



# 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.

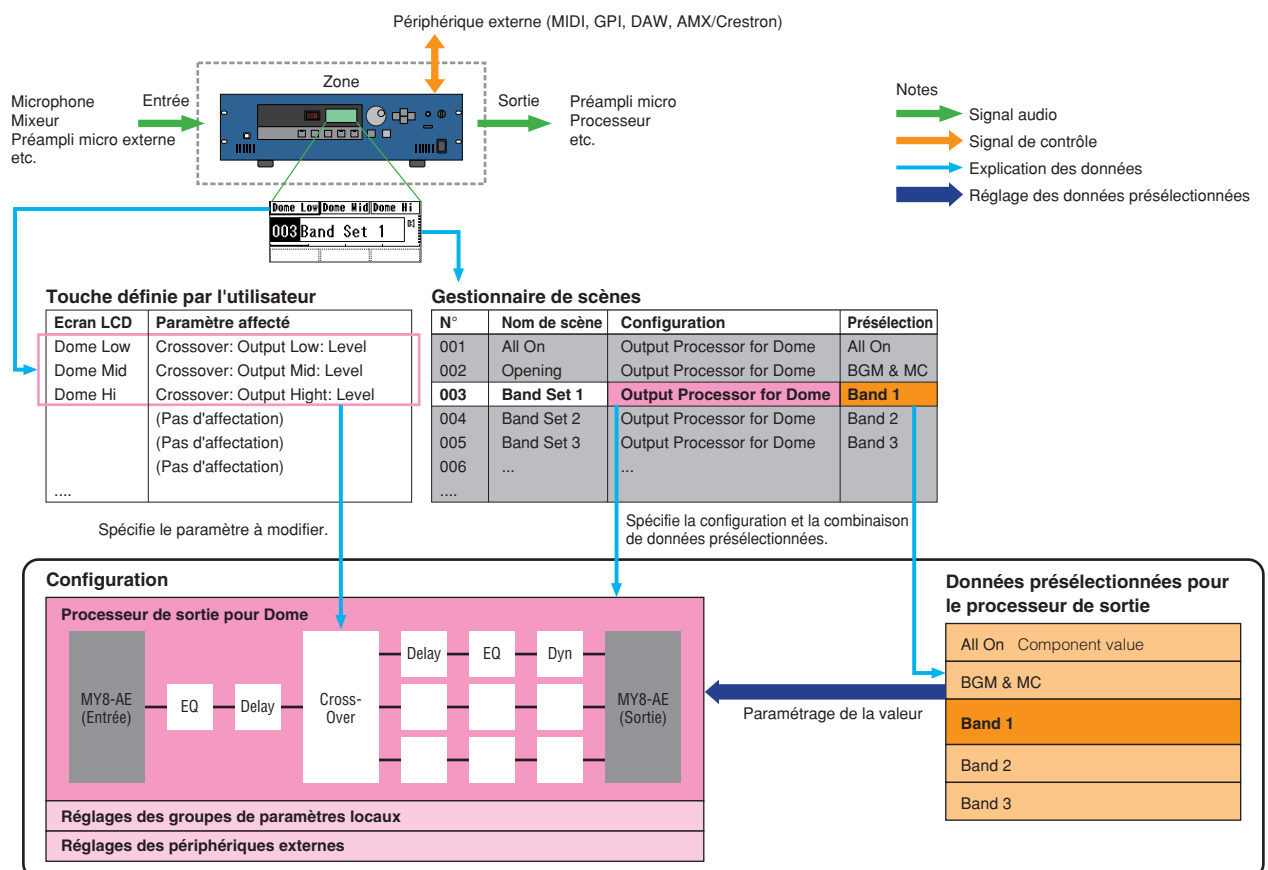
# A propos de DME Designer

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.

