



DME Designer

Version 3.0

取扱説明書

はじめに

本書では、「DME」と表記している場合は、DME64N/DME24N/DME8i-C/DME8o-C/DME4io-C/DME8i-ES/DME8o-ES/DME4io-ESを示します。「DME Satellite」と表記している場合は、DME8i-C/DME8o-C/DME4io-C/DME8i-ES/DME8o-ES/DME4io-ESを示します。

DME、SP2060、ICP1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DME、SP2060本体に転送すれば、DME、SP2060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。

NOTE

本書で表記する「DME」には、「DME32」は含みません。

NOTE

本書のイラストや本文の表記は英語版OS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「CD-ROMについて」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。

DMEオーディオシステムのネットワーク

1台または複数のDMEやSP2060を組み合わせたオーディオシステムでは、制御空間に「エリア」、「ゾーン」、「デバイスグループ」という考え方を導入しています。システム全体の空間を「エリア」、その中で個別の音響効果を持った空間を「ゾーン」、同じ役割をもつDMEやSP2060などのデバイスの集合を「デバイスグループ」と呼びます。

1つのエリアは1つ以上のゾーンより構成され、1つのゾーンは最大32のデバイスグループより構成され、1つのデバイスグループは最大16台のデバイスにより構成されます。

1つのデバイスグループには1つのグループマスターが存在します。

NOTE

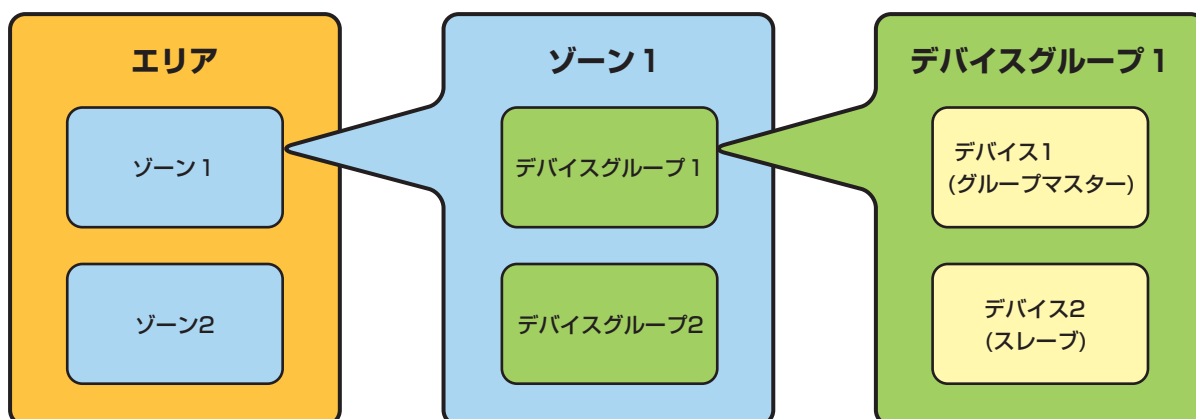
DME Designerで表示させる1デバイスグループ内のメーターの数に応じて、メーターのレスポンスが低下することがあります。このような場合はグループを分割し、1つのデバイスグループ内のデバイス数を減らすことでレスポンスが向上します。「デバイスグループの変更(285ページ)」をご覧ください。

NOTE

DMEとSP2060は同じデバイスグループに構成することはできません。

NOTE

同じデバイスグループ内の各デバイスは同じサブネットであればなりません。

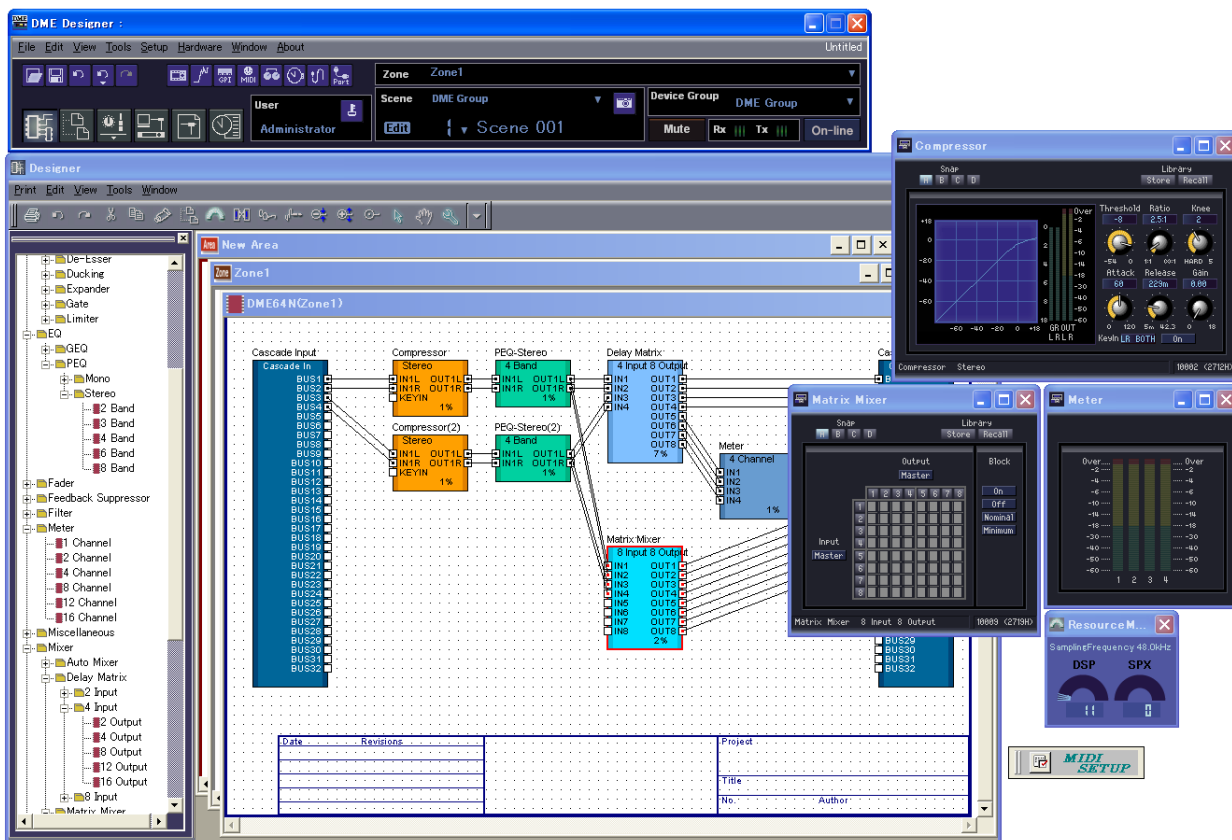


ソフトウェアDMEデザイナーとは

DME DesignerはコンピューターからDMEオーディオ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。

コンピューターをグループマスターと接続することで、DMEデザイナーから複数の機器を同時にコントロールできます。

DME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。



DMEオーディオシステムは「コンポーネント」「コンフィギュレーション」「プリセットパラメーター」「シーン」という考え方でコントロールされます。

コンポーネント

イコライザーやコンプレッサーなどの各種オーディオ処理用/音声入出力用モジュールや外部機器設定用の各オブジェクトをコンポーネントと呼びます。

コンフィギュレーション

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。

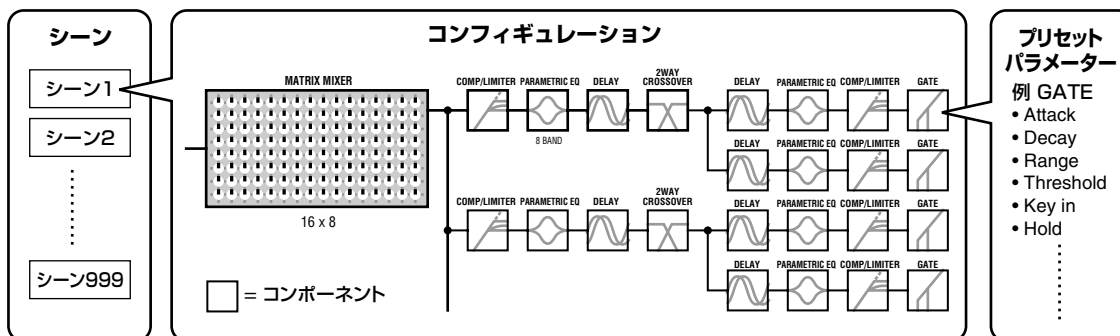
プリセットパラメーター

コンフィギュレーションに含まれるすべてのコンポーネントのパラメーターセットをプリセットパラメーターと呼びます。

シーン

コンフィギュレーションとプリセットパラメーターの組み合わせをシーンと呼びます。

シーンの構成



DMEの設定とコンフィギュレーションおよび各パラメーターの設定値を、コンピューター上のDMEデザイナーからUSBまたはEthernetで接続したデバイスグループマスター本体へ転送することで、各デバイス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。

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

エリアの中に複数のゾーン、ゾーンには複数のデバイスグループ、デバイスグループには複数のシーンやコンフィギュレーションを含むことができますが、DME Designerでアクティブにして編集できるのは1つのエリア、ゾーン、デバイスグループ、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」「カレントデバイスグループ」「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オーディオシステムで扱うデータ

DMEのデータ構成

全体で共通のデータ	
シーンリンク設定	複数のグループ間で、シーンを連動操作するために必要な設定です。
User Defined Button (ユーザー定義パラメーター)設定	DME64N/24NやICP1の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	複数のデバイス間で、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。
シーンマネージャーが扱うデータ	
MIDIプログラムチェンジ設定	MIDI信号でシーンを切り替えるために必要な設定です。
シーン	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個のシーンを登録ことができ、それぞれのシーンを番号で管理しています。
デバイスごとのデータ	
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。
コンポーネントリンク設定	DME内の同種のコンポーネント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。 ・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 ・PM5Dなどのミキシングコンソール(内蔵ヘッドアンプのコントロール)
プリセットパラメーター	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。 プリセットパラメーター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。 プリセットパラメーター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。 ・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

(*)一部設定を除きます

SP2060のデータ構成

全体で共通のデータ	
シーンリンク設定	複数のデバイス間で、シーンを連動操作するために必要な設定です。
デバイスごとのデータ	
シーン	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、最後にリコールしたライブラリ名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。 12個のプリセットエリアと87のユーザーエリアで最大99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。
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。 SP2060ではプリセットから読み込むだけで編集はできません。
ローカルパラメーターリンク設定	SP2060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。
プリセットパラメーター	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。 プリセットパラメーター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。
Speaker Processorコンポーネントごとのデータ	
ライブラリー	使用するスピーカーに合わせた設定です。 あらかじめ登録されたプリセットデータ以外にもDME Designerで作成して登録できます。

■DME 1台/デバイスグループ

外部機器 (MIDI, GPI, DAW, AMX/Crestron, 内蔵ヘッドアンプのコントロール)



ユーザー定義パラメーター

表示名	アサインされているパラメーター
Dome Low	CrossoverのOutput LowのLevel
Dome Mid	CrossoverのOutput MidのLevel
Dome Hi	CrossoverのOutput HightのLevel
	(No Assign)
	(No Assign)
....	

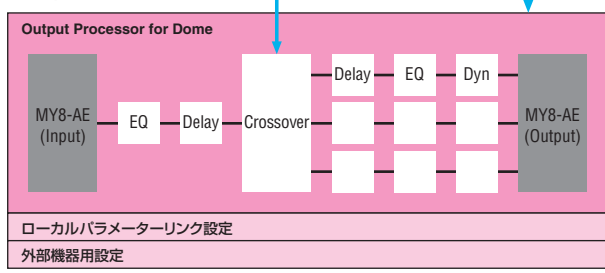
変更したいパラメーターを指定します

シーンマネージャー

No.	シーン名称	コンフィギュレーション	プリセットパラメーター
001	All On	Output Processor for Dome	All On
002	Opening	Output Processor for Dome	BGM & MC
003	Band Set 1	Output Processor for Dome	Band 1
004	Band Set 2	Output Processor for Dome	Band 2
005	Band Set 3	Output Processor for Dome	Band 3
006	
....			

コンフィギュレーションとプリセットパラメーターの組み合わせを指定します

コンフィギュレーション



Output Processor用プリセットパラメーター

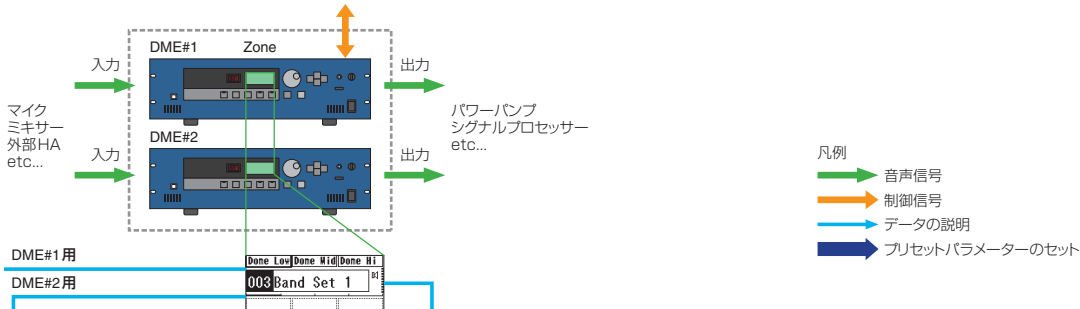
All On	コンポーネントの設定値
BGM & MC	
Band 1	
Band 2	
Band 3	

設定値をセットします

■DME 2台/デバイスグループ

(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。)

外部機器 (MIDI, GPI, DAW, AMX/Crestron, 内蔵ヘッドアンプのコントロール)



ユーザー定義パラメーター

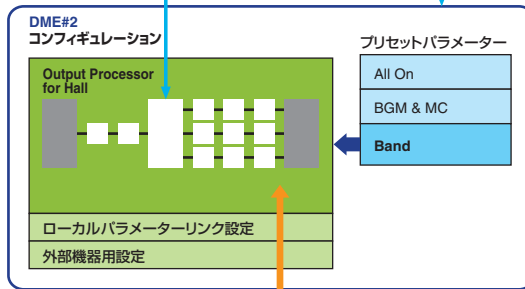
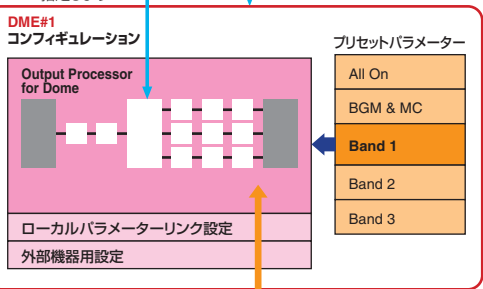
表示名	アサインされているパラメーター
Dome Low	#1のCrossoverのOutput LowのLevel
Dome Mid	#1のCrossoverのOutput MidのLevel
Dome Hi	#1のCrossoverのOutput HightのLevel
Hall Low	#2のCrossoverのOutput LowのLevel
Hall Mid	#2のCrossoverのOutput MidのLevel
Hall Hi	#2のCrossoverのOutput HightのLevel
....	

変更したいパラメーターを指定します

シーンマネージャー

No.	シーン名称	DME#1用コンフィギュレーション	プリセットパラメーター	DME#2用コンフィギュレーション	プリセットパラメーター
001	All On	Output Processor for Dome	All On	Output Processor for Hall	All On
002	Opening	Output Processor for Dome	BGM & MC	Output Processor for Hall	BGM & MC
003	Band Set 1	Output Processor for Dome	Band 1	Output Processor for Hall	Band
004	Band Set 2	Output Processor for Dome	Band 2	Output Processor for Hall	Band
005	Band Set 3	Output Processor for Dome	Band 3	Output Processor for Hall	Band
006			
....					

DMEごとに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を指定します



DME間で連動操作させたいパラメーターを指定します

グローバルパラメーターリンク

NOTE

SP2060ではシーンは1台ごとに別に扱いますが、DMEデザイナーからシーンリンク設定をすることでシーンを連動させることができます。
「Scene Link Manager(147ページ)」をご覧ください。

必要なシステム構成

OS	Windows® XP Professional/XP Home Edition/2000 Professional
CPU	1GHz以上のIntel® Core™/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

OS	Windows® Vista Ultimate/Business/Enterprise
CPU	1.4GHz以上のIntel® Core™/Pentium®/Celeron® ファミリーのプロセッサ
メモリー	1GB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。(90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。(93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。(97ページ)
- Event Logger機能により、DME本体のイベントを記録し、Event Loggerウィンドウに表示できるようになりました。(73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。(97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。(143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。(104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。(132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。(178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。(198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。(207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。(212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。(297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。(298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。(300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。(309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。(356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。(312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。(317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。(351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。(420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。(461ページ)
- SlotOutコンポーネントエディターが追加されました。(470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。(51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。(50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。(41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。(77ページ)
- On-line インジケーターはボタンとなり、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。(58ページ)
- シーンが編集されたときにEDITインジケーターを表示するようになりました。(56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。(71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。(155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。(87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。(84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。(87ページ)
- Remote Control Setup Listを追加しました。(135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。(97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。(97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。(103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。(102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。(128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。(146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。(153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。(69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。(68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。

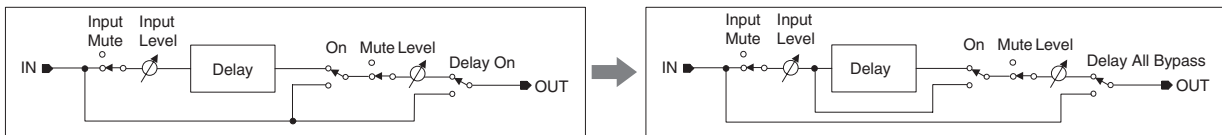
■デザイナーウィンドウ

- 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。(204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。(277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。(224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。(245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。(244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。(237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。(236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。(315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。(312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。(391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。(355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>キーを押しながらかlickすると複数の操作子を選択できるようになりました。(323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。(317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。(336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。

V1.2からV2.0への変更点

■全般

- DME8i-C/DME8o-C/DME4io-C、SP2060、MY16-CIIに対応しました。
- ゾーンの下位に、同種のデバイスの集まりであるデバイスグループを追加しました。
- マスター機器は、ゾーンに1台からデバイスグループに1台となりました。これにより、ゾーンに複数のマスター機器を配置することができるようになりました。
- グループマスターはIPアドレスに関係なく設定できるようになりました。これにより、1つのネットワークアドレスに複数のデバイスグループを構成できるようになりました。
- コンフィギュレーションはデバイスグループごとに追加/削除するようになりました。

■コンポーネント

- Feedback Suppressorコンポーネントを追加しました。(409ページ)
- Speaker ProcessorコンポーネントのPEQのQを63まで対応しました。(454ページ)

■メインパネルウィンドウ

- ファームウェアのプログラムとコンポーネントをまとめてアップデートできるようになりました。(179ページ)
- 本体のプログラムが壊れた場合にリカバリーできるRecovery Update機能を追加しました。(181ページ)
- コンポーネントの全パラメーターが一度にリンクできるComponent Link機能を追加しました。(90ページ)
- デバイスグループをまたいだ複数機器のシーンを同時にコントロールするシーンリンク機能を追加しました。(147ページ)
- シーンマネージャーにプロテクト機能を追加しました。(80ページ)
- シーンデータにMYカードの設定は含まれなくなりました。
- Utilityダイアログボックスが追加され、本体のユーティリティを設定できるようになりました。(164ページ)
- ローカルパラメーターリンクの階層表示順序を変更しました。(90ページ)
- パラメーターリンクのリンク動作は、デバイスグループごとにON/OFFできるようになりました。(90ページ)
- 1本も結線がなくてもコンパイル、アナライズが可能になりました
- メインパネルウィンドウからNavigatorウィンドウを表示/非表示できるようになりました。
- Event Loggerで指定機器のイベントログだけを表示できるようになりました。(73ページ)
- GPI端子名を「CH」から「PORT」に変更しました。

■デザイナーウィンドウ

- ウィンドウ表示を移動させるハンドツールに対応しました。ハンドツールは、ツールバーのハンドアイコン/アローアイコンまたは、Toolsメニューから選択できます。また、PCのスペースキーを押すと、一時的にハンドツールが選択された状態になります。
- キーボードのCtrlキーを押しながらマウスホイールを操作することで、ウィンドウ表示の拡大、縮小に対応しました。
- キーボードのShiftキーを押しながらマウスホイールを操作することで、ウィンドウ表示の横スクロールに対応しました。
- ツールバーのEdit ModeアイコンからEdit ModeのON/OFFを切り替えられるようになりました。(184ページ)
- DMEオブジェクトにScene情報が表示され、Scene Managerの起動ができるようになりました。(80ページ)
- DMEオブジェクトに[On-line]ボタンが追加され、Synchronizationを行なえるようになりました。(58ページ)
- Resource Meterウィンドウにサンプリング周波数表示を追加しました。(188ページ)
- コンフィギュレーションウィンドウのステータスバーにサンプリング周波数表示を追加しました。(293ページ)
- Analyze時にサンプリング周波数を表示するようになりました。
- コンポーネントの名前の部分をダブルクリックしてプロパティダイアログを開けるようになりました。
- Tool Kitウィンドウの構成が変更されました。(190ページ)

- シートのプロパティに、シートの背景のイメージファイルの表示/非表示を設定する[Draw Image]チェックボックスを追加しました。(205ページ)
- DMEオブジェクトやSP2060オブジェクトを右クリックした時に表示されるコンテキストメニューに[Configuration Manager]を追加しました。
- DMEオブジェクトやSP2060オブジェクトを右クリックした時に表示されるコンテキストメニューに[Recall Scene]を追加しました。(209ページ、218ページ)
- Edit ModeがOFFの時にも、コンポーネントを右クリックした時に表示されるコンテキストメニューに [Recall Component Library]、[Store Component Library]を表示するようになりました。
- Compile PriorityをDMEごとに変更できるようになりました。(212ページ)
- 複数Configurationがある場合のZoneウィンドウが1つになりました。
- [Print]メニューにあった[Export DXF]と[Preferences]を[Tools]メニューに移動しました。
- [Tools]メニューにあった[Configuration]を[Configuration Manager]に変更しました。
- [Tools]メニューの[Prohibit Diagonal Connections]をONにした場合、斜めの2点間を選択できるようになり、その間を垂直線と水平線の組み合わせのみのワイヤーで自動的に結線できるようになりました。

■コンポーネントエディターウィンドウ

- コンテキストメニューにメーター値の表示/非表示の設定を行なう[Level Meter Enable]を追加しました。メーターを非表示にすることで、通信速度が改善される場合があります。(352ページ)
- 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、操作子の上下関係を編集する[Display Order]機能を追加しました(353ページ)
- 操作子のコンテキストメニューに、「Add Component to Component Link」が追加されました。(351ページ)
- Parameter Linkに登録されている操作子のコンテキストメニューの[Add Parameter to Parameter Link]サブメニューで、登録されているグループの表示をするようになりました。(360ページ)
- 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上で大量の操作子を選択してドラッグ移動するときの処理速度が向上しました。
- オンライン中にNavigatorウィンドウからゾーンの表示を切り替えられるようになりました。

■V2.0使用時の注意事項

DME Designer V2.0は、DME64N/24N V2.0以上、DME8i-C/DME8o-C/DME4io-C V2.0以上、SP2060 V1.1以上とお使いください。

組み合わせの詳細に関し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。

DME64N/24NとDME8i-C/DME8o-C/DME4io-Cを組み合わせでデバイスグループを組む場合は、DME8i-C/DME8o-C/DME4io-Cをデバイスグループマスターに設定すると通信速度が高速になり、DME Designer画面でメーター表示などがスムーズになる場合があります。

V2.0からV3.0への変更点

■全般

- DME8i-ES/DME8o-ES/DME4io-ESに対応しました。
- DME DesignerのインストーラーとDME-N Network Driverのインストーラーが統合され、DME Designerのバージョンに対応したDME-N Network Driverもまとめてインストールするようになりました。
- デバイスグループマスターがDME Satelliteの場合、スレーブのDMEでも以下の接続が有効になりました。
 - コンピューター (DME Designer)とのUSB/Ethernet接続
 - CASCADE接続によるPM5Dからのコントロール(DME64Nのみ)

■コンポーネント

- Ambient Noise Compensatorコンポーネントを追加しました。(371ページ)
- Audio Detectorコンポーネントを追加しました。(373ページ)
- Auto Gain Controlコンポーネントを追加しました。(374ページ)
- Auto Mixer IIコンポーネントを追加しました。(423ページ)
- Simple Mixerコンポーネントを追加しました。(440ページ)
- Room Combinerコンポーネントを追加しました。(450ページ)
- Matrix Mixerコンポーネント、Routerコンポーネントのバリエーションを追加しました。

■メインパネルウィンドウ

- 別のコンピューターでもプロジェクト情報を再現できるように、プロジェクトファイル(拡張子.daf)だけでなく、必要なすべてのファイルをまとめてインポート/エクスポートできるようになりました。(42ページ)
- Device Informationダイアログボックスが追加され、各機器の状態を一覧表示できるようになりました。(182ページ)
- プロジェクトファイルを開いたときに自動的にユーザーコントロールを開くかどうかを、ユーザーコントロールごとに設定できるようになりました。(87ページ)
- 上記の変更に伴い、Securityダイアログボックスでユーザーごとに設定するStartup User Controlは削除されました。
- GPI入力の機能にDirect Parameter Value、GPI出力の機能にDirect Parameter ValueおよびAudio Detectorをアサインできるようになりました。(108ページ、118ページ)
- オンライン移行時に、DME本体に自動的にプロジェクトファイル(拡張子.daf)を保存するオプションが追加されました。(94ページ)
- DME24N/DME8i-C/DME4io-C/DME8i-ES/DME4io-ESの内蔵ヘッドアンプをPM5Dなどのミキシングコンソールからコントロールできるようになりました。(137ページ)
- Remote Control Setup ListおよびParameter Listダイアログボックスに表示されるパラメーター値の表示形式を内部設定値とエディターウィンドウで表示される値の間で切り替えられるようになりました。(135ページ、143ページ)
- AMXやCrestronなどのリモートコントローラーから、DME SatelliteのみEthernet経由でリモートコントロールできるようになりました。(168ページ)
- Event Loggerウィンドウに表示できるイベントが追加され、DME本体のディスプレイに表示されるエラーメッセージも表示できるようになりました。(78ページ)
- DME本体に保存されるイベントログを消さないように設定できるようになりました。(75ページ)
- Event Loggerウィンドウに表示されるエラーメッセージの付加情報が改善されました。
- DME本体の内蔵時計およびDME Designerでの時間表示がサマータイム(DST)に対応しました。(175ページ)
- 本体ファームウェアのアップデートをデバイスグループごとにまとめて行なうことにより、処理が高速化されました。

■デザイナーウィンドウ

- テキストオブジェクト、ボックスオブジェクト、楕円オブジェクトの背景色を透明に設定できるようになりました。
(244ページ、246ページ、248ページ)
- セキュリティをかけたユーザーモジュールで、User Module Propertiesダイアログボックスを開くとき、および保存/エクスポートするときに、パスワードの入力が必要になりました。
- Slotコンポーネントのコンテキストメニューから、関連付けたアプリケーションソフトを起動できるようになりました。
(231ページ)
- 同じライブラリーを使用しているユーザーモジュールのテンプレートをユーザーモジュールグループとして分類して表示するようになりました。(302ページ)
- ユーザーモジュールをエクスポートすると、ユーザーモジュールに使われている画像ファイルもエクスポートされるようになりました。
- DMEオブジェクト、コンポーネント、ユーザーモジュールをコピー & ペーストまたは複製するときに、コンポーネントリンクおよびパラメーターリンクも複製できるようになりました。
- ユーザーモジュールを保存/エクスポートするときに、パラメーターリンクが保存されるようになりました。
- 配置済みのピクチャーオブジェクトの画像ファイルを入れ替えた場合、DME Designerを起動しなおさなくても、入れ替えた画像の表示に更新されるようになりました。

■コンポーネントエディターウィンドウ

- 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[Line]、[Scene Recall]が追加され、それぞれ線およびScene Recallボタンが配置できるようになりました。(324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スライダーをノブに、ノブをスライダーに変換できるようになりました。(335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以下の操作子で、色やサイズなどのカスタマイズの幅が広がりました。
 - ・ スライダーでは、プロパティダイアログが追加され、スライダーの向き、目盛り、色やサイズなどがカスタマイズできるようになりました。(337ページ)
 - ・ レベルメーターでは、サイズがカスタマイズできるようになりました。(339ページ)
 - ・ スライダー用のレベルメーターでは、プロパティダイアログが追加され、サイズや向きがカスタマイズできるようになりました。(340ページ)
 - ・ ノブでは、背景色やツマミの色がカスタマイズできるようになりました。(336ページ)
 - ・ テキストでは、背景色がカスタマイズできるようになりました。(344ページ)
 - ・ インジケーターでは、プロパティダイアログが追加され、サイズや色がカスタマイズできるようになりました。(340ページ)

■V3.0使用時の注意事項

DME Designer V3.0は、DME64N/24N V3.0以上、DME Satellite V3.0以上、SP2060 V1.2以上とお使いください。組み合わせの詳細に関し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。

DME64N/24NとDME Satelliteを組み合わせでデバイスグループを組む場合は、必ずDME Satelliteをデバイスグループマスターに設定してください。DME64N/24Nをデバイスグループマスターに設定した場合、同期させることはできません。

Windows Vistaをお使いの場合、USB-MIDI DriverはV3.0以上、DME-N Network DriverはV1.2以上をお使いください。

目次

はじめに.....	2
ご注意.....	2
DMEオーディオシステムのネットワーク.....	3
ソフトウェアDMEデザイナーとは.....	4
DMEオーディオシステムで扱うデータ.....	6
必要なシステム構成.....	9

第1章 操作の前に 20

DME Designerのインストール.....	20
DME Designerの起動.....	20
DME Designerの終了.....	22

第2章 DME Designerの概要 23

各ウィンドウの名称と機能.....	23
ユーザーとセキュリティ.....	28
DME Designerで取り扱うファイル.....	31
コンフィギュレーション作成手順.....	46
オンライン.....	48

第3章 メインパネルウィンドウ 53

各部の名称と機能.....	53
メインパネルウィンドウのメニュー.....	59
DME File Storage.....	69
Preferences.....	70
Event Logger.....	73
Scene Manager.....	80
User Control.....	87
Parameter Link.....	90
Synchronization (DME Designerと本体の同期).....	93
Event Scheduler.....	97
Wav File Manager.....	104
GPI.....	108
MIDI.....	121
User Defined Button(ユーザー定義パラメーター).....	128
DAWコントロール.....	132
Remote Control Setup List.....	135
Internal HA Control.....	137
Parameter List.....	143
Component Lock.....	146
Scene Link Manager.....	147
SP2060 Library Manager.....	149
MIDIポートの設定.....	152
Shortcut Keys.....	153
Security(ユーザーの作成と設定).....	154
ネットワークの設定.....	162
Utility.....	164
Word Clock.....	172
Monitor Out.....	174
Clock.....	175

言語の設定.....	177
バックアップ.....	178
本体ファームウェアのアップデート.....	179
Device Information.....	182

第4章 デザイナー 184

コンフィギュレーションの編集.....	184
デザイナーウィンドウ.....	185
Toolkitウィンドウ.....	190
デザイナーウィンドウのメニュー.....	195
オブジェクト.....	202
各デザインウィンドウ共通の設定と操作.....	261
ワイヤーの作図と編集.....	272
ゾーンの追加と削除、名前変更.....	283
デバイスグループの変更.....	285
コンフィギュレーションの追加と削除、名前変更.....	287
エリアウィンドウ.....	289
ゾーンウィンドウ.....	290
コンフィギュレーションウィンドウ.....	293
ユーザーモジュール.....	301

第5章 エディターウィンドウ 311

コンポーネントエディター.....	311
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.....	317
オペレーションモードとデザインモード.....	350
コンテキストメニュー.....	351
スナップ.....	354
ライブラリー.....	356
パラメーターリンクの作成.....	360
コンポーネントリンクの作成.....	362

第6章 コンポーネントガイド 363

コンポーネントの種類.....	363
Ambient Noise Compensator (アンビエントノイズコンベンセイター).....	371
Audio Detector(オーディオディテクター).....	373
Auto Gain Control(オートゲインコントロール).....	374
Crossover(クロスオーバー).....	375
Crossover Processor(クロスオーバープロセッサー).....	379
Delay (ディレイ).....	391
Dynamics(ダイナミクス).....	394
EQ(イコライザー).....	404
Fader(フェーダー).....	408
Feedback Suppressor(フィードバックサプレッサー).....	409
Filter(フィルター).....	410
Meter(メーター).....	418
Miscellaneous(その他).....	419
Mixer(ミキサー).....	421

Pan(パン)	443
Room Combiner(ルームコンバイナー)	450
Router(ルーター)	451
Source Selector(ソースセレクター)	453
Speaker Processor(スピーカプロセッサ)	454
SPX	461
Slot(スロット)	470
Cascade	472
アナログ入出力	474
SP2060入出力	476
CobraNet入出力	477
EtherSound入出力	479
MY-Card(MYカード)	480
Remote Controlled Head Amp (外部ヘッドアンプ機器)	484
コンポーネント用語	486
付録	490
オプション	490
メイン画面	492
設定変更用ダイアログ	493
ユーティリティ画面	497
「故障かな」と思ったら (トラブルシューティング)	501
索引	502

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やSP2060本体を接続し、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とDME-N Network Driverのインストールおよび設定方法、USB-MIDI Driverのインストール方法については、「DMEセットアップマニュアル」をご覧ください。

NOTE

DME Satelliteでは初回の設定はUSB-MIDI経由で行なう必要があります。必ずUSB-MIDI Driverのインストールを行なってください。

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。

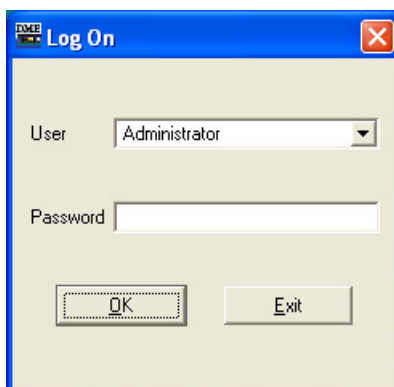
● DME Designerの起動とログオン(自動ログオンが設定されていない場合)

- 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(30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。

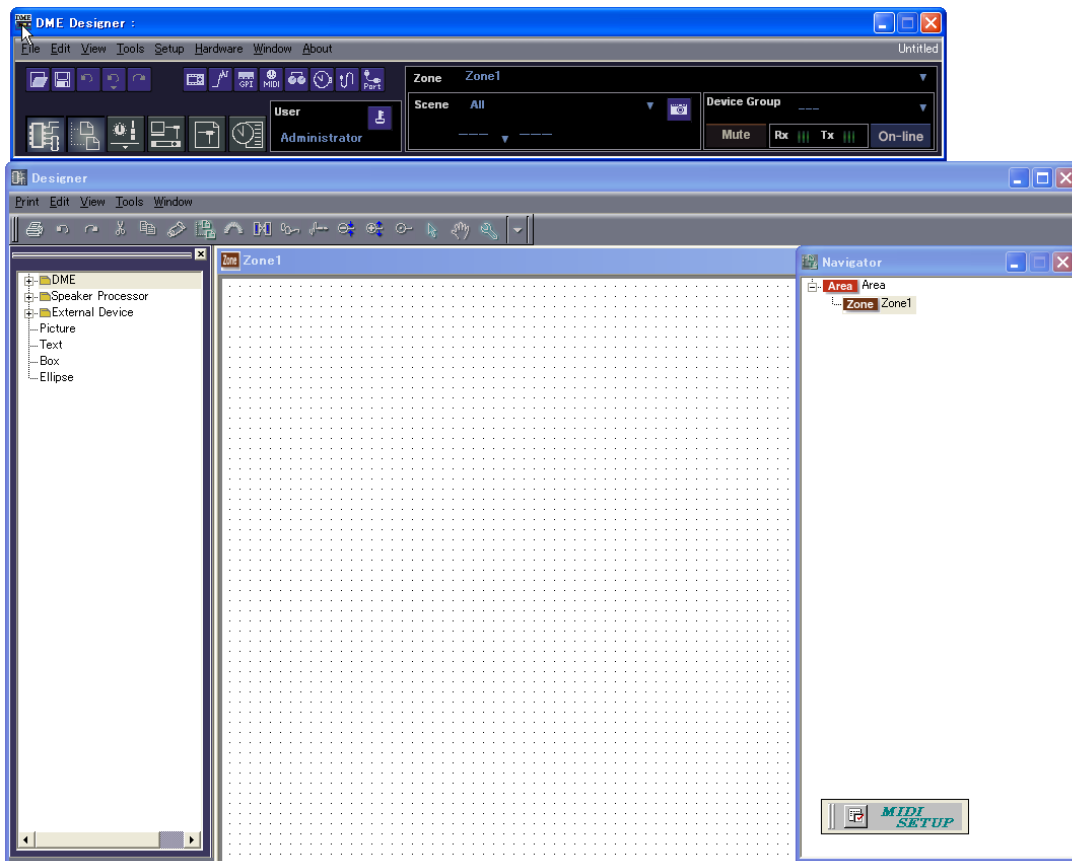
ユーザーを作成していない場合、リストには[Administrator]のみが表示されます。DME Designerをインストール後、最初に起動するときは[Administrator]を選択します。

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 (30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

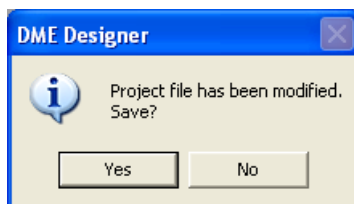
DME Designerを終了するには、メインパネルウィンドウの[File]メニュー→[Exit]をクリックします。メインパネルウィンドウの[閉じる]ボタンをクリックしても終了できます。

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。



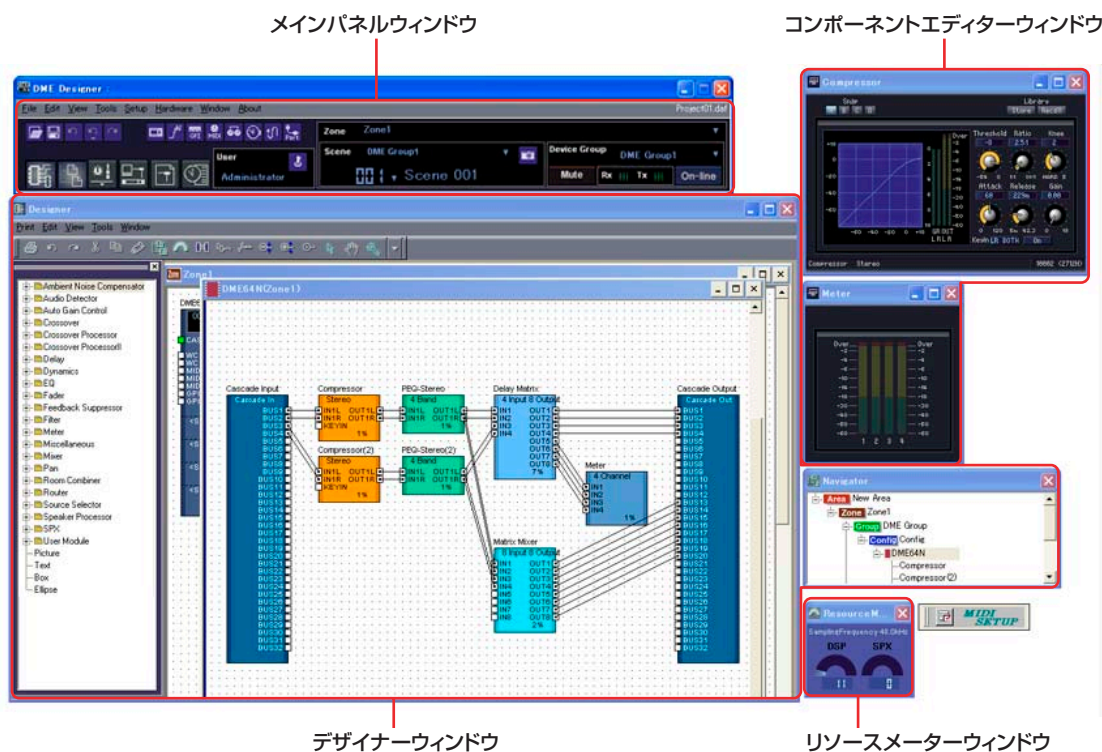
2 ファイルを保存する場合は[Yes(はい)]、保存しない場合は[No(いいえ)]をクリックします。

[Yes(はい)]をクリックした場合、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。

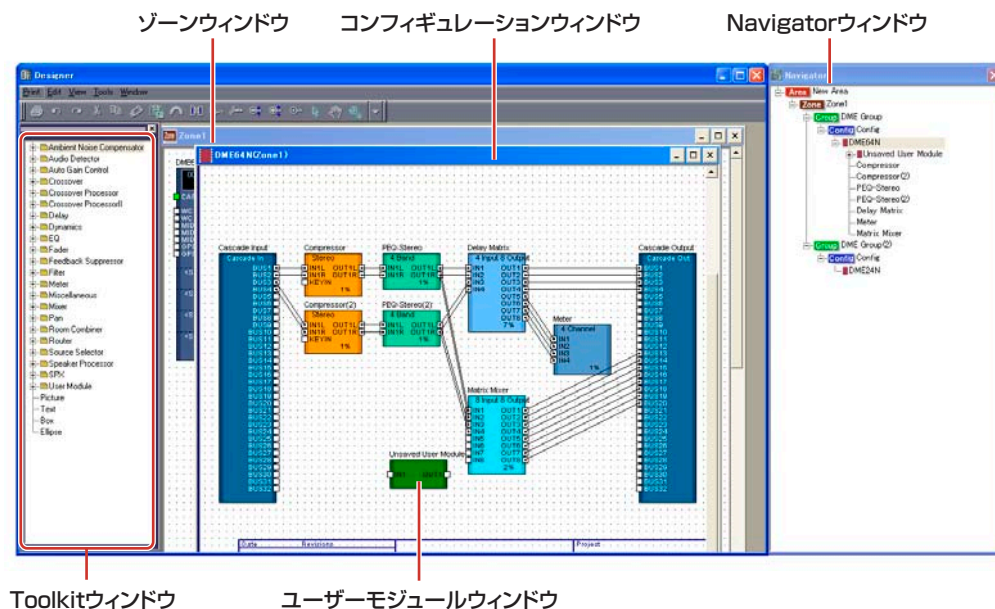


メインパネルウィンドウ

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、デバイスグループおよびシーン、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。

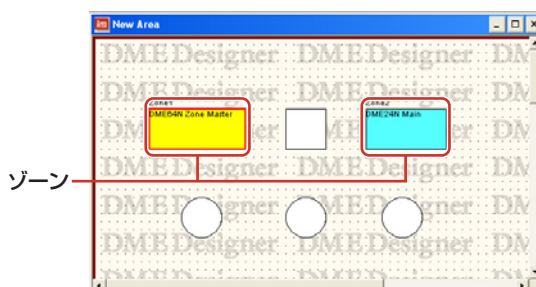
デザイナーウィンドウ

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やSP2060本体を1つ以上含むゾーンウィンドウ、DMEやSP2060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テンプレー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。



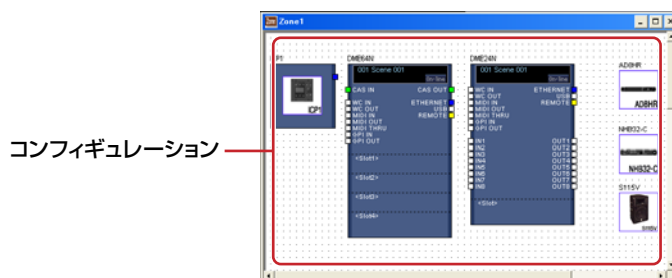
● エリアウィンドウ

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

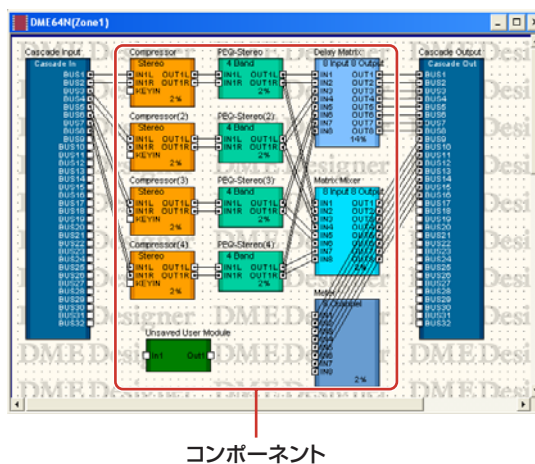
エリア内に含まれるゾーンを設計します。ゾーンには最低1つのDMEやSP2060が含まれ、他のデバイスとの接続、配線などを示し、より具体的な設計図となります。また、ゾーンは複数作成できます。ゾーンウィンドウごとにDMEやSP2060本体、接続するデバイスを配置し、コンフィギュレーションを作成します。



● コンフィギュレーションウィンドウ

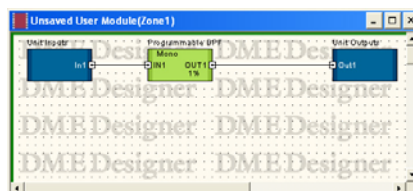
ゾーン内に含まれるDME本体のコンフィギュレーションを表示/設定します。コンポーネントを配置し、結線することで、複合プロセッサやマトリクスミキサーといった、具体的にDME本体を動作させる内部構成を決定します。

SP2060のコンフィギュレーションは、シーンのプリセットデータから選択するのみで、編集はできません。



● 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、テンプレー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。

● リソースメーターウィンドウ

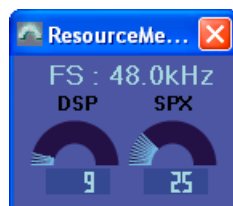
コンフィギュレーションウィンドウに配置されたコンポーネントのDMEごとの使用状況を把握するためのウィンドウです。コンポーネントの数が増えると使用率も増えます。そのDMEごとの使用率をグラフ化したウィンドウです。

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。DMEごとのサンプリング周波数も表示します。

また、DME本体を動作させるサンプリング周波数によっては、使用率も異なります。

NOTE

SP2060では表示されません。

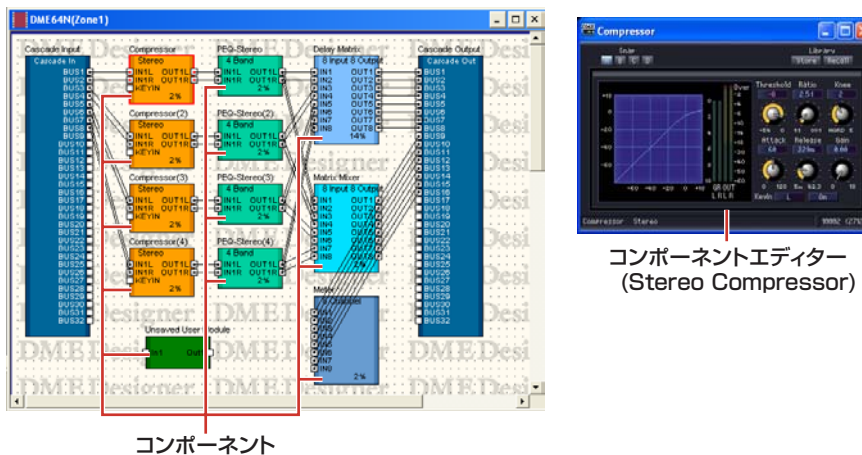


● オブジェクトとコンポーネント

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ブロックを「コンポーネント」と呼びます。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の種類が異なります。



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は、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。



現在ログオンしているユーザー名

[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)([87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。

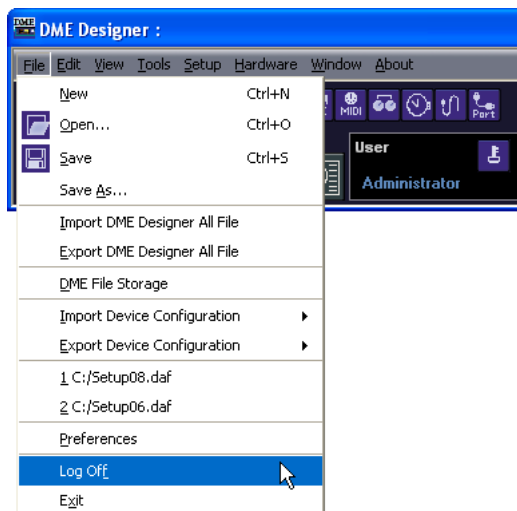
パスワードボックスには、入力した文字の代わりに「*」が表示されます。

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)(87ページ)」をご覧ください。

DME Designerで取り扱うファイル

DME Designerで取り扱うファイルには下記のものがあります。

名称	説明	拡張子
プロジェクトファイル	プロジェクト全体の情報を保存します。	.daf
DMEデータファイル	DMEまたはSP2060ごとの情報を保存します。	.ddf
ライブラリーファイル	コンポーネントのパラメーターを保存します。	.cel
	ユーザーコントロールのパラメーターを保存します。	.ucl
	ユーザーモジュールのパラメーターを保存します	.uml
	ユーザーモジュールを保存します。	.umf
	SP2060のライブラリーを保存します。	.lfl
Waveリストファイル	Wav File Managerのリストを保存します。	.dwl
DMEバックアップファイル	DMEまたはSP2060本体のバックアップをファイルとして保存します。	.dbk
DME Designer Allファイル	プロジェクトファイル、ライブラリーファイル、およびDME Designerの設定を含むすべての情報をまとめて保存します。	.dme

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、デバイスグループ、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。



project03.daf

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。

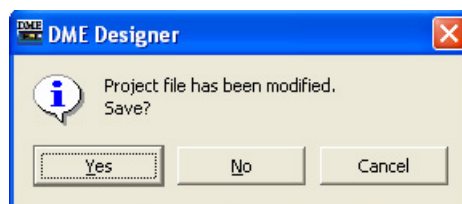
プロジェクトファイルを開いたり、新規作成、保存したりするためのコマンドは、メインパネルウィンドウの[File]メニューに用意されています。

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、ファイル保存ダイアログボックスが表示されます。

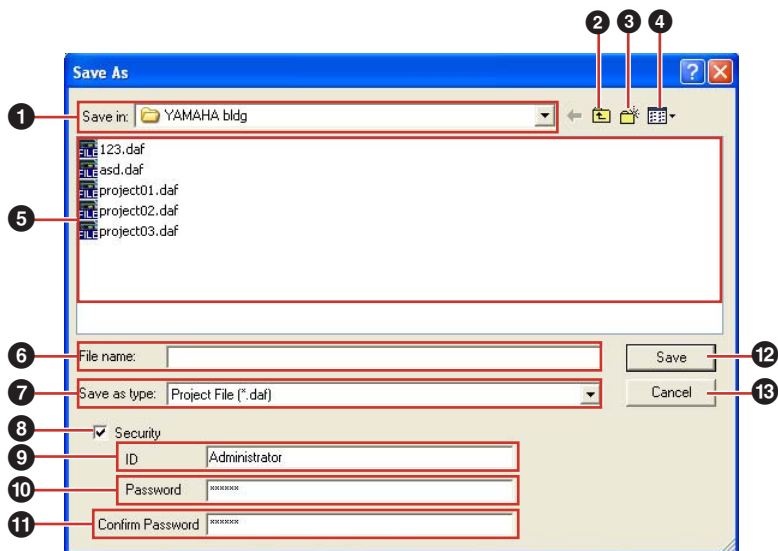
新規プロジェクトファイルが作成されます。

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に、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

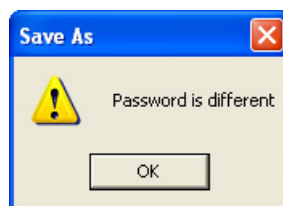
パスワードの確認のため、パスワードをもう一度入力します。[Password]ボックスと同じ文字列を入力します。文字を入力すると、[Password]ボックスと同じく「*」が表示されます。

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

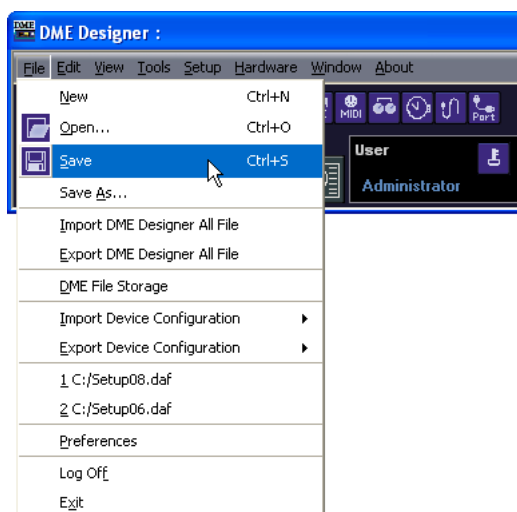
プロジェクトファイルを保存します。
[Password]ボックスと[Confirm Password]ボックスに入力した文字列が同じでない場合は、「Password is different」のダイアログボックスが表示されます。[OK]ボタンをクリックして、[Password]ボックスと[Confirm Password]ボックスを再入力してください。

**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。

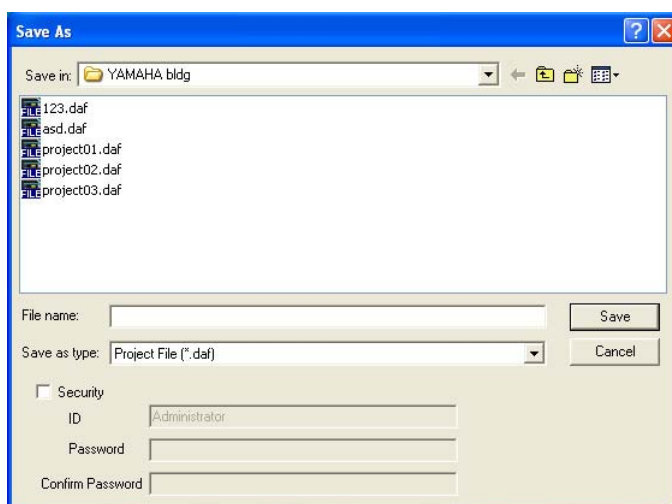


すでに名前を付けて保存されているファイルは上書き保存されます。
プロジェクトファイルを最初に保存するときは、ファイルに名前を付けて保存します。
[File]メニューの[Save As]をクリックしたのと同じことになり、ファイル保存ダイアログボックスが表示されます。ファイル名を入力し、保存するフォルダーを指定します。

● 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。

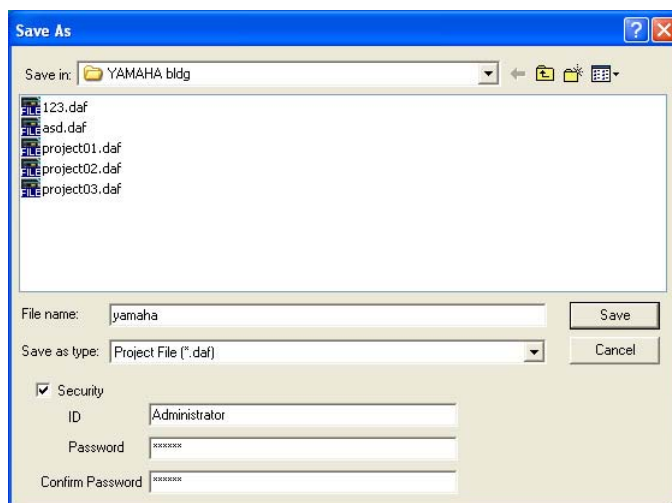
4 [Password]ボックスに任意のパスワードを入力します。

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

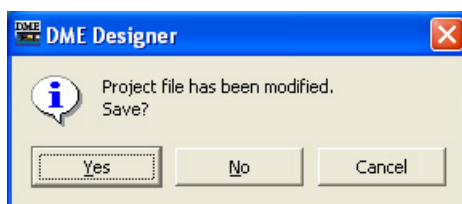
プロジェクトファイルは、メインパネルウィンドウの[File]メニュー→[Open]コマンドで開きます。ファイルを開くと、現在開いているファイルが閉じられるため、「Project File has been modified. Save?」というダイアログボックスが表示される場合があります。

● [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。

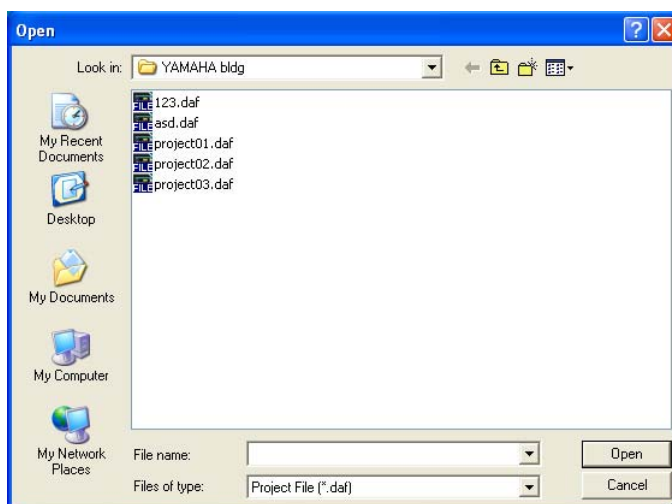
1 メインパネルウィンドウの[File]メニュー→[Open]をクリックします。

「Project File has been modified. Save?」のダイアログボックスが表示される場合があります。



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。

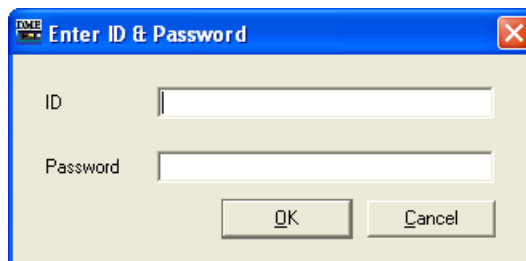


3 開くファイルを選択します。

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。

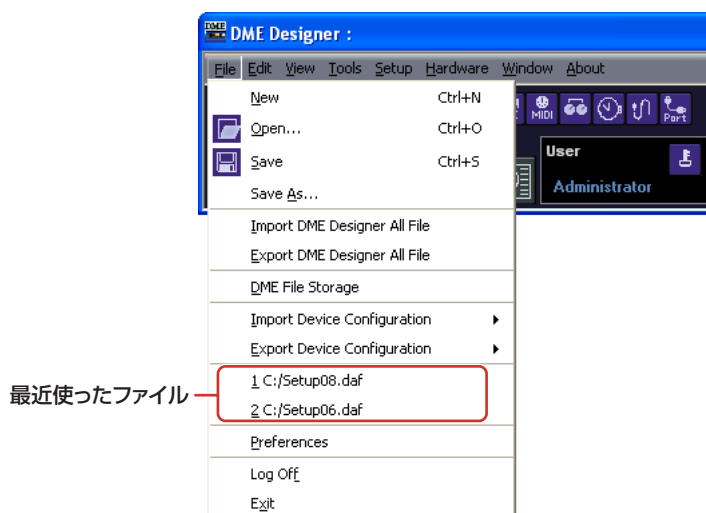
間違ったIDまたはパスワードを入力し、「Enter ID & Password」ダイアログボックスの[OK]ボタンをクリックすると、「Wrong ID or Password!」のダイアログボックスが表示されます。



[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。



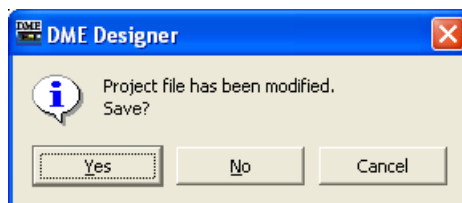
プロジェクトファイルにセキュリティが設定されている場合は、ファイルを選択すると「Enter ID & Password」ダイアログボックスが表示されます。IDとパスワードを入力してファイルを開きます。

● 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やSP2060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DMEやSP2060 1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

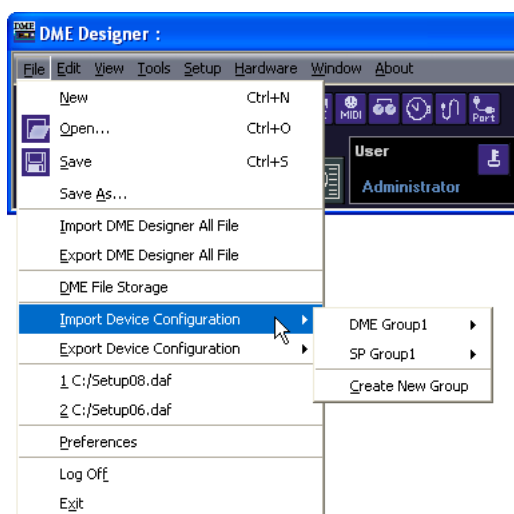
カレントコンフィギュレーションに含まれるDMEやSP2060にDMEデータファイルの設定をインポートします。

1 インポートするDMEやSP2060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やSP2060を配置したコンフィギュレーションをNavigatorウィンドウで選択します。

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 Device 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グループやSPグループが表示されます。



3 サブメニューから、DMEまたはSP2060をインポートするデバイスグループを選択します。

NOTE

DMEとSP2060は同じデバイスグループにできません。

4 サブメニューの設定をインポートするDMEまたはSP2060をクリックします。

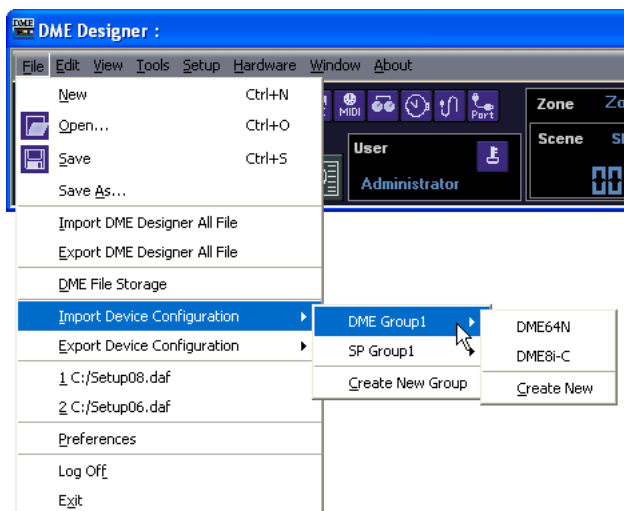
「Open」ダイアログボックスが表示されます。



5 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 Device Configuration]サブメニュー

[Import Device 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デバイスグループと、そこに配置されたDMEやSP2060が表示されます。



[Create New Group]を選択すると新しいデバイスグループが作成されます。

[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)(87ページ)」をご覧ください。

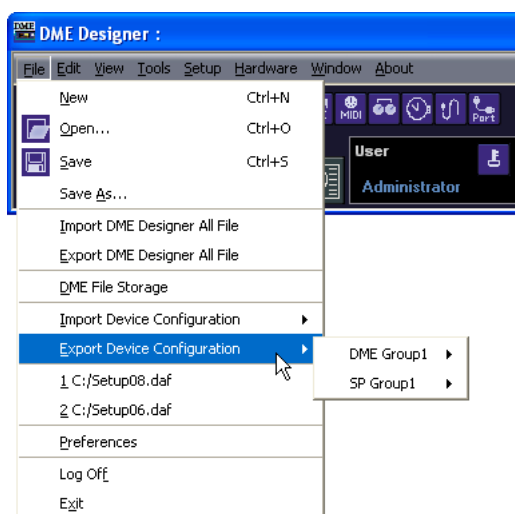
NOTE

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。

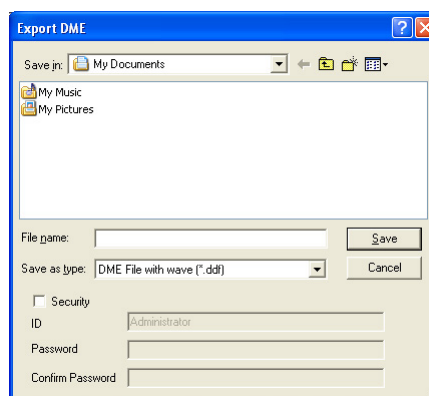
DMEデータのエクスポート

カレントコンフィギュレーションに含まれるDMEやSP2060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やSP2060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エクスポートするDMEやSP2060を配置したコンフィギュレーションをNavigatorウィンドウで選択します。
- 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 Device 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グループやSPグループが表示されます。



- 3 サブメニューのエクスポートするDMEまたはSP2060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。



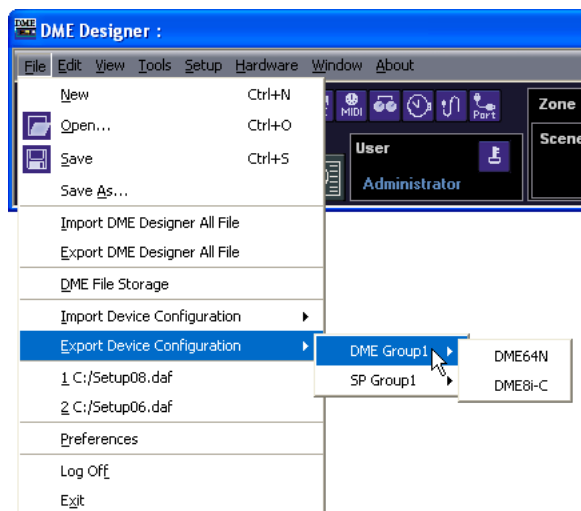
- 4 ファイル名を入力します。
ファイルの種類を選択して、Wave ファイルを一緒にエクスポートするかどうか選べます。
- 5 ファイルを保存するフォルダーを指定し、[Save(保存)] ボタンをクリックします。

NOTE

SP2060からエクスポートしたDMEデータファイルには、ライブラリーは含まれません。SP2060のライブラリーについては、「SP2060 Library Manager (149ページ)をご覧ください。

● [Export Device configuration]サブメニュー

[Export Device 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デバイスグループと、そこに配置されたDMEやSP2060が表示されます。



ライブラリーファイル

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ストア/リコールできます。「[ライブラリー \(356ページ\)](#)」をご覧ください。SP2060では1台に含まれるライブラリーをまとめてインポート/エクスポートできます。「[SP2060 Library Manager \(149ページ\)](#)」をご覧ください。

DME Designer Allファイル

プロジェクトファイルおよびプロジェクトファイルに関するDME Designerのすべての設定は、DME Designer Allファイルとして扱うことができます。DME Designer Allファイルの拡張子は、「.dme」になります。

DME Designer Allファイルには、以下の設定を含めて保存することができます。

- プロジェクトファイル
- 各種ライブラリーファイル
- ユーザーモジュールファイル
- Waveファイル
- 画像ファイル
- DME Designerの各種設定

設計したプロジェクト情報およびDME Designerの環境設定をそのまま別のコンピューターに移行したい場合は、DME Designer Allファイルを経由すると便利です。DME Designer Allファイルをインポート/エクスポート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。

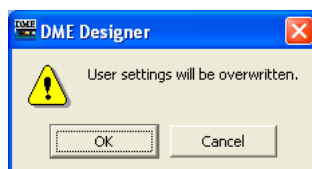
DME Designer Allファイルのインポート

NOTE

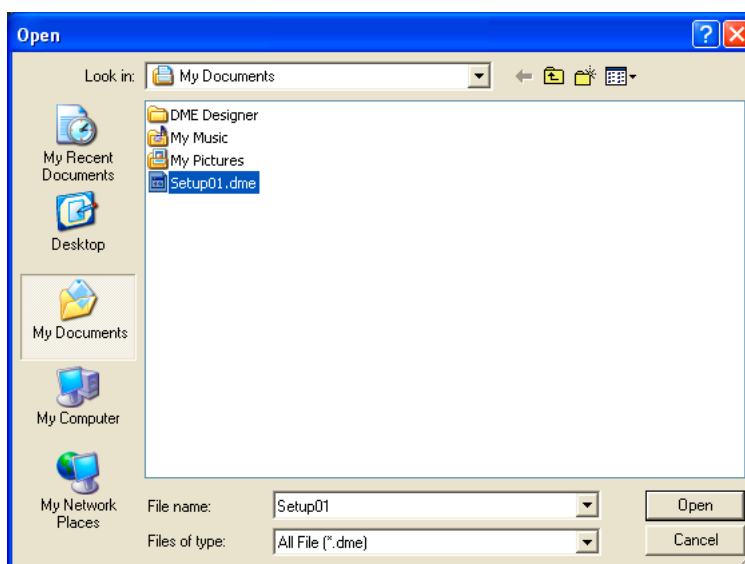
DME Designer Allファイルのインポートは、Administrator以外のユーザーには実行できません。

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

DME Designerの各種設定が上書きされてしまうことを確認するために、以下のダイアログボックスが表示されます。



- 2 ファイルをインポートする場合は[OK]、インポートしない場合は[Cancel]をクリックします。
[OK]をクリックした場合、「Open」ダイアログボックスが表示されます。

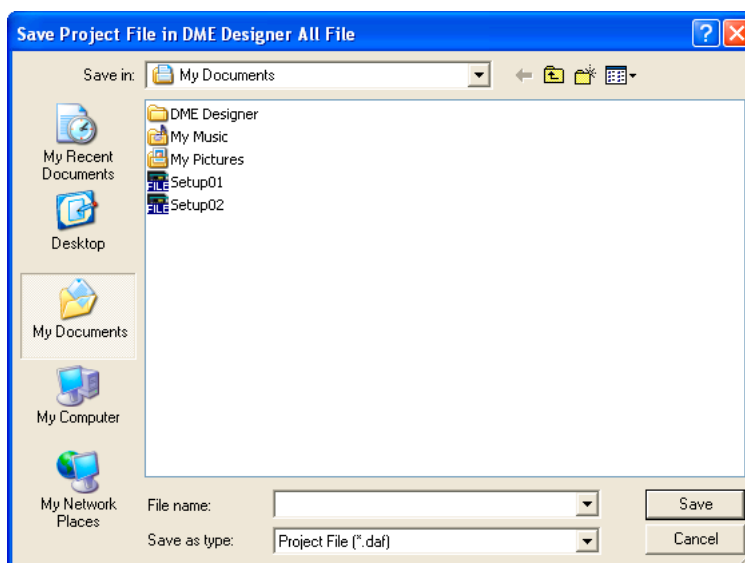


- 3 インポートするDME Designer Allファイルを選択します。

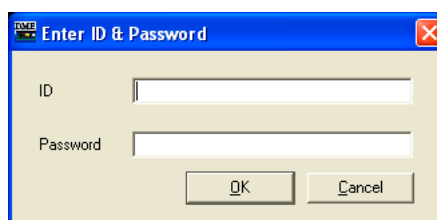
- 4 [Open(開く)]ボタンをクリックします。

5 「Save Project File in DME Designer All File」ダイアログボックスが表示されるので、インポートした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詳しくは、「プロジェクトファイルの保存(32ページ)」をご覧ください。



6 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るので、IDとパスワードを入力して[OK]ボタンをクリックします。



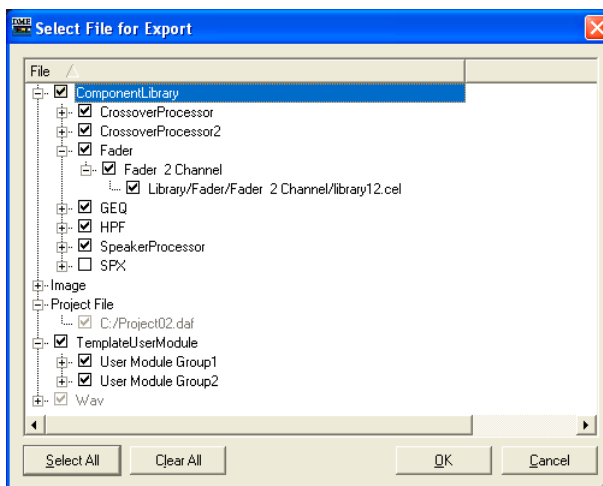
各種ファイルが以下のフォルダーに保存されます。

ファイル	保存先フォルダー
プロジェクトファイル	手順5で指定
各種ライブラリーファイル	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の中の「Library」フォルダー
Waveファイル	[ContentsFolder]で指定したフォルダーの中の「Wav¥日時」フォルダー
画像ファイル	[ContentsFolder]で指定したフォルダーの中の「image」フォルダー

DME Designer Allファイルのエクスポート

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

「Select File for Export」ダイアログボックスが表示されます。エクスポートするファイルのチェックボックスをチェックします。[Select All]ボタンをクリックするとすべてのファイルがチェックされ、[Clear All]ボタンをクリックするとすべてのファイルのチェックが外れます。

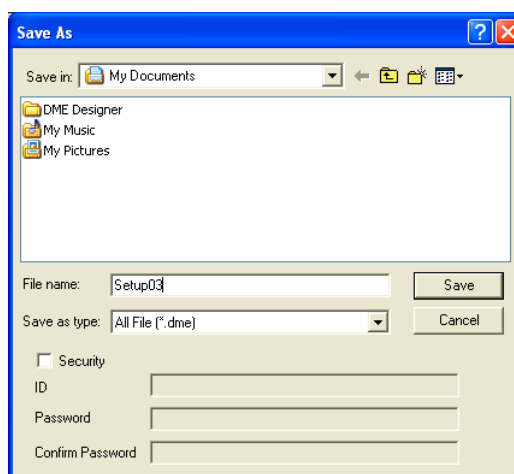


NOTE

- Waveファイルおよび画像ファイルは、現在開いているプロジェクトファイルで使用しているファイルだけが表示されます。ユーザーモジュールテンプレートは、すべてTemplateUserModule以下に表示されます。
- プロジェクトファイルおよび画像ファイルは、必ずエクスポートされるので、チェックを外すことはできません。また、DME Designerの各種設定は、必ずエクスポートされるのでここには表示されません。

- 2 エクスポートするファイルをチェックして、[OK]ボタンをクリックします。

「Save As」ダイアログボックスが表示されます。プロジェクトファイルを保存するときの「Save As」ダイアログボックスと同じですので、詳しくは「プロジェクトファイルの保存(32ページ)」をご覧ください。



- 3 ファイル名、保存先のフォルダー、必要に応じてパスワードによるセキュリティを設定して、[Save(保存)]ボタンをクリックします。

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。SP2060のコンフィギュレーションは、シーンのプリセットデータから選択するのみで、編集はできません。

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]」 ([59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 Manager」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」 ([283ページ](#))

3 DME、ICP、外部デバイスの配置

デザイナーウィンドウでDMEやICP、外部デバイスを配置し、DMEやICPのデバイスグループを設定し、プロパティを設定します。
「デバイスグループの選択」 ([269ページ](#))
「デザイナーウィンドウ」 ([185ページ](#))
「オブジェクト」 ([202ページ](#))
「各デザインウィンドウ共通の設定と操作」 ([261ページ](#))

4 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」 ([287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」 ([293ページ](#))
「ユーザーモジュール」 ([301ページ](#))
「コンポーネントの種類」 ([363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」 ([272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」 [\(27ページ\)](#)

8 User Defined Button(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)」 [\(128ページ\)](#)

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」 [\(87ページ\)](#)

オンライン

DMEやSP2060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やSP2060本体に転送します。また、DMEやSP2060本体のデータをDME Designerに取り込みDMEやSP2060本体の状態に合わせます。DMEやSP2060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やSP2060本体をリアルタイムでコントロールできます。

Synchronizationでは、DMEやSP2060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。

NOTE

同時にオンラインにできるデバイスグループ数は、最大32です。

NOTE

DME64N/24NとDME Satelliteを組み合わせる場合は、必ずDME Satelliteをデバイスグループマスターに設定してください。DME64N/24Nをデバイスグループマスターに設定した場合、同期させることはできません。

1 DMEやSP2060本体とコンピューターの接続

DMEやSP2060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。
→DMEやSP2060本体の取扱説明書

2 MIDIドライバーのインストール

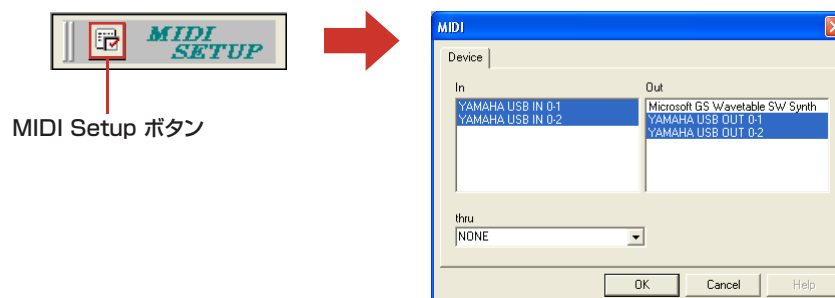
コンピューターにUSB-MIDIドライバーまたはDME-N Networkドライバーをインストールします。
→「DMEセットアップマニュアル」

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ないます。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。
→「DMEセットアップマニュアル」

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の各ポートを設定します。



NOTE

最大32ポートまでしか設定できません。

NOTE

Ethernet経由で接続したDME64N/24Nのスレーブ機器、およびICP1は設定できません。

NOTE

DME Satelliteでは、USB 1しか設定できません。

5 DME DesignerでMIDIポートの設定

「Port」ダイアログで各デバイスグループマスターのポートを選択します。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。

「Port」ダイアログ (152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。

NOTE

SP2060にはシーンのプリセットデータがあるので、この確認は不要です。

「Scene Manager」 (87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、シーンをリコールまたはストアします。

NOTE

SP2060にはシーンのプリセットデータがあるので、この確認は不要です。

NOTE

デバイスグループ表示がALLのときは、シーンリンク名が表示されています。DMEグループのシーン名を表示するにはDMEグループを選択してください。

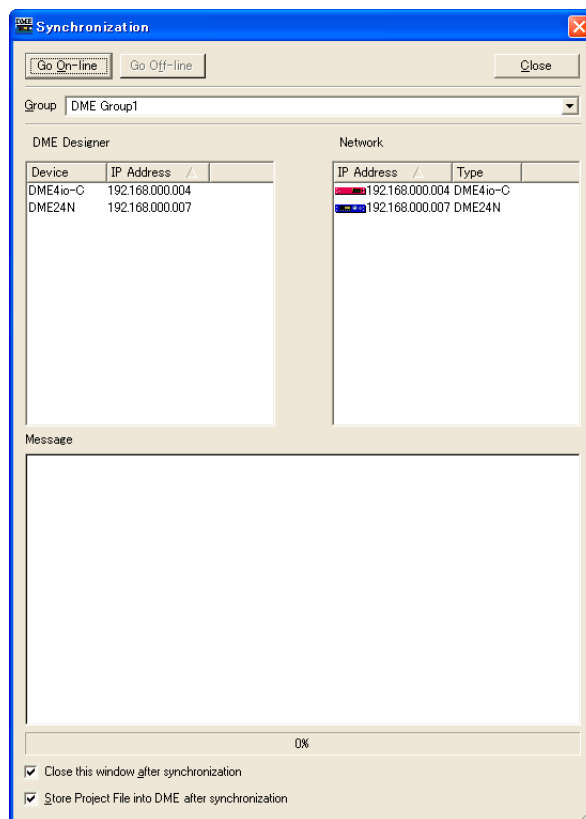
「メインパネルウィンドウ」 → 「カレントシーン」 (56ページ)

「Scene Manager」 (80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やSP2060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やSP2060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、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、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 デバイスグループの選択

「Synchronization」ダイアログボックスの[Group]リストで、同期を行なうデバイスグループを選択します。

NOTE

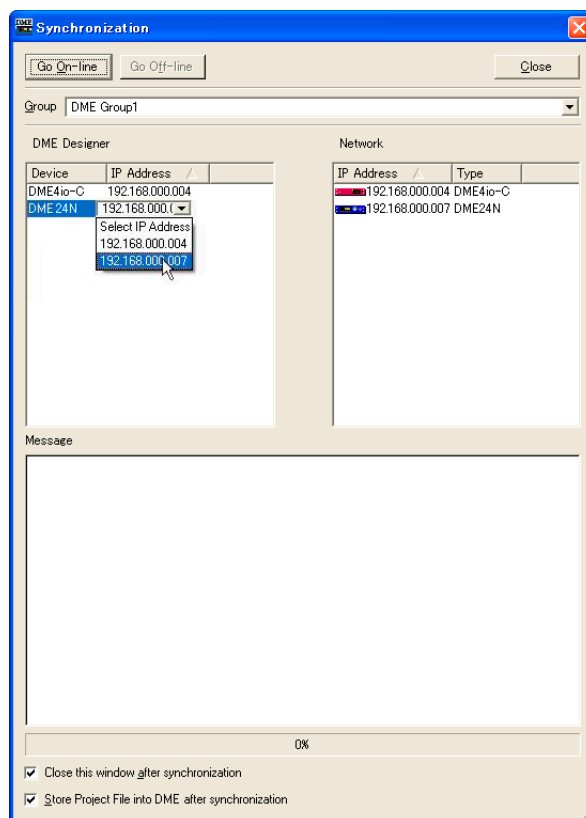
1回の操作でオンラインにできるのは、1つのデバイスグループだけです。

10 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、カレントグループに含まれるDMEやSP2060が表示されます。[IP Address]欄をクリックして、DME Designer上のDMEやSP2060と一致するDMEやSP2060本体のIPアドレスを選択します。

NOTE

[▼]をクリックすると、エリアにある同種のデバイスのIPアドレスがリスト表示されます。

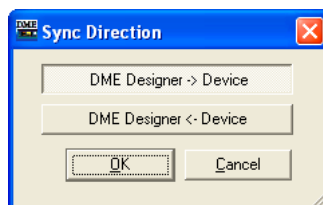


11 オンラインへ移行

[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が表示されます。

NOTE

シーンがリコールされてないときはアラートが表示されます。



[DME Designer -> Device]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。

NOTE

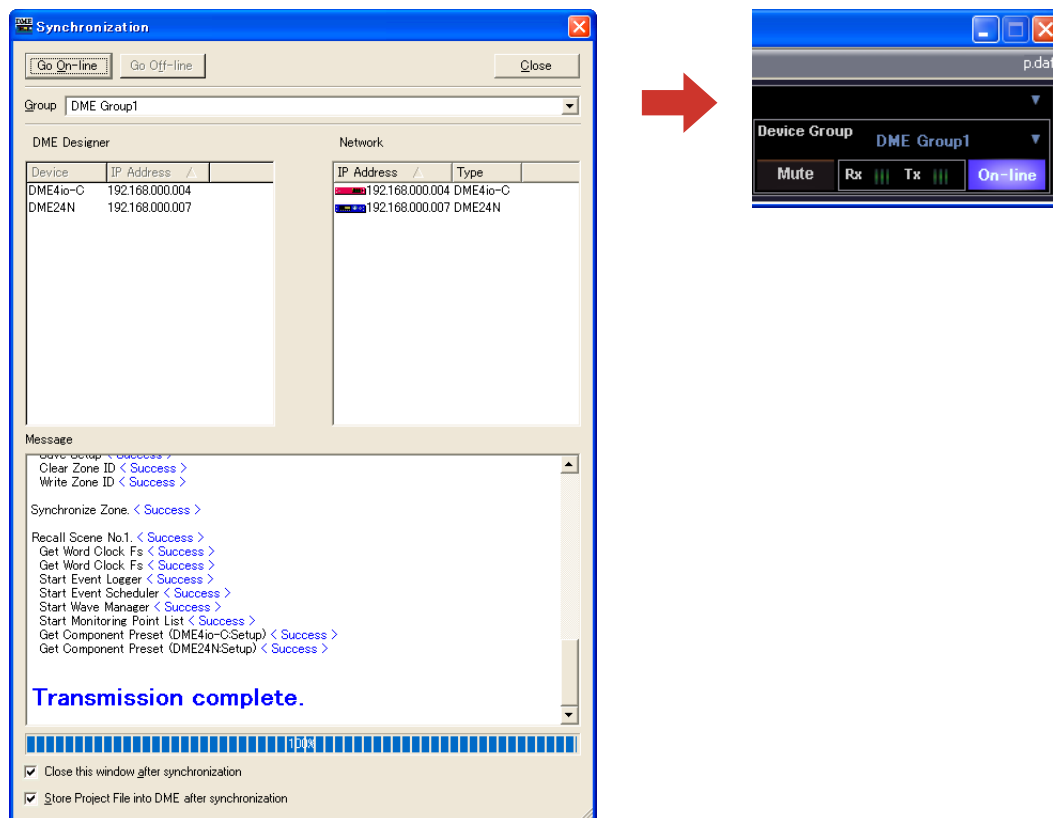
コンフィギュレーションをDME本体に転送済みの場合は、[DME Designer <- Device]方向のボタンで同期させることをおすすめします。[DME Designer -> Device]方向よりも転送時間が短くなります。ただし、コンフィギュレーションを変更した場合は、[DME Designer -> Device]方向で同期しなおす必要があります。

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、[Store Project File after synchronization]をチェックしていると、自動的にプロジェクトファイルがDME本体に転送されて保存されます。また、[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]ボタンが「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

各部の名称と機能

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。

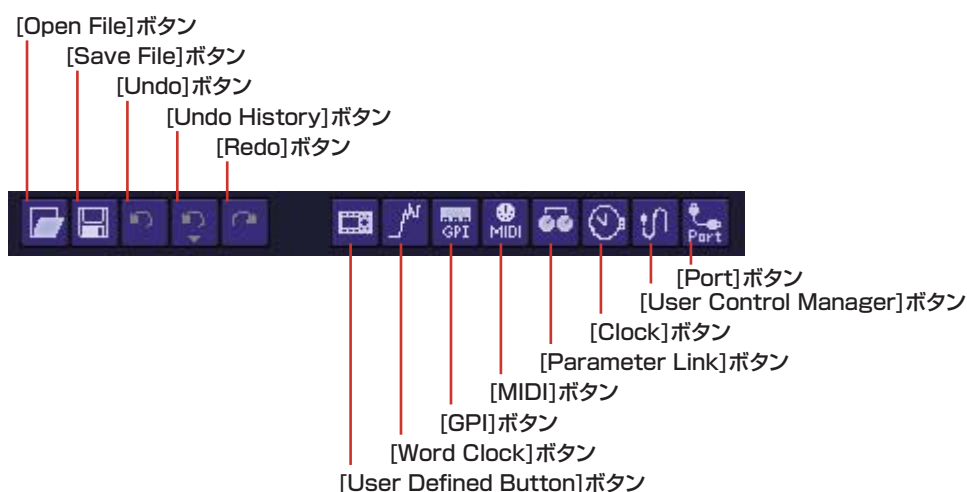
メニューバー

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]」(60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]」(60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]」(62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]」(62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]」(62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)」(65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」(172ページ)

● [GPI] ボタン

「GPI」ダイアログボックスを開きます。
→ 「GPI」(64ページ)

● [MIDI] ボタン

「MIDI」ダイアログボックスを開きます。
→ 「MIDI」(65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」(64ページ)

● [Clock] ボタン

「Clock」ダイアログボックスを開きます。
→ 「Clock」(175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」(64ページ)

● [Port] ボタン

「Port」ダイアログボックスを開きます。
→ 「Port」ダイアログボックス(152ページ)

ツールボタン(大)



● [Show/Hide Designer] ボタン

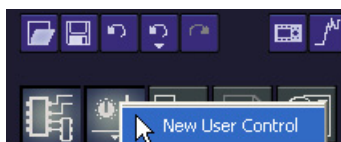
デザイナーウィンドウを表示/非表示します。

● [Show/Hide Navigator] ボタン

Navigator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(94ページ)」

● [Event Logger] ボタン

「Event Logger」ウィンドウを開きます。

→ 「Event Logger(73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(97ページ)」

カレントゾーン

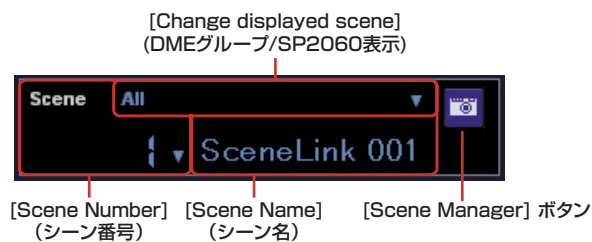


アクティブなゾーンの名前が表示されます。[▼]をクリックするとリストが表示され、ゾーンを選択できます。



カレントシーン

カレントシーンの情報が表示されます。シーンを切り替えることができます。



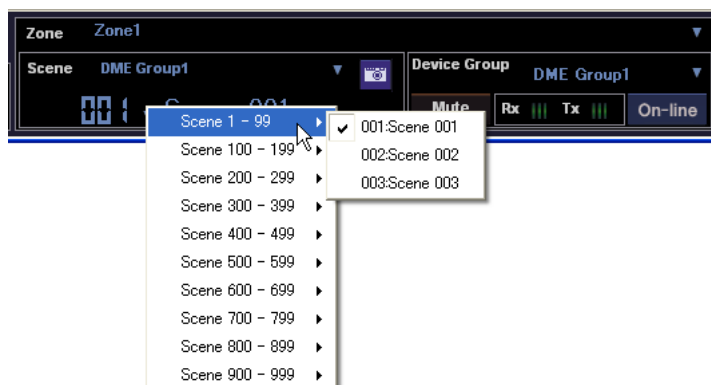
● [Change Display Scene](DMEグループ/SP2060表示)

表示対象を選択します。ALLを選択すると、[Scene Number]と[Scene Name]にはシーンリンクの情報を表示します。DMEグループかSP2060を選択すると、[Scene Number]と[Scene Name]にはシーンの情報を表示します。

シーンについては「[Scene Manager\(73ページ\)](#)」を、シーンリンクについては「[Scene Link Manager\(147ページ\)](#)」をご覧ください。

● [Scene Number](シーン番号)

カレントシーンもしくはシーンリンク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、シーンやシーンリンクを選択できます。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](#)」([153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。

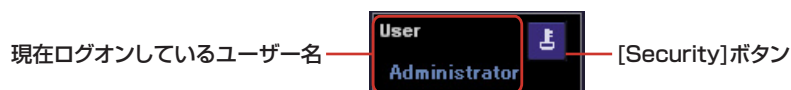
● [Scene Name](シーン名)

カレントシーンやシーンリンク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。

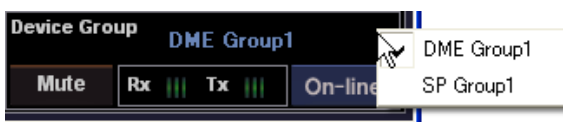
● [Security] ボタン

「Security」ダイアログボックスを開きます。

カレントデバイスグループ



アクティブなカレントデバイスグループ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、デバイスグループを選択できます。



[Mute] ボタン



カレントデバイスグループにある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。



通信状態

カレントデバイスグループのグループマスター機器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

カレントデバイスグループのグループマスター機器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]

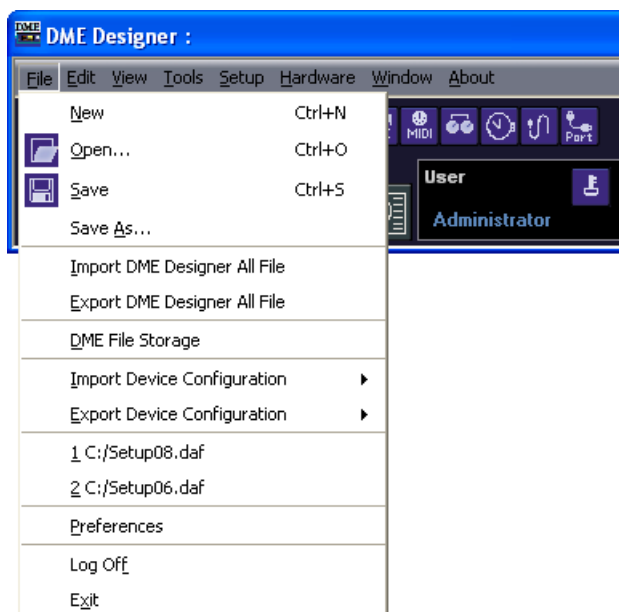
カレントデバイスグループのグループマスター機器本体からDME DesignerにMIDIメッセージを受信しているときに点灯します。

