

DME Designer

Version 1.2

取扱説明書

はじめに

DME64N/24Nをお買い求めいただきましてありがとうございます。

DME64N/24N本体およびソフトウェアDME Designerは、設備音響システム構築時のさまざまな条件に対応するオーディオシステムをカスタムメイドできます。ソフトウェアDME Designerで入力から出力までのシステム全体を構築し、そのシステムデータをDME64N/24N本体に転送すれば、DME64N/24Nを単独のプロセッサとして使用できます。

設備音響、サブミキシング、スピーカースystemコントローラー、マトリクス/ルーティング、マルチエフェクト処理など幅広い用途にお使いいただけます。

本書では、以下、「DME」と表記している場合は、DME64N/24Nを示します。

NOTE

本書で表記する「DME」には、「DME32」は含まれません。

NOTE

本書のイラストや本文の表記は英語版を使用しています。お使いのOSによっては表記が異なる場合があります。

ご注意

- このソフトウェアおよび取扱説明書の著作権はすべてヤマハ株式会社が所有します。
- 別冊「インストールガイド」の巻末にソフトウェアの使用許諾が記載されています。ソフトウェアをインストールする前に、必ずこのご使用条件をお読みください。CD-ROMを開封すると、ご使用条件に同意したことになります。
- このソフトウェアおよび取扱説明書の一部または全部を無断で複製、改変することはできません。
- このソフトウェアおよび取扱説明書を運用した結果およびその影響については、一切責任を負いかねますのでご了承ください。
- このソフトウェアのCD-ROMは、オーディオ用ではありません。一般のオーディオ用CDプレーヤーでは絶対に使用しないでください。
- 市販の音楽/サウンドデータは、私的使用のための複製など著作権法上問題にならない場合を除いて、権利者に無断で複製または転用することを禁じられています。ご使用時には、著作権の専門家にご相談されるなどのご配慮をお願いします。
- この取扱説明書に掲載されているイラストや画面は、すべて操作説明のためのものです。したがって、実際の仕様と異なる場合があります。
- アプリケーションのバージョンアップなどに伴うシステムソフトウェアおよび一部の機能や仕様の変更については、別紙または別冊で対応させていただきます。
- 本書に記載されている会社名および製品名は、それぞれ各社の商標または登録商標です。

ソフトウェアDME Designerとは

DME DesignerはDMEを使用したシステムを統括的に構築、コントロールするソフトウェアです。DMEでのオーディオシステムは、ソフトウェアDME Designerを使用し、コンピューターのモニター上でブロック図の形で構築します。入出力やコンポーネントの配置と結線の情報を「**コンフィギュレーション**」と呼びます。

DMEの設定とコンフィギュレーション、各パラメーターのデータをUSBまたはEthernetで接続したDME本体へ転送します。データを転送すれば、DME本体をコンピューターから切り離して単独のプロセッサとして使用できます。また、常時コンピューターと接続してDME Designerからリアルタイムでコントロールできます。

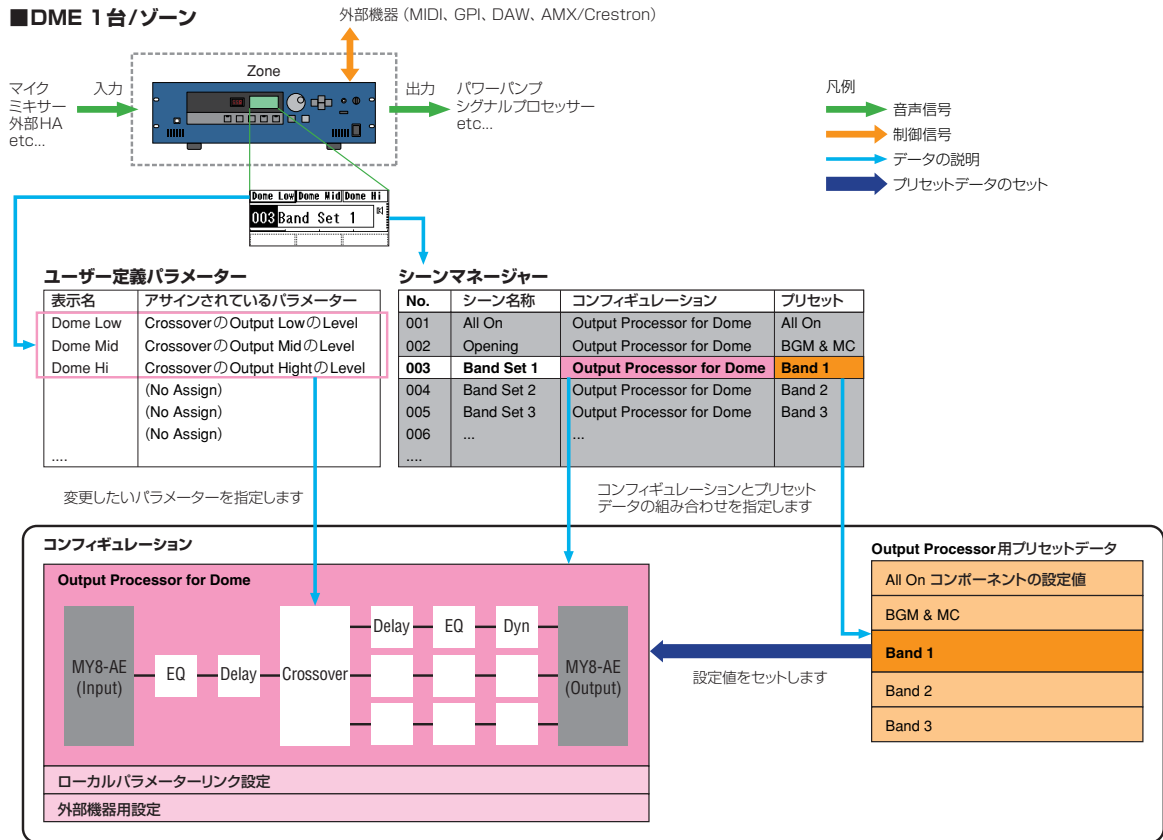
DMEを複数台接続している場合には、ソフトウェアDME Designerで複数台のDMEを含むコンフィギュレーションを構築できます。

Area (エリア)	会場全体を意味するもので、DME Designerで構築するシステムの最上位。エリアの中に最低1つのゾーンを配置します。
Zone (ゾーン)	エリアの中で個別の音響効果を持つ空間のことを指し、DMEの接続状況を作成します。複数のコンフィギュレーションを作成して切り替えることができます。
Configuration (コンフィギュレーション)	ゾーンに含まれるコンポーネントの配置と結線の情報です。
Scene (シーン)	ゾーンに割り当てられているコンフィギュレーションと、コンフィギュレーションに含まれるコンポーネントの設定情報です。
Component (コンポーネント)	コンフィギュレーションに配置するオブジェクト。

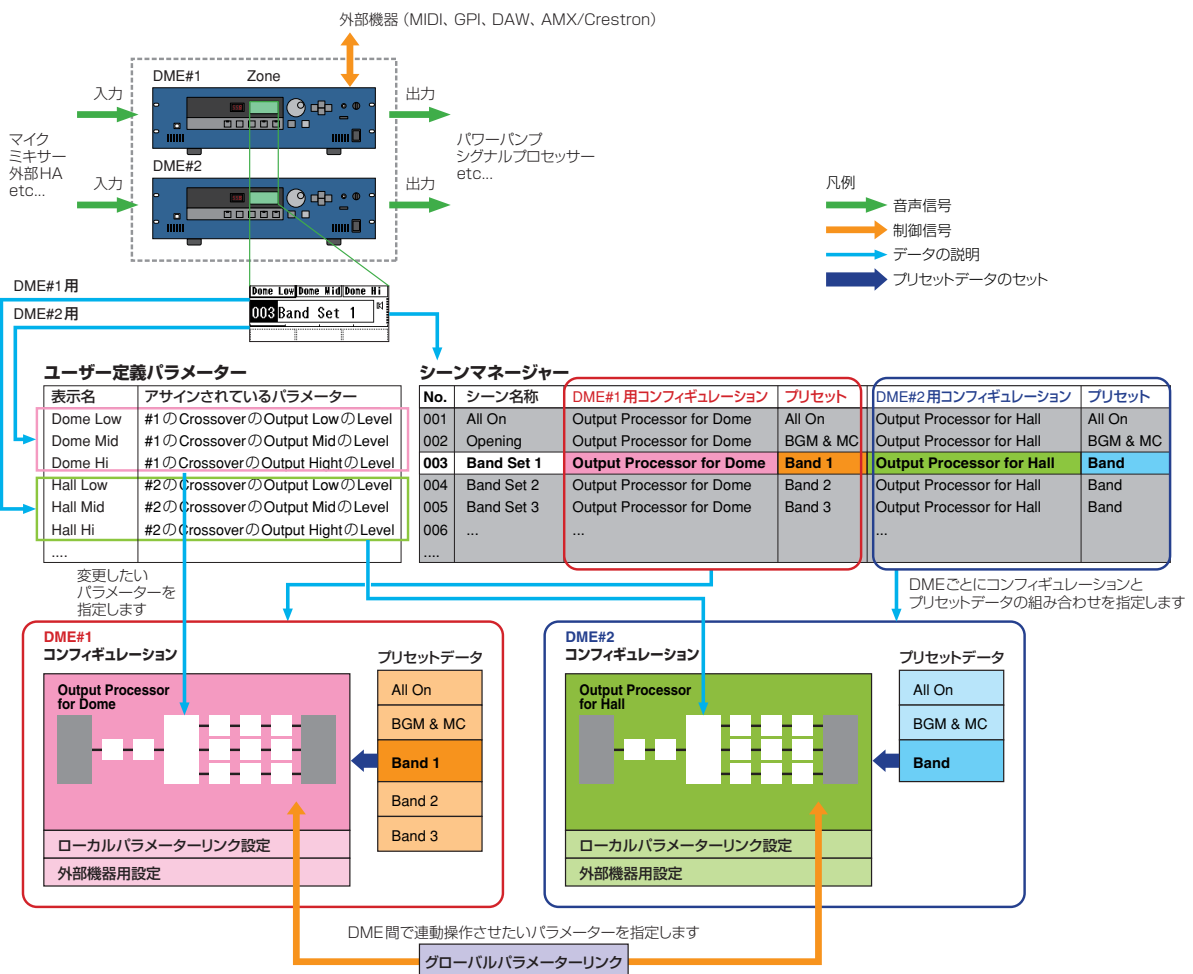
DMEの概念と用語については、「DME64N/24N取扱説明書」をご覧ください。

DME Designerで構築するシステムでは、エリアの中に複数のゾーン、ゾーンは複数のコンフィギュレーションとシーンを含むことができますが、アクティブにして編集できるのは1つのエリア、ゾーン、コンフィギュレーションに限られます。アクティブになっているものを「**カレントゾーン**」「**カレントシーン**」「**カレントコンフィギュレーション**」と呼びます。

■DME 1台/ゾーン



■DME 2台/ゾーン (DSPパワーが1台のDMEで足りないときは、最大16台までDMEを増やすことができます。)



■ゾーン内のDMEで共通のデータ

シーンマネージャー	シーンとは、音声処理の内容を切り替えるための情報です。シーンにはコンフィギュレーションとプリセットデータの組み合わせが指定されています。シーンマネージャーは、シーンを登録および管理する機能です。最大999個のシーンを登録することができ、それぞれのシーンを番号で管理しています。
MIDI Program Change 設定	MIDI信号でシーンを切り替えるために必要な設定です。
ユーザー定義パラメーター設定	本体パネルからコンポーネントのパラメーターを制御するために必要な設定です。最大24個のパラメーターを登録することができます。
グローバルパラメーターリンク設定	複数台のDME間で、同種のパラメーターを連動操作するために必要な設定です。

■個別のDMEごとのデータ

コンフィギュレーション	意図する音声処理を実現するために作成する、音声処理用/音声入出力用/外部機器用コンポーネントの構成とコンポーネント間の結線の情報です。
ローカルパラメーターリンク設定	DME内の同種のパラメーターを連動操作するために必要な設定です。
外部機器用設定	外部機器からコンポーネントのパラメーターを制御するために必要な設定です。使用する機器ごとに個別の設定が必要です。使用できる外部機器は以下の通りです。 <ul style="list-style-type: none"> ・ MIDIコントローラー (MIDI Control Change、Parameter Change) ・ GPIコントローラー ・ DAWコントローラー ・ AMX,Crestronなどのリモートコントローラー
プリセットデータ	コンフィギュレーション内のコンポーネントの設定値です。プリセットデータを切り替えることで、音声処理の内容を切り替えることができます。プリセットに含まれるコンポーネントには以下の3種類があります。 <ul style="list-style-type: none"> ・ GEQ, MatrixMixerなどの音声処理用コンポーネント ・ 内蔵AD/DA(DME24N)、Cascade(DME64N)、MYカード用の入出力用コンポーネント ・ 外部ヘッドアンプ(AD8HR、AD824)用の外部機器用コンポーネント

必要なシステム構成

OS	Windows® XP Professional/XP Home Edition/2000 Professional
CPU	1 GHz 以上のIntel® Pentium®/Celeron® ファミリーのプロセッサ
メモリー	256MB 以上
ハードディスク空容量	300MB 以上
ディスプレイ	1280 x 1024 ドット以上/High Color 16bit 以上
その他	マウス、CD-ROM ドライブ、100Base-TX/10Base-T Ethernet またはUSB 接続環境

V1.0からV1.1への変更点

■メインパネルウィンドウ

- 従来のParameter Link機能に代わって、ゾーン内のすべてのDMEの中でパラメーターをリンクさせるGlobal Link機能と、1台のDMEの中でパラメーターをリンクさせるLocal Link機能になりました。(→72ページ)
- Synchronization機能により、DME DesignerからDME本体にデータを送るだけでなく、DME本体からデータを取り込んで同期できるようになりました。(→74ページ)
- GPI入力の機能に、Scene Increment/Decrement(シーン番号の増減)、Time Adjustment(時刻補正)をアサインできるようになりました。(→78ページ)
- Event Logger機能により、DME本体のイベントを記録し、Event Logウィンドウに表示できるようになりました。(→110ページ)
- Event Scheduler機能により、イベントを実行する日時を設定できるようになりました。(→115ページ)
- Parameter List機能により、カレントコンフィギュレーションのパラメーターを一覧表示したり、印刷したりできるようになりました。(→123ページ)
- Wav File Manager機能により、Wav File Playerで再生するWaveファイルを管理できるようになりました。(→127ページ)
- DAW Control機能により、DAWコントローラーからDMEをコントロールするときの設定が行なえるようになりました。(→131ページ)
- Backup機能により、DME本体のデータをバックアップファイルとして保存できるようになりました。(→135ページ)

■デザイナーウィンドウ

- ポート名の表示をロングネーム表示とショートネーム表示に切り替えられるようになりました。(→147ページ)
- DME64Nのカスケード接続が設定できるようになりました。(→159ページ)
- 「Preferences」ダイアログボックスの[Compile Priority]により、コンフィギュレーションをコンパイル時の優先項目を設定できるようになりました。(→208ページ)
- Show Signal Delay機能により、各コンポーネントに遅延時間を表示できるようになりました。(→241ページ)
- 「Monitoring Point List」ダイアログボックスにより、モニタリングポイントを編集できるようになりました。(→242ページ)
- Analyze機能により、DME本体を接続せずにコンフィギュレーションの結線状態を事前に解析できるようになりました。(→244ページ)
- ユーザーモジュールオブジェクトをダブルクリックしたときの動作、およびユーザーモジュールセキュリティのON/OFFとパスワードを設定できるようになりました。(→246ページ)
- コンポーネントオブジェクトのコンテキストメニューから、コンポーネントのパラメーターを保存したライブラリーをリコールできるようになりました。(→269ページ)
- 結線のルールとして、終端がショートとなる端子への接続はできなくなりました。

■コンポーネントエディター /コンポーネント

- コンポーネントエディターにステータスバーが追加され、コンポーネント名、コンポーネントID、編集しているパラメーターのパラメーターIDが表示されるようになりました。(→260ページ)
- スナップ機能により、エディター内のパラメーターを一時的に記憶し、スナップボタンによりパラメーターセットを切り替えられるようになりました。(→267ページ)
- メーターのピークホールドをON/OFFできるようになりました。(→284ページ)
- Waveファイルを再生するためのWav File Playerコンポーネントが追加されました。(→353ページ)
- リバーブ、ディレイ、モジュレーション系エフェクト、複数のエフェクトを組み合わせた複合エフェクトなど、さまざまな用途に対応したSPXコンポーネントが追加されました。(→390ページ)
- SlotOutコンポーネントエディターが追加されました。(→399ページ)
- デザインモード時にUndo/Redo機能が使えるようになり、一つ前の操作(操作子の移動/リサイズ/削除)を取り消すことができるようになりました。

V1.1からV1.2への変更点

■メインパネルウィンドウ

- 同期処理のアルゴリズムを見直し、同期時間の短縮を図りました。
- 音声が途切れることなくDMEからDME Designerへの同期を実行するよう改良しました。
- 次に示すケースにおいて、音声が途切れることなくDME DesignerからDMEへの同期を実行するよう改良しました。
DME Designer 起動後2回目以降の同期であり(*)、かつDMEとDME Designerのデータの差異が、コンポーネント内のパラメーター、AD824/AD8HR/DME24NのAD/DAの設定データ、MY cardの設定パラメーターに限られている場合
*DME Designer終了時にセーブしていた場合は、起動後1回目の同期でも音声が途切れません。
- コンパイル速度を高速化しました。
AutoDelayCompensation=On時に最大約3倍
AutoDelayCompensation=Off時に最大約2倍
です。
- DME本体にMYカードがない場合や違うMYカードが挿入されている場合も同期できるようになりました。
(確認のダイアログが表示されます)
- 同期終了時に自動的にダイアログを閉じるオプションが追加されました。(→37ページ)
- 「Synchronization」ダイアログボックスに、プログレスバーを追加しました。(→36ページ)
- 同期することでミュートされる場合はメッセージを出力するようになりました。
- オンライン中に以下の操作ができるようになりました。
 - ・シーンのストア
 - ・シーン名の変更
 - ・FadeのON/OFF、Fade Modeの変更
 - ・Fade Timeの変更
 - ・パラメーターリンクの設定変更
- シーンストアを実行した場合に、そのシーンがカレントシーンになるように変更しました。
- DMEデータファイルにWaveファイルを保存できるようになりました。Export/Import時にもこのWaveファイルが含まれます。(→32ページ)
- Wav File ManagerのライブラリにWaveファイルも保存できるようになりました。
- Event Logのイベントが発生したときにGPIに出力できるようになりました。(→114ページ)
- On-line インジケータはボタンとなり、オンライン/オフラインを切り替えられるようになりました。(→43ページ)
- シーンが編集されたときにEDITインジケータを表示するようになりました。(→42ページ)
- 自動的にファイルを保存する機能(オートセーブ、同期後)を追加しました。(→53ページ)
- ユーザー別に使用可能なゾーンを指定できるようになりました。(→56ページ)
- Scene Manager上でUser Defined Button、Program Change、GPI In、GPI Outに関するシーンの設定ができるようになりました。(→63ページ)
- Scene ManagerのRecall Safeダイアログに[Select All]ボタンと[Clear All]ボタンが追加されました。(→66ページ)
- User Controlはセキュリティレベル別だけでなく、ユーザー別に作成できるようになりました。(→69ページ)
- Remote Control Setup Listを追加しました。(→122ページ)
このリストで、AMXやCrestronなどの外部機器からDMEをコントロールするための新しい通信プロトコルの、詳細設定を行いません。
通信プロトコルの詳細は「DME-N リモートコントロールプロトコル仕様書」をご覧ください。
「DME-N リモートコントロールプロトコル仕様書」については、ヤマハプロオーディオサイト
(<http://proaudio.yamaha.co.jp/>) をご覧ください。
- Event Schedulerでリスト上のイベントを実行するかどうか設定できるようになりました。(→115ページ)
- Event Schedulerで同時刻の並び替えができるようになりました。(→115ページ)
- Event Schedulerでイベント起動日時に例外を設定できるようになりました。(→121ページ)

- Event Schedulerでイベント起動時刻を秒単位で設定できるようになりました。(→120ページ)
- GPI、MIDI、User Defined Button、DAW ControlでヘッドアンプやMYカードの設定ができるようになりました。
- User Defined Buttonでパラメーターの値指定、シーンリコール、GPI出力、Waveファイル再生、ヘッドアンプのゲイン設定ができるようになりました。(→97ページ)
- Component Lock機能は、Parameter Listダイアログから独立したダイアログになりました。(→126ページ)
- ショートカットを自由に設定できるようになりました。(→134ページ)
- DME本体にファイルを保存できるようになりました。(→52ページ)
- Windowメニューに、すべてのコンポーネントエディターウィンドウを閉じる[Close All Editor Windows]が追加されました。(→51ページ)
- DMEもしくは外部ヘッドアンプ(AD824、AD8HR)の電源投入時に、外部ヘッドアンプの設定値をDMEに反映するようになりました。DME内の設定値を外部ヘッドアンプに反映させたい場合はシーンリコールを行ってください。
- この取扱説明書はDME Designerのインストーラーから独立した文書ファイルとなり、DME Designerのメニューからは開かなくなりました。

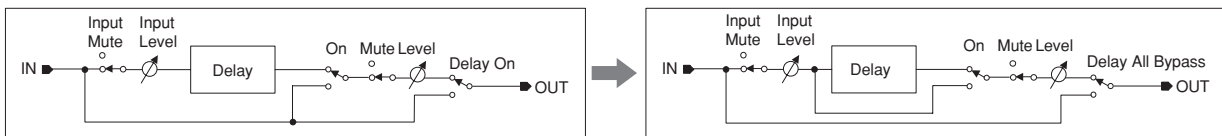
■デザイナーウィンドウ

- 以下の操作をショートカットキーで実行できるようになりました。
 - ・ Navigator
 - ・ Activate Navigator
 - ・ Activate Toolkit
 - ・ Activate Design Window
 - ・ Select Left Port and Start Wiring
 - ・ Select Right Port and Start Wiring
 - ・ Wire Auto Single to Right
 - ・ Wire Auto Multi to Right
 - ・ Wire Auto Single to Left
 - ・ Wire Auto Multi to Left
 - ・ Delete Wire
- 複数同種オブジェクトのプロパティ編集に対応しました。
例: 複数のWireの太さや色を一度に変更する編集
- ユーザーモジュールに関するファイル（ユーザーモジュールファイル、ライブラリーファイル、ユーザーモジュールエディターファイル）を一つのファイルにまとめて保存／読み込み(Export/Import)ができるようになりました。
- ポートの色を、ポートの種類毎に設定できるようになりました。(→157ページ)
- ワイヤの太さやタイプの初期値を、ポートの種類毎に設定できるようになりました。
- ホットスポットの自動接続機能を追加しました。(→222ページ)
- External Deviceオブジェクト、ピクチャーオブジェクト、ICP1オブジェクトにポートを表示できるようになりました。
- DMEオブジェクトのポートを自由に設定できるようになりました。
- ワイヤの作図中にキーボードのカーソルキーを使いマウスカーソルを移動し、<Enter>キーでノードを作成できるようになりました。
- ワイヤの作図中に<Shift>キー +<→>キー /<Shift>キー +<←>キーを使い、水平方向にあるホットスポットに自動結線するようになりました。
- Auto Delay CompensationがONのときも、ループの結線を持つコンフィギュレーションに対してコンパイルが可能になりました。
- External DeviceのFoot MonitorはFloor Monitorに名称が変更されました。
- External Deviceとして設定可能な外部デバイスの種類が追加されました。
- External Deviceのダブルクリックで、他のアプリケーションで保存したファイルのオープンができるようになりました。(→171ページ)
- Pictureオブジェクトをダブルクリックして、指定したエディターを開けるようになりました。(→189ページ)

- Textオブジェクトをダブルクリックして、指定したエディターを開けるようになりました。(→189ページ)
- ユーザーモジュールのポータブルを編集できるようになりました。(→183ページ)
- ユーザーモジュールのオブジェクトとして画像を配置できるようになりました。(→182ページ)
- シートのプロジェクト名やタイトルなどの長さに応じて、Legend枠のサイズが自動的に調節されるようになりました。
- サードパーティ製MYカードに対応するために、MYカードの設定として汎用的に使えるMY-Othersを用意しました。

■コンポーネントエディターウィンドウ

- アンドゥ、リドゥがショートカットに対応しました。
- コンポーネントエディターをリサイズで小さくしたときに、スクロールバーが表示されるようになりました。
- コンポーネントエディターのサイズと位置を記憶するようになりました。
- マウスオーバーでエディットボックスを拡大するオプションが追加されました。(→261ページ)
- 親子関係のあるウィンドウで、子ウィンドウから親ウィンドウに切り替えるバックボタンが追加されました。(→260ページ)
- コンテキストメニューに、すべてのコンポーネントエディターウィンドウを閉じる[Close All Editor Windows]が追加されました。
- Source Selector、Speaker Processor、Limiter、Slot In、CascadeIn、Cascade Outの各コンポーネントが追加されました。
- Delayのアルゴリズムを変更しました。(→325ページ)
 - ・各チャンネルのディレイがOFFのときもLEVELやMUTEが有効になりました。
 - ・[On]ボタンを[All Bypass]ボタンに名称を変更しました。



- Delay Matrix、Matrix Mixerの各コンポーネントのバスセンドレベルの既定値が $-\infty$ から0.0dBに変更になりました。
- スナップのコピーができるようになりました。(→268ページ)
- スナップはアプリケーション終了もしくは別のファイルをオープンするまで保持されるようになりました。
- ユーザーモジュールエディターのステータスバーにセキュリティの状態を表示するようになりました。
- エディターのデザインモードで、<Ctrl>キーを押しながらクリックすると複数の操作子を選択できるようになりました。(→280ページ)
- ユーザーモジュールエディターやユーザーコントロールエディターのデザインモードで、ツールパレットに[Picture]、[Text]、[Box]、[Ellipse]、[Frame]が追加されました。(→273ページ)
- ユーザーモジュールエディターやユーザーコントロールエディターに配置した操作子のプロパティが、ダブルクリックでも開くようになりました。(→297ページ)
- ユーザーモジュールエディターやユーザーコントロールエディターで、PictureオブジェクトやTextオブジェクトをクリックして指定したエディターを開けるようになりました。
- ユーザーモジュールエディターやユーザーコントロールエディターに配置した操作子の色やサイズなどのカスタマイズの幅が広がりました。

■MIDI Setup

- MIDI Setup に最小化の機能を追加しました。

■v1.2使用時の注意点

- v1.1.5以前で作成したプロジェクトファイル(*.daf)を使用する場合、最初の同期はDME DesignerからDME本体の方向で行なってください。
- v1.2で作成したプロジェクトファイル(*.daf)は、V1.1ではただしく開けません。

目次

はじめに.....	2
ご注意.....	2
ソフトウェアDME Designerとは.....	3
必要なシステム構成.....	5
V1.0からV1.1への変更点.....	6
V1.1からV1.2への変更点.....	7

第1章 操作の前に 11

DME Designerのインストール.....	11
DME Designerの起動.....	11
DME Designerの終了.....	13

第2章 DME Designerの概要 14

各ウィンドウの名称と機能.....	14
ユーザーとセキュリティ.....	19
プロジェクトファイル.....	22
DMEデータファイル.....	30
コンフィギュレーション作成手順.....	34
オンライン.....	35

第3章 メインパネルウィンドウ 39

メインパネルウィンドウ.....	39
メインパネルウィンドウのメニュー.....	44
DME File Storage.....	52
Preferences.....	53
Security(ユーザーの作成と設定).....	55
Scene Manager.....	63
User Control.....	69
Parameter Link.....	72
Synchronization(DME DesignerとDME本体の同期)....	74
GPI.....	78
MIDI.....	90
User Defined Button(ユーザー定義パラメーター).....	97
Word Clock.....	101
Monitor.....	103
Clock.....	104
言語の設定.....	105
本体ファームウェアのアップデート.....	106
Event Logger.....	110
Event Scheduler.....	115
Remote Control Setup List.....	122
Parameter List.....	123
Component Lock.....	126
Wav File Manager.....	127
DAWコントロール.....	131
Shortcut Keys.....	134
バックアップ.....	135

第4章 デザイナー 136

コンフィギュレーションの編集.....	136
デザイナーウィンドウ.....	137
デザイナーウィンドウのメニュー.....	144
Toolkitウィンドウ.....	151
オブジェクト.....	155
各デザインウィンドウ共通の設定と操作.....	206
ワイヤーの作図と編集.....	217
ゾーンの追加と削除、名前変更.....	228
コンフィギュレーションの追加と削除、名前変更.....	230
エリアウィンドウ.....	232
ゾーンウィンドウ.....	233
コンフィギュレーションウィンドウ.....	238
ユーザーモジュール.....	245

第5章 コンポーネント 254

コンポーネントの種類.....	254
コンポーネントエディターウィンドウ.....	259
スナップ.....	267
ライブラリー.....	269
ユーザーコントロール/ユーザーモジュールエディター....	273
パラメーターリンクの作成.....	307

第6章 コンポーネントガイド 309

Crossover(クロスオーバー).....	309
Crossover Processor(クロスオーバープロセッサー).....	313
Delay(ディレイ).....	325
Dynamics(ダイナミクス).....	328
EQ(イコライザー).....	338
Fader(フェーダー).....	342
Filter(フィルター).....	343
Meter(メーター).....	351
Miscellaneous(その他).....	352
Mixer(ミキサー).....	354
Pan(パン).....	372
Router(ルーター).....	379
Source Selector(ソースセクター).....	381
Speaker Processor(スピーカープロセッサー).....	382
SPX.....	390
Slot(スロット).....	399
Cascade.....	401
Internal Head Amp(内蔵ヘッドアンプ).....	403
MY-Card(MYカード).....	404
Remote Controlled Head Amp(外部ヘッドアンプ機器).....	407
コンポーネント用語.....	409

「故障かな」と思ったら(トラブルシューティング) 413

索引 414

第1章 操作の前に

DME Designerのインストール

DME Designerを使用するには、DME Designerソフトウェアをコンピュータにインストールする必要があります。DME DesignerとDME本体を接続し、コンフィギュレーションの送受信、コントロールを行なうには、接続方法に合わせてUSB-MIDI DriverまたはDME-N Network Driverのインストールと設定が必要です。

DME Designerのインストール方法、USB-MIDI Driver、DME-N Network Driverのインストールと設定については、「DME Designerインストールガイド」をご覧ください。

DME Designerの起動

DME Designerは[スタート]メニューから起動します。DME Designerは、1人のユーザーがログオンして使用します。起動と同時にユーザーのログオンを行ないます。

● DME Designerの起動とログオン(自動ログオンが設定されていない場合)

- 1 [スタート]→[すべてのプログラム]→[YAMAHA OPT Tools]→[DME Designer]→[DME Designer]をクリックします。

NOTE

Windows2000では、[スタート]→[プログラム]→[YAMAHA OPT Tools]→[DME Designer]→[DME Designer]をクリックします。

[Log On]ダイアログボックスが表示されます。



NOTE

デフォルトでは自動ログオンが設定されています。自動ログオン機能が有効になっている場合は、アプリケーションの起動時に[Log On]ダイアログボックスは表示されず、自動ログオンユーザーがログオンされます。自動ログオンについては(21ページ)をご参照ください。

- 2 [User]ボックスの右端の[▼]をクリックして、ユーザーを選択します。

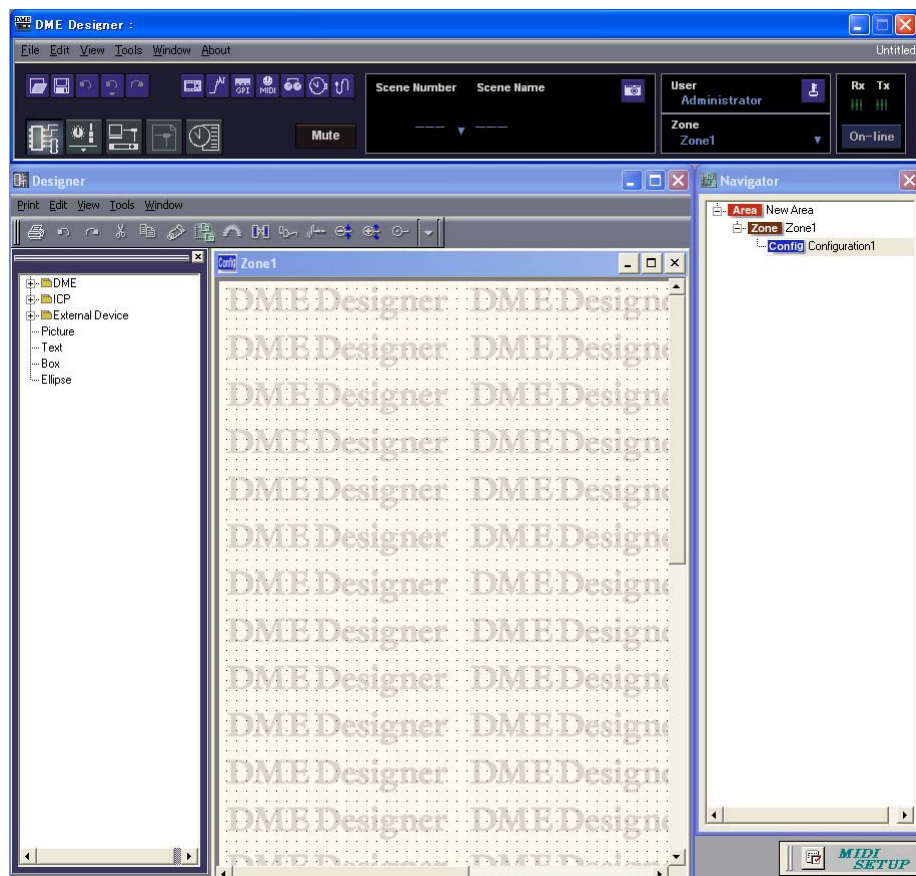
ユーザーを作成していない場合、リストには[Administrator]のみが表示されます。DME Designerをインストール後、最初に起動するときは[Administrator]を選択します。

3 [Password]ボックスにパスワードを入力します。

ユーザーに設定したパスワードを入力します。パスワードが設定されていない場合は、[Password]ボックスは空欄のままログオンできます。

4 [OK]ボタンをクリックします。

DME Designerが起動します。



● 自動ログオンが設定されている場合 (21 ページ)

自動ログオンが設定されている場合は、「Log On」ダイアログボックスが表示されません。

設定した自動ログオンユーザーがログオンします。

自動ログオンではパスワードの設定されているユーザーも、パスワードの要求なしにログオンできます。特定のユーザーがログオンする場合に便利です。

● プロジェクトファイルを開いて起動する

コンフィギュレーションを保存したプロジェクトファイルをダブルクリックして開くと、DME Designerが起動します。プロジェクトファイルを開くと、最後に保存したときのウィンドウ構成で起動します。

DME Designerの終了

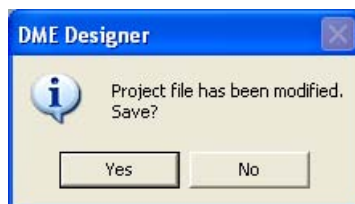
DME Designerを終了するには、メインパネルウィンドウの[File]メニュー→[Exit]をクリックします。メインパネルウィンドウの[閉じる]ボタンをクリックしても終了できます。

1 メインパネルウィンドウの[File]メニュー→[Exit]をクリックします。

DME Designerを終了しようとする時、「Project File has been modified. Save?」のダイアログボックスが表示されます。

NOTE

「Project File has been modified. Save?」のダイアログボックスが表示されない場合もあります。



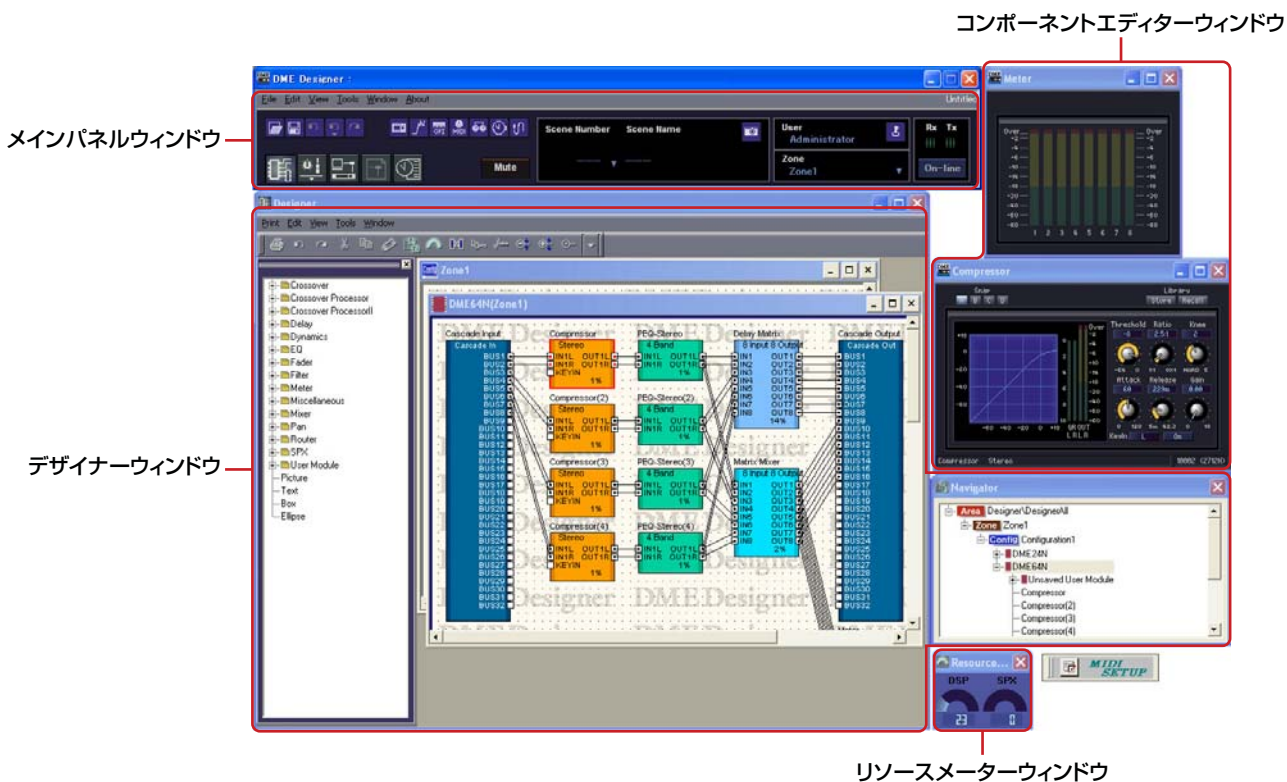
2 ファイルを保存する場合は[Yes(はい)]、保存しない場合は[No(いいえ)]をクリックします。

[Yes(はい)]をクリックした場合、名前を付けて保存されているファイルは上書きされます。まだ保存されていないファイルは、常にファイル保存ダイアログボックスが表示されます。

第2章 DME Designerの概要

各ウィンドウの名称と機能

DME Designerにはメインパネルウィンドウ、デザイナーウィンドウ、コンポーネントエディターウィンドウ、リソースメーターウィンドウなどがあります。

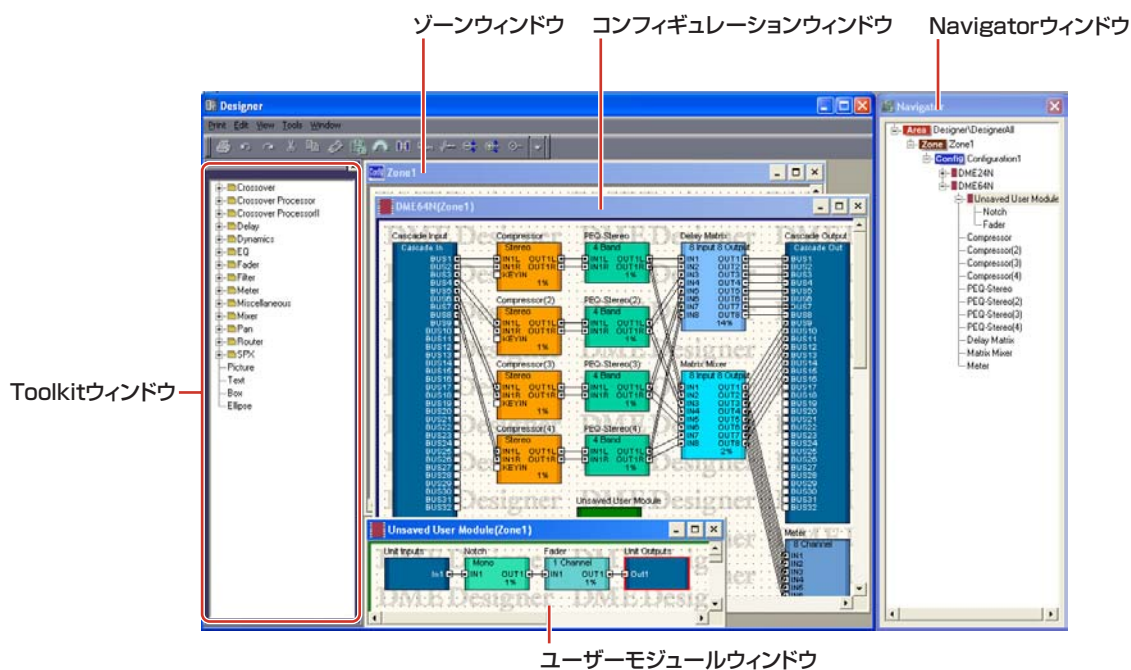


メインパネルウィンドウ

メニューとボタンが用意されています。メインパネルウィンドウの右側には、アクティブなゾーンとシーン、現在ログオンしているユーザー名、DME本体との接続状況などDME Designerの環境が表示されます。

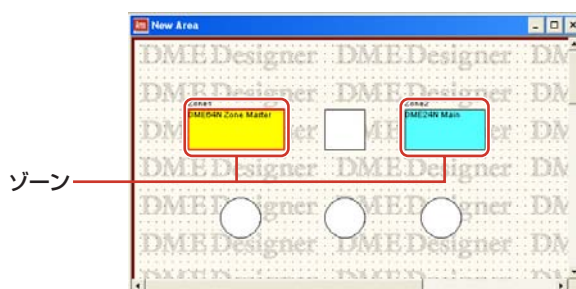
デザイナーウィンドウ

デザイナーウィンドウには、システム全体を管理してゾーンを1つ以上含むエリアウィンドウ、エリア内のゾーンを構築するためのDME本体を1つ以上含むゾーンウィンドウ、DME本体の内部構成を作成するコンフィギュレーションウィンドウ、コンフィギュレーションウィンドウの中にユーザーがよく使うコンポーネントをプリセットとして組むためのユーザーモジュールウィンドウや、各ウィンドウを設計するためのオブジェクトを表示するToolkitウィンドウ、全体の状態を一目で把握するためのNavigatorウィンドウなどを表示します。



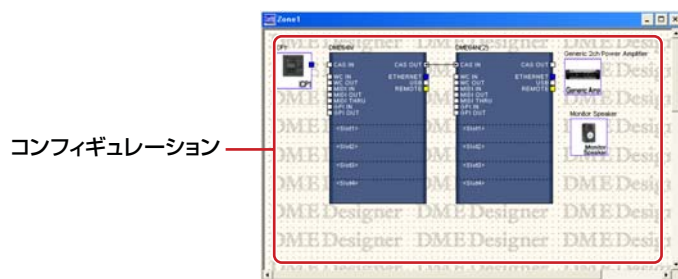
● エリアウィンドウ

システム全体を管理するエリアを設計します。エリアには最低1つのゾーンが含まれ、複数のゾーンを配置できます。



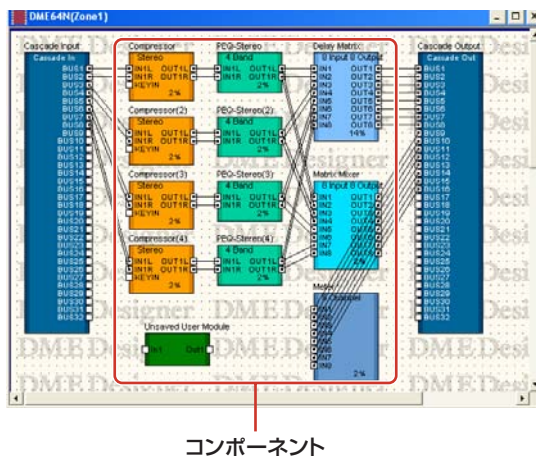
● ゾーンウィンドウ

エリア内に含まれるゾーンを設計します。ゾーンには最低1つのDMEが含まれ、他のデバイスとの接続、配線などを示し、より具体的な設計図となります。また、ゾーンは複数作成できます。ゾーンウィンドウごとにDME本体や接続するデバイスを配置し、コンフィギュレーションを作成します。



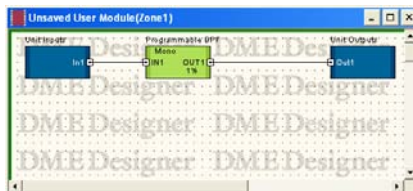
● コンフィギュレーションウィンドウ

ゾーン内に含まれるDME本体のコンフィギュレーションを設計します。コンポーネント(ミキサー、コンプレッサー、エフェクト、クロスオーバーなどのオーディオプロセッサーや、フェーダー、メーターなどのパーツなど)を配置し、結線することで、複合プロセッサーやマトリクスミキサーといった、具体的にDME本体を動作させる内部構成を決定します。



● ユーザーモジュールウィンドウ

コンフィギュレーションウィンドウに配置するユーザーモジュールを設計します。よく使用する複数のコンポーネントを組み合わせて、オリジナルのモジュールを作成し、プリセットとして記憶させることで、いつでも簡単に呼び出しができます。



● Toolkitウィンドウ

デザイナーウィンドウ上に表示される各ウィンドウ(エリア、ゾーン、コンフィギュレーション、ユーザーモジュール)に適したオブジェクトを表示します。アクティブなウィンドウに応じて表示されるオブジェクトが異なります。オブジェクトを配置するには、Toolkitウィンドウに表示されたオブジェクトをダブルクリックするか、現在アクティブなウィンドウにオブジェクトをドラッグして配置します。

● Navigatorウィンドウ

エリア、ゾーン、コンフィギュレーション、コンポーネントが階層表示され、全体の状況を確認できます。オフライン編集時は、表示されたエリア名、ゾーン名、コンフィギュレーション名をクリックするとウィンドウがアクティブになります。また、コンポーネント名をクリックするとコンポーネントエディターウィンドウが表示されます。

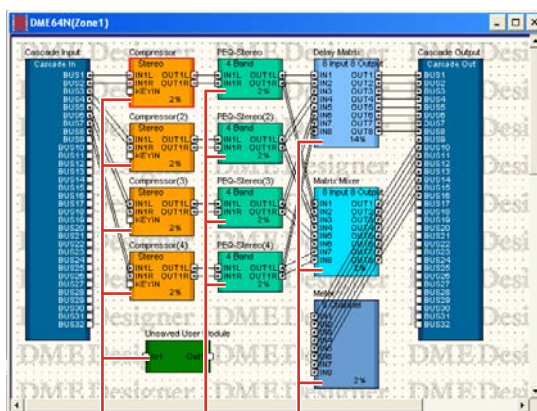
● オブジェクトとコンポーネント

オブジェクトとは、エリア、ゾーン、コンフィギュレーション、ユーザーモジュールの各デザインウィンドウに配置されるパーツのことをいいます。オブジェクトは常にToolkitウィンドウに配置され、各ウィンドウに適したオブジェクトが表示されます。また、Toolkitウィンドウの上位に表示されるブロックは特に「コンポーネント」といい、DMEを動作させる各種プロセッサのことを指します。オブジェクトは通常Picture、Text、Box、Ellipseや、各コンポーネントの結線に使用するWireなどのことを指します。

コンポーネントエディター

コンフィギュレーションウィンドウに配置するブロックを「コンポーネント」と呼びます。ミキサー、コンプレッサー、エフェクト、クロスオーバーなどのオーディオプロセッサと、フェーダー、メーターなどのパーツとして使用するものがあります。

コンフィギュレーションウィンドウに配置したコンポーネントのブロックをダブルクリックすると、コンポーネントエディターのウィンドウが開きます。コンポーネントエディターでは、コンポーネントのパラメーターを編集します。コンポーネントによって、ウィンドウに表示されるパラメーターの種類が異なります。



コンポーネント



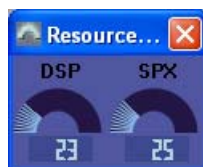
コンポーネントエディター
(Stereo Compressor)

リソースメーター

コンフィギュレーションウィンドウに配置されたコンポーネントの使用状況を把握するためのウィンドウです。コンポーネントの数が増えると使用率も増えます。その使用率をグラフ化したウィンドウです。

デザイナーウィンドウが表示されているときに同時に表示され、コンフィギュレーションを組んでいくときの目安となります。

また、DME本体を動作させるサンプリング周波数(fs)によっては、使用率も異なります。100%未満で使用してください。



ウィンドウの操作

各ウィンドウは、Windowsの一般的なアプリケーションと同じように操作します。タイトルバーの[最小化]ボタン、[最大化]/[元に戻す]ボタン、[閉じる]ボタンでウィンドウをコントロールします。メインパネルウィンドウの[閉じる]ボタンをクリックすると、DME Designerが終了します。

ユーザーとセキュリティ

DME Designerでは、複数のユーザーを作成し、ユーザーごとに使用できる機能を設定できます。設備の設計、構築を行なうユーザーはアプリケーションの機能をすべて使えるようにする必要がありますが、操作のみを行なうユーザーは誤って設定を変更しないように使用できる機能を制限できます。1人のユーザーがログオンした状態でDME Designerを使用します。メインパネルメニューの[File]メニュー→[Log Off]コマンドで、ユーザーを変更します。

ユーザーとは

DME Designerを使用するには、起動時にログオンをする必要があります。初回起動時や別の設定をはじめで作る以外、あらかじめ、管理者として設定したユーザー名とパスワードを指定することでログオンできます。管理者はシステム全体を構築したり、他の人が編集できるようにするために機能制限をかけたりすることができます。このDME Designerを使用できる人や管理者のことをユーザーといいます。ログオンしているユーザー名は、メインパネルウィンドウの[User]の下に表示されます。



[Administrator]というデフォルトのユーザーは、すべての機能を使える設定になっています。DME Designerをインストールしたときは、ユーザーは[Administrator]のみで、パスワードは設定されていません。

ユーザーは複数作成できます。システム管理者が複数のユーザーを作成する場合には、各ユーザーに対して機能制限をかけることができます。機能制限をかけられたユーザーは管理者が設定した機能だけ編集できます。

ユーザーの作成、設定、削除は、「Security」ダイアログボックスで設定します。「[Security\(ユーザーの作成と設定\)\(55ページ\)](#)」をご覧ください。

ログオン

アプリケーション起動時またはユーザーがログオフしたときに、「Log On」ダイアログボックスが表示されます。あるユーザーがログオンしているときは、別のユーザーはログオンできません。別のユーザーでログオンするには、現在ログオンしているユーザーをログオフします。

NOTE

自動ログオン機能が有効になっている場合は、アプリケーションの起動時に「Log On」ダイアログボックスは表示されず、自動ログオンユーザーがログオンされます。

● 「Log On」ダイアログボックス



① [User]

リストからログオンするユーザーを選択します。

② [Password] ボックス

パスワードを入力します。

③ [OK] ボタン

選択したユーザーでログオンします。

④ [Exit] ボタン

アプリケーションの起動時に「Log On」ダイアログボックスが表示されたときは[Exit]ボタンがあります。ログオンせず、アプリケーションを終了します。

⑤ [Cancel] ボタン

ユーザーがログオフして「Log On」ダイアログボックスが表示されたときは、[Exit]ボタンのかわりに[Cancel]ボタンがあります。ログオフをキャンセルします。もとのユーザーがログオンしたままになります。

● ログオンの手順

1 [User]の[▼]をクリックします。

ユーザー名のドロップダウンリストが表示されます。

2 ログオンしたいユーザーをクリックします。

3 [Password]ボックスにパスワードを入力します。

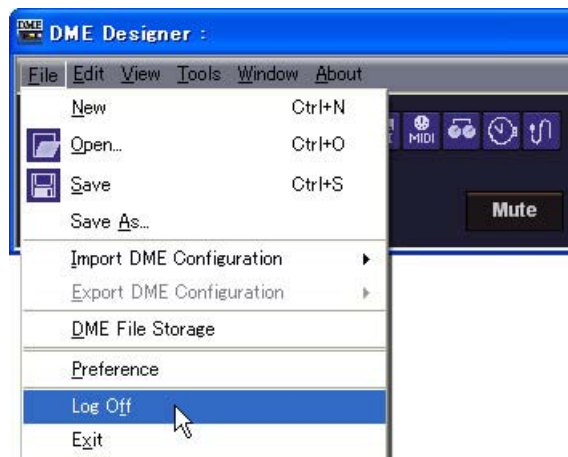
パスワードボックスには、入力した文字の代わりに「*」が表示されます。

4 [OK]ボタンをクリックします。

ログオフ

ユーザーを変更するときにログオフします。ログオフすると、編集中のドキュメントは閉じられ、次のユーザーをログオンするために「Log On」ダイアログボックスが表示されます。メインパネルウィンドウの[File]メニュー→[Log Off]コマンドでログオフします。

1 メインパネルウィンドウの[File]メニュー→[Log Off]をクリックします。



「Log On」ダイアログボックスで、次のユーザーをログオンします。

自動ログオン

自動ログオン機能で、アプリケーションの起動時に指定したユーザーを自動的にログオンできます。自動ログオンを有効にしておくと、アプリケーションを起動したときに「Log On」ダイアログボックスは表示されず、指定したユーザーがログオンします。

自動ログオンは、「Security」ダイアログボックスで設定します。

「[Security\(ユーザーの作成と設定\)\(55ページ\)](#)」をご覧ください。

プロジェクトファイル

プロジェクトファイル

DME Designerで構築したシステムは、プロジェクトファイルとして保存します。プロジェクトファイルの拡張子は、「.daf」になります。

プロジェクトファイルには、エリア、ゾーン、コンフィギュレーション、各パラメーターの設定が含まれます。



同時に開くことのできるプロジェクトファイルは1つで、別のプロジェクトファイルを開くと、そのときに開いているプロジェクトファイルは閉じられます。

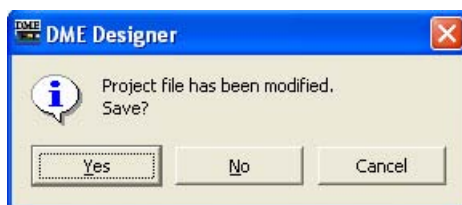
プロジェクトファイルを開いたり、新規作成、保存したりするためのコマンドは、メインパネルウィンドウの[File]メニューに用意されています。

プロジェクトファイルの新規作成

メインパネルウィンドウの[File]メニュー→[New]コマンドで、プロジェクトファイルを作成します。

1 メインパネルウィンドウの[File]メニュー→[New]をクリックします。

新規ファイルを作成すると現在開いているファイルが閉じられるため、「Project File has been modified. Save?」のダイアログボックスが表示されます。



2 ファイルを保存する場合は[Yes(はい)]、保存しない場合は[No(いいえ)]をクリックします。

[Yes(はい)]をクリックした場合、名前を付けて保存されているファイルは上書きされます。まだ保存されていないファイルは、ファイル保存ダイアログボックスが表示されます。

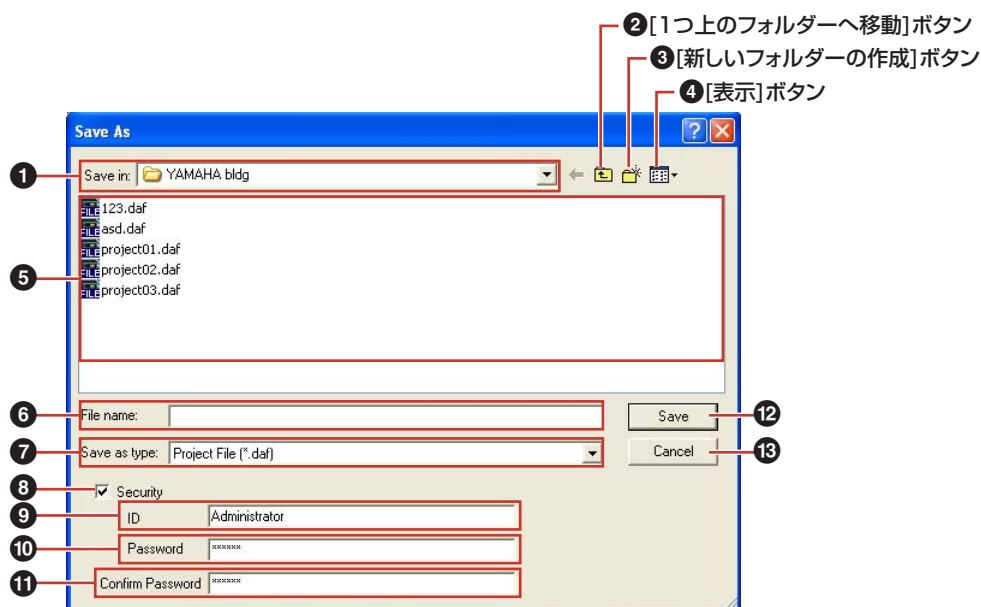
新規プロジェクトファイルが作成されます。

プロジェクトファイルの保存

メインパネルウィンドウの[File]メニューの[Save]と[Save As]コマンドでプロジェクトファイルを保存します。[Save]コマンドはファイルを上書き保存します。[Save As]コマンドはファイルに名前を付けて保存します。ファイルに名前を付けて保存するとき、ファイルをパスワード保護できます。

● 「Save As」ダイアログボックス

メインパネルウィンドウの[File]メニュー→[Save As]をクリックすると、「Save As」ダイアログボックスが表示されます。[Security]オプション以外は、Windowsの一般的なファイル保存ダイアログボックスと同じです。



① [Save in(保存する場所)]

ファイルを保存するフォルダーを指定します。フォルダー名が表示されます。右端の[▼]をクリックしてフォルダーを移動します。

下の大きなボックスにフォルダーの内容が表示されます。

② [1つ上のフォルダーへ移動]ボタン

1つ上のフォルダーに移動します。

③ [新しいフォルダーの作成]ボタン

表示されているフォルダーに新規フォルダーを作成します。

④ [表示]ボタン

リストの表示を変更します。クリックするとメニューが表示され、リスト内のファイルの整列方法や表示形式を変更できます。

⑤ リスト

[保存する場所]ボックスに表示されているフォルダーの内容が表示されます。

ファイルは、[ファイルの種類]で選択されている種類だけが表示されます。

⑥ [File name(ファイル名)] ボックス

ファイル名を入力します。現在開いているファイルがすでに保存されている場合は、ボックスにファイル名が入力されています。別のファイルとして保存するには、ファイル名を変更します。

7 [Save as type(ファイルの種類)]

保存するファイルの形式を選択します。Wav File Playerで設定したWaveファイルも含めて保存する場合は、「Project File with wave (*.daf)」を選択します。それ以外の場合は、「Project file (*.daf)」を選択します。

8 [Security]

ファイルをパスワード保護します。チェックすると、[ID]ボックス、[Password]ボックス、[Confirm Password]ボックスが入力できるようになります。

9 [ID] ボックス

ファイルに設定するIDを入力します。現在ログオンしているユーザー名が入力されていますが、変更できます。ユーザー名と同じにする必要はありません。

10 [Password] ボックス

ファイルに設定するパスワードを入力します。半角英数字256文字まで入力できます。文字を入力すると、[Password]ボックスには「*」が表示されます。

11 [Confirm Password] ボックス

パスワードの確認のため、パスワードをもう一度入力します。[Password]ボックスと同じ文字列を入力します。文字を入力すると、[Password]ボックスと同じく「*」が表示されます。

NOTE

パスワード保護したプロジェクトファイルは、開くときにIDとパスワードを要求され、正しく入力しないとファイルを開けません。IDとパスワードを入力するときに入力ミスのないようにご注意ください。また、パスワードの再発行、IDとパスワードの変更はできないので、忘れないようにご注意ください。

12 [Save(保存)] ボタン

プロジェクトファイルを保存します。

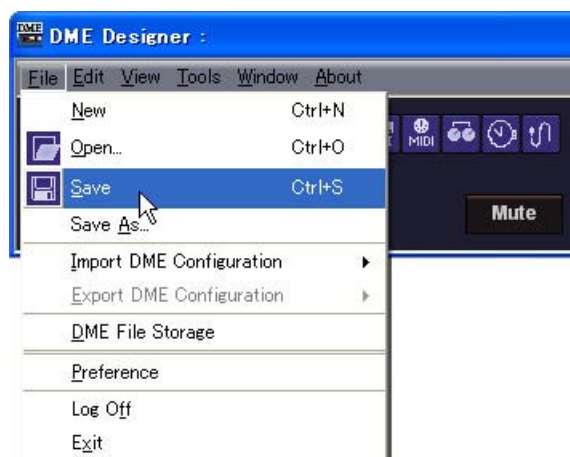
[Password]ボックスと[Confirm Password]ボックスに入力した文字列が同じでない場合は、「Password is different」のダイアログボックスが表示されます。[OK]ボタンをクリックして、[Password]ボックスと[Confirm Password]ボックスを再入力してください。

**13 [Cancel(キャンセル)] ボタン**

ファイルの保存をキャンセルします。

● プロジェクトファイルを保存する

- 1 メインパネルウィンドウの[File]メニュー→[Save]をクリックします。



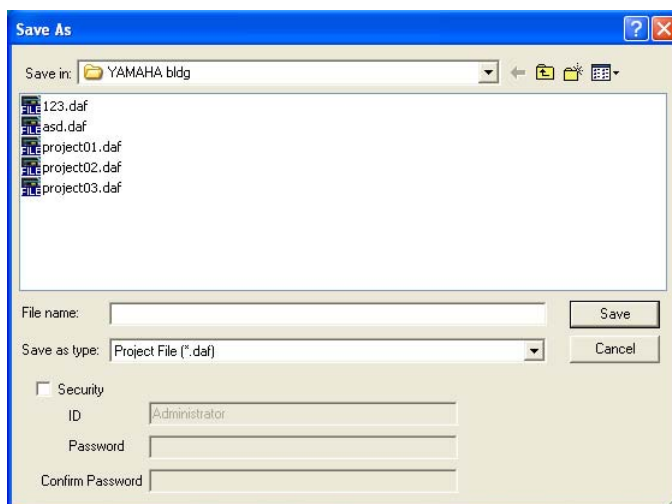
すでに名前を付けて保存されているファイルは上書き保存されます。
プロジェクトファイルを最初に保存するときは、ファイルに名前を付けて保存します。[File]メニューの[Save As]をクリックしたのと同じことになり、ファイル保存ダイアログボックスが表示されます。ファイル名を入力し、保存するフォルダーを指定します。

● 名前を付けて保存する

メインパネルウィンドウの[File]メニュー→[Save As]コマンドは、開いているファイルに名前を付けて保存します。新規の保存ではファイルが作成され、すでに名前を付けて保存されているファイルは別のファイルとして保存します。

- 1 メインパネルウィンドウの[File]メニュー→[Save As]をクリックします。

「Save As」ダイアログボックスが表示されます。



- 2 [File name(ファイル名)]ボックスにファイル名を入力します。

- 3 保存するフォルダーを指定します。

- 4 [Save(保存)]ボタンをクリックします。

● プロジェクトファイルをパスワードで保護する

プロジェクトファイルに名前を付けて保存するときにパスワードを設定し、ファイルを保護できます。パスワードを設定すると、ファイルを開くときにIDとパスワードの入力を要求されます。ファイルのセキュリティ設定は、上書き保存では変更できません。[Save As]コマンドでファイルに名前を付けて保存するときのみ設定できます。一度設定したIDとパスワードは変更できません。パスワード保護されているプロジェクトファイルのIDとパスワードを変更するには、[Save As]コマンドで別のファイルとして保存します。

1 メインパネルウィンドウの[File]メニュー→[Save As]をクリックします。

「Save As」ダイアログボックスが表示されます。

2 ファイル保存ダイアログボックスの[Security]をチェックします。

3 [ID]ボックスにIDを入力します。

[ID]ボックスには、ログオンユーザー名が自動的に入力されています。変更する場合は、IDを入力します。

パスワード保護されているファイルを[Save As]するときは、もとのファイルに設定したIDとパスワードが自動的に入力された状態でダイアログボックスが表示されます。IDとパスワードを変更するときは、入力します。

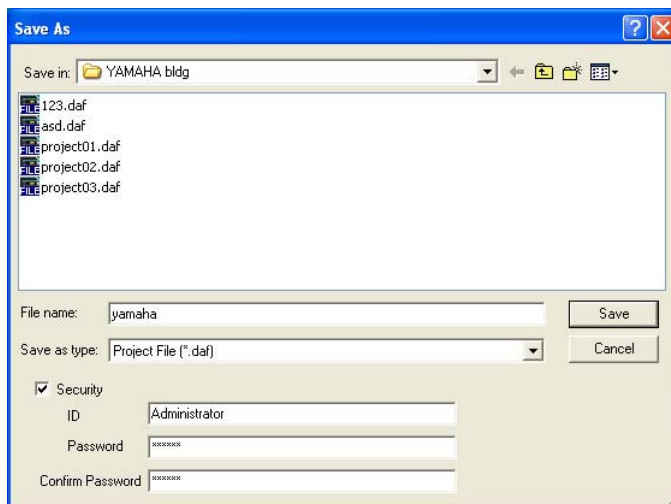
4 [Password]ボックスに任意のパスワードを入力します。

パスワードは、半角英数字256文字まで入力できます。文字を入力すると、[Password]ボックスには「*」が表示されます。

5 [Confirm Password]ボックスに[Password]ボックスと同じ文字列を入力します。

文字を入力すると、[Password]ボックスには「*」が表示されます。

6 [保存] ボタンをクリックします。



パスワード保護されているファイルを上書き保存したときは、同じIDとパスワードが設定されます(IDとパスワードは変更されません)。

上書き保存では、パスワード保護されていないプロジェクトファイルをパスワード保護できません。パスワード保護されていないファイルにパスワードを設定するには、[Save As]コマンドで別のファイルとして保存します。

プロジェクトファイルを開く

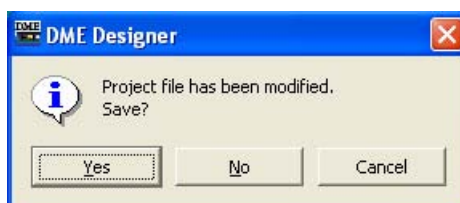
プロジェクトファイルは、メインパネルウィンドウの[File]メニュー→[Open]コマンドで開きます。ファイルを開くと、現在開いているファイルが閉じられるため、「Project File has been modified. Save?」というダイアログボックスが表示される場合があります。

● [Open] コマンド

メインパネルウィンドウの[File]メニュー→[Open]コマンドで、プロジェクトファイルを開きます。

1 メインパネルウィンドウの[File]メニュー→[Open]をクリックします。

「Project File has been modified. Save?」のダイアログボックスが表示されます。



2 [Yes(はい)]または[No(いいえ)]ボタンをクリックします。

「Open」ダイアログボックスが表示されます。



3 開くファイルを選択します。

4 [Open(開く)]ボタンをクリックします。

● セキュリティが設定されたプロジェクトファイルを開く

プロジェクトにセキュリティが設定されている場合は、「Open」ダイアログボックスの[開く]ボタンをクリックすると、「Enter ID & Password」ダイアログボックスが表示されます。



[ID]ボックスにファイルのID、[Password]ボックスにパスワードを入力し、[OK]ボタンをクリックします。

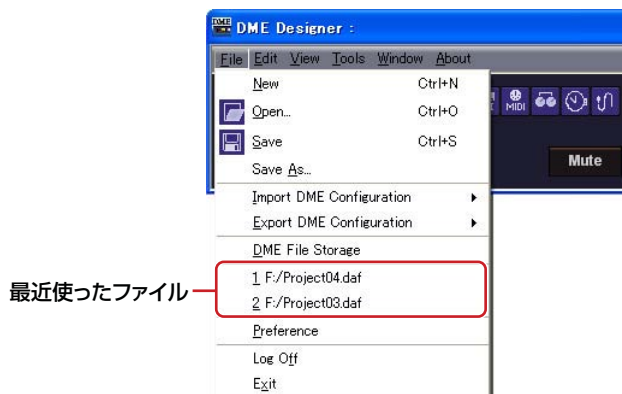
間違ったIDまたはパスワードを入力し、「Enter ID & Password」ダイアログボックスの[OK]ボタンをクリックすると、「Wrong ID or Password!」のダイアログボックスが表示されます。



[OK]ボタンをクリックし、「Enter ID & Password」ダイアログボックスで正しいIDとパスワードを入力してください。

● [最近使ったファイル]からプロジェクトファイルを開く

メインパネルウィンドウの[File]メニューには最近使ったプロジェクトファイルが表示されます。ファイル名をクリックすると、プロジェクトファイルを開くことができます。



プロジェクトファイルにセキュリティが設定されている場合は、ファイルを選択すると「Enter ID & Password」ダイアログボックスが表示されます。IDとパスワードを入力してファイルを開きます。

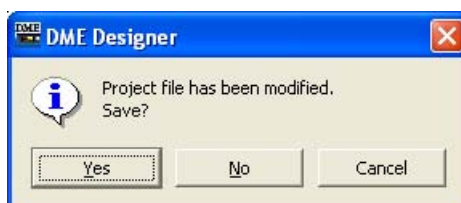
● プロジェクトファイルのアイコンをダブルクリックする

プロジェクトファイルのアイコンをダブルクリックすると、ファイルが開きます。DME Designerが起動していない場合は、DME Designerが起動し、ログオンしたあと、プロジェクトファイルが開きます。

DME Designerが起動している場合は、[Open]コマンドでファイルを開いたのと同じように現在開いているファイルが閉じられるため、「Project File has been modified. Save?」のダイアログボックスが表示されます。

NOTE

「Project File has been modified. Save?」のダイアログボックスが表示されない場合もあります。



プロジェクトファイルにセキュリティが設定されている場合は、「Enter ID & Password」ダイアログボックスが表示されます。IDとパスワードを入力してファイルを開きます。

プロジェクトファイルを閉じる

DME Designerは、複数のプロジェクトファイルを開くことができません。現在開いているファイルを閉じるには、新規プロジェクトファイルを作成するか、別のプロジェクトファイルを開きます。

DMEデータファイル

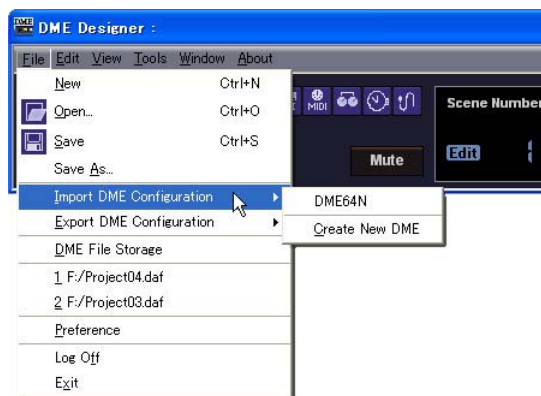
コンフィギュレーションに配置したDMEのパラメーターをインポート/エクスポートできます。カレント(編集中の)コンフィギュレーション内のDME1台のパラメーターを、ファイルとして保存します。保存したパラメーターは、別のプロジェクトファイルにインポートできます。パラメーターを保存したファイルを「DMEデータファイル」と呼びます。拡張子は「.ddf」になります。



DMEデータのインポート

カレントコンフィギュレーションに含まれるDMEにDMEデータファイルの設定をインポートします。

- 1 インポートするDMEを配置したコンフィギュレーションをアクティブにします。**
複数のコンフィギュレーションがある場合は、インポートするDMEを配置したコンフィギュレーションのウィンドウを前面に表示します。
- 2 メインパネルウィンドウの[File]メニューをクリックし、[Import DME configuration]にマウスカーソルを合わせます。**
サブメニューが表示されます。サブメニューには、カレントコンフィギュレーションに含まれるDMEが表示されます。



3 サブメニューの設定をインポートするDMEをクリックします。

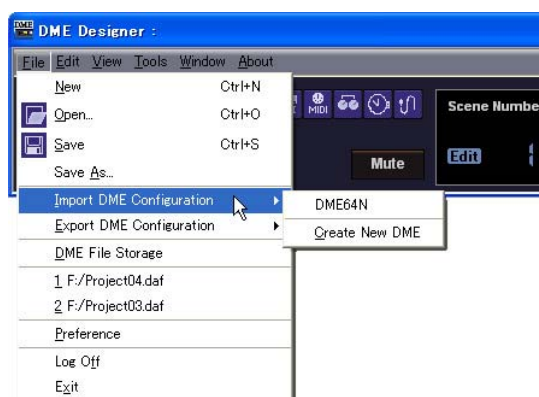
「Open」ダイアログボックスが表示されます。



4 DMEデータファイルを選択し、[Open(開く)]ボタンをクリックします。

● [Import DME Configuration] サブメニュー

[Import DME Configuration] サブメニューには、カレントコンフィギュレーションに含まれるDMEが表示されます。



[Create New DME]は、新規DMEが作成され、設定がインポートされます。

NOTE

「Security」ダイアログボックスの「Operation Security」→「Edit」がチェックされているユーザーのみ、DMEデータのインポートができます。ユーザーのセキュリティレベルについては、「[Security\(ユーザーの作成と設定\) \(55ページ\)](#)」をご覧ください。

NOTE

DMEデータファイルのインポートができなかった場合は、「DME file import failed.」のメッセージが表示されます。

DMEのエクスポート

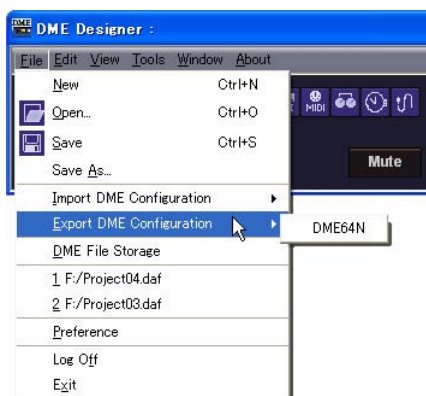
カレントコンフィギュレーションに含まれるDMEのパラメーターをファイルとして保存します。

1 エクスポートするDMEが含まれるコンフィギュレーションをアクティブにします。

複数のコンフィギュレーションがある場合は、インポートするDMEを配置したコンフィギュレーションのウィンドウを前面に表示します。

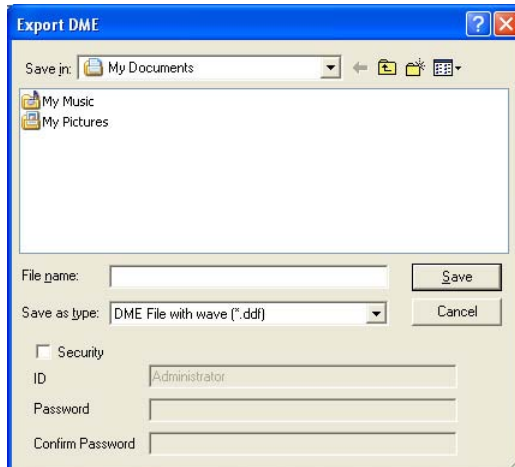
2 メインパネルウィンドウの[File]メニューをクリックし、[Export DME Configuration]にマウスカーソルを合わせます。

サブメニューが表示されます。



3 サブメニューのエクスポートするDMEをクリックします。

「Save As」ダイアログボックスが表示されます。



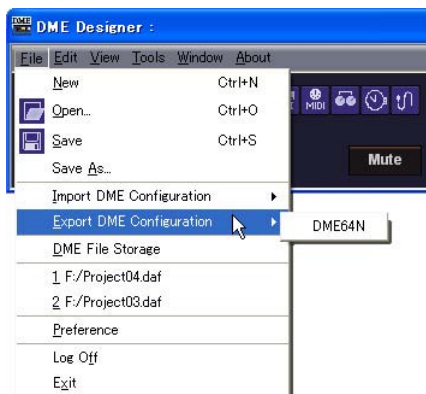
4 ファイル名を入力します。

ファイルの種類を選択して、Wave ファイルと一緒にエクスポートするかどうか選べます。

5 ファイルを保存するフォルダーを指定し、[Save(保存)] ボタンをクリックします。

● [Export DME condiguration] サブメニュー

[Export DME condiguration]サブメニューには、カレントコンフィギュレーションに含まれるDMEが表示されます。



コンフィギュレーション作成手順

コンフィギュレーションはDMEの動作を決める設計図となり、このデータを転送することでDMEは動作します。以下の手順に従ってDME Designerでコンフィギュレーションを作成します。

NOTE

コンフィギュレーションはDME本体とオフラインの状態でのみ作成できます。データを転送するにはオンラインにする必要があります。オンラインの手順は後述をご覧ください。

1 新規プロジェクトの作成

DME Designerを起動すると、新規プロジェクトが作成されます。ほかのファイルを開いている場合は、メインパネルウィンドウの[File]メニュー→[New]コマンドで作成します。

「メインパネルウィンドウのメニュー」→「[File]メニュー」→「[New]」(44 ページ)

2 ゾーンの設定

ゾーン名の設定、ゾーンの追加、削除は「Zone」ダイアログボックスで行ないます。

「ゾーンの追加と削除、名前変更」(228 ページ)

3 コンフィギュレーションの設定

コンフィギュレーション名の設定、コンフィギュレーションの追加、削除は「Configuration」ダイアログボックスで行ないます。

「コンフィギュレーションの追加と削除、名前変更」(230 ページ)

4 DME、ICP、外部デバイスの配置

ゾーンウィンドウでDMEとICP、外部デバイスを配置し、プロパティを設定します。

「ゾーンウィンドウ」(233 ページ)

「オブジェクト」(155 ページ)

「各デザインウィンドウ共通の設定と操作」(206 ページ)

5 コンポーネントの配置

コンフィギュレーションウィンドウでコンポーネントとユーザーモジュールを配置します。

「コンフィギュレーションウィンドウ」(238 ページ)

「ユーザーモジュール」(245 ページ)

「コンポーネントの種類」(254 ページ)

6 コンポーネントの論理接続

コンフィギュレーションウィンドウでコンポーネント/ユーザーモジュールをワイヤーで結線します。

「ワイヤーの作図と編集」(217 ページ)

7 パラメーターの設定

コンポーネントエディターでコンポーネントのパラメーターを設定します。

「コンポーネントエディターウィンドウ」(259 ページ)

8 ユーザー定義パラメーターの設定

DME本体のファンクションキー「F1」～「F6」にパラメーターを割り当てます。

「User Defined Button(ユーザー定義パラメーター)」(97 ページ)

9 シーンのスストア

メインパネルウィンドウの[Tools]メニュー→[Scene Manager]コマンドで、シーンをスストアします。

「Scene Manager」(63 ページ)

オンライン

DME本体とコンピューターを接続して、DME Designerで作成したコンフィギュレーションやシーン、パラメーターをDME本体に転送します。また、DME本体のデータをDME Designerに取り込み、DME本体の状態に合わせます。

DME本体とDME Designerが通信してシンクロナイズしている状態を「オンライン」と呼びます。オンラインでは、コンフィギュレーションの転送だけでなく、DME本体をリアルタイムでコントロールできます。

Synchronizationでは、DME本体とDME Designerをインストールしたコンピューターが通信できる状態であることが前提のため、必要なドライバー (USB-MIDIドライバーまたはDME-N Networkドライバー) がインストールされ、各ドライバーとDME DesignerのMIDIポートが適切に設定されている必要があります。

NOTE

DME本体は、お買い上げ時にはシーンの設定がないため、最初にDME Designerで作成したコンフィギュレーションやシーン情報を転送する必要があります。

1 DME本体とコンピューターの接続

DME本体とコンピューターをUSBケーブルまたはEthernetケーブルで接続します。

→ 「DME64N/24N取扱説明書」

2 MIDIドライバーのインストール

コンピューターにUSB-MIDIドライバーまたはDME-N Networkドライバーをインストールします。

→ 「DME Designerインストールガイド」

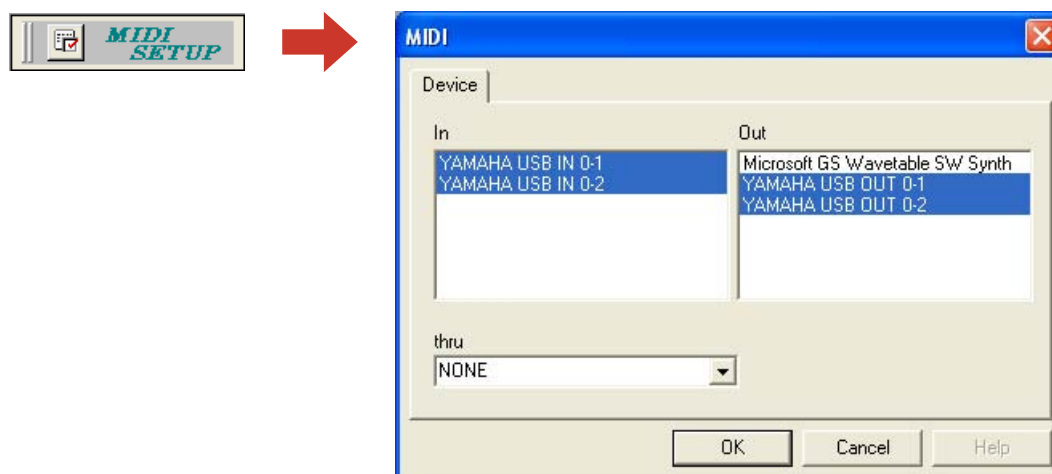
3 MIDIドライバーの設定

コンピューターにインストールしたMIDIドライバーの設定を行いません。すでに設定されている場合も、オンラインにする前に設定を確認します。

→ 「DME Designerインストールガイド」

4 MIDIドライバーのポート設定

DME Designerを起動したときに表示されるMIDI SetupツールバーのMIDI Setupボタンを押すと、MIDI Setupダイアログが表示されます。DMEを接続しているMIDI In/Out/Thruの各ポートを設定します。



5 DME DesignerでMIDIのIN/OUTの設定

「MIDI」ダイアログボックスの[Port]タブでMIDIの送受信に使用するMIDIドライバーを選択します。すでに設定されている場合も、オンラインにする前に設定を確認します。

「MIDI」→「[Port]タブ」(96 ページ)

6 シーンがストアされていることを確認

オンラインに移行するには、最低1つのシーンがストアされている必要があります。

「Scene Manager」ダイアログボックスで、シーンがストアされていることを確認します。

「Scene Manager」(63 ページ)

7 シーンのリコール

オンラインに移行するには、シーンがリコールされて、メインパネルウィンドウのカレントシーン→[Scene Number]にシーン番号、[Scene Name]にシーン名が表示されている必要があります。[Scene Name]が[-----]になっている場合は、シーンをリコールします。

「メインパネルウィンドウ」→「カレントシーン」(42 ページ)

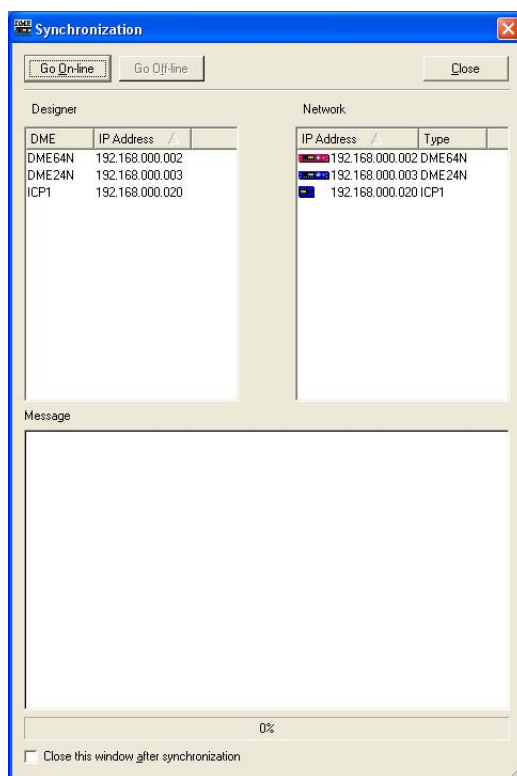
「Scene Manager」(63 ページ)

8 「Synchronization」ダイアログボックスを表示

メインパネルウィンドウの[Tools]メニュー→[Synchronization]をクリック、またはツールバー(大)の[Synchronization]ボタンを押します。

ダイアログボックスを開いたときに、接続されたDME本体のリストが取得されます。

[Network]のリストにコンピューターに接続されたDMEが表示されます。



NOTE

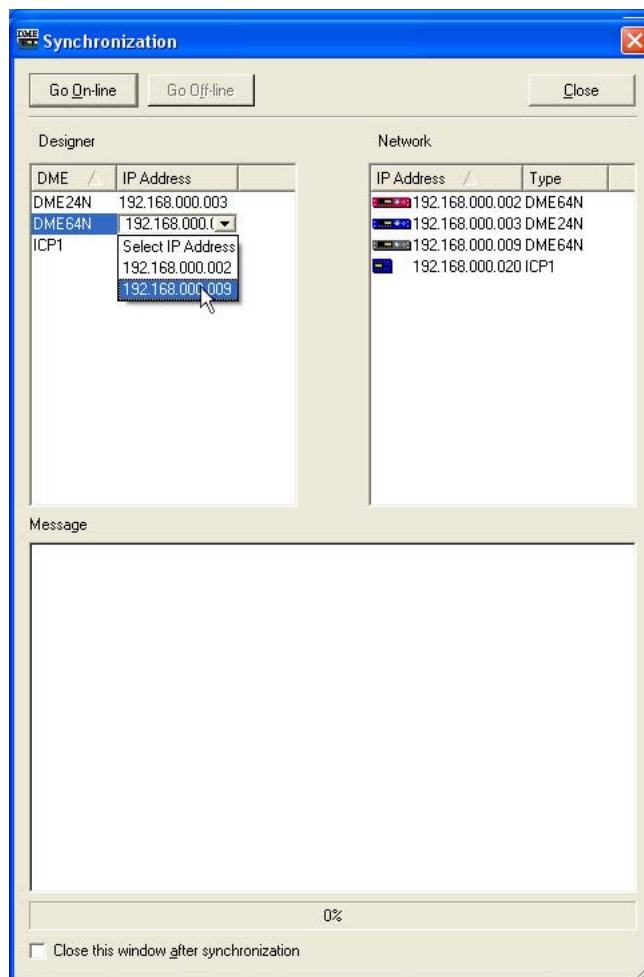
「Synchronization」ダイアログボックスを要求したときに、シーンがリコールされていないときやMIDI Portの設定がされていない場合には、一度アラートが表示されます。アラートの[OK]ボタンをクリックした後、それぞれのダイアログを開きます。この場合は、表示されたダイアログボックスで必要な設定をして再度Synchronizationダイアログボックスを表示させます。

9 IPアドレスの選択

「Synchronization」ダイアログボックスの[Designer]リストには、カレントゾーンに含まれるDMEが表示されます。[IP Address]ボックスをクリックして、DME Designer上のDMEと一致するDME本体のIPアドレスを選択します。

NOTE

エリアにある同種のデバイスのIPアドレスが表示されます。



10 オンラインへ移行

[Go On-line] ボタンをクリックすると、同期の方法を決めるダイアログボックス表示されます。

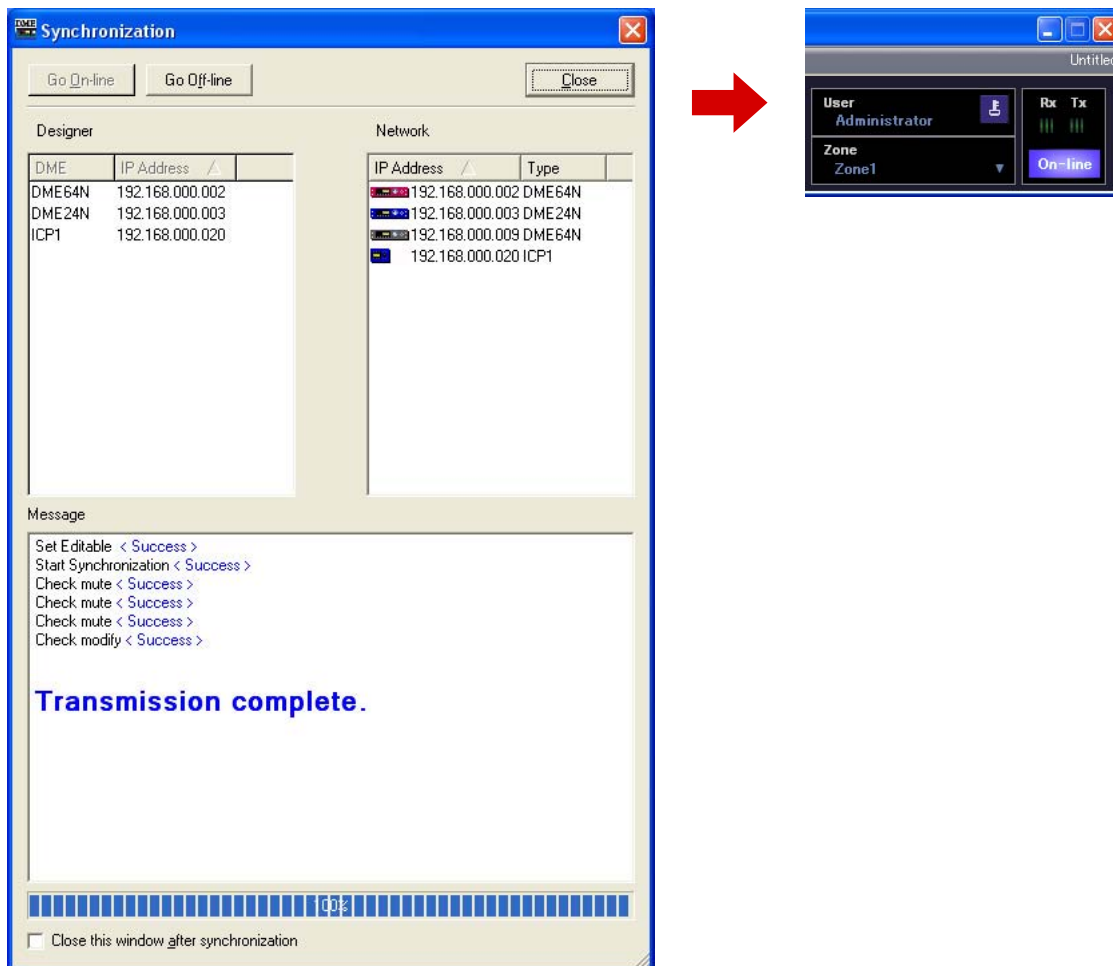


[Designer->DME]方向のボタンをクリックします。コンフィギュレーションの転送が開始され、本体との整合性を取ります。シーンの数が多いと時間がかかる場合があります。

オンラインへの移行が完了すると、[Go On-line] ボタンがグレーになり、メインパネルウィンドウの[On-line] ボタンが点灯します。このとき[Close this window after synchronization] をチェックしていると、自動的にこのダイアログボックスを閉じます。

NOTE

Recall Safeが設定されていると、シーンをストアしないとオンラインにできない場合があります。



オフラインにするには、メインパネルウィンドウの[On-line] ボタンか「Synchronization」ダイアログボックスの[Go Off-line] ボタンをクリックします。

第3章 メインパネルウィンドウ

メインパネルウィンドウ

メインパネルウィンドウは、DME Designerのメインのウィンドウです。



タイトルバー

「DME Designer」と表示されます。

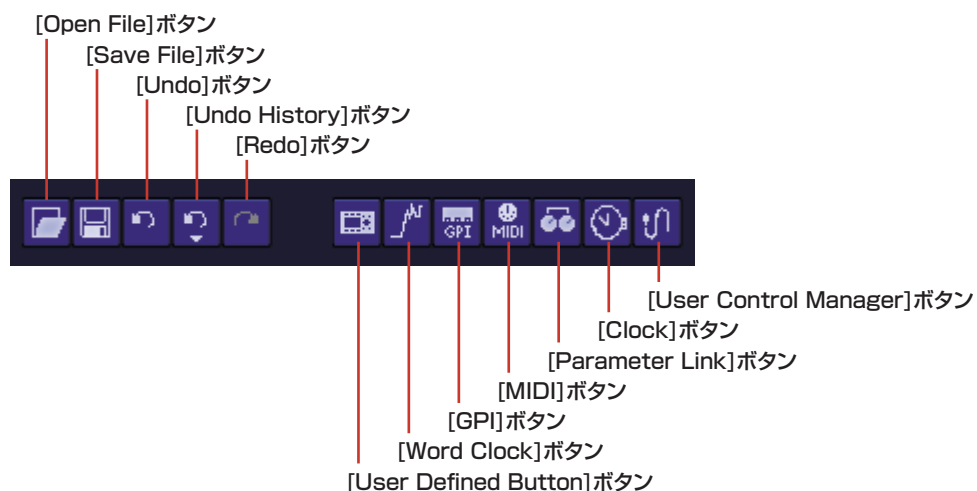
メニューバー

アプリケーションで実行できるコマンド(命令)が、カテゴリーごとにまとめられています。クリックするとコマンドのリストが表示されます。

また右端には現在開いているプロジェクトファイル名が表示されます。新規プロジェクトファイルを開いたときやプロジェクトファイルが一度も保存されていない場合には「Untitled」と表示されます。

ツールボタン(小)

よく使われるコマンドがボタンとして配置されています。コマンドが使用できないときはボタンの色が薄くなります。



● [Open File]ボタン

プロジェクトファイルを開きます。
→ 「[File]メニュー」の「[Open]」(44ページ)

● [Save File] ボタン

編集中のプロジェクトファイルを保存します。
→ 「[File]メニュー」の「[Save]」(45ページ)

● [Undo] ボタン

最後に行なった編集を取り消します。
→ 「[Edit]メニュー」の「[Undo]」(46ページ)

● [Undo History]ボタン

「Undo History」ダイアログボックスを開きます。複数の操作を取り消します。
→ 「[Edit]メニュー」の「[Undo History]」(47ページ)

● [Redo] ボタン

「Undo」で取り消した操作を取り消し前の状態にします。
→ 「[Edit]メニュー」の「[Redo]」(46ページ)

● [User Defined Button]ボタン

「User Defined Button」ダイアログボックスを開きます。
→ 「User Defined Button(ユーザー定義パラメーター)」(49ページ)

● [Word Clock] ボタン

「Word Clock」ダイアログボックスを開きます。
→ 「Word Clock」(49ページ)

● [GPI] ボタン

「GPI」ダイアログボックスを開きます。
→ 「GPI」(49ページ)

● [MIDI] ボタン

「MIDI」ダイアログボックスを開きます。
→ 「MIDI」(49ページ)

● [Parameter Link]ボタン

「Parameter Link」ダイアログボックスを開きます。
→ 「Parameter Link」(49ページ)

● [Clock] ボタン

「Clock」ダイアログボックスを開きます。
→ 「Clock」(50ページ)

● [User Control Manager]ボタン

「User Control Manager」ダイアログボックスを開きます。
→ 「User Control Manager」(49ページ)

ツールボタン(大)

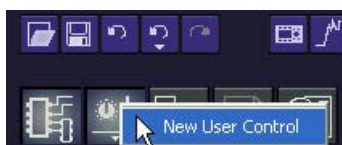


● [Show/Hide Designer] ボタン

デザイナーウィンドウを表示/非表示します。

● [User Control] ボタン

[View]メニューの[User Control]コマンドと同じ働きをします。ボタンをクリックするとメニューが表示されます。



メニューにはユーザーコントロールが表示され、クリックするとユーザーコントロールウィンドウが表示されます。

[New User Control]をクリックすると、「New User Control」ダイアログボックスが開きます。

● [Synchronization] ボタン

「Synchronization」ダイアログボックスを開きます。

→ [「\[Synchronization\] ダイアログボックス\(75ページ\)」](#)

● [Event Logger] ボタン

Event Loggerウィンドウを開きます。

→ [「Event Logger\(110ページ\)」](#)

● [Event Scheduler] ボタン

「Event Scheduler」ダイアログボックスを開きます。

→ [「\[Event Scheduler\] ダイアログボックス\(115ページ\)」](#)

[Mute] ボタン



カレントゾーンにあるDMEのミュートをON/OFFします。

ONにするときは、<Shift>キーを押しながらクリックします。OFFになっている状態で、<Shift>キーを押さずにクリックすると、「Click the Mute Button with Shift Key」というメッセージが表示されます。

OFFにするときは、クリックします。<Shift>キーを押す必要はありません。



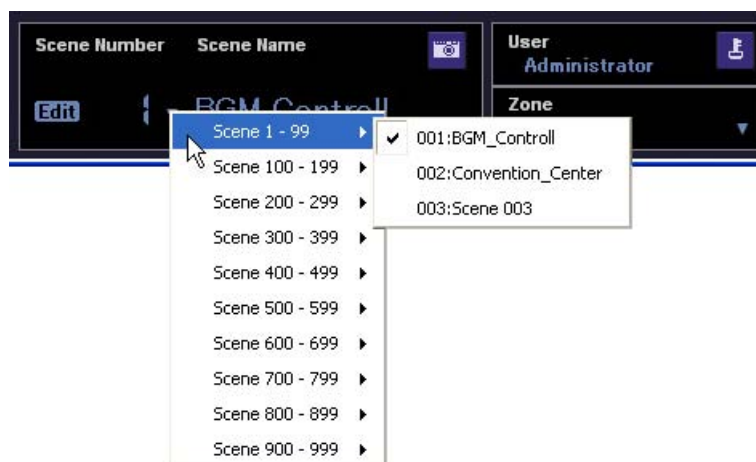
カレントシーン

カレントシーンの番号と名前が表示されます。シーンを切り替えることができます。



● [Scene Number](シーン番号)

カレントシーンの番号が表示されます。[▼]をクリックするとリストが表示され、シーンを選択できます。シーンをリコール/ストアした後でパラメーターを変更すると、EDITインジケータが点灯します。



NOTE

デフォルトの設定では<Ctrl>+<+>キーでシーン番号を1つ進め、<Ctrl>+<->キーでシーン番号を1つ戻します。
「Shortcut Keys」(134ページ)ダイアログボックスで設定を変更することができます。

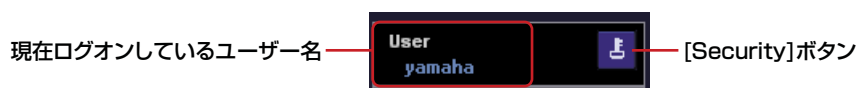
● [Scene Name](シーン名)

カレントシーンの名前が表示されます。

● [Scene Manager]ボタン

「Scene Manager」ダイアログボックスを開きます。

[User](ログオンユーザー)



● 現在ログオンしているユーザー名

現在ログオンしているユーザー名が表示されます。

● [Security] ボタン

「Security」ダイアログボックスを開きます。

カレントゾーン

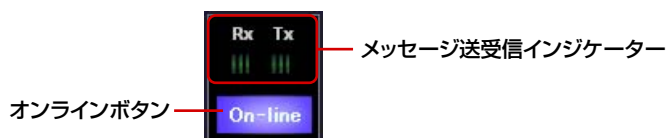


アクティブなゾーンの名前が表示されます。[▼]をクリックするとリストが表示され、ゾーンを選択できます。



通信状態

DME本体とコンピューターの通信状態を表示します。



● [On-line] ボタン

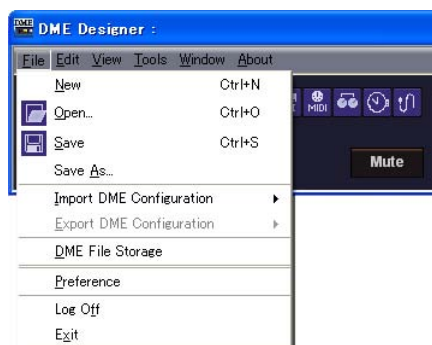
DME本体とコンピューターが接続されていると、このボタンをクリックするたびにオンライン/オフラインの状態が切り替わります。オンライン状態のときは、インジケータが点灯します。

● メッセージ送受信インジケータ

- ・ [Rx]
DME本体からDME DesignerにMIDIメッセージを受信しているときに点灯します。
- ・ [Tx]
DME DesignerからDME本体にMIDIメッセージを送信しているときに点灯します。

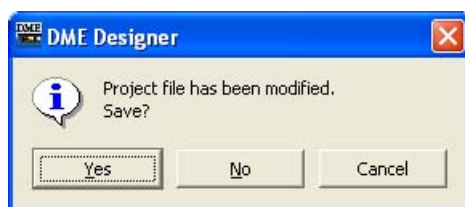
メインパネルウィンドウのメニュー

[File]メニュー



● [New]

新規プロジェクトを作ります。新規プロジェクトを作ると、現在開いているプロジェクトは閉じられ、「Project file has been modified. Save?」という確認のメッセージが表示されます。



① [Yes(はい)]ボタン

現在開いているプロジェクトを保存します。
現在開いているファイルが、すでに名前を付けて保存されている場合は、上書き保存されます。
保存していないプロジェクトは、「Save As」ダイアログボックスが表示されます。
ファイルに名前を付けて保存します。

② [No(いいえ)]ボタン

保存せずにプロジェクトを閉じます。名前を付けて保存されているファイルは、最後に保存したときの状態のままになります。名前を付けて保存していないプロジェクトは失われます。

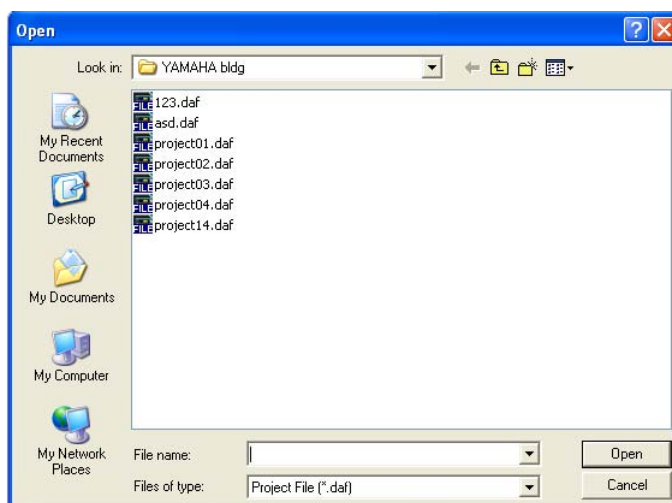
③ [Cancel]ボタン

新規プロジェクトの作成をキャンセルします。

● [Open]

保存されているプロジェクトファイルを開きます。現在開いているプロジェクトは閉じられるため、「Project file has been modified. Save?」という確認のダイアログボックスが表示されます。

コマンドを選択すると、「Open(開く)」ダイアログボックスが表示されます。プロジェクトファイルを選択し、[Open(開く)]ボタンをクリックします。



プロジェクトファイルのセキュリティが有効になっている場合は、「Enter ID & Password」ダイアログボックスが表示されます。IDとパスワードを入力し、[OK]ボタンをクリックすると、プロジェクトファイルが開きます。



● [Save]

プロジェクトファイルを上書き保存します。最初に保存するときは、「Save As(名前を付けて保存)」ダイアログボックスが表示されます。

→ [「プロジェクトファイル\(22ページ\)」](#)

● [Save As]

プロジェクトファイルを別のファイルとして保存します。コマンドを選択すると、「Save As(名前を付けて保存)」ダイアログボックスが表示されます。

→ [「プロジェクトファイル\(22ページ\)」](#)

● [Import DME Configuration]

コンフィギュレーションに配置したDMEのパラメーターをインポートします。

→ [「DMEデータファイル\(30ページ\)」](#)

● [Export DME Configuration]

コンフィギュレーションに配置したDMEのパラメーターをエクスポートします。

→ [「DMEデータファイル\(30ページ\)」](#)

● [DME File Storage]

「DME File Storage」ダイアログボックスを開きます

→ [「DME File Storage\(52ページ\)」](#)

● 最近使ったファイル

最近保存したファイルが表示されます。ファイル名をクリックすると、ファイルが開きます。

● [Preference]

「Preferences」ダイアログボックスを開きます。

→ 「[Preferences\(53ページ\)](#)」

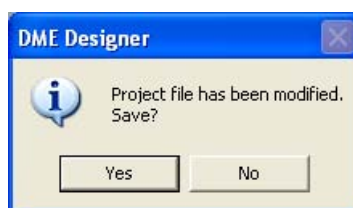
● [Log Off]

現在ログオンしているユーザーをログオフします。開いているプロジェクトは閉じられ、新しいユーザーをログオンするために[Log On]ダイアログボックスが表示されます。

→ 「[ユーザーとセキュリティ\(19ページ\)](#)」

● [Exit]

DME Designerを終了します。「Project file has been modified. Save?」という確認のダイアログボックスが表示されます。保存する場合は[Yes(はい)]、保存せずに閉じる場合は[No(いいえ)]をクリックします。



[Edit]メニュー



● [Undo]

1つ前の操作を取り消します。コマンド名には、[Undo]に続いて取り消される操作が表示されます。続けてコマンドを選択できます。

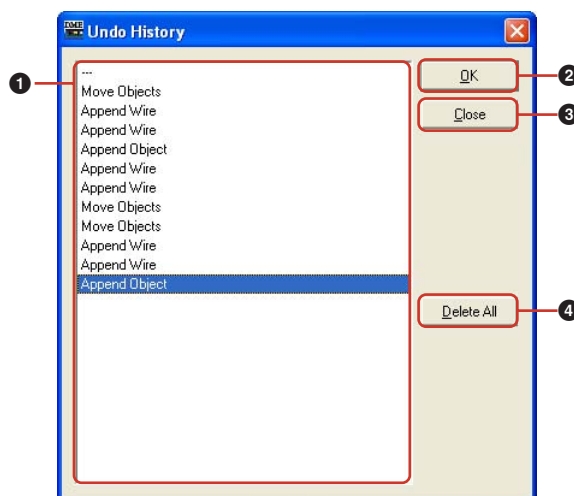
取り消しできないときは、コマンドがグレーになります。

● [Redo]

[Undo]する前の状態に戻します。[Redo]に続いて取り消される操作が表示されます。[Undo]した数だけ[Redo]できます。コマンド名には、[Redo]できないときは、コマンドがグレーになります。

● [Undo History]

「Undo History」ダイアログボックスを開きます。複数の操作を取り消します。また、操作の履歴を削除します。



① リスト

行なった操作が、古いものから順に表示されます。クリックすると選択されます。

② [OK] ボタン

リストで選択した操作より下の操作を取り消します。
リストで選択した操作は取り消されません。

③ [Close] ボタン

ダイアログボックスを閉じます。

④ [Delete All] ボタン

リストに表示されている操作の履歴をすべて削除します。
操作を削除すると、[Undo]できなくなります。

[Undo History]で取り消した操作は、[Redo]で1つずつ再実行できます。

[View]メニュー



● [Designer]

デザイナーウィンドウを表示/非表示します。

● [Event Logger]

ネットワークイベントログを表示します。

ネットワークイベントログが表示されているときに選択すると、非表示になります。

→ [「Event Logger\(110ページ\)」](#)

● [User Control]

ユーザーコントロールを開きます。

サブメニューに、現在ログオンしているユーザーが開くことのできるユーザーコントロールが表示されます。

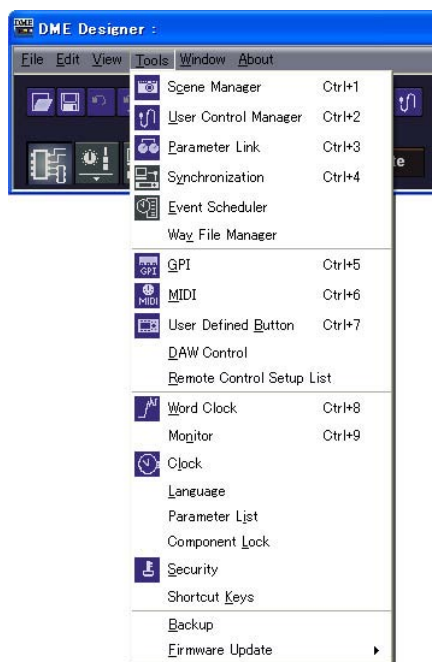
サブメニューの[New User Control]をクリックすると、「New User Control」ダイアログボックスが開きます。

→ [「ユーザーコントロール/ユーザーモジュールエディター\(273ページ\)」](#)

NOTE

現在ログオンしているユーザーが使用できないコントロールはメニューに表示されません。

[Tools]メニュー



● [Scene Manager]

「Scene Manager」ダイアログボックスを開きます。

→ [「Scene Manager\(63ページ\)」](#)

● [User Control Manager]

「User Control Manager」ダイアログボックスを開きます。

→ [「User Control\(69ページ\)」](#)

● [Parameter Link]

Parameter Linkウィンドウを開きます。

→ [「Parameter Link\(72ページ\)」](#)

● [Synchronization]

「Synchronization」ダイアログボックスを開きます。

→ [「Synchronization\(DME DesignerとDME本体の同期\)\(74ページ\)」](#)

● [Event Scheduler]

「Event Scheduler」ダイアログボックスを開きます。

→ [「Event Scheduler\(115ページ\)」](#)

● [Wav File Manager]

「Wav File Manager」ダイアログボックスを開きます。

→ [「Wav File Manager\(127ページ\)」](#)

● [GPI]

「GPI」ダイアログボックスを開きます。

→ [「GPI\(78ページ\)」](#)

● [MIDI]

「MIDI」ダイアログボックスを開きます。

→ [「MIDI\(90ページ\)」](#)

● [User Defined Button]

「User Defined Button」ダイアログボックスを開きます。

→ [「User Defined Button\(ユーザー定義パラメーター\)\(97ページ\)」](#)

● [DAW Control]

「DAW Control」ダイアログボックスを開きます。

→ [「DAWコントロール\(131ページ\)」](#)

● [Remote Control Setup List]

「Remote Control Setup List」ダイアログボックスを開きます。

→ [「Remote Control Setup List\(122ページ\)」](#)

● [Word Clock]

「Word Clock」ダイアログボックスを開きます。

→ [「Word Clock\(101ページ\)」](#)

● **[Monitor]**

「Monitor Out」ダイアログボックスを開きます。
→ [「Monitor\(103ページ\)」](#)

● **[Clock]**

「Clock」ダイアログボックスを開きます。
→ [「Clock\(104ページ\)」](#)

● **[Language]**

「Language」ダイアログボックスを開きます。
→ [「言語の設定\(105ページ\)」](#)

● **[Parameter List]**

「Parameter List」ダイアログボックスを開きます。
→ [「Parameter List\(123ページ\)」](#)

● **[Component Lock]**

「Component Lock」ダイアログボックスを開きます。
→ [「Component Lock\(126ページ\)」](#)

● **[Security]**

「Security」ダイアログボックスを開きます。
→ [「Security\(ユーザーの作成と設定\)\(55ページ\)」](#)

● **[Shortcut Keys]**

「Shortcut Keys」ダイアログボックスを開きます。
→ [「Shortcut Keys\(134ページ\)」](#)

● **[Backup]**

「Backup」ダイアログボックスを開きます。
→ [「バックアップ\(135ページ\)」](#)

● **[Firmware Update]**

DME本体のファームウェアをアップデートします。
→ [「本体ファームウェアのアップデート\(106ページ\)」](#)

[Window]メニュー



開いているウィンドウが表示されます。ウィンドウ名をクリックすると、最前面に表示されます。

● [Close All Editor Windows]

すべてのウィンドウを閉じます。

NOTE

デザイナーウィンドウの中の各ウィンドウは、デザイナーウィンドウの[Window]メニューで切り替えます。

[About]メニュー



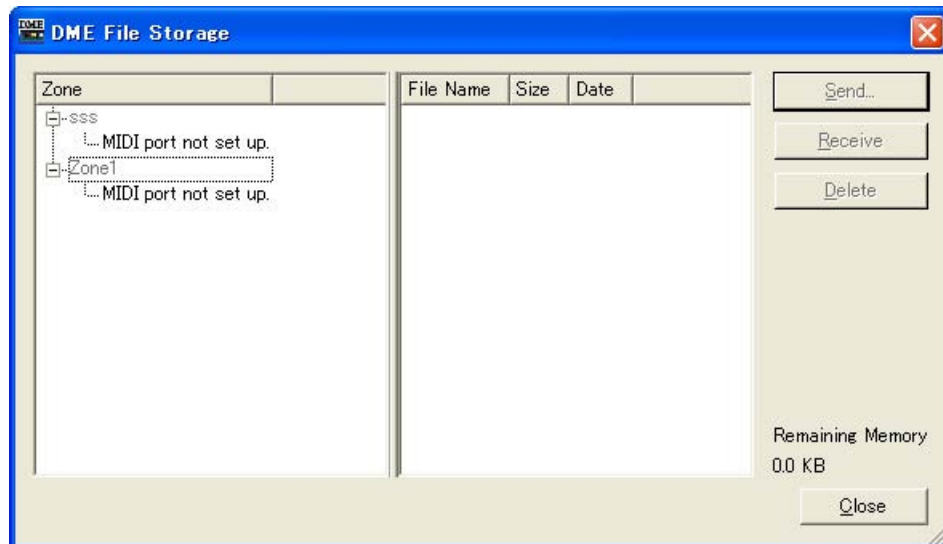
● [About DME Designer]