<b>Région</b>	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.
<b>Zone</b>	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.
<b>Configuration</b>	Informations liées à la présentation et la connexion des composants au sein d'une zone.
<b>Scène</b>	Informations liées à la configuration affectée à une zone et les réglages des composants inclus dans la configuration.
<b>Composant</b>	Objet disposé au sein de la fenêtre Configuration.

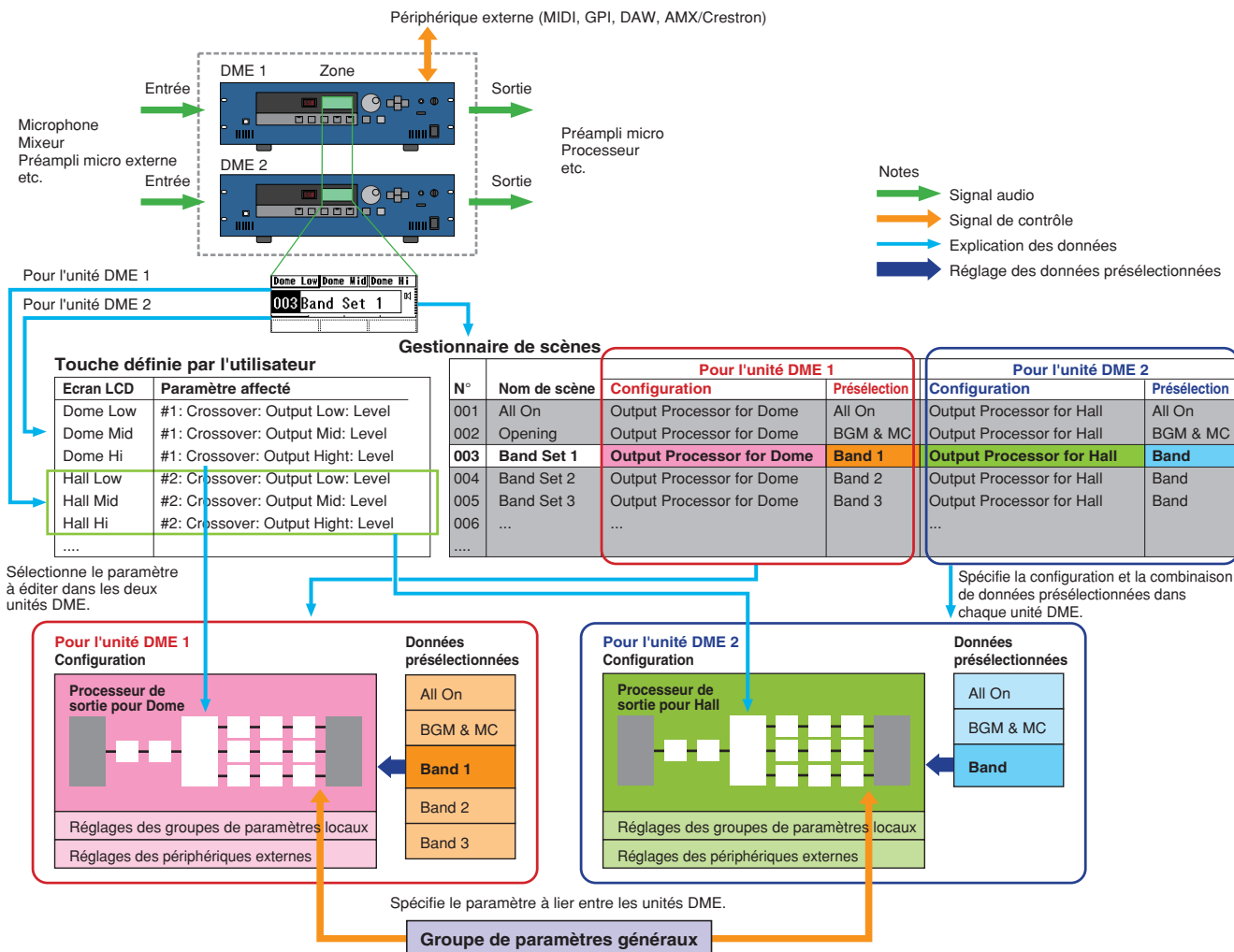
Pour obtenir une présentation de DME et consulter son glossaire, reportez-vous au « Mode d'emploi de DME64N/24N ». Les systèmes construits à l'aide de DME Designer peuvent avoir plusieurs zones au sein d'une même région et de multiples configurations et scènes à l'intérieur d'une zone. Cependant, il 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"> <li>• Contrôleur MIDI ( MIDI Control Change (Modification de commande MIDI), Parameter Change (Modification de paramètre)</li> <li>• Contrôleur GPI</li> <li>• Contrôleur DAW</li> <li>• AMX, Crestron et autres contrôleurs à distance similaires</li> </ul>
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"> <li>• GEQ, Matrix Mixer et autres composants de traitement audio</li> <li>• Conversion interne AN/NA (DME24N), Cascade (DME64N) et composants E/S de carte MY</li> <li>• Composants de périphériques externes pour préamplis micro externes (AD8HR, AD824)</li> </ul>