• [Tx]

DME Designerからカレントデバイスグループのグループマスター機器本体にMIDIメッセージを送信しているときに点灯します。

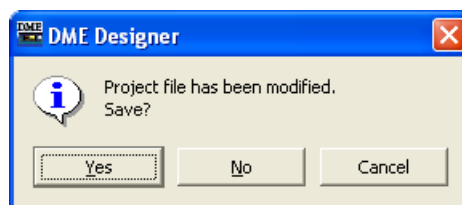
メインパネルウィンドウのメニュー

[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。



[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。

[No(いいえ)]ボタン

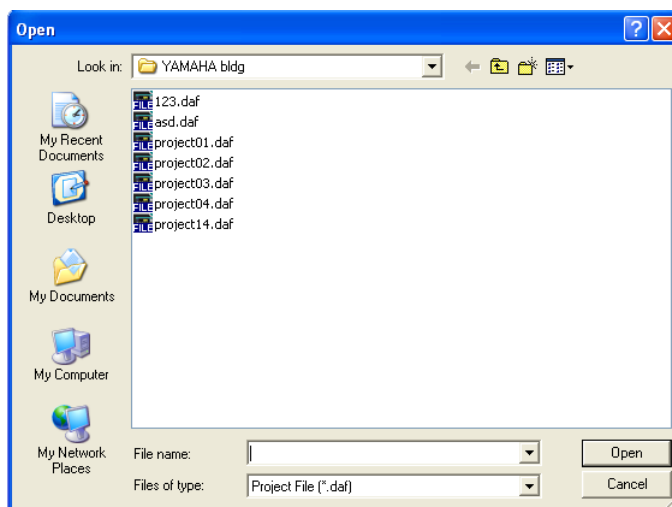
保存せずにプロジェクトを閉じます。名前を付けて保存されているファイルは、最後に保存したときの状態のままになります。名前を付けて保存していないプロジェクトは失われます。

[Cancel]ボタン

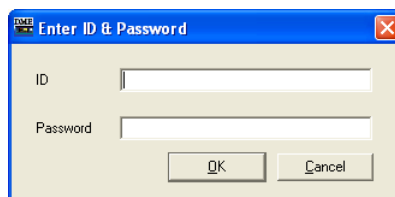
新規プロジェクトの作成をキャンセルします。

● [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(31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(31ページ)」

● [Import DME Designer All File]

DME Designer Allファイル(拡張子.dme)をインポートします。

→ 「DME Designer Allファイルのインポート(43ページ)」

● [Export DME Designer All File]

DME Designer Allファイル(拡張子.dme)をエクスポートします。

→ 「DME Designer Allファイルのエクスポート(45ページ)」

● [Import Device Configuration]

コンフィギュレーションに配置したデバイスのパラメーターをインポートします。
→ 「DMEデータファイル(38ページ)」

● [Export Device Configuration]

コンフィギュレーションに配置したデバイス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(38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(69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。

● [Preferences]

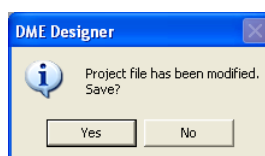
「Preferences」 ダイアログボックスを開きます。
→ 「Preferences(70ページ)」

● [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 (28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。

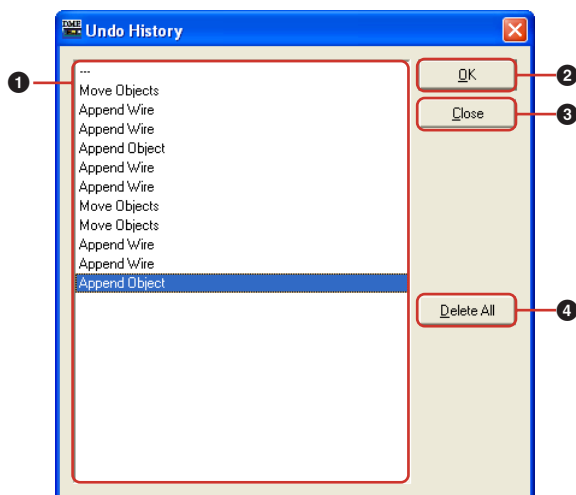
取り消しできないときは、コマンドがグレーになります。

● [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([73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エディター／ユーザーモジュールエディター ([317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。

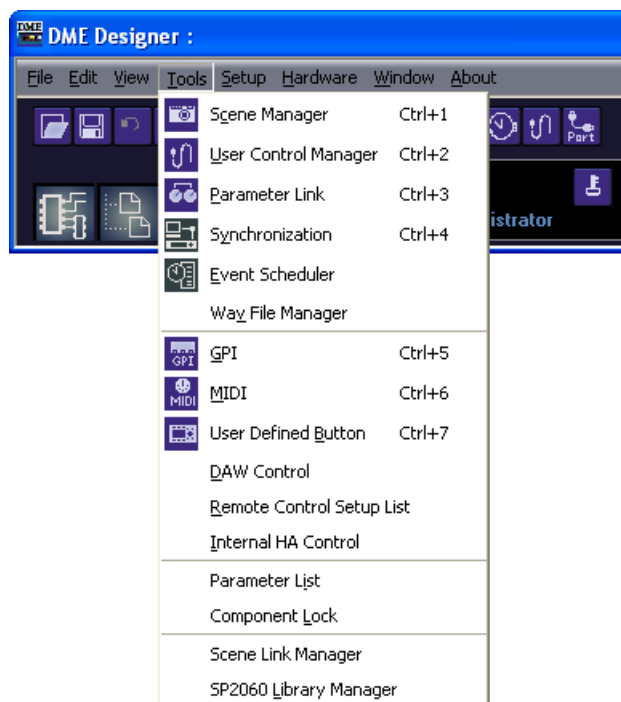
NOTE

DME Designerの起動時に開くユーザーコントロールは、「User Control Manager」ダイアログボックスで設定します。
→ 「[User Control Manager] ダイアログボックス([87ページ](#))」

● [Navigator]

ナビゲーターウィンドウを表示/非表示します。

[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([73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([87ページ](#))」

● [Parameter Link]

「Parameter Link」ウィンドウを開きます。

→ 「Parameter Link([90ページ](#))」

● [Synchronization]

「Synchronization」ダイアログボックスを開きます。

→ 「Synchronization(DME Designerと本体の同期)([93ページ](#))」

● [Event Scheduler]

「Event Scheduler」ダイアログボックスを開きます。

→ 「Event Scheduler([97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([104ページ](#))」

● [GPI]

「GPI」ダイアログボックスを開きます。

→ 「GPI([108ページ](#))」

● [MIDI]

「MIDI」ダイアログボックスを開きます。

→ 「MIDI([121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)([128ページ](#))」

● [DAW Control]

「DAW Control」ダイアログボックスを開きます。

→ 「DAW Control([132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([135ページ](#))」

● [Internal HA Control]

「Internal HA Control」ダイアログボックスを開きます。

→ 「Internal HA Control([137ページ](#))」

● [Parameter List]

「Parameter List」ダイアログボックスを開きます。

→ 「Parameter List([143ページ](#))」

● [Component Lock]

「Component Lock」ダイアログボックスを開きます。

→ 「Component Lock([146ページ](#))」

● [Scene Link Manager]

シーンリンクの設定を行ないます。

→ 「Scene Link Manager([147ページ](#))」

● [SP2060 Library Manager]

SP2060のライブラリの設定を行ないます。

→ 「SP2060 Library Manager([149ページ](#))」

[Setup]メニュー



● [Port]

MIDIポートの設定を行いません。

→ 「MIDIポートの設定(152ページ)」

● [Shortcut Keys]

「Shortcut Keys」ダイアログボックスを開きます。

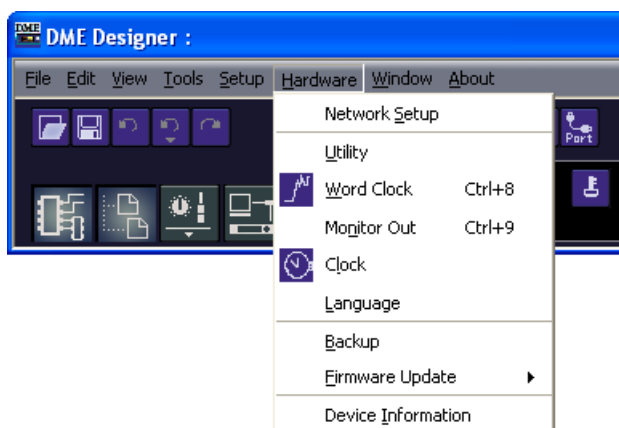
→ 「Shortcut Keys(153ページ)」

● [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)(154ページ)」

[Hardware]メニュー



● [Network Setup]

IPアドレスの設定を行いません。

→ 「IPアドレスの設定(162ページ)」

● [Utility]

「Utility」ダイアログボックスを開きます。

→ 「Utility(164ページ)」

● [Word Clock]

「Word Clock」ダイアログボックスを開きます。

→ 「Word Clock(172ページ)」

● [Monitor Out]

「Monitor Out」ダイアログボックスを開きます。
→ 「Monitor Out([174ページ](#))」

● [Clock]

「Clock」ダイアログボックスを開きます。
→ 「Clock([175ページ](#))」

● [Language]

「Language」ダイアログボックスを開きます。
→ 「言語の設定([177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([178ページ](#))」

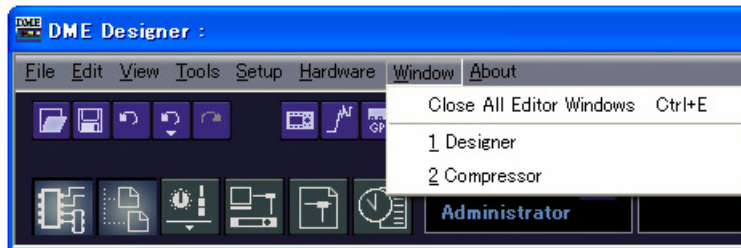
● [Firmware Update]

DMEやSP2060、ICP1本体のファームウェアをアップデートします。
→ 「Firmware Update([179ページ](#))」

● [Device Information]

「Device Information」ダイアログボックスを開きます。
→ 「Device Information([182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。

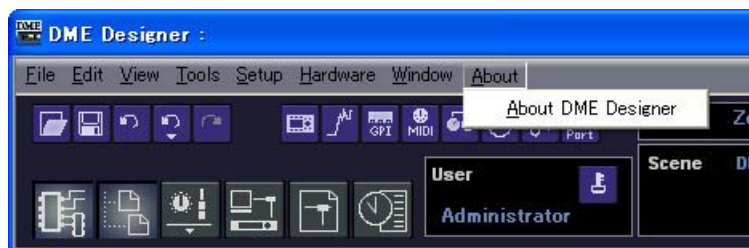
● [Close All Editor Windows]

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

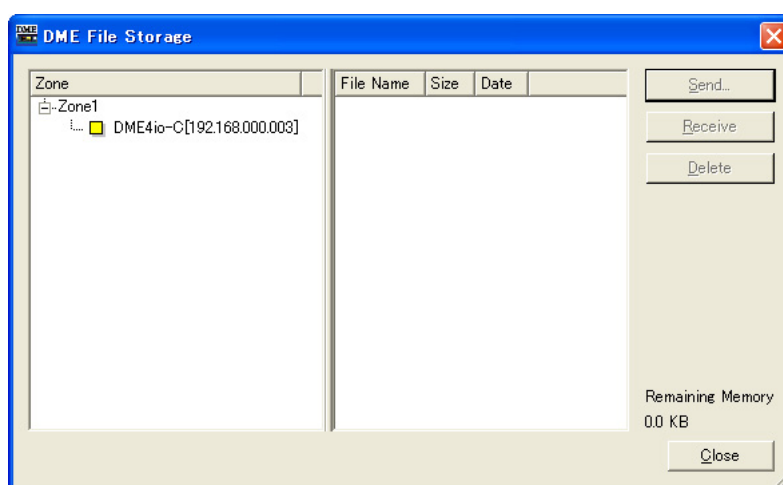
DMEでファイルを管理できます。プロジェクトファイルをDMEで管理すればコンピューター上でファイル管理する必要がなくなります。プロジェクトファイルがないとDMEやSP2060本体と同期させることができません。万が一のトラブルに備えて、プロジェクトファイルをDME本体に保存しておくことをおすすめします。

[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。

NOTE

SP2060には対応していません。

各部の名称と機能



● Zoneリスト

リストから、対象とするゾーン、デバイスグループおよび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。

● [Close] ボタン

ダイアログボックスを閉じます。

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ことがあります。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。

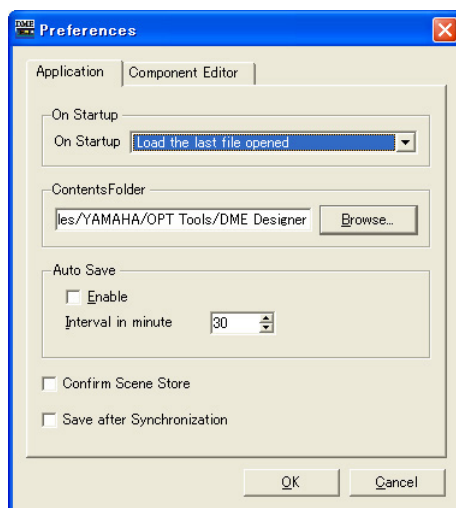
Preferences

[File]メニューの[Preferences]をクリックすると、「Preferences」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。

各部の名称と機能

● [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およびログイン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やSP2060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いません。

一度もファイル保存されていない場合やオンラインのときは無効です

- **[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いません。
ファイルを上書き保存し、Undoの履歴はクリアされません。

- **[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]

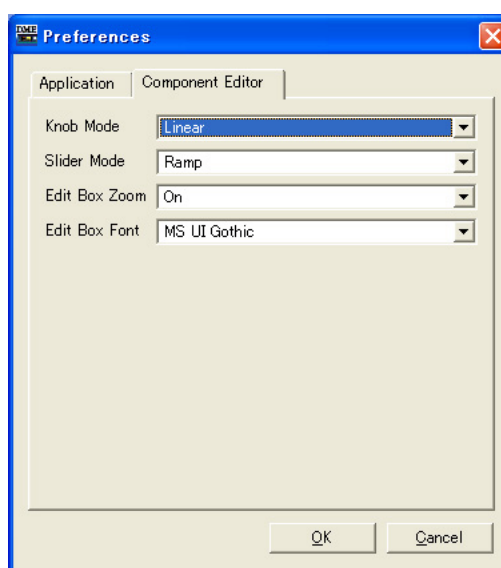
チェックすると、シーンをストアするときに確認のダイアログボックスを表示します。

[Save after Synchronization]

DME DesignerからDMEやSP2060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やSP2060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。



Knob Mode

ノブの操作方法を設定します。

- **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。

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。

- 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。

Edit Box Zoom

Onにするとマウスオーバー時にエディットボックスを拡大します。

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。

● 各タブ共通

[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。

Event Logger

[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本体のイベントログを表示したり、コンピューター上のログファイルへの書き込みを設定したり、DME本体に保存するイベントログを設定したりします。

オンライン状態でウィンドウを開くと、自動的にイベントログがDME本体から取得され、「Event Logger」ウィンドウにリスト表示されます。オンライン状態でウィンドウを開いている間は、リアルタイムで新しいイベントログも表示されます。「Log Setup」ダイアログボックスで[Enable Logging]がオンの場合は、同時にコンピューター上のログファイルにも書き込まれます。

NOTE

SP2060には対応していません。

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。

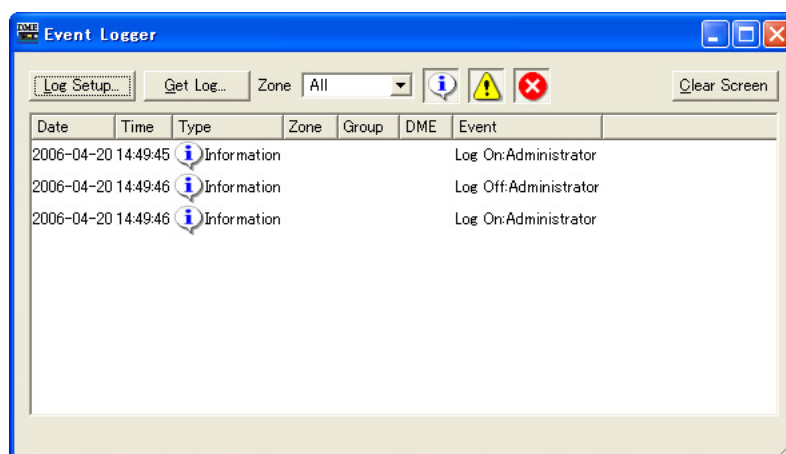
NOTE

「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。

NOTE

DME本体に保存できるイベントログ数は最大1,536、「Event Logger」ウィンドウに表示できるイベントログ数は最大12,288です。DME本体のイベントログがいっぱいになると、それ以上イベントログを保存できなくなります。DME本体のイベントログがいっぱいになった場合は、必要に応じて「Get Log」ダイアログボックスでイベントログを取得してから、[DME Log Clear]ボタンでDME本体のログを消去してください。「Event Logger」ウィンドウのイベントログがいっぱいになった場合は、自動的に古いイベントログを消去して新しいイベントログを表示します。必要に応じて、定期的に「Log Setup」ダイアログボックスで[Enable Logging]を有効にし、イベントログがコンピューター上のファイルとして保存されるように設定してください。この場合、DME本体のイベントログは自動的に消去されます。

各部の名称と機能



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。

- **[Group]**

イベントの発生したデバイスグループ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が表示されます(75ページ)。イベントログの設定を行いません。

[Get Log] ボタン

オフライン状態でクリックすると、「Get Log」ダイアログボックスが表示されます(76ページ)。オフライン状態でDME本体からイベントログを取得して、コンピューター上のログファイルに保存します。

[Zone]

イベントを表示するゾーンやデバイスグループ、デバイスを選択します。選択した対象のイベントのみウィンドウに表示されます。[All]を選択すると、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。

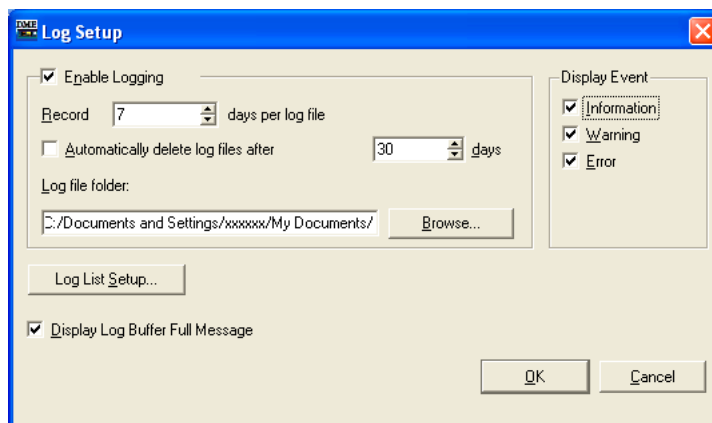
ONにすると、Errorイベントが「Event Logger」ウィンドウに表示されます。

[Clear Screen] ボタン

「Event Logger」ウィンドウに表示しているイベントログを消去します。DME本体のイベントログは消去しません。

「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、書き込まれたイベントログはDME本体から消去されます。チェックをオフにすると、DME本体のイベントログはそのままDME本体に保存されます。

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。オンラインに移行したとき、またはオンライン中に日数やフォルダーの設定を変更して[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は、日数カウンタがリセットされて新しいファイルに記録します。

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DME64N/24Nについて、DME本体のイベントログがいっぱいになったときにその本体ディスプレイに「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。

● [OK] ボタン

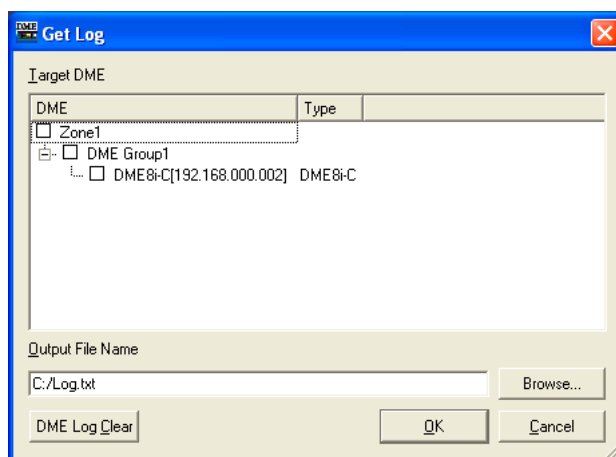
設定を更新して、ダイアログボックスを閉じます。

● [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。

「Get Log」ダイアログボックス

オフライン状態で「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。オフライン状態でDME本体からイベントログを取得して、コンピュータ上のログファイルに保存します。



● DME リスト

デバイスグループに含まれる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本体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。

● [OK] ボタン

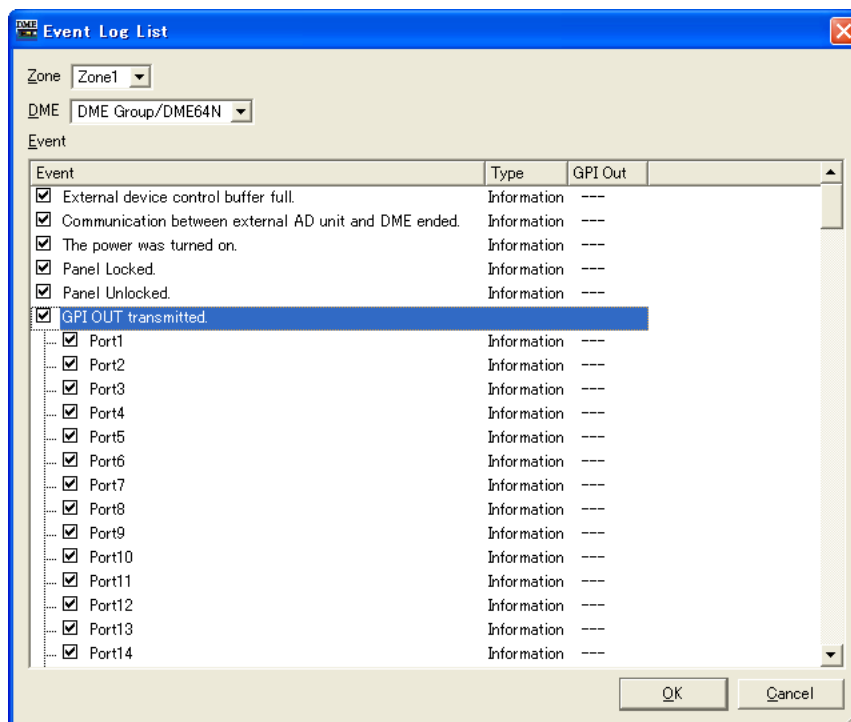
設定を更新して、ダイアログボックスを閉じます。

● [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。

「Event Log List」ダイアログボックス

「Log Setup」ダイアログボックスの[Log List]ボタンをクリックすると、「Event Log List」ダイアログボックスが表示されます。DME本体に保存するイベントをDMEごとに選択します。ここで選択していないイベントは、DME本体だけでなくログファイルにも記録されません。



● [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]

ログの対象となるイベントを選択します。

● [Type]

イベントごとに、[Information]/[Warning]/[Error]からイベントタイプを選択します。

● [GPI OUT]

イベント発生時にGPI出力を行なうためのポートを設定できます。複数のイベントで同じGPI出力ポートを設定した場合は、どれか一つでもイベントが発生すればGPI出力されます。

● [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。

イベントログリスト

DMEから取得可能なイベントログ、およびその内容/対策は以下のとおりです。

表示されるメッセージ	内容/対策
Communication between PC and DME ended.	コンピューターとDME (デバイスグループマスター)の通信が切れました。ケーブルを正しく接続し、ハブやルーターなどの機器を正常に動作させてください。
Communication between PC and DME started.	コンピューターとDME (デバイスグループマスター)の通信が開始されました。
Communication between mixer (PM5D) and DME ended.	ミキシングコンソール(PM5D)とDME (デバイスグループマスター)の通信が切れました。ケーブルを正しく接続してください。
Communication between mixer (PM5D) and DME started.	ミキシングコンソール(PM5D)とDME (デバイスグループマスター)の通信が開始されました。
Communication between master DME and slave[IP:***] DME ended.	デバイスグループマスターのDMEとスレーブ(IPアドレス: ***)の通信が切れました。ケーブルを正しく接続し、ハブやルーターなどの機器を正常に動作させてください。
Communication between master DME and slave [IP:***] DME started.	デバイスグループマスターのDMEとスレーブ(IPアドレス: ***)の通信が開始されました。
Scene [***] recalled.	シーン番号***がリコールされました。
Scene [***] stored.	シーン番号***がストアされました。
DME Designer to DME unit synchronized.	DME DesignerからDME本体にコンフィギュレーションを転送して、同期しました。
MUTE was turned on. [IP:***]	DME (IPアドレス: ***)のからミュートがONに切り替えられました。
MUTE was turned off. [IP:***]	DME (IPアドレス: ***)からミュートがOFFに切り替えられました。
Input gain too high. AD [ChannelNo.*] Input gain too high. [SlotNo.*, ChannelNo.*] Input gain too high. CobraNet [ChannelNo.*] Input gain too high. EtherSound [ChannelNo.*]	入力信号(スロット番号/チャンネル番号が表示されます)がクリッピングレベルを超えました。 入力信号のレベルを下げる、またはヘッドアンプのゲインを下げてください。
Output level too high. DA [ChannelNo.*] Output level too high. [SlotNo.*, ChannelNo.*] Output level too high. CobraNet [ChannelNo.*] Output level too high. EtherSound [ChannelNo.*]	出力信号(スロット番号/チャンネル番号が表示されます)がクリッピングレベルを超えました。 出力レベルを下げてください。
Scene store failure.	シーンデータがプロテクトされています。 管理者がユーザーの誤操作による不用意なデータ変更を防ぐために禁止している場合があります。変更する場合は、「Scene Manager」ダイアログボックスでProtectをOFFにしてください。
Word clock unlocked.	有効なワードクロックが入力されていないか、検出できません。 ワードクロックの接続と「Word Clock」ダイアログボックスの設定をもう一度確認してください。
Word clock not synchronized. [Slot] (Slot*, Channel **/*) Word clock not synchronized. [WC IN] Word clock not synchronized. [Cascade IN] Word clock not synchronized. [Cascade OUT]	入力されているワードクロック(入力元の端子/スロット番号/チャンネル番号が表示されます)とDME本体のワードクロックが同期していません。 DMEと外部機器が同期したワードクロックを入力するように、「Word Clock」ダイアログボックスの設定をみなおしてください。
External word clock changed. [Fs=(*)kHz]	外部ワードクロック(周波数: *kHz)が変更されました。
Internal word clock changed. [Fs=(*)kHz]	内部ワードクロック(周波数: *kHz)が変更されました。

表示されるメッセージ	内容/対策
Communication between DME is busy and load is applied.	ネットワークのトラフィックが多く、通信に時間がかかっています。ネットワークに接続されている機器を確認してください。接続している機器が多い場合は、機器の数を減らすなどしてください。Link Modeを10BASE-Tに設定している場合は、100BASE-TXにすると改善される場合があります。
No Battery.	バックアップバッテリーが完全に消耗している、または装着されていません。電源をオフにすると現在の設定が失われ、初期値に戻ります。ただちに使用を中止して、DME本体取扱説明書の巻末に記載されているヤマハ電気音響製品サービス拠点にご連絡ください。
Low Battery.	バックアップバッテリーの残量が少なくなってきています。使用に支障はありませんが、そのまま継続して使用すると設定が失われ、初期設定に戻る可能性があります。お早めにヤマハ電気音響製品サービス拠点にご連絡ください。
MIDI buffer full.	MIDIデータ受信用のバッファがいっぱいになりました。MIDIデータの受信量が多いことが考えられます。
Flash ROM full.	データ保存用フラッシュメモリーがいっぱいになりました。使わないコンフィギュレーションやプリセット、Waveファイルなどを削除してください。
GPI IN reception. [PortNo. *, AD(0-1023)= *]	GPI IN端子(ポート番号: *)で制御信号(レベル: *)を受信しました。
GPI OUT transmission. [PortNo. *->HIGH] GPI OUT transmission. [PortNo. *->LOW]	GPI OUT端子(ポート番号: *)からハイレベルまたはローレベルの制御信号を送信しました。
Panel Unlocked.	パネルロックが解除されました。
Panel Locked.	パネルロックが設定されているので、パネル操作はできません。管理者がユーザーの誤操作による不用意なデータ変更を防ぐためにパネルロックを設定している場合があります。パネル操作を解除する場合は、[CANCEL]ボタンを2秒以上押して解除してください。
The power was turned on.	DMEの電源が入りました。
Communication between external AD unit and DME ended.	外部ヘッドアンプ機器とDMEの通信が切れました。ケーブルを正しく接続してください。
External device control buffer full.	外部機器からの制御コマンド受信用のバッファがいっぱいになりました。データの受信量が多いことが考えられます。
Invalid password.	パネルから入力されたパスワードが間違っています。正しいパスワードを忘れた場合は、DME本体取扱説明書の巻末に記載されているヤマハ電気音響製品サービス拠点にご連絡ください。
Current Settings lost.	メモリーが消滅して、現在の設定が失われています。シーンリコールを実行してください。問題が解決しない場合は、ヤマハ電気音響製品サービス拠点にご連絡ください。
Network hardware error.	ネットワークデバイスに異常が発生しました。ヤマハ電気音響製品サービス拠点にご連絡ください。
Duplicate IP address.	IPアドレスが重複しています。ネットワーク上の機器間で重複しないように、IPアドレスを設定しなおしてください。
DSP power shortage.	DSPリソース不足のため、音声信号が入出力されずミュート状態になっています。ワードクロックを48kHzで作成したコンフィギュレーションを、96kHzで動作させたときに表示される場合があります。すべてのワードクロックで動作させるには、ワードクロックを96kHzに設定してコンフィギュレーションを作成してください。

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やSP2060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。

「Scene Manager」ダイアログボックス

[Tools]メニューの[Scene Manager]をクリックするか、「Scene Link Manager」ダイアログボックスの[Scene Manager]ボタンをクリックすると、「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、プリセットパラメーターの変更、コピー&ペーストによる編集ができます。DMEのシーンメモリーは、999のユーザーメモリーからなり、SP2060のシーンメモリーは12のプリセットメモリーと87のユーザーメモリーからなります。プリセットメモリーは読み出し専用で、ユーザーメモリーには設定を記憶できます。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。

NOTE

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/編集できません。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。

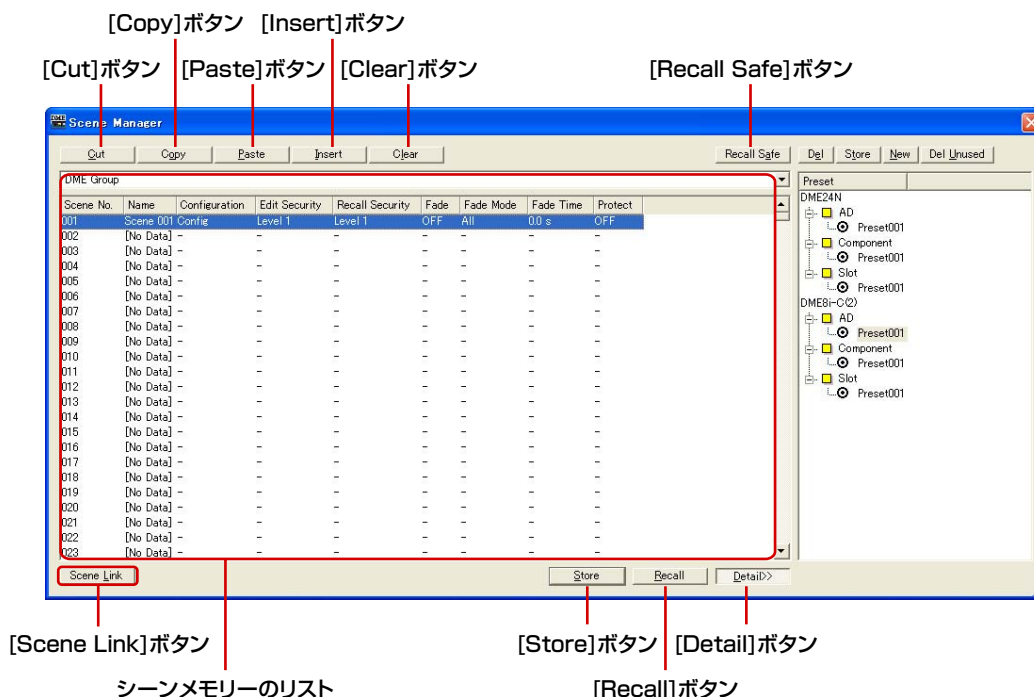
NOTE

「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。

各部の名称と機能



● DMEグループ/SP2060選択

DMEグループかSP2060を選択します。

NOTE

カレントデバイスグループと同期しています。

● 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。クリックすると、シーンが選択されます。

Name

シーン名が表示されます。[Name]ボックスをクリックして、シーン名を入力します。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。

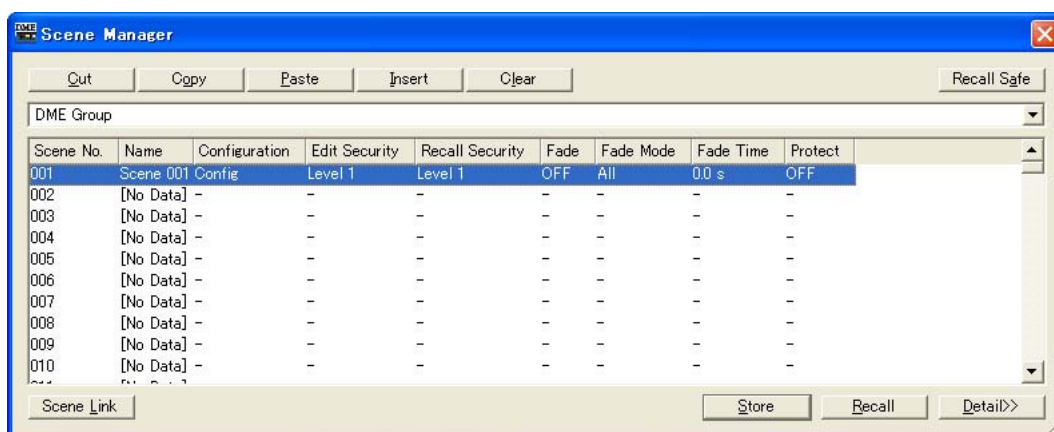
シーンをストアしていない場合は、「No Data」と表示されます。シーンをストアするときに名前を入力できます。デフォルトでは自動的に「Scene001」「Scene002」という名前になります。三桁の数字はストアしたシーン番号([Scene No])に表示されている数字と同じになります。

NOTE

SP2060のディスプレイでは半角英数字16文字までしか表示されません。半角英数字以外の文字は、DME Designer上では表示されてもSP2060のディスプレイには表示できません。
"/"は"¥"として表示されます。

Configuration

コンフィギュレーション名が表示されます。



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

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。ONにすると、Fade ModeとFade Timeの設定により、シーンリコール時にFaderコンポーネントのFaderが連続的に変化します。Faderコンポーネントにのみ有効です。

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。

Protect

プロテクトを設定します。「ON」または「OFF」が選択できます。
「ON」の場合は、シーンデータの削除、上書き、編集、リネームができなくなります。

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。オンライン時およびSP2060のプリセットデータではボタンがグレーになり使用できません。

● [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。オンライン時はボタンがグレーになり使用できません。

● [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。オンライン時およびSP2060のプリセットデータではボタンがグレーになり使用できません。選択されているシーンは上書きされます。

● [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。オンライン時およびSP2060のプリセットデータではボタンがグレーになり使用できません。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。



リストの一番下のシーンにシーンがストアされている場合は、ボタンがグレーになりシーンの挿入ができません。リストの一番下のシーンの内容を削除してから挿入してください。

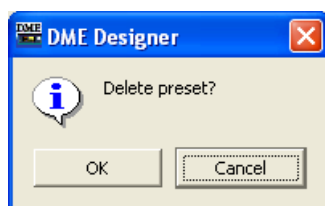
NOTE

リストの一番下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。オンライン時のDMEおよびSP2060のプリセットデータではボタンがグレーになり使用できません。

シーンに含まれるプリセットパラメーター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。



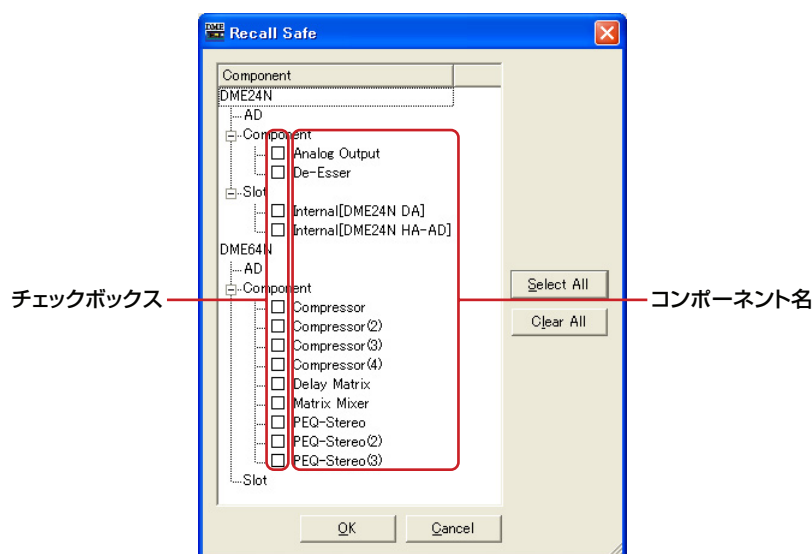
プリセットパラメーターが不要なら、[OK]ボタンをクリックします。[Cancel]ボタンをクリックすると、プリセットパラメーターは削除されません。どちらをクリックしても、シーンは削除されます。

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やSP2060とオンラインのときにDME Designerでシーンをストアすると、DMEやSP2060本体側の設定に関係なく本体にもストアされます。

DME64N/24Nのユーティリティ画面Miscページの[Scene Store]の設定やSP2060のユーティリティ画面ユーザーロックの設定は、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。プリセットパラメーター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

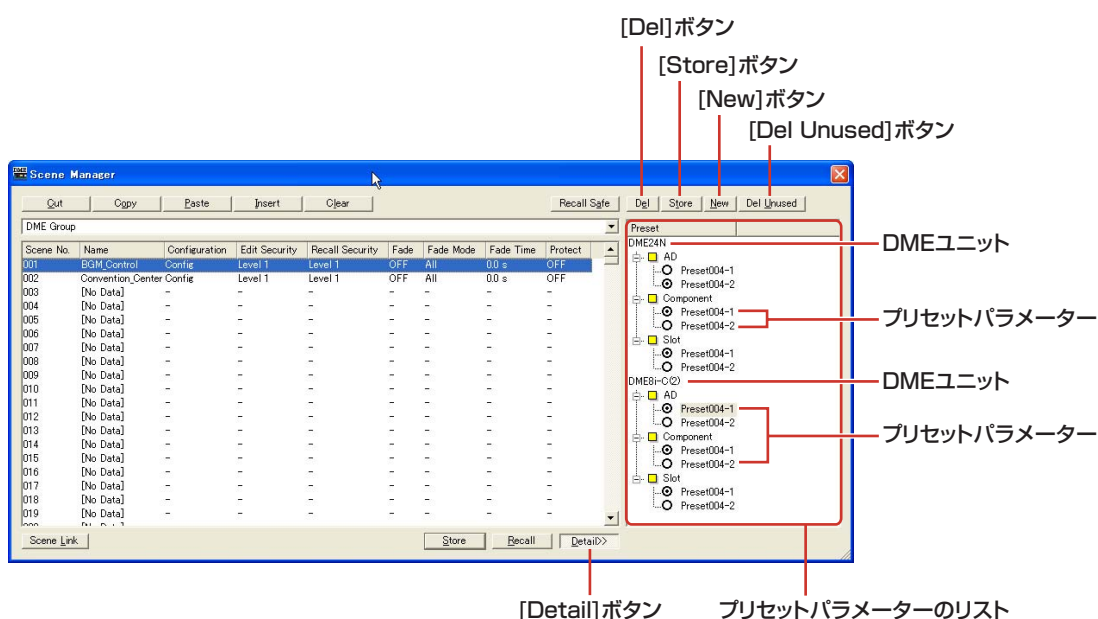
現在ログオンしているユーザーのセキュリティレベル以下のシーンしかリコールできません。

● [Detail] ボタン

ダイアログボックスが拡張して、プリセットパラメーターのリストが表示されます。プリセットパラメーターのリストが表示されているときにクリックすると、プリセットパラメーター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。

NOTE

SP2060グループでは無効です。



● プリセットパラメーターのリスト

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

プリセットパラメーター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パラメーターを変更します。

また、プリセットパラメーターの作成、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パラメーターがあると[+]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。

プリセットパラメーター

DMEのプリセットパラメーターが表示されます。

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

プリセットパラメーター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

プリセットパラメーターのリストで選択されているプリセットパラメーターを削除します。

NOTE

シーンで使用しているプリセットパラメーターは削除できません。

● [Store] ボタン

現在のパラメーターの状態を、プリセットパラメーターのリストで選択されているプリセットパラメーターにストアします。

プリセットパラメーター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、新規プリセットパラメーターを作成します。「New Preset1」、「New Preset2」のように続き番号のプリセットパラメーターが作成されます。

● [Del Unused] ボタン

選択したデバイスグループに含まれるDMEで使用されていないプリセットパラメーターを削除します。

● [Scene Link] ボタン

「Scene Link Manager」ダイアログボックスを開きます。「Scene Link Manager(147ページ)」をご覧ください。

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。

ユーザーコントロールの編集については「ユーザーコントロール/ユーザーモジュールエディター (317ページ)」をご覧ください。

NOTE

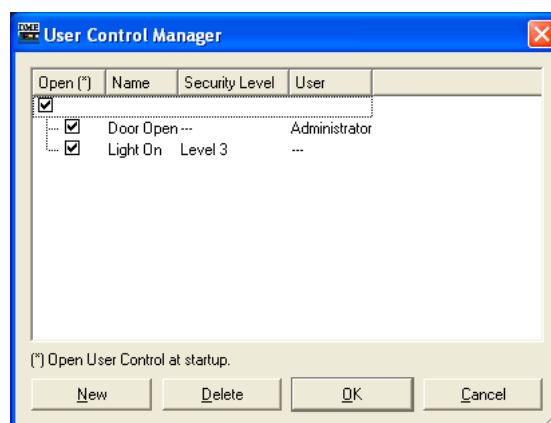
ログオンユーザーのセキュリティ

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、「User Control (87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。カレントデバイスグループ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。

各部の名称と機能



NOTE

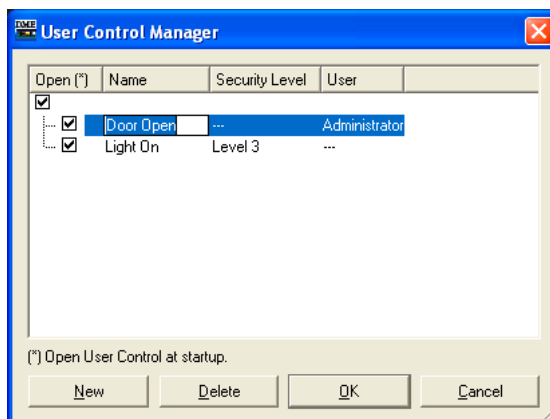
リストには、現在ログオンしているユーザーが使用可能なコントロールだけが表示されます。

● Open

チェックすると、プロジェクトファイルを開いたときに自動的にユーザーコントロールが開きます。

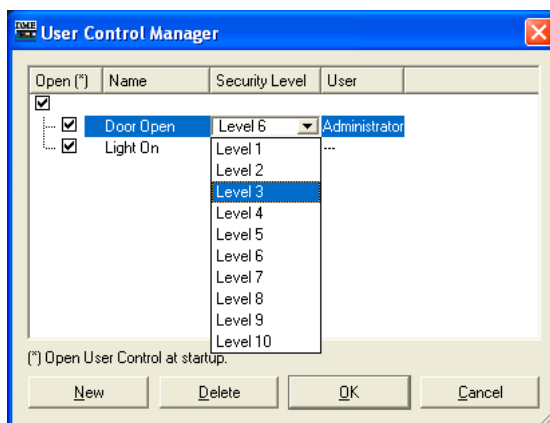
● Name

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

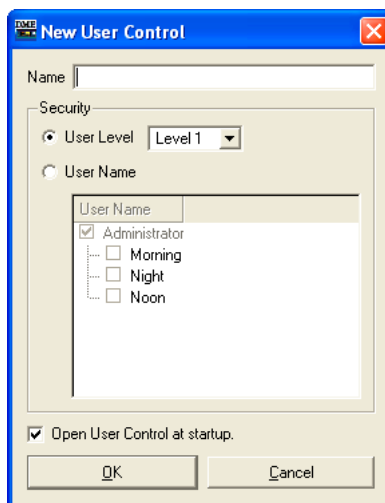
ユーザーコントロールに設定されたユーザー名が表示されます。
クリックするとリストが表示され、利用できるユーザーを設定できます。



● [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。

[Open User Control at startup]

チェックすると、プロジェクトファイルを開いたときに自動的にユーザーコントロールが開きます。

[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。パラメーターリンクグループに含まれるパラメーターの1つを変更すると、同じパラメーターリンク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とコンポーネントリンクの3種類があります。グローバルリンクはデバイスグループ内のDMEのパラメーター、ローカルリンクとコンポーネントリンクは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。

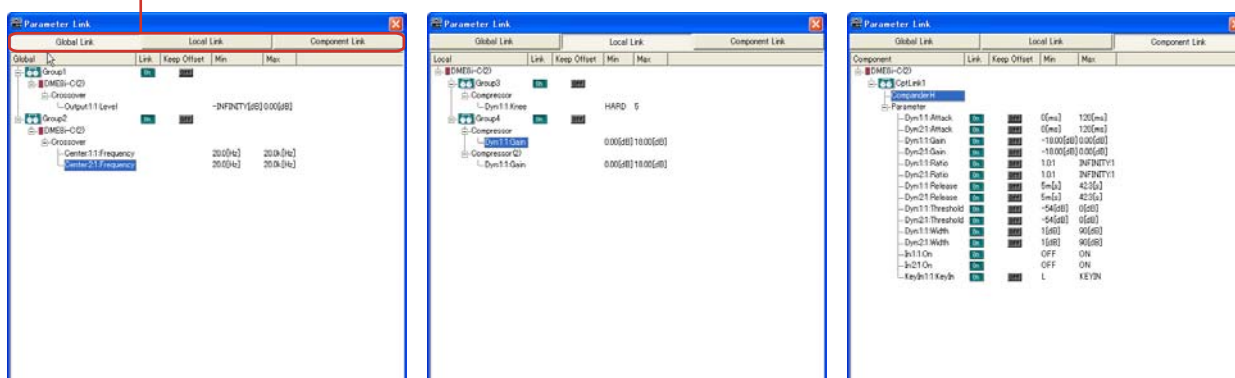
ユーザーコントロール/ユーザーモジュールエディターやコンポーネントエディターでグループを作成しグループへパラメーターを追加します。パラメーターリンクの作成については、「パラメーターリンクの作成(360ページ)」をご覧ください。
Parameter Linkウィンドウでは、パラメーターリンクの状態を確認、編集します。

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。

各部の名称と機能

[Global Link]ボタン/[Local Link]ボタン/[Component Link]ボタン



[Global Link] ボタン/[Local Link] ボタン/[Component 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。

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。

・Local Link

1台のDMEのパラメーターに対してリンクします。

・Component Link

1台のDMEの同種のコンポーネントのパラメーターに対してリンクします。

NOTE

SPXコンポーネントはコンポーネントリンクできません。

パラメーターリンクグループリスト

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

パラメーターリンクグループ名以下を選択すると、パラメーターリンクグループに属する操作子が選択されます。



・Group名

クリックすると選択されます。選択されているパラメーターリンクグループ名をもう一度クリックすると文字が選択され、パラメーターリンクグループ名を変更できます。パラメーターリンクグループ名の左の[+]/[-]をクリックすると、パラメーターリンクグループの下層を表示/非表示します。

パラメーターリンクグループ名を選択し、<delete>キーを押すと、パラメーターリンクグループが削除されます。パラメーターリンク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

パラメーターリンク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。

・Link

クリックするとON/OFFできます。OFFにすると、パラメーターリンクを無効にすることができます。Component Linkでは、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で一斉にON/OFFできます。

・Keep Offset

クリックするとON/OFFできます。ONに設定すると、パラメーターのオフセットを維持し、パラメーター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が変更できません。

Component Linkでは、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で一斉にON/OFFできます。

・パラメーター

パラメーターリンク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、パラメーターリンクグループからパラメーターが削除されます。

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。

Synchronization (DME Designerと本体の同期)

SynchronizationによってDMEやSP2060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やSP2060本体を稼働させます。DMEやSP2060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やSP2060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やSP2060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(121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DMEセットアップマニュアルを、DME Designerの通信設定については「オンライン(48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

DME64N/24NとDME Satelliteを組み合わせてデバイスグループを組む場合は、必ずDME Satelliteをデバイスグループマスターに設定してください。DME64N/24Nをデバイスグループマスターに設定した場合、同期させることはできません。

NOTE

オンラインの手順については、「オンライン(48ページ)」をご覧ください。

オンラインとオフライン

DMEやSP2060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やSP2060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やSP2060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やSP2060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やSP2060に反映され、DMEやSP2060側での操作もDME Designerに反映されます。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

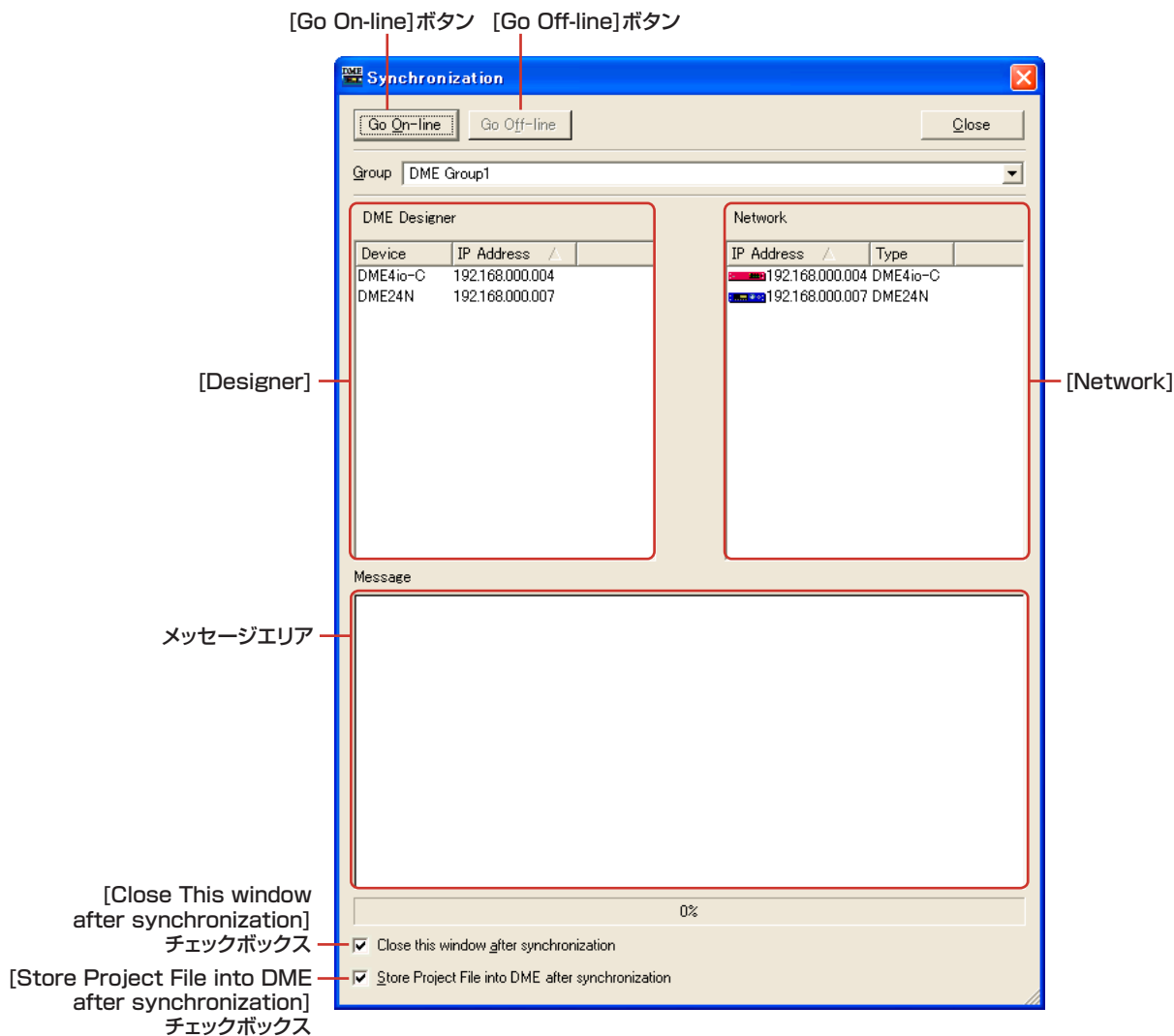
オンラインの手順については、「オンライン(48ページ)」をご覧ください。

「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のカレントデバイスグループのデータとDMEやSP2060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やSP2060を1対1で同期をさせるための設定を行ないます。

各部の名称と機能

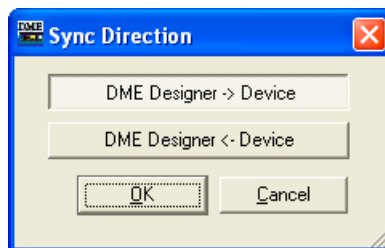


● [Group]リスト

同期を行なうデバイスグループを選択します。

● [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。



[DME Designer -> Device] 方向のボタン

カレントゾーン的数据とDMEやSP2060本体のデータ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やSP2060本体にデータを送り、同期します。

[DME Designer <- Device] 方向のボタン

DMEやSP2060本体のデータをDME Designerに取り込みます。DMEやSP2060本体で編集したプリセットパラメーターなどのカレントデータをDME Designerに取り込みます。[DME Designer -> Device] 方向よりも転送時間が短くなります。ただし、DME本体とDME Designerのコンフィギュレーションが、全く同じであることが前提となります。内容が同じでも少しでも編集したり新たに作り直した場合は、[DME Designer -> Device] 方向で同期しなおす必要があります。

SP2060はコンフィギュレーションを編集できないので、いつでも同期できます。

NOTE

DMEやSP2060のデータをファイルにバックアップするには、「バックアップ(178ページ)」をご覧ください。

● [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] ボタン

ダイアログボックスを閉じます。

● [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。

● [Store Project File into DME after synchronization] チェックボックス

チェックすると、同期したときに自動的にプロジェクトファイルをDME本体に転送して保存します。

● Designer

Designerリストには、DME Designer上のカレントデバイスグループに配置されたDMEやSP2060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。

Device	IP Address ▲
DME4io-C	192.168.000.004
DME24N	192.168.000.007

DME名

プロジェクトに含まれるDMEやSP2060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やSP2060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。[IP Address]欄の[▼]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 Address ▲	Type
192.168.000.002	DME64N

IPアドレス

・ デバイスアイコン

ネットワークに接続されたDMEやSP2060とICP1が表示されます。デバイスグループマスターは赤、スレーブのSP2060は青、Designer上のDMEやSP2060と関係づけられていないDMEやSP2060とICP1はグレーのアイコンになります。

・ IPアドレス

DMEやSP2060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。

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。デバイスグループ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、Waveファイル再生をスケジューリングできます。

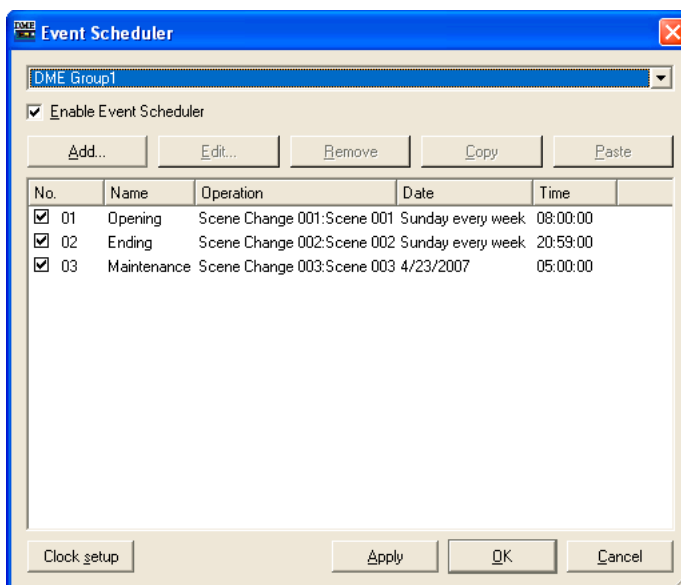
NOTE

SP2060には対応していません。

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。

各部の名称と機能



● 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。

● Group リスト

イベントを表示/設定するデバイスグループを選択します。選択したデバイスグループのイベントのみウィンドウに表示されます。

● [Enable Event Scheduler]

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。

● [Clock setup] ボタン

「Clock」ダイアログボックスを表示して、DMEの内蔵時計を設定します。
→ 「Clock(175ページ)」

● [Apply] ボタン

設定を更新します。

● [OK] ボタン

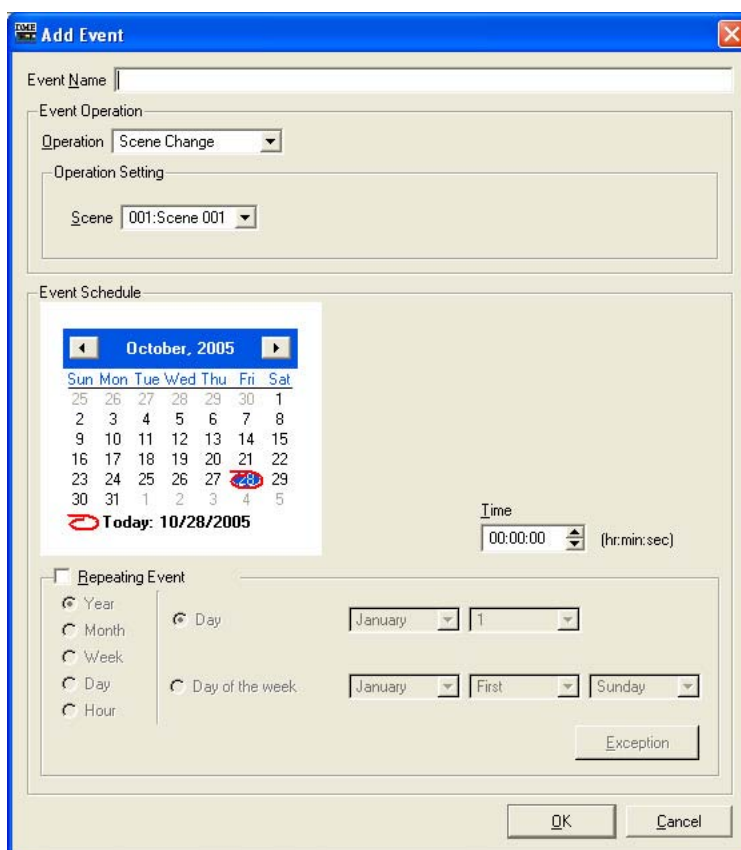
設定を更新して、ダイアログボックスを閉じます。

● [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。

「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4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。

NOTE

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。

[GPI Out]

GPIに出力します。

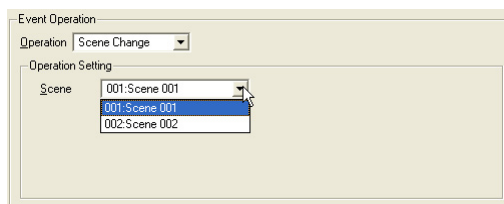
[Play Wav File]

Wave ファイルを再生します。

・ [Operation Setting]

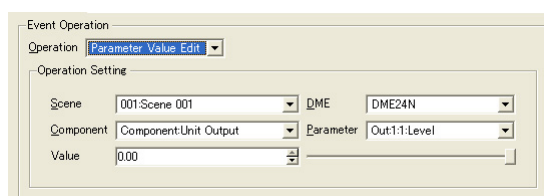
[Operation]で選択したイベントによって、内容が変わります。

・ [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。

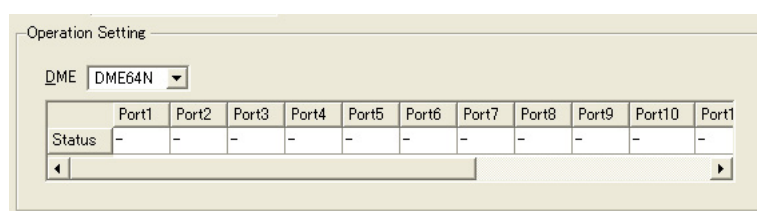
[Parameter]

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。スピンドット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]**

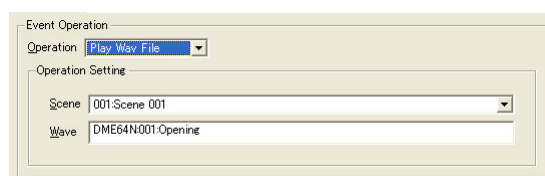
リストからGPIを出力するDMEを選択します。

[Port1]/[Port2]/[Port3]...

ポートごとにGPI出力の[ON]/[OFF]/[---]を設定します。

[OFF]にした場合でも、[LOW→HIGH]が設定されているポートは[HIGH→LOW]の出力が、[HIGH→LOW]が設定されているポートは[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。

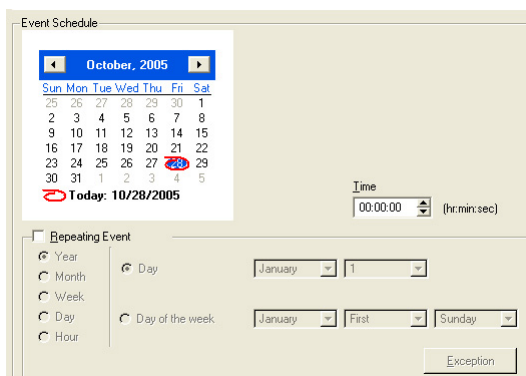
[Wave]

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、何回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。

・ [OK] ボタン

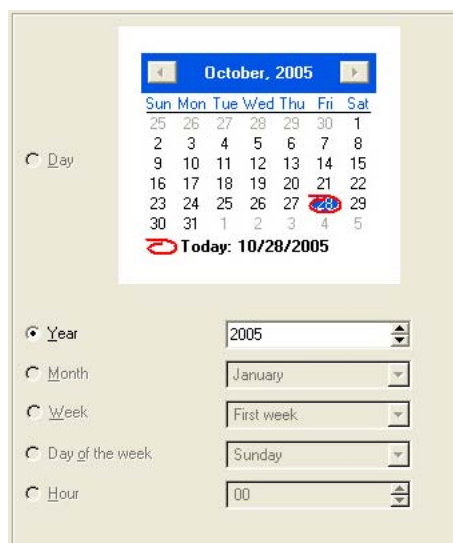
設定を更新して、ダイアログボックスを閉じます。

・ [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。

● [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。



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。

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と、警告のメッセージが表示されます。

NOTE

SP2060には対応していません。

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。

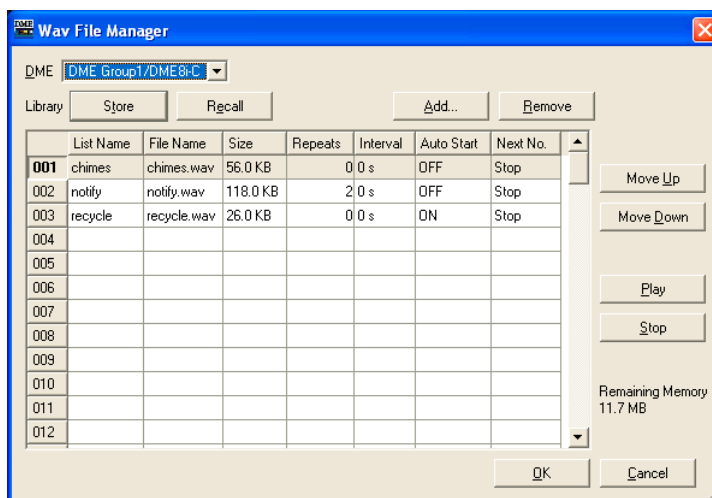
NOTE

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。

各部の名称と機能



● [DME]

設定対象のDMEをリストから選択します。

● [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。

[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。

[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。

● [Move 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。

● [Move 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。

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のポート数は、機種により異なります。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DMEの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。

NOTE

オンライン時は編集できません。

NOTE

SP2060には対応していません

GPI入出力の設定例

● CP4SFを使ってフェーダー (LevelおよびOn)をコントロール

コントロールパネルCP4SFをGPI端子に接続して、FaderやMixerコンポーネントの各フェーダー (LevelおよびOnパラメーター) をコントロールできます。

GPI IN欄では、Parameter Value Edit機能を利用してコンポーネントのLevelおよびOnパラメーターを割り当てると、CP4SFの各フェーダーとスイッチでLevelおよびOnパラメーターをコントロールできます。Levelパラメーターを割り当てたポートは、[Min]=-INFINITYdB、[Max]=10.00dB、[Terminal]=↑に設定すると、入力電圧(=フェーダーの位置)に比例して値が連続的に変化し、入力電圧が最小のときに $-\infty$ dB、入力電圧が最大のときに10.00dBとなります。Onパラメーターを割り当てたポートは、[Min]=OFF、[Max]=ON、Terminal=↔に設定すると、入力電圧が下から上に変化する時(=スイッチを押した瞬間)に、値をONとOFFの間で交互に切り替えます。


GPI OUT欄では、Parameter Value Edit機能を利用してOnパラメーターを割り当てると、Onパラメーターに連動してCP4SFのスイッチのLEDが点灯します。[Terminal]=↔に設定すると、Onパラメーターがオンのときにハイレベルの電圧を出力し、LEDが点灯します。





GPI IN					
Port	Function	Parameter	Min	Max	Terminal
Port1	Parameter Value Edit	Component:Fader:Fader:1:1:Level	-INFINITYdB	10.00dB	↑
Port2	Parameter Value Edit	Component:Fader:Fader:2:1:Level	-INFINITYdB	10.00dB	↑
Port3	Parameter Value Edit	Component:Fader:Fader:3:1:Level	-INFINITYdB	10.00dB	↑
Port4	Parameter Value Edit	Component:Fader:Fader:4:1:Level	-INFINITYdB	10.00dB	↑
Port5	Parameter Value Edit	Component:Fader:Fader:1:1:On	OFF	ON	↔
Port6	Parameter Value Edit	Component:Fader:Fader:2:1:On	OFF	ON	↔
Port7	Parameter Value Edit	Component:Fader:Fader:3:1:On	OFF	ON	↔
Port8	Parameter Value Edit	Component:Fader:Fader:4:1:On	OFF	ON	↔








GPI OUT						
Port	Function	Parameter	Threshold	Terminal	Polarity	Event S
Port1	Parameter Value Edit	Component:Fader:Fader:1:1:On	0.5	↔		
Port2	Parameter Value Edit	Component:Fader:Fader:2:1:On	0.5	↔		
Port3	Parameter Value Edit	Component:Fader:Fader:3:1:On	0.5	↔		
Port4	Parameter Value Edit	Component:Fader:Fader:4:1:On	0.5	↔		
Port5	No Assign			↔		
Port6	No Assign			↔		
Port7	No Assign			↔		

● CP4SWを使ってSource Selectorをコントロール

コントロールパネルCP4SWをGPI端子に接続して、Source Selector (Position 4)コンポーネントのチャンネルソースを切り替えることができます。

GPI IN欄およびGPI OUT欄には、Direct Parameter Value機能を利用して、Source SelectorコンポーネントのPositionパラメータを割り当て、パラメータ値(GPI IN欄では[Max]、GPI OUT欄では[Threshold])はポートごとにそれぞれ1~4を設定します。CP4SWのスイッチを押すと該当する番号のチャンネルソースが選択され、該当するスイッチのLEDも連動して点灯します。GPI IN欄の[Terminal]は変更できません。GPI OUT欄の[Terminal]=に設定すると、Positionパラメータが[Threshold]と一致しているときにハイレベルの電圧を出力し、LEDが点灯します。

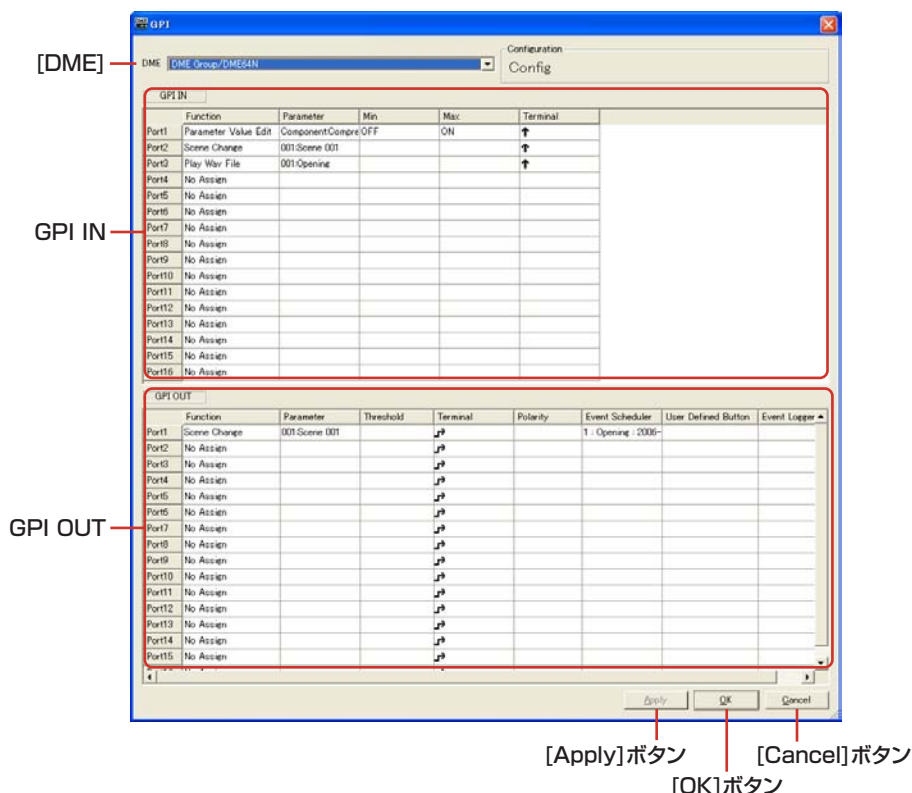
GPI IN					
Port	Function	Parameter	Min	Max	Terminal
Port1	Direct Parameter Value	Component:Source Selector:Position:1:1:Position	1 
Port2	Direct Parameter Value	Component:Source Selector:Position:1:1:Position	2 
Port3	Direct Parameter Value	Component:Source Selector:Position:1:1:Position	3 
Port4	Direct Parameter Value	Component:Source Selector:Position:1:1:Position	4 
Port5	No Assign				
Port6	No Assign				
Port7	No Assign				
Port8	No Assign				

GPI OUT					
Port	Function	Parameter	Threshold	Terminal	F
Port1	Direct Parameter Value	Component:Source Selector:Position:1:1:Position	1 		
Port2	Direct Parameter Value	Component:Source Selector:Position:1:1:Position	2 		
Port3	Direct Parameter Value	Component:Source Selector:Position:1:1:Position	3 		
Port4	Direct Parameter Value	Component:Source Selector:Position:1:1:Position	4 		
Port5	No Assign				
Port6	No Assign				
Port7	No Assign				

「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。

各部の名称と機能



● [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およびDME Satelliteは8のGPI INポートを備えています。各ポートごとに、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。一番左の列にはポート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ポート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]、[Direct Parameter Value]、[Scene Change]、[Scene Increment]、[Scene Decrement]、[Mute]、[GPI Lock]、[Time Adjustment]、[Play Wav File]の10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。

GPI IN					
	Function	Parameter	Min	Max	Terminal
Port1	Parameter Value Edit	Component:Delay-L...	-INFINITYdB	0.00dB	↑
Port2	Direct Parameter Value	Component:Delay-L...		0.00dB	↔
Port3	Scene Change	001:Scene 001			↑
Port4	No Assign				↑
Port5	Parameter Value Edit				↑
Port6	Direct Parameter Value				↑
Port7	Scene Change				↑
Port8	Scene Increment				↑
Port9	Scene Decrement				↑
Port10	Mute				↑
Port11	GPI Lock				↑
Port12	Time Adjustment				↑
Port13	Play Wav File				↑
Port14	No Assign				↑

・ [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ポート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ーを変更します。[Parameter]で変更するパラメーター名を設定します。[Min]、[Max]はパラメーター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ーに反映させるかを設定します。

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。

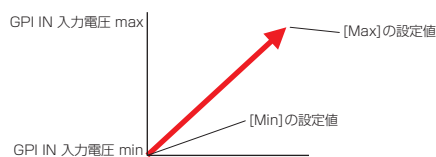
↑ ↓ は、連続的な値を持つパラメーターを、外部のフェーダー / ノブ等のデバイスで制御する場合に使用します。

↔ ↵ 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への入力電圧に比例して、指定したパラメーターを変更します。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。

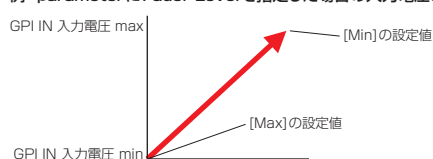
例：parameterにFader Levelを指定した場合の入力電圧とFeder Levelの関係



↓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ーを変更します。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。

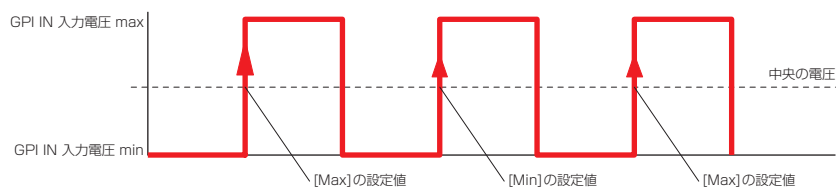
例：parameterにFader Levelを指定した場合の入力電圧とFeder Levelの関係



↔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、[Min]の設定値と[Max]の設定値を交互に設定します。

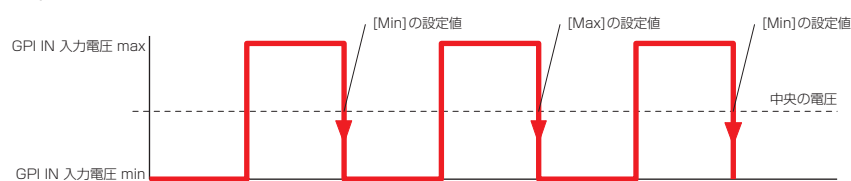
例：parameterにFader Levelを指定した場合の入力電圧とFeder Levelの関係



↔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、[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



• [Direct Parameter Value]

コンポーネントのパラメーターを特定の値に変更します。[Parameter]で変更するパラメーター名を設定します。[Max]は変更するパラメーター値を設定します。[Min]、[Terminal]は無効です。

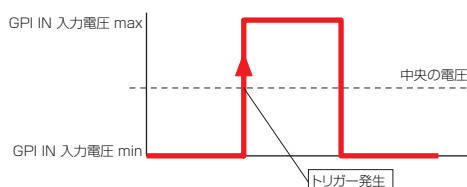
GPI INへの入力電圧が中央の電圧よりも下から上に変化するとき、パラメーター値を[Max]の設定値に設定します。

• [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。

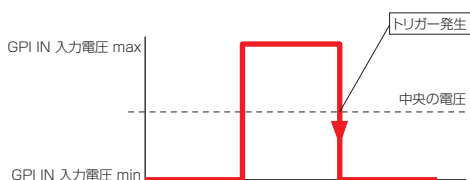
↑ の場合

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、[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、[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

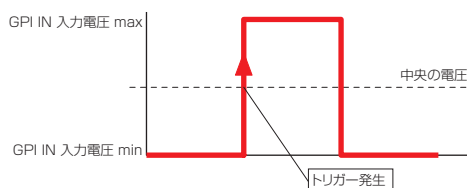
↓と同じです。

• [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。

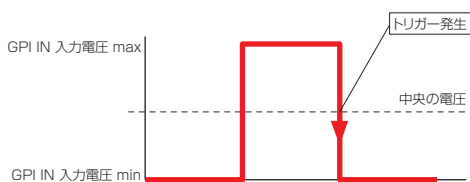
↑ の場合

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、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、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

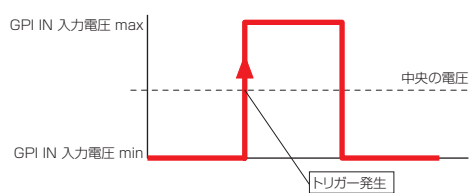
↓と同じです。

• [Scene Decrement]

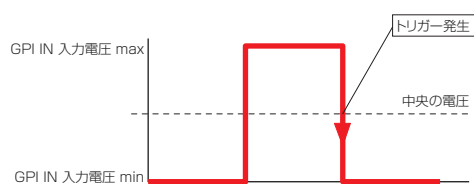
前の番号のシーンをリコールします。[Parameter]、[Min]、[Max]は無効です。[Terminal]では、GPI INからの入力電圧をどのようにパラメーターに反映させるかを設定します。

↑ 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]

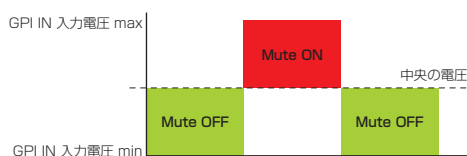
DMEのミュートをON/OFFします。

[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。

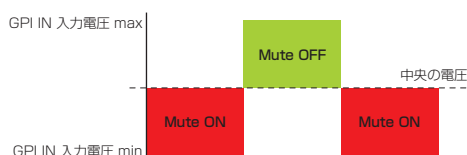
↑の場合

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。



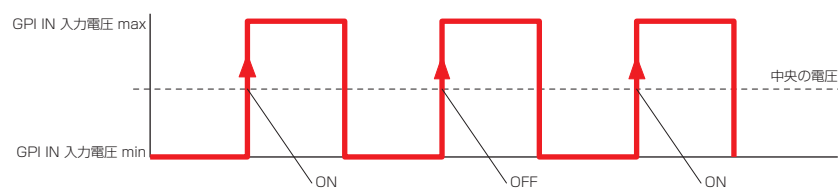
↓の場合

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。



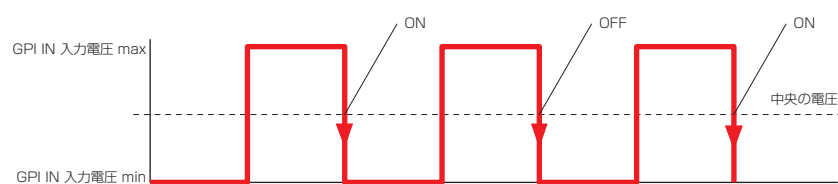
↕の場合

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、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、ミュートのON/OFFを交互に切り替えます。

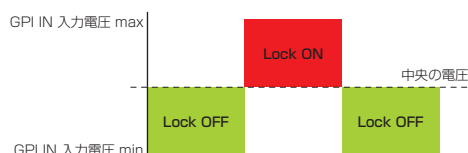


• [GPI Lock]

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ポート以外のすべてのGPI INポート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。

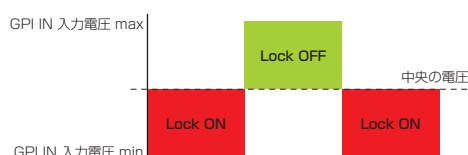
↑ の場合

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。



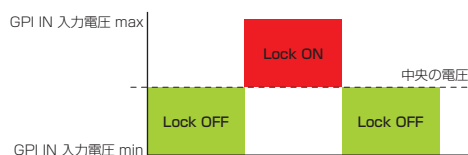
↓ の場合

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。



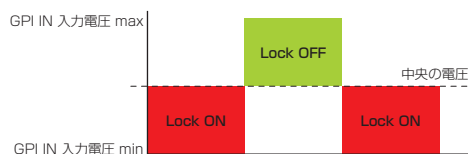
↕ の場合

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

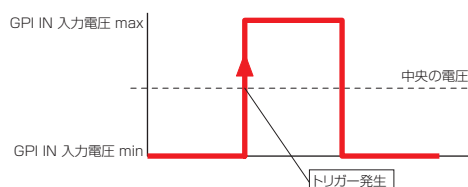
[Parameter]、[Min]、[Max]は無効です。[Terminal]では、GPI INからの入力電圧をどのようにパラメーターに反映させるかを設定します。

↑ ↓ 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。

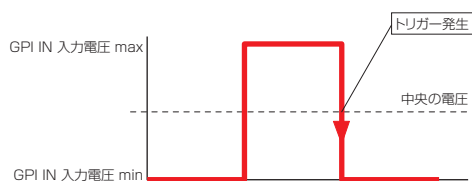
↑ の場合

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]

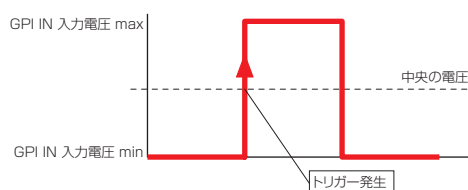
指定のWaveファイルを再生します。[Parameter]で再生するWaveファイルを指定します。指定できるWaveファイルはWav File Managerで設定したファイルです。DMEにWav Playerが配置されていないとファイルを選択できません。[Min]、[Max]は無効です。[Terminal]では、GPI INからの入力電圧をどのようにパラメーターに反映させるかを設定します。

↑ ↓ 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。

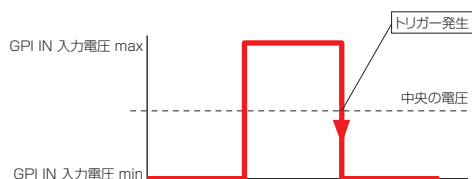
↑ の場合

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。

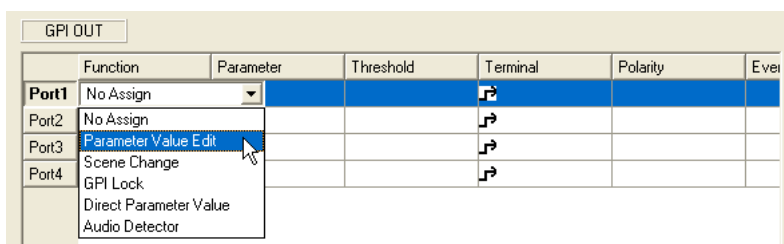
(*)中央の電圧とは、GPI端子の入力電圧の検出範囲の最大値と最小値の平均値です。GPI端子の入力電圧の検出範囲についてはDMEの取扱説明書をご覧ください。

● GPI OUT

DME64Nは16、DME24Nは8、DME Satelliteは4のGPI OUTポートを備えています。各ポートごとに、DMEのどのパラメーターの状態をGPI OUTから出力を行なうか設定します。一番左の列にはポート番号が表示されます。

Function

どの機能の状態をGPI OUTから出力を行なうか設定します。設定できるタイプは、[No Assign]、[Parameter Value Edit]、[Scene Change]、[GPI Lock]、[Direct Parameter Value]、[Audio Detector]の6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。



• [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ポート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。



• [Direct Parameter Value]



コンポーネントのパラメーターが特定の値になったときにGPI OUTから信号を出力します。[Parameter]はパラメーター名を設定します。[Threshold]はパラメーター値を設定します。[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。

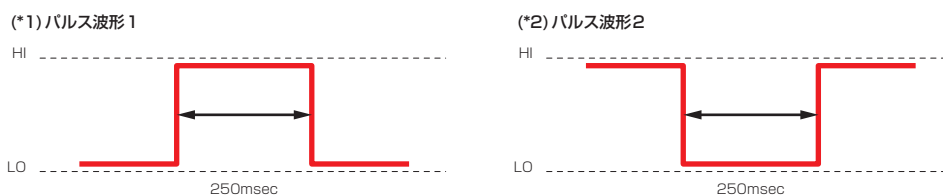
Terminal	GPI OUTの出力
	[Parameter]で指定した値が[Threshold]と一致しているときにハイレベルを出力します。
	[Parameter]で指定した値が[Threshold]と一致しているときにローレベルを出力します。
	[Parameter]で指定した値が[Threshold]と一致した瞬間にパルス波形1(*1)を出力します。
	[Parameter]で指定した値が[Threshold]と一致した瞬間にパルス波形2(*2)を出力します。

• [Audio Detector]

Audio Detector コンポーネントでのオーディオ信号の検出状態をGPI OUTから出力します。[Parameter]は検出状態をGPI OUT出力するAudio Detectorコンポーネントを選択します。[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	オーディオ信号が検出されている場合はハイレベル、検出されていない場合はローレベルを出力します。
	設定不可	オーディオ信号が検出されていない場合はハイレベル、検出されている場合はローレベルを出力します。

Terminal	Polarity	GPI OUTの出力
	↑	オーディオ信号が検出されていない状態から検出されたときに、パルス波形1(*1)を出力します。
	↓	オーディオ信号が検出されている状態から検出されなくなったときに、パルス波形1(*1)を出力します。
	↑	オーディオ信号が検出されていない状態から検出されたときに、パルス波形2(*2)を出力します。
	↓	オーディオ信号が検出されている状態から検出されなくなったときに、パルス波形2(*2)を出力します。



Event Scheduler

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\(97ページ\)](#)」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 \(ユーザー定義パラメーター\)\(128ページ\)](#)」をご覧ください。

Event Logger

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」ウィンドウ\(73ページ\)](#)」をご覧ください。

[Apply] ボタン

設定を更新します。

[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

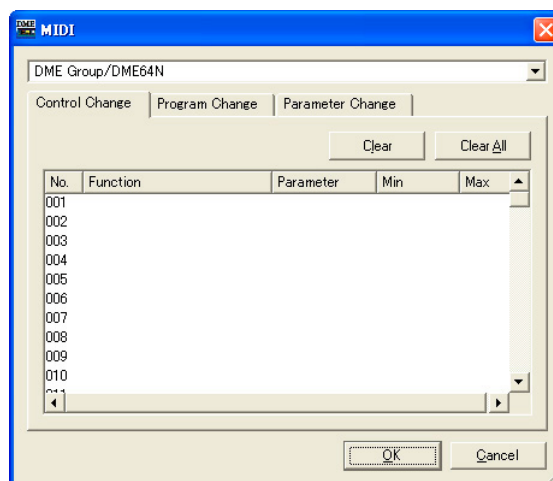
設定を変更せず、ダイアログボックスを閉じます。

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。リモートコントロールなどを設定します。

NOTE

SP2060には対応していません。



各部の名称と機能

● 各タブ共通

DME

設定対象のDMEをリストから選択します。

[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

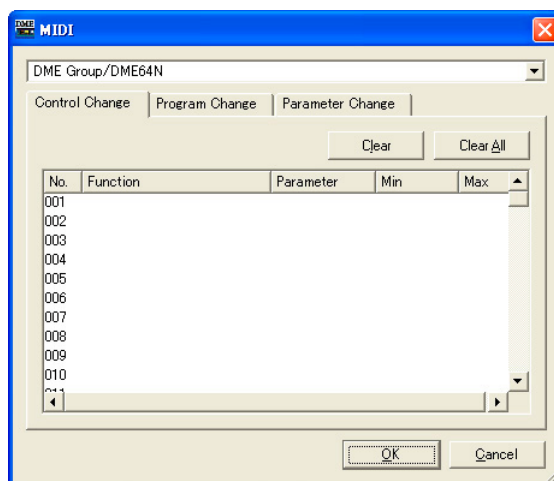
設定を変更せず、ダイアログボックスを閉じます。

[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。



● 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.

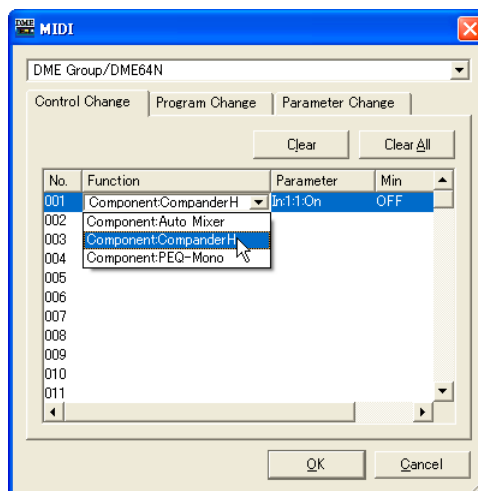
コントロールチェンジナンバーが表示されます。

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。

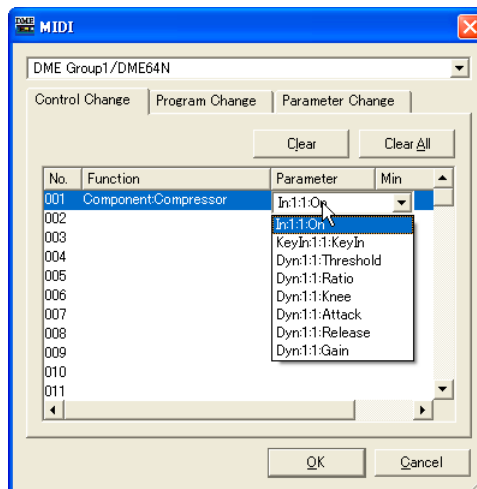
NOTE

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は表示されます。



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。

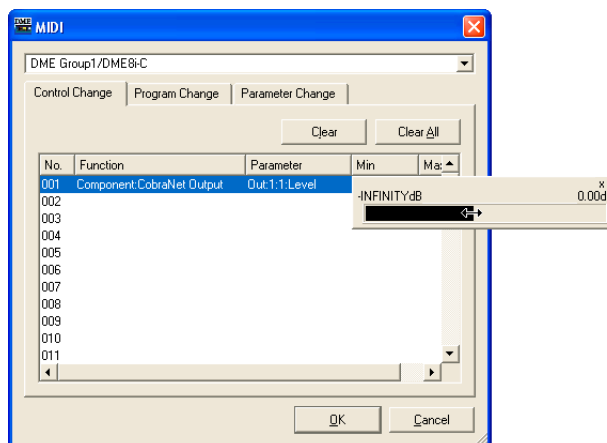


Min/Max

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

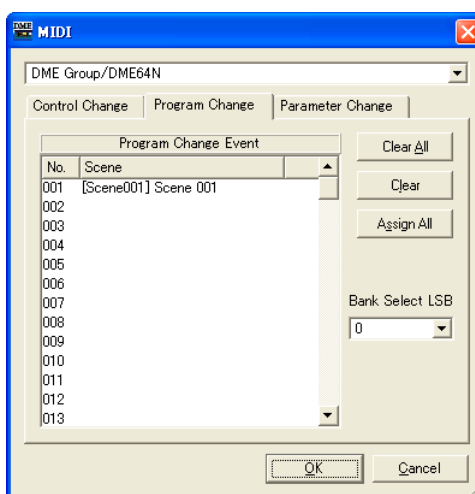
選択されているコントロールチェンジナンバーのアサインをクリアします。

● [Clear All] 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、デバイスグループ内のすべての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。

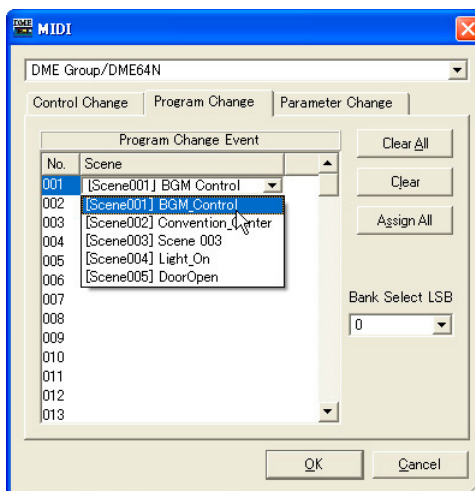
No.

