ETC リリースノート

High End Systems Hog OS

High End Systems Hog OS
バージョン 5.3.0 システムソフトウェア
有効日：2026-Oct-19

Hog ソフトウェア構成

Hog OS バージョン	5.3.0 b557
フィクスチャーライブラリーバージョン	5.0.815

新機能と拡張 ····· 1
適合機種 ····· 13
非互換性 ····· 13
v5.3.0 における未解決の問題 ····· 14
v5.3.0 で解決された問題 ····· 15
入手方法 ····· 17
インストール方法 ····· 17
ダウングレード方法 ····· 17
リソース ····· 18
リリース履歴 ····· 19

新機能と拡張

64 ビット Hog OS

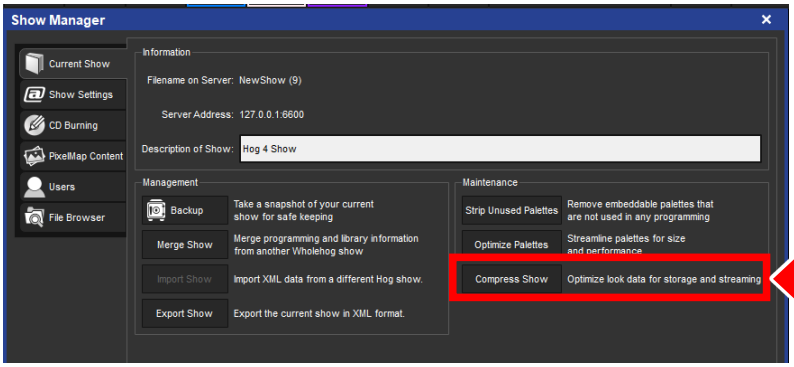
Hog OS は完全な 64 ビットアーキテクチャへとアップグレードされ、パフォーマンスの向上と最新のソフトウェアコンポーネントとの互換性が実現しました。

2 台の Tour Wing 接続に対応

Hog OS はコンソールおよび Hog PC において、最大 2 台の Tour Wing の接続に対応しました。

大規模なルックの最適化

Hog OS v5.3.0 では、ファンクション値が繰り返される大規模なキュー、シーン、パレットの保存方法を最適化し、ディスク上の容量を削減しました。これにより、ショーの読み込み、バックアップ、ネットワーク同期時の転送が容易になりました。エンドユーザーにとってはコンソールの操作感は変わりませんが、内部的にはアプリケーションの効率が向上しています。古いショーファイルについては、「Show Manager」ウィンドウの **Compress Show** オプションを実行し、ショーの既存のプログラムを自動的に更新して、この新しい方式を利用することをお勧めします。

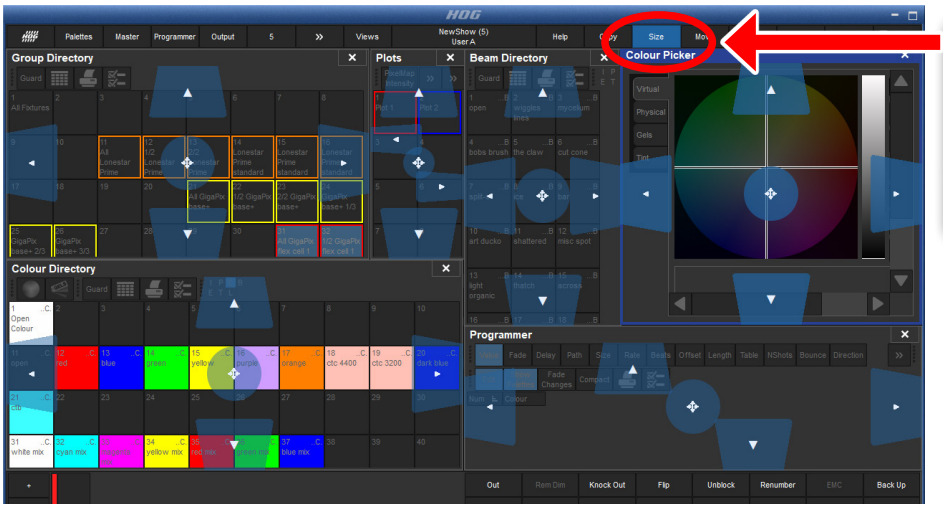


Setup → Shows、
または Hog ロゴボタン→ Shows を押して「Show Manager」ウィンドウを表示させてから、Current show タブを選択すると Compress show ボタンが表示されます。v5.3.0 以前のショーファイルに対して実行すると自動的に最適化され、内部処理の効率化により安定性向上が見込まれます。

Corporat eH eadquarters ■ Middleton ,W I, USA | +1 6088 31 4116
Global Offices ■ London ,U K | Rome ,I T | Holzkirchen ,D E | Paris, FR | Hong Kong | Dubai ,U AE | Singapor e
NewY ork, NY | Orlando ,F L | Los Angeles ,C A | Austin ,T X | © 2026E lectronic Theatre Controls, Inc.
Web etcconnect.co m |S uppor t support.etcconnect.com |C ontact etcconnect.com/contactET C
Trademar ka nd paten ti nfo: etcconnect.com/ip | Third-party license agreemen ti nfo: etcconnect.com/license s
Produc ti nformation and specifications subject to change. ETC intend st his document to bep rovide di ni ts entirety.
6111M1100-5.3.0 Rev A Released 2026-Oc t

ウィンドウサイズ変更機能の刷新

タッチスクリーン上で子ウィンドウのサイズ変更をより簡単に行えるよう、Hog OS 内のウィンドウに新しいサイズ変更モードが追加されました。新しいサイズ変更ツールを有効にするには、システムツールバーの **Size** ボタンを長押ししてください。Hog 4 シリーズコンソールの場合は、ウィンドウコントロールツールバーのロック解除ボタンを押してください。



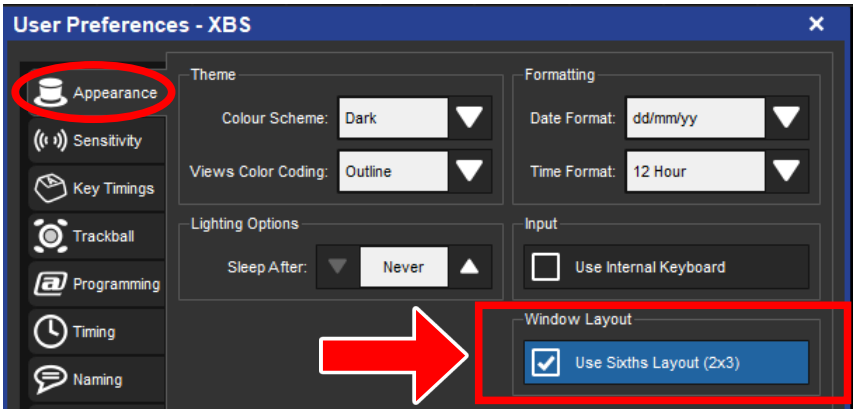
画面上部の Size ボタンを長押しすると各ウィンドウに矢印エリアが表示され、タッチ操作によりウィンドウサイズの調整と移動が簡単にできるようになりました。
調整モードを解除するには、矢印以外のエリアをタップしてください。

画面レイアウトオプション追加：6 分割

ユーザーは、以下の構成からなる 6 分割の画面レイアウトを選択できるようになりました。

- 上段に 3 つの等しいセクション
- 下段に 3 つの等しいセクション

これにより、従来の 4 分割システムを超えるレイアウトの柔軟性が実現され、より複雑なワークフローに対応できるようになりました。**6 分割**レイアウトオプションは、「User Preferences」ウィンドウの Appearance タブから利用できます。

