

# ETC リリースノート

High End Systems Hog

High End Systems Hog  
バージョン 5.0.0 システムソフトウェア  
有効日：2025-Jul-15

Hog ソフトウェア構成

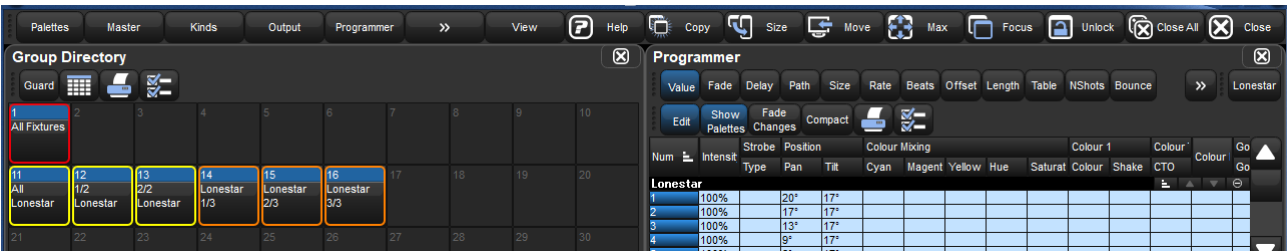
|                    |            |
|--------------------|------------|
| Hog OS バージョン       | 5.0.0 b937 |
| フィクスチャーライブラリーバージョン | 5.0.438    |

|                 |    |
|-----------------|----|
| 新機能と拡張          | 1  |
| 適合機種            | 8  |
| 非互換性            | 8  |
| v5.0.0 で解決された問題 | 9  |
| 入手方法            | 11 |
| インストール方法        | 11 |
| リソース            | 11 |
| リリース履歴          | 12 |

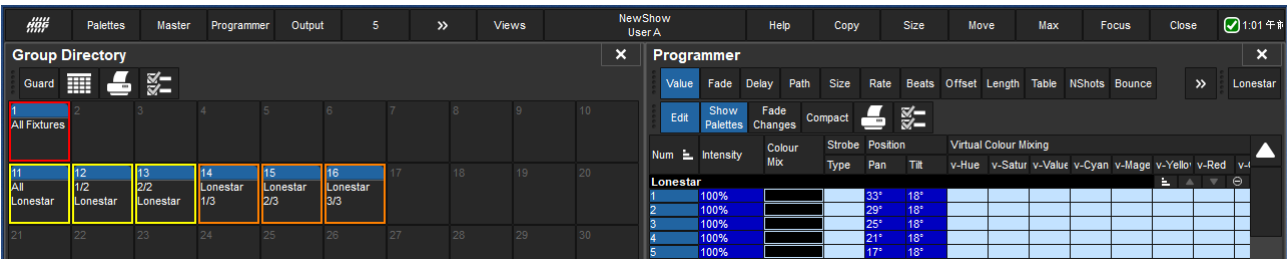
## 新機能と拡張

### ユーザーインターフェイスのスタイル刷新

Hog OS のユーザーインターフェイスが刷新され、余分な線やグラデーション、3D 風のボタン表現が削除されました。新しいスタイルは、よりフラットで、力強く、モダンなデザインになっています。このスタイルの刷新は、Hog OS v5.0.0 に対応したすべてのコンソールに適用されます。



v4 まで



v5 から

インターフェイスが刷新されシンプルなスタイルに変わり、すっきりと見やすい表示になりました。



Corporate Headquarters ■ Middleton, WI, USA | +1 608 31 4116  
Global Offices ■ London, UK | Rome, IT | Holzkirchen, DE | Paris, FR | Hong Kong | Dubai, UAE | Singapore  
New York, NY | Orlando, FL | Los Angeles, CA | Austin, TX | © 2025 ETC, Inc.  
Web [etconnect.com](http://etconnect.com) | Support [support.etconnect.com](mailto:support.etconnect.com) | Contact [etconnect.com/contactETC](http://etconnect.com/contactETC)  
Trademark and patent information: [etconnect.com/info](http://etconnect.com/info) | Third-party license agreement information: [etconnect.com/license](http://etconnect.com/license)  
Product information and specifications subject to change. ETC intends this document to be provided in its entirety.  
6102M1100-5.0.0 Rev A Released 2025-Jul

### 新しいレイアウト

新しい Tour Hog、Stage Hog、Flex Hog コンソール、および Gig Hog プログラミングウィングでは、単一モニター環境での Hog OS の操作を容易にする新しいツールバーレイアウトが採用されています。

