



DME Designer

Version 1.2

MODE D'EMPLOI

Mise en route de DME Designer

Merci d'avoir choisi le DME64N/24N.

Votre moteur de mixage DME64N/24N, ainsi que le logiciel DME Designer, vous permettent de construire un système audio personnalisé pouvant prendre en charge une variété incroyable de conditions. Vous avez la possibilité d'élaborer un système complet, depuis les entrées jusqu'aux sorties, grâce au logiciel DME Designer puis d'envoyer les données de ce système vers le DME64N/24N, qui devient ainsi un processeur indépendant.

Il devient alors possible de mettre en route une variété étonnante d'applications : installations audio, sous-mixage, contrôle du système des haut-parleurs, matrice / routage, traitement d'effets multiples, etc.

Dans ce manuel, l'abréviation « DME » désigne le DME64N/24N.

NOTE

L'abréviation « DME » dans le présent manuel n'inclut pas le « DME32 ».

NOTE

Ce mode d'emploi est basé sur la version anglaise du logiciel. Les illustrations, les noms de commandes, les noms de fenêtres et autres informations similaires sont extraits de cette version. Certains éléments peuvent légèrement varier de ce qui s'affiche réellement sur l'écran de votre ordinateur, selon le système d'exploitation dont vous disposez.

REMARQUES PARTICULIÈRES

- Le logiciel et ce mode d'emploi sont sous copyright exclusif de Yamaha Corporation.
- L'usage de ce logiciel et de ce manuel est régi par le contrat de licence auquel l'acheteur déclare souscrire sans réserve lorsqu'il ouvre l'emballage scellé du logiciel. (Veuillez donc lire attentivement l'accord de licence du logiciel situé à la fin du « Manuel d'installation de DME Designer » avant d'installer le logiciel.)
- Toute copie du logiciel ou de ce mode d'emploi en tout ou en partie, par quelque moyen que ce soit, est expressément interdite sans le consentement écrit du fabricant.
- Yamaha n'offre aucune garantie quant à l'usage du logiciel ou de la documentation et ne peut être tenu pour responsable des résultats de l'usage de ce mode d'emploi ou du logiciel.
- Ce disque est un CD-ROM. N'essayez donc pas de l'introduire dans un lecteur de CD audio. Vous risqueriez d'endommager ce dernier de manière irréversible.
- Les noms des sociétés et des produits apparaissant dans ce mode d'emploi sont des marques commerciales ou des marques déposées appartenant à leurs propriétaires respectifs.
- Les captures d'écran figurant dans ce mode d'emploi sont fournies à titre indicatif et peuvent différer légèrement de celles qui apparaissent sur votre ordinateur.
- Les futures mises à niveau des logiciels d'application et des logiciels système ainsi que toutes les modifications apportées aux spécifications et aux fonctions seront annoncées séparément.
- Windows[®] est une marque déposée de Microsoft[®] Corporation.

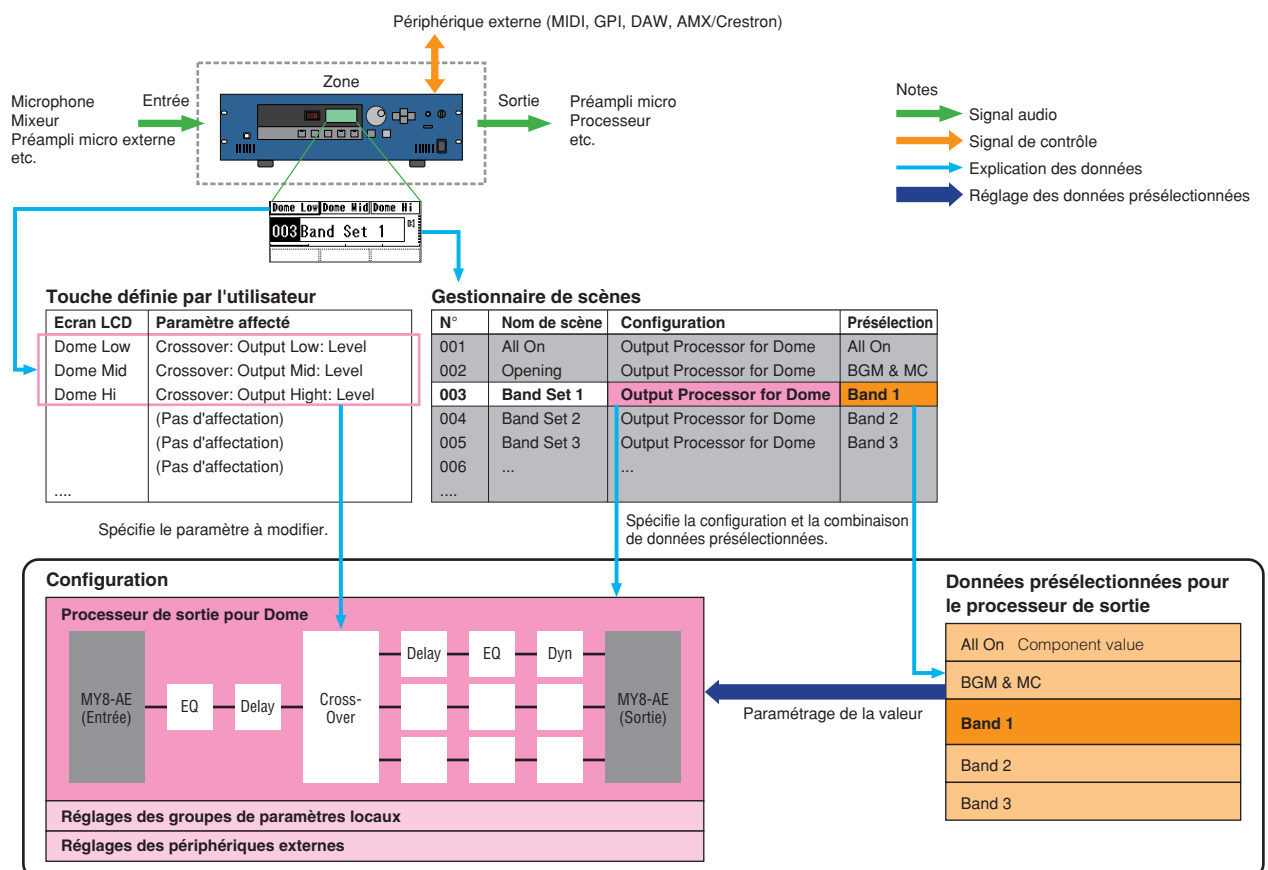
A propos de DME Designer

DME Designer est un logiciel qui met à votre disposition un environnement intégré dans lequel vous pouvez construire et contrôler des systèmes exploitant DME. Les systèmes audio sous DME sont élaborés sur l'écran de votre ordinateur, à l'aide du logiciel DME Designer, sous forme de schémas fonctionnels. L'ensemble des informations relatives aux entrées / sorties et à la disposition des composants et leurs connexions est appelée la « **configuration** ». Le logiciel envoie les réglages DME, en même temps que les données de configuration et de paramètres, vers l'unité DME via une connexion USB ou Ethernet. Une fois les données transférées, il est possible de déconnecter l'unité DME de l'ordinateur et de l'utiliser comme un processeur indépendant. L'unité DME peut rester connectée à l'ordinateur et être contrôlée en temps réel à partir du logiciel DME Designer. Si plusieurs unités DME sont connectées à l'ordinateur, vous pouvez utiliser le logiciel DME Designer pour construire une configuration qui inclue ces unités multiples.

Région	Ce terme désigne le site tout entier et représente, par conséquent, le niveau le plus élevé d'un système élaboré à l'aide de DME Designer. La région doit nécessairement comporter une zone au minimum.
Zone	Spécifie un espace disposant, au sein de la région, d'effets sonores propres et créant des conditions propices à la connexion DME. Vous pouvez créer plusieurs configurations et basculer de l'une à l'autre.
Configuration	Informations liées à la présentation et la connexion des composants au sein d'une zone.
Scène	Informations liées à la configuration affectée à une zone et les réglages des composants inclus dans la configuration.
Composant	Objet disposé au sein de la fenêtre Configuration.

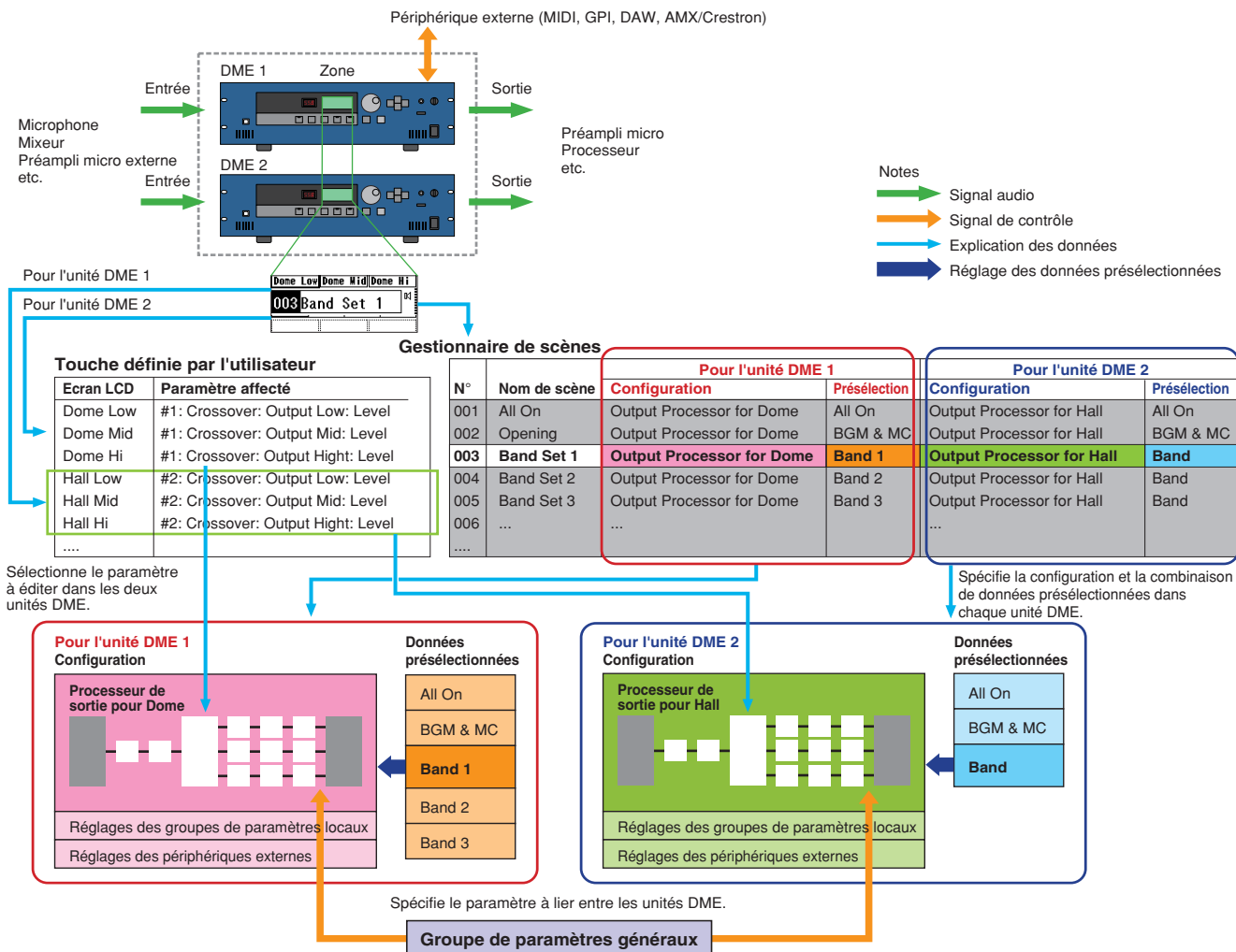
Pour obtenir une présentation de DME et consulter son glossaire, reportez-vous au « Mode d'emploi de DME64N/24N ». Les systèmes construits à l'aide de DME Designer peuvent avoir plusieurs zones au sein d'une même région et de multiples configurations et scènes à l'intérieur d'une zone. Cependant, il n'est possible d'activer ni d'éditer qu'une seule région, zone ou configuration à la fois. Lorsque ces dernières sont activées, elles sont respectivement appelées « **Zone actuelle** », « **Scène actuelle** » et « **Configuration actuelle** ».

■ Une unité DME par zone



■ Deux unités DME par zone

Lorsqu'une seule unité DME ne fournit pas suffisamment de puissance de traitement, il est possible d'utiliser jusqu'à 16 unités DME



Données communes aux unités DME au sein d'une même zone	
Scene Manager (Gestionnaire de scènes)	Une « scène » est une information utilisée pour modifier le contenu du traitement audio. Une combinaison de configuration et de données présélectionnées est spécifiée pour chaque scène. Le gestionnaire de scènes est une fonction servant à mémoriser et à gérer les scènes. Il est possible de mettre en mémoire un total de 99 scènes, chacune étant gérée selon son numéro.
Réglages MIDI Program Change (Modification de programme MIDI)	Ce réglage est nécessaire pour basculer entre les scènes à l'aide des messages MIDI.
Réglage User Defined Button (Touche définie par l'utilisateur)	Ces données permettent de contrôler les paramètres des composants depuis le panneau de l'unité. Il est possible de mémoriser un total de 24 paramètres.
Réglages des groupes de paramètres généraux	Ces données sont nécessaires pour autoriser le fonctionnement de paramètres similaires devant être liés entre plusieurs unités DME.
Données distinctes pour les unités DME individuelles	
Configuration	Ces informations définissent la configuration de traitement audio, les entrées/sorties audio et les composants de périphériques externes ainsi que les connexions entre les composants requis pour obtenir le traitement audio souhaité.
Réglages des groupes de paramètres locaux	Ces données sont nécessaires pour lier les opérations entre les paramètres similaires au sein d'une même unité DME.
Réglages de périphériques externes	Ces informations sont nécessaires pour autoriser le contrôle de paramètres de composants à partir des périphériques externes. Des réglages indépendants sont requis pour chaque périphérique externe. Les périphériques externes suivants peuvent être utilisés : <ul style="list-style-type: none"> • Contrôleur MIDI (MIDI Control Change (Modification de commande MIDI), Parameter Change (Modification de paramètre) • Contrôleur GPI • Contrôleur DAW • AMX, Crestron et autres contrôleurs à distance similaires
Données présélectionnées	Il s'agit de valeurs de paramètres pour les composants inclus dans une configuration. Il est possible de modifier les détails de traitement audio en changeant les données présélectionnées. Les types de composants suivants comprennent des données présélectionnées : <ul style="list-style-type: none"> • GEQ, Matrix Mixer et autres composants de traitement audio • Conversion interne AN/NA (DME24N), Cascade (DME64N) et composants E/S de carte MY • Composants de périphériques externes pour préamplis micro externes (AD8HR, AD824)

Configuration requise

Système d'exploitation	Windows® XP Edition professionnelle/XP Edition familiale/2000 Edition professionnelle
Processeur	1 GHz min. processeur de la famille Intel® Pentium®/Celeron®
Mémoire	256 Mo min.
Capacité du disque dur	300 Mo min.
Ecran	1 280 x 1 024 pixels ou supérieur / haut en couleurs 16 bits ou supérieur
Divers	Souris, lecteur CD-ROM, environnement de connexion Ethernet de type 100Base-TX/10Base-T ou USB.

Principales modifications entre les versions 1.0 et 1.1

■ Fenêtre Main Panel (Panneau principal)

- L'ancienne fonction Parameter Link (Groupe de paramètres) est remplacée par deux fonctions : la fonction Global Link (Groupe globale) qui lie les paramètres de tous les DME dans une zone et la fonction Local Link (Groupe local) qui lie les paramètres d'une seule unité DME. (→ [page 73](#))
- Désormais, la fonction Synchronization (Synchronisation) permet non seulement d'envoyer des données depuis le DME Designer vers l'unité DME, mais peut également réaliser une synchronisation en lisant des données depuis l'unité DME. (→ [page 75](#))
- Scene Increment/Decrement (Incrément/Décrément de scènes) et Time Adjustment (Réglage du temps) peuvent maintenant être attribuées dans la fonction GPI input (Entrée GPI). (→ [page 80](#))
- Des événements de l'unité DME peuvent maintenant être enregistrés à l'aide de la fonction Event Logger (Enregistreur d'événements) et affichés dans la fenêtre Event Logger. (→ [page 111](#))
- L'heure d'exécution d'un événement peut maintenant être réglée à l'aide de la fonction Event Scheduler (Planificateur d'événements). (→ [page 116](#))
- Les paramètres de la configuration actuelle peuvent désormais être répertoriés à l'écran et imprimés à l'aide de la fonction Parameter List (Liste de paramètres). (→ [page 124](#))
- Le logiciel Wave File Manager (Gestionnaire de fichiers audio) permet de gérer les fichiers Wave (Ondes) lus par Wav File Player (Lecteur de fichiers Wav). (→ [page 128](#))
- Les réglages utilisés pour contrôler les DME à partir d'un contrôleur DAW peuvent être effectués à l'aide de la fonction DAW Control (Contrôle DAW). (→ [page 132](#))
- Les données de l'unité DME peuvent désormais être enregistrées sous la forme d'un fichier de sauvegarde à l'aide de la fonction Backup (Sauvegarder). (→ [page 135](#))

■ Fenêtre Designer

- Vous pouvez désormais choisir entre l'affichage complet ou abrégé du nom du port. (→ [page 148](#))
- Des connexions en cascade DME64N peuvent maintenant être configurées. (→ [page 165](#))
- Des éléments prioritaires peuvent désormais être configurés lors de la compilation des configuration à l'aide de la fonction [Compile Priority] (Compiler priorités) de la boîte de dialogue « Préférences ». (→ [page 209](#))
- Le temps de retard peut maintenant être affiché pour chaque composant à l'aide de la fonction Show Signal Delay (Afficher le retard du signal). (→ [page 246](#))
- Les points de contrôle peuvent désormais être édités à l'aide de la boîte de dialogue « Monitoring Point List » (Liste des points de contrôle). (→ [page 247](#))
- L'état des connexions d'une configuration peut désormais être analysé préalablement à l'aide de la fonction Analyze (Analyser) sans qu'il soit nécessaire de connecter l'unité DME. (→ [page 249](#))
- Vous pouvez désormais configurer l'action qui se produit lorsque vous double-cliquez sur un objet du module utilisateur. Vous pouvez également activer ou désactiver la sécurité du module utilisateur et configurer un mot de passe. (→ [page 254](#))
- Des bibliothèques dans lesquelles des paramètres des composants sont enregistrés peuvent maintenant être rappelées depuis le menu contextuel d'un objet composant. (→ [page 277](#))
- Une nouvelle règle de câblage interdit les connexions aux bornes susceptibles de provoquer un court-circuit du terminateur.

■ Component Editor/Component (Editeur de composants/Composant)

- Une barre d'état a été ajoutée à l'éditeur de composants. Elle affiche le nom du composant, l'ID du composant et l'ID des paramètres en cours d'édition. (→ [page 265](#))
- Une fonction Snap (Chargement instantané) permettant d'enregistrer temporairement des paramètres de l'éditeur a été ajoutée. Les réglages des paramètres peuvent ensuite être modifiés à l'aide des boutons Snap. (→ [page 273](#))
- La fonction de maintien du niveau de crête de l'indicateur peut désormais être activée ou désactivée. (→ [page 291](#))
- Un composant Wav File Player (Lecteur de fichiers Wav) a été ajouté pour la lecture des fichiers Wave. (→ [page 359](#))
- Un composant d'effet appelé SPX prenant en charge de nombreuses applications d'effet différentes (effets de réverbération, de retard et de modulation, par exemple), ainsi que des combinaisons complexes de plusieurs effets, a été ajouté. (→ [page 397](#))
- Un éditeur de composants Slot Out (Sortie de connecteur) a été ajouté. (→ [page 409](#))
- Une fonction Undo/Redo (Annuler/Rétablir) est désormais disponible dans le mode conception. Elle permet d'annuler l'opération la plus récente (mouvement de commande/redimensionnement/suppression).

Modifications entre les versions V1.1 et V1.2

■ Fenêtre Main Panel (Panneau principal)

- L'algorithme de synchronisation a été réglé avec plus de précision pour accélérer la synchronisation.
- Il est désormais possible d'exécuter la synchronisation depuis l'unité DME vers DME Designer sans rupture de son.

- Dans les cas suivants, la synchronisation peut s'effectuer à partir de DME Designer vers l'unité DME sans interruption du son.

La deuxième synchronisation ou la synchronisation ultérieure au démarrage de DME Designer* et lorsque les différences de données entre l'unité DME et DME Designer sont limitées aux paramètres de composants, aux données de réglage AN/NA de AD824/AD8HR/DME24N ou aux paramètres de réglage de la carte MY.

* Si le fichier a été enregistré lorsque l'application DME Designer était fermée, il n'y aura pas de rupture sonore, même dans le cadre de la première synchronisation après enregistrement.

- La vitesse de compilation a été augmentée.
Près de trois fois plus rapide lorsque la fonction AutoDelayCompensation est activée (On).
Jusqu'à deux fois plus rapide lorsque la fonction AutoDelayCompensation est désactivée (Off).
- La synchronisation est possible en l'absence de carte MY ou lorsqu'une carte MY différente est installée dans l'unité DME (un message de confirmation s'affiche).
- Une option a été ajoutée permettant de fermer la boîte de dialogue immédiatement après l'introduction de la synchronisation. (→ [page 37](#))
- Une barre d'état a été ajoutée à la boîte de dialogue Synchronization (Synchronisation). (→ [page 36](#))
- Un message apparaît pour avertir que la synchronisation va entraîner l'assourdissement du son.
- Les opérations suivantes peuvent être exécutées en ligne :
 - Stockage de scène.
 - Modification de nom de scène.
 - Activation/désactivation (ON/OFF) de la fonction Fade (Fondu) et modifications opérées en mode Fade.
 - Modifications des temps de Fade.
 - Modifications des réglages des groupes de paramètres.
- Lorsqu'une scène est exécutée, elle devient la scène actuellement sélectionnée.
- Les fichiers Wave peuvent être sauvegardés au format de fichiers de données DME et inclus dans les opérations d'import/export. (→ [page 32](#))
- Il est possible d'enregistrer les fichiers Wave dans la bibliothèque de fichiers Wav.
- Les événements du journal peuvent être émis sur GPI. (→ [page 115](#))
- Le voyant en ligne apparaît sous forme de touche pouvant servir à basculer entre les états en ligne et hors ligne. (→ [page 43](#))
- Les éditions de scène entraînent l'apparition du voyant EDIT (Edition). (→ [page 42](#))
- Une fonction d'enregistrement de fichier automatique (Auto Save, post synchronisation) a été ajoutée. (→ [page 53](#))
- Il est possible de spécifier différentes zones pour divers utilisateurs. (→ [page 56](#))
- Les paramètres de scène liés à User Defined Button, Program Change, GPI In et GPI Out (Entrée/sortie GPI) sont réglables via la fonction Scene Manager. (→ [page 63](#))
- Les touches [Select All] (Sélectionner tout) et [Clear All] (Effacer tout) ont été ajoutées à la boîte de dialogue Recall Safe (Rappel sécurisé) de Scene Manager. (→ [page 67](#))
- Une commande utilisateur peut être créée pour les utilisateurs individuels ainsi que des niveaux de sécurité. (→ [page 70](#))
- Une liste de configurations de commandes à distance a été ajoutée. (→ [page 123](#))
Cette liste peut servir à effectuer des réglages détaillés pour un nouveau protocole de logiciel permettant à l'unité DME d'être commandée à partir de périphériques AMX, Creston et d'autres appareils similaires.
Reportez-vous au document intitulé « Spécifications du protocole de commande à distance de DME-N » pour les détails sur le protocole de communication. Les informations relatives à ce document sont disponibles sur le site Web Yamaha Pro Audio, à l'adresse suivante :
<http://www.yamahaproaudio.com/>
- Il est possible de spécifier si les événements listés sont exécutés via la fonction Event Scheduler (Planificateur d'événements). (→ [page 116](#))
- L'ordre des événements simultanés est également modifiable via la boîte de dialogue « Event Scheduler ». (→ [page 116](#))
- Des exceptions peuvent être signalées concernant le jour et l'heure de l'exécution de la fonction Event Scheduler. (→ [page 122](#))
- Les temps d'exécution d'Event Scheduler sont à spécifier par incrément de 1 seconde. (→ [page 121](#))

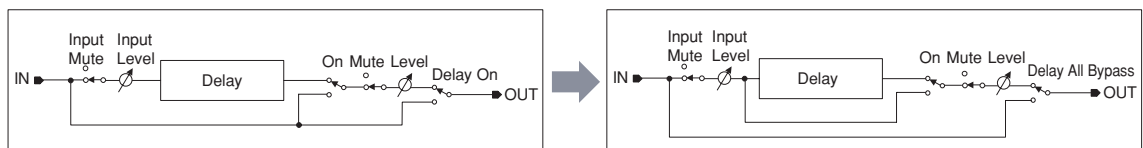
- Le réglage du gain de préampli micro et de la carte MY peut s'effectuer via GPI, MIDI, touche User Defined, DAW Control (Contrôle de la station DAW).
- Les valeurs de paramètre, le rappel de scène, la sortie GPI, la reproduction de fichiers Wave et le gain de préampli micro peuvent être spécifiés par les touches User Defined. (→ [page 98](#))
- La boîte de dialogue de la fonction Component Lock (Verrouillage des composants) est distincte de la boîte de dialogue Parameter List (Liste de paramètres). (→ [page 127](#))
- Les raccourcis sont librement configurés, selon les besoins. (→ [page 134](#))
- Il est possible de sauvegarder les fichiers dans l'unité DME. (→ [page 52](#))
- La touche [Close All Editor Windows] (Fermer toutes les fenêtres Editor) a été introduite dans le menu Window (Fenêtre). (→ [page 51](#))
- Les paramètres de préampli micro externes sont reconnus par l'unité DME dès que celle-ci ou le préampli micro externe (AD824, AD8HR) est sous tension. Exécutez un rappel de scène pour envoyer les réglages DME vers un préampli micro externe.
- Ce document est désormais distinct du manuel d'installation de DME Designer et ne saurait être accessible via les menus de DME Designer.

■ Fenêtre Designer

- Les opérations suivantes sont exécutables via les touches de raccourci clavier.
 - Navigator (Navigateur)
 - Activation de Navigator
 - Activation de Toolkit
 - Activation de la fenêtre Design (Conception)
 - Sélectionner le port de gauche et commencer le câblage
 - Sélectionner le port de droite et commencer le câblage
 - Câblage automatique unique vers la droite
 - Câblage automatique multiple vers la droite
 - Câblage automatique unique vers la gauche
 - Câblage automatique multiple vers la gauche
 - Supprimer le câblage
- Il est désormais possible d'éditer simultanément plusieurs objets de même type. Exemple : modifier l'épaisseur ou la couleur de plusieurs câbles en même temps.
- Les fichiers relatifs aux modules utilisateur (fichiers de module utilisateur, fichiers de bibliothèque, fichier d'éditeur de modules utilisateur) peuvent se combiner et s'exporter ou s'importer en tant que fichier unique.
- Les couleurs de port sont à spécifier de manière indépendante pour chaque type de port séparément. (→ [page 156](#))
- Il est possible d'indiquer les épaisseurs et types de câbles par défaut pour chaque type de port séparément.
- Une fonction de connexion automatique sans fil a été ajoutée. (→ [page 225](#))
- L'affichage de port a été introduit sur les objets External Device (Périphérique externe), Picture (Image), DME et ICP1.
- Pour dessiner le câblage, les touches de curseur du clavier peuvent servir à faire déplacer le curseur de la souris et la touche <Entrée> à créer des nœuds.
- En dessinant les câbles, les combinaisons de touches <Maj.>, <→>, <Maj.> et <←> permettent de connecter automatiquement les points d'accès sans fil horizontalement alignés.
- Les ports des objets DME sont librement spécifiés.
- La compilation de configurations avec des connexions en boucle est possible lorsque la fonction Auto Delay Compensation (Compensation automatique du retard) est activée (On).
- Le nom du périphérique externe « Foot Monitor » (Moniteur au pied) a été remplacé par « Floor Monitor » (Moniteur de studio)
- Des types de périphériques externes supplémentaires ont été ajoutés.
- Pour ouvrir un fichier enregistré via d'autres applications, il faut double-cliquer sur le périphérique externe concerné. (→ [page 172](#))
- Pour ouvrir un éditeur spécifique, il convient de double-cliquer sur l'objet image correspondant (→ [page 187](#))
- Pour ouvrir un éditeur spécifique, il convient de double-cliquer sur l'objet texte correspondant (→ [page 190](#))
- Les étiquettes des ports du module utilisateur peuvent également être éditées. (→ [page 183](#))
- Les graphiques sont disposés pour représenter les modules utilisateur. (→ [page 183](#))
- Le champ Legend (Légende) redimensionne automatiquement les noms et les titres de projet de différentes longueurs.
- Un réglage générique « MY-Others » (Autres cartes MY) est fourni pour accommoder les cartes MY de fabricants tiers.

■ Fenêtre Component Editor (Editeur de composants)

- Il est désormais possible de créer des raccourcis vers les opérations Undo (Annuler) et Redo (Rétablir).
- Une barre de défilement s'affiche lorsque la taille de la fenêtre de l'éditeur de composants est réduite.
- La taille et l'emplacement de la fenêtre de l'éditeur de composants sont mémorisés.
- Une option permettant d'appliquer les fonctions de zoom à la zone d'édition via la souris a été ajoutée. (→ [page 266](#))
- La touche [Back] (Précédent) permettant de basculer entre les fenêtres mère/fille a été ajoutée. (→ [page 265](#))
- La touche [Close All Editor Windows] a été introduite dans le menu contextuel.
- Les composants Source Selector (Sélecteur de source), Speaker Processor (Processeur de haut-parleur), Limiter (Limiteur), Slot In (Entrée de connecteur), Cascade In (Entrée de cascade) et Cascade Out (Sortie de cascade) ont été ajoutés.
- L'algorithme Delay (Retard) a été revu. (→ [page 332](#))
 - Les fonctions LEVEL (Niveau) et MUTE (Assourdissement) sont effectives lorsque la fonction Delay est désactivée (Off) pour chaque canal.
 - Le nom du paramètre global Delay [On] a été substitué par [All Bypass] (Ignorer tout).



- La plage de niveau d'envoi du bus pour les composants Delay, Matrix (Matrice) et Matrix Mixer a été changée en $-\infty$ à 0,0 dB.
- Il est possible d'effectuer des copies instantanées. (→ [page 274](#))
- Les instantanés sont conservés jusqu'à la fermeture de l'application ou l'ouverture d'un nouveau fichier.
- L'état de sécurité s'affiche sur la barre d'état du module utilisateur.
- Il est possible de sélectionner plusieurs contrôleurs en cliquant sur les éléments souhaités tout en maintenant la touche <Ctrl> enfoncée alors que l'éditeur est en mode conception. (→ [page 286](#))
- Les options [Picture], [Text] (Texte), [Box] (Rectangle), [Ellipse] (Ellipse) et [Frame] (Cadre) ont été ajoutées à la palette d'outils de l'éditeur de modules utilisateur et l'éditeur de réglages utilisateur, en mode conception. (→ [page 279](#))
- Pour accéder aux propriétés de contrôleur, il faut double-cliquer sur les contrôleurs de l'éditeur de modules utilisateur ou l'éditeur de réglages utilisateur, en mode conception. (→ [page 303](#))
- Les objets Picture et Text permettent d'ouvrir un éditeur spécifique dans l'éditeur de modules utilisateur ou l'éditeur de réglages utilisateur. Il suffit pour cela de cliquer sur ces éléments.
- L'éditeur de modules utilisateur et l'éditeur de réglages utilisateur disposent d'une grande variété d'options de personnalisation de couleur, de taille, etc. pour les commandes placées.

■ MIDI Setup (Configuration MIDI)

- La boîte de dialogue MIDI Setup a été enrichie d'une fonction de réduction.

■ Précautions V1.2

- Lorsque vous utilisez des fichiers de projet (*.daf) créés sous la version 1.1.5 ou antérieure, il faut effectuer la synchronisation initiale à partir de DME Designer vers l'unité DME.
- Les fichiers de projet (*.daf), créés à l'aide de la version 1.2 ne s'ouvrent pas correctement dans la version 1.1.

Table des matières

Chapitre 1 Avant d'utiliser DME Designer 11

Installation de DME Designer	11
Lancement de DME Designer	11
Fermeture de DME Designer.....	13

Chapitre 2 Présentation de DME Designer 14

Noms et fonctions des fenêtres	14
Les utilisateurs et la sécurité	19
Fichiers de projet.....	22
Fichier de données DME.....	30
Procédure de création d'une configuration.....	34
En ligne	35

Chapitre 3 Fenêtre Main Panel 39

Fenêtre Main Panel	39
Menu de la fenêtre Main Panel	44
DME File Storage (Stockage des fichiers DME).....	52
Préférences	53
Sécurité (Création d'utilisateurs et paramétrage de réglages utilisateur)	55
Gestionnaire de scènes.....	63
Réglage utilisateur.....	70
Groupe de paramètres	73
Synchronisation (synchronisation de DME Designer et de l'unité DME)	75
GPI	79
MIDI.....	90
User Defined Button (Paramètres définis par l'utilisateur) ..	98
Word Clock.....	102
Monitor (Signal de contrôle)	104
Clock	105
Réglages de langue	106
Mise à jour du microprogramme de l'unité DME	107
Event Logger (Enregistreur d'évènements).....	111
Event Scheduler (Planificateur d'évènements).....	116
Remote Control Setup List (Liste de configurations de commandes à distance)	123
Parameter List	124
Component Lock	127
Wav File Manager	128
DAW Control (Contrôle DAW)	132
Shortcut Keys	134
Backup	135

Chapitre 4 Designer 136

Edition des configurations	136
Fenêtre Designer.....	137
Menu de la fenêtre Designer	144
Fenêtre Toolkit	152

Objets	156
Réglages et opérations spécifiques aux fenêtres de conception	207
Dessin et édition des fils	219
Ajouter, supprimer et renommer une zone	231
Ajouter, supprimer et renommer une configuration	233
Fenêtre Area.....	235
Fenêtre Zone	237
Fenêtre Configuration	242
User Module	250

Chapitre 5 Composants 259

Types de composants.....	259
Fenêtre Component Editor	264
Snap	273
Library	275
Editeur de réglages utilisateur / Editeur de module utilisateur	279
Création de groupes de paramètres	314

Chapitre 6 Guide des composants 316

Crossover	316
Crossover Processor	320
Delay.....	332
Dynamics	334
Egaliseur (EQ)	344
Fader	348
Filtres	349
Meter.....	357
Miscellaneous	358
Mixer	360
Pan	378
Routeur	386
Source Selector (Sélecteur de source).....	388
Speaker Processor (Processeur de haut-parleur)	390
SPX.....	397
Slot.....	408
Cascade.....	410
Préampli micro interne.....	412
MY-Card	413
Préampli micro commandé à distance.....	417
Glossaire des composants	419

Dépistage des pannes 423

Index 424

Installation de DME Designer

Pour utiliser DME Designer, il faut d'abord installer le logiciel sur l'ordinateur. Avant de connecter le logiciel DME Designer à l'unité DME, envoyer et recevoir des configurations ou effectuer un contrôle, vous devez d'abord installer le pilote USB MIDI Driver ou DME-N Network Driver, selon le cas, en fonction de la configuration de votre connexion, puis procéder aux réglages appropriés. Pour obtenir les instructions d'installation de DME Designer et les informations relatives à la méthode d'installation et de configuration des pilotes MIDI et DME-N Network Driver, reportez-vous au « Manuel d'installation de DME Designer ».

Lancement de DME Designer

Il faut lancer DME Designer depuis le menu [Start] (Démarrer). DME Designer s'utilise via une seule connexion utilisateur. L'ouverture de session s'effectue dès le lancement du logiciel.

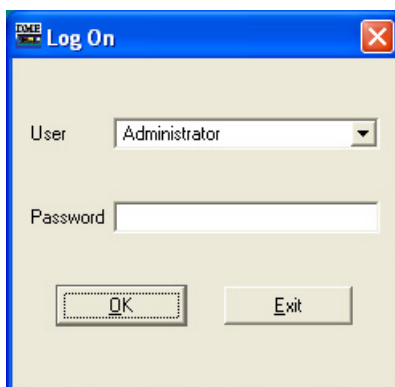
■ Lancement de DME Designer et ouverture de session (lorsque la fonction Auto-Logon n'est pas paramétrée)

- 1 Cliquez sur [Start] → [All Programs] (Tous les programmes) → [YAMAHA OPT Tools] (Outils YAMAHA OPT) → [DME Designer] → [DME Designer].

NOTE

Sous Windows2000, cliquez sur [Start] → [Programs] (Programmes) → [YAMAHA OPT Tools] → [DME Designer] → [DME Designer].

La boîte de dialogue « Log On » (Ouverture de session) s'affiche.



NOTE

L'ouverture de session automatique est le réglage par défaut. Si la fonction d'ouverture de session automatique est activée, la boîte de dialogue « Log On » ne s'affichera pas lorsque l'application est lancée. Au lieu de cela, l'utilisateur se connecte automatiquement via la fonction d'ouverture de session automatique. Pour plus d'informations sur l'ouverture de session automatique, reportez-vous à la [page 21](#).

- 2 Cliquez sur [▼] à droite de l'encadré [User] (Utilisateur), et sélectionnez l'utilisateur. Si aucun utilisateur n'est créé, seul l'élément [Administrator] (Administrateur) apparaîtra dans la liste. Sélectionnez [Administrator] au premier lancement de DME Designer après son installation.

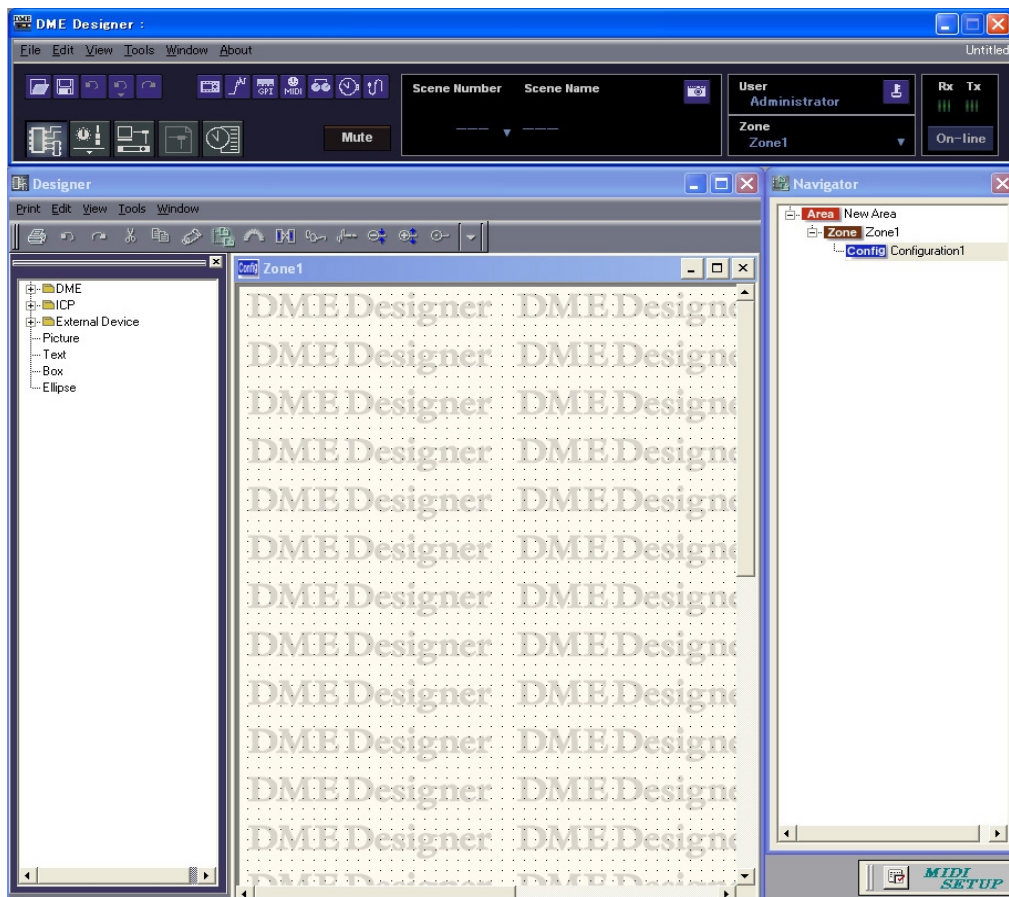
3 Entrez le mot de passe dans l'encadré [Password] (Mot de passe).

Entrez le mot de passe défini pour l'utilisateur.

Si aucun mot de passe n'a été défini, laissez l'encadré vide lors de la connexion.

4 Cliquez sur la touche [OK].

DME Designer démarre.



■ Lorsque la fonction Automatic Logon a été paramétrée (page 21)

Lorsque la fonction d'ouverture de session automatique a été paramétrée, la boîte de dialogue « Log On » ne s'affiche pas. L'utilisateur défini pour l'ouverture de session automatique est alors connecté.

Sous la fonction d'ouverture de session automatique, même lorsqu'un mot de passe a été défini pour un utilisateur donné, le mot de passe ne sera pas exigé durant l'ouverture de session. Cela s'avère utile lorsque la connexion se fait par l'intermédiaire d'un utilisateur spécifique.

■ Lancement par l'ouverture d'un fichier de projet

L'application DME Designer est lancée à l'ouverture d'un fichier de projet doté d'une configuration sauvegardée. A l'ouverture du fichier de projet, DME Designer s'ouvre sur la configuration de fenêtres qui était en place lorsque le fichier a été enregistré pour dernière fois.

Fermeture de DME Designer

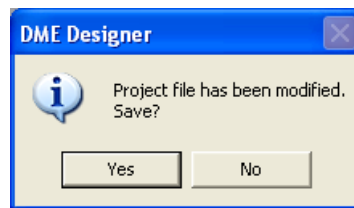
Pour fermer DME Designer, cliquez sur [Exit] (Quitte) dans le menu [File] (Fichier) de la fenêtre Main Panel (Panneau principal). Cela peut s'effectuer aussi en cliquant sur la touche [Close] (Fermer) de la fenêtre Main Panel.

1 Cliquez sur [Exit] dans le menu [File] de la fenêtre Main Panel.

Lorsque vous essayez de fermer DME Designer, le message « Project File has been modified. Save? » (Le fichier de projet a été modifié. Voulez-vous l'enregistrer ?) apparaît dans la boîte de dialogue.

NOTE

Il peut arriver que la boîte de dialogue « Project File has been modified. Save? » ne s'affiche pas.



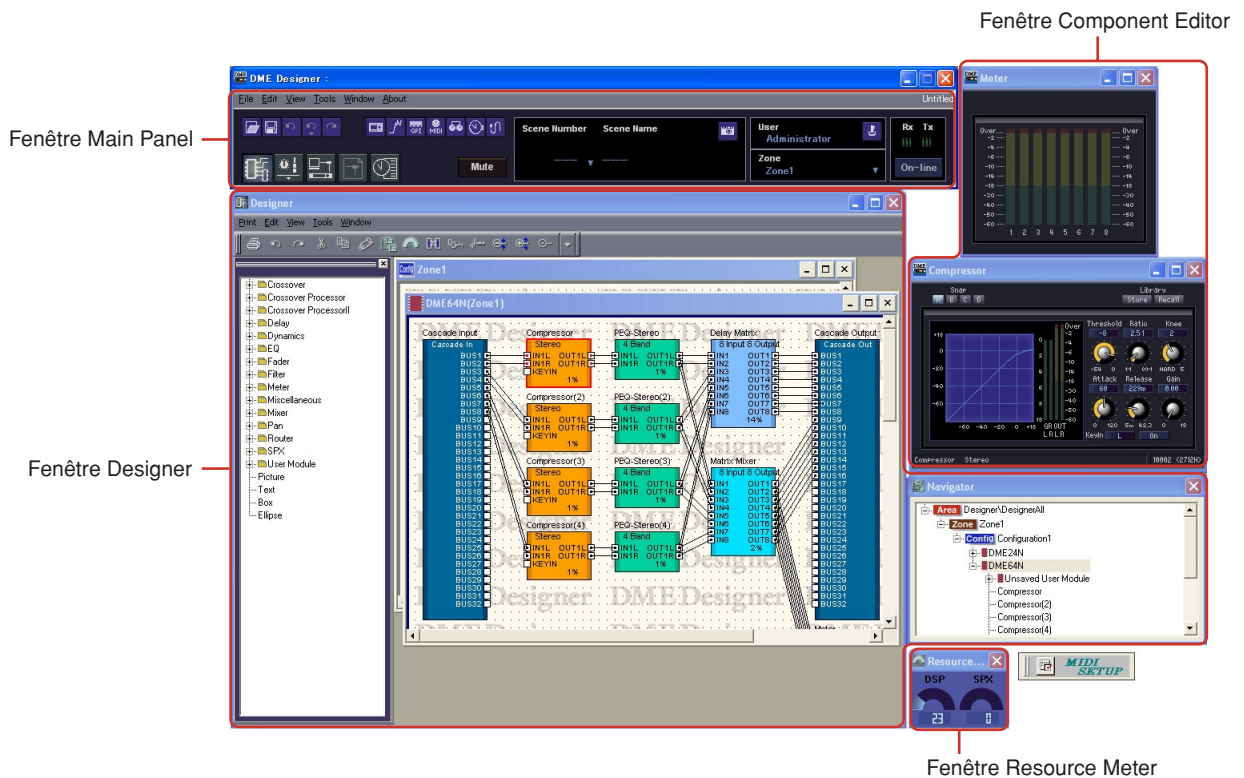
2 Pour enregistrer le fichier, cliquez sur [Yes] (Oui). Pour fermer l'application sans effectuer d'enregistrement, cliquez sur [No] (Non).

Si vous cliquez sur [Yes], le fichier actuellement sauvegardé sous le même nom sera remplacé. Si le fichier n'a pas été enregistré, la boîte de dialogue d'enregistrement du fichier restera affichée.

Chapitre 2 Présentation de DME Designer

Noms et fonctions des fenêtres

L'application DME Designer dispose de plusieurs fenêtres, notamment Main Panel (Panneau principal), Designer, Component Editor (Editeur de composants), Resource Meter (Indicateur de niveau des ressources), et d'autres.

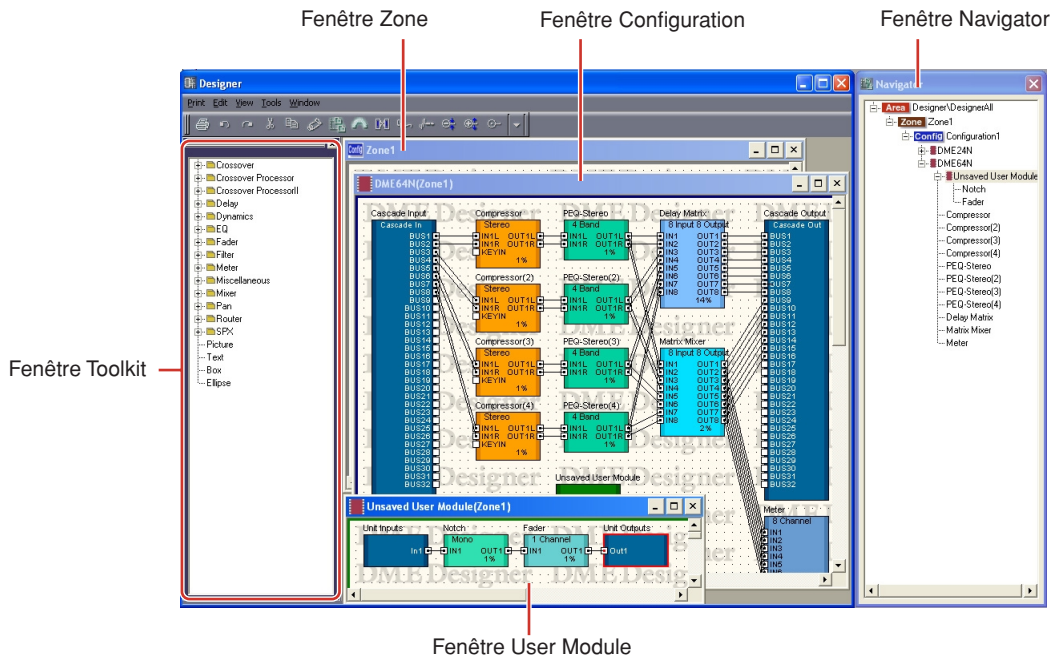


Fenêtre Main Panel

Les menus et touches sont disponibles à partir de la fenêtre Main Panel. L'environnement DME Designer actuel, comprenant les scène et zone actives, le nom d'utilisateur actuellement connecté et l'état de connexion à l'unité DME s'affichent à droite de la fenêtre Main Panel.

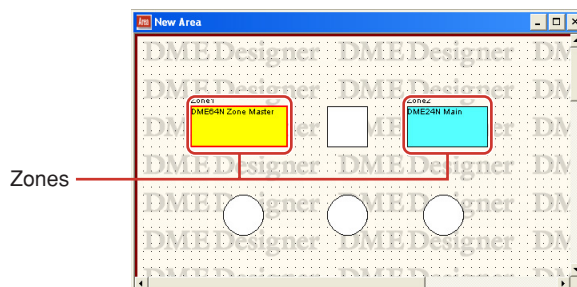
Fenêtre Designer

La fenêtre Designer affiche plusieurs fenêtres différentes. La première d'entre elles est la fenêtre Area (Région), à partir de laquelle vous pouvez gérer le système tout entier. La fenêtre Area comporte une ou plusieurs fenêtres Zone, qui incluent à leur tour une ou plusieurs unités DME utilisées pour construire des zones au sein d'une région. La fenêtre suivante est la fenêtre Configuration, dans laquelle il vous est possible de créer la configuration interne de chaque unité DME. On trouve sous cette fenêtre les fenêtres User Module (Module utilisateur), au sein desquelles les composants les plus fréquemment utilisés sont regroupés en présélections, la fenêtre Toolkit (Kit d'outils) qui affiche les objets utilisés dans les autres fenêtres comme principaux blocs de construction sonore, et la fenêtre Navigator (Navigateur) qui permet de saisir l'état global du système en un seul coup d'œil.



■ Fenêtre Area

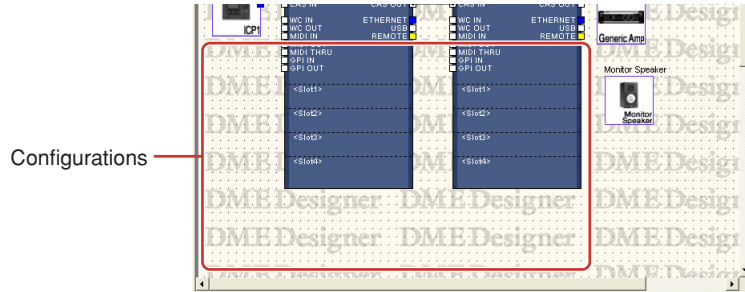
La fenêtre Area sert à découper les régions qui gèrent le système tout entier. La région doit nécessairement comporter au moins une zone mais il est possible qu'elle en compte plusieurs.



Fenêtre Zone

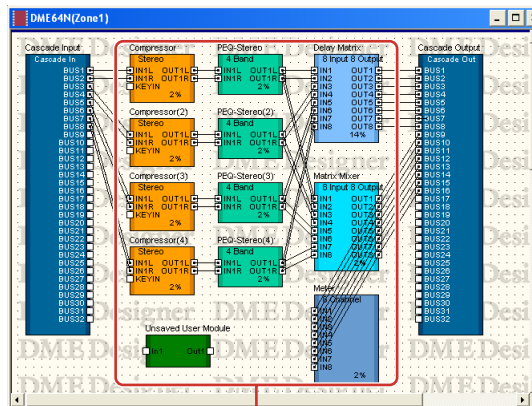
La fenêtre Zone sert à désigner les zones au sein de la région. Une zone est une sorte de bleu plus concret incluant au moins une unité DME. Elle affiche les connexions de l'unité DME avec d'autres périphériques ainsi que les câblages existant entre eux. Vous avez la possibilité de créer plusieurs zones.

Les unités DME et les périphériques connectés sont disposés dans chaque fenêtre Zone, créant des configurations.



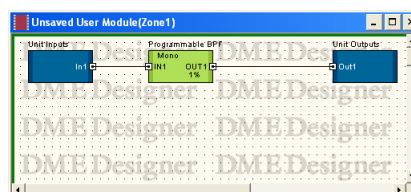
Fenêtre Configuration

La fenêtre Configuration sert à concevoir la configuration interne de chaque unité DME contenue dans la fenêtre Zone. En disposant et connectant les composants entre eux (les processeurs audio, comme par exemple les mixeurs, les compresseurs, les effets et les filtres séparateurs de fréquence, ainsi que les éléments tels que les faders et les indicateurs de niveau) dans la fenêtre Configuration, vous pouvez mettre au point des systèmes plus élaborés tels que des processeurs complexes ou des mixeurs matriciels, qui déterminent la structure interne actuelle faisant fonctionner chaque unité DME.



Fenêtre User Module

La fenêtre User Module est utilisée pour désigner les modules d'utilisateur susceptibles d'être disposés dans la fenêtre Configuration. Vous pouvez créer des modules originaux en combinant plusieurs exemples de composants fréquemment utilisés. Lorsque vous sauvegardez ces modules comme des présélections, il vous est possible de les rappeler facilement à tout moment.



■ Fenêtre Toolkit

La fenêtre Toolkit affiche les objets utilisés dans chaque fenêtre apparaissant sous la fenêtre Designer. Il s'agit respectivement des fenêtres Area, Zone, Configuration et User Module. La fenêtre Toolkit affiche différents objets, selon la fenêtre active actuellement sélectionnée. Pour placer un objet dans une fenêtre donnée, double-cliquez sur l'objet dans la fenêtre Toolkit là où celui-ci apparaît ou faites-le glisser vers la fenêtre active actuellement sélectionnée.

■ Fenêtre Navigator

La fenêtre Navigator affiche la région, les zones, les configurations et les composants selon un ordre hiérarchique qui vous permet de vérifier globalement leurs états respectifs. Lors de l'édition hors connexion, il suffit de cliquer sur un nom de région ou de configuration pour activer la fenêtre correspondante. En cliquant sur un nom de composant, vous ouvrez la fenêtre de l'éditeur de composants relative à ce composant.

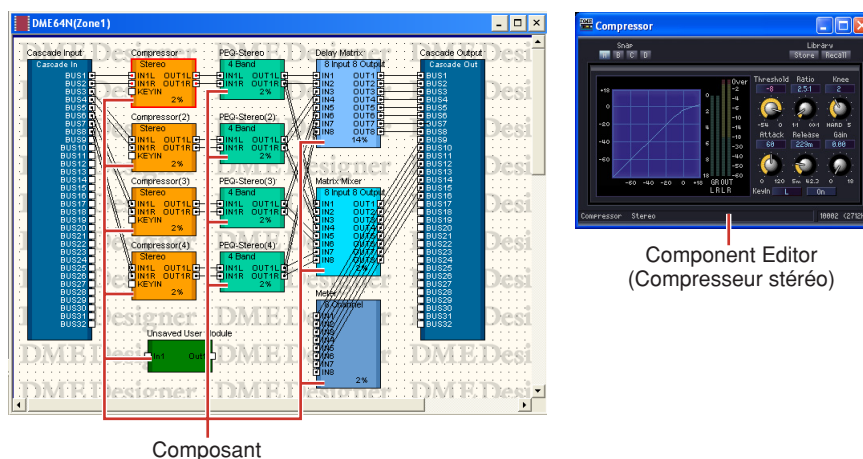
■ Objets et Composants

« **Object** » (Objet) est le nom donné aux éléments disposés dans les différentes fenêtres de conception, telles que les fenêtres Area, Zone, Configuration et User Module. La disposition des objets s'effectue toujours dans la fenêtre Toolkit. Seuls les objets appropriés à chaque fenêtre s'affichent. Les blocs apparaissant au niveau le plus élevé de la fenêtre Toolkit sont appelés « **composants** ». Ceci fait référence aux différents types de processeur faisant fonctionner l'unité DME. Le terme « Object » se rapporte normalement aux éléments Picture (Photo), Text (Texte), Ellipse ou d'autres éléments que l'on utilise une fois qu'ils sont reliés par câblage aux différents composants.

Component Editor

Les blocs disposés dans la fenêtre Configuration sont appelés des « **composants** ». Les processeurs audio tels que les mixeurs, les compresseurs et les filtres séparateurs de fréquence, ainsi que les éléments comme les faders et les indicateurs de niveau sont utilisés à cet effet dans la fenêtre Configuration.

Lorsque vous double-cliquez sur un bloc de composants disposé dans la fenêtre Configuration, la fenêtre Component Editor s'ouvre. Vous pouvez y éditer les paramètres relatifs à ce composant. Les types de paramètres affichés diffèrent selon le composant.



Component Editor (Compresseur stéréo)

Resource Meter

Cette fenêtre fournit des indications sur l'utilisation des composants dans la fenêtre de configuration. Le pourcentage d'utilisation augmente en fonction du nombre de composants. Il s'affiche sous forme graphique dans cette fenêtre.

Cette fenêtre s'ouvre en même temps que la fenêtre Designer et sert de guide pour la création de configurations.

Le pourcentage d'utilisation dépend également de la fréquence d'échantillonnage spécifiée pour le fonctionnement de l'unité DME. Vérifiez que le pourcentage d'utilisation reste toujours en deçà de 100 %.



Opérations liées aux fenêtres

Les opérations liées aux fenêtres sont les mêmes que celles que l'on trouve dans les applications Windows habituelles. Les fenêtres sont contrôlées par les touches [Minimize] (Réduire), [Maximize/Restore] (Agrandir/Rétablir) et [Close] (Fermer), situées dans le coin supérieur droit de la barre de titre. Vous pouvez fermer DME Designer en cliquant sur la touche [Close] de la fenêtre Main Panel.

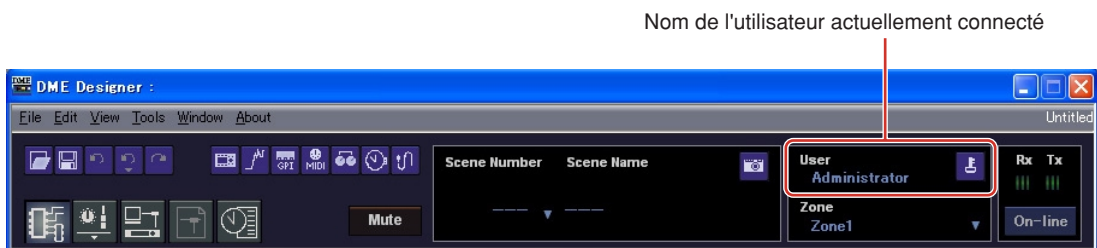
Les utilisateurs et la sécurité

Vous pouvez créer plusieurs utilisateurs dans DME Designer et définir les fonctions disponibles pour chaque utilisateur. Bien que les utilisateurs qui conçoivent et mettent au place les installations doivent être en mesure d'utiliser toutes les fonctions de DME Designer, les utilisateurs chargés uniquement du fonctionnement du système peuvent être autorisés à n'utiliser que les fonctions dont l'exploitation n'entraîne aucun changement de réglage accidentel.

DME Designer s'utilise via une seule connexion utilisateur à la fois. Pour changer d'utilisateur, cliquez sur le menu [File] (Fichier) → commande [Log Off] (Fermeture de session) dans la fenêtre Main Panel.

A propos des utilisateurs

Pour utiliser DME Designer, vous devez ouvrir une session dès que vous lancez le logiciel. Vous pouvez vous connecter en spécifiant le nom et le mot de passe pour un utilisateur qui a été défini comme administrateur, sauf à la première exploitation du logiciel et lors de certains réglages individuels effectués pour la première fois. L'administrateur peut construire le système en tant qu'entité globale ou appliquer des restrictions sur l'utilisation de certaines fonctions susceptibles de permettre à certaines personnes non autorisées d'introduire des modifications. Les administrateurs ou autres personnes habilitées à utiliser DME Designer sont appelés « **utilisateurs** ». Le nom d'utilisateur pour l'utilisateur actuellement connecté s'affiche sous la touche [User] (Utilisateur) de la fenêtre Main Panel.



L'utilisateur par défaut, appelé [Administrator] (Administrateur), est autorisé, par définition, à utiliser toutes les fonctions. Immédiatement après l'installation de DME Designer, [Administrator] est le seul utilisateur, et aucun mot de passe n'est encore spécifié.

Il est possible de créer plusieurs utilisateurs. Lorsque l'administrateur système crée plusieurs utilisateurs, des restrictions peuvent s'appliquer à chacun d'eux individuellement. Un utilisateur auquel s'applique des restrictions ne peut éditer que les fonctions que l'administrateur active à son intention.

Les opérations de création, de configuration et de suppression d'utilisateurs s'effectuent dans la boîte de dialogue « Security » (Sécurité). Reportez-vous à « Sécurité (Création d'utilisateurs et paramétrage de réglages utilisateur) » en page 55.

Ouverture de session

La boîte de dialogue « Log On » (Ouverture de session) s'affiche toutes les fois que l'application est lancée ou qu'un utilisateur se déconnecte. Lorsqu'un utilisateur est déjà connecté, il est impossible à un autre utilisateur de se connecter en même temps. Pour ouvrir une session en tant que nouvel utilisateur, il faut d'abord déconnecter l'utilisateur qui est déjà connecté.

NOTE

Si la fonction d'ouverture de session automatique est activée, la boîte de dialogue « Log On » ne s'affichera pas lorsque l'application est lancée. Au lieu de cela, l'utilisateur se connecte automatiquement via la fonction d'ouverture de session automatique.

■ Boîte de dialogue « Log On »



1 [User] (Utilisateur)

Dans cette liste, sélectionnez l'utilisateur que vous souhaitez adopter pour ouvrir une session.

2 Encadré [Password] (Mot de passe)

Entrez le mot de passe.

3 Touche [OK]

Connectez-vous en tant qu'utilisateur sélectionné.

4 Touche [Exit] (Quitter)

Lorsque l'application est lancée et la boîte de dialogue « Log On » affichée, la touche [Exit] apparaît. Cette dernière ferme l'application sans qu'il y ait d'ouverture de session utilisateur.

5 Touche [Cancel] (Annuler)

Lorsque la boîte de dialogue « Log On » s'affiche après qu'un utilisateur s'est déconnecté, la touche [Exit] est remplacée par la touche [Cancel]. Celle-ci annule la fermeture de session. L'utilisateur original continue d'être connecté.

■ Procédure d'ouverture de session

1 Cliquez sur [▼] à droite de [User].

Une liste déroulante de noms d'utilisateurs apparaît.

2 Cliquez sur l'utilisateur sous le nom duquel vous souhaitez ouvrir une session.

3 Entrez le mot de passe dans l'encadré [Password].

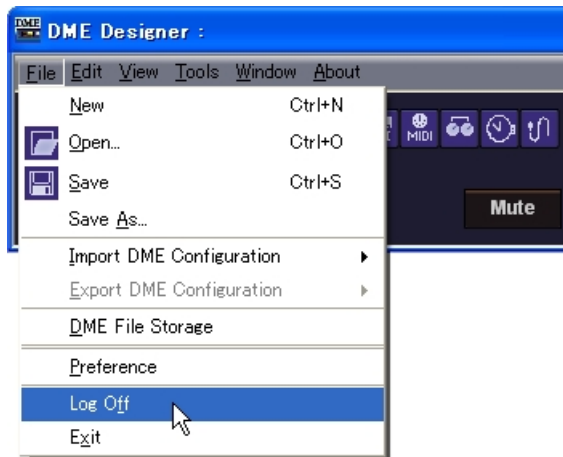
Lorsque vous tapez le mot de passe dans l'encadré, les caractères que vous entrez s'affichent comme des astérisques (*).

4 Cliquez sur la touche [OK].

Fermeture de session

La fermeture de session est utilisée lors d'un changement d'utilisateur. Lorsque vous vous déconnectez, le document en cours d'édition est fermé, et la boîte de dialogue « Log On » s'affiche afin que vous puissiez ouvrir une nouvelle session utilisateur. Fermez la session en utilisant la commande [Log Off] du menu [File] dans la fenêtre Main Panel.

- 1 Cliquez sur le menu [File] → commande [Log Off] dans la fenêtre Main Panel.



Connectez-vous en tant que nouvel utilisateur dans la boîte de dialogue « Log On ».

Ouverture de session automatique

La fonction d'ouverture de session automatique permet de faire connecter automatiquement l'utilisateur spécifié dès le lancement de l'application. Si vous activez cette fonction, l'utilisateur spécifié sera connecté dès le lancement de l'application sans affichage de la boîte de dialogue « Log On ».

La fonction de connexion automatique se règle dans la boîte de dialogue « Security ». [Reportez-vous à « Sécurité \(Création d'utilisateurs et paramétrage de réglages utilisateur\) » en page 55.](#)

Fichiers de projet

Fichiers de projet

Les systèmes construits à l'aide de DME Designer sont enregistrés comme étant des fichiers de projet. Les noms de fichiers de projet comportent l'extension « .daf ». Ces fichiers incluent des réglages pour la région, les zones, les configurations et chaque paramètre.



Etant donné que vous ne pouvez pas ouvrir plusieurs fichiers de projet à la fois, il faut en fermer un pour en ouvrir un autre.

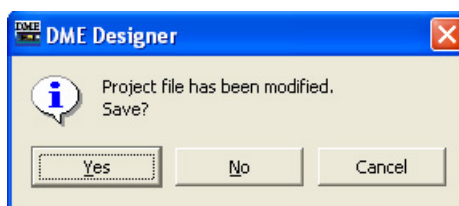
Les commandes pour ouvrir, créer et enregistrer les fichiers de projet figurent dans le menu [File] de la fenêtre Main Panel.

Création de nouveaux fichiers de projet

Les fichiers de projet sont créés à l'aide du menu [File] → commande [New] (Nouveau) dans la fenêtre Main Panel.

1 Cliquez sur le menu [File] → commande [New] dans la fenêtre Main Panel.

Etant donné qu'il faut fermer le fichier de projet actuellement ouvert pour en créer un nouveau, la boîte de dialogue « Project file has been modified. Save? » (Le fichier de projet a été modifié. Voulez-vous l'enregistrer ?) apparaît à l'écran.



2 Pour enregistrer le fichier, cliquez sur [Yes] (Oui). Pour fermer l'application sans effectuer d'enregistrement, cliquez sur [No] (Non).

Si vous cliquez sur [Yes], le fichier actuellement sauvegardé sous le même nom sera remplacé. Si le fichier n'a pas été enregistré, la boîte de dialogue d'enregistrement du fichier s'affichera.

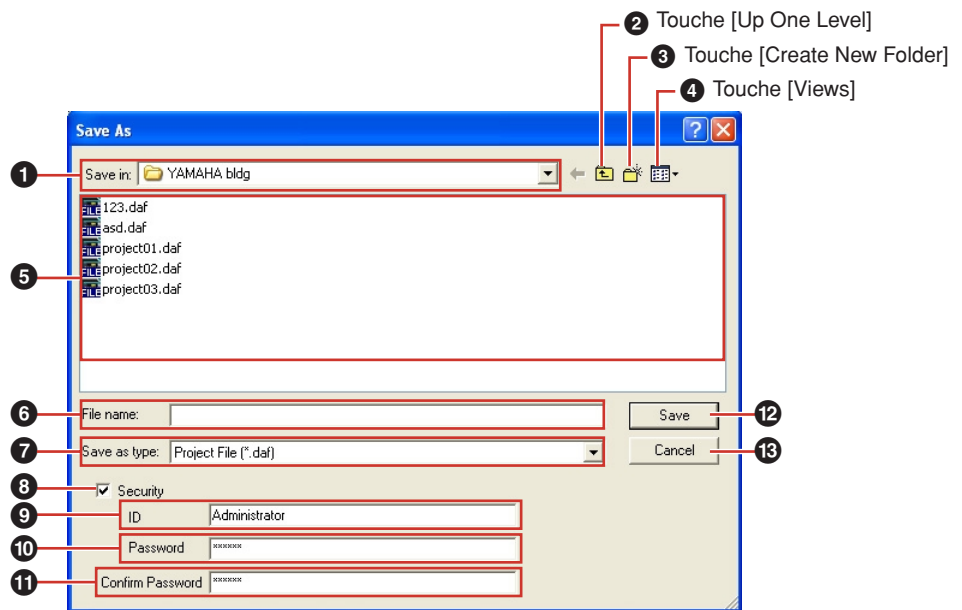
Un nouveau fichier de projet est créé.

Enregistrement des fichiers de projet

Les fichiers de projet sont enregistrés à l'aide du menu [File] → commandes [Save] (Enregistrer) et [Save As] (Enregistrer sous) dans la fenêtre Main Panel. La commande [Save] remplace la version du fichier précédemment enregistrée. La commande [Save As] permet d'attribuer un nouveau nom au fichier avant de l'enregistrer. Lorsque vous enregistrez un fichier sous un nouveau nom, vous avez la possibilité de le protéger avec un mot de passe.

■ Boîte de dialogue « Save As »

Lorsque vous cliquez sur le menu [File] → commande [Save As] dans la fenêtre Main Panel, la boîte de dialogue « Save As » s'affiche. A l'exception de certaines options [Security], cette boîte de dialogue est identique aux boîtes de dialogue que l'on trouve habituellement sous Windows pour l'enregistrement de fichiers.



1 [Save In] (Enregistrer dans)

Spécifiez le dossier dans lequel le fichier sera enregistré. Le nom du fichier s'affiche dans cet encadré. Cliquez sur [▼] à droite pour passer à un autre dossier.

Le grand encadré en dessous affiche le contenu du dossier indiqué dans cet encadré.

2 Touche [Up One Level] (Remonter d'un niveau)

Permet de passer au dossier situé au niveau supérieur de la hiérarchie.

3 Touche [Create New Folder] (Créer un nouveau dossier)

Crée un nouveau dossier dans le dossier actuellement affiché.

4 Touche [Views] (Vues)

Modifie l'affichage du contenu du dossier. Si vous cliquez sur cette touche, un menu apparaît qui vous permet de modifier la disposition et le format d'affichage des fichiers de la liste.

5 Liste

Cet encadré affiche le contenu du dossier figurant dans l'encadré [Save In]. Seuls les fichiers appartenant au type sélectionné dans l'encadré [Save As Type] (Enregistrer sous le type) s'affichent ici.

6 Encadré [File Name] (Nom de fichier)

Entrez le nom de fichier. Si le fichier actuellement ouvert est enregistré, son nom sera déjà indiqué dans cet encadré. Pour enregistrer le fichier sous un nom différent, modifiez-en le nom ici.

7 [Save as type] (Enregistrer sous le type)

Sélectionne le format du fichier que vous enregistrez. Lorsque vous enregistrez des fichiers de projet contenant des fichiers Wave configurés pour le Wav File Player, sélectionnez « Project File with wave (*.daf) » (Fichier de projet avec audio). Sinon, sélectionnez « Project File (*.daf) » (Fichier de projet).

8 [Security] (Sécurité)

Protège les fichiers grâce à un mot de passe. Si vous cochez cette case, vous serez en mesure d'entrer les réglages dans les encadrés [ID], [Password] et [Confirm Password] (Confirmer mot de passe).

9 Encadré [ID]

Entrez l'ID qui a été défini pour ce fichier. Le nom d'utilisateur actuellement connecté est préalablement entré, mais vous pouvez le modifier. Il ne doit pas nécessairement s'agir d'un nom d'utilisateur.

10 Encadré [Password]

Entrez le mot de passe qui a été défini pour ce fichier. Vous pouvez saisir jusqu'à 256 caractères alphanumériques. Les caractères que vous tapez s'affichent comme des astérisques (*) dans l'encadré [Password].

11 Encadré [Confirm Password] (Confirmer mot de passe)

Entrez le mot de passe à nouveau pour le confirmer. Entrez le mot de passe tel qu'il a été saisi dans l'encadré [Password]. Les caractères que vous tapez s'affichent comme des astérisques (*), comme dans l'encadré [Password].

NOTE

Lorsque quelqu'un tente d'ouvrir un fichier de projet protégé par un mot de passe, le système l'invite à fournir un ID et un mot de passe. Si les données réclamées ne sont pas correctement saisies, le fichier ne pourra pas s'ouvrir. Soyez vigilant pour éviter les erreurs lorsque vous entrez l'ID et le mot de passe. Le mot de passe ne peut pas être délivré une deuxième fois ni l'ID et le mot de passe modifiés. Veillez à ne pas les oublier.

12 Touche [Save] (Enregistrer)

Enregistre le fichier de projet.

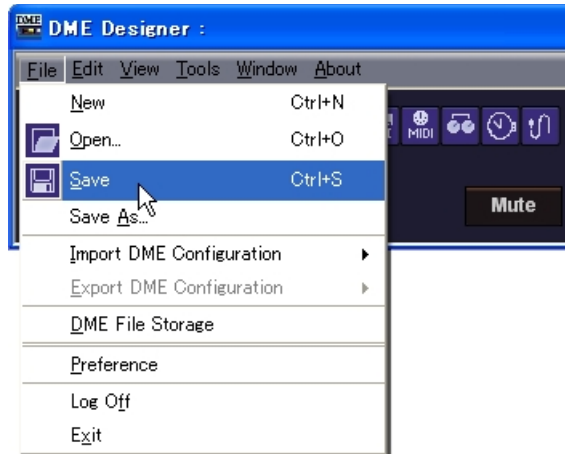
Si les caractères entrés dans les encadrés [Password] et [Confirm Password] ne sont pas identiques, une boîte de dialogue « Password is different » (Mot de passe différent) s'affiche. Cliquez sur la touche [OK] et réentrez le mot de passe correct dans les encadrés [Password] et [Confirm Password].

**13 Touche [Cancel] (Annuler)**

Annule le processus d'enregistrement de fichier.

■ Enregistrement des fichiers de projet

- 1 Cliquez sur le menu [File] → commande [Save] dans la fenêtre Main Panel.



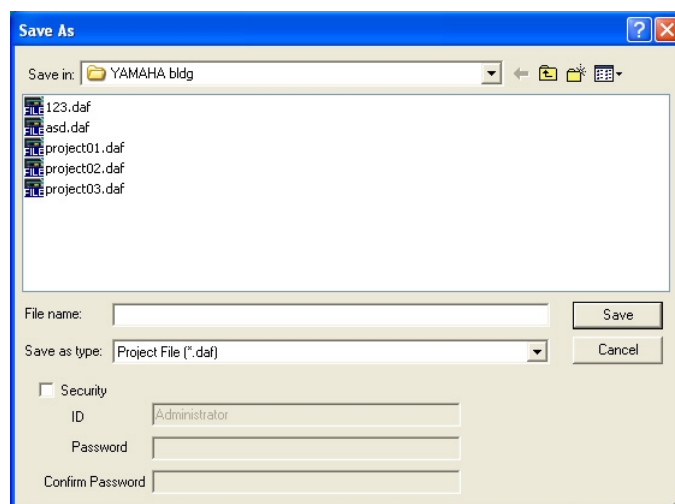
S'il existe un fichier portant le même nom, il sera remplacé.

Lorsque vous enregistrez un fichier de projet pour la première fois, vous devez attribuer un nom au fichier avant de l'enregistrer. La boîte de dialogue « Save As » s'ouvre, de la même façon que lorsque vous cliquez sur la commande [Save As] du menu [File]. Entrez un nom de fichier et spécifiez le dossier dans lequel le fichier doit être sauvegardé.

■ Enregistrement d'un fichier sous un nouveau nom

La commande [Save As] du menu [File] de la fenêtre Main Panel vous permet d'enregistrer le fichier actuellement ouvert sous un nouveau nom. Le premier enregistrement entraîne la création d'un nouveau fichier. Un fichier qui a déjà fait l'objet d'un enregistrement sous un nom spécifique est sauvegardé comme un fichier séparé.

- 1 Cliquez sur le menu [File] → commande [Save As] dans la fenêtre Main Panel.
La boîte de dialogue « Save As » apparaît à l'écran.



- 2 Entrez un nom de fichier dans l'encadré [File name] (Nom de fichier).
- 3 Spécifiez le dossier dans lequel le fichier sera enregistré.
- 4 Cliquez sur la touche [Save].

■ Protection d'un fichier de projet avec un mot de passe

Lorsque vous enregistrez un fichier de projet sous un nouveau nom, vous avez la possibilité de définir un mot de passe pour protéger le fichier. Si un mot de passe est défini, un ID et un mot de passe seront requis à l'ouverture du fichier.

Vous ne pouvez pas modifier les réglages de sécurité d'un fichier en réenregistrant ce dernier sous le même nom. Pour ce faire, il faut enregistrer le fichier sous un nouveau nom à l'aide de la commande [Save As]. Une fois définis, les ID et le mot de passe ne sont pas modifiables. Pour changer l'ID et le mot de passe relatifs aux fichiers de projet protégés par un mot de passe, utilisez la commande [Save As] et enregistrez le fichier comme un nouveau fichier sous un nouveau nom.

1 Cliquez sur le menu [File] → commande [Save As] dans la fenêtre Main Panel.

La boîte de dialogue « Save As » apparaît à l'écran.

2 Cochez la case [Security] dans la boîte de dialogue d'enregistrement de fichier.

3 Entrez un ID dans l'encadré [ID].

Le nom de l'utilisateur actuellement connecté apparaît automatiquement dans l'encadré [ID]. Pour le changer, tapez un autre ID dans l'encadré.

Lorsque vous utilisez la commande [Save As] pour enregistrer un fichier protégé par un mot de passe, la boîte de dialogue s'affiche avec les encadrés de l'ID et du mot de passe automatiquement renseignés par les valeurs affectées au fichier original. Pour modifier l'ID et le mot de passe, entrez de nouvelles valeurs dans les encadrés correspondants.

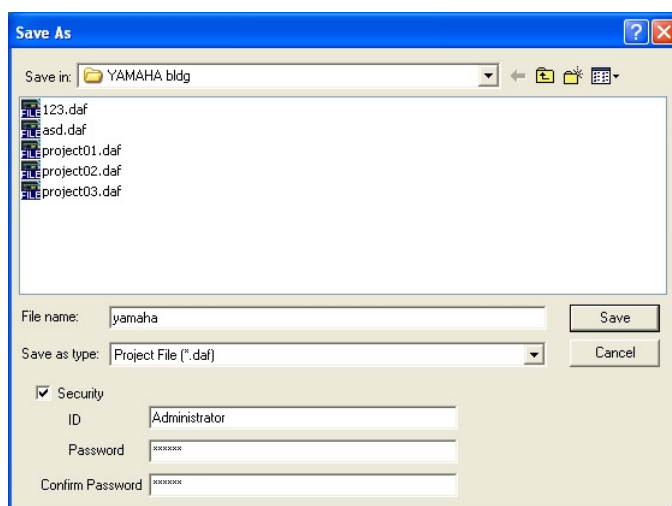
4 Entrez le mot de passe souhaité dans l'encadré [Password].

Vous pouvez saisir jusqu'à 256 caractères alphanumériques pour le mot de passe. Les caractères que vous tapez s'affichent comme des astérisques (*) dans l'encadré [Password].

5 Entrez dans l'encadré [Confirm Password] les mêmes caractères que vous avez saisis dans l'encadré [Password].

Les caractères que vous tapez s'affichent comme des astérisques (*) dans l'encadré [Password].

6 Cliquez sur la touche [Save].



Si vous enregistrez un fichier protégé par un mot de passe sans en modifier le nom, les mêmes ID et mot de passe seront spécifiés (il est impossible de changer un ID ou un mot de passe). La commande [Save] ne permet de protéger avec un mot de passe un fichier de projet précédemment enregistré sans mot de passe de protection. Pour définir un mot de passe sur un fichier qui n'est pas protégé par un mot de passe, enregistrez le fichier séparément à l'aide de la commande [Save As].

Ouverture des fichiers de projet

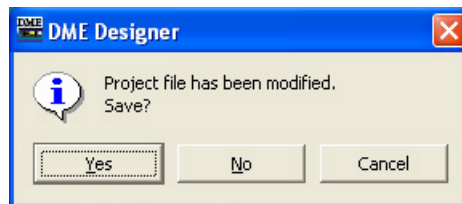
Il est possible d'ouvrir les fichiers de projet l'aide du menu [File] → commande [Open] (Ouvrir) de la fenêtre Main Panel. Etant donné qu'il faut fermer le fichier de projet actuellement ouvert pour en ouvrir un nouveau, la boîte de dialogue « Project file has been modified. Save? » apparaît à l'écran.

■ Commande [Open]

Il est possible d'ouvrir les fichiers de projet l'aide du menu [File] → commande [Open] de la fenêtre Main Panel.

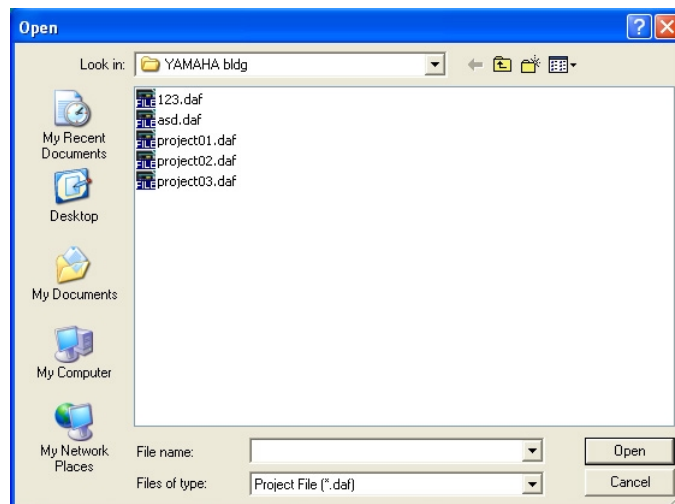
1 Cliquez sur le menu [File] → commande [Open] de la fenêtre Main Panel.

Il peut arriver que la boîte de dialogue « Project File has been modified. Save? » apparaisse à l'écran.



2 Cliquez sur les touches [Yes] (Oui) ou [No] (Non).

La boîte de dialogue « Open » (Ouvrir) s'affiche.

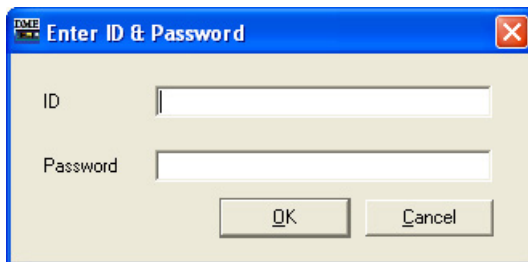


3 Sélectionnez le fichier à ouvrir.

4 Cliquez sur la touche [Open].

■ Ouverture d'un fichier de projet sécurisé

Si une sécurité a été définie pour un projet, la boîte de dialogue « Enter ID & Password » (Entrer ID et mot de passe) s'affichera dès que vous cliquez sur la touche [Open] dans la boîte de dialogue « Open ».



Entrez l'ID et le mot de passe du fichier concerné respectivement dans les encadrés [ID] et [Password] et cliquez sur la touche [OK].

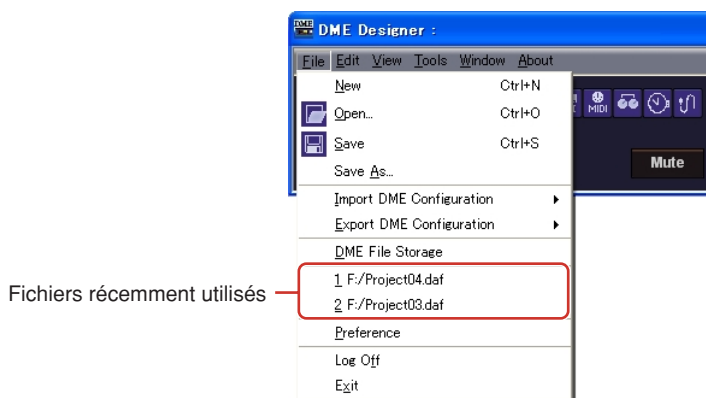
Si vous tapez un ID ou un mot de passe incorrects puis cliquez sur la touche [OK] dans la boîte de dialogue « Enter ID & Password », la boîte de dialogue « Wrong ID or password! » (ID ou mot de passe incorrect !) s'affiche.



Cliquez sur la touche [OK] et entrez l'ID et le mot de passe corrects dans la boîte de dialogue « Enter ID & Password ».

■ Ouverture d'un fichier de projet à partir de la liste des fichiers récemment utilisés

Les fichiers de projet récemment utilisés s'affichent sous le menu [File] dans la fenêtre Main Panel. En cliquant sur un nom de fichier, vous ouvrez le fichier de projet correspondant.



Lorsqu'un fichier de projet est sécurisé, la boîte de dialogue « Enter ID & Password » s'affichera si ce fichier est sélectionné dans la liste des fichiers récemment utilisés. Entrez l'ID et le mot de passe pour ouvrir le fichier.

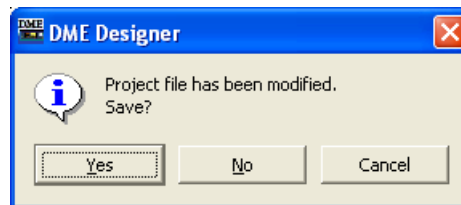
■ Double-cliquez sur l'icône du fichier de projet

Lorsque vous double-cliquez sur l'icône du fichier de projet, le fichier s'ouvre. Si l'application DME Designer n'est pas lancée, elle le sera à ce moment-là. Après l'ouverture de la session utilisateur, le fichier de projet s'ouvre.

Comme avec la commande [Open], lorsque le logiciel DME Designer est déjà lancé, il faut fermer le fichier de projet actuellement ouvert avant d'en ouvrir un autre. Par conséquent, la boîte de dialogue « Project File has been modified. Save? » apparaît à l'écran.

NOTE

Il peut arriver que la boîte de dialogue « Project File has been modified. Save? » ne s'affiche pas.



Si le fichier de projet est sécurisé, la boîte de dialogue « Enter ID & Password » s'affichera. Entrez l'ID et le mot de passe pour ouvrir le fichier.

Fermeture des fichiers de projet

Vous ne pouvez pas ouvrir plusieurs fichiers de projet simultanément dans DME Designer. Pour fermer le fichier de projet actuellement ouvert, il suffit de créer un nouveau fichier de projet ou d'en ouvrir un autre.

Fichier de données DME

Vous pouvez importer ou exporter des paramètres relatifs à une unité DME disposée au sein d'un fichier de configuration. Les paramètres d'une seule unité DME sous la configuration actuelle (celle qui est en cours d'édition) sont enregistrés sous format de fichier. Vous pouvez importer les paramètres sauvegardés dans un autre fichier de projet.

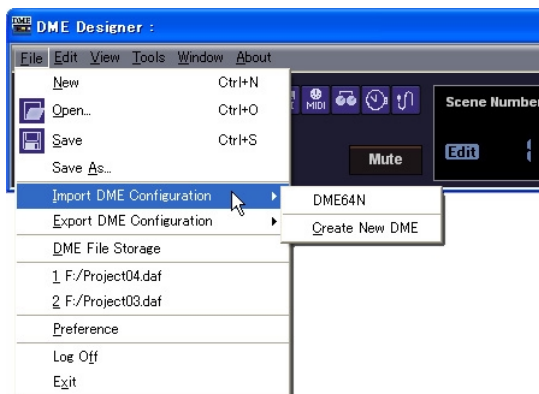
Les fichiers comportant des paramètres sauvegardés sont appelés « **fichiers de données DME** ». Les noms de ces fichiers portent l'extension « .ddf ».



Importation de données DME

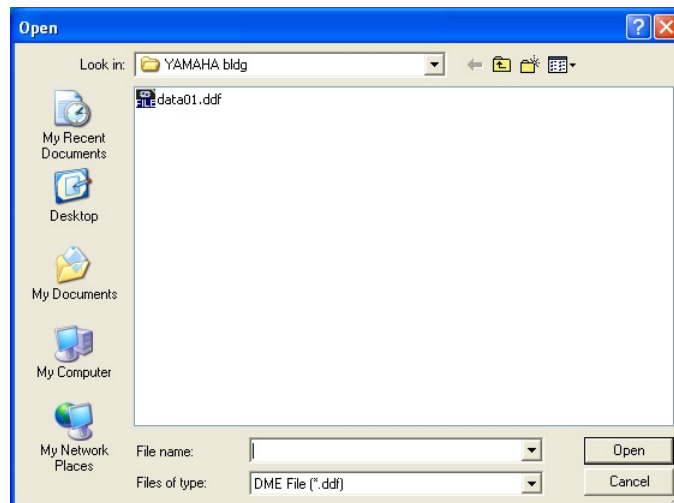
Cette opération importe les réglages du fichier de données dans une unité DME incluse dans la configuration actuelle.

- 1 **Activez la configuration au sein de laquelle est disposée l'unité DME dans laquelle doit s'effectuer l'importation.**
S'il existe plusieurs configurations, affichez en premier plan la fenêtre de la configuration au sein de laquelle est disposée l'unité DME vers laquelle vous effectuez l'importation.
- 2 **Cliquez sur le menu [File] dans la fenêtre Main Panel puis déplacez le curseur de la souris sur [Import DME Configuration] (Importer la configuration dans DME).**
Un sous-menu s'affiche. Les unités DME incluses dans la configuration actuelle s'affichent dans un sous-menu.



- 3 Dans le sous-menu, cliquez sur l'unité DME dans laquelle vous souhaitez importer les réglages.

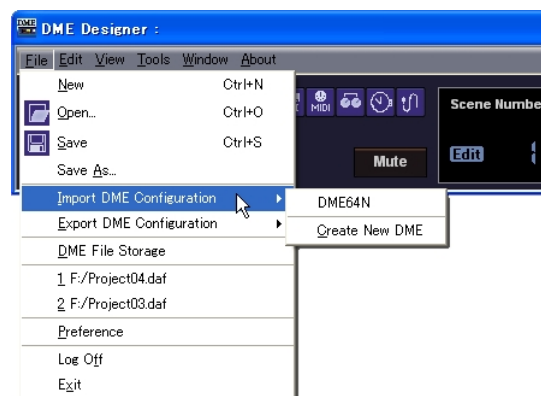
La boîte de dialogue « Open » s'affiche.



- 4 Sélectionnez le fichier des données DME et cliquez sur la touche [Open] (Ouvrir).

■ Sous-menu [Import DME Configuration]

Les unités DME incluses dans la configuration actuelle s'affichent dans le sous-menu [Import DME Configuration].



La commande [Create New DME] (Créer une nouvelle unité DME) crée une nouvelle unité DME et y importe les réglages.

NOTE

Seuls les utilisateurs pour lesquels la case de la commande [Operation Security] (Sécurité de l'opération) → [Edit] a été cochée dans la boîte de dialogue « Security » sont autorisés à importer des données DME. Pour plus d'informations sur les niveaux de sécurité utilisateur, reportez-vous à la section « Sécurité (Création d'utilisateurs et paramétrage de réglages utilisateur) » page 55.

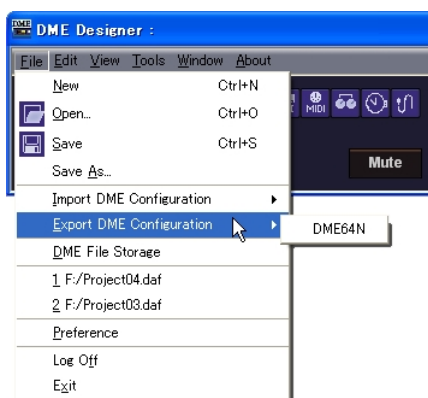
NOTE

Lorsque l'importation du fichier de données DME est impossible, le message « DME file import failed. » (Echec de l'importation du fichier DME) s'affiche.

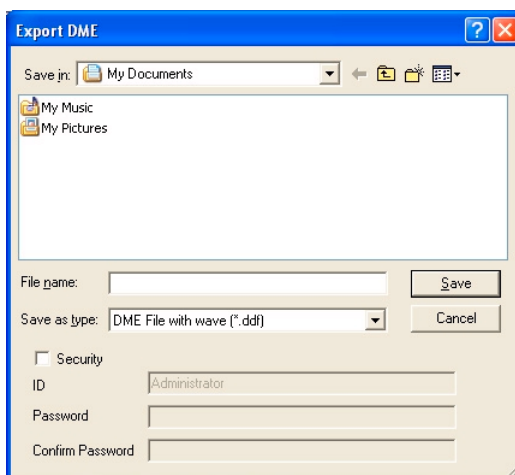
Exportation de données DME

Cette commande exporte les paramètres à partir d'une unité DME incluse dans la configuration actuelle et les enregistre sous forme de fichier.

- 1 Activez la configuration dans laquelle est incluse l'unité DME à partir de laquelle doit s'effectuer l'exportation.
S'il existe plusieurs configurations, affichez en premier plan la fenêtre de la configuration au sein de laquelle est disposée l'unité DME à partir de laquelle vous effectuez l'exportation.
- 2 Cliquez sur le menu [File] dans la fenêtre Main Panel puis déplacez le curseur de la souris sur [Export DME Configuration] (Exporter la configuration DME).
Un sous-menu s'affiche.



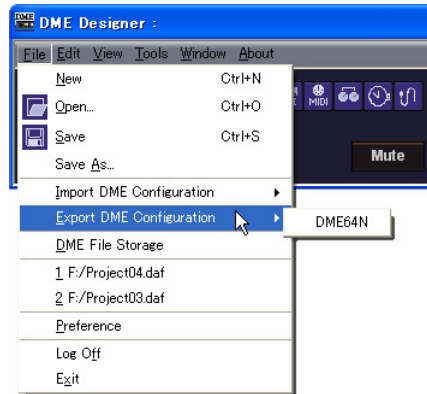
- 3 Dans le sous-menu, cliquez sur l'unité DME à partir de laquelle vous souhaitez exporter les réglages.
La boîte de dialogue « Save As » apparaît à l'écran.



- 4 Entrez le nom de fichier.
Déterminez si le type de fichier sélectionné est exporté en même temps qu'un fichier Wave.
- 5 Spécifiez le dossier dans lequel le fichier sera enregistré, puis cliquez sur la touche [Save] (Enregistrer).

■ Sous-menu [Export DME Configuration]

Les unités DME incluses dans la configuration actuelle s'affichent dans le sous-menu [Export DME Configuration].



Procédure de création d'une configuration

La configuration est sous forme de diagramme qui détermine la configuration DME. Le transfert de ces données provoque le fonctionnement de DME. Suivez la procédure ci-dessous pour créer une configuration DME Designer.

NOTE

Il n'est possible de créer des configurations que lorsque l'unité DME est hors ligne. Pour transférer les données, vous devez d'abord basculer sur l'état en ligne. La procédure pour ce faire est fournie plus loin dans le présent document.

1 Création d'un nouveau projet.

Lorsque vous lancez DME Designer, vous créez un nouveau projet. Si un autre fichier de projet est déjà ouvert, utilisez le menu [File] → commande [New] dans la fenêtre Main Panel pour créer un nouveau fichier.

Reportez-vous à la section « Menu de la fenêtre Main Panel » → menu [File] → commande [New] (page 44)

2 Réglages de zone.

Vous pouvez définir les noms de zone et ajouter ou supprimer des zones à l'aide de la boîte de dialogue « Zone ».

Reportez-vous à « Ajouter, supprimer et renommer une zone » en page 231.

3 Réglages de configuration.

Vous pouvez définir les noms de zone, ajouter ou supprimer des zones à l'aide de la boîte de dialogue « Zone ».

Reportez-vous à « Ajouter, supprimer et renommer une configuration » en page 233.

4 Présentation de DME, ICP et des périphériques externes.

Réorganisation des unités DME, ICP et des périphériques externes dans la fenêtre Zone.

Reportez-vous à « Fenêtre Zone » en page 237,

« Objets » page 156,

« Réglages et opérations spécifiques aux fenêtres de conception » page 207.

5 Disposition des composants.

Disposez les composants et les modules utilisateur dans la fenêtre Configuration.

Reportez-vous à « Fenêtre Configuration » en page 242,

« User Module » page 250,

« Types de composants » page 259.

6 Connexions logiques des composants.

Utilisez des câbles pour connecter les composants et les modules utilisateur que vous avez placés dans la fenêtre Configuration.

Reportez-vous à « Dessin et édition des fils » en page 219.

7 Réglage des paramètres.

Editez les paramètres de composants dans l'éditeur de composants.

Reportez-vous à « Fenêtre Component Editor » en page 264.

8 Réglage des paramètres définis par l'utilisateur.

Les paramètres peuvent être affectés aux touches de fonction F1 à F6 de l'unité DME.

Reportez-vous à « User Defined Button (Paramètres définis par l'utilisateur) » en page 98.

9 Stockage de scènes.

Stockez la scène à l'aide du menu [Tools] → commande [Scene Manager] (Gestionnaire de scènes) de la fenêtre Main Panel.

Reportez-vous à « Gestionnaire de scènes » en page 63.

En ligne

Vous pouvez connecter l'unité DME à votre ordinateur et transférer des configurations, des scènes et des paramètres créés à l'aide du DME Designer vers l'unité DME. Vous pouvez également lire des données de l'unité DME dans le DME Designer, en le synchronisant avec l'état de l'unité DME. Etant donné que la synchronisation présuppose que l'unité DME puisse communiquer avec l'ordinateur sur lequel DME Designer est installé, les pilotes nécessaires (USB-MIDI ou DME-N Network Driver) doivent être installés et les réglages appropriés effectués pour chaque pilote ainsi que pour le port MIDI de DME Designer.

NOTE

En raison de l'absence de réglages de scène à l'achat de l'unité DME, il vous faut en premier lieu transférer les informations de configuration et de scène créées dans DME Designer.

1 Connexion de l'unité DME à l'ordinateur.

Connectez l'unité DME et l'ordinateur à l'aide d'un câble USB ou d'un câble Ethernet. Pour plus de détails, reportez-vous au « Mode d'emploi de DME64N/24N ».

2 Installation du pilote MIDI.

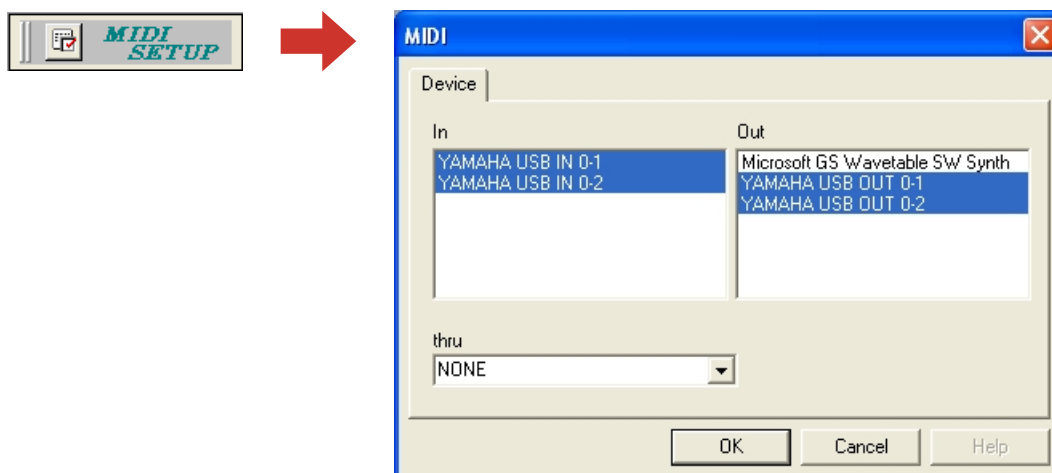
Installez les pilotes USB-MIDI ou DME-N Network sur l'ordinateur. Pour plus de détails, reportez-vous au « Manuel d'installation de DME Designer », fourni séparément.

3 Configuration du pilote MIDI.

Effectuez les réglages nécessaires pour le pilote MIDI installé sur l'ordinateur. Si le pilote est déjà configuré, vérifiez les réglages avant de passer en ligne. Pour plus de détails, reportez-vous au « Manuel d'installation de DME Designer », fourni séparément.

4 Configuration du port du pilote MIDI.

La boîte de dialogue « MIDI Setup » (Configuration MIDI) s'affichera si vous appuyez sur la touche MIDI Setup sur la barre d'outils de MIDI Setup, qui apparaît lorsque vous lancez DME Designer. Configurez les ports In/Out/Thru (Entrée/Sortie/Relais) connectés au DME64N/24N.



5 Réglages MIDI IN/OUT dans DME Designer.

Dans l'onglet [Port] de la boîte de dialogue « MIDI », sélectionnez le pilote MIDI utilisé pour la transmission et la réception des messages MIDI. Si le pilote est déjà configuré, vérifiez les réglages avant de passer en ligne.
« MIDI » → onglet [Port] (page 97)

6 Stockage et vérification des scènes.

Lorsque vous basculez sur l'état en ligne, il faut stocker la scène portant le numéro le plus bas. Vous pouvez vérifier si une scène est stockée à l'aide de la boîte de dialogue « Scene Manager » (Gestionnaire de scènes).

Reportez-vous à « Gestionnaire de scènes » en page 63.

7 Rappel de scènes.

Lorsque vous passez sur l'état en ligne, la scène est rappelée. Le numéro de scène doit s'afficher dans [Scene Number] (Numéro de scène) et le nom de scène sous Scene Name (Nom de scène). Si [-----] apparaît sous [Scene Name], la scène sera rappelée.

Fenêtre Main Panel → « Scène actuelle » (page 42)

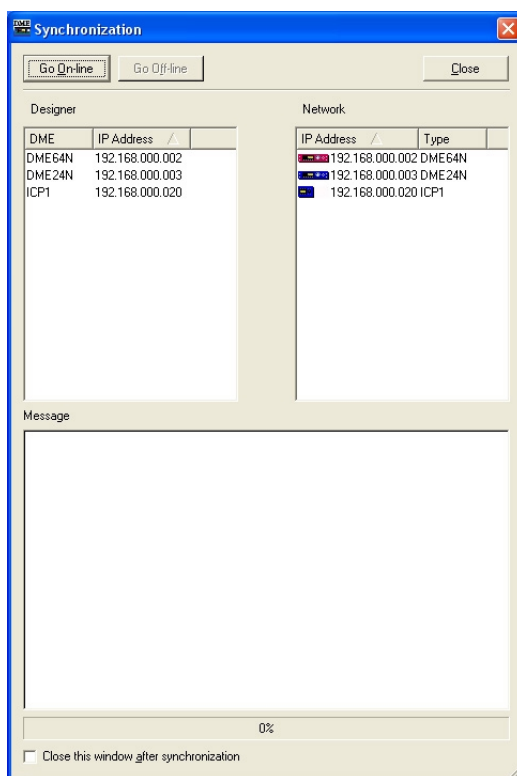
Reportez-vous à « Gestionnaire de scènes » en page 63.

8 Affichage de la boîte de dialogue « Synchronization » (Synchronisation).

Cliquez sur [Synchronization] dans le menu [Tools] ou sur la grande touche [Synchronization] dans la barre d'outils.

Lorsque la boîte de dialogue s'ouvre, une liste d'unités DME connectées apparaît.

Les unités DME connectées à l'ordinateur s'affichent dans la liste [Network] (Réseau).



NOTE

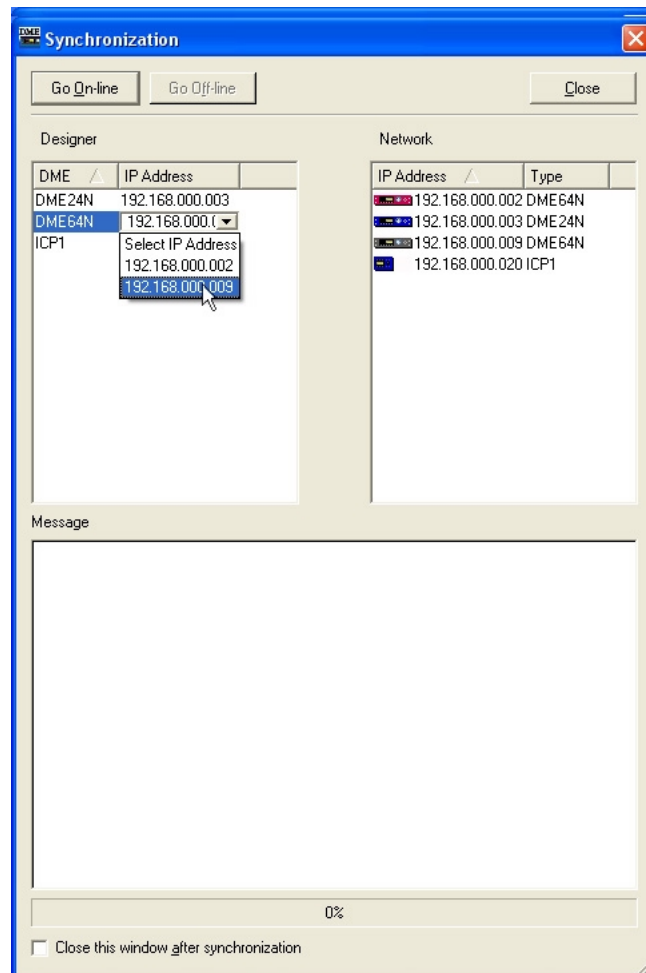
Lorsque vous appelez la boîte de dialogue « Synchronization », si aucune scène n'est rappelée ou aucun réglage MIDI spécifié, un message d'avertissement s'affichera une seule fois. Cliquez sur la touche [OK] du message pour ouvrir les boîtes de dialogue correspondants. Vous pouvez alors effectuer les réglages nécessaires dans la boîte de dialogue concernée, puis afficher à nouveau la boîte de dialogue « Synchronization ».

9 Sélection de l'adresse IP.

Les unités DME comprises dans la zone actuelle s'affichent sous la liste [Designer] de la boîte de dialogue « Synchronisation ». Cliquez sur la boîte [IP Address] (Adresse IP) puis sélectionnez l'adresse IP de l'unité DME correspondant à l'unité DME actuellement sous DME Designer.

NOTE

Les adresses IP s'affichent pour les périphériques de même type au sein de cette région.



10 Passage l'état en ligne.

Lorsque vous cliquez sur la touche [Go On-Line] (Basculer en ligne), une boîte de dialogue dans laquelle vous pouvez choisir la méthode de synchronisation s'affiche.



Cliquez sur la touche de direction [Designer→DME].

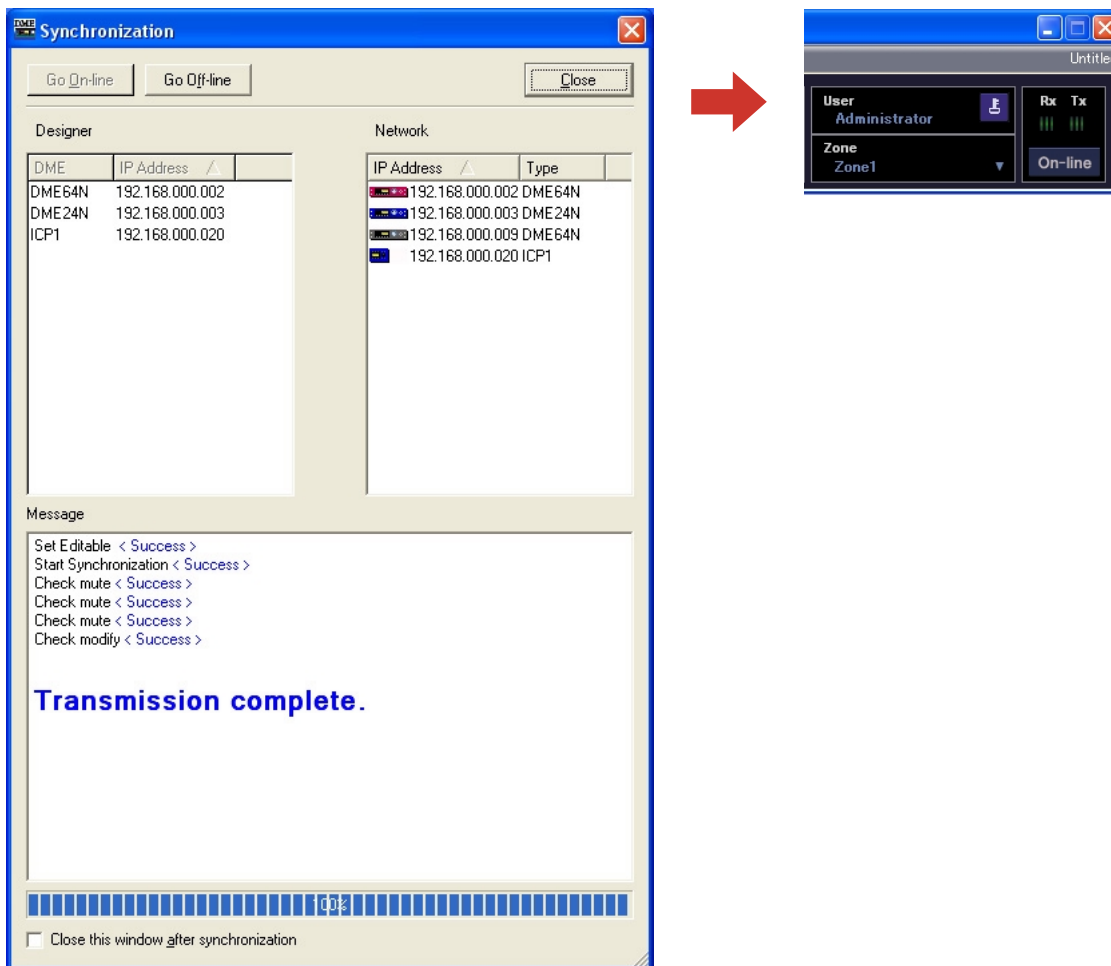
Le transfert de la configuration débute, et DME Designer est synchronisé avec l'unité.

S'il y a plusieurs zones, ce processus peut prendre un certain temps.

A la fin de l'état en ligne, la touche [Go On-line] est grisée et la touche [On-Line] (En ligne) de la fenêtre Main Panel s'allume. La boîte de dialogue se fermera automatiquement si l'option [Close this window after synchronization] (Fermer cette fenêtre après la synchronisation) est cochée.

NOTE

Il pourra s'avérer impossible de basculer sur l'état en ligne si aucune scène n'est stockée lors de la sélection de [Recall Safe] (Rappel sécurisé).

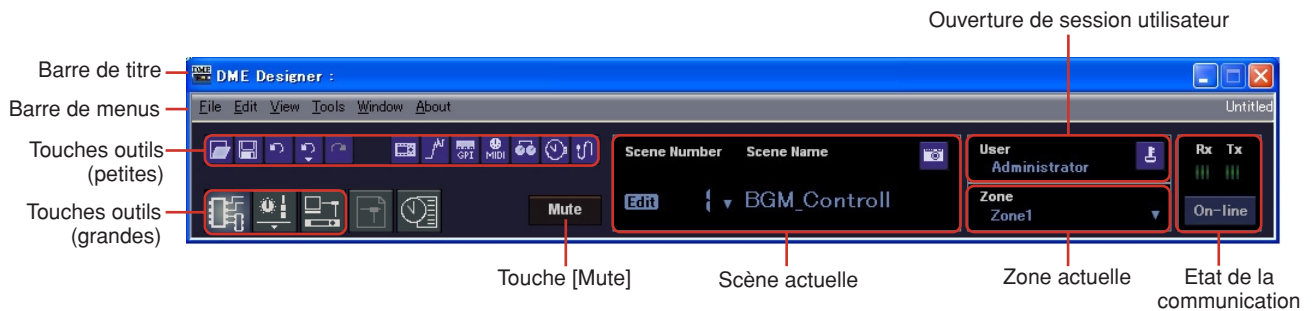


Pour passer hors ligne, cliquez soit sur la touche [ON-Line] (En ligne) de la fenêtre du panneau principal soit sur la touche [Go Off-line] (Basculer hors ligne) de la boîte de dialogue « Synchronization ».

Chapitre 3 Fenêtre Main Panel

Fenêtre Main Panel

La fenêtre Main Panel est la fenêtre principale de DME Designer.



Barre de titre

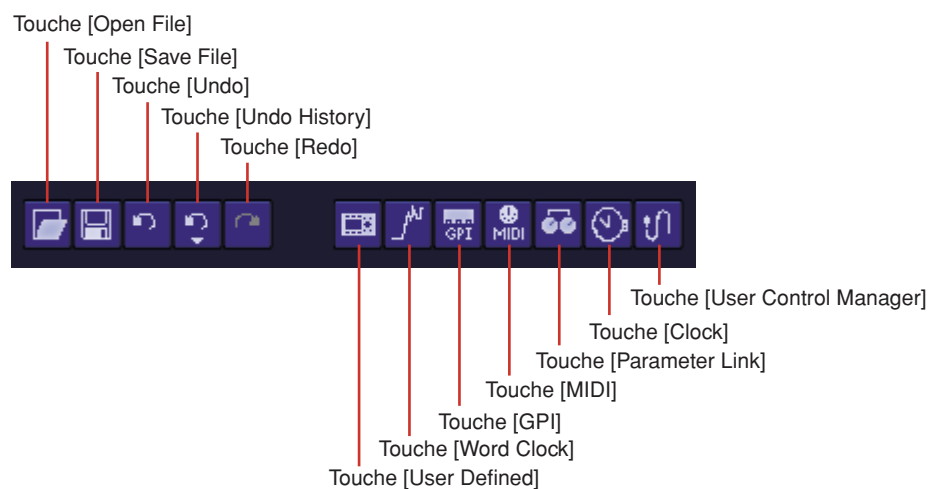
« DME Designer » s'affiche dans la barre de titre.

Barre de menus

Les commandes s'exécutant sous l'application sont regroupées en catégories sur la barre de menus. Lorsque vous cliquez sur l'une des catégories, une liste de commandes s'affiche. Le nom du fichier de projet actuellement ouvert s'affiche également à droite. Lorsqu'un fichier de projet est ouvert ou n'a pas encore été enregistré, la mention « Untitled » (Sans titre) s'affiche en guise de nom de fichier.

Touches outils (petites)

Les commandes fréquemment utilisées sont disposées ici sous forme de touches. Si une commande est inutilisable, sa touche apparaîtra en grisé.



■ Touche [Open File] (Ouvrir fichier)

Ouvre les fichiers de projet.
→ [Open] dans le menu [File] ([page 45](#))

■ Touche [Save File] (Enregistrer fichier)

Enregistre le fichier de projet actuellement en cours d'édition.
→ [Save] dans le menu [File] ([page 45](#))

■ Touche [Undo] (Annuler)

Annule la dernière opération d'édition.
→ [Undo] dans le menu [File] ([page 47](#))

■ Touche [Undo History] (Annuler historique)

Ouvre la fenêtre de dialogue « Undo History » (Annuler historique). Annule plusieurs opérations.
→ [Undo History] dans le menu [Edit] ([page 47](#))

■ Touche [Redo] (Rétablir)

Rétablit les opérations effectuées à l'aide de la touche [Undo] à leurs conditions d'origine respectives.
→ [Redo] dans le menu [Edit] ([page 47](#))

■ Touche [User Defined] (Défini par l'utilisateur)

Ouvre la boîte de dialogue « User Defined Button » (Touche définie par l'utilisateur).
→ Reportez-vous à « [User Defined Button] » en [page 49](#).

■ Touche [Word Clock] (Horloge de mots)

Ouvre la boîte de dialogue « Word Clock » (Horloge de mots).
→ Reportez-vous à « [Word Clock] (Horloge de mots) » en [page 49](#).

■ Touche [GPI]

Ouvre la boîte de dialogue « GPI ».
→ Reportez-vous à « [GPI] » en [page 49](#).

■ Touche [MIDI]

Ouvre la boîte de dialogue « MIDI ».
→ Reportez-vous à « [MIDI] » en [page 49](#).

■ Touche [Parameter Link] (Groupe de paramètres)

Ouvre la boîte de dialogue « Parameter Link » (Groupe de paramètres).
→ Reportez-vous à « [Parameter Link] » en [page 49](#).

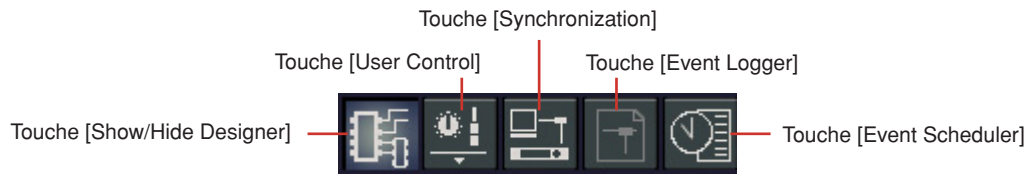
■ Touche [Clock] (Horloge)

Ouvre la boîte de dialogue « Clock » (Horloge).
→ Reportez-vous à « [Clock] (Horloge) » en [page 50](#).

■ Touche [User Control Manager] (Gestionnaire des réglages utilisateur)

Ouvre la boîte de dialogue « User Control Manager » (Gestionnaire des réglages utilisateur).
→ Reportez-vous à « [User Control] » en [page 48](#).

Touche outil (grande)



■ Touche [Show/Hide Designer] (Afficher/Masquer Designer)

Affiche ou masque la fenêtre Designer.

■ Touche [User Control] (Réglage utilisateur)

Fonctionne de la même façon que la commande [User Control] du menu [View] (Affichage). Cliquez sur cette touche pour afficher un menu.



User Control s'affiche dans le menu. Cliquez ici pour afficher la fenêtre de réglage utilisateur. Si vous cliquez sur [New User Control] (Nouveau réglage utilisateur), la boîte de dialogue « New User Control » s'ouvre.

■ Touche [Synchronization] (Synchronisation)

Ouvre la boîte de dialogue « Synchronization ».

→ Reportez-vous à la section Boîte de dialogue « Synchronization » à la [page 76](#).

■ Touche [Event Logger] (Enregistreur d'événements)

Ouvre la fenêtre Event Logger.

→ Reportez-vous à la section Fenêtre « Event Logger » à la [page 111](#).

■ Touche [Event Scheduler] (Planificateur d'événements)

Ouvre la boîte de dialogue « Event Scheduler ».

→ Reportez-vous à la section Boîte de dialogue « Event Scheduler » à la [page 116](#).

Touche [Mute] (Assourdissement)

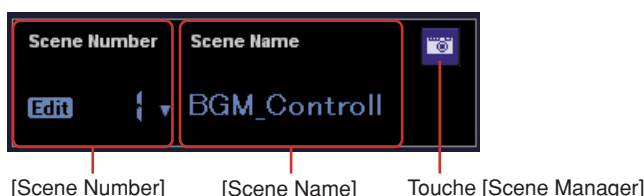


Active (ON) et désactive (OFF) la touche d'assourdissement de DME pour la zone actuelle. Pour activer la touche d'assourdissement, cliquez dessus tout en appuyant sur la touche <Shift>. Si vous cliquez sur cette la touche d'assourdissement alors que la fonction est désactivée sans appuyer sur la touche <Shift>, le message suivant s'affiche : « Click the Mute Button with the Shift Key » (Cliquez sur la touche d'assourdissement tout en appuyant sur la touche Shift). Pour désactiver la fonction, cliquez sur la touche. Il n'y a pas lieu alors d'appuyer sur la touche <Shift>.



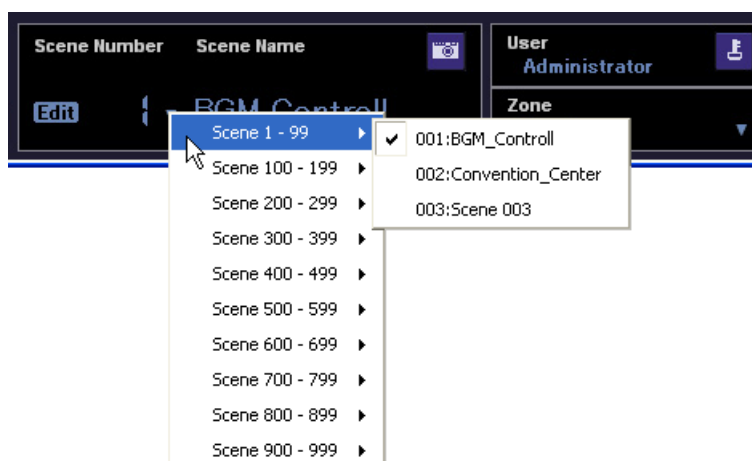
Scène actuelle

Affiche le numéro et le nom de la scène actuelle. Il vous est possible de basculer entre les scènes.



■ [Scene Number] (Numéro de scène)

Affiche le numéro de la scène actuelle. Lorsque vous appuyez sur [▼], une liste s'affiche dans laquelle vous pouvez sélectionner une scène. Le voyant EDIT s'allume lorsque vous éditez un paramètre après le rappel ou le stockage d'une scène.



NOTE

Appuyez simultanément sur les touches <Ctrl> et <+> pour rappeler la scène suivante, et sur les touches <Ctrl> et <-> pour rappeler la scène précédente. Ces réglages sont modifiables via la boîte de dialogue Shortcut keys (Touches de raccourci clavier) (page 134).

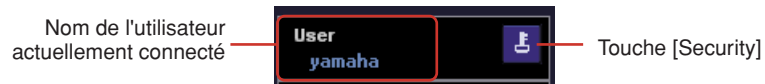
■ [Scene Name] (Nom de scène)

Affiche le nom de la scène actuelle.

■ Touche [Scene Manager] (Gestionnaire de scènes)

Ouvre la boîte de dialogue « Scene Manager ».

[User] (Utilisateur connecté)



■ Nom de l'utilisateur actuellement connecté

Affiche le nom de l'utilisateur actuellement connecté.

■ Touche [Security]

Ouvre la boîte de dialogue « Security ».

Zone actuelle

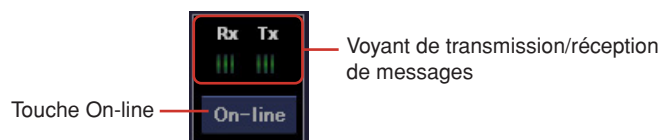


Affiche le nom de la zone active. Lorsque vous appuyez sur [▼], une liste s'affiche dans laquelle vous pouvez sélectionner une zone.



Etat de la communication

Affiche l'état de la communication entre l'unité DME et l'ordinateur.



■ Touche [On-line] (En ligne)

Lorsque l'unité DME est connectée à un ordinateur, cliquez sur cette touche pour basculer alternativement entre les états en ligne et hors ligne. Le voyant s'allume pour signaler que l'unité DME est en ligne.

■ Voyants de transmission/réception de messages

[Rx] (Réception)

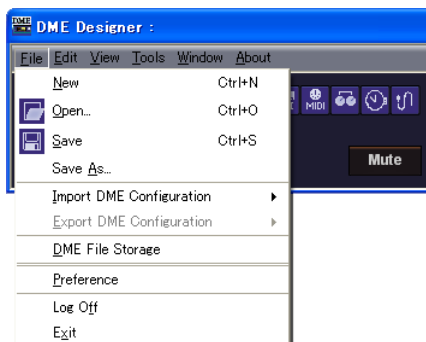
S'allume lorsque DME Designer reçoit des messages MIDI de l'unité DME.

[Tx] (Transmission)

S'allume lorsque DME Designer transmet des messages MIDI à l'unité DME.

Menu de la fenêtre Main Panel

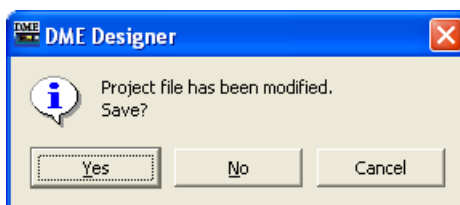
Menu [File]



■ [New] (Nouveau)

Crée un nouveau projet. Lorsqu'un nouveau projet est créé, il faut fermer le projet actuellement sélectionné.

Le message de confirmation « Project File has been modified. Save? » s'affiche.



Touche [Yes] (Oui)

Enregistre le projet actuellement ouvert.

Si le fichier actuellement ouvert a déjà été nommé et sauvegardé, c'est ce fichier enregistré qui sera remplacé. La boîte de dialogue « Save As » s'affiche pour les fichiers n'ayant pas encore été enregistrés. Dans cette boîte de dialogue, vous pouvez nommer le fichier lorsque vous l'enregistrez.

Touche [No] (Non)

Ferme le projet sans l'enregistrer. Si le fichier a déjà été nommé et enregistré, la version la plus récente du fichier enregistré sera conservée telle quelle. Si le fichier n'a été ni nommé ni enregistré, il sera perdu.

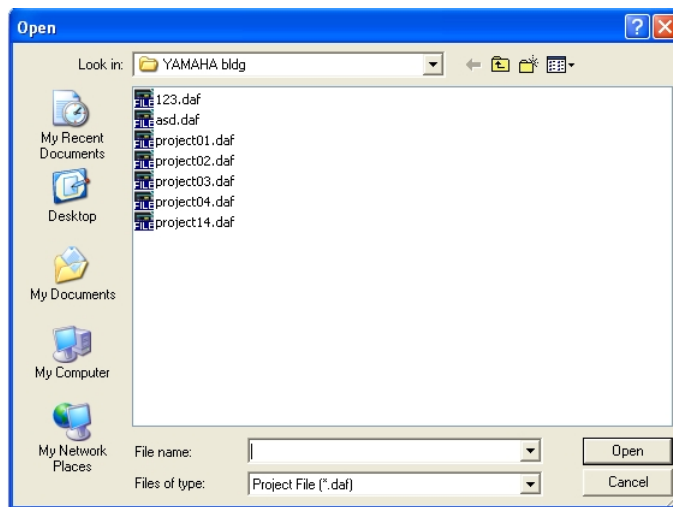
Touche [Cancel] (Annuler)

Annule la création d'un nouveau projet.

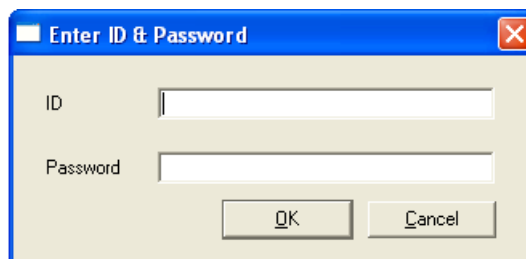
■ [Open] (Ouvrir)

Ouvre les fichiers de projet enregistrés. Etant donné que le projet actuellement ouvert doit être fermé, la boîte de dialogue de confirmation « Project file has been modified. Save? » s'affiche.

Lorsque vous sélectionnez cette commande, la boîte de dialogue « Open » apparaît. Sélectionnez le fichier de projet que vous souhaitez ouvrir et cliquez sur la touche [Open].



Si le fichier de projet est sécurisé, la boîte de dialogue « Enter ID & Password » s'affichera. Saisissez l'ID et le mot de passe afin d'ouvrir le fichier, puis cliquez sur la touche [OK]. Le fichier de projet s'ouvre.



■ [Save] (Enregistrer)

Remplace un fichier de projet déjà enregistré avec les changements actuels. Si le fichier est enregistré pour la première fois, la boîte de dialogue « Save As » ne s'affichera pas.

→ Reportez-vous à « Fichiers de projet » en page 22.

■ [Save as] (Enregistrer sous)

Enregistre le fichier de projet actuel comme un fichier distinct, sous un nouveau nom et sur un nouvel emplacement. Lorsque vous sélectionnez cette commande, la boîte de dialogue « Save as » apparaît.

→ Reportez-vous à « Fichiers de projet » en page 22.

■ [Import DME Configuration] (Importer la configuration dans DME)

Importe les paramètres au sein d'une unité DME disposée dans un fichier de configuration.

→ Reportez-vous à « Fichier de données DME » en page 30.

■ [Export DME Configuration] (Exporter la configuration DME)

Exporte les paramètres d'une unité DME disposée dans un fichier de configuration.

→ Reportez-vous à « Fichier de données DME » en page 30.

■ DME File Storage (Stockage des fichiers DME)

Ouvre la boîte de dialogue « DME File Storage ».

→ Reportez-vous à « DME File Storage (Stockage des fichiers DME) » en page 52.

■ Fichiers récemment utilisés

Affiche les fichiers récemment enregistrés. En cliquant sur un nom de fichier, vous ouvrez le fichier correspondant.

■ [Preference] (Préférences)

Ouvre la boîte de dialogue « Preference » (Préférences).

→ Reportez-vous à « Préférences » en page 53.

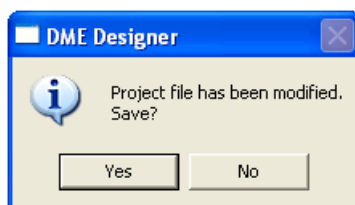
■ [Log Off] (Fermeture de session)

Ferme la session de l'utilisateur actuellement connecté. Etant donné que l'utilisateur actuellement connecté doit se déconnecter avant qu'un nouvel utilisateur puisse ouvrir une session, la boîte de dialogue « Log On » s'affiche afin que vous ouvriez une nouvelle session utilisateur.

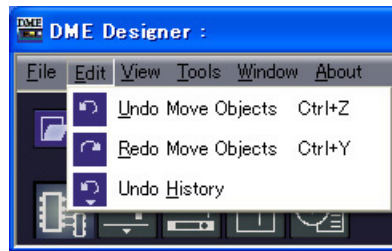
→ Reportez-vous à « Les utilisateurs et la sécurité » en page 19.

■ [Exit] (Quitter)

Ferme « DME Designer ». Le message de confirmation « Project File has been modified. Save? » s'affiche. Pour enregistrer le fichier, cliquez sur [Yes]. Pour fermer l'application sans effectuer d'enregistrement, cliquez sur [No].



Menu [Edit]



■ [Undo] (Annuler)

Annule une seule opération. Le nom de l'opération qui sera annulée via la commande [Undo] s'affiche sous le nom de la commande. Vous avez également la possibilité de sélectionner les commandes suivantes.

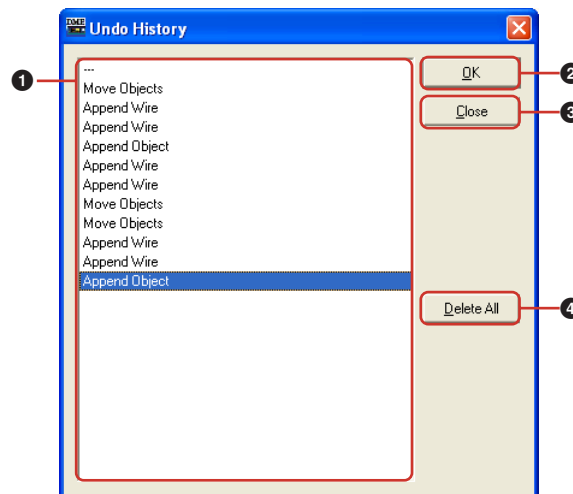
Lorsque l'opération [Undo] est impossible, la commande apparaît en grisé.

■ [Redo] (Rétablir)

Revient sur l'état précédant l'exécution de la commande [Undo]. Le nom de l'opération à rétablir via la commande [Redo] s'affiche. Vous pouvez exécuter la fonction [Redo] autant de fois que vous avez annulé d'opérations à l'aide de la commande [Undo]. Lorsqu'il est impossible d'activer la fonction [Redo], la commande apparaît en grisé.

■ [Undo History] (Annuler historique)

Ouvre la fenêtre de dialogue « Undo History ». Annule plusieurs opérations. Supprime également l'historique des opérations.



1 Liste

Affiche toutes les opérations réalisées jusqu'à présent, dans l'ordre de leur exécution, en commençant par la plus ancienne. Pour sélectionner une opération, il suffit de cliquer dessus.

2 Touche [OK]

Annule toutes les opérations en-dessous de celle qui a été sélectionnée dans la liste. L'opération sélectionnée dans la liste n'est pas annulée.

3 Touche [Close] (Fermer)

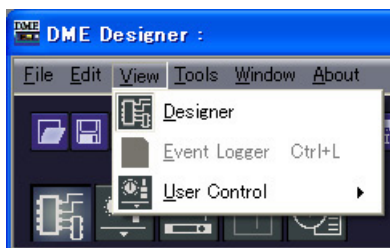
Ferme la boîte de dialogue.

4 Touche [Delete All] (Supprimer tout)

Supprime l'historique de toutes les opérations affichées dans la liste. Lorsqu'une opération est supprimée dans une liste, elle ne peut pas être annulée.

Les opérations annulées via la commande [Undo History] peuvent être réexécutées une à une à l'aide de la commande [Redo].

Menu [View]



■ [Designer]

Affiche ou masque la fenêtre Designer.

■ [Event Logger]

Affiche le journal des événements du réseau.

N'apparaîtra pas si la sélection s'effectue en cours d'affichage du journal des événements du réseau.

→ Reportez-vous à « Event Logger (Enregistreur d'évènements) » en page 111.

■ [User Control]

Cette commande active la fonction User Control.

Les réglages utilisateur susceptibles d'être activés par l'utilisateur actuellement connecté apparaissent dans un sous-menu.