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。



● [Clear All] 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。

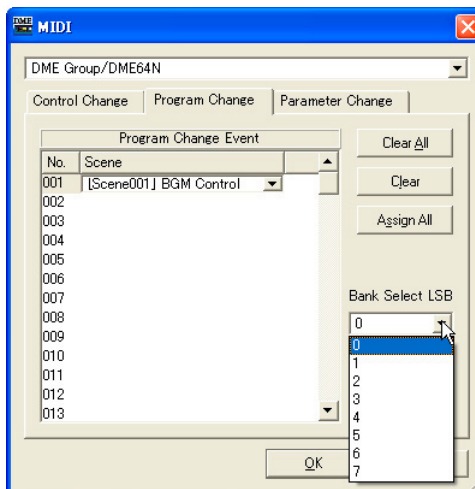
● [Assign All] ボタン

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はバンクを変更します。

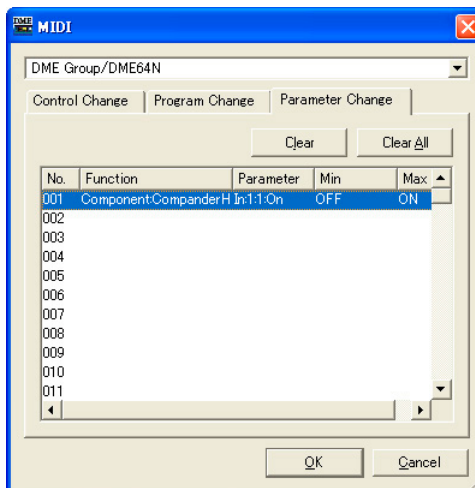
「0～7」の8つのバンクを使用できます。[▼]をクリックして、設定対象のバンクを選択します。



[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。



● パラメーターチェンジのリスト

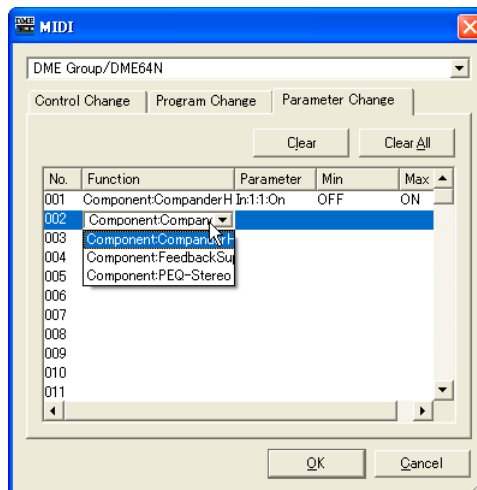
中央のリストには現在の設定が表示されます。

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。

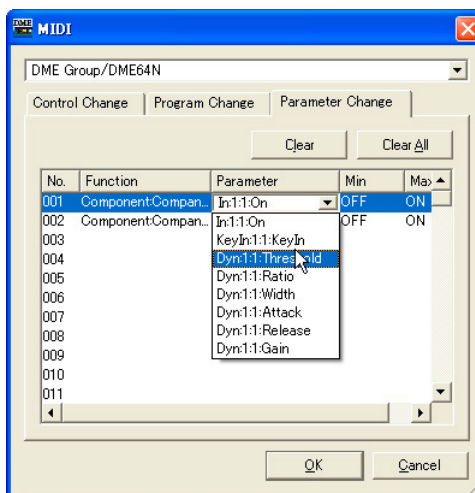


Parameter

アサインしたコンポーネントのパラメーターを設定します。

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

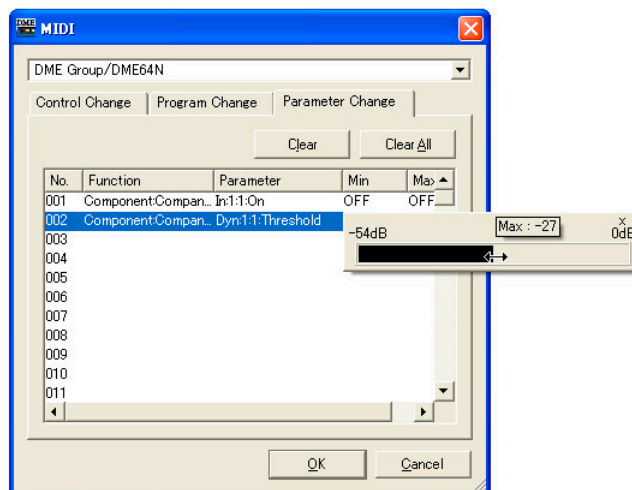
パラメーター範囲を設定します。[Min]には下限、[Max]には上限の現在の値が表示されます。選択しているパラメーターによって、設定可能な範囲と単位が異なります。

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

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。

● [Clear All] 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。

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

DME64N/24N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「User Defined Button」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)設定する事ができ、DME Designerを使用しなくても、DME64N/24N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、デバイスグループごとに共通になります。

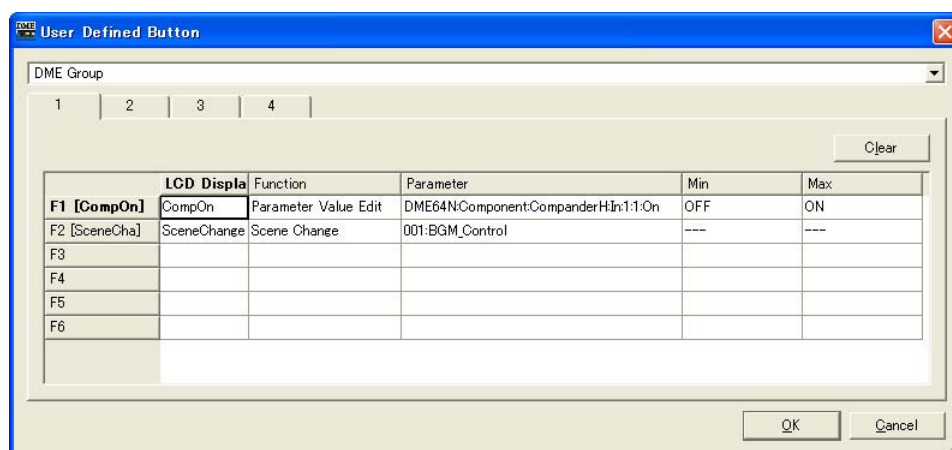
「User Defined Button」ダイアログボックス

[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。

NOTE

SP2060には対応していません。

各部の名称と機能



● Group

表示/設定するデバイスグループを選択します。

● [1]/[2]/[3]/[4]タブ

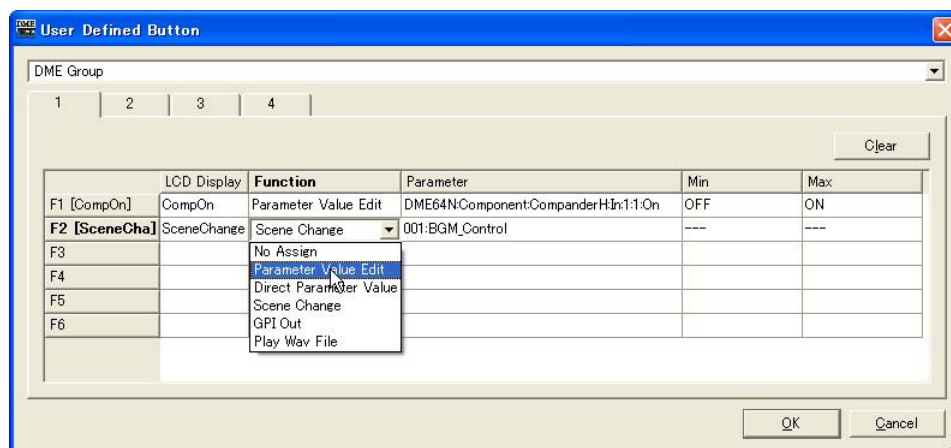
設定対象のセットを切り替えます。セットごとに、6個までのファンクションキーを設定できます。1つのタブで設定したユーザー定義パラメーターがDME64N/24NやICP1本体のメイン画面1ページに表示されます。

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。

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。

[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。

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。

[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]

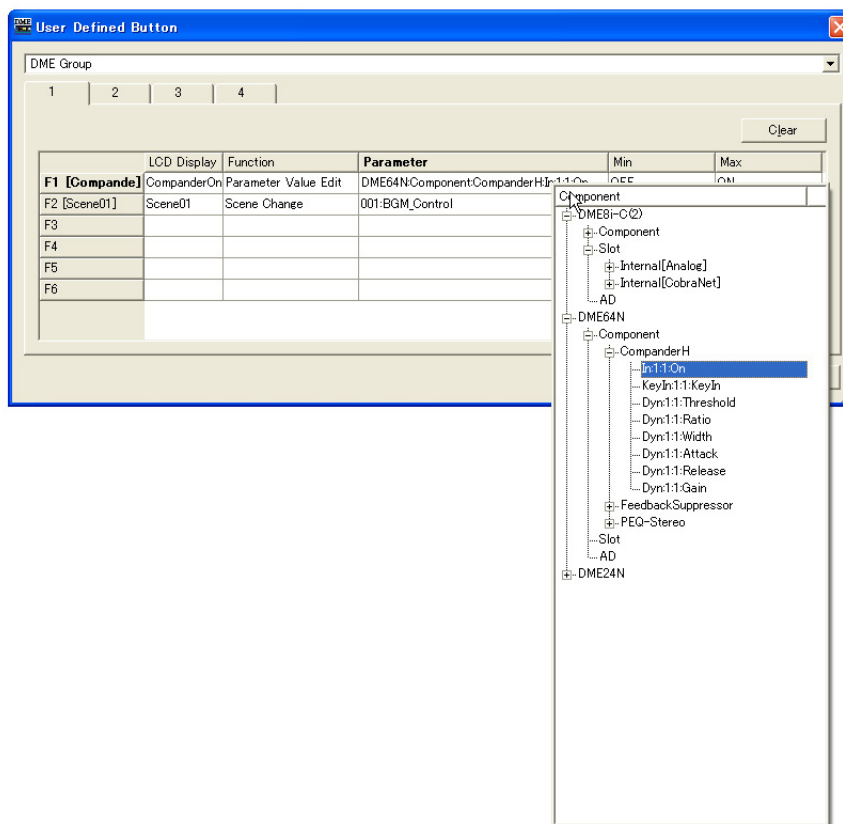
GPI出力を行ないます。GPIの設定は[Parameter]欄で行ないます。

[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。DME64N/24N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

DME64N/24NやICP1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。DME64N/24NやICP1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DME64N/24NやICP1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。

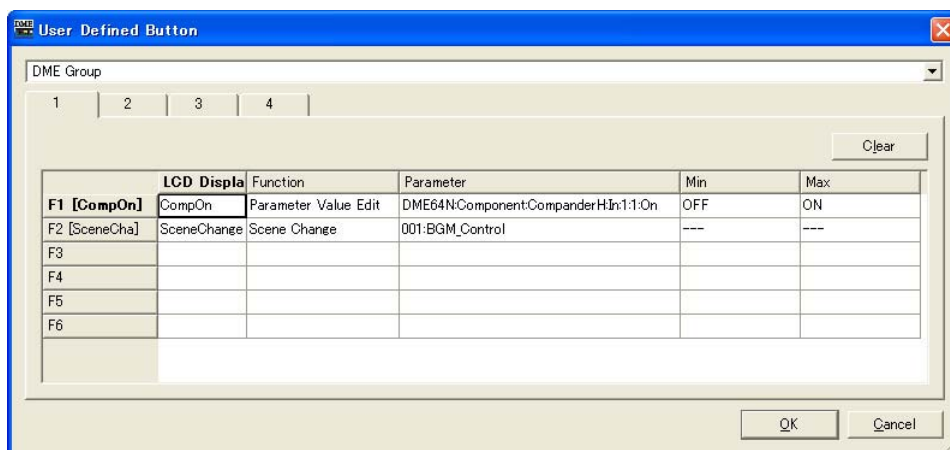
● [Cancel] ボタン

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

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DME64N/24NやICP1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、DME64N/24NやICP1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。

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コントローラからDME64N/24N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。

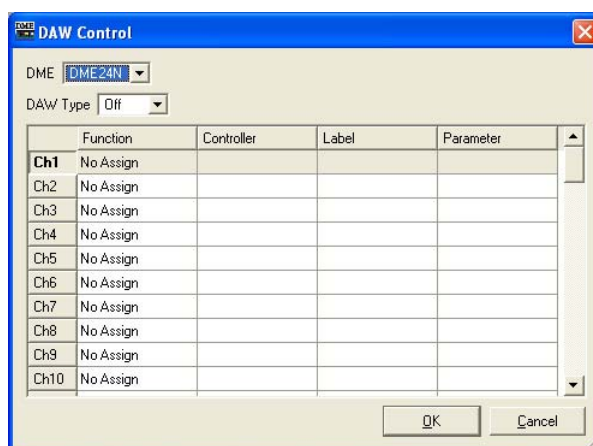
NOTE

DME64N/24Nのみ対応しています。

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。

各部の名称と機能



● [DME]

設定対象のDME64N/24Nをリストから選択します。

● [DAW Type]

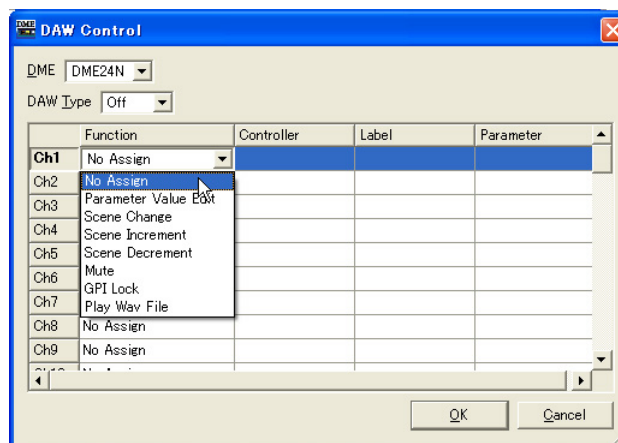
DAWのタイプを選択します。リストには、[Off]/[Type 1]/[Type 2]があります。

● 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。

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。

- **[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。Wave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、Wav File Managerでファイルを設定してDME64N/24NにWav Playerを配置する必要があります。

[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。

Remote Control Setup List

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

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。

NOTE

DME Satelliteの場合は、[REMOTE]端子だけでなく[NETWORK]端子経由でリモートコントロールすることもできます。使用するポートは、「Utility」ダイアログボックスのMiscタブで設定します(168ページ)。

NOTE

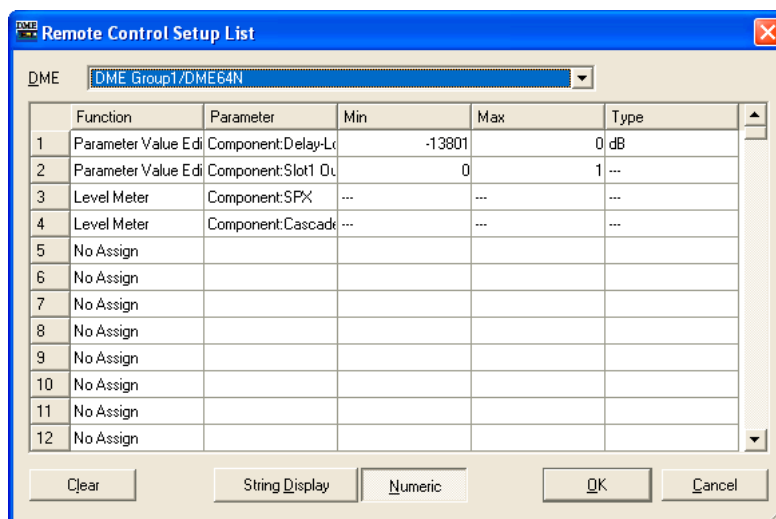
通信プロトコルの詳細は、ヤマハ プロオーディオ ウェブサイトに掲載される「DMEリモートコントロールプロトコル仕様書」をご覧ください。

<http://proaudio.yamaha.co.jp/>

NOTE

SP2060には対応していません。

各部の名称と機能



[DME]

設定対象のDMEをリストから選択します。

[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

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。

[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。

[Clear] ボタン

選択している行をクリアします。

[String Display]/[Numeric] ボタン

パラメーター値の表示形式を切り替えます。

String Display: エディターウィンドウで表示される値

Numeric: 内部設定値

[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。

Internal HA Control

DME24N/DME8i-C/DME4io-C/DME8i-ES/DME4io-ESの内蔵ヘッドアンプのゲインやファンタム電源(+48V)をPM5DやLS9などのデジタルミキサーからコントロールできます。デジタルミキサーがデバイスグループ内の1台のDMEとシリアル通信し、そのDMEがグループ内の残りのDMEをまとめてコントロールします。デジタルミキサーと直接シリアル通信するDMEは、デバイスグループ内で1台のみにしてください。シリアル通信するDMEは、グループマスター以外のDMEやヘッドアンプを持たないDMEでも可能です。

シリアル通信するDMEとデジタルミキサーとの接続には、[REMOTE]端子を使った接続、CobraNetを使った接続、EtherSoundを使った接続の3種類があります。それぞれの接続において、DME本体のシリアル通信に使用するポートの設定と、CobraNetまたはEtherSound接続の場合には、CobraNetまたはEtherSoundの設定が必要になります。

また、コントロールしたいDMEの内蔵ヘッドアンプにIDを設定する必要があります(142ページ)。デジタルミキサーとDMEのシリアル通信にはAD8HRのプロトコルを使用しているため、このIDによってデジタルミキサーから複数台のDMEをAD8HRとしてコントロールできます。

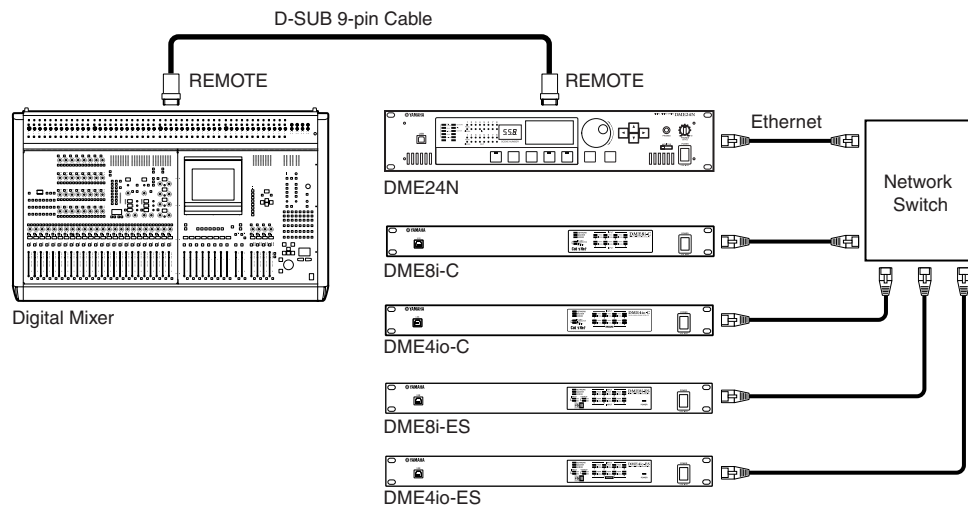
それぞれの設定方法の詳細については、次ページ以降をご覧ください。

NOTE

- 1つのデバイスグループとシリアル通信できるデジタルミキサーは1台のみです。
- DMEシリーズ間の接続が切断された場合、切断されたDMEのID番号以降のDMEと通信できなくなります。
- AD8HRとDMEシリーズとでは設定できるGAINの可変範囲が異なります。デジタルミキサーでDMEシリーズの可変範囲を超える値に設定できません。
- デジタルミキサーと直接シリアル通信するDMEを変更したり、内蔵ヘッドアンプのID設定をやり直した場合には、DMEの再起動が必要になります。

[REMOTE]端子を使った接続

デジタルミキサーはいずれかのDMEの[REMOTE]端子に接続し、ヘッドアンプのコントロールに使うポートを、「Utility」ダイアログボックスのMiscタブの[Internal HA Control]で「Remote」に設定します(168ページ)。それ以外のDMEは「OFF」に設定してください。DMEシリーズ間は[NETWORK]端子をEthernetケーブルで接続します。



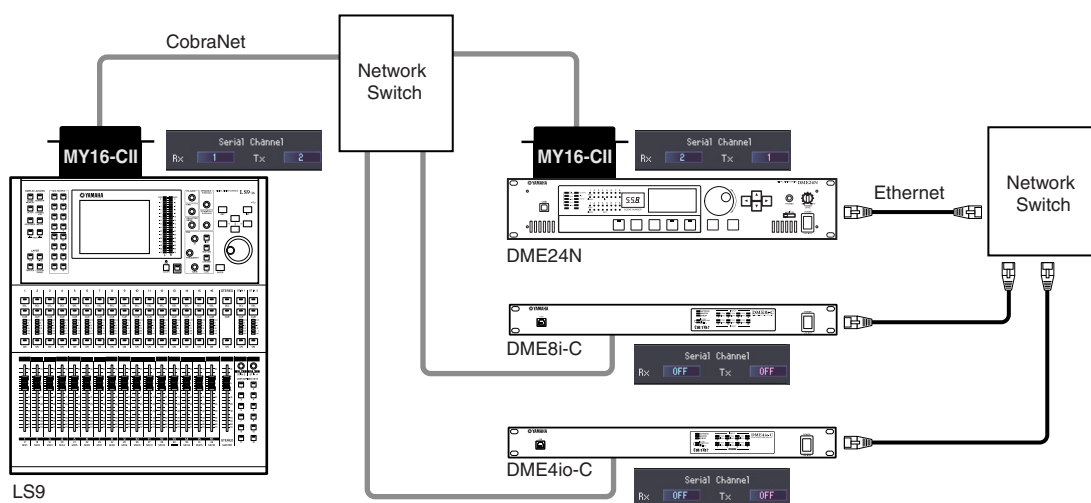
NOTE

- REMOTE接続は制御信号だけを送受信します。ヘッドアンプのリモートコントロールとは別に、オーディオ信号用にも接続が必要になります。
- 同じデバイスグループ内にある内蔵ヘッドアンプを持たないDMEの[REMOTE]端子に接続することもできます。

CobraNetを使った接続

デジタルミキサーは、MY16-CIIなどのCobraNetインターフェースカードを使ってDMEシリーズとCobraNetで接続します。DMEシリーズ間は、[NETWORK]端子をEthernetケーブルで接続します。直接シリアル通信するDMEでヘッドアンプのコントロールに使うポートは、「Utility」ダイアログボックスのMiscタブの[Internal HA Control]で設定します(168ページ)。シリアル通信するDMEがDME24Nの場合は「Slot 1」に、DME Satelliteの場合は「CobraNet」に設定してください。それ以外のDMEは「OFF」に設定してください。

また、直接シリアル通信するDME (に装着したインターフェースカード)とデジタルミキサーのインターフェースカードは、CobraNetでシリアル通信のチャンネルを合わせる必要があります。DME8i-C/8o-C/4io-Cの設定は477ページをご覧ください。MY16-CIIの設定はCobraNet Manager Lite for Yamaha取扱説明書をご覧ください。その他の機器のシリアルチャンネルは、「OFF」に設定してください。



NOTE

- 2008年7月時点でCobraNetを使った接続に対応しているデジタルミキサーはLS9のみです。
- LS9-32にMY16-CIIなどのCobraNetインターフェースカードを2枚装着し、複数のDMEをコントロールする場合は、LS9のEXTERNAL HA画面のCOMM PORTで、使用するスロットをどちらか選択してください。

EtherSoundを使った接続

● デジタルミキサーに [REMOTE] 端子がない場合

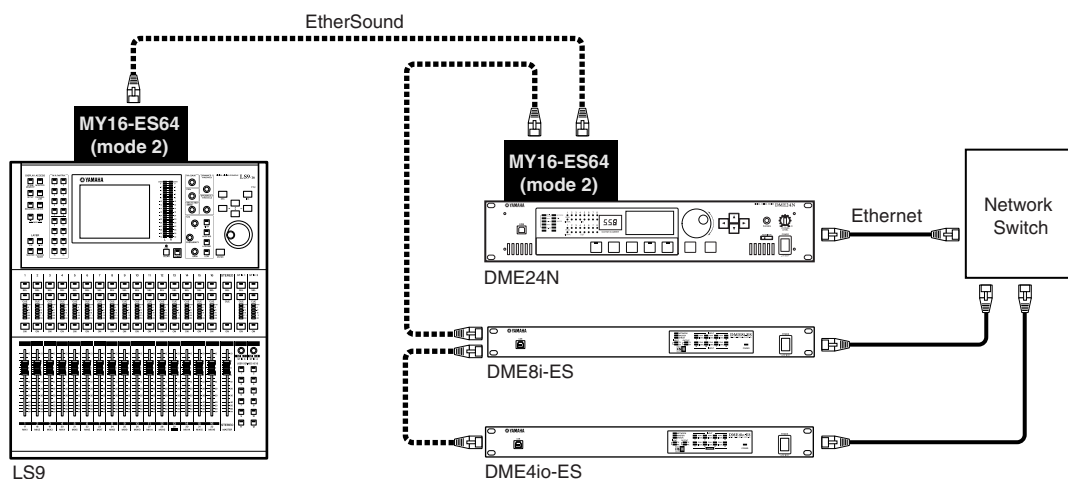
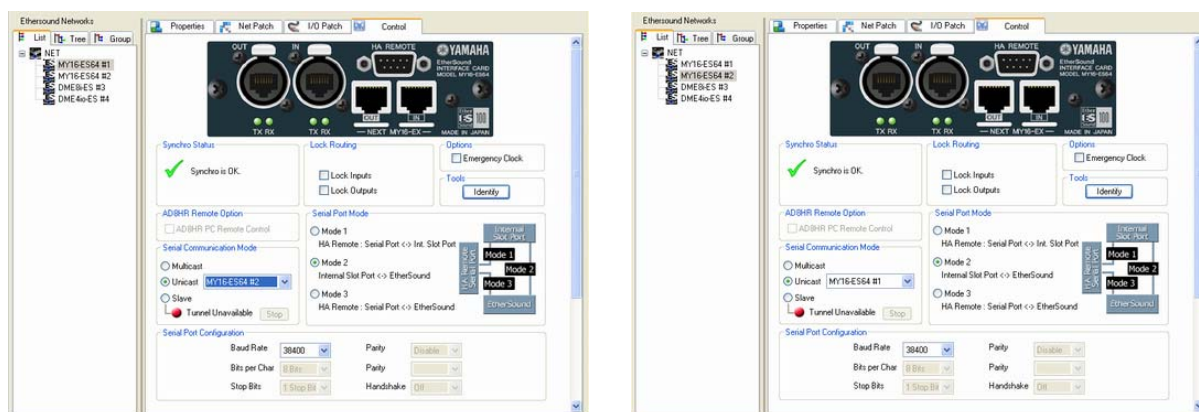
デジタルミキサーは、MY16-ES64などのEtherSoundインターフェースカードを使ってDMEシリーズとEtherSoundで接続します。DMEシリーズ間は、[NETWORK]端子をEthernetケーブルで接続します。

直接シリアル通信するDMEでヘッドアンプのコントロールに使うポートは、「Utility」ダイアログボックスのMiscタブの[Internal HA Control]で設定します(168ページ)。シリアル通信するDMEがDME24Nの場合は「Slot 1」に、DME Satelliteの場合は「EtherSound」に設定してください。それ以外のDMEは「OFF」に設定してください。

シリアル通信するDME (に装着したインターフェースカード)とデジタルミキサーのインターフェースカードのEtherSoundのシリアル通信設定は、AuviTran社のアプリケーションソフトAVS-ESMonitorを使って、どちらも以下のように設定します。

- Serial Communication mode: Unicastで双方向
- AD8HR Remote Option: Mode2
- Baud Rate: 38400

それ以外のDME (に装着したインターフェースカード)は、EtherSoundのシリアル通信をオフにするため、Serial Communication modeを「Slave」にしてください。



NOTE

- 2008年7月時点でEtherSoundを使った接続に対応しているデジタルミキサーはLS9のみです。
- LS9-32にMY16-ES64などのEtherSoundインターフェースカードを装着する場合は、SLOT1に装着してください。また、LS9のEXTERNAL HA画面のCOMM PORTで「SLOT1」を選択してください。
- DME24Nは、ファームウェアV3.04以降で対応しています。
- AVS-ESMonitorは、AuviTran社のウェブサイトからダウンロードしてご使用ください。
http://www.auvitran.com/view.php?products_AVS-ESMonitor.php

● デジタルミキサーに [REMOTE] 端子がある場合

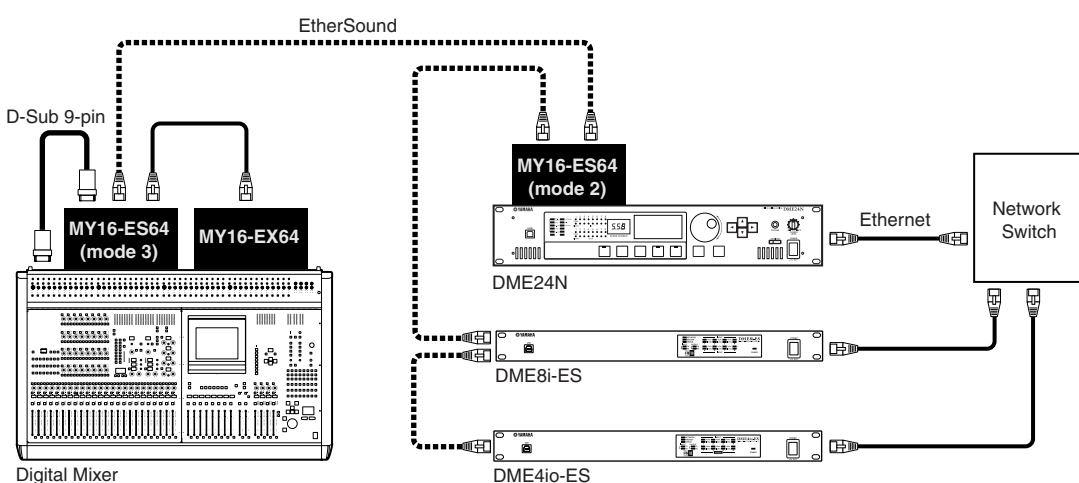
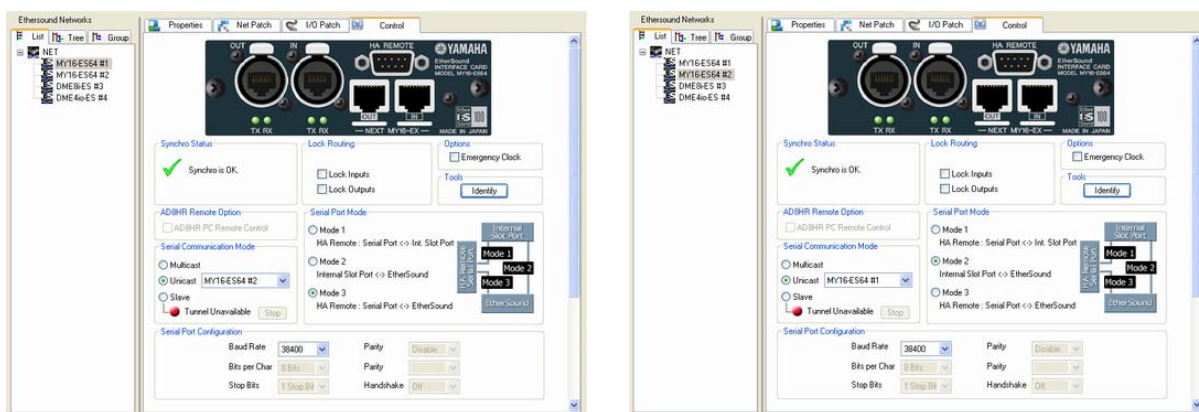
デジタルミキサーは、MY16-ES64などのEtherSoundインターフェースカードを装着し、ミキサーの[REMOTE]端子とインターフェースカードの間をD-sub 9ピンケーブル(クロス)で接続します。デジタルミキサーとDMEシリーズとの間はEtherSoundで接続します。DMEシリーズ間、[NETWORK]端子をEthernetケーブルで接続します。

直接シリアル通信するDMEでヘッドアンプのコントロールに使うポートは、「Utility」ダイアログボックスのMiscタブの[Internal HA Control]で設定します(168ページ)。シリアル通信するDMEがDME24Nの場合は「Slot1」に、DME Satelliteの場合は「EtherSound」に設定してください。それ以外のDMEは「OFF」に設定してください。

シリアル通信するDME(に装着したインターフェースカード)とデジタルミキサーのインターフェースカードのEtherSoundのシリアル通信設定は、AuviTran社のアプリケーションソフトAVS-ESMonitorを使って、以下のように設定します。

- Serial Communication mode: Unicastで双方向(それ以外のDMEは「Slave」)
- AD8HR Remote Option: デジタルミキサーのインターフェースカードは「mode 3」、シリアル通信するDMEは「mode 2」
- Baud Rate: 38400

それ以外のDME(に装着したインターフェースカード)は、EtherSoundのシリアル通信をオフにするため、Serial Communication modeを「Slave」にしてください。

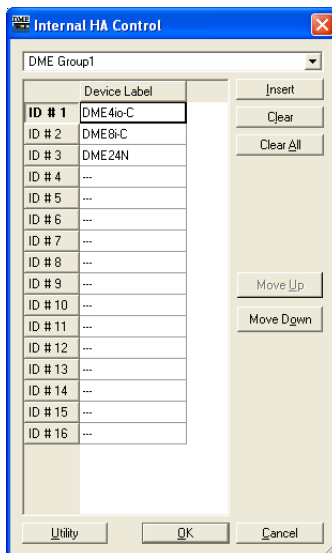


NOTE

- DME24Nは、ファームウェアV3.04以降で対応しています。
- AVS-ESMonitorは、AuviTran社のウェブサイトからダウンロードしてご使用ください。
http://www.avitrans.com/view.php?products_AVES-ESMonitor.php

内蔵ヘッドアンプのID設定

[Tools]メニューの「Internal HA Control」をクリックすると、「Internal HA Control」ダイアログボックスが表示されます。このダイアログボックスでデジタルミキサーからのコントロール対象となるDMEに内蔵ヘッドアンプ用のIDを割り当てます。デジタルミキサー上ではこのIDがAD8HRのIDとして表示されます。[Device Label]欄をクリックすると表示されるプルダウンメニューからコントロール対象となるDMEを選択します。



デバイスグループ選択欄

設定対象となるデバイスグループを選択します。

[Device Label]

内蔵ヘッドアンプをコントロールしたいDMEを選択します。

[Insert] ボタン

リストで選択しているDMEの行に未設定の行を挿入します。選択していたDMEは次の行に移動します。

[Clear] ボタン

リストで選択しているDMEを削除します。

[Clear All] ボタン

リストの設定をすべて削除します。

[Move Up] ボタン

リストで選択しているDMEを一つ上の行に移動します。

[Move Down] ボタン

リストで選択しているDMEを一つ下の行に移動します。

[Utility] ボタン

「Utility」ダイアログボックスのMiscタブを開きます。デジタルミキサーとシリアル通信するDMEを選択し、ヘッドアンプのコントロールに使用するポートを[Internal HA Control]で設定します。

[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。

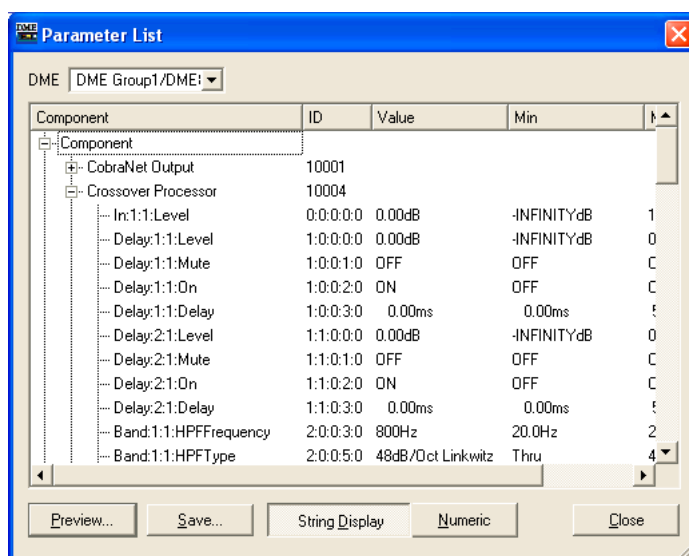
Parameter List

[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。

NOTE

SP2060には対応していません。

各部の名称と機能



● [DME]

設定対象のDMEをリストから選択します。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。

NOTE

パラメーター値は、[String Display]/[Numeric]ボタンで選択している表示形式で保存されます。

● [String Display]/[Numeric] ボタン

パラメーター値の表示形式を切り替えます。

String Display: エディターウィンドウで表示される値

Numeric: 内部設定値

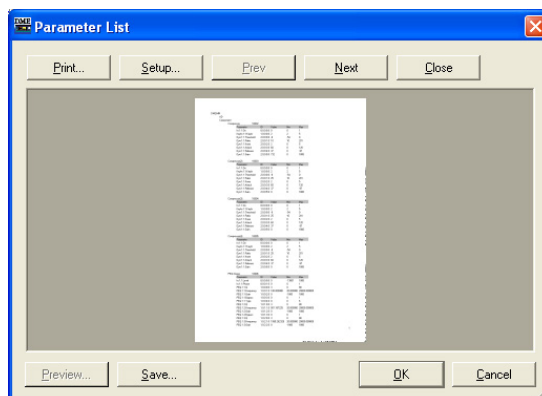
● [Close] ボタン

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**

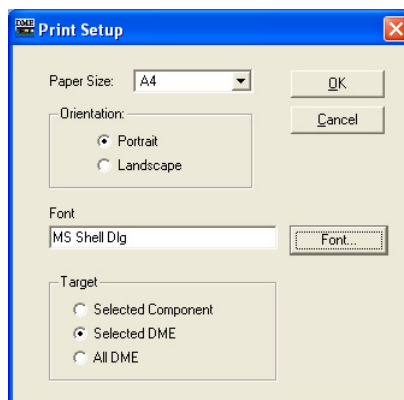
パラメーター一覧を印刷します。クリックすると、「印刷」ダイアログボックスが表示されます。[印刷]ボタンをクリックすると、印刷されます。

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。

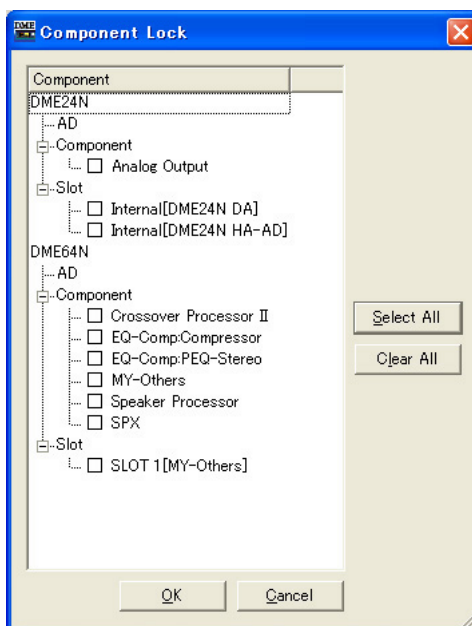
Component Lock

[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。

NOTE

SP2060には対応していません。

各部の名称と機能



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、PM5DおよびRS-422経由でDMEをコントロールする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。ロックされている場合でも、Internal HA Control機能でDMEの内蔵ヘッドアンプをコントロールすることはできます。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。

Scene Link Manager

[Tools]メニューの[Scene Link Manager]をクリックするか、「Scene Manager」ダイアログボックスの[Scene Link]ボタンをクリックすると、「Scene Link Manager」ダイアログボックスが表示されます。

「Scene Link Manager」ダイアログボックス

DMEグループや各SP2060間のシーンリンクの設定やリコールを行ないます。シーンリンク設定を行なうことで、複数のDMEグループやSP2060で同時にシーンリコールができます。シーンリンクは全部で999個まで設定できます。

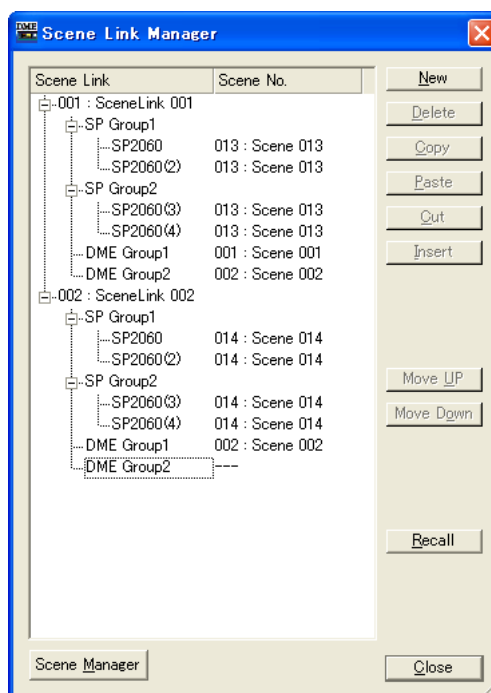
NOTE

セキュリティの[Edit]がチェックされているユーザーのみ編集ができます。

NOTE

この機能はDME Designer上の機能であり、本体パネルや外部機器などからのシーンリコール/シーンストアには影響しません。

各部の名称と機能



● シーンリンク ツリービュー

シーンリンクごとにシーンリンク名と、DMEグループやSP2060のシーン番号とシーンの名前を表示します。シーン番号やシーンの名前をクリックするとリストが表示され、選択して変更できます。シーンリンク名をクリックすると編集できます。

● [New] ボタン

新規シーンリンクを作成します。シーンリンク名を入力し、[OK]ボタンをクリックすると、シーンリンクが追加されます。

● [Delete] ボタン

シーンリンクツリービューで選択されているシーンリンクを削除します。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。[YES]ボタンをクリックすると、シーンリンクが削除されます。

[NO]ボタンをクリックすると、シーンリンクの削除がキャンセルされます。シーンリンクを選択していない場合は、ボタンがグレーになり使用できません。

● [Copy] ボタン

シーンリンクツリービューで選択されているシーンリンクをコピーします。シーンリンクを選択していない場合は、ボタンがグレーになり使用できません。

● [Paste] ボタン

カットまたはコピーしたシーンリンクの内容を、シーンリンクツリービューで選択されているシーンリンクにペーストします。選択されているシーンリンクは上書きされます。シーンリンク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。

● [Cut] ボタン

シーンリンクツリービューで選択されているシーンリンクをカットします。シーンリンクを選択していない場合は、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リンクの内容を、シーンリンクツリービューで選択されているシーンリンクの位置に挿入します。選択されているシーンリンク以下は1つ下に移動します。シーンリンク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。

● [Move UP] ボタン

シーンリンクツリービューで選択されているシーンリンクを1つ上に移動します。シーンリンクを選択していない場合は、ボタンがグレーになり使用できません。

● [Move Down] ボタン

シーンリンクツリービューで選択されているシーンリンクを1つ下に移動します。シーンリンクを選択していない場合は、ボタンがグレーになり使用できません。

● [Recall] ボタン

シーンリンクツリービューで選択されているシーンリンクで設定されているシーンを、それぞれの機器でリコールします。シーンリンクを選択していない場合は、ボタンがグレーになり使用できません。

NOTE

DMEやSP2060本体でリアルタイムにシーンリコールできるのは、オンラインのデバイスグループだけです。

● [Scene Manager] ボタン

「Scene Manager」ダイアログボックスを開きます。

● [Close] ボタン

ダイアログボックスを閉じます。

SP2060 Library Manager

[Tools]メニューの[SP2060 Library Manager]をクリックすると、「SP2060 Library Manager」ダイアログボックスが表示されます。

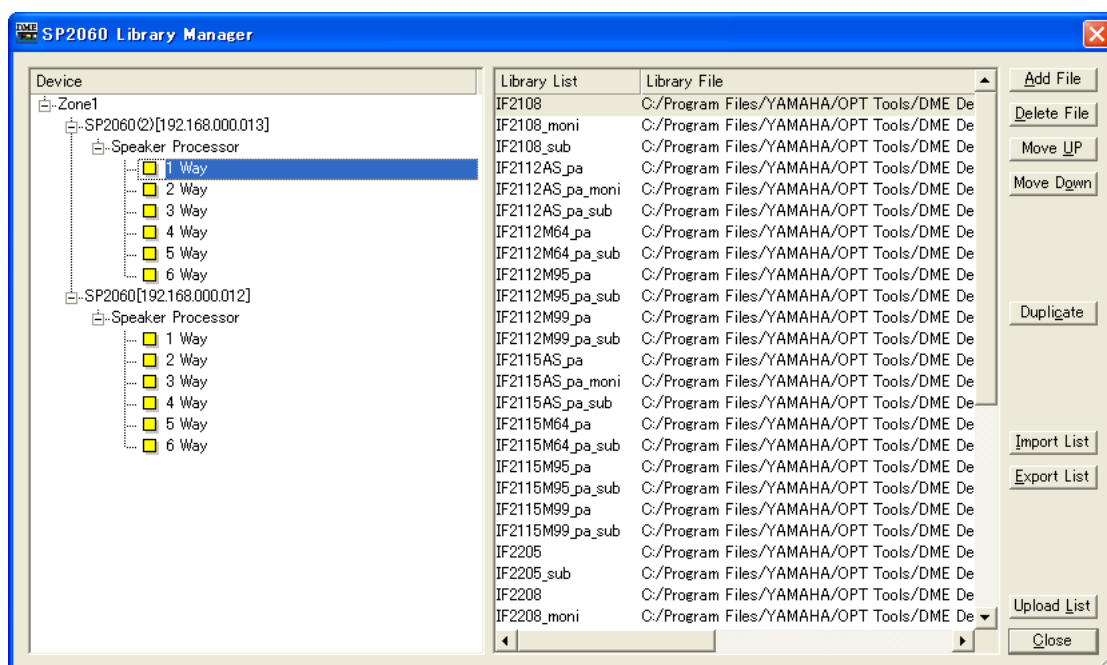
「SP2060 Library Manager」ダイアログボックス

SP2060本体のSpeaker Processorコンポーネントのライブラリーを編集します。ライブラリーはコンポーネント1つに60個、1台のSP2060で合計360個まで作成できます。

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編集ができます

各部の名称と機能



● Speaker Processorリスト

設定されたPortに接続されているSP2060のリストを表示します。

NOTE

MIDI SetupでPortの設定がされているSP2060しか編集できません。

● ライブラリーリスト

タイトルとライブラリーファイル名を表示します。タイトルの初期設定値はファイル名から拡張子を取った名前です。タイトルをクリックすると編集できます。23文字まで入力できますが、SP2060のディスプレイでは16文字までしか表示できません。全角文字も使用できますが、SP2060のディスプレイでは全角文字は表示できません。

● [Add File] ボタン

SP2060リストで選択されているSP2060に、コンポーネントエディターで保存したライブラリー(拡張子は「.cel」)を追加します。クリックすると「Open」ダイアログボックス表示されます。ライブラリーを選択し、[Open(開く)]ボタンをクリックすると、ライブラリーが追加されます。SP2060リストでSP2060を選択していない場合は、ボタンがグレーになり使用できません。コンポーネントエディターのライブラリーについては「ライブラリー (356ページ)」をご覧ください。

● [Delete File] ボタン

ライブラリーリストで選択されているライブラリーを削除します。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。[YES]ボタンをクリックすると、ライブラリーが削除されます。[NO]ボタンをクリックすると、ライブラリーの削除がキャンセルされます。ライブラリーを選択していない場合は、ボタンがグレーになり使用できません。

● [Move Up] ボタン

ライブラリーリストで選択されているライブラリーを1つ上に移動します。ライブラリーを選択していない場合は、ボタンがグレーになり使用できません。

● [Move Down] ボタン

ライブラリーリストで選択されているライブラリーを1つ下に移動します。ライブラリーを選択していない場合は、ボタンがグレーになり使用できません。

● [Duplicate] ボタン

SP2060リストで選択されているSP2060のライブラリーを、他のSP2060にコピーします。クリックすると「Duplicate」ダイアログボックスが開きます。SP2060を選んで[OK]ボタンをクリックするとコピーします。SP2060は複数選択が可能です。[Cancel]をクリックすると、ライブラリーのコピーがキャンセルされます。SP2060を選択していない場合は、ボタンがグレーになり使用できません。

● [Import List] ボタン

SP2060リストで選択されているSP2060にライブラリー(拡張子は「.llf」)をインポートします。クリックすると「Open」ダイアログボックスが開きます。ライブラリーファイルを選択し、[Open(開く)]ボタンをクリックすると、ライブラリーファイルに含まれるすべてのライブラリーがインポートされます。[Cancel]をクリックすると、インポートがキャンセルされます。SP2060リストでSP2060を選択していない場合は、ボタンがグレーになり使用できません。

● [Export List] ボタン

SP2060リストで選択されているSP2060のライブラリーをファイル(拡張子は「.llf」)として保存します。クリックすると「Save As」ダイアログボックスが開きます。ファイルフォーマットを選択し、[Save(保存)]ボタンをクリックすると、ライブラリーが保存されます。フォーマットに「Library List File」を選択するとライブラリーのパスのみ、「Library List File with data」を選択するとライブラリーの実データをファイルに保存します。[Cancel]をクリックすると、ファイルの保存がキャンセルされます。SP2060リストでSP2060が選択していない場合は、ボタンがグレーになり使用できません。

● [Upload List] ボタン

SP2060のライブラリーを、SP2060本体に送信します。クリックすると「Select Device」ダイアログボックスが開きます。SP2060を選んで[OK]ボタンをクリックすると送信します。SP2060は複数選択が可能です。
[Cancel]をクリックすると、ライブラリーの送信がキャンセルされます。

NOTE

SP2060がオンラインの状態でも、[OK]ボタンで送信するまでSP2060本体には反映されません。また、オンライン/オフラインの状態にかかわらず送信できます。

● [Close] ボタン

ダイアログボックスを閉じます。

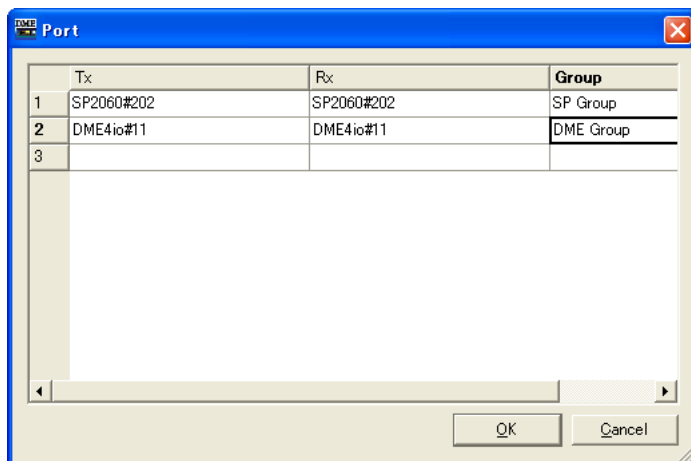
MIDIポートの設定

[Setup]メニューの[Port]をクリックすると、「Port」ダイアログボックスが表示されます。DME Designerが使用するデバイスグループのマスター機器のMIDIポートを設定します。

NOTE

DME Satelliteでは、USB 1しか設定できません。

「Port」ダイアログボックス



[Tx]

MIDIの送信に使用するMIDIドライバーを選択します。

[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。

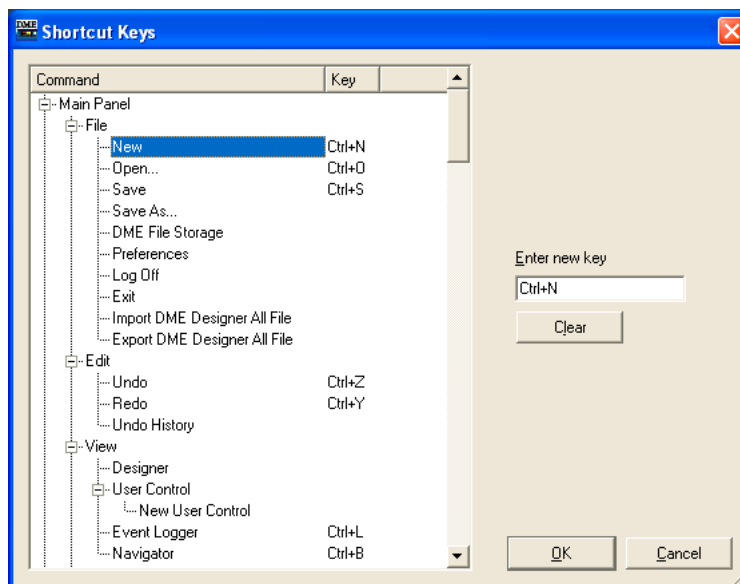
[Group]

設定するデバイスグループをリストから選択します。

Shortcut Keys

[Setup]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。

各部の名称と機能



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

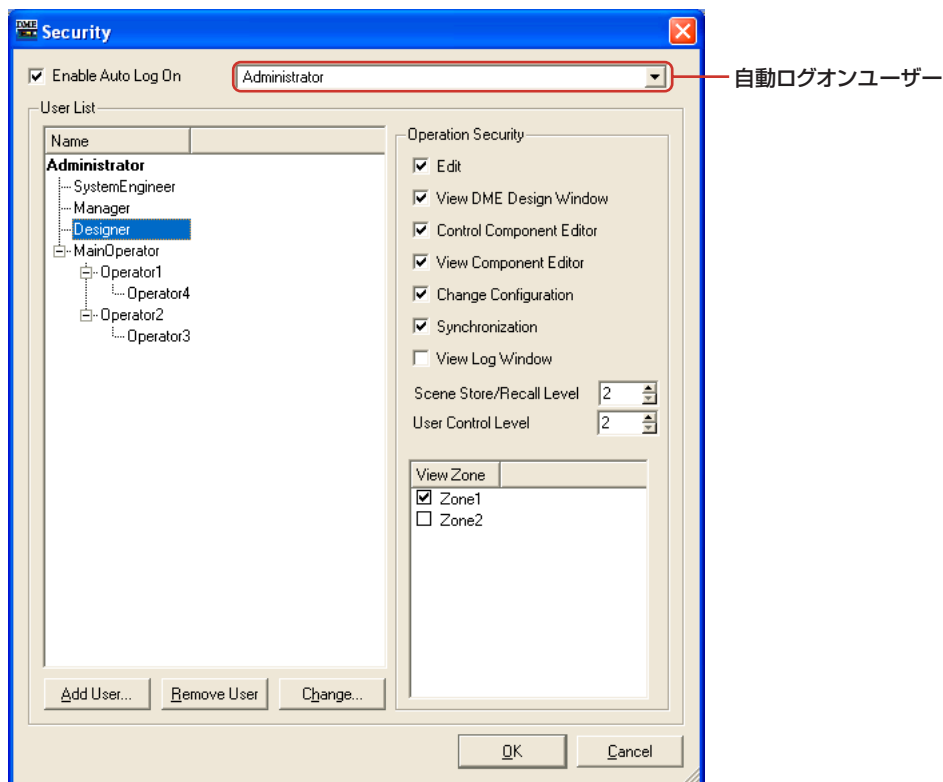
設定を更新して、ダイアログボックスを閉じます。

● [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。

Security(ユーザーの作成と設定)

[Setup]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。



● 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。

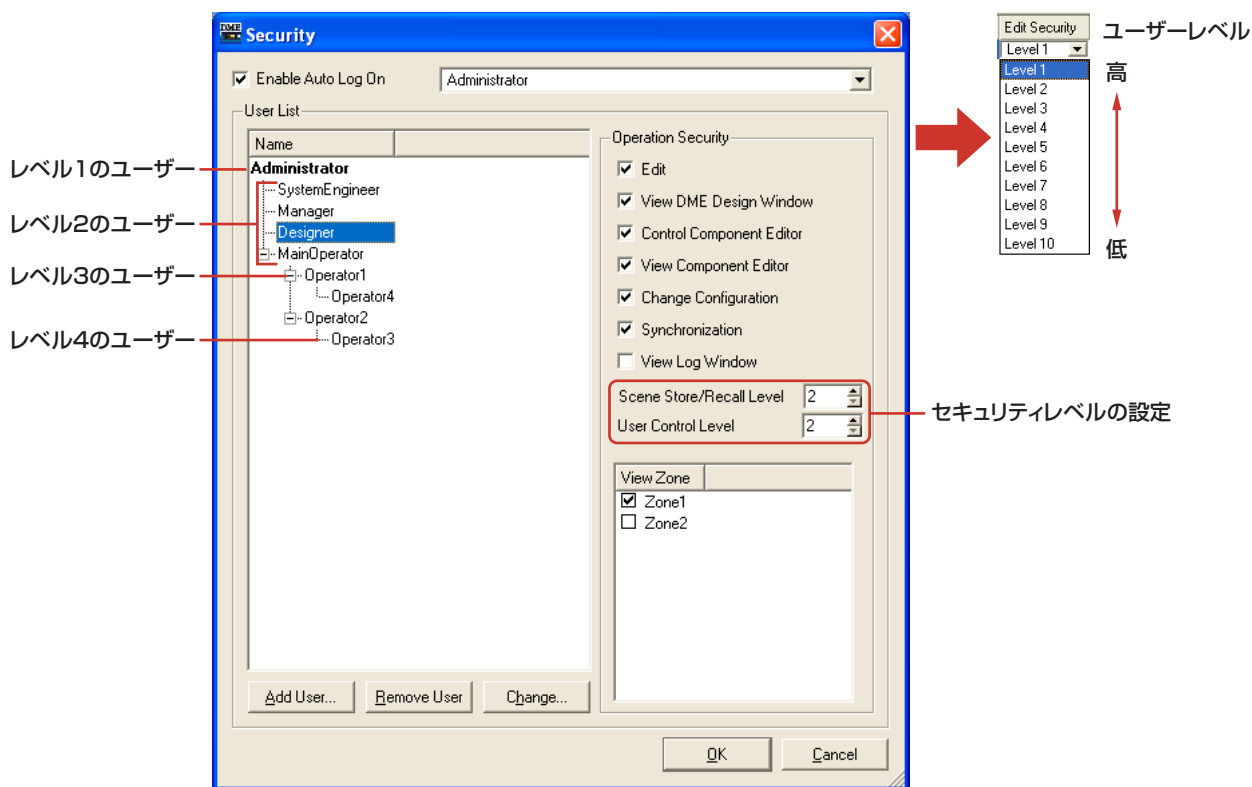
- ・ 現在ログオンしているユーザーより低いレベルのユーザーのみ編集できます。
- ・ 現在ログオンしているユーザー自身のセキュリティレベルを上げることはできません。

● [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せん。

● 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。

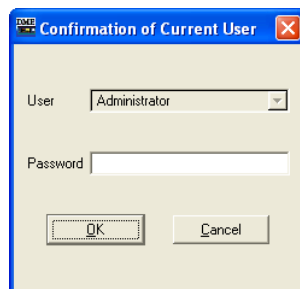
レベル2以下のユーザーは、レベル2のユーザーをリーダーとしたグループになります。セキュリティレベルに関係なく、他グループのユーザーが作成したユーザーコントロールやシーンを使用／編集することはできません。

各部の名称と機能

[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。

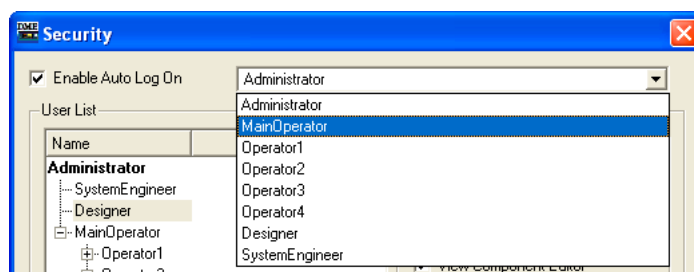
ボックス右端の[▼]をクリックし、ユーザーのリストから自動ログオンするユーザーを選択します。自動ログオンがOFFになっていると、DME Designerの起動時に「Log On」ダイアログボックスが表示されます。毎回ユーザーを選択し、パスワードを入力してログオンすることになります。自動ログオンをOFFにすると、「Confirmation of Current User」ダイアログボックスが表示されます。



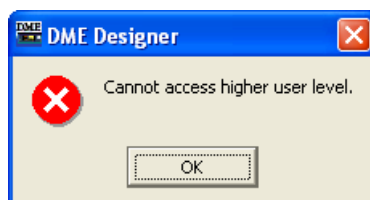
[Password]ボックスにユーザーのパスワードを入力し、[OK]ボタンをクリックします。
[Cancel]ボタンをクリックすると、自動ログオンはONのままになります。

● 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。



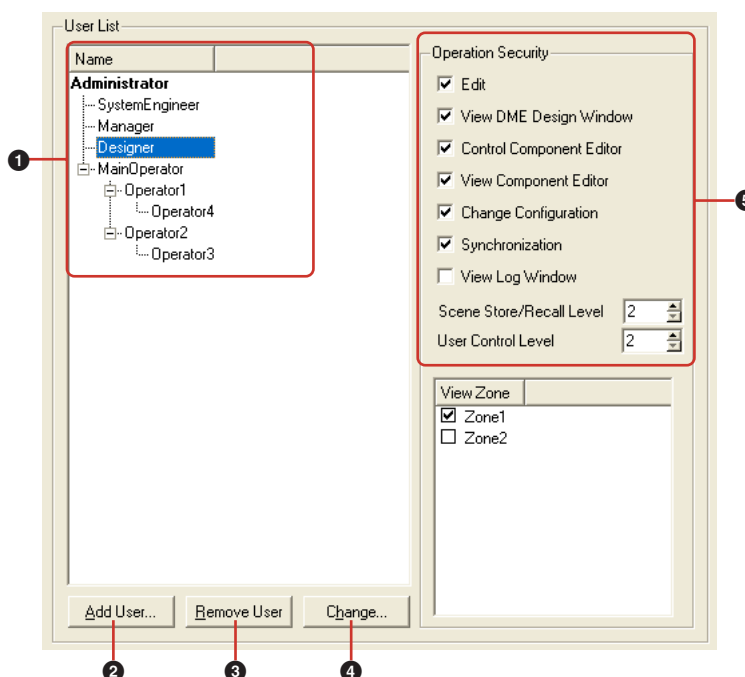
現在ログオンしているユーザーのセキュリティレベル以下のユーザーに設定できます。ログオンユーザーよりセキュリティレベルの高いユーザーを選択すると、「Cannot access higher user level.」のメッセージが表示されます。[OK]ボタンをクリックしてください。



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 [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。

③ [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。

④ [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。

5 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]

デザイナー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やSP2060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。

[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。

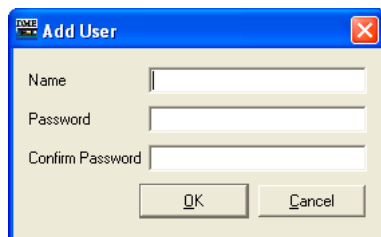
[Cancel]ボタン

設定を変更せず、ダイアログボックスを閉じます。

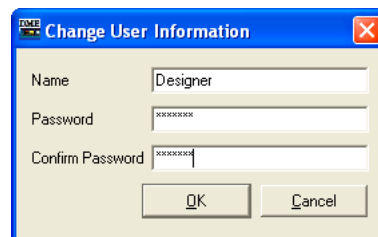
「Add User」ダイアログボックス/ 「Change User Information」ダイアログボックス

「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。

● [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[Setup]メニュー→[Security]をクリックします。

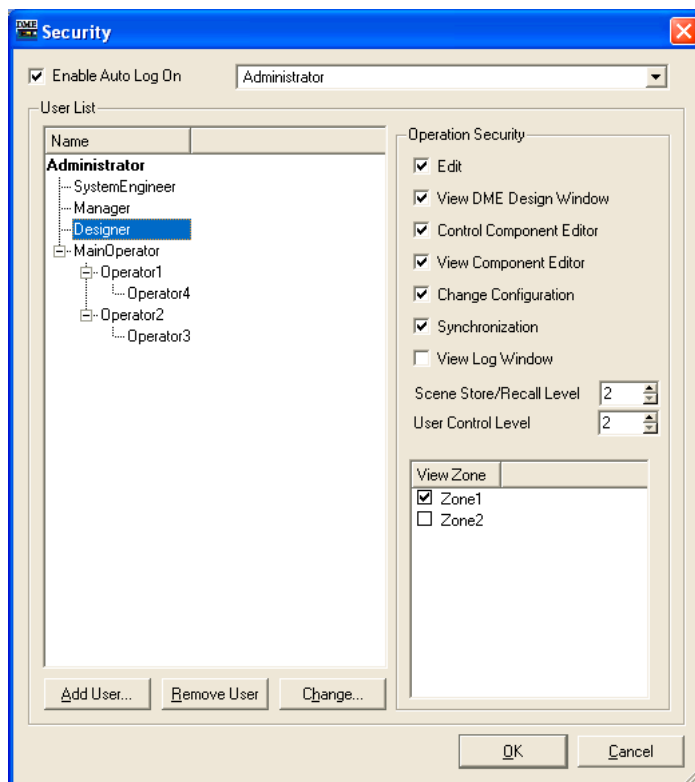
「Security」ダイアログボックスが表示されます。

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。

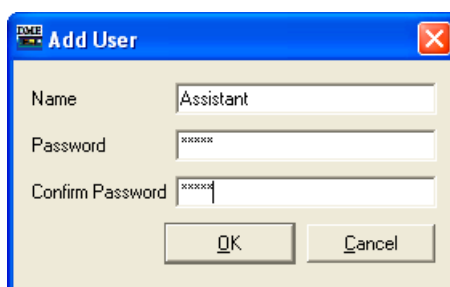
4 [Name]ボックスにユーザー名を入力します。

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。



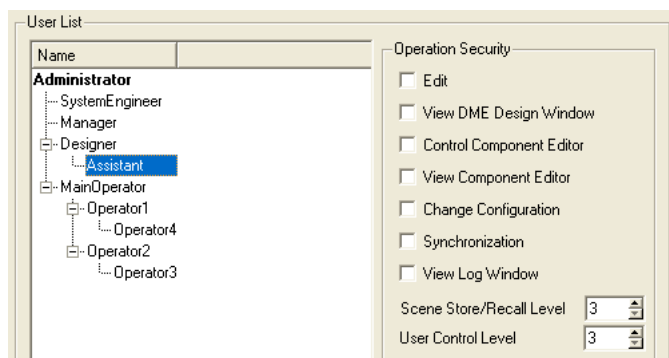
NOTE

[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。



7 [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。



8 「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。

ネットワークの設定

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

DMEやSP2060本体のIPアドレスやデバイスグループのマスター/スレーブの設定を行いません。

NOTE

DMEやSP2060本体の設定に関係なく編集できます。DMEのユーティリティ画面Lockページの設定やSP2060のユーティリティ画面ユーザーロックの設定は、本体パネルからの操作に対してのみ有効です。

NOTE

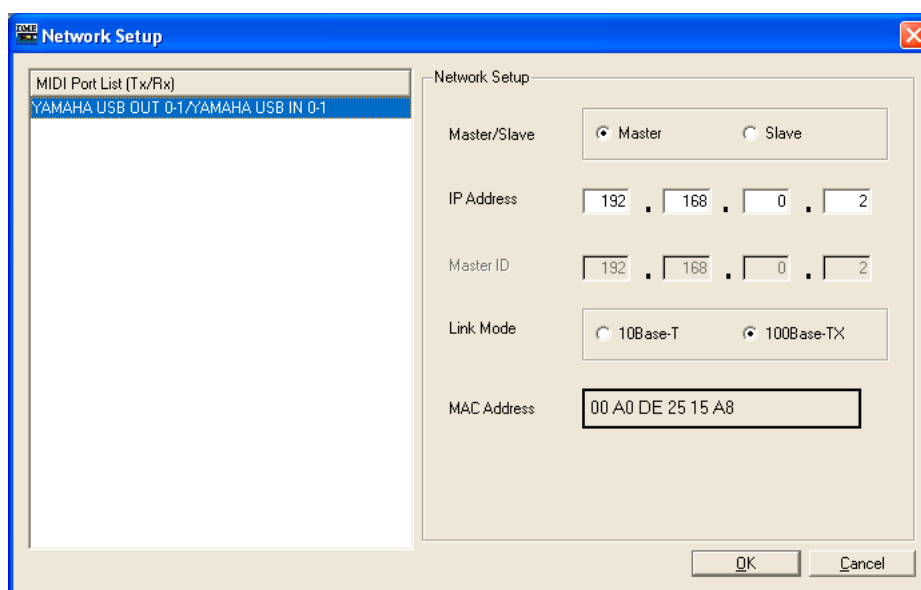
DME64N/24Nのスレーブ機は表示されません。

NOTE

オンライン中のデバイスグループの機器は設定変更できません。

「Network Setup」ダイアログボックス

各部の名称と機能



● MIDI Port List (Tx/Rx)

設定を行なう機器を選択します。

● Master/Slave

Port Selectで選択されたポートで接続されているDMEやSP2060本体がデバイスグループのマスターかスレーブかを表示/設定します。

NOTE

DME64N/24NとDME Satelliteを組み合わせてデバイスグループを組む場合は、必ずDME Satelliteをデバイスグループマスターに設定してください。DM64N/24Nをデバイスグループマスターに設定した場合、同期させることはできません。

● IP Address

Port Selectで選択されたポートで接続されているDMEやSP2060本体のIPアドレスを表示/設定します。

NOTE

デバイスグループマスターのIPアドレスを変更した場合、DME-N Network Driverをお使いの場合は、一旦DME Designerを終了してDME-N Network Driverの設定を変更した上で、再度DME Designerを起動してください。

NOTE

サブネットマスクは、「255.255.255.0」固定です。

NOTE

特に必要がない限り、IPアドレスはローカルアドレスに設定してください(192.168.0.2~192.168.255.253)。グローバルアドレスに設定する必要がある場合は、ネットワーク管理者に相談した上で設定してください。

● Master ID

Port Selectで選択されたポートで接続されているDMEやSP2060本体がデバイスグループのスレーブの場合、デバイスグループマスターのIPアドレスの第4オクテットを表示/設定します。デバイスグループのマスターの場合は、表示のみを行いません。

NOTE

DMEとSP2060は、必ず別のデバイスグループに設定してください。

● Link Mode

Port Selectで選択されたポートで接続されているDMEやSP2060本体のリンクモードを表示/設定します。

● MAC Address

Port Selectで選択されたポートで接続されているDMEやSP2060本体のMACアドレスを表示します。

Utility

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

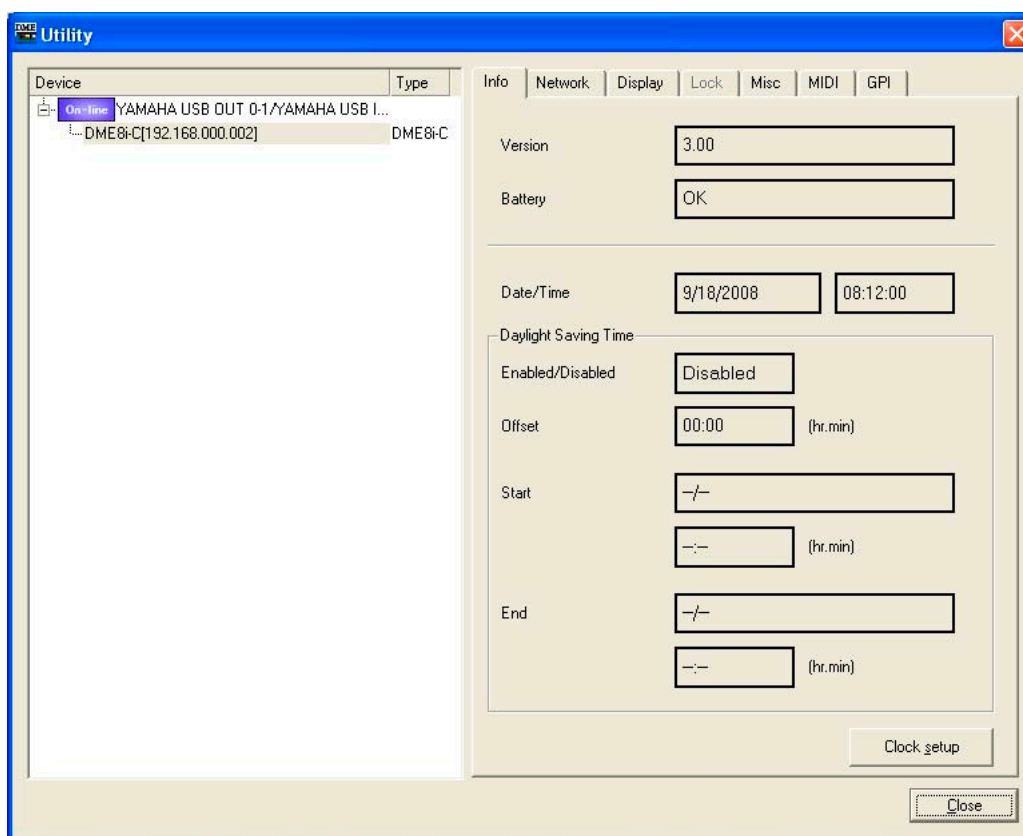
「Utility」ダイアログボックス

DMEやSP2060の各種設定を行ないます。オンライン時だけでなくオフライン時でも設定可能です。DME64N/24NでUtility画面がLockされている場合は、このダイアログボックスを開くのにパスワードの入力が必要です。

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Utilityの操作ができます。

各部の名称と機能



● デバイス選択欄 (Device/Type欄)

表示/設定対象のDMEまたはSP2060をリストから選択します。

● [Close] ボタン

ダイアログボックスを閉じます。

● Infoタブ

The screenshot shows a software interface with a tabbed menu at the top. The 'Info' tab is active. Below the tabs, there are several input fields and a button. The fields are: 'Version' with the value '3.00', 'Battery' with the value 'OK', 'Date/Time' with '9/18/2008' and '08:13:23', and a 'Daylight Saving Time' section containing 'Enabled/Disabled' (set to 'Disabled'), 'Offset' (00:00 (hr.min)), 'Start' (/--/-- (hr.min)), and 'End' (/--/-- (hr.min)). A 'Clock_setup' button is at the bottom right.

DMEやSP2060本体の基本情報を表示します。

Version

DMEやSP2060のファームウェアのバージョン情報を表示します。

Battery

DMEやSP2060のバッテリー状態を表示します。

Date/Time

DMEの内蔵時計の時間を表示します。

Daylight Saving Time

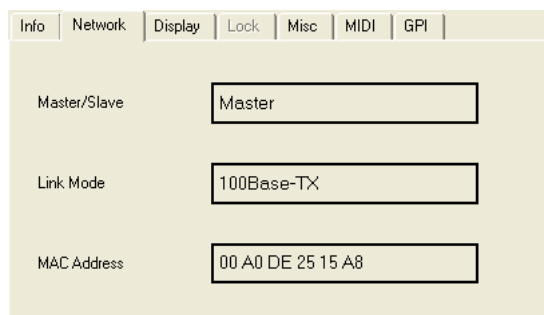
サマータイム設定を表示します。

[Clock setup] ボタン

「Clock」ダイアログボックスを表示して、DMEの内蔵時計を設定します。

→ [「Clock\(175ページ\)」](#)

● Networkタブ



DMEやSP2060本体のネットワーク情報を表示します。

Master/Slave

デバイスグループのマスターかスレーブかを表示します。

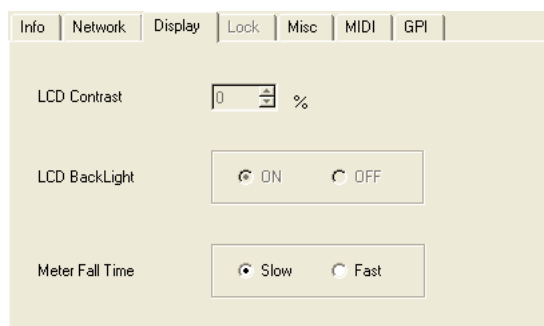
Link Mode

10Base-Tで接続しているか100Base-TXで接続しているかを表示します。

MAC Address

MACアドレスを表示します。

● Displayタブ



DME64N/24N本体のディスプレイ表示の状態を表示/設定します。

LCD Contrast

ディスプレイのコントラストを表示/設定します。設定は0～100%です。

LCD Backlight

ディスプレイのバックライトの点灯状態を表示/設定します。設定は「ON」と「OFF」の2種類があります。

ON: 常に点灯します。

OFF: パネル操作すると点灯し、パネル操作が終わってから10秒後に消灯します。

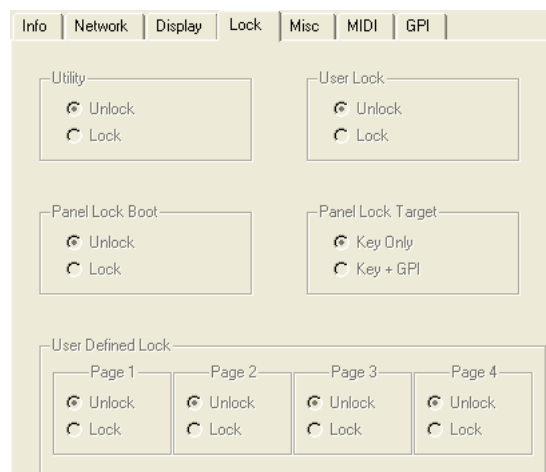
Meter Fall Time

メーターの降下速度を表示/設定します。設定は「Slow」と「Fast」の2種類があります。

Slow: 降下速度が遅くなります。

Fast: 降下速度が速くなります。

● Lockタブ



DME64N/24NやSP2060本体のパネルロックの状態を表示/設定します。
SP2060ではUser Lockの項目のみ表示/設定でき、DME64N/24Nではそれ以外の項目のみ表示/設定できます。

Utility

ユーティリティ画面設定のロック状態を表示/設定します。設定は「Unlock」と「Lock」があります。

Unlock: ユーティリティ画面が、パスワードを入力しなくても開きます。

Lock: ユーティリティ画面を開く場合に、半角英数字8文字のパスワード入力が必要です。

NOTE

「Unlock」の状態から「Lock」の状態に変更する場合は、パスワードの入力が必要です。

Panel Lock Boot

本体の電源をONした直後に、自動的にパネルロックするかどうかを表示/設定します。設定は「Unlock」と「Lock」があります。

Unlock: 電源をONした直後はパネルロック状態ではありません。

Lock: 電源をONした直後からパネルロック状態になります。

Panel Lock Target

パネルロックの対象を表示/設定します。設定は「Key Only」と「Key+GPI」があります。

Key Only: ボタン入力だけパネルロックします。

Key+GPI: ボタン入力とGPI端子からの信号入力をパネルロックします。

User Defined Page Lock

User Defined Button(ユーザー定義パラメーター)のロック状態をページ単位で表示/設定します。設定は「ON」と「OFF」があります。

ON: 対応するUser Defined Button(ユーザー定義パラメーター)のページを表示しません。

OFF: 対応するUser Defined Button(ユーザー定義パラメーター)のページを表示します。

User Lock

パネルロック状態を表示/設定します。設定は「OFF」と「ON」があります。

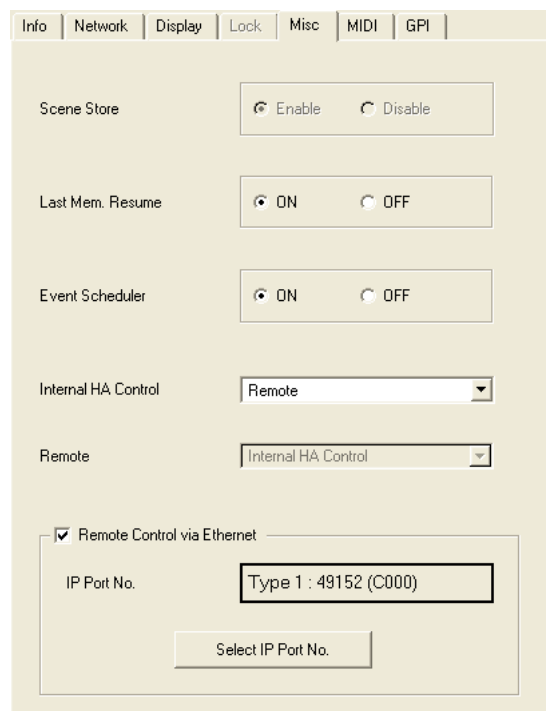
OFF: パネルロックしません。

ON: パネルロックします。

パネルロックすると、下記の操作ができなくなります。

- ・パラメーターの変更
- ・シーンのプロテクト変更
- ・シーンのリコール/ストア
- ・ライブラリーのリコール
- ・シーンのタイトル変更

● Miscタブ



他のタブで設定しない項目を表示/設定します。

Scene Store

DME64N/24N本体で、シーンの保存(シーンストア)が可能かどうかを表示/設定します。設定は「Enable」と「Disable」があります。

Enable: シーンストアできます。

Disable: シーンストアできません。

Last Mem. Resume

DMEやSP2060本体の電源を入れたときに、電源を切ったときのシーン番号のシーンをリコールして起動するか、前回電源を切ったときの状態で起動するかを選択できます。設定は「ON」と「OFF」があります。

ON: 前回電源を切った状態で起動します。

OFF: 電源を切ったときのシーン番号のシーンをリコールした状態で起動します。

Event Scheduler

DME本体のEvent Scheduler機能が有効かどうかを表示/設定します。設定は「ON」と「OFF」があります。

ON: Event Schedulerが有効です。

OFF: Event Schedulerが無効です。

Internal HA Control

DME本体の内蔵ヘッドアンプをPM5Dなどからコントロールする場合、コントロールに使うポートを選択します。選択できるポートは機器によって異なります。

DME64Nの場合: OFF、Remote、Slot 1～4

DME24Nの場合: OFF、Remote、Slot 1

DME8i-C/DME8o-C/DME4io-Cの場合: OFF、Remote、CobraNet

DME8i-ES/DME8o-ES/DME4io-ESの場合: OFF、Remote、EtherSound

NOTE

コントロール対象となるDMEには、デバイスIDを割り当てる必要があります。割り当て方法については、「Internal HA Control(137ページ)」をご覧ください。

Remote

DME本体の[REMOTE]端子の設定を表示/設定します。設定は下記の7つがあります。

HA Control(422): 外部ヘッドアンプのコントロール(RS-422固定)

COM(232C): RS-232Cを使用したDME通信プロトコルでのコントロール

COM(422): RS-422を使用したDME通信プロトコルでのコントロール

MIDI(232C): RS-232Cを使用したMIDIコマンドでのコントロール

MIDI(422): RS-422を使用したMIDIコマンドでのコントロール

Remote Ctrl(232C): RS-232Cを使用したDME通信プロトコルでのリモートコントロール

Remote Ctrl(422): RS-422を使用したDME通信プロトコルでのリモートコントロール

Remote Control via Ethernet

DME Satelliteの[NETWORK]端子をDME通信プロトコルによるリモートコントロールに使用する場合は、チェックボックスをチェックします。リモートコントロールに使うEthernetのポートは、IP Port No.欄に表示されます。必要に応じて、[Select IP Port No.]ボタンをクリックすると表示される「Select IP Port No.」ダイアログボックスで、ポートを変更します。ポートを変更するとDME Satelliteが自動的に再起動するので、DME Designerも必ず再起動してください。

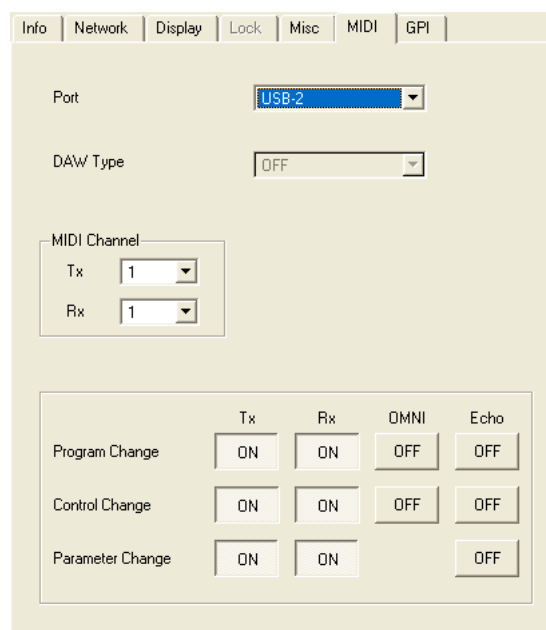
NOTE

DME64N/24Nは対応していません。

NOTE

リモートコントロールに[REMOTE]端子を使用する場合は、チェックをオフにしてください。

● MIDIタブ



NOTE

SP2060には対応していません。

Port

DAWコントローラーを使用したり、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送受信したりするためのMIDIポートを選択します。

NOTE

DME Satelliteでは、USB 2しか設定できません。

DAW Type

DAWコントローラーを使用する場合、DAWのタイプを選択します。

MIDI Channel

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す。

[Tx]

MIDI送信チャンネルをリストから選択します。

[Rx]

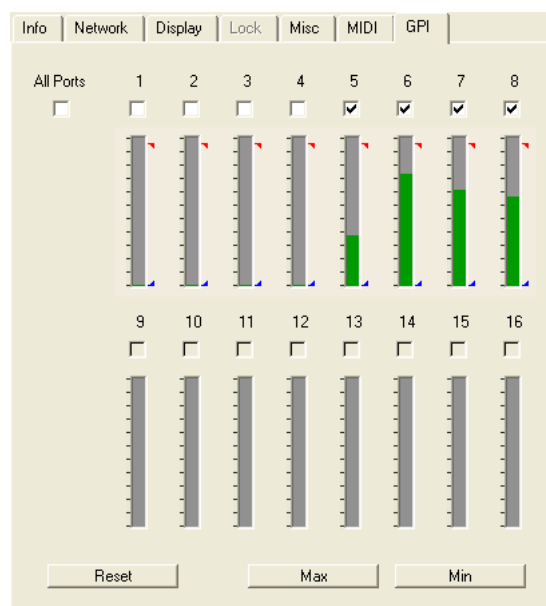
MIDI受信チャンネルをリストから選択します。

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「MIDI」ダイアログボックスの[Program Change]タブ、[Control Change]タブ、[Parameter Change]タブで設定します。

● GPIタブ



DME本体の[GPI]端子の入力電圧検出範囲のキャリブレーションを行ないます。

[ALL]チェックボックス

すべてのチャンネルのチェックボックスをチェックします。

[Ch]チェックボックス

チェックしたチャンネルをキャリブレーションの対象とします。

キャリブレーション情報

リアルタイムで入力電圧を表示します。

[Reset] ボタン

チェックしたチャンネルのキャリブレーションをリセットします。

[Max] ボタン

チェックしたチャンネルの現在の入力電圧を最大値にセットします。
セットした最大値は赤いバーで表示します。

[Min] ボタン

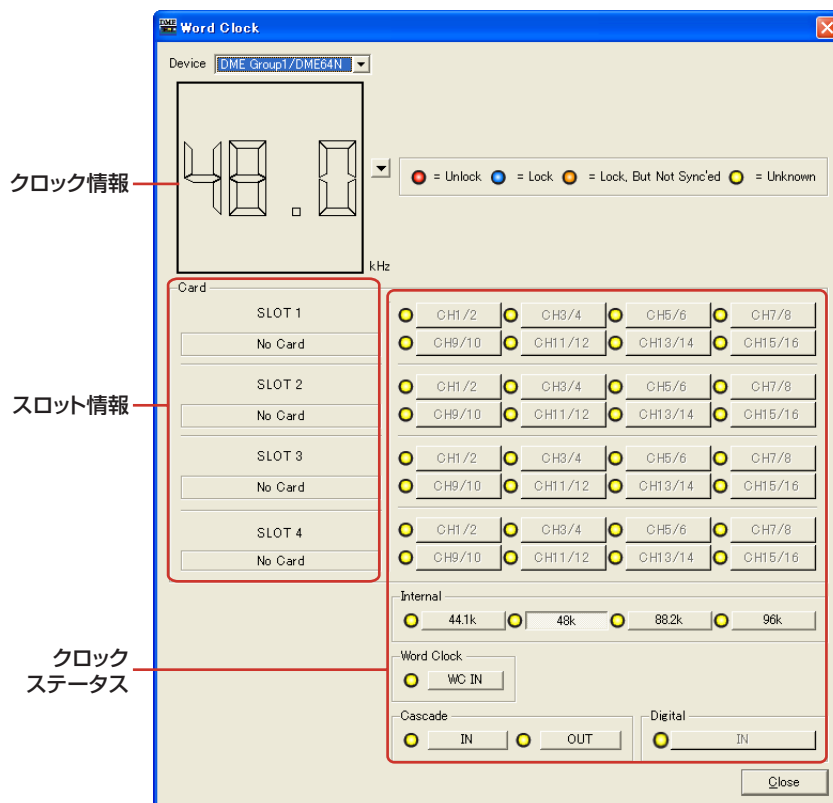
チェックしたチャンネルの現在の入力電圧を最小値にセットします。
セットした最小値は青いバーで表示します。

Word Clock

DMEやSP2060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やSP2060ごとにワードクロックを設定します。

[Hardware]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。

各部の名称と機能



※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やSP2060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やSP2060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 やSP2060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、下記の中から1つだけを選択できます。

機種名	Slot	Internal	Word Clock	Cascade	Digital
DME64N	1～4	44.1 kHz/48kHz/88.2kHz/96kHz	WC IN	IN/OUT	—
DME24N	1	44.1 kHz/48kHz/88.2kHz/96kHz	WC IN	—	—
DME Satellite	—	CobraNet/EtherSound: 48kHz/96kHz	—	—	—
SP2060	—	96kHz	—	—	IN(*)

(*)オフラインかつSP2060本体の入力信号にDIGITAL IN端子を選択している場合のみ、リストよりサンプリング周波数選択可能

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。

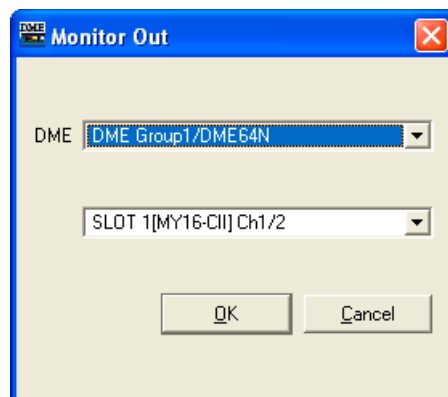
Monitor Out

[Hardware]メニューの[Monitor Out]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。モニタリングポイントまたはプローブモニターのモニター出力先を設定します。

