



# Sound xR Image on DME OSC仕様書

**Version 1.0.0**

この仕様書はDMEファームウェア V3.00以降に対応しています。

OSC(Open Sound Control)とはネットワーク経由で電子楽器 / 音響機器などの制御情報を伝送するプロトコルです。このプロトコルを利用して、DMEをリモートコントロールすることができます。本書ではこのプロトコルを用いてリモートコントロールするための接続と設定方法、そして必要なパラメーター情報について述べております。

## 目次

<b>0. 改訂履歴</b> .....	<b>2</b>
<b>1. 設定</b> .....	<b>3</b>
1.1. 接続方法.....	3
1.2. DMEの設定 .....	3
1.3. リモートコントローラーの設定 .....	3
1.4. コマンド例.....	4
1.4.1. OSCアドレスの書式例 .....	4
1.4.2. OSCアドレス設定例 .....	5
<b>2. パラメーター一覧</b> .....	<b>6</b>
2.1. パラメーターリスト.....	6
2.2. パラメーター値詳細 .....	11
<b>3. ADM-OSC</b> .....	<b>14</b>
3.1. ADM-OSCとは.....	14
3.2. リモートコントローラーの設定 .....	14
3.3. 対応するADM-OSCメッセージ .....	14

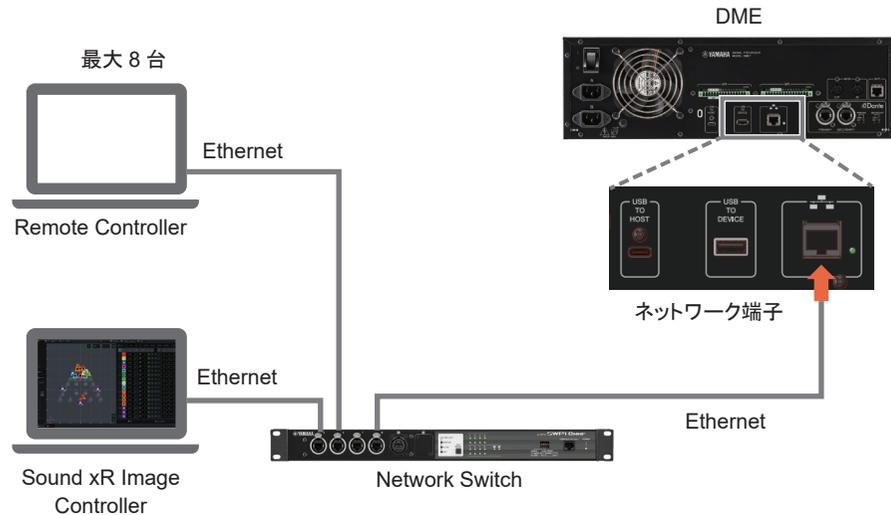
## 0. 改訂履歴

バージョン	変更日	項目	説明
V1.0.0	2026/2/17	-	初版

# 1. 設定

## 1.1. 接続方法

以下のように各機器のネットワーク端子を接続します。制御対象機器は IP アドレスで指定します。DME には、最大 8 台のリモートコントローラーが接続できます。



## 1.2. DME の設定

### IP アドレスの設定 :

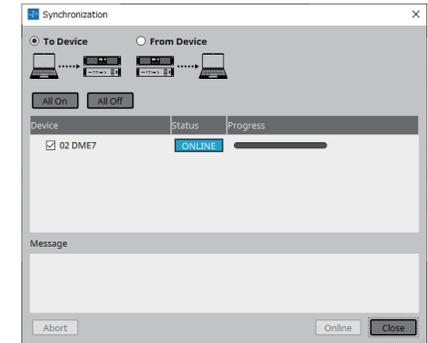
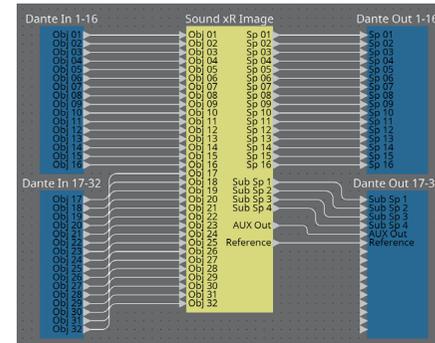
DME 本体パネルで MENU/HOME ボタン > Settings > IP Settings > DME Control Port と進み、Network Mode、IP アドレス、サブネットマスクを設定します。