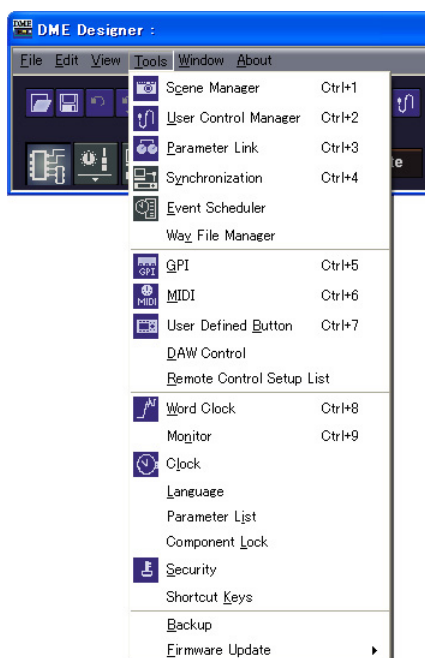
Si vous cliquez sur [New User Control], la boîte de dialogue « New User Control » s'ouvrira.

→ Reportez-vous à « Editeur de réglages utilisateur / Editeur de module utilisateur » en page 279.

NOTE

Les commandes non disponibles pour l'utilisateur actuellement connecté n'apparaissent pas dans le menu.

Menu [Tools]



■ [Scene Manager]

Ouvre la boîte de dialogue « Scene Manager ».

→ Reportez-vous à « Gestionnaire de scènes » en page 63.

■ [User Control Manager]

Ouvre la boîte de dialogue « User Control Manager ».

→ Reportez-vous à « Réglage utilisateur » en page 70 et page 279

■ [Parameter Link]

Ouvre la boîte de dialogue « Parameter Link ».

→ Reportez-vous à « Groupe de paramètres » en page 73.

■ [Synchronization] (Synchronisation)

Ouvre la boîte de dialogue « Synchronization ».

→ Reportez-vous à « Synchronisation (synchronisation de DME Designer et de l'unité DME) » en page 75.

■ [Event Scheduler]

Ouvre la boîte de dialogue « Event Scheduler ».

→ Reportez-vous à « Event Scheduler (Planificateur d'événements) » en page 116.

■ [Wav File Manager] (Gestionnaire de fichiers audio)

Ouvre la boîte de dialogue « Wav File Manager ».

→ Reportez-vous à « Wav File Manager » en page 128.

■ [GPI]

Ouvre la boîte de dialogue « GPI ».

→ Reportez-vous à « GPI » en page 79.

■ [MIDI]

Ouvre la boîte de dialogue « MIDI ».

→ Reportez-vous à « MIDI » en page 90.

■ [User Defined Button]

Ouvre la boîte de dialogue « User Defined Button ».

→ Reportez-vous à « User Defined Button (Paramètres définis par l'utilisateur) » en page 98.

■ [DAW Control] (Contrôle DAW)

Ouvre la boîte de dialogue « DAW Control ».

→ Reportez-vous à « DAW Control (Contrôle DAW) » en page 132.

■ [Remote Control Setup List] (Liste de configurations de commandes à distance)

Ouvre la boîte de dialogue « Remote Control Setup List » (Liste de configurations de commandes à distance).

→ Reportez-vous à « Remote Control Setup List (Liste de configurations de commandes à distance) » en page 123.

■ [Word Clock] (Horloge de mots)

Ouvre la boîte de dialogue « World Clock ».

→ Reportez-vous à « Word Clock » en page 102.

■ [Monitor] (Contrôle)

Ouvre la boîte de dialogue « Monitor Out » (Sortie de contrôle).

→ Reportez-vous à « Monitor (Signal de contrôle) » en page 104.

■ [Clock] (Horloge)

Ouvre la boîte de dialogue « Clock ».
→ Reportez-vous à « Clock » en page 105.

■ [Language] (Langue)

Ouvre la boîte de dialogue « Language ».
→ Reportez-vous à « Réglages de langue » en page 106.

■ [Parameter List] (Liste des paramètres)

Ouvre la boîte de dialogue « Parameter List ».
→ Reportez-vous à « Parameter List » en page 124.

■ [Component Lock] (Verrouillage des composants)

Ouvre la boîte de dialogue « Component Lock » (Verrouillage des composants).
→ Reportez-vous à « Component Lock » en page 127.

■ [Security] (Sécurité)

Ouvre la boîte de dialogue « Security ».
→ Reportez-vous à « Sécurité (Création d'utilisateurs et paramétrage de réglages utilisateur) » en page 55.

■ [Shortcut Keys] (Touches de raccourci clavier)

Ouvre la boîte de dialogue « Shortcut Keys ».
→ Reportez-vous à « Shortcut Keys » en page 134.

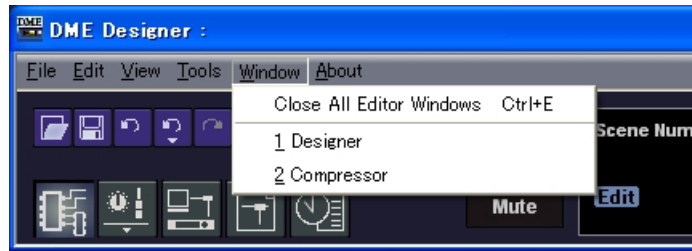
■ [Backup] (Sauvegarder)

Ouvre la boîte de dialogue « Backup ».
→ Reportez-vous à « Backup » en page 135.

■ [Firmware Update] (Mise à jour du microprogramme)

Met à jour le microprogramme de l'unité DME.
→ Reportez-vous à « Mise à jour du microprogramme de l'unité DME » en page 107.

Menu [Window] (Fenêtre)



Affiche les fenêtres ouvertes. Cliquez sur un nom de fenêtre pour mettre celle-ci au premier plan.

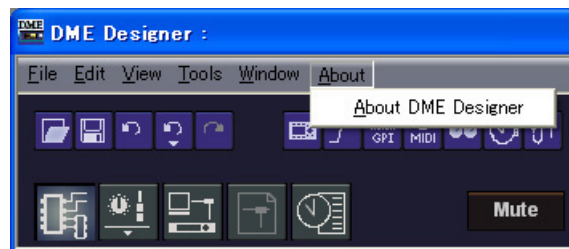
■ [Close All Editor Windows] (Fermer toutes les fenêtres Editor)

Ferme toutes les fenêtres d'édition.

NOTE

Vous pouvez permuter les fenêtres de conception au sein de la fenêtre Designer à l'aide du menu [Window] dans la fenêtre Designer.

Menu [About] (A propos)



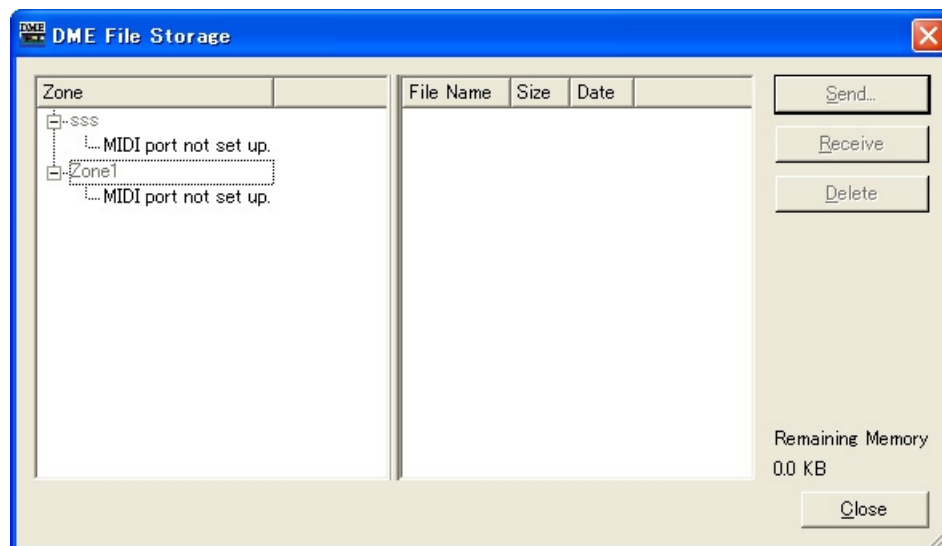
■ [About DME Designer] (A propos de DME Designer)

Affiche les informations relatives à la présente application.

DME File Storage (Stockage des fichiers DME)

Autorise la gestion des fichiers DME. Il est possible de gérer les fichiers de projet sur l'unité DME et éliminer ainsi la nécessité de le faire sur l'ordinateur.

Cliquez sur l'option [DME File Storage] du menu [File] afin d'afficher la boîte de dialogue « DME File Storage ».



■ Zone List (Liste des zones)

Sélectionnez dans la liste la zone et l'unité DME de votre choix.

■ File List (Liste des fichiers)

Il s'agit d'une liste des fichiers stockés sur l'unité DME sélectionnée.

Touche [Send] (Envoi)

Transfère les fichiers sélectionnés de l'ordinateur vers l'unité DME.

Touche [Receive] (Réception)

Transfère les fichiers sélectionnés de l'unité DME vers l'ordinateur.

Touche [Delete] (Supprimer)

Supprime les fichiers sélectionnés de l'unité DME.

NOTE

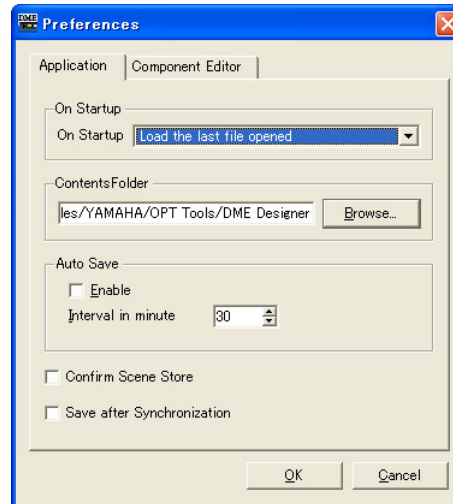
La synchronisation pourra devenir impossible si la valeur du paramètre [Remaining Memory] (Espace libre mémoire) signalant le volume de l'espace mémoire encore disponible dans l'unité DME est trop faible. Le cas échéant, supprimez les fichiers inutiles afin d'augmenter l'espace disponible en mémoire.

Préférences

Lorsque vous cliquez sur la commande [Preference] du menu [File] dans la fenêtre Main Panel, la boîte de dialogue « Preferences » (Préférences) s'affiche. Vous pouvez y effectuer les réglages personnalisés pour utiliser DME Designer.

■ Onglet [Application]

Vous pouvez régler ici l'environnement d'utilisation général.



On Startup (Au démarrage)

Sélectionne l'action au lancement de l'application.

- **[Load the last file opened] (Charger le dernier fichier ouvert)**
Ouvre le dernier fichier ouvert. Si le fichier est introuvable parce qu'il a été déplacé, supprimé ou renommé, un nouveau projet sera ouvert.
- **[Create an empty file] (Créer un fichier vide)**
Crée un nouveau projet.
- **[Load File & Synchronization] (Charger fichier et synchronisation)**
Ouvre le dernier fichier ouvert et effectue la synchronisation avec l'unité DME.

Contents Folder (Dossier du contenu)

Spécifie le dossier dans lequel les images utilisées par les fenêtres Design et les réglages utilisateurs sont stockés.

Cliquez sur la touche [Browse] (Parcourir) pour spécifier le dossier.

Auto Save (Enregistrement automatique)

Configure la fonctionnalité d'enregistrement automatique de fichier.

- **[Enable] (Activer)**
Si cette option est cochée, les fichiers de projet sur lesquels vous travaillez seront automatiquement enregistrés. Le fichier concerné sera remplacé par écrasement, mais l'historique de l'option Undo (Annuler) ne s'effacera pas. Ce réglage n'a aucun effet lorsque le fichier en cours d'édition n'a pas été préalablement enregistré ou que l'ordinateur est hors ligne.
- **[Interval in minutes] (Intervalle en minutes)**
Spécifie l'intervalle d'enregistrement automatique en minutes.

[Confirm Scene Store] (Confirmer le stockage de scène)

Cochez cette case pour afficher une boîte de dialogue de confirmation lors du stockage d'une scène.

[Save after synchronization] (Enregistrer après synchronisation)

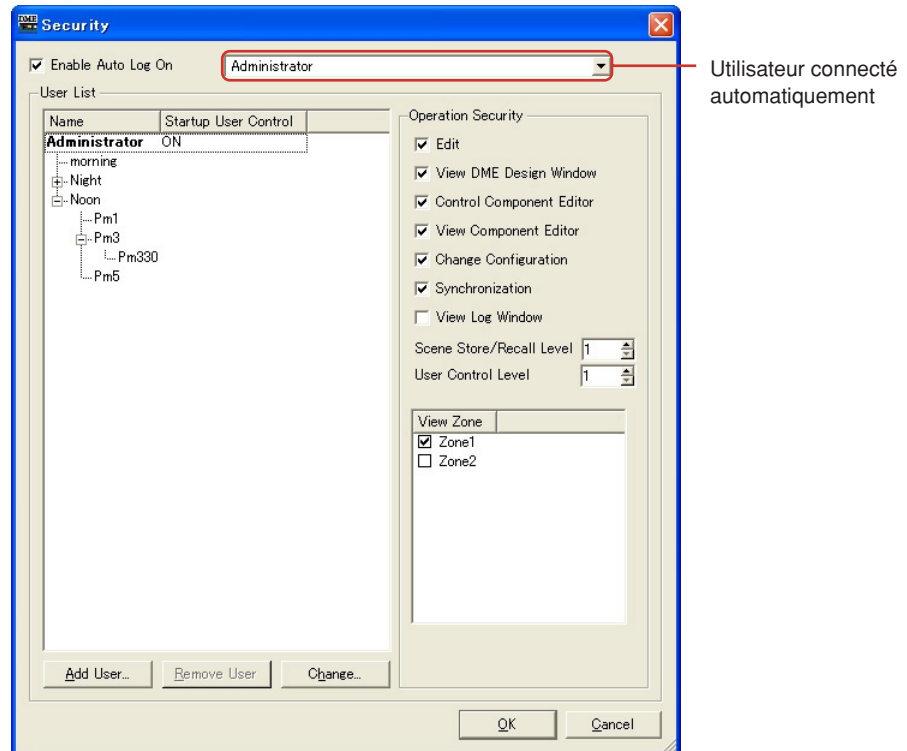
Si un enregistrement est effectué après la synchronisation de DME Designer avec l'unité DME, la prochaine synchronisation sera beaucoup plus rapide car elle ne portera que sur la différence entre les deux états. Cochez cette case pour spécifier l'enregistrement automatique après la synchronisation de DME Designer avec l'unité DME.

■ **Onglet [Component Editor]**

Configure le fonctionnement des boutons, curseurs et zones d'édition de Component Editor. Reportez-vous à « [Modification des paramètres](#) » en page 266.

Sécurité (Création d'utilisateurs et paramétrage de réglages utilisateur)

Lorsque vous cliquez sur la commande [Security] du menu [Tools], la boîte de dialogue « Security » s'affiche. Ici, vous pouvez créer et supprimer des utilisateurs. Vous avez également la possibilité de définir le niveau de sécurité pour chaque utilisateur. Les utilisateurs sont enregistrés en tant que réglages DME Designer. Il n'est pas nécessaire de créer des utilisateurs pour chaque fichier.



■ Restrictions de réglages utilisateur

Différentes restrictions s'appliquent, selon le niveau de sécurité de l'utilisateur actuellement connecté.

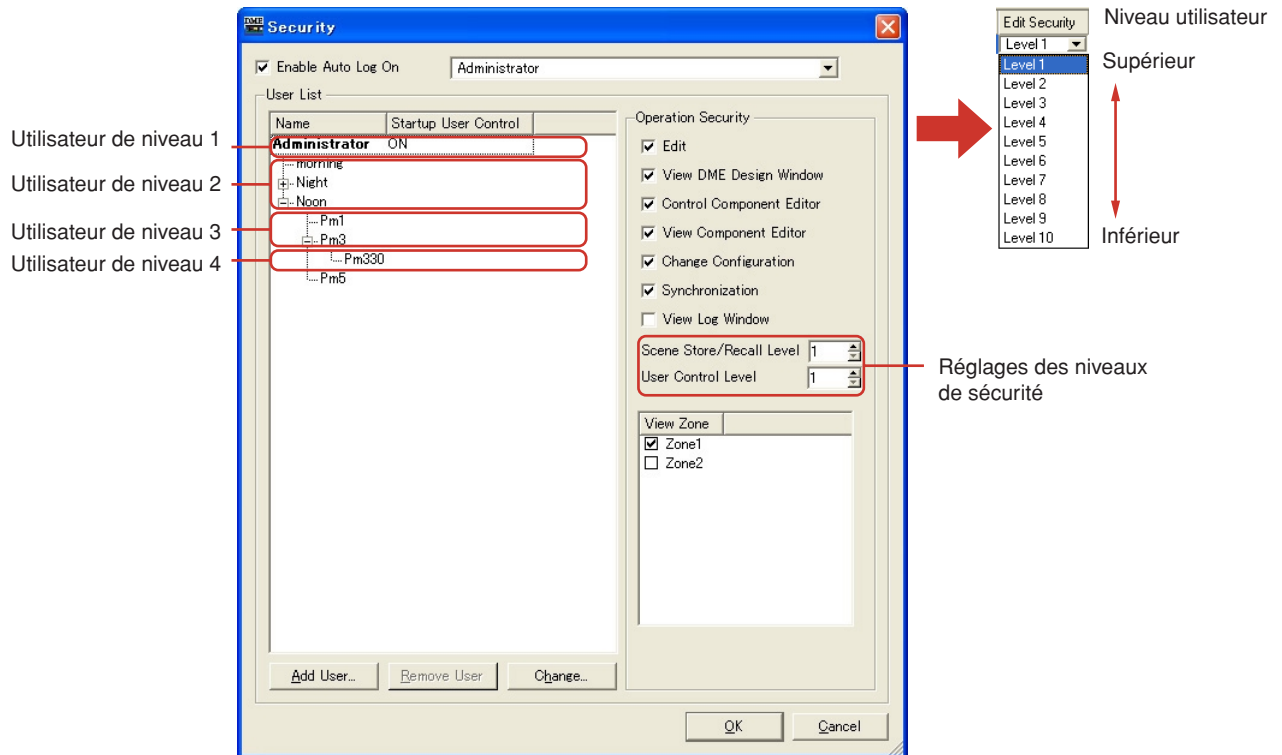
- L'utilisateur actuellement connecté ne peut modifier que les utilisateurs disposant d'un niveau de sécurité inférieur au sien propre.
- L'utilisateur actuellement connecté ne peut pas augmenter son propre niveau de sécurité.

■ Utilisateur [Administrator] (Administrateur)

L'utilisateur [Administrator] est enregistré par défaut et peut utiliser toutes les fonctions disponibles. Immédiatement après l'installation de DME Designer, il n'y a pas de mot de passe défini pour l'utilisateur [Administrator].

■ Niveau de sécurité

Les niveaux de sécurité utilisateur sont définis à l'aide de l'élément [Operation Security] (Sécurité des opérations), à droite de la boîte de dialogue « Security ».



Vous pouvez autoriser ou interdire l'édition et l'ouverture des fenêtres ou le paramétrage des réglages.

Dix niveaux, de 1 à 10 sont définis pour le stockage et le rappel des scènes ainsi que les réglages utilisateur. Le niveau 1 en est le niveau le plus élevé et le niveau 10 le plus bas. Par défaut, le niveau 1 est défini pour l'utilisateur [Administrator]. Le niveau 1 ne peut être défini que pour l'utilisateur [Administrator]. Les utilisateurs créés par l'utilisateur [Administrator] et qui lui sont directement subordonnés dans la hiérarchie peuvent être définis sur les niveaux 2 à 10. Les nouveaux utilisateurs créés comme subordonnés des utilisateurs de niveau 2 sont à leur tour définissables sur les niveaux 3 à 10. Il est impossible de créer de nouveaux utilisateurs à un niveau supérieur à celui de l'utilisateur qui les a créés.

La scène définit le niveau de stockage et de rappel des scènes. L'utilisateur connecté peut stocker ou rappeler des scènes définies à un niveau inférieur ou égal à son niveau propre. Par exemple, un utilisateur de niveau 3 peut rappeler des scènes définies pour le rappel des scènes appartenant aux niveaux 3 à 10.

Les niveaux sont également définis pour le réglage utilisateur. L'utilisateur connecté peut afficher ou éditer des scènes définies à un niveau inférieur ou égal à son niveau propre.

L'utilisateur connecté peut utiliser les zones cochées dans le champ [View Zone] (Affichage de la zone).

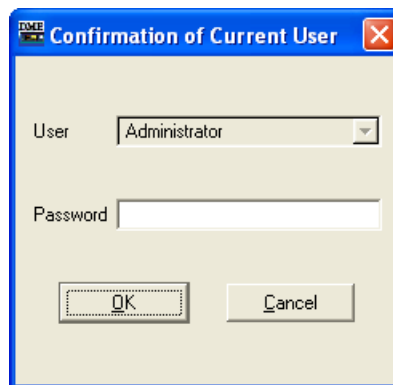
[Enable Auto-Log On] (Activer la fonction d'ouverture de session automatique)

Active l'ouverture de session automatique. Si cette case est sélectionnée, l'utilisateur affiché dans l'encadré à droite sera automatiquement connecté au lancement de DME Designer. L'utilisateur ouvre une session automatiquement sans entrer de mot de passe.

Cliquez sur [▼] à droite de l'encadré et sélectionnez l'utilisateur pour l'ouverture de session automatique dans la liste qui apparaît.

Si la fonction d'ouverture de session automatique est désactivée, la boîte de dialogue « Log On » s'affichera dès que DME Designer est lancé. Pour se connecter, il est nécessaire, à chaque fois, de sélectionner un utilisateur et d'entrer un mot de passe.

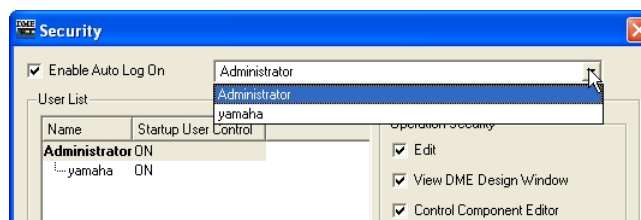
Lorsque vous basculez la fonction d'ouverture de session automatique de l'état d'activation à celui de désactivation au moment de définir le mot de passe pour l'utilisateur actuellement connecté, une boîte de confirmation « Confirmation of Current User » (Confirmation de l'utilisateur actuel) s'affiche.



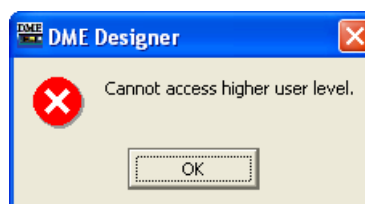
Entrez le mot de passe utilisateur dans l'encadré [Password] puis cliquez sur la touche [OK]. Si vous cliquez sur la touche [Cancel], l'ouverture de session automatique restera activée (ON).

■ Utilisateur connecté automatiquement

Sélectionne l'utilisateur pour l'ouverture de session automatique lorsque la commande [Enable Auto Log On] est cochée.



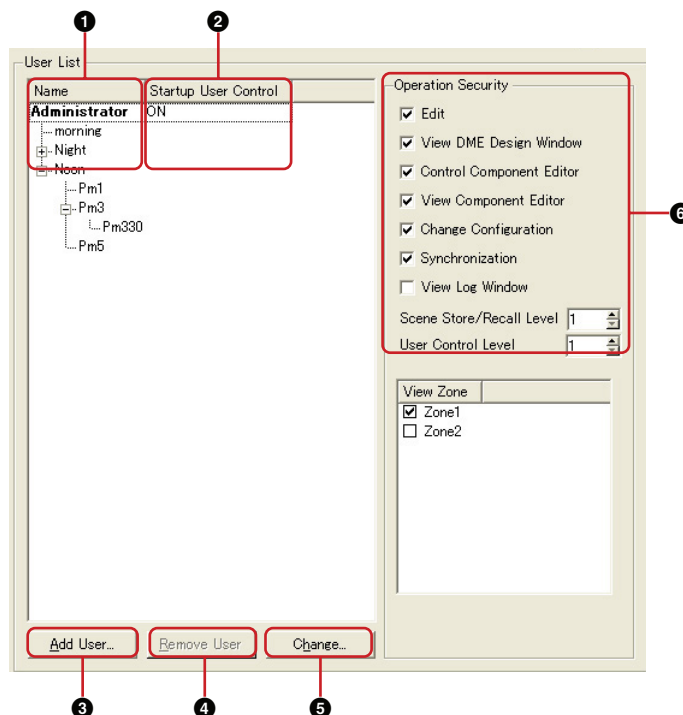
L'utilisateur actuellement connecté ne peut régler cette commande que pour les utilisateurs disposant d'un niveau de sécurité égal ou inférieur au sien propre. Si un utilisateur d'un niveau supérieur est sélectionné, un message d'avertissement « Cannot access higher user level » (Impossible d'accéder à un niveau utilisateur supérieur) s'affichera. Cliquez sur la touche [OK].



Afin de définir la fonction d'ouverture de session automatique pour un utilisateur à un niveau de sécurité supérieur à celui de l'utilisateur actuellement connecté, il faut se connecter en tant qu'utilisateur disposant d'un niveau de sécurité plus élevé.

User List (Liste des utilisateurs)

Les utilisateurs enregistrés s'affichent ici. Le nom de l'utilisateur actuellement connecté s'affiche en gras. Cliquez sur le nom de l'utilisateur dont vous souhaitez modifier les réglages.



[Administrator] est l'utilisateur réglé par défaut. Il permet d'administrer le système. L'utilisateur [Administrator] dispose des privilèges du plus haut niveau et peut utiliser toutes les fonctions disponibles.

Tous les nouveaux utilisateurs sont créés à un niveau inférieur à celui de l'utilisateur [Administrator] et s'affichent au-dessous de ce dernier.

Lorsqu'un utilisateur de niveau égal ou inférieur à 2 possède d'autres utilisateurs subordonnés, une touche [+] ou [-] s'affiche à gauche du nom de l'utilisateur doté du niveau le plus élevé dans la liste. Cliquez sur les touches [+] ou [-] pour afficher ou masquer les utilisateurs subordonnés à cet utilisateur de niveau supérieur.

L'utilisateur actuellement connecté peut créer plusieurs utilisateurs à des niveaux inférieurs au sien.

1 Name (Nom)

Affiche les noms des utilisateurs. Le nom de l'utilisateur actuellement connecté s'affiche en gras.

2 Startup User Control (Réglage utilisateur au démarrage)

Affiche « ON » pour ouvrir automatiquement le réglage utilisateur et effectuer des paramétrages lorsque l'utilisateur est connecté.

3 Touche [Add User] (Ajouter utilisateur)

Ajoute un utilisateur subordonné à l'utilisateur sélectionné dans la liste. Cliquez ici pour ouvrir la boîte de dialogue « Add User » (Ajouter utilisateur). Sélectionnez un utilisateur hiérarchiquement supérieur au nouvel utilisateur, puis cliquez sur cette touche. Si un utilisateur de niveau supérieur à l'utilisateur actuellement connecté est sélectionné, la touche sera grisée et aucun utilisateur ne sera ajouté.

4 Touche [Remove User] (Supprimer utilisateur)

Supprime l'utilisateur sélectionné dans la liste. Vous ne pouvez supprimer que les utilisateurs de niveau inférieur à celui de l'utilisateur actuellement connecté. Qui plus est, l'utilisateur actuellement connecté ne peut pas se supprimer lui-même.

5 Touche [Change] (Modifier)

Modifie les réglages relatifs à l'utilisateur sélectionné dans la liste. Ouvre la boîte de dialogue « Change User Information » (Modifier les informations utilisateurs). Le contenu de cette boîte de dialogue est identique à celui de la boîte de dialogue « Add User ».

6 Operation Security (Sécurité des opérations)

Paramètre les fonctions accessibles à l'utilisateur sélectionné dans [User List] à gauche. Cochez une case pour activer l'utilisation de la fonction correspondante.

- **[Edit] (Edition)**

Vous pouvez changer les paramétrages suivants : édition dans la fenêtre Designer, édition des réglages utilisateur, édition des paramètres définis par l'utilisateur, horloge de mots, édition de scènes, GPI et MIDI.

- **[View DME Design Window] (Afficher la fenêtre DME Design)**

Permet d'afficher la fenêtre de configuration Designer.

- **[Control Component Editor] (Régler l'éditeur de composants)**

Permet de modifier les paramètres dans l'éditeur de composants.

- **[View Component Editor] (Afficher l'éditeur de composants)**

Permet d'afficher l'éditeur de composants.

- **[Change Configuration] (Changer de configuration)**

Permet de basculer entre les configurations.

- **[Synchronization] (Synchronisation)**

Permet d'effectuer la synchronisation avec l'unité DME.

- **[View Log Window] (Afficher la fenêtre du journal)**

Affiche la fenêtre Event Logger.

- **[Scene Store/Recall Level] (Niveau de stockage/rappel de scène)**

Règle le niveau auquel les scènes sont stockées et rappelées. Cliquez sur les touches [▲] et [▼] ou entrez un numéro dans l'encadré pour définir le niveau. Bien que les niveaux 1 à 10 soient disponibles, la plage des niveaux susceptibles d'être réellement définis varie selon le niveau de l'utilisateur effectuant le réglage.

Lorsqu'un utilisateur est créé, ceci est automatiquement réglé sur « One level lower than the user above » (Un niveau inférieur à celui de l'utilisateur ci-dessus). Le niveau initialement réglé est le plus élevé qui puisse être défini pour cet utilisateur.

- **[User Control Level] (Niveau de réglage utilisateur)**

Règle le niveau de réglage utilisateur. Cliquez sur les touches [▲] et [▼] ou entrez un numéro dans l'encadré pour définir un niveau de 1 à 10. Bien que les niveaux 1 à 10 soient disponibles, la plage des niveaux susceptibles d'être réellement définis varie selon le niveau de l'utilisateur effectuant le réglage.

Lorsqu'un utilisateur est créé, ceci est automatiquement réglé sur « One level lower than the user above ». Le niveau initialement réglé est le plus élevé qui puisse être défini pour cet utilisateur.

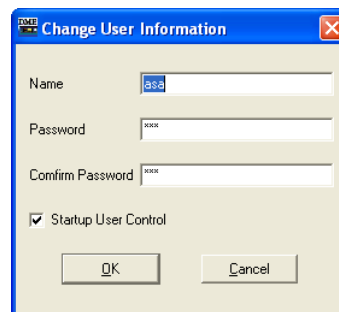
Boîtes de dialogue « Add User » / « Change User Information »

Lorsque vous cliquez sur la touche [Add User] dans la boîte de dialogue « Security », la boîte de dialogue « Add User » apparaît. Lorsque vous cliquez sur la touche [Change] dans la boîte de dialogue « Security », la boîte de dialogue « Change User Information » apparaît.

La boîte de dialogue « Add User » permet de définir un nom d'utilisateur et un mot de passe lors de l'ajout d'un nouvel utilisateur. Vous pouvez modifier les réglages utilisateur dans la boîte de dialogue « Change User Information ». Les contenus de ces boîtes de dialogues sont identiques.



Boîte de dialogue « Add User »



Boîte de dialogue « Change User Information »

■ Encadré [Name] (Nom)

Saisissez le nom de l'utilisateur. Entrez un nom différent de celui des autres noms d'utilisateur existants.

■ Encadré [Password] (Mot de passe)

Entrez le mot de passe. Lorsque vous tapez le mot de passe dans l'encadré, des astérisques (*) s'affichent à la place des caractères entrés. Si vous ne souhaitez pas définir un mot de passe pour l'utilisateur, ne renseignez pas l'encadré.

■ Encadré [Confirm Password] (Confirmer mot de passe)

Entrez le mot de passe à nouveau pour le confirmer. Lorsque vous tapez le mot de passe dans l'encadré, des astérisques (*) s'affichent à la place des caractères entrés. Si vous ne souhaitez pas définir un mot de passe pour l'utilisateur, ne renseignez pas l'encadré.

■ [Startup User Control] (Réglage utilisateur au démarrage)

Dès qu'un utilisateur se connecte, les commandes et les réglages utilisateur spécifiés pour cet utilisateur ou de niveau inférieur au niveau de sécurité autorisé pour cet utilisateur s'ouvrent automatiquement.

Dans [User List] de la boîte de dialogue « Security », l'option [User Control] est spécifiée sur « ON » pour les utilisateurs pour lesquels elle a été activée.

■ Touche [OK]

Dans la boîte de dialogue « Add User », ceci permet de créer de nouveaux utilisateurs selon les réglages effectués ici. Dans la boîte de dialogue « Change User Information », ceci permet d'appliquer les réglages de la boîte de dialogue et de modifier les réglages utilisateur.

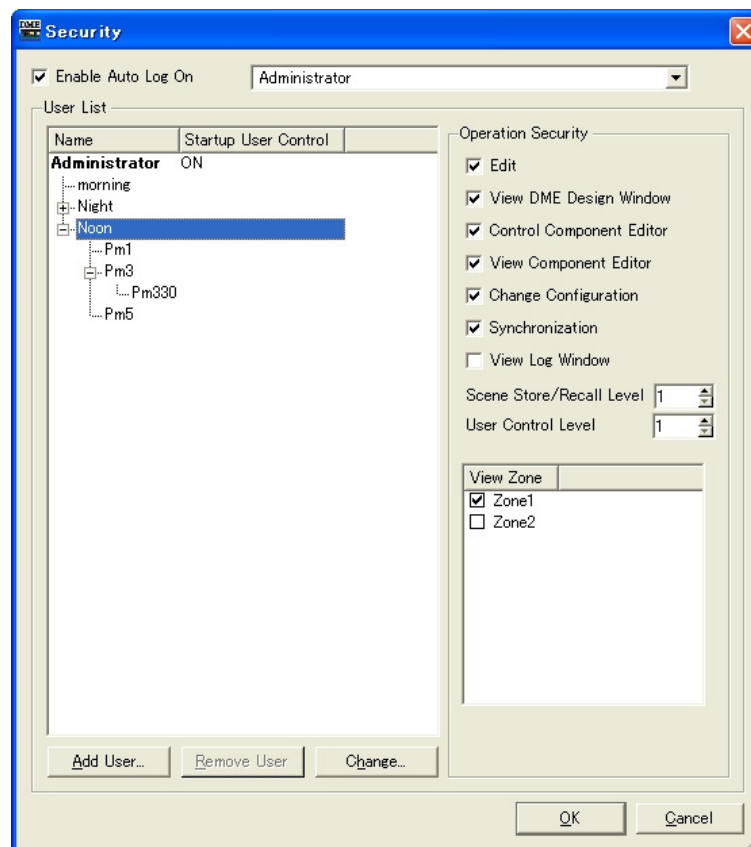
■ Touche [Cancel] (Annuler)

Annule la création d'utilisateur ou les modifications de réglages et ferme la boîte de dialogue.

Création d'utilisateurs

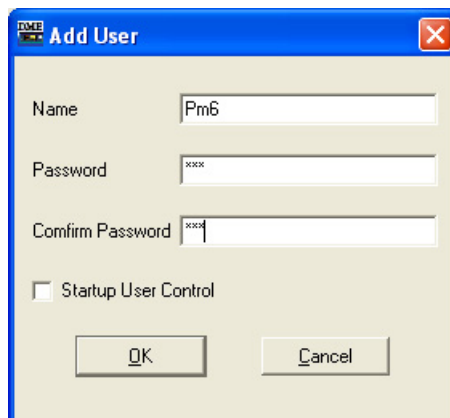
Les utilisateurs sont créés comme suit :

- 1 Cliquez sur [Security] dans le menu [Tools] de la fenêtre Main Panel.
La boîte de dialogue « Security » s'affiche.
Vous pouvez ouvrir la boîte de dialogue « Security » en cliquant sur la touche [Security] dans la fenêtre Main Panel.
- 2 Sélectionnez un utilisateur dans l'élément [User List] de la boîte de dialogue « Security ». Un utilisateur subordonné à l'utilisateur sélectionné est alors créé. Seul un utilisateur connecté en tant qu' [Administrator] peut sélectionner l'option [Administrator]. S'il y a plusieurs utilisateurs, sélectionnez celui qui est hiérarchiquement supérieur au nouvel utilisateur.
Il est possible de créer plusieurs utilisateurs subordonnés à un seul utilisateur.



- 3 Cliquez sur la touche [Add User].
La boîte de dialogue « Add User » s'affiche.
- 4 Entrez le nom de l'utilisateur dans l'encadré [Name].
- 5 Entrez le mot de passe dans l'encadré [Password].
Vous pouvez également créer des utilisateurs sans mot de passe. Si vous ne souhaitez pas définir de mot de passe pour l'utilisateur, ne renseignez pas l'encadré [Password].
- 6 Entrez aussi le mot de passe dans l'encadré [Confirm Password].
Si vous ne souhaitez pas définir de mot de passe pour l'utilisateur, ne renseignez pas non plus l'encadré [Confirm Password].

7 Réglez [Startup User Control].



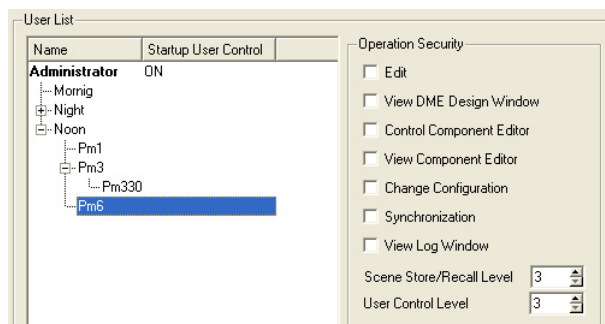
NOTE

Si les caractères entrés dans les encadrés [Password] et [Confirm Password] ne sont pas identiques, le message « Different password! » (Mot de passe différent) s'affiche. Cliquez sur la touche [OK] et réentrez le mot de passe correct dans les encadrés [Password] et [Confirm Password] de la boîte de dialogue « Add User ».



8 Cliquez sur la touche [OK].

Ceci ferme la boîte de dialogue « Add User ». Le nouvel utilisateur est ajouté à la liste de la boîte de dialogue « Security ».



9 Définissez le niveau de sécurité de l'utilisateur à l'aide de la commande [Operation Security] dans la boîte de dialogue « Security ».

Lors de la création d'un nouvel utilisateur, toutes les cases de l'option [Operation Security] doivent être décochées. Cliquez sur les fonctions que vous souhaitez autoriser le nouvel utilisateur à utiliser afin de les activer. Les options [Scene Store/Recall Level] et [User Control Level] seront définies sur un niveau inférieur à celui de l'utilisateur situé à un échelon supérieur à celui de l'utilisateur nouvellement créé. Le niveau initialement réglé est automatiquement le plus élevé qui puisse être défini pour cet utilisateur. Pour passer à un niveau inférieur, entrez un chiffre plus important dans l'encadré.

Cliquez sur la touche [OK] pour refermer la boîte de dialogue. Vous pouvez continuer à créer de nouveaux utilisateurs sans fermer la boîte de dialogue.

Gestionnaire de scènes

Scènes

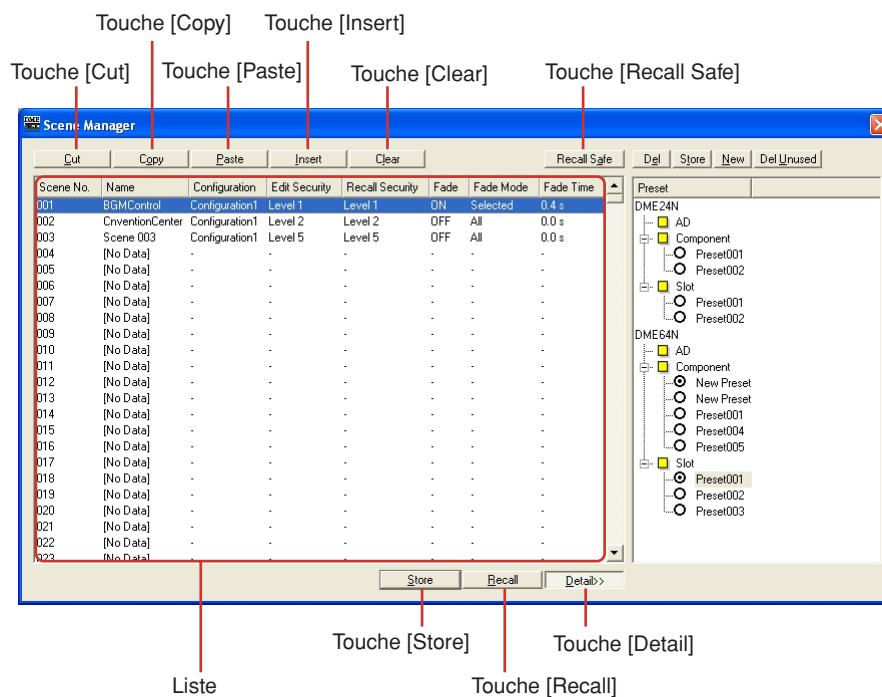
Il est possible d'attribuer un nom au contenu d'une configuration et de l'enregistrer en tant que « **scènes** ». L'enregistrement d'une scène est appelé « **stockage de scène** ». Les réglages de paramètres dans la configuration de chaque site utilisé peuvent être stockés plusieurs fois puis rappelés et utilisés en cas de besoin. Il existe 999 mémoires de scènes disponibles. Lorsqu'une scène est stockée, les paramètres DME sont enregistrés en tant que « **paramètres présélectionnés** ». Ces présélections sont automatiquement créées lorsqu'une scène est stockée. L'opération qui consiste à faire revenir une scène, à en faire la scène actuelle, est appelée « **rappel de scène** ». Les scènes sont rappelées à l'aide de la touche [▼] située à côté de la scène actuelle sur la fenêtre Main Panel ou via la boîte de dialogue « Scene Manager ».

■ Sécurité de l'utilisateur connecté

L'utilisateur actuellement connecté ne peut stocker, rappeler ou éditer que les scènes disposant d'un niveau de sécurité égal ou inférieur au sien propre. Les niveaux de sécurité utilisateur sont définis à l'aide de [Edit] → élément [Store/Recall/Edit] dans la boîte de dialogue « Security ».

Boîte de dialogue « Scene Manager »

Lorsque vous cliquez sur [Scene Manager] dans le menu [Tools], la boîte de dialogue « Scene Manager » s'affiche.



■ Liste

Affiche le contenu de la scène.

Scene No. (Numéro de scène)

Affiche le numéro de la scène. Il existe 999 mémoires de scènes disponibles. Cliquez ici pour en sélectionner une.

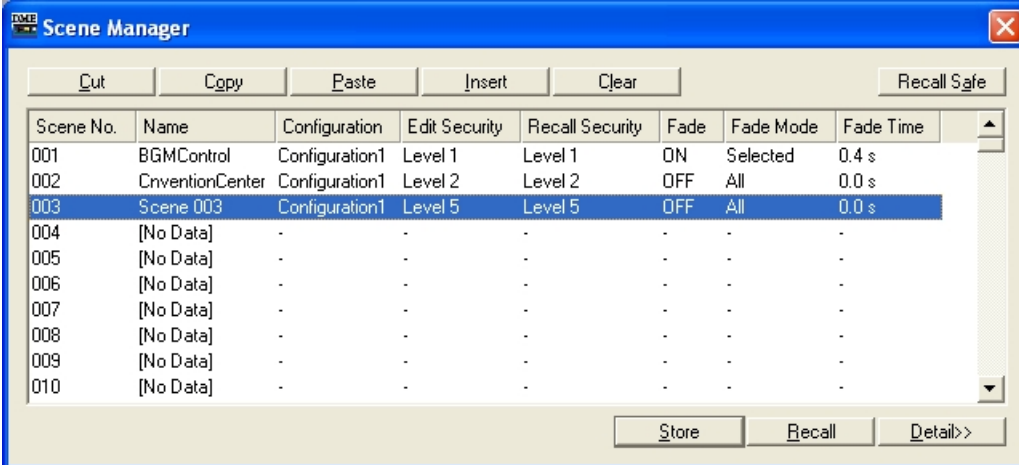
Name

Affiche le nom de la scène. Cliquez sur l'encadré [Name] pour entrer un nom de scène. Vous pouvez saisir jusqu'à 18 caractères.

Si la scène n'est pas stockée, la mention « [No Data] » (Pas de données) apparaîtra. Il est possible d'entrer un nom lors d'un stockage de scène. Les noms par défaut sont « Scene001 », « Scene002 », etc. Ce numéro à trois chiffres est identique au numéro de scène de la scène stockée, tel qu'il apparaît dans [Scene Number].

Configuration

Affiche le nom de la configuration. Si la scène n'est pas stockée, un trait d'union (-) apparaîtra.



The screenshot shows the 'Scene Manager' window with a table of scene configurations. The table has columns for Scene No., Name, Configuration, Edit Security, Recall Security, Fade, Fade Mode, and Fade Time. The row for Scene 003 is highlighted.

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

Edit Security (Edition de sécurité)

Affiche les modifications apportées aux niveaux de sécurité des scènes. Cliquez ici pour afficher la liste dans laquelle vous pouvez opérer des changements de niveau. Seuls les niveaux inférieurs ou égaux au niveau de sécurité de l'utilisateur actuellement connecté figurent dans la liste. Lors de la création d'un utilisateur, ces réglages sont les mêmes que ceux du niveau de sécurité du nouvel utilisateur, mais les réglages de stockage et d'édition de scène peuvent être définis sur un niveau inférieur.

Recall Security (Sécurité du rappel)

Affiche le niveau de sécurité du rappel de scène. Cliquez ici pour afficher la liste dans laquelle vous pouvez changer le niveau de sécurité. Seuls les niveaux inférieurs ou égaux au niveau de sécurité de l'utilisateur actuellement connecté figurent dans la liste. Lors de la création d'un utilisateur, ces réglages sont les mêmes que ceux du niveau de sécurité du nouvel utilisateur, mais le réglage de rappel de scène peut être défini sur un niveau inférieur.

Fade (Fondu)

Fade s'utilise lorsque des composants de fader figurent dans la configuration. Ce réglage détermine si le fondu s'applique (ON) ou non (OFF) lorsqu'une scène est rappelée.

NOTE

La fonction de fondu ne peut pas être simulée dans DME Designer.

Fade Mode (Mode fondu)

Définit le mode fade. Vous pouvez sélectionner « All » (Tout) ou « Selected » (Lors de la sélection). Si vous sélectionnez « All », tous les canaux utilisant des composants de fader dans leur configuration seront affectés. Même lorsque plusieurs composants sont utilisés, tous les canaux sont ciblés. Si vous sélectionnez « Selected », les seuls canaux touchés seront ceux pour lesquels le commutateur Fade dans l'éditeur de composants a été spécifié sur ON.

NOTE

Le commutateur Fade pour chaque canal est réglé sur OFF par défaut. L'effet de fondu ne s'applique pas, même lorsque Fade=ON et Fade Mode=Selected. Pour appliquer l'effet, vous devez spécifier le commutateur Fade sur ON pour les canaux concernés.

Fade Time (Temps de fondu)

Définit le temps de fondu : c'est-à-dire le temps nécessaire aux paramètres de fader et de panoramique pour atteindre leurs nouveaux réglages lors d'un rappel de scène. Les modifications se font en continu et en douceur. Si seuls les paramètres présélectionnés de la scène rappelée sont spécifiés lors du rappel de cette scène, le réglage du volume sonore se fera au cours de la reproduction sonore de la scène précédente, jusqu'à ce que le nouveau niveau souhaité soit atteint. Lorsqu'il y a également un changement de configuration, le volume augmente progressivement en partant du silence jusqu'à parvenir à la nouvelle valeur. La plage de ce réglage est de zéro à 60 secondes, en incréments de 0,1 seconde.

NOTE

Cliquez avec le bouton droit de la souris sur la liste et utilisez le menu contextuel qui s'affiche pour définir les paramètres User Defined Button, Program Change, GPI In et GPI Out pour la scène.

■ **Touche [Cut] (Couper)**

Coupe la scène sélectionnée dans la liste.

■ **Touche [Copy] (Copier)**

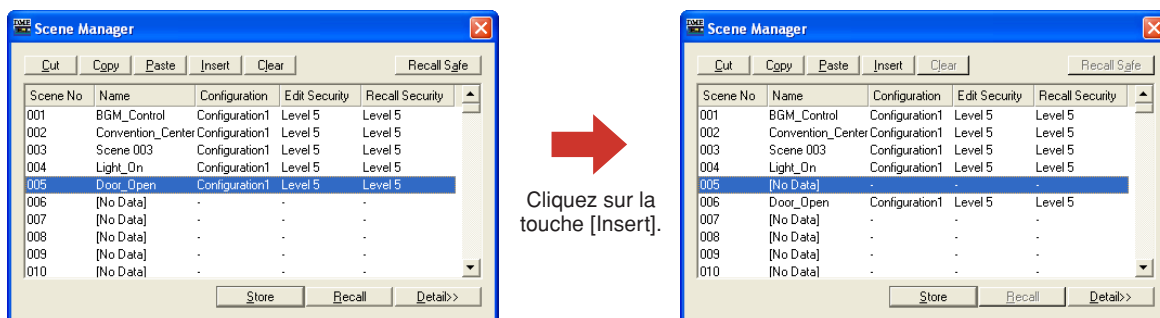
Copie la scène sélectionnée dans la liste.

■ **Touche [Paste] (Coller)**

Colle le contenu de la scène coupée ou copiée dans la scène sélectionnée au sein de la liste. La scène sélectionnée est remplacée. Si aucune scène n'a été coupée ou copiée, la touche sera grisée et ne pourra pas être utilisée.

■ Touche [Insert] (Insérer)

Insère le contenu de la scène coupée ou copiée sur l'emplacement de la scène sélectionnée dans la liste. La scène sélectionnée et les scènes en-dessous sont déplacées d'un niveau vers le bas. Par exemple, si la scène « Door_Open » est stockée sous le numéro « 005 » et sélectionnée lorsque la touche [Insert] est cliquée, la scène insérée deviendrait la scène numéro « 005 » et « Door_Open » occuperait sur le numéro de scène « 006 ».



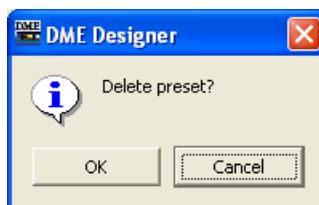
Si aucune scène n'a été coupée ou copiée, la touche sera grisée et ne pourra pas être utilisée. Si une scène est stockée sur l'emplacement le plus bas dans la liste des mémoires de scènes (correspondant au numéro de scène [999]), la touche apparaîtra en grisé et la fonction d'insertion sera indisponible. Supprimez le contenu du numéro de scène 999 avant de tenter la fonction d'insertion.

NOTE

Déplacez les données de scène vers une mémoire de scène différente lorsque vous ne voulez pas effacer le contenu de la scène n°999.

■ Touche [Clear] (Effacer)

Efface le contenu de la scène sélectionnée dans la liste. Si les paramètres présélectionnés inclus dans une scène ne sont pas utilisés sur une autre scène, le message « Delete preset? » (Effacer le paramètre présélectionné ?) s'affiche.



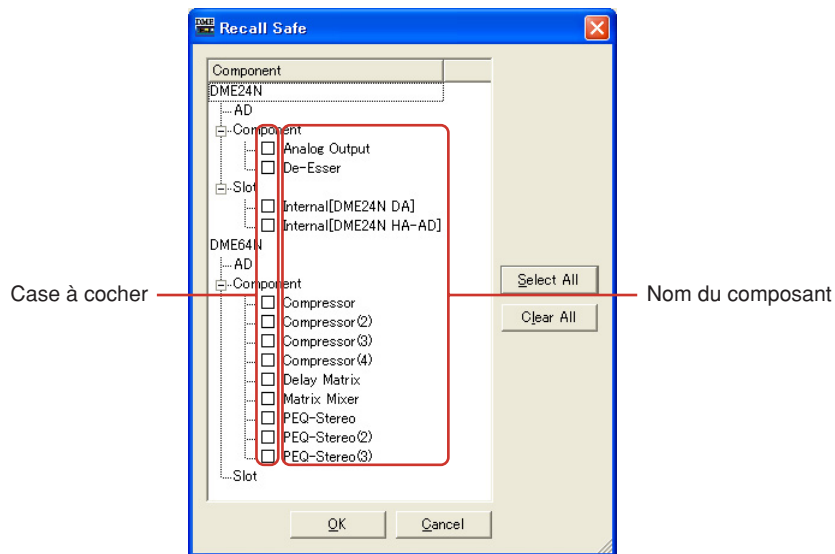
Si vous n'avez pas besoin des paramètres présélectionnés, cliquez sur la touche [OK]. Si vous cliquez sur la touche [Cancel], les présélections ne seront pas effacées. Quelle que soit la touche sur laquelle vous cliquez, la scène sera supprimée.

NOTE

La touche [Cancel] du « Delete preset? » n'annule pas la commande [Clear] pour la scène concernée. Elle annule simplement la suppression des paramètres présélectionnés.

■ Touche [Recall Safe] (Rappel sécurisé)

Avant d'exécuter un rappel, vous pouvez vérifier le contenu de la scène sélectionnée dans la liste, et spécifier les composants qui ne doivent pas être lus. Cette touche est utilisée lorsqu'il existe des paramètres que vous ne souhaitez pas voir changer par le rappel de scène. Lorsque vous cliquez dessus, la boîte de dialogue « Recall Safe » apparaît.



Tous les composants inclus dans la scène seront affichés. Il y a une case à cocher à gauche de chaque composant. Cochez les cases en regard de tous les composants dont vous ne souhaitez pas que le statut soit changé au rappel de scène.

Appuyez sur la touche [Select All] (Sélectionner tout) pour sélectionner tous les composants ou sur la touche [Clear All] (Effacer tout) pour les désélectionner.

Cliquez sur la touche [OK]. La boîte de dialogue se ferme et lorsque la scène est rappelée, tous les composants seront lus, exceptés ceux que vous avez cochés.

NOTE

Les composants cochés dans la boîte de dialogue « Recall Safe » sont ceux qui ne seront pas lus, autrement dit, qui seront ignorés. Si vous souhaitez lire tous les composants, il n'y a pas lieu d'effectuer de réglage dans la boîte de dialogue « Recall Safe ».

En effet, la fonction Recall Safe est utilisée lorsque vous souhaitez conserver certains composants avec leurs réglages actuels, tout en en modifiant d'autres en fonction de la scène.

■ Touche [Store] (Stocker)

Stocke le contenu de la configuration actuelle dans la scène sélectionnée au sein de la liste. Si une scène vide est sélectionnée et son contenu stocké ici, une nouvelle scène sera créée. Si une scène est déjà stockée sous le numéro de scène sélectionné, elle sera remplacée. Lorsque la commande [Confirm Scene Store] est cochée dans l'onglet [Application] de la boîte de dialogue « Preferences », une boîte de dialogue de confirmation s'affiche avant le stockage de la scène.

NOTE

L'utilisateur actuellement connecté peut stocker des scènes disposant d'un niveau de sécurité égal ou inférieur au sien propre.

NOTE

Lorsque l'ordinateur et l'unité DME sont en ligne, une scène stockée sur DME Designer le sera également sur l'unité DME, indépendamment des réglages de cette dernière.

Le réglage [Scene Store] (Stockage de scène) de la page « Misc. » de l'écran Utility (Utilitaire) de DME n'affecte que les opérations de stockage effectuées à partir des commandes de panneau de l'unité DME.

Lorsqu'une scène est stockée, les paramètres de configuration sont alors enregistrés en tant que « paramètres présélectionnés ». Ces derniers sont automatiquement créés.

■ Touche [Recall] (Rappeler)

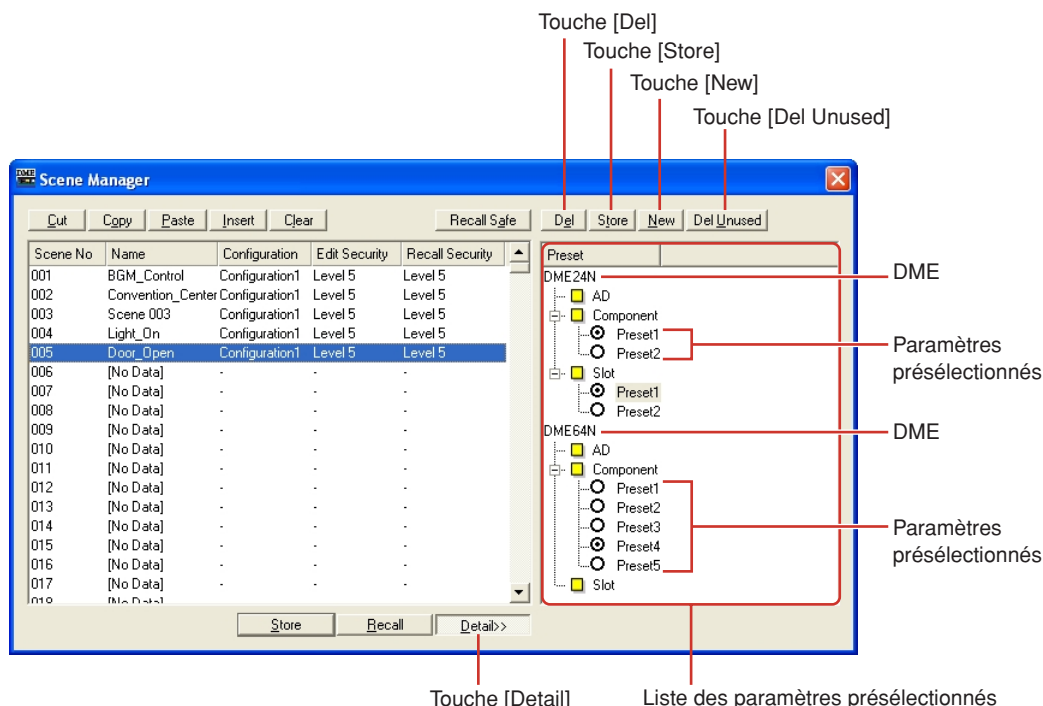
Rappelle la scène sélectionnée dans la liste et en fait la scène actuelle.

NOTE

L'utilisateur actuellement connecté peut rappeler des scènes disposant d'un niveau de sécurité égal ou inférieur au sien propre.

■ Touche [Detail] (Détail)

Agrandit la boîte de dialogue et affiche la liste des paramètres présélectionnés. Si vous cliquez sur la liste des paramètres présélectionnés alors qu'elle est affichée, vous la masquerez. Lorsque la boîte de dialogue s'ouvre, elle apparaît sous le même état qu'à sa précédente fermeture.



■ Liste des paramètres présélectionnés

Affiche les paramètres présélectionnés pour chaque unité DME Design dans la scène sélectionnée au sein de la liste. Lorsqu'une nouvelle scène est sélectionnée dans la liste, le contenu de la liste des paramètres présélectionnés change.

Vous pouvez modifier les paramètres présélectionnés utilisés dans la scène en cliquant sur les cases d'option à gauche des noms de présélections. Vous pouvez également créer, supprimer ou stocker les paramètres présélectionnés ou modifier leurs noms respectifs.

DME

Affiche l'unité DME. Sous DME, se trouvent les options [Slot], [Component] et [AD]. Si ces options comportent des paramètres présélectionnés, une touche [+] s'affichera. Lorsque vous cliquez sur la touche [+], elle se transforme en [-] et les paramètres présélectionnés s'affichent.

Paramètres présélectionnés

Affiche les paramètres présélectionnés de DME.

Si vous cliquez sur le nom du paramètre présélectionné et en sélectionnez le texte, vous pourrez en modifier le nom. Lorsque des présélections sont automatiquement créées au cours du stockage d'une scène, elle sont respectivement appelées « Preset001 », « Preset002 », et ainsi de suite. Les paramètres présélectionnés créés à l'aide de la touche [New] (Nouveau) sont appelés « New Preset » (Nouveau paramètre présélectionné).

Vous pouvez modifier les paramètres présélectionnés utilisés dans la scène en cliquant sur les cases d'option à gauche des noms de présélections.

■ Touche [Del] (Suppr)

Supprime le paramètre présélectionné sélectionné dans la liste.

NOTE

Les paramètres présélectionnés utilisés dans une scène ne peuvent pas être supprimés.

■ Touche [Store] (Stocker)

Stocke l'état du paramètre actuel dans le paramètre présélectionné choisi dans la liste de présélections. Le contenu du paramètre présélectionné est remplacé.

■ Touche [New] (Nouveau)

Stocke l'état actuel et crée un nouveau paramètre présélectionné. La présélection nouvellement créée est appelée « New Preset ».

■ Touche [Del Unused] (Suppr présélections inutilisées)

Supprime les paramètres présélectionnés inutilisés par les unités DME incluses dans la zone actuelle.

NOTE

Il n'y a ni touche [OK] ni touche [Cancel] dans la boîte de dialogue « Scene Manager ». Pour fermer la boîte de dialogue, cliquez sur la touche [Close] située dans la partie supérieure droite de la boîte de dialogue. Les changements entraînés par le stockage, le rappel ou l'édition de scènes, telles que les modifications de nom ou de contenu s'appliquent immédiatement.

Lorsque la boîte de dialogue est ouverte, vous pouvez activer la fenêtre Designer, ajouter des composants ou changer les paramètres.

Réglage utilisateur

Réglages utilisateur

Vous pouvez créer un réglage original en disposant les boutons et les curseurs dans l'éditeur de composants. Les réglages que vous créez sont appelés « **réglages utilisateur** ».

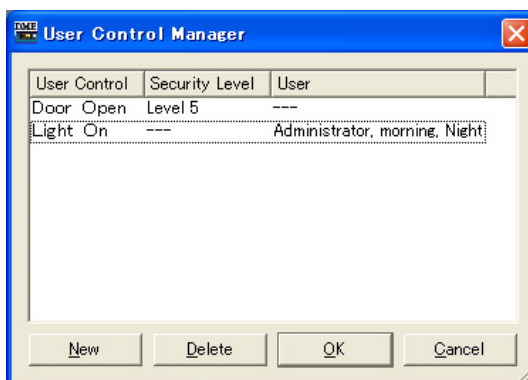
Les réglages utilisateur créés s'affichent dans [View] → sous-menu [User Control] dans la fenêtre Main Panel.

■ Sécurité de l'utilisateur connecté

L'utilisateur actuellement connecté peut créer et éditer des commandes utilisateurs pour tous les utilisateurs disposant d'un niveau de sécurité inférieurs au sien ainsi que les commandes qui lui sont spécifiques. Les commandes utilisateur disponibles s'affichent dans la boîte de dialogue « User Control Manager » (Gestionnaire des réglages utilisateur), accessible via le sous-menu [User Control] (Réglage utilisateur) du menu [View] (Affichage) de la fenêtre du panneau principal. Le niveau de sécurité des réglages utilisateur relatif à chaque utilisateur est défini dans [Operation Security] → [User Control Level] de la boîte de dialogue « Security ». Pour plus d'informations sur la sécurité utilisateur, reportez-vous à la section « [Sécurité \(Création d'utilisateurs et paramétrage de réglages utilisateur\)](#) » page 55.

Boîte de dialogue « User Control Manager »

Lorsque vous cliquez sur [User Control Manager] dans le menu [Tools], la boîte de dialogue « User Control Manager » s'ouvre. Cette boîte de dialogue affiche la liste des réglages utilisateur inclus dans la configuration de la zone actuelle. C'est là que vous pouvez supprimer ou créer des réglages. Vous avez également la possibilité d'y éditer le nom et le niveau de sécurité des réglages utilisateur.

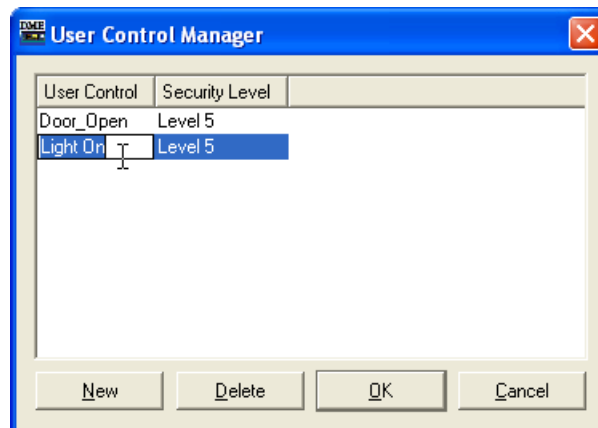


NOTE

Seules les commandes disponibles pour l'utilisateur actuellement connecté apparaissent dans la liste.

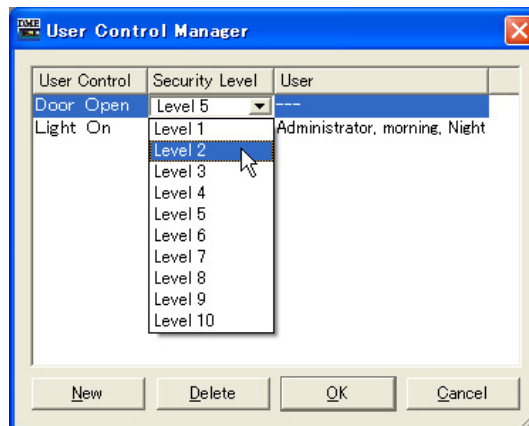
■ User Control

Affiche les noms des réglages utilisateur. Cliquez ici pour sélectionner les caractères compris dans le nom, afin de changer ce dernier.



■ Security Level

Affiche le niveau de sécurité défini pour chaque réglage utilisateur. Cliquez ici pour afficher la liste dans laquelle vous pouvez changer le niveau de sécurité.



■ User (Utilisateur)

Affiche le nom de l'utilisateur spécifié dans User Control. Cliquez ici pour faire apparaître la liste des utilisateurs disponibles.

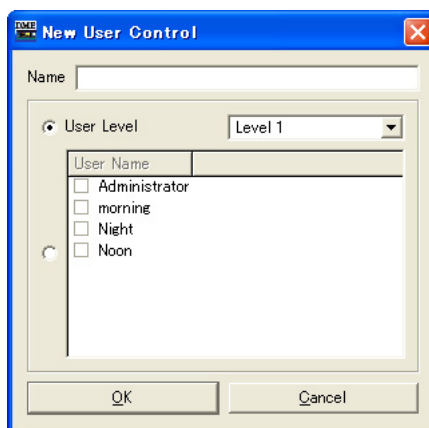


NOTE

Seuls les niveaux inférieurs ou égaux au niveau de sécurité de l'utilisateur actuellement connecté s'affichent dans la liste.

■ Touche [New] (Nouveau)

Crée de nouveaux réglages utilisateur. Cliquez ici pour ouvrir la boîte de dialogue « New User Control ».



Entrez le nom de la commande utilisateur dans la zone [Name] (Nom).

■ [User Level]/[User Name] (Niveau utilisateur/Nom d'utilisateur)

Servez-vous des cases d'option de gauche pour sélectionner le niveau de sécurité ou la commande dépendant de l'utilisateur.

[User Level]

Sélectionnez un niveau de sécurité dans la liste déroulante.

[User Name]

Cochez une case.

Cliquez sur [OK] pour créer la configuration de la commande utilisateur spécifiée.

■ Touche [Delete] (Supprimer)

Supprime le réglage utilisateur sélectionné dans la liste.

■ Touche [OK]

Accepte les réglages modifiés et ferme la boîte de dialogue.

■ Touche [Cancel] (Annuler)

Ferme la boîte de dialogue sans modifier les réglages.

Groupe de paramètres

A propos des groupes de paramètres

Vous pouvez regrouper des paramètres du même type et les lier. Ces groupes sont appelés « groupes de paramètres ». Lorsque vous modifiez un paramètre du groupe, tous les paramètres du groupe changent de la même manière.

Il existe deux types de groupes de paramètres : les groupes globaux et les groupes locaux. Les groupes globaux lient les paramètres des différents DME d'une zone. Les groupes locaux lient les paramètres d'un seul DME.

NOTE

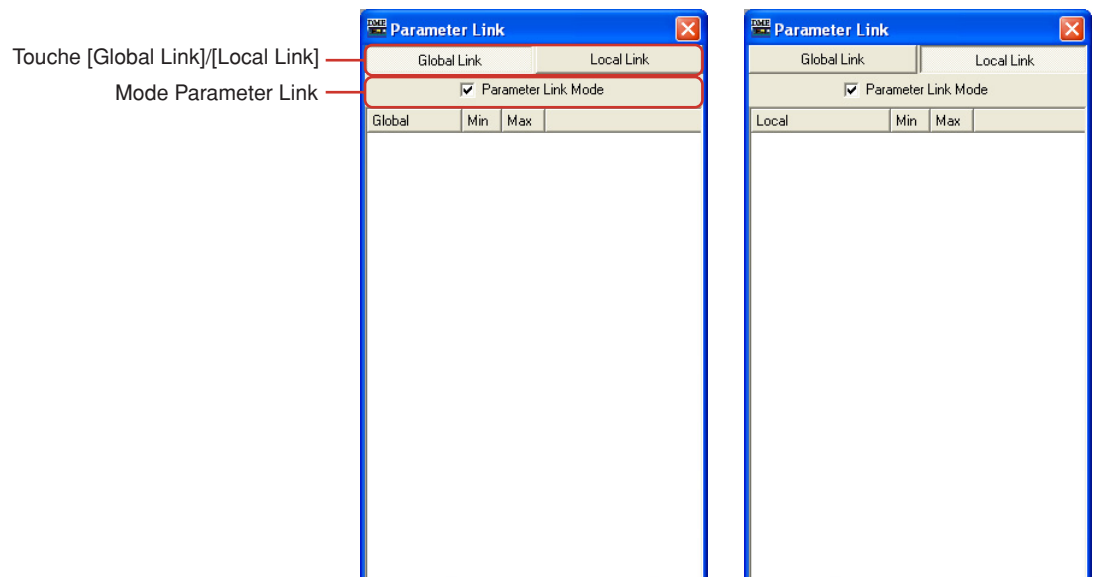
Les paramètres ne s'appliquent pas à plusieurs groupes.

Il est possible de créer des groupes et d'ajouter des paramètres à des groupes dans l'éditeur de réglages utilisateur/l'éditeur du module utilisateur et l'éditeur de composants. Pour plus d'informations sur la création de groupes de paramètres, reportez-vous à la section « [Création de groupes de paramètres](#) » page 314.

Vous pouvez vérifier l'état des groupes de paramètres et les modifier dans la fenêtre Parameter Link.

Fenêtre Parameter Link

Lorsque vous cliquez sur [Parameter Link] dans le menu [Tools], la fenêtre « Parameter Link » s'affiche. Vous pouvez également afficher la fenêtre en sélectionnant [Open Parameter Link] (Ouvrir groupe de paramètres) dans le menu contextuel qui s'affiche dans l'éditeur de réglages utilisateur/éditeur du module utilisateur et l'éditeur de composants.



1 Touche [Global Link] (Groupe global)/[Local Link] (Groupe local)

Bascule l'affichage de la fenêtre.

- **Global Link**
Relie les paramètres de plusieurs unités DME de la zone.
- **Local Link**
Relie les paramètres d'une seule unité DME.

NOTE

Compte tenu de la charge élevée sur le réseau, le nombre maximum de groupes globaux est limité à huit.

2 Parameter Link Mode

La liaison des paramètres est activée lorsque cette option est cochée. Décochez-la pour désactiver momentanément la liaison des paramètres. Décochez l'option lorsque vous voulez régler les paramètres individuellement.

Vous pouvez également activer ou désactiver le mode Parameter Link à l'aide du menu contextuel de l'éditeur de réglages utilisateur/module utilisateur ou de l'éditeur de composants.

- **Liste des groupes**

Affiche une liste hiérarchique des groupes et des paramètres qu'ils contiennent.

Lorsque vous sélectionnez un nom de groupe, les commandes qui appartiennent à ce groupe sont sélectionnées.



- **Keep Offset (Conserver décalage) (icône de groupe)**

Détermine si la valeur de décalage définie pour chaque paramètre est conservée telle quelle. Lorsque cette fonction est activée pour un groupe, l'icône Keep Offset s'affiche en orange. Lorsqu'elle est désactivée, elle apparaît en vert.

Si la fonction Keep Offset est activée (ON) et qu'un paramètre du groupe atteint la valeur minimale ou maximale, les paramètres ne pourront plus être modifiés.

Keep Offset peut être paramétré sur ON ou OFF à l'aide de l'élément « Keep Offset » du menu contextuel qui apparaît lorsque vous cliquez avec le bouton droit sur le nom d'un groupe.

- **Nom de groupe**

Pour sélectionner un nom de groupe, il suffit de cliquer dessus. Cliquez à nouveau sur le nom du groupe sélectionné pour sélectionner les caractères compris dans le nom et modifier ce dernier.

Cliquez sur le signe plus (+) ou moins (-) à gauche du nom du groupe pour afficher ou masquer des éléments appartenant à ce groupe.

Vous pouvez supprimer un groupe en le sélectionnant, puis en appuyant sur la touche <Delete> (Supprimer). Vous pouvez également supprimer un groupe en cliquant avec le bouton droit sur le nom du groupe et en sélectionnant [Delete] dans le menu contextuel qui apparaît.

- **Icône DME**

Affiche le DME contenant les paramètres qui appartiennent à un groupe. Vous pouvez afficher ou masquer les composants en cliquant sur le signe plus (+) ou moins (-) de l'icône DME. Les paramètres Min et Max peuvent être affichés en cliquant sur le signe plus (+) ou moins (-) du composant.

- **Parameter**

Affiche les paramètres appartenant à un groupe. Vous pouvez afficher ou masquer les valeurs minimale et maximale d'un paramètre en cliquant sur le signe plus (+) ou moins (-).

Vous pouvez supprimer un paramètre d'un groupe en sélectionnant le nom du paramètre, puis en appuyant sur la touche <Delete>.

Synchronisation (synchronisation de DME Designer et de l'unité DME)

L'unité DME et DME Designer sont synchronisés grâce à la fonction Synchronization. L'unité DME fonctionne conformément à la configuration et aux informations de scènes transmises durant le processus.

La fonction Synchronization est utilisée pour le transfert de la configuration dans DME Designer et le contrôle de l'unité DME en temps réel.

NOTE

Etant donné que la synchronisation présuppose que l'unité DME puisse communiquer avec l'ordinateur sur lequel DME Designer est installé, les pilotes nécessaires (USB-MIDI ou DME-N Network Driver) doivent être installés et les réglages appropriés effectués pour chaque pilote ainsi que pour les bornes MIDI IN/OUT de DME Designer (page 90). Pour plus d'informations sur l'installation du pilote et les réglages, reportez-vous au manuel d'installation. Pour les réglages de communication de DME Designer, consultez la section « Online » (page 35).

NOTE

En raison de l'absence de réglages de scène à l'achat de l'unité DME, il vous faut en premier lieu transférer les informations de configuration et de scène créées dans DME Designer.

NOTE

Pour les détails sur la procédure en ligne, reportez-vous à la section « Online » (page 35).

En ligne et hors ligne

Lorsqu'une unité DME est connectée à un ordinateur et synchronisée avec DME Designer, son état est dit « **en ligne** ». Lorsqu'une unité DME n'est ni physiquement connectée à l'ordinateur ni synchronisée, même connectée, son état est « **hors ligne** ». Vous pouvez vérifier les états en ligne / hors ligne ainsi que la transmission des messages dans [Communication Status] (Etat de communication) depuis la fenêtre Main Panel.

■ En ligne

Envoi des configurations créées dans le DME Designer vers l'unité DME et lit des données de l'unité DME, de sorte que la configuration de l'unité DME se reflète dans la configuration du DME Designer. Vous pouvez également contrôler l'unité DME en temps réel à partir de DME Designer. Les opérations exécutées dans l'éditeur de contrôle de DME Designer se répercutent au niveau de l'unité DME, et celles qui sont conduites dans l'unité DME entraînent des conséquences sur DME Designer.

Vous ne pouvez pas exécuter de modification de configuration en ligne sous Designer.

■ Hors ligne

L'état de communication bascule hors ligne lors de l'édition de configuration.

■ Basculement entre les états en ligne et hors ligne

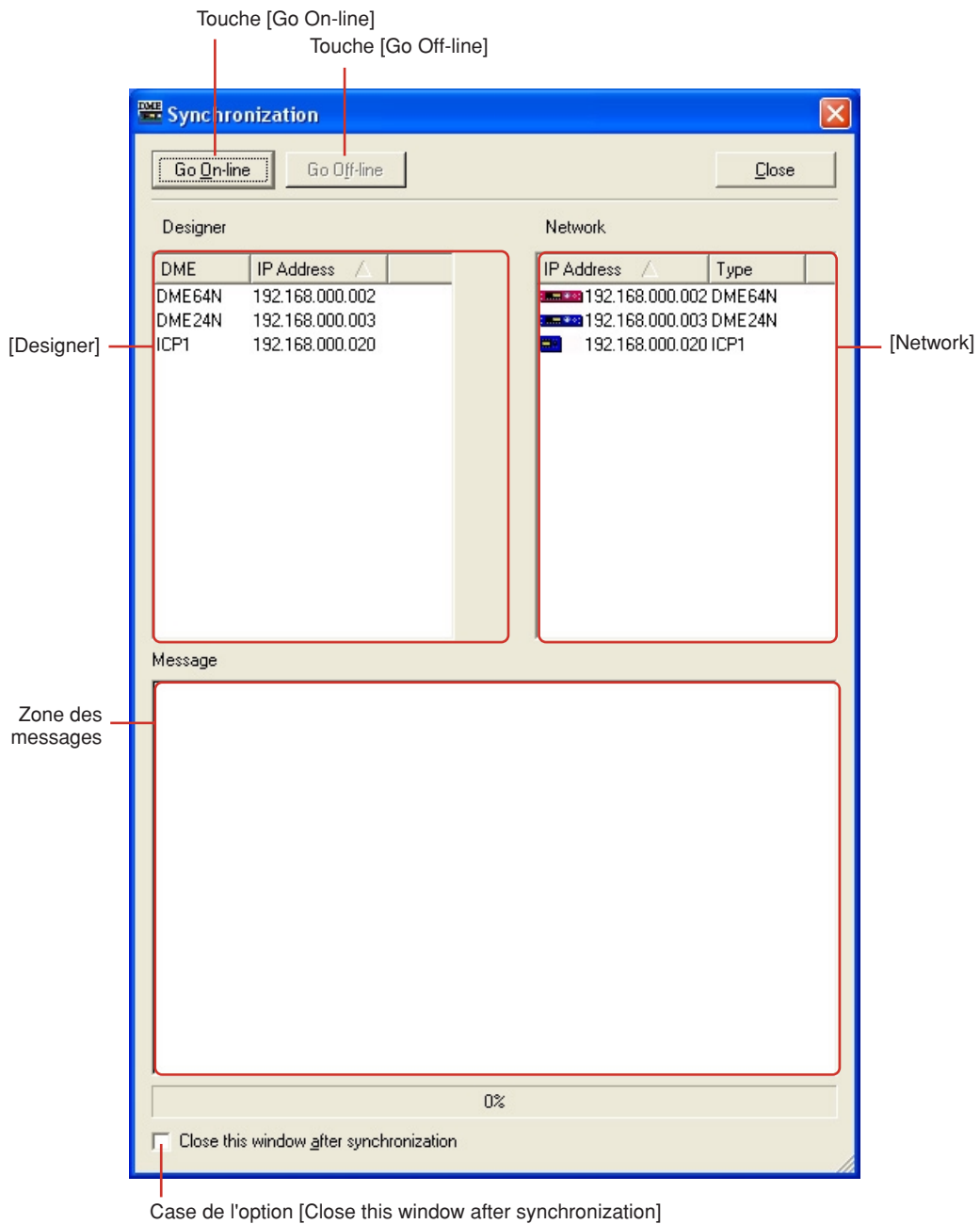
Vous pouvez basculer entre les états en ligne et hors ligne dans la boîte de dialogue « Synchronization ».

NOTE

Pour les détails sur la procédure en ligne, reportez-vous à la section « En ligne » (page 35).

Boîte de dialogue « Synchronization »

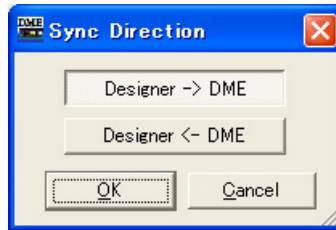
Lorsque vous cliquez sur la commande [Synchronization] du menu [Tools], la boîte de dialogue « Synchronization » s'affiche. Les données de la zone actuelle dans Designer sont synchronisées avec l'unité DME. Vous pouvez effectuer ici les réglages pour synchroniser l'unité dans DME Designer avec celle se trouvant actuellement sur le réseau.



■ Touche [Go On-line] (Basculer en ligne)

Cette touche apparaît en grisé lorsque le logiciel est en ligne.

Lorsque vous cliquez sur cette touche, une boîte de dialogue dans laquelle vous pouvez choisir la méthode de synchronisation s'affiche.



Touche [Designer→DME]

Un contrôle de cohérence est effectué entre les données de la zone actuelle et les données DME, après quoi l'état de communication passe en ligne. Transmet les données du DME Designer à l'unité DME et synchronise les deux.

Touche [Designer←DME]

Les données de l'unité DME sont lues dans le DME Designer. Les données actuellement stockées dans l'unité DME, telles que les scènes, sont lues dans le DME Designer. Pour cela, il faut que les configurations de l'unité DME et du DME Designer concordent.

■ Touche [Go Off-line] (Basculer hors ligne)

Cliquez sur cette touche pour passer des états en ligne à hors ligne. Cette touche peut être grisée même hors ligne.

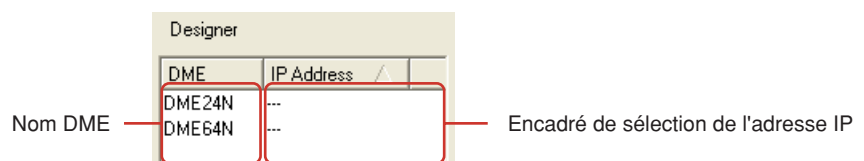
■ Case de l'option [Close this window after synchronization]

Lorsque cette case est cochée, la fenêtre de dialogue se ferme automatiquement après la synchronisation.

■ Designer

La liste Designer affiche les unités DME disposées dans la zone actuellement valide dans DME Designer.

L'unité dans DME Designer correspond avec une adresse IP reconnue ; il s'ensuit une comparaison de cette correspondance bi-univoque.



Nom du DME

Affiche les noms des unités DME incluses dans le projet.

Lorsque plusieurs unités DME de même type sont disposées dans une fenêtre de zone, il est bon de changer leurs noms respectifs.

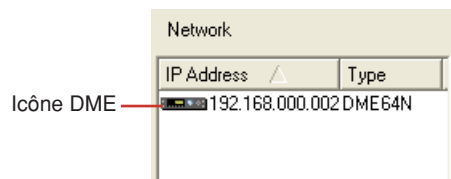
Encadré de sélection IP Address

Fait correspondre les unités dans Designer qui disposent d'adresses IP reconnues. Cliquez sur [▼] pour afficher les adresses IP respectives des mêmes types de périphériques dans la région. S'il s'agit d'un périphérique DME24N, les adresses IP de tous les DME24N de la région seront affichées dans la liste.

Si vous cliquez sur la barre de titre portant la mention « IP Address » (un signe ▲ pâle apparaît), vous pourrez les aligner à la verticale.

■ Network (Réseau)

Les périphériques actuellement connectés au réseau s'affichent dans la liste Network. Pour respecter la cohérence avec la liste Designer de gauche, l'état des unités DME sur le réseau s'affiche.



IP Address (Adresse IP)

- **Icône DME**
Affiche les périphériques DME et ICP1 connectés au réseau. L'icône de la zone maître DME est rouge. Les icônes des DME esclaves sont bleues. Les icônes des DME et des périphériques ICP1 sans relation avec les DME du Designer sont grisées.
- **IP Address**
Affiche l'adresse IP des unités DME.

■ Zone des messages

Affiche un message indiquant que la synchronisation est en cours.

Lecture à partir de l'unité DME

Lorsque vous êtes hors ligne et que vous avez la possibilité de passer en ligne, vous pouvez lire des données.

Pour cela, les configurations, telles que les cartes insérées dans les logements et les périphériques en série connectés, de l'unité DME et du DME Designer doivent correspondre.

Les données prédéfinies écrasées dans l'unité DME sont lues, ainsi que tous les types de réglage de paramètre gérés dans le DME Designer.

NOTE

Le journal d'événements est lu dans le Event Logger (Enregistreur d'événements).

GPI

A propos de GPI

GPI est l'abréviation de General Purpose Interface (Interface à usage général). Les unités DME peuvent être commandées à distance à l'aide d'une entrée et d'une sortie GPI, à partir de contrôleurs personnalisés ou d'un équipement externe. Pour l'entrée et la sortie, le DME64N dispose de 16 canaux GPI et le DME24N de 8 canaux. Règle l'entrée et la sortie GPI pour chaque DME. A l'aide des données d'entrée GPI, vous pouvez basculer entre les scènes du DME et modifier les paramètres des composants.

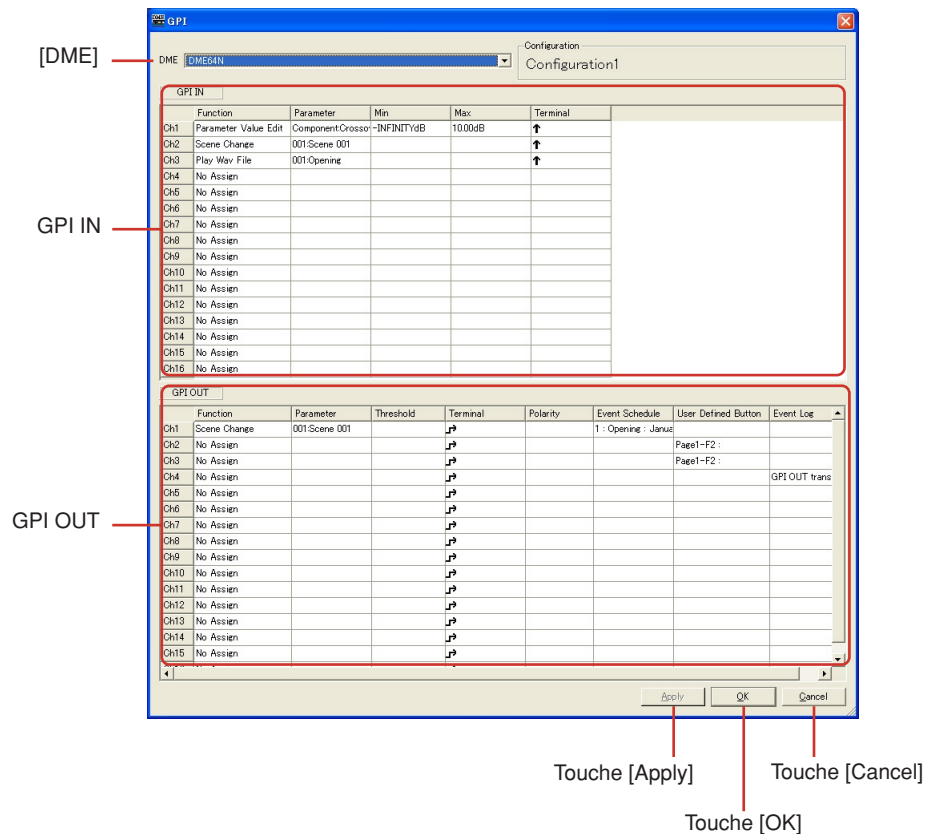
Pour les informations matérielles telle que la méthode de connexion GPI, reportez-vous au « Mode d'emploi de DME64N/24N ».

NOTE

Seuls les utilisateurs pour lesquels [Operation Security] → case [Edit] est cochée sont autorisés à effectuer des réglages GPI.

Boîte de dialogue « GPI »

Lorsque vous cliquez sur la commande [GPI] du menu [Tools], la boîte de dialogue « GPI » s'affiche. Règle l'entrée et la sortie GPI pour chaque DME.



■ [DME]

Sélectionnez dans la liste l'unité DME sur laquelle vous voulez effectuer les réglages.

■ Configuration

Le nom de la configuration actuelle s'affiche.

■ GPI IN (Entrée GPI)

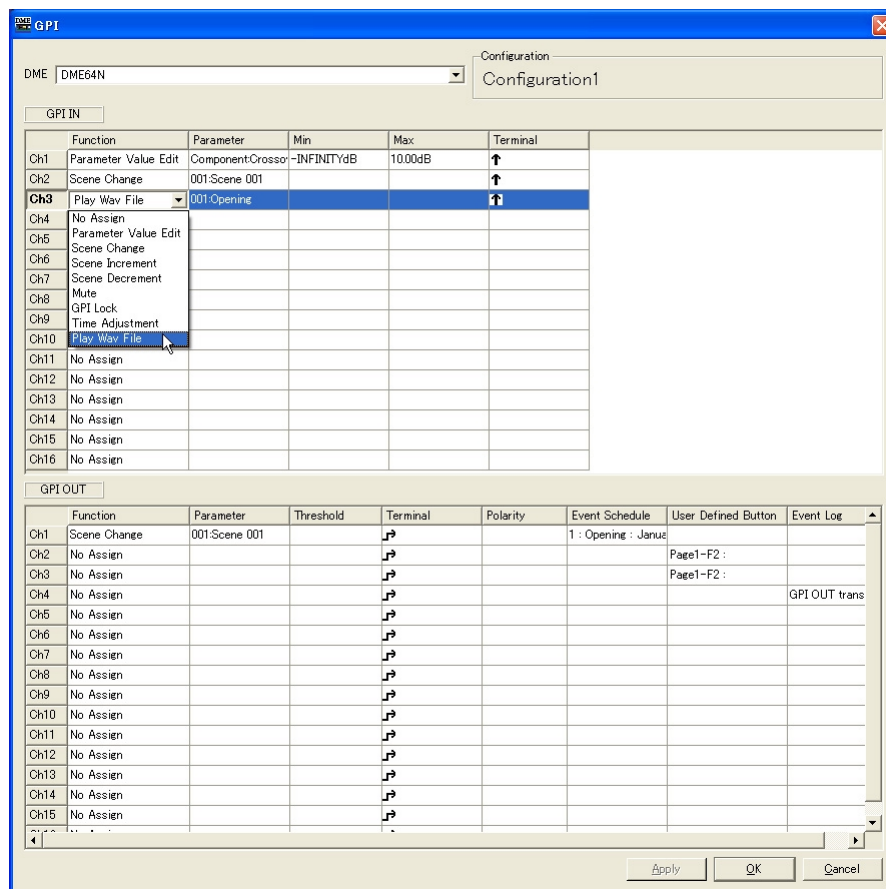
Le DME64N dispose de 16 canaux d'entrée GPI IN et le DME24N de 8 canaux GPI IN. Ces réglages déterminent les paramètres DME entrants qui seront contrôlés sur chaque canal GPI IN. Les numéros de canaux apparaissent dans la colonne d'extrême-gauche.

[Function] (Fonction)

Spécifie la fonction contrôlée par l'entrée GPI. Cliquez ici pour afficher la liste dans laquelle vous pouvez choisir la fonction à affecter au canal GPI IN correspondant.

Les neuf fonctions disponibles sont les suivantes : [No Assign] (Pas d'affectation), [Parameter Value Edit] (Edition de valeur de paramètre), [Scene Change] (Changement de scène), [Scene Increment] (Incrément de scène), [Scene Decrement] (Décrément de scène), [Mute] (Assourdissement), [GPI Lock] (Verrouillage GPI), [Time Adjustment] Réglage du temps), [Play Wav File] (Lecture de fichier Wav).

Les éléments [Parameter] (Paramètre), [Min], [Max] et [Terminal] (Borne) varient selon la fonction sélectionnée.



- [No Assign] (Pas d'affectation)
Aucune fonction n'est attribuée. C'est le réglage par défaut.
Sélectionnez [No Assign] pour désélectionner la fonction actuellement attribuée.
Les éléments [Parameter], [Min], [Max] et [Terminal] sont indisponibles.

- [Parameter Value Edit] (Edition de valeur de paramètre)

Permet de modifier les paramètres de composants via l'entrée GPI.

Dans ce cas, l'option [Parameter] sert à sélectionner le paramètre à contrôler.

[Min] et [Max] délimitent la plage au sein de laquelle le paramètre peut évoluer.

[Terminal] détermine l'influence de la tension d'entrée GPI sur le paramètre spécifié.

↑ et ↓ spécifient les modalités du contrôle en continu sur les paramètres variables à partir d'un fader, d'un bouton ou d'un dispositif externe similaire.

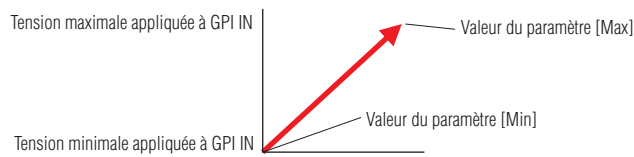
↔ et ↵ spécifient l'activation ou la désactivation de 2 paramètres d'état via un dispositif de commande externe.



La valeur des paramètres varie proportionnellement à la tension appliquée à l'entrée GPI.

La tension minimale s'exerçant sur l'entrée GPI IN produit la valeur du paramètre [Min] spécifiée, et la tension maximale appliquée à GPI IN génère la valeur du paramètre [Max] indiquée, avec des valeurs de tension intermédiaires correspondant aux valeurs des paramètres intermédiaires.

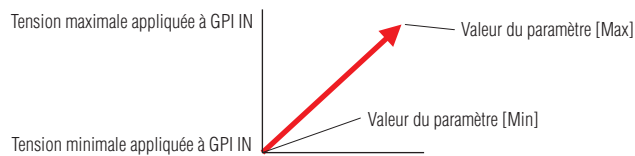
Exemple : Relation entre la tension appliquée à l'entrée GPI IN et le niveau de fader lorsque le paramètre [Fader Level] est réglé dans la zone [Parameter].



La valeur des paramètres varie de manière inversement proportionnelle à la tension appliquée à l'entrée GPI.

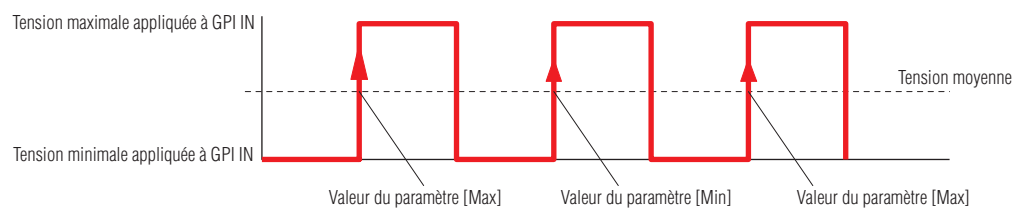
La tension minimale s'exerçant sur l'entrée GPI IN produit la valeur du paramètre [Max] spécifiée, et la tension maximale appliquée à GPI IN génère la valeur du paramètre [Min] indiquée, avec des valeurs de tension intermédiaires correspondant aux valeurs des paramètres intermédiaires.

Exemple : Relation entre la tension appliquée à l'entrée GPI IN et le niveau de fader lorsque le paramètre [Fader Level] est réglé dans la zone [Parameter].



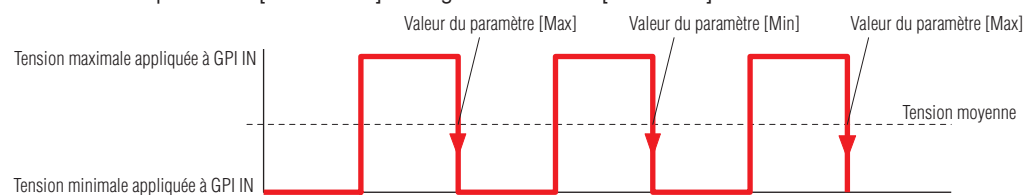
Les valeurs des paramètres [Min] et [Max] spécifiées sont sélectionnées par alternance à chaque fois que la tension appliquée à GPI IN augmente en partant d'un niveau inférieur à la valeur moyenne* et dépasse celle-ci.

Exemple : relation entre la tension appliquée à l'entrée GPI IN et le niveau de fader lorsque le paramètre [Fader Level] est réglé dans la zone [Parameter].



Les valeurs des paramètres [Min] et [Max] spécifiées sont sélectionnées par alternance à chaque fois que la tension appliquée à GPI IN chute d'un niveau supérieur à la valeur moyenne* pour passer en deçà de celle-ci.

Exemple : Relation entre la tension appliquée à l'entrée GPI IN et le niveau de fader lorsque le paramètre [Fader Level] est réglé dans la zone [Parameter].



- **[Scene Change] (Changement de scène)**

L'entrée GPI peut servir à rappeler une scène spécifique.

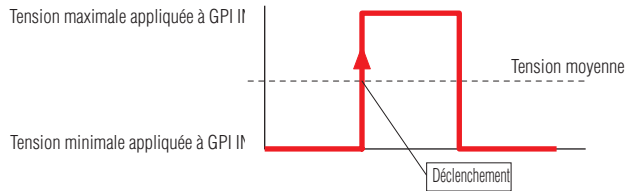
Le paramètre [Parameter] indique le numéro de la scène à rappeler.

Les paramètres [Min] et [Max] sont indisponibles.

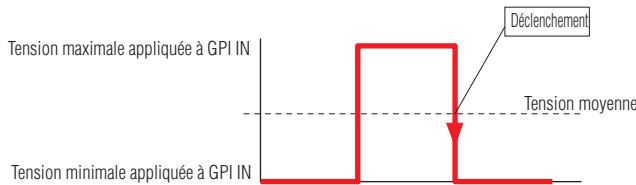
[Terminal] détermine l'influence de la tension d'entrée GPI sur le paramètre spécifié.



La scène spécifiée par [Parameter] est rappelée à chaque fois que la tension appliquée à GPI IN augmente en partant d'un niveau inférieur à la valeur moyenne* et dépasse celle-ci.



La scène spécifiée par [Parameter] est rappelée à chaque fois que la tension appliquée à GPI IN chute d'un niveau supérieur à la valeur moyenne* pour passer en deçà de celle-ci.



Identique à ↑.



Identique à ↓.

- **[Scene Increment] (Incrément de scène)**

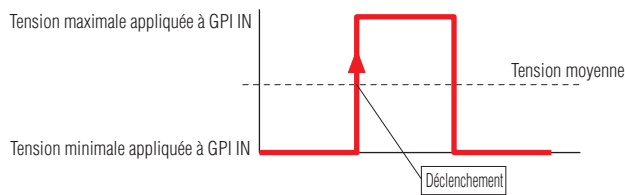
L'entrée GPI peut servir à augmenter le numéro de scène.

Les éléments [Parameter], [Min] et [Max] sont indisponibles.

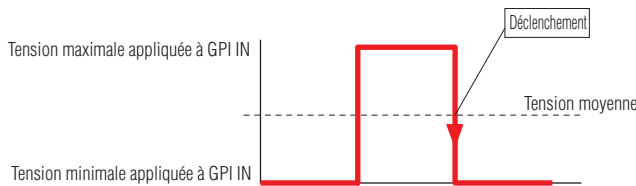
[Terminal] détermine l'influence de la tension d'entrée GPI sur le paramètre spécifié.



Le numéro de scène est incrémenté à chaque fois que la tension appliquée à GPI IN augmente en partant d'un niveau inférieur à la valeur moyenne* et dépasse celle-ci.



Le numéro de scène est augmenté à chaque fois que la tension appliquée à GPI IN chute d'un niveau supérieur à la valeur moyenne* pour passer en deçà de celle-ci.



Identique à ↑.



Identique à ↓.

- [Scene Decrement] (Décrément de scène)

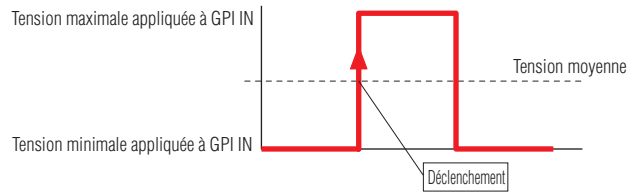
L'entrée GPI peut servir à diminuer le numéro de scène.

Les éléments [Parameter], [Min] et [Max] sont indisponibles.

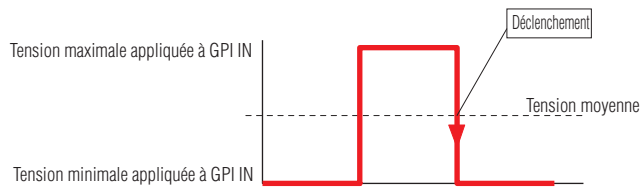
[Terminal] détermine l'influence de la tension d'entrée GPI sur le paramètre spécifié.



Le numéro de scène est diminué à chaque fois que la tension appliquée à GPI IN augmente en partant d'un niveau inférieur à la valeur moyenne* et dépasse celle-ci.



Le numéro de scène est diminué à chaque fois que la tension appliquée à GPI IN chute d'un niveau supérieur à la valeur moyenne* pour passer en deçà de celle-ci.



Identique à ↑.



Identique à ↓.

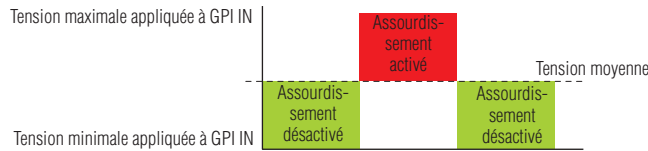
- [Mute] (Assourdissement)

L'entrée GPI peut servir à activer ou désactiver la fonction d'assourdissement de l'unité DME. Les éléments [Parameter], [Min] et [Max] sont indisponibles.

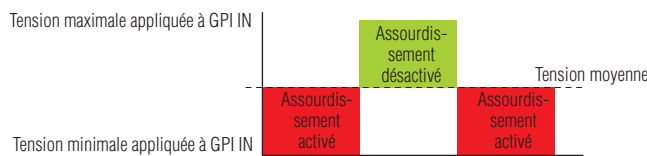
[Terminal] détermine l'influence de la tension d'entrée GPI sur le paramètre spécifié.



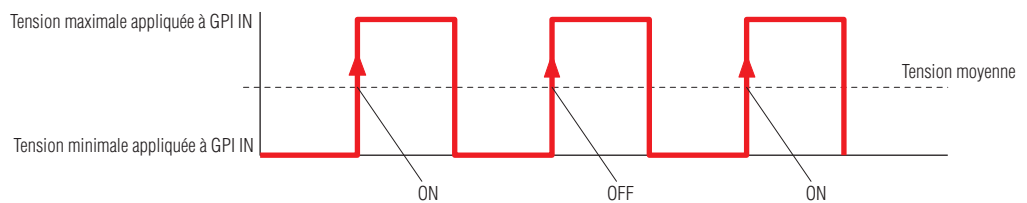
L'assourdissement est activé (ON) lorsque la tension appliquée à l'entrée GPI IN est supérieure à la valeur moyenne* ; il est désactivé (OFF) lorsque la tension est en deçà de la valeur moyenne.



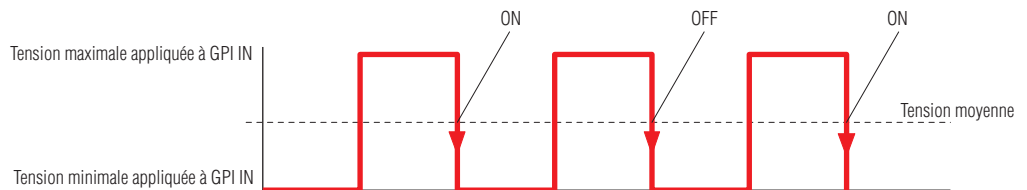
L'assourdissement est désactivé (OFF) lorsque la tension appliquée à l'entrée GPI IN est supérieure à la valeur moyenne* ; il est activé (ON) lorsque la tension est en deçà de la valeur moyenne.



L'assourdissement est alternativement activé (ON) et désactivé (OFF) à chaque fois que la tension appliquée à GPI IN chute puis dépasse la valeur moyenne.*



L'assourdissement est alternativement activé (ON) et désactivé (OFF) à chaque fois que la tension appliquée à GPI IN augmente puis chute en deçà de la valeur moyenne.*



• [GPI Lock] (Verrouillage GPI)

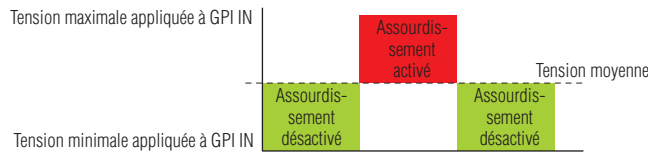
La fonction GPI Lock peut être activée ou désactivée via l'entrée GPI. Lorsqu'elle est activée (ON), toutes les entrées GPI, sauf celle qui est en cours d'utilisation pour la commande GPI Lock, sont verrouillées et l'entrée est ignorée.

Les éléments [Parameter], [Min] et [Max] sont indisponibles.

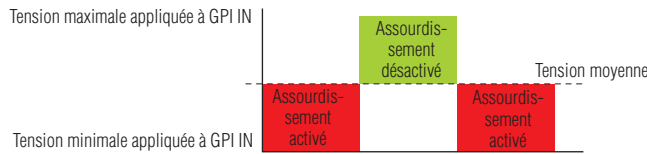
[Terminal] détermine l'influence de la tension d'entrée GPI sur le paramètre spécifié.



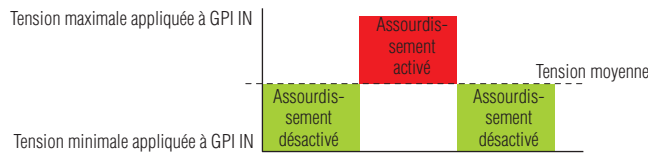
Le verrouillage GPI est activé (ON) lorsque la tension appliquée à l'entrée GPI IN est supérieure à la valeur moyenne* ; il est désactivé (OFF) lorsque la tension est en deçà de la valeur moyenne.



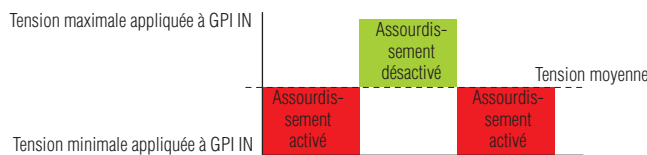
Le verrouillage GPI est désactivé (OFF) lorsque la tension appliquée à l'entrée GPI IN est supérieure à la valeur moyenne* ; il est activé (ON) lorsque la tension est en deçà de la valeur moyenne.



Le verrouillage GPI est alternativement activé (ON) et désactivé (OFF) à chaque fois que la tension appliquée à GPI IN chute puis dépasse la valeur moyenne.*



Le verrouillage GPI est alternativement activé (ON) et désactivé (OFF) à chaque fois que la tension appliquée à GPI IN augmente puis chute en deçà de la valeur moyenne.*



• [Time Adjustment] (Réglage du temps)

L'entrée GPI peut servir à régler l'horloge interne de l'unité DME de la manière suivante :

Temps de l'horloge interne	Temps après réglage
0~14 secondes	Retardé de 0 seconde
15~29 secondes	Avancé de 30 secondes
30~44 secondes	Retardé de 30 secondes
45~59 secondes	Avancé de 0 seconde

Les éléments [Parameter], [Min] et [Max] sont indisponibles.

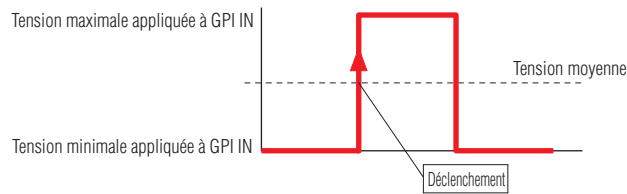
[Terminal] détermine l'influence de la tension d'entrée GPI sur le paramètre spécifié.

↑ et ↓ spécifient les modalités du contrôle en continu sur les paramètres variables à partir d'un fader, d'un bouton ou d'un dispositif externe similaire.

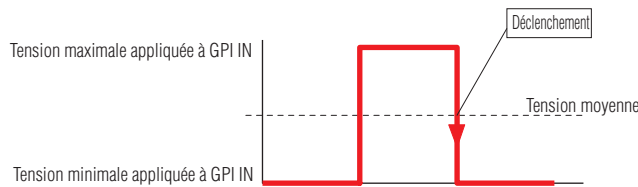
↵ et ↴ spécifient l'activation ou la désactivation de 2 paramètres d'état via un dispositif de commande externe.



Le temps de l'horloge interne est réglé à chaque fois que la tension appliquée à GPI IN augmente en partant d'un niveau inférieur à la valeur moyenne* et dépasse celle-ci.



Le temps de l'horloge interne est réglé à chaque fois que la tension appliquée à GPI IN chute d'un niveau supérieur à la valeur moyenne* pour passer en deçà de celle-ci.



Identique à ↑.



Identique à ↓.

- [Play Wav File] (Lecture de fichier Wav)

L'entrée GPI peut servir à initier la reproduction du fichier Wave spécifié.

L'élément [Parameter] spécifie le fichier Wave à reproduire. Il est possible de sélectionner les fichiers indiqués par Wav File Manager. Les fichiers Wave ne pourront être sélectionnés que si le lecteur Wav Player est inclus dans la configuration de l'unité DME.

Les paramètres [Min] et [Max] sont indisponibles.

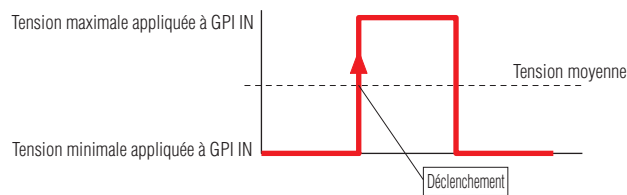
[Terminal] détermine l'influence de la tension d'entrée GPI sur le paramètre spécifié.

↑ et ↓ spécifient les modalités du contrôle en continu sur les paramètres variables à partir d'un fader, d'un bouton ou d'un dispositif externe similaire.

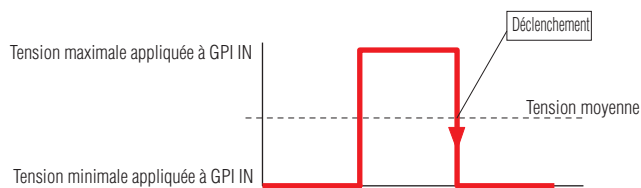
↶ et ↷ spécifient l'activation ou la désactivation de 2 paramètres d'état via un dispositif de commande externe.



Le fichier Wave spécifié est reproduit à chaque fois que la tension appliquée à GPI IN augmente en partant d'un niveau inférieur à la valeur moyenne* et dépasse celle-ci.



Le fichier Wave spécifié est reproduit à chaque fois que la tension appliquée à GPI IN chute d'un niveau supérieur à la valeur moyenne* pour passer en deçà de celle-ci.



Identique à ↑.



Identique à ↓.

* La « tension moyenne » dont il est question ici fait référence à la valeur située à mi-chemin entre les tensions maximale et minimale détectables par les bornes d'entrée GPI. Reportez-vous à la section relative à la « Page GPI » du chapitre consacré aux « Ecrans Utility » du mode d'emploi du DME64N/24N pour les détails sur les tensions de GPI.

■ GPI OUT (Sortie GPI)

Le DME64N dispose de 16 canaux de sortie GPI OUT et le DME24N de 8 canaux GPI OUT. Ces réglages déterminent les valeurs des paramètres DME qui seront émises via chaque canal GPI IN individuel. Les numéros de canaux apparaissent dans la colonne d'extrême gauche.

[Function] (Fonction)

Spécifie la fonction à transmettre via la sortie GPI.

Les quatre fonctions disponibles sont les suivantes : [No Assign], [Parameter Value Edit], [Scene Change] et [GPI Lock].

Les éléments [Parameter], [Threshold] (Seuil), [Terminal] et [Polarity] (Polarité) varient selon la fonction sélectionnée.

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

- **[No Assign]**

Aucun fonction n'est attribuée et aucune sortie GPI n'est émise. C'est le réglage par défaut. Sélectionnez [No Assign] pour désélectionner la fonction actuellement attribuée. Les éléments [Parameter], [Threshold], [Terminal] et [Polarity] sont indisponibles.

- **[Parameter Value Edit]**

Autorise la sortie des valeurs des paramètres de composants via GPI.

Dans ce cas, l'option [Parameter] sert à sélectionner le paramètre à émettre.

[Threshold] spécifie la valeur seuil du paramètre.

[Terminal] et [Polarity] déterminent les modalités de sortie de la tension GPI en réponse aux modifications de paramètres.

Borne	Polarité	Sortie GPI
↑	Ignorée	Si la valeur du paramètre spécifié est supérieure au niveau seuil, le signal de sortie aura une valeur élevée et si elle est inférieure au niveau seuil, le signal sera faible.
↓	Ignorée	Si la valeur du paramètre spécifié est inférieure au niveau seuil, le signal de sortie aura une valeur élevée et si elle est supérieure au niveau seuil, le signal sera faible.
↕	↑	Une impulsion ^{*1} est émise lorsque la valeur du paramètre change en passant d'un niveau inférieur au seuil à un niveau supérieur à celui-ci.
	↓	Une impulsion ^{*1} est émise lorsque la valeur du paramètre change en passant d'un niveau supérieur au seuil à un niveau inférieur à celui-ci.
⌋	↑	Une impulsion ^{*2} est émise lorsque la valeur du paramètre change en passant d'un niveau inférieur au seuil à un niveau supérieur à celui-ci.
	↓	Une impulsion ^{*2} est émise lorsque la valeur du paramètre change en passant d'un niveau supérieur au seuil à un niveau inférieur à celui-ci.

- [Scene Change]

L'état de rappel de la scène spécifiée est transmis via la sortie GPI.

L'élément [Parameter] spécifie la scène pour laquelle l'état de rappel doit être émis.

Les paramètres [Threshold] et [Polarity] sont indisponibles.

L'élément [Terminal] détermine les modalités de sortie de la tension GPI en réponse aux modifications de paramètres.

Borne	Sortie GPI
↑	Lorsque la scène actuellement sélectionnée est identique à la scène spécifiée par l'élément [Parameter], le signal de sortie est élevé ; dans le cas contraire, il est faible.
↓	Lorsque la scène actuellement sélectionnée est identique à la scène spécifiée par l'élément [Parameter], le signal de sortie est faible ; dans le cas contraire, il est élevé.
⏏	Une impulsion ^{*1} est émise lorsque la scène actuellement sélectionnée est identique à celle qui est spécifiée par [Parameter].
⏏	Une impulsion ^{*2} est émise lorsque la scène actuellement sélectionnée est identique à celle qui est spécifiée par [Parameter].

- [GPI Lock]

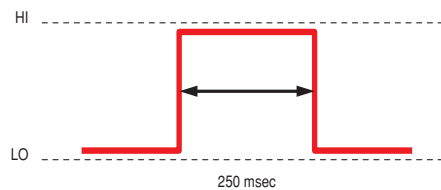
L'état de la fonction GPI Lock est transmis via la sortie GPI.

Les éléments [Parameter], [Threshold] et [Polarity] sont indisponibles.

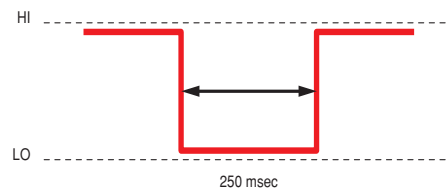
L'élément [Terminal] détermine les modalités de sortie de la tension GPI en réponse aux modifications de paramètres.

Borne	Sortie GPI
↑	Lorsque la fonction GPI Lock est activée (ON), le signal de sortie est élevé, et lorsqu'elle est désactivée (OFF), le signal de sortie est faible.
↓	Lorsque la fonction GPI Lock est activée (ON), le signal de sortie est élevé, et lorsqu'elle est désactivée (OFF), le signal de sortie est faible.

*1 Forme d'onde pulsée 1



*2 Forme d'onde pulsée 2



Event Schedule (Planifier événement)

L'élément Event Schedule apparaît lorsque la sortie [GPI OUT] est configurée dans la boîte de dialogue « Event Scheduler ».

Reportez-vous à « Event Scheduler (Planificateur d'événements) » en page 116.

User Defined Button (Touche définie par l'utilisateur)

Cet élément apparaît lorsque la sortie [GPI OUT] est configurée dans la boîte de dialogue « User Defined Button ».

Reportez-vous à « User Defined Button (Paramètres définis par l'utilisateur) » en page 98.

Event Log (Journal des événements)

L'élément Event Log apparaît lorsque la sortie [GPI OUT] est configurée dans la fenêtre « Event Logger » (Enregistreur d'événements).

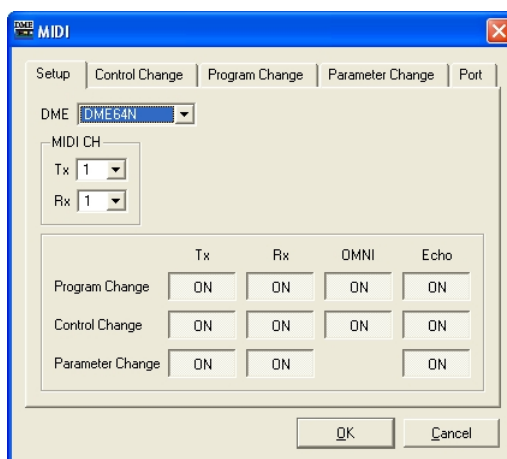
Reportez-vous à « Event Logger (Enregistreur d'événements) » en page 111.

MIDI

Lorsque vous cliquez sur la commande [MIDI] du menu [Tools], la boîte de dialogue « MIDI » s'affiche. Vous pouvez y effectuer les réglages de port d'entrée ou de sortie MIDI, de contrôle à distance, etc.

Onglet [Setup] (Configuration)

Règle les canaux DME MIDI en même tant que le changement de programme, le changement de commande et le changement de paramètre.



■ [DME]

Sélectionnez dans la liste l'unité DME sur laquelle vous voulez effectuer les réglages.

■ MIDI CH (Canal MIDI)

Règle le canal MIDI. Ce numéro sera aussi utilisé comme ID de périphérique pour les changements de paramètres.

[Tx]

Sélectionnez le canal de transmission MIDI dans la liste.

[Rx]

Sélectionnez le canal de réception MIDI dans la liste.

■ Program Change/Control Change/Parameter Change

Règle la transmission (Tx), la réception (Rx), OMNI et Echo pour le changement de programme, le changement de commande et le changement de paramètre. Lorsque ceci est activé, cliquez ici pour désactiver (OFF). Lorsque ceci est désactivé, cliquez ici pour activer (ON). Lorsque l'élément OMNI est activé [ON], les messages de canaux sont reçus indépendamment du réglage de canal de réception. Lorsque la fonction ECHO est activée [ON], les données d'entrée sont retransmises, en écho, via le port de sortie correspondant au port d'entrée par lequel elles ont été reçues. Les réglages détaillés pour le changement de programme, le changement de commande et le changement de paramètre sont effectués respectivement dans les onglets [Program Change], [Control Change] et [Parameter Change].

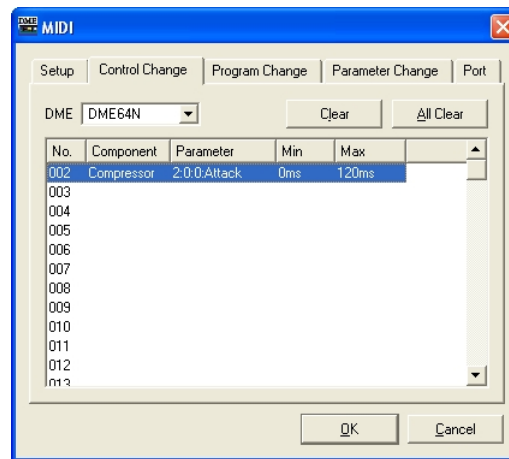
Onglet [Control Change] (Changement de commande)

Affecte les composants du changement de commande sur chaque DME. Vous pouvez changer les paramètres DME en envoyant des messages de changement de commande à partir d'un équipement extérieur.

Vous pouvez affecter au changement de commande les numéros 1-31, 33-95 et 102-119.

NOTE

Etant donné que les numéros de changement de commande 0 et 32 sont utilisés pour la sélection de banque MSB, les numéros 96-101 relatifs au RPN/NRPN et les numéros 102-127 utilisés pour les messages de mode, ils ne peuvent pas servir à l'affectation de composants.



■ [DME]

Sélectionnez dans la liste l'unité DME sur laquelle vous voulez effectuer les réglages.

■ Liste Control Change

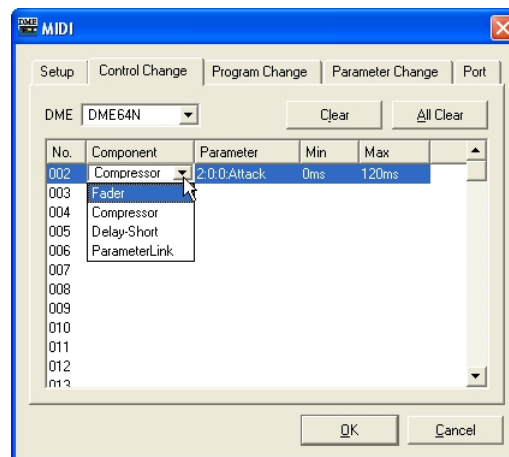
Les numéros de changement de commande et les réglages actuels s'affichent dans la liste au centre.

No.

Affiche les numéros de changement de commande.

Component

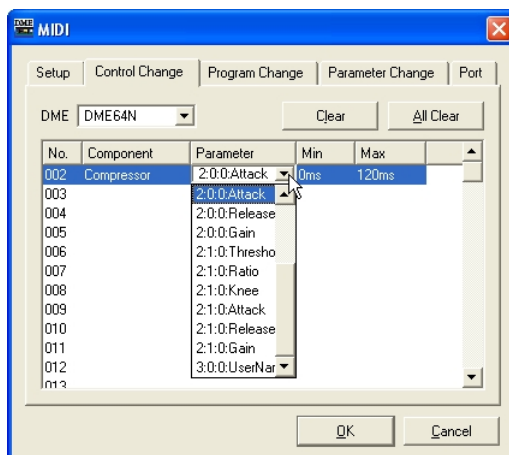
Affiche les composants affectés. Les changements de commande ne disposant pas de composant affecté sont vides. Cliquez ici pour en afficher la liste. Les composants utilisables figurent dans la liste. Cliquez sur le nom du composant pour le sélectionner.



Parameter

Détermine le paramètre du groupe de composants affecté.

Lorsque vous cliquez ici, une liste de paramètres inclus dans le composant s'affiche. Sélectionnez le paramètre que vous souhaitez affecter.

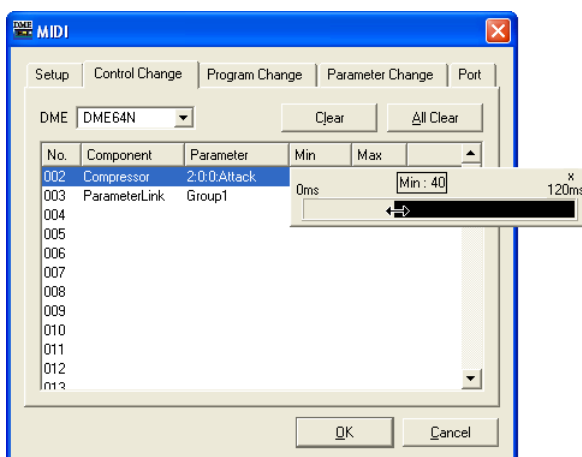


Min/Max

Définit la plage de valeurs opérationnelles du paramètre. Les valeurs actuelles pour [Min] (limite inférieure) et [Max] (limite supérieure) s'affichent. Cliquez ici pour afficher un curseur. La plage des valeurs et les unités de paramètres pouvant être réglées varient selon le paramètre sélectionné dans l'encadré [Parameter].

Vous pouvez modifier le paramètre en faisant glisser le curseur. Pour affiner le réglage, appuyez sur la touche <Shift> tout en faisant glisser le curseur. La valeur du paramètre s'affiche pendant que vous faites glisser le curseur. Lorsque vous arrêtez le glisser et relâchez le bouton de la souris, le curseur disparaît.

C'est le même curseur qui s'affiche lorsque vous cliquez sur les encadrés [Min] ou [Max]. La partie en noir représente la plage des valeurs du paramètre. Faites glisser le coin gauche de la partie en noir pour modifier la valeur [Min]. Faites glisser le coin droit pour changer la valeur de [Max].



■ Touche [Clear] (Effacer)

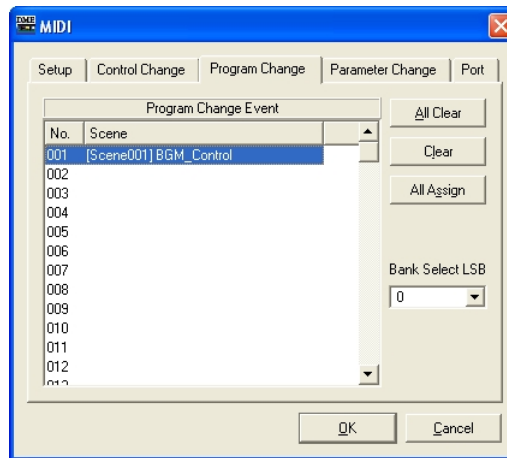
Efface les affectations pour les numéros de changement de commande sélectionnés.

■ Touche [All Clear] (Effacer tout)

Efface les affectations pour tous les numéros de changement de commande.

Onglet [Program Change] (Changement de programme)

Affecte les scènes aux numéros de changement de commande de programme 1 à 128. Opère un basculement de scène à la réception des changements de programme. Ces réglages sont partagés par toutes les unités DME de la zone. Il est possible d'effectuer un total de 999 affectations. Les scènes dont les numéros sont supérieurs à 128 sont affectées par changement de banque.



■ Program Change Event (Événement de changement de programme)

Les numéros de changement de programme et les scènes qui leur sont affectées s'affichent dans la liste.

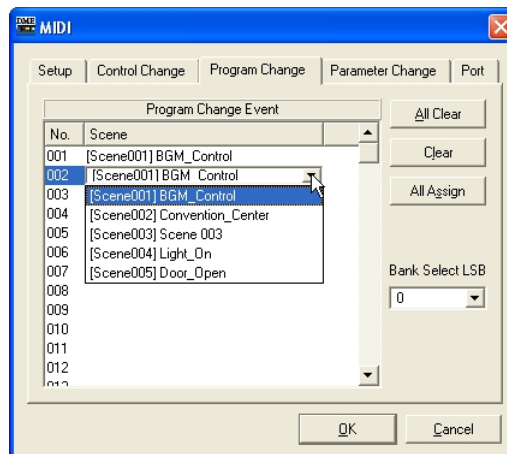
No.

Ceci affiche les numéros de programme de 1 à 128.

Scene

Affiche le numéro et le nom de la scène affectée. Les changements de programme ne disposant pas de scène affectée sont vides.

Cliquez ici pour afficher la liste des scènes. Sélectionnez la scène que vous souhaitez affecter.



■ Touche [All Clear] (Effacer tout)

Efface toutes les affectations de scène.

■ Touche [Clear] (Effacer)

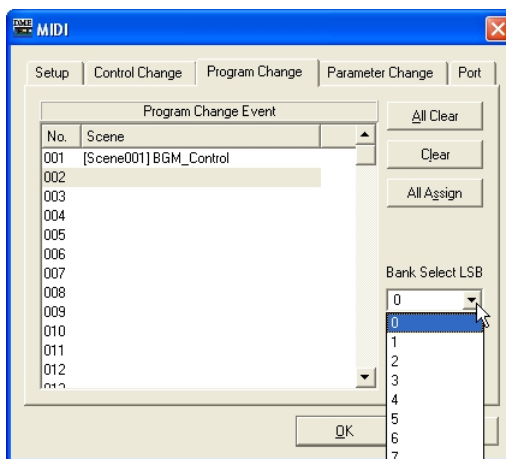
Efface l'affectation de scène pour le numéro de programme sélectionné dans la liste, de sorte qu'aucune scène ne lui soit affectée.

■ Touche [All Assign] (Affecter tout)

Affecte toutes les scènes dans l'ordre, en commençant par le numéro de programme 1.

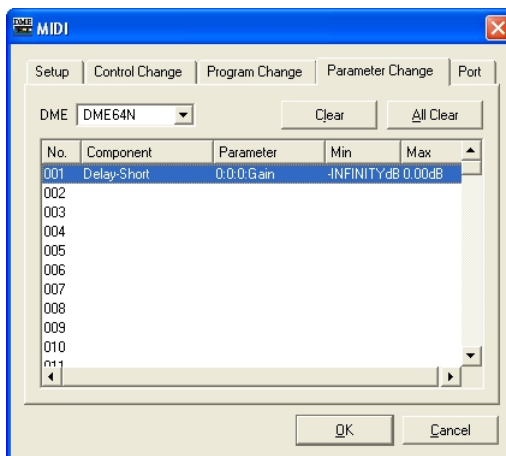
■ Bank Select LSB (Sélection de banque LSB)

La banque est changée lors de l'affectation d'une scène portant un numéro supérieur ou égal à 129. Il est possible d'utiliser huit banques, respectivement numérotées de zéro à sept. Cliquez sur [▼] et sélectionnez la banque dans laquelle vous pourrez faire les réglages.



Onglet [Parameter Change] (Changement de paramètre)

Spécifie le paramètre à contrôler par le biais des commandes de modification de paramètre pour chaque adresse. Il est possible d'aller jusqu'à 128 dans les réglages.



■ [DME]

Sélectionnez dans la liste l'unité DME sur laquelle vous voulez effectuer les réglages.

■ Liste Parameter Change

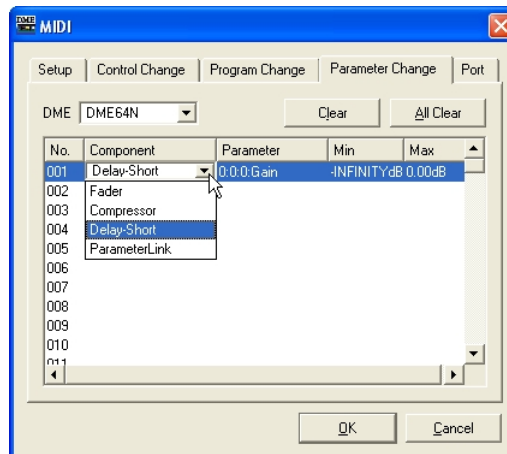
Les réglages actuels s'affichent dans la liste au centre.

No.

Ceci affiche les numéros de changement de paramètre.

Component

Affecte les composants. Cliquez ici pour afficher une liste. Les composants attribuables figurent dans la liste. Cliquez sur le nom du composant pour le sélectionner.

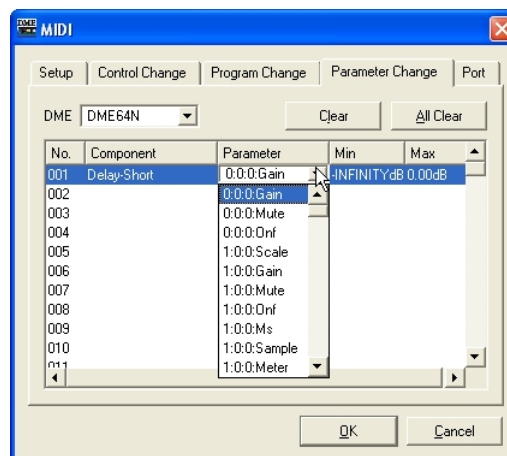


Parameter

Détermine le paramètre du groupe de composants affecté.

Cliquez ici pour afficher la liste de paramètres inclus dans le composant sélectionné dans l'encadré [Component].

Sélectionnez le paramètre que vous souhaitez affecter.

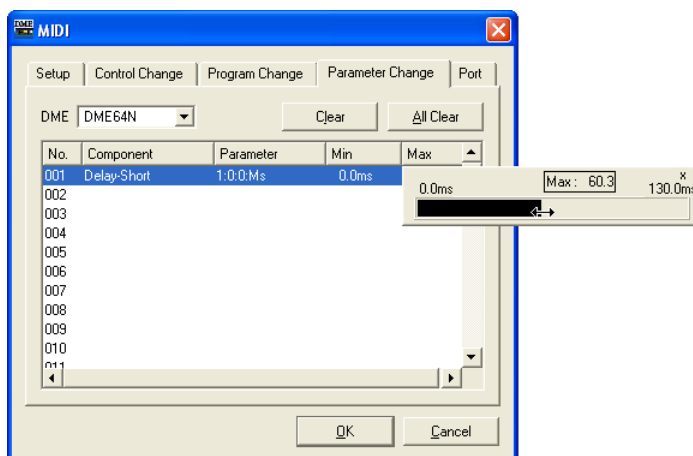


Min/Max

Ceci règle la plage du paramètre. Les valeurs actuelles pour [Min] (limite inférieure) et [Max] (limite supérieure) s'affichent. La plage de valeurs et les unités pouvant être réglées varient selon le paramètre sélectionné. Cliquez ici pour afficher un curseur.

Vous pouvez modifier le paramètre en faisant glisser le curseur. Pour affiner le réglage, appuyez sur la touche <Shift> tout en faisant glisser le curseur. La valeur du paramètre s'affiche pendant que vous faites glisser le curseur. Lorsque vous arrêtez le glissement et relâchez le bouton de la souris, le curseur disparaît.

C'est le même curseur qui s'affiche lorsque vous cliquez sur les encadrés [Min] ou [Max]. La partie en noir représente la plage des valeurs du paramètre. Faites glisser le coin gauche de la partie en noir pour modifier la valeur [Min]. Faites glisser le coin droit pour changer la valeur de [Max].



