



HOG4 OS

Ver1.0.0

New Future

HOG4, Full Boar4, Road Hog4,

Nano Hog4, Hog4 PC

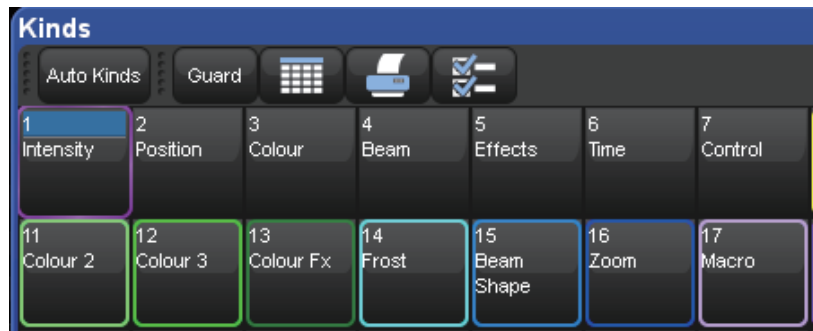
ユーザーカインズ

HOG⁴ Full Boar⁴ Road Hog⁴ Nano Hog⁴ Hog⁴ PC

フロントパネルの「H」キーを使用することで、カスタマイズしたホイールセットへダイレクトにアクセスできます。よく使う機能に絞り込んで登録すれば、ゴボやカラーなどフィクスチャー機能へのアクセスがさらに早くなります。



HOG4、Full Boar4の「H」キーは、LCDに名称が表示でき、カインズパレットのカラーに応じてバックライトも点灯します。

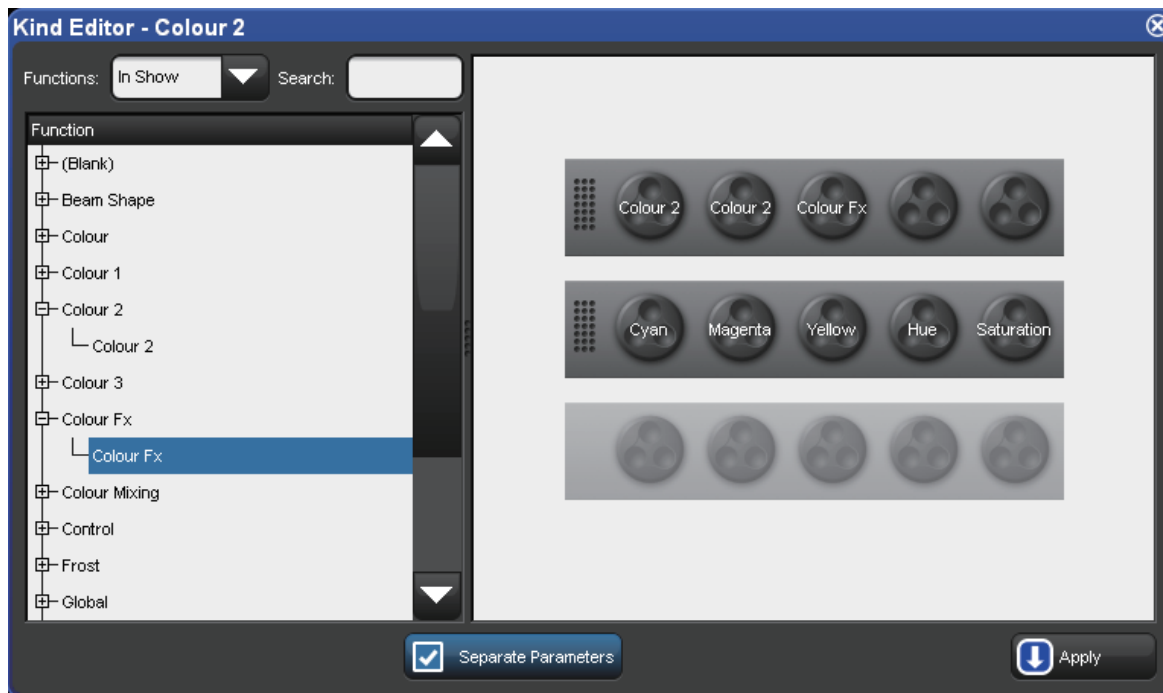


ビューの「Kinds」ボタンを押すか「Open」キーを押しながらツールバーの「Kinds」ボタンを押すことによって Kinds パレットが開きます。1～7はデフォルトに割り当てられているため、8から可能です。編集は「Open」キーを押しながら各パレット又は「H」キーを押すとホイールセットエディターが開くのでその画面で行います。

ホイールセットエディターの改良

HOG⁴ Full Boar⁴ Road Hog⁴ Nano Hog⁴ Hog⁴ PC

シンプルでより直感的なドラッグ＆ドロップのユーザーインターフェイスと素早い検索ができるファンクションリストにより、ホイールセットの編集がより早く簡単に行えます。



ホイールエディターが編集しやすくなりました。左のファンクションメニューからホイールに割り当てたい機能をドラッグ＆ドロップするだけで登録ができます。削除するには、「Delete」キーを押しながら削除したいホイールを押して、最後に「Delete」キーを離します。半透明のホイールに機能をドラッグ＆ドロップすれば新規にホイールセットが作成されます。

新しくなったレートホイール

HOG⁴ Full Boar⁴ Road Hog⁴ Nano Hog⁴ Hog⁴ PC

HOG4 の連続可変レートホイールは、完全に新しくなりその場で一時的なプレイバックとエフェクトレートを素早くかつ簡単に調整可能になりました。エフェクトレートを 0% にすることで、エフェクトを止めることもできます。もし調整した状態をキューリストに保存したい場合は、「Pig + Restore」キーを押すことで素早く記憶できます。