※ ProVisionaire Design から設定することも可能です。



## Sound xR Image コンポーネントの設定

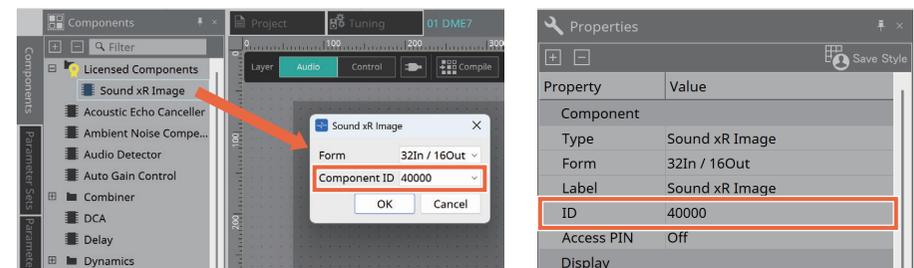
DME 内で Sound xR Image コンポーネントを含むオーディオ設定を作成し、その設定を同期・保存することで、DME 上の Sound xR Image パラメータを操作できます。詳細は ProVisionaire Design の取扱説明書をご覧ください。



## 1.3. リモートコントローラーの設定

DME 内の Sound xR Image コンポーネントは、Ethernet( ネットワーク端子 ) 経由で外部機器から制御できます。それぞれの接続において、リモートコントローラー側の設定は以下のとおりです。  
IP Address: DME Control Port の IP アドレスを指定  
IP Port No.: UDP 50528

制御対象の Sound xR Image コンポーネントの Component ID は、OSC アドレスで指定する必要があります。Component ID は、ProVisionaire Design で Sound xR Image コンポーネントをドラッグ&ドロップ、または Properties で確認または変更できます。

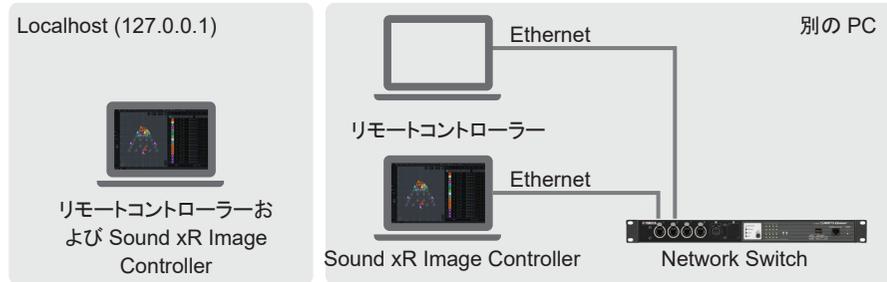


Sound xR Image Controller を使用することで、DME がなくても動作を確認できます。各接続におけるリモートコントローラー側の設定は以下のとおりです。

IP Address: Localhost (127.0.0.1)、または Sound xR Image Controller が起動している別の PC の IP アドレス

IP Port No.: UDP 50528

Component ID: 0



## 1.4. コマンド例

OSC Controller で設定するコマンド例です。ここでは type tag を必要としないアプリケーション QLab のコマンド例を記載します。アプリケーションによって type tag が必要になりますので、使用するアプリケーションの設定方法をご確認ください。

### 1.4.1. OSC アドレスの書式例

OSC アドレス書式例：

/yosc:req/<Action>/PROC:Component/<Component ID>/<Parameter ID>/<X>/<Y> <value>

書式	コマンド	備考
/yosc:req	/yosc:req	「yosc:req」はヤマハの識別子です。
Action	/set	
Address	/PROC:Component	Sound xR Image - DME 専用のアドレス
Component ID	/ComponentID	DME 内の Sound xR Image コンポーネントの Component ID (i.e 40000)
Parameter ID	/parameter1/parameter2/parameter3	
X インデックス	/X	X インデックス
引数	value (integer、float または string)	value は、アドレスやその他の value とは必ずスペースで区切ってください。

シーンの保存、リコールなどの OSC アドレス書式：

/yosc:req/<Action> PROC:Component/<Component ID>/<Parameter ID> <X> <Y> <value>

書式	コマンド	備考
/yosc:req	/yosc:req	「yosc:req」はヤマハの識別子です。
Action	/event	
Address	PROC:Component	Sound xR Image - DME 専用のアドレス
Component ID	/ComponentID	DME 内の Sound xR Image コンポーネントの Component ID (i.e 40000)
X インデックス	/X	X インデックス
Y インデックス	/Y	Y インデックス
Parameter ID	/parameter1/parameter2/parameter3	
引数	value (string)	value は、アドレスやその他の value とは必ずスペースで区切ってください。

### 1.4.2. OSC アドレス設定例

DME 内の Sound xR Image の Component ID が 40000 であると仮定します。

#### Object Fader On

オブジェクト 1 のフェーダーをオンに設定する。

OSC コマンド : /yosc:req/set/PROC:Component/40000/OBA/Object/Fader/On/1 1

#### Object Type

オブジェクト 2 のオブジェクトタイプを「Static」に変更する。

OSC コマンド : /yosc:req/set/PROC:Component/40000/OBA/Label/Type/2 "Static"