アプリケーションの情報が表示されます。

DME File Storage

DMEでファイルを管理できます。プロジェクトファイルをDMEに管理すればコンピューター上でファイル管理する必要がなくなります。

[File]メニューの[DME File Storage]をクリックすると、「DME File Storage」ダイアログボックスが表示されます。



●Zoneリスト

リストから、対象とするゾーンおよびDMEを選択します。

●ファイルリスト

選択されたDMEに保存されているファイルの一覧を表示します。

[Send]ボタン

コンピューター上のファイルをDMEに保存します。

[Receive]ボタン

DME上のファイルをコンピューターに保存します。

[Delete]ボタン

DME上のファイルを削除します。

NOTE

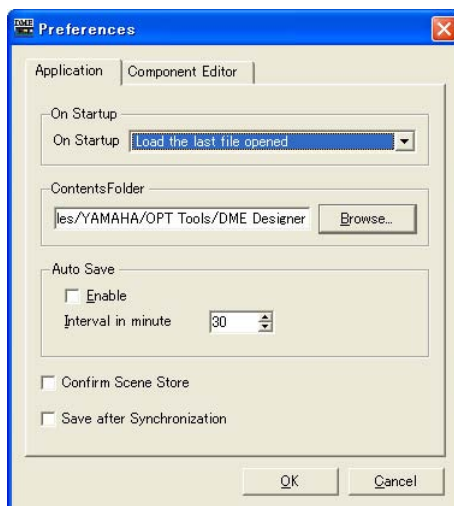
[Remaining Memory](DME本体の空き容量)が少なくなると同期ができなくなる事があります。その場合は、ファイルを削除して空き容量を増やしてください。

Preferences

[File]メニューの[Preference]をクリックすると、「Preference」ダイアログボックスが表示されます。DME Designerの使用環境を設定します。

● [Application]タブ

全般の使用環境を設定します。



On Startup

アプリケーション起動時の動作を選択します。

• [Load the last file opened]

最後に開いていたファイルを開きます。

ファイルが移動、削除、名前変更されて見つからない場合は、新規プロジェクトを開きます。

• [Create an empty file]

新規プロジェクトを開きます。

• [Load File & Synchronization]

最後に開いていたファイルを開き、DME本体と同期します。

ContentsFolder

Designウィンドウで使う画像やユーザーコントロールを保存するフォルダーを指定します。

[Browse]ボタンをクリックして、フォルダーを指定します。

Auto Save

ファイル自動保存の設定を行ないます。

• [Enable]

チェックすると、作業中のプロジェクトファイルの自動保存を行ないます。

ファイルを上書き保存し、Undoの履歴はクリアされません。

一度もファイル保存されていない場合やオフラインのときは無効です。

• [Interval in minutes]

ファイル自動保存の間隔を分単位で指定します。

[Confirm Scene Store]

チェックすると、シーンをストアするときに確認のダイアログボックスを表示します。

[Save after Synchronization]

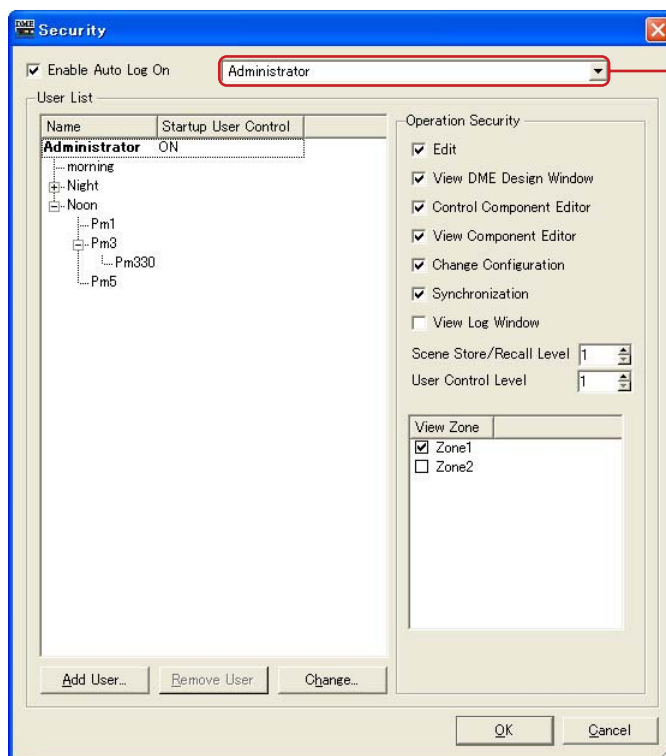
DME DesignerからDME本体に同期した後に保存を行なうと、次回同期は差分のみ同期するために同期時間が短縮できます。このチェックボックスをチェックすると、DME DesignerからDME本体に同期した後に自動的に保存します。

● **[Component Editor]タブ**

コンポーネントエディターのノブとスライダーやエディットボックスの動作を設定します。
「[パラメーターの変更\(261 ページ\)](#)」をご覧ください。

Security(ユーザーの作成と設定)

[Tools]メニューの[Security]をクリックすると、「Security」ダイアログボックスが表示されます。ユーザーを作成、削除します。また、ユーザーごとのセキュリティレベルを設定します。ユーザーはDME Designerの設定として保存されます。ファイルごとにユーザーを作成する必要はありません。



自動ログオンユーザー

● ユーザー設定の制限

現在ログオンしているユーザーのセキュリティレベルによって、いくつかの制限があります。

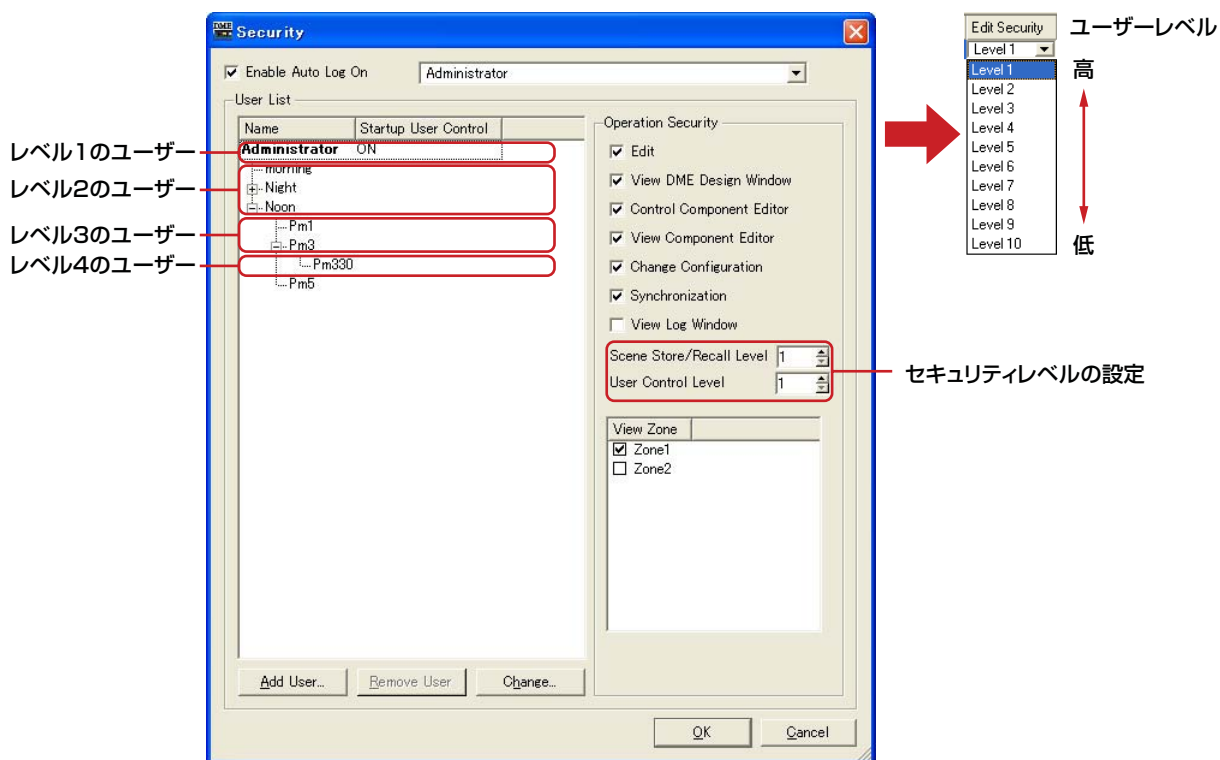
- ・ 現在ログオンしているユーザーより低いレベルのユーザーのみ編集できます。
- ・ 現在ログオンしているユーザー自身のセキュリティレベルを上げることはできません。

● [Administrator]ユーザー

[Administrator]は、デフォルトで登録されているユーザーで、すべての機能を使用できます。DME Designerをインストールした直後は、[Administrator]ユーザーにパスワードが設定されています。

● セキュリティレベル

ユーザーのセキュリティレベルは、「Security」ダイアログボックスの右側の[Operation Security]で設定します。



編集の可否、ウィンドウを開くことやコントロールできるかどうかを設定します。

シーンのストアとリコール、ユーザーコントロールのレベルは「1～10」の10段階で設定します。

「1」がもっとも高いレベル、「10」が低いレベルです。[Administrator]ユーザーはデフォルトで「1」に設定されています。レベルを「1」に設定できるのは[Administrator]のみです。

[Administrator]が自身の直下に作成したユーザーは「2～10」のレベルが設定できます。レベル2のユーザーの下層に作成したユーザーは、レベル「3～10」を設定します。下層のユーザーは、上のユーザーより1つ低いレベルが最高になります。

シーンは、ストアとリコールのレベルを設定します。ログオンユーザーは、自身のセキュリティレベル以下のシーンをストアまたはリコールできます。たとえばレベル「3」のユーザーは、シーンリコールレベル「3～10」のシーンをリコールできます。

ユーザーコントロールにもレベルを設定します。ログオンユーザーは、自身のセキュリティレベル以下のユーザーコントロールを表示／編集できます。

ログオンユーザーは[View Zone]欄でチェックがついているゾーンを使用できます。

[Enable Auto Log On](自動ログオン)

自動ログオンを有効にします。チェックすると、DME Designerの起動時に、右のボックスに表示されているユーザーが自動的にログオンします。自動ログオンのときは、パスワード入力なしにログオンします。

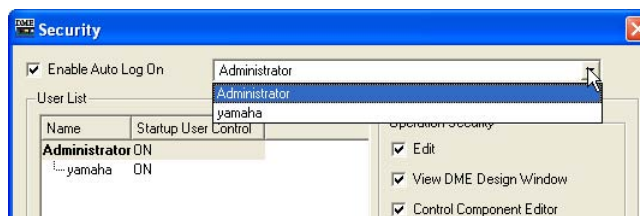
ボックス右端の[▼]をクリックし、ユーザーのリストから自動ログオンするユーザーを選択します。自動ログオンがOFFになっていると、DME Designerの起動時に「Log On」ダイアログボックスが表示されます。毎回ユーザーを選択し、パスワードを入力してログオンすることになります。現在ログオンしているユーザーにパスワードが設定されている場合は、自動ログオンをOFFにすると、「Confirmation of Current User」ダイアログボックスが表示されます。



[Password]ボックスにユーザーのパスワードを入力し、[OK]ボタンをクリックします。
[Cancel]ボタンをクリックすると、自動ログオンはONのままになります。

● 自動ログオンユーザー

[Enable Auto Log On]が有効になっているときに、自動ログオンするユーザーを選択します。



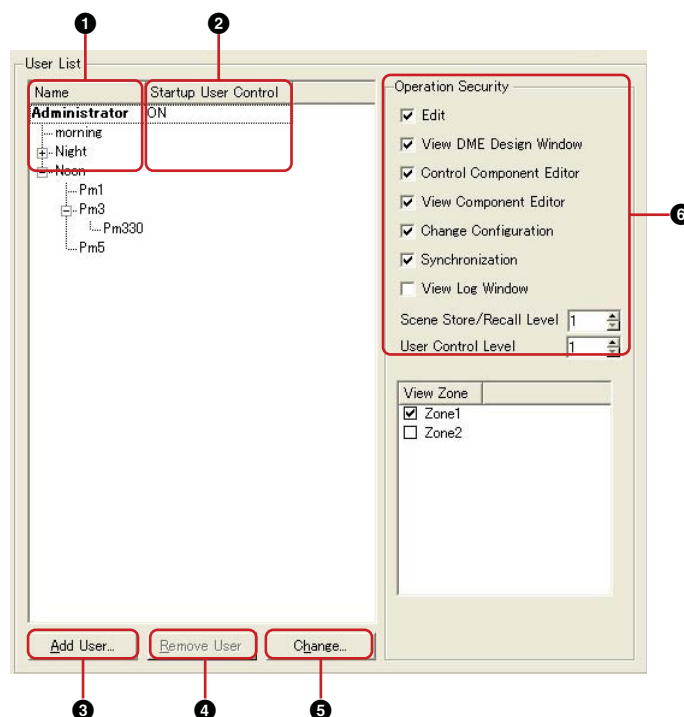
現在ログオンしているユーザーのセキュリティレベル以下のユーザーに設定できます。ログオンユーザーよりセキュリティレベルの高いユーザーを選択すると、「Cannot access higher user level.」のメッセージが表示されます。[OK]ボタンをクリックしてください。



自動ログオンユーザーを、現在ログオンしているユーザーよりセキュリティレベルの高いユーザーに設定するには、現在ログオンしているユーザーをログオフし、セキュリティレベルの高いユーザーでログオンしてから設定します。

User List

登録されているユーザーが表示されます。現在ログオンしているユーザーは太字で表示されます。クリックして、設定対象のユーザーを選択します。



[Administrator]は、デフォルトで設定されているユーザーで、管理者にあたります。
 [Administrator]ユーザーは、もっともレベルが高く、すべての機能を使用できます。
 新規に作成したユーザーは[Administrator]ユーザーより低いレベルのユーザーになり、
 [Administrator]ユーザーの下層に表示されます。
 レベル2以下のユーザーは、そのユーザーの下層にユーザーがある場合は、ユーザー名の左に[+]/
 [-]ボタンが表示されます。[+]/[-]ボタンをクリックして、そのユーザー以下のユーザーを表示/
 非表示します。
 現在ログオンしているユーザーの下層にログオンユーザーより低いレベルのユーザーを複数作成でき
 ます。

① Name

ユーザー名が表示されます。現在ログオンしているユーザーは太字で表示されます。

② Startup User Control

ユーザーがログオンしたときに、自動的にユーザーコントロールを開く設定になっているユーザーは「ON」と表示されます。

③ [Add User] ボタン

リストで選択したユーザーの下層にユーザーを追加します。クリックすると、「Add User」ダイアログボックスが表示されます。新規ユーザーの上位になるユーザーを選択してからボタンをクリックします。

現在ログオンしているユーザーより上の階層のユーザーを選択していると、ボタンがグレーになり、ユーザーの追加ができません。

④ [Remove User] ボタン

リストで選択したユーザーを削除します。現在ログオンしているユーザーより低いレベルのユーザーのみ削除できます。

また、現在ログオンしているユーザー自身は削除できません。

⑤ [Change] ボタン

リストで選択したユーザーの設定を変更します。「Change User Information」ダイアログボックスが開きます。ダイアログボックスの内容は、「Add User」ダイアログボックスと同じです。

⑥ Operation Security

左の[User List]で選択されているユーザーが使用できる機能を設定します。チェックすると、その機能が使用できるようになります。

[Edit]

デザイナーウィンドウでの編集、ユーザーコントロールの編集、ユーザー定義パラメーター、ワードロック、シーン編集、GPI、MIDIなどの設定変更ができます。

[View DME Design Window]

Designerのコンフィギュレーションウィンドウを表示できます。

[Control Component Editor]

コンポーネントエディターのパラメーター編集ができます。

[View Component Editor]

コンポーネントエディターを表示できます。

[Change Configuration]

コンフィギュレーションの切り替えができます。

[Synchronization]

DME本体との同期ができます。

[View Log Window]

Event Loggerウィンドウを表示できます。

[Scene Store/Recall Level]

シーンのストアとリコールのレベルを設定します。上下の[▼]をクリックするか、ボックスに数値を入力してレベルを設定します。「1-10」のレベルがありますが、上位のユーザーのレベルによって、設定できるレベルの範囲が変わります。

ユーザーを作成したときは、自動的に「上の階層のユーザーより1つ下のレベル」に設定されます。最初に設定されたレベルが、そのユーザーに設定できる最高のレベルです。

[User Control Level]

ユーザーコントロールのレベルを設定します。上下の[▼]をクリックするか、ボックスに数値を入力して、「1-10」のレベルを設定します。「1-10」のレベルがありますが、上位のユーザーのレベルによって、設定できるレベルの範囲が変わります。

ユーザーを作成したときは、自動的に「上の階層のユーザーより1つ下のレベル」に設定されます。最初に設定されたレベルが、そのユーザーに設定できる最高のレベルです。

「Add User」ダイアログボックス/ 「Change User Information」ダイアログボックス

「Security」ダイアログボックスの[Add User]ボタンをクリックすると、「Add User」ダイアログボックスが表示されます。「Security」ダイアログボックスの[Change]ボタンをクリックすると、「Change User Information」ダイアログボックスが表示されます。

「Add User」ダイアログボックスは、新規ユーザーを追加するときにユーザー名とパスワードなどを設定します。「Change User Information」ダイアログボックスでは、ユーザーの設定を変更します。ダイアログボックスの内容は同じです。



「Add User」ダイアログボックス



「Change User Information」ダイアログボックス

● [Name] ボックス

ユーザー名を入力します。既存のユーザーとは異なる名前を入力します。

● [Password] ボックス

パスワードを入力します。ボックスには、入力した文字の代わりに「*」が表示されます。ユーザーにパスワードを設定しない場合は、何も入力せず空欄にします。

● [Confirm Password] ボックス

確認のため、パスワードをもう一度入力します。ボックスには、入力した文字の代わりに「*」が表示されます。ユーザーにパスワードを設定しない場合は、何も入力せず空欄にします。

● [Startup User Control]

ユーザーがログオンしたときに、ユーザーのセキュリティレベル以下のユーザーコントロールとユーザー指定のユーザーコントロールを自動的に開きます。

このオプションがONになっているユーザーは、「Security」ダイアログボックスの[User List]の[User Control]に「ON」と表示されます。

● [OK] ボタン

「Add User」ダイアログボックスは、ダイアログボックスの設定でユーザーを作成します。「Change User Information」ダイアログボックスは、ダイアログボックスの設定を適用し、ユーザーの設定を変更します。

● [Cancel] ボタン

ユーザーの作成/設定変更をキャンセルし、ダイアログボックスを閉じます。

ユーザーの作成

次のようにユーザーを作成します。

1 メインパネルウィンドウの[Tools]メニュー→[Security]をクリックします。

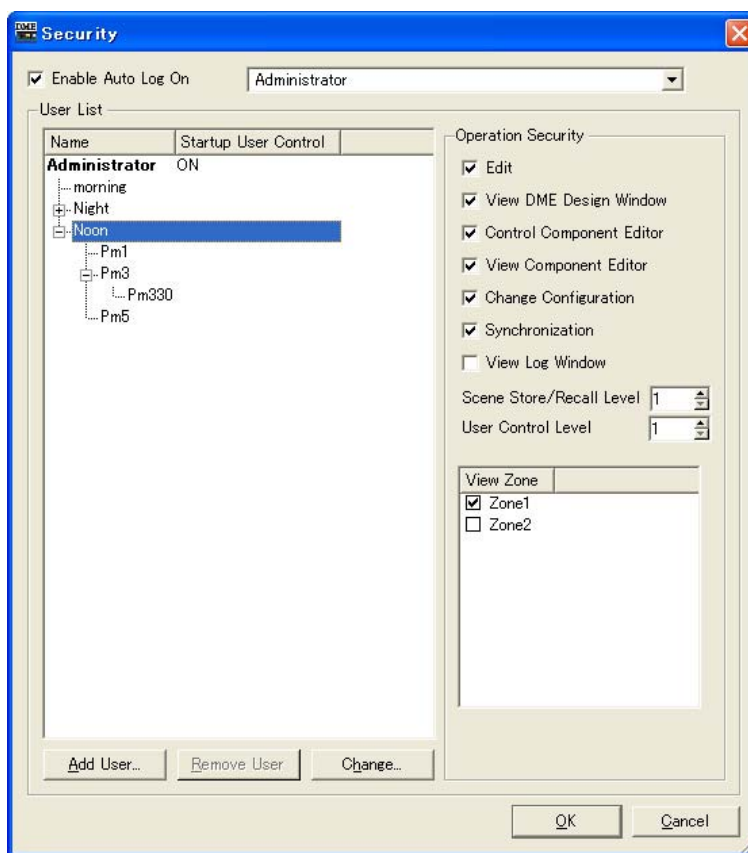
「Security」ダイアログボックスが表示されます。

メインパネルウィンドウの[Security]ボタンをクリックして「Security」ダイアログボックスを開くこともできます。

2 「Security」ダイアログボックスの[User List]リストでユーザーを選択します。

選択したユーザーの下層にユーザーを作成します。ユーザーが[Administrator]だけの場合は、[Administrator]を選択します。複数のユーザーがある場合は、新規ユーザーの上位になるユーザーを選択します。

1人のユーザーの下層に複数のユーザーを作成できます。



3 [Add User]ボタンをクリックします。

「Add User」ダイアログボックスが表示されます。

4 [Name]ボックスにユーザー名を入力します。

5 [Password]ボックスにパスワードを入力します。

パスワードを設定しないユーザーも作成できます。ユーザーにパスワードを設定しない場合は、[Password]ボックスには何も入力せず空欄にします。

6 [Confirm Password]ボックスにもパスワードを入力します。

ユーザーにパスワードを設定しない場合は、[Confirm Password]ボックスも空欄にします。

7 [Startup User Control]を設定します。



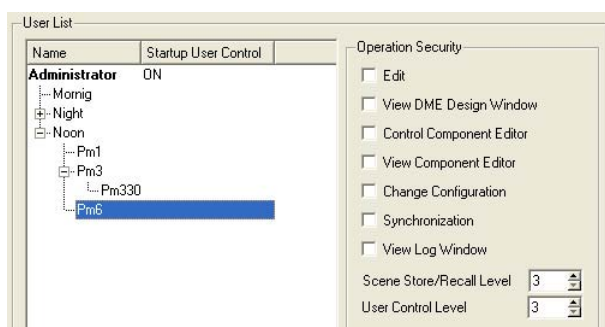
NOTE

[Password]ボックスと[Confirm Password]ボックスに入力した文字が異なる場合は、「Different password!」というメッセージが表示されます。[OK]ボタンをクリックして、「Add User」ダイアログボックスの[Password]ボックスと[Confirm Password]ボックスを再入力してください。



8 [OK]ボタンをクリックします。

「Add User」ダイアログボックスが閉じて、「Security」ダイアログボックスのリストにユーザーが追加されます。



9 「Security」ダイアログボックスの[Operation Security]で、ユーザーのセキュリティレベルを設定します。

新規ユーザーを作成したときは、[Operation Security]のすべてのチェックボックスがOFFになっています。作成したユーザーに許可する機能をクリックしてオンにします。

[Scene Store/Recall Level]と[User Control Level]は、作成したユーザーの上位のユーザーより1つ下のレベルに設定されています。自動的に最初に設定されたレベルが、そのユーザーに設定できる最高のレベルです。レベルを下げる場合は数値を大きくします。

[OK]ボタンをクリックすると、ダイアログボックスが閉じます。ダイアログボックスを閉じずに、続けてユーザーを作成できます。

Scene Manager

シーンとは

コンフィギュレーションの内容は、「シーン」として名前を付けて保存できます。シーンの保存をすることを「シーンストア」と呼びます。使用する場面ごとのコンフィギュレーションのパラメーター設定を複数ストアし、呼び出して使うことができます。全部で999のシーンメモリーがあります。シーンをストアすると、DMEのパラメーターは「プリセットパラメーター」として保存されます。プリセットはシーンをストアするときに自動的に作成されます。シーンを呼び出す(カレントシーンにする)ことを「シーンリコール」と呼びます。メインパネルウィンドウのカレントシーンの[▼]ボタンまたは「Scene Manager」ダイアログボックスでシーンをリコールします。

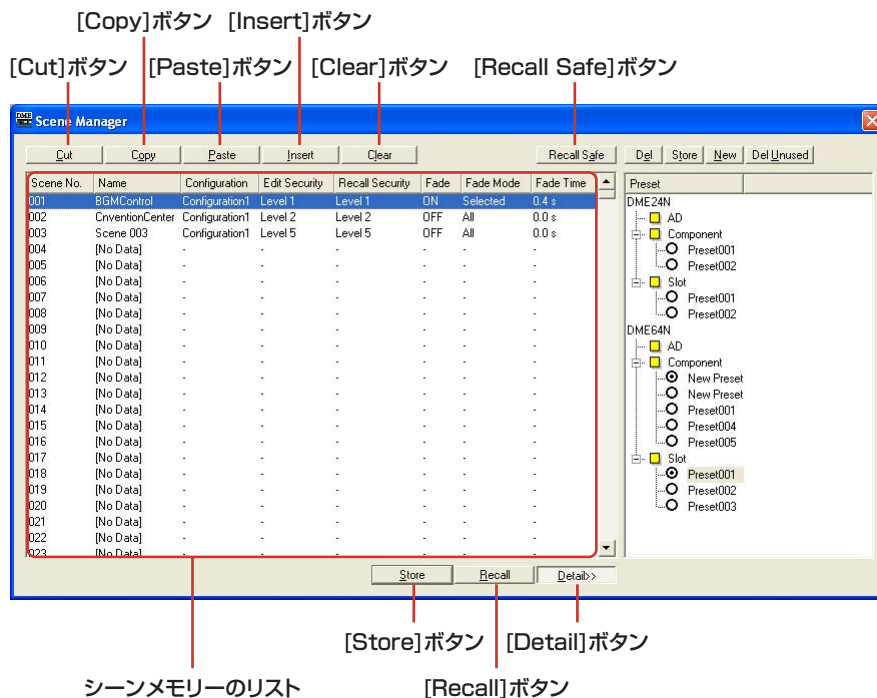
● ログオンユーザーのセキュリティ

現在ログオンしているユーザーは、ユーザーに設定されたセキュリティレベル以下のシーンをストア/リコール/編集できます。ユーザーのセキュリティレベルは、「Security」ダイアログボックスの[Edit]→[Scene Store/Recall Level]で設定します。

「Scene Manager」ダイアログボックス

[Tools]メニューの[Scene Manager]をクリックすると、「Scene Manager」ダイアログボックスが表示されます。シーンの内容を編集します。シーン名、セキュリティレベル、プリセットの変更、コピー&ペーストによる編集ができます。

ダイアログボックス下部の[Detail]ボタンをクリックすると、ダイアログボックスが拡張します。



● リスト

シーンの内容が表示されます。

Scene No

シーン番号が表示されます。全部で999のシーンメモリーがあります。クリックすると、シーンが選択されます。

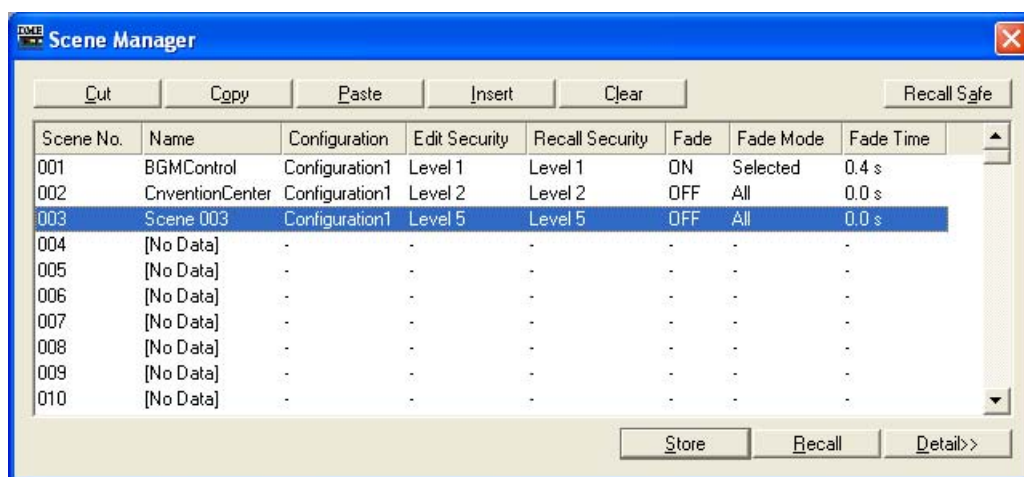
Name

シーンの名前が表示されます。[Name]ボックスをクリックして、シーンの名前を入力します。入力できる文字数は、半角で18文字、全角で9文字までです。全角文字は、半角文字2文字分になります。

シーンをストアしていない場合は、「[No Data]」と表示されます。シーンをストアするときに名前を入力できます。デフォルトでは自動的に「Scene001」「Scene002」という名前になります。三桁の数字はストアしたシーン番号([Scene No])に表示されている数字と同じになります。

Configuration

コンフィギュレーション名が表示されます。



Scene No.	Name	Configuration	Edit Security	Recall Security	Fade	Fade Mode	Fade Time
001	BGMControl	Configuration1	Level 1	Level 1	ON	Selected	0.4 s
002	CnventionCenter	Configuration1	Level 2	Level 2	OFF	All	0.0 s
003	Scene 003	Configuration1	Level 5	Level 5	OFF	All	0.0 s
004	[No Data]	-	-	-	-	-	-
005	[No Data]	-	-	-	-	-	-
006	[No Data]	-	-	-	-	-	-
007	[No Data]	-	-	-	-	-	-
008	[No Data]	-	-	-	-	-	-
009	[No Data]	-	-	-	-	-	-
010	[No Data]	-	-	-	-	-	-

Edit Security

シーン編集のセキュリティレベルが表示されます。クリックするとリストが表示され、セキュリティレベルを変更できます。リストには、現在ログオンしているユーザーのセキュリティレベル以下が表示されます。ユーザーを作成したときは、ユーザーのセキュリティレベルと同じになっていますが、シーンのストアと編集のレベルを低く設定できます。

Recall Security

シーンリコールのセキュリティレベルが表示されます。クリックするとリストが表示され、セキュリティレベルを変更できます。リストには、現在ログオンしているユーザーのセキュリティレベル以下が表示されます。ユーザーを作成したときは、ユーザーのセキュリティレベルと同じになっていますが、シーンリコールのレベルを低く設定できます。

Fade

Fadeは、コンフィギュレーション内にFaderコンポーネントを使用した場合に使用します。Fadeとは、シーンリコール時にフェードをかけるか(ON)、かけないか(OFF)を設定します。

NOTE

フェード機能は、DME Designer上でのシミュレートはできません。

Fade Mode

フェードモードを設定します。「All」または「Selected」が選択できます。「ALL」の場合には、コンフィギュレーションに使用したFaderコンポーネントのすべてのチャンネルが対象となります。複数のコンポーネントを使用している場合にも合計したすべてのチャンネルが対象です。「Selected」の場合には、コンポーネントエディターでFadeスイッチをONにしているチャンネルだけが対象となります。

NOTE

各チャンネルのFadeスイッチはデフォルトではOFFになっています。Fade=ON、Fade Mode=Selectedと選択してもフェード効果はかかりません。効果をかけるには必要なチャンネルのFadeスイッチをONにする必要があります。

Fade Time

シーンをリコールしたときに、フェーダーやパンが新しい設定値に到達するまで、一定の時間をかけて連続移動させるフェード時間の設定を行ないます。コンフィギュレーションも変わる場合には、無音の状態から新しい設定値まで達します。0秒から60秒まで0.1秒単位で設定します。

NOTE

リスト内で右クリックすると表示されるコンテキストメニューで、シーンをUser Defined Button、Program Change、GPI In、GPI Outに設定できます。

● [Cut] ボタン

リストで選択されているシーンをカットします。

● [Copy] ボタン

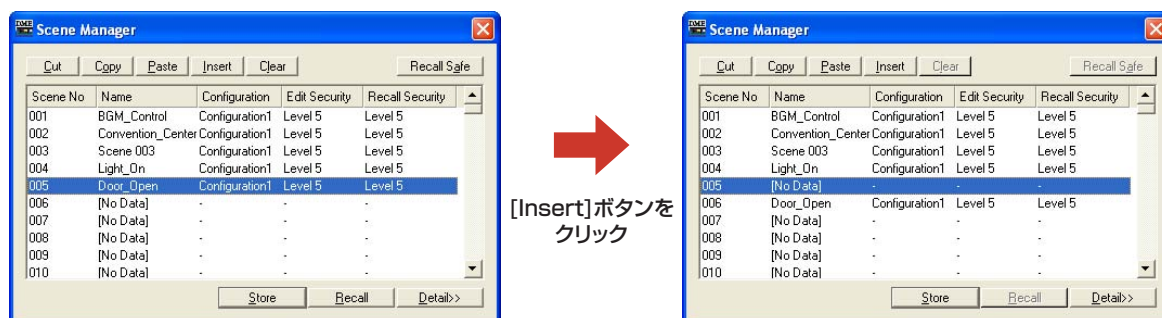
リストで選択されているシーンをコピーします。

● [Paste] ボタン

カットまたはコピーしたシーンの内容を、リストで選択されているシーンにペーストします。選択されているシーンは上書きされます。シーンをカットまたはコピーしていない場合は、ボタンがグレーになり使用できません。

● [Insert] ボタン

カットまたはコピーしたシーンの内容を、リストで選択されているシーンの位置に挿入します。選択されているシーン以下は1つ下に移動します。たとえばシーン番号「005」に「Door_Open」というシーンがストアされている場合、シーン番号「005」を選択して[Insert]ボタンをクリックすると、挿入されたシーンがシーン番号「005」になり、「Door_Open」シーンはシーン番号「006」に移動します。



シーンをカットまたはコピーしていない場合は、ボタンがグレーになり使用できません。リストの一番下のシーン([Scene No]が[999]のシーン)にシーンがストアされている場合も、ボタンがグレーになりシーンの挿入ができません。[Scene No]が[999]のシーンの内容を削除してから挿入してください。

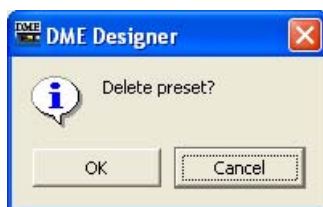
NOTE

[Scene No]が[999]のシーンの内容を削除したくないときは、別のシーンメモリーに移動してください。

● [Clear] ボタン

リストで選択されているシーンの内容を削除します。

シーンに含まれるプリセットを別のシーンで使用していない場合は、「Delete preset?」のメッセージが表示されます。



プリセットが不要なら、[OK]ボタンをクリックします。[Cancel]ボタンをクリックすると、プリセットは削除されません。どちらをクリックしても、シーンは削除されます。

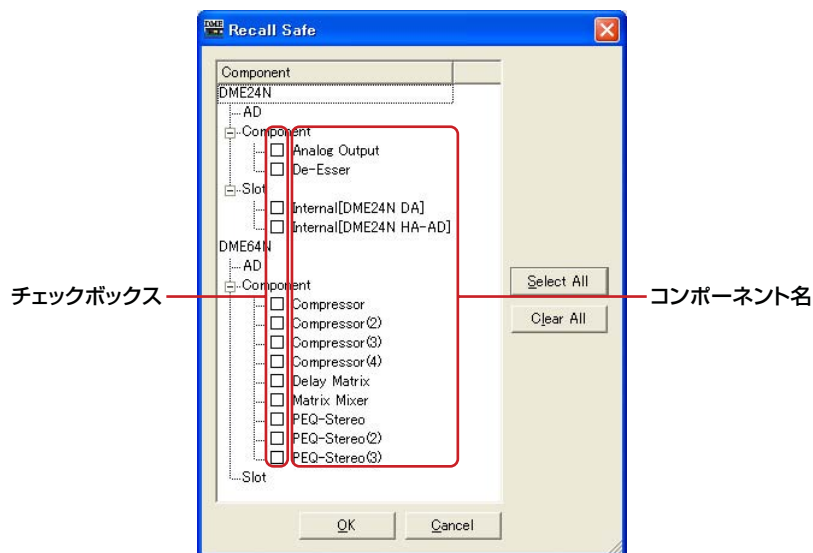
NOTE

「Delete preset?」のメッセージの[Cancel]ボタンは、シーンの[Clear]をキャンセルするのではなく、プリセットの削除をキャンセルします。

● [Recall Safe] ボタン

リストで選択されているシーンの内容を確認し、リコールする前に、コンポーネントを読み込まないように設定できます。シーンリコールによって変更したくないコンポーネントがある場合に使用します。

ボタンをクリックすると、「Recall Safe」ダイアログボックスが表示されます。



シーンに含まれるすべてのコンポーネントが表示されます。コンポーネントの左にチェックボックスがあり、シーンリコールによって読み込まない(現状から変更したくない)コンポーネントをチェックします。

シーンリコールによって読み込まないコンポーネントをチェックします。

[Select All]ボタンをクリックするとすべてのコンポーネントがチェックされ、[Clear All]ボタンをクリックするとすべてのコンポーネントのチェックが外れます。

[OK]ボタンをクリックしてダイアログボックスを閉じてからシーンをリコールすると、チェックしたコンポーネント以外が読み込まれます。

NOTE

「Recall Safe」ダイアログボックスでチェックするのは、「読み込まない(無視する)コンポーネント」です。
 すべてのコンポーネントを読み込む場合は、「Recall Safe」ダイアログボックスでの設定は必要ありません。
 「あるコンポーネントは今の設定のまま、それ以外のコンポーネントをシーンによって変更する」場合に使用します。

● [Store] ボタン

現在のコンフィギュレーションの内容を、リストで選択しているシーンにストアします。空のシーンを選択してストアする場合は、新しくシーンが作成されます。選択しているシーン番号にすでにシーンがストアされている場合は上書きされます。「Preferences」ダイアログボックスの[Application]タブ→[Confirm Scene Store]をチェックしてあると、シーンをストアするときに、確認のダイアログボックスが表示されます。

NOTE

現在ログオンしているユーザーのセキュリティレベル以下のシーンにしかストアできません。

NOTE

DMEとオンラインのときにDME Designerでシーンをストアすると、DME側の設定に関係なくDMEにもストアされます。DMEのユーティリティ画面Miscページの[Scene Store]の設定は、本体パネルからのストア操作に対してのみ有効です。

シーンをストアすると、そのときのコンフィギュレーションのパラメーターが「プリセット」として保存されます。プリセットは自動的に作成されます。

● [Recall] ボタン

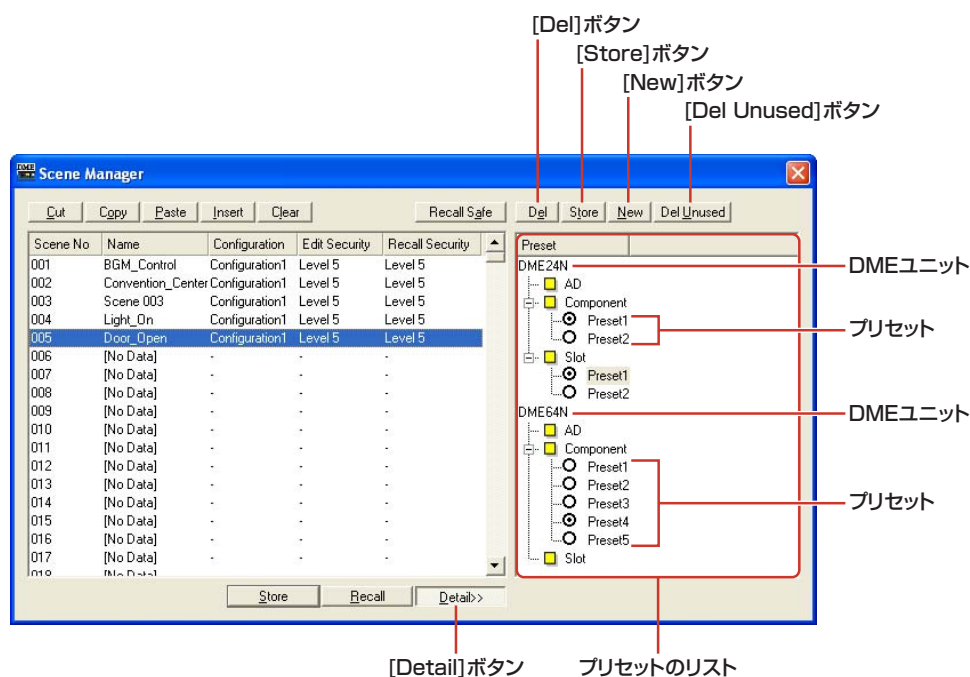
リストで選択されているシーンをリコールし、カレントシーンにします。

NOTE

現在ログオンしているユーザーのセキュリティレベル以下のシーンしかリコールできません。

● [Detail] ボタン

ダイアログボックスが拡張して、プリセットのリストが表示されます。プリセットのリストが表示されているときにクリックすると、プリセットのリストが隠れます。ダイアログボックスを開いたときは、前回閉じたときの状態になります。



● プリセットのリスト

リストで選択されているシーンのDMEごとにプリセットが表示されます。リストで別のシーンを選択すると、プリセットのリストの内容が変わります。

プリセット名の左のラジオボタンをクリックして、シーンで使用するプリセットを変更します。また、プリセットの作成、削除、ストア、名前の変更をします。

DME

DMEが表示されます。DMEの下層に[Slot]、[Component]、[AD]があり、その下層にプリセットがあると[+]ボタンが表示されます。[+]をクリックすると[-]になり、プリセットが表示されます。

プリセット

DMEのプリセットが表示されます。

プリセット名をクリックすると文字が選択され、プリセット名を変更できます。プリセット名は、シーンのストアで自動的に作成されたプリセットは「Preset001」「Preset002」になります。[New]ボタンで作成したプリセットは「New Preset」になります。

プリセット名の左のラジオボタンをクリックして、シーンで使用するプリセットを選択します。

● [Del] ボタン

プリセットのリストで選択されているプリセットを削除します。

NOTE

シーンで使用しているプリセットは削除できません。

● [Store] ボタン

現在のパラメーターの状態を、プリセットのリストで選択されているプリセットにストアします。プリセットの内容が上書きされます。

● [New] ボタン

現在の状態をストアし、新規プリセットを作成します。「New Preset」という名前のプリセットが作成されます。

● [Del Unused] ボタン

ゾーンに含まれるDMEで使用されていないプリセットを削除します。

NOTE

「Scene Manager」ダイアログボックスには、[OK]ボタンと[Cancel]ボタンがありません。ダイアログボックスを閉じるには、ダイアログボックス右上の[閉じる]ボタンをクリックします。

シーンのストア、リコール、名前や内容の変更などの編集は、すぐに変更が適用されます。

ダイアログボックスを開いたまま、デザイナーウィンドウをアクティブにしてコンポーネントの追加やパラメーターの変更などができます。

User Control

ユーザーコントロールとは

コンポーネントエディターのノブやスライダーを配置して、オリジナルのコントロールを作成できます。作成したコントロールを「ユーザーコントロール」と呼びます。

作成したユーザーコントロールは、メインパネルウィンドウの[View]メニュー→[User Control]のサブメニューに表示されます。

● ログオンユーザーのセキュリティ

現在ログオンしているユーザーは、ユーザーに設定されたセキュリティレベル以下のユーザーコントロールとユーザーに指定されたコントロールを作成、編集できます。メインパネルウィンドウの[View]メニュー→[User Control]のサブメニュー、「User Control Manager」ダイアログボックスにはユーザーの使用可能なユーザーコントロールが表示されます。

ユーザーごとのユーザーコントロールのセキュリティレベルは、「Security」ダイアログボックスの[Operation Security]→[User Control Level]で設定します。ユーザーのセキュリティについては、「[Security\(ユーザーの作成と設定\)\(55ページ\)](#)」をご覧ください。

「User Control Manager」ダイアログボックス

[Tools]メニューの[User Control Manager]をクリックすると、「User Control Manager」ダイアログボックスが表示されます。カレントゾーンのコンフィギュレーションに含まれるユーザーコントロールをリスト表示し、ユーザーコントロールを新規作成、削除します。また、ユーザーコントロールの名前やセキュリティレベルを編集します。



NOTE

リストには、現在ログオンしているユーザーが使用可能なコントロールだけが表示されます。

● User Control

ユーザーコントロールの名前が表示されます。
クリックすると文字が選択され、名前を変更できます。



● Security Level

ユーザーコントロールに設定されたセキュリティレベルが表示されます。
クリックするとリストが表示され、セキュリティレベルを変更できます。



● User

ユーザーコントロールに設定されたユーザー名が表示されます。
クリックするとリストが表示され、利用できるユーザーを設定できます。



● [New] ボタン

新規ユーザーコントロールを作成します。

ボタンをクリックすると、「New User Control」ダイアログボックスが表示されます。



[Name]ボックスにユーザーコントロール名を入力します。

[User Level]/[User Name]

左側のラジオボタンでセキュリティレベル別のコントロールかユーザー別のコントロールか選択します。

[User Level]

ドロップダウンリストからセキュリティレベルを選択します。

[User Name]

チェックボックスをチェックします。

[OK]をクリックすると、ユーザーコントロールが作成されます。

● [Delete] ボタン

リストで選択しているユーザーコントロールを削除します。

● [OK] ボタン

設定を更新して、ダイアログボックスを閉じます。

● [Cancel] ボタン

設定を変更せず、ダイアログボックスを閉じます。

Parameter Link

パラメーターリンクとは

同種のパラメーターをグループにして、パラメーターをリンクできます。これを「パラメーターリンク」と呼びます。グループに含まれるパラメーターの1つを変更すると、同じグループのパラメーターが同様に変化します。

パラメーターリンクには、グローバルリンクとローカルリンクの2種類があります。グローバルリンクはゾーン内のDMEのパラメーター、ローカルリンクは1台のDMEに含まれるパラメーターをリンクします。

NOTE

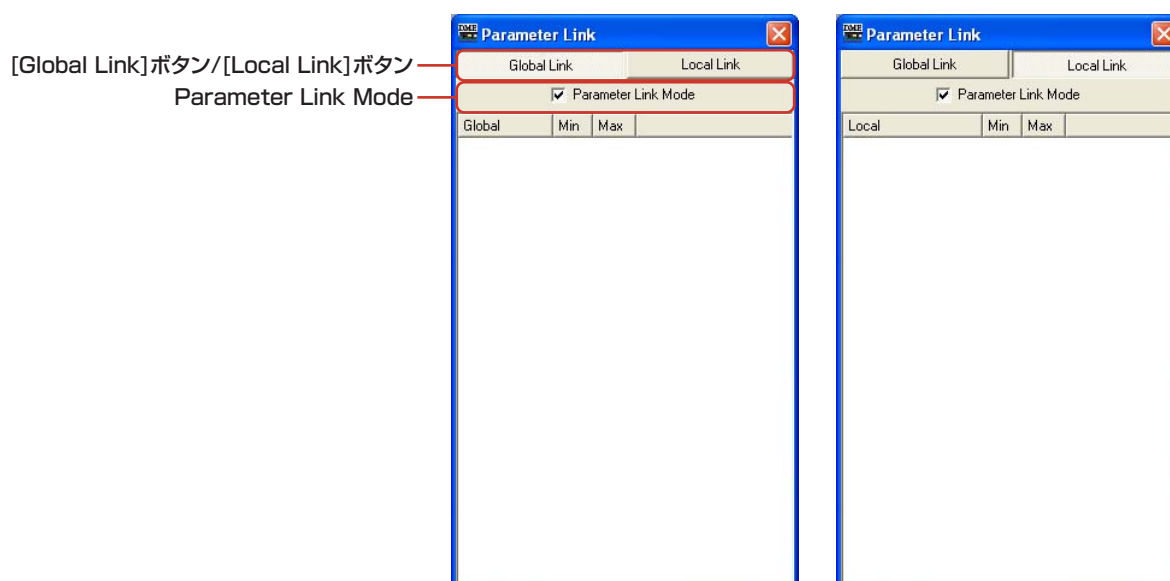
パラメーターは複数のグループに属することはできません。

ユーザーコントロール/ユーザーモジュールエディターやコンポーネントエディターでグループを作成しグループへパラメーターを追加します。パラメーターリンクの作成については、「[パラメーターリンクの作成\(307ページ\)](#)」をご覧ください。

Parameter Linkウィンドウでは、パラメーターリンクの状態を確認、編集します。

Parameter Linkウィンドウ

[Tools]メニューの[Parameter Link]をクリックすると、Parameter Linkウィンドウが表示されます。ユーザーコントロール/ユーザーモジュールエディターやコンポーネントエディターのコンテキストメニューから[Open Parameter Link]を選択して表示することもできます。



① [Global Link] ボタン/[Local Link] ボタン

ウィンドウの表示を切り替えます。

Global Link

ゾーン内にある複数のDMEのパラメーターに対してリンクします。

Local Link

1台のDMEのパラメータに対してリンクします。

NOTE

ネットワークの負荷が大きいため、Global Linkの最大リンク数は8に制限されます。

② Parameter Link Mode

チェックするとパラメーターリンクが有効になります。チェックを外すと、一時的にパラメーターリンクを無効にすることができます。個々のパラメーターを調整したいときはチェックをはずしてください。

パラメーターリンクモードは、ユーザーコントロール/ユーザーモジュールエディターやコンポーネントエディターのコンテキストメニューでもON/OFFできます。

グループリスト

グループのリストが表示されます。グループとグループに属するパラメーターが階層表示されます。

グループ名以下を選択すると、グループに属する操作子が選択されます。



Keep Offset (Groupアイコン)

パラメーターのオフセットを維持するかどうかをON/OFFします。ONに設定したグループはKeep Offsetのアイコンがオレンジ色になります。OFFのグループは緑色で表示されます。

Keep OffsetをONにすると、グループ内のどれかのパラメーターが最小値/最大値になると、それ以上パラメーターは変更できません。

Keep OffsetのON/OFFは、グループ名を右クリックすると表示されるコンテキストメニューの「Keep Offset」で、設定します。

Group名

クリックすると選択されます。選択されているグループ名をもう一度クリックすると文字が選択され、グループ名を変更できます。

グループ名の左の[+]/[-]をクリックすると、グループの下層を表示/非表示します。

グループ名を選択し、<delete>キーを押すと、グループが削除されます。グループ名を右クリックすると表示されるコンテキストメニューの[Delete]でも削除できます。

DMEアイコン

グループに属するパラメーターを含むDMEが表示されます。DMEアイコンの[+]/[-]でコンポーネントを表示/非表示、コンポーネントの[+]/[-]でパラメーター、Min、Maxを表示します。

パラメーター

グループに属するパラメーターが表示されます。[+]/[-]でパラメーターの最小値/最大値を表示/非表示します。

パラメーター名を選択し、<delete>キーを押すと、グループからパラメーターが削除されます。

Synchronization(DME DesignerとDME本体の同期)

SynchronizationによってDME本体とDME Designerを同期させ、コンフィギュレーションやシーン情報を転送することにより、DME本体を稼働させます。DME本体で一部に限られていた機能は、DME Designerではすべての機能が集約されています。

DME Designerにおいて、コンフィギュレーションを転送する場合と、リアルタイムにDME本体をコントロールする場合に、このSynchronizationを行ないます。

NOTE

Synchronizationでは、DME本体とDME Designerをインストールしたコンピューターが通信できる状態であることが前提のため、必要なドライバー(USB-MIDIドライバーまたはDME-N Networkドライバー)がインストールされ、ドライバーの設定、DME DesignerのMIDI IN/OUTの設定(96ページ)が適切である必要があります。

ドライバーのインストールと設定についてはインストールガイドを、DME Designerの通信設定については「オンライン」(35ページ)をご覧ください。

NOTE

DME本体は、お買い上げ時にはシーンの設定がないため、最初にDME Designerでコンフィギュレーションやシーン情報を転送する必要があります。

NOTE

オンラインの手順については、「オンライン」(35ページ)をご覧ください。

オンラインとオフライン

DME本体がコンピューターと接続され、DME Designerと同期している状態を「オンライン」と呼びます。DMEとコンピューターが物理的に接続されていないときや、接続されていても同期していない状態を「オフライン」と呼びます。メインパネルウィンドウの[通信状態]でオンライン/オフラインの状態、メッセージの送受信を確認できます。

● オンライン

DME Designerで作成したコンフィギュレーションをDME本体に送信したり、DME本体のデータを取り込んでDME Designerのコンフィギュレーションに反映させたりします。

また、DME DesignerからリアルタイムでDMEをコントロールできます。DME Designerのコントロールエディターでの操作がDMEに反映され、DME側での操作もDME Designerに反映されません。

オンラインでは、Designerでのコンフィギュレーション編集はできません。

● オフライン

コンフィギュレーションを編集するときは、オフラインにします。

● オンラインとオフラインの切り替え

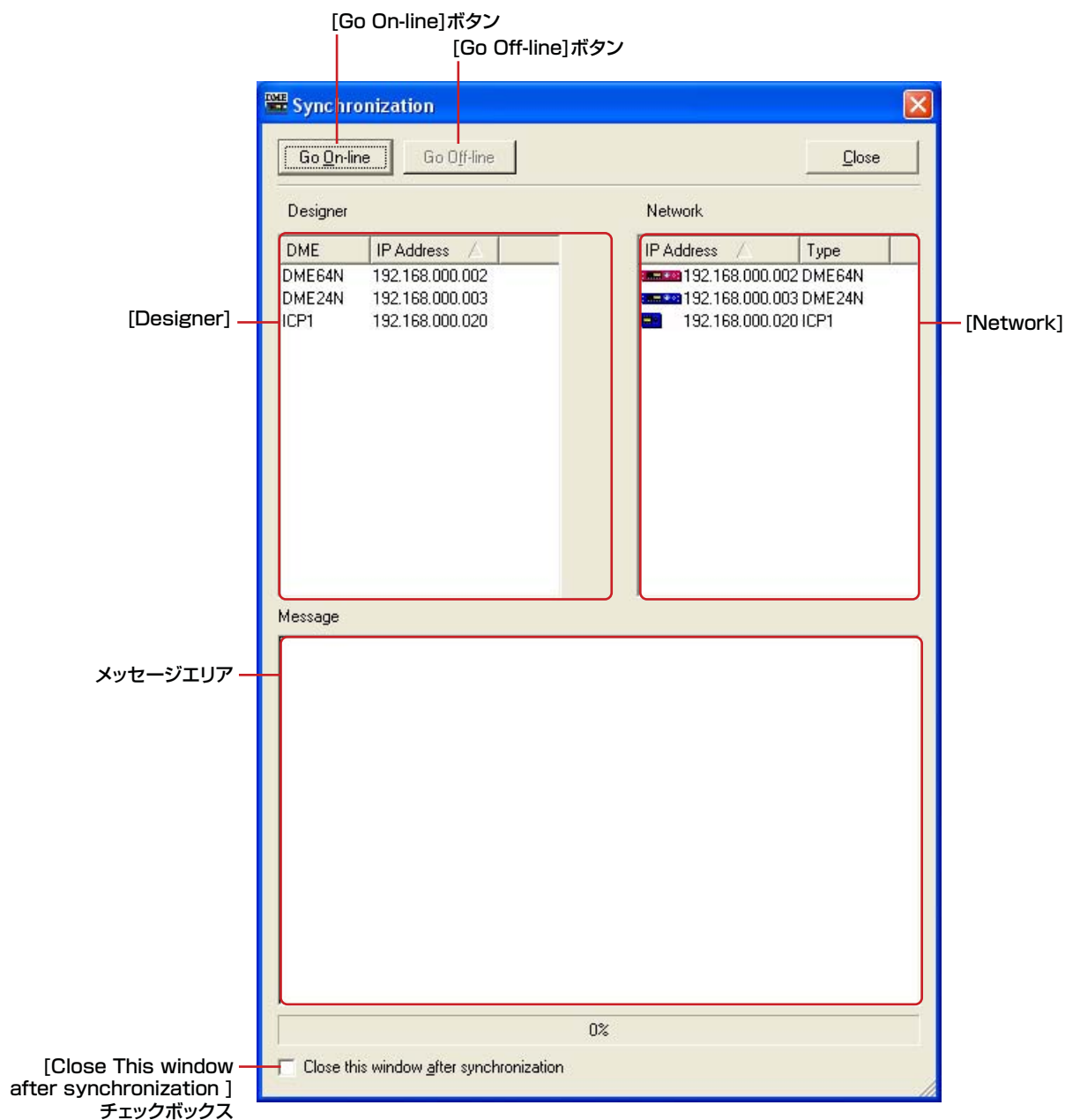
「Synchronization」ダイアログボックスでオンラインとオフラインを切り替えます。

NOTE

オンラインの手順については、「オンライン」(35ページ)をご覧ください。

「Synchronization」ダイアログボックス

[Tools]メニューの[Synchronization]をクリックすると、「Synchronization」ダイアログボックスが表示されます。DesignerのカレントゾーンのデータとDME本体を同期させます。ここではDME Designer上のユニットとネットワークに実在するDMEを1対1で同期をさせるための設定を行ないます。



● [Go On-line] ボタン

オンラインのときは、ボタンがグレーになります。
クリックすると、同期の方法を決めるダイアログボックス表示されます。



[Designer->DME]方向のボタン

カレントゾーン的数据とDMEの数据の整合性をチェックしてから、オンラインに移行します。DME DesignerからDME本体にデータを送り、同期します。

[Designer<-DME]方向のボタン

DME本体のデータをDME Designerに取り込みます。DME本体でストアしたシーンなどのカレントデータをDME Designerに取り込みます。DME本体とDME Designerでコンフィギュレーションが一致していることが前提となります。

● [Go Off-line] ボタン

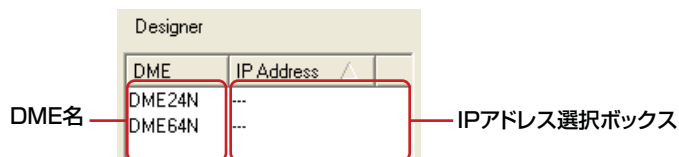
クリックすると、オンラインからオフラインに移行します。オフラインのときはボタンがグレーになります。

● [Close this window after synchronization] チェックボックス

チェックすると、同期が終了したときに自動的にこのダイアログを閉じます。

● Designer

Designerリストには、DME Designer上のカレントゾーンに配置されたDME本体が表示されます。DME Designer上のユニットと認識されているIPアドレスを合わせ、1対1の照合をします。



DME名

プロジェクトに含まれるDMEの名前が表示されます。ゾーンウィンドウで複数の同じDMEを配置する場合、それぞれの名称を変更しておくことをおすすめします。

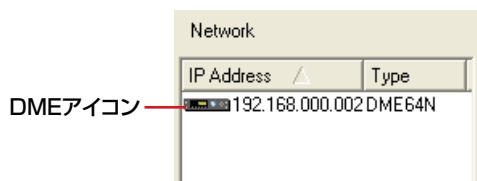
IPアドレス選択ボックス

Designer上のユニットと認識されているIPアドレスを照合します。[▼]をクリックすると、エリアにある同種のデバイスのIPアドレスが表示されます。ユニットがDME24Nの場合、リストにはエリア内のすべてのDME24NのIPアドレスが表示されます。

また、「IP Address」と書かれたタイトルバー (薄い[▼]が表示)をクリックすると上下での並べ替えが可能です。

● Network

Networkリストには現在ネットワークに接続されているデバイスが表示されます。左側のDesignerリストと整合性をとるために、ネットワーク上のDMEの状態を示します。



IPアドレス

・ DMEアイコン

ネットワークに接続されたDMEとICP1が表示されます。ゾーンマスターは赤、スレーブのDMEは青、Designer上のDMEと関係づけられていないDMEとICP1はグレーのアイコンになります。

・ IPアドレス

DMEのIPアドレスが表示されます。

● メッセージエリア

同期中のメッセージが表示されます。

DME本体からのデータ取り込み

オンラインにできる状態でオフラインのときに、データの取り込みができます。

DME本体とDME Designerのスロットに挿入されているカードや接続されているシリアルデバイスなどのコンフィギュレーションが一致している必要があります。

DME本体で上書きされたプリセットデータとDME Designerで管理するパラメーターの各種設定を取り込みます。

NOTE

イベントログはEvent Loggerで取り込みます。

GPI

GPIとは

GPIは、General Purpose Interface(汎用インターフェース)の略で、GPI入出力を使うことにより、カスタムメイドのコントローラーや外部機器からDMEをリモートコントロールできます。GPIのチャンネル数は、入出力ともにDME64Nは16チャンネル、DME24Nは8チャンネルを備えています。DMEごとにGPI入出力を設定します。GPI入力からのデータで、DMEのシーン切り替え、コンポーネントのパラメーター変更などができます。

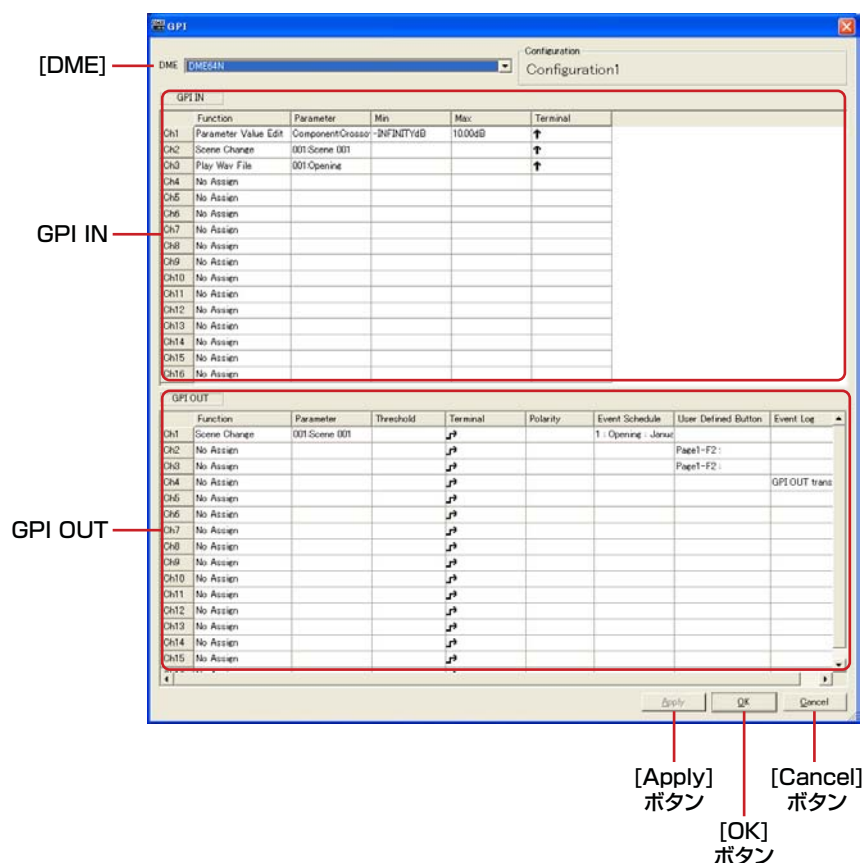
GPIの接続方法などハードに関しては「DME64N/24N取扱説明書」をご覧ください。

NOTE

[Operation Security]→[Edit]がチェックされているユーザーのみ、GPIの設定ができます。

「GPI」ダイアログボックス

[Tools]メニューの[GPI]をクリックすると、「GPI」ダイアログボックスが表示されます。DMEのGPI入出力を設定します。



● [DME]

設定対象のDMEをリストから選択します。

● Configuration

カレントコンフィギュレーション名が表示されます。

● GPI IN

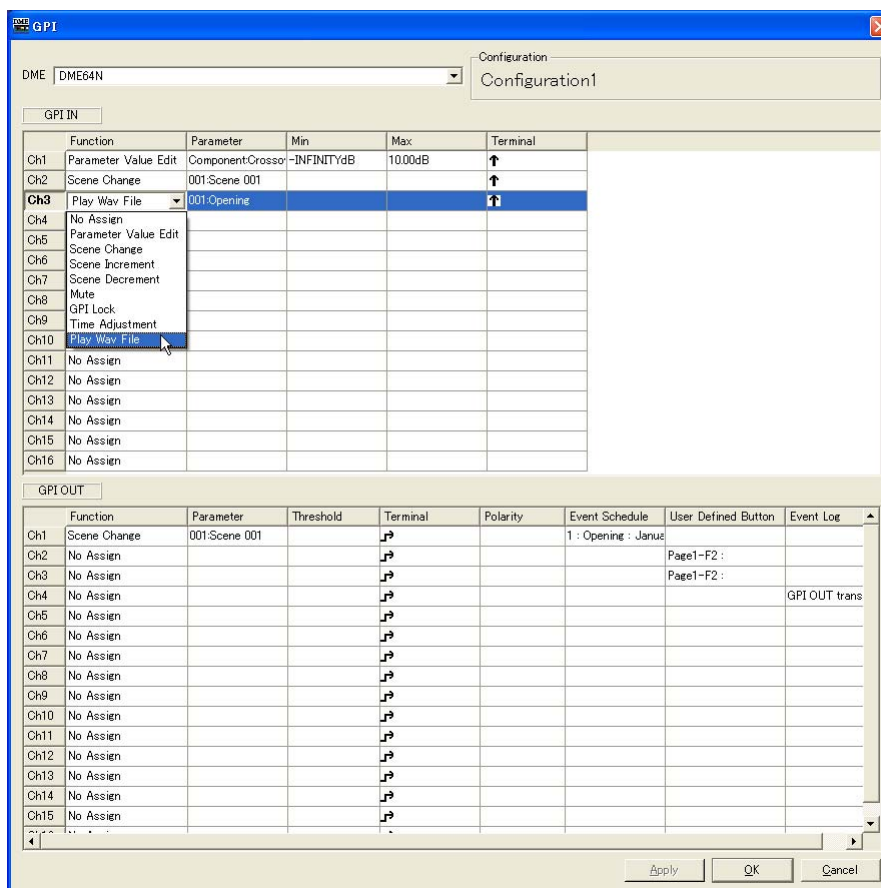
DME64Nは16、DME24Nは8のGPI INチャンネルを備えています。各チャンネルごとに、GPI INからのデータによりDMEのどのパラメーターを変更するかを設定します。一番左の列にはチャンネル番号が表示されます。

Function

GPI INで制御する機能を設定します。クリックするとリストが表示され、GPI INチャンネルに設定する機能を選択します。

設定できる機能は、[No Assign]、[Parameter Value Edit]、[Scene Change]、[Scene Increment]、[Scene Decrement]、[Mute]、[GPI Lock]、[Time Adjustment]、[Play Wav File]の9種類です。

選択する機能によって[Parameter]、[Min]、[Max]、[Terminal]の設定内容が変わります。



• [No Assign]

どの機能も設定しません。デフォルト(初期値)です。GPI INチャンネルにアサインした機能をクリアするときを選択します。[Parameter]、[Min]、[Max]、[Terminal]は無効です。

• [Parameter Value Edit]

コンポーネントのパラメータを変更します。[Parameter]で変更するパラメータ名を設定します。[Min]、[Max]はパラメータの制御範囲を設定します。[Terminal]では、GPI INからの入力電圧をどのようにパラメータに反映させるかを設定します。

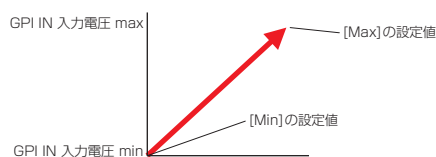
↑ ↓ は、連続的な値を持つパラメータを、外部のフェーダー/ノブ等のデバイスで制御する場合に使用します。

↵ ↶ は、ON・OFF等の2値のパラメータを、外部のスイッチデバイスから制御する場合に使用します。

↑ の場合

GPI INへの入力電圧に比例して、指定したパラメータを変更します。GPI IN 入力電圧が最小値のときに[Min]の設定値、GPI IN 入力電圧が最大値のときに[Max]の設定値で、この間を連続して変化します。

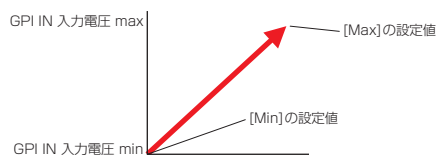
例：parameterにFader Levelを指定した場合の入力電圧とFeder Levelの関係



↓ の場合

GPI INへの入力電圧に反比例して、指定したパラメータを変更します。GPI IN 入力電圧が最小値のときに[Max]の設定値、GPI IN 入力電圧が最大値のときに[Min]の設定値で、この間を連続して変化します。

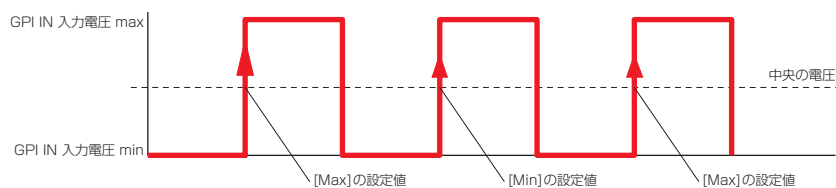
例：parameterにFader Levelを指定した場合の入力電圧とFeder Levelの関係



↵ の場合

GPI INへの入力電圧が中央の電圧(*)よりも下から上に変化するときに、[Min]の設定値と[Max]の設定値を交互に設定します。

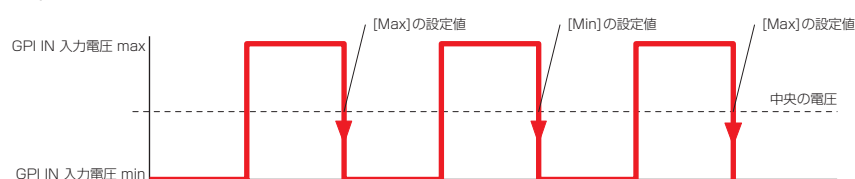
例：parameterにFader Levelを指定した場合の入力電圧とFeder Levelの関係



↶ の場合

GPI INへの入力電圧が中央の電圧(*)よりも上から下に変化するときに、[Min]の設定値と[Max]の設定値を交互に設定します。

例：parameterにFader Levelを指定した場合の入力電圧とFeder Levelの関係

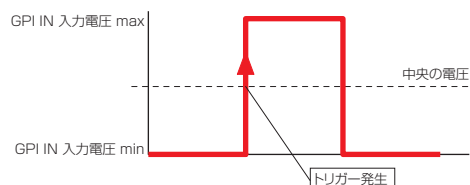


• [Scene Change]

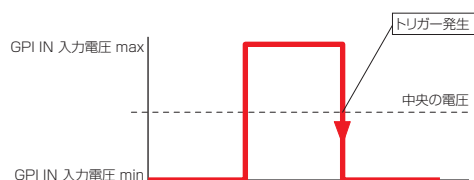
指定のシーンをリコールします。[Parameter]でリコールしたいシーン番号を設定します。[Min]、[Max]は無効です。[Terminal]では、GPI INからの入力電圧をどのようにパラメータに反映させるかを設定します。

↑ の場合

GPI INへの入力電圧が中央の電圧(*)よりも下から上に変化するときに、[Parameter]で設定したシーンをリコールします。

**↓ の場合**

GPI INへの入力電圧が中央の電圧(*)よりも上から下に変化するときに、[Parameter]で設定したシーンをリコールします。

**↗ の場合**

↑と同じです。

↘ の場合

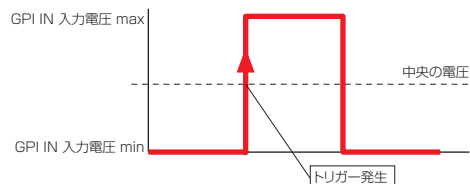
↓と同じです。

• [Scene Increment]

次の番号のシーンをリコールします。[Parameter]、[Min]、[Max]は無効です。[Terminal]では、GPI INからの入力電圧をどのようにパラメーターに反映させるかを設定します。

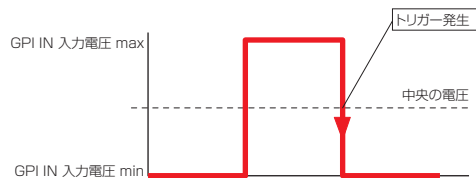
↑ の場合

GPI INへの入力電圧が中央の電圧(*)よりも下から上に変化するときに、次の番号のシーンをリコールします。



↓ の場合

GPI INへの入力電圧が中央の電圧(*)よりも上から下に変化するときに、次の番号のシーンをリコールします。



↷ の場合

↑と同じです。

↶ の場合

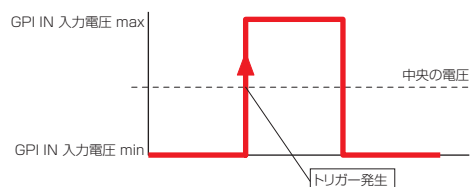
↓と同じです。

• [Scene Decrement]

前の番号のシーンをリコールします。[Parameter]、[Min]、[Max]は無効です。[Terminal]では、GPI INからの入力電圧をどのようにパラメーターに反映させるかを設定します。

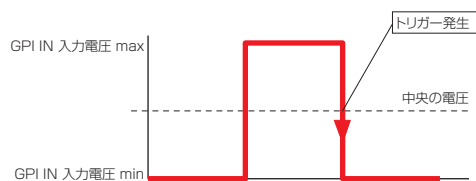
↑ の場合

GPI INへの入力電圧が中央の電圧(*)よりも下から上に変化するときに、前の番号のシーンをリコールします。



↓ の場合

GPI INへの入力電圧が中央の電圧(*)よりも上から下に変化するときに、前の番号のシーンをリコールします。



↗ の場合

↑と同じです。

↘ の場合

↓と同じです。

• [Mute]

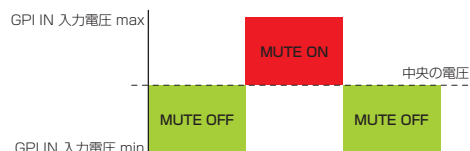
DMEのミュートをON/OFFします。

[Parameter]、[Min]、[Max]は無効です。

[Terminal]では、GPI INからの入力電圧をどのようにパラメーターに反映させるかを設定します。

↑の場合

GPI INへの入力電圧が中央の電圧(*)よりも上のときにミュートをONし、下のときにミュートをOFFします。



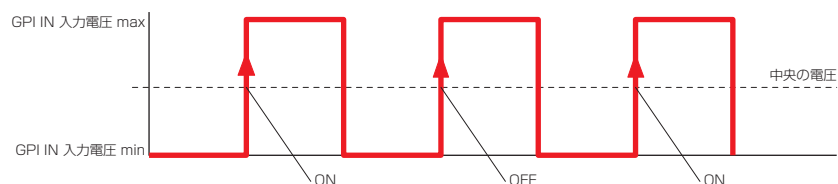
↓の場合

GPI INへの入力電圧が中央の電圧(*)よりも上のときにミュートをOFFし、下のときにミュートをONします。



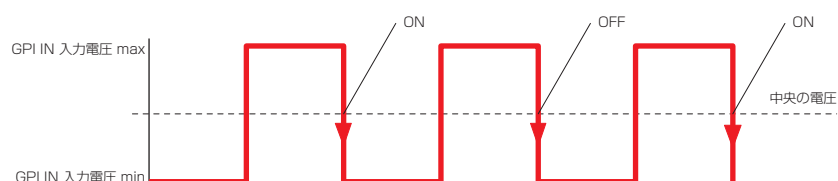
↗の場合

GPI INへの入力電圧が中央の電圧(*)よりも下から上に変化するときに、ミュートのON/OFFを交互に切り替えます。



↘の場合

GPI INへの入力電圧が中央の電圧(*)よりも上から下に変化するときに、ミュートのON/OFFを交互に切り替えます。

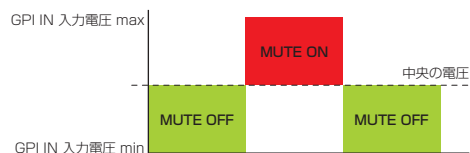


• [GPI Lock]

GPI LockをON/OFFします。GPI LockがONになると、GPI Lockを設定しているGPI INチャンネル以外のすべてのGPI INチャンネルからの入力が無効になります。[Parameter]、[Min]、[Max]は無効です。[Terminal]では、GPI INからの入力電圧をどのようにパラメータに反映させるかを設定します。

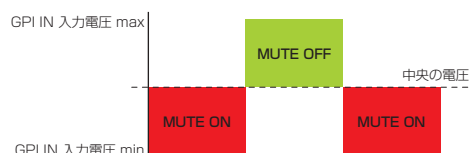
↑の場合

GPI INへの入力電圧が中央の電圧(*) よりも上のときにGPI LockをONし、下のときにGPI LockをOFFします。



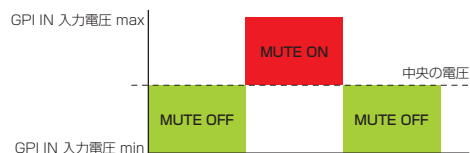
↓の場合

GPI INへの入力電圧が中央の電圧(*) よりも上のときにGPI LockをOFFし、下のときにGPI LockをONします。



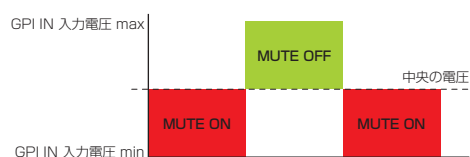
↕の場合

GPI INへの入力電圧が中央の電圧(*) よりも下から上に変化するときに、GPI LockのON/OFFを交互に切り替えます。



↘の場合

GPI INへの入力電圧が中央の電圧(*) よりも上から下に変化するときに、GPI LockのON/OFFを交互に切り替えます。



・ [Time Adjustment]

DMEの内部時計を下記のように補正します。

内部時計の時刻	補正後の時間設定
0～14秒	0秒に戻ります
15～29秒	30秒に進みます
30～44秒	30秒に戻ります
45～59秒	0秒に進みます

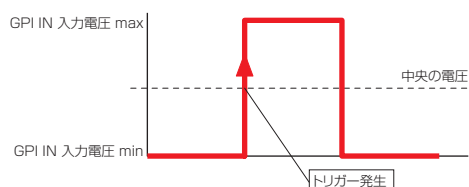
[Parameter]、[Min]、[Max]は無効です。[Terminal]では、GPI INからの入力電圧をどのようにパラメーターに反映させるかを設定します。

↑ ↓ は、連続的な値を持つパラメーターを、外部のフェーダー / ノブ等のデバイスで制御する場合に使用します。

↗ ↘ は、ON・OFF等の2値のパラメーターを、外部のスイッチデバイスから制御する場合に使用します。

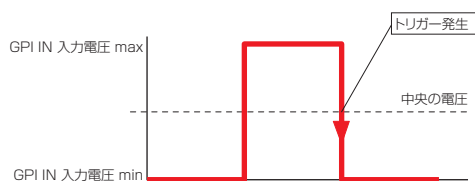
↑ の場合

GPI INへの入力電圧が中央の電圧(*)よりも下から上に変化するときに、DMEの内部時計を補正します。



↓ の場合

GPI INへの入力電圧が中央の電圧(*)よりも上から下に変化するときに、DMEの内部時計を補正します。



↗ の場合

↑ と同じです。

↘ の場合

↓ と同じです。

• [Play Wav File]

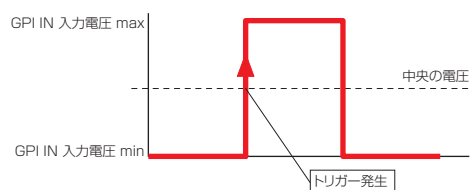
指定のWaveファイルを再生します。[Parameter]で再生するWaveファイルを指定します。指定できるWaveファイルはWav File Managerで設定したファイルです。DMEにWav Playerが配置されていないとファイルを選択できません。[Min]、[Max]は無効です。[Terminal]では、GPI INからの入力電圧をどのようにパラメーターに反映させるかを設定します。

↑ ↓ は、連続的な値を持つパラメーターを、外部のフェーダー / ノブ等のデバイスで制御する場合に使用します。

↗ ↘ は、ON・OFF等の2値のパラメーターを、外部のスイッチデバイスから制御する場合に使用します。

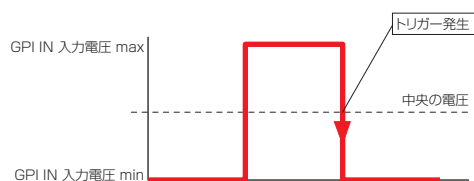
↑ の場合

GPI INへの入力電圧が中央の電圧(*)よりも下から上に変化するときに、Waveファイルを再生します。



↓ の場合

GPI INへの入力電圧が中央の電圧(*)よりも上から下に変化するときに、Waveファイルを再生します。



↗ の場合

↑と同じです。

↘ の場合

↓と同じです。

(*)中央の電圧とは、GPI端子の入力電圧の検出範囲の最大値と最小値の平均値です。GPI端子の入力電圧の検出範囲については「DME64N/24N取扱説明書」の「ユーティリティ画面」の「GPIページ」をご覧ください。

● GPI OUT

DME64Nは16、DME24Nは8のGPI OUTチャンネルを備えています。各チャンネルごとに、DMEのどのパラメーターの状態をGPI OUTから出力を行うか設定します。一番左の列にはチャンネル番号が表示されます。

Function

どの機能の状態をGPI OUTから出力を行うか設定します。設定できるタイプは、[No Assign]、[Parameter Value Edit]、[Scene Change]、[GPI Lock]の4種類です。選択する機能によって[Parameter]、[Threshold]、[Terminal]、[Polarity]の設定内容が変わります。

GPI OUT						
	Function	Parameter	Threshold	Terminal	Polarity	Event
Ch1	Scene Change	001.Scene 001		↑		1 : Op
Ch2	No Assign			↑		
Ch3	Parameter Value Edit			↑		
Ch4	Scene Change			↑		
Ch5	No Assign			↑		
Ch6	No Assign			↑		
Ch7	No Assign			↑		

• [No Assign]

どの機能も設定せず、GPI OUTからはなにも出力しません。デフォルト(初期値)です。GPI OUTチャンネルにアサインした機能をクリアするときに選択します。[Parameter]、[Threshold]、[Terminal]。[Polarity]は無効です。

• [Parameter Value Edit]

コンポーネントのパラメーターの状態をGPI OUTから出力します。[Parameter]で、変更されたときにGPI OUT出力するパラメーター名を設定します。[Threshold]はパラメーターのしきい値を設定します。[Terminal]と[Polarity]で、GPI OUTへの電圧をどのように出力するかを設定します。

Terminal	Polarity	GPI OUTの出力
↑	設定不可	[Parameter]で指定した値が[Threshold]よりも上の場合はハイレベル、下の場合はローレベルを出力します。
↓	設定不可	[Parameter]で指定した値が[Threshold]よりも下の場合はハイレベル、上の場合はローレベルを出力します。
↕	↑	[Parameter]で指定した値が[Threshold]よりも下から上に変化したときに、パルス波形1(*1)を出力します。
	↓	[Parameter]で指定した値が[Threshold]よりも上から下に変化したときに、パルス波形1(*1)を出力します。
↕	↑	[Parameter]で指定した値が[Threshold]よりも下から上に変化したときに、パルス波形2(*2)を出力します。
	↓	[Parameter]で指定した値が[Threshold]よりも上から下に変化したときに、パルス波形2(*2)を出力します。

• [Scene Change]

指定のシーンのリコール状態をGPI OUTから出力します。[Parameter]で、リコール状態をGPI OUT出力するシーン番号を設定します。[Threshold]、[Polarity]は無効です。[Terminal]で、GPI OUTへの電圧をどのように出力するかを設定します。

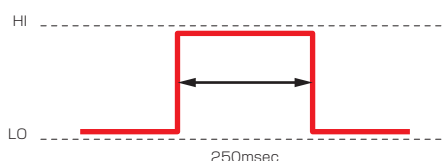
Terminal	GPI OUTの出力
↑	カレントシーンが[Parameter]で設定したシーンと同じときはハイレベル、違うときはローレベルを出力します。
↓	カレントシーンが[Parameter]で設定したシーンと同じときはローレベル、違うときはハイレベルを出力します。
⏏	カレントシーンが[Parameter]で設定したシーンと同じときに、パルス波形1(*1)を出力します。
⏏	カレントシーンが[Parameter]で設定したシーンと同じときに、パルス波形2(*2)を出力します。

• [GPI Lock]

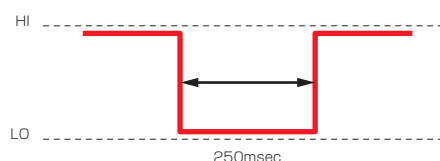
GPI Lockの状態をGPI OUTから出力します。[Parameter]、[Threshold]、[Polarity]は無効です。[Terminal]で、GPI OUTへの電圧をどのように出力するかを設定します。

Terminal	GPI OUTの出力
↑	GPI LOCKがONのときはハイレベル、OFFのときはローレベルを出力します。
↓	GPI LOCKがONのときはハイレベル、OFFのときはローレベルを出力します。

(*1)パルス波形1



(*2)パルス波形2



Event Schedule

Event Scheduler で[GPI OUT]を設定しているときに表示されます。
Event Schedulerについては、「[Event Scheduler\(115ページ\)](#)」をご覧ください。

User Defined Button

User Defined Buttonで[GPI OUT]を設定しているときに表示されます。
User Defined Buttonについては、「[User Defined Button\(ユーザー定義パラメーター\)\(97ページ\)](#)」をご覧ください。

Event Log

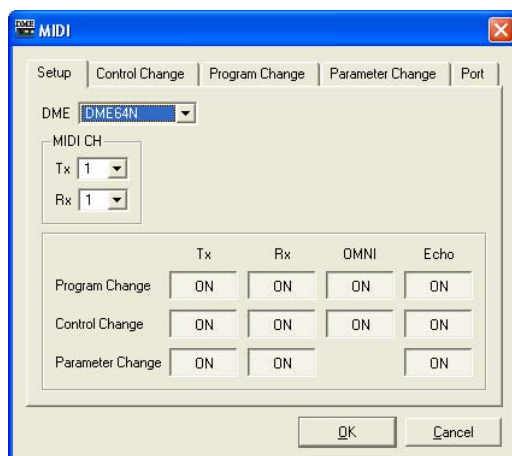
Event Loggerで[GPI OUT]を設定しているときに表示されます。
Event Loggerについては、「[Event Logger\(110ページ\)](#)」をご覧ください。

MIDI

[Tools]メニューの[MIDI]をクリックすると、「MIDI」ダイアログボックスが表示されます。MIDI入出力ポート、リモートコントロールなどを設定します。

[Setup]タブ

DMEのMIDIチャンネルとプログラムチェンジ/コントロールチェンジ/パラメーターチェンジを設定します。



● [DME]

設定対象のDMEをリストから選択します。

● MIDI CH

MIDIチャンネルを設定します。この番号は、Parameter ChangeのDevice IDとしても使用されません。

[Tx]

MIDI送信チャンネルをリストから選択します。

[Rx]

MIDI受信チャンネルをリストから選択します。

● Program Change/Control Change/Parameter Change

プログラムチェンジ/コントロールチェンジ/パラメーターチェンジの送信、受信、OMNI、ECHOを設定します。[ON]になっているときにクリックすると[OFF]になり、[OFF]になっているときにクリックすると[ON]になります。OMNIを[ON]にすると、受信チャンネルの設定に関係なくチャンネルメッセージを受信します。ECHOを[ON]にすると受信したポートに対応する出力ポートに入力信号を送り返します。

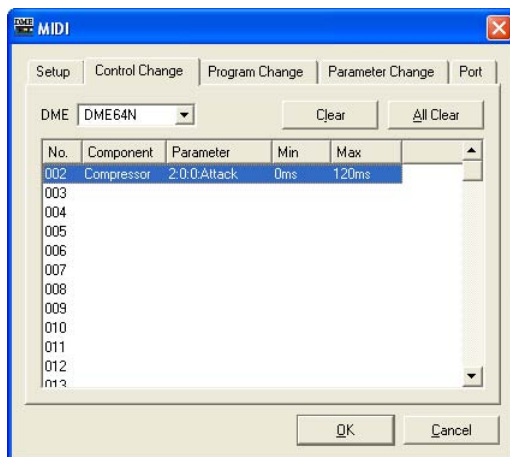
プログラムチェンジ、コントロールチェンジ、パラメーターチェンジの詳細はそれぞれ[Program Change]タブ、[Control Change]タブ、[Parameter Change]タブで設定します。

[Control Change]タブ

DMEごとに、コントロールチェンジにコンポーネントをアサインします。外部機器からコントロールチェンジを送信して、DMEのパラメーターを変更できます。コントロールチェンジナンバー 1-31、33-95、102-119にアサインできます。

NOTE

コントロールチェンジナンバー0と32はバンクセレクトMSB、96-101はRPN/NRPN関連、120-127はモードメッセージに使用されるため、コンポーネントのアサインはできません。



● DME

設定対象のDMEをリストから選択します。

● コントロールチェンジのリスト

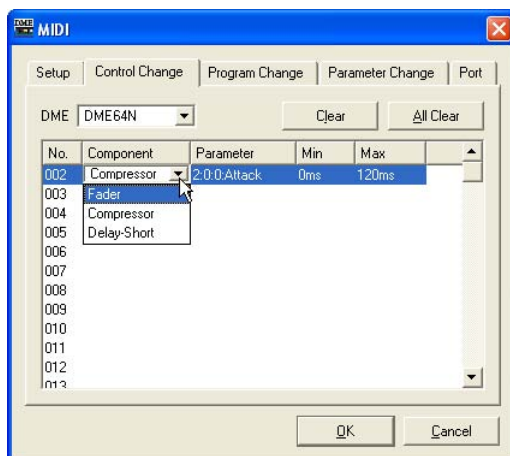
中央のリストには、コントロールチェンジナンバーと現在の設定が表示されます。

No.

コントロールチェンジナンバーが表示されます。

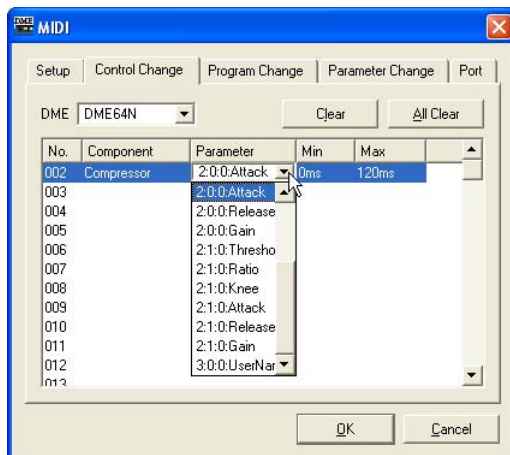
Component

アサインされているコンポーネントが表示されます。コンポーネントがアサインされていないコントロールチェンジは空白になります。クリックするとリストが表示されます。リストには使用可能なコンポーネントがあります。コンポーネント名をクリックして選択します。



Parameter

アサインしたコンポーネントのパラメーターを設定します。
 クリックすると、コンポーネントに含まれるパラメーターのリストが表示されます。
 アサインするパラメーターを選択します。

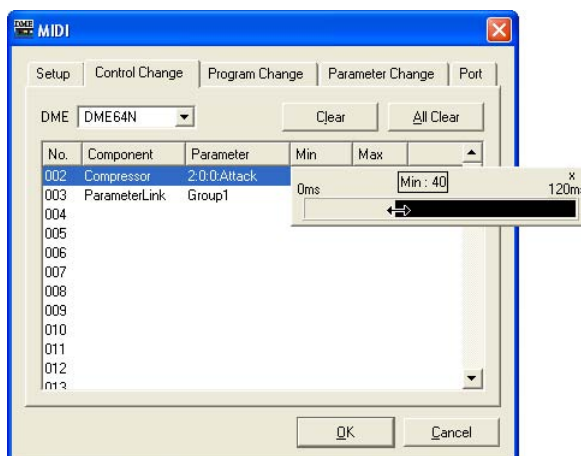


Min/Max

操作可能なパラメーター範囲を設定します。[Min]には下限、[Max]には上限の現在の値が表示されます。クリックするとスライダーが表示されます。[Parameter]ボックスで選択しているパラメーターによって、設定可能な範囲やパラメーターの単位が異なります。

スライダーをドラッグしてパラメーターを変更します。詳細な設定をするには、<Shift>キーを押しながらドラッグします。ドラッグ中は値が表示されます。ドラッグを終えてマウスボタンを離すと、スライダーは消えます。

[Min]ボックス/[Max]ボックスどちらをクリックしても同じスライダーが表示されます。黒くなっている部分がパラメーターレンジで、黒い部分の左端をドラッグすると[Min]、右端をドラッグすると[Max]の値が変わります。



● [Clear] ボタン

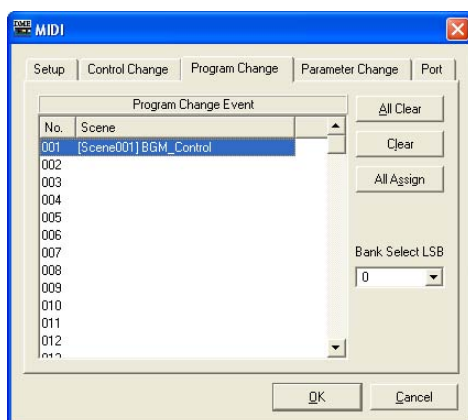
選択されているコントロールチェンジナンバーのアサインをクリアします。

● [All Clear] ボタン

すべてのコントロールチェンジナンバーのアサインをクリアします。

[Program Change] タブ

プログラムチェンジナンバー「1～128」にシーンをアサインします。プログラムチェンジを受信したときに、シーンを切り替えます。この設定は、ゾーン内のすべてのDMEで共有されます。最大999までアサインできます。129以上のシーンは、バンクを変更してアサインします。



● Program Change Event

プログラムナンバーとアサインされたシーンがリスト表示されます。

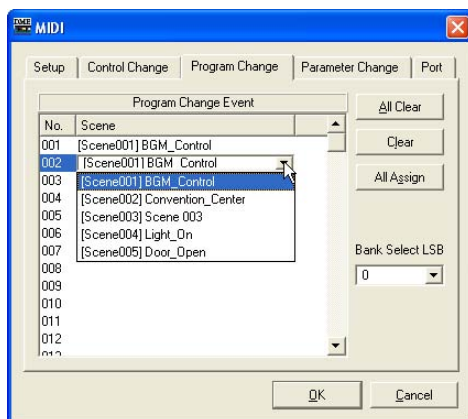
No.

1～128のプログラムナンバーが表示されます。

Scene

アサインされたシーン番号とシーン名が表示されます。アサインされていないプログラムナンバーは空白になります。

クリックするとシーンの一覧のリストが表示されます。アサインするシーンを選択します。



● [All Clear] ボタン

シーンのアサインをすべてクリアします。

● [Clear] ボタン

リストで選択されているプログラムナンバーのシーンアサインをクリアし、何もアサインされていない状態にします。

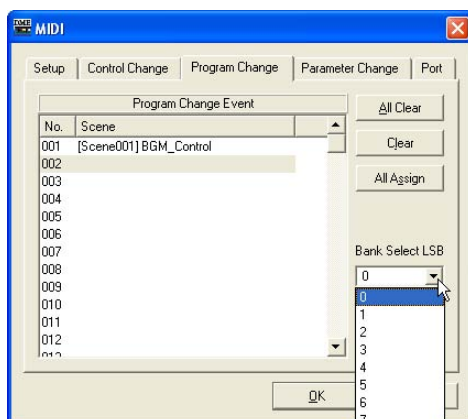
● [All Assign] ボタン

すべてのシーンをプログラムナンバー「1」から順にアサインします。

● Bank Select LSB

129以上のシーンをアサインするときにバンクを変更します。

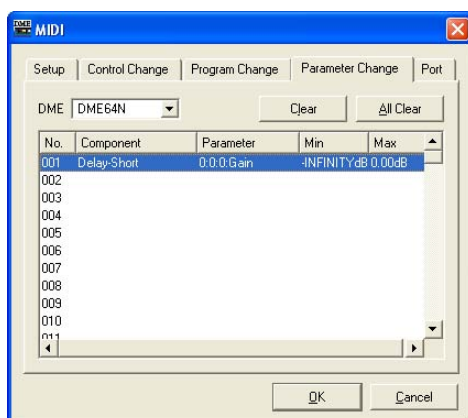
「0～7」の8つのバンクを使用できます。[▼]をクリックして、設定対象のバンクを選択します。



[Parameter Change] タブ

パラメータチェンジコマンドで制御するパラメータを、アドレスごとに指定します。

128まで設定できます。



● DME

設定対象のDMEをリストから選択します。

● パラメーターチェンジのリスト

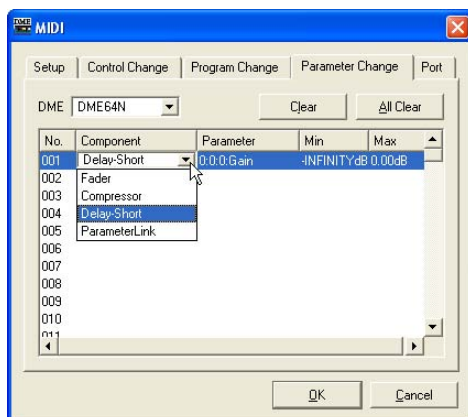
中央のリストには現在の設定が表示されます。

No.