## 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.

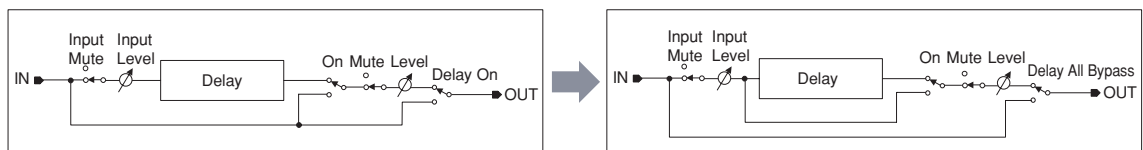
## ■ Fenêtre Designer

- 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.

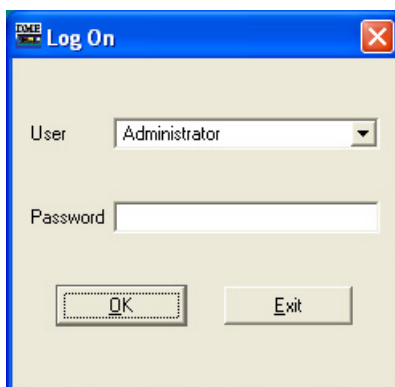
### ■ Lancement de DME Designer et ouverture de session (lorsque la fonction Auto-Logon n'est pas paramétrée)

- 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.