#### Object Physical Position

オブジェクト 3 の物理座標をメートル単位で (x, y, z) = (-3.5, 4.0, 1.2) に設定する。

OSC コマンド : /yosc:req/set/PROC:Component/40000/OBA/Object/PhysicalPosition/3 -3.5 4.0 1.2

#### Object Logical Position

オブジェクト 4 の論理座標を標準化スケールで (x, y, z) = (0.5, 1.0, 0.5) に設定する。

OSC コマンド : /yosc:req/set/PROC:Component/40000/OBA/Object/LogicalPosition/4 0.5 1.0 0.5

#### Main Fader Level

メインフェーダーレベルを -10 dB に設定する。

OSC コマンド : /yosc:req/set/PROC:Component/40000/OBA/MainFader/Level -1000

#### 3D Reverb Main Fader Level

3D Reverb のメインフェーダーレベルを +2.3 dB に設定する。

OSC コマンド : /yosc:req/set/PROC:Component/40000/3DRev/MainFader/Level 230

#### Store New Scene or Update Existing Scene

シーン番号 1.00 を「New Scene 1.00」という名前で新しいシーンとして保存し、コメント欄に「Default Settings」と追加する。

OSC コマンド : /yosc:req/event PROC:Component/40000/Command/Scene/Store "1.00" "New Scene 1.00" "Default Settings"

#### Recall Scene

シーン番号「2.00」のシーンをリコールする。

OSC コマンド : /yosc:req/event PROC:Component/40000/Command/Scene/Recall "2.00"

#### AUX Out Fader Level

AUX Out のメインフェーダーレベルを 3.5 dB に設定する。

OSC コマンド : /yosc:req/set/PROC:Component/40000/AuxOut/Fader/Level 350

#### Oscillator Level

オシレーターレベル -30.0 dB に設定する。

OSC コマンド : /yosc:req/set/PROC:Component/40000/Oscillator/Level -3000

#### Oscillator Assignment to Speakers

Oscillator Send On を Speaker 5 に設定する。

OSC コマンド : /yosc:req/set/PROC:Component/40000/Oscillator/SendAssign/ToSpeaker/5 1

## 2. パラメーター一覧

### 2.1. パラメーターリスト

#### Control Object-Based Audio (OBA) Renderer

書式 : /yosc:req/<Action>/PROC:Component/<Component ID>/<Parameter ID>/<X> <value>

Category	Parameter Description	<Action>	<Parameter ID>	<X>	X name	<Y>	Y name	value name	value type	<value>		value		Comment
										min	max	scaling	unit	
Control	Object Icon	set	OBA/Label/Icon/<X>	1-128	Object ID	-	-		string			-	-	See "アイコン".
Control	Object Icon Color	set	OBA/Label/Color/<X>	1-128	Object ID	-	-		string			-	-	See "Color".
Control	Object Name	set	OBA/Label/Name/<X>	1-128	Object ID	-	-		string			-	-	
Control	Fader Level	set	OBA/Object/Fader/Level/<X>	1-128	Object ID	-	-		int	-13801	1000	100	dB	
Control	Fader On	set	OBA/Object/Fader/On/<X>	1-128	Object ID	-	-		int	0	1	-	-	0: Off, 1: On
Control	Solo On	set	OBA/Solo/On/<X>	1-128	Object ID	-	-		int	0	1	-	-	0: Off, 1: On
Control	Object Visible	set	OBA/Object/Visible/<X>	1-128	Object ID	-	-		int	0	1	-	-	0: Invisible, 1: Visible
Control	Zone	set	OBA/Object/Zone/<X>	1-128	Object ID	-	-		int	1	32	-	-	
Control	Object Physical Position	set	OBA/Object/PhysicalPosition/<X>	1-128	Object ID	-	-		float x3	-500.0	500.0	-	m	
Control	Object Logical Position	set	OBA/Object/LogicalPosition/<X>	1-128	Object ID	-	-		float x3	0.0	1.0	-	-	
Control	Type	set	OBA/Label/Type/<X>	1-128	Object ID	-	-		string	-	8	-	-	See "Type".
Control	Object Width	set	OBA/Object/SizeH/<X>	1-128	Object ID	-	-		int	0	10000	1	cm	
Control	Object Height	set	OBA/Object/SizeV/<X>	1-128	Object ID	-	-		int	0	10000	1	cm	
Control	AUX Send On	set	OBA/Object/AuxSend/On/<X>	1-128	Object ID	-	-		int	0	1	-	-	0: Off, 1: On
Control	AUX Send Level	set	OBA/Object/AuxSend/Level/<X>	1-128	Object ID	-	-		int	-13801	1000	100	dB	
Control	Reverb Send On	set	OBA/Object/RevSend/On/<X>	1-128	Object ID	-	-		int	0	1	-	-	0: Off, 1: On
Control	Reverb Send Level	set	OBA/Object/RevSend/Level/<X>	1-128	Object ID	-	-		int	-13801	1000	100	dB	
Control	Sub Send On	set	OBA/Object/SubSend/On/<X>	1-128	Object ID	-	-		int	0	1	-	-	0: Off, 1: On
Control	Sub Send Level	set	OBA/Object/SubSend/Level/<X>	1-128	Object ID	-	-		int	-13801	1000	100	dB	
Control	X-Y Mode On	set	OBA/Object/XYmode/<X>	1-128	Object ID	-	-		int	0	1	-	-	0: Off, 1: On
Control	Precision	set	OBA/Object/Precision	-	-	-	-		String		16	-	-	See "Precision"
Control	Distance Attenuation	set	OBA/Object/DistanceAttenuation	-	-	-	-		int	-6	0	1	dB	
Control	OBA Mute	set	OBA/MainFader/On	-	-	-	-		int	0	1	-	-	0: Mute On, 1: Mute Off
Control	Main Fader Level	set	OBA/MainFader/Level	-	-	-	-		int	-13801	1000	100	dB	