パラメーターチェンジのナンバーが表示されます。

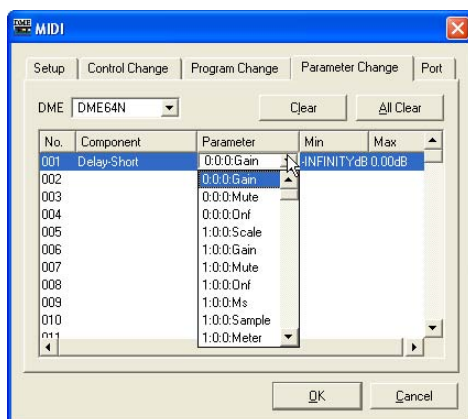
Component

コンポーネントをアサインします。クリックするとリストが表示されます。リストにはアサインできるコンポーネントが表示されます。コンポーネント名をクリックして選択します。



Parameter

アサインしたコンポーネントのパラメータを設定します。クリックすると、[Component]ボックスで選択したコンポーネントに含まれるパラメータのリストが表示されます。アサインするパラメータを選択します。



Min/Max

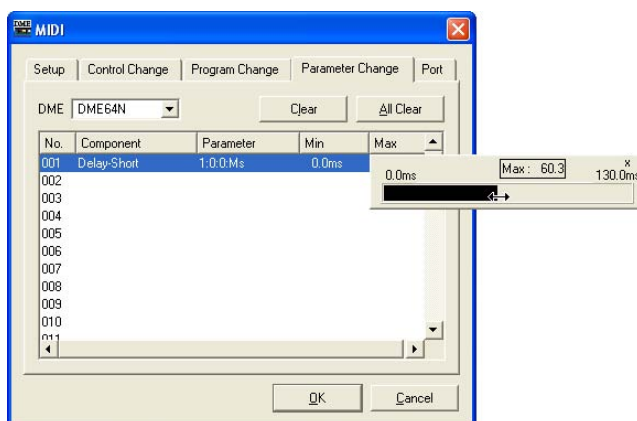
パラメータ範囲を設定します。[Min]には下限、[Max]には上限の現在の値が表示されます。選択しているパラメータによって、設定可能な範囲と単位が異なります。

クリックするとスライダーが表示されます。

スライダーをドラッグしてパラメータを変更します。詳細な設定をするには、<Shift>キーを押しながらドラッグします。ドラッグ中は値が表示されます。ドラッグを終えてマウスボタンを離すと、スライダーは消えます。

[Min]ボックス/[Max]ボックスどちらをクリックしても同じスライダーが表示されます。

黒くなっている部分がパラメータレンジで、黒い部分の左端をドラッグすると[Min]、右端をドラッグすると[Max]の値が変わります。



● [Clear] ボタン

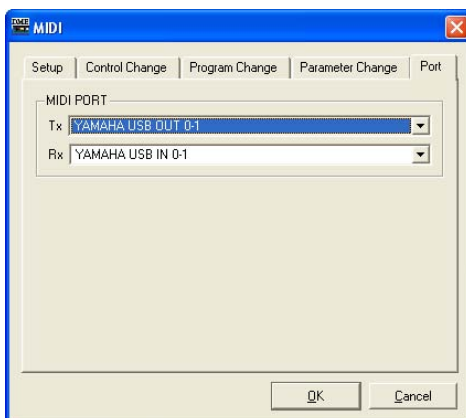
リストで選択されているパラメーターチェンジのアサインをクリアし、何もアサインされていない状態にします。

● [All Clear] ボタン

すべてのパラメーターチェンジのアサインをクリアします。

[Port] タブ

DME Designerが使用するカレントゾーンのMIDIポートを設定します。



● MIDI PORT

MIDIの送受信に使用するMIDIドライバーを選択します。

[Tx]

MIDIの送信に使用するMIDIドライバーをリストから選択します。

[Rx]

MIDIの受信に使用するMIDIドライバーをリストから選択します。

User Defined Button(ユーザー定義パラメーター)

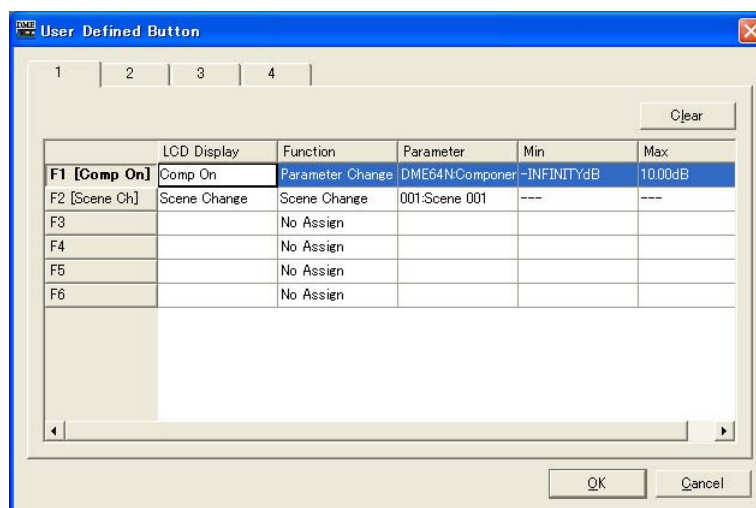
ユーザー定義パラメーターとは

DME本体またはICP1のファンクションキー「F1」～「F6」でユーザーが操作できるパラメーターを「ユーザー定義パラメーター」といいます。あらかじめ、頻繁に設定変更するパラメーターを任意に6×4ページ分(24種)、プリセットする事ができ、DME Designerを使用しなくても、DME本体、またはICP1で操作が可能になります。

ファンクションキー「F1」～「F6」で呼び出すパラメーターをDME Designerで設定します。DME Designerでは、「User Defined Button」ダイアログボックスでユーザー定義パラメーターを設定します。ユーザー定義パラメーターの設定は、ゾーンごとに共通になります。

「User Defined Button」ダイアログボックス

[Tools]メニューの[User Defined Button]をクリックすると、「User Defined Button」ダイアログボックスが表示されます。



● [1]/[2]/[3]/[4]タブ

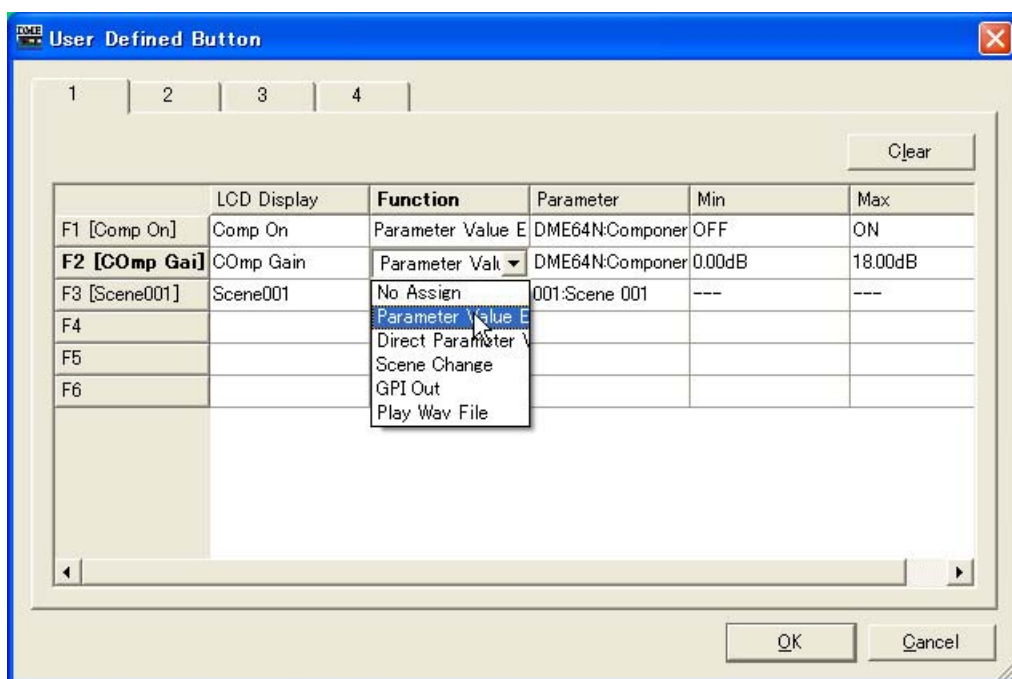
設定対象のセットを切り替えます。セットごとに、6個までのファンクションキーを設定できます。1つのタブで設定したユーザー定義パラメーターがDME本体のメイン画面1ページに表示されます。

ファンクションキー

表の一番左の列にはファンクションキーが表示されます。[LCD Display]に文字を入力すると、半角8文字/全角4文字までのショートネームが作成され、ファンクションキーの右に表示されます。

Function

ファンクションキーにアサインする機能を選択します。



[No Assign]

何もアサインしません。設定した割り当てを消去するときに選択します。

[Parameter Value Edit]

パラメーターを変更します。変更するパラメーターは[Parameter]欄で設定します。

[Direct Parameter Value]

パラメーターの値を直接設定します。設定するパラメーターは[Parameter]欄で、設定値は[Max]欄で設定します。

[Scene Change]

シーンリコールを行ないます。リコールするシーンは[Parameter]欄で設定します。

[GPI OUT]

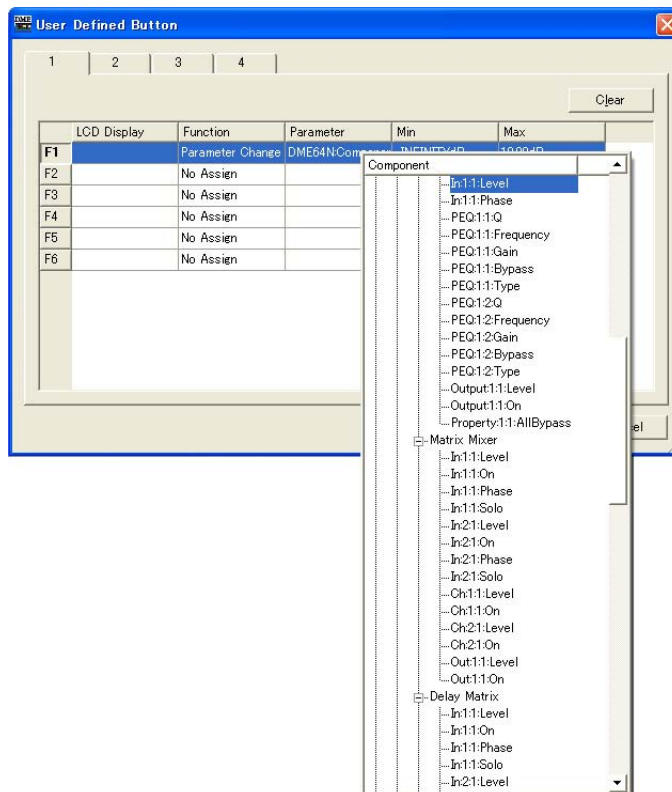
GPI出力を行ないます。GPIの設定は[Parameter]欄で行ないます。

[Play Wav File]

Waveファイルの再生を行ないます。Waveファイルの設定は[Parameter]欄で行ないます。指定できるWaveファイルはWav File Managerで設定したファイルです。DMEにWav Playerが配置されていないとファイルを選択できません。

Parameter

ファンクションキーにアサインするパラメーターを設定します。クリックするとリストが表示されます。リストには、カレントコンフィギュレーションに含まれるパラメーターが表示されます。ファンクションキーで呼び出すパラメーターを選択します。



LCD Display

DME本体のディスプレイに表示される文字を設定します。[LCD Display]ボックスをクリックして、文字を入力します。[LCD Display]ボックスに入力できる文字数は、全角で11文字、半角で23文字までです。全角文字は、半角文字2文字分になります。

<Enter>キーを押して入力を確定すると、ショートネームが作成され、ファンクションキー欄に「F1 [shortnam]」のように表示されます。DME本体のメイン画面にはショートネームが表示されます。ショートネームはユーザー定義パラメーター名としてDME本体のメイン画面に表示できる全角4文字、半角8文字までで自動的に作成されます。

Min, Max

パラメーターの下限と上限を設定します。

● [Clear] ボタン

選択されているファンクションキーのアサインをクリアします。「No Assign」になります。

● [OK] ボタン

設定を更新して、ダイアログボックスを閉じます。

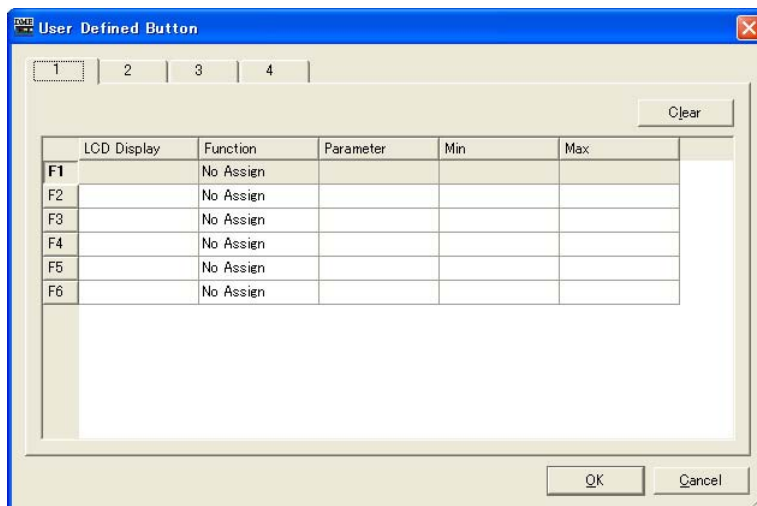
● [Cancel] ボタン

設定を変更せず、ダイアログボックスを閉じます。

ユーザー定義パラメーターの設定

アサインするパラメーターリンクグループを作成してから、ユーザー定義パラメーターを設定します。

- 1 コンフィギュレーションを作成します。
- 2 [Tools]メニューの[User Defined Button]をクリックします。
「User Defined Button」ダイアログボックスが表示されます。



- 3 [1]タブ/[2]タブ/[3]タブ/[4]タブをクリックして、ユーザー定義パラメーターを設定するセットを選びます。
4つのタブがDME本体のメイン画面のページに対応しています。
- 4 パラメーターをアサインするファンクションキーの[Parameter]ボックスをクリックします。
カレントコンフィギュレーションに含まれるパラメーターのリストが表示されます。
- 5 ファンクションキーに設定するパラメーターを選択します。
- 6 [LCD Display]ボックスをクリックして、ユーザー定義パラメーター名を入力します。
[LCD Display]ボックスには全角で11文字、半角で23文字まで入力できますが、DME本体のメイン画面に表示できる文字数は全角4文字、半角8文字までです。最初の全角4文字/半角8文字までで内容がわかるようなユーザー定義パラメーター名にします。

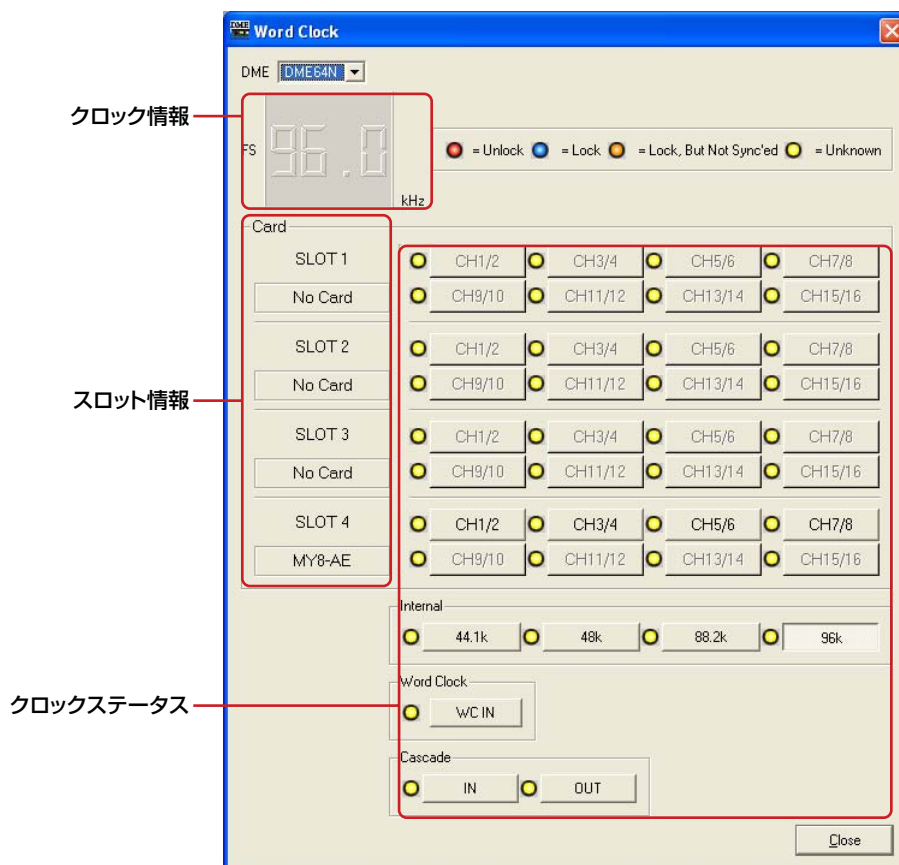
NOTE

複数登録するときは、[Parameter]ボックスだけを先に設定して、次に[LCD Display]ボックスの名前を上から順に入力できます。[LCD Display]ボックスにユーザー定義パラメーター名を入力し、確定するために<Enter>キーを押すと、1つ下の[LCD Display]ボックスが選択され、すぐに文字が入力できます。

Word Clock

DMEに接続されているすべての機器を同期させるクロック信号を「ワードクロック」と呼びます。サンプリング周波数と同じ周波数を用います。「Word Clock」ダイアログボックスで、DMEごとにワードクロックを設定します。

[Tools]メニューの[Word Clock]をクリックすると、「Word Clock」ダイアログボックスが表示されます。



※DME24NはSLOTが1つで[Cascade]が無効です。

※スロットに挿入されているカードによって、チャンネル数が変わります。

● DME

設定対象のDMEをリストから選択します。

● クロック情報

[DME]で選択されているDMEのワードクロック周波数が表示されます。





● Card(スロット情報)

スロットに挿入されているカードの名前が表示されます。



● クロックステータス

クロックのステータスが色分けして表示されます。

ステータス	意味
 = UNLock	入力信号がないことを示しています。
 = Lock	入力信号があり、現在のワードクロックと同期可能であることを示しています。
 = Lock, But Not Sync'ed	入力信号があるが、ワードクロックと同期不可能(クロックが異なる)であることを示しています。
 = Unknown	DME本体の情報がないことを示しています。

● Internal/Word Clock/Cascade

ワードクロックは、[Slot](64N: 1~4、24N: 1のみ)、[Internal](44.1kHz/48kHz/88.2kHz/96kHz)、[Word Clock](WCK IN)、[Cascade](In/Out、64Nのみ)の中から1つだけを選択できます。

グレーで表示されているクロックのボタンは選択できません。

● [Close] ボタン

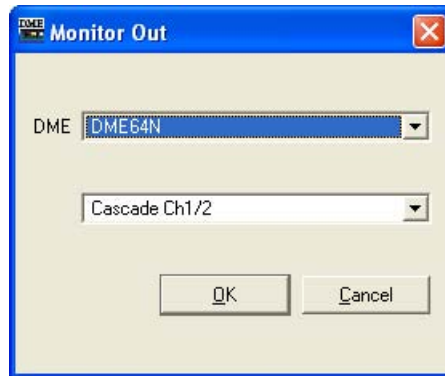
ダイアログボックスを閉じます。

NOTE

タイトルバーのクローズボタン、[ESC]、[Alt]+[F4]を押すことでもダイアログボックスを閉じることができます。

Monitor

[Tools]メニューの[Monitor]をクリックすると、「Monitor Out」ダイアログボックスが表示されます。モニター出力先を設定します。



- **[DME]**

設定対象のDMEをリストから選択します。

- **ドロップダウンリスト**

リストからモニター出力先のカードを選択します。

- **[OK] ボタン**

設定を更新して、ダイアログボックスを閉じます。

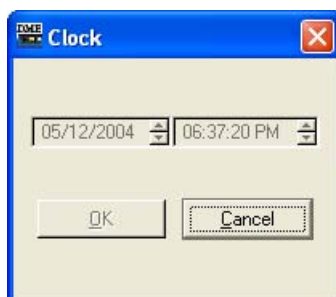
- **[Cancel] ボタン**

設定を変更せず、ダイアログボックスを閉じます。

Clock

[Tools]メニューの[Clock]をクリックすると、「Clock」ダイアログボックスが表示されます。DMEの内蔵時計を設定します。オンライン時のみ設定可能です。デフォルトでは、コンピュータの日時になっています。

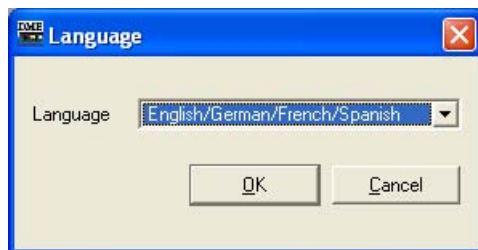
左のボックスで日付、右のボックスで時刻を設定します。ボックス右端の上向き[▲]ボタンと下向き[▼]ボタンで数値を変更します。

**NOTE**

タイトルバーのクローズボタン、[ESC]、[Alt]+[F4]を押すことでもダイアログボックスを閉じることができます。

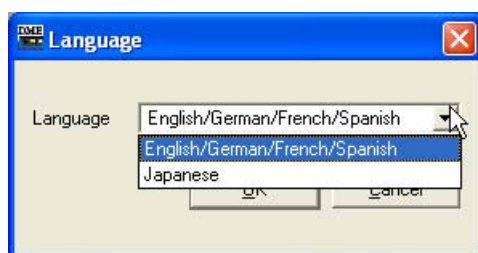
言語の設定

[Tools]メニューの[Language]をクリックすると、「Language」ダイアログボックスが表示されます。DME本体の言語を設定します。



● [Language]

言語を選択します。リストには[English/German/French/Spanish]と[Japanese]があります。



● [OK] ボタン

設定を更新して、ダイアログボックスを閉じます。

● [Cancel] ボタン

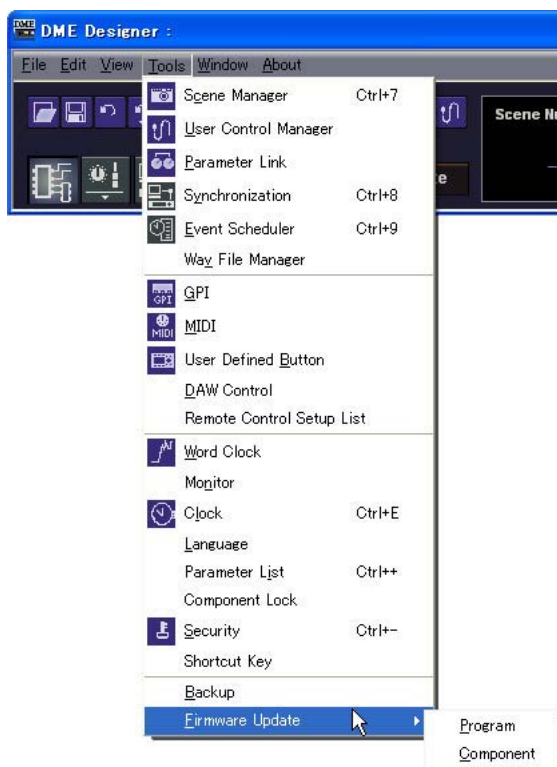
設定を変更せず、ダイアログボックスを閉じます。

NOTE

タイトルバーのクローズボタン、[ESC]、[Alt]+[F4]を押すことでもダイアログボックスを閉じることができます。

本体ファームウェアのアップデート

[Tools]メニューの[Firmware Update]コマンドで、DME本体のファームウェアをアップデートします。[Tools]メニューの[Firmware Update]にマウスカーソルを合わせると、サブメニューが表示されます。



サブメニューの[Program]/[Component]を選択すると、[Open]ダイアログボックスが表示されます。ファームウェアのアップデートファイルを指定してすることでアップデートを行ないます。ファームウェアのアップデートは、DME本体とコンピューターを接続して行ないます。

DMEのアップデートが終了すると、DME本体は自動的に再起動します。また、DME Designerを再起動させる必要があります。

NOTE

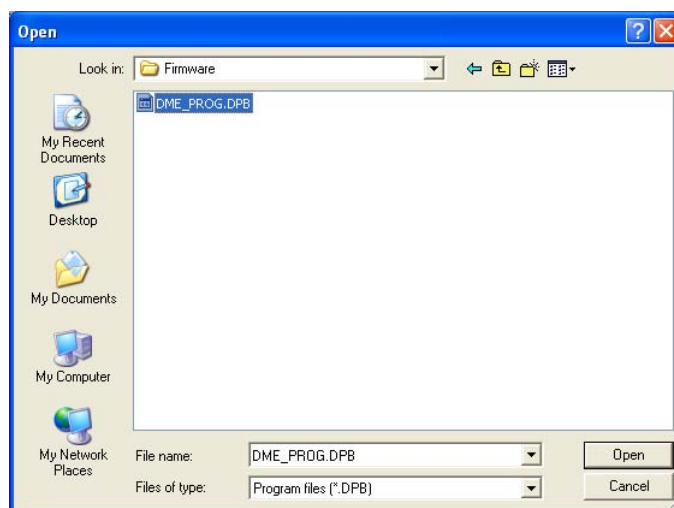
本体ファームウェアをV1.07以下からV1.10以上にアップデートする場合は、アップデート作業を2回行なってください。DME本体での文字表示用データが変更になったため、1回のアップデート作業では日本語の文字表示ができなくなります。

● [Program]

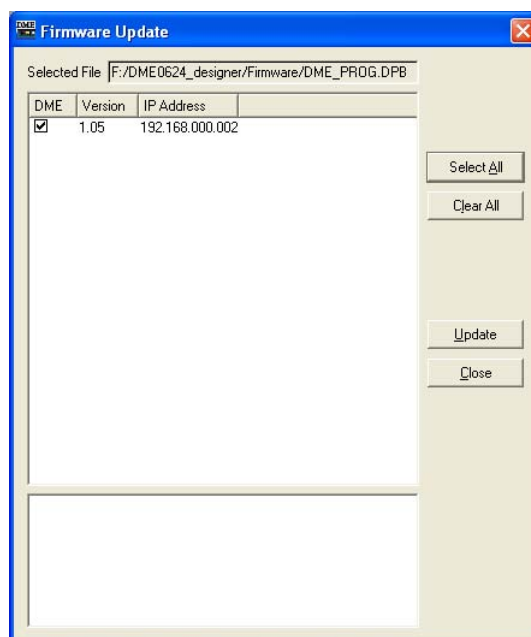
DME/CP1本体のプログラム部のファームウェアをアップデートします。拡張子「.DPB」のアップデートファイルを開きます。

1 [Tools]メニューの[Firmware Update]→[Program]を選択します。

[Open]ダイアログボックスが表示されます。



- 2** 拡張子「.DPB」のアップデートプログラムを選択し、[Open]ボタンをクリックします。
「Firm Update」ダイアログボックスが表示されます。カレントゾーンのDMEがリストに表示されます。



- 3** アップデートするDMEをチェックします。
クリックすると、チェックマークをON/OFFできます。[Select All]ボタンは、すべてのDMEをチェックします。[Clear All]ボタンは、すべてのDMEのチェックをOFFにします。
- 4** アップデートするDMEをチェックしたら、[Update]ボタンをクリックします。
ファームウェアのアップデートが開始されます。

NOTE

アップデート中は、USBケーブルやEthernetケーブルを抜いたりDMEの電源を切ったりしないでください。DME DesignerのMIDI設定情報が失われます。

DMEのアップデートが終了すると、DME本体は自動的に再起動します。
また、DME Designerを再起動させる必要があります。

● [Component]

DME本体のコンポーネントのファームウェアをアップデートします。コマンドを選択すると、[Open]ダイアログボックスが表示されます。拡張子「.DCB」(DME用)/拡張子「.CCB」(ICP1用)のアップデートファイルを開きます。コンポーネント用のアップデートファイルは複数選択が可能です。

● DME本体

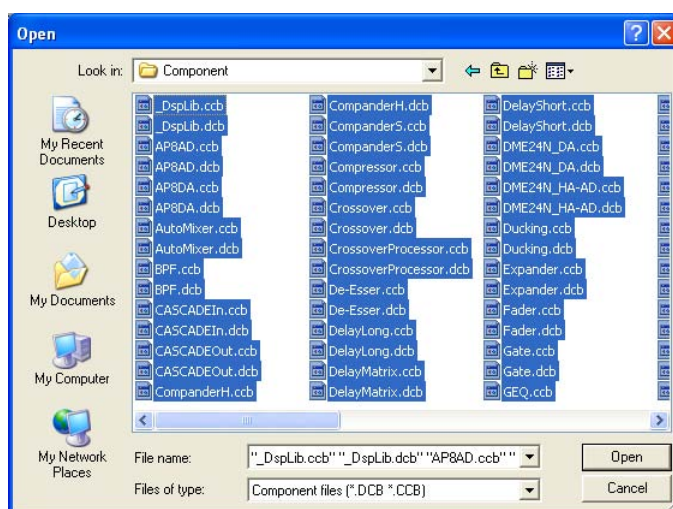
ファームウェアをアップデートするには、DME本体とコンピューターをUSBまたはEthernetで接続し、コンピューターにUSB-MIDIドライバーまたはDME-N Networkドライバーがインストールされている必要があります。

● ICP1

ファームウェアをアップデートするには、ICP1とゾーンマスターとなるDME本体とをEthernetで接続し、さらにそのゾーンマスターであるDME本体が上記同様に接続されている必要があります。

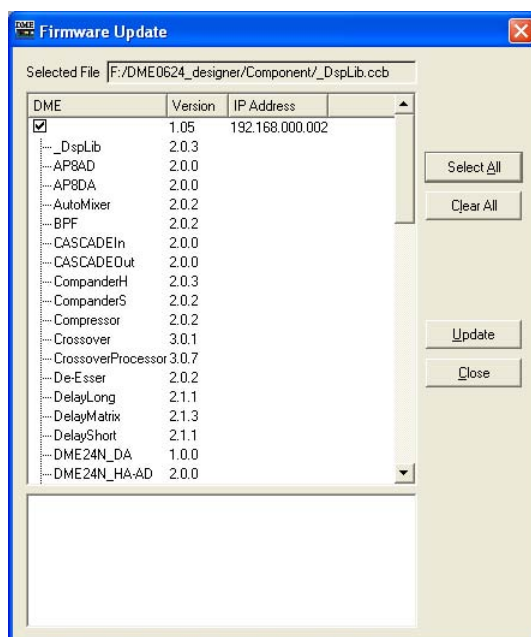
1 [Tools]メニューの[Firmware Update]→[Component]を選択します。

[Open]ダイアログボックスが表示されます。



2 拡張子「.DCB」(DME用)、拡張子「.CCB」(ICP1用)のアップデートプログラムを選択し、[Open]ボタンをクリックします。

「Firm Update」ダイアログボックスが表示されます。カレントゾーンのDME、ICP1がリストに表示されます。DMEごとに、コンポーネントの名前とバージョンが階層表示されます。



3 アップデートするコンポーネントをチェックします。

クリックすると、チェックマークをON/OFFできます。[Select All]ボタンは、すべてのDMEをチェックします。[Clear All]ボタンは、すべてのDMEのチェックをOFFにします。

4 アップデートするコンポーネントをチェックしたら、[Update] ボタンをクリックします。

コンポーネントのアップデートが開始されます。

NOTE

アップデート中は、USBケーブルやEthernetケーブルを抜いたりDMEの電源を切ったりしないでください。DME DesignerのMIDI設定情報が失われます。

DMEのアップデートが終了すると、DME本体は自動的に再起動します。
また、DME Designerを再起動させる必要があります。

Event Logger

オンライン状態で[View]メニューの[Event Logger]をクリックすると、Event Loggerウィンドウが表示されます。DME本体のイベントを記録、表示します。

オンラインでダイアログボックスを開くときに、自動的にイベントログが取得され、Event Loggerウィンドウにリスト表示されます。

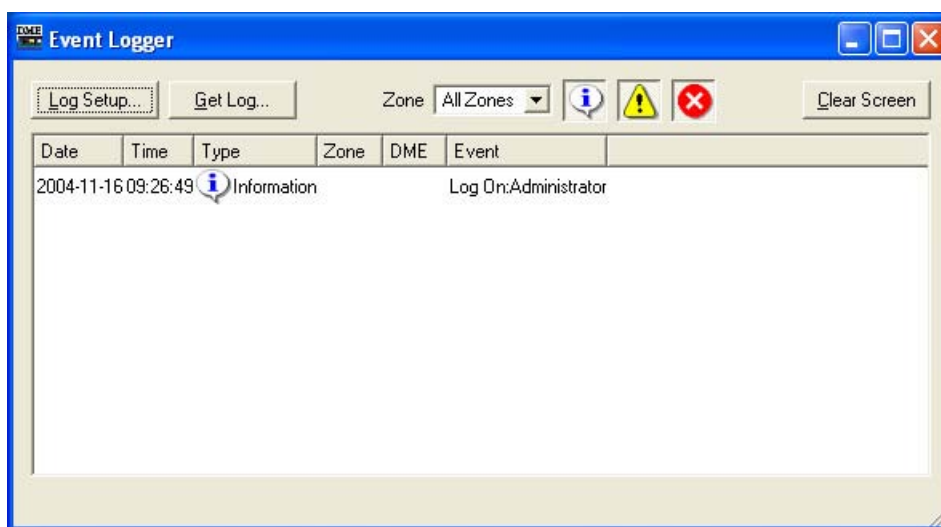
オンラインでダイアログボックスを開いている間は、リアルタイムで表示されます。ログ機能が有効になっている場合には同時にファイルにも書き出されます。

NOTE

「Security」ダイアログボックスの[View Log Window]がONになっているユーザーのみ、Event Loggerウィンドウを表示できます。この設定はデフォルトではOFFになっています。

NOTE

Event Loggerウィンドウに表示したいイベントは、「Event Log List」ダイアログボックスで、あらかじめ設定しておく必要があります。



DMEリスト

• [Date]


イベント発生日付が表示されます。(表示例：2004-08-24)


• [Time]


イベント発生時刻が表示されます。

• [Type]

イベントタイプとアイコンが表示されます。
3種類のイベントタイプがあります。

 Warning: 警告イベント

 Error: エラーイベント

 Information: その他のイベント

• [Zone]

イベントの発生したゾーンの名前が表示されます。

• [DME]

イベントの発生したDMEの名前が表示されます。

- **[Event]**

イベント内容が表示されます。

[Log Setup] ボタン

「Log Setup」ダイアログボックスを表示します。Event Logの設定を行いません。

[Get Log] ボタン

オフライン状態で、ログを取るDMEを選択します。オンラインではボタンがグレーになり使用できません。

クリックすると「Get Log」ダイアログボックスが開きます。

[Zone]

イベントを表示するゾーンを選択します。選択したゾーンのイベントのみウィンドウに表示されます。[All Zones]を選択すると、ゾーンに配置されたすべてのDMEのイベントが表示されます。

ディスプレイボタン (Information/Warning/Error)

-  **[Display Information] ボタン**

Informationイベントの表示/非表示を切り替えます。

ONにすると、InformationイベントがEvent Loggerウィンドウに表示されます。

-  **[Display Warning] ボタン**

Warningイベントの表示/非表示を切り替えます。

ONにすると、WarningイベントがEvent Loggerウィンドウに表示されます。

-  **[Display Error] ボタン**

Errorイベントの表示/非表示を切り替えます。

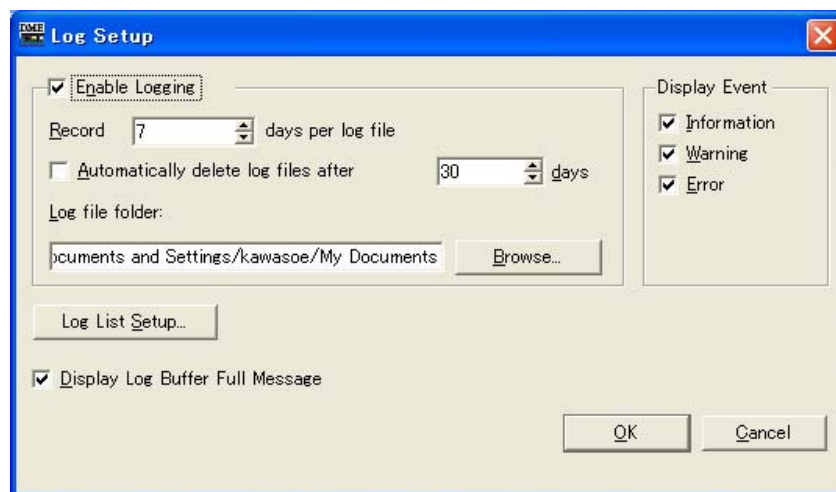
ONにすると、ErrorイベントがEvent Loggerウィンドウに表示されます。

[Clear Screen] ボタン

イベントログをクリア(消去)します。

「Log Setup」ダイアログボックス

Event Loggerウィンドウの[Log Setup]ボタンをクリックすると、「Log Setup」ダイアログボックスが表示されます。イベントログの設定を行ないます。システム全体の設定になります。



● [Enable Logging]

取得したイベントログをファイルに書き込む機能をON/OFFします。

チェックすると、イベントログがファイルに書き込まれます。

チェックした場合は、[Enable Logging]の枠の中で設定します。

• Record __ days per log file

1つのログファイルに記録する日数を設定します。指定日数を超えると新しいログファイルが作成され、それ以降のログが記録されます。

AM10:00に日数を「1」に設定した場合、次の日のAM9:59まで同じファイルに記録します。[OK]ボタンをクリックして、「Log Setup」ダイアログボックスを閉じたときと、オンラインに移行したときに、日数カウントがリセットされます。

• Automatically delete log files after __ days

チェックすると、指定した日数を経過したログファイルは自動的に削除されます。

ログファイルを自動的に削除する日数を指定します。

• Log file folder

ログファイルを保存するフォルダーを指定します。[Browse]ボタンをクリックすると、OS標準のフォルダー指定ダイアログボックスが開き、フォルダーを選択できます。

ログファイルは、「LOG+開始日付.txt」のファイル名で保存されます。指定のフォルダーに同名のファイルがある場合は、ファイル名の最後に番号がつけられ、別のファイルとして保存されます。(例：LOG20040824-2.txt)

● [Display Event]

チェックしたイベントを表示します。Event Loggerウィンドウの[Display Information]ボタン/[Display Warning]ボタン/[Display Error]ボタンと連動しています。複数のイベントをチェックできます。

● [Display Log Buffer Full Message]

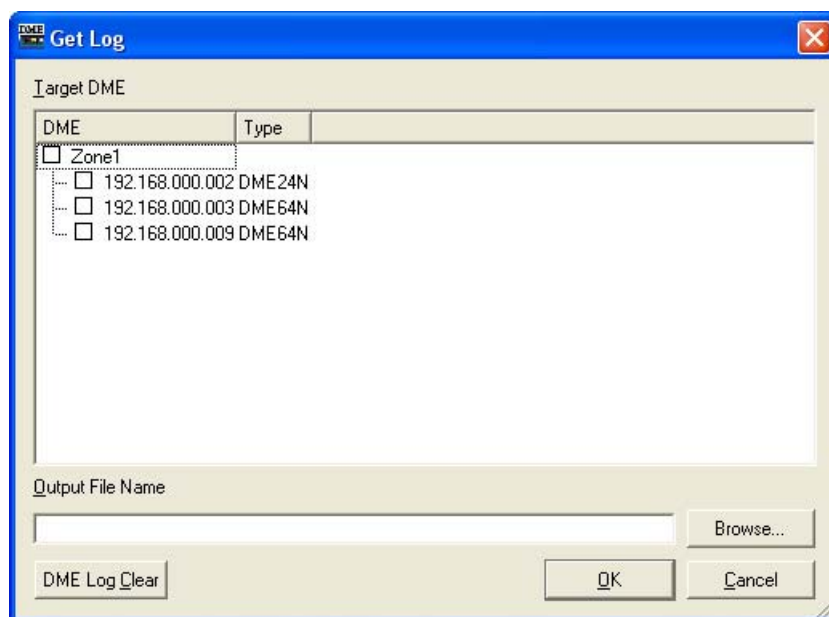
チェックすると、すべてのゾーンのDMEに対して、DME本体のディスプレイに「Log Buffer Full」のメッセージを表示します。

● [Log List Setup] ボタン

DME本体から送信されるイベントを設定します。クリックすると、「Event Log List」ダイアログボックスが表示されます。

「Get Log」ダイアログボックス

Event Loggerウィンドウの[Get Log]ボタンをクリックすると、「Get Log」ダイアログボックスが表示されます。



● DMEリスト

ゾーンに含まれるDMEのIPアドレスとDMEの種類が表示されます。イベントログを取るDMEをクリックしてチェックします。

● [Output File Name]

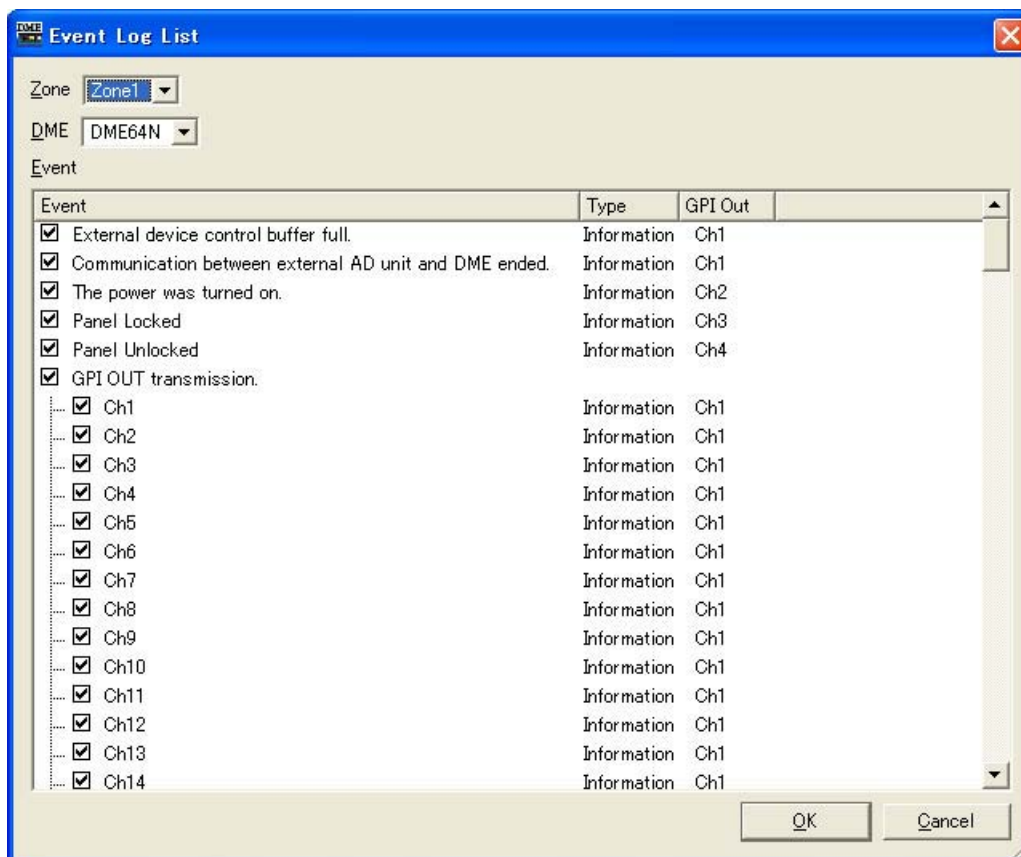
ログファイルのファイル名と保存場所を設定します。[Browse]ボタンをクリックすると、ファイル選択ダイアログボックスが開き、ファイルを選択できます。

● [DME Log Clear]

チェックしているDMEのログをクリアします。ボタンをクリックすると、確認ダイアログが表示されます。

「Event Log List」ダイアログボックス

DME本体から送信されるイベントを設定します。チェックしたイベントが送信されます。



● [Zone]

クリックするとリストが表示されます。ゾーンを指定します。

● [DME]

クリックするとリストが表示されます。DMEを指定します。

● [Event]

イベントごとログの送信をON/OFFできます。

● [Type]

クリックするとリストが表示されます。イベントのタイプを選択します。リストには、[Information]/[Warning]/[Error]が表示されます。

● [GPI OUT]

イベントが発生した場合にGPI出力を行なう設定ができます。

Event Scheduler

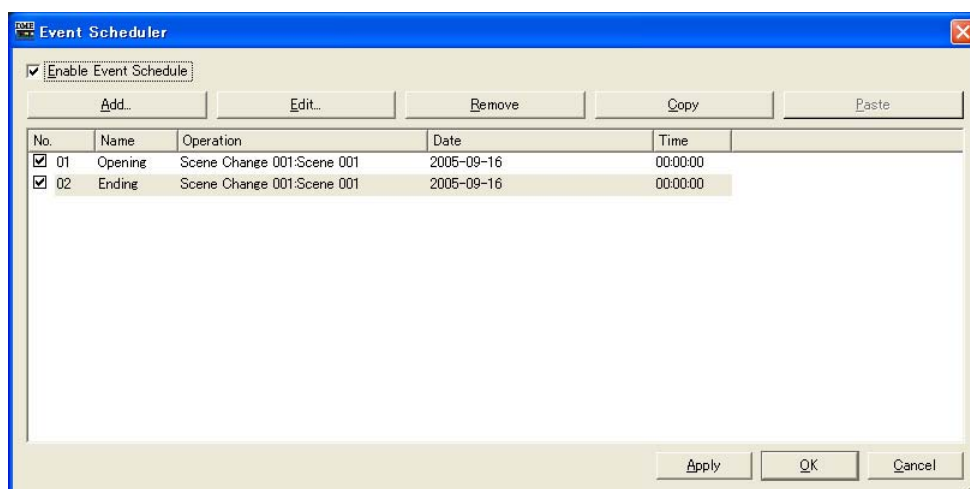
「Event Scheduler」ダイアログボックス

[Tools]メニューの[Event Scheduler]をクリックすると、「Event Scheduler」ダイアログボックスが表示されます。イベントのスケジューリングを設定します。日時と実行する動作を指定して、イベントの予約ができます。指定した日時に起動するイベントと、周期的に繰り返すイベントを登録できます。周期イベントは、年/月/週/日ごとに繰り返すイベントを登録できます。最大50までのイベントスケジューリングを設定できます。ゾーンごとにスケジューリングを設定します。設定と変更は、オンライン状態でDME本体に送信します。

シーンの変更、パラメーターの変更、GPI出力をスケジューリングできます。

NOTE

「Security」ダイアログボックスの[Edit]がONになっているユーザーのみ、スケジューリングの編集ができます。



● イベントビュー

登録されているスケジューリングイベントが表示されます。

周期イベント(サイクルイベント)は、最初にまとめて表示され、イベントは日付順に表示されます。

同時刻のイベントはドラッグして並び替えができます。

クリックしてイベントを選択します。

● [No.]

イベントの番号が表示されます。

上から順に番号がつけられます。チェックボックスのチェックを外すと実行されません。

● [Name]

イベント名が表示されます。

クリックすると選択され、イベント名を変更できます。

文字数制限なしで、日本語も入力できます。

● [Operation]

イベント起動時に実行する機能が表示されます。

● [Date]

イベント起動日が表示されます。

周期イベントは周期イベントを表すアイコンと、周期を示す文字列が以下のように表示されます。

- [January 1 every year]
毎年1月1日
- [First Monday of January every year]
毎年1月第一月曜日
- [Day 1 every month]
毎月1日
- [Second Monday of every month]
毎月第二月曜日
- [Monday every week]
毎週月曜
- [Every day]
毎日

● [Time]

イベント起動時刻が表示されます。

● [Enable Event Schedule]

イベントの予約が有効になります。

● [Add] ボタン

イベントを追加します。クリックすると、「Add Event」ダイアログボックスが表示されます。最大登録数の50に達している場合は、ボタンがグレーになります。

● [Remove] ボタン

リストで選択されているイベントを削除します。イベントが選択されていないときは、ボタンがグレーになります。

● [Edit] ボタン

選択されているイベントの内容を編集します。「Edit Event」ダイアログボックスが表示されます。イベントが選択されていないときは、ボタンがグレーになります。

● [Copy] ボタン

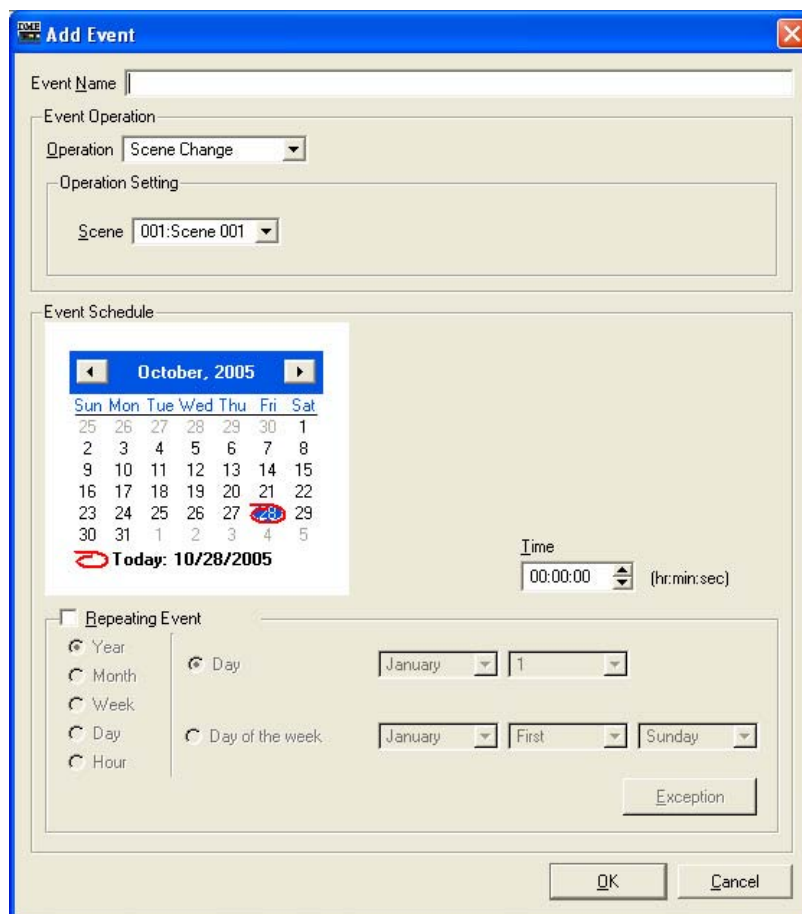
選択されているイベントをコピーします。イベントが選択されていないときは、ボタンがグレーになります。

● [Paste] ボタン

コピーしたイベントを貼り付けます。イベントが追加されます。イベントをコピーしていないときは、ボタンがグレーになります。

「Add Event (Edit Event)」 ダイアログボックス

「Event Scheduler」ダイアログボックスの[Add]ボタン/[Edit]ボタンをクリックすると表示されます。スケジュールリングイベントの追加と編集を行ないます。



● [Event Name] ボックス

イベント名を入力します。文字数制限なしで、日本語も入力できます。

● [Event Operation]

イベント起動時に実行する操作を設定します。

・ [Operation]

クリックすると、イベントのリストが表示されます。
イベントを起動したときに実行する操作を指定します。
リストには、次の3つがあります。

[Scene Change]

シーンを変更します。

[Parameter Value Edit]

パラメーターを変更します。

[GPI Out]

GPIに出力します。

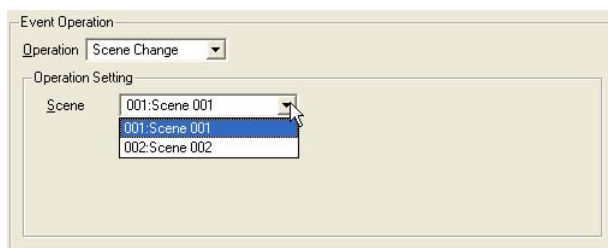
[Play Wav File]

Waveファイルを再生します。

- **[Operation Setting]**

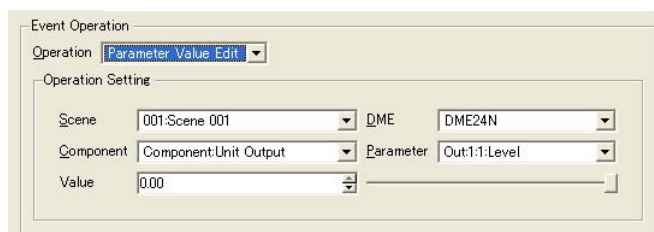
[Operation]で選択したイベントによって、内容が変わります。

- **[Scene Change] を選択した場合**



[Scene]のリストから、リコールするシーンを選択します。リストにはストアされているシーンが表示されます。

- **[Parameter Value Edit] を選択した場合**



[Scene]

リストからシーンを選択します。

DME本体のカレントシーンとイベントスケジューリングで指定したシーンが異なる場合に、シーンをリコールします。DME本体のカレントシーンがイベントスケジューリングで指定したシーンと同じ場合は、リコールされません。

[DME Unit]

リストから、イベントスケジューリングの対象になるDMEを選択します。リストには、ゾーンに含まれるDMEが表示されます。

[Component]

パラメーターを変更するコンポーネントを選択します。リストには、[DME Unit]で選択したDMEに配置されたコンポーネントが表示されます。

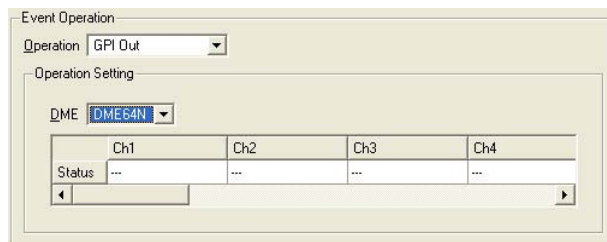
[Parameter]

変更するパラメーターを選択します。リストには、[Component]で選択したコンポーネントのパラメーターが表示されます。

[Value]

パラメーター値を設定します。スピンプタンまたは右のスライダーで、値を変更します。

- [GPI Out]を選択した場合



[DME]

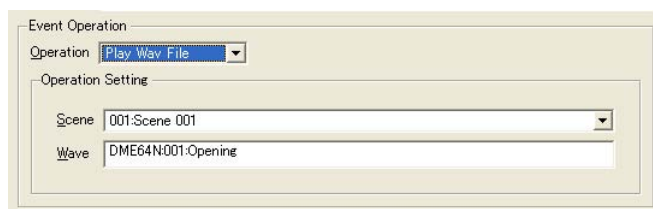
リストからGPIを出力するDMEを選択します。

[Ch1]/[Ch2]/[Ch3]...

チャンネルごとにGPI出力の[ON]/[OFF]/[---]を設定します。

[OFF]にした場合でも、[LOW→HIGH]が設定されているチャンネルは[HIGH→LOW]の出力が、[HIGH→LOW]が設定されているチャンネルは[LOW→HIGH]の信号が出力されます。

- [Play Wav File]を選択した場合



[Scene]

リストからシーンを選択します。

[Wave]

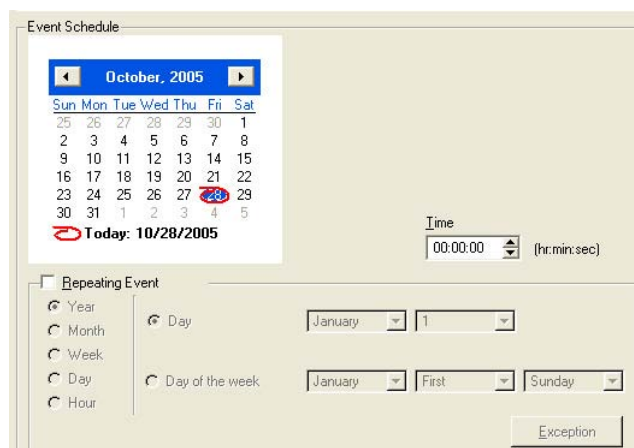
リストからWaveファイルを選択します。

指定できるWaveファイルはWav File Managerで設定したファイルです。

DMEにWav Playerが配置されていないとファイルを選択できません。

● [Event Schedule]

イベントの起動する年/月/日時を設定します。



・ カレンダー

イベント起動日時を設定します。

[<]ボタン/[>]ボタンで年月を変更します。日にちは、クリックして設定します。閏年の2月29日に設定した場合は、4年ごとの2月29日に動作します。

・ [Time]

イベント起動時間を設定します。

時/分をクリックして、スピンドボックスで数値を変更します。周期イベントは、時間のみ設定します。

・ [Repeating Event]

チェックすると、周期イベントになり、カレンダーは無効になります。

[Year]/[Month]/[Week]/[Day]/[Hour]

左側のラジオボタンでイベントの周期を設定します。

[Day]/[Day of the week]

右側では、条件を設定します。[Day]/[Day of the week]を選択し、日付などを設定します。選択した周期によって設定できる項目が変わります。

・ イベント周期が [Year] の場合

すべて設定できます。

・ イベント周期が [Month] の場合

[Day]を選択した場合は、日にちのみ設定します。

[Day Of The Week]を選択した場合は、何週めの何曜日かを設定します。

・ イベント周期が [Week] の場合

[Day Of The Week]のみ選択できます。曜日を設定します。

・ イベント周期が [Day]/[Hour] の場合

右側の条件設定部は設定不要です。

・ [Exception] ボタン

Event Exceptionsダイアログを表示します。

● [Event Exceptions]

例外的にイベントを起動しない年/月/日時を設定します。

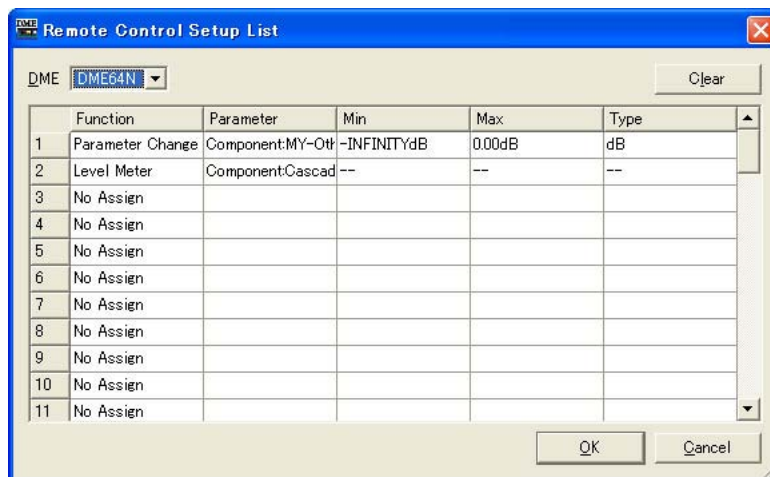
The screenshot shows a dialog box for setting event exceptions. At the top, there is a calendar for October 2005. The date 28 is selected and circled in red. Below the calendar, there are radio buttons for selecting the frequency: Day, Year, Month, Week, Day of the week, and Hour. Each radio button is accompanied by a dropdown menu. The 'Day' radio button is selected. The dropdown menus show: Year (2005), Month (January), Week (First week), Day of the week (Sunday), and Hour (00). At the bottom of the calendar, it says 'Today: 10/28/2005'.

イベント周期によって選択できる周期が変わります。

- イベント周期が[Year]の場合
[Year]のみ設定できます。
- イベント周期が[Month]の場合
[Month]と[Day]のみ設定できます。
- イベント周期が[Week]の場合
[Month]、[Week]、[Day]のみ設定できます。
- イベント周期が[Day]の場合
[Month]、[Week]、[Day]、[Day of the week]のみ設定できます。
- イベント周期が[Hour]の場合
[Month]、[Week]、[Day]、[Day of the week]、[Hour]のみ設定できます。

Remote Control Setup List

リモートコントローラーからコントロールするパラメーターを登録します。
 詳細は「DME-N リモートコントロールプロトコル仕様書」をご覧ください。
 「DME-N リモートコントロールプロトコル仕様書」については、ヤマハプロオーディオサイト
 (<http://proaudio.yamaha.co.jp/>) をご覧ください。



[DME]

クリックするとリストが表示されます。DMEを指定します。

[Function]

[No Assign]、[Parameter Value Edit]、[Level Meter]から選択します。

[Parameter]

コントロールするパラメーターを選択します。リストには、[Function]の選択内容に応じたパラメーターが表示されます

[Min]/[Max]

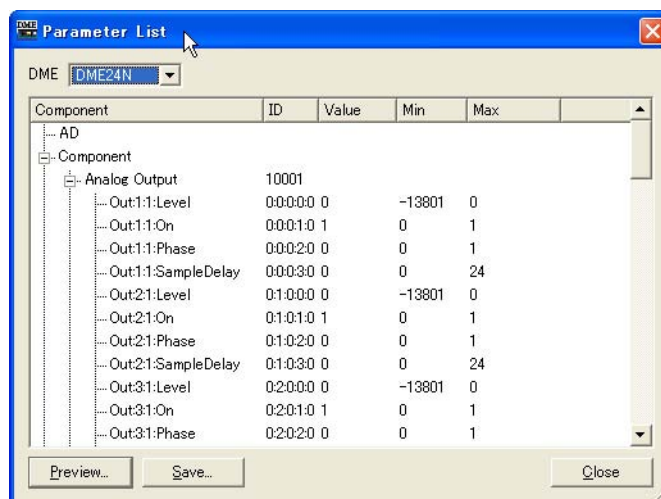
パラメーターの最小値と最大値を表示します。

[Type]

[Parameter]にレベルなどを選択した場合に、フェーダーカーブのタイプを選択します。
 [dB]を選ぶとdB値で直接指定でき、[Curve Table]を選ぶとDMEのフェーダーカーブに基づいて音量が決まります。

Parameter List

[Tools]メニューの[Parameter List]をクリックすると、「Parameter List」ダイアログボックスが表示されます。カレントゾーンのカレントコンフィギュレーションのパラメーターを一覧表示し、パラメーターのIDなどを確認できます。また、パラメーターの一覧を印刷できます。ダイアログボックスを開いたとき、または[DME]のリストからDMEを選択したときのパラメーター値が表示されます。



● [DME]

リストから、パラメーター一覧を表示するDMEを選択します。リストには、カレントコンフィギュレーションに含まれるDMEが表示されます。選択したDMEのコンポーネントがコンポーネントリストに表示されます。

● コンポーネントリスト

DMEに含まれるコンポーネント/ユーザーモジュールとそのID、コンポーネントのパラメーターが階層表示されます。ADとSlotも表示されます。

NOTE

ユーザーモジュールは含まれるコンポーネントが階層表示されますが、ユーザーモジュールのセキュリティが有効になっている場合は、コンポーネントは表示されません。ただし、ユーザーモジュールエディターに表示されるパラメーターは表示されます。

[ID]

コンポーネント/パラメーターのIDが表示されます。

パラメーターのIDは「Element No. : X : Y : Parameter No. : Index No.」が表示されます。

[Value]

パラメーターの値が表示されます。

[Min]/[Max]

パラメーターの最小値と最大値を表示します。

NOTE

表示されるパラメーター値は、ダイアログボックスを開いたとき、または[DME]のリストから一覧を表示するDMEを選択したときの値で、ここで変更はできません。

● [Preview] ボタン

パラメーター一覧を印刷します。クリックすると、プレビュー画面が表示されます。

● [Save] ボタン

パラメーター一覧をCSVファイルとして保存します。ボタンをクリックすると、OS標準の保存ダイアログボックスが表示されます。

NOTE

CSV形式は、カンマ区切りのテキストファイルで、ワープロ、表計算、データベースソフトなどで読み込みできます。

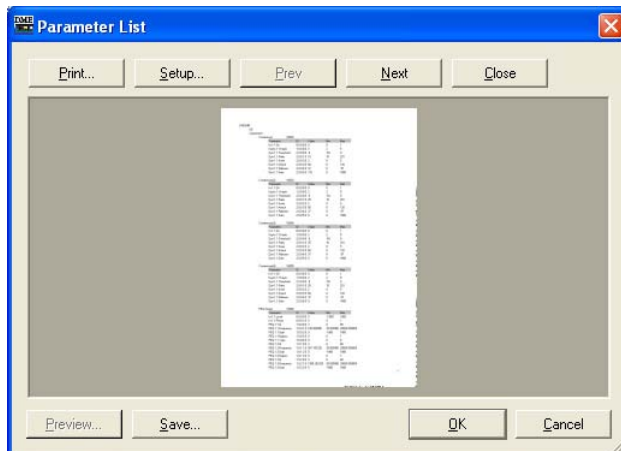
● [Cancel] ボタン

設定を変更せず、ダイアログボックスを閉じます。

● パラメーター一覧の印刷

リストで選択したコンポーネントのすべてのパラメーター、選択したDMEのすべてのパラメーター、またはすべてのDMEのすべてのパラメーターを印刷します。

[Preview]ボタンをクリックすると、ダイアログボックスの表示が変わり、中央に印刷プレビューが表示されます。ダイアログボックス上部には、ボタンが追加されます。

**[Print] ボタン**

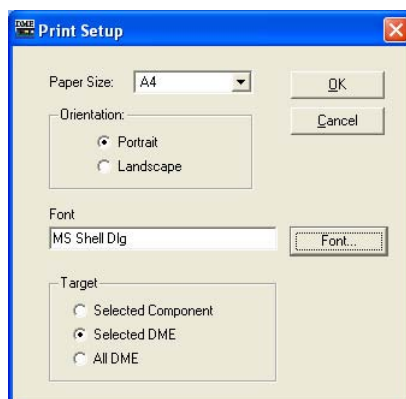
パラメーター一覧を印刷します。クリックすると、「印刷」ダイアログボックスが表示されます。[印刷]ボタンをクリックすると、印刷されます。

NOTE

表示される「印刷」ダイアログボックスは、接続されているプリンターによって異なります。

[Setup] ボタン

クリックすると、「Print Setup」ダイアログボックスが表示されます。用紙サイズ、用紙の向き、フォントを設定します。



• [Paper Size]

リストから、用紙サイズを選択します。

• [Orientation]

用紙の向きを設定します。ラジオボタンをクリックして選択します。

[Portrait]

用紙を縦長に使用します。

[Landscape]

用紙を横長に使用します。

• [Font]

設定されているフォントが表示されます。[Font]ボタンをクリックすると、「Font」ダイアログボックスが表示され、フォントを変更できます。

• [Target]

印刷対象となるパラメーターを設定します。ラジオボタンをクリックして選択します。

[Selected Component]

リストで選択したコンポーネントのすべてのパラメーターを印刷します。

[Selected DME]

選択したDMEのすべてのパラメーターを印刷します。

[All DME]

すべてのDMEのすべてのパラメーターを印刷します。

[Close] ボタン

プレビューを終了して、もとのダイアログボックス画面に戻ります。

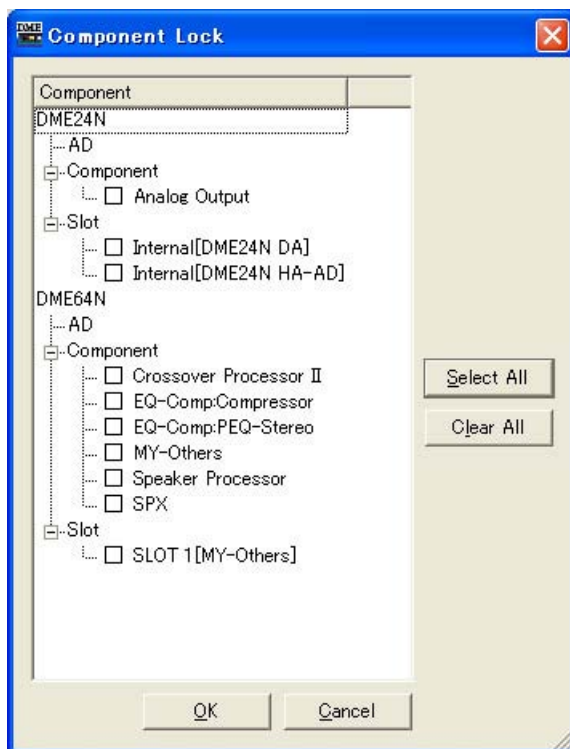
[Prev] ボタン/[Next] ボタン

複数ページがあるときに、プレビューするページを移動します。

[Prev]ボタンで前のページ、[Next]ボタンで次のページを表示します。

Component Lock

[Tools]メニューの[Component Lock]をクリックすると、「Component Lock」ダイアログボックスが表示されます。



DMEに含まれるコンポーネント/ユーザーモジュール名が表示されます。ADとSlotも表示されます。コンポーネント名の左のチェックボックスをチェックすると、DME以外の外部機器からパラメーターの変更が行なわれないようにロックできます。ロックの設定はオンラインに移行したときにDMEに送信されます。オフラインのときのみ設定変更できます。

NOTE

ユーザーモジュールは含まれるコンポーネントが階層表示されますが、ユーザーモジュールのセキュリティが有効になっている場合は、コンポーネントは表示されません。ただし、ユーザーモジュールエディターに表示されるコンポーネントは表示されます。

NOTE

セキュリティの[Edit]がチェックされているユーザーのみ、ロックの編集ができます。

●[Select All] ボタン

すべてのコンポーネントのチェックボックスをチェックします。

●[Clear All] ボタン

すべてのコンポーネントのチェックボックスをOFFにします。

●[OK] ボタン

設定を更新して、ダイアログボックスを閉じます。

●[Cancel] ボタン

設定を変更せず、ダイアログボックスを閉じます。

Wav File Manager

[Tools]メニューの[Wav File Manager]をクリックすると、「Wav File Manager」ダイアログボックスが表示されます。Wav File Playerで再生するWave ファイルの再生設定を管理します。DMEごとに設定します。オフラインでのみ設定できます。100までのWaveファイルを管理できます。DME1台につき、最大約12MバイトまでのWaveファイルを登録できます。それを超えるWaveファイルを追加しようとする、警告のメッセージが表示されます。

NOTE

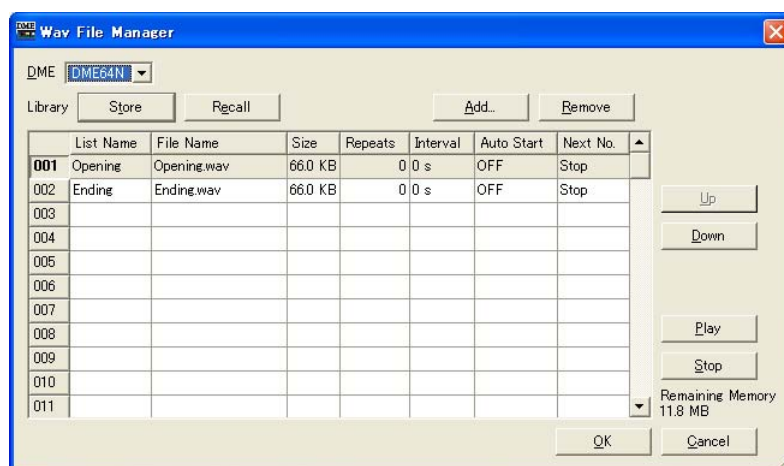
「Security」ダイアログボックスの[Edit]がONになっているユーザーのみ編集ができます。

NOTE

ファイル名が、拡張子を含めて半角で31文字以内のWaveファイルのみ登録できます。あらかじめWaveファイルの名前を確認し、拡張子を含めて31文字を超える場合は、ファイル名を変更しておきます。

NOTE

Waveファイルも含めてプロジェクトファイルを保存する場合は、保存時にファイルの種類として「Project File with wave (*.daf)」を選択します。



● [DME]

リストから設定するDMEを選択します。リストには、カレントゾーンに含まれるDMEが表示されません。

● [Wave File]

Waveファイルの情報を表示/設定します。

[No.]

一番左の列は、Waveファイルの番号が表示されます。上から順に番号がつけられます。

[List Name]

Waveファイル名とは別にラベルを設定できます。半角27文字までで、日本語も入力できます。デフォルトではWaveファイル名になります。

[File Name]

Waveファイルの名前が、半角31文字まで表示されます。日本語も表示できます。ダブルクリックするとファイル選択ダイアログボックスが表示され、ファイルを選択できます。

[Size]

Waveファイルのサイズが表示されます。ファイルサイズによって、単位が異なります。小数点第1位まで表示します。

サイズ	表示
~1023B	0.X KB
1024B~1023.9KB	XXX.X KB
1024KB以上	X.X MB

[Repeats]

繰り返し再生する回数を設定します。
 クリックするとリストが表示され、回数を選択できます。
 [0]-[98]/[INFINITY]から選択します。
 External Inputの場合は編集不可で[---]と表示されます。

[Interval]

[Play Count]の回数2以上の場合に、次に再生するまでの時間を設定します。
 クリックするとリストが表示されます。[0]-[99]秒まで設定できます。
 External Inputの場合は編集不可で[---]と表示されます。

[Auto Start]

自動再生をON/OFFします。ONにすると、ファイルが選択されたときに、自動的に再生されます。
 クリックするとリストが表示されます。[ON]/[OFF]を選択します。

[Next No.]

次に再生するWaveファイルの番号を指定します。
 クリックするとリストが表示されます。次に再生するWaveファイルの番号を選択します。

- **[Stop]**

次に再生するファイルを指定せず、このWaveファイルの再生が終わったときにストップします。
 External Inputの場合は編集不可で[---]と表示されます。

- **[Store] ボタン**

[Wav File Manager] ダイアログボックスの現在の設定を、ライブラリーとしてファイルに保存します。クリックすると、ファイル保存ダイアログボックスが表示されます。

- **[Recall] ボタン**

保存されているライブラリーを読み込みます。
 ボタンをクリックすると、メニューが表示されます。メニューには、ContentsFolderに設定したフォルダーに保存されているライブラリーファイルが表示されます。読み込むライブラリーをクリックします。

[Open File Dialog]

ファイル選択ダイアログボックスが表示されます。ContentsFolderに設定したフォルダーに保存されているライブラリーファイルを選択して、読み込むことができます。

● [Add] ボタン

クリックすると、External Inputまたはファイル選択のリストが表示されます。

[Wave File]

ファイル選択ダイアログボックスが表示され、Waveファイルを選択します。

選択したテーブルにすでにデータがある場合は、上書きするか、確認のダイアログボックスが表示されます。

[External Input]

[External Input]が設定されます。

複数のWaveファイルを選択できます。複数のファイルを指定した場合は、選択されているテーブル以降に追加されます。追加される番号にWaveファイルが登録されている場合は、上書きされます。

対応しているWaveファイルのフォーマットは、48, 44.1, 24, 22.05 kHz, 16bit/8Bit, Mono/Stereoです。フォーマットの異なるファイルを選択した場合は、使用できないことを示すメッセージが表示されます。

フォーマットごとに使用できるサイズの上限があります。ファイルサイズが上限を超える場合は、使用できないことを示すメッセージが表示されます。

22.05k Mono 8bit	1.37MByte	44.1k Mono 8bit	2.75MByte
22.05k Stereo 8bit	2.75MByte	44.1k Stereo 8bit	5.5MByte
22.05k Mono 16bit	2.75MByte	44.1k Mono 16bit	5.5MByte
22.05k Stereo 16bit	5.5MByte	44.1k Stereo 16bit	5.9MByte
24k Mono 8bit	1.5MByte	48k Mono 8bit	3Mbyte
24k Stereo 8bit	3MByte	48k Stereo 8bit	5.9MByte
24k Mono 16bit	3MByte	48k Mono 16bit	5.9MByte
24k Stereo 16bit	5.9MByte	48k Stereo 16bit	5.9MByte

● [Remove] ボタン

選択した行の設定を消去します。リストでWaveファイルを選択していないときは、ボタンがグレーになります。

● [Up] ボタン

選択した行を1つ上に移動します。上の行と入れ替えます。

リストで何も選択していない場合、[No.1]のテーブルを選択している場合は、ボタンがグレーになります。

● [Down] ボタン

選択した行を1つ下に移動します。下の行と入れ替えます。

リストで何も選択していない場合、[No.100]のテーブルを選択している場合は、ボタンがグレーになります。

● [Play] ボタン

選択したWaveファイルをコンピューター上で再生します。Waveファイルの試聴ができます。

● **[Stop] ボタン**

Waveファイルの再生を中止します。

● **[Remaining Memory]**

追加可能な残りサイズが表示されます。

● **[OK] ボタン**

設定を更新して、ダイアログボックスを閉じます。

● **[Cancel] ボタン**

設定を変更せず、ダイアログボックスを閉じます。

● **Waveファイルの追加**

Waveファイルを追加するには、追加する行を選択して[Add]ボタンをクリックします。

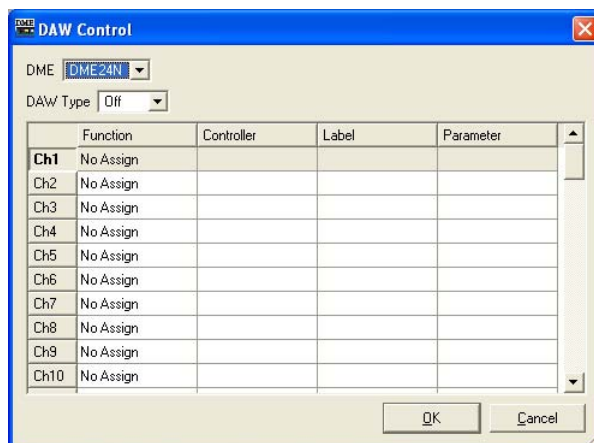
また、デスクトップから「Wav File Manager」ダイアログボックスのリストにWaveファイルをドラッグ&ドロップしても追加できます。

DAWコントロール

[Tools]メニューの[DAW Control]をクリックすると、「DAW Control」ダイアログボックスが表示されます。DAWコントローラーからDMEをコントロールするときの設定を行ないます。ゾーンコンフィギュレーションごとに設定します。オフラインでのみ設定できます。

NOTE

セキュリティの[Edit]がチェックされているユーザーのみ、DAWコントロールの編集ができます。



● [DME]

リストから、設定するDMEを選択します。リストには、カレントゾーンに含まれるDMEが表示されます。

● [DAW Type]

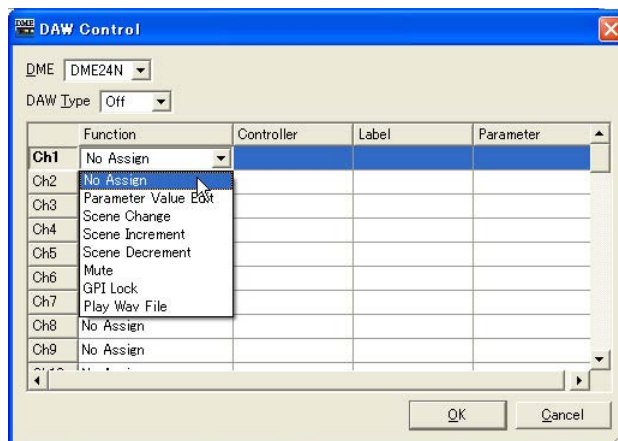
DAWのタイプを選択します。リストには、[Off]/[Type 1]/[Type 2]があります。

● DAWコントロールテーブル

1～64のチャンネルの操作子ごとに、[Function]、[Controller]、[Label]、[Parameter]を設定します。

[Function]

DAWコントローラーで変更する機能を選択します。クリックするとリストが表示されます。



- **[No Assign]**

何もアサインしません。設定した割り当てを消去するときに選択します。

- **[Parameter Value Edit]**

コンポーネントのパラメーターを変更します。[Parameter]でコンポーネントとパラメーターを設定します。

- **[Scene Change]**

シーンをリコールします。カレントシーンとDAWコントロールで変更するシーンが同じでもリコールされます。

選択すると[Label]欄には[SCENE]と表示されます。[Parameter]欄には、最後のシーンが設定されます。

- **[Scene Increment]**

シーンインクリメントを設定します。カレントシーンの次の有効なシーンをリコールします。

選択すると[Label]欄には[SINC]と表示されます。

- **[Scene Decrement]**

シーンデクリメントを選択します。カレントシーンの前の有効なシーンをリコールします。

選択すると[Label]欄には[SDEC]と表示されます。

- **[Mute]**

全ミュートを設定します。DAWコントロールによって、ミュートのON/OFFを設定します。

選択すると[Label]欄には[MUTE]と表示されます。

- **[GPI Lock]**

GPI Lockをアサインします。DAWコントロールによって、GPI LockをON/OFFします。

選択すると[Label]欄には[LOCK]と表示されます。

- **[Play Wav File]**

Waveファイルを再生します。Wavファイルを[Parameter]で選択します。

[Controller]

[Function]が[Parameter Value Edit]のときリストから、操作子を選択します。

[Switch]/[Fader]/[Knob]を選択できます。

[Label]

ラベルを入力します。ダブルクリックすると文字が入力できます。半角英数字のみで16文字まで入力できます。<Enter>キーで確定、<ESC>キーでキャンセルします。

NOTE

[Function]に[Scene Change]/[Scene Increment]/[Scene Decrement]/[Mute]/[GPI Lock]を選択している場合は、ラベル名は固定になります。

[Parameter]

[Function]に[Scene Change]、[Parameter Value Edit]または[Play Wav File]が設定されているときに、パラメーターを設定します。

クリックするとリストが表示されます。

- **[Function] に [Scene Change] が設定されている場合**

選択可能なシーンが表示されます。

- **[Function] に [Parameter Value Edit] が設定されている場合**

選択可能なパラメーターが表示されます。

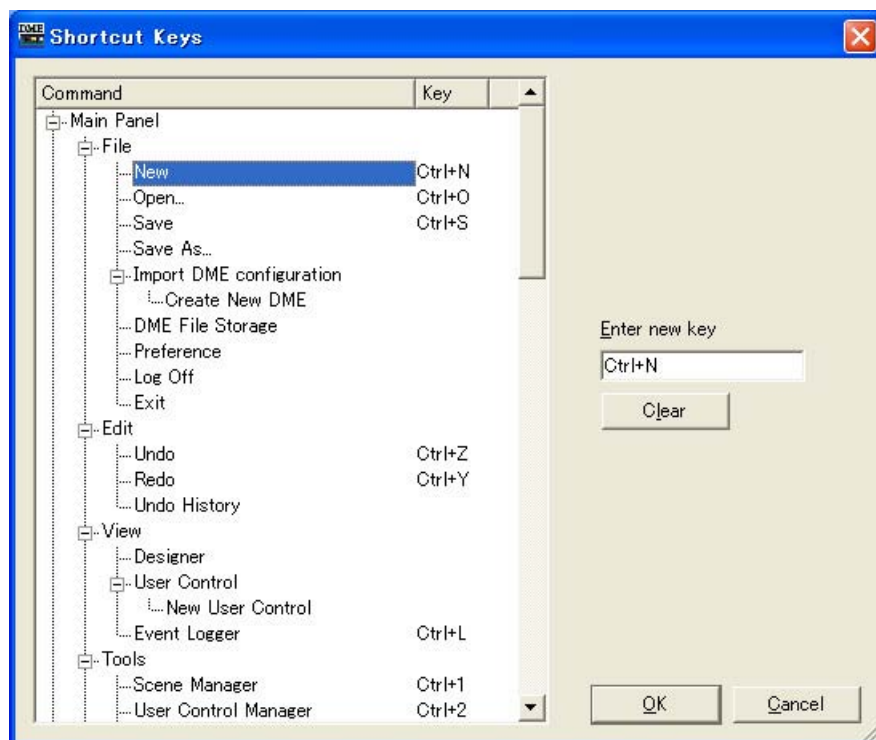
- **[Function] に [Play Wav File] が設定されている場合**

選択可能なWaveファイルが表示されます。

Waveファイルを選択するには、Wave File Managerでファイルを設定してDMEにWav Playerを配置する必要があります。

Shortcut Keys

[Tools]メニューの[Shortcut Keys]をクリックすると、[Shortcut Keys]ダイアログボックスが表示されます。



ショートカットを設定したい項目をクリックして選択します。

●[Enter new key]

割り当てられているショートカットがあれば表示します。

コンピューターキーボードで割り当てたいショートカットを入力すると、入力されたショートカットを表示します。

●[OK]ボタン

設定を更新して、ダイアログボックスを閉じます。

●[Cancel]ボタン

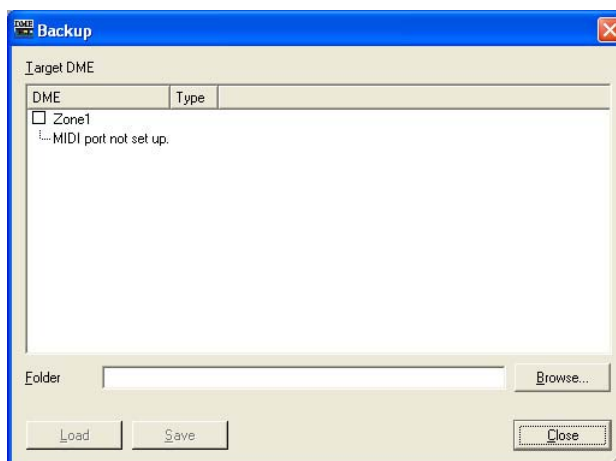
設定を変更せず、ダイアログボックスを閉じます。

バックアップ

[Tools]メニューの[Backup]をクリックすると、「Backup」ダイアログボックスが表示されます。DME内のデータをコンピューターに取り込み、ファイルとして保存します。DMEごとにバックアップファイルを作成します。ファイルに保存した情報をDMEに送ることも可能です。オフラインでのみバックアップできます。

NOTE

セキュリティの[Edit]がチェックされているユーザーのみ、バックアップの操作ができます。



● [Target DME]

ゾーンごとにDMEとIPアドレス、DMEのタイプが表示されます。データを取得するDMEをチェックします。複数のDMEをチェックできます。

● [Folder] ボックス

保存先、読み取り先のフォルダーを指定します。[Browse]ボタンをクリックすると、フォルダー選択ダイアログボックスが開き、フォルダーを指定できます。

バックアップのファイル名は、DMEのIPアドレスになります。DMEデータを送る場合は、フォルダーを指定すれば、そのフォルダー内で選択したDMEのIPアドレスと合致するファイルがDMEに送られます。

● [Load] ボタン

指定したDMEにバックアップしたファイルを送ります。

● [Save] ボタン

指定したDMEからデータを取得し、バックアップファイルとして保存します。

● [Close] ボタン

ダイアログボックスを閉じます。

第4章 デザイナー

コンフィギュレーションの編集

コンフィギュレーションとは

入出力やコンポーネントの配置と結線状況の情報を「コンフィギュレーション」といいます。コンフィギュレーションはデザイナーウィンドウで作成し、DME本体に送信します。デザイナーウィンドウでは、エリア、ゾーン、コンフィギュレーション、ユーザーモジュールの各ウィンドウ内でコンフィギュレーションをデザインします。各ウィンドウにはシートが表示され、シート上にオブジェクトを配置します。

新規コンフィギュレーション

エリアには複数のゾーン、ゾーンには複数のコンフィギュレーションを作成できます。ゾーンの追加は「Zone」ダイアログボックス、コンフィギュレーションの追加は「Configuration」ダイアログボックスで行ないます。「Zone」ダイアログボックスについては「[ゾーンの追加と削除、名前変更\(228ページ\)](#)」を、「Configuration」ダイアログボックスについては「[コンフィギュレーションの追加と削除、名前変更\(230ページ\)](#)」をご覧ください。

ユーザーのセキュリティ

デザイナーウィンドウでの編集は、ユーザーのセキュリティ設定で制限できます。「Security」ダイアログボックスの[Operation Security]→[Edit]がチェックされているユーザーだけがデザイナーウィンドウを表示してコンフィギュレーションを編集できます。「Security」ダイアログボックスについては、「[Security\(ユーザーの作成と設定\)\(55ページ\)](#)」をご覧ください。

エディットモード

デザイナーウィンドウには、「エディットモード」があります。エディットモード=ONでコンフィギュレーションを編集し、エディットモード=OFFでDMEをコントロールします。

● エディットモード=ON

オブジェクトの配置、結線、プロパティの変更など、コンフィギュレーションを編集します。

● エディットモード=OFF

オブジェクトの配置、選択、オブジェクトの「Properties」ダイアログボックスの表示ができなくなります。コンポーネントエディターは表示できます。

● エディットモードのON/OFF

エディットモードのON/OFFは、[Tools]メニューおよびシート上で右クリックすると表示されるコンテキストメニューの[Edit Mode]コマンドで切り替えます。

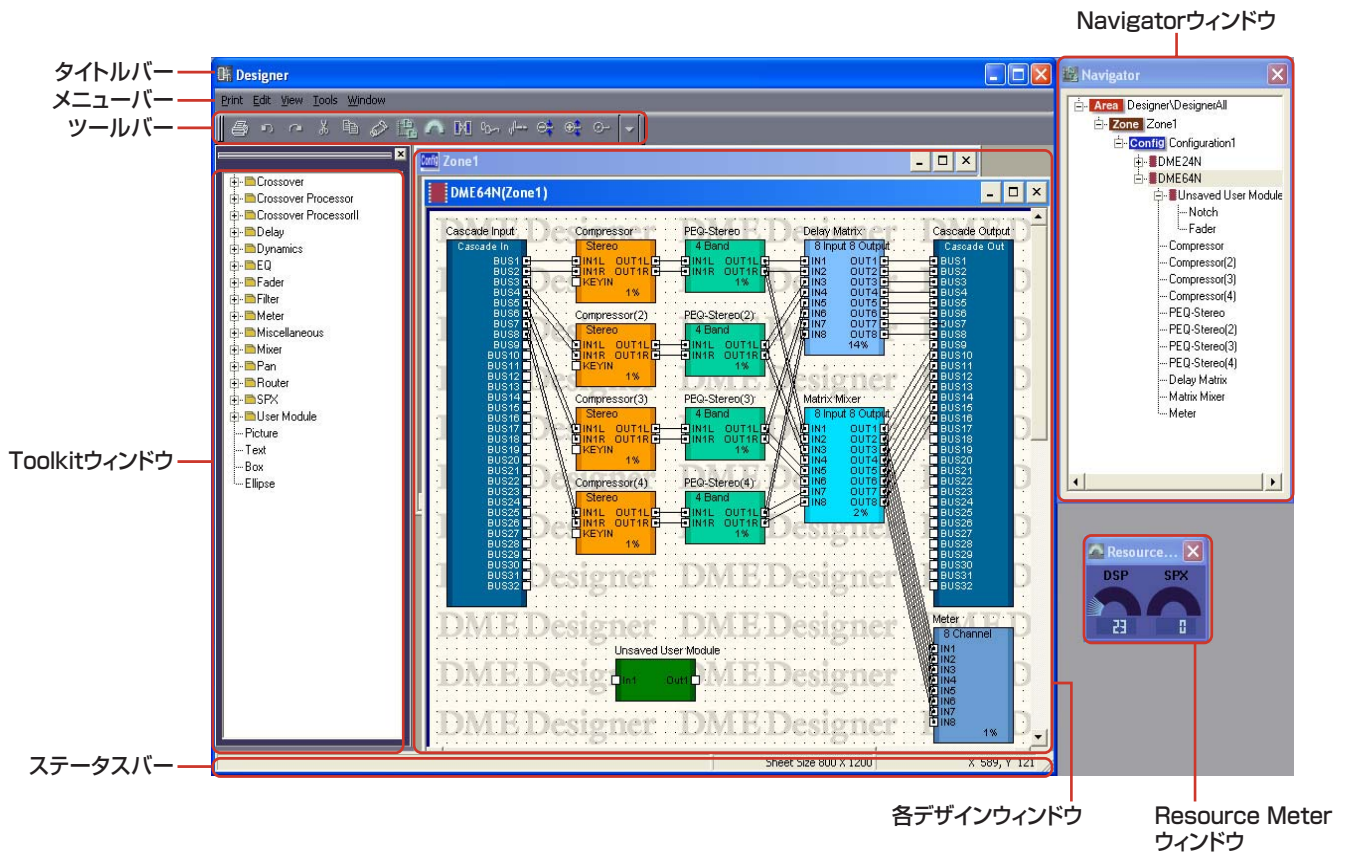
エディットモードがONになっているときは、コマンド名の左にチェックマークがつきます。チェックマークがついている(ONになっている)ときにコマンドを選択すると、エディットモードがOFFになります。

NOTE

「Security」ダイアログボックスの[Operation Security]→[Edit]がチェックされているユーザーが、エディットモードをONにできます。

デザイナーウィンドウ

デザイナーウィンドウは、メインパネルウィンドウの[View]メニュー→[Designer]コマンドで表示/非表示します。



タイトルバー

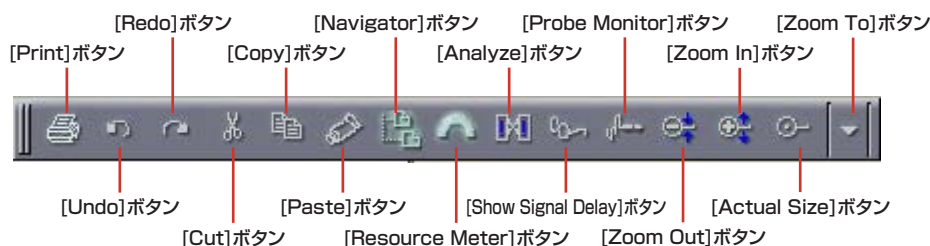
タイトルバーには[Designer]と表示されます。タイトルバーをドラッグしてウィンドウを移動できます。右端には[最小化]、[最大化]/[元に戻す]、[閉じる]ボタンがあります。

メニューバー

実行できるコマンド(命令)が、カテゴリーごとにまとめられています。クリックするとコマンドのリストが表示されます。

ツールバー

よく使われるコマンドがボタンとして配置されています。



● [Print] ボタン

アクティブなウィンドウを印刷します。

→ 「各デザインウィンドウ共通の設定と操作」の「[各デザインウィンドウの印刷\(212ページ\)](#)」

● [Undo] ボタン(145ページ)

最後に行なった編集を取り消します。

● [Redo] ボタン(145ページ)

[Undo]で取り消した操作を取り消し前の状態にします。

● [Cut] ボタン(145ページ)

選択されているオブジェクトをカット(切り取り)して、クリップボードに移します。

● [Copy] ボタン(145ページ)

選択されているオブジェクトをクリップボードにコピーします。

● [Paste] ボタン(145ページ)

クリップボードのデータをペースト(貼り付け)します。

● [Navigator] ボタン(146ページ)

Navigatorウィンドウを表示/非表示します。

● [Resource Meter] ボタン(146ページ)

Resource Meterウィンドウを表示/非表示します。

● [Analyze] ボタン

「Analyze」ダイアログボックスを表示し、コンフィギュレーションを解析します。

→ 「コンフィギュレーションウィンドウ」の「[Analyze\(コンフィギュレーションの解析\)\(244ページ\)](#)」

● [Show Signal Delay] ボタン

デジタル信号の遅延値(Delay値)をコンフィギュレーションウィンドウに表示します。

→ 「コンフィギュレーションウィンドウ」の「[Show Signal Delay\(遅延値の表示\)\(241ページ\)](#)」

● [Probe Monitor] ボタン

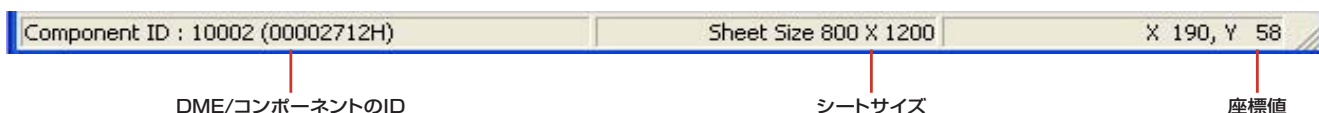
プローブモニターをON/OFFします。

→ 「コンフィギュレーションウィンドウ」の「[プローブモニター\(240ページ\)](#)」

● [Zoom Out]/[Zoom In]/[Actual Size]/[Zoom To]ボタン

[View]メニューの同名のコマンドと対応しています。画面の表示倍率を変更します。
→「デザイナーウィンドウのメニュー」の「[View]メニュー (146ページ)」

ステータスバー



● DME/コンポーネントのID

ゾーンウィンドウで、マウスカーソルをDMEデバイスに合わせると、DMEデバイスのIDが表示されます。また、コンフィギュレーションウィンドウで、マウスカーソルをコンポーネントに合わせると、コンポーネントIDが表示されます。

● シートサイズ

アクティブなウィンドウのシートサイズが表示されます。

● 座標値

各デザインウィンドウにマウスカーソルがあるとき、座標値が表示されます。オブジェクトをドラッグしているときは、オブジェクトの左上の座標値が表示されます。

Resource Meterウィンドウ

Resource Meterウィンドウは、コンフィギュレーションウィンドウとユーザーモジュールウィンドウがアクティブなときのみ表示されます。Resource Meterウィンドウには、DSPメモリーの使用率とSPXリソース使用率のメーターがあります。

● DSPメモリーの使用率

コンフィギュレーションを設計していくときに、DME本体のDSPメモリーの合計使用率の目安を「%(パーセント)」で表示します。1枚のコンフィギュレーションウィンドウで100%を超えて設計することはできません。また同じコンポーネントでも、使用率はサンプリング周波数によって異なります。

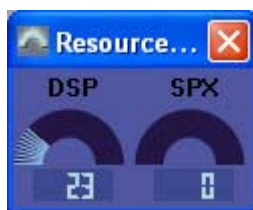
コンフィギュレーションは、DME本体とオンライン状態でシンクロさせたときに、自動的に結線、コンポーネント情報などのチェック(これをコンパイルといいます)を始めます。実際の合計使用率は、このコンパイル後に計算されます。結線数やコンポーネント数によっても使用率は変わります。Resource Meterウィンドウは、設計していく上でのコンパイル前の目安となります。結線数や選ぶコンポーネントの種類、コンポーネント数などの条件によっては、メーターが100%以内でもエラーが発生することがあります。

NOTE

fs=44.1kHzまたは48kHzでコンパイルし、その後fsを88.2kHzまたは96kHzに変えた場合は、fs=88.2kHzまたは96kHzで再コンパイルする必要があります。再コンパイルしないと、コンフィグによっては音が出なくなる場合があります。音が出なくなるときは、DME本体に「DSP Power Shortage」というメッセージが表示されます。

● SPXリソース使用率

コンフィギュレーションに配置したSPXコンポーネントのリソース使用率を表示します。



NOTE

DME64Nのコンフィギュレーションウィンドウに[Matrix Mixer 64 input 64 output]または[Matrix Mixer 64 input 32 output]コンポーネントを配置した場合、リソースメーターは100%に達しませんが、ほかのコンポーネントを使用できなくなります。DME24Nには[Matrix Mixer 64 input 64 output]または[Matrix Mixer 64 input 32 output]コンポーネントが使用できません。

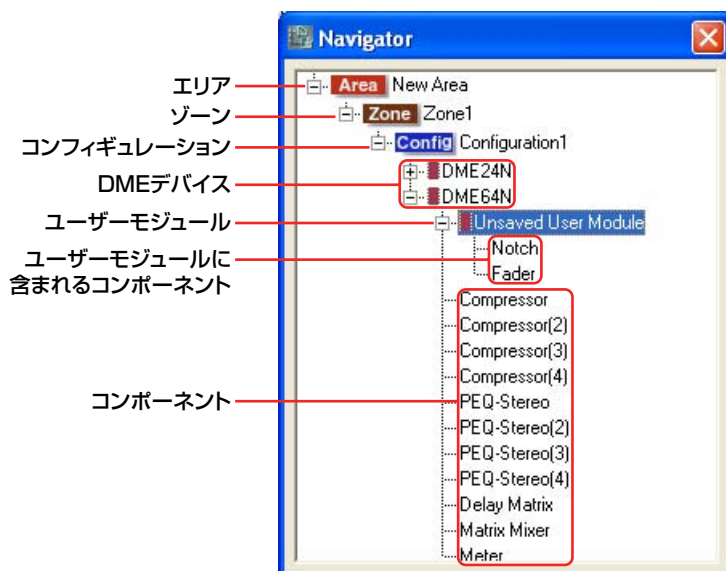
Navigatorウィンドウ

エリア、ゾーン、コンフィギュレーション、コンフィギュレーションに配置したDMEデバイスとユーザーモジュール、コンポーネントが階層表示され、全体の状況を確認できます。

オフライン編集時は、エリア、ゾーン、コンフィギュレーション、DMEデバイス、ユーザーモジュール、コンポーネントのアイコンまたは名前をクリックすると、各デザインウィンドウがアクティブになります。

NOTE

セキュリティが有効なユーザーモジュールは、下の階層を表示するときにパスワード入力を求められます。



● [+]/[-]

エリア、ゾーン、コンフィギュレーション、ユーザーモジュール、DMEデバイスの左にある[+]/[-]ボタンで下の階層を表示/非表示します。下の階層が表示されているときはボタンが[-]になり、クリックすると下の階層が表示されなくなります。下の階層が表示されていないときはボタンが[+]になり、クリックすると下の階層が表示されます。

エリア、ゾーン、コンフィギュレーション、ユーザーモジュール、DMEデバイスをクリックしたときにも、下の階層が表示され、ボタンは[-]になります。

● エリア

オフライン編集時にエリアをクリックすると、エリアウィンドウがアクティブになります。

● ゾーン

オフライン編集時にゾーンをクリックすると、ゾーンウィンドウがアクティブになります。別のゾーンウィンドウが開いていた場合は閉じられます。

NOTE

ゾーンに複数のコンフィギュレーションがある場合、コンフィギュレーションの切り替えは、ゾーンではなくコンフィギュレーションをクリックします。

● コンフィギュレーション

オフライン編集時にコンフィギュレーションをクリックすると、クリックしたコンフィギュレーションのゾーンウィンドウがアクティブになります。別のゾーンウィンドウが開いていた場合は閉じられます。

● DMEデバイス

DMEユニットをクリックすると、コンフィギュレーションウィンドウが開きます。すでに開いている場合は、最前面に表示されます。

● コンポーネント

クリックすると、コンポーネントエディターが開きます。

● ユーザーモジュール

クリックすると、「User Module Properties」の[Double Click Action]で定義されているウィンドウが開きます。

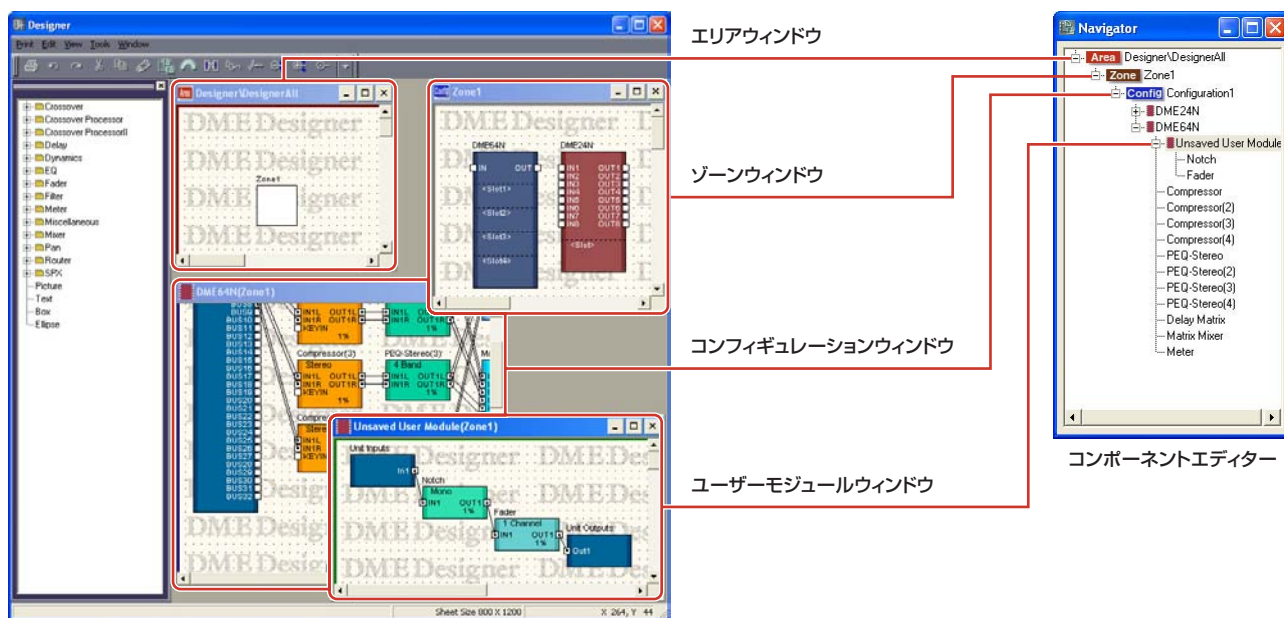
● ユーザーモジュールに含まれるコンポーネント

クリックすると、コンポーネントエディターが表示されます。

4つのデザインウィンドウ

各デザインウィンドウには、エリアウィンドウ、ゾーンウィンドウ、コンフィギュレーションウィンドウ、ユーザーモジュールウィンドウがあります。ウィンドウには1枚のシートがあり、シート上にオブジェクトを配置します。デザイナーウィンドウの中に、エリアウィンドウ、ゾーンウィンドウ、コンフィギュレーションウィンドウ、ユーザーモジュールウィンドウを同時に開いて編集できます。

コンフィギュレーションの構成と各デザインウィンドウ



● エリアウィンドウ

エリアをデザインします。

→ 「[エリアウィンドウ\(232ページ\)](#)」

● ゾーンウィンドウ

ゾーンのコンフィギュレーションをデザインします。

→ 「[ゾーンウィンドウ\(233ページ\)](#)」

● コンフィギュレーションウィンドウ

ゾーンに配置されたDME本体のコンフィギュレーションをデザインします。

→ 「[コンフィギュレーションウィンドウ\(238ページ\)](#)」

● ユーザーモジュールウィンドウ

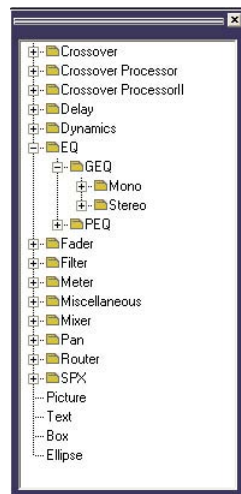
ユーザーモジュールをデザインします。コンポーネントを組み合わせることで1つのコンポーネントとして扱えるモジュールを「ユーザーモジュール」といいます。コンフィギュレーションウィンドウに配置します。

→ 「[ユーザーモジュール](#)」の「[ユーザーモジュールウィンドウ\(252ページ\)](#)」

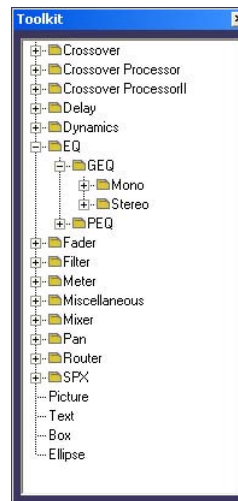
Toolkitウィンドウ

各デザインウィンドウに配置するオブジェクトが表示されます。アクティブなウィンドウによって、表示される内容が変わります。

→ [「Toolkitウィンドウ\(151 ページ\)」](#)



デザイナーウィンドウ内の表示

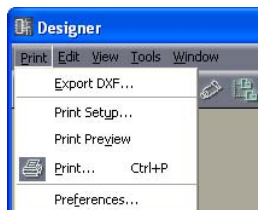


デザイナーウィンドウから
フローティングも可能

デザイナーウィンドウのメニュー

[Print]メニュー

コンフィギュレーションの書き出しとウィンドウの印刷に関するコマンドが用意されています。



● [Export DXF]

アクティブなウィンドウの情報を、他社CADソフトと互換性のあるDXFファイルとして書き出します。

→ 「各デザインウィンドウ共通の設定と操作」の「[各デザインウィンドウのエクスポート\(209ページ\)](#)」

● [Print Setup]

コマンドを選択すると、「PrintSetup」ダイアログボックスが表示されます。用紙サイズと用紙の向きを設定します。

→ 「各デザインウィンドウ共通の設定と操作」の「[各デザインウィンドウの印刷\(212ページ\)](#)」

● [Print Preview]

アクティブなウィンドウの印刷プレビューを表示します。

→ 「各デザインウィンドウ共通の設定と操作」の「[各デザインウィンドウの印刷\(212ページ\)](#)」

● [Print]

アクティブなウィンドウを印刷します。コマンドを選択すると、印刷ダイアログボックスが表示されます。

→ 「各デザインウィンドウ共通の設定と操作」の「[各デザインウィンドウの印刷\(212ページ\)](#)」

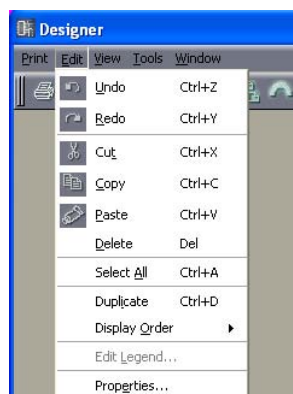
● [Preferences]

「Preferences」ダイアログボックスを表示します。線の太さと各デザインウィンドウの編集操作を設定します。

→ 「各デザインウィンドウ共通の設定と操作」の「[Preferences\(206ページ\)](#)」

[Edit]メニュー

編集コマンドが用意されています。



● [Undo]

最後に行なった編集を取り消します。コマンドを繰り返し選択すると、複数回の操作が取り消されます。取り消しできないときは、コマンドがグレーになります。

● [Redo]

[Undo]する前の状態に戻します。コマンドを繰り返し選択すると、複数回の操作を再実行できます。再実行できないときは、コマンドがグレーになります。

● [Cut]

選択されているオブジェクトをカット(切り取り)します。選択されているオブジェクトがクリップボードに移動します。

● [Copy]

選択されているオブジェクトをクリップボードにコピーします。選択されているオブジェクトはそのままになります。

● [Paste]

クリップボード上のオブジェクトをアクティブなウィンドウに貼り付けます。クリップボードにデータがない場合、クリップボード上のオブジェクトがアクティブなウィンドウにペーストできない種類の場合は、コマンドを使用できません。

● [Delete]

選択されているオブジェクトを削除します。クリップボードのデータは変更されません。

NOTE

[Delete]コマンドで削除できないオブジェクトもあります。

● [Select All]

アクティブなウィンドウのオブジェクトをすべて選択します。

● [Duplicate]

選択されているオブジェクトを複製します。クリップボードのデータは変更されません。

● [Display Order]

選択されているオブジェクトの前後の表示順序を変更します。

→ 「各デザインウィンドウ共通の設定と操作」の「[順序の変更\(216ページ\)](#)」

● [Edit Legend]

エリアウィンドウ、ゾーンウィンドウ、コンフィギュレーションウィンドウがアクティブなときにコマンドを選択できます。エリアウィンドウ、ゾーンウィンドウ、コンフィギュレーションウィンドウのシートに表示する説明文を編集します。コマンドを選択すると、「Edit Legend」ダイアログボックスが表示されます。

→ 「オブジェクト」の「[Legend\(題名欄\)\(197ページ\)](#)」

● [Properties]

選択されているオブジェクトの「Properties」ダイアログボックスを開きます。

→ 「各デザインウィンドウ共通の設定と操作」の「[オブジェクト\(155ページ\)](#)」

[View]メニュー

ウィンドウの表示/非表示を設定します。



● [Tool Bar]

ツールバーを表示/非表示します。表示されているときはチェックマークがつきます。

● [Status Bar]

ステータスバーを表示/非表示します。表示されているときはチェックマークがつきます。

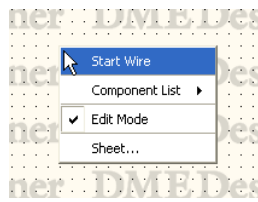
● [Area]/[Toolkit]/[Resource Meter]/[Navigator]

エリアウィンドウ、Toolkitウィンドウ、Resource Meterウィンドウ、Navigatorウィンドウを表示/非表示します。ウィンドウが表示されているときは、コマンド名の左にチェックマークがつきます。

Resource Meterウィンドウは、コンフィギュレーションウィンドウとユーザーモジュールウィンドウがアクティブなときのみ表示されます。

● [Full Screen]

全画面表示します。アクティブな各デザインウィンドウ(エリア、ゾーン、コンフィギュレーション、ユーザーモジュールの各ウィンドウ)が画面いっぱいに表示されます。

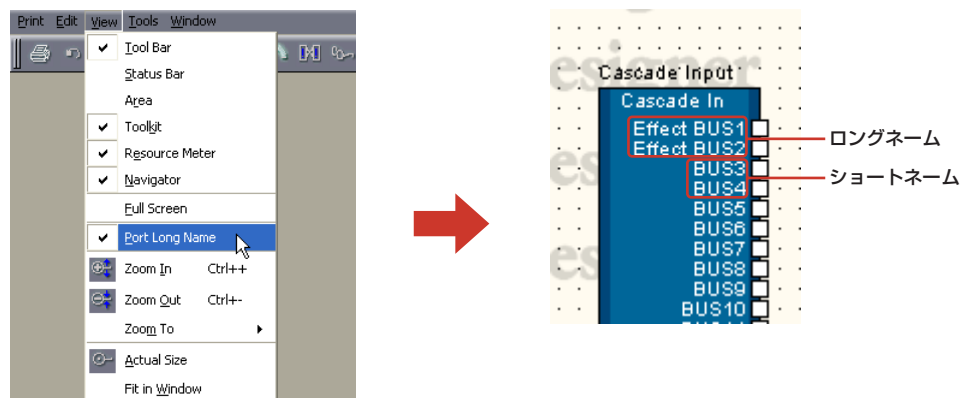


右クリックすると表示されるコンテキストメニューには、右クリックした位置によって必要なコマンドが表示されます。

全画面表示からもとの状態に戻すには<Esc>キーを押します。

● [Port Long Name]

ポート名の表示を切り替えます。コマンドを選択するとチェックマークがつき、ロングネーム表示になります。チェックマークがついているときにコマンドを選択するとチェックがオフになり、ショートネーム表示になります。



● [Zoom In]

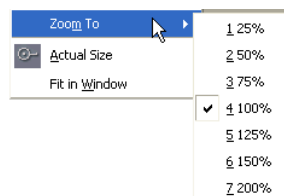
画面表示を拡大します。

● [Zoom out]

画面表示を縮小します。

● [Zoom To]

サブメニューから表示倍率を選択します。



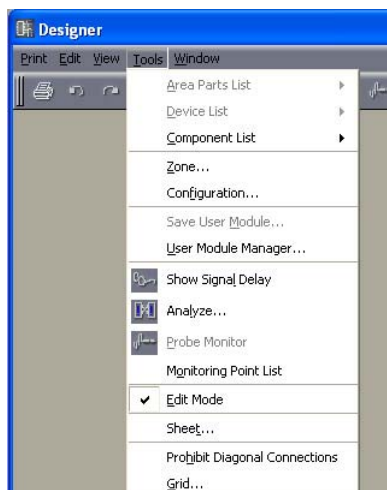
● [Actual Size]

実寸表示にします。

● [Fit in Window]

現在のウィンドウサイズで全体が表示できる拡大縮小率にします。シート全体が表示されます。

[Tools]メニュー



● [Area Parts List]

エリアウィンドウがアクティブなときのみ使用できます。サブメニューには、エリアウィンドウがアクティブなときのToolkitウィンドウと同じオブジェクトが表示されます。サブメニューのオブジェクトをクリックし、次にエリアウィンドウでクリックすると配置されます。

→ 「Toolkitウィンドウ」の「[\[Area Parts List\]\(152ページ\)](#)」

● [Device List]

ゾーンウィンドウがアクティブなときのみコマンドを使用できます。サブメニューにはToolkitウィンドウと同じものが表示されます。サブメニューのオブジェクトをクリックし、次にゾーンウィンドウでクリックすると配置されます。

→ 「Toolkitウィンドウ」の「[\[Device List\]\(153ページ\)](#)」

● [Component List]

コンフィギュレーションウィンドウまたはユーザーモジュールウィンドウがアクティブなときのみコマンドを使用できます。サブメニューにToolkitウィンドウと同じものが表示されます。サブメニューのオブジェクトをクリックし、次にコンフィギュレーションウィンドウ/ユーザーモジュールウィンドウでクリックすると配置されます。

→ 「Toolkitウィンドウ」の「[\[Component List\]\(コンフィギュレーションウィンドウ\)\(153ページ\)](#)」、
「[\[Component List\]\(ユーザーモジュールウィンドウ\)\(154ページ\)](#)」

● [Zone]

「Zone」ダイアログボックスを表示します。ゾーンの追加、削除、名前変更をします。

→ 「[コンフィギュレーションの追加と削除、名前変更\(230ページ\)](#)」

● [Configuration]

「Configuration」ダイアログボックスを表示します。コンフィギュレーションの追加、削除、名前変更をします。

→ 「[コンフィギュレーションの追加と削除、名前変更\(230ページ\)](#)」

● [Save User Module]

コンフィギュレーションウィンドウでユーザーモジュールを選択しているときのみコマンドを使用できます。ユーザーモジュールを保存します。

→ 「ユーザーモジュール」の「[ユーザーモジュールの保存\(250ページ\)](#)」

● [User Module Manager]

[User Module Manager]ダイアログボックスを表示します。ユーザーモジュールのリネーム(名前変更)、削除を行ないます。

→ 「ユーザーモジュール」の「[User Module Manager\(245ページ\)](#)」ダイアログボックス

● [Show Signal Delay]

デジタル信号の遅延値(Delay値)を、コンフィギュレーションウィンドウにSample単位で表示します。

→ 「コンフィギュレーションウィンドウ」の「[Show Signal Delay\(遅延値の表示\)\(241ページ\)](#)」

● [Analyze]

[Analyze] ダイアログボックスを表示し、コンフィギュレーションを解析します。

→ 「コンフィギュレーションウィンドウ」の「[Analyze\(コンフィギュレーションの解析\)\(244ページ\)](#)」

● [Probe Monitor]

プローブモニターをON/OFFします。オンライン状態で、コンフィギュレーションウィンドウまたはユーザーモジュールウィンドウがアクティブなときのみコマンドを選択できます。

→ 「コンフィギュレーションウィンドウ」の「[プローブモニター\(240ページ\)](#)」

● [Monitoring Point List]

[Monitoring Point List] ダイアログボックスを開きます。ヘッドフォンによるモニタリングポイントを登録します。

→ 「コンフィギュレーションウィンドウ」の「[モニタリングポイントリスト\(242ページ\)](#)」

● [Edit Mode]

エディットモードをON/OFFします。

→ 「コンフィギュレーションの編集」の「[エディットモード\(136ページ\)](#)」

NOTE

「Security」ダイアログボックスの「Operation Security」→「Edit」がチェックされているユーザーのみ、コマンドを選択できます。

● [Sheet]

[Sheet] ダイアログボックスを開きます。シートのサイズや背景を設定します。

→ 「オブジェクト」の「[シート\(199ページ\)](#)」

● [Prohibit Diagonal Connections]

ワイヤーを水平/垂直に固定します。斜めのワイヤーが描けなくなります。

→ 「ワイヤーの作図と編集」の「[作図の設定\(220ページ\)](#)」

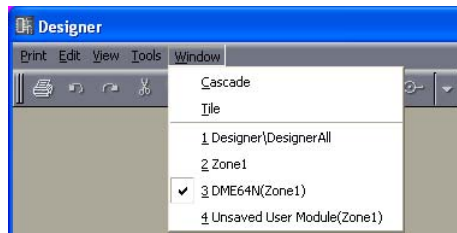
● [Grid]

[Grid] ダイアログボックスを開きます。グリッドの表示/非表示、グリッド間隔を設定します。

→ 「各デザインウィンドウ共通の設定と操作」の「[グリッド\(208ページ\)](#)」

[Window]メニュー

複数のウィンドウを整列させます。メニューの下部に開いているウィンドウ名が表示され、アクティブなウィンドウにはチェックマークがつきます。ウィンドウ名をクリックすると、アクティブになります。



● [Cascade]

ウィンドウを重ねて表示します。

● [Tile]

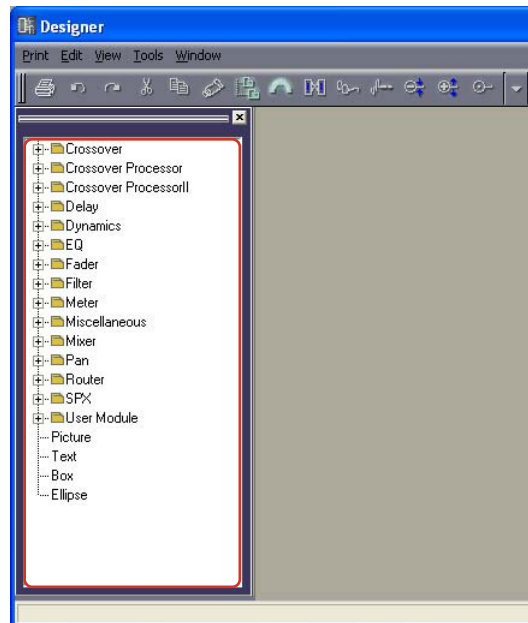
ウィンドウを並べて表示します。

Toolkitウィンドウ

Toolkitウィンドウの表示

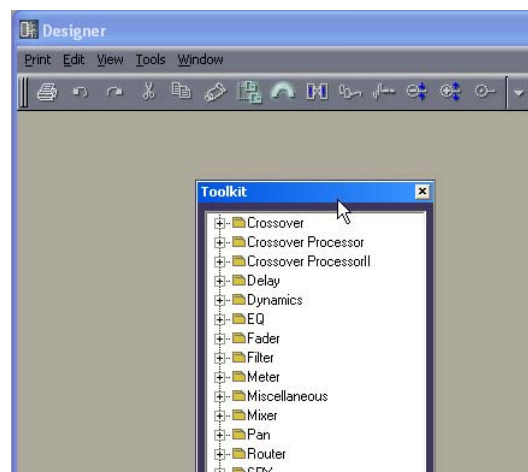
Toolkitウィンドウは、[View]メニューの[Toolkit]コマンドで表示/非表示します。各デザインウィンドウに配置するオブジェクトが表示されます。Toolkitウィンドウから各デザインウィンドウにオブジェクトをドラッグするか、Toolkitウィンドウのオブジェクトをダブルクリックして、各デザインウィンドウに配置します。

オブジェクトは種類によって分類され、階層表示されます。[+]/[-]ボタンで下の階層の表示/非表示を切り替えます。下の階層が隠れているときは[+]、表示されているときは[-]ボタンになります。



Toolkitウィンドウの移動

Toolkitウィンドウは、ドラッグして移動できます。ウィンドウの左右にドラッグすると固定され、それ以外の位置に移動すると独立したウィンドウになります。DME Designerを起動したときはデザイナーウィンドウの左側に表示されています。



Toolkitウィンドウの種類

アクティブなウィンドウによって、内容が変わります。

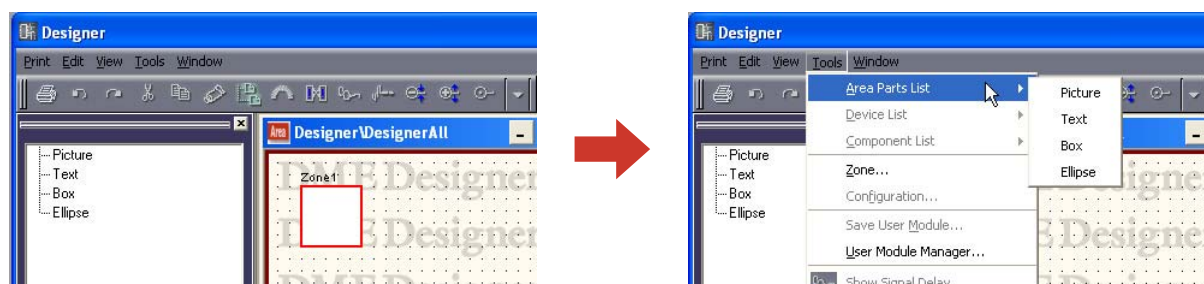
アクティブなウィンドウ	Toolkitウィンドウ
エリアウィンドウ	Area Parts List
ゾーンウィンドウ	Device List
コンフィギュレーションウィンドウ	Component List
ユーザーモジュールウィンドウ	Component List

各ウィンドウには次のオブジェクトが表示されます。

	Area Parts List	Device List	Component List (コンフィギュレーションウィンドウ)	Component List (ユーザーモジュールウィンドウ)
DME		✓		
ICP		✓		
External Device	✓	✓		
Component			✓	✓
SPX Component			✓	✓
User Module			✓	
Picture	✓	✓	✓	✓
Text	✓	✓	✓	✓
Box	✓	✓	✓	✓
Ellipse	✓	✓	✓	✓

[Area Parts List]

エリアウィンドウに配置するオブジェクトが表示されます。[Tools]メニューおよびシート上で右クリックすると表示されるコンテキストメニューの[Area Parts List]サブメニューにも、同じオブジェクトが表示されます。

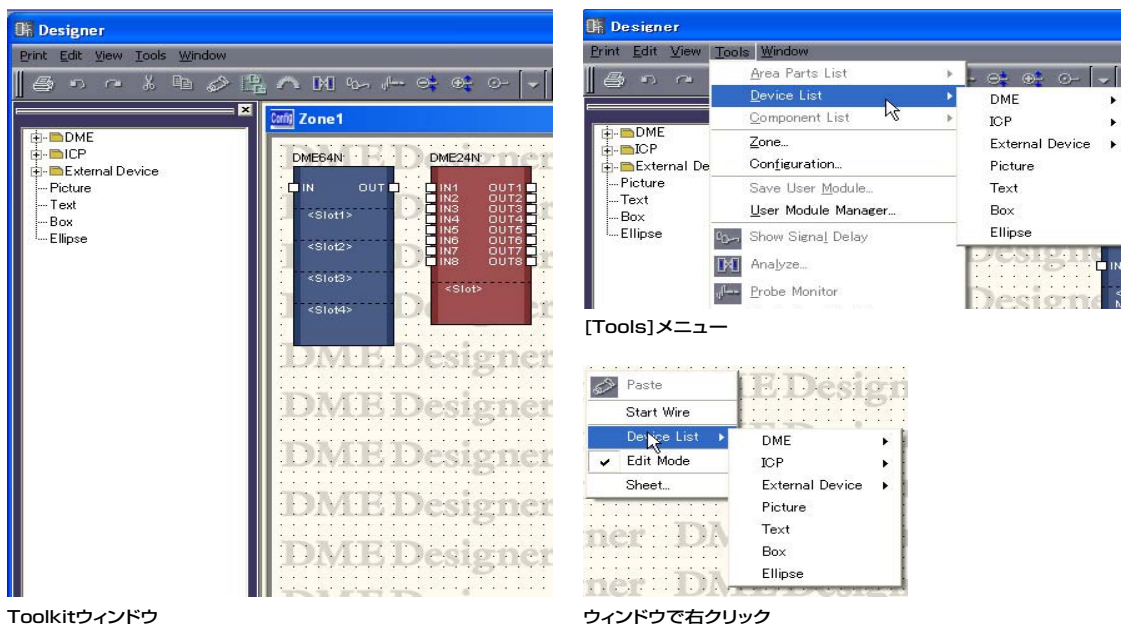


NOTE

エリアには複数のゾーンを作成できますが、ゾーンの追加はメニューバーの[Tool]メニュー→[Zone]ダイアログボックスで行ないます。

[Device List]

ゾーンウィンドウ(コンフィギュレーション)に配置するオブジェクトが表示されます。
[Tools]メニューおよびウィンドウ上で右クリックすると表示されるコンテキストメニューの
[Device List]サブメニューにも、同じオブジェクトが表示されます。

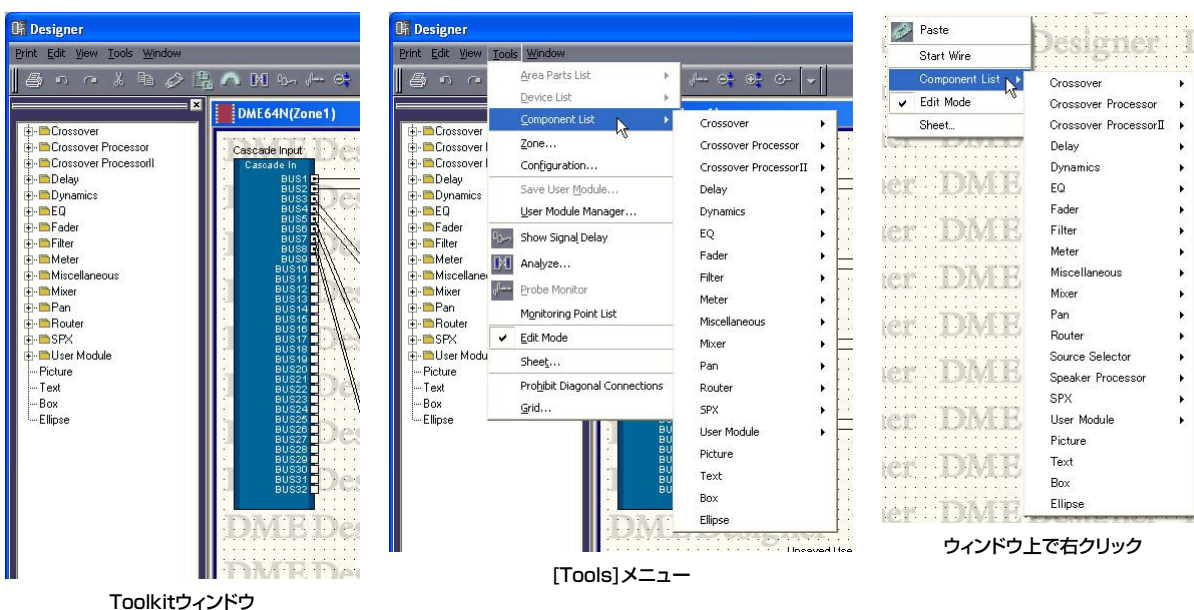


NOTE

コンフィギュレーションの追加はメニューバーの[Tool]メニュー→[Configuration]ダイアログボックスで行ないます。

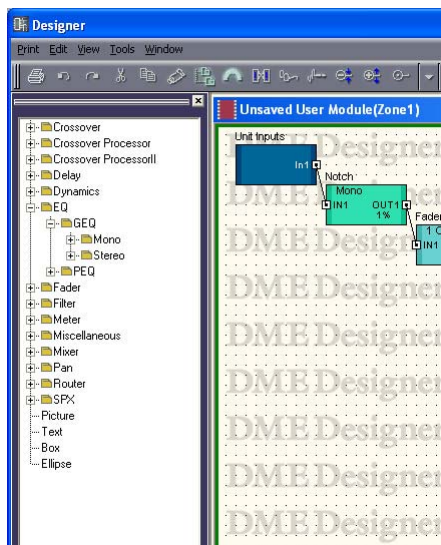
[Component List](コンフィギュレーションウィンドウ)