この新しいレイアウトでは、プレイバックバー、コマンドライン、エンコーダーホイール、および選択ツールバーがすべて統合され、現在は「デザインツールバー」と呼ばれるものとなっています。デザインツールバーはディスプレイ 1 のみで利用可能で、[Setup] キーを押したまま [0] キーを押すことで表示／非表示を切り替えることができます。

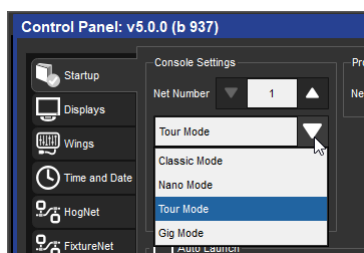
また、この新しいレイアウトには、ビュー、ウィンドウコントロール、および 3 つのクイックアクセス用ドロップダウンメニューで構成される新しい「システムツールバー」も搭載されています。システムツールバーは、[Setup] キーを押したままテンキーの対応するディスプレイ番号を押すことで、各親ウィンドウごとに上部、下部、または非表示に切り替えることができます。例えば、[Setup] キーを押したまま [1] キーを押すと、ディスプレイ 1 のシステムツールバーの位置が切り替わります。

Hog PC、HPU、および Rack Hog 4 は、コントロールパネルの {Startup} タブから {Tour Mode} または {Gig Mode} を選択することで、新しいレイアウトで操作するように設定できます。また、{Nano Mode} または {Classic Mode} を選択することで、従来の Hog 4 レイアウトでの操作を継続することも可能です。

Hog 4 シリーズ（Hog 4、Hog 4-18、Full Boar 4、Road Hog 4、Road Hog 4-21、および HedgeHog 4 各種）は、Hog OS v5.0.0 において常にそれぞれの従来のレイアウトで動作し、新しいレイアウトに変更するオプションはありません。



システムツールバーにはドロップダウンメニューを呼び出せる 3 つのボタンが追加されました。



Hog PC、HPU、Rack Hog 4 ならショーファイル読み込み前に {Control Panel} から {Startup} タブを開くと使用するレイアウトを選択することができます。

Gig Hog をお使いの場合は、フェーダーが 5 本に設定された {Gig Mode} を選択してください。

# ETC リリースノート

Hog v5.0.0

## ダッシュボード

Hog OS v5.0.0では、Hogプラットフォームに初の「プログラマーダッシュボード」および「プレイバックダッシュボード」のユーザーインターフェースが導入されました。

プログラマーダッシュボードからは、エンコーダーホイールの属性、選択・編集ボタン、ディレクトリ、スロット付きフィクスチャーのメディア、およびカラーミキシングツールにアクセスできます。

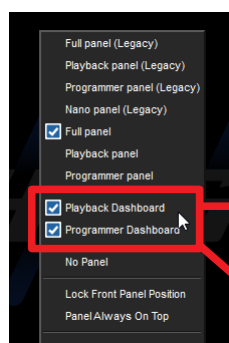
プレイバックダッシュボードからは、メインのプレイバックバー、専用のマスターレンジメニュー、およびショーの制作や再生の進行に沿ってオペレーターのニーズに合わせた変更が可能なダイナミックグリッドにアクセスできます。

これらのダッシュボードは Tour Hog および Stage Hog 製品に限定されていますが、Hog PC ではメインの親ウィンドウを右クリックし、表示されるコンテキストメニューからダッシュボードの表示 / 非表示を切り替えることで有効化できます。

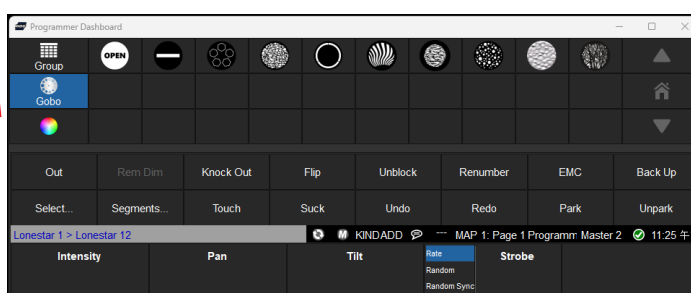
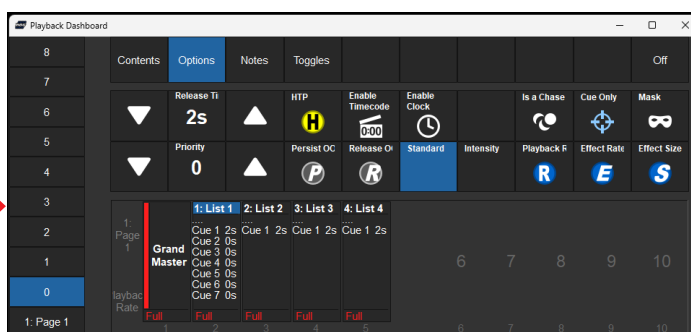