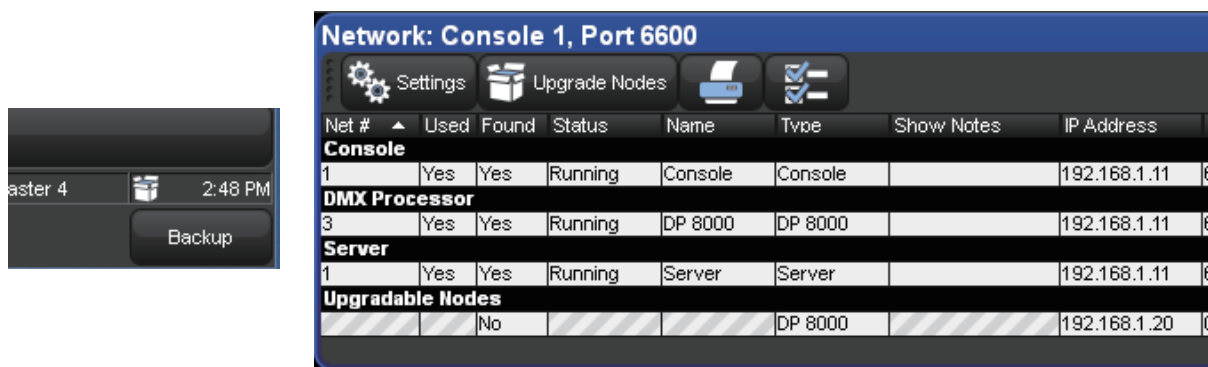


「Choose」キーで選択されているキューリストのプレイバックとエフェクトのレート（早さ）がこのホイールを回転させることによって調整することができます。ホイールの下（画面右下）の「Rate」キーでプレイバックとエフェクトの切替をします。ホイールによって一時的にレートが調整されている場合、「Restore」キーが赤く点灯します。元のレートに戻す場合は、「Restore」キーを押して下さい。

コンソールからの DP8000 アップグレード方法の改善

HOG⁴ Full Boar⁴ Road Hog⁴ Nano Hog⁴ Hog⁴ PC

Hog4 ネットワーク上にありソフトウェアのアップグレードが必要な DP8000 は、“needs upgrade”を示す白い箱のアイコンが時計の隣にあるネットワークウィンドウに表示されます。これは Hog3 のようにメッセージがポップアップするよりもコンソールの操作を妨げないスマートな通知方法です。



アップグレードの必要な DP8000 があつた場合は、時計の隣に白い段ボールアイコンが表示されます。アイコンをクリックすると Network ウィンドウが開き、アップグレードが必要な DP8000 (Upgradable Nodes) の IP アドレスなどが確認できます。アップグレードを実行するには、「Upgrade Nodes」ボタンを押します。

DP8000 がタイムコード入力をサポート

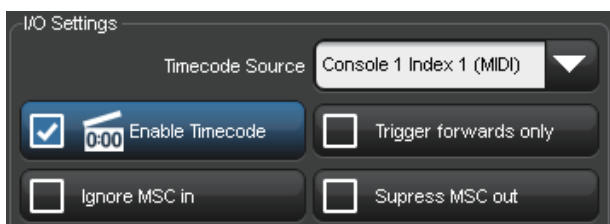
HOG⁴ Full Boar⁴ Road Hog⁴ Nano Hog⁴ Hog⁴ PC

DP8000 が Widget を使用することで、タイムコードの入力に対応しました。最大 8 台の LTC Widget ・ MIDI/LTC Widget を接続することが出来ます。各入力は“index”番号をつけて識別され、DP8000 を経由して Hog4 OS コントロールシステム内では 8 つの独立したタイムコードとして扱われます。

複数の LTC Widget によるタイムコード入力に対応

HOG⁴ Full Boar⁴ Road Hog⁴ Nano Hog⁴ Hog⁴ PC

コンソールは最大で 8 台の USB LTC Widget ・ MIDI/LTC Widget 接続に対応しました。各入力は“index”番号をつけて識別され、Hog4 OS コントロールシステム内では 8 つの独立したタイムコードとして扱われます。



キューリストオプションでタイムコードソースを選択する際に、インデックス番号を確認することができます。

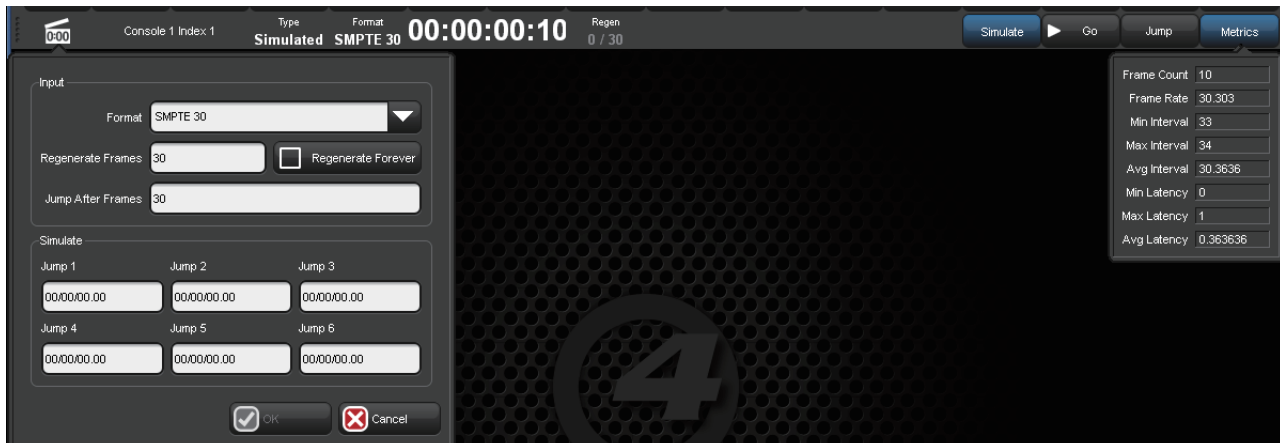


MIDI/LTC Widget

新しく作成されたタイムコードツールバー

HOG⁴ Full Boar⁴ Road Hog⁴ Nano Hog⁴ Hog⁴ PC

タイムコードツールバーが新しくなりました。大きなクロック表示、新しいリジェネレートフレーム表示、シンプルなシミュレートタイムコードツールの設定、詳細情報ウィンドウなどを提供します。