コンフィギュレーションウィンドウに配置するオブジェクトが表示されます。[Tools]メニューおよびシート上で右クリックすると表示されるコンテキストメニューの[Component List]サブメニューにも、同じオブジェクトが表示されます。

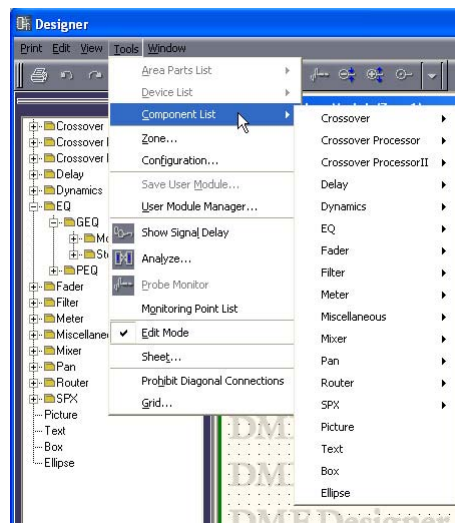


[Component List](ユーザーモジュールウィンドウ)

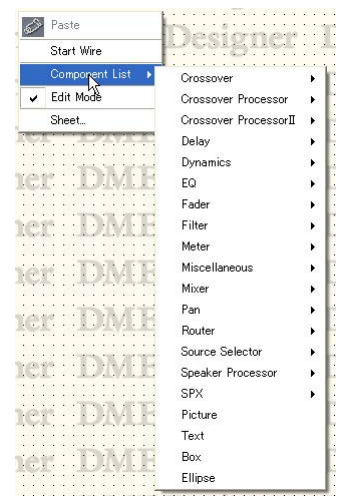
ユーザーモジュールウィンドウに配置するオブジェクトが表示されます。[Tools]メニューおよびウィンドウ上で右クリックすると表示されるコンテキストメニューの[Component List]サブメニューにも、同じオブジェクトが表示されます。



Toolkitウィンドウ



[Tools]メニュー



ウィンドウ上で右クリック

オブジェクト

オブジェクトの種類

各デザインウィンドウのシートに配置するデバイスや図形、線などを「オブジェクト」と呼びます。オブジェクトには次のものがあります。

名前	配置/表示できるウィンドウ	説明
Zone	エリア	ゾーン
DME	ゾーン	DMEとスロットに挿入されたカード
ICP	ゾーン	ユーザー定義パラメーターのコントロール
External Device	ゾーン	外部デバイス
Component	コンフィギュレーション ユーザーモジュール	ユーザーモジュール、オーディオプロセッサ、 コントロールパーツ
SPX Component	コンフィギュレーション ユーザーモジュール	SPXコンポーネント
User Module	コンフィギュレーション	コンポーネントを組み合わせたもの
Slot Component	コンフィギュレーション	DMEのスロットに追加されたカード
Picture	すべて	画像
Text	すべて	テキストボックス
Box	すべて	ボックスの図形
Ellipse	すべて	円の図形
Wire	すべて	接続線、図形の直線
Legend	エリア ゾーン コンフィギュレーション	シートに表示する題名欄
Sheet	-	各デザインウィンドウに1枚

オブジェクトの名前、色や大きさなどのデザインは、それぞれのオブジェクトの「Properties」ダイアログボックスで設定します。

大きさは、「Properties」ダイアログボックスの[Width]ボックスで幅、[Height]ボックスで高さを設定します。シートのサイズとオブジェクトの位置によって、設定できるサイズの最大値が変わります。オブジェクトがシート内におさまるサイズに設定できます。

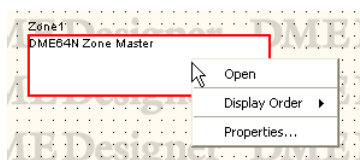
ゾーン

エリアウィンドウにはゾーンが最低1つあります。ゾーンは「Zone」ダイアログボックスで追加、削除します。Toolkitウィンドウや[Tools]メニューの[Area Parts]のサブメニューに表示されません。

エリアウィンドウに配置されたゾーンオブジェクトを右クリックすると、コンテキストメニューが表示されます。



● ゾーンのコンテキストメニュー



[Open]

コンフィギュレーションウィンドウを開きます。

[Display Order]

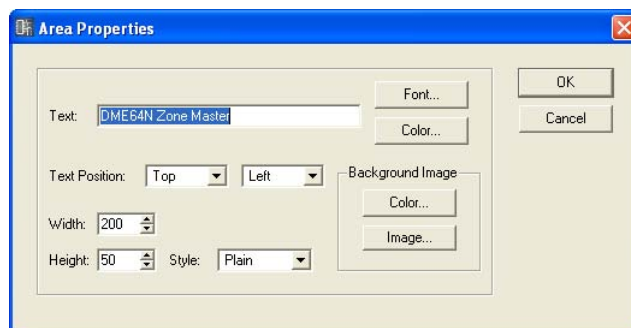
サブメニューのコマンドでオブジェクトの順序を変更します。

[Properties]

「Area Properties」ダイアログボックスを表示します。

● ゾーンオブジェクトのプロパティ

エリアウィンドウでゾーンを選択し、[Edit]メニューの[Properties]をクリックすると、「Area Properties」ダイアログボックスが表示されます。ゾーンオブジェクトのプロパティを設定します。[Properties]コマンドは、ゾーンオブジェクトのコンテキストメニューにもあります。



[Text]ボックス

オブジェクトの名前を半角で100文字、全角で50文字まで入力できます。全角文字は、半角文字2文字分になります。半角文字と全角文字を混在できます。

オブジェクトの名前は、オブジェクトの四角形の中に表示されます。文字数が多く、オブジェクトの横幅が小さいと、入力した文字すべてが表示されない場合もあります。

[Font] ボタン

クリックすると、「Select Font」ダイアログボックスが表示されます。オブジェクトに表示するオブジェクト名のフォントを設定します。

「Select Font」ダイアログボックスについては、[「Select Font」ダイアログボックス\(200ページ\)](#)をご覧ください。

[Color] ボタン

クリックすると、「Select color」ダイアログボックスが表示されます。オブジェクト名の文字の色を設定します。

「Select color」ダイアログボックスについては、[「Select color」ダイアログボックス\(202ページ\)](#)をご覧ください。

Text Position

文字の位置を設定します。左のリストで上下位置、右のリストで左右の位置を設定します。

・ 上下位置

[Top](上)/[Center](上下中央)/[Bottom](下)から選択します。

・ 左右位置

[Left](左)/[Center](左右中央)/[Right](右)から選択します。

[Width] ボックス

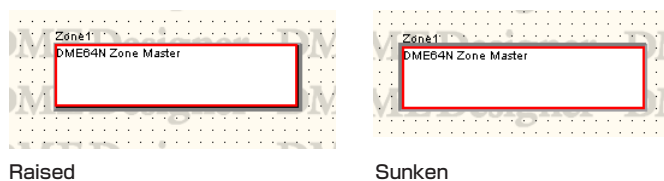
オブジェクトの幅をピクセル数で指定します。デフォルトでは50ピクセルになっています。

[Height] ボックス

オブジェクトの高さをピクセル数で指定します。デフォルトでは50ピクセルになっています。

[Style]

オブジェクトのスタイルを設定します。リストの[Plain](平面的な形)/[Raised](盛り上がった形)/[Sunken](くぼんだ形)から1つを選択します。



Background Image

オブジェクトの背景を設定します。

・ [Color] ボタン

色を設定します。クリックすると、「Select color」ダイアログボックスが表示されます。

「Select color」ダイアログボックスについては、[「Select color」ダイアログボックス\(202ページ\)](#)をご覧ください。

・ [Image] ボタン

オブジェクトの中に画像を表示します。BMP(.bmp)、PNG(.png)、XPM(.xpm)、JPEG(.jpg)形式の画像ファイルを使用できます。クリックすると、「Select Image」ダイアログボックスが表示されます。画像ファイルを指定し、画像の表示方法を設定します。

「Select Image」ダイアログボックスについては、[「Select Image」ダイアログボックス\(204ページ\)](#)をご覧ください。

[OK]ボタン

設定を更新して、ダイアログボックスを閉じます。

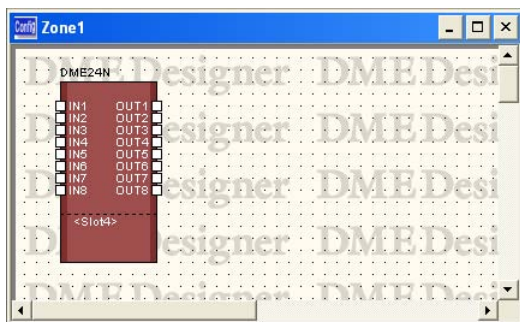
[Cancel]ボタン

設定を変更せず、ダイアログボックスを閉じます。

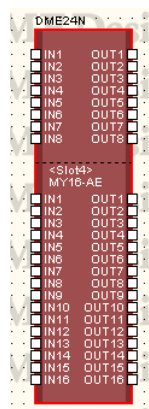
DME

DMEはゾーンウィンドウに配置します。拡張カードは、DMEのプロパティでスロットに接続しているカードを設定すると自動的に表示されます。

DME24N

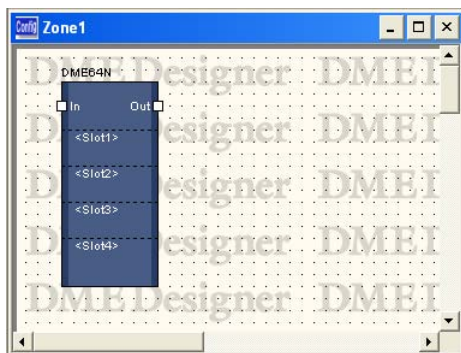


スロットにI/Oカードが接続されていないDME24N

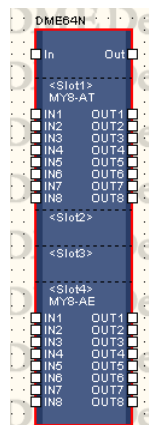


スロットにI/Oカードが接続されているDME24N

DME64N



スロットにI/Oカードが接続されていないDME64N

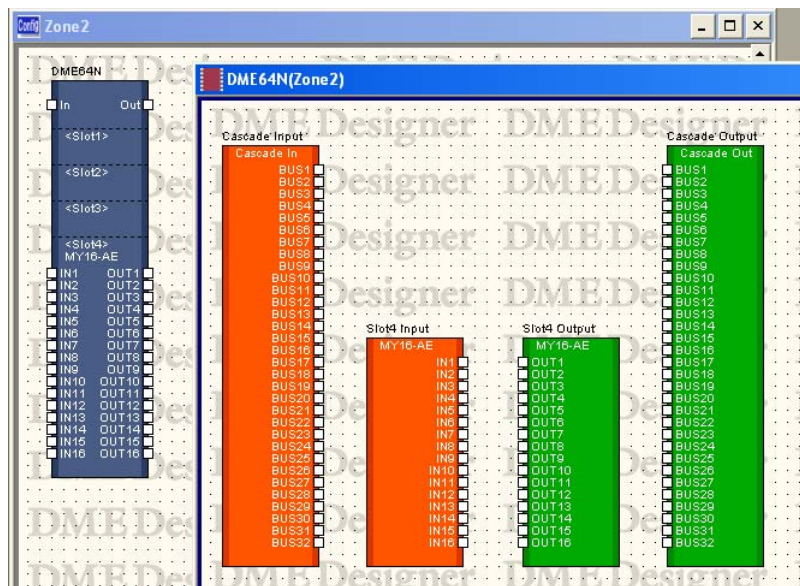


スロット1, 4にI/Oカードが接続されているDME64N

拡張スロットにI/Oカードが接続された場合

DMEのプロパティで拡張スロットにI/Oカードを選択すると、ゾーンウィンドウに配置したDMEにI/Oポートが追加されます。コンフィギュレーションウィンドウにはI/Oコンポーネントのブロックが追加されます。

DMEのプロパティでI/Oカードを[none]にすると、コンフィギュレーションウィンドウのI/Oコンポーネントも自動的に削除されます(I/Oコンポーネントのブロックが削除されてもワイヤーは残ります)。

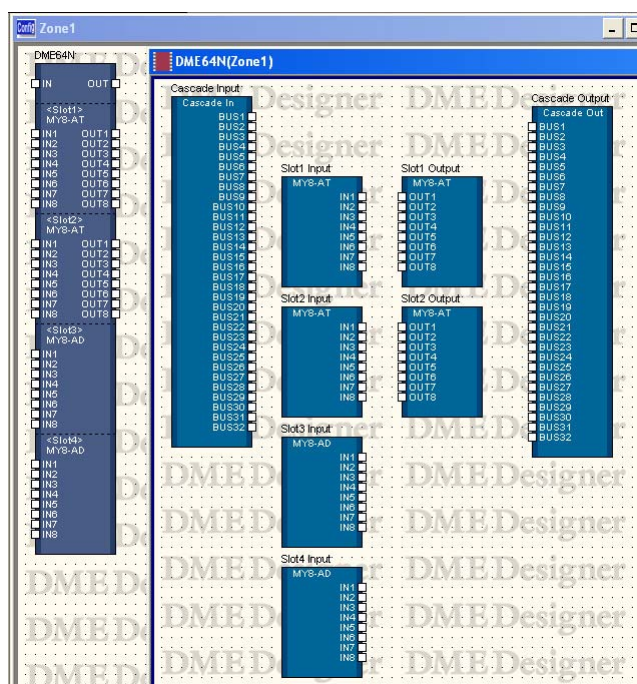
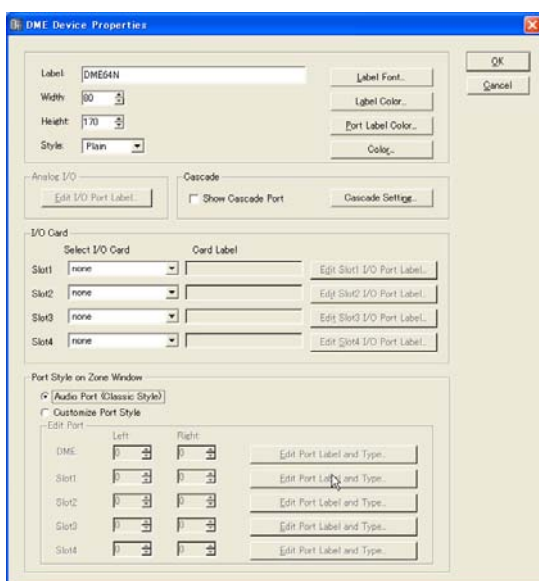


スロットにカードが挿入されたDME64Nのブロックとコンフィギュレーションウィンドウ

DME64Nのカスケード設定をONにした場合

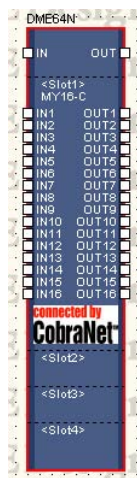
DME64Nの「DME Device Properties」ダイアログボックスの[Show Cascade Port]をチェックすると、コンフィギュレーションウィンドウにCascade I/Oコンポーネントが配置されます。

DME64Nの「DME Device Properties」ダイアログボックスの[Show Cascade Port]をOFFにすると、コンフィギュレーションウィンドウのCascade I/Oコンポーネントも自動的に削除されます(Cascade I/Oコンポーネントが削除されてもワイヤーは残ります)。



CobraNetカード

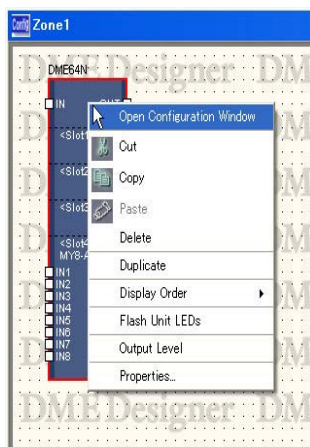
I/OカードがCobraNetカードの場合は、DMEのオブジェクトにCobraNetアイコンが表示されます。



CobraNetカードが挿入されたDMEのブロック

● オブジェクトの選択

ゾーンウィンドウに配置されたDMEオブジェクトは、クリックすると選択され、ダブルクリックするとコンフィギュレーションウィンドウが開きます。オブジェクトを右クリックすると、コンテキストメニューが表示されます。



● DMEオブジェクトのコンテキストメニュー

[Open Configuration Window]

コンフィギュレーションウィンドウを開きます。

[Cut]

選択されているオブジェクトをカットして、クリップボードに移します。

[Copy]

選択されているオブジェクトをクリップボードにコピーします。

[Paste]

クリップボードにあるDMEデバイスをペーストします。

[Delete]

オブジェクトを削除します。

[Duplicate]

オブジェクトを複製します。

[Display Order]

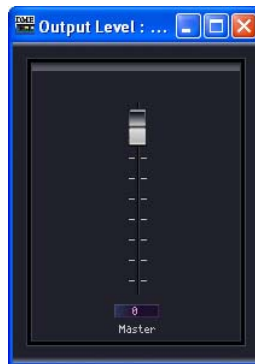
サブメニューのコマンドでオブジェクトの順序を変更します。

[Flash Unit LEDs]

選択するとDME本体のフロントパネルが点滅します。もう一度選択するまで点滅し続けます。

[Output Level]

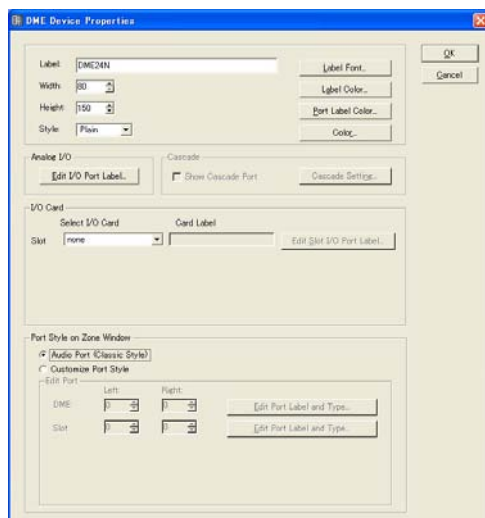
コマンドをクリックすると、「Output Level」ダイアログボックスが表示されます。DMEのマスターボリュームを設定します。

**[Properties]**

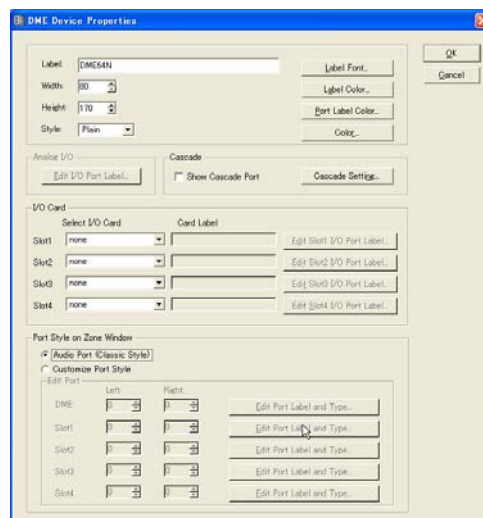
「DME Device Properties」ダイアログボックスを表示します。

● DMEのプロパティ

DMEオブジェクトを選択し、[Edit]メニューの[Properties]をクリックすると、「DME Device Properties」ダイアログボックスが表示されます。DMEのプロパティを設定します。



DME24Nの場合



DME64Nの場合

[Label] ボックス

オブジェクトの上に表示する文字を半角で100文字、全角で50文字まで入力できます。全角文字は、半角文字2文字分になります。半角文字と全角文字を混在できます。

NOTE

[Label]ボックスで設定した名称がToolkitウィンドウ、[Import]/[Export]のメニューコマンド、ダイアログボックス内のリストに表示されます。同種のDMEが複数ある場合は、異なる名称に設定し、「どのDMEか」がわかるようにします。

[Width] ボックス

オブジェクトの幅をピクセル数で指定します。

[Height] ボックス

オブジェクトの高さをピクセル数で指定します。

[Style]

オブジェクトのスタイルを設定します。リストの[Plain](平面的な形)/[Raised](盛り上がった形)/[Sunken](くぼんだ形)から1つを選択します。

[Label Font] ボタン

ラベルのフォントを設定します。クリックすると、「Select Font」ダイアログボックスが表示されます。

「Select Font」ダイアログボックスについては、[「Select Font」ダイアログボックス\(200ページ\)](#)をご覧ください。

[Label Color] ボタン

ラベルの文字の色を設定します。クリックすると、「Select color」ダイアログボックスが表示されます。

[Port Label Color] ボタン

I/Oポートラベルの文字色を設定します。クリックすると、「Select color」ダイアログボックスが表示されます。

[Color] ボタン

オブジェクトの色を設定します。クリックすると、「Select color」ダイアログボックスが表示されます。

NOTE

「Select color」ダイアログボックスについては、[「Select color」ダイアログボックス\(202ページ\)](#)をご覧ください。

Analog I/O

DME24NのI/Oポートのラベルを設定します。[Edit I/O Port Label]ボタンをクリックすると、「Edit Port Label」ダイアログボックスが表示されます。

Cascade

DME64Nのカスケード接続をON/OFFします。

- **Show Cascade Port**

チェックすると、カスケード接続が有効になります。

- **Cascade Setting**

カスケードを有効にしたときの設定を行ないます。クリックすると、「Cascade Setting」ダイアログボックスが表示されます。

I/O Card

[Slot 1]～[Slot 4]のI/Oカードについての設定を行ないます。DME24Nは[Slot 1]のみ設定します。

- **[Select I/O Card]**

I/Oカードの種類を設定します。

- **[Card Label]**

I/Oカードのと名前を半角で100文字、全角で50文字まで入力できます。全角文字は、半角文字2文字分になります。半角文字と全角文字を混在できます。

- **[Edit SlotN I/O Port Label] ボタン**

スロットごとにI/Oポートのラベルを指定します。クリックすると「Edit Port Label」ダイアログボックスが表示されます。

Port Style on Zone Window

ゾーンウィンドウ上でのDMEのポート表示設定を行ないます。

- **[Audio Port(Classic Style)]**

オーディオポートを全て表示します。

- **[Custom Port Style]**

ポート表示をカスタマイズします。

- **[Left]**

左側に表示するポートの数を設定します。

- **[Right]**

右側に表示するポートの数を設定します。

- **[Edit Port Label and Type...]**

ポートごとにラベルと種類を指定します。

クリックすると「Edit Port Label and Type」ダイアログボックスが表示されます。

[OK]ボタン

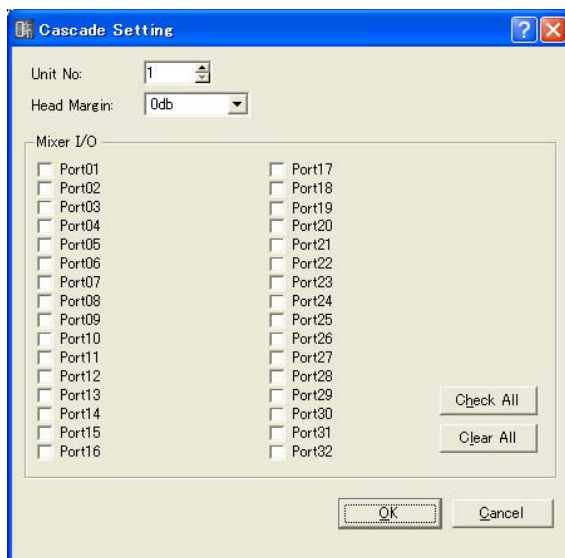
設定を更新して、ダイアログボックスを閉じます。

[Cancel]ボタン

設定を変更せず、ダイアログボックスを閉じます。

● 「Cascade Setting」 ダイアログボックス

[Cascade Setting] ボタンをクリックすると、「Cascade Setting」ダイアログボックスが表示されます。DME64Nのカスケード接続の状態を表示/設定します。これらの設定は、同一ゾーン内で直接カスケード接続された複数のDMEで共有されます。



Unit No. (CASCADE接続番号)

先頭のDME(初期設定では1)以外は接続時に自動的に割り振られ、接続後はグレー表示になり変更できません。必要に応じて先頭のDMEで番号を変更すると、残りのDMEにも自動的に続き番号が割り振られます。

Head Margin (ヘッドマージン)

カスケード接続のオーディオ信号のヘッドマージン設定を表示/設定します。「0dB」と「-18dB」から選択します。Unit No.が先頭のDME以外の場合は接続時に先頭のDMEと同じ値に設定され、接続後はグレー表示になり変更できません。

Mixer I/O (ミキサー I/Oチャンネル)

ミキサーとのオーディオ入出力に使用するチャンネルを表示/設定します。チェックボックスをONにするとミキサーとのカスケード接続用チャンネルに、OFFにするとDMEとのカスケード接続用チャンネルに設定されます。

[Check All] ボタン

すべてのチェックボックスをオンにします。

[Clear All] ボタン

すべてのチェックボックスをオフにします。

[OK] ボタン

設定を更新して、ダイアログボックスを閉じます。

[Cancel] ボタン

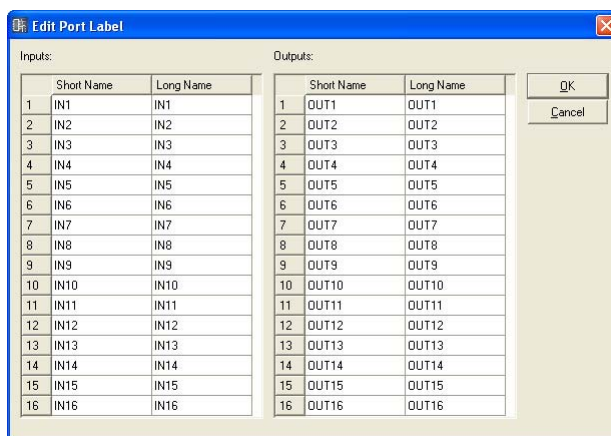
設定を変更せず、ダイアログボックスを閉じます。

● 「Edit Port Label」 ダイアログボックス

[Edit I/O Port Label]ボタン/[Edit SlotN I/O Port Label]ボタンをクリックすると、「Edit Port Label」ダイアログボックスが表示されます。コンポーネントに表示するポートラベルを設定します。[Inputs]と[Outputs]の[Short Name]と[Long Name]を入力します。それぞれ半角で100文字、全角で50文字まで入力できます。全角文字は、半角文字2文字分になります。半角文字と全角文字を混在できます。

コンフィギュレーションウィンドウに表示するポート名のショートネーム/ロングネームは、[View]メニューの[Port Long Name]コマンドで切り替えることができます。コマンドを選択するとチェックマークがつき、ロングネーム表示になります。チェックマークがついているときにコマンドを選択するとチェックがオフになり、ショートネーム表示になります。

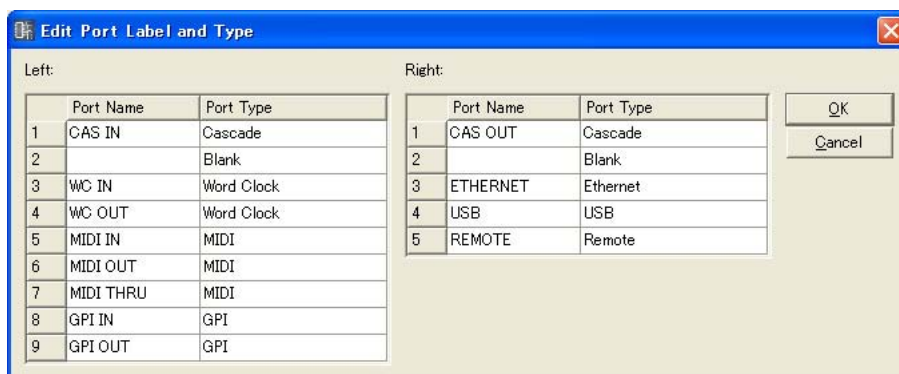
Port Style on Zone Windowで[Custom Port Style]が選択されていると、ここで設定したラベルはZone Windowには反映されません。Configuration Window では常にここで設定したラベルが表示されます。



● 「Edit Port Label and Type」 ダイアログボックス

[Edit Port Label and Type...]ボタンをクリックすると、「Edit Port Label and Type」ダイアログボックスが表示されます。コンポーネントに表示するポートのラベルとタイプを設定します。ラベルを設定するには、[Left]と[Right]の[Port Name]を入力します。それぞれ半角で100文字、全角で50文字まで入力できます。全角文字は、半角文字2文字分になります。半角文字と全角文字を混在できます。

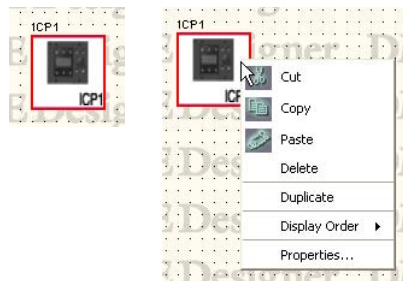
ポートの種類を設定するには、[Left]と[Right]の[Port Type]を選択します。



ICP

コントロールパネルオブジェクトは、ゾーンウィンドウに配置できます。ユーザー定義パラメーターによるコントロールを可能にします。

ゾーンウィンドウに配置されたICPオブジェクトは、クリックすると選択され、ダブルクリックすると「Control Panel Properties」ダイアログボックスが開きます。オブジェクトを右クリックすると、コンテキストメニューが表示されます。



● ICPオブジェクトのコンテキストメニュー

[Cut]

選択されているオブジェクトをカットして、クリップボードに移します。

[Copy]

選択されているオブジェクトをクリップボードにコピーします。

[Paste]

クリップボード上のコントロールパネルオブジェクトをペーストします。ペーストするシートに同一のコントロールパネルオブジェクトが存在する場合は、新規ICPが作成されます。

[Delete]

オブジェクトを削除します。

[Duplicate]

オブジェクトを複製します。

[Display Order]

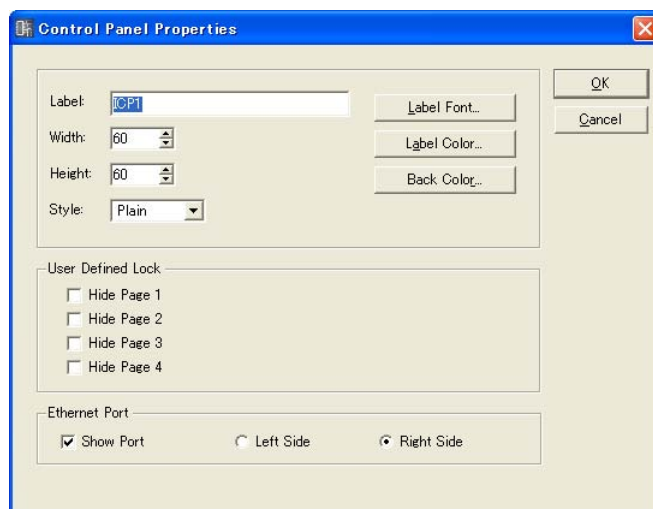
サブメニューのコマンドでオブジェクトの順序を変更します。

[Properties]

プロパティダイアログボックスを表示します。

● ICPのプロパティ

ICPオブジェクトを選択し、[Edit]メニューの[Properties]をクリックすると、「Control Panel Properties」ダイアログボックスが表示されます。



[Label] ボックス

オブジェクトの上に表示する文字を最大100文字まで入力できます。別のコンフィギュレーションに存在する同一のICPのラベルも変更されます。

半角で100文字、全角で50文字まで入力できます。全角文字は、半角文字2文字分になります。半角文字と全角文字を混在できます。

[Width] ボックス

オブジェクトの幅をピクセル数で指定します。

[Height] ボックス

オブジェクトの高さをピクセル数で指定します。

[Style]

オブジェクトのスタイルを設定します。リストの[Plain](平面的な形)/[Raised](盛り上がった形)/[Sunken](くぼんだ形)から1つを選択します。

[Label Font] ボタン

ラベルのフォントを設定します。クリックすると、「Select Font」ダイアログボックスが表示されます。

「Select Font」ダイアログボックスについては、[「Select Font」ダイアログボックス\(200ページ\)](#)をご覧ください。

[Label Color] ボタン

ラベルの文字の色を設定します。クリックすると、「Select color」ダイアログボックスが表示されます。

「Select color」ダイアログボックスについては、[「Select color」ダイアログボックス\(202ページ\)](#)をご覧ください。

[Back Color] ボタン

オブジェクトの色を設定します。クリックすると、「Select color」ダイアログボックスが表示されます。

User Defined Lock

ユーザー定義パラメーターの表示/非表示をON/OFFします。チェックしたページが非表示になります。「User Defined Button」ダイアログボックスの[1]/[2]/[3]/[4]タブ、DME本体のメイン画面のページと対応しています。

Ethernet Port

Ethernetのポート描画をON/OFFします。チェックボックスをONにすると、Ethernetのポートが表示されます。ラジオボタンで右側に表示するか左側に表示するか設定できます。

[OK]ボタン

設定を更新して、ダイアログボックスを閉じます。

[Cancel]ボタン

設定を変更せず、ダイアログボックスを閉じます。

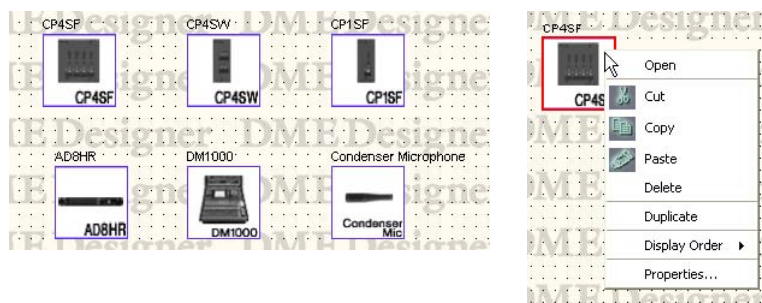
External Device(外部デバイス)

External Device(外部デバイス)オブジェクトは、ゾーンウィンドウに配置します。プラグイン機能により追加できます。外部アプリケーションを関連付けられます。アプリケーションの関連づけは、「External Device Properties」ダイアログボックスで設定します。

ゾーンウィンドウに配置された外部デバイスオブジェクトは、クリックすると選択され、ダブルクリックすると関連付けされたアプリケーションが起動します。オブジェクトを右クリックすると、コンテキストメニューが表示されます。

NOTE

外部アプリケーションを関連付けしていない場合は、ダブルクリックしてもアプリケーションは起動しません。



● AD824/AD8HR

AD824は、8チャンネルのアナログ→デジタルコンバーター、AD8HRは、高音質ヘッドアンプを搭載した8チャンネルのアナログ→デジタルコンバーターです。

ヤマハA/Dコンバーター AD824とAD8HRをDME本体と接続し、DME Designerからリモートコントロールできます。DME Designerには、[AD824]/[AD8HR]をコントロールするためのコンポーネントエディターが用意されています。

[External Device]の[AD824]/[AD8HR]をゾーンウィンドウに配置し、プロパティダイアログボックスで接続するDMEを選択すると、ゾーンウィンドウの[AD824]/[AD8HR]ブロックをダブルクリックしたときに、コンポーネントエディターが表示されます。

NOTE

プロパティダイアログボックスでDMEを選択していない場合は、ダブルクリックしても、コンポーネントエディターは表示されません。

● 外部デバイスオブジェクトのコンテキストメニュー

[Open Component Editor]

オブジェクトに割り当てられているアプリケーションを起動します。
[AD824]/[AD8HR]は、コンポーネントエディターを開きます。

[Cut]

選択されているオブジェクトをカットして、クリップボードに移します。

[Copy]

選択されているオブジェクトをクリップボードにコピーします。

[Paste]

クリップボード上のオブジェクトをペーストします。

[Delete]

オブジェクトを削除します。

[Duplicate]

オブジェクトを複製します。

[Display Order]

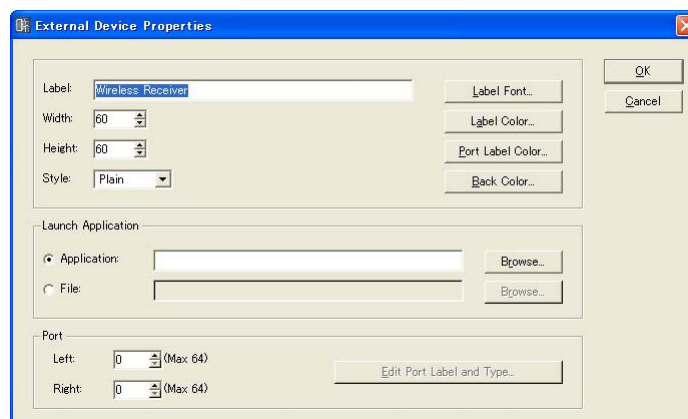
サブメニューのコマンドでオブジェクトの順序を変更します。

[Properties]

外部デバイスのプロパティダイアログボックスを表示します。
[External Device]の一番下に位置する[AD824]と[AD8HR]は「Serial Controlled Device Properties」ダイアログボックス、ほかのオブジェクトは「External Device Properties」ダイアログボックスが表示されます。

● 外部デバイスのプロパティ(「External Device Properties」ダイアログボックス)

AD824、AD8HR以外の外部デバイスオブジェクトを選択し、[Edit]メニューの[Properties]をクリックすると、「External Device Properties」ダイアログボックスが表示されます。



[Label] ボックス

オブジェクトの上に表示する文字を半角で100文字、全角で50文字まで入力できます。全角文字は、半角文字2文字分になります。半角文字と全角文字を混在できます。

[Width] ボックス

オブジェクトの幅をピクセル数で指定します。

[Height] ボックス

オブジェクトの高さをピクセル数で指定します。

[Style]

オブジェクトのスタイルを設定します。リストの[Plain](平面的な形)/[Raised](盛り上がった形)/[Sunken](くぼんだ形)から1つを選択します。

[Label Font] ボタン

ラベルのフォントを設定します。クリックすると、「Select Font」ダイアログボックスが表示されます。

「Select Font」ダイアログボックスについては、[「Select Font」ダイアログボックス\(200ページ\)](#)をご覧ください。

[Label Color] ボタン

ラベルの文字の色を設定します。クリックすると、「Select color」ダイアログボックスが表示されます。

[Port Label Color] ボタン

I/Oポートラベルの文字色を設定します。クリックすると、「Select color」ダイアログボックスが表示されます。

[Back Color] ボタン

オブジェクトの色を設定します。クリックすると、「Select color」ダイアログボックスが表示されます。

[Back Color] ボタン

オブジェクトの色を設定します。クリックすると、「Select color」ダイアログボックスが表示されます。

NOTE

「Select color」ダイアログボックスについては、[「Select color」ダイアログボックス\(202ページ\)](#)をご覧ください。

Launch Application

ラジオボタンをクリックして、外部デバイスにアプリケーションを関連付けるかファイルを関連付けるかを選択します。

• [Application] ボックス

関連付けられたアプリケーションが表示されます。[Browse]ボタンをクリックして、アプリケーションを設定します。External Deviceオブジェクトをダブルクリックしたときに起動するアプリケーションのパスを設定します。

• [File] ボックス

関連付けられたファイルが表示されます。[Browse]ボタンをクリックして、ファイルを設定します。External Deviceオブジェクトをダブルクリックしたときに開くファイルのパスを設定します。

Port

External Deviceオブジェクトに表示するポート数を設定します。

• [Left]

左側に表示するポート数を設定します。

• [Right]

右側に表示するポート数を設定します。

• [Edit Port Label and Type...] ボタン

ポートのタイプと名前を設定します。クリックすると「Edit Port Label and Type」ダイアログを開きます。

[OK] ボタン

設定を更新して、ダイアログボックスを閉じます。

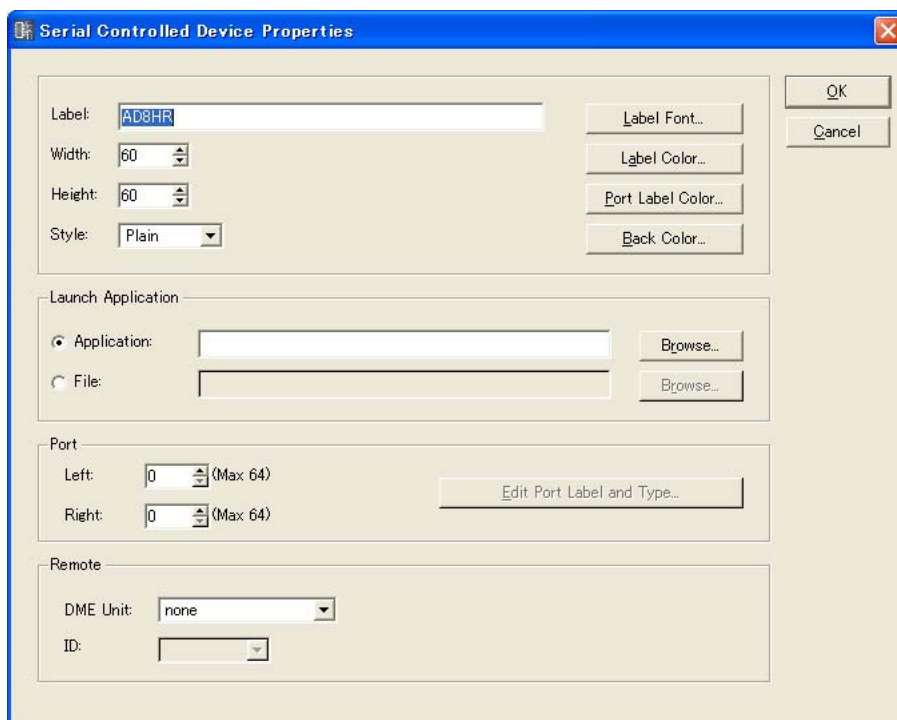
[Cancel] ボタン

設定を変更せず、ダイアログボックスを閉じます。

● 外部デバイスのプロパティ (AD824、AD8HRの「Serial Controlled Device Properties」ダイアログボックス)

AD824、AD8HRを選択し、[Edit]メニューの[Properties]をクリックすると、「Serial Controlled Device Properties」ダイアログボックスが表示されます。

[Remote]以外は「External Device Properties」ダイアログボックスと同じです。



Remote

AD824、AD8HRからリモートコントロールするDMEを選択します。

- [DME Unit]

コンフィギュレーションに配置されたDMEがリストに表示されます。リモートコントロールするDMEを選択します。

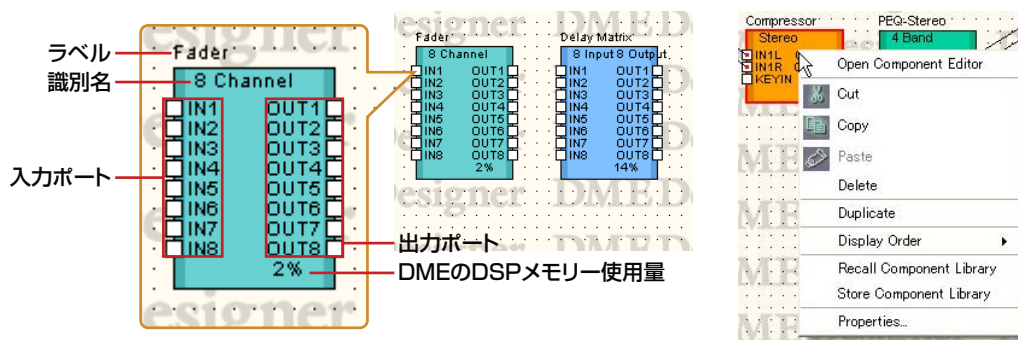
- [ID]

1～8のIDを選択します。デフォルト(初期値)では「1」になっています。

コンポーネント

コンポーネントは、コンフィギュレーションウィンドウとユーザーモジュールウィンドウに配置します。ミキサー、コンプレッサーなどのオーディオプロセッサとスイッチやスライダーなどのコントロールパーツがあります。プラグインにより、追加できます。コンフィギュレーションに配置したコンポーネントオブジェクトはブロック状に表示されます。

配置されたコンポーネントは、クリックすると選択され、ダブルクリックするとコンポーネントエディターが開きます。オブジェクトを右クリックすると、コンテキストメニューが表示されます。



● コンポーネントオブジェクトのコンテキストメニュー

[Open Component Editor]

コンポーネントエディターを開きます。

[Cut]

選択されているオブジェクトをカットして、クリップボードに移します。

[Copy]

選択されているオブジェクトをクリップボードにコピーします。

[Paste]

クリップボード上のオブジェクトをペーストします。

[Delete]

オブジェクトを削除します。

[Duplicate]

オブジェクトを複製します。

[Display Order]

サブメニューのコマンドでオブジェクトの順序を変更します。

[Recall Component Library]

コンポーネントのパラメーターを保存したライブラリーをリコールします。クリックすると、サブメニューが表示されます。サブメニューに表示されるライブラリーを選択すると、ライブラリーを読み込み、コンポーネントのパラメーターが変化します。ライブラリーについては、「[ライブラリー \(269ページ\)](#)」をご覧ください。

[Store Component Library]

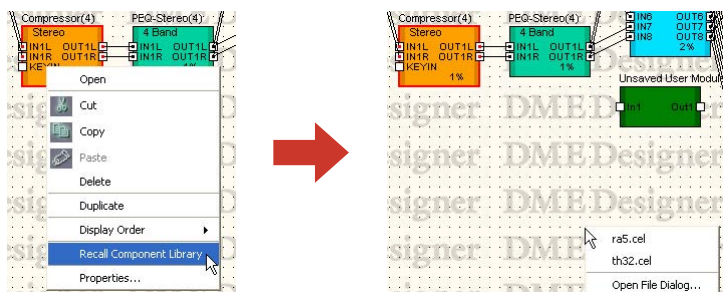
コンポーネントのパラメーターを保存します。クリックすると、「Store」ダイアログを開きます。そのままフォルダーを変更せずに保存すれば、ライブラリーに追加されます。ライブラリーについては、「[ライブラリー \(269ページ\)](#)」をご覧ください。

[Properties]

「Component Properties」ダイアログボックスを表示します。

NOTE

セキュリティの[Control Component Editor]がオンになっているユーザーのみライブラリーのリコールができます。
[Control Component Editor]がオフになっているユーザーは、コマンドがグレー表示になります。



サブメニューには、コンポーネントの「Library」フォルダーに保存されたライブラリーが表示されます。

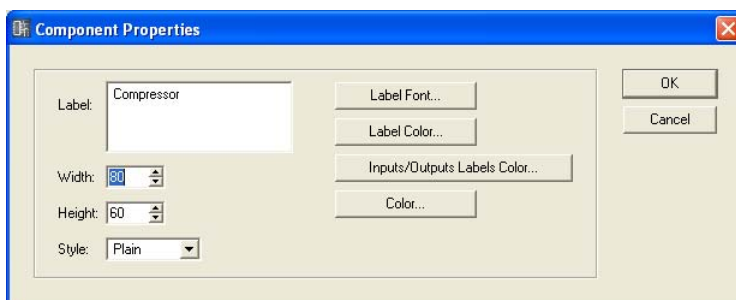
- **[Open File Dialog]**

ファイル選択ダイアログボックスが表示されます。コンポーネントの「Library」フォルダー以外に保存されたライブラリーをリコールできます。

● コンポーネントのプロパティ

コンポーネントのプロパティは、コンポーネントごとに設定します。1つのシートに同じ種類のコンポーネントを複数配置し、1つのコンポーネントのプロパティを変更した場合、ほかのコンポーネントは変更されません。

コンポーネントオブジェクトを選択し、[Edit]メニューの[Properties]をクリックすると、「Component Properties」ダイアログボックスが表示されます。

**[Label] ボックス**

オブジェクトの上に表示する文字を半角で100文字、全角で50文字まで入力できます。全角文字は、半角文字2文字分になります。半角文字と全角文字を混在できます。

[Width] ボックス

オブジェクトの幅をピクセル数で指定します。

[Height] ボックス

オブジェクトの高さをピクセル数で指定します。

[Style]

オブジェクトのスタイルを設定します。リストの[Plain](平面的な形)/[Raised](盛り上がった形)/[Sunken](くぼんだ形)から1つを選択します。

[Label Font] ボタン

ラベルのフォントを設定します。クリックすると、「Select Font」ダイアログボックスが表示されます。

「Select Font」ダイアログボックスについては、[「Select Font」ダイアログボックス\(200ページ\)](#)をご覧ください。

[Label Color] ボタン

ラベルの文字の色を設定します。クリックすると、「Select color」ダイアログボックスが表示されます。

[Inputs/Outputs Label Color] ボタン

I/Oポートラベルの文字色を設定します。クリックすると、「Select color」ダイアログボックスが表示されます。

[Color] ボタン

オブジェクトの色を設定します。クリックすると、「Select color」ダイアログボックスが表示されます。

NOTE

「Select color」ダイアログボックスについては、[「Select color」ダイアログボックス\(202ページ\)](#)をご覧ください。

[OK] ボタン

設定を更新して、ダイアログボックスを閉じます。

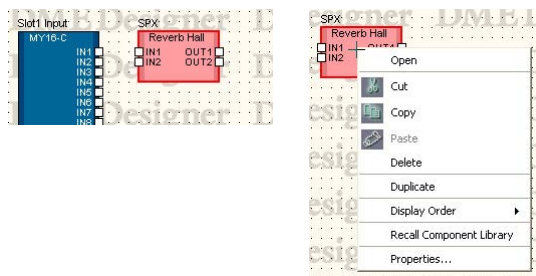
[Cancel] ボタン

設定を変更せず、ダイアログボックスを閉じます。

SPXコンポーネント

SPXコンポーネントは、コンフィギュレーションウィンドウとユーザーモジュールウィンドウに配置します。コンフィギュレーションに配置したコンポーネントオブジェクトはブロック状に表示されません。

配置されたSPXコンポーネントは、オブジェクトをクリックすると選択され、右クリックするとコンテキストメニューが表示されます。SPXコンポーネントは、通常のコンポーネントリソースではなくSPX専用のリソースを使用するため、一般のコンポーネントの右下にあるリソース使用率は表示されません。SPXリソースの使用率は、Recourse MeterウィンドウのSPXメーターで確認できます。



● SPXコンポーネントオブジェクトのコンテキストメニュー

[Cut]

選択されているオブジェクトをカットして、クリップボードに移します。

[Copy]

選択されているオブジェクトをクリップボードにコピーします。

[Paste]

クリップボード上のオブジェクトをペーストします。

[Delete]

オブジェクトを削除します。

[Duplicate]

オブジェクトを複製します。

[Display Order]

サブメニューのコマンドでオブジェクトの順序を変更します。

[Properties]

「SPX Component Properties」ダイアログボックスを表示します。

[Recall Component Library]

コンポーネントのパラメーターを保存したライブラリーをリコールします。

クリックすると、サブメニューが表示されます。サブメニューに表示されるライブラリーを選択すると、ライブラリーを読み込み、コンポーネントのパラメーターが変化します。

ライブラリーについては、「[ライブラリー \(269ページ\)](#)」をご覧ください。

SPXコンポーネントのエフェクトタイプを変更する場合は、サブメニューに表示される [Effect Type] からエフェクトタイプを選択します。

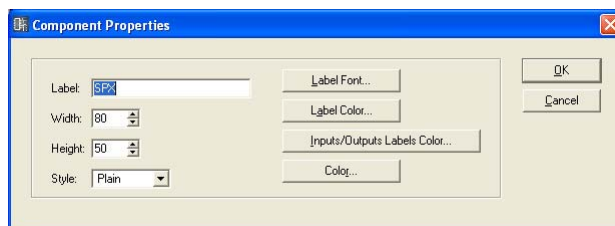
NOTE

セキュリティの[Control Component Editor]がオンになっているユーザーのみライブラリーのリコールができます。
[Control Component Editor]がオフになっているユーザーは、コマンドがグレー表示になります。

● SPXコンポーネントのプロパティ

SPXコンポーネントのプロパティは、コンポーネントごとに設定します。1つのシートに同じ種類のコンポーネントを複数配置し、1つのコンポーネントのプロパティを変更した場合、ほかのコンポーネントは変更されません。

コンポーネントオブジェクトを選択し、[Edit]メニューの[Properties]をクリックすると、「SPX Component Properties」ダイアログボックスが表示されます。



[Label] ボックス

オブジェクトの上に表示する文字を半角で100文字、全角で50文字まで入力できます。全角文字は、半角文字2文字分になります。半角文字と全角文字を混在できます。

[Width] ボックス

オブジェクトの幅をピクセル数で指定します。

[Height] ボックス

オブジェクトの高さをピクセル数で指定します。

[Style]

オブジェクトのスタイルを設定します。リストの[Plain](平面的な形)/[Raised](盛り上がった形)/[Sunken](くぼんだ形)から1つを選択します。

[Label Font] ボタン

ラベルのフォントを設定します。クリックすると、「Select Font」ダイアログボックスが表示されます。

「Select Font」ダイアログボックスについては、[「Select Font」ダイアログボックス\(200ページ\)](#)をご覧ください。

[Label Color] ボタン

ラベルの文字の色を設定します。クリックすると、「Select color」ダイアログボックスが表示されます。

[Inputs/Outputs Label Color] ボタン

I/Oポートラベルの文字色を設定します。クリックすると、「Select color」ダイアログボックスが表示されます。

[Color] ボタン

オブジェクトの色を設定します。クリックすると、「Select color」ダイアログボックスが表示されます。

NOTE

「Select color」ダイアログボックスについては、[「Select color」ダイアログボックス\(202ページ\)](#)をご覧ください。

[OK] ボタン

設定を更新して、ダイアログボックスを閉じます。

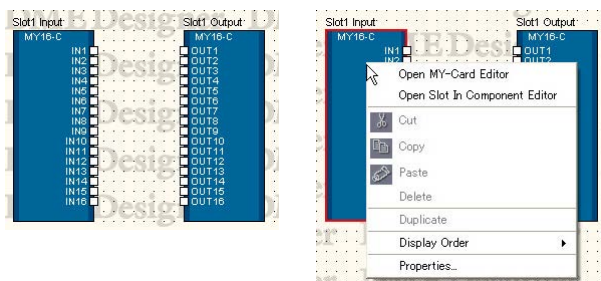
[Cancel] ボタン

設定を変更せず、ダイアログボックスを閉じます。

Slotコンポーネント

Slotコンポーネントは、DMEのプロパティで挿入されているI/Oカードを選択すると、コンフィギュレーションウィンドウに表示されます。

コンフィギュレーションウィンドウのSlotコンポーネントオブジェクトはブロック状に表示されます。配置されたコンポーネントは、クリックすると選択され、ダブルクリックするとSlotOutコンポーネントエディターが開きます。オブジェクトを右クリックすると、コンテキストメニューが表示されます。



● Slotコンポーネントオブジェクトのコンテキストメニュー [Open MY-Card Editor]

Slotに挿入されているMY-Cardのエディターを開きます。

[Open Slot Out Component Editor]

SlotOutコンポーネントエディターを開きます。

[Cut]/[Copy]/[Paste]/[Delete]/[Duplicate]

Slotコンポーネントでは使用しません。

[Display Order]

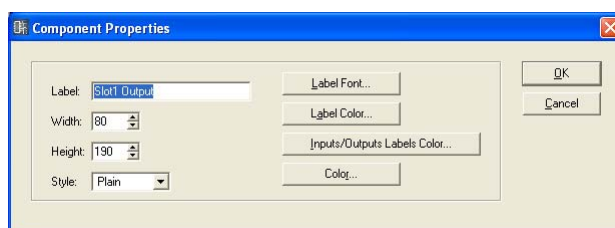
サブメニューのコマンドでオブジェクトの順序を変更します。

[Properties]

「SlotOut Component Properties」ダイアログボックスを表示します。

● SlotOutコンポーネントのプロパティ

SlotOutコンポーネントオブジェクトを選択し、[Edit]メニューの[Properties]をクリックすると、「SlotOut Component Properties」ダイアログボックスが表示されます。



[Label] ボックス

オブジェクトの上に表示する文字を半角で100文字、全角で50文字まで入力できます。全角文字は、半角文字2文字分になります。半角文字と全角文字を混在できます。

[Width] ボックス

オブジェクトの幅をピクセル数で指定します。

[Height] ボックス

オブジェクトの高さをピクセル数で指定します。

[Style]

オブジェクトのスタイルを設定します。リストの[Plain](平面的な形)/[Raised](盛り上がった形)/[Sunken](くぼんだ形)から1つを選択します。

[Label Font] ボタン

ラベルのフォントを設定します。クリックすると、「Select Font」ダイアログボックスが表示されます。

「Select Font」ダイアログボックスについては、[「Select Font」ダイアログボックス\(200ページ\)](#)をご覧ください。

[Label Color] ボタン

ラベルの文字の色を設定します。クリックすると、「Select color」ダイアログボックスが表示されます。

[Inputs/Outputs Label Color] ボタン

I/Oポートラベルの文字色を設定します。クリックすると、「Select color」ダイアログボックスが表示されます。

[Color] ボタン

オブジェクトの色を設定します。クリックすると、「Select color」ダイアログボックスが表示されます。

NOTE

「Select color」ダイアログボックスについては、[「Select color」ダイアログボックス\(202ページ\)](#)をご覧ください。

[OK] ボタン

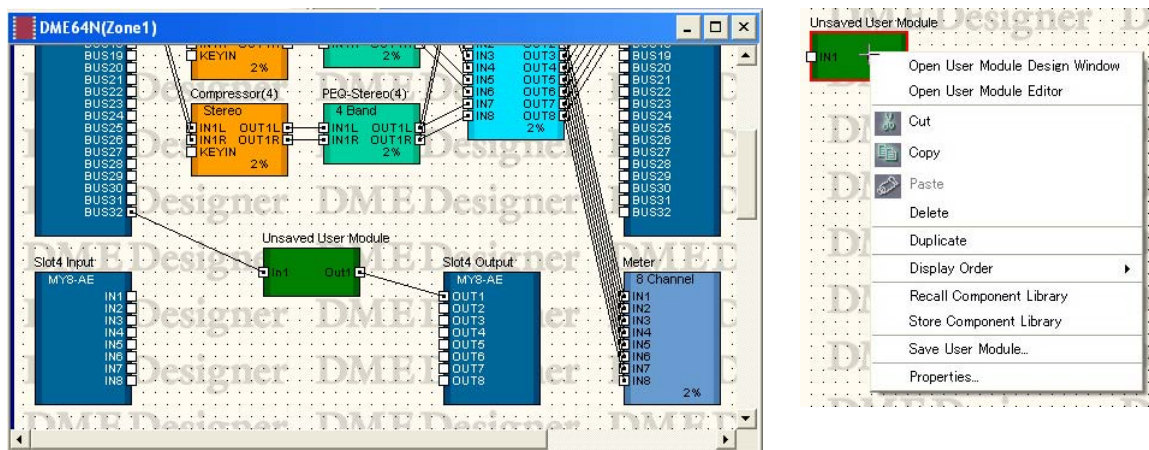
設定を更新して、ダイアログボックスを閉じます。

[Cancel] ボタン

設定を変更せず、ダイアログボックスを閉じます。

ユーザーモジュール

ユーザーモジュールは、コンポーネントを組み合わせて1つのコンポーネントとして扱えるモジュールで、コンフィギュレーションウィンドウに配置できます。配置されたユーザーモジュールは、1つのブロックとして表示されます。クリックすると選択され、ダブルクリックすると「[User Module Manager\(245ページ\)](#)」の設定にしたがって、ユーザーモジュールデザインウィンドウかユーザーモジュールエディターが開きます。オブジェクトを右クリックすると、コンテキストメニューが表示されます。



● ユーザーモジュールオブジェクトのコンテキストメニュー

[Open User Module Design Window]

ユーザーモジュールウィンドウが開きます。

[Open User Module Editor]

ユーザーモジュールエディターが開きます。

[Cut]

選択されているオブジェクトをカットして、クリップボードに移します。

[Copy]

選択されているオブジェクトをクリップボードにコピーします。

[Paste]

クリップボード上のオブジェクトをペーストします。

[Delete]

オブジェクトを削除します。

[Duplicate]

オブジェクトを複製します。

[Display Order]

サブメニューのコマンドでオブジェクトの順序を変更します。

[Recall Component Library]

コンポーネントのパラメーターを保存したライブラリーをリコールします。クリックすると、サブメニューが表示されます。サブメニューに表示されるライブラリーを選択すると、ライブラリーを読み込み、コンポーネントのパラメーターが変化します。ライブラリーについては、「[ライブラリー \(269ページ\)](#)」をご覧ください。

[Store Component Library]

コンポーネントのパラメーターを保存します。クリックすると、「Store」ダイアログを開きます。そのままフォルダーを変更せずに保存すれば、ライブラリーに追加されます。ライブラリーについては、「[ライブラリー \(269ページ\)](#)」をご覧ください。

[Save User Module]

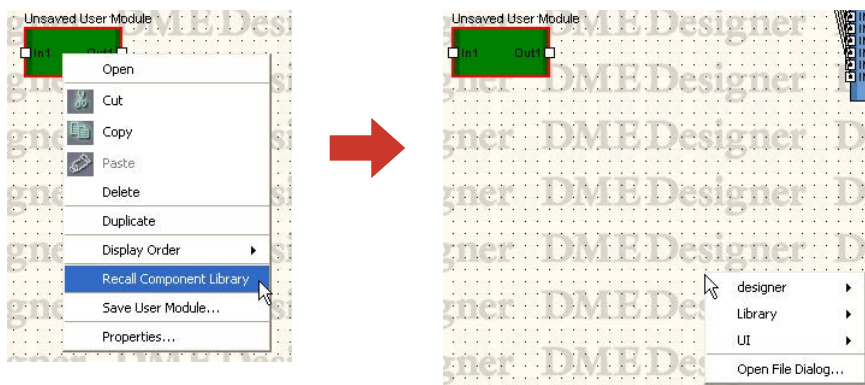
選択したユーザーモジュールを保存します。「ユーザーモジュール」の「[ユーザーモジュールの保存\(250ページ\)](#)」をご覧ください。

[Properties]

「User Module Properties」ダイアログボックスを表示します。

NOTE

セキュリティの[Control Component Editor]がオンになっているユーザーのみライブラリーのリコールができます。[Control Component Editor]がオフになっているユーザーは、コマンドがグレー表示になります。



サブメニューには、ユーザーモジュールの「Library」フォルダーに保存されたライブラリーが表示されます。

- [Open File Dialog]

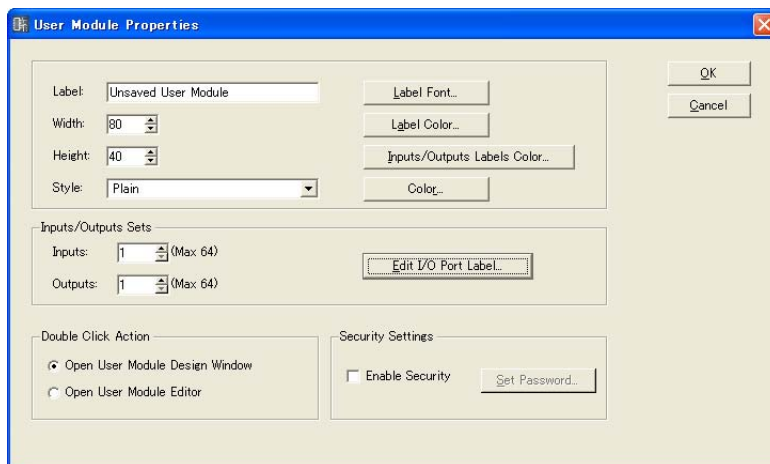
ファイル選択ダイアログボックスが表示されます。ユーザーモジュールの「Library」フォルダー以外に保存されたライブラリーをリコールできます。

● ユーザーモジュールのプロパティ

ユーザーモジュールオブジェクトを選択し、[Edit]メニューの[Properties]をクリックすると、「User Module Properties」ダイアログボックスが表示されます。

NOTE

コンフィギュレーションウィンドウに[Blank User Module]を配置したときにも、「User Module Properties」ダイアログボックスが表示されます。



[Label] ボックス

オブジェクトの上に表示する文字を半角で100文字、全角で50文字まで入力できます。全角文字は、半角文字2文字分になります。半角文字と全角文字を混在できます。

[Width] ボックス

オブジェクトの幅をピクセル数で指定します。

[Height] ボックス

オブジェクトの高さをピクセル数で指定します。

[Style]

オブジェクトのスタイルを設定します。リストの[Plain](平面的な形)/[Raised](盛り上がった形)/[Sunken](くぼんだ形)/[Image](画像)から1つを選択します。[Image]を選択すると、「Open」ダイアログが表示されます。画像ファイルを選択し、[Open(開く)]ボタンをクリックすると、選択したイメージがオブジェクトとして配置されます。

[Label Font] ボタン

ラベルのフォントを設定します。クリックすると、「Select Font」ダイアログボックスが表示されます。

「Select Font」ダイアログボックスについては、[「Select Font」ダイアログボックス\(200ページ\)](#)をご覧ください。

[Label Color] ボタン

ラベルの文字の色を設定します。クリックすると、「Select color」ダイアログボックスが表示されます。

[Inputs/Outputs Label Color] ボタン

I/Oポートラベルの文字色を設定します。クリックすると、「Select color」ダイアログボックスが表示されます。

[Color] ボタン

オブジェクトの色を設定します。クリックすると、「Select color」ダイアログボックスが表示されます。

NOTE

「Select color」ダイアログボックスについては、「[Select color](#)」ダイアログボックス(202ページ)をご覧ください。

Inputs/Outputs Sets

入出力ポート数を設定します。[Inputs]ボックスと[Outputs]ボックスに数値を入力するか、ボックスの右端の[▲]ボタン/[▼]ボタンで数値を設定します。最大ポート数は入出力ともに64です。

Edit I/O Port label

入出力ポートの名前を半角で100文字、全角で50文字まで入力できます。全角文字は、半角文字2文字分になります。半角文字と全角文字を混在できます。

Double Click Action

ユーザーモジュールオブジェクトをダブルクリックしたときの動作を設定します。

- [Open User Module Design Window]
ユーザーモジュールウィンドウを開きます。
- [Open User Module Editor]
ユーザーモジュールエディターを開きます。

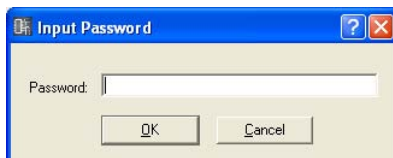
Security Settings

ユーザーモジュールセキュリティのON/OFFとパスワードを設定します。

- [Enable Security]
ユーザーモジュールのセキュリティを有効にします。パスワードを設定していない場合は、ONにしたときに「Set Password」ダイアログボックスが表示されます。パスワードを入力し、[OK]ボタンをクリックします。



ONからOFFに設定変更したときは、「Input Password」ダイアログボックスが表示されます。パスワードを正しく入力しないと、OFFにできません。



NOTE

セキュリティが有効になっていると、パスワードを入力しないとエディターが開けません。一度パスワードを入力すると、DME Designerを終了するか他のファイルを開くまで、一時的にセキュリティが解除されます。

・ [Set Password] ボタン

ユーザーモジュールのパスワードを変更します。ボタンをクリックすると、「Input Password」ダイアログボックスが表示されます。現在のパスワードを入力し、[OK]ボタンをクリックすると、「Set Password」ダイアログボックスが表示され、新しいパスワードを設定できます。

[Enable Security]がOFFになっているときは、ボタンがグレーになります。

[OK] ボタン

設定を更新して、ダイアログボックスを閉じます。

[Cancel] ボタン

設定を変更せず、ダイアログボックスを閉じます。

Picture(画像)

シートにオブジェクトとして画像を配置できます。配置するときにファイルを指定します。

BMP(.bmp)、PNG(.png)、XBM(.xbm)、XPM(.xpm)、JPEG(.jpg)形式の画像ファイルが使用できます。

ピクチャーオブジェクトを配置する前に、画像ファイルを用意します。メインパネルウィンドウの「Preference」ダイアログボックス→[Application]タブ→[ContentsFolder]で設定したフォルダーに画像ファイルをコピーします。

プロジェクトファイルには、画像ファイルの場所と名前が[ContentsFolder]以下の相対パスで記録され、リンクした画像ファイルを読み込んで表示します。画像ファイルを移動、ファイル名の変更、[ContentsFolder]の変更をすると、表示できなくなります。

NOTE

メインパネルウィンドウの「Preference」ダイアログボックス→[Application]タブ→[ContentsFolder]のデフォルトは「C:¥Program Files¥YAMAHA¥OPT Tools¥DME Designer」になっています。「DME Designer」フォルダーの中に[Designer]フォルダーがあり、その中に画像を保存するための[Images]フォルダーが用意されています。

NOTE

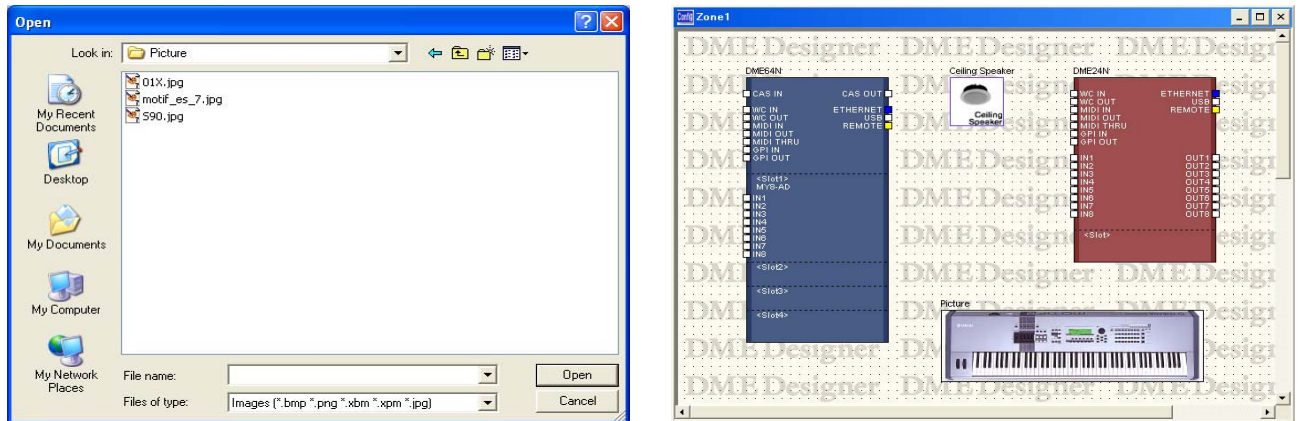
シートの背景の画像は「Sheet」ダイアログボックスで設定します。ピクチャーオブジェクトは、オブジェクトとしてシートの上に配置します。

● ピクチャーの配置

画像を配置するには、3つの方法があります。

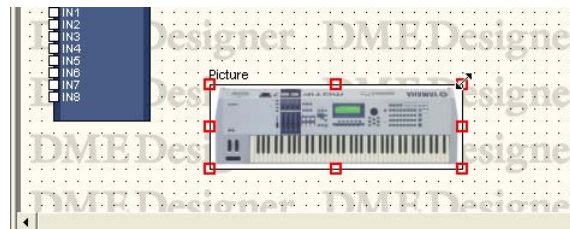
- ・ Toolkitウィンドウの[Picture]を各デザインウィンドウにドラッグします。
- ・ Toolkitウィンドウの[Picture]をダブルクリックします。
- ・ [Tools]メニューの[Area Parts]/[Device List]/[Component List]メニュー→[Picture]をクリックし、各デザインウィンドウでクリックします。

ピクチャーオブジェクトを配置すると、[Open]ダイアログボックスが表示されます。画像ファイルを選択し、[Open(開く)]ボタンをクリックすると配置されます。

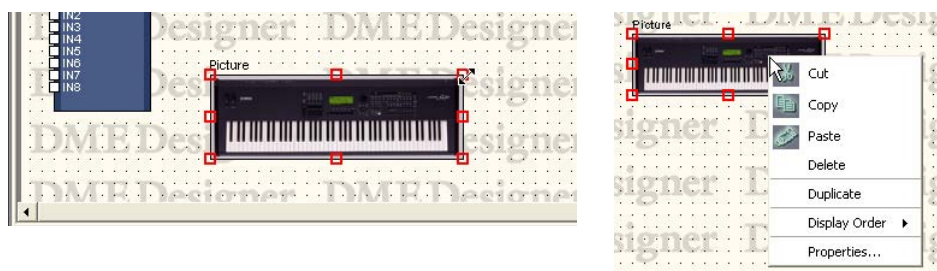


● ピクチャーオブジェクト

各デザインウィンドウのシートに配置されたピクチャーオブジェクトは、クリックすると選択され、上下左右と四隅にハンドル(小さな四角形)が表示されます。ハンドルをドラッグして拡大/縮小できます。



ダブルクリックすると「Open」ダイアログボックスが表示され、画像ファイルを変更できます。ピクチャーオブジェクトを右クリックすると、コンテキストメニューが表示されます。



● ピクチャーオブジェクトのコンテキストメニュー

[Cut]

選択されているオブジェクトをカットして、クリップボードに移します。

[Copy]

選択されているオブジェクトをクリップボードにコピーします。

[Paste]

クリップボード上のオブジェクトをペーストします。

[Delete]

オブジェクトを削除します。

[Duplicate]

オブジェクトを複製します。

[Display Order]

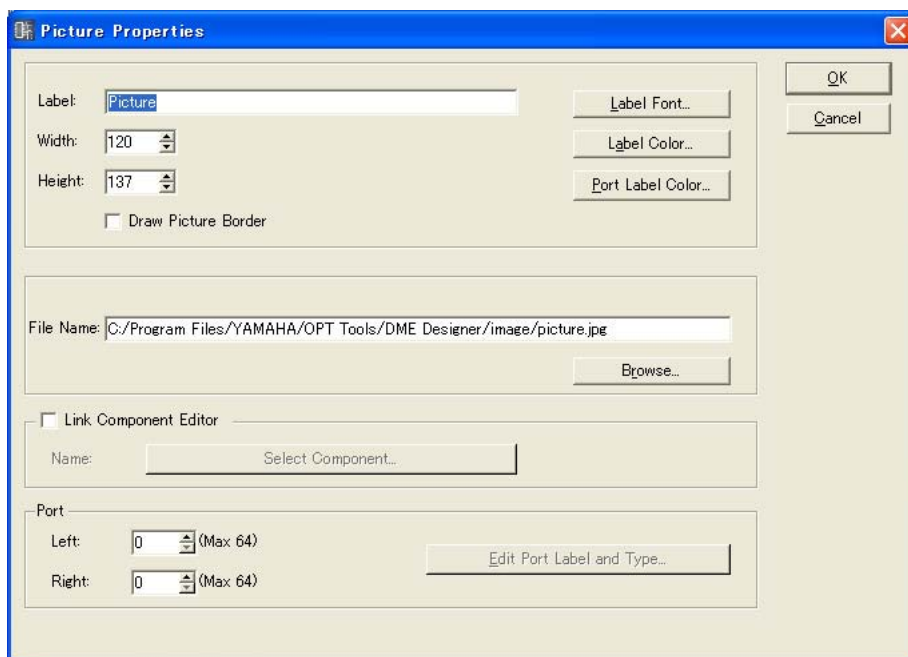
サブメニューのコマンドでオブジェクトの順序を変更します。

[Properties]

「Picture Properties」ダイアログボックスを表示します。

● ピクチャーオブジェクトのプロパティ

ピクチャーオブジェクトを選択し、[Edit]メニューの[Properties]をクリックすると、「Picture Properties」ダイアログボックスが表示されます。

**[Label] ボックス**

オブジェクトの上に表示する文字を半角で100文字、全角で50文字まで入力できます。全角文字は、半角文字2文字分になります。半角文字と全角文字を混在できます。ボックスを空欄にすると、ラベルがなくなります。

[Draw Picture Border]

ピクチャーオブジェクトの枠を表示します。

[Label Font] ボタン

ラベルのフォントを設定します。クリックすると、「Select Font」ダイアログボックスが表示されます。

「Select Font」ダイアログボックスについては、[「Select Font」ダイアログボックス\(200ページ\)](#)をご覧ください。

[Label Color] ボタン

ラベルの文字の色を設定します。クリックすると、「Select color」ダイアログボックスが表示されます。

「Select color」ダイアログボックスについては、[「Select color」ダイアログボックス\(202ページ\)](#)をご覧ください。

[Port Label Color] ボタン

I/Oポートラベルの文字色を設定します。クリックすると、「Select color」ダイアログボックスが表示されます。

[File Name] ボックス

画像ファイルの絶対パスを表示します。

[Browse] ボタン

画像ファイルを選択します。

[Link Component Editor]

ONにすると、ピクチャーオブジェクトをダブルクリックしたときに、[Select Component] ボタンで選択したコンポーネントエディターを開きます。

[Select Component] ボタン

ピクチャーオブジェクトをダブルクリックしたときに開く、コンポーネントエディターを選択します。

[Link Component Editor]がONのときのみ有効です。

Port

Pictureオブジェクトに表示するポート数を設定します。

• **[Left]**

左側に表示するポート数を設定します。

• **[Right]**

右側に表示するポート数を設定します。

• **[Edit Port Label and Type...] ボタン**

ポートのタイプと名前を設定します。クリックすると「Edit Port Label and Type」ダイアログを開きます。

[OK] ボタン

設定を更新して、ダイアログボックスを閉じます。

[Cancel] ボタン

設定を変更せず、ダイアログボックスを閉じます。

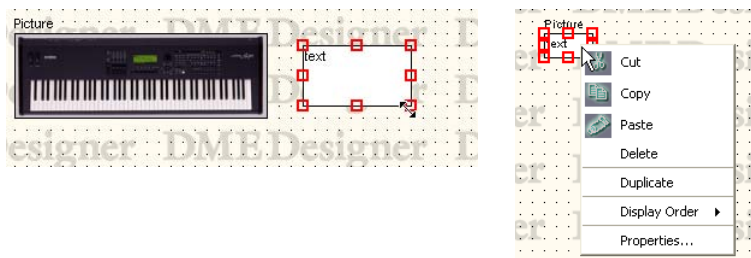
テキスト

すべてのデザインウィンドウにテキストオブジェクトを配置できます。文字は「Text Properties」ダイアログボックスで入力します。各デザインウィンドウに配置したときは、「Text」と入力されています。

テキストオブジェクトをクリックすると選択され、上下左右と四隅にハンドル(小さな四角形)が表示されます。ハンドルをドラッグしてサイズを変更します。

ダブルクリックすると「Text Properties」ダイアログボックスが開きます。

オブジェクトを右クリックすると、コンテキストメニューが表示されます。



● Textオブジェクトのコンテキストメニュー

[Cut]

選択されているオブジェクトをカットして、クリップボードに移します。

[Copy]

選択されているオブジェクトをクリップボードにコピーします。

[Paste]

クリップボード上のオブジェクトをペーストします。

[Delete]

オブジェクトを削除します。

[Duplicate]

オブジェクトを複製します。

[Display Order]

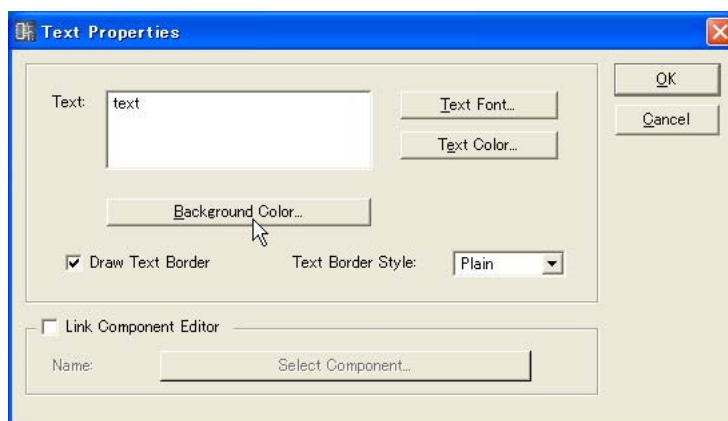
サブメニューのコマンドでオブジェクトの順序を変更します。

[Properties]

「Text Properties」ダイアログボックスを表示します。

● テキストオブジェクトのプロパティ

テキストオブジェクトをダブルクリックするか、テキストオブジェクトを選択して[Edit]メニューの[Properties]をクリックすると、「Text Properties」ダイアログボックスが表示されます。



[Text] ボックス

テキストオブジェクトに表示する文字を半角で10000文字、全角で5000文字まで入力できます。全角文字は、半角文字2文字分になります。半角文字と全角文字を混在できます。

[Text Font] ボタン

フォントを設定します。クリックすると、「Select Font」ダイアログボックスが表示されます。「Select Font」ダイアログボックスについては、[「Select Font」ダイアログボックス\(200ページ\)](#)をご覧ください。

[Text Color] ボタン

文字の色を設定します。クリックすると、「Select color」ダイアログボックスが表示されます。

[Background Color] ボタン

背景の色を設定します。クリックすると「Select color」ダイアログボックスが表示されます。

NOTE

「Select color」ダイアログボックスについては、[「Select color」ダイアログボックス\(202ページ\)](#)をご覧ください。

[Draw Text Border]

テキストオブジェクトの枠を表示します。チェックしない場合は、シート上に文字だけが表示されます。

[Text Border Style] ボックス

オブジェクトのスタイルを設定します。リストの[Plain](平面的な形)/[Raised](盛り上がった形)/[Sunken](くぼんだ形)から1つを選択します。

[Link Component Editor]

ONにすると、テキストオブジェクトをダブルクリックしたときに、[Select Component] ボタンで選択したコンポーネントエディターを開きます。

[Select Component] ボタン

ピクチャーオブジェクトをダブルクリックしたときに開く、コンポーネントエディターを選択します。

[Link Component Editor]がONのときのみ有効です。

[OK] ボタン

設定を更新して、ダイアログボックスを閉じます。

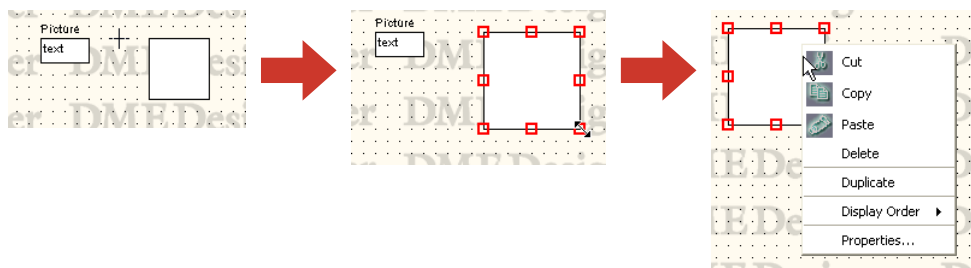
[Cancel] ボタン

設定を変更せず、ダイアログボックスを閉じます。

ボックス(四角形)

シート上に四角形を配置できます。

ボックスをクリックすると選択され、上下左右と四隅にハンドル(小さな四角形)が表示されます。ハンドルをドラッグしてサイズを変更します。ダブルクリックすると「Box Properties」ダイアログボックスが開きます。オブジェクトを右クリックすると、コンテキストメニューが表示されます。



● ボックスオブジェクトのコンテキストメニュー

[Cut]

選択されているオブジェクトをカットして、クリップボードに移します。

[Copy]

選択されているオブジェクトをクリップボードにコピーします。

[Paste]

クリップボード上のオブジェクトをペーストします。

[Delete]

オブジェクトを削除します。

[Duplicate]

オブジェクトを複製します。

[Display Order]

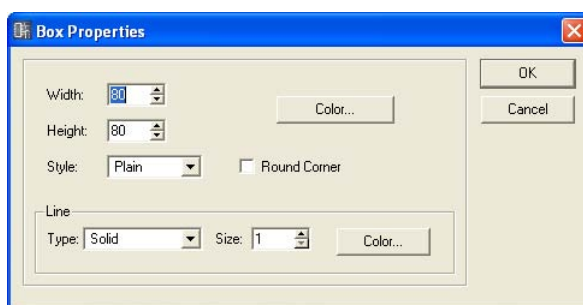
サブメニューのコマンドでオブジェクトの順序を変更します。

[Properties]

「Box Properties」ダイアログボックスを表示します。

● ボックスオブジェクトのプロパティ

ボックスオブジェクトをダブルクリックするか、ボックスオブジェクトを選択して[Edit]メニューの[Properties]をクリックすると、「Box Properties」ダイアログボックスが表示されます。



[Width] ボックス

オブジェクトの幅をピクセル数で指定します。デフォルトでは50ピクセルになっています。

[Height] ボックス

オブジェクトの高さをピクセル数で指定します。デフォルトでは50ピクセルになっています。

[Style]

オブジェクトのスタイルを設定します。リストの[Plain](平面的な形)/[Raised](盛り上がった形)/[Sunken](くぼんだ形)から1つを選択します。

[Round Corner]

角に丸みのついた四角形(角丸四角形)にします。

[Color] ボタン

ボックスの色を設定します。クリックすると、「Select color」ダイアログボックスが表示されます。

「Select color」ダイアログボックスについては、[「Select color」ダイアログボックス\(202ページ\)](#)をご覧ください。

Line

ボックスの枠を設定します。

• [Type]

リストから枠線の種類を選択します。[Solid](実線)/[Dash](破線)/[Dot](点線)/[DashDot](一点鎖線)/[DashDotDot](二点鎖線)が用意されています。

• [Size] ボックス

枠の線幅を設定します。単位はピクセルで、「1～100」の範囲で設定します。

• [Color] ボタン

枠線の色を設定します。クリックすると、「Select color」ダイアログボックスが表示されます。「Select color」ダイアログボックスについては、[「Select color」ダイアログボックス\(202ページ\)](#)をご覧ください。

[OK] ボタン

設定を更新して、ダイアログボックスを閉じます。

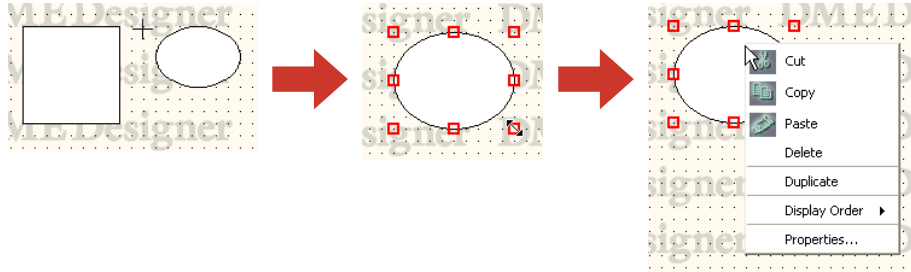
[Cancel] ボタン

設定を変更せず、ダイアログボックスを閉じます。

Ellipse(楕円)

Toolkitウィンドウの[Ellipse]は、シート上に楕円の図形を配置します。

シートに配置された楕円オブジェクトをクリックすると選択され、上下左右と四隅にハンドル(小さな四角形)が表示されます。ハンドルをドラッグしてサイズを変更します。ダブルクリックすると「Ellipse Properties」ダイアログボックスが開きます。オブジェクトを右クリックすると、コンテキストメニューが表示されます。



● 楕円オブジェクトのコンテキストメニュー

[Cut]

選択されているオブジェクトをカットして、クリップボードに移します。

[Copy]

選択されているオブジェクトをクリップボードにコピーします。

[Paste]

クリップボード上のオブジェクトをペーストします。

[Delete]

オブジェクトを削除します。

[Duplicate]

オブジェクトを複製します。

[Display Order]

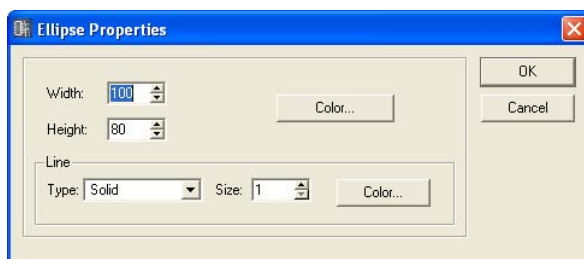
サブメニューのコマンドでオブジェクトの順序を変更します。

[Properties]

「Ellipse Properties」ダイアログボックスを表示します。

● 楕円オブジェクトのプロパティ

楕円オブジェクトをダブルクリックするか、楕円オブジェクトを選択して[Edit]メニューの[Properties]をクリックすると、「Ellipse Properties」ダイアログボックスが表示されます。



[Width] ボックス

オブジェクトの幅をピクセル数で指定します。デフォルトでは50ピクセルになっています。

[Height] ボックス

オブジェクトの高さをピクセル数で指定します。デフォルトでは50ピクセルになっています。

[Color] ボタン

円の色を設定します。クリックすると、「Select color」ダイアログボックスが表示されます。「Select color」ダイアログボックスについては、[「Select color」ダイアログボックス\(202ページ\)](#)をご覧ください。

Line

円の枠を設定します。

• [Type]

リストから枠線の種類を選択します。[Solid](実線)/[Dash](破線)/[Dot](点線)/[DashDot](一点鎖線)/[DashDotDot](二点鎖線)が用意されています。

• [Size] ボックス

枠の線幅を設定します。単位はピクセルで、「1～100」の範囲で設定します。

• [Color] ボタン

枠線の色を設定します。クリックすると、「Select color」ダイアログボックスが表示されます。「Select color」ダイアログボックスについては、[「Select color」ダイアログボックス\(202ページ\)](#)をご覧ください。

[OK] ボタン

設定を更新して、ダイアログボックスを閉じます。

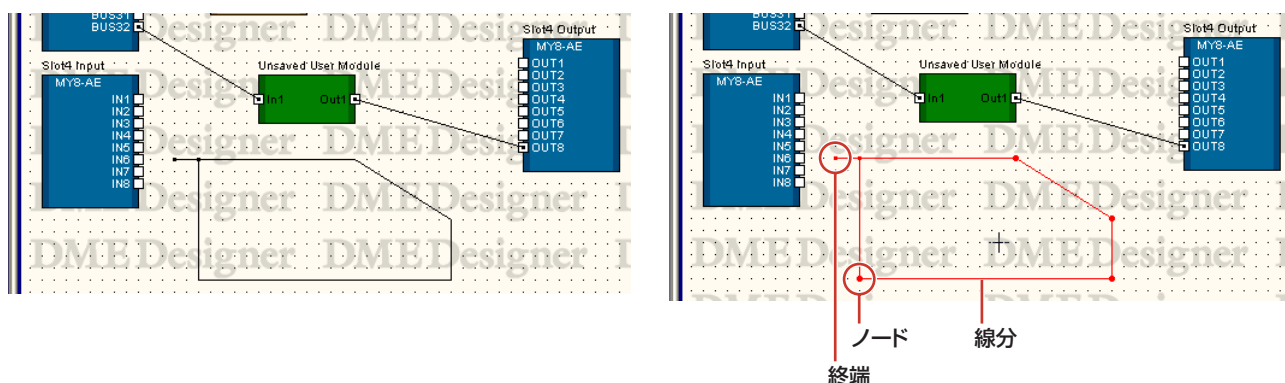
[Cancel] ボタン

設定を変更せず、ダイアログボックスを閉じます。

ワイヤー (線)

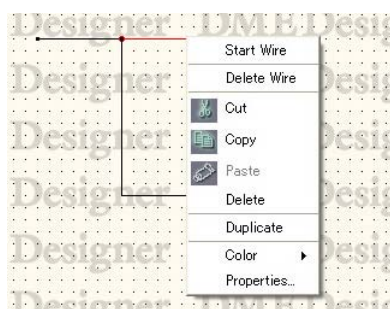
ワイヤーは、コンポーネントの結線や図形として描画します。ワイヤーの描画方法は、「[ワイヤーの作図と編集\(217ページ\)](#)」をご覧ください。

シートに配置されたワイヤーオブジェクトは、クリックすると選択され、ダブルクリックすると「Wire Properties」ダイアログボックスが開きます。



ワイヤーオブジェクトを右クリックすると、右クリックした位置によって、3種類のコンテキストメニューが表示されます。

● ワイヤーオブジェクトのコンテキストメニュー (線分)



線分のコンテキストメニュー

[Start Wire]

クリックした位置から線の描画を開始します。

[Delete Wire]

ワイヤー全体を削除します。

[Cut]

選択されているオブジェクトをカットして、クリップボードに移します。

[Copy]

選択されているオブジェクトをクリップボードにコピーします。

[Paste]

クリップボード上のオブジェクトをペーストします。

[Delete]

右クリックした線分を削除します。

[Duplicate]

ワイヤーオブジェクトを複製します。

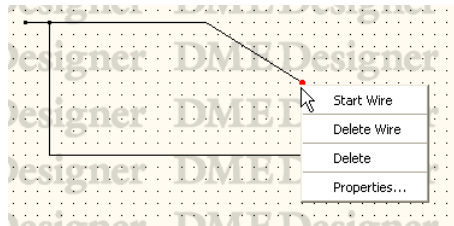
[Wire Color]

ワイヤーの色を選択します。

[Properties]

「Wire Properties」ダイアログボックスを表示します。

● ワイヤーオブジェクトのコンテキストメニュー（ノード）



ノードのコンテキストメニュー

[Start Wire]

右クリックした位置からワイヤーの描画を開始します。

[Delete Wire]

ワイヤー全体を削除します。

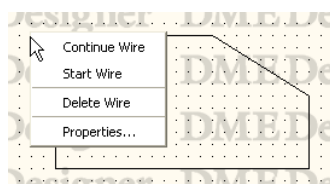
[Delete]

ノードを削除します。前後のノードを結ぶ直線になります。

[Properties]

「Wire Properties」ダイアログボックスを表示します。

● ワイヤーオブジェクトのコンテキストメニュー（終端）



終端のコンテキストメニュー

[Continue Wire]

終端のノードから線の描画を開始します。

[Start Wire]

右クリックした位置からワイヤーの描画を開始します。

[Delete Wire]

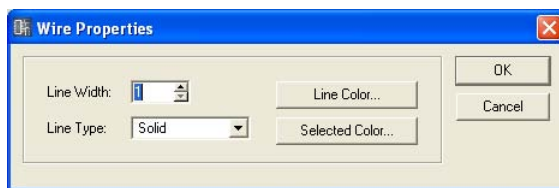
ワイヤー全体を削除します。

[Properties]

「Wire Properties」ダイアログボックスを表示します。

● ワイヤオブジェクトのプロパティ

ワイヤオブジェクトをダブルクリックするか、ワイヤオブジェクトを選択して[Edit]メニューの[Properties]をクリックすると、「Wire Properties」ダイアログボックスが表示されます。



[Line Width] ボックス

線幅を設定します。単位はピクセルで、「1～10」の範囲で設定します。

[Line Type]

リストから線の種類を選択します。[Solid](実線)/[Dash](破線)/[Dot](点線)/[DashDot](一点鎖線)/[DashDotDot](二点鎖線)が用意されています。

[Line Color] ボタン

線の色を設定します。クリックすると、「Select color」ダイアログボックスが表示されます。

[Selected Color] ボタン

選択されたときの線の色を設定します。クリックすると、「Select color」ダイアログボックスが表示されます。

NOTE

「Select color」ダイアログボックスについては、[「Select color」ダイアログボックス\(202ページ\)](#)をご覧ください。

[OK] ボタン

設定を更新して、ダイアログボックスを閉じます。

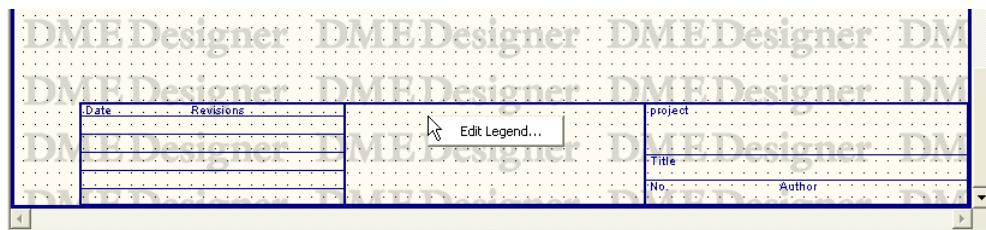
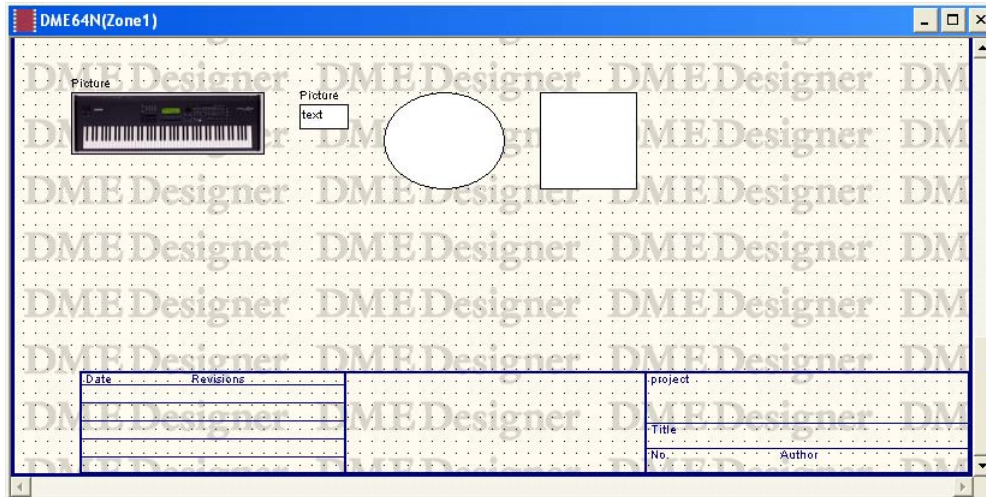
[Cancel] ボタン

設定を変更せず、ダイアログボックスを閉じます。

Legend(題名欄)

ユーザーモジュールウィンドウ以外のシートに題名欄を表示します。

[Edit]メニューの[Edit Legend]をクリックするか、シートに表示された題名欄をダブルクリックすると「Edit Legend」ダイアログボックスが表示されます。題名欄を右クリックすると表示されるコンテキストメニューには[Edit Legend]コマンドだけがあり、クリックすると「Edit Legend」ダイアログボックスが開きます。



Legendの表示/非表示、表示内容は、「Edit Legend」ダイアログボックスで設定します。
[Edit]メニューの[Edit Legend]コマンドで表示できます。

● 「Edit Legend」ダイアログボックス

 A screenshot of the "Edit Legend" dialog box. It contains several input fields: "Project:", "Title:", "No.:", "Author:", "Company:", "Address1:", and "Address2:". There are also checkboxes for "Show Legend", "Save as Default Legend", and "Change for All Legends In Area". A dropdown menu for "Legend Base Font Style" is set to "Arial Black". "OK" and "Cancel" buttons are at the bottom right.