プレイバックダッシュボード

プログラマーダッシュボード



Hog PC では画面上を右クリックしてメニューから各 Dashboard にチェックを入れる则表示されます。

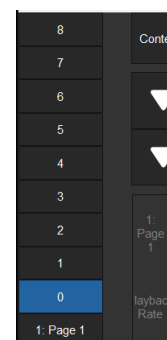


## マスターレンジ

Hog OS の各プレイバックバーでは、固定された範囲ではなく、現在のページにある 90 個の物理マスターすべてにアクセスできるようになりました。たとえば、プレイバックバー 0 をマスターレンジ 2 に設定するだけで、マスター 21 から 30 までを表示・制御できるようになりました。

マスターレンジの詳細については、Hog OS v5.0 ヘルプマニュアルのセクション 17.1.6 「プレイバックバーと物理マスターレンジ」を参照してください。

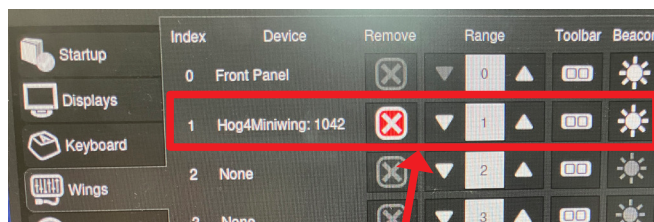
これまで Dock 機能を使って物理マスター（プレイバックキーとフェーダー）を拡張し、ひとつのページ内にある 10 個 x9 セットの割付を呼び出していました。よりシンプルに切り替える方法としてマスターレンジ機能に置き換わりました。プレイバックダッシュボードまたはデザインツールバーの左端にあるボタンを選択して呼び出します。（右図）これによりページをめくらなくてもマスターへの割付（キュリスト・グループマスター・エフェクト速度コントロールなど）を瞬時に物理マスターへ呼び出すことができ、モータライズフェーダーと組み合わせた軽快なオペレーションを実現します。



### ウィング接続の簡素化

オペレーターは、コンソールや Hog PC にウィングを簡単に接続できるようになり、コントロールパネルにアクセスすることなく、すぐに操作を開始できます。

マスターレンジ機能により、ウィングのハードウェアとソフトウェアのマッピングが自動的に行われるようになったため、ウィングとプレイバックバーのペアリングが簡素化されました。



ウィングを接続すると「Control Panel」の {Wings} タブでマスターレンジの割り当て先を設定することができます。

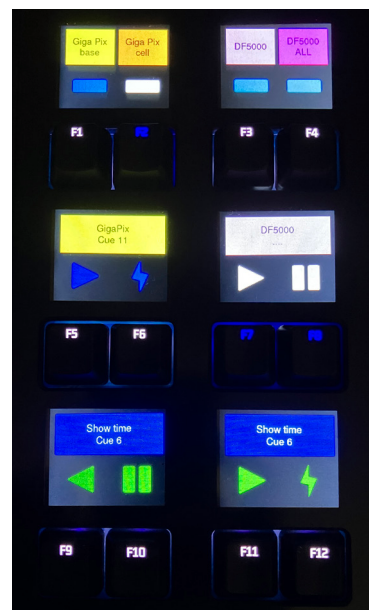
### ファイルデータベースの分散とバックアップ

ファイルデータベースは、ネットワーク内すべてのコンソールノードおよびプロセッサノードに複製が保存されるようになりました。サーバー/クライアントモードが廃止されたため、ネットワーク内のどのコンソールからでも、ショーをローカルにバックアップできるようになりました。

### ファンクションキーの UI 表示

ファンクションキーのフロントパネルに表示される UI が改良され、Tour Hog、Stage Hog、Flex Hog の各コンソールに対応するようになりました。

新しい UI では、キーに割り当てられたショーアイテムや実行中のアクションについて、見やすくダイナミックなフィードバックを提供することで、プログラミング体験を向上させます。