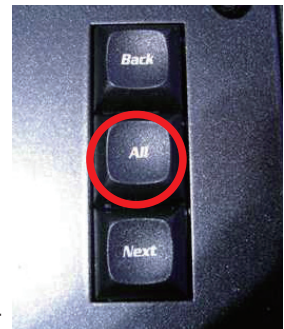


キューリストのオプションでタイムコードソースを選択してから、キューリスト上部の「Enable Timecode」ボタンを押してから「View Timecode」ボタンを押すとタイムコードツールバーを表示させることができます。左のカチンコを押すと設定画面、右の Metrics を押すと詳細情報が表示されます。

“All” キー

HOG⁴ Full Boar⁴ Road Hog⁴ Nano Hog⁴ Hog⁴ PC

新設された“All”キーは、アクティブエディター上の全てのフィクスチャーを選択することができます。これにより、Hog3 OS の様に「Next + Back」キーを同時に押す必要がなくなりました。



「Next」キーと「Back」キーの間に新設された「All」キー

トラックボールリング

HOG⁴ Full Boar⁴ Road Hog⁴ Nano Hog⁴ Hog⁴ PC

トラックボールの周りに新設されたトラックボールリングは、ポインターモード時にはウィンドウのスクロール、POS（ボール）モードの時にはユーザーが割り付け可能なファンクションホイールとして機能します。

(HOG4、Full Boar4 のみ)

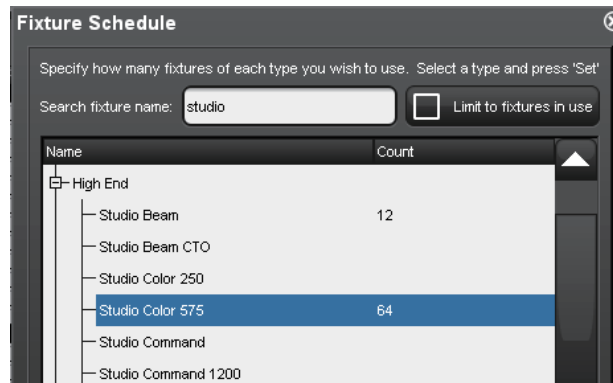


トラックボールの周りにリングが追加され、ポジションモード時（青点灯）にはリングに割り付ける機能をカスタマイズできます。「Setup」キー→「Preferences」ボタン→「Trackball」タブから設定して下さい。

統合されたフィクスチャーライブラリー

HOG⁴ Full Boar⁴ Road Hog⁴ Nano Hog⁴ Hog⁴ PC

もうフィクスチャーライブラリーをマージしたり Uncommon ライブラリーからフィクスチャーを探す必要はありません。リリースされたすべてのフィクスチャーライブラリーはコンソールのソフトウェア内に組み込み済みで、簡単に閲覧・キーワード検索することができます。



フィクスチャースケジュール（パッチ器具選択）では、器具名の一部を入力すると絞り込み検索ができるので、素早く目的の器具を探すことができます。

パッチするフィクスチャーを選択する際のダイナミックセレクション

HOG⁴ Full Boar⁴ Road Hog⁴ Nano Hog⁴ Hog⁴ PC

フィクスチャースケジューラーによりコンソールにインストールされたライブラリーからフィクスチャーを追加することができます。もうショーファイルにフィクスチャーライブラリーをマージする必要はありません。これはハイエンドシステムズの FTP ライブラリーサイトによって提供される新しいライブラリーファイルを追加する時に非常に便利です。

新規のショーファイル作成時間が大幅に短縮

HOG⁴ Full Boar⁴ Road Hog⁴ Nano Hog⁴ Hog⁴ PC

あらかじめソフトウェアをインストールする際にフィクスチャーライブラリーが展開されているため、新規でショーファイルを作成する時に Hog3 OS の様にライブラリーの展開を待つ必要がありません。これによりショースタートをクリックしたら直ぐにでもパッチやプログラムを開始できます。

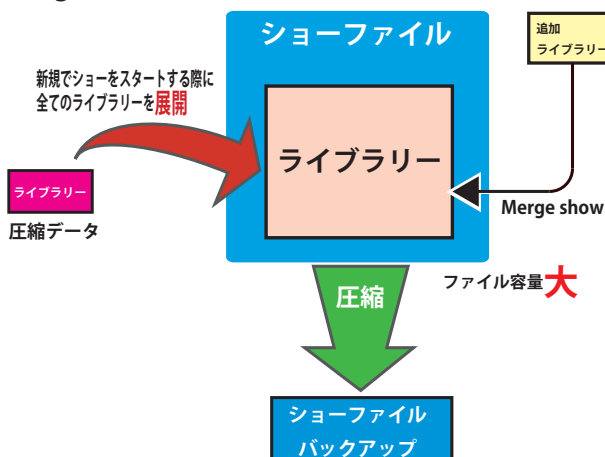
より早くなったショーファイルのアーカイブ／アンアーカイブ

HOG⁴ Full Boar⁴ Road Hog⁴ Nano Hog⁴ Hog⁴ PC

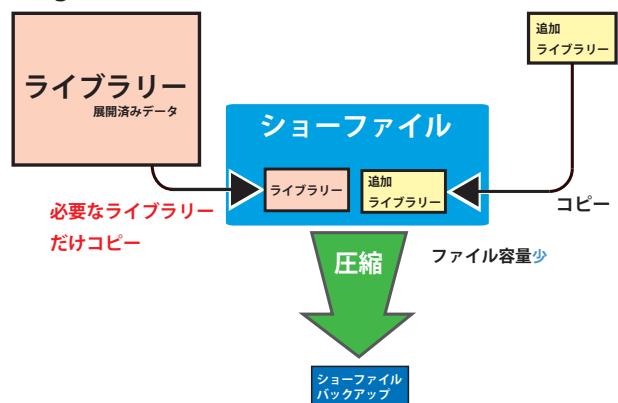
Hog3 OS とは違い、Hog 4OS はライブラリーから各ショーファイルに必要なフィクスチャー情報しかコピーしていないので、バックアップやバックアップファイルの読み込みが格段に早くなりました。