NOTE

DME64N/24Nのみ対応しています。

各部の名称と機能

**● [DME]**

設定対象のDME64N/24Nをリストから選択します。

● ドロップダウンリスト

モニター出力先のポートをリストから選択します。コンフィギュレーションウィンドウで結線されていないポートのみ選択できます。

● [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。

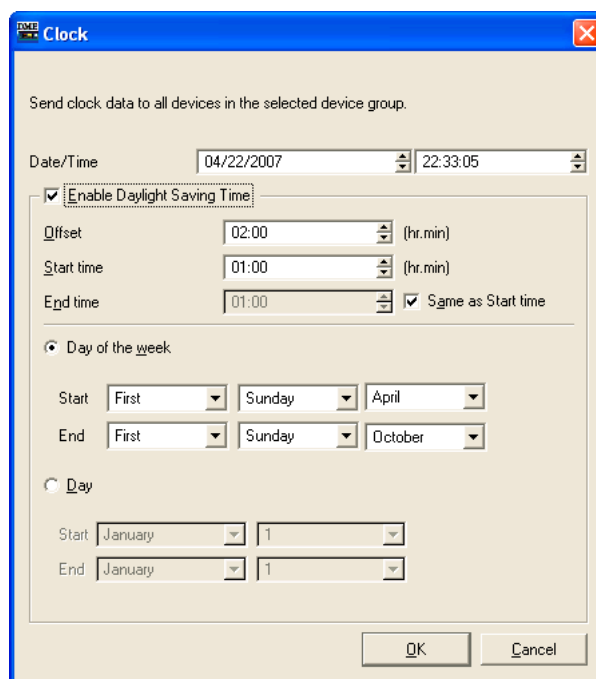
Clock

[Hardware]メニューの[Clock]をクリックすると、「Utility」ダイアログボックスが表示されたあとに、「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。また、サマータイム表示の設定も可能です。

NOTE

SP2060には対応していません。



● [Date/Time]

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

日付および時刻の表示形式は、Windowsのコントロールパネルの「地域と言語のオプション」で変更することができます。「Utility」、「Event Logger」、「Event Scheduler」など他のダイアログボックスでの表示形式も同様に変更されます。

● [Enable Daylight Saving Time]

チェックすると、サマータイム表示が有効になります。また、DME64N/24N本体ディスプレイのDate欄に[DST]インジケータが表示されます。

[Offset]

サマータイム期間に早める時間を設定します。

[Start time]

サマータイムの開始時間を設定します。

[End time]

サマータイムの終了時間を設定します。開始時間と同じ場合は、[Same as Start time]をチェックします。

NOTE

サマータイム開始時刻の前後2時間に現在時刻または終了時刻を設定した場合、および終了時刻の前後2時間に現在時刻または開始時刻を設定した場合は、正しく設定されません。また、サマータイム開始時刻または終了時刻の前後2時間に設定されたイベントは、正しく実行されません。

[Day of the week]

チェックすると、サマータイム期間を曜日で設定します。[Start]で開始日、[End]で終了日を何回めの何曜日かで設定します。たとえば、4月の第1日曜は[First][Sunday][April]、10月の最終日曜日は[Last][Sunday][October]と設定します。

[Day]

サマータイム期間を日で設定します。[Start]で開始日、[End]で終了日を月日で設定します。

● [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。

NOTE

タイトルバーのクローズボタン、<ESC>キー、<Alt>+<F4>キー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。

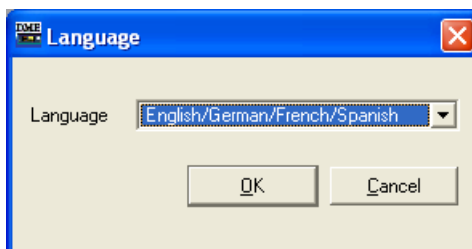
言語の設定

[Hardware]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。DME64N/24N本体ディスプレイに表示させるシーン名、ユーザー定義パラメーター名、ラベルの言語を設定します。

NOTE

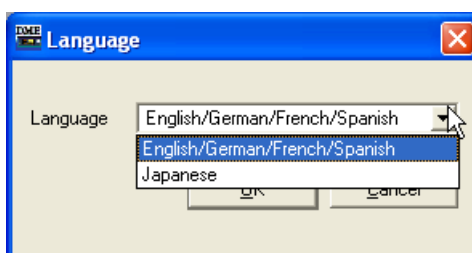
DME64N/24Nのみ対応しています。

各部の名称と機能



● [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。

バックアップ

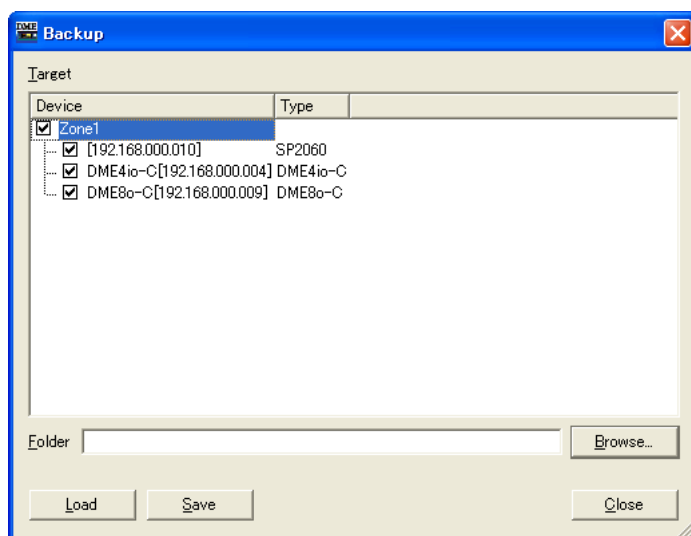
[Hardware]メニューの[Backup]をクリックすると、「Backup」ダイアログボックスが表示されます。DMEやSP2060本体内のデータをコンピューターに取り込み、ファイルとして保存します。DMEやSP2060本体ごとにバックアップファイルを作成します。ファイルに保存した情報をDMEやSP2060本体に送ることも可能ですが、DME Designer上で編集することはできません。オフラインでのみバックアップできます。

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。

NOTE

イベントログはEvent Loggerで取り込みます。



● [Target DME]

デバイスグループごとにDMEやSP2060とIPアドレス、DMEやSP2060のタイプが表示されます。データを取得するDMEやSP2060をチェックします。複数のSP2060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やSP2060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やSP2060のIPアドレスと合致するファイルがDMEやSP2060本体に送られます。

● [Load] ボタン

指定したDMEやSP2060本体にバックアップしたファイルを送ります。

● [Save] ボタン

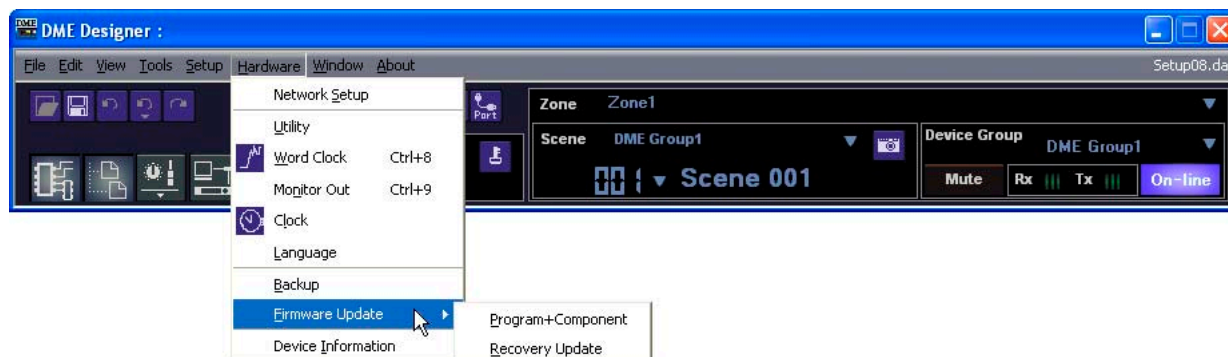
指定したDMEやSP2060本体からデータを取得し、バックアップファイルとして保存します。

● [Close] ボタン

ダイアログボックスを閉じます。

本体ファームウェアのアップデート

[Hardware]メニューの[Firmware Update]コマンドで、DMEやSP2060、ICP1本体のファームウェアをアップデートします。[Hardware]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]/[Recovery Update]を選択すると、フォルダー選択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は、DMEやSP2060、ICP1本体とコンピューターを接続して行ないます。

DMEやSP2060、ICP1のアップデートが終了すると、DMEやSP2060、ICP1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

DMEやSP2060のファームウェアをアップデートするには、DMEやSP2060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。

NOTE

ICP1のファームウェアをアップデートするには、ICP1とデバイスグループマスターとなるDME本体とをEthernetで接続し、さらにそのデバイスグループマスターであるDME本体が上記同様に接続されている必要があります。

NOTE

DME64N/24N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。DME64N/24N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。

NOTE

[Remaining Memory](DME本体の空き容量)が少なくなるとファームウェアのアップデートができなくなることがあります。その場合は、不要なファイル(DME File Storage機能で保存したファイル、ライブラリー、シーン)を削除して空き容量を増やしてください。

NOTE

最新版のファームウェアは、ヤマハ プロオーディオサイトからダウンロードできます。
<http://proaudio.yamaha.co.jp/>

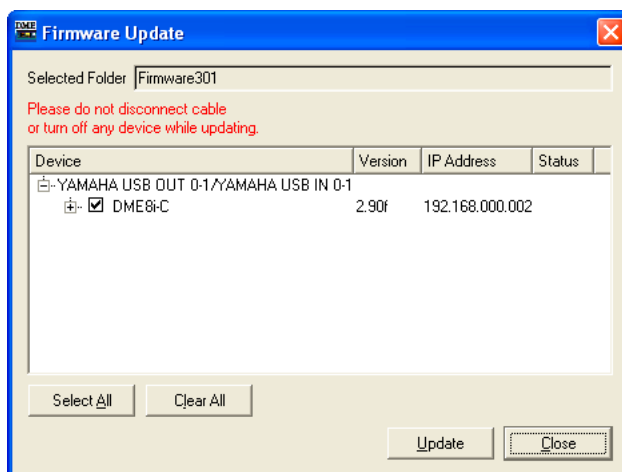
● [Program+Component]

DMEやSP2060、ICP1本体のファームウェアをアップデートします。

1 [Hardware]メニューの[Firmware Update]→[Program+Component]を選択します。
フォルダー選択ダイアログボックスが開きます。

2 アップデートファイルを含むフォルダーを選択し、[OK]ボタンをクリックします。

「Firmware Update」ダイアログボックスが表示されます。カレントデバイスグループのDMEやSP2060、ICP1の名前と現在のファームウェアのバージョンとIPアドレス、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DMEやSP2060、ICP1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やSP2060、ICP1をチェックします。[Clear All]ボタンは、すべてのDMEやSP2060、ICP1のチェックをOFFにします。

4 アップデートするDMEやSP2060、ICP1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やSP2060、ICP1本体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やSP2060、ICP1のアップデートが終了すると、DMEやSP2060、ICP1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。

● [Recovery Update]

DMEやSP2060、ICP1のファームウェアの復元を行ないます。ファームウェアのアップデート中にケーブルが抜けたり電源が切れたりしてしまった場合、そのままではファームウェアが起動しなくなりますので、Recovery Updateで復元してください。

NOTE

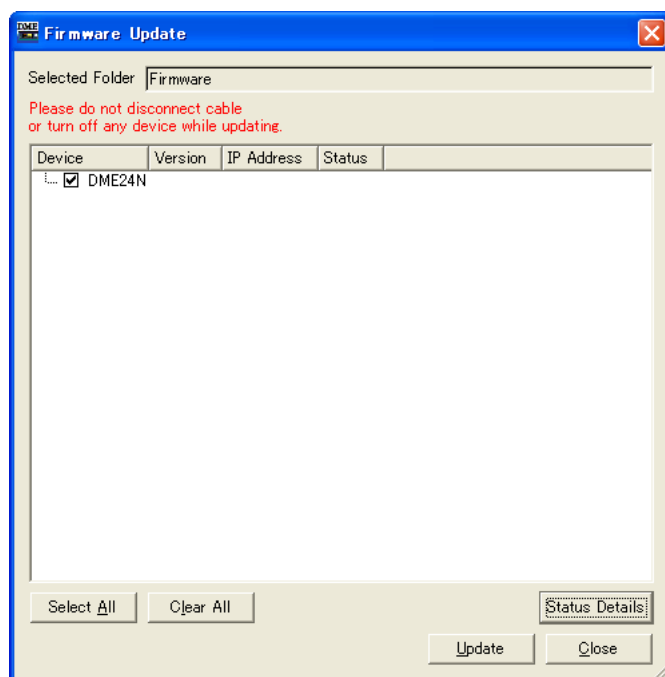
DMEのRecovery Updateは、ネットワークから切り離してコンピューターとUSBで接続して行ってください。

1 「Hardware」メニューの[Firmware Update]→[Recovery Update]を選択します。

フォルダー選択ダイアログボックスが開きます。

2 アップデートファイルを含むフォルダーを選択し、[OK]ボタンをクリックします。

「Firmware Update」ダイアログボックスが表示されます。



3 復元するDMEやSP2060、ICP1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やSP2060、ICP1をチェックします。[Clear All]ボタンは、すべてのDMEやSP2060、ICP1のチェックをOFFにします。

4 復元するDMEやSP2060、ICP1をチェックしたら、[Update]ボタンをクリックします。

ファームウェアの復元が開始されます。

NOTE

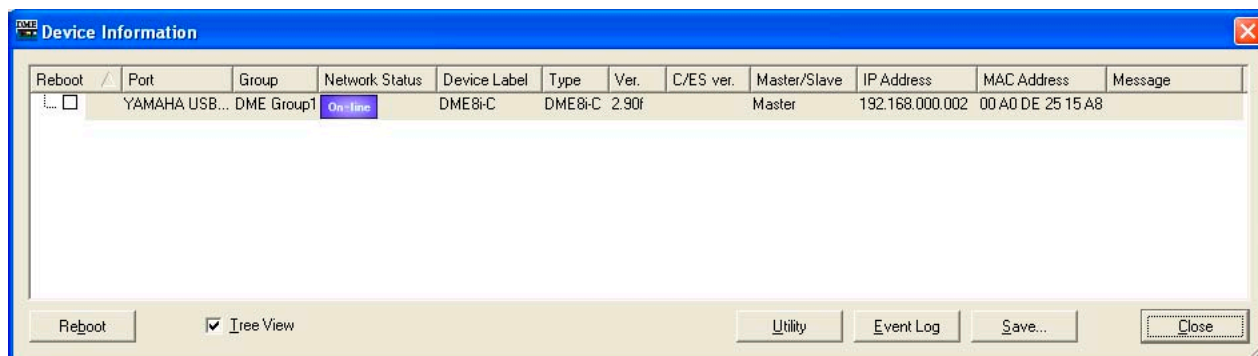
復元中は、USBケーブルやEthernetケーブルを抜いたりDMEやSP2060、ICP1の電源を切ったりしないでください。DME DesignerのMIDI設定情報が失われます。

アップデートが終了すると、DMEやSP2060、ICP1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。

Device Information

[Hardware]メニューの[Device Information]コマンドをクリックすると、「Device Information」ダイアログボックスが表示されます。

ネットワークに接続されたDMEやSP2060本体の状態を一覧表示します。オンラインになっていない場合や、コンフィギュレーションを作成していない場合でも一覧表示します。トラブル発生時やシステムメンテナンス時など、DME本体の稼働状況を一括管理するためのプラットフォームとして便利です。



● [Reboot]

チェックボックスをオンにして[Reboot]ボタンをクリックすると、複数のDMEやSP2060本体をまとめて再起動できます。

● [Port]

接続されている入出力ポート名を表示します。

● [Group]

オンライン時にデバイスグループ名を表示します。

● [Network Status]

オンライン/オフライン状態をアイコンで表示します。

● [Device Label]

DMEやSP2060本体につけられた名前を表示します。

● [Type]

機器名(DME64Nなど)を表示します。

● [Ver.]

ファームウェアのバージョン番号を表示します。

● [C/ES Ver.]

DME Satelliteの場合は、CobraNetまたはEtherSoundインターフェースのバージョン番号を表示します。

● [Master/Slave]

デバイスグループのマスター/スレーブ設定を表示します。

● [IP Address]

IPアドレスを表示します。

● [MAC Address]

MACアドレスを表示します。

● [Message]

DME本体で表示されているメッセージを表示します。最新のメッセージを1つだけ表示し、古いメッセージは表示されません。

● [Tree View]チェックボックス

オンにするとマスターの下にスレーブがツリー表示され、オフにすると一覧表示されます。

● [Utility]ボタン

リストで選択している機器の「Utility」ダイアログボックスを表示します。

● [Event Log]ボタン

リストで選択している機器の「Event Logger」ダイアログボックスを表示します。

● [Save]ボタン

表示している情報をCSVファイル(カンマで区切られたテキストファイル)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、ゾーンには複数のデバイスグループ、デバイスグループ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 Manager」ダイアログボックス、デバイスグループの追加は「Device Group and Sampling Frequency Settings」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 Manager」ダイアログボックスで行ないます。「Zone Manager」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(283ページ)」を、「Device Group and Sampling Frequency Settings」ダイアログボックスについては「デバイスグループの選択(269ページ)」を、「Configuration Manager」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(287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)(154ページ)」をご覧ください。

エディットモード

オフライン状態での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ではコンフィギュレーションの編集ができなくなります。オンライン状態では、エディットモード=OFFになります。

● 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]コマンドまたはメニューバーの[Edit Mode]ボタンで切り替えます。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

SP2060のコンフィギュレーションは編集できません。

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できます。

エディットモード=OFF

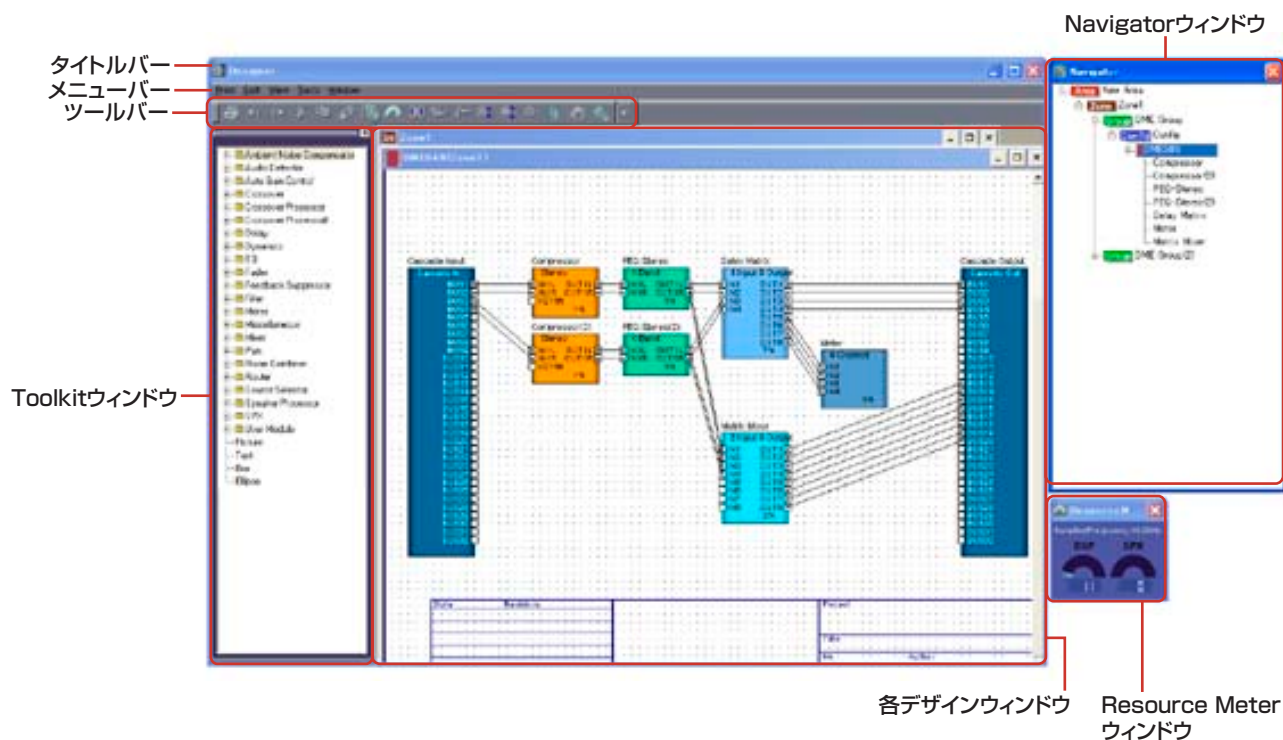
コンフィギュレーションの編集ができなくなります。コンポーネントエディターは操作できます。オンライン状態では、エディットモード=OFFになります。

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

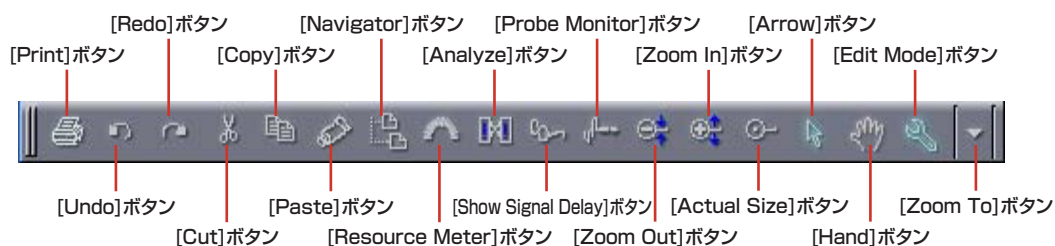
タイトルバーには「Designer」と表示されます。タイトルバーをドラッグしてウィンドウを移動できます。右端には「最小化」、「最大化」/「元に戻す」、「閉じる」ボタンがあります。

メニューバー

実行できるコマンド(命令)が、カテゴリーごとにとまめられています。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。(195ページ)

● [Undo] ボタン(196ページ)

最後に行なった編集を取り消します。

● [Redo] ボタン(196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(196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(196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(196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(197ページ)

Navigatorウィンドウを表示/非表示します。

● [Resource Meter] ボタン(197ページ)

Resource Meterウィンドウを表示/非表示します。

● [Analyze] ボタン(200ページ)

[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。

● [Show Signal Delay] ボタン(297ページ)

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)」

● [Probe Monitor] ボタン(295ページ)

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」

● [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 (197ページ)」

● [Arrow] ボタン

マウスカーソルが十字になり、オブジェクトを選択できます。

● [Hand] ボタン

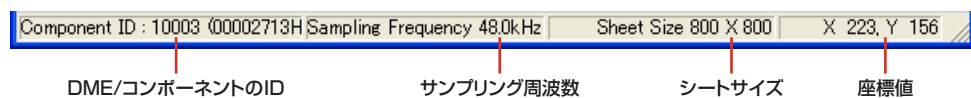
マウスカーソルが手のひらになり、シートをクリックで掴んでスクロールできます。

● [Edit Mode] ボタン

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(184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。

● サンプリング周波数

コンフィギュレーションウィンドウで、サンプリング周波数を表示します。

● 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、[View]メニューの[Navigator]コマンドで表示/非表示します。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。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。DMEごとのサンプリング周波数も表示します。

NOTE

SP2060のコンフィギュレーションウィンドウでは表示されません。

● 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。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。

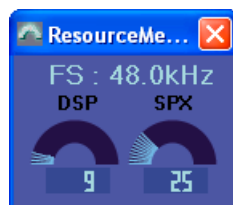
コンフィギュレーションは、DME本体とオンライン状態でシンクロさせたときに、自動的に結線、コンポーネント情報などのチェック(これをコンパイルといいます)を始めます。実際の合計使用率は、このコンパイル後に計算されます。結線数やコンポーネント数によっても使用率は変わります。Resource Meterウィンドウは、設計していく上でのコンパイル前の目安となります。結線数や選ぶコンポーネントの種類、コンポーネント数などの条件によっては、メーターが100%以内でもエラーが発生することがあります。

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コンポーネントとFeedback Suppressorコンポーネントのリソース使用率を表示します。



NOTE

機器の種類によって、配置できるコンポーネントは異なります。詳しくは、「コンポーネントリスト」(364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。

Navigatorウィンドウ

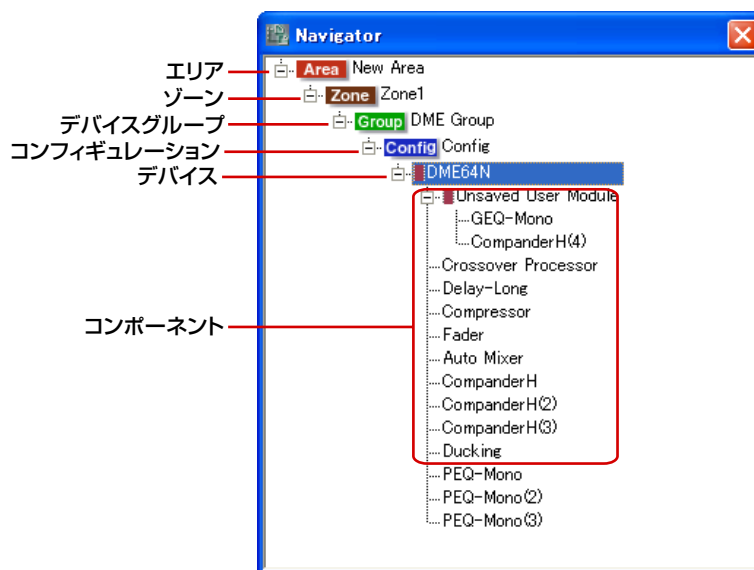
Navigatorウィンドウは、メインパネルウィンドウの[View]メニューの[Navigator]コマンドやツールボタン(大)の[Show/Hide Navigator] ボタン、デザイナーウィンドウの[View]メニューの[Navigator]コマンドで表示/非表示します。

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。

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

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

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ゾーンが切り替わります。

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。

● グループ

グループをクリックすると、クリックしたグループ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ゾーンが切り替わります。

● コンフィギュレーション

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に切り替わります。

● デバイス

デバイスをクリックすると、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

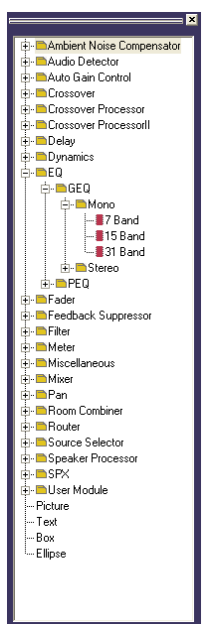
クリックすると、コンポーネントエディターが開きます。

Toolkitウィンドウ

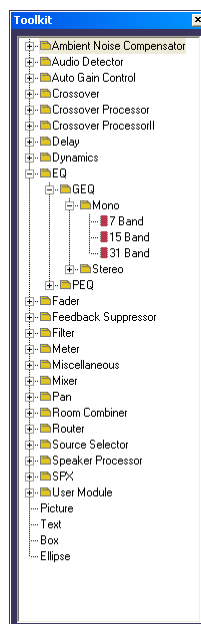
Toolkitウィンドウ

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。アクティブなデザインウィンドウによって、表示される内容が変わります。

→ 「オブジェクト(202ページ)」



デザイナーウィンドウ内の表示

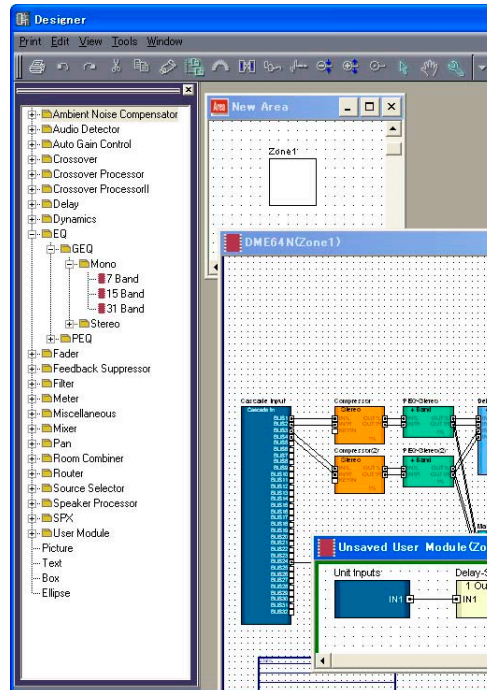


デザイナーウィンドウからフローティングも可能

Toolkitウィンドウの表示

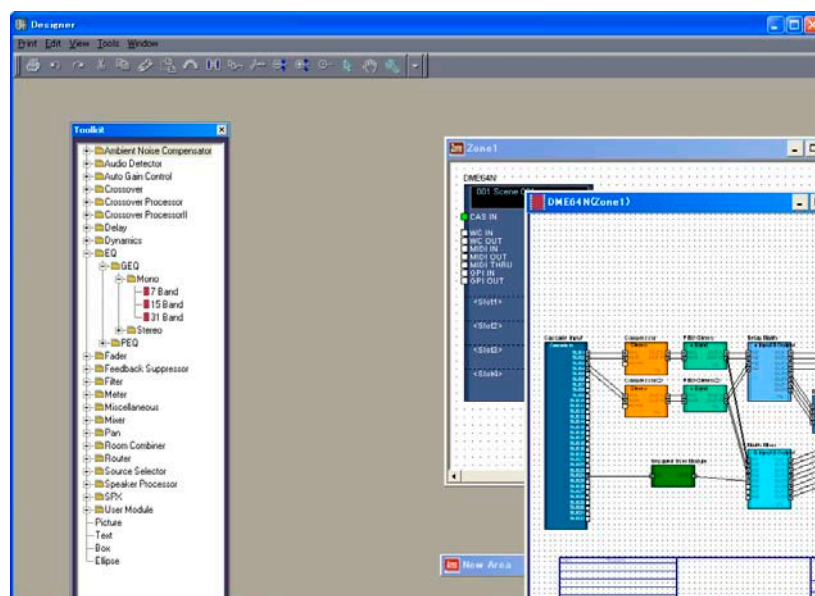
Toolkitウィンドウは、[View]メニューの[Toolkit]コマンドで表示/非表示します。各デザインウィンドウに配置するオブジェクトが表示されます。Toolkitウィンドウから各デザインウィンドウにオブジェクトをドラッグするか、Toolkitウィンドウのオブジェクトをダブルクリックして、各デザインウィンドウに配置します。

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を初めて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。

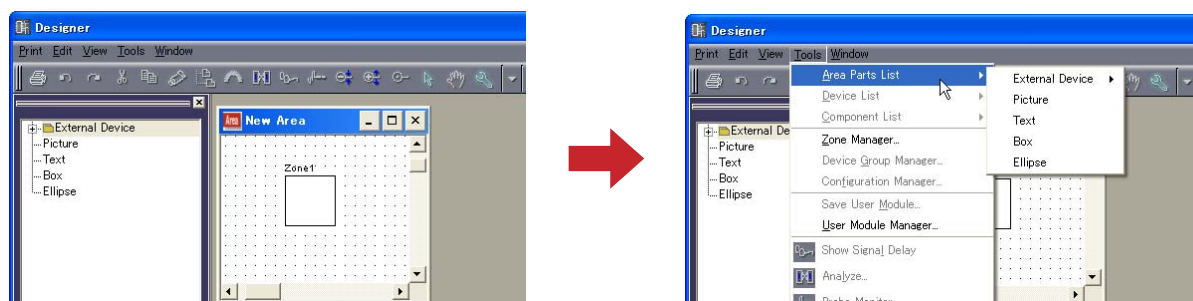
アクティブなウィンドウ	Toolkitウィンドウ
エリアウィンドウ	Area Parts List
ゾーンウィンドウ	Device List
コンフィギュレーションウィンドウ	Component List
ユーザーモジュールウィンドウ	Component List

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		✓		
SP2060		✓		
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。



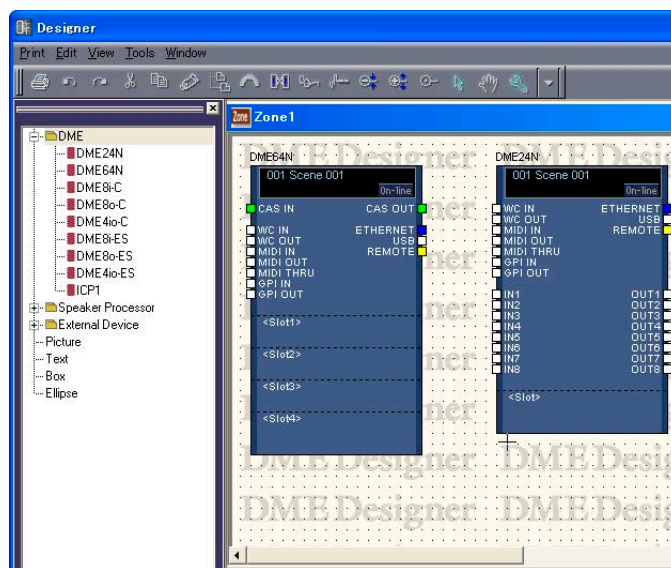
NOTE

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。

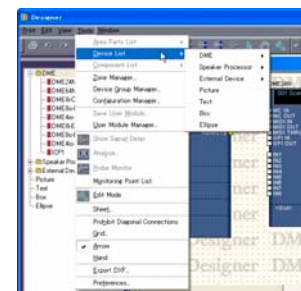
[Device List]

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。

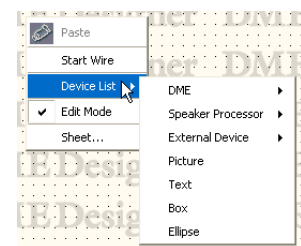
[Tools]メニューおよびウィンドウ上で右クリックすると表示されるコンテキストメニューの[Device List]サブメニューにも、同じオブジェクトが表示されます。



Toolkitウィンドウ



[Tools]メニュー



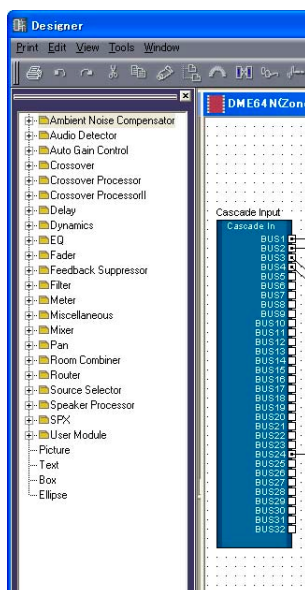
ウィンドウで右クリック

NOTE

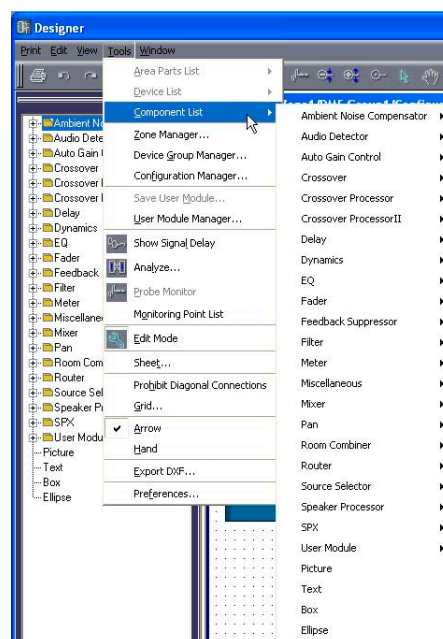
コンフィギュレーションの追加はメニューバーの[Tool]メニュー→[Configuration Manager]ダイアログボックスで行ないます。

[Component List](コンフィギュレーションウィンドウ)

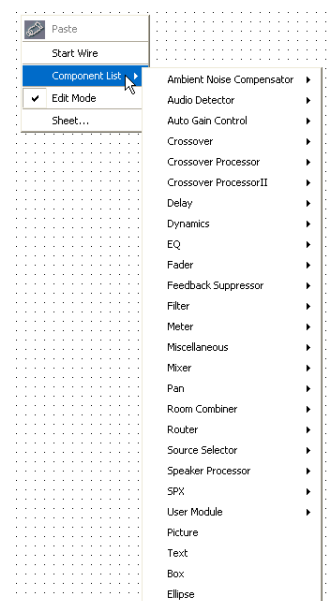
コンフィギュレーションウィンドウに配置するオブジェクトが表示されます。[Tools]メニューおよびシート上で右クリックすると表示されるコンテキストメニューの[Component List]サブメニューにも、同じオブジェクトが表示されます。



Toolkitウィンドウ



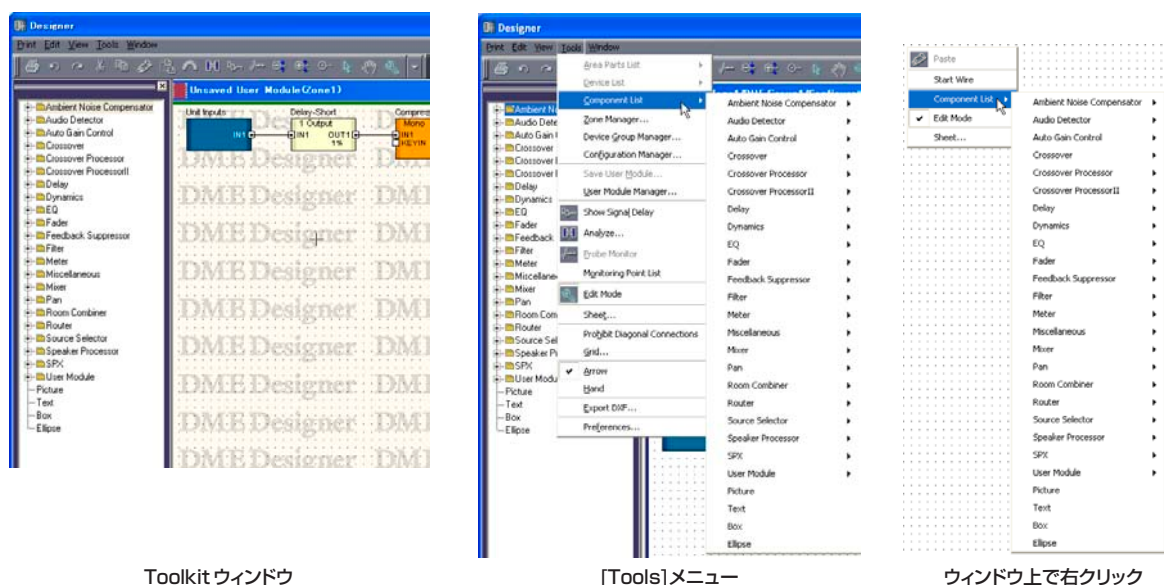
[Tools]メニュー



ウィンドウ上で右クリック

[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

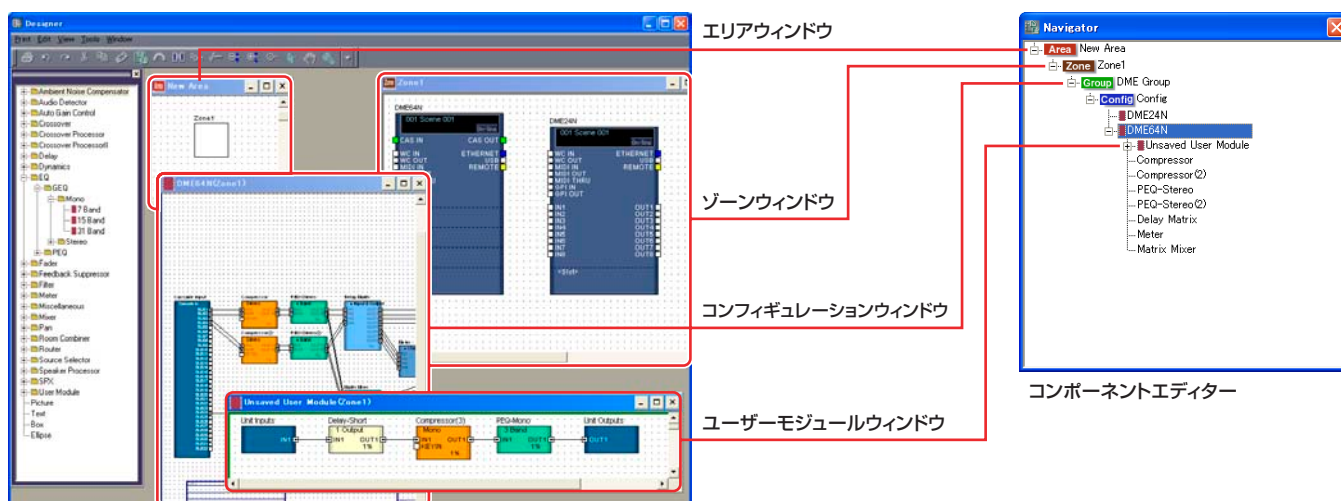
[Tools]メニュー

ウィンドウ上で右クリック

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(289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(290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(293ページ)」

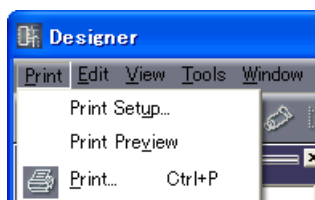
● ユーザーモジュールウィンドウ

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と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(301ページ)」

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。



● [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(267ページ)」

● [Print Preview]

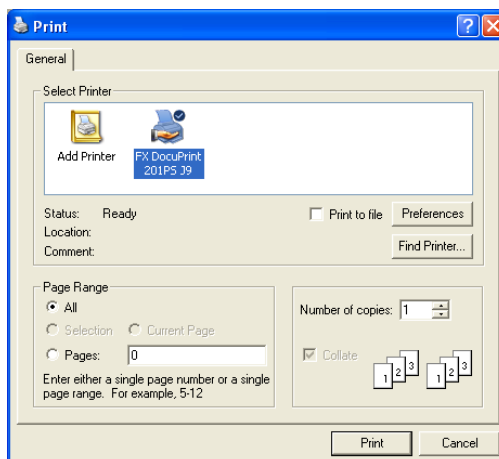
アクティブなウィンドウの印刷プレビューを表示します。
→「各デザインウィンドウ共通の設定と操作」の「各デザインウィンドウの印刷(267ページ)」

● [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(267ページ)」

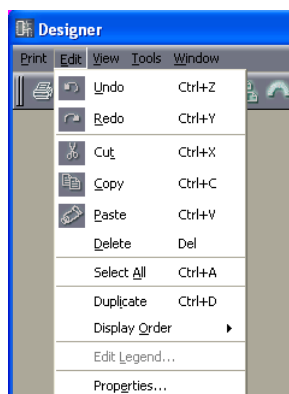
[Print] ダイアログボックス

[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。



[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(271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) (252ページ)」

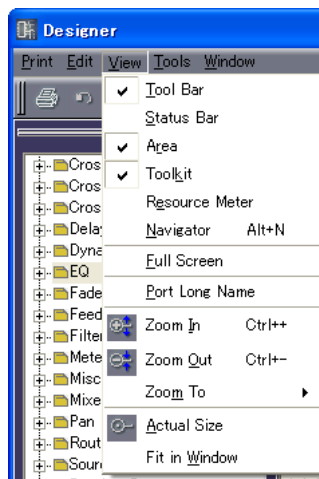
● [Properties]

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(202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付きます。

● [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付きます。

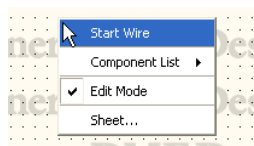
● [Area]/[Toolkit]/[Resource Meter]/[Navigator]

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付き

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。

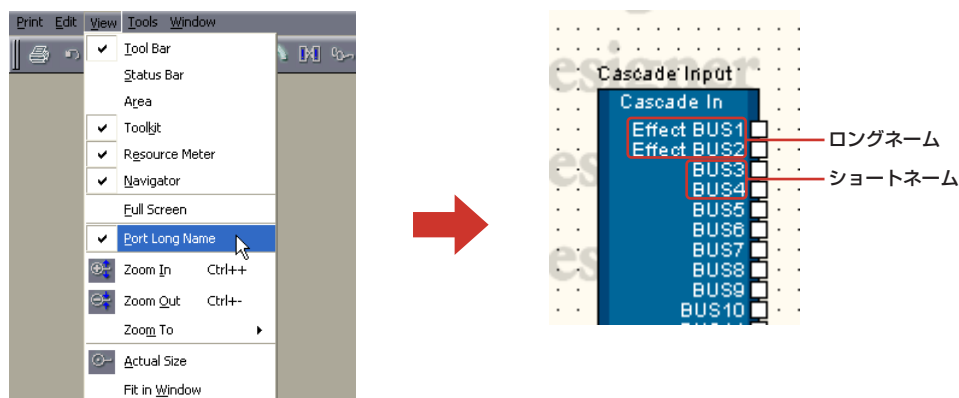


右クリックすると表示されるコンテキストメニューには、右クリックした位置によって必要なコマンドが表示されます。

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]

Slotコンポーネントの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]

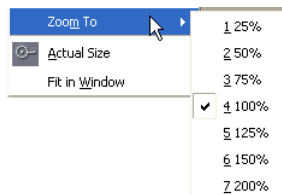
画面表示を拡大します。

● [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。



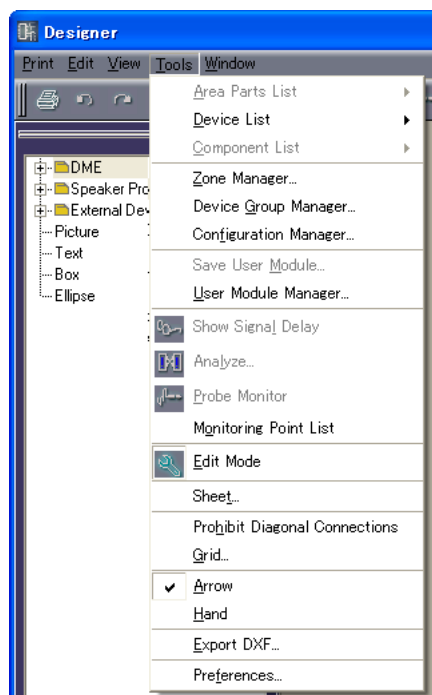
● [Actual Size]

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](192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](193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)(193ページ)」、
「[Component List](ユーザーモジュールウィンドウ)(194ページ)」

● [Zone Manager]

「Zone Manager」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(287ページ)」

● [Device Group Manager]

「Device Group Manager」ダイアログボックスを表示します。デバイスグループの変更をします。

→ 「デバイスグループの変更(285ページ)」

● [Configuration Manager]

「Configuration Manager」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(287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テンプレートとして保存します。

→ 「ユーザーモジュール」の「ユーザーモジュールの保存(302ページ)」

● [User Module Manager]

「User Module Manager」ダイアログボックスを表示します。テンプレートとして保存したユーザーモジュールの設定変更やリネーム(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(306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)(297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)(300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(295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(298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(184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 Settings」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(254ページ)」

● [Prohibit Diagonal Connections]

水平/垂直のワイヤーで描画します。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(275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(263ページ)」

● [Arrow]

マウスカーソルが十字になり、オブジェクトを選択できます。

● [Hand]

マウスカーソルが手のひらになり、シートをクリックで掴んでスクロールできます。

● [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(264ページ)」

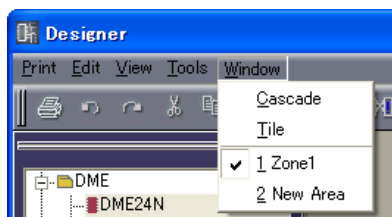
● [Preferences]

「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(261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。

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。

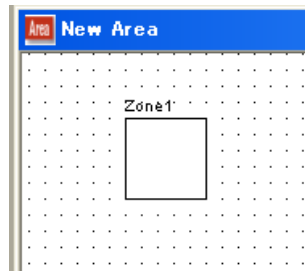
名前	配置/表示できるウィンドウ	説明
Zone	エリア	ゾーン
DME	ゾーン	DMEとスロットに挿入されたカード
ICP	ゾーン	ユーザー定義パラメーターのコントロール
SP2060	ゾーン	Speaker Processor
External Device	エリア、ゾーン	外部デバイス
Component	コンフィギュレーション ユーザーモジュール	ユーザーモジュール、オーディオプロセッサ、 コントロールパーツ
SPX Component	コンフィギュレーション ユーザーモジュール	SPXコンポーネント
User Module	コンフィギュレーション	コンポーネントを組み合わせたもの
Slot Component	コンフィギュレーション	DMEの内蔵I/Oおよび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。

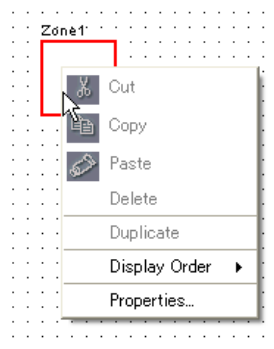
大きさは、「Properties」ダイアログボックスの[Width]ボックスで幅、[Height]ボックスで高さを設定します。シートのサイズとオブジェクトの位置によって、設定できるサイズの最大値が変わります。オブジェクトがシート内におさまるサイズに設定できます。

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



NOTE

[Cut]/[Copy]/[Paste]/[Delete]はグレー表示になり選択できません。

[Display Order]

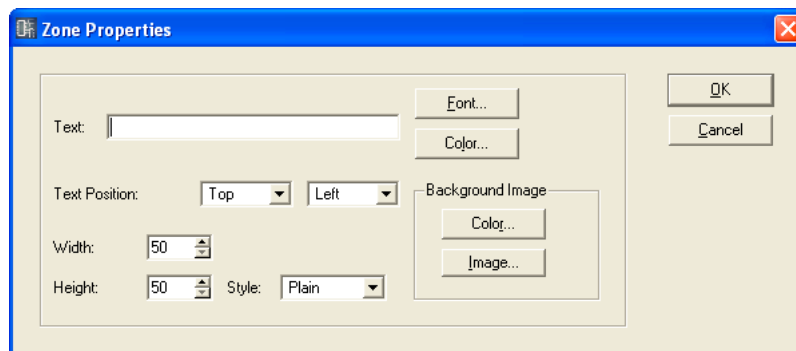
サブメニューのコマンドでオブジェクトの順序を変更します。

[Properties]

「Zone 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、「Zone 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(256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(257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

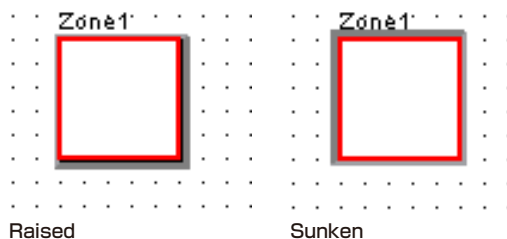
オブジェクトの幅をピクセル数で指定します。デフォルトでは50ピクセルになっています。

[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(257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(259ページ)をご覧ください。

[OK] ボタン

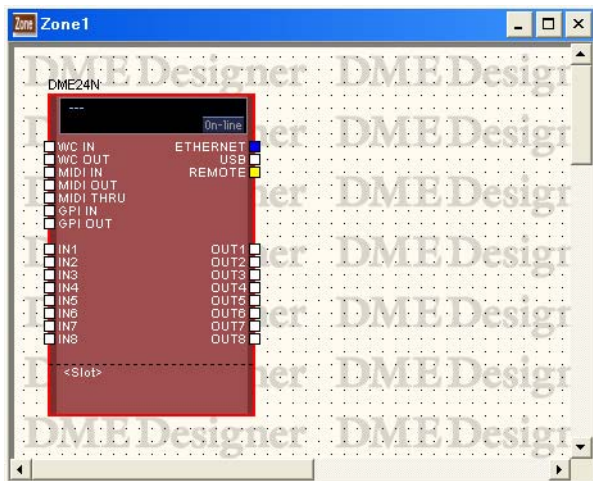
設定を更新して、ダイアログボックスを閉じます。

[Cancel] ボタン

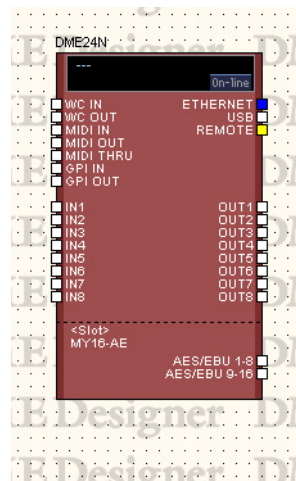
設定を変更せず、ダイアログボックスを閉じます。

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。

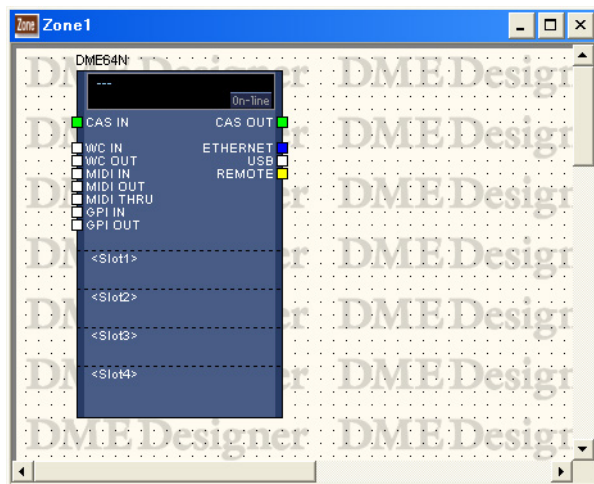
DME24N

スロットにI/Oカードが設定されていないDME24N

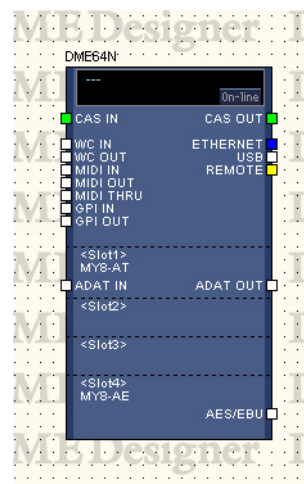


スロットにI/Oカードが設定されているDME24N

DME64N

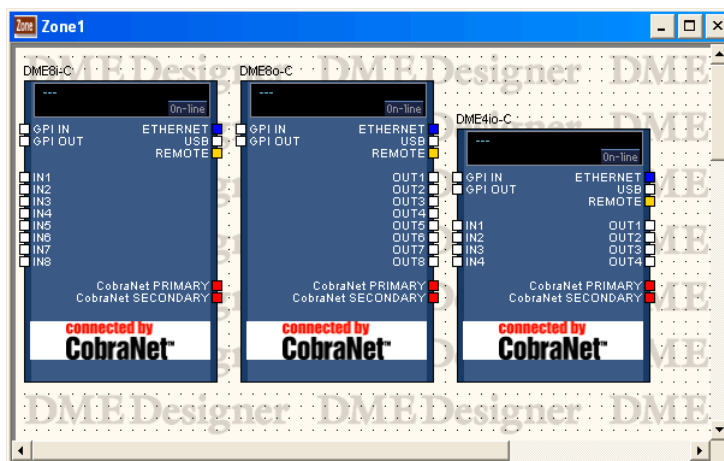


スロットにI/Oカードが設定されていないDME64N

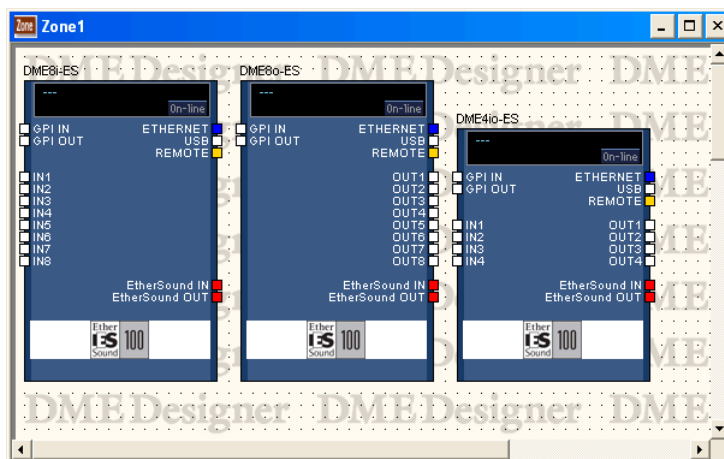


スロット1, 4にI/Oカードが設定されているDME64N

DME8i-C/DME8o-C/DME4io-C



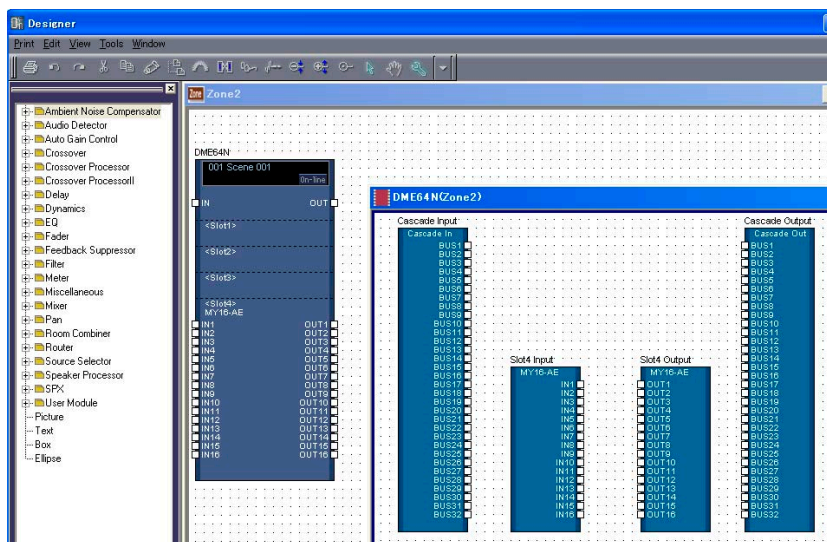
DME8i-ES/DME8o-ES/DME4io-ES



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)。

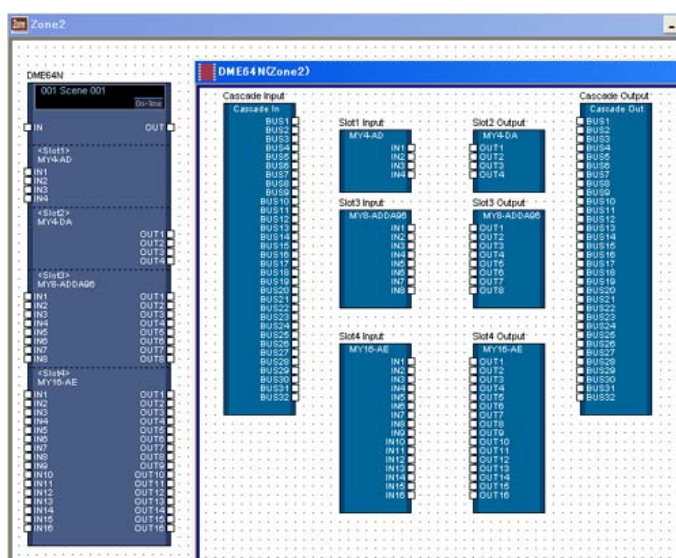
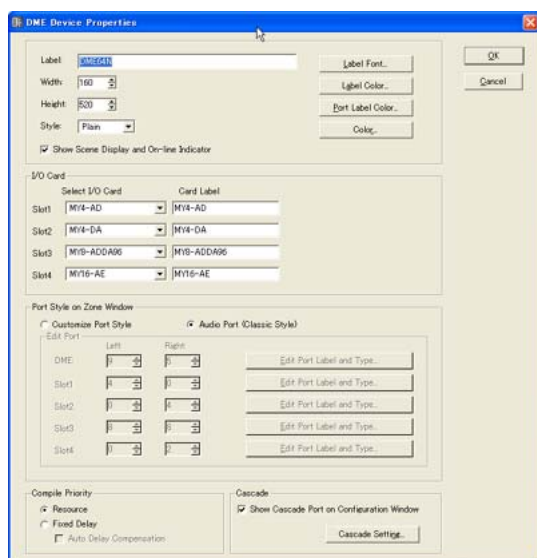


スロットにカードが挿入されたDME64Nのブロックとコンフィギュレーションウィンドウ

DME64Nのカスケード設定をONにした場合

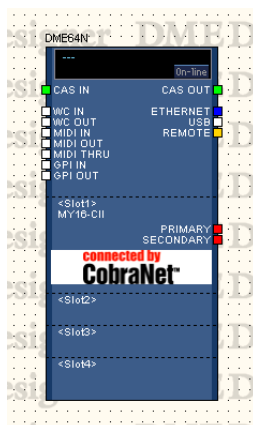
DME64Nの「DME Device Properties」ダイアログボックスの[Show Cascade Port on Configuration Window]をチェックすると、コンフィギュレーションウィンドウにCascade I/Oコンポーネントが配置されます。

DME64Nの「DME Device Properties」ダイアログボックスの[Show Cascade Port on Configuration Window]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

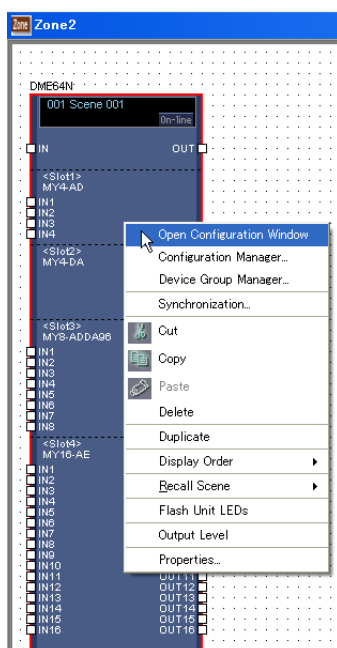
I/OカードがCobraNetカードの場合は、DMEのオブジェクトにCobraNetアイコンが表示されます。



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。



● シーン情報とオンラインボタン

DMEオブジェクトには、デバイスグループのシーン情報と[On-Line]ボタンがあります。



シーン情報には、カレントシーンの番号と名前が表示されます。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。

[On-Line]ボタンはメインパネルウィンドウの[On-Line]ボタンと同じです、
→ 「On-Line」ボタン(58ページ)

● 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。

→ 「コンフィギュレーションウィンドウ(293ページ)」

[Device Group Manager]

[Device Group Manager]ダイアログボックスを開きます。

→ 「デバイスグループの変更(285ページ)」

[Configuration Manager]

[Configuration Manager] ダイアログボックスを開きます。

→ 「Configuration Manager」 ダイアログボックス(287ページ)

[Synchronization]

[Synchronization]ダイアログボックスを開きます。

→ 「Synchronization(DME Designerと本体の同期)(93ページ)」

[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 Scene]

サブメニューからシーンを選択してリコールします。

[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。

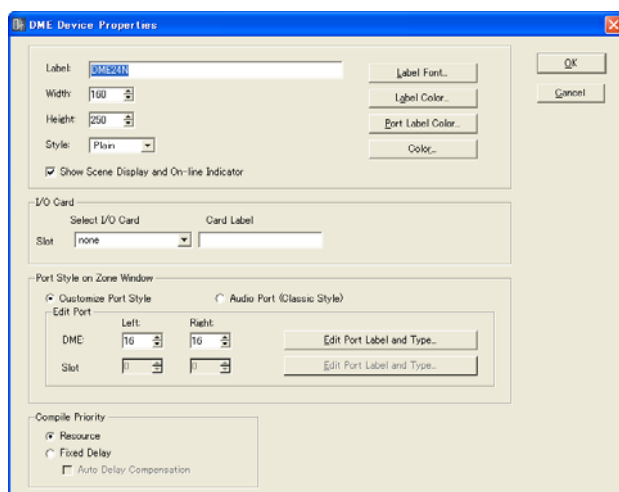


[Properties]

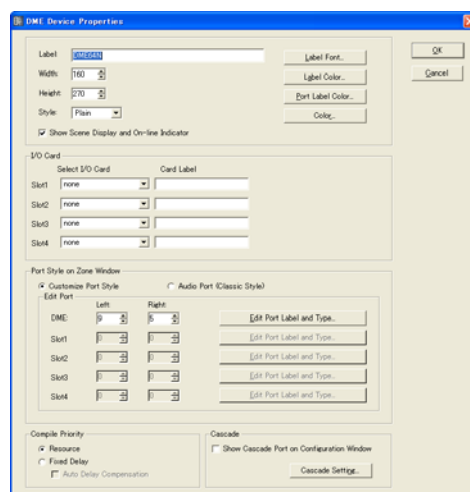
「DME Device Properties」ダイアログボックスを表示します。

● DMEのプロパティ

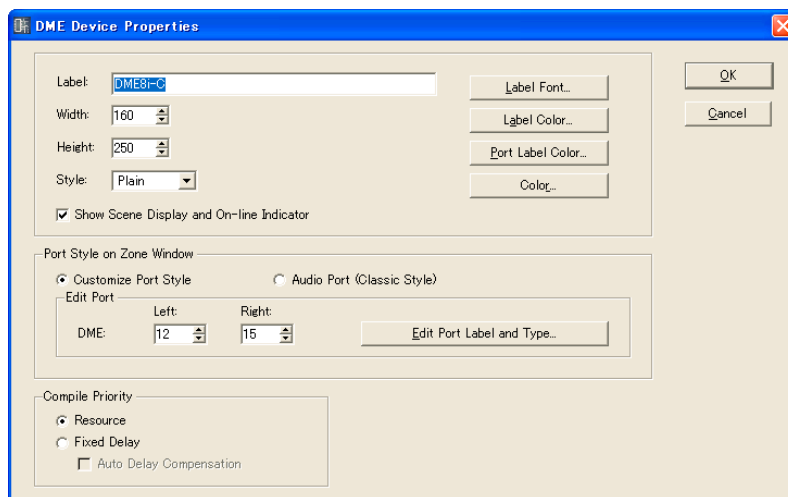
DMEオブジェクトを選択し、[Edit]メニューの[Properties]をクリックすると、「DME Device Properties」ダイアログボックスが表示されます。DMEのプロパティを設定します。



DME24Nの場合



DME64Nの場合



DME Satellite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[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。

Show Scene Display and On-line Indicator

チェックすると、ゾーンウィンドウ上でカレントシーンの番号と名前やオンラインインジケータを表示します。

[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([256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([257ページ](#))をご覧ください。

I/O Card

I/Oカードについての設定を行いません。DME64Nは{Slot 1}～[Slot4]、DME24Nは[Slot]のみ設定します。DME Satelliteにはありません。

[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。

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いません。

[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。

[Audio Port(Classic Style)]

オーディオポートを全て表示します。

• [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。

→ 「Edit Port Label and Type」ダイアログボックス ([214ページ](#))

Compile Priority

コンフィギュレーションのコンパイルの設定を行いません。

• [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。

Cascade

DME64Nのカスケード接続をON/OFFします。

- **Show Cascade Port on Configuration Window**

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。

→ 「Cascade Setting」ダイアログボックス(213ページ)

[OK]ボタン

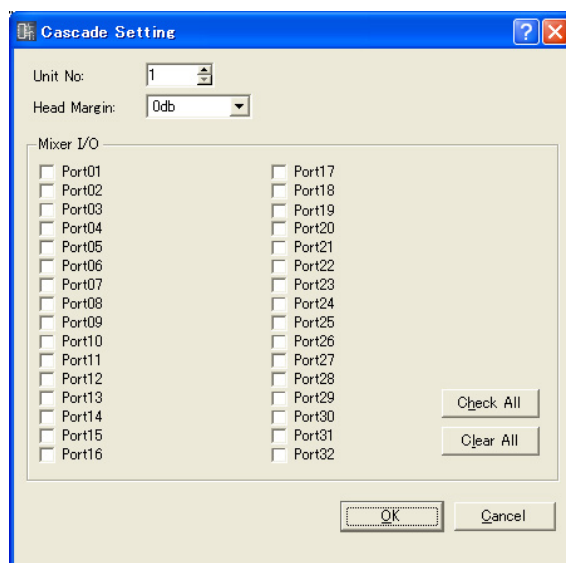
設定を更新して、ダイアログボックスを閉じます。

[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

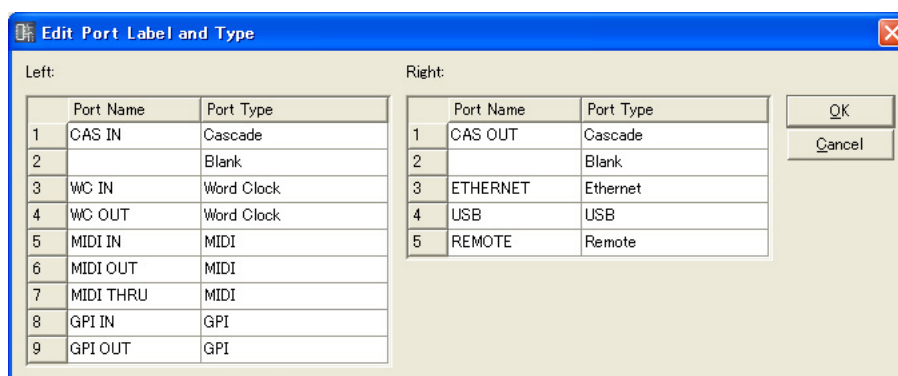
設定を変更せず、ダイアログボックスを閉じます。

● 「Edit Port Label 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。DMEオブジェクトやSP2060オブジェクトの左右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。

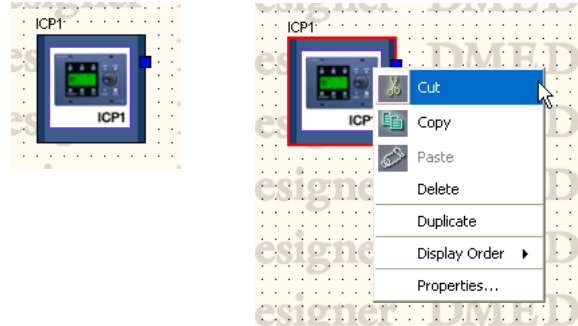
ポートの種類を設定するには、[Left]と[Right]の[Port Type]を選択します。



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。User Defined Button (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、ラベル名を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]

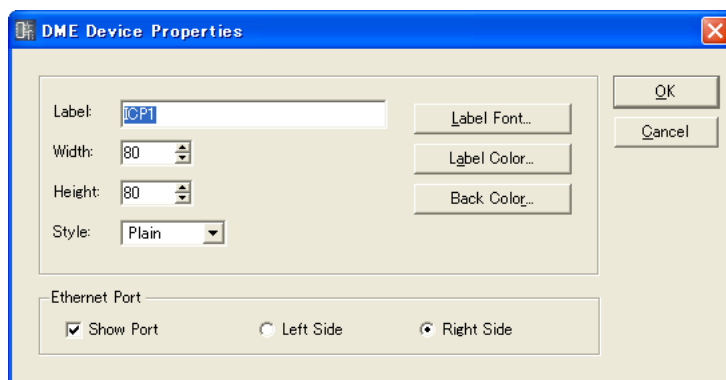
サブメニューのコマンドでオブジェクトの順序を変更します。

[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、「DME 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 [\(256ページ\)](#) 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 [\(257ページ\)](#) 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。

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。

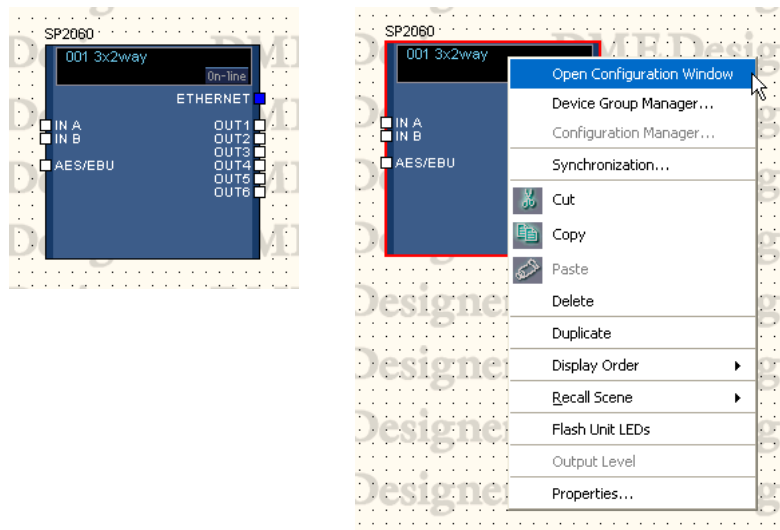
[Cancel] ボタン

設定を変更せず、ダイアログボックスを閉じます。

SP2060

SP2060はゾーンウィンドウに配置できます。

ゾーンウィンドウに配置されたSP2060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。



●シーン情報とオンラインボタン

SP2060オブジェクトには、デバイスごとのシーン情報と[On-Line]ボタンがあります。



シーン情報には、カレントシーンの番号と名前が表示されます。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。

[On-Line]ボタンはメインパネルウィンドウの[On-Line]ボタンと同じです。

→ 「On-line」ボタン(58ページ)

●SP2060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。

→ 「コンフィギュレーションウィンドウ(293ページ)」

[Device Group Manager]

[Device Group Manager]ダイアログボックスを開きます。

→ 「デバイスグループの変更(285ページ)」

[Configuration Manager]

SP2060オブジェクトでは使用しません。

[Synchronization]

「Synchronization」ダイアログボックスを開きます。

→ 「Synchronization(DME Designerと本体の同期)(93ページ)」

[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SP2060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 Scene]

サブメニューからシーンを選択してリコールします。

[Flash Unit LEDs]

選択するとSP2060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]

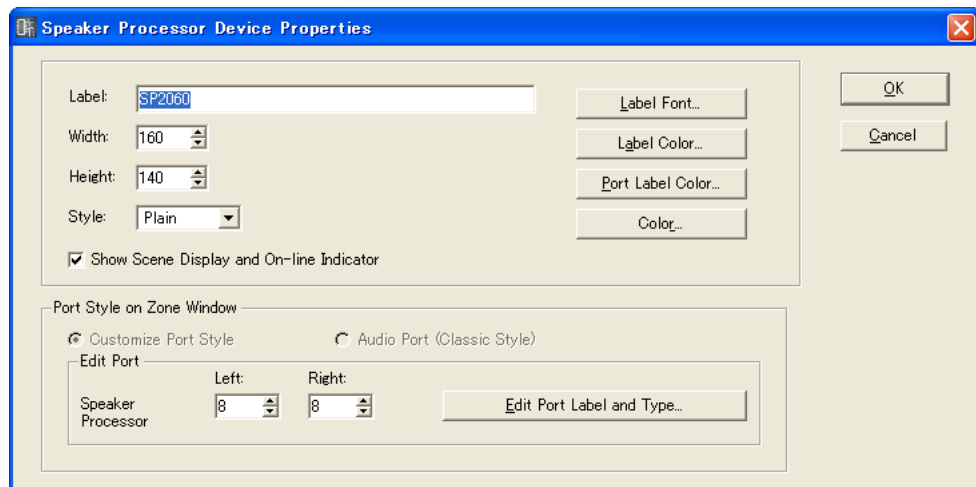
SP2060では無効です。

[Properties]

「SP2060 Device Properties」ダイアログボックスを表示します。

● SP2060のプロパティ

SP2060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、「Speaker Processor Device Properties」ダイアログボックスが表示されます。SP2060のプロパティを設定します。



[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。

NOTE

[Label]ボックスで設定した名称が[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SP2060が複数ある場合は、異なる名称に設定し、「どのSP2060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。

Show Scene Display and On-line Indicator

チェックすると、ゾーンウィンドウ上でシーンやオンラインインジケータを表示します。

[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(256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。

Port Style on Zone Window

ゾーンウィンドウ上でのSP2060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。SP2060ではグレー表示され選択できません。
- **[Custom Port Style]**
ポート表示をカスタマイズします。SP2060では常にこの設定です。
- **[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。
→ 「Edit Port Label and Type」ダイアログボックス ([214ページ](#))

[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。

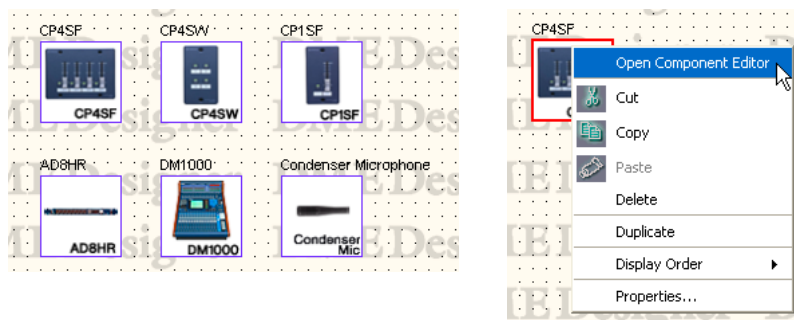
External Device(外部デバイス)

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。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]

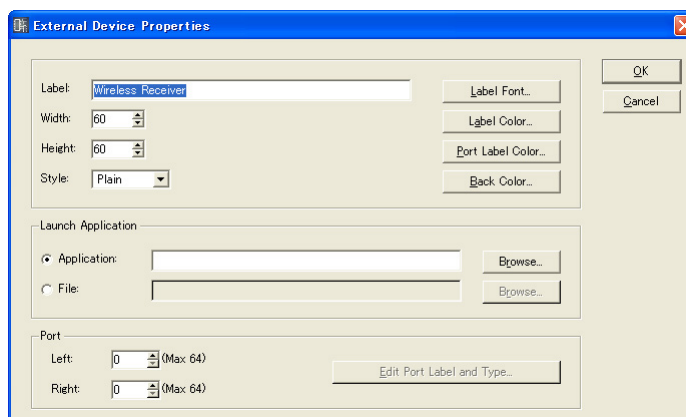
サブメニューのコマンドでオブジェクトの順序を変更します。

[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(256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(257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。

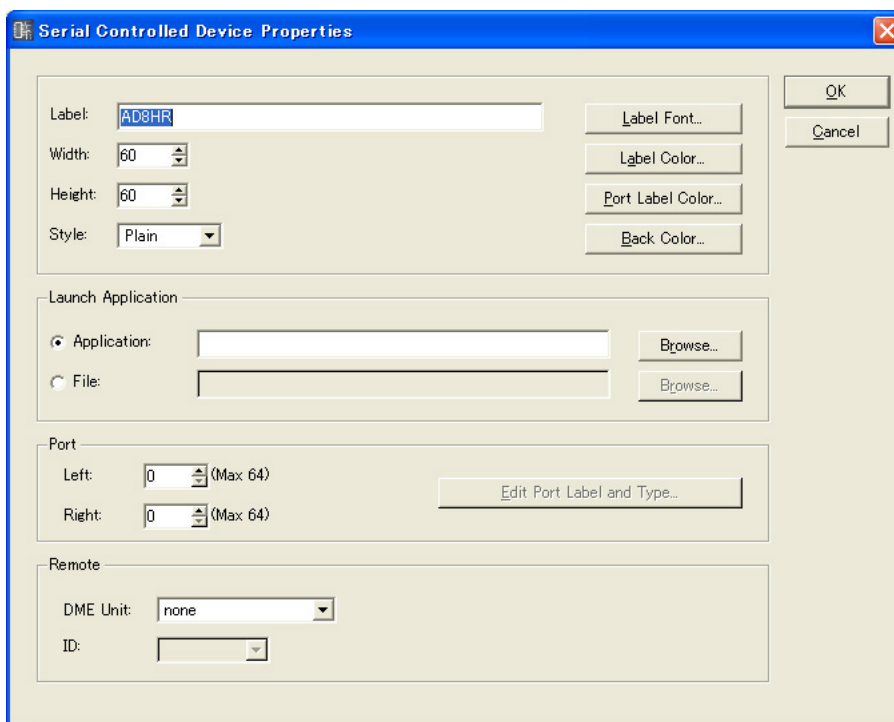
[Cancel] ボタン

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を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。

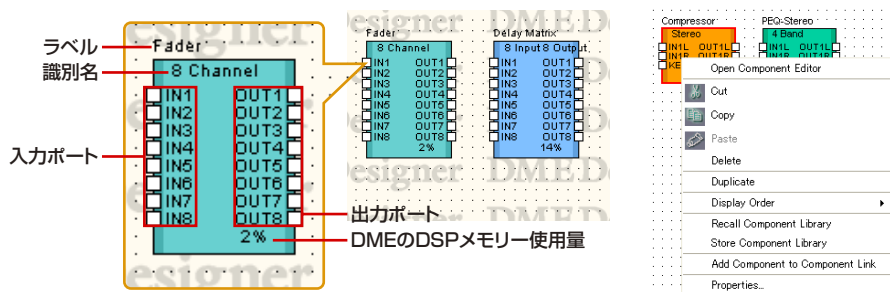
- [ID]

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。
AD824およびAD8HR本体では、接続した順に1から順に割り振られます。また、AD824とAD8HRが混在する場合は、AD8HR→AD824の順に接続する必要があります。

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。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。



NOTE

SP2060ではDSPメモリ使用量は表示されません。

● 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]

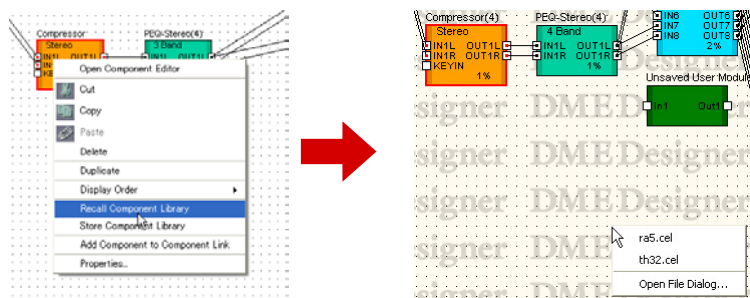
サブメニューのコマンドでオブジェクトの順序を変更します。

[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 (356ページ)」をご覧ください。

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。



• [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。

[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 (356ページ)」をご覧ください。

[Add Component to Component Link]

コンポーネントリンクを作成します。コンポーネントリンクについては「コンポーネントリンクの作成(362ページ)」をご覧ください。

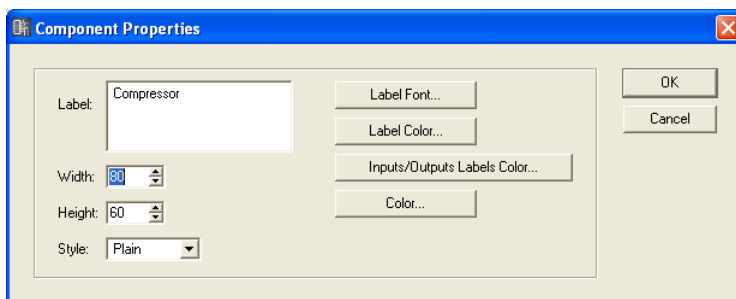
[Properties]

「Component Properties」ダイアログボックスを表示します。

● 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([256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([257ページ](#))をご覧ください。

[OK] ボタン

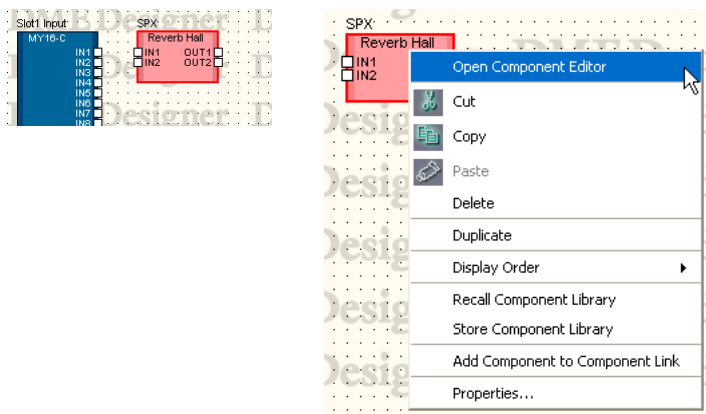
設定を更新して、ダイアログボックスを閉じます。

[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す。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

[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 \(356ページ\)](#)」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。

[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 (356ページ)」をご覧ください。

[Add Component to Component Link]

SPXコンポーネントでは無効です。

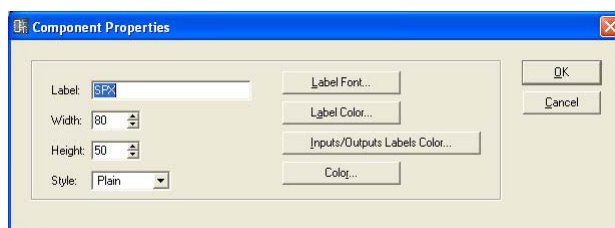
[Properties]

「SPX Component Properties」ダイアログボックスを表示します。

● 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 (256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(257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。

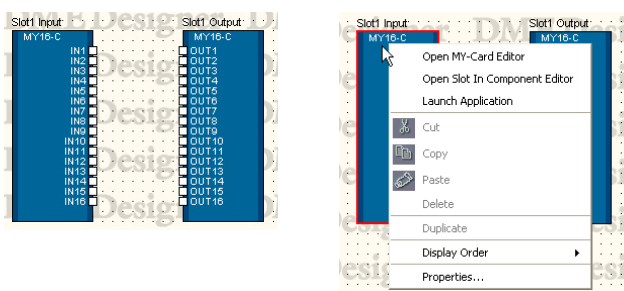
[Cancel] ボタン

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]/[Open HA Editor]/[Open CobraNet Editor]

Slotコンポーネントのエディターを開きます。

**[Open Slot In Component Editor]/ [Open Slot Out Component Editor]/
[Open Input Component Editor]/[Open Output Component Editor]**

コンポーネントエディターを開きます。

[Launch Application]

関連付けられたアプリケーションを起動します。

[Cut]/[Copy]/[Paste]/[Delete]/[Duplicate]

Slotコンポーネントでは使用しません。

[Display Order]

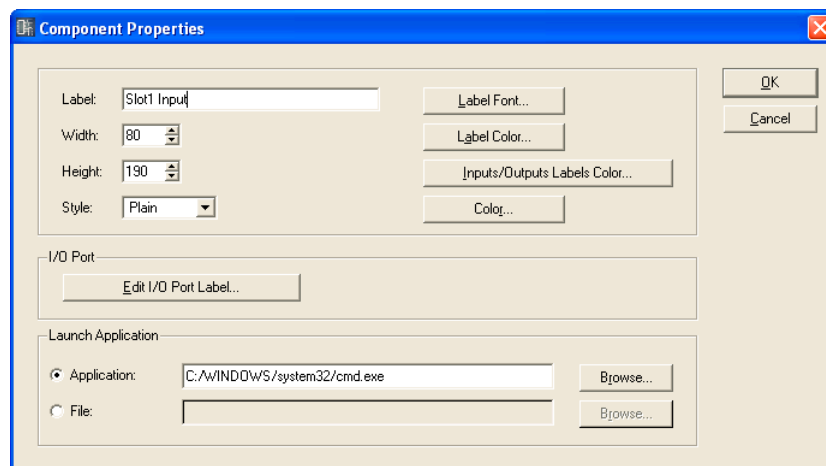
サブメニューのコマンドでオブジェクトの順序を変更します。

[Properties]

「Component Properties」ダイアログボックスを表示します。

● Slotコンポーネントのプロパティ

Slot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(256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(257ページ)をご覧ください。

[Edit I/O Port Label] ボタン

I/Oポートのラベルを設定します。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。

→ 「Edit Port Label」ダイアログボックス(233ページ)

Launch Application

ラジオボタンをクリックして、Slotコンポーネントにアプリケーションを関連付けるかファイルに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。Slotコンポーネントのコンテキストメニューから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。Slotコンポーネントのコンテキストメニューから開くファイルのパスを設定します。

[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

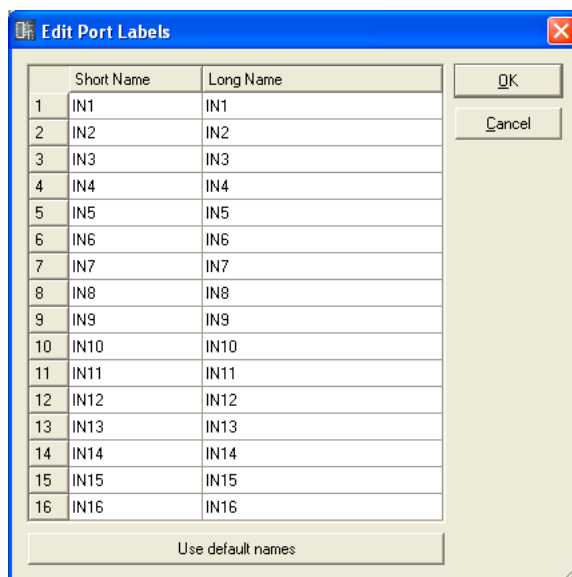
設定を変更せず、ダイアログボックスを閉じます。

● 「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。[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。[Use default names]ボタンをクリックすると、すべてのポートが初期設定のラベルに戻ります。

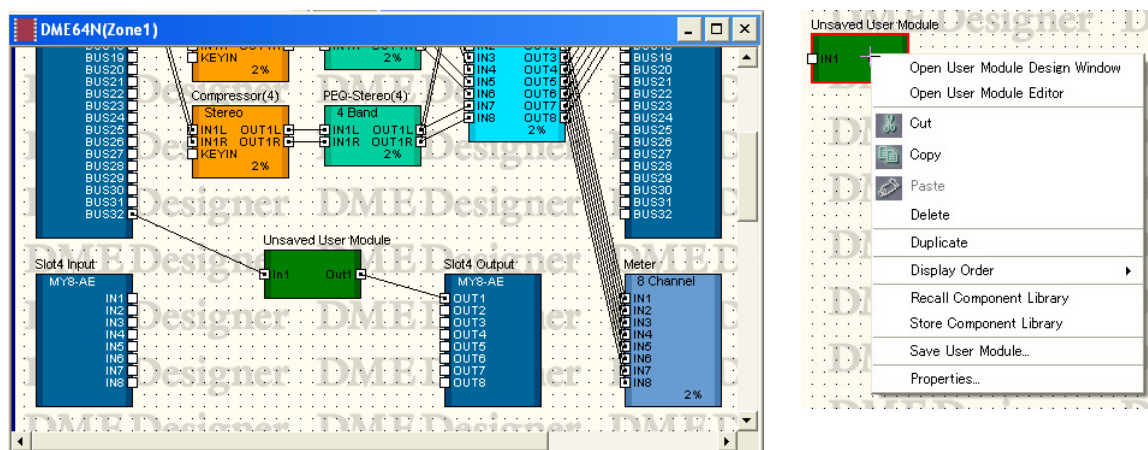
コンフィギュレーションウィンドウに表示するポート名のショートネーム/ロングネームは、[View]メニューの[Port Long Name]コマンドで切り替えることができます。コマンドを選択するとチェックマークがつき、ロングネーム表示になります。チェックマークがついているときにコマンドを選択するとチェックがオフになり、ショートネーム表示になります。

Configuration Window では常にここで設定したラベルが表示されます。



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 Properties」ダイアログボックスの「Double Click Action」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デザイン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 (356ページ)」をご覧ください。

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。



• [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。

[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 (356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(302ページ)」をご覧ください。

[Properties]

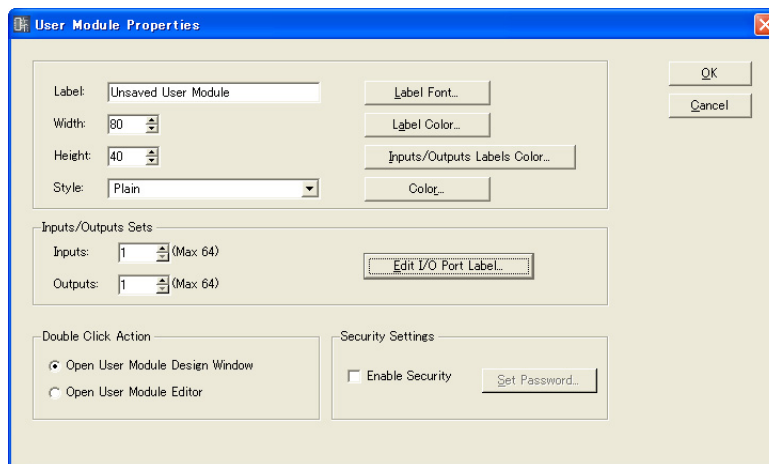
「User Module Properties」ダイアログボックスを表示します。

