

HOG 4

Световой пульт управления **HOG4** один из самых востребовательных пультов на рынке прокатчиков. Консоли **Hog** от **High End Systems** стали одними из первых первопроходцев в мире крупномасштабного управления светом. Они заслужили хорошие отзывы и высокие оценки от художников по свету по всему миру. **HOG4** был создан на основе интуитивно понятного интерфейса, что является одним из факторов его популярности. Его



инструменты(интерфейс) рассчитаны на эффективность и скорость программирования, это означает, что даже такие расширенные функции как пиксельный маппинг и компоновка сюжета специально оптимизированы для скорости и удобства программирования в работе.

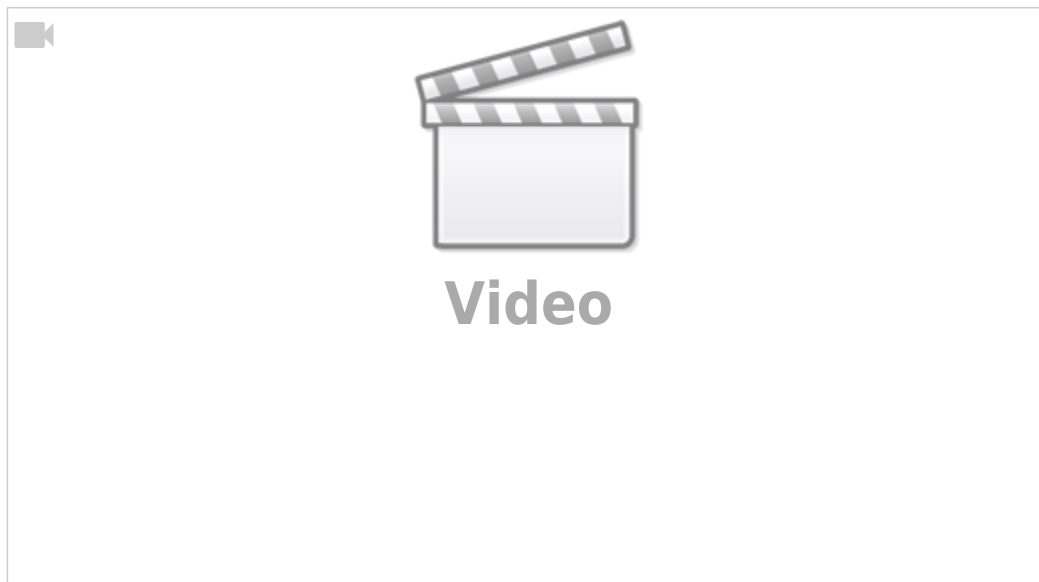
Большой набор аксессуаров и консолей от **HIGH END SYSTEM** предназначены для разных форм и факторов использования на рынке создания шоу. Все продукты **HOG 4** от **HIGH END SYSTEM** используют одно и тоже универсальное программное обеспечение **HOG 4 OS**. **Hog 4 OS** зарекомендовала себя на самых взыскательных шоу в мире. Не стоит забывать, что для небольших клубов и театров у **HIGH END SYSTEM** имеются специальные стационарные небольшие консоли.

О консоли HOG4

Флагманская консоль семейства **Hog** - **Hog 4¹⁾** спроектирована специально для крупных площадок таких как **стадионы, объекты тематического парка и концертных туров**. **Hog 4** работает в любой среде, требующей настройки нескольких консолей и сетей.

Hog 4 включает новейшие технологии, сохраняя привычную интуитивно понятную концепцию предыдущих поколений консолей **HOG**. В новой HOG 4 OS управлять шоу можно работая через сеансы репликации с помощью мультитач-мониторов, мониторов высокого разрешения, джойстика, ЖК-кнопок и моторизованных фейдеров. Удобства, такие как встроенные ящики для хранения и клавиатура, двухцветная рабочая подсветка и световые индикаторы делают работу удобной. Сделайте Hog 4 выбором программистов!

HOG 4 Видео



НОG4 Фото



Колеса управления, и трекбол в НОG 4

Спецификация НОG 4

Особенности

Черным цветом выделено отличие от других консолей НОG.

- Программное обеспечение Robust Hog 4
- **8 DMX 512 выходов по 512 каналов каждый.**
- Неограниченное количество одновременных кроссфейдов
- Два 17-дюймовых сенсорных монитора с мультитачем до 10-ти точек касания одновременно.
- Поддержка трех внешних мониторов или сенсорных экранов
- 5 Энкодеров для лучшего быстродействия
- Двенадцать ЖК-кнопок
- Трехосевой трекбол с поворотным энкодером для третьей оси и четырьмя настраиваемыми кнопками для управления курсором и положением
- Десять моторизованных фейдеров воспроизведения
- **CD/DVD Привод**
- Один моторизованный гранд мастер
- **Выделенные колеса интенсивности и скорости**
- Назначаемый пользователем джог энкодер
- **48 софт-клавиш для быстрого выбора панели инструментов**
- **USB 2.0 2 порта спереди/6 сзади**

Коммуникации и подключение

- Неограниченное количество каналов через Ethernet
- Неограниченное количество узлов Art-Net и E1.3.1 (sACN) через Ethernet
- Встроенный MIDI-вход и выход, MIDI Show Control и LTC синхронизация и вход LTC
- Несколько входов LTC через SMPTE / LTC USB Widget
- Возможность соединения со многими визуализаторами через Ethernet
- Возможность подключения к проводной и беспроводной сети с несколькими консолями Wholehog
- Возможности удаленного управления при подключении к сети с помощью планшетного ПК и программным обеспечением Hog 4PC
- Поддержка USB-накопителей и дополнительных крыльев²⁾

Вес и размеры HOG4

- Ширина - 40,5 «/ 1029 мм
- Глубина - 28,49 дюйма / 555 мм
- Высота (экран нижний) - 6,5 «/ 165 мм
- Высота (экран верхний) - 16,43 дюйма / 418 мм
- Вес - 75 фунтов / 34 кг

HOG 4 рекомендованные статьи

- [HOG 4 OS загрузки, программы](#)
- [Скачать HOG 4 PC](#)
- [Руководство пультов Hog 4](#)

¹⁾

используется понятие «Большая свинья», «Большой свин»

2)

Крылья HOG это дополнительные контроллеры для расширения функционала консоли

From:

<https://dmx-512.ru/> - **DMX512.RU Управление светом**

Permanent link:

https://dmx-512.ru/wiki/pulty_upravleniya_svetom/hog4?rev=1501709228

Last update: **2017/08/02 21:27**