## Scene

書式 : /yosc:req/&lt;Action&gt; PROC:Component/&lt;Component ID&gt;/&lt;Parameter ID&gt; &lt;X&gt; &lt;Y&gt; &lt;value&gt;

Category	Parameter Description	<Action>	<Parameter ID>	<X>	X name	<Y>	Y name	value name	value type	<value>		value		Comment
										min	max	scaling	unit	
Scene	Store New or Update Scene	event	Command/Scene/Store <X> <Y>		Scene #		Name	Comment	String x3			-	-	
Scene	Update Scene Undo	event	Command/Scene/UpdateUndo	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	
Scene	Recall Scene	event	Command/Scene/Recall	-	-	-	-	Scene #	String	-	-	-	-	
Scene	Recall Scene Undo	event	Command/Scene/RecallUndo	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	

## 3D Reverb

書式 : /yosc:req/&lt;Action&gt;/PROC:Component/&lt;Component ID&gt;/&lt;Parameter ID&gt;/&lt;X&gt;/&lt;Y&gt; &lt;value&gt;

Category	Parameter Description	<Action>	<Parameter ID>	<X>	X name	<Y>	Y name	value name	value type	<value>		value		Comment
										min	max	scaling	unit	
3D Reverb	Reverb Pattern	set	3DRev/Pattern	-	-	-	-		String		64	-	-	See "Reverb Pattern".
3D Reverb	Reverb Center	set	3DRev/Center	-	-	-	-		int x3	-50000	50000	1	cm	
3D Reverb	Room Size	set	3DRev/RoomSize	-	-	-	-		int	2	20	10	-	
3D Reverb	PreDelay	set	3DRev/PreDelay	-	-	-	-		int	0	1000000	1000	ms	
3D Reverb	Fade-In Time	set	3DRev/FadeInTime	-	-	-	-		int	0	500000	1000	ms	
3D Reverb	Fade-In Time Auto On/Off	set	3DRev/FadeInTimeAuto	-	-	-	-		int	0	1	-	-	0: Off, 1: On
3D Reverb	Decay	set	3DRev/Decay	-	-	-	-		int	10	100	-	-	
3D Reverb	ER Level	set	3DRev/ERGain	-	-	-	-		int	-13801	1000	100	dB	
3D Reverb	REV Level	set	3DRev/RevGain	-	-	-	-		int	-13801	1000	100	dB	
3D Reverb	Gain Weighting	set	3DRev/GainWeight/<X>	1-3	X/Y/Z	-	-		int	-100	100	100	-	
3D Reverb	Delay Weighting	set	3DRev/DelayWeight/<X>	1-3	X/Y/Z	-	-		int	-100	100	100	-	
3D Reverb	Gain Shaping	set	3DRev/GainShape	-	-	-	-		int	0	100	100	-	
3D Reverb	Delay Shaping	set	3DRev/DelayShape	-	-	-	-		int	0	100	100	-	
3D Reverb	PEQ A/B Select	set	3DRev/PEQ/Select/<X>	1	-	-	-		int	0	1	-	-	0: A, 1: B
3D Reverb	PEQ A On/Off	set	3DRev/PEQ1/On/<X>	1	-	-	-		int	0	1	-	-	0: Off, 1: On
3D Reverb	PEQ B On/Off	set	3DRev/PEQ2/On/<X>	1	-	-	-		int	0	1	-	-	0: Off, 1: On
3D Reverb	PEQ A Attenuation	set	3DRev/PEQ1/ATT/<X>	1	-	-	-		int	-9600	1000	100	dB	
3D Reverb	PEQ B Attenuation	set	3DRev/PEQ2/ATT/<X>	1	-	-	-		int	-9600	1000	100	dB	
3D Reverb	PEQ A Type	set	3DRev/PEQ1/Type/<X>/<Y>	1	-	1-8	Band #		string		16	-	-	See "PEQ Type".
3D Reverb	PEQ B Type	set	3DRev/PEQ2/Type/<X>/<Y>	1	-	1-8	Band #		string		16	-	-	See "PEQ Type".
3D Reverb	PEQ A Q	set	3DRev/PEQ1/Q/<X>/<Y>	1	-	1-8	Band #		int	10	6300	100	-	
3D Reverb	PEQ B Q	set	3DRev/PEQ2/Q/<X>/<Y>	1	-	1-8	Band #		int	10	6300	100	-	
3D Reverb	PEQ A Frequency	set	3DRev/PEQ1/Freq/<X>/<Y>	1	-	1-8	Band #		int	200	200000	10	Hz	
3D Reverb	PEQ B Frequency	set	3DRev/PEQ2/Freq/<X>/<Y>	1	-	1-8	Band #		int	200	200000	10	Hz	
3D Reverb	PEQ A Gain	set	3DRev/PEQ1/Gain/<X>/<Y>	1	-	1-8	Band #		int	-1800	1800	100	dB	
3D Reverb	PEQ B Gain	set	3DRev/PEQ2/Gain/<X>/<Y>	1	-	1-8	Band #		int	-1800	1800	100	dB	

