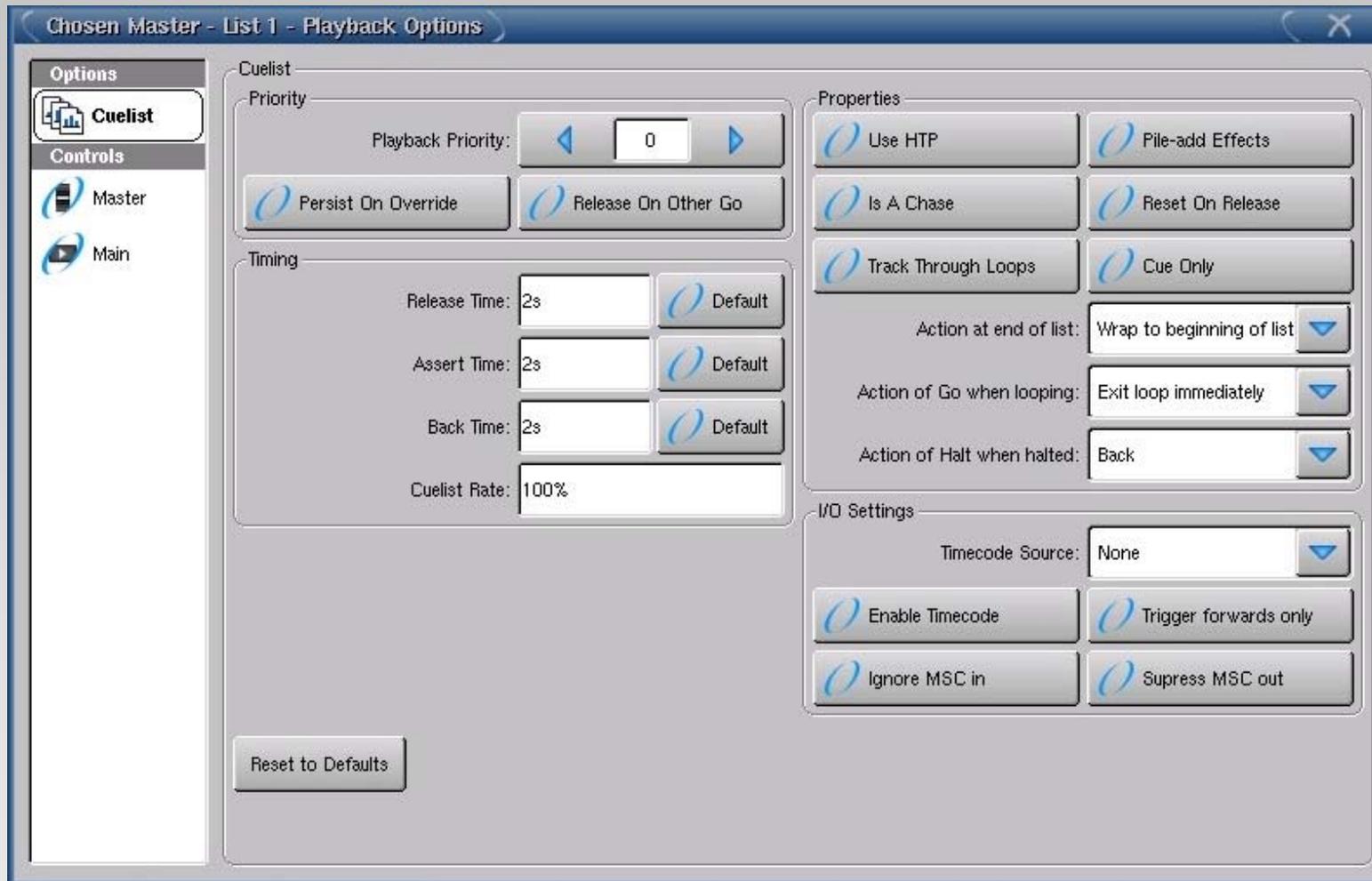
例 : GL7 : Cuelist7を再生します。

RA : 全てリリースします。

RV3 : View3を呼び出します。

※使用可能なコメントマクロは、欄をダブルクリックするかタッチしてからSetキーを押すことで一覧表示されます。

# キューリスト オプション



# キューリスト オプション

## ■ Priority

LTPルール下では常に最新動作によって、フィクスチャーパラメータの値が決定されます。キューリストにプライオリティーを設定する事でLTPルールによる優先順位を変更することができます。

デフォルトは0でプラスマイナス含め数字の大きさを優先度を設定します。

### *Persist on Override*

キューリストが上書きされた場合にでも、自動的にリリースされず、上書きしたキューリストがリリースされた場合に再び有効となれるように状態を維持します。

### *•Release On Other Go*

他のキューリストが実行されるとリリースします。

# キューリスト オプション

## ■ Pile-Add FX

エフェクトを使用しているキューリスト実行中に別のキューリストを実行し、そのキューリストがエフェクトのパラメーター値を変更(上書き)しても、エフェクトは実行され続けます。