● 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(256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(257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

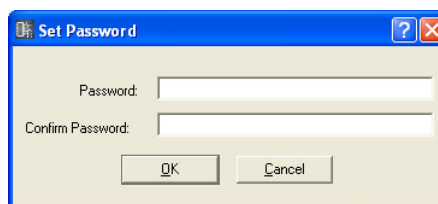
ユーザーモジュールオブジェクトをダブルクリックしたときの動作を設定します。

- **[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。

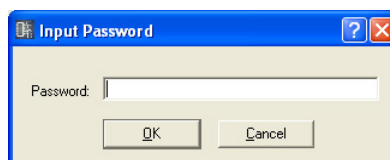
Security Settings

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せん。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「Preferences」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

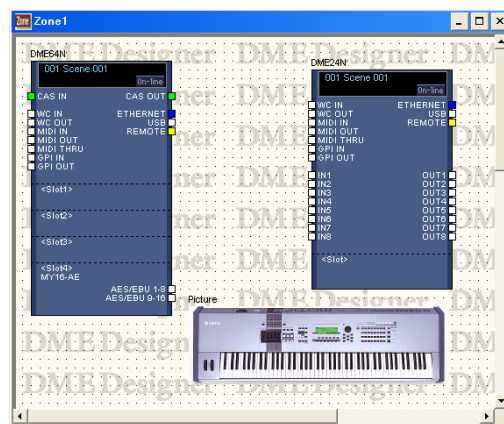
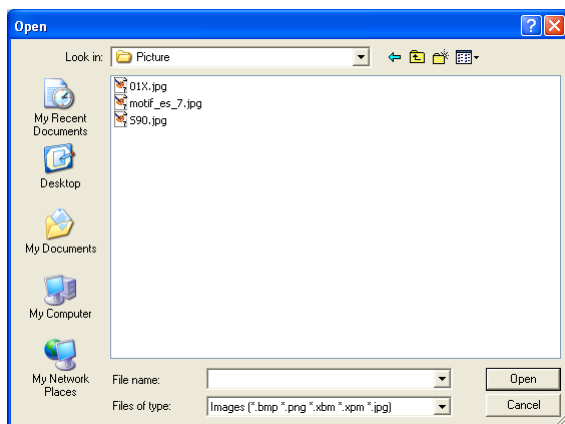
シートの背景の画像は「Sheet」ダイアログボックスで設定します。ピクチャーオブジェクトは、オブジェクトとしてシートの上に配置します。

● 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。

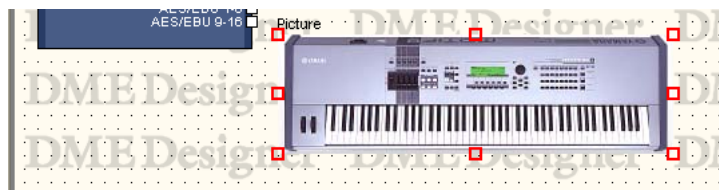
- ・ Toolkitウィンドウの[Picture]を各デザインウィンドウにドラッグします。
- ・ Toolkitウィンドウの[Picture]をダブルクリックします。
- ・ [Tools]メニューの[Area Parts]/[Device List]/[Component List]メニュー→[Picture]をクリックし、各デザインウィンドウでクリックします。

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。

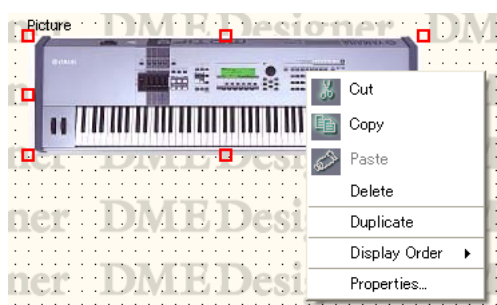


● ピクチャーオブジェクト

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、「Picture Properties」ダイアログボックスが表示されます。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]

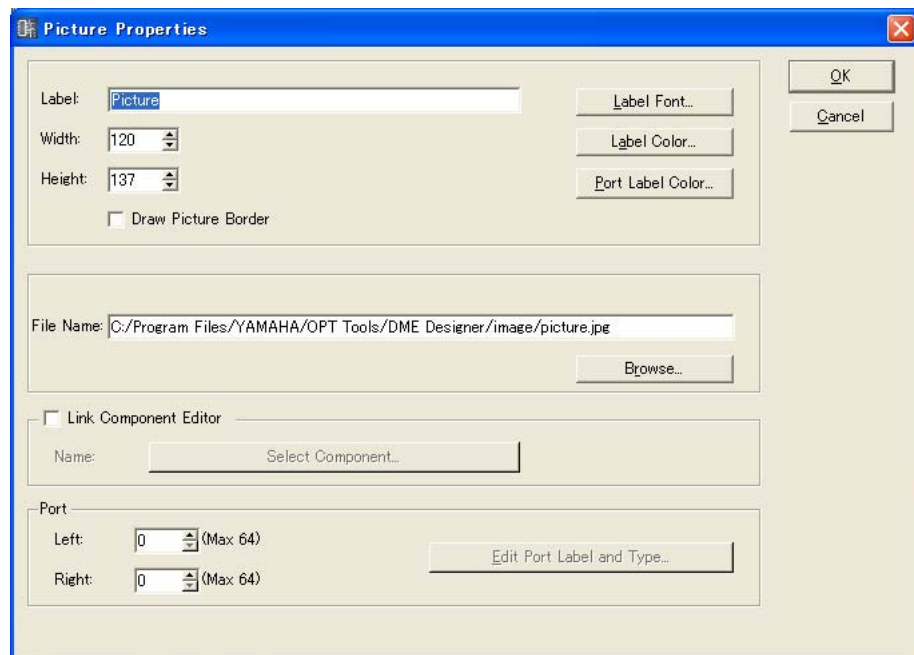
サブメニューのコマンドでオブジェクトの順序を変更します。

[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(256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(257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。

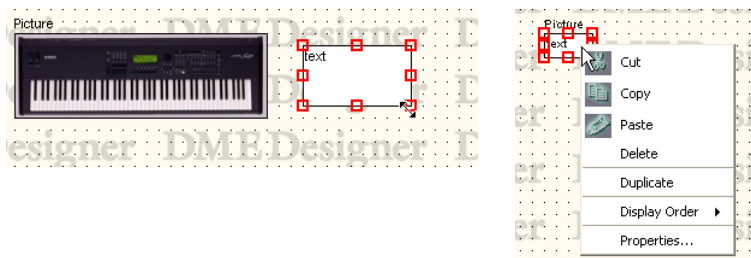
テキスト

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]

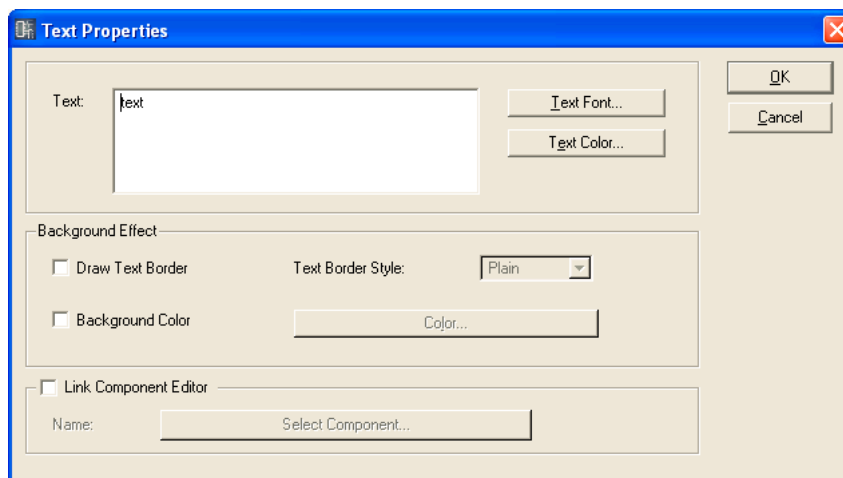
サブメニューのコマンドでオブジェクトの順序を変更します。

[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(256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。

[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。

[Background Color]

チェックをオフにすると、テキストオブジェクトの背景が透明になります。チェックをオンにした場合は、右にある[Color]ボタンをクリックすると表示される「Select color」ダイアログボックスで背景色を設定します。

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(257ページ)をご覧ください。

[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。

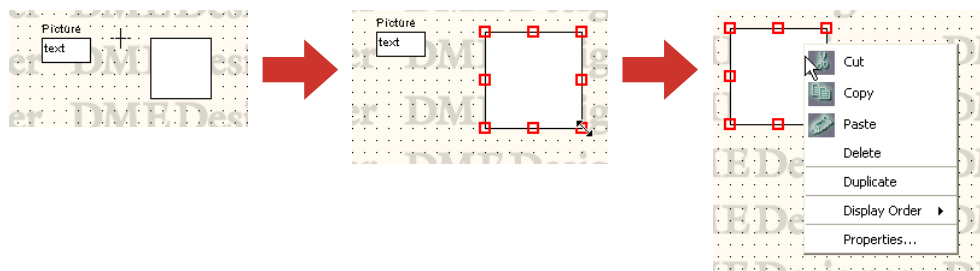
[Cancel] ボタン

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]

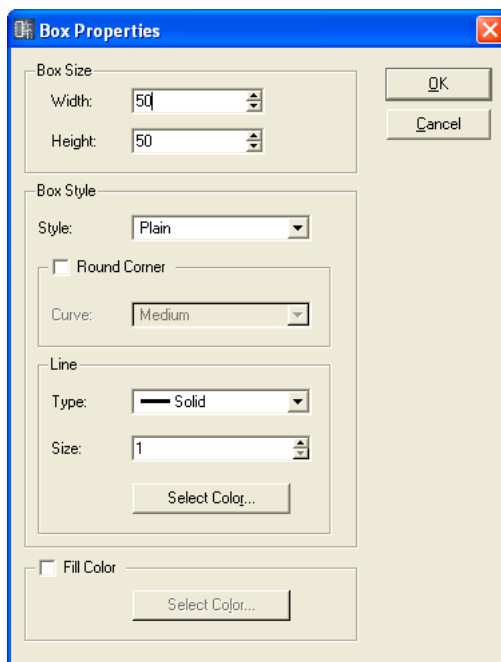
サブメニューのコマンドでオブジェクトの順序を変更します。

[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。

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。

- [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(257ページ)をご覧ください。

[Fill Color]

チェックをオフにすると、オブジェクトの背景が透明になります。チェックをオンにした場合は、[Color]ボタンをクリックすると表示される「Select color」ダイアログボックスで背景色を設定します。

[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。

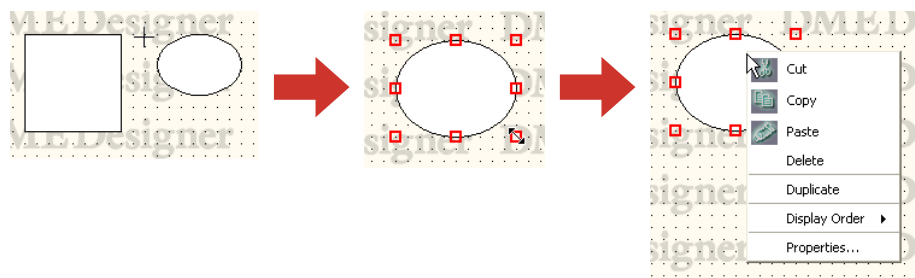
[Cancel]ボタン

設定を変更せず、ダイアログボックスを閉じます。

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]

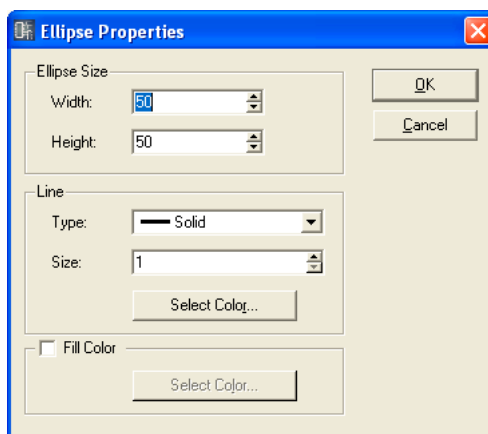
サブメニューのコマンドでオブジェクトの順序を変更します。

[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。

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。

- [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(257ページ)をご覧ください。

[Fill Color]

チェックをオフにすると、オブジェクトの背景が透明になります。チェックをオンにした場合は、[Color]ボタンをクリックすると表示される「Select color」ダイアログボックスで背景色を設定します。

[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。

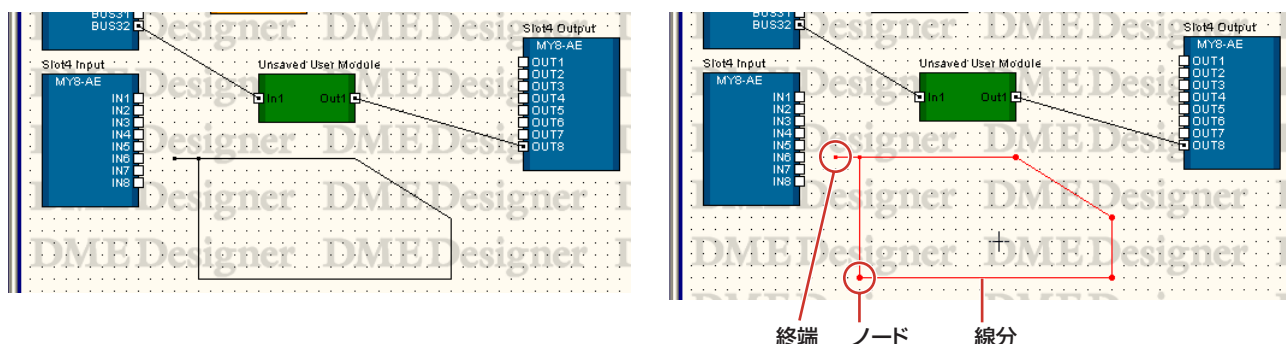
[Cancel] ボタン

設定を変更せず、ダイアログボックスを閉じます。

ワイヤー (線)

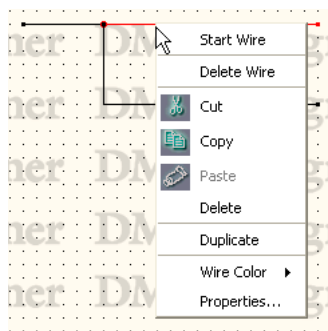
ワイヤーは、コンポーネントの結線や図形として描画します。ワイヤーの描画方法は、「ワイヤーの作図と編集(272ページ)」をご覧ください。

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。

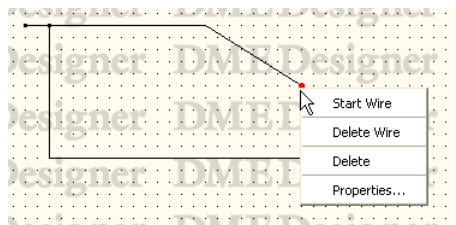
[Wire Color]

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。

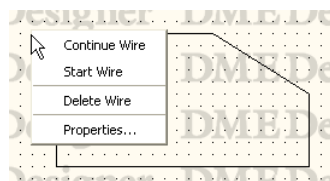
[Delete]

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]

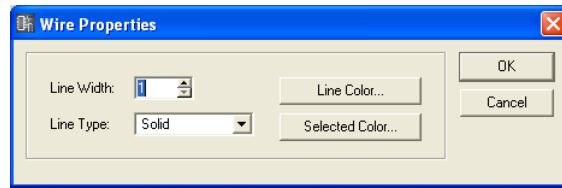
ワイヤー全体を削除します。

[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([257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。

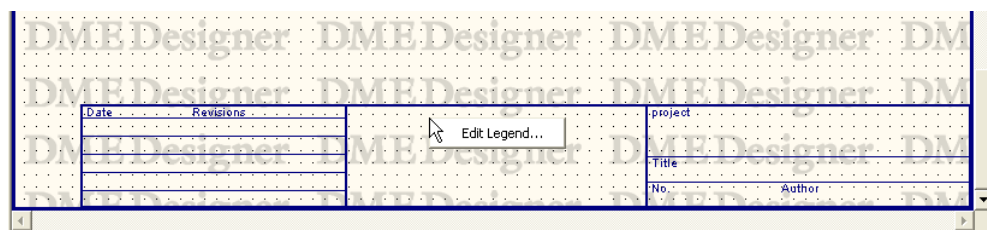
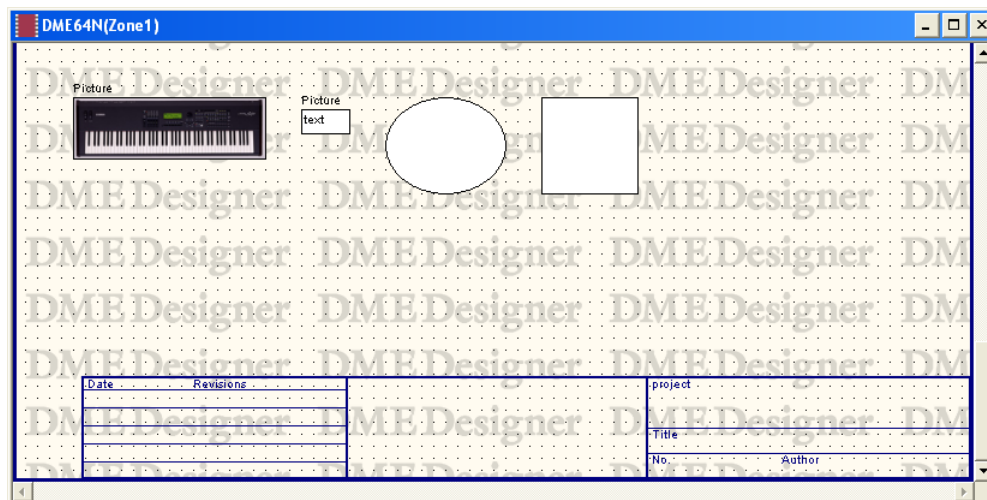
[Cancel] ボタン

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)

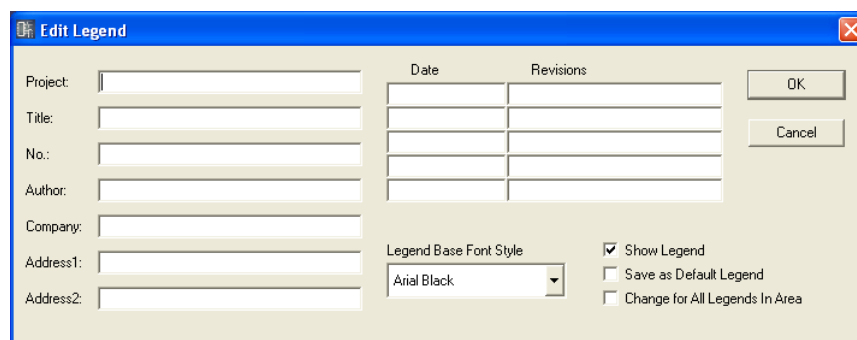
ユーザーモジュールウィンドウ以外のシートに題名欄を表示します。

[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



[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/[Address2]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/[Revisions]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 Legends in 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

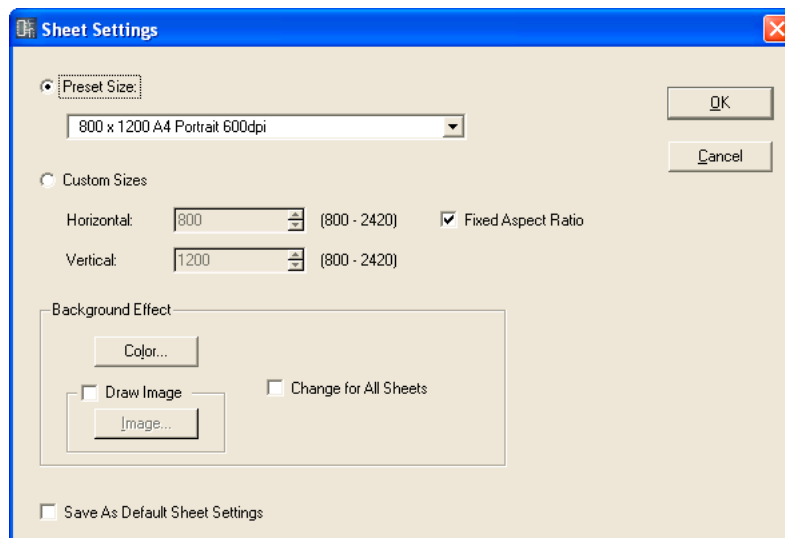
設定を変更せず、ダイアログボックスを閉じます。

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 Settings」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 Settings」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。

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(257ページ)をご覧ください。

- **[Draw Image]**

チェックすると、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。[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。「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(259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。

[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。

[OK] ボタン

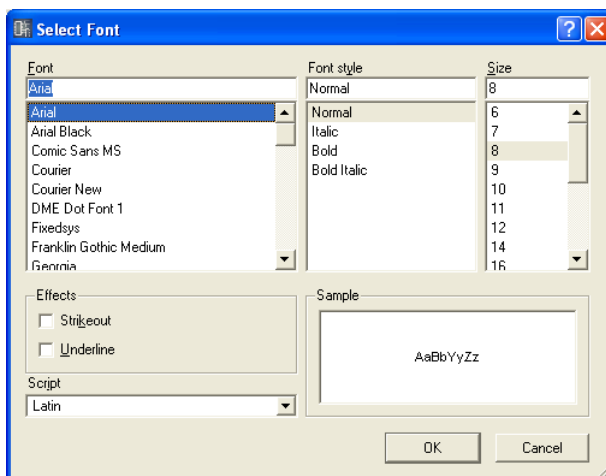
設定を更新して、ダイアログボックスを閉じます。

[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

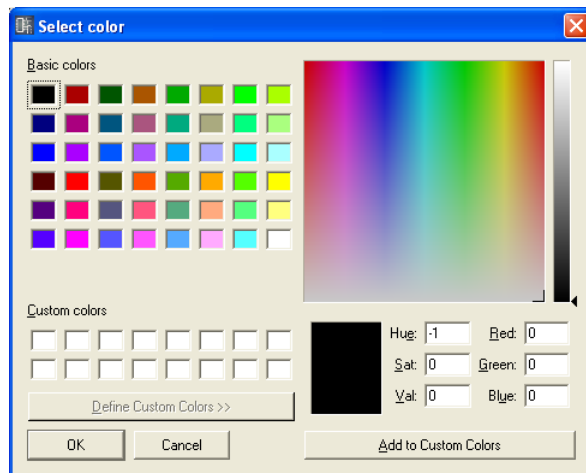
文字のスク립ト(言語)をリストから選択します。日本語を表示する場合、[Font]を日本語フォントにすれば、日本語が表示できます。特に言語を指定したい場合以外は、設定を変更する必要はありません。

● Sample

現在の設定がサンプル表示されます。

「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。

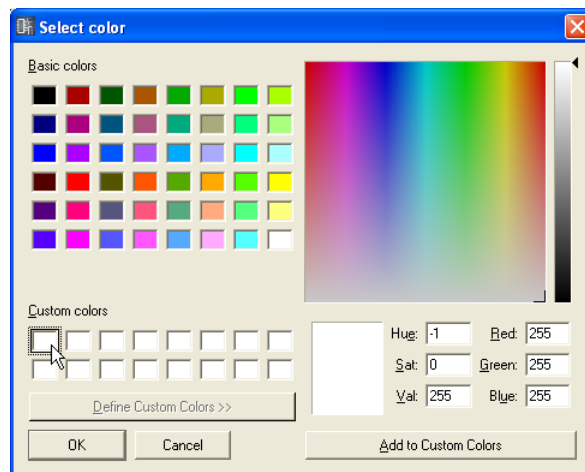
[OK]ボタンをクリックすると、その色に設定されます。

● 作成した色を登録するには

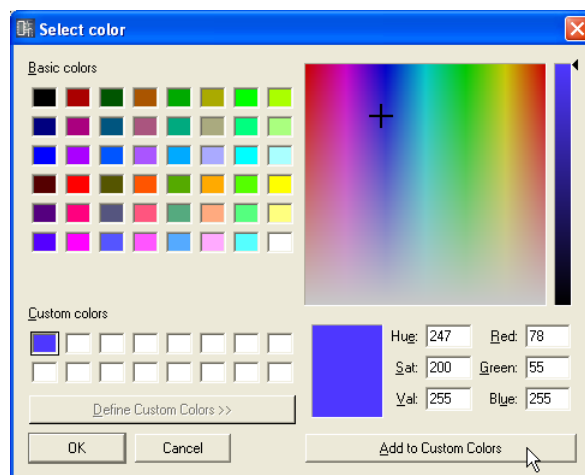
カスタムカラーとして、オリジナルの色を16色まで登録できます。作成した色を登録しておくと、[Basic colors]と同じように、色のボタンをクリックして色を選択できます。

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。新しい色で上書きされ、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。

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。

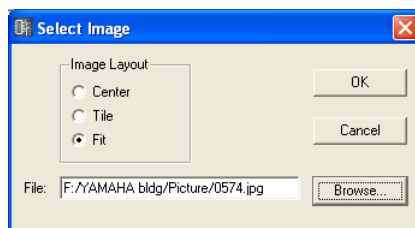


Image Layout

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。

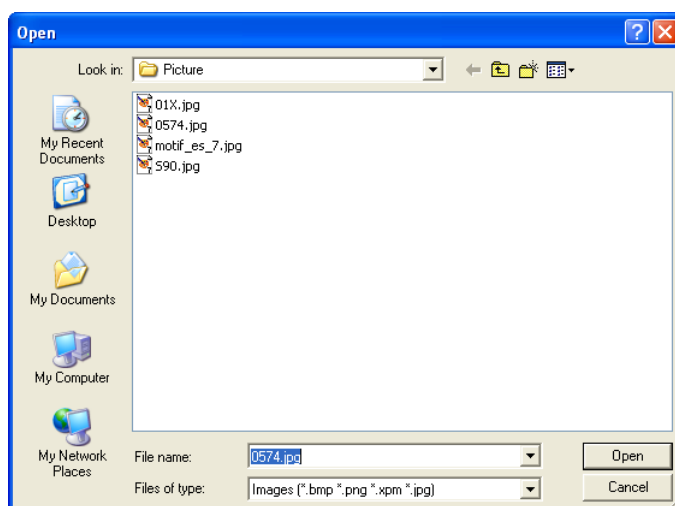
[File]ボックス

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。

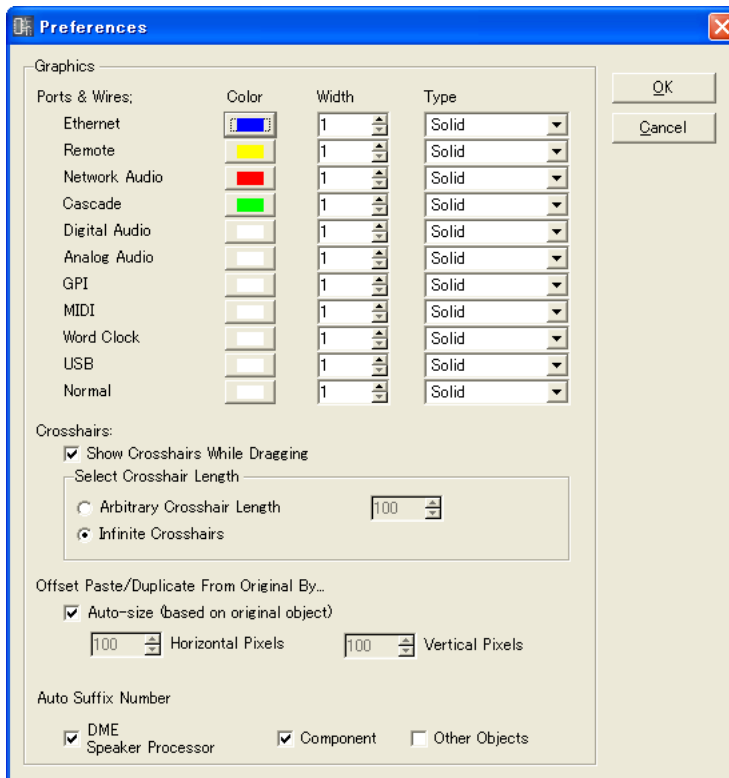
[Cancel]ボタン

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[Tools]メニューの[Preferences]コマンドで開きます。



● Graphics

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]**

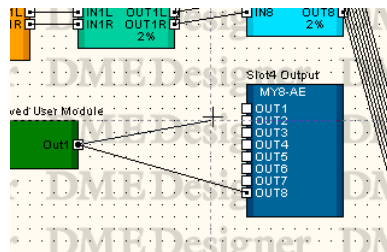
チェックすると、ワイヤーの端点をドラッグするときに、十字線を表示します。

- **[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/Speaker Processor]**

オンにすると、DMEやSP2060、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。

[OK]ボタン

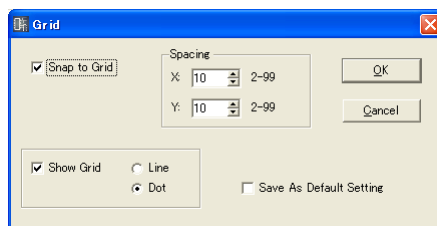
設定を更新して、ダイアログボックスを閉じます。

[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)するようになります。[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

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[Tools]→[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。

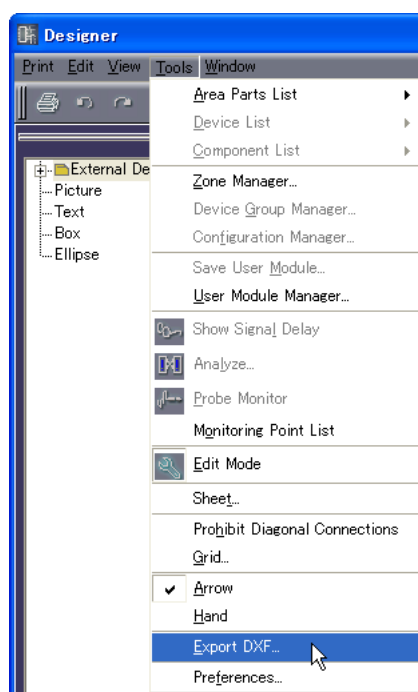
DXF形式は、CADファイルの標準のファイル形式で、CADソフトで開くことができます。

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。

NOTE

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。

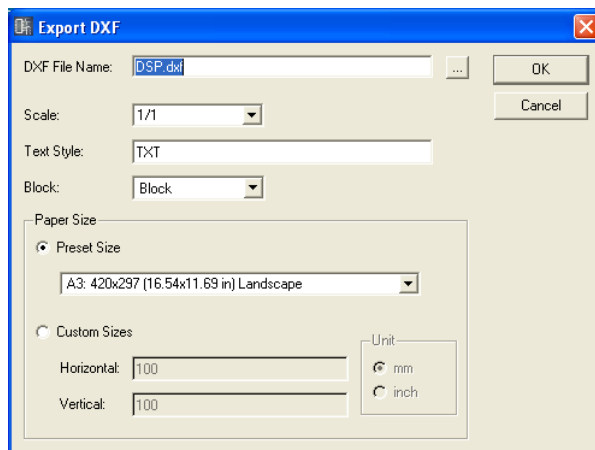
プロジェクトファイルの保存については、「プロジェクトファイルの保存(32ページ)」をご覧ください。



- ・ 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。

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。

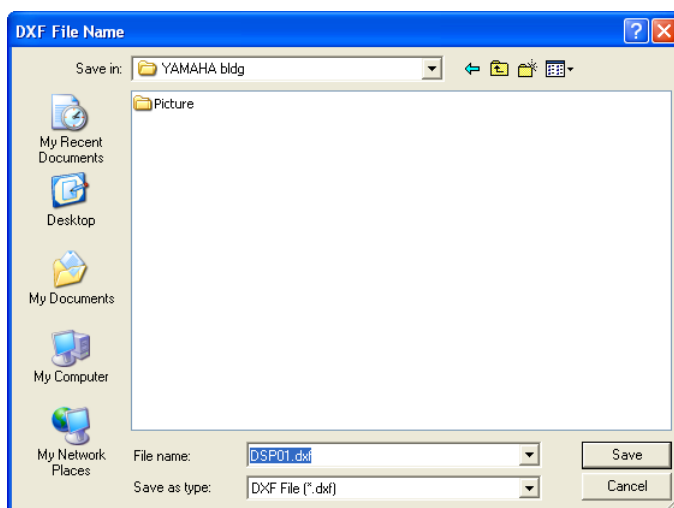
「Export DXF」ダイアログボックス



● 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

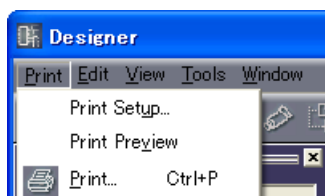
ダイアログボックスの設定で、DXFファイルを保存します。

[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。

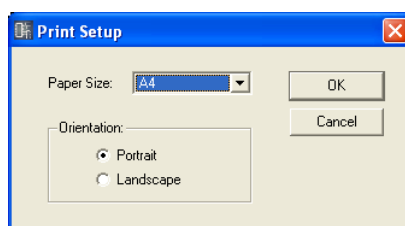
各デザインウィンドウの印刷

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。



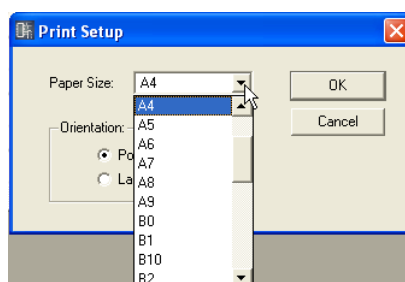
● [Print Setup]

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]
用紙を縦長に使用します。
- [Landscape]
用紙を横長に使用します。

[OK]ボタン

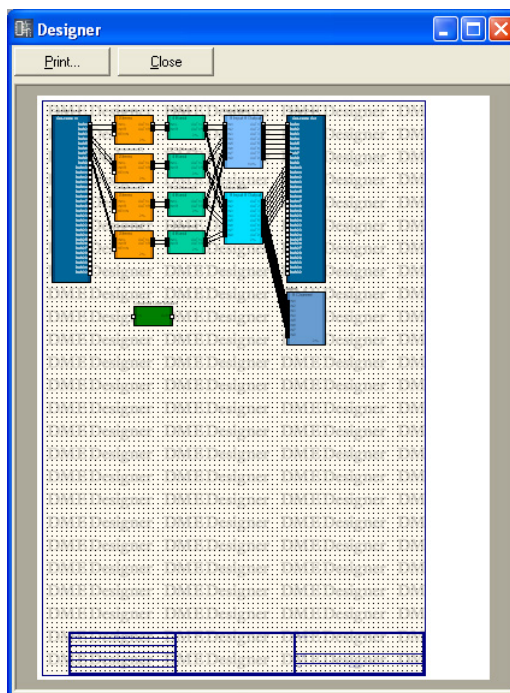
設定を更新して、ダイアログボックスを閉じます。

[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。

● 「Print Preview」 ウィンドウ

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。

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。

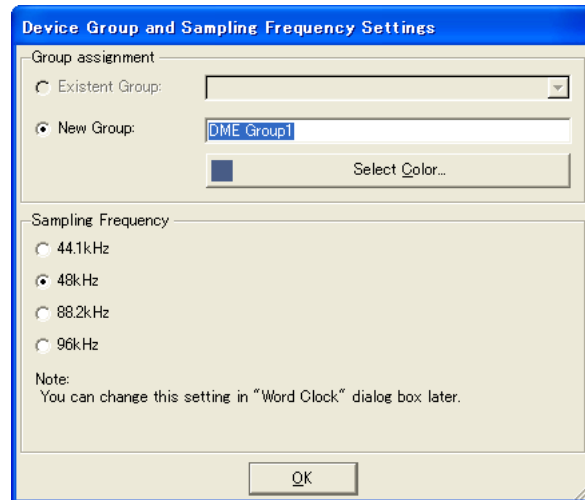
● コンテキストメニューから選択

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。

デバイスグループの選択

DMEオブジェクトやSP2060オブジェクト、ICPオブジェクトは、配置するときに「Device Group and Sampling Frequency」ダイアログボックスが表示されます。

● 「Device Group and Sampling Frequency Settings」ダイアログボックス



Group assignment

デバイスグループを選択します。

- **Existent Group**

既存のグループをリストから選択します。グループが存在しない場合はグレーになり選択できません。

- **New Group**

新しいグループを作成します。グループ名とグループにデバイスを追加したときの初期色を編集できます。

Sampling Frequency

サンプリング周波数を選択します。

NOTE

サンプリング周波数は、「Word Clock」ダイアログボックスから変更することができます。
「Word Clock」ダイアログボックスについては、「Word Clock(172ページ)」をご覧ください。

NOTE

ICP1はサンプリング周波数の設定はできません。

オブジェクトの選択

オブジェクトの選択は、マウスカーソルが十字のときに行ないます。

● 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せん。

● 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。

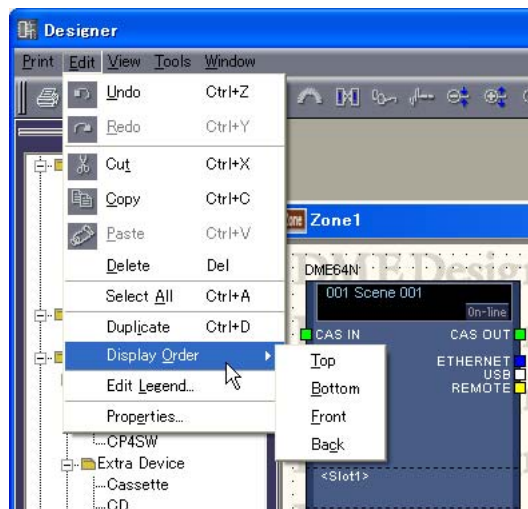
● オブジェクトの移動

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]

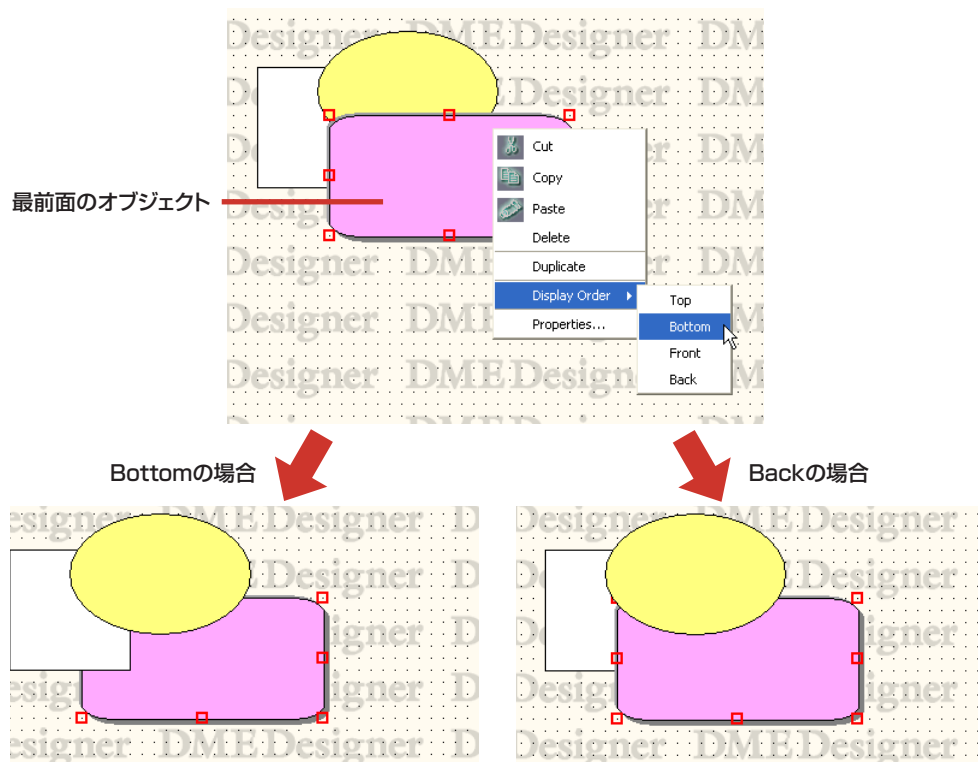
最背面に移動します。

[Front]

1つ前面に移動します。

[Back]

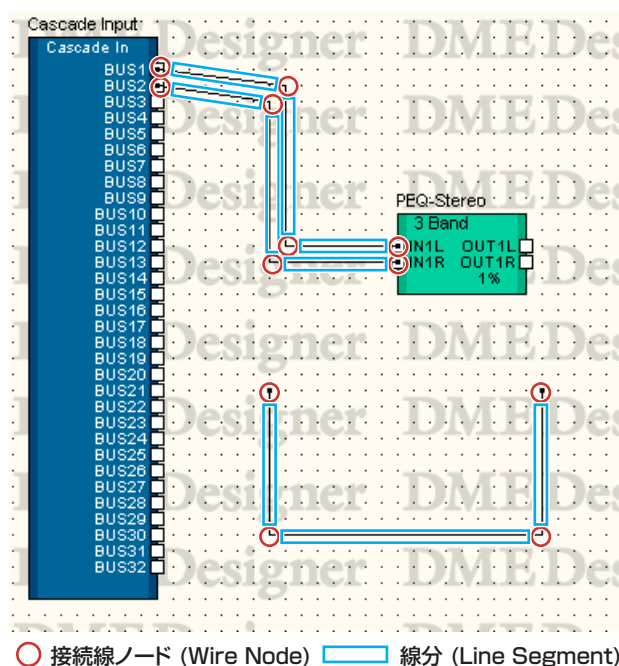
1つ背面に移動します。



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

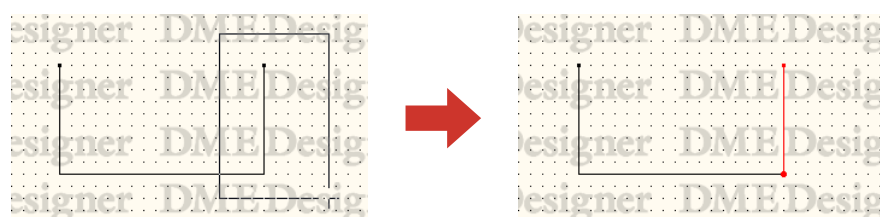
ワイヤーオブジェクトを選択したときの色は、「Wire Properties」ダイアログボックスの[Selected Color]で設定します。

● 線分 (Line Segment)

線分の幅の規定値は、デザイナーウィンドウの「Preferences」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

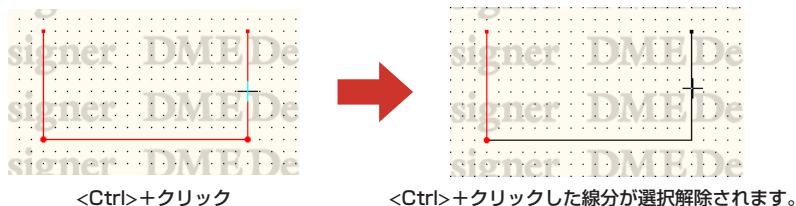
線分をクリックすると、クリックした線分だけが選択されます。<Ctrl>+クリックで複数の線分を選択できます。また、シート上の何もないところからノードを囲むようにドラッグすると、囲まれた線分が選択されます。



線分の選択解除

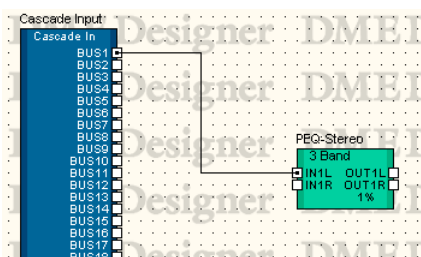
ほかのオブジェクトを選択するか、シート上の何もないところでクリックすると、オブジェクトの選択が解除されます。

また、<Ctrl>+クリックで選択解除できます。



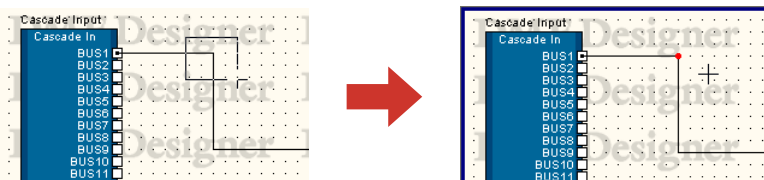
● 接続線ノード (Wire Node)

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

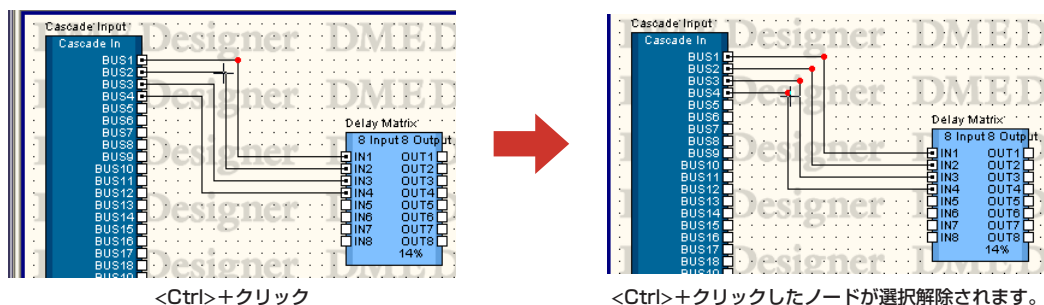
ノードをクリックすると、クリックしたノードだけが選択されます。<Ctrl>+クリックで複数のノードを選択できます。また、シート上の何もないところからノードを囲むようにドラッグすると、囲まれたノードが選択されます。



ノードの選択解除

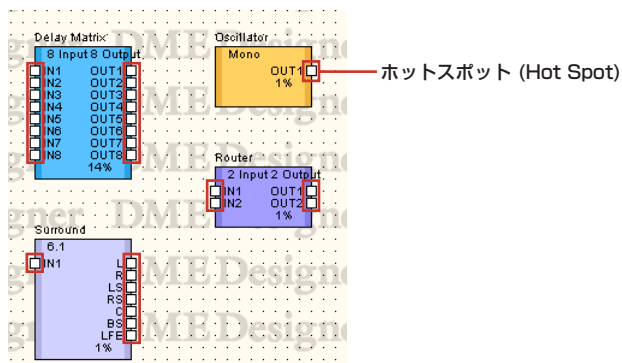
ほかのオブジェクトを選択するか、シート上の何もないところでクリックすると、オブジェクトの選択が解除されます。

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

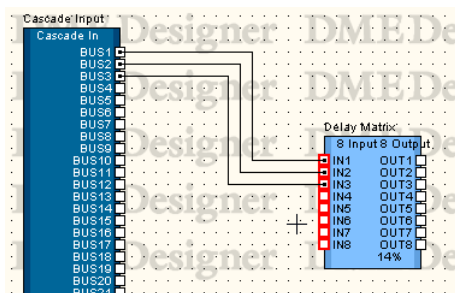
オブジェクトの端にある小さな白い四角形を「ホットスポット」と呼びます。ワイヤーは、通常、ホットスポットに接続します。



- ・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

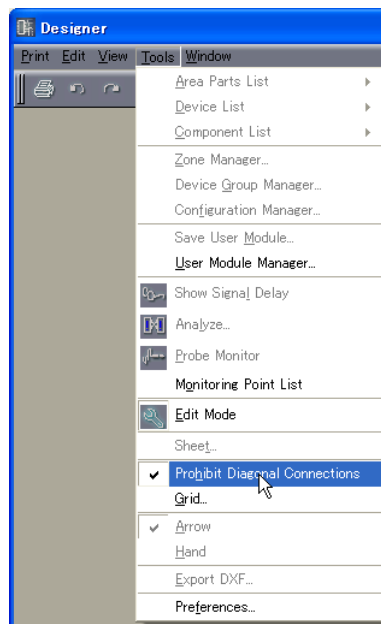
グリッドへの位置揃えは、「Grid」ダイアログボックスの[Snap to Grid]をONにします。

● 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、ワイヤーは垂直/水平線のみで描画され、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。また、<Shift>キーを押している間は、垂直線か水平線しか描けなくなります。

NOTE

コンポーネントやノード、線分の位置を後から変更するときには、[Prohibit Diagonal Connections]をONにしてドラッグ&ドロップすると、垂直/水平線のみで再描画されます。<Shift>キーを押しながらドロップすると、斜めのワイヤーが描画されます。



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

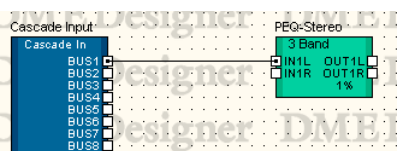
作図中に<Shift>キー +<→>キー /<Shift>キー +<←>キーを押すと、水平方向にあるホットスポットに自動結線します。

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

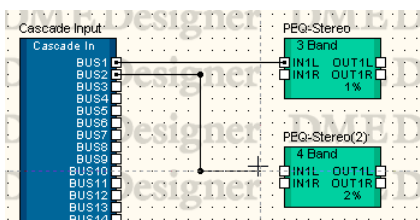
終端がショートとなる端子への接続、DMEオブジェクトのCascadeポートへの複数接続はできません。



● 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)をクリックします。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。

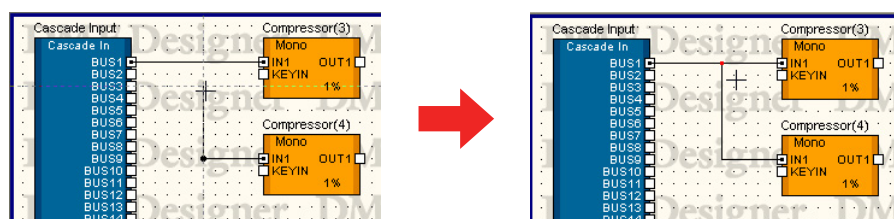


方法2 ホットスポットからノードまたは線分へ

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。

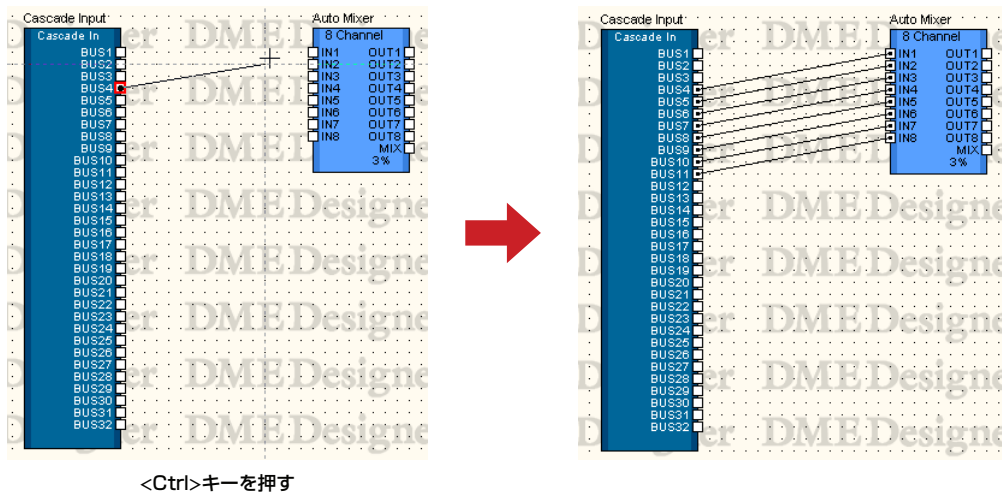


● 複数のホットスポットを一度の操作で結線する

方法1 <Ctrl>キーの併用

ドラッグを終了するときに<Ctrl>キーを押している、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。

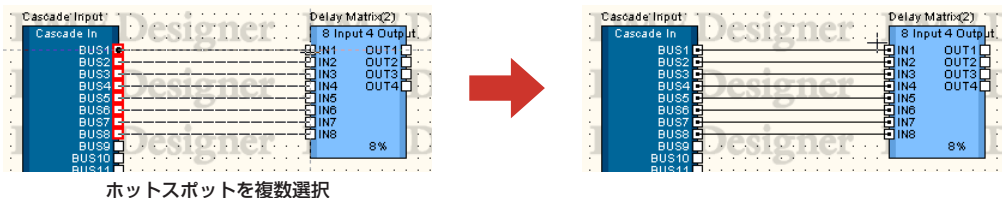
接続元のホットスポットからドラッグを開始し、接続先のホットスポットにマウスカーソルを合わせたところで<Ctrl>キーを押すと、接続先のホットスポット以下にワイヤーが表示されます。そのまま<Ctrl>キーを押している状態でドラッグを終了します。



<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

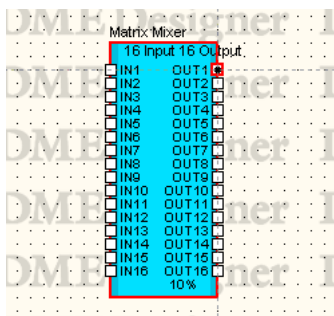
<Shift>+<Ctrl>+クリックまたは<Shift>+ドラッグで複数のホットスポットを選択し、選択されたホットスポットの1つから接続先のホットスポットまでドラッグすると、接続元で複数選択されていたホットスポットがすべて結線されます。



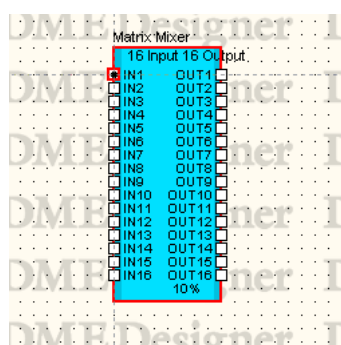
ホットスポットを複数選択

方法3 ショートカットを使用する

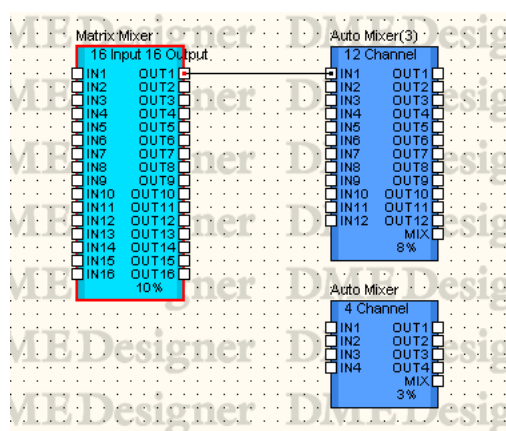
[F2]キーを押すと、選択されているオブジェクトの右側で空いているホットスポットのうち一番上にあるものを選択して、ワイヤーの描画を開始します。



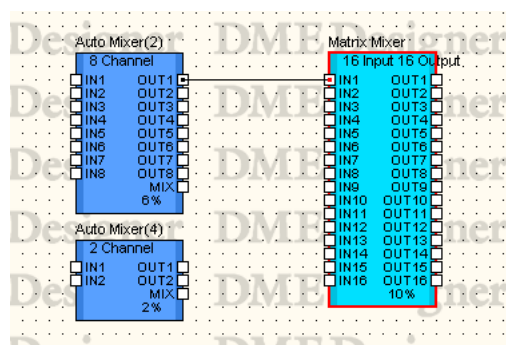
<Shift>+[F2]キーを押すと、選択されているオブジェクトの左側で空いているホットスポットのうち一番上にあるものを選択して、ワイヤーの描画を開始します。



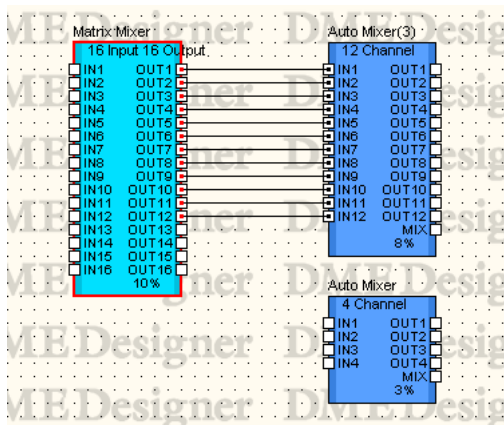
[F4]キーを押すと、選択されているオブジェクトの右側で空いているホットスポットのうち一番上にあるものと、右側に配置されているオブジェクトの左側で空いているホットスポットのうち一番上にあるものを接続します。



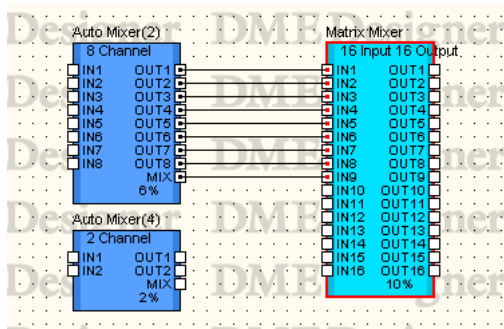
<Shift>+[F4]キーを押すと、選択されているオブジェクトの左側で空いているホットスポットのうち一番上にあるものと、左側に配置されているオブジェクトの右側で空いているホットスポットのうち一番上にあるものを接続します。



[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。

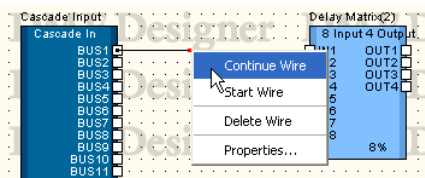
→ 「メインパネルウィンドウ」の「Shortcut Keys(153ページ)」

● 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。

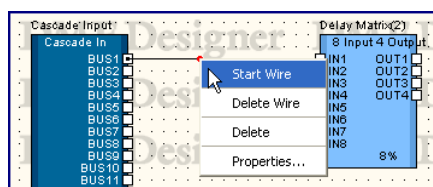
方法1 ワイヤーの終端から続きを描く

描かれたワイヤーに続ける場合は、ワイヤー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。



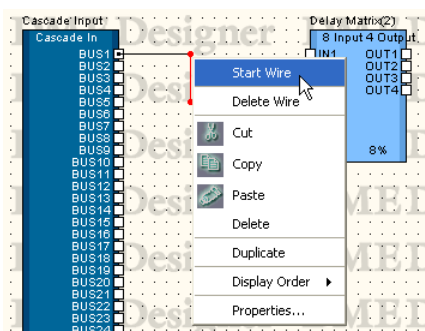
方法2 ノードから作図を開始する

ワイヤー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。



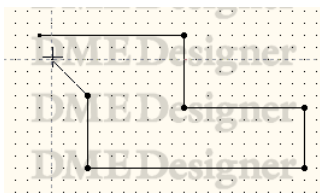
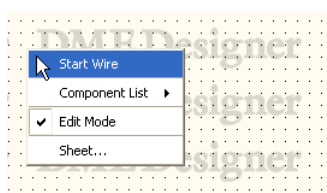
方法3 線分から作図を開始する

ワイヤー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ー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。

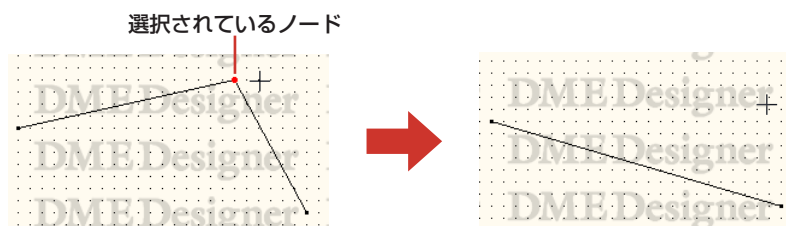
● 削除

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

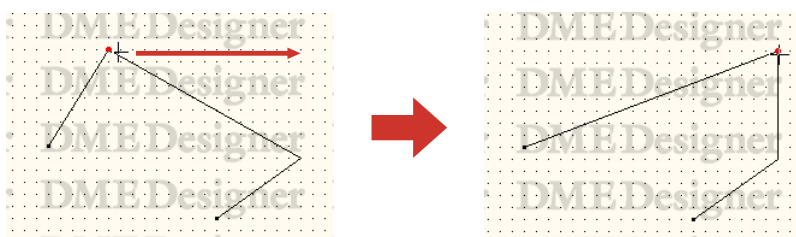
ノードを選択し、<Delete>キーを押すと、ノードが削除されます。
削除した両側のノードの間が直線になります。



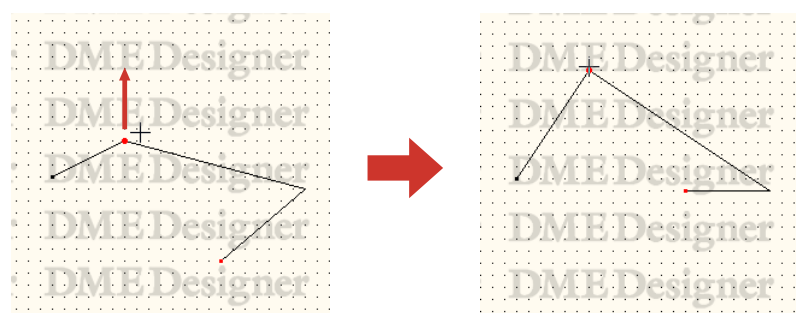
● ドラッグによる編集

ノードの移動

ノードはドラッグして移動できます。

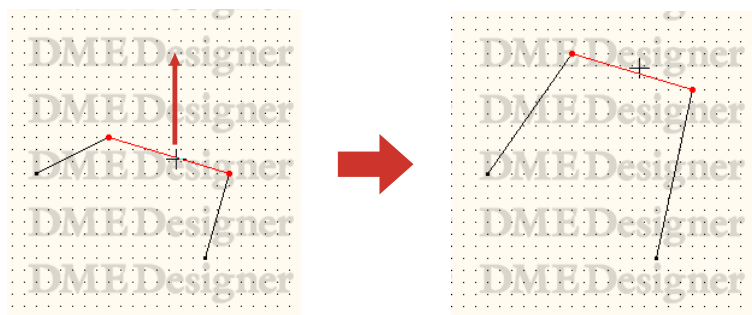


複数のノードを選択してドラッグすると、選択されているすべてのノードを同時に移動できます。



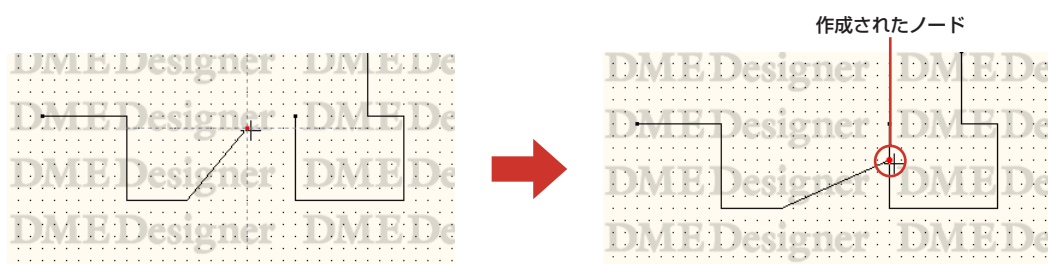
線分の移動

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

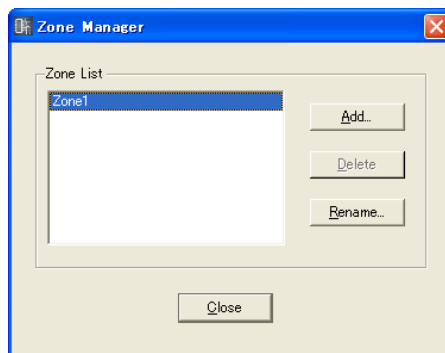
● 論理接続にならないケース

- ・ 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[Zone 1]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 Manager]をクリックすると、「Zone Manager」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 Manager」ダイアログボックス

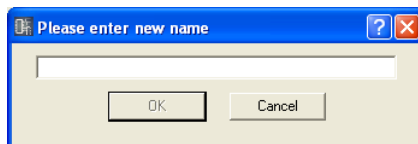


Zone List

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。

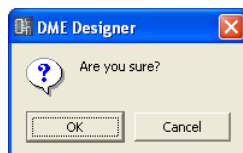
[Add]ボタン

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

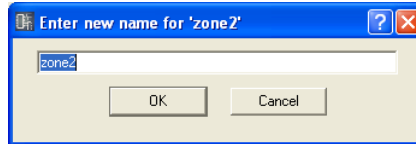
最低1つのゾーンが必要です。ゾーンが1つしかないときは、削除できません。

[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**

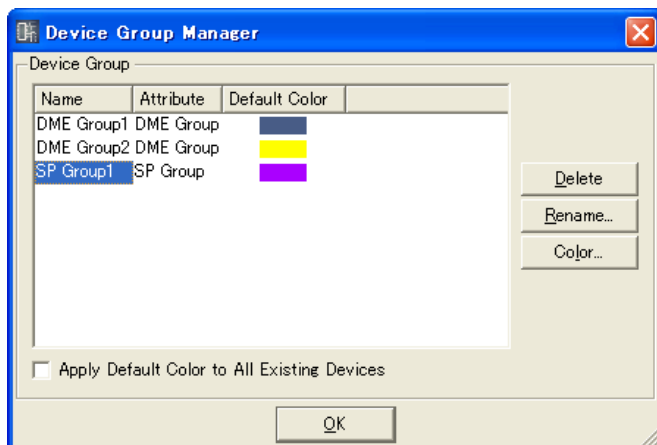
「Zone Manager」ダイアログボックスを閉じます。

デバイスグループの変更

ゾーンには最大32のデバイスグループが含まれ、各デバイスはいずれかのデバイスグループに含まれます。

[Tools]メニューの[Device Group Manager]をクリックすると、「Device Group Manager」ダイアログボックスが表示されます。デバイスグループの変更を行ないます。

● 「Device Group Manager」ダイアログボックス



Device Group

編集中のゾーンに含まれるデバイスグループがリスト表示されます。設定対象のデバイスリストをクリックして選択します。

Name

デバイスグループ名が表示されます。

Attribute

デバイスグループ種別が表示されます。

Default Color

デバイスグループごとに、デバイスを追加したときのオブジェクトの初期色を表示します。

[Delete]ボタン

リストで選択しているデバイスグループを削除します。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、デバイスグループが削除されます。[Cancel]ボタンをクリックすると、デバイスグループの削除がキャンセルされます。



NOTE

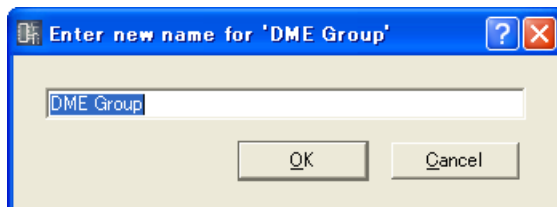
デバイスグループにデバイスが含まれているときは、削除できません。

[Rename] ボタン

リストで選択されているデバイスグループの名前を変更します。クリックすると、「Enter new name for '現在のデバイスグループ」ダイアログボックスが表示されます。デバイスグループの名前を入力し、[OK]をクリックします。

NOTE

「Enter new name for '現在のデバイスグループ」メッセージの「現在のデバイスグループ」には、名前変更しようとしているデバイスグループの現在の名前が表示されます。



[Color] ボタン

リストで選択されているデバイスグループの、デバイスを追加したときのオブジェクトの初期色を変更します。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(257ページ)をご覧ください。

Apply Default Color to All Existing Devices

チェックすると、デバイスの初期色を変更したときにすでに配置してあるデバイスの色も変更されます。

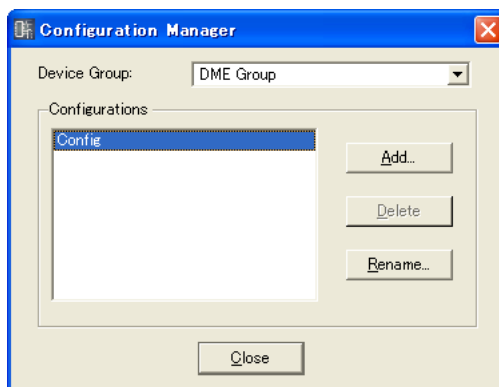
[OK] ボタン

「Device Group Manager」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

デバイスグループには1つ以上のコンフィギュレーションが含まれ、必要なだけ追加できます。[Tools]メニューの[Configuration Manager]をクリックすると、「Configuration Manager」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。

「Configuration Manager」ダイアログボックス



Device Group

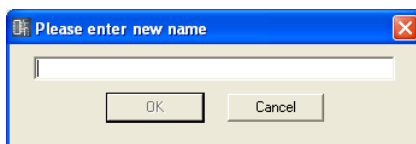
編集対象のデバイスグループをリストから選択します。

Configurations

編集中のデバイスグループ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。

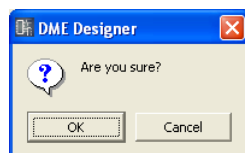
[Add]ボタン

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、コンフィギュレーションの削除がキャンセルされます。



NOTE

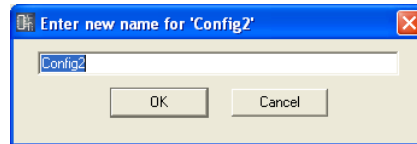
最低1つのコンフィギュレーションが必要です。コンフィギュレーションが1つしかないときは、削除できません。

[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 Manager」ダイアログボックスを閉じます。

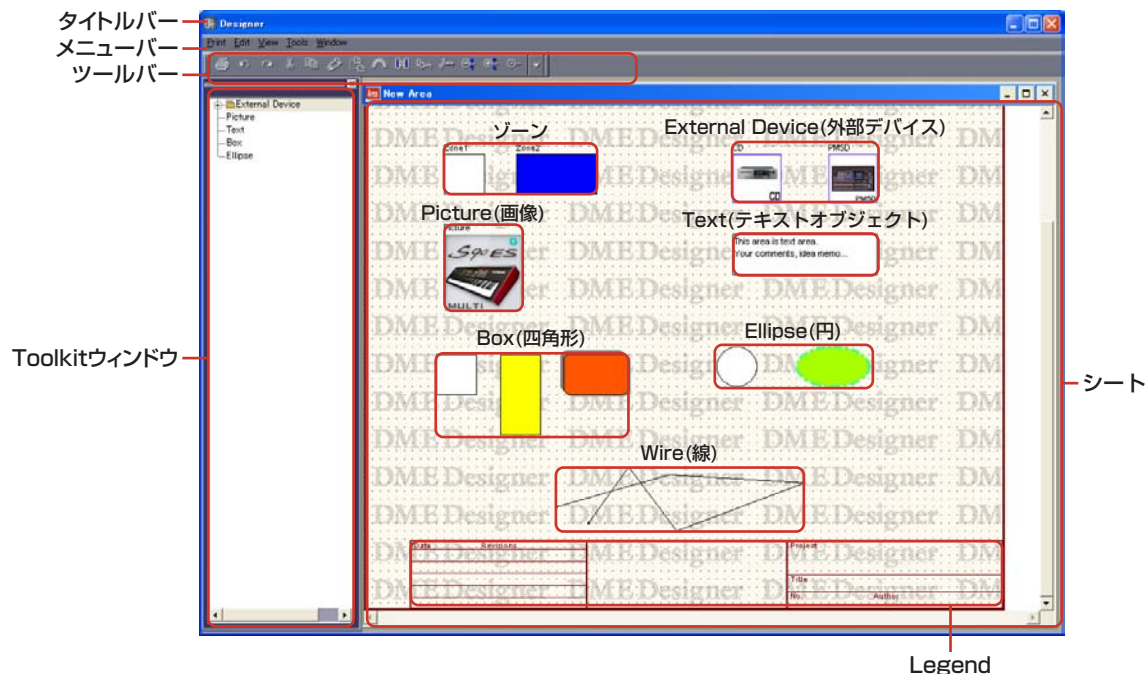
エリアウィンドウ

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

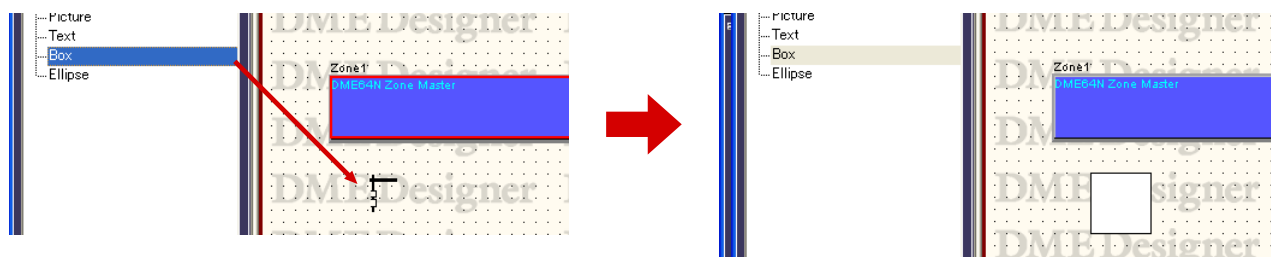
ゾーンは「Zone Manager」ダイアログボックスで追加、削除します。エリアウィンドウでは、ゾーンオブジェクトの位置やデザインを変更できます。ダブルクリックすると、ゾーンウィンドウが開きます。

● オブジェクト

ゾーンおよびLegend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

ゾーンおよびLegend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

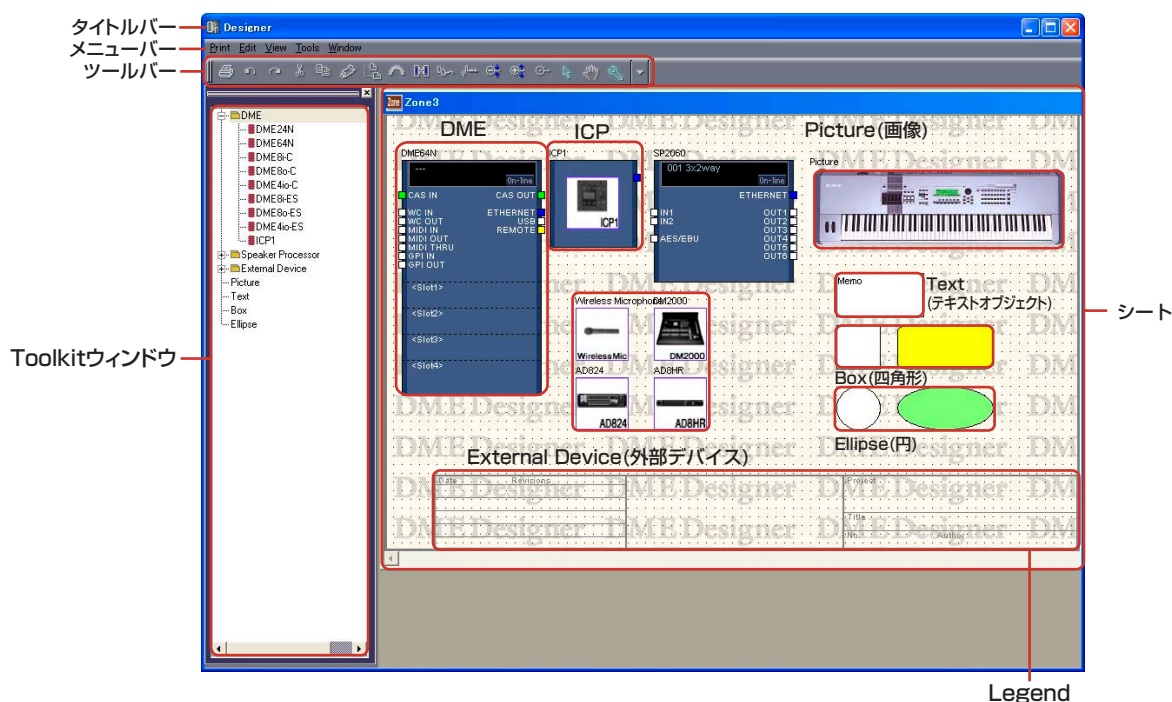
ゾーンウィンドウではデザイン用のシートにゾーンデバイスを配置し、ゾーンコンフィギュレーションをデザインします。実際のハードウェアの配置と同じようにゾーンコンフィギュレーションを作成します。

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、SP2060、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 Manager」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。ゾーンウィンドウには、コンフィギュレーション共通で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 Manager」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。

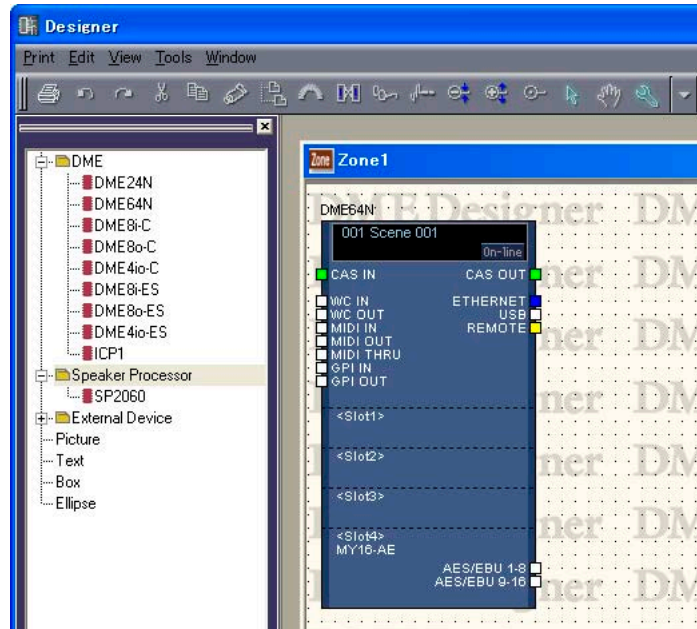
● オブジェクト

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/SP2060	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(ラベル名をダブルクリック)
External Device	デバイスに関連付けられた外部アプリケーション

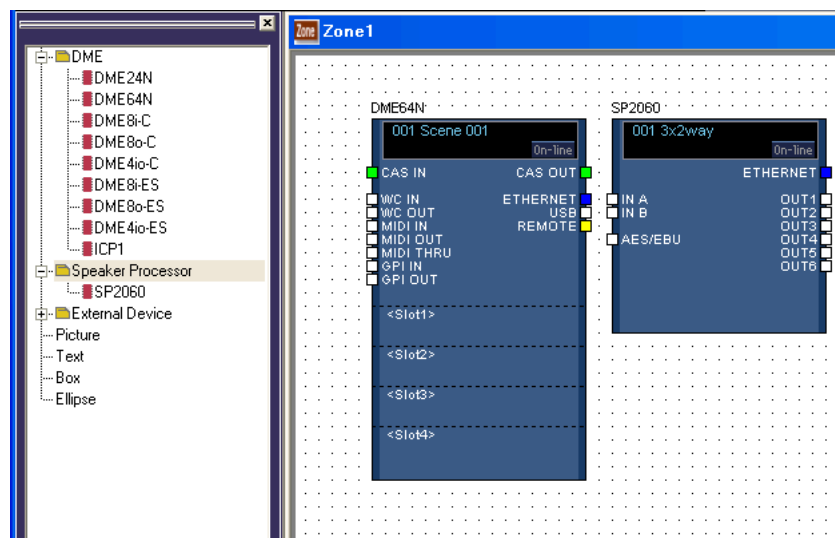
オブジェクトの配置

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](193ページ)」をご覧ください。



● DMEやSP2060を配置する

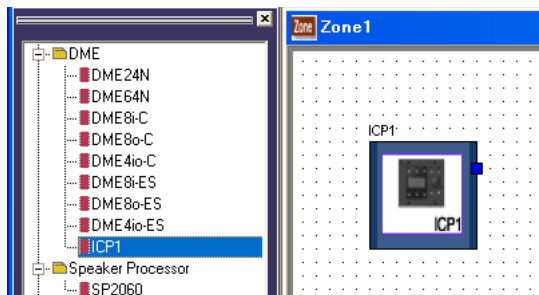
Toolkitウィンドウの[DME]フォルダーの下層に[DME24N]、[DME64N]、[DME8i-C]、[DME8o-C]、[DME4io-C]、[DME8i-ES]、[DME8o-ES]、[DME4io-ES]のアイコンが、[Speaker Processor]の下層に[SP2060]のアイコンがあります。そのアイコンをゾーンウィンドウにドラッグします。



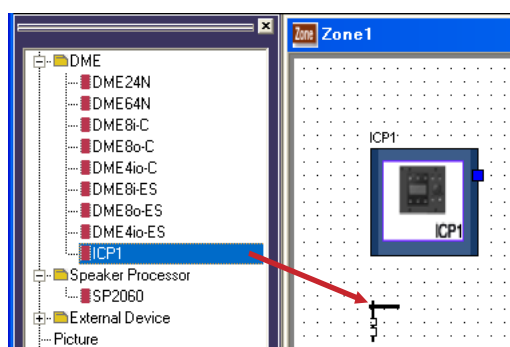
ゾーンウィンドウにDMEが配置されます。

● ICPの配置

ICPもDMEやSP2060と同じく、配置するときはアイコンをドラッグします。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。



Toolkitウィンドウの[DME]フォルダーの下層に[ICP1]アイコンがあります。そ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。

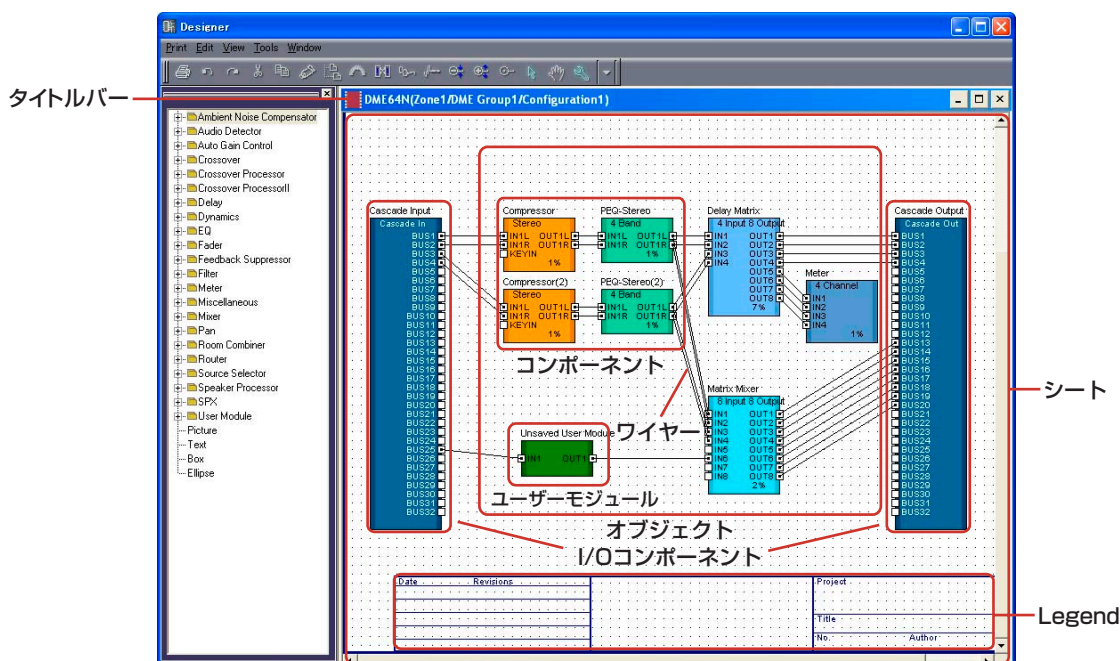
コンフィギュレーションウィンドウ

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やSP2060をダブルクリックすると表示されます。

NOTE

SP2060のコンフィギュレーションは編集できません。

DMEのコンフィギュレーションウィンドウ



● タイトルバー

「デバイス名(ゾーン名/デバイスグループ名/コンフィギュレーション名)」が表示されます。Zone1のDME Group1に配置されたDME64NでConfiguration1の場合、コンフィギュレーションウィンドウ名は、「DME64N(Zone1/DME Group1/Configuration1)」になります。デバイス名は、ゾーンウィンドウに配置されたデバイス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、「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。

● I/Oコンポーネント

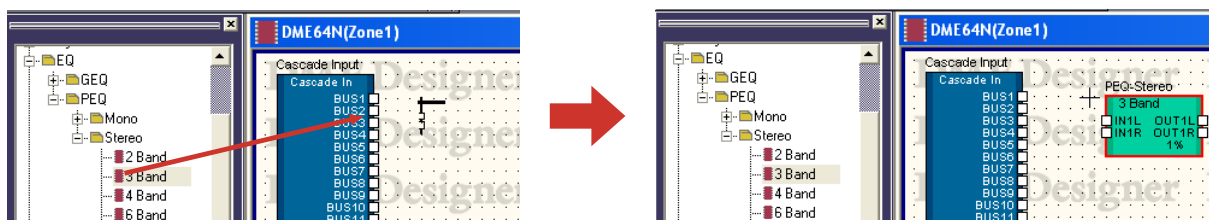
ゾーンウィンドウに配置したDMEの設定によって、自動的にI/Oコンポーネントが配置/追加されます。

- ・ DME24NおよびDME Satellite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)(193ページ)」をご覧ください。



NOTE

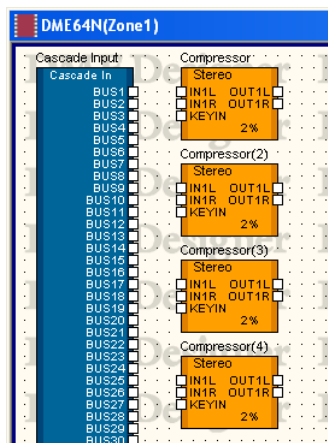
機器の種類によって、配置できるコンポーネントは異なります。詳しくは、「コンポーネントリスト」(364ページ)をご覧ください。

NOTE

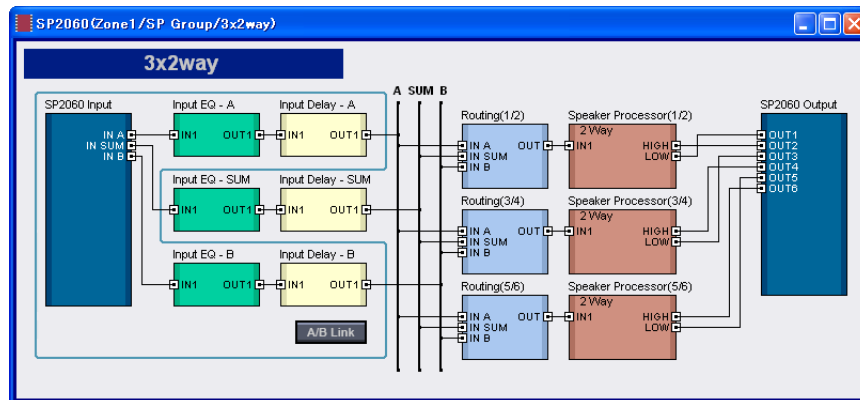
DME64Nのコンフィギュレーションウィンドウに[Matrix Mixer 64 input 64 output]または[Matrix Mixer 64 input 32 output]コンポーネントを配置した場合、リソースメーターは100%に達しませんが、ほかのコンポーネントを使用できなくなります。(DME24NおよびDME Satelliteには[Matrix Mixer 64 input 64 output]または[Matrix Mixer 64 input 32 output]コンポーネントが使用できません。)

● 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。



● SP2060 コンフィギュレーションウィンドウ



[Input A/B Link] ボタン

SP2060のコンフィギュレーションは編集できませんが、[Input A/B Link]を操作できます。

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、DME64N/24Nごとに設定します。

DME64N/24N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。

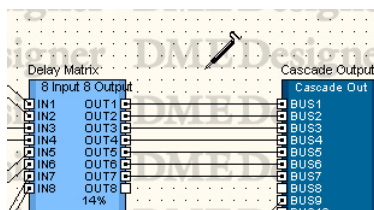
● プローブモニターの手順

NOTE

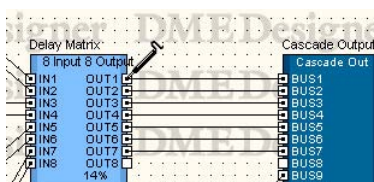
DME SatelliteおよびSP2060には対応していません。

1 プローブモニターをONにします。

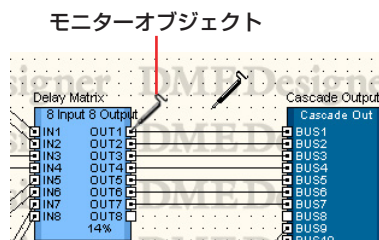
[Tools]メニューの[Probe Monitor]、またはツールバーの[Probe Monitor]ボタンをクリックします。マウスカーソルの形が変わります。



2 モニターする出力ポートをクリックする。



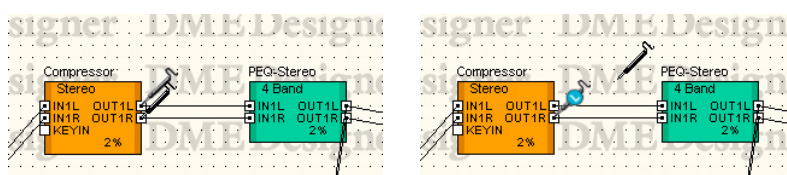
クリックした出力ポートが選択され、モニターが開始されます。



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

オフラインにすると、プローブモニターは解除され、もう一度オンラインにしても前回のモニター位置は記憶していません。

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。

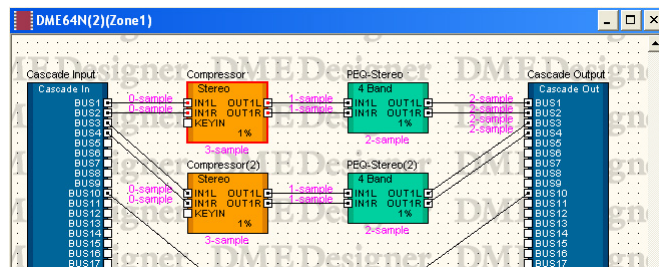
[Tools]メニューの[Show Signal Delay]コマンドは、遅延値を計測しコンポーネントに表示します。コマンドを選択すると、遅延値の表示をON/OFFします。ONになっているときは、マークが点灯します。

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]ボタンと連動しています。

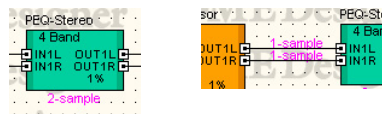
コンフィギュレーションウィンドウごとに、[Show Signal Delay]をON/OFF設定が保存されます。別のコンフィギュレーションウィンドウでON/OFFを切り替えても、影響を受けません。

[Show Signal Delay]がONの状態ではコンフィギュレーションを編集すると、自動的にOFFになります。



[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

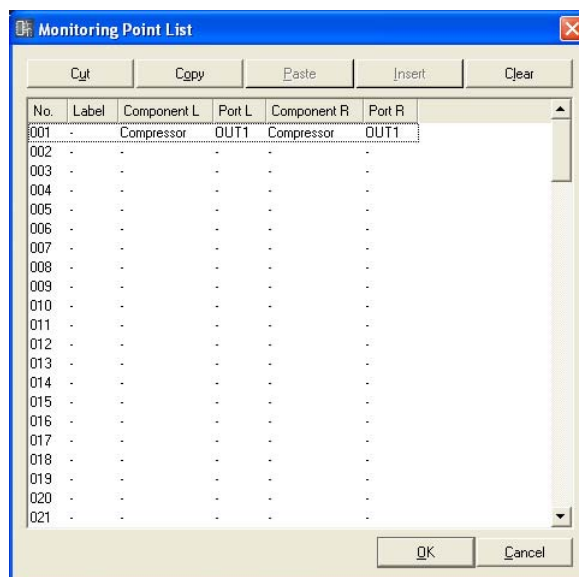
Wav File Playerコンポーネントは、外部入力を選択した場合の遅延値が表示されます。再生されるWaveファイルの遅延値は表示されません。