ファンクションキーが以前の縦 4x 横 3 の配置から縦 3x 横 4 に変わり、フルカラー画面が付きました。コマンドモードの時には、割り付けられたキューリストでキーに設定されたアクション（Go、Pause、Back、Flash）に応じて画面上にアイコンが表示されます。（右画像参照）さらにプレイバック状態のフィードバックやパレットの場合は選択状態の表示もされるようになり、これまで以上に視覚的にわかりやすいキーになりました。

### Hog PC 向け次世代バーチャルフロントパネル

Hog PC に、最新のコンソールハードウェアを再現した新しいバーチャルフロントパネルセットが追加されました。

この新しいバーチャルフロントパネルでは、キーやフェーダーのバックライトエミュレーションに加え、ファンクションキーの UI も刷新されています。



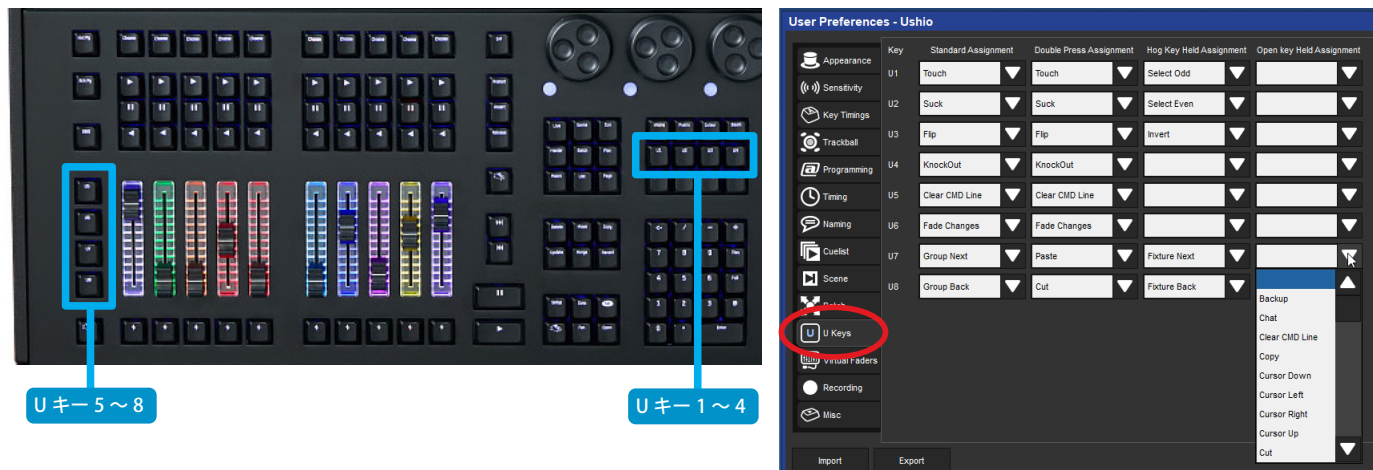
# ETC リリースノート

Hog v5.0.0

## U キー

Hog のフロントパネルには、「U キー」と呼ばれる 8 つの新しいキーがあります。U1、U2、U3、U4 は、フロントパネルのプログラマーセクション付近に配置されています。U5、U6、U7、U8 は、フロントパネルのプレイバックセクションの左側に配置されています。（Gig Hog にはこれらはありません）

U キーの設定は、「User Preferences」ウィンドウの {U Keys} タブで行えます。各キーにはアクションを割り当てることができ、これによりオペレーターは自身のワークフローやニーズに合わせてコンソールの操作感をカスタマイズできます。



新たに搭載された「U キー」は、これまで画面上にしかなかったボタンやキーを組み合わせたショートカットを割り当てられます。一つの U キーにつき、以下 4 種類の操作に応じた機能を割り当て可能です：

- ① 1 回押下
- ② 2 回素早く押下
- ③ [Pig (豚)] キーを押しながら押下
- ④ [Open] キーを押しながら押下

New Hog シリーズでフロントパネルに配置されなくなった矢印キーもここに設定することができます。（1 回押下、2 回素早く押下の両方に同じ矢印キーを設定すると便利です。）

## プロセッサモードの表示改善

コンソールまたは HPU をプロセッサモードで実行した際に表示されるウィンドウが更新され、プロセッサのネット番号とステータスがより大きな文字サイズで表示されるようになり、読みやすさが向上しました。