■ Touche [Clear] (Effacer)

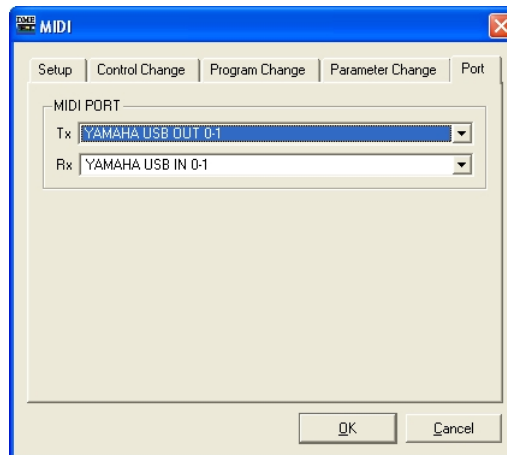
Efface l'affectation du changement de paramètre sélectionné dans la liste, de sorte que rien ne lui soit affecté.

■ Touche [All Clear] (Effacer tout)

Efface toutes les affectations de changement de paramètre.

Onglet [Port] (Configuration)

Règle le port MIDI pour la zone actuelle utilisée par DME Designer.



■ MIDI PORT (Port MIDI)

Sélectionne le pilote MIDI utilisé pour la transmission et la réception des messages MIDI.

[Tx]

Sélectionne, dans une liste, le pilote MIDI utilisé pour la transmission des messages MIDI.

[Rx]

Sélectionne, dans une liste, le pilote MIDI utilisé pour la réception des messages MIDI.

User Defined Button (Paramètres définis par l'utilisateur)

Paramètres définis par l'utilisateur

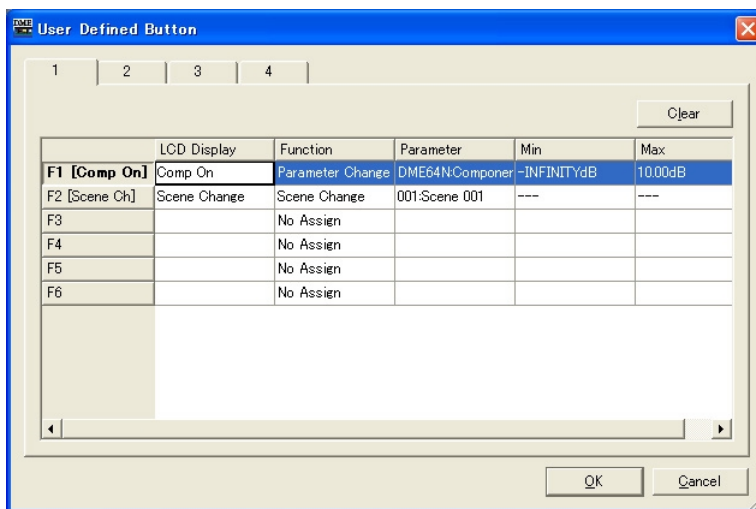
Les paramètres que l'utilisateur peut manipuler à l'aide des touches de fonctions <F1> à <F6> dans les unités DME ou ICP1 sont appelés « **paramètres définis par l'utilisateur** ». Les paramètres qui font l'objet de changements fréquents peuvent être affectés en avance sur n'importe laquelle des 24 (six fois quatre pages) valeurs présélectionnées et manipulés sur les unités DME ou ICP1 même lorsque DME Designer n'est pas exploité.

Cette fonction définit les paramètres du DME Designer susceptibles d'être appelés à l'aide des touches de fonction <F1> à <F6>.

Dans DME Designer, les réglages des paramètres définis par l'utilisateur sont effectués à l'aide de la boîte de dialogue « User Defined Button ». Plusieurs configurations de zone ont en commun les réglages de paramètres définis par l'utilisateur.

Boîte de dialogue « User Defined Button »

Lorsque vous cliquez sur [User Defined Button] dans le menu [Tools], la boîte de dialogue « User Defined Button » s'affiche.



■ Onglets [1]/[2]/[3]/[4]

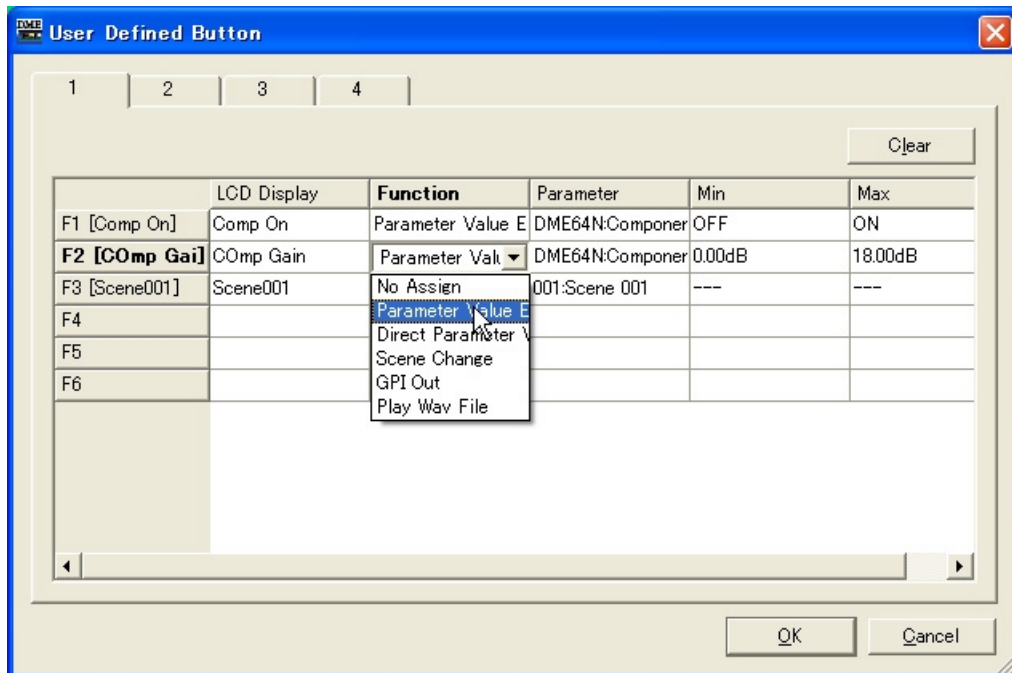
Permet le jeu auquel les réglages s'appliquent. Vous pouvez configurer un total de six touches par jeu. Les paramètres définis par l'utilisateur spécifiés dans un seul onglet s'affichent sur une seule page dans l'écran principal de l'unité DME.

Touches de fonction

Les touches de fonction s'affichent dans la colonne d'extrême gauche du tableau. Lorsque vous entrez du texte dans [LCD Display] (Ecran LCD), un court nom comportant jusqu'à huit caractères est créé et s'affiche à droite de la touche de fonction.

Function (Fonction)

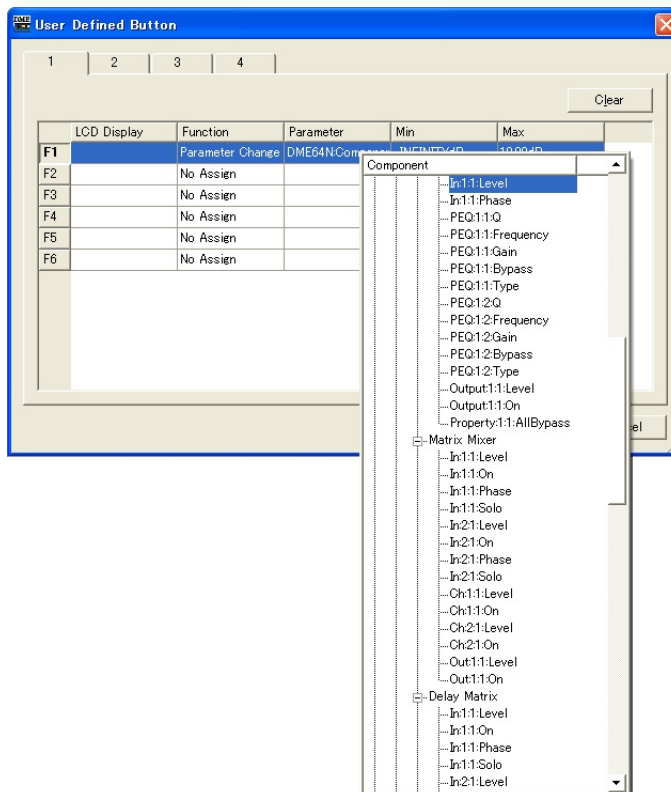
Détermine la fonction à affecter aux touches de fonction.



- **[No Assign]**
Pas d'affectation. Sélectionnez cette option pour désélectionner une fonction actuellement attribuée.
- **[Parameter Value Edit]**
Permet de modifier le paramètre spécifié dans le champ [Parameter].
- **[Direct Parameter Value] (Valeur de paramètre en direct)**
Permet d'attribuer la valeur d'un paramètre en direct. Le paramètre cible est spécifié dans le champ [Parameter], et la valeur à déterminer est indiquée dans le champ [Max].
- **[Scene Change]**
Permet le rappel de scène. La scène à rappeler est spécifiée dans le champ [Parameter].
- **[GPI OUT]**
Autorise la sortie GPI. Le réglage GPI s'effectue dans le champ [Parameter].
- **[Play Wav File]**
Permet le lancement de la reproduction de fichiers Wave. Le réglage du fichier Wave s'effectue dans le champ [Parameter].
Il est possible de spécifier les fichiers configurés sous Wav File Manager. Les fichiers Wave ne pourront être sélectionnés que si le lecteur Wav Player est inclus dans la configuration de l'unité DME.

Parameter

Détermine le paramètre attribué à chaque touche de fonction. Cliquez ici pour afficher une liste. Cette liste affiche les paramètres qui sont inclus dans la configuration actuelle. Sélectionnez le paramètre que vous souhaitez appeler à l'aide de la touche de fonction.



LCD Display (Ecran LCD)

Règle le texte qui s'affiche dans l'unité DME. Cliquez sur l'encadré [LCD Display] et entrez le texte. Vous pouvez saisir jusqu'à 23 caractères dans l'encadré [LCD Display].

Une fois que vous confirmez le nom en appuyant sur la touche <Enter>, un court nom est créé et affiché dans la zone de la touche de fonction comme suit : « F1 [shortnam] ». Le court nom s'affiche également dans l'écran principal de l'unité DME. Un nom court est automatiquement créé, composé de huit caractères, pour être affiché comme nom du paramètre défini par l'utilisateur sur l'écran principal de l'unité DME.

Min, Max

Définit les limites inférieure et supérieure d'un paramètre.

■ Touche [Clear] (Effacer)

Efface les affectations pour les touches de fonctions sélectionnées. Ceci est identique à « No Assign ».

■ Touche [OK]

Accepte les réglages modifiés et ferme la boîte de dialogue.

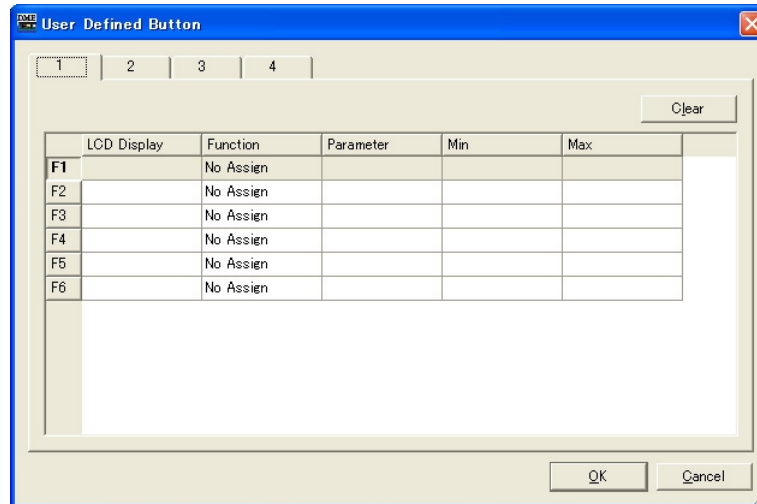
■ Touche [Cancel] (Annuler)

Ferme la boîte de dialogue sans modifier les réglages.

Réglage des paramètres définis par l'utilisateur

Une fois le groupe de paramètres à affecter créé, réglez le paramètre défini par l'utilisateur.

- 1 Créez une configuration.
- 2 Cliquez sur [User Defined Button] dans le menu [Tools].
La boîte de dialogue « User Defined Button » s'affiche.



- 3 Cliquez sur l'un des onglets numéroté de [1] à [4] pour sélectionner le jeu de paramètres définis par l'utilisateur auquel vous affecterez les paramètres.
Les quatre onglets correspondent aux pages de l'écran principal de l'unité DME.
- 4 Cliquez sur la zone [Parameter] de la touche de fonction à laquelle vous voulez affecter le paramètre.
Une liste des paramètres utilisés dans la configuration actuelle s'affiche.
- 5 Sélectionnez le paramètre à affecter à la touche de fonction.
- 6 Cliquez sur l'encadré [LCD Display] et entrez le texte du nom du paramètre défini par l'utilisateur.
L'encadré [LCD Display] peut accepter jusqu'à 23 caractères, mais huit seulement apparaissent sur l'écran principal de l'unité DME. Lorsque vous composez un nom de paramètre défini par l'utilisateur, veillez à ce que les huit premiers caractères soient compréhensibles.

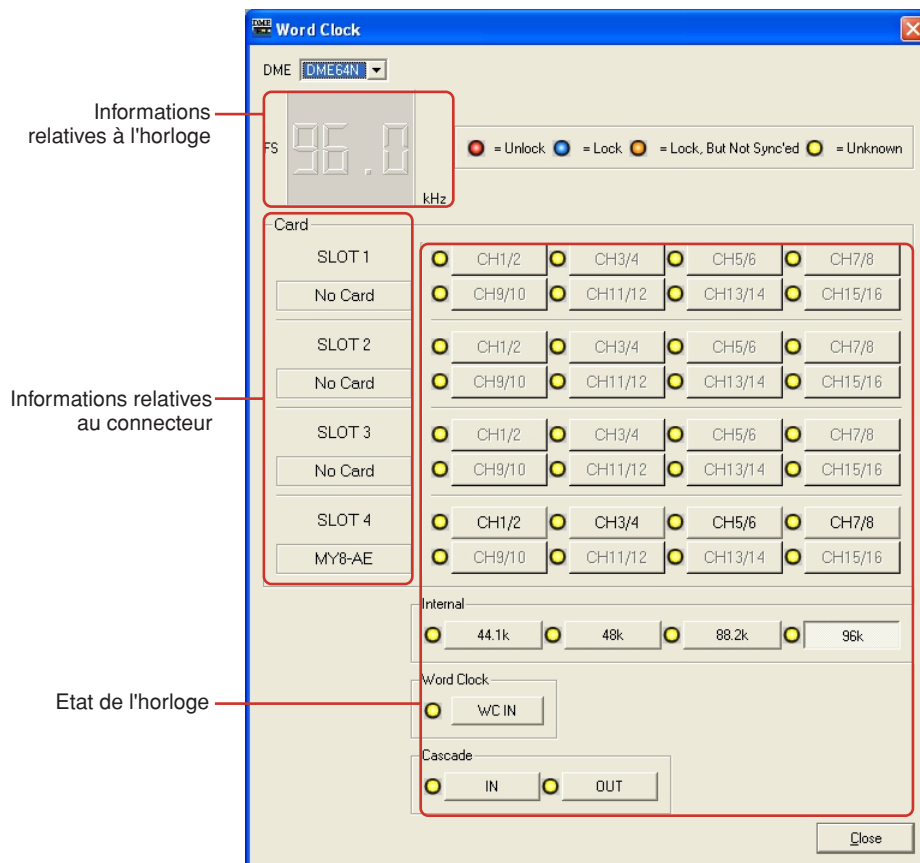
NOTE

Lorsque vous effectuez plusieurs enregistrements, vous pouvez gagner du temps en définissant d'abord uniquement la zone [Parameter] pour toutes les touches, puis les noms des zones [LCD Display] (Ecran LCD). Lorsque vous entrez un nom de paramètre défini par l'utilisateur dans une zone [LCD Display] et que vous appuyez sur la touche <Enter> pour le confirmer, la zone [LCD Display] suivante est sélectionnée et vous pouvez y saisir le texte directement.

Word Clock

Le signal qui synchronise tous les périphériques connectés à l'unité DME est appelé « horloge de mots ». Il utilise la même fréquence que celle de l'échantillonnage. L'horloge de mots est réglée pour chaque DME dans l'encadré « Word Clock ».

Lorsque vous cliquez sur [Word Clock] dans le menu [Tools], la boîte de dialogue « Word Clock » s'affiche.



- Le DME24N est doté d'un seul connecteur SLOT et l'élément [Cascade] y est indisponible.
- Le nombre de canaux varie selon la carte insérée dans le logement.

■ DME

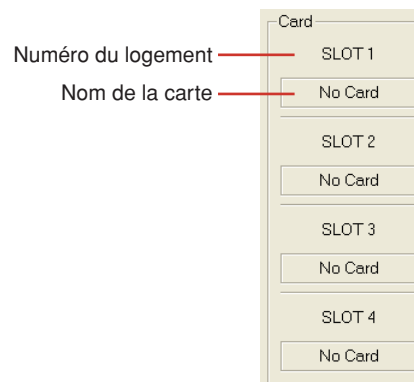
Sélectionnez dans la liste l'unité DME sur laquelle vous voulez effectuer les réglages.

■ Informations relatives à l'horloge

Affiche la fréquence de l'horloge de mots pour l'unité DME sélectionnée dans [DME].





■ Card (Informations relatives au logement)

Affiche le nom de la carte insérée dans le connecteur de la carte.



■ Etat de l'horloge

L'état de l'horloge s'affiche à l'aide d'un code de couleurs :

Etat	Signification
 = UNLock	Indique qu'il n'y a pas de signal d'entrée.
 = Lock	Indique qu'il y a un signal d'entrée et une synchronisation possible avec l'horloge de mots actuelle.
 = Lock, But Not Sync'ed	Indique qu'il y a un signal d'entrée mais une impossibilité de synchronisation avec l'horloge de mots (horloges différentes).
 = Unknown	Indique qu'il n'y a pas d'informations sur l'unité DME.

■ Internal/Word Clock/Cascade

Vous pouvez sélectionner l'un des réglages suivants pour l'horloge de mots : [Slot] (64N : 1-4, 24N : 1 uniquement) [Internal] (44.1kHz/48kHz/88.2kHz/96kHz), [Word Clock] (WCK IN), [Cascade] (IN/OUT, 64N uniquement). Les touches d'horloge sont en grisé et ne peuvent pas être sélectionnées.

■ Touche [Close] (Fermer)

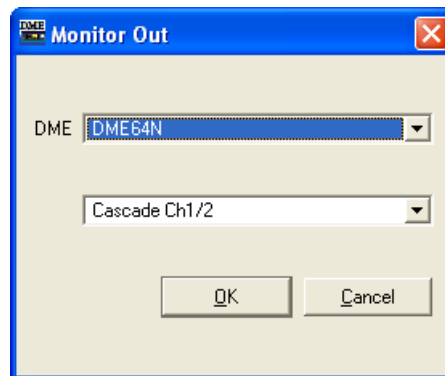
Ferme la boîte de dialogue.

NOTE

Vous pouvez fermer la boîte de dialogue en utilisant la touche Close ou en appuyant sur <Esc> ou <Alt>+<F4>.

Monitor (Signal de contrôle)

Lorsque vous cliquez sur la commande [Monitor] du menu [Tools], la boîte de dialogue « Monitor » s'affiche. Définit la destination de sortie du signal de contrôle.



■ [DME]

Sélectionnez dans la liste l'unité DME sur laquelle vous voulez effectuer les réglages.

■ Liste déroulante

Dans la liste, sélectionnez la carte qui sera la destination de sortie du signal de contrôle.

■ Touche [OK]

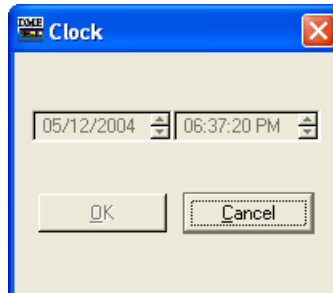
Accepte les réglages modifiés et ferme la boîte de dialogue.

■ Touche [Cancel] (Annuler)

Ferme la boîte de dialogue sans modifier les réglages.

Clock

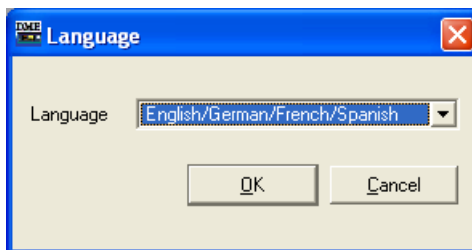
Lorsque vous cliquez sur la commande [Clock] du menu [Tools], la boîte de dialogue « Clock » s'affiche. Vous pouvez y régler l'horloge interne de DME. Ce réglage s'effectue en ligne uniquement. C'est la date et l'heure de l'ordinateur qui servent de valeurs d'horloge par défaut. Réglez la date dans l'encadré de gauche et le temps dans celui de droite. Vous pouvez changer les numéros à l'aide des cases [▲] et [▼] à droite dans les encadrés.

**NOTE**

Vous pouvez fermer la boîte de dialogue en utilisant la touche Close ou en appuyant sur <Esc> ou <Alt>+<F4>.

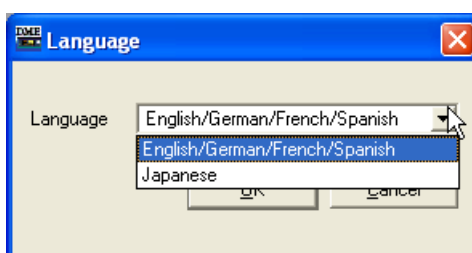
Réglages de langue

Lorsque vous cliquez sur la commande [Language] du menu [Tools], la boîte de dialogue « Language » s'affiche. Elle permet d'effectuer les réglages de langue sur l'unité DME.



■ [Language] (Langue)

Sélectionnez la langue. [English/German/French/Spanish] et [Japanese] figurent dans la liste.



■ Touche [OK]

Accepte les réglages modifiés et ferme la boîte de dialogue.

■ Touche [Cancel] (Annuler)

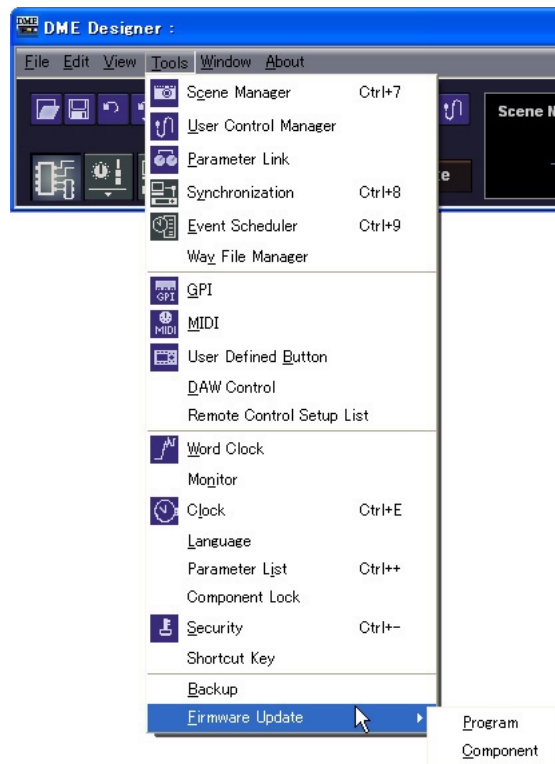
Ferme la boîte de dialogue sans modifier les réglages.

NOTE

Vous pouvez fermer la boîte de dialogue en utilisant la touche Close ou en appuyant sur <Esc> ou <Alt>+<F4>.

Mise à jour du microprogramme de l'unité DME

Vous pouvez mettre à jour le microprogramme de l'unité DME à l'aide de la commande [Firmware Update] (Mise à jour du microprogramme) du menu [Tools]. Lorsque vous déplacez le curseur de la souris sur la commande [Firmware] (Microprogramme) du menu [Tools], un sous-menu s'affiche.



Lorsque vous sélectionnez [Program] (Programme) ou [Component] dans le sous-menu, la boîte de dialogue « Open » s'ouvre. Vous pouvez effectuer une mise à jour de microprogramme en spécifiant le fichier de mise à jour du microprogramme.

Lorsque vous procédez à une mise à jour du microprogramme, connectez l'unité DME et l'ordinateur.

Lorsque la mise à jour de l'unité DME est terminée, celle-ci redémarre automatiquement. Vous devez également redémarrer DME Designer.

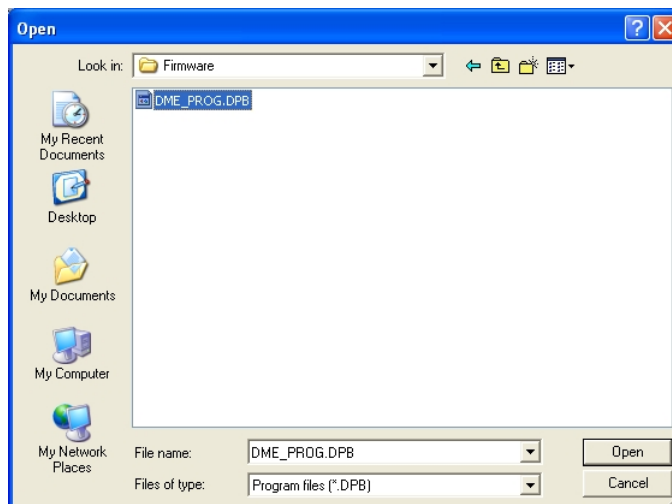
NOTE

Si vous êtes passé de la version V1.07 ou inférieure à la version V1.10 ou supérieure, effectuez la mise à jour deux fois. En effet, les données d'affichage du texte de l'unité DME ont changé et l'affichage du texte pour le japonais est impossible avec une seule mise à jour.

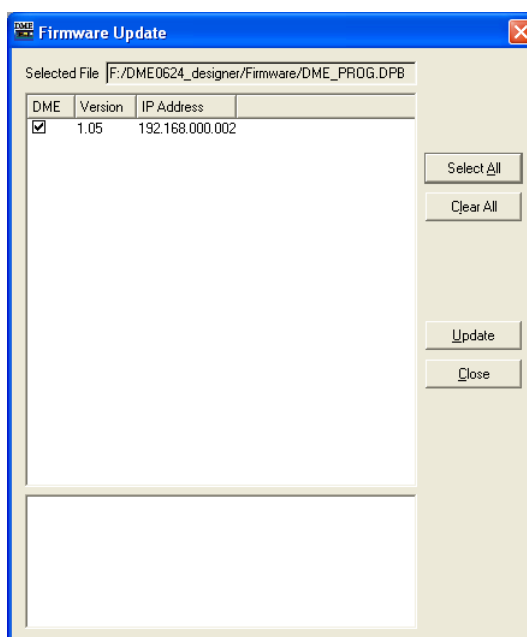
■ [Program] (Programme)

Met à jour le microprogramme de la région des programmes de l'unité DME/CP1. Ouvre les fichiers de mise à jour portant l'extension « .DPB ».

- 1 Sélectionnez [Firmware Update] → [Program] dans le menu [Tools].
La boîte de dialogue « Open » s'affiche.



- 2 Sélectionnez un programme de mise à jour portant l'extension « .DPB » et cliquez sur la touche [Open].
La boîte de dialogue « Firm Update » s'affiche. La liste des unités DME incluses dans la zone actuelle s'affiche.



- 3 Cochez l'unité DME que vous souhaitez mettre à jour.
Vous pouvez cliquer sur la case à cocher pour l'activer ou la désactiver. La touche [Select All] (Sélectionner tout) coche toutes les cases d'unités DME. La touche [Clear All] (Effacer tout) désactive toutes les cases DME.

4 Cochez l'unité DME que vous souhaitez mettre à jour, puis cliquez sur la touche [Update] (Mettre à jour).

La mise à jour du microprogramme débute.

NOTE

Durant la mise à jour, veillez à ne pas déconnecter le câble USB ou Ethernet ni à mettre l'unité DME hors tension. Les informations relatives aux réglages MIDI de DME Designer seront sinon perdues.

Lorsque la mise à jour de l'unité DME est terminée, celle-ci redémarre automatiquement. Vous devez également redémarrer DME Designer.

■ [Component] (Composant)

Met à jour le microprogramme du composant de l'unité DME. Lorsque vous sélectionnez cette commande, la boîte de dialogue « Open » apparaît. Ouvrez les fichiers de mise à jour portant l'extension « .DCB » (pour DME) ou « .CCB » (pour ICP1). Vous pouvez sélectionner plusieurs fichiers de mise à jour pour les composants.

■ Unité DME

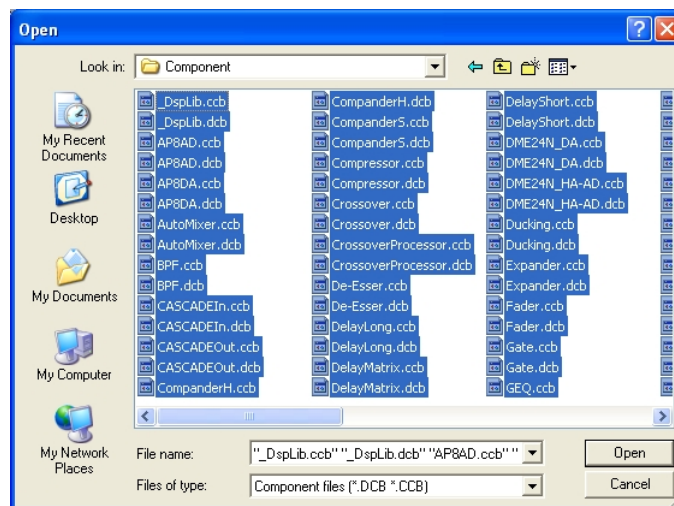
Lorsque vous effectuez la mise à jour du microprogramme, connectez l'unité DME et l'ordinateur via l'USB ou Ethernet. Les pilotes USB-MIDI ou DME-N Network doivent être installés sur l'ordinateur.

■ ICP1

Pour effectuer une mise à jour du microprogramme, les unités ICP1 et DME maître doivent être connectées via Ethernet. En outre, l'unité DME maître de la zone doit être connectée à l'ordinateur comme décrit ci-dessus.

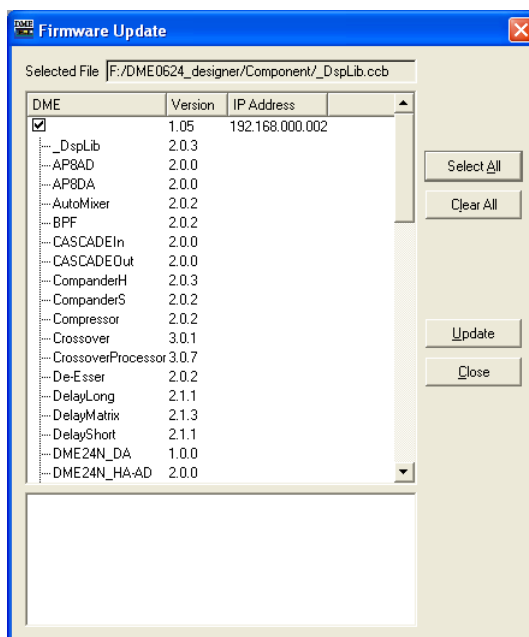
1 Sélectionnez [Firmware Update] → [Component] dans le menu [Tools].

La boîte de dialogue « Open » s'affiche.



- 2** Sélectionnez un programme de mise à jour portant l'extension « .DPB » (pour DME) ou « CCB » (pour ICP1) et cliquez sur la touche [Open].

La boîte de dialogue « Firmware Update » s'affiche. Les unités DME ou ICP incluses dans la zone actuelle s'affichent dans une liste. Les noms et versions des composants s'affichent hiérarchiquement pour chaque unité DME.



- 3** Cochez le composant que vous souhaitez mettre à jour.

Vous pouvez cliquer sur la case à cocher pour l'activer ou la désactiver. La touche [Select All] coche toutes les cases d'unités DME. La touche [Clear All] désactive toutes les cases DME.

- 4** Cochez le composant que vous souhaitez mettre à jour, puis cliquez sur la touche [Update].

La mise à jour du composant débute.

NOTE

Durant la mise à jour, veillez à ne pas déconnecter le câble USB ou Ethernet ni à mettre l'unité DME hors tension. Les informations relatives aux réglages MIDI de DME Designer seront sinon perdues.

Lorsque la mise à jour de l'unité DME est terminée, celle-ci redémarre automatiquement. Vous devez également redémarrer DME Designer.

Event Logger (Enregistreur d'évènements)

Lorsque vous cliquez sur [Event Logger] (Enregistreur d'évènements) dans le menu [View] (Affichage) alors que vous êtes en ligne, la fenêtre « Event Logger » s'affiche. Celle-ci enregistre et affiche des événements de l'unité DME.

Lorsque la boîte de dialogue est ouverte en ligne, le journal d'évènements s'affiche automatiquement sous la forme d'une liste dans la fenêtre Event Logger.

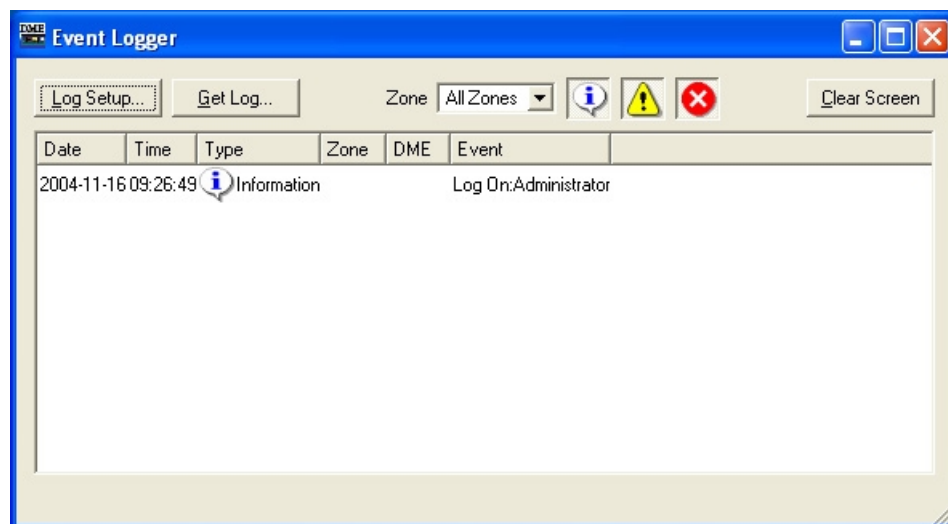
Les événements sont affichés en temps réel tant que la boîte de dialogue reste ouverte en ligne. En outre, les informations sont enregistrées simultanément dans un fichier si la fonction de journalisation est activée.

NOTE

Seuls les utilisateurs pour lesquels la case [View Log Window] (Afficher la fenêtre du journal) a été cochée dans la boîte de dialogue « Security » (Sécurité) peuvent afficher la fenêtre Event Logger. Ce paramètre est désactivé par défaut (OFF).

NOTE

Les événements que vous voulez afficher dans la fenêtre Event Logger doivent être définis préalablement dans la boîte de dialogue « Event Log List ».



■ Liste de DME

- [Date]
Affiche la date à laquelle l'événement est survenu. (Exemple d'affichage : 2004-08-24)
- [Time] (Heure)
Affiche l'heure à laquelle l'événement est survenu.
- [Type]
Affiche le type d'événement et l'icône.
Il existe trois types d'événements :
 - ⚠ (Warning) : événement d'avertissement
 - ✖ (Error) : événement d'erreur
 - ℹ (Information) : autres événements
- [Zone]
Affiche le nom de la zone dans laquelle l'événement est survenu.
- [DME]
Affiche le nom du DME dans lequel l'événement s'est produit.
- [Event] (Événement)
Affiche le contenu de l'événement.

Touche [Log Setup] (Configuration du journal)

Affiche la boîte de dialogue « Log Setup », dans laquelle vous pouvez définir les paramètres du journal d'événements.




Touche [Get Log] (Obtenir le journal)

Lorsque vous êtes hors ligne, cette touche sélectionne le DME dans lequel le journal est pris. Si vous êtes en ligne, la touche est grisée et ne peut pas être utilisée. Cliquez sur cette touche pour afficher la boîte de dialogue « Get Log ».

[Zone]

Sélectionne la zone dont les événements seront affichés. Seuls les événements de la zone sélectionnée sont affichés dans la fenêtre. Si vous sélectionnez [All Zones] (Toutes les zones), les événements sont affichés pour tous les DME de la zone.

Touche Display (Information/Warning/Error)

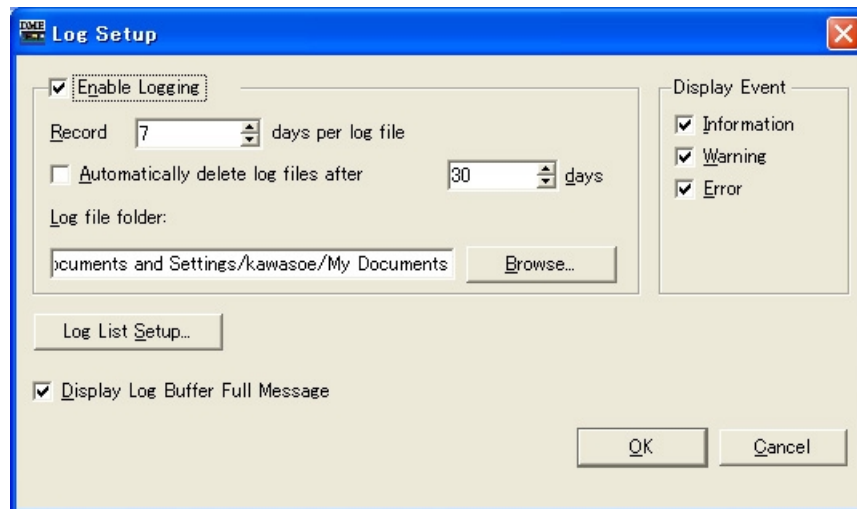
-  Touche [Display Information] (Afficher information)
Bascule entre l'affichage et le masquage des événements d'information.
Lorsque la touche est activée, les événements d'information sont affichés dans la fenêtre Event Logger.
-  Touche [Display Warning] (Afficher avertissement)
Bascule entre l'affichage et le masquage des événements d'avertissement.
Lorsque la touche est activée, les événements d'avertissement sont affichés dans la fenêtre Event Logger.
-  Touche [Display Error] (Afficher erreur)
Bascule entre l'affichage et le masquage des événements d'erreur.
Lorsque la touche est activée, les événements d'erreur sont affichés dans la fenêtre Event Logger.

Touche [Clear Screen] (Effacer écran)

Supprime (efface) les événements.

Boîte de dialogue « Log Setup » (Configuration du journal)

Cliquez sur la touche [Log Setup] de la fenêtre Event Logger pour afficher la boîte de dialogue « Log Setup », dans laquelle vous pouvez définir les paramètres du journal d'événements. Ces paramètres s'appliquent à l'ensemble du système.



■ [Enable Logging] (Activer la journalisation)

Active ou désactive la fonction qui écrit les données du journal d'événements obtenu dans un fichier. Lorsque cette option est cochée, le journal d'événements est écrit dans un fichier. Lorsqu'elle est cochée, le journal est défini dans le cadre [Enable Logging].

Record __ days per log file (Enregistrer __ jours par fichier journal)

Détermine le nombre de jours enregistrés dans un fichier journal unique. Lorsque le nombre de jours spécifié est dépassé, un nouveau fichier journal est créé et les événements de journal ultérieurs sont enregistrés dans celui-ci.

Lorsque le nombre de jours est paramétré sur « 1 » à 10:00 AM, les informations sont enregistrées dans le même fichier jusqu'au lendemain à 9:59 AM. Le décompte du nombre de jours s'efface lorsque la boîte de dialogue « Log Setup » se ferme, une fois que vous avez cliqué sur la touche [OK] ou lorsque le système passe en ligne.

Automatically delete log files after __ days (Supprimer automatiquement les fichiers journaux après __ jours)

Lorsque cette case est cochée, les fichiers journaux qui dépassent le nombre de jours spécifié sont automatiquement supprimés. Détermine le nombre de jours au terme desquels les fichiers journaux sont automatiquement supprimés.

Log file folder (Dossier du fichier journal)

Spécifiez le dossier dans lequel les fichiers journaux seront enregistrés. Cliquez sur la touche [Browse] (Parcourir) pour ouvrir la boîte de dialogue standard du système d'exploitation pour la sélection de dossiers. Choisissez-y un dossier.

Les fichiers journaux sont enregistrés avec le nom suivant : « LOG + Date_début.txt ».

Si un fichier du même nom existe déjà dans le dossier spécifié, un numéro est ajouté à la fin du nom du fichier pour permettre à celui-ci d'être enregistré en tant que fichier distinct. (Exemple : LOG20040824-2.txt)

■ [Display Event] (Afficher événement)

Affiche les événements cochés. Cette option fonctionne en combinaison avec les touches [Display Information], [Display Warning] et [Display Error] de la fenêtre Event Logger. Vous pouvez cocher plusieurs événements.

■ [Display Log Buffer Full Message] (Afficher message mémoire tampon du journal pleine)

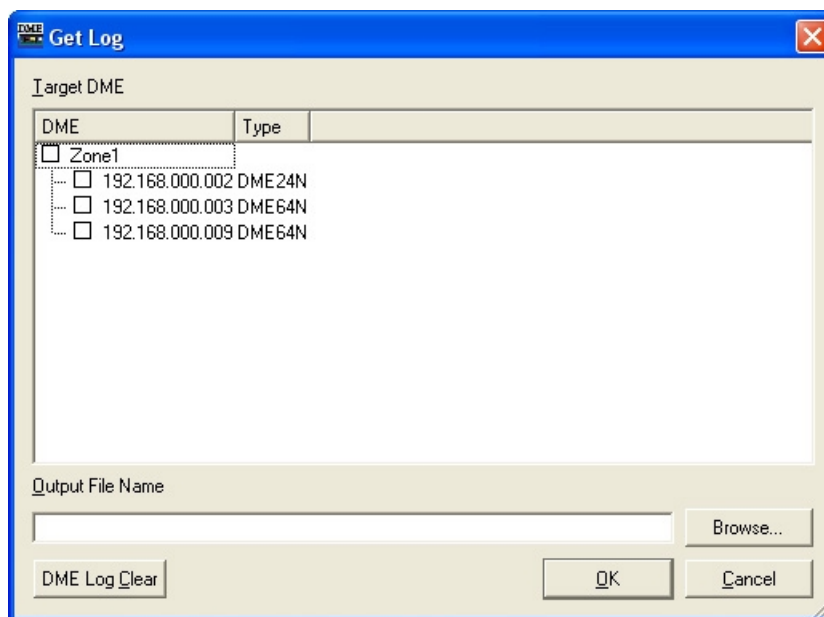
Lorsque cette option est cochée, des messages indiquant que la mémoire tampon du journal est pleine s'affichent sur les écrans de toutes les unités DME de la zone.

■ Touche [Log List Setup] (Configuration de la liste des journaux)

Définit les événements envoyés depuis les unités DME. Cliquez sur cette touche pour afficher la boîte de dialogue « Event Log List » (Liste des journaux d'événements).

Boîte de dialogue « Get Log » (Obtenir journal)

Cliquez sur la touche [Get Log] de la fenêtre Event Logger pour afficher la boîte de dialogue « Get Log ».



■ Liste de DME

Affiche les adresses IP et les types des unités DME présentes dans la zone. Cliquez sur le DME dont vous voulez obtenir des événements afin de le cocher.

■ [Output File Name] (Nom du fichier de sortie)

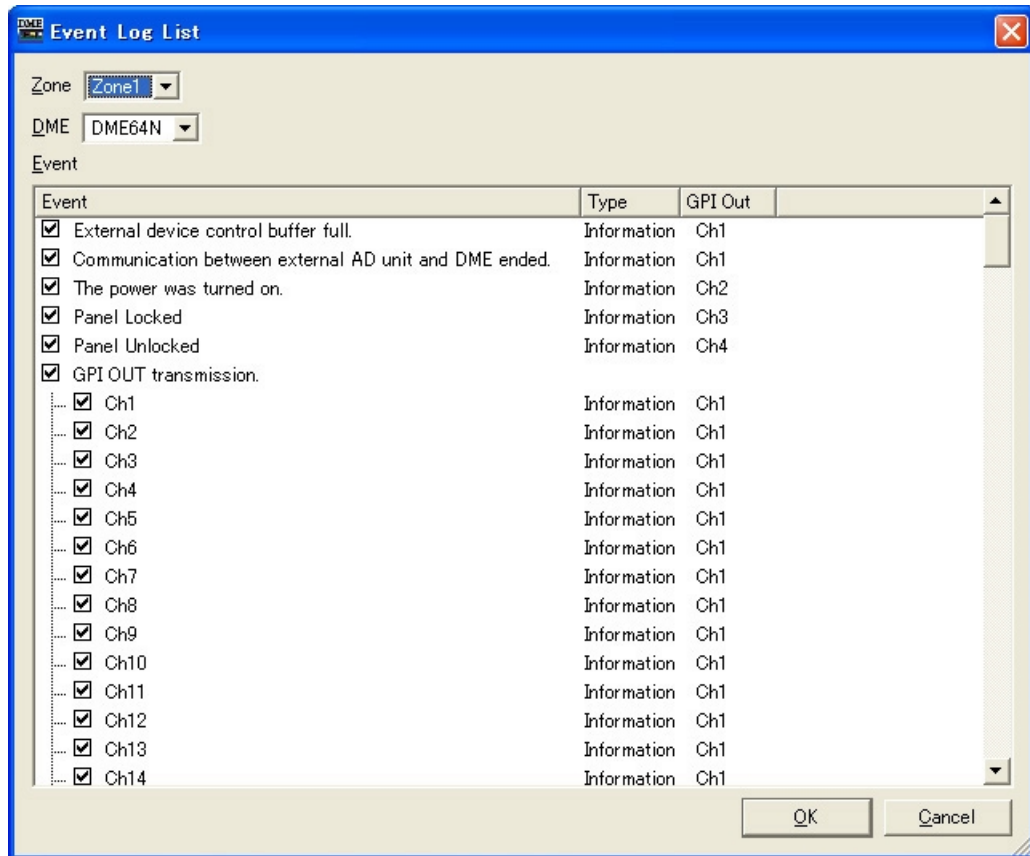
Détermine le nom du fichier et l'emplacement de sauvegarde du fichier journal. Cliquez sur la touche [Browse] (Parcourir) pour ouvrir la boîte de dialogue de sélection de fichiers.

■ [DME Log Clear] (Effacer journal DME)

Lorsqu'elle est cochée, cette option supprime (efface) les journaux de l'unité DME. Lorsque vous cliquez sur cette touche, une boîte de dialogue de confirmation apparaît.

Boîte de dialogue « Event Log List » (Liste des journaux d'événements)

Définit les événements envoyés depuis les unités DME. Envoie les événements cochés.



■ [Zone]

Cliquez ici pour afficher une liste. Spécifie une zone.

■ [DME]

Cliquez ici pour afficher une liste. Spécifie les DME.

■ [Event]

Vous pouvez activer ou désactiver l'envoi de journaux pour chaque événement.

■ [Type]

Cliquez ici pour afficher une liste. Sélectionnez le type d'événement. [Information], [Warning] (Avertissement) et [Error] (Erreur) s'affichent dans une liste.

■ [GPI OUT]

Envoie la sortie GPI pour chaque événement.

Event Scheduler (Planificateur d'événements)

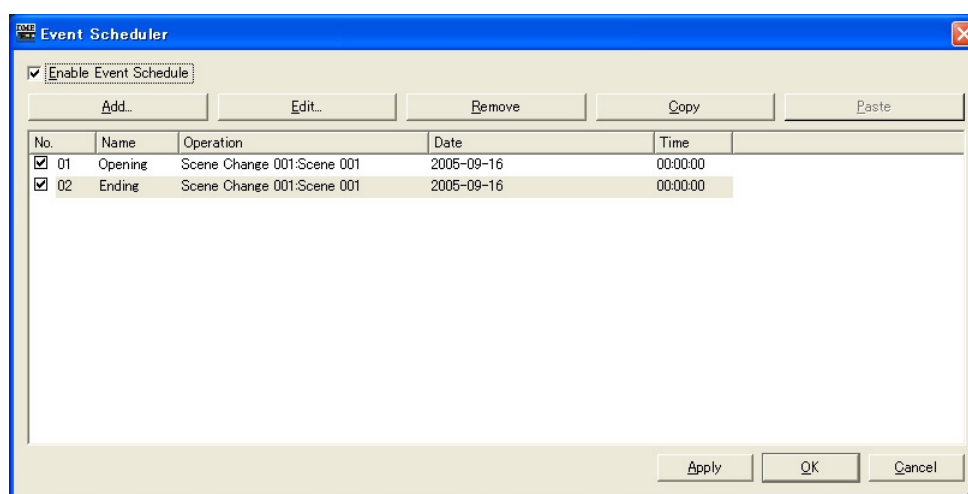
Boîte de dialogue « Event Scheduler »

Lorsque vous cliquez sur [Event Scheduler] dans le menu [Tools] (Outils), la boîte de dialogue « Event Scheduler » s'affiche. Celle-ci vous permet de programmer des événements. Vous pouvez planifier des événements en précisant la date, l'heure et l'action à exécuter. Vous pouvez établir des plannings pour des événements devant être exécutés à un moment précis ou devant être répétés périodiquement. Les événements périodiques sont des événements qui se répètent chaque année, mois, semaine ou jour. Il est possible de planifier jusqu'à 50 événements. La planification peut être effectuée séparément pour chaque zone. Les réglages et les modifications sont envoyés à l'unité DME lorsque vous êtes en ligne.

Vous pouvez planifier des changements de scène, des changements de paramètre et une sortie GPI.

NOTE

Seuls les utilisateurs pour lesquels la case [Edit] (Edition) a été cochée dans la boîte de dialogue « Security » peuvent modifier les paramètres de planification.



■ Vue des événements

Affiche les événements de planification enregistrés. Lorsque des événements périodiques (cycliques) sont affichés ensemble pour la première fois, ils apparaissent par ordre chronologique. L'ordre des événements simultanés est modifiable via la fonction glisser-déposer. Cliquez pour sélectionner un événement.

■ [No.] (Numéro)

Affiche le numéro de l'événement. Les numéros sont ajoutés dans l'ordre, en partant du haut. Cette fonction ne s'exécutera pas si la case correspondante n'est pas cochée.

■ [Name] (Nom)

Affiche les noms des événements. Cliquez sur un événement pour le sélectionner et modifier son nom. Il n'y a pas de limite au nombre de caractères.

■ [Operation]

Affiche la fonction qui est exécutée lorsqu'un événement démarre.

■ [Date]

Affiche la date de début de l'événement.

Les événements périodiques sont affichés comme indiqué ci-dessous, avec une icône et un texte indiquant un événement périodique.

- [January 1 every year] (1er janvier de chaque année)
Jour de l'an de chaque année
- [First Monday of January every year] (Premier lundi de janvier de chaque année)
Premier lundi du mois de janvier de chaque année
- [Day 1 every month] (Jour 1 de chaque mois)
Premier jour de chaque mois
- [Second Monday of every month] (Deuxième lundi du mois)
Deuxième lundi de chaque mois.
- [Monday every week] (Lundi de chaque semaine)
Chaque semaine le lundi
- [Every day] (Tous les jours)
Tous les jours

■ [Time]

Affiche l'heure de début d'un événement.

■ [Enable Event Schedule] (Activer le planning d'événements)

Active les événements planifiés.

■ Touche [Add]

Ajoute un événement. Cliquez ici pour ouvrir la boîte de dialogue « Add Event » (Ajouter événement). Si le nombre maximum de 50 événements a déjà été enregistré, la touche est grisée.

■ Touche [Remove] (Supprimer)

Supprime l'événement sélectionné dans la liste. La touche est grisée lorsque aucun événement n'est sélectionné.

■ Touche [Edit] (Edition)

Vous permet de modifier l'événement sélectionné. Affiche la boîte de dialogue « Edit Event » (Editer événement). La touche est grisée lorsque aucun événement n'est sélectionné.

■ Touche [Copy]

Copie l'événement sélectionné. La touche est grisée lorsque aucun événement n'est sélectionné.

■ Touche [Paste]

Colle l'événement copié afin de l'ajouter. La touche est grisée lorsque aucun événement n'a été copié.

Boîte de dialogue [Add Event (Edit Event)] (Ajouter événement (Editer événement))

Cette boîte de dialogue s'affiche lorsque vous cliquez sur la touche [Add] ou [Edit] de la boîte de dialogue « Event Scheduler ». Vous pouvez y ajouter ou y modifier un événement de planification.

■ Zone [Event Name] (Nom d'événement)

Saisissez le nom de l'événement. Il n'y a pas de limite au nombre de caractères.

■ [Event Operation] (Opération de l'événement)

Indique l'opération qui est exécutée lorsque l'événement démarre.

[Operation]

Cliquez sur cette touche pour afficher une liste des événements. Spécifiez l'opération qui sera exécutée lorsque l'événement démarre.

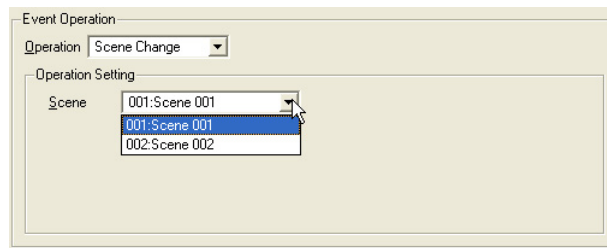
Vous pouvez trouver les trois éléments suivants dans la liste :

- [Scene Change] (Changement de scène)
Change la scène.
- [Parameter Value Edit] (Changement de paramètre)
Change un paramètre.
- [GPI Out] (Sortie GPI)
Envoie la sortie GPI.
- [Play Wav File]
Permet le lancement de la reproduction de fichiers Wave.

[Operation Setting]

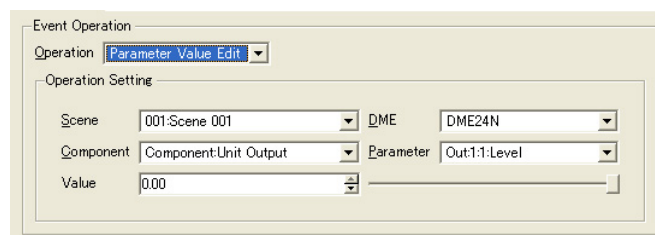
Le contenu change en fonction de l'événement sélectionné dans [Operation].

- Lorsque [Scene Change] est sélectionné :



Sélectionnez la scène à rappeler dans la liste [Scene]. Les scènes enregistrées sont affichées dans la liste.

- Lorsque l'option [Parameter Value Edit] est sélectionnée :



[Scene]

Sélectionnez une scène dans la liste.

Si la scène actuelle de l'unité DME diffère de celle spécifiée dans la planification des événements, la scène planifiée est rappelée. Si la scène actuelle de l'unité DME correspond à celle spécifiée dans la planification des événements, la scène planifiée n'est pas rappelée.

[DME Unit] (Unité DME)

Dans la liste, sélectionnez l'unité DME auquel s'appliquera l'événement planifié. Les unités DME présentes dans la zone s'affichent dans la liste.

[Component] (Composant)

Sélectionnez le composant contenant le paramètre à modifier. La liste affiche les composants de l'unité DME sélectionnée dans la zone [DME Unit].

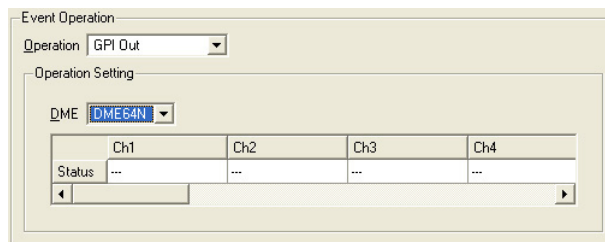
[Parameter]

Sélectionnez le paramètre à modifier. Les paramètres du composant sélectionné dans la zone [Component] s'affichent sous la forme d'une liste.

[Value] (Valeur)

Attribuez une valeur au paramètre. Modifiez le paramètre à l'aide des flèches de défilement ou du curseur sur la droite.

- Lorsque [GPI Out] est sélectionné :



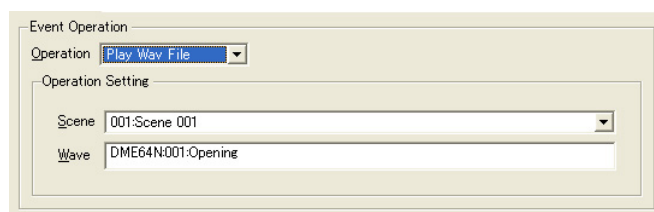
[DME]

Dans la liste, sélectionnez le DME qui fournira la sortie GPI.

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

Paramétrez chaque canal sur [ON], [OFF] ou [---]. S'il est réglé sur [OFF], le canal [LOW→HIGH] envoie un signal [HIGH→LOW] et le canal [HIGH→LOW] un signal [LOW→HIGH].

- Lorsque l'option [Play Wav File] est sélectionnée :



[Scene]

Sélectionnez une scène dans la liste.

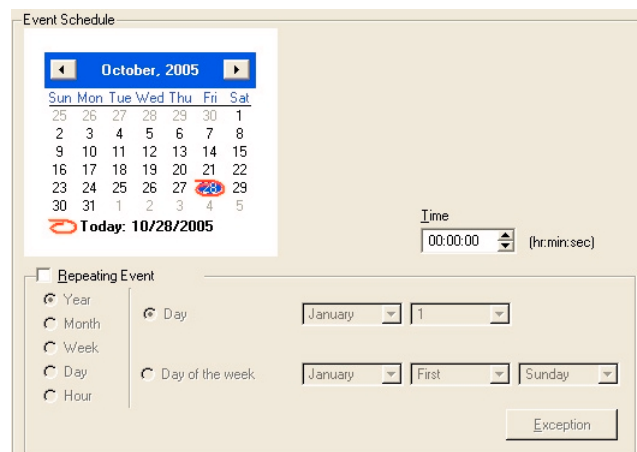
[Wave]

Sélectionnez un fichier Wave dans la liste.

Il est possible de spécifier les fichiers configurés sous Wav File Manager. Les fichiers Wave ne pourront être sélectionnés que si le lecteur Wav Player est inclus dans la configuration de l'unité DME.

■ [Event Schedule] (Planifier événement)

Paramétrez l'année/le mois/la date du début de l'événement.



Calendar (Calendrier)

Définit la date à laquelle l'événement doit débiter.

Modifiez l'année et le mois à l'aide des touches [<] et [>]. Cliquez sur un jour pour définir cette date. Le 29 février peut être défini sur le calendrier, où il apparaît tous les quatre ans (année bissextile).

[Time]

Définit l'heure à laquelle l'événement doit débiter.

Cliquez sur les heures et les minutes, puis définissez des valeurs numériques à l'aide des flèches de défilement.

Seule l'heure est configurée pour des événements périodiques.

[Repeating Event] (Événement répété)

Lorsque cette option est cochée, l'événement devient périodique et le calendrier est ignoré.

- **[Year]/[Month]/[Week]/[Day]/[Hour] (Année/Mois/Semaine/Jour/Heure)**
Définissez la période de l'événement en vous servant des cases d'option situées à gauche.
- **[Day]/[Day of the week] (Jour/Jour de la semaine)**
Définissez les conditions à droite. Sélectionnez [Day]/[Day of the week] et paramétrez la date et d'autres informations. Les éléments que vous pouvez définir varient en fonction de la période sélectionnée.

Lorsque la période de l'événement est [Year]

Tous les réglages peuvent être effectués.

Lorsque la période de l'événement est [Month]

Si vous sélectionnez [Day], vous pouvez uniquement paramétrer la date.

Si vous sélectionnez [Day Of The Week], vous pouvez définir la semaine du mois et le jour de la semaine.

Lorsque la période de l'événement est [Week]

Vous pouvez uniquement sélectionner [Day Of The Week]. Paramétrez le jour de la semaine.

Lorsque la période de l'événement est [Day]/[Hour]

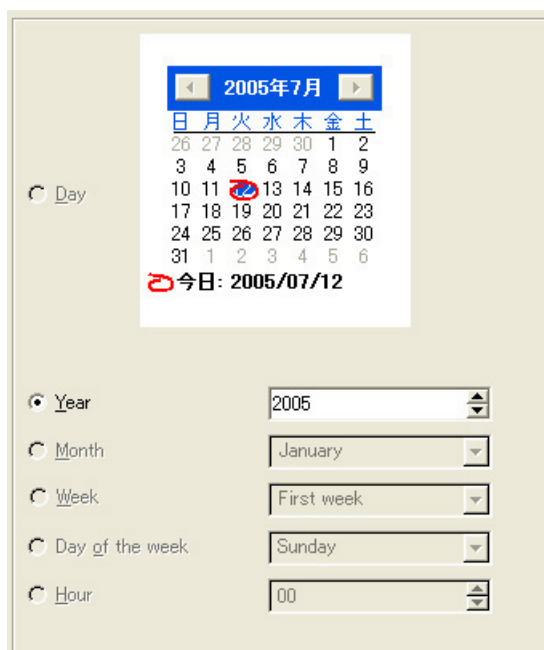
Il n'est pas nécessaire de paramétrer les conditions dans la zone de droite.

Touche [Exception]

Ouvre la boîte de dialogue « Event Exceptions » (Exceptions aux événements).

■ [Event Exceptions] (Exceptions aux événements)

Spécifie les réglages, en année/mois/jour et heure, des « exceptions » à l'exécution des événements.



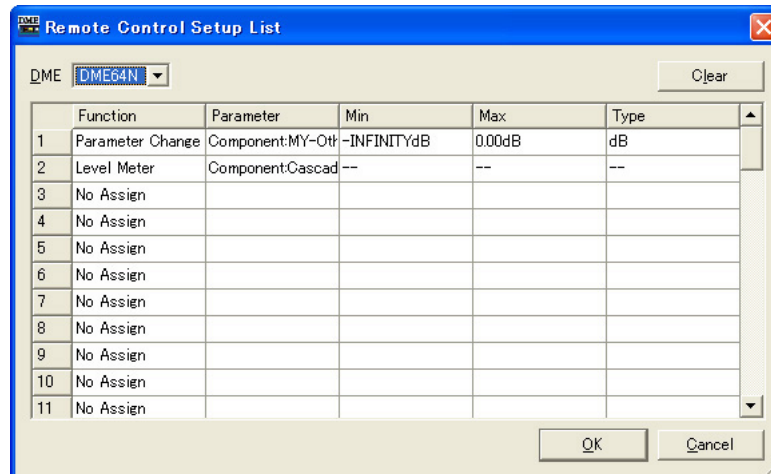
Les réglages disponibles dépendent du cycle d'événements.

- Lorsque le cycle de l'événement est [Year] (Année), seul le réglage [Year] est disponible.
- Lorsque le cycle de l'événement est [Month] (Mois), seuls les réglages [Month] et [Week] (Semaine) sont disponibles.
- Lorsque le cycle de l'événement est [Week], seuls les réglages [Month], [Week] et [Day] (Jour) sont disponibles.
- Lorsque le cycle de l'événement est [Day], seuls les réglages [Month], [Week], [Day] et [Day of the week] (Jour de la semaine) sont disponibles.
- Lorsque le cycle de l'événement est [Hour] (Heure), seuls les réglages [Month], [Week], [Day], [Day of the week] et [Hour] sont disponibles.

Remote Control Setup List (Liste de configurations de commandes à distance)

Cette liste enregistre les paramètres à commander depuis un contrôleur externe. Reportez-vous au document intitulé « Spécifications du protocole de commande à distance de DME-N » pour les détails sur le protocole de communication. Les informations relatives à ce document sont disponibles sur le site Web Yamaha Pro Audio, à l'adresse ci-dessous.

<http://www.yamahaproaudio.com/>



[DME]

Cliquez ici pour afficher la liste et sélectionner une unité DME.

[Function]

Sélectionnez [No Assign], [Parameter Value Edit] ou [Level Meter] (Indicateur de niveau).

[Parameter]

Spécifie le paramètre à contrôler. Une liste de paramètres s'affiche en fonction de la sélection indiquée dans l'option [Function].

[Min]/[Max]

Affiche les valeurs minimale et maximale du paramètre.

[Type]

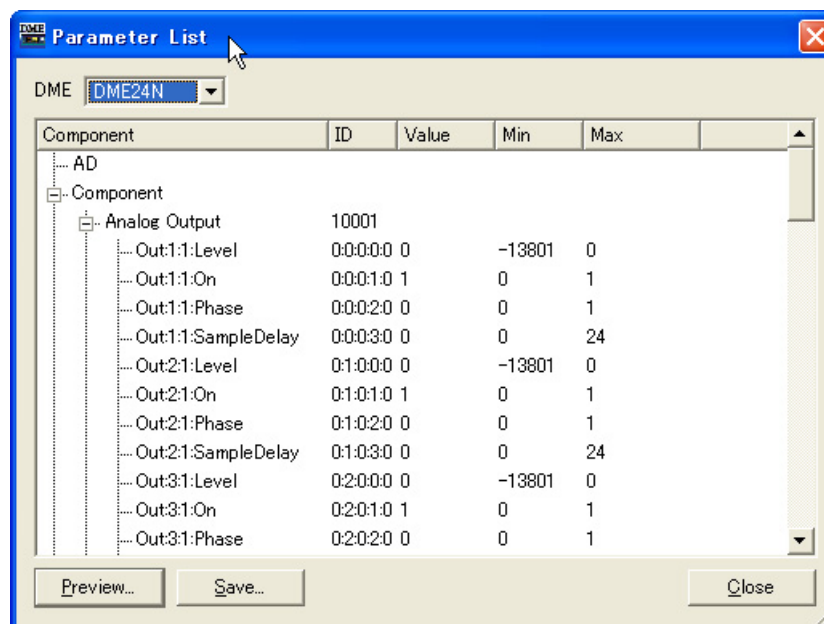
Sélectionne une courbe de fader lorsque le niveau et d'autres éléments sont spécifiés dans l'option [Parameter].

Sélectionnez [dB] pour contrôler directement le niveau en dB ou [Curve Table] (Tableau des courbes) afin d'utiliser l'une des courbes de fader en vue du réglage de niveau.

Parameter List

Lorsque vous cliquez sur [Parameter List] (Liste de paramètres) dans le menu [Tools], la boîte de dialogue « Parameter List » s'affiche. Une liste des paramètres de la configuration actuelle de la zone sélectionnée s'affiche. Vous pouvez par exemple y vérifier les ID des paramètres. Vous pouvez également imprimer la liste des paramètres.

Lorsque la boîte de dialogue est ouverte ou qu'un DME est sélectionné dans la liste [DME], les valeurs des paramètres s'affichent.



■ [DME]

Dans la liste, sélectionnez le DME dont vous voulez afficher les paramètres. Les unités DME présentes dans la configuration actuelle s'affichent dans la liste. Les composants du DME sélectionné sont affichés dans la liste des composants.

Liste des composants

Les composants et les modules utilisateur présents dans le DME, leurs ID et les paramètres des composants sont affichés dans une liste hiérarchique. L'AD et le logement sont également affichés.

NOTE

Les composants des modules utilisateur sont également repris dans une liste hiérarchique, mais si la sécurité des modules utilisateur est activée, les composants ne seront pas affichés. Les paramètres affichés dans l'éditeur de module utilisateur apparaissent cependant ici.

[ID]

Affiche l'ID du composant ou du paramètre.

La ligne suivante s'affiche pour l'ID du paramètre : « Element No. : X : Y : Parameter No. : Index No. ».

[Value]

Affiche la valeur du paramètre.

[Min]/[Max]

Affiche les valeurs minimale et maximale du paramètre.

NOTE

Les valeurs des paramètres affichées sont celles qui étaient d'application au moment de l'ouverture de la boîte de dialogue ou lorsque le DME affiché a été sélectionné dans la liste [DME]. Elles ne peuvent pas être modifiées ici.

■ Touche [Preview] (Aperçu avant impression)

Imprime une liste de paramètres. Lorsque vous cliquez sur cette touche, un écran d'aperçu avant impression apparaît.

■ Touche [Save] (Enregistrer)

Enregistre la liste de paramètres dans un fichier CSV. Lorsque vous cliquez sur cette touche, la boîte de dialogue d'enregistrement standard du système d'exploitation s'affiche.

NOTE

Le format CSV est un fichier texte délimité par une virgule qui peut être lu par de nombreux types de logiciels, tels que des programmes de traitement de texte, de tableur ou de base de données.

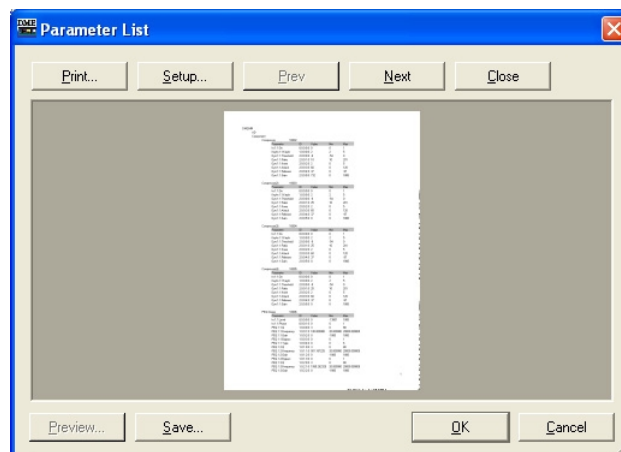
■ Touche [Cancel] (Annuler)

Ferme la boîte de dialogue sans modifier les réglages.

Impression d'une liste de paramètres

Imprime tous les paramètres du composant sélectionné dans la liste, tous les paramètres du DME sélectionné ou tous les paramètres de l'ensemble des DME.

Lorsque vous cliquez sur la touche [Preview], la boîte de dialogue change et l'aperçu avant impression est affiché au centre. Des touches sont ajoutées dans la partie supérieure de la boîte de dialogue.

**■ Touche [Print] (Imprimer)**

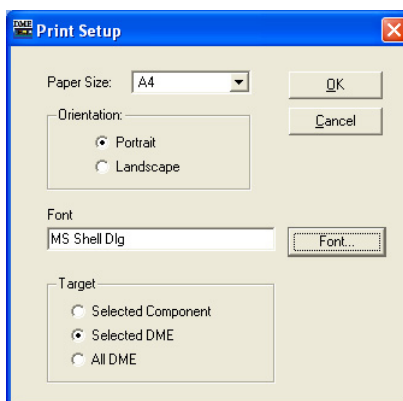
Imprime une liste de paramètres. Cliquez ici pour afficher la boîte de dialogue « Print ». Lorsque vous cliquez sur la touche [Print], l'impression démarre.

NOTE

La boîte de dialogue [Print] affichée varie en fonction de l'imprimante connectée.

■ Touche [Setup] (Configurer)

Cliquez ici pour afficher la boîte de dialogue « Print Setup » (Configurer impression). Vous pouvez y définir le format et l'orientation du papier, ainsi que la police.



[Paper Size] (Format du papier)

Sélectionnez le format de papier dans la liste.

[Orientation]

Définissez l'orientation du papier en cliquant sur une des cases d'option.

- [Portrait]
Imprime sur le papier à la verticale.
- [Landscape] (Paysage)
Imprime sur le papier à l'horizontale.

[Font] (Police)

Affiche la police définie. Cliquez sur la touche [Font] pour afficher la boîte de dialogue « Font », dans laquelle vous pouvez modifier la police.

[Target] (Cible)

Définissez les paramètres à imprimer en cliquant sur une des cases d'option.

- [Selected Component] (Composant sélectionné)
Imprime tous les paramètres du composant sélectionné dans la liste.
- [Selected DME] (DME sélectionné)
Imprime tous les paramètres du DME sélectionné.
- [All DME] (Tous les DME)
Imprime tous les paramètres de tous les DME.

Touche [Close] (Fermer)

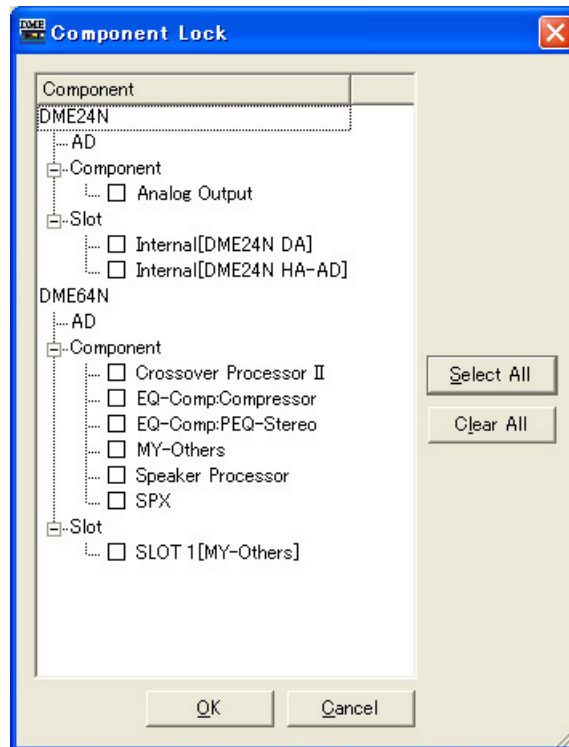
Ferme l'aperçu et revient à l'affichage de la boîte de dialogue initiale.

Touche [Prev] (Précédente)/touche [Next] (Suivante)

Permet de naviguer entre les pages de l'aperçu avant impression lorsqu'il y a plusieurs pages. La touche [Prev] revient à la page précédente. La touche [Next] passe à la page suivante.

Component Lock

Cliquez sur [Component Lock] dans le menu [Tools] (Outils) pour afficher la boîte de dialogue Component Lock (Verrouillage des composants).



Les noms des modules de composants et d'utilisateur inclus dans l'unité DME apparaissent. AD et Slot s'affichent également.

Il est possible de verrouiller les composants de sorte que les modifications de paramètres ne puissent pas s'effectuer à partir d'un périphérique externe. Pour cela, il suffit de cocher la case située à gauche du nom du composant concerné. Les réglages de verrouillage sont transférés à l'unité DME lorsque celle-ci est placée en ligne. Les réglages ne peuvent pas être modifiés hors ligne.

NOTE

La hiérarchie des composants utilisateur dans les modules utilisateur apparaîtra, mais si la sécurité du module utilisateur est activée, les composants ne s'afficheront pas. Les composants affichés par la fonction User Module Editor apparaîtront.

NOTE

Seuls les utilisateurs dont la zone [Edit] est cochée peuvent éditer l'état de verrouillage.

■ Touche [Select All]

Coche toutes les cases de composants.

■ Touche [All Clear] (Effacer tout)

Décoche toutes les cases de composants.

■ Touche [OK]

Valide les réglages et ferme la boîte de dialogue.

■ Touche [Cancel] (Supprimer)

Ferme la boîte de dialogue sans modifier les réglages.

Wav File Manager

Lorsque vous cliquez sur [Wav File Manager] (Gestionnaire de fichiers Wav) dans le menu [Tools], la boîte de dialogue « Wav File Manager » s'ouvre. Vous pouvez y gérer les paramètres de lecture des fichiers Wave dans le Wav File Player (Lecteur de fichiers Wav). Il est configuré pour chaque DME. Cette configuration peut uniquement être effectuée hors ligne. Il est possible de gérer jusqu'à 100 fichiers Wave.

Vous pouvez enregistrer jusqu'à 12 Mo de fichiers Wave pour chaque unité DME. Si un fichier Wave est ajouté et que ce volume est dépassé, un message d'avertissement s'affiche.

NOTE

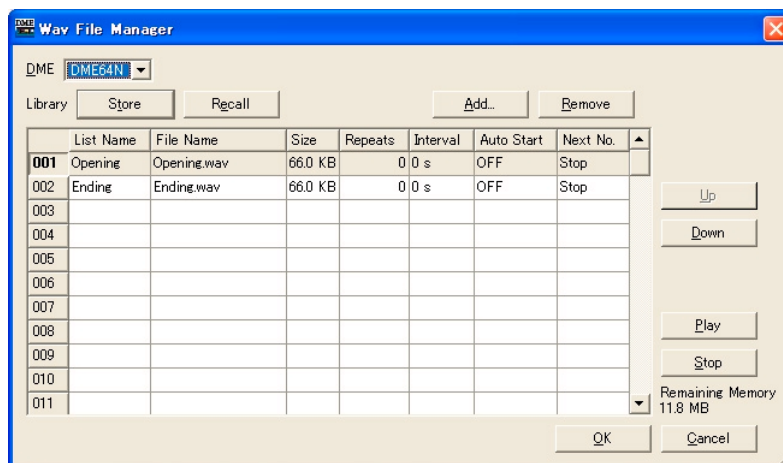
Ces réglages peuvent uniquement être modifiés par des utilisateurs pour lesquels la case [Edit] a été cochée dans la boîte de dialogue « Security ».

NOTE

Vous pouvez uniquement enregistrer des fichiers Wave dont le nom n'excède pas 31 caractères (y compris l'extension). Vérifiez d'abord le nom du fichier Wave. S'il comporte 32 caractères ou plus (y compris l'extension), modifiez-le.

NOTE

Lorsque vous enregistrez des fichiers de projet contenant des fichiers Wave, sélectionnez « Project File with wave (*.daf) » (Fichier de projet avec audio) dans la boîte de dialogue d'enregistrement des fichiers.



■ [DME]

Sélectionnez le DME que vous voulez configurer dans la liste. Les unités DME présentes dans la zone actuellement sélectionnée s'affichent dans la liste.

■ [Wave File] (Fichier audio)

Affiche les informations du fichier Wave. Vous pouvez également y effectuer des réglages.

[No.] (Numéro)

Le numéro de fichier Wave est affiché dans la colonne la plus à gauche. Les numéros sont ajoutés dans l'ordre, en partant du haut.

[List Name] (Nom de liste)

Vous pouvez configurer une étiquette de 27 caractères maximum distincte du nom du fichier Wave. Par défaut, cette zone contient le nom du fichier Wave.

[File Name] (Nom de fichier)

Entrez jusqu'à 31 caractères pour le nom du fichier Wave. Si vous double-cliquez sur le nom, la boîte de dialogue de sélection de fichiers s'affiche et vous permet de sélectionner un fichier.

[Size] (Taille)

Affiche des informations sur la taille du fichier Wave. Les unités varient, en fonction de la taille du fichier. La taille est affichée jusqu'à la première décimale.

Taille	Affichage
Jusqu'à 1023 octets	0.X KB
1024 octets à 1023,9 Ko	XXX.X KB
1024 Ko et plus	X.X MB

[Repeats] (Répétitions)

Définit le nombre de répétitions de la reproduction.

Cliquez ici pour afficher la liste dans laquelle vous pouvez sélectionner le nombre de fois.

Sélectionnez [0] à [98] ou [INFINITY] (Infinité).

Dans la mesure où l'entrée externe ne peut pas être éditée, [---] s'affiche.

[Interval] (Intervalle)

Définit le temps jusqu'à la prochaine reproduction lorsque [Repeats] est paramétré sur un ou plus.

Cliquez ici pour afficher une liste. Vous pouvez définir une valeur comprise entre [0] et [99].

Dans la mesure où l'entrée externe ne peut pas être éditée, [---] s'affiche.

[Auto Start] (Démarrage automatique)

Active ou désactive la reproduction automatique. Si vous choisissez ON, la reproduction démarre automatiquement lorsque vous sélectionnez le fichier.

Cliquez ici pour afficher une liste. Sélectionnez [ON] ou [OFF].

[Next No.] (Numéro suivant)

Spécifie le numéro du prochain fichier Wave à lire.

Cliquez ici pour afficher une liste. Sélectionnez le numéro du prochain fichier Wave à lire.

- **[Stop] (Arrêter)**

Interrompt la reproduction à la fin de la lecture du fichier Wave, sans spécifier le fichier Wave suivant.

Dans la mesure où l'entrée externe ne peut pas être éditée, [---] s'affiche.

■ Touche [Store] (Stocker)

Enregistre les réglages actuels de la boîte de dialogue « Wav File Manager » dans un fichier, sous la forme d'une bibliothèque. Cliquez ici pour afficher la boîte de dialogue d'enregistrement des fichiers.

■ Touche [Recall] (Rappeler)

Lit une bibliothèque enregistrée.

Cliquez sur cette touche pour afficher un menu. Celui-ci affiche les fichiers de bibliothèque

enregistrés dans le dossier défini en tant que dossier de contenu. Cliquez sur la bibliothèque à lire.

[Open File Dialog] (Ouvrir la boîte de dialogue des fichiers)

Affiche la boîte de dialogue de sélection des fichiers. Vous pouvez sélectionner un fichier de bibliothèque enregistré dans le dossier défini comme dossier de contenu et le lire.

■ Touche [Add] (Ajouter)

Cliquez ici pour afficher l'entrée externe et la liste de sélection des fichiers.

[Wave File] (Fichier audio)

La boîte de dialogue de sélection de fichiers dans laquelle vous pouvez sélectionner un fichier Wave s'affiche.

Si la table sélectionnée contient déjà des données, une boîte de dialogue vous demandant de confirmer l'écrasement apparaît.

[External Input] (Entrée externe)

Définit l'entrée externe.

Vous pouvez sélectionner plusieurs fichiers Wave. Si vous spécifiez plusieurs fichiers, ceux-ci sont ajoutés après la table sélectionnée. Si un fichier Wave est déjà enregistré dans le numéro ajouté, il sera écrasé.

Les formats de fichiers Wave suivants sont pris en charge : 48, 44,1, 24, 22,05 kHz, 16bit/8bit, Mono/Stereo. Si vous sélectionnez un fichier dans un autre format, un message indiquant que le fichier ne peut pas être utilisé apparaît.

Il y a une limite supérieure de taille au-delà de laquelle un fichier ne peut pas être utilisé. Cette limite varie en fonction du format. Si la taille du fichier sélectionné dépasse cette limite, un message indiquant que le fichier ne peut pas être utilisé apparaît.

22.05 K Mono 8 bit	1,37 Mo	44.1 K Mono 8 bit	2,75 Mo
22.05 K Stereo 8 bit	2,75 Mo	44.1 K Stereo 8 bit	5,5 Mo
22.05 K Mono 16 bit	2,75 Mo	44.1 K Mono 16 bit	5,5 Mo
22.05 K Stereo 16 bit	5,5 Mo	44.1 K Stereo 16 bit	5,9 Mo
24.05 K Mono 8 bit	1,5 Mo	48 K Mono 8 bit	3 Mo
24 K Stereo 8 bit	3 Mo	48 K Stereo 8 bit	5,9 Mo
24 K Mono 16 bit	3 Mo	48 K Mono 16 bit	5,9 Mo
24 K Stereo 16 bit	5,9 Mo	48 K Stereo 16 bit	5,9 Mo

■ Touche [Remove] (Supprimer)

Supprime les réglages de la ligne sélectionnée. Cette touche est grisée lorsque aucun fichier Wave n'est sélectionné dans la liste.

■ Touche [Up] (Haut)

Déplace la ligne sélectionnée d'une place vers le haut. Elle est échangée avec la ligne directement au-dessus.

La touche est grisée si rien n'est sélectionné dans la liste ou si [No. 1] est sélectionné.

■ Touche [Down] (Bas)

Déplace la ligne sélectionnée d'une place vers le bas. Elle est échangée avec la ligne directement en dessous.

La touche est grisée si rien n'est sélectionné dans la liste ou si [No. 100] est sélectionné.

■ Touche [Play] (Lecture)

Reproduit le fichier Wave sélectionné sur l'ordinateur. Autorise le contrôle et la vérification du fichier Wave.

■ Touche [Stop] (Arrêter)

Interrompt la lecture du fichier Wave.

■ [Remaining Memory] (Espace libre mémoire)

Affiche la taille restante que vous pouvez ajouter.

■ Touche [OK]

Met à jour les réglages et ferme la boîte de dialogue.

■ Touche [Cancel] (Annuler)

Ferme la boîte de dialogue sans modifier les réglages.

Ajout de fichiers Wave

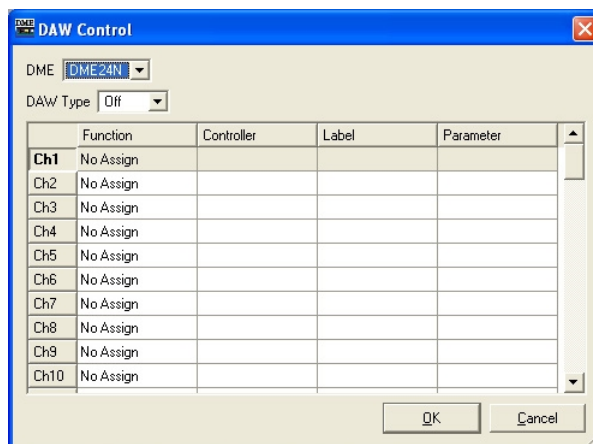
Pour ajouter un fichier Wave, sélectionnez la ligne où vous voulez l'insérer, puis cliquez sur la touche [Add]. Vous pouvez également ajouter un fichier Wave en le faisant glisser depuis le bureau et en le déposant sur la liste de la boîte de dialogue « Wav File Manager ».

DAW Control (Contrôle DAW)

Lorsque vous cliquez sur [DAW Control] dans le menu [Tools], la boîte de dialogue « DAW Control » s'affiche. Vous pouvez y définir des réglages qui sont d'application lorsque le DME est contrôlé depuis un contrôleur DAW. Ce paramètre est défini pour chaque configuration de zone. Il peut uniquement être défini hors ligne.

NOTE

Le contrôle DAW peut uniquement être modifié par des utilisateurs pour lesquels la case de sécurité [Edit] est cochée.



■ [DME]

Sélectionnez le DME que vous voulez configurer dans la liste. Les unités DME présentes dans la zone actuellement sélectionnée s'affichent dans la liste.

■ [DAW Type] (Type de DAW)

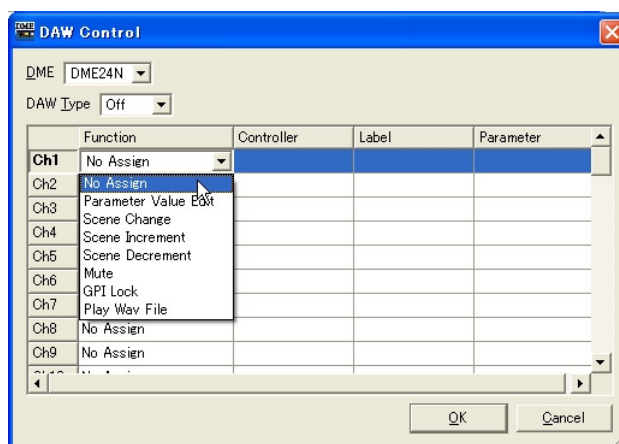
Sélectionnez le type de DAW. La liste propose les options suivantes : [Off], [Type1] et [Type2].

■ Table du contrôleur DAW

Vous pouvez définir les paramètres suivants pour chacun des canaux (1 à 64) : [Function], [Controller], [Label], [Parameter].

[Function] (Fonction)

Sélectionne la fonction qui sera modifiée par le contrôleur DAW. Cliquez ici pour afficher une liste.



- **[No Assign] (Pas d'affectation)**
N'effectue aucune affectation. Sélectionnez ce paramètre si vous supprimez une affectation existante.
- **[Parameter Value Edit]**
Permet de modifier le paramètre du composant spécifié dans le champ [Parameter].
- **[Scene Change] (Changement de scène)**
Rappelle une scène. La scène est rappelée même si la scène actuelle et celle modifiée par le contrôleur DAW sont les mêmes.
Lorsque vous effectuez une sélection, [SCENE] apparaît dans le champ [Label] (Étiquette). La dernière scène est définie dans le champ [Parameter].
- **[Scene Increment] (Incrément de scène)**
Définit l'incrément de scène. Rappelle la scène valide suivante après la scène actuelle.
Lorsque vous effectuez une sélection, [SINC] apparaît dans le champ [Label].
- **[Scene Decrement] (Décrément de scène)**
Sélectionne le décrétement de scène. Rappelle la scène valide suivante avant la scène actuelle.
Lorsque vous effectuez une sélection, [SDEC] apparaît dans le champ [Label].
- **[Mute] (Assourdissement)**
Assourdit tout. Le paramètre Mute est activé et désactivé par le contrôleur DAW.
Lorsque vous effectuez une sélection, [MUTE] apparaît dans le champ [Label].
- **[Component] (Composant)**
Modifie les paramètres du composant. Les noms des composants sélectionnables présents dans la configuration sont affichés dans une liste.
Lorsque cette option est sélectionnée, le premier paramètre du composant est défini dans le champ [Parameter].
- **[GPI Lock] (Verrouillage GPI)**
Attribue un verrou GPI. Le paramètre GPI Lock est activé et désactivé par le contrôleur DAW.
Lorsque vous effectuez une sélection, [LOCK] apparaît dans le champ [Label].
- **[Play Wav File]**
Permet le lancement de la reproduction de fichiers Wave. Le réglage du fichier Wave s'effectue dans le champ [Parameter].
Il est possible de spécifier les fichiers configurés sous Wav File Manager. Les fichiers Wave ne pourront être sélectionnés que si le lecteur Wav Player est inclus dans la configuration de l'unité DME.

[Controller] (Contrôleur)

Sélectionne un contrôleur dans la liste lorsque l'option [Parameter Value Edit] est définie dans [Function]. Vous avez le choix entre [Switch] (Commutateur), [Fader] ou [Knob] (Bouton).

[Label]

Saisissez une étiquette. Double-cliquez pour saisir le texte. Vous pouvez entrer jusqu'à 16 caractères alphabétiques. Confirmez la valeur avec la touche <Enter> ou annulez-la avec la touche <ESC>.

NOTE

Si vous sélectionnez [Scene Change], [Scene Increment], [Scene Decrement], [Mute] ou [GPI Lock] dans [Function], le nom de l'étiquette est fixe.

[Parameter]

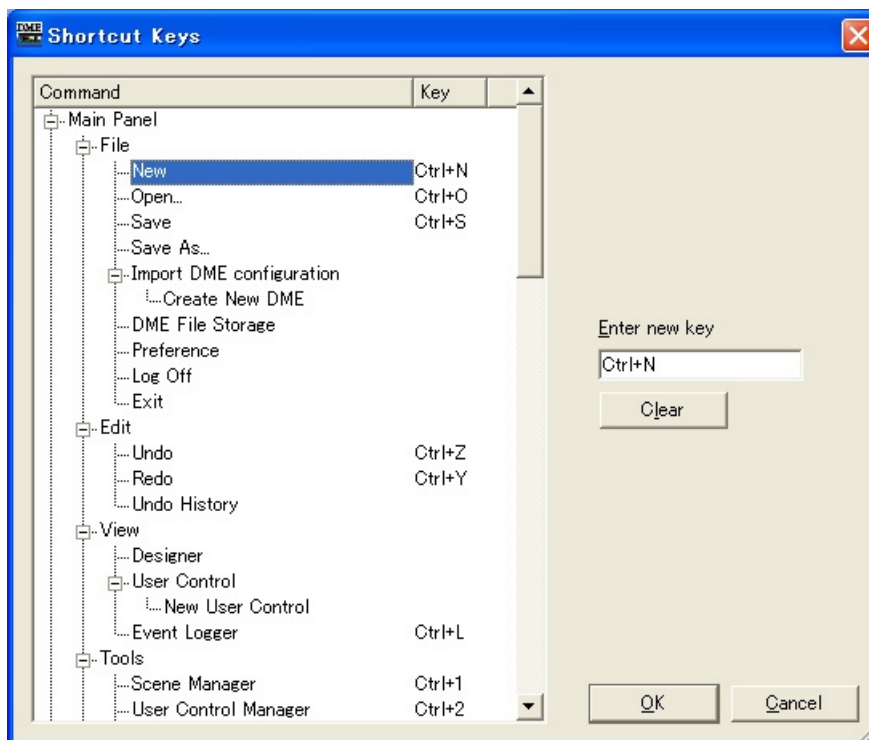
Si les options [Scene Change], [Parameter Value Edit] ou [Play Wav File] sont définies dans [Function], vous pourrez configurer les paramètres correspondants.

Cliquez ici pour afficher une liste.

- **Lorsque [Scene Change] est sélectionné dans [Function]**
Affiche les scènes susceptibles d'être sélectionnées.
- **Lorsque l'option [Parameter Value Edit] est définie dans [Function]**
Une liste de paramètres sélectionnables s'affiche.
- **Lorsque l'option [Play Wav File] est définie dans [Function]**
Une liste de fichiers Wave sélectionnables s'affiche.

Shortcut Keys

Cliquez sur [Shortcut Keys] dans le menu [Tools] pour afficher la boîte de dialogue « Shortcut Keys » (Touches de raccourci clavier).



Cliquez pour sélectionner l'élément de raccourci clavier souhaité.

■ [Enter New Key] (Saisir nouvelle touche)

Si cette touche est déjà affectée, le raccourci actuel s'affichera.
Un raccourci saisi via le clavier de l'ordinateur apparaîtra.

■ Touche [OK]

Valide les réglages et ferme la boîte de dialogue.

■ Touche [Cancel]

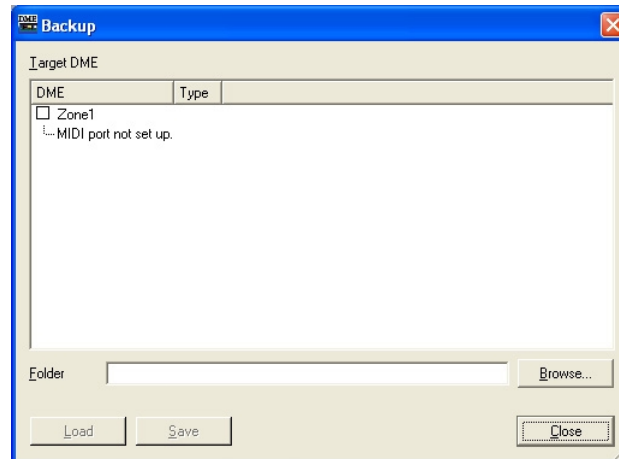
Ferme la boîte de dialogue sans modifier les réglages.

Backup

Lorsque vous cliquez sur la commande [Backup] (Sauvegarde) dans le menu [Tools], la boîte de dialogue « Backup » s'affiche. Les données du DME sont regroupées dans l'ordinateur et enregistrées dans un fichier. Des fichiers de sauvegarde sont créés pour chaque DME. Vous pouvez également envoyer les informations sauvegardées dans un fichier à un DME. La sauvegarde peut uniquement être effectuée hors ligne.

NOTE

Les opérations de sauvegarde peuvent uniquement être effectuées par des utilisateurs pour lesquels la case de sécurité [Edit] est cochée.



■ [Target DME] (DME cible)

Affiche le DME, les adresses IP et les types de DME pour chaque zone. Cochez le DME à partir duquel vous voulez obtenir les données. Vous pouvez cocher plusieurs DME.

■ Zone [Folder] (Dossier)

Spécifie le dossier utilisé comme destination des opérations de sauvegarde et de lecture. Cliquez sur la touche [Browse] (Parcourir) pour ouvrir la boîte de dialogue de sélection de dossiers. Le nom du fichier de sauvegarde est l'adresse IP du DME. Si le dossier est spécifié lors de l'envoi de données DME, le fichier envoyé au DME est celui dont le nom correspond à l'adresse IP du DME.

■ Touche [Load] (Charger)

Envoie le fichier sauvegardé au DME spécifié.

■ Touche [Save] (Enregistrer)

Prélève des données dans le DME spécifié et les enregistre dans un fichier de sauvegarde.

■ Touche [Close] (Fermer)

Ferme la boîte de dialogue.

Edition des configurations

Configurations

L'ensemble des informations relatives aux entrées / sorties et à la disposition des composants et leurs connexions est appelée une « **configuration** ». Les configurations sont créées dans la fenêtre Designer et envoyées vers l'unité DME.

Dans la fenêtre Designer, les configurations sont conçues à l'aide de fenêtres de conception, telles que les fenêtres Area, Zone, Configuration et User Module. Dans chaque fenêtre s'affiche une feuille sur laquelle des objets sont disposés.

Nouvelles configurations

Vous pouvez créer plusieurs zones à l'intérieur d'une région, et de multiples configurations au sein d'une zone.

L'ajout de zones se fait dans la boîte de dialogue « Zone » et l'ajout de configurations dans la boîte de dialogue « Configuration ». Pour plus d'informations sur la boîte de dialogue « Zone », reportez-vous à la section « [Ajouter, supprimer et renommer une zone](#) » page 231. Pour les détails sur la boîte de dialogue « Configuration », consultez la section « [Ajouter, supprimer et renommer une configuration](#) » page 233.

Sécurité

L'édition dans la fenêtre Designer peut être limitée, sur la base des réglages de sécurité utilisateur. Seuls les utilisateurs pour lesquels la case de la commande [Operation Security] → [Edit] a été cochée dans la boîte de dialogue « Security » sont autorisés à afficher la fenêtre Designer et à éditer les configurations.

Pour les détails sur la boîte de dialogue « Security », consultez la section « [Sécurité \(Création d'utilisateurs et paramétrage de réglages utilisateur\)](#) » page 55.

Edit Mode

La fenêtre Designer dispose d'une fonction « Edit Mode » (Mode Edition). Lorsque la fonction Edit Mode est activée (ON), les configurations peuvent être éditées. Par contre, si elle est désactivée (OFF), l'unité DME sera contrôlée par DME Designer.

■ Edit Mode=ON

Lorsque la fonction Edit Mode est spécifiée sur ON, vous pouvez effectuer les tâches d'édition de configuration, comme par exemple disposer les objets, établir les connexions et modifier les propriétés.

■ Edit Mode=OFF

Si la fonction Edit Mode est réglée sur OFF, vous ne pourrez pas disposer les objets, effectuer les sélections ou afficher les boîtes de dialogue « Propriétés » (Propriétés) relatives aux objets. Par contre, vous pouvez afficher l'éditeur de composants.

■ Activation/désactivation (ON/OFF) de Edit Mode

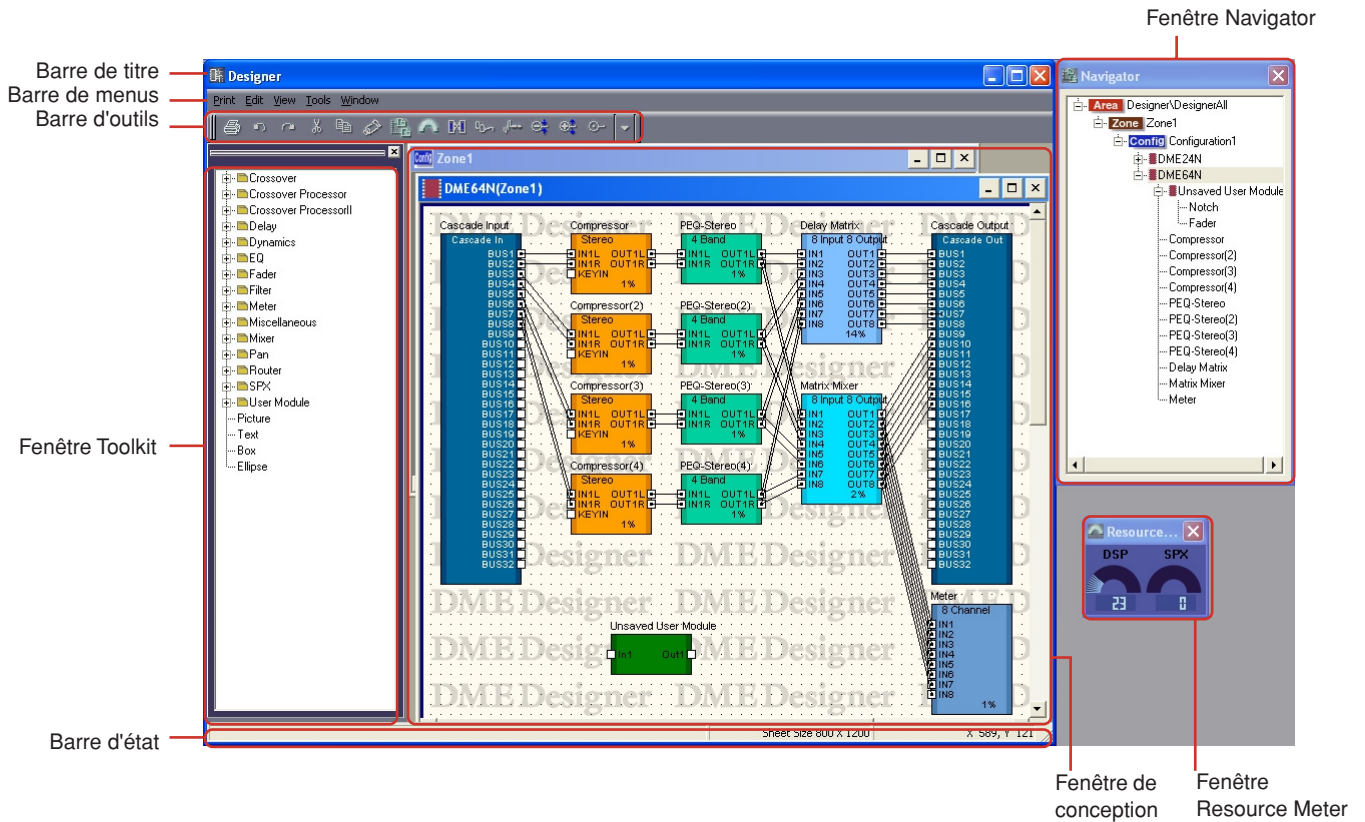
Le mode édition peut être activé ou désactivé via la commande [Edit Mode] (Mode édition) du menu [Tools] ou depuis le menu contextuel qui apparaît lorsque vous cliquez avec le bouton droit de la souris. Pour activer Edit Mode, cliquez sur la commande et cochez la case située à gauche du nom de cette dernière. Lorsqu'une case à cocher s'affiche à côté de la commande (Edit Mode est sur ON), il suffit de cliquer à nouveau sur la commande pour en décocher la case et désactiver (OFF) la fonction Edit Mode.

NOTE

Seuls les utilisateurs pour lesquels la case de la commande [Operation Security] → [Edit] a été cochée dans la boîte de dialogue « Security » sont autorisés à activer la fonction Edit Mode.

Fenêtre Designer

Vous pouvez afficher ou masquer la fenêtre Designer à l'aide de la commande [Designer] du menu [View] (Affichage) dans la fenêtre Main Panel.



Barre de titre

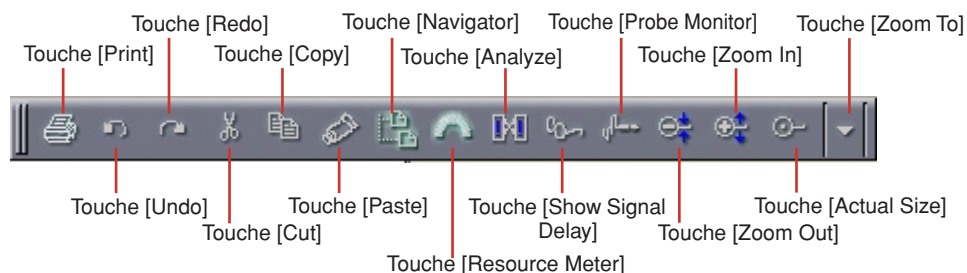
« Designer » s'affiche dans la barre de titre. Vous pouvez déplacer la fenêtre en faisant glisser sa barre de titre. Les touches [Minimize], [Maximize/Restore] et [Close] sont situées dans le coin supérieur droit de la barre de titre.

Barre de menus

Les commandes s'exécutant sous l'application sont regroupées en catégories sur la barre de menus. Lorsque vous cliquez sur l'une des catégories, une liste de commandes s'affiche.

Barre d'outils

Les commandes fréquemment utilisées sont disposées ici sous forme de touches.



■ Touche [Print] (Imprimer)

Imprime la fenêtre de conception active.

→ « Impression de chacune des fenêtres de conception » dans la section « Réglages et opérations spécifiques aux fenêtres de conception » (page 214)

■ Touche [Undo] (page 145)

Annule la dernière opération d'édition.

■ Touche [Redo] (page 145)

Rétablit les opérations effectuées à l'aide de la touche [Undo] à leurs conditions d'origine respectives.

■ Touche [Cut] (page 145)

Coupe l'objet sélectionné à l'écran et le copie dans le presse-papiers.

■ Touche [Copy] (page 145)

Copie l'objet sélectionné dans le presse-papiers.

■ Touche [Paste] (page 145)

Colle les données depuis le presse-papiers.

■ Touche [Navigator] (Navigateur) (page 140)

Affiche ou masque la fenêtre Navigator.

■ Touche [Resource Meter] (Indicateur de niveau des ressources) (page 139)

Affiche ou masque la fenêtre Resource Meter.

■ Touche [Analyze] (Analyser)

Affiche la boîte de dialogue « Analyze » et analyse la configuration.

→ « Analyze (Analyse de la configuration) » dans la section « Fenêtre Configuration » (page 249)

■ Touche [Show Signal Delay] (Afficher retard du signal)

La valeur du retard du signal numérique est affichée dans la fenêtre Configuration.

→ « Show Signal Delay (valeur du retard) » dans la section « Fenêtre Configuration » (page 246)

■ Touche [Probe Monitor] (Contrôle de vérification)

Active ou désactive la fonction de contrôle de vérification.

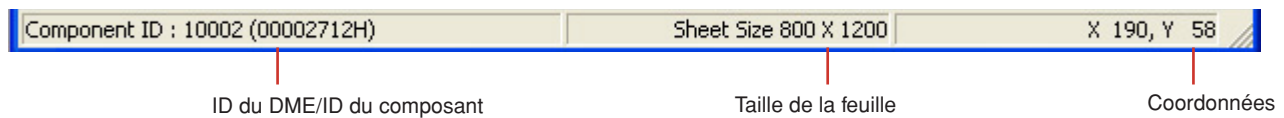
→ « Probe Monitor » dans la section « Fenêtre Configuration » (page 244)

■ Touches [Zoom Out] (Zoom arrière) / [Zoom In] (Zoom avant) / [Actual Size] (Taille normale) / [Zoom To] (Zoom sur)

Ces touches correspondent aux commandes du menu [View] de même nom. Modifient l'agrandissement de l'affichage à l'écran.

→ « Menu [View] » dans la section « Menus de la fenêtre Designer » (page 147)

Barre d'état



■ ID du DME/ID du composant

Lorsque le pointeur de la souris est placé sur un périphérique DME dans la fenêtre Zone, l'ID de ce périphérique DME s'affiche. Lorsqu'il est positionné sur un composant dans la fenêtre Configuration, l'ID du composant s'affiche.

■ Taille de la feuille

Affiche la taille de la feuille dans la fenêtre de conception active.

■ Coordonnées

Affiche à tout moment les coordonnées du pointeur de la souris à l'intérieur de la fenêtre de conception. Lorsque vous faites glisser un objet, les coordonnées qui s'affichent ici indiquent la position de l'objet, mesurée par rapport à son coin supérieur gauche.

Resource Meter Window (Fenêtre Resource Meter)

La fenêtre Resource Meter s'affiche uniquement lorsque les fenêtres Configuration et User Module sont actives. Les indicateurs des pourcentages d'utilisation respectivement de la mémoire du DSP et des ressources du SPX se trouvent dans la fenêtre Resource Meter (Indicateur de ressources).

■ DSP Memory Usage Percentage (Pourcentage d'utilisation de la mémoire du DSP)

Lorsque vous effectuez une opération de conception au sein de la fenêtre Configuration, cela vous fournit une indication de référence pour l'évaluation du pourcentage d'utilisation totale de la mémoire DSP dans l'unité DME. Vous ne pouvez pas créer de conception excédant les 100 % d'utilisation au sein d'une seule fenêtre de configuration. En outre, le pourcentage d'utilisation varie en fonction de la fréquence d'échantillonnage, même pour un même composant.

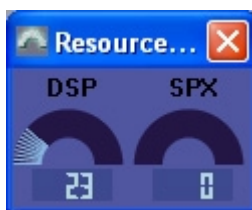
Lorsque la configuration est synchronisée sur l'unité DME en ligne, les vérifications de connexion et des informations relatives aux composants débutent automatiquement (cette opération est appelée compilation). Le pourcentage d'utilisation totale actuelle est calculé après la compilation. Le pourcentage d'utilisation varie selon le nombre de connexions et de composants. La fenêtre Resource Meter fournit des directives de précompilation à suivre lors de la conception de votre configuration. Une erreur peut se produire même lorsque l'indicateur affiche moins que 100 pourcent, basé sur des conditions telles que le nombre de connexions, le type et le nombre de composants utilisés.

NOTE

Une configuration élaborée initialement sur la base d'une fréquence d'échantillonnage $f_s=44,1$ kHz ou 48 kHz et modifiée ultérieurement sur 88,2 kHz ou 96 kHz nécessite d'être recompilée sur 88,2 kHz ou 96 kHz. En l'absence d'une telle opération, certaines configurations risquent de ne pas produire de son. Dans ce cas de figure, le message « DSP Power Shortage » (Pénurie d'énergie sur bloc DSP) risque de s'afficher sur l'unité DME.

■ SPX Resource Usage Ratio (Taux d'utilisation des ressources du SPX)

Affiche le taux de consommation de ressources des composants SPX présents dans la configuration.



NOTE

Si les composants [Matrix Mixer 64 input 64 output] ou [Matrix Mixer 64 input 32 output] sont placés dans la fenêtre de configuration de DME64N, vous ne serez pas en mesure d'utiliser d'autres composants, même si la fenêtre n'indique pas un ratio de 100 %. Il est impossible d'utiliser les composants [Matrix Mixer 64 input 64 output] et [Matrix Mixer 64 input 32 output] dans le DME24N.

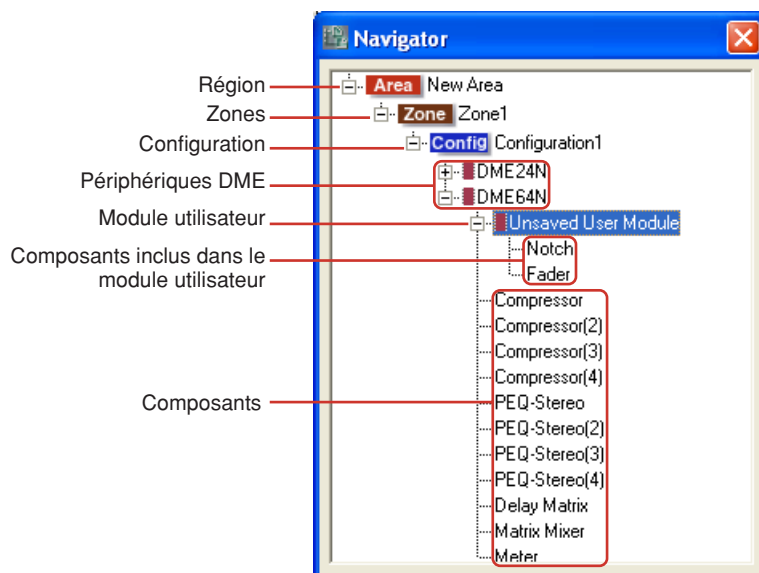
Fenêtre Navigator (Navigateur)

Présente un affichage hiérarchique de la région, des zones et des configurations, ainsi que des unités DME, des modules utilisateurs des composants disposés au sein des configurations. Ceci vous permet de vérifier l'état global de votre configuration.

Lorsque vous effectuez des modifications hors ligne, cliquez respectivement sur l'icône ou le nom de la région, de la zone, de la configuration, du périphérique DME, du module utilisateur ou du composant pour activer chacune des fenêtres de conception correspondantes.

NOTE

Pour les modules utilisateur dont la sécurité est activée, un mot de passe est demandé lors de l'affichage de la liste hiérarchique présentée ci-dessous.



■ [+] / [-]

Vous pouvez afficher ou masquer les éléments subordonnés à l'aide des touches [+] / [-], situées à gauche de la région, des zones, configurations, modules utilisateur ou périphériques DME concernés. Dès que les éléments subordonnés s'affichent, la touche bascule sur [-]. Cliquez sur cette touche pour masquer les éléments subordonnés. Dès que les éléments subordonnés sont masqués, la touche bascule sur [+]. Cliquez sur cette touche pour afficher les éléments subordonnés.

Les éléments subordonnés s'affichent aussi et la touche passe sur [-] dès que vous cliquez sur une région, une zone, une configuration, un module utilisateur ou une unité DME.

■ Région

Si vous cliquez sur la région lors de l'édition hors ligne, vous activez la fenêtre Area.

■ Zone

Si vous cliquez sur la zone lors de l'édition hors ligne, vous activez la fenêtre Zone. Si une autre fenêtre Zone s'ouvre, elle sera fermée.

NOTE

Lorsqu'il y a plusieurs configurations au sein d'une même zone, le fait de cliquer sur une configuration permet de permuter de configurations mais pas de zones.

■ Configuration

Si vous cliquez sur une configuration lors de l'édition hors ligne, vous activez la fenêtre Zone correspondant à la configuration sur laquelle vous avez cliquée. Si une autre fenêtre Zone s'ouvre, elle sera fermée.

■ Périphérique DME

Si vous cliquez sur une unité DME, une fenêtre Configuration relative à cette unité s'ouvrira. Si cette fenêtre est déjà ouverte, elle s'affichera en avant-plan de toutes les autres.

■ Composant

Cliquez sur un composant pour ouvrir l'éditeur de composants correspondant.

■ Module utilisateur

La fenêtre spécifiée par le réglage [Double Click Action] de la boîte de dialogue « User Module Properties » s'ouvre dès que vous cliquez sur cette option.

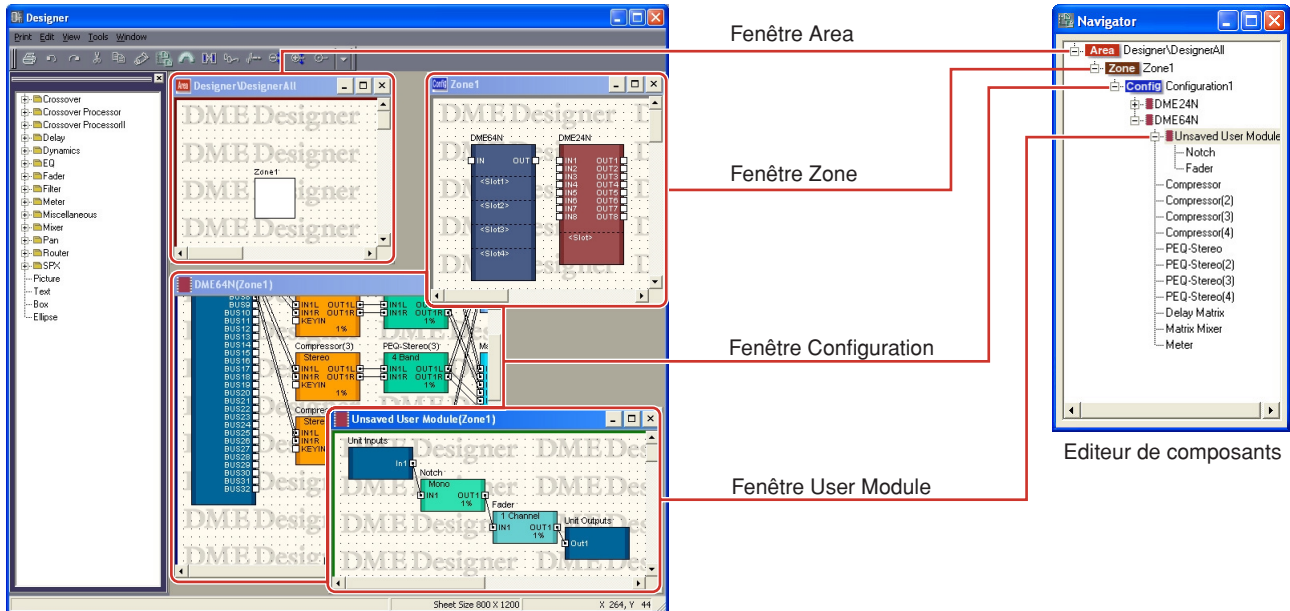
■ Composants inclus dans le module utilisateur

Cliquez sur un composant dans le module utilisateur pour ouvrir l'éditeur de composants correspondant.

Quatre fenêtres de conception

Les fenêtres de conception disponibles sont les suivantes : fenêtre Area, fenêtre Zone, fenêtre Configuration et fenêtre User Module. Dans chaque fenêtre s'affiche une seule feuille sur laquelle il est possible de disposer des objets. Dans la fenêtre Designer, vous pouvez ouvrir et éditer simultanément les fenêtres Area, Zone, Configuration et User Module.

Structure de la configuration et les quatre fenêtres de conception



■ Fenêtre Area

Sert à concevoir les régions.
 → Reportez-vous à « Fenêtre Area » en page 235.

■ Fenêtre Zone

Sert à concevoir des configurations de zone.
 → Reportez-vous à « Fenêtre Zone » en page 237.

■ Fenêtre Configuration

Sert à concevoir des configurations pour les unités DME disposées au sein d'une zone.
 → Reportez-vous à « Fenêtre Configuration » en page 242.

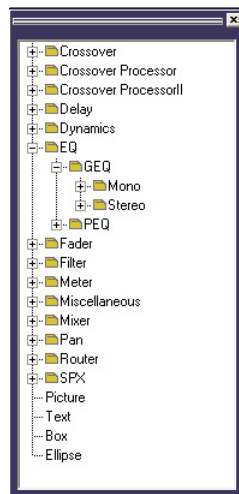
■ Fenêtre User Module

Sert à concevoir des configurations de modules utilisateur. Un module combinant un certain nombre de composants mais qui reste pourtant considéré comme un seul composant est appelé un « **module utilisateur** ». Il est disposé dans la fenêtre Configuration.
 → Reportez-vous à « Fenêtre User Module » en page 257.

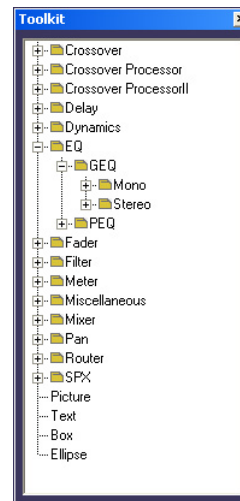
Fenêtre Toolkit (Kit d'outils)

La fenêtre Toolkit affiche des objets susceptibles d'être disposés dans chacune des fenêtres de conception. Le contenu affiché peut varier selon la fenêtre activée.

→ Reportez-vous à « Fenêtre Toolkit » en page 152.



Affichage dans la fenêtre de conception

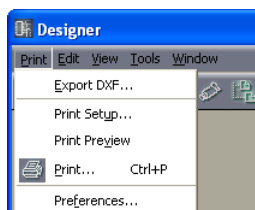


Style flottant

Menu de la fenêtre Designer

Menu [Print] (Impression)

Ce menu contient les commandes d'exportation des configurations et des fenêtres d'impression.



■ [Export DXF] (Exporter DXF)

Exporte les informations dans la fenêtre active et les enregistre sous forme de fichier DXF, compatible avec les logiciels CAD commercialisés par d'autres sociétés.

→ « Exportation de la fenêtre de conception » dans la section « Réglages et opérations spécifiques aux fenêtres de conception » ([page 211](#))

■ [Print Setup] (Configuration de l'impression)

Lorsque vous sélectionnez cette commande, la boîte de dialogue « Print Setup » (Configuration de l'impression) s'affiche. Règle le format et l'orientation du papier.

→ « Impression de chacune des fenêtres de conception » dans la section « Réglages et opérations spécifiques aux fenêtres de conception » ([page 214](#))

■ [Print Preview] (Aperçu avant impression)

Affiche l'aperçu avant impression de la fenêtre de conception active.

→ « Impression de chacune des fenêtres de conception » dans la section « Réglages et opérations spécifiques aux fenêtres de conception » ([page 214](#))

■ [Print] (Impression)

Imprime la fenêtre active. Lorsque vous sélectionnez cette commande, la boîte de dialogue « Print » apparaît.

→ « Impression de chacune des fenêtres de conception » dans la section « Réglages et opérations spécifiques aux fenêtres de conception » ([page 214](#))

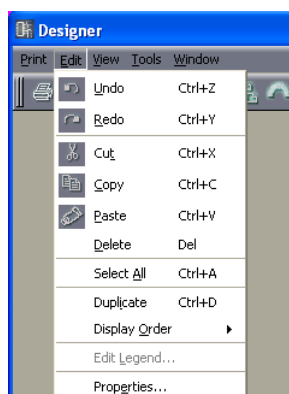
■ [Preferences]

Affiche la boîte de dialogue « Preferences ». Règle l'épaisseur de ligne et les opérations d'édition de la fenêtre de conception.

→ « Preferences » dans la section « Réglages et opérations spécifiques aux fenêtres de conception » ([page 207](#))

Menu [Edit]

Ce menu contient les commandes d'édition.



■ [Undo]

Annule la dernière opération d'édition. Cliquez de façon répétée sur cette touche pour supprimer plusieurs opérations. Lorsque l'opération [Undo] est impossible, la commande apparaît en grisé.

■ [Redo]

Revient sur l'état précédant l'exécution de la commande [Undo]. Cliquez à de façon répétée sur cette touche pour rétablir plusieurs opérations. Lorsqu'il est impossible d'activer cette fonction, la commande apparaît en grisé.

■ [Cut]

Coupe l'objet sélectionné. Déplace l'objet sélectionné dans le presse-papiers.

■ [Copy]

Copie l'objet sélectionné dans le presse-papiers. L'objet sélectionné demeure tel quel.

■ [Paste]

Cette commande colle l'objet contenu sur le presse-papiers dans la fenêtre active. S'il n'y a pas de données dans le presse-papiers ou si l'objet sur le presse-papiers n'est pas de type à être collé dans la fenêtre active, cette commande ne pourra pas être utilisée.

■ [Delete]

Supprime l'objet sélectionné. Les données sur le presse-papiers ne changent pas.

NOTE

Certains objets ne peuvent pas être supprimés à l'aide de la commande [Delete].

■ [Select All]

Sélectionne les objets dans la fenêtre de conception active.

■ [Duplicate] (Dupliquer)

Duplique l'objet sélectionné. Les données sur le presse-papiers ne changent pas.

■ **[Display Order] (Ordre d'affichage)**

Modifie l'ordre d'affichage (en avant ou en arrière-plan) des objets sélectionnés.

→ « Modification de l'ordre » dans la section « Réglages et opérations spécifiques aux fenêtres de conception » ([page 218](#))

■ **[Edit Legend] (Edition des légendes)**

Cette commande peut être sélectionnée lorsque les fenêtres Area, Zone ou Configuration sont actives. Elle vous permet d'éditer le texte descriptif (légende) qui s'affiche sur la feuille dans les fenêtres Area, Zone ou Configuration. Lorsque cette commande est sélectionnée, la boîte de dialogue « Edit Legend » (Edition des légendes) s'affiche.

→ « Legend (Légende) (Champs descriptifs) » dans la section « Objets » ([page 198](#))

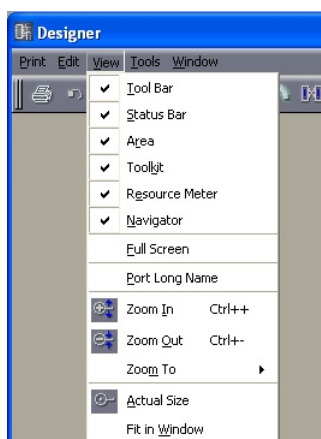
■ **[Properties]**

Ouvre la boîte de dialogue « Properties » pour les objets sélectionnés.

→ Reportez-vous à « Types d'objets » en [page 156](#).

Menu [View]

Affiche ou masque les fenêtres.



■ [Toolbar] (Barre d'outils)

Affiche ou masque la barre d'outils. Une coche apparaît dans la case à côté de l'élément lorsque la barre d'outils s'affiche.

■ [Status Bar] (Barre d'état)

Affiche ou masque la barre d'état. Une coche apparaît à côté de cet élément de menu lorsque la barre d'état s'affiche.

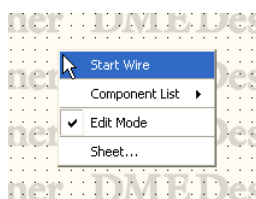
■ [Area]/[Toolkit]/[Resource Meter]/[Navigator]

Affiche ou masque les fenêtres Area, Toolkit, Resource Meter ou Navigator. Une coche apparaît à gauche du nom de la commande lorsque la fenêtre s'affiche.

La fenêtre Resource Meter s'affiche uniquement lorsque les fenêtres Configuration et user Module sont actives.

■ [Full Screen] (Plein écran)

Effectue l'affichage en mode plein écran. Affiche la fenêtre de conception active (fenêtres Area, Zone, Configuration ou User Module) exclusivement, en mode plein d'écran.

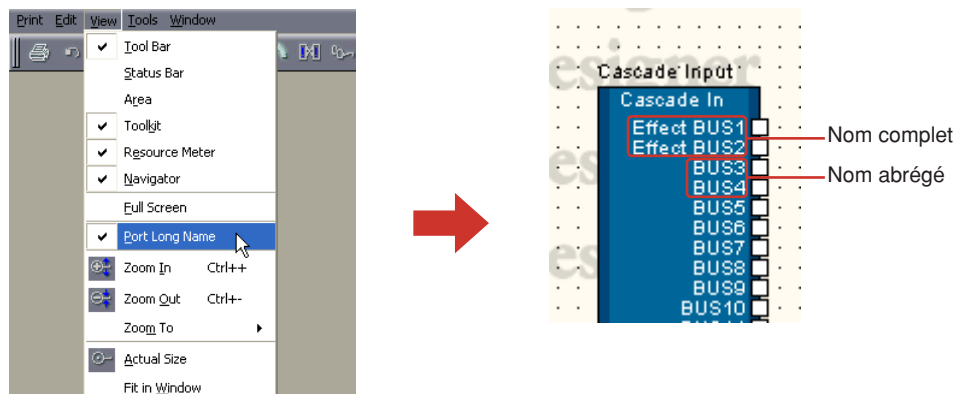


Un menu contextuel apparaît toutes les fois que vous cliquez avec le bouton droit de la souris sur l'écran, contenant les commandes requises à cet emplacement.

Pour retourner du mode plein écran à l'état d'affichage original, appuyez sur la touche <Esc> (Echap).

■ [Port Long Name] (Nom long du port)

Fait basculer l'affichage du nom du port. Lorsque vous sélectionnez cette commande, une coche apparaît en regard et le nom complet s'affiche. Si vous sélectionnez cette commande alors qu'elle est cochée, la coche disparaît et le nom abrégé s'affiche.



■ [Zoom In]

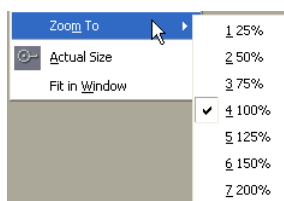
Grossit la vue d'une zone affichée à l'écran.

■ [Zoom Out]

Elargit la vue de la zone affichée à l'écran.

■ [Zoom To]

Sélectionne l'agrandissement de l'affichage à partir d'un sous-menu.



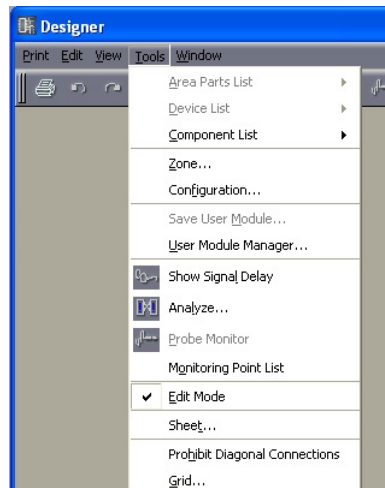
■ [Actual Size] (Taille réelle)

Rétablit l'affichage sur ses dimensions normales.

■ [Fit in Window] (Ajusté à la taille de la fenêtre)

Augmente ou diminue l'agrandissement de l'affichage de sorte que la feuille soit exactement ajustée à la taille de la fenêtre actuelle. La feuille entière est visible.

Menu [Tools]



■ [Area Parts List] (Liste des parties de région)

Cette commande s'utilise uniquement lorsque la fenêtre Area est active. Un sous-menu affiche les mêmes objets contenus dans la fenêtre Toolkit qui apparaît pendant que la fenêtre Area est active. Cliquez d'abord sur un objet du sous-menu puis sur la fenêtre Area pour y placer l'objet.

→ [Area Parts List] dans la section « Fenêtre Toolkit » ([page 153](#))

■ [Device List] (Liste des périphériques)

Cette commande s'utilise uniquement lorsque la fenêtre Zone est active. Un sous-menu affiche ici les mêmes objets que la fenêtre Toolkit. Cliquez d'abord sur un objet du sous-menu puis sur la fenêtre Zone pour y placer l'objet.

→ [Zone Device List] dans la section « Fenêtre Toolkit » ([page 154](#))

■ [Component List] (Liste des composants)

Cette commande s'utilise uniquement lorsque les fenêtres Configuration ou User Module sont actives.

Un sous-menu affiche ici les mêmes objets que la fenêtre Toolkit. Cliquez d'abord sur un objet du sous-menu puis sur la fenêtre Configuration ou User Module pour y placer l'objet.

→ « Liste des composants (fenêtre Configuration) » dans la section « Fenêtre Toolkit » ([page 154](#)),
 « Liste des composants (fenêtre User Module) » dans la section « Fenêtre Toolkit » ([page 155](#))

■ [Zone]

Affiche la boîte de dialogue « Zone ». Vous pouvez y ajouter, supprimer ou renommer une zone.

→ Reportez-vous à « Ajouter, supprimer et renommer une zone » en [page 231](#).

■ [Configuration]

Affiche la boîte de dialogue « Configuration ». Vous pouvez y ajouter, supprimer ou renommer une configuration.

→ Reportez-vous à « Ajouter, supprimer et renommer une configuration » en [page 233](#).

■ [Save User Module] (Enregistrer module utilisateur)

Cette commande s'utilise uniquement lorsqu'une fenêtre User Module est sélectionnée dans la fenêtre Configuration. Enregistre le module utilisateur sélectionné.

→ Boîte de dialogue « User Module Manager » dans la section « Modules utilisateur » ([page 255](#))

■ [User Module Manager] (Gestionnaire des modules utilisateur)

Ouvre la boîte de dialogue « User Module Manager » (Gestionnaire des modules utilisateur). Vous pouvez renommer ou supprimer ici les modules utilisateur.

→ Boîte de dialogue « User Module Manager » dans la section « Modules utilisateur » ([page 250](#))

■ [Show Signal Delay] (Afficher retard du signal)

La valeur du retard du signal numérique est affichée dans la fenêtre Configuration en unités d'échantillonnage.

→ « Show Signal Delay (valeur du retard) » dans la section « Fenêtre Configuration » ([page 246](#))

■ [Analyze] (Analyser)

Affiche la boîte de dialogue « Analyze » et analyse la configuration.

→ « Analyze (Analyse de la configuration) » dans la section « Fenêtre Configuration » ([page 249](#))

■ [Probe Monitor] (Contrôle de vérification)

Active ou désactive la fonction de contrôle de vérification. Cette commande s'utilise uniquement lorsque les fenêtres Configuration ou User Module sont actives et l'état de communication en ligne.

→ « Probe Monitor » dans la section « Fenêtre Configuration » ([page 244](#))

■ [Monitoring Point List] (Liste des points de contrôle)

Ouvre la boîte de dialogue « Monitoring Point List ». Enregistre des points pour le contrôle à l'aide d'un casque.

→ « Monitoring Point List » dans la section « Fenêtre Configuration » ([page 247](#))

■ [Edit Mode] (Mode édition)

Active ou désactive le mode édition.

→ « Edit Mode » dans la section « Edition des configurations » ([page 136](#))

NOTE

Seuls les utilisateurs pour lesquels la case de la commande [Operation Security] → [Edit] a été cochée dans la boîte de dialogue « Security » sont autorisés à sélectionner cette commande.

■ [Sheet] (Feuille)

Ouvre la boîte de dialogue « Sheet » (Feuille). Règle le format et la trame de fond de la feuille.

→ « Sheet » dans la section « Objets » ([page 200](#))

■ [Prohibit Diagonal Connections] (Connexions diagonales prohibées)

Permet de dessiner uniquement des fils à l'horizontale et la verticale. Il est impossible de dessiner des fils en diagonale.

→ « Réglages de dessin » dans la section « Dessin et édition des fils » ([page 223](#))

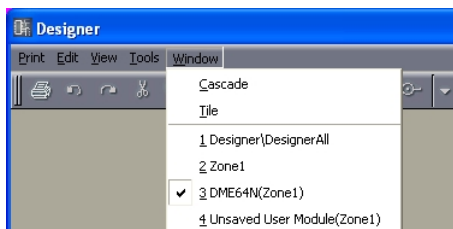
■ [Grid] (Grille)

Ouvre la boîte de dialogue « Grid » (Grille). Affiche ou masque la grille et en règle l'espacement.