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。DME64N/DME24N本体の[PHONES]端子でモニターするモニタリングポイントを登録/編集します。スロットの入出力やアナログ入出力だけでなく、コンポーネント間の任意の場所をヘッドフォンでモニターできます。

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。Labelを自動的に設定したい場合は、<Ctrl>キーを押しながらクリックすると、コンポーネント名+ポート名がLabelに設定されます。

[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。

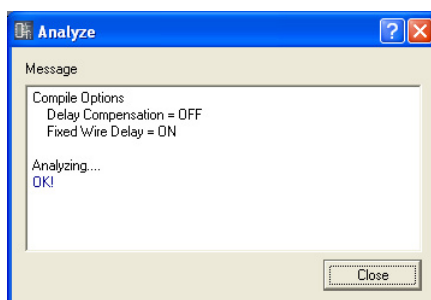
Analyze(コンフィギュレーションの解析)

[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。

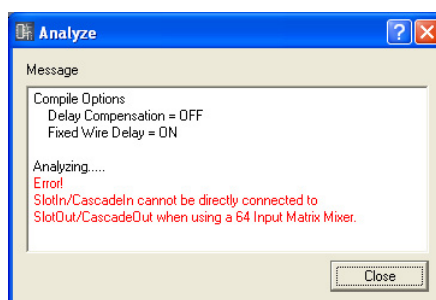
NOTE

[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を保存すると、Toolkitウィンドウに表示され、テンプレートとして使用できます。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、ユーザーモジュールのテンプレートは、ファイルとしてエクスポートすることで、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「UserModule」フォルダーが作成され、ユーザーモジュールエクスポートファイルが保存されます。

ユーザーモジュール専用のコントロールウィンドウについては、「[ユーザーモジュールエディター \(322ページ\)](#)」をご覧ください。

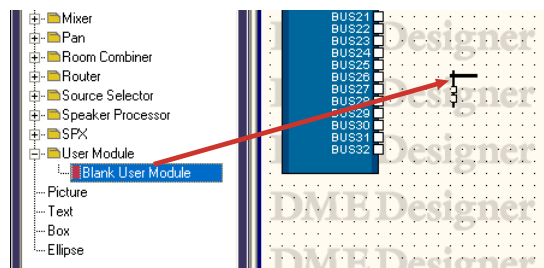
NOTE

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[Preferences]で表示します。

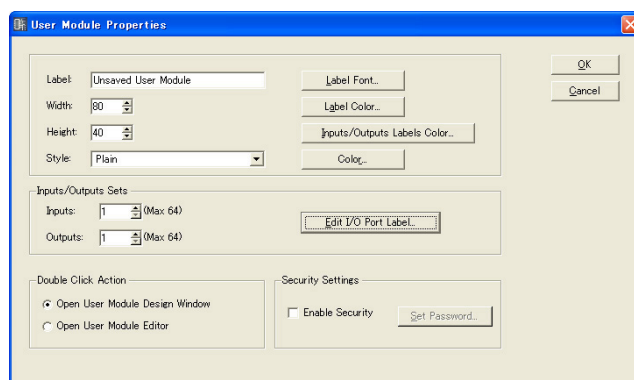
ユーザーモジュールの作成

コンフィギュレーションウィンドウに空白のユーザーモジュールを配置すると、新規ユーザーモジュールを作成できます。プロジェクトを保存すると、ユーザーモジュールもプロジェクトファイルに保存されます。

- 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]フォルダーの下の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。

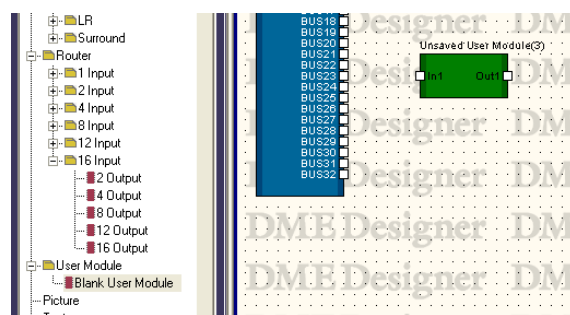


4 オブジェクトのプロパティを設定します。

[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。

新規ユーザーモジュールが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(234ページ)」をご覧ください。

ユーザーモジュールの保存

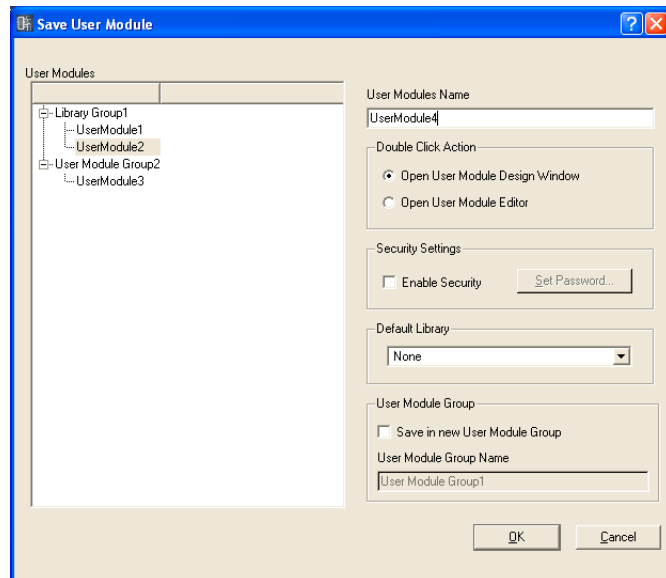
ユーザーモジュールを[Save User Module]コマンドで保存すると、Toolkitウィンドウの[User Module]の下の階層に表示され、テンプレートとして使用できます。

- コンフィギュレーションウィンドウ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が、ユーザーモジュールテンプレートはコンピューターの特定のフォルダーにファイルとして保存されます。
- ユーザーモジュールテンプレートは、ユーザーモジュールエクスポートファイルとしてインポート/エクスポートできます。エクスポートファイルには、コンポーネントの配置/結線、ライブラリー、ユーザーモジュールエディターの設定が含まれます。
- ユーザーモジュールテンプレートをコンフィギュレーションウィンドウに配置したあと編集してプロジェクトファイルを保存しても、テンプレートは変更されません。[Save User Module]コマンドで保存すると、元のテンプレートを上書き保存、または別名のテンプレートとして保存できます。
- テンプレートから作成したユーザーモジュールは、元のテンプレートと同じライブラリーを使用します。同じライブラリーを使用しているユーザーモジュールテンプレートの集合をユーザーモジュールグループと呼びます。ユーザーモジュールテンプレートは、各ウィンドウでグループごとに分類して表示されます。
- プロジェクトを別のコンピューターで開いた場合は、コンフィギュレーションウィンドウに配置したユーザーモジュールだけが再現されます。ユーザーモジュールテンプレートも再現したい場合は、DME Designer Allファイルとしてエクスポート/インポートします。

NOTE

ユーザーモジュールを保存すると、パラメーターリンク(ローカルリンク)とコンポーネントリンクも保存されます。

[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右側で[Double Click Action]、[Security Settings]、[Default Library]、[User Module Group]を設定します。「User Module Properties」ダイアログボックスの同じ項目と対応しています。「User Module Properties」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の初期設定です

[Open User Module Design Window]

ユーザーモジュールデザイン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。

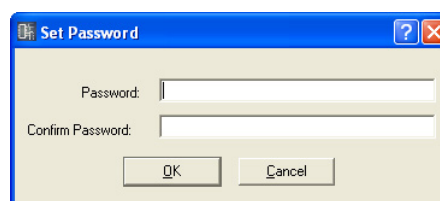
● Security Settings

ユーザーモジュールのセキュリティの初期設定です

[Enable Security]

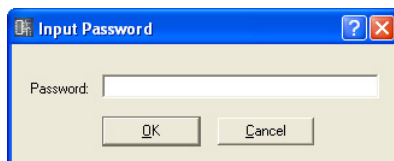
ユーザーモジュールのセキュリティを有効にします。

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。



● Default Library

テンプレートからユーザーモジュールを作成するときに読み込まれるライブラリーファイルを選択します。

ライブラリーについては「[ライブラリー \(356ページ\)](#)」をご覧ください。

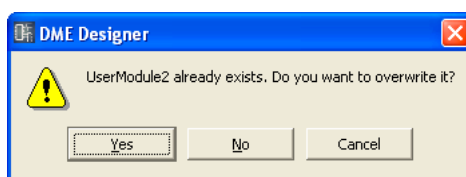
● User Module Group

ユーザーモジュールグループ(同じライブラリーを使用しているユーザーモジュールの集合)を設定します。

新規ユーザーモジュールを保存するときは、User Module Group Name 欄でグループ名を入力します。

テンプレートから作成したユーザーモジュールを保存するときは、元のテンプレートと同じグループにするか、新規グループにするかを設定します。新規グループに設定するときは、[Save as New User Module Group]チェックボックスをチェックして、User Module Group Nameで新規グループ名を入力します。

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作成しようとする場合、「xxxxx already exists. Do you wish to overwrite it?」というメッセージが表示されます。書き替える場合は、[Yes]ボタンをクリックします。保存しない場合は、[No]ボタンをクリックして、「Save User Module」ダイアログボックスを閉じます。名前を変更する場合は、[Cancel]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。

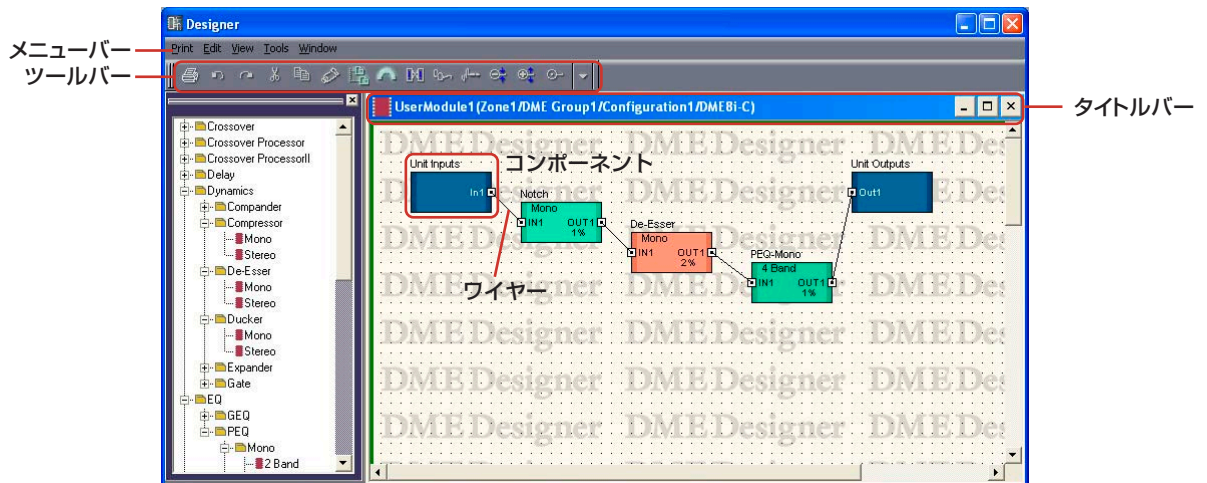
NOTE

「Save User Module」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、[OK]ボタンをクリックすると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の編集

ユーザーモジュールの編集はユーザーモジュールウィンドウで行ないます。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から[Open User Module Design Window]を選択すると表示されます。「User Module Properties」ダイアログボックスの[Double Click Action]で[Open User Module Design Window]が選択されていると、ダブルクリックでも表示されます。

→ 「User Module Properties(236ページ)」



● タイトルバー

タイトルバーにはユーザーモジュール名(ゾーン名/デバイスグループ名/コンフィギュレーション名/機器の名前)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。

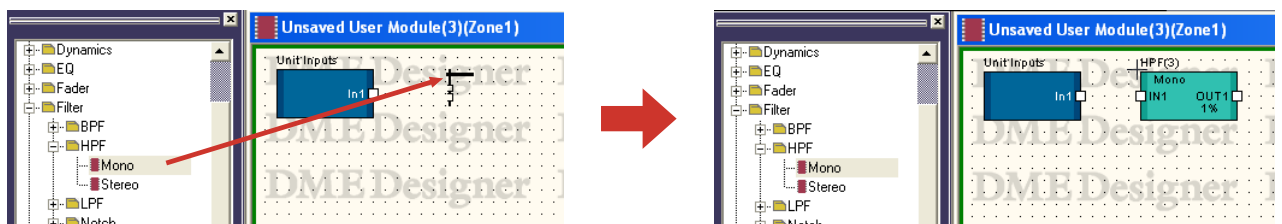
● コンポーネントの配置

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。

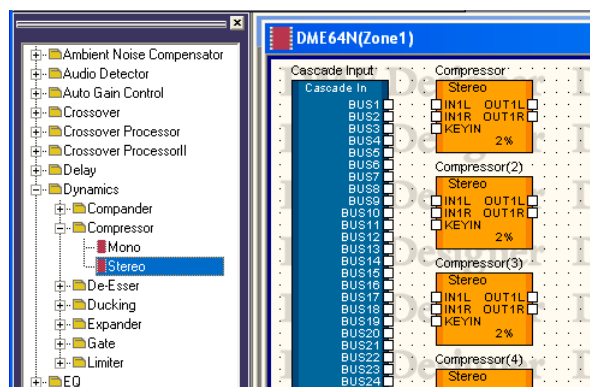
また、[Tools]メニューおよびシート上で右クリックすると表示されるコンテキストメニューの[Component List]サブメニューにも同じオブジェクトが表示されます。

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)(194ページ)」をご覧ください。



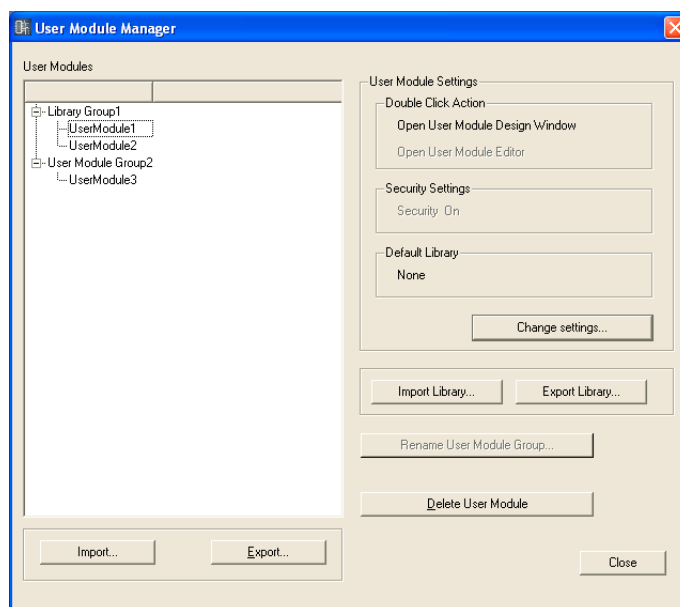
● 同じ種類のコンポーネントを複数配置した場合

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。



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のテンプレートの設定、名前変更、削除などを行ないます。



● User Modules

テンプレートとして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。

NOTE

セキュリティを有効にしたユーザーモジュールを選択している場合、[Delete]および[Import]以外の操作をするとパスワードの入力を求められます。

● User Module Settings

リストで選択されているユーザーモジュールの設定を表示します。設定を変更する場合は、[Change settings]ボタンをクリックすると表示される「User Module Settings」ダイアログボックスで変更します(308ページ)。

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の初期設定を表示します。

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が有効かどうかを表示します。

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表示します。

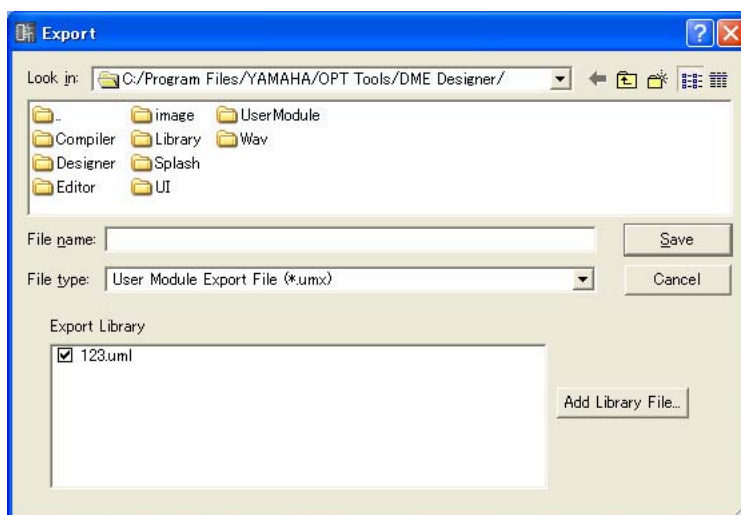
● [Import Library] ボタン

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。



● [Rename User Module Group] ボタン

リストで選択されているユーザーモジュールグループの名前を変更します。クリックすると、「Rename User Module Group」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グループ名を入力し、[OK]ボタンをクリックします。

● [Delete User Module] 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

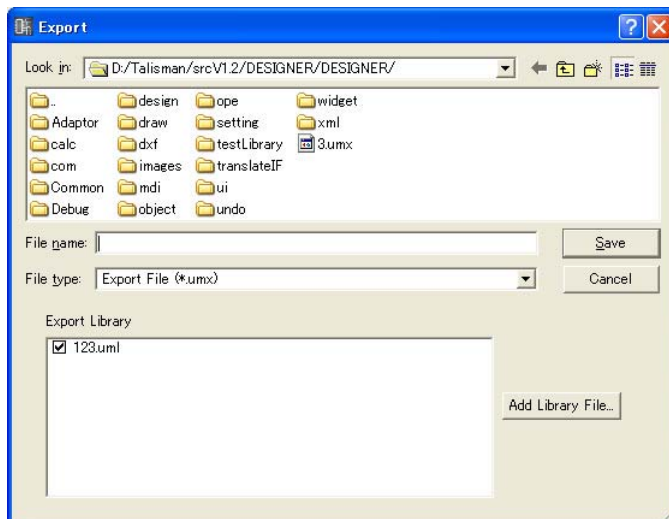
ユーザーモジュールエクスポートファイルから、ユーザーモジュールの設定とライブラリーを読み込みます。

● [Export] ボタン

ユーザーモジュールの各種データ(コンポーネントの配置/結線、ライブラリー、ユーザーモジュールエディター)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。

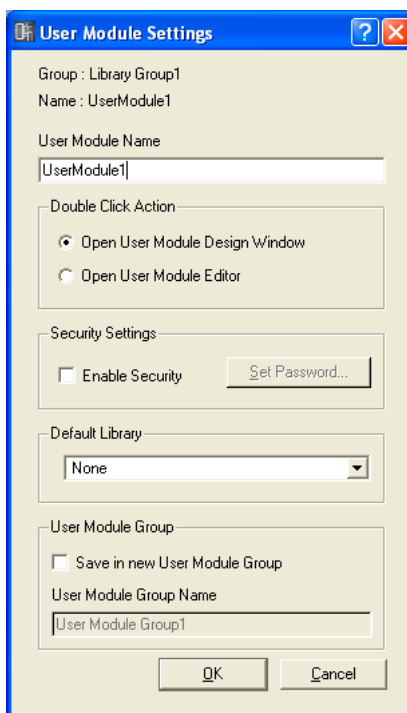


● [Close] ボタン

ダイアログボックスを閉じます。

「User Module Settings」ダイアログボックス

「User Module Manager」ダイアログボックスの[Change settings]ボタンをクリックすると、「User Module Settings」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テンプレートの名前やセキュリティなどを設定します。



● Group/Name

変更前のユーザーモジュールグループおよびユーザーモジュールの名前を表示します。

● User Module Name

ユーザーモジュールの名前を設定します。

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。

● 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の初期設定を行ないます。

[Open User Module Design Window]

ユーザーモジュールデザイン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エディター/ユーザーモジュールエディター (317ページ)」をご覧ください。

● Security Settings

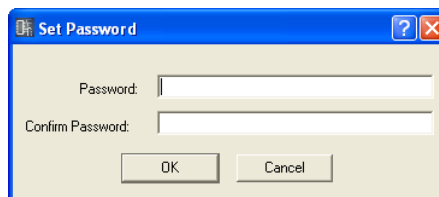
リストで選択されているユーザーモジュールのセキュリティの初期設定を行ないます。

[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。

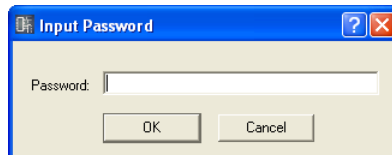


ユーザーモジュールのセキュリティを無効にするには、チェックボックスをOFFにします。

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

テンプレートからユーザーモジュールを作成するときに読み込まれるライブラリーファイルを選択します。

ライブラリーについては「[ライブラリー \(356ページ\)](#)」をご覧ください。

● User Module Group

ユーザーモジュールグループを設定します。ユーザーモジュールグループを変更するときは、[Save in new User Module Group]チェックボックスをチェックして、User Module Group Nameで新規グループ名を入力します。

NOTE

既存のユーザーモジュールグループに変更することはできません。

NOTE

ユーザーモジュール名を変更せずにユーザーモジュールグループのみ変更した場合、参照できるライブラリーがなくなります。新しいライブラリーを引き継ぎたい場合は、ユーザーモジュール名も変更してください。

● [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。

第5章 エディターウィンドウ

コンポーネントエディター

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いて、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。

各部の名称と機能

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(226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。

→スナップ(354ページ)

● 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 (356ページ)」

● ノブ

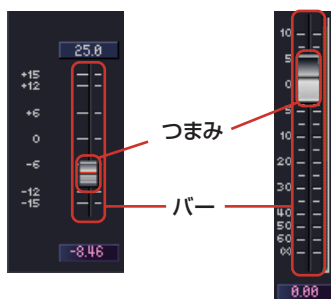


ドラッグしてパラメーターを変更します。「Preferences」ダイアログボックスの[Component Editor]タブ→[Knob Mode]の設定により、動作が変わります。「Preferences」ダイアログボックス→[Component Editor]タブ(71ページ)

NOTE

詳細な設定をするには、[Knob Mode]が[Linear]のときに<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、「Preferences」ダイアログボックスの[Component Editor]タブ→[Slider Mode]で設定します。「Preferences」ダイアログボックス→[Component Editor]タブ(71ページ)

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

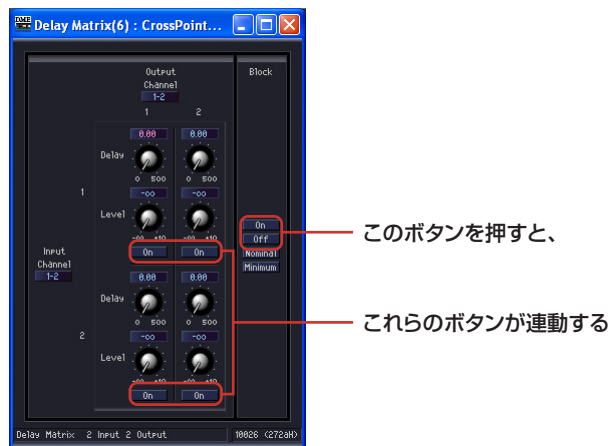


OFFのとき

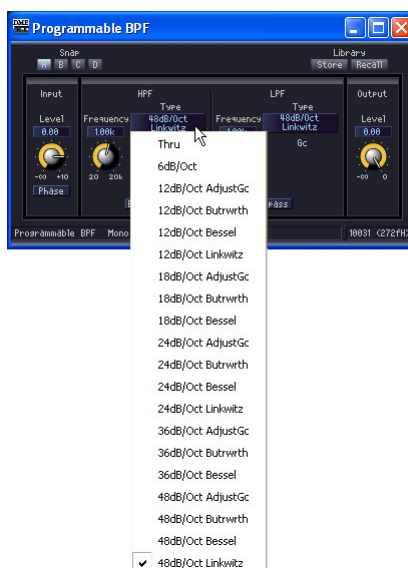
- ・ 複数のボタンがセットになっていて、1つを選択すると別のボタンがOFFになります。



- ・ 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「Preferences」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。
「Preferences」ダイアログボックス→[Component Editor]タブ(71 ページ)



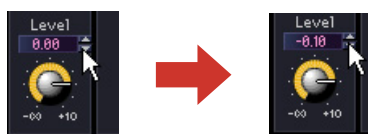
クリック

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るとスピン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。

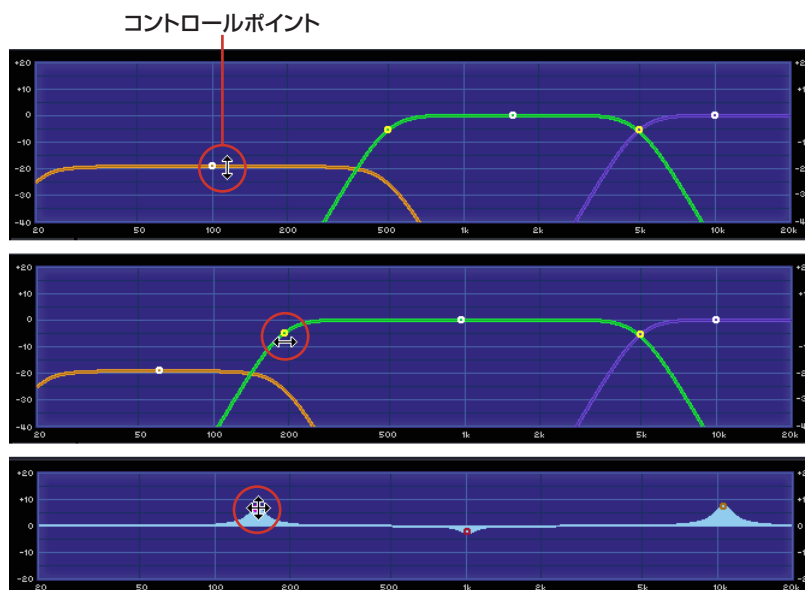
- ドラッグ

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。

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

ユーザーコントロールエディター

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。

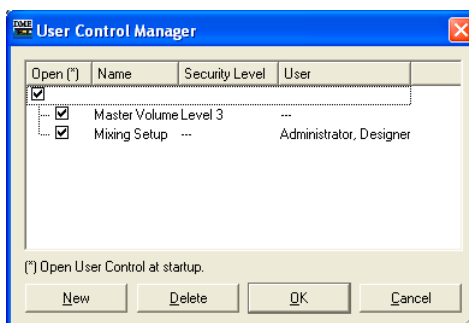
New User Control

コマンドを選択すると、「New User Control」ダイアログボックスが表示されます。

ユーザーコントロールの新規作成

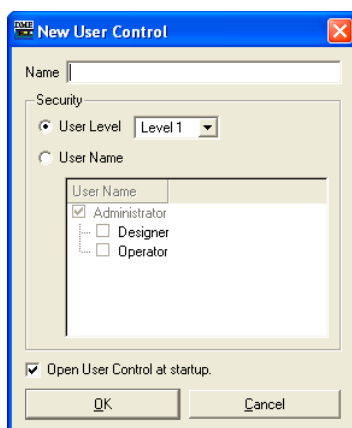
「User Control Manager」ダイアログボックスでユーザーコントロールを追加します。

- 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。



- 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。

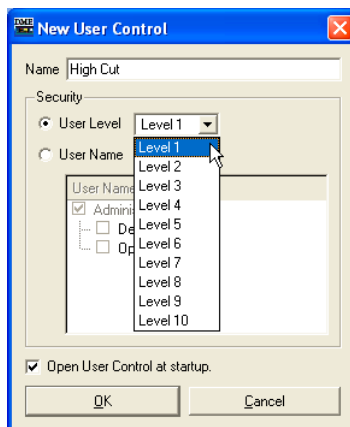
4 ユーザーコントロールのセキュリティを設定します。セキュリティはレベル別とユーザー別の2種類の設定ができます。

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。

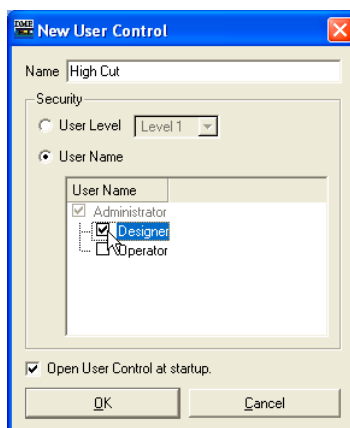
NOTE

プロジェクトファイルを開いたときに自動的にユーザーコントロールを開きたい場合は、[Open User Control at startup]チェックボックスをチェックします。

・ [User Level] の[▼]をクリックして、レベルを選択します。

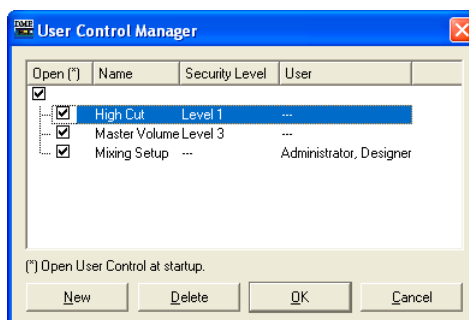


・ [User Name] からユーザーを選択します。



5 [OK]ボタンをクリックします。

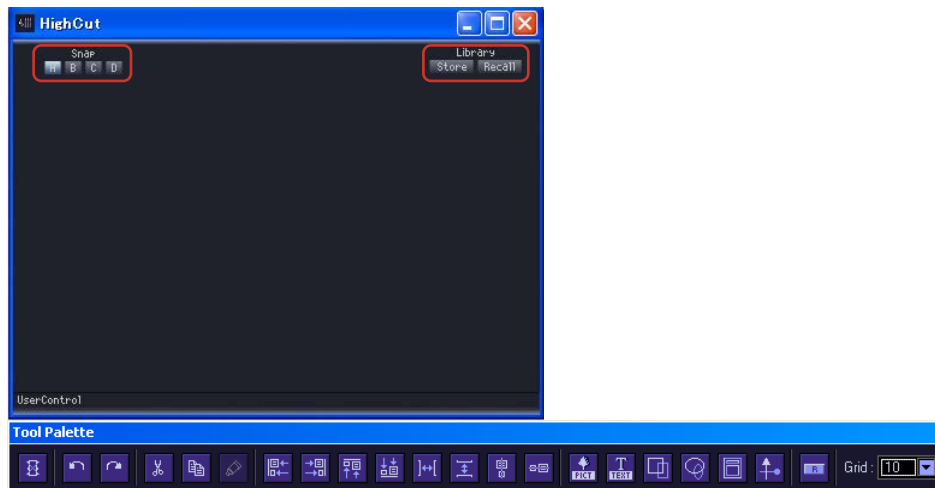
ユーザーコントロールが作成され、「User Control Manager」ダイアログボックスのリストに表示されます。



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設定

「1」～「10」のレベルが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。

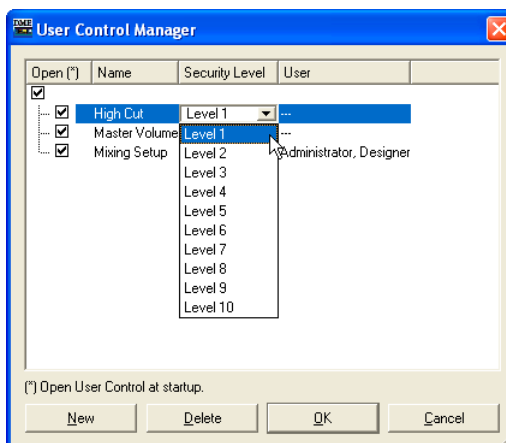
1 メインパネルウィンドウの[Tools]メニュー→[User Control Manager]をクリックします。

「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。



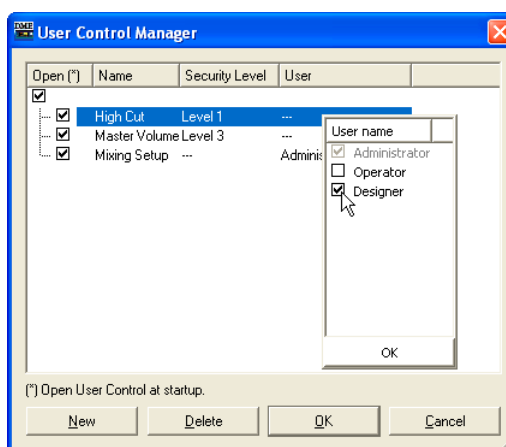
NOTE

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。

「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)(154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。

ユーザーモジュールについては「ユーザーモジュール(301ページ)」をご覧ください。

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

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]コマンドを選択すると、ユーザーモジュールエディターが開きます。「User Module Properties」ダイアログボックスの[Double Click Action]で[Open User Module Editor]がチェックされているユーザーモジュールは、ダブルクリックでも開けます。

「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(306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 (236ページ)」をご覧ください。

各部の名称と機能

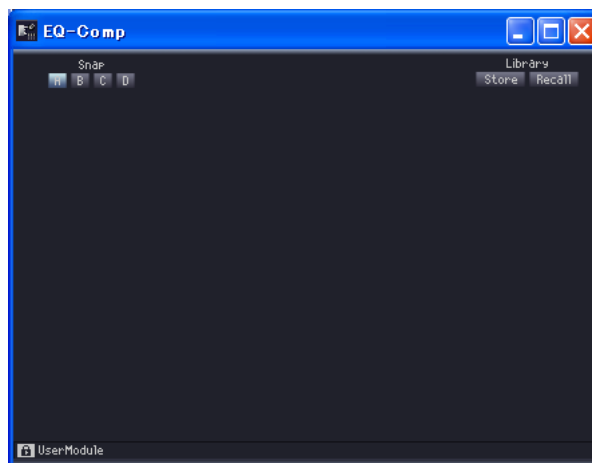
ステータスバー

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 (236ページ)

→ユーザーモジュール(301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、デザインモードで編集できません。



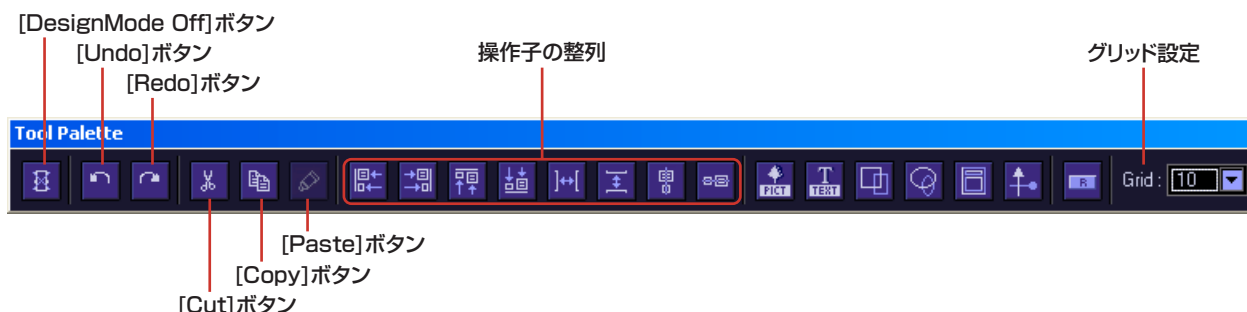
「Properties」ダイアログボックスで[Enable Security]のチェックが入っていないと、カギアイコンは表示されません。



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(335ページ)」

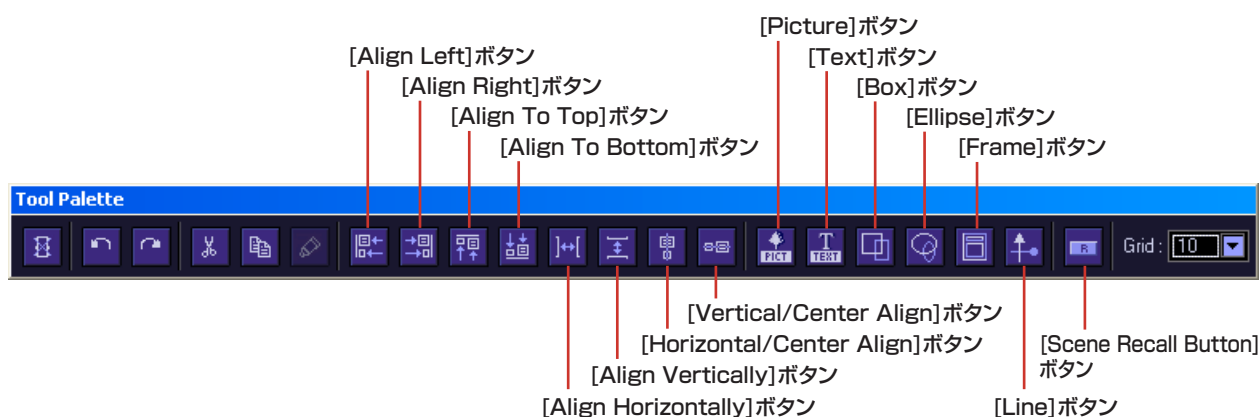
● [Paste] ボタン

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(335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。

● [Line] ボタン

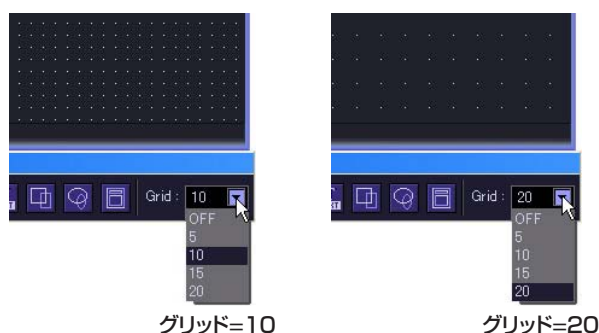
線を配置します。

● [Scene Recall Button] ボタン

Scene Recallボタンを配置します。

● 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。

ウィンドウサイズの変更

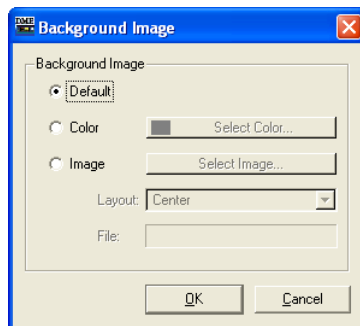
ユーザーコントロールエディターのウィンドウサイズは、デザインモードで変更します。ウィンドウの上下左右、四隅にマウスカーソルを合わせると、カーソルが双方向矢印の形になります。その状態でドラッグすると、ウィンドウの大きさが変わります。



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]

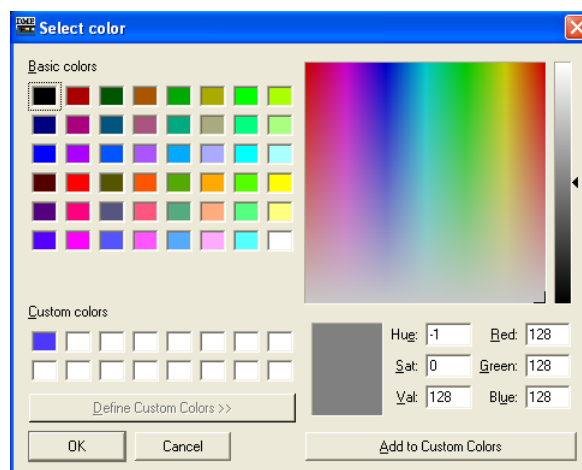
コンポーネントエディターと同じ、黒の背景にします。[Color]や[Image]に設定した背景をもとに戻すときに選択します。

● [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(257ページ)」をご覧ください。



NOTE

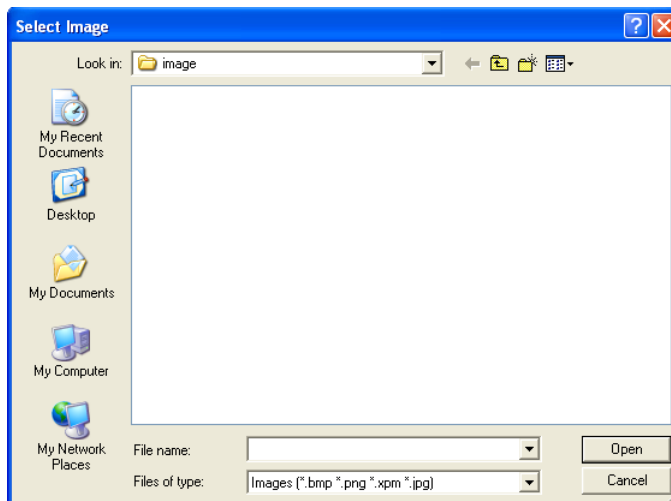
薄い色にすると、グリッドが確認しにくくなる場合もあります。

● [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。

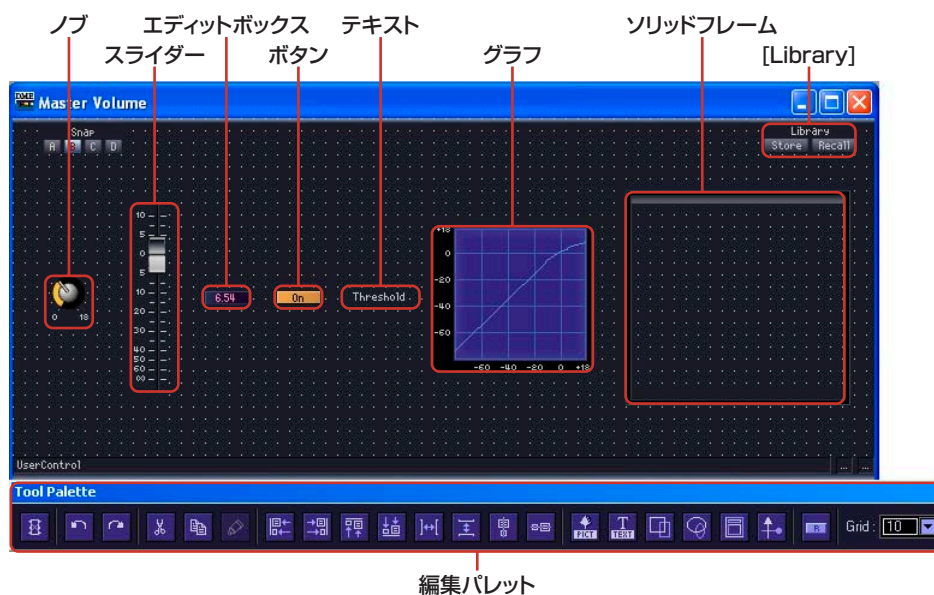
[File] ボックス

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。

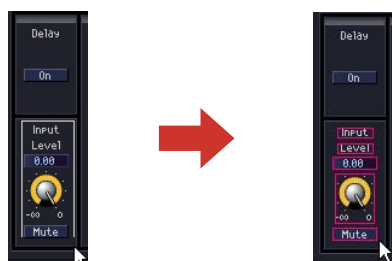


● 操作子の選択

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列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。

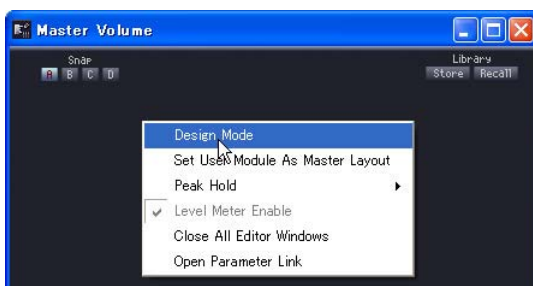
2 ユーザーコントロールエディターを開きます。

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。

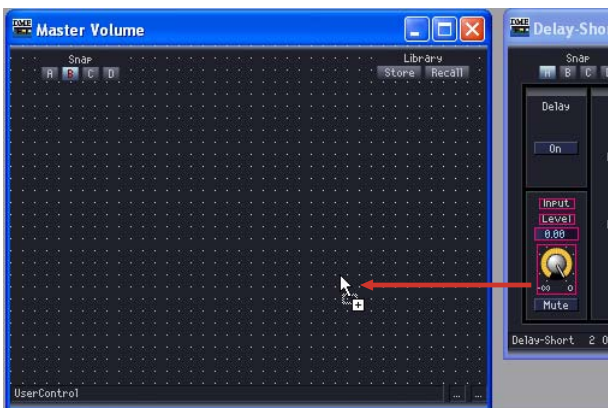
コンテキストメニューが表示されます。

4 メニューの[Design Mode]をクリックします。

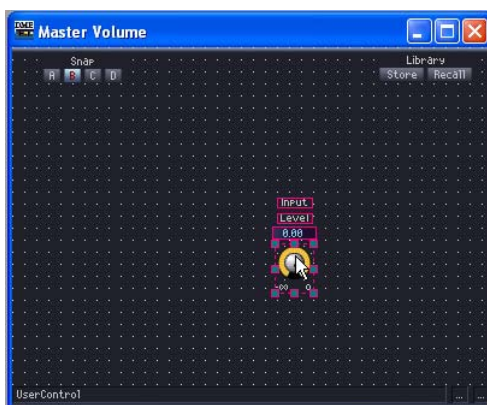


デザインモードになります。

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。



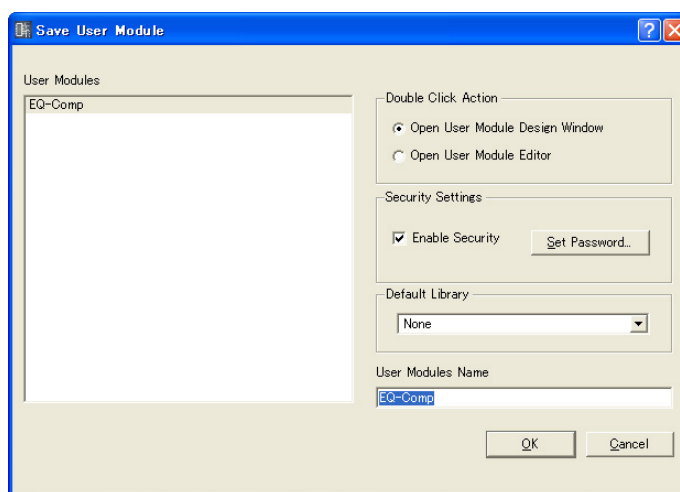
ユーザーコントロールエディターに操作子が配置されます。



● 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 コンポーネントをダブルクリックすると表示されるコンポーネントエディターを表示して、開いたままにしておきます。
- 3 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(302ページ)をご覧ください)。



- 4 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が表示されます。
- 5 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。
- 6 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。

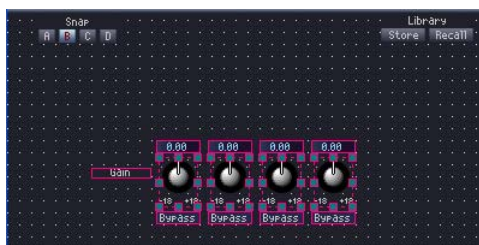


2 <Ctrl>キーを押しながら<C>キーを押します。

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。

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。

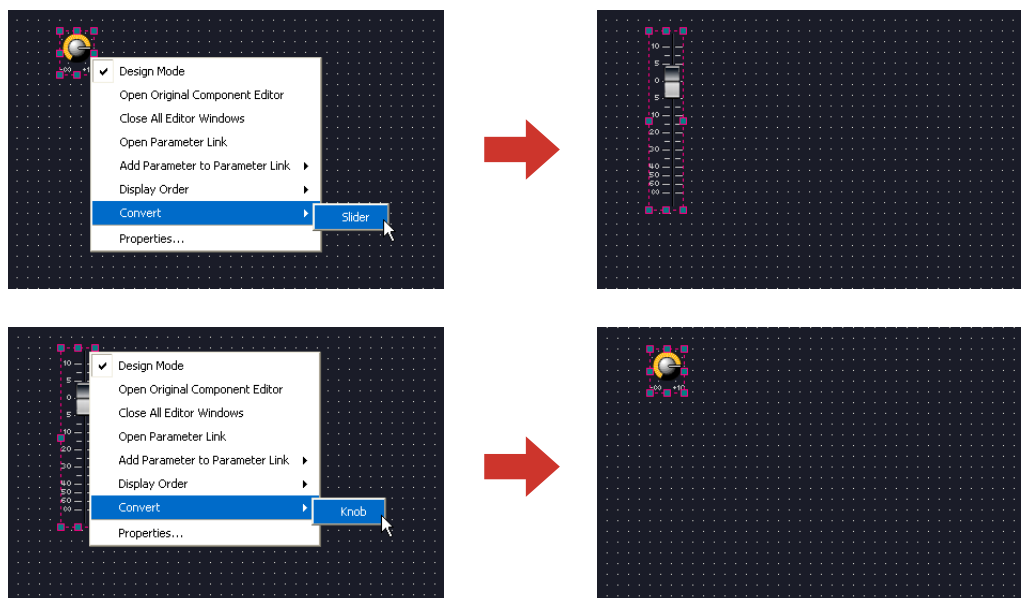
● 削除

操作子を選択し、<Delete>キーを押すと、操作子が削除されます。

ノブとスライダーの変換

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ノブをスライダーに、スライダーをノブに変換できます。

配置したノブまたはスライダー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[Convert]→[Slider]または[Convert]→[Knob]を選択します。変換できない特殊なノブやスライダーの場合は、[Convert]メニューは表示されません。



編集の取り消し/やり直し

メインパネルウィンドウ[Edit]メニュー [Undo]/[Redo]コマンドや編集パレットの[Undo]/[Redo]ボタンで、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

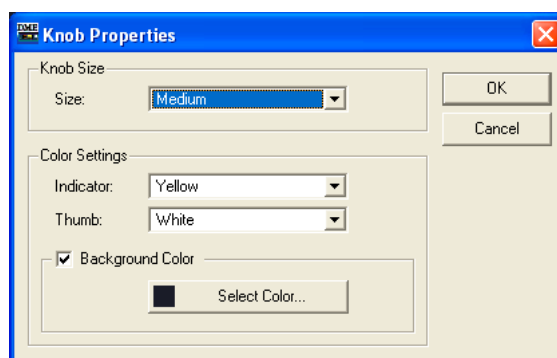
ユーザーコントロールエディター/ユーザーモジュールエディターに配置した操作子をダブルクリックするか、右クリックしてコンテキストメニューの[Properties]を選択すると、プロパティダイアログボックスが表示されます。操作子のデザインを設定します。

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。

● 「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 Settings

[Indicator]

リストからインジケーターの色を選択します。[White]/[Red]/[Yellow]/[Green]/[Blue]/[Violet]/[Black]/[Light Blue]から選択します。

[Thumb]

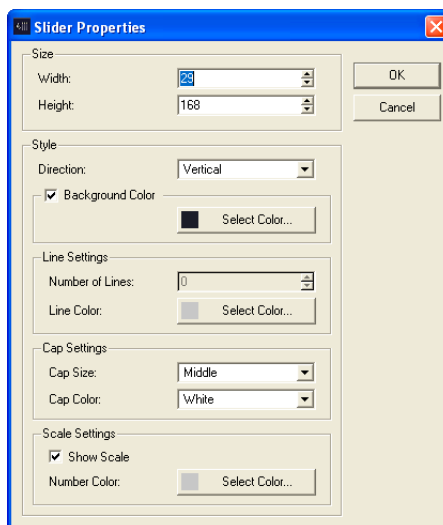
リストからツマミの色を選択します。[Black]/[Gray]/[White]/[Red]/[Yellow]/[Green]/[Blue]/[Violet]から選択します。

[Background color]

チェックをオフにすると、背景色が透明になります。チェックをオンにした場合は、右にある[Select Color]ボタンをクリックすると表示される「Select color」ダイアログボックスで背景色を設定します。

● 「Slider Properties」 ダイアログボックス

スライダ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[Properties]を選択すると、「Slider Properties」ダイアログボックスが表示されます。スライダーのサイズや向きなどを設定します。



Size

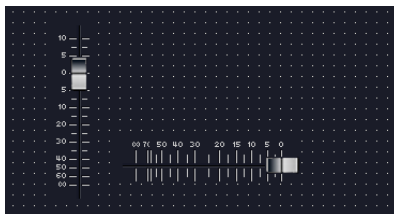
[Width]で幅、[Height]で高さを設定します。単位はピクセルです。

NOTE

スライダーのサイズ変更は、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。

[Direction]

スライダーの向きを設定します。[Vertical](縦向き)/[Horizontal](横向き)から選択します。



[Background Color]

チェックをオフにすると、背景色が透明になります。チェックをオンにした場合は、[Select Color]ボタンをクリックすると表示される「Select Color」ダイアログボックスで背景色を設定します。

[Number of Lines]

最小値と最大値の間の目盛りの数を設定します。

Line Color

[Select Color]ボタンをクリックすると表示される「Select Color」ダイアログボックスで目盛りの線の色を設定します。

[Cap Size]

ツマミのサイズを設定します。[Very Large]/[Large]/[Middle]/[Small]/[Very Small]から選択します。

[Cap Color]

ツマミの色を設定します。[Black]/[Gray]/[White]/[Red]/[Yellow]/[Green]/[Blue]/[Violet]から選択します。

[Show Scale]

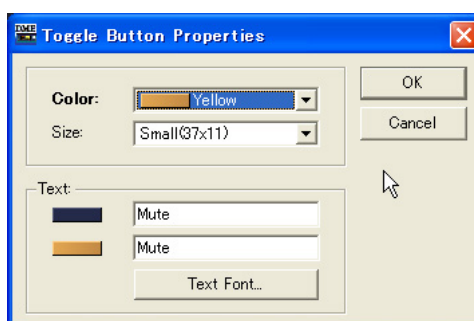
チェックすると、目盛りの数値を表示します。

Number Color

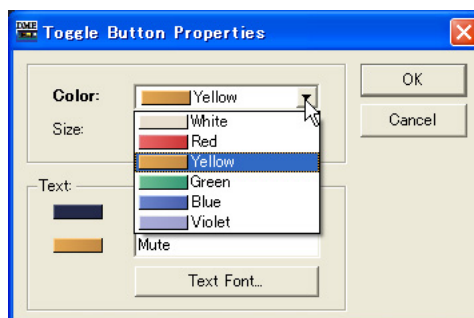
[Select Color]ボタンをクリックすると表示される「Select Color」ダイアログボックスで目盛りの数値の色を設定します。

● 「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。

**[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。

**[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。

[Text] ボックス

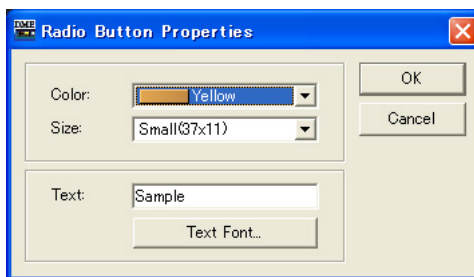
ボタンに表示する文字を入力します。ボタンがOFFの場合の文字とONの場合の文字を別々に設定できます。

[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(256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(256ページ)」をご覧ください。

● 「Edit Box Properties」ダイアログボックス

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」ダイアログボックス

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。

Size

[Width]で幅、[Height]で高さを設定します。単位はピクセルです。

[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。

● スライダー用「Level Meter Properties」ダイアログボックス

スライダー用の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[Properties]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。スライダー用のレベルメーターのサイズと向きを設定します。

Size

[Width]で幅、[Height]で高さを設定します。単位はピクセルです。

NOTE

レベルメーターのサイズ変更は、ユーザーコントロールエディター上でレベルメーター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。

[Direction]

レベルメーターの向きを設定します。[Vertical](縦向き)/[Horizontal](横向き)から選択します。

● 「Indicator Properties」ダイアログボックス

インジケ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[Properties]を選択すると、「Indicator Properties」ダイアログボックスが表示されます。インジケーターのサイズと点灯仕様を設定します。

Size

[Width]で幅、[Height]で高さを設定します。単位はピクセルです。

NOTE

インジケーターのサイズ変更は、ユーザーコントロールエディター上でインジケーター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。

[Threshold Logic]

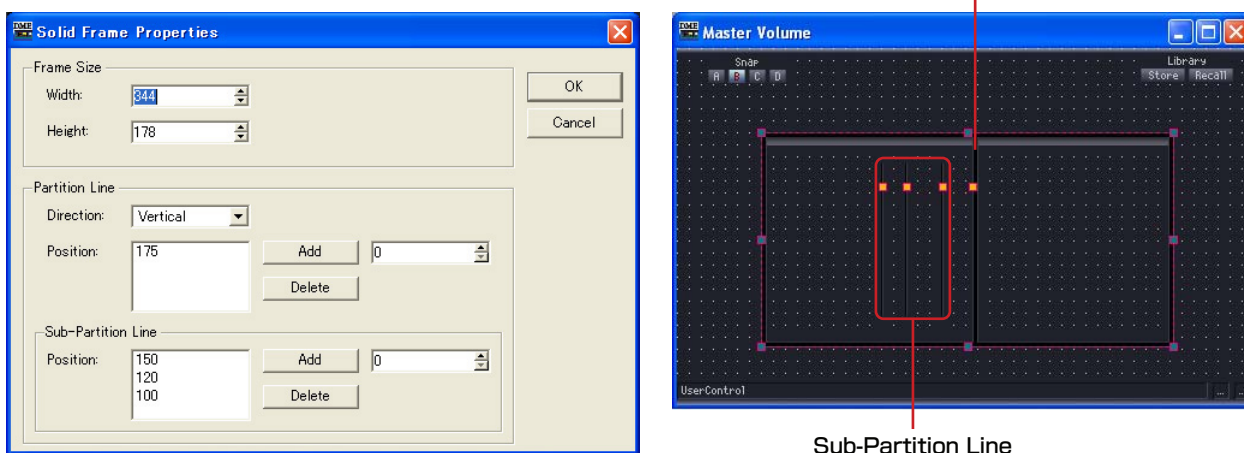
監視しているパラメーターがしきい値を超えたときにインジケーターを点灯させるか/消灯させるかを設定します。[Turn On](消灯状態から点灯)/[Turn Off](点灯状態から消灯)から選択します。

[Color]

[Select Color]ボタンをクリックすると表示される「Select Color」ダイアログボックスでインジケーターの点灯色を設定します。

● 「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

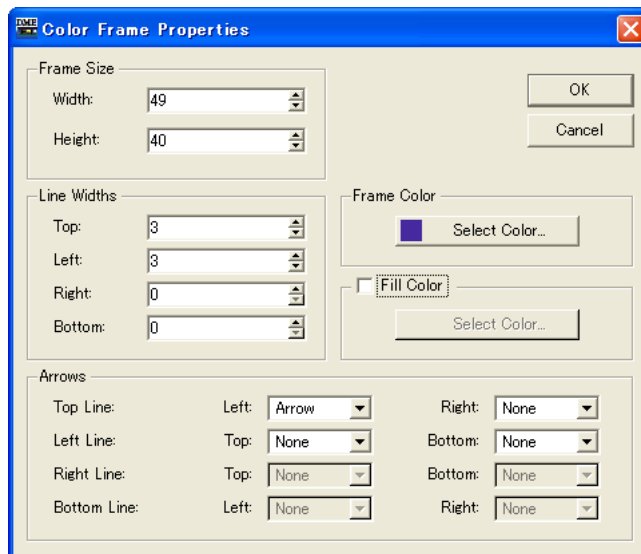
右のボックスで区切り線の位置を設定し、[Add]ボタンをクリックすると、区切り線が追加され、[Position]のリストに表示されます。

• [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。

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。

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(257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(257ページ)をご覧ください。

Arrows

線の終端の形状を設定します。

[Top Line](上)/[Bottom Line](下)の線の[Left](左端)/[Right](右端)、[Left Line](左)/[Right Line](右)の[Top](上端)/[Bottom](下端)をそれぞれ設定します。

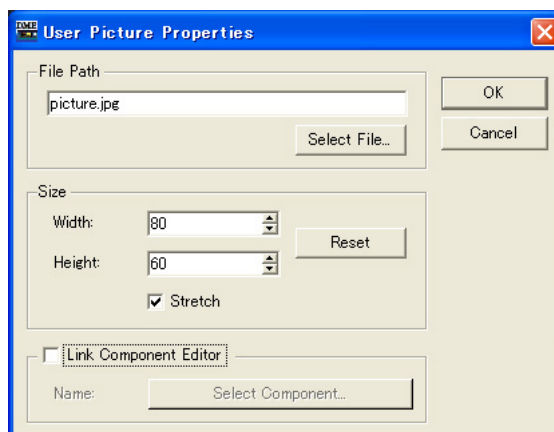
None: 何も描画しません。

Arrow: 矢印を描画します。

Circle: 丸を描画します。

● 「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

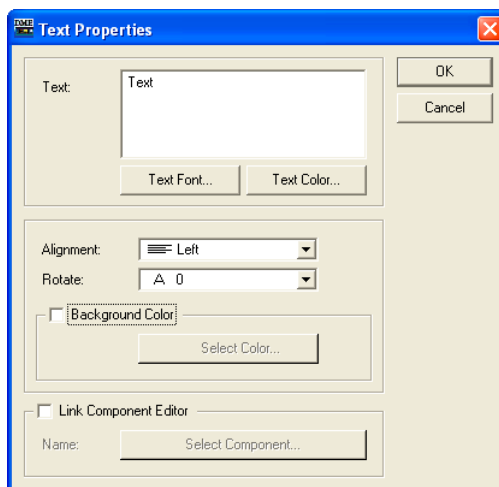
- **[Width]**
幅を設定します。単位はピクセルです。
- **[Height]**
高さを設定します。単位はピクセルです。
- **[Reset] ボタン**
クリックすると画像を原寸で表示します。
- **[Stretch]**
ONにすると原寸より大きなサイズを指定した時に拡大表示します。

[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(256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。「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(257ページ)をご覧ください。

[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。

[Background Color]

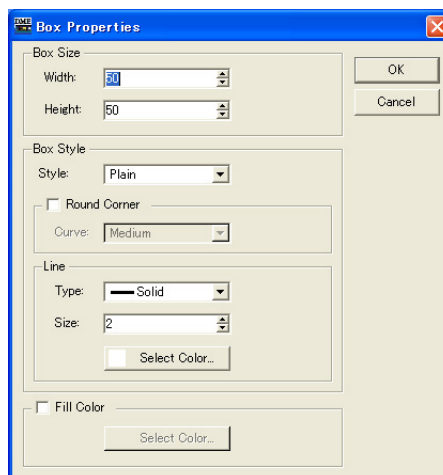
チェックをオフにすると、テキストの背景色が透明になります。チェックをオンにした場合は、下にある[Select Color]ボタンをクリックすると表示される「Select color」ダイアログボックスで背景色を設定します。

[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

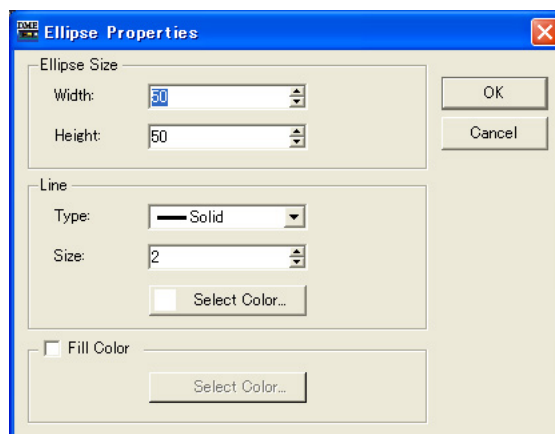
- **[Type]**
リストから枠線の種類を選択します。[Solid](実線)/[Dash](破線)/[Dot](点線)/[DashDot](一点鎖線)/[DashDotDot](二点鎖線)が用意されています。
- **[Size] ボックス**
枠の線幅を設定します。単位はピクセルで、「1～100」の範囲で設定します。
- **[Select Color] ボタン**
枠線の色を設定します。クリックすると、「Select color」ダイアログボックスが表示されます。「Select color」ダイアログボックスについては、「Select color」ダイアログボックス(257ページ)をご覧ください。

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(257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(257ページ)をご覧ください。

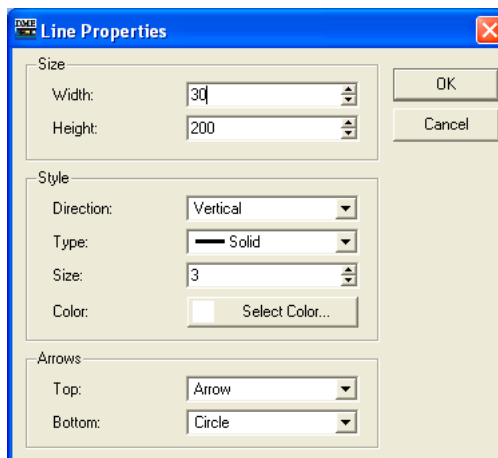
Fill Color

ONにするとだ円の中の色を設定できます。

- **[Select Color] ボタン**
[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(257ページ)をご覧ください。

● 「Line Properties」ダイアログボックス

線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、「Line Properties」ダイアログボックスが表示されます。線のサイズやスタイルを設定します。



Size

[Width]で幅、[Height]で高さを設定します。単位はピクセルです。

NOTE

線のサイズ変更は、ユーザーコントロールエディター上で線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。

[Direction]

線の向きを設定します。[Vertical](縦向き)/[Horizontal](横向き)から選択します。

[Type]

線の種類を設定します。[Solid](実線)/[Dash](破線)/[DashDot](一点鎖線)/[DashDotDot](二点鎖線)から選択します。

[Size]

線の幅を設定します。

[Color]

[Select Color]ボタンをクリックすると表示される「Select Color」ダイアログボックスで線の色を設定します。

[Top/Left]

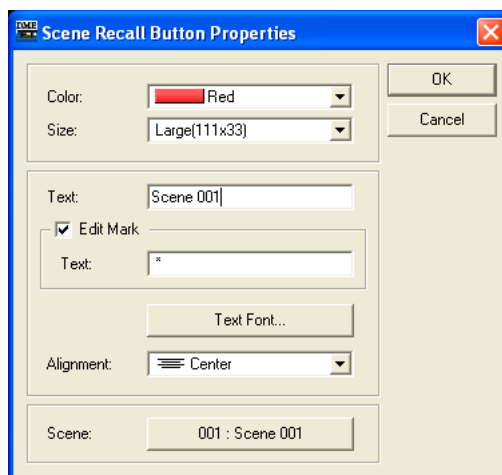
線の終端(上または左)の形状を設定します。[None](線)/[Arrow](矢印)/[Circle](丸印)から選択します。

[Bottom/Right]

線の終端(下または右)の形状を設定します。[None](線)/[Arrow](矢印)/[Circle](丸印)から選択します。

● 「Scene Recall Button Properties」ダイアログボックス

Scene Recall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、「Scene Recall Button Properties」ダイアログボックスが表示されます。Scene Recallボタンでリコールされるシーンなどを設定します。



[Color]

ボタンの色を設定します。[White]/[Red]/[Yellow]/[Green]/[Blue]/[Violet]から選択します。

[Size]

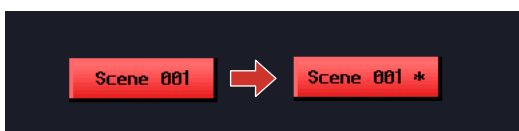
ボタンのサイズを設定します。[Small(37x11)]/[Small(44x11)]/[Middle(75x11)]/[Middle(74x22)]/[Large(111x33)]/[Large(222x66)]/[Large(333x66)]から選択します。

[Text]

ボタンに表示する文字を入力します。

[Edit Mark]

チェックすると、割り当てられたシーンがエディットされたときに文字を追加で表示できます。追加表示される文字は、その下の [Text] ボックスに入力します。



[Text Font] ボタン

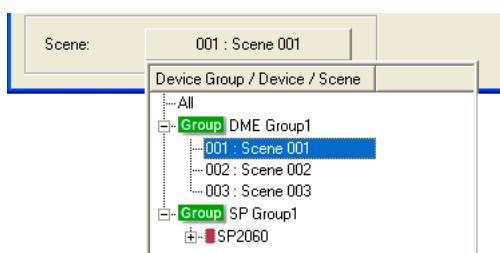
ボタンをクリックすると、「Select Font」ダイアログボックスが表示されます。フォント、フォントサイズ、スタイルを設定します。「Select Font」ダイアログボックスについては、「オブジェクト」の「[Select Font] ダイアログボックス(256ページ)」をご覧ください。

[Alignment]

[Left](左揃え)/[Center](中央揃え)/[Right](右揃え)を選択します。

[Scene]

ボタンをクリックしたときにリコールされるシーンを選択します。[Select Scene]ボタンをクリックすると、シーン選択メニューが表示されます。



タブ順序の変更

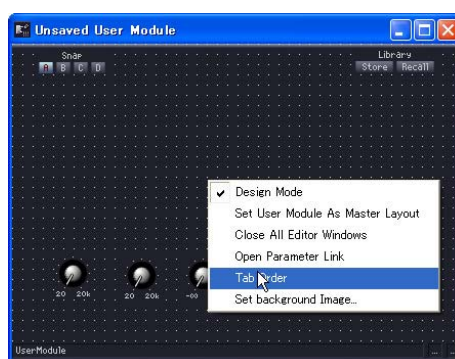
エディットボックスのタブ順序は、ユーザーコントロールエディター/ユーザーモジュールエディターにペーストした順になります。タブ順序は、ユーザーコントロールエディター/ユーザーモジュールエディターで右クリックすると表示されるコンテキストメニューの[Tab Order]コマンドで確認/変更します。

[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。

NOTE

ノブ、スライダー、ボタンなどの操作子は、タブ順序を設定することはできません。

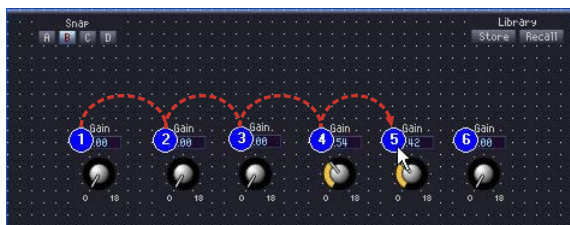
- 1 ユーザーコントロールエディター/ユーザーモジュールエディターで右クリックします。コンテキストメニューが表示されます。



- 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。

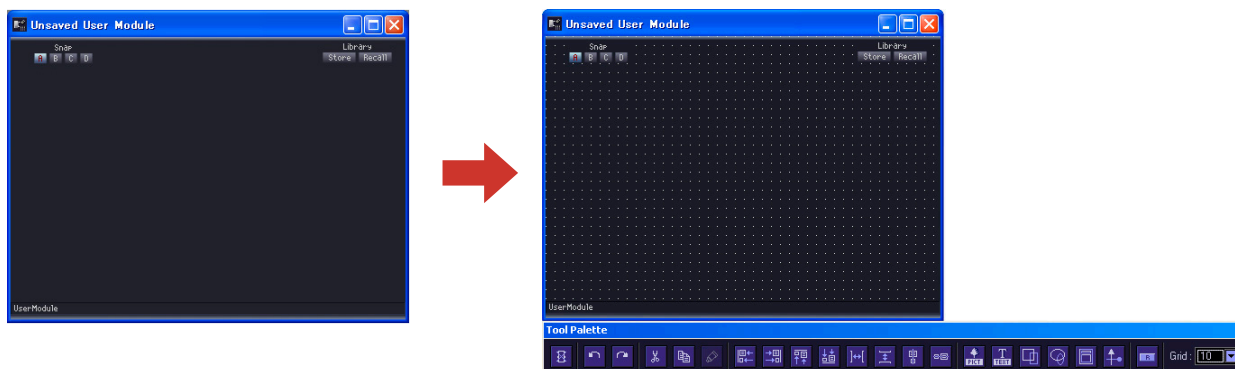


- 4 順序の指定が終わったら、ウィンドウ内のタブ順序の数字以外をクリックします。タブ順序の数字が消えます。変更したタブ順序は、次回ユーザーコントロールエディター/ユーザーモジュールエディター起動時に適用されます。

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。



オペレーションモードからデザインモードへ切り替え

[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

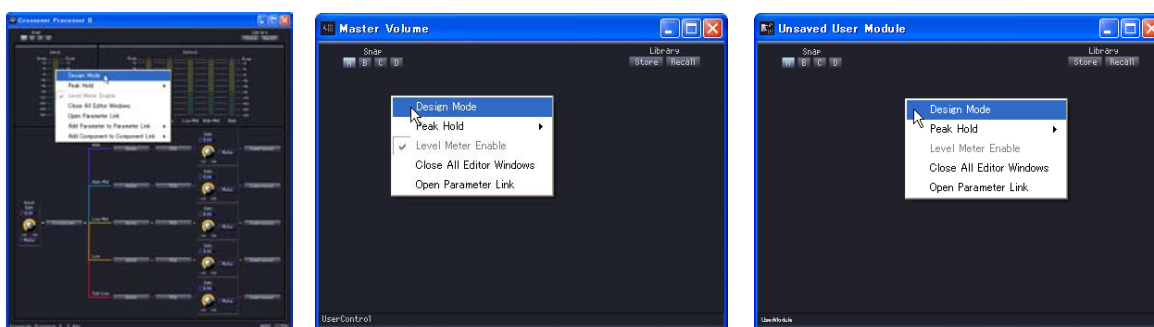
コンポーネントエディターでは、ユーザーコントロールエディター/ユーザーモジュールエディターにコピーするために、操作子を選択できるようになります。<Ctrl>+クリックで複数の操作子を選択できます。

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。

● オペレーションモードのコンテキストメニュー

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の一部は、デザインモードでも表示されます。

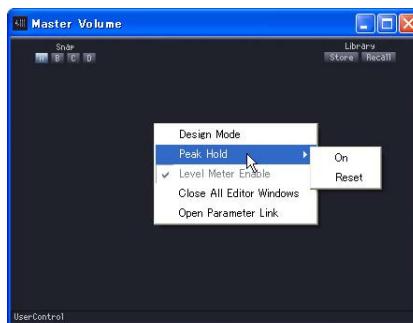


[Design Mode]

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つきます。

[Peak Hold]

レベル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つき、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。

[Level Meter Enable]

レベルメーターを有効にするかどうかを設定します。

[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(90ページ)」をご覧ください。

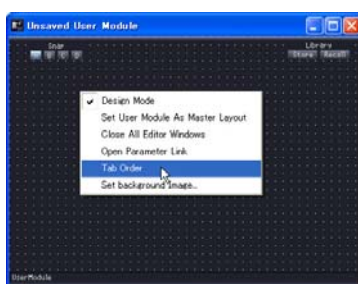
[Add Parameter to Parameter Link]

パラメーターリンクを作成します。「パラメーターリンクの作成(360ページ)」をご覧ください。

[Add Component to Component Link](コンポーネントエディターのみ)

コンポーネントリンクを作成します。「コンポーネントリンクの作成(362ページ)」をご覧ください。

● 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とユーザーモジュールエディターのみ)**

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(349ページ)」

[Set background Image](ユーザーコントロールエディターとユーザーモジュールエディターのみ)

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(327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] (ユーザーコントロールエディターとユーザーモジュールエディターのみ)

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。

[Display Order]

操作子表示の上下関係を設定します。

[Properties]

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 (336ページ)」

NOTE

スライダーなど、[Properties]コマンドの表示されない操作子もあります。

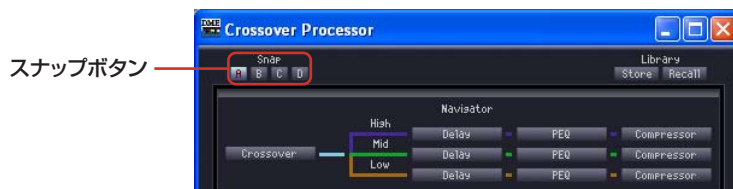
● デザインモードで操作子を右クリックしたときに表示されるコンテキストメニュー

[Properties] (ユーザーコントロールエディターとユーザーモジュールエディターのみ)

操作子のプロパティを開きます。「操作子のプロパティ (336ページ)」をご覧ください。

スナップ

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 (356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。

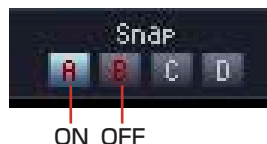
エディター起動時からパラメーターセットが変更されていないボタン

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

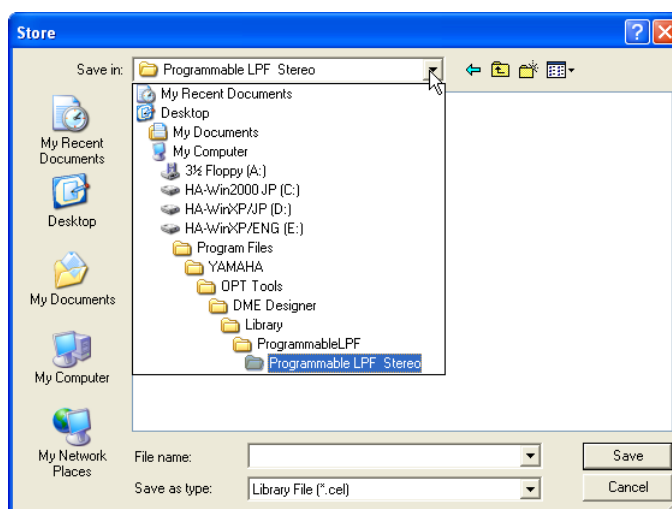
コンポーネントエディター/ユーザーコントロールエディター/ユーザーモジュールエディターのパラメーターをライブラリーファイルとして保存します。保存したライブラリーを読み込むと、エディターのパラメーターすべてが保存したときの状態にセットされます。ライブラリーの保存を「ストア」、読み込みを「リコール」と呼びます。

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、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の中の「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

「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、[ContentsFolder]の中の「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。

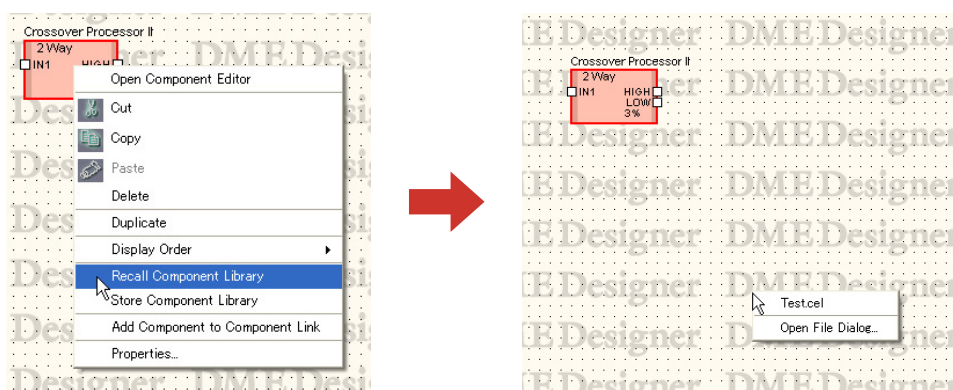
[Recall Library] メニューが表示されます。

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。

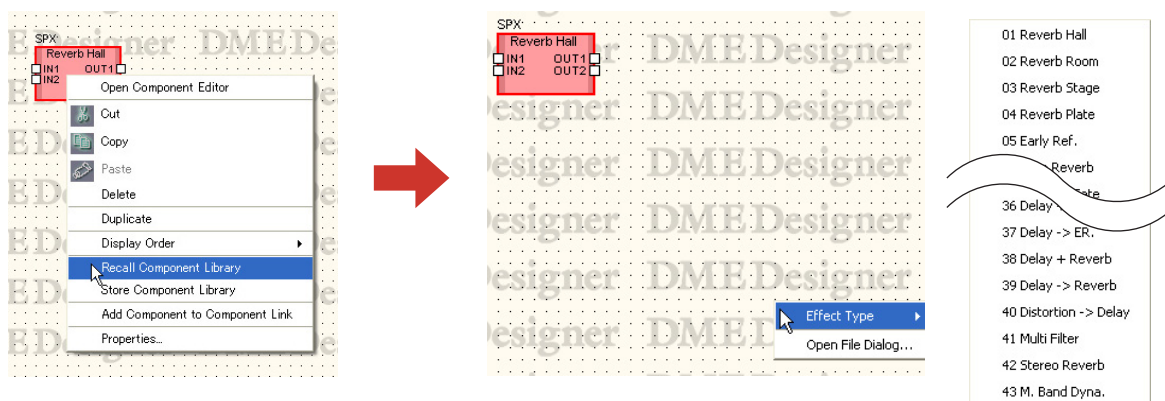
ライブラリーのパラメーターがリコールされます。

● 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

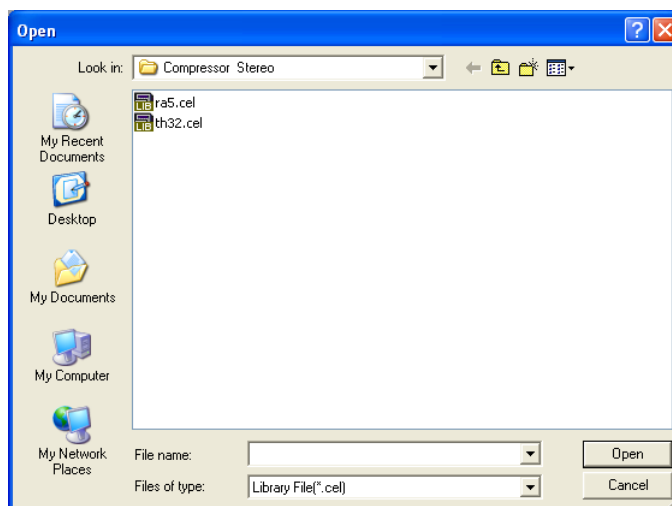
デフォルトのフォルダー以外に保存されたライブラリーは、[Recall Library]メニューに表示されません。ファイルを指定してリコールします。

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。

パラメーターリンクの作成

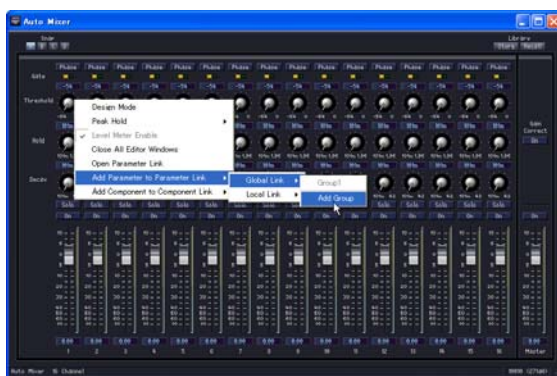
操作子(パラメーター)をグループにして、パラメーターをリンクできます。コンポーネントエディターでは、パラメーターリンクのグループ作成、グループへの操作子追加ができます。パラメーターリンクの設定は、Parameter Linkウィンドウで行ないます。パラメーターリンク/Parameter Linkウィンドウについては、「Parameter Link(90ページ)」をご覧ください。

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。[Add Parameter to Parameter Link]→[Global Link]/[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

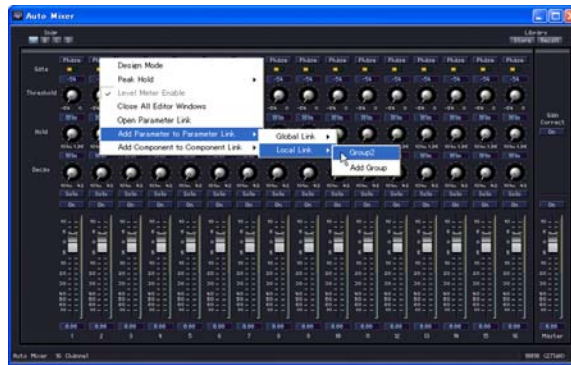
コンポーネントエディターで操作子を右クリックすると、コンテキストメニューが表示されます。[Add Parameter to Parameter Link]のサブメニューのコマンドで、グループの作成と操作子の追加ができます。同じ種類のパラメーター以外のグループは、グレー表示になり選択できません。

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。

コンポーネントリンクの作成

同種のコンポーネントをグループにして、同種の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、コンポーネントリンクのグループ作成、グループへのコンポーネント追加ができます。コンポーネントリンクの設定は、Parameter Linkウィンドウで行ないます。コンポーネントリンク/Parameter Linkウィンドウについては、「Parameter Link(90ページ)」をご覧ください。

NOTE

SPXコンポーネント及びSP2060のコンポーネントは、コンポーネントリンクに対応していません。

● コンポーネントリンクの作成

コンポーネントエディターで右クリックすると、コンテキストメニューが表示されます。[Add Component to Component Link]→[Add Group]は、新しいグループを作成します。



● グループへのコンポーネント追加

コンポーネントエディターで右クリックすると、コンテキストメニューが表示されます。[Add Component to Component Link]→[グループ名]は、既存のグループに追加します。同種のグループ以外はグレー表示となり選択できません。



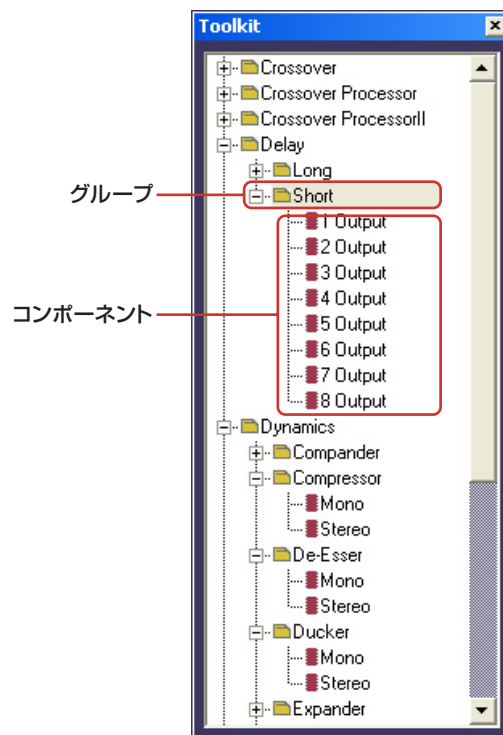
第6章 コンポーネントガイド

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。

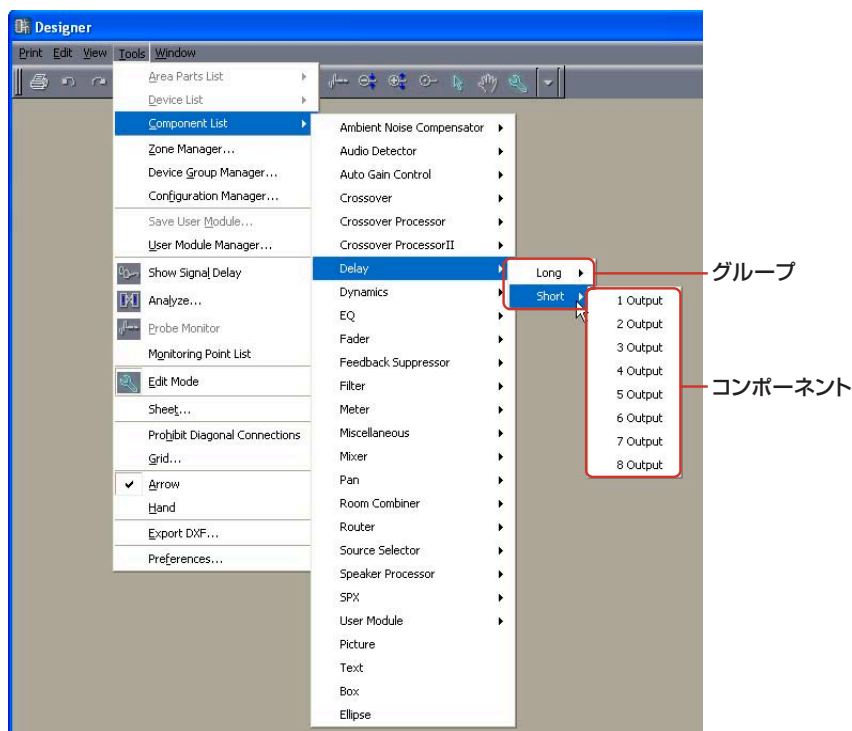
コンポーネントはタイプによってグループ分けされています。Toolkitウィンドウにはコンポーネントのグループがフォルダーとして表示されます。グループの中で、さらにグループ分けされているものもあります。フォルダーの左の[+]/[-]ボタンをクリックして、コンポーネントを表示します。



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、リストに[User Module]は表示されません。

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

Group	Component Variations	DME64N	DME24N	DME Satellite	SP2060
Ambient Noise Compensator	Mono	✓	✓	✓	
	Stereo	✓	✓	✓	
Audio Detector		✓	✓	✓	
Auto Gain Control	Mono	✓	✓	✓	
	Stereo	✓	✓	✓	
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	✓	✓	✓	

Group			Component Variations	DME64N	DME24N	DME Satellite	SP2060
Crossover Processor II			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			✓	✓	✓		
Dynamics	Compander	Com-panderH	Mono	✓	✓	✓	
			Stereo	✓	✓	✓	
		Com-panderS	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	✓	✓	✓	

Group			Component Variations	DME64N	DME24N	DME Satellite	SP2060
EQ	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	✓	✓	✓	
Feedback Suppressor				✓	✓		
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	✓	✓	✓	
Miscellaneous	Oscillator	Mono	✓	✓	✓		
	Wav File Player			✓	✓	✓	
Mixer	Auto Mixer	2 Channel	✓	✓	✓		
		4 Channel	✓	✓	✓		
		8 Channel	✓	✓	✓		

Group		Component Variations	DME64N	DME24N	DME Satellite	SP2060	
Mixer	Auto Mixer	12 Channel	✓	✓	✓		
		16 Channel	✓	✓	✓		
	Auto Mixer II	8 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 Output	✓	✓	✓	
			16 Output	✓	✓	✓	
		8 Input	1 Output	✓	✓	✓	
			2 Output	✓	✓	✓	
			4 Output	✓	✓	✓	
			8 Output	✓	✓	✓	
			16 Output	✓	✓	✓	
			32 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	✓	✓	✓			

Group			Component Variations	DME64N	DME24N	DME Satellite	SP2060
Mixer	Matrix Mixer	16 Input	16 Output	✓	✓	✓	
			32 Output	✓	✓	✓	
			64 Output	✓			
		24 Input	24 Output	✓	✓	✓	
		32 Input	16 Output	✓	✓	✓	
			32 Output	✓	✓	✓	
	64 Output		✓				
	64 Input	32 Output	✓				
		64 Output	✓				
	Simple Mixer		16 Channel	✓	✓	✓	
		24 Channel	✓	✓	✓		
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	✓	✓	✓		
	Room Combiner	Mono	4 Room	✓	✓	✓	
			8 Room	✓	✓	✓	
			12 Room	✓	✓	✓	
16 Room			✓	✓	✓		
Stereo		4 Room	✓	✓	✓		
		8 Room	✓	✓	✓		
		12 Room	✓	✓	✓		
		16 Room	✓	✓	✓		
Router	1 Input	2 Output	✓	✓	✓		
		4 Output	✓	✓	✓		
		8 Output	✓	✓	✓		
		12 Output	✓	✓	✓		
		16 Output	✓	✓	✓		
	2 Input	2 Output	✓	✓	✓		
		4 Output	✓	✓	✓		
		8 Output	✓	✓	✓		