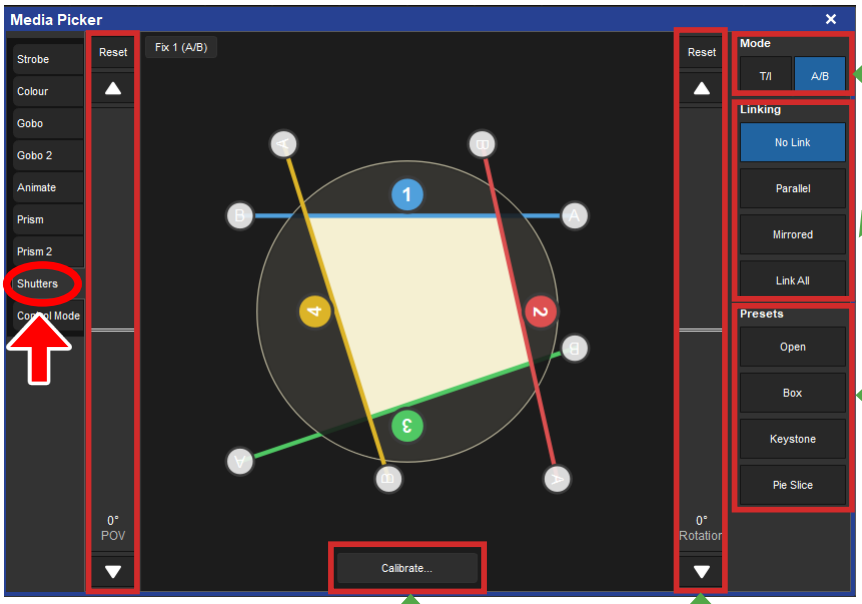




6 分割された画面レイアウト

フレーミングシャッターのグラフィカルコントロール

フレーミングシャッターを備えたフィクスチャを選択すると、メディアピッカーおよびプログラマーダッシュボードに新しい Shutters タブが表示されます。これらのコントロールにより、フレーミングシャッターのリンクやプリセットなど、視覚的なフィードバックとタッチ操作に適した制御が可能になります。



Mode（モード）

T/I　Thrust（押し込み）と Incline（傾き）の 2 つのハンドルで調整します。

A/B　各辺の端を A と B として 2 つのハンドルで調整します。また A/B をまとめて調整できる数字ハンドルも利用できます。

Linking（リンキング）

No Link　各フレームは個別に動きます。

Parallel　向かい合ったフレームの辺または端部が、同じ方向に連動して動きます。例えば細いバーに切った後に幅を変えずに位置を調整したい時に便利です。

Mirrored　向かい合ったフレームの辺または端部が、反対方向に連動して動きます。例えばフレームを三角形や台形に切りたい時に便利です。

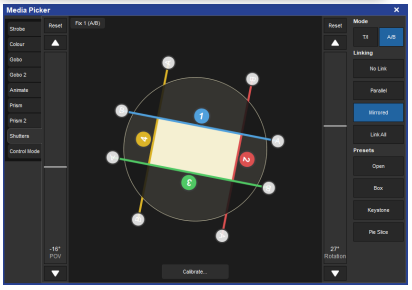
Link All　4 つすべての辺または端部が連動して動きます。例えば形を切った後に全体的な大きさを調整したい時に便利です。

Calibrate（キャリブレート）

次ページで解説

POV　画面上のシャッターを回転させます。フィクスチャー自体のシャッターは回転せず、Hog の画面上だけが回転します。

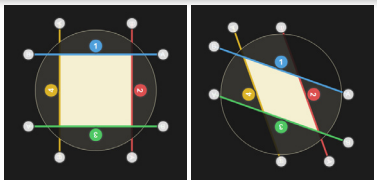
Rotation　フィクスチャー自体のフレーミングシャッターを回転させます。機種によって回転できる角度は変わります。



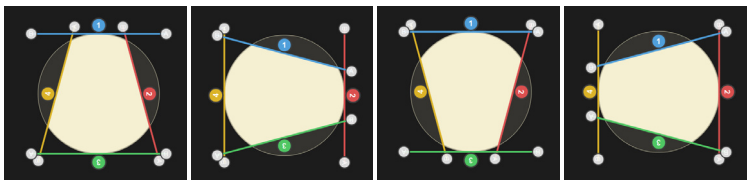
Presets（プリセット）

フレームの切り方があらかじめプリセットとして登録されています。各ボタンを押すたびにプリセットのパターンが切り替わります。（Open を除く）

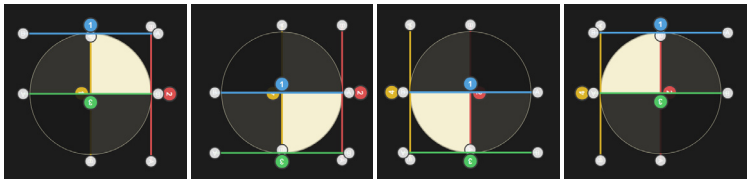
Box（2 種）

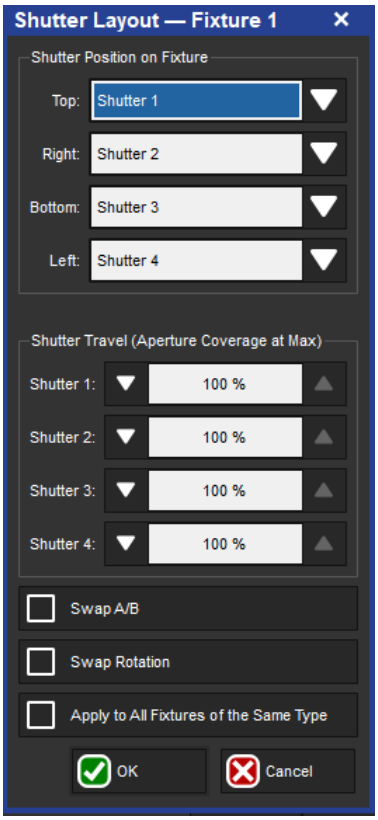


Keystone（4 種）



Pie Slice（4 種）





Calibrate（キャリブレート）

このボタンを押すとシャッター位置や組み合わせを変更する設定画面が表示されます。画面の操作と実際のフィクスチャーを比べて動きが揃わない場合に使用してください。

Shutter Position on Fixture
シャッター 1 ～ 4 の並び順が違う場合に入れ替えることができます。

Shutter Travel
シャッターが閉じきらないフィクスチャーの場合に入る位置を調整することができます。100%＝シャッター閉じきり、シャッターが途中までしか入らない場合は 100%以下に設定します。

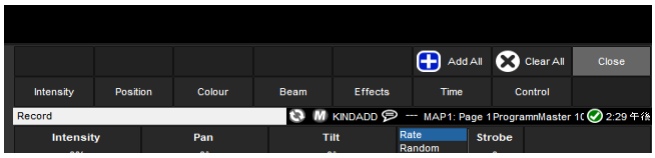
Swap A/B
A/B モードの時にすべての A と B を入れ替えます。

Swap Rotation
画面表示とフィクスチャーで Rotation の回転方向が合わない場合、画面表示の動きを逆にします。

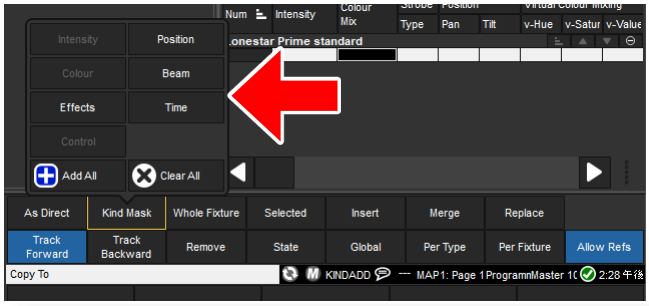
Apply to All Fixture of the Same Type
このオプションにチェックが入っていると、OK ボタンを押した時に同一機種に同じ Calibrate 設定が適用されます。

レコードオプションおよびカインドマスクのメニュー UI

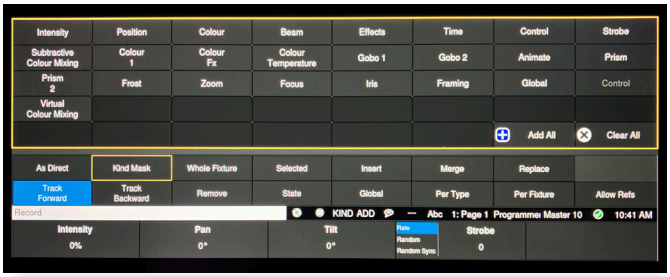
Record、Update、Merege の各ワークフローが更新され、カインドマスクやレコードオプションへのアクセスが改善されました。カインドマスクメニューは、他のレコードコントロールを遮ることなく表示されるようになり、タッチスクリーンとハードウェアコンソールの両方で、より効率的なワークフローを実現しています。



v5.2.1 までは Record キーなどを押すと最初にカインドマスクが表示されており、レコードオプションを使用するには Close をタップする必用がありました。