→ « Grid » dans la section « Réglages et opérations spécifiques aux fenêtres de conception » ([page 210](#))

Menu [Window] (Fenêtre)

Organise plusieurs fenêtres. La partie inférieure du menu affiche les noms des fenêtres actuellement ouvertes. Une coche apparaît à côté de la fenêtre active. Lorsque vous cliquez sur le nom d'une fenêtre, elle devient aussitôt active.



■ [Cascade]

Affiche les fenêtres se chevauchant.

■ [Tile] (Mosaïque)

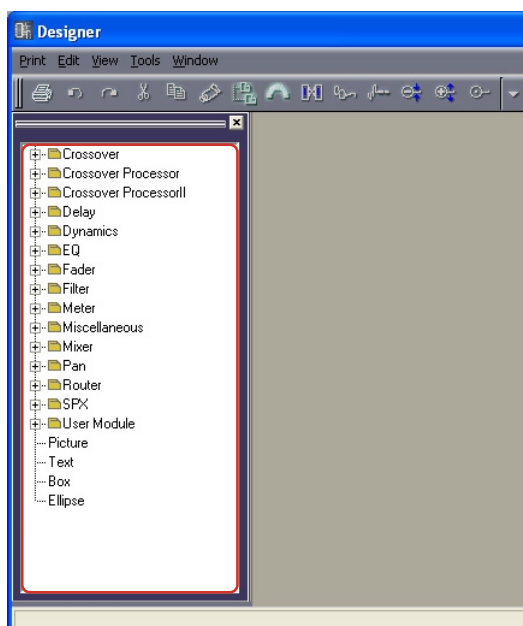
Affiche les fenêtres disposées côte à côte.

Fenêtre Toolkit

Affichage de la fenêtre Toolkit

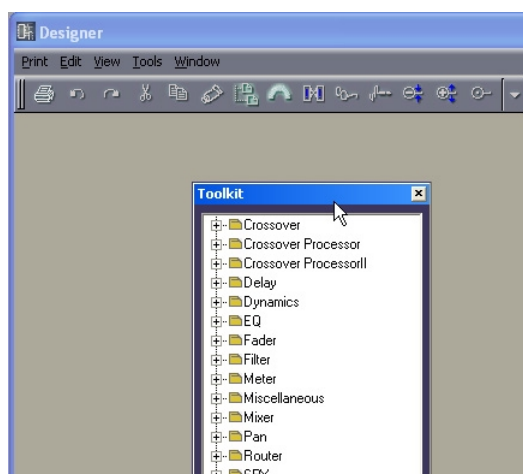
Vous pouvez afficher ou masquer la fenêtre Toolkit à l'aide de la commande [Toolkit] du menu [View]. La fenêtre Toolkit affiche des objets susceptibles d'être disposés dans chacune des fenêtres de conception. Vous pouvez arranger les objets dans les fenêtres de conception en les faisant glisser depuis la fenêtre Toolkit ou en double-cliquant dessus dans la fenêtre Toolkit.

Les objets sont classés par type et s'affichent ici dans une hiérarchie. Vous pouvez utiliser les touches [+] / [-] pour afficher ou masquer les éléments sous un niveau particulier dans la fenêtre. Cliquez sur la touche [+] pour afficher les éléments du niveau inférieur suivant et sur la touche [-] pour les masquer.



Déplacement de la fenêtre Toolkit

Vous pouvez déplacer la fenêtre Toolkit en la faisant glisser. Si vous glissez la fenêtre vers la droite ou la gauche, elle restera fixe. Si vous la glissez vers d'autres emplacements, elle flottera en toute indépendance. Lorsque le logiciel DME Designer est lancé, la fenêtre Toolkit s'affiche à gauche de la fenêtre Designer.



Types de fenêtre Toolkit

Le contenu de la fenêtre Toolkit varie selon la fenêtre actuellement active.

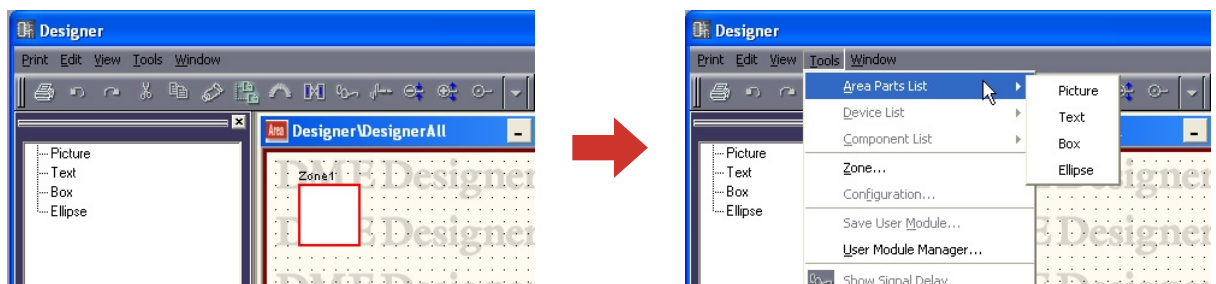
Fenêtre de conception active	Fenêtre Toolkit
Fenêtre Area	Area Parts List
Fenêtre Zone	Device List
Fenêtre Configuration	Component List
Fenêtre User Module	Component List

Les objets suivants s'affichent dans chaque fenêtre :

	Area Parts List	Device List	Component List (Fenêtre Configuration)	Component List (Fenêtre User Module)
DME		✓		
ICP		✓		
Périphérique externe	✓	✓		
Composant			✓	✓
Composant SPX			✓	✓
Module utilisateur			✓	
Images	✓	✓	✓	✓
Texte	✓	✓	✓	✓
Rectangles	✓	✓	✓	✓
Ellipses	✓	✓	✓	✓

[Area Parts List]

L'élément [Area Parts List] affiche les objets susceptibles d'être disposés dans la fenêtre Area. Les mêmes objets s'affichent dans le sous-menu [Area Parts List] du menu [Tools] ou sur le menu contextuel qui apparaît lorsque vous cliquez sur la feuille avec le bouton droit de la souris.

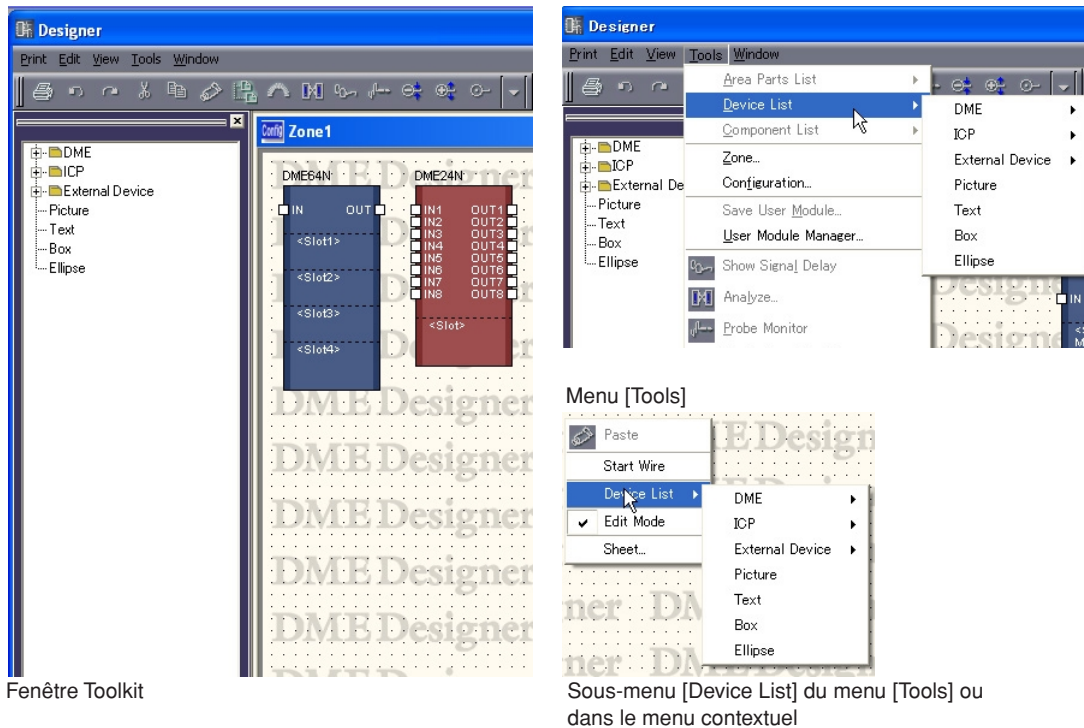


NOTE

Vous pouvez créer plusieurs zones au sein d'une région. Vous les ajoutez à l'aide du menu [Tool] → boîte de dialogue « Zone ».

[Device List]

L'élément Device List affiche les objets susceptibles d'être disposés dans une fenêtre Zone (configuration). Les mêmes objets s'affichent dans le sous-menu [Device List] du menu [Tools] ou sur le menu contextuel qui apparaît lorsque vous cliquez sur la feuille avec le bouton droit de la souris.

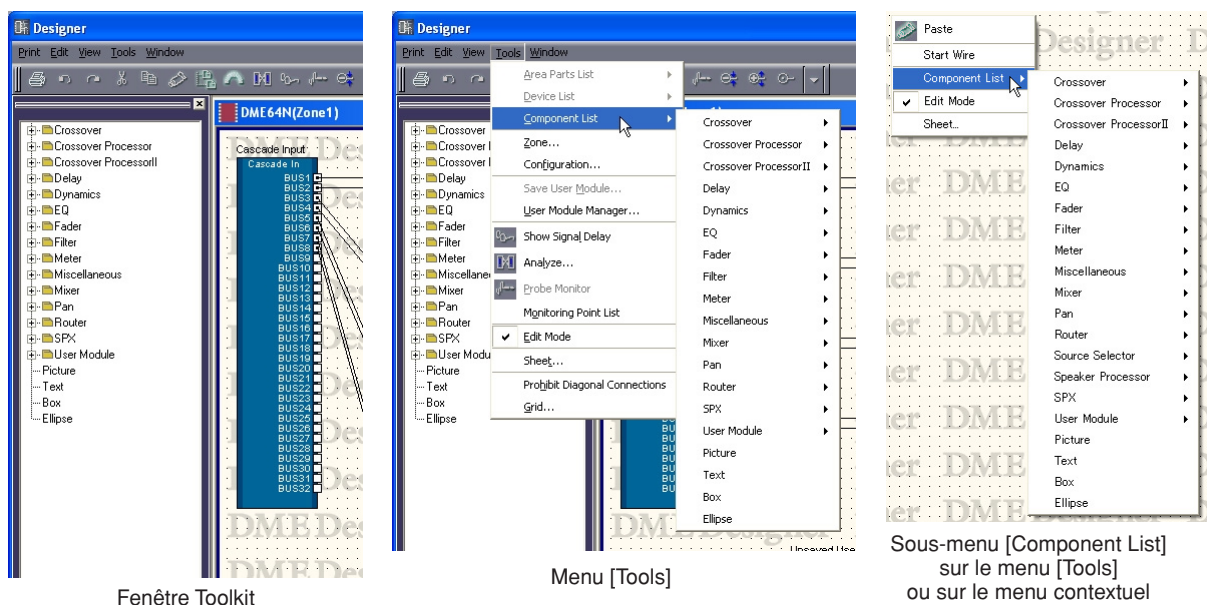


NOTE

Vous pouvez ajouter les configurations à l'aide du menu [Tool] dans la barre de menus → boîte de dialogue « Configuration ».

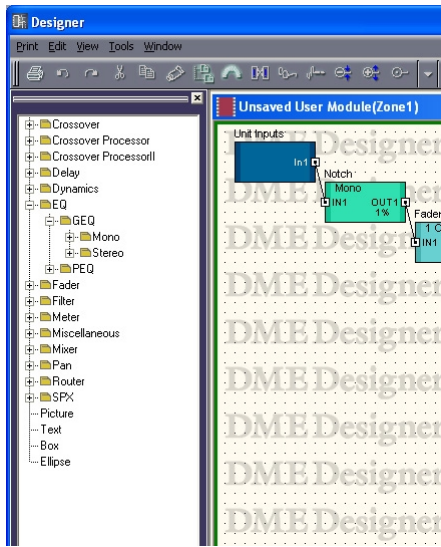
[Component List] (Fenêtre Configuration)

L'élément Component List affiche les objets susceptibles d'être disposés dans les fenêtres Configuration. Les mêmes objets s'affichent dans le sous-menu [Component List] du menu [Tools] ou sur le menu contextuel qui apparaît lorsque vous cliquez sur la feuille avec le bouton droit de la souris.

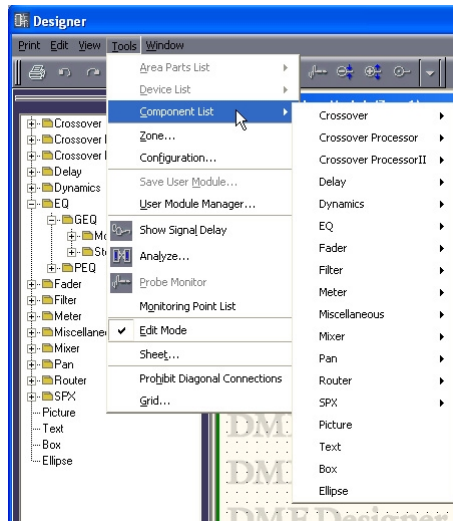


[Component List] (Fenêtre User Module)

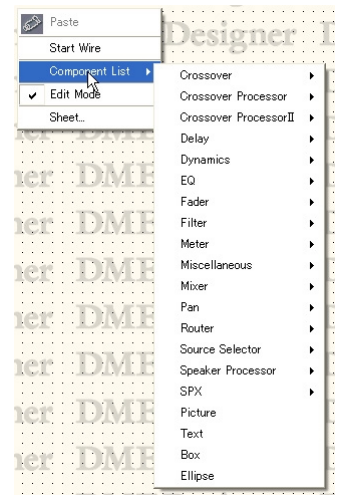
L'élément Component List affiche les objets susceptibles d'être disposés dans la fenêtre User Module. Les mêmes objets s'affichent dans le sous-menu [Component List] du menu [Tools] ou sur le menu contextuel qui apparaît lorsque vous cliquez sur la feuille avec le bouton droit de la souris.



Fenêtre Toolkit



Menu [Tools]



Sous-menu [Component List] du menu [Tools] ou du menu contextuel

Objets

Types d'objets

Les périphériques, formes et fils susceptibles d'être disposés dans chaque fenêtre de conception sont appelés « objets ».

Voici les objets disponibles :

Nom	Fenêtre dans laquelle l'objet peut être disposé/affiché	Explication
Zone	Area	Zone
DME	Zones	Unité DME et toute carte insérée dans ses connecteurs
ICP	Zones	Contrôle des paramètres définis par l'utilisateur
External Device	Zones	External Device
Component	Configuration User Module	Module utilisateur, processeur audio, pièces de commande
SPX Component	Configuration User Module	Composants SPX
User Module	Configuration	Combinaison de composants
Slot Component	Configuration	Cartes insérées dans le logement du DME
Pictures	All	Image
Text	All	Encadré de texte
Boxes	All	Forme rectangulaire
Ellipses	All	Forme circulaire
Wires	All	Fil de connexion, en forme de ligne droite
Legend	All Zones Configuration	Région affichée sur la feuille où des informations descriptives sont présentées
Sheet	--	Une seule feuille par fenêtre de conception

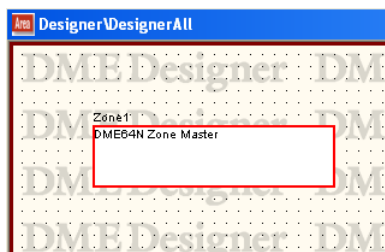
Différents éléments de conception, tels que le nom, la couleur et la taille peuvent être définis dans la boîte de dialogue « Properties » pour chaque objet.

La taille est définie dans les encadrés [Width] (Largeur) et [Height] (Hauteur) de la boîte de dialogue « Properties ». Les valeurs maximale de taille pouvant être spécifiées varient selon les dimensions de la feuille et l'emplacement de l'objet. Vous pouvez définir un format vous permettant d'ajuster les dimensions de l'objet à la feuille.

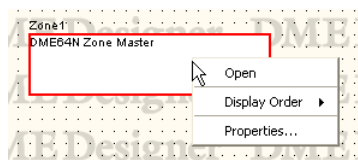
Zone

Il doit y avoir au moins une zone dans la fenêtre Area. Vous ajoutez ou supprimez les zones à l'aide de la boîte de dialogue « Zone ». Les zones ne s'affichent pas dans la fenêtre Toolkit ou dans le sous-menu [Area Parts List] du menu [Tools].

Cliquez avec le bouton droit de la souris sur le nom d'un objet zone situé dans la fenêtre Area pour afficher un menu contextuel.



■ Menu contextuel Zone



[Open]

Ouvre la fenêtre Configuration.

[Display Order]

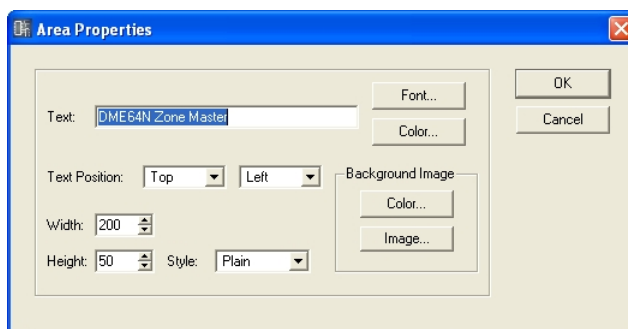
Modifie l'ordre d'affichage des objets, en fonction d'une commande dans le sous-menu.

[Properties]

Affiche la boîte de dialogue « Area Properties » (Propriétés de la région).

■ Propriétés des objets zone

Sélectionnez une zone dans la fenêtre Area, puis cliquez sur la commande [Propriétés] du menu [Edit] afin d'afficher la boîte de dialogue « Area Properties ». Vous pouvez y régler les propriétés des objets zone. La commande [Propriétés] est également présente dans le menu contextuel pour les objets zone.



Encadré [Text] (Texte)

Vous pouvez saisir jusqu'à 100 caractères alphanumériques pour le nom d'objet. Le nom d'objet s'affiche dans l'encadré rectangulaire relatif à l'objet. Lorsqu'il y a un grand nombre de caractères et que la forme de l'objet est trop étroite, tous les caractères risquent de ne pas s'afficher.

Touche [Font] (Police)

Cliquez ici pour ouvrir la boîte de dialogue « Select Font » (Sélectionner police). Ceci règle la police utilisée pour afficher le nom d'objet. Pour les détails sur la boîte de dialogue « Select Font », reportez-vous à la [page 202](#).

Touche [Color] (Couleur)

Cliquez ici pour ouvrir la boîte de dialogue « Select Color » (Sélectionner couleur). Ceci règle la couleur du texte du nom d'objet. Pour les détails sur la boîte de dialogue « Select Color », reportez-vous à la section [page 203](#).

Text Position (Position texte)

Règle l'emplacement du texte. La liste de gauche définit la position verticale du texte. La liste de droite règle la position horizontale.

- **Vertical Position (Position verticale)**
Sélectionnez [Top] (Haut), [Center] (Centre) ou [Bottom] (Bas).
- **Horizontal Position (Position horizontale)**
Sélectionnez [Left] (Gauche), [Center] ou [Right] (Droite).

Encadré [Width]

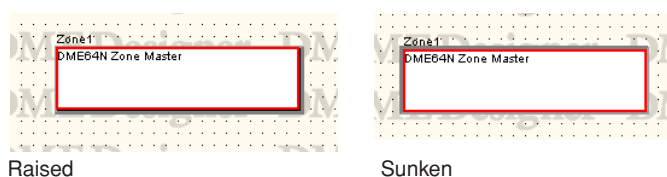
Spécifie la largeur de l'objet en pixels. La valeur par défaut est de 50 pixels.

Encadré [Height]

Spécifie la hauteur de l'objet en pixels. La valeur par défaut est de 50 pixels.

[Style]

Définit le style de l'objet. Dans la liste, sélectionnez [Plain], [Raised] ou [Sunken].

**Background Image (Image en arrière-plan)**

Définit les effets en arrière-plan de l'objet.

- **Touche [Color]**

Définit la couleur. Cliquez ici pour ouvrir la boîte de dialogue « Select Color ».

Pour les détails sur la boîte de dialogue « Select Color », reportez-vous à la [page 203](#).

- **Touche [Image]**

Affiche une image au sein de l'objet. Vous pouvez utiliser les fichiers image aux formats suivants : BMP (.bmp), PNG (.png), XPM (.xpm) et JPEG (.jpg). Cliquez ici pour ouvrir la boîte de dialogue « Select Image » (Sélectionner image). Spécifiez un fichier image et réglez sa méthode d'affichage.

Pour les détails sur la boîte de dialogue « Select Image », reportez-vous à la section [page 205](#).

Touche [OK]

Accepte les réglages modifiés et ferme la boîte de dialogue.

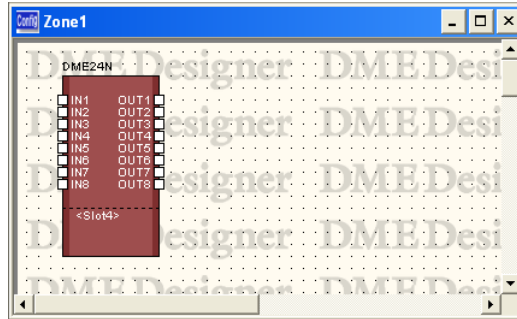
Touche [Cancel] (Annuler)

Ferme la boîte de dialogue sans modifier les réglages.

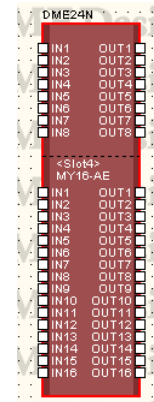
DME

Les unités DME sont disposées dans la fenêtre Zone. Si les réglages de propriétés DME ont été effectués pour une carte d'extension installée dans l'un des connecteurs DME, la carte s'affichera automatiquement.

DME24N

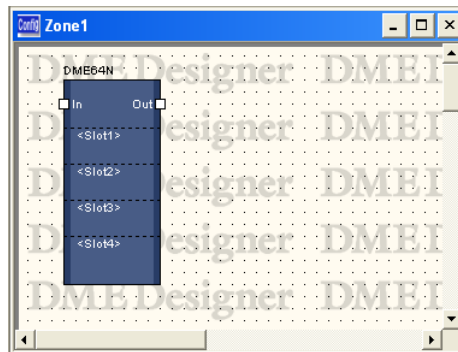


DME24N sans carte E/S installée.

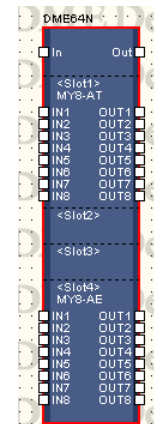


DME24N avec carte E/S installée dans son connecteur d'extension.

DME64N



DME64N sans carte E/S installée dans les connecteurs.

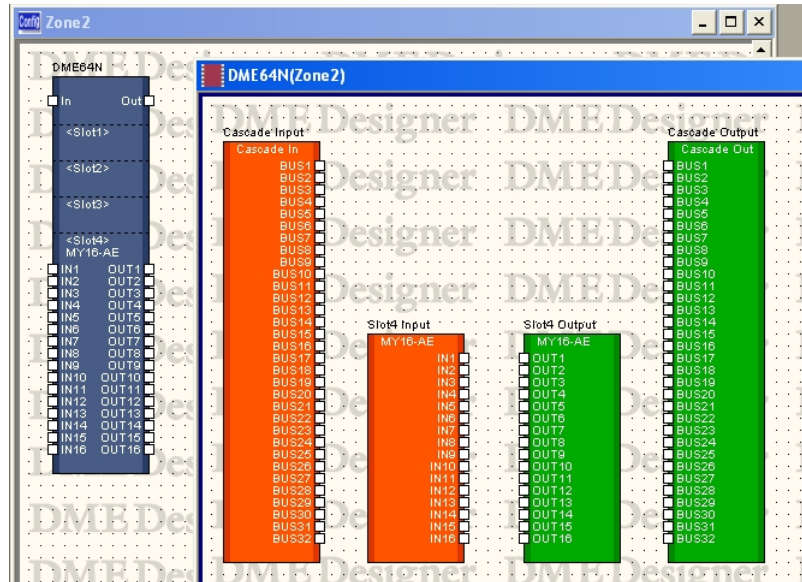


DME64N avec cartes E/S installées dans les connecteurs d'extension 1, 2 et 4.

Lorsque des cartes E/S sont installées dans les connecteurs d'extension DME

Lorsqu'une carte E/S est sélectionnée sur un connecteur d'extension dans les propriétés DME, un port E/S est ajouté à l'unité DME disposée dans la fenêtre Zone. Un bloc de composants E/S est ajouté à la fenêtre de configuration.

Si le réglage [None] (Aucune) est sélectionné pour les cartes E/S dans les propriétés DME, tout bloc de composants E/S sera aussi supprimé automatiquement depuis la fenêtre Configuration. (Même si les composants E/S sont supprimés, le câblage restera tel quel.)

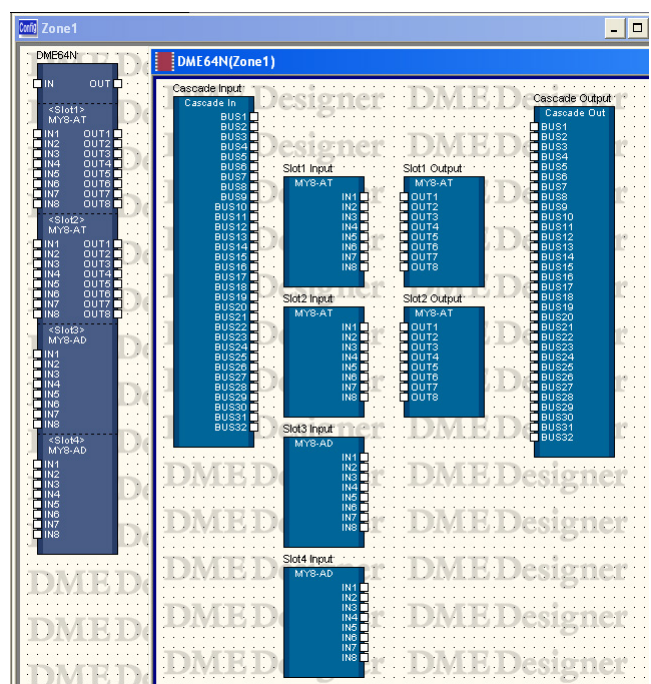
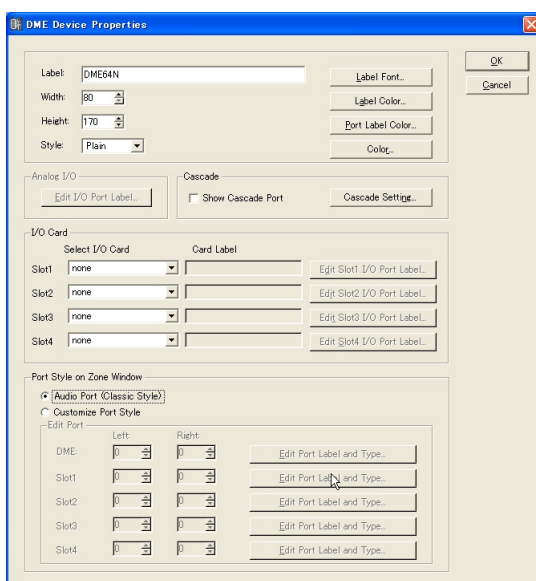


Bloc DME64N avec carte insérée dans un connecteur et la fenêtre Configuration

Lorsque le réglage Cascade de DME64N est activé (ON)

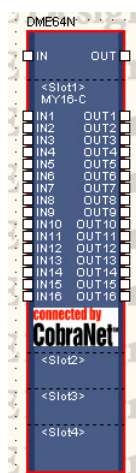
Lorsque la commande [Show Cascade Port] (Afficher port en cascade) est cochée dans la boîte de dialogue « DME Device Properties » (Propriétés du périphérique DME) du DME64N, les composants E/S en cascade s'afficheront dans la fenêtre Configuration.

Si la commande [Show Cascade Port] est désactivée dans la boîte de dialogue « DME Device Properties » du DME64N, les composants E/S en cascade seront également supprimés dans la fenêtre Configuration. (Même si les composants E/S en cascade sont supprimés, le câblage restera tel quel.)



Carte CobraNet

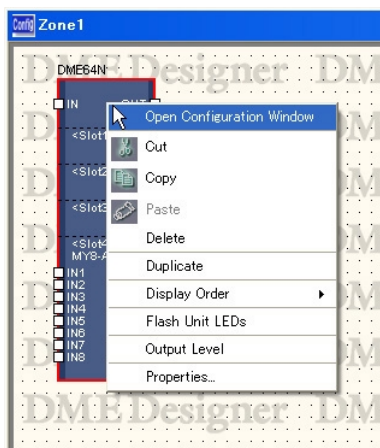
Si la carte E/S est de type CobraNet, une icône CobraNet s'affichera dans l'objet DME.



Bloc DME avec carte CobraNet insérée

■ Sélection d'objet

Pour ouvrir une fenêtre de configuration pour un objet DME disposé dans la fenêtre Zone, cliquez dessus pour le sélectionner puis double-cliquez dessus. Si vous cliquez sur l'objet avec le bouton droit de la souris, un menu contextuel s'affichera.



■ Menu contextuel DME Object

[Open Configuration Window]

Ouvre la fenêtre Configuration.

[Cut]

Coupe l'objet sélectionné et le déplace sur le presse-papiers.

[Copy]

Copie l'objet sélectionné dans le presse-papiers.

[Paste]

Colle l'objet DME placé sur le presse-papiers.

[Delete]

Supprime l'objet sur lequel vous avez cliqué.

[Duplicate]

Duplique l'objet sur lequel vous avez cliqué.

[Display Order]

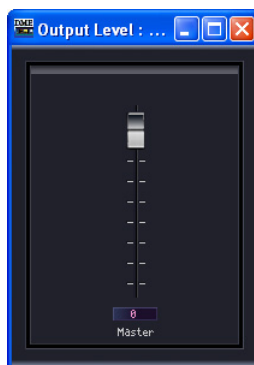
Modifie l'ordre d'affichage des objets, en fonction d'une commande dans le sous-menu.

[Flash Unit LEDs] (Faire clignoter voyants DEL de l'unité)

Dès que cette option est sélectionnée, le panneau avant de l'unité DME clignote jusqu'à ce qu'elle soit sélectionnée une deuxième fois.

[Output Level] (Niveau de sortie)

Lorsque vous sélectionnez cette commande, la boîte de dialogue « Output Level » (Niveau de sortie) apparaît. Ceci règle le volume d'ensemble de l'unité DME.

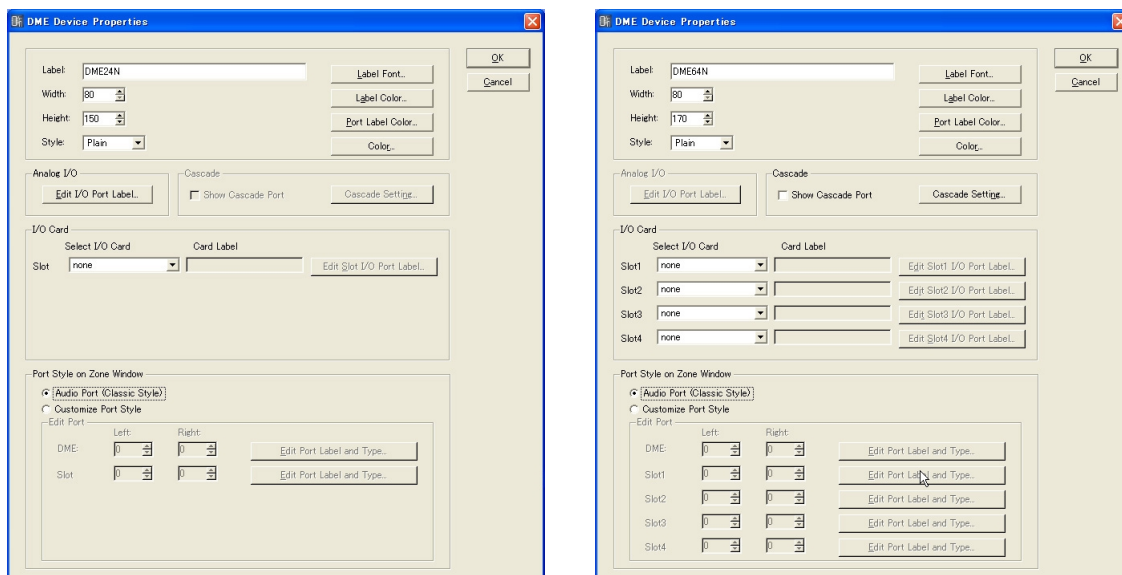


[Properties]

Affiche la boîte de dialogue « DME Device Properties ».

■ Propriétés de l'unité DME

Pour afficher la boîte de dialogue « DME Device Properties », sélectionnez un objet DME puis cliquez sur la commande [Properties] du menu [Edit]. Vous pouvez y régler les propriétés DME.



Encadré [Label] (Étiquette)

Vous pouvez entrer jusqu'à 100 caractères alphanumériques pour l'affichage sur l'objet.

NOTE

Le nom spécifié dans l'encadré [Label] s'affiche dans la liste de la fenêtre Toolkit, les commandes du menu [Import]/[Export] et la liste de la boîte de dialogue. S'il y a plusieurs exemplaires de la même unité DME, spécifiez des noms différents pour chacun de sorte à les distinguer les uns des autres.

Encadré [Width]

Spécifie la largeur de l'objet en pixels.

Encadré [Height]

Spécifie la hauteur de l'objet en pixels.

[Style]

Définit le style de l'objet. Dans la liste, sélectionnez [Plain], [Raised] ou [Sunken].

Touche [Label Font] (Police étiquette)

Définit la police de l'étiquette. Cliquez ici pour ouvrir la boîte de dialogue « Select Font ». Pour les détails sur la boîte de dialogue « Select Font », reportez-vous à la [page 202](#).

Touche [Label Color] (Couleur étiquette)

Ceci règle la couleur du texte de l'étiquette. Cliquez ici pour ouvrir la boîte de dialogue « Select Color ».

Touche [Port Label Color] (Couleur étiquette port)

définit la couleur du texte de l'étiquette du port E/S. Cliquez ici pour ouvrir la boîte de dialogue « Select Color ».

Touche [Color]

Définit la couleur de l'objet. Cliquez ici pour ouvrir la boîte de dialogue « Select Color ».

NOTE

Pour les détails sur la boîte de dialogue « Select Color », reportez-vous à la [page 203](#).

Analog I/O (E/S analogique)

Définit l'étiquette du port E/S du DME24N. Lorsque vous cliquez sur la touche [Edit I/O Port Label] (Edition étiquette port E/S), la boîte de dialogue « Edit Port Label » (Edition étiquette port) s'affiche.

Cascade

Active (ON) ou désactive (OFF) la fonction cascade du DME64N.

- **Show Cascade Port (Afficher port cascade)**
En cochant cette case, vous activez la fonction cascade.
- **Cascade Setting (Configuration en cascade)**
Cette fenêtre vous permet d'effectuer des réglages qui sont d'application lorsque Cascade est activé. Cliquez ici pour afficher la boîte de dialogue « Cascade Setting ».

I/O Card (Carte E/S)

Réglages pour les cartes E/S des connecteurs [Slot1] ~ [Slot4]. [Slot1] peut uniquement être défini pour le DME24N.

- **[Select I/O Card] (Sélectionner carte E/S)**
Spécifie le type de carte E/S.
- **[Card Label] (Etiquette de carte)**
Il est possible de saisir ici les noms de cartes E/S comportant jusqu'à 100 caractères.
- **Touche [Edit SlotN I/O Port Label] (Edition étiquette port E/S de SlotN)**
Spécifie une étiquette de port E/S pour chaque connecteur. Cliquez ici pour ouvrir la boîte de dialogue « Edit Port Label ».

Port Style On Zone Window (Styles de ports dans la fenêtre de zone)

Spécifie l'apparence des ports DME dans la fenêtre de zone.

- **[Audio Port (Classic Style)] (Port audio (Style classique))**
Affiche tous les ports audio.
- **[Custom Port Style] (Style de port personnalisé)**
Personnalise l'affichage des ports.
 - [Left] (Gauche)**
Définit le nombre de ports devant s'afficher à gauche.
 - [Right] (Droite)**
Définit le nombre de ports devant s'afficher à droite.
- **[Edit Port Label and Type] (Edition étiquette et type port)**
Définit l'étiquette et le type de chaque port. Cliquez ici pour ouvrir la boîte de dialogue [Edit Port Label] (Edition étiquette port).

Touche [OK]

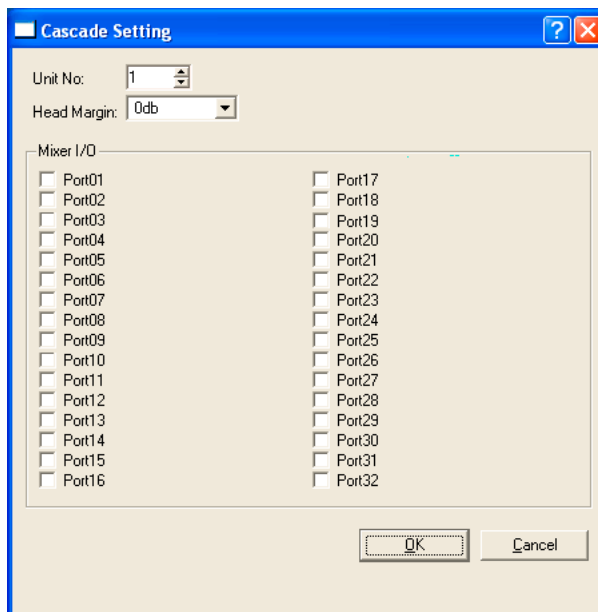
Accepte les réglages modifiés et ferme la boîte de dialogue.

Touche [Cancel] (Annuler)

Ferme la boîte de dialogue sans modifier les réglages.

■ Boîte de dialogue « Cascade Setting »

Cliquez sur la touche [Cascade Setting] pour afficher la boîte de dialogue « Cascade Setting ». Celles-ci affiche les connexions en cascade du DME64E et vous permet d'effectuer des réglages liés à celles-ci. Ces réglages sont communs à tous les DME en cascade d'une même zone.



Unit No. (Numéro de la connexion en cascade)

Toutes les unités DME, à l'exclusion de la première (dont le réglage par défaut est « 1 »), sont automatiquement affectées et apparaissent en grisé après l'établissement de la connexion pour indiquer que leurs réglages ne peuvent pas être modifiés.

Head Margin (Marge dynamique)

Cette zone vous permet d'afficher et de définir la marge dynamique du signal audio de la connexion en cascade. Sélectionnez [0 db] ou [-18 db]. Tous les réglages de numéro d'unité relatifs aux unités DME, mise à part la première, seront automatiquement définis sur les mêmes valeurs que cette dernière lors de leur connexion. Ces réglages apparaissent en grisé après l'établissement de la connexion, indiquant par là qu'il est impossible de les modifier.

Mixer I/O Channel (Canal E/S du mixeur)

Cette zone vous permet d'afficher et de définir le canal utilisé pour l'entrée/la sortie audio vers un mixeur. Si la case est cochée, le canal pour la connexion en cascade avec le mixeur est configuré. Si elle n'est pas cochée, c'est le canal pour la connexion avec le DME qui est réglé.

Touche [Check All] (Cocher tout)

Coche toutes les cases.

Touche [All Clear]

Décoche toutes les cases.

Touche [OK]

Met à jour les réglages et ferme la boîte de dialogue.

Touche [Cancel] (Annuler)

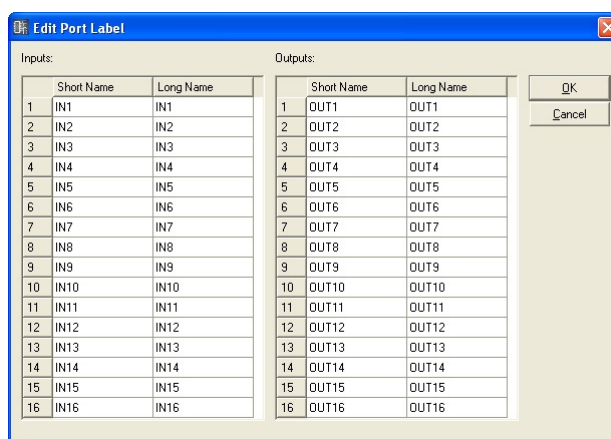
Ferme la boîte de dialogue sans modifier les réglages.

■ Boîte de dialogue « Edit Port Label »

Lorsque vous cliquez sur la touche [Edit I/O Port Label]/[Edit SlotN I/O Port Label], la boîte de dialogue « Edit Port Label » s'affiche. Vous pouvez régler ici les étiquettes des ports des composants affichés. Renseignez respectivement les encadrés [Short Name] (Nom court) et [Long Name] (Nom long) pour les encadrés [Inputs] (Entrées) et [Outputs] (Sorties). Vous pouvez saisir jusqu'à 100 caractères alphanumériques par nom.

Dans la fenêtre Configuration, vous pouvez basculer entre l'affichage du nom de port complet et abrégé à l'aide de la commande [Port Long Name] (Nom long du port) du menu [View] (Affichage). Lorsque vous sélectionnez cette commande, une coche apparaît en regard de celle-ci et le nom complet s'affiche. Si vous sélectionnez cette commande alors qu'elle est cochée, la coche disparaît et le nom abrégé est affiché.

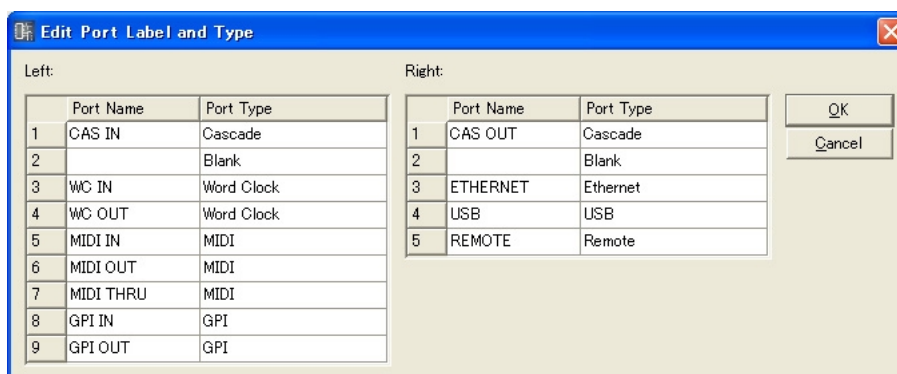
Lorsque l'option [Custom Port Style] de la fenêtre Port Style On Zone Window est sélectionnée, les étiquettes spécifiées ici n'apparaissent pas dans la fenêtre Zone. Les étiquettes spécifiées ici s'affichent toujours dans la fenêtre Configuration.



■ Boîte de dialogue Edit Port Label and Type (Edition étiquette et type port)

Cette boîte de dialogue apparaît lorsque vous cliquez sur la touche [Edit Port Label and Type ..]. Vous pouvez y spécifier les étiquettes et les types de port qui doivent s'afficher pour les composants.

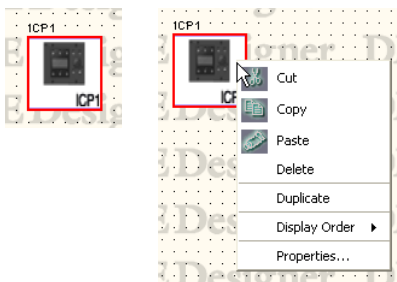
Pour définir les étiquettes, renseignez le paramètre [Port Name] (Nom de port) respectivement pour les options [Left] et [Right]. Chaque nom peut comporter un total de 100 caractères. Pour définir le type de port, utilisez [Port Type] (Type de port) et sélectionnez les types respectivement pour les options [Left] et [Right].



ICP

Vous pouvez disposer les objets du panneau de commandes dans la fenêtre Zone. Ils sont contrôlables à l'aide des paramètres définis par l'utilisateur.

Cliquez d'abord sur l'objet ICP disposé dans la fenêtre Zone pour le sélectionner, puis double-cliquez sur l'objet. Ceci ouvre la fenêtre « Control Panel Properties » (Propriétés du panneau de commandes). Si vous cliquez sur l'objet avec le bouton droit de la souris, un menu contextuel s'affichera.



■ Menu contextuel ICP Object

[Cut]

Coupe l'objet sélectionné et le déplace sur le presse-papiers.

[Copy]

Copie l'objet sélectionné dans le presse-papiers.

[Paste]

Colle l'objet du panneau de commandes placé sur le presse-papiers. Si le même objet panneau de commandes existe sur la feuille que vous collez, un nouvel objet ICP sera créé.

[Delete]

Supprime l'objet sur lequel vous avez cliqué.

[Duplicate]

Duplique l'objet sur lequel vous avez cliqué.

[Display Order]

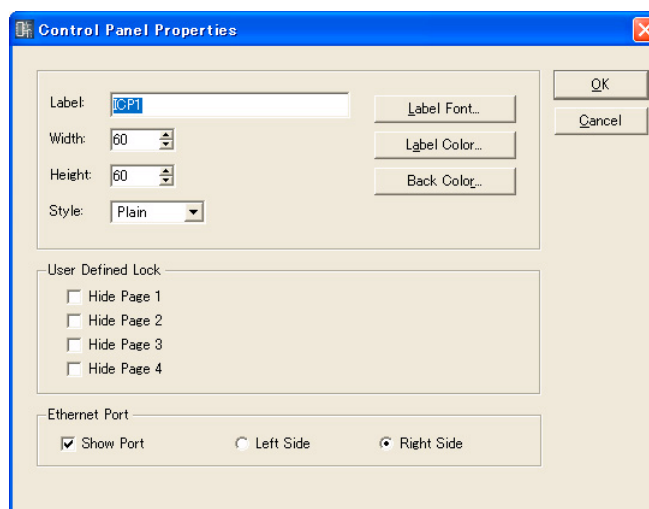
Modifie l'ordre d'affichage des objets, en fonction d'une commande dans le sous-menu.

[Properties]

Affiche la boîte de dialogue « Properties ».

■ Propriétés ICP

Pour afficher la boîte de dialogue « Control Panel Properties », sélectionnez un objet ICP puis cliquez sur la commande [Properties] du menu [Edit].



Encadré [Label]

Vous pouvez entrer jusqu'à 100 caractères texte pour l'affichage sur l'objet. Les étiquettes des objets ICP identiques existant dans d'autres configurations seront également changées.

Zone [Width] (Largeur)

Spécifie la largeur de l'objet en pixels.

Zone [Height] (Hauteur)

Spécifie la hauteur de l'objet en pixels.

[Style]

Définit le style de l'objet. Dans la liste, sélectionnez [Plain], [Raised] ou [Sunken].

Touche [Label Font]

Définit la police de l'étiquette. Cliquez ici pour ouvrir la boîte de dialogue « Select Font ». Pour les détails sur la boîte de dialogue « Select Font », reportez-vous à la [page 202](#).

Touche [Back Color] (Couleur de fond)

Définit la couleur de l'objet. Cliquez ici pour ouvrir la boîte de dialogue « Select Color » (Sélectionner une couleur).

Touche [Label Color]

Ceci règle la couleur du texte de l'étiquette. Cliquez ici pour ouvrir la boîte de dialogue « Select Color ».

Pour les détails sur la boîte de dialogue « Select Color », reportez-vous à la [page 203](#).

[User Defined Lock] (Verrouiller paramètres définis par l'utilisateur)

Définit si les paramètres définis par l'utilisateur seront affichés ou masqués. Les pages comportant des cases cochées ne s'afficheront pas. Les quatre onglets [1]/[2]/[3]/[4] dans la boîte de dialogue « User Defined Button » correspondent aux pages de l'écran principal de l'unité DME.

Ethernet Port (Port Ethernet)

Active ou désactive le port Ethernet. L'affichage du port Ethernet apparaît lorsque la case est cochée (ON). Les cases d'option peuvent servir à spécifier l'affichage à gauche ou à droite.

Touche [OK]

Accepte les réglages modifiés et ferme la boîte de dialogue.

Touche [Cancel] (Annuler)

Ferme la boîte de dialogue sans modifier les réglages.

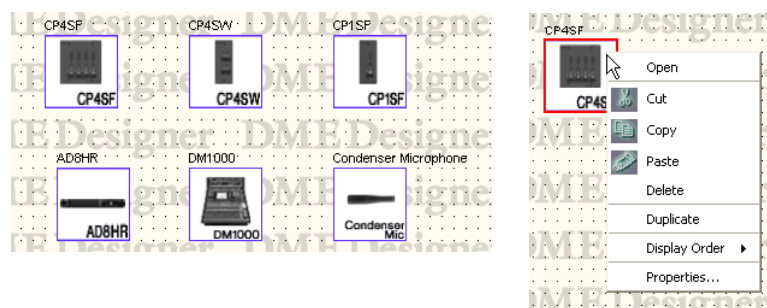
External Device (Périphérique externe)

Organise les objets périphériques externes dans la fenêtre Zone. Il est possible d'ajouter ces objets à l'aide de fonctions plug-in. Les applications externes peuvent être reliées aux périphériques disposés dans la fenêtre. Les liens aux applications externes se règlent dans la boîte de dialogue « External Device Properties » (Propriétés du périphérique externe).

Pour lancer l'application liée à un objet périphérique externe disposé dans la fenêtre Zone, il faut d'abord cliquer sur l'objet pour le sélectionner puis double-cliquer dessus. Si vous cliquez sur l'objet avec le bouton droit de la souris, un menu contextuel s'affichera.

NOTE

Si aucune application externe n'est liée à un objet, aucune application ne sera lancée lorsque vous double-cliquez sur l'objet concerné.

**AD824/AD8HR**

L'AD824 est un convertisseur analogique-numérique à huit canaux. L'AD8HR est un convertisseur analogique-numérique à huit canaux doté d'un préampli micro et d'un son de grande qualité.

Vous pouvez connecter les convertisseurs A/N AD824 et AD8HR A/D de Yamaha à une unité DME et les commander à distance avec le DME Designer. Le DME Designer dispose d'un éditeur de composants pour contrôler les unités [AD824] et [AD8HR].

Si vous configurez un [AD824] ou [AD8HR] depuis [External Device] (Périphérique externe) dans la fenêtre Zone, que vous sélectionnez l'unité DME connectée dans la boîte de dialogue des propriétés et que vous double-cliquez sur un bloc [AD824] ou [AD8HR], l'éditeur de composants s'affiche.

NOTE

Si aucun DME n'est sélectionné dans la boîte de dialogue des propriétés, l'éditeur de composants ne s'affichera pas, même si vous double-cliquez.

■ Menu contextuel External Device Object

[Open Component Editor] (Ouvrir l'éditeur de composants)

Lance l'application affectée à l'objet.

Dans le cas de [AD824] et [AD8HR], cette option ouvre l'éditeur de composants.

[Cut]

Coupe l'objet sélectionné et le déplace sur le presse-papiers.

[Copy]

Copie l'objet sélectionné dans le presse-papiers.

[Paste]

Colle l'objet placé sur le presse-papiers.

[Delete]

Supprime l'objet sur lequel vous avez cliqué.

[Duplicate]

Duplique l'objet sur lequel vous avez cliqué.

[Display Order]

Modifie l'ordre d'affichage des objets, en fonction d'une commande dans le sous-menu.

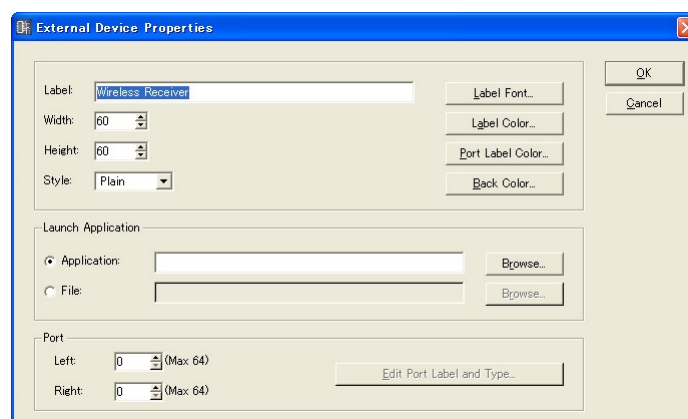
[Properties]

Affiche la boîte de dialogue « External Device Properties ».

En dernière position sous [External Device], [AD824] et [AD8HR] affichent la boîte de dialogue « Serial Controlled Device Properties » (Propriétés du périphérique contrôlé en série). Les autres objets affichent la boîte de dialogue « External Device Properties ».

■ External Device Properties

Pour afficher la boîte de dialogue « External Device Properties », sélectionnez un objet périphérique externe autre que AD824 ou AD8HR, puis cliquez sur la commande [Properties] du menu [Edit].



Encadré [Label]

Vous pouvez entrer jusqu'à 100 caractères alphanumériques pour l'affichage sur l'objet.

Zone [Width]

Spécifie la largeur de l'objet en pixels.

Zone [Height]

Spécifie la hauteur de l'objet en pixels.

[Style]

Définit le style de l'objet. Dans la liste, sélectionnez [Plain], [Raised] ou [Sunken].

Touche [Label Font]

Définit la police de l'étiquette. Cliquez ici pour ouvrir la boîte de dialogue « Select Font ». Pour les détails sur la boîte de dialogue « Select Font », reportez-vous à la [page 202](#).

Touche [Label Color]

Ceci règle la couleur du texte de l'étiquette. Cliquez ici pour ouvrir la boîte de dialogue « Select Color ».

Touche [Port Label Color] (Couleur étiquette port)

Définit la couleur de l'étiquette du port E/S. Cliquez ici pour ouvrir la boîte de dialogue « Select Color ».

Touche [Back Color]

Définit la couleur de l'objet. Cliquez ici pour ouvrir la boîte de dialogue « Select Color ».

NOTE

Pour les détails sur la boîte de dialogue « Select Color », reportez-vous à la section [page 203](#).

Launch Application (Lancer l'application)

Les cases d'option déterminent si une application ou un fichier sont liés à un périphérique externe.

- **Zone [Application]**
L'application liée s'affiche. Cliquez sur la touche [Browse] (Parcourir) pour localiser et sélectionner une application. Spécifie le chemin vers une application à lancer dès que vous double-cliquez sur l'objet External Device (Périphérique externe).
- **Zone [File]**
Le fichier lié s'affiche. Cliquez sur la touche [Browse] pour localiser et sélectionner un fichier. Spécifie le chemin vers un fichier à lancer dès que vous double-cliquez sur l'objet External Device.

Port

Spécifie le nombre de ports affichés pour l'objet External Device.

- **[Left]**
Définit le nombre de ports devant s'afficher à gauche.
- **[Right]**
Définit le nombre de ports devant s'afficher à droite.
- **Touche [Edit Port Label] (Edition étiquette port)**
Définit l'étiquette et le type de chaque port. Cliquez ici pour ouvrir la boîte de dialogue [Edit Port Label].

Touche [OK]

Accepte les réglages modifiés et ferme la boîte de dialogue.

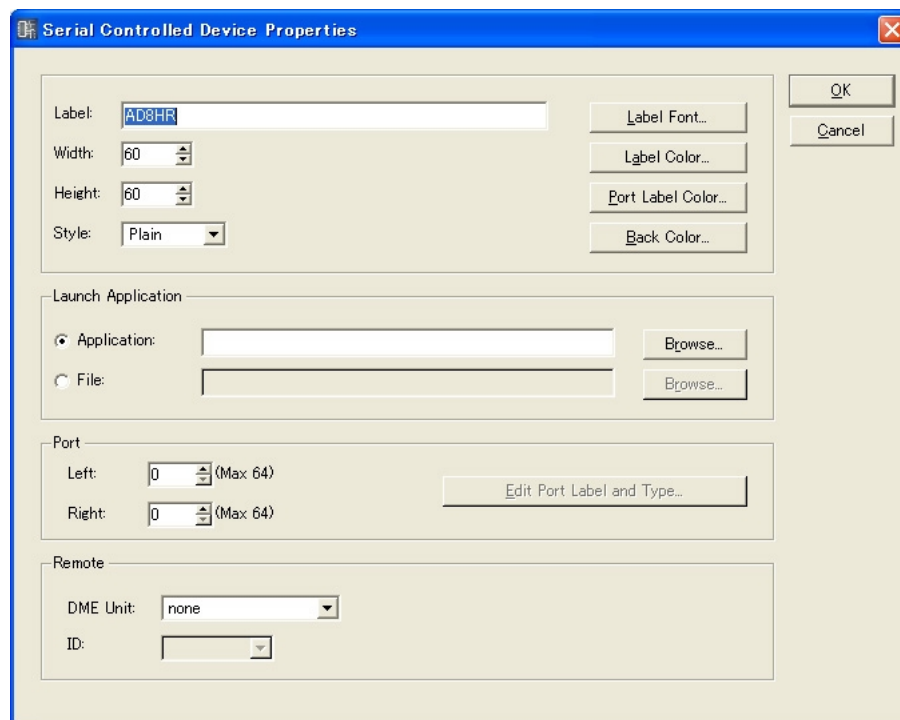
Touche [Cancel] (Annuler)

Ferme la boîte de dialogue sans modifier les réglages.

■ External Device Properties (Boîte de dialogue « Serial Controlled Device Properties » AD824, AD8HR)

Pour afficher la boîte de dialogue « Serial Controlled Device Properties », sélectionnez AD824 ou AD8HR puis cliquez sur la commande [Properties] du menu [Edit].

Cette boîte de dialogue est identique à « External Device Properties », sauf en ce qui concerne la commande [Remote] (A distance).



Remote

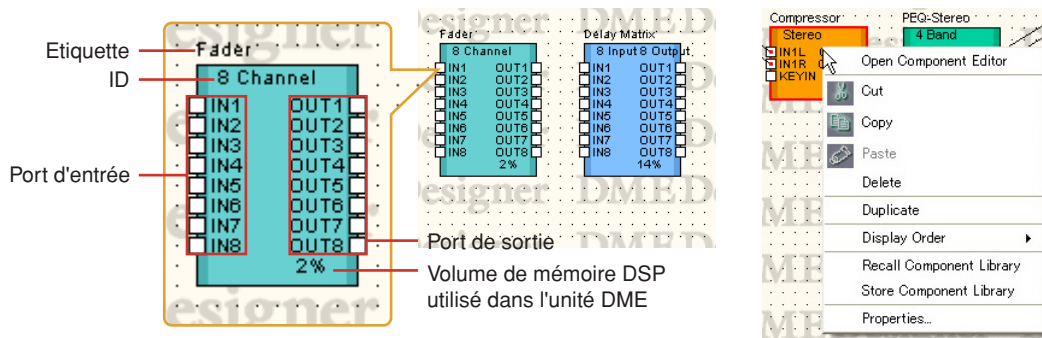
Sélectionnez l'unité DME que vous souhaitez contrôler à distance à partir de AD824 et AD8HR.

- [DME Unit] (Unité DME)
Les unités DME incluses dans la configuration actuelle s'affichent dans une liste. Sélectionnez l'unité DME que vous souhaitez contrôler à distance.
- [ID]
Sélectionne un ID de 1 à 8. La valeur par défaut est 1.

Component (Composant)

Les composants sont organisés dans la fenêtre Configuration et la fenêtre user Module. Ils comprennent des processeurs audio tels que des mixeurs ou des compresseurs et des pièces de commande comme les commutateurs et les curseurs. Ils est possible d'ajouter des composants à l'aide de fonctions plug-in. Les objets composants organisés au sein d'une configuration s'affichent sous forme de bloc.

Pour ouvrir l'éditeur de composants pour un tel composant, il faut d'abord sélectionner ce dernier en cliquant dessus puis double-cliquer dessus. Si vous cliquez sur l'objet avec le bouton droit de la souris, un menu contextuel s'affichera.



■ Menu contextuel Component Object

[Open Component Editor]

Ouvre l'éditeur de composants.

[Cut]

Coupe l'objet sélectionné et le déplace sur le presse-papiers.

[Copy]

Copie l'objet sélectionné dans le presse-papiers.

[Paste]

Colle l'objet placé sur le presse-papiers.

[Delete]

Supprime l'objet sur lequel vous avez cliqué.

[Duplicate]

Duplique l'objet sur lequel vous avez cliqué.

[Display Order]

Modifie l'ordre d'affichage des objets, en fonction d'une commande dans le sous-menu.

[Recall Component Library] (Rappeler bibliothèque de composants)

Rappelle les bibliothèques ainsi que les paramètres des composants qui ont été enregistrés dedans. Cliquez sur cette option pour afficher le sous-menu. Lorsque vous sélectionnez une bibliothèque dans le sous-menu, celle-ci est lue et les paramètres des composants sont modifiés. Pour plus d'informations sur les bibliothèques, reportez-vous à la section « Bibliothèque » ([page 275](#)).

[Store Component Library] (Stocker bibliothèque de composants)

Enregistre les paramètres des composants. Cliquez pour afficher la boîte de dialogue Store (Stockage). Si vous effectuez l'enregistrement sans changer de dossier, les paramètres seront ajoutés à la bibliothèque.

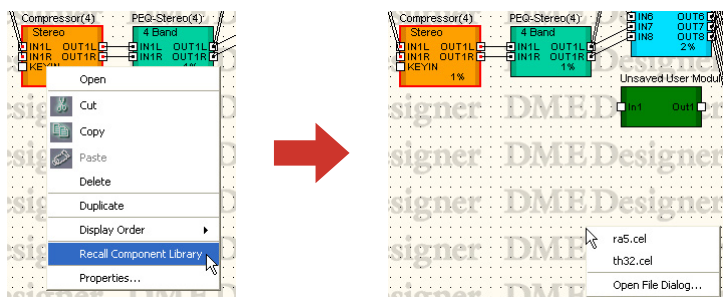
Pour en savoir plus, reportez-vous à la section « Bibliothèque », à la [page 275](#).

[Properties]

Affiche la boîte de dialogue « Component Properties » (Propriétés du composant).

NOTE

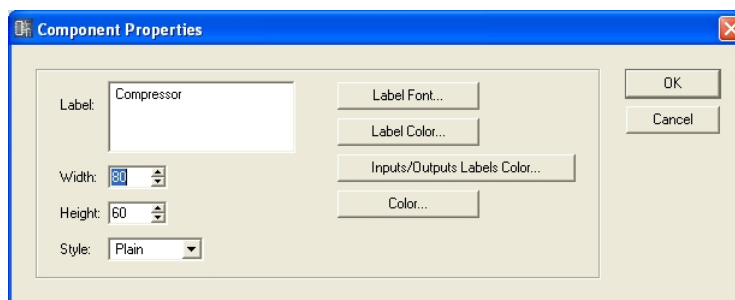
Les bibliothèques peuvent uniquement être rappelées par des utilisateurs pour lesquels [Control Component Editor] (Contrôler éditeur de composants) est activée dans la sécurité. Pour les autres utilisateurs, la commande est grisée.



■ Component Properties

Vous pouvez régler ici les propriétés de chaque composant. Si plusieurs instances du même type de composant sont disposées sur la même feuille, le fait de changer les propriétés d'un composant n'entraînent pas la modification de celles des autres.

Pour afficher la boîte de dialogue « Component Properties », sélectionnez un objet composant puis cliquez sur la commande [Properties] du menu [Edit].



Encadré [Label]

Vous pouvez entrer jusqu'à 100 caractères de texte pour l'affichage sur l'objet.

Encadré [Width]

Spécifie la largeur de l'objet en pixels.

Encadré [Height]

Spécifie la hauteur de l'objet en pixels.

[Style]

Définit le style de l'objet. Dans la liste, sélectionnez [Plain], [Raised] ou [Sunken].

Touche [Label Font]

Définit la police de l'étiquette. Cliquez ici pour ouvrir la boîte de dialogue « Select Font ». Pour les détails sur la boîte de dialogue « Select Font », reportez-vous à la [page 202](#).

Touche [Label Color]

Règle la couleur du texte de l'étiquette. Cliquez ici pour ouvrir la boîte de dialogue « Select Color ».

Touche [Inputs/Outputs Label Color] (Couleur étiquette entrées/sorties)

Définit la couleur du texte de l'étiquette du port E/S. Cliquez ici pour afficher la boîte de dialogue « Select Color ».

Touche [Color]

Définit la couleur de l'objet. Cliquez ici pour afficher la boîte de dialogue « Select Color ».

NOTE

Pour les détails sur la boîte de dialogue « Select Color », reportez-vous à la section [page 203](#).

Touche [OK]

Accepte les réglages modifiés et ferme la boîte de dialogue.

Touche [Cancel] (Annuler)

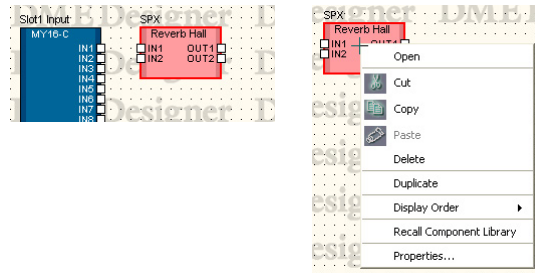
Ferme la boîte de dialogue sans modifier les réglages.

Composant SPX

Les composants SPX sont organisés dans les fenêtres Configuration et User Module. Les objets des composants organisés au sein d'une configuration apparaissent sous la forme d'un bloc.

Cliquez sur un composant SPX positionné afin de le sélectionner, et cliquez dessus avec le bouton droit de la souris pour afficher le menu contextuel correspondant.

Contrairement aux composants normaux, les composants SPX utilisent des ressources SPX spécifiques et par conséquent, le pourcentage d'utilisation qui s'affiche dans la partie inférieure droite des composants normaux n'apparaît pas. Vérifiez le pourcentage d'utilisation des ressources SPX via l'indicateur SPX de la fenêtre Resource Meter (Indicateur de ressources).



■ Menu contextuel des objets des composants SPX

[Cut] (Couper)

Coupe l'objet sélectionné et le déplace dans le presse-papiers.

[Copy] (Copier)

Copie l'objet sélectionné dans le presse-papiers.

[Paste] (Coller)

Colle l'objet placé dans le presse-papiers.

[Delete] (Supprimer)

Supprime l'objet sur lequel vous avez cliqué.

[Duplicate] (Dupliquer)

Duplique l'objet sur lequel vous avez cliqué.

[Display Order] (Ordre d'affichage)

Modifie l'ordre d'affichage des objets, en fonction d'une commande dans le sous-menu.

[Properties] (Propriétés)

Affiche la boîte de dialogue « SPX Component Properties » (Propriétés des composants SPX).

[Recall Component Library] (Rappeler bibliothèque de composants)

Rappelle les bibliothèques ainsi que les paramètres des composants qui ont été enregistrés dedans. Cliquez sur cette option pour afficher le sous-menu. Lorsque vous sélectionnez une bibliothèque dans le sous-menu, celle-ci est lue et les paramètres des composants sont modifiés. Pour plus d'informations sur les bibliothèques, reportez-vous à la section « Bibliothèque » (page 275).

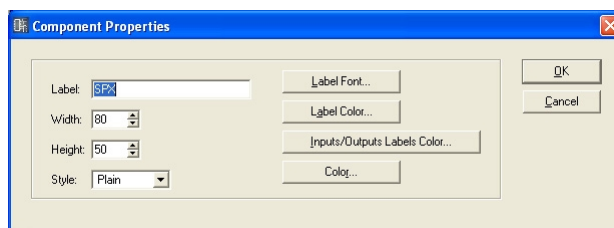
Lorsque vous voulez modifier le type d'effet du composant SPX, sélectionnez le type souhaité au niveau de l'élément [Effect Type] (Type d'effet) qui apparaît dans le sous-menu.

NOTE

Les bibliothèques peuvent uniquement être rappelées par des utilisateurs pour lesquels [Control Component Editor] (Contrôler éditeur de composants) est activée dans la sécurité. Pour les autres utilisateurs, la commande est grisée.

■ Propriétés des composants SPX

Les propriétés des composants SPX sont configurées pour chaque composant. Si plusieurs instances du même type de composant sont disposées sur une même feuille, le fait de changer les propriétés d'un composant n'entraîne pas la modification de celles des autres. Pour afficher la boîte de dialogue « SPX Component Properties », sélectionnez un objet de composant, puis cliquez sur la commande [Properties] du menu [Edit].



Zone [Label] (Étiquette)

Vous pouvez entrer jusqu'à 100 caractères pour l'affichage sur l'objet.

Zone [Width] (Largeur)

Spécifie la largeur de l'objet en pixels.

Zone [Height] (Hauteur)

Spécifie la hauteur de l'objet en pixels.

[Style]

Définit le style de l'objet. Dans la liste, sélectionnez [Plain], [Raised] ou [Sunken].

Touche [Label Font] (Police de l'étiquette)

Définit la police de l'étiquette. Cliquez ici pour ouvrir la boîte de dialogue « Select Font » (Sélectionner police).

Pour plus d'informations sur la boîte de dialogue « Select Font », reportez-vous à la section Boîte de dialogue « Select Font » ([page 202](#)).

Touche [Label Color] (Couleur de l'étiquette)

Définit la couleur du texte de l'étiquette. Cliquez ici pour afficher la boîte de dialogue « Select Color » (Sélectionner couleur).

Touche [Inputs/Outputs Label Color] (Couleur étiquette entrées/sorties)

Définit la couleur du texte de l'étiquette du port E/S. Cliquez ici pour afficher la boîte de dialogue « Select Color ».

Touche [Color] (Couleur)

Définit la couleur de l'objet. Cliquez ici pour afficher la boîte de dialogue « Select Color ».

NOTE

Pour plus d'informations sur la boîte de dialogue « Select Color », reportez-vous à la section Boîte de dialogue « Select Color » ([page 203](#)).

Touche [OK]

Met à jour les réglages et ferme la boîte de dialogue.

Touche [Cancel] (Annuler)

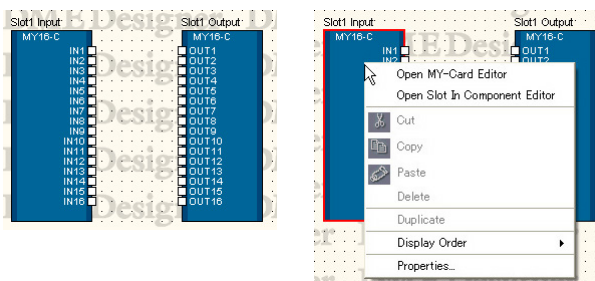
Ferme la boîte de dialogue sans modifier les réglages.

Composant Slot

Si une carte E/S insérée est sélectionnée dans les réglages des propriétés du DME, elle s'affiche dans la fenêtre Configuration en tant que composant Connecteur.

Les objets des composants Slot organisés au sein d'une configuration apparaissent sous la forme d'un bloc.

Si vous cliquez sur un composant organisé en configuration, puis que vous doublez-cliquez dessus, l'éditeur de composants SlotOut s'ouvre. Si vous cliquez sur l'objet avec le bouton droit de la souris, un menu contextuel s'affiche.



■ Menu contextuel des objets des composants Slot

[Open MY-Card Editor] (Ouvrir éditeur MY-Card)

Ouvre l'éditeur pour une carte MY-Card insérée dans un connecteur.

[Open Slot Out Component Editor] (Ouvrir éditeur de composants Slot Out)

Ouvre l'éditeur de composants SlotOut.

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

Ces fonctions ne peuvent pas être utilisées avec les composants Slot.

[Display Order]

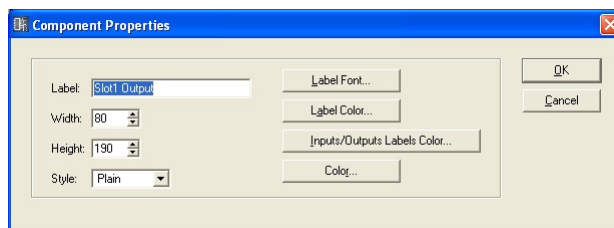
Modifie l'ordre d'affichage des objets, en fonction d'une commande dans le sous-menu.

[Properties]

Affiche la boîte de dialogue « SlotOut Component Properties » (Propriétés du composant SlotOut).

■ SlotOut Component Properties

Pour afficher la boîte de dialogue « SlotOut Component Properties », sélectionnez un objet de composant SlotOut, puis cliquez sur la commande [Properties] du menu [Edit].



Zone [Label]

Vous pouvez entrer jusqu'à 100 caractères pour l'affichage sur l'objet.

Zone [Width]

Spécifie la largeur de l'objet en pixels.

Zone [Height]

Spécifie la hauteur de l'objet en pixels.

[Style]

Définit le style de l'objet. Dans la liste, sélectionnez [Plain], [Raised] ou [Sunken].

Touche [Label Font]

Définit la police de l'étiquette. Cliquez ici pour ouvrir la boîte de dialogue « Select Font » (Sélectionner police).

Pour plus d'informations sur la boîte de dialogue « Select Font », reportez-vous à la section Boîte de dialogue « Select Font » ([page 202](#)).

Touche [Label Color]

Définit la couleur du texte de l'étiquette. Cliquez ici pour afficher la boîte de dialogue « Select Color ».

Touche [Inputs/Outputs Label Color]

Définit la couleur du texte de l'étiquette du port E/S. Cliquez ici pour afficher la boîte de dialogue « Select Color ».

Touche [Color]

Définit la couleur de l'objet. Cliquez ici pour afficher la boîte de dialogue « Select Color ».

NOTE

Pour plus d'informations sur la boîte de dialogue « Select Color », reportez-vous à la section Boîte de dialogue « Select Color » ([page 203](#)).

Touche [OK]

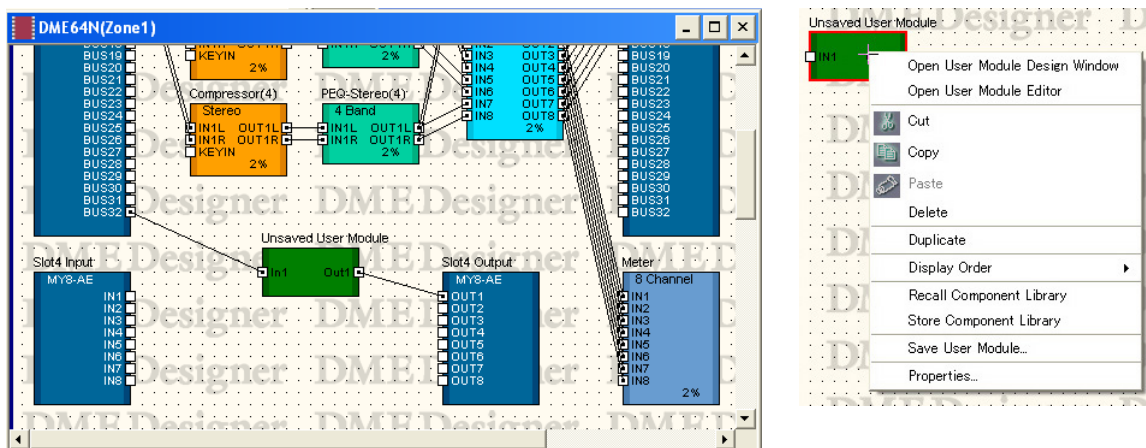
Met à jour les réglages et ferme la boîte de dialogue.

Touche [Cancel]

Ferme la boîte de dialogue sans modifier les réglages.

User Module

Un module utilisateur combine un certain nombre de composants divers au sein d'un module qui est traité comme un seul composant. Il peut être organisé dans la fenêtre Configuration. Un objet utilisateur disposé dans une fenêtre s'affiche comme un bloc unique. La fenêtre User Module Design (Conception module utilisateur) ou User Module (Module utilisateur) s'ouvre, selon le réglage de « User Module Manager » (Gestionnaire des modules utilisateur) lorsque vous double-cliquez sur le module utilisateur (page 250). Si vous cliquez sur l'objet avec le bouton droit de la souris, un menu contextuel s'affichera.



■ Menu contextuel User Module Object (Objet module utilisateur)

[Open User Module Design Window] (Ouvrir fenêtre du module utilisateur)

Ouvre la fenêtre User Module Design.

[Open User Module Editor] (Ouvrir éditeur modules utilisateur)

Ouvre l'éditeur de modules utilisateur.

[Cut]

Coupe l'objet sélectionné et le déplace sur le presse-papiers.

[Copy]

Copie l'objet sélectionné dans le presse-papiers.

[Paste]

Colle l'objet placé sur le presse-papiers.

[Delete]

Supprime l'objet sur lequel vous avez cliqué.

[Duplicate]

Duplique l'objet sur lequel vous avez cliqué.

[Display Order]

Modifie l'ordre d'affichage des objets, en fonction d'une commande dans le sous-menu.

[Recall Component Library] (Rappeler bibliothèque de composants)

Rappelle la bibliothèque dans laquelle les paramètres de composants ont été enregistrés. Cliquez pour afficher un sous-menu. Sélectionnez une bibliothèque depuis le sous-menu pour charger les paramètres sur le composant.

Pour en savoir plus, reportez-vous à la section « Bibliothèque », à la page 275.

[Store Component Library] (Stocker bibliothèque de composants)

Enregistre les paramètres des composants. Cliquez pour afficher la boîte de dialogue Store (Stockage). Si vous effectuez l'enregistrement sans changer de dossier, les paramètres seront ajoutés à la bibliothèque.

Reportez-vous à « Library » en page 275.

[Save User Module]

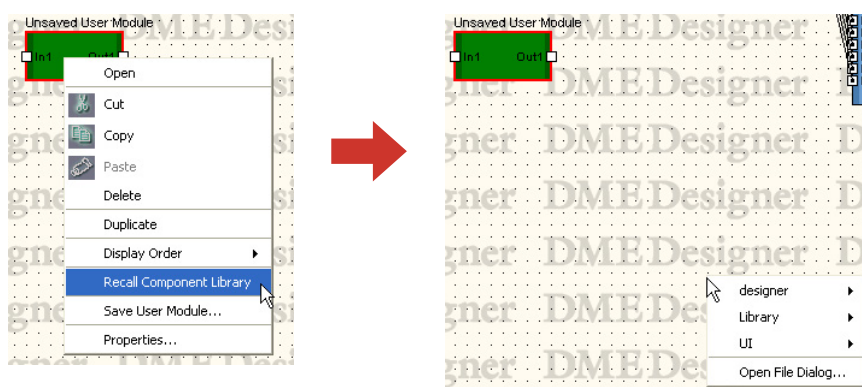
Enregistre le module utilisateur sélectionné. Reportez-vous à « Enregistrement des modules utilisateur » en page 255.

[Properties]

Ouvre la boîte de dialogue « User Module Properties » (Propriétés du module utilisateur).

NOTE

Les bibliothèques peuvent uniquement être rappelées par des utilisateurs pour lesquels [Control Component Editor] (Contrôler éditeur de composants) est activée dans la sécurité. Pour les autres utilisateurs, la commande est grisée.



Le sous-menu affiche les fichiers de bibliothèque enregistrés dans le dossier « Library » des modules utilisateur.

- **[Open File Dialog] (Ouvrir boîte de dialogue des fichiers)**

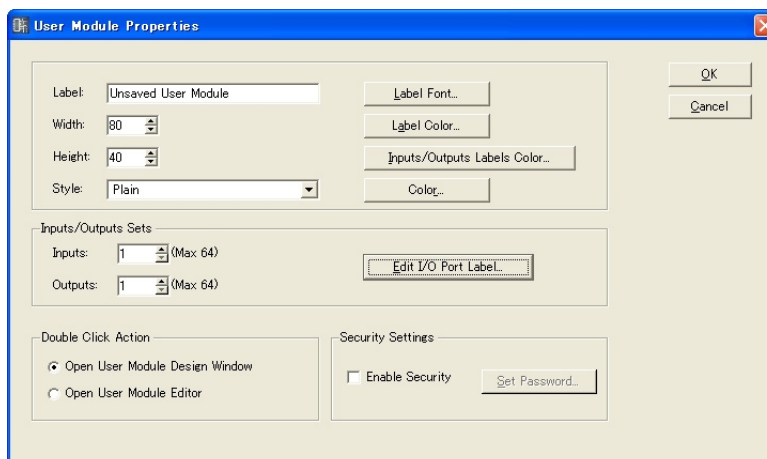
Affiche la boîte de dialogue de sélection des fichiers. Vous pouvez rappeler des bibliothèques enregistrées dans des dossiers autres que le dossier « Bibliothèque » des modules utilisateur.

■ User Module Properties

Pour afficher la boîte de dialogue « User Module Properties », sélectionnez un objet module utilisateur puis cliquez sur la commande [Properties] du menu [Edit].

NOTE

La boîte de dialogue « User Module Properties » s'affiche également lorsque l'élément [Blank User Module] (Module utilisateur vierge) est disposé dans la fenêtre de configuration.



Encadré [Label]

Vous pouvez entrer jusqu'à 100 caractères de texte pour l'affichage sur l'objet.

Encadré [Width]

Spécifie la largeur de l'objet en pixels.

Encadré [Height]

Spécifie la hauteur de l'objet en pixels.

[Style]

Définit le style de l'objet. Dans la liste, sélectionnez [Plain], [Raised], [Sunken] ou [Image]. Lorsque l'option [Image] est sélectionnée, la boîte de dialogue Open (Ouvrir) s'affiche. Sélectionnez un fichier image puis cliquez sur [Open] pour placer l'image sélectionnée en tant qu'objet.

Touche [Label Font]

Définit la police de l'étiquette. Cliquez ici pour ouvrir la boîte de dialogue « Select Font ». Pour les détails sur la boîte de dialogue « Select Font », reportez-vous à la [page 202](#).

Touche [Label Color]

Ceci règle la couleur du texte de l'étiquette. Cliquez ici pour afficher la boîte de dialogue « Select Color ».

Touche [Inputs/Outputs Label Color]

Définit la couleur du texte de l'étiquette du port E/S. Cliquez ici pour afficher la boîte de dialogue « Select Color ».

Touche [Color]

Définit la couleur de l'objet. Cliquez ici pour afficher la boîte de dialogue « Select Color ».

NOTE

Pour les détails sur la boîte de dialogue « Select Color », reportez-vous à la section [page 203](#).

Inputs/Outputs Sets (Jeux entrées/sorties)

Définit le nombre des ports d'entrée et de sortie. Entrez un nombre dans les encadrés [Inputs] et [Outputs] ou spécifiez une valeur à l'aide des touches [▲] et [▼] situées à droite de chaque encadré. Le nombre maximal de ports d'entrée et de sortie autorisé est de 64.

Edit I/O Port Label (Edition étiquette port E/S)

Vous pouvez saisir ici des noms de port d'entrée et de sortie comportant un total de 100 caractères.

Double-Click Action (Action double-clic)

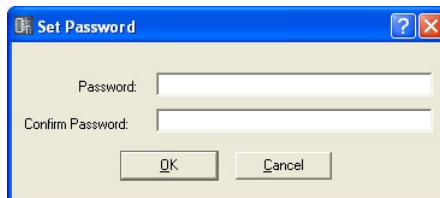
Spécifie l'action qui se produit lorsque vous double-cliquez sur un objet du module utilisateur présent dans la fenêtre Configuration.

- **[Open User Module Design Window] (Ouvrir fenêtre du module utilisateur)**
Ouvre la fenêtre User Module.
- **[Open User Module Editor] (Ouvrir éditeur modules utilisateur)**
Ouvre l'éditeur de modules utilisateur.

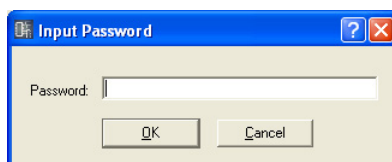
Security Settings (Paramètres de sécurité)

Active ou désactive la sécurité des modules utilisateur et configure un mot de passe.

- **[Enable Security] (Activer sécurité)**
Active la sécurité du module utilisateur. Si vous activez cette fonction alors qu'aucun mot de passe n'est défini, la boîte de dialogue « Set Password » (Configurer mot de passe) apparaît. Saisissez un mot de passe, puis cliquez sur la touche [OK].



Si vous passez du réglage OFF à ON, la boîte de dialogue « Input Password » (Saisir mot de passe) apparaît. Vous ne pouvez pas désactiver la sécurité tant que vous n'avez pas entré le mot de passe correct.



NOTE

Lorsque la sécurité est activée, l'éditeur ne peut s'ouvrir sans la saisie du mot de passe approprié. Une fois le mot de passe saisi, la sécurité est momentanément désactivée jusqu'à ce que vous quittiez DME Designer ou ouvriez un autre fichier.

- **Touche [Set Password]**
Modifie le mot de passe des modules utilisateur. Cliquez sur cette touche pour afficher la boîte de dialogue « Input Password ». Entrez le mot de passe actuel et cliquez sur la touche [OK]. La boîte de dialogue « Set Password » s'affiche pour vous permettre de définir un nouveau mot de passe.
Cette touche est grisée lorsque la case [Enable Security] est désactivée.

Touche [OK]

Accepte les réglages modifiés et ferme la boîte de dialogue.

Touche [Cancel] (Annuler)

Ferme la boîte de dialogue sans modifier les réglages.

Picture (Image)

Une image peut être disposée comme objet sur une feuille. Cet élément spécifie un fichier pour ce faire. Vous pouvez utiliser les fichiers image aux formats suivants : BMP (.bmp), PNG (.png), XBM (.xbm), XPM (.xpm) et JPEG (.jpg).

Avant de placer un objet image, préparez un fichier image. Copiez le fichier image sur le dossier spécifié dans la boîte de dialogue « Preferences » → onglet [Application] → [ContentsFolder] (Dossier du contenu) dans la fenêtre Main Panel.

Dans le fichier de projet, l'emplacement et le nom du fichier image sont enregistrés dans un chemin relatif sous [ContentsFolder] et le fichier image lié est lu et affiché. Lorsqu'un fichier image est déplacé, renommé ou que l'élément [ContentsFolder] est modifié, l'image ne peut pas s'afficher.

NOTE

La valeur par défaut pour la boîte de dialogue « Preferences » → onglet [Application] → [ContentsFolder] dans la fenêtre Main Panel est « C:\Program Files\YAMAHA\OPT Tools\DME Designer ». L'emplacement du dossier [Designer] est au sein du dossier [DME Designer]. Dans ce dossier, il existe un dossier [Images] préparé pour l'enregistrement des fichiers image.

NOTE

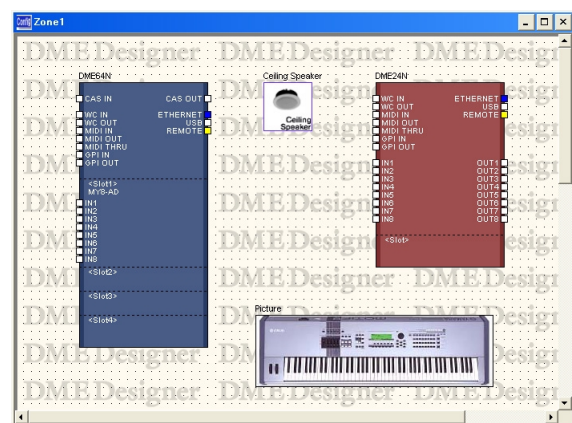
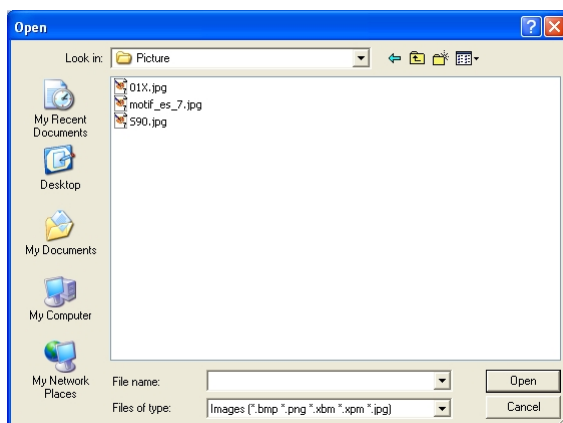
Les images de trame de fond destinées aux feuilles sont spécifiées dans la boîte de dialogue « Sheet ». Sur les feuilles, les images sont arrangées comme des objets.

■ Disposition des images

Il existe trois méthodes différentes pour placer les images :

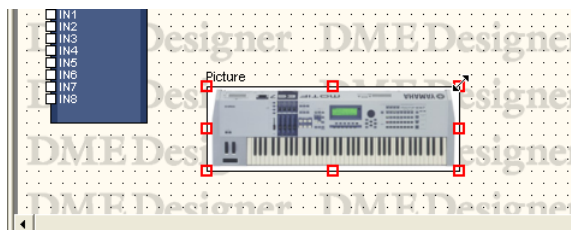
- Vous pouvez glisser l'élément [Picture] de la fenêtre Toolkit et le déposer dans chacune des fenêtres de conception.
- Vous avez la possibilité de double-cliquer sur [Picture] dans la fenêtre Toolkit.
- Il est également possible de cliquer sur [Picture] dans [Area Parts] (Liste des parties) / [Device List] / [Component List] du menu [Tools].

Lorsque vous disposez un objet image, la boîte de dialogue « Open » s'affiche. Sélectionnez le fichier image et cliquez sur la touche [Open]. L'image est alors placée dans la fenêtre de conception.



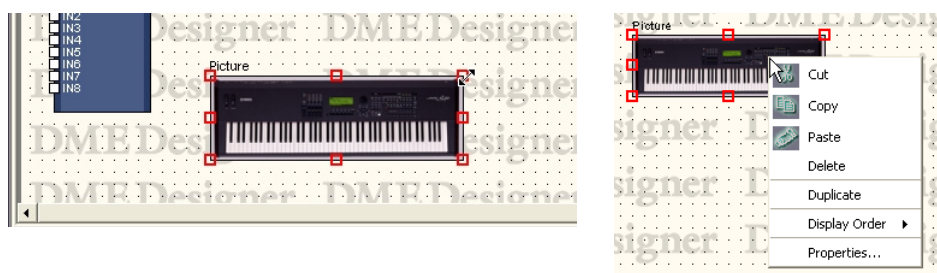
■ Objet image

Lorsque vous cliquez sur un objet image situé dans une fenêtre de conception, des poignées (ou petits carrés) apparaissent dans les coins et sur les côtés de l'objet. Vous pouvez agrandir ou réduire la taille de l'image en tirant sur une poignée.



Double-cliquez sur l'objet pour afficher la boîte de dialogue « Open ». C'est ici que vous pouvez modifier le fichier image.

Si vous cliquez sur l'objet avec le bouton droit de la souris, un menu contextuel s'affichera.



■ Menu contextuel Picture Module Object (Objet module image)

[Cut]

Coupe l'objet sélectionné et le déplace sur le presse-papiers.

[Copy]

Copie l'objet sélectionné dans le presse-papiers.

[Paste]

Colle l'objet placé sur le presse-papiers.

[Delete]

Supprime l'objet sur lequel vous avez cliqué.

[Duplicate]

Duplique l'objet sur lequel vous avez cliqué.

[Display Order]

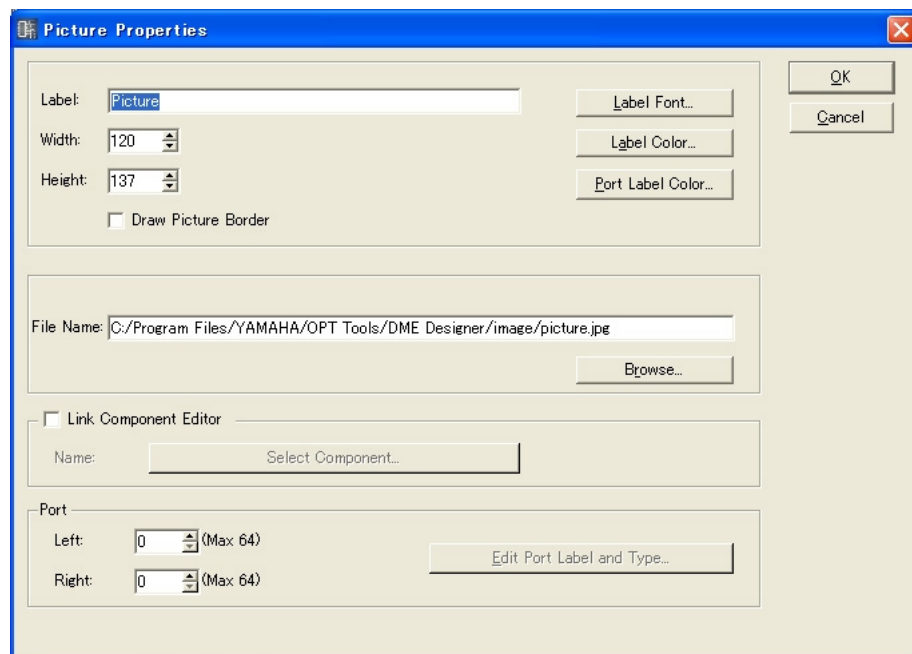
Modifie l'ordre d'affichage des objets, en fonction d'une commande dans le sous-menu.

[Properties]

Affiche la boîte de dialogue « Picture Properties » (Propriétés de l'image).

■ Propriétés de l'objet image

Pour afficher la boîte de dialogue « Picture Properties », sélectionnez un objet image puis cliquez sur la commande [Properties] du menu [Edit].



Encadré [Label]

Vous pouvez entrer jusqu'à 100 caractères de texte pour l'affichage sur l'objet. Si l'encadré de gauche n'est pas renseigné, l'étiquette disparaîtra.

[Draw Picture Border] (Dessiner bordures image)

Affiche des bordures autour des objets images.

Touche [Label Font]

Définit la police de l'étiquette. Cliquez ici pour ouvrir la boîte de dialogue « Select Font ». Pour les détails sur la boîte de dialogue « Select Font », reportez-vous à la [page 202](#).

Touche [Label Color]

Ceci règle la couleur du texte de l'étiquette. Cliquez ici pour afficher la boîte de dialogue « Select Color ».

Pour les détails sur la boîte de dialogue « Select Color », reportez-vous à la section [page 203](#).

Touche [Port Label Color]

Définit la couleur de l'étiquette du port E/S. Cliquez ici pour ouvrir la boîte de dialogue « Select Color ».

Zone [File Name] (Nom de fichier)

Affiche le chemin vers le fichier graphique.

Touche [Browse]

Sélectionne un fichier graphique.

[Link Component Editor] (Lier éditeur de composants)

Lorsque cette option est activée, il est possible de double-cliquer sur un objet image afin d'ouvrir l'éditeur de composants spécifié par la touche [Select Component] (Sélectionner composant).

Touche [Selected Component] (Composant sélectionné)

Spécifie l'éditeur de composants devant s'ouvrir lorsque vous double-cliquez sur l'objet image. Cet élément n'est effectif que si l'option [Link Component editor] est activée (On).

Port

Spécifie le nombre de ports devant s'afficher pour un objet image.

- **[Left]**
Définit le nombre de ports devant s'afficher à gauche.
- **[Right]**
Définit le nombre de ports devant s'afficher à droite.
- **Touche [Edit Port Label]**
Définit l'étiquette et le type de chaque port. Cliquez ici pour ouvrir la boîte de dialogue [Edit Port Label].

Touche [OK]

Accepte les réglages modifiés et ferme la boîte de dialogue.

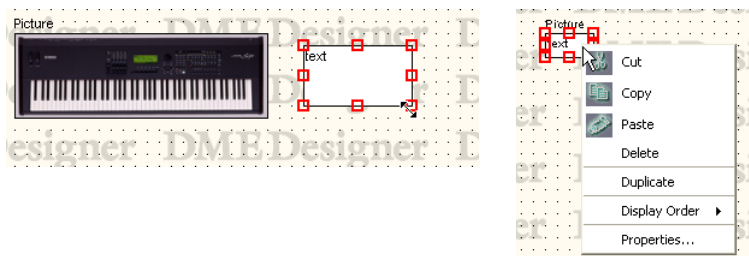
Touche [Cancel] (Annuler)

Ferme la boîte de dialogue sans modifier les réglages.

Text Box (Encadré texte)

Les objets texte peuvent être disposés dans toutes les fenêtres de conception. Le texte est entré dans la boîte de dialogue « Text Properties » (Propriétés du texte). Pour le placer dans la fenêtre de conception une première fois, il faut saisir le mot « Text » dans l'encadré.

Lorsque vous cliquez sur l'objet texte, des poignées (ou de petits carrés) apparaissent dans les coins et sur les côtés de l'objet. Vous pouvez en modifier la taille en faisant glisser les poignées. Double-cliquez sur l'encadré pour afficher la boîte de dialogue « Text Properties ». Si vous cliquez sur l'objet avec le bouton droit de la souris, un menu contextuel s'affichera.



■ Menu contextuel Text Object

[Cut]

Coupe l'objet sélectionné et le déplace sur le presse-papiers.

[Copy]

Copie l'objet sélectionné dans le presse-papiers.

[Paste]

Colle l'objet placé sur le presse-papiers.

[Delete]

Supprime l'objet sur lequel vous avez cliqué.

[Duplicate]

Duplique l'objet sur lequel vous avez cliqué.

[Display Order]

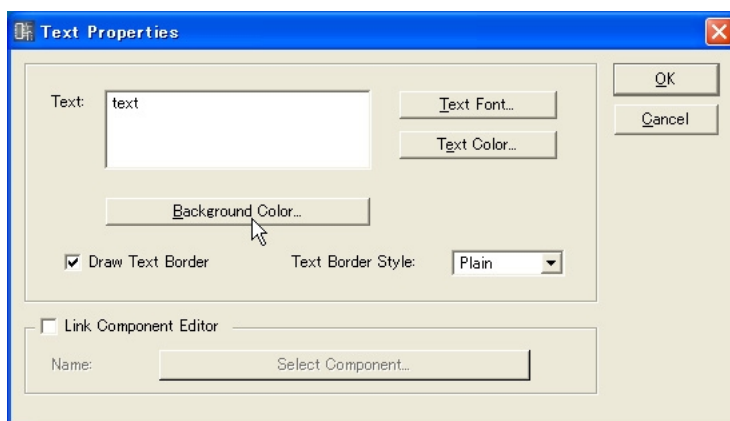
Modifie l'ordre d'affichage des objets, en fonction d'une commande dans le sous-menu.

[Properties]

Affiche la boîte de dialogue « Text Properties ».

■ Propriétés de l'objet texte

Pour afficher la boîte de dialogue « Text Properties », double-cliquez sur un objet texte ou sélectionnez un objet texte et cliquez sur la commande [Properties] du menu [Edit].



Encadré [Text]

Vous pouvez entrer jusqu'à 10 000 caractères de texte pour l'affichage dans l'encadré de l'objet texte.

Touche [Text Font] (Police texte)

Spécifie la police. Cliquez ici pour ouvrir la boîte de dialogue « Select Font ». Pour les détails sur la boîte de dialogue « Select Font », reportez-vous à la [page 202](#).

Touche [Text Color]

Définit la couleur du texte. Cliquez ici pour afficher la boîte de dialogue « Select Color ».

Touche [Background Color] (Couleur de fond)

Règle la couleur de la trame de fond. Cliquez ici pour afficher la boîte de dialogue « Select Color ».

NOTE

Pour les détails sur la boîte de dialogue « Select Color », reportez-vous à la section [page 203](#).

[Draw Text Border] (Dessiner bordures texte)

Affiche une trame autour de l'objet texte. Si cette case n'est pas cochée, seul le texte s'affichera sur la feuille.

Encadré [Text Border Style] (Style bordure texte)

Définit le style de l'objet. Dans la liste, sélectionnez [Plain], [Raised] ou [Sunken].

[Link Component Editor]

Lorsque cette option est activée, il est possible de double-cliquer sur un objet texte afin d'ouvrir l'éditeur de composants spécifié par la touche [Select Component].

Touche [Select Component]

Spécifie l'éditeur de composants devant s'ouvrir lorsque vous double-cliquez sur un objet texte. Cet élément n'est effectif que si l'option [Link Component editor] est activée (On).

Touche [OK]

Accepte les réglages modifiés et ferme la boîte de dialogue.

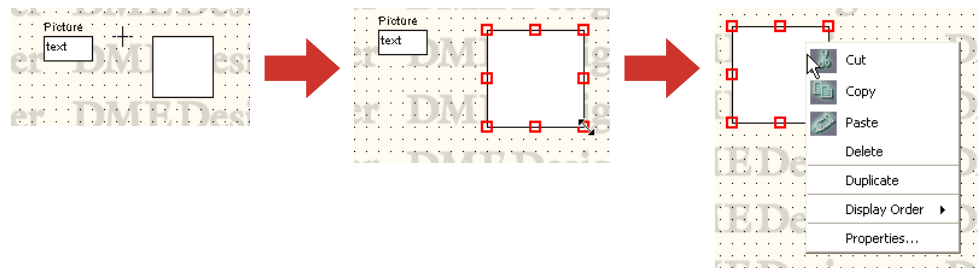
Touche [Cancel] (Annuler)

Ferme la boîte de dialogue sans modifier les réglages.

Box (Rectangle)

Vous pouvez disposer des rectangles sur la feuille.

Lorsque vous cliquez sur le rectangle, des poignées (ou de petits carrés) apparaissent dans les coins et sur les côtés de l'objet. Vous pouvez en modifier la taille en faisant glisser les poignées. Double-cliquez sur l'encadré pour afficher la boîte de dialogue « Box Properties » (Propriétés du rectangle). Si vous cliquez sur l'objet avec le bouton droit de la souris, un menu contextuel s'affichera.



■ Menu contextuel Box Object

[Cut]

Coupe l'objet sélectionné et le déplace sur le presse-papiers.

[Copy]

Copie l'objet sélectionné dans le presse-papiers.

[Paste]

Colle l'objet placé sur le presse-papiers.

[Delete]

Supprime l'objet sur lequel vous avez cliqué.

[Duplicate]

Duplique l'objet sur lequel vous avez cliqué.

[Display Order]

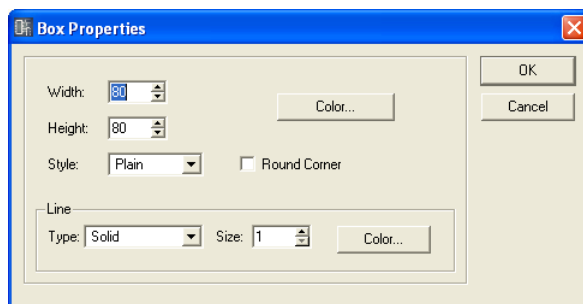
Modifie l'ordre d'affichage des objets, en fonction d'une commande dans le sous-menu.

[Properties]

Affiche la boîte de dialogue « Box Properties ».

■ Propriétés de l'objet rectangle

Pour afficher la boîte de dialogue « Box Properties », double-cliquez sur un objet encadré ou sélectionnez un objet encadré et cliquez sur la commande [Propriétés] du menu [Edit].



Encadré [Width]

Spécifie la largeur de l'objet en pixels. La valeur par défaut est de 50 pixels.

Encadré [Height]

Spécifie la hauteur de l'objet en pixels. La valeur par défaut est de 50 pixels.

[Style]

Définit le style de l'objet. Dans la liste, sélectionnez [Plain], [Raised] ou [Sunken].

[Round Corner] (Angle arrondi)

Crée un rectangle aux angles arrondis.

Touche [Color]

Définit la couleur du rectangle. Cliquez ici pour afficher la boîte de dialogue « Select Color ». Pour les détails sur la boîte de dialogue « Select Color », reportez-vous à la section [page 203](#).

Line (Lignes)

Définit la bordure du rectangle.

- **[Type]**
Affiche une liste dans laquelle vous pouvez sélectionner le type de bordure du rectangle. Vous avez le choix entre les types suivants : [Solid], [Dash], [Dot], [DashDot], et [DashDotDot].
- **Encadré [Size] (Taille)**
Définit la largeur de la bordure du rectangle. Ce réglage varie de 1 à 100 pixels.
- **Touche [Color]**
Définit la couleur de la bordure du rectangle. Cliquez ici pour afficher la boîte de dialogue « Select Color ». Pour les détails sur la boîte de dialogue « Select Color », reportez-vous à la [page 203](#).

Touche [OK]

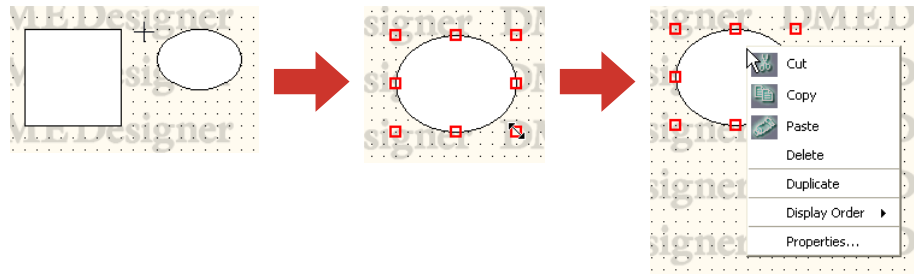
Accepte les réglages modifiés et ferme la boîte de dialogue.

Touche [Cancel] (Annuler)

Ferme la boîte de dialogue sans modifier les réglages.

Ellipse

La commande [Ellipse] de la fenêtre Toolkit place une forme elliptique sur la feuille. Lorsque vous cliquez sur un objet elliptique situé sur la feuille, des poignées (ou petits carrés) apparaissent dans les coins et sur les côtés de l'objet. Vous pouvez en modifier la taille en faisant glisser les poignées. Double-cliquez sur l'ellipse pour afficher la boîte de dialogue « Ellipse Propriétés » (Propriétés de l'ellipse). Si vous cliquez sur l'objet avec le bouton droit de la souris, un menu contextuel s'affichera.



■ Menu contextuel Ellipse Object

[Cut]

Coupe l'objet sélectionné et le déplace sur le presse-papiers.

[Copy]

Copie l'objet sélectionné dans le presse-papiers.

[Paste]

Colle l'objet placé sur le presse-papiers.

[Delete]

Supprime l'objet sur lequel vous avez cliqué.

[Duplicate]

Duplique l'objet sur lequel vous avez cliqué.

[Display Order]

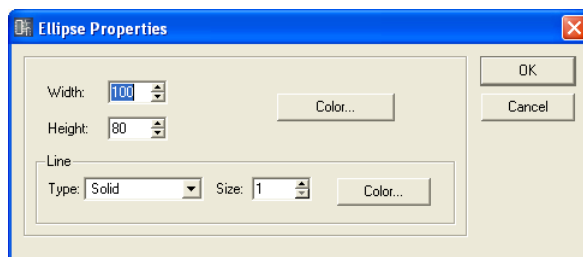
Modifie l'ordre d'affichage des objets, en fonction d'une commande dans le sous-menu.

[Properties]

Affiche la boîte de dialogue « Ellipse Propriétés ».

■ Propriétés de l'objet ellipse

Pour afficher la boîte de dialogue « Ellipse Properties », double-cliquez sur un objet ellipse ou sélectionnez un objet ellipse et cliquez sur la commande [Properties] du menu [Edit].



Encadré [Width]

Spécifie la largeur de l'objet en pixels. La valeur par défaut est de 50 pixels.

Encadré [Height]

Spécifie la hauteur de l'objet en pixels. La valeur par défaut est de 50 pixels.

Touche [Color]

Définit la couleur de l'ellipse. Cliquez ici pour afficher la boîte de dialogue « Select Color ». Pour les détails sur la boîte de dialogue « Select Color », reportez-vous à la [page 203](#).

Line

Définit la bordure de l'ellipse.

- **[Type]**
Affiche une liste dans laquelle vous pouvez sélectionner le type de bordure de l'ellipse. Vous avez le choix entre les types suivants : [Solid], [Dash], [Dot], [DashDot] et [DashDotDot].
- **Encadré [Size]**
Définit la largeur de la bordure de l'ellipse. Ce réglage varie de 1 à 100 pixels.
- **Touche [Color]**
Définit la couleur de la bordure de l'ellipse. Cliquez ici pour afficher la boîte de dialogue « Select Color ». Pour les détails sur la boîte de dialogue « Select Color », reportez-vous à la [page 203](#).

Touche [OK]

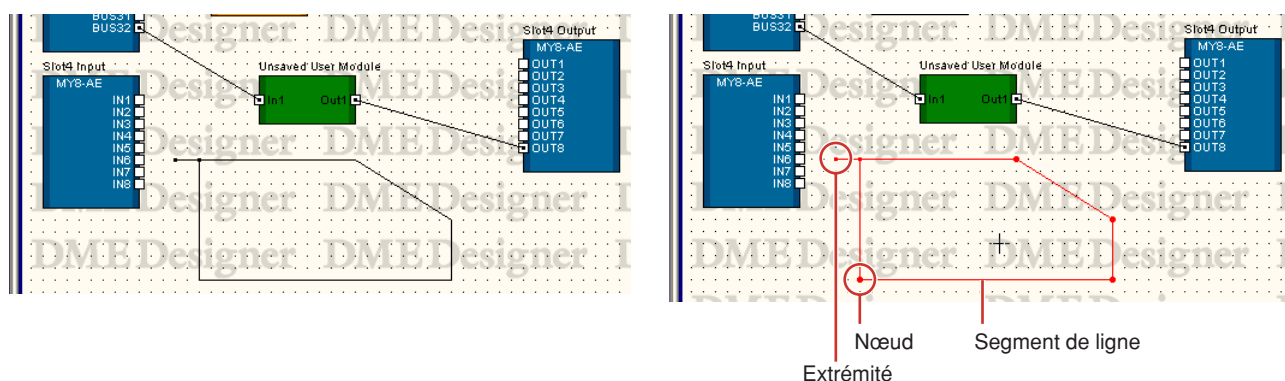
Accepte les réglages modifiés et ferme la boîte de dialogue.

Touche [Cancel] (Annuler)

Ferme la boîte de dialogue sans modifier les réglages.

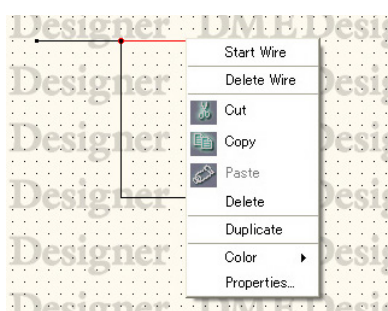
Wire (Fils)

Dessine des lignes (fils) pour connecter les composants et créer des formes. Pour obtenir des instructions d'installation, reportez-vous à la section « Dessin et édition des fils » page 219. Cliquez d'abord sur l'objet fil disposé sur la feuille pour le sélectionner, puis double-cliquez sur l'objet. Ceci ouvre la fenêtre « Wire Properties » (Propriétés des fils).



Si vous cliquez avec le bouton droit de la souris sur un objet fil, vous afficherez l'un des trois types de menus contextuels, selon l'emplacement sur lequel vous cliquez.

■ Menu contextuel Wire Object (Line Segment) (Objet ligne, Segment de ligne)



Menu contextuel Line Segment

[Start Wire] (Débuter fil)

Commence à dessiner un segment de ligne depuis l'emplacement sur lequel vous avez cliqué.

[Delete Wire] (Supprimer fil)

Supprime le fil tout entier.

[Cut]

Coupe l'objet sélectionné et le déplace sur le presse-papiers.

[Copy]

Copie l'objet sélectionné dans le presse-papiers.

[Paste]

Colle l'objet placé sur le presse-papiers.

[Delete]

Supprime le segment de ligne sur lequel vous avez cliqué avec le bouton droit de la souris.

[Duplicate]

Duplique l'objet fil.

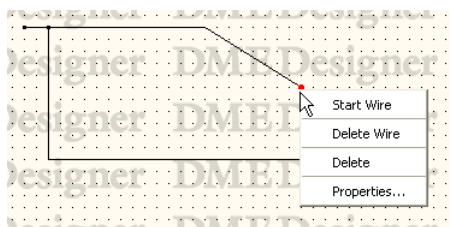
[Wire Color] (Couleur des fils)

Spécifie la couleur des fils.

[Properties]

Affiche la boîte de dialogue « Wire Properties ».

■ **Menu contextuel Wire Object (Node) (Nœud)**



Menu contextuel Node

[Start Wire]

Commence à dessiner un segment de ligne depuis l'emplacement sur lequel vous avez cliqué avec le bouton droit de la souris.

[Delete Wire]

Supprime le fil tout entier.

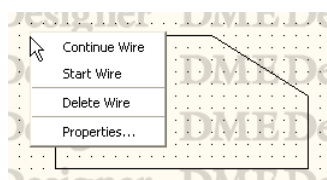
[Delete]

Supprime le nœud. Les nœuds situés avant et après sont directement connectés.

[Properties]

Affiche la boîte de dialogue « Wire Properties ».

■ **Menu contextuel Wire Object (Termination) (Extrémité)**



Menu contextuel Termination

[Continue Wire] (Continuer fil)

Commence à dessiner le fil depuis un nœud d'extrémité.

[Start Wire]

Commence à dessiner un fil depuis l'emplacement sur lequel vous avez cliqué avec le bouton droit de la souris.

[Delete Wire]

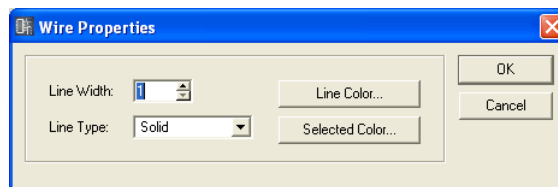
Supprime le fil tout entier.

[Properties]

Affiche la boîte de dialogue « Wire Properties ».

■ Propriétés de l'objet fil

Pour afficher la boîte de dialogue « Wire Properties », double-cliquez sur un objet fil. Vous pouvez également sélectionner un objet fil, puis cliquer sur la commande [Properties] du menu [Edit].



Encadré [Line Width] (Largeur de ligne)

Fixe la largeur de ligne. Ce réglage varie de 1 à 10 pixels.

[Line Type] (Type de ligne)

Affiche une liste dans laquelle vous pouvez sélectionner le type de ligne. Vous avez le choix entre les types suivants : [Solid], [Dash], [Dot], [DashDot] et [DashDotDot].

Touche [Line Color]

Définit la couleur de la ligne. Cliquez ici pour afficher la boîte de dialogue « Select Color ».

Touche [Selected Color] (Couleur sélectionnée)

Définit la couleur de la ligne sélectionnée. Cliquez ici pour afficher la boîte de dialogue « Select Color ».

NOTE

Pour les détails sur la boîte de dialogue « Select Color », reportez-vous à la section [page 203](#).

Touche [OK]

Accepte les réglages modifiés et ferme la boîte de dialogue.

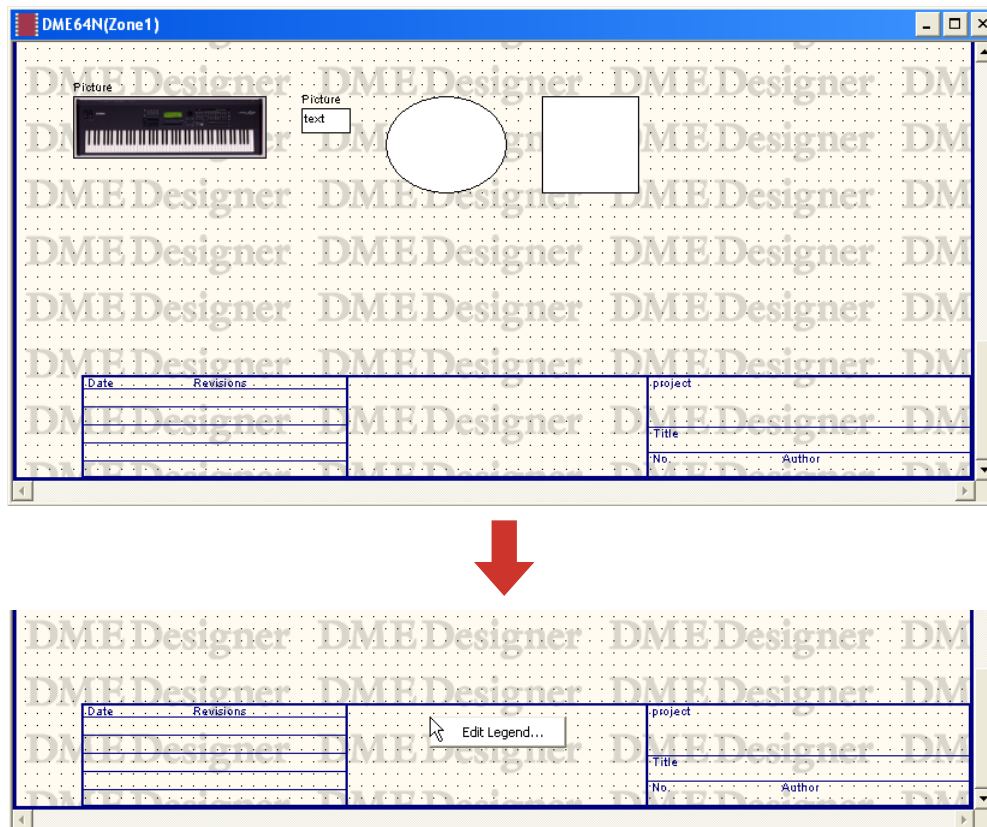
Touche [Cancel] (Annuler)

Ferme la boîte de dialogue sans modifier les réglages.

Legend (Légende) (Champs descriptifs)

Affiche une légende pour toutes les feuilles à l'exception de User Module.

Lorsque vous cliquez sur la commande [Edit Legend] (Edition de légende) du menu [Edit] ou double-cliquez sur les champs Legend affichés sur la feuille, la boîte de dialogue « Edit Legend » s'affiche. Si vous cliquez avec le bouton droit de la souris sur Legend, le menu contextuel qui s'affiche comportera la commande [Edit Legend] uniquement. Cliquez dessus pour afficher la boîte de dialogue « Edit Legend ».



La boîte de dialogue « Edit Legend » sert à activer ou désactiver l'affichage de Legend et à régler le contenu affiché dessus. Vous pouvez afficher la commande [Edit Legend] depuis le menu [Edit].

■ Boîte de dialogue « Edit Legend »

Encadrés [Project] (Projet), [Title] (Titre), [No.] (N°), [Author] (Auteur), [Company] (Société), [Address1] (Adresse1) et [Address2] (Adresse2)

Utilisés pour entrer respectivement le projet, le titre, le numéro, l'auteur, la société, l'adresse1 et l'adresse2. Vous pouvez saisir jusqu'à 100 caractères texte par champ.

Encadrés [Date] et [Revisions] (Révisions)

Vous pouvez entrer jusqu'à cinq dates et cinq révisions. Vous pouvez saisir jusqu'à 100 caractères texte par champ.

[Legend Base Font Style] (Style police de base pour légende)

Affiche une liste dans laquelle vous pouvez sélectionner une police.

[Show Legend] (Afficher légende)

Cochez la case pour afficher la légende sur la feuille.

[Save as Default Legend] (Enregistrer comme légende par défaut)

Enregistre la légende en tant que légende par défaut, qui est utilisée à la création d'une nouvelle feuille. A la création d'une nouvelle configuration, cette dernière sera dotée d'une légende au contenu identique à celle-ci.

[Change for All Legends In Area] (Modifier toutes légendes dans région)

Cochez la case pour appliquer ces changements sur les feuilles de toutes les fenêtres de conception incluses dans la région.

Touche [OK]

Accepte les réglages modifiés et ferme la boîte de dialogue.

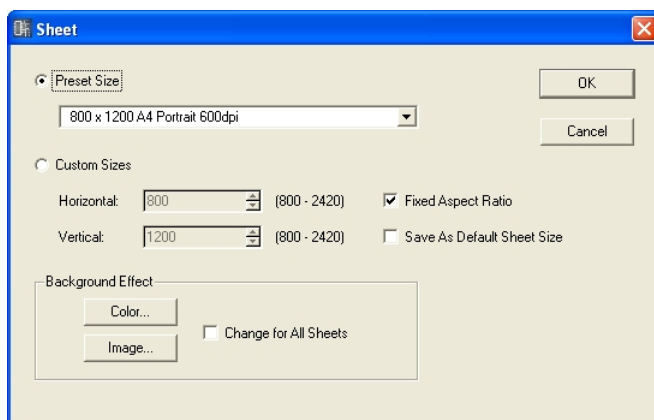
Touche [Cancel] (Annuler)

Ferme la boîte de dialogue sans modifier les réglages.

Sheet

Chaque fenêtre de conception est dotée d'une feuille sur laquelle il est possible de disposer des objets. Le format de la feuille et son image de trame de fond sont spécifiés dans la boîte de dialogue « Sheet ». La boîte de dialogue s'affiche à l'aide de la commande [Sheet] du menu [Tools]. Activez la fenêtre sur laquelle vous allez opérer des changements de réglage de feuille, puis cliquez sur le menu [Tools] → [Sheet].

■ Boîte de dialogue « Sheet »



[Preset Size] (Format présélectionné)

Affiche une liste dans laquelle vous pouvez sélectionner des formats de feuilles présélectionnés. Lorsque vous sélectionnez un format de feuille, des valeurs numériques sont définies pour [Horizontal] et [Vertical].

[Custom Sizes] (Formats personnalisés)

Définit un format personnalisé en spécifiant les dimensions verticale et horizontale de la feuille.

- **Encadré [Horizontal]**
Règle la largeur horizontale de la feuille.
- **Encadré [Vertical]**
Règle la longueur horizontale de la feuille.
- **[Fixed Aspect Ratio] (Ratio aspect fixe)**
Lorsque cette commande est cochée, la relation entre les dimensions horizontale et verticale est fixe. Lorsque la valeur de [Horizontal] ou [Vertical] change, la taille de l'autre direction change également en conséquence, de sorte à conserver à la feuille des proportions identiques dans tous les cas de figure.
- **[Save As Default Sheet Size] (Enregistrer comme format de feuille par défaut)**
Lorsqu'elles sont activées (ON), les valeurs actuelles deviennent les valeurs par défaut pour la création de feuilles. Il est possible de créer de nouvelles feuilles au même format.

NOTE

Le coin supérieur gauche de la feuille sert de point de départ pour mesurer son format. Par conséquent, spécifiez dans l'encadré [Horizontal] le nombre de pixels allant jusqu'au coin droit, et dans l'encadré [Vertical] le nombre de pixels jusqu'au coin inférieur. Les limites au sein desquelles les éléments sont déjà disposés sur la feuille en déterminent la taille minimale.

Etant donné que tout objet déplacé, coupé ou supprimé retourne à son précédent emplacement lorsque la commande [Undo] est utilisée, le format minimal de la feuille est nécessairement déterminé par les limites dans lesquelles les objets sont actuellement placés ou l'ont précédemment été.

Background Effect (Effet en arrière-plan)

Définit la trame de fond de la feuille.

- **Touche [Color]**

Règle la couleur de la trame de fond. Cliquez ici pour afficher la boîte de dialogue « Select Color ».

Pour les détails sur la boîte de dialogue « Select Color », reportez-vous à la [page 203](#).

- **Touche [Image]**

Affiche une image comme trame de fond de la feuille. Vous pouvez utiliser les fichiers image aux formats suivants : BMP (.bmp), PNG (.png), XPM (.xpm) et JPEG (.jpg). Cliquez ici pour ouvrir la boîte de dialogue « Select Image ».

Pour les détails sur la boîte de dialogue « Select Image », reportez-vous à la [page 205](#).

- **[Change for All Sheets] (Modifier toutes les feuilles)**

Modifie toutes les feuilles afin qu'elles deviennent identiques.

Touche [OK]

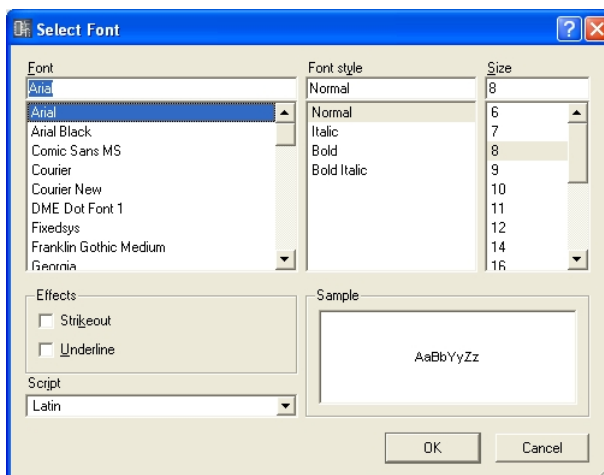
Accepte les réglages modifiés et ferme la boîte de dialogue.

Touche [Cancel] (Annuler)

Ferme la boîte de dialogue sans modifier les réglages.

Boîte de dialogue « Select Font »

Lorsque vous cliquez sur les touches [Font] ou [Label Font] dans la boîte de dialogue des propriétés d'un objet, la boîte de dialogue « Select Font » s'affiche. Spécifiez la police.



■ Font

Sélectionnez la police. Le nom de la police actuellement sélectionnée s'affiche dans cet encadré. Sélectionnez une police en cliquant sur son nom dans la liste.

■ Font Style (Style police)

Définit le style des caractères du texte. Le style actuellement sélectionné s'affiche dans l'encadré. Sélectionnez un style en cliquant sur son nom dans la liste.

- Normal Style Standard
- Italic Texte en italique ou incliné
- Bold Texte en gras
- Bold Italic Texte gras en italique

■ Size (Taille)

Définit la taille des caractères. La taille actuellement sélectionnée s'affiche dans l'encadré. Sélectionnez une taille en cliquant dessus dans la liste ci-dessous.

■ Effects (Effets)

Règle les effets pour les caractères. Sélectionnez les effets à définir.

- Strikeout Ajoute un trait de rature au centre du caractère.
- Underline Ajoute une ligne sous le caractère.

■ Script

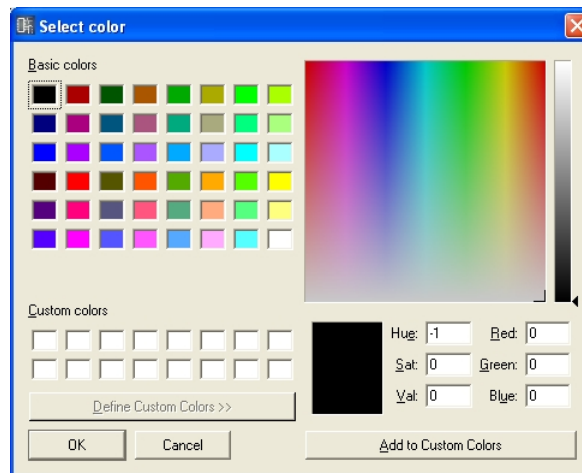
Dans la liste, sélectionnez un script (langue) pour le texte. Il n'y a pas lieu de changer le réglage de langue sauf pour spécifier une langue différente.

■ Sample (Echantillon)

Affiche un exemple des réglages actuellement sélectionnés.

Boîte de dialogue « Select Color »

Lorsque vous cliquez sur les touches [Color] ou [Label Color] dans la boîte de dialogue des propriétés d'un objet, la boîte de dialogue « Select Color » s'affiche. Définit la couleur des objets et du texte.



■ Définition des couleurs de base

Il existe 48 couleurs de base proposées dans la section [Basic colors] (Couleurs de base). Lorsque vous sélectionnez une couleur de base en cliquant dessus, la position de cette couleur sur la palette est indiquée, sur la droite, par une croix (+). Les informations relatives à la couleur sélectionnée s'affichent en dessous de la palette des couleurs. Cliquez sur la touche [OK] pour régler la couleur que vous avez sélectionnée.

■ Définition de couleurs ne faisant pas partie de la section [Basic colors]

Vous pouvez sélectionner n'importe quelle couleur sur la palette affichée dans la partie supérieure droite de la boîte de dialogue en cliquant dessus. Les informations relatives aux couleurs s'affichent sous la palette. Si vous aimez la couleur que vous avez sélectionnée, cliquez sur la touche [OK]. Si vous n'aimez pas cette couleur, vous pourrez en choisir une autre dans la palette, en cliquant dessus ou y faisant glisser le symbole de la croix. Les couleurs grises sont sélectionnées à partir du tableau étroit, tout en longueur, situé à droite de la palette. Cliquez sur la touche [OK] pour régler la couleur que vous avez sélectionnée.

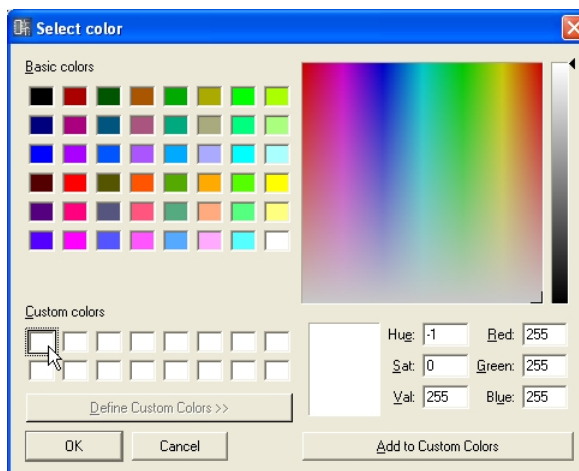
■ Enregistrement des couleurs créées

Dans la partie consacrée aux couleurs personnalisées, vous pouvez enregistrer un total de 16 couleurs de votre composition. Lorsque vous sauvegardez une couleur personnalisée, vous pouvez la sélectionner à partir de sa touche, de la même façon que pour les autres couleurs de la section [Basic colors].

Même si vous ouvrez la boîte de dialogue « Select Color » depuis les propriétés d'un autre objet, toutes les couleurs personnalisées enregistrées s'affichent et vous pouvez utiliser cette même couleur pour un autre objet.

- 1 Cliquez sur l'encadré [Custom colors] (Couleurs personnalisées) où vous avez sauvegardé la couleur créée.

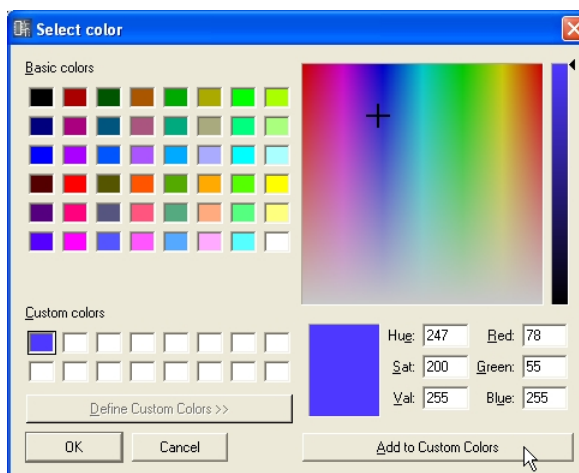
L'encadré sur lequel vous avez cliqué sera sélectionné et il s'affichera avec une bordure tout autour.



- 2 Définissez la couleur sur la palette.

- 3 Cliquez sur la touche [Add to Custom Colors] (Ajouter aux couleurs personnalisées).

La couleur sélectionnée est alors ajoutée à la section [Custom colors].



NOTE

Vous pouvez enregistrer une nouvelle couleur dans un encadré disposant d'une couleur originale qui y a déjà été sauvegardée. Il suffit de cliquer sur l'encadré pour le sélectionner. La nouvelle couleur remplace la précédente, qui sera perdue.

Boîte de dialogue « Select Image »

Il est possible d'afficher une image en trame de fond des feuilles ou des objets. Vous pouvez utiliser les fichiers image aux formats suivants : BMP (.bmp), PNG (.png), XPM (.xpm) et JPEG (.jpg). Dans le fichier de projet, l'emplacement et le nom du fichier image sont enregistrés dans un chemin relatif sous [ContentsFolder] et le fichier image lié est lu et affiché. Lorsqu'un fichier image est déplacé, renommé ou que l'élément [ContentsFolder] est modifié, l'image ne peut pas s'afficher.

NOTE

La valeur par défaut pour la boîte de dialogue « Preferences » → onglet [Application] → [ContentsFolder] dans la fenêtre Main Panel est « C:\Program Files\YAMAHA\OPT Tools\DME Designer ». L'emplacement du dossier [Designer] est au sein du dossier [DME Designer]. Dans ce dossier, il existe un dossier [Images] préparé pour l'enregistrement des fichiers image.

Cliquez sur la touche [Image] dans la boîte de dialogue des propriétés d'un objet pouvant afficher une image en trame de fond ou dans la boîte de dialogue « Sheet » afin d'ouvrir la boîte de dialogue « Select Image ». Spécifiez un fichier image et réglez sa méthode d'affichage.

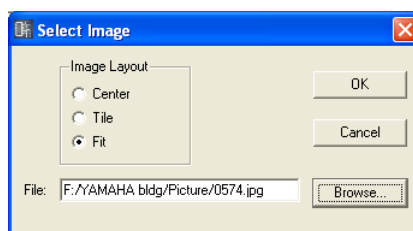


Image Layout (Présentation de l'image)

Sélectionnez les modalités d'affichage du fichier image.

- **[Center]**
Centre l'image sur l'objet ou la feuille.
- **[Tile]**
Affiche plusieurs copies de l'image, côte à côte, jusqu'à ce que tout l'espace disponible soit ainsi occupé. Si le fichier image est plus petit que la feuille, il s'affichera de façon répétée comme des mosaïques sur un mur.
- **[Fit] (Ajusté à la taille)**
Agrandit ou réduit la taille de l'image afin qu'elle corresponde au format de la feuille sur laquelle elle s'affiche.