Category	Parameter Description	<Action>	<Parameter ID>	<X>	X name	<Y>	Y name	value name	value type	<value>		value		Comment
										min	max	scaling	unit	
3D Reverb	PEQ A Bypass On/Off	set	3DRev/PEQ1/Bypass/<X>/<Y>	1	-	1-8	Band #		int	0	1	-	-	0: Bypass Off, 1: Bypass On
3D Reverb	PEQ B Bypass On/Off	set	3DRev/PEQ2/Bypass/<X>/<Y>	1	-	1-8	Band #		int	0	1	-	-	0: Bypass Off, 1: Bypass On
3D Reverb	Zone	set	3DRev/Zone	-	-	-	-	Zone #	int	1	32	-	-	
3D Reverb	SubSend On/Off	set	3DRev/SubSend/On	-	-	-	-		int	0	1	-	-	Off, 1: On
3D Reverb	SubSend Level	set	3DRev/SubSend/Level	-	-	-	-		int	-13801	1000	100	dB	
3D Reverb	3D Reverb On/Off	set	3DRev/MainFader/On	-	-	-	-		int	0	1	-	-	Off, 1: On
3D Reverb	3D Reverb Main Fader Level	set	3DRev/MainFader/Level	-	-	-	-		int	-13801	1000	100	dB	

## Speakers

OSC address: /yosc:req/<Action>/PROC:Component/<Component ID>/<Parameter ID/<X>/<Y> <value>

Category	Parameter Description	<Action>	<Parameter ID>	<X>	X name	<Y>	Y name	value name	value type	<value>		value		Comment
										min	max	scaling	unit	
Speakers	Name	set	SpeakerOut/Label/Name/<X>	1-64	Speaker #	-	-		string			-	-	
Speakers	PEQ A/B Select	set	SpeakerOut/PEQ/Select/<X>	1	-	-	-		int	0	1	-	-	0: A, 1: B
Speakers	PEQ A On/Off	set	SpeakerOut/PEQ1/On/<X>	1	-	-	-		int	0	1	-	-	0: Off, 1: On
Speakers	PEQ B On/Off	set	SpeakerOut/PEQ2/On/<X>	1	-	-	-		int	0	1	-	-	0: Off, 1: On
Speakers	PEQ A Attenuation	set	SpeakerOut/PEQ1/ATT/<X>	1	-	-	-		int	-9600	1000	100	dB	
Speakers	PEQ B Attenuation	set	SpeakerOut/PEQ2/ATT/<X>	1	-	-	-		int	-9600	1000	100	dB	
Speakers	PEQ A Type	set	SpeakerOut/PEQ1/Type/<X>/<Y>	1	-	1-8	Band #		string		16	-	-	See "PEQ Type".
Speakers	PEQ B Type	set	SpeakerOut/PEQ2/Type/<X>/<Y>	1	-	1-8	Band #		string		16	-	-	See "PEQ Type".
Speakers	PEQ A Q	set	SpeakerOut/PEQ1/Q/<X>/<Y>	1	-	1-8	Band #		int	10	6300	100	-	
Speakers	PEQ B Q	set	SpeakerOut/PEQ2/Q/<X>/<Y>	1	-	1-8	Band #		int	10	6300	100	-	
Speakers	PEQ A Frequency	set	SpeakerOut/PEQ1/Freq/<X>/<Y>	1	-	1-8	Band #		int	200	200000	10	Hz	
Speakers	PEQ B Frequency	set	SpeakerOut/PEQ2/Freq/<X>/<Y>	1	-	1-8	Band #		int	200	200000	10	Hz	
Speakers	PEQ A Gain	set	SpeakerOut/PEQ1/Gain/<X>/<Y>	1	-	1-8	Band #		int	-1800	1800	100	dB	
Speakers	PEQ B Gain	set	SpeakerOut/PEQ2/Gain/<X>/<Y>	1	-	1-8	Band #		int	-1800	1800	100	dB	
Speakers	PEQ A Bypass On/Off	set	SpeakerOut/PEQ1/Bypass/<X>/<Y>	1	-	1-8	Band #		int	0	1	-	-	0: Bypass Off, 1: On
Speakers	PEQ B Bypass On/Off	set	SpeakerOut/PEQ2/Bypass/<X>/<Y>	1	-	1-8	Band #		int	0	1	-	-	0: Bypass Off, 1: On
Speakers	Delay On	set	SpeakerOut/Delay/On/<X>	1-64	Speaker #	-	-		int	0	1	-	-	0: Off, 1: On
Speakers	Delay Time	set	SpeakerOut/Delay/Time/<X>	1-64	Speaker #	-	-		int	0	250000	1000	ms	
Speakers	Channel Visible	set	SpeakerOut/Channel/Visible/<X>	1-64	Speaker #	-	-		int	0	1	-	-	0: Invisible, 1: Visible
Speakers	Fader Level	set	SpeakerOut/Fader/Level/<X>	1-64	Speaker #	-	-		int	-13801	1000	100	dB	
Speakers	Fader On	set	SpeakerOut/Fader/On/<X>	1-64	Speaker #	-	-		int	0	1	-	-	0: Off, 1: On