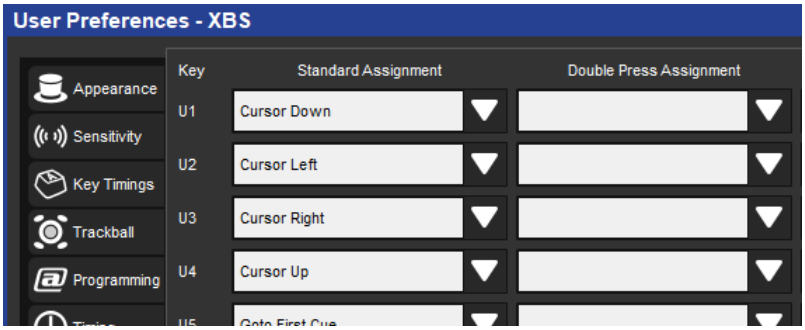
v5.3.0 からはレコードオプションが最初に表示されるようになり、カインドマスクはポップアップするように変わりました。



ダッシュボードを備えた Tour Hog と Stage Hog の場合、カインドマスクはダッシュボード上部に表示されます。

アクションが無し（無地）に設定されている場合に U キーの 2 回連続押下を無効化

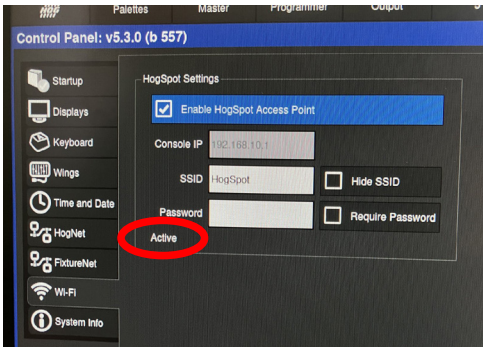
U キーの 2 回連続押下の割り当てが**無し（無地）**に設定されている場合、システムは 2 回連続の押下を素早い単発の押下として認識するようになり、単発の押下操作との意図しない干渉が軽減されます。



カーソルキーが搭載されていない New Hog シリーズのコンソールで U キーへカーソルを割り当てる場合、これまではキー連打した時に対応するために Double Press Assigment にも Standard と同じ割り当てをしていました。
v5.3.0 からは Double ～を空欄にしておくと連打しても Standard を複数回押したと認識され、オペレーターが意図した通りのキー入力となります。

OSC 連携機能付き Wi-Fi HogSpot

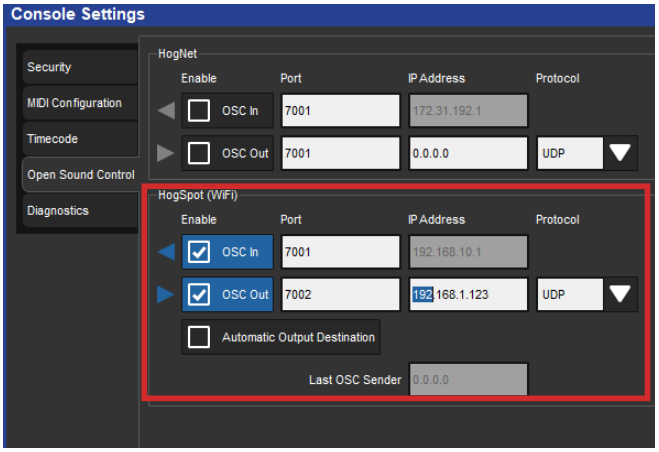
Tour Hog、Stage Hog、Flex Hog で、コントロールパネルに専用の Wi-Fi 設定パネルが追加されました。これにより、オペレーターはプライベート無線ネットワークを構築し、その SSID、パスワード、DHCP サーバーの範囲を設定できるようになりました。この機能は「HogSpot」と呼ばれています。「Network」ウィンドウからアクセスできるローカルコンソールのノード設定ウィンドウ内にある OSC タブで **Wi-Fi** を有効にすることで、OSC の入力および出力を HogSpot 上で動作するように設定できます。



New Hog コンソールの Wi-Fi 機能が使用できるようになりました。OSC 対応のサードパーティー製アプリ（Touch OSC など）がインストールされたスマホやタブレットを使い、卓をアクセスポイントとして接続してください。

接続の手順は以下の通りです。

① コンソール本体の Wi-Fi を使用するには、最初に「Control Panel」ウィンドウの Wi-Fi タブから HogSpot を有効にしてください。
必用に応じて SSID（スマホなどから Wi-Fi を見つけるための名前）とパスワードを設定します。
下部の表示が Disable から Active なったらスマホ・タブレットから接続可能です。自分の端末で HogSpot の Wi-Fi に接続してください。



② 次に「Network」ウィンドウの Console を選択して Settings ボタンを押すと開く「Console Settings」ウィンドウから Wi-Fi 使用する OSC の設定を行います。
OSC の In と Out のポート番号はずらして設定します。以下例：
卓の In 7001 ＜ スマホ・タブレットの Out 7001
卓の Out 7002 ＞ スマホ・タブレットの In 7002

Out の IP アドレスに HogSpot に接続されたスマホ・タブレットの Wi-Fi IP アドレスを指定します。

※ スマホ・タブレットの IP アドレスは HogSpot から自動的に割り当てられます。確認方法は自分の端末または OSC アプリの説明書をご覧ください。

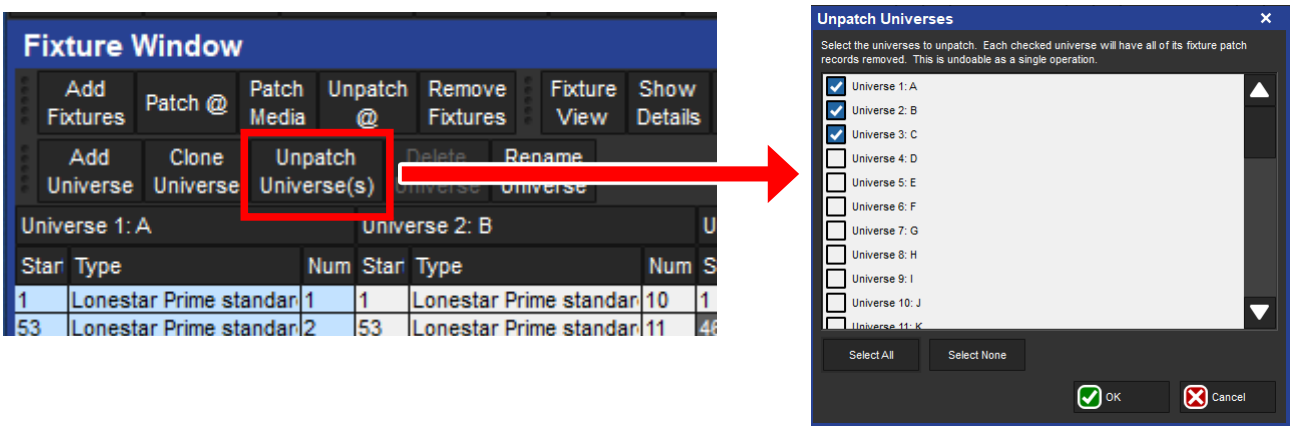
※ 上側には、これまで使ってきた HogNet を介した OSC の設定を行うパネルが表示されています。

Hog PC インストーラーからビジュアライザー接続ドライバーを削除

Hog ビジュアライザー接続ドライバーは、Hog PC のインストールおよびアンインストールプロセスには含まれなくなりました。代わりに、このドライバーの最新バージョンは、ETC Hog サポートウェブサイトから単体でダウンロードできるようになっています。通常、このドライバーは Hog PC の各リリースごとに更新する必要がないため、別のインストーラーを通じて管理することで、より効率的で持続可能なメンテナンス体制を実現できます。

複数のユニバースを一括でアンパッチ

パッチウィンドウでは、1 回の操作で複数のユニバースにわたるフィクスチャのアンパッチ（パッチ解除）が可能になりました。これにより大規模なパッチ変更が効率化され、仕込みの再構成や新しい出力割り当てに向けたショーの準備に必要な手間が減ります。

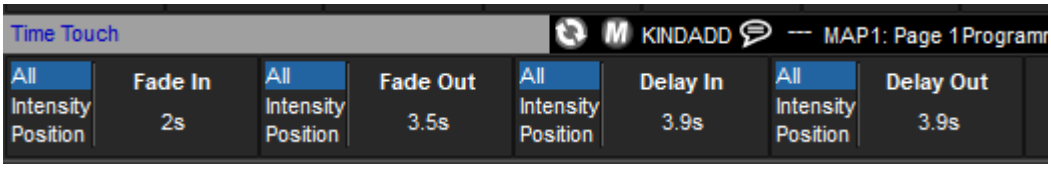


これまで選択したユニバース（DMX1 ライン）しかアンパッチできなかった Uppatch Universe ボタンが複数のユニバースを一括してアンパッチできるボタンに改良されました。このボタンを押すと右のウィンドウが表示され、パッチを外したいユニバースを複数選択して一気にアンパッチできます。