[Project]ボックス/[Title]ボックス/[No.]ボックス/[Author]ボックス/[Company]ボックス/[Address1]ボックス/[Address1]ボックス

プロジェクト/題名/番号/作成者/社名/住所1/住所2を入力します。半角で100文字、全角で50文字まで入力できます。全角文字は、半角文字2文字分になります。半角文字と全角文字を混在できます。

[Date]ボックス/[Revision]ボックス

日付5項目まで/版5項目までを入力します。半角で100文字、全角で50文字まで入力できます。全角文字は、半角文字2文字分になります。半角文字と全角文字を混在できません。

[Legend Base Font Style]

リストからフォントを選択します。

[Show Legend]

チェックすると、シートに表示されます。

[Save as Default Legend]

新規作成の規定値にします。新しくコンフィギュレーションを作成したときに、同じものが入力された状態になります。

[Change for All Legend's Area]

チェックすると、エリアに含まれるすべてのデザインウィンドウのシートに変更が反映されます。

[OK]ボタン

設定を更新して、ダイアログボックスを閉じます。

[Cancel]ボタン

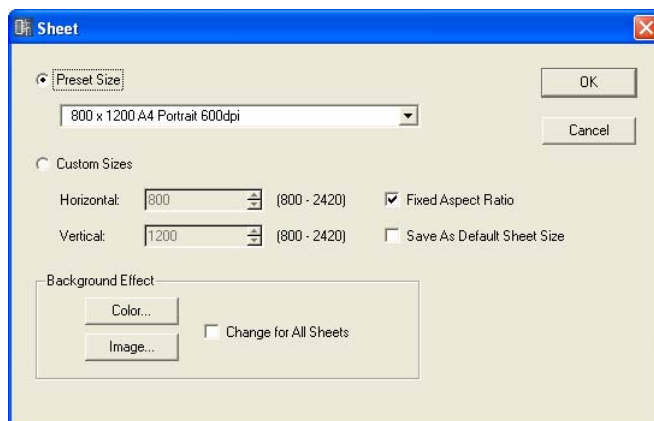
設定を変更せず、ダイアログボックスを閉じます。

シート

各デザインウィンドウにはオブジェクトを配置するシートが1枚あります。シートのサイズや色、背景画像は、「Sheet」ダイアログボックスで設定します。[Tools]メニューの[Sheet]コマンドで表示します。

シートの設定を変更するウィンドウをアクティブにして、[Tools]メニュー→[Sheet]をクリックします。

● 「Sheet」ダイアログボックス



[Preset Size]

リストから既成の用紙サイズを選択します。用紙サイズを選択すると、[Horizontal]と[Vertical]の数値がセットされます。

[Custom Sizes]

シートの縦横サイズを指定して、カスタムのサイズに設定します。

- [Horizontal]ボックス

横方向のサイズを設定します。

- [Vertical]ボックス

縦方向のサイズを設定します。

- [Aspect ratio is fixed]

チェックすると、縦横比を固定します。[Horizontal]または[Vertical]の数値を変更すると、もう一方も同じ比率で変更されます。

- [Save As Default Sheet Size]

ONにすると、シート作成の規定値になり、新しく作成するシートが同じサイズになります。

NOTE

シートのサイズは左上を基点として、[Horizontal]ボックスで右端まで、[Vertical]ボックスで下端までのピクセル数を設定します。オブジェクトの配置されている範囲がシートサイズの最小値になります。

オブジェクトを移動、カット、削除した場合、[Undo]コマンドでもとに戻せる状態はオブジェクトのあるのと同じで、オブジェクトのあった範囲がシートサイズの最小値になります。

Background Effect

シートの背景を設定します。

・ [Color] ボタン

背景の色を設定します。クリックすると「Select color」ダイアログボックスが表示されます。

「Select color」ダイアログボックスについては、[「Select color」ダイアログボックス\(202ページ\)](#)をご覧ください。

・ [Image] ボタン

シートの背景に画像ファイルを表示します。

BMP(.bmp)、PNG(.png)、XPM(.xpm)、JPEG(.jpg)形式の画像ファイルを使用できます。クリックすると、「Select Image」ダイアログボックスが表示されます。

「Select Image」ダイアログボックスについては、[「Select Image」ダイアログボックス\(204ページ\)](#)をご覧ください。

・ [Change for All Sheets]

すべてのシートを同じように変更します。

[OK] ボタン

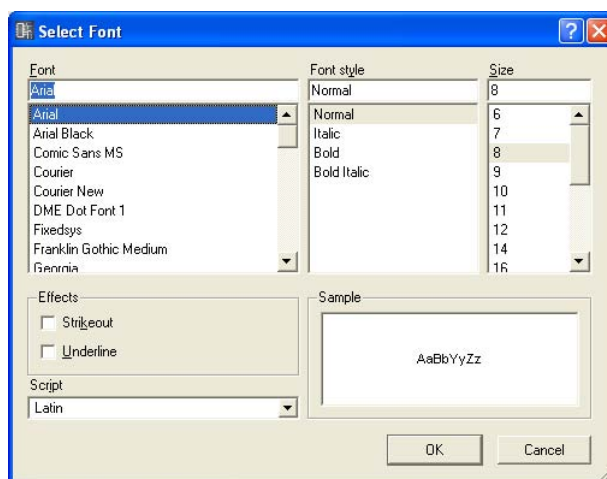
設定を更新して、ダイアログボックスを閉じます。

[Cancel] ボタン

設定を変更せず、ダイアログボックスを閉じます。

「Select Font」ダイアログボックス

オブジェクトのプロパティダイアログボックスの[Font]ボタン/[Label Font]ボタンなどをクリックすると、「Select Font」ダイアログボックスが表示されます。フォントを設定します。



● Font

フォントを選択します。ボックスには現在設定されているフォント名が表示されます。リストのフォント名をクリックして選択します。

NOTE

日本語フォントはリストの下の方にあります。

● Font Style

文字のスタイルを設定します。現在設定されているスタイルがボックスに表示されます。下のリストのスタイル名をクリックして選択します。

Normal	標準
Italic	斜体
Bold	太字
Bold Italic	太字の斜体

● Size

文字サイズを設定します。現在のサイズがボックスに表示されます。下のリストのサイズをクリックして選択します。

● Effects

文字の装飾を設定します。設定する装飾をチェックします。

Strikeout	打ち消し線
Underline	下線

● Script

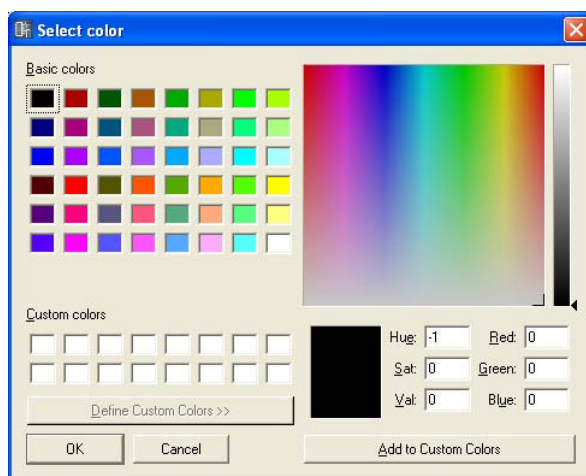
文字のスキript(言語)をリストから選択します。日本語を表示する場合、[Font]を日本語フォントにすれば、日本語が表示できます。特に言語を指定したい場合以外は、設定を変更する必要はありません。

● Sample

現在の設定がサンプル表示されます。日本語フォントを選択しても、サンプルの文字は変わりません。

「Select color」ダイアログボックス

オブジェクトのプロパティダイアログボックスの[Color]ボタン/[Label Color]ボタンなどをクリックすると、「Select color」ダイアログボックスが表示されます。オブジェクトや文字の色を設定します。



基本色に設定するには

[Basic colors]に48色の基本色が用意されています。クリックして選択すると、右のカラーパレットに選択した色の位置を示す「+」カーソルが表示され、クリックした色の情報がカラーパレットの下に表示されます。

[OK]ボタンをクリックすると、その色に設定されます。

[Basic colors] 以外の色に設定するには

ダイアログボックス右上のカラーパレット内でクリックすると、クリックした位置の色が選択されます。カラーパレットの下に色の情報が表示されます。その色でよければ、[OK]ボタンをクリックします。色を変えたい場合は、カラーパレットの別の位置でクリックするか、「+」カーソルをドラッグして色を選択します。

グレーは右側の縦長のチャートで色を選択します。

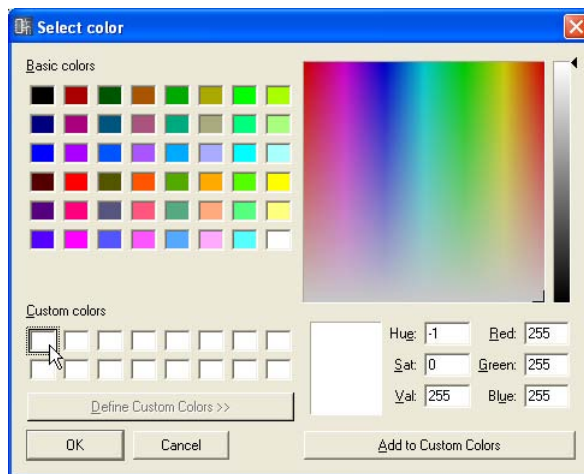
[OK]ボタンをクリックすると、その色に設定されます。

作成した色を登録するには

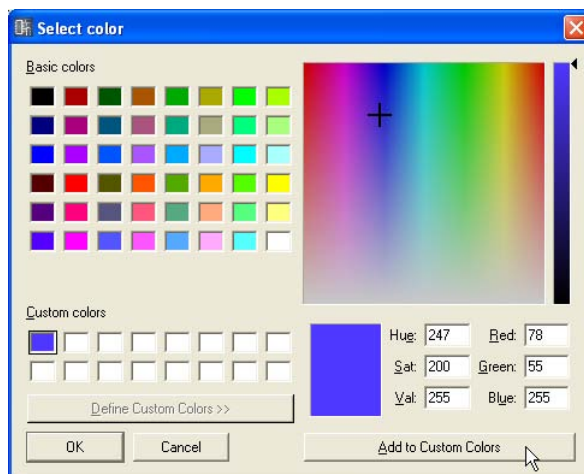
カスタムカラーとして、オリジナルの色を16色まで登録できます。作成した色を登録しておくと、[Basic colors]と同じように、色のボタンをクリックして色を選択できます。

別のオブジェクトのプロパティダイアログボックスから「Select color」ダイアログボックスを開いたときも、[Custom colors]に登録した色が表示され、別のオブジェクトでも同じ色を使用できます。

- 1 [Custom colors]の色を登録するボックスをクリックします。
クリックしたボックスが選択され、枠が表示されます。



- 2 カラーパレットで色を設定します。
- 3 [Add to Custom Colors] ボタンをクリックします。
[Custom Colors]に追加されます。

**NOTE**

オリジナルの色が登録されているボックスをクリックして、別の色を登録できます。新しい色で書き換えられ、元の色はなくなります。

「Select Image」ダイアログボックス

シートやオブジェクトの背景に画像を表示できます。BMP(.bmp)、PNG(.png)、XPM(.xpm)、JPEG(.jpg)形式の画像ファイルを使用できます。

プロジェクトファイルには、画像ファイルの場所と名前が[ContentsFolder]以下の相対パスで記録され、リンクした画像ファイルを読み込んで表示します。画像ファイルを移動、ファイル名の変更、[ContentsFolder]の変更をすると、表示できなくなります。

NOTE

メインパネルウィンドウの「Preference」ダイアログボックス→ [Application]タブ→[ContentsFolder]のデフォルトは「C:¥Program Files¥YAMAHA¥OPT Tools¥DME Designer」になっています。「DME Designer」フォルダーの中に [Designer]フォルダーがあり、その中に画像を保存するための[Images]フォルダーが用意されています。

背景に画像を表示できるオブジェクトのプロパティダイアログボックス/「Sheet」ダイアログボックスの[Image]ボタンをクリックすると、「Select Image」ダイアログボックスが表示されます。画像ファイルを指定し、画像の表示方法を設定します。



Image Layout

画像ファイルをどのように表示するかを選択します。

- [Center]

中央に配置します。

- [Tile]

並べて表示します。画像ファイルがシートより小さい場合に、タイル状に繰り返し表示します。

- [Fit]

シートサイズに合わせて拡大縮小されます。

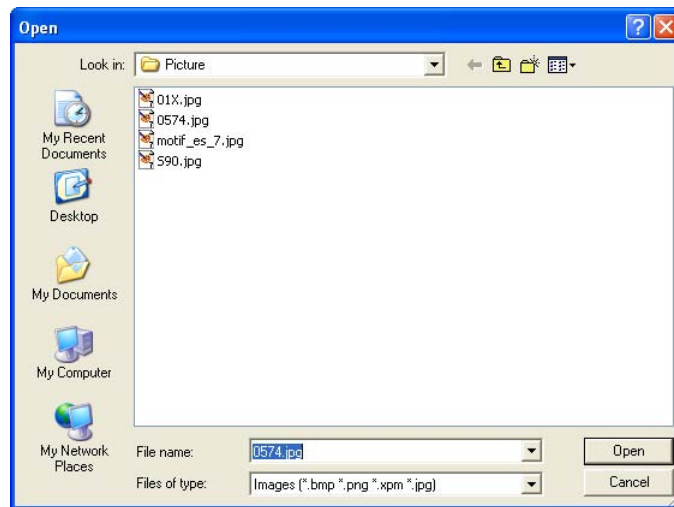
[File]ボックス

画像ファイルのパスを指定します。パスを入力することもできますが、[Browse]ボタンをクリックして画像ファイルを選択すると、自動的に入力されます。

画像の表示をやめるときは、ボックスの文字を削除して空白にします。

[Browse]ボタン

画像ファイルの位置を指定します。クリックすると、「Open」ダイアログボックスが表示されます。拡張子「.bmp」「.png」「.xpm」「.jpg」のファイルを選択し、[Open(開く)]ボタンをクリックします。



[OK]ボタン

設定を更新して、ダイアログボックスを閉じます。

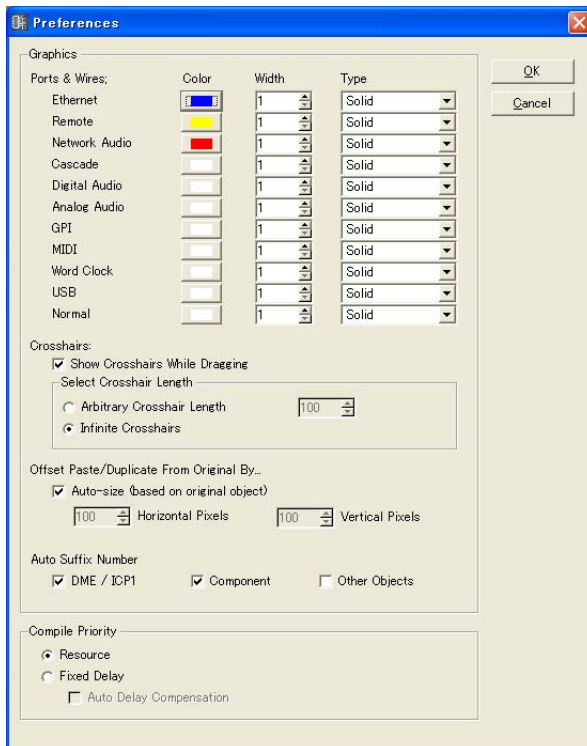
[Cancel]ボタン

設定を変更せず、ダイアログボックスを閉じます。

各デザインウィンドウ共通の設定と操作

Preferences

デザイナーウィンドウの「Preferences」ダイアログボックスでデザイナーウィンドウの操作環境を設定します。デザイナーウィンドウの[Print]メニューの[Preferences]コマンドで開きます。



Ports & Wires

ポートの種類別にワイヤーの色と太さと形を設定します。

- [Color]

ポートとワイヤーのデフォルトの色を決定します。

- [Width]

ワイヤーのデフォルトの太さを、1～5の中から選択します。

- [Type]

ポートの種類を選択します。

NOTE

ここでは、ワイヤーを作図したときの線の色と太さと形を設定します。作図した個々のワイヤーは、「Wire Properties」ダイアログボックスで線の色と太さを変更できます。

Crosshairs

- **[Show Crosshairs While Dragging]**

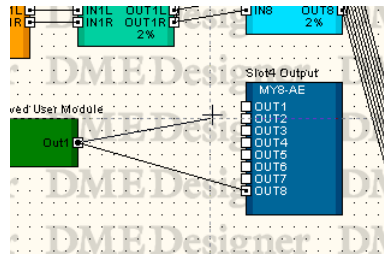
チェックすると、ワイヤーの端点をドラッグするときに、十字線を表示します。

- **[Select Crosshair Length]**

十字線の長さを指定します。

[Arbitrary length]はボックスにピクセル数を入力し、長さを指定します。

[Infinite crosshairs]はウィンドウの端まで表示されます。



Offset Paste/Duplicate from original by:

オブジェクトをペースト/複製するときの位置を設定します。

- **[Auto-size(based on original object)]**

チェックすると、もとのオブジェクトと重ならないように位置が自動調整されます。

- **[Horizontal Pixels]ボックス**

水平方向の距離を設定します。

- **[Vertical Pixels]ボックス**

垂直方向の距離を設定します。

Auto Suffix Number

オブジェクトの配置時に、オブジェクト名称に自動的に通番を付加する機能のオン/オフを切り替えます。

- **[DME/ICP1]**

オンにすると、DMEとICPを追加したときに自動的にオブジェクト名称に通番を付加します。

- **[Component]**

オンにすると、SPXやユーザーモジュールを追加したときに自動的にオブジェクト名称に通番を付加します。

- **[Other Objects]**

オンにすると、その他のオブジェクトを追加したときに自動的にオブジェクト名称に通番を付加します。

Compile Priority

コンフィギュレーションのコンパイルの設定を行ないます。

NOTE

Compile Priorityの設定変更は、オフライン時に反映されます。したがって、オンライン時に設定変更した場合は、一旦オフラインにしてオンラインにすると設定が有効になります。

• [Resource]

配置可能なコンポーネント数優先でコンパイルします。Delay値は信号線によって異なります。

• [Fixed Delay]

信号線のDelay値(Sample数)が一定になりますが、配置できるコンポーネント数が減少します。

• [Auto Delay Compensation]

[Fixed Delay]を選択しているときに、コンポーネント遅延を自動で補正する機能をON/OFFします。

NOTE

ループの結線を持つコンフィギュレーションではAuto Delay Compensationが適切に動作しません。

[OK]ボタン

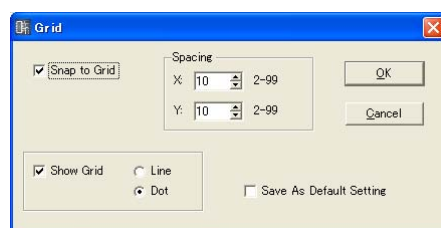
設定を更新して、ダイアログボックスを閉じます。

[Cancel]ボタン

設定を変更せず、ダイアログボックスを閉じます。

グリッド

各デザインウィンドウのシートにグリッドを表示し、オブジェクト配置の目安にします。また、オブジェクトをドラッグすると、グリッドに吸着(スナップ)することができます。[Tools]メニューの[Grid]をクリックすると、「Grid」ダイアログボックスが表示されます。グリッドの表示/非表示、グリッド間隔、グリッドの形状を設定します。



[Snap to Grid]

オブジェクトをドラッグしたときに、グリッド位置に合わせられます。

Spacing

グリッドの間隔を設定します。単位はピクセルで、「2～99」の範囲で設定できます。

• [X:]ボックス

横方向のグリッド間隔を設定します。

• [Y:]ボックス

縦方向のグリッド間隔を設定します。

[Show Grid]

グリッドを表示します。チェックして、グリッドの種類を選択します。

• **[Line]**

グリッドを線で表示します。

• **[Dot]**

グリッドを点で表示します。

[Save As Default Setting]

チェックすると、新しいシート作成時の規定値になります。

[OK]ボタン

設定を更新して、ダイアログボックスを閉じます。

[Cancel]ボタン

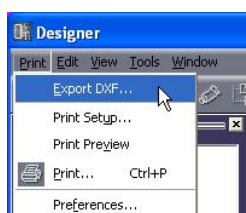
設定を変更せず、ダイアログボックスを閉じます。

各デザインウィンドウのエクスポート

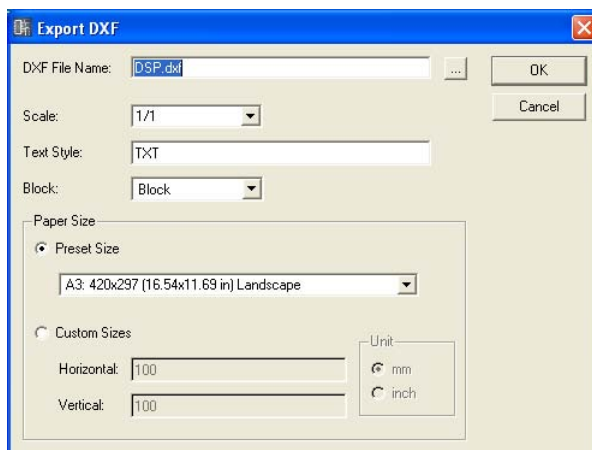
コンフィギュレーションは、プロジェクトファイルに保存されます。メインパネルウィンドウの [File]メニュー→[Save]／[Save As]コマンドで、プロジェクトファイルを保存します。プロジェクトファイルの保存については、「[プロジェクトファイルの保存\(23ページ\)](#)」をご覧ください。

プロジェクト全体の保存とは別に、デザイナーウィンドウの[Print]→[Export DXF]コマンドで、アクティブなウィンドウの情報を書き出して、DXF形式のファイルとして保存できます。拡張子は「.dxf」になります。

DXF形式は、CADファイルの標準のファイル形式で、CADソフトで開くことができます。また、Adobe Illustrator®などのドロー系グラフィックソフトもDXF形式のファイルを開くことができます。



コマンドを選択すると、「Export DXF」ダイアログボックスが表示されます。



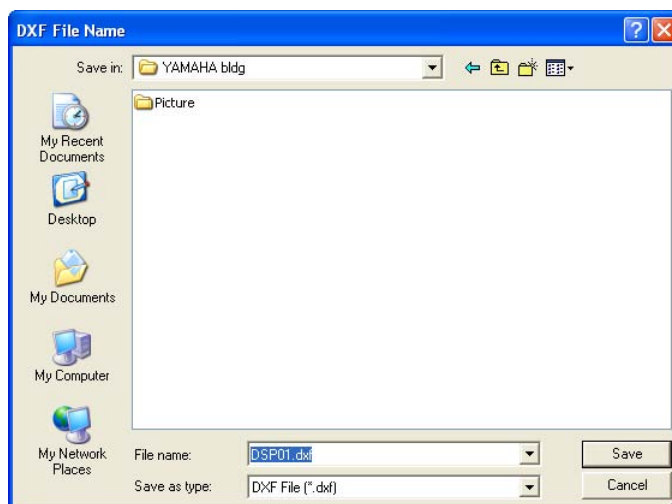
- ・ 下記の3種類のフォルダーのExternal Device(外部デバイス)はシンボルに置き換わります。
 Microphone → マイクのシンボル
 Power Amp → アンプのシンボル
 Speaker → スピーカーのシンボル
- ・ サイズ以外のテキストの装飾は破棄されます。
- ・ ピクチャーオブジェクトとシートやオブジェクトの背景画像はすべて破棄されます。
- ・ Boxなどの[Style]は破棄されます。

[Print]メニュー→[Export DXF]コマンドを選択すると、「Export DXF」ダイアログボックスが表示されます。

● DXF File Name

DXFファイルのファイル名を入力します。デフォルトで入力されているファイル名は、アクティブなウィンドウによって変わります。

ボックスの右の[...]ボタンをクリックすると、「DXF File Name」ダイアログボックスが表示されます。DXFファイルのファイル名と保存するフォルダーを指定します。



ファイル名を入力し、保存するフォルダーを指定し、[Save(保存)]ボタンをクリックします。「Export DXF」ダイアログボックスに戻ると、[DXF File Name]ボックスに指定したファイル名が表示されています。

NOTE

[DXF File Name]ダイアログボックスの[Save(保存)]ボタンをクリックしたときは、DXFファイルは保存されません。
「Export DXF」ダイアログボックスの[OK]ボタンをクリックしたときにファイルが保存されます。

● Scale

縮小率を設定します。シートのサイズが大きい場合に、縮小してエクスポートできます。

● Text Style

DXF形式で出力するときの文字フォントを指定します。デフォルト(初期値)では「TXT」フォント(CADで使用される製図用のフォント)です。

● Block

シート上のブロックの形を設定します。リストから選択します。

[Block]

ブロックは四角形になり、ポートアイコンやポート名のテキストがグループ化されます。

[Explode]

ブロックは4本の線になり、ポートアイコンやポート名のテキストはグループ化されません。

● Paper Size

用紙サイズを設定します。

[Preset Size]

リストから既成の用紙サイズを選択します。用紙サイズを選択すると、[Horizontal]と[Vertical]の数値がセットされます。

[Custom Sizes]

シートの縦横サイズを指定して、カスタムのサイズに設定します。

・ [Horizontal]ボックス

横方向のサイズを設定します。

・ [Vertical]ボックス

縦方向のサイズを設定します。

[Unit]

シートサイズを設定する単位を選択します。

[OK]ボタン

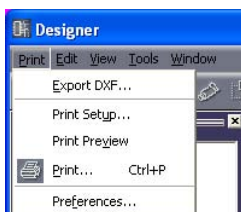
ダイアログボックスの設定で、DXFファイルを保存します。

[Cancel]ボタン

DXFファイルのエクスポートをキャンセルします。

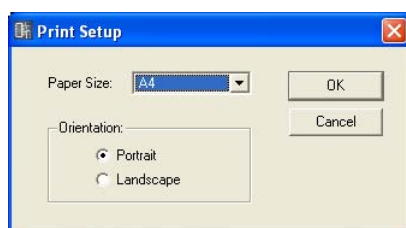
各デザインウィンドウの印刷

各デザインウィンドウの内容を、そのまま印刷できます。ウィンドウの内容が用紙サイズと向きに合わせて拡大縮小され、1枚の用紙に印刷されます。印刷に関するコマンドは、デザイナーウィンドウの[Print]メニューに用意されています。



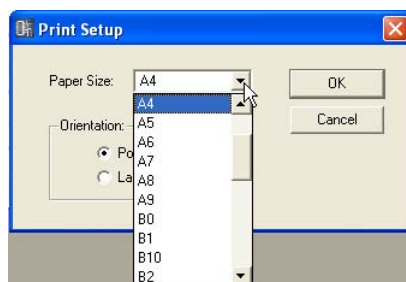
● [Print Setup]

コマンドを選択すると、「PrintSetup」ダイアログボックスが表示されます。用紙サイズと用紙の向きを設定します。



[PaperSize]

リストから用紙サイズを選択します。



Orientation

用紙の向きを設定します。

- [Portrait]
用紙を縦長に使います。
- [Landscape]
用紙を横長に使います。

[OK]ボタン

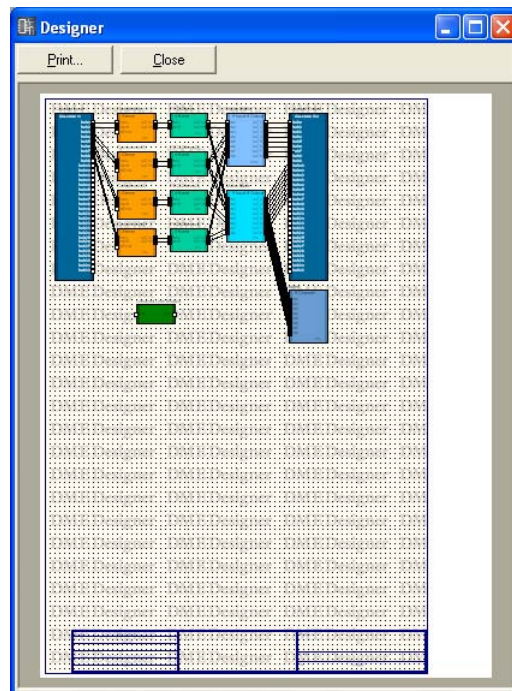
設定を更新して、ダイアログボックスを閉じます。

[Cancel]ボタン

設定を変更せず、ダイアログボックスを閉じます。

● [Print Preview]

アクティブなウィンドウの印刷プレビューを表示します。印刷する前にイメージを確認できます。



[Print]

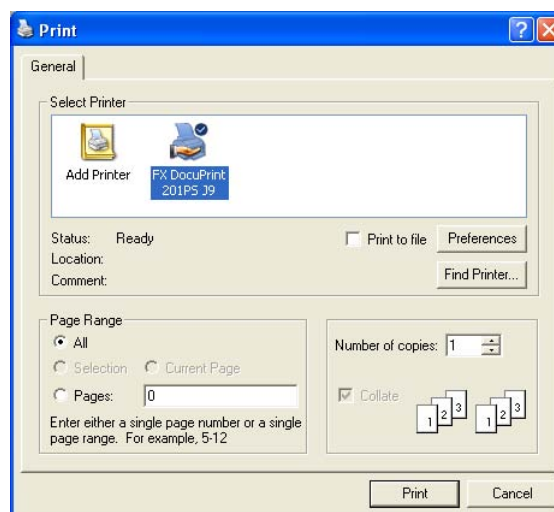
「印刷」ダイアログボックスを表示します。

[Close]

印刷プレビューウィンドウを閉じます。

● [Print]

アクティブなウィンドウを印刷します。コマンドを選択すると、「印刷」ダイアログボックスが表示されます。[部数]ボックスに印刷する枚数を入力し、[印刷]ボタンをクリックします。



オブジェクトの配置

オブジェクト配置は、複数の方法が用意されています。

● Toolkitウィンドウからドラッグ

Toolkitウィンドウから配置するオブジェクトを各デザインウィンドウまでドラッグします。

● Toolkitウィンドウのオブジェクトをダブルクリック

Toolkitウィンドウの配置するオブジェクトをダブルクリックすると、各デザインウィンドウに配置されます。

● [Tools]メニューから選択

[Tools]メニューの[Area Parts List]/[Device List]/[Component List]のサブメニューにオブジェクトが表示されます。オブジェクト名をクリックすると、マウスカーソルの形が変わります。シート上の配置する位置でクリックします。

● コンテキストメニューから選択

シート上で右クリックすると表示されるコンテキストメニューに[Area Parts List]/[Device List]/[Component List]コマンドがあります。サブメニューのオブジェクト名をクリックすると、マウスカーソルの形が変わります。シート上の配置する位置でクリックします。

オブジェクトの選択

クリックによる選択

オブジェクトをクリックすると選択されます。別のオブジェクトやシート上の何も無いところでクリックすると、オブジェクトの選択が解除されます。

<Ctrl>キー＋クリックによる選択

複数のオブジェクトを選択するには、次のオブジェクトを<Ctrl>＋クリックします。複数選択されているオブジェクトの1つを<Ctrl>＋クリックすると、クリックしたオブジェクトの選択が解除されます。

ドラッグによる選択

シート上の何も無いところからドラッグを始めると、枠が表示されます。枠の中に入ったオブジェクトが選択されます。

<Tab>キーによるオブジェクト選択の移動

選択されているオブジェクトが1つあるときに<Tab>キーを押すと、次のオブジェクトが選択されます。<Shift>＋<Tab>キーを押すと、前のオブジェクトが選択されます。選択される順は、左から右になります。

NOTE

<Tab>キー操作ではワイヤーは選択されません。

オブジェクトの編集

配置したオブジェクトは、[Edit]メニューの[Cut]/[Copy]/[Paste]/[Duplicate]などのコマンドで編集できます。オブジェクトを右クリックすると表示されるコンテキストメニューにも編集コマンドが表示されます。また、デザイナーウィンドウのツールバーには、[Cut]/[Copy]/[Paste]ボタンがあります。

NOTE

編集できないオブジェクトもあります。

● 操作の取り消しと再実行

[Edit]メニューの[Undo]コマンドで操作の取り消し、[Redo]コマンドで取り消した操作の再実行ができます。

● オブジェクトの削除

オブジェクトを選択し、<Delete>キーを押すと削除されます。

NOTE

削除できないオブジェクトや、削除するにはダイアログボックスでの設定が必要なオブジェクトもあります。

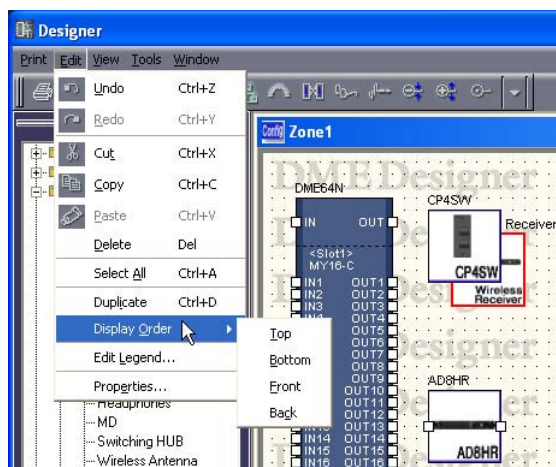
● オブジェクトの移動

オブジェクトはドラッグして移動できます。「Grid」ダイアログボックスの[Snap to Grid]がONになっていると、ドラッグしたオブジェクトはグリッドに合わせられます。

オブジェクトが選択されている状態で方向キーを押すと、オブジェクトが移動します。「Grid」ダイアログボックスの[Snap to Grid]がONになっているときはグリッドごとの移動、OFFになっているときは1ピクセルずつ移動します。

順序の変更

オブジェクトは、新しく配置されたものが上に重なります。[Edit]メニューの[Display Order]コマンドで順序を変更できます。順序を変更するオブジェクトを選択し、[Edit]メニューの[Display Order]のサブメニューから順序を選択します。



[Top]

最前面に移動します。

[Bottom]

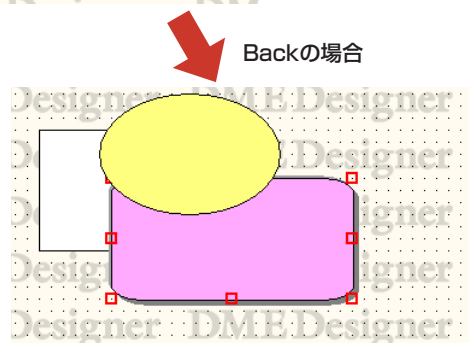
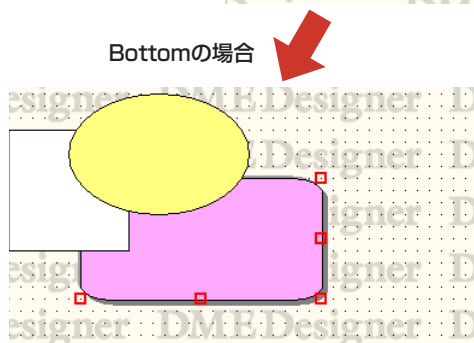
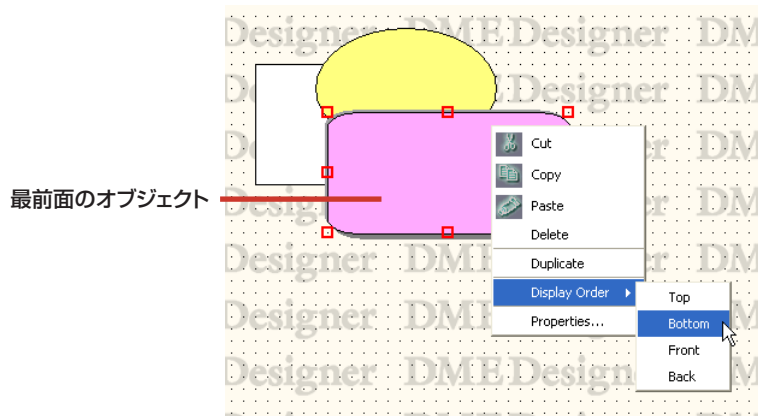
最背面に移動します。

[Front]

1つ前面に移動します。

[Back]

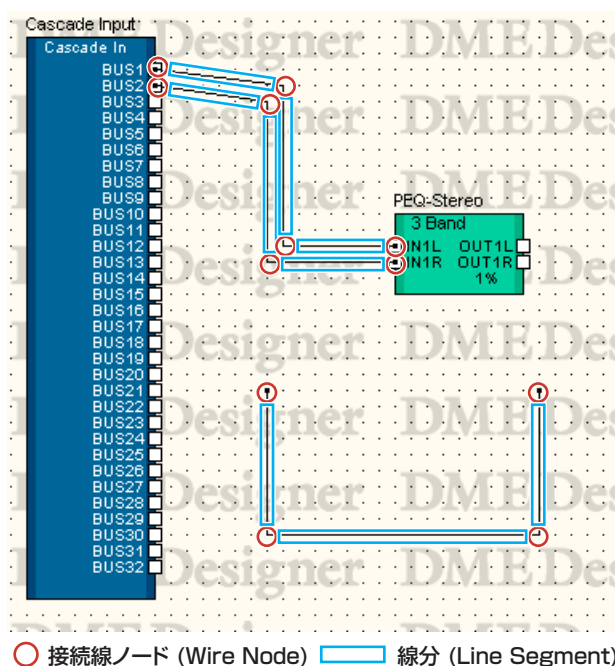
1つ背面に移動します。



ワイヤーの作図と編集

ワイヤー

コンフィギュレーションウィンドウとユーザーモジュールウィンドウでは、シートに配置したオブジェクトをワイヤーで結線します。ソース(出力側)信号とデスティネーション(入力側)信号間の論理的な接続だけでなく、表示上の接続や、単独のラインとしても描画できます。ワイヤーは、2つ以上の接続線ノード(Wire Node)があり、ノードの間に線分があります。



● ワイヤーの選択と選択解除

線分をクリックすると選択されます。

<Alt>キーを押しながらクリックすると、ワイヤー全体が選択されます。

NOTE

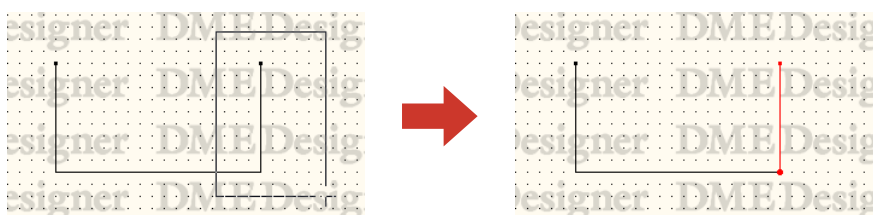
ワイヤーオブジェクトを選択したときの色は、「Wire Properties」ダイアログボックスの[Selected Color]で設定します。

● 線分 (Line Segment)

線分の幅の規定値は、デザイナーウィンドウの「Properties」ダイアログボックスで1~5ピクセルに設定します。シートに配置した個々の線分は、「Wire Properties」ダイアログボックスで線幅と色を変更できます。

線分の選択

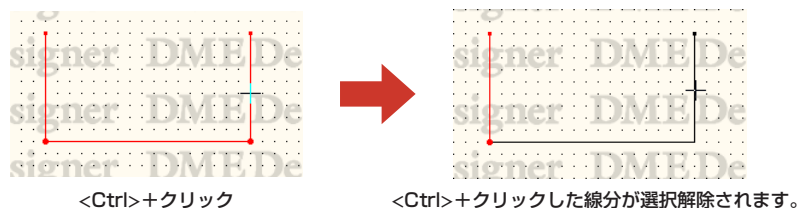
線分をクリックすると、クリックした線分だけが選択されます。<Ctrl>+クリックで複数の線分を選択できます。また、シート上の何も無いところからノードを囲むようにドラッグすると、囲まれた線分が選択されます。



線分の選択解除

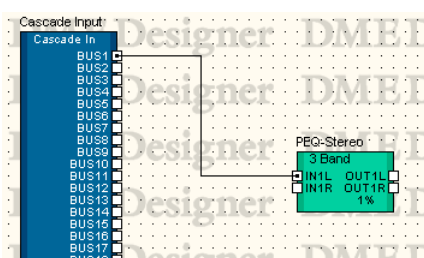
ほかのオブジェクトを選択するか、シート上の何もないところでクリックすると、オブジェクトの選択が解除されます。

また、<Ctrl>+クリックで選択解除できます。



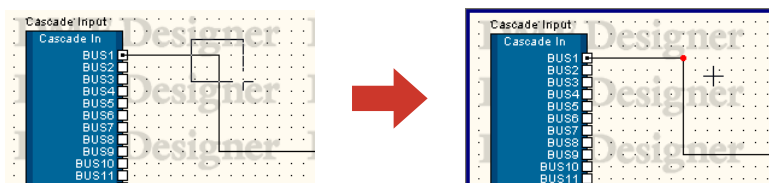
● 接続線ノード (Wire Node)

ワイヤーの両端と線の折れる位置、線が分岐する位置を「ノード(Node)」と呼びます。ノードはWireオブジェクトが選択されていないときは何も表示されませんが、選択すると「●」が表示されます。



ノードの選択

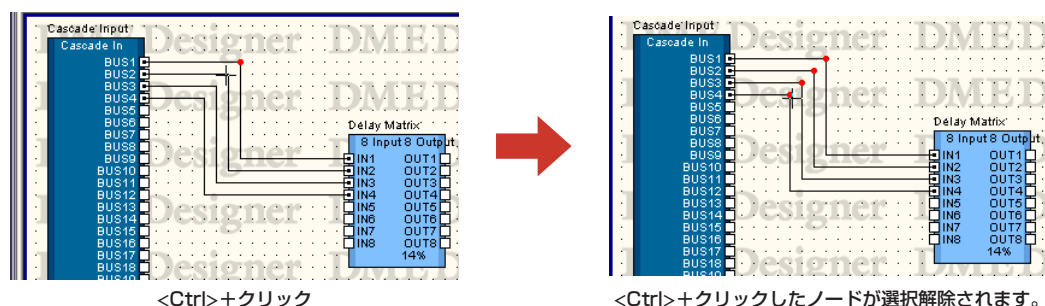
ノードをクリックすると、クリックしたノードだけが選択されます。<Ctrl>+クリックで複数のノードを選択できます。また、シート上の何もないところからノードを囲むようにドラッグすると、囲まれたノードが選択されます。



ノードの選択解除

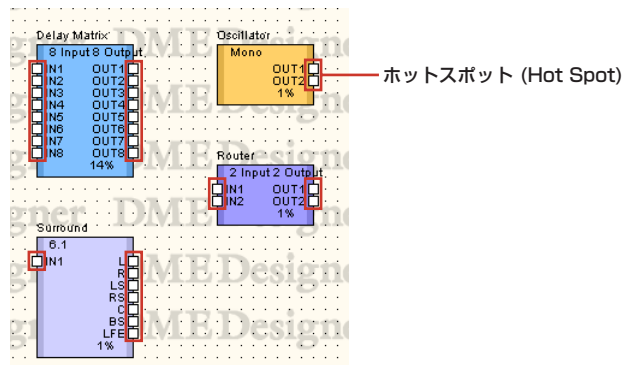
ほかのオブジェクトを選択するか、シート上の何もないところでクリックすると、オブジェクトの選択が解除されます。

また、<Ctrl>+クリックしたノードを選択解除できます。複数のノードが選択されている状態から、クリックしたノードだけを選択解除できます。



ホットスポット

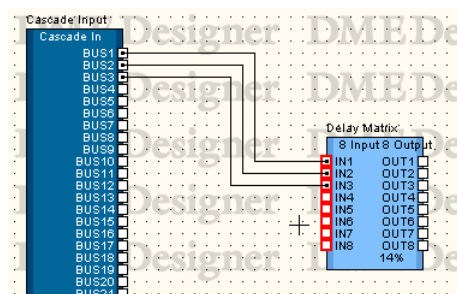
オブジェクトの端にある小さな白い四角形を「ホットスポット」と呼びます。ワイヤーは、通常、ホットスポットに接続します。



- ・ホットスポットは、ハードウェア内の論理信号の接続を持たないものもあります。
- ・コンポーネントとユーザーモジュールのホットスポットは、常に論理接続を含んでいます。
- ・外部デバイス(External Device)のホットスポットは論理接続を含んでいません。

● ホットスポットの選択

ホットスポットをクリックすると、作図が開始されます。選択するには、<Shift>+クリックします。<Shift>+クリックでホットスポットを選択し、次に<Ctrl>+<Shift>+クリックで別のホットスポットをクリックすると、複数のホットスポットが選択されます。



作図の設定

ワイヤーを正確に作図するために、いくつかの機能が用意されています。

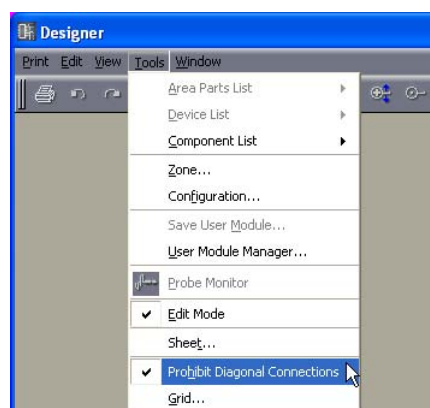
● グリッド

グリッドへの位置揃えは、「Grid」 ダイアログボックスの[Snap to Grid]をONにします。

● 垂直/水平線を描く

[Tools]メニューの[Prohibit Diagonal Connections]がONになっていると、ワイヤーは水平/垂直に固定され、斜めのワイヤーが描けなくなります。コマンドを選択すると、ONになり、チェックマークがつきます。ONになっているときにコマンドを選択すると、OFFになります。

[Prohibit Diagonal Connections]がOFFになっていても、<Shift>キーを押している間はこの機能がONになります。



ワイヤーの作図

ワイヤーの作図は、次の表の位置から開始します。

作図開始位置	開始方法
ホットスポット	クリック
ワイヤーの終端	右クリック→メニューの[Continue Wire]をクリック
ノード	右クリック→メニューの[Start Wire]をクリック
線分	右クリック→メニューの[Start Wire]をクリック
シート上の任意の位置	右クリック→メニューの[Start Wire]をクリック

NOTE

作図中にはキーボードのカーソルキーでマウスカーソルを移動したり<Enter>キーを使ってノードを作成できます。

● ホットスポットとホットスポットを結線する

方法1 クリック

接続元のホットスポットをクリックして作図を開始し、接続先のホットスポットをクリックします。2つのホットスポットが結線されます。

NOTE

終端がショートとなる端子への接続、DMEオブジェクトのCascadeポートへの複数接続はできません。

NOTE

作図中に<Shift>キー+<→>キー/<Shift>キー+<←>キーを押すと、水平方向にあるホットスポットに自動結線します。

方法2 ドラッグ

接続元のホットスポットから接続先のホットスポットまでドラッグします。

NOTE

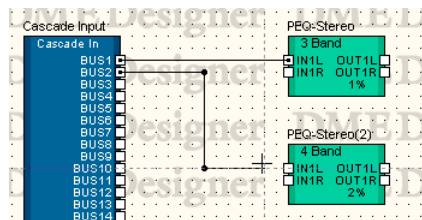
終端がショートとなる端子への接続、DMEオブジェクトのCascadeポートへの複数接続はできません。



● 折れ線で結線する

方法1 ホットスポットからホットスポットへ

接続元のホットスポットをクリックして作図を開始し、線の曲がる位置(ノードを作る位置)でクリックします。最後に接続先のホットスポットをクリックすると、接続が完了します。

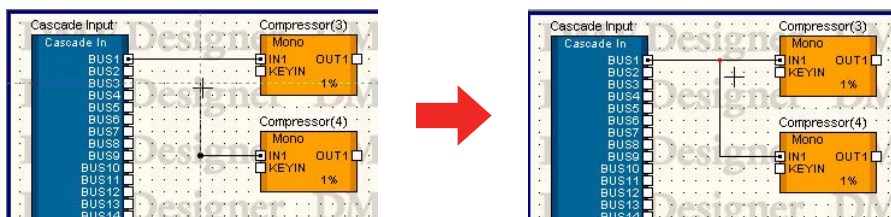


方法2 ホットスポットからノードまたは線分へ

接続元のホットスポットをクリックして作図を開始し、線の曲がる(ノード)位置でクリックします。すでに描かれているワイヤーのノードまたは線分をクリックすると、接続が完了します。線分に接続した場合は、そこにノードが作成されます。

NOTE

終端がショートとなる端子への接続、DMEオブジェクトのCascadeポートへの複数接続はできません。

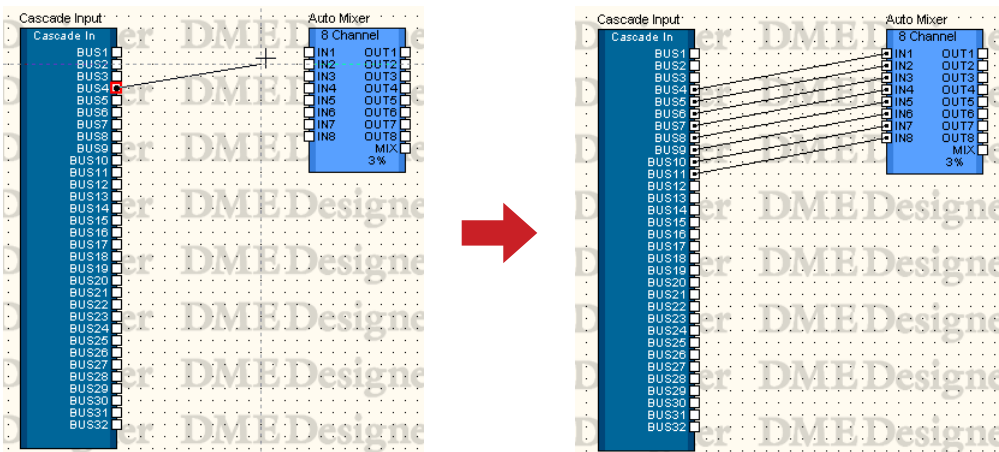


● 複数のホットスポットを一度の操作で結線する

方法1 <Ctrl>キーの併用

ドラッグを終了するとき<Ctrl>キーを押していると、接続元のすべてのホットスポットにワイヤーが作図されます。接続先は、ドラッグした先のホットスポット以降のホットスポットに接続されます。

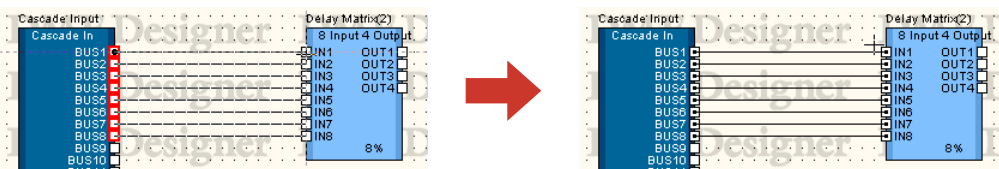
接続元のホットスポットからドラッグを開始し、接続先のホットスポットにマウスカーソルを合わせたところで<Ctrl>キーを押すと、接続先のホットスポット以下にワイヤーが表示されます。そのまま<Ctrl>キーを押している状態でドラッグを終了します。



<Ctrl>キーを押す

方法2 複数選択したホットスポットを結線する

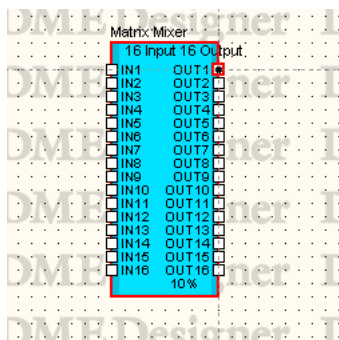
<Shift>+クリックと<Ctrl>+クリックで複数のホットスポットを選択し、選択されたホットスポットの1つから接続先のホットスポットまでドラッグすると、接続元で複数選択されていたホットスポットがすべて結線されます。



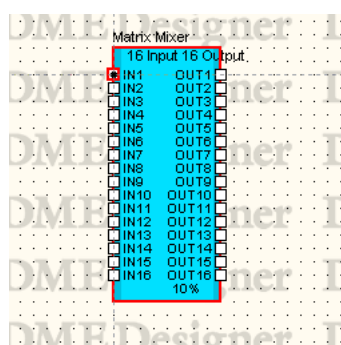
ホットスポットを複数選択

方法3 ショートカットを使用する

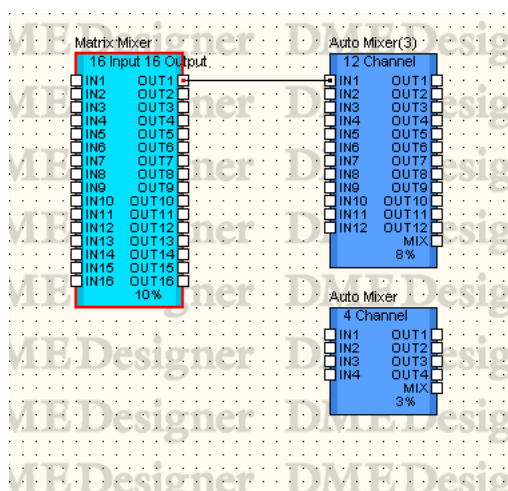
[F2]キーを押すと、選択されているオブジェクトの右側で空いているホットスポットのうち一番上にあるものを選択して、ワイヤーの描画を開始します。



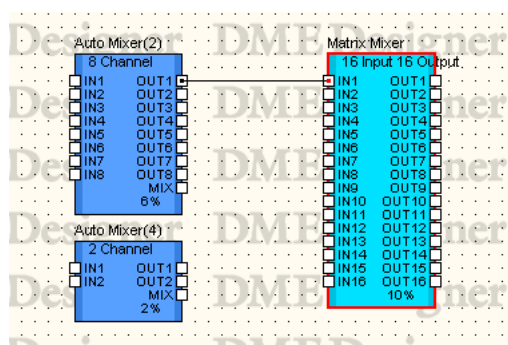
<Shift>+[F2]キーを押すと、選択されているオブジェクトの左側で空いているホットスポットのうち一番上にあるものを選択して、ワイヤーの描画を開始します。



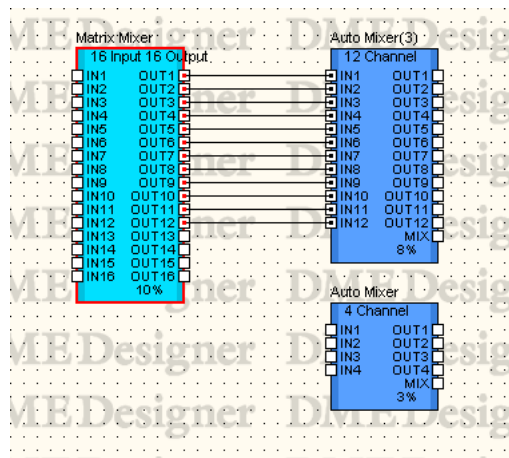
[F4]キーを押すと、選択されているオブジェクトの右側で空いているホットスポットのうち一番上にあるものと、右側に配置されているオブジェクトの左側で空いているホットスポットのうち一番上にあるものを接続します。



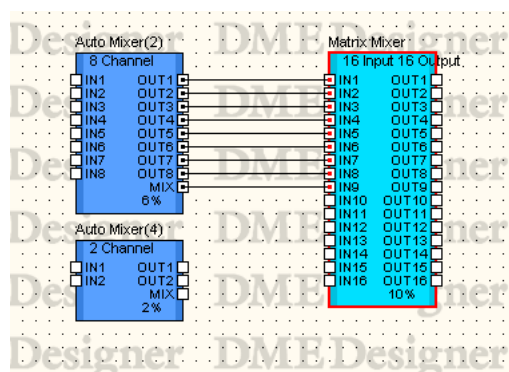
<Shift>+[F4]キーを押すと、選択されているオブジェクトの左側で空いているホットスポットのうち一番上にあるものと、左側に配置されているオブジェクトの右側で空いているホットスポットのうち一番上にあるものを接続します。



[F5]キーを押すと、選択されているオブジェクトの右側で空いているホットスポットのうち一番上にあるものと、右側に配置されているオブジェクトの左側で空いているホットスポットのうち一番上にあるものを接続し、そのままどちらかの空きポートがなくなるまで自動的に順次接続します。オブジェクトをまたいだ自動接続は行ないません。



<Shift>+[F5]キーを押すと、選択されているオブジェクトの右側で空いているホットスポットのうち一番上にあるものと、左側に配置されているオブジェクトの右側で空いているホットスポットのうち一番上にあるものを接続し、そのままどちらかの空きポートがなくなるまで自動的に順次接続します。オブジェクトをまたいだ自動接続は行ないません。



[F8]キーを押すと、選択されているオブジェクトに接続されているワイヤーをすべて削除します。

NOTE

複数オブジェクトが選択されている状態では、最初に選択されたオブジェクトが対象になります。

NOTE

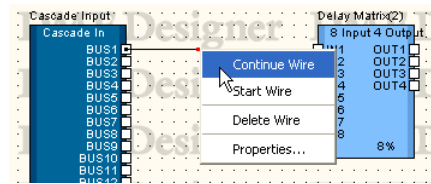
これらのショートカットは変更できます。
→「メインパネルウィンドウ」の「[Shortcut Keys\(134ページ\)](#)」

● 既存のワイヤーの終端/ノード/線分から作図を開始する

すでに作図されているワイヤーの終端や途中から作図できます。ノード/線分から作図を開始すると、分岐線になります。

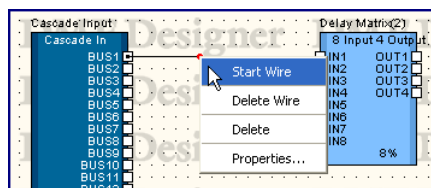
方法1 ワイヤの終端から続きを描く

描かれたワイヤに続ける場合は、ワイヤの終端を右クリックして、表示されたコンテキストメニューの[Continue Wire]をクリックします。



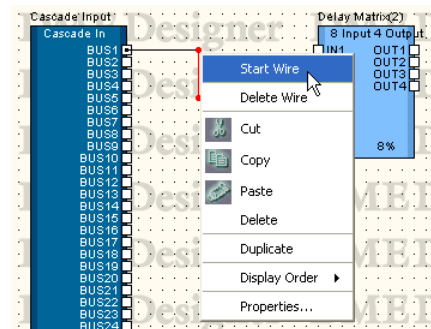
方法2 ノードから作図を開始する

ワイヤのノードを右クリックして、表示されたメニューの[Start Wire]をクリックすると、右クリックしたノードから分岐する線を開始できます。



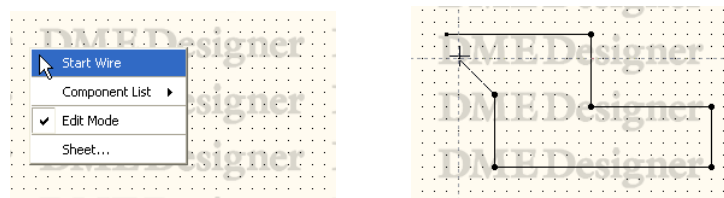
方法3 線分から作図を開始する

ワイヤの線分を右クリックして、表示されたメニューの[Start Wire]をクリックすると、右クリックした位置にノードが作成され、そのノードから分岐する線を開始できます。



● シート上の任意の位置から描画

作図を開始する位置で右クリックし、表示されたメニューの[Start Wire]をクリックします。線の折れるところでクリックし、最後にダブルクリックして作図を終えます。



● 作図の終了

ホットスポットやすでに描かれているワイヤに接続すると作図が完了します。ホットスポットに接続せずに作図を終了するには、以下の方法があります。

- ・ マウスの右ボタンをクリック
- ・ ダブルクリック
- ・ <Esc>キーを押す

別のウィンドウをアクティブにしたときも、作図が終了します。

ワイヤーの編集

ワイヤーは、削除、ノードの位置変更、別のワイヤーに接続などの編集ができます。

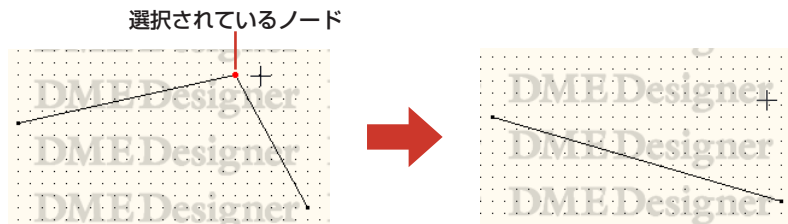
● 削除

ワイヤー全体の削除

線上で右クリックし、コンテキストメニューの[Delete Wire]をクリックします。

ノードの削除

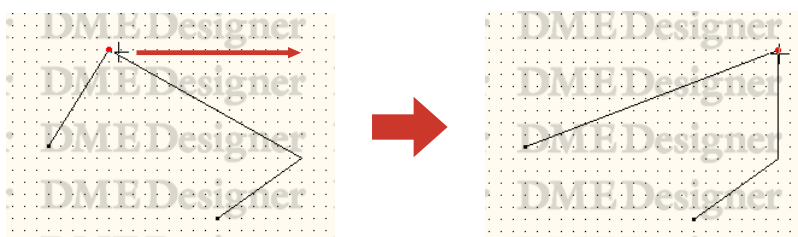
ノードを選択し、<Delete>キーを押すと、ノードが削除されます。
削除した両側のノードの間が直線になります。



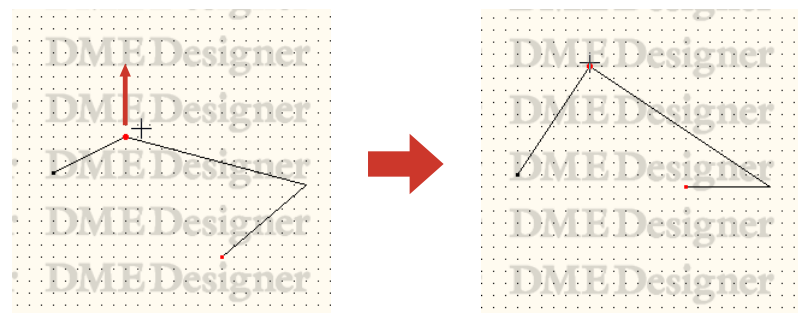
● ドラッグによる編集

ノードの移動

ノードはドラッグして移動できます。

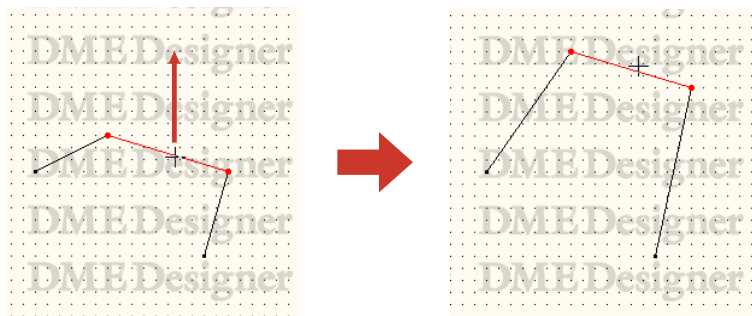


複数のノードを選択してドラッグすると、選択されているすべてのノードを同時に移動できます。



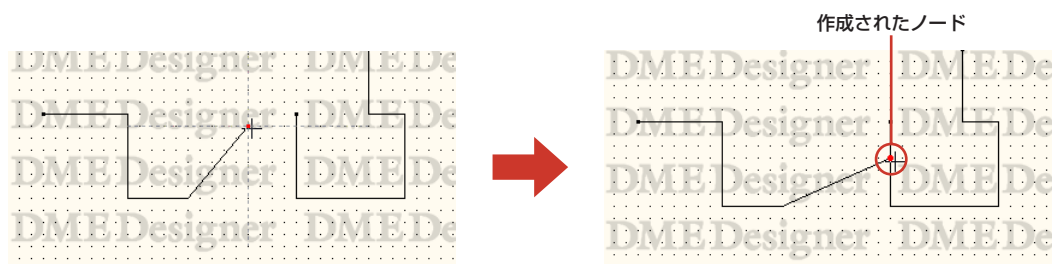
線分の移動

線分を移動するには、線分の両側のノードを選択し、1つのノードをドラッグします。



● 別のワイヤーに接続

ノードをドラッグして別のワイヤーに重ねると、その位置に接続されます。線分にドラッグしたときはそこにノードが作成されます。



論理接続

ソース(出力側)信号からデスティネーション(入力側)信号への接続を「論理接続」と呼びます。コンフィギュレーションに論理接続があると、実際のハードウェアの信号が接続されます。1つのワイヤーは、1つの論理接続が可能です。

論理接続は、コンフィギュレーションウィンドウとユーザーモジュールウィンドウのみで可能です。エリアウィンドウ、ゾーンウィンドウでのワイヤーは、表示上のものとして描画できます。コンフィギュレーションウィンドウとユーザーモジュールウィンドウでも、表示上のワイヤーを描画できます。

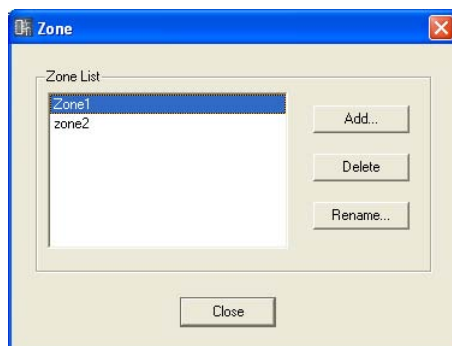
ウィンドウ	ワイヤー
エリアウィンドウ	表示上の図形のみ
ゾーンウィンドウ	表示上の図形のみ
コンフィギュレーションウィンドウ	論理接続と表示上の図形
ユーザーモジュールウィンドウ	論理接続と表示上の図形

● 論理接続にならないケース

- ・ 双方がソース(出力側)信号
- ・ 双方がデスティネーション(入力側)信号
- ・ 2つのソース(出力側)信号が接続されている
- ・ 2つのデスティネーション(入力側)信号があり、ソース(出力側)信号にワイヤーが付加されていない

ゾーンの追加と削除、名前変更

エリアには最低1つのゾーンが含まれ、新規エリアウィンドウには[Zone1]が配置されています。エリアには、複数のゾーンを配置できます。
[Tools]メニューの[Zone]をクリックすると、「Zone」ダイアログボックスが表示されます。ゾーンの追加と削除、名前変更を行ないます。

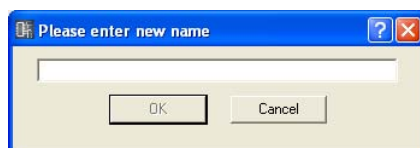


Zone List

プロジェクトに含まれるゾーンがリスト表示されます。設定対象のゾーンをクリックして選択します。

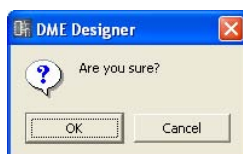
[Add]ボタン

ゾーンを追加します。クリックすると、「Please enter new name」ダイアログボックスが表示されます。ゾーン名を入力し、[OK]ボタンをクリックすると、ゾーンが追加されます。



[Delete]ボタン

リストで選択されているゾーンを削除します。クリックすると、「Are you sure?」というダイアログボックスが表示されます。[OK]ボタンをクリックすると、ゾーンが削除されます。[Cancel]ボタンをクリックすると、ゾーンの削除がキャンセルされます。



NOTE

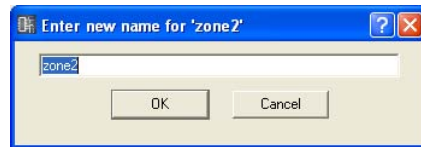
最低1つのゾーンが必要です。ゾーンが1つしかないときは、削除できません。

[Rename] ボタン

リストで選択されているゾーンの名前を変更します。クリックすると、「Enter new name for '現在のゾーン名」ダイアログボックスが表示されます。ゾーン名を入力し、[OK]ボタンをクリックします。

NOTE

「Enter new name for '現在のゾーン名」メッセージの「現在のゾーン名」には、名前変更しようとしているゾーンの現在の名前が表示されます。



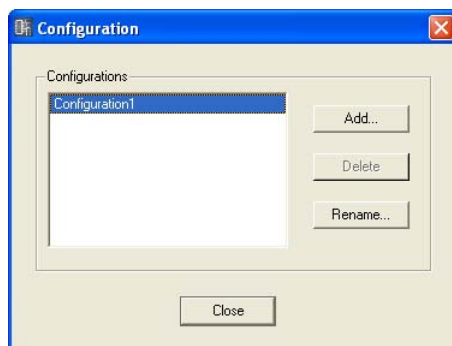
[Close] ボタン

「Zone」ダイアログボックスを閉じます。

コンフィギュレーションの追加と削除、名前変更

ゾーンには最低1つのコンフィギュレーションが含まれ、新規ゾーンには[Configuration1]が配置されています。コンフィギュレーションは必要なだけ追加できます。

[Tools]メニューの[Configuration]をクリックすると、「Configuration」ダイアログボックスが表示されます。コンフィギュレーションの追加と削除、名前変更を行ないます。

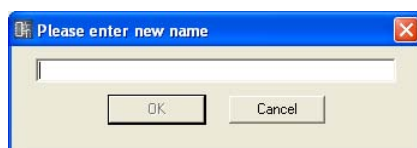


Configurations

編集集中のゾーンに含まれるコンフィギュレーションがリスト表示されます。設定対象のコンフィギュレーションをクリックして選択します。

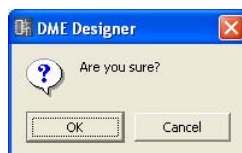
[Add]ボタン

コンフィギュレーションを追加します。クリックすると、「Please enter new name」ダイアログボックスが表示されます。コンフィギュレーション名を入力し、[OK]ボタンをクリックすると、コンフィギュレーションが追加されます。



[Delete]ボタン

リストで選択されているコンフィギュレーションを削除します。クリックすると、「Are you sure?」というダイアログボックスが表示されます。[OK]ボタンをクリックすると、コンフィギュレーションが削除されます。[Cancel]ボタンをクリックすると、ゾーンの削除がキャンセルされます。



NOTE

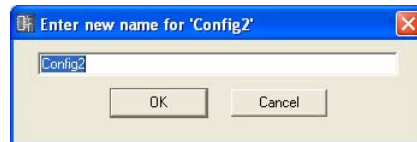
最低1つのコンフィギュレーションが必要です。コンフィギュレーションが1つしかないときは、削除できません。

[Rename] ボタン

リストで選択されているコンフィギュレーションの名前を変更します。クリックすると、「Enter new name for '現在のコンフィギュレーション」ダイアログボックスが表示されます。ゾーン名を入力し、[OK]ボタンをクリックします。

NOTE

「Enter new name for '現在のコンフィギュレーション」メッセージの「現在のコンフィギュレーション」には、名前変更しようとしているコンフィギュレーションの現在の名前が表示されます。



[Close] ボタン

「Configuration」ダイアログボックスを閉じます。

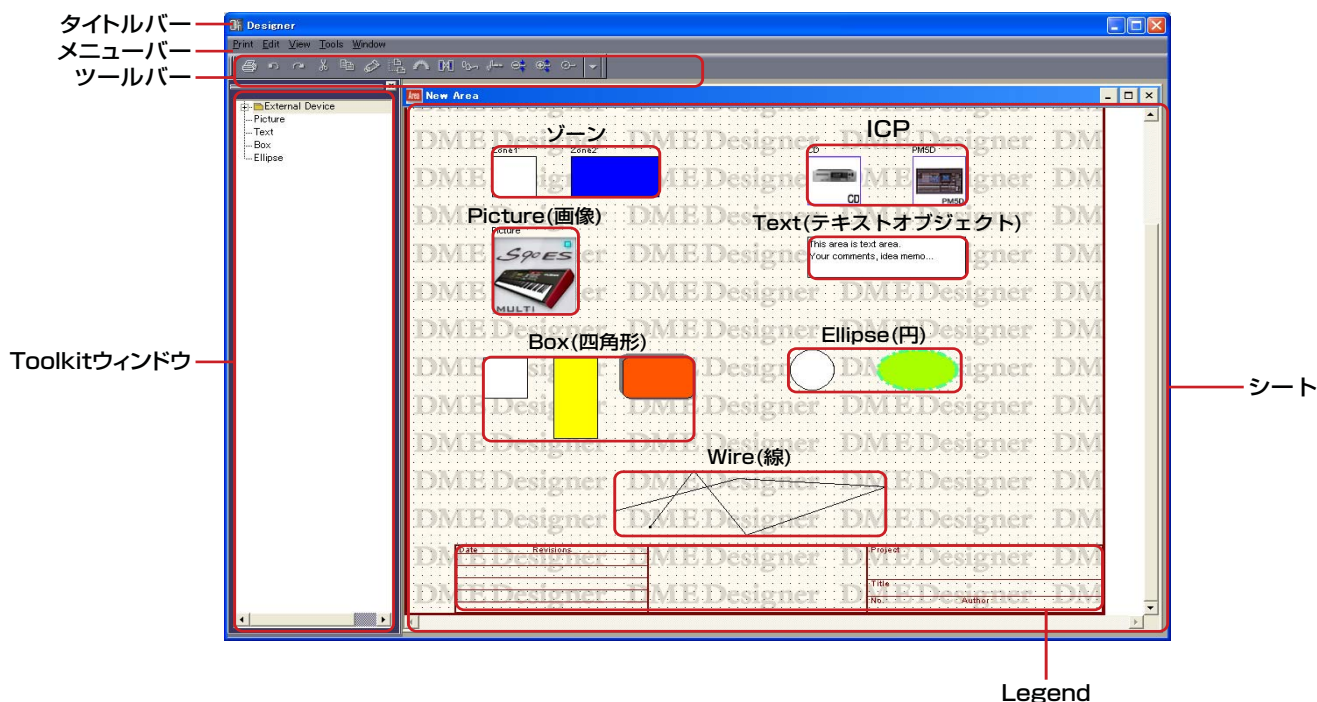
エリアウィンドウ

エリアウィンドウではデザイン用のシートにオブジェクトを配置し、エリアをデザインします。Navigatorウィンドウのエリアをクリックするとアクティブになります。

また、[View]メニューの[Area]コマンドで開きます。

エリアウィンドウには、以下のオブジェクトを配置できます。

- ・ゾーン
- ・ External Device(外部デバイス)
- ・ Picture
- ・ Text
- ・ Box
- ・ Ellipse
- ・ Wire
- ・ Legend



● タイトルバー

ドラッグしてウィンドウを移動できます。

● ゾーン

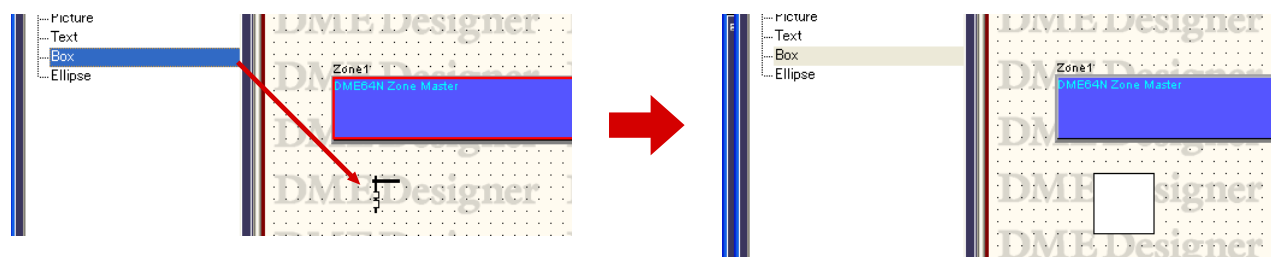
ゾーンは「Zone」ダイアログボックスで追加、削除します。エリアウィンドウでは、ゾーンオブジェクトの位置やデザインを変更できます。ダブルクリックすると、ゾーンウィンドウが開きます。

● オブジェクト

ゾーン以外のオブジェクトは配置、カット、コピー、ペースト、削除、移動などの編集ができます。

オブジェクトの配置

ゾーン以外のオブジェクトは、Toolkitウィンドウからドラッグして配置します。Toolkitウィンドウのオブジェクトをダブルクリックしても配置されます。また、[Tools]メニュー、シート上で右クリックすると表示されるコンテキストメニューにも[Area Parts List]が表示されます。



ゾーンウィンドウ

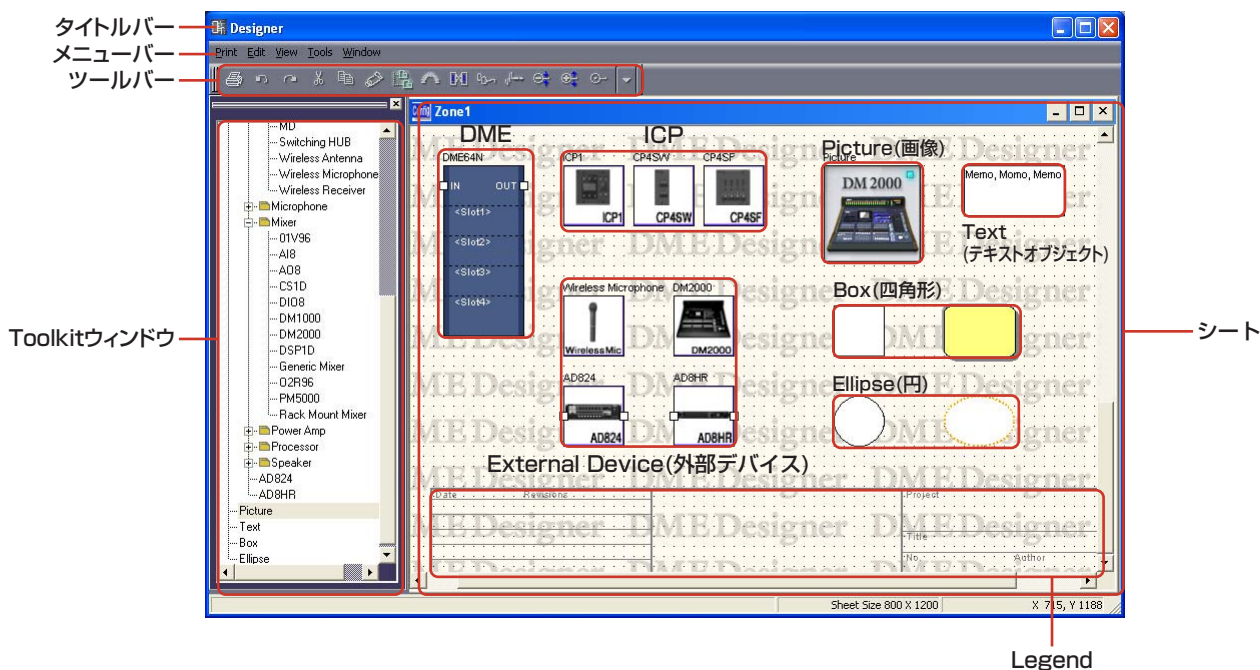
ゾーンウィンドウではデザイン用のシートにゾーンデバイスを配置し、ゾーンコンフィギュレーションをデザインします。実際のハードウェアの配置と同じようにゾーンコンフィギュレーションを作成します。

エリアウィンドウのゾーンをダブルクリックすると、ゾーンウィンドウが表示されます。

Navigatorウィンドウのコンフィギュレーションをクリックしてアクティブにします。

ゾーンウィンドウには、以下のオブジェクトを配置できます。

- ・ DME ・ ICP ・ External Device(外部デバイス)
- ・ ピクチャー ・ テキスト ・ ボックス ・ 楕円 ・ Legend



● タイトルバー

「Zone」ダイアログボックスで設定したゾーン名が表示されます。新規に作成したプロジェクトにはゾーンが1つあり、[Zone 1]という名前になっています。

● コンフィギュレーション

コンフィギュレーションは、ゾーンの中に複数作成できますが、ゾーンウィンドウの中に配置するものではありません。コンフィギュレーションごとにゾーンウィンドウがあり、デバイスを配置します。コンフィギュレーションを切り替えるには、Navigatorウィンドウのコンフィギュレーションをクリックします。「Configuration」ダイアログボックスで、コンフィギュレーションの追加と削除、名前変更ができます。

● オブジェクト

デバイスや図形のオブジェクトを配置し、カットやコピー&ペースト、削除、移動などの編集ができます。配置したデバイスをダブルクリックすると、コンフィギュレーションウィンドウやダイアログボックスが開きます。

デバイス	ダブルクリックしたとき
DME	コンフィギュレーションウィンドウ
ICP	「Control Panel Properties」ダイアログボックス
External Device	デバイスに関連付けられた外部アプリケーション

オブジェクトの配置

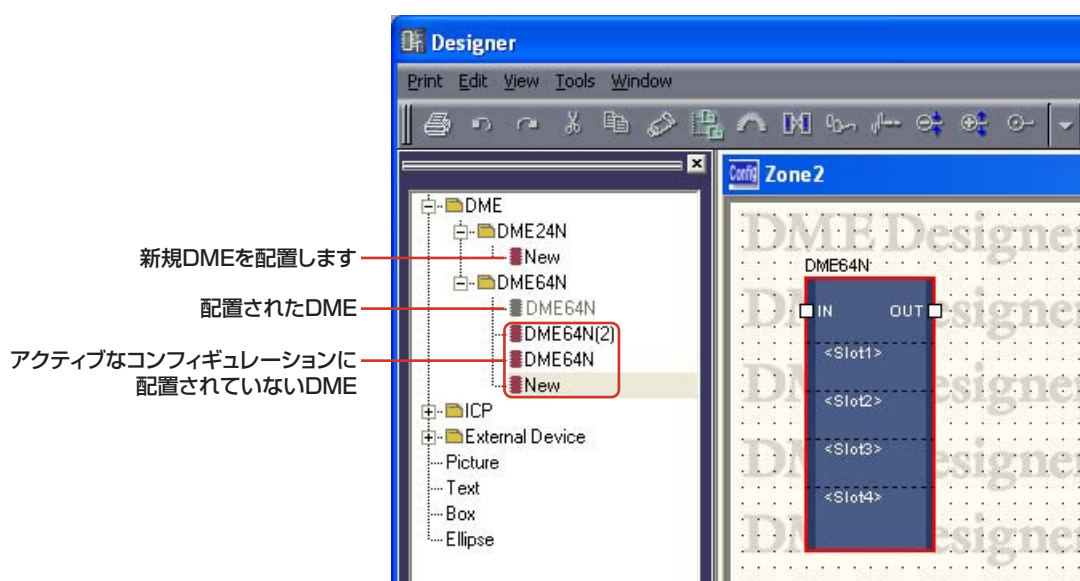
Toolkitウィンドウからドラッグして、オブジェクトを配置できます。Toolkitウィンドウのオブジェクトをダブルクリックしても配置されます。また、[Tools]メニューおよびシート上で右クリックすると表示されるコンテキストメニューの[Device List]サブメニューにも同じオブジェクトが表示されます。[Device List]については、「Toolkitウィンドウ」の「[Device List](153ページ)」をご覧ください。

● DMEの配置

最初にDMEを配置するときは[New]アイコンをドラッグします。[New]アイコンをドラッグしてゾーンウィンドウに配置すると、Toolkitウィンドウに配置したDMEが追加されます。

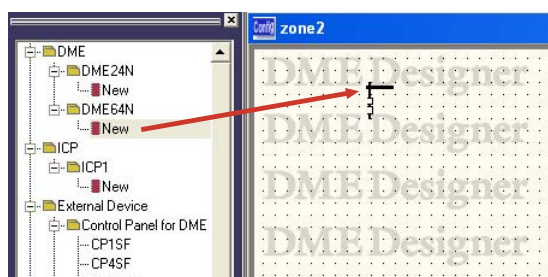
「DME Device Properties」ダイアログボックスで名前を変更すると、ToolkitウィンドウのDMEも名前が変わります。

作成されたDMEは、別のコンフィギュレーションに配置できますが、同一のDMEをコンフィギュレーションに複数配置できません。ハードウェア構成に複数のDMEがある場合は、台数分のDMEを作成します。

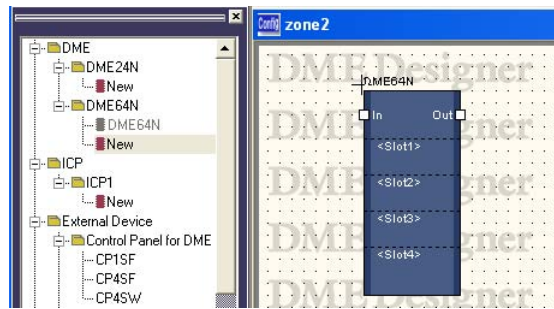


新規のDMEを配置する

Toolkitウィンドウの[DME]フォルダーの下層に[DME24N]と[DME64N]のフォルダーがあります。その下層にある[New]アイコンをゾーンウィンドウにドラッグします。



ゾーンウィンドウにDMEが配置され、Toolkitウィンドウには配置したDMEアイコンが追加されます。

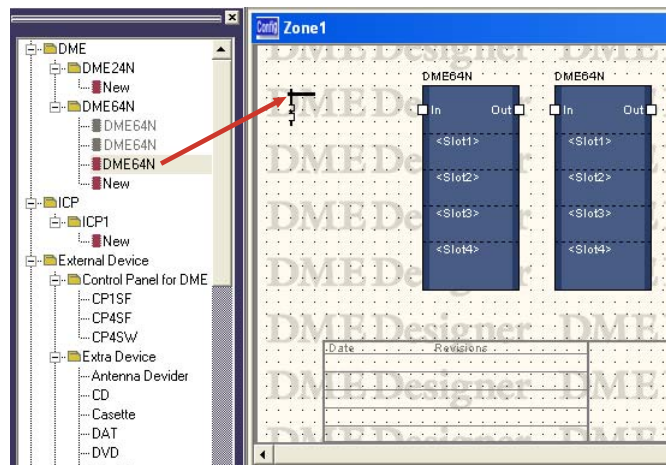


Toolkitウィンドウに追加されたDMEは同じコンフィギュレーションに配置できません。Toolkitウィンドウの配置済みのDMEは色が薄く表示されます。DMEを複数配置する場合は、[New]アイコンをドラッグして、DMEを追加します。

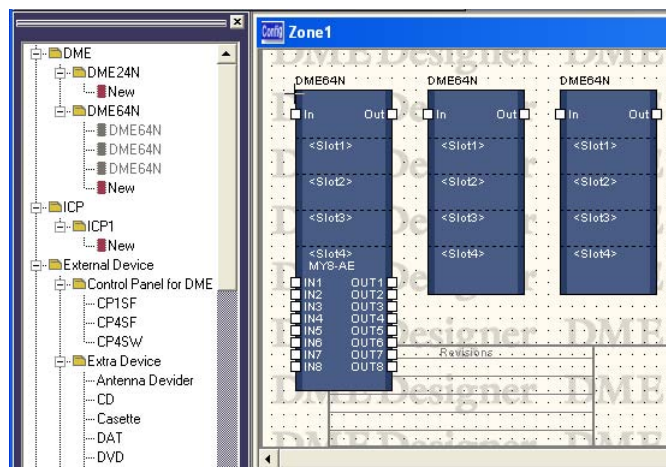
既存のDMEを配置する

コンフィギュレーションが複数ある場合は、既存のDMEを別のコンフィギュレーションに配置します。

Toolkitウィンドウに作成されたICPのアイコンをゾーンウィンドウにドラッグします。

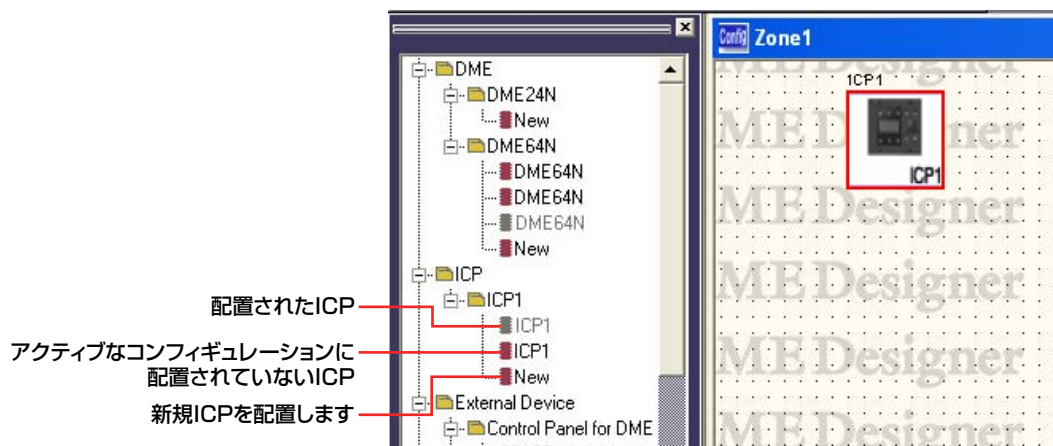


ゾーンウィンドウにDMEが配置され、ToolkitウィンドウのDMEアイコンは薄く表示され、配置済みであることを示します。



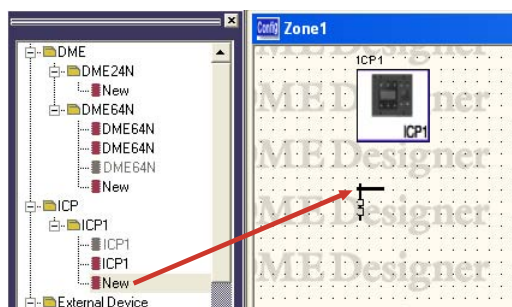
● ICPの配置

ICPもDMEと同じく、最初に配置するときは[New]アイコンをドラッグします。作成されたICPは、別のコンフィギュレーションに配置できますが、同一のICPをコンフィギュレーションに複数配置できません。ハードウェア構成に複数のICPがある場合は、台数分のICPを作成します。

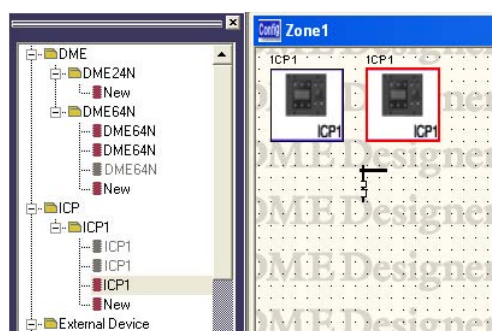


新規のICPを配置する

Toolkitウィンドウの[ICP]フォルダーの下層に[ICP1]フォルダーがあります。その下層にある[New]アイコンをゾーンウィンドウにドラッグします。



ゾーンウィンドウにICPが配置され、Toolkitウィンドウには配置したICPアイコンが追加されます。

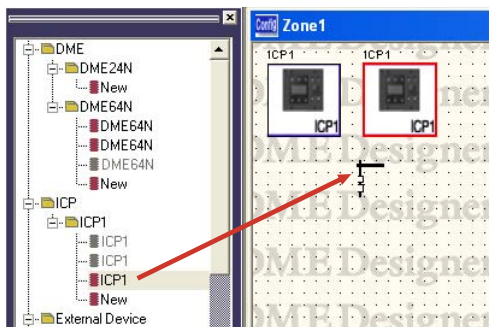


Toolkitウィンドウに追加されたICPは色が薄く表示され、配置済みであることを示します。ICPを複数配置する場合は、[New]アイコンをドラッグして、新規ICPを追加します。

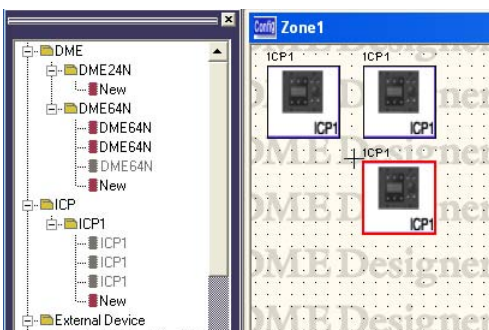
既存のICPを配置する

コンフィギュレーションが複数ある場合は、既存のICPを別のコンフィギュレーションに配置します。

Toolkitウィンドウに作成されたDMEのアイコンをゾーンウィンドウにドラッグします。

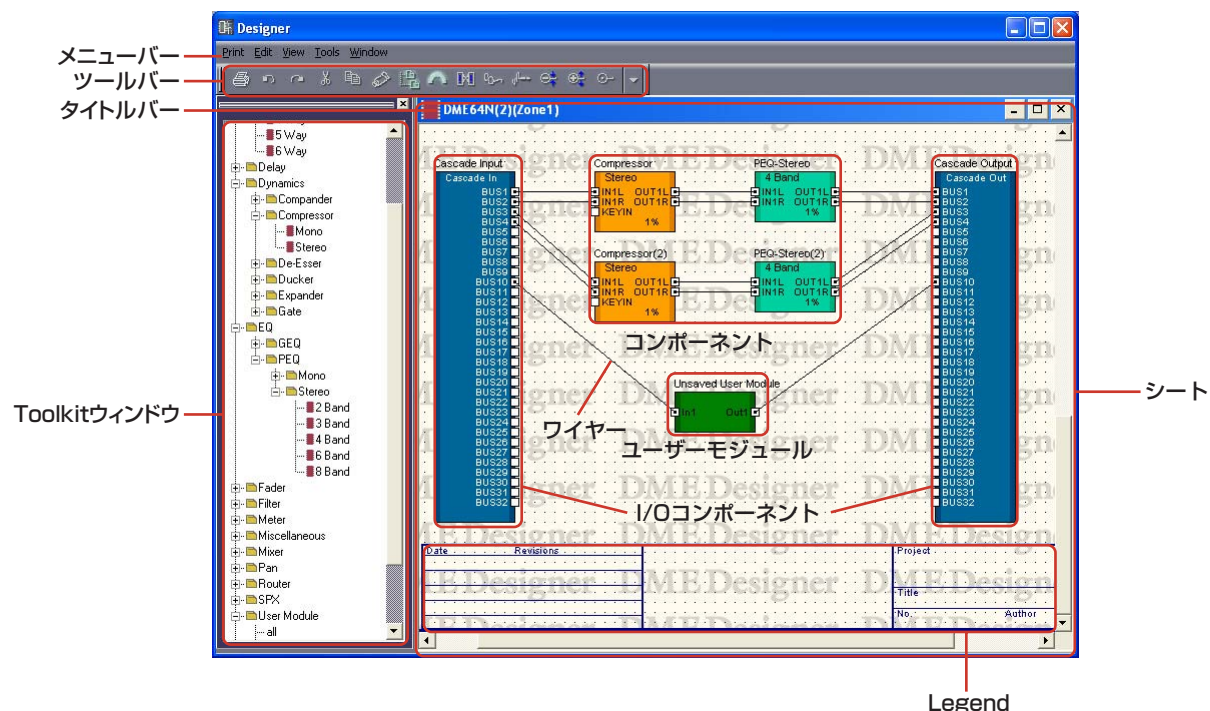


ゾーンウィンドウにICPが配置されます。ToolkitウィンドウのICPは色が薄く表示され、配置済みであることを示します。



コンフィギュレーションウィンドウ

コンフィギュレーションウィンドウでは、シートにコンポーネントを配置し、論理接続をします。ゾーンウィンドウのDMEをダブルクリックすると表示されます。



● タイトルバー

「DME名(ゾーン名)」が表示されます。[Zone1]に配置されたDME64Nのコンフィギュレーションウィンドウ名は、「DME64N(Zone1)」になります。DME名は、ゾーンウィンドウに配置されたDMEのプロパティで設定します。

● オブジェクト

コンポーネント、ユーザーモジュール、図形のオブジェクトを配置します。

配置したコンポーネントをダブルクリックすると、コンポーネントエディターが開きます。

ユーザーモジュールをダブルクリックすると、ユーザーモジュールウィンドウが開きます。

● I/Oコンポーネント

ゾーンウィンドウに配置したDMEの設定によって、自動的にI/Oコンポーネントが配置/追加されます。

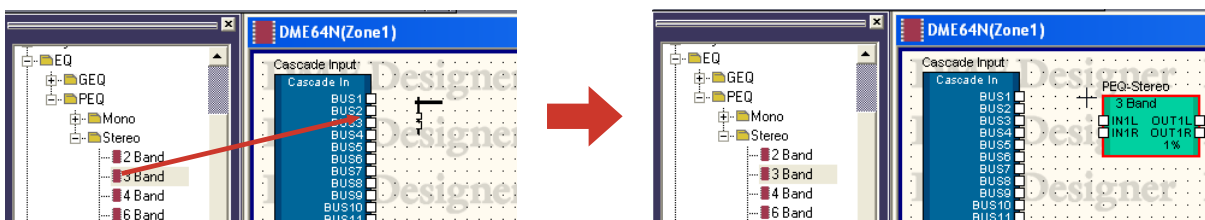
- ・ DME24Nのコンフィギュレーションウィンドウには、I/Oコンポーネントが配置されています。
- ・ DME64Nで「DME Device Properties」ダイアログの「Show Cascade Port」がONの場合は、Cascade I/Oが自動的に追加されます。
- ・ ゾーンウィンドウに配置したDMEのプロパティでスロットを設定した場合、指定したSlotのI/Oが自動的に追加されます。

I/Oコンポーネント、Slot I/O、Cascade I/Oは、カット/コピー /ペースト/複製などの編集ができません。

コンポーネントの配置

Toolkitウィンドウからドラッグして、オブジェクトを配置します。Toolkitウィンドウのオブジェクトをダブルクリックしても配置されます。また、[Tools]メニューおよびシート上で右クリックすると表示されるコンテキストメニューの[Component List]サブメニューにも同じオブジェクトが表示されます。

コンフィギュレーションウィンドウの[Component List]については、「Toolkitウィンドウ」の「[Component List](コンフィギュレーションウィンドウ)(153ページ)」をご覧ください。

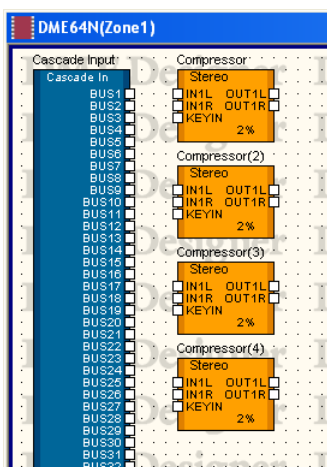


NOTE

DME64Nのコンフィギュレーションウィンドウに[Matrix Mixer 64 input 64 output]または[Matrix Mixer 64 input 32 output]コンポーネントを配置した場合、リソースメーターは100%に達しませんが、ほかのコンポーネントを使用できなくなります。(DME24Nには[Matrix Mixer 64 input 64 output]または[Matrix Mixer 64 input 32 output]コンポーネントが使用できません。)

● 同じ種類のコンポーネントを複数配置する場合

コンポーネントは同じものを複数配置できます。2つめ以降のコンポーネントには「Compressor(2)」「Compressor(3)」のように番号が付加されます。複数配置したコンポーネントは独立していて、それぞれ異なるパラメーターを設定できます。



プローブモニター

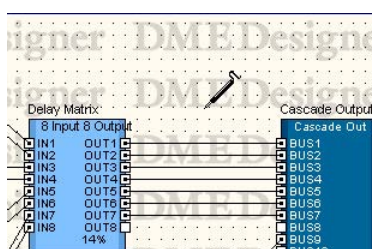
プローブモニターは、コンフィギュレーションの出力ポートをヘッドフォンでモニターする機能です。[Tools]メニューの[Probe Monitor]またはツールバーの[Probe Monitor]ボタンでON/OFFします。プローブモニターのON/OFFは、DMEごとに設定します。

DMEとオンライン状態でコンフィギュレーションウィンドウまたはユーザーモジュールウィンドウがアクティブなときのみ、プローブモニターを使えます。プローブモニターがONになっているときは、コンポーネントエディター以外は編集できません。

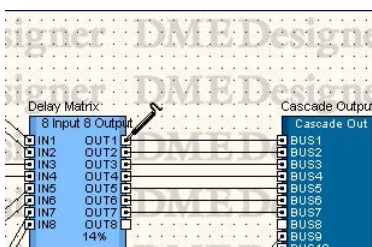
● プローブモニターの手順

1 プローブモニターをONにします。

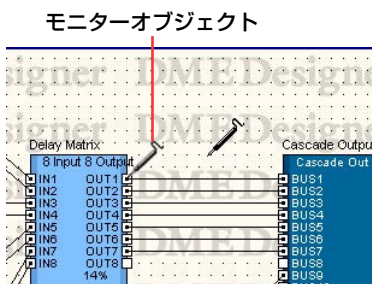
[Tools]メニューの[Probe Monitor]、またはツールバーの[Probe Monitor]ボタンをクリックします。
マウスカーソルの形が変わります。



2 モニターする出力ポートをクリックする。



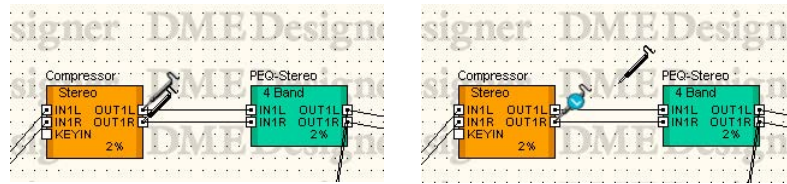
クリックした出力ポートが選択され、モニターが開始されます。



別の出力ポートをクリックすると、モニターする位置を変更できます。

● L/Rの選択

LチャンネルとRチャンネルを同時にモニターするには、Lチャンネルを<Shift>+クリックし、次にRチャンネルを<Shift>+クリックします。



● プロブモニターの終了

プローブモニターをOFFにするには、[Tools]メニューの[Probe Monitor]またはツールバーの[Probe Monitor]ボタンをクリックします。OFFにすると、マウスカーソルは通常に戻ります。

● 2回目以降のモニター

モニターした位置は、OFFにしても記憶されています。次にONにすると、前回のモニター位置が自動的に選択されます。

NOTE

OFFにしてからコンフィギュレーションを編集した場合は、モニター位置は選択されません。

Show Signal Delay(遅延値の表示)

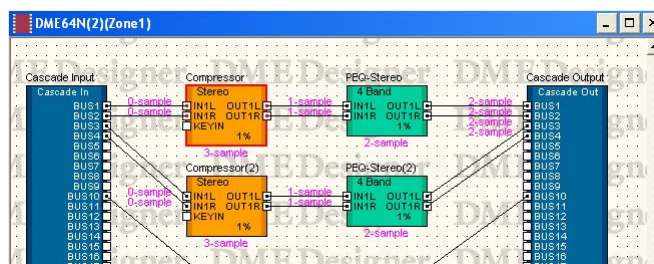
オーディオプロセッサでの処理の時間、信号が遅延します。

[Tools]メニューの[Show Signal Delay]コマンドは、遅延値を計測しコンポーネントに表示します。コマンドを選択すると、遅延値の表示をON/OFFします。ONになっているときは、チェックマークがつかます。

ONにすると、遅延値を求めるためにコンパイルされ、コンポーネントおよび結線の遅延値が表示されます。コンパイルにより取得された遅延値は、コンフィギュレーションを編集するまで有効になります。遅延値は、Sample単位で表示されます。

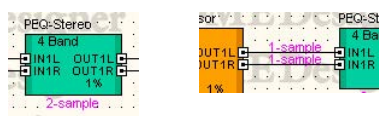
ツールバーの[Show Signal Delay]ボタンと対応しています。

コンフィギュレーションウィンドウごとに、[Show Signal Delay]をON/OFF設定が保存されます。別のコンフィギュレーションウィンドウでON/OFFを切り替えても、影響を受けません。[Show Signal Delay]をONにした状態で、コンフィギュレーションの編集ができます。



[Show Signal Delay]をONにすると、オブジェクト上に遅延値が表示されます。

コンポーネントとI/Oコンポーネントの遅延値は、オブジェクト下部中央に表示されます。



ワイヤーの遅延値は、接続先オブジェクトの入力ポート付近に表示されます。

NOTE

SPXコンポーネントは原音にエフェクト音を付加するため、Bypass ON/OFFによって遅延値が異なります。[Show Signal Delay]をONにすると、Bypass ON時の遅延値が表示されます。

NOTE

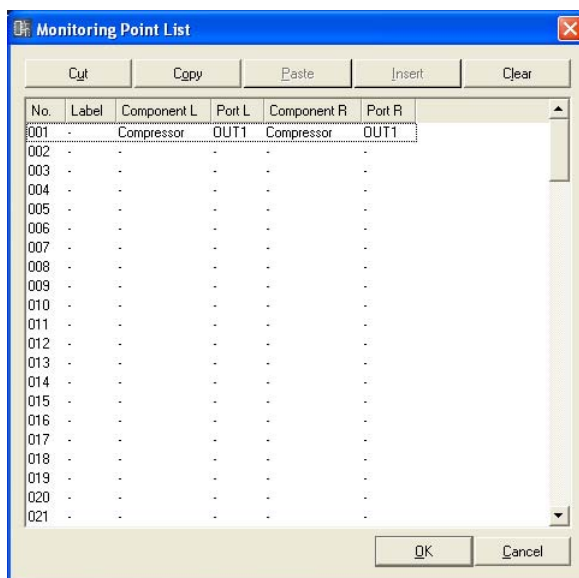
Wav File Playerコンポーネントは、外部入力を選択した場合の遅延値が表示されます。再生されるWaveファイルの遅延値は表示されません。

モニタリングポイントリスト

[Tools]メニューの[Monitoring Point List]をクリックすると「Monitoring Point List」ダイアログボックスが表示されます。ヘッドフォンによるモニタリングポイントを登録/編集します。

NOTE

セキュリティの[Edit]がオンになっているユーザーのみ、モニタリングポイントの編集ができます。



● [Cut] ボタン

選択したモニタリングポイントの情報をカットします。カットしたモニタリングポイント以下が上に繰り上がります。

● [Copy] ボタン

選択したモニタリングポイントの情報をコピーします。

● [Paste] ボタン

コピーしたモニタリングポイント情報を選択した行に貼り付けます。

● [Insert] ボタン

選択した位置に、コピーしたモニタリングポイント情報を挿入します。

● [Clear] ボタン

選択したモニタリングポイント情報を消去します。

● モニタリングポイントのリスト

モニタリングポイントの情報を表示/編集します。

[No.]

モニタリングポイントの番号を表示します。上から順に番号がつけられます。

[Label]

モニタリングポイントの名前を表示/編集します。クリックすると文字が選択され、入力できるようになります。

[Component L]

モニタリングポイント Lチャンネルのコンポーネントを設定します。クリックするとアクティブなコンフィギュレーションに配置されているコンポーネントのリストが表示され、モニターするコンポーネントを選択できます。

NOTE

リストには、ユーザーモジュールに配置されたコンポーネントも表示されますが、セキュリティが設定されているユーザーモジュールのコンポーネントは表示されません。

[Port L]

モニタリングポイント Lチャンネルのポートを設定します。クリックすると[Component L]列で選択したコンポーネントのポートリストが表示されます。モニターするポートを選択します。

NOTE

[Monitoring Point List]ダイアログボックスを表示中に、デザイナーウィンドウ上でポートをクリックすると、現在選択されている行のモニタリングポイントにそのポートが設定されます。ステレオでモニタリングポイントを設定したい場合は、<Shift>キーを押しながらクリックするとComponent LとPort Lが選択され、そのまま<Shift>キーを押しながらもう一度クリックするとComponent RとPort Rが設定されます。

[Component R]

モニタリングポイント Rチャンネルのコンポーネントを設定します。クリックするとアクティブなコンフィギュレーションに配置されているコンポーネントのリストが表示され、モニターするコンポーネントを選択できます。

NOTE

リストには、ユーザーモジュールに配置されたコンポーネントも表示されますが、セキュリティが設定されているユーザーモジュールのコンポーネントは表示されません。

[Port R]

モニタリングポイント Rチャンネルのポートを設定します。クリックすると[Component R]列で選択したコンポーネントのポートリストが表示されます。モニターするポートを選択します。

● [OK] ボタン

設定を更新して、ダイアログボックスを閉じます。

● [Cancel] ボタン

設定を変更せず、ダイアログボックスを閉じます。

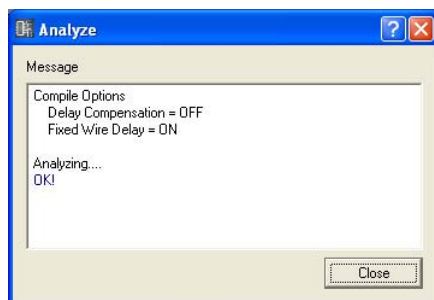
Analyze(コンフィギュレーションの解析)

[Tools]メニューの[Analyze]またはツールバーの[Analyze]ボタンをクリックすると、「Analyze」ダイアログボックスが表示されます。アクティブなコンフィギュレーションウィンドウの結線状態を解析し、「Analyze」ダイアログボックスに表示します。

DME本体を接続せずに、コンポーネントの配置や結線に問題がないか解析できるので、Synchronization実行時のコンパイルエラーを事前にチェックできて便利です。

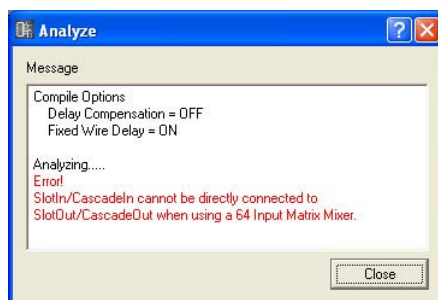
NOTE

[Tools]メニューの[Analyze]コマンドは、コンフィギュレーションウィンドウがアクティブなときのみ選択できます。



● メッセージボックス

解析の進行状況が表示されます。解析が終わると、結果が表示されます。解析でエラーが検出されたときは、次のように表示されます。



● [Close] ボタン

ダイアログボックスを閉じます。

ユーザーモジュール

ユーザーモジュールとは

コンポーネントを組み合わせて1つのコンポーネントのように扱えるモジュールを「ユーザーモジュール」と呼びます。コンポーネントと同じように、コンフィギュレーションウィンドウに配置できます。ユーザーモジュールの編集は、コンフィギュレーションのと同じようにコンポーネントを配置し、ワイヤーで論理接続します。

ユーザーモジュールはプロジェクトファイルに保存されますが、ファイルとしても保存します。ファイルとして保存したユーザーモジュールはToolkitウィンドウに表示され、別のプロジェクトでも使用できます。

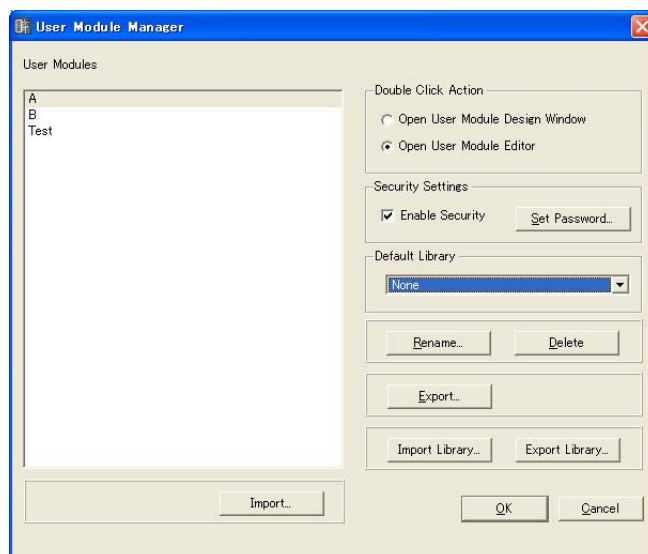
メインパネルウィンドウの「Preferences」ダイアログボックスの[ContentsFolder]で指定したフォルダーに「User Modules」フォルダーが作成され、ユーザーモジュールが保存されます。[Preferences]ダイアログボックスの設定を変更していなければ、「C¥Program Files¥YAMAHA ¥OPT Tools¥DME Designer¥User Modules」になります。

NOTE

メインパネルウィンドウの「Preferences」ダイアログボックスは、[File]メニューの[Preference]で表示します。

User Module Manager

[Tools]メニューの[User Module Manager]をクリックすると、「User Module Manager」ダイアログボックスが表示されます。ユーザーモジュールをダブルクリックしたときに開くウィンドウの設定、名前変更、削除などを行ないます。



● User Module

「User Modules」フォルダーに保存されているユーザーモジュールがリストに表示されます。設定対象のユーザーモジュールをクリックして選択します。

NOTE

保存されているユーザーモジュールだけが表示されます。コンポーネントエディターに配置したユーザーモジュールはプロジェクトファイルに保存され、ファイルとして保存しなくても使用できますが、「User Module Manager」ダイアログボックスのリストには表示されません。

● Double Click Action

コンフィギュレーションウィンドウに配置されたユーザーモジュールをダブルクリックしたときの動作を設定します。

[Open User Module Design Window]

ユーザーモジュールウィンドウを開きます。

[Open User Module Editor]

ユーザーモジュールエディターを開きます。ユーザーモジュールエディターは、ユーザーモジュールに配置したコンポーネントの操作子をレイアウトし、パラメーターを変更できるウィンドウです。ユーザーモジュールエディターについては、「[ユーザーコントロール/ユーザーモジュールエディター \(273ページ\)](#)」をご覧ください。

● Security Settings

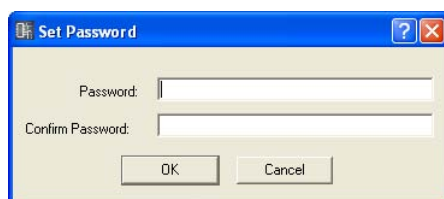
リストで選択されているユーザーモジュールのセキュリティを設定します。

[Enable Security]

ユーザーモジュールのセキュリティを有効にします。セキュリティを有効にすると、ユーザーモジュールウィンドウを開くときにパスワードを要求され、正しいパスワードを入力しないとウィンドウを開くことができなくなります。

チェックしたときに、「Set Password」ダイアログボックスが表示されます。

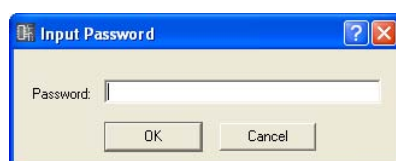
[Password]ボックスと[Confirm Password]ボックスに同じパスワードを入力し、[OK]ボタンをクリックします。



ユーザーモジュールのセキュリティを無効にするには、チェックボックスをOFFにします。チェックされているチェックマークをクリックすると、「Input Password」ダイアログボックスが表示されます。ユーザーモジュールに設定したパスワードを入力し、[OK]ボタンをクリックすると、セキュリティを無効にできます。正しいパスワードを入力しないと、セキュリティを無効にできません。

[Set Password] ボタン

パスワードを変更します。クリックすると、「Input Password」ダイアログボックスが表示されます。現在のパスワードを入力し、[OK]ボタンをクリックすると、「Set Password」ダイアログボックスが表示されます。[Password]ボックスと[Confirm Password]ボックスに新しいパスワードを入力して、[OK]ボタンをクリックします。

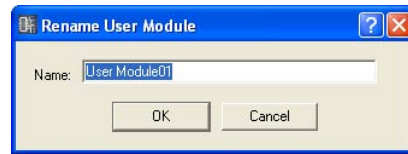


● Default Library

ユーザーモジュールを新規作成するときの規定のライブラリーファイルを選択します。

● [Rename] ボタン

リストで選択されているユーザーモジュールの名前を変更します。クリックすると、[Rename User Module]ダイアログボックスが表示されます。[Name]のボックスにユーザーモジュール名を入力し、[OK]ボタンをクリックします。



NOTE

ユーザーモジュール名はファイル名になるので、ファイル名で使用できない文字はモジュール名にも使用できません。

● [Delete] ボタン

リストで選択されているユーザーモジュールを削除します。

● [Import] ボタン

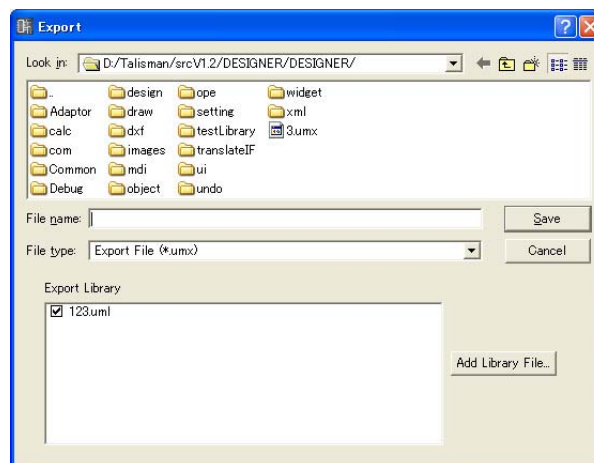
ユーザーモジュールエクスポートファイルから、ユーザーモジュールの設定とライブラリーを読み込みます。

● [Export] ボタン

ユーザーモジュールの設定をライブラリーをユーザーモジュールエクスポートファイルに保存します。

クリックすると「Export」ダイアログが表示されます。[Export Library]オプション以外は、Windowsの一般的なファイル保存ダイアログボックスと同じです。

[Export Library]で保存するライブラリーを選択できます。



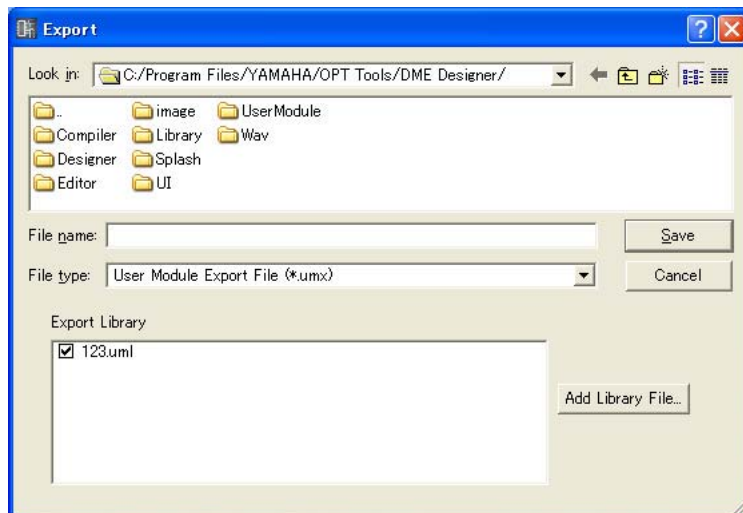
● [Import Library] ボタン

指定したフォルダーにあるファイルを読み込んでライブラリーに追加します。

● [Export Library] ボタン

ライブラリーをファイルに保存します。

[Export Library]で保存するライブラリーを選択できます。



● [OK] ボタン

設定を更新して、ダイアログボックスを閉じます。

● [Cancel] ボタン

設定を変更せず、ダイアログボックスを閉じます。

NOTE

「User Module Manager」ダイアログボックスでの設定は、ダイアログボックスの[OK]ボタンをクリックしたときに更新されます。間違えてセキュリティの設定、パスワードの変更、ユーザーモジュールの削除などを行なった場合は、[Cancel]ボタンをクリックしてダイアログボックスを閉じれば、もとのまま変更されません。ただし、[Import]、[Export]、[Import Library]、[Export Library]は[Cancel]ボタンをクリックしても適用されます。

ユーザーモジュールの作成

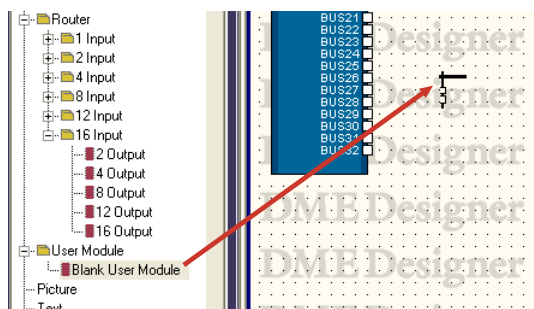
コンフィギュレーションウィンドウにブランクのユーザーモジュールを配置すると、ユーザーモジュールが作成されます。

1 コンフィギュレーションウィンドウをアクティブにします。

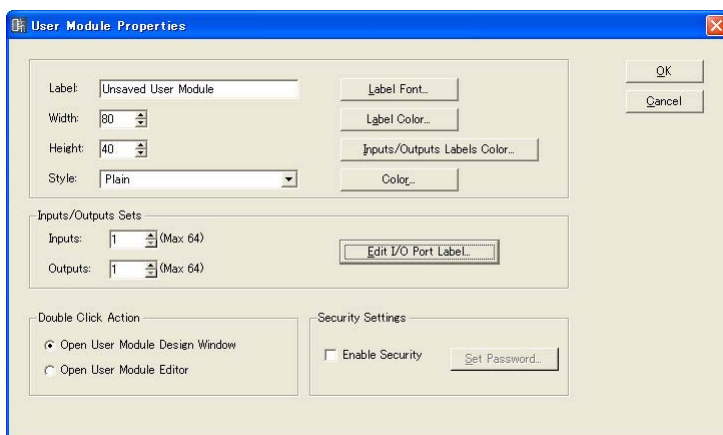
2 Toolkitウィンドウの[User Module]の[+]をクリックします。

[User Module] フォルダの下に階層が表示されます。

3 [Blank User Module] をコンフィギュレーションウィンドウにドラッグします。



ユーザーモジュールを配置する位置でマウスボタンを離すと、「User Module Properties」ダイアログボックスが表示されます。

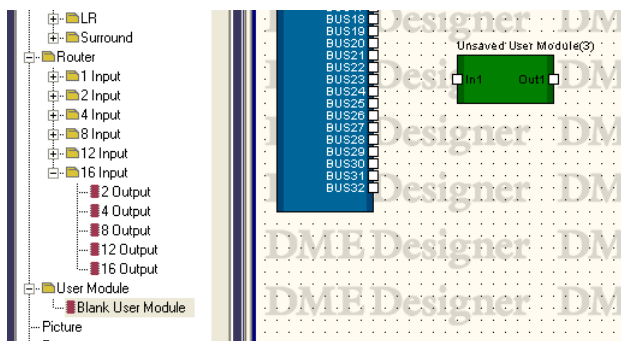


4 オブジェクトのプロパティを設定します。

[Inputs/Outputs Sets]が「1」になっているので、必要なポート数に設定します。

5 [OK]ボタンをクリックします。

ユーザーモジュールが作成され、コンフィギュレーションウィンドウに配置されます。



ユーザーモジュールのプロパティは、あとで変更できます。「User Module Properties」ダイアログボックスについては、「オブジェクト」の「ユーザーモジュール(180ページ)」をご覧ください。

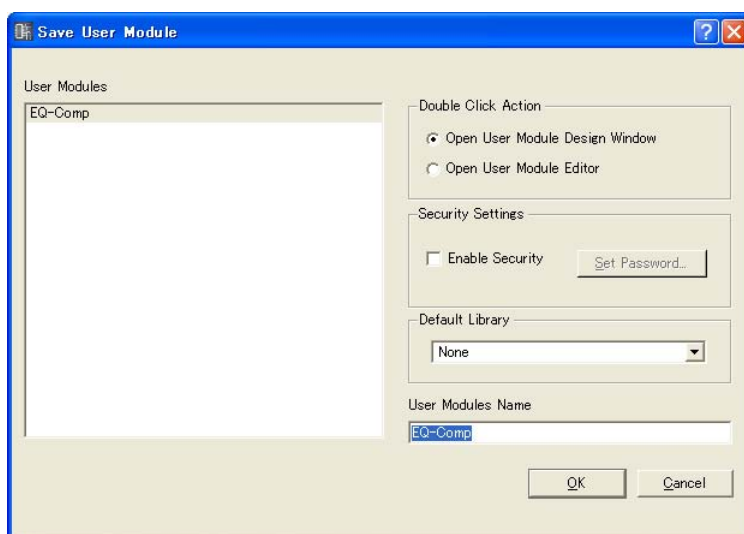
ユーザーモジュールの保存

ユーザーモジュールを保存すると、Toolkitウィンドウの[User Module]の下の階層に表示され、別のプロジェクトでも使用できます。

NOTE

コンポーネントエディターに配置したユーザーモジュールは、プロジェクトファイルに保存されます。別のプロジェクトや同じプロジェクトの別のコンフィギュレーションで使用したいときに、[Save User Module]コマンドで保存します。

[Tools]メニューの[Save User Module]コマンドでユーザーモジュールを保存します。
[Save User Module]は、コンフィギュレーションウィンドウでユーザーモジュールを選択しているときのみコマンドを選択できます。コマンドを選択すると、「Save User Module」ダイアログボックスが表示されます。ユーザーモジュールの名前を入力し、[OK]ボタンをクリックします。



「Save User Module」ダイアログボックスの下部で[Double Click Action]と[Security Settings]を設定します。「User Module Manager」ダイアログボックスの同じ項目と対応しています。「User Module Manager」ダイアログボックスと異なる設定で保存した場合は、保存のときの設定が即座に適用されます。

● Double Click Action

コンポーネントエディターに配置したユーザーモジュールをダブルクリックしたときに開くウィンドウを設定します。

[Open User Module Design Window]

ユーザーモジュールウィンドウを開きます。

[Open User Module Editor]

ユーザーモジュールエディターを開きます。

● Security Settings

ユーザーモジュールのセキュリティを設定します。

[Enable Security]

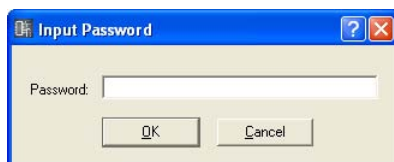
ユーザーモジュールのセキュリティを有効にします。

チェックすると、「Set Password」ダイアログボックスが表示されます。[Password]ボックスと[Confirm Password]ボックスに同じパスワードを入力し、[OK]ボタンをクリックします。

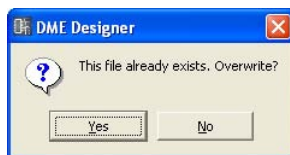


[Set Password] ボタン

パスワードを変更します。クリックすると、「Input Password」ダイアログボックスが表示されます。現在のパスワードを入力し、[OK]ボタンをクリックすると、「Set Password」ダイアログボックスが表示されます。[Password]ボックスと[Confirm Password]ボックスに新しいパスワードを入力して、[OK]ボタンをクリックします。



すでに保存されているユーザーモジュールを同じ名前でもう一度保存しようとすると、「This file already exists. Overwrite?」というメッセージが表示されます。上書きする場合は、[Yes(はい)]ボタンをクリックします。名前を変更する場合は、[No(いいえ)]ボタンをクリックして、「Save User Module」ダイアログボックスでファイル名を変更します。



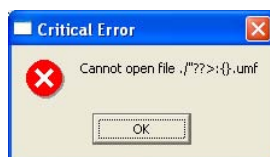
NOTE

「Save User Module」ダイアログボックスが表示されたときは、ユーザーモジュールの「User Module Properties」ダイアログボックスで設定した名前が[File name]ボックスに入力されています。「Save User Module」ダイアログボックスでユーザーモジュール名を変更して保存すれば、ユーザーモジュールのファイル名とToolkitウィンドウに表示されるユーザーモジュール名が変わります。

「User Module Properties」ダイアログボックスの[Label]ボックスは変更されません。

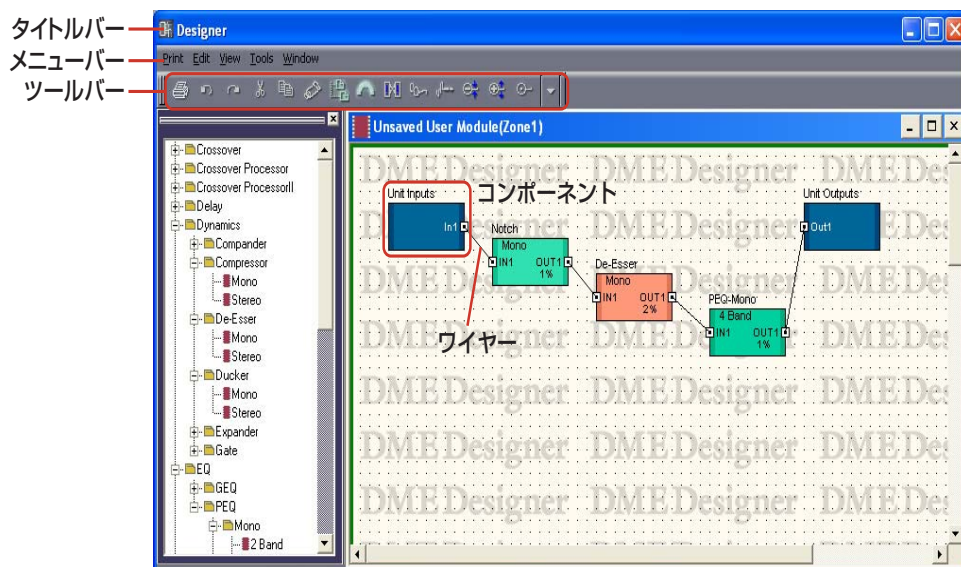
NOTE

「User Module Properties」ダイアログボックスで設定した名前に、ファイル名に使用できない文字が含まれる場合は、「Save User Module」ダイアログボックスと同時にエラーメッセージが表示されます。ファイル名に使用できない文字を削除して保存してください。