## SubSpeakers

OSC address: /yosc:req/&lt;Action&gt;/PROC:Component/&lt;Component ID&gt;/&lt;Parameter ID&gt;/&lt;X&gt;/&lt;Y&gt; &lt;value&gt;

Category	Parameter Description	<Action>	<Parameter ID>	<X>	X name	<Y>	Y name	value name	value type	<value>		value		Comment
										min	max	scaling	unit	
SubSpeakers	Name	set	SubwooferOut/Label/Name/<X>	1-16	Sub SP #	-	-		string			-	-	
SubSpeakers	PEQ A/B Select	set	SubwooferOut/PEQ/Select/<X>	1	-	-	-		int	0	1	-	-	0: A, 1: B
SubSpeakers	PEQ A On/Off	set	SubwooferOut/PEQ1/On/<X>	1	-	-	-		int	0	1	-	-	0: Off, 1: On
SubSpeakers	PEQ B On/Off	set	SubwooferOut/PEQ2/On/<X>	1	-	-	-		int	0	1	-	-	0: Off, 1: On
SubSpeakers	PEQ A Attenuation	set	SubwooferOut/PEQ1/ATT/<X>	1	-	-	-		int	-9600	1000	100	dB	
SubSpeakers	PEQ B Attenuation	set	SubwooferOut/PEQ2/ATT/<X>	1	-	-	-		int	-9600	1000	100	dB	
SubSpeakers	PEQ A Type	set	SubwooferOut/PEQ1/Type/<X>/<Y>	1	-	1-8	Band #		string		16	-	-	See "PEQ Type".
SubSpeakers	PEQ B Type	set	SubwooferOut/PEQ2/Type/<X>/<Y>	1	-	1-8	Band #		string		16	-	-	See "PEQ Type".
SubSpeakers	PEQ A Q	set	SubwooferOut/PEQ1/Q/<X>/<Y>	1	-	1-8	Band #		int	10	6300	100	-	
SubSpeakers	PEQ B Q	set	SubwooferOut/PEQ2/Q/<X>/<Y>	1	-	1-8	Band #		int	10	6300	100	-	
SubSpeakers	PEQ A Frequency	set	SubwooferOut/PEQ1/Freq/<X>/<Y>	1	-	1-8	Band #		int	200	200000	10	Hz	
SubSpeakers	PEQ B Frequency	set	SubwooferOut/PEQ2/Freq/<X>/<Y>	1	-	1-8	Band #		int	200	200000	10	Hz	
SubSpeakers	PEQ A Gain	set	SubwooferOut/PEQ1/Gain/<X>/<Y>	1	-	1-8	Band #		int	-1800	1800	100	dB	
SubSpeakers	PEQ B Gain	set	SubwooferOut/PEQ2/Gain/<X>/<Y>	1	-	1-8	Band #		int	-1800	1800	100	dB	
SubSpeakers	PEQ A Bypass On/Off	set	SubwooferOut/PEQ1/Bypass/<X>/<Y>	1	-	1-8	Band #		int	0	1	-	-	0: Bypass Off, 1: On
SubSpeakers	PEQ B Bypass On/Off	set	SubwooferOut/PEQ2/Bypass/<X>/<Y>	1	-	1-8	Band #		int	0	1	-	-	0: Bypass Off, 1: On
SubSpeakers	Delay On	set	SubwooferOut/Delay/On/<X>	1-16	Sub SP #	-	-		int	0	1	-	-	0: Off, 1: On
SubSpeakers	Delay Time	set	SubwooferOut/Delay/Time/<X>	1-16	Sub SP #	-	-		int	0	250000	1000	ms	
SubSpeakers	Channel Visible	set	SubwooferOut/Channel/Visible/<X>	1-16	Sub SP #	-	-		int	0	1	-	-	0: Invisible, 1: Visible
SubSpeakers	Fader Level	set	SubwooferOut/Fader/Level/<X>	1-16	Sub SP #	-	-		int	-13801	1000	100	dB	
SubSpeakers	Fader On	set	SubwooferOut/Fader/On/<X>	1-16	Sub SP #	-	-		int	0	1	-	-	0: Off, 1: On