※　このボタンは「Fixture Window」の上部ボタン Universe View を有効にした時に表示されます。

タイムエンコーダの制御機能の改善

メインエンコーダを使用したタイム値の調整が、より詳細に行えるようになりました。これにより、よりきめ細かな制御が可能となり、目標設定値を超えずに正確なタイミング値を入力しやすくなりました。



エンコーダーホイールを使用した Time 調整が改良されました。
Time キーを選択した後にそのままホイールを回すと 0.5s 単位で変更され、Pig キーを押しながら回すと 0.1s 単位で調整できるようになりました。

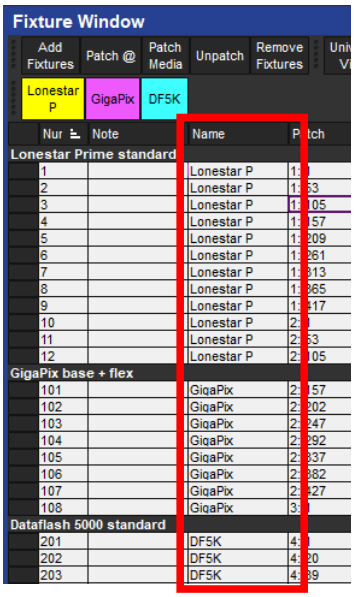
U キーのコマンド追加

すべてのプラットフォームに、以下の U キーのコマンドが追加されました：

U キーコマンドラベル	実行結果
Part Next	現在のフィクスチャ選択範囲の次の部分（パート）を選択します
Part Back	現在のフィクスチャ選択範囲の前の部分（パート）を選択します
Main Play	Main Play キーへのショートカット（割り当てられたコマンドを使用）
Main Pause	Main Pause キーへのショートカット（割り当てられたコマンドを使用）
Main Back	Main Back キーへのショートカット（割り当てられたコマンドを使用）
Goto First Cue	リスト内の最初のキューにジャンプする（キュー番号に関係なし）
Goto Last Cue	リスト内の最後のキューにジャンプする（キュー番号に関係なし）
Record as Global	Record、Copy、Merge ツールバーの Global オプションを有効にする
Record as Per Type	Record、Copy、Merge ツールバーの Per Type オプションを有効にする
Record as Per Fixture	Record、Copy、Merge ツールバーの Per Fixture オプションを有効にする
Cue Next	キューエディタウィンドウを次のキューに進める
Cue Back	キューエディタウィンドウを前のキューに戻す
Flash Selected to Full	選択したフィクスチャーのインテンシティを 100%に設定する
Flash Selected to 0	選択したフィクスチャーのインテンシティを 0% に設定する

フィクスチャの名前付け

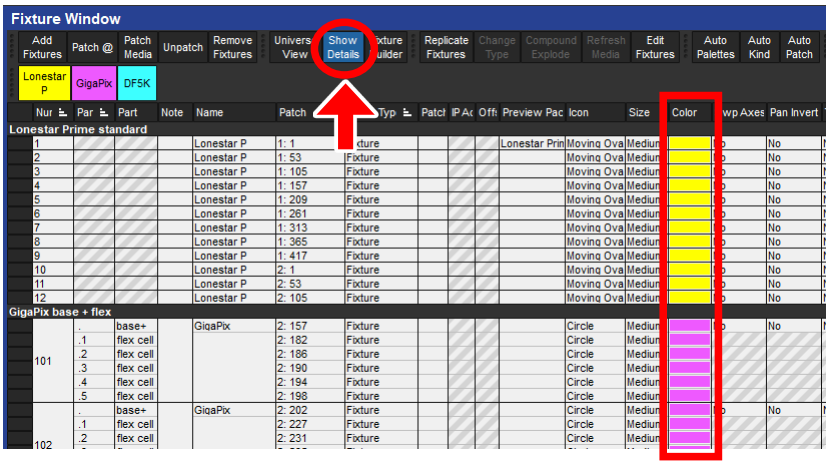
ユーザーは、「Fixture Window」の「Name」列を使用して、フィクスチャに任意の名前を割り当てられるようになりました。ジャンプツールバーでは、シートスタイルウィンドウを「Fixture Type」列または「Name」列で並べ替えた際、「Name」フィールドに入力された名前が使用されます。



パッチをする「Fixture Window」に Name 列が追加されました。ここに名前をつけるとジャンプツールバーへ反映されます。なお、1 つの機種に複数の名前を付けるとジャンプツールバーに表示されるのは最初のフィクスチャーの名前だけです。
個別に識別したい場合には、これまで通り Note の利用をおすすめします。

ジャンプツールバーボタンの色分け

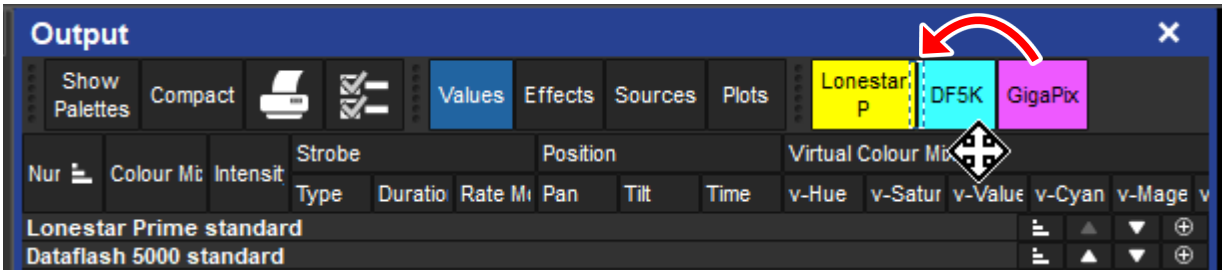
フィクスチャー関連の主要なウィンドウにあるジャンプツールバーのボタンは、各アグリゲートの最初のフィクスチャに基づいて色分けされるようになりました。これにより、オペレーターはコンソール全体で統一されたフィクスチャのコード体系と一致する視覚的な手がかりを即座に得ることができます。



「Fixture Windows」の Show Details ボタンをオンにすると Colour 列が表示され、セルを選択して Set キーを押すとカラーが設定できます。このカラーはジャンプツールバーとプロットに反映されます。
なお、1 つの機種に複数のカラーを設定した場合、ジャンプツールバーに反映されるのは最初のフィクスチャーのカラーのみです。

ジャンプツールバーの順序変更

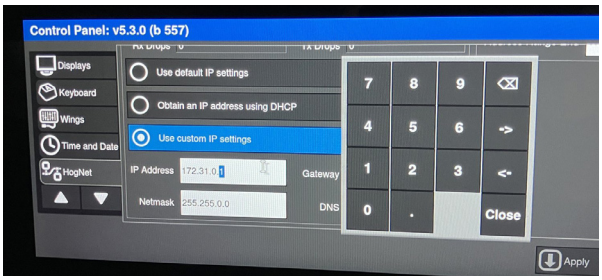
ジャンプツールバーのボタンは、ドラッグ＆ドロップで並べ替えられるようになりました。これにより、ユーザーはワークフローに合わせて集計結果の表示順序をカスタマイズできるようになりました。



ジャンプツールバーをタップしてドラッグすると並び順を変更することができます。
この並び順は各ウィンドウのアグリゲーション（機種のまとまり）の表示順番も連動して上下が入れ替わります。

IP アドレス入力欄用の画面上キーパッド

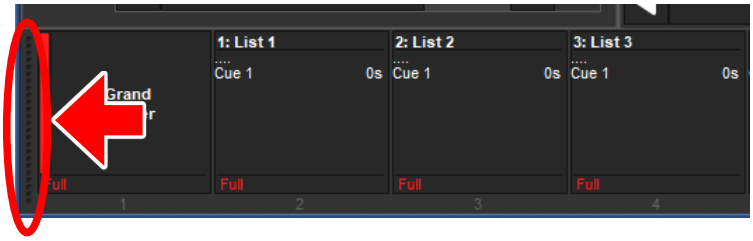
IP アドレスに関連する入力欄のいずれかをタップすると、小さなグラフィカルキーパッドが画面上で自動的に表示されるようになりました。これにより、HPU などのプラットフォームにおいて物理的なキーボードを接続しなくても、数字データを簡単に入力できるようになります。