Pile-Add FXをオンにすると値だけでなく、エフェクトも上書きすることができます。

# キューリスト オプション

## ■ Action at End of List

キューリストが最後のキューに達した時キューリストに何を実行するか決めます。

### ・Wrap to beginning of list (デフォルト)

最後のキューに達した後にGoを押すとキューリストは最初のキューに送られます。

### ・Add release end cue

最後のキューに達した後にGoを押すとキューリストはリリースされ、最初のキューに送られます。

### ・Auto-release at end

最後のキューのフェード及びディレイタイムを完了するとすぐにキューリストをリリースします。

### ・Don't allow wrapping

キューリストはリリースまたはバックワードを送るまで最後のキューのままとなります。

# キューリスト オプション

## ■ Action at Go When Looping

LinkCueによるループ使用時のGoを押した際の動作を決めます。

### ・Exit loop immediately

ループ最後のLinkCueにキューリストをジャンプします。

### ・Exit loop at end

ループ最後のキューまで順番にキューを実行しLinkによるジャンプは行いません。

### ・Restart

ループにおける最初のキューにすぐジャンプします。

### ・Stop at next

ループにおける次のキューで停止します。

### ・Go Next

次のキューを再生します。

# キューリスト オプション

## ■ Action at Halt When Halted

ハルト中(一時停止中)ハルトキーを押した時の動作を決定します。  
通常はバックタイムで設定された時間で一つ前のキューに戻ります。

### ・None

現在のキューはハルト状態のまま残ります。

### ・Resume

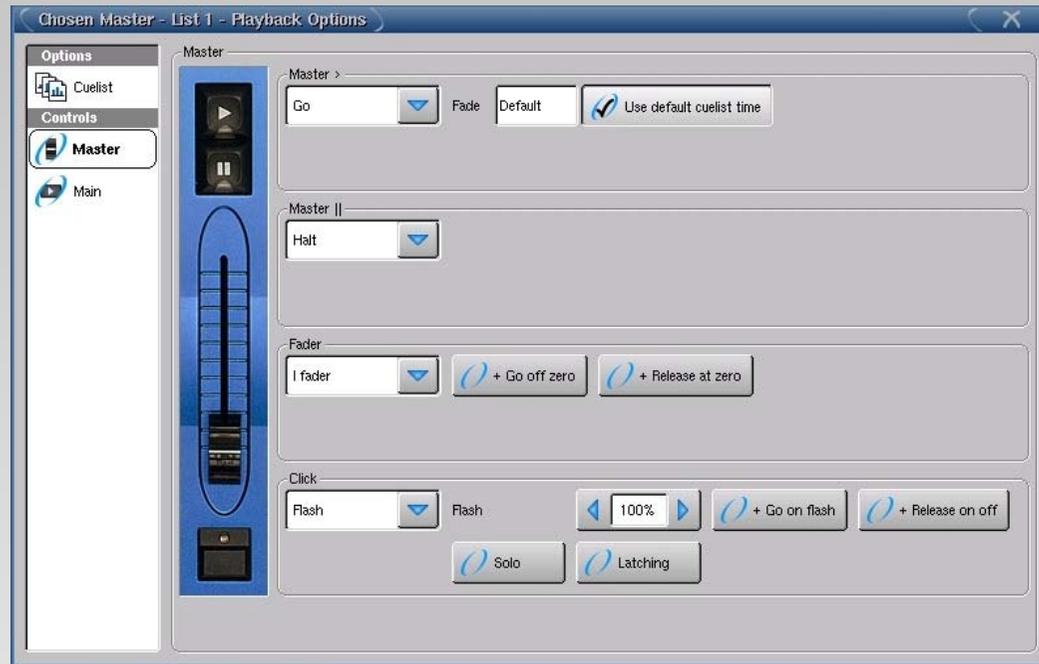
現在のキューはフェードを継続します。

### ・Release

キューリストをリリースします。。

# キューリスト オプション (Master)

- Master
- Play
- Pause/Back
- Fader 操作
- Flash ボタン

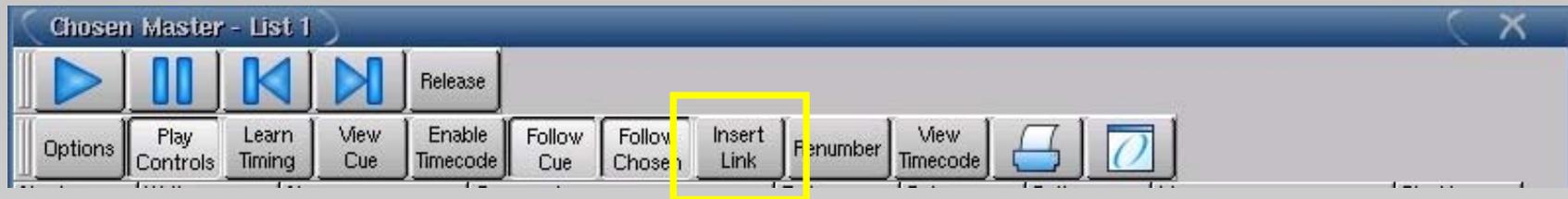


# キューリスト オプション (Main)

- Assert
- Release
- Goto
- Skip </>
- Pause
- Play







- リンクはループを作成する場合や通常の流れを切って他のポイントへジャンプする場合に使用します
- リンクキューを作成するには:
  - キューリスト ウィンドウ内でInsert Linkを押します
  - 現在のキューの後にリンク キューが挿入されます。現在のキューはウェイトコラム内に矢印(→)表示されています
  - フェードコラム内にリンクさせたいキューをセットします