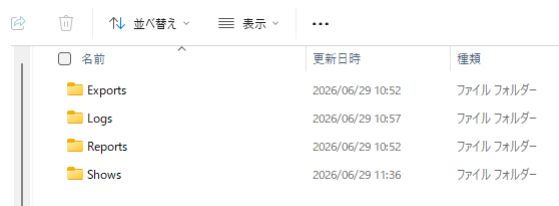


## Hog PC の新しいディレクトリ

Hog PC アプリケーション、および同アプリケーションが生成するファイルや依存するファイルは、「High End」ディレクトリではなく、「ETC」ディレクトリに配置されるようになりました。詳細については Hog OS v5.0 ヘルプマニュアルのセクション 31 をご覧ください。

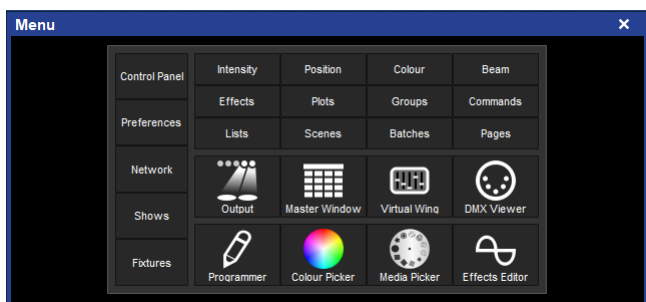
ショーファイルデータや Export で書き出したデータは以下のフォルダに保存されます。通常は、Windows で「ドキュメント」フォルダを開けば ETC フォルダを見つけることができ、「HogPC」フォルダに右図のようなフォルダ構成を確認できます。

C:\Users\ ログインユーザー名 \Documents\ETC\HogPC



## メニューウィンドウの改善

メニューウィンドウは、より洗練されたデザインに刷新され、アクセス頻度の高い一般的なウィンドウに簡単にアクセスできるようになりました。



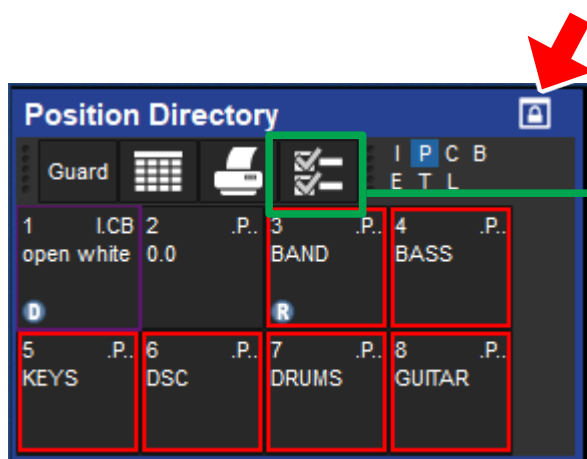
「Menu」ウィンドウのデザインが新しくなりボタンの配置が変わりました。  
ウィンドウを表示させるには、これまでの Hog OS と同様に画面上のウィンドウが表示されていない部分を長くタッチまたはダブルタップ（ダブルクリック）します。

## 子ウィンドウのロック

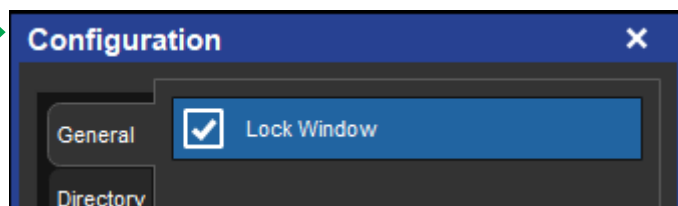
Hog OS のほとんどの子ウィンドウに、新しいロック機能が実装されました。

ウィンドウをロックすると、{close}、{close all}、またはビューの呼び出しといったコマンドによってそのウィンドウが閉じられるのを防ぐことができます。ロックオプションは、設定オプションの {General} タブ内にあり、以下のウィンドウで利用可能です：

- すべてのディレクトリウィンドウ
- 「Programmer」ウィンドウ
- 「Output」ウィンドウ
- 「Master」ウィンドウ（キューリストウィンドウ）
- 「Parked」ウィンドウ
- 「Network」ウィンドウ