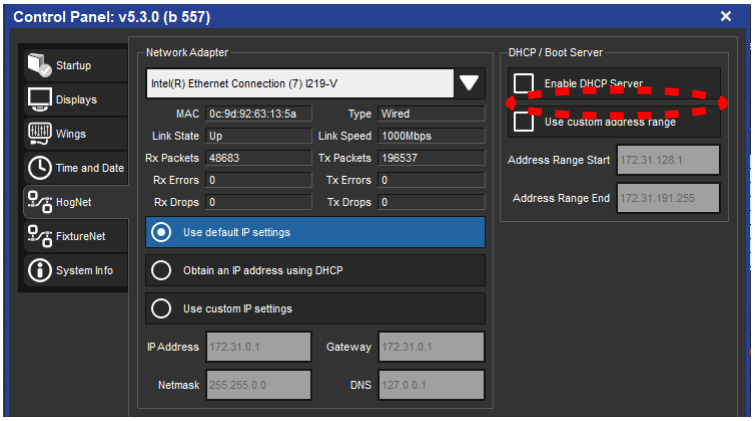
これまで HPU で IP アドレスを変更する時は外付キーボードが必須でしたが、v5.3.0 から画面上にキーパッドが表示されるため、タッチ操作のみで設定が完了します。

UI（ユーザーインターフェイス）の改善

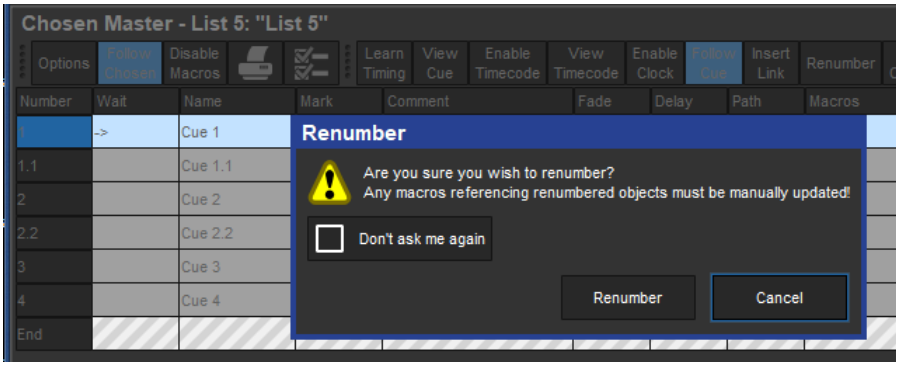
- プレイバックバーのインデックス 0 に、点線のドラッグハンドルが追加されました。Pig + 0 キーで表示・非表示を切り替えられます。
- HogNet タブから「Boot Server」の UI が削除されました（DP8000 に対応しておらず、不要になったため）。
- 「Renumber（キュー番号再割り振り）」操作時に、確認ポップアップが表示されるようになりました。



最初からコンソールのハード（フェーダー）に紐付けられているプレイバックバーの 0 に点線ドラッグハンドルが追加され、自由に移動できるようになりました。



DP8000 に対応しなくなったため、Boot Server が削除されました。
※ DP8000 は v4.3.0 までの対応です。Hog OS v5 では使用できません。



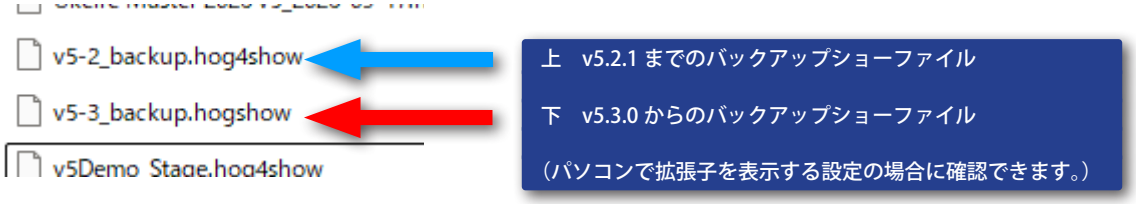
キューリストの Cue 番号を最初から振り直す Renumber 機能を使用する場合、確認のウィンドウが表示されるようになりました。コメントマクロなどで Cue 番号を参照していると、Renumber 実行後にマクロが正しく実行されないことがあるので注意が必用です。

ショーバックアップの作成速度向上

内部のバックアップ処理が最適化され、ショーバックアップの作成にかかる時間が短縮されました。

ショーバックアップファイルの形式

バックアップファイルの拡張子は、.hogshow に変更されました。



バックアップファイルのブラウザ情報を改善

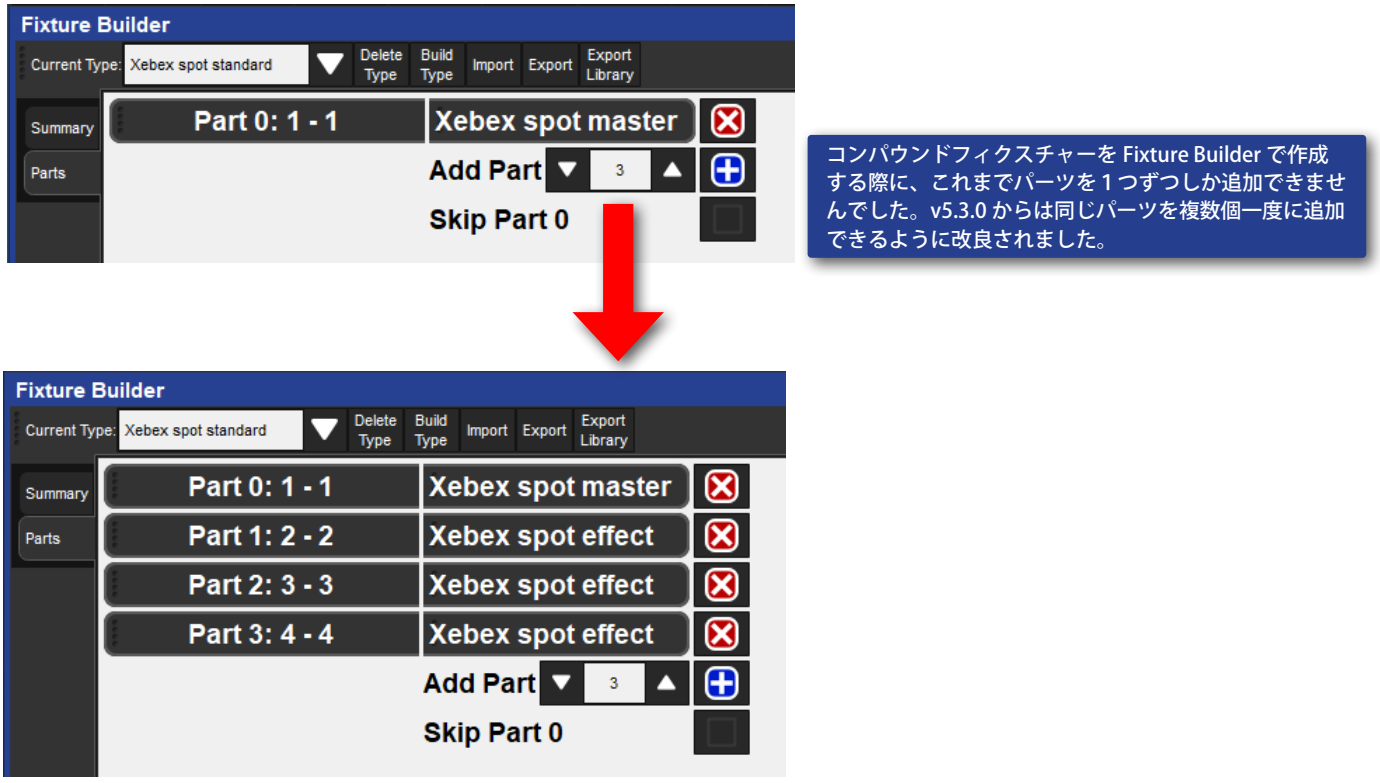
1 日以上経過したバックアップファイルについて、ファイルブラウザに完全なタイムスタンプが表示されるようになりました。