ユーザーモジュールウィンドウ

ユーザーモジュールウィンドウではユーザーモジュールを編集します。デザイン用のシートにコンポーネントを配置し、論理接続します。コンフィギュレーションウィンドウに配置されたオブジェクトをダブルクリックすると表示されます。



● タイトルバー

タイトルバーにはユーザーモジュール名が表示されます。

ユーザーモジュール名は、「User Module Properties」ダイアログボックスで設定します。

● オブジェクト

コンポーネントや図形のオブジェクトを配置し、カット、コピー、ペースト、削除、移動します。配置したコンポーネントをダブルクリックすると、コンポーネントエディターが開きます。

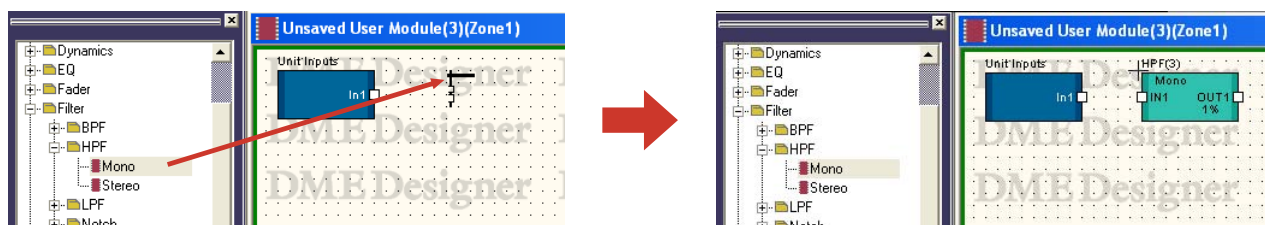
● コンポーネントの配置

コンフィギュレーションウィンドウと同じようにコンポーネントを配置します。

Toolkitウィンドウからユーザーモジュールウィンドウにドラッグして、オブジェクトを配置します。Toolkitウィンドウのオブジェクトをダブルクリックしても配置されます。

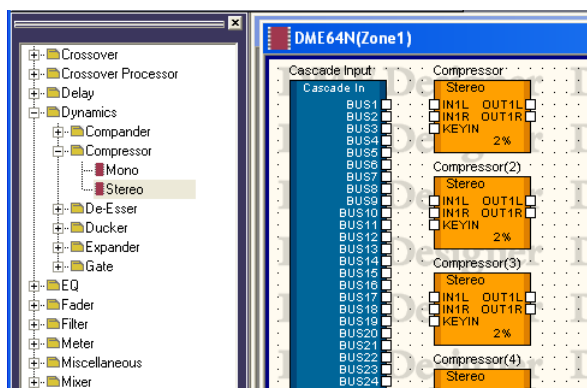
また、[Tools]メニューおよびシート上で右クリックすると表示されるコンテキストメニューの[Component List]サブメニューにも同じオブジェクトが表示されます。

ユーザーモジュールウィンドウの[Component List]については、「Toolkitウィンドウ」の「[Component List](ユーザーモジュールウィンドウ)(154ページ)」をご覧ください。



● 同じ種類のコンポーネントを複数配置した場合

コンポーネントは同じものを複数配置できます。2つめ以降のコンポーネントには「Compressor(2)」「Compressor(3)」のように番号が付加されます。複数配置したコンポーネントは独立していて、それぞれ異なるパラメータを設定できます。



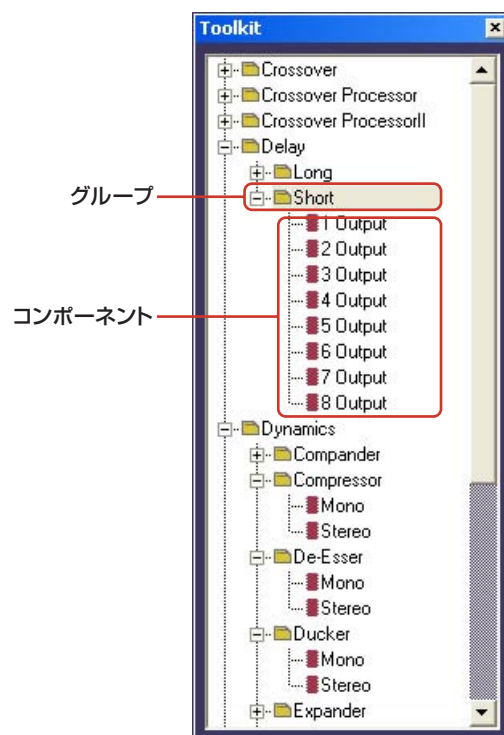
第5章 コンポーネント

コンポーネントの種類

コンポーネントのグループ

コンフィギュレーションウィンドウとユーザーモジュールウィンドウをアクティブにすると、Toolkitウィンドウにはコンポーネントのリストが表示され、[Tools]メニューの[Component List]が使用できるようになります。

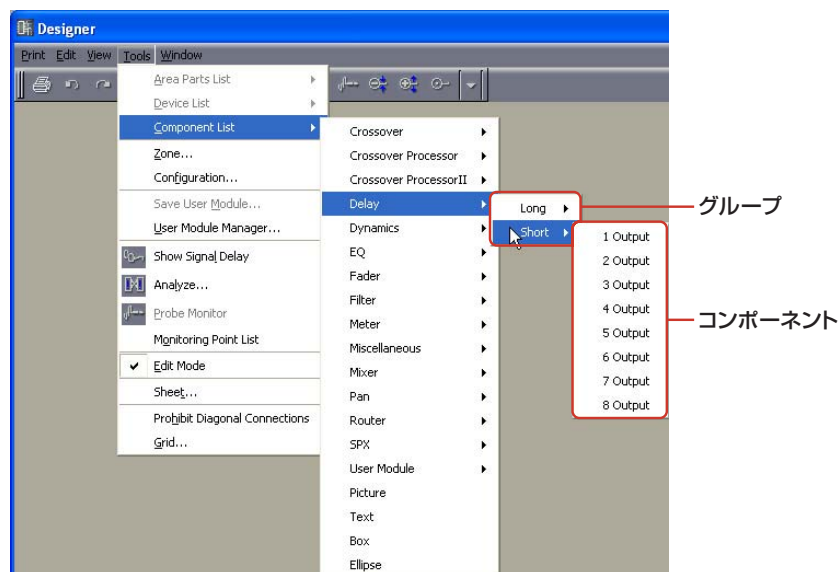
コンポーネントはタイプによってグループ分けされています。Toolkitウィンドウにはコンポーネントのグループがフォルダーとして表示されます。グループの中で、さらにグループ分けされているものもあります。フォルダーの左の[+]/[-]ボタンをクリックして、コンポーネントを表示します。



NOTE

ユーザーモジュールウィンドウがアクティブなときは、[User Module]がありません。

Designerウィンドウの[Tools]メニュー→[Component List]メニューにはグループがサブメニュー項目として表示されます。右向きの三角形のあるものはグループ、三角形のないものがコンポーネントです。



NOTE

ユーザーモジュールウィンドウがアクティブなときは、[User Module]がありません。

コンポーネントリスト

グループ		コンポーネントのバリエーション
Crossover		2 Way 3 Way 4 Way 5 Way 6 Way
Crossover Processor		2 Way 3 Way 4 Way 5 Way 6 Way
Crossover Processor II		2 Way 3 Way 4 Way 5 Way 6 Way
Delay	Long	1 Output 2 Output 3 Output 4 Output 5 Output 6 Output 7 Output 8 Output
	Short	1 Output 2 Output 3 Output 4 Output 5 Output 6 Output 7 Output 8 Output

グループ			コンポーネントのバリエーション
Dynamics	Compander	CompanderH	Mono Stereo
		CompanderS	Mono Stereo
	Compressor		Mono Stereo
	De-Esser		Mono Stereo
	Ducking		Mono Stereo
	Expander		Mono Stereo
	Gate		Mono Stereo
	Limiter		Mono Stereo
EQ	GEQ	Mono	7 Band 15 Band 31 Band
		Stereo	7 Band 15 Band 31 Band
	PEQ	Mono	2 Band 3 Band 4 Band 6 Band 8 Band
		Stereo	2 Band 3 Band 4 Band 6 Band 8 Band
Fader			1 Channel 2 Channel 4 Channel 8 Channel 12 Channel 16 Channel
Filter	BPF		Mono Stereo
	HPF		Mono Stereo
	LPF		Mono Stereo
	Notch		Mono Stereo
	Programmable BPF		Mono Stereo
	Programmable HPF		Mono Stereo
	Programmable LPF		Mono Stereo
Meter			1 Channel 2 Channel 4 Channel 8 Channel 12 Channel 16 Channel

グループ		コンポーネントのバリエーション	
Miscellaneous	Oscillator	Mono	
	Wav File Player		
Mixer	Auto Mixer	2 Channel 4 Channel 8 Channel 12 Channel 16 Channel	
	Delay Matrix	2 Input	2 Output 4 Output 8 Output 12 Output 16 Output
		4 Input	2 Output 4 Output 8 Output 12 Output 16 Output
		8 Input	2 Output 4 Output 8 Output 12 Output 16 Output
	Matrix Mixer	2 Input	1 Output 2 Output
		4 Input	1 Output 2 Output 4 Output
		8 Input	1 Output 2 Output 4 Output 8 Output
		12 Input	1 Output 2 Output 4 Output 8 Output 12 Output
		16 Input	1 Output 2 Output 4 Output 8 Output 12 Output 16 Output
		32 Input	16 Output 32 Output
	64 Input	32 Output 64 Output	
	Pan	LCR	1 Channel 2 Channel 4 Channel 8 Channel 12 Channel 16 Channel
		LR	1 Channel 2 Channel 4 Channel 8 Channel 12 Channel 16 Channel
		Surround	3-1 5.1 6.1

グループ		コンポーネントのバリエーション
Router	1 Input	2 Output 4 Output 8 Output 12 Output 16 Output
	2 Input	2 Output 4 Output 8 Output 12 Output 16 Output
	4 Input	2 Output 4 Output 8 Output 12 Output 16 Output
	8 Input	2 Output 4 Output 8 Output 12 Output 16 Output
	12 Input	2 Output 4 Output 8 Output 12 Output 16 Output
	16 Input	2 Output 4 Output 8 Output 12 Output 16 Output
Source Selector	3Position	1 Channel
	4Position	1 Channel 2 Channel 6 Channel
	8Position	1 Channel 2 Channel 6 Channel
	16Position	1 Channel
Speaker Processor		1 Way 2 Way 3 Way 4 Way 5 Way 6 Way
SPX		
Slot		Slot In コンポーネントエディター Slot Out コンポーネントエディター
Cascade		Cascade In コンポーネントエディター Cascade Out コンポーネントエディター

コンポーネントエディターウィンドウ

コンポーネントエディターとは

コンポーネントエディターでコンポーネントのパラメータを編集します。コンフィギュレーションウィンドウとユーザーモジュールウィンドウに同じコンポーネントが複数ある場合、それぞれのコンポーネントは独立して、別のコンポーネントエディターウィンドウで個々にパラメータを設定します。

コンポーネントエディターを開く

コンフィギュレーションウィンドウに配置したコンポーネントをダブルクリックすると、コンポーネントエディターのウィンドウが開きます。「Component Editor」というタイトルの1つのウィンドウがあるのではなく、コンポーネントの種類によって、内容もタイトルバーに表示される名前も異なるウィンドウが開きます。

コンポーネントエディターウィンドウの構成

コンポーネントによってウィンドウの内容が異なります。



● タイトルバー

ラベルが表示されます。ラベルは「Component Properties」ダイアログボックスで設定します。コンポーネントのラベルについては、「オブジェクト」の「[コンポーネント\(173ページ\)](#)」をご覧ください。

● バックボタン

親子関係のあるウィンドウの子ウィンドウに表示され、ボタンをクリックすると親ウィンドウに切り替わります。

● ステータスバー



・ コンポーネント名

コンポーネント名が表示されます。

・ コンポーネントID

コンポーネントIDが表示されます。

NOTE

[REMOTE]端子にRS-232C対応コントローラーを接続して、DMEをコントロールする場合、同じDMEの中のコンポーネントを識別するためのコンポーネントIDが必要です。コンポーネントパラメーターをコントロールする信号には、コンポーネントIDが含まれています。コントロール方法の詳細は、「DME64N/24N取扱説明書」の巻末にある営業窓口にお問い合わせください。

・ パラメーター ID

操作している操作子のパラメーター IDが表示されます。

● Snap

コンポーネントエディターのパラメーターセットを4つまで一時的に記憶できます。

ボタンによってパラメーターセットを切り替えます。

各ボタンをドラッグして他のボタンにドロップすると、パラメーターセットをコピーできます。

ボタンを右クリックすると表示されるコンテキストメニューからもコピーできます。

● Library

コンポーネントエディターのパラメーターセットをファイルとして保存/読み込みします。

→ 「[ライブラリー \(269ページ\)](#)」

● グラフ

コンポーネントの効果がグラフ状に表示されます。パラメーターを変更すると、グラフの形も変わります。コントロールポイントがあるグラフは、コントロールポイントをドラッグしてパラメーターを変更します。コントロールポイントをドラッグすると、対応しているパラメーターが変わります。

● メーター

信号レベルを表示します。

● スライダー / ノブ

ドラッグしてパラメーターを変更します。

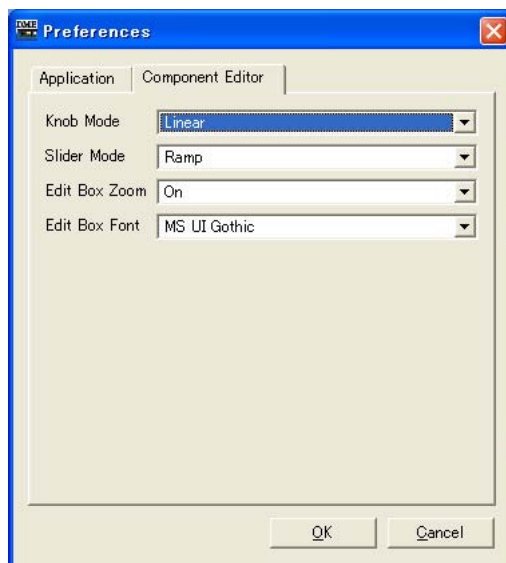
パラメーターの変更

コンポーネントエディターでは数値入力だけでなく、ボタンやスライダーをドラッグしてパラメーターを設定します。エディットボックスとノブなど、複数の操作子が組み合わされているものは、どちらでも値を変更します。

Preference

メインパネルウィンドウの[File]メニュー→[Preference]をクリックすると、「Preference」ダイアログボックスが表示されます。「Preference」ダイアログボックスの[Component Editor]タブで、コンポーネントエディターのノブとスライダーの動作を設定します。

設定を変更してダイアログボックスを閉じると、すぐに変更が反映されます。



Knob Mode

ノブの操作方法を設定します。

Slider Mode

スライダーのバーをクリックしたときの動作を設定します。

Edit Box Zoom

マウスオーバー時にエディットボックスを拡大するかどうかを設定します。

Edit Box Font

エディットボックスのフォントを設定します。

NOTE

拡大したときのフォントです。最小サイズで表示されているときには適用されません。フォントによってはエディットボックスから表示がはみだす場合があります。

● ノブ



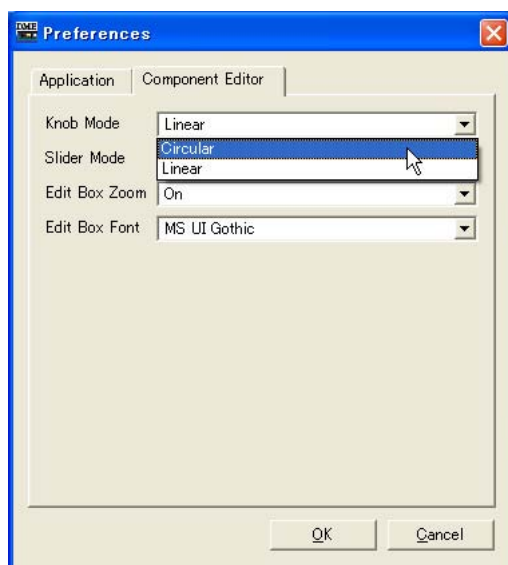
「Preference」ダイアログボックスの[Component Editor]タブ→[Knob Mode]の設定により、動作が変わります。

Circular

ノブの形にそって、円を描くようにドラッグします。

Linear

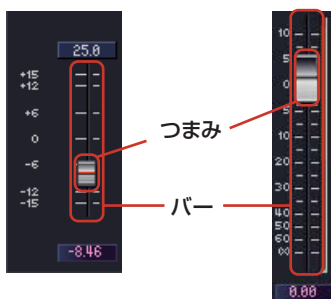
上にドラッグすると値が増え、下にドラッグすると値が減ります。



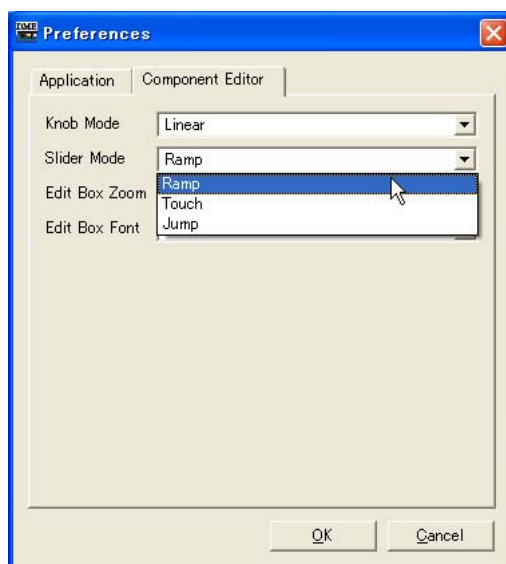
NOTE

詳細な設定をするには、<Shift>キーを押しながらドラッグします。<Ctrl>キーを押しながらクリックすると初期値にリセットされます。

● スライダー



つまみをドラッグしてパラメーターを変更します。バーに対するマウス操作の動作は、「Preference」ダイアログボックスの[Component Editor]タブ→[Slider Mode]で設定します。



Ramp

フェーダーバー上をクリックしたとき、クリックした方向につまみが一定量移動します。

Touch

クリックしてもつまみは移動しません。

Jump

クリックした位置につまみがジャンプします。

NOTE

詳細な設定をするには、<Shift>キーを押しながらドラッグします。<Ctrl>キーを押しながらクリックすると初期値にリセットされます。

● ボタン

ボタンにはいくつかの種類があります。

ON/OFFを切り替えます。ONにすると点灯します。機能によって色分けされています。



ONのとき



OFFのとき

複数のボタンがセットになっていて、1つを選択すると別のボタンがOFFになります。



クリックすると、コマンドが実行されます。



メニューが表示されます。



別のウィンドウが表示されます。



● エディットボックス



現在の設定値が表示されます。マウス操作やキーボードからの入力で値を変更します。値を変更すると、ノブやスライダーが動きます。

マウスオーバー

メインパネルウィンドウの「Preference」ダイアログボックスの[Component Editor]タブで [Edit Box Zoom] をチェックしている場合、マウスオーバーでエディットボックスを拡大表示します。



クリック

選択されたエディットボックスは、文字が赤くなります。キーボードから入力して、値を変更できます。単位は入力する必要はありません。<Enter>キーを押すと入力が確定し、単位が表示されます。



スピンのボックスでの値変更

マウスカーソルをエディットボックスに合わせてスピンのボックスが表示されます。[▲] ボタンをクリックすると値が増加、[▼] ボタンをクリックすると値が減少します。



ダブルクリック

数値が選択されます。キーボードから入力して、値を変更できます。単位は入力する必要はありません。<Enter>キーを押すと入力が確定し、単位が表示されます。



<Tab>キーでの移動

エディットボックスが選択されている状態で<Tab>キーを押すと、次のエディットボックスが選択されます。<Shift>+<Tab>キーを押すと、前のエディットボックスが選択されます。

キー/マウスホイールでの値変更

選択されているエディットボックスはキーとマウスホイールで値を変更できます。

- 上下の方向キー

数値を増減させます。

- <PageUp>キー / <PageDown>キー

数値を大きく変化させます。<PageUp>キーは増加、<PageDown>キーは減少します。

- <Enter>キー

<Enter>キーを押すと値が確定します。

- <Ctrl>キー + <Enter>キー

<Ctrl> + <Enter>キーを押すと、初期値にリセットされます。

- マウスホイール

上(奥)に回すと増加、下(手前)に回すと減少します。

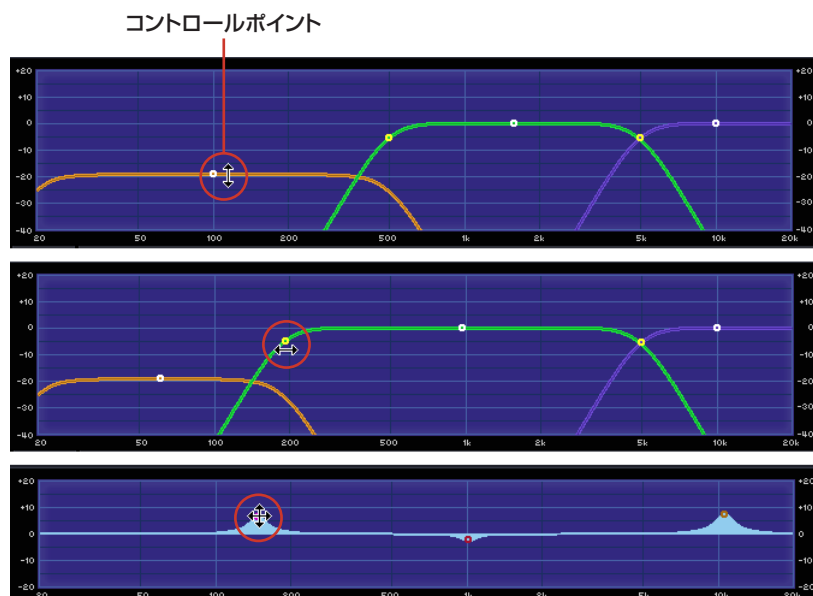
- ドラッグ

上方向にドラッグすれば増加、下方向にドラッグすれば減少します。

- <ESC>キー

入力途中の値をキャンセルします。

● グラフ



パラメーターをグラフィカルに表示します。パラメーターを変更すると、グラフの形が変わります。コントロールポイントのあるグラフは、ドラッグして、パラメーターを変更できます。ドラッグの方向が上下または左右に限定されるコントロールポイントは、コントロールポイントにマウスカーソルを合わせ、マウスボタンを押したままにするとマウスカーソルの形が双方向矢印になります。矢印の向きにドラッグすると、パラメーターが変わります。

ドラッグの方向が限定されないコントロールポイントは、通常、コンポーネントエディター内の複数のパラメーターによって位置が決定します。ドラッグする向きによっては、複数のパラメーターが変化します。

グラフの中に複数のコントロールポイントがある場合は、色分けされています。

対応するノブやエディットボックスの下にコントロールポイントと同じ色のバーがあります。

NOTE

コントロールポイントのあるグラフをユーザーコントロールエディターやユーザーモジュールエディターにコピーしても、コントロールポイントは表示されません。コントロールポイントを表示するには、対応するパラメーターの操作子もコピーしてください。

スナップ

スナップとは

コンポーネントエディター/ユーザーコントロールエディター/ユーザーモジュールエディターのパラメーターを一時的に記憶します。ボタンをクリックするとパラメーターセットが切り替わり、エディターのパラメーターすべてが記憶したときの状態にセットされます。現在のパラメーター値を記憶できます。また、ライブラリーをリコールすると、そのときONになっているスナップボタンに記憶されます。ライブラリーについては、「[ライブラリー \(269ページ\)](#)」をご覧ください。



● スナップボタン ([A]～[D]ボタン)

パラメーターセットを切り替えます。ON/OFF状態や、エディター起動時のパラメーターセットから変更があるかどうかによって、ボタンの表示が変わります。

- ・ エディター起動時からパラメーターセットが変更されていないボタン

ボタンを選択すると点灯します。



- ・ エディター起動時とは異なるパラメーターセットが記憶されているボタン

パラメーターセットが変更されているボタンは、ボタン名の色が変わります。ボタンを選択すると点灯します。



● パラメーターセットの記憶

- ・現在のウィンドウのパラメーターを記憶

スナップボタンを切り替えたときのパラメーターが、切り替える前のスナップボタンに記憶されます。

- 1** パラメーターセットを記憶させるスナップボタン([A]~[D])をクリックしてONにします。
- 2** エディター内のパラメーターを記憶させる状態にセットします。
- 3** ほかのスナップボタンをクリックします。

- ・ライブラリーのリコール

- 1** パラメーターセットを記憶させるスナップボタンをクリックしてONにします。
- 2** ライブラリーをリコールします。

● パラメーターセットの切り替え

パラメーターセットの記憶されたスナップボタンをクリックすると、ボタンに記憶されたパラメーターセットに切り替わります。

● パラメーターセットのコピー

スナップボタン([A]~[D])間でパラメーターセットをコピーできます。

- ・コンテキストメニューから選択

- ・ドラッグ&ドロップ

同種のコンポーネント間でもドラッグ&ドロップでコピーできます。

ライブラリー

ライブラリーとは

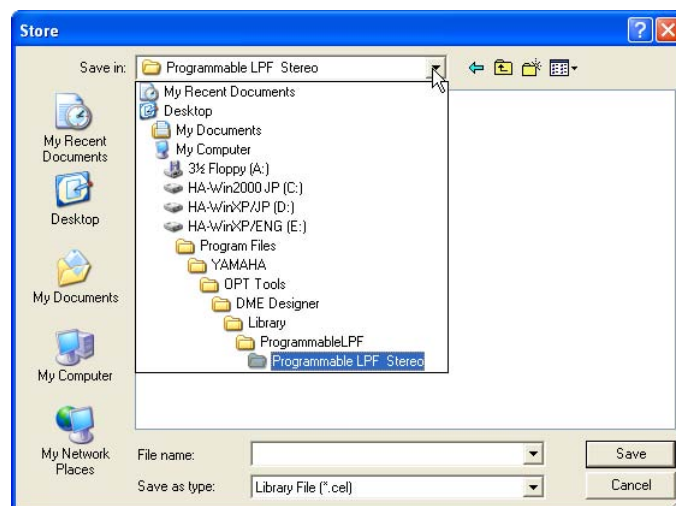
コンポーネントエディター/ユーザーコントロールエディター/ユーザーモジュールエディターのパラメーターをライブラリーファイルとして保存します。保存したライブラリーを読み込むと、エディターのパラメーターすべてが保存したときの状態にセットされます。ライブラリーの保存を「ストア」、読み込みを「リコール」と呼びます。

ライブラリーファイルの拡張子は、コンポーネントエディターが「.cel」、ユーザーコントロールエディターが「.ucl」、ユーザーモジュールエディターが「.uml」になります。



ライブラリーファイルは、「C:\Program Files\YAMAHA\OPT Tools\DME Designer\Editor\Library\コンポーネントグループ名\コンポーネント名」フォルダーに保存すると、自動的にコンポーネントエディターの[Recall Library]メニューに表示されます。

ライブラリーをストアするときのダイアログボックスは、コンポーネントのライブラリーフォルダーが表示された状態で開きます。



そのままフォルダーを変更せずに保存すれば、[Recall Library]メニューに表示されます。ライブラリーを保存したときに開いていたプロジェクトファイルだけでなく、別のプロジェクトや新規プロジェクトのコンポーネントエディターにも表示されます。

NOTE

メインパネルウィンドウの「Preferences」ダイアログボックスの[ContentsFolder]を変更している場合は、指定したフォルダーに「Library」フォルダーが作成され、その中に各コンポーネントのフォルダーが作成されます。

NOTE

「Save Library File」ダイアログボックスで別のフォルダーを指定して保存できます。別のフォルダーに保存したライブラリーファイルも、ファイルを指定してリコールできます。

● ライブラリーのファイル名

ライブラリーのファイル名が[Recall Library]メニューに表示されるので、パラメーターセットの内容がわかるファイル名にします。デフォルトのフォルダーに保存する場合は、ファイル名にコンポーネント名を入れる必要はありません。

たとえば、ステレオコンプレッサーのライブラリーをストアするときは、「C:\¥Program Files ¥YAMAHA¥OPT Tools¥DME Designer¥Editor¥Library¥Compressor¥Compressor Stereo」フォルダーが選択された状態で「Save Library File」ダイアログボックスが表示されます。このフォルダーに保存すれば、ステレオコンプレッサーコンポーネントの[Recall Library]メニューにのみ表示され、別のコンポーネントのライブラリーには表示されません。パラメーターの内容や使用する状況などがわかるファイル名にすると、リコールのときに迷わず選択できます。

ライブラリーのストア

コンポーネントエディターのパラメーターを保存します。

● エディターウィンドウ

1 コンポーネントエディターのパラメーターをセットします。

2 コンポーネントエディターの[Store Library]ボタンをクリックします。

「Save Library File」ダイアログボックスが表示されます。

3 ファイル名を入力します。

パラメーターセットの内容がわかるファイル名にします。

4 ファイルを保存するフォルダーを指定します。

[Recall Library]メニューに表示するには、フォルダーを変更せずに保存します。

5 [Save(保存)]ボタンをクリックします。

● デザイナーウィンドウ

デザイナーウィンドウでコンポーネント/ユーザーモジュールを右クリックすると表示されるコンテキストメニューが表示されます。[Store Component Library]コマンドで、ライブラリーを保存できます。

コンテキストメニューの[Store Component Library]をクリックすると、エディターウィンドウの[Store Library]ボタンをクリックしたのと同じメニューが表示されます。ファイル名とフォルダを指定して保存します。

ライブラリーのリコール

ストアしたパラメーターをコンポーネントエディターに読み込みます。

● エディターウィンドウ

コンポーネントエディター/ユーザーコントロールエディター/ユーザーモジュールエディターのウィンドウでは、[Recall Library]ボタンでライブラリーをリコールします。エディターウィンドウでライブラリーをリコールすると、選択されているスナップボタンにパラメーターセットが記憶されます。

1 パラメーターセットを記憶するスナップボタン([A]～[D])をクリックします。

2 [Recall Library]ボタンをクリックします。

[Recall Library]メニューが表示されます。

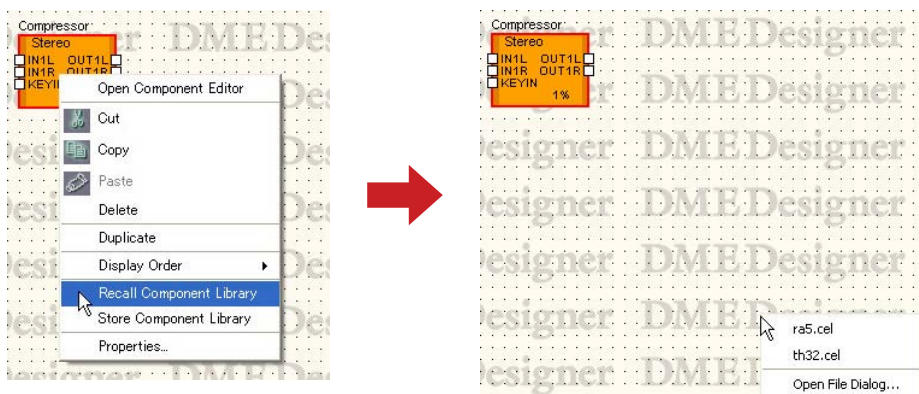
3 [Recall Library]メニューのライブラリー名(ファイル名)をクリックします。

ライブラリーのパラメーターがリコールされます。

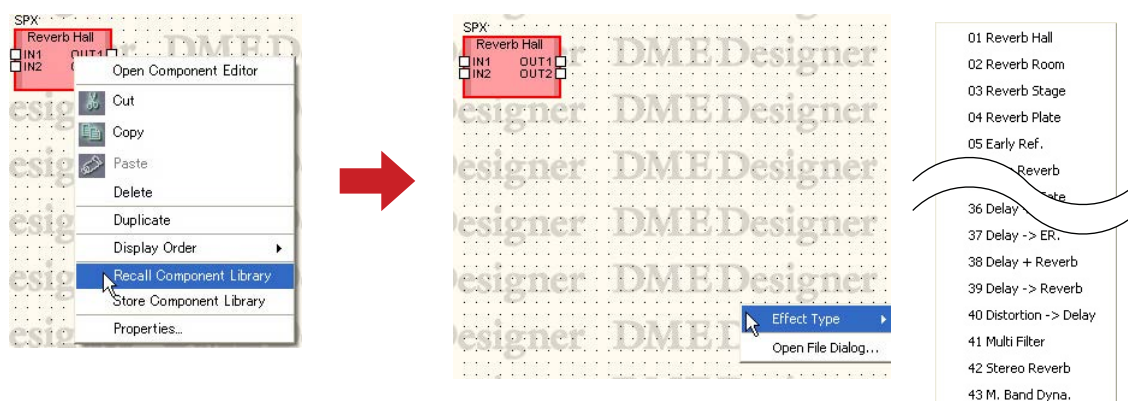
● デザイナーウィンドウ

デザイナーウィンドウでコンポーネント/ユーザーモジュールを右クリックすると表示されるコンテキストメニューが表示されます。[Recall Component Library]コマンドで、ライブラリーをリコールできます。

コンテキストメニューの[Recall Component Library]をクリックすると、エディターウィンドウの[Recall Library]ボタンをクリックしたのと同じメニューが表示されます。サブメニューに表示されるライブラリーを選択すると、ライブラリーがリコールされます。



SPXコンポーネントを右クリックした場合のサブメニューには、ライブラリー名だけでなくエフェクトタイプも表示されます。



● デフォルトのフォルダー以外に保存されたライブラリーのリコール

デフォルトのフォルダー以外に保存されたライブラリーは、[Recall Library]メニューに表示されません。ファイルを指定してリコールします。

1 [Recall Library] ボタンをクリックします。

[Recall Library]メニューが表示されます。

2 [Recall Library] メニューの[Open File Dialog]をクリックします。

「Open」ダイアログボックスが表示されます。

**3 フォルダーを移動し、ライブラリーファイルを選択します。****4 [Open(開く)]ボタンをクリックします。**

ユーザーコントロール/ユーザーモジュールエディター

ユーザーコントロール

コンフィギュレーションウィンドウとユーザーモジュールウィンドウに配置したコンポーネントの操作子をレイアウトして、コントロールウィンドウを作成します。ユーザーコントロールエディターの操作子は、もとのコンポーネントの操作子とリンクしていて、ユーザーコントロールエディターでパラメーターを変更すれば、コンポーネントエディターのパラメーターも同様に変わります。コンポーネントエディターでパラメーターを変更すれば、ユーザーコントロールの操作子のパラメーターも同様に変わります。

パラメーターを変更する頻度の高い操作子だけを配置して、コンパクトなコントロールウィンドウを作成できます。

また、複数のコンポーネントの操作子を、1つのユーザーコントロールに配置して、1つのウィンドウから複数のコンポーネントのパラメーターを変更できます。



ユーザーコントロールエディターにも[Library]ボタンがあり、パラメーターをライブラリーとして保存できます。

ユーザーコントロールはメインパネルウィンドウの[View]メニュー→[User Control]→[New User Control]で作成します。作成したユーザーコントロールは[View]メニュー→[User Control]サブメニューに表示され、選択するとウィンドウが開きます。ユーザーのセキュリティの設定で、ログインしたときに自動的にユーザーコントロールエディターを開くようにできます。

[User Control]メニュー

ユーザーコントロールは、メインパネルウィンドウの[View]メニュー→[User Control]サブメニューに表示されます。また、メインパネルウィンドウの[User Control]ボタンをクリックすると、[View]メニュー→[User Control]サブメニューと同じメニューが表示されます。



ユーザーコントロール名

カレントゾーンのカレント構成レーションに含まれるユーザーコントロール名がメニューに表示されます。クリックすると、ユーザーコントロールエディターが開きます。開いているウィンドウにはチェックマークがつきます。

New User Control

コマンドを選択すると、「User Control Manager」ダイアログボックスが表示されます。作成、削除、名前変更など、ユーザーコントロールの管理を行ないます。「User Control Manager」ダイアログボックスについては、「[User Control\(69ページ\)](#)」をご覧ください。

ユーザーコントロールの新規作成

「User Control Manager」ダイアログボックスでユーザーコントロールを追加します。

- 1 メインパネルウィンドウの[Tools]メニュー→[User Control Manager]をクリックします。
「User Control Manager」ダイアログボックスが表示されます。

NOTE

「User Control Manager」ダイアログボックスは、[View]メニュー→[User Control]→[New User Control]コマンドでも表示できます。



- 2 [New] ボタンをクリックします。
「New User Control」ダイアログボックスが表示されます。



- 3 [Name]ボックスにユーザーコントロール名を入力します。
- 4 ユーザーコントロールのセキュリティを設定します。セキュリティはレベル別とユーザー別の2種類の設定ができます。
ユーザーのセキュリティより高いセキュリティには設定できません。
・ [User Level] の[▼]をクリックして、レベルを選択します。



- [User Name] からユーザーを選択します。



5 [OK] ボタンをクリックします。

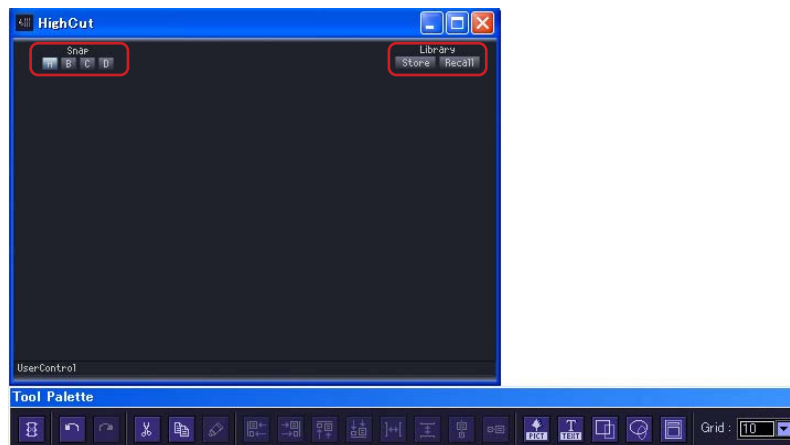
ユーザーコントロールが作成され、「User Control Manager」ダイアログボックスのリストに表示されます。



6 「User Control Manager」ダイアログボックスの[OK] ボタンをクリックします。

ユーザーコントロールを作成すると、メインパネルウィンドウの[View]メニュー→[User Control]サブメニューに表示されます。クリックすると、ユーザーコントロールエディターのウィンドウが表示されます。

新規ユーザーコントロールには[Snap]と[Library]があります。



ユーザーコントロールのセキュリティ

ユーザーコントロールごとにセキュリティを設定します。ユーザーのセキュリティより高いユーザーコントロールはメニューにも「User Control Manager」ダイアログボックスにも表示されません。ユーザーコントロールの編集と表示は、ユーザーコントロールとユーザーのセキュリティレベル両方の設定が影響します。

● ユーザーコントロールのセキュリティ

「1」～「10」のレベルかユーザーごとのセキュリティを設定します。「1」が高いレベル、「10」が低いレベルです。ユーザーコントロールのセキュリティレベルを「2」にすると、レベル1とレベル2のユーザーだけが表示、編集できます。

ユーザーコントロールのセキュリティレベルは、ユーザーコントロールのセキュリティレベル以上のユーザーがログインして、メインパネルウィンドウの「User Control Manager」ダイアログボックスで変更します。

1 メインパネルウィンドウの[Tools]メニュー→[User Control Manager]をクリックします。

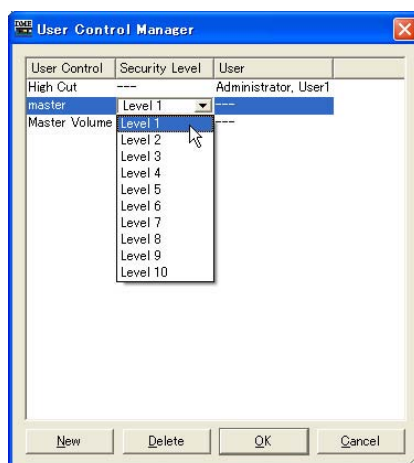
「User Control Manager」ダイアログボックスが表示されます。

2 ユーザーコントロールのセキュリティを変更します。

・セキュリティレベルを変更する場合

変更するユーザーコントロールの[Security Level]ボックスをクリックします。

セキュリティレベルのリストが表示されます。



NOTE

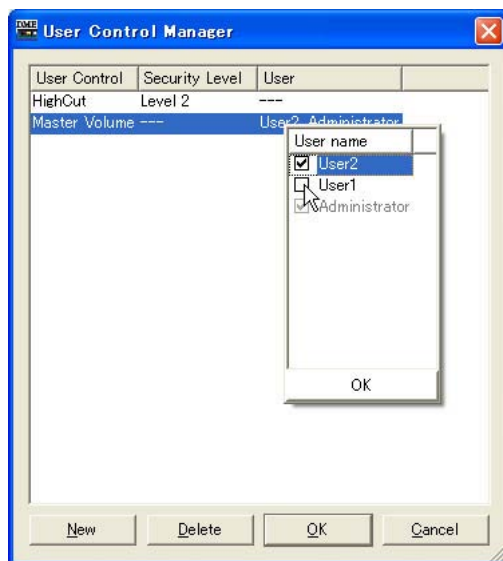
ユーザーのセキュリティレベルによって、リストに表示されるレベルが異なります。

ユーザーコントロールに設定するレベルをクリックします。

クリックしたレベルが[Security Level]ボックスに表示されます。

・ユーザーごとのセキュリティを設定する場合

変更するユーザーコントロールの[User] ボックスをクリックします。
ユーザーのリストが表示されます。

**NOTE**

ユーザーのセキュリティレベルによって、設定できるユーザーが異なります。

ユーザーコントロールに設定するユーザーをクリックします。クリックしたユーザー名が[User] ボックスに表示されます。

3 [OK] ボタンをクリックします。**● ユーザーのセキュリティ設定**

メインパネルウィンドウの「Security」ダイアログボックスで、ユーザーコントロールの編集の可否と表示できるユーザーコントロールのレベルを設定します。

[Operation Security]→[Edit]がチェックされているユーザーは、ユーザーコントロールを編集できます。[Operation Security]→[User Control Level]で設定したレベル以下のユーザーコントロールがメニューに表示されます。ユーザーのセキュリティでは、ログインしたときとファイルを開いたときに、ユーザーコントロールを開くかどうかを設定します。[Startup User Control]がONになっていれば、ユーザーコントロールを含むファイルを開いたときにユーザーコントロールエディターが自動的に表示されます。

「Security」ダイアログボックスについては、「[Security\(ユーザーの作成と設定\)\(55ページ\)](#)」をご覧ください。

ユーザーモジュールエディター

ユーザーモジュールエディターは、ユーザーモジュールウィンドウに配置したコンポーネントの操作子をレイアウトします。ユーザーモジュール1つにつきユーザーモジュールエディターが1つあり、ウィンドウのタイトルバーにはユーザーモジュールの名前が表示されます。個々のユーザーモジュール専用のコントロールウィンドウで、同名のユーザーモジュールウィンドウに配置したコンポーネントの操作子だけをレイアウトします。

NOTE

ユーザーモジュールに配置したコンポーネントの操作子は、ユーザーコントロールエディターにもコピーできます。



● ユーザーモジュールエディターのウィンドウを開くには

「User Module Manager」ダイアログボックスの[Double Click Action]か「User Module Properties」ダイアログボックスで、コンフィギュレーションウィンドウでユーザーモジュールをダブルクリックしたときに開くウィンドウを設定します。[Open User Module Editor]がチェックされているユーザーモジュールは、ユーザーモジュールエディターが開きます。

「User Module Manager」ダイアログボックスについては、「「User Module Manager」ダイアログボックス(245 ページ)」を、「User Module Properties」ダイアログボックスについては「ユーザーモジュールのプロパティ (182 ページ)」をご覧ください。

デザイナーウィンドウ上でユーザーモジュールのコンテキストメニューから[Open User Module Editor]を選択しても開けます。

オペレーションモードとデザインモード

ユーザーコントロールエディター/ユーザーモジュールエディターとコンポーネントエディターには、「オペレーションモード」と「デザインモード」があります。オペレーションモードでパラメーターを変更し、デザインモードで操作子をレイアウトします。

オペレーションモードとデザインモードは、ユーザーコントロールエディター/ユーザーモジュールエディター/コンポーネントエディターのウィンドウ内で右クリックすると表示されるコンテキストメニューで切り替えます。



[Design Mode] コマンドでデザインモードをON/OFFします。デザインモードになっているときはチェックマークがつきます。チェックマークがついているときに選択するとデザインモードがOFFになり、オペレーションモードに戻ります。

NOTE

「Security」ダイアログボックスの[Operation Security]→[Edit]がチェックされているユーザーのみ、デザインモードをONにできます。

NOTE

コンポーネントエディターでは、ユーザーコントロールエディター/ユーザーモジュールエディターにコピーするために、操作子を選択できるようになります。<Ctrl>+クリックで複数の操作子を選択できます。

ステータスバー

ユーザーモジュールは、セキュリティが有効なときにはカギアイコンが表示されます。

→ユーザーモジュールのプロパティ (182 ページ)

→ユーザーモジュール(245 ページ)

パスワードを入力していない状態ではカギアイコンがロック表示され、Design Modeで編集したレイアウトは保存されません。



パスワードを入力すると、一時的にレイアウトが保存できるようになります。



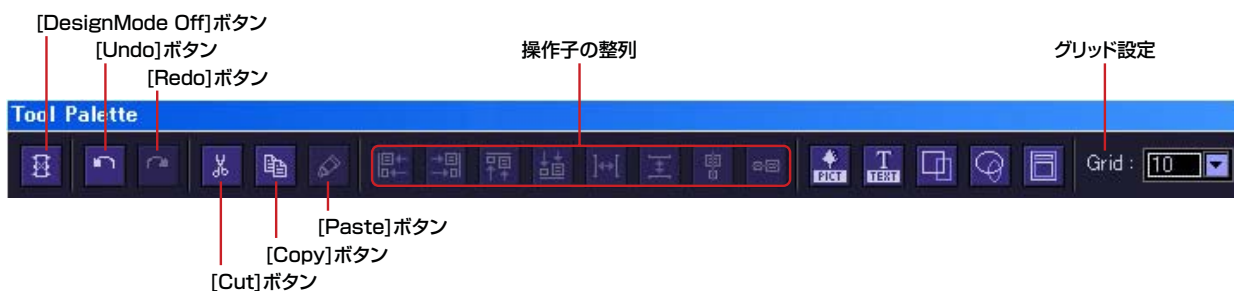
「Properties」ダイアログボックスで[Enable Security]のチェックが入っていないと、カギアイコンは表示されません。



編集パレット

編集パレットは、デザインモードでユーザーコントロールエディター/ユーザーモジュールエディターがアクティブになると自動的に表示されます。ユーザーコントロールエディター/ユーザーモジュールエディターを移動すると、編集パレットも一緒に移動します。デザインモードをOFFにすると非表示になります。

ユーザーコントロール/ユーザーモジュールエディターを編集するためのコマンドが用意されています。



● [DesignMode Off]ボタン

デザインモードをOFFにします。

● [Undo] ボタン/[Redo] ボタン

操作を取り消し/再実行します。

● [Cut] ボタン/[Copy] ボタン

選択した操作子をカット/コピーします。

→ 「[操作子のカット/コピー/ペースト\(296ページ\)](#)」

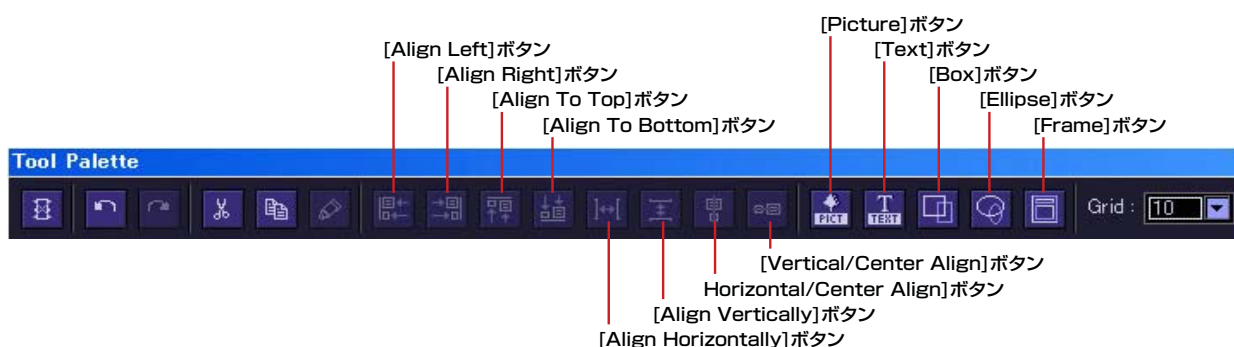
● [Paste] ボタン

カットした操作子をペーストします。

→ 「[操作子のカット/コピー/ペースト\(296ページ\)](#)」

● 操作子の整列

複数の操作子の位置を揃えます。



[Align Left] ボタン(左揃え)

選択されている操作子の中で、一番左にある操作子の左端に整列します。

[Align Right] ボタン(右揃え)

選択されている操作子の中で、一番右にある操作子の右端に整列します。

[Align To Top] ボタン(上揃え)

選択されている操作子の中で、一番上にある操作子の上端に整列します。

[Align To Bottom] ボタン(下揃え)

選択されている操作子の中で、一番下にある操作子の下端に整列します。

[Align Horizontally] ボタン(左右に整列)

3つ以上の操作子を選択しているときのみ使用できます。

左右均等配置になります。一番左の操作子と一番右の操作子の位置は変更せず、間にある操作子を等間隔に整列します。操作子と操作子の間の空間が同じになります。

[Align Vertically] ボタン(上下に整列)

3つ以上の操作子を選択しているときのみ使用できます。

上下均等配置になります。一番上の操作子と一番下の操作子の位置は変更せず、間にある操作子を等間隔に整列します。操作子同士の空間が同じになります。

[Horizontal/Center Align] ボタン(左右中央揃え)

選択されている操作子の左右中央に整列します。

[Vertical/Center Align] ボタン(上下中央揃え)

選択されている操作子の上下中央に整列します。

● [Picture] ボタン

画像ファイルを配置します。

● [TEXT] ボタン

テキストボックスを配置します。

● [Box] ボタン

四角を配置します。

● [Ellipse] ボタン

だ円を配置します。

● [Frame] ボタン

フレームを配置します。

● グリッド設定

操作子を配置するときは、グリッドに揃えられます。グリッドの間隔を設定します。



[▼]ボタンをクリックすると、メニューが表示されます。設定するグリッド間隔をクリックします。[OFF]を選択すると、グリッドがOFFになります。

NOTE

グリッドがONになっている([OFF]以外のグリッドを選択している)ときは、グリッド位置に合っていない操作子をクリックしただけで、近くのグリッドに揃えられます。

コンポーネントエディターから複数の操作子を一度にコピーして配置が整っている場合は、グリッド間隔が合わないと、クリックして選択しただけで配置が崩れてしまうこともありますので、ご注意ください。

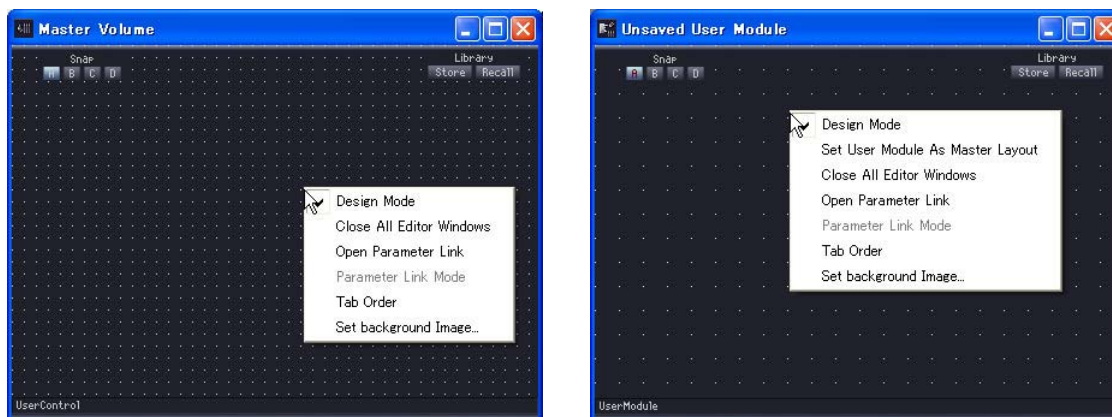
また、ユーザーコントロールエディター/ユーザーモジュールエディターで配置を整えてからグリッド間隔を変更した場合、整列ボタンで配置を整えた場合も、グリッドと合わない位置に操作子が配置されています。グリッドと合っていない操作子があるときは、グリッドを[OFF]にします。

ユーザーコントロールエディター / ユーザーモジュールエディターのコンテキストメニュー

ウィンドウ内で右クリックすると表示されるコンテキストメニューは、オペレーションモードとデザインモードで異なります。デザインモードでは、クリックした位置によってコマンドが追加されます。ユーザーモジュールエディターのコンテキストメニューには、[Set User Module As Master Layout]があります。

● オペレーションモード

オペレーションモードのコンテキストメニューに表示されるコマンドは、デザインモードでも表示されます。

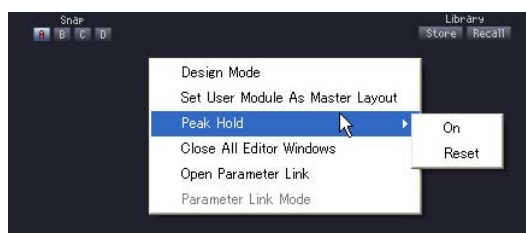


[Design Mode]

デザインモードとオペレーションモードを切り替えます。デザインモードになっているときは、コマンド名の左のチェックマークが付きます。

[Peak Hold]

メーターのピークホールドのON/OFFとリセットします。ピークホールドのON/OFFはゾーン全体の設定になります。



・ [On]

選択するとチェックマークが付き、ピークホールドがONになります。チェックマークがついているときに選択すると、オフになります。

・ [Reset]

ピークホールドをリセットします。

NOTE

ピークホールドとは、最大値をわかりやすくするために、ピークの信号が入ったときに最大値を点灯させたままにする機能です。

[Close All Editor Windows]

すべてのコンポーネントエディターウィンドウを閉じます。

[Open Parameter Link]

Parameter Linkウィンドウを開きます。Parameter Linkウィンドウについては、「[Parameter Link\(72ページ\)](#)」をご覧ください。

[Parameter Link Mode]

ONになっているときは、チェックマークがつきます。

ONにするとパラメーターリンクモードになり、グループのパラメーターがリンクします。

OFFにするとグループのパラメーターがリンクせず、個々のパラメーターを変更できます。

各パラメーターのオフセットを編集するときは、OFFにします。

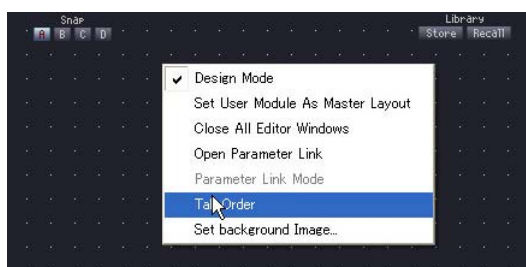
パラメーターリンクモードは、Parameter Linkウィンドウの[Parameter Link Mode]チェックボックスと連動しています。

[Set User Module As Master Layout] (ユーザーモジュールエディターのみ)

アクティブなユーザーモジュールエディターのレイアウトをマスターレイアウトにします。

ウィンドウのサイズとバックグラウンドが、今後作成されるユーザーモジュールエディターに適用されます。

● デザインモードで操作子のないところを右クリックしたときに表示されるコンテキストメニュー

**[Tab Order]**

ユーザーコントロールエディター/ユーザーモジュールエディターを使うときに、<Tab>キーで移動する順序を表示します。コマンドを選択すると、エディットボックスに数字が表示されます。コンテキストメニューの[Tab Order]にはチェックマークがつきます。コンテキストメニューの[Tab Order]をクリックするか、タブ順序の数字以外をクリックすると、タブ順序の設定が終了します。



表示された数字をクリックして、順序を変更します。クリックした順に数字が変更されます。コンテキストメニューの[Tab Order]をクリックするか、タブ順序の数字以外をクリックすると、タブ順序の設定が終了します。

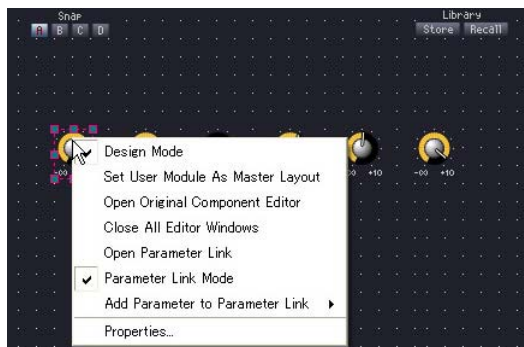
→ [「タブ順序の変更\(306ページ\)」](#)

[Set background Image]

ウィンドウの背景を設定します。クリックすると、「Background Image」ダイアログボックスが表示されます。

→ [「ウィンドウの背景の設定\(287ページ\)」](#)

● デザインモードで操作子を右クリックしたときに表示されるコンテキストメニュー

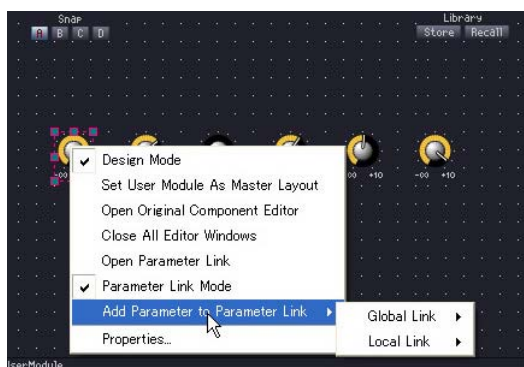


[Open Original Component Editor]

操作子を右クリックしたときに表示されます。操作子のコピー元のコンポーネントエディターを開きます。

[Add Parameter to Parameter Link]

操作子をパラメーターリンクのグループに追加します。サブメニューに表示されるグループ名をクリックします。「[パラメーターリンクの作成\(307ページ\)](#)」をご覧ください。



・パラメーターリンクのグループ名

クリックすると、そのグループに操作子を追加します。

[Property]

操作子のプロパティダイアログボックスを開きます。

→ [「操作子のプロパティ\(297ページ\)」](#)

NOTE

エディットボックスやスライダーなど、[Property]コマンドの表示されない操作子もあります。

ウィンドウサイズの変更

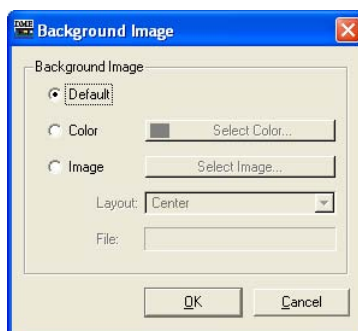
ユーザーコントロールエディターのウィンドウサイズは、デザインモードで変更します。ウィンドウの上下左右、四隅にマウスカーソルを合わせると、カーソルが双方向矢印の形になります。その状態でドラッグすると、ウィンドウの大きさが変わります。



ウィンドウの横幅を変更しても、ライブラリーボタンの位置は変わりません。ウィンドウの右上に配置されます。

ウィンドウの背景の設定

ユーザーコントロールエディター/ユーザーモジュールエディターのウィンドウの背景は、デフォルトではコンポーネントエディターと同じ黒ですが、別の色に変更できます。また、画像を表示できます。「Background Image」ダイアログボックスで設定します。デザインモードになっているときに、ユーザーコントロールエディターウィンドウ内で右クリックすると表示されるコンテキストメニューの[Set Background Image]をクリックすると表示されます。



● [Default]

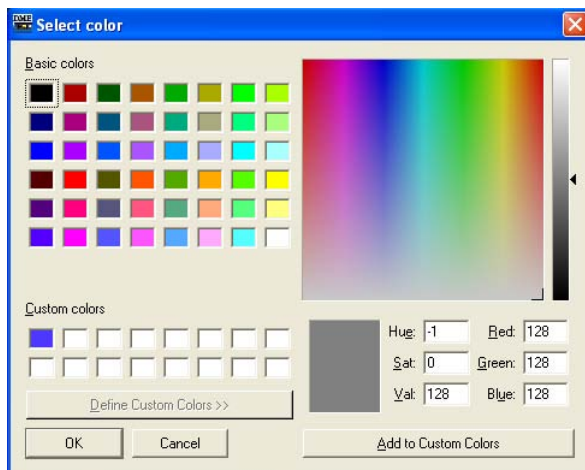
コンポーネントエディターと同じ、黒の背景にします。[Color]や[Image]に設定した背景をもとに戻すときに選択します。

● [Color]

背景の色を設定します。[Select Color]ボタンで色を選択します。

[Select Color] ボタン

クリックすると、「Select Color」ダイアログボックスが表示されます。背景の色を設定します。「Select Color」ダイアログボックスについては、「オブジェクト」の「[Select color] ダイアログボックス(202ページ)」をご覧ください。



NOTE

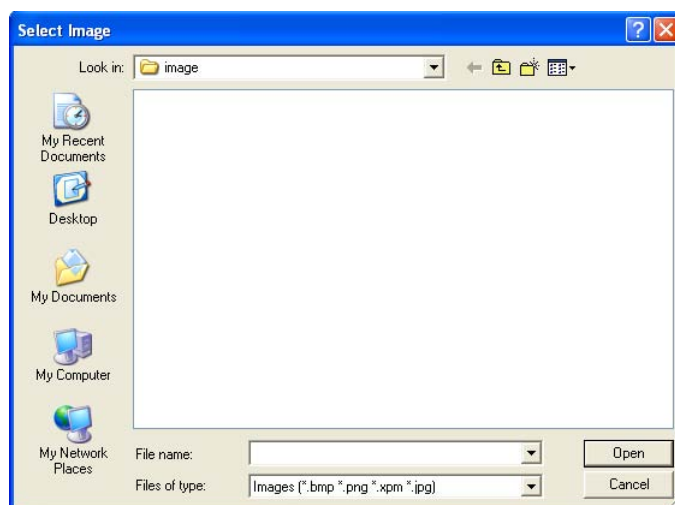
薄い色にすると、グリッドが確認しにくくなる場合もあります。

● [Image]

背景に画像を表示します。BMP(.bmp)、PNG(.png)、XPM(.xpm)、JPEG(.jpg)形式の画像ファイルを使用できます。[Select Image]ボタンで画像ファイルを選択します。

[Select Image] ボタン

クリックすると、「Select Image」ダイアログボックスが表示されます。ウィンドウの背景に表示する画像ファイルを選択します。



[Layout]ボックス

リストから、画像ファイルをどのように表示するかを選択します。

- [Center]
中央に配置します。
- [Tile]
並べて表示します。画像ファイルがシートより小さい場合に、タイル状に繰り返し表示します。
- [Fit]
シートサイズに合わせて拡大縮小されます。

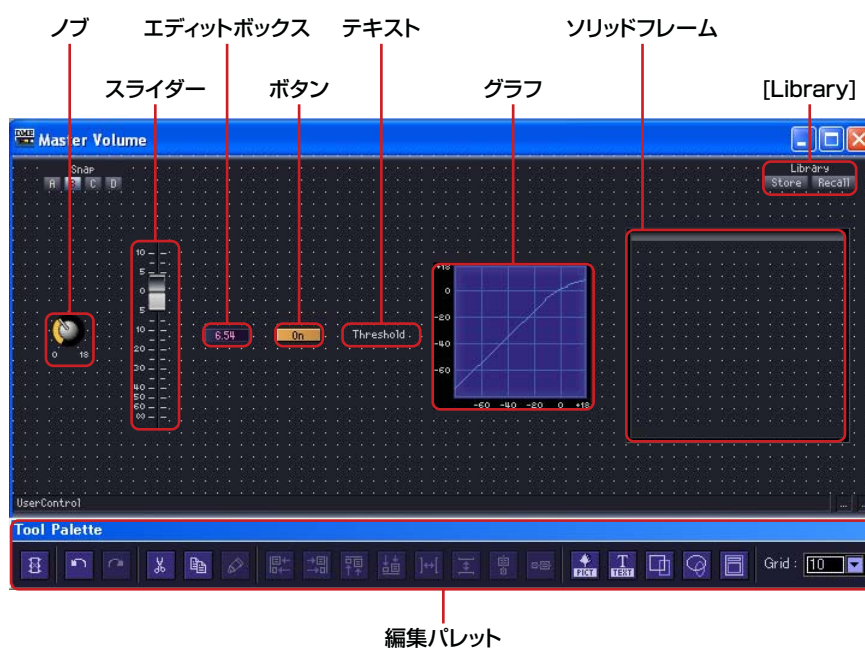
[File]ボックス

画像ファイルのパスを指定します。[Select Image]ボタンをクリックして画像ファイルを選択すると、自動的に入力されます。

操作子の配置

デザインモードで操作子を配置します。ユーザーコントロールエディター/ユーザーモジュールエディター/コンポーネントエディターで右クリックすると表示されるコンテキストメニューの[Design Mode]コマンドでデザインモードをON/OFFします。

操作子の配置は、コンポーネントエディターからドラッグするか、コピー&ペーストします。



● 操作子の選択

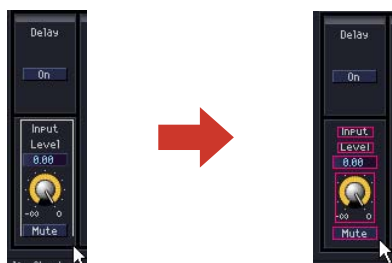
デザインモードでコンポーネントエディターの操作子をクリックすると、選択されて赤い枠が表示されます。操作子は、ノブやスライダーとエディットボックス、ラベルがそれぞれ別のオブジェクトで、クリックしたものだけが選択されます。



<Ctrl>キーを押しながらクリックすると、複数の操作子やラベルが選択されます。

選択されている操作子を<Ctrl>+クリックすると、選択解除されます。

ウィンドウの何も無いところからドラッグを始めると、枠が表示され、枠に入ったオブジェクトが選択されます。



NOTE

ノブやスライダーなどの操作子とエディットボックス、パラメーターの種類を表示するラベルは、1つずつドラッグしてユーザーコントロールエディターに配置すると、ユーザーコントロールエディターで整理させなければなりません。複数を選択してドラッグすれば、同じ配置のままユーザーコントロールエディターにコピーされます。

1つのコンポーネントエディターから複数の操作子をコピーする場合も、コピーする操作子をすべて選択してからドラッグすれば、位置関係やタブ順序を保ったままコピーされます。

● ドラッグによる操作子の配置(ユーザーコントロールエディター)

コピーする操作子を、コンポーネントエディターからユーザーコントロールエディターにドラッグします。

1 配置する操作子を持つコンポーネントのエディターウィンドウを開きます。

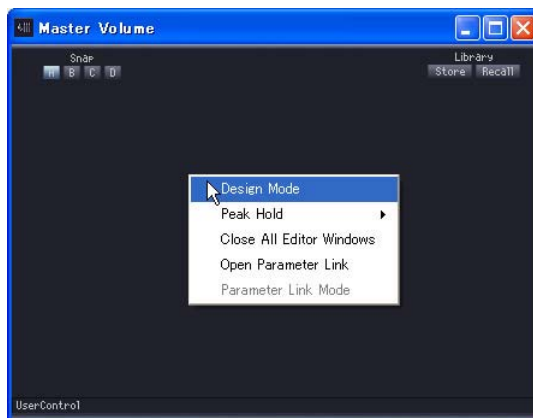
2 ユーザーコントロールエディターを開きます。

メインパネルウィンドウの[View]メニュー→[User Control]サブメニューにユーザーコントロール名が表示されます。クリックすると、ウィンドウが開きます。

3 コンポーネントエディターまたはユーザーコントロールエディターで右クリックします。

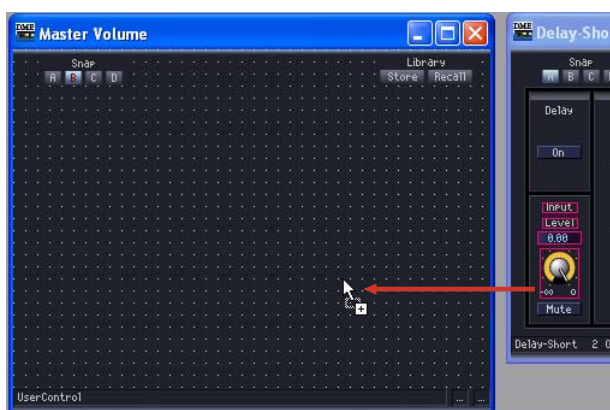
コンテキストメニューが表示されます。

4 メニューの[Design Mode]をクリックします。



デザインモードになります。

5 コンポーネントエディターからユーザーコントロールエディターに操作子をドラッグします。



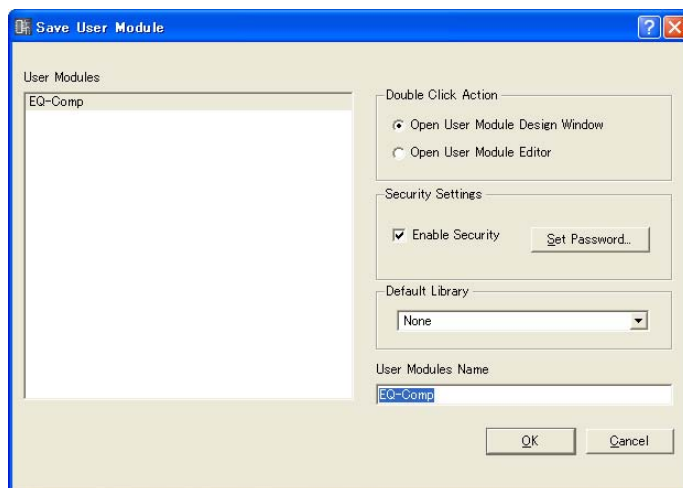
ユーザーコントロールエディターに操作子が配置されます。



● ドラッグによる操作子の配置(ユーザーモジュールエディター)

コピーする操作子を、ユーザーモジュールに配置したコンポーネントのエディターウィンドウからユーザーモジュールエディターにドラッグします。

- 1 ユーザーモジュールを作成し、コンポーネントの配置と結線を行ないます。
- 2 保存ダイアログボックスの[Double Click Action]→[Open User Module Editor]をチェックして、ユーザーモジュールを保存します(ユーザーモジュールの保存については、[ユーザーモジュールの保存\(250ページ\)](#)をご覧ください)。



- 3 コンフィギュレーションウィンドウでユーザーモジュールをダブルクリックします。
ユーザーモジュールエディターとユーザーモジュールに配置したコンポーネントのエディターウィンドウが表示されます。
- 4 コンポーネントエディターまたはユーザーモジュールエディターで右クリックして、コンテキストメニューの[Design Mode]をクリックします。
デザインモードになります。
- 5 コンポーネントエディターからユーザーモジュールエディターに操作子をドラッグします。
ユーザーコントロールエディターに操作子が配置されます。

● コピー&ペーストによる配置

コンポーネントエディターで操作子をコピーし、ユーザーコントロールエディター/ユーザーモジュールエディターにペーストします。

コンポーネントエディターで操作子をコピーするには、[Copy]コマンドのショートカットキー<Ctrl>+<C>を押します。

ユーザーコントロールエディター/ユーザーモジュールエディターでは、[Paste]コマンドのショートカットキー<Ctrl>+<V>を押すか、編集パレットの[Paste]ボタンをクリックしてペーストします。

1 コピー元のコンポーネントエディターをアクティブにして、操作子を選択します。

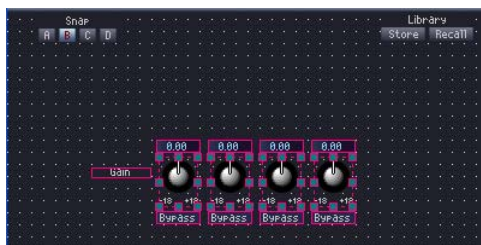


2 <Ctrl>キーを押しながら<C>キーを押します。

クリップボードに操作子がコピーされます。

3 ユーザーコントロールエディター/ユーザーモジュールエディターをアクティブにして、<Ctrl>キーを押しながら<V>キーを押します。

編集パレットの[Paste]ボタンをクリックしても、ペーストできます。操作子がコピーされます。



● コピーできない場合

ドラッグでもコピー&ペーストでも、1つのコンポーネントから、同じ操作子を複数コピーできません。すでにユーザーコントロールエディター/ユーザーモジュールエディターにコピーされている操作子をドラッグすると、マウスカーソルが進入禁止のマークになり、コピーできないことを示します。



同種のコンポーネントでも、コンフィギュレーション/ユーザーモジュールに配置された別のコンポーネントからは、同じ操作子をコピーできます。

コンフィギュレーションに配置したコンポーネントの操作子は、ユーザーコントロールエディターだけにコピーできます。

ユーザーモジュールに配置したコンポーネントの操作子は、ユーザーコントロールエディター/ユーザーモジュールエディター両方にコピーできます。

● 操作子の順序

操作子は、新しくペーストしたものが上に重なります。エディットボックスはペーストした順がタブ順序になります。順番は変更できないので、パラメーターのグループを配置するソリッドフレームなどは、操作子より前にコピーしておきます。

NOTE

コンポーネントエディターでは、<Ctrl>+クリックやドラッグで複数の操作子を選択できます。一度にコピーした操作子は、同じ順序でペーストされます。

操作子の移動と整列

コピーした操作子は、ユーザーコントロールエディター/ユーザーモジュールエディターで移動、整列させてレイアウトを整えます。

● 操作子の選択

操作子の選択方法は、コントロールエディターと同じです。クリックで選択、<Ctrl>+クリックで複数の操作子を選択できます。選択されている操作子を<Ctrl>+クリックすると、選択解除されます。ウィンドウの操作子のないところからドラッグを始めると枠が表示され、枠の中に入った操作子が選択されます。

選択された操作子には赤い枠がつきます。

● 移動

選択した操作子をドラッグまたはキーボードの方向キーで移動します。<Ctrl>+クリックして、複数の操作子を選択している場合は、複数の操作子が同時に移動します。

ドラッグ

グリッドがONになっているときは、ドラッグした操作子は左上がグリッドに合わせられます。

ドラッグ中は、ドラッグしている操作子の左上角の座標が表示されます。

ウィンドウの左上を基点として、「右への距離/下への距離」がピクセル数で表示されます。



方向キー

グリッドがONになっているときは、1グリッドずつ移動します。

グリッドがOFFになっているときは、1ピクセルずつ移動します。

● 整列

編集パレットの[Align Left]ボタン(左揃え)/[Align Right]ボタン(右揃え)/[Align To Top]ボタン(上揃え)/[Align To Bottom]ボタン(下揃え)/[Align Horizontally]ボタン(左右に整列)/[Align Vertically]ボタン(上下に整列)/[Horizontal/Center Align]ボタン(左右中央揃え)/[Vertical/Center Align]ボタン(上下中央揃え)で、複数の操作子を整列させます。

[Align Horizontally]ボタン(左右に整列)/[Align Vertically]ボタン(上下に整列)は、3つ以上の操作子を選択しているときのみ使用できます。

操作子のカット/コピー/ペースト

編集パレットの[Cut]ボタン/[Copy]ボタン/[Paste]ボタンでユーザーコントロールエディター/ユーザーモジュールエディターに配置した操作子を編集できます。

● カット

ユーザーコントロールエディターに配置した操作子をカットします。操作子を選択し、編集パレットの[Cut]ボタンをクリックします。

● コピー

ユーザーコントロールエディター/ユーザーモジュールエディターに配置した操作子をコピーします。操作子を選択し、編集パレットの[Copy]ボタンをクリックします。

● ペースト

カット/コピーされた操作子をペーストします。編集パレットの[Paste]ボタンをクリックします。ペーストできない場合は、ボタンの色が薄くなります。

● 削除

操作子を選択し、<Delete>キーを押すと、操作子が削除されます。

編集の取り消し/やり直し

[Edit]メニュー [Undo]/[Redo]コマンドで、操作子の移動、サイズ変更、削除を取り消し/やり直しできます。

NOTE

エディターウィンドウを閉じると、取り消し/やり直しはできなくなります。

操作子のプロパティ

ユーザーコントロールエディター/ユーザーモジュールエディターに配置した操作子をダブルクリックするか、右クリックしてコンテキストメニューの[Properties]を選択すると、プロパティダイアログボックスが表示されます。操作子のデザインを設定します。

同種のプロパティは、<Ctrl>キーを押しながらクリックして複数選択してからプロパティダイアログボックスを開くことで、一括設定ができます。

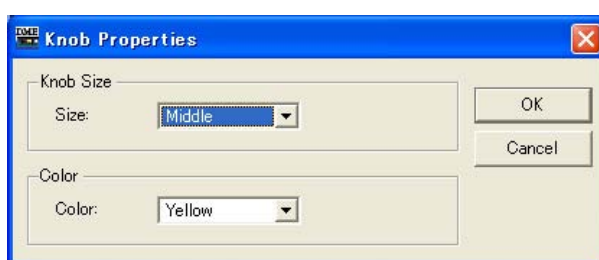
変更項目は[OK]か[Cancel]をクリックするまで太字で表示されます。

NOTE

スライダープロパティの設定がありません。

● 「Knob Properties」ダイアログボックス

ノブをダブルクリックするか、右クリックしてコンテキストメニューの[Properties]を選択すると、「Knob Properties」ダイアログボックスが表示されます。ノブのサイズと色を設定します。



[Size]

リストからノブのサイズを選択します。[Large]/[Medium]/[Small]/[Very Small]から選択します。

NOTE

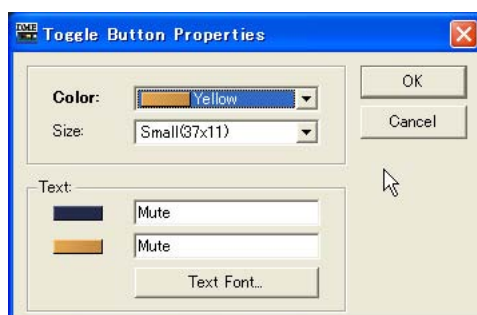
ノブのサイズ変更は、ユーザーコントロールエディター上でノブの上下左右と四隅にあるマークをドラッグして行なうこともできます。

[Color]

リストからノブの色を選択します。[White]/[Red]/[Yellow]/[Green]/[Blue]/[Violet]から選択します。

● 「Toggle Button Properties」ダイアログボックス

ON/OFFボタンをダブルクリックするか、右クリックしてコンテキストメニューの[Properties]を選択すると、「Toggle Button Properties」ダイアログボックスが表示されます。ボタンに表示する文字、ボタンの色とサイズを設定します。



[Text]ボックス

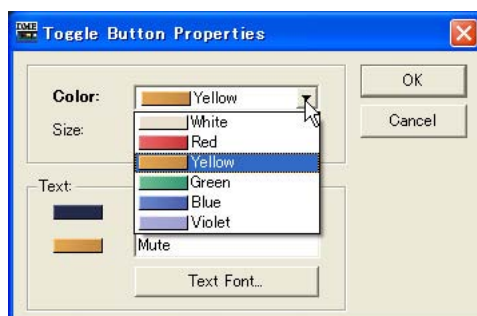
ボタンに表示する文字を入力します。ボタンがOFFの場合の文字とONの場合の文字を別々に設定できます。

[Size]

リストからボタンのサイズを選択します。[Small(37x11)]/[Small(51x11)]/[Medium(74x11)]/[Medium(74x22)]/[Large(111x33)]から選択します。

[Color]

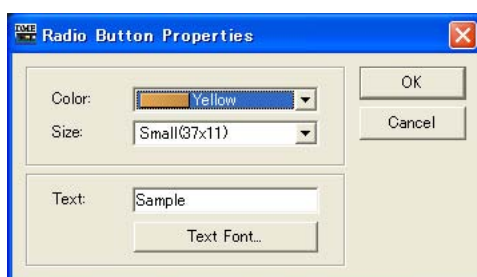
リストからボタンの色を選択します。[▼]をクリックすると、ボタンの色のリストが表示されます。

**[Text Font] ボタン**

ボタンをクリックすると、「Select Font」ダイアログボックスが表示されます。フォント、フォントサイズ、スタイルを設定します。「Select Font」ダイアログボックスについては、「オブジェクト」の「[\[Select Font\] ダイアログボックス\(200ページ\)](#)」をご覧ください。

● **[Radio Button Properties] ダイアログボックス**

ラジオボタンをダブルクリックするか、右クリックしてコンテキストメニューの[Properties]を選択すると、「Radio Button Properties」ダイアログボックスが表示されます。ボタンの色とサイズ、表示する文字を設定します。

**[Color]**

リストからラジオボタンの色を選択します。[White]/[Red]/[Yellow]/[Green]/[Blue]/[Violet]から選択します。

[Size]

リストからボタンのサイズを選択します。[Small(37x11)]/[Small(44x11)]/[Medium(75x11)]/[Medium(74x22)]/[Large(111x33)]から選択します。

[Text] ボックス

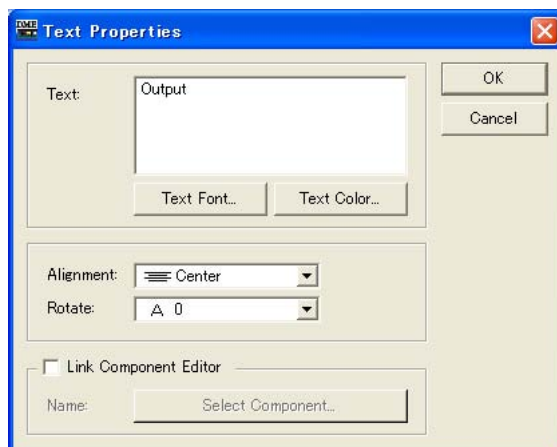
ボタンに表示する文字を入力します。

[Text Font] ボタン

ボタンをクリックすると、「Select Font」ダイアログボックスが表示されます。フォント、フォントサイズ、スタイルを設定します。「Select Font」ダイアログボックスについては、「オブジェクト」の「[\[Select Font\] ダイアログボックス\(200ページ\)](#)」をご覧ください。

● 「Text Properties」 ダイアログボックス

パラメーター名などのテキストをダブルクリックするか、右クリックしてコンテキストメニューの [Properties] を選択すると、「Text Properties」ダイアログボックスが表示されます。表示する文字を入力します。

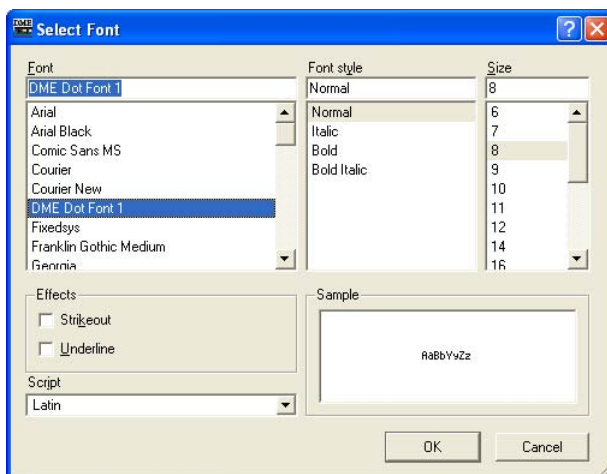


[Text] ボックス

ボタンに表示する文字を入力します。

[Text Font] ボタン

ボタンをクリックすると、「Select Font」ダイアログボックスが表示されます。フォント、フォントサイズ、スタイルを設定します。「Select Font」ダイアログボックスについては、「オブジェクト」の「[Select Font](#) ダイアログボックス(200ページ)」をご覧ください。



[Alignment]

テキストの水平方向の配置を選択します。[Left]/[Center]/[Right]から選択します。

[Rotate]

テキストを回転します。[-90]/[0]/[90]/[180]から選択します。

[Link Component Editor]

テキストをクリックしたときに開くコンポーネントエディターを選択します。

[Text Color] ボタン

ボタンをクリックすると、「Select color」ダイアログボックスが表示されます。文字の色を設定します。「Select color」ダイアログボックスについては、「オブジェクト」の「[Select color](#) ダイアログボックス(202ページ)」をご覧ください。

● 「Edit Box Properties」

エディットボックスをダブルクリックするか、右クリックしてコンテキストメニューの[Properties]を選択すると、「Edit Box Properties」ダイアログボックスが表示されます。エディットボックスのサイズを設定します。

【Size】

リストからエディットボックスのサイズを選択します。[Large]/[Medium]/[Small]から選択します。

● 「Level Meter Properties」

レベルメーターをダブルクリックするか、右クリックしてコンテキストメニューの[Property]を選択すると、「Level Meter Properties」ダイアログボックスが表示されます。レベルメーターのセグメント数とスケールを設定します。

【Segment】

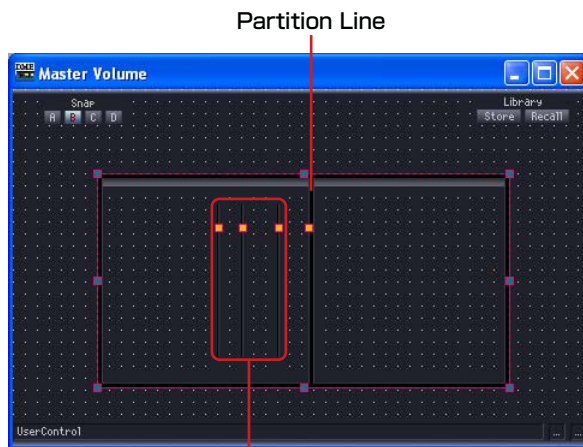
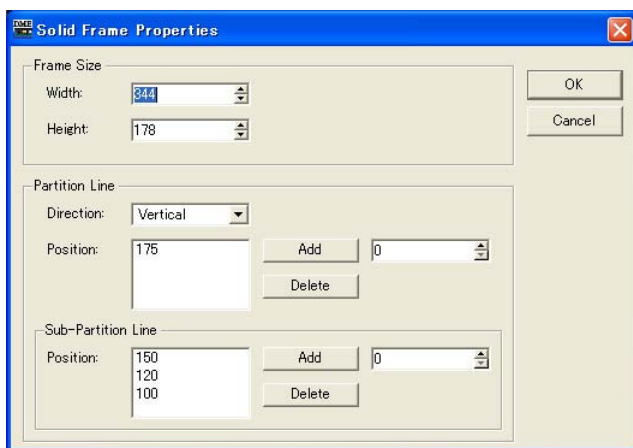
リストからレベルメーターのセグメント数を選択します。[2]/[6]/[60]から選択します。

【Scale】

リストからレベルメーターの横に表示するスケールの種類を選択します。[Segment]が60のときのみ選択できます。

● 「Solid Frame Properties」 ダイアログボックス

ソリッドフレームを右クリックしてコンテキストメニューの[Properties]を選択すると、「Solid Frame Properties」ダイアログボックスが表示されます。フレームの大きさと区切りの位置を設定します。



Frame Size

[Width]で幅、[Height]で高さを設定します。単位はピクセルです。

NOTE

フレームのサイズ変更は、ユーザーコントロールエディター上でフレームの上下左右と四隅にあるマークをドラッグして行なうこともできます。

Partition Line/Sub-Partition Line

フレームの中の区切り線を設定します。[Partition Line]は端から端まで表示される長い区切り線、[Sub-Partition Line]は短い区切り線です。

- **[Direction]**

リストから区切り線の向きを選択します。[Vertical]は縦、[Horizontal]は横の区切り線を入れます。[None]は区切り線を表示しません。

- **[Position]**

設定されている線の位置が表示されます。[Direction]に[Vertical]を選択している場合はソリッドフレームの上端からの距離、[Horizontal]を選択している場合は左端からのピクセル数が表示されます。

NOTE

区切り線の位置変更は、ユーザーコントロールエディター上で区切り線の上にあるマークをドラッグして行なうこともできます。

- **[Add]ボタン**

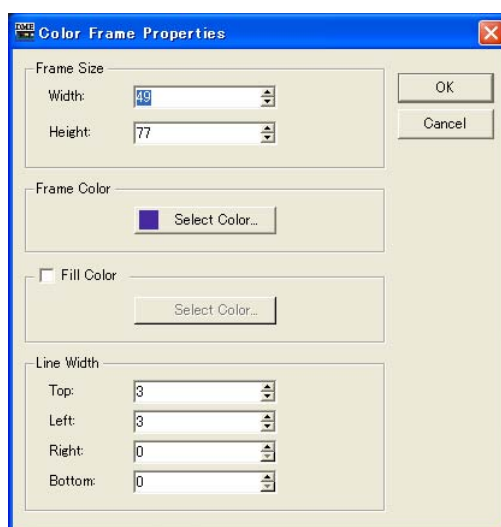
右のボックスで区切り線の位置を設定し、[Add]ボタンをクリックすると、区切り線が追加され、[Position]のリストに表示されます。

- **[Delete]ボタン**

[Position]のリストで選択した区切り線を削除します。

● 「Color Frame Properties」ダイアログボックス

カラーフレームを右クリックしてコンテキストメニューの[Properties]を選択すると、「Color Frame Properties」ダイアログボックスが表示されます。フレームの大きさと区切りの位置を設定します。



Frame Size

[Width]で幅、[Height]で高さを設定します。単位はピクセルで、最小値は「3」です。

NOTE

フレームのサイズ変更は、ユーザーコントロールエディター上でフレームの上下左右と四隅にあるマークをドラッグして行なうこともできます。

Frame Color

カラーフレームの色を設定します。

[Select Color]ボタンをクリックすると、「Select color」ダイアログボックスが表示されます。「Select color」ダイアログボックスについては、「オブジェクト」の「[Select color](#) ダイアログボックス(202ページ)をご覧ください。

Fill Color

フレーム内部の色を設定します。

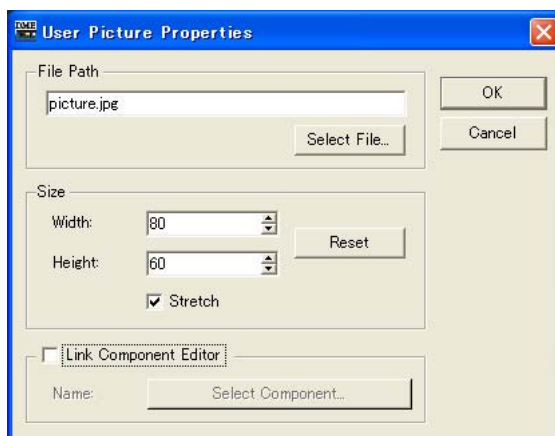
[Select Color] ボタンをクリックすると、「Select color」ダイアログボックスが表示されます。「Select color」ダイアログボックスについては、「オブジェクト」の「[Select color](#) ダイアログボックス(202ページ)」をご覧ください。

Line Width

線の太さとフレームの形状を設定します。[Top](上)/[Left](左)/[Right](右)/[Bottom](下)の線の太さをそれぞれ設定します。「0」に設定すると線は表示されません。

● 「User Picture Properties」ダイアログボックス

画像を右クリックしてコンテキストメニューの[Properties]を選択すると、「User Picture Properties」ダイアログボックスが表示されます。



[File Path] ボックス

画像ファイルのパスを表示します。

[Select File] ボタン

画像ファイルを選択します。

Size

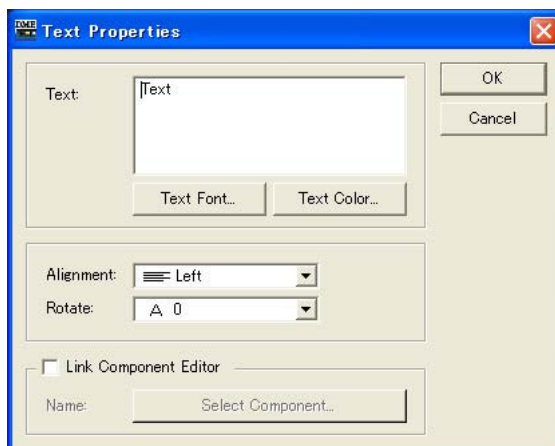
- **[Width]**
幅を設定します。単位はピクセルです。
- **[Height]**
高さを設定します。単位はピクセルです。
- **[Reset] ボタン**
クリックすると画像を原寸で表示します。
- **[Stretch]**
ONにすると原寸より大きなサイズを指定した時に拡大表示します。

[Link Component Editor]

ONにすると[Select Component]ボタンをクリックすると、画像をクリックしたときに開くエディターを選択できます。

● 「Text Properties」 ダイアログボックス

テキストボックスを右クリックしてコンテキストメニューの[Properties]を選択すると、「Text Properties」ダイアログボックスが表示されます。



[Text] ボックス

表示するテキストを表示/編集します。

[Text Font] ボタン

フォントを設定します。クリックすると、「Select Font」ダイアログボックスが表示されます。「Select Font」ダイアログボックスについては、[「Select Font」ダイアログボックス\(200ページ\)](#)をご覧ください。

[Text Color] ボタン

文字の色を設定します。クリックすると、「Select color」ダイアログボックスが表示されます。

[Alignment]

[Left](左揃え)/[Center](中央揃え)/[Right](右揃え)を選択します。

[Rotate]

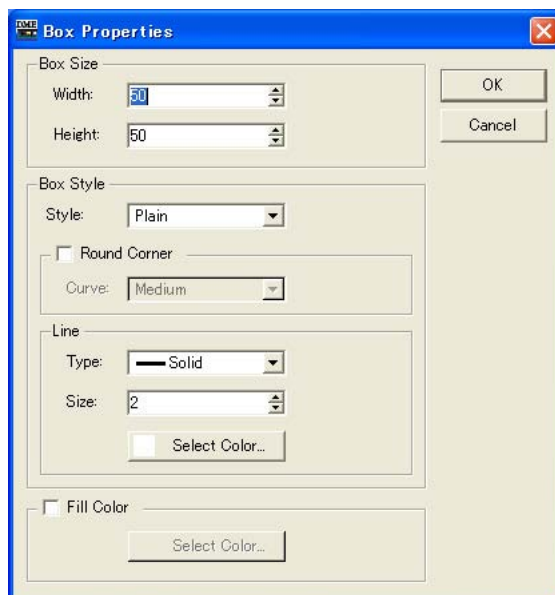
テキストボックスを回転します。

[Link Component Editor]

ONにすると[Select Component]ボタンをクリックすることで、テキストボックスをクリックしたときに開くエディターを選択できます。

● 「Box Properties」 ダイアログボックス

四角を右クリックしてコンテキストメニューの[Properties]を選択すると、「Box Properties」ダイアログボックスが表示されます。



Box Size

- **[Width]**
幅を設定します。単位はピクセルです。
- **[Height]**
高さを設定します。単位はピクセルです。

Box Style

- **[Style]**
オブジェクトのスタイルを設定します。リストの[Plain](平面的な形)/[Raised](盛り上がった形)/[Sunken](くぼんだ形)から1つを選択します。
- **[Round Corner]**
ONにすると角に丸みのついた四角形(角丸四角形)にします。[Curve]で丸みの大きさを選択できます。

Line

- **[Type]**
リストから枠線の種類を選択します。[Solid](実線)/[Dash](破線)/[Dot](点線)/[DashDot](一点鎖線)/[DashDotDot](二点鎖線)が用意されています。
- **[Size] ボックス**
枠の線幅を設定します。単位はピクセルで、「1～100」の範囲で設定します。
- **[Select Color] ボタン**
枠線の色を設定します。クリックすると、「Select color」ダイアログボックスが表示されます。「Select color」ダイアログボックスについては、[「Select color」ダイアログボックス \(202ページ\)](#)をご覧ください。

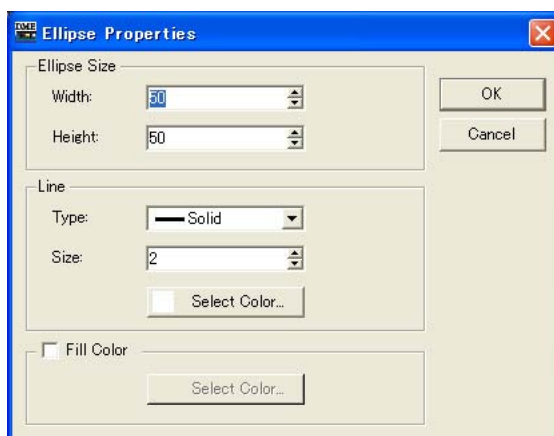
Fill Color

- **[Select Color] ボタン**

枠線の中の色を設定します。クリックすると、「Select color」ダイアログボックスが表示されます。「Select color」ダイアログボックスについては、[「Select color」ダイアログボックス\(202ページ\)](#)をご覧ください。

● 「Ellipse Properties」ダイアログボックス

だ円を右クリックしてコンテキストメニューの[Properties]を選択すると、「Ellipse Properties」ダイアログボックスが表示されます。



Ellipse Size

- **[Width]**

幅を設定します。単位はピクセルです。

- **[Height]**

高さを設定します。単位はピクセルです。

Line

- **[Type]**

リストから枠線の種類を選択します。[Solid](実線)/[Dash](破線)/[Dot](点線)/[DashDot](一点鎖線)/[DashDotDot](二点鎖線)が用意されています。

- **[Size] ボックス**

枠の線幅を設定します。単位はピクセルで、「1～100」の範囲で設定します。

- **[Select Color] ボタン**

枠線の色を設定します。クリックすると、「Select color」ダイアログボックスが表示されます。「Select color」ダイアログボックスについては、[「Select color」ダイアログボックス\(202ページ\)](#)をご覧ください。

Fill Color

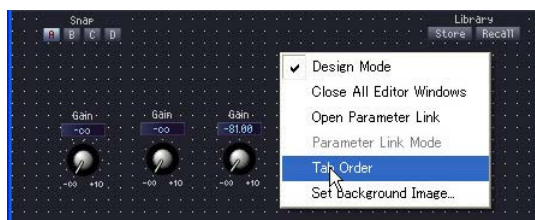
ONにするとだ円の中の色を設定できます。

[Select Color]ボタンをクリックすると「Select color」ダイアログボックスが表示されます。「Select color」ダイアログボックスについては、[「Select color」ダイアログボックス\(202ページ\)](#)をご覧ください。

タブ順序の変更

操作子のタブ順序は、ユーザーコントロールエディター/ユーザーモジュールエディターにペーストした順になります。タブ順序は、ユーザーコントロールエディター/ユーザーモジュールエディターで右クリックすると表示されるコンテキストメニューの[Tab Order]コマンドで確認/変更します。[Tab Order]コマンドを選択すると、エディットボックスの左上にタブ順序の数字が表示されます。数字をクリックして、タブ順序を変更します。

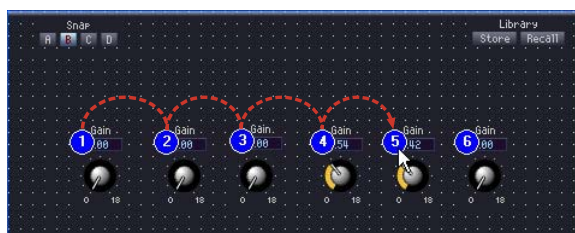
- 1 ユーザーコントロールエディター/ユーザーモジュールエディターで右クリックします。コンテキストメニューが表示されます。



- 2 コンテキストメニューの[Tab Order]をクリックします。エディットボックスの左上に現在のタブ順序の数字が表示されます。



- 3 タブ順序の数字を、タブ順序を設定する順にクリックします。「1」を変更しなくていい場合も、「1」から順にクリックします。クリックすると、クリックした順にタブ順序の数字が変わります。



- 4 順序の指定が終わったら、ウィンドウ内のタブ順序の数字以外をクリックします。タブ順序の数字が消えます。変更したタブ順序は、次回起動時に適用されます。

パラメーターリンクの作成

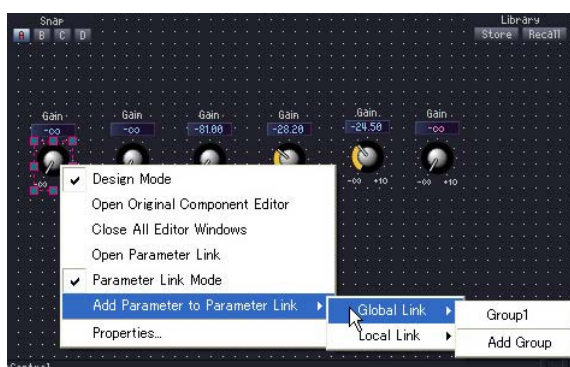
操作子(パラメーター)をグループにして、パラメーターをリンクできます。コンポーネントエディターでは、パラメーターリンクのグループ作成、グループへの操作子追加ができます。パラメーターリンクの設定は、Parameter Linkウィンドウで行ないます。パラメーターリンク/Parameter Linkウィンドウについては、「[Parameter Link\(72ページ\)](#)」をご覧ください。

NOTE

パラメーターは1つのグループだけに属することができます。また、同種のパラメーターのみをグループにできます。

● パラメーターリンクの作成

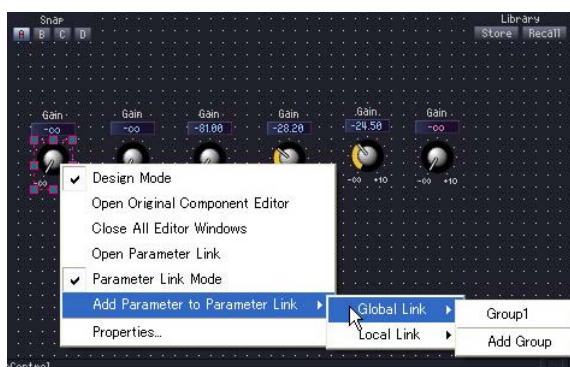
コンポーネントエディターで操作子を右クリックすると、コンテキストメニューが表示されます。[Global Link]→[Add Group]/[Local Link]→[Add Group]は、新しいグループを作成し、右クリックした操作子を追加します。



● グループへの操作子追加

コンポーネントエディターで操作子を右クリックすると、コンテキストメニューが表示されます。[Add Parameter to Parameter Link]のサブメニューのコマンドで、グループの作成と操作子の追加ができます。同じ種類のパラメーター以外のグループは、グレー表示になり選択できません。

・ グローバルリンク



[Global Link]のサブメニューには、グローバルリンクのグループ名が表示されます。グループ名をクリックすると、操作子がグループに追加されます。

・ ローカルリンク



[Local Link]のサブメニューには、ローカルリンクのグループ名が表示されます。グループ名をクリックすると、操作子がグループに追加されます。

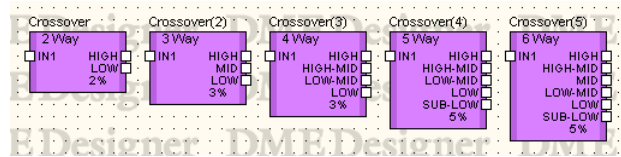
● 複数の操作子の追加

デザインモードでは、複数の操作子を選択できます。複数の操作子を選択しておくこと、同時に複数のパラメーターをグループに追加できます。

第6章 コンポーネントガイド

Crossover(クロスオーバー)

入力信号を複数の周波数チャンネルに分けて出力します。クロスオーバーのグループには、2 Way、3 Way、4 Way、5 Way、6 Wayの5種類のコンポーネントがあります。クロスオーバーコンポーネントには、1つの入力と複数の出力があります。



コンポーネントをダブルクリックすると、コンポーネントエディターが表示されます。

Crossoverのコンポーネント



名称	機能			
①	クロスオーバー曲線			
	周波数帯域ごとに色分けして出力レベルを表示します。			
セクション	パラメーター	設定範囲	機能	
②	Input	Level	-∞~+10dB	入力信号レベルを設定します。
③	Output	Level	-∞~±0dB	各周波数帯域の出力信号レベルを設定します。
		Mute	ON/OFF	各周波数帯域の出力信号をミュートします。
④		Phase	ON/OFF	各周波数帯域の出力信号を位相反転します。
⑥	Frequency	Frequency	20Hz~20kHz	周波数帯域間のクロス周波数を設定します。

7	LPF	Type	Thru 6dB/Oct 12dB/Oct AdjustGc 12dB/Oct Butwrth 12dB/Oct Bessel 12dB/Oct Linkwitz 18dB/Oct AdjustGc 18dB/Oct Butwrth 18dB/Oct Bessel 24dB/Oct AdjustGc 24dB/Oct Butwrth 24dB/Oct Bessel 24dB/Oct Linkwitz 36dB/Oct AdjustGc 36dB/Oct Butwrth 36dB/Oct Bessel 48dB/Oct AdjustGc 48dB/Oct Butwrth 48dB/Oct Bessel 48dB/Oct Linkwitz	オクターブごとの減衰幅とフィルタータイプを選択します。 [Thru]を選択するとフィルターはかかりません。
8		Frequency	20Hz~20kHz	LPFのカットオフ周波数を設定します。
9		Gc	-6dB~+6dB	[Type]に[AdjustGc](Adjustable Gc)を選択したときに、カットオフ周波数のゲインを設定します。
10	HPF	Type	Thru 6dB/Oct 12dB/Oct AdjustGc 12dB/Oct Butwrth 12dB/Oct Bessel 12dB/Oct Linkwitz 18dB/Oct AdjustGc 18dB/Oct Butwrth 18dB/Oct Bessel 24dB/Oct AdjustGc 24dB/Oct Butwrth 24dB/Oct Bessel 24dB/Oct Linkwitz 36dB/Oct AdjustGc 36dB/Oct Butwrth 36dB/Oct Bessel 48dB/Oct AdjustGc 48dB/Oct Butwrth 48dB/Oct Bessel 48dB/Oct Linkwitz	オクターブごとの減衰幅とフィルタータイプを選択します。 [Thru]を選択するとフィルターはかかりません。
11		Frequency	20Hz~20kHz	HPFのカットオフ周波数を設定します。
12		Gc	-6dB~+6dB	[Type]に[AdjustGc](Adjustable Gc)を選択したときに、カットオフ周波数のゲインを設定します。

コンポーネントのバリエーションによって出力チャンネル数が異なります。

2 Way	Low/High
3 Way	Low/Mid/High
4 Way	Low/Low-Mid/High-Mid/High
5 Way	Sub-Low/Low/Low-Mid/High-Mid/High
6 Way	Sub-Low/Low/Low-Mid/Mid/High-Mid/High

一番低いバンドと中間のバンドはLPFとHPF、一番高いバンドはHPFで減衰の曲線を設定します。
Lowは赤、Midは緑など、周波数帯域ごとに色がついていてグラフの線の色と対応しています。

● グラフのコントロールポイント

グラフのコントロールポイントは、[Output Level]と[Frequency]を表します。ノブやエディットボックスでパラメーターを変更すると、コントロールポイントが移動します。また、コントロールポイントをドラッグで移動すると、[Output Level]/[Frequency]のパラメーターが変わります。



曲線中央のコントロールポイントは、上下にドラッグして[Output Level]のパラメーターを変更できます。



[Output Level]のパラメーターが変わります。

周波数ごとの曲線が交差する点のコントロールポイントは、左右にドラッグして[Frequency]を変更できます。



[Frequency]のパラメーターが変わります。

● LPF/HPF

LPF、HPFは、[Type]で減衰幅とフィルターのタイプを設定します。選択されているものがボタンに表示されます。ボタンをクリックするとメニューが表示されます。6種類のスロープと4種類のタイプの組み合わせが用意されています。[6dB/Oct]、[12dB/Oct]、[18dB/Oct]、[24dB/Oct]、[36dB/Oct]、[48dB/Oct]は、オクターブあたりの減衰幅を設定します。数値の小さいものはゆるやかに減衰し、数値の大きいものは急激に減衰します。

Type



• Thru

フィルターはかかりません。減衰せず、どの周波数でも一定の特性になります。

• AdjustGc(Adjustable Gc)

Gc(カットオフ周波数におけるゲイン)を-6~+6dBの間で調整します。-3dBにするとButterworthフィルター、-6dBにするとLinkwitz-Rileyフィルターになります。選択するとGcのノブが表示されます。



• Butwrth(Butterworth)

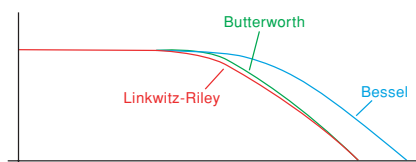
もっとも一般的な特性です。通過域は平坦で、カットオフ周波数におけるゲインは-3dBです。

• Bessel

位相特性を重視した曲線で、減衰はButterworthよりゆるやかですが、方形波を通過させたときに波形の乱れがありません。

• Linkwitz(Linkwitz-Riley)

フィルターの次数は2の累乗で、LPFとHPFの出力を電圧合成したとき、全周波数帯域でゲインが±0dBになるような特性です。通過域は平坦ですが、カットオフ周波数におけるゲインは-6dBです。

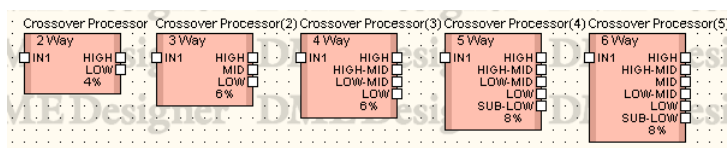


Crossover Processor(クロスオーバープロセッサ)

クロスオーバープロセッサは、クロスオーバー、ディレイ、パラメトリックイコライザー、コンプレッサーから構成されています。入力信号をクロスオーバー処理してから周波数帯域ごとにディレイ、パラメトリックイコライザー、コンプレッサーをかけます。クロスオーバープロセッサのグループには、Crossover Processor(クロスオーバープロセッサ)とCrossover Processor II(クロスオーバープロセッサ 2)の2種類があります。

Crossover Processor(クロスオーバープロセッサ)

クロスオーバープロセッサのグループには、2 Way、3 Way、4 Way、5 Way、6 Wayの5種類のコンポーネントがあります。1つの入力と2～6の出力があります。



コンポーネントをダブルクリックすると、コンポーネントエディターが表示されます。コンポーネントによってバンド数が異なりますが、コンポーネントエディターの構成は共通です。[Navigator]セクションの[Crossover]ボタン/[Compressor]ボタン/[PEQ]ボタン/[Delay]ボタンをクリックすると、クロスオーバー、コンプレッサー、パラメトリックイコライザー、ディレイのエディターが別のウィンドウで表示されます。コンプレッサー、パラメトリックイコライザー、ディレイは、Low、Midなどの出力チャンネルごとに、別のコンポーネントエディターが開きます。

Crossover Processorのコンポーネントエディター



	セクション	パラメーター	設定範囲	機能
①	Navigator	Crossover	-	クロスオーバーのエディターウィンドウを開きます。
②		Delay	-	ディレイのエディターウィンドウを開きます。
③		PEQ	-	パラメトリックイコライザーのエディターウィンドウを開きます。
④		Compressor	-	コンプレッサーのエディターウィンドウを開きます。
⑤	Input	Level	$-\infty \sim +10$ dB	入力信号レベルを設定します。
⑥	Output	Level	$-\infty \sim +10$ dB	各周波数帯域の出力信号レベルを設定します。
⑦		Mute	ON/OFF	各周波数帯域の出力をミュートします。
⑧		Phase	ON/OFF	各周波数帯域の出力信号の位相を反転します。

コンポーネントのバリエーションによって出力数が異なります。

2 Way	Low/High
3 Way	Low/Mid/High
4 Way	Low/Low-Mid/High-Mid/High
5 Way	Sub-Low/Low/Low-Mid/High-Mid/High
6 Way	Sub-Low/Low/Low-Mid/Mid/High-Mid/High

一番低いバンドと中間のバンドはLPFとHPF、一番高いバンドはHPFで減衰の曲線を設定します。Lowは赤、Midは緑など周波数帯域ごとに色がついていて、グラフの線の色と対応しています。