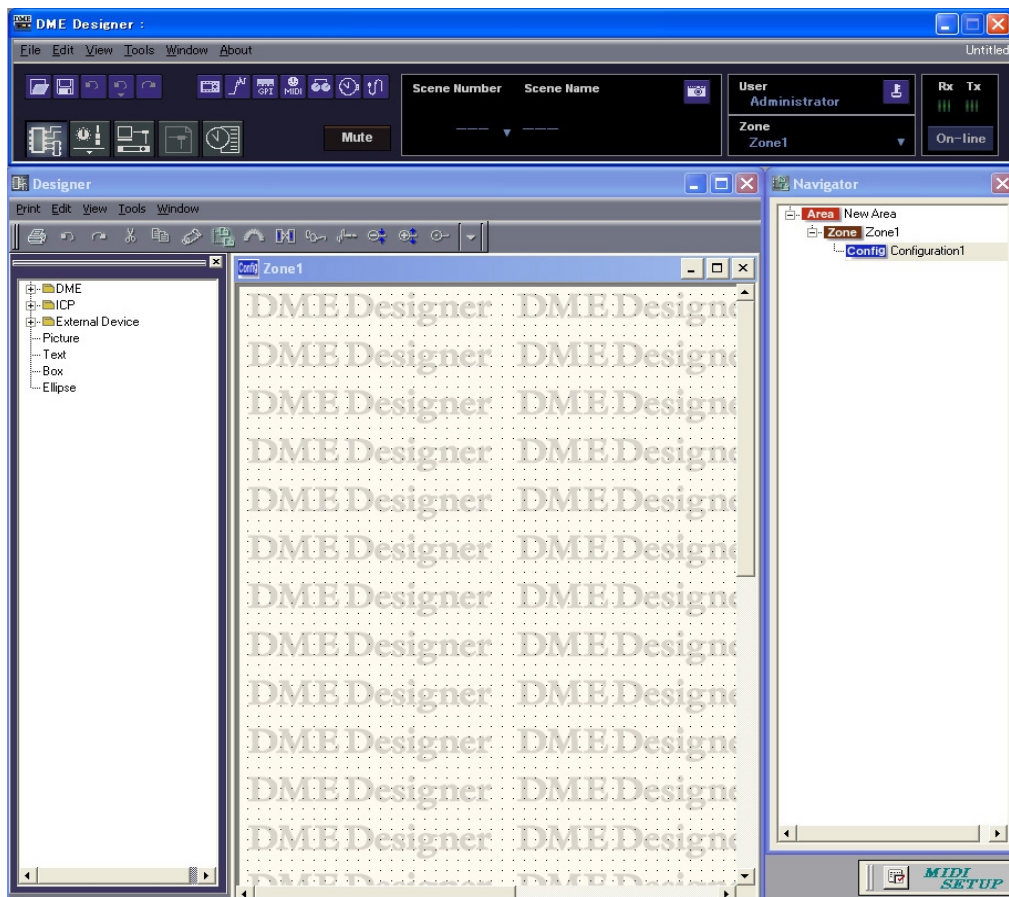
### 3 Entrez le mot de passe dans l'encadré [Password] (Mot de passe).

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

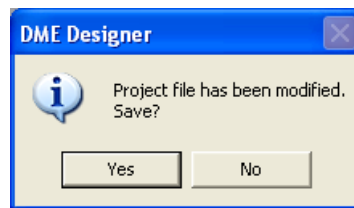
Pour fermer DME Designer, cliquez sur [Exit] (Quitte) dans le menu [File] (Fichier) de la fenêtre Main Panel (Panneau principal). Cela peut s'effectuer aussi en cliquant sur la touche [Close] (Fermer) de la fenêtre Main Panel.