XML インポート時の検証

XML インポート処理中に、追加の検証およびエラーチェック機能が追加されました。

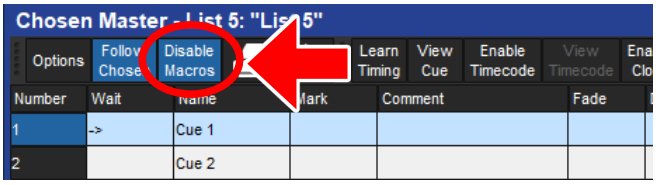
フィクスチャビルダーでコンパウンドフィクスチャーパーツを数量指定して追加

コンパウンドフィクスチャーにパーツを追加する際、数量を入力できるようになりました。これにより、パーツを 1 つずつ追加する必要がなくなりました。



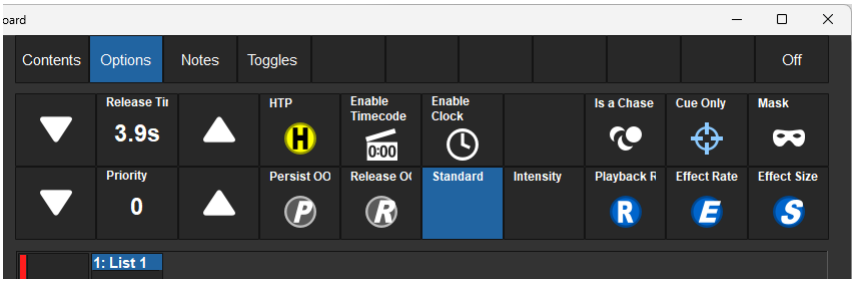
リストおよびシーンのコメントマクロを無効にするオプション

リストおよびシーンに、リストやシーンの再生中にコメントマクロを無効にできる新しいオプションが追加されました。



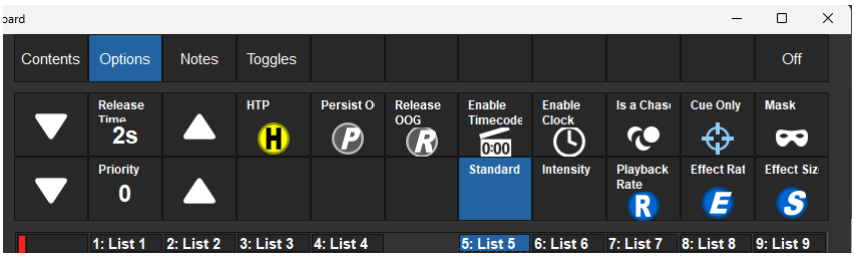
プレイバックダッシュボードのオプションにおけるグリッドレイアウトの改善

より多くの制御オプションを表示できるよう、プレイバックダッシュボードの Options のグリッドサイズが 2x10 から 2x11 に変更されました。この変更は、プレイバックダッシュボードの他のタブのレイアウトには影響しません。



v5.2.1 まで

Options のタブのみ、横 10 個から横 11 個に変更されました。



v5.3.0 から

従来のポップアップ型マスクメニュー

Hog 4 シリーズコンソールにおいて、従来のポップアップ型マスクメニューの動作が復元されました。

リプリケートフィクスチャの進行状況バー

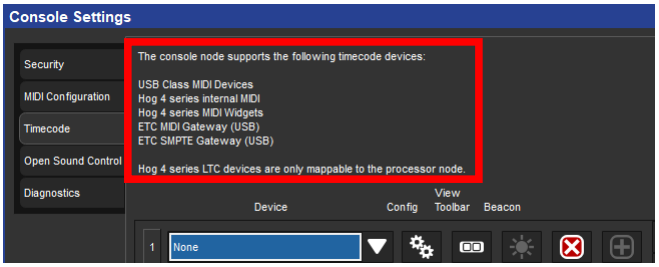
大規模なリプリケート（クローン作成）操作中に、進行状況バーが表示されるようになりました。これにより、オペレーターはリプリケート処理の進捗状況をより把握しやすくなります。

タイムコード有効化ボタンの改善

Enable Timecode ボタンは、そのマスターのタイムコードが無効になっている場合でも、マスターウィンドウから常に利用できるようになりました。

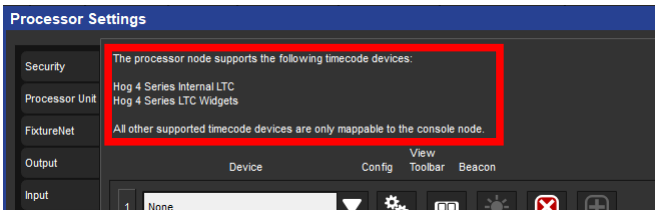
タイムコードのデバイスマッピングに関する補足説明文

コンソールおよびプロセッサノードの各タイプで、どのデバイスがサポートされているかをより明確に示すため、タイムコードの設定ダイアログにヘルプテキスト（補足説明文）が追加されました。



コンソールでタイムコード入力デバイスを設定する画面が 2 カ所あるため、開いた画面で設定できるデバイスの種類が表示されるようになりました。
「Network」ウィンドウの Console を選択→ Settings ボタンで表示される「Console Settings」ウィンドウの場合

- USB クラス MIDI デバイス
  （ドライバー無しで使える MIDI デバイス）
- Hog 4 シリーズの内蔵 MIDI
- Hog 4 シリーズの MIDI widget（MIDI/LTC widget の MIDI 接続）
- ETC MIDI ゲートウェイ（USB 接続）
- ETC SMPTE ゲートウェイ（USB 接続、New Hog 内蔵含む）



「Network」ウィンドウの Processor を選択→ Settings ボタンで表示される「Processor Settings」ウィンドウの場合

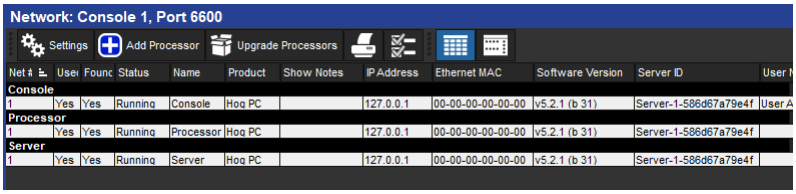
- Hog 4 シリーズの内蔵 LTC
- Hog 4 シリーズの LTC Widget (MIDI/LTC widget の LTC 接続)

OSC コマンドを送信するコメントマクロ

オペレーターは、キューやシーンに紐付けられたコメントマクロの一部として、OSC コマンドを出力できるようになりました。この機能を使用するには、OSC コメントマクロのキーワードを選択し、その後に独自の OSC コマンドを追加してください。
例：OSC/my-osc-command 1 3

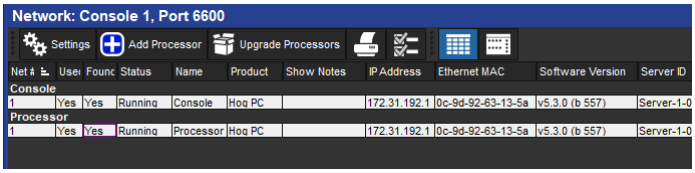
ネットワークウィンドウの整理

画面の煩雑さを軽減しシステム管理を簡素化するため、ショーの「 Server」ノードがネットワークウィンドウから非表示になりました。



v5.2.1 まで

「Newwork」ウィンドウから Server が無くなりました。



v5.3.0 から

拡張ユニバースの番号

ユニバースの作成およびマッピング制御において、1,000 を超える値がサポートされるようになりました。

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, Tour Wing
  コンソール、または Hog PC コンピューター、それぞれ 1 台につき Tour Wing は最大 2 台接続できます。
- Hog 4, Hog 4-18
- Full Boar 4
- Road Hog 4, Road Hog 4-21
- Hedge Hog 4, 4N, 4S, 4X
- HPU, 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, MIDI / LTC Widget）
- Hog PC

注:Tour Hog、Stage Hog、Flex Hog、および Gig Hog のフロントパネルにあるプログラマーセクション（基板）は、Hog OS v5.3.0 との互換性を確保するために、**ファームウェア v1.0.1.27 にアップデートする必要があります**。詳細については、18 ページの「ファームウェア」を参照してください。

非互換性

ショーファイル

Hog OS v4.0.0 以降で作成されたショーファイルは Hog OS v5.3.0 と互換性があります。
一方で、Hog OS v5.3.0 で作成・編集されたショーファイルは、Hog OS v4.x とそれ以前のバージョン（v3 など）とは下位互換性がありません。

Windows 10 で Hog PC の使用

Hog PC は Windows 10 をサポートしなくなりました。マイクロソフトは、2025 年 10 月 14 日以降、Windows 10 へ向けたアップデートやセキュリティ修正の提供を終了しています。これは Hog PC ユーザーにとって以下の影響があります。