ショーファイルのライブラリー比較

Hog3 OS



Hog4 OS



プレイバックバー上のチェイス表示の改善

HOG⁴ Full Boar⁴ Road Hog⁴ Nano Hog⁴ Hog⁴ PC

キューリストがチェイスとして使われる際に、プレイバックバー上に設定したフェード時間が表示されます。また、下部には Chase の文字と共に早さを表す bpm も表示され、設定情報を確認しやすくなりました。さらに、実行されているチェイスのクロスフェードタイムも適切に緑の数字でカウントダウン表示されるようになりました。

1: List 1	
Cue 1	0.3s
Cue 2	2s
Cue 3	2s
Cue 4	2s
Chase 120bpm	
Full	

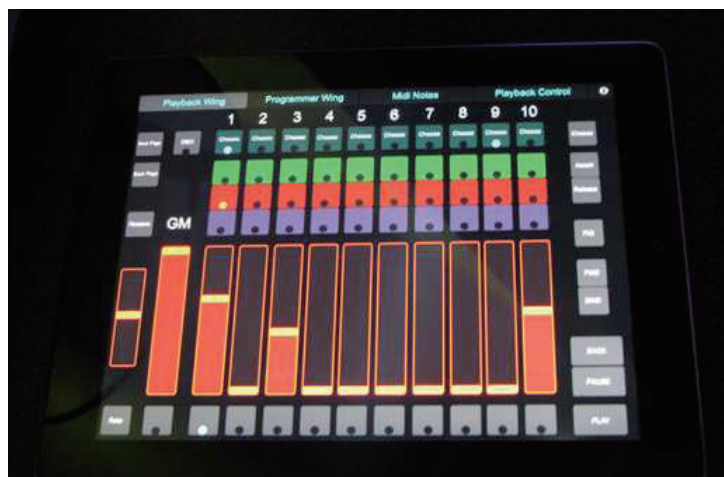
実行中のステップはグリーン、一時停止中はレッドに表示されます。

オープンサウンドコントロール

HOG⁴ Full Boar⁴ Road Hog⁴ Nano Hog⁴ Hog⁴ PC

HogNet を介し、一般的なオープンサウンドコントロール (OSC) を使用してプレイバックメッセージを受信または送信することができます。また、Hog4 OS は MIDI ノートの受信と同じように OSC を介して、ボタンを押す、フェーダーのコントロールなどのハードウェアメッセージの受信をサポートしています。

(Hog 4PC は OSC のフェーダーとエンコーダー機能をサポートしていません。)



iOS 対応のサードパーティーソフトウェア「Touch OSC」を使用して iPad からコンソールをリモートコントロールしている例。同ソフトはアップルストアから購入可能で、Hog4 OS 用テンプレートはハイエンドシステムズ／フライングピッグシステムズのウェブサイトからダウンロード可能です。
<http://www.flyingpig.com/support/downloads/thirdparty.shtml>

MIDI コントロールメッセージによるフェーダーコントロール

HOG⁴ Full Boar⁴ Road Hog⁴ Nano Hog⁴ Hog⁴ PC

MIDI コントロールメッセージを Hog4 OS に送信することで、コンソール上の 10 本のプレイバックフェーダーやグランドマスターをコントロールすることができます。

(Hog 4PC ではサポートしていません。)

MIDI ノートコントロールにエンコーダー・ホイールを割付

HOG⁴ Full Boar⁴ Road Hog⁴ Nano Hog⁴ Hog⁴ PC

MIDI ノートを使ってコンソールのフロントパネルにあるエンコーダーや様々なホイールを操作することができます。

(Hog 4PC ではサポートしていません。)

ソフトキーの増設 (ツールバーボタン)

HOG4 Full Boar4 Road Hog4 Nano Hog4 Hog4 PC

HOG4 コンソールファミリーと Hog 4PC は 16 個のソフトキー・ツールバーボタンを画面上部・下部に備えています。(Hog3 では 12 個) これにより、多くのビューやウィンドウコントロールボタンが使用できたり、「Park」や「Backup」機能を直ぐに使用できたりします。

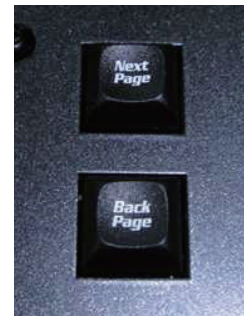


ワイドモニターになったことにより Hog3 ファミリーに比べソフトキー・ツールバーが 4 個増えて 16 個になりました。特に右画面下部の Backup ボタンはワンタッチでショーデータのバックアップを作成でき、いつでも手軽に使用できます。(Road Hog4、Nano Hog4、Hog4 PC では制限がある場合があります。)

“Back Page” キー

HOG4 Full Boar4 Road Hog4 Nano Hog4 Hog4 PC

“Back Page” キーを押すだけで前のページに戻ることができます。Hog3 OS では「Pig + Next Page」キーを押す必要があった機能が 1 つのボタンに集約されシンプルになりました。