# キューリスト ツールバー



- Learn Timing (ラーン タイミング)
  - 自動的にキューのウェイトタイムをセットアップします。
  - Learn Timingをオンにすると、マスター上のGOボタンを押すたびに各キューにリアルタイムのウェイトタイムをストアーします。
  - この機能は空白のウェイトボックスにのみ上書きされます。前もってウェイトタイムを入力してあるボックスには適用されません。
  - もし、タイムコードが実行されていた場合、現在のタイムコード フレームがストアーされます。

# 実践練習

---

- キューを5つ使用したキューリストを作成します
  - LEARN TIMINGを使用しキューにウェイトタイム情報をセットアップして下さい
- 

# シーン ディレクトリー

- シーンとは単一のキューであり、シーン ディレクトリーに保存されます。
  - シーンは単一のパラメーター、もしくはエフェクトを含んだ全てのパラメーターで作成することができます。
  - シーンはプログラマーにコピーすることが出来、キューリストに保存することができます。
  - シーンはフェーダーに移動させることが出来、プレイバックマスターを用いて再生することができます。これにより、IPCBのクロスフェードが可能になります。

# シーンをレコードする

- プログラマー上で明かりを作成します。
- シーンビューを開きます。
- RECORDを押し、シーンディレクトリー内の空いているボックスをタッチします。
- あるいは、RECORDを押して、SCENE、ENTERでも可能です。

この場合、利用可能なシーンの先頭ボタンにレコードされます。

# 実践練習

- 全ての灯体を使用してプログラマー上で明かりを作成して下さい。
- 作成したらシーン ディレクトリーにSCENE1としてレコードして下さい。
- 完了したらプログラマーをクリアーして下さい。
- シーン1をマスターに配置します。  
SCENE, 1, MOVEとキーをタイプ後 CHOOSE ボタンを押してマスターに移動させて下さい。

# シーン オプション

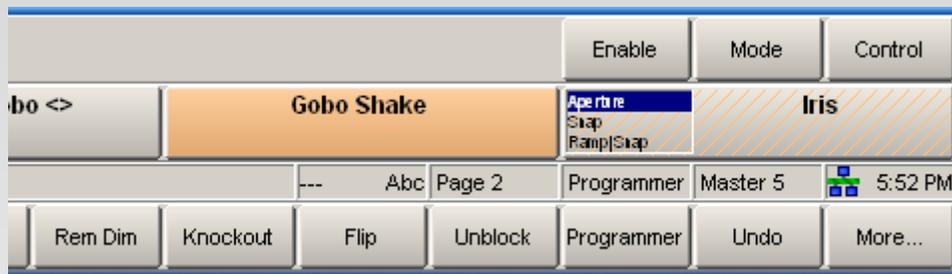
---

- マスター上のシーンのオプションを開きIPCブクロスフェーダーを選択してフェーダーオプションとして使用できます



# パーキング

- パークされたフィクスチャーを選択するとパークしたパラメーターがホイール上でオレンジで表示されます。
- 複数のフィクスチャーを選択した際に、オレンジ色の車線でパラメーターホイールが表示されたら、選択したフィクスチャーのうち、何台かでそのパラメーターがパークされていることを示します。



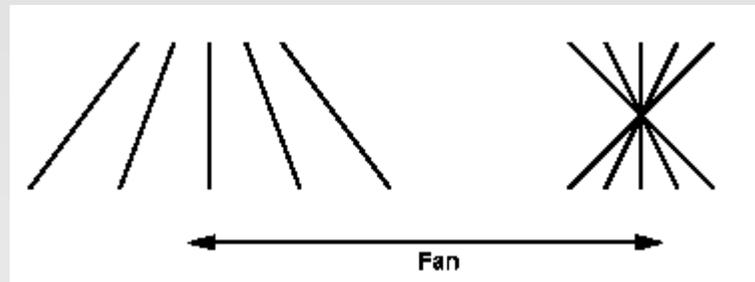
# ファンニング

---

- Fanボタンを使用してパラメーターをファンニングさせます。
  - Fanボタンを押したままパラメーターホイールを操作します。
- 

# ファンニング

- パラメーターのファンニング レンジ
  - Fanを使用することで、一度に複数の灯体でシンメトリーな明かりを作成します。
  - パン、チルトのファンニング:
    - プログラムする灯体を選択します
    - Fanボタンを押し、そのまま保持します。
    - パン、チルトのエンコーダーホイールを操作してポジションをファンニングのオープン/クローズ操作をします。
    - 例:



# ファンニング

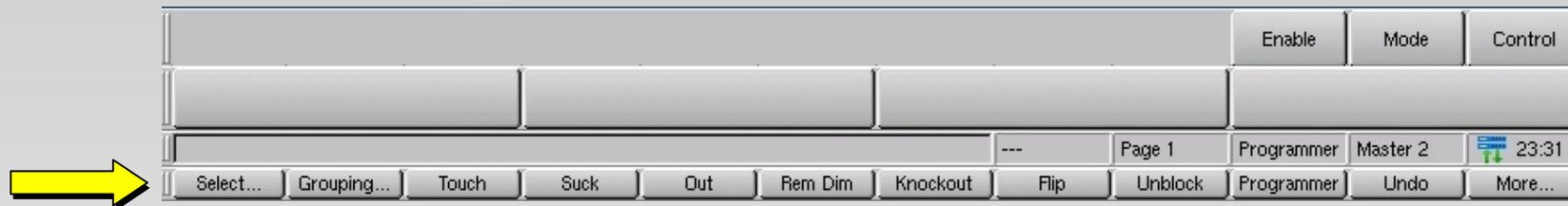
- 他のパラメーターをファンニングする
  - カラーミキシング灯体をファンニングしてRainbow(レインボウ)を作成します。
  - ストロボ設定をファンニングして様々なストロボレイトを作成します。
  - ファンニングには4つのモードがあります:  
Normal, Start, End, Center
  - セレクト ツールバーを使用することで選択順番を変更することが出来ます
  - ※ これらのファンニングした値をパレットにストアーし、キューの作成時に容易に呼び出しすることが出来ます。

# 実践練習

- 他のパラメーターをファニングする
  - カラーミキシング灯体をファニングしてRainbow(レインボウ)を作成します。
  - ストロボ設定をファニングして様々なストロボレイトを作成します。
  - ※ これらのファニングした値をパレットにストアーし、キューの作成時に容易に呼び出しすることが出来ます。

# Selectツールバー

“Select”ボタンはプログラマー上に存在する灯体を選択するために使用します。  
“Select”を選択後いくつかのオプションを備えたツールバーがポップアップ表示されます。



# グルーピング ボタン

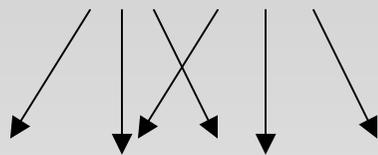
- “Grouping”ボタンは既にプログラマー上にある灯体をグループ選択するために用いられます。
- “Grouping”ボタンを押した後はいくつかのオプションが表示されます。



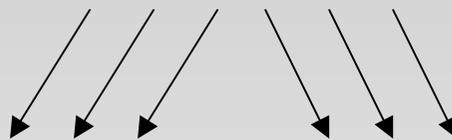
# グルーピング、バディイング

- グルーピングとは、ファンニングする灯体をグループとして扱います。
- バディイングは灯体を固まりとして扱います

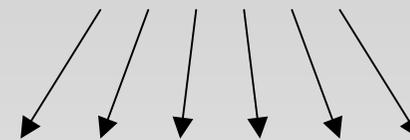
6台ストレートからパンをファンニングした例



3Repeats



Buddy Size3



グルーピングなし



# Select ツールバー

- Touch (タッチ)

Touchは選択された灯体の全パラメーターに値を入力するために使用します。

さらに、灯体の個別のパラメーターにもこの機能を使用することが出来ます。Maskを押してTouchを行います。

Beam, touch      Position, touch

Color, touch      Intensity, touch

Touchを押しながらパラメーターホイールを操作することで、パラメーターの値を変化させずに現在の値を入力することが出来ます。

# Select ツールバー

---

- Suck (サック)

Suckはパラメーター情報をキューから抜き取るために使用します。  
Suckにはマスクをかけることができます。

例: Group 3 Position Suck



# Select ツールバー

- Knockout (ノックアウト)

Knockoutとは選択された灯体をノックアウトします。Knockoutボタンを押すことで、選択された灯体をプログラマーから排除します。また、Knockoutボタンを押したままMaskを押すことで、個々のパラメーターをノックアウトすることも可能です。Knockoutを押しながらパラメーターホイールを操作します。バックスペースボタンもノックアウトとして機能します。

※ バックスペース キーを押しながらパラメーター ホイールを回す事で個々のパラメーターをノックアウトすることが出来ます

# View (ビュー)

## デスクトップ ビュー

- ウィンドウのレイアウトをストアーし、クイックアクセスできます。
- ビューの管理は、左側のタッチスクリーン上部にあるView Toolbarで行われます



- ビューはView Directoryにストアーされます；OPENボタンを押しながらVIEWボタンをタッチすることでView Directoryウィンドウが開きます



# ウィンドウを移動する

- ページ アップ、ダウン、レフト、ライト
- 移動
- サイズ変更
- Openショートカットを使用する

# Open を使用したショートカット

- Open + @
- Open + Full
- Open + (+)
- Open + (-)
- Open + backspace
- Open + # (Open + 1, Open + 2, etc)

# デスクトップビューをレコードする

- Views Toolbarにレコードする
  - コンソール画面上のウィンドウの配置を好みに合わせて自由にアレンジします。
  - Recordを押しながら、Views Toolbarボタンを一つ押します。

# ビューに名前をつける

- ツールバー上で名前をつける
  - View Toolbar上の任意のビューボタンとSETキーを同時に押します; クイックネーム ウィンドウが開きます。
  - 名前をキー入力し、OKをクリックします。
- Views Directory内で名前をつける
  - Views Directoryを開きます
  - 名前をつけるView buttonを選択します
  - SETキーを押すとクイックネーム ウィンドウが開きます
  - 名前をキー入力し、OKをクリックして完了です