- 今後 ETC は Hog PC リリース版を Windows 10 上でテストしません。
- 今後 ETC は Windows 10 の問題に直接起因するアップデートやバグ修正を提供しません。
- Hog PC の新しいバージョンは、引き続き Windows 10 にインストールできる状態となりますが、技術的サポートは提供されません。

Arm ベースの Windows コンピュータにおける Gig Hog の使用

Gig Hog の Fixture Net および Hog Net のイーサネットポートを、Arm ベースの Windows コンピュータで動作させるには、追加のドライバーが必要です。ドライバーがまだインストールされていない場合は、ダウンロードしてインストールする必要があります。必要なドライバーのダウンロードおよびインストールに関する手順は、ETC サポートのウェブサイトに掲載されています。「Windows Arm64 コンピュータで Gig Hog のイーサネットポートを動作させる方法」をご覧ください。

v5.3.0 における未解決の問題

Full Boar 4 のディスプレイ検出およびキャリブレーション

動作中の DisplayPort-DVI 変換アダプタが、Full Boar コンソール上で接続済みのディスプレイとして検出される場合があります。この場合、内蔵タッチスクリーンのキャリブレーション完了後、タッチスクリーンキャリブレーションユーティリティが自動的に終了しないことがあります。キャリブレーションが完了したら、**Enter** キーを押してキャリブレーションアプリケーションを終了してください。

最新の問題一覧については、以下をご覧ください：
issuefinder.etcconnect.com

v5.3.0 で解決された問題

キー	概要
H4OS-3330	Cue/Look のパッキングにおけるメモリ効率の悪さを修正する
H4OS-6247	プログラマーのダンプに何も含まれていない状態でアンパークするとパーク中のフィクスチャが削除される
H4OS-9216	バーチャルウィング／フロントパネルのフェーダー「ノブ」にある白い線はドラッグポイントではないため動きが飛び跳ねてしまう
H4OS-10242	出力ウィンドウでは物理的なカラーミキシング機能の値が 0 ～ 100%の間で不連続になっている
H4OS-10417	プロットウィンドウで 10,880 個の RGB LED をタッチ & ドラッグで選択する際に 3 秒の遅延が生じる
H4OS-10431	32768 個のデスクチャンネルのインテンシティフィードバックに関するプロットウィンドウの表示遅延
H4OS-10495	10880 個の RGB LED に対するカラーパラメータの変更をプログラマが更新する際の遅延が 0.6 秒
H4OS-11151	「@ プラス・マイナス」構文が機能しない
H4OS-11521	スロット付き値はパスの割り当てを無視する
H4OS-11772	コンソールが exFAT フォーマットされた USB メモリを認識しない
H4OS-11960	大容量のショーファイルがバックアップに失敗する
H4OS-11962	コントロールパネルの「System Info」ではファームウェアのバージョンが表示されないことがある
H4OS-12255	HogNet および FixtureNet のアダプター選択が期待どおりにコンソールへ継続的に保存されない
H4OS-12280	「Output」ウィンドウとカラーピッカーの値が一致しない
H4OS-12399	プログラマーのダッシュボードでナビゲーションボタンを 5 秒間押し続けると、灰色のボックスが消えなくなる
H4OS-12413	U キーで「Pig Key Held Assignment」の代わりに「Hog Key Held Assignment」
H4OS-12419	マスターレンジの変更後に DBO キーの点滅が止まる
H4OS-12450	マウスホイールを使用して複数のフィクスチャアイコンを変更するとデスクトップがクラッシュする
H4OS-12478	コントロールパネルを開くとデスクトップがフリーズする
H4OS-12479	Fade changes ボタンを有効にしフィクスチャにカラー値を設定するとボタンがちらつく
H4OS-12629	アウトプットウィンドウにカラーミキシングセルが表示されているとデスクトップのパフォーマンスが低下する
H4OS-12637	Hog PC：コントロールパネルから Gig Hog ネットワークアダプタの IP アドレス設定を変更できない
H4OS-12807	一貫性を保つため、「Hold Color Point」を「Hold Colour Point」に変更すべき
H4OS-12860	Road Hog 4 および Hedge Hog の MIDI サブメニューに余分なページがある
H4OS-12930	HPU+ コントロールパネルで HogNet (hn0) および FixtureNet (fn0) が表示されない
H4OS-12943	Hog PC のローカルプロセッサがネットワークショーセッションに接続されている際に断続的に応答しなくなる
H4OS-12974	「Output」ウィンドウがカラーを計算している間フィクスチャの選択が遅くなる
H4OS-13042	キューの更新後もカインドマスキングメニューとレコードプションメニューが消えない
H4OS-13060	再起動時に Tour Hog のディスプレイの向きが失われる
H4OS-13130	50 個のコンパウンドフィクスチャを選択するとカラーピッカーのパフォーマンスが劇的に低下する
H4OS-13173	Live、Suck、Cue の Merge 後にカラーピッカーとエディタに誤ったバーチャルカラー機能値が表示される
H4OS-13177	レートホイールでエフェクトサイズが減少しない
H4OS-13261	元に戻す / やり直しを繰り返し行うとメモリ使用量が直線的に増加する
H4OS-13265	U キーを使用してクロックとタイムコードを切り替える際 1 回以上切り替えることができない
H4OS-13266	選択中のマスターが空の状態時に U キーを押すとデスクトップがクラッシュする
H4OS-13275	「Fixture」ウィンドウでフィクスチャを追加するとデスクトップがクラッシュする
H4OS-13372	Tour Hog のカーソルが 2 台の外部ディスプレイ間で正しく移動しない
H4OS-13442	HPU の負荷により大規模なショーの読み込み後リグ制御が可能になるまでに 1 分近くかかる
H4OS-13448	大規模なショーのバックアップに常に 1 分以上かかる

H4OS-13450	大規模なショーファイル内の非常に大きなキューの読み込みが遅い
H4OS-13458	大規模なショーでパレットを開く、Knockout、Update を実行するとデスクトップがクラッシュする
H4OS-13477	カスタムフィクスチャをインポートした後エンコーダーホイールに「Module 5」と表示される
H4OS-13494	Tour Wing のプレイバックバーがプレイバックバー 0 の水平サイズに追従してしまう
H4OS-13536	ウィジェットリーダーの競合状態によりウィジェットの接続を解除するとデスクトップがクラッシュする
H4OS-13542	ARM PC 経由で Tour Wing および Gig Hog のファームウェアを更新できない
H4OS-13586	CW/WW フィクスチャで設定可能な最大値まで v-X 値を上げた後エディタと出力が同期しなくなる
H4OS-13590	「Optimizing Palette」によりカラーパラメータが分離される
H4OS-13603	ショーの読み込みに関連する Preferences 管理中に致命的なエラーが発生する
H4OS-13604	Tour Mode ／ Gig Mode：クラシックモードからの切り替え後にレートホイールとページインジケーターが表示される
H4OS-13646	プログラマーのダッシュボード上でカインドマスクサブメニューのサイズが正しく表示されない場合がある
H4OS-13684	「Fixture schedule」において未確定のフィクスチャ数変更がフィクスチャースケジュールに反映されなくなった
H4OS-13732	Hog MSI が ARM PC 上でドライバをアンインストールしない
H4OS-13735	一部のコンソールにおいてマスターレンジ変更時にフィジカルマスター 2 のフィードバックが更新されない
H4OS-13737	マスターレンジ変更後 HedgeHog 4、Hoglet、Master Wing 4 で LED フィードバックが更新されない
H4OS-13738	ネットワーク障害後再生オブジェクトの解放に数秒かかる
H4OS-13756	ARM PC 上で Tour Wing ダッシュボードが動作しない
H4OS-13776	エクストラクタ UI でファンクションボタンが改行されない
H4OS-13826	スロットの値が未割り当ての場合 Per Type パレットでタイプが正しく変更されない
H4OS-13880	モーダルオプションへの直接入力の変更が反映されない
H4OS-13971	ツールバーのオプションを連続して選択するとデスクトップがクラッシュする
H4OS-14066	Linux 上で MiniWing の親ウィンドウがメインウィンドウの背後に隠れてしまう
H4OS-14092	Stage Hog および Tour Hog のホイールセットメニューに表示される機能が 4 つだけである
H4OS-14109	ショーファイルの破損に対する保護機能を追加
H4OS-14203	Change Type を実行すると対象フィクスチャの非プライマリエミッターが 100% に設定される（パレット参照が反映されない）
H4OS-14204	古いショーで gel.xml の不具合によりカラーピッカーを開くとデスクトップがクラッシュする
H4OS-14232	2 つの大容量ショーを連続して読み込んだ後 Art-Net および sACN のリフレッシュレートが低下する
H4OS-14233	ショーを開始したコンソールが読み込みを完了する前に別のコンソールがショーセッションに参加しようとすると致命的なエラーが発生する
H4OS-14236	64 ユニバースをマッピングすると sACN または Art-Net 出力時に DP8K プロセスのパフォーマンスが低下する
H4OS-14307	Change Type 機能はグローバルルールが存在する場合フィクスチャごとのパレットルールを 1:1 の物理設定に基づいて計算する
H4OS-14362	xyY カラーミキシングを使用するとパフォーマンスが低下する
H4OS-14454	エンコーダーホイールを使用して選択内容を確認する際ダッシュボード上のフィクスチャ機能の更新に遅延が生じる
H4OS-14468	別のウィンドウの背後に表示されている「無効な IP アドレス」エラーを閉じるとデスクトップがクラッシュする
H4OS-14491	ショーファイル固有の問題：フィクスチャの Note を変更しようとするとユーザーショーファイルでエラーが発生する
H4OS-14492	ユーザーショーファイルに 2 つの .1 パーツを持つ複合フィクスチャが含まれている
H4OS-14526	オペレーターが「Compress Show」タスクをキャンセルするとデスクトップがクラッシュする
H4OS-14553	750bpm に設定されたチェイスセットを削除し、Bounce 方向を設定するとプロセッサがクラッシュする
H4OS-14711	エンコーダが 4 つのコンソールで標準コントロールセットにマスターを割り当てられない
H4OS-14787	大規模なショーで Change Type を使用すると HPU がショーセッションから切断される
H4OS-15155	ショー実行中にプロセッサがオフラインになる
H4OS-15403	プロセッサのメモリが不足しクラッシュする