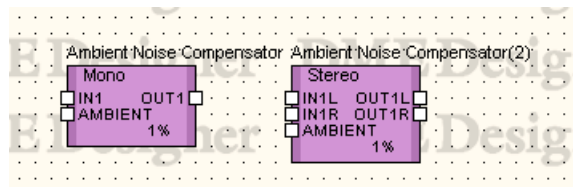
Group		Component Variations	DME64N	DME24N	DME Satellite	SP2060
Router	2 Input	12 Output	✓	✓	✓	
		16 Output	✓	✓	✓	
	4 Input	2 Output	✓	✓	✓	
		4 Output	✓	✓	✓	
		8 Output	✓	✓	✓	
		12 Output	✓	✓	✓	
		16 Output	✓	✓	✓	
	8 Input	2 Output	✓	✓	✓	
		4 Output	✓	✓	✓	
		8 Output	✓	✓	✓	
		12 Output	✓	✓	✓	
		16 Output	✓	✓	✓	
	12 Input	2 Output	✓	✓	✓	
		4 Output	✓	✓	✓	
		8 Output	✓	✓	✓	
		12 Output	✓	✓	✓	
		16 Output	✓	✓	✓	
	16 Input	2 Output	✓	✓	✓	
		4 Output	✓	✓	✓	
		8 Output	✓	✓	✓	
12 Output		✓	✓	✓		
16 Output		✓	✓	✓		
32 Input	32 Output	✓	✓	✓		
Source Selector	3 Position	1 Channel	✓	✓	✓	✓(*)
	4 Position	1 Channel	✓	✓	✓	
		2 Channel	✓	✓	✓	
		6 Channel	✓	✓	✓	
	8 Position	1 Channel	✓	✓	✓	
		2 Channel	✓	✓	✓	
		6 Channel	✓	✓	✓	
	16 Position	1 Channel	✓	✓	✓	
Speaker Processor	1 Way		✓	✓	✓	✓(*)
	2 Way		✓	✓	✓	✓(*)
	3 Way		✓	✓	✓	✓(*)
	4 Way		✓	✓	✓	✓(*)
	5 Way		✓	✓	✓	✓(*)
	6 Way		✓	✓	✓	✓(*)
SPX			✓	✓		
Slot	Slot In Component Editor		✓	✓	✓	
	Slot Out Component Editor		✓	✓	✓	

Group	Component Variations	DME64N	DME24N	DME Satellite	SP2060
Cascade	Cascade In Component Editor	✓(*)			
	Cascade Out Component Editor	✓(*)			
Analog Input/Output	Analog Input Component Editor		✓(*)	✓(*)	
	Analog Output Component Editor		✓(*)	✓(*)	
SP2060 Input/Output	SP2060 Input Component Editor				✓(*)
	SP2060 Output Component Editor				✓(*)
CobraNet Input/Output	CobraNet Input Component Editor			✓(*)	
	CobraNet Output Component Editor			✓(*)	
EtherSound Input/Output	EtherSound Input Component Editor			✓(*)	
	EtherSound Output Component Editor			✓(*)	
MY-Card	Component Editor of each card	✓	✓		
Remote Controlled Head Amp	Component Editor of each device	✓	✓	✓	

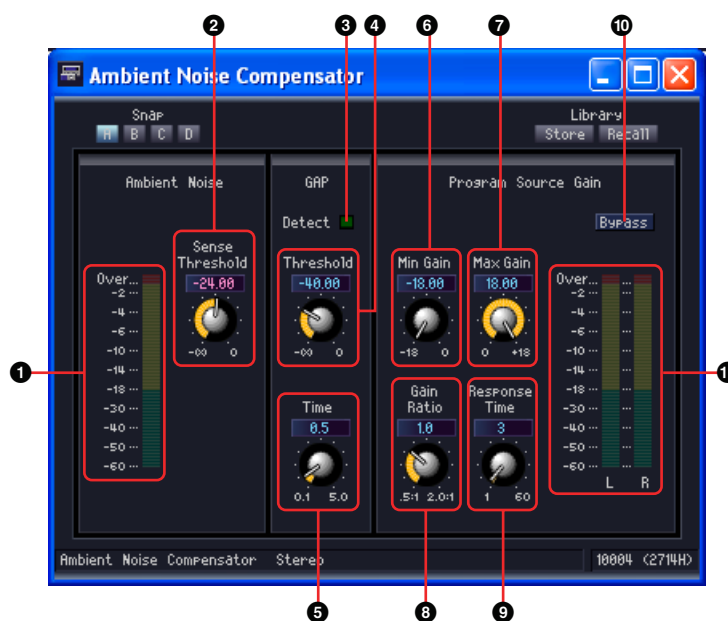
(*)パラメーター編集のみ可能です。

Ambient Noise Compensator (アンビエントノイズコンペンセイター)

アンビエントノイズコンペンセイターは、周辺ノイズのレベルに応じて、プログラムソースのレベルを自動的に補正します。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。



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/ステレオが異なるだけで、コンポーネントエディターの構成は共通です。

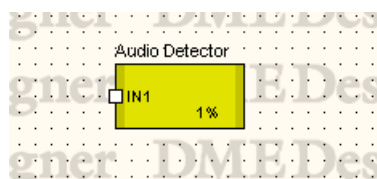


	セクション	パラメーター	設定範囲	機能
①	Ambient Noise	レベルメーター		周辺ノイズのレベルを表示します。
②		Sense Threshold	$-\infty \sim 0.00$ dB	平均的な周辺ノイズのレベルを設定します。周辺ノイズのレベルがこの値を超えた場合はプログラムソースのレベルを上げ、この値より低い場合はプログラムソースのレベルを下げます。
③	Gap	Detect		プログラムソースのギャップを検出したときに点灯します。
④		Threshold	$-\infty \sim 0.00$ dB	プログラムソースのしきい値を設定します。プログラムソースのレベルが、一定期間継続してしきい値未満だった場合、ギャップと判定します。
⑤		Time	0.1 ~ 5.0 sec	ギャップを判定するための時間を設定します。

	セクション	パラメーター	設定範囲	機能
⑥	Program Source Gain	Min Gain	-18.0～0.0 dB	プログラムソースのレベルの補正量の下限値を設定します。
⑦		Max Gain	0.0～+18.0 dB	プログラムソースのレベルの補正量の上限值を設定します。
⑧	Program Source Gain	Gain Ratio	0.5:1～2.0:1	プログラムソースのレベルの補正の割合を設定します。「プログラムソースの補正量」：「周辺ノイズのしきい値からの増分」の割合で設定します。
⑨		Response Time	1～60 sec	レベル補正の反応速度を設定します。
⑩		Bypass	ON/OFF	補正効果をバイパスします。
⑪		レベルメーター		補正後のプログラムソースの出力レベルを表示します。

Audio Detector(オーディオディテクター)

オーディオディテクターは、オーディオ信号を検出して、インジケータを点灯させたり、GPI OUTから信号を出力したりします。ケーブルの接続状態を確認する場合などに便利です。



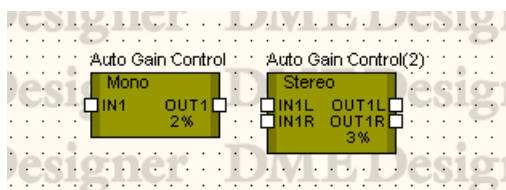
コンポーネントをダブルクリックすると、コンポーネントエディターが表示されます。



	パラメーター	設定範囲	機能
①	Detect		信号のレベルがしきい値を超えると点灯します。
②	Threshold	-90~0dB	検出するレベルのしきい値を設定します。

Auto Gain Control(オートゲインコントロール)

オートゲインコントロールは、入力レベルに応じてゲインを自動補正し、レベル差のある信号の出力レベルを一定に保ちます。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。



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/ステレオが異なるだけで、コンポーネントエディターの構成は共通です。

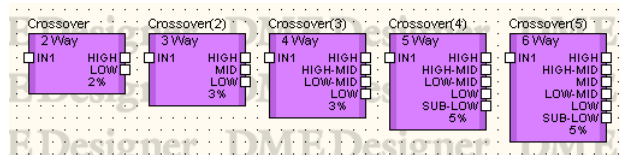


名称		機能	
①	Inputメーター	入力信号レベルを表示します。	
②	Outputメーター	補正された出力信号レベルを表示します。	
パラメーター	設定範囲	機能	
③	Compensation Level	1 ~ 5	ゲイン補正する量を設定します。設定値が大きいほど、補正量は多くなります。設定値を急激に変化させると、出力レベルを一定に保てないことがありますのでご注意ください。
④	Response Time	*1	ゲイン補正の反応速度を設定します。ゲインを上げる補正の場合に有効で、6dB上がるのにかかる時間です。ゲインを下げる補正には影響しません。
⑤	Noise Gate	ON/OFF	ノイズゲートのOn/Offを設定します。
⑥	Bypass	ON/OFF	ゲイン補正効果をバイパスします。

*1 Response Timeの設定範囲は、動作周波数によって異なります。
 44.1kHz: 447 msec~2.14 sec、48kHz: 411 msec~1.96 sec、88.2kHz: 224 msec~1.07 sec、
 96kHz: 206 msec~984 msec

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	$-\infty \sim +10\text{dB}$	入力信号レベルを設定します。	
	③	Output	Level	$-\infty \sim \pm 0\text{dB}$	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	$20\text{Hz} \sim 20\text{kHz}$	周波数帯域間のクロス周波数を設定します。	

	セクション	パラメーター	設定範囲	機能
7	LPF	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。
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 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。
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)

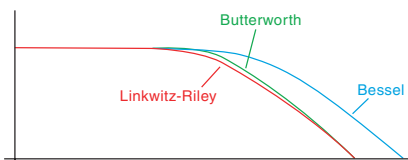
もっとも一般的な特性です。通過域は平坦で、カットオフ周波数におけるゲインは-3dBです。

• 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。

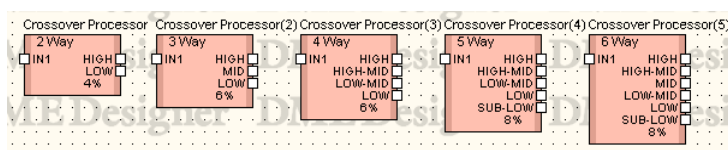


Crossover Processor(クロスオーバープロセッサ)

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	$-\infty \sim +10\text{dB}$	入力信号レベルを設定します。
⑥	Output	Level	$-\infty \sim +10\text{dB}$	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		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



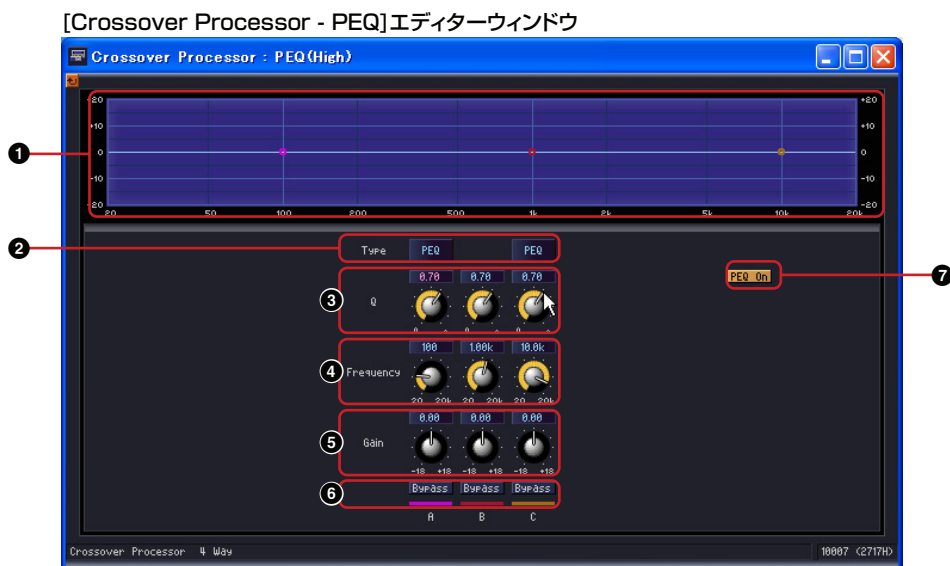
	パラメーター	設定範囲	機能
①	Delay	ms: 0~500 Sample: Fsの設定によって範囲が変わります。 Meter: 0~171.8 Feet: 0~563.6 Frame: Frameの設定によって範囲が変わります。 Beat: Beatの設定によって範囲が変わります。	ディレイタイムを設定します。
②	Level	-∞~±0dB	チャンネルの出力信号レベルを設定します。
③	On	ON/OFF	ディレイをONにします。
④	Mute	ON/OFF	各周波数帯域の出力をミュートします。
⑤	Delay Scale	ms Sample Meter Feet Frame Beat	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。

NOTE

Delay ScaleはParameter Linkに対応していません。Parameter Linkについては「[Parameter Link] ダイアログボックス(90ページ)」をご覧ください。

● 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。

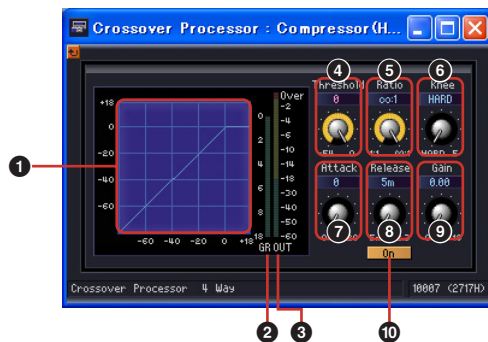


	名称		機能
①	PEQ 曲線		PEQ 曲線を表示します。
	パラメーター	設定範囲	機能
②	Type	PEQ L.SHELF 6dB/Oct L.SHELF 12dB/Oct H.SHELF 6dB/Oct H.SHELF 12dB/Oct HPF LPF	メニューからフィルターのタイプを選択します。
③	Q	0.1 ~ 16.0	各バンドの幅を設定します。
④	Frequency	20Hz ~ 20kHz	各バンドの周波数を設定します。
⑤	Gain	-18dB ~ +18dB	各バンドのゲインを設定します。
⑥	Bypass	ON/OFF	PEQの各バンドをバイパスします。
⑦	PEQ 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。

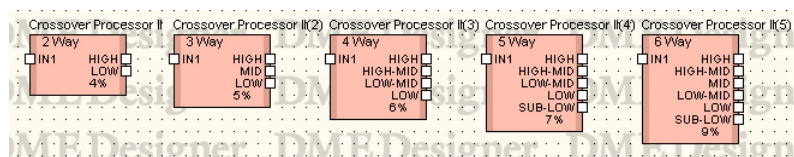
[Crossover Processor - Compressor]エディターウィンドウ



	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。

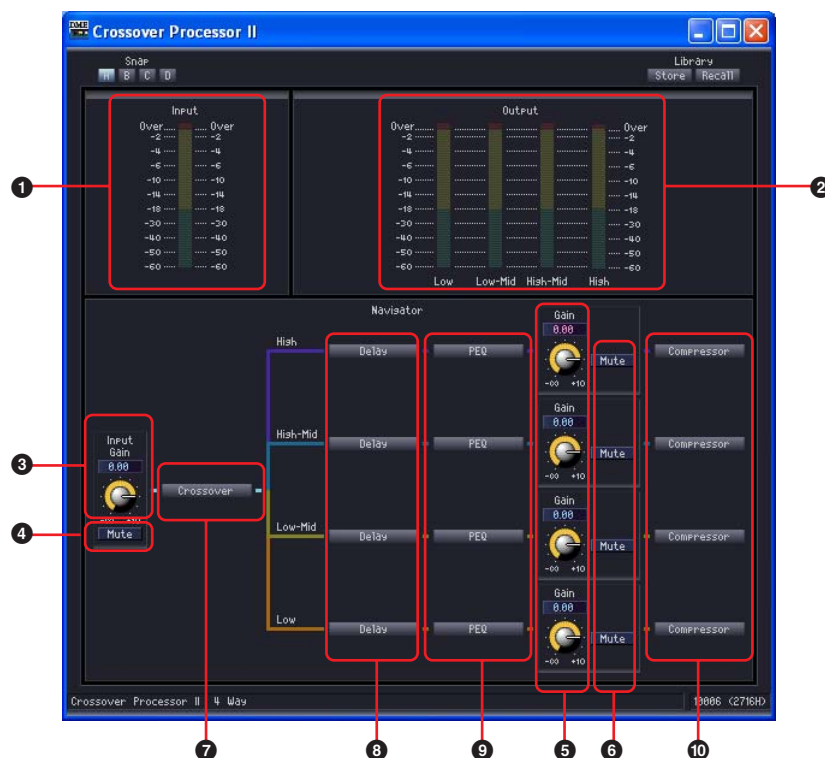
Crossover Processor II (クロスオーバープロセッサ 2)

クロスオーバープロセッサ 2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。ウィンドウ上部には、入力とアウトプットのレベルメーターがあります。[Navigator]セクションの[Crossover]ボタン/[Delay]ボタン/[PEQ]ボタン/[Compressor]ボタンをクリックすると、クロスオーバー、ディレイ、パラメトリックイコライザー、コンプレッサーのエディターが別のウィンドウで表示されます。ディレイ、パラメトリックイコライザー、コンプレッサーは、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 IIコンポーネントエディター



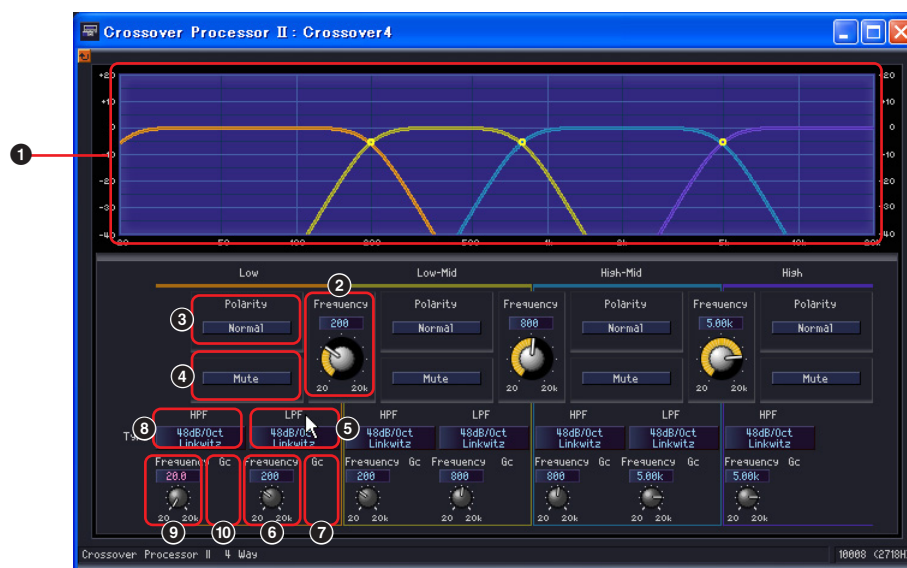
	名称		機能	
①	Inputメーター		入力信号レベルを表示します。	
②	Outputメーター		出力信号レベルを表示します。	
	セクション	パラメーター	設定範囲	機能
③	Input	Gain	$-\infty \sim +10$ dB	入力信号レベルを設定します。
④		Mute	ON/OFF	入力信号をミュートします。
⑤	Output	Gain	$-\infty \sim +10$ dB	各周波数帯域の出力信号レベルを設定します。
⑥		Mute	ON/OFF	各周波数帯域の出力をミュートします。

	セクション	パラメーター	設定範囲	機能
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		20Hz～20kHz	周波数帯域間のクロス周波数を設定します。
3	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		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。

	セクション	パラメーター	設定範囲	機能
5	LPF	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。
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 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		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。



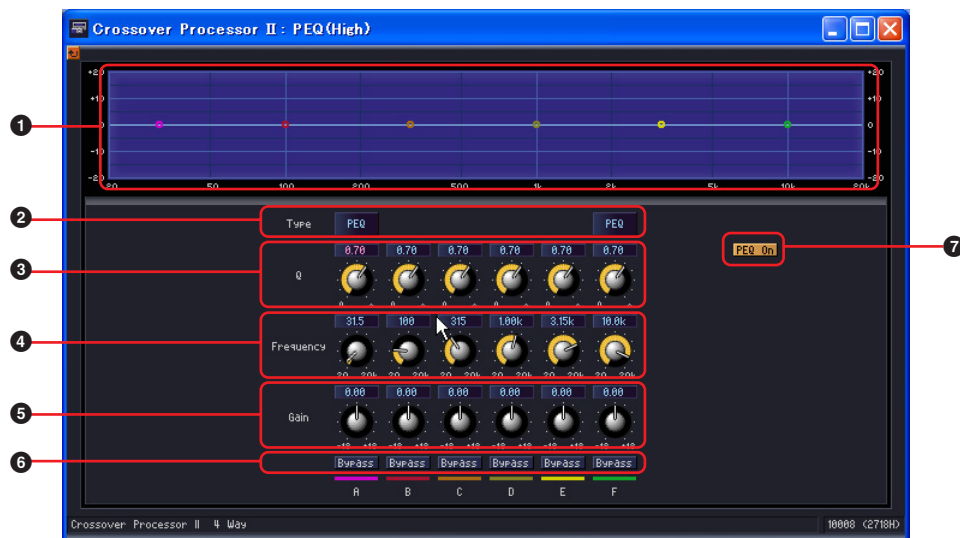
	パラメーター	設定範囲	機能
①	Delay	ms: 0~500 Sample: Fsの設定によって範囲が変わります。 Meter: 0~171.8 Feet: 0~563.6 Frame: Frameの設定によって範囲が変わります。 Beat: Beatの設定によって範囲が変わります。	デイレイタイムを設定します。
②	Level	-∞~±0dB	チャンネルの出力信号レベルを設定します。
③	On	ON/OFF	デイレイをONにします。
④	Delay Scale	ms Sample Meter Feet Frame Beat	デイレイタイムの設定単位を選択します。選択されているボタンが点灯し、[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。

NOTE

Delay ScaleはParameter Linkに対応していません。Parameter Linkについては「[Parameter Link] ダイアログボックス(90ページ)」をご覧ください。

● パラメトリックイコライザー

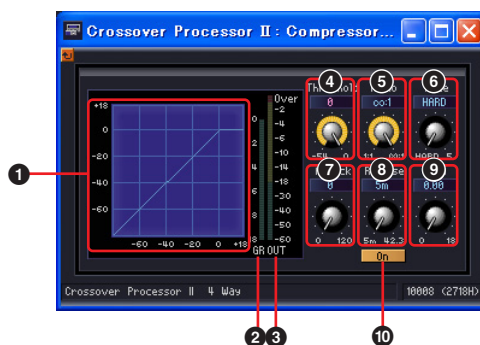
クロスオーバープロセッサの[PEQ]ボタンをクリックするとウィンドウが開きます。各周波数帯域のパラメトリックイコライザーを設定します。



	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。



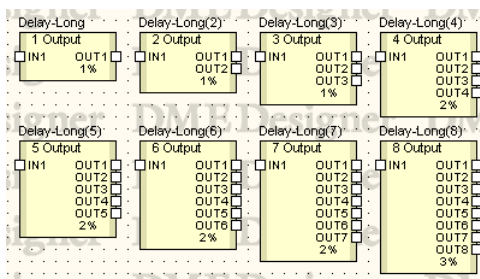
	名称	機能	
①	コンプレッサー曲線	効果をグラフに表示します。横軸が入力信号レベル、縦軸が出力レベルを表します。	
②	Gain Reductionメーター	ゲインリダクションの減衰量を表示します。	
③	Outputメーター	出力信号レベルを表示します。	
	パラメーター	設定範囲	機能
④	Threshold	-54dB～±0dB	しきい値を設定します。
⑤	Ratio	1:1～∞:1	圧縮比を設定します。
⑥	Knee	HARD, 1, 2, 3, 4, 5	コンプレッサーのかかり方を設定します。
⑦	Attack	0～120ms	アタックタイムを設定します。
⑧	Release	44.1kHz: 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	$-\infty \sim \pm 0$ 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。
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	$-\infty \sim \pm 0$ dB

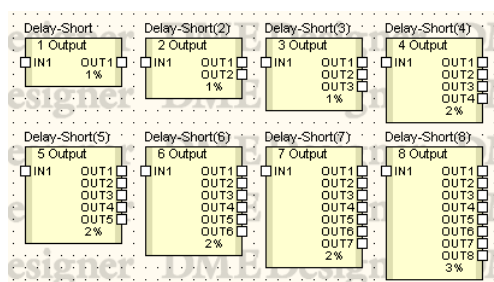
	セクション	パラメーター	設定範囲	機能
⑥	Delay Tap	On	ON/OFF	各チャンネルのディレイをONにします。
⑦		Mute	ON/OFF	各チャンネル出力のミュートをONにします。
⑧	Delay Scale	ms Sample Meter Feet Frame Beat		ディレイタイムの設定単位を選択します。選択されているボタンが点灯し、[Delay]のエディットボックスの単位が変わります。 [Beat]を選択した場合は、ノブでBPM(拍/分)を設定します。

NOTE

Delay ScaleはParameter Linkに対応していません。Parameter Linkについては「[Parameter Link] ダイアログボックス(90ページ)」をご覧ください。

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	-∞～±0dB	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。

	セクション	パラメーター	設定範囲	機能
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	-∞~±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 Scaley		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。

NOTE

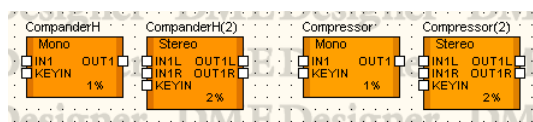
Delay ScaleはParameter Linkに対応していません。Parameter Linkについては「[Parameter Link] ダイアログボックス(90ページ)」をご覧ください。

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、エキスパンダー、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ソースとして使用します。



コンポーネントエディターの[KeyIn]セクションでトリガーソースを設定します。



ボタンには、現在選択されているトリガーソース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ソースを選択します。

モノチャンネル



ステレオチャンネル

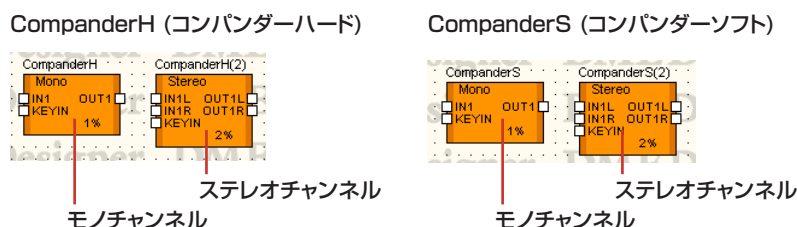


- [SELF]
モノチャンネルのコンポーネントで入力信号をトリガーソースにします。
- [L]/[R]
ステレオチャンネルのコンポーネントで、LまたはRの入力信号をトリガーソースにします。
- [LR BOTH]
ステレオチャンネルのコンポーネントで、L/R両方の入力信号をトリガーソースにします。L/R入力信号の高い方がトリガーになります。
- [KEYIN]
キーイン入力をトリガーソースにします。

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。

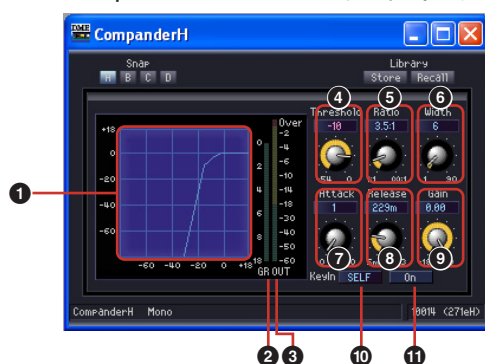
モノチャンネルは入出力が各1つずつとキーイン入力が入1つ、ステレオチャンネルは入出力が2つずつとキーイン入力が入1つあります。



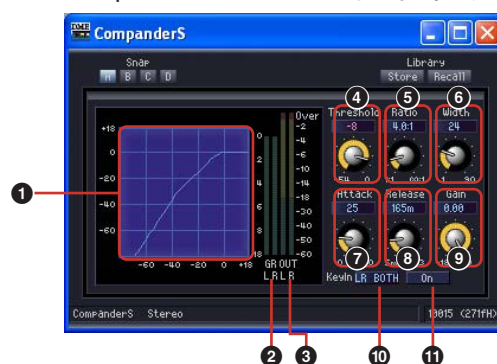
コンポーネントをダブルクリックすると、コンポーネントエディターが表示されます。モノチャンネルとステレオチャンネルのパラメーターは同じです。

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。

CompanderH monoのコンポーネントエディター

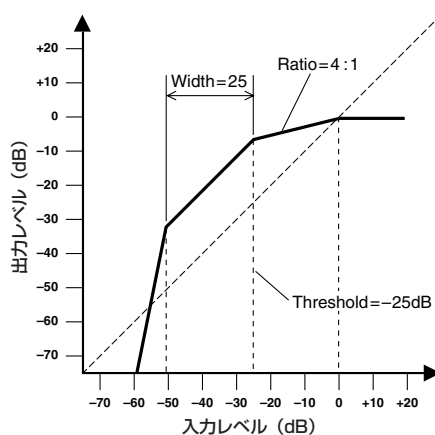


CompanderS stereoのコンポーネントエディター



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。

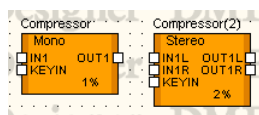
	パラメーター	設定範囲		機能
9	Gain	-18dB～±0dB		出力ゲインを設定します。
10	KeyIn	Mono	SELF KEYIN	メニューからトリガースソースを選択します。ボタンには現在選択されているソースが表示されます。
		Stereo	L R LR BOTH KEYIN	
11	On	ON/OFF		コンパダーをONにします。



Compressor(コンプレッサー)

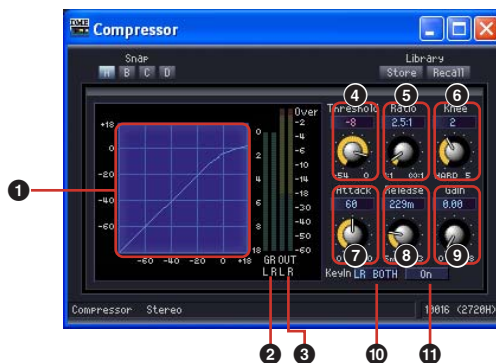
スレッシュホールドを超えた信号を圧縮します。信号のダイナミックレンジを狭め、ボーカルやピアノなどダイナミックレンジの広い信号のミックスや録音をしやすくします。モノチャンネルとステレオチャンネルのコンポーネントがあります。

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。

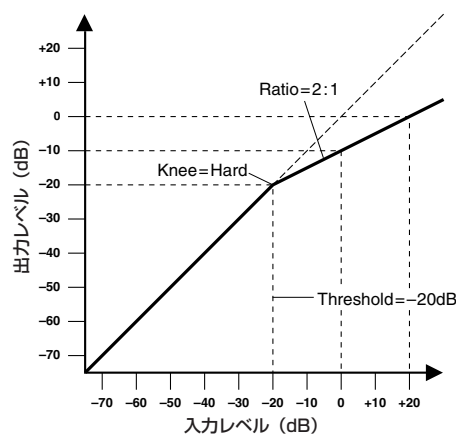


コンポーネントをダブルクリックすると、コンポーネントエディターが開きます。モノチャンネルとステレオチャンネルのパラメーターは同じです。

Compressorのコンポーネントエディター

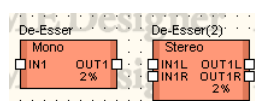


名称		機能		
①	コンプレッサー曲線	効果をグラフに表示します。横軸が入力信号レベル、縦軸が出力レベルを表します。		
②	Gain Reductionメーター	ゲインリダクションの減衰量を表示します。		
③	Outputメーター	出力信号レベルを表示します。		
パラメーター	設定範囲		機能	
④	Threshold	-54dB ~ ±0dB		しきい値を設定します。
⑤	Ratio	1:1 ~ ∞:1		圧縮比を設定します。
⑥	Knee	HARD, 1, 2, 3, 4, 5		コンプレッサーのかかり方を設定します。
⑦	Attack	0 ~ 120ms		アタックタイムを設定します。
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	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	
⑪	On	ON/OFF		コンプレッサーをONにします。



De-Esser(ディエッサー)

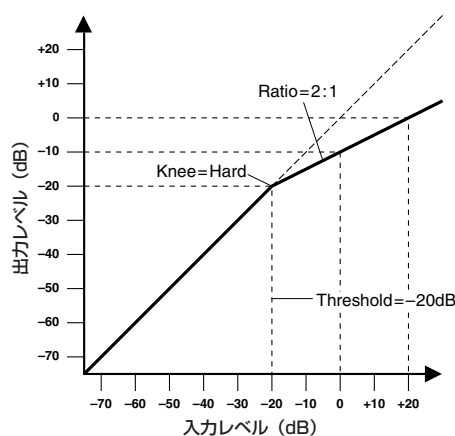
指定周波数以上の信号を圧縮します。スピーチに含まれるサ行の歯擦音によるノイズを抑えます。モノチャンネルとステレオチャンネルのコンポーネントがあります。モノチャンネルは入出力が各1つずつと、ステレオチャンネルは入出力が2つずつあります。



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は同じです。



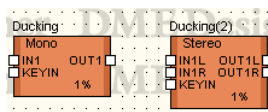
名称		機能	
①	ディエッサー曲線	効果をグラフに表示します。横軸が入力信号レベル、縦軸が出力レベルを表します。	
②	Gain Reductionメーター	ゲインリダクションの減衰量を表示します。	
③	Outputメーター	出力信号レベルを表示します。	
パラメーター	設定範囲	機能	
④	Threshold	-54dB～±0dB	しきい値を設定します。
⑤	Ratio	1:1～∞:1	圧縮比を設定します。
⑥	Knee	HARD, 1, 2, 3, 4, 5	ディエッサーのかかり方を設定します。
⑦	Attack	0～120ms	アタックタイムを設定します。
⑧	Release	44.1kHz: 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)

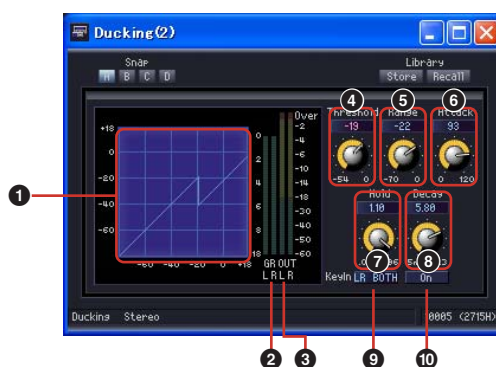
スレッシュホールド以上の信号から一定値を減少させます。モノチャンネルとステレオチャンネルのコンポーネントがあります。

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。

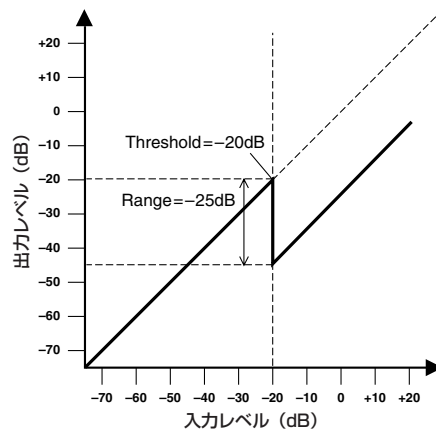


コンポーネントをダブルクリックすると、コンポーネントエディターが開きます。モノチャンネルとステレオチャンネルのパラメーターは同じです。

Duckingのコンポーネントエディター



名称		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～211s	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 Stereo	SELF KEYIN L R LR BOTH 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。
⑩	On	ON/OFF		ダッキングをONにします。

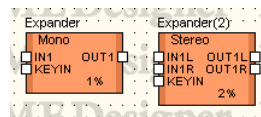


Expander(エクスパンダー)

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。

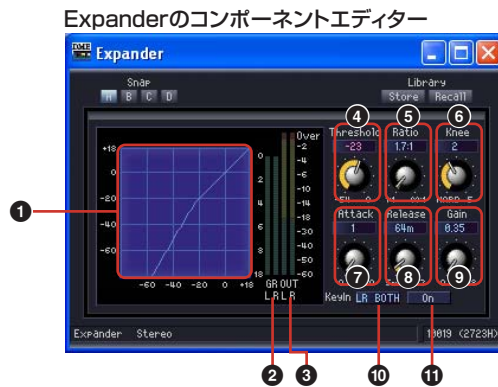
モノチャンネルとステレオチャンネルのコンポーネントがあります。

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。



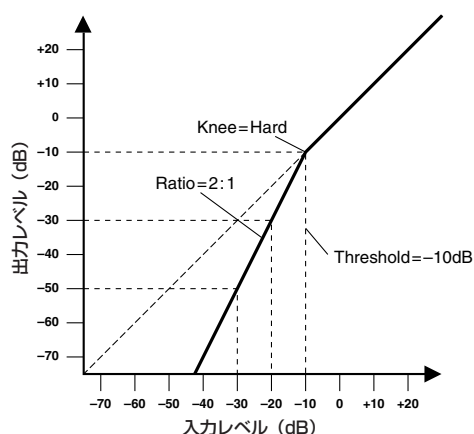
コンポーネントをダブルクリックすると、コンポーネントエディターが開きます。

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。



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。

	パラメーター	設定範囲	機能	
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 Stereo	SELF KEYIN L R LR BOTH 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。
⑪	On	ON/OFF	エクスパンダーをONにします。	

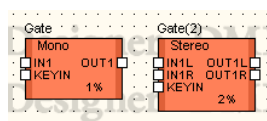


Gate(ゲート)

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。

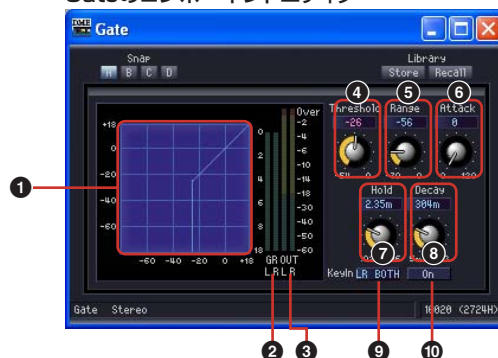
モノチャンネルは入出力が各1つずつとキーイン入力が1つ、ステレオチャンネルは入出力が2つずつとキーイン入力が1つあります。



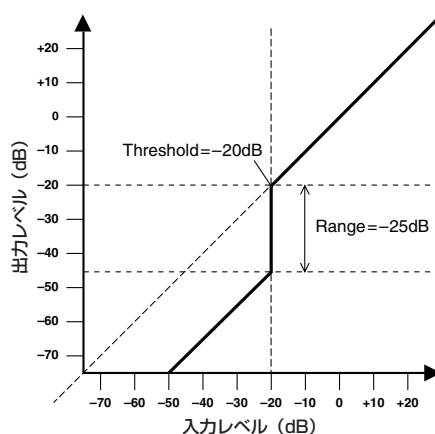
コンポーネントをダブルクリックすると、コンポーネントエディターが開きます。

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。

Gateのコンポーネントエディター



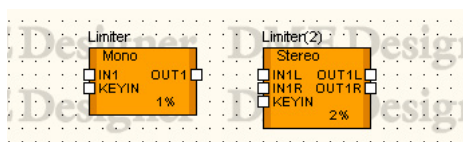
名称		機能		
①	ゲート曲線	効果をグラフに表示します。横軸が入力信号レベル、縦軸が出力レベルを表します。		
②	Gain Reductionメーター	ゲインリダクションの減衰量を表示します。		
③	Outputメーター	出力信号レベルを表示します。		
パラメーター	設定範囲		機能	
④	Threshold	-54dB～±0dB		しきい値を設定します。
⑤	Range	-70dB～±0dB		レベルを減らす量を設定します。
⑥	Attack	0～120ms		アタックタイムを設定します。
⑦	Hold	44.1kHz: 0.02ms～2.13s 48kHz: 0.02ms～1.96s 88.2kHz: 0.01ms～1.06s 96kHz: 0.01ms～981ms		ホールドタイムを設定します。
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	
⑩	On	ON/OFF		ゲートをONにします。



Limiter(リミッター)

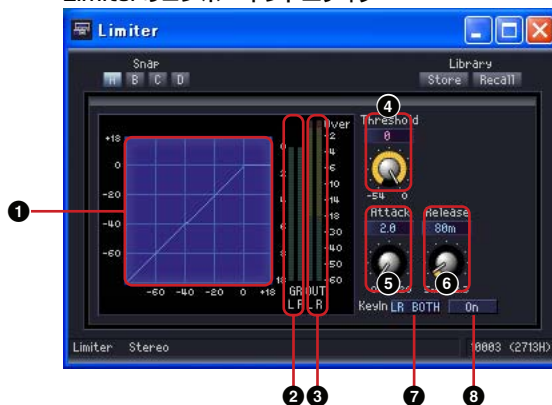
スレッシュホールドを超えた信号を∞:1で圧縮し、スレッシュホールドレベルより大きい信号が出力されるのを防ぎます。モノチャンネルとステレオチャンネルのコンポーネントがあります。

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。

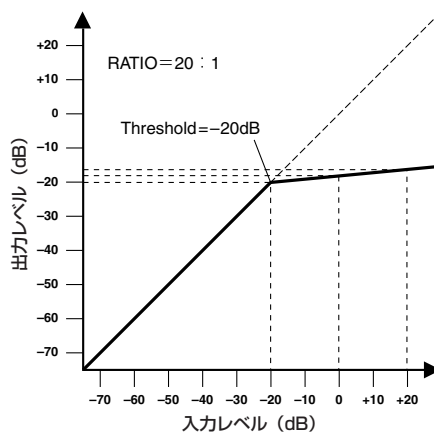


コンポーネントをダブルクリックすると、コンポーネントエディターが開きます。
モノチャンネルとステレオチャンネルのパラメーターは同じです。

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	しきい値を設定します。				
⑤	Attack	0～120ms	アタックタイムを設定します。				
⑥	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。				
⑦	KeyIn	<table border="1"> <tr> <td>Mono</td> <td>SELF KEYIN</td> </tr> <tr> <td>Stereo</td> <td>L R LR BOTH KEYIN</td> </tr> </table>	Mono	SELF KEYIN	Stereo	L R LR BOTH 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。
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)

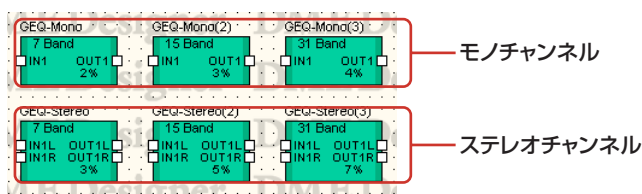
イコライザーは、特定の周波数のレベルを増幅(ブースト)/減少(カット)させます。EQグループには、GEQ(グラフィックイコライザー)とPEQ(パラメトリックイコライザー)があります。グラフィックイコライザーは周波数帯が固定されています。周波数ごとのゲインでグラフィカルにレベルを確認できます。モノチャンネルとステレオチャンネルがあり、それぞれバンド数の違う3種類のコンポーネントがあります。

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)

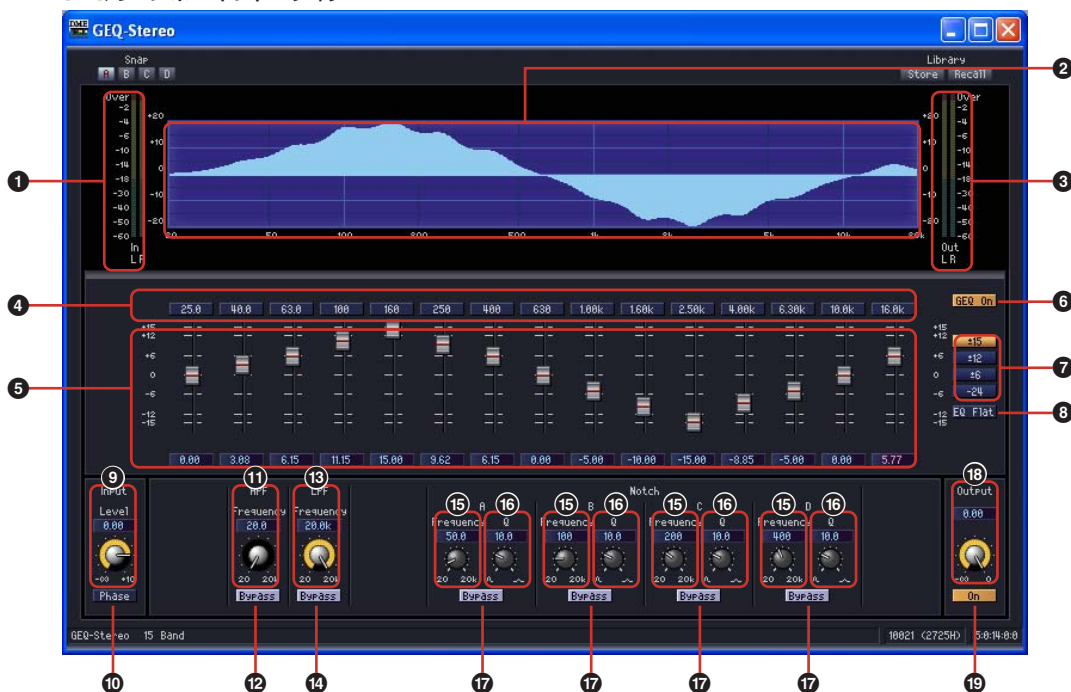
指定周波数の信号をブースト/カットします。Monoグループにはモノチャンネルの7 Band、15 Band、31 Band、Stereoグループにはステレオチャンネルの7 Band、15 Band、31 Bandのコンポーネントがあります。

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。

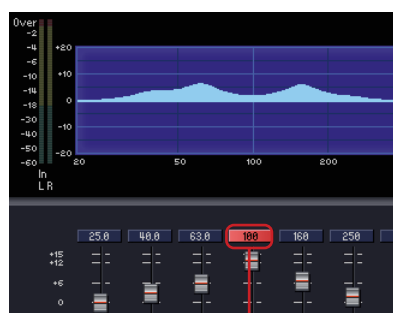
	セクション	パラメーター	設定範囲	機能
④	イコライザー	Bypass	ON/OFF	GEQのイコライザーセクションのすべてのバンドをバイパスします。
⑤		Gain	[Range]で設定します。	各周波数帯域の出力ゲインを設定します。
⑥		GEQ On	ON/OFF	GEQをONにします。
⑦		Range	±15 ±12 ±6 -24	ゲイン調整の幅を選択します。
⑧		EQ Flat	-	すべてのバンドのフェーダーを±0dBに戻します。
⑨	Input	Level	-∞~+10dB	入力信号レベルを設定します。
⑩		Phase	ON/OFF	入力信号を位相反転します。
⑪	HPF	Frequency	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。



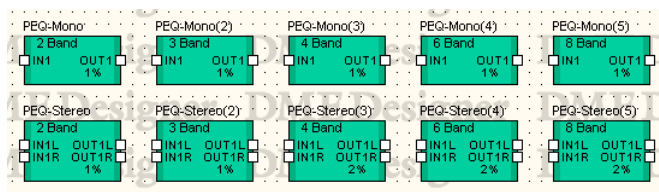
OFFのとき



ONのとき

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。



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	-∞~+10dB	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	-18dB~+18dB	変化させる周波数のレベルを設定します。

	セクション	パラメーター	設定範囲	機能
8	イコライザー	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	$-\infty \sim \pm 0\text{dB}$	出力信号レベルを設定します。
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

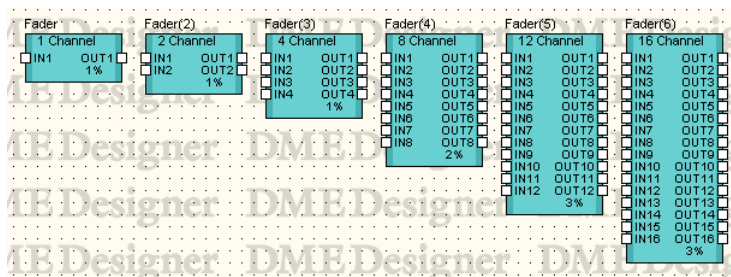
ハイパスフィルターです(Q=0.7)。低い周波数が、ゆるやかに(12dB/Oct)減少する曲線になります。

• 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。



	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(80ページ)」をご覧ください。

Feedback Suppressor(フィードバックサプレッサー)

フィードバックサプレッサーは、ハウリングを抑制します。



	パラメーター	設定範囲	機能
①	Mode	Speech: 入力信号がスピーチの場合に選択します。 Music: 入力信号が音楽の場合に選択します。	入力信号の種類を選択します。
②	Suppression Level	0~9	ハウリングを抑制する強さを設定します。値を大きくすると効果が強くなります。また効果によるピッチチェンジ量がcent表示されます。
③	Bypass	ON/OFF	バイパスをONにします

Filter(フィルター)

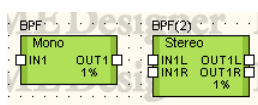
フィルターは、特定の周波数帯域を通過させ、周波数帯域外を減少させます。

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。

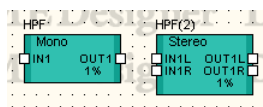
BPFコンポーネントエディター



	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)

指定周波数より高い帯域の信号を通過させ、低い帯域の信号を減少させます。HPF(ハイパスフィルタ)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。



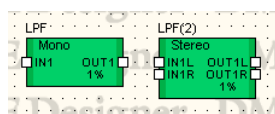
コンポーネントをダブルクリックすると、コンポーネントエディターが表示されます。モノチャンネルとステレオチャンネルのパラメーターは同じです。



	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	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帯域の信号を通過させ、高い帯域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。

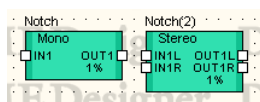
LPFコンポーネントエディター



	セクション	パラメーター	設定範囲	機能
①	Input	Level	-∞～+10dB	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	-∞～±0dB	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。

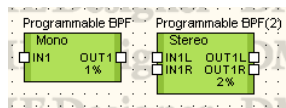
Notchコンポーネントエディター



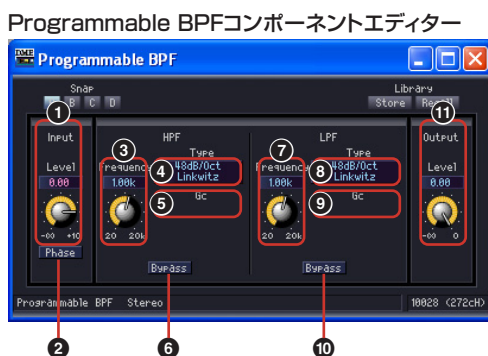
	セクション	パラメーター	設定範囲	機能
①	Input	Level	$-\infty \sim +10\text{dB}$	入力信号レベルを設定します。
②		Phase	ON/OFF	入力信号を位相反転します。
③	Notch	Frequency	20Hz~20kHz	中心周波数を設定します。
④		Q	0.1~63.0	変化させる周波数帯域の幅を設定します。
⑤		Bypass	ON/OFF	バイパスをONにします。
⑥	Output	Level	$-\infty \sim \pm 0\text{dB}$	出力信号レベルを設定します。

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。

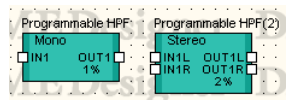


	セクション	パラメーター	設定範囲	機能
1	Input	Level	$-\infty \sim +10\text{dB}$	入力信号レベルを設定します。
2		Phase	ON/OFF	入力信号を位相反転します。
3	HPF	Frequency	20Hz~20kHz	HPFカットオフ周波数を設定します。
4		Type	Thru 6dB/Oct 12dB/Oct AdjustGc 12dB/Oct Butwrth 12dB/Oct Bessel 12dB/Oct Linkwitz 18dB/Oct AdjustGc 18dB/Oct Butwrth 18dB/Oct Bessel 24dB/Oct 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 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		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	$-\infty \sim \pm 0\text{dB}$	出力信号レベルを設定します。

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帯域の信号を通過させ、低い帯域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。

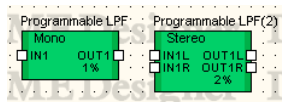
Programmable HPFコンポーネントエディター



	セクション	パラメーター	設定範囲	機能
①	Input	Level	$-\infty \sim +10$ 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	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	$-\infty \sim \pm 0$ dB	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帯域の信号を通過させ、高い帯域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。

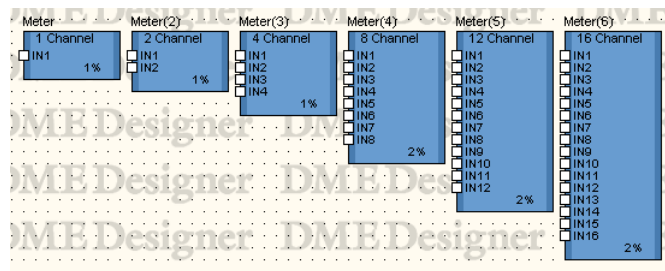
Programmable LPFコンポーネントエディター



	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	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



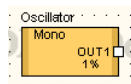
	名称	機能
①	メーター	各チャンネルの信号レベルを表示します。

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。



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)

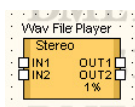
Wav File Player(ウェーブファイルプレーヤー)コンポーネントは、Waveファイルを再生するためのコンポーネントです。Wav File Playerコンポーネントは、1台のDMEに1つだけ配置できます。

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。

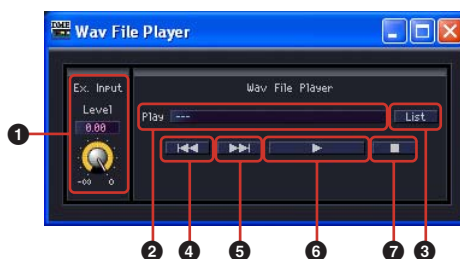
NOTE

DMEの動作サンプリング周波数が88.2kHz、または96kHzのときにWaveを再生した場合、LchのみがWav File PlayerのOUT1から出力されます。OUT2からは音声は出力されません。



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。

Wav File Player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	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

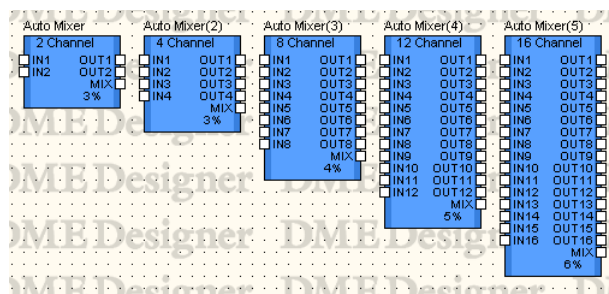
ファイル再生中に同期をすると、再生が停止します。

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)、Auto Mixer II(オートミキサー II)、Delay Matrix(ディレイマトリクス)、Matrix Mixer(マトリクスミキサー)、Simple Mixer(シンプルミキサー)があります。

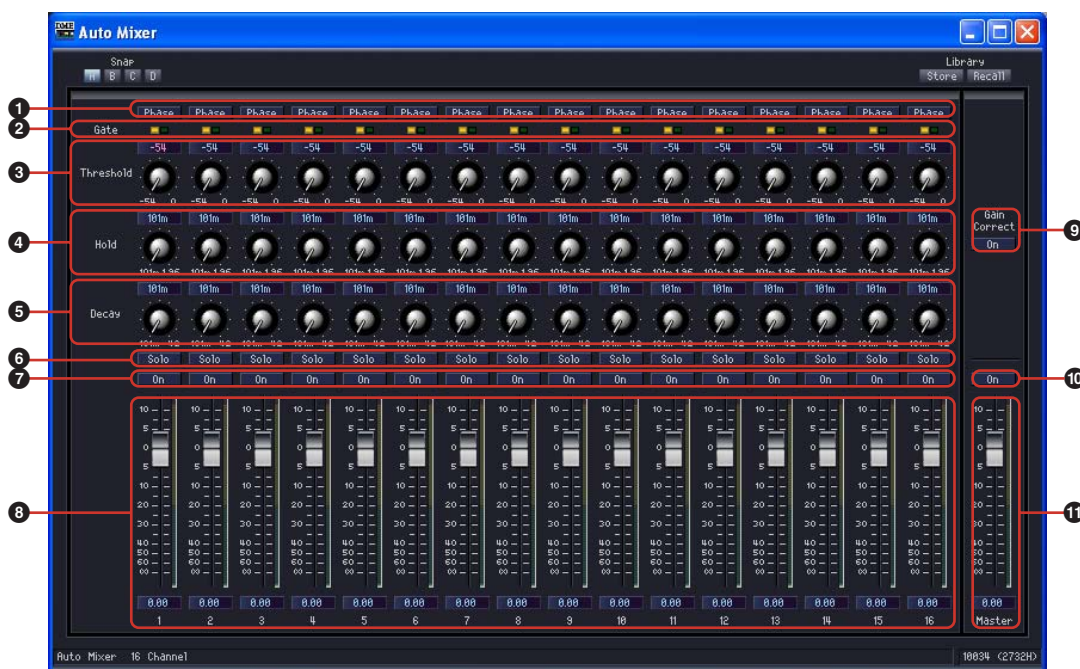
Auto Mixer(オートミキサー)

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。

Auto Mixer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	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。

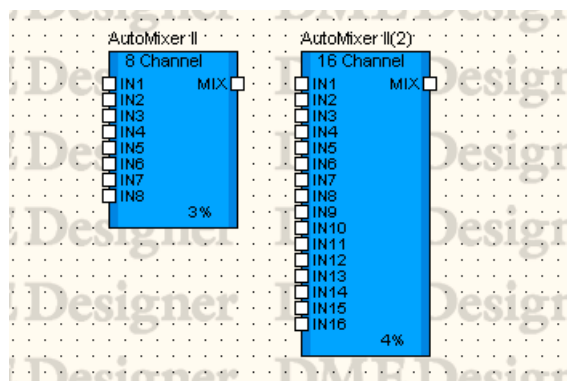
	セクション	パラメーター	設定範囲	機能
④	入力チャンネル	Hold	44.1kHz : 110ms~2.13s 48kHz : 101ms~1.96s 88.2kHz : 55.1ms~1.06s 96kHz : 50.6ms~981m	ゲートのホールドタイムを設定します。 動作周波数によって、設定範囲が異なります。
⑤		Decay	44.1kHz : 110ms~46s 48kHz : 101ms~42.3s 88.2kHz : 55ms~23s 96kHz : 51ms~21.1s	ゲートを閉める速度を設定します。 動作周波数によって、設定範囲が異なります。
⑥		Solo	ON/OFF	ソロをONにします。ひとつのチャンネルでもソロがオンになっていると、ソロがオンになっていないチャンネルはミュートされます。
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	ゲートが開いた入力チャンネル数に応じて、マスター出力が一定になるようにゲインを自動的に調整します(*1)。
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。

*1 ゲートが開いたチャンネル数に応じて、ゲインの補正量は以下のように異なります。

ゲートが開いたチャンネル数	ゲインの補正量
0	0.0 dB
1	0.0 dB
2	-3.0 dB
3	-4.8 dB
4	-6.0 dB
5	-7.0 dB
6	-7.8 dB
7	-8.5 dB
8	-9.0 dB
9	-9.5 dB
10	-10.0 dB
11	-10.4 dB
12	-10.8 dB
13	-11.1 dB
14	-11.5 dB
15	-11.8 dB
16	-12.0 dB

Auto Mixer II(オートミキサー II)

各入力チャンネルで入力信号の有無を検出し、有効な入力チャンネル数に応じてマスター出力が一定となるようにレベルを自動補正します。入力数が異なる8チャンネルと16チャンネルの2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II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		Auto	ON/OFF	各チャンネルを自動補正の対象にするかどうかを設定します。
③		Input Detect		入力レベルがDetect Gainを超えると点灯します。
④		Detect Gain	-54~0 dB	入力信号の有無を検出するレベルを設定します。入力信号が検出されたチャンネル数に応じて、マスター出力が一定になるようにレベルを補正します(レベルを下げます)*1)。
⑤		O/Ride	ON/OFF	ONにすると、そのチャンネルが優先的に出力されます。その他のチャンネルはミュートされます。
⑥		Mode	Last/Mix	O/Rideパラメーターで、最後に選択したチャンネルのみをONにするか(Last)、複数チャンネルでONを可能にするか(Mix)を設定します。
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	$-\infty \sim +10$ dB	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	レベルメーター		マスター出力のレベルを表示します。
⑩		Response Time	*2	出力レベルの補正が減少する(レベルを上げる)ときの反応速度を設定します。
⑪		On	ON/OFF	マスターの出力をONにします。
⑫		フェーダー	$-\infty \sim +10$ dB	マスター出力のレベルを設定します。

*1 入力信号が検出されたチャンネル数に応じて、ゲインの補正量は以下のように異なります。

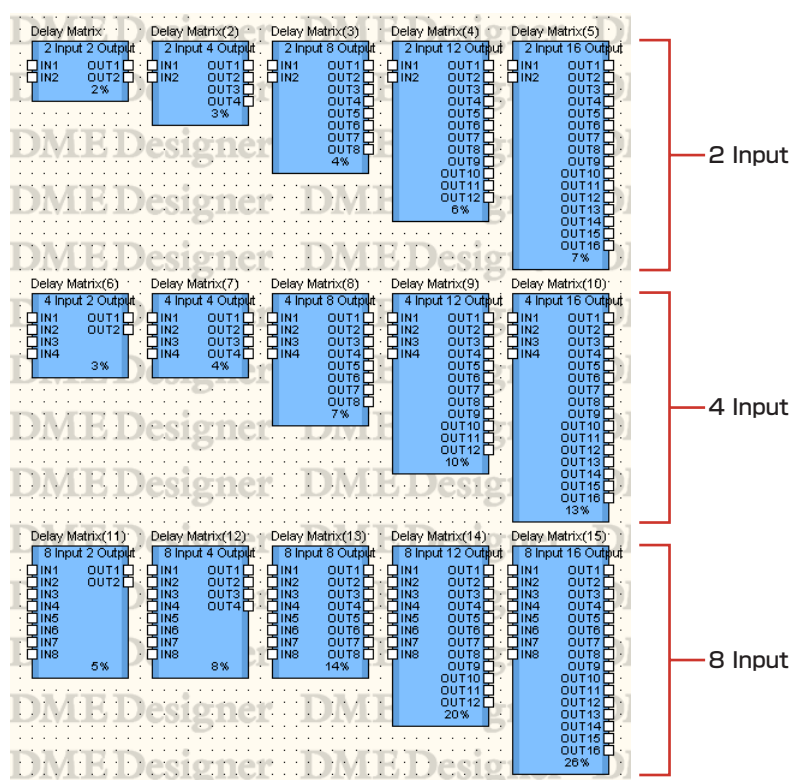
入力検出されたチャンネル数	ゲインの補正量
0	0.0 dB
1	0.0 dB
2	-3.0 dB
3	-4.8 dB
4	-6.0 dB
5	-7.0 dB
6	-7.8 dB
7	-8.5 dB
8	-9.0 dB
9	-9.5 dB
10	-10.0 dB
11	-10.4 dB
12	-10.8 dB
13	-11.1 dB
14	-11.5 dB
15	-11.8 dB
16	-12.0 dB

*2 Response Timeは、動作周波数によって異なります。

44.1kHz: 110msec~46.0 sec、48kHz: 101msec~42.3 sec、88.2kHz: 55msec~23.0sec、96kHz: 51msec~21.1sec

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 センドレベルメーター	各入力チャンネルから出力バスへのセンド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。

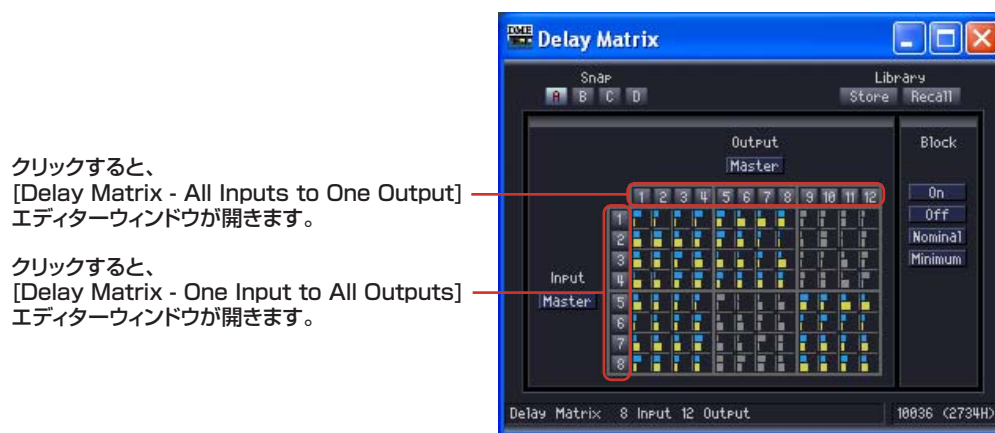
	セクション	名称	機能
④	Block	On	各入力チャンネルから各出力バスへのセンドをすべてONにします。[On]ボタンが点灯します。
⑤		Off	各入力チャンネルから各出力バスへのセンドをすべてOFFにします。
⑥		Nominal	すべてのセンドレベルをリセットして±0dBにします。ディレイの設定は変更されません。
⑦		Minimum	すべてのセンドレベルを-∞dBに設定します。ディレイの設定は変更されません。

● 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、下段がセンド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。該当するセンドが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。



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	$-\infty \sim +10\text{dB}$	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。ひとつのチャンネルでもソロがオンになっていると、ソロがオンになっていないチャンネルはミュートされます。
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 $\pm 0\text{dB}$ 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 $-\infty\text{dB}$ 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	$-\infty \sim +10\text{dB}$	各チャンネルの出力信号レベルを設定します。
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。1つの出力チャンネルと、すべての入力チャンネルからこの出力バスへのセンドレベルが表示されます。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	0~500ms	各入力チャンネルから出力バスへのディレイタイムを設定します。
		Level	-∞~+10dB	各入力チャンネルから出力バスへのセンドレベルを設定します。
		On	ON/OFF	各入力チャンネルから出力バスへのセンドを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。
		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。
		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からのセンドをONにします。[On]ボタンが点灯します。
		Off	-	すべてのチャンネルからのセンドをOFFにします。
		Nominal	-	すべてのセンドレベルをリセットして±0dBにします。
		Minimum	-	すべてのセンドレベルを-∞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、その入力チャンネルからすべての出力バスへの送レベルが表示されます。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	$-\infty \sim +10$ 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。チャンネルがひとつでもソロがオンになっていると、ソロがオンになっていないチャンネルはミュートされます。
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	0~500ms	入力チャンネルから各出力バスへのディレイタイムを設定します。
⑦		Level	$-\infty \sim +10$ dB	入力チャンネルから各出力バスへのセンドを設定します。
⑧		On	ON/OFF	入力チャンネルから各出力バスへのセンドをONにします。
⑨	Block	On	-	出力バスへのセンドをONにします。 [On]ボタンが点灯します。
⑩		Off	-	すべての出力バスへのセンドをOFFにします。
⑪		Nominal	-	すべての出力バスへのセンドをリセットして ± 0 dBにします。
⑫		Minimum	-	すべての出力バスへのセンドを $-\infty$ 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。



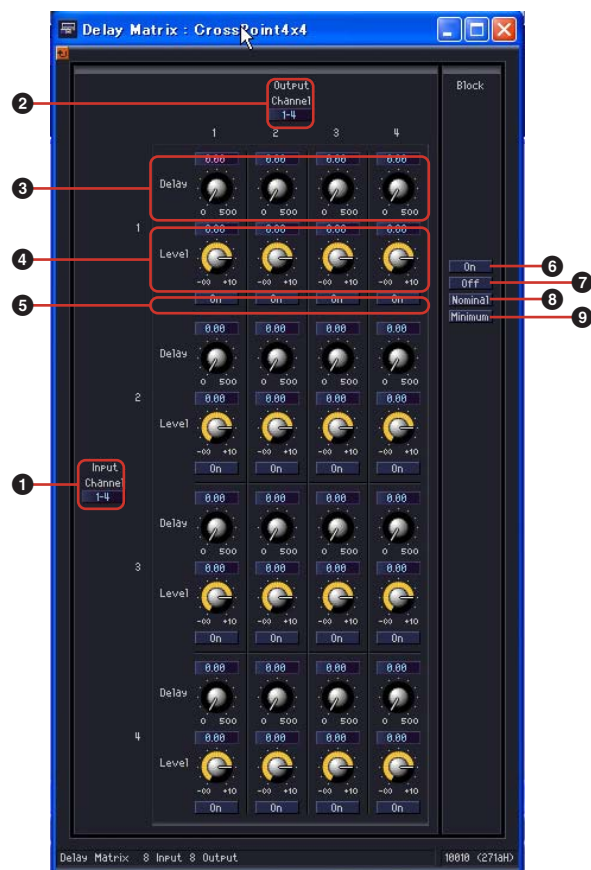
[Delay Matrix - One Input to All Outputs]エディターウィンドウを表示したままディレイマトリクスコンポーネントエディターをアクティブにして、別の入力チャンネルをクリックすると、開いている[Delay Matrix - One Input to All Outputs]エディターウィンドウにクリックしたチャンネルが表示されます。

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。各入力チャンネルから各出力バスへの送レベルとそのON/OFF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。

[Delay Matrix - Crosspoint] 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	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	0~500ms	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送レベルを設定します。
⑤		On	ON/OFF	各クロスポイントの送をONにします。
⑥	Block	On	-	Crosspointウィンドウのすべての送を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送をOFFにします。
⑧		Nominal	-	Crosspointウィンドウのすべての送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送レベルを-∞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。[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



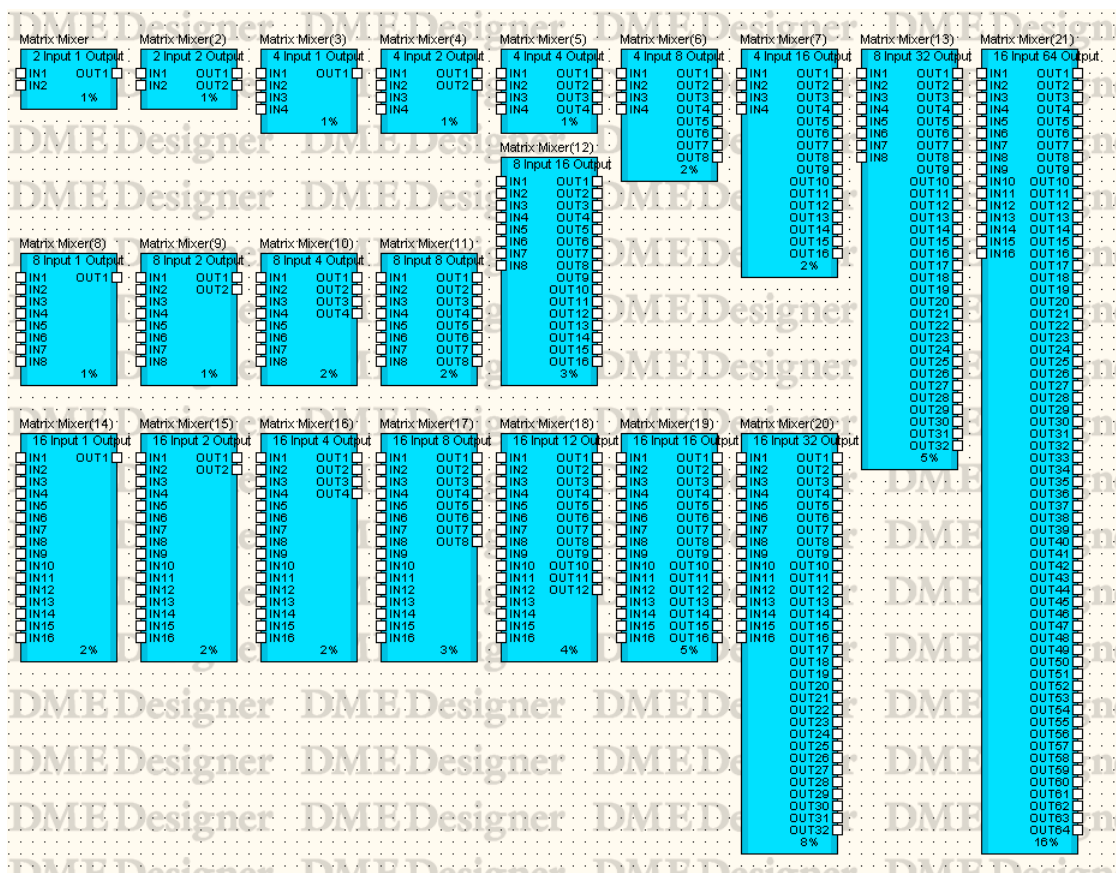
[Output]セクションの [Channel]メニュー

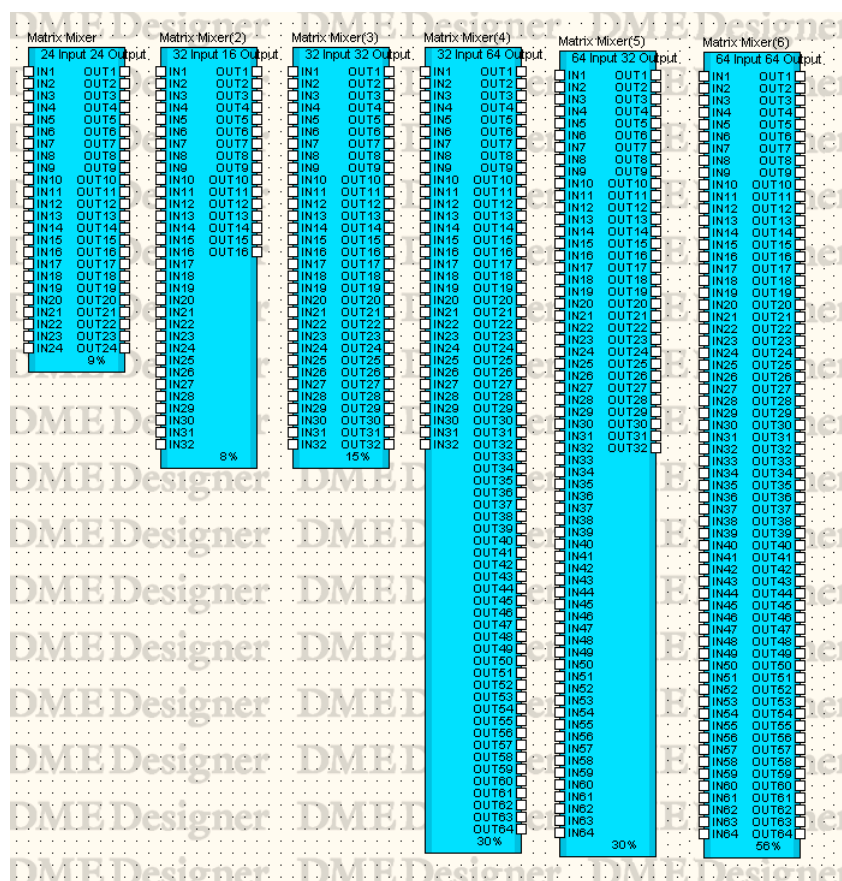
[Delay Matrix - Crosspoint] エディターウィンドウを表示したままディレイマトリクスのコンポーネントエディターをアクティブにして、別のチャンネルグループをクリックすると、開いている[Delay Matrix - Crosspoint] エディターウィンドウをクリックしたチャンネルグループが表示されます。

ディレイマトリクスの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27のコンポーネントがあります。入力数は2、4、8、12、16、24、32、64の8種類で、2 Input、4 Input、8 Input、12 Input、16 Input、24 Input、32 Input、64 Inputのグループがあります。



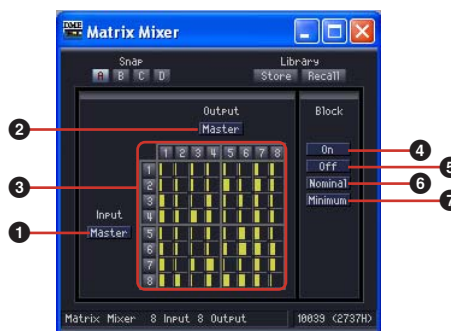
**NOTE**

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。

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。

Matrix Mixerコンポーネントエディター



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	センドレベル	各入力チャンネルから出力バスへのセンド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。

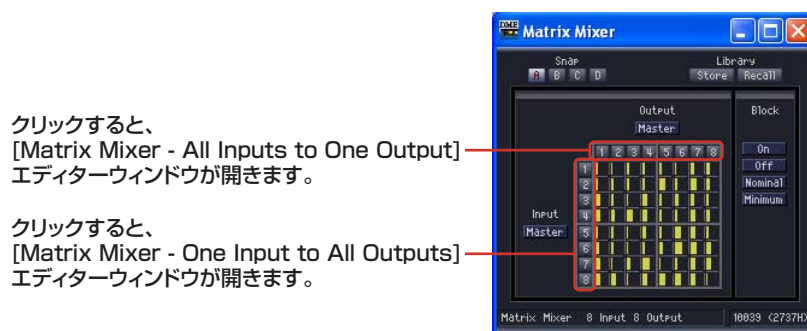
	セクション	名称	機能
④	Block	On	各入力チャンネルから各出力バスへのセンドをすべてONにします。[On]ボタンが点灯します。
⑤		Off	各入力チャンネルから各出力バスへのセンドをすべてOFFにします。
⑥		Nominal	すべてのセンドレベルをリセットして±0dBにします。
⑦		Minimum	すべてのセンドレベルを $-\infty$ dBに設定します。

● マトリクス(センドレベル)

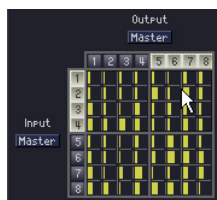
マトリクスで、すべての入力チャンネルから出力バスへのセンドレベルを一覧できます。該当するセンドがOffに設定されている場合は、グレー表示になります。



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	$-\infty \sim +10\text{dB}$	各チャンネルの入力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。チャンネルがひとつでもソロがオンになっていると、ソロがオンになっていないチャンネルはミュートされます。
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 $\pm 0\text{dB}$ 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 $-\infty\text{dB}$ 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。

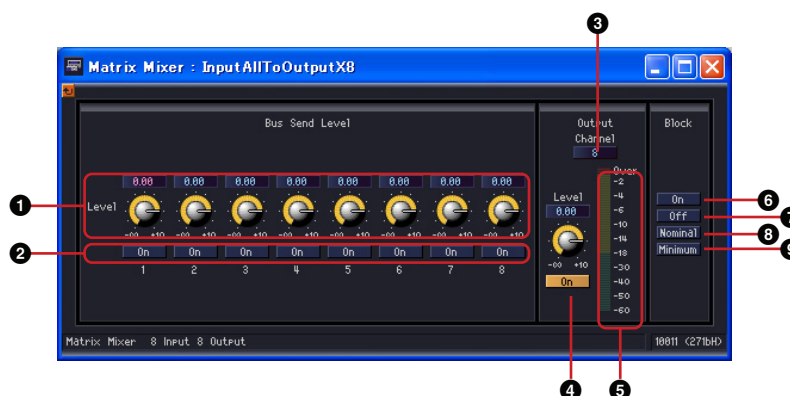
[Matrix Mixer - OutputMaster] エディターウィンドウ



	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	$-\infty \sim +10\text{dB}$	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 $\pm 0\text{dB}$ 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 $-\infty\text{dB}$ 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。1つの出力チャンネルと、すべての入力チャンネルからこの出力バスへのセンドレベルが表示されます。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	$-\infty \sim +10\text{dB}$	各入力チャンネルから出力バスへのセンドレベルを設定します。
②		On	ON/OFF	各入力チャンネルからのセンドを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	-
⑦	Block	Off	-	すべてのチャンネルからのセンドをOFFにします。
⑧		Nominal	-	すべてのセンドレベルをリセットして $\pm 0\text{dB}$ にします。
⑨		Minimum	-	すべてのセンドレベルを $-\infty\text{dB}$ 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 - 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、その入力チャンネルからすべての出力バスへのセンドレベルが表示されます。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。チャンネルがひとつでもソロがオンになっていると、ソロがオンになっていないチャンネルはミュートされます。
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	Level	$-\infty \sim +10\text{dB}$	入力チャンネルから各出力バスへのセンドレベルを設定します。
⑦		On	ON/OFF	入力チャンネルから各出力バスへのセンドをONにします。
⑧	Block	On	-	すべての出力バスへのセンドをONにします。[On]ボタンが点灯します。
⑨		Off	-	すべての出力バスへのセンドをOFFにします。
⑩		Nominal	-	すべてのセンドレベルをリセットして $\pm 0\text{dB}$ にします。
⑪		Minimum	-	すべてのセンドレベルを $-\infty\text{dB}$ 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。

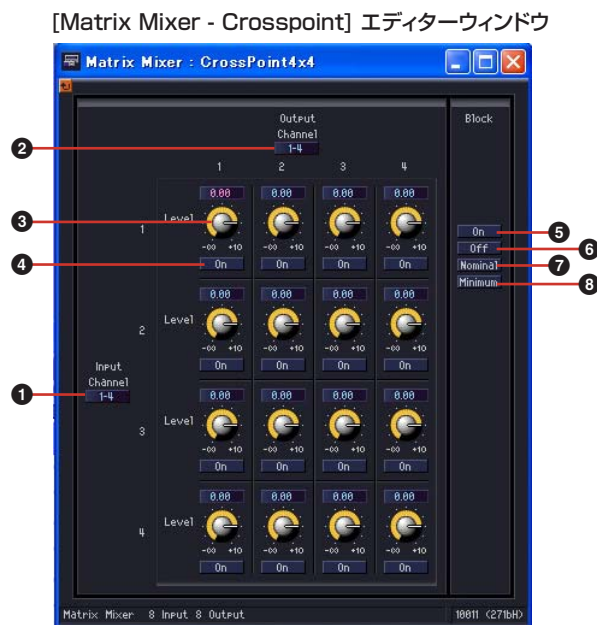


[Matrix Mixer - One Input to All Outputs]エディターウィンドウを表示したままマトリクスミキサーのコンポーネントエディターをアクティブにして、別の入力チャンネルをクリックすると、開いている[Matrix Mixer - One Input to All Outputs]エディターウィンドウにクリックしたチャンネルが表示されます。

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

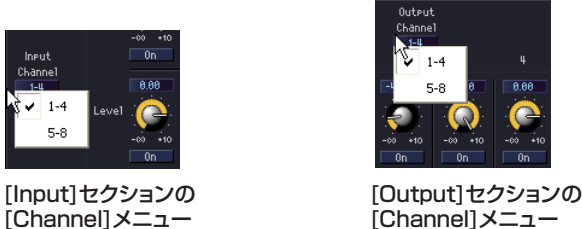
マトリクスミキサーコンポーネントエディターのレベルメーターをクリックすると、グループの [Matrix Mixer - Crosspoint] エディターウィンドウが表示されます。各入力チャンネルから各出力バスへのセンドレベルとそのON/OFFを設定します。マトリクスミキサーコンポーネントエディターと同じように、縦に入力チャンネル、横に出力チャンネルが並んでいます。



	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	$-\infty \sim +10\text{dB}$	各クロスポイントのセンドレベルを設定します。
④		On	ON/OFF	各クロスポイントのセンドをONにします。
⑤	Block	On	-	Crosspointウィンドウのすべてのセンドを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センドをOFFにします。
⑦		Nominal	-	Crosspointウィンドウのすべてのセンドレベルをリセットして $\pm 0\text{dB}$ にします。
⑧		Minimum	-	Crosspointウィンドウのすべてのセンドレベルを $-\infty\text{dB}$ 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

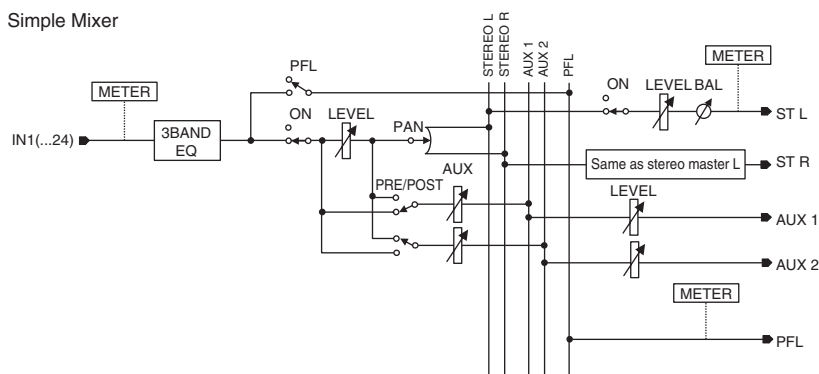
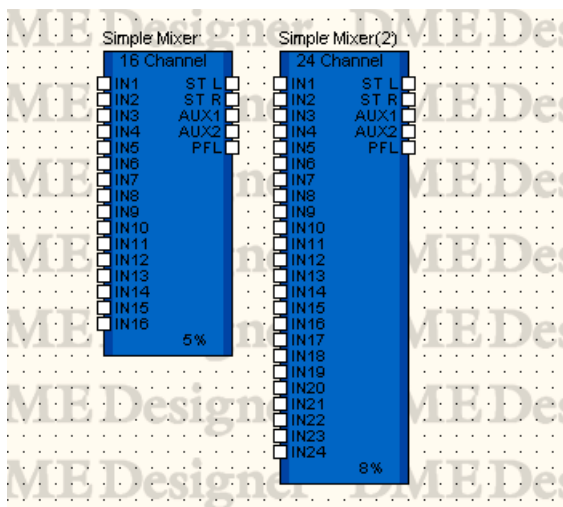
[Output]セクションの [Channel]メニュー

[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。

Simple Mixer(シンプルミキサー)

AUX出力とPFL出力を備えたシンプルなミキサーです。入力数が異なる16チャンネルと24チャンネルの2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。シンプル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	EQ Details		EQエディターウィンドウを開きます。
②		High Gain	-18.0~+18.0 dB	EQ Highバンドのゲインを設定します。
③		Mid Gain	-18.0~+18.0 dB	EQ Midバンドのゲインを設定します。
④		Low Gain	-18.0~+18.0 dB	EQ Lowバンドのゲインを設定します。
⑤		AUX1 Send	-∞~+10.0 dB	AUX1 へのセンドレベルを設定します。
⑥		AUX2 Send	-∞~+10.0 dB	AUX2 へのセンドレベルを設定します。
⑦		AUX1 Send Point	Pre/Post	AUX1 へのセンドポイントをPre(フェーダー直前)にするかPost(フェーダー直後)するかを設定します。
⑧		AUX2 Send Point	Pre/Post	AUX2 へのセンドポイントをPre(フェーダー直前)にするかPost(フェーダー直後)するかを設定します。
⑨		Pan	L63~Center~R63	定位を設定します。

	セクション	パラメーター	設定範囲	機能
10	入力チャンネル	Pair	ON/OFF	奇数/偶数チャンネルのペア動作(Pan、PFL、AUX Sendは除く)を有効にします。ONにすると、奇数チャンネルのパラメーターが偶数チャンネルのパラメーターにコピーされます。ONのときはPanがLRノミナル(パンを左または右に振り切ったときにノミナルレベル)、OFFのときはPanがセンターノミナル(パンがセンターでノミナルレベル)になります。
11		On	ON/OFF	各チャンネルの入力をONにします。
12		フェーダー	-∞~+10.0 dB	入力レベルを設定します。
13		PFL	ON/OFF	PFLへの送りを有効にします。最後に選択されたチャンネルが優先的にONになります。
14	マスター出力	AUX1 Master	-∞~+10.0 dB	AUX1のマスターレベルを設定します。
15		AUX2 Master	-∞~+10.0 dB	AUX2のマスターレベルを設定します。
16		Bal	L63~Center~R63	ステレオ出力の定位を設定します。
17		On	ON/OFF	マスター出力をONにします。
18		フェーダー	-∞~+10.0 dB	マスター出力レベルを設定します。

● EQエディターウィンドウ

シンプルミキサーコンポーネントエディターのEQ Details [EQ]ボタンをクリックすると、EQエディターウィンドウが表示されます。各チャンネルのEQ設定を行ないます。



	パラメーター	設定範囲	機能
1	Type	PEQ、L.SHELF 6dB/oct、L.SHELF 12dB/oct、H.SHELF 6dB/oct、H.SHELF 12dB/oct	LowバンドとHighバンドのフィルタータイプを選択します。
2	Q	16.0 ~ 0.1	各バンドのQを設定します。
3	Frequency	20 Hz ~ 20 kHz	各バンドの中心周波数を設定します。
4	Gain	-18.0~+18.0 dB	各バンドのゲインを設定します。

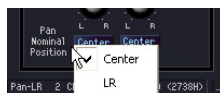
Pan(パン)

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、LRおよび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)

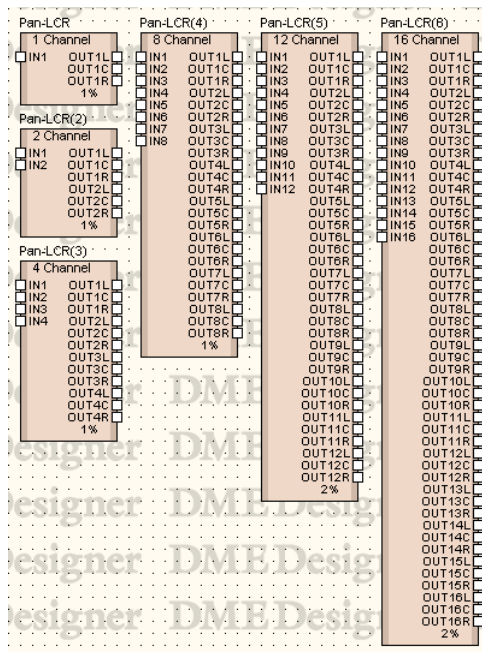
パン設定がセンターのときにノミナルレベル、パンを左または右に振り切ったときに+3dBになります。

LR(LRノミナル)

パンを左または右に振り切ったときにノミナルレベルになります。

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。

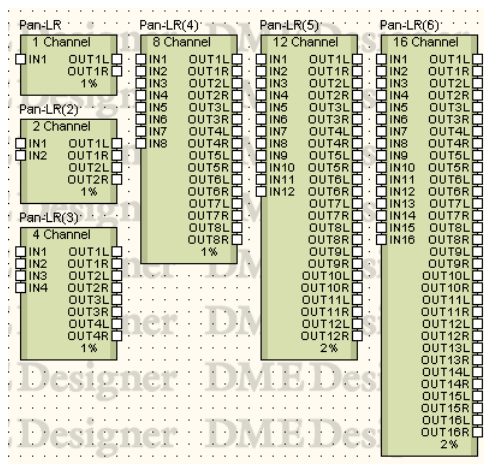
LCRコンポーネントエディター



	パラメーター	設定範囲	機能
①	CSR	0~100%	センターに定位した信号をCチャンネル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。

Panコンポーネントエディター

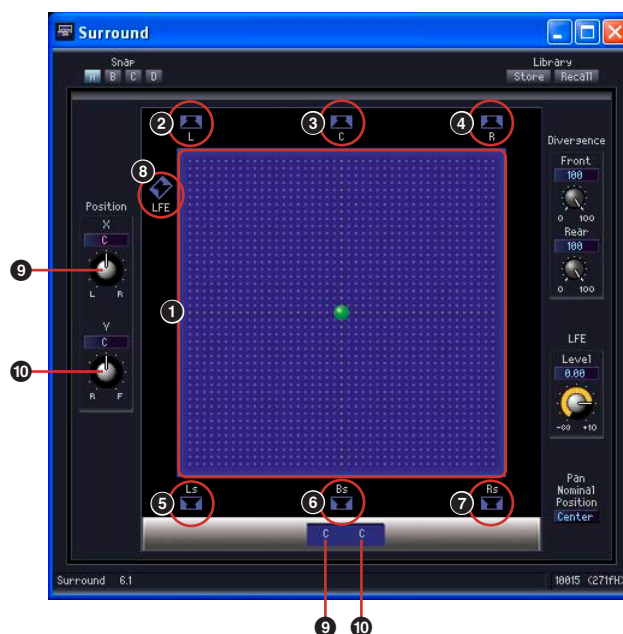


	パラメーター	設定範囲	機能
①	Pan	L63~R63	左右の定位を設定します。
②	Pan Nominal Position	Center LR	メニューからノミナルポジションを選択します。