## AUX Out

書式: /yosc:req/&lt;Action&gt;/PROC:Component/&lt;Component ID&gt;/&lt;Parameter ID&gt; &lt;value&gt;

Category	Parameter Description	<Action>	<Parameter ID>	<X>	X name	<Y>	Y name	value name	value type	<value>		value		Comment
										min	max	scaling	unit	
AUX Out	Source Select	set	AuxOut/Source	-	-	-	-		int	0	1	-	-	0: Pre, 1: Post
AUX Out	HPF On/Off	set	AuxOut/HPF/On	-	-	-	-		int	0	1	-	-	0: Off, 1: On
AUX Out	HPF Frequency	set	AuxOut/HPF/Freq	-	-	-	-		int	200	200000	10	Hz	
AUX Out	HPF Type	set	AuxOut/HPF/Type	-	-	-	-		int	0	14	-	-	See "LPF/HPF Type".
AUX Out	LPF On/Off	set	AuxOut/LPF/On	-	-	-	-		int	0	1	-	-	
AUX Out	LPF Frequency	set	AuxOut/LPF/Freq	-	-	-	-		int	200	200000	10	Hz	
AUX Out	LPF Type	set	AuxOut/LPF/Type	-	-	-	-		int	0	14	-	-	See "LPF/HPF Type".
AUX Out	AUX Out On/Off	set	AuxOut/Fader/On	-	-	-	-		int	0	1	-	-	0: Off, 1: On
AUX Out	AUX Out Level	set	AuxOut/Fader/Level	-	-	-	-		int	-13801	1000	100	dB	

## Oscillator

書式 : /yosc:req/&lt;Action&gt;/PROC:Component/&lt;Component ID&gt;/&lt;Parameter ID/&lt;X&gt; &lt;value&gt;

Category	Parameter Description	<Action>	<Parameter ID>	<X>	X name	<Y>	Y name	value name	value type	<value>		value		Comment
										min	max	scaling	unit	
Oscillator	Oscillator Level	set	Oscillator/Level	-	-	-	-		int	-9600	0	100	dB	
Oscillator	Oscillator On	set	Oscillator/On	-	-	-	-		int	0	1	-	-	0: Off, 1: On
Oscillator	Send Assign to Speakers	set	Oscillator/SendAssign/ToSpeaker/<X>	1- 64	Speaker #	-	-		int	0	1	-	-	0: Off, 1: On
Oscillator	Send Assign to SubSpeakers	set	Oscillator/SendAssign/ToSubwoofer/<X>	1-16	Sub SP #	-	-		int	0	1	-	-	0: Off, 1: On
Oscillator	Send Assignment to AUX Out	set	Oscillator/SendAssign/ToAuxOut	-	-	-	-		int	0	1	-	-	0: Off, 1: On

## 2.2. パラメーター値詳細

## アイコン

Icon	Value
	"Kick"
	"Snare"
	"Hi-Hat"
	"TomTom"
	"FloorTom"
	"Cymbal"
	"Drumkit"
	"Perc."
	"Mallets"
	"A. Bass"
	"E. Bass"

Icon	Value
	"BassAmp"
	"A. Guitar"
	"E. Guitar"
	"GuitarAmp"
	"Trumpet"
	"Trombone"
	"Saxophone"
	"Flute"
	"Strings"
	"Piano"
	"Organ"
	"Keyboard"

Icon	Value
	"Male"
	"Female"
	"Choir"
	"DynamicMic"
	"CondenserMic"
	"InstMic"
	"WirelessMic"
	"Headset"
	"SpeechMic"
	"DirectBox"
	"Foh"
	"Speaker"