# ビューを呼び出すには

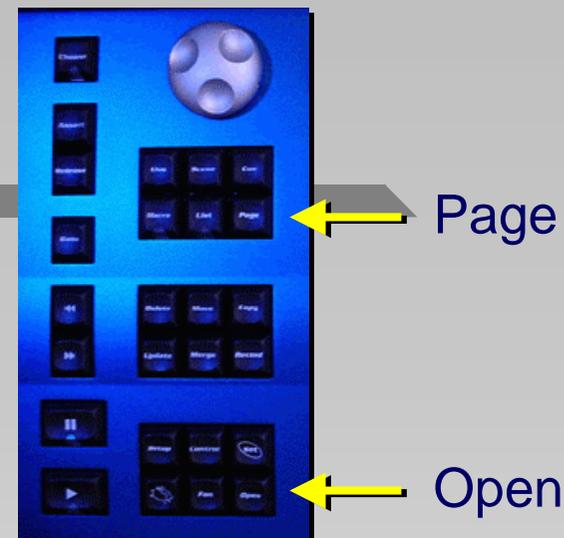
- View Toolbar上のVIEWボタン、もしくは左側のタッチスクリーン上部のハードボタンを押します。
- 左側のタッチスクリーンの右上にあるツールバーのViewボタンを押します。その後、キーボードでビューナンバーを入力しEnterを押します。
- Viewディレクトリーを開き、Guardをオフに切り替えます。その後、ディレクトリー ウィンドウ内のビューナンバー ボタンを押します。
- コメントマクロを使用します
- Open + # (1 – 9)

# 実践練習

---

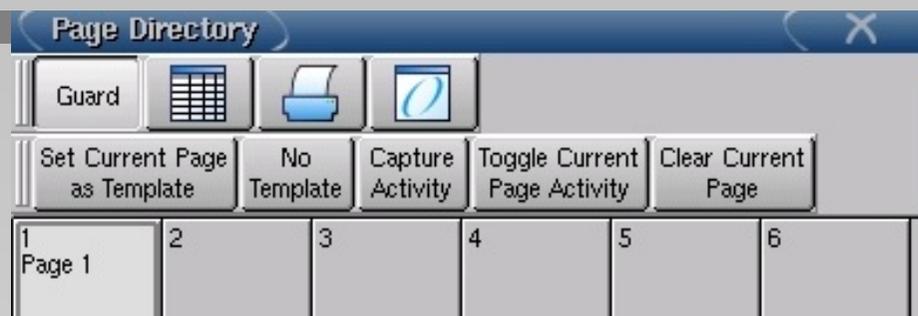
- 作成したビューをレコードして名前をつけてください。

# ページ

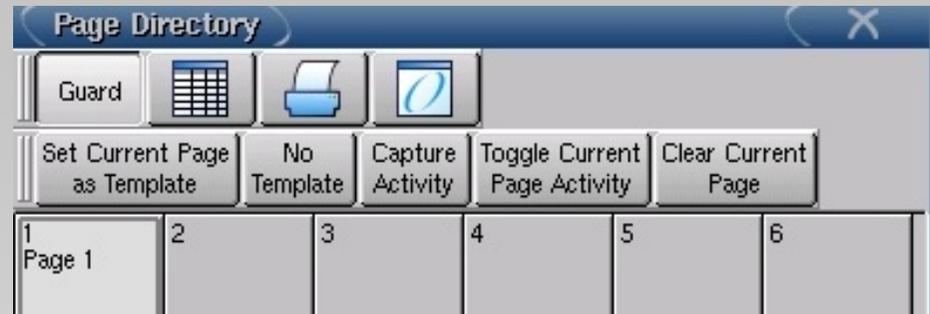


- Page Directory (ページ ディレクトリー)
  - Openを押したままPageを押す、もしくはPageを2度素早く押す。
- ページ
  - 各ページごとに10個のキューリストを設定でき、キューリストの管理や操作を行うのに役立ってます。( \* エクスパンション・ウイングを増設しない状態です )
  - キューリストはプレイバック マスター上に保存されません。プレイバック マスターはキューリスト ディレクトリーを参照しており、マスターへの割り付け状態は各ページ上に保存されます。
  - ページを変更すると、各ページ毎のマスターに設定された異なるキューリストをロードします。

Guard					
Set Current Page as Template	No Template	Capture Activity	Toggle Current Page Activity	Clear Current Page	
1 Page 1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36



- Page+#を入力しEnterを押す。
- GUARDボタンをオフにし、ページディレクトリー内の空いているページボタンを押す
- Setボタンを押し、名前を入力しEnterを押す。
- ※ ページをロードせずに名前を変更するには、Page Directory ウィンドウでGuardボタンを押します。