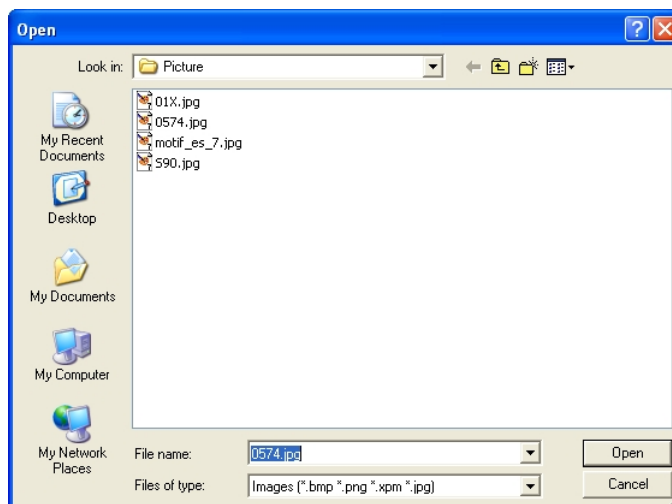
Encadré [File]

Spécifiez un chemin pour le fichier image. Vous pouvez saisir directement le chemin dans l'encadré. Vous avez également la possibilité de cliquer sur la touche [Browse] pour sélectionner un fichier image. Il sera automatiquement entré.

Pour arrêter l'affichage d'une image, supprimez tous les caractères dans l'encadré, en laissant le champ vide.

Touche [Browse]

Spécifie un chemin pour le fichier image. Cliquez ici pour afficher la boîte de dialogue « Open ». Sélectionnez un fichier portant l'une des extensions suivantes : « .bmp », « .png », « .xpm » ou « .jpg », puis cliquez sur la touche [Open].



Touche [OK]

Accepte les réglages modifiés et ferme la boîte de dialogue.

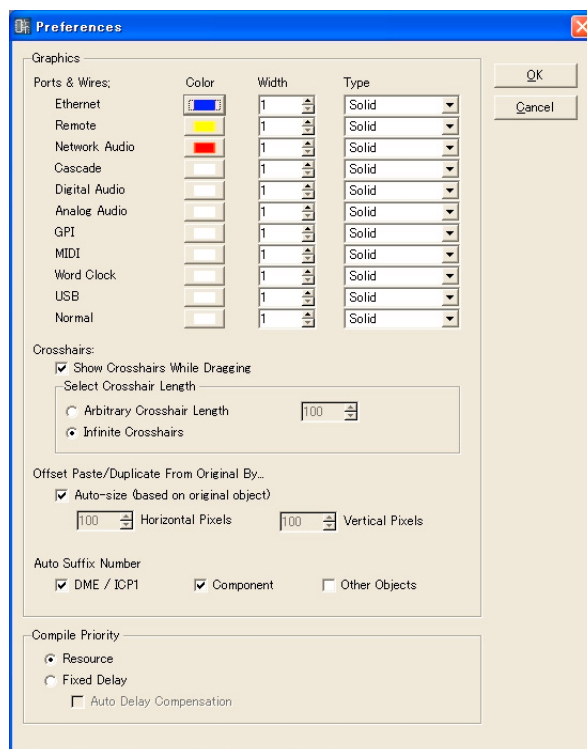
Touche [Cancel]

Ferme la boîte de dialogue sans modifier les réglages.

Réglages et opérations spécifiques aux fenêtres de conception

Préférences

Vous pouvez définir l'environnement d'exploitation de la fenêtre Designer dans la boîte de dialogue « Préférences ». Cette boîte de dialogue s'ouvre grâce à la commande [Préférences] dans le menu [Print] de la fenêtre Designer.



■ Graphics (Graphique)

Ports et fils

Spécifie la couleur, l'épaisseur et le type de fils pour chaque type de port.

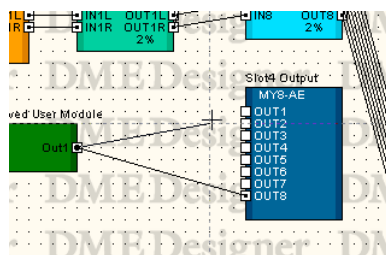
- [Color] (Couleur)
Spécifie la couleur par défaut pour le port et les fils.
- [Width]
Définit la largeur des fils par défaut dans une plage de 1 à 5.
- [Type]
Définit le type de port.

NOTE

La couleur et l'épaisseur initiales des fils produites en dessinant les connexions sont spécifiées ici. La couleur et l'épaisseur des fils dessinés peuvent être modifiées dans la boîte de dialogue Wire Properties (Propriétés des fils).

Réticule

- **[Show Crosshairs While Dragging]** (Afficher réticule pendant le glisser)
Cochez la case pour voir apparaître le réticule comme marque de référence lorsque vous faites glisser l'extrémité du fil.
- **[Arbitrary Crosshair Length]** (Longueur arbitraire du croisée du réticule)
Spécifie la longueur des lignes de croisée du réticule.
Entrez un numéro dans l'encadré [Arbitrary Crosshair Length] (Longueur arbitraire du croisée du réticule) pour spécifier une longueur en pixels.
La commande [Infinite Crosshairs] (Croisée de réticule infinie) prolonge les lignes jusqu'au bord de la fenêtre.



Offset Paste/Duplicate from Original By (Décalage par rapport à l'original pour coller et dupliquer)

Définit l'emplacement lorsque vous collez ou dupliquez des objets.

- **[Auto-size (based on original object)]** (Taille autom. (basée sur objet original))
Si vous cochez cette case, l'emplacement pour coller et dupliquer sera automatiquement ajusté de sorte que l'objet ne chevauche pas sur l'objet original.
- **Encadré [Horizontal Pixels]** (Pixels à l'horizontal)
Définit la distance horizontale.
- **Encadré [Vertical Pixels]** (Pixels à la verticale)
Définit la distance verticale.

Auto Suffix Number (Attribution automatique de suffixes numérotés)

Activation ou désactivation de l'ajout de suffixes numérotés séquentiellement aux noms des objets placés.

- **[DME/ICP1]**
Lorsque cette option est activée (ON), les suffixes numérotés sont automatiquement ajoutés aux objets DME et ICP annexés.
- **[Component]** (Composant)
Lorsque cette option est activée (ON), les suffixes numérotés sont automatiquement ajoutés aux objets SPX et modules utilisateur annexés.
- **[Other Objects]** (Autres objets)
Lorsque cette option est activée (ON), les suffixes numérotés sont automatiquement ajoutés aux objets annexés non couverts par les deux catégories précédentes.

Compile Priority (Compiler priorités)

Cette zone vous permet de compiler des réglages pour la configuration.

NOTE

Ces réglages compilés sont reflétés dans l'état en ligne. Si vous modifiez les réglages alors que vous êtes hors ligne, ils seront activés lorsque vous passerez en ligne.

- **[Resource] (Ressource)**
Compile les composants organisables dans l'ordre en fonction de leur numéro. Les valeurs du retard varient en fonction des lignes de signaux.
- **[Fixed Delay] (Retard fixe)**
Fixe la valeur de retard (nombre d'échantillons) des lignes de signaux. Cette option réduit également le nombre de composants susceptibles d'être organisés.
- **[Auto Delay Compensation] (Compensation automatique du retard)**
Active ou désactive une fonction qui corrige automatiquement le retard du composant lorsque [Fixed Delay] est sélectionné.

NOTE

La fonction Auto Delay Compensation ne fonctionne pas correctement dans les configurations disposant d'une connexion en boucle.

Touche [OK]

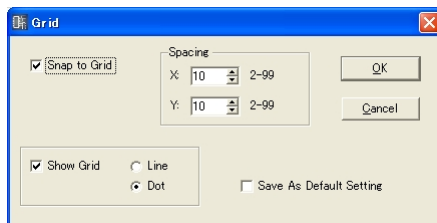
Accepte les réglages modifiés et ferme la boîte de dialogue.

Touche [Cancel] (Annuler)

Ferme la boîte de dialogue sans modifier les réglages.

Grid

Affiche une grille sur la feuille dans chaque fenêtre de conception pour orienter le placement des objets. Vous pouvez également faire automatiquement aligner les objets sur la grille en les faisant glisser. Lorsque vous cliquez sur la commande [Grid] du menu [Tools], la boîte de dialogue « Grid » s'affiche. Vous pouvez y activer ou désactiver l'affichage de la grille et définir la forme et les intervalles de cette dernière.



[Snap to Grid] (Fixation immédiate à la grille)

Fait aligner les objets sur la grille en les faisant glisser.

Spacing (Espace)

Ceci spécifie l'espacement dans la grille. Ce réglage varie de 2 à 99 pixels.

- **Encadré [X:]**
Ceci définit l'espacement de la grille à l'horizontale.
- **Encadré [Y:]**
Ceci définit l'espacement de la grille à la verticale.

[Show Grid] (Afficher la grille)

Affiche la grille. Cochez cette case pour activer l'affichage et sélectionner le type de grille.

- **[Line]**
Affiche la grille à l'aide de lignes.
- **[Dot] (Point)**
Affiche la grille à l'aide de points.

[Save As Default Setting] (Enregistrer comme réglage par défaut)

Cochez cette case pour que les réglages de la grille actuels soient les valeurs par défaut lors de la création d'une nouvelle feuille.

Touche [OK]

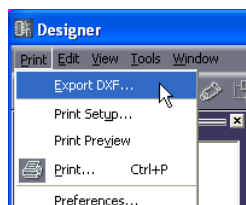
Accepte les réglages modifiés et ferme la boîte de dialogue.

Touche [Cancel] (Annuler)

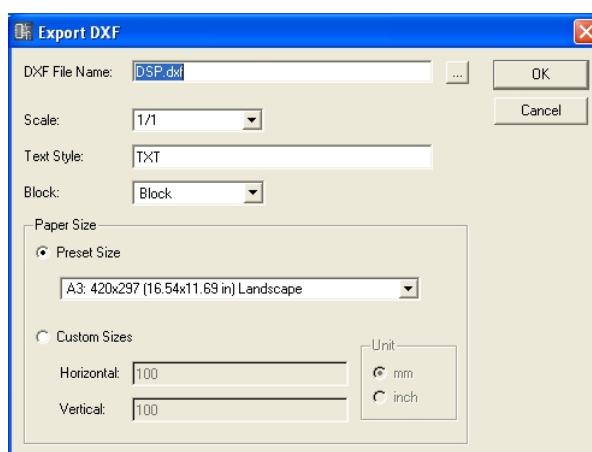
Ferme la boîte de dialogue sans modifier les réglages.

Exportation de chacune des fenêtres de conception

Les configurations sont sauvegardées dans des fichiers de projet. Cela s'effectue à l'aide du menu [File] → commandes [Save] et [Save As] dans la fenêtre Main Panel. Pour plus d'informations sur l'enregistrement des fichiers de projet, reportez-vous à la section « Fichiers de projet » page 22. Au lieu de sauvegarder un projet dans son intégralité, il est possible d'extraire les informations contenues dans la fenêtre active à l'aide de [Print] de Designer Window → commande [Export DXF] et de les enregistrer sous forme de fichier DXF. Ces fichiers portent l'extension « .dxf ». Etant donné que le format DXF utilise le format de fichier CAD standard, il peut s'ouvrir à l'aide des logiciels CAD. Les fichiers de format DXF s'ouvrent également via les logiciels graphiques prenant en charge les images vectorielles, tel que Adobe Illustrator®.



Lorsque vous sélectionnez cette commande, la boîte de dialogue « Export DXF » apparaît.



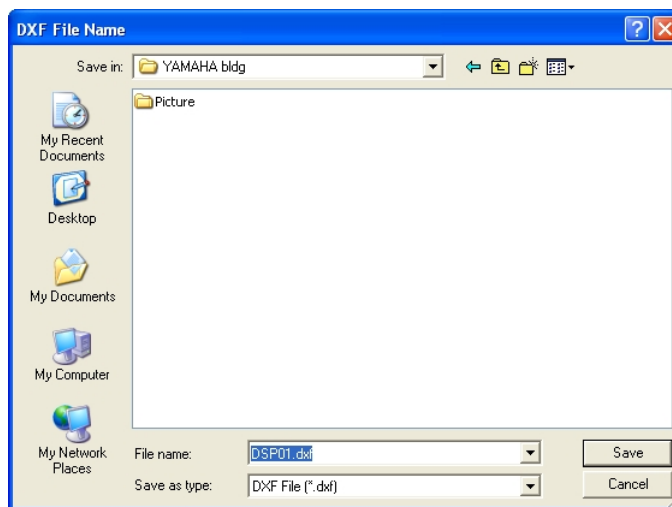
- Les symboles se substituent aux périphériques externes dans les trois types de dossiers suivants.
 - Microphone → symbole micro
 - Power Amp → symbole ampli
 - Speaker → symbole haut-parleur
- Les options de texte sont supprimées sauf en ce qui concerne la taille du caractère.
- Les objets image et les images en trame de fond pour la feuille ou l'objet seront également tous éliminés.
- Les attributs de [Style] pour les encadrés sont éliminés.

Lorsque vous sélectionnez le menu [Print] → commande [Export DXF], la boîte de dialogue « Export DXF » apparaît.

■ DXF File Name (Nom de fichier DXF)

Entrez un nom de fichier pour le fichier DXF. Le nom de fichier par défaut entré ici varie selon la fenêtre actuellement active.

Si vous cliquez sur la touche [...] à droite de l'encadré, la boîte de dialogue « DXF File Name » apparaît. Entrez un nom de fichier DXF et spécifiez le dossier dans lequel le fichier doit être sauvegardé.



Entrez le nom de fichier, puis spécifiez le nom du dossier dans lequel le fichier sera enregistré, puis cliquez sur la touche [Save]. Lorsque vous revenez dans la boîte de dialogue « Export DXF », le nom de fichier spécifié s'affiche dans l'encadré [DXF File Name] (Nom de fichier DXF).

NOTE

Lorsque vous cliquez sur la touche [Save] dans la boîte de dialogue « DXF File Name », le fichier DXF n'est pas enregistré. Ce n'est que lorsque vous cliquez sur la touche [OK] de la boîte de dialogue « Export DXF » que le fichier DXF est effectivement sauvegardé.

■ Scale (Echelle)

Spécifie le ratio de réduction. Lorsque la taille de la feuille est trop large, vous pouvez la réduire avant de l'exporter.

■ Text Style (Style du texte)

Spécifie la police du texte pour la sortie au format DXF. La valeur par défaut est « TXT » (police de dessin utilisée dans CAD).

■ Block (Bloc)

Définit la forme du bloc utilisé dans la feuille. Affiche une liste dans laquelle vous pouvez sélectionner une forme.

[Block] (Bloc)

Transforme les blocs en rectangles et regroupe le texte en icônes de port et noms de port.

[Explode] (Décompresser)

Répartit les blocs en ensembles de quatre lignes et ne regroupe pas le texte en icônes de port et noms de port.

■ [Paper Size] (Format papier)

Définit le format du papier.

[Preset Size]

Affiche une liste dans laquelle vous pouvez sélectionner des formats de feuilles présélectionnés. Lorsque vous sélectionnez un format papier, des valeurs numériques sont définies pour [Horizontal] et [Vertical].

[Custom Sizes]

Définit un format personnalisé en spécifiant les dimensions verticale et horizontale de la feuille.

- **Encadré [Horizontal]**
Règle la largeur horizontale de la feuille.
- **Encadré [Vertical]**
Règle la longueur horizontale de la feuille.

[Unit] (Unité)

Sélectionne l'unité utilisée pour définir le format de la feuille.

Touche [OK]

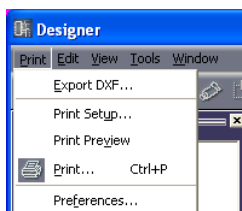
Enregistre le fichier DXF selon les réglages de la boîte de dialogue.

Touche [Cancel] (Annuler)

Annule le processus d'exportation du fichier DXF.

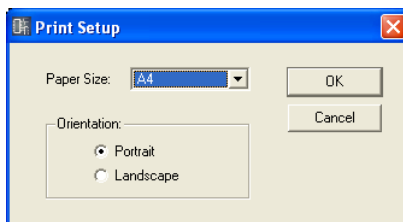
Impression de chacune des fenêtres de conception

Vous pouvez imprimer le contenu de chaque fenêtre de conception juste avant qu'elle n'apparaisse à l'écran. Le contenu de la fenêtre sera agrandi ou réduit selon les besoins, afin de correspondre à la taille et l'orientation du papier, puis imprimé sur une seule feuille de papier. Les commandes relatives à l'impression figurent sur le menu [Print] de la fenêtre Designer.



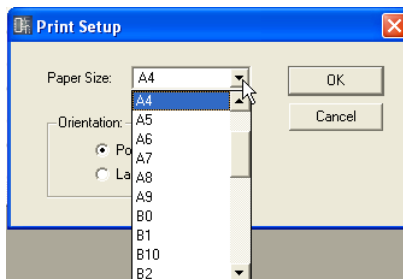
■ [Print Setup]

Lorsque vous sélectionnez cette commande, la boîte de dialogue « Print Setup » s'affiche. Règle le format et l'orientation du papier.



[Paper Size]

Affiche une liste dans laquelle vous pouvez sélectionner le format papier.



Orientation

Définit l'orientation du papier.

- [Portrait]
Imprime sur le papier disposé avec son grand côté à la verticale.
- [Landscape] (Paysage)
Imprime sur le papier disposé avec son grand côté à l'horizontale.

Touche [OK]

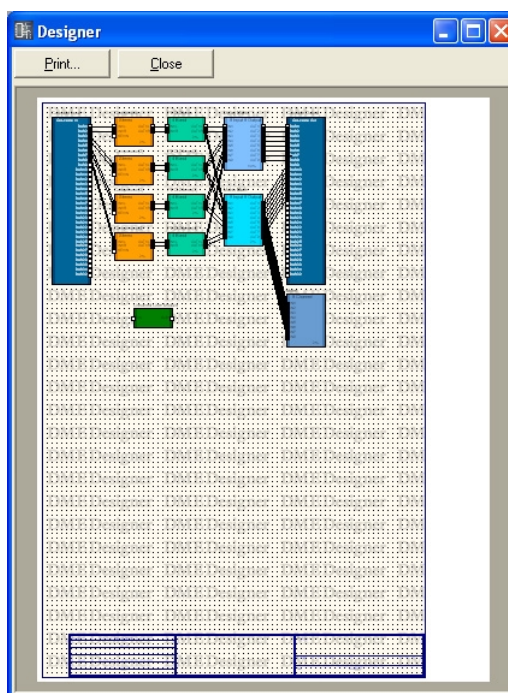
Accepte les réglages modifiés et ferme la boîte de dialogue.

Touche [Cancel] (Annuler)

Ferme la boîte de dialogue sans modifier les réglages.

■ [Print Preview]

Affiche l'aperçu avant impression de la fenêtre de conception active. Vous pouvez vérifier l'apparence de la page avant de l'imprimer.



[Print]

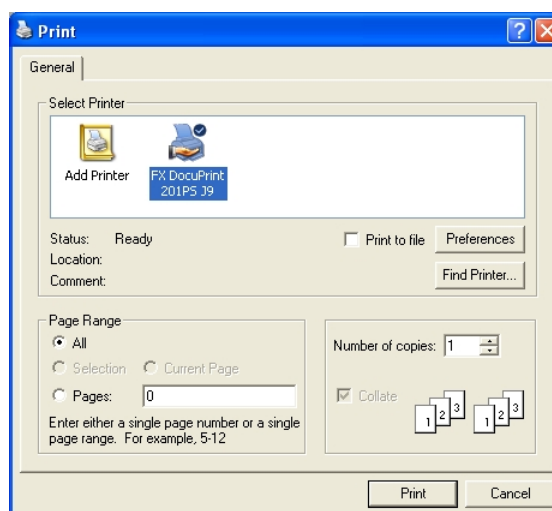
Affiche la boîte de dialogue « Print ».

[Close]

Ferme la fenêtre d'aperçu avant impression.

■ [Print]

Imprime la fenêtre active. Lorsque vous sélectionnez cette commande, la boîte de dialogue « Print » apparaît. Entrez le nombre de copies à imprimer dans l'encadré [Number of Copies] (Nombre de copies) et cliquez sur la touche [Print].



Disposition des objets

Il existe plusieurs méthodes pour disposer les objets.

■ Faire glisser l'objet depuis la fenêtre Toolkit

Vous pouvez faire glisser des éléments depuis la fenêtre Toolkit vers l'emplacement sur lequel vous voulez les placer dans chaque fenêtre de conception.

■ Double-cliquer sur un objet dans la fenêtre Toolkit

Vous pouvez double-cliquer sur un objet dans la fenêtre Toolkit pour le placer dans une fenêtre de conception.

■ Sélectionner l'objet à partir du menu [Tools]

Les objets disponibles s'affichent dans les sous-menus [Area Parts List] / [Device List] / [Component List], accessibles depuis le menu [Tools]. Lorsque vous cliquez sur un nom d'objet, le pointeur du curseur change de forme. Cliquez sur la feuille à l'emplacement où vous souhaitez placer l'objet.

■ Sélectionner l'objet dans un menu contextuel

Si vous cliquez avec le bouton droit sur la feuille, vous verrez apparaître les commandes [Area Parts List] / [Device List] / [Component List] dans le menu contextuel qui s'affiche. Lorsque vous cliquez sur un nom d'objet dans le sous-menu, le pointeur du curseur change de forme. Cliquez sur la feuille à l'emplacement où vous souhaitez placer l'objet.

Sélection des objets

■ Sélection par un clic

Pour sélectionner un objet, il suffit de cliquer dessus. Si vous cliquez entre temps sur un autre objet ou sur un emplacement vide sur la feuille, cette action annulera la sélection de l'objet sur lequel vous aviez précédemment cliqué.

■ Sélection par un clic + la touche <Ctrl>

Lorsque vous voulez sélectionner plusieurs objets, maintenez la touche <Ctrl> tout en cliquant sur chaque nouvel objet à sélectionner. Si vous maintenez la touche <Ctrl> enfoncée et cliquez à nouveau sur l'un des objets faisant partie de la sélection multiple, cela entraînera l'annulation de la sélection de cet objet.

■ Sélection par un glisser

Si vous positionnez la souris sur un emplacement vide de la feuille et commencez à la faire glisser à partir de là, un cadre apparaîtra au fur et à mesure du mouvement du pointeur. Tout objet se trouvant à l'intérieur de ce cadre sera alors sélectionné.

■ Changer l'objet sélectionné à l'aide de la touche <Tab>

Lorsqu'un seul objet est sélectionné, vous pouvez modifier la sélection en la déplaçant sur l'objet suivant en appuyant sur la touche <Tab>. Si vous appuyez sur les touches <Shift> + <Tab>, la sélection se déplace sur l'objet précédent. L'ordre de la sélection se déplace de gauche à droite.

NOTE

Il est impossible de sélectionner les fils avec la touche <Tab>.

Edition des objets

Les objets ayant été disposés sur la feuille peuvent être édités à l'aide des commandes [Cut], [Copy], [Paste], [Duplicate] ainsi que d'autres commandes du menu [Edit]. Ces commandes d'édition apparaissent aussi dans le menu contextuel qui s'affiche lorsque vous cliquez avec le bouton droit de la souris sur la fenêtre de conception. Les touches [Cut], [Copy] et [Paste] sont également disponibles dans la barre d'outils de la fenêtre Designer.

NOTE

Certains objets ne peuvent pas être édités.

■ Annulation et rétablissement des opérations

Vous pouvez annuler de opérations à l'aide de la commande [Undo] du menu [Edit]. Vous pouvez vous servir de la commande [Redo] pour rétablir les opérations annulées.

■ Suppression d'objets

Pour supprimer un objet, il suffit de le sélectionner puis d'appuyer sur la touche <Delete>.

NOTE

Certains objets ne peuvent pas être supprimés. Certains objets nécessitent certains réglages appropriés dans une boîte de dialogue avant d'être supprimés.

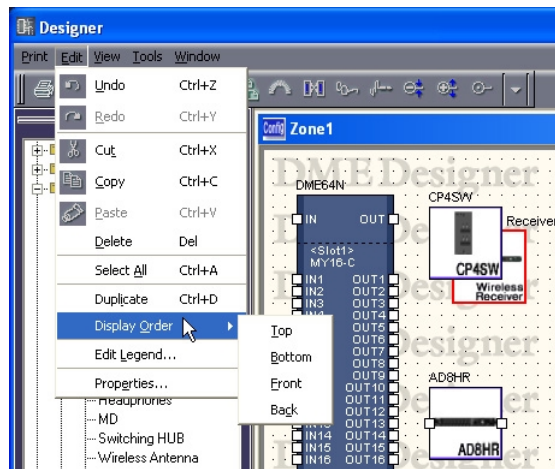
■ Déplacement d'objets

Vous pouvez déplacer les objets en les faisant glisser à l'aide de la souris. Si la fonction [Snap to Grid] est activée dans la boîte de dialogue « Grid », les objets que vous avez faits glisser seront automatiquement alignés sur la grille.

Vous pouvez également déplacer un objet sélectionné à l'aide des touches fléchées. Si la fonction [Snap to Grid] est activée dans la boîte de dialogue « Grid », l'objet sélectionné se déplacera d'une ligne à l'autre dans la grille. Si la fonction [Snap to Grid] est désactivée, l'objet se déplacera de pixel en pixel.

Modification de l'ordre

Les objets nouvellement placés sur la feuille s'affichent par-dessus tout autre objet précédemment placé qu'ils chevauchent. Vous pouvez modifier ce comportement à l'aide de la commande [Display Order] du menu [Edit]. Sélectionnez l'objet pour lequel vous souhaitez modifier l'ordre d'affichage, puis sélectionnez la commande appropriée à partir du sous-menu [Display Order] du menu [Edit].



[Top]

Déplace l'objet sélectionné en haut de la pile.

[Bottom]

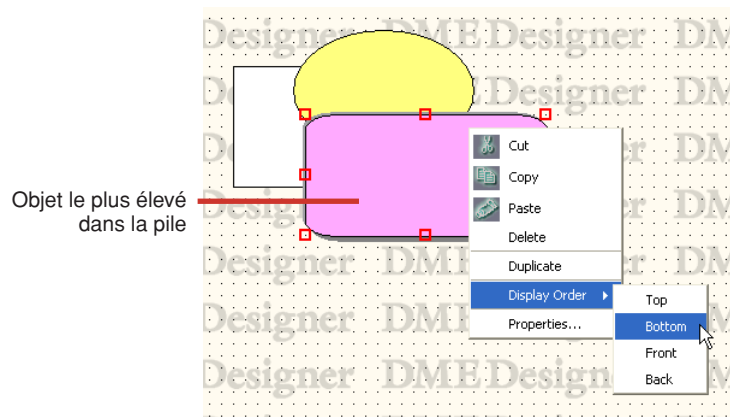
Déplace l'objet sélectionné tout en bas de la pile.

[Front] (Avant)

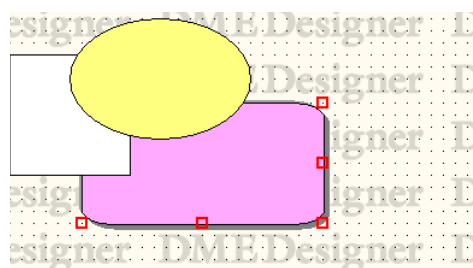
Déplace l'objet sélectionné d'un niveau supérieur dans la pile.

[Back] (Arrière)

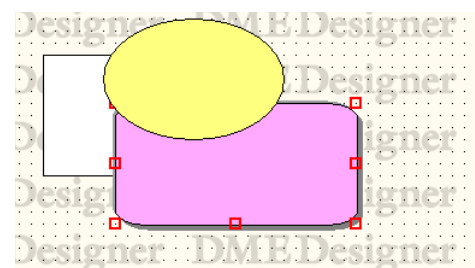
Déplace l'objet sélectionné d'un niveau inférieur dans la pile.



En bas



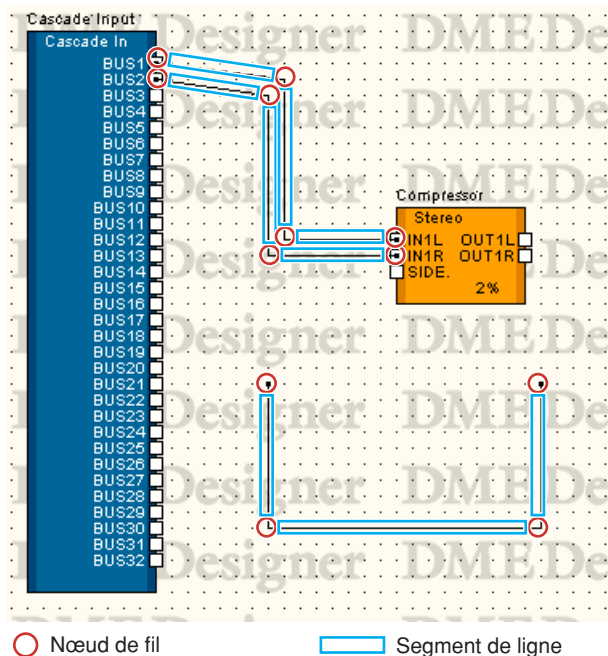
A l'arrière



Dessin et édition des fils

Fils

Les objets disposés sur des feuilles dans les fenêtres Configuration ou User Module peuvent être connectés les uns aux autres par l'intermédiaire de fils. Non seulement ceci vous permet de connecter logiquement les sources du signal (extrémité sortie) et leurs destinations (extrémité entrée), mais aussi de dessiner sur l'affichage des connexions et des lignes indépendantes. Chaque fil possède au moins deux nœuds. Les nœuds sont reliés par des segments de ligne.



■ Sélection des fils et annulation de la sélection

Pour sélectionner un segment de ligne, il suffit de cliquer dessus.

Si vous maintenez enfoncé la touche <Alt> tout en cliquant sur le segment, vous sélectionnez le fil tout entier.

NOTE

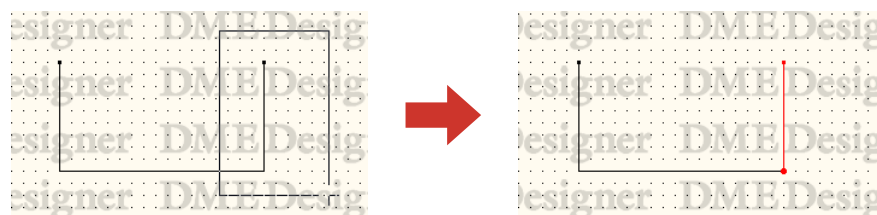
La couleur utilisée lors de la sélection d'un objet fil peut être spécifiée à l'aide de [Selected Color] dans la boîte de dialogue « Wire Properties ».

■ Segment de ligne

La largeur de ligne par défaut varie entre un et cinq pixels ; elle est réglée dans la boîte de dialogue « Properties » de la fenêtre Designer. Dans la boîte de dialogue « Wire Properties », il est possible d'ajuster l'épaisseur et la couleur de ligne selon les besoins requis par les différents fils disposés sur la feuille.

Sélection d'un segment de ligne

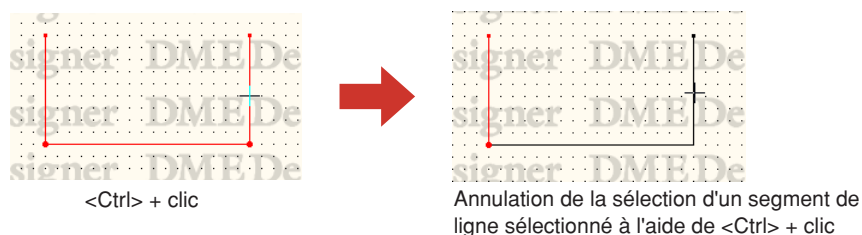
Lorsque vous sélectionnez un segment de ligne en cliquant dessus, seul ce segment de ligne sera sélectionné. Si vous maintenez la touche <Ctrl> enfoncée tout en cliquant sur l'élément, vous pourrez sélectionner plusieurs segments de ligne. Qui plus est, si vous faites glisser la souris à partir d'un emplacement vide sur la feuille de sorte que les nœuds soient compris dans un rectangle, les segments de ligne entre ces nœuds seront sélectionnés.



Annulation de la sélection d'un segment de ligne

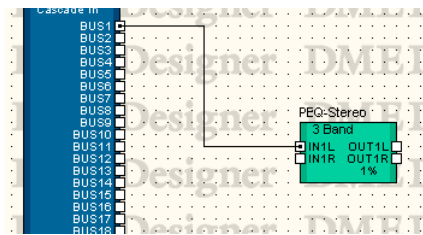
Si vous cliquez entre temps sur un autre objet ou sur un emplacement vide sur la feuille, cette action annulera la sélection de l'objet sur lequel vous aviez précédemment cliqué.

Vous pouvez également annuler les sélections en maintenant la touche <Ctrl> enfoncée tout en cliquant.



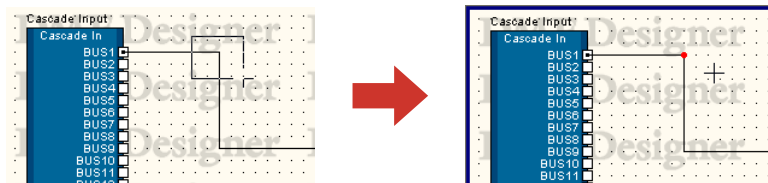
■ Nœuds de fil

Les deux extrémités d'un fil, ses points de courbure et de divergence sont appelés « **nœuds** ». Lorsque aucun objet fil n'est sélectionné, ses nœuds ne s'affichent pas. Lorsqu'un fil est sélectionné, les nœuds s'affichent avec un cercle rouge.



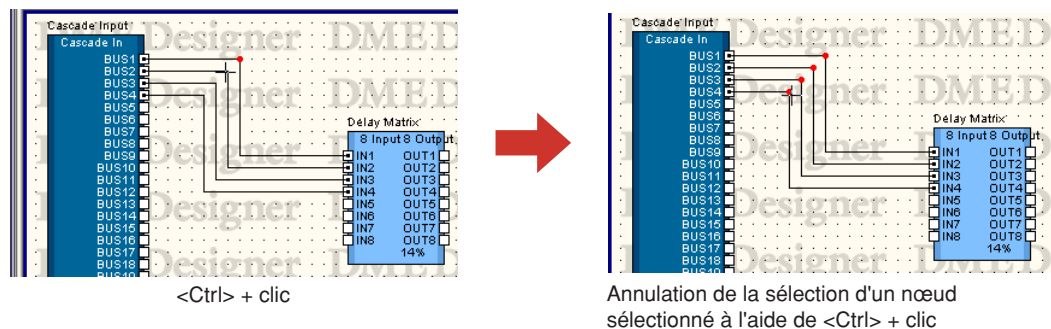
Sélection de nœuds

Lorsque vous cliquez sur un nœud, seul le nœud lui-même est sélectionné. Vous pouvez sélectionner plusieurs nœuds en maintenant la touche <Ctrl> enfoncée tout en cliquant. Qui plus est, si vous faites glisser la souris à partir d'un emplacement vide sur la feuille de sorte que les nœuds soient compris dans un rectangle, les segments de ligne entre ces nœuds seront sélectionnés.



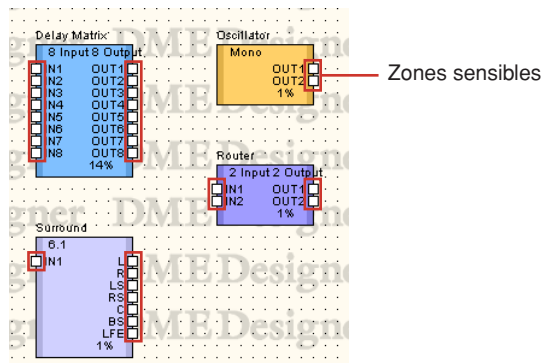
Annulation de la sélection de nœud

Si vous sélectionnez entre temps un autre objet ou emplacement vide sur la feuille, cette action annulera la sélection de l'objet sur lequel vous aviez précédemment cliqué. Vous pouvez également annuler les sélections de nœuds en maintenant la touche <Ctrl> enfoncée tout en cliquant. Cette technique vous permet d'annuler uniquement le nœud sur lequel vous cliquez, en cas de sélection de plusieurs nœuds.



Zone sensible

Les petits rectangles blancs qui s'affichent au coin des objets sont appelés des « **zones sensibles** ». Les fils se connectent d'habitude aux zones sensibles.

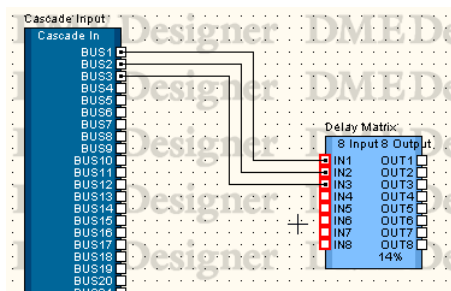


- Certaines zones sensibles ne sont pas connectées à un signal logique au sein du matériel.
- Les zones sensibles des composants et des modules utilisateur incluent normalement des connexions logiques.
- Les zones sensibles sur les périphériques externes ne comportent pas de connexions logiques.

■ Sélection des zones sensibles

Si vous cliquez sur une zone sensible, vous déclencherez le dessin. Pour effectuer la sélection, appuyez sur <Shift> + clic.

Vous pouvez sélectionner plusieurs zones sensibles comme suit : sélectionnez une zone sensible à l'aide de <Shift> + clic, puis sélectionnez des zones sensibles supplémentaires en appuyant sur <Ctrl> + <Shift> + clic.



Réglages de dessin

Plusieurs fonctions sont disponibles pour vous aider à dessiner des fils avec précision.

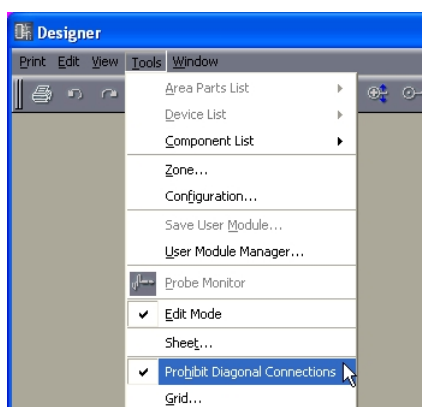
■ Grid

Pour dessiner sur une grille avec précision, activez la fonction [Snap to Grid] dans la boîte de dialogue « Grid ».

■ Dessiner des lignes verticales et horizontales exactes

Si vous activez la commande [Prohibit Diagonal Connections] du menu [Tools], les fils seront dessinés uniquement à l'horizontale ou à la verticale. Il vous sera impossible de dessiner des fils en diagonale. Lorsque vous sélectionnez cette commande, elle est activée et cochée. Si vous sélectionnez cette commande alors qu'elle est déjà activée, elle se désactivera.

Même si la fonction « Prohibit Diagonal Connections » est désactivée, elle sera opérationnelle dès que vous appuyez la touche <Shift> en dessinant.



Dessin de fils

Le dessin des fils part des positions indiquées sur le tableau suivant :

Emplacement de début du dessin	Méthode de début
Zone sensible	Cliquer
Extrémité du fil	Cliquer avec le bouton droit de la souris → cliquer sur [Continue Wire] dans le menu
Nœud	Cliquer avec le bouton droit de la souris → cliquer sur [Start Wire] dans le menu
Segment de ligne	Cliquer avec le bouton droit de la souris → cliquer sur [Start Wire] dans le menu
N'importe où sur la feuille	Cliquer avec le bouton droit de la souris → cliquer sur [Start Wire] dans le menu

NOTE

Lors de la création de diagrammes, il est possible d'utiliser les touches de curseur du clavier pour déplacer le curseur de la souris, et la touche <Entrée> pour créer des nœuds.

■ Connexion des zones sensibles entre elles

Méthode 1 Cliquer

Cliquez sur la zone sensible là où la connexion débute pour commencer le dessin, puis cliquez sur la zone sensible de destination. Les deux zones sensibles seront connectées par un fil.

NOTE

Une terminaison ne peut pas être connectée à une borne qui va être court-circuitée. Vous ne pouvez pas effectuer plusieurs connexions vers le port Cascade d'un objet DME.

NOTE

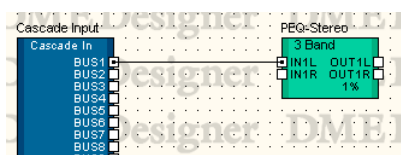
Lors de la création de diagrammes, les points d'accès sans fil horizontalement alignés peuvent être connectés en appuyant sur les touches <Maj.> + <-> ou les touches <Maj.> + <←>.

Méthode 2 Glisser

Effectuez une opération de glisser depuis la zone sensible d'origine jusqu'à celle de destination.

NOTE

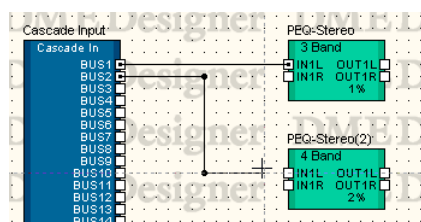
Une terminaison ne peut pas être connectée à une borne qui va être court-circuitée. Vous ne pouvez pas effectuer plusieurs connexions vers le port Cascade d'un objet DME.



■ Connexion avec des lignes courbées

Méthode 1 D'une zone sensible à l'autre

Cliquez sur la zone sensible où commence la connexion, afin de faire débiter le dessin, puis cliquez sur l'emplacement (qui deviendra un nœud) sur lequel vous souhaitez recourber la ligne. Finalement, cliquez sur la zone sensible de destination pour compléter la connexion.

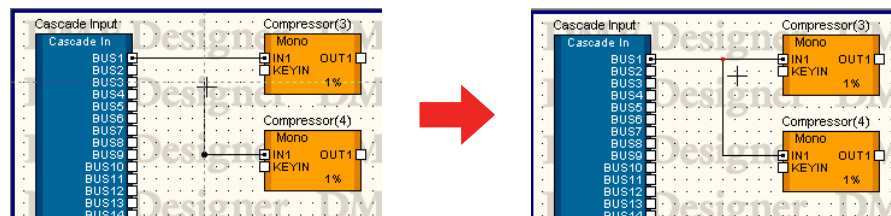


Méthode 2 D'une zone sensible à un nœud ou un segment de ligne

Cliquez sur la zone sensible où commence la connexion afin de faire débuter le dessin, puis cliquez sur l'emplacement (nœud) sur lequel vous souhaitez recourber la ligne. Cliquez sur un nœud de fil ou un segment de ligne déjà dessiné pour terminer la connexion. Si vous effectuez une connexion à un segment de ligne, un nœud sera créé à cet endroit.

NOTE

Une terminaison ne peut pas être connectée à une borne qui va être court-circuitée. Vous ne pouvez pas effectuer plusieurs connexions vers le port Cascade d'un objet DME.



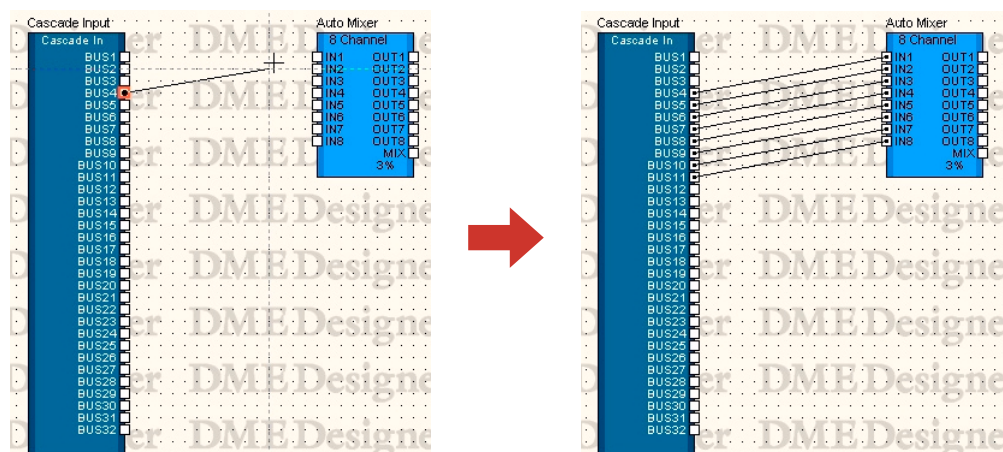
■ Connexion de plusieurs zones sensibles en une seule opération

Méthode 1 Combinaisons de la touche <Ctrl>

Si vous maintenez la touche <Ctrl> enfoncée à la fin du glisser, un fil sera dessiné sur toutes les zones sensibles d'origine.

Le fil sera connecté à la zone sensible de destination que vous avez faite glisser ainsi qu'aux suivantes.

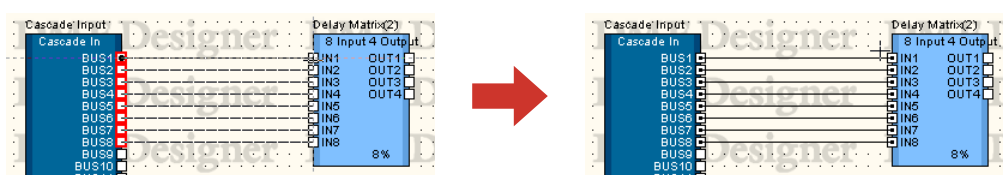
Commencez le glisser depuis la zone sensible à l'origine de la connexion, puis appuyez sur la touche <Ctrl> après avoir aligné le pointeur de la souris sur la zone sensible à laquelle vous voulez vous connecter. Un fil s'affiche sous la zone sensible de destination. Finissez le glisser tout en maintenant la touche <Ctrl> enfoncée.



Appuyez sur la touche <Ctrl>

Méthode 2 Connexion de plusieurs zones sensibles sélectionnées

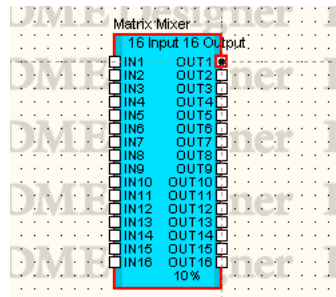
Sélectionnez plusieurs zones sensibles à l'aide des méthodes <Shift> + clic et <Ctrl> + clic, puis opérez un glisser depuis l'une des zones sensibles sélectionnées vers la zone sensible de destination. Les zones sensibles sélectionnées à l'origine seront toutes connectées.



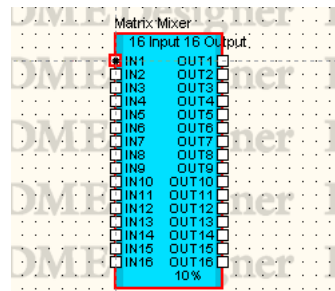
Plusieurs zones sensibles sélectionnées

Méthode 3 Utiliser les raccourcis clavier

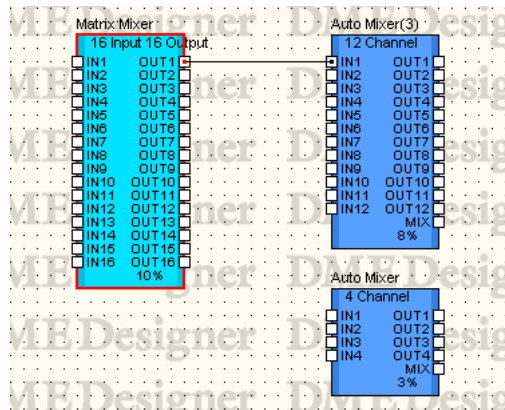
Appuyez sur la touche [F2] pour sélectionner le point d'accès sans fil le plus ouvert, situé à droite de l'objet sélectionné et commencez à dessiner un fil.



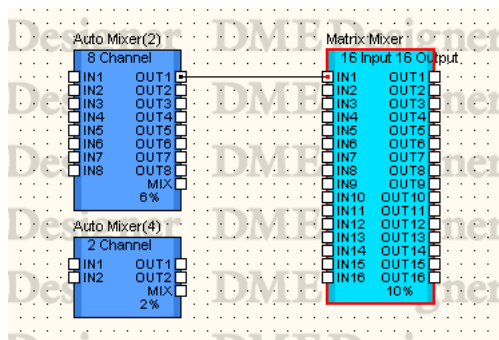
Appuyez sur la touche <Maj.> + [F2] pour sélectionner le point d'accès sans fil le plus ouvert, situé à gauche de l'objet sélectionné et commencez à dessiner un fil.



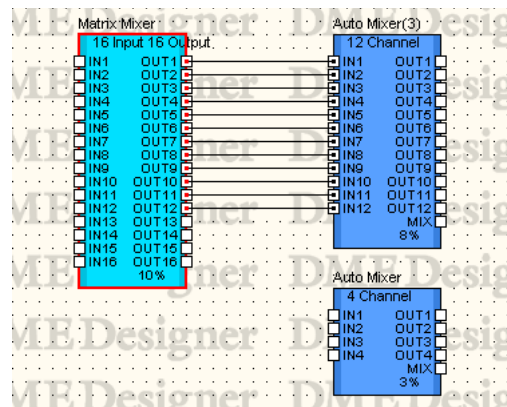
Appuyez sur la touche [F4] pour relier le point d'accès sans fil le plus ouvert, situé à droite de l'objet sélectionné et le point d'accès sans fil le plus ouvert, situé à gauche de l'objet de droite.



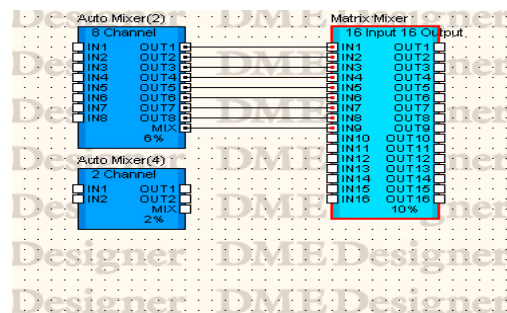
Appuyez sur la touche <Shift> + [F4] pour relier le point d'accès sans fil le plus ouvert, situé à gauche de l'objet sélectionné et le point d'accès sans fil le plus ouvert, situé à droite de l'objet de gauche.



Appuyez sur la touche [F5] pour relier le point d'accès sans fil le plus ouvert, situé à droite de l'objet sélectionné et le point d'accès sans fil le plus ouvert, situé à gauche de l'objet de droite. Continuez à effectuer des connexions séquentielles automatiques jusqu'à ce qu'il ne reste plus de ports ouverts sur aucun objet. Les connexions automatiques ne se font pas sur d'autres objets.



Appuyez sur la touche <Maj.> + [F5] pour relier le point d'accès sans fil le plus ouvert, situé à gauche de l'objet sélectionné et le point d'accès sans fil le plus ouvert, situé à droite de l'objet de gauche. Continuez à effectuer des connexions séquentielles automatiques jusqu'à ce qu'il ne reste plus de ports ouverts sur aucun objet. Les connexions automatiques ne se font pas sur d'autres objets.



Appuyez sur la touche [F8] pour effacer tous les fils connectés à l'objet sélectionné.

NOTE

Lors de la sélection de plusieurs objets, ces opérations s'appliquent au premier objet sélectionné.

NOTE

Ces raccourcis clavier sont modifiables selon les besoins.

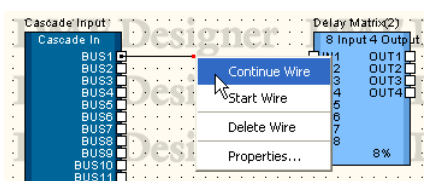
→ Reportez-vous à la section « Raccourcis clavier » du chapitre 3 consacré à la fenêtre Main Panel, à la [page 134](#).

■ Début du dessin à partir de l'extrémité / du nœud / du segment de ligne d'un fil existant

Vous pouvez commencer votre dessin à partir de l'extrémité ou d'un point à mi-chemin d'un fil existant. Si vous partez d'un nœud ou d'un segment de ligne, une ligne secondaire sera créée.

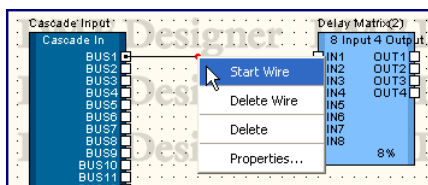
Méthode 1 Continuer le dessin depuis l'extrémité d'un fil

Lorsque vous continuez le tracé d'un fil existant, cliquez avec le bouton droit de la souris sur l'extrémité du fil, puis cliquez sur la commande [Continue Wire] sur le menu contextuel affiché.



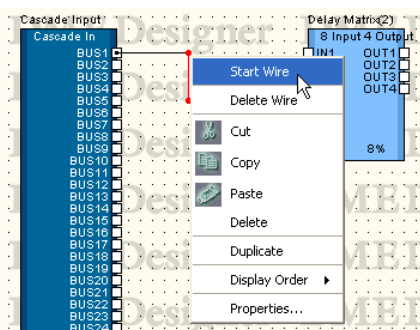
Méthode 2 Commencer le dessin à partir d'un nœud

Cliquez avec le bouton droit de la souris sur un nœud de fil, puis cliquez sur [Start Wire] dans le menu affiché. Vous pouvez faire débuter un fil secondaire depuis le nœud sur lequel vous avez cliqué.



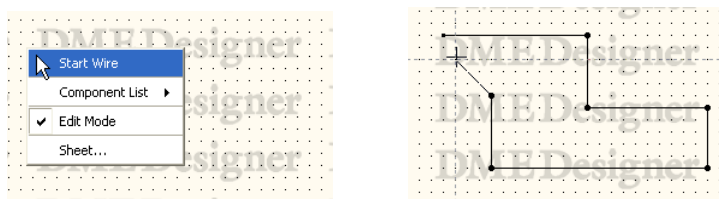
Méthode 3 Commencer le dessin à partir d'un segment de ligne

Cliquez avec le bouton droit de la souris sur un segment de ligne, puis cliquez sur [Start Wire] dans le menu affiché. Un nœud est créé au point sur lequel vous avez cliqué avec le bouton droit de la souris. Vous pouvez faire débuter un fil secondaire à partir de ce nœud.



■ Dessiner sur n'importe quel emplacement de la feuille

Cliquez avec le bouton droit de la souris sur un emplacement de début de dessin, puis cliquez sur [Start Wire] dans le menu contextuel qui s'affiche. Cliquez sur l'emplacement où la ligne doit se recourber, puis double-cliquez sur l'emplacement de fin de sorte à terminer le dessin.



■ Terminer le dessin

Lorsque les zones sensibles ou les fils déjà dessinés sont connectés, le dessin est terminé. Pour achever le dessin sans effectuer de connexion sur une zone sensible, utilisez l'une des méthodes suivantes :

- Cliquez avec le bouton droit de la souris
- Double-cliquez
- Appuyez sur la touche <Esc>

Le dessin prend fin également lorsqu'une autre fenêtre est activée.

Edition de fils

Vous pouvez supprimer des fils, modifier les emplacements des nœuds, connecter d'autres fils et exécuter d'autres opérations d'édition liées aux fils.

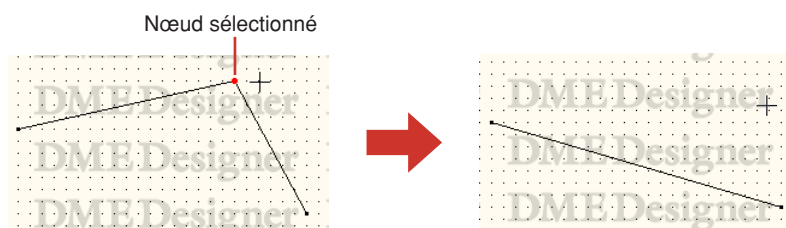
■ Suppression

Suppression d'un fil en entier

Cliquez avec le bouton droit de la souris sur le fil puis cliquez sur [Delete Wire] dans le menu contextuel.

Suppression de nœuds

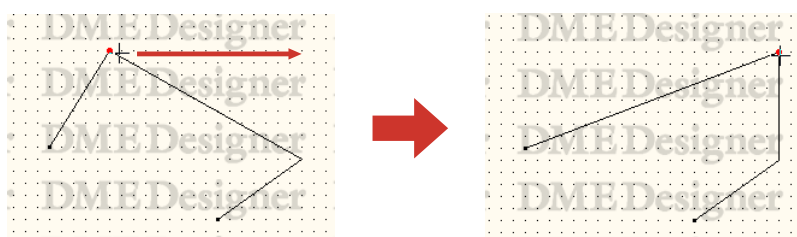
Pour supprimer un nœud, il suffit de le sélectionner puis d'appuyer sur la touche <Delete>. Les nœuds de part et d'autre du nœud supprimé deviennent alors directement connectés.



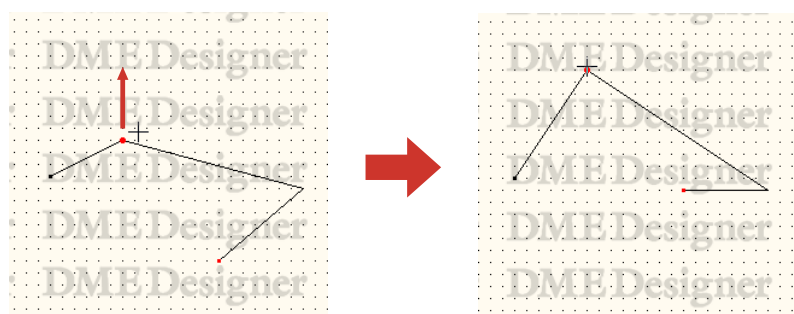
■ Edition par glisser

Déplacement de nœuds

Vous pouvez déplacer les nœuds en les faisant glisser à l'aide de la souris.

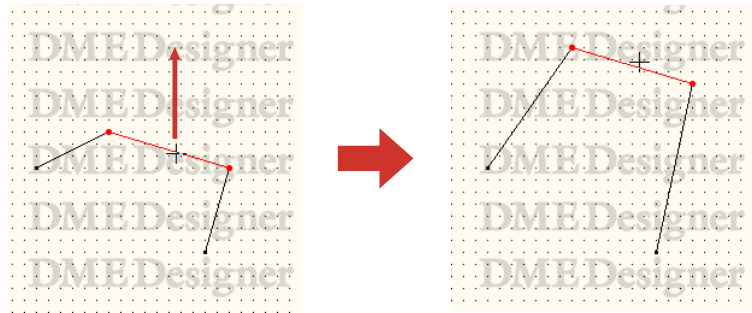


Lorsque plusieurs nœuds sont sélectionnés et que vous les faites glisser à l'aide de la souris, vous pouvez les déplacer tous en même temps.



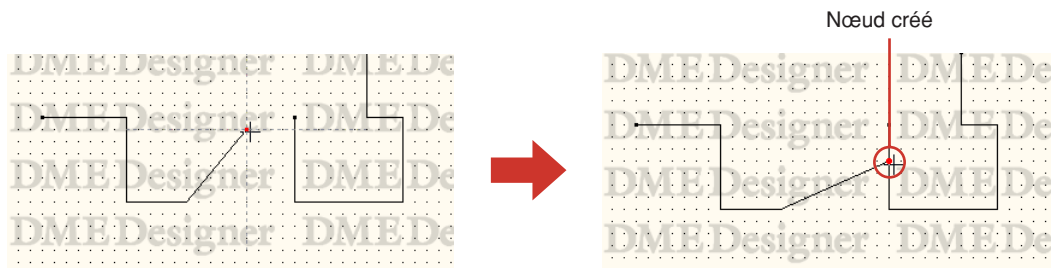
Déplacement de segments de ligne

Pour déplacer un segment de ligne, sélectionnez les nœuds sur les deux côtés du segment et faites glisser l'un d'eux.



■ Connexion à d'autres fils

Si vous faites glisser un nœud et le faites chevaucher par un autre fil, les deux seront connectés sur cette position. Si vous le faites glisser sur un segment de ligne, un nœud sera créé à cet endroit.



Connexion logique

Une connexion à partir d'un signal source (extrémité sortie) vers un signal de destination (côté entrée) est appelée « **connexion logique** ». Si une connexion logique est présente sur une configuration, le signal du matériel actuellement sélectionné sera connecté. Un seul câble peut constituer une seule connexion logique.

Les connexions logiques sont organisées dans les fenêtres Configuration et User Module. Les fils dans les fenêtres Area ou Zone peuvent être dessinés seulement pour l'affichage. Même au sein des fenêtres Configuration et User Module, vous pouvez également dessiner les fils pour l'affichage uniquement.

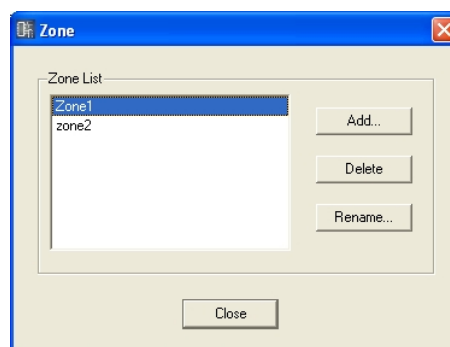
Fenêtre	Fil
Fenêtre Area	Dessin pour affichage uniquement
Fenêtre Zone	Dessin pour affichage uniquement
Fenêtre Configuration	Connexion logique et dessin pour affichage uniquement
Fenêtre User Module	Connexion logique et dessin pour affichage uniquement

■ Situations dans lesquelles aucune connexion logique n'est créée

- Les deux extrémités sont des signaux source (extrémité sortie)
- Les deux extrémités sont des signaux de destination (extrémité entrée)
- Deux signaux source (extrémité sortie) sont connectés sur une destination
- Il y a deux signaux de destinations (extrémité entrée) et le fil n'est pas connecté à un signal source (extrémité).

Ajouter, supprimer et renommer une zone

Une région comporte une zone au minimum. Dans la fenêtre par défaut Area, cette zone est nommée [Zone1]. Il est possible d'organiser plusieurs zones dans une région. Lorsque vous cliquez sur la commande [Zone] du menu [Tools], la boîte de dialogue « Zone » s'affiche. Vous pouvez y ajouter, supprimer ou renommer une zone.

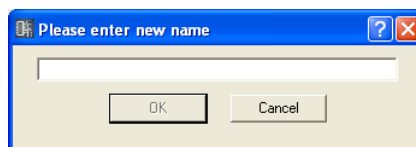


Zone List (Liste des zones)

Liste les zones incluses dans le projet. Pour changer les réglages d'une zone, sélectionnez-la en cliquant dessus dans la liste.

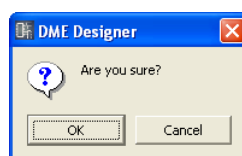
Touche [Add]

Ajoute une zone. Cliquez ici pour ouvrir la boîte de dialogue « Please enter new name » (Veuillez entrer un nouveau nom). Entrez un nouveau nom, puis cliquez sur [OK]. Une zone sera ajoutée.



Touche [Delete]

Supprime la zone sélectionnée dans la liste. Cliquez ici pour afficher la boîte de dialogue « Are you sure? » (Êtes-vous sûr ?). Cliquez sur la touche [OK] pour supprimer la zone. Cliquez sur la touche [Cancel] (Annuler) et la suppression sera annulée.



NOTE

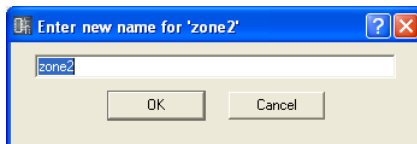
Il faut au minimum qu'il y ait une zone par région. S'il ne reste plus qu'une seule zone, la suppression sera impossible.

Touche [Rename] (Renommer)

Modifie le nom de la zone sélectionnée dans la liste. Cliquez ici pour afficher la boîte de dialogue « Enter new name for the current zone » (Entrez un nouveau nom à la place du nom de la zone actuelle). Entrez un nouveau nom de zone, puis cliquez sur [OK].

NOTE

Le nom actuel de la zone que vous voulez renommer s'affiche dans l'encadré « Current Zone Name » (Nom de la zone actuelle) du message « Enter new name for current zone name ».

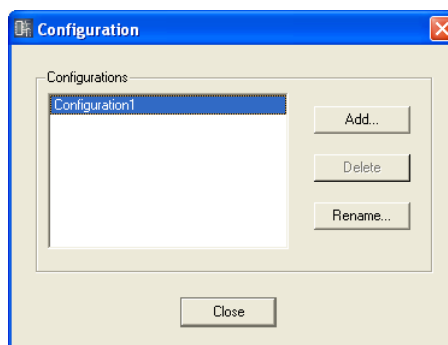


Touche [Close] (Fermer)

Ferme la boîte de dialogue « Zone ».

Ajouter, supprimer et renommer une configuration

Il faut au moins une configuration par zone. Dans une nouvelle zone, cette configuration sera nommée [Configuration1]. Vous pouvez ajouter autant de configurations que vous le souhaitez. Lorsque vous cliquez sur la commande [Configuration] du menu [Tools], la boîte de dialogue « Configuration » s'affiche. Vous pouvez y ajouter, supprimer ou renommer une configuration.

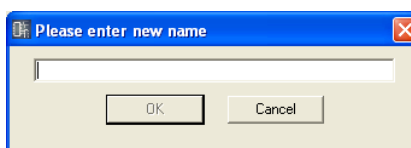


Configurations

Liste les configurations incluses dans la zone en cours d'édition. Pour changer les réglages d'une configuration, sélectionnez-la en cliquant dessus dans la liste.

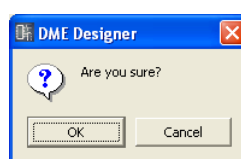
Touche [Add]

Ajoute une configuration. Cliquez ici pour ouvrir la boîte de dialogue « Please enter new name ». Entrez un nouveau nom de configuration, puis cliquez sur [OK]. Une configuration sera ajoutée.



Touche [Delete]

Supprime la configuration sélectionnée dans la liste. Cliquez ici pour afficher la boîte de dialogue « Are you sure? ». Cliquez sur la touche [OK] pour supprimer la configuration. Cliquez sur la touche [Cancel] et la suppression sera annulée.



NOTE

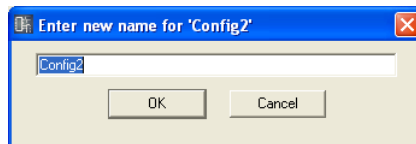
Il faut au moins une configuration dans la zone. S'il ne reste plus qu'une seule configuration, la suppression sera impossible.

Touche [Rename]

Modifie le nom de la configuration sélectionnée dans la liste. Cliquez ici pour afficher la boîte de dialogue « Enter new name for the current configuration » (Entrez un nouveau nom pour la configuration actuelle). Entrez un nouveau nom de configuration, puis cliquez sur [OK].

NOTE

Le nom actuel de la configuration que vous voulez renommer s'affiche dans l'encadré « Current Configuration Name » (Nom de la configuration actuelle) du message « Enter new name for current configuration name » (Entrez un nouveau nom à la place du nom de la configuration actuelle).



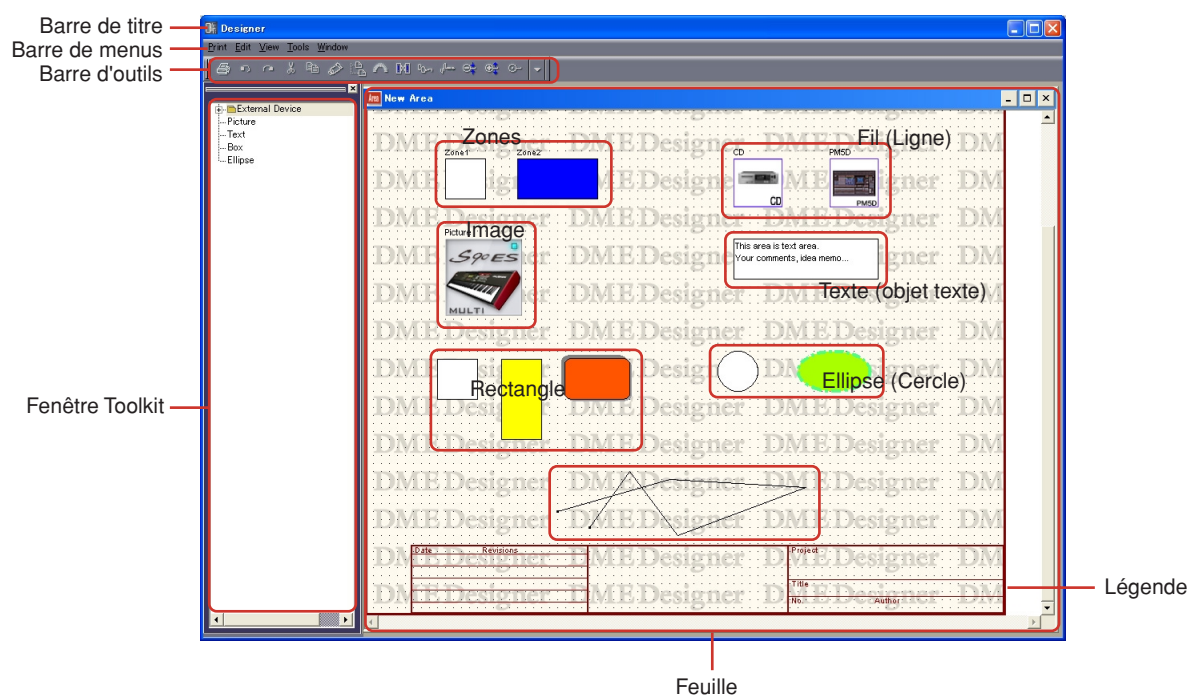
Touche [Close]

Ferme la boîte de dialogue « Configuration ».

Fenêtre Area

Dans la fenêtre Area, la région est conçue par une disposition d'objets sur une feuille de conception. Lorsque vous cliquez sur « Area », dans la fenêtre Navigator, la fenêtre Area devient active. Vous pouvez ouvrir la fenêtre Area à l'aide de la commande [Area] du menu [View]. Les objets suivants peuvent être disposés dans la fenêtre Area.

- Zone
- Périphérique externe
- Image
- Texte
- Rectangle
- Ellipse
- Fil
- Légende



■ Barre de titre

Vous pouvez déplacer les fenêtres en faisant glisser leur barre de titre.

■ Zone

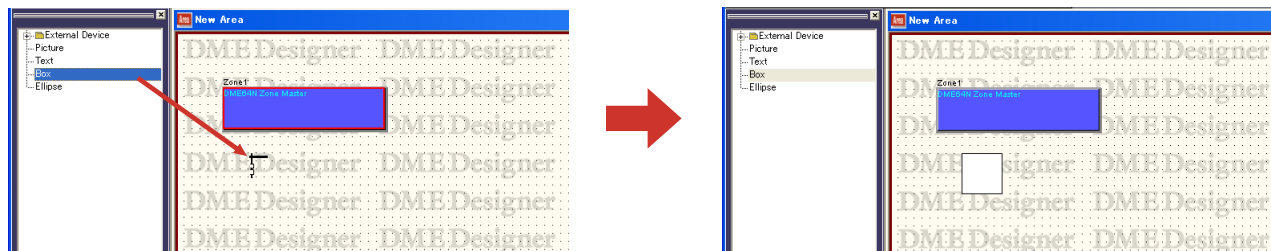
Vous ajoutez ou supprimez les zones à l'aide de la boîte de dialogue « Zone ». Vous ne pouvez pas exécuter des opérations telles que supprimer, couper ou copier. Vous pouvez changer la position et la conception des objets zone dans la fenêtre Area. Pour ouvrir une fenêtre Zone, double-cliquez dessus.

■ Objets

Vous pouvez exécuter des opérations d'édition comme par exemple organiser, couper, copier, coller, supprimer et déplacer sur tous les objets à l'exception des zones.

Disposition des objets

Il est possible de placer dans la fenêtre d'autres objets que les zones en les y faisant glisser à partir de la fenêtre Toolkit. Vous pouvez également disposer les objets en double-cliquant dessus dans la fenêtre Toolkit. Les mêmes objets s'affichent dans le sous-menu [Area Parts List] du menu [Tools] ou dans le menu contextuel qui apparaît lorsque vous cliquez sur la feuille avec le bouton droit de la souris.



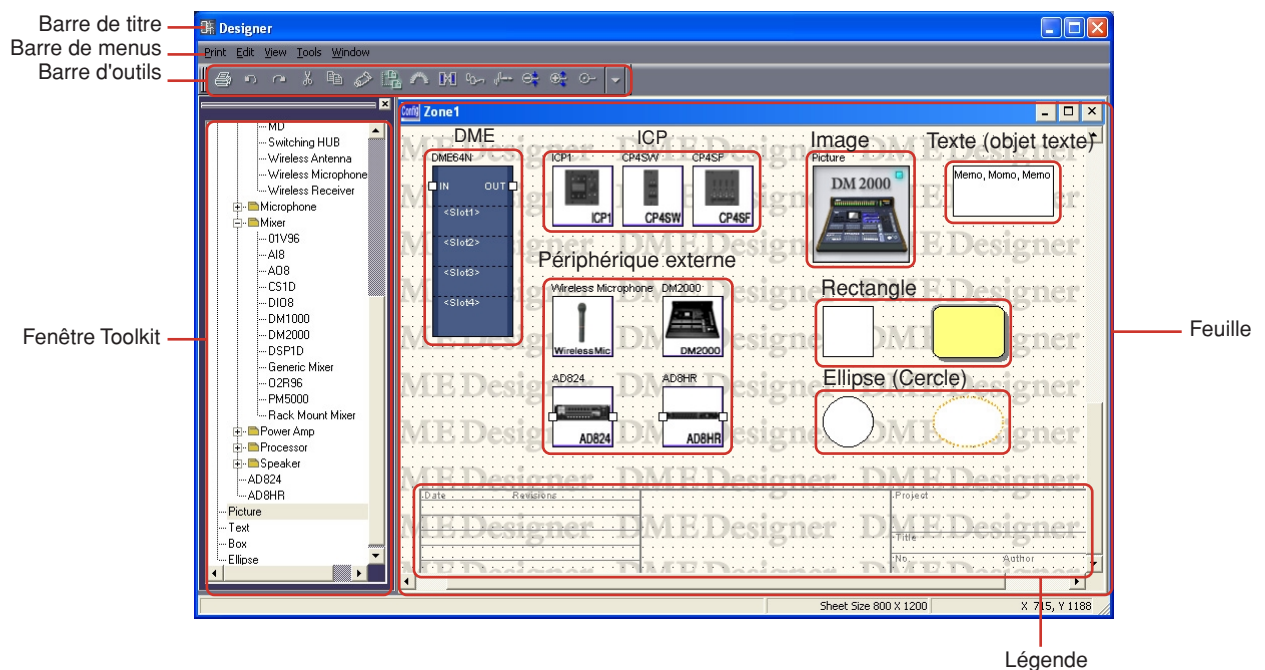
Fenêtre Zone

Dans la fenêtre Zone, la configuration de zone est conçue par l'arrangement des périphériques de zone sur une feuille de conception. Une configuration de zone peut se créer qui soit identique à la disposition matérielle réelle.

Pour afficher une fenêtre Zone, double-cliquez sur la fenêtre Area. Lorsque vous cliquez sur une configuration dans la fenêtre Navigator, elle devient active.

Les objets suivants peuvent être disposés dans la fenêtre Zone.

- DME
- ICP
- Périphérique externe
- Image
- Texte
- Rectangle
- Ellipse (Cercle)
- Légende



■ Barre de titre

Affiche le nom de la zone qui apparaît dans la boîte de dialogue « Zone ». Il y a toujours une zone appelée [Zone1] dans un projet nouvellement créé.

■ Configuration

Vous pouvez créer des configurations multiples au sein d'une zone, mais celles-ci ne peuvent pas être disposées au sein d'une fenêtre Zone. Il existe une fenêtre Zone pour chaque configuration dans laquelle les périphériques peuvent être disposés. Pour changer de configuration, cliquez sur la configuration souhaitée dans la fenêtre Navigator.

Vous pouvez ajouter, supprimer et renommer des configurations dans la boîte de dialogue « Configuration ».

■ Objets

Vous pouvez exécuter des opérations d'édition comme par exemple organiser, couper, copier, coller, supprimer et déplacer sur les périphériques et les formes. Si vous double-cliquez sur un périphérique disposé dans une fenêtre, une fenêtre Configuration ou une boîte de dialogue s'ouvrira.

Périphérique	Action exécutée à la suite d'un double-clic
DME	Affiche la fenêtre Configuration
ICP	Affiche la boîte de dialogue « Control Panel Properties »
Périphérique externe	Ouvre l'application externe liée au périphérique

Disposition des objets

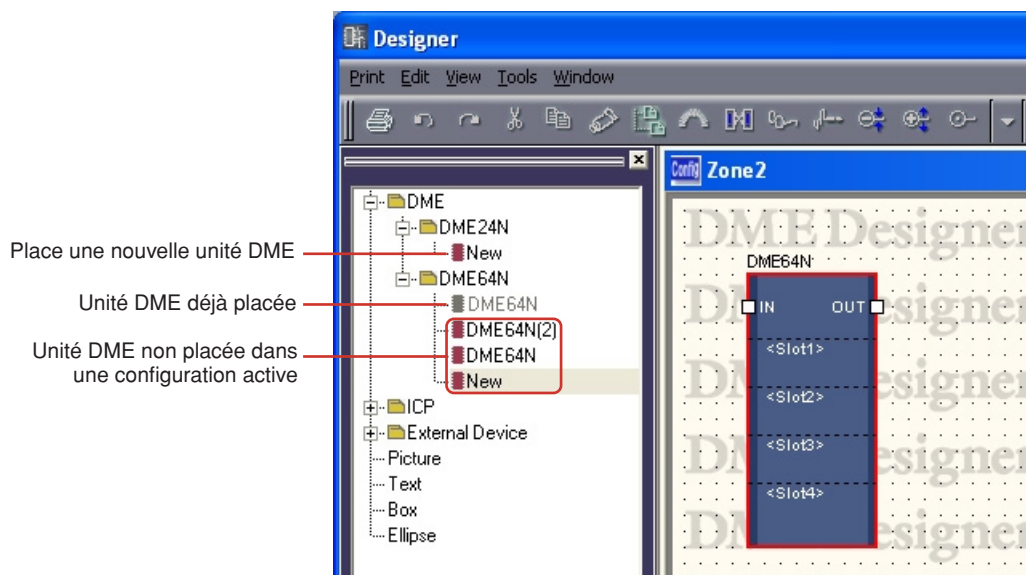
Vous avez la possibilité d'organiser des objets en les faisant glisser à partir de la fenêtre Toolkit. Vous pouvez également disposer les objets en double-cliquant dessus dans la fenêtre Toolkit. Les mêmes objets s'affichent dans le sous-menu [Device List] sur le menu contextuel qui apparaît lorsque vous cliquez sur le menu [Tools] ou sur la feuille avec le bouton droit de la souris.

Pour des informations sur « Device List », reportez-vous à la [page 154](#).

■ Arrangement des DME

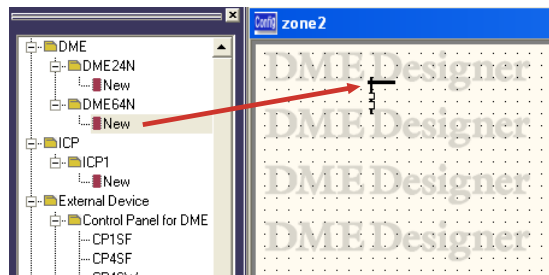
Pour placer un objet DME, faites d'abord glisser l'icône [New]. Lorsque vous faites glisser l'icône [New] et la placez dans la fenêtre Zone, vous pouvez également ajouter une icône pour cette unité DME dans la fenêtre Toolkit. Vous avez la possibilité de renommer l'unité DME dans la boîte de dialogue « DME Device Properties ». Ceci permet aussi de renommer l'icône DME dans la fenêtre Toolkit.

Vous pouvez placer une unité créée dans une autre configuration, mais pas disposer plusieurs unités DME identiques au sein d'une même configuration. S'il y a plusieurs unités DME dans une configuration matérielle, créez un nombre équivalent d'objets DME.

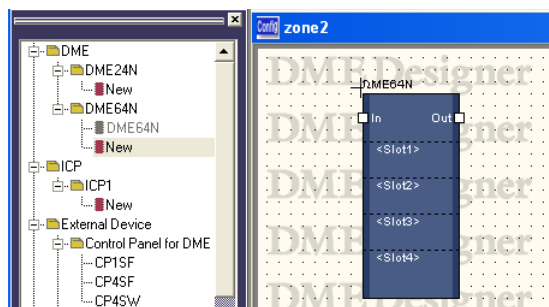


Placement d'une nouvelle unité DME

Sous le dossier DME dans la fenêtre Toolkit se trouvent les dossiers [DME24N] et [DME64N]. Dans ces dossiers, vous trouverez une icône [New]. Faites-la glisser vers la fenêtre Zone.



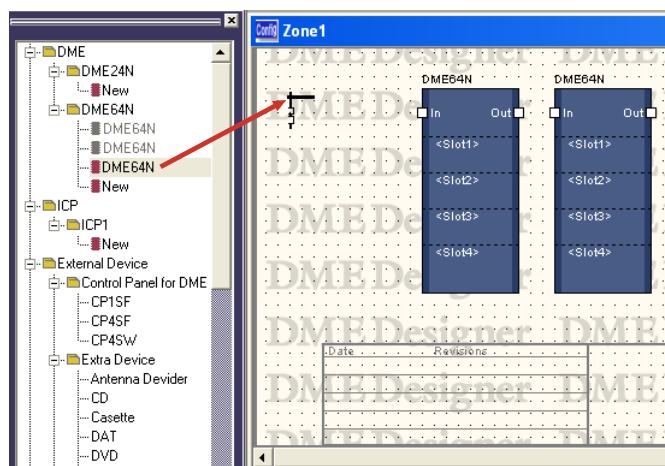
Lorsque vous faites glisser l'icône [New] et la placez dans la fenêtre Zone, vous pouvez également ajouter une icône pour cette unité DME dans la fenêtre Toolkit.



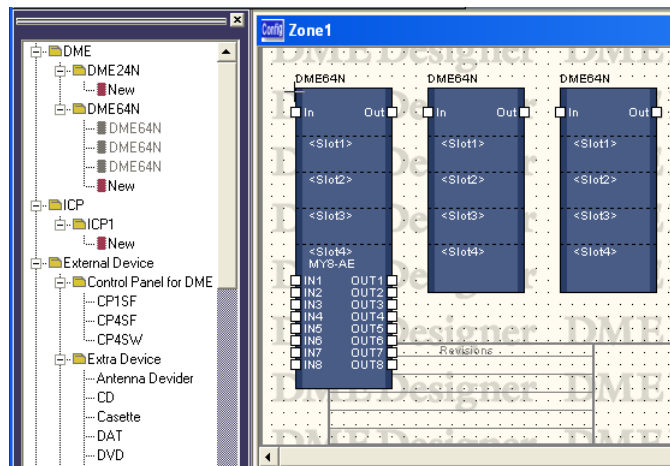
Une unité DME ajoutée à la fenêtre Toolkit ne peut être placée à nouveau dans la même fenêtre de configuration. L'unité DME placée dans la fenêtre Toolkit s'affiche sous une couleur sourde. Pour placer plusieurs unités DME, faites glisser l'icône [New] pour ajouter chaque DME supplémentaire.

Placement des unités DME existantes

Lorsqu'il y a plusieurs configurations, vous pouvez placer les unités DME existantes dans des configurations autres que leurs configurations d'origine. Faites glisser l'icône DME créée dans la fenêtre Toolkit vers la fenêtre Zone.

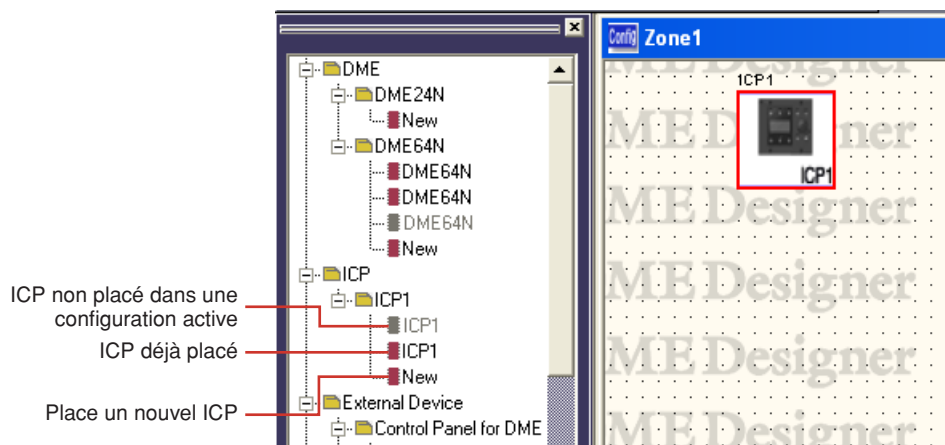


Lorsque vous placez l'unité DME dans la fenêtre Zone, l'affichage de l'icône DME dans la fenêtre Toolkit se modifie et prend une couleur sourde indiquant qu'il s'agit d'un objet qui a déjà été placé.



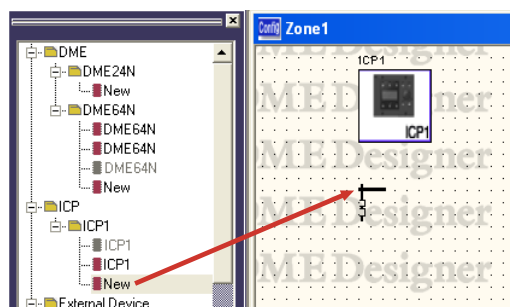
■ Placement de l'ICP

Comme pour une unité DME, la première étape consiste à placer un ICP pour faire glisser l'icône [New] à partir de la fenêtre Toolkit. Vous avez la possibilité de placer l'ICP créé dans une autre configuration, mais vous ne pouvez pas disposer plusieurs ICP identiques au sein d'une même configuration. S'il y a plusieurs ICP dans une configuration matérielle, créez un nombre équivalent d'objets ICP.

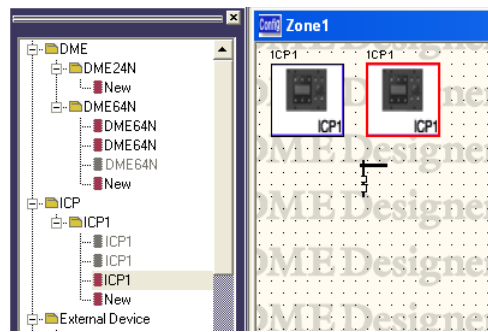


Placement d'un nouvel ICP

Dans le dossier ICP de la fenêtre Toolkit se trouve, en position subordonnée, le dossier [ICP1]. Sous ces dossiers, vous trouverez une icône [New]. Faites-la glisser vers la fenêtre Zone.



Lorsque vous faites glisser l'icône [New] de l'ICP et la placez dans la fenêtre Zone, vous pouvez également ajouter une icône pour cet ICP dans la fenêtre Toolkit.

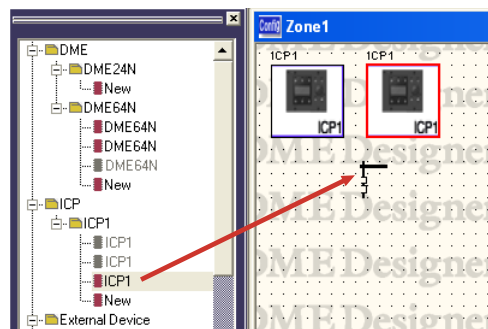


L'ICP ajouté dans la fenêtre Toolkit s'affiche sous une couleur sourde pour indiquer qu'il a déjà été placé. Pour placer plusieurs ICP, faites glisser l'icône [New] pour l'ajout de chaque ICP supplémentaire.

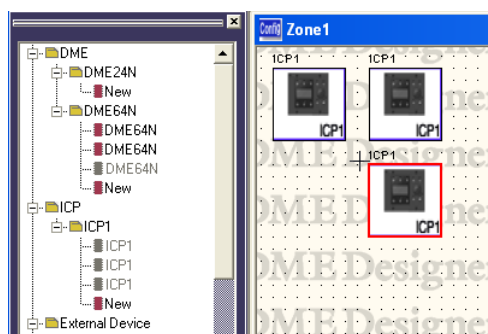
Placement d'ICP existants

Lorsqu'il y a plusieurs configurations, vous pouvez placer les ICP existants dans des configurations autres que leurs configurations d'origine.

Faites glisser l'icône ICP créée dans la fenêtre Toolkit vers la fenêtre Zone.

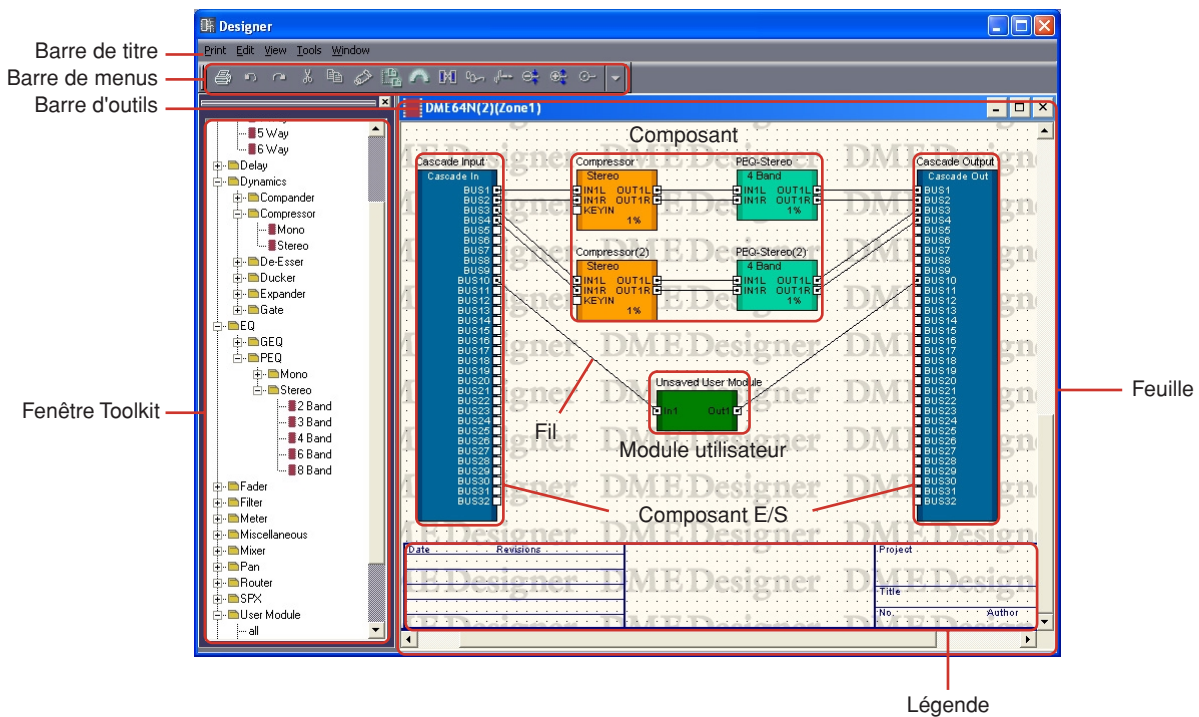


L'ICP est alors placé dans la fenêtre de Zone. L'ICP ajouté dans la fenêtre Toolkit s'affiche sous une couleur sourde pour indiquer qu'il a déjà été placé.



Fenêtre Configuration

La fenêtre Configuration est utilisée pour disposer les composants sur la feuille et effectuer les connexions logiques. Elle s'affiche lorsque vous double-cliquez sur une unité DME.



■ Barre de titre

Affiche le « nom de l'unité DME (nom de zone) ». La fenêtre de configuration pour une unité DME64N placée dans [Zone1] sera « DME64N (Zone1) ». Le nom de l'unité DME est défini dans les propriétés de l'unité DME placée dans la fenêtre Zone.

■ Objets

Les objets tels que les composants, les modules utilisateurs et les formes sont organisés dans la fenêtre Configuration.

Lorsque vous double-cliquez sur un composant placé dans la fenêtre, l'éditeur de composants s'ouvre. Si vous double-cliquez sur un module utilisateur, le module utilisateur s'ouvrira.

■ Composant E/S

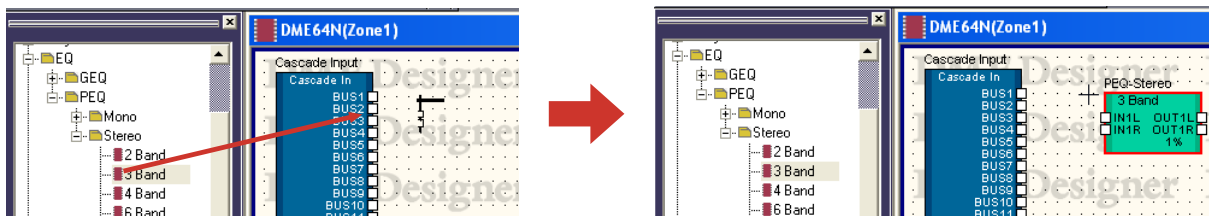
Selon les réglages de l'unité DME placée dans la fenêtre Zone, les composants E/S seront automatiquement placés ou ajoutés.

- Les composants E/S peuvent être disposés dans la fenêtre de configuration de DME24N.
- Lorsque la commande « Show Cascade Port » est activée dans la boîte de dialogue « DME Device Properties » de DME64N, le composant Cascade I/O (E/S en cascade) est automatiquement ajouté.
- Lorsque vous spécifiez un connecteur dans les propriétés d'une unité DME placée dans la fenêtre Zone, le composant Slot I/O (E/S connecteur) est automatiquement ajouté.

Les opérations d'édition telles que couper/copier/coller/dupliquer sur les composants E/S, Slot I/O et Cascade I/O ne s'appliquent pas ici.

Placement des composants

Vous pouvez disposer les objets en les faisant glisser à partir de la fenêtre Toolkit. Vous avez également la possibilité de disposer les objets en double-cliquant dessus dans la fenêtre Toolkit. Les mêmes objets s'affichent dans le sous-menu [Component List] du menu [Tools] ou sur le menu contextuel qui apparaît lorsque vous cliquez sur la feuille avec le bouton droit de la souris. Pour obtenir plus d'informations sur [Component List] dans la fenêtre Configuration, reportez-vous à la page 154.

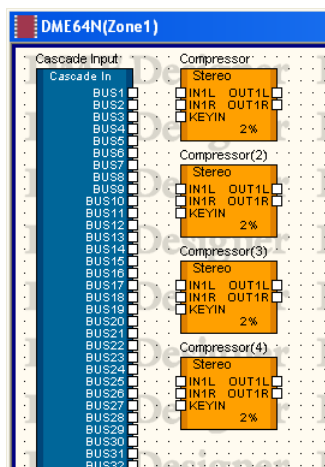


NOTE

Si les composants [Matrix Mixer 64 input 64 output] ou [Matrix Mixer 64 input 32 output] sont placés dans la fenêtre de configuration de DME64N, vous ne serez pas en mesure d'utiliser d'autres composants, même si la fenêtre n'atteint pas un ratio de 100 pourcent. Il est impossible d'utiliser les composants [Matrix Mixer 64 input 64 output] et [Matrix Mixer 64 input 32 output] dans DME24N.

Disposition d'un nombre de composants de même type

Vous pouvez organiser un nombre de composants de même type. S'il existe deux ou plusieurs exemplaires du même composant, des numéros seront affectés à leurs noms respectifs de la façon suivante : « Compressor (2) » (Compresseur (2)), « Compressor (3) » (Compresseur (3)) et ainsi de suite. Les composants multiples placés dans la configuration sont indépendants, vous pouvez définir différents paramètres pour chacun d'eux.



Probe Monitor

Probe Monitor est une fonction qui vous permet de contrôler les ports de sortie dans votre configuration à l'aide d'un casque. Vous pouvez l'activer ou la désactiver à l'aide de la commande [Probe Monitor] dans le menu [Tools] ou de la touche [Probe Monitor] sur la barre d'outils. Elle peut être spécifiée sur ON ou OFF pour chaque unité DME séparément.

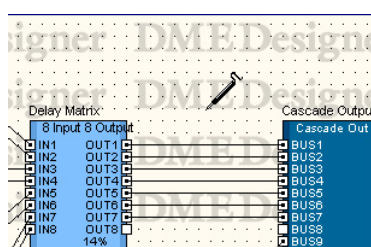
La fonction Probe Monitor s'utilise uniquement lorsque l'application est en ligne avec DME et que les fenêtres Configuration ou User Module sont actives. Lorsque Probe Monitor est activée, il est impossible d'effectuer des éditions sinon dans Component Editor.

■ Procédure de Probe Monitor

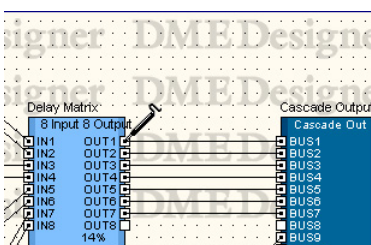
1 Activez la fonction Probe Monitor.

Cliquez sur la commande [Probe Monitor] dans le menu [Tools] ou sur la touche [Probe Monitor] dans la barre d'outils.

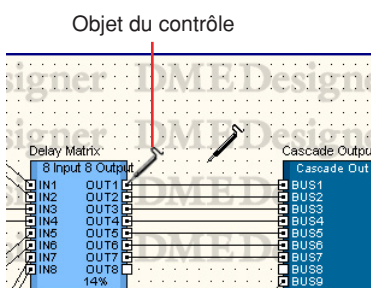
Le pointeur de la souris change de forme.



2 Cliquez sur le port de sortie que vous souhaitez contrôler.



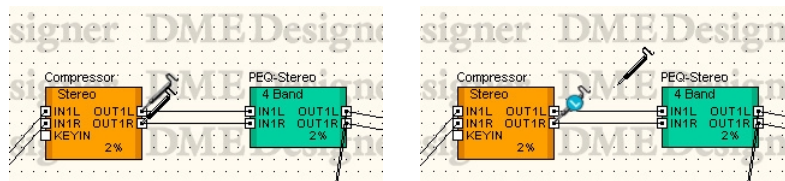
Le port de sortie sur lequel vous avez cliqué est sélectionné et le contrôle débute.



Si vous cliquez sur un autre port de sortie, l'emplacement soumis au contrôle sera modifié.

■ Sélection L/R

Pour contrôler simultanément les canaux gauche et droit, appuyez sur <Shift> et cliquez sur le canal gauche puis faites-en de même avec le canal droit.



■ Fermeture de la fonction Probe Monitor

Cliquez sur la commande [Probe Monitor] dans le menu [Tools] ou sur la touche [Probe Monitor] dans la barre d'outils afin de désactiver la fonction. Lorsque la fonction Probe Monitor est désactivée, le pointeur de la souris retrouve sa forme initiale.

■ Contrôles suivant et ultérieurs

L'application met en mémoire l'emplacement soumis au contrôle, même lorsque la fonction de contrôle de vérification est désactivée. Dès que la fonction est activée à nouveau, l'emplacement précédemment contrôlé est sélectionné.

NOTE

Si la configuration est éditée après la désactivation du contrôle de vérification, l'emplacement de contrôle ne sera pas sélectionné.

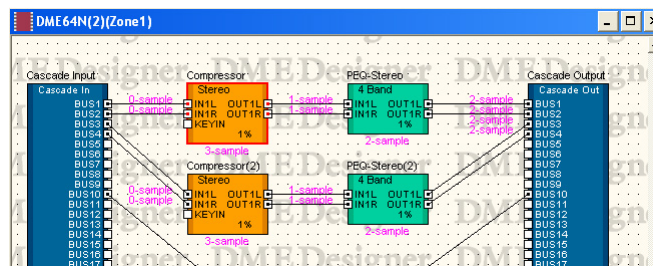
Show Signal Delay (valeur du retard)

Le signal est retardé en fonction du temps de traitement au niveau du processeur audio. La commande [Show Signal Delay] (Afficher retard du signal) du menu [Tools] calcule une valeur de retard et l'affiche pour le composant. Cette commande permet de basculer entre l'affichage ou non de la valeur de décalage. Une coche apparaît lorsqu'il est activé.

Lorsque cette commande est activée, les réglages sont compilés afin de calculer une valeur de retard, qui est affichée pour les composants et les lignes. La valeur de retard obtenue grâce à la compilation reste d'application tant que la configuration n'est pas modifiée. Des unités d'échantillonnage sont utilisées pour afficher la valeur de retard.

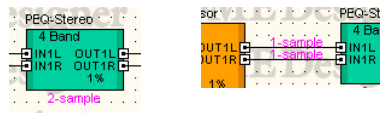
Cette commande correspond à la touche [Show Signal Delay] de la barre d'outils.

Les réglages ON et OFF de [Show Signal Display] sont sauvegardés pour chaque fenêtre de configuration. Le changement du réglage dans une autre fenêtre de configuration est sans effet sur la fenêtre en cours. Vous pouvez modifier la configuration tandis que la commande [Show Signal Delay] est activée.



Lorsque vous activez [Show Signal Delay], la valeur de retard apparaît au-dessus de l'objet.

Les valeurs de retard des composants et des composants E/S sont affichées en bas et au centre de l'objet.



Les valeurs de retard des fils sont affichées à côté du port d'entrée de l'objet connecté.

NOTE

Les valeurs de retard des composants SPX varient en fonction de l'état ON/OFF de Bypass dans la mesure où ces composants ajoutent le signal de l'effet au signal d'origine. Lorsque vous activez [Show Signal Delay], la valeur de retard pour l'état Bypass ON s'affiche.

NOTE

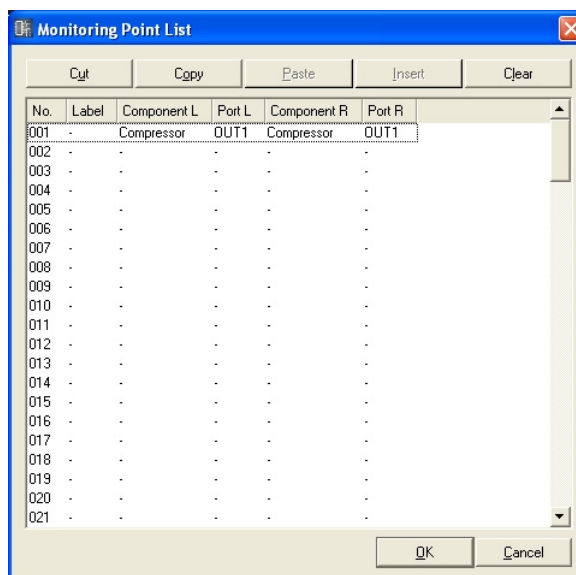
Les valeurs de retard des composants du Wav File Player sont affichées pour les entrées externes. Les valeurs de retard des fichiers Wave locaux ne peuvent pas être affichées.

Monitoring Point List (Liste des points de contrôle)

Lorsque vous cliquez sur [Monitoring Point List] dans le menu [Tools], la boîte de dialogue « Monitoring Point List » s'affiche. Vous pouvez y enregistrer ou y modifier des points de contrôle à l'aide d'un casque.

NOTE

Les points de contrôle peuvent uniquement être modifiés par des utilisateurs pour lesquels la case de sécurité [Edit] est cochée.



■ Touche [Cut]

Coupe les informations du point de contrôle sélectionné. Lorsque des informations de point de contrôle sont coupées, les informations situées sous ce point se déplacent vers le haut.

■ Touche [Copy]

Copie les informations du point de contrôle sélectionné.

■ Touche [Paste]

Colle les informations du point de contrôle copiées sur la ligne sélectionnée.

■ Touche [Insert]

Les informations du point de contrôle copiées sont insérées au niveau du point sélectionné.

■ Touche [Clear]

Supprime les informations du point de contrôle sélectionné.

■ **Monitoring Point List (Liste des points de contrôle)**

Affiche et permet de modifier les informations des points de contrôle.

[No.]

Affiche les numéros des points de contrôle. Les numéros sont attribués dans l'ordre descendant.

[Label]

Affiche et permet de modifier les noms des points de contrôle. Cliquez sur cette option pour sélectionner le texte. Vous pouvez ensuite entrer un nouveau nom.

[Component L] (Composant G)

Définit le composant du canal G du point de contrôle. Cliquez ici pour afficher une liste des composants présents dans la fenêtre de configuration active. Vous pouvez ensuite sélectionner les composants à contrôler.

NOTE

Les composants organisés dans des modules utilisateur sont également affichés dans la liste. Les composants des modules utilisateur pour lesquels la sécurité est définie ne sont cependant pas affichés.

[Port L] (Port G)

Définit le port du canal G du point de contrôle. Cliquez ici pour afficher une liste des ports pour le composant sélectionné dans le champ [Component L]. Cliquez sur le port que vous souhaitez contrôler.

NOTE

Si vous cliquez sur un port dans la fenêtre du Designer alors que la boîte de dialogue « Monitoring Point List » est affichée, le port est enregistré au niveau du point de contrôle de la ligne actuellement sélectionnée. Si vous voulez enregistrer les points de contrôle en stéréo, cliquez sur un port tout en maintenant la touche <Shift> enfoncée pour enregistrer Component L et Port L, puis cliquez à nouveau sur un port tout en maintenant la touche <Shift> enfoncée pour enregistrer Component R et Port R.

[Component R] (Composant D)

Définit le composant du canal D du point de contrôle. Cliquez ici pour afficher une liste des composants présents dans la fenêtre de configuration active. Vous pouvez ensuite sélectionner les composants à contrôler.

NOTE

Les composants organisés dans des modules utilisateur sont également affichés dans la liste. Les composants des modules utilisateur pour lesquels la sécurité est définie ne sont cependant pas affichés.

[Port R] (Port D)

Définit le port du canal D du point de contrôle. Cliquez ici pour afficher une liste des ports pour le composant sélectionné dans le champ [Component D]. Cliquez sur le port que vous souhaitez contrôler.

■ **Touche [OK]**

Met à jour les réglages et ferme la boîte de dialogue.

■ **Touche [Cancel]**

Ferme la boîte de dialogue sans modifier les réglages.

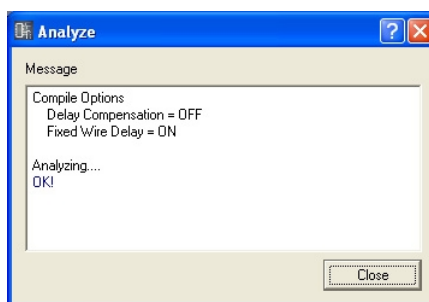
Analyze (Analyse de la configuration)

Lorsque vous cliquez sur la commande [Analyze] du menu [Tools] ou sur la touche [Analyze] dans la barre d'outils, la boîte de dialogue « Analyze » s'affiche. Les connexions câblées de la fenêtre de configuration active sont analysées et les résultats sont affichés dans la boîte de dialogue « Analyze ».

Dans la mesure où cette fonction vous permet de vérifier qu'il n'y a pas de problèmes au niveau de l'organisation des composants et des fils sans vous connecter à l'unité DME, il est utile d'éliminer les erreurs de conformité avant d'exécuter la synchronisation.

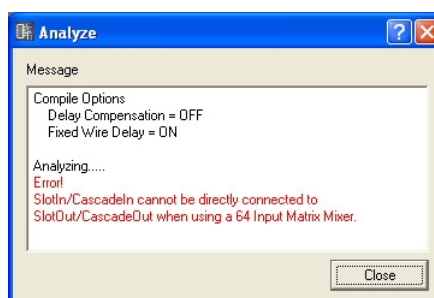
NOTE

Vous ne pouvez sélectionner la commande [Analyze] du menu [Tools] que si une fenêtre de configuration est active.



■ Zone Message

Affiche la progression de l'opération d'analyse. Les résultats sont affichés au terme de l'analyse. Si des erreurs sont détectées durant l'analyse, elles sont affichées comme illustré ci-dessous.



■ Touche [Close]

Ferme la boîte de dialogue.

User Module

Modules utilisateur

Un module considéré comme un seul composant et qui pourtant combine un certain nombre d'autres composants est appelé un « **module utilisateur** ». Un module utilisateur peut être organisé dans la fenêtre Configuration comme n'importe quel autre composant. L'édition du module utilisateur consiste à placer le composant et à effectuer les connexions logiques à l'aide de fils, de la même façon que pour les configurations.

Les modèles utilisateur sont sauvegardés dans un fichier de projet, mais ils peuvent aussi être enregistrés sous forme de fichiers. Les modules utilisateur enregistrés comme des fichiers s'affichent dans la fenêtre Toolkit et servent dans d'autres fichiers de projet.

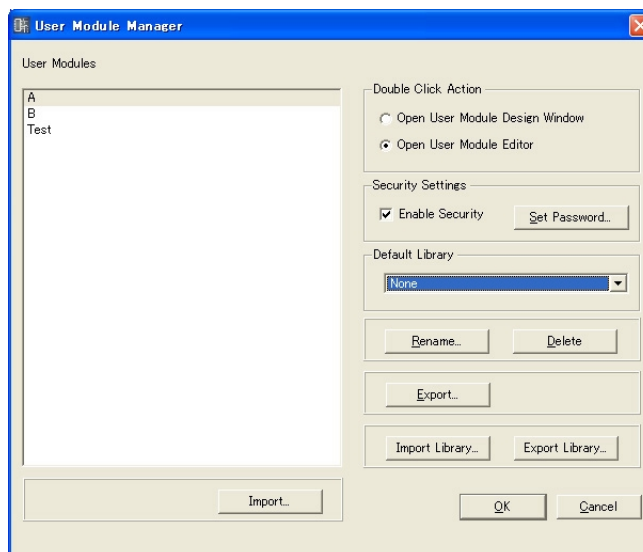
Un dossier « User Modules » est créé dans le dossier spécifié dans [Contents Folder] depuis la boîte de dialogue « Preferences » de la fenêtre Main Panel. Les modules utilisateur y sont enregistrés. Si vous ne modifiez pas le réglage dans la boîte de dialogue « Preferences », l'emplacement sera « C:\Program Files\YAMAHA\OPT Tools\DME Designer\User Modules ».

NOTE

La boîte de dialogue « Preferences » du menu Main Panel s'affiche à l'aide de la commande [Preference] du menu [File].

User Module Manager

Lorsque vous cliquez sur [User Module Manager] dans le menu [Tools], la boîte de dialogue « User Module Manager » s'affiche. Vous pouvez modifier les réglages, renommer ou supprimer des éléments dans la fenêtre qui s'ouvre lorsque vous double-cliquez sur un module utilisateur.



■ Modules utilisateur

Liste les modules utilisateur sauvegardés dans le dossier « User Modules ». Sélectionnez le module utilisateur souhaité en cliquant dessus.

NOTE

Seuls les modules utilisateur enregistrés peuvent s'afficher. Les modules utilisateur placés dans l'éditeur de composants sont sauvegardés dans des fichiers de projet et ne peuvent pas être utilisés sans être enregistrés en tant que fichiers. Cependant, ils ne s'affichent pas dans la liste de la boîte de dialogue « User Module Manager ».

■ Double Click Action (Action de double-cliquer)

Spécifie l'action qui se produit lorsque vous double-cliquez sur un modèle utilisateur placé dans la fenêtre Configuration.

[Open User Module Design Window]

Ouvre la fenêtre User Module.

[Open User Module Editor]

Ouvre l'éditeur de modules utilisateur. L'éditeur de modules utilisateur est une fenêtre dans laquelle les commandes des composants placés dans un module utilisateur peuvent être disposées et leurs paramètres modifiés. Pour plus d'informations sur l'éditeur de modules utilisateur, reportez-vous à la section « [Editeur de réglages utilisateur / Editeur de module utilisateur](#) » page 279.

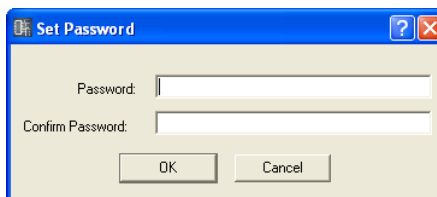
■ Security Settings (Réglages de sécurité)

Spécifie les réglages de sécurité pour le module utilisateur sélectionné dans la liste.

[Enable Security] (Activer sécurité)

Active la sécurité du module utilisateur. Si la sécurité est activée, un mot de passe sera requis lors de toute tentative d'ouverture de la fenêtre User Module. Si le mot de passe correct n'est pas entré, la fenêtre restera fermée.

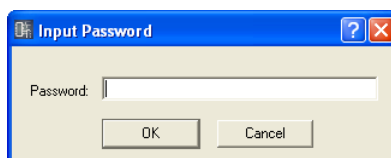
Lorsque vous cochez cette case, la boîte de dialogue « Set Password » (Définir mot de passe) s'affiche. Entrez le même mot de passe dans les encadrés [Password] et [Confirm Password] puis cliquez sur la touche [OK].



Pour désactiver la sécurité du modèle utilisateur, décochez la case. Si vous cliquez sur la case alors qu'elle est déjà cochée, la boîte de dialogue « Input Password » (Entrer mot de passe) s'affichera. Entrez le mot de passe défini pour ce module utilisateur, et cliquez sur la touche [OK]. Vous pouvez désactiver la sécurité de cette manière. Si vous n'entrez pas le mot de passe correctement, vous ne pourrez pas désactiver la sécurité.

Touche [Set Password] (Définir mot de passe)

Modifie le mot de passe. Cliquez ici pour afficher la boîte de dialogue « Input Password ». Entrez le mot de passe actuel et cliquez sur la touche [OK]. La boîte de dialogue « Set Password » apparaît à l'écran. Entrez le même mot de passe dans les encadrés [Password] et [Confirm Password] puis cliquez sur la touche [OK].

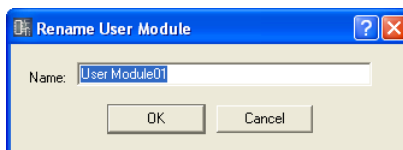


■ Default Library (Bibliothèque par défaut)

Spécifie le fichier de bibliothèque par défaut pour les modules utilisateur nouvellement créés.

■ Touche [Rename]

Modifie le nom du module utilisateur sélectionné dans la liste. Cliquez ici pour ouvrir la boîte de dialogue « Rename User Module » (Renommer module utilisateur). Entrez un nom dans l'encadré de nom du modèle utilisateur et cliquez sur la touche [OK].



NOTE

Le nom du module utilisateur devient également celui du fichier. Lorsque vous renommez un modèle utilisateur, n'utilisez pas de caractère ne pouvant pas être utilisé dans un nom de fichier.

■ Touche [Delete]

Supprime le module utilisateur sélectionné dans la liste.

■ Touche [Import] (Importation)

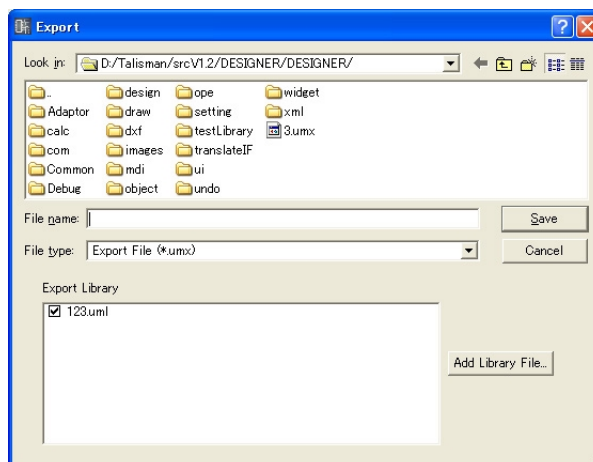
Importe les réglages de module utilisateur et la bibliothèque depuis le fichier d'exportation du module utilisateur.

■ Touche [Export] (Exportation)

Sauvegarde les réglages de module utilisateur et la bibliothèque sur le fichier d'exportation du module utilisateur.

Cliquez pour afficher la boîte de dialogue Export (Exportation). Toutes les fonctionnalités de cette fenêtre sont identiques à celles de la boîte de dialogue d'enregistrement d'un fichier Windows standard, exception faite de l'option [Export Library] (Exporter bibliothèque).

L'option [Export Library] peut servir à sélectionner la bibliothèque à sauvegarder.



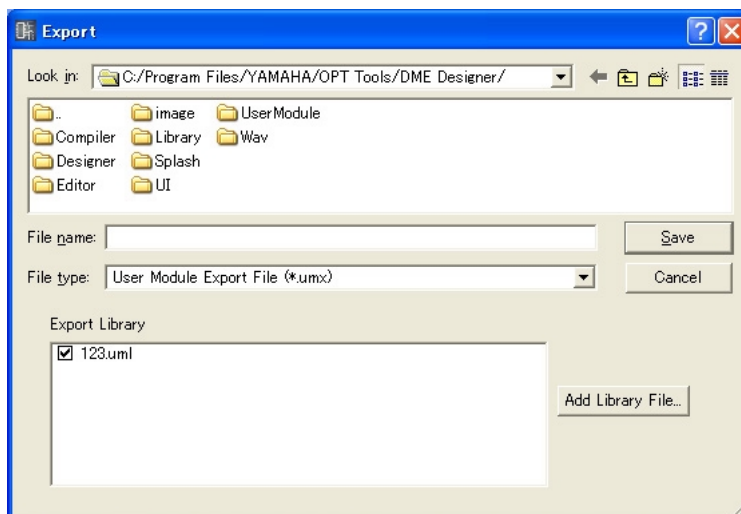
■ Touche [Import Library] (Importer bibliothèque)

Charge un fichier du dossier spécifié dans la bibliothèque.

■ Touche [Export Library] (Exporter bibliothèque)

Enregistre la bibliothèque sur un fichier.

Utilisez [Export Library] pour sélectionner la bibliothèque à sauvegarder.



■ Touche [OK]

Accepte les réglages modifiés et ferme la boîte de dialogue.

■ Touche [Cancel] (Annuler)

Ferme la boîte de dialogue sans modifier les réglages.

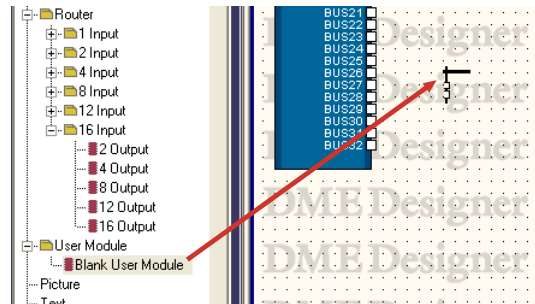
NOTE

Les réglages de la boîte de dialogue « User Module Manager » sont modifiés lorsque vous cliquez sur la touche [OK]. Si vous définissez la sécurité ou changez le mot de passe ou supprimez un modèle utilisateur par mégarde, vous pourrez cliquer sur la touche [Cancel] pour fermer la boîte de dialogue et rétablir les réglages d'origine inchangés. Veuillez noter que les commandes [Import], [Export], [Import Library] et [Export Library] s'appliquent même lorsque vous cliquez sur la touche [Cancel].

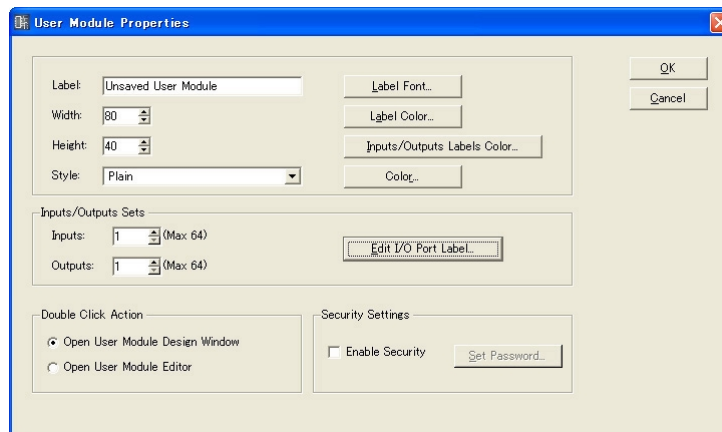
Création de modules utilisateur

Lorsque vous placez un module utilisateur vierge dans la fenêtre Configuration, un nouveau module utilisateur est créé.

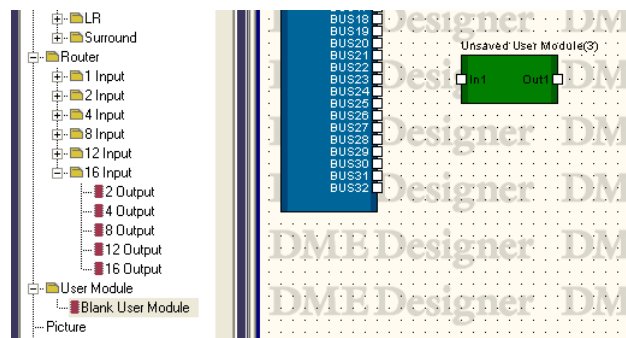
- 1 Activez la fenêtre Configuration.
- 2 Cliquez sur la touche [+] en regard de [User Module] dans la fenêtre Toolkit. Les éléments de niveau inférieur au dossier [User Module] seront affichés.
- 3 Faites glisser l'élément [Blank User Module] (Module utilisateur vierge) dans la fenêtre Configuration.



Lorsque vous relâchez le bouton de la souris à l'emplacement sur lequel vous souhaitez placer le module utilisateur, la boîte de dialogue « User Module Properties » s'affiche.



- 4 Vous pouvez régler ici les propriétés de l'objet. L'option [Inputs/Outputs Sets] est réglée sur 1. Définissez le nombre requis de ports.
- 5 Cliquez sur la touche [OK]. Un module utilisateur est créé et placé dans la fenêtre Configuration.



Les propriétés du module utilisateur peuvent aussi être changées ultérieurement. Pour plus d'informations sur la boîte de dialogue « User Module Properties », reportez-vous à la section « User Module » page 181.

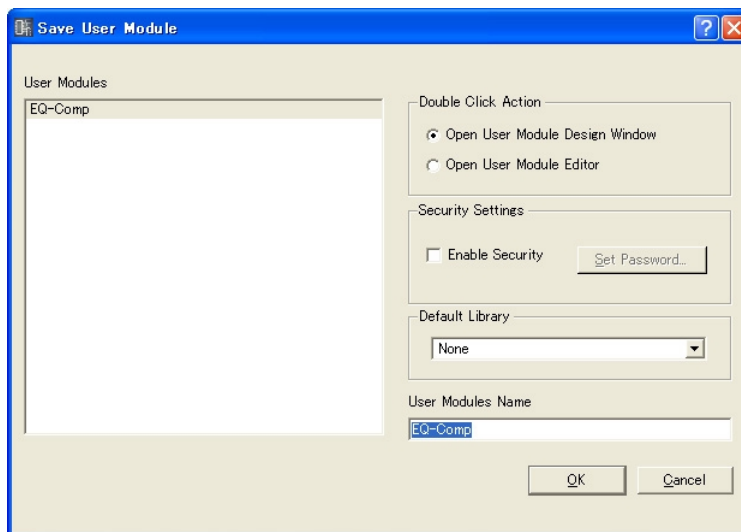
Enregistrement des modules utilisateur

Lorsque des modules utilisateur sont enregistrés, ils apparaissent sous [User Module] dans la fenêtre Toolkit. Ils peuvent servir dans d'autres fichiers de projet.

NOTE

Les modules utilisateur placés dans l'éditeur de composants sont enregistrés dans le fichier de projet. Lorsque vous voulez utiliser un module utilisateur dans un autre projet ou sous une autre configuration du même projet, enregistrez-le à l'aide de la commande « Save User Module ».

Enregistrez le module utilisateur à l'aide de la commande [Save User Module] du menu [Tools]. La commande [Save User Module] ne peut être utilisée que lorsqu'un module utilisateur est sélectionné dans la fenêtre Configuration. Lorsque vous sélectionnez cette commande, la boîte de dialogue « Save User Module » apparaît. Entrez un nom pour le module utilisateur, puis cliquez sur [OK].



Réglez les options [Double Click Action] et [Security Settings] dans la partie inférieure de la boîte de dialogue « Save User Module ».

Elles correspondent aux mêmes éléments que ceux de la boîte de dialogue « User Module Manager ». Si les réglages sont enregistrés avec des valeurs différentes de celles de la boîte de dialogue « User Module Manager », ils seront immédiatement appliqués.

■ Double Click Action

Règle la fenêtre qui s'ouvre lorsque vous double-cliquez sur un modèle utilisateur placé dans l'éditeur de composants.

[Open User Module Design Window]

Ouvre la fenêtre User Module.

[Open User Module Editor]

Ouvre l'éditeur de modules utilisateur.

■ Security Settings

Définit la sécurité du module.

[Enable Security]

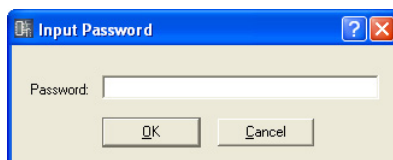
Active la sécurité du module utilisateur.

Lorsque vous cochez cette case, la boîte de dialogue « Set Password » s'affiche. Entrez le même mot de passe dans les encadrés [Password] et [Confirm Password] puis cliquez sur la touche [OK].

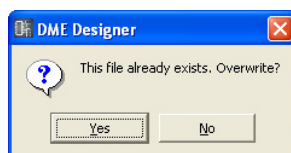


Touche [Set Password]

Modifie le mot de passe. Cliquez ici pour afficher la boîte de dialogue « Input Password ». Entrez le mot de passe actuel et cliquez sur la touche [OK]. La boîte de dialogue « Set Password » apparaît à l'écran. Entrez le même mot de passe dans les encadrés [Password] et [Confirm Password] puis cliquez sur la touche [OK].



Si vous essayez de sauvegarder un module utilisateur sous le même nom qu'un module utilisateur déjà enregistré, le message « This file already exists. Overwrite? » (Ce fichier existe déjà. Voulez-vous le remplacer ?) s'affiche. Pour le remplacer, cliquez sur la touche [Yes]. Pour changer de nom, cliquez sur la touche [No] et modifiez le nom de fichier dans la boîte de dialogue « Save User Module ».

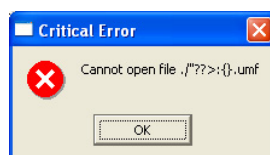


NOTE

Lorsque la boîte de dialogue « Save User Module » s'affiche, le nom défini dans la boîte de dialogue « User Module Properties » du module utilisateur apparaît dans l'encadré [File name] (Nom de fichier). Si vous modifiez le nom d'un module utilisateur et l'enregistrez à l'aide de la boîte de dialogue « Save User Module », le nom de fichier dans le module utilisateur ainsi que le nom du module utilisateur affiché dans la fenêtre Toolkit changeront également. L'encadré [Label] affiché dans la boîte de dialogue « User Module Properties » ne sera pas modifié.

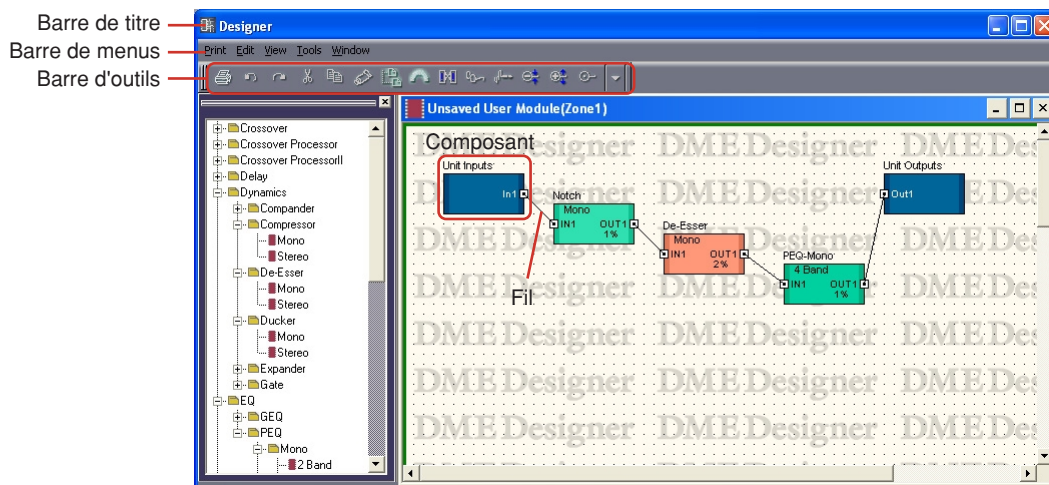
NOTE

Si les caractères inutilisables dans les noms de fichiers sont utilisés dans le nom de fichier défini dans la boîte de dialogue « User Module Properties », un message d'erreur s'affichera en même temps sous forme de boîte de dialogue « Save User Module ». Supprimez les caractères inutilisables avant l'enregistrement.



Fenêtre User Module

Les modules utilisateur sont édités dans la fenêtre User Module. La fenêtre User Module est utilisée pour disposer les composants sur la feuille et effectuer les connexions logiques. Elle s'affiche lorsque vous double-cliquez sur un objet disposé dans la fenêtre Configuration.



■ Barre de titre

Les noms de module utilisateur s'affichent sur la barre de titre. Les noms des modules utilisateur sont définis dans la boîte de dialogue « User Module Properties ».

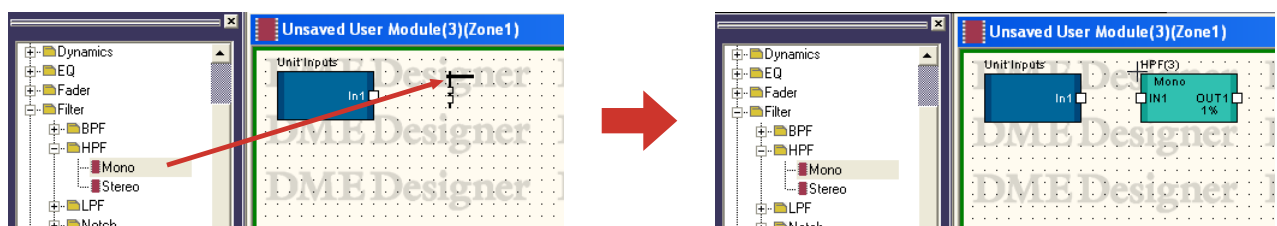
■ Objets

Vous pouvez placer, couper, copier, coller, supprimer et déplacer les objets composants et formes. Lorsque vous double-cliquez sur un objet placé dans la fenêtre, l'éditeur de composants s'ouvre.

■ Placement des composants

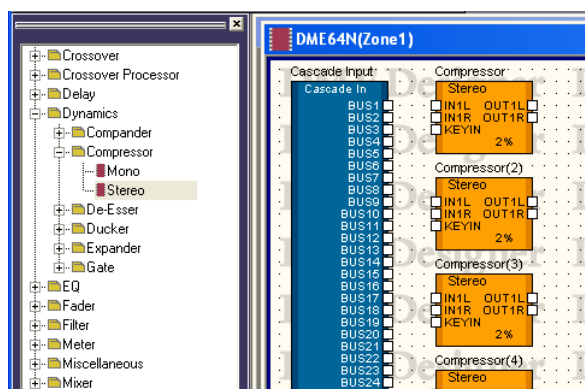
Les composants sont placés de la même façon que dans la fenêtre Configuration.

Vous pouvez disposer les objets en les faisant glisser à partir de la fenêtre Toolkit dans la fenêtre User Module. Vous pouvez également placer les objets en double-cliquant dessus dans la fenêtre Toolkit. Les mêmes objets s'affichent dans le sous-menu [Component List] du menu [Tools] ou sur le menu contextuel qui apparaît lorsque vous cliquez sur la feuille avec le bouton droit de la souris. Pour plus d'informations sur [Component List] de la fenêtre User Module, reportez-vous à la [page 155](#).



■ Disposition d'un certain nombre de composants de même type

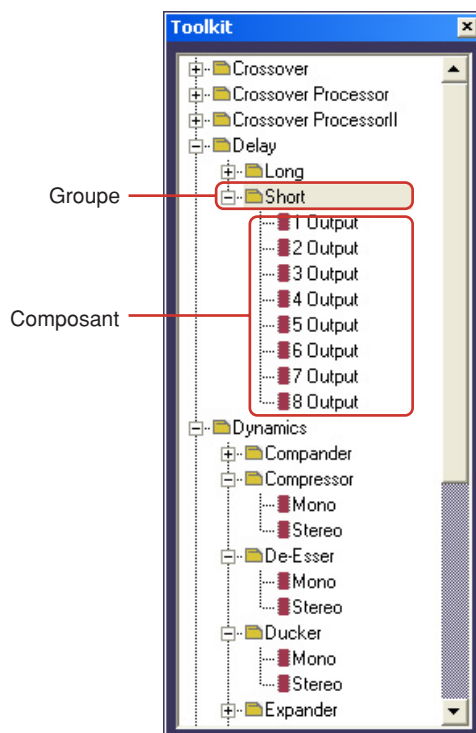
Vous pouvez organiser un nombre de composants de même type. S'il existe deux ou plusieurs exemplaires du même composant, des numéros seront affectés à leurs noms respectifs de la façon suivante : « Compressor (2) », « Compressor (3) » et ainsi de suite. Les composants multiples placés dans la configuration sont indépendants, vous pouvez définir différents paramètres pour chacun d'eux séparément.