## 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.



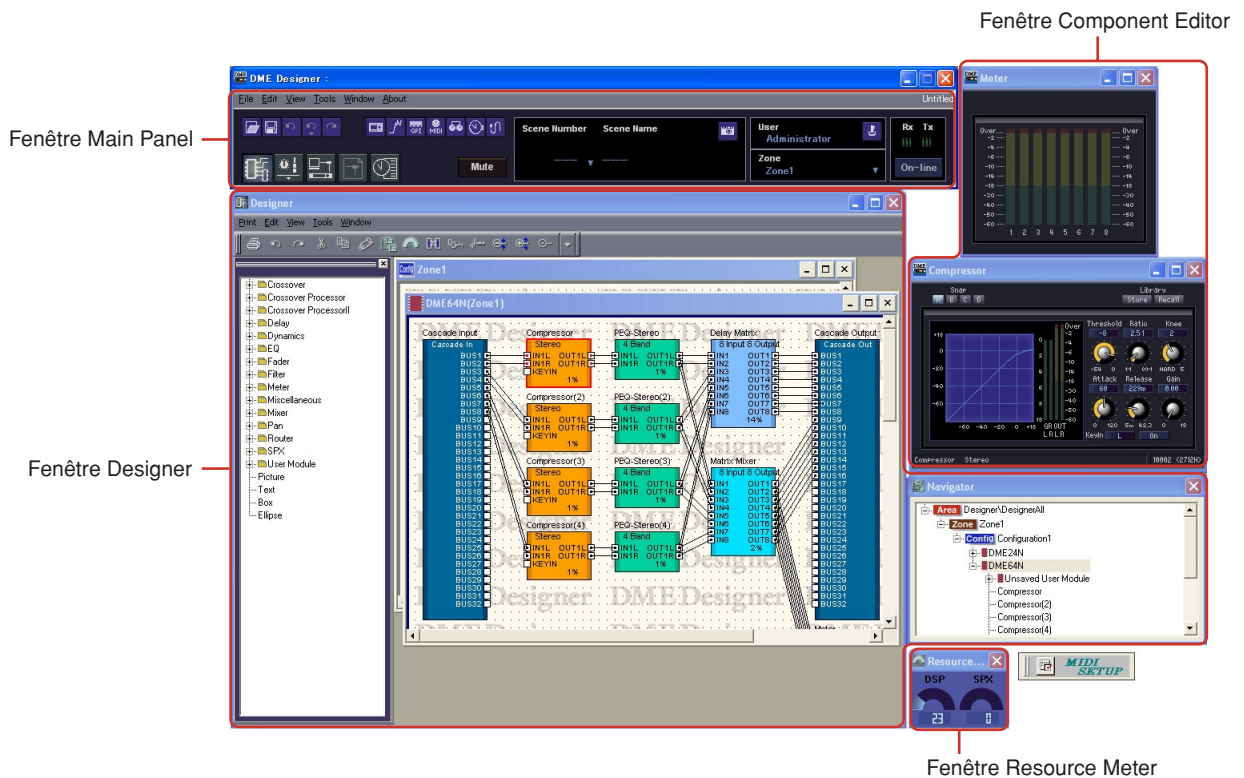
## 2 Pour enregistrer le fichier, cliquez sur [Yes] (Oui). Pour fermer l'application sans effectuer d'enregistrement, cliquez sur [No] (Non).

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.

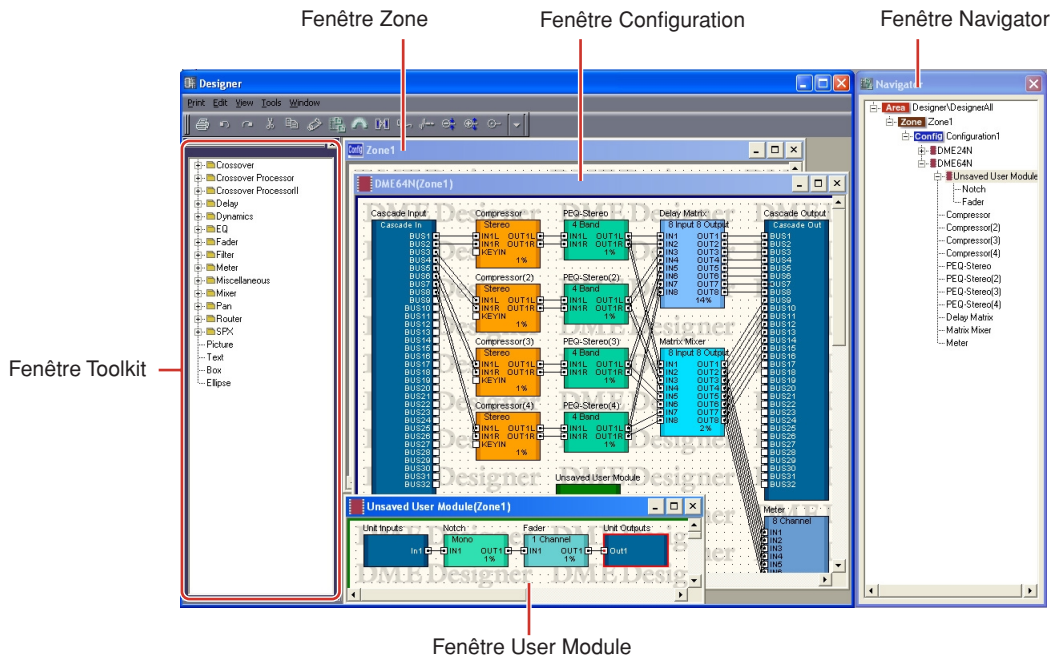


### Fenêtre Main Panel

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.