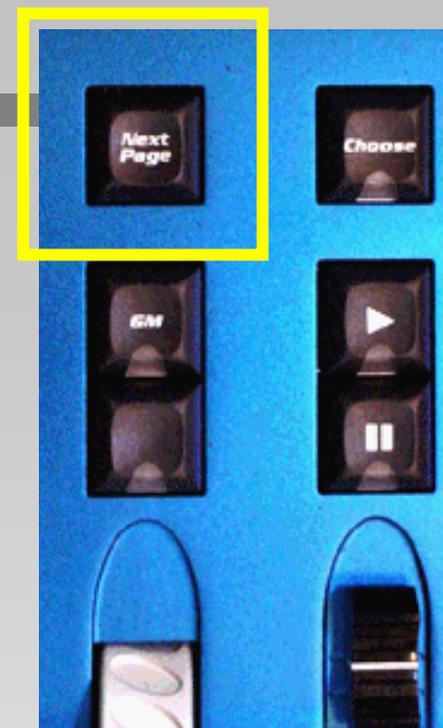
- Set Current Page as Template /選択しているページをtemplateに設定します。ページを変えても割り付けを保持します。
- Capture Activity – ページを切り替えた時に特定の状態を記録するには、Capture Activityで現在の状態をキャプチャーします。
- Toggle Current Page Activity – Capture Activity と併用します。マクロの Restore ActivityでOn/Off を切り替えて使用します。
- Clear Current Page 現在のページに割り付けてあるCulist,Scene等をクリアします。

# ページ

- ページを変更する

- 4つの方法

- Next Page ボタンを押す (PIGボタンを押しながらNext Pageを押すことでページを逆送りします)
    - Page、番号、Enter とキー入力します
    - Open + Page でページディレクトリーを開き、ページ ボタンをタッチする
    - コメントマクロを使用する



# ページ

- ページを変更するさいのオプション設定として



## Preferences/Playback Defaults/Misc

- Release All: 前のページの全てのキューリストをリリースし、新しいページのキューリストに置き換わります(デフォルト設定の状態)。
  - Temporary Page Holdover: ページを変更してもマスターのChooseボタンを押したままの状態を保ちます。
- Holdover if Active: マニュアルでリリースされるまで、マスター上のアクティブなキューリストを維持します。
- Leave in Background: ページ変更前のキューリストを裏で実行させたままにし、マスターにページ変更後のキューリストを加えます。裏で実行されているキューリストにアクセスするには、キューリストがレコードされているページに戻って行きます。

# マルチパート キュー

- Fade times (フェード タイム)
- Delay Times (ディレイ タイム)
- Cues with separate timing (異なったパスで実行する)
- Entering timing information (タイム情報を入力する)
- Default timing (デフォルト タイミング)
- Cell editing timing (セルをエディットしタイム変更する)

# フェードタイミング

---

- ハード タイム ボタン

In Time Out Time

- タイムのファニング
- コマンドライン: Mask, time, #, enter

# ディレイ タイミング

---

- コマンドライン: Mask, time, time, #, enter

# エディティング ツール

---

- Pig + Blind = Try Cue (トライ キュー)
- フェード チェンジ

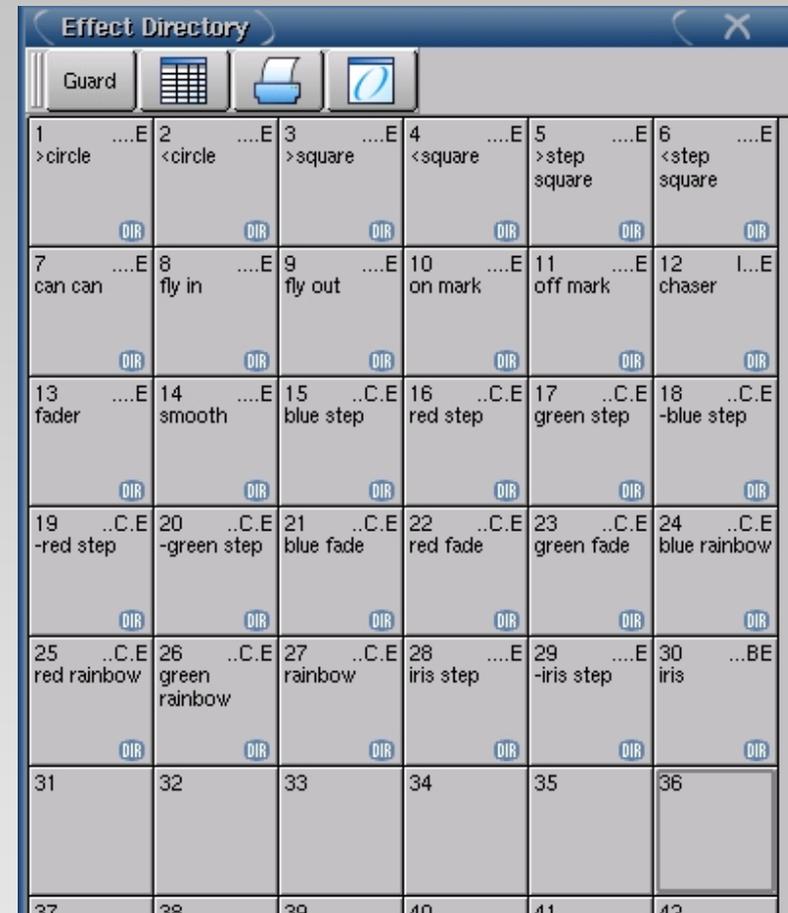
# 実践練習

---

- キューを作成し、個別のパラメーターにフェードとディレイのタイム情報を入力して下さい。

# エフェクト ディレクトリー

- Effects Directory ウィンドウを開くには:
  - **Open + Effect**
- エフェクトを使用するには:
  - 灯体を選択します
  - ディレクトリー ウィンドウ内のエフェクトパターンのボタンを押してください。
  - 全てのエフェクトの設定は4つのエンコーダーホイールを使用してプログラマーでウィンドウでコントロールします。
    - ホイール1: Effects Rate(速さ)
    - ホイール2: Effects Size(大きさ)
    - ホイール3: Effects Offset(位相)
    - ホイール4: Effects Length(長さ)