Types de composants

Groupes de composants

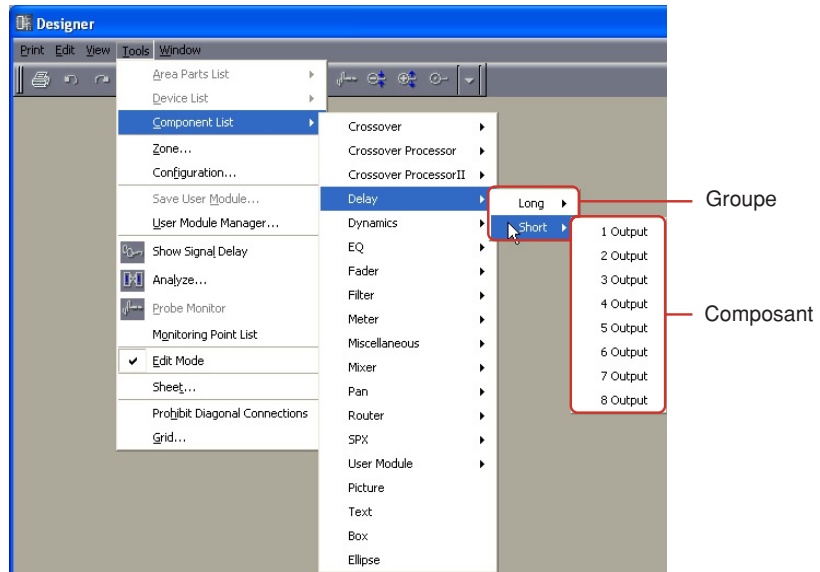
Lorsque les fenêtres Configuration et User Module sont activées, une liste de composants s'affiche dans la fenêtre Toolkit, et vous pouvez alors utiliser la commande [Component List] du menu [Tools]. Les composants sont répartis en groupes, basés sur leurs types respectifs. Dans la fenêtre Toolkit, les groupes de composants s'affichent en tant que dossiers. Certains de ces groupes sont divisés en sous-groupes. Cliquez sur les touches [+] / [-] à gauche des dossiers pour afficher les composants.



NOTE

Lorsque la fenêtre User Module est active, la commande [User Module] n'apparaît pas dans le menu.

Dans la fenêtre Designer, sous le menu [Tools] → menu [Component List], les groupes de composants s'affichent comme des éléments de sous-menu. Les éléments flanqués de petits triangles orientés vers la droite sont des groupes. Ceux qui n'ont pas de triangle sont des composants.



NOTE
Lorsque la fenêtre User Module est active, la commande [User Module] n'apparaît pas sur le menu.

Component List

Groupe		Variations des composants
Crossover		2 Way 3 Way 4 Way 5 Way 6 Way
Crossover Processor		2 Way 3 Way 4 Way 5 Way 6 Way
Crossover Processor II		2 Way 3 Way 4 Way 5 Way 6 Way
Delay	Long	1 Output 2 Output 3 Output 4 Output 5 Output 6 Output 7 Output 8 Output
	Short	1 Output 2 Output 3 Output 4 Output 5 Output 6 Output 7 Output 8 Output

Groupe			Variations des composants
Dynamics	Compander	CompanderH	Mono Stereo
		CompanderS	Mono Stereo
	Compressor		Mono Stereo
	De-Esser		Mono Stereo
	Ducking		Mono Stereo
	Expander		Mono Stereo
	Gate		Mono Stereo
	Limiter		Mono Stereo
EQ	GEQ	Mono	7 Band 15 Band 31 Band
		Stereo	7 Band 15 Band 31 Band
	PEQ	Mono	2 Band 3 Band 4 Band 6 Band 8 Band
		Stereo	2 Band 3 Band 4 Band 6 Band 8 Band
Fader			1 Channel 2 Channel 4 Channel 8 Channel 12 Channel 16 Channel
Filter	BPF		Mono Stereo
	HPF		Mono Stereo
	LPF		Mono Stereo
	Notch		Mono Stereo
	Programmable BPF		Mono Stereo
	Programmable HPF		Mono Stereo
	Programmable LPF		Mono Stereo
Meter			1 Channel 2 Channel 4 Channel 8 Channel 12 Channel 16 Channel
Miscellaneous	Oscillator		Mono
	Wav File Player		

Groupe		Variations des composants	
Mixer	Auto Mixer	2 Channel 4 Channel 8 Channel 12 Channel 16 Channel	
	Delay Matrix	2 Input	2 Output 4 Output 8 Output 12 Output 16 Output
		4 Input	2 Output 4 Output 8 Output 12 Output 16 Output
		8 Input	2 Output 4 Output 8 Output 12 Output 16 Output
	Matrix Mixer	2 Input	1 Output 2 Output
		4 Input	1 Output 2 Output 4 Output
		8 Input	1 Output 2 Output 4 Output 8 Output
		12 Input	1 Output 2 Output 4 Output 8 Output 12 Output
		16 Input	1 Output 2 Output 4 Output 8 Output 12 Output 16 Output
		32 Input	16 Output 32 Output
		64 Input	32 Output 64 Output
	Pan	LCR	1 Channel 2 Channel 4 Channel 8 Channel 12 Channel 16 Channel
		LR	1 Channel 2 Channel 4 Channel 8 Channel 12 Channel 16 Channel
Surround		3-1 5.1 6.1	

Groupe		Variations des composants
Router	1 Input	2 Output 4 Output 8 Output 12 Output 16 Output
	2 Input	2 Output 4 Output 8 Output 12 Output 16 Output
	4 Input	2 Output 4 Output 8 Output 12 Output 16 Output
	8 Input	2 Output 4 Output 8 Output 12 Output 16 Output
	12 Input	2 Output 4 Output 8 Output 12 Output 16 Output
	16 Input	2 Output 4 Output 8 Output 12 Output 16 Output
Source Selector	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
Cascade		Cascade In Component Editor Cascade Out Component Editor

Fenêtre Component Editor

Component Editor (Editeur de composants)

Vous pouvez éditer les paramètres de composants dans l'éditeur de composants. Il est possible de disposer un composant plusieurs fois sur la même feuille dans une fenêtre Configuration ou User Module. S'il existe plusieurs exemplaires d'un composant dans une fenêtre de configuration ou de module utilisateur, chaque composant sera indépendant et ses paramètres réglés individuellement dans une fenêtre Component Editor distincte.

Ouverture de Component Editor

Lorsque vous double-cliquez sur un composant disposé dans la fenêtre Configuration, la fenêtre Component Editor s'ouvre. Il ne s'agit pas là d'une fenêtre unique. Le contenu de l'éditeur et le nom affiché dans la barre de titre varient selon le type de composant pour lequel la fenêtre a été ouverte.

Structure de la fenêtre Component Editor

Le contenu de la fenêtre Component Editor varie selon le composant.



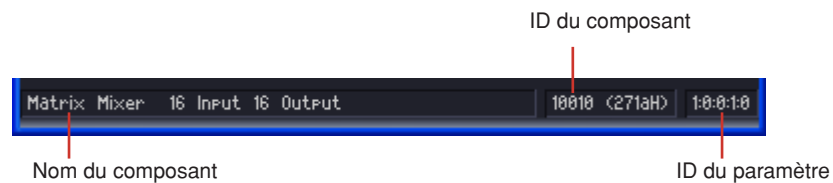
■ Barre de titre

Affiche l'étiquette. Les paramétrages d'étiquette s'effectuent dans la boîte de dialogue « Component Properties ». Pour plus d'informations sur les étiquettes de composant, reportez-vous à la section « Composant » (page 174) dans « Objets ».

■ Touche Précédent

Il suffit de cliquer sur cette touche, qui apparaît dans une fenêtre fille, pour retourner sur la fenêtre mère correspondante.

■ Barre d'état



Nom du composant

Affiche le nom du composant.

ID du composant

Affiche l'ID du composant.

NOTE

Lorsque vous contrôlez le DME64N/24N par le biais d'un contrôleur compatible RS-232C connecté à la borne [REMOTE], un ID de composant est requis pour distinguer les composants identiques dans le DME64N/24N. L'ID de composant est inclus dans le signal qui contrôle les paramètres des composants. Pour plus de détails sur les méthodes de contrôle, contactez le représentant ou distributeur Yamaha agréé le plus proche, dont les coordonnées figurent à la fin du mode d'emploi du DME64N/24N.

ID du paramètre

Affiche l'ID des paramètres pour les commandes en cours d'utilisation.

■ Snap

Il est possible d'enregistrer temporairement jusqu'à quatre jeux de paramètres de l'éditeur de composants. Vous pouvez basculer entre les jeux de paramètres à l'aide de touches.

Il est possible de copier des jeux de paramètres en exécutant la fonction glisser-déposer d'une touche sur l'autre. La copie s'effectue également à partir du menu contextuel qui apparaît lorsque vous cliquez avec le bouton droit de la souris sur une touche quelconque.

■ Library (Bibliothèque)

Enregistre et rappelle les jeux de paramètres de l'éditeur de composants sous la forme de fichiers.
→ Reportez-vous à « Library » en page 275.

■ Graphique

Affiche les effets du composant sous un format graphique. Lorsque les paramètres sont modifiés, le graphique l'est également. Sur les graphiques disposant de points de contrôle, réglez les paramètres en faisant glisser les points. Au fur et à mesure que vous faites glisser les points, les paramètres correspondants sont modifiés en fonction des changements que vous opérez.

■ Indicateur de niveau

Affiche le niveau du signal.

■ Bouton / Curseur

Vous pouvez changer les paramètres en actionnant les curseurs ou les boutons correspondants.

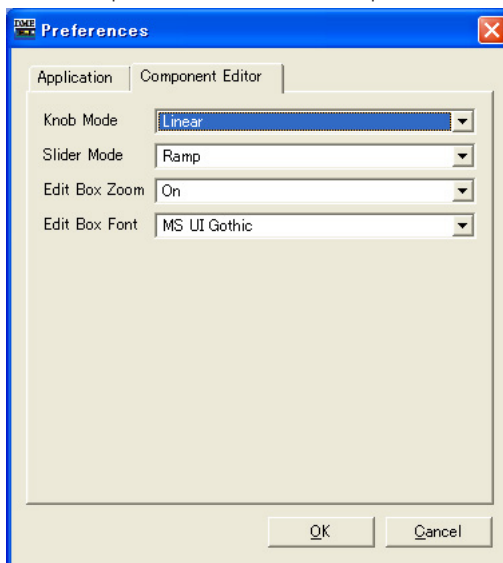
Modification des paramètres

Dans la fenêtre Component Editor, les réglages de paramètre peuvent être effectués en faisant glisser les boutons et les curseurs et non seulement en entrant les chiffres directement. Sur les emplacements combinant plusieurs commandes, comme les encadrés d'édition et les boutons par exemple, les valeurs sont modifiées selon les deux méthodes.

■ Préférences

Lorsque vous cliquez sur la commande [Preference] du menu [File] dans la fenêtre Main Panel, la boîte de dialogue « Préférences » s'affiche. Vous pouvez régler l'action des boutons et des curseurs dans l'onglet [Component Editor] de la boîte de dialogue « Préférences ».

Lorsque vous fermez la boîte de dialogue après avoir changé les paramètres, ces modifications sont immédiatement prises en compte au niveau du composant concerné.



Knob Mode (Mode bouton)

Définit le fonctionnement des boutons.

Slider Mode (Mode curseur)

Définit l'action qui se produit lorsque vous cliquez sur l'échelle située sous les curseurs.

Edit Box Zoom (Zoom de la zone d'édition)

Spécifie si la zone d'édition peut s'agrandir par effet de survol.

Edit Box Font (Police de la zone d'édition)

Spécifie la police de la zone d'édition.

NOTE

Cette police est utilisée lors de l'agrandissement de zone. Ce n'est pas celle qui s'applique lorsque la zone est réduite au minimum. Certaines polices font déborder le texte hors des limites de la zone autorisée.

■ Bouton



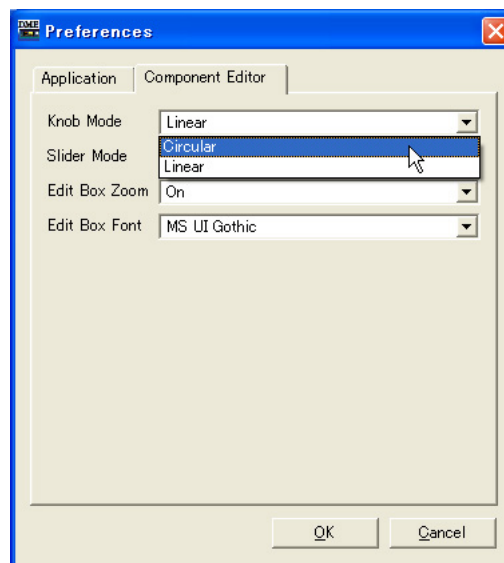
Vous pouvez changer les modalités de fonctionnement des boutons dans l'onglet [Component Editor] → option [Knob Mode] de la boîte de dialogue « Preferences ».

Circular (Circulaire)

Le bouton est entraîné selon sa forme, comme pour dessiner un cercle.

Linear (Linéaire)

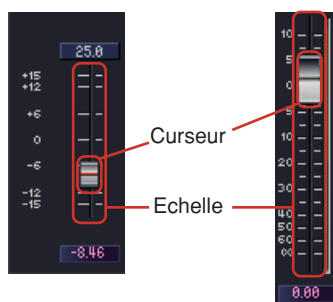
Le bouton est tiré vers le haut pour augmenter la valeur, et vers le bas pour la diminuer.



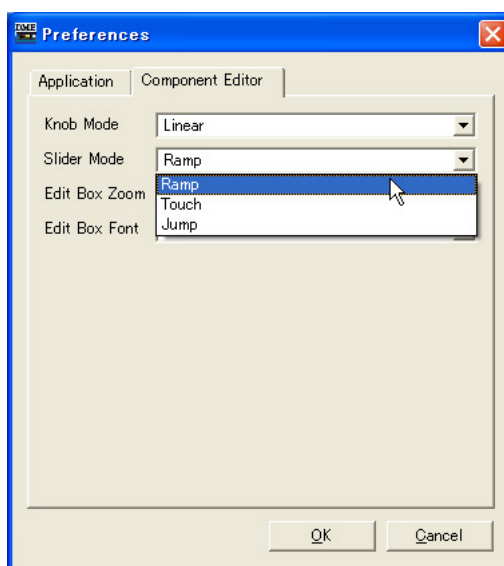
NOTE

Pour affiner le paramétrage, appuyez sur la touche <Shift> tout en faisant glisser le bouton.
Si vous cliquez sur un bouton tout en appuyant sur la touche <Ctrl>, le réglage retournera sur sa valeur par défaut.

■ Curseur



Vous pouvez modifier le paramètre en faisant glisser le curseur. Il est possible de régler l'action résultant de l'utilisation de la souris sur la zone de l'échelle dans l'onglet [Component Editor] → [Slider Mode] de la boîte de dialogue « Preferences ».



Ramp (Accroissement linéaire)

Lorsque vous cliquez sur la barre de fader, le bouton déplace un volume présélectionné dans la direction correspondance.

Touch (Toucher)

Le curseur ne se déplace pas sans qu'il ne soit directement touché, même si vous cliquez sur le bouton de la souris.

Jump (Sauter)

Le curseur passe directement à l'emplacement sur lequel vous cliquez.

NOTE

Pour affiner le paramétrage, appuyez sur la touche <Shift> tout en faisant glisser le curseur. Si vous cliquez sur un curseur tout en appuyant sur la touche <Ctrl>, le réglage retournera sur sa valeur par défaut.

■ Touches

Il existe plusieurs types de touches.

Certaines touches permettent de basculer entre l'activation et la désactivation (ON/OFF). Lorsqu'elles sont activées, elles s'allument. Leur couleur dépend de leur fonction.



En état d'activation (ON)



En état de désactivation (OFF)

Dans les jeux de touches de ce type, vous pouvez sélectionner une parmi plusieurs touches. Lorsque vous faites votre choix, toutes les autres touches se désactivent.



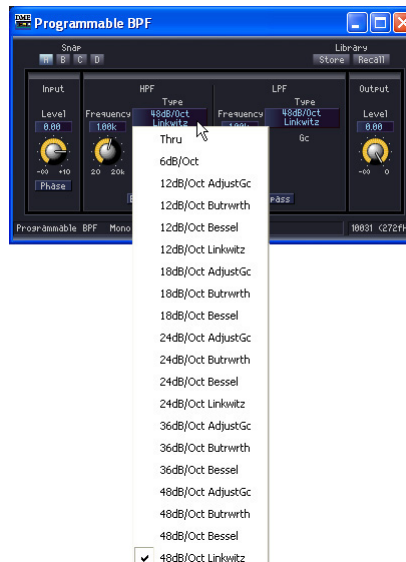
Cliquez ici pour exécuter une commande.



Cliquez sur cette touche

pour activer tous les canaux du bloc.

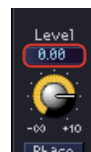
Affiche un menu.



Affiche une autre fenêtre.



■ Encadré d'édition



Affiche les valeurs actuelles des réglages. Vous pouvez modifier les valeurs par saisie au clavier ou à l'aide de la souris. Lorsqu'une valeur est modifiée, le bouton ou le curseur concerné se déplace.

Effet de survol

Lorsque l'option [Edit Box Zoom de l'onglet [Component Editor] de la boîte de dialogue Préférences (Préférences) est sélectionnée, la zone d'édition effectue un zoom à chaque fois que la souris est positionnée sur cette zone (effet de survol).



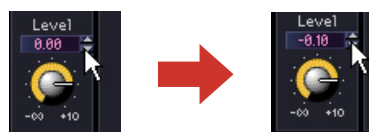
Clic

Le texte sélectionné dans l'encadré d'édition passe au rouge. Les valeurs sont entrées et éditées via le clavier. Il n'est pas nécessaire de saisir l'unité. Appuyez sur la touche <Entrée> pour confirmer la saisie et afficher l'unité.



Modification des valeurs à l'aide de flèches de défilement

Lorsque le pointeur de la souris est placé sur une zone d'édition, une flèche de défilement apparaît. Cliquez sur la flèche vers le haut [▲] pour augmenter la valeur et sur la flèche vers le bas [▼] pour la diminuer.



Double-clic

Sélectionne un nombre. Vous pouvez modifier le chiffre sélectionné en utilisant le clavier. Il n'est pas nécessaire de saisir les unités. Lorsque vous appuyez sur la touche <Enter>, les chiffres que vous entrez sont spécifiés et les unités affichées.



Déplacement à l'aide de la touche <Tab>

Si vous appuyez sur la touche <Tab> alors qu'un encadré d'édition est sélectionné, la sélection passera à l'encadré d'édition suivant.

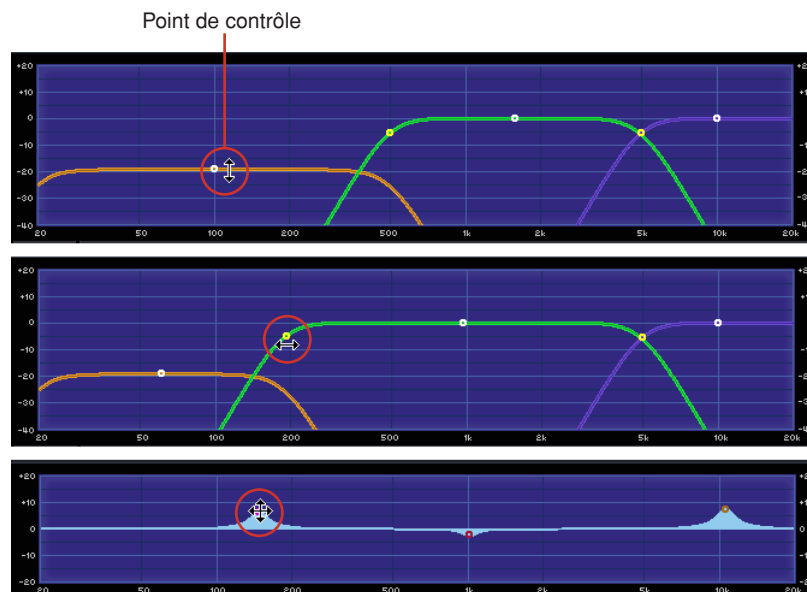
Si vous appuyez sur les touches <Shift> + <Tab>, la sélection reviendra sur l'encadré d'édition précédent.

Modification des sélections à l'aide des touches et de la molette de la souris

Vous pouvez modifier les valeurs dans les encadrés d'édition sélectionnés à l'aide des touches de direction ou de la molette de la souris.

- **Touches de déplacement vers le haut et vers le bas**
Augmente et diminue respectivement les valeurs des réglages.
- **Touche <Page Suivante> / Touche <Page Précédente>**
Augmente et diminue respectivement les valeurs des réglages par grands incréments. La touche <Page Suivante> fait accroître la valeur du réglage alors que la touche <Page Précédente> la fait décroître.
- **Touche <Enter>**
Lorsque vous appuyez sur la touche <Enter>, les chiffres que vous entrez sont confirmés.
- **Touche <Ctrl> + touche <Enter>**
Lorsque vous appuyez sur les touches <Ctrl> + <Enter>, le réglage est réinitialisé sur sa valeur par défaut.
- **Molette de la souris**
Tournez la molette de la souris vers le haut (en l'éloignant de vous) pour augmenter la valeur. Tournez-la vers le bas (vers vous) pour décroître la valeur.
- **Glisser**
Faites glisser les commandes vers le haut pour augmenter la valeur et vers le bas pour la diminuer.
- **<Touche> Echap**
La touche <Echap> peut servir à supprimer une valeur déjà saisie.

■ Graphique



Affiche les paramètres graphiquement. Lorsque les paramètres sont modifiés, le graphique l'est également.

Sur les graphiques disposant de points de contrôle, réglez les paramètres en faisant glisser les points. Dans le cas des graphiques dotés de points de contrôle limités à un mouvement unidirectionnel, alignez le pointeur de la souris sur le point de contrôle puis appuyez sur le bouton de la souris pour transformer son pointeur en double-flèche pointant dans les deux directions.

Modifiez le paramètre en le faisant glisser dans l'une des directions de la flèche.

Les points de contrôle susceptibles d'être glissés dans toutes les directions ont généralement une position déterminée par plusieurs paramètres dans l'éditeur de composants. Vous pouvez régler ces paramètres en faisant glisser le point de contrôle concerné.

Lorsque le graphique comporte plusieurs points de contrôle, ces derniers sont identifiés par leur couleur. Une barre de la même couleur que le point se trouve sous le bouton ou l'encadré d'édition correspondant.

NOTE

Lorsqu'un graphique disposant de points de contrôle est copié dans User Control Editor ou User Module Editor, les points de contrôle n'apparaissent pas. Les contrôleurs affectés aux paramètres correspondants doivent également être copiés afin d'afficher les points de contrôle.

Snap

A propos de la fonction Snap (Instantané)

La fonction Snap enregistre temporairement les paramètres de l'éditeur de composants, de l'éditeur de réglages utilisateur et de l'éditeur de module utilisateur. Lorsque vous cliquez sur une touche, le jeu de paramètres change et tous les paramètres de l'éditeur recouvrent le statut qu'ils avaient au moment de leur enregistrement dans la mémoire. Vous pouvez enregistrer les valeurs actuelles des paramètres. Par ailleurs, lorsque vous rappelez une bibliothèque, celle-ci est enregistrée sur la touche Snap active à ce moment-là. Pour plus d'informations sur les bibliothèques, reportez-vous à la section « Bibliothèque » (page 275).



■ Touches Snap ([A] à [D])

Les touches Snap vous permettent de basculer entre les jeux de paramètres. L'aspect des touches change en fonction de leur état ON/OFF et selon que des modifications ont été apportées ou non au jeu de paramètres depuis le démarrage de l'éditeur.

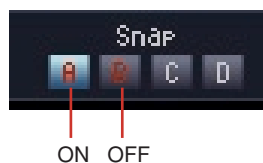
Lorsqu'il n'y a eu aucune modification du jeu de paramètres depuis le démarrage de l'éditeur

Lorsque vous sélectionnez une touche, celle-ci s'allume.



Lorsqu'un jeu de paramètres a changé depuis le moment où l'éditeur a été démarré et où le jeu a été enregistré sur une touche

La couleur du nom de la touche change pour les touches dont le jeu de paramètres a été modifié. Lorsque vous sélectionnez une touche, celle-ci s'allume.



■ Enregistrement de jeux de paramètres

Enregistrement de paramètres depuis la fenêtre actuelle

Les paramètres définis au moment où vous appuyez sur une nouvelle touche Snap sont enregistrés sur la touche Snap active avant la commutation.

- 1 Cliquez sur la touche Snap ([A] à [D]) sur laquelle vous voulez enregistrer le jeu de paramètres. La touche est ainsi activée.
- 2 Configurez les paramètres de l'éditeur en fonction des réglages que vous souhaitez enregistrer.
- 3 Cliquez sur une autre touche Snap.

Rappel d'une bibliothèque

- 1 Cliquez sur la touche Snap qui a enregistré le jeu de paramètres. La touche est ainsi activée.
- 2 La bibliothèque est rappelée.

■ Commutation du jeu de paramètres

Si vous cliquez sur une touche Snap pour laquelle un jeu de paramètres est enregistré, le système bascule vers ce jeu.

■ Copie de jeux de paramètres

Les jeux de paramètres peuvent être copiés entre les touches d'instantanés [A]~[D].

- Sélectionner l'objet dans un menu contextuel.
- Effectuez un glisser-déplacer.
La copie de l'opération glisser-déplacer réussira entre des composants de même type.

Library

La bibliothèque

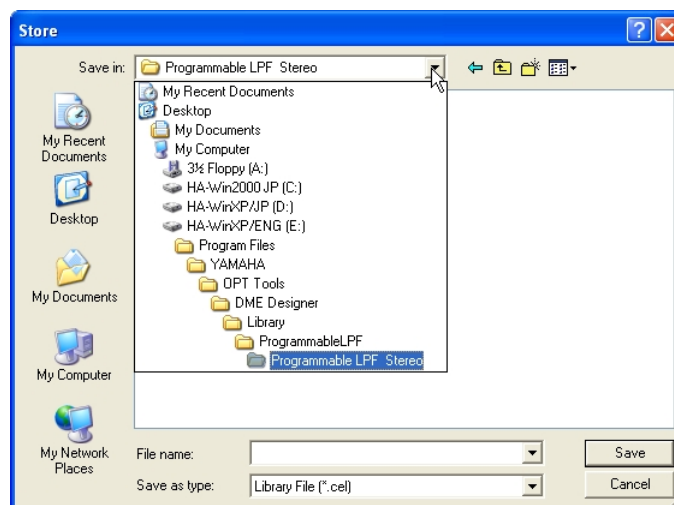
Les paramètres de l'éditeur de composants, l'éditeur de réglages utilisateur et l'éditeur de module utilisateur peuvent être enregistrés en tant que fichiers de bibliothèque. En reproduisant un fichier de bibliothèque enregistré, vous avez la possibilité de réinitialiser tous les paramètres de l'éditeur sur leurs valeurs respectives au moment de l'enregistrement du fichier. L'opération d'enregistrement d'un fichier de bibliothèque est appelée « stockage » et celle de la restauration des réglages initiaux « rappel ».

Les fichiers de bibliothèque se caractérisent par les extensions de nom suivantes : « .cel » pour les éditeurs de composants, « .ucl » pour les éditeurs de réglages utilisateur et « .uml » pour les éditeurs de modules utilisateur.



Si vous stockez des fichiers de bibliothèque dans des dossiers conformes au chemin suivant, ils s'afficheront automatiquement dans le menu [Recall Library] (Rappeler bibliothèque) de l'éditeur de composants. « C:\Program Files\YAMAHA\OPT Tools\DME Designer\Editor\Library\Component Group Name\Component Name ».

La boîte de dialogue utilisée pour le stockage des éléments dans la bibliothèque s'ouvre avec le dossier de bibliothèque à l'écran.



Si vous effectuez l'enregistrement en l'état, sans changer de dossier, l'élément que vous sauvegardez s'affichera dans le menu [Recall Library]. Lorsqu'une bibliothèque est enregistrée, elle peut s'afficher dans l'éditeur de composants d'autres fichiers de projet, mis à part celui qui est actuellement ouvert, et pour des nouveaux fichiers de projet également.

NOTE

Si vous changez [Contents Folder] dans la boîte de dialogue « Preferences » de la fenêtre Main Panel, un dossier « Library » sera créé dans le dossier spécifié et un dossier sera également créé ici pour chaque composant.

NOTE

Dans la boîte de dialogue « Save Library File » (Enregistrer fichier bibliothèque), vous pouvez spécifier un autre dossier pour l'enregistrement des fichiers de bibliothèque et les y sauvegarder. Pour rappeler les fichiers de bibliothèque enregistrés dans un autre dossier, il suffit de spécifier le dossier concerné.

■ Noms des fichiers de bibliothèque

Etant donné que les noms des fichiers de bibliothèque s'affichent dans le menu [Recall Library], il est préférable de choisir un nom de fichier qui soit indicatif du contenu du jeu de paramètres spécifié dans le fichier. Lors de l'enregistrement dans un dossier par défaut, il n'est pas nécessaire d'inclure le nom du composant dans le nom du fichier.

Par exemple, lorsque vous stockez un jeu de paramètres dans la bibliothèque de compresseur stéréo, la boîte de dialogue « Save Library File » s'affiche avec le dossier « C:\Program Files\YAMAHA\OPT Tools\DME Designer\Editor\Library\Compressor\Compressor Stereo » sélectionné. Si vous effectuez l'enregistrement sur ce dossier, le fichier enregistré s'affichera uniquement dans le menu [Recall Library] pour les composants de compresseur stéréo. Il n'apparaîtra dans aucune autre bibliothèque.

Si vous utilisez un nom de fichier qui facilite la compréhension du contenu des paramètres et de leurs conditions d'utilisation, vous pourrez alors sélectionner ces derniers sans hésitation lors du rappel.

Stockage dans la bibliothèque

La bibliothèque est l'emplacement consacré au stockage des paramètres d'éditeurs de composants.

■ Fenêtre Editor (Editeur)

- 1 Réglez les paramètres à stocker dans la bibliothèque.
- 2 Cliquez sur la touche [Store Library] (Stocker dans bibliothèque) dans l'éditeur de composants.
La boîte de dialogue « Save Library File » apparaît à l'écran.
- 3 Entrez le nom du fichier.
Sélectionnez un nom de fichier qui vous facilite la compréhension du contenu du jeu de paramètres.
- 4 Spécifiez le dossier dans lequel le fichier sera enregistré.
Si vous souhaitez afficher le fichier enregistré dans le menu [Recall Library], ne changez pas de dossier d'enregistrement.
- 5 Cliquez sur la touche [Save] (Enregistrer).

■ Fenêtre Designer

Cliquez avec le bouton droit de la souris sur un composant ou sur le module utilisateur dans la fenêtre Designer pour afficher le menu contextuel. Utilisez la commande [Store Component Library] (Stocker bibliothèque de composants) pour stocker la bibliothèque.

Le menu qui apparaît lorsque vous cliquez sur la commande [Store Component Library] est identique à celui qui s'affiche dès que vous cliquez sur la touche [Store Library] (Stocker la bibliothèque) de la fenêtre Edit. Spécifiez un nom de fichier et enregistrez le fichier.

Rappel d'une bibliothèque

La fonction de rappel lit les paramètres stockés sur l'éditeur de composants.

■ Fenêtres des éditeurs

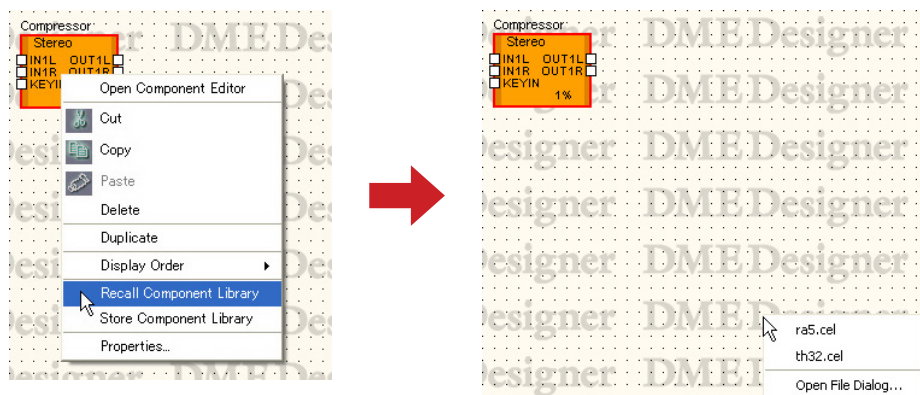
Vous pouvez rappeler des bibliothèques dans les fenêtres de l'éditeur de composants, de l'éditeur de réglages utilisateur et de l'éditeur du module utilisateur en cliquant sur la touche [Recall Library] (Rappeler bibliothèque). Lorsqu'une bibliothèque est rappelée dans une fenêtre d'éditeur, le jeu de paramètres est enregistré sur la touche Snap sélectionnée.

- 1 Cliquez sur la touche Snap ([A] à [D]) sur laquelle vous voulez enregistrer le jeu de paramètres.
- 2 Cliquez sur la touche [Recall Library] dans l'éditeur de composants.
Le menu [Recall Library] s'affiche.
- 3 Cliquez sur le nom de la bibliothèque (nom de fichier) dans le menu [Recall Library].
Les paramètres dans la bibliothèque sont alors rappelés.

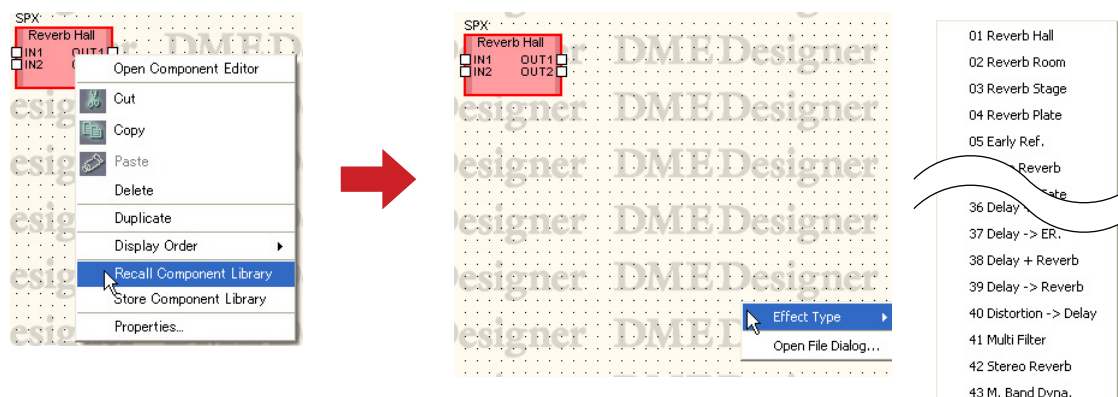
■ Fenêtre du Designer

Si vous cliquez avec le bouton droit sur un composant ou un module utilisateur de la fenêtre du Designer, un menu contextuel s'affiche. Vous pouvez rappeler une bibliothèque à l'aide de la commande [Recall Component Library] (Rappeler bibliothèque de composants).

Si vous cliquez sur [Recall Component Library] dans le menu contextuel, le même menu que lorsque vous cliquez sur la touche [Recall Library] de la fenêtre de l'éditeur s'affiche. Si vous sélectionnez une bibliothèque qui apparaît dans le sous-menu, cette bibliothèque est rappelée.



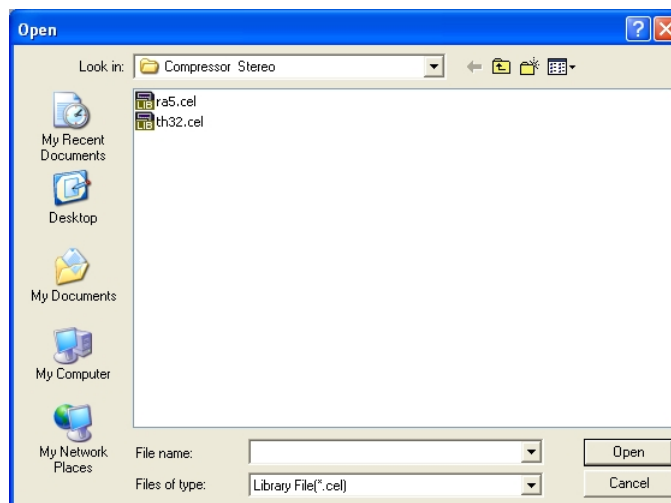
Le sous-menu qui apparaît lorsque vous cliquez avec le bouton droit sur un composant SPX affiche non seulement le nom de la bibliothèque, mais aussi le type d'effet.



■ Rappel d'une bibliothèque stockée dans un dossier autre que le dossier par défaut

Les bibliothèques non stockées dans le dossier par défaut n'apparaissent pas sur le menu [Recall Library]. Vous devez spécifier le fichier souhaité afin de le rappeler.

- 1 Cliquez sur la touche [Recall Library] dans l'éditeur de composants.
Le menu [Recall Library] s'affiche.
- 2 Cliquez sur la commande [Open File Dialog] (Boîte de dialogue Ouvrir fichier) du menu [Recall Library].
La boîte de dialogue « Open » s'affiche.



- 3 Allez sur le dossier requis et sélectionnez un fichier de bibliothèque.
- 4 Cliquez sur la touche [Open] (Ouvrir).

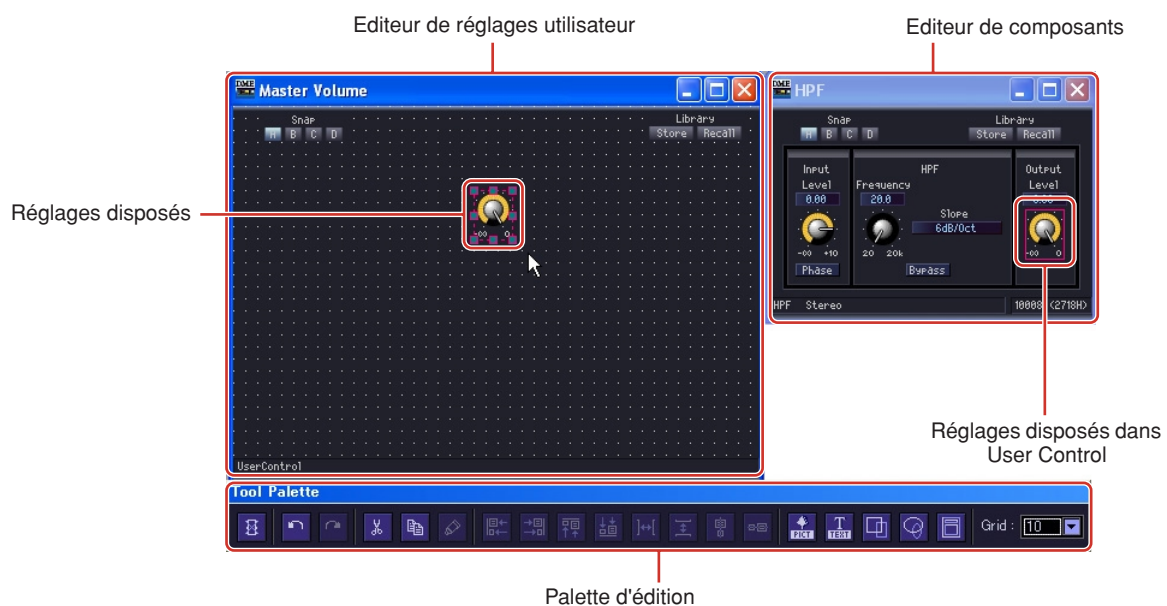
Editeur de réglages utilisateur / Editeur de module utilisateur

Réglages utilisateur

La fonction de réglage utilisateur vous permet de disposer un jeu de réglages de composants dans les fenêtres Configuration ou User Module et de créer une fenêtre de contrôle les incluant. Les réglages dans l'éditeur de réglages utilisateur sont liés aux réglages du composant d'origine. Si les paramètres sont modifiés dans l'éditeur de réglages utilisateur, les paramètres changeront en conséquence dans l'éditeur de composants. Si les paramètres sont modifiés dans l'éditeur de composants, les réglages de la fenêtre de réglages utilisateur changeront également de la même façon.

Vous pouvez créer une fenêtre de réglages compacte incluant uniquement les réglages pour les paramètres fréquemment utilisés.

Il vous est également possible de disposer les réglages de plusieurs composants, de sorte à en spécifier les paramètres à partir d'une seule fenêtre.

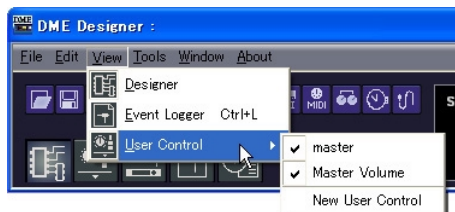


Il existe également une touche [Library] dans l'éditeur de réglages utilisateur, qui peut servir à enregistrer les paramètres dans la bibliothèque.

Les réglages utilisateur sont créés en sélectionnant le menu [View] → [User Control] → [New User Control] dans la fenêtre Main Panel. Les réglages utilisateur créés s'affichent dans le menu [View] → sous-menu [User Control]. Si vous sélectionnez un réglage, vous ouvrirez la fenêtre correspondante. Les réglages susceptibles d'être ouverts par l'éditeur de réglages utilisateur sont automatiquement spécifiés selon les réglages de sécurité utilisateur de l'utilisateur actuellement connecté.

Menu [User Control]

Les réglages utilisateur s'affichent dans [View] → sous-menu [User Control] de la fenêtre Main Panel. Si vous cliquez sur la touche [User Control] dans la fenêtre Main Panel, vous afficherez le même menu que [View] → sous-menu [User Control].



User Control Name (Nom de réglage utilisateur)

Affiche un menu de réglages utilisateurs inclus dans les configuration et zone actuelles. Cliquez sur un réglage utilisateur pour ouvrir l'éditeur de réglages utilisateur. Une coche apparaît à côté des fenêtres déjà ouvertes.

New User Control

Lorsque vous sélectionnez cette commande, la boîte de dialogue « User Control Manager » apparaît. Vous pouvez y créer, supprimer, renommer et gérer les réglages utilisateur. Pour plus d'informations sur la boîte de dialogue « User Control Manager », reportez-vous à la [page 70](#).

Création de nouveaux réglages utilisateur

Les nouveaux réglages utilisateur sont ajoutés dans la boîte de dialogue « User Control Manager ».

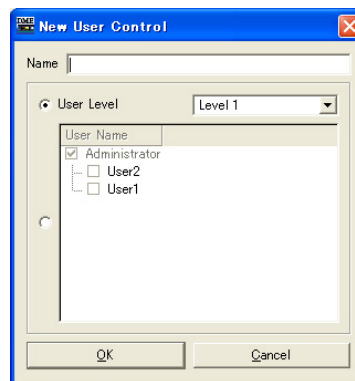
- 1 Cliquez sur [User Control Manager] dans le menu [Tools] de la fenêtre Main Panel. La boîte de dialogue « User Control Manager » s'affiche.

NOTE

Il est également possible d'ouvrir la boîte de dialogue « User Control Manager » en cliquant sur le menu [View] → [User Control] → commande [New User Control].



- 2 Cliquez sur le bouton [New] (Nouveau). La boîte de dialogue « New User Control » s'affiche.



- 3 Entrez le nom du nouveau réglage utilisateur dans l'encadré [Name].

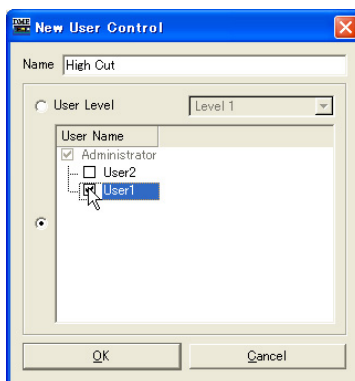
- 4 Définit la sécurité du réglage utilisateur.

Des réglages sont disponibles pour différents niveaux de sécurité individuels et utilisateur. La sécurité ne peut être définie à un niveau supérieur à celui de l'utilisateur.

Cliquez sur la touche [User Level] [▼] pour sélectionner un niveau de sécurité.'

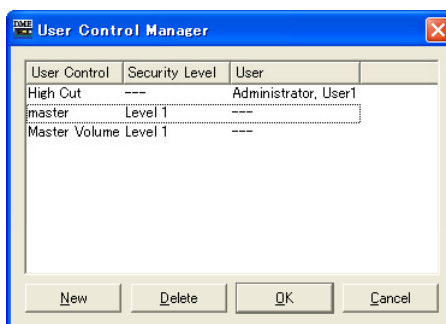


Servez-vous de [User Name] pour sélectionner un utilisateur.



5 Cliquez sur la touche [OK].

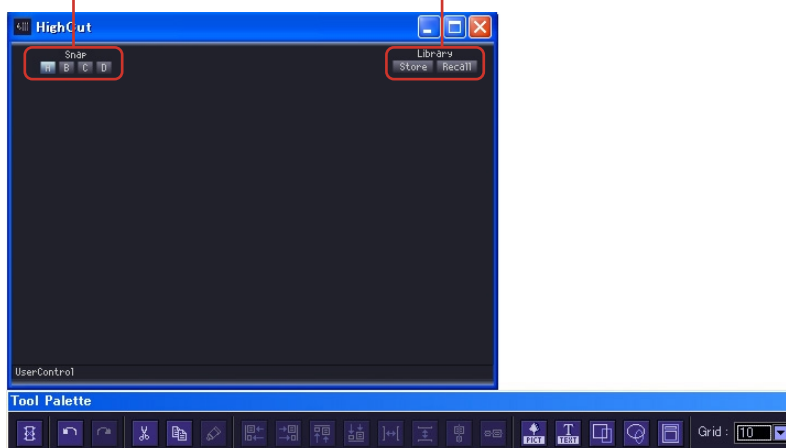
Le réglage utilisateur est créé et affiché dans la liste de la boîte de dialogue « User Control Manager ».



6 Cliquez sur la touche [OK] dans la boîte de dialogue « User Control Manager ».

Lorsqu'un nouveau réglage utilisateur est créé, il s'affiche dans le menu [View] → sous-menu [User Control] de la fenêtre Main Panel. Si vous cliquez sur ce réglage, il s'affichera dans une fenêtre d'éditeur de réglage utilisateur.

[Snap] et [Library] apparaissent dans un nouveau réglage utilisateur.



Sécurité des réglages utilisateur

Il est possible de régler la sécurité indépendamment pour chaque réglage utilisateur. Les niveaux de réglages utilisateurs supérieurs au niveau de sécurité de l'utilisateur ne s'affichent pas dans le menu ou la boîte de dialogue User Control Manager.

Le paramétrage du niveau de sécurité relatif au réglage utilisateur et à l'utilisateur affectent l'édition et l'affichage des réglages utilisateur.

■ Niveau de sécurité des réglages utilisateur

Il est possible de définir un réglage de sécurité de 1 ~ 10 pour chaque niveau ou utilisateur. Le niveau 1 est le niveau le plus élevé et 10 le niveau le plus bas.

Si le niveau de sécurité d'un réglage utilisateur donné est spécifié sur 2, seuls les utilisateurs bénéficiant d'un niveau de sécurité 1 ou 2 pourront l'afficher ou l'éditer.

Il est possible à un utilisateur de changer les niveaux de sécurité des réglages utilisateurs dans la boîte de dialogue « User Control Manager » à condition qu'il soit connecté à un niveau de sécurité égal ou supérieur à celui du réglage utilisateur.

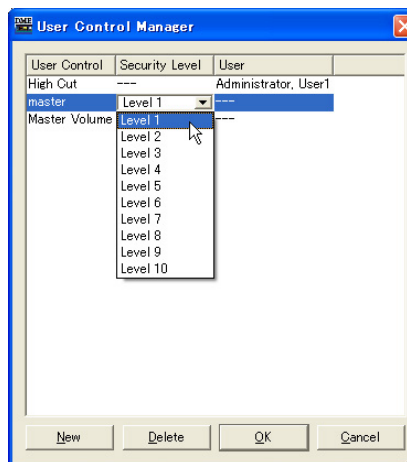
1 Cliquez sur [User Control Manager] dans le menu [Tools] de la fenêtre Main Panel.

La boîte de dialogue « User Control Manager » s'affiche.

2 Modification de la sécurité des réglages utilisateur

- Pour changer le niveau de sécurité

Cliquez sur la zone [Security Level] (Niveau de sécurité) du réglage utilisateur à modifier. La liste des niveaux de sécurité apparaît.



NOTE

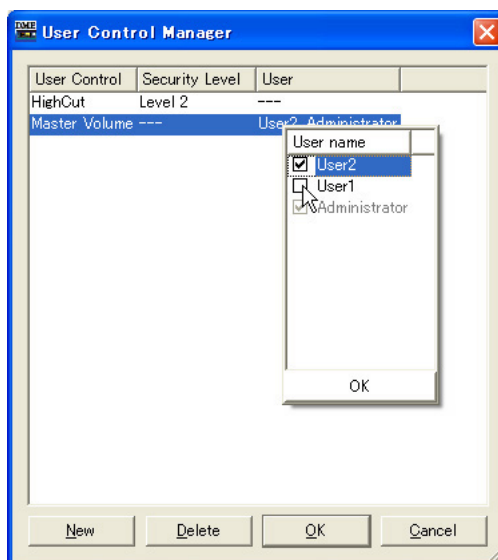
Les niveaux figurant dans la liste varient selon le niveau de sécurité de l'utilisateur.

Cliquez sur le niveau à définir pour le réglage utilisateur.

Le niveau sélectionné apparaît alors dans la zone [Security Level].

- **Réglage de sécurité pour les utilisateurs individuels**

Cliquez sur la zone [User] (Utilisateur) du réglage utilisateur à modifier.
La liste des utilisateurs apparaît.


NOTE

Les utilisateurs susceptibles d'être sélectionnés dépendent du niveau de sécurité utilisateur.

Cliquez sur l'utilisateur à définir pour le réglage utilisateur.
Le nom d'utilisateur sélectionné apparaît dans la zone [User].

3 Cliquez sur la touche [OK].

■ Réglages de sécurité utilisateur

Dans la boîte de dialogue « Security » de la fenêtre Main Panel, vous pouvez définir les niveaux de réglage utilisateur pour lesquels vous souhaitez autoriser ou prohiber l'édition et l'affichage.

Un utilisateur peut éditer des réglages utilisateur si sa case est cochée dans [Operation Security] → [Edit]. Les réglages utilisateur de niveau inférieur ou égal au niveau défini dans [Operation Security] → [User Control Level] s'affichent dans le menu.

Vous pouvez utiliser le paramètre de sécurité utilisateur pour déterminer si les réglages utilisateur s'ouvrent ou non à l'ouverture de session et à l'ouverture de fichier.

Si la commande [Startup User Control] est activée, l'éditeur de réglages utilisateur s'affichera automatiquement à l'ouverture de fichiers comportant des réglages utilisateur.

Pour les détails sur la boîte de dialogue « Security », consultez la section « [Sécurité \(Création d'utilisateurs et paramétrage de réglages utilisateur\)](#) » page 55.

Editeur de module utilisateur

L'éditeur de module utilisateur vous permet d'organiser les réglages des composants disposés dans la fenêtre User Module. A chaque module utilisateur correspond un éditeur de module utilisateur. Le nom du module utilisateur s'affiche dans la barre de titre. Seuls les composants disposés dans un module utilisateur donné peuvent être arrangés dans la fenêtre de réglage associée à ce module utilisateur. Le module utilisateur et la fenêtre de réglage correspondante portent le même nom.

NOTE

Vous pouvez copier des réglages d'un module utilisateur dans un éditeur de réglages utilisateur.



■ Ouverture d'une fenêtre d'éditeur de module utilisateur

Utilisez l'option [Double Click Action] dans la boîte de dialogue « User Module Manager » ou « User Module Properties » pour paramétrer la fenêtre qui s'ouvre lorsque vous double-cliquez sur la fenêtre Configuration. Si la case [Open User Module Editor] est cochée pour un module utilisateur, il sera alors possible d'ouvrir l'éditeur de module utilisateur correspondant. Pour plus d'informations sur la boîte de dialogue « User Module Manager », reportez-vous à la [page 250](#). Pour plus d'informations sur la boîte de dialogue « User Module Properties », reportez-vous à la [page 181](#).

Il est possible également d'ouvrir un module utilisateur via le menu contextuel User Module de la fenêtre Designer.

Mode opération et mode conception

Il existe deux modes de fonctionnement pour l'éditeur de réglages utilisateur, l'éditeur de module utilisateur et l'éditeur de composants : « **mode opération** » et « **mode conception** ». En mode opération, vous ajustez les paramètres alors qu'en mode conception vous disposez les réglages. Vous pouvez basculer entre les deux modes à l'aide du menu contextuel qui s'affiche lorsque vous cliquez avec le bouton droit de la souris sur l'éditeur de réglages utilisateur, l'éditeur de module utilisateur ou l'éditeur de composants.



La commande [Design Mode] (Mode conception) active et désactive le mode conception. La case est cochée lorsque le mode conception est activé. Si vous cliquez sur le menu contextuel lorsque la case est cochée, le mode conception se désactive et la fenêtre d'édition retourne en mode opération.

NOTE

Seuls les utilisateurs pour lesquels la case de la commande [Operation Security] → [Edit] a été cochée dans la boîte de dialogue « Security » sont autorisés à activer le mode conception.

NOTE

Vous pouvez sélectionner dans l'éditeur de composants des réglages à copier dans l'éditeur de réglages utilisateur ou l'éditeur de module utilisateur.
Lorsque vous voulez sélectionner plusieurs objets, maintenez la touche <Ctrl> enfoncée tout en cliquant sur chaque nouvel objet à sélectionner.

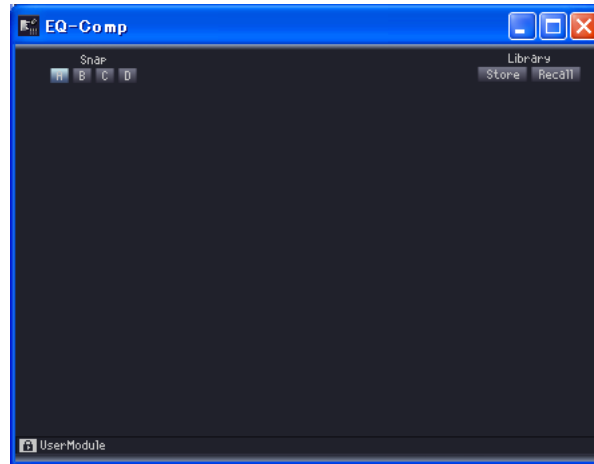
Barre d'état

L'icône de verrouillage apparaît dans le module utilisateur lorsque la sécurité est activée.

→ Propriétés du module utilisateur (page 181).

→ Module utilisateur (page 250).

L'icône de verrouillage apparaît verrouillée lorsque le mot de passe n'a pas été saisi et les présentations éditées en mode Design ne peuvent pas être sauvegardées.



Lorsque le mot de passe est saisi, il devient momentanément possible de sauvegarder la présentation.

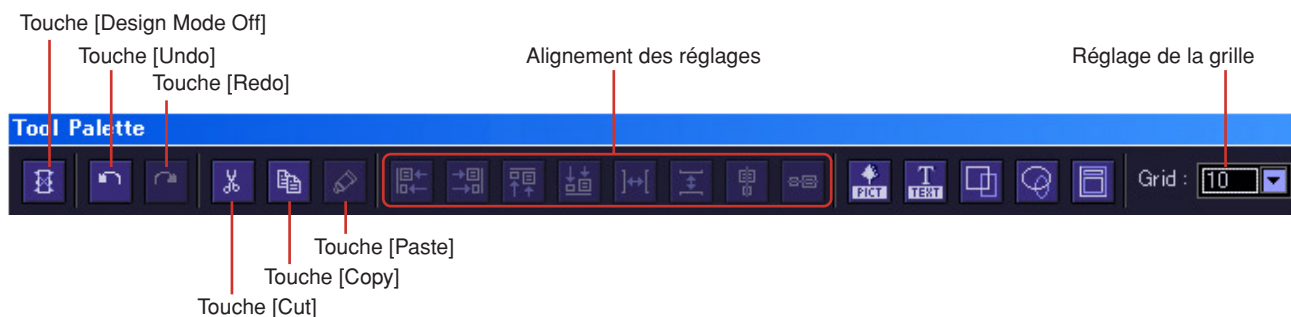


L'icône de verrouillage n'apparaît pas si la case [Enable Security] (Activer sécurité) de la boîte de dialogue « Propriétés » n'est pas cochée.

Palette d'édition

La palette d'édition s'affiche automatiquement dès que l'éditeur de réglages utilisateur ou l'éditeur de module utilisateur est activé en mode conception. Dès que vous déplacez l'éditeur de réglages utilisateur ou l'éditeur de module utilisateur, la palette d'édition se déplacera en même temps. Lorsque vous désactivez le mode conception, la palette disparaît.

Les commandes d'édition dans l'éditeur de réglages utilisateur et l'éditeur de module utilisateur sont présentées sur la palette d'édition.



■ Touche [Design Mode Off] (Désactiver mode conception)

Désactive le mode conception.

■ Touche [Undo] / Touche [Redo]

Permet d'annuler et de rétablir les opérations.

■ Touche [Cut] / Touche [Copy]

Coupe ou copie les réglages sélectionnés.

→ Reportez-vous à « Commandes couper, copier et coller » en page 303.

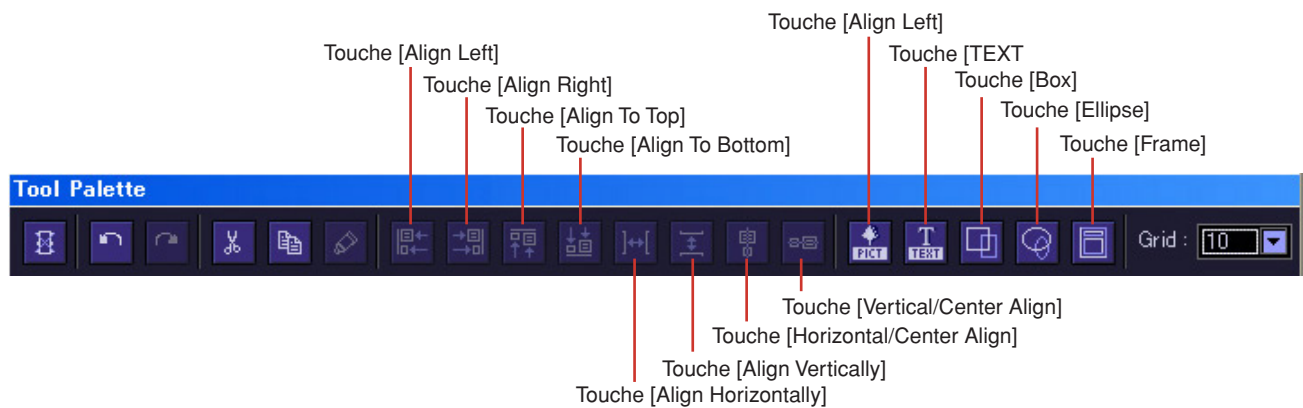
■ Touche [Paste]

Colle les réglages coupés ou copiés.

→ Reportez-vous à « Commandes couper, copier et coller » en page 303.

■ Alignement des réglages

Aligne les positions des différents réglages.



Touche [Align Left] (Aligner à gauche)

Aligne tous les réglages sélectionnés sur le bord gauche du réglage sélectionné à l'extrême gauche.

Touche [Align Right] (Aligner à droite)

Aligne tous les réglages sélectionnés sur le bord droit du réglage sélectionné à l'extrême droite.

Touche [Align To Top] (Aligner en haut)

Aligne tous les réglages sélectionnés sur le bord supérieur du réglage le plus élevé sélectionné.

Touche [Align To Bottom] (Aligner en bas)

Aligne tous les réglages sélectionnés sur le bord inférieur du réglage le plus bas sélectionné.

Touche [Align Horizontally] (Aligner à l'horizontale)

Cette touche ne s'utilise que s'il y a au moins trois réglages sélectionnés.

Elle dispose les réglages sur une ligne horizontale uniforme. Sans modifier la position des réglages situés respectivement à l'extrême gauche et l'extrême droite, cette touche dispose les réglages entre les deux extrêmes à des intervalles uniformes. Elle spécifie le même volume d'espace entre les différents réglages.

Touche [Align Vertically] (Aligner à la verticale)

Cette touche ne s'utilise que s'il y a au moins trois réglages sélectionnés.

Elle dispose les réglages sur une ligne verticale uniforme. Sans modifier la position des réglages situés respectivement tout en haut et tout en bas, cette touche dispose les réglages entre les deux extrêmes à des intervalles uniformes. Elle spécifie le même volume d'espace entre les différents réglages.

Touche [Horizontal/Center Align] (Aligner à l'horizontale/centré)

Aligne les réglages sélectionnés horizontalement, en position centrée.

Touche [Vertical/Center Align] (Aligner à la verticale/centré)

Aligne les réglages sélectionnés verticalement, en position centrée.

■ Touche [Picture] (Image)

Sélectionne un fichier graphique.

■ Touche [TEXT] (Texte)

Place une zone de texte.

■ Touche [Box] (Rectangle)

Place a carré.

■ Touche [Ellipse]

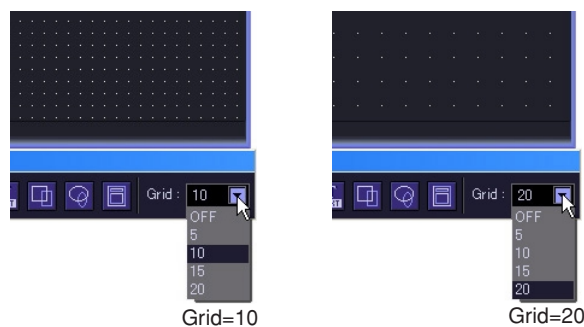
Place une ellipse.

■ Touche [Frame] (Cadre)

Place un cadre.

■ Réglage de la grille

Lorsque vous disposez les réglages, vous pouvez les aligner le long de la grille. Ce menu spécifie l'espacement dans la grille.



Cliquez sur la touche [▼] pour afficher un menu. Cliquez sur le menu pour définir l'espacement de la grille. Sélectionnez [OFF] pour désactiver la grille.

NOTE

Lorsque la grille est activée (ON) (tous les éléments de la grille sont sélectionnés sauf OFF), il suffit de cliquer sur un réglage qui n'est pas aligné sur la position de la grille pour le faire aligner sur la grille la plus proche.

Veillez noter qu'après avoir copié, en une opération, plusieurs réglages à partir de l'éditeur de composants et ajusté leurs positions respectives manuellement, ces dernières peuvent se désorganiser lorsque vous les sélectionnez, si toutefois elles ne sont pas déjà alignées sur l'intervalle d'une grille.

En outre, si vous changez l'espacement de la grille après avoir aligné les positions des réglages dans l'éditeur de réglages utilisateur ou l'éditeur de module utilisateur, les réglages seront placés dans des positions non alignées sur la grille, même si vous les disposez à l'aide des touches d'alignement. Lorsque certains réglages ne sont pas alignés sur la grille, désactivez cette dernière (OFF).

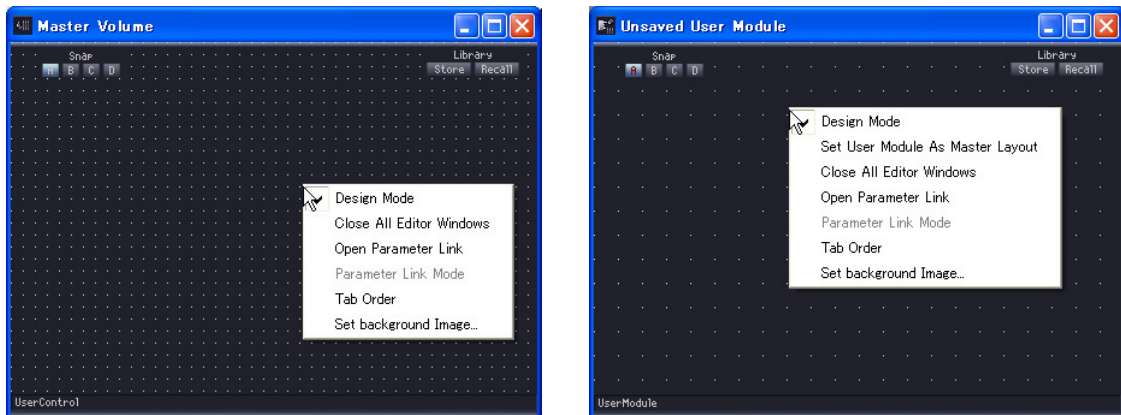
Menus contextuels de l'éditeur de réglages utilisateur/ éditeur de module utilisateur

Les menus contextuels qui s'affichent lorsque vous cliquez avec le bouton droit de la souris sur une fenêtre varient selon que vous soyez en mode opération ou en mode conception. En mode conception, d'autres commandes sont ajoutées, en fonction de l'emplacement sur lequel vous cliquez.

Le menu contextuel pour l'éditeur de module utilisateur comporte la commande [Set User Module As Master Layout] (Définir module utilisateur comme présentation principale)

■ Mode opération

Les commandes qui s'affichent dans les menus contextuels en mode opération apparaissent également en mode conception.

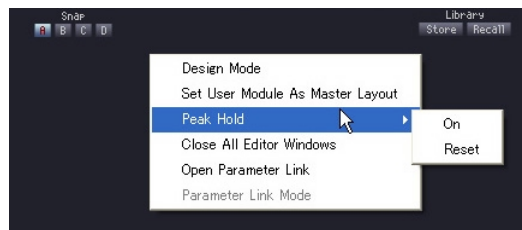


[Design Mode]

Bascule entre les modes opération et conception. Lorsque vous êtes en mode conception, la case à gauche du nom de la commande est cochée.

[Peak Hold] (Maintien de crête)

Active ou désactive l'indicateur de maintien de crête et effectue une réinitialisation. Le réglage ON ou OFF du maintien de crête s'applique à l'ensemble de la zone.



- [On]
Lorsque vous sélectionnez cette option, le maintien de crête est activé et une coche apparaît en regard. Si vous sélectionnez cet élément alors qu'il est coché, le maintien de crête est désactivé.
- [Reset] (Réinitialiser)
Réinitialise le maintien de crête.

NOTE

Le maintien de crête est une fonction qui permet de voir facilement la valeur du signal maximum en éclairant la valeur maximale lorsque le signal atteint la crête.

[Close All Editor Windows] (Fermer toutes les fenêtres Editor)

Ferme toutes les fenêtres d'édition de composant.

[Open Parameter Link] (Ouvrir groupe de paramètres)

Ouvre la fenêtre « Parameter Link ». Pour plus d'informations sur la fenêtre Parameter Link, reportez-vous à la section « Groupe de paramètres » ([page 73](#)).

[Parameter Link Mode] (Mode de groupe de paramètres)

Une coche apparaît lorsque cette option est activée.

En activant cette option, vous basculez dans le mode de groupe de paramètres, qui vous permet de lier des paramètres de groupe.

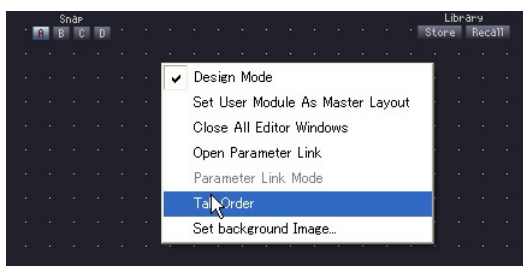
Lorsqu'elle est désactivée, les paramètres de groupe ne sont pas liés et peuvent être modifiés séparément. Désactivez-la lorsque vous modifiez le décalage de chaque paramètre.

Le mode de groupe de paramètres est lié à la case [Parameter Link] de la fenêtre Parameter Link.

[Set User Module As Master Layout] (Définir module utilisateur comme présentation principale) (Editeur de module utilisateur uniquement)

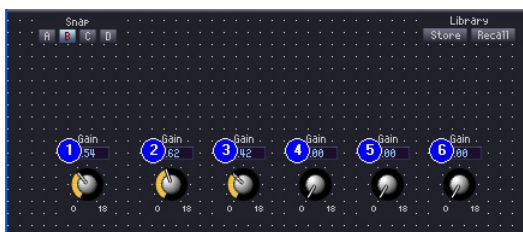
Définit la présentation de l'éditeur de module utilisateur activé comme présentation principale. La taille et la trame de fond de la fenêtre s'appliquent à tous les éditeurs de modules utilisateur créés dans le futur.

■ Menu contextuel apparaissant en mode conception lorsque vous cliquez avec le bouton droit de la souris sur un emplacement vide

**[Tab Order] (Ordre de tabulation)**

Lorsque vous utilisez des éditeurs de réglages utilisateur ou des éditeurs de modules utilisateur, cette fonction affiche l'ordre de leur défilement dès que vous appuyez sur la touche <Tab>.

Lorsque vous sélectionnez cette commande, les numéros apparaissent en regard des encadrés d'édition. La commande [Tab Order] apparaît cochée dans le menu contextuel. Pour quitter les réglages de l'ordre de tabulation, cliquez sur [Tab Order] dans le menu contextuel ou cliquez à côté d'un numéro d'ordre tabulateur dans l'éditeur de réglages utilisateur.



Lorsque vous cliquez sur les numéros affichés, cela change leur ordre. Les numéros sont modifiés selon l'ordre dans lequel vous cliquez dessus. Pour quitter les réglages de l'ordre de tabulation, cliquez sur [Tab Order] dans le menu contextuel ou cliquez à côté d'un numéro d'ordre tabulateur dans l'éditeur de réglages utilisateur.

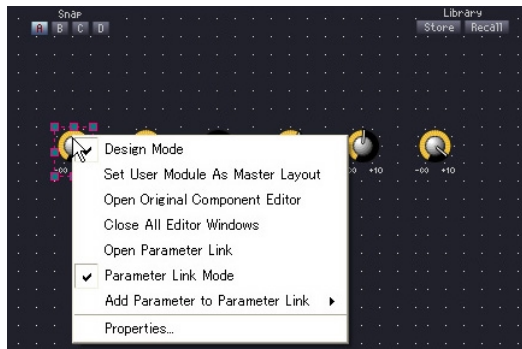
→ [Reportez-vous à « Modification de l'ordre de tabulation » en page 313.](#)

[Set Background Image] (Définir image en arrière-plan)

Définit l'image de la trame de fond de la fenêtre. Cliquez ici pour ouvrir la boîte de dialogue « Background Image ».

→ [Reportez-vous à « Paramétrage d'images en arrière-plan pour les fenêtres » en page 295.](#)

■ Menu contextuel apparaissant en mode conception lorsque vous cliquez avec le bouton droit de la souris sur un réglage

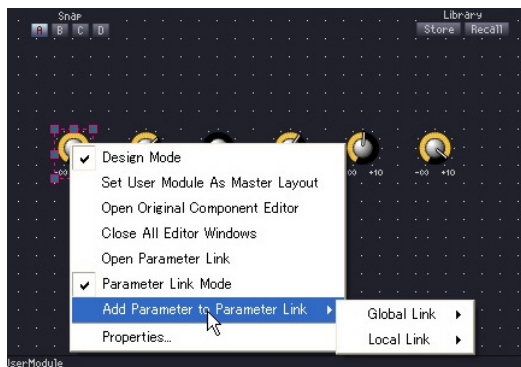


[Open Original Component Editor] (Ouvrir éditeur de composants original)

Ce menu s'affiche lorsque vous cliquez sur un réglage avec le bouton droit de la souris, en mode conception. Il ouvre l'éditeur de composants pour le réglage sur lequel vous avez cliqué.

[Add Parameter to Parameter Link] (Ajouter paramètre au groupe de paramètres)

Ajoute une commande au groupe de paramètres. Cliquez sur le nom du groupe affiché dans le sous-menu. Reportez-vous à la section « Création de groupes de paramètres » (page 314).



Si vous cliquez sur le nom d'un groupe de paramètres, une commande est ajoutée à ce groupe.

[Property] (Propriété)

Ouvre la boîte de dialogue « Properties » pour le réglage sélectionné.

→ Reportez-vous à « Propriétés des réglages » en page 303.

NOTE

Certains réglages, comme par exemple les encadrés d'édition et les curseurs, n'affichent pas la commande [Property].

Modification de la taille de la fenêtre

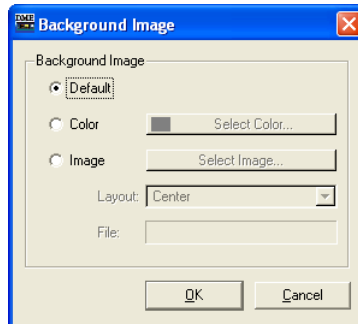
En mode conception, vous pouvez changer la taille de la fenêtre de l'éditeur de réglages utilisateur. Si vous alignez le pointeur de la souris sur l'un des coins de la fenêtre, sa forme se transformera en une double-flèche. Lorsque la flèche prend cette forme, il suffit de la faire glisser pour modifier la taille de la fenêtre.



Même lorsque vous changez la largeur de la fenêtre, la touche Library demeure telle quelle, dans le coin supérieur droit.

Paramétrage d'images en arrière-plan pour les fenêtres

La couleur par défaut de la trame de fond des fenêtres de l'éditeur de réglages utilisateur et de l'éditeur du module utilisateur est le noir. Il en va de même pour la fenêtre de l'éditeur de composants. Cependant, vous pouvez changer de couleur ou afficher une image à l'arrière-plan. Ces réglages se font dans la boîte de dialogue « Background Image ». Pour afficher cette boîte de dialogue, cliquez avec le bouton droit de la souris sur la fenêtre de l'éditeur de réglages utilisateur, en mode conception, puis cliquez sur la commande [Set Background Image] dans le menu contextuel qui apparaît.



■ [Default] (Valeur par défaut)

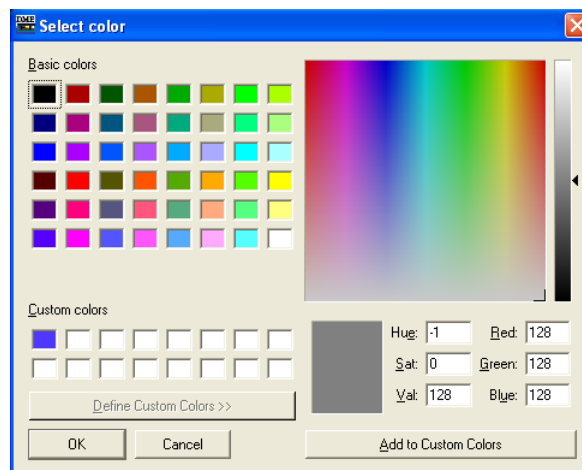
Définit la couleur à l'arrière-plan sur le noir, identique à celle de l'éditeur de composants. Sélectionnez cette option si vous avez spécifié la trame de fond avec les commandes [Color] ou [Image] et souhaitez rétablir l'arrière-plan original.

■ [Color] (Couleur)

Règle la couleur de la trame de fond. Utilisez la touche [Select Color] pour sélectionner une couleur.

Touche [Select Color]

Cliquez ici pour afficher la boîte de dialogue « Select Color ». Règle la couleur de la trame de fond. Pour les détails sur la boîte de dialogue « Select Color », reportez-vous à la [page 203](#).



NOTE

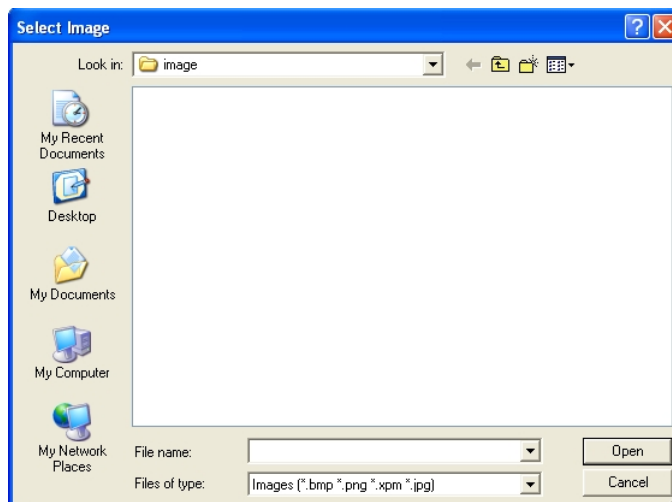
Si vous sélectionnez une couleur claire, vous aurez du mal à distinguer la grille.

■ [Image]

Affiche une image pour la trame de fond. Vous pouvez utiliser les fichiers image aux formats suivants : BMP (.bmp), PNG (.png), XPM (.xpm) et JPEG (.jpg). Utilisez la touche [Select Image] pour sélectionner un fichier image.

Touche [Select Image]

Cliquez ici pour ouvrir la boîte de dialogue « Select Image ». Vous pouvez y sélectionner un fichier image à afficher en arrière-plan de la fenêtre.



Encadré [Layout] (Présentation)

Cet encadré affiche une liste dans laquelle vous pouvez sélectionner les modalités d'affichage du fichier image.

- **[Center]**
Centre l'image dans la fenêtre.
- **[Tile]**
Affiche plusieurs copies de l'image, côte à côte, jusqu'à ce que tout l'espace disponible soit ainsi occupé. Si le fichier image est plus petit que la fenêtre, il s'affichera de façon répétée comme des mosaïques sur un mur.
- **[Fit]**
Agrandit ou réduit la taille de l'image afin qu'elle corresponde au format de la fenêtre sur laquelle elle s'affiche.

Encadré [File]

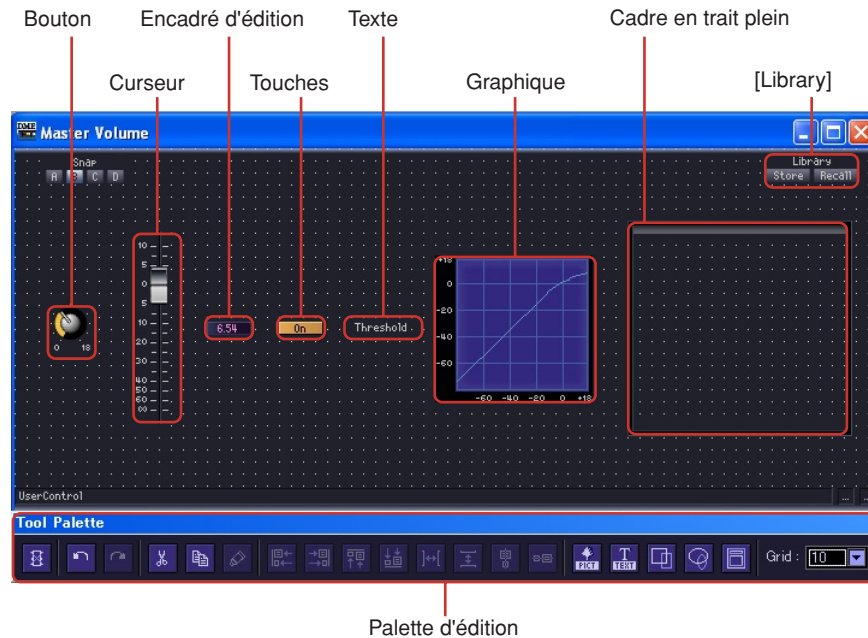
Spécifie un chemin pour le fichier image.

Utilisez la touche [Select Image] pour sélectionner un fichier image. Le chemin est alors automatiquement entré.

Disposition des réglages

Vous pouvez arranger les réglages en mode conception. Pour activer et désactiver le mode conception, il suffit de cliquer avec le bouton droit de la souris sur l'éditeur de réglages utilisateur, l'éditeur de module utilisateur ou l'éditeur de composants, puis de cliquer sur la commande [Design Mode] dans le menu contextuel qui s'affiche.

Il est possible de disposer les réglages en les faisant glisser depuis l'éditeur de composants ou à l'aide des commandes copier et coller.



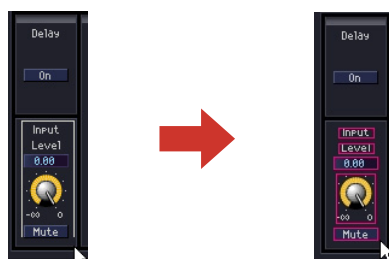
■ Sélection des réglages

Si vous cliquez sur un réglage dans l'éditeur de composants, en mode conception, le réglage sera sélectionné et il s'affichera entouré d'un cadre rouge. Les réglages tels que les boutons, curseurs, encadrés d'édition et étiquettes constituent des objets distincts. Seul l'élément sur lequel vous avez cliqué est sélectionné.



Si vous maintenez la touche <Ctrl> enfoncée tout en cliquant sur l'élément, vous pourrez sélectionner plusieurs réglages et étiquettes. Si vous utilisez <Ctrl> + clic sur un réglage sélectionné, cette opération annulera la sélection du réglage.

Si vous positionnez la souris sur un emplacement vide de la feuille et commencez à la faire glisser à partir de là, un cadre apparaîtra au fur et à mesure du mouvement du pointeur. Tous les réglages compris dans ce cadre seront alors sélectionnés.



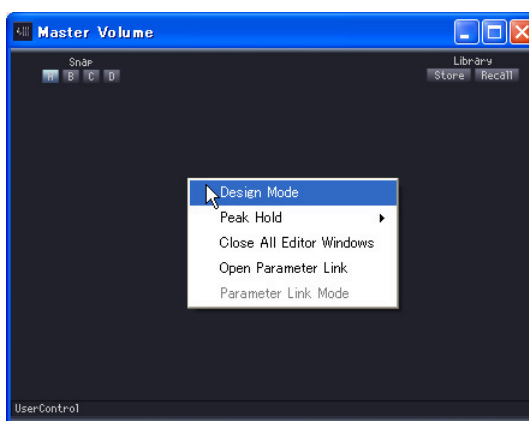
NOTE

Si vous faites glisser des réglages tels que les boutons et curseurs, les encadrés d'édition et les étiquettes affichant des types de paramètres pour les disposer un à un dans l'éditeur de réglages utilisateur, ils devront nécessairement être arrangés dans l'éditeur de réglages utilisateur. Si vous sélectionnez plusieurs éléments et les faites glisser, vous pouvez les copier comme un seul groupe dans l'éditeur de réglages utilisateur, en conservant leur disposition originale. Lorsque vous copiez plusieurs réglages à partir d'un même éditeur de composants, si vous sélectionnez tous les réglages que vous souhaitez copier et les faites glisser ensemble en tant qu'une seule unité, leur positionnement d'origine les uns par rapport aux autres ainsi que leur ordre de tabulation seront maintenus.

■ Disposition des réglages par glisser (Editeur de réglages utilisateur)

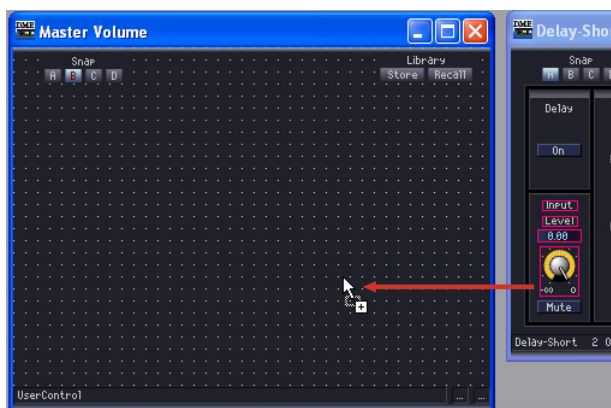
Vous pouvez faire glisser les réglages que vous souhaitez copier depuis l'éditeur de composants vers l'éditeur de réglages utilisateur.

- 1 Ouvrez la fenêtre de l'éditeur de composants doté des réglages que vous allez disposer dans l'encadré de réglages utilisateur.
- 2 Ouvrez l'éditeur de réglages utilisateur.
Les noms des réglages utilisateur s'affichent dans [View] → sous-menu [User Control] de la fenêtre Main Panel. Cliquez sur un nom de réglage utilisateur pour ouvrir la fenêtre correspondante.
- 3 Cliquez avec le bouton droit de la souris sur l'éditeur de composants ou l'éditeur de réglages utilisateur.
Le menu contextuel s'affiche.
- 4 Cliquez sur [Design Mode] dans le menu.



Le mode conception est alors activé (ON).

- 5 Faites glisser les réglages depuis l'éditeur de composants vers l'éditeur de réglages utilisateur.



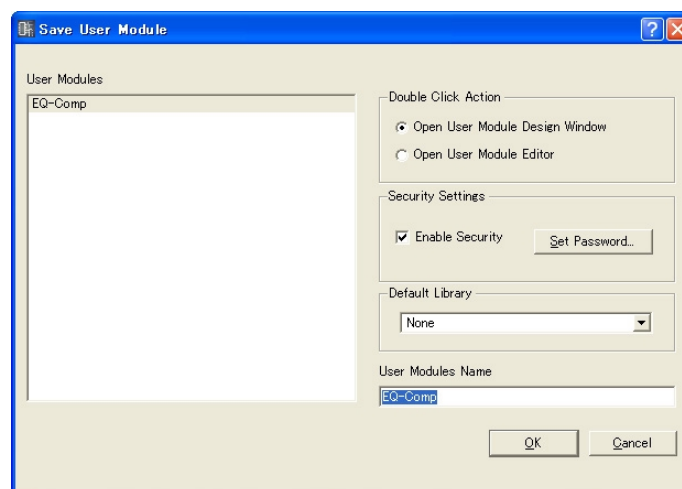
Disposez les réglages dans l'éditeur de réglages utilisateur.



■ Disposition des réglages par glisser (Editeur de module utilisateur)

Vous pouvez faire glisser les réglages que vous souhaitez copier depuis l'éditeur de composants vers l'éditeur de module utilisateur.

- 1 Créez un module utilisateur, puis disposez et connectez les composants correspondants.
- 2 Stockez le module utilisateur en cochant l'option [Double Click Action] → [Open User Module Editor] dans la boîte de dialogue Store (Stockage) (reportez-vous à la section « Enregistrement des modules utilisateur » page 255 pour les détails sur le stockage des modules utilisateur).



- 3 Double-cliquez sur un module utilisateur dans la fenêtre Configuration.
L'éditeur de module utilisateur et les fenêtre d'édition pour les composants disposés dans le module utilisateur s'affichent.
- 4 Cliquez avec le bouton droit de la souris sur l'éditeur de composants ou l'éditeur de module utilisateur, puis cliquez sur la commande [Design Mode] dans le menu contextuel.
Le mode conception est alors activé (ON).
- 5 Faites glisser les réglages depuis l'éditeur de composants vers l'éditeur de module utilisateur.
Disposez les réglages dans l'éditeur de réglages utilisateur.

■ Disposition des réglages à l'aide des fonctions copier et coller

Copiez les réglages dans l'éditeur de composants et collez-les dans l'éditeur de réglages utilisateur ou l'éditeur de module utilisateur.

Pour copier les réglages dans l'éditeur de composants, appuyez sur les touches de raccourci de la commande [Copy], <Ctrl> + <C>.

Pour les coller dans l'éditeur de réglages utilisateur ou l'éditeur de module utilisateur, appuyez sur les touches de raccourci de la commande [Paste], <Ctrl> + <V> ou sur la touche [Paste] de la palette d'édition.

- 1 Cliquez sur la fenêtre de l'éditeur de composants pour l'activer, puis sélectionnez le ou les réglages que vous souhaitez copier.

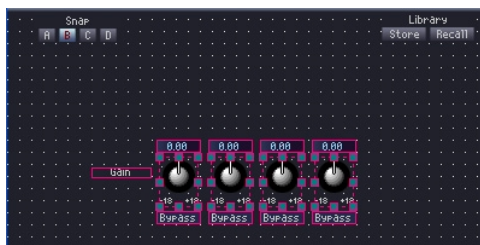


- 2 Appuyez sur la touche <C> tout en maintenant enfoncée la touche <Ctrl>. Les réglages sélectionnés sont copiés sur le presse-papiers.

- 3 Conservez l'éditeur de réglages utilisateur ou l'éditeur de module utilisateur ciblé en état d'activation puis appuyez sur la touche <V> tout en maintenant la touche <Ctrl> enfoncée.

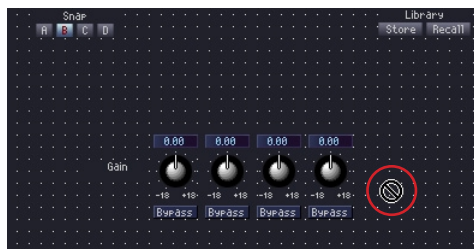
Vous pouvez également coller les éléments en cliquant sur la touche [Paste] de la palette d'édition.

Les réglages seront ainsi copiés.



■ Lorsqu'il est impossible de copier

Quelle que soit la méthode utilisée, le glisser ou le copier-coller, vous ne pouvez pas créer plusieurs copies d'un même composant. Si vous faites glisser des réglages qui sont déjà copiés dans l'éditeur de réglages utilisateur ou l'éditeur de module utilisateur, le pointeur de la souris se transformera en marque « indisponible » (cercle traversé par une barre oblique), vous signalant l'impossibilité d'effectuer l'opération de copie.



Vous pouvez copier plusieurs composants de même type dans l'éditeur de réglages utilisateur, à condition qu'ils proviennent de divers composants situés dans la configuration ou le module utilisateur.

Les réglages des composants disposés dans la configuration ne peuvent être copiés que dans l'éditeur de réglages utilisateur.

Les réglages des composants disposés dans un module utilisateur peuvent être copiés à la fois dans l'éditeur de réglages utilisateur et l'éditeur de module utilisateur.

■ Ordre des réglages

Les réglages nouvellement collés dans l'éditeur de réglages utilisateur s'affichent à l'avant-plan de tout autre réglage précédemment collé qu'ils chevauchent. L'ordre de tabulation pour les encadrés d'édition est celui selon lequel ils ont été collés. Etant donné qu'il est impossible de modifier cet ordre, collez les cadres en trait plein comportant les groupes de paramètres qui y sont disposés avant de copier les réglages.

NOTE

Dans l'éditeur de composants, vous pouvez sélectionner plusieurs réglages en utilisant la touche <Ctrl> + clic ou en les faisant glisser.

Déplacement et alignement des réglages

Dans l'éditeur de réglages utilisateur ou l'éditeur de modules utilisateur, vous pouvez déplacer ou aligner des réglages copiés.

■ Sélection des réglages

Dans l'éditeur de réglages utilisateur ou l'éditeur de module utilisateur, les réglages sont sélectionnés de la même façon que dans l'éditeur de composants. Cliquez sur un réglage pour le sélectionner ou appuyez sur la touche <Ctrl> + clic afin de sélectionner plusieurs réglages. Si vous utilisez <Ctrl> + clic sur un réglage sélectionné, cette opération annulera la sélection du réglage. Si vous positionnez la souris sur un emplacement vide de l'éditeur de réglages utilisateur ou l'éditeur de module utilisateur et commencez à la faire glisser à partir de là, un cadre apparaîtra au fur et à mesure du mouvement du pointeur. Tous les réglages compris dans ce cadre seront alors sélectionnés.

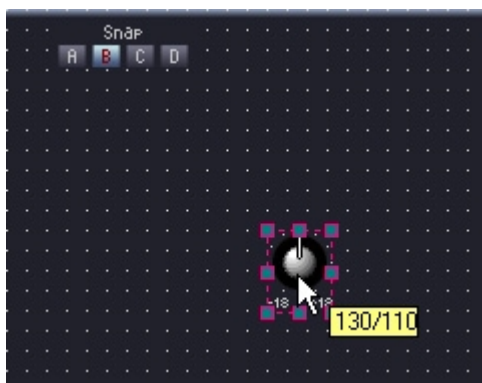
Une bordure rouge apparaîtra tout autour des réglages sélectionnés.

■ Déplacement des réglages

Déplacez les réglages sélectionnés en les faisant glisser ou en utilisant les touches de déplacement du clavier. Lorsque vous sélectionnez plusieurs réglages à l'aide de la touche <Shift> + clic, vous pouvez les déplacer tous en même temps.

Glisser

Lorsque la grille est activée (ON), la partie gauche supérieure des réglages que vous faites glisser s'alignera automatiquement sur la grille. Lorsque vous faites glisser un objet, les coordonnées qui s'affichent ici indiquent la position de l'objet, mesurée par rapport à son coin supérieur gauche. Les éléments « Distance to Right » (Distance vers la droite) et « Distance to Bottom » (Distance vers le bas) s'affichent en unités de pixels, avec la partie supérieure gauche de la fenêtre comme point de référence.



Lorsque vous sélectionnez et faites glisser plusieurs réglages, les coordonnées qui s'affichent correspondent au coin supérieur gauche du réglage sur lequel la souris est alignée.

Touches de déplacement

Lorsque la grille est activée (ON), les touches de déplacement déplacent les réglages par unité de grille. Lorsque la grille est désactivée (OFF), les réglages se déplacent d'un pixel à la fois.

■ Alignement

Vous pouvez aligner les réglages à l'aide des touches d'alignement suivantes sur la palette d'édition. [Align Left], [Align Right], [Align To Top], [Align To Bottom], [Align Horizontally], [Align Vertically], [Horizontal/Center Align] et [Vertical/Center Align].

Pour utiliser les touches [Align Horizontally] et [Align Vertically], il faut avoir au moins trois réglages sélectionnés.

Commandes couper, copier et coller

Vous pouvez éditer les réglages disposés dans l'éditeur de réglages utilisateur ou l'éditeur de module utilisateur à l'aide des commandes [Cut], [Copy] et [Paste] de la palette d'édition.

■ Cut

Coupe les réglages disposés dans l'éditeur de réglages utilisateur. Sélectionnez un ou plusieurs réglages puis appuyez sur la touche [Cut] sur la palette d'édition.

■ Copy

Copie les réglages disposés dans l'éditeur de réglages utilisateur ou l'éditeur de module utilisateur. Sélectionnez un ou plusieurs réglages puis appuyez sur la touche [Copy] sur la palette d'édition.

■ Paste

Colle les réglages coupés ou copiés. Cliquez sur la touche [Paste] dans la palette d'édition. Si vous ne pouvez pas effectuer l'opération coller, la couleur de la touche faiblira.

■ Delete

Pour supprimer un réglage, il suffit de le sélectionner puis d'appuyer sur la touche <Delete>.

Commandes Undo (Annuler) et Redo (Rétablir) pendant l'édition

Vous pouvez annuler ou rétablir des mouvements de commande, des modifications de taille ou des suppressions à l'aide des commandes [Undo] et [Redo] du menu [Edit].

NOTE

Si vous fermez une fenêtre d'éditeur, vous ne pouvez plus annuler et rétablir les opérations qui ont été effectuées dans celle-ci.

Propriétés des réglages

Une boîte de dialogue de propriétés s'ouvre lorsque vous double-cliquez sur un contrôleur dans User Control Editor ou User Module Editor ou cliquez avec le bouton droit de la souris sur le contrôleur et sélectionnez [Properties] du menu contextuel. Vous pouvez spécifier ici une conception pour le contrôleur.

Il est possible de définir simultanément plusieurs propriétés de même type en cliquant sur les contrôleurs tout en maintenant la touche <Ctrl> enfoncée puis en ouvrant la boîte de dialogue des propriétés correspondante.

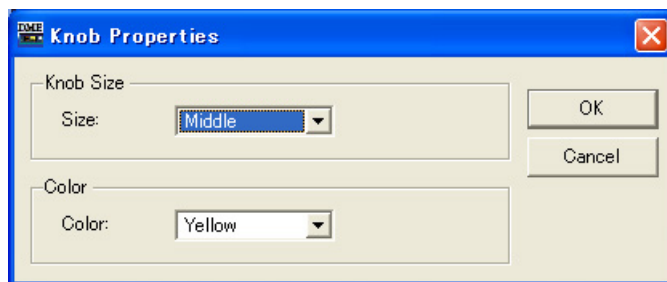
Les éléments édités s'affichent en gras tant que vous n'avez pas cliqué sur [OK] ou [Cancel].

NOTE

Les curseurs n'ont pas de réglages de propriétés.

■ Boîte de dialogue « Knob Properties » (Propriétés du bouton)

Lorsque vous cliquez avec le bouton droit de la souris sur un bouton, puis sélectionnez [Properties] dans le menu contextuel, la boîte de dialogue « Knob Properties » s'affiche. La boîte de dialogue définit la taille du bouton.



[Size]

Affiche une liste dans laquelle vous pouvez sélectionner la taille du bouton. Sélectionnez [Large] (Grand), [Medium] (Moyen), [Small] (Petit) ou [Very Small] (Très petit).

NOTE

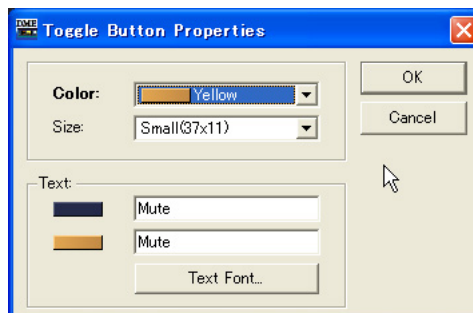
Vous pouvez modifier la taille d'un bouton en faisant glisser l'un des repères aux quatre coins (haut, bas, gauche, droite) du bouton dans la fenêtre de l'éditeur de réglages utilisateur.

[Color] (Couleur)

Sélectionnez une couleur dans la liste : [White] (Blanc), [Red] (Rouge), [Yellow] (Jaune), [Green] (Vert), [Blue] (Bleu) ou [Violet].

■ Boîte de dialogue « Toggle Button Properties » (Propriétés de la touche à bascule)

La boîte de dialogue « Toggle Button Properties » apparaît lorsque vous double-cliquez sur la touche ON/OFF ou cliquez dessus avec le bouton droit de la souris et sélectionnez [Properties] dans le menu contextuel. Ceci définit le texte affiché par la touche, ainsi que sa couleur.



Encadré [Text]

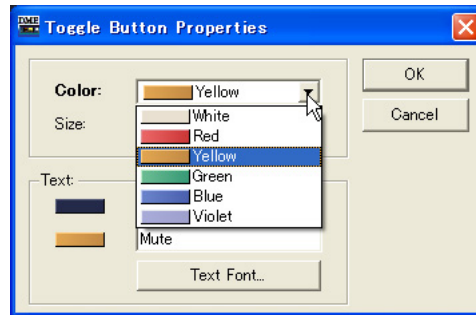
Entrez le texte à afficher par la touche. Vous pouvez définir un texte différent pour les cas où la touche est activée et ceux où elle est désactivée.

[Size] (Taille)

Sélectionnez une taille dans la liste : [Small (37x11)], [Small (51x11)], [Medium (74x11)], [Medium (74x22)] ou [Large (111x33)].

[Color]

Affiche une liste dans laquelle vous pouvez sélectionner la couleur de la touche. Si vous cliquez sur [▼], une liste de couleurs de touche s'affichera.

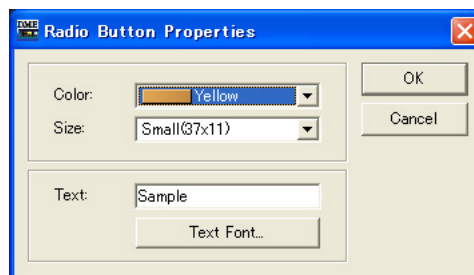
**Touche [Text Font] (Police texte)**

Définit la police, sa taille et son style. Cliquez ici pour ouvrir la boîte de dialogue « Select Font » (Sélectionner une police).

Pour les détails sur la boîte de dialogue « Select Font », reportez-vous à la [page 202](#).

■ Boîte de dialogue « Radio Button Properties » (Propriétés de la case d'option)

La boîte de dialogue « Radio Button Properties » apparaît lorsque vous double-cliquez sur la case d'option ou cliquez dessus avec le bouton droit de la souris et sélectionnez [Properties] dans le menu contextuel. Il est impossible de définir la couleur, la taille et la police de la case d'option.

**[Color] (Couleur)**

Sélectionnez une couleur dans la liste : [White], [Red], [Yellow], [Green], [Blue] ou [Violet].

[Size] (Taille)

Sélectionnez une taille dans la liste : [Small (37x11)], [Small (51x11)], [Medium (74x11)], [Medium (74x22)] ou [Large (111x33)].

Encadré [Text]

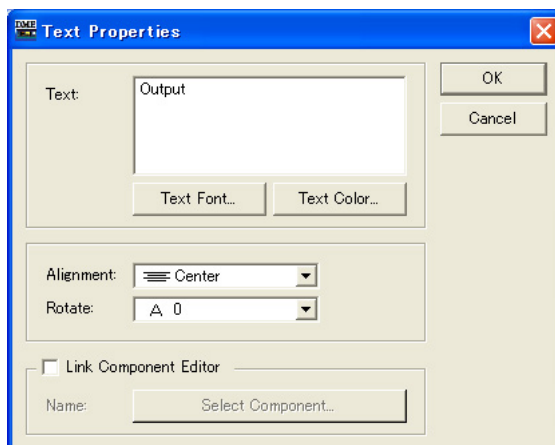
Entrez le texte à afficher par la case d'option.

Touche [Text Font]

Définit la police, sa taille et son style. Cliquez ici pour ouvrir la boîte de dialogue « Select Font ». Pour les détails sur la boîte de dialogue « Select Font », reportez-vous à la [page 202](#).

■ Boîte de dialogue « Text Properties » (Propriétés du texte)

La boîte de dialogue « Text Properties » apparaît lorsque vous double-cliquez sur un nom de paramètre ou tout autre texte ou cliquez dessus avec le bouton droit de la souris et sélectionnez [Properties] dans le menu contextuel. Vous pouvez saisir ici le texte à afficher.

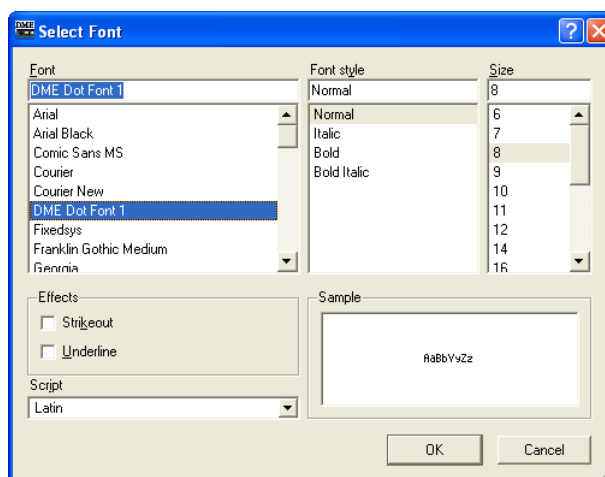


Encadré [Text]

Entrez le texte à afficher par la touche.

Touche [Text Font]

Cliquez sur cette touche pour ouvrir la boîte de dialogue « Select Font ». Définit la police, sa taille et son style. Pour les détails sur la boîte de dialogue « Select Font », reportez-vous à la page 203.



[Alignment] (Alignement)

Spécifie l'alignement horizontal du texte : [Left] (Gauche), [Center] (Centre) ou [Right] (Droite).

[Rotate] (Rotation)

Fait pivoter le texte selon l'angle spécifié : [-90], [0], [90] ou [180].

[Link Component Editor]

Spécifie l'éditeur de composants devant s'ouvrir lorsque vous double-cliquez sur un texte.

Touche [Text Color]

Cliquez sur cette touche pour ouvrir la boîte de dialogue « Select Color ». Définit la couleur du texte. Pour les détails sur la boîte de dialogue « Select Color », reportez-vous à la page 203.

■ Edit Box Properties (Propriétés de la zone d'édition)

La boîte de dialogue « Edit Box Properties » apparaît lorsque vous double-cliquez sur une zone d'édition ou cliquez dessus avec le bouton droit de la souris et sélectionnez [Properties] dans le menu contextuel. Vous pouvez définir ici la taille de la zone d'édition.

[Size]

Sélectionnez une taille de zone d'édition dans la liste : [Large], [Medium] ou [Small].

■ Level Meter Properties (Propriétés de l'indicateur de niveau)

La boîte de dialogue « Level Meter Properties » apparaît lorsque vous double-cliquez sur un indicateur de niveau ou cliquez dessus avec le bouton droit de la souris et sélectionnez [Properties] dans le menu contextuel. Vous pouvez spécifier ici le nombre et l'échelle des segments de compteur.

[Segment]

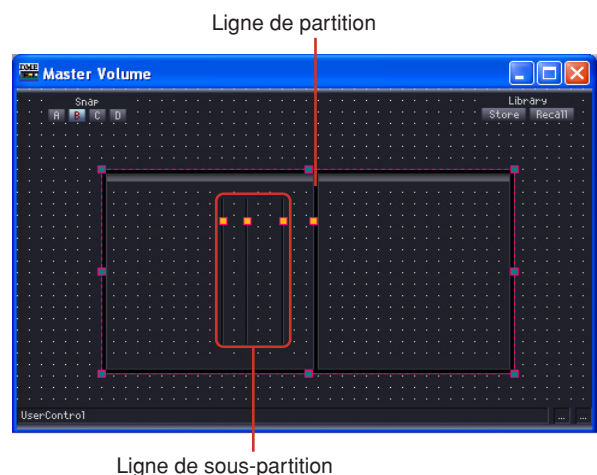
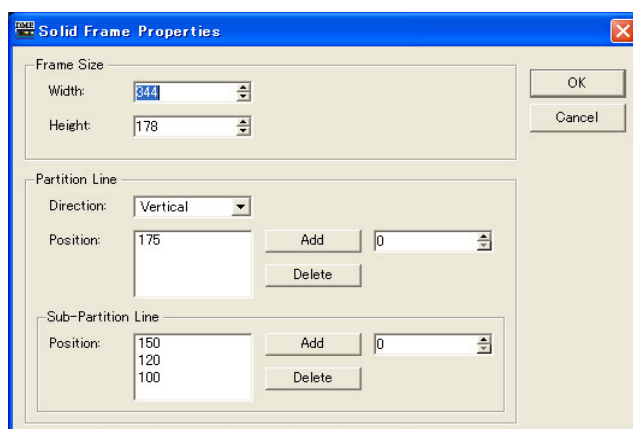
Sélectionnez un nombre de segments de compteur dans la liste : [2], [6] ou [60].

[Scale] (Echelle)

Sélectionnez le type d'échelle à afficher sous le compteur dans la liste. Cette option n'est disponible que lorsque le réglage [Segment] est défini sur 60.

■ Boîte de dialogue « Solid Frame Properties » (Propriétés du cadre en trait plein)

La boîte de dialogue « Solid Frame Properties » apparaît lorsque vous cliquez avec le bouton droit de la souris sur un cadre en trait plein et sélectionnez [Properties] dans le menu contextuel. Vous pouvez saisir ici le texte à afficher. Vous avez également la possibilité de définir la taille du cadre et l'emplacement de ses partitions.



Frame Size (Format du cadre)

La largeur et la hauteur sont respectivement définies à l'aide des touches [Width] et [Height]. L'unité est le pixel.

NOTE

Vous pouvez modifier la taille d'un cadre en faisant glisser l'un des repères aux quatre coins (haut, bas, gauche, droite) du cadre dans la fenêtre de l'éditeur de réglages utilisateur.

Partition Line (Ligne de partition) / Sub-Partition Line (Ligne de sous-partition)

Définit les lignes de partition à l'intérieur du cadre. [Partition Line] est une ligne de partition qui s'affiche de bout en bout et [Sub-Partition Line] une ligne de partition courte.

- [Direction]

Sélectionnez la direction d'une ligne de partition dans la liste. La touche [Vertical] insère une ligne de partition verticale et la touche [Horizontal] une ligne de partition horizontale. Lorsque la touche [None] (Aucune) est sélectionnée, les lignes de partition ne s'affichent pas.

- [Position]

Affiche la position de la ligne actuellement définie. Affiche le nombre de pixels à partir du haut du cadre en trait solide lorsque l'option [Vertical] est sélectionnée pour [Direction], et le nombre de pixels à partir de la gauche du cadre lorsque l'option [Horizontal] est sélectionnée.

NOTE

Vous pouvez modifier la position d'une ligne de partition en faisant glisser l'un des repères de la ligne dans l'éditeur de réglages utilisateur.

- Touche [Add]

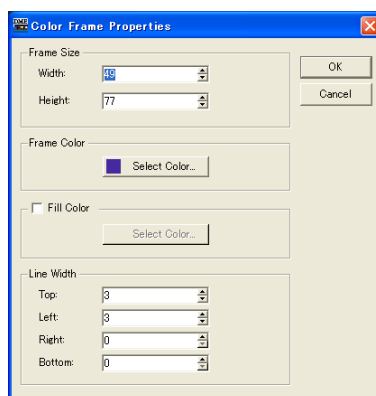
Si vous définissez la position de la ligne de partition dans l'encadré de droite et cliquez sur la touche [Add], la ligne de partition sera ajoutée et affichée dans la liste [Position].

- Touche [Delete]

Supprime la ligne de partition sélectionnée dans la liste [Position].

■ Boîte de dialogue « Color Frame Properties » (Propriétés du cadre coloré)

La boîte de dialogue « Color Frame Properties » apparaît lorsque vous cliquez avec le bouton droit de la souris sur un cadre en trait plein et sélectionnez [Propriétés] dans le menu contextuel. Vous pouvez saisir ici le texte à afficher. Vous avez également la possibilité de définir la taille du cadre et l'emplacement de ses partitions.



Frame Size

La largeur et la hauteur sont respectivement définies à l'aide des touches [Width] et [Height]. L'unité est le pixel et la valeur minimale est de 3.

NOTE

Vous pouvez modifier la taille d'un cadre en faisant glisser l'un des repères aux quatre coins (haut, bas, gauche, droite) du cadre dans la fenêtre de l'éditeur de réglages utilisateur.

Frame Color (Cadre coloré)

Définit la couleur du cadre coloré.

Cliquez ici pour ouvrir la boîte de dialogue « Select Color ». Pour les détails sur la boîte de dialogue « Select Color », reportez-vous à la [page 203](#).

Fill Color (Couleur de remplissage)

Définit la couleur de remplissage du cadre.

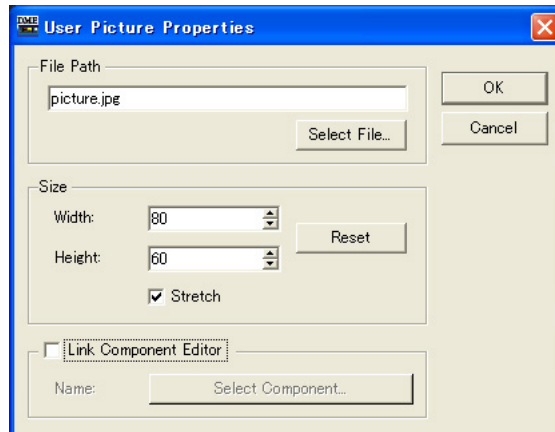
Cliquez sur la touche [Select Color] pour ouvrir la boîte de dialogue « Select Color ». Pour en savoir plus, reportez-vous à la boîte de dialogue « Select Color » dans la section Objet de la [page 203](#).

Line Width (Épaisseur de ligne)

Définit l'épaisseur des lignes dans [Top]/[Left]/[Right]/[Bottom]. Spécifiez « 0 » pour ne pas afficher de ligne.

■ Boîte de dialogue « User Picture Properties » (Propriétés de l'image utilisateur)

Cliquez avec le bouton droit de la souris sur l'image et sélectionnez [Properties] dans le menu contextuel pour afficher la boîte de dialogue « User Picture Properties ».



Zone [File Path] (Chemin fichier)

Affiche le chemin vers le fichier graphique.

Touche [Select File] (Sélectionner fichier)

Sélectionne un fichier graphique.

Size

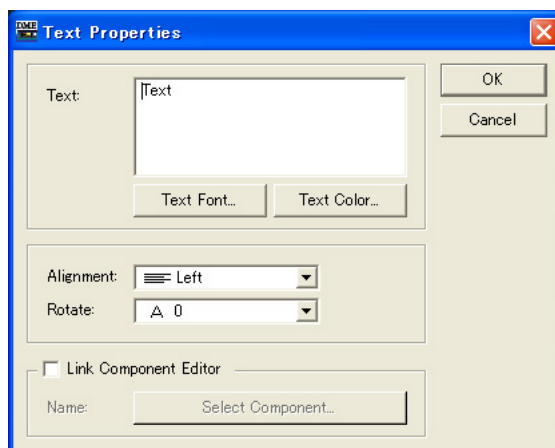
- [Width]
Spécifie la largeur en pixels.
- [Height]
Spécifie la hauteur en pixels.
- Touche [Reset] (Réinitialisation)
Cliquez ici pour afficher le graphique à sa taille initiale.
- [Stretch] (Etirement)
Lorsque cette option est activée, le graphique est agrandi dès qu'une taille supérieure à l'original est spécifiée.

[Link Component Editor]

Lorsque cette option est activée, cliquez sur la touche [Select Component] pour sélectionner l'éditeur qui s'ouvre lorsque vous cliquez sur le graphique.

■ Boîte de dialogue « Text Properties » (Propriétés du texte)

Cliquez avec le bouton droit de la souris sur la zone de texte et sélectionnez [Properties] dans le menu contextuel pour afficher la boîte de dialogue « Text Properties ».



Zone [Text]

Visualise et édite le texte à afficher.

[Text Font] (Police du texte)

Sélectionne la police. Cliquez ici pour ouvrir la boîte de dialogue « Select Font ». Pour en savoir plus sur la boîte de dialogue « Select Font », reportez-vous à la page [page 202](#).

Touche [Text Color] (Couleur du texte)

Définit la couleur du texte. Cliquez ici pour ouvrir la boîte de dialogue « Select Color ».

[Alignment]

Sélectionne l'alignement de texte [Left], [Center] ou [Right].

[Rotate]

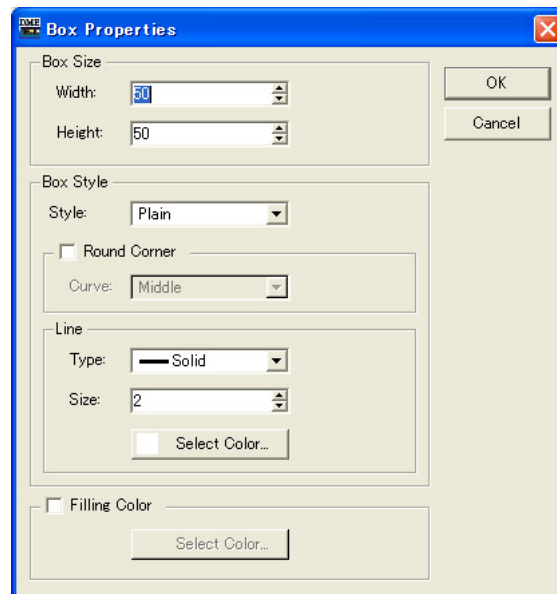
Fait pivoter la zone de texte.

[Link Component Editor]

Lorsque cette option est activée, cliquez sur la touche [Select Component] pour sélectionner l'éditeur qui s'ouvre lorsque vous cliquez sur la zone de texte.

■ Boîte de dialogue « Box Properties » (Propriétés de la zone)

Cliquez avec le bouton droit de la souris sur la zone et sélectionnez [Propriétés] dans le menu contextuel pour afficher la boîte de dialogue « Box Properties ».



Box Size (Taille de la zone)

- [Width]
Spécifie la largeur en pixels.
- [Height]
Spécifie la hauteur en pixels.

Box Style (Style de la zone)

- [Style]
Définit le style de l'objet. Dans la liste, sélectionnez [Plain], [Raised] ou [Sunken].
- [Round Corner] (Angle arrondi)
Activez cette option pour obtenir une zone à angles arrondis. Utilisez la commande [Curve] (Courbe) pour sélectionner le degré de l'angle arrondi.

Line (Trait)

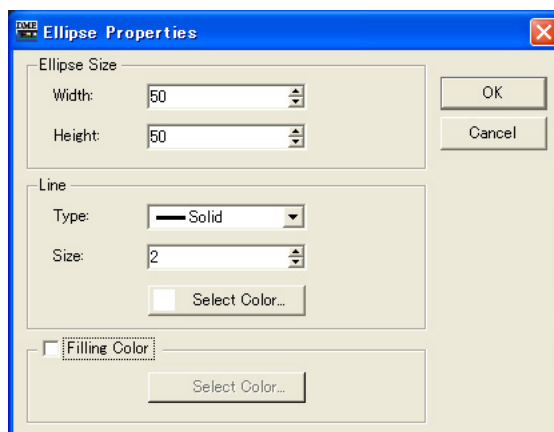
- [Type]
Sélectionnez un type de trait de cadre dans la liste : [Solid] (Plein), [Dash] (Trait), [Dot] (Point), [DashDot] (Trait-point) et [DashDotDot] (Trait-point-point) ou [Dash Dot Dot] (Trait Point Point).
- [Size]
Définit l'épaisseur de la ligne du cadre en pixels. La plage varie de 1 à 100.
- Touche [Select Color]
Définit la couleur de la ligne du cadre. Cliquez ici pour afficher la boîte de dialogue « Select Color ».
Pour en savoir plus sur la boîte de dialogue « Select Color », reportez-vous à la page [page 203](#).

Fill Color

- Touche [Select Color]
Définit la couleur de remplissage du cadre. Cliquez ici pour afficher la boîte de dialogue « Select Color ».
Pour en savoir plus sur la boîte de dialogue « Select Color », reportez-vous à la page [page 203](#).

■ Boîte de dialogue « Ellipse Properties » (Propriétés de l'ellipse)

Cliquez avec le bouton droit de la souris sur l'ellipse et sélectionnez [Propriétés] dans le menu contextuel pour afficher la boîte de dialogue « Ellipse Properties ».



Ellipse Size (Taille de l'ellipse)

- **[Width]**
Spécifie la largeur en pixels.
- **[Height]**
Spécifie la hauteur en pixels.

Line

- **[Type]**
Sélectionnez un type de trait de cadre dans la liste : [Solid], [Dash], [Dot], [Dash Dot] ou [Dash Dot Dot].
- **[Size]**
Définit l'épaisseur de la ligne du cadre en pixels. La plage varie de 1 à 100.
- **Touche [Select Color]**
Définit la couleur de la ligne du cadre. Cliquez ici pour afficher la boîte de dialogue « Select Color ».
Pour en savoir plus sur la boîte de dialogue « Select Color », reportez-vous à la page [page 203](#).

Fill Color

Lorsque cette option est activée (ON), elle définit la couleur de remplissage de l'ellipse.

- **Touche [Select Color]**
Définit la couleur de remplissage de l'ellipse. Cliquez ici pour afficher la boîte de dialogue « Select Color ».
Pour en savoir plus sur la boîte de dialogue « Select Color », reportez-vous à la page [page 203](#).

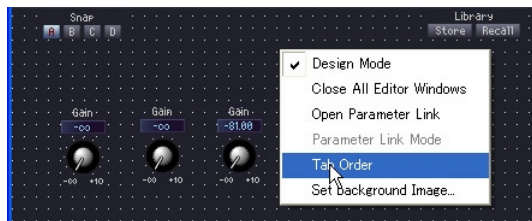
Modification de l'ordre de tabulation

L'ordre de tabulation des réglages est déterminé selon l'ordre dans lequel ils ont été collés dans l'éditeur de réglages utilisateur ou l'éditeur de module utilisateur. Si vous cliquez avec le bouton droit de la souris sur l'éditeur de réglages utilisateur ou l'éditeur de module utilisateur, vous pouvez vérifier ou modifier l'ordre de tabulation à l'aide de la commande [Tab Order] du menu contextuel.

Si vous sélectionnez la commande [Tab Order], les numéros d'ordre tabulateur apparaîtront dans la partie supérieure gauche de chaque encadré d'édition. Lorsque vous cliquez sur les numéros affichés, cela change leur ordre.

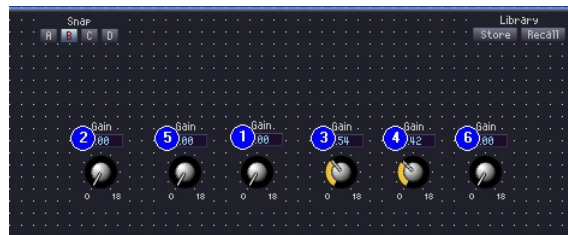
1 Cliquez avec le bouton droit de la souris dans l'éditeur de réglages utilisateur ou l'éditeur de module utilisateur.

Le menu contextuel s'affiche.



2 Cliquez sur [Tab Order] dans le menu contextuel.

Les numéros d'ordre tabulateur actuellement sélectionnés s'affichent dans la partie supérieure gauche de chaque encadré d'édition.



3 Cliquez sur les numéros d'ordre tabulateur selon la hiérarchie que vous souhaitez instaurer.

Même si vous ne souhaitez pas modifier le numéro 1 dans l'ordre tabulateur, cliquez sur tous les numéros selon l'ordre de votre choix, en commençant pas le numéro 1. Lorsque vous cliquez sur un numéro, il est modifié en fonction de l'ordre dans lequel vous avez cliqué dessus.



4 Une fois que vous avez terminé de spécifier l'ordre souhaité, cliquez n'importe où dans la fenêtre, sur un emplacement qui ne comporte pas de numéro de tabulation.

Les numéros d'ordre tabulateur disparaissent.

L'ordre de tabulation modifié s'applique au prochain démarrage de DME Designer.

Création de groupes de paramètres

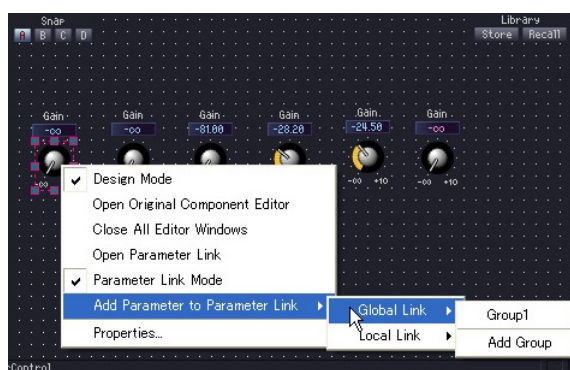
Vous pouvez regrouper des commandes (paramètres) et lier leurs paramètres. C'est l'éditeur de composants qui vous permet de créer des groupes de paramètres et de leur ajouter des commandes. Les réglages des groupes de paramètres sont quant à eux effectués dans la fenêtre Parameter Link. Pour plus d'informations sur les groupes de paramètres et la fenêtre Parameter Link, reportez-vous à la section « Groupe de paramètres » (page 73).

NOTE

Un paramètre peut n'appartenir qu'à un seul groupe. En outre, seuls des paramètres du même type peuvent être regroupés.

■ Création de groupes de paramètres

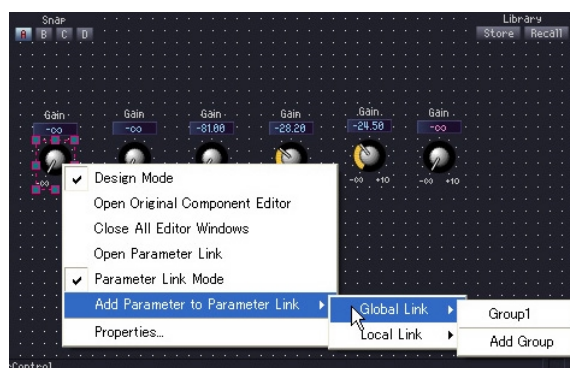
Si vous cliquez sur une commande avec le bouton droit de la souris, un menu contextuel s'affiche. Les commandes [Global Link] → [Add Group] et [Local Link] → [Add Group] créent de nouveaux groupes. Des commandes peuvent être ajoutées en cliquant sur le bouton droit de la souris.



■ Ajout de commandes à un groupe

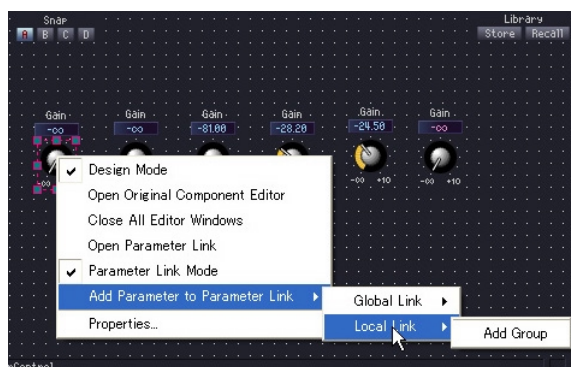
Si vous cliquez sur une commande de l'éditeur de composants avec le bouton droit de la souris, un menu contextuel s'affiche. Vous pouvez créer des groupes ou ajouter des commandes à l'aide des commandes du sous-menu [Add Parameter to Parameter Link]. Les groupes qui ne contiennent pas le même type de paramètres sont grisés et ne peuvent pas être sélectionnés.

Groupe global



Les noms des groupes globaux sont affichés dans le sous-menu [Global Link] (Groupe global). Lorsque vous cliquez sur le nom d'un groupe, une commande est ajoutée à ce groupe.

Groupe local



Les noms des groupes locaux sont affichés dans le sous-menu [Local Link] (Groupe local). Lorsque vous cliquez sur le nom d'un groupe, une commande est ajoutée à ce groupe.

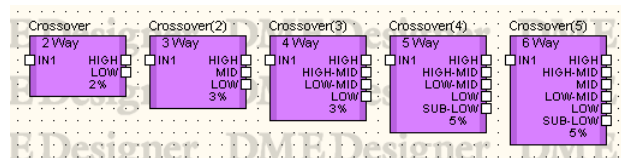
■ Ajout de plusieurs commandes

Vous pouvez sélectionner plusieurs commandes dans le mode Design. Lorsque vous sélectionnez plusieurs commandes, plusieurs paramètres peuvent être ajoutés simultanément à un groupe.

Chapitre 6 Guide des composants

Crossover

Sépare les signaux d'entrée en plusieurs canaux de fréquence avant de les envoyer. Les cinq types de composants suivants sont disponibles dans le groupe Crossover (Filtre séparateur de fréquences) : 2 Way, 3 Way, 4 Way, 5 Way et 6 Way. Les composants du groupe Crossover disposent d'une entrée unique et de plusieurs sorties.



Double-cliquez sur un composant pour afficher l'éditeur de composants correspondant.

Composant du groupe Crossover



Nom		Fonction		
1	Courbe du filtre séparateur de fréquences		Affiche le niveau de chaque bande de fréquence à l'aide de couleurs différentes.	
Section	Paramètre	Plage de réglage	Fonction	
2	Input	Level	$-\infty$ à +10 dB	Règle le niveau du signal d'entrée.
	Output	Level	$-\infty$ à ± 0 dB	Règle le niveau du signal de sortie pour chaque bande de fréquence.
		Mute	ON/OFF	Assourdit le niveau du signal de sortie pour chaque bande de fréquence.
5	Phase	ON/OFF	Inverse la phase du signal de sortie pour chaque bande de fréquence.	
6	Frequency	Frequency	20 Hz à 20 kHz	Règle la fréquence de recouvrement entre chaque bande de fréquence.

7	LPF	Type	Thru 6 dB/Oct 12 dB/Oct AdjustGc 12 dB/Oct Butwrth 12 dB/Oct Bessel 12 dB/Oct Linkwitz 18 dB/Oct AdjustGc 18 dB/Oct Butwrth 18 dB/Oct Bessel 24 dB/Oct AdjustGc 24 dB/Oct Butwrth 24 dB/Oct Bessel 24 dB/Oct Linkwitz 36 dB/Oct AdjustGc 36 dB/Oct Butwrth 36 dB/Oct Bessel 48 dB/Oct AdjustGc 48 dB/Oct Butwrth 48 dB/Oct Bessel 48 dB/Oct Linkwitz	Règle l'atténuation de chaque octave et le type de filtre. [THRU] désactive le filtre.
8		Frequency	20 Hz à 20 kHz	Règle la fréquence de coupure du filtre passe-bas.
9		Gc	-6 dB à +6 dB	Lorsque [AdjustGc] (Adjustable Gc) est sélectionné dans [Type], ce paramètre règle le gain de la fréquence de coupure.
10	HPF	Type	Thru 6 dB/Oct 12 dB/Oct AdjustGc 12 dB/Oct Butwrth 12 dB/Oct Bessel 12 dB/Oct Linkwitz 18 dB/Oct AdjustGc 18 dB/Oct Butwrth 18 dB/Oct Bessel 24 dB/Oct AdjustGc 24 dB/Oct Butwrth 24 dB/Oct Bessel 24 dB/Oct Linkwitz 36 dB/Oct AdjustGc 36 dB/Oct Butwrth 36 dB/Oct Bessel 48 dB/Oct AdjustGc 48 dB/Oct Butwrth 48 dB/Oct Bessel 48 dB/Oct Linkwitz	Règle l'atténuation de chaque octave et le type de filtre. [THRU] désactive le filtre.
11		Frequency	20 Hz à 20 kHz	Règle la fréquence de coupure du filtre passe-haut.
12		Gc	-6 dB à +6 dB	Lorsque [AdjustGc] (Adjustable Gc) est sélectionné dans [Type], ce paramètre règle le gain de la fréquence de coupure.

Le nombre de canaux de sortie varie en fonction de la variation des composants.

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

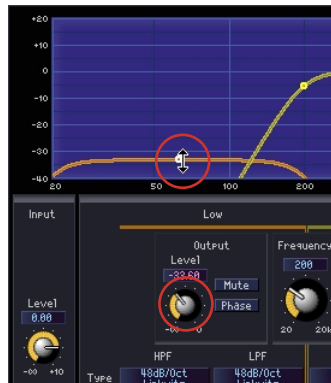
Définissez la courbe d'atténuation de la bande inférieure et des bandes du milieu à l'aide du filtre passe-bas (LPF) et du filtre passe-haut (HPF) et la bande supérieure avec HPF. Chaque bande de fréquence possède sa propre couleur, celle du bas étant rouge, celle du milieu verte, etc. Ces couleurs correspondent aux couleurs des lignes du graphique.

■ Points de contrôle du graphique

Les points de contrôle du graphique correspondent aux paramètres [Output Level] (Niveau de sortie) et [Frequency] (Fréquence). A mesure que vous modifiez les paramètres à l'aide des boutons et des boîtes d'édition, les points de contrôle se déplacent. De même, lorsque vous faites glisser les points, les paramètres [Output Level] et [Frequency] reflètent les modifications apportées.



Vous pouvez ajuster le paramètre [Output Level] en faisant glisser verticalement le point de contrôle au centre de chaque courbe.



Modification du paramètre [Output Level]

Vous pouvez ajuster le paramètre [Frequency] en faisant glisser horizontalement le point de contrôle situé à l'intersection des courbes de chaque bande de fréquence.



Modification du paramètre [Frequency]

■ LFP/HPF

[Type] règle la pente d'atténuation et le type de filtre pour les filtres passe-bas et passe-haut. Les éléments sélectionnés sont affichés sur les touches. Cliquez dessus pour afficher un menu. Des combinaisons de six types de pente et de quatre types de filtre sont disponibles. [6dB/Oct], [12dB/Oct], [18dB/Oct], [24dB/Oct], [36dB/Oct] et [48dB/Oct] règlent l'atténuation par octave. Une valeur peu élevée produit une atténuation en douceur et une valeur élevée une atténuation brutale.

Type



- **THRU**

Aucun filtre n'est appliqué. Il n'y a pas d'atténuation, ce qui produit une ligne de niveau à toutes les fréquences.

- **AdjustGc (Gc ajustable)**

Ce réglage vous permet d'ajuster le Gc (gain de la fréquence de coupure) entre -6 dB et +6 dB. Si vous sélectionnez -3 dB, le filtre devient un filtre Butterworth. Si vous choisissez -6 dB, il se transforme en filtre Linkwitz-Riley.

Lorsque vous sélectionnez Adjustable Gc, le bouton Gc s'affiche.



- **Butwrwth (Butterworth)**

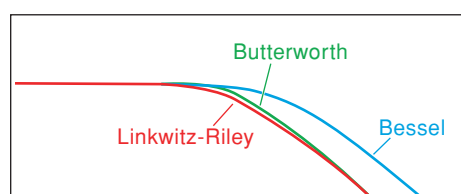
Il s'agit du filtre qui présente les caractéristiques les plus générales. La bande de passage est plate et le gain de la fréquence de coupure est de -3 dB.

- **Bessel**

Pour les courbes dont les caractéristiques de phase sont importantes, Bessel présente une atténuation plus douce que Butterworth et la distorsion de la forme d'onde est moindre lorsque des ondes carrées passent au travers.

- **Linkwitz (Linkwitz-Riley)**

Comme pour les filtres de deuxième ordre, la somme des gains des tensions de sortie des filtres passe-bas et passe-haut est égale à 0 dB sur l'ensemble de la bande. La bande de passage est plate, mais le gain de la fréquence de coupure est de -6 dB.

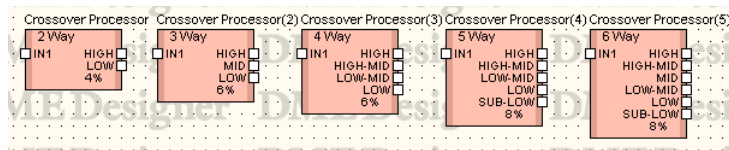


Crossover Processor

Un processeur de filtrage est constitué d'un filtre séparateur de fréquences, d'un retard, d'un égaliseur paramétrique et d'un compresseur. Une fois le signal d'entrée traité par le filtre séparateur de fréquences, des effets de retard, d'égaliseur paramétrique et de compresseur sont appliqués à chaque bande de fréquence. Les deux types de processeurs suivants sont disponibles dans le groupe Crossover Processor (Processeur de filtrage) : Crossover Processor et Crossover Processor II.