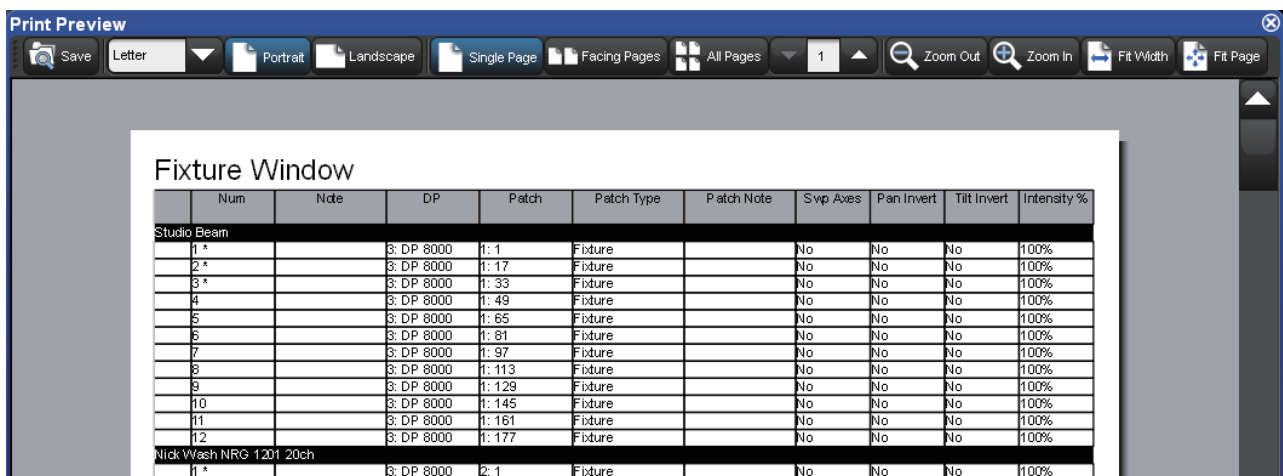


「Back Page」キーができたことで、ページ送りや戻しがクイックに行えます。

PDF ファイル出力

HOG4 Full Boar4 Road Hog4 Nano Hog4 Hog4 PC

新たに搭載された PDF プリント機能は、プリンターの機種に依存することがないので、キューリストやパッチ画面の印刷プロセスが簡素化されました。プリンターアイコンをクリックすると画面上にシンプルな PDF 生成画面が表示され、Logs フォルダーに PDF ファイルが保存されます。(Hog4 PC は任意の場所に保存可能) PDF プリントプレビューウィンドウも以前より見やすくなり、ズームツールやページビューオプションがあります。



モータライズドフェーダーに対応

HOG⁴ Full Boar⁴ Road Hog⁴ Nano Hog⁴ Hog⁴ PC

HOG4・FullBoar4 コンソールと Hog 4PC は、フェーダーバリューを記憶するモータライズドフェーダーに対応しました。これはページチェンジした時やマルチコンソールトラッキングで複数のコンソールが接続されている時に便利です。(Hog4 PC は Playback Wing4 に接続時のみ対応)

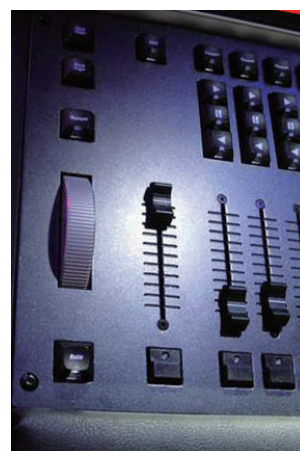


モータライズドフェーダーになることで、ページを変えた時にキューリストに応じた値にフェーダーが自動的に動くため、フェーダーの上げ忘れなどを防ぐことができます。また、トラッキングバックアップをしている時は、メイン本番コンソールのフェーダーの動きをバックアップ予備コンソールが追従するので乗移りもスムーズになります。

グラントマスター

HOG⁴ Full Boar⁴ Road Hog⁴ Nano Hog⁴ Hog⁴ PC

グラントマスター専用のフェーダーが新設され、Hog3 OS ではグラントマスターとして使っていたマスターフェーダー1をプレイバックに使用できるようになりました。(HOG4、FullBoar4 のみ)



中央のフェーダーがグラントマスター。その上部に「DBO」キー、下部に GM フラッシュキー備わっている。

新しい GM フラッシュキーオプション

HOG⁴ Full Boar⁴ Road Hog⁴ Nano Hog⁴ Hog⁴ PC

グラントマスター下部のフラッシュキーは、押しした際の動作をフル、ゼロ、オポジットからユーザーが自由に選択できます。(HOG4、FullBoar4 のみ)

DBO キー

HOG⁴ Full Boar⁴ Road Hog⁴ Nano Hog⁴ Hog⁴ PC

新しいトグル「DBO」キーを押すとすべてのインテンシティを 0% にします。

(パークされたフィクスチャーのインテンシティを除きます。)(HOG4、FullBoar4 のみ)



グラントマスター上部に新設された「DBO」キーを使用して瞬時に暗転が可能です。

Pig+Open+Delete キーでコンソールのリスタート

HOG⁴ Full Boar⁴ Road Hog⁴ Nano Hog⁴ Hog⁴ PC

フロントパネルの「Pig+Open + Delete」キーを同時に押すことで、ソフトリセット (リスタート) が可能になりました。(Hog4 PC を除く)

USB フラッシュドライブ (USB メモリー) からのフルインストール

HOG⁴ Full Boar⁴ Road Hog⁴ Nano Hog⁴ Hog⁴ PC

Hog3 OS ファミリーとは違い、Hog4 OS は “オールリナックスバックボーン” により、USB フラッシュドライブ (USB メモリー) を使い、すべてのコンソール製品に対して共通の ISO ファイルでフルリストアすることが可能です。

コンソールのソフトウェアアップグレードが 20 秒以下で完了

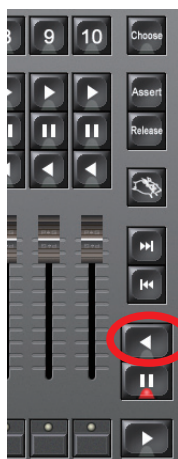
HOG⁴ Full Boar⁴ Road Hog⁴ Nano Hog⁴ Hog⁴ PC