- エフェクトとは？
  - あらかじめレコードされた サークル、レクタングル 等の値の連続的な変化で、それらが適用可能な灯体で使用できます。
- どのように動くのか？
  - 全てのエフェクトは、Effect Library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にアルゴリズム計算して適用されます。
- ライブラリーとカスタムエフェクトの違いは？
  - ライブラリー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)の機能を複数灯体を用いて行うことができます。
  - 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 エンジンでジェネレートされます。
  - 全てのエフェクトはテーブル コラム内の値(例: **Sine, Cosine, Step, Sawtooth, Ramp, Spiral, Tan and Random**)を変更することが出来ます。また、Offset、Rate、Sizeも同じように調整することが出来ます。

# エフェクト

## キューにエフェクトをレコードする

### – 手順:

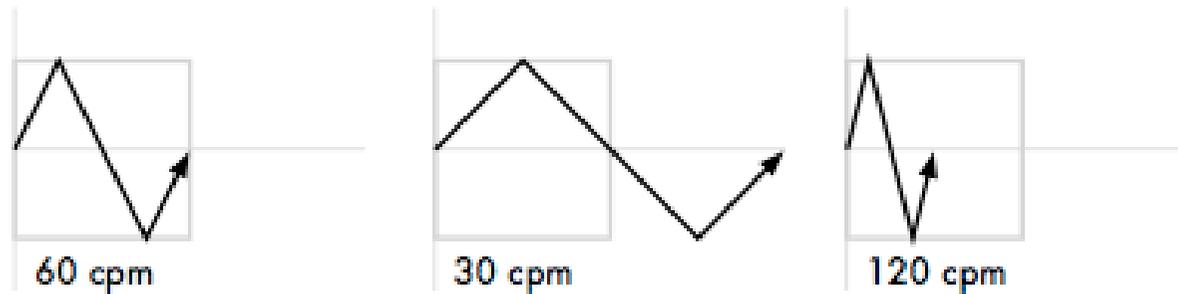
1. エフェクトをかける灯体を選択し、インテンシティーレベルや他のパラメーターを操作します。
2. **OPEN**を押しながら**Effect**を押します (Effect Directoryウィンドウが開いていない場合)
3. エフェクト ディレクトリー ウィンドウ内のボタンをタッチしてEffectパターンを選びます。(例: Circle)
4. ホイールを使い、Rate,Size,Offset,Lengthを調整します。
5. Recordを押してキューとしてレコードします。

# エフェクト

## エフェクトをアジャストする

### – Rate(レイト)

- エフェクトのレイトは左側のエンコーダーで操作出来ます。
- Rate=エフェクトの動作スピードを調整し、エフェクト動作速度を変更します。

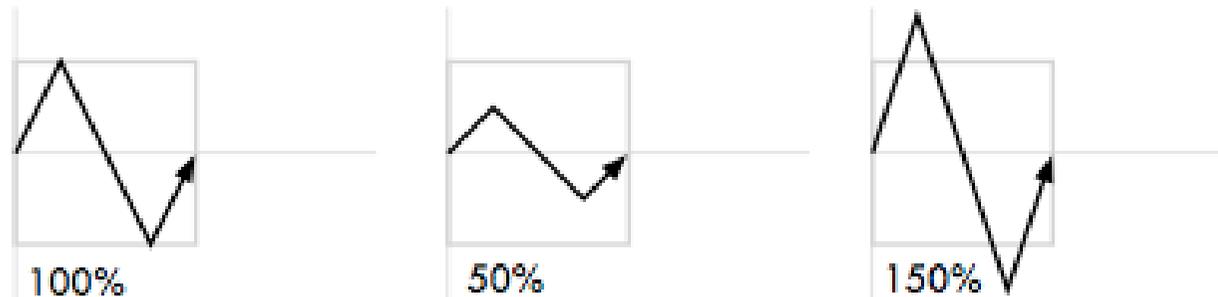


# エフェクト

## エフェクトをアジャストする

### – Size(サイズ)

- エフェクトのサイズは左から2番目のホイールで操作します。
- Size=エフェクトの動作幅を調整し、動作ステップの長短を変更します。



# エフェクト

## エフェクトをアジャストする: オフセット

- 灯体がエフェクトサイクルの実行を開始するポイントをオフセットします
- オフセット
  - 選択された灯体のエフェクト パラメーターをオフセットするには、Offset ホイールを使用します。