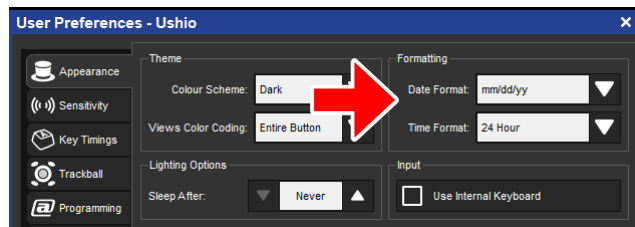
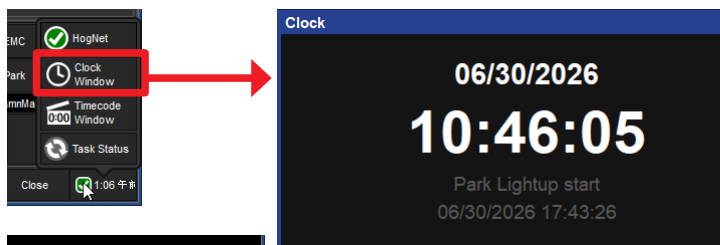
常に表示させておきたいウィンドウを固定できるようになりました。ビューの呼び出しや {Close} ボタンを押してウィンドウを閉じようとしてもロックされていると消えません。ロック状態になると通常はバツボタンが表示されているウィンドウ右上部分が、ロックアイコンに変化します。



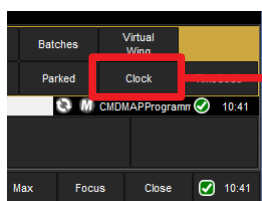
## クロックウィンドウ

新たに追加された専用の「クロック子ウィンドウ」により、オペレーターはコンソール上で見やすい 24 時間表示の時計を確認できるほか、クロックトリガーに設定されたキューに素早くアクセスできるようになります。

クロックウィンドウを開くには、オープンキーを押したまま、デザインツールバーから {Clock} ボタンを選択してください。



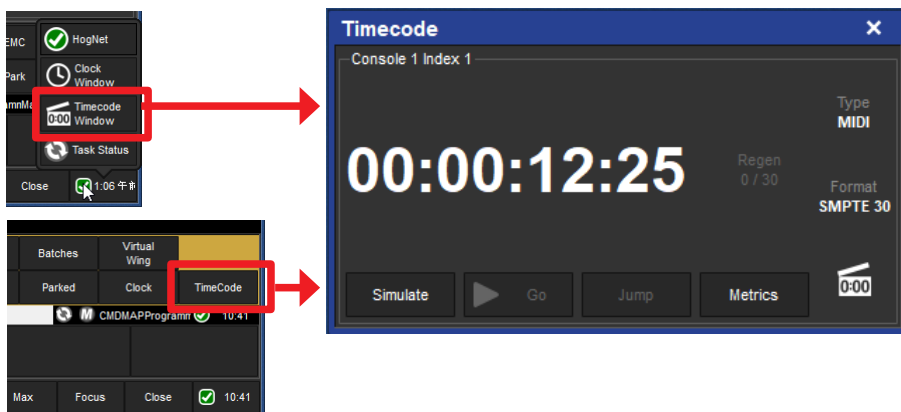
時計の表示形式は「User Preferences」ウィンドウの {Appearance} タブから変更することができます。



ツールバー右下の時計を押して {Clock Window} を選択するか [Open] キーを押しながらデザインツールバーの {Clock} を選択すると新たに追加された時計表示のウィンドウを開くことができます。また、クロックトリガー（時間によって Cue を再生する機能）を使用していると、「Clock」ウィンドウの下部に次に再生される Cue が表示され、表示部分をタッチ（クリック）するとキューリストウィンドウが開きます。

## タイムコードウィンドウ

新たに追加された専用の「タイムコード子ウィンドウ」により、オペレーターはショーファイルで有効になっているすべてのタイムコードソースを確認できます。タイムコードウィンドウを開くには、[Open] キーを押したまま、デザインツールバーから {TimeCode} ボタンを選択します。



ツールバー右下の時計を押して {TimeCode} を選択するか [Open] キーを押しながらデザインツールバーの {TimeCode} を選択すると新たに追加された「Timecode」ウィンドウを開くことができます。

タイムコードを使用するには事前に「Network」ウィンドウから Console を選択 → Settings → Timecode タブにて設定を行ってください。

## 新しい Touch OSC 入力／出力

U キー、Func キー、Master、Batch、および Plot キーの入力パスがサポートされるようになりました。ダイナミックフィードバック機能を備えたフロントパネルキーの LED バックライトカラーの出力パスがサポートされるようになりました。更新された Touch OSC テンプレートも、<http://www.etcconnect.com> の Hog ダウンロードページからダウンロードできるようになっています。