ソフトウェアのアップグレードは、スタートして終わるまで 20 秒もかかりません。また、再起動が不要になり、トータルでかかる時間を大幅に短縮しています。

専用の “Back” キー

HOG⁴ Full Boar⁴ Road Hog⁴ Nano Hog⁴ Hog⁴ PC

新たに各マスターの「ポーズ」キーの下とメインプレイバックの「ポーズ」キーの上に “Back” 専用キーが新設されました。これにより即座に直前のキューに戻ることができ、ハルトステータス (一時停止) になるまで待つ必要がありません。他のプレイバックキーと同様にリリース等の機能を割り付けるカスタマイズも可能です。



「Back」キー



プレイバックキーは、上から、「Choose」「Go」「Pause」「Back」キーが配置されています。メインプレイバックは順序が逆になるので注意して下さい。Choose 以外はすべてカスタマイズ可能です。

Hog 4PC で Art-Net/sACN の出力に対応

HOG⁴ Full Boar⁴ Road Hog⁴ Nano Hog⁴ Hog⁴ PC

Hog 4PC は最大 8 ユニバースの Art-Net または sACN の出力に対応しました。各ユニバースの出力は、Widget が 1 ポート分接続されるごとに 1 ユニバース有効化されます。



DMX Widget は 1 ユニバース、Super Widget は 4 ユニバース、Super Duper Widget は 8 ユニバース有効化されます。

センターホイール

HOG⁴ Full Boar⁴ Road Hog⁴ Nano Hog⁴ Hog⁴ PC

コンソールの中央にジョグ・シャトルが組み合わさったセンターホイールが追加されました。どのフィクスチャーの機能でも割り付け可能です。また、このホイールの機能はアクティブな「H」キー（ユーザーカインズ）とは独立しており、常に同じ機能を割り付けておくことができます。（HOG4 のみ）



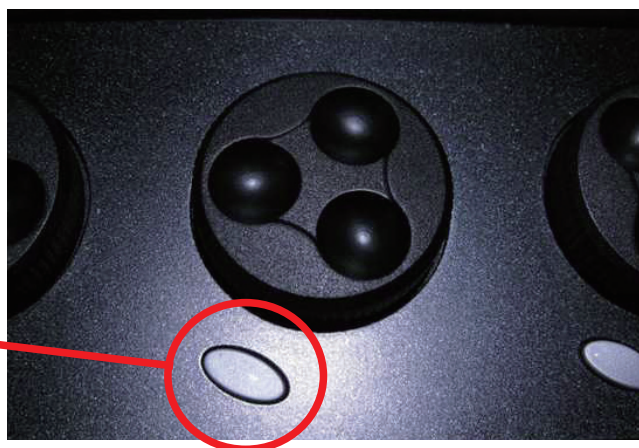
ジョグキーが組み合わさったセンターホイールは、サードタッチディスプレイとあわせて使用します。

エンコーダーホイールのファンクションボタン

HOG⁴ Full Boar⁴ Road Hog⁴ Nano Hog⁴ Hog⁴ PC

各エンコーダーホイールの左下部にファンクションボタンが新設されました。一つのホイールに Index や Rotate など複数の機能が割付られている時、Hog3 OS では画面のホイールセットボタンを押して切り替えていましたが、このボタンはそれに変わる機能を提供します。

ファンクションボタン



エンコーダーホイールのファンクション切り替えに便利なボタンが追加されました。親指で押しやすい位置にあるため、即座に Gobo Index から Rotate に切り替えたり、Slots から Spin へ切り替えたりできます。

新しいディレクトリーウィンドウカラー

HOG⁴ Full Boar³ Road Hog³ Nano Hog³ Hog³ PC

新たにパレットの色付けタイプが追加され、縁に色をつけるタイプと Hog3 OS と同様の全体に色をつけるタイプから選択が可能です。(コーディングオプション)



オプション「Colour Code Entire Button」

チェックなし

チェックあり

新しいディレクトリーウィンドウサイズのオプション

HOG⁴ Full Boar³ Road Hog³ Nano Hog³ Hog³ PC

ディレクトリーのパレットサイズが、スモール、ミディアム、ラージの3種類から選択可能になりました。このサイズの情報はビューにも記憶されます。



Small

Medium

Large

カラーパレットに色見本表示オプションの追加

HOG⁴ Full Boar³ Road Hog³ Nano Hog³ Hog³ PC

カラーパレットに色見本の表示オプションが追加されました。オプションの「Show Auto Colour Swatch」にチェックを入れて有効にします。色はそのパレットの CMY・HS 値を基にして代表的なカラーミックスで表示します。



リスト・シーンディレクトリーのフィードバック改善

HOG⁴ Full Boar³ Road Hog³ Nano Hog³ Hog³ PC

リストとシーンのディレクトリーに表示されるフィードバックが、より詳しくなりました。そのリスト・シーンの再生中はフィードバックバーがグリーンになります。同様に一時停止の時はレッド、ステージ上に出力されているがフェードしていない待機時はブルー、他のリストやシーンなどによって上書きされた場合はグレーになります。



再生中

一時停止

待機

上書き

2つのピッグキー

HOG⁴ Full Boar⁴ Road Hog⁴ Nano Hog⁴ Hog⁴ PC

2つ目の「ピッグ」キーがコンソールフロントパネルの中央に追加され、プレイバックセクションの「Release」キーを同時に押しやすくなりました。

(Road Hog4、NanoHog4 は左側中央部)

もちろん従来からある「ピッグ」キーもそのまま残っています。



センターのメインプレイバックに「ピッグ (豚)」キーが追加され、すぐ上にある「Release」キーと同時に押してオールリリースがしやすくなりました。

Goto キーがテンキー近くへ移動

HOG⁴ Full Boar⁴ Road Hog⁴ Nano Hog⁴ Hog⁴ PC

「Goto」キーがコンソールフロントパネルの中央付近、プログラミングセクションに移動しました。これによりテンキーに近くなり、Goto コマンド、例えば“Goto, 1, Enter”を入力しやすくなりました。