TIP: 個別の灯体のオフセットバリューを僅かにずらしてみる

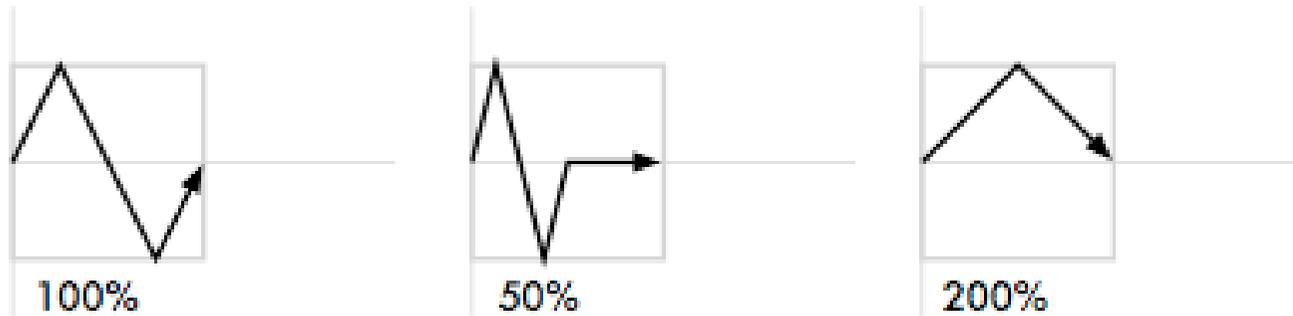
## ファン機能を使用してみる

- 灯体のレンジ内で均等にオフセットをずらす方法です
  - FANボタンを押しながらオフセットホイールを操作する
  - ファンで操作したオフセット値は“#,...”と表示されます
- ファン機能はレイトやサイズにも使用できます
- ファンニングでオフセットするときはグループ化させると便利です

# エフェクト

## エフェクトをアジャストする: レングス

- Length(レングス)
  - レングス=長さ(パーセンテージ表示)  
動かすエフェクトの大きさや広がり幅を決めます





# エフェクト エンジン

## エフェクト パレットをレコードする

- 灯体を選択しエフェクトをセットします
- **Record Effect:** エフェクト ディレクトリー ウィンドウが開きます
- ディレクトリー内の空いているボタンを押します

- **エフェクト パレットにパラメーターをストアーする**

- 各パレットにエフェクトマスクをかけることができます。つまり、作成したカラーホイールのエフェクトを、エフェクトディレクトリーのみではなくカラーパレット等にもストアーすることができます。

エフェクトパレットをレコードするときは、IPCBETマスキング ツールバーからパラメーターのマスクを適用します

# エフェクト

- エフェクトを停止させる
  - エンジン ウィンドウ内のエフェクト セルを選択する
  - SET ボタンを押す
  - エフェクト テーブル メニューから OFF を選択する
- N ショットを使用する
  - プログラマーもしくはエフェクトエンジン内のNショットセルを使用することで、1つのキュー上でエフェクトを再生させる回数を選択します

# ショー ウィンドウ

- SETUPキーを押し、右側のモニター下方にある SHOWSを選択します
- Current show (現在のショー)
- CD burning (CDバーニング)
- File manager (ファイル マネージャー)

# DMX

---

- DPからショー情報をトークバックします
- 各ユニバースからのDMX値を確認出来ます
- SEUPキーを押し、右側のモニター下方にある“DMX”を選択します

# Macro

- マクロ (Hog2のマクロと同様)  
コンソールの操作全てをマクロに記録できます。

記録開始 : Record Macro # Enter

記録停止 : Pig + Macro

記録したマクロ一覧 (Macroディレクトリ) : Open + Macro

記録内容の確認 : Macro # Open

Open + Macroディレクトリで該当のパレットタッチ

# プロセス ウィンドウを起動する

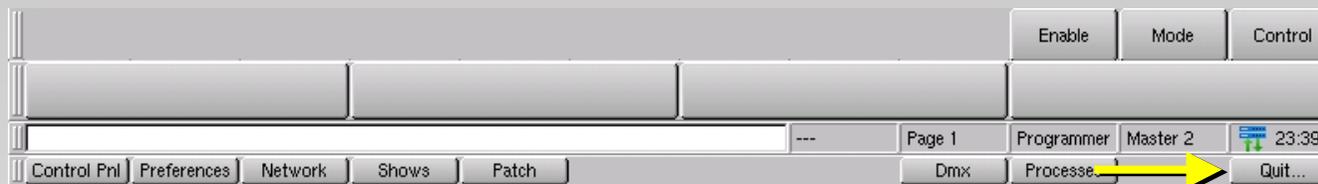
ウィンドウを開くためのショートカットとして:

Pig + Open + バックスペース(←),

Windowsで言うところの、Control Alt Deleteのような  
キーです

# コンソールをシャットダウンするには

- Setupキーを押します



- 右側のタッチスクリーン ツールバー上の“Quit”ボタンを押します。Shutdownを押すとしばらくして電源が落ちます。
- Log offを押すとスタート画面に戻ります。

# Wholehog III

より詳しい情報を得るには

- [www.flyingpig.com](http://www.flyingpig.com)
- [www.highend.com](http://www.highend.com)
- High End Systems
  - Austin, TX 512-836-2242
  - Van Nuys, CA 818-947-0550
- Flying Pig Systems
  - [Support@flyingpig.com](mailto:Support@flyingpig.com)
- ウシオライティング株式会社  
<http://www.ryujiro.net/support/>
  - つくばテクニカルセンター  
029-847-7421