Crossover Processor

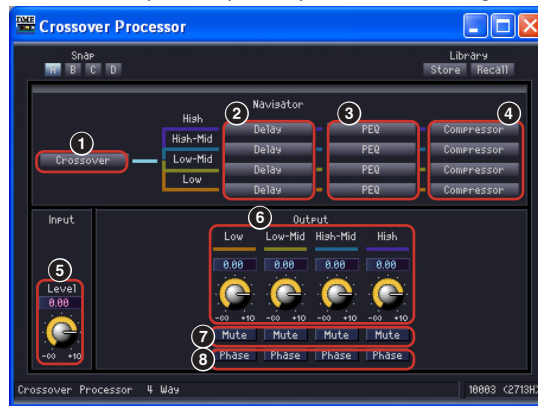
Les cinq types de composants suivants sont disponibles dans le groupe Crossover Processor : 2 Way, 3 Way, 4 Way, 5 Way et 6 Way. Les processeurs de filtrage disposent d'une entrée unique et de 2 à 6 sorties.



Double-cliquez sur un composant pour afficher l'éditeur de composants correspondant. Les numéros de bande peuvent varier en fonction du composant, mais ils partagent une configuration commune dans l'éditeur de composants.

Si vous cliquez sur la touche [Crossover], [Compressor] (Compresseur), [PEQ] (Egaliseur paramétrique) ou [Delay] (Retard) dans la section [Navigator] (Navigateur), un éditeur pour le filtre séparateur de fréquences, le compresseur, l'égaliseur paramétrique ou le retard apparaît dans une fenêtre séparée. Un éditeur de composants distinct s'ouvre pour chaque canal de sortie (Low ou Mid, par exemple) lorsque vous cliquez sur le compresseur, l'égaliseur paramétrique ou le retard.

Editeur de composants pour le processeur de filtrage



	Section	Paramètre	Plage de réglage	Fonction
1	Navigator	Crossover	--	Ouvre la fenêtre de l'éditeur du filtre séparateur de fréquences.
2		Delay	--	Ouvre la fenêtre de l'éditeur de retard.
3		PEQ	--	Ouvre la fenêtre de l'éditeur de l'égaliseur paramétrique.
4		Compressor	--	Ouvre la fenêtre de l'éditeur du compresseur.
5	Input	Level	-∞ à +10 dB	Règle le niveau du signal d'entrée.
6	Output	Level	-∞ à +10 dB	Règle le niveau du signal de sortie pour chaque bande de fréquence.
7		Mute	ON/OFF	Assourdit le signal pour chaque bande de fréquence.
8		Phase	ON/OFF	Inverse la phase du signal de sortie pour chaque bande de fréquence.

Le nombre de sorties varie en fonction de la variation des composants.

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

Définissez la courbe d'atténuation de la bande inférieure et des bandes du milieu à l'aide du filtre passe-bas (LPF) et du filtre passe-haut (HPF) et la bande supérieure avec HPF. Chaque bande de fréquence possède sa propre couleur, celle du bas étant rouge, celle du milieu verte, etc. Ces couleurs correspondent aux couleurs des lignes du graphique.

■ Crossover

Lorsque vous cliquez sur la touche [Crossover] du processeur de filtrage, la fenêtre de l'éditeur du filtre séparateur de fréquences s'ouvre.

Fenêtre de l'éditeur [Crossover Processor-Crossover]



Nom		Fonction	
1	Courbe du filtre séparateur de fréquences	Affiche le niveau de chaque canal de fréquence à l'aide de couleurs différentes.	
Section	Paramètre	Plage de réglage	Fonction
2	Frequency	20 Hz à 20 kHz	Règle la fréquence de recouvrement entre chaque bande de fréquence.

3	LPF	Type	Thru 6 dB/Oct 12 dB/Oct AdjustGc 12 dB/Oct Butwrth 12 dB/Oct Bessel 12 dB/Oct Linkwitz 18 dB/Oct AdjustGc 18 dB/Oct Butwrth 18 dB/Oct Bessel 24 dB/Oct AdjustGc 24 dB/Oct Butwrth 24 dB/Oct Bessel 24 dB/Oct Linkwitz 36 dB/Oct AdjustGc 36 dB/Oct Butwrth 36 dB/Oct Bessel 48 dB/Oct AdjustGc 48 dB/Oct Butwrth 48 dB/Oct Bessel 48 dB/Oct Linkwitz	Règle l'atténuation de chaque octave et le type de filtre. [THRU] désactive le filtre.
4		Frequency	20 Hz à 20 kHz	Règle la fréquence de coupure du filtre passe-bas.
5		Gc	-6 dB à +6 dB	Lorsque [AdjustGc] (Adjustable Gc) est sélectionné dans [Type], ce paramètre règle le gain de la fréquence de coupure.
6	HPF	Type	Thru 6 dB/Oct 12 dB/Oct AdjustGc 12 dB/Oct Butwrth 12 dB/Oct Bessel 12 dB/Oct Linkwitz 18 dB/Oct AdjustGc 18 dB/Oct Butwrth 18 dB/Oct Bessel 24 dB/Oct AdjustGc 24 dB/Oct Butwrth 24 dB/Oct Bessel 24 dB/Oct Linkwitz 36 dB/Oct AdjustGc 36 dB/Oct Butwrth 36 dB/Oct Bessel 48 dB/Oct AdjustGc 48 dB/Oct Butwrth 48 dB/Oct Bessel 48 dB/Oct Linkwitz	Règle l'atténuation de chaque octave et le type de filtre. [THRU] désactive le filtre.
7		Frequency	20 Hz à 20 kHz	Règle la fréquence de coupure du filtre passe-haut.
8		Gc	-6 dB à +6 dB	Lorsque [AdjustGc] (Gc ajustable) est sélectionné dans [Type], ce paramètre règle le gain de la fréquence de coupure.

■ Delay

Lorsque vous cliquez sur la touche [Delay] du processeur de filtrage, la fenêtre de l'éditeur du retard s'ouvre. Vous pouvez y régler le retard pour chaque bande de fréquence.

Fenêtre de l'éditeur [Crossover Processor - Delay]

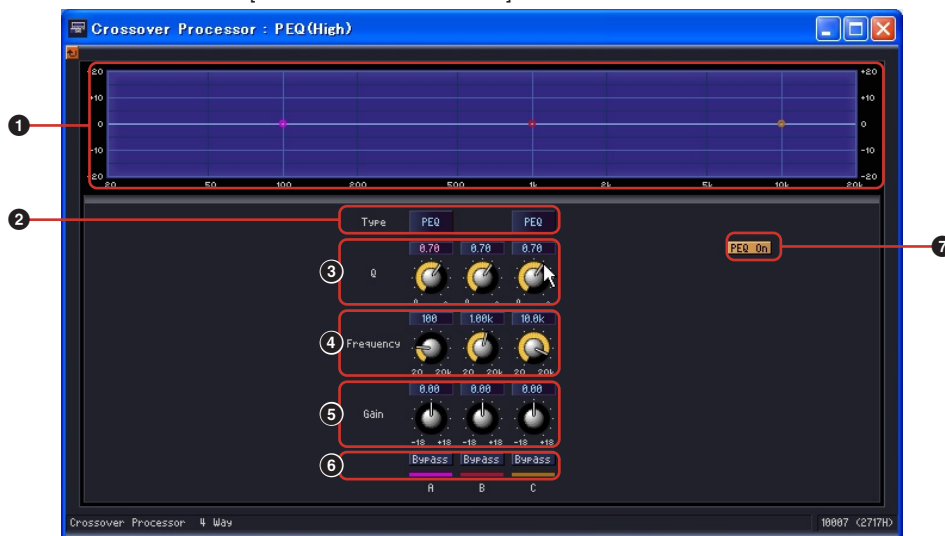


	Paramètre	Plage de réglage	Fonction
1	Delay	ms : 0 à 500 Sample : la plage dépend de la valeur de Fs. Meter : 0 à 171,8 Feet : 0 à 563,6 Frame : la plage dépend de la valeur de Frame. Beat : la plage dépend de la valeur de Beat.	Règle le temps de retard.
2	Level	-∞ à ±0 dB	Règle le niveau du signal de sortie de chaque canal.
3	On	ON/OFF	Active le retard.
4	Mute	ON/OFF	Assourdit le signal pour chaque bande de fréquence.
5	Delay Scale	ms Sample Meter Feet Frame Beat	Sélectionne les unités de réglage du temps de retard. La touche sélectionnée s'allume et les unités changent dans la zone d'édition [Delay]. Si [Beat] est sélectionné, utilisez le bouton pour régler BPM (temps/minute).

■ Parametric Equalizer

Lorsque vous cliquez sur la touche [PEQ] du processeur de filtrage, la fenêtre de l'éditeur de l'égaliseur paramétrique s'ouvre. Vous pouvez y définir les réglages de l'égaliseur paramétrique pour chaque bande de fréquence.

Fenêtre de l'éditeur [Crossover Processor-PEQ]

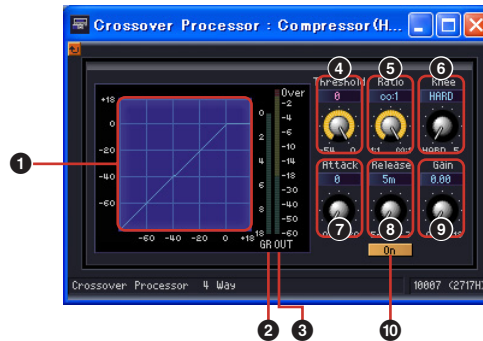


	Nom		Fonction
1	Courbe de l'égaliseur paramétrique		Affiche la courbe de l'égaliseur paramétrique.
	Paramètre	Plage de réglage	Fonction
2	Type	PEQ L.SHELF 6 dB/Oct L.SHELF 12 dB/Oct H.SHELF 6 dB/Oct H.SHELF 12 dB/Oct HPF LPF	Sélectionne le type de filtre à partir d'un menu.
3	Q	0,1 à 16,0	Règle la largeur de chaque bande de fréquence.
4	Frequency	20 Hz à 20 kHz	Règle la fréquence de chaque bande.
5	Gain	-18 dB à +18 dB	Définit le gain de chaque bande.
6	Bypass	ON/OFF	Active le contournement pour chaque bande.
7	PEQ On	ON/OFF	Active l'égaliseur paramétrique.

■ Compressor

Lorsque vous cliquez sur la touche [Compressor] du processeur de filtrage, la fenêtre de l'éditeur du compresseur s'ouvre. Vous pouvez y définir les réglages du compresseur pour chaque bande de fréquence.

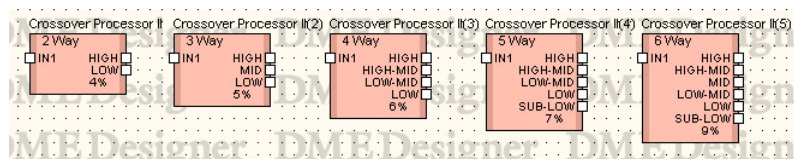
Fenêtre de l'éditeur [Crossover Processor-Compressor]



	Nom		Fonction
1	Courbe du compresseur		Affiche les résultats sous forme graphique. Dans ce graphe, l'axe horizontal représente le niveau du signal d'entrée et l'axe vertical le niveau de sortie.
2	Indicateur de réduction de gain		Affiche l'atténuation de la réduction de gain.
3	Indicateur du niveau de sortie		Affiche le niveau du signal de sortie.
	Paramètre	Plage de réglage	Fonction
4	Threshold	-54 dB à ±0 dB	Règle la valeur seuil.
5	Ratio	1:1 à ∞:1	Règle le taux de compression.
6	Knee	HARD, 1, 2, 3, 4, 5	Règle la manière dont la compression est appliquée.
7	Attack	0 à 120 ms	Règle le temps d'attaque.
8	Release	44,1 kHz : 6 ms à 46 s 48 kHz : 5 ms à 42,3 s 88,2 kHz : 3 ms à 23 s 96 kHz : 3 ms à 21,1 s	Règle le temps de relâchement. La plage de réglage peut varier en fonction de la fréquence de fonctionnement.
9	Gain	±0 dB à +18 dB	Règle le gain de sortie.
10	On	ON/OFF	Active le compresseur. Lorsque vous sélectionnez OFF, le compresseur est ignoré.

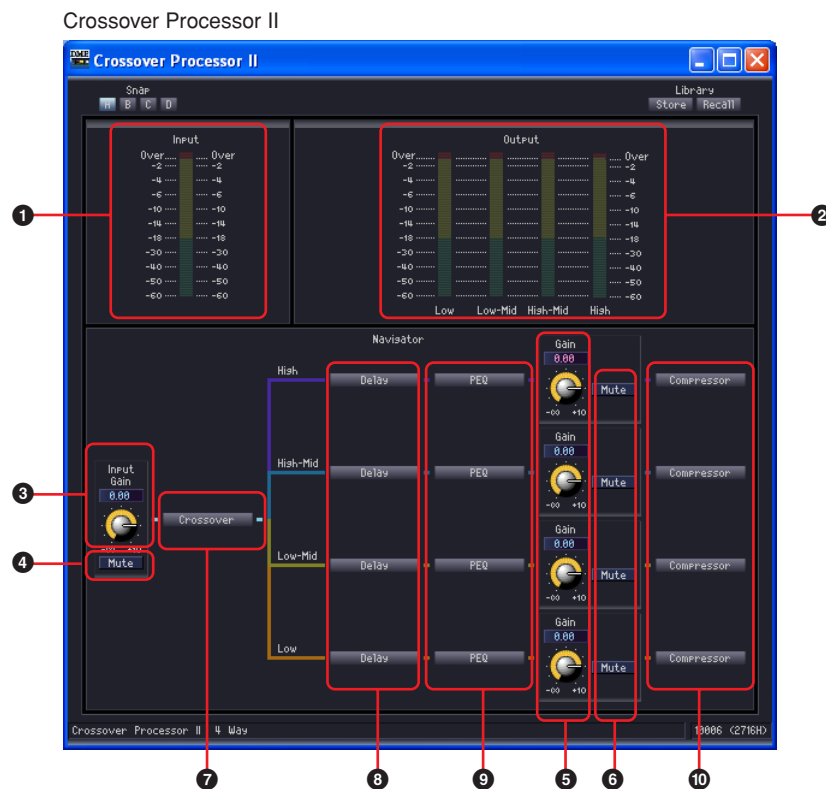
Crossover Processor II

Les cinq types de composants suivants sont disponibles dans le groupe Crossover Processor II : 2 Way, 3 Way, 4 Way, 5 Way et 6 Way. Les composants du Crossover Processor II disposent d'une entrée unique et de 2 à 6 sorties.



Double-cliquez sur un composant pour afficher l'éditeur de composants correspondant. Le nombre de bandes peut varier en fonction du composant, mais elles partagent une configuration commune dans l'éditeur de composants.

La partie supérieure de la fenêtre contient des indicateurs du niveau d'entrée et de sortie. Si vous cliquez sur la touche [Crossover] (Filtre séparateur de fréquences), [Delay] (Retard), [PEQ] (Égaliseur paramétrique) ou [Compressor] (Compresseur) dans la section [Navigator] (Navigateur), un éditeur pour le filtre séparateur de fréquences, le retard, l'égaliseur paramétrique ou le compresseur apparaît dans une fenêtre distincte. Un éditeur de composants distinct s'ouvre pour chaque canal de sortie (Low ou Mid, par exemple) lorsque vous cliquez sur le retard, l'égaliseur paramétrique ou le compresseur.



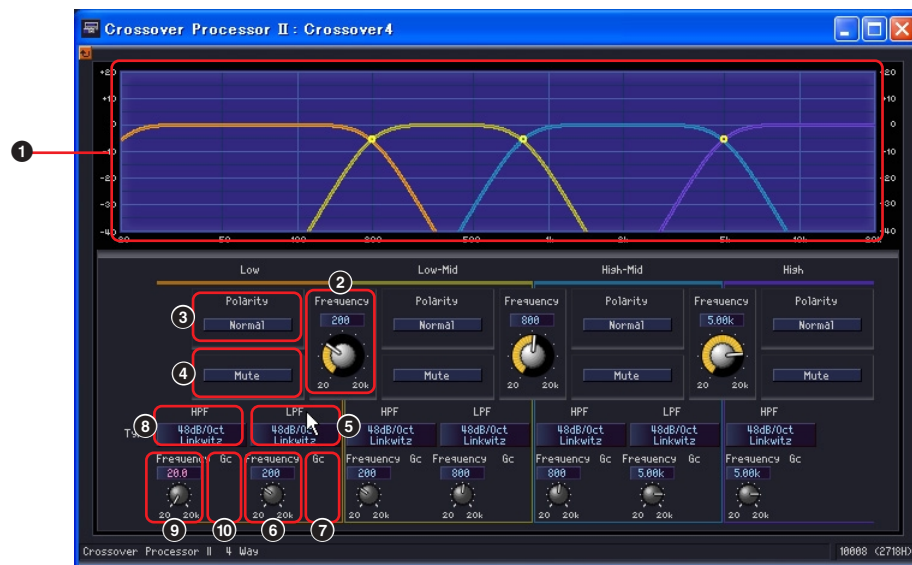
Nom		Fonction	
1	Indicateur du niveau d'entrée	Affiche le niveau du signal d'entrée.	
2	Indicateur du niveau de sortie	Affiche le niveau du signal de sortie.	
Section	Paramètre	Plage de réglage	Fonction
3	Gain	-∞ à +10 dB	Règle le niveau du signal d'entrée.
	Mute	ON/OFF	Assourdit le signal d'entrée.
5	Gain	-∞ à +10 dB	Règle le niveau du signal de sortie pour chaque bande de fréquence.
	Mute	ON/OFF	Assourdit le signal de sortie pour chaque bande de fréquence.

		Nom		Fonction
7	Navigator	Crossover	--	Ouvre la fenêtre de l'éditeur du filtre séparateur de fréquences.
8		Delay	--	Ouvre la fenêtre de l'éditeur de retard.
9		PEQ	--	Ouvre la fenêtre de l'éditeur de l'égaliseur paramétrique.
10		Compressor	--	Ouvre la fenêtre de l'éditeur du compresseur.

■ Crossover

Lorsque vous cliquez sur la touche [Crossover] du processeur de filtrage, la fenêtre de l'éditeur du filtre séparateur de fréquences s'ouvre.

Editeur de composants de Crossover Processor II



		Nom		Fonction
1	Courbe du filtre séparateur de fréquences			Affiche le niveau de chaque bande de fréquence à l'aide de couleurs différentes.
	Section	Paramètre	Plage de réglage	Fonction
2	Frequency	Frequency	20 Hz à 20 kHz	Règle la fréquence de recouvrement entre chaque bande de fréquence.
3	Polarity	Polarity	Normal/Inverted (Normale/inversée)	Inverse la phase du signal de sortie pour chaque bande de fréquence.
4	Mute	Mute	ON/OFF	Assourdit le signal de chaque bande de fréquence. Ce paramètre est lié au réglage Mute de la fenêtre d'origine. L'affichage apparaît sous forme de ligne pointillée lorsque l'assourdissement est activé.

5	LPF	Type	Thru 6 dB/Oct 12 dB/Oct AdjustGc 12 dB/Oct Butwrth 12 dB/Oct Bessel 12 dB/Oct Linkwitz 18 dB/Oct AdjustGc 18 dB/Oct Butwrth 18 dB/Oct Bessel 24 dB/Oct AdjustGc 24 dB/Oct Butwrth 24 dB/Oct Bessel 24 dB/Oct Linkwitz 36 dB/Oct AdjustGc 36 dB/Oct Butwrth 36 dB/Oct Bessel 48 dB/Oct AdjustGc 48 dB/Oct Butwrth 48 dB/Oct Bessel 48 dB/Oct Linkwitz	Règle l'atténuation de chaque octave et le type de filtre. [THRU] désactive le filtre.
6		Frequency	20 Hz à 20 kHz	Règle la fréquence de coupure du filtre passe-bas.
7		Gc	-6 dB à 6 dB	Lorsque [Adjustable Gc] est sélectionné dans [Type], ce paramètre règle le gain de la fréquence de coupure.
8	HPF	Type	Thru 6 dB/Oct 12 dB/Oct AdjustGc 12 dB/Oct Butwrth 12 dB/Oct Bessel 12 dB/Oct Linkwitz 18 dB/Oct AdjustGc 18 dB/Oct Butwrth 18 dB/Oct Bessel 24 dB/Oct AdjustGc 24 dB/Oct Butwrth 24 dB/Oct Bessel 24 dB/Oct Linkwitz 36 dB/Oct AdjustGc 36 dB/Oct Butwrth 36 dB/Oct Bessel 48 dB/Oct AdjustGc 48 dB/Oct Butwrth 48 dB/Oct Bessel 48 dB/Oct Linkwitz	Règle l'atténuation de chaque octave et le type de filtre. [THRU] désactive le filtre.
9		Frequency	20 Hz à 20 kHz	Règle la fréquence de coupure du filtre passe-haut.
10		Gc	-6 dB à 6 dB	Lorsque [Adjustable Gc] est sélectionné dans [Type], ce paramètre règle le gain de la fréquence de coupure.

■ Delay

Lorsque vous cliquez sur la touche [Delay] du processeur de filtrage, la fenêtre de l'éditeur de retard s'ouvre. Vous pouvez y régler le retard de chaque bande de fréquence.



	Paramètre	Plage de réglage	Fonction
1	Delay	ms : 0 à 500 Sample : la plage dépend de la valeur de Fs. Meter : 0 à 171.8 Feet : 0 à 563.6 Frame : la plage dépend de la valeur de Frame. Beat : la plage dépend de la valeur de Beat.	Règle le temps de retard.
2	Level	$-\infty$ à ± 0 dB	Règle le niveau du signal de sortie pour chaque canal.
3	On	ON/OFF	Active le retard.
4	Delay Scale	ms Sample Meter Feet Frame Beat	Sélectionne les unités de réglage du temps de retard. La touche sélectionnée s'allume et les unités changent dans la zone d'édition [Delay]. Si [Beat] est sélectionné, utilisez le bouton pour régler le BPM (temps/minute).

■ Egaliseur paramétrique

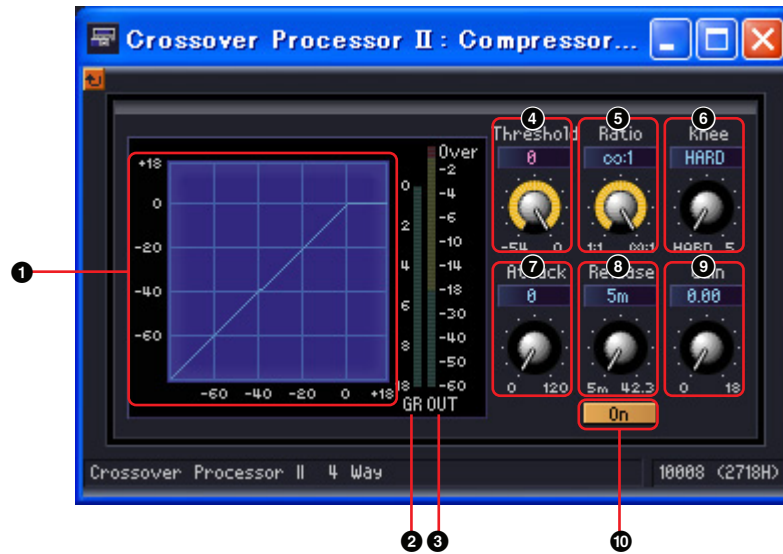
Lorsque vous cliquez sur la touche [PEQ] du processeur de filtrage, la fenêtre de l'éditeur de l'égaliseur paramétrique s'ouvre. Vous pouvez y définir les réglages de l'égaliseur paramétrique pour chaque bande de fréquence.



	Nom		Fonction
1	Courbe de l'égaliseur paramétrique		Affiche la courbe de l'égaliseur paramétrique.
	Paramètre	Plage de réglage	Fonction
2	Type	PEQ L.SHELF 6 dB/Oct L.SHELF 12 dB/Oct H.SHELF 6 dB/Oct H.SHELF 12 dB/Oct HPF LPF	Sélectionne le type de filtre à partir du menu.
3	Q	0.1 à 16.0	Règle la largeur de chaque bande.
4	Frequency	20 Hz à 20 kHz	Règle la fréquence de chaque bande.
5	Gain	-18 dB à +18 dB	Définit le gain de fréquence de chaque bande.
6	Bypass	ON/OFF	Ignore toutes les bandes de l'égaliseur paramétrique.
7	PEQ On	ON/OFF	Active l'égaliseur paramétrique.

■ Compresseur

Lorsque vous cliquez sur la touche [Compressor] du processeur de filtrage, la fenêtre de l'éditeur du compresseur s'ouvre. Vous pouvez y définir les réglages du compresseur pour chaque bande de fréquence.



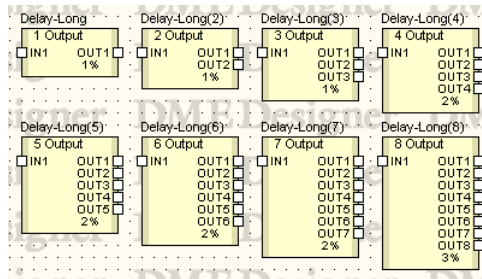
	Nom		Fonction
1	Courbe du compresseur		Affiche les résultats sous forme graphique. L'axe horizontal représente le niveau du signal d'entrée et l'axe vertical le niveau de sortie.
2	Indicateur de réduction de gain		Affiche l'atténuation de la réduction de gain.
3	Indicateur du niveau de sortie		Affiche le niveau du signal de sortie.
	Paramètre	Plage de réglage	Fonction
4	Threshold	-54 dB à ±0 dB	Règle la valeur seuil.
5	Ratio	1:1 à ∞:1	Règle le taux de compression.
6	Knee	HARD, 1, 2, 3, 4, 5	Règle la manière dont la compression est appliquée.
7	Attack	0 à 120 ms	Règle le temps d'attaque.
8	Release	44.1 kHz : 6 ms à 46 s 48 kHz : 5 ms à 42.3 s 88.2 kHz : 3 ms à 23 s 96 kHz : 3 ms à 21.1 s	Règle le temps de relâchement. La plage de réglage peut varier en fonction de la fréquence de fonctionnement.
9	Gain	±0 dB à +18 dB	Règle le gain de sortie.
10	On	ON/OFF	Active le compresseur. Lorsque vous sélectionnez OFF, le compresseur est ignoré.

Delay

Il s'agit d'un retard de plusieurs tapotements qui permet de contrôler en toute indépendance le retard et le niveau de chaque sortie. Vous pouvez spécifier le temps de retard en millisecondes, en échantillons, en mesures, en pieds, en code temporel ou en nombre de temps. Chaque groupe de retard est subdivisé en deux sous-groupes, appelés Long et Short (Bref). Chacun a une plage de réglage différente pour le retard.

Delay Long (Long retard)

Les composants Delay long sont disponibles avec une à huit sorties. Chacun dispose d'une entrée unique et de une à huit sorties.



Double-cliquez sur un composant pour afficher l'éditeur de composants correspondant. Seul le nombre de sorties de chaque composant varie. Les autres parties sont identiques.

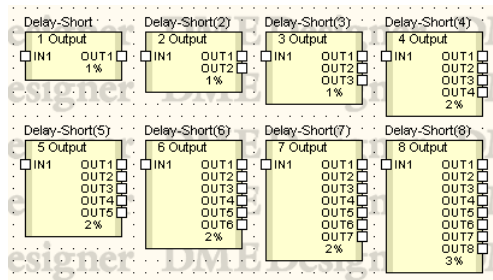
Editeur de composants Delay Long



	Section	Paramètre	Plage de réglage	Fonction
1	Delay	All Bypass	ON/OFF	Ignore tous les éléments de l'entrée à la sortie.
2	Input	Level	-∞ à ±0 dB	Règle le niveau du signal d'entrée.
3		Mute	ON/OFF	Assourdit le signal d'entrée.
4		Delay Tap	Delay	ms : 0 à 1300 Sample : la plage dépend de la valeur de Fs. Meter : 0 à 446,7 Feet : 0 à 1465,4 Frame : la plage dépend de la valeur de Frame. Beat : la plage dépend de la valeur de Beat.
5	Output	Level	-∞ à ±0 dB	Règle le niveau du signal de sortie pour chaque canal.
6		On	ON/OFF	Active le retard sur chaque canal.
7		Mute	ON/OFF	Active l'assourdissement pour la sortie de chaque canal.
8	Delay Scale	Delay Scale	ms Sample Meter Feet Frame Beat	Sélectionne les unités de réglage du temps de retard. La touche sélectionnée s'allume et les unités changent dans la zone d'édition [Delay]. Si [Beat] est sélectionné, utilisez le bouton pour régler BPM (temps/minute).

Delay Short (Bref retard)

Les composants Delay short sont disponibles avec une à huit sorties. Chacun dispose d'une entrée unique et de une à huit sorties.



Double-cliquez sur un composant pour afficher l'éditeur de composants correspondant. Seul le nombre de sorties de chaque composant varie. Les autres parties sont identiques.

Editeur de composants Delay-Short



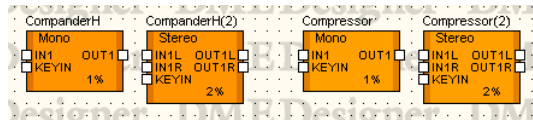
	Section	Paramètre	Plage de réglage	Fonction
1	Delay	All Bypass	ON/OFF	Ignore tous les éléments de l'entrée à la sortie.
2	Input	Level	$-\infty$ à ± 0 dB	Règle le niveau du signal d'entrée.
3		Mute	ON/OFF	Assourdit le signal d'entrée lorsque le paramètre [On] est réglé sur ON.
4	Delay Tap	Delay	ms : 0 à 130 Sample : la plage dépend de la valeur de Fs. Meter : 0 à 44,7 Feet : 0 à 146,5 Frame : la plage dépend de la valeur de Frame. Beat : la plage dépend de la valeur de Beat.	Règle le temps de retard. Il y a deux zones d'édition, affichant les millisecondes et les unités sélectionnées pour [Delay Scale].
5		Level	$-\infty$ à ± 0 dB	Règle le niveau du signal de sortie pour chaque canal.
6		On	ON/OFF	Active le retard sur chaque canal.
7		Mute	ON/OFF	Active l'assourdissement pour la sortie de chaque canal.
8	Delay Scale	Delay Scale	ms Sample Meter Feet Frame Beat	Sélectionne les unités de réglage du temps de retard. La touche sélectionnée s'allume et les unités changent dans la zone d'édition [Delay]. Si [Beat] est sélectionné, utilisez le bouton pour régler BPM (temps/minute).

Dynamics

Les composants du groupe Dynamics ajustent la plage dynamique du son. Il existe huit types de composants, tous disponibles en version canal mono et canal stéréo. Les huit types sont : compandeur dur, compandeur doux, compresseur, de-esser, ducking, expandeur, gate et limiteur.

■ KeyIn

Tous les composants du groupe Dynamics disposent d'une entrée KeyIn, à l'exception du de-esser. Celle-ci est utilisée en tant que déclencheur pour activer les effets du composant.



Le déclencheur est réglé dans la section [KeyIn] de l'éditeur de composants.



Section [KeyIn]

Le déclencheur actuellement sélectionné est affiché sur la touche. Cliquez sur la touche et sélectionnez le déclencheur dans le menu.

Canal mono



Canal stéréo

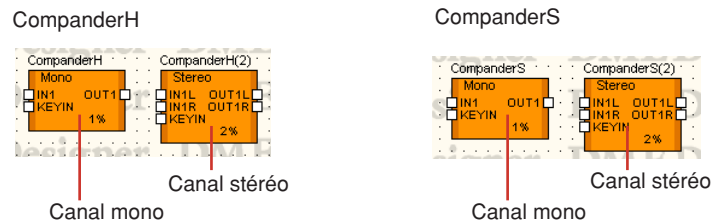


- **[SELF]**
Règle le signal d'entrée en tant que déclencheur pour les composants à canal mono.
- **[L]/[R]**
Règle le signal d'entrée gauche ou droit en tant que déclencheur pour les composants à canal stéréo.
- **[LR BOTH]**
Règle les signaux d'entrée gauche et droit en tant que déclencheur pour les composants à canal stéréo. Le signal d'entrée le plus fort sert de déclencheur et ce, qu'il provienne du canal de gauche ou de droite.
- **[KEYIN]**
L'entrée KeyIn sert de déclencheur.

Compander (Compandeur)

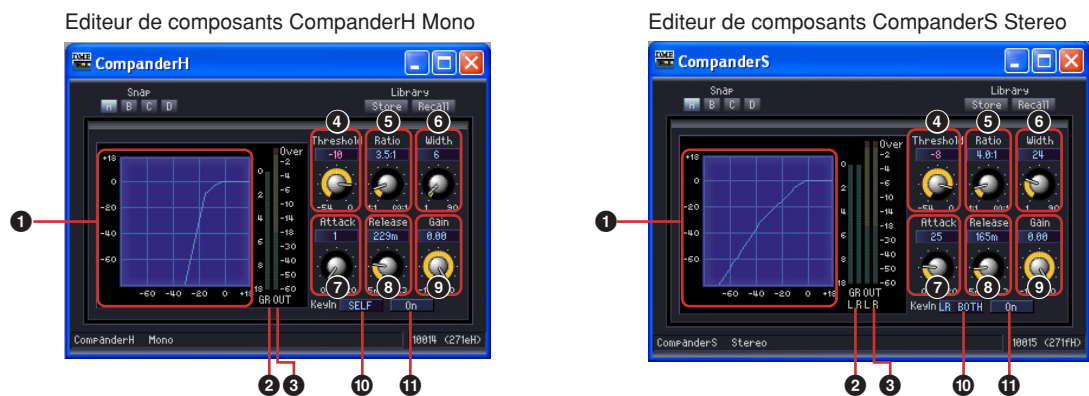
Le compandeur combine les effets d'un compresseur et d'un expandeur. Le compresseur comprime les signaux qui dépassent le seuil, tandis que l'expandeur réduit les signaux inférieurs au seuil. Il existe deux groupes de compandeur, CompanderH (compandeur dur) et CompanderS (compandeur doux). Dans chaque groupe, il existe des compandeurs à canal mono et à canal stéréo.

Les compandeurs à canal mono ont une entrée, une sortie et une entrée KeyIn, tandis que les compandeurs à canal stéréo ont deux entrées, deux sorties et une entrée KeyIn.



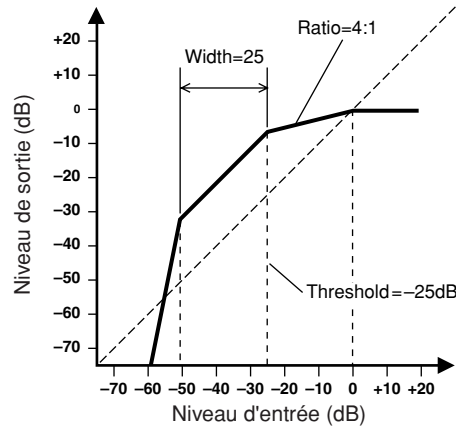
Double-cliquez sur un composant pour afficher l'éditeur de composants correspondant. Les paramètres sont les mêmes pour les composants à canal mono et stéréo.

La différence entre le compandeur dur et le compandeur doux se situe au niveau du taux de compression de leur expandeur fixe. La compression de l'expandeur est représentée par la portion rectiligne de la partie inférieure gauche de la courbe du compandeur. Le taux de compression du compandeur dur est important, de même que la pente. Le taux de compression du compandeur doux est faible, avec une légère compression. Les paramètres de l'éditeur de composants sont les mêmes.



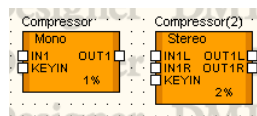
Nom		Fonction	
1	Courbe du compandeur	Affiche les résultats sous forme graphique. Dans ce graphe, l'axe horizontal représente le niveau du signal d'entrée et l'axe vertical le niveau de sortie.	
2	Indicateur de réduction de gain	Affiche l'atténuation de la réduction de gain.	
3	Indicateur du niveau de sortie	Affiche le niveau du signal de sortie.	
Paramètre	Plage de réglage	Fonction	
4	Threshold	-54 dB à ±0 dB	Règle la valeur seuil.
5	Ratio	1:1 à ∞:1	Règle le taux de compression.
6	Width	+1 dB à +90 dB	Règle la largeur de l'expandeur.
7	Attack	0 à 120 ms	Règle le temps d'attaque.
8	Release	44,1 kHz : 6 ms à 46 s 48 kHz : 5 ms à 42,3 s 88,2 kHz : 3 ms à 23 s 96 kHz : 3 ms à 21,1 s	Règle le temps de relâchement. La plage de réglage peut varier en fonction de la fréquence de fonctionnement.
9	Gain	-18 dB à ±0 dB	Règle le gain de sortie.

10	KeyIn	Mono	SELF KEYIN	Sélectionne le déclencheur à partir d'un menu. Le déclencheur actuellement sélectionné est affiché sur la touche.
		Stereo	L R LR BOTH KEYIN	
11	On	ON/OFF		Active le compandeur.

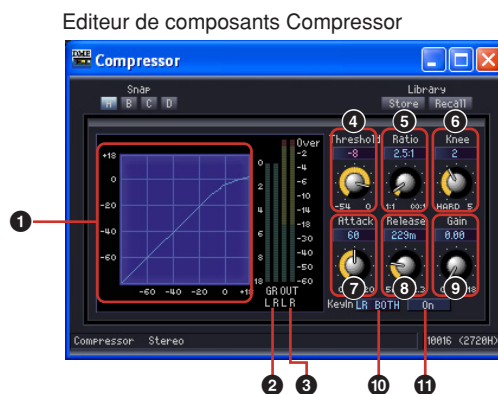


Compressor (Compresseur)

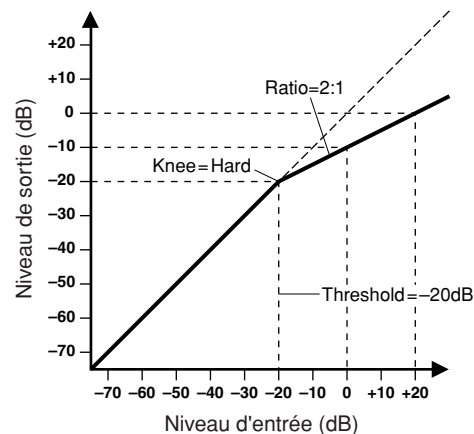
Comprime les signaux qui dépassent un seuil donné. Rétrécit la plage dynamique du signal afin de faciliter le mixage ou l'enregistrement des signaux disposant d'une plage dynamique large, tels que les voix ou la musique de piano. Des compresseurs à canal mono et stéréo sont disponibles. Les compresseurs à canal mono ont une entrée, une sortie et une entrée KeyIn, tandis que les compresseurs à canal stéréo ont deux entrées, deux sorties et une entrée KeyIn.



Double-cliquez sur un composant pour ouvrir l'éditeur de composants correspondant. Les paramètres sont les mêmes pour les composants à canal mono et stéréo.



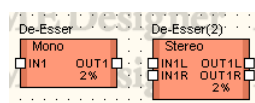
Nom		Fonction	
❶	Courbe du compresseur	Affiche les résultats sous forme graphique. Dans ce graphe, l'axe horizontal représente le niveau du signal d'entrée et l'axe vertical le niveau de sortie.	
❷	Indicateur de réduction de gain	Affiche l'atténuation de la réduction de gain.	
❸	Indicateur du niveau de sortie	Affiche le niveau du signal de sortie.	
Paramètre	Plage de réglage	Fonction	
❹	Threshold	-54 dB à ± 0 dB	
❺	Ratio	1:1 à ∞ :1	
❻	Knee	HARD, 1, 2, 3, 4, 5	
❼	Attack	0 à 120 ms	
❽	Release	44,1 kHz : 6 ms à 46 s 48 kHz : 5 ms à 42,3 s 88,2 kHz : 3 ms à 23 s 96 kHz : 3 ms à 21,1 s	
❾	Gain	± 0 dB à +18 dB	
❿	KeyIn	Mono	SELF KEYIN
		Stereo	L R LR BOTH KEYIN
⓫	On	ON/OFF	
		Active le compresseur.	



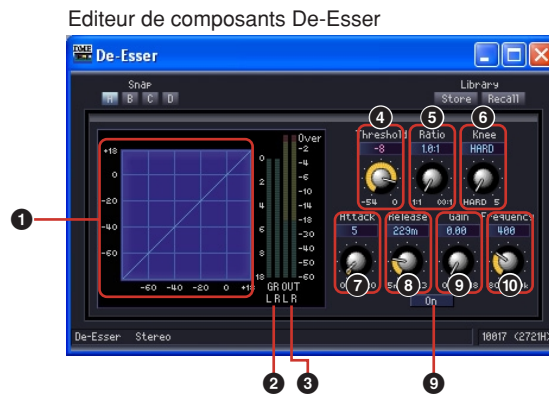
De-Esser

Comprime le signal qui dépasse de la fréquence spécifiée. Le de-esser contrôle les sons sifflants (sifflements) qui apparaissent dans le langage parlé lors de la prononciation de la lettre « S ». Des de-essers à canal mono et stéréo sont disponibles.

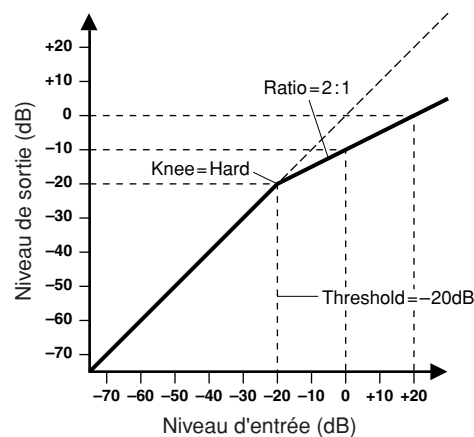
Les de-essers à canal mono ont une entrée et une sortie, tandis que les de-essers à canal stéréo ont chacun deux entrées et deux sorties.



Double-cliquez sur un composant pour ouvrir l'éditeur de composants correspondant. Les paramètres sont les mêmes pour les composants à canal mono et stéréo.



Nom		Fonction	
1	Courbe du de-esser	Affiche les résultats sous forme graphique. Dans ce graphe, l'axe horizontal représente le niveau du signal d'entrée et l'axe vertical le niveau de sortie.	
2	Indicateur de réduction de gain	Affiche l'atténuation de la réduction de gain.	
3	Indicateur du niveau de sortie	Affiche le niveau du signal de sortie.	
Paramètre	Plage de réglage	Fonction	
4	Threshold	-54 dB à ±0 dB	Règle la valeur seuil.
5	Ratio	1:1 à ∞:1	Règle le taux de compression.
6	Knee	HARD, 1, 2, 3, 4, 5	Règle la manière dont l'effet de de-esser est appliqué.
7	Attack	0 à 120 ms	Règle le temps d'attaque.
8	Release	44,1 kHz : 6 ms à 46 s 48 kHz : 5 ms à 42,3 s 88,2 kHz : 3 ms à 23 s 96 kHz : 3 ms à 21,1 s	Règle le temps de relâchement. La plage de réglage peut varier en fonction de la fréquence de fonctionnement.
9	Gain	±0 dB à +18 dB	Règle le gain de sortie.
10	Frequency	80 Hz à 10 kHz	Règle la fréquence du signal minimum pour la compression.
11	On	ON/OFF	Active le de-esser.

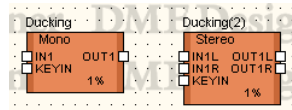


Ducking

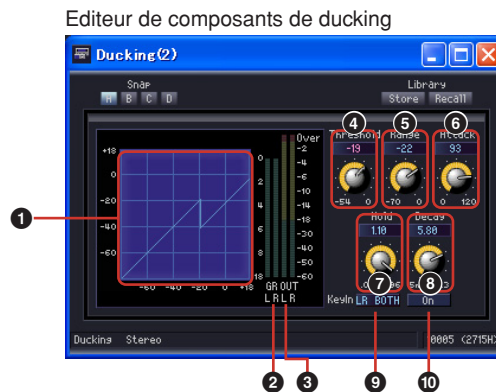
Atténue la sortie d'un volume spécifique, lorsqu'un signal d'entrée excède son seuil.

Des duckers à canal mono et stéréo sont disponibles.

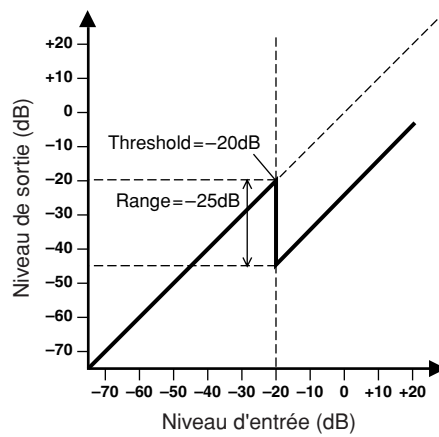
Les duckers à canal mono ont une entrée, une sortie et une entrée KeyIn, tandis que les duckers à canal stéréo ont deux entrées, deux sorties et une entrée KeyIn.



Double-cliquez sur un composant pour ouvrir l'éditeur de composants correspondant. Les paramètres sont les mêmes pour les composants à canal mono et stéréo.



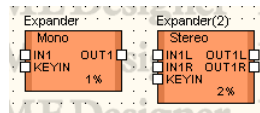
	Nom		Fonction
1	Courbe de ducking		Affiche les résultats sous forme graphique. Dans ce graphe, l'axe horizontal représente le niveau du signal d'entrée et l'axe vertical le niveau de sortie.
2	Indicateur de réduction de gain		Affiche l'atténuation de la réduction de gain.
3	Indicateur du niveau de sortie		Affiche le niveau du signal de sortie.
	Paramètre	Plage de réglage	Fonction
4	Threshold	-54 dB à ±0 dB	Règle la valeur seuil.
5	Plage	-70 dB à ±0 dB	Règle la valeur de réduction du niveau.
6	Attack	0 à 120 ms	Règle le temps d'attaque.
7	Hold	44,1 kHz : 0,02 ms à 2,13 s 48 kHz : 0,02 ms à 1,96 s 88,2 kHz : 0,01 ms à 1,06 s 96 kHz : 0,01 ms à 981 ms	Définit le temps de maintien. La plage de réglage peut varier en fonction de la fréquence de fonctionnement.
8	Decay	44,1 kHz : 6 ms à 46 s 48 kHz : 5 ms à 42,3 s 88,2 kHz : 3 ms à 23 s 96 kHz : 3 ms à 21,1 s	Définit le temps de chute. La plage de réglage peut varier en fonction de la fréquence de fonctionnement.
9	KeyIn	Mono Stereo	Sélectionne le déclencheur à partir d'un menu. Le déclencheur actuellement sélectionné est affiché sur la touche.
		SELF KEYIN L R LR BOTH KEYIN	
10	On	ON/OFF	Active la fonction de ducking.



Expander (Expandeur)

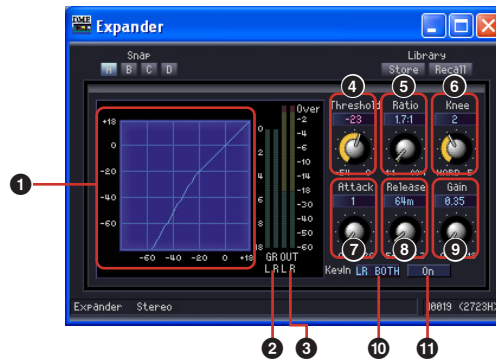
Elargit la plage dynamique du signal. Les signaux de faible niveau tels que les bruits sont diminués. Des expandeurs à canal mono et stéréo sont disponibles.

Les expandeurs à canal mono ont une entrée, une sortie et une entrée KeyIn, tandis que les expandeurs à canal stéréo ont deux entrées, deux sorties et une entrée KeyIn.



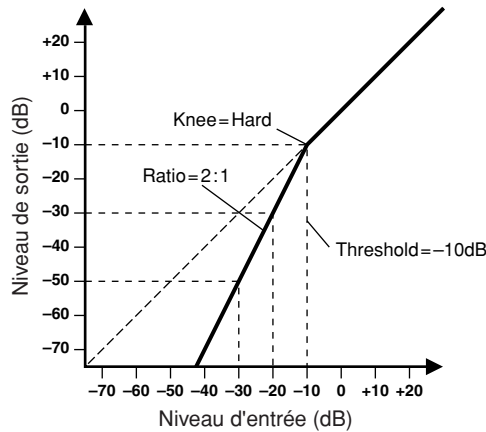
Double-cliquez sur un composant pour ouvrir l'éditeur de composants correspondant. Les paramètres sont les mêmes pour les composants à canal mono et stéréo.

Editeur de composants Expander



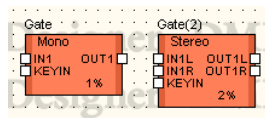
	Nom	Fonction	
❶	Courbe de l'expandeur	Affiche les résultats sous forme graphique. Dans ce graphe, l'axe horizontal représente le niveau du signal d'entrée et l'axe vertical le niveau de sortie.	
❷	Indicateur de réduction de gain	Affiche l'atténuation de la réduction de gain.	
❸	Indicateur du niveau de sortie	Affiche le niveau du signal de sortie.	
	Paramètre	Plage de réglage	Fonction
❹	Threshold	-54 dB à ±0 dB	Règle la valeur seuil.
❺	Ratio	1:1 à ∞:1	Règle le taux de compression.
❻	Knee	HARD, 1, 2, 3, 4, 5	Règle la manière dont l'expansion est appliquée.
❼	Attack	0 à 120 ms	Règle le temps d'attaque.

8	Release	44,1 kHz : 6 ms à 46 s 48 kHz : 5 ms à 42,3 s 88,2 kHz : 3 ms à 23 s 96 kHz : 3 ms à 21,1 s		Règle le temps de relâchement. La plage de réglage peut varier en fonction de la fréquence de fonctionnement.
9	Gain	±0 dB à +18 dB		Règle le gain de sortie.
10	KeyIn	Mono	SELF KEYIN	Sélectionne le déclencheur à partir d'un menu. Le déclencheur actuellement sélectionné est affiché sur la touche.
		Stereo	L R LR BOTH KEYIN	
11	On	ON/OFF		Active l'expandeur.

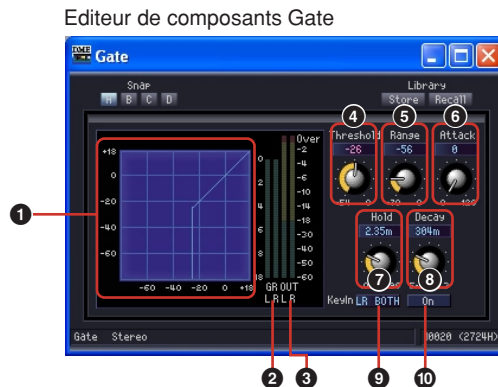


Gate

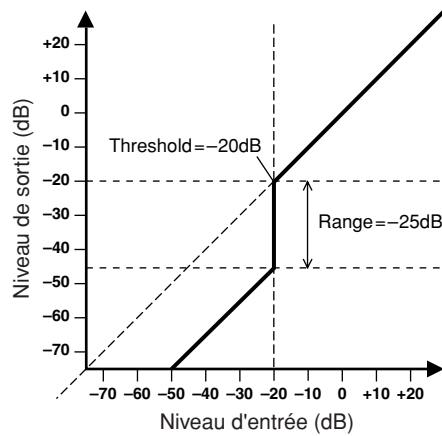
Atténue les signaux inférieurs au niveau seuil. Des portes à canal mono et stéréo sont disponibles. Les portes à canal mono ont une entrée, une sortie et une entrée KeyIn, tandis que les portes à canal stéréo ont deux entrées, deux sorties et une entrée KeyIn.



Double-cliquez sur un composant pour ouvrir l'éditeur de composants correspondant. Les paramètres sont les mêmes pour les composants à canal mono et stéréo.



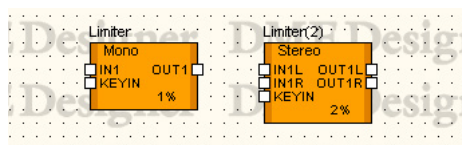
Nom		Fonction		
1	Courbe de la porte	Affiche les résultats sous forme graphique. Dans ce graphe, l'axe horizontal représente le niveau du signal d'entrée et l'axe vertical le niveau de sortie.		
2	Indicateur de réduction de gain	Affiche l'atténuation de la réduction de gain.		
3	Indicateur du niveau de sortie	Affiche le niveau du signal de sortie.		
Paramètre	Plage de réglage	Fonction		
4	Threshold	-54 dB à ±0 dB		
5	Plage	-70 dB à ±0 dB		
6	Attack	0 à 120 ms		
7	Hold	44,1 kHz : 0,02 ms à 2,13 s 48 kHz : 0,02 ms à 1,96 s 88,2 kHz : 0,01 ms à 1,06 s 96 kHz : 0,01 ms à 981 ms		
8	Decay	44,1 kHz : 6 ms à 46 s 48 kHz : 5 ms à 42,3 s 88,2 kHz : 3 ms à 23 s 96 kHz : 3 ms à 21,1 s		
9	KeyIn	Mono	SELF KEYIN	Sélectionne le déclencheur à partir d'un menu. Le déclencheur actuellement sélectionné est affiché sur la touche.
		Stereo	L R LR BOTH KEYIN	
10	On	ON/OFF		Active le gate.



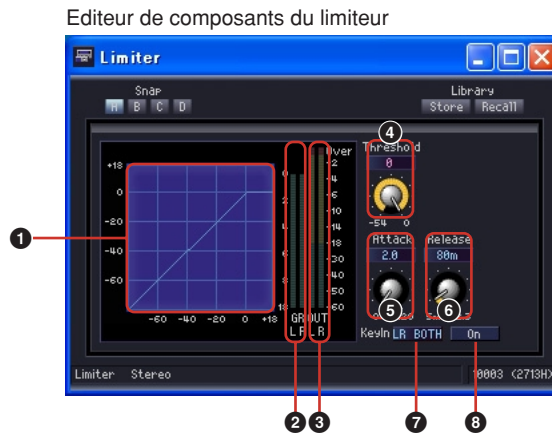
Limiter

Les signaux supérieurs au seuil sont compressés au ratio ∞:1, afin d'empêcher la sortie des signaux excédant le niveau du seuil. Des composants de canaux mono et stéréo sont disponibles.

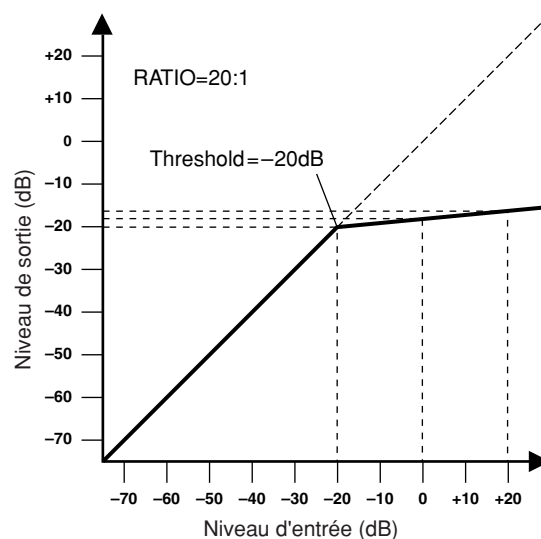
Les composants de canaux mono disposent d'une entrée, d'une sortie et d'une entrée de touche, alors que les composants de canaux stéréo sont dotés de deux entrées et deux sorties, ainsi que d'une entrée de touche.



Double-cliquez sur le composant pour ouvrir l'éditeur de composants. Les composants de canaux mono et stéréo disposent des mêmes paramètres.



Nom		Fonction		
1	Courbe du limiteur	Affiche la réponse du limiteur sous forme graphique. L'axe horizontal représente le niveau du signal d'entrée et l'axe vertical le niveau de sortie.		
2	Indicateur de réduction de gain	Indique le niveau de réduction de gain.		
3	Indicateur du niveau de sortie	Affiche le niveau du signal de sortie.		
Paramètre	Plage de réglage		Fonction	
4	Threshold	-54 dB à ±0 dB		Règle la valeur seuil.
5	Attack (Attaque)	0 à 120 ms		Règle le temps d'attaque.
6	Release (Relâchement)	44,1 kHz : 6 ms à 46 s 48 kHz : 5 ms à 42,3 s 88,2 kHz : 3 ms à 23 s 96 kHz : 3 ms à 21,1 s		Règle le temps de relâchement. La plage varie selon la fréquence opérationnelle.
9	KeyIn	Mono	SELF KEYIN	La source de déclenchement peut être sélectionnée à partir de ce menu. La source actuellement sélectionnée s'affiche sur la touche.
		Stereo	L R LR BOTH KEYIN	
10	On	ON/OFF		Active le limiteur (ON).



Egaliseur (EQ)

L'égaliseur accentue ou coupe les niveaux des fréquences spécifiées. Le groupe EQ contient des égaliseurs graphiques (GEQ) et paramétriques (PEQ).

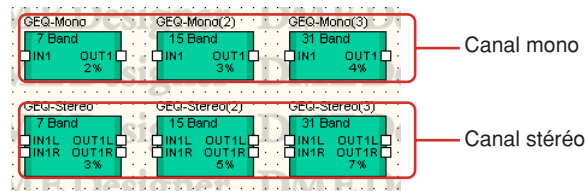
Les bandes de fréquence de l'égaliseur graphique sont fixes. L'interface graphique vous permet de contrôler visuellement le gain de chaque fréquence. Il existe trois types différents d'égaliseurs, chacun avec un nombre différent de bandes de fréquence. Des égaliseurs à canal mono et stéréo sont disponibles pour chaque type.

Avec les égaliseurs paramétriques, vous pouvez ajuster librement les bandes de fréquence, leurs amplitudes et largeurs de bande. Il existe six types différents d'égaliseurs paramétriques, chacun avec un nombre différent de bandes de fréquence. Des égaliseurs à canal mono et stéréo sont disponibles pour chaque type.

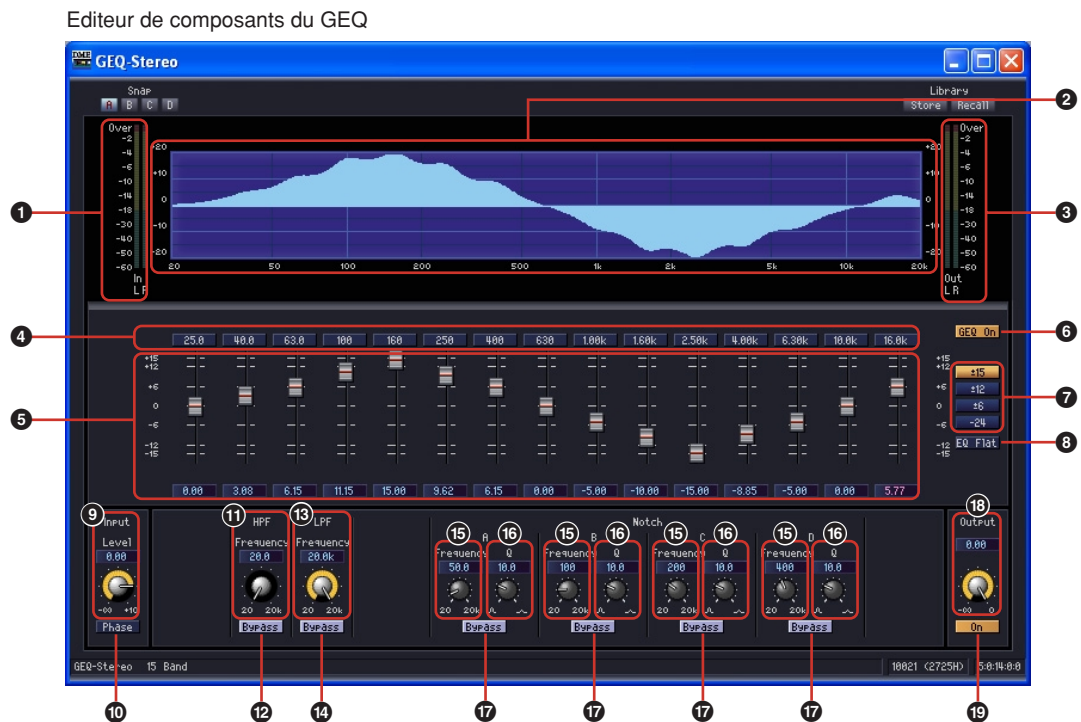
Egaliseur graphique (GEQ)

Accentue ou coupe les signaux dans les fréquences spécifiées. Le groupe mono comprend des composants à canal mono à 7, 15 et 31 bandes. Le groupe stéréo contient quant à lui des composants à canal stéréo à 7, 15 et 31 bandes.

Les GEQ à canal mono ont une entrée et une sortie chacun, tandis que les GEQ à canal stéréo ont chacun deux entrées et deux sorties.



Double-cliquez sur un composant pour afficher l'éditeur de composants correspondant. Le nombre de bandes varie en fonction du composant, mais elles partagent une configuration commune dans l'éditeur de composants.



		Nom		Fonction
1	Indicateur du niveau d'entrée			Affiche le niveau du signal d'entrée.
2	Courbe de l'égaliseur			Affiche l'effet de l'égaliseur.
3	Indicateur du niveau de sortie			Affiche le niveau du signal de sortie.
	Section	Paramètre	Plage de réglage	Fonction
4	Equalizer	Bypass	ON/OFF	Ignore toutes les bandes de la section de l'égaliseur GEQ.
5		Gain	Déterminé par [Range].	Règle le gain de sortie de la bande correspondante.
6		GEQ ON	ON/OFF	Active le GEQ.
7		Range	±15 ±12 ±6 -24	Sélectionne la largeur d'ajustement du gain.
8		EQ Flat	--	Ramène les faders de toutes les bandes sur 0dB.
9	Input	Level	-∞ à +10 dB	Règle le niveau du signal d'entrée.
10		Phase	ON/OFF	Inverse la phase du signal d'entrée.
11	HPF	Frequency	20 Hz à 20 kHz	Règle la fréquence de coupure du filtre passe-haut.
12		Bypass	ON/OFF	Active le contournement.
13	LPF	Frequency	20 Hz à 20 kHz	Règle la fréquence de coupure du filtre passe-bas.
14		Bypass	ON/OFF	Active le contournement.
15	Notch	Frequency	20 Hz à 20 kHz	Règle la fréquence du filtre coupe-bande.
16		Q	0,1 à 63,0	Règle la largeur de la bande de fréquence qui sera modifiée par le filtre.
17		Bypass	ON/OFF	Active le contournement.
18	Output	Level	-∞ à ±0 dB	Règle le niveau du signal.
19		On	ON/OFF	Active la sortie.

■ Touche [Bypass] du graphique de l'égaliseur

Un numéro correspondant à chaque bande de fréquence est affiché sur ces touches. Lorsque vous cliquez sur la touche, celle-ci s'allume et active le contournement. Lorsque vous l'activez, un son ignoré (non modifié) est émis. Lorsque vous le désactivez, le son est émis avec des effets.



Bypass ON

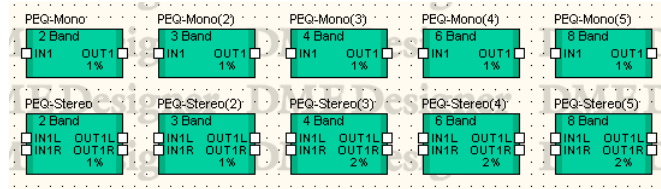


Bypass OFF

Egaliseur paramétrique (PEQ)

Accentue ou coupe les signaux dans des fréquences spécifiées. Les groupes Mono et Stereo proposent tous deux des composants à 2, 3, 4, 6 et 8 bandes

Les PEQ à canal mono ont une entrée et une sortie chacun, tandis que les PEQ à canal stéréo ont chacun deux entrées et deux sorties. Le nombre de bandes varie en fonction du composant, mais elles partagent une configuration commune dans l'éditeur de composants.



Double-cliquez sur un composant pour afficher l'éditeur de composants correspondant. Le nombre de bandes varie en fonction du composant, mais elles partagent une configuration commune dans l'éditeur de composants.

Editeur de composants du PEQ



Nom		Fonction		
1	Courbe de l'égaliseur	Affiche l'effet de l'égaliseur. Vous pouvez modifier le paramètre en faisant glisser le point de contrôle à l'aide de la souris.		
Section	Paramètre	Plage de réglage	Fonction	
2	Input	Level	-∞ à +10 dB	Règle le niveau du signal d'entrée.
3		Phase	ON/OFF	Inverse la phase du signal d'entrée.
4	Equalizer	Type	PEQ L.SHELF 6 dB/Oct L.SHELF 12 dB/Oct H.SHELF 6 dB/Oct H.SHELF 12 dB/Oct HPF LPF	Sélectionne le type de filtre à partir du menu.
5		Q	0,1 à 16,0	Règle la largeur de chaque bande de fréquence.
6		Frequency	20 Hz à 20 kHz	Règle la fréquence de chaque bande.
7		Gain	-18 dB à +18 dB	Règle le niveau de la fréquence qui sera modifiée.
8		Bypass	ON/OFF	Active le contournement pour chaque bande.

9	Equalizer	PEQ ON	ON/OFF	Active le PEQ.
10	Output	Level	$-\infty$ à ± 0 dB	Règle le niveau du signal de sortie.
11		On	ON/OFF	Active la sortie.

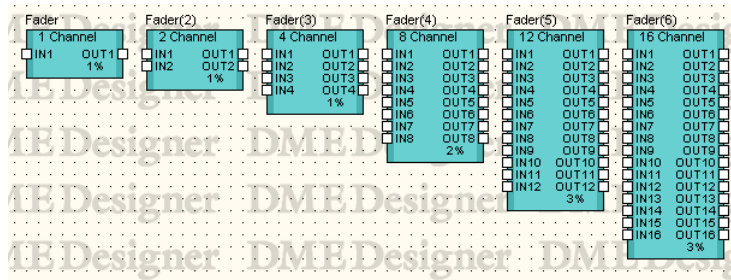
■ Type de filtre

Différents types de courbes sont à votre disposition pour changer le niveau. Cliquez sur la touche [Type] et sélectionnez le type dans le menu.

- **PEQ**
Il s'agit d'un égaliseur paramétrique général.
- **L. SHELF (Low Shelving)**
Il n'y a pas d'atténuation du son pour les basses fréquences. Le son est atténué selon un taux constant depuis la fréquence de coupure vers les fréquences supérieures. Le taux d'atténuation par octave peut être réglé sur [6 dB/Oct] ou [12 dB/Oct].
- **H.SHELF (High Shelving)**
Il n'y a pas d'atténuation du son pour les hautes fréquences. Le son est atténué selon un taux constant depuis la fréquence de coupure vers les fréquences inférieures. Le taux d'atténuation par octave peut être réglé sur [6 dB/Oct] ou [12 dB/Oct].
- **HPF**
Filtre passe-haut (Q=0,7). Atténue les basses fréquences selon une courbe douce (12 dB/Oct).
- **LPF**
Filtre passe-bas (Q=0,7). Atténue les hautes fréquences selon une courbe douce (12 dB/Oct).

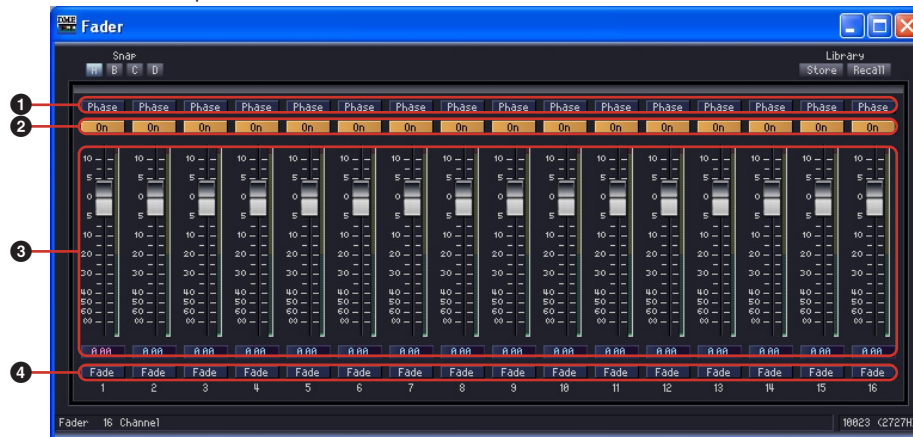
Fader

Règle le niveau de sortie de chaque canal. Des composants de fader sont disponibles pour 1, 2, 4, 8, 12 et 16 canaux.



Double-cliquez sur un composant pour afficher l'éditeur de composants correspondant. Le nombre de canaux varie, mais tous les composants partagent une configuration commune dans l'éditeur de composants.

Editeur de composants des faders



	Paramètre	Plage de réglage	Fonction
1	Phase	ON/OFF	Inverse la phase du signal de sortie pour chaque canal.
2	On	ON/OFF	Active la sortie de chaque canal.
3	Fader	-∞ à +10 dB	Règle le niveau du signal de sortie pour chaque canal.
4	Fade	ON/OFF	Règle le fondu sur ON ou OFF pendant le rappel de scènes.

■ [Fade]

Règle l'action du fader en cas de changement important de sa position pendant le rappel de scènes. Lorsque vous activez cette touche, le fader se déplace progressivement jusqu'à la position après le saut. Si vous la désactivez, il saute directement jusqu'aux paramètres sauvegardés dans la scène rappelée.

Reportez-vous à la section Boîte de dialogue « Scene Manager » (page 63) pour obtenir plus de détails sur les réglages des composants à fondre et de l'intervalle lorsque [Fade] est paramétré sur On.

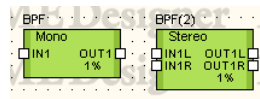
Filtres

Un filtre laisse passer des fréquences données et atténue toutes les autres.

Sept types de filtres sont disponibles dans le groupe Filter : filtre passe-bande (BPF), filtre passe-haut (HPF), filtre passe-bas (LPF), filtre coupe-bande (Notch), BPF programmable, HPF programmable et LPF programmable.

Filtre passe-bande (BPF)

Le filtre passe-bande laisse passer le signal d'une bande de fréquence déterminée, tout en atténuant les fréquences en dehors de cette bande. Il existe deux types de composants de BPF : à canal mono et à canal stéréo. Les BPF à canal mono ont une entrée et une sortie, tandis que les BPF à canal stéréo en ont deux de chaque.



Double-cliquez sur un composant pour afficher l'éditeur de composants correspondant. Les paramètres sont les mêmes pour les composants à canal mono et stéréo.

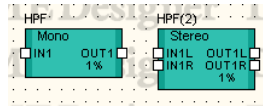
Editeur de composants du BPF



	Section	Paramètre	Plage de réglage	Fonction
1	Input	Level	$-\infty$ à +10 dB	Règle le niveau du signal d'entrée.
2		Phase	ON/OFF	Inverse la phase du signal d'entrée.
3	BPF	Frequency	20 Hz à 20 kHz	Définit la fréquence centrale.
4		Q	0,1 à 16,0	Règle la largeur d'une bande de fréquence.
5		Bypass	ON/OFF	Active le contournement.
6	Output	Level	$-\infty$ à ± 0 dB	Règle le niveau du signal de sortie.

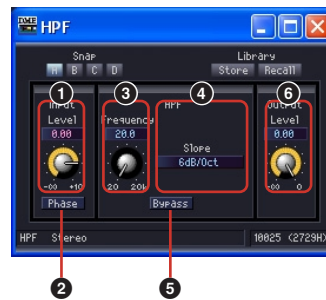
Filtre passe-haut (HPF)

Le filtre passe-haut laisse passer les fréquences du signal qui sont supérieures à la fréquence spécifiée, tout en atténuant les fréquences inférieures du signal. Il existe deux types de composants de HPF : à canal mono et à canal stéréo. Les HPF à canal mono ont une entrée et une sortie, tandis que les HPF à canal stéréo en ont deux de chaque.



Double-cliquez sur un composant pour afficher l'éditeur de composants correspondant. Les paramètres sont les mêmes pour les composants à canal mono et stéréo.

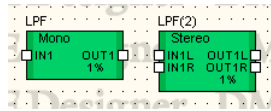
Editeur de composants du HPF



	Section	Paramètre	Plage de réglage	Fonction
1	Input	Level	$-\infty$ à +10 dB	Règle le niveau du signal d'entrée.
2		Phase	ON/OFF	Inverse la phase du signal d'entrée.
3	HPF	Frequency	20 Hz à 20 kHz	Définit la fréquence de coupure.
4		Slope	6 dB/Oct 12 dB/Oct	Règle l'atténuation de chaque octave.
5		Bypass	ON/OFF	Active le contournement.
6	Output	Level	$-\infty$ à ± 0 dB	Règle le niveau du signal de sortie.

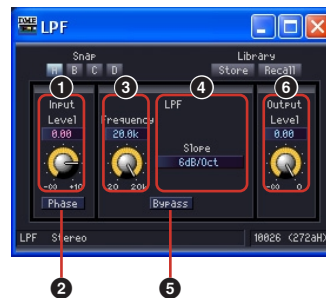
Filtre passe-bas (LPF)

Le filtre passe-bas laisse passer les fréquences du signal qui sont inférieures à la fréquence spécifiée, tout en atténuant les fréquences supérieures du signal. Il existe deux types de composants de LPF : à canal mono et à canal stéréo. Les LPF à canal mono ont une entrée et une sortie, tandis que les LPF à canal stéréo en ont deux de chaque.



Double-cliquez sur un composant pour afficher l'éditeur de composants correspondant. Les paramètres sont les mêmes pour les composants à canal mono et stéréo.

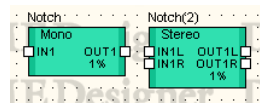
Editeur de composants du LPF



	Section	Paramètre	Plage de réglage	Fonction
1	Input	Level	-∞ à +10 dB	Règle le niveau du signal d'entrée.
2		Phase	ON/OFF	Inverse la phase du signal d'entrée.
3	LPF	Frequency	20 Hz à 20 kHz	Définit la fréquence de coupure.
4		Slope	6 dB/Oct 12 dB/Oct	Règle l'atténuation de chaque octave.
5		Bypass	ON/OFF	Active le contournement.
6	Output	Level	-∞ à ±0 dB	Règle le niveau du signal de sortie.

Filtre coupe-bande (Notch)

Le filtre coupe-bande atténue le signal situé dans une bande de fréquence donnée, tout en laissant passer les fréquences en dehors de cette bande. Il existe deux types de composants de filtre coupe-bande : à canal mono et à canal stéréo. Les filtres coupe-bande à canal mono ont une entrée et une sortie, tandis que ceux à canal stéréo en ont deux de chaque.



Double-cliquez sur un composant pour afficher l'éditeur de composants correspondant. Les paramètres sont les mêmes pour les composants à canal mono et stéréo.

Editeur de composants de Notch

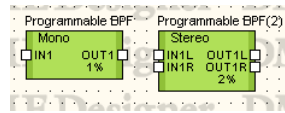


	Section	Paramètre	Plage de réglage	Fonction
1	Input	Level	-∞ à +10 dB	Règle le niveau du signal d'entrée.
2		Phase	ON/OFF	Inverse la phase du signal d'entrée.
3	Notch	Frequency	20 Hz à 20 kHz	Définit la fréquence centrale.
4		Q	0,1 à 16,0	Règle la largeur de la bande de fréquence qui sera modifiée.
5		Bypass	ON/OFF	Active le contournement.
6	Output	Level	-∞ à ±0 dB	Règle le niveau du signal de sortie.

BPF programmable

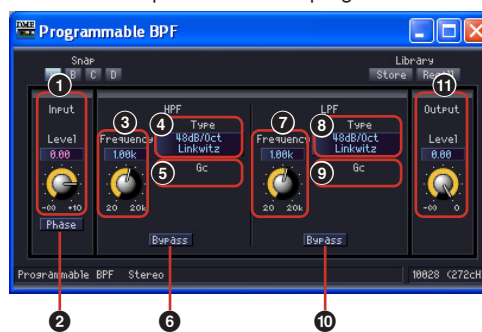
Le filtre passe-bande laisse passer le signal d'une bande de fréquence déterminée, tout en atténuant les fréquences en dehors de cette bande. Le filtre passe-bande programmable vous permet de régler le type de filtre et la pente entre la bande de fréquence que le filtre laisse passer et celle qui est coupée.

Il existe deux types de composants de BPF programmable : à canal mono et à canal stéréo. Les BPF programmables à canal mono ont une entrée et une sortie, tandis que ceux à canal stéréo en ont deux de chaque.



Double-cliquez sur un composant pour afficher l'éditeur de composants correspondant. Les paramètres sont les mêmes pour les composants à canal mono et stéréo.

Editeur de composants du BPF programmable



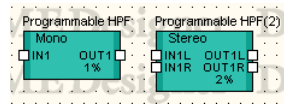
	Section	Paramètre	Plage de réglage	Fonction
1	Input	Level	-∞ à +10 dB	Règle le niveau du signal d'entrée.
2		Phase	ON/OFF	Inverse la phase du signal d'entrée.
3	HPF	Frequency	20 Hz à 20 kHz	Règle la fréquence de coupure du filtre passe-haut.
4		Type	Thru 6 dB/Oct 12 dB/Oct AdjustGc 12 dB/Oct Butwrth 12 dB/Oct Bessel 12 dB/Oct Linkwitz 18 dB/Oct AdjustGc 18 dB/Oct Butwrth 18 dB/Oct Bessel 24 dB/Oct AdjustGc 24 dB/Oct Butwrth 24 dB/Oct Bessel 24 dB/Oct Linkwitz 36 dB/Oct AdjustGc 36 dB/Oct Butwrth 36 dB/Oct Bessel 48 dB/Oct AdjustGc 48 dB/Oct Butwrth 48 dB/Oct Bessel 48 dB/Oct Linkwitz	Règle l'atténuation de chaque octave et le type de filtre. [THRU] désactive le filtre.
5		Gc	-6 dB à +6 dB	Lorsque [AdjustGc] (Adjustable Gc) est sélectionné dans [Type], ce paramètre règle le gain de la fréquence de coupure.
6		Bypass	ON/OFF	Active le contournement.

	Section	Paramètre	Plage de réglage	Fonction
7	LPF	Frequency	20 Hz à 20 kHz	Règle la fréquence de coupure du filtre passe-bas.
8		Type	Thru 6 dB/Oct 12 dB/Oct AdjustGc 12 dB/Oct Butwrth 12 dB/Oct Bessel 12 dB/Oct Linkwitz 18 dB/Oct AdjustGc 18 dB/Oct Butwrth 18 dB/Oct Bessel 24 dB/Oct AdjustGc 24 dB/Oct Butwrth 24 dB/Oct Bessel 24 dB/Oct Linkwitz 36 dB/Oct AdjustGc 36 dB/Oct Butwrth 36 dB/Oct Bessel 48 dB/Oct AdjustGc 48 dB/Oct Butwrth 48 dB/Oct Bessel 48 dB/Oct Linkwitz	Règle l'atténuation de chaque octave et le type de filtre. [THRU] désactive le filtre.
9		Gc	-6 dB à +6 dB	Lorsque [AdjustGc] (Adjustable Gc) est sélectionné dans [Type], ce paramètre règle le gain de la fréquence de coupure.
10		Bypass	ON/OFF	Active le contournement.
11	Output	Level	$-\infty$ à ± 0 dB	Règle le niveau du signal de sortie.

HPF programmable

Le filtre passe-haut laisse passer les fréquences du signal qui sont supérieures à la fréquence spécifiée, tout en atténuant les fréquences inférieures du signal. Le filtre passe-haut programmable vous permet de régler le type de filtre et la pente entre la bande de fréquence que le filtre laisse passer et celle qui est coupée.

Il existe deux types de composants de HPF programmable : à canal mono et à canal stéréo. Les HPF programmables à canal mono ont une entrée et une sortie, tandis que ceux à canal stéréo en ont deux de chaque.



Double-cliquez sur un composant pour afficher l'éditeur de composants correspondant. Les paramètres sont les mêmes pour les composants à canal mono et stéréo.

Editeur de composants du HPF programmable

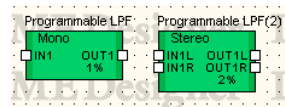


	Section	Paramètre	Plage de réglage	Fonction
1	Input	Level	$-\infty$ à +10 dB	Règle le niveau du signal d'entrée.
2		Phase	ON/OFF	Inverse la phase du signal d'entrée.
3	HPF	Frequency	20 Hz à 20 kHz	Règle la fréquence de coupure du filtre passe-haut.
5		Type	Thru 6 dB/Oct 12 dB/Oct AdjustGc 12 dB/Oct Butwrth 12 dB/Oct Bessel 12 dB/Oct Linkwitz 18 dB/Oct AdjustGc 18 dB/Oct Butwrth 18 dB/Oct Bessel 24 dB/Oct AdjustGc 24 dB/Oct Butwrth 24 dB/Oct Bessel 24 dB/Oct Linkwitz 36 dB/Oct AdjustGc 36 dB/Oct Butwrth 36 dB/Oct Bessel 48 dB/Oct AdjustGc 48 dB/Oct Butwrth 48 dB/Oct Bessel 48 dB/Oct Linkwitz	Règle l'atténuation de chaque octave et le type de filtre. [THRU] désactive le filtre.
6		Gc	-6 dB à +6 dB	Lorsque [AdjustGc] (Adjustable Gc) est sélectionné dans [Type], ce paramètre règle le gain de la fréquence de coupure.
7		Bypass	ON/OFF	Active le contournement.
8	Output	Level	$-\infty$ à ± 0 dB	Règle le niveau du signal de sortie.

LPF programmable

Le filtre passe-bas laisse passer les fréquences du signal qui sont inférieures à la fréquence spécifiée, tout en atténuant les fréquences supérieures du signal. Le filtre passe-bas programmable vous permet de régler le type de filtre et la pente entre la bande de fréquence que le filtre laisse passer et celle qui est coupée.

Il existe deux types de composants de LPF programmable : à canal mono et à canal stéréo. Les LPF programmables à canal mono ont une entrée et une sortie, tandis que ceux à canal stéréo en ont deux de chaque.



Double-cliquez sur un composant pour afficher l'éditeur de composants correspondant. Les paramètres sont les mêmes pour les composants à canal mono et stéréo.

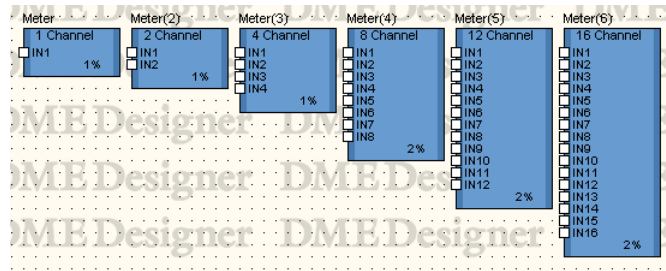
Editeur de composants du LPF programmable



	Section	Paramètre	Plage de réglage	Fonction
1	Input	Level	$-\infty$ à +10 dB	Règle le niveau du signal d'entrée.
2		Phase	ON/OFF	Inverse la phase du signal d'entrée.
3	LPF	Frequency	20 Hz à 20 kHz	Règle la fréquence de coupure du filtre passe-bas.
5		Type	Thru 6 dB/Oct 12 dB/Oct AdjustGc 12 dB/Oct Butwrth 12 dB/Oct Bessel 12 dB/Oct Linkwitz 18 dB/Oct AdjustGc 18 dB/Oct Butwrth 18 dB/Oct Bessel 24 dB/Oct AdjustGc 24 dB/Oct Butwrth 24 dB/Oct Bessel 24 dB/Oct Linkwitz 36 dB/Oct AdjustGc 36 dB/Oct Butwrth 36 dB/Oct Bessel 48 dB/Oct AdjustGc 48 dB/Oct Butwrth 48 dB/Oct Bessel 48 dB/Oct Linkwitz	Règle l'atténuation de chaque octave et le type de filtre. [THRU] désactive le filtre.
6		Gc	-6 dB à +6 dB	Lorsque [AdjustGc] (Adjustable Gc) est sélectionné dans [Type], ce paramètre règle le gain de la fréquence de coupure.
7		Bypass	ON/OFF	Active le contournement.
8	Output	Level	$-\infty$ à ± 0 dB	Règle le niveau du signal de sortie.

Meter

Affiche les niveaux des signaux. Des composants d'indicateur de niveau sont disponibles pour 1, 2, 4, 8, 12 et 16 canaux.



Double-cliquez sur un composant pour afficher l'éditeur de composants correspondant. Le nombre de canaux varie en fonction du composant, mais ils partagent une configuration commune dans l'éditeur de composants.

Editeur de composants des indicateurs de niveau



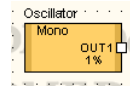
	Nom	Fonction
1	Indicateur de niveau	Affiche les niveaux des signaux de chaque canal.

Miscellaneous

Le groupe Miscellaneous (Divers) comprend le sous-groupe Oscillator (Oscillateur) et le Wav File Player (Lecteur de fichiers Wav).

Oscillator

Le sous-groupe Oscillator contient un composant d'oscillateur à canal mono. L'oscillateur génère des ondes sinusoïdales à des fréquences fixes de 100 Hz, 1 kHz et 10 kHz, une onde sinusoïdale à fréquence variable, un bruit rose et un burst noise. Le composant de l'oscillateur dispose de deux sorties.



Double-cliquez sur un composant pour afficher l'éditeur de composants correspondant.

Editeur de composants de l'oscillateur



	Section	Paramètre	Plage de réglage	Fonction
1	Wave Form	Sine	100 Hz 1 kHz 10 kHz Vari	Sélectionne la fréquence et la forme d'onde qui sera générée. Vous pouvez uniquement sélectionner une des six touches [Sine] et [Noise] (Bruit).
2		Noise	Pink Burst	
3		Frequency	20 Hz à 20 kHz	
4	Output	Level	-∞ à +6 dB	Affiche le niveau du signal.
5		On	ON/OFF	Active l'oscillateur.
6		Meter	--	Affiche le niveau du signal de sortie.

Bruit rose

Signal standard utilisé pour la mesure du son.

Ce son couvre une plage de fréquence de 20 Hz à 20 kHz. Lorsque la fréquence double, l'énergie du son est réduite de moitié. Le niveau du son reste ainsi identique à toutes les fréquences.

Burst

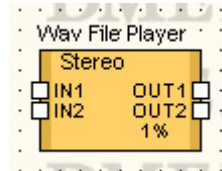
Emet un bruit rose en continu.

Wav File Player

Le Wav File Player (Lecteur de fichiers Wav) est un composant permettant de lire des fichiers Wave. Vous ne pouvez paramétrer qu'un seul composant Wav File Player par unité DME.

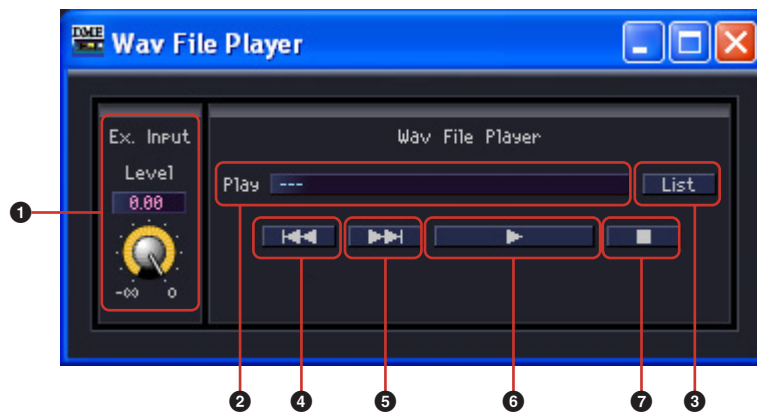
NOTE

Si vous modifiez le type d'effet des composants SPX tandis que vous lisez un fichier Wave à l'aide du Wav File Player, des coupures du son lu par le Wav File Player peuvent se produire.



Double-cliquez sur le composant pour afficher l'éditeur de composants correspondant.

Editeur du composant Wav File Player



	Section	Paramètre	Plage de réglage	Fonction
1	Ex. Input	Level	-∞ à 0 dB	Règle le niveau d'entrée à partir d'un port d'entrée. Cette fonction n'est effective que lorsque l'élément « External Input » (Entrée externe) est sélectionné comme fichier de reproduction.
2	Wav File Player	Play	001 à 100	Sélectionne et affiche le fichier de reproduction. Seuls peuvent être sélectionnés les fichiers configurés dans une unité DME au sein de laquelle ce composant est placé.
3		List	--	Ouvrez Wav File Manager pour afficher la liste des fichiers configurés dans l'unité DME au sein de laquelle ce composant est situé. Cette liste fonctionne comme liste de lecture.
4		I◀◀	--	Sélectionne le fichier précédent de la liste de lecture.
5		▶▶I	--	Sélectionne le fichier suivant de la liste de lecture.
6		▶	--	Lit le fichier Wave sélectionné. L'assourdissement est désactivé lorsque l'élément « External Input » est sélectionné.
7		■	--	Interrompt la lecture du fichier Wave. L'assourdissement est activé lorsque l'élément « External Input » est sélectionné.

NOTE

La reproduction sera interrompue si la synchronisation est exécutée dans le sens « Designer ← DME » en cours d'exécution.

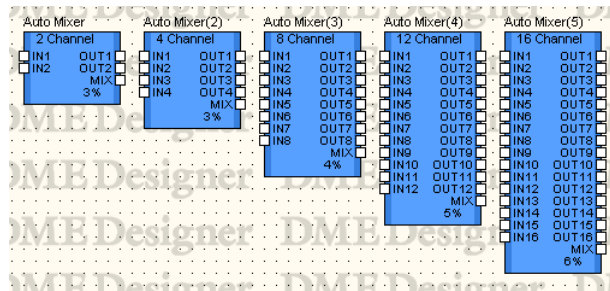
La reproduction reprend une fois que la synchronisation est terminée, mais si un fichier Wave est en cours de lecture, son exécution reprendra depuis le début.

Mixer

Le groupe Mixer (Mixeur) contient Auto Mixer (Mixeur automatique), Delay Matrix (Matrice de delays) et Matrix Mixer (Mixeur matriciel).

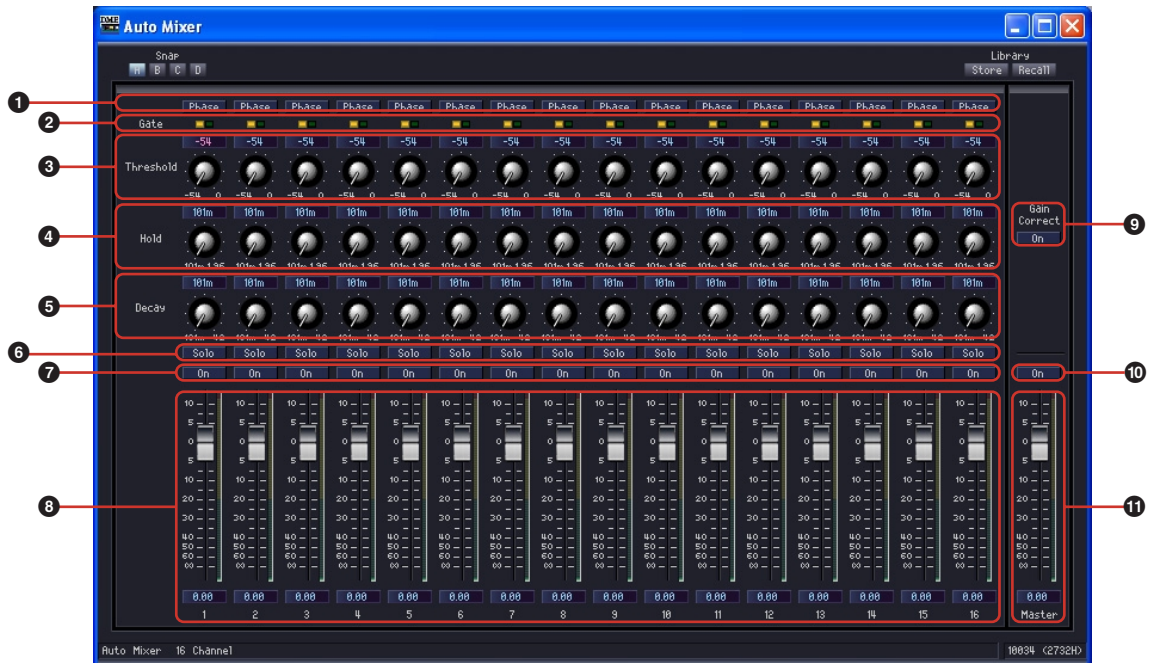
Auto Mixer

Ce type de mixeur dispose d'un effet de suppression de bruit (noise gate) pour chaque canal d'entrée, qui laisse uniquement passer les signaux qui dépassent le seuil spécifié. Il existe cinq types de mixeur, chacun avec un nombre d'entrées différent.



Double-cliquez sur un composant pour afficher l'éditeur de composants correspondant. Le nombre de canaux varie en fonction du composant, mais ils partagent une configuration commune dans l'éditeur de composants. L'éditeur de composants du mixeur automatique comporte deux sections : les canaux d'entrée et la sortie principale.

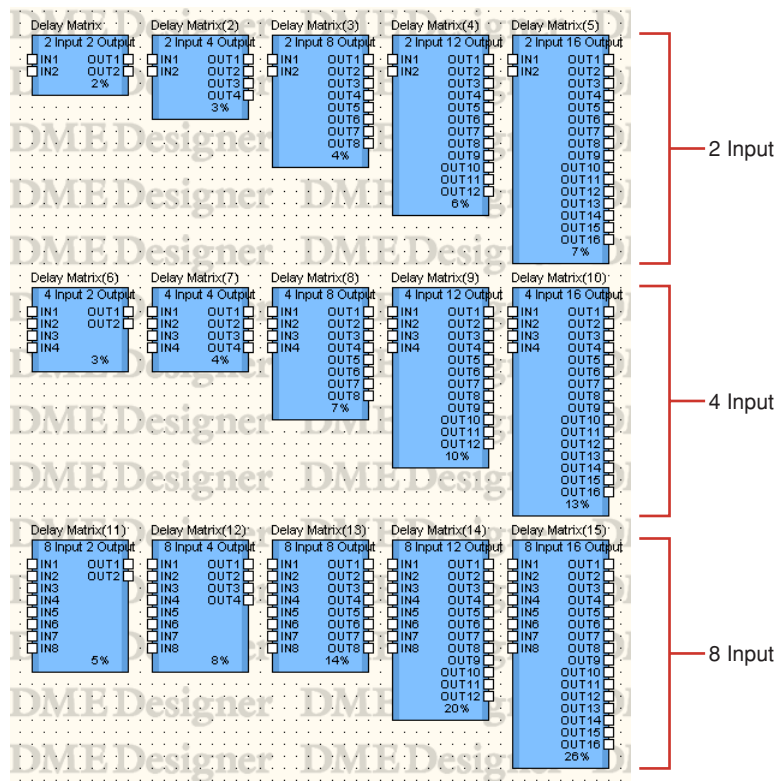
Editeur de composants d'Auto Mixer



	Section	Paramètre	Plage de réglage	Fonction
1	Input Channels	Phase	ON/OFF	Inverse la phase du signal d'entrée de chaque canal.
2		Indicateur Gate	--	Lorsque la porte est ouverte, le témoin devient vert. Si la porte est fermée, il devient orange.
3		Threshold	-54 dB à ±0 dB	Règle la valeur seuil pour chaque porte.
4		Hold	44,1 kHz : 110 m à 2,13 s 48 kHz : 101 m à 1,96 s 88,2 kHz : 55,1 m à 1,06 s 96 kHz : 50,6 m à 981 m	Définit le temps de maintien de la porte. La plage de réglage peut varier en fonction de la fréquence de fonctionnement.
5	Input Channels	Decay	44,1 kHz : 110 m à 46 s 48 kHz : 101 m à 42,3 s 88,2 kHz : 55 m à 23 s 96 kHz : 51 m à 21,1 s	Définit la vitesse de fermeture de la porte. La plage de réglage peut varier en fonction de la fréquence de fonctionnement.
6		Solo	ON/OFF	Active l'effet de solo.
7		On	ON/OFF	Active l'entrée de chaque canal.
8		Fader	-∞ à +10 dB	Règle le niveau du signal d'entrée pour chaque canal.
9	Master Output	Gain Correct	ON/OFF	Active la correction du gain.
10		On	ON/OFF	Active la sortie de chaque canal.
11		Master	-∞ à +10 dB	Règle le niveau du signal de sortie.

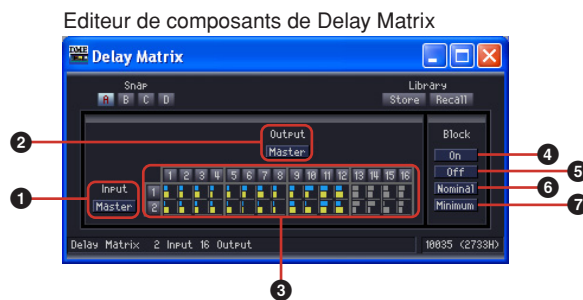
Delay Matrix

Il s'agit d'un mixeur matriciel qui vous permet de régler un temps de retard et un ajustement de niveau indépendants pour chaque sortie. Il existe trois groupes de matrices de delays, en fonction du nombre d'entrées : 2 Input, 4 Input et 8 Input. Chacun des trois groupes propose cinq mixeurs avec 2, 4, 8, 12 ou 16 sorties, soit 15 composants au total.



Double-cliquez sur un composant pour afficher l'éditeur de composants correspondant. Le nombre de canaux d'entrée et de sortie varie en fonction du composant, mais ils partagent une configuration commune dans l'éditeur de composants.

L'éditeur de composants du mixeur avec delays comporte quatre sections : input, output, matrix et block. Les touches [Master] des sections [Input] et [Output] affichent des fenêtres où vous pouvez configurer les entrées et sorties principales. Le retard et le niveau de chaque canal sont définis dans des fenêtres distinctes qui affichent quatre canaux chacune.



	Section	Nom	Fonction
❶	Input	Master	Ouvre la fenêtre Input Master (Entrée principale).
❷	Output	Master	Ouvre la fenêtre Output Master (Sortie principale).
❸	Matrix	Indicateurs de retard Indicateurs du niveau de sortie	Affiche le niveau de sortie et le retard pour chaque canal de sortie. Cliquez ici pour afficher la fenêtre Crosspoint.

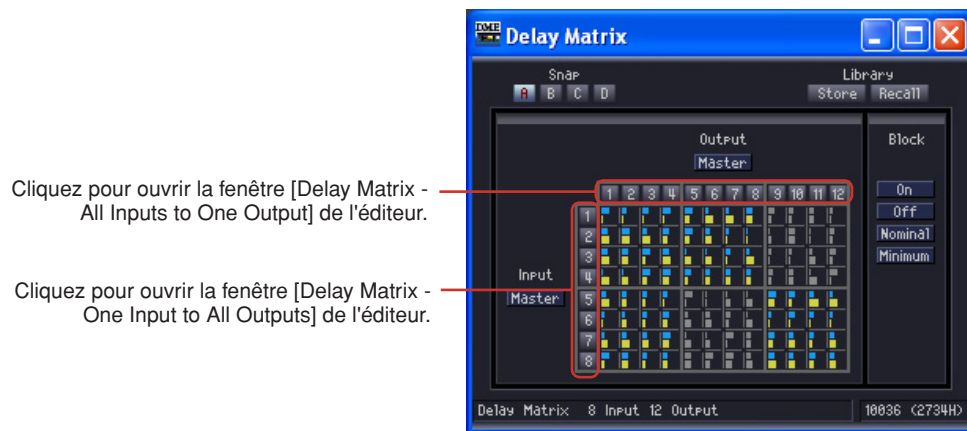
	Section	Nom	Fonction
4	Block	On	Active la sortie de tous les canaux de la fenêtre Crosspoint. Allume la touche [ON] (ne modifie pas l'éditeur de composant de la matrice de delays).
5		Off	Désactive la sortie de tous les canaux dans la fenêtre Crosspoint (ne modifie pas l'éditeur de composant de la matrice de delays).
6		Nominal	Réinitialise tous les niveaux de sortie de la fenêtre Crosspoint sur 0 dB. Les réglages de retard ne sont pas modifiés.
7		Minimum	Réinitialise tous les niveaux de sortie de la fenêtre Crosspoint sur $-\infty$ dB. Les réglages de retard ne sont pas modifiés.

■ Matrice (Indicateur de retard/Indicateur du niveau de sortie)

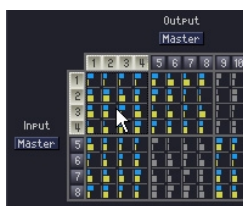
La rangée du haut contient des indicateurs de retard et celle du milieu des indicateurs de niveau de sortie. Vous pouvez visualiser les paramètres de tous les canaux de sortie en même temps.



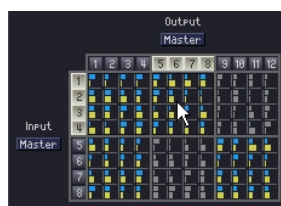
Lorsque vous cliquez sur le numéro du canal de sortie sur la matrice, la fenêtre [Delay Matrix - All Inputs to One Output] (Matrice des delays - Toutes les entrées vers une sortie) de l'éditeur s'ouvre. Lorsque vous cliquez sur le numéro du canal d'entrée sur la partie gauche de la matrice, la fenêtre [Delay Matrix - One Input to All Outputs] (Matrice des delays - Une entrées vers toutes les sortie) de l'éditeur s'ouvre.



La matrice est divisée en groupes. Dans la matrice à 2 entrées, chaque groupe dispose de deux canaux d'entrée et de quatre canaux de sortie. Dans la matrice à 4 entrées, chaque groupe dispose de quatre canaux d'entrée et de quatre canaux de sortie. Les groupes des matrices avec plus de quatre entrées sont les mêmes que pour la matrice à 4 entrées. Lorsque vous placez le curseur de la souris sur un groupe, ses numéros de canaux apparaissent en surbrillance. Cliquez pour ouvrir la fenêtre [Delay Matrix - Crosspoint] de l'éditeur.



Cliquez pour ouvrir la fenêtre Crosspoint « In 1-4 x Out 1-4 ».



Cliquez pour ouvrir la fenêtre Crosspoint « In 5-8 x Out 5-8 ».



Pour la matrice à 2 entrées, cliquez pour ouvrir la fenêtre « In 1-2 x Out 1-4 ».

■ Input Master

Si vous cliquez sur la touche [Input Master] dans l'éditeur de composants de la matrice de delays, la fenêtre [Delay Matrix - InputMaster] s'ouvre. Vous pouvez y activer/désactiver l'entrée principale de chaque canal et régler le niveau.

Fenêtre [Delay Matrix - InputMaster] de l'éditeur



	Section	Paramètre	Plage de réglage	Fonction
1	Input	Phase	ON/OFF	Inverse la phase du signal de chaque canal.
2		Level	$-\infty$ à +10 dB	Règle le niveau du signal pour l'entrée de chaque canal.
3		Solo	ON/OFF	Active l'effet de solo pour chaque canal.
4		On	ON/OFF	Active l'entrée de chaque canal.
5	Block	On	--	Active l'entrée de tous les canaux de la fenêtre Input Master. Lorsqu'elle est active, la touche [On] s'allume.
6		Off	--	Désactive l'entrée de tous les canaux de la fenêtre Input Master.
7		Nominal	--	Réinitialise tous les niveaux des signaux d'entrée de la fenêtre Input Master sur 0 dB.
8		Minimum	--	Réinitialise tous les niveaux des signaux d'entrée de la fenêtre Input Master sur $-\infty$ dB.

■ Output Master

Si vous cliquez sur la touche [Output Master] dans l'éditeur de composants de la matrice de delays, la fenêtre [Delay Matrix - OutputMaster] s'ouvre. Vous pouvez y activer/désactiver la sortie principale de chaque canal et régler le niveau.

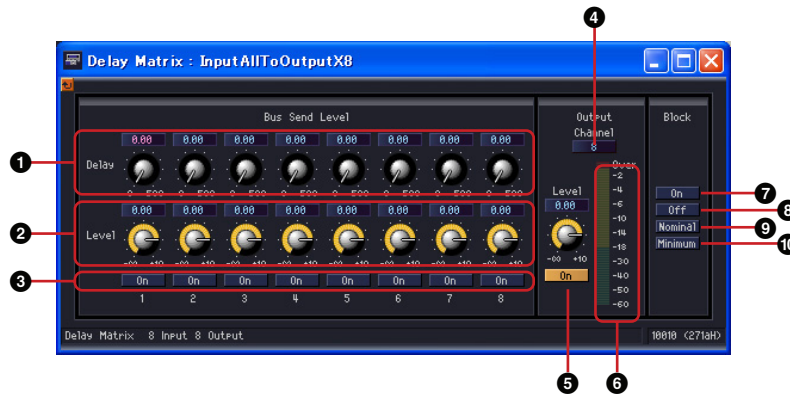
Fenêtre [Delay Matrix - OutputMaster] de l'éditeur



	Section	Paramètre	Plage de réglage	Fonction
1	Output	Meter	--	Affiche le niveau du signal de sortie pour chaque canal.
2		Level	$-\infty$ à +10 dB	Règle le niveau du signal de sortie pour chaque canal.
3		On	ON/OFF	Active la sortie de chaque canal.
4	Block	On	--	Active la sortie de tous les canaux de la fenêtre Output Master. Lorsqu'elle est active, la touche [On] s'allume.
5		Off	--	Désactive la sortie de tous les canaux de la fenêtre Output Master.
6		Nominal	--	Réinitialise tous les niveaux des signaux de sortie de la fenêtre Output Master sur 0 dB.
7		Minimum	--	Réinitialise tous les niveaux des signaux de sortie de la fenêtre Output Master sur $-\infty$ dB.

■ All Inputs to One Output

Lorsque vous cliquez sur le numéro du canal de sortie sur la matrice, la fenêtre [Delay Matrix - All Inputs to One Output] (Matrice des délais - Toutes les entrées vers une sortie) de l'éditeur s'ouvre. Tous les canaux d'entrée et un canal de sortie sont affichés. Le canal de sortie est celui sur lequel vous avez cliqué dans l'éditeur de composants du mixeur avec délais.



	Section	Paramètre	Plage de réglage	Fonction
1	Bus Send Level	Delay	0 à 500	Règle le temps de retard pour chaque canal d'entrée.
2		Level	-∞ à +10 dB	Règle le niveau du signal de sortie pour chaque canal d'entrée.
3		On	ON/OFF	Active la sortie pour chaque canal d'entrée.
4	Output	Channel	--	Affiche le canal de sortie sélectionné. Sélectionnez un autre canal dans un menu.
5		On	ON/OFF	Active la sortie du canal affiché dans la fenêtre.
6		Meter	--	Affiche le niveau du signal de sortie du canal affiché dans la fenêtre.
7	Block	On	--	Active toutes les entrées de canal. Lorsqu'elle est active, la touche [On] s'allume.
8		Off	--	Désactive toutes les entrées de canal.
9		Nominal	--	Réinitialise tous les niveaux des signaux d'entrée sur 0 dB.
10		Minimum	--	Réinitialise tous les niveaux des signaux d'entrée sur -∞ dB.

Basculement entre les canaux de sortie

La fenêtre [Delay Matrix - All Inputs to One Output] de l'éditeur affiche le canal de sortie sur lequel vous avez cliqué dans l'éditeur de composants de la matrice des délais. Les touches [Channel] de la section [Output] de la fenêtre [Delay Matrix - All Inputs to One Output] de l'éditeur permettent de changer le groupe de canaux affiché dans la fenêtre.



Si vous activez l'éditeur de composants de la matrice de délais alors que la fenêtre d'éditeur [Delay Matrix - All Inputs to One Output] est affichée, puis que vous cliquez sur un autre canal de sortie, c'est ce groupe de canaux qui sera affiché dans la fenêtre d'éditeur [Delay Matrix - All Inputs to One Output].

Une fenêtre [Delay Matrix - All Inputs to One Output] s'affiche pour chaque éditeur de composants de la matrice des délais.

■ One Input to All Outputs

Lorsque vous cliquez sur le numéro du canal d'entrée sur la partie gauche de la matrice, la fenêtre [Delay Matrix - One Input to All Outputs] (Matrice des délais - Une entrées vers toutes les sortie) de l'éditeur s'ouvre. Un canal d'entrée et tous les canaux de sortie sont affichés. Le canal d'entrée est celui sur lequel vous avez cliqué dans l'éditeur de composants du mixeur avec délais.



	Section	Paramètre	Plage de réglage	Fonction
1	Input	Channel	--	Affiche le canal d'entrée sélectionné. Sélectionnez un autre canal dans un menu.
2		Phase	ON/OFF	Inverse la phase du signal d'entrée.
3		Level	$-\infty$ à +10 dB	Règle le niveau du signal d'entrée.
4		Solo	ON/OFF	Active l'effet de solo.
5		On	ON/OFF	Active l'entrée.
6	Bus Send Level	Delay	0 à 500	Règle le temps de retard pour chaque canal de sortie.
7		Level	$-\infty$ à +10 dB	Règle le niveau du signal pour chaque canal de sortie.
8		On	ON/OFF	Active la sortie pour chaque canal de sortie.
9	Block	On	--	Active toutes les sorties de canal. Lorsqu'elle est active, la touche [On] s'allume.
10		Off	--	Désactive toutes les sorties de canal.
11		Nominal	--	Réinitialise tous les niveaux des signaux de sortie sur 0 dB.
12		Minimum	--	Réinitialise tous les niveaux des signaux de sortie sur $-\infty$ dB.

Basculement des canaux d'entrée

La fenêtre [Delay Matrix - One Input to All Outputs] de l'éditeur affiche le numéro du canal d'entrée sur lequel vous avez cliqué dans l'éditeur de composants de la matrice des délais.

Les touches [Channel] de la section [Input] de la fenêtre [Delay Matrix - One Input to All Outputs] de l'éditeur permettent de changer le groupe de canaux affiché dans la fenêtre.

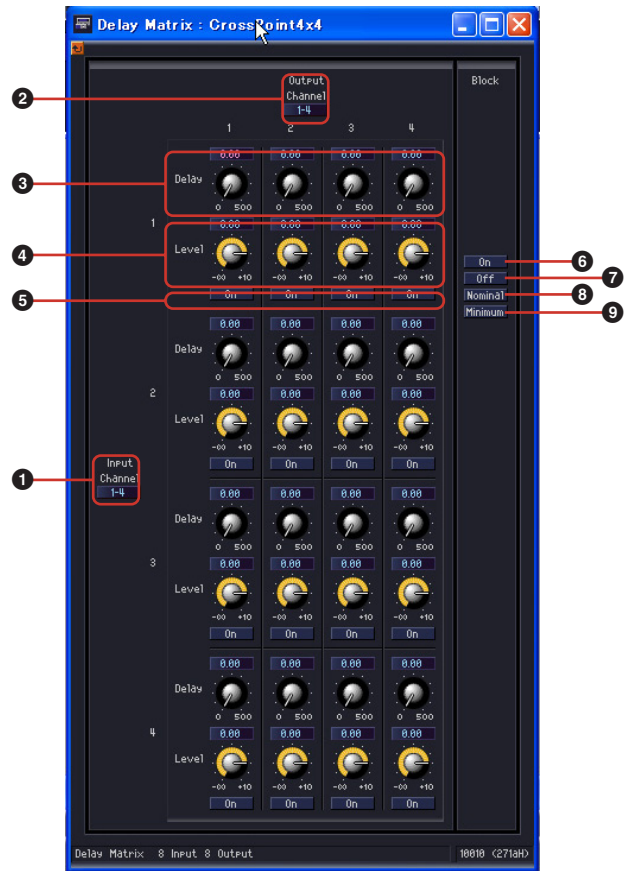


Si vous activez l'éditeur de composants de la matrice de delays alors que la fenêtre [Delay Matrix - One Input to All Outputs] est affichée, puis que vous cliquez sur un autre canal d'entrée, c'est ce groupe de canaux qui sera affiché dans la fenêtre [Delay Matrix - One Input to All Outputs]. Une fenêtre [Delay Matrix - One Input to All Outputs] s'affiche pour chaque éditeur de composants de la matrice des delays.

■ Crosspoint

Si vous cliquez sur un indicateur de niveau dans l'éditeur de composants de la matrice des delays, la fenêtre [Delay Matrix - Crosspoint] de ce groupe apparaît. Activez/désactivez les canaux d'entrée et réglez leur niveau. Tout comme pour l'éditeur de composants de la matrice des delays, les canaux d'entrée sont placés verticalement, tandis que les canaux de sortie sont à l'horizontale.

Fenêtre [Delay Matrix - Crosspoint] de l'éditeur



	Section	Paramètre	Plage de réglage	Fonction
1	Input	Channel	--	Bascule vers un autre groupe de canaux.
2	Output	Channel	--	Bascule vers un autre groupe de canaux.
3	Bus Send Level	Delay	0 à 500	Règle le temps de retard pour chaque point d'intersection.
4		Level	-∞ à +10 dB	Règle le niveau du signal de sortie pour chaque point d'intersection.
5		On	ON/OFF	Active la sortie pour chaque point d'intersection.
6	Block	On	--	Active la sortie de tous les canaux de la fenêtre Crosspoint. La touche [On] s'allume.
7		Off	--	Désactive la sortie de tous les canaux de la fenêtre Crosspoint.
8		Nominal	--	Réinitialise tous les niveaux des signaux de sortie de la fenêtre Crosspoint sur 0 dB.
9		Minimum	--	Réinitialise tous les niveaux des signaux de sortie de la fenêtre Crosspoint sur -∞ dB.

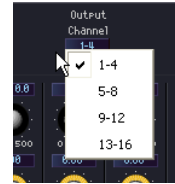
Basculement des groupes de canaux

La fenêtre [Delay Matrix - Crosspoint] de l'éditeur affiche quatre canaux pour l'entrée et quatre pour la sortie.

Elle affiche le groupe de canaux sur lequel vous avez cliqué dans l'éditeur de composants de la matrice des délais. Les touches [Channel] des sections [Input] et [Output] de la fenêtre [Delay Matrix - Crosspoint] de l'éditeur permettent de changer le groupe de canaux affiché dans la fenêtre.



Section [Input]
Menu [Channel]



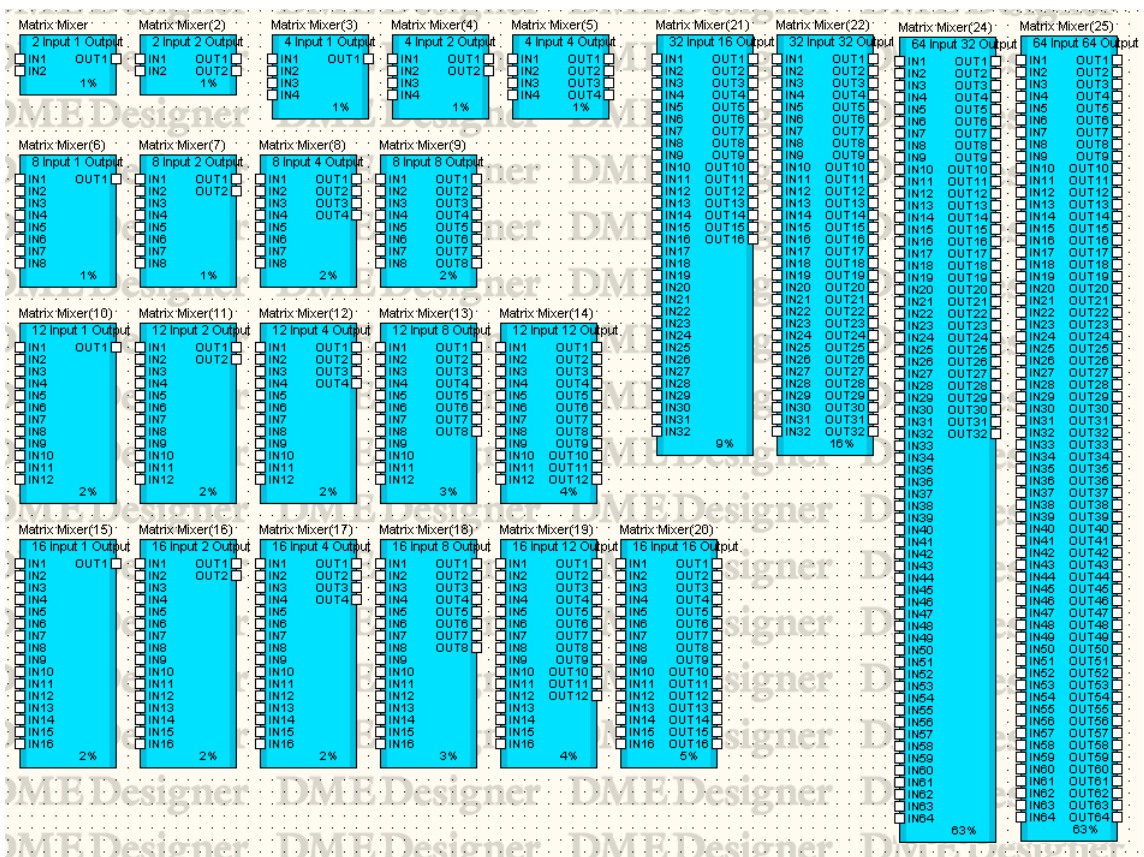
Section [Output]
Menu [Channel]

Si vous cliquez sur un autre groupe de canaux alors que l'éditeur de composants de la matrice de délais est actif et qu'une fenêtre [Delay Matrix - Crosspoint] est affichée, ce groupe de canaux apparaît dans la fenêtre [Delay Matrix - Crosspoint] ouverte.

Une seule fenêtre de matrice [Delay Matrix - Crosspoint] est affichée pour chaque éditeur de composants de la matrice de délais.

Mixeur matriciel

Dans le mixeur matriciel, les canaux d'entrée et les bus de sortie sont organisés dans une configuration en damier. Vous pouvez ajuster la balance de groupe pour chaque bus de sortie. Le groupe Matrix Mixer comporte 24 composants, chacun avec un nombre différents de canaux d'entrée et de sortie. Sept groupes reposent sur le nombre d'entrée : 2 Input, 4 Input, 8 Input, 12 Input, 16 Input, 32 Input et 64 Input.



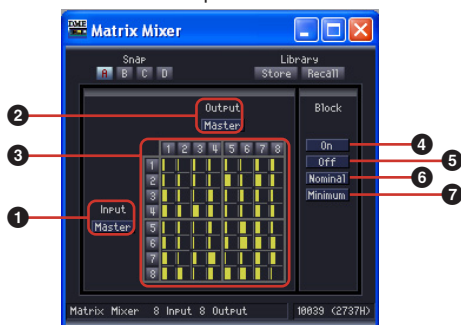
NOTE

Si un composant Matrix Mixer à 64 entrées et 64 sorties ou à 64 entrées et 32 sorties est placé dans la fenêtre de configuration du DME64N, aucun autre composant ne peut être utilisé, même si l'indicateur de ressource n'atteint pas 100%. Le composant Matrix Mixer à 64 entrées et 64 sorties ou à 64 entrées et 32 sorties ne peut pas être utilisé dans le DME24N.

Double-cliquez sur un composant pour afficher l'éditeur de composants correspondant. Le nombre de canaux d'entrée et de sortie varie en fonction du composant, mais ils partagent une configuration commune dans l'éditeur de composants.

L'éditeur de composants du mixeur matriciel comporte quatre sections : input, output, matrix et block. Les touches [Master] des sections [Input] et [Output] affichent des fenêtres où vous pouvez configurer les entrées et sorties principales. Le niveau de chaque canal est défini dans des fenêtres distinctes qui affichent quatre canaux chacune.

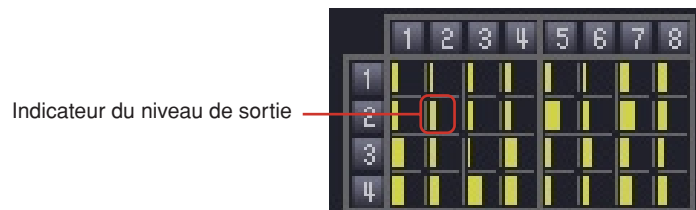
Editeur de composants de Matrix Mixer



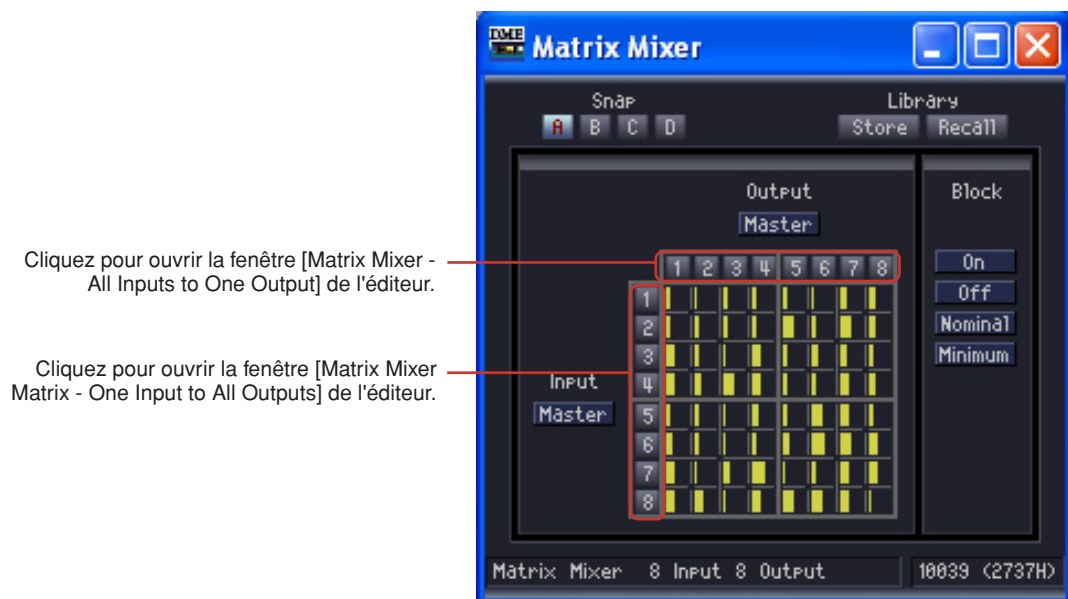
	Section	Nom	Fonction
1	Input	Master	Ouvre la fenêtre Input Master (Entrée principale).
2	Output	Master	Ouvre la fenêtre Output Master (Sortie principale).
3	Matrix	Indicateurs du niveau de sortie	Ces indicateurs affichent le niveau de sortie de chaque canal. Cliquez ici pour afficher la fenêtre Crosspoint.
4	Block	On	Active la sortie de tous les canaux de la fenêtre Crosspoint. Allume la touche [ON] (ne modifie pas l'éditeur de composant du mixeur matriciel).
5		Off	Désactive la sortie de tous les canaux dans la fenêtre Crosspoint (ne modifie pas l'éditeur de composant du mixeur matriciel).
6		Nominal	Réinitialise tous les niveaux de sortie de la fenêtre Crosspoint sur 0 dB.
7		Minimum	Réinitialise tous les niveaux de sortie de la fenêtre Crosspoint sur $-\infty$ dB.

■ Matrice (indicateurs du niveau de sortie)

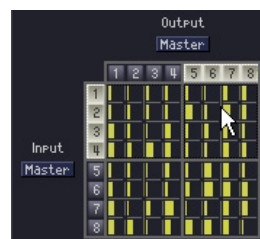
La matrice vous permet de visualiser les niveaux de tous les canaux de sortie en même temps. L'indicateur apparaît en grisé lorsque le canal correspondant est réglé sur Off.



Lorsque vous cliquez sur le numéro du canal de sortie sur la matrice, la fenêtre [Matrix Mixer - All Inputs to One Output] de l'éditeur s'ouvre. Lorsque vous cliquez sur le numéro du canal d'entrée sur la partie gauche de la matrice, la fenêtre [Matrix Mixer - One Input to All Outputs] de l'éditeur s'ouvre.



La matrice est divisée en plusieurs groupes, comprenant chacun quatre canaux d'entrée et quatre canaux de sortie. Lorsque vous placez le curseur de la souris sur un groupe, ses numéros de canaux apparaissent en surbrillance. Cliquez pour ouvrir la fenêtre [Matrix Mixer - Crosspoint] de l'éditeur.



Cliquez pour ouvrir la fenêtre « In 1-4 x Out 5-8 » [Delay Matrix - Crosspoint] de l'éditeur

■ Input Master

Si vous cliquez sur la touche [Input Master] dans l'éditeur de composants du mixeur matriciel, la fenêtre [Matrix Mixer - InputMaster] s'ouvre. Vous pouvez y activer/désactiver l'entrée principale de chaque canal et régler le niveau.

Fenêtre [Matrix Mixer - Crosspoint] de l'éditeur



	Section	Paramètre	Plage de réglage	Fonction
1	Input	Phase	ON/OFF	Inverse la phase du signal de chaque canal.
2		Level	$-\infty$ à +10 dB	Règle le niveau du signal de chaque entrée de canal vers le bus de sortie.
3		Solo	ON/OFF	Active l'effet de solo pour chaque canal.
4		On	ON/OFF	Active l'entrée de chaque canal.
5	Block	On	--	Active l'entrée de tous les canaux de la fenêtre Input Master. Lorsqu'elle est active, la touche [On] s'allume.
6		Off	--	Désactive l'entrée de tous les canaux de la fenêtre Input Master.
7		Nominal	--	Réinitialise tous les niveaux des signaux de sortie de la fenêtre Input Master sur 0 dB.
8		Minimum	--	Réinitialise tous les niveaux des signaux de sortie de la fenêtre Input Master sur $-\infty$ dB.

■ Fenêtre Output Master

Si vous cliquez sur la touche [Output Master] dans l'éditeur de composants du mixeur matriciel, la fenêtre Output Master s'ouvre. Vous pouvez y activer/désactiver la sortie principale de chaque canal et régler le niveau.

Fenêtre [Matrix Mixer - OutputMaster] de l'éditeur



	Section	Paramètre	Plage de réglage	Fonction
1	Output	Meter	--	Affiche le niveau du signal de sortie pour chaque canal.
2		Level	$-\infty$ à +10 dB	Règle le niveau du signal de sortie pour chaque canal.
3		On	ON/OFF	Active la sortie de chaque canal.
4	Block	On	--	Active la sortie de tous les canaux de la fenêtre Output Master. Lorsqu'elle est active, la touche [On] s'allume.
5		Off	--	Désactive la sortie de tous les canaux de la fenêtre Output Master.
6		Nominal	-	Réinitialise tous les niveaux des signaux de sortie de la fenêtre Output Master sur 0 dB.
7		Minimum	--	Réinitialise tous les niveaux des signaux de sortie de la fenêtre Output Master sur $-\infty$ dB.

■ All Inputs to One Output

Lorsque vous cliquez sur le numéro du canal de sortie sur la matrice, la fenêtre [Matrix Mixer - All Inputs to One Output] de l'éditeur s'ouvre. Tous les canaux d'entrée et un canal de sortie sont affichés. Le canal de sortie est celui sur lequel vous avez cliqué dans l'éditeur de composants du mixeur matriciel.



	Section	Paramètre	Plage de réglage	Fonction
1	Bus Send Level	Level	-∞ à +10 dB	Règle le niveau du signal de sortie pour chaque canal d'entrée.
2		On	ON/OFF	Active la sortie pour chaque canal d'entrée.
3	Output	Channel	--	Affiche le canal de sortie sélectionné. Sélectionnez un autre canal dans un menu.
4		On	ON/OFF	Active la sortie du canal affiché dans la fenêtre.
5		Meter	--	Affiche le niveau du signal de sortie du canal affiché dans la fenêtre.
6	Block	On	--	Active toutes les entrées de canal. Lorsqu'elle est active, la touche [On] s'allume.
7		Off	--	Désactive toutes les entrées de canal.
8		Nominal	--	Réinitialise tous les niveaux des signaux d'entrée sur 0 dB.
9		Minimum	--	Réinitialise tous les niveaux des signaux d'entrée sur -∞ dB.

Basculement des canaux de sortie

La fenêtre [Matrix Mixer - All Inputs to One Output] de l'éditeur affiche le canal de sortie sur lequel vous avez cliqué dans l'éditeur de composants du mixeur matriciel. Les touches [Channel] de la section [Output] de la fenêtre [Matrix Mixer - All Inputs to One Output] de l'éditeur permettent de changer le groupe de canaux affiché dans la fenêtre.



Si vous activez l'éditeur de composants du mixeur matriciel tandis que la fenêtre [Matrix Mixer - All Inputs to One Output] est affichée, puis que vous cliquez sur un autre canal de sortie, c'est ce groupe de canaux que sera affiché dans la fenêtre [Matrix Mixer - All Inputs to One Output]. Une fenêtre [Matrix Mixer - All Inputs to One Output] unique s'affiche pour chaque éditeur de composants du mixeur matriciel.

■ One Input to All Outputs

Lorsque vous cliquez sur le numéro du canal d'entrée sur la partie gauche de la matrice, la fenêtre [Matrix Mixer - One Input to All Outputs] de l'éditeur s'ouvre. Un canal d'entrée et tous les canaux de sortie sont affichés. Le canal d'entrée est celui sur lequel vous avez cliqué dans l'éditeur de composants du mixeur avec delays.



	Section	Paramètre	Plage de réglage	Fonction
1	Input	Channel	--	Affiche le canal d'entrée sélectionné. Sélectionnez un autre canal dans un menu.
2		Phase	ON/OFF	Inverse la phase du signal d'entrée.
3		Level	$-\infty$ à +10 dB	Règle le niveau du signal d'entrée.
4		Solo	ON/OFF	Active l'effet de solo.
5		On	ON/OFF	Active l'entrée.
6	Bus Send Level	Level	$-\infty$ à +10 dB	Règle le niveau du signal pour chaque canal de sortie.
7		On	ON/OFF	Active la sortie pour chaque canal de sortie.
8	Block	On	--	Active toutes les sorties de canal. Lorsqu'elle est active, la touche [On] s'allume.
9		Off	--	Désactive toutes les sorties de canal.
10		Nominal	--	Réinitialise tous les niveaux des signaux de sortie sur 0 dB.
11		Minimum	--	Réinitialise tous les niveaux des signaux de sortie sur $-\infty$ dB.

Basculement des canaux d'entrée

La fenêtre [Matrix Mixer - One Input to All Outputs] de l'éditeur affiche le numéro du canal d'entrée sur lequel vous avez cliqué dans l'éditeur de composants du mixeur matriciel.

Les touches [Channel] de la section [Input] de la fenêtre [Matrix Mixer - All Inputs to One Output] de l'éditeur permettent de changer le groupe de canaux affiché dans la fenêtre.

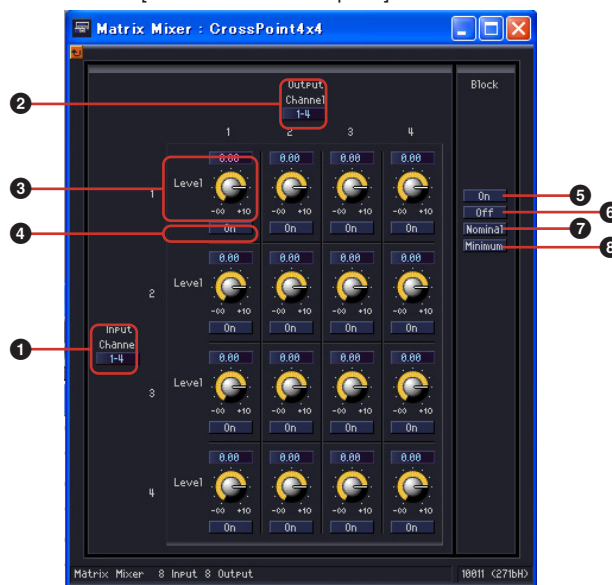


Si vous activez l'éditeur de composants du mixeur matriciel tandis que la fenêtre [Matrix Mixer - One Input to All Outputs] est affichée, puis que vous cliquez sur un autre canal d'entrée, c'est ce groupe de canaux que sera affiché dans la fenêtre [Matrix Mixer - One Input to All Outputs]. Une fenêtre [Matrix Mixer - One Input to All Outputs] unique s'affiche pour chaque éditeur de composants du mixeur matriciel.

■ Crosspoint

Si vous cliquez sur un indicateur de niveau dans l'éditeur de composants du mixeur matriciel, la fenêtre des points d'intersection des sorties de ce groupe apparaît. Activez/désactivez les canaux d'entrée et réglez leur niveau. Tout comme pour l'éditeur de composants du mixeur matriciel, les canaux d'entrée sont placés verticalement, tandis que les canaux de sortie sont à l'horizontale.

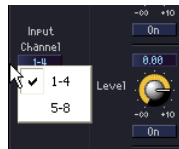
Fenêtre [Matrix Mixer - Crosspoint] de l'éditeur



	Section	Paramètre	Plage de réglage	Fonction
1	Input	Channel	--	Bascule vers un autre groupe de canaux.
2	Output	Channel	--	Bascule vers un autre groupe de canaux.
3	Bus Send Level	Level	$-\infty$ à +10 dB	Règle le niveau du signal de sortie pour chaque point d'insertion.
4		On	ON/OFF	Active la sortie pour chaque point d'insertion.
5	Block	On	--	Active la sortie de tous les canaux de la fenêtre Crosspoint. Lorsqu'elle est active, la touche [On] s'allume.
6		Off	--	Désactive la sortie de tous les canaux de la fenêtre Crosspoint.
7		Nominal	--	Réinitialise tous les niveaux des signaux de sortie de la fenêtre Crosspoint sur 0 dB.
8		Minimum	--	Réinitialise tous les niveaux des signaux de sortie de la fenêtre Crosspoint sur $-\infty$ dB.