● クロスオーバー

クロスオーバープロセッサの[Crossover]ボタンをクリックするとクロスオーバーのエディターウィンドウが開きます。

[Crossover Processor - Crossover]エディターウィンドウ



	名称			機能
①	クロスオーバー曲線			周波数チャンネルごとに色分けして出力レベルを表示します。
	セクション	パラメーター	設定範囲	機能
②	Frequency	Frequency	20Hz~20kHz	周波数帯域間のクロス周波数を設定します。
③	LPF	Type	Thru 6dB/Oct 12dB/Oct AdjustGc 12dB/Oct Butwrth 12dB/Oct Bessel 12dB/Oct Linkwitz 18dB/Oct AdjustGc 18dB/Oct Butwrth 18dB/Oct Bessel 24dB/Oct AdjustGc 24dB/Oct Butwrth 24dB/Oct Bessel 24dB/Oct Linkwitz 36dB/Oct AdjustGc 36dB/Oct Butwrth 36dB/Oct Bessel 48dB/Oct AdjustGc 48dB/Oct Butwrth 48dB/Oct Bessel 48dB/Oct Linkwitz	オクターブごとの減衰幅とフィルタータイプを選択します。 [Thru]を選択するとフィルターはかかりません。
④		Frequency	20Hz~20kHz	LPFのカットオフ周波数を設定します。
⑤		Gc	-6dB~+6dB	[Type]に[AdjustGc](Adjustable Gc)を選択したときに、カットオフ周波数のゲインを設定します。
⑥	HPF	Type	Thru 6dB/Oct 12dB/Oct AdjustGc 12dB/Oct Butwrth 12dB/Oct Bessel 12dB/Oct Linkwitz 18dB/Oct AdjustGc 18dB/Oct Butwrth 18dB/Oct Bessel 24dB/Oct AdjustGc 24dB/Oct Butwrth 24dB/Oct Bessel 24dB/Oct Linkwitz 36dB/Oct AdjustGc 36dB/Oct Butwrth 36dB/Oct Bessel 48dB/Oct AdjustGc 48dB/Oct Butwrth 48dB/Oct Bessel 48dB/Oct Linkwitz	オクターブごとの減衰幅とフィルタータイプを選択します。 [Thru]を選択するとフィルターはかかりません。
⑦		Frequency	20Hz~20kHz	HPFのカットオフ周波数を設定します。
⑧		Gc	-6dB~+6dB	[Type]に[AdjustGc](Adjustable Gc)を選択したときに、カットオフ周波数のゲインを設定します。

● デイレイ

クロスオーバープロセッサの[Delay]ボタンをクリックするとウィンドウが開きます。各周波数帯域のデイレイを設定します。

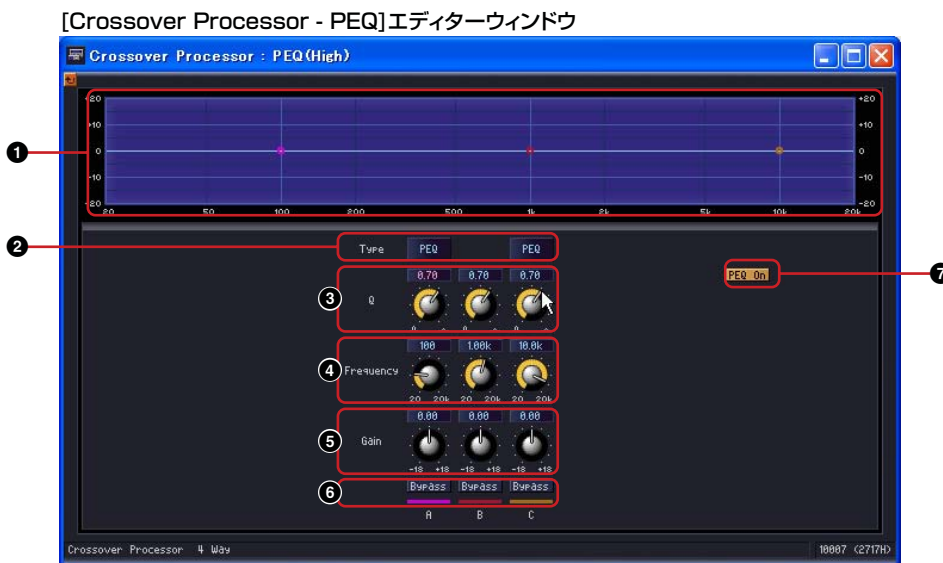
[Crossover Processor - Delay]エディターウィンドウ



	パラメーター	設定範囲	機能
①	Delay	ms:0~500 Sample:F _s の設定によって範囲が変わります。 Meter:0~171.8 Feet:0~563.6 Frame:Frameの設定によって範囲が変わります。 Beat:Beatの設定によって範囲が変わります。	デイレイタイムを設定します。
②	Level	-∞~±0dB	チャンネルの出力信号レベルを設定します。
③	On	ON/OFF	デイレイをONにします。
④	Mute	ON/OFF	各周波数帯域の出力をミュートします。
⑤	Delay Scale	ms Sample Meter Feet Frame Beat	デイレイタイムの設定単位を選択します。選択されているボタンが点灯し、[Delay]のエディットボックスの単位が変わります。 [Beat]を選択した場合は、ノブでBPM(拍/分)を設定します。

● パラメトリックイコライザー

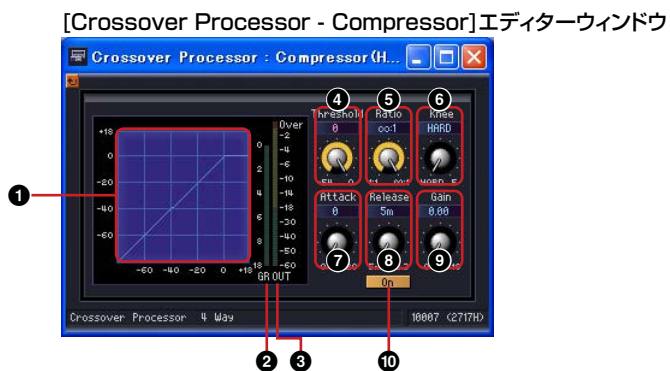
クロスオーバープロセッサの[PEQ]ボタンをクリックするとウィンドウが開きます。各周波数帯域のパラメトリックイコライザーを設定します。



名称	機能	
①	PEQ 曲線	PEQ 曲線を表示します。
パラメーター	設定範囲	機能
②	Type PEQ L.SHELF 6dB/Oct L.SHELF 12dB/Oct H.SHELF 6dB/Oct H.SHELF 12dB/Oct HPF LPF	メニューからフィルターのタイプを選択します。
③	Q	0.1 ~ 16.0 各バンドの幅を設定します。
④	Frequency	20Hz ~ 20kHz 各バンドの周波数を設定します。
⑤	Gain	-18dB ~ +18dB 各バンドのゲインを設定します。
⑥	Bypass	ON/OFF PEQの各バンドをバイパスします。
⑦	PEQ On	ON/OFF PEQをONにします。

● コンプレッサー

クロスオーバープロセッサの[Compressor]ボタンをクリックするとウィンドウが開きます。各周波数帯域のコンプレッサーを設定します。



	名称		機能
①	コンプレッサー曲線		効果をグラフに表示します。横軸が入力信号レベル、縦軸が出力レベルを表します。
②	Gain Reductionメーター		ゲインリダクションの減衰量を表示します。
③	Outputメーター		出力信号レベルを表示します。
	パラメーター	設定範囲	機能
④	Threshold	-54dB ~ ±0dB	しきい値を設定します。
⑤	Ratio	1:1 ~ ∞:1	圧縮比を設定します。
⑥	Knee	HARD, 1, 2, 3, 4, 5	コンプレッサーのかかり方を設定します。
⑦	Attack	0 ~ 120ms	アタックタイムを設定します。
⑧	Release	44.1kHz: 6ms ~ 46s 48kHz: 5ms ~ 42.3s 88.2kHz: 3ms ~ 23s 96kHz: 3ms ~ 21.1s	リリースタイムを設定します。 動作周波数によって、設定範囲が異なります。
⑨	Gain	±0dB ~ +18dB	出力ゲインを設定します。
⑩	On	ON/OFF	コンプレッサーをONにします。ボタンをOFFにすると、バイパスされます。

7	Navigator	Crossover	-	クロスオーバーのエディターウィンドウを開きます。
8		Delay	-	ディレイのエディターウィンドウを開きます。
9		PEQ	-	パラメトリックイコライザーのエディターウィンドウを開きます。
10		Compressor	-	コンプレッサーのエディターウィンドウを開きます。

● クロスオーバー

クロスオーバープロセッサの[Crossover]ボタンをクリックするとクロスオーバーのエディターウィンドウが開きます。

Crossover Processor IIコンポーネントエディター



名称	機能			
1	クロスオーバー曲線	周波数帯域ごとに色分けして出力レベルを表示します。		
セクション	パラメーター	設定範囲	機能	
2	Frequency	Frequency	20Hz~20kHz	周波数帯域間のクロス周波数を設定します。
3	Polarity	Polarity	Normal/Inverted	各周波数帯域の出力信号の位相反転を設定します。
4	Mute	Mute	ON/OFF	各周波数帯域の出力をミュートします。元のウィンドウのMute設定と連動します。ミュートするとクロスオーバー曲線が破線になります。

⑤	LPF	Type	Thru 6dB/Oct 12dB/Oct AdjustGc 12dB/Oct Butwrth 12dB/Oct Bessel 12dB/Oct Linkwitz 18dB/Oct AdjustGc 18dB/Oct Butwrth 18dB/Oct Bessel 24dB/Oct AdjustGc 24dB/Oct Butwrth 24dB/Oct Bessel 24dB/Oct Linkwitz 36dB/Oct AdjustGc 36dB/Oct Butwrth 36dB/Oct Bessel 48dB/Oct AdjustGc 48dB/Oct Butwrth 48dB/Oct Bessel 48dB/Oct Linkwitz	オクターブごとの減衰幅とフィルタータイプを選択します。 [Thru]を選択するとフィルターはかかりません。
⑥		Frequency	20Hz~20kHz	LPFのカットオフ周波数を設定します。
⑦		Gc	-6dB~6dB	[Type]に[Adjustable Gc]を選択したときに、カットオフ周波数のゲインを設定します。
⑧	HPF	Type	Thru 6dB/Oct 12dB/Oct AdjustGc 12dB/Oct Butwrth 12dB/Oct Bessel 12dB/Oct Linkwitz 18dB/Oct AdjustGc 18dB/Oct Butwrth 18dB/Oct Bessel 24dB/Oct AdjustGc 24dB/Oct Butwrth 24dB/Oct Bessel 24dB/Oct Linkwitz 36dB/Oct AdjustGc 36dB/Oct Butwrth 36dB/Oct Bessel 48dB/Oct AdjustGc 48dB/Oct Butwrth 48dB/Oct Bessel 48dB/Oct Linkwitz	オクターブごとの減衰幅とフィルタータイプを選択します。 [Thru]を選択するとフィルターはかかりません。
⑨		Frequency	20Hz~20kHz	HPFのカットオフ周波数を設定します。
⑩		Gc	-6dB~6dB	[Type]に[Adjustable Gc]を選択したときに、カットオフ周波数のゲインを設定します。

● デイレイ

クロスオーバープロセッサの[Delay]ボタンをクリックするとウィンドウが開きます。各周波数帯域のデイレイを設定します。



	パラメーター	設定範囲	機能
①	Delay	ms:0~500 Sample:Fsの設定によって範囲が変わります。 Meter:0~171.8 Feet:0~563.6 Frame:Frameの設定によって範囲が変わります。 Beat:Beatの設定によって範囲が変わります。	デイレイタイムを設定します。
②	Level	-∞~±0dB	チャンネルの出力信号レベルを設定します。
③	On	ON/OFF	デイレイをONにします。
④	Delay Scale	ms Sample Meter Feet Frame Beat	デイレイタイムの設定単位を選択します。選択されているボタンが点灯し、[Delay]のエディットボックスの単位が変わります。 [Beat]を選択した場合は、ノブでBPM(拍/分)を設定します。

● パラメトリックイコライザー

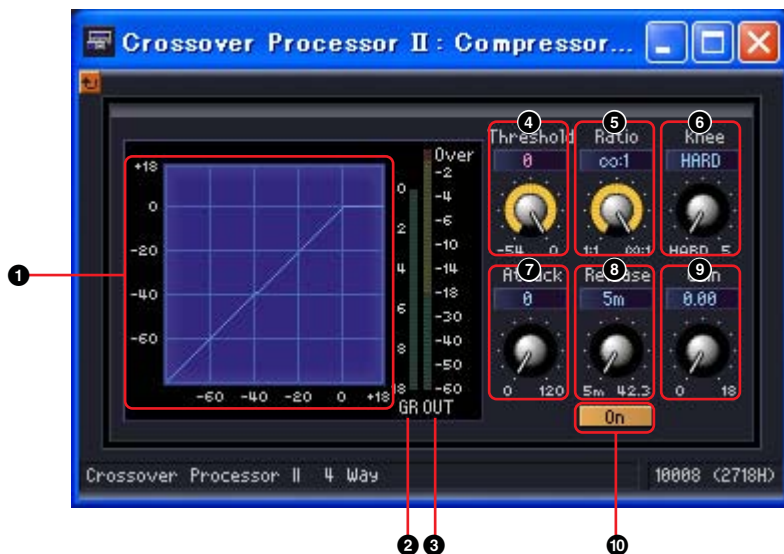
クロスオーバープロセッサの[PEQ] ボタンをクリックするとウィンドウが開きます。各周波数帯域のパラメトリックイコライザーを設定します。



	名称		機能
①	PEQ曲線		PEQ曲線を表示します。
	パラメーター	設定範囲	機能
②	Type	PEQ L.SHELF 6dB/Oct L.SHELF 12dB/Oct H.SHELF 6dB/Oct H.SHELF 12dB/Oct HPF LPF	メニューからフィルターのタイプを選択します。
③	Q	0.1~16.0	各バンドの幅を設定します。
④	Frequency	20Hz~20kHz	各バンドの周波数を設定します。
⑤	Gain	-18dB~+18dB	各バンドの周波数のゲインを設定します。
⑥	Bypass	ON/OFF	PEQの各バンドをバイパスします。
⑦	PEQ On	ON/OFF	PEQをONにします。

● コンプレッサー

クロスオーバープロセッサの[Compressor]ボタンをクリックするとウィンドウが開きます。各周波数帯域のコンプレッサーを設定します。



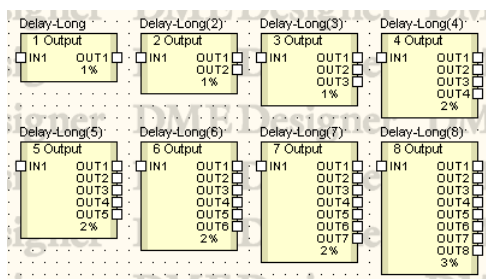
名称	機能	
① コンプレッサー曲線	効果をグラフに表示します。横軸が入力信号レベル、縦軸が出力レベルを表します。	
② Gain Reductionメーター	ゲインリダクションの減衰量を表示します。	
③ Outputメーター	出力信号レベルを表示します。	
パラメーター	設定範囲	機能
④ Threshold	-54dB～±0dB	しきい値を設定します。
⑤ Ratio	1:1～∞:1	圧縮比を設定します。
⑥ Knee	HARD, 1, 2, 3, 4, 5	コンプレッサーのかかり方を設定します。
⑦ Attack	0～120ms	アタックタイムを設定します。
⑧ Release	44.1kHz: 6ms～46s 48kHz: 5ms～42.3s 88.2kHz: 3ms～23s 96kHz: 3ms～21.1s	リリースタイムを設定します。 動作周波数によって、設定範囲が異なります。
⑨ Gain	±0dB～+18dB	出力ゲインを設定します。
⑩ On	ON/OFF	コンプレッサーをON にします。 ボタンをOFFにすると、バイパスされます。

Delay(ディレイ)

出力ごとに独立したディレイとレベルコントロールを備えたマルチタップディレイです。ディレイタイムはミリ秒、サンプル、メートル、フィート、タイムコードフレーム、ビート(拍数)を指定できます。ディレイグループには、ディレイの設定範囲が異なるLong(ロング)とShort(ショート)グループがあります。

Delay Long(ディレイロング)

出力数が1～8のコンポーネントがあります。それぞれ、1つの入力と1～8の出力があります。



コンポーネントをダブルクリックすると、コンポーネントエディターが表示されます。各コンポーネントは出力数が異なるだけでその他の部分は同じです。

Delay Long(ディレイロング)のコンポーネントエディター

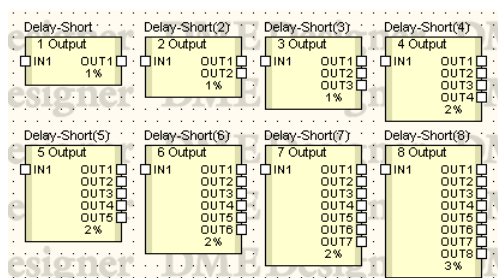


	セクション	パラメーター	設定範囲	機能
①	Delay	All Bypass	ON/OFF	入力から出力までバイパスします。
②	Input	Level	$-\infty \sim \pm 0\text{dB}$	入力信号レベルを設定します。
③		Mute	ON/OFF	入力信号をミュートします。

	セクション	パラメーター	設定範囲	機能
④	Delay Tap	Delay	ms: 0~1300 Sample: Fsの設定によって範囲が変わります。 Meter: 0~446.7 Feet: 0~1465.4 Frame: Frameの設定によって範囲が変わります。 Beat: Beatの設定によって範囲が変わります。	ディレイタイムを設定します。エディットボックスが2つあり、ミリ秒と[Delay Scale]セクションで選択した単位で表示されます。
⑤		Level	-∞~±0dB	各チャンネルの出力信号レベルを設定します。
⑥		On	ON/OFF	各チャンネルのディレイをONにします。
⑦		Mute	ON/OFF	各チャンネル出力のミュートをONにします。
⑧	Delay Scale	Delay Scale	ms Sample Meter Feet Frame Beat	ディレイタイムの設定単位を選択します。選択されているボタンが点灯し、[Delay]のエディットボックスの単位が変わります。 [Beat]を選択した場合は、ノブでBPM(拍/分)を設定します。

Delay Short(ディレイショート)

出力数が1～8のコンポーネントがあります。それぞれ、1つの入力と1～8の出力があります。



コンポーネントをダブルクリックすると、コンポーネントエディターが表示されます。各コンポーネントは出力数が異なるだけでその他の部分は同じです。

Delay Short(ディレイショート)のコンポーネントエディター



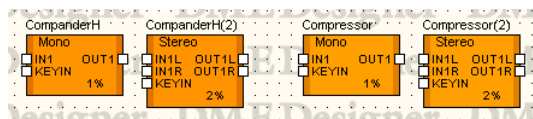
	セクション	パラメーター	設定範囲	機能
①	Delay	All Bypass	ON/OFF	入力から出力までバイパスします。
②	Input	Level	$-\infty \sim \pm \text{OdB}$	入力信号レベルを設定します。
③		Mute	ON/OFF	[ON]パラメーターがONのときに、入力信号のミュートをONにします。
④	Delay Tap	Delay	ms:0～130 Sample:Fsの設定によって範囲が変わります。 Meter:0～44.7 Feet:0～146.5 Frame:Frameの設定によって範囲が変わります。 Beat:Beatの設定によって範囲が変わります。	ディレイタイムを設定します。エディットボックスが2つあり、ミリ秒と[Delay Scale]セクションで選択した単位で表示されます。
⑤		Level	$-\infty \sim \pm \text{OdB}$	各チャンネルの出力信号レベルを設定します。
⑥		On	ON/OFF	各チャンネルのディレイをONにします。
⑦	Delay Scale	Mute	ON/OFF	各チャンネル出力のミュートをONにします。
⑧		Delay Scale	ms Sample Meter Feet Frame Beat	ディレイタイムの設定単位を選択します。選択されているボタンが点灯し、[Delay]のエディットボックスの単位が変わります。 [Beat]を選択した場合は、ノブでBPM(拍/分)を設定します。

Dynamics(ダイナミクス)

ダイナミクスグループのコンポーネントは、ダイナミックレンジを変化させます。コンパンダーハード、コンパンダーソフト、コンプレッサー、ディエッサー、ダッキング、エクパンダー、ゲート、リミッターの8種類それぞれモノチャンネルとステレオチャンネルのコンポーネントがあります。

● KeyIn(キーイン)

ディエッサー以外のダイナミクスグループのコンポーネントには、KEYIN(キーイン)入力があります。コンポーネントの効果を作動させるトリガースourceとして使用します。



コンポーネントエディターの[KeyIn]セクションでトリガースourceを設定します。



[KeyIn]セクション

ボタンには、現在選択されているトリガースourceが表示されています。ボタンをクリックして、メニューからトリガースourceを選択します。



モノチャンネル



ステレオチャンネル

- [SELF]

モノチャンネルのコンポーネントで入力信号をトリガースourceにします。

- [L]/[R]

ステレオチャンネルのコンポーネントで、LまたはRの入力信号をトリガースourceにします。

- [LR BOTH]

ステレオチャンネルのコンポーネントで、L/R両方の入力信号をトリガースourceにします。L/R入力信号の高い方がトリガーになります。

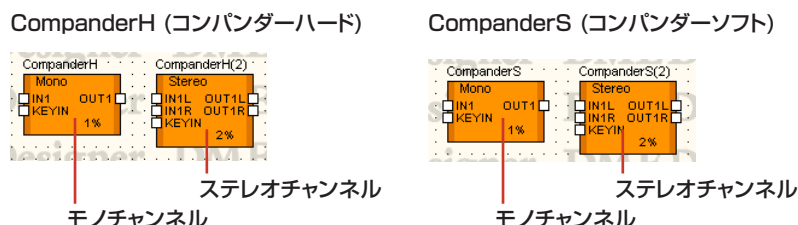
- [KEYIN]

キーイン入力をトリガースourceにします。

Compander(コンパンダー)

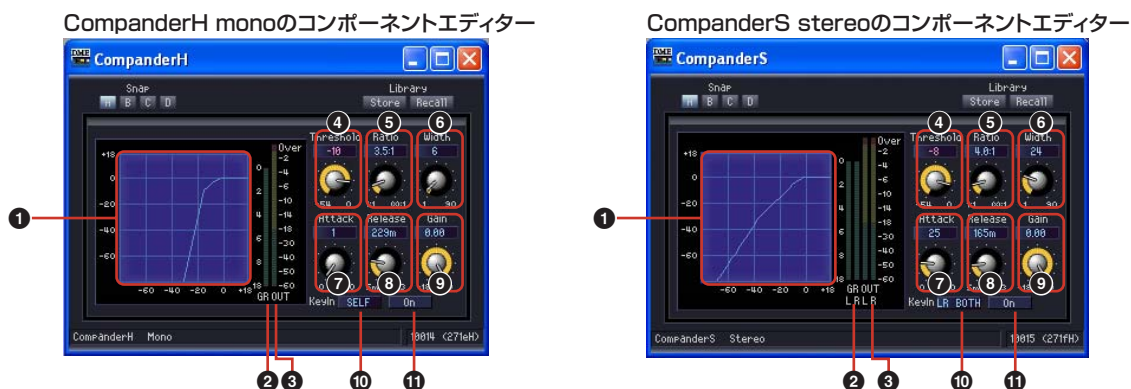
コンパンダーはコンプレッサーとエクパンダーを組み合わせた効果です。コンプレッサーでスレッシュホールドを超えた信号を圧縮し、エクパンダーでスレッシュホールドより低い信号を減少させます。CompanderH(コンパンダーハード)とCompanderS(コンパンダーソフト)の2グループにモノチャンネルとステレオチャンネルのコンポーネントがあります。

モノチャンネルは入出力が各1つずつとキーイン入力がある1つ、ステレオチャンネルは入出力が2つずつとキーイン入力がある1つあります。



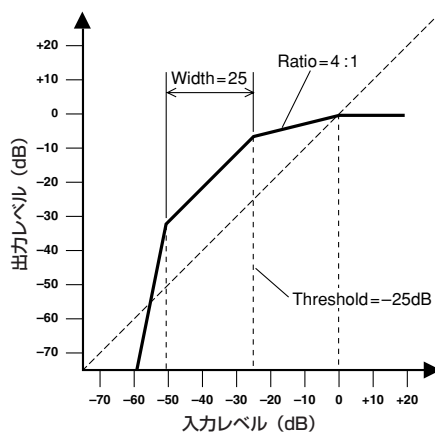
コンポーネントをダブルクリックすると、コンポーネントエディターが表示されます。モノチャンネルとステレオチャンネルのパラメーターは同じです。

コンパンダーハードとコンパンダーソフトは、固定されているエクパンダーの圧縮比が異なります。コンパンダー曲線左下の直線部分がエクパンダーの圧縮比を表します。コンパンダーハードは圧縮比が大きく、傾きも大きくなっています。コンパンダーソフトは圧縮比が小さく、ゆるやかな圧縮になっています。コンポーネントエディターのパラメーターは同じです。



	名称	機能	
①	コンパンダー曲線	効果をグラフに表示します。横軸が入力信号レベル、縦軸が出力レベルを表します。	
②	Gain Reductionメーター	ゲインリダクションの減衰量を表示します。	
③	Outputメーター	出力信号レベルを表示します。	
	パラメーター	設定範囲	機能
④	Threshold	-54dB～±0dB	しきい値を設定します。
⑤	Ratio	1:1～∞:1	圧縮比を設定します。
⑥	Width	+1dB～+90dB	エクパンダーの幅を設定します。
⑦	Attack	0～120ms	アタックタイムを設定します。
⑧	Release	44.1kHz: 6ms～46s 48kHz: 5ms～42.3s 88.2kHz: 3ms～23s 96kHz: 3ms～21.1s	リリースタイムを設定します。 動作周波数によって、設定範囲が異なります。
⑨	Gain	-18dB～±0dB	出力ゲインを設定します。

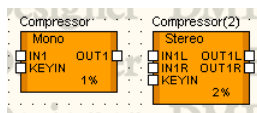
⑩	KeyIn	Mono	SELF KEYIN	メニューからトリガースースを選択します。ボタンには現在選択されているソースが表示されます。
		Stereo	L R LR BOTH KEYIN	
⑪	On	ON/OFF		コンパンドーをONにします。



Compressor(コンプレッサー)

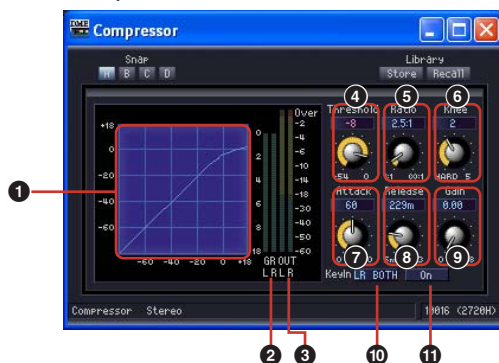
スレッシュホールドを超えた信号を圧縮します。信号のダイナミックレンジを狭め、ボーカルやピアノなどダイナミックレンジの広い信号のミックスや録音をしやすくします。モノチャンネルとステレオチャンネルのコンポーネントがあります。

モノチャンネルは入出力が各1つずつとキーイン入力が1つ、ステレオチャンネルは入出力が2つずつとキーイン入力が1つあります。

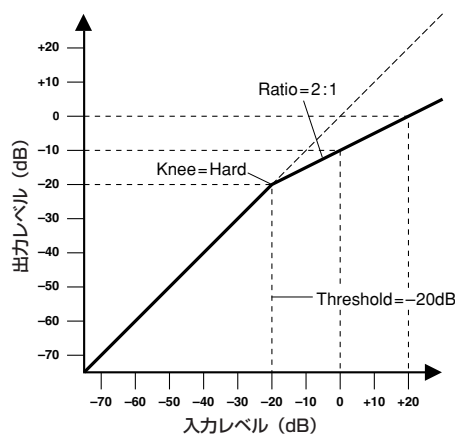


コンポーネントをダブルクリックすると、コンポーネントエディターが開きます。モノチャンネルとステレオチャンネルのパラメーターは同じです。

Compressorのコンポーネントエディター

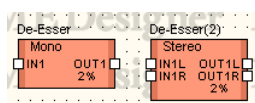


名称		機能	
①	コンプレッサー曲線	効果をグラフに表示します。横軸が入力信号レベル、縦軸が出力レベルを表します。	
②	Gain Reductionメーター	ゲインリダクションの減衰量を表示します。	
③	Outputメーター	出力信号レベルを表示します。	
パラメーター	設定範囲	機能	
④	Threshold	-54dB～±0dB	
⑤	Ratio	1:1～∞:1	
⑥	Knee	HARD, 1, 2, 3, 4, 5	
⑦	Attack	0～120ms	
⑧	Release	44.1kHz: 6ms～46s 48kHz: 5ms～42.3s 88.2kHz: 3ms～23s 96kHz: 3ms～21.1s	
⑨	Gain	±0dB～+18dB	
⑩	KeyIn	Mono	SELF KEYIN
		Stereo	L R LR BOTH KEYIN
⑪	On	ON/OFF	



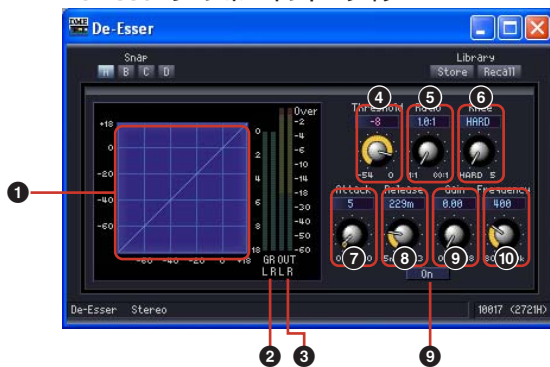
De-Esser(ディエッサー)

指定周波数以上の信号を圧縮します。スピーチに含まれるサ行の歯擦音によるノイズを抑えます。モノチャンネルとステレオチャンネルのコンポーネントがあります。モノチャンネルは入出力が各1つずつと、ステレオチャンネルは入出力が2つずつあります。

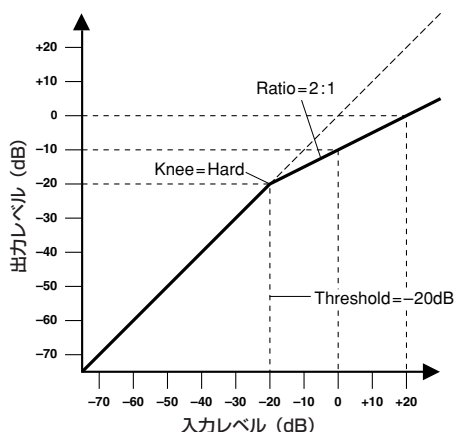


コンポーネントをダブルクリックすると、コンポーネントエディターが開きます。モノチャンネルとステレオチャンネルのパラメーターは同じです。

De-Esserのコンポーネントエディター



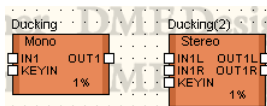
名称		機能	
①	ディエッサー曲線	効果をグラフに表示します。横軸が入力信号レベル、縦軸が出力レベルを表します。	
②	Gain Reductionメーター	ゲインリダクションの減衰量を表示します。	
③	Outputメーター	出力信号レベルを表示します。	
パラメーター	設定範囲	機能	
④	Threshold	-54dB ~ ±0dB	しきい値を設定します。
⑤	Ratio	1:1 ~ ∞:1	圧縮比を設定します。
⑥	Knee	HARD, 1, 2, 3, 4, 5	ディエッサーのかかり方を設定します。
⑦	Attack	0 ~ 120ms	アタックタイムを設定します。
⑧	Release	44.1kHz: 6ms ~ 46s 48kHz: 5ms ~ 42.3s 88.2kHz: 3ms ~ 23s 96kHz: 3ms ~ 21.1s	リリースタイムを設定します。 動作周波数によって、設定範囲が異なります。
⑨	Gain	±0dB ~ +18dB	出力ゲインを設定します。
⑩	Frequency	80Hz ~ 10kHz	圧縮する信号の最低周波数を設定します。
⑪	On	ON/OFF	ディエッサーをONにします。



Ducking(ダッキング)

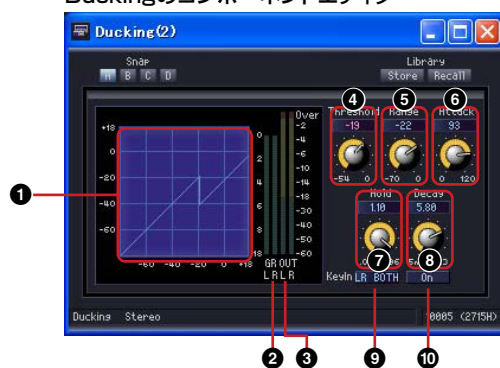
スレッシュホールド以上の信号から一定値を減少させます。モノチャンネルとステレオチャンネルのコンポーネントがあります。

モノチャンネルは入出力が各1つずつとキーイン入力が1つ、ステレオチャンネルは入出力が2つずつとキーイン入力が1つあります。

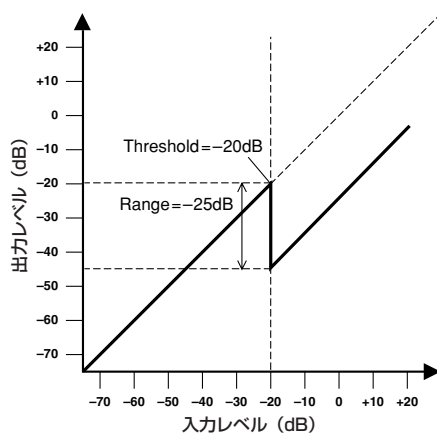


コンポーネントをダブルクリックすると、コンポーネントエディターが開きます。モノチャンネルとステレオチャンネルのパラメーターは同じです。

Duckingのコンポーネントエディター



名称	設定範囲		機能	
①	ダッキング曲線		効果をグラフに表示します。横軸が入力信号レベル、縦軸が出力レベルを表します。	
②	Gain Reductionメーター		ゲインリダクションの減衰量を表示します。	
③	Outputメーター		出力信号レベルを表示します。	
パラメーター	設定範囲		機能	
④	Threshold		-54dB～±0dB	しきい値を設定します。
⑤	Range		-70dB～±0dB	レベルを減らす量を設定します。
⑥	Attack		0～120ms	アタックタイムを設定します。
⑦	Hold		44.1kHz: 0.02ms～2.13s 48kHz: 0.02ms～1.96s 88.2kHz: 0.01ms～1.06s 96kHz: 0.01ms～981ms	ホールドタイムを設定します。 動作周波数によって、設定範囲が異なります。
⑧	Decay		44.1kHz: 6ms～46s 48kHz: 5ms～42.3s 88.2kHz: 3ms～23s 96kHz: 3ms～21.1s	ディケイタイムを設定します。 動作周波数によって、設定範囲が異なります。
⑨	KeyIn	Mono	SELF KEYIN	メニューからトリガーソースを選択します。ボタンには現在選択されているソースが表示され ます。
		Stereo	L R LR BOTH KEYIN	
⑩	On	ON/OFF		ダッキングをONにします。

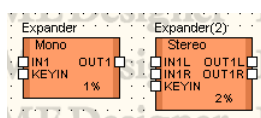


Expander(エクスパンダー)

信号のダイナミックレンジを広げ、ノイズなどの低レベル信号を軽減させます。

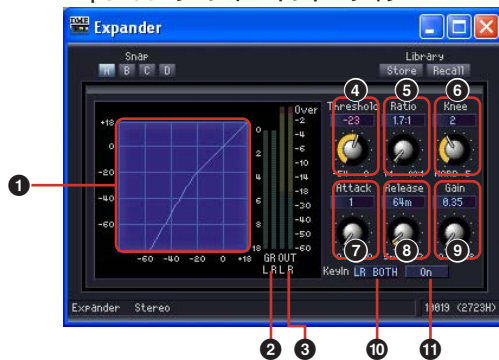
モノチャンネルとステレオチャンネルのコンポーネントがあります。

モノチャンネルは入出力が各1つずつとキーイン入力1つ、ステレオチャンネルは入出力が2つずつとキーイン入力1つあります。



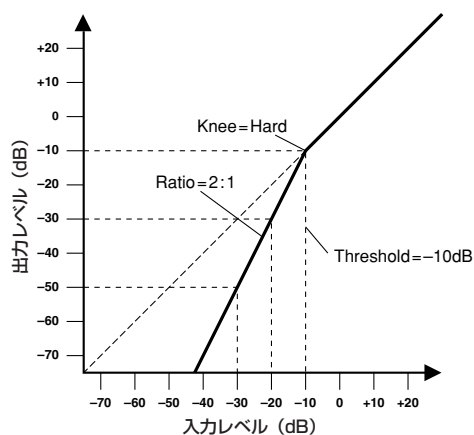
コンポーネントをダブルクリックすると、コンポーネントエディターが開きます。モノチャンネルとステレオチャンネルのパラメーターは同じです。

Expanderのコンポーネントエディター



名称	機能		
①	エクスパンダー曲線	効果をグラフに表示します。横軸が入力信号レベル、縦軸が出力レベルを表します。	
②	Gain Reductionメーター	ゲインリダクションの減衰量を表示します。	
③	Outputメーター	出力信号レベルを表示します。	
パラメーター	設定範囲	機能	
④	Threshold	-54dB～±0dB	しきい値を設定します。
⑤	Ratio	1:1～∞:1	圧縮比を設定します。
⑥	Knee	HARD, 1, 2, 3, 4, 5	エクスパンダーのかかり方を設定します。
⑦	Attack	0～120ms	アタックタイムを設定します。

⑧	Release	44.1kHz: 6ms~46s 48kHz: 5ms~42.3s 88.2kHz: 3ms~23s 96kHz: 3ms~21.1s		リリースタイムを設定します。 動作周波数によって、設定範囲が異なります。
⑨	Gain	±0dB ~ +18dB		出力ゲインを設定します。
⑩	KeyIn	Mono	SELF KEYIN	メニューからトリガースourceを選択します。 ボタンには現在選択されているソースが表示されます。
		Stereo	L R LR BOTH KEYIN	
⑪	On	ON/OFF		エクスパンダーをONにします。

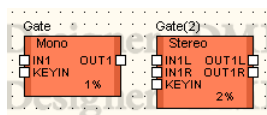


Gate(ゲート)

スレッシュホールドより低いレベルの信号を減衰させます。

モノチャンネルとステレオチャンネルのコンポーネントがあります。

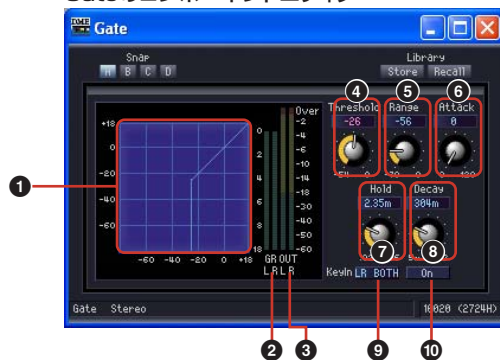
モノチャンネルは入出力が各1つずつとキーイン入力があり、ステレオチャンネルは入出力が2つずつとキーイン入力があります。



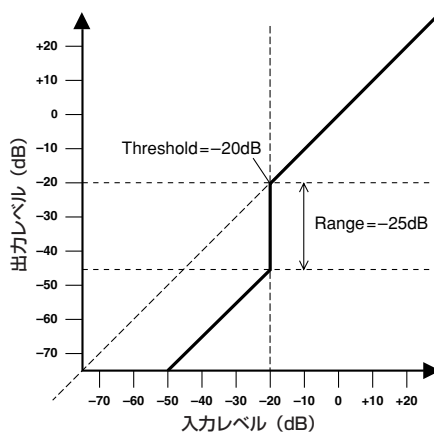
コンポーネントをダブルクリックすると、コンポーネントエディターが開きます。

モノチャンネルとステレオチャンネルのパラメーターは同じです。

Gateのコンポーネントエディター

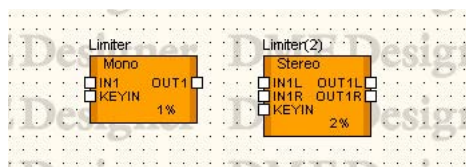


名称		機能		
①	ゲート曲線	効果をグラフに表示します。横軸が入力信号レベル、縦軸が出力レベルを表します。		
②	Gain Reductionメーター	ゲインリダクションの減衰量を表示します。		
③	Outputメーター	出力信号レベルを表示します。		
パラメーター	設定範囲	機能		
④	Threshold	しきい値を設定します。		
⑤	Range	レベルを減らす量を設定します。		
⑥	Attack	アタックタイムを設定します。		
⑦	Hold	ホールドタイムを設定します。		
⑧	Decay	ディケイタイムを設定します。 動作周波数によって、設定範囲が異なります。		
⑨	KeyIn	Mono	SELF KEYIN	メニューからトリガーソースを選択します。 ボタンには現在選択されているソースが表示されます。
		Stereo	L R LR BOTH KEYIN	
⑩	On	ON/OFF		ゲートをONにします。



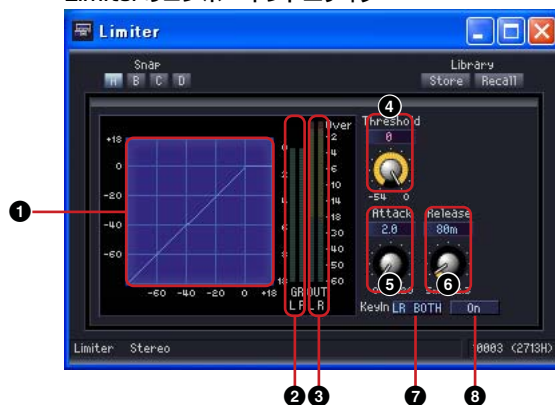
Limitter(リミッター)

スレッシュホールドを超えた信号を∞:1で圧縮し、スレッシュホールドレベルより大きい信号が出力されるのを防ぎます。モノチャンネルとステレオチャンネルのコンポーネントがあります。
モノチャンネルは入出力が1つずつとキーイン入力が1つ、ステレオチャンネルは入出力が2つずつとキーイン入力が1つあります。

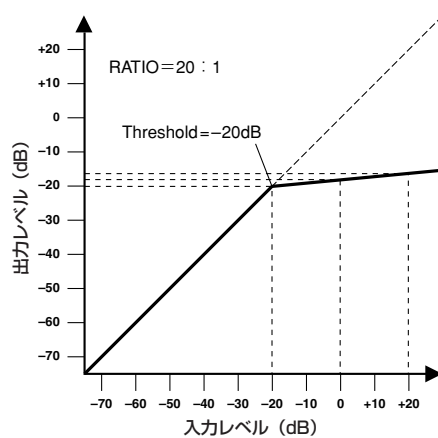


コンポーネントをダブルクリックすると、コンポーネントエディターが開きます。
モノチャンネルとステレオチャンネルのパラメーターは同じです。

Limiterのコンポーネントエディター



名称		機能	
①	リミッター曲線	効果をグラフに表示します。横軸が入力信号レベル、縦軸が出力レベルを表します。	
②	Gain Reductionメーター	ゲインリダクションの減衰量を表示します。	
③	Outputメーター	出力信号レベルを表示します。	
パラメーター	設定範囲	機能	
④	Threshold	-54dB～±0dB	
⑤	Attack	0～120ms	
⑥	Release	44.1kHz: 6ms～46s 48kHz: 5ms～42.3s 88.2kHz: 3ms～23s 96kHz: 3ms～21.1s	
⑦	KeyIn	Mono	SELF KEYIN
		Stereo	L R LR BOTH KEYIN
⑧	On	ON/OFF	
		リミッターをONにします。	



EQ(イコライザー)

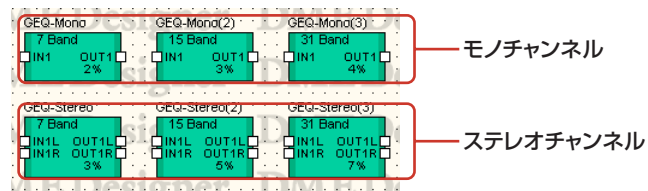
イコライザーは、特定の周波数のレベルを増幅(ブースト)/減少(カット)させます。EQグループには、GEQ(グラフィックイコライザー)とPEQ(パラメトリックイコライザー)があります。グラフィックイコライザーは周波数帯が固定されています。周波数ごとのゲインでグラフィカルにレベルを確認できます。モノチャンネルとステレオチャンネルがあり、それぞれバンド数の違う3種類のコンポーネントがあります。

パラメトリックイコライザーは、周波数帯/振幅/帯域幅を自由に設定できます。モノチャンネルとステレオチャンネルがあり、それぞれバンド数の違う6種類のコンポーネントがあります。

GEQ(グラフィックイコライザー)

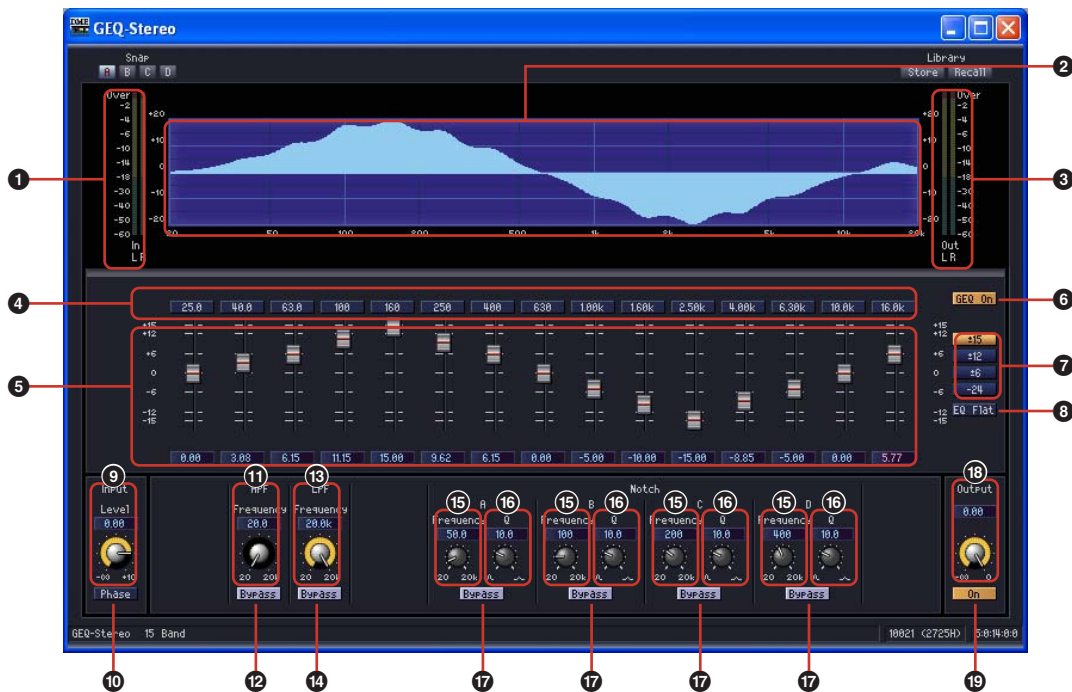
指定周波数の信号をブースト/カットします。Monoグループにはモノチャンネルの7 Band、15 Band、31 Band、Stereoグループにはステレオチャンネルの7 Band、15 Band、31 Bandのコンポーネントがあります。

モノチャンネルは入出力が各1つずつ、ステレオチャンネルは2つずつあります。



コンポーネントをダブルクリックすると、コンポーネントエディターが表示されます。バンド数が異なるだけで、コンポーネントエディターの構成は共通です。

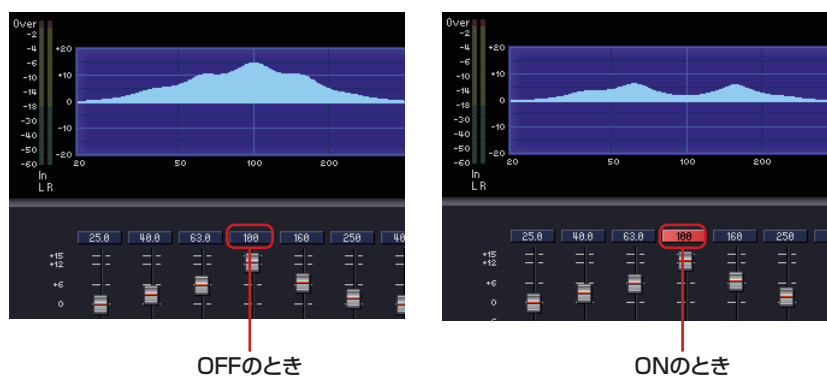
GEQのコンポーネントエディター



	名称			機能
①	Inputメーター			入力信号レベルを表示します。
②	EQ曲線			イコライザーの効果を表示します。
③	Outputメーター			出力信号レベルを表示します。
	セクション	パラメーター	設定範囲	機能
④	イコライザー	Bypass	ON/OFF	GEQのイコライザーセクションのすべてのバンドをバイパスします。
⑤		Gain (フェーダー)	[Range]で設定します。	各周波数帯域の出力ゲインを設定します。
⑥		GEQ On	ON/OFF	GEQをONにします。
⑦		Range (ボタン)	±15 ±12 ±6 -24	ゲイン調整の幅を選択します。
⑧		EQ Flat	-	すべてのバンドのフェーダーを±0dBに戻します。
⑨	Input	Level	-∞~+10dB	入力信号レベルを設定します。
⑩		Phase	ON/OFF	入力信号を位相反転します。
⑪	HPF	Frequency	20Hz~20kHz	HPFカットオフ周波数を設定します。
⑫		Bypass	ON/OFF	バイパスをONにします。
⑬	LPF	Frequency	20Hz~20kHz	LPFカットオフ周波数を設定します。
⑭		Bypass	ON/OFF	バイパスをONにします。
⑮	Notch	Frequency	20Hz~20kHz	ノッチフィルターの周波数を設定します。
⑯		Q	0.1~63.0	フィルターで変化させる周波数帯域の幅を設定します。
⑰		Bypass	ON/OFF	バイパスをONにします。
⑱	Output	Level	-∞~±0dB	信号レベルを設定します。
⑲		On	ON/OFF	出力をONにします。

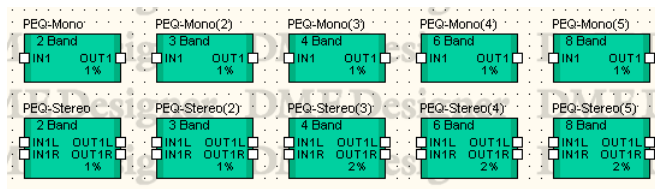
● EQグラフの[Bypass] ボタン

ボタンには周波数帯域の数字が表示されています。クリックすると点灯して、バイパスがONになります。ONにするとバイパス音(変化させない音)を出力し、OFFにすると音響効果のかかった音を出力します。



PEQ(パラメトリックイコライザー)

指定周波数の信号をブースト/カットします。MonoグループとStereoグループに2 Band、3 Band、4 Band、6 Band、8 Bandのコンポーネントがあります。モノチャンネルは入出力が各1つずつ、ステレオチャンネルは2つずつあります。バンド数が異なるだけで、コンポーネントエディターの構成は共通です。



コンポーネントをダブルクリックすると、コンポーネントエディターが表示されます。バンド数が異なるだけで、コンポーネントエディターの構成は共通です。

PEQコンポーネントエディター



	名称	機能		
①	EQ曲線	イコライザーの効果を表示します。コントロールポイントをドラッグしてパラメーターを変更します。		
	セクション	パラメーター	設定範囲	機能
②	Input	Level	$-\infty \sim +10\text{dB}$	入力信号レベルを設定します。
③		Phase	ON/OFF	入力信号を位相反転します。
④	イコライザー	Type	PEQ L.SHELF 6dB/Oct L.SHELF 12dB/Oct H.SHELF 6dB/Oct H.SHELF 12dB/Oct HPF LPF	メニューからフィルターのタイプを選択します。
⑤		Q	0.1~16.0	各周波数帯域の幅を設定します。
⑥		Frequency	20Hz~20kHz	各周波数帯域の周波数を設定します。
⑦		Gain	$-18\text{dB} \sim +18\text{dB}$	変化させる周波数のレベルを設定します。
⑧		Bypass	ON/OFF	各周波数帯域のバイパスをONにします。
⑨		PEQ On	ON/OFF	PEQをONにします。
⑩		Output	Level	$-\infty \sim \pm 0\text{dB}$
⑪	On		ON/OFF	出力をONにします。

● フィルターのタイプ

レベル変化の曲線のタイプが複数用意されています。[Type]ボタンをクリックし、メニューからタイプを選択します。

・ PEQ

一般的なパラメトリックイコライザーです。

・ L.SHELF(Low Shelving)

低い周波数は減衰せず、カットオフ周波数付近から高い周波数に向かって一定の割合で減衰します。[6dB/Oct]と[12dB/Oct]は、オクターブあたりの減衰量を設定します。

・ H.SHELF(High Shelving)

高い周波数は減衰せず、カットオフ周波数付近から低い周波数に向かって一定の割合で減衰します。[6dB/Oct]と[12dB/Oct]は、オクターブあたりの減衰量を設定します。

・ HPF

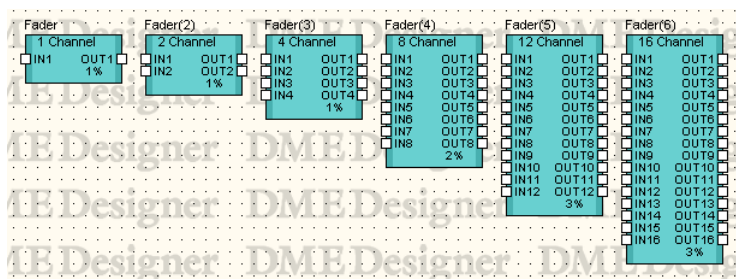
ハイパスフィルターです(Q=0.7)。低い周波数が、ゆるやかに(12dB/Oct)減少する曲線になります。

・ LPF

ローパスフィルターです(Q=0.7)。高い周波数が、ゆるやかに(12dB/Oct)減少する曲線になります。

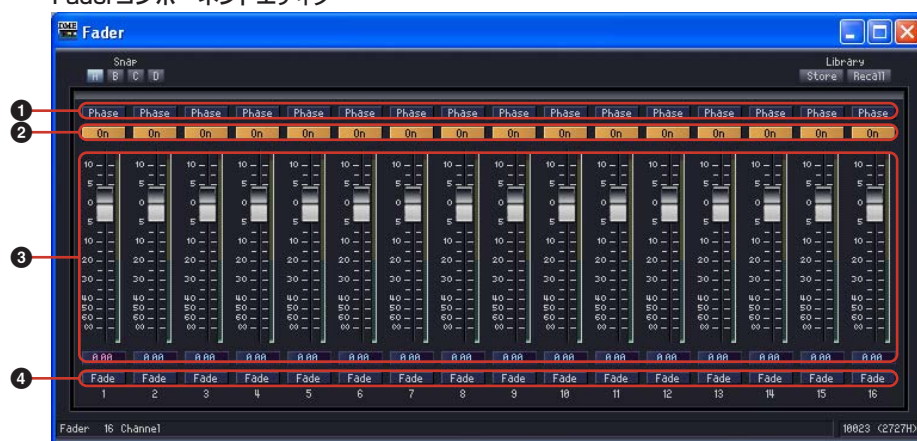
Fader(フェーダー)

各チャンネルの出力レベルをコントロールします。フェーダーには、1、2、4、8、12、16チャンネルのコンポーネントがあります。



コンポーネントをダブルクリックすると、コンポーネントエディターが表示されます。チャンネル数が異なるだけで、コンポーネントエディターの構成は共通です。

Faderコンポーネントエディター



	パラメーター	設定範囲	機能
①	Phase	ON/OFF	各チャンネルの出力信号を位相反転します。
②	On	ON/OFF	各チャンネルの出力をONにします。
③	フェーダー	$-\infty \sim +10\text{dB}$	各チャンネルの出力信号レベルを設定します。
④	Fade	ON/OFF	シーンリコール時のフェードのON/OFFを設定します。

● [Fade]

シーンリコールでフェーダーの位置が大きく変わったときのフェーダーの動きを設定します。ONにすると、徐々にジャンプ後の位置に動きます。OFFにすると、リコールしたシーンに保存されたパラメーターに瞬時にジャンプします。

[Fade]がONの場合の、フェードするコンポーネントや時間の設定は「[\[Scene Manager\] ダイアログボックス\(63ページ\)](#)」をご覧ください。

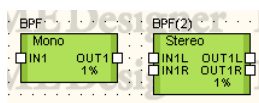
Filter(フィルター)

フィルターは、特定の周波数帯域を通過させ、周波数帯域外を減少させます。

Filterグループには、BPF(バンドパスフィルター)、HPF(ハイパスフィルター)、LPF(ローパスフィルター)、Notch(ノッチフィルター)、Programmable BPF(プログラマブルバンドパスフィルター)、Programmable HPF(プログラマブルハイパスフィルター)、Programmable LPF(プログラマブルローパスフィルター)があります。

BPF(バンドパスフィルター)

指定周波数帯域の信号を通過させ、周波数帯域外の周波数の信号を減少させます。BPF(バンドパスフィルター)には、モノチャンネルとステレオチャンネルの2種類のコンポーネントがあります。モノチャンネルは入出力が各1つずつ、ステレオは2つずつあります。



コンポーネントをダブルクリックすると、コンポーネントエディターが表示されます。モノチャンネルとステレオチャンネルのパラメーターは同じです。

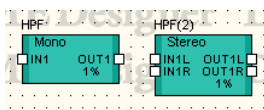
BPFコンポーネントエディター



	セクション	パラメーター	設定範囲	機能
①	Input	Level	$-\infty \sim +10$ dB	入力信号レベルを設定します。
②		Phase	ON/OFF	入力信号を位相反転します。
③	BPF	Frequency	20Hz~20kHz	中心周波数を設定します。
④		Q	0.1~16.0	周波数帯域の幅を設定します。
⑤		Bypass	ON/OFF	バイパスをONにします。
⑥	Output	Level	$-\infty \sim \pm 0$ dB	出力信号レベルを設定します。

HPF(ハイパスフィルター)

指定周波数より高いレベルの信号を通過させ、低いレベルの信号を減少させます。HPF(ハイパスフィルター)には、モノチャンネルとステレオチャンネルの2種類のコンポーネントがあります。モノチャンネルは入出力が各1つずつ、ステレオは2つずつあります。



コンポーネントをダブルクリックすると、コンポーネントエディターが表示されます。モノチャンネルとステレオチャンネルのパラメーターは同じです。

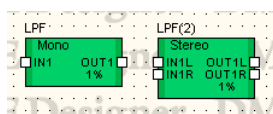
HPFコンポーネントエディター



	セクション	パラメーター	設定範囲	機能
①	Input	Level	$-\infty \sim +10\text{dB}$	入力信号レベルを設定します。
②		Phase	ON/OFF	入力信号を位相反転します。
③	HPF	Frequency	20Hz~20kHz	カットオフ周波数を設定します。
④		Slope	6dB/Oct 12dB/Oct	オクターブごとの減衰幅を設定します。
⑤		Bypass	ON/OFF	バイパスをONにします。
⑥	Output	Level	$-\infty \sim \pm 0\text{dB}$	出力信号レベルを設定します。

LPF(ローパスフィルター)

指定周波数より低いレベルの信号を通過させ、高いレベルの信号を減少させます。LPF(ローパスフィルター)には、モノチャンネルとステレオチャンネルの2種類のコンポーネントがあります。モノチャンネルは入出力が各1つずつ、ステレオは2つずつあります。



コンポーネントをダブルクリックすると、コンポーネントエディターが表示されます。モノチャンネルとステレオチャンネルのパラメーターは同じです。

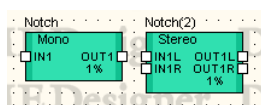
LPFコンポーネントエディター



	セクション	パラメーター	設定範囲	機能
①	Input	Level	$-\infty \sim +10\text{dB}$	入力信号レベルを設定します。
②		Phase	ON/OFF	入力信号を位相反転します。
③	LPF	Frequency	20Hz~20kHz	カットオフ周波数を設定します。
④		Slope	6dB/Oct 12dB/Oct	オクターブごとの減衰幅を設定します。
⑤		Bypass	ON/OFF	バイパスをONにします。
⑥	Output	Level	$-\infty \sim \pm 0\text{dB}$	出力信号レベルを設定します。

Notch(ノッチフィルター)

指定周波数帯域の信号を減少させ、周波数帯域外の周波数の信号を通過させます。Notch(ノッチフィルター)には、モノチャンネルとステレオチャンネルの2種類のコンポーネントがあります。モノチャンネルは入出力が各1つずつ、ステレオは2つずつあります。



コンポーネントをダブルクリックすると、コンポーネントエディターが表示されます。モノチャンネルとステレオチャンネルのパラメーターは同じです。

Notchコンポーネントエディター

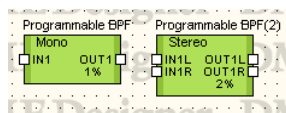


	セクション	パラメーター	設定範囲	機能
①	Input	Level	$-\infty \sim +10\text{dB}$	入力信号レベルを設定します。
②		Phase	ON/OFF	入力信号を位相反転します。
③	Notch	Frequency	20Hz~20kHz	中心周波数を設定します。
④		Q	0.1~63.0	変化させる周波数帯域の幅を設定します。
⑤		Bypass	ON/OFF	バイパスをONにします。
⑥	Output	Level	$-\infty \sim \pm 0\text{dB}$	出力信号レベルを設定します。

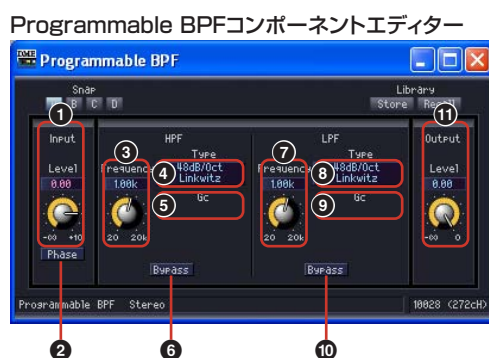
Programmable BPF(プログラマブルバンドパスフィルター)

指定周波数帯域の信号を通過させ、周波数帯域外の信号を減少させます。通過させる周波数帯域とカットする周波数帯域間のスロープおよびフィルタータイプを設定できるバンドパスフィルターです。

Programmable BPF(プログラマブルバンドパスフィルター)には、モノチャンネルとステレオチャンネルの2種類のコンポーネントがあります。モノチャンネルは入出力が各1つずつ、ステレオは2つずつあります



コンポーネントをダブルクリックすると、コンポーネントエディターが表示されます。モノチャンネルとステレオチャンネルのパラメーターは同じです。



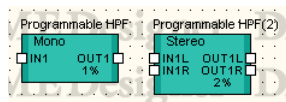
	セクション	パラメーター	設定範囲	機能
①	Input	Level	$-\infty \sim +10\text{dB}$	入力信号レベルを設定します。
②		Phase	ON/OFF	入力信号を位相反転します。
③	HPF	Frequency	20Hz~20kHz	HPFカットオフ周波数を設定します。
④		Type	Thru 6dB/Oct 12dB/Oct AdjustGc 12dB/Oct Butwrth 12dB/Oct Bessel 12dB/Oct Linkwitz 18dB/Oct AdjustGc 18dB/Oct Butwrth 18dB/Oct Bessel 24dB/Oct AdjustGc 24dB/Oct Butwrth 24dB/Oct Bessel 24dB/Oct Linkwitz 36dB/Oct AdjustGc 36dB/Oct Butwrth 36dB/Oct Bessel 48dB/Oct AdjustGc 48dB/Oct Butwrth 48dB/Oct Bessel 48dB/Oct Linkwitz	オクターブごとの減衰幅とフィルタータイプを選択します。 [Thru]を選択するとフィルターはかかりません。
⑤		Gc	$-6\text{dB} \sim +6\text{dB}$	[Type]に[AdjustGc](Adjustable Gc)を選択したときに、カットオフ周波数のゲインを設定します。
⑥		Bypass	ON/OFF	バイパスをONにします。

	セクション	パラメーター	設定範囲	機能
7	LPF	Frequency	20Hz~20kHz	LPFカットオフ周波数を設定します。
8		Type	Thru 6dB/Oct 12dB/Oct AdjustGc 12dB/Oct Butrwrth 12dB/Oct Bessel 12dB/Oct Linkwitz 18dB/Oct AdjustGc 18dB/Oct Butrwrth 18dB/Oct Bessel 24dB/Oct AdjustGc 24dB/Oct Butrwrth 24dB/Oct Bessel 24dB/Oct Linkwitz 36dB/Oct AdjustGc 36dB/Oct Butrwrth 36dB/Oct Bessel 48dB/Oct AdjustGc 48dB/Oct Butrwrth 48dB/Oct Bessel 48dB/Oct Linkwitz	オクターブごとの減衰幅とフィルタータイプを選択します。 [Thru]を選択するとフィルターはかかりません。
9		Gc	-6dB ~ +6dB	[Type]に[AdjustGc](Adjustable Gc)を選択したときに、カットオフ周波数のゲインを設定します。
10		Bypass	ON/OFF	バイパスをONにします。
11		Output	Level	$-\infty \sim \pm 0\text{dB}$

Programmable HPF(プログラマブルハイパスフィルター)

指定周波数より高いレベルの信号を通過させ、低いレベルの信号を減少させます。通過させる周波数帯域とカットする周波数帯域間のスロープおよびフィルタータイプを設定できるハイパスフィルターです。

Programmable HPF(プログラマブルハイパスフィルター)には、モノチャンネルとステレオチャンネルの2種類のコンポーネントがあります。モノチャンネルは入出力が各1つずつ、ステレオは2つずつあります。



コンポーネントをダブルクリックすると、コンポーネントエディターが表示されます。モノチャンネルとステレオチャンネルのパラメーターは同じです。

Programmable HPFコンポーネントエディター

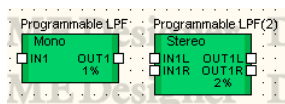


	セクション	パラメーター	設定範囲	機能
①	Input	Level	$-\infty \sim +1$ OdB	入力信号レベルを設定します。
②		Phase	ON/OFF	入力信号を位相反転します。
③	HPF	Frequency	20Hz～20kHz	HPFカットオフ周波数を設定します。
④		Type	Thru 6dB/Oct 12dB/Oct AdjustGc 12dB/Oct Butwrth 12dB/Oct Bessel 12dB/Oct Linkwitz 18dB/Oct AdjustGc 18dB/Oct Butwrth 18dB/Oct Bessel 24dB/Oct AdjustGc 24dB/Oct Butwrth 24dB/Oct Bessel 24dB/Oct Linkwitz 36dB/Oct AdjustGc 36dB/Oct Butwrth 36dB/Oct Bessel 48dB/Oct AdjustGc 48dB/Oct Butwrth 48dB/Oct Bessel 48dB/Oct Linkwitz	オクターブごとの減衰幅とフィルタータイプを選択します。 [Thru]を選択するとフィルターはかかりません。
⑤		Gc	-6 dB～ $+6$ dB	[Type]に[AdjustGc](Adjustable Gc)を選択したときに、カットオフ周波数のゲインを設定します。
⑥		Bypass	ON/OFF	バイパスをONにします。
⑦	Output	Level	$-\infty \sim \pm$ OdB	出力信号レベルを設定します。

Programmable LPF(プログラマブルローパスフィルター)

指定周波数より低いレベルの信号を通過させ、高いレベルの信号を減少させます。通過させる周波数帯域とカットする周波数帯域間のスロープおよびフィルタータイプを設定できるローパスフィルターです。

Programmable LPF(プログラマブルローパスフィルター)には、モノチャンネルとステレオチャンネルの2種類のコンポーネントがあります。モノチャンネルは入出力が各1つずつ、ステレオは2つずつあります。



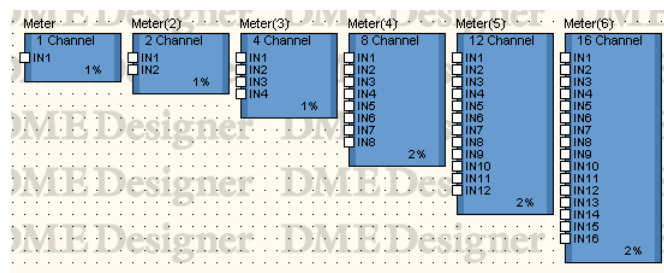
コンポーネントをダブルクリックすると、コンポーネントエディターが表示されます。モノチャンネルとステレオチャンネルのパラメーターは同じです。



	セクション	パラメーター	設定範囲	機能
①	Input	Level	$-\infty \sim +10\text{dB}$	入力信号レベルを設定します。
②		Phase	ON/OFF	入力信号を位相反転します。
③	LPF	Frequency	20Hz~20kHz	LPFカットオフ周波数を設定します。
④		Type	Thru 6dB/Oct 12dB/Oct AdjustGc 12dB/Oct Butwrth 12dB/Oct Bessel 12dB/Oct Linkwitz 18dB/Oct AdjustGc 18dB/Oct Butwrth 18dB/Oct Bessel 24dB/Oct AdjustGc 24dB/Oct Butwrth 24dB/Oct Bessel 24dB/Oct Linkwitz 36dB/Oct AdjustGc 36dB/Oct Butwrth 36dB/Oct Bessel 48dB/Oct AdjustGc 48dB/Oct Butwrth 48dB/Oct Bessel 48dB/Oct Linkwitz	オクターブごとの減衰幅とフィルタータイプを選択します。 [Thru]を選択するとフィルターはかかりません。
⑤		Gc	$-6\text{dB} \sim +6\text{dB}$	[Type]に[AdjustGc](Adjustable Gc)を選択したときに、カットオフ周波数のゲインを設定します。
⑥		Bypass	ON/OFF	バイパスをONにします。
⑦	Output	Level	$-\infty \sim \pm 0\text{dB}$	出力信号レベルを設定します。

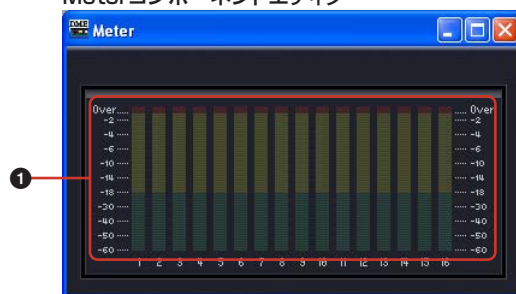
Meter(メーター)

信号レベルを表示します。メーターには、1、2、4、8、12、16チャンネルのコンポーネントがあります。



コンポーネントをダブルクリックすると、コンポーネントエディターが表示されます。チャンネル数が異なるだけで、コンポーネントエディターの構成は共通です。

Meterコンポーネントエディター



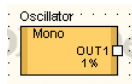
	名称	機能
①	メーター	各チャンネルの信号レベルを表示します。

Miscellaneous(その他)

その他のグループには、Oscillator(オシレーター)グループとWav File Player (ウェーブファイルプレーヤー) があります。

Oscillator(オシレーター)

Oscillator(オシレーター)グループには、モノチャンネルのオシレーターコンポーネントがあります。100Hz固定、1kHz固定、10kHz固定および周波数可変の正弦波と、Pink Noise, Burst Noiseを発生させます。オシレーターのコンポーネントには、出力が2つあります。



コンポーネントをダブルクリックすると、コンポーネントエディターが表示されます。

Oscillatorコンポーネントエディター



	セクション	パラメーター	設定範囲	機能
①	Wave Form	Sine	100Hz 1kHz 10kHz Vari	発生させる周波数/波形を選択します。[Sine]と[Noise]の6つのボタンのうち1つだけを選択できます。
②		Noise	Pink Burst	
③		Frequency	20~20kHz	
④	Output	Level	-∞~±0dB	信号レベルを設定します。
⑤		On	ON/OFF	オシレーターをONにします。
⑥		メーター	-	出力信号レベルを表示します。

Pink Noise(ピンクノイズ)

音響測定に使用される基準信号のことです。

20Hz~20kHzまでの周波数帯域で、周波数が2倍になるとエネルギーが1/2倍になります。どの周波数帯域でも音の大きさが同じになっています。

Burst(バースト)

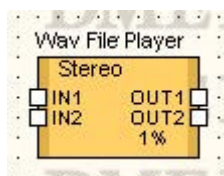
ピンクノイズを連続的に出力します。

Wav File Player(ウェーブファイルプレーヤー)

Wav File Player(ウェーブファイルプレーヤー)コンポーネントは、Waveファイルを再生するためのコンポーネントです。Wav File Playerコンポーネントは、1台のDMEに1つだけ配置できます。

NOTE

Wav File PlayerでWaveファイルを再生しているときにSPXコンポーネントのエフェクトタイプを切り替えると、Waveファイルの再生が一瞬途切れる場合があります。



コンポーネントをダブルクリックすると、コンポーネントエディターが表示されます。



	セクション	パラメーター	設定範囲	機能
①	Ex. Input	Level	-∞～0dB	Input Portからの入力信号レベルを設定します。再生ファイルとして「External Input」が選択されているときのみ有効です。
②	Wav File Player	Play	001～100	再生ファイルを選択/表示します。選択可能なのは、Wav File Managerでこのコンポーネントが配置されているDMEに設定されたファイルのみです。
③		List	-	Wav File Managerを開いて、このコンポーネントが配置されているDMEに設定されているファイルのリストを表示します。このリストはプレイリストとして機能します。
④		⏮	-	プレイリストの前のファイルを選択します。
⑤		⏭	-	プレイリストの次のファイルを選択します。
⑥		>	-	選択されているWaveファイルを再生します。「External Input」が選択されているときはMuteをOFFします。
⑦		□	-	Waveファイルの再生を停止します。「External Input」が選択されているときはMuteします。

NOTE

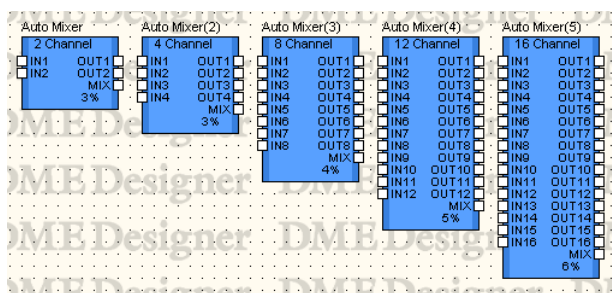
ファイル再生中に[Designer <- DME]方向の同期をすると、再生が一時停止します。同期終了後に再生を再開しますが、再生しているのがWaveファイルであった場合は最初から再生します。

Mixer(ミキサー)

ミキサーのグループには、Auto Mixer(オートミキサー)、Delay Matrix(ディレイマトリクス)、Matrix Mixer(マトリクスミキサー)があります。

Auto Mixer(オートミキサー)

各入力チャンネルにはノイズゲートがあり、指定したスレッシュホールドを超えた信号のみが通過します。入力数の異なる5種類のコンポーネントがあります。



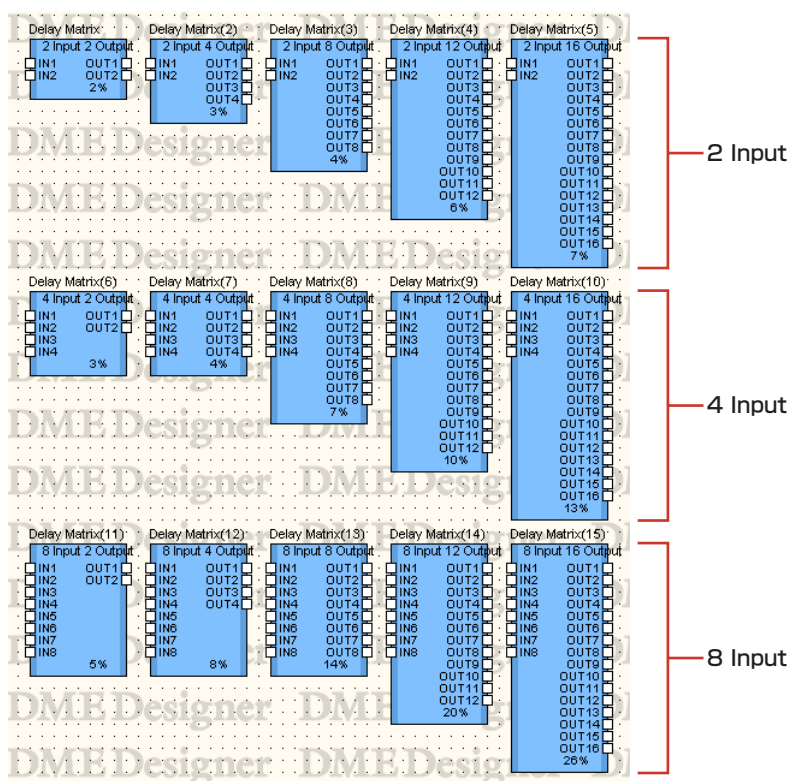
コンポーネントをダブルクリックすると、コンポーネントエディターが表示されます。チャンネル数が異なるだけで、コンポーネントエディターの構成は共通です。オートミキサーのコンポーネントエディターは、入力チャンネルとマスター出力の2つのセクションで構成されています。



	セクション	パラメーター	設定範囲	機能
①	入力チャンネル	Phase	ON/OFF	各チャンネルの入力信号を位相反転します。
②		Gateインジケータ	-	ゲートが開いていると緑に点灯し、閉じていると黄色に点灯します。
③		Threshold	-54dB～±0dB	各ゲートのしきい値を設定します。
④		Hold	44.1kHz：110m～2.13s 48kHz：101m～1.96s 88.2kHz：55.1m～1.06s 96kHz：50.6m～981m	ゲートのホールドタイムを設定します。 動作周波数によって、設定範囲が異なります。
⑤		Decay	44.1kHz：110m～46s 48kHz：101m～42.3s 88.2kHz：55m～23s 96kHz：51m～21.1s	ゲートを閉める速度を設定します。 動作周波数によって、設定範囲が異なります。
⑥		Solo	ON/OFF	ソロをONにします。
⑦		On	ON/OFF	各チャンネルの入力をONにします。
⑧		フェーダー	-∞～+10dB	各チャンネルの入力レベルを設定します。
⑨	マスター出力	Gain Correct	ON/OFF	ゲイン補正をONにします。
⑩		On	ON/OFF	マスターの出力をONにします。
⑪		Master	-∞～+10dB	出力信号レベルを設定します。

Delay Matrix(ディレイマトリクス)

出力ごとに独立したディレイタイムとレベル調整のできるマトリクスミキサーです。入力数は2、4、8の3種類で、2 Input、4 Input、8 Inputのグループがあります。入力数の異なるそれぞれのグループに、出力数2、4、8、12、16の5種類、合計15のコンポーネントがあります。



コンポーネントをダブルクリックすると、コンポーネントエディターが表示されます。入出力のチャンネル数が異なるだけで、コンポーネントエディターの構成は共通です。ディレイマトリクスのコンポーネントエディターは、Input、Output、マトリクス、Blockのセクションで構成されています。[Input]セクションと[Output]セクションの[Master]ボタンでマスター入力とマスター出力の設定ウィンドウを表示します。チャンネルごとのディレイとレベルも4チャンネルずつ別のウィンドウで設定します。



	セクション	名称	機能
①	Input	Master	InputMasterウィンドウを開きます。
②	Output	Master	OutputMasterウィンドウを開きます。
③	マトリクス	ディレイメーター 出力レベルメーター	各出力チャンネルの出力レベルとディレイタイムを表示します。クリックすると、Crosspointウィンドウが表示されます。

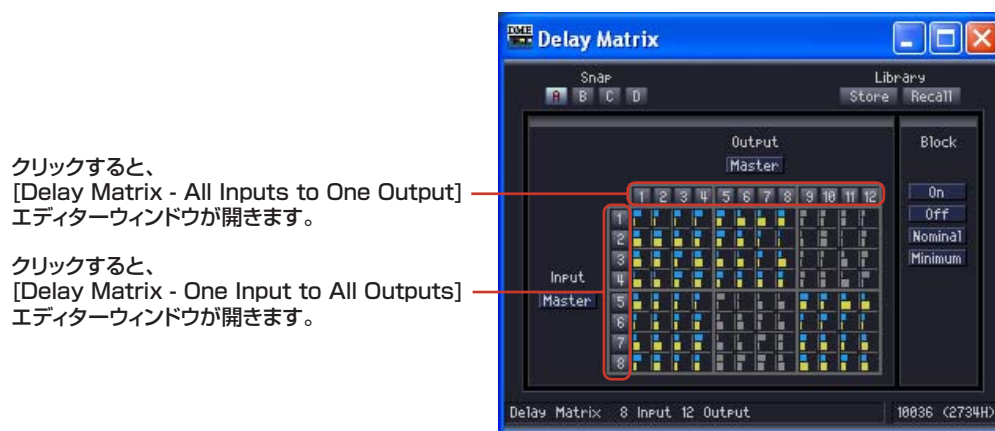
	セクション	名称	機能
④	Block	On	Crosspointウィンドウのすべてのチャンネル出力をONにします。[On]ボタンが点灯します(ディレイマトリクスのコンポーネントエディターは変化しません)。
⑤		Off	Crosspointウィンドウのすべてのチャンネル出力をOFFにします(ディレイマトリクスのコンポーネントエディターは変化しません)。
⑥		Nominal	Crosspointウィンドウのすべての出力レベルをリセットして±0dBにします。ディレイの設定は変更されません。
⑦		Minimum	Crosspointウィンドウのすべての出力レベルを $-\infty$ dBに設定します。ディレイの設定は変更されません。

● マトリクス(ディレイメーター / 出力レベルメーター)

上段がディレイメーター、下段が出力レベルメーターになっています。すべての出力チャンネルのパラメーターを一覧できます。該当するチャンネルがOffに設定されている場合は、メーターがグレー表示になります。



マトリクスの上にある出力チャンネルの数字をクリックすると、[Delay Matrix - All Inputs to One Output]エディターウィンドウが開きます。マトリクス左側の入力チャンネルの数字をクリックすると、[Delay Matrix - One Input to All Outputs]エディターウィンドウが開きます。



クリックすると、
[Delay Matrix - All Inputs to One Output]
エディターウィンドウが開きます。

クリックすると、
[Delay Matrix - One Input to All Outputs]
エディターウィンドウが開きます。

マトリクスは、2 Inputでは入力2チャンネル、出力4チャンネルごと、4 Input以上では入力4チャンネル、出力4チャンネルのグループになっています。マウスカーソルを合わせると、チャンネルの数字がハイライトします。クリックすると、[Delay Matrix - Crosspoint] エディターウィンドウが開きます。



クリックすると、「In 1-4×Out 1-4」の
Crosspointウィンドウが開きます。



クリックすると、「In 5-8×Out 5-8」の
Crosspointウィンドウが開きます。



2 Inputの場合、「In 1-2×Out 1-4」の
Crosspointウィンドウが開きます。

● InputMaster

ディレイマトリクスコンポーネントエディターの[Input Master]ボタンをクリックすると、[Delay Matrix - InputMaster] エディターウィンドウが表示されます。各チャンネルのマスター入力のON/OFFとレベルを設定します。

[Delay Matrix - InputMaster] エディターウィンドウ



	セクション	パラメーター	設定範囲	機能
①	Input	Phase	ON/OFF	各チャンネルの信号を位相反転します。
②		Level	-∞～+10dB	各チャンネル入力からの信号レベルを設定します。
③		Solo	ON/OFF	各チャンネルのソロをONにします。
④		On	ON/OFF	各チャンネルの入力をONにします。
⑤	Block	On	-	InputMasterウィンドウのすべてのチャンネル入力をONにします。[On]ボタンが点灯します。
⑥		Off	-	InputMasterウィンドウのすべてのチャンネル入力をOFFにします。
⑦		Nominal	-	InputMasterウィンドウのすべての入力信号レベルをリセットして±0dBにします。
⑧		Minimum	-	InputMasterウィンドウのすべての入力信号レベルを-∞dBに設定します。

● OutputMaster

ディレイマトリクスコンポーネントエディターの[Output Master]ボタンをクリックすると、[Delay Matrix - OutputMaster] エディターウィンドウが表示されます。各チャンネルのマスター出力のON/OFFとレベルを設定します。

[Delay Matrix - OutputMaster] エディターウィンドウ



	セクション	パラメーター	設定範囲	機能
①	Output	メーター	-	各チャンネルの出力信号レベルを表示します。
②		Level	-∞～+10dB	各チャンネルの出力信号レベルを設定します。
③		On	ON/OFF	各チャンネルの出力をONにします。

	セクション	パラメーター	設定範囲	機能
④	Block	On	-	OutputMasterウィンドウのすべてのチャンネル出力をONにします。[On]ボタンが点灯します。
⑤		Off	-	OutputMasterウィンドウのすべてのチャンネル出力をOFFにします。
⑥		Nominal	-	OutputMasterウィンドウのすべての出力信号レベルをリセットして±0dBにします。
⑦		Minimum	-	OutputMasterウィンドウのすべての出力信号レベルを-∞dBに設定します。

● All Inputs to One Output

マトリクスの上にある出力チャンネルの数字をクリックすると、[Delay Matrix - All Inputs to One Output]エディターウィンドウが表示されます。すべての入力チャンネルと1つの出力チャンネルが表示されます。出力チャンネルは、ディレイマトリクスのコンポーネントエディターでクリックしたチャンネルが表示されます。



	セクション	パラメーター	設定範囲	機能
①	Bus Send Level	Delay	0~500	各入力チャンネルのディレイタイムを設定します。
②		Level	-∞~+10dB	各入力チャンネルの出力信号レベルを設定します。
③		On	ON/OFF	各入力チャンネルの出力をONにします。
④	Output	Channel	-	選択されている出力チャンネルを表示します。メニューから別のチャンネルを選択します。
⑤		On	ON/OFF	ウィンドウに表示しているチャンネルの出力をONにします。
⑥		メーター	-	ウィンドウに表示しているチャンネルの出力信号レベルを表示します。
⑦	Block	On	-	すべてのチャンネル入力をONにします。[On]ボタンが点灯します。
⑧		Off	-	すべてのチャンネル入力をOFFにします。
⑨		Nominal	-	すべての入力信号レベルをリセットして±0dBにします。
⑩		Minimum	-	すべての入力信号レベルを-∞dBに設定します。

出力チャンネルの切り替え

[Delay Matrix - All Inputs to One Output] エディターウィンドウには、ディレイマトリクスのコンポーネントエディターでクリックした数字の出力チャンネルが表示されます。

[Delay Matrix - All Inputs to One Output] エディターウィンドウの[Output]セクションの[Channel]ボタンで、ウィンドウに表示するチャンネルを切り替えます。



[Delay Matrix - All Inputs to One Output] エディターウィンドウを表示したままディレイマトリクスのコンポーネントエディターをアクティブにして、別の出力チャンネルをクリックすると、開いている[Delay Matrix - All Inputs to One Output]エディターウィンドウにクリックしたチャンネルグループが表示されます。

ディレイマトリクスのコンポーネントエディター 1 つにつき、1 つの[Delay Matrix - All Inputs to One Output]エディターウィンドウを表示できます。

● One Input to All Outputs

マトリクス左側の入力チャンネルの数字をクリックすると、[Delay Matrix - One Input to All Outputs]エディターウィンドウが表示されます。1つの入力チャンネルと、すべての出力チャンネルが表示されます。入力チャンネルは、ディレイマトリクスのコンポーネントエディターでクリックしたチャンネルが表示されます。



	セクション	パラメーター	設定範囲	機能
①	Input	Channel	-	選択されている入力チャンネルを表示します。 メニューから別のチャンネルを選択します。
②		Phase	ON/OFF	入力信号を位相反転します。
③		Level	-∞~+10dB	入力信号レベルを設定します。
④		Solo	ON/OFF	ソロをONにします。
⑤		On	ON/OFF	入力をONにします。

	セクション	パラメーター	設定範囲	機能
⑥	Bus Send Level	Delay	0~500	各出力チャンネルのディレイタイムを設定します。
⑦		Level	-∞~+10dB	各出力チャンネルの信号レベルを設定します。
⑧		On	ON/OFF	各出力チャンネルの出力をONにします。
⑨	Block	On	-	すべてのチャンネル出力をONにします。 [On]ボタンが点灯します。
⑩		Off	-	すべてのチャンネル出力をOFFにします。
⑪		Nominal	-	すべての出力信号レベルをリセットして±0dBにします。
⑫		Minimum	-	すべての出力信号レベルを-∞dBにします。

入力チャンネルの切り替え

[Delay Matrix - One Input to All Outputs]エディターウィンドウには、ディレイマトリクス
のコンポーネントエディターでクリックした数字の入力チャンネルが表示されます。

[Delay Matrix - All Inputs to One Output]エディターウィンドウの[Input]セクションの
[Channel]ボタンで、ウィンドウに表示するチャンネルを切り替えます。

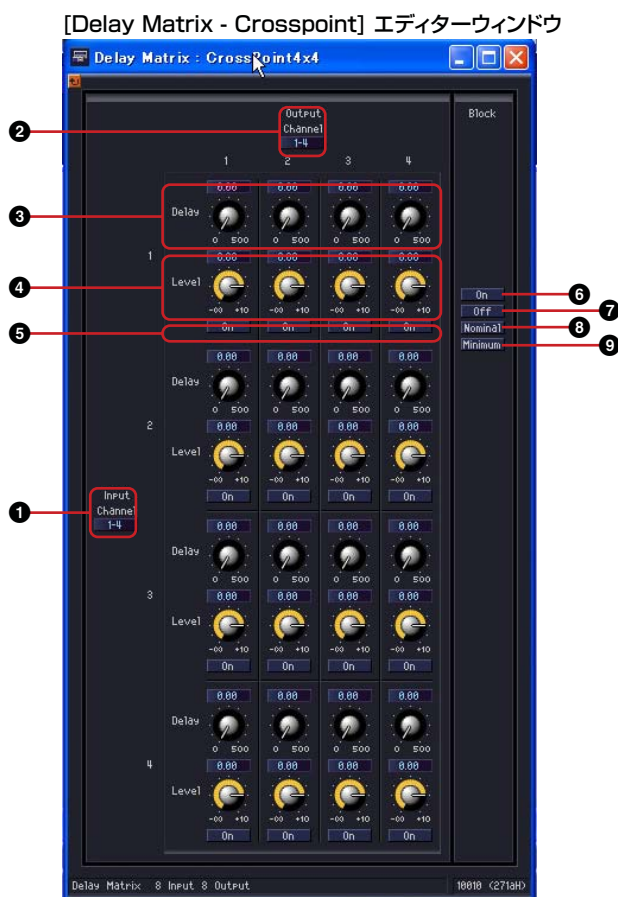


[Delay Matrix - One Input to All Outputs]エディターウィンドウを表示したままディレイ
マトリクスのコンポーネントエディターをアクティブにして、別の入力チャンネルをクリック
すると、開いている[Delay Matrix - One Input to All Outputs]エディターウィンドウにク
リックしたチャンネルが表示されます。

ディレイマトリクスのコンポーネントエディター 1 つにつき、1 つの[Delay Matrix - One
Input to All Outputs]エディターウィンドウを表示できます。

● Crosspoint

ディレイマトリクスコンポーネントエディターのレベルメーターをクリックすると、グループの[Delay Matrix - Crosspoint]エディターウィンドウが表示されます。入力チャンネルのON/OFFとレベルを設定します。ディレイマトリクスのコンポーネントエディターと同じように、縦に入力チャンネル、横に出力チャンネルが並んでいます。



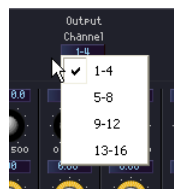
	セクション	パラメーター	設定範囲	機能
①	Input	Channel	-	別のチャンネルグループに切り替えます。
②	Output	Channel	-	別のチャンネルグループに切り替えます。
③	Bus Send Level	Delay	0～500	各クロスポイントのディレイタイムを設定します。
④		Level	-∞～+10dB	各クロスポイントの出力信号レベルを設定します。
⑤		On	ON/OFF	各クロスポイントの出力をONにします。
⑥	Block	On	-	Crosspointウィンドウのすべてのチャンネル出力をONにします。[On]ボタンが点灯します。
⑦		Off	-	Crosspointウィンドウのすべてのチャンネル出力をOFFにします。
⑧		Nominal	-	Crosspointウィンドウのすべての出力信号レベルをリセットして±0dBにします。
⑨		Minimum	-	Crosspointウィンドウのすべての出力信号レベルを-∞dBに設定します。

チャンネルグループの切り替え

[Delay Matrix - Crosspoint] エディターウィンドウは、InputとOutputそれぞれ4チャンネルずつウィンドウに表示します。ディレイマトリクスコンポーネントエディターでクリックしたチャンネルグループが表示されます。[Delay Matrix - Crosspoint] エディターウィンドウの[Input]セクションと[Output]セクションの[Channel]ボタンで、ウィンドウに表示するチャンネルグループを切り替えます。



[Input]セクションの
[Channel]メニュー



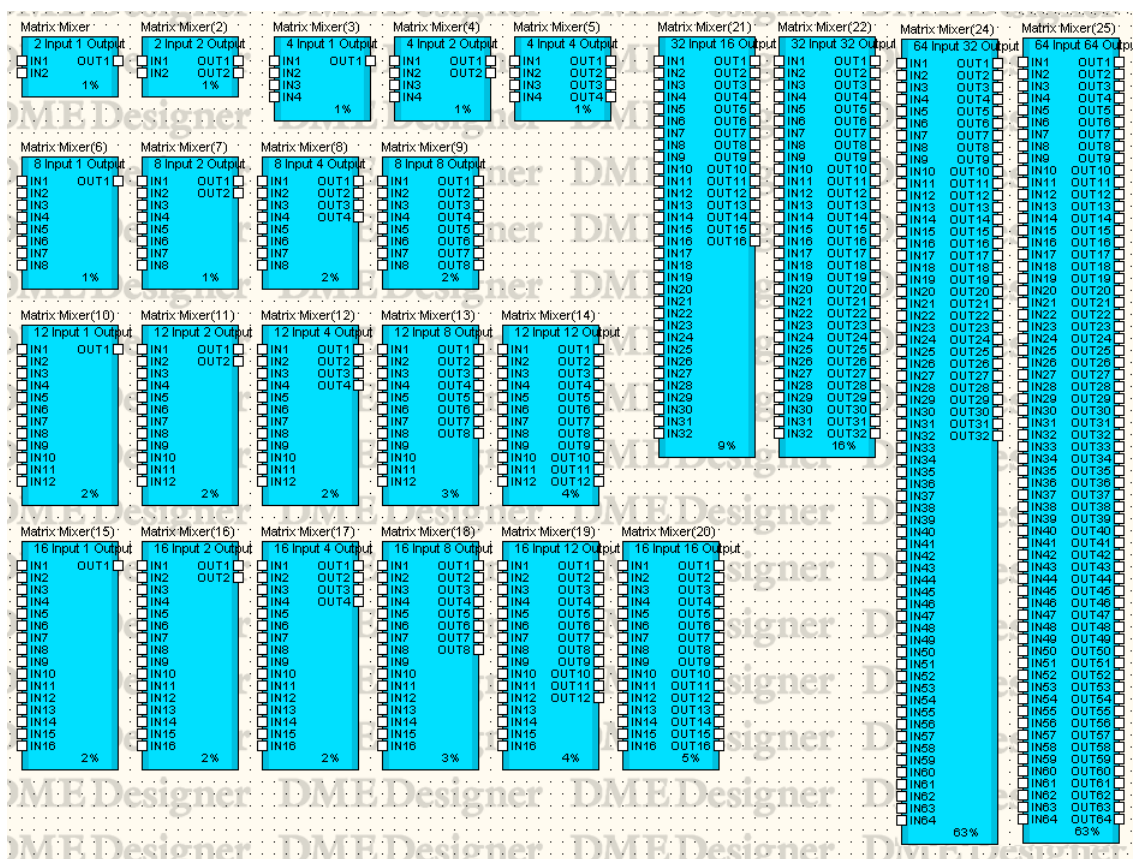
[Output]セクションの
[Channel]メニュー

[Delay Matrix - Crosspoint] エディターウィンドウを表示したままディレイマトリクスコンポーネントエディターをアクティブにして、別のチャンネルグループをクリックすると、開いている[Delay Matrix - Crosspoint] エディターウィンドウをクリックしたチャンネルグループが表示されます。

ディレイマトリクスコンポーネントエディター1つにつき、1つの[Delay Matrix - Crosspoint] エディターウィンドウを表示できます。

Matrix Mixer(マトリクスミキサー)

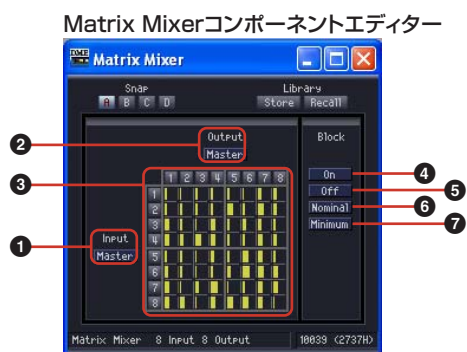
入力チャンネルと出力バスを基盤の目のように配置したミキサーです。出力バスごとにグループのバランスを調整します。Matrix Mixer(マトリクスミキサー)グループには、入出力数の異なる24のコンポーネントがあります。入力数は2、4、8、12、16、32、64の7種類で、2 Input、4 Input、8 Input、12 Input、16 Input、32 Input、64 Inputのグループがあります。



NOTE

DME64NのコンフィギュレーションウィンドウにMatrix Mixer 64 input 64 outputまたはMatrix Mixer 64 input 32 outputコンポーネントを配置した場合、リソースメーターは100%に達しませんが、ほかのコンポーネントを使用できなくなります。DME24NにはMatrix Mixer 64 input 64 outputまたはMatrix Mixer 64 input 32 outputコンポーネントが使用できません。

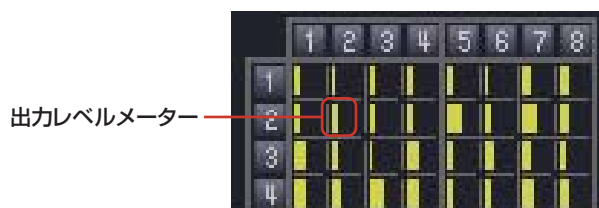
コンポーネントをダブルクリックすると、コンポーネントエディターが表示されます。入出力のチャンネル数が異なるだけで、コンポーネントエディターの構成は共通です。マトリクスミキサーのコンポーネントエディターは、Input、Output、マトリクス、Blockのセクションで構成されています。[Input]セクションと[Output]セクションの[Master]ボタンでマスター入力とマスター出力の設定ウィンドウを表示します。チャンネルごとのレベルも4チャンネルずつ別のウィンドウで設定します。



	セクション	名称	機能
①	Input	Master	InputMasterウィンドウを開きます。
②	Output	Master	OutputMasterウィンドウを開きます。
③	マトリクス	出力レベルメーター	各出力チャンネルの出力レベルを表示します。クリックすると、Crosspointウィンドウが表示されます。
④	Block	On	Crosspointウィンドウのすべてのチャンネル出力をONにします。[On]ボタンが点灯します(マトリクスミキサーのコンポーネントエディターは変化しません)。
⑤		Off	Crosspointウィンドウのすべてのチャンネル出力をOFFにします(マトリクスミキサーのコンポーネントエディターは変化しません)。
⑥		Nominal	Crosspointウィンドウのすべての出力レベルをリセットして±0dBにします。
⑦		Minimum	Crosspointウィンドウのすべての出力レベルを $-\infty$ dBに設定します。

● マトリクス(出力レベルメーター)

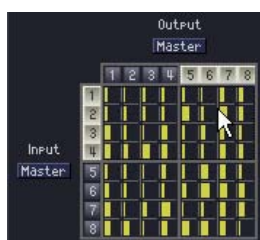
マトリクスで、すべての出力チャンネルのレベルを一覧できます。該当するチャンネルがOffに設定されている場合は、メーターがグレー表示になります。



マトリクスの上にある出力チャンネルの数字をクリックすると、[Matrix Mixer - All Inputs to One Output]エディターウィンドウが開きます。マトリクス左側の入力チャンネルの数字をクリックすると、[Matrix Mixer - One Input to All Outputs]エディターウィンドウが開きます。



マトリクスは、入力4チャンネル、出力4チャンネルのグループになっています。マウスカーソルを合わせると、チャンネルの数字がハイライトします。クリックすると、[Matrix Mixer - Crosspoint] エディターウィンドウが開きます。



クリックすると、「In 1-4×Out 5-8」の [Matrix Mixer - Crosspoint] エディターウィンドウが開きます。

● InputMaster

マトリクスミキサーコンポーネントエディターの[Input Master]ボタンをクリックすると、[Matrix Mixer - InputMaster] エディターウィンドウが表示されます。各チャンネルのマスター入力のON/OFFとレベルを設定します。

[Matrix Mixer - InputMaster] エディターウィンドウ



	セクション	パラメーター	設定範囲	機能
①	Input	Phase	ON/OFF	各チャンネルの信号を位相反転します。
②		Level	-∞~+10dB	各チャンネル入力から出力バスへの信号レベルを設定します。
③		Solo	ON/OFF	各チャンネルのソロをONにします。
④		On	ON/OFF	各チャンネルの入力をONにします。
⑤	Block	On	-	InputMasterウィンドウのすべてのチャンネル入力をONにします。[On]ボタンが点灯します。
⑥		Off	-	InputMasterウィンドウのすべてのチャンネル入力をOFFにします。
⑦		Nominal	-	InputMasterウィンドウのすべての入力信号レベルをリセットして±0dBにします。
⑧		Minimum	-	InputMasterウィンドウのすべての入力信号レベルを-∞dBにします。

● OutputMaster

マトリクスミキサーコンポーネントエディターの[Output Master]ボタンをクリックすると、[Matrix Mixer - OutputMaster] エディターウィンドウが表示されます。各チャンネルのマスター出力のON/OFFとレベルを設定します。

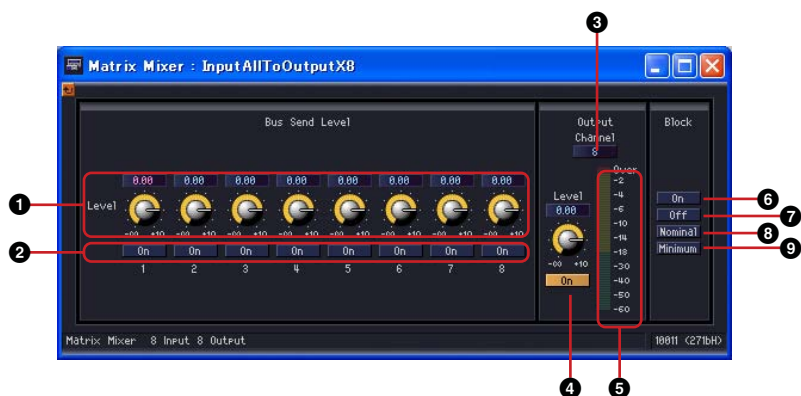
[Matrix Mixer - OutputMaster] エディターウィンドウ



	セクション	パラメーター	設定範囲	機能
①	Output	メーター	-	各チャンネルの出力信号レベルを表示します。
②		Level	$-\infty \sim +10$ dB	各チャンネルの出力信号レベルを設定します。
③		On	ON/OFF	各チャンネルの出力をONにします。
④	Block	On	-	OutputMasterウィンドウのすべてのチャンネル出力をONにします。[On] ボタンが点灯します。
⑤		Off	-	OutputMasterウィンドウのすべてのチャンネル出力をOFFにします。
⑥		Nominal	-	OutputMasterウィンドウのすべての出力信号レベルをリセットして ± 0 dBにします。
⑦		Minimum	-	OutputMasterウィンドウのすべての出力信号レベルを $-\infty$ dBに設定します。

● All Inputs to One Output

マトリクスの上にある出力チャンネルの数字をクリックすると、[Matrix Mixer - All Inputs to One Output]エディターウィンドウが表示されます。すべての入力チャンネルと1つの出力チャンネルが表示されます。出力チャンネルは、マトリクスミキサーのコンポーネントエディターでクリックしたチャンネルが表示されます。



	セクション	パラメーター	設定範囲	機能
①	Bus Send Level	Level	$-\infty \sim +10$ dB	各入力チャンネルの出力信号レベルを設定します。
②		On	ON/OFF	各入力チャンネルの出力をONにします。
③	Output	Channel	-	選択されている出力チャンネルを表示します。メニューから別のチャンネルを選択します。
④		On	ON/OFF	ウィンドウに表示しているチャンネルの出力をONにします。
⑤		メーター	-	ウィンドウに表示しているチャンネルの出力信号レベルを表示します。
⑥	Block	On	-	すべてのチャンネル入力をONにします。[On] ボタンが点灯します。
⑦		Off	-	すべてのチャンネル入力をOFFにします。
⑧		Nominal	-	すべての入力信号レベルをリセットして ± 0 dBにします。
⑨		Minimum	-	すべての入力信号レベルを $-\infty$ dBに設定します。

出力チャンネルの切り替え

[Matrix Mixer - All Inputs to One Output]エディターウィンドウには、マトリクスミキサーのコンポーネントエディターでクリックした数字の出力チャンネルが表示されます。

[Matrix Mixer - All Inputs to One Output]エディターウィンドウの[Output]セクションの[Channel]ボタンで、ウィンドウに表示するチャンネルを切り替えます。



[Matrix Mixer - All Inputs to One Output]エディターウィンドウを表示したままマトリクスミキサーのコンポーネントエディターをアクティブにして、別の出力チャンネルをクリックすると、開いている[Matrix Mixer - All Inputs to One Output]エディターウィンドウをクリックしたチャンネルグループが表示されます。

マトリクスミキサーのコンポーネントエディター 1 つにつき、1 つの[Matrix Mixer - All Inputs to One Output]エディターウィンドウを表示できます。

● One Input to All Outputs

マトリクス左側の入力チャンネルの数字をクリックすると、[Matrix Mixer - One Input to All Outputs]エディターウィンドウが表示されます。1つの入力チャンネルと、すべての出力チャンネルが表示されます。入力チャンネルは、マトリクスミキサーのコンポーネントエディターでクリックしたチャンネルが表示されます。



	セクション	パラメーター	設定範囲	機能
①	Input	Channel	-	選択されている入力チャンネルを表示します。メニューから別のチャンネルを選択します。
②		Phase	ON/OFF	入力信号を位相反転します。
③		Level	$-\infty \sim +10\text{dB}$	入力信号レベルを設定します。
④		Solo	ON/OFF	ソロをONにします。
⑤		On	ON/OFF	入力をONにします。
⑥	Bus Send Level	Level	$-\infty \sim +10\text{dB}$	各出力チャンネルの信号レベルを設定します。
⑦		On	ON/OFF	各出力チャンネルの出力をONにします。

	セクション	パラメーター	設定範囲	機能
⑧	Block	On	-	すべてのチャンネル出力をONにします。 [On]ボタンが点灯します。
⑨		Off	-	すべてのチャンネル出力をOFFにします。
⑩		Nominal	-	すべての出力信号レベルをリセットして±0dBに します。
⑪		Minimum	-	すべての出力信号レベルを $-\infty$ dBに設定します。

入力チャンネルの切り替え

[Matrix Mixer - One Input to All Outputs]エディターウィンドウには、マトリクスミキサーのコンポーネントエディターでクリックした数字の入力チャンネルが表示されます。Matrix Mixer - All Inputs to One Output]エディターウィンドウの[Input]セクションの[Channel]ボタンで、ウィンドウに表示するチャンネルを切り替えます。

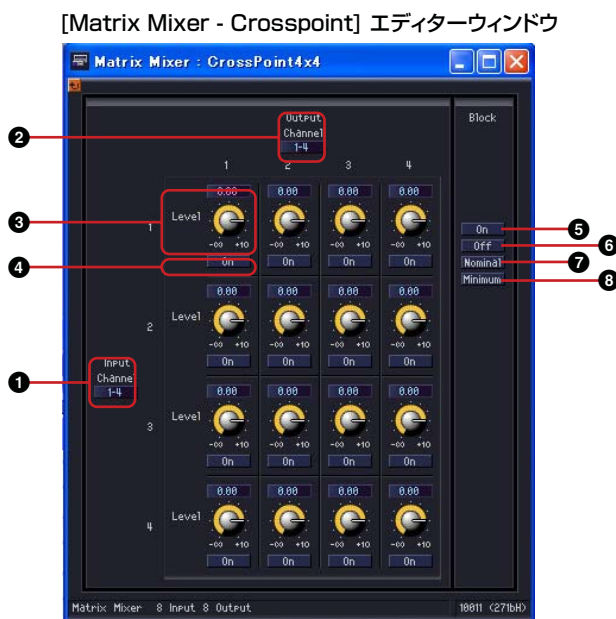


[Matrix Mixer - One Input to All Outputs]エディターウィンドウを表示したままマトリクスミキサーのコンポーネントエディターをアクティブにして、別の入力チャンネルをクリックすると、開いている[Matrix Mixer - One Input to All Outputs]エディターウィンドウをクリックしたチャンネルが表示されます。

マトリクスミキサーのコンポーネントエディター 1 つにつき、1 つの[Matrix Mixer - One Input to All Outputs]エディターウィンドウを表示できます。

● Crosspoint

マトリクスミキサーコンポーネントエディターのレベルメーターをクリックすると、グループの [Matrix Mixer - Crosspoint] エディターウィンドウが表示されます。入力チャンネルのON/OFFとレベルを設定します。マトリクスミキサーコンポーネントエディターと同じように、縦に入力チャンネル、横に出力チャンネルが並んでいます。



	セクション	パラメーター	設定範囲	機能
①	Input	Channel	-	別のチャンネルグループに切り替えます。
②	Output	Channel	-	別のチャンネルグループに切り替えます。
③	Bus Send Level	Level	$-\infty \sim +10$ dB	各クロスポイントの出力信号レベルを設定します。
④		On	ON/OFF	各クロスポイントの出力をONにします。
⑤	Block	On	-	Crosspointウィンドウのすべてのチャンネル出力をONにします。[On]ボタンが点灯します。
⑥		Off	-	Crosspointウィンドウのすべてのチャンネル出力をOFFにします。
⑦		Nominal	-	Crosspointウィンドウのすべての出力信号レベルをリセットして ± 0 dBにします。
⑧		Minimum	-	Crosspointウィンドウのすべての出力信号レベルを $-\infty$ dBに設定します。

チャンネルグループの切り替え

[Matrix Mixer - Crosspoint] エディターウィンドウは、InputとOutputそれぞれ4チャンネルずつウィンドウに表示します。マトリクスミキサーのコンポーネントエディターでクリックしたチャンネルグループが表示されます。[Matrix Mixer - Crosspoint] エディターウィンドウの[Input]セクションと[Output]セクションの[Channel]で表示するチャンネルグループを切り替えます。



[Input]セクションの
[Channel]メニュー



[Output]セクションの
[Channel]メニュー

[Matrix Mixer - Crosspoint] エディターウィンドウを表示したままマトリクスミキサーコンポーネントエディターをアクティブにして、別のチャンネルグループをクリックすると、開いている[Matrix Mixer - Crosspoint] エディターウィンドウにクリックしたチャンネルグループが表示されます。

マトリクスミキサーのコンポーネントエディター 1 つにつき、1 つの[Matrix Mixer - Crosspoint] エディターウィンドウを表示できます。

Pan(パン)

パンのグループには、LCR、LR、Surround(サラウンド)のグループがあります。

● Pan Nominal Position(パンノミナルポジション)

LCRとSurround(サラウンド)のコンポーネントエディターには、「Pan Nominal Position(パンノミナルポジション)」のパラメーターがあります。

ボタンには現在の設定が表示されます。ボタンをクリックすると、メニューが表示されます。[Center](センターノミナル)と[LR](LRノミナル)があり、パンの±0dBの基準を設定します。



Center(センターノミナル)

センターの音量が基準になります。センターの音量が±0dBになるようにします。LRのスピーカーは-3dBになります。

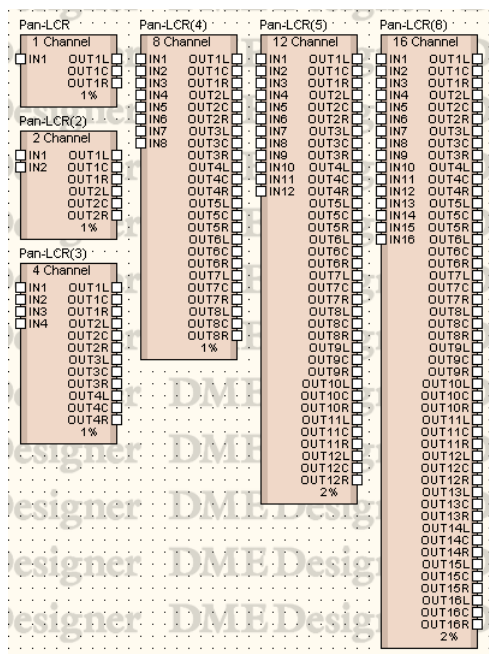
LR(LRノミナル)

LRのスピーカーの音量が基準になります。LRのスピーカーの音量が±0dBになるようにします。センターの音量は+3dBになります。

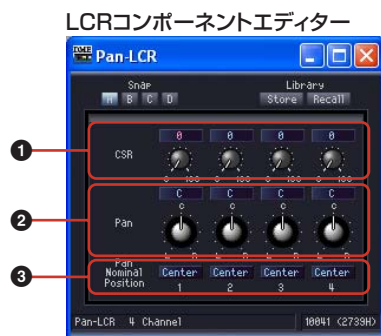
LCR

LCRコンポーネントは、1つの入力を左/センター/右に分けて出力します。

出力数は入力数の3倍になります。1、2、4、8、12、16チャンネルのコンポーネントがあります。



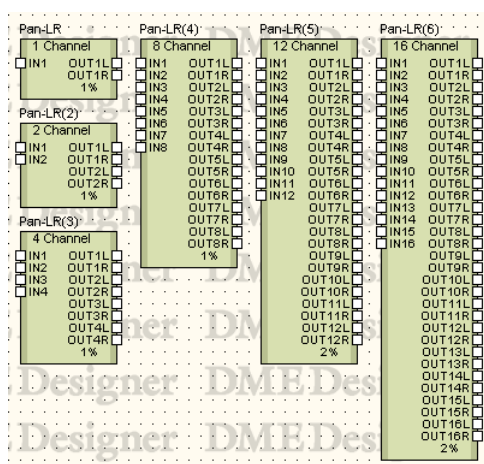
コンポーネントをダブルクリックすると、コンポーネントエディターが表示されます。チャンネル数が異なるだけで、コンポーネントエディターの構成は共通です。