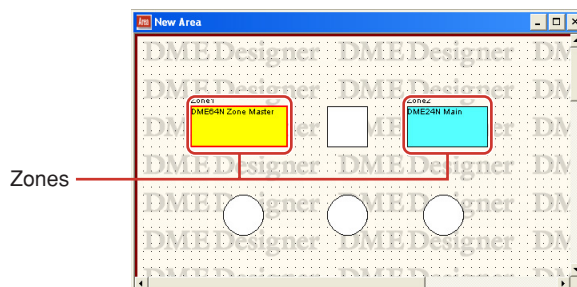
## Fenêtre Designer

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

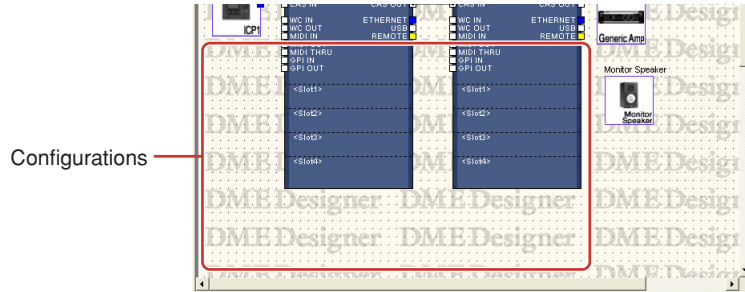
La fenêtre Area sert à découper les régions qui gèrent le système tout entier. La région doit nécessairement comporter au moins une zone mais il est possible qu'elle en compte plusieurs.



### Fenêtre Zone

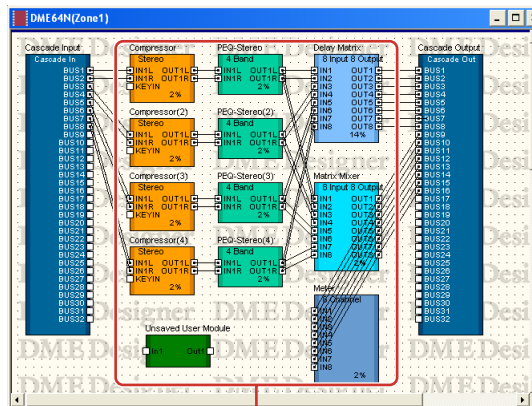
La fenêtre Zone sert à désigner les zones au sein de la région. Une zone est une sorte de bleu plus concret incluant au moins une unité DME. Elle affiche les connexions de l'unité DME avec d'autres périphériques ainsi que les câblages existant entre eux. Vous avez la possibilité de créer plusieurs zones.

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



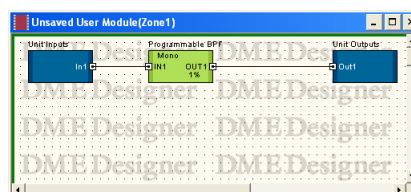
### Fenêtre Configuration

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.