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



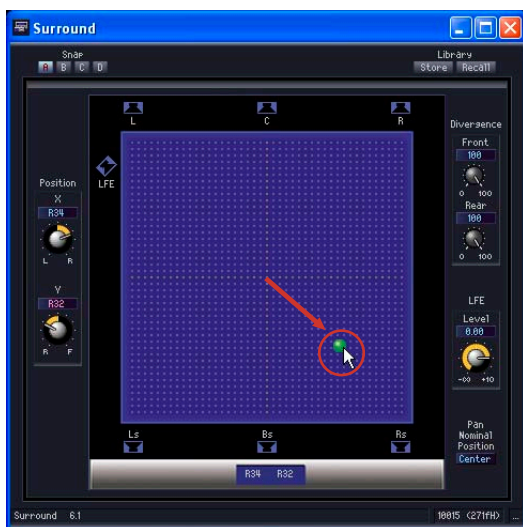
名称		位置/設定範囲	機能
①	2次元サラウンドパングラフ	-	音像の定位を設定します。クリックとドラッグで音像を移動します。
②	スピーカーボタン	L Left	クリックすると、音像がボタンの位置に移動します。
③		C Center	
④		R Right	
⑤		Ls Left Surround	
⑥		Bs Back Surround	
⑦		Rs Right Surround	
⑧		LFE Low Frequency Effect (Sub Woofer)	
⑨	左右ポジション	L63~C~R63	左右の音像の位置を表示/設定します。
⑩	前後ポジション	F63~C~R63	前後の音像の位置を表示/設定します。

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。2次元サラウンドパングラフの下の数値表示では、音像の位置を変更できません。数値で設定したい場合は、グラフの左にあるPosition X/Yノブで設定します。



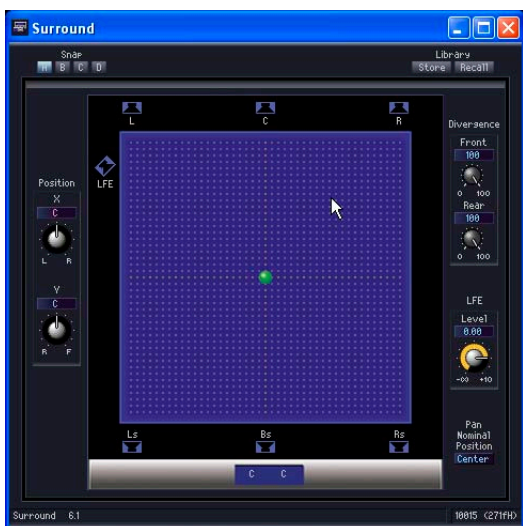
ドラッグ

コントロールポイントをドラッグして移動します。

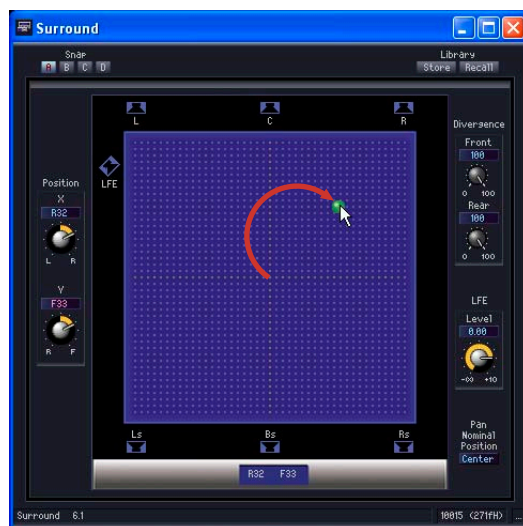


クリック

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。

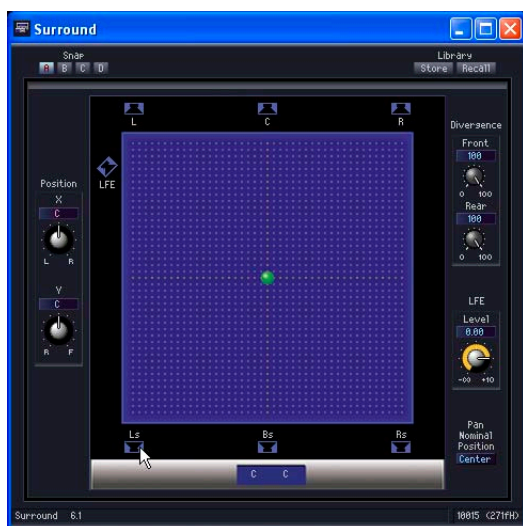


クリック

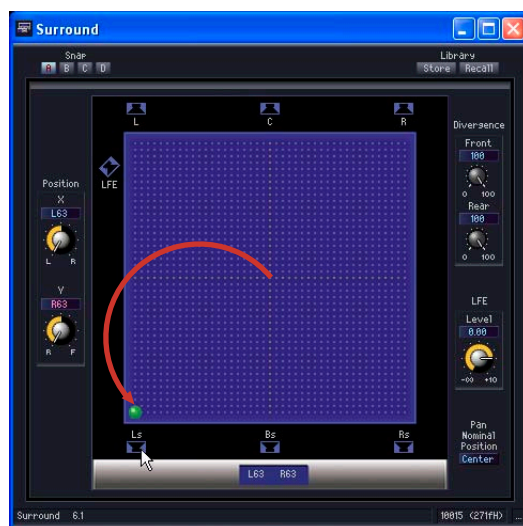


スピーカーボタン

[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。

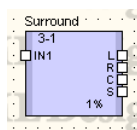


クリック



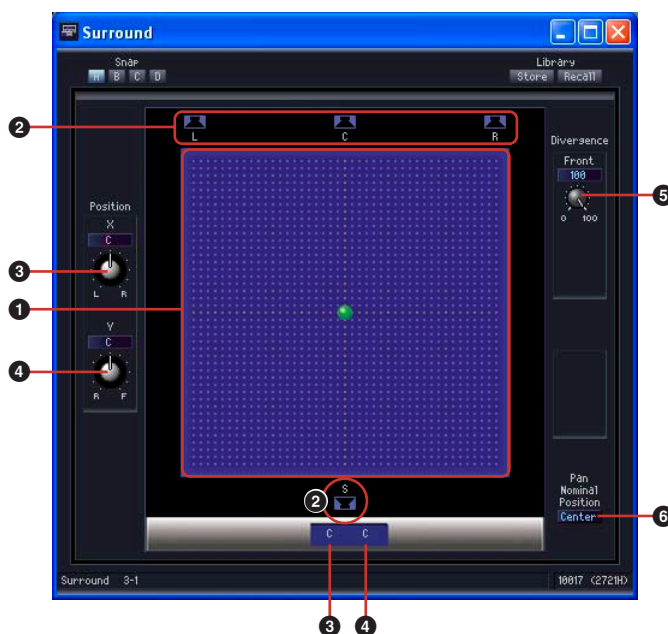
● Surround 3-1(サラウンド3-1)

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。

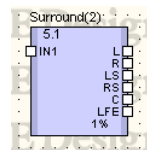
Surround 3-1コンポーネントエディター



	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	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/設定し 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/設定し 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。

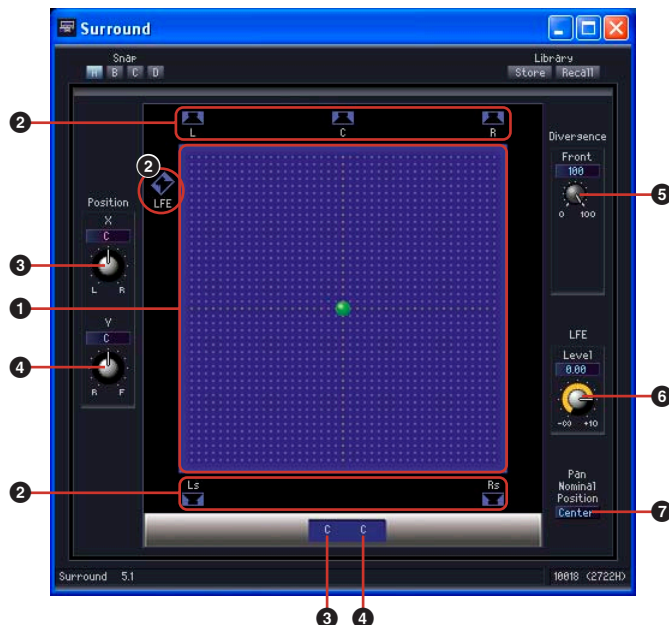
● Surround 5.1 (サラウンド5.1)

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。

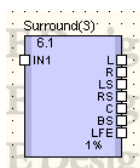
Surround 5.1コンポーネントエディター



	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	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/設定し 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/設定し 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。

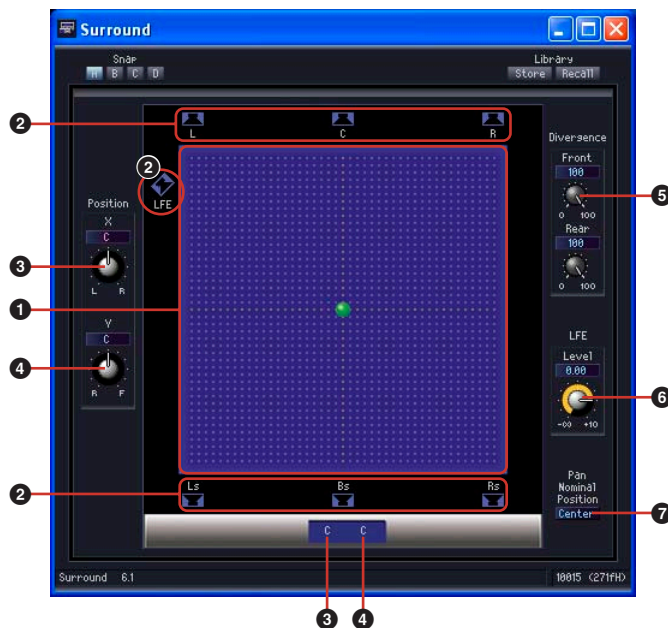
● Surround 6.1 (サラウンド6.1)

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。

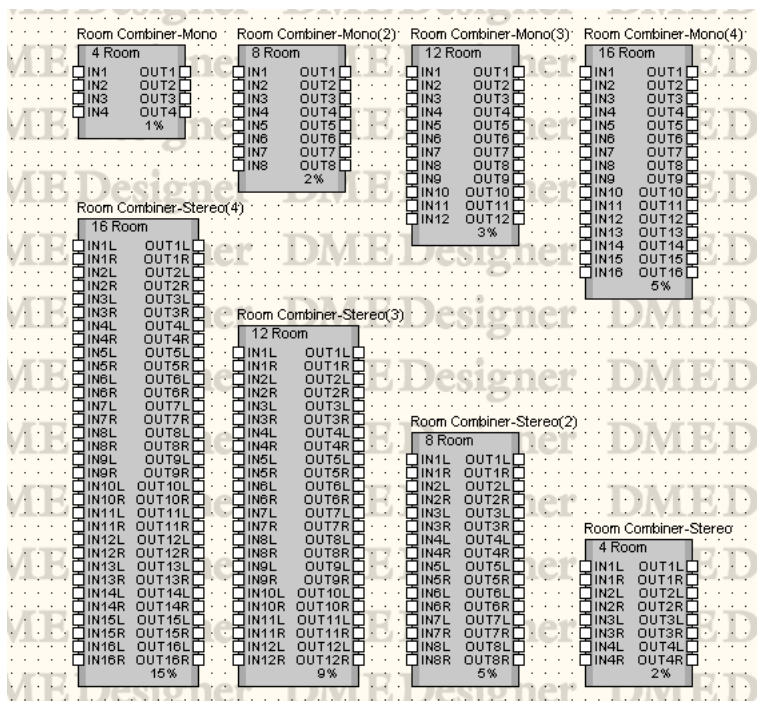
Surround 6.1コンポーネントエディター



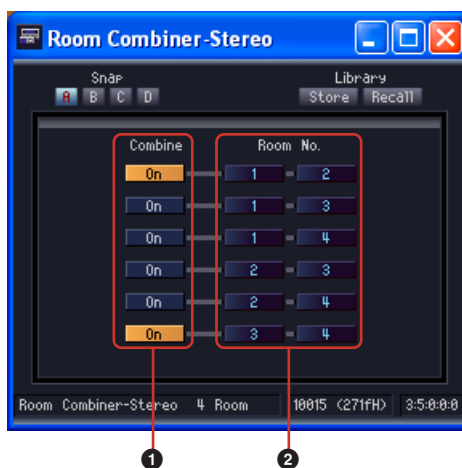
	セクション	名称/ パラメーター	設定範囲	機能
①	2次元サラウンド パングラフ	2次元サラウンド パングラフ	-	音像の定位を設定します。 クリックとドラッグで音像を移動します。
②		スピーカーボタン	-	クリックすると、音像がボタンの位置に移動 します。
③	ポジション	左右ポジション	L63~C~R63	左右のサラウンドポジションを表示/設定し ます。
④		前後ポジション	F63~C~R63	前後のサラウンドポジションを表示/設定し ます。
⑤	Divergence	Front	0~100%	フロントセンターの信号をフロントL/フロ ントRに送る割合を設定します。
⑥		Rear	0~100%	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。

Room Combiner(ルームコンバイナー)

ルームコンバイナーは、複数の音声信号を加算することで、仮想的に複数の部屋の音響空間を結合します。モノチャンネルとステレオチャンネルのグループに、それぞれルーム数4、8、12、16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。ルーム数が異なるだけで、コンポーネントエディターの構成は共通です。



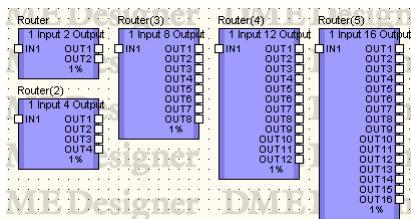
	パラメーター	設定範囲	機能
①	Combine	ON/OFF	部屋を結合するかどうかを設定します。
②	Room No.	*1	結合するRoom No.を設定します。Room No.は、コンポーネントの入出力ポート名の数字を指します。

*1 配置したコンポーネントのルーム数によって異なります。

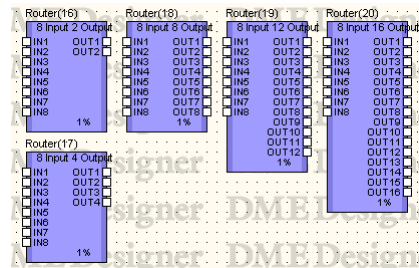
Router(ルーター)

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。32 Input のグループには、32 出力のコンポーネントのみあります。

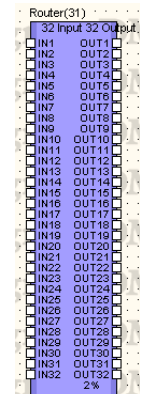
1 Input



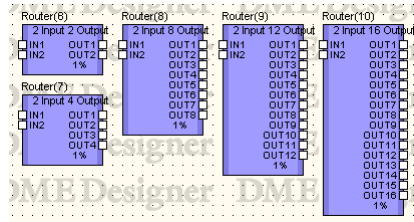
8 Input



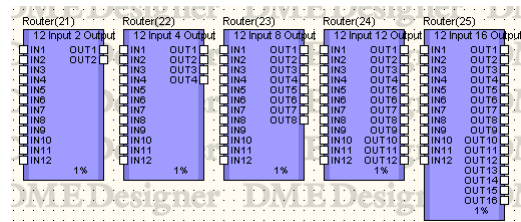
32 Input



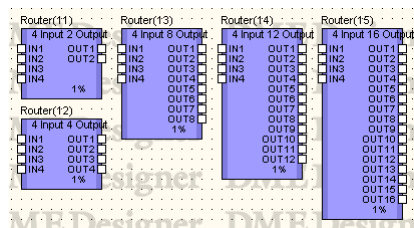
2 Input



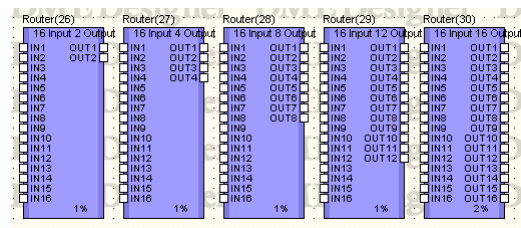
12 Input



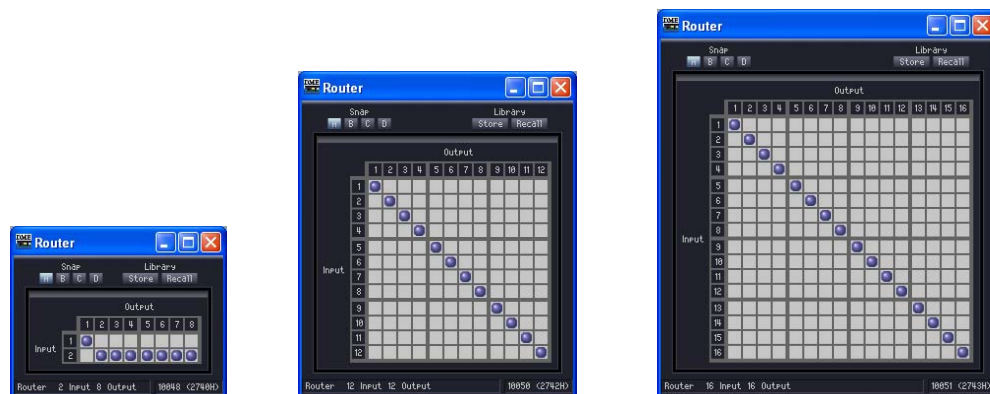
4 Input



16 Input



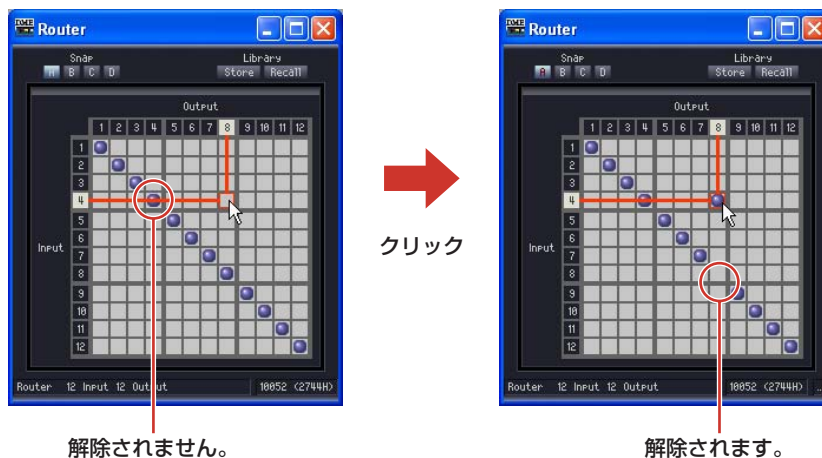
コンポーネントをダブルクリックすると、コンポーネントエディターが表示されます。チャンネル数が異なるだけで、コンポーネントエディターの構成は共通です。



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。



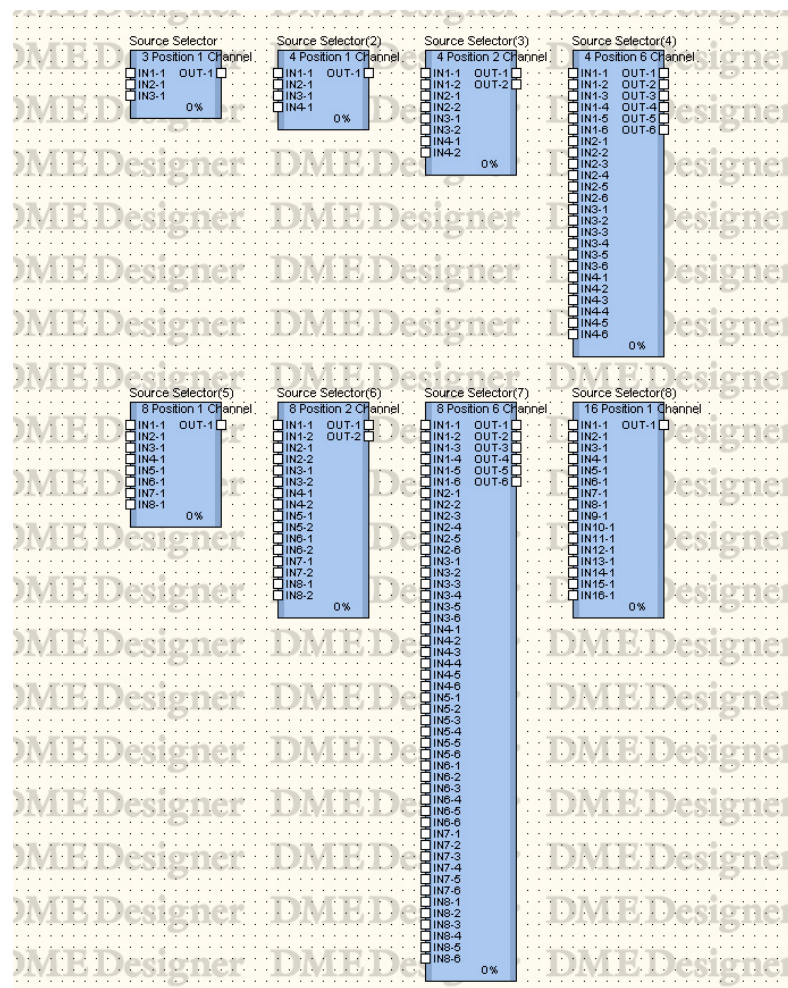
Source Selector(ソースセレクター)

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

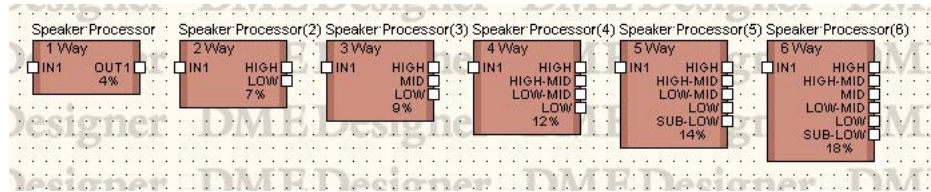


ソースセレクターは選択された入力を出力につなぎます。たとえば4Position 2channelのコンポーネントで[1]を選択するとIN1-1がOUT-1に、IN1-2がOUT-2に出力され、[2]を選択するとIN2-1がOUT-1に、IN2-2がOUT-2に出力されます。

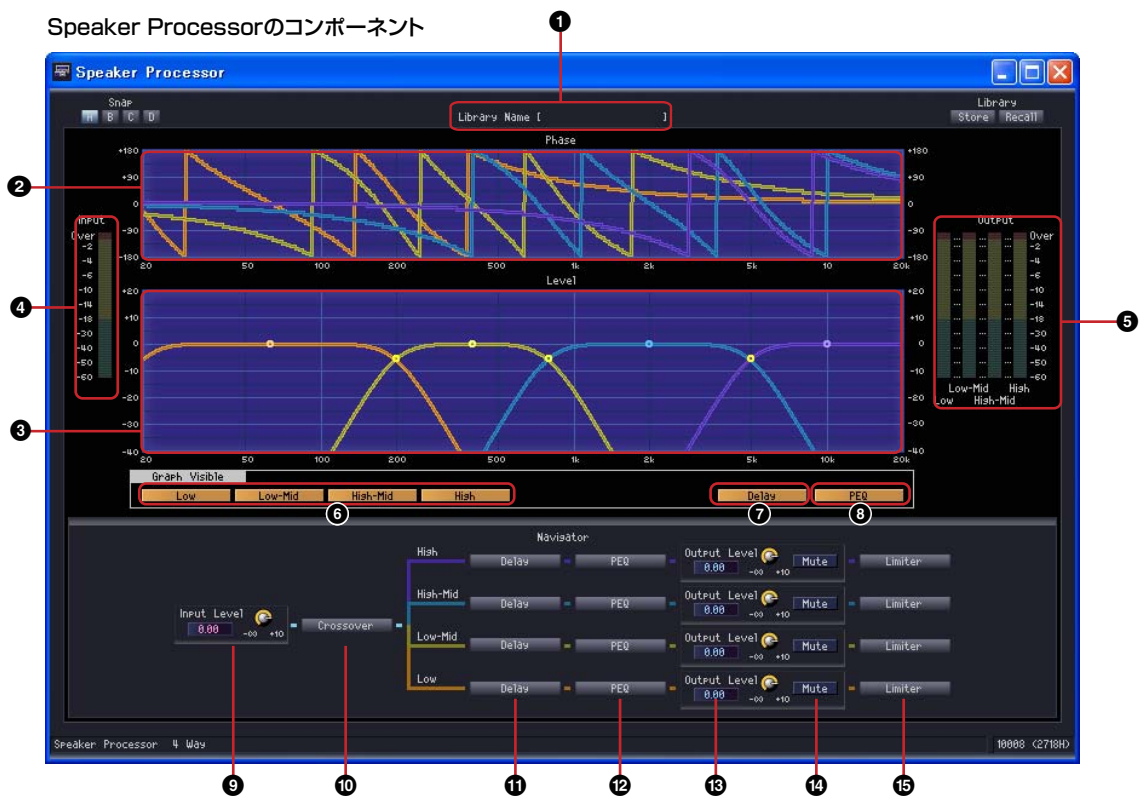
Speaker Processor(スピーカプロセッサ)

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。



	名称	機能
①	ライブラリー名	ライブラリー名を表示します。
②	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。
③	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。
④	Inputメーター	入力信号レベルを表示します。
⑤	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。
⑥	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
7	Delay	Delay	ON/OFF	クロスオーバー曲線へDelayの特性を反映します。
8	PEQ	PEQ	ON/OFF	クロスオーバー曲線へPEQの特性を反映します。
9	Navigator	Input Level	$-\infty \sim +10\text{dB}$	入力信号レベルを設定します。
10		Crossover	-	クロスオーバーのエディターウィンドウを開きます。
11		Delay	-	ディレイのエディターウィンドウを開きます。
12		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。
13		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。
14		Mute	ON/OFF	各出力チャンネルの出力をミュートします。
15		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。

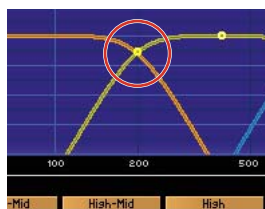


曲線中央のコントロールポイントは、上下にドラッグして[Output Level]のパラメーターを変更できます。



[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

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		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		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		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。

	セクション	パラメーター	設定範囲	機能
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。	デイ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	デイレイをON にします。
③	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。

NOTE

Delay ScaleはParameter Linkに対応していません。Parameter Linkについては「[Parameter Link] ダイアログボックス(90ページ)」をご覧ください。

● 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]	0.023~6.672	各バンドの周波数帯域の幅をOctave表示で設定します。
⑤	Q	63.0~0.10	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。

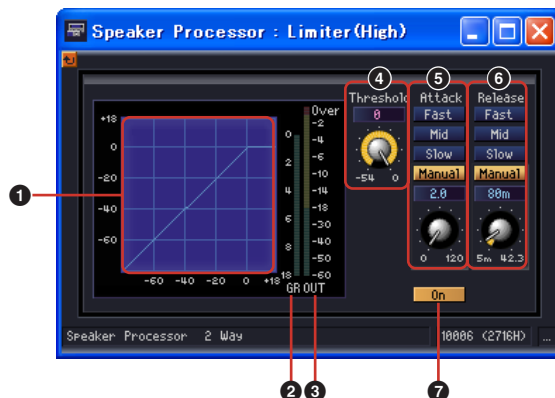
APF 1stは位相が0° ~ 180° 回転し、APF 2ndは位相が0° ~ 360° 回転します。APF 2ndはQの設定が可能です。

*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

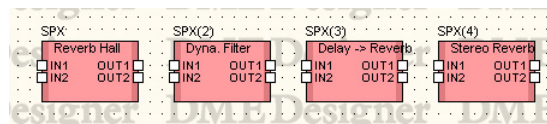


名称		機能	
①	リミッター曲線	効果をグラフに表示します。横軸が入力信号レベル、縦軸が出力レベルを表します。	
②	Gain Reductionメーター	ゲインリダクションの減衰量を表示します。	
③	Outputメーター	出力信号レベルを表示します	
パラメーター	設定範囲	機能	
④	Threshold	-54dB～±0dB	しきい値を設定します。
⑤	Attack	Fast Mid Slow Manual(0～120ms)	アタックタイムを設定します。
⑥	Release	Fast Mid Slow Manual (44.1kHz: 6ms～46s 48kHz: 5ms～42.3s 88.2kHz: 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。
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

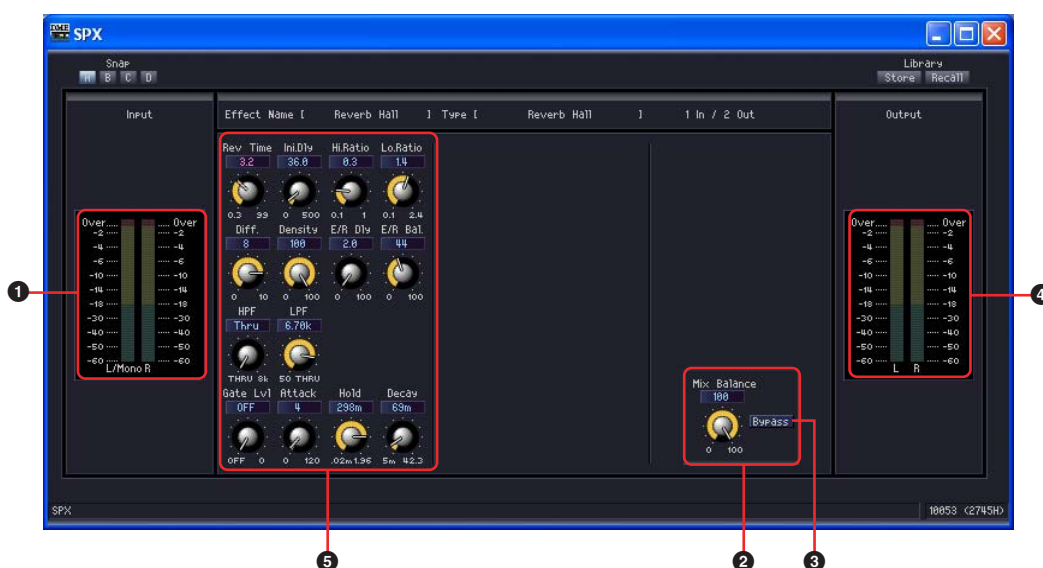
リバーブ、ディレイ、モジュレーション系エフェクト、複数のエフェクトを組み合わせた複合エフェクトなど、さまざまな用途に対応したエフェクトコンポーネントです。

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/パラメーター	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。
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ブ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。
Mono Delay 1 IN/2 OUT のベータシクナリ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。
	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。
Stereo Delay 2 IN/2 OUT のベータシクナリ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。
	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。
Mod.Delay 1 IN/2 OUT のモジュレーション付きのベータシクナリ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。

エフェクトタイプ	パラメーター	設定範囲	機能	
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%	L chの出力からR chにフィードバックする量です。	
	R->L FBG	-99 ~ +99%	R chの出力からL ch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。	

エフェクトタイプ	パラメーター	設定範囲	機能
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)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。

エフェクトタイプ	パラメーター	設定範囲	機能
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。

エフェクトタイプ	パラメーター	設定範囲	機能
Rev+Chorus 1 IN/2 OUTの平行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の平行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)

エフェクトタイプ	パラメーター	設定範囲	機能
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。

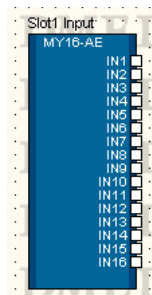
エフェクトタイプ	パラメーター	設定範囲	機能
Delay->ER. 1 IN/2 OUTのシリーズ接続されたディレイ、アーリーリフレクションエフェクトです。	Delay L	0.0~1000.0 ms	Lチャンネルのディレイタイムです。
	Delay R	0.0~1000.0 ms	Rチャンネルのディレイタイムです。
	FB.Dly	0.0~1000.0 ms	フィードバックのディレイタイムです。
	FB.Gain	-99 ~ +99%	フィードバックの量です。
	Hi.Ratio	0.1~1.0	フィードバックの高域成分の量です。
	HPF	THRU, 21.2 Hz~8.00 kHz	ハ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	初期反射音ができ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の平行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。

エフェクトタイプ	パラメーター	設定範囲	機能
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
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	コンプレッサーのスレッシュホールドです。
Cmp.Rat		1:1 ~ 20:1	コンプレッサーの比率です。
Cmp.Atk		0 ~ 120 ms	コンプレッサー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	コンプレッサーのリリースタイムです。
Cmp.Knee		0 ~ 5	コンプレッサーのニーです。
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	エクスペンダーのスレッシュホールドです。
Exp.Rat		1:1 ~ ∞:1	エクスペンダーの比率です。
Exp.Rel		44.1kHz: 6.0ms ~ 46.0s 48kHz: 5.0ms ~ 42.3s 88.2kHz: 3ms ~ 23.0s 96kHz: 3ms ~ 21.1s	エクスペンダーのリリースタイムです。
Exp.Byp		ON/OFF	エクスペ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。	

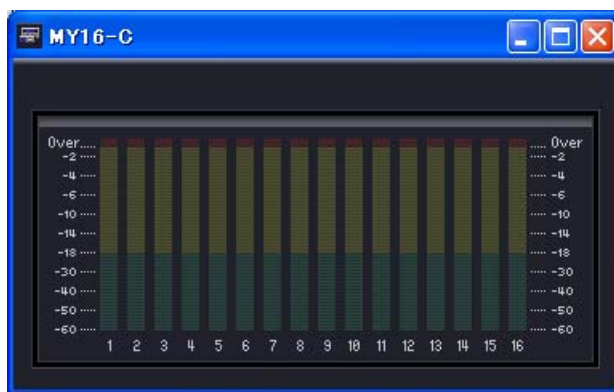
Slot(スロット)

● 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。



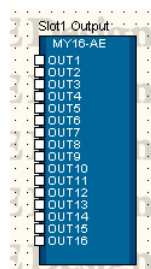
コンポーネントをダブルクリックするか、コンポーネントを右クリックすると表示されるコンテキストメニューの[Open Slot In Component Editor]をクリックすると、コンポーネントエディターが表示されます。チャンネル数が異なるだけで、コンポーネントエディターの構成は共通です。



	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。

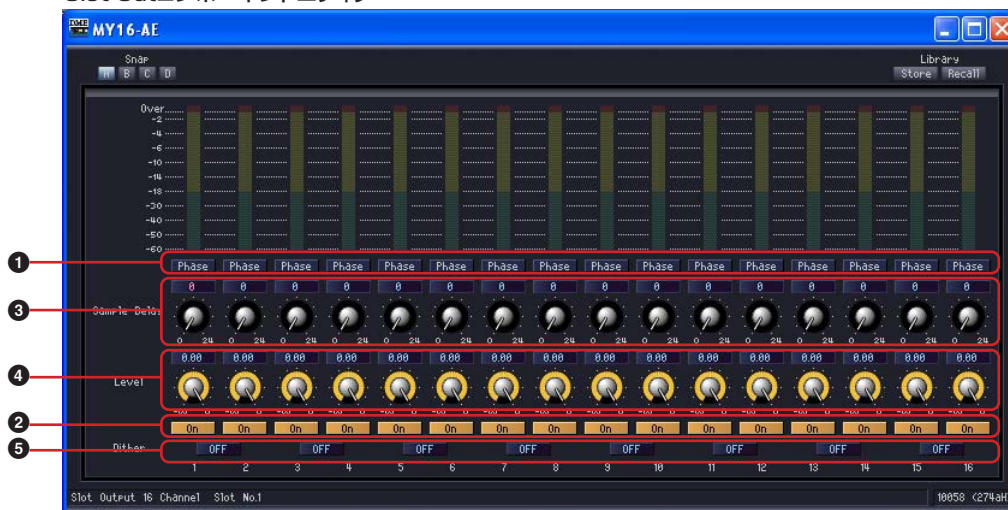
● Slot Out(スロットアウト)

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 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



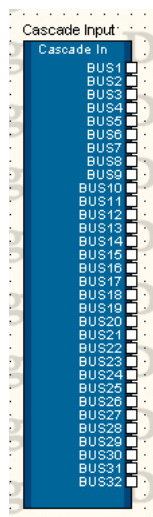
	パラメーター	設定範囲	機能
①	Phase	ON/OFF	各チャンネルの出力信号を位相反転します。
②	On	ON/OFF	各チャンネルの出力をONにします。
③	Delay	0~24Sample	ディレイタイムを設定します。
④	Level	-∞~±0dB	出力レベルを設定します。
⑤	Dither	OFF 16 20 24	変換する量子化ビットレートを設定します。

Cascade

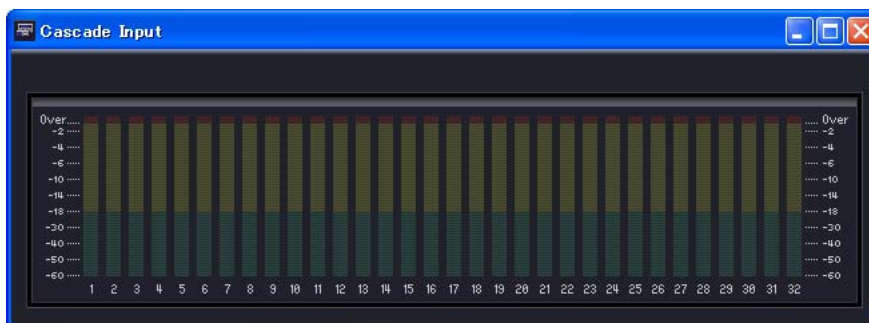
● Cascade In(カスケードイン)

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。



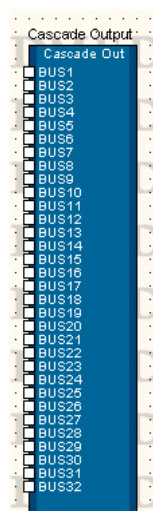
コンポーネントを右クリックすると表示されるコンテキストメニューの[Open Component Editor]をクリックすると、コンポーネントエディターが表示されます。チャンネル数が異なるだけで、コンポーネントエディターの構成は共通です。



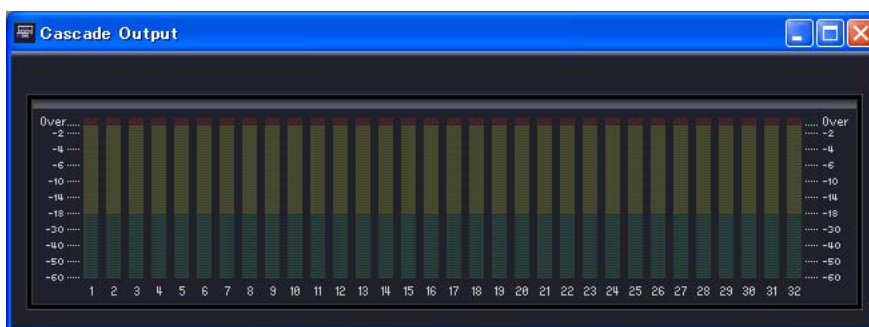
	名称	機能
①	メーター	各チャンネルの信号レベルを表示します。

● 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。



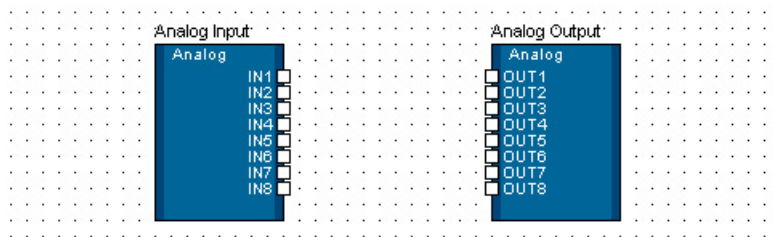
コンポーネントを右クリックすると表示されるコンテキストメニューの[Open Component Editor]をクリックすると、コンポーネントエディターが表示されます。チャンネル数が異なるだけで、コンポーネントエディターの構成は共通です。



	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。

アナログ入出力

DME24NおよびDME Satelliteのコンフィギュレーションウィンドウには、[Analog Input]と[Analog Output]のブロックがあります。



● Analog Input

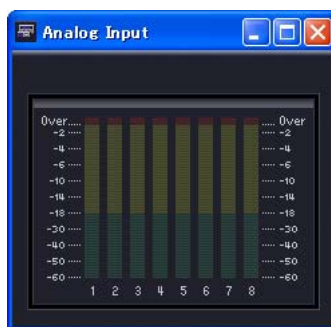
コンポーネントを右クリックすると表示されるコンテキストメニューの[Open HA Editor]をクリックするとエディターが表示されます。

NOTE

Analog InputがあるのはDME24N/DME8i-C/DME4io-C/DME8i-ES/DME4io-ESです。DME24N/DME8i-C/DME8i-ESは8chでDME4io-C/DME4io-ESは4chです。



コンポーネント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 Input 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 Output

[Analog 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 Output 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。

NOTE

Analog OutputがあるのはDME24N/DME8o-C/DME4io-C/DME8o-ES/DME4io-ESです。DME24N/DME8o-C/DME8o-ESは8chでDME4io-C/DME4io-ESは4chです。

SP2060入出力

SP2060のコンフィギュレーションウィンドウには、[SP2060 Input]と[SP2060 Output]のブロックがあります。

● SP2060 Input

[SP2060 Input]をダブルクリックするか、[SP2060]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、エディターが表示されます。

SP2060 Inputコンポーネントエディター



	名称/パラメーター	設定範囲	機能
①	Input Select	Analog IN A/B アナログ入力のABチャンネルをそれぞれ入力信号として使用します。 Analog IN A/A アナログ入力のAチャンネルを両入力信号として使用します。 Digital IN L/R デジタル入力のL/Rチャンネルをそれぞれ入力信号として使用します。 Digital IN L/L デジタル入力のLチャンネルを両入力信号として使用します。	入力信号を選択します。
②	Input Level	$-\infty \sim +10$	各入力チャンネルの入力信号レベルを設定します。
③	メーター	-	各入力チャンネルの入力信号レベルを表示します。
④	Mute	ON/OFF	各入力チャンネルの入力をミュートします。

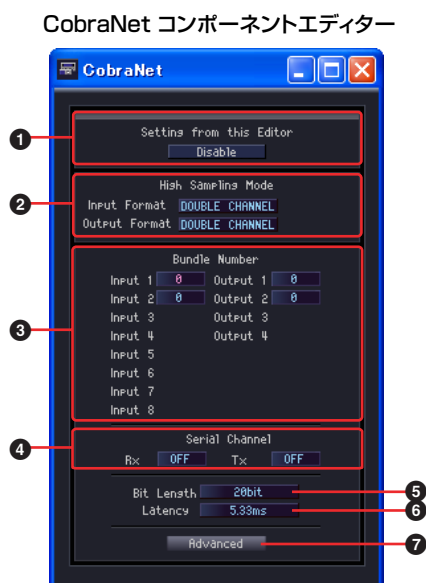
CobraNet入出力

DME8i-C/DME8o-C/DME4io-Cのコンフィギュレーションウィンドウには、[CobraNet Input]と[CobraNet Output]のブロックがあります。

● CobraNet

ブロックをダブルクリックするか、ブロックを右クリックする表示されるコンテキストメニューの[Open Input Component Editor]または[Open Output 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 InおよびSlot Outコンポーネントエディターと同じです。

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 CobraNet Editor]をクリックすると、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	Setting Priority		Hardware/ Software	Hardwareを選択すると現在の設定が優先され、Softwareを選択するとDME Designerの設定が優先されます。
②	High Sampling Mode	Input Format	Double Speed Single	88.2/96kHz時のフォーマットを選択します。Output Formatと連動します。
		Output Format	Double Speed Single	88.2/96kHz時のフォーマットを選択します。Input Formatと連動します。
③	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。
④	Serial Channel	Rx	OFF、1～15	受信側のシリアルチャンネルを設定します。
		Tx	OFF、1～15	送信側のシリアルチャンネルを設定します。
⑤	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。
⑥		Latency	5.33ms 2.67ms 1.33ms	遅延を設定します。

	セクション	名称/パラメーター	設定範囲	機能
⑦	Properties	Advanced	-	「Advanced Settings」ダイアログボックスを開きます。

*CobraNet ManagerなどでCobraNet経由で設定を行なう場合は、Disableを選択してください。Enableを選択すると誤設定の原因になる場合があります。

NOTE

CobraNetについては、「DME8i-C/DME8o-C/DME4io-C取扱説明書」をご覧ください。

「Advanced Settings」ダイアログボックス



	セクション	名称/パラメーター	設定範囲	機能
①	Channel per Bundle	Input	1、2、4、8	入力1バンドルあたりのチャンネル数を設定します(*1)。
		Output	1、2、4、8	出力1バンドルあたりのチャンネル数を設定します(*1)。
②	Conductor Priority		Auto 0～255	コンダクターになる優先順位を設定します。255にすると優先順位が一番高くなります。DME8i-C/DME8o-C/DME4io-Cでは、Autoにすると32になります。
③	Initialization of all Parameters	Execute	-	すべての設定を初期値にもどします。確認ダイアログが開きます。(*2) オンライン時のみ有効です。

*1 設定によっては使用可能なチャンネル数が少なくなります。詳細は「MY16-CII取扱説明書」や「DME8i-C/DME8o-C/DME4io-C取扱説明書」をご覧ください。

*2 エディターの設定値だけでなく、内部パラメーターもすべて工場出荷時の状態に初期化されます。

EtherSound入出力

DME8i-ES/DME8o-ES/DME4io-ESのコンフィギュレーションウィンドウには、[EtherSound Input]と[EtherSound Output]のブロックがあります。

● EtherSound

ブロックをダブルクリックするか、ブロックを右クリックする表示されるコンテキストメニューの[Open Input Component Editor]または[Open Output 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 InおよびSlot Outコンポーネントエディターと同じです。

EtherSound入出力コンポーネントでは、ルーティングなどのEtherSound設定はできません。EtherSound設定は、AuviTran社のソフトウェアAVS-ESMonitorで設定してください。

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。

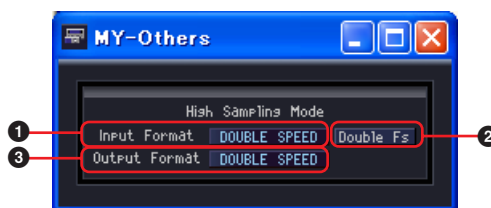
設定例

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の設定はできません。

● MY-Others

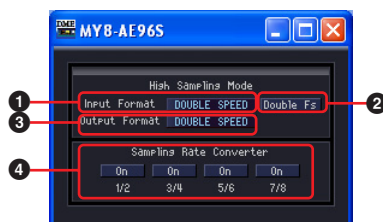
ブロックを右クリックすると表示されるコンテキストメニューの[Open MY-Card Editor]をクリックすると、エディターが表示されます。このエディターはMYカードで汎用的に使えますが、設定できないパラメーターもありますので、専用エディターが用意されているカードはそちらをお使いください。



	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。このカードがワードクロックのマスターに設定されているときのみ表示されます。
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

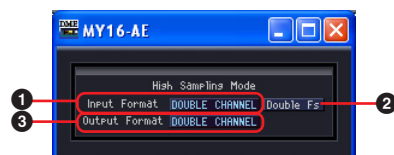
ブロックを右クリックすると表示されるコンテキストメニューの[Open MY-Card Editor]をクリックすると、エディターが表示されます。



	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。このカードがワードクロックのマスターに設定されているときのみ表示されます。
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

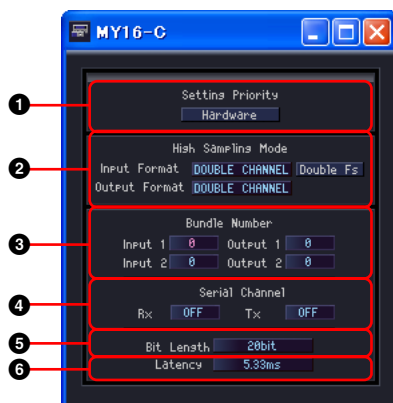
ブロックを右クリックすると表示されるコンテキストメニューの[Open MY-Card Editor]をクリックすると、エディターが表示されます。



	パラメーター	設定範囲	機能
①	Input Format	Double Speed Double Channel 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 Speed/Double Channel、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。このカードがワードクロックのマスターに設定されているときのみ表示されます。
③	Output Format	Double Speed Double Channel 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 Speed/Double Channel、その他のカードの場合はDouble Channel/Singleです。

● MY16-C

ブロック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 MY-Card Editor]をクリックすると、エディターが表示されます。



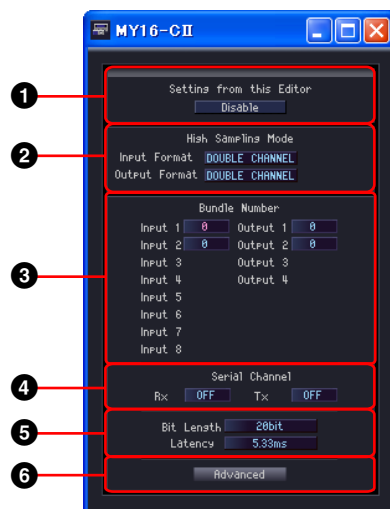
	セクション	名称/パラメーター	設定範囲	機能
①	Setting Priority	Setting Priority	Hardware/ Software	Hardwareを選択するとMY16-Cのスイッチ設定が優先され、Softwareを選択するとDME Designerの設定が優先されます。
②	High Sampling Mode	Input Format	Double Speed Single	88.2/96kHz時のフォーマットを選択します。Output Formatと連動します。
		Double FS	ON/OFF	ONにするとMYカードからのワードクロックのスピードが2倍になります。このカードがワードクロックのマスターに設定されているときのみ表示されます。
		Output	Double Speed Single	88.2/96kHz時のフォーマットを選択します。Input Formatと連動します。
③	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。
④	Serial Channel	Rx	OFF、1~15	受信側のシリアルチャンネルを設定します。
		Tx	OFF、1~15	送信側のシリアルチャンネルを設定します。
⑤	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。
⑥		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。

● MY16-CII

ブロック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 MY-Card Editor]をクリックすると、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	Setting from this Window		Disable/Enable	Disableを選択するとCobraNet経由での設定が優先され、Enableを選択するとDME Designerの設定が優先されます。(*)
②	High Sampling Mode	Input Format	Double Speed Single	88.2/96kHz時のフォーマットを選択します。Output Formatと連動します。
		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。このカードがワードクロックのマスターに設定されているときのみ表示されます。
		Output Format	Double Speed Single	88.2/96kHz時のフォーマットを選択します。Input Formatと連動します。
③	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。
④	Serial Channel	Rx	OFF、1～15	受信側のシリアルチャンネルを設定します。
		Tx	OFF、1～15	送信側のシリアルチャンネルを設定します。
⑤	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。
⑥		Latency	5.33ms 2.67ms 1.33ms	遅延を設定します。
⑦		Advanced	-	「Advanced Settings」ダイアログボックスを開きます。詳細は「「Advanced Settings」ダイアログボックス(478ページ)」をご覧ください。

*CobraNet ManagerなどでCobraNet経由で設定を行なう場合は、Disableを選択してください。Enableを選択すると誤設定の原因になる場合があります。

NOTE

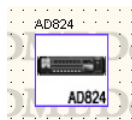
CobraNetについては、「MY16-CII取扱説明書」や「CobraNet Manager Lite for YAMAHA取扱説明書」をご覧ください。

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。(221ページ)

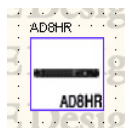
AD824コンポーネントエディター



	パラメーター	設定範囲	機能
①	+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。(221ページ)

AD8HR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	+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	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。

Attack(アタックタイム)

ダイナミクスコンポーネントで、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。

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。

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。

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。

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。

Delay(ディレイ)

信号を遅延させる時間を設定します。

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。

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。

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。

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。

Gain(ゲイン)

信号レベル全体の増幅率を設定します。

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。

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。

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。

Knee(ニー)

コンプレッサー、ディエッサー、エクスパンダーで、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。

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。

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。

Pan(パン)

入力信号を左右に振り分ける割合を設定します。

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、パンの設定がセンターのときにノミナルレベル、パンを左または右に振り切ったときに+3dBになります。LRノミナルは、パンの設定がセンターのときに-3dB、パンを左または右に振り切ったときにノミナルレベルになります。

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。

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。

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。

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。

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時から、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。

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。

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。

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。エクスペンダーの伸長率は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。

付録

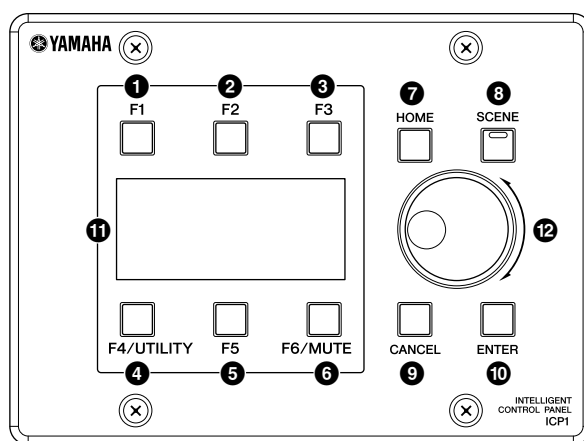
オプション

DMEシリーズのオプションのコントローラーとして、ICP1、CP4SW、CP4SF、CP1SFがあります。ICP1はEthernet接続、CP4SW、CP4SF、CP1SFはGPI接続となります。

ICP1の設定と操作

Ethernetを使用してDMEシリーズと接続するコントローラーです。DMEシリーズと同様に1台ごとにIPアドレスを持っています。DME64N/24Nと同じディスプレイを装備して、離れた位置から同じデバイスグループのDMEシリーズを操作できます。

ICP1の各部の名称



① [F1]キー

メイン画面の表示中は、画面左上のUser Defined Buttonの設定ダイアログを表示させます。ユーティリティ画面の表示中は、ディスプレイの中のカーソルを左に移動させます。

② [F2]キー

メイン画面の表示中は、画面中央上のUser Defined Buttonの設定ダイアログを表示させます。ユーティリティ画面の表示中は、ディスプレイの中のカーソルを上を移動させます。

③ [F3]キー

メイン画面の表示中は、画面右上のUser Defined Buttonの設定ダイアログを表示させます。ユーティリティ画面の表示中は、ディスプレイの中のカーソルを右に移動させます。

④ [F4/UTILITY]キー

メイン画面の表示中は、画面左下のUser Defined Buttonの設定ダイアログを表示させます。メイン画面の表示中に、このキーを2秒以上押しとユーティリティ画面が表示されます。ユーティリティ画面の表示中に、このキーを押すとユーティリティ画面のページが切り替わります。

⑤ [F5]キー

メイン画面の表示中は、画面中央下のUser Defined Buttonの設定ダイアログを表示させます。
ユーティリティ画面の表示中は、ディスプレイの中のカーソルを下に移動させます。

⑥ [F6/MUTE]キー

メイン画面の表示中は、画面右下のUser Defined Buttonの設定ダイアログを表示させます。
2秒以上押すとミュートダイアログが表示されます。

⑦ [HOME]キー

ディスプレイにメイン画面を表示します。メイン画面の表示中に押した場合は、User Defined Button(492ページ)の表示ページが切り替わります。

⑧ [SCENE]キー

ディスプレイにシーンの呼び出し(シーンリコール)のダイアログ(Scene Recallダイアログ)を表示します。(496ページ) 2秒以上押した場合は、現在のシーンの保存(シーンストア)を確認するダイアログ(Scene Storeダイアログ)が表示されます。(496ページ) Scene Recall/Storeダイアログの表示中はインジケーターが緑色に点灯します。

⑨ [CANCEL]キー

ディスプレイに表示されたダイアログを閉じます。

⑩ [ENTER]キー

選択している項目を確定します。

⑪ ディスプレイ

シーン情報や機器の状態を表示します。

⑫ ダイアル

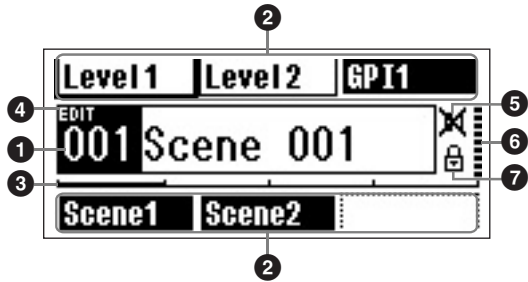
項目の値を変更します。

メイン画面

電源を入れてしばらくすると、メイン画面が表示されます。メイン画面は、現在のシーン情報を表示します。

NOTE

DMEシリーズ本体にシーン情報が登録されていない場合(お買上げ時など)は、何も表示されません。



① シーン情報

シーン番号とシーン名称を表示します。シーン名称は、DME Designerで設定します。シーン名称で表示できる文字数は、全角6文字、半角12文字までです。全角文字は、半角文字2文字分になります。

② User Defined Button

(ユーザー定義パラメーター)名称

User Defined Buttonの名称が表示されます。User Defined ButtonはDME Designerで設定します。最大24個設定できますが、1つのページには最大6個表示されます。ほかのページにあるUser Defined Buttonを表示させるには、[HOME]キーを押してページを切り替えます。User Defined Button名で表示できる文字数は、全角4文字、半角8文字までです。全角文字は、半角文字2文字分になります。[No Assign]が選択されている場合は枠線が点線で表示され、[Parameter Value Edit]が選択されている場合は枠線が実線で表示されます。[Direct Parameter Value]、[Scene Change]、[GPI OUT]または[Play Wav File]が設定されている場合は枠内が反転表示されます。User Defined Buttonのダイアログを開くには、[F1]～[F6]キーを押します。選択されているUser Defined Buttonのダイアログは、[Enter]キーでも開けます。

③ ページスクロールバー

現在表示中のページをスクロールバーで表示します。ページは4ページあります。[HOME]キーを押すと、ページスクロールバーが1つ右に移動して、表示されるパラメーターも変わります。ページスクロールバー


が右端にある場合に[HOME]キーを押すと、ページスクロールバーは左端に移動します。


④ EDITインジケータ

シーンをリコールした後でパラメーターを変更した場合に表示されます。

⑤ ミュート表示

現在のスロットやアナログ出力(DME24Nのみ)のミュートのON/OFFを表示します。

 : ミュートON

 : ミュートOFF

⑥ 出力レベル情報

現在の出力レベルを10段階で表示します。出力レベルが高いほどバーが長く表示されます。

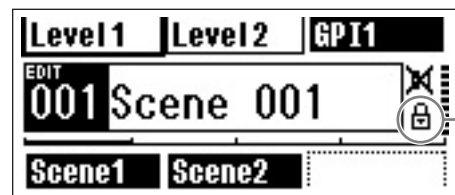
⑦ パネルロックアイコン

パネルロックがONの場合に表示されます。

 : パネルロックON (パネルロック状態)

パネルロック

ユーザーの誤操作などによるパラメーターの変更を防ぐために、パネルロック機能があります。パネルをロックするには、メイン画面が表示されている状態で[HOME]キーと[ENTER]キーを同時に2秒以上押します。パネルロックがONの場合、メイン画面にパネルロックアイコンが表示されます。



パネルロックアイコン

パネルロックを解除するには、[CANCEL]キーを2秒以上押します。

NOTE

電源ON直後に自動的にパネルロックONにできます。設定する方法は「ユーティリティ画面」の「Lockページ(セキュリティ設定ページ) (499ページ)」をご覧ください。

設定変更用ダイアログ

設定変更ダイアログは、パネル上の[SCENE] [F6/MUTE]キーなどを押した場合などに表示されます。シーン切り替えやレベル設定など、設定を変更したい項目を変更できます。

ユーティリティ画面の設定を変更する場合も表示されます。カーソルを[F1][F2][F3][F5]キーで変更したい項目に移動し、[ENTER]キーを押すと設定変更用ダイアログが表示されます。カーソルは[F1]キーで左、[F2]キーで上、[F3]キーで右、[F5]キーで下に移動します。

設定変更用ダイアログには大きく分けて

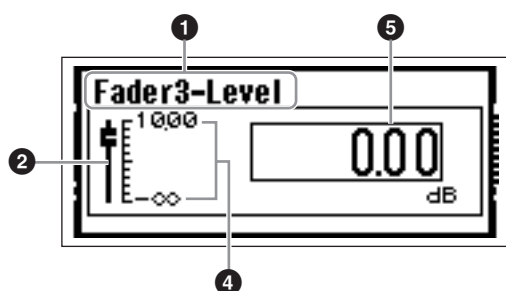
- 数値変更ダイアログ
 - リスト選択ダイアログ
 - ON/OFF切り替えダイアログ
- の3種類があります。

数値変更ダイアログ

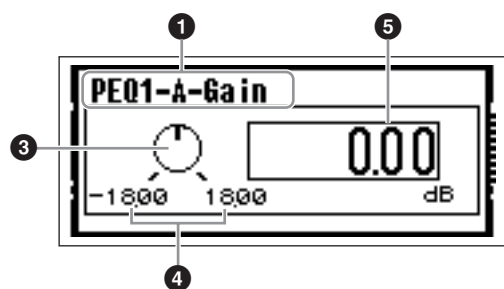
数値を変更するダイアログです。

ダイアログによっては数値の左側にフェーダーまたはノブ、および最小値と最大値の表示があります。

フェーダーがついている数値変更ダイアログの例



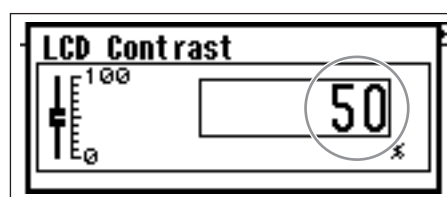
ノブがついている数値変更ダイアログの例



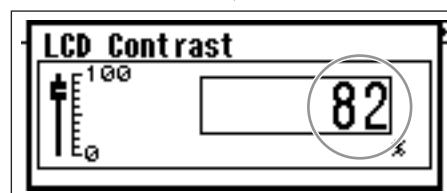
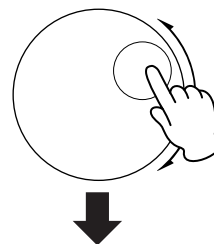
- ① 設定するパラメーターの名前
- ② フェーダー
- ③ ノブ
- ④ 最小値と最大値
- ⑤ 現在の設定値

また、変更する数値が1か所のダイアログと2か所以上あるダイアログがあります。

変更できる数値が1か所のダイアログ



1. 数値を変更する場合は、ダイヤルを回します。ダイヤルを回すとすぐに値が変更されます。

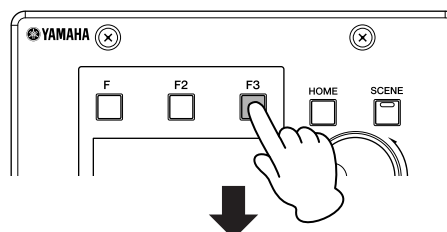


2. 変更ダイアログを閉じるときは [ENTER] キーを押します。

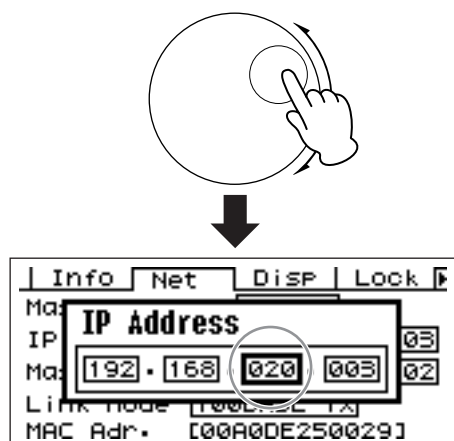
変更できる数値が2か所以上あるダイアログ



1. [F1][F2][F3][F5] キーを押して変更する数値を選択します。



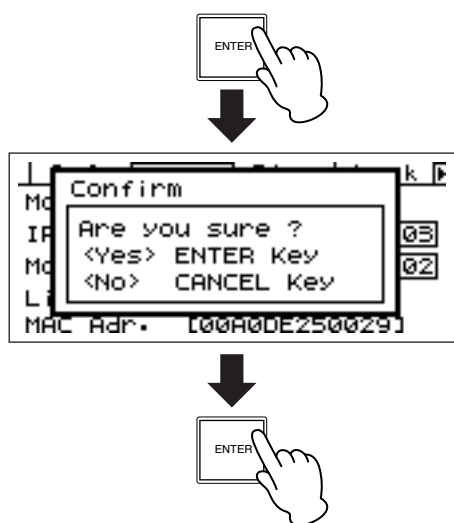
2. ダイヤルで数値を指定します。



3. 手順1と2を繰り返して、変更したい数値をすべて指定します。

4. すべての数値を指定したあと、[ENTER]キーを押します。確認ダイアログが表示されるので、もう1度[ENTER]キーを押します。

指定した数値が設定されます。



NOTE

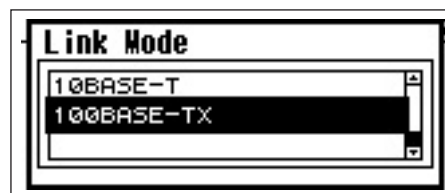
[CANCEL]キーを押すと値が変更されずに数値変更ダイアログに戻ります。

リスト選択ダイアログ

リストから1つの項目を選択するダイアログです。

ダイヤルを回すと、リストがスクロールします。スクロールしたときに、中央に来た項目が反転表示されるダイアログと、反転表示されている項目も一緒にスクロールされるダイアログがあります。

反転表示されている項目も一緒にスクロールされるダイアログ



1. ダイヤルを回すと、リストがスクロールします。

スクロールしても、選択されている項目は変わりません。

2. [ENTER]キーを押すと、中央に表示されている項目に切り替わります。

NOTE

ダイアログによっては、[ENTER]キーを押すと、確認ダイアログが表示されるものがあります。その場合は、もう1度[ENTER]キーを押してください。

3. [ENTER]キーを押すと、ダイアログが閉じます。

ON/OFF切り替えダイアログ

ON/OFFを設定するダイアログです。
 (「ミュートの切り替え」(495ページ)のミュートダイアログなど)

- 1.ダイヤルを時計回りに動かすとONに、反時計回りに動かすとOFFになります。
- 2.[ENTER]キーを押すと、ダイアログが閉じます。
 設定変更ダイアログは、パネル上の[SCENE] [F6/MUTE]キーなどを押した場合も表示されます。シーン切り替えなど、設定を変更したい項目を変更できます。

User Defined Button (ユーザー定義パラメーター)の変更

- 1.メイン画面が表示されていない場合、[HOME]キーを押してメイン画面を表示させます。
- 2.変更するパラメーターのページが表示されるまで [HOME]キーを押します。
- 3.[F1]～[F6]キーを押してコントロールしたいパラメーターを選びます。
 User Defined Buttonのダイアログが開きます。

NOTE

User Defined Buttonのダイアログは、数値変更ダイアログ、リスト選択ダイアログ、ON/OFF切り替えダイアログの3種類があります。

- 4.User Defined Buttonのダイアログでパラメーターを変更します。

変更方法は「設定変更用ダイアログ」(493ページ)をご覧ください。

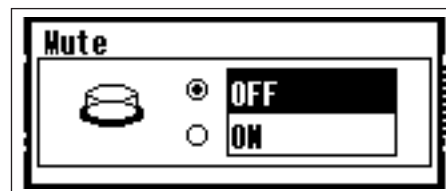
NOTE

変更されたUser Defined Buttonの値は、電源を切ったり、ほかのシーンに切り替えたりすると失われます。変更された値をプリセットパラメーターとして保存するには、シーンストアしてください。

ミュートの切り替え

DMEシリーズの出力のミュートを切り替えます。

- 1.[F6/MUTE]キーを2秒以上押します。
 Mute (ミュート)ダイアログが表示されます。



- 2.MuteダイアログでミュートのON/OFFを切り替えます。

切り替える方法は[ON/OFF切り替えダイアログ](495ページ)をご覧ください。

NOTE

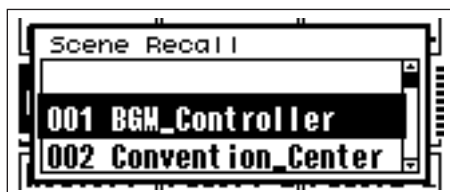
同じデバイスグループ内のすべてのDMEシリーズの、[PHONE]端子を含む出力がミュートされます。

シーンリコール (シーンの呼び出し)

シーン(5ページ)を切り替えます。

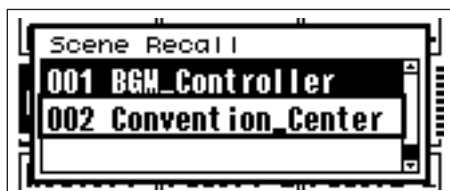
1. [SCENE]キーを押します。

Scene Recall (シーンリコール)ダイアログが表示されます。



2. Scene Recallダイアログでシーンを選択します。

シーンを選択する方法はリスト選択ダイアログ(494ページ)をご覧ください。



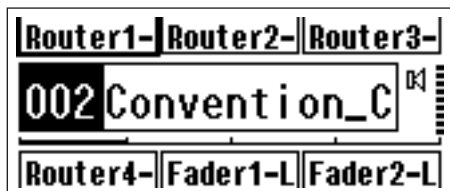
3. [ENTER]キーを押します。

確認のダイアログが表示されます。



4. [ENTER]キーを押します。

シーンが切り替わります。



NOTE

シーンリコールの際に、リコールされたシーン情報にヘッドアンプ設定が含まれている場合、ヘッドアンプ設定が変わります。リコールされたシーン情報にヘッドアンプ設定が含まれていない場合、ヘッドアンプ設定は変わりません。

シーンストア (シーンの保存)

シーンストアすると、現在のシーン情報を保存します。

1. [SCENE]キーを2秒以上押します。

確認のために、Scene Store (シーンストア)ダイアログが表示されます。



2. [ENTER]キーを押します。

シーン情報が保存されます。

NOTE

保存を中止したいときは、[CANCEL]キーを押してください。

ユーティリティ画面

ユーティリティ画面は、主にICP1の機器の状態を設定します。

ユーティリティ画面で表示される項目

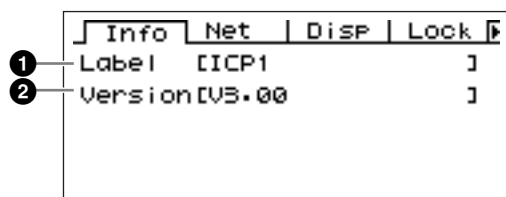
ページ	項目	説明	説明ページ
Info		機器の基本的な情報を表示/設定します。	498ページ
	Label	ICP1につけられた名前を表示します。	
	Version	機器の内蔵プログラムのバージョンを表示します。	
Net		Ethernet接続情報を表示/設定します。	498ページ
	Master/Slave	デバイスグループマスター/ゾーンスレーブを表示します。	
	IP Adr.	機器のIPアドレスを表示/設定します。	
	MASTER ID	グループマスターのIDを表示/設定します。	
	Link Mode	[NETWORK]端子の状態を表示/設定します。	
	MAC Adr.	MACアドレスを表示します。	
Disp		ディスプレイ表示の状態などを表示/設定します。	498ページ
	LCD Contrast	ディスプレイのコントラストを表示/設定します。	
	LCD Backlight	ディスプレイのバックライトの点灯状態を表示/設定します。	
Lock		パネルロックなどの状態を表示/設定します。	499ページ
	Utility	ユーティリティ画面設定のロック状態を表示/設定します。	
	Panel Lock Boot	DME64N/24Nの電源をONした直後に、自動的にパネルロック状態にするかどうかを表示/設定します。	
	Panel Lock Target	パネルロックの対象を表示します。	
	User Defined Lock	ユーザー定義パラメーターのロック状態をページ単位で表示/設定します。	
Misc		ほかのページで設定しない項目を表示/設定します。	500ページ
	Scene Store	シーンの保存(シーンストア)が可能かどうかを表示/設定します。	
	Last Mem. Resume	電源を入れたときに、前回電源を切ったときの状態で起動するかどうかを表示します。	
	Event Scheduler	DME Designerで登録したイベントを実行するかどうかを表示します。	

ユーティリティ画面の操作方法

ユーティリティ画面は以下の方法で操作します。

1. ユーティリティ画面を表示させるには、メイン画面で[F4/UTILITY]を2秒以上押します。
2. 表示させたいページが表示されるまで、[F4/UTILITY]キーを数回押します。
3. ページの中で変更したい項目は[F1][F2][F3][F5]キーを押して選択します。
4. [ENTER]キーを押します。
設定が変更されるか、設定変更用のダイアログが表示されます。

Infoページ (基本情報ページ)



① Label

ICP1につけられた名前を表示します。Labelは接続したコンピューターからDME Designerを使用して設定できます。

NOTE

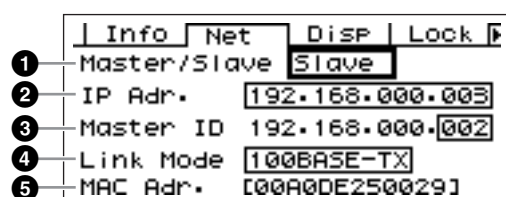
ICP1本体ではLabelを変更できません。

② Version (プログラムバージョン)

機器の内蔵システムプログラムのバージョンを表示します。

Netページ (ネットワーク設定ページ)

Ethernetネットワークのアドレスなどを表示します。



① Master/Slave (マスター/スレーブ)

デバイスグループマスター/スレーブを表示します。ICP1では「Slave」(スレーブ)固定です。

② IP Adr. (IPアドレス)

機器のIPアドレスを表示/設定します。

設定方法は数値変更ダイアログ(493ページ)をご覧ください。



NOTE

同じデバイスグループの機器はネットワークアドレスが同じになります。

③ MASTER ID

デバイスグループでスレーブに設定されている機器は、デバイスグループのマスターとなる機器と通信して動作します。ここでは、マスターを設定します。MASTER IDをマスターのIPアドレスの第4オクテットと同じ値に設定してください。

④ Link Mode (リンクモード)

[NETWORK]端子の状態を表示/設定します。「10Base-T」と「100Base-TX」があります。

10Base-T: [NETWORK]端子が10Base-Tとして動作します。

100Base-TX: [NETWORK]端子が100Base-TXとして動作します。

設定方法はリスト選択ダイアログ(494ページ)をご覧ください。

⑤ MAC Adr. (MACアドレス)

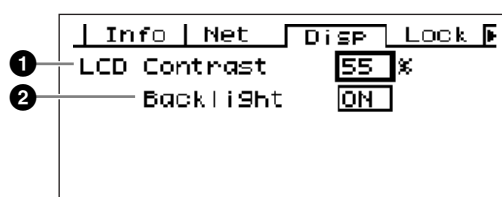
MAC (Media Access Control)アドレスを表示します。

NOTE

MACアドレスとはEthernetアドレスとも呼ばれ、Ethernetに接続する機器に付けられている固有の番号です。世界中に同じ番号の機器が存在しないように割り振られています。

Dispページ (表示設定ページ)

ディスプレイ表示の状態などを表示/設定します。



① LCD Contrast (LCDコントラスト)

ディスプレイのコントラストを表示/設定します。設定は0～100%です。

設定方法は数値変更ダイアログ(493ページ)をご覧ください。

② LCD Backlight (LCDバックライト)

ディスプレイのバックライトの点灯状態を表示/設定します。設定は「ON」と「OFF」の2種類があります。

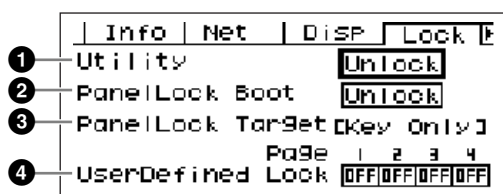
ON: 常に点灯します。

OFF: パネル操作すると点灯し、パネル操作が終わってから10秒後に消灯します。

[ENTER]キーを押すと「ON」と「OFF」が切り替わります。

Lockページ (セキュリティ設定ページ)

パネルロックなどの状態を表示します。



① Utility (ユーティリティ画面ロック)

ユーティリティ画面設定のロック状態を表示/設定します。「Unlock」と「Lock」があります。

Unlock: ユーティリティ画面が、パスワードを入力しなくても開きます。

Lock: ユーティリティ画面を開く場合に、パスワードの入力が必要です。

Lockに設定した場合、ユーティリティ画面を開くために[F4/UTILITY]キーを押すと、パスワードの入力画面が表示されます。



[F1][F3]キーを押してカーソルを移動し、ダイヤルを回して文字を指定してください。すべての文字を指定したあと、[ENTER]キーを押してください。

「Unlock」の状態から「Lock」に変更する場合も、パスワードの入力が必要です。

NOTE

パスワードの管理は非常に重要です。パスワードがわからない場合はユーティリティ画面を表示させることができません。パスワードは、設定した管理者にお問い合わせください。パスワードを忘れた場合、ロックを解除するには、ヤマハ電気音響サービス拠点にご連絡ください。

② Panel Lock Boot (パネルロックブート)

ICP1の電源をONした直後に、自動的にパネルロックするかどうかを表示/設定します。「Unlock」と「Lock」があります。

Unlock: 電源をONした直後はパネルロック状態ではありません。

Lock: 電源をONした直後からパネルロック状態になります。

③ Panel Lock Target (パネルロックの対象)

パネルロックの対象を表示します。ICP1では「Key Only」(キー入力だけパネルロック)固定です。

NOTE

パネルロックする方法は(492ページ)をご覧ください。

④ User Defined Lock

(User Defined Buttonロック)

User Defined Buttonのロック状態をページ単位で表示/設定します。

ON: 対応するUser Defined Buttonのページを表示しません。

OFF: 対応するUser Defined Buttonのページを表示します。

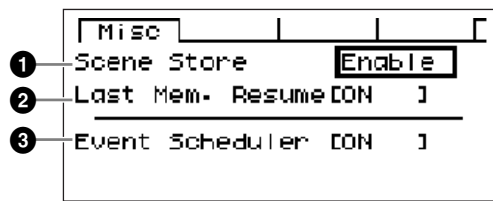
変更する場合は、設定を変更するページに[F1]、[F3]キーを押してカーソルを移動したあと、[ENTER]キーを押してください。ON/OFFが切り替わります。

NOTE

User Defined Buttonの変更方法は、「設定変更用ダイアログ」(493ページ)をご覧ください。

Miscページ (その他の設定ページ)

他のページで設定しない項目を表示/設定します。



① Scene Store (シーンストア)

シーンの保存(シーンストア)が可能かどうかを表示/設定します。「Enable」と「Disable」があります。

Enable: シーンストアできます。

Disable: シーンストアできません。

設定方法はリスト選択ダイアログ(494ページ)をご覧ください。

NOTE

シーンの保存方法については、496ページをご覧ください。

NOTE

この設定は機器単体に対するものです。1台のICP1で「Disable」に設定しても、「Enable」に設定している同じデバイスグループのDMEシリーズでは、シーンの保存ができます。

② Last Mem. Resume

電源を入れたときに、電源を切ったときのシーン番号のシーンをリコールして起動するか、前回電源を切ったときの状態で起動するかを表示します。

ON: 前回電源を切った状態で起動します。

OFF: 電源を切ったときのシーン番号のシーンをリコールした状態で起動します。

NOTE

ICP1では表示だけで設定できません。設定はデバイスグループマスターで行ないます。デバイスグループマスターがDME Satelliteの場合は、接続したコンピューターからDME Designerを使用して設定できます。

③ Event Scheduler

DME Designerで登録したイベントを実行するかどうかを表示します。

ON: 実行します。

OFF: 実行しません。

NOTE

ICP1では表示だけで設定できません。設定はデバイスグループマスターで行ないます。デバイスグループマスターがDME Satelliteの場合は、接続したコンピューターからDME Designerを使用して設定できます。

ICP1の初期化

次の操作で内蔵メモリーを初期化できます。



内蔵メモリーを初期化すると、それまでメモリー内に保存されていた内容が失われます。以下の操作は慎重に行なってください。

1. ICP1の電源がオンになっている場合は、ACアダプターを抜いて電源をオフにします。
2. [Scene]キーと[Enter]キーを押しながらACアダプターを接続します。ヤマハのロゴ表示が消えたらキーを離してください。初期化画面が表示されます。
3. [F2] [F5] キーで、初期化方法を選択します。

Initialize DME:

コンポーネントを除くデータを、すべて消去します。UTILITYの設定はすべて初期設定に戻します。

Delete All Data:

コンポーネントを消去し、UTILITYの設定はすべて初期設定に戻します。この初期化を行なった後は、接続したコンピューターからDME Designerを使用してコンポーネントのファームウェアをアップデートしてください。

==> Exit Diag Mode

初期化画面を抜けて自動的に再起動します。

NOTE

初期化をキャンセルする場合には、「==> Exit Diag Mode」を選択して確定するか、そのまま電源を入れ直してください。

4. [ENTER]キーを押します。

初期化中は、電源を切らないでください。機器の故障の原因になります。

「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。コンポーネントをDSP消費の少ないものに置き換えたり、DSP消費の少ないコンポーネントに分割することで、トータルのDSP消費が上がっても、コンパイルできるようになる場合があります。
	コンポーネント間の結線が、複数のOutput端子から、1つのInput端子につながれています。	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] フォルダを移動しています。	[ContentsFolder]の「User Module」フォルダ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った。	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

数字

4つのデザインウィンドウ 194

A

[About]メニュー 68
AD824 221, 484
AD8HR 221, 485
「Add Event」ダイアログボックス 99
「Add User」ダイアログボックス 159
Adjustable Gc(AdjustGc) 486
[Administrator]ユーザー 154
Ambient Noise Compensator
(アンビエントノイズコンペンセーター) 371
Analyze 300
[Area Parts List] 192
Attack(アタックタイム) 486
Audio Detector(オーディオディテクター) 373
Auto Gain Control(オートゲインコントロール) 374
Auto Mixer(オートミキサー) 421
Auto Mixer II(オートミキサーII) 423

B

Backup 178
Bessel 486
BPF(バンドパスフィルター) 410
Butterworth(Butwrth) 486
Bypass(バイパス) 486

C

Cascade 472
「Cascade Setting」ダイアログボックス 213
「Change User Information」ダイアログボックス 159
「Clock」ダイアログボックス 175
Companer(コンパンダー) 395
[Component List] (コンフィギュレーションウィンドウ) 193
[Component List] (ユーザーモジュールウィンドウ) 194
Compressor(コンプレッサー) 396
[Control Change]タブ 122
Crossover Processor(クロスオーバープロセッサ) 379
Crossover Processor II(クロスオーバープロセッサ 2) 385
Crossover(クロスオーバー) 370

D

DAWコントロール 132
Decay(ディケイタイム) 486
De-Esser(ディエッサー) 397
Delay Long(ディレイロング) 391
Delay Matrix(ディレイマトリクス) 425
Delay Scale(ディレイスケール) 486
Delay Short(ディレイショート) 392
Delay(ディレイ) 391, 486
Device Information 182
[Device List] 193
Dispページ 498
Divergence(ダイバージェンス) 486

DME 205
DME Designer Allファイル 42
DMEデータのインポート 39
DMEデータファイル 38
DMEのエクスポート 41
Ducking(ダッキング) 399
Dynamics(ダイナミクス) 394

E

「Edit Event」ダイアログボックス 99
[Edit]メニュー 62, 196
Ellipse(楕円) 247
[Enable Auto Log On] (自動ログオン) 156
EQ(イコライザー) 404
Event Exceptions 103
「Event Log List」ダイアログボックス 77
「Event Scheduler」ダイアログボックス 97
Expander(エクパンダー) 400
External Device(外部デバイス) 221

F

Fade 487
Fader(フェーダー) 408
[File]メニュー 59
Filter(フィルター) 410
Frequency(フリケンシー) 487

G

Gain Correct(ゲイン補正) 487
Gain(ゲイン) 487
Gate(ゲート) 401
GEQ(グラフィックイコライザー) 404
「Get Log」ダイアログボックス 76
GPI 97
「GPI」ダイアログボックス 109

H

Hold(ホールドタイム) 487
HPF(ハイパスフィルター) 411

I

ICP 215
Infoページ 498
Internal HA Control 137
IP Adr. 498
IPアドレス 498

K

KeyIn(キーイン) 394, 487
Knee(ニー) 487

L

「Language」ダイアログボックス 177
LCD Backlight 499
LCD Contrast 499

LCDコントラスト	499
LCDバックライト	499
LCR	443
Legend(題名欄)	252
LFE(サブウーハー)	487
Limiter(リミッター)	402
Link Mode	498
Linkwitz-Riley(Linkwitz)	488
Lockページ	499
「Log Setup」ダイアログボックス	75
LPF(ローパスフィルター)	412
LR	444
M	
MAC Adr.	498
MACアドレス	498
Matrix Mixer(マトリクスミキサー)	432
Meter(メーター)	418
「MIDI」ダイアログボックス	121
Miscellaneous(その他)	419
Miscページ	500
Mixer(ミキサー)	421
「Monitor Out」ダイアログボックス	174
Muteダイアログ	495
[Mute]ボタン	57
MY-Card(MYカード)	484
N	
Name	498
Navigatorウィンドウ	26, 189
Netページ	498
Notch(ノッチフィルター)	413
O	
ON/OFF切り替えダイアログ	495
Oscillator(オシレーター)	419
P	
Pan Nominal Position(パンノミナルポジション)	443, 488
Pan(パン)	443, 488
Panel Lock Boot	499
Panel Lock Target	499
[Parameter Change]タブ	125
Parameter Link	360
Parameter Linkウィンドウ	90
Parameter List	143
PEQ(パラメトリックイコライザー)	406
Phase(フェーズ)	488
Picture(画像)	239
Preferences	261
[Print]メニュー	195
[Program Change]タブ	124
Programmable BPF(プログラマブルバンドパスフィルター)	414
Programmable HPF(プログラマブルハイパスフィルター)	416
Programmable LPF(プログラマブルローパスフィルター)	417
Q	
Q	488
R	
Range(レンジ)	488
Ratio(レシオ)	488
Release(リリースタイム)	489
Resource Meterウィンドウ	188
Room Combiner(ルームコンバイナー)	450
Router(ルーター)	451
S	
Scene Manager	87
「Scene Manager」ダイアログボックス	80
Scene Recallダイアログ	496
Scene Store (Miscページ)	500
Scene Storeダイアログ	496
「Select color」ダイアログボックス	257
「Select Font」ダイアログボックス	256
「Select Image」ダイアログボックス	259
Show Signal Delay	297
Simple Mixer(シンプルミキサー)	440
Slope(スロープ)	489
Slotコンポーネント	231, 470
Snap	354
Source Selector(ソースセクター)	453
Speaker Processor(スピーカプロセッサ)	454
SPXコンポーネント	229, 461
Surround 3-1(サラウンド3-1)	447
Surround 5.1(サラウンド5.1)	448
Surround 6.1(サラウンド6.1)	449
Surround(サラウンド)	445
Synchronization (DME DesignerとDME本体の同期)	93
「Synchronization」ダイアログボックス	94
T	
Threshold(スレッシュホールド)	489
Toolkitウィンドウ	26, 190
Toolkitウィンドウの移動	191
Toolkitウィンドウの種類	192
Toolkitウィンドウの表示	191
[Tools]メニュー	64, 199
U	
User Control	87
「User Control Manager」ダイアログボックス	87
[User Control]メニュー	318
User Define Button(ユーザー定義パラメーター)	128
「User Defined Button」ダイアログボックス	128
User Defined Lock	499
User List	157
[User](ログオンユーザー)	57
Utility (Lockページ)	499
V	
Version	498
[View]メニュー	63, 197
W	
Wav File Manager	104
Wav File Player(ウェーブファイルプレーヤー)	420
Width(ウイズ)	489

[Window]メニュー	68, 201	自動ログオンユーザー	156
「Word Clock」ダイアログボックス	172	出力レベル情報	492
イ		出力レベルの設定	496
イベントログリスト	78	新規コンフィギュレーション	184
ウ		ス	
ウィンドウサイズの変更	326	数値変更ダイアログ	493
ウィンドウの背景の設定	327	ステータスバー	187, 323
エ		スナップ	317
エディットモード	184	セ	
エリアウィンドウ	24	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	37
オ		セキュリティ設定ページ	499
オブジェクト	26	セキュリティレベル	155, 157
オブジェクトの種類	202	ソ	
オフライン	93	操作子の移動と整列	334
オペレーションモード	323	操作子のカット/コピー /ペースト	335
オンライン	48, 93	操作子の配置	329
オンラインとオフライン	93	操作子のプロパティ	336
オンラインとオフラインの切り替え	93	ゾーン	203
カ		ゾーンウィンドウ	25
各デザインウィンドウ共通の設定と操作	261	その他の設定ページ	500
カレントシーン	56	タ	
カレントゾーン	55	タイトルバー	53, 185
キ		タブ順序の変更	349
基本情報ページ	498	チ	
ク		遅延値	297
グリッド	263	ツ	
ケ		通信状態	58
言語の設定	177	ツールバー	186
コ		ツールボタン(小)	53
コンフィギュレーションウィンドウ	25	ツールボタン(大)	55
コンフィギュレーション作成手順	46	テ	
コンフィギュレーションとは	184	テキスト	243
コンフィギュレーションの解析	300	デザイナーウィンドウ	24
コンフィギュレーションの編集	184	デザインモード	350
コンポーネント	26, 226	ナ	
コンポーネントエディターウィンドウの構成	311	名前を付けて保存する	34
コンポーネントのグループ	363	ネ	
コンポーネントリスト	364	ネットワーク設定ページ	498
サ		ノ	
[最近使ったファイル]からプロジェクトファイルを開く	37	ノブとスライダーの変換	335
シ		ハ	
シート	254	バックアップ	178
シーンストア	496	パネルロック	492
シーンストア (Miscページ)	500	パネルロックアイコン	492
シーンとは	80	パネルロックの対象	499
シーンの保存	496	パネルロックブート	499
シーンの呼び出し	496	パラメーターリンク	360
シーンリコール	496		
自動ログオン	30		

ヒ		
表示設定ページ	499	
フ		
プリセットのリスト	86	
プログラムバージョン	498	
プロジェクトファイル	31	
プロジェクトファイルの新規作成	31	
プロジェクトファイルの保存	32	
プロジェクトファイルを閉じる	38	
プロジェクトファイルをパスワードで保護する	35	
プロジェクトファイルを開く	36	
へ		
編集パレット	324	
ホ		
ボックス(四角形)	245	
本体ファームウェアのアップデート	178	
ミ		
ミュートの切り替え	495	
メ		
メインパネルウィンドウ	23	
メニューバー	53, 185	
モ		
モニタリングポイントリスト	298	
ユ		
ユーザー	28	
ユーザーコントロール	317	
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	323	
ユーザーコントロールの新規作成	318	
ユーザーコントロールのセキュリティ	320	
ユーザー設定の制限	154	
ユーザー定義パラメーターとは	128	
ユーザー定義パラメーターの設定	131	
ユーザー定義パラメーターの変更	495	
ユーザー定義パラメーターロック	499	
ユーザーの作成	160	
ユーザーのセキュリティ	184	
ユーザーモジュール	234	
ユーザーモジュールウィンドウ	25	
ユーザーモジュールエディター	322	
ユーザーモジュールの作成	301	
ユーザーモジュールの保存	302	
ユーティリティ画面	497	
ユーティリティ画面の操作方法	498	
ユーティリティ画面ロック	499	
ラ		
ライブラリーのストア	357	
ライブラリーのリコール	358	
リ		
リスト選択ダイアログ	494	
リソースメーター	26	
リンクモード	498	
ロ		
ログオフ	30	
ログオン	29	
ログオンの手順	29	
ログオンユーザーのセキュリティ	80, 87	
ワ		
ワイヤー	272	
ワイヤー(線)	249	

ヤマハ株式会社