直近リリースの詳細は、11 ページのリリース履歴を御覧ください。

# ETC リリースノート

Hog v5.0.0

---

## 適合機種

このリリースは以下の Hog ハードウェア及びソフトウェアに対応しています。

- Tour Hog, Stage Hog, Gig Hog, Flex Hog
- Hog 4, Hog 4-18
- Full Boar 4
- Road Hog 4, Road Hog 4-21
- Hedge Hog 4, 4N, 4S, 4X
- HPU
- Rack Hog 4
- Hog 4 ウィング各種 (Playback Wing 4, Master Wing 4, Mini Wing 4, Nano Hog 4, Hoglet 4)
- Hog 4 ウィジェット各種 (Single Widget, Super Widget, SuperDuper Widget)
- Hog PC

## 非互換性

Hog OS v4.0.0 以降で作成されたショーファイルは Hog OS v5.0.0 と互換性がありますが、Hog OS v5.0.0 で作成されたショーファイルは、以前のバージョンの Hog OS とは下位互換性がありません。

内部のソフトウェア参照の変更により、「User Keys」を参照するキーストロークマクロを含む既存のショーファイルは、キーストロークマクロを手動で編集し、コマンドデータが「Function Key 0、Function Key 1、など…」となるキー押下コマンドを参照するように変更するまで、意図どおりに機能しません。

カスタムでインポートされた PixelMap コンテンツを含む既存のショーファイルを使用ユーザーは、インポートツールの問題により、以前のバージョンの Hog OS で再生速度の問題が発生していた可能性があります。これを解決するには、コンソールを Hog OS v5.0.0 にアップグレードし、コンテンツを再インポートしてください。

## v5.0.0 で解決された問題

|            |                                                                       |
|------------|-----------------------------------------------------------------------|
| H4OS-11464 | 32GB を超える USB フラッシュドライブを使用すると、フルインストールに失敗する                           |
| H4OS-9733  | フィクスチャのパッチ適用前に「STD Gels」を表示した場合ログオフ/ログオンするまでダッシュボードに「STD Gels」が表示されない |
| H4OS-10753 | MP4 コンテンツのインポート時にデスクトッププロセスがクラッシュする                                   |
| H4OS-11349 | フィクスチャのアンパーク後に、パークできない                                                |
| H4OS-11068 | パッチ子ウィンドウにフォーカスが当たっていない場合、パッチコンテンツ名が更新されない                            |
| H4OS-11067 | 「パッチ子ウィンドウ」がフォーカスされていない場合、パッチコンテンツ識別子が更新されない                          |
| H4OS-9908  | カラーパレットにマスクされた単体のフィクスチャは、グローバルとして記録されない                               |
| H4OS-10320 | XML インポート後、コンパウンド（複合）フィクスチャのメーカー名および部品名が失われる                          |
| H4OS-10028 | Solawash 37 Zone では、RGB 用に DMX 範囲を反転させる必要がある                          |
| H4OS-10064 | フィクスチャスケジューラの「適用」ボタンが常に視覚的に有効になっている                                   |
| H4OS-10750 | Fixture Schedule ウィンドウからフィクスチャを削除しようとすると、デスクトップがクラッシュする               |
| H4OS-10328 | Fixture Schedule の起動に 3 秒かかる                                          |
| H4OS-10223 | Pig+Macro では、キーストローク・マクロの記録が停止しない                                     |
| H4OS-10669 | マスター範囲を変更すると、空のマスター上のフェーダーが 0 に移動するはずである                              |
| H4OS-10123 | 複数のフィクスチャ・タイプを含む大規模なパレットで大規模なコピー操作を行うと、デスクトップでハングやクラッシュが発生する          |
| H4OS-10052 | ハイライト表示が、最新のパレット階層ルールを無視する                                            |
| H4OS-10704 | フィクスチャ・ビューでパッチが解除されたフィクスチャが、ユニバース・ビューではパッチされたままになっている                 |
| H4OS-7266  | User Preference ウィンドウの起動に 5 ～ 8 秒かかる                                  |
| H4OS-3348  | ガベージコレクションの影響で、小規模なショーログのオフに 10 秒以上かかる場合がある                           |
| H4OS-9868  | コンソールにインポートされたピクセルマップのカスタムコンテンツが速度を制御しない                              |
| H4OS-11044 | パッチ子ウィンドウでシーンステータスを解放した際、色が正しく表示されない                                  |
| H4OS-11080 | パッチクロスフェードの値の範囲が 0% ～ 255000% となっている                                  |
| H4OS-11550 | コントロールセットのリスト設定を変更すると、既存のすべてのリストが更新されてしまう                             |
| H4OS-11315 | プロセッサが頻繁にクラッシュする                                                      |
| H4OS-10573 | 「Magenta Flash」エフェクトを適用すると、DP8K がクラッシュする                              |
| H4OS-10614 | V3 から V4 へのインポート：「chaseCrossfade」の値が異なり、チェイスキューリストが破損する               |
| H4OS-10665 | Reaper からのインポートで、TC 値とオブジェクト名がインポートされない                               |
| H4OS-10714 | インポート対象に定義済みのリージョンが含まれている場合、Reaper からのインポートに失敗する                      |
| H4OS-9436  | 同期が完了していない場合、セカンダリサーバーでバックアップエラーが発生する                                 |
| H4OS-10311 | ショーのバックアップにはルートパーティションを使用すべきではない                                      |
| H4OS-8768  | 親ウィンドウが最前面にある場合、仮想フロントパネルを表示できない                                      |
| H4OS-9286  | Hog PC VFP の起動時にファンクションキーのラベルが表示されない                                  |
| H4OS-10435 | フィクスチャビルダーの XML エクスポートで、アイコン情報が大文字に変換される                              |
| H4OS-9988  | セカンダリサーバーが、接続されたショーファイルのバックアップに失敗する                                   |
| H4OS-10780 | メインポーズ LED が、選択したマスターポーズキーの点滅動作に従わない                                  |
| H4OS-11930 | 非常に大きなショーファイルのマージ、更新、またはパレットの記録に時間がかかる                                |
| H4OS-11840 | LTC 診断ツールが開いていると、フロントパネルのボタンに不具合が生じる可能性がある                            |
| H4OS-11573 | Qt シグナルの誤った使用                                                         |
| H4OS-11545 | キューを更新すると、デスクトップがデッドロックする可能性がある                                       |
| H4OS-11467 | ショー内でオブジェクトを記録している際に、デスクトップがフリーズする                                    |
| H4OS-11315 | エフェクトの再生に関連するプロセッサのクラッシュ                                              |
| H4OS-9452  | インポート警告の誤字                                                            |
| H4OS-7321  | 空のパスをコピーするとデスクトップがクラッシュする                                             |