Hog3 OS ファミリーでは「Control」キーがあった場所に「Goto」キーが移動しました。

新たにトラックボールのオープンモード追加

HOG⁴ Full Boar⁴ Road Hog⁴ Nano Hog⁴ Hog⁴ PC

「Open」キーを押したままにすると、トラックボールがオープンモードになります。このモード時、トラックボールがホワイトに点灯してトラックボールとリングはスクロールハンドラーとしての機能が有効になります。



トラックボールの動作モードが、マウスポインターモード (消灯)、ポジションモード (ブルー)、そしてこのオープンモード (ホワイト) の3つになりました。

ショーファイルのリカバリー

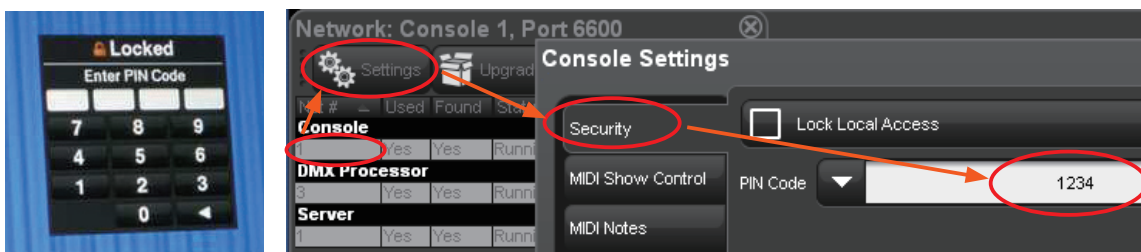
HOG⁴ Full Boar⁴ Road Hog⁴ Nano Hog⁴ Hog⁴ PC

コンソールの OS が起動しなくなった場合、電源投入後の起動プロセス中にキーボードの「Esc」キーを押し続けるとブートオプションが表示され、システムユーティリティを起動することができます。このユーティリティを使用することで、ショーファイルをコンソールから USB メモリーにコピーすることが可能になりました。Hog3 OS の時は、リストアの際、オプションでパーシャルリストアを選択して OS を修復していましたが、これはそれに変わる機能として提供されます。(Hog4 PC を除く)

ピンコードロック

HOG⁴ Full Boar⁴ Road Hog⁴ Nano Hog⁴ Hog⁴ PC

ユーザーが任意に設定した4桁のパスコードを使ってコンソールをロックすることができます。これにより他のユーザーがみだりにコンソールを使用出来なくなります。

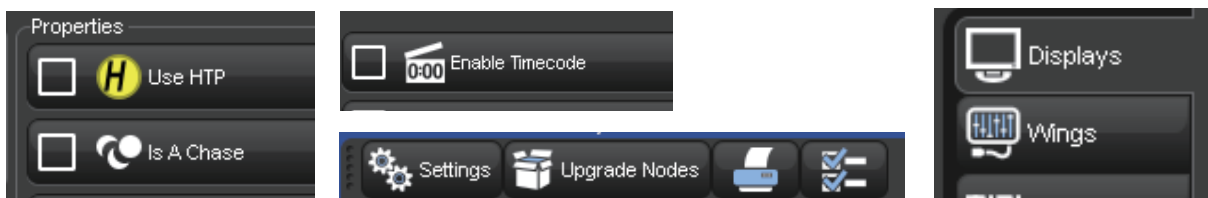


4桁の数字は、「Setup」キー→「Network」ボタン→ Console の Net# 欄の数字を押してから「Settings」→「Security」タブから設定できます。

システムアイコンの改善

HOG⁴ Full Boar⁴ Road Hog⁴ Nano Hog⁴ Hog⁴ PC

新たにシンプルかつ視認しやすく、サイズ変更可能なアイコンセットにより、さらに合理化され洗練されたデスクトップになりました。例えば、新しい Hog 4 OS のチェイスとタイムコードのアイコンは、Hog3 OS のアイコンより見やすいアイコンに生まれ変わっています。



新しくすっきりしたダークデスクトップテーマ

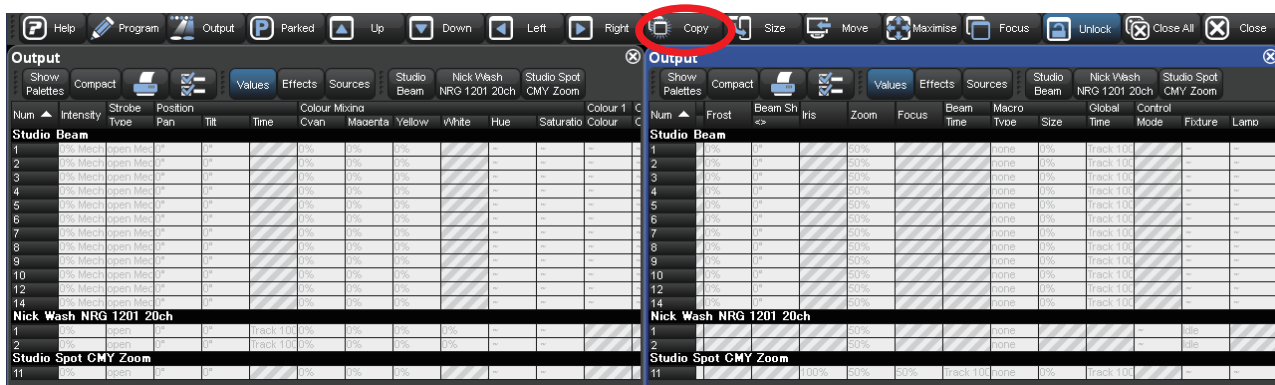
HOG⁴ Full Boar⁴ Road Hog⁴ Nano Hog⁴ Hog⁴ PC

シンプルライン、丸みを帯びたエッジと新しいダークテーマにより、Hog 4 OS のデスクトップグラフィックユーザーインターフェイスは、より近代的な雰囲気になりました。また、ダークテーマになることで暗いシーンをプログラムしている時でもコンソールから出る光を抑制することが出来ます。