Icon	Value
	"SubWoofer"
	"Wedge"
	"In-Ear"
	"Monitor"
	"Effect"
	"Processor"
	"Media1"
	"Media2"
	"Media3"
	"Video"
	"Mixer"
	"PC"

Icon	Value
	"Audience"
	"ArrowLeft"
	"ArrowRight"
	"Exclamation"
	"Smile"
	"Money"
	"Star1"
	"Star2"
	"Blank"

## Color

Icon	Value
	"Blue"
	"Orange"
	"Yellow"
	"Purple"
	"Cyan"
	"Magenta"
	"Red"
	"Green"
	"LtGreen"
	"White"
	"Off"

## Type

Type	Value
Manual	"Manual"
Static	"Static"
External	"External"

## Precision

Parameter	Value
	"High"
	"SlightlyHigh"
	"Moderate"
	"SlightlyLow"
	"Low"

## Reverb Pattern

Pattern	Value
	"Recital Hall"
	"Small Concert Hall"
	"Small Symphony Hall"
	"Large Concert Hall"
	"Large Symphony Hall"
	"Cathedral"

## PEQ Type

Type	Value
PEQ	"PEQ"
LShelf 6dB	"L.SHELF 6dB/Oct"
LShelf 12dB	"L.SHELF 12dB/Oct"
HShelf 6dB	"H.SHELF 6dB/Oct"
HShelf 12dB	"H.SHELF 12dB/Oct"
Low Pass	"LPF"
High Pass	"HPF"

## LPF/HPF Type

Type	Value
0	THRU
1	6dB/Oct
2	12dB/Butwrth
3	18dB/Butwrth
4	24dB/Butwrth
5	36dB/Butwrth
6	48dB/Butwrth
7	12dB/Bessel
8	18dB/Bessel
9	24dB/Bessel
10	36dB/Bessel
11	48dB/Bessel
12	12dB/Linkwitz
13	24dB/Linkwitz
14	48dB/Linkwitz

## 3. ADM-OSC

### 3.1. ADM-OSC とは

ADM-OSC は、Open Sound Control 上で Audio Definition Model (ADM) を実装することで、ライブ制作エコシステムにおけるオブジェクトベースオーディオの定位データを標準化することを目的とした業界主導の取り組みです。

### 3.2. リモートコントローラーの設定

ADM-OSC を使用すると、DME 内の Sound xR Image コンポーネントを外部デバイスから Ethernet (ネットワーク端子) 経由で制御できます。

各接続におけるリモートコントローラー側の設定は以下のとおりです。

IP Address: DME Control Port の IP アドレスを指定

IP Port No.: UDP 4002 (双方向通信)

ADM-OSC は、リモートコントローラーが DME と同一ネットワーク上にある場合にのみ操作できます。プロセッサ内に複数の Sound xR Image コンポーネントが存在する場合は、最も小さい Component ID を持つコンポーネントが制御対象となります。

### 3.3. 対応する ADM-OSC メッセージ

#### オブジェクト位置メッセージ

これらのメッセージは /adm/obj/n... の形式をとり、n はオブジェクト番号を示します。

Address	Description	type	Units	Min	Max	Default	
/adm/obj/n	/w	Object width	float	normalized	0.0	1.0	0.0
	/x	left/right object location	float	normalized	-1.0	1.0	0.0
	/y	front/back object location	float	normalized	-1.0	1.0	0.0
	/z	top/bottom object location	float	normalized	-1.0	1.0	0.0
	/xy	2D compact format	float x2	normalized	-1.0	1.0	0.0
	/xyz	3D compact format	float x3	normalized	-1.0	1.0	0.0
	/gain	object gain	float	linear	0.0	1.0	0.0
	/mute	1 means "true" so muted	integer	-	0	1	0
	/name	object nice name	string	-	0	128 char	

#### 環境メッセージ

環境メッセージは、プログラムチェンジやその他のグローバルデータを含むように拡張される可能性があります。現時点では Sound xR Image では対応していません。

#### リスナーメッセージ

リスナーメッセージは、バイノーラルレンダラーによるヘッドトラッキングデータや、6DOF (6 自由度) 環境でのリスナー位置情報に使用される可能性があります。現時点では Sound xR Image では対応していません。

#### 通信タイプ

Address	Description	Communication type
/adm/obj/n/w	Object width	transmit and receive
/adm/obj/n/x	left/right object location	transmit and receive
/adm/obj/n/y	front/back object location	transmit and receive
/adm/obj/n/z	top/bottom object location	transmit and receive
/adm/obj/n/xy	2D compact format	transmit and receive
/adm/obj/n/xyz	3D compact format	transmit and receive
/adm/obj/n/gain	object gain	transmit and receive
/adm/obj/n/mute	1 means "true" so muted	transmit and receive
/adm/obj/n/name	object nice name	transmit and receive