	パラメーター	設定範囲	機能
①	CSR	0～100%	センターの信号をLRに送る割合を設定します。
②	Pan	L63～Center～R63	左右の定位を設定します。
③	Pan Nominal Position	Center LR	メニューからノミナルポジションを選択します。

LR

1つの入力をLRに分けて出力します。1、2、4、8、12、16チャンネルのコンポーネントがあります。



コンポーネントをダブルクリックすると、コンポーネントエディターが表示されます。チャンネル数が異なるだけで、コンポーネントエディターの構成は共通です。

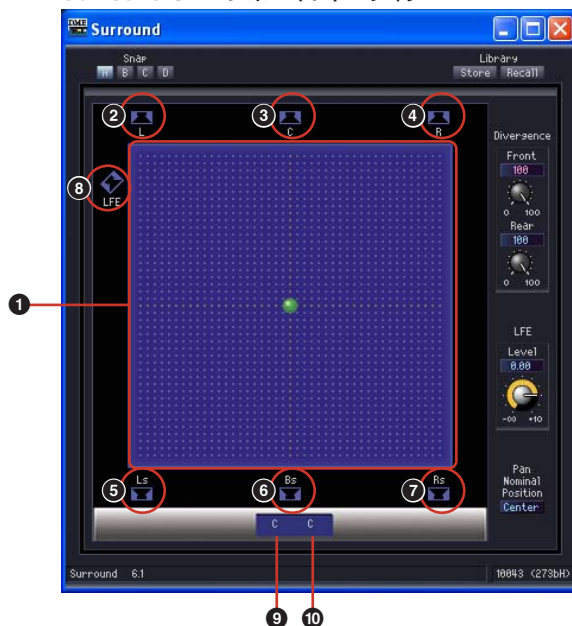


	パラメーター	設定範囲	機能
①	Pan	L63～R63	左右の定位を設定します。
②	Pan Nominal Position	Center LR	メニューからノミナルポジションを選択します。

Surround(サラウンド)

Surround(サラウンド)のグループには、3-1、5.1、6.1の3つのサラウンドパンがあります。サラウンドパンのコンポーネントエディターでは、2次元サラウンドパングラフで音像の位置を設定します。

Surround 6.1コンポーネントエディター

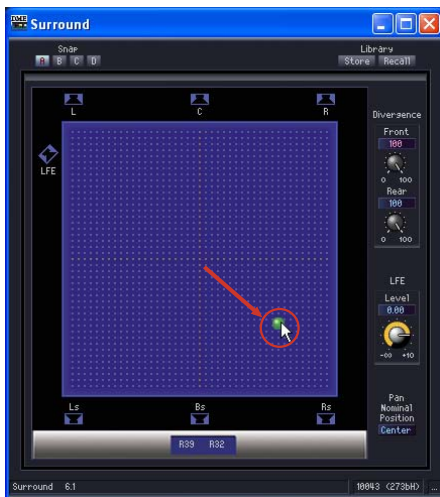


名称		位置/設定範囲	機能
①	2次元サラウンドパングラフ	-	音像の定位を設定します。 クリックとドラッグで音像を移動します。
②	スピーカーボタン	L Left	クリックすると、音像がボタンの位置に移動します。
③		C Center	
④		R Right	
⑤		Ls Left Surround	
⑥		Bs Back Surround	
⑦		Rs Right Surround	
⑧	LFE Low Frequency Effect(Sub Woofer)	-	サブウーハーがあることを示します。 クリックすると、LFE Levelが0dBになります。クリックしても、音像は移動しません。
⑨	左右ポジション	L63~C~R63	左右の音像の位置を表示します。
⑩	前後ポジション	F63~C~R63	前後の音像の位置を表示します。

2次元サラウンドパングラフは、マウス操作によって音像の位置を設定します。音像の位置は、2次元サラウンドパングラフの下に表示されますが、数値を直接変更できません。

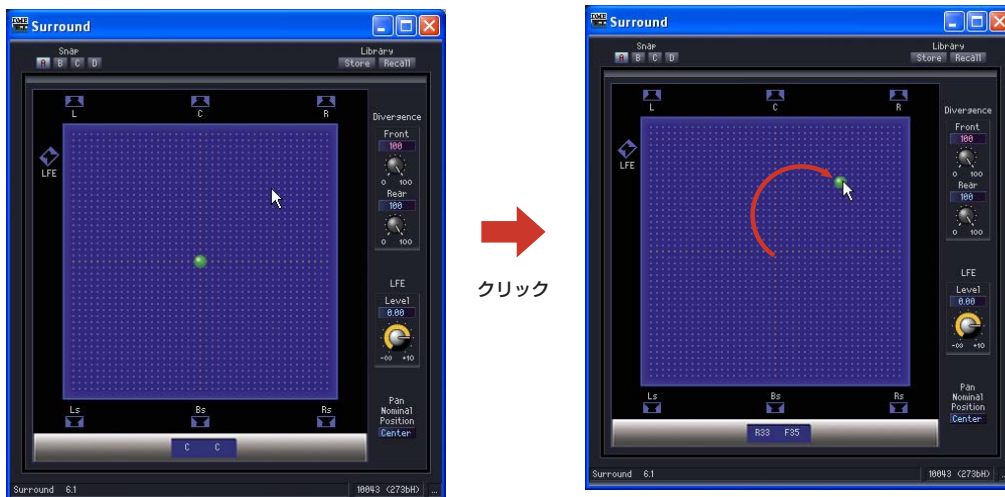
ドラッグ

コントロールポイントをドラッグして移動します。



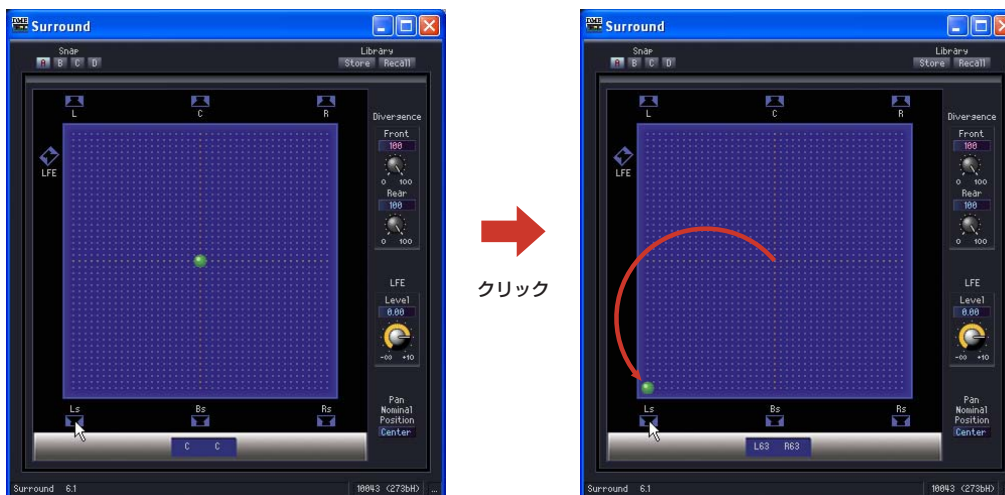
クリック

グラフの中でクリックすると、その位置にコントロールポイントがジャンプします。



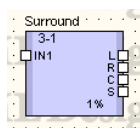
スピーカーボタン

[LFE]以外のスピーカーボタンをクリックすると、コントロールポイントがスピーカーの位置にジャンプします。

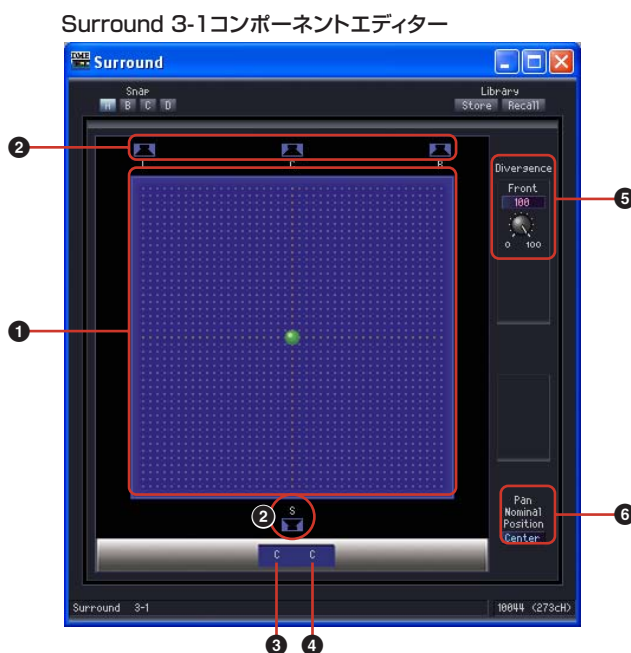


● Surround 3-1(サラウンド3-1)

Surround 3-1(サラウンド3-1)には、フロント3チャンネル、リア1チャンネルの4チャンネルサラウンドパンがあります。1つの入力と4つの出力があります。



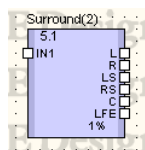
コンポーネントをダブルクリックすると、コンポーネントエディターが表示されます。



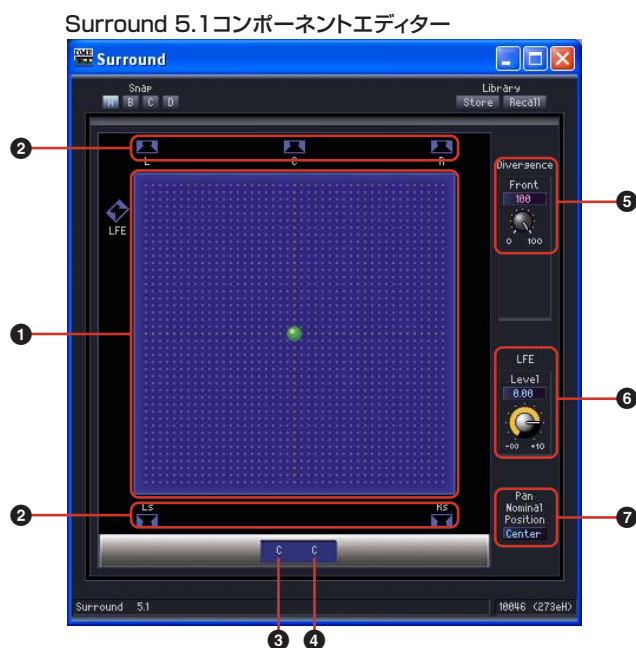
	セクション	名称/ パラメーター	設定範囲	機能
①	2次元サラウンド パングラフ	2次元サラウンド パングラフ	-	音像の定位を設定します。 クリックとドラッグで音像を移動します。
②		スピーカー ボタン	-	クリックすると、音像がボタンの位置に移動 します。
③	ポジション	左右ポジション	L63~C~R63	左右のサラウンドポジションを表示します。
④		前後ポジション	F63~C~R63	前後のサラウンドポジションを表示します。
⑤	Divergence	Front	0~100%	フロントセンターの信号をフロントL/フロン トRに送る割合を設定します。
⑥	Pan Nominal Position		Center LR	メニューからノミナルポジションを選択しま す。

● Surround 5.1 (サラウンド5.1)

Surround 5.1 (サラウンド5.1)には、フロント3チャンネル、リア2チャンネル、サブウーハー 1チャンネルのサラウンドパンがあります。1つの入力と6つの出力があります。



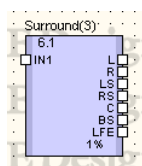
コンポーネントをダブルクリックすると、コンポーネントエディターが表示されます。



セクション	名称/ パラメーター	設定範囲	機能	
①	2次元サラウンド パングラフ	2次元サラウンド パングラフ	-	音像の定位を設定します。 クリックとドラッグで音像を移動します。
②		スピーカーボタン	-	クリックすると、音像がボタンの位置に移動 します。
③	ポジション	左右ポジション	L63~C~R63	左右のサラウンドポジションを表示します。
④		前後ポジション	F63~C~R63	前後のサラウンドポジションを表示します。
⑤	Divergence	Front	0~100%	フロントセンターの信号をフロントL/フロン トRに送る割合を設定します。
⑥	LFE	Level	-∞~+10dB	サブウーハーへの出力レベルを設定します。
⑦	Pan Nominal Position		Center LR	メニューからノミナルポジションを選択しま す。

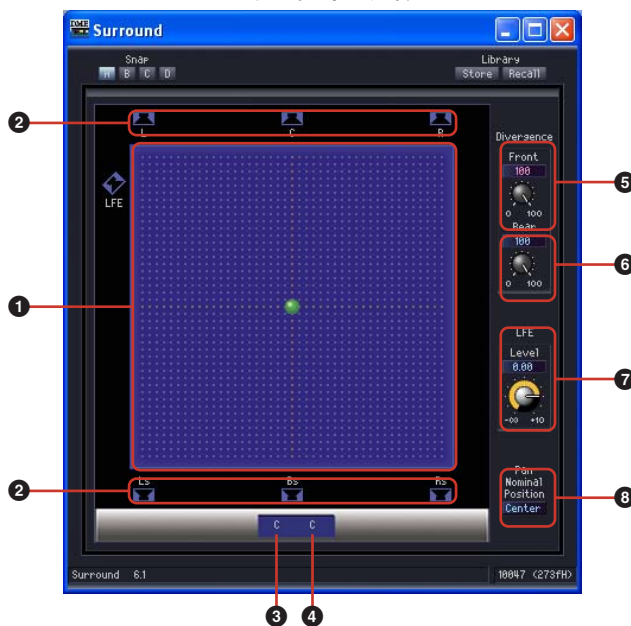
● Surround 6.1 (サラウンド6.1)

Surround 6.1 (サラウンド6.1)には、フロント3チャンネル、リア3チャンネル、サブウーハー 1チャンネルのサラウンドパンがあります。1つの入力と7つの出力があります。



コンポーネントをダブルクリックすると、コンポーネントエディターが表示されます。

Surround 6.1コンポーネントエディター

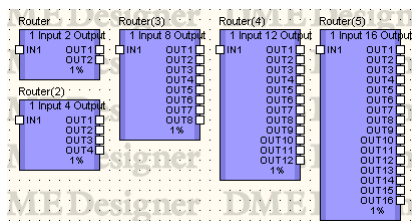


セクション	名称/ パラメーター	設定範囲	機能	
①	2次元サラウンド パングラフ	2次元サラウンド パングラフ	-	音像の定位を設定します。 クリックとドラッグで音像を移動します。
	②	スピーカーボタン	-	クリックすると、音像がボタンの位置に移動 します。
③	④	左右ポジション	L63~C~R63	左右のサラウンドポジションを表示します。
		前後ポジション	F63~C~R63	前後のサラウンドポジションを表示します。
⑤	Divergence	Front	0~100%	フロントセンターの信号をフロントL/フロン トRに送る割合を設定します。
		Rear	0~100%	リアセンターの信号をリアL/リアRに送る 割合を設定します。
⑦	LFE	Level	-∞~+10dB	サブウーハーへの出力レベルを設定します。
⑧	Pan Nominal Position	Center LR	メニューからノミナルポジションを選択しま す。	

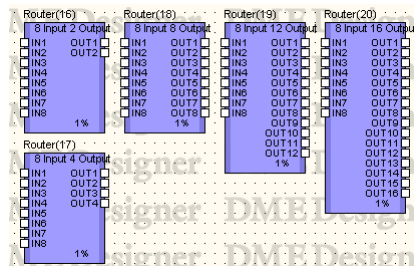
Router(ルーター)

出力に inputs を割り当てます。入力数の異なる 1 Input、2 Input、4 Input、8 Input、12 Input、16 Input のグループに、それぞれ 2、4、8、12、16 出力のコンポーネントがあります。

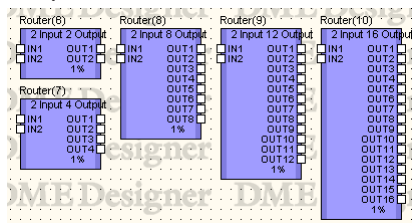
1 Input



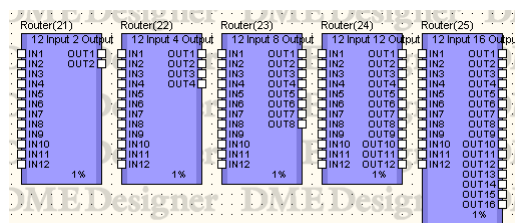
8 Input



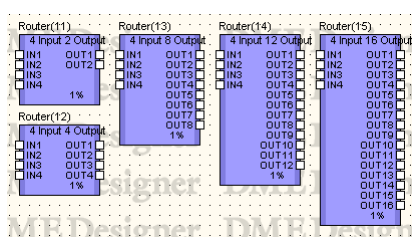
2 Input



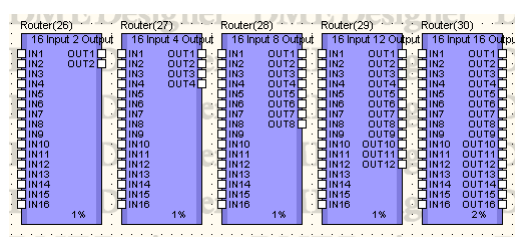
12 Input



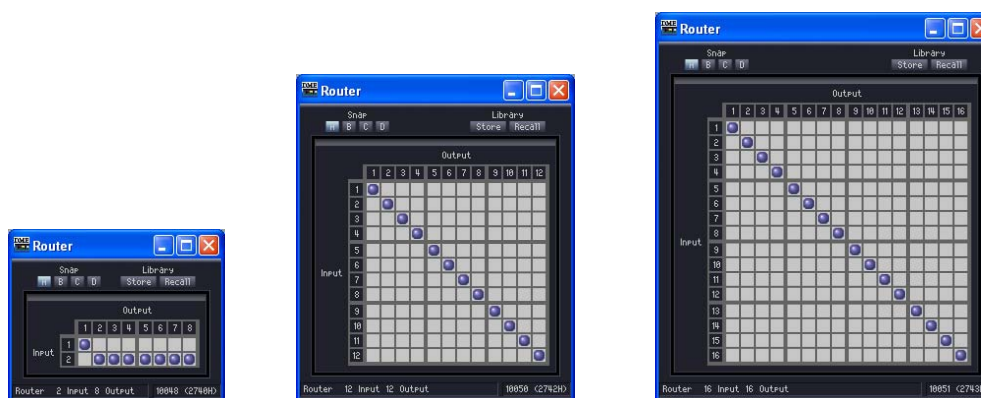
4 Input



16 Input



コンポーネントをダブルクリックすると、コンポーネントエディターが表示されます。チャンネル数が異なるだけで、コンポーネントエディターの構成は共通です。



ルーターは、[Input]の入力を[Output]の出力につなぎます。1つの出力には1つの入力のみつなぐことができます。1つの入力を複数のチャンネルに出力できますが、複数の入力を1つのチャンネルには出力できません。つまり、分配はできますが、ミキシングはできません。出力チャンネル数より多くのルーティングは設定できません。

● ルーティングの設定

入力チャンネルと出力チャンネルが交差する位置でクリックして、割り当てを変更します。セルにカーソルを合わせると、入出力チャンネルがハイライトして、赤い線が表示されます。クリックすると、その位置のルーティングが設定されます。クリックした入力チャンネルに別の出力チャンネルが割り当てられていた場合は、もとの割り当ては解除されません。クリックした出力チャンネルに別の出力チャンネルが割り当てられていた場合は、もとの割り当ては解除されます。



● ルーティングの解除

ルーティングを示す「●」をクリックすると、ルーティングが解除されて、「●」が消えます。



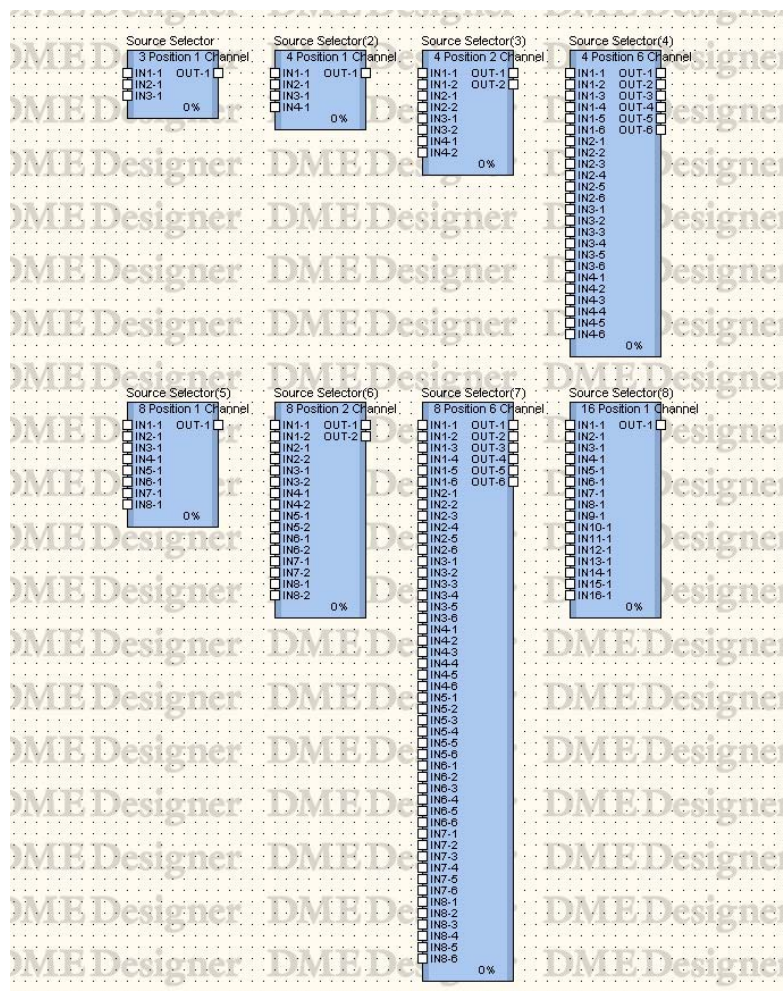
Source Selector(ソースセレクター)

複数の入力ソースから1つのソースを選択するコンポーネントです。

Positionは入力ソースの数、Channelはそのソースのチャンネル数を表します。

例えば“4 Position 2Channel”のコンポーネントは、4つの2チャンネルソースから1つの2チャンネルソースを選択するコンポーネントです。

3 Positionと16 Positionには1Channelのコンポーネント、4 Positionと8 Positionにはそれぞれ1、2、6Channelのコンポーネントがあります。



コンポーネントをダブルクリックすると、コンポーネントエディターが表示されます。ソース選択の数が異なるだけで、コンポーネントエディターの構成は共通です。

Source Selectorのコンポーネント

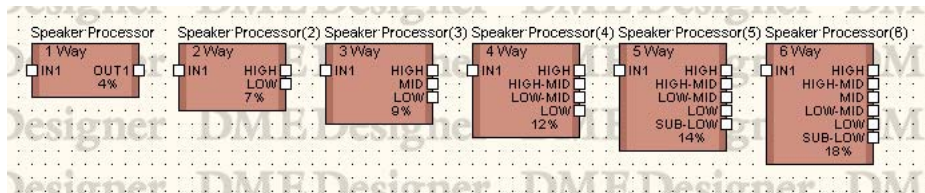


ソースセレクターは選択された入力を出力につなぎます。たとえば4Position 2channelのコンポーネントで[1]を選択するとIN1-1がOUT-1に、IN1-2がOUT-2に出力され、[2]を選択するとIN2-1がOUT-1に、IN2-2がOUT-2に出力されます。

Speaker Processor(スピーカプロセッサ)

スピーカプロセッサは、APF(All Pass Filter)、HornEQ、リミッターを含むスピーカ調整用のクロスオーバープロセッサです。1Way、2Way、3Way、4Way、5Way、6Wayの6種類のコンポーネントがあります。

スピーカプロセッサコンポーネントには、1つの入力と1つまたは複数の出力があります。



コンポーネントをダブルクリックすると、コンポーネントエディターが表示されます。

Speaker Processorのコンポーネント



名称	機能	
①	クロスオーバー (位相特性) 曲線	出力チャンネルごとに色分けして位相を表示します。
②	クロスオーバー (振幅特性) 曲線	出力チャンネルごとに色分けして出力レベルを表示します。
③	Inputメーター	入力信号レベルを表示します。
④	Outputメーター	各出力チャンネルの出力信号レベルを表示します。
⑤	クロスオーバー曲線表示ボタン	出力チャンネルごとにクロスオーバー曲線の表示/非表示を設定します。

	セクション	パラメーター	設定範囲	機能
⑥	Delay	Delay	ON/OFF	クロスオーバー曲線へDelayの特性を反映します。
⑦	PEQ	PEQ	ON/OFF	クロスオーバー曲線へPEQの特性を反映します。
⑧	Navigator	Input Level	$-\infty \sim +10\text{dB}$	入力信号レベルを設定します。
⑨		Crossover	-	クロスオーバーのエディターウィンドウを開きます。
⑩		Delay	-	ディレイのエディターウィンドウを開きます。
⑪		PEQ	-	パラメトリックイコライザーのエディターウィンドウを開きます。
⑫		Output Level	$-\infty \sim +10\text{dB}$	各出力チャンネルの出力信号レベルを設定します。
⑬		Mute	ON/OFF	各出力チャンネルの出力をミュートします。
⑭		Limiter	-	リミッターのエディターウィンドウを開きます。

コンポーネントのバリエーションによって出力チャンネル数が異なります。

1 Way	ALL
2 Way	Low/High
3 Way	Low/Mid/High
4 Way	Low/Low-Mid/High-Mid/High
5 Way	Sub-Low/Low/Low-Mid/High-Mid/High
6 Way	Sub-Low/Low/Low-Mid/Mid/High-Mid/High

Lowは赤、Midは緑など、周波数帯域ごとに色がついていてグラフの線の色と対応しています

● グラフのコントロールポイント

クロスオーバー (振幅特性) 曲線のコントロールポイントは、[Output Level]と[Frequency]を表します。ノブやエディットボックスで[Output Level]を変更すると、コントロールポイントが移動します。また、コントロールポイントをドラッグで移動すると、[Output Level]/[Frequency]のパラメーターが変わります。[Frequency]のパラメーターの変化は、クロスオーバー (位相特性) 曲線に反映されます。

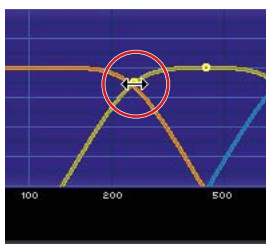


曲線中央のコントロールポイントは、上下にドラッグして[Output Level]のパラメーターを変更できます。



[Output Level]のパラメーターが変わります。

周波数帯域ごとの曲線が交差する点のコントロールポイントは、左右にドラッグして[Frequency]を変更できます。



クロスオーバー(位相特性)曲線が変わります。

● クロスオーバー

スピーカプロセッサの[Crossover]ボタンをクリックするとクロスオーバーのエディターウィンドウが開きます。

[Speaker Processor : Crossover]エディターウィンドウ



	セクション	パラメーター	設定範囲	機能
①	Polarity	Polarity	Normal/Inverted	各出力チャンネルの出力信号の位相反転を設定します。
②	Mute	Mute	ON/OFF	各出力チャンネルの出力をミュートします。元のウィンドウのMute設定と連動します。
③	Frequency	Frequency	20Hz~20kHz	各出力チャンネルのクロス周波数を設定します。ミュートするとクロスオーバー曲線が破線になります。

④	LPF	Type	Thru 6dB/Oct 12dB/Oct AdjustGc 12dB/Oct Butwrth 12dB/Oct Bessel 12dB/Oct Linkwitz 18dB/Oct AdjustGc 18dB/Oct Butwrth 18dB/Oct Bessel 24dB/Oct AdjustGc 24dB/Oct Butwrth 24dB/Oct Bessel 24dB/Oct Linkwitz 36dB/Oct AdjustGc 36dB/Oct Butwrth 36dB/Oct Bessel 48dB/Oct AdjustGc 48dB/Oct Butwrth 48dB/Oct Bessel 48dB/Oct Linkwitz	オクターブごとの減衰幅とフィルタータイプを選択します。 [Thru]を選択するとフィルターはかかりません。
⑤		Frequency	20Hz~20kHz	LPFのカットオフ周波数を設定します。
⑥		Gc	-6dB~+6dB	[Type]に[AdjustGc](Adjustable Gc)を選択したときに、カットオフ周波数のゲインを設定します。
⑦	HPF	Type	Thru 6dB/Oct 12dB/Oct AdjustGc 12dB/Oct Butwrth 12dB/Oct Bessel 12dB/Oct Linkwitz 18dB/Oct AdjustGc 18dB/Oct Butwrth 18dB/Oct Bessel 24dB/Oct AdjustGc 24dB/Oct Butwrth 24dB/Oct Bessel 24dB/Oct Linkwitz 36dB/Oct AdjustGc 36dB/Oct Butwrth 36dB/Oct Bessel 48dB/Oct AdjustGc 48dB/Oct Butwrth 48dB/Oct Bessel 48dB/Oct Linkwitz	オクターブごとの減衰幅とフィルタータイプを選択します。 [Thru]を選択するとフィルターはかかりません。
⑧		Frequency	20Hz~20kHz	HPF のカットオフ周波数を設定します。
⑨		Gc	-6dB~+6dB	[Type]に[AdjustGc](Adjustable Gc)を選択したときに、カットオフ周波数のゲインを設定します。

● デイレイ

スピーカプロセッサの[Delay]ボタンをクリックするとウィンドウが開きます。各出力チャンネルのデイレイを設定します。

[Speaker Processor : Delay]エディターウィンドウ



	パラメーター	設定範囲	機能
①	Delay	ms:0~500 Sample:Fsの設定によって範囲が変わります。 Meter:0~171.8 Feet:0~563.6 Frame:Frameの設定によって範囲が変わります。 Beat:Beatの設定によって範囲が変わります。	ディレイタイムを設定します。エディットボックスが2つあり、ミリ秒と[Delay Scale]セクションで選択した単位で表示されます
②	On	ON/OFF	ディレイをON にします。
③	Delay Scale	ms Sample Meter Feet Frame Beat	ディレイタイムの設定単位を選択します。選択されているボタンが点灯し、[Delay]のエディットボックスの単位が変わります。[Beat]を選択した場合は、ノブでBPM(拍/分)を設定します。

● パラメトリックイコライザー

スピーカプロセッサの[PEQ] ボタンをクリックするとウィンドウが開きます。各出力チャンネルのパラメトリックイコライザーを設定します。

[Speaker Processor : PEQ]エディターウィンドウ



	名称	機能	
①	PEQ(位相特性)曲線	位相を表示します。	
②	PEQ(振幅特性)曲線	出力レベルを表示します。	
	パラメーター	設定範囲	機能
③	Type	PEQ L.SHELF 6dB/Oct L.SHELF 12dB/Oct H.SHELF 6dB/Oct H.SHELF 12dB/Oct HPF LPF APF(*1) 1st APF(*1) 2nd Horn EQ(*2)	メニューからフィルターのタイプを選択します。
④	B/W [Oct]	0.090~6.672	各バンドの周波数帯域の幅を Octave表示で設定します。
⑤	Q	0.1~16.0	各バンドの周波数帯域の幅を設定します。
⑥	Frequency	20Hz~20kHz	各バンドの周波数を設定します。
⑦	Gain	-18dB~+18dB	各バンドの周波数のゲインを設定します。
⑧	Bypass	ON/OFF	PEQの各バンドをバイパスします。
⑨	PEQ On	ON/OFF	PEQをONにします。

(*1)APF : APF(All Pass Filter)とは、すべての周波数範囲の信号を通過させ位相だけを変化させるフィルタです。クロスオーバー帯域での位相整合のために使用します。

APF 1stは位相が0° ~ 180° 回転し、APF 2ndは位相が0° ~ 360° 回転します。APF 2ndはQの設定が可能です。

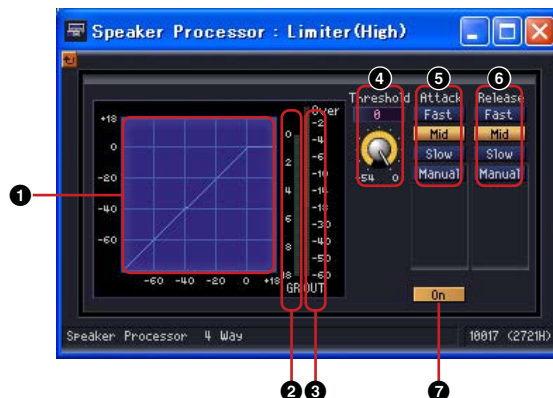
(*2)Horn EQ : CD(Constant Directivity: 定指向性)Horn Speakerは、高域のレベルがロールオフする特性を持ちます。

Horn EQは、この特性を補正するイコライザーです。そのためGainは0dB以上、Frequencyは500Hz以上に限定されています。

● リミッター

スピーカプロセッサの[Limiter]ボタンをクリックするとウィンドウが開きます。各出力チャンネルのリミッターを設定します。

[Speaker Processor : Limiter]エディターウィンドウ

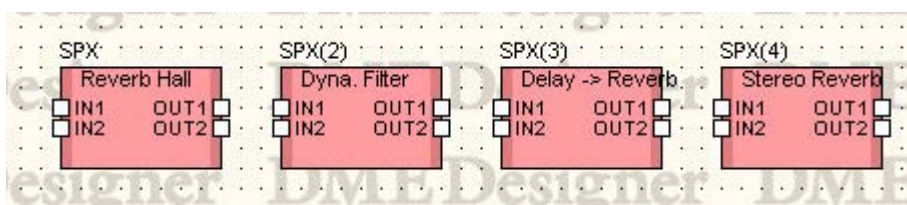


名称		機能	
①	リミッター曲線	効果をグラフに表示します。横軸が入力信号レベル、縦軸が出力レベルを表します。	
②	Gain Reductionメーター	ゲインリダクションの減衰量を表示します。	
③	Outputメーター	出力信号レベルを表示します	
パラメーター	設定範囲	機能	
④	Threshold	-54dB～±0dB	しきい値を設定します。
⑤	Attack	Fast Mid Slow Manual(0～120ms)	アタックタイムを設定します。
⑥	Release	Fast Mid Slow Manual (44.1kHz: 6ms～46s 48kHz: 5ms～42.3s 88.2kHz: 3ms～23s 96kHz: 3ms～21.1s)	リリースタイムを設定します。 [Fast]、[Mid]、[Slow]ではLimiterに入力される音声の最長波長を元に自動的に最適な値が設定されます。[Fast]、[Mid]、[Slow]の3段階の設定が選択できます。
⑦	On	ON/OFF	リミッターをONにします。 ボタンをOFFにすると、バイパスされます。

SPX

リバーブ、ディレイ、モジュレーション系エフェクト、複数のエフェクトを組み合わせた複合エフェクトなど、さまざまな用途に対応したエフェクトコンポーネントです。

SPXコンポーネントは、コンポーネントは1つですが、43種類のエフェクトタイプがあります。エフェクトタイプを変更する場合は、SPXコンポーネントを右クリックすると表示されるコンテキストメニューの[Recall Component Library]をクリックして、[Effect Type]のサブメニューから選択します。



コンポーネントをダブルクリックすると、コンポーネントエディターが表示されます。

SPXコンポーネントエディター



	名称	機能
①	Inputメーター	入力信号レベルを表示します。
②	Mix Balanceコントロール	原音とエフェクト音のバランスを調整します。
③	Bypassボタン	ONにすると、入力信号がそのまま出力されます。
④	Outputメーター	出力信号レベルを表示します。
⑤	その他のパラメーター	選択したエフェクトタイプによって異なります。

その他のパラメーターは、選択したエフェクトタイプによって、以下のように異なります。

エフェクトタイプ	パラメーター	設定範囲	機能
Reverb Hall Reverb Room Reverb Stage Reverb Plate 1 IN/2 OUT のゲート付ホール、ルーム、ステージ、プレートリバーブのシミュレーションです。	Rev Time	0.3~99.0 s	リバーブの残響の長さです。
	Ini.Dly	0.0~500.0 ms	リバーブの初期反射音が出るまでの遅延時間です。
	Hi.Ratio	0.1~1.0	リバーブの高域成分の残響時間をREV TIMEに対する比率で表しています。
	Lo.Ratio	0.1~2.4	リバーブの低域成分の残響時間をREV TIMEに対する比率で表しています。
	Diff.	0~10	リバーブ音の左右のひろがりです。
	Density	0~100%	リバーブの密度です。
	E/R Dly	0.0~100.0 ms	初期反射音(ER)からリバーブまでの遅延時間です。
	E/R Bal.	0~100%	初期反射音とリバーブの音量バランスです。(0%:リバーブのみ、100%:ERのみ)
	HPF	THRU, 21.2 Hz~8.00 kHz	ハイパスフィルターのカットオフ周波数です。
	LPF	50.0 Hz~16.0 kHz, THRU	ローパスフィルターのカットオフ周波数です。
	Gate Lvl	OFF, -60 ~ 0 dB	ゲートのスレッシュホールドレベルです。
	Attack	0~120 ms	ゲートが開くのにかかる時間です。
	Hold	44.1kHz: 0.02ms~2.13s 48kHz: 0.02 ms~1.96s 88.2kHz: 0.01ms~1.06s 96kHz: 0.01ms~981ms	ゲートが閉じ始めるまでの時間です。
Decay	44.1kHz: 6.0ms~46.0s 48kHz: 5.0ms~42.3s 88.2kHz: 3ms~23.0s 96kHz: 3ms~21.1s	ゲートが閉じる速さです。	
Early Ref. 1 IN/2 OUT のアーリーリフレクションです。	Type	S-Hall, L-Hall, Random, Revers, Plate, Spring	初期反射音(ER)のパターンのタイプです。
	RoomSize	0.1~20.0	部屋の大きさ、つまり反射音の間隔を表わします。
	Liveness	0~10	反射音の減衰のしかたを表わします。(0:dead, 10:live)
	Ini.Dly	0.0~500.0 ms	初期反射音が出るまでの遅延時間です。
	Diff.	0~10	反射音の左右のひろがりです。
	Density	0~100%	反射音の密度です。
	ER Num.	1~19	反射音の本数です。
	FB.Gain	-99 ~ +99%	フィードバックの量です。
	Hi.Ratio	0.1~1.0	フィードバックの高域成分の量です。
	HPF	THRU, 21.2 Hz~8.00 kHz	ハイパスフィルターのカットオフ周波数です。
Gate Reverb Reverse Gate 1 IN/2 OUT のゲート付アーリーリフレクションとリバースゲート付アーリーリフレクションです。	Type	Type-A, Type-B	初期反射音(ER)のパターンのタイプです。
	RoomSize	0.1~20.0	部屋の大きさ、つまり反射音の間隔を表わします。
	Liveness	0~10	反射音の減衰のしかたを表わします。(0:dead, 10:live)
	Ini.Dly	0.0~500.0 ms	初期反射音が出るまでの遅延時間です。
	Diff.	0~10	反射音の左右のひろがりです。
	Density	0~100%	反射音の密度です。
	ER Num.	1~19	反射音の本数です。
	FB.Gain	-99 ~ +99%	フィードバックの量です。
	Hi.Ratio	0.1~1.0	フィードバックの高域成分の量です。
	HPF	THRU, 21.2 Hz~8.00 kHz	ハイパスフィルターのカットオフ周波数です。
Mono Delay 1 IN/2 OUT のベータシックなりビートディレイです。	Delay	0.0~2730.0 ms	ディレイタイムです。
	FB.Gain	-99 ~ +99%	フィードバックの量です。
	Hi.Ratio	0.1~1.0	フィードバックの高域成分の量です。
	HPF	THRU, 21.2 Hz~8.00 kHz	ハイパスフィルターのカットオフ周波数です。
Stereo Delay 2 IN/2 OUT のベータシックなステレオディレイです。	Delay L	0.0~1350.0 ms	Lチャンネルのディレイタイムです。
	Delay R	0.0~1350.0 ms	Rチャンネルのディレイタイムです。
	FB.Gain L	-99 ~ +99%	Lチャンネルのフィードバックの量です。
	FB.Gain R	-99 ~ +99%	Rチャンネルのフィードバックの量です。
	Hi.Ratio	0.1~1.0	フィードバックの高域成分の量です。
	HPF	THRU, 21.2 Hz~8.00 kHz	ハイパスフィルターのカットオフ周波数です。
Mod.Delay 1 IN/2 OUT のモジュレーション付きのベータシックなりビートディレイです。	Delay	0.0~2725.0 ms	ディレイタイムです。
	FB.Gain	-99 ~ +99%	フィードバックの量です。
	Hi.Ratio	0.1~1.0	フィードバックの高域成分の量です。
	Freq.	0.05~40.00 Hz	モジュレーションのスピードです。
	Depth	0~100%	モジュレーションの深さです。
	Wave	Sine, Tri	モジュレーションの波形です。(Sine:正弦波、Tri:三角波)
	HPF	THRU, 21.2 Hz~8.00 kHz	ハイパスフィルターのカットオフ周波数です。
	LPF	50.0 Hz~16.0 kHz, THRU	ローパスフィルターのカットオフ周波数です。

Delay LCR 1 IN/2 OUTの3タップディレイです。	Delay L	0.0~2730.0 ms	Lチャンネルのディレイタイムです。
	Delay C	0.0~2730.0 ms	センターチャンネルのディレイタイムです。
	Delay R	0.0~2730.0 ms	Rチャンネルのディレイタイムです。
	FB.Dly	0.0~2730.0 ms	フィードバックのディレイタイムです。
	Level L	-100 ~ +100%	Lチャンネルのレベルです。
	Level C	-100 ~ +100%	センターチャンネルのレベルです。
	Level R	-100 ~ +100%	Rチャンネルのレベルです。
	FB.Gain	-99 ~ +99%	フィードバックの量です。
	Hi.Ratio	0.1~1.0	フィードバックの高域成分の量です。
	HPF	THRU, 21.2 Hz~8.00 kHz	ハイパスフィルターのカットオフ周波数です。
LPF	50.0 Hz~16.0 kHz, THRU	ローパスフィルターのカットオフ周波数です。	
Echo 2 IN/2 OUTのクロスフィードバックループ付きステレオディレイです。	Delay L	0.0~1350.0 ms	Lチャンネルのディレイタイムです。
	Delay R	0.0~1350.0 ms	Rチャンネルのディレイタイムです。
	FB.Dly L	0.0~1350.0 ms	Lチャンネルのフィードバックディレイタイムです。
	FB.Dly R	0.0~1350.0 ms	Rチャンネルのフィードバックディレイタイムです。
	FB.Gain L	-99 ~ +99%	Lチャンネルのフィードバック量です。
	FB.Gain R	-99 ~ +99%	Rチャンネルのフィードバック量です。
	L->R FBG	-99 ~ +99%	Lchの出力からRchにフィードバックする量です。
	R->L FBG	-99 ~ +99%	Rchの出力からLchにフィードバックする量です。
	Hi.Ratio	0.1~1.0	フィードバックの高域成分の量です。
	HPF	THRU, 21.2 Hz~8.00 kHz	ハイパスフィルターのカットオフ周波数です。
LPF	50.0 Hz~16.0 kHz, THRU	ローパスフィルターのカットオフ周波数です。	
Chorus 2 IN/2 OUTのコーラスエフェクトです。	Freq.	0.05~40.00 Hz	モジュレーションのスピードです。
	AM.Depth	0~100%	アンプリチュードモジュレーションの深さです。
	PM.Depth	0~100%	ピッチモジュレーションの深さです。
	Mod.Dly	0.0~500.0 ms	モジュレーションのディレイタイムです。
	Wave	Sine, Tri	モジュレーションの波形です。(Sine:正弦波, Tri:三角波)
	LSH F	21.2 Hz~8.00 kHz	ローシェルビングフィルター周波数です。
	LSH G	-12 ~ +12 dB	ローシェルビングフィルターゲインです。
	EQ F	100 Hz~8.00 kHz	EQ(ピーキングタイプ)周波数です。
	EQ G	-12 ~ +12 dB	EQ(ピーキングタイプ)ゲインです。
	EQ Q	10.0~0.10	EQ(ピーキングタイプ)周波数幅です。
HSH F	50.0 Hz~16.0 kHz	ハイシェルビングフィルター周波数です。	
HSH G	-12 ~ +12 dB	ハイシェルビングフィルターゲインです。	
Flange 2 IN/2 OUTのフランジエフェクトです。	Freq.	0.05~40.00 Hz	モジュレーションのスピードです。
	Depth	0~100%	モジュレーションの深さです。
	Mod.Dly	0.0~500.0 ms	モジュレーションのディレイタイムです。
	FB.Gain	-99 ~ +99%	フィードバックの量です。
	Wave	Sine, Tri	モジュレーションの波形です。(Sine:正弦波, Tri:三角波)
	LSH F	21.2 Hz~8.00 kHz	ローシェルビングフィルター周波数です。
	LSH G	-12 ~ +12 dB	ローシェルビングフィルターゲインです。
	EQ F	100 Hz~8.00 kHz	EQ(ピーキングタイプ)周波数です。
	EQ G	-12 ~ +12 dB	EQ(ピーキングタイプ)ゲインです。
	EQ Q	10.0~0.10	EQ(ピーキングタイプ)周波数幅です。
HSH F	50.0 Hz~16.0 kHz	ハイシェルビングフィルター周波数です。	
HSH G	-12 ~ +12 dB	ハイシェルビングフィルターゲインです。	
Symphonic 2 IN/2 OUTのシンフォニックエフェクトです。	Freq.	0.05~40.00 Hz	モジュレーションのスピードです。
	Depth	0~100%	モジュレーションの深さです。
	Mod.Dly	0.0~500.0 ms	モジュレーションのディレイタイムです。
	Wave	Sine, Tri	モジュレーションの波形です。(Sine:正弦波, Tri:三角波)
	LSH F	21.2 Hz~8.00 kHz	ローシェルビングフィルター周波数です。
	LSH G	-12 ~ +12 dB	ローシェルビングフィルターゲインです。
	EQ F	100 Hz~8.00 kHz	EQ(ピーキングタイプ)周波数です。
	EQ G	-12 ~ +12 dB	EQ(ピーキングタイプ)ゲインです。
	EQ Q	10.0~0.10	EQ(ピーキングタイプ)周波数幅です。
	HSH F	50.0 Hz~16.0 kHz	ハイシェルビングフィルター周波数です。
HSH G	-12 ~ +12 dB	ハイシェルビングフィルターゲインです。	

Phaser 2 IN/2 OUTの16ステージエフェクトです。	Freq.	0.05~40.00 Hz	モジュレーションのスピードです。
	Depth	0~100%	モジュレーションの深さです。
	FB.Gain	-99 ~ +99%	フィードバックの量です。
	Offset	0~100	フェイズシフトのかかる周波数のオフセットです。
	PHASE	0.00~354.38 degrees	左右モジュレーションのフェイズバランスです。
	Stage	2, 4, 6, 8, 10, 12, 14, 16	フェイズシフトの段数です。
	LSH F	21.2 Hz~8.00 kHz	ローシェルビングフィルター周波数です。
	LSH G	-12 ~ +12 dB	ローシェルビングフィルターゲインです。
	HSH F	50.0 Hz~16.0 kHz	ハイシェルビングフィルター周波数です。
HSH G	-12 ~ +12 dB	ハイシェルビングフィルターゲインです。	
Auto Pan 2 IN/2 OUTのオートパンエフェクトです。	Freq.	0.05~40.00 Hz	モジュレーションのスピードです。
	Depth	0~100%	モジュレーションの深さです。
	Direction	L<->R, L->R, L<-R, Turn L, Turn R	パンニング効果の方向です。
	Wave	Sine, Tri, Square	モジュレーションの波形です。(Sine:正弦波, Tri:三角波, Square:矩形波)
	LSH F	21.2 Hz~8.00 kHz	ローシェルビングフィルター周波数です。
	LSH G	-12 ~ +12 dB	ローシェルビングフィルターゲインです。
	EQ F	100 Hz~8.00 kHz	EQ(ピーキングタイプ)周波数です。
	EQ G	-12 ~ +12 dB	EQ(ピーキングタイプ)ゲインです。
	EQ Q	10.0~0.10	EQ(ピーキングタイプ)周波数幅です。
	HSH F	50.0 Hz~16.0 kHz	ハイシェルビングフィルター周波数です。
	HSH G	-12 ~ +12 dB	ハイシェルビングフィルターゲインです。
Tremolo 2 IN/2 OUTのトレモロエフェクトです。	Freq.	0.05~40.00 Hz	モジュレーションのスピードです。
	Depth	0~100%	モジュレーションの深さです。
	Wave	Sine, Tri, Square	モジュレーションの波形です。(Sine:正弦波, Tri:三角波, Square:矩形波)
	LSH F	21.2 Hz~8.00 kHz	ローシェルビングフィルターの周波数です。
	LSH G	-12 ~ +12 dB	ローシェルビングフィルターのゲイン量です。
	EQ F	100 Hz~8.00 kHz	EQ(ピーキングタイプ)の周波数です。
	EQ G	-12 ~ +12 dB	EQ(ピーキングタイプ)のゲイン量です。
	EQ Q	10.0~0.10	EQ(ピーキングタイプ)の周波数幅です。
	HSH F	50.0 Hz~16.0 kHz	ハイシェルビングフィルターの周波数です。
HSH G	-12 ~ +12 dB	ハイシェルビングフィルターのゲイン量です。	
HQ.Pitch 1 IN/2 OUTの高品質ピッチシフターです。	Pitch	-12 ~ +12 semitones	ピッチチェンジの変化量(半音単位)です。
	Fine	-50 ~ +50 cents	ピッチチェンジの微調整(1セント単位)です。
	Delay	0.0~1000.0 ms	ピッチチェンジのディレイタイムです。
	FB.Gain	-99 ~ +99%	フィードバックの量です。
	Mode	1~10	ピッチチェンジの精度です。
Dual Pitch 2 IN/2 OUTのピッチシフターです。	Pitch 1	-24 ~ +24 semitones	チャンネル1の変化量(半音単位)です。
	Fine 1	-50 ~ +50 cents	チャンネル1の微調整(1セント単位)です。
	Pitch 2	-24 ~ +24 semitones	チャンネル2の変化量(半音単位)です。
	Fine 2	-50 ~ +50 cents	チャンネル2の微調整(1セント単位)です。
	Level 1	-100 ~ +100%	チャンネル1のレベルです。
	Pan 1	L63 ~ R63	チャンネル1のパンです。
	Level 2	-100 ~ +100%	チャンネル2のレベルです。
	Pan 2	L63 ~ R63	チャンネル2のパンです。
	Delay 1	0.0~1000.0 ms	チャンネル1のディレイタイムです。
	FB.Gain 1	-99 ~ +99%	チャンネル1のフィードバックの量です。
	Delay 2	0.0~1000.0 ms	チャンネル2のディレイタイムです。
FB.Gain 2	-99 ~ +99%	チャンネル2のフィードバックの量です。	
Mode	1~10	ピッチチェンジの精度です。	
Rotary 1 IN/2 OUTのロータリースピーカーシミュレーターです。	Rotate	STOP, START	STOP:停止, START:回転
	Speed	SLOW, FAST	回転の速さの切り替えです。 SLOW:SLOWパラメーターで設定した速度で回転します。 FAST:FASTパラメーターで設定した速度で回転します。
	Slow	0.05~10.00 Hz	SPEED=SLOWのときの回転速度を設定します。
	Fast	0.05~10.00 Hz	SPEED=FASTのときの回転速度を設定します。
	Drive	0~100	ディストーションの深さです。
	Accel	0~10	設定速度までに到達する速さが変化します。
	Low	0~100	低域成分のレベルです。
	High	0~100	高域成分のレベルです。
Ring Mod. 2 IN/2 OUTのリングモジュレーターです。	Source	OSC, SELF	変調に使うソースを選択します。(OSC:発振器, SELF:入力自身で変調します。このときは以下のパラメーターはすべて無効になります。)
	Osc.Freq.	0.0~5000.0 Hz	リング変調に使う発振器の周波数です。
	FM Freq.	0.05~40.00 Hz	OSC FREQを変化させる周期を設定します。
	FM Depth	0~100%	OSC FREQの変化幅を設定します。

Mod.Filter 2 IN/2 OUT のモジュレーションフィルターです。	Freq.	0.05 ~ 40.00 Hz	モジュレーションのスピードです。
	Depth	0 ~ 100%	モジュレーションの深さです。
	Phase	0.00 ~ 354.38 degrees	LFOの左右の位相差です。
	Type	LPF, HPF, BPF	フィルターのタイプです。(LPF:ローパスフィルター、HPF:ハイパスフィルター、BPF:バンドパスフィルター)
	Offset	0 ~ 100	フィルターの周波数のオフセットです。
	Reso.	0 ~ 20	フィルターのレゾナンスです。
	Level	0 ~ 100	出力レベルです。
Distortion 1 IN/2 OUT のディストーションエフェクトです。	DST.Type	DST1, DST2, OVD1, OVD2, CRUNCH	ディストーションのタイプを選択します。
	Drive	0 ~ 100	ディストーションの深さです。
	Master	0 ~ 100	マスターレベルのコントロールです。
	Tone	-10 ~ +10	トーンコントロールです。
	N.Gate	0 ~ 20	ノイズゲートの効きです。
Amp Simulate 1 IN/2 OUT のギターアンプシミュレーターです。	AMP.Type	STK-M1, STK-M2, THRASH, MIDBST, CMB-PG, CMB-VR, CMB-DX, CMB-TW, MINI, FLAT	アンプのタイプを選択します。
	DST.Type	DST1, DST2, OVD1, OVD2, CRUNCH	ディストーションのタイプを選択します。
	Drive	0 ~ 100	ディストーションの深さです。
	Master	0 ~ 100	マスターレベルのコントロールです。
	Bass	0 ~ 100	低域成分のトーンコントロールです。
	Middle	0 ~ 100	中域成分のトーンコントロールです。
	Treble	0 ~ 100	高域成分のトーンコントロールです。
	Cab Dep	0 ~ 100%	スピーカーシミュレーションの深さです。
	EQ F	100 ~ 8.0 kHz	EQ(ピーキングタイプ)の周波数です。
	EQ G	-12 ~ +12 dB	EQ(ピーキングタイプ)のゲインです。
	EQ Q	10.0 ~ 0.10	EQ(ピーキングタイプ)の周波数幅です。
N.Gate	0 ~ 20	ノイズゲートの効きです。	
Dyna.Filter 2 IN/2 OUT のダイナミックフィルターです。	Sense	0 ~ 100	入力感度です。
	Direction	UP, DOWN	入力に応じてフィルターの周波数の動く方向です。
	Decay	44.1kHz: 6.0ms ~ 46.0s 48kHz: 5.0ms ~ 42.3s 88.2kHz: 3ms ~ 23.0s 96kHz: 3ms ~ 21.1s	フィルターの周波数の動く速さです。
	Type	LPF, HPF, BPF	フィルターのタイプです。(LPF:ローパスフィルター、HPF:ハイパスフィルター、BPF:バンドパスフィルター)
	Offset	0 ~ 100	フィルターの周波数のオフセットです。
	Reso.	0 ~ 20	フィルターのレゾナンスです。
	Level	0 ~ 100	出力レベルです。
Dyna.Flange 2 IN/2 OUT のダイナミックフランジャーです。	Sense	0 ~ 100	入力感度です。
	Direction	UP, DOWN	入力に応じて共鳴周波数の動く方向です。
	Decay	44.1kHz: 6.0ms ~ 46.0s 48kHz: 5.0ms ~ 42.3s 88.2kHz: 3ms ~ 23.0s 96kHz: 3ms ~ 21.1s	共鳴周波数の動く速さです。
	Offset	0 ~ 100	ディレイタイムのオフセット量です。
	FB.Gain	-99 ~ +99%	フィードバックの量です。
	LSH F	21.2 Hz ~ 8.00 kHz	ローシェルビングフィルターの周波数です。
	LSH G	-12 ~ +12 dB	ローシェルビングフィルターのゲイン量です。
	EQ F	100 Hz ~ 8.00 kHz	EQ(ピーキングタイプ)の周波数です。
	EQ G	-12 ~ +12 dB	EQ(ピーキングタイプ)のゲイン量です。
	EQ Q	10.0 ~ 0.10	EQ(ピーキングタイプ)の周波数幅です。
	HSH F	50.0 Hz ~ 16.0 kHz	ハイシェルビングフィルターの周波数です。
HSH G	-12 ~ +12 dB	ハイシェルビングフィルターのゲイン量です。	
Dyna.Phaser 2 IN/2 OUT のダイナミックフェーザーです。	Sense	0 ~ 100	入力感度です。
	Direction	UP, DOWN	入力に応じてフェイズシフトの周波数の動く方向です。
	Decay	44.1kHz: 6.0ms ~ 46.0s 48kHz: 5.0ms ~ 42.3s 88.2kHz: 3ms ~ 23.0s 96kHz: 3ms ~ 21.1s	フェイズシフトの周波数の動く速さです。
	Offset	0 ~ 100	フェイズシフトのかかる周波数のオフセットです。
	FB.Gain	-99 ~ +99%	フィードバックの量です。
	Stage	2, 4, 6, 8, 10, 12, 14, 16	フェイズシフトの段数です。
	LSH F	21.2 Hz ~ 8.00 kHz	ローシェルビングフィルターの周波数です。
	LSH G	-12 ~ +12 dB	ローシェルビングフィルターのゲイン量です。
	HSH F	50.0 Hz ~ 16.0 kHz	ハイシェルビングフィルターの周波数です。
	HSH G	-12 ~ +12 dB	ハイシェルビングフィルターのゲイン量です。

Rev+Chorus 1 IN/2 OUTのバラレル接続されたリバーブ、コーラスエフェクトです。	Rev Time	0.3~99.0 s	リバーブの残響の長さです。
	Ini.Dly	0.0~500.0 ms	リバーブの初期反射音が出るまでの遅延時間です。
	Hi.Ratio	0.1~1.0	リバーブの高域成分の残響時間をREV TIMEに対する比率で表しています。
	Diff.	0~10	ディフュージョン(ひろがり)です。
	Density	0~100%	リバーブの密度です。
	HPF	THRU, 21.2 Hz~8.00 kHz	ハイパスフィルターのカットオフ周波数です。
	LPF	50.0 Hz~16.0 kHz, THRU	ローパスフィルターのカットオフ周波数です。
	Rev/Cho	0~100%	REVERBとCHORUSのバランスです。(0%:REVERBのみ、100%:CHORUSのみ)
	Freq.	0.05~40.00 Hz	モジュレーションのスピードです。
	AM.Depth	0~100%	アンプリチュードモジュレーションの深さです。
	PM.Depth	0~100%	ピッチモジュレーションの深さです。
	Mod.Dly	0.0~500.0 ms	モジュレーションのディレイタイムです。
	Wave	Sine, Tri	モジュレーションの波形です。(Sine:正弦波, Tri:三角波)
Rev->Chorus 1 IN/2 OUTのシリーズ接続されたリバーブ、コーラスエフェクトです。	Rev Time	0.3~99.0 s	リバーブの残響の長さです。
	Ini.Dly	0.0~500.0 ms	リバーブの初期反射音が出るまでの遅延時間です。
	Hi.Ratio	0.1~1.0	リバーブの高域成分の残響時間をREV TIMEに対する比率で表しています。
	Diff.	0~10	ディフュージョン(ひろがり)です。
	Density	0~100%	リバーブの密度です。
	HPF	THRU, 21.2 Hz~8.00 kHz	ハイパスフィルターのカットオフ周波数です。
	LPF	50.0 Hz~16.0 kHz, THRU	ローパスフィルターのカットオフ周波数です。
	Rev Bal.	0~100%	REVERBとCHORUSのかかったREVERBのバランスです。100%でREVERBのみになります。
	Freq.	0.05~40.00 Hz	モジュレーションのスピードです。
	AM.Depth	0~100%	アンプリチュードモジュレーションの深さです。
	PM.Depth	0~100%	ピッチモジュレーションの深さです。
	Mod.Dly	0.0~500.0 ms	モジュレーションのディレイタイムです。
	Wave	Sine, Tri	モジュレーションの波形です。(Sine:正弦波, Tri:三角波)
Rev+Flange 1 IN/2 OUTのバラレル接続されたリバーブ、フランジャーエフェクトです。	Rev Time	0.3~99.0 s	リバーブの残響の長さです。
	Ini.Dly	0.0~500.0 ms	リバーブの初期反射音が出るまでの遅延時間です。
	Hi.Ratio	0.1~1.0	リバーブの高域成分の残響時間をREV TIMEに対する比率で表しています。
	Diff.	0~10	ディフュージョン(ひろがり)です。
	Density	0~100%	リバーブの密度です。
	HPF	THRU, 21.2 Hz~8.00 kHz	ハイパスフィルターのカットオフ周波数です。
	LPF	50.0 Hz~16.0 kHz, THRU	ローパスフィルターのカットオフ周波数です。
	Rev/Flg	0~100%	REVERBとFLANGEのバランスです。(0%:REVERBのみ、100%:FLANGEのみ)
	Freq.	0.05~40.00 Hz	モジュレーションのスピードです。
	Depth	0~100%	モジュレーションの深さです。
	Mod.Dly	0.0~500.0 ms	モジュレーションのディレイタイムです。
	FB.Gain	-99 to +99%	フィードバックの量です。
	Wave	Sine, Tri	モジュレーションの波形です。(Sine:正弦波, Tri:三角波)
Rev->Flange 1 IN/2 OUTのシリーズ接続されたリバーブ、フランジャーエフェクトです。	Rev Time	0.3~99.0 s	リバーブの残響の長さです。
	Ini.Dly	0.0~500.0 ms	リバーブの初期反射音が出るまでの遅延時間です。
	Hi.Ratio	0.1~1.0	リバーブの高域成分の残響時間をREV TIMEに対する比率で表しています。
	Diff.	0~10	ディフュージョン(ひろがり)です。
	Density	0~100%	リバーブの密度です。
	HPF	THRU, 21.2 Hz~8.00 kHz	ハイパスフィルターのカットオフ周波数です。
	LPF	50.0 Hz~16.0 kHz, THRU	ローパスフィルターのカットオフ周波数です。
	Rev Bal.	0~100%	REVERBとFLANGEのかかったREVERBのバランスです。100%でREVERBのみになります。
	Freq.	0.05~40.00 Hz	モジュレーションのスピードです。
	Depth	0~100%	モジュレーションの深さです。
	Mod.Dly	0.0~500.0 ms	モジュレーションのディレイタイムです。
	FB.Gain	-99 to +99%	フィードバックの量です。
	Wave	Sine, Tri	モジュレーションの波形です。(Sine:正弦波, Tri:三角波)

Rev+Sympho. 1 IN/2 OUT のパラレル接続されたリバーブ、シンフォニックエフェクトです。	Rev Time	0.3~99.0 s	リバーブの残響の長さです。
	Ini.Dly	0.0~500.0 ms	リバーブの初期反射音が出るまでの遅延時間です。
	Hi.Ratio	0.1~1.0	リバーブの高域成分の残響時間をREV TIMEに対する比率で表しています。
	Diff.	0~10	ディフュージョン(ひろがり)です。
	Density	0~100%	リバーブの密度です。
	HPF	THRU, 21.2 Hz~8.00 kHz	ハイパスフィルターのカットオフ周波数です。
	LPF	50.0 Hz~16.0 kHz, THRU	ローパスフィルターのカットオフ周波数です。
	Rev/Sym	0~100%	REVERBとSYMPHONICのバランスです。(0%:REVERB、100%:SYMPHONIC)
	Freq.	0.05~40.00 Hz	モジュレーションのスピードです。
	Depth	0~100%	モジュレーションの深さです。
	Mod.Dly	0.0~500.0 ms	モジュレーションのディレイタイムです。
	Wave	Sine, Tri	モジュレーションの波形です。(Sine:正弦波、Tri:三角波)
Rev->Sympho. 1 IN/2 OUT のシリーズ接続されたリバーブ、シンフォニックエフェクトです。	Rev Time	0.3~99.0 s	リバーブの残響の長さです。
	Ini.Dly	0.0~500.0 ms	リバーブの初期反射音が出るまでの遅延時間です。
	Hi.Ratio	0.1~1.0	リバーブの高域成分の残響時間をREV TIMEに対する比率で表しています。
	Diff.	0~10	ディフュージョン(ひろがり)です。
	Density	0~100%	リバーブの密度です。
	HPF	THRU, 21.2 Hz~8.00 kHz	ハイパスフィルターのカットオフ周波数です。
	LPF	50.0 Hz~16.0 kHz, THRU	ローパスフィルターのカットオフ周波数です。
	Rev Bal.	0~100%	REVERBとSYMPHONICのかかったREVERBのバランスです。100%でREVERBのみになります。
	Freq.	0.05~40.00 Hz	モジュレーションのスピードです。
	Depth	0~100%	モジュレーションの深さです。
	Mod.Dly	0.0~500.0 ms	モジュレーションのディレイタイムです。
	Wave	Sine, Tri	モジュレーションの波形です。(Sine:正弦波、Tri:三角波)
Rev->Pan 1 IN/2 OUT のパラレル接続されたリバーブ、オートパンエフェクトです。	Rev Time	0.3~99.0 s	リバーブの残響の長さです。
	Ini.Dly	0.0~500.0 ms	リバーブの初期反射音が出るまでの遅延時間です。
	Hi.Ratio	0.1~1.0	リバーブの高域成分の残響時間をREV TIMEに対する比率で表しています。
	Diff.	0~10	ディフュージョン(ひろがり)です。
	Density	0~100%	リバーブの密度です。
	HPF	THRU, 21.2 Hz~8.00 kHz	ハイパスフィルターのカットオフ周波数です。
	LPF	50.0 Hz~16.0 kHz, THRU	ローパスフィルターのカットオフ周波数です。
	Rev Bal.	0~100%	REVERBとAUTO PANのかかった REVERBのバランスです。100%でREVERBのみになります。
	Freq.	0.05~40.00 Hz	モジュレーションのスピードです。
	Depth	0~100%	モジュレーションの深さです。
	Direction	L<->R, L->R, L<-R, Turn L, Turn R	パンニング効果の方向です。
	Wave	Sine, Tri, Square	モジュレーションの波形です。(Sine:正弦波、Tri:三角波、Square:矩形波)
Delay+ER. 1 IN/2 OUT のパラレル接続されたディレイ、アーリーリフレクションエフェクトです。	Delay L	0.0~1000.0 ms	Lチャンネルのディレイタイムです。
	Delay R	0.0~1000.0 ms	Rチャンネルのディレイタイムです。
	FB.Dly	0.0~1000.0 ms	フィードバックのディレイタイムです。
	FB.Gain	-99 ~ +99%	フィードバックの量です。
	Hi.Ratio	0.1~1.0	フィードバックの高域成分の量です。
	HPF	THRU, 21.2 Hz~8.00 kHz	ハイパスフィルターのカットオフ周波数です。
	LPF	50.0 Hz~16.0 kHz, THRU	ローパスフィルターのカットオフ周波数です。
	Dly/ER	0~100%	DELAYとERのバランスです。(0%:DELAYのみ、100%:ERのみ)
	Type	S-Hall, L-Hall, Random, Revers, Plate, Spring	初期反射音(ER)のパターンのタイプです。
	RoomSize	0.1~20.0	部屋の大きさ、つまり反射音の間隔を表わします。
	Liveness	0~10	反射音の減衰のしかたを表わします。(0:dead、10:live)
	Ini.Dly	0.0~500.0 ms	初期反射音が出るまでの遅延時間です。
	Diff.	0~10	ディフュージョン(ひろがり)です。
	Density	0~100%	反射音の密度です。
	ER Num.	1~19	反射音の本数です。

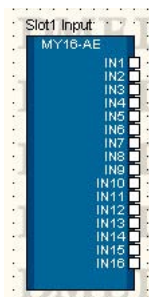
Delay->ER. 1 IN/2 OUTのシリーズ接続されたディレイ、アーリーリフレクションエフェクトです。	Delay L	0.0~1000.0 ms	Lチャンネルのディレイタイムです。
	Delay R	0.0~1000.0 ms	Rチャンネルのディレイタイムです。
	FB.Dly	0.0~1000.0 ms	フィードバックのディレイタイムです。
	FB.Gain	-99 ~ +99%	フィードバックの量です。
	Hi.Ratio	0.1~1.0	フィードバックの高域成分の量です。
	HPF	THRU, 21.2 Hz~8.00 kHz	ハイパスフィルターのカットオフ周波数です。
	LPF	50.0 Hz~16.0 kHz, THRU	ローパスフィルターのカットオフ周波数です。
	DLY.BAL	0~100%	DELAYとERのかかったDELAYのバランスです。100%でDELAYのみになります。
	Type	S-Hall, L-Hall, Random, Revers, Plate, Spring	初期反射音(ER)のパターンのタイプです。
	RoomSize	0.1~20.0	部屋の大きさ、つまり反射音の間隔を表わします。
	Liveness	0~10	反射音の減衰のしかたを表わします。(0:dead, 10:live)
	Ini.Dly	0.0~500.0 ms	初期反射音が出るまでの遅延時間です。
	Diff.	0~10	ディフュージョン(ひろがり)です。
	Density	0~100%	反射音の密度です。
ER Num.	1~19	反射音の本数です。	
Delay+Reverb 1 IN/2 OUTのパラレル接続されたディレイ/リバーブエフェクトです。	Delay L	0.0~1000.0 ms	Lチャンネルのディレイタイムです。
	Delay R	0.0~1000.0 ms	Rチャンネルのディレイタイムです。
	FB.Dly	0.0~1000.0 ms	フィードバックのディレイタイムです。
	FB.Gain	-99 ~ +99%	フィードバックの量です。
	Delay Hi	0.1~1.0	フィードバックの高域成分の量です。
	HPF	THRU, 21.2 Hz~8.00 kHz	ハイパスフィルターのカットオフ周波数です。
	LPF	50.0 Hz~16.0 kHz, THRU	ローパスフィルターのカットオフ周波数です。
	Dly/Rev	0~100%	DELAYとREVERBのバランスです。(0%:DELAYのみ, 100%:REVERBのみ)
	Rev Time	0.3~99.0 s	リバーブの残響の長さです。
	Ini.Dly	0.0~500.0 ms	リバーブの初期反射音が出るまでの遅延時間です。
	Rev Hi	0.1~1.0	リバーブの高域成分の残響時間をREV TIMEに対する比率で表しています。
	Diff.	0~10	ディフュージョン(ひろがり)です。
	Density	0~100%	リバーブの密度です。
	Delay->Reverb 1 IN/2 OUTのシリーズ接続されたディレイ/リバーブエフェクトです。	Delay L	0.0~1000.0 ms
Delay R		0.0~1000.0 ms	Rチャンネルのディレイタイムです。
FB.Dly		0.0~1000.0 ms	フィードバックのディレイタイムです。
FB.Gain		-99 ~ +99%	フィードバックの量です。
Delay Hi		0.1~1.0	フィードバックの高域成分の量です。
HPF		THRU, 21.2 Hz~8.00 kHz	ハイパスフィルターのカットオフ周波数です。
LPF		50.0 Hz~16.0 kHz, THRU	ローパスフィルターのカットオフ周波数です。
Dly.Bal		0~100%	DELAYとREVERBのかかったDELAYバランスです。100%でDELAYのみになります。
Rev Time		0.3~99.0 s	リバーブの残響の長さです。
Ini.Dly		0.0~500.0 ms	リバーブの初期反射音が出るまでの遅延時間です。
Rev Hi		0.1~1.0	リバーブの高域成分の残響時間をREV TIMEに対する比率で表しています。
Diff.		0~10	ディフュージョン(ひろがり)です。
Density		0~100%	リバーブの密度です。
Dist->Delay 1 IN/2 OUTのシリーズ接続されたディストーション/ディレイエフェクトです。		DST.Type	DST1, DST2, OVD1, OVD2, CRUNCH
	Drive	0~100	ディストーションの深さです。
	Master	0~100	マスターレベルのコントロールです。
	Tone	-10 ~ +10	トーンコントロールです。
	N.Gate	0~20	ノイズゲートの効きです。
	Delay	0.0~2725.0 ms	ディレイの量です。
	FB.Gain	-99 ~ +99%	フィードバックの量です。
	Hi.Ratio	0.1~1.0	フィードバックの高域成分の量です。
	Freq.	0.05~40.00 Hz	モジュレーションのスピードです。
	Depth	0~100%	モジュレーションの深さです。
	Dly.Bal	0~100%	ディレイの量です。

Multi.Filter 2 IN/2 OUTの3バンドマルチフィルター (24dB/oct.)です。	Type 1	HPF, LPF, BPF	フィルター1のタイプを設定します。	
	Type 2	HPF, LPF, BPF	フィルター2のタイプを設定します。	
	Type 3	HPF, LPF, BPF	フィルター3のタイプを設定します。	
	Freq. 1	28.0 Hz ~ 16.0 kHz	フィルター1の周波数を設定します。	
	Freq. 2	28.0 Hz ~ 16.0 kHz	フィルター2の周波数を設定します。	
	Freq. 3	28.0 Hz ~ 16.0 kHz	フィルター3の周波数を設定します。	
	Level 1	0 ~ 100	フィルター1のレベルを設定します。	
	Level 2	0 ~ 100	フィルター2のレベルを設定します。	
	Level 3	0 ~ 100	フィルター3のレベルを設定します。	
	Reso. 1	0 ~ 20	フィルター1のレゾナンスを設定します。	
	Reso. 2	0 ~ 20	フィルター2のレゾナンスを設定します。	
	Reso. 3	0 ~ 20	フィルター3のレゾナンスを設定します。	
Stereo Reverb 2 IN/2 OUTのステレオリバーブです。	Rev Time	0.3 ~ 99.0 s	リバーブの残響の長さです。	
	Rev Type	Hall, Room, Stage, Plate	リバーブのタイプです。	
	Ini.Dly	0.0 ~ 100.0 ms	リバーブの初期反射音が出るまでの遅延時間です。	
	Hi.Ratio	0.1 ~ 1.0	リバーブの高域成分の残響時間をREV TIMEに対する比率で表しています。	
	Lo.Ratio	0.1 ~ 2.4	リバーブの低域成分の残響時間をREV TIMEに対する比率で表しています。	
	Diff.	0 ~ 10	リバーブのディフュージョン(ひろがり)です。	
	Density	0 ~ 100%	リバーブの密度です。	
	E/R Bal.	0 ~ 100%	初期反射音とリバーブの音量バランスです。 (0%:REVERBのみ、100%:ERのみ)	
	HPF	THRU, 21.2 Hz ~ 8.00 kHz	ハイパスフィルターのカットオフ周波数です。	
	LPF	50.0 Hz ~ 16.0 kHz, THRU	ローパスフィルターのカットオフ周波数です。	
	M.Band Dyna. 2 IN/2 OUTの3バンドダイナミックプロセッサです。各帯域にソロとゲインリダクションメーターが付いています。	Low Gain	-96.0 ~ +12.0 dB	低域のレベルです。
		Mid Gain	-96.0 ~ +12.0 dB	中域のレベルです。
Hi. Gain		-96.0 ~ +12.0 dB	高域のレベルです。	
Presence		-10 ~ +10	+値では高域のスレッシュホールドは低くなり、低域のスレッシュホールドは高くなります。-値では反対になります。0に設定時は高中低域とも同じ影響を受けます。	
Cmp.Thre		-24.0 dB ~ 0.0 dB	コンプレッサースレッシュホールドです。	
Cmp.Rat		1:1 ~ 20:1	コンプレッサースレッシュホールドの比率です。	
Cmp.Atk		0 ~ 120 ms	コンプレッサースレッシュホールドのアタックタイムです。	
Cmp.Rel		44.1kHz: 6.0ms ~ 46.0s 48kHz: 5.0ms ~ 42.3s 88.2kHz: 3ms ~ 23.0s 96kHz: 3ms ~ 21.1s	コンプレッサースレッシュホールドのリリースタイムです。	
Cmp.Knee		0 ~ 5	コンプレッサースレッシュホールドのニーです。	
Lookup		0.0 ~ 100.0 ms	ルックアップディレイです。	
Cmp.Byp		ON/OFF	コンプレッサースレッシュホールドをバイパスします。	
L-M XOver		21.2 Hz ~ 8.00 kHz	ロー/ミッドのクロスオーバー周波数です。	
M-H XOver		21.2 Hz ~ 8.00 kHz	ミッド/ハイのクロスオーバー周波数です。	
Slope		-6 dB, -12 dB	フィルタースロープです。	
Ceiling		-6.0 dB ~ 0.0 dB, OFF	設定レベル以上の出力が出ないように制限します。	
Exp.Thre		-54.0 dB ~ -24.0 dB	エクスパンダーのスレッシュホールドです。	
Exp.Rat		1:1 ~ ∞:1	エクスパンダーのスレッシュホールドの比率です。	
Exp.Rel		44.1kHz: 6.0ms ~ 46.0s 48kHz: 5.0ms ~ 42.3s 88.2kHz: 3ms ~ 23.0s 96kHz: 3ms ~ 21.1s	エクスパンダーのスレッシュホールドのリリースタイムです。	
Exp.Byp		ON/OFF	エクスパンダーをバイパスします。	
Lim.Thre		-12.0 dB ~ 0.0 dB	リミッターのスレッシュホールドです。	
Lim.Atk		0 ~ 120 ms	リミッターのアタックタイムです。	
Lim.Rel		44.1kHz: 6.0ms ~ 46.0s 48kHz: 5.0ms ~ 42.3s 88.2kHz: 3ms ~ 23.0s 96kHz: 3ms ~ 21.1s	リミッターのリリースタイムです。	
Lim.Byp		ON/OFF	リミッターをバイパスします。	
Lim.Knee		0 ~ 5	リミッターのニーです。	
Low		ON/OFF	低域のソロをオン/オフします。	
Mid		ON/OFF	中域のソロをオン/オフします。	
High		ON/OFF	高域のソロをオン/オフします。	

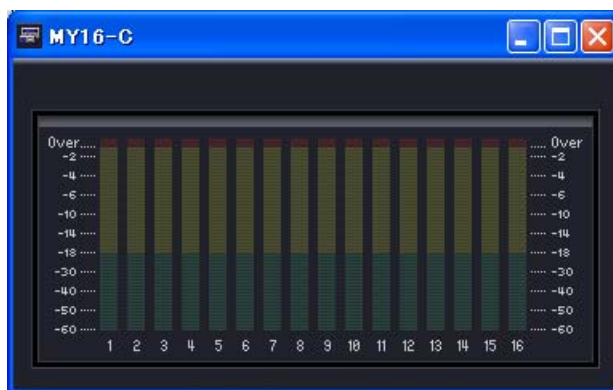
Slot(スロット)

● Slot In(スロットイン)

Slot In(スロットイン) コンポーネントには、出力のみがあります。4チャンネル、8チャンネル、16チャンネルの3種類のコンポーネントがあります。



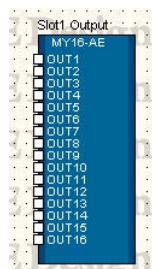
コンポーネントを右クリックすると表示されるコンテキストメニューの[Open Slot In Component Editor]をクリックすると、コンポーネントエディターが表示されます。チャンネル数が異なるだけで、コンポーネントエディターの構成は共通です。



	名称	機能
①	メーター	各チャンネルの信号レベルを表示します。

● Slot Out(スロットアウト)

Slot Out(スロットアウト)コンポーネントには、入力のみがあります。
4チャンネル、8チャンネル、16チャンネルの3種類のコンポーネントがあります。



コンポーネントを右クリックすると表示されるコンテキストメニューの[Open SlotOut Component Editor]をクリックすると、コンポーネントエディターが表示されます。

Slot Outコンポーネントエディター



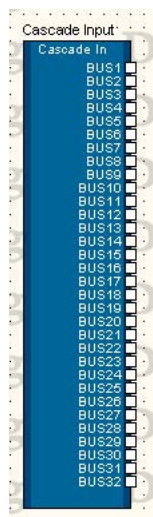
	パラメーター	設定範囲	機能
①	Phase	ON/OFF	各チャンネルの出力信号を位相反転します。
②	On	ON/OFF	各チャンネルの出力をONにします。
③	Delay	0~24Sample	ディレイタイムを設定します。
④	Level	-∞~±0dB	出力レベルを設定します。
⑤	Dither	OFF 16 20 24	変換する量子化ビットレートを設定します。

Cascade

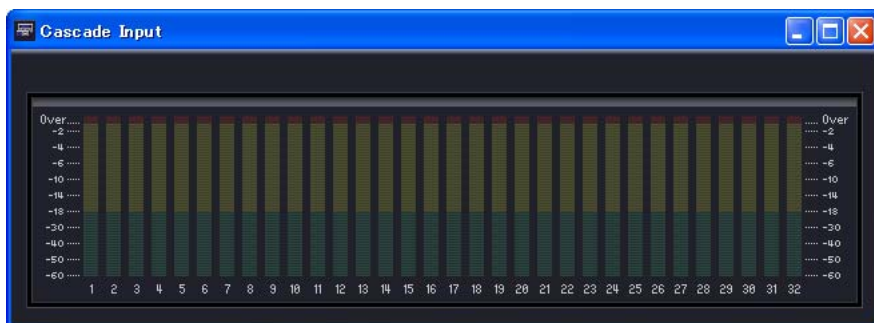
● Cascade In(カスケードイン)

CascadeIn(カスケードイン)コンポーネントには、出力のみがあります。

CascadeIn(カスケードイン)コンポーネントがあるのはDME64Nのみで、「DME Device Properties」ダイアログボックスの「Show Cascade Port」をチェックすると表示されます。



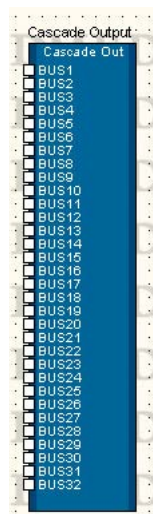
コンポーネントを右クリックすると表示されるコンテキストメニューの[Open Component Editor]をクリックすると、コンポーネントエディターが表示されます。チャンネル数が異なるだけで、コンポーネントエディターの構成は共通です。



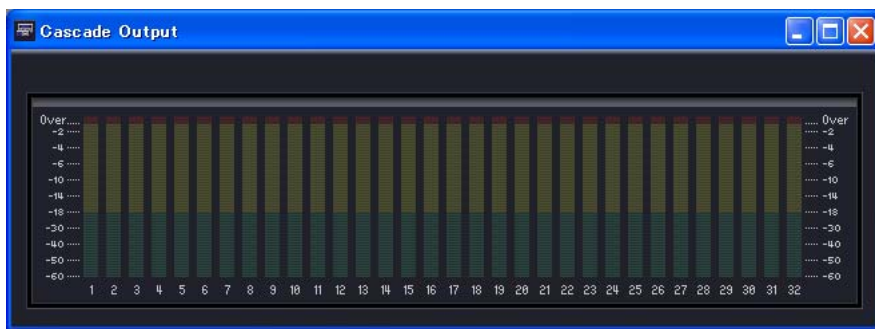
	名称	機能
①	メーター	各チャンネルの信号レベルを表示します。

● Cascade Out(カスケードアウト)

CascadeOut(カスケードアウト)コンポーネントには、入力のみがあります。



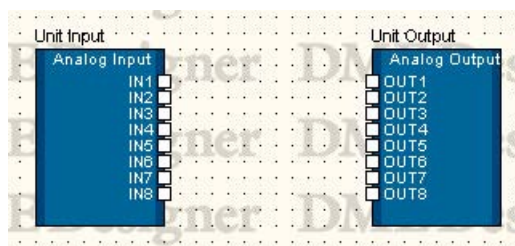
コンポーネントを右クリックすると表示されるコンテキストメニューの[Open Component Editor]をクリックすると、コンポーネントエディターが表示されます。チャンネル数が異なるだけで、コンポーネントエディターの構成は共通です。



	名称	機能
①	メーター	各チャンネルの信号レベルを表示します。

Internal Head Amp (内蔵ヘッドアンプ)

DME24Nのコンフィギュレーションウィンドウには、[Unit Input]と[Unit Output]のブロックがあります。DME24のI/OポートのAnalog In(アナログイン)とAnalog Out(アナログアウト)です。

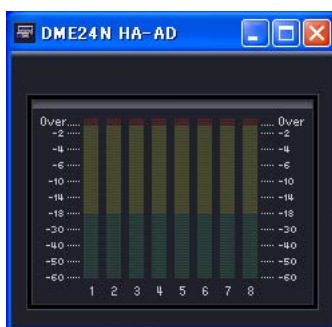


● Unit Input(ユニットインプット)

[Unit Input]をダブルクリックするか、コンポーネントを右クリックすると表示されるコンテキストメニューの[Open DME24N HA Editor]をクリックするとエディターが表示されます。



コンポーネントを右クリックすると表示されるコンテキストメニューの[Open DME24N AD Component Editor]をクリックすると、コンポーネントエディターが表示されます。



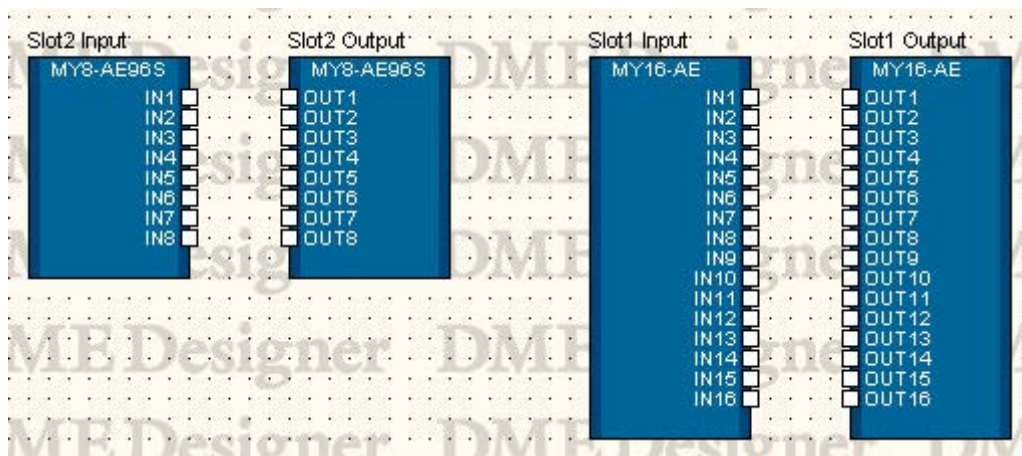
	パラメーター	設定範囲	機能
①	+48	ON/OFF	ファンタム電源(+48V)をONにします。
②	Gain	+10~-60dB	ヘッドアンプゲインを設定します。

● Analog Out(アナログアウト)

[Unit Output]をダブルクリックするか、コンポーネントを右クリックすると表示されるコンテキストメニューの[Open DME24N DA Component Editor]をクリックすると、コンポーネントエディターが表示されます。表示される内容は、Slot Outコンポーネントエディターと同じです。

MY-Card(MYカード)

DMEの拡張スロットに追加されたカードの入出力を示します。
カードの種類により、以下のコンポーネントがあります。



Input Format/Output Format

Double Channelモードでは、動作中の高サンプリングレート(88.2/96kHz)の半分のレートでデジタルオーディオデータを送受信し、データを2チャンネルで取扱います。このため実際のチャンネル数は半分になり、偶数チャンネルが無効になります。

高サンプリングレート(88.2/96kHz)動作時の入出力モードです。

Double Speedモードでは、動作中の高サンプリングレート(88.2/96kHz)でデジタルオーディオを送受信します。

Singleモードでは、動作中の高サンプリングレート(88.2/96kHz)の半分のサンプリングレートでオーディオデータを送受信します。

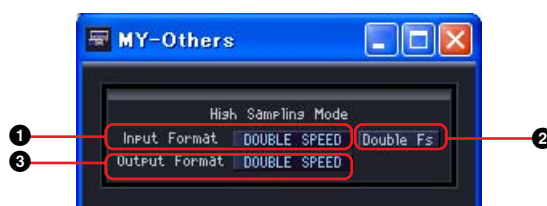
設定例

相手機器の動作クロック	DMEの動作クロック	Input Format/Output Format
88.2/96kHz(Double Channel)	88.2/96kHz	Double Channel
88.2/96kHz(Double Speed)		Double Speed
44.1k/48k		Single

Double Fsは、MYカードからのワードクロックをワードクロックマスターにした場合に、そのワードクロックのスピードを2倍にしてDMEの動作クロックとして使用するか否かを設定します。動作クロックとしてMYカードからのワードクロックを使用しない場合はDouble Fsの設定は無効です。

● MY-Others

ブロックをダブルクリックすると、コンポーネントエディターが表示されます。このエディターはMYカードで汎用的に使えますが、設定できないパラメーターもありますので、専用エディターが用意されているカードはそちらをお使いください。



	パラメーター	設定範囲	機能
①	Input Format	Double Channel Double Speed Single	88.2/96kHz時のフォーマットを選択します。
②	Double Fs	ON/OFF	ONにするとMYカードからのワードクロックのスピードが2倍になります。
③	Output Format	Double Channel Double Speed Single	88.2/96kHz時のフォーマットを選択します。

● MY8-AE96S

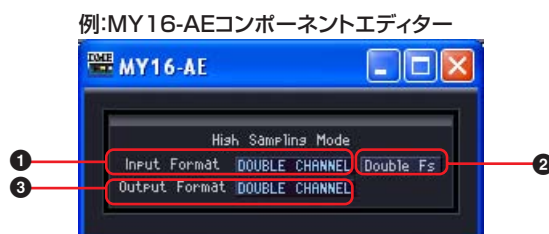
ブロックをダブルクリックすると、コンポーネントエディターが表示されます。



	パラメーター	設定範囲	機能
①	Input Format	Double Channel Double Speed	88.2/96kHz時のフォーマットを選択します。
②	Double Fs	ON/OFF	ONにするとMYカードからのワードクロックのスピードが2倍になります。
③	Output Format	Double Channel Double Speed	88.2/96kHz時のフォーマットを選択します。
④	Sampling Rate Converter	ON/OFF	サンプリングレートコンバーターをONにします。

● MY16-AE/MY8-AE96/MY8-AE/MY8-AT/MY8-TD/MY16-TD/MY16-AT

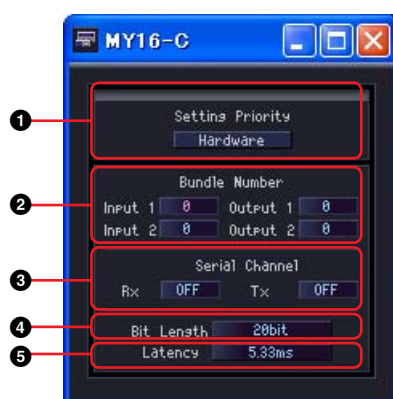
ブロックをダブルクリックすると、コンポーネントエディターが表示されます。



	パラメーター	設定範囲	機能
①	Input Format	Double Channel Double Speed Single	88.2/96kHz時のフォーマットを選択します。設定範囲は、MY8-AE96の場合はDouble Channel/Double Speed、その他のカードの場合はDouble Channel/Singleです。
②	Double Fs	ON/OFF	ONにするとMYカードからのワードクロックのスピードが2倍になります。MY16-AE/MY8-AE96/MY16-TDにのみあります。MY8-AE96の場合、OnにするとInput FormatがDouble Channelに、OffにするとInput FormatがDouble Speedになります。
③	Output Format	Double Channel Double Speed Single	88.2/96kHz時のフォーマットを選択します。設定範囲は、MY8-AE96の場合はDouble Channel/Double Speed、その他のカードの場合はDouble Channel/Singleです。

● MY16-C

ブロックをダブルクリックすると、コンポーネントエディターが表示されます。



	セクション	パラメーター	設定範囲	機能
①	Setting Priority	Setting Priority	Hardware/ Software	Hardwareを選択するとMY16-Cのスイッチ設定が優先され、Softwareを選択するとDME Designerの設定が優先されます。
②	Bundle Number	Input	0～65279	入力バンドル番号を設定します。
		Output	0～65279	出力バンドル番号を設定します。
③	Serial Channel	Rx	OFF, 1～16	受信側のシリアルチャンネルを設定します。
		Tx	OFF, 1～16	送信側のシリアルチャンネルを設定します。
④	Properties	Bit Length	Bit Off 16bit 20bit 24bit	出力時のビットレートを設定します。 [Bit Off]に設定するとミュートされます。
⑤		Latency	5.33ms 2.67ms 1.33ms	遅延を設定します。

NOTE

Setting Priorityを切り替えても、パラメーターはすぐには連動しません。Setting Priorityを切り替えてから他のパラメーターを変更してください。

Remote Controlled Head Amp (外部ヘッドアンプ機器)

ゾーンウィンドウに配置したAD824とAD8HRのコンポーネントがあります。

● AD824

ヤマハA/Dコンバーター AD824をコントロールします。AD824は、8チャンネルのアナログ→デジタルコンバーターです。



コンポーネントをダブルクリックすると、コンポーネントエディターが表示されます。

NOTE

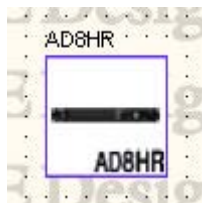
プロパティダイアログボックスでDMEを選択していない場合は、ダブルクリックしても、コンポーネントエディターは表示されません(168 ページ)。



	パラメーター	設定範囲	機能
①	+48	ON/OFF	ファンタム電源(+48V)をONにします。
②	Gain	+10~-62dBu	ヘッドアンプゲインを設定します。
③	Word Clock	48kHz 44.1kHz BNC Slot	Word Clockの動作周波数を設定します。

● AD8HR

ヤマハA/Dコンバーター AD8HRをコントロールします。AD8HRは、高音質ヘッドアンプを搭載した8チャンネルのアナログ→デジタルコンバーターです。



コンポーネントをダブルクリックすると、コンポーネントエディターが表示されます。

NOTE

プロパティダイアログボックスでDMEを選択していない場合は、ダブルクリックしても、コンポーネントエディターは表示されません(168 ページ)。

AD8HRコンポーネントエディター



	セクション	パラメーター	設定範囲	機能
①	Gain	+48	ON/OFF	ファンタム電源(+48V)をONにします。
②		HPF	ON/OFF	HPFをONにします。
③		Frequency	20~600Hz	カットオフ周波数を設定します。
④		Gain	+10~-62dBu	ヘッドアンプゲインを設定します。
⑤	Word Clock	Word Clock	96kHz 88.2kHz 48kHz 44.1kHz Word Clock In Digital Out A	Word Clockの動作周波数を設定します。
		Double Speed Double Channel		88.2/96kHz時の動作を設定します。

コンポーネント用語

Adjustable Gc(AdjustGc)

フィルター特性の1種です。Gc(カットオフ周波数のゲイン)を-6dB~+6dBの間で調整できます。-3dBにするとButterworthフィルター、-6dBにするとLinkwitz-Rileyフィルターになります。

コンポーネント：Crossover、Crossover Processor、Crossover Processor II、Programmable BPF、Programmable HPF、Programmable LPF、Speaker Processor

Attack(アタックタイム)

ダイナミクスのコンポーネントで、コンポーネントが作動してからどのくらいの時間で信号を圧縮/伸長するかを設定します。アタックタイムを速くするとほぼ瞬時に圧縮/伸長され、遅くするとサウンドの初期アタック部分は圧縮/伸長されません。

コンポーネント：Crossover Processor、Compander、Crossover Processor II、Compressor、De-Esser、Ducking、Expander、Gate、Limiter、Speaker Processor

Bessel

フィルター特性の1種です。位相特性を重視した曲線で、減衰はButterworthよりゆるやかですが、方形波を通過させたときに波形の乱れがありません。

コンポーネント：Crossover、Crossover Processor、Crossover Processor II、Programmable BPF、Programmable HPF、Programmable LPF、Speaker Processor

Butterworth(Butwrth)

フィルター特性の1種です。もっとも一般的な特性です。通過域は平坦で、カットオフ周波数におけるゲインは-3dBです。

コンポーネント：Crossover、Crossover Processor、Crossover Processor II、Programmable BPF、Programmable HPF、Programmable LPF、Speaker Processor

Bypass(バイパス)

信号を変化させず、そのまま通過させます。ONにするとバイパス音(変化させない音)を出力、OFFにすると音響効果のかかった音を出力します。

コンポーネント：Crossover Processor、Crossover Processor II、GEQ、PEQ、BPF、HPF、LPF、Notch、Programmable BPF、Programmable HPF、Programmable LPF、Speaker Processor、SPX

Decay(ディケイタイム)

トリガー信号のレベルがスレッシュホールド値より下がってから通常のゲインに戻すまでの時間を設定します。

コンポーネント：Ducking、Gate、Auto Mixer

Delay(ディレイ)

信号を遅延させる時間を設定します。

コンポーネント：Crossover Processor、Crossover Processor II、Delay Long、Delay Short、Delay Matrix、Speaker Processor、SPX、Slot Output、Unit Output

Delay Scale(ディレイスケール)

ディレイタイムを設定する単位を設定します。

コンポーネント：Crossover Processor、Crossover Processor II、Delay Long、Delay Short、Speaker Processor

Divergence(ダイバージェンス)

センターの信号をLRに送る割合を設定します。100%に設定するとLRのみに、0%ではCのみに送ります。

コンポーネント：LCR、Surround 3-1、Surround 5.1、Surround 6.1

Fade

シーンリコールでフェーダーの位置が大きく変わったときのフェーダーの動きを設定します。ONにすると、徐々にジャンプ後の位置に動きます。OFFにすると、リコールしたシーンに保存されたパラメーターに瞬時にジャンプします。

コンポーネント：Fader

Frequency(フリケンシー)

周波数を設定します。ディエッサーでは、コンポーネントが動作しているときに圧縮する信号の最低周波数、BPF、HPF、LPFなどのフィルターではカットオフ周波数を設定します。グラフィックイコライザーでは、周波数帯域のボタンとしても使用します。

コンポーネント：Crossover、Crossover Processor、Crossover Processor II、De-Esser、GEQ、PEQ、BPF、HPF、LPF、Notch、Programmable BPF、Programmable HPF、Programmable LPF、Oscillator、Speaker Processor、SPX、Remote HA

Gain(ゲイン)

信号レベル全体の増幅率を設定します。

コンポーネント：Crossover Processor、Crossover Processor II、Compander、Compressor、De-Esser、Expander、GEQ、PEQ、Auto Mixer、Speaker Processor、Remote HA、DME24N HA-AD

Gain Correct(ゲイン補正)

オートミキサーで、開いているチャンネル数に応じて自動で出力レベルを抑えます。多数のマイクを使用する場合、たくさんのチャンネルを同時に開くとフィードバックを起こす可能性があります。ゲイン補正によって、フィードバックを避けます。

コンポーネント：Auto Mixer

Hold(ホールドタイム)

入力信号がスレッシュホールドを下回ったあとにゲートを閉じ始めるまでの待ち時間です。

コンポーネント：Ducking、Gate、Auto Mixer、SPX

KeyIn(キーイン)

コンポーネントのキーインポートに接続された入力信号をトリガーにしてコンポーネントを作動させます。キーインポートを持つコンポーネントで、トリガーソースに選択できます。

コンポーネント：Compander、Compressor、Ducking、Expander、Gate、Limiter

Knee(ニー)

コンプレッサー、ディエッサー、エキスパンダーで、信号がスレッシュホールドを超えてからどのように圧縮/伸長されるかを設定します。「Hard、1、2、3、4、5」の範囲で設定します。

Hardに設定すると、トリガー信号のレベルがスレッシュホールドを超える信号レベルは指定されたレシオにしたがって直線的に変化します。

1~5(5=最もソフト)は、スレッシュホールドを超えてから少しずつ変化するカーブになり、より自然なサウンドになります。

コンポーネント：Crossover Processor、Crossover Processor II、Compressor、De-Esser、Expander、Speaker Processor、SPX

LFE(サブウーハー)

低音再生を専門に受け持つスピーカーを再生するチャンネルです。

コンポーネント：Surround 5.1、Surround 6.1

Linkwitz-Riley(Linkwitz)

フィルター特性の1種です。フィルターの次数は2の累乗で、LPFとHPFの出力を電圧合成したとき、全周波数帯域でゲインが±0dBになるような特性です。通過域は平坦ですが、カットオフ周波数におけるゲインは-6dBです。

コンポーネント：Crossover、Crossover Processor、Crossover Processor II、Programmable BPF、Programmable HPF、Programmable LPF、Speaker Processor

Pan(パン)

入力信号を左右に振り分ける割合を設定します。

コンポーネント：LCR、LR、SPX

Pan Nominal Position(パンノミナルポジション)

パンの±0dBの基準を設定します。[Center](センターノミナル)と[LR](LRノミナル)があります。センターノミナルは、センターの音量が基準になります。センターの音量が±0dB、LRのスピーカーは-3dBになります。

LRノミナルはLRのスピーカーの音量が基準になります。LRのスピーカーの音量が±0dB、センターの音量は+3dBになります。

コンポーネント：LCR、Surround 3-1、Surround 5.1、Surround 6.1

Phase(フェーズ)

信号の位相を反転します。ONにすると逆相、OFFでは正相になります。

コンポーネント：Crossover、Crossover Processor、GEQ、PEQ、BPF、HPF、LPF、Notch、Programmable BPF、Programmable HPF、Programmable LPF、Fader、Auto Mixer、Delay Matrix、Matrix Mixer、Slot Output、Unit Output

Q

音を変化させる周波数帯域の幅を設定します。値が大きいほど幅が狭くなり、カーブが急になります。

パラメトリックイコライザーで、ゲインをカット/ブーストする周波数の幅を設定します。Qを広くすると、フリクエンシーで設定した周波数を中心にして広い範囲でゲインがブースト/カットされ、音色の変化が大きくなります。Qが狭い場合には、特定の周波数だけがブースト/カットされます。

コンポーネント：Crossover Processor、Crossover Processor II、GEQ、PEQ、BPF、Notch、Speaker Processor、SPX

Range(レンジ)

ダッキングとゲートで設定します。信号をダッキング/ゲートするときのレベルを減らす量を設定します。設定範囲は「-70dB～±0dB」で、-70dBではスレッシュホールド値以上の信号がすべてカットされます。±0dBでは効果が起こりません。

コンポーネント：Ducking、Gate

Ratio(レシオ)

入力信号レベルに対する出力信号レベルの変化の比率を設定します。

1 : 1では圧縮されません。

2 : 1の場合、スレッシュホールドを超えたトリガー信号レベルが10dB変化すると、出力レベルは5dB変化します。

コンポーネント : Crossover Processor、Crossover Processor II、Compander、Compressor、De-Esser、Expander、SPX

Release(リリースタイム)

トリガー信号のレベルがスレッシュホールドより下がり、コンポーネントが作動しなくなるときから、通常のゲインに戻るまでの時間を設定します。

リリースタイムが短いと、ゲインが急激に戻るため、音が飛び出すように聞こえます(ゲインの変動が耳につきます)。リリースが長すぎると、ゲインが戻らないうちに次のレベルの高い信号が入力されて、圧縮が適切に行なわれないおそれがあります。リリースタイムの設定は、0.11~0.5秒程度から始めるといいでしょう。

コンポーネント : Crossover Processor、Crossover Processor II、Compander、Compressor、De-Esser、Expander、Limiter、Speaker Processor、SPX

Slope(スロープ)

HPF(ハイパスフィルター)、LPF(ローパスフィルター)のオクターブごとの減衰幅を設定します。数値の大きいものは、急激に減衰します。[Slope]の横のボタンをクリックするとメニューが表示されます。

HPFとLPFでは[6dB/Oct]/[12dB/Oct]を選択できます。

コンポーネント : HPF、LPF

Threshold(スレッシュホールド)

コンポーネントを作動させる信号レベルを設定します。

コンポーネント : Crossover、Crossover Processor、Crossover Processor II、Compander、Compressor、De-Esser、Ducking、Expander、Gate、Limiter、Auto Mixer、Speaker Processor、SPX

Width(ウィズ)

スレッシュホールドレベルよりどれだけ下のレベルから伸長を開始するかを設定します。エクスパンダーの伸長率は5 : 1に固定されており、トリガー信号レベルが2dB変化すると、出力レベルは10dB変化します。

コンパンダーでは、ウィズを90dBに設定すると、エクスパンド効果は実質的にオフになります。

コンポーネント : Compander

「故障かな」と思ったら (トラブルシューティング)

DME Designerの最新情報はヤマハプロオーディオサイト <http://proaudio.yamaha.co.jp/> をご覧ください。

症状	考えられる原因	対策方法
Synchronizationでコンパイルエラーが発生する。	DSPの合計使用量が上限を超えています。	不要なコンポーネントを削除してください。Resource Meter ウィンドウの表示を100%以下になるようにしてください。
	コンポーネント間の結線が、複数のOutput端子から、1つのInput端子につながっています。	1つのOutput端子から、1つのInput端子につながるように結線を変えてください。Matrix Mixerなどを使用して、複数のOutput端子の出力を1つにまとめてください。
コンポーネントが置けない。 結線ができない。	オンライン状態です。	Synchronization画面で[Go Off-line]を実行し、オフライン状態にしてください。
	デザイナーウィンドウがエディットモードではありません。	[Tool]メニューの[Edit]のチェックをつけてください。
	ログオンユーザーにエディットの権限がありません。	ログオンユーザーの親ユーザーまたはAdministratorで再度ログオンしてください。ユーザーにエディット権限が必要な場合は、[Security]の[Edit]チェックボックスをつけてください。
ユーザーモジュールがリストに表示されなくなった。	[File]メニュー→[Preference]→[ContentsFolder]を変更したか、「User Module」フォルダーを移動しています。	[ContentsFolder]の「User Module」フォルダーにユーザーモジュールファイル(.umf)があるかご確認ください。
Navigator Windowでコンフィギュレーションの切り替えができなくなりました。	オンライン中は、カレントシーンと異なるコンフィギュレーションに切り替えることができません。	シーンを切り替えると、コンフィギュレーションを切り替えることができます。
ユーザーモジュールをダブルクリックしてもユーザーモジュールウィンドウが開きません。	[Open User Module Design Window]を選択して保存したユーザーモジュールです。	保存用ダイアログを開き[Open User Module Editor]を選択し、保存しなおしてください。
カードのコンポーネントを右クリックして表示されるコンテキストメニューの[Open]を選択してもエディターが表示されない。	カードの中にはエディターがないものがあります。	特に対策方法はありません。
「Synchronization」ダイアログボックスのメッセージエリアで「Reset Config…」が表示されたままです。	異常ではありません。DMEにたくさんシーンが入っている場合、処理に時間がかかるためです。	そのまま待ってください。
モニター出力を設定できない。	結線されているチャンネルはモニター出力として使用できないためです。	結線されていないチャンネルを選択してください。
MIDI Setupツールバーが表示されない。	最小化されてタスクトレイに格納されている。	タスクトレイのMIDI Setupアイコンを右クリックし、[Show]をクリックしてください。

索引

Numerics

4つのデザインウィンドウ 142

A

[About] メニュー 51

AD824 168, 407

AD8HR 168, 408

「Add User」ダイアログボックス 60

Adjustable Gc(AdjustGc) 409

[Administrator] ユーザー 55

Analyze 244

[Area Parts List] 152

Attack(アタックタイム) 409

Auto Mixer(オートミキサー) 354

B

Backup 135

Bessel 409

BPF(バンドパスフィルター) 343

Butterworth(Butwrth) 409

Bypass(バイパス) 409

C

Cascade 401

「Change User Information」ダイアログボックス 60

「Clock」ダイアログボックス 104

Companer(コンパンダー) 329

[Component List] (コンフィギュレーションウィンドウ) 153

[Component List] (ユーザーモジュールウィンドウ) 154

Compressor(コンプレッサー) 330

[Control Change] タブ 91

Crossover Processor II(クロスオーバープロセッサー 2) 319

Crossover Processor(クロスオーバープロセッサー) 313

Crossover(クロスオーバー) 309

D

DAW コントロール 131

Decay(ディケイタイム) 409

De-Esser(ディエッサー) 331

Delay Long(ディレイロング) 325

Delay Matrix(ディレイマトリクス) 356

Delay Scale(ディレイスケール) 409

Delay Short(ディレイショート) 327

Delay(ディレイ) 325, 409

[Device List] 153

Divergence(ダイバージェンス) 410

DME 158

DME データのインポート 30

DME データファイル 30

DME のエクスポート 32

Ducking(ダッキング) 333

Dynamics(ダイナミクス) 328

E

[Edit] メニュー 46, 145

Ellipse(楕円) 192

[Enable Auto Log On] (自動ログオン) 57

EQ(イコライザー) 338

Event Exceptions 121

Event Logger 110

Event Logger ウィンドウ 110

Expander(エクスペンダー) 334

External Device(外部デバイス) 168

F

Fade 410

Fader(フェーダー) 342

[File] メニュー 44

Filter(フィルター) 343

Frequency(フリケンシー) 410

G

Gain Correct(ゲイン補正) 410

Gain(ゲイン) 410

Gate(ゲート) 335

GEQ(グラフィックイコライザー) 338

GPI 78

「GPI」ダイアログボックス 78

H

Hold(ホールドタイム) 410

HPF(ハイパスフィルター) 344

I

ICP 166

K

KeyIn(キーイン) 328, 410

Knee(ニー) 410

L

「Language」ダイアログボックス 105

LCR 372

Legend(題名欄) 197

LFE(サブウーハー) 411

Limiter(リミッター) 336

Linkwitz-Riley(Linkwitz) 411

LPF(ローパスフィルター) 345

LR 373

M

Matrix Mixer(マトリクスミキサー) 363

Meter(メーター) 351

「MIDI」ダイアログボックス 90

Miscellaneous(その他) 352

Mixer(ミキサー) 354

「Monitor Out」ダイアログボックス 103

[Mute] ボタン 41

MY-Card(MY カード) 404

N

Navigator ウィンドウ 17, 140

Notch(ノッチフィルター) 346

O	
Oscillator(オシレーター)	352
P	
Pan Nominal Position(パンノミナルポジション)	372, 411
Pan(パン)	372, 411
[Parameter Change] タブ	94
Parameter Link	72, 307
Parameter Link ウィンドウ	72
Parameter List	123
PEQ(パラメトリックイコライザー)	340
Phase(フェーズ)	411
Picture(画像)	184
[Port] タブ	96
Preferences	206
[Print] メニュー	144
[Program Change] タブ	93
Programmable BPF(プログラマブルバンドパスフィルター)	347
Programmable HPF(プログラマブルハイパスフィルター)	349
Programmable LPF(プログラマブルローパスフィルター)	350
Q	
Q	411
R	
Range(レンジ)	411
Ratio(レシオ)	412
Release(リリースタイム)	412
Remote Control Setup List	122
Resource Meter ウィンドウ	139
Router(ルーター)	379
S	
Scene Manager	63
[Scene Manager] ダイアログボックス	63
Security(ユーザーの作成と設定)	55
[Select color] ダイアログボックス	202
[Select Font] ダイアログボックス	200
[Select Image] ダイアログボックス	204
[Setup] タブ	90
Show Signal Delay	241
Slope(スロープ)	412
Slot コンポーネント	178, 399
Snap	267
Source Selector(ソースセクター)	381
Speaker Processor(スピーカープロセッサ)	382
SPX コンポーネント	175, 390
Surround 3-1(サラウンド3-1)	376
Surround 5.1(サラウンド5.1)	377
Surround 6.1(サラウンド6.1)	378
Surround(サラウンド)	374
Synchronization(DME Designer と DME 本体の同期)	74
[Synchronization] ダイアログボックス	75
T	
Threshold(スレッシュホールド)	412
Toolkit ウィンドウ	16, 143
Toolkit ウィンドウの移動	151
Toolkit ウィンドウの種類	152
Toolkit ウィンドウの表示	151
[Tools] メニュー	48, 148
U	
User Control	69
[User Control Manager] ダイアログボックス	69
[User Control] メニュー	274
User Define Button(ユーザー定義パラメーター)	97
[User Defined Button] ダイアログボックス	97
User List	58
[User](ログオンユーザー)	43
V	
[View] メニュー	48, 146
W	
Wav File Manager	127
Wav File Player(ウェーブファイルプレーヤー)	353
Width(ウィズ)	412
[Window] メニュー	51, 150
[Word Clock] ダイアログボックス	101
ウ	
ウィンドウサイズの変更	287
ウィンドウの背景の設定	287
エ	
エディットモード	136
エリアウィンドウ	15
オ	
オブジェクト	17
オブジェクトの種類	155
オフライン	74
オペレーションモード	280
オンライン	35, 74
オンラインとオフライン	74
オンラインとオフラインの切り替え	74
カ	
各デザインウィンドウ共通の設定と操作	206
カレントシーン	42
カレントゾーン	43
ク	
グリッド	208
ケ	
言語の設定	105
コ	
コンフィギュレーションウィンドウ	16
コンフィギュレーション作成手順	34
コンフィギュレーションとは	136
コンフィギュレーションの解析	244
コンフィギュレーションの編集	136
コンポーネント	17, 173
コンポーネントエディター	17
コンポーネントエディターウィンドウの構成	259
コンポーネントエディターを開く	259
コンポーネントのグループ	254
コンポーネントリスト	255
サ	
[最近使ったファイル] からプロジェクトファイルを開く	28

ヤマハ株式会社