Basculement des groupes de canaux

La fenêtre [Matrix Mixer - Crosspoint] de l'éditeur affiche quatre canaux pour l'entrée et quatre pour la sortie. Elle affiche le groupe de canaux sur lequel vous avez cliqué dans l'éditeur de composants du mixeur matriciel. Les touches [Channel] des sections [Input] et [Output] de la fenêtre [Matrix Mixer - Crosspoint] de l'éditeur permettent de changer le groupe de canaux affiché.



Section [Input]
Menu [Channel]



Section [Output]
Menu [Channel]

Si vous cliquez sur un autre groupe de canaux alors que l'éditeur de composants du mixeur matriciel est actif et qu'une fenêtre [Matrix Mixer - Crosspoint] est affichée, ce groupe de canaux apparaît dans la fenêtre [Matrix Mixer - Crosspoint] ouverte.

Une seule fenêtre de matrice [Matrix Mixer - Crosspoint] est affichée pour chaque éditeur de composants du mixeur matriciel.

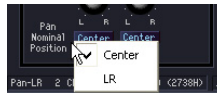
Pan

Le groupe Pan contient les sous-groupes suivants : LCR, LR et Surround.

■ Pan Nominal Position (Position nominale du panoramique)

Les éditeurs de composants de LCR et Surround contiennent le paramètre « Pan Nominal Position ».

La touche de ce paramètre affiche le réglage actuel. Lorsque vous cliquez sur cette touche, un menu apparaît avec [Center] et [LR], qui sont utilisés pour régler la valeur de référence du panoramique de 0 dB.



Center (Center Nominal)

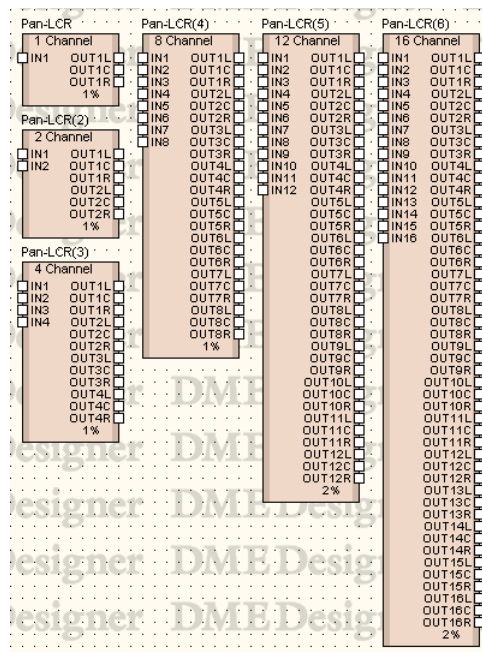
Utilise le volume central comme référence, en le réglant sur 0 dB. Les haut-parleurs LR sont réglés sur -3 dB.

LR (LR Nominal)

Utilise le volume des haut-parleurs LR comme référence, en les réglant sur 0 dB. Le volume central est de +3 dB.

LCR

Dans le composant LCR, une entrée est divisée en sorties gauche, centrale et droite. Le nombre de sorties est trois fois plus grand que celui des entrées. Des composants à 1, 2, 4, 8, 12 et 16 canaux sont disponibles.



Double-cliquez sur un composant pour afficher l'éditeur de composants correspondant. Le nombre de canaux varie en fonction du composant, mais ils partagent une configuration commune dans l'éditeur de composants.

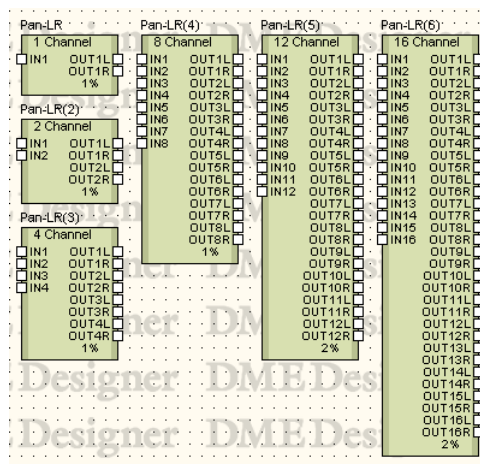
Editeur de composants de LCR



	Paramètre	Plage de réglage	Fonction
❶	CSR	0 à 100%	Règle le taux d'envoi du signal central vers les haut-parleurs LR.
❷	Pan	L63 - Center - R63	Définit l'orientation des haut-parleurs LR.
❸	Pan Nominal Position	Center LR	Sélectionne la position nominale depuis un menu.

LR

Sépare une entrée unique en sorties gauche et droite. Des composants à 1, 2, 4, 8, 12 et 16 canaux sont disponibles.



Double-cliquez sur un composant pour afficher l'éditeur de composants correspondant. Le nombre de canaux varie en fonction du composant, mais ils partagent une configuration commune dans l'éditeur de composants.

Editeur de composants du panoramique



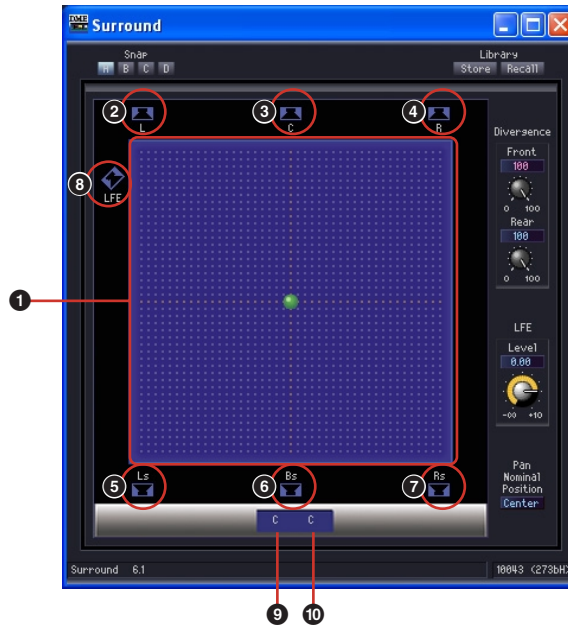
	Paramètre	Plage de réglage	Fonction
❶	Pan	L63 - R63	Définit l'orientation des haut-parleurs LR.
❷	Pan Nominal Position	Center LR	Sélectionne la position nominale depuis un menu.

Surround

Il existe trois types de composants du panoramique surround dans le sous-groupe Surround : 3-1, 5.1 et 6.1.

L'éditeur de composants du panoramique surround propose un graphe du panoramique surround en deux dimensions dans lequel vous pouvez définir la position de l'image sonore.

Editeur de composants de Surround 6.1



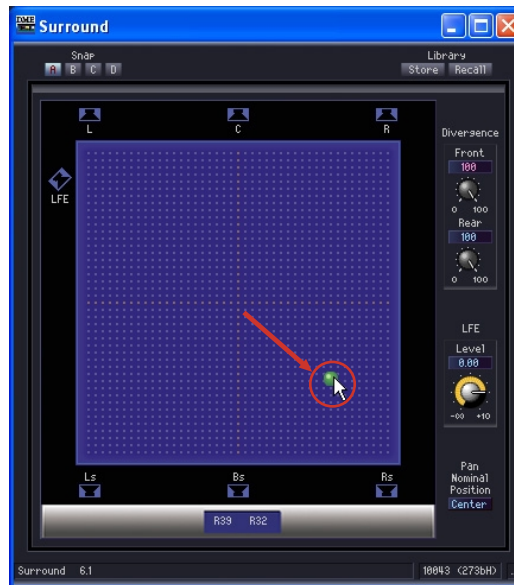
		Nom		Position, plage de réglage	Fonction
1	Graphe 2D du panoramique surround		--		Détermine l'orientation de l'image sonore. Vous pouvez déplacer celle-ci en cliquant dessus et en la faisant glisser.
2	Touche de haut-parleur	L	Left	L63 F63	Cliquez ici pour déplacer l'image sonore à la position de la touche.
3		C	Center	C F63	
4		R	Right (Droit)	R63 F63	
5		Ls	Left Surround	L63 R63	
6		Bs	Back Surround	C R63	
7		Rs	Right Surround	R63 R63	
8	LFE	Low Frequency Effect	--	Indique la présence d'un caisson de basses. Si vous cliquez, le niveau du LFE revient sur 0 dB. L'image sonore ne se déplace pas lorsque vous cliquez dessus.	
9	Left-Right Position (Position gauche-droite)		L63 - C - R63		Affiche l'image sonore à gauche/droite.
10	Front-Back Position (Position avant-arrière)		L63 - C - R63		Affiche l'image sonore en avant/arrière.

Dans le graphe du panoramique surround en deux dimensions, vous pouvez définir la position du son à l'aide de la souris.

La position de l'image sonore est affichée en bas du graphe 2D du panoramique surround, mais il est impossible de saisir des chiffres ici.

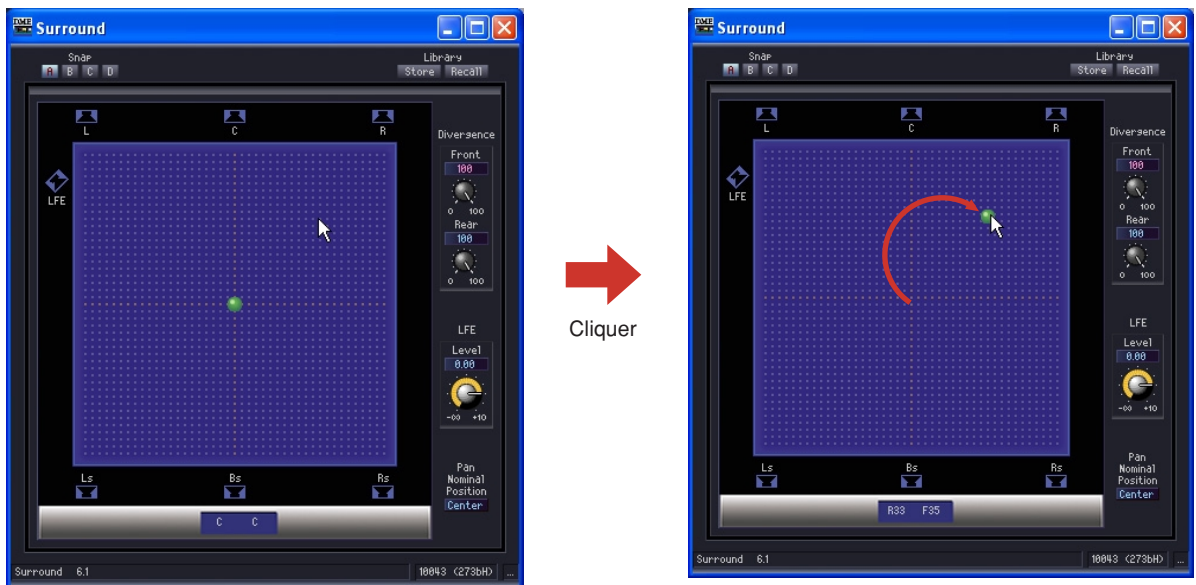
Glisser-déposer

Vous pouvez déplacer le point de contrôle en le faisant glisser avec la souris.



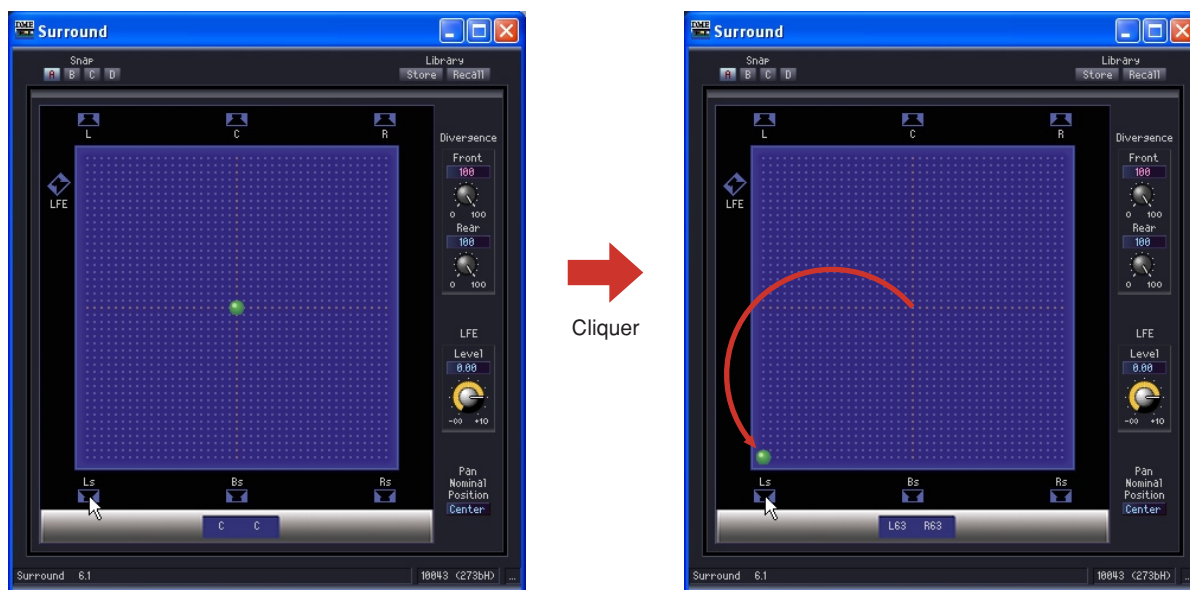
Cliquer

Si vous cliquez à l'intérieur du graphique, le point de contrôle se déplace vers cet endroit.



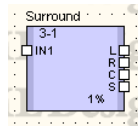
Touche de haut-parleur

Si vous cliquez sur une touche de haut-parleur et sur la touche [LFE], le point de contrôle saute jusqu'à la position de ce haut-parleur.



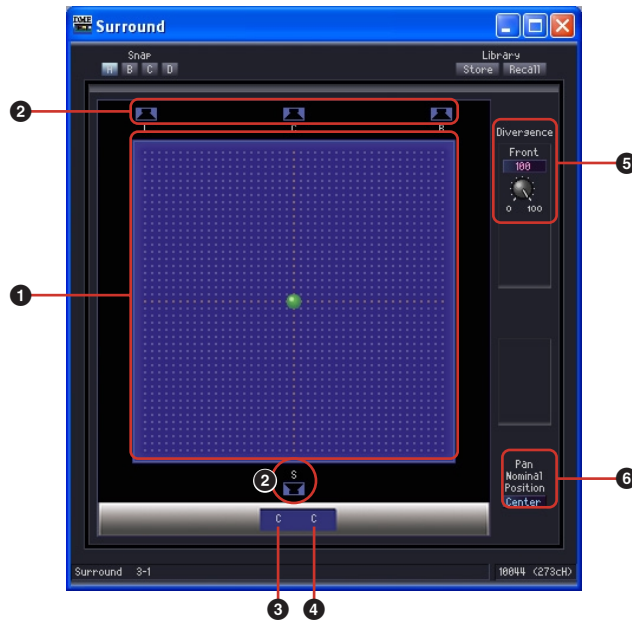
■ Surround 3-1

Surround 3-1 propose un panoramique surround à quatre canaux, avec trois canaux à l'avant et un à l'arrière. Il y a une entrée et quatre sorties.



Double-cliquez sur un composant pour afficher l'éditeur de composants correspondant.

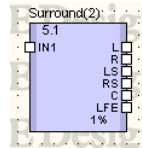
Editeur de composants de Surround 3-1



	Section	Nom/paramètre	Plage de réglage	Fonction
1	Graphique 2D du panoramique surround	Graphique 2D du panoramique surround	--	Détermine l'orientation de l'image sonore. Vous pouvez déplacer celle-ci en cliquant dessus et en la faisant glisser.
2		Touche de haut-parleur	--	Cliquez ici pour déplacer l'image sonore à la position de la touche.
3	Position	Left-Right Position	L63 - C - R63	Affiche la position du surround à gauche/droite.
4		Front-Back Position	F63 - C - R63	Affiche la position du surround à l'avant/arrière.
5	Divergence	Front	0 à 100%	Règle le taux d'envoi du signal centre avant vers l'avant gauche et l'avant droit.
6	Pan Nominal Position		Center LR	Sélectionne la position nominale depuis un menu.

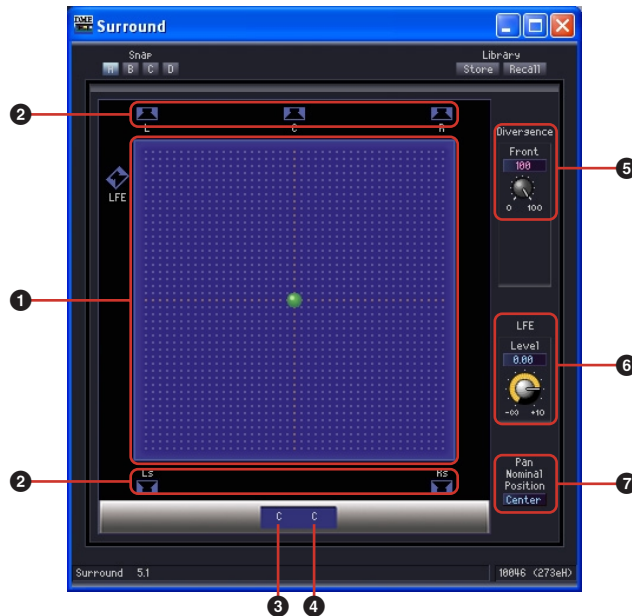
■ Surround 5.1

Surround 5.1 propose un panoramique surround avec trois canaux à l'avant, deux à l'arrière et un canal de caisson de basses. Il y a une entrée et six sorties.



Double-cliquez sur un composant pour afficher l'éditeur de composants correspondant.

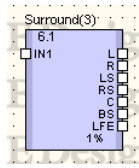
Editeur de composants de Surround 5,1



	Section	Nom/paramètre	Plage de réglage	Fonction
1	Graphe 2D du panoramique surround	Graphique 2D du panoramique surround	--	Détermine l'orientation de l'image sonore. Vous pouvez déplacer celle-ci en cliquant dessus et en la faisant glisser.
2		Touche de haut-parleur	--	Cliquez ici pour déplacer l'image sonore à la position de la touche.
3	Position	Left-Right Position	L63 - C - R63	Affiche la position du surround à gauche/droite.
4		Front-Back Position	F63 - C - R63	Affiche la position du surround à l'avant/arrière.
5	Divergence	Front	0 à 100%	Règle le taux d'envoi du signal centre avant vers l'avant gauche et l'avant droit.
6	LFE	Level	-∞ à +10 dB	Définit le niveau de sortie vers le caisson de basses.
7	Pan Nominal Position		Center LR	Sélectionne la position nominale depuis un menu.

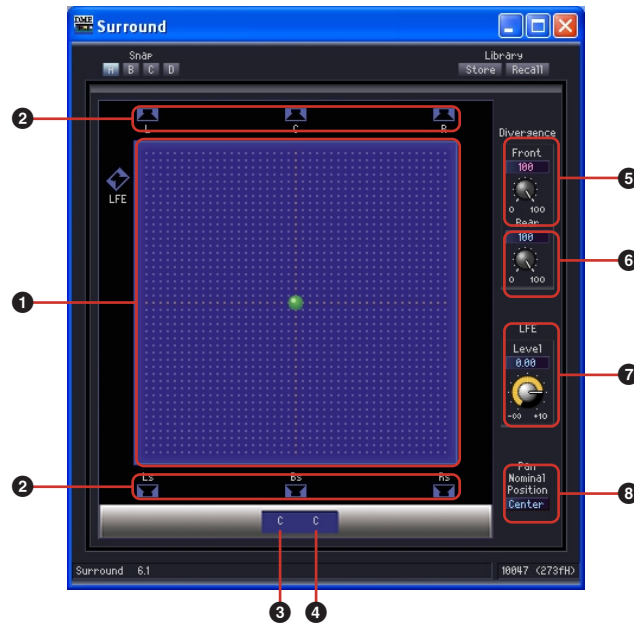
■ Surround 6.1

Surround 6.1 propose un panoramique surround avec trois canaux à l'avant, trois à l'arrière et un canal de caisson de basses. Il y a une entrée et sept sorties.



Double-cliquez sur un composant pour afficher l'éditeur de composants correspondant.

Editeur de composants de Surround 6.1

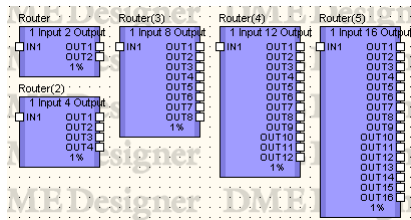


	Section	Nom/paramètre	Plage de réglage	Fonction
1	Graphique 2D du panoramique surround	Graphique 2D du panoramique surround	--	Détermine l'orientation de l'image sonore. Vous pouvez déplacer celle-ci en cliquant dessus et en la faisant glisser.
2		Touche de haut-parleur	--	Cliquez ici pour déplacer l'image sonore à la position de la touche.
3	Position	Left-Right Position	L63 - C - R63	Affiche la position du surround à gauche/droite.
4		Front-Back Position	F63 - C - R63	Affiche la position du surround à l'avant/arrière.
5	Divergence	Front	0 à 100%	Règle le taux d'envoi du signal centre avant vers l'avant gauche et l'avant droit.
6		Arrière	0 à 100%	Règle le taux d'envoi du signal centre arrière vers l'arrière gauche et l'arrière droit.
7	LFE	Level	-∞ à +10 dB	Définit le niveau de sortie vers le caisson de basses.
8	Pan Nominal Position		Center LR	Sélectionne la position nominale depuis un menu.

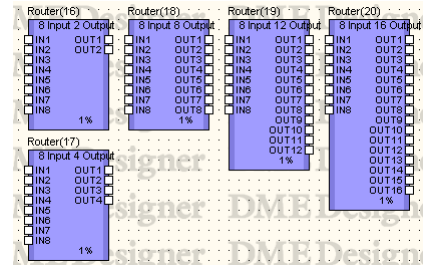
Routeur

Le routeur affecte des entrées à des sorties. Chacun des six groupes de routeur dispose d'un nombre d'entrée différents. Les groupes sont 1 Input, 2 Input, 4 Input, 8 Input, 12 Input et 16 Input. Chaque groupe possède cinq composants, avec 2, 4, 8, 12 et 16 sorties.

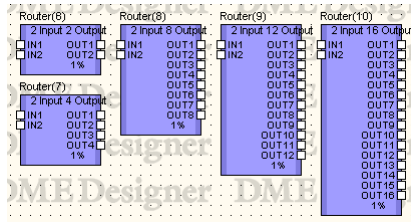
1 Input



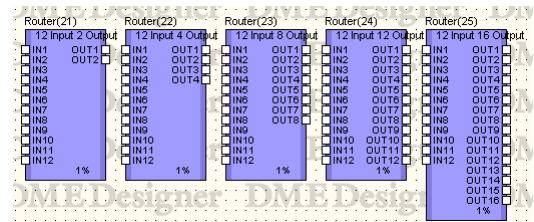
8 Input



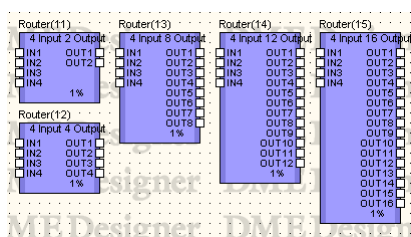
2 Input



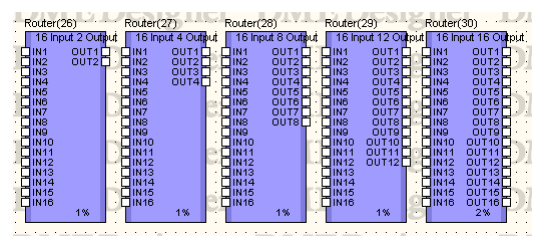
12 Input



4 Input



16 Input



Double-cliquez sur un composant pour afficher l'éditeur de composants correspondant. Le nombre de canaux varie en fonction du composant, mais ils partagent une configuration commune dans l'éditeur de composants.

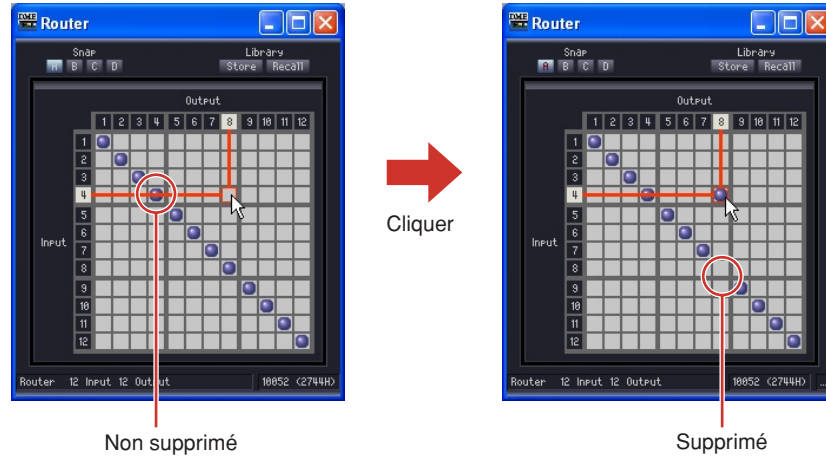


Les routeurs vous permettent d'acheminer des signaux depuis différents emplacements [Input] en les connectant à divers emplacements [Output].

Une sortie ne peut être reliée qu'à une seule entrée. Une entrée unique peut être envoyée à plusieurs canaux. Il est par contre impossible d'envoyer plusieurs entrées via un canal unique. En d'autres termes, vous pouvez distribuer les entrées, mais pas les mixer. Vous ne pouvez pas configurer l'acheminement pour un nombre de signaux supérieur au nombre de canaux de sortie.

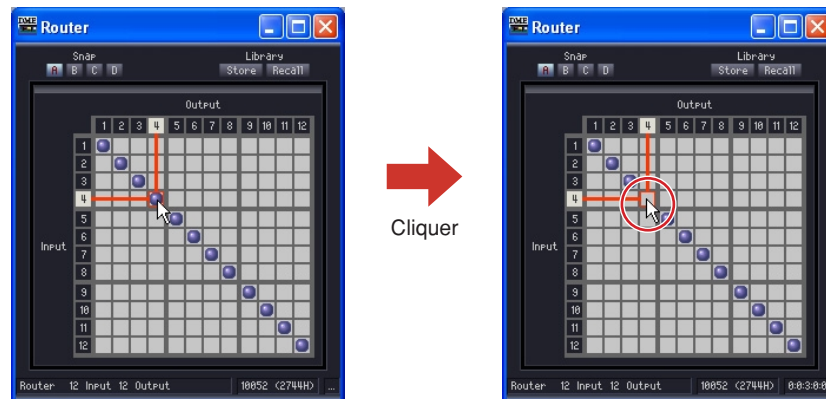
■ Paramètres d'acheminement

Pour modifier une affectation, cliquez sur le point d'intersection entre les canaux d'entrée et de sortie souhaités. Lorsque le curseur de la souris est placé sur une cellule les canaux d'entrée et de sortie sont mis en surbrillance et une ligne rouge les reliant est affichée. Cliquez pour configurer l'acheminement pour ce point. Si un autre canal de sortie a été affecté au canal d'entrée sur lequel vous avez cliqué, l'affectation initiale ne sera pas supprimée. Si un autre canal d'entrée a été affecté au canal de sortie sur lequel vous avez cliqué, l'affectation initiale sera supprimée.



■ Suppression des paramètres d'acheminement

Si vous cliquez sur le point correspondant à un acheminement, ce dernier est supprimé et le point est effacé.

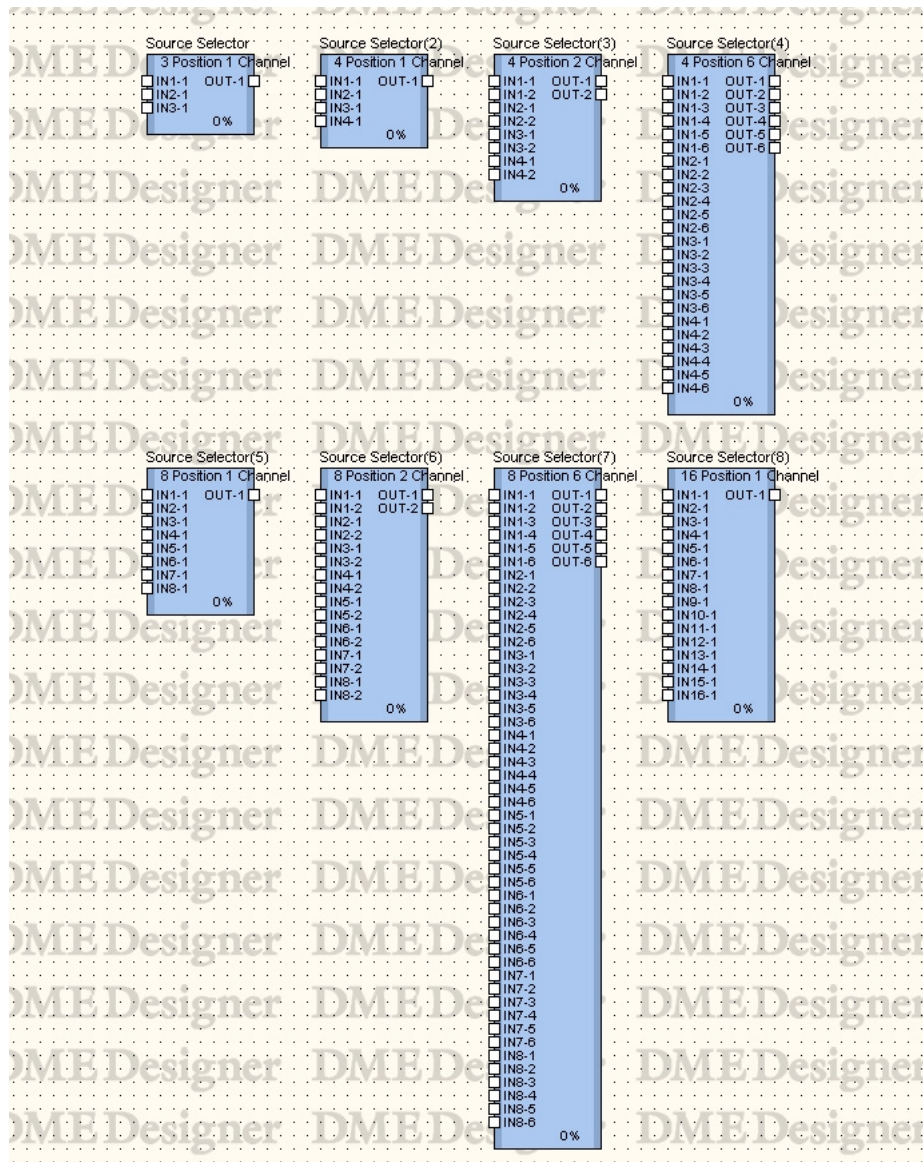


Source Selector (Sélecteur de source)

Ce composant sélectionne une seule source d'entrée parmi plusieurs sources.

« Position » est le nombre de sources d'entrée, et « Channel » représente le nombre de canaux inclus dans la source. Par exemple, un composant « 4 Position 2 Channel » (Position 4, à 2 canaux) permet de sélectionner une seule source à 2 canaux parmi quatre sources d'entrée à 2 canaux.

Les composants de positions 3 et 16 sont tous à 1 canal, et les versions à 1, 2 et 6 canaux des composants de positions 4 et 8 sont disponibles.



Double-cliquez sur un composant pour ouvrir l'éditeur de composants correspondant. L'éditeur de composants est identique pour tous les types, la seule différence étant le nombre de sources

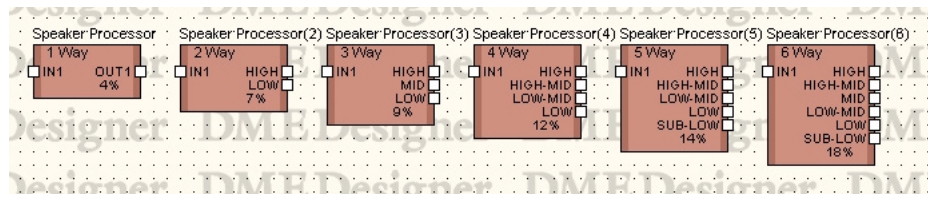
Composant de Source Selector



Source Selector connecte l'entrée sélectionnée à la sortie. Par exemple, si vous sélectionnez [1] pour un composant « 4 Position 2 Channel » (Position 4, à 2 canaux), l'entrée IN1-1 sera connectée à la sortie OUT-1 et IN1-2 à OUT2. Si vous sélectionnez [2], l'entrée IN2-1 sera connectée à la sortie OUT-1 et IN2-2 à OUT2.

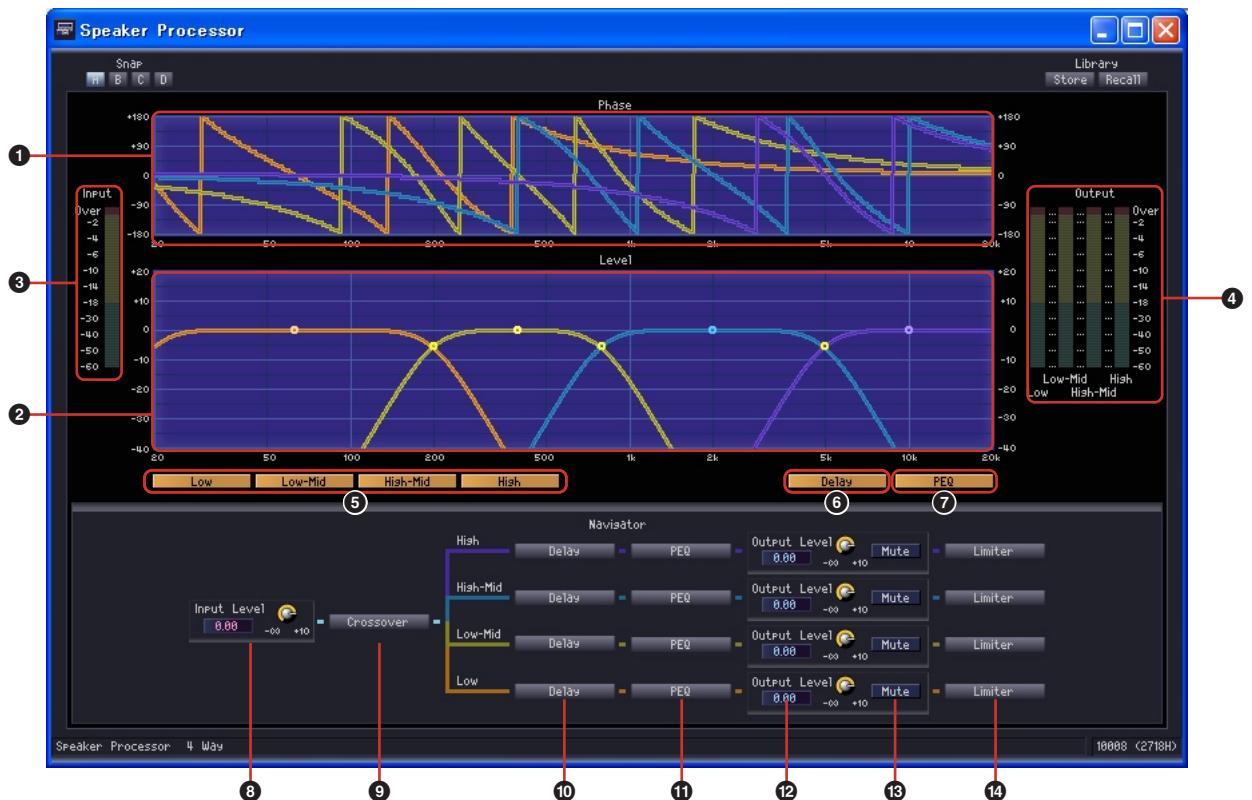
Speaker Processor (Processeur de haut-parleur)

Speaker Processor est un processeur de filtrage comprenant les fonctions APF (All Pass Filter), Horn EQ et Limiter. Six types de composants sont disponibles : 1 Way, 2 Way, 3 Way, 4 Way, 5 Way et 6 Way. Les composants de Speaker Processor disposent d'une seule entrée et d'une ou plusieurs sorties.



Double-cliquez sur un composant pour ouvrir l'éditeur de composants correspondant.

Composant de Speaker Processor



Nom		Fonction		
1	Réponse du filtre séparateur de fréquences (phase)	Réponse de la phase du filtre séparateur de fréquences, signalée par une couleur différente pour chaque canal de sortie.		
2	Réponse du filtre séparateur de fréquences (niveau)	Réponse du niveau du filtre séparateur de fréquences, signalée par une couleur différente pour chaque canal de sortie.		
3	Indicateur du niveau d'entrée	Affiche le niveau du signal d'entrée.		
4	Indicateur du niveau de sortie	Affiche le niveau du signal de sortie pour chaque bande.		
5	Touche d'affichage de la courbe du filtre séparateur de fréquences	Active l'affichage de la courbe du filtre séparateur de fréquences		
Section	Paramètre	Plage	Fonction	
6	Retard	Delay	ON/OFF	Applique le retard à la réponse du filtre séparateur de fréquences.
7	PEQ	PEQ	ON/OFF	Applique le PEQ à la réponse du filtre séparateur de fréquences.

8	Navigateur	Input Level	$-\infty$ à +10 dB	Spécifie le niveau du signal d'entrée.
9		Crossover	–	Ouvre la fenêtre de l'éditeur du filtre séparateur de fréquences.
10		Delay	–	Ouvre la fenêtre de l'éditeur de retard.
11		PEQ	–	Ouvre la fenêtre de l'éditeur de l'égaliseur paramétrique.
12		Output Level	$-\infty$ à +10 dB	Règle le niveau du signal de sortie pour chaque canal.
13		Mute	ON/OFF	Assourdit la sortie de chaque canal de sortie.
14		Limiter	–	Ouvre la fenêtre de l'éditeur du limiteur.

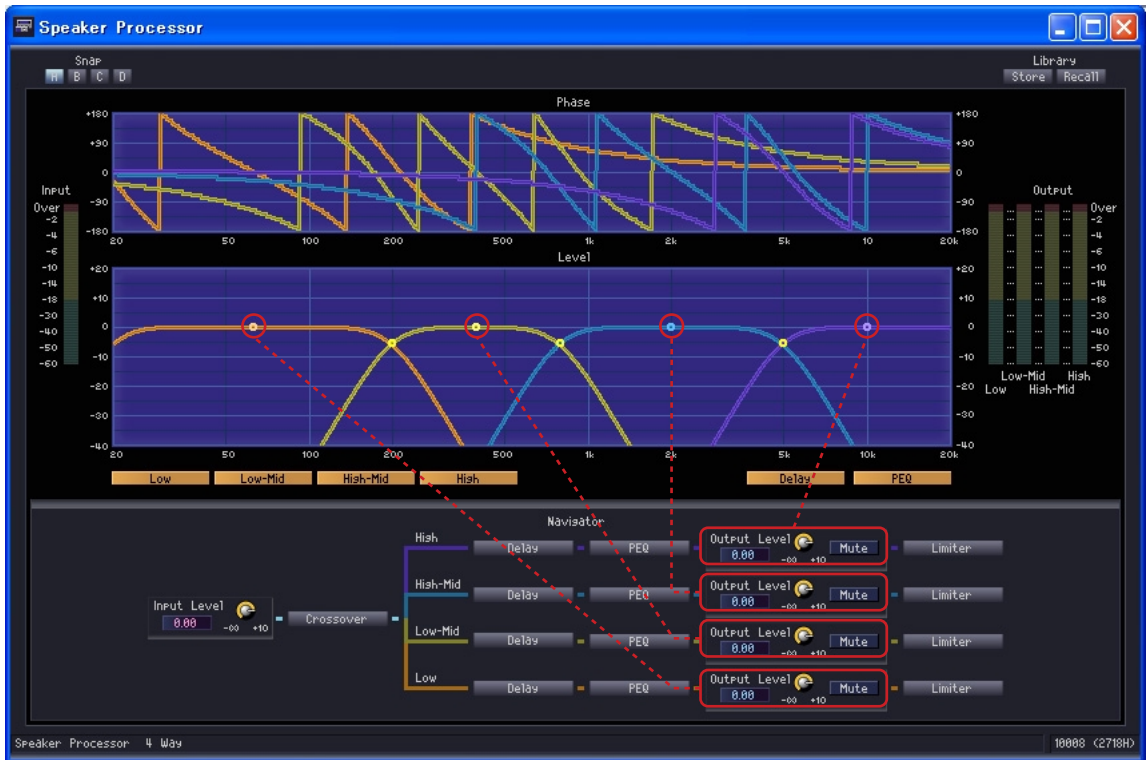
Les numéros de canaux diffèrent en fonction de la variation des composants.

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

Chaque bande de fréquence se caractérise par une couleur spécifique : le rouge pour les basses fréquences, le vert pour les fréquences moyennes, etc.

■ Points de contrôle du graphique

Les points de contrôle du niveau du filtre séparateur de fréquences correspondent aux paramètres [Output Level] (Niveau de sortie) et [Frequency] (Fréquence). L'emplacement des points de contrôle varie en réponse aux modifications du paramètre [Output Level] effectuées via les boutons ou les zones d'édition. Les paramètres [Output Level] et [Frequency] peuvent également être directement réglés en faisant glisser les points de contrôle. Les modifications apportées au paramètre [Frequency] apparaissent sur le graphique de réponse de la phase du filtre séparateur de fréquences.

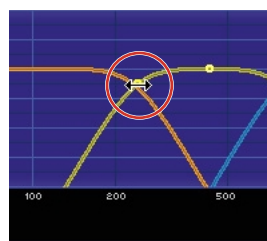


Pour changer la valeur du paramètre [Output Level], il est possible de glisser verticalement le point de contrôle situé au centre du graphique.



La valeur du paramètre [Output Level] est modifiée.

Les points de contrôle situés aux intersections entre les bandes de fréquence peuvent être glissés horizontalement pour modifier le paramètre [Frequency].



La réponse de la phase du filtre séparateur de fréquences est modifiée.

■ Crossover

Cliquez sur la touche [Crossover] (Filtre séparateur de fréquences) de Speaker Processor pour ouvrir la fenêtre de l'éditeur du filtre séparateur de fréquences.

Fenêtre de l'éditeur [Speaker Processor-Crossover]



	Section	Paramètre	Plage	Fonction
❶	Polarity	Polarity	Normal/Inverted (Normale/inversée)	Inverse la polarité de chaque canal de sortie.
❷	Mute	Mute	ON/OFF	Assourdit la sortie de chaque canal de sortie. Ce paramètre est lié au réglage Mute de la fenêtre d'origine.
❸	Frequency	Frequency	20 Hz à 20 kHz	Définit la fréquence du filtre séparateur de fréquences sur les canaux de sortie. L'affichage apparaît sous forme de ligne pointillée lorsque l'assourdissement est activé.
❹	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	Définit l'atténuation et le type de filtre sur chaque octave. Le filtre est contourné lorsque le paramètre [Thru] est sélectionné.
❺		Frequency	20 Hz à 20 kHz	Règle la fréquence de coupure du filtre passe-bas.
❻		Gc	-6 dB à +6 dB	Définit le gain de la fréquence de coupure lorsque le réglage [Type] est spécifié sur [AdjustGc] (Gc variable).

	Section	Paramètre	Plage	Fonction
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	Définit l'atténuation et le type de filtre sur chaque octave. Le filtre est contourné lorsque le paramètre [Thru] est sélectionné.
8		Frequency	20 Hz à 20 kHz	Règle la fréquence de coupure du filtre passe-haut.
9		Gc	-6 dB à +6 dB	Définit le gain de la fréquence de coupure lorsque le réglage [Type] est spécifié sur [AdjustGc] (Gc variable).

■ Delay

Cliquez sur la touche [Delay] (Retard) de Speaker Processor pour ouvrir la fenêtre. Il est possible de régler le retard indépendamment pour chaque canal de sortie.

Fenêtre de l'éditeur [Speaker Processor - Delay]



	Paramètre	Plage	Fonction
1	Delay	ms: 0 à 500 Sample : la plage dépend de la valeur de Fs. Meter : 0 à 171,8 Feet : 0 à 563,6 Frame : la plage dépend de la valeur de Frame. Beat : la plage dépend de la valeur de Beat.	Règle le temps de retard. Deux zones d'éditations affichent les millièmes de seconde et l'unité spécifiés dans la section [Delay Scale] (Echelle de retard). Définit le niveau du signal de sortie pour chaque bande.
2	On	ON/OFF	Active le retard.
3	Delay Scale	ms Sample Meter Feet Frame Beat	Sélectionne les unités du temps de retard. La touche sélectionne s'allume et la zone d'édition [Delay] est modifiée en conséquence. Lorsque le paramètre [Beat] est sélectionné, les boutons peuvent servir à régler le BPM.

■ Egaliseur paramétrique

Cliquez sur la touche [PEQ] (Egaliseur paramétrique) de Crossover Processor pour ouvrir la fenêtre. L'égalisation paramétrique est disponible sur chaque bande du filtre séparateur de fréquences.

Fenêtre de l'éditeur [Speaker Processor - PEQ]



	Nom		Fonction
1	Réponse du filtre séparateur de fréquences (phase)		Affiche la réponse de la phase du filtre séparateur de fréquences.
2	Réponse du filtre séparateur de fréquences (niveau)		Affiche la réponse du niveau du filtre séparateur de fréquences.
	Paramètre	Plage	Fonction
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	Sélectionne un type de filtre à partir du menu.
4	B/W	0,090 à 6,672	Définit la largeur de bande d'une octave pour chaque bande.
5	Q	0,1 à 16,0	Règle la largeur de bande de chaque bande.
6	Frequency	20 Hz à 20 kHz	Règle la fréquence de chaque bande.
7	Gain	-18 dB à +18 dB	Définit le gain de chaque bande.
8	Bypass (Ignorer)	ON/OFF	Définit le PEQ de chaque bande.
9	PEQ On	ON/OFF	Active l'égaliseur paramétrique.

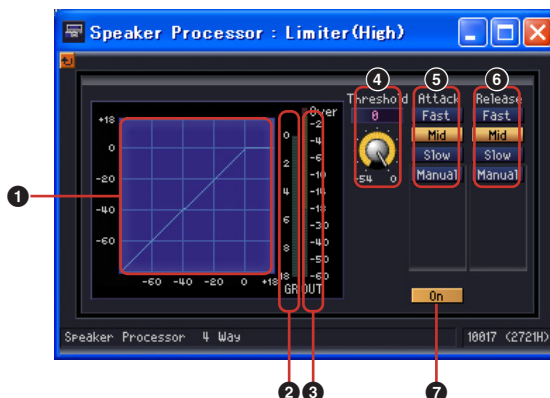
*1 APF: Le filtre APF (All Pass Filter) fait passer toutes les bandes de fréquence et n'affecte que la phase. Il sert à la mise en correspondance de la phase des bandes du filtre séparateur de fréquences.
APF 1st fait passer la phase de 0° à 180°, alors que APF 2nd déplace la phase de 0° à 360°. APF 2nd autorise également le réglage de largeur de bande.

*2 Horn EQ: haut-parleurs à pavillon CD (à directivité constante) présentant une atténuation de filtre au niveau de la bande de hautes fréquences. L'égaliseur Horn EQ permet de compenser cette atténuation. Pour cette raison, le gain ne peut être réglé que sur une valeur supérieure à 0 dB et la fréquence sur une valeur supérieure à 500 Hz.

■ Limiter

Cliquez sur la touche [Limiter] (Limiteur) de Speaker Processor pour ouvrir la fenêtre. Les réglages du limiteur sont disponibles pour chaque canal de sortie.

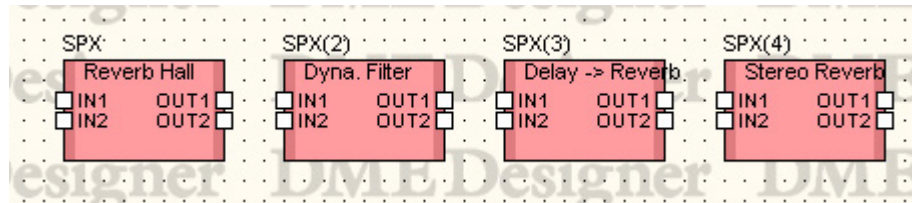
Fenêtre de l'éditeur [Speaker Processor - Limiter]



	Nom		Fonction
1	Courbe du limiteur		Représentation graphique de la réponse du limiteur. L'axe horizontal représente le niveau du signal d'entrée et l'axe vertical le niveau de sortie.
2	Indicateur de réduction de gain		Indique le niveau de réduction de gain.
3	Indicateur du niveau de sortie		Affiche le niveau de sortie.
	Paramètre	Plage	Fonction
4	Threshold	-54 dB à ±0 dB	Règle la valeur seuil.
5	Attack	Fast Mid Slow Manual (0 à 120 ms)	Règle le temps d'attaque.
6	Release	Fast Mid Slow Manual (44,1 kHz : 6 ms à 46 s 48 kHz : 5 ms à 42,3 s 88,2 kHz : 3 ms à 23 s 96 kHz : 3 ms à 21,1 s)	Règle le temps de relâchement. Avec les réglages [Fast], [Mid] et [Slow], la valeur optimale est automatiquement réglée sur le signal audio reçu par le limiteur dont la longueur d'onde est la plus grande. Il existe trois réglages disponibles : [Fast], [Mid] et [Slow].
7	On	ON/OFF	Active le limiteur (ON). Le limiteur est ignoré lorsque la touche est spécifiée sur OFF.

SPX

Le SPX est un composant d'effet qui prend en charge de nombreuses applications d'effet différentes (effets de réverbération, de retard et de modulation, par exemple), ainsi que des combinaisons complexes de plusieurs effets. Bien que le SPX soit un composant unique, il englobe 43 types d'effet. Lorsque vous modifiez le type d'effet, cliquez avec le bouton droit sur le composant SPX pour afficher le menu contextuel, cliquez sur [Recall Component Library] (Rappeler bibliothèque de composants), puis sélectionnez le type d'effet dans le sous-menu [Effect Type] (Type d'effet).



Double-cliquez sur ce composant pour afficher l'éditeur de composants correspondant.

Editeur du composant SPX



	Nom	Fonction
❶	Indicateur du niveau d'entrée	Affiche le niveau du signal d'entrée.
❷	Commande [Mix Balance]	Règle la balance entre le ton fondamental et le ton de l'effet.
❸	Touche [Bypass]	Lorsque cette touche est activée, le signal d'entrée est émis sans être modifié.
❹	Indicateur du niveau de sortie	Affiche le niveau du signal de sortie.
❺	Autres paramètres	Les autres paramètres varient en fonction du type d'effet.

Les autres paramètres d'effet varient en fonction du type d'effet sélectionné, comme illustré ci-dessous.

Type d'effet	Paramètre	Plage de réglage	Fonction
Reverb Hall Reverb Room Reverb Stage Reverb Plate Simulations de réverbérations de salle, de pièce, de scène et de plaque (1 entrée, 2 sorties) avec portes.	Rev Time	0,3 à 99,0 s	Temps de réverbération
	Ini.Dly	0,0 à 500,0 ms	Retard initial avant le début de la réverbération
	Hi.Ratio	0,1 à 1,0	Rapport du temps de réverbération de haute fréquence
	Lo.Ratio	0,1 à 2,4	Rapport du temps de réverbération de basse fréquence
	Diff.	0 à 10	Répartition gauche-droite de la réverbération
	Density	0 à 100%	Densité de la réverbération
	E/R Dly	0,0 à 100,0 ms	Retard entre les premières réflexions et la réverbération
	E/R Bal.	0 à 100%	Equilibre des premières réflexions et de la réverbération (0% = réverbération uniquement, 100% = premières réflexions uniquement)
	HPF	THRU, 21,2 Hz à 8,00 kHz	Fréquence de coupure du filtre passe-haut
	LPF	50,0 Hz à 16,0 kHz, THRU	Fréquence de coupure du filtre passe-bas
	Gate Lvl	OFF, -60 à 0 dB	Seuil à partir duquel la porte s'ouvre
	Attack	0 à 120 ms	Vitesse à laquelle la porte s'ouvre
	Hold	44,1kHz : 0,02 ms à 2,13 s 48kHz : 0,02 ms à 1,96 s 88,2kHz : 0,01 ms à 1,06 s 96kHz : 0,01 ms à 981 ms	Temps d'ouverture de la porte
Decay	44,1kHz : 6,0 ms à 46,0 s 48kHz : 5,0 ms à 42,3 s 88,2kHz : 3 ms à 23,0 s 96kHz : 3 ms à 21,1 s	Vitesse de fermeture de la porte	
Early Ref. Premières réflexions (1 entrée, 2 sorties)	Type	S-Hall, L-Hall, Random, Revers, Plate, Spring	Type de simulation de première réflexion
	RoomSize	0,1 à 20,0	Espacement de la réflexion
	Liveness	0 à 10	Caractéristiques d'estompement des premières réflexions (0 = mort, 10 = en direct)
	Ini.Dly	0,0 à 500,0 ms	Retard initial avant le début de la réverbération
	Diff.	0 à 10	Répartition gauche-droite de la réverbération
	Density	0 à 100%	Densité de la réverbération
	ER Num.	1 à 19	Nombre de premières réflexions
	FB.Gain	-99 à +99%	Gain de feedback
	Hi.Ratio	0,1 à 1,0	Rapport de feedback de haute fréquence
	LPF	50,0 Hz à 16,0 kHz, THRU	Fréquence de coupure du filtre passe-bas
Gate Reverb Reverse Gate Premières réflexions avec porte ou porte inverse (1 entrée, 2 sorties)	Type	Type-A, Type-B	Type de simulation de première réflexion
	RoomSize	0,1 à 20,0	Espacement de la réflexion
	Liveness	0 à 10	Caractéristiques d'estompement des premières réflexions (0 = mort, 10 = en direct)
	Ini.Dly	0,0 à 500,0 ms	Retard initial avant le début de la réverbération
	Diff.	0 à 10	Répartition gauche-droite de la réverbération
	Density	0 à 100%	Densité de la réverbération
	ER Num.	1 à 19	Nombre de premières réflexions
	FB.Gain	-99 à +99%	Gain de feedback
	Hi.Ratio	0,1 à 1,0	Rapport de feedback de haute fréquence
	LPF	50,0 Hz à 16,0 kHz, THRU	Fréquence de coupure du filtre passe-bas
Mono Delay Effet de retard avec répétition simple (1 entrée et 1 sortie)	Delay	0,0 à 2730,0 ms	Temps de retard
	FB.Gain	-99 à +99%	Gain de feedback (valeurs positives pour le feedback de la phase normale, valeurs négatives pour le feedback de la phase inversée)
	Hi.Ratio	0,1 à 1,0	Rapport de feedback de haute fréquence
	HPF	THRU, 21,2 Hz à 8,00 kHz	Fréquence de coupure du filtre passe-haut
	LPF	50,0 Hz à 16,0 kHz, THRU	Fréquence de coupure du filtre passe-bas

Type d'effet	Paramètre	Plage de réglage	Fonction
Stereo Delay Retard stéréo traditionnel (2 entrées et 2 sorties)	Delay L	0,0 à 1350,0 ms	Temps de retard du canal gauche
	Delay R	0,0 à 1350,0 ms	Temps de retard du canal droit
	FB.Gain L	-99 à +99%	Feedback du canal gauche (valeurs positives pour le feedback de la phase normale, valeurs négatives pour le feedback de la phase inversée)
	FB.Gain R	-99 à +99%	Feedback du canal droit (valeurs positives pour le feedback de la phase normale, valeurs négatives pour le feedback de la phase inversée)
	Hi.Ratio	0,1 à 1,0	Rapport de feedback de haute fréquence
	HPF	THRU, 21,2 Hz à 8,00 kHz	Fréquence de coupure du filtre passe-haut
Mod.Delay Retard traditionnel des répétitions avec possibilité de modulation (1 entrée, 2 sorties)	LPF	50,0 Hz à 16,0 kHz, THRU	Fréquence de coupure du filtre passe-bas
	Delay	0,0 à 2725,0 ms	Temps de retard
	FB.Gain	-99 à +99%	Gain de feedback (valeurs positives pour le feedback de la phase normale, valeurs négatives pour le feedback de la phase inversée)
	Hi.Ratio	0,1 à 1,0	Rapport de feedback de haute fréquence
	Freq.	0,05 à 40,00 Hz	Vitesse de modulation
	Depth	0 à 100%	Profondeur de modulation
Delay LCR Retard avec 3 répétitions séparées (gauche, centre, droite) (1 entrée, 2 sorties).	Wave	Sine, Tri	Forme d'onde de la modulation
	HPF	THRU, 21,2 Hz à 8,00 kHz	Fréquence de coupure du filtre passe-haut
	LPF	50,0 Hz à 16,0 kHz, THRU	Fréquence de coupure du filtre passe-bas
	Delay L	0,0 à 2730,0 ms	Temps de retard du canal gauche
	Delay C	0,0 à 2730,0 ms	Temps de retard du canal central
	Delay R	0,0 à 2730,0 ms	Temps de retard du canal droit
Echo Retard stéréo avec boucle de feedback croisé (2 entrées et 2 sorties)	Delay FB	0,0 à 2730,0 ms	Temps de retard du feedback
	Level L	-100 à +100%	Niveau de retard du canal gauche
	Level C	-100 à +100%	Niveau de retard du canal central
	Level R	-100 à +100%	Niveau de retard du canal droit
	FB.Gain	-99 à +99%	Gain de feedback (valeurs positives pour le feedback de la phase normale, valeurs négatives pour le feedback de la phase inversée)
	Hi.Ratio	0,1 à 1,0	Rapport de feedback de haute fréquence
	HPF	THRU, 21,2 Hz à 8,00 kHz	Fréquence de coupure du filtre passe-haut
	LPF	50,0 Hz à 16,0 kHz, THRU	Fréquence de coupure du filtre passe-bas
	FB.Gain L	-99 à +99%	Gain de feedback du canal gauche (valeurs positives pour le feedback de la phase normale, valeurs négatives pour le feedback de la phase inversée)
	FB.Gain R	-99 à +99%	Gain de feedback du canal droit (valeurs positives pour le feedback de la phase normale, valeurs négatives pour le feedback de la phase inversée)
Chorus Effet de chœur (2 entrées et 2 sorties)	L->R FBG	-99 à +99%	Gain de feedback du canal allant de gauche à droite (valeurs positives pour le feedback de la phase normale, valeurs négatives pour le feedback de la phase inversée)
	R->L FBG	-99 à +99%	Gain de feedback du canal allant de droite à gauche (valeurs positives pour le feedback de la phase normale, valeurs négatives pour le feedback de la phase inversée)
	Hi.Ratio	0,1 à 1,0	Rapport de feedback de haute fréquence
	HPF	THRU, 21,2 Hz à 8,00 kHz	Fréquence de coupure du filtre passe-haut
	LPF	50,0 Hz à 16,0 kHz, THRU	Fréquence de coupure du filtre passe-bas
	Freq.	0,05 à 40,00 Hz	Vitesse de modulation
	AM.Depth	0 à 100%	Profondeur de la modulation d'amplitude
	PM.Depth	0 à 100%	Profondeur de la modulation de hauteur
Chorus Effet de chœur (2 entrées et 2 sorties)	Mod.Dly	0,0 à 500,0 ms	Temps de retard de la modulation
	Wave	Sine, Tri	Forme d'onde de la modulation
	LSH F	21,2 Hz à 8,00 kHz	Fréquence du filtre de type shelving des graves
	LSH G	-12 à +12 dB	Gain du filtre de type shelving des graves
	EQ F	100 Hz à 8,00 kHz	Fréquence de l'égaliseur de type crête
	EQ G	-12 à +12 dB	Gain de l'égaliseur de type crête
	EQ Q	10,0 à 0,10	Largeur de bande de l'égaliseur de type crête
	HSH F	50,0 Hz à 16,0 kHz	Fréquence du filtre de type shelving aigu
	HSH G	-12 à +12 dB	Gain du filtre de type shelving aigu

Type d'effet	Paramètre	Plage de réglage	Fonction
Flange Effet Flanger (2 entrées et 2 sorties)	Freq.	0,05 à 40,00 Hz	Vitesse de modulation
	Depth	0 à 100%	Profondeur de modulation
	Mod.Dly	0,0 à 500,0 ms	Temps de retard de la modulation
	FB.Gain	-99 à +99%	Gain de feedback (valeurs positives pour le feedback de la phase normale, valeurs négatives pour le feedback de la phase inversée)
	Wave	Sine, Tri	Forme d'onde de la modulation
	LSH F	21,2 Hz à 8,00 kHz	Fréquence du filtre de type shelving des graves
	LSH G	-12 à +12 dB	Gain du filtre de type shelving des graves
	EQ F	100 Hz à 8,00 kHz	Fréquence de l'égaliseur de type crête
	EQ G	-12 à +12 dB	Gain de l'égaliseur de type crête
	EQ Q	10,0 à 0,10	Largeur de bande de l'égaliseur de type crête
	HSH F	50,0 Hz à 16,0 kHz	Fréquence du filtre de type shelving aigu
	HSH G	-12 à +12 dB	Gain du filtre de type shelving aigu
Symphonic Effet symphonique (2 entrées et 2 sorties)	Freq.	0,05 à 40,00 Hz	Vitesse de modulation
	Depth	0 à 100%	Profondeur de modulation
	Mod.Dly	0,0 à 500,0 ms	Temps de retard de la modulation
	Wave	Sine, Tri	Forme d'onde de la modulation
	LSH F	21,2 Hz à 8,00 kHz	Fréquence du filtre de type shelving des graves
	LSH G	-12 à +12 dB	Gain du filtre de type shelving des graves
	EQ F	100 Hz à 8,00 kHz	Fréquence de l'égaliseur de type crête
	EQ G	-12 à +12 dB	Gain de l'égaliseur de type crête
	EQ Q	10,0 à 0,10	Largeur de bande de l'égaliseur de type crête
	HSH F	50,0 Hz à 16,0 kHz	Fréquence du filtre de type shelving aigu
	HSH G	-12 à +12 dB	Gain du filtre de type shelving aigu
	Phaser Phaseur à 16 étapes (2 entrées et 2 sorties)	Freq.	0,05 à 40,00 Hz
Depth		0 à 100%	Profondeur de modulation
FB.Gain		-99 à +99%	Gain de feedback (valeurs positives pour le feedback de la phase normale, valeurs négatives pour le feedback de la phase inversée)
Offset		0 à 100	Décalage de la fréquence modifiée de la phase la plus basse
PHASE		0,00 à 354,38 degrés	Balance des phases de modulation gauche et droite
Stage		2, 4, 6, 8, 10, 12, 14, 16	Nombre d'étapes de changement de phase
LSH F		21,2 Hz à 8,00 kHz	Fréquence du filtre de type shelving des graves
LSH G		-12 à +12 dB	Gain du filtre de type shelving des graves
HSH F		50,0 Hz à 16,0 kHz	Fréquence du filtre de type shelving aigu
HSH G		-12 à +12 dB	Gain du filtre de type shelving aigu
Auto Pan Panoramique automatique (2 entrées et 2 sorties)	Freq.	0,05 à 40,00 Hz	Vitesse de modulation
	Depth	0 à 100%	Profondeur de modulation
	Direction	L<->R, L->R, L<-R, Turn L, Turn R	Direction du panoramique
	Wave	Sine, Tri, Square	Forme d'onde de la modulation
	LSH F	21,2 Hz à 8,00 kHz	Fréquence du filtre de type shelving des graves
	LSH G	-12 à +12 dB	Gain du filtre de type shelving des graves
	EQ F	100 Hz à 8,00 kHz	Fréquence de l'égaliseur de type crête
	EQ G	-12 à +12 dB	Gain de l'égaliseur de type crête
	EQ Q	10,0 à 0,10	Largeur de bande de l'égaliseur de type crête
	HSH F	50,0 Hz à 16,0 kHz	Fréquence du filtre de type shelving aigu
HSH G	-12 à +12 dB	Gain du filtre de type shelving aigu	
Tremolo Effet de trémolo (2 entrées et 2 sorties)	Freq.	0,05 à 40,00 Hz	Vitesse de modulation
	Depth	0 à 100%	Profondeur de modulation
	Wave	Sine, Tri, Square	Forme d'onde de la modulation
	LSH F	21,2 Hz à 8,00 kHz	Fréquence du filtre de type shelving des graves
	LSH G	-12 à +12 dB	Gain du filtre de type shelving des graves
	EQ F	100 Hz à 8,00 kHz	Fréquence de l'égaliseur de type crête
	EQ G	-12 à +12 dB	Gain de l'égaliseur de type crête
	EQ Q	10,0 à 0,10	Largeur de bande de l'égaliseur de type crête
	HSH F	50,0 Hz à 16,0 kHz	Fréquence du filtre de type shelving aigu
HSH G	-12 à +12 dB	Gain du filtre de type shelving aigu	

Type d'effet	Paramètre	Plage de réglage	Fonction
HQ.Pitch Superbe effet de dépitcheur (1 entrée, 2 sorties)	Pitch	-12 à +12 demi-tons	Changement de hauteur de ton
	Fine	-50 à +50 centièmes	Changement de hauteur de ton affiné
	Delay	0,0 à 1000,0 ms	Temps de retard
	FB.Gain	-99 à +99%	Gain de feedback (valeurs positives pour le feedback de la phase normale, valeurs négatives pour le feedback de la phase inversée)
	Mode	1 à 10	Précision du changement de hauteur de ton
Dual Pitch Dépitcheur (2 entrées et 2 sorties)	Pitch 1	-24 à +24 demi-tons	Changement de hauteur de ton du canal 1
	Fine 1	-50 à +50 centièmes	Changement de hauteur de ton affiné du canal 1
	Pitch 2	-24 à +24 demi-tons	Changement de hauteur de ton du canal 2
	Fine 2	-50 à +50 centièmes	Changement de hauteur de ton affiné du canal 2
	Level 1	-100 à +100%	Niveau du canal 1 (valeurs positives pour la phase normale, valeurs négatives pour la phase inversée)
	Pan 1	L63 à R63	Panoramique stéréo du canal 1
	Level 2	-100 à +100%	Niveau du canal 2 (valeurs positives pour la phase normale, valeurs négatives pour la phase inversée)
	Pan 2	L63 à R63	Panoramique stéréo du canal 2
	Delay 1	0,0 à 1000,0 ms	Temps de retard du canal 1
	FB.Gain 1	-99 à +99%	Gain de feedback du canal 1 (valeurs positives pour la phase normale, valeurs négatives pour la phase inversée)
	Delay 2	0,0 à 1000,0 ms	Temps de retard du canal 2
	FB.Gain 2	-99 à +99%	Gain de feedback du canal 2 (valeurs positives pour la phase normale, valeurs négatives pour la phase inversée)
	Mode	1 à 10	Précision du changement de hauteur de ton
Rotary Simulation de haut-parleur rotatif (1 entrée, 2 sorties)	Rotate	STOP, START	Fin, début de la rotation
	Speed	SLOW, FAST	Vitesse de rotation (voir les paramètres SLOW et FAST)
	Slow	0,05 à 10,00 Hz	Vitesse de rotation lente
	Fast	0,05 à 10,00 Hz	Vitesse de rotation rapide
	Drive	0 à 100	Niveau d'overdrive
	Accel	0 à 10	Vitesse de transition
	Low	0 à 100	Filtre de basse fréquence
Ring Mod. Modulateur en anneau (2 entrées et 2 sorties)	Source	OSC, SELF	Source de la modulation : oscillateur ou signal d'entrée
	Osc.Freq.	0,0 à 5000,0 Hz	Fréquence de l'oscillateur
	FM Freq.	0,05 à 40,00 Hz	Vitesse de modulation de la fréquence de l'oscillateur
	FM Depth	0 à 100%	Profondeur de modulation de la fréquence de l'oscillateur
Mod.Filter Filtre de modulation (2 entrées et 2 sorties)	Freq.	0,05 à 40,00 Hz	Vitesse de modulation
	Depth	0 à 100%	Profondeur de modulation
	Phase	0,00 à 354,38 degrés	Différence entre la phase de modulation du canal gauche et du canal droit
	Type	LPF, HPF, BPF	Type de filtre : passe-bas, passe-haut, passe-bande
	Offset	0 à 100	Décalage de la fréquence du filtre
	Reso.	0 à 20	Résonance du filtre
Distortion Effet de distorsion (1 entrée, 2 sorties)	Level	0 à 100	Niveau de sortie
	DST.Type	DST1, DST2, OVD1, OVD2, CRUNCH	Type de distorsion (DST = distorsion, OVD = overdrive)
	Drive	0 à 100	Degré de distorsion
	Master	0 à 100	Volume principal
	Tone	-10 à +10	Tone
N.Gate	0 à 20	Réduction du bruit	

Type d'effet	Paramètre	Plage de réglage	Fonction
Amp Simulate Simulation d'amplificateur de guitare (1 entrée, 2 sorties)	AMP.Type	STK-M1, STK-M2, THRASH, MIDBST, CMB-PG, CMB-VR, CMB-DX, CMB-TW, MINI, FLAT	Type de simulation d'amplificateur de guitare
	DST.Type	DST1, DST2, OVD1, OVD2, CRUNCH	Type de distorsion (DST = distorsion, OVD = overdrive)
	Drive	0 à 100	Degré de distorsion
	Master	0 à 100	Volume principal
	Bass	0 à 100	Réglage des tonalités basses
	Middle	0 à 100	Réglage des tonalités moyennes
	Treble	0 à 100	Réglage des tonalités aigus
	Cab Dep	0 à 100%	Profondeur de simulation de l'enceinte du haut- parleur
	EQ F	100 à 8,0 kHz	Fréquence de l'égaliseur de type crête
	EQ G	-12 à +12 dB	Gain de l'égaliseur de type crête
EQ Q	10,0 à 0,10	Largeur de bande de l'égaliseur de type crête	
N.Gate	0 à 20	Réduction du bruit	
Dyna.Filter Filtre contrôlé dynamiquement (2 entrées et 2 sorties)	Sense	0 à 100	Sensibilité
	Direction	UP, DOWN	Changement de fréquence vers le haut ou le bas
	Decay	44,1kHz : 6,0 ms à 46,0 s 48kHz : 5,0 ms à 42,3 s 88,2kHz : 3 ms à 23,0 s 96kHz : 3 ms à 21,1 s	Vitesse d'estompement du changement de fréquence du filtre
	Type	LPF, HPF, BPF	Type de filtre
	Offset	0 à 100	Décalage de la fréquence du filtre
	Reso.	0 à 20	Résonance du filtre
	Level	0 à 100	Niveau de sortie
Dyna.Flange Flanger contrôlé dynamiquement (2 entrées et 2 sorties)	Sense	0 à 100	Sensibilité
	Direction	UP, DOWN	Changement de fréquence vers le haut ou le bas
	Decay	44,1kHz : 6,0 ms à 46,0 s 48kHz : 5,0 ms à 42,3 s 88,2kHz : 3 ms à 23,0 s 96kHz : 3 ms à 21,1 s	Vitesse d'estompement
	Offset	0 à 100	Décalage du temps de retard
	FB.Gain	-99 à +99%	Gain de feedback (valeurs positives pour le feedback de la phase normale, valeurs négatives pour le feedback de la phase inversée)
	LSH F	21,2 Hz à 8,00 kHz	Fréquence du filtre de type shelving des graves
	LSH G	-12 à +12 dB	Gain du filtre de type shelving des graves
	EQ F	100 Hz à 8,00 kHz	Fréquence de l'égaliseur de type crête
	EQ G	-12 à +12 dB	Gain de l'égaliseur de type crête
	EQ Q	10,0 à 0,10	Largeur de bande de l'égaliseur de type crête
	HSH F	50,0 Hz à 16,0 kHz	Fréquence du filtre de type shelving aigu
	HSH G	-12 à +12 dB	Gain du filtre de type shelving aigu
	Dyna.Phaser Phaseur contrôlé dynamiquement (2 entrées et 2 sorties)	Sense	0 à 100
Direction		UP, DOWN	Changement de fréquence vers le haut ou le bas
Decay		44,1kHz : 6,0 ms à 46,0 s 48kHz : 5,0 ms à 42,3 s 88,2kHz : 3 ms à 23,0 s 96kHz : 3 ms à 21,1 s	Vitesse d'estompement
Offset		0 à 100	Décalage de la fréquence modifiée de la phase la plus basse
FB.Gain		-99 à +99%	Gain de feedback (valeurs positives pour le feedback de la phase normale, valeurs négatives pour le feedback de la phase inversée)
Stage		2, 4, 6, 8, 10, 12, 14, 16	Nombre d'étapes de changement de phase
LSH F		21,2 Hz à 8,00 kHz	Fréquence du filtre de type shelving des graves
LSH G		-12 à +12 dB	Gain du filtre de type shelving des graves
HSH F		50,0 Hz à 16,0 kHz	Fréquence du filtre de type shelving aigu
HSH G		-12 à +12 dB	Gain du filtre de type shelving aigu

Type d'effet	Paramètre	Plage de réglage	Fonction
Rev+Chorus Réverbération et chœur en parallèle (1 entrée, 2 sorties)	Rev Time	0,3 à 99,0 s	Temps de réverbération
	Ini.Dly	0,0 à 500,0 ms	Retard initial avant le début de la réverbération
	Hi.Ratio	0,1 à 1,0	Rapport du temps de réverbération de haute fréquence
	Diff.	0 à 10	Propagation
	Density	0 à 100%	Densité de la réverbération
	HPF	THRU, 21,2 Hz à 8,00 kHz	Fréquence de coupure du filtre passe-haut
	LPF	50,0 Hz à 16,0 kHz, THRU	Fréquence de coupure du filtre passe-bas
	Rev/Cho	0 à 100%	Equilibre entre la réverbération et le chœur (0% = chœur uniquement, 100% = réverbération uniquement)
	Freq.	0,05 à 40,00 Hz	Vitesse de modulation
	AM.Depth	0 à 100%	Profondeur de la modulation d'amplitude
	PM.Depth	0 à 100%	Profondeur de la modulation de hauteur
	Mod.Dly	0,0 à 500,0 ms	Temps de retard de la modulation
	Wave	Sine, Tri	Forme d'onde de la modulation
Rev->Chorus Effet de réverbération et de chœur en série (1 entrée, 2 sorties)	Rev Time	0,3 à 99,0 s	Temps de réverbération
	Ini.Dly	0,0 à 500,0 ms	Retard initial avant le début de la réverbération
	Hi.Ratio	0,1 à 1,0	Rapport du temps de réverbération de haute fréquence
	Diff.	0 à 10	Propagation
	Density	0 à 100%	Densité de la réverbération
	HPF	THRU, 21,2 Hz à 8,00 kHz	Fréquence de coupure du filtre passe-haut
	LPF	50,0 Hz à 16,0 kHz, THRU	Fréquence de coupure du filtre passe-bas
	Rev Bal.	0 à 100%	Equilibre entre la réverbération et la réverbération du chœur (0% = réverbération de chœur uniquement, 100% = réverbération uniquement)
	Freq.	0,05 à 40,00 Hz	Vitesse de modulation
	AM.Depth	0 à 100%	Profondeur de la modulation d'amplitude
	PM.Depth	0 à 100%	Profondeur de la modulation de hauteur
	Mod.Dly	0,0 à 500,0 ms	Temps de retard de la modulation
	Wave	Sine, Tri	Forme d'onde de la modulation
Rev+Flange Effets de réverbération et de flanger en parallèle (1 entrée, 2 sorties)	Rev Time	0,3 à 99,0 s	Temps de réverbération
	Ini.Dly	0,0 à 500,0 ms	Retard initial avant le début de la réverbération
	Hi.Ratio	0,1 à 1,0	Rapport du temps de réverbération de haute fréquence
	Diff.	0 à 10	Propagation
	Density	0 à 100%	Densité de la réverbération
	HPF	THRU, 21,2 Hz à 8,00 kHz	Fréquence de coupure du filtre passe-haut
	LPF	50,0 Hz à 16,0 kHz, THRU	Fréquence de coupure du filtre passe-bas
	Rev/Flg	0 à 100%	Equilibre entre la réverbération et le bruit d'accompagnement (0% = réverbération uniquement, 100% = bruit d'accompagnement uniquement)
	Freq.	0,05 à 40,00 Hz	Vitesse de modulation
	Depth	0 à 100%	Profondeur de modulation
	Mod.Dly	0,0 à 500,0 ms	Temps de retard de la modulation
	FB.Gain	-99 à +99%	Gain de feedback (valeurs positives pour le feedback de la phase normale, valeurs négatives pour le feedback de la phase inversée)
	Wave	Sine, Tri	Forme d'onde de la modulation

Type d'effet	Paramètre	Plage de réglage	Fonction
Rev->Flange Effets de réverbération et de flanger en série (1 entrée, 2 sorties)	Rev Time	0,3 à 99,0 s	Temps de réverbération
	Ini.Dly	0,0 à 500,0 ms	Retard initial avant le début de la réverbération
	Hi.Ratio	0,1 à 1,0	Rapport du temps de réverbération de haute fréquence
	Diff.	0 à 10	Propagation
	Density	0 à 100%	Densité de la réverbération
	HPF	THRU, 21,2 Hz à 8,00 kHz	Fréquence de coupure du filtre passe-haut
	LPF	50,0 Hz à 16,0 kHz, THRU	Fréquence de coupure du filtre passe-bas
	Rev Bal.	0 à 100%	Equilibre entre la réverbération et la réverbération du bruit d'accompagnement (0% = réverbération du bruit d'accompagnement uniquement, 100% = réverbération uniquement)
	Freq.	0,05 à 40,00 Hz	Vitesse de modulation
	Depth	0 à 100%	Profondeur de modulation
	Mod.Dly	0,0 à 500,0 ms	Temps de retard de la modulation
	FB.Gain	-99 à +99%	Gain de feedback (valeurs positives pour le feedback de la phase normale, valeurs négatives pour le feedback de la phase inversée)
	Wave	Sine, Tri	Forme d'onde de la modulation
Rev+Sympho. Effets de réverbération et symphonique en parallèle (1 entrée, 2 sorties)	Rev Time	0,3 à 99,0 s	Temps de réverbération
	Ini.Dly	0,0 à 500,0 ms	Retard initial avant le début de la réverbération
	Hi.Ratio	0,1 à 1,0	Rapport du temps de réverbération de haute fréquence
	Diff.	0 à 10	Propagation
	Density	0 à 100%	Densité de la réverbération
	HPF	THRU, 21,2 Hz à 8,00 kHz	Fréquence de coupure du filtre passe-haut
	LPF	50,0 Hz à 16,0 kHz, THRU	Fréquence de coupure du filtre passe-bas
	Rev/Sym	0 à 100%	Equilibre entre la réverbération et la symphonique (0% = réverbération uniquement, 100% = symphonique uniquement)
	Freq.	0,05 à 40,00 Hz	Vitesse de modulation
	Depth	0 à 100%	Profondeur de modulation
	Mod.Dly	0,0 à 500,0 ms	Temps de retard de la modulation
	Wave	Sine, Tri	Forme d'onde de la modulation
	Rev->Sympho. Réverbération et symphonique en série (1 entrée, 2 sorties)	Rev Time	0,3 à 99,0 s
Ini.Dly		0,0 à 500,0 ms	Retard initial avant le début de la réverbération
Hi.Ratio		0,1 à 1,0	Rapport du temps de réverbération de haute fréquence
Diff.		0 à 10	Propagation
Density		0 à 100%	Densité de la réverbération
HPF		THRU, 21,2 Hz à 8,00 kHz	Fréquence de coupure du filtre passe-haut
LPF		50,0 Hz à 16,0 kHz, THRU	Fréquence de coupure du filtre passe-bas
Rev Bal.		0 à 100%	Equilibre entre la réverbération et la réverbération symphonique (0% = réverbération symphonique uniquement, 100% = réverbération uniquement)
Freq.		0,05 à 40,00 Hz	Vitesse de modulation
Depth		0 à 100%	Profondeur de modulation
Mod.Dly		0,0 à 500,0 ms	Temps de retard de la modulation
Wave		Sine, Tri	Forme d'onde de la modulation
Rev->Pan Effets de réverbération et de panoramique automatique en série (1 entrée, 2 sorties)		Rev Time	0,3 à 99,0 s
	Ini.Dly	0,0 à 500,0 ms	Retard initial avant le début de la réverbération
	Hi.Ratio	0,1 à 1,0	Rapport du temps de réverbération de haute fréquence
	Diff.	0 à 10	Propagation
	Density	0 à 100%	Densité de la réverbération
	HPF	THRU, 21,2 Hz à 8,00 kHz	Fréquence de coupure du filtre passe-haut
	LPF	50,0 Hz à 16,0 kHz, THRU	Fréquence de coupure du filtre passe-bas
	Rev Bal.	0 à 100%	Equilibre entre la réverbération et la réverbération panoramique (0% = réverbération panoramique uniquement, 100% = réverbération uniquement)
	Freq.	0,05 à 40,00 Hz	Vitesse de modulation
	Depth	0 à 100%	Profondeur de modulation
	Direction	L<->R, L->R, L<-R, Turn L, Turn R	Direction du panoramique
	Wave	Sine, Tri, Square	Forme d'onde de la modulation

Type d'effet	Paramètre	Plage de réglage	Fonction
Delay+ER. Effets de retard et de premières réflexions en parallèle (1 entrée, 2 sorties)	Delay L	0,0 à 1000,0 ms	Temps de retard du canal gauche
	Delay R	0,0 à 1000,0 ms	Temps de retard du canal droit
	FB.Dly	0,0 à 1000,0 ms	Temps de retard du feedback
	FB.Gain	-99 à +99%	Gain de feedback (valeurs positives pour le feedback de la phase normale, valeurs négatives pour le feedback de la phase inversée)
	Hi.Ratio	0,1 à 1,0	Rapport de feedback de haute fréquence
	HPF	THRU, 21,2 Hz à 8,00 kHz	Fréquence de coupure du filtre passe-haut
	LPF	50,0 Hz à 16,0 kHz, THRU	Fréquence de coupure du filtre passe-bas
	Dly/ER	0 à 100%	Equilibre entre le retard et les premières réflexions (0% = retard uniquement, 100% = premières réflexions uniquement)
	Type	S-Hall, L-Hall, Random, Revers, Plate, Spring	Type de simulation de première réflexion
	RoomSize	0,1 à 20,0	Espacement de la réflexion
	Liveness	0 à 10	Caractéristiques d'estompement des premières réflexions (0 = mort, 10 = vivant)
	Ini.Dly	0,0 à 500,0 ms	Retard initial avant le début de la réverbération
	Diff.	0 à 10	Propagation
	Density	0 à 100%	Densité de la réverbération
ER Num.	1 à 19	Nombre de premières réflexions	
Delay->ER. Effets de retard et de premières réflexions en série (1 entrée, 2 sorties)	Delay L	0,0 à 1000,0 ms	Temps de retard du canal gauche
	Delay R	0,0 à 1000,0 ms	Temps de retard du canal droit
	FB.Dly	0,0 à 1000,0 ms	Temps de retard du feedback
	FB.Gain	-99 à +99%	Gain de feedback (valeurs positives pour le feedback de la phase normale, valeurs négatives pour le feedback de la phase inversée)
	Hi.Ratio	0,1 à 1,0	Rapport de feedback de haute fréquence
	HPF	THRU, 21,2 Hz à 8,00 kHz	Fréquence de coupure du filtre passe-haut
	LPF	50,0 Hz à 16,0 kHz, THRU	Fréquence de coupure du filtre passe-bas
	DLY.BAL	0 à 100%	Equilibre entre le retard et le retard des premières réflexions (0% = retard des premières réflexions uniquement, 100% = retard uniquement)
	Type	S-Hall, L-Hall, Random, Revers, Plate, Spring	Type de simulation de première réflexion
	RoomSize	0,1 à 20,0	Espacement de la réflexion
	Liveness	0 à 10	Caractéristiques d'estompement des premières réflexions (0 = mort, 10 = vivant)
	Ini.Dly	0,0 à 500,0 ms	Retard initial avant le début de la réverbération
	Diff.	0 à 10	Propagation
	Density	0 à 100%	Densité de la réverbération
ER Num.	1 à 19	Nombre de premières réflexions	
Delay+Reverb Effets de retard et de réverbération en parallèle (1 entrée, 2 sorties)	Delay L	0,0 à 1000,0 ms	Temps de retard du canal gauche
	Delay R	0,0 à 1000,0 ms	Temps de retard du canal droit
	FB.Dly	0,0 à 1000,0 ms	Temps de retard du feedback
	FB.Gain	-99 à +99%	Gain de feedback (valeurs positives pour le feedback de la phase normale, valeurs négatives pour le feedback de la phase inversée)
	Delay Hi	0,1 à 1,0	Rapport du feedback de haute fréquence de retard
	HPF	THRU, 21,2 Hz à 8,00 kHz	Fréquence de coupure du filtre passe-haut
	LPF	50,0 Hz à 16,0 kHz, THRU	Fréquence de coupure du filtre passe-bas
	Dly/Rev	0 à 100%	Equilibre entre le retard et la réverbération (0% = retard uniquement, 100% = réverbération uniquement)
	Rev Time	0,3 à 99,0 s	Temps de réverbération
	Ini.Dly	0,0 à 500,0 ms	Retard initial avant le début de la réverbération
	Rev Hi	0,1 à 1,0	Rapport du temps de réverbération de haute fréquence
	Diff.	0 à 10	Propagation
	Density	0 à 100%	Densité de la réverbération

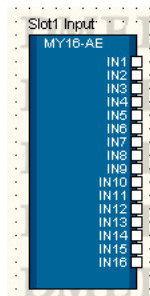
Type d'effet	Paramètre	Plage de réglage	Fonction
Delay->Reverb Effets de retard et de réverbération en série (1 entrée, 2 sorties)	Delay L	0,0 à 1000,0 ms	Temps de retard du canal gauche
	Delay R	0,0 à 1000,0 ms	Temps de retard du canal droit
	FB.Dly	0,0 à 1000,0 ms	Temps de retard du feedback
	FB.Gain	-99 à +99%	Gain de feedback (valeurs positives pour le feedback de la phase normale, valeurs négatives pour le feedback de la phase inversée)
	Delay Hi	0,1 à 1,0	Rapport de feedback de haute fréquence de retard
	HPF	THRU, 21,2 Hz à 8,00 kHz	Fréquence de coupure du filtre passe-haut
	LPF	50,0 Hz à 16,0 kHz, THRU	Fréquence de coupure du filtre passe-bas
	Dly.Bal	0 à 100%	Equilibre entre le retard et la réverbération retardée (0% = réverbération retardée uniquement, 100% = retard uniquement)
	Rev Time	0,3 à 99,0 s	Temps de réverbération
	Ini.Dly	0,0 à 500,0 ms	Retard initial avant le début de la réverbération
	Rev Hi	0,1 à 1,0	Rapport du temps de réverbération de haute fréquence
	Diff.	0 à 10	Propagation
	Density	0 à 100%	Densité de la réverbération
Dist->Delay Effets de distorsion et de retard en série (1 entrée, 2 sorties)	DST.Type	DST1, DST2, OVD1, OVD2, CRUNCH	Type de distorsion (DST = distorsion, OVD = overdrive)
	Drive	0 à 100	Degré de distorsion
	Master	0 à 100	Volume principal
	Tone	-10 à +10	Contrôle du ton
	N.Gate	0 à 20	Réduction du bruit
	Delay	0,0 à 2725,0 ms	Temps de retard
	FB.Gain	-99 à +99%	Gain de feedback (valeurs positives pour le feedback de la phase normale, valeurs négatives pour le feedback de la phase inversée)
	Hi.Ratio	0,1 à 1,0	Rapport de feedback de haute fréquence
	Freq.	0,05 à 40,00 Hz	Vitesse de modulation
	Depth	0 à 100%	Profondeur de modulation
	Dly.Bal	0 à 100%	Equilibre entre la distorsion et le retard (0% = distorsion uniquement, 100% = distorsion retardée uniquement)
Multi.Filter Filtre parallèle à trois bandes (24 dB/octave) (2 entrées et 2 sorties)	Type 1	HPF, LPF, BPF	Type du filtre 1 : passe-bas, passe-haut, passe-bande
	Type 2	HPF, LPF, BPF	Type du filtre 2 : passe-bas, passe-haut, passe-bande
	Type 3	HPF, LPF, BPF	Type du filtre 3 : passe-bas, passe-haut, passe-bande
	Freq. 1	28,0 Hz à 16,0 kHz	Fréquence du filtre 1
	Freq. 2	28,0 Hz à 16,0 kHz	Fréquence du filtre 2
	Freq. 3	28,0 Hz à 16,0 kHz	Fréquence du filtre 3
	Level 1	0 à 100	Niveau du filtre 1
	Level 2	0 à 100	Niveau du filtre 2
	Level 3	0 à 100	Niveau du filtre 3
	Reso. 1	0 à 20	Résonance du filtre 1
	Reso. 2	0 à 20	Résonance du filtre 2
Reso. 3	0 à 20	Résonance du filtre 3	
Stereo Reverb Réverbération stéréo (2 entrées et 2 sorties)	Rev Time	0,3 à 99,0 s	Temps de réverbération
	Rev Type	Hall, Room, Stage, Plate	Type de réverbération
	Ini.Dly	0,0 à 100,0 ms	Retard initial avant le début de la réverbération
	Hi.Ratio	0,1 à 1,0	Rapport du temps de réverbération de haute fréquence
	Lo.Ratio	0,1 à 2,4	Rapport du temps de réverbération de basse fréquence
	Diff.	0 à 10	Répartition gauche-droite de la réverbération
	Density	0 à 100%	Densité de la réverbération
	E/R Bal.	0 à 100%	Equilibre des premières réflexions et de la réverbération (0% = réverbération uniquement, 100% = premières réflexions uniquement)
	HPF	THRU, 21,2 Hz à 8,00 kHz	Fréquence de coupure du filtre passe-haut
	LPF	50,0 Hz à 16,0 kHz, THRU	Fréquence de coupure du filtre passe-bas

Type d'effet	Paramètre	Plage de réglage	Fonction
M.Band Dyna. Processeur de dynamique à 3 bandes avec mesure séparée du niveau et de la réduction de gain pour chaque bande (2 entrées et 2 sorties)	Low Gain	-96,0 à +12,0 dB	Niveau de la bande inférieure
	Mid Gain	-96,0 à +12,0 dB	Niveau de la bande moyenne
	Hi. Gain	-96,0 à +12,0 dB	Niveau de la bande supérieure
	Presence	-10 à +10	Des valeurs positives entraînent l'abaissement du seuil de l'aigu tandis que le seuil du grave est relevé. Avec des valeurs négatives, c'est l'inverse. Un réglage de 0 signifie que les trois bandes sont touchées de la même manière.
	Cmp.Thre	-24,0 dB à 0,0 dB	Seuil du compresseur
	Cmp.Rat	1:1 à 20:1	Taux de compression
	Cmp.Atk	0 à 120 ms	Attaque du compresseur
	Cmp.Rel	44,1kHz : 6,0 ms à 46,0 s 48kHz : 5,0 ms à 42,3 s 88,2kHz : 3 ms à 23,0 s 96kHz : 3 ms à 21,1 s	Temps de relâchement du compresseur
	Cmp.Knee	0 à 5	Valeur « Knee » du compresseur
	Lookup	0,0 à 100,0 ms	Retard de prévision
	Cmp.Byp	ON/OFF	Contournement du compresseur
	L-M XOver	21,2 Hz à 8,00 kHz	Fréquence de transition entre les bandes moyenne et inférieure
	M-H XOver	21,2 Hz à 8,00 kHz	Fréquence de transition entre les bandes moyenne et supérieure
	Slope	-6 dB, -12 dB	Pente du filtre
	Ceiling	-6,0 dB à 0,0 dB, OFF	Niveau de sortie maximum souhaité
	Exp.Thre	-54,0 dB à -24,0 dB	Seuil de l'expandeur
	Exp.Rat	1:1 à ∞:1	Taux d'expansion
	Exp.Rel	44,1kHz : 6,0 ms à 46,0 s 48kHz : 5,0 ms à 42,3 s 88,2kHz : 3 ms à 23,0 s 96kHz : 3 ms à 21,1 s	Temps de relâchement de l'expandeur
	Exp.Byp	ON/OFF	Contournement de l'expandeur
	Lim.Thre	-12,0 dB à 0,0 dB	Seuil du limiteur
	Lim.Atk	0 à 120 ms	Attaque du limiteur
	Lim.Rel	44,1kHz : 6,0 ms à 46,0 s 48kHz : 5,0 ms à 42,3 s 88,2kHz : 3 ms à 23,0 s 96kHz : 3 ms à 21,1 s	Temps de relâchement du limiteur
	Lim.Byp	ON/OFF	Contournement du limiteur
	Lim.Knee	0 à 5	Valeur « Knee » du limiteur
	Low	ON/OFF	Solo de la bande inférieure
	Mid	ON/OFF	Solo de la bande moyenne
High	ON/OFF	Solo de la bande supérieure	

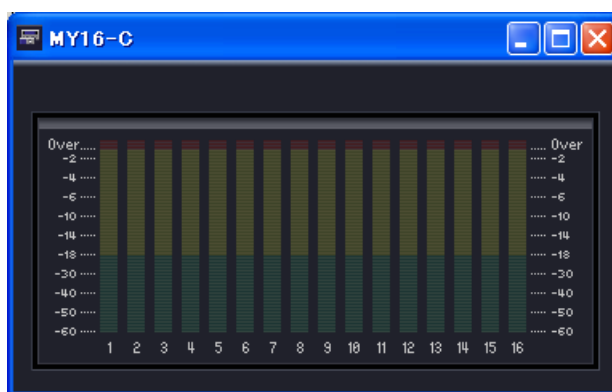
Slot

■ Slot In (Entrée de connecteur)

Le composant Slot In ne dispose que de sorties. 4, 8 et 16 types de canaux sont disponibles.



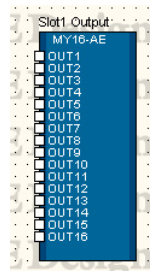
Cliquez avec le bouton droit de la souris sur le composant et sélectionnez [Open Slot In Component] (Ouvrir le composant Slot In) dans le menu contextuel pour ouvrir l'éditeur de composants. L'éditeur de composants est le même pour tous les types disponibles.



	Nom	Fonction
1	Meter	Affiche le niveau du signal pour chaque canal.

■ Slot Out

Le composant Slot Out (Sortie de connecteur) ne possède qu'une seule entrée. Il existe trois types de composants Slot In : à quatre canaux, à huit canaux et à seize canaux.



L'éditeur de composants peut être affiché en cliquant avec le bouton droit sur le composant, puis en cliquant sur [Open SlotOut Component Editor] (Ouvrir éditeur de composants SlotOut) dans le menu contextuel qui s'affiche.

Editeur de composants Slot Out

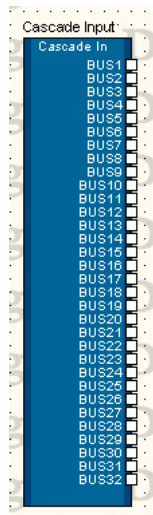


	Paramètre	Plage de réglage	Fonction
❶	Phase	ON/OFF	Inverse la phase du signal de sortie pour chaque canal.
❷	On	ON/OFF	Active la sortie de chaque canal.
❸	Delay	0 à 24 échantillons	Règle le temps de retard.
❹	Level	-∞ à ±0 dB	Définit le niveau de sortie.
❺	Dither	Off 16 20 24	Définit la vitesse des bits de quantification pour la conversion.

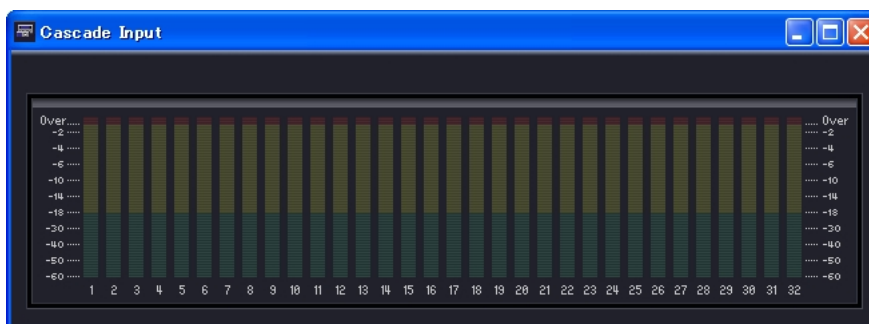
Cascade

■ Cascade In (Entrée de cascade)

Le composant Cascade In ne dispose que de sorties.
 Seul le DME64N dispose d'un composant Cascade In, qui s'affiche lorsque la commande [Show Cascade Port] (Afficher port en cascade) est cochée dans la boîte de dialogue « DME Device Properties » (Propriétés du périphérique DME).



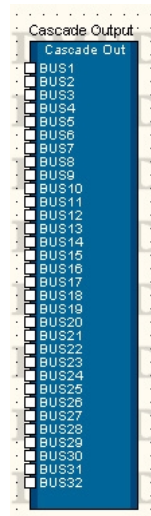
Cliquez avec le bouton droit de la souris sur le composant et sélectionnez [Open Component Editor] (Ouvrir l'éditeur de composants) dans le menu contextuel pour ouvrir l'éditeur de composants. L'éditeur de composants est le même pour tous les types disponibles.



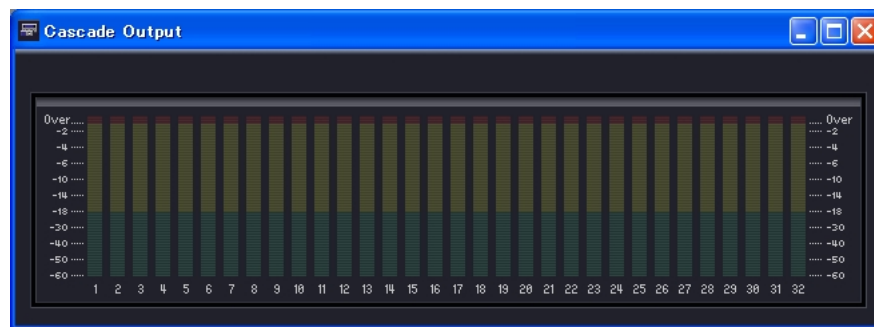
	Nom	Fonction
1	Indicateur de niveau	Affiche le niveau du signal pour chaque canal.

■ Cascade Out (Sortie de cascade)

Le composant Cascade Out n'a que des entrées.



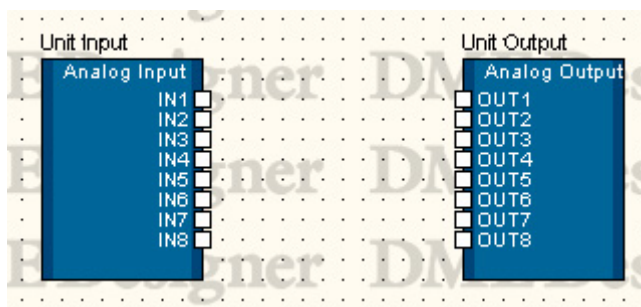
Cliquez avec le bouton droit de la souris sur le composant et sélectionnez [Open Component Editor] dans le menu contextuel pour ouvrir l'éditeur de composants. L'éditeur de composants est le même pour tous les types disponibles.



	Nom	Fonction
1	Indicateur de niveau	Affiche le niveau du signal pour chaque canal.

Préampli micro interne

La fenêtre de configuration du DME24 comporte deux blocs : [Unit Input] (Entrée de l'unité) et [Unit Output] (Sortie de l'unité). Il s'agit des ports E/S Analog In et Analog Out du DME24.



Unit Input

Double-cliquez sur [Unit Input] pour afficher l'éditeur de composants correspondant.



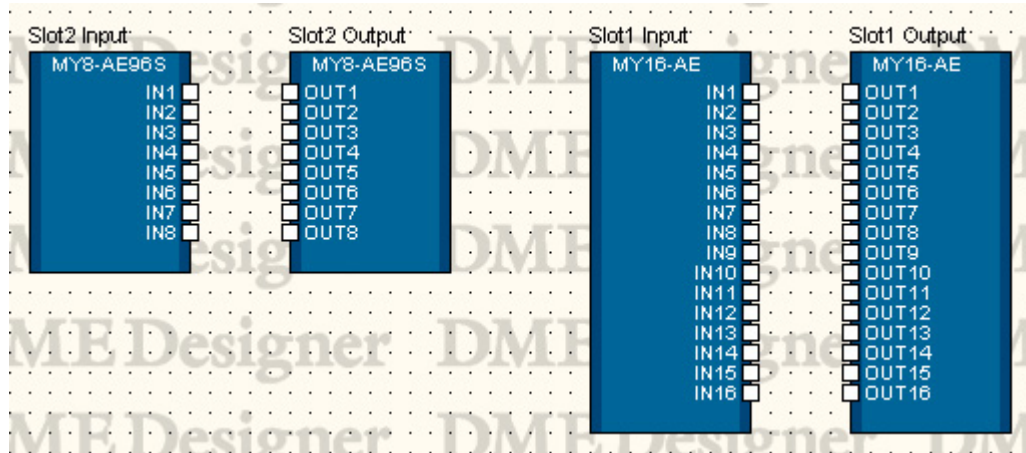
	Paramètre	Plage de réglage	Fonction
1	+48	ON/OFF	Active l'alimentation fantôme (+48V).
2	Gain	+10 à -60 dB	Définit le gain du préampli micro.

Analog Out (Sortie analogique)

Double-cliquez sur [Unit Output] pour afficher l'éditeur de composants correspondant. Les paramètres affichés sont les mêmes que pour l'éditeur de composants Slot Out.

MY-Card

Cette zone affiche l'entrée et la sortie de la carte insérée dans le connecteur d'extension du DME. En fonction du type de carte, les composants suivants sont disponibles :



Input Format (Format d'entrée)/Output Format (Format de sortie)

Il s'agit du mode E/S pour les fréquences d'échantillonnage élevées (88,2/96 kHz).

En mode Double Channel (Double canal), les données audio numériques de taux d'échantillonnage élevé (88,2/96 kHz) sont émises et reçues sur deux canaux, à la moitié de la fréquence d'échantillonnage. Par conséquent, le nombre total de canaux disponibles est divisé par deux, et les canaux portant des numéros pairs sont indisponibles.

En mode Double Speed (Double vitesse), les données audio numériques sont émises et reçues au taux d'échantillonnage le plus élevé actuellement sélectionné (88,2/96 kHz).

En mode Single (Unique), les données audio numériques sont émises et reçues à la moitié du taux d'échantillonnage le plus élevé actuellement sélectionné (88,2/96 kHz).

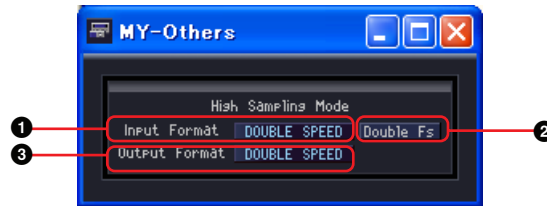
Exemples de réglage

Horloge opérationnelle sur des équipements correspondants	Horloge opérationnelle de l'unité DME	Input Format/Output Format
88,2/96 kHz (Double Channel)	88,2/96 kHz	Double Channel
88,2/96 kHz (Double Speed)		Double Speed
44,1 k/48 k		Single

Lorsque l'horloge de mots de la carte MY sert d'horloge maître, Double FS détermine si la vitesse de cette horloge doit être doublée et cette dernière utilisée comme horloge pour DME. Le réglage Double Fs n'est disponible qu'en cas d'utilisation de l'horloge de la carte MY.

■ MY-Others (Autres cartes MY)

Double-cliquez sur le bloc pour afficher l'éditeur de composants correspondant. L'éditeur peut servir pour l'édition de cartes MY génériques, mais certains paramètres sont indisponibles dans ce cas. Utilisez, si possible, un éditeur spécifique pour cartes.



	Paramètre	Plage de réglage	Fonction
1	Input Format	Double Channel Double Speed Single	Sélectionne le format pour 88,2/96 kHz.
2	Double Fs	ON/OFF	Lorsque cette fonction est activée (ON), la vitesse de l'horloge de la carte MY est doublée.
3	Output Format	Double Channel Double Speed Single	Sélectionne le format pour 88,2/96 kHz.

■ MY8-AE96S

Double-cliquez sur le bloc pour afficher l'éditeur de composants correspondant.

Editeur de composants de la carte MY8-AE96S

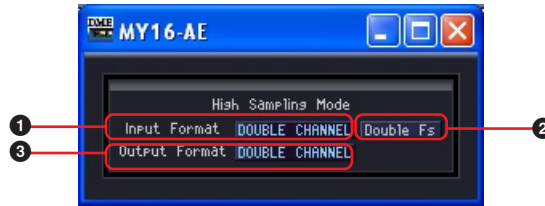


	Paramètre	Plage de réglage	Fonction
1	Input Format	Double Channel Double Speed	Sélectionne le format pour 88,2/96 kHz.
2	Double Fs	ON/OFF	Lorsque cette fonction est activée (ON), la vitesse de l'horloge de la carte MY est doublée.
3	Output Format	Double Channel Double Speed	Sélectionne le format pour 88,2/96 kHz.
4	Sampling Rate Converter	ON/OFF	Active le convertisseur du taux d'échantillonnage.

■ MY16-AE/MY8-AE96/MY8-AE/MY8-AT/MY8-TD/MY16-TD/MY16-AT

Double-cliquez sur le bloc pour afficher l'éditeur de composants correspondant.

Exemple : Editeur de composants de la carte MY16-AE

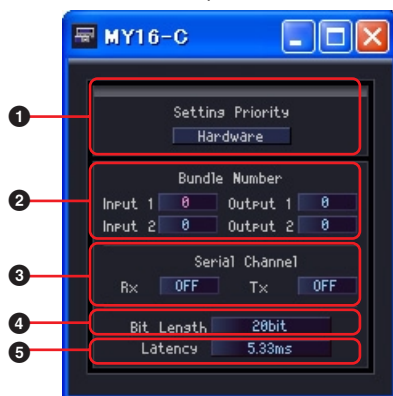


	Paramètre	Plage de réglage	Fonction
1	Input Format	Double Channel Double Speed	Sélectionne le format pour 88,2/96 kHz. Pour la carte MY8-AE96, la plage de réglage est Double Channel/ Double Speed. Pour les autres cartes, c'est Double Channel/Single.
2	Double Fs	ON/OFF	Lorsque cette fonction est activée (ON), la vitesse de l'horloge de la carte MY est doublée. Uniquement pour les cartes MY16-AE/MY8-AE96/MY16-TD. Lorsque On est réglé pour la carte MY8-AE96, le format d'entrée est Double Channel. Lorsque Off est configuré, le format d'entrée est Double Speed.
3	Output Format	Double Channel Double Speed Single	Sélectionne le format pour 88,2/96 kHz. Pour la carte MY8-AE96, la plage de réglage est Double Channel/ Double Speed. Pour les autres cartes, c'est Double Channel/Single.

■ MY16-C

Double-cliquez sur le bloc pour afficher l'éditeur de composants correspondant.

Editeur de composants de la carte MY16-C



	Section	Paramètre	Plage de réglage	Fonction
1	Setting Priority	Setting Priority	Hardware/ Software	Les réglages de connexion de la carte MY16-C sont prioritaires lorsque l'élément « Hardware » est sélectionné. Les réglages de DME Designer sont prioritaires lorsque l'option « Software » est spécifiée.
2	Bundle Number	Input	0 à 65279	Définit le numéro du faisceau d'entrée.
		Output	0 à 65279	Définit le numéro du faisceau de sortie.
3	Serial Channel	Rx	OFF/1 - 16	Définit le canal en série pour la réception.
		Tx	OFF, 1 - 16	Définit le canal en série pour l'envoi.
4	Properties	Bit Length	Bit Off 16 bit 20 bit 24 bit	Définit le débit binaire de la sortie. Assourdit le signal lorsque l'élément [Bit Off] est spécifié.
5		Latency	5,33 ms 2,67 ms 1,33 ms	Règle le retard.

NOTE

Les paramètres ne seront pas immédiatement liés si l'option Setting Priority est activée. Veuillez éditer un autre paramètre après avoir modifié le réglage de Setting Priority.

Préampli micro commandé à distance

Certains composants de l'AD824 et l'AD8HR sont organisés dans la fenêtre Zone.

■ AD824

Contrôle le convertisseur A/N AD824 de Yamaha. L'AD824 est un convertisseur analogique-numérique à huit canaux.



Double-cliquez sur le composant pour afficher l'éditeur de composants correspondant.

NOTE

Si aucun DME n'est sélectionné dans la boîte de dialogue des propriétés, l'éditeur de composants ne s'affiche pas, même si vous double-cliquez dessus (page 170).

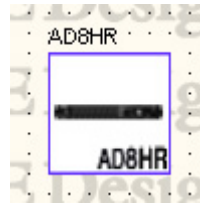
Editeur de composants de l'AD824



	Paramètre	Plage de réglage	Fonction
❶	+48	ON/OFF	Active l'alimentation fantôme (+48V).
❷	Gain	+10 à -62 dBu	Définit le gain du préampli micro.
❸	Word Clock	48 kHz 44,1 kHz BNC Slot	Définit la fréquence de fonctionnement de l'horloge de mots.

■ AD8HR

Contrôle le convertisseur A/N AD8HR de Yamaha. L'AD8HR est un convertisseur analogique-numérique à huit canaux.



Double-cliquez sur ce composant pour afficher l'éditeur de composants correspondant.

NOTE

Si aucun DME n'est sélectionné dans la boîte de dialogue des propriétés, l'éditeur de composants ne s'affiche pas, même si vous double-cliquez dessus (page 170).

Editeur de composants de l'AD8HR



	Section	Paramètre	Plage de réglage	Fonction
1	Gain	+48	ON/OFF	Active l'alimentation fantôme (+48V).
2		HPF	ON/OFF	Active la sortie.
3		Frequency	20 à 600Hz	Définit la fréquence de coupure.
4		Gain	+10 à -62 dBu	Définit le gain du préampli micro.
5	Word Clock	Word Clock	96 kHz 88,2 kHz 48 kHz 44,1 kHz Word Clock In Digital Out A	Définit la fréquence de fonctionnement de l'horloge de mots.
		Double Speed Double Channel		Sélectionne l'opération pour 88,2/96 kHz.

Glossaire des composants

Adjustable Gc (AdjustGc)

Type de caractéristique du filtre. Ce réglage vous permet d'ajuster Gc (gain de la fréquence de coupure) entre -6 dB et +6 dB. Si vous sélectionnez -3 dB, le filtre devient un filtre Butterworth. Si vous choisissez -6 dB, il se transforme en filtre Linkwitz-Riley.

Composants : Crossover, Crossover Processor, Crossover Processor II, Programmable BPF, Programmable HPF, Programmable LPF, Speaker Processor

Attack (Temps d'attaque)

Dans les composants dynamiques, détermine la durée de compression ou d'expansion du signal après l'utilisation du composant. A mesure que le temps d'attaque s'accélère, la compression ou l'expansion devient plus instantanée. S'il est ralenti, la partie d'attaque initiale du son ne sera pas comprimée ou étendue.

Composants : Crossover Processor, Compander, Crossover Processor II, Compressor, De-Esser, Ducking, Expander, Gate, Limiter, Speaker Processor

Bessel

Type de caractéristique du filtre. Pour les courbes dont les caractéristiques de phase sont importantes, Bessel présente une atténuation plus douce que Butterworth et la distorsion de la forme d'onde est moindre lorsque des ondes carrées passent au travers.

Composants : Crossover, Crossover Processor, Crossover Processor II, Programmable BPF, Programmable HPF, Programmable LPF, Speaker Processor

Butterworth (Butwrth)

Type de caractéristique du filtre. Il s'agit du filtre qui présente les caractéristiques les plus générales. La bande de passage est plate et le gain de la fréquence de coupure est de -3 dB.

Composants : Crossover, Crossover Processor, Crossover Processor II, Programmable BPF, Programmable HPF, Programmable LPF, Speaker Processor

Bypass

Transmet le signal sans le modifier. Lorsque vous activez celui-ci, un son ignoré (non modifié) est émis. Lorsque vous le désactivez, le son est émis avec des effets.

Composants : Crossover Processor, Crossover Processor II, GEQ, PEQ, BPF, HPF, LPF, Notch, Programmable BPF, Programmable HPF, Programmable LPF, Speaker Processor, SPX

Decay (Decay Time)

Définit le temps qui s'écoule avant que le gain ne revienne à la normale après que le niveau d'un signal déclencheur tombe sous la valeur seuil.

Composants : Ducking, Gate, Auto Mixer

Delay

Détermine le temps en fonction duquel un signal est retardé.

Composants : Crossover Processor, Crossover Processor II, Delay Long, Delay Short, Delay Matrix, Speaker Processor, SPX, Slot Output, Unit Output

Delay Scale

Détermine les unités utilisée pour définir le temps de retard.

Composants : Crossover Processor, Crossover Processor II, Delay Long, Delay Short, Speaker Processor

Divergence

Règle le taux d'envoi du signal central vers les haut-parleurs LR. Lorsque le réglage est 100%, le signal est uniquement envoyé vers les haut-parleurs LR. Si le réglage est de 0%, le signal est uniquement envoyé au centre.

Composants : LCR, Surround 3-1, Surround 5.1, Surround 6.1

Fade

Règle l'action du fader en cas de changement important de sa position pendant le rappel de scènes. Lorsque vous activez cette touche, le fader se déplace progressivement jusqu'à la position après le saut. Si vous la désactivez, il saute directement jusqu'aux paramètres sauvegardés dans la scène rappelée.

Composant : Fader

Frequency

Définit une fréquence. Dans le de-esser, ce paramètre définit la fréquence la plus basse du signal à comprimer lorsque le composant est en cours d'utilisation. Dans les filtres BPF, HPF et LPF, il règle la fréquence de coupure. Dans l'égaliseur graphique, il est également utilisé comme touche de bande de fréquence.

Composants : Crossover, Crossover Processor, Crossover Processor II, De-Esser, GEQ, PEQ, BPF, HPF, LPF, Notch, Programmable BPF, Programmable HPF, Programmable LPF, Oscillator, Speaker Processor, SPX, Remote HA

Gain

Définit le facteur d'amplification de l'ensemble du niveau du signal.

Composants : Crossover Processor, Crossover Processor II, Compander, Compressor, De-Esser, Expander, GEQ, PEQ, Auto Mixer, Speaker Processor, Remote HA, DME24N HA-AD

Gain Correct

Dans le mixeur automatique, ce paramètre contrôle automatiquement le niveau de sortie des canaux ouverts. Lorsque plusieurs microphones sont utilisés, un feedback peut se produire dans la mesure où de nombreux canaux sont ouverts en même temps. Il est possible d'éviter le feedback en utilisant la correction de gain.

Composant : Auto Mixer

Hold (Hold Time)

Hold définit le temps pendant lequel le gate reste ouvert ou le ducking actif une fois que le signal de déclenchement est retombé sous le niveau seuil.

Composants : Ducking, Gate, Auto Mixer, SPX

KeyIn

Transforme un signal d'entrée connecté au port KeyIn d'un composant en déclencheur qui active le composant. Vous pouvez sélectionner la source de déclenchement parmi les composants qui disposent de ports KeyIn.

Composants : Compander, Compressor, Ducking, Expander, Gate, Limiter

Knee

Dans les compresseurs, les de-essers et les expandeurs, détermine la manière dont la compression ou l'expansion est appliquée lorsque le signal dépasse le seuil. La plage suivante de réglages est disponible : HARD, 1, 2, 3, 4, 5.

Si Hard est paramétré, le niveau du signal se transforme en ligne droite après la pente spécifiée lorsque le signal de déclenchement dépasse le seuil.

Si vous choisissez une valeur entre 1 et 5 (5 = le plus doux), la courbe est modifiée progressivement lorsque le seuil est dépassé, de manière à produire un son plus naturel.

Composants : Compander, Compressor, Ducking, Expander, Gate, Limiter

LFE (haut-parleur de caisson de basses)

Haut-parleur spécial permettant de reproduire des sons de basse fréquence.

Composant : Surround 5.1, Surround 6.1

Linkwitz-Riley (Linkwitz)

Type de caractéristique du filtre. Comme pour les filtres de deuxième ordre, la somme des gains des tensions de sortie des filtres passe-bas et passe-haut est égale à 0 dB sur l'ensemble de la bande. La bande de passage est plate, mais le gain de la fréquence de coupure est de -6 dB.

Composants : Crossover, Crossover Processor, Crossover Processor II, Programmable BPF, Programmable HPF, Programmable LPF, Speaker Processor

Pan

Détermine le taux de distribution du signal d'entrée entre la gauche et la droite.

Composants : LCR, LR, SPX

Pan Nominal Position

Définit la valeur de référence de 0 dB pour le panoramique. Deux choix sont possibles : [Center] et [LR] (LR Nominal).

La valeur centrale nominale utilise le volume central comme référence. La moyenne du volume central est de 0 dB et celle des haut-parleurs LR de -3 dB.

La valeur nominale LR utilise le volume du haut-parleur LR en guise de référence. La moyenne du volume du haut-parleur LR est de 0 dB et celle du centre de +3 dB.

Composants : LCR, Surround 3-1, Surround 5.1, Surround 6.1

Phase

Inverse la phase du signal. Si vous activez ce paramètre, le signal est inversé. Si vous le désactivez, le signal reste tel quel.

Composants : Crossover, Crossover Processor, GEQ, PEQ, BPF, HPF, LPF, Notch, Programmable BPF, Programmable HPF, Programmable LPF, Fader, Auto Mixer, Delay Matrix, Matrix Mixer, Slot Output, Unit Output

Q

Détermine la largeur de la bande de fréquence qui modifiera le son. Plus la valeur est élevée, plus la largeur est étroite et la courbe abrupte.

Dans l'égaliseur paramétrique, ce paramètre détermine la largeur de la fréquence dans laquelle le gain sera coupé ou accentué. Lorsque Q est augmenté, le gain est accentué ou coupé le long d'une large plage en se centrant sur la fréquence définie par le réglage de fréquence, ce qui entraîne une modification importante de la qualité tonale. Lorsque Q est diminué, seule une fréquence donnée est accentuée ou coupée.

Composants : Crossover Processor, Crossover Processor II, GEQ, PEQ, BPF, Notch, Speaker Processor, SPX

Range

Paramètre défini pour Ducking et Gate. Détermine la valeur de la réduction du niveau lorsque le signal est réduit/bloqué. Il peut être réglé dans une plage comprise entre -70 et 0 dB. A -70 dB, tout le signal au-dessus de la valeur seuil est coupé. A 0 dB, il n'y a aucun effet.

Composants : Ducking, Gate

Ratio

Détermine le taux de modification du niveau du signal de sortie par rapport au niveau du signal d'entrée.

A 1:1, il n'y a pas de compression.

A 2:1, lorsque le niveau d'un signal déclencheur supérieur au seuil change de 10 dB, le niveau de sortie change de 5 dB.

Composants : Crossover Processor, Crossover Processor II, Compander, Compressor, De-Esser, Expander, SPX

Release (Release Time)

Définit le temps qui s'écoule avant que le gain ne revienne à la normale après que le niveau d'un signal déclencheur tombe sous la valeur seuil et que l'utilisation d'un composant s'interrompt. Si le temps de relâchement est bref, le son donne l'impression de sauter (l'oreille perçoit le changement) dans la mesure où le gain revient brutalement à la normale. Si le temps de relâchement est trop long, la compression risque de ne pas être appliquée correctement dans la mesure où le signal de niveau élevé suivant est reçu avant que le gain ne soit revenu à la normale (après avoir été à un niveau élevé). L'idéal est d'essayer un temps de relâchement initial compris entre 0,11 et 0,5 millisecondes.

Composants : Crossover Processor, Crossover Processor II, Compander, Compressor, De-Esser, Expander, Limiter, Speaker Processor, SPX

Slope

Dans un filtre passe-haut (HPF) ou passe-bas (LPF), détermine la valeur de l'atténuation pour chaque octave.

Une valeur élevée se traduit par une atténuation rapide. Un clic sur la touche [Slope] fait apparaître un menu.

Vous pouvez sélectionner [6 dB/Oct] ou [12 dB/Oct] pour le HPF ou le LPF.

Dans le filtre séparateur de fréquences qui fait partie du processeur de filtrage, dans le filtre séparateur de fréquences autonome, le BPF programmable, le LPF programmable et le HPF programmable, vous pouvez choisir parmi les options [6 dB/Oct], [12 dB/Oct], [18 dB/Oct], [24 dB/Oct], [36 dB/Oct] et [48 dB/Oct].

Composant : HPF, LPF

Threshold

Détermine le niveau du signal qui déclenche le fonctionnement du composant.

Composants : Crossover, Crossover Processor, Crossover Processor II, Compander, Compressor, De-Esser, Ducking, Expander, Gate, Limiter, Auto Mixer, Speaker Processor, SPX

Width

Détermine jusqu'où le niveau doit tomber par rapport au niveau du seuil pour que l'effet d'expansion démarre. Lorsque le niveau du signal de déclenchement change de 2 dB et que le taux d'expansion de l'expandeur est réglé sur 5:1, le niveau de sortie change de 10 dB.

Dans le compandeur, si la largeur est définie sur 90 dB, l'effet d'expandeur est généralement désactivé.

Composant : Compander

Dépistage des pannes

Pour obtenir les dernières informations relatives à DME Designer, consultez le site Yamaha pro audio à l'adresse suivante :

<http://www.yamahaproaudio.com>

Symptôme	Causes possibles	Mesures à prendre
Une erreur de compilation s'est produite durant la synchronisation.	L'exploitation totale des ressources DSP a excédé la limite supérieure.	Supprimez les composants inutiles. La fenêtre Resource Meter doit indiquer une valeur égale ou inférieure à 100 %.
	Le câblage entre les différents composants est branché à partir de prises de sortie multiples sur une seule entrée.	Modifiez les connexions de sorte qu'il y ait une seule sortie connectée à une seule prise d'entrée. Utilisez un mixeur de matrices ou un composant similaire pour regrouper les sorties multiples en un seul signal.
Impossible de positionner le composant. Impossible de positionner le câblage.	Vous êtes en ligne.	Exécutez la commande [Go Off-line] sur l'écran de synchronisation pour basculer sur l'état hors ligne.
	La fenêtre Designer n'est pas en mode d'édition.	Cochez la commande [Edit] du menu [Tool].
	L'utilisateur actuellement connecté ne détient pas d'autorisation d'accès aux fonctions d'édition.	Déconnectez-vous puis effectuez une nouvelle ouverture de session en tant qu'administrateur ou nouvel utilisateur. Si des restrictions d'édition sont requises pour un utilisateur, cochez la case [Security] → [Edit].
Un module utilisateur n'apparaît pas dans la liste.	Le menu [File] → [Preference] → [ContentsFolder] a été modifié ou le dossier « User Module » supprimé.	Vérifiez que les dossiers « ContentsFolder » et « User Module » contiennent des fichiers de module utilisateur (.umf).
Impossible de permuter de configuration dans la fenêtre Navigator.	En étant en ligne, vous ne pouvez pas basculer sur une configuration différente de celle de la scène actuelle.	Si vous basculez entre les scènes, vous serez en mesure de basculer entre les configurations.
La fenêtre du module utilisateur ne s'ouvre pas, même lorsque vous double-cliquez sur un module utilisateur.	Il s'agit d'un module utilisateur enregistré en sélectionnant [Open] → [User Module Design Window].	Ouvrez la boîte de dialogue d'enregistrement, sélectionnez [Open] → [User Module Editor], puis réenregistrez le module utilisateur.
Aucun éditeur ne s'affiche lorsque vous cliquez avec le bouton droit de la souris sur le composant de la carte et sélectionnez [Open] dans le menu contextuel.	Certaines cartes ne sont pas dotées d'éditeur.	Il n'y a pas d'action spécifique à prendre.
Le message « Reset Config... » reste affiché pendant un certain temps dans la zone de message de la boîte de dialogue « Synchronization ».	Il n'y a rien d'anormal à cela. Si vous entrez un grand nombre de scènes dans l'application DME, leur traitement nécessitera un certain temps.	Attendez la fin du traitement.
Impossible de régler la sortie de contrôle.	Cela vient du fait que les canaux connectés par des câbles ne peuvent pas être utilisés comme des sorties de contrôle.	Sélectionnez un canal non connecté.
La barre d'outils MIDI Setup ne s'affiche pas.	Stockage dans la corbeille des tâches réduites.	Cliquez avec le bouton droit de la souris sur l'icône MIDI Setup situé dans la corbeille des tâches, puis cliquez sur [Show] (Afficher).

Index

A

[Enable Auto-Log On]	57
AD824	170, 417
AD8HR	170, 418
Analyze	249
[Area Parts List]	153
Attack (Attack Time)	419
Auto Mixer	360

B

Barre d'état	139
Barre d'outils	138
Barre de menus	39, 137
Barre de titre	39, 137
Bessel	419
Bibliothèque	275
rappel	277
stockage	276
« Add User », boîte de dialogue	60
« Cascade Setting », boîte de dialogue	166
« Change User Information », boîte de dialogue	60
« Clock », boîte de dialogue	105
« GPI », boîte de dialogue	79
« Language », boîte de dialogue	106
« MIDI », boîte de dialogue	90
« Monitor », boîte de dialogue	104
« Scene Manager », boîte de dialogue	63
« Select Color », boîte de dialogue	203
« Select Font », boîte de dialogue	202
« Select Image », boîte de dialogue	205
« User Control Manager », boîte de dialogue	70
« User Defined Button », boîte de dialogue	98
« Add Event », boîte de dialogue	118
« Edit Event », boîte de dialogue	118
« Event Log List », boîte de dialogue	115
« Event Scheduler », boîte de dialogue	116
« Get Log », boîte de dialogue	114
« Log Setup », boîte de dialogue	113
Box (Rectangle)	191
BPF programmable	353
Butterworth (Butwrth)	419
Bypass	419

C

Commande	
coller	303
copier	303
couper	303
Compander	335
Component (Composant)	174
Component Editor	17
ouverture	264
Component List	260
Composant	17
placement	243
Composant Connecteur	179, 408
Composant SPX	177, 397
Compressor	336
Configuration	136
ajout	233
analyse	249
attribution d'un nouveau nom	233
création d'une nouvelle	136
édition	136
procédure de création	34
suppression	233

Connexion logique	230
situations dans lesquelles aucune connexion logique n'est créée	230
Crossover	316
Crossover Processor	320
Crossover Processor II	326

D

Decay (Decay Time)	419
De-Esser	337
Delay	332, 419
Delay Scale	420
[Device List]	154
Display Order	218
Divergence	420
DME	160
arrangement	238
Ducking	339
Dynamics	334

E

Egaliseur	
Egaliseur graphique (GEQ)	344
Egaliseur paramétrique (PEQ)	346
Egaliseur (EQ)	344
Egaliseur graphique (GEQ)	344
Egaliseur paramétrique (PEQ)	346
Ellipse	193
En ligne	35, 75
basculement entre les états en ligne et hors ligne	75
Ouverture de session automatique [Enable Auto-Log On]	57
Encadré texte	189
Enregistrer	23, 25
enregistrement d'un fichier sous un nouveau nom	25
Enregistrer sous	23, 25
Etat de la communication	43
Event Logger	111
Expand	340
Exportation	
DME	32
fenêtre de conception	211
External Device	170

F

Fade	420
Fader	348
Fenêtre Area	15, 235
Fenêtre Component Editor	
structure	264
Fenêtre Configuration	16, 242
[Component List]	154
Fenêtre de conception	142
exportation	211
impression	214
réglages et opérations spécifiques	207
Fenêtre Designer	15
Fenêtre Main Panel	14, 39
Fenêtre Navigator	17
Fenêtre Toolkit	17
affichage	152
déplacement	152
types	153
Fenêtre User Module	16, 257
[Component List]	155

Fenêtre Zone	16, 237
Fermer	29
Fermeture de session	21
Fichier de données DME	30
export	32
importation	30
Fichier de projet	22
création d'un nouveau fichier	22
enregistrement	23, 25
fermeture	29
ouverture	27
Fil	
dessin	224
édition	229
nœuds	221
réglages de dessin	223
segment de ligne	220
Fils	219
Filtre	
BPF programmable	353
Filtre coupe-bande (Notch)	352
Filtre passe-bande (BPF)	349
Filtre passe-bas (LPF)	351
Filtre passe-haut (HPF)	350
HPF programmable	355
LPF programmable	356
Filtre coupe-bande (Notch)	352
Filtre passe-bande (BPF)	349
Filtre passe-bas (LPF)	351
Filtre passe-haut (HPF)	350
Filtres	349
Frequency	420

G

Gain	420
Gain Correct	420
Gate	341
Gc ajustable (AdjustGc)	419
Gestionnaire de scènes	63
GPI (Interface à usage général)	79
Grid	210
Groupe de composants	259
Groupe de paramètres	73, 314

H

Hold (Hold Time)	420
Hors ligne	75
basculement entre les états en ligne et hors ligne	75
HPF programmable	355

I

ICP	168
placement	240
Image	
disposition	185
Images en arrière-plan	
paramétrage	295
Importer	
DME	30
Imprimer	
fenêtre de conception	214

K

KeyIn	334, 420
Knee	421

L

Langue	
réglage	106

LCR	378
Legend (Champs descriptifs)	198
LFE (haut-parleur de caisson de basses)	421
Linkwitz-Riley (Linkwitz)	421
[Component List] (Fenêtre Configuration)	154
[Component List] (Fenêtre User Module)	155
Liste des paramètres présélectionnés	68
LPF programmable	356
LR	379

M

Matrice de delays	362
[User Control], menu	280
[Edit], menu	47, 145
[File], menu	44
[Help], menu	54
[Print], menu	111
[Tools], menu	48, 149
[View], menu	48, 147
[Window], menu	51, 151
Meter	357
MIDI	90
onglet [Control Change]	91
onglet [Parameter Change]	94
onglet [Port]	97
onglet [Program Change]	93
onglet [Setup]	90
Miscellaneous	358
Mise à jour du microprogramme	
microprogramme de l'unité DME	107
Mixer	360
Auto Mixer	360
Matrice de delays	362
Mixeur matriciel	369
Mixeur matriciel	369
Mode conception	286
Mode Edit	136
Mode opération	286
Modification de l'ordre	218
Module utilisateur	
création	254
enregistrement	255
Monitoring Point List	247
MY-Card	413

N

Navigator Window (Fenêtre Navigator)	140
Niveau de sécurité	56

O

Objet	17
disposition	216, 236, 238
édition	217
sélection	216
types	156
[Control Change], onglet	91
[Parameter Change], onglet	94
[Port], onglet	97
[Program Change], onglet	93
[Setup], onglet	90
Ordre de tabulation	
modification	313
Oscillateur	358
Ouverture de session	20
Ouverture de session automatique	21
utilisateur connecté automatiquement	57
Ouvrir	27
ouverture d'un fichier de projet à partir de la liste	
des fichiers récemment utilisés	28
ouverture d'un fichier de projet sécurisé	28

P

Palette d'édition	288
Pan	378, 421
LCR	378
LR	379
Surround	380
Pan Nominal Position	378, 421
Paramètre	
modification	266
Paramètres définis par l'utilisateur	98
réglage	101
Phase	421
Picture	185
Préférences	207
Préférences	53
Probe Monitor	244

Q

Q	421
---------	-----

R

Range	422
Ratio	422
Réglage	
alignement	302
déplacement	302
disposition	297
propriétés	303
Réglage utilisateur	70
sécurité	283
réglage utilisateur	
création d'un nouveau	281
Réglages de dessin	223
Release (Release Time)	422
Resource Meter	18
Resource Meter Window (Fenêtre Resource Meter)	139
Restrictions de réglages utilisateur	55
Retard	
delay long	332
delay short	333
Routeur	386

S

Scène	
actuelle	42
Scène actuelle	42
Sécurité	136
création d'utilisateurs et paramétrage	
de réglages utilisateur	55
niveau de sécurité utilisateur	56
restrictions de réglages utilisateur	55
sécurité de l'utilisateur connecté	63, 70
utilisateur [Administrator]	55
Sheet	200
Show Signal Delay	246
Slope	422
Snap	273
Surround 3-1	383
Surround 5.1	384
Surround 6.1	385
Synchronisation	
Boîte de dialogue « Synchronization »	76
Synchronisation de DME Designer et de l'unité DME	75

T

Taille de la fenêtre	
modification	294
Threshold	422
Toolkit Window (Fenêtre Toolkit)	143
Touche [Mute]	42
Touche outil	
grande	41
petite	39

U

User Control	279
User Defined Button	
Paramètres définis par l'utilisateur	98
User Module	181, 250
User Module Editor	285
User Module Manager	250
[User]	
utilisateur connecté	43
Utilisateur	19
création de nouvel	61
liste	58
Utilisateur [Administrator]	55

V

Valeur du retard	246
------------------------	-----

W

Wav File Player	359
Width	422
Wire	195

Z

Zone	157
actuelle	43
ajout	231
attribution d'un nouveau nom	231
suppression	231
Zone actuelle	43
Zone sensible	222