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 v5.3.0 b557 をフルインストールする必要があります。アップグレードファイルは使用できません。
Hog PC は、msi インストーラーを実行することで v5.3.0 b557 へアップグレードすることができます。
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。



注：英語版以外の Windows オペレーティングシステムで Hog PC を実行すると、場合によっては DLL エラーが発生することがあります。その場合は、Hog PC をアンインストールしてから再インストールしてください。再インストール後も問題が解決しない場合は、サポートまでお問い合わせください。

インストール手順については、18 ページの「リソース」をご覧ください。

ダウングレード方法



注：コンソールで v5.3.0 から以前のリリース版ソフトウェアバージョンへ**ダウングレード**する場合、リリース版バージョンのフルインストールを実行する前に、専用の再フォーマットツールを使用する必用があります。以下の手順を確認してください。

Hog PC のダウングレード

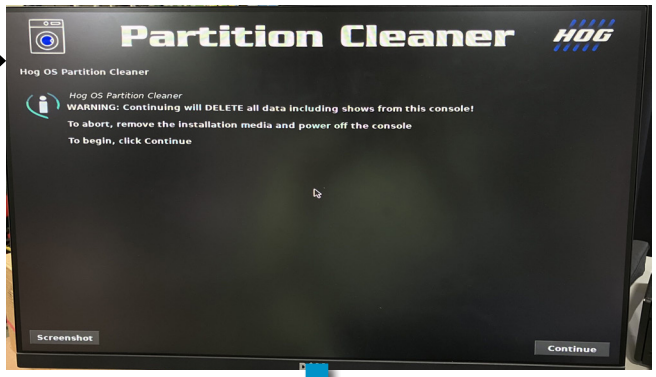
Hog PC を v5.3.0 から以前のリリースバージョンへダウングレードする場合、最初に v5.3.0 をアンインストールしてください。

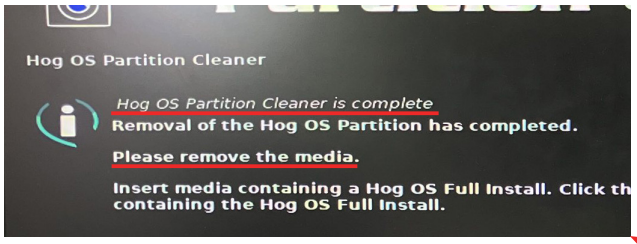
Hog Partition Cleaner Tool（Hog パーティションクリーナーツール）の使用方法

Hog OS v5.3.0 は、コンソール上で新しいハードディスクパーティショニングの構造を採用しており、以前の Hog OS リリース版と互換性がありません。そのため、オペレーターが v5.3.0 から以前のソフトウェアのリリース版バージョンへダウングレードしたい場合は、以下の作業をする必用があります：

1. 以下サイトから Hog Partition Cleaner の ISO ファイルをダウンロードします。
   https://www.etcconnect.com/Hog/Documentation/
2. Balena Etcher を使用して上記 ISO ファイルを使用した起動可能な USB フラッシュドライブ（USB メモリ）を作成します。（フルリストア USB フラッシュドライブの作成方法と同じ）
3. コンソールの電源を切ります。
4. 2 で作成した USB フラッシュドライブをコンソールへ接続します。
5. コンソールの電源を入れます。HPU の場合は途中でキーボードの B を押します。(次ページへ続く）

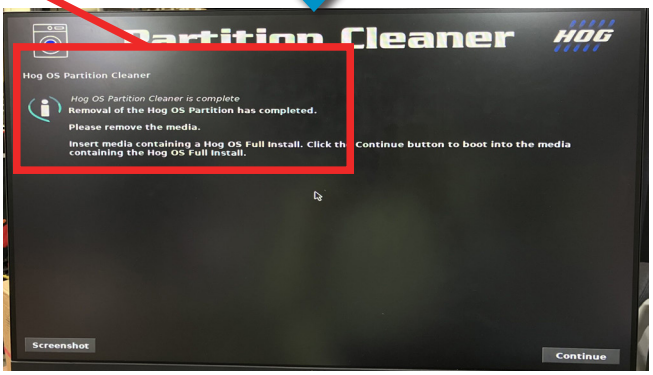
6. 画面上のプロンプトに従い **Enter** キーを押して作業を完了させます。（数秒で完了します）





数秒後

7. USB フラッシュドライブをコンソールから外します。
8. コンソールの電源を切ります。
9. Hog OS v5.2.0 またはそれ以前が入ったフルインストール用 USB フラッシュドライブをコンソールに接続します。
10. コンソールの電源を入れて Hog OS のフルインストールを実行します。



フィクスチャーライブラリー

Hog OS v5.3.0 b577 にはフィクスチャーライブラリー v5.0.815 が同梱されています。
ETC Fixture Library Hub から入手可能な v5 フィクスチャーライブラリーは、Hog OS v5.3.0 b577 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 v5.3.0 b577 と互換性が**ありません**。

ファームウェア

Tour Hog、Stage Hog、Flex Hog、および Gig Hog のフロントパネルにあるプログラマーセクション（基板）は、Hog OS v5.3.0 との互換性を確保するため、ファームウェア v1.0.1.27 にアップグレードする必要があります。古いファームウェアのままコンソールを動作させると、コンソールのエンコーダホイールの応答性が低下する可能性があります。
Hog OS v5.3.0 ユーザーマニュアルのセクション 30.7 に記載された手順に従って、プログラマーパネルのファームウェアを更新してください。Hog Online eManual および Hog v5.3.0 ユーザーマニュアルは、ETC のウェブサイト etcconnect.com/Hog/Documentation/ から入手できます。

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、マニュアルのセクション 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、マニュアルのセクション 30 に記載されています。
Hog オンライン e マニュアルと Hog ユーザーマニュアルは ETC ウェブサイトから入手できます。
https://www.etcconnect.com/Hog/Documentation/
追加のサポートリソースは当社のサポートウェブサイトから入手できます。
https://support.etcconnect.com/HES

リリース履歴

v5.2.1

有効日：2025-08-31

- HPU+ に対応

v5.2.0

有効日：2025-04-30

- Change Type の改良
- ダッシュボードの応答性
- ホイールセットのポップアップメニュー
- 出力の処理能力
- 追加された U キーのコマンド

v5.1.0

有効日：2026-03-19

- エンコーダー用次世代ダイレクト入力
- Arm プロセッサーで Gig Hog と Tour Wing の使用
- プレイバックダッシュボード用の UI が以下の通りアップデート
- ダッシュボードのスリープ
- プレイバックダッシュボード：リリースタイムとプライオリティ調整の簡素化
- Virtual Fader 設定の削除
- Stage Hog と Tour Hog 用デフォルトツールバーレイアウトの更新
- 追加の U キー
- 追加された U キーのコマンド
- Tour Wing に対応

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