ウィンドウのコピー

HOG⁴ Full Boar⁴ Road Hog⁴ Nano Hog⁴ Hog⁴ PC

Hog3 OS では、同じウィンドウを2つに分ける際は「Split」ボタンを使用していましたが、Hog4 OS では「Copy」ボタンを使用して同じ種類のウィンドウを2つ以上配置することが可能です。



ウィンドウの「Copy」ボタンを使うことで、Output ウィンドウや Program ウィンドウなどを2つ以上配置することが出来るようになりました。




Hog3 OS とのショーデータ互換性

HOG⁴ Full Boar⁴ Road Hog⁴ Nano Hog⁴ Hog⁴ PC

Hog4 OS と Hog3 OS は、それぞれショーデータに互換性があり、どちらのショーデータでも読み込みや保存をすることができます。ただし、ライブラリーや Hog4 OS 独自の機能については注意が必要です。





(Hog3 OS は、v3.2.6(3434)以降のバージョンで対応しています。)

Hog4シリーズ比較一覧表

	HOG4 	FullBoar4 	RoadHog4 
OS	Linux	Linux	Linux
フェーダー数 (GM = Grand Master)	10+GM(モーターライズ)	10+GM(モーターライズ)	10
タッチパネル(10点マルチタッチ)	17インチワイドx2+1	15.6インチワイドx2	22インチワイドx1
「H」Key (User Kinds)	12(LCD付)	12(LCD付)	12
Encoder	5	5	4
Jog shuttle encoder	1	×	×
Track Ball (リング付)	○	○	×
Intensity and Rate Wheel	○	×	×
内蔵DMXポート数	8	4	4
USB最大DMX拡張数	8	8	4
標準sACN・ArtNet出力 *1	16	12	8
最大sACN・Artnet出力 *2	-	-	-
HogNet	○	○	○
外部モニター数	3	2	1
MIDI/LTC	1内蔵	1内蔵	Widget(オプション)
Light Convers	Media	Media	Design
USB端子数	8	5	5
Expansion Widget スロット数	-	-	-
NanoWing 4	-	-	-
PlayBack Wing 4	○	○	○
Master Wing 4	○	○	○
CD・DVD ストレージ	○	×	×
内蔵キーボード	○	×	×
外形寸法 (WDH: mm)	1029x724x165	902x576x245	679x702x206
重量(kg)	34	20.4	17.5
ロードケース	○	○	オプション


*1: 標準sACN、ArtNet出力は、コンソールから直接の出力ユニバース数です。
DP8000経由の出力は、1台毎に16ユニバースで最大数は無限大です。

*3Hog4PCのsACN・ArtNet出力ロック解除について
各Widgetを接続することでsACN・ArtNetの出力が可能となります。
Super Duper Widgetで8ユニバース、Super Widgetで4ユニバース、USB DMX Widgetで1ユニバース使用出来ます。

DMX Super Duper Widget	Super Widget	DMX Widget	MIDI/LTC Widget
最大8ユニバース出力のUSB DMX Widgetです。但しRoadHog4では、4ユニバースしか使用できません。	4ユニバース出力のUSB DMX Widgetです。Road Hog4では1台、HOG4、FullBoar4・NanoHog4・Hog4PCでは、2台接続できます。	1ユニバース出力のUSB DMX Widgetです。Road Hog4では4台、HOG4、FullBoar4・NanoHog4・Hog4PCでは8台接続可能	MIDI/LTC用のWidgetです。Hog4とFullBoar4は1台内蔵されています。DP8000にも接続可能です。
 ※発売予定品			

注意: この表は2012年11月6日の情報を元に作成されています。今後変更される場合があります。



NanoHog4(Wing)	Hog4PC
	
Hog4PC (Windows)にUSB接続	Windows
10	—
—	—
12	—
4	—
×	—
×	—
×	—
—	—
8	8
—	—
(Hog4PC経由)	8 *3
(Hog4PC経由)	○
—	—
Widget(オプション)	Widget(オプション)
—	—
2	—
2	—
—	○
○	○
○	○
×	—
×	—
679x350x90	—
8.2	—
オプション	—

*2 USB Widget、Super Widget、DMX Super Duper Widgetを接続することでsACN・Art-Net出力が可能です。出力数は下記参照 DP8000経由の出力は、1台毎に16ユニバースで最大数は無限大です。

DP8000	Playback Wing 4	Master Wing 4	Super Widget Expansion kit
HogNetで全シリーズとLAN接続してDMXとsACN・ArtNetを出力するプロセッサです。	グランドマスターと10本のプレイバックフェーダー付きのウイング。すべてモータライズフェーダー(電動)	フェーダーなし。Goボタンとフラッシュボタンが30組ついているウイングです。	NanoHog4やWingの本体に内蔵できるDMXポートの追加キット。同様にNanoHog4用MIDI/LTCキットも有り。
			



- この資料に記載されている商品の形状・仕様および機能は、改良のため予告なく変更する場合がありますのでご了承下さい。
- 印刷の関係上、実際の製品と資料上の色には、多少の差が生じる場合があります。
- この資料は、2012年11月の情報を元に作成されています。

ウシオライティング株式会社

東京本社 〒104-0032 東京都中央区八丁堀2-9-1 秀和東八重洲ビル Tel:03-3552-8264(直)
大阪支店 〒532-0003 大阪市淀川区宮原4-1-6 アクロス新大阪ビル Tel:06-6395-6161(代)
名古屋支店 〒450-0002 名古屋市中村区名駅5-7-30 ORE名駅東ビル Tel:052-589-1340(代)
福岡営業所 〒812-0016 福岡市博多区博多駅南1-8-12 博多駅南MTビル Tel:092-411-5945(代)

www.ushiolighting.co.jp

ウシオライティングは、High End Systems, Inc. の日本総代理店です。