既知の問題についての最新リストは以下ページを参照：

[issuefinder.etcconnect.com](http://issuefinder.etcconnect.com)

## 入手方法

このソフトウェアは現在 ETC ウェブサイトからダウンロードすることができます。

<https://www.etcconnect.com/Hog/Documentation/#software>

## インストール方法

### アプリケーションソフトウェア

すべてのコンソールは、Hog OS v5.0.0 をフルインストールする必要があります。

Hog PC は、msi インストーラーを実行することで v5.0.0 へアップグレードすることができます。

DMX プロセッサ 8000 は v5.0.0 へアップグレード、またはフルインストールすることができません。

詳細については、Hog OS のヘルプマニュアル、またはフルリストア手順書を参照してください。日本語のマニュアルと手順書はウシオライティングのサポートサイトを確認してください。

### フィクスチャーライブラリー

Hog OS v5.0.0 にはフィクスチャーライブラリー v5.0.438 が同梱されています。

v5 フィクスチャーライブラリーは、Hog OS v5.0.0 と互換性があります。

v4 フィクスチャーライブラリーは、Hog OS v5.0.0 と互換性ありません。

## リソース

最新の機能、変更、そしてバグ修正の説明のため、インストールガイドと一緒にこれらのリリースノートを保管してください。

Hog PC のフルインストール手順は、マニュアルのチャプター 31 に記載されています。

Hog コンソールのフルインストール手順は、マニュアルのチャプター 30 に記載されています。

追加のサポートリソースは、support.etcconnect.com. の「Knowledge Management System」から利用できます。

<https://support.etcconnect.com/>

## リリース履歴

### v4.2.1

有効日：2024-11-05

- 一部の HPU において DMX 出力が影響を受ける問題を解決
- バグ修正

### v4.2.0

有効日：2024-08-24

- Fixture Builder でコンパウンドフィクスチャーに対応
- セキュリティーキーに関する問題修正
- リスト用の CuePoint XML の取り込みに対応

### v4.1.0

有効日：2024-05-24

- ショーのインポートとエクスポート（読み込みと書き出し）
- Colour Picker の SPD ビュー簡略化
- リスト用のタイムコードフレームレート
- パレットの最適化

### v4.0.0

有効日：2024-03-13

- カラーハンドリング
- カラーピッカー
- エディターと「Output」ウィンドウ内のカラーミックスプレビュー
- デフォルトの記憶
- MIDI マップテストとミュート
- フィクスチャービルダーの拡張

すべてのリリース履歴は以下を参照してください。

[Hog OS Software Versions](#)