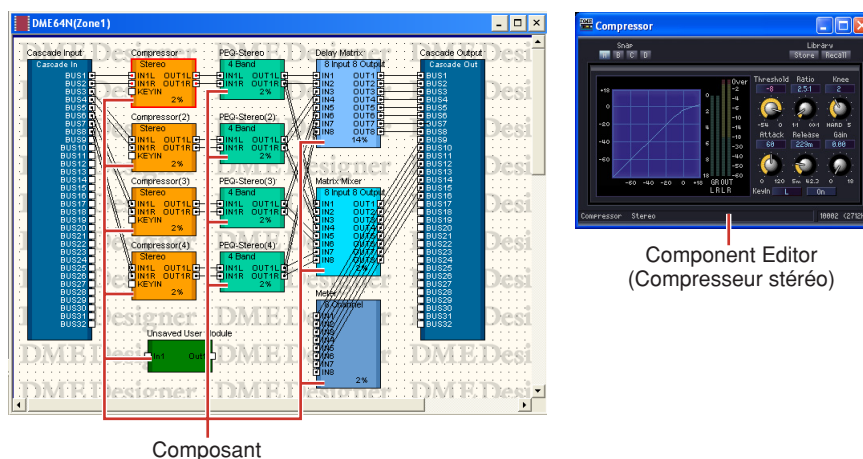
## ■ Objets et Composants

« **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.

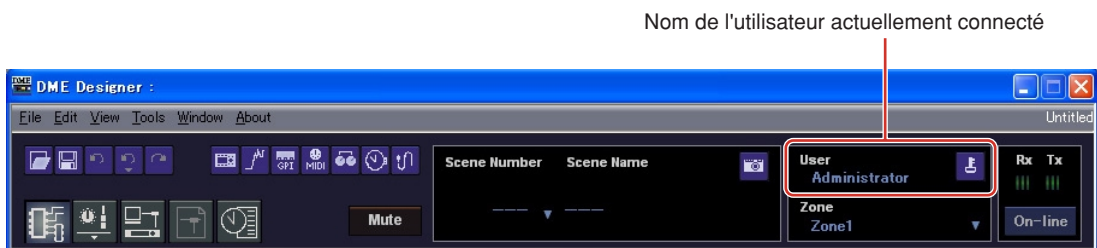
# Les utilisateurs et la sécurité

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.

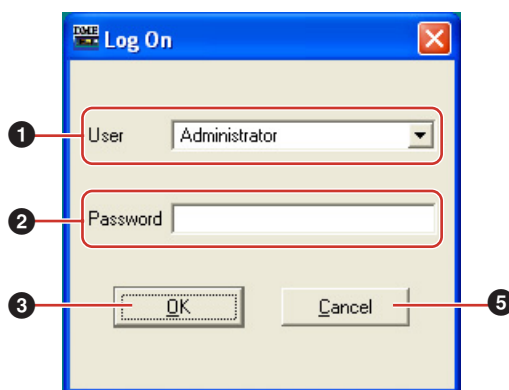
## Ouverture de session

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].

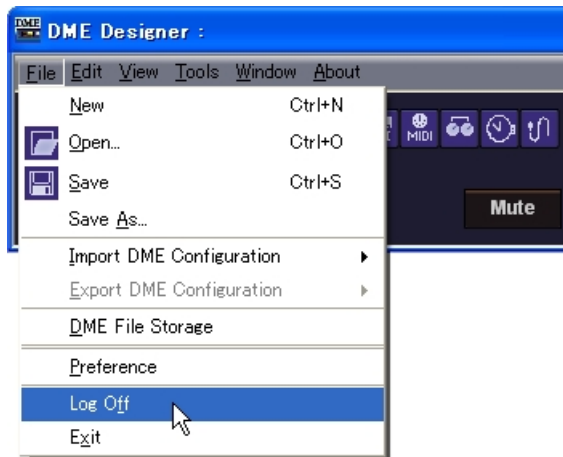
Lorsque vous tapez le mot de passe dans l'encadré, les caractères que vous entrez s'affichent comme des astérisques (\*).

#### 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.

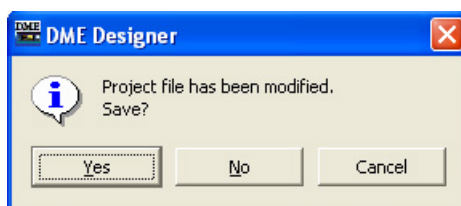
Les commandes pour ouvrir, créer et enregistrer les fichiers de projet figurent dans le menu [File] de la fenêtre Main Panel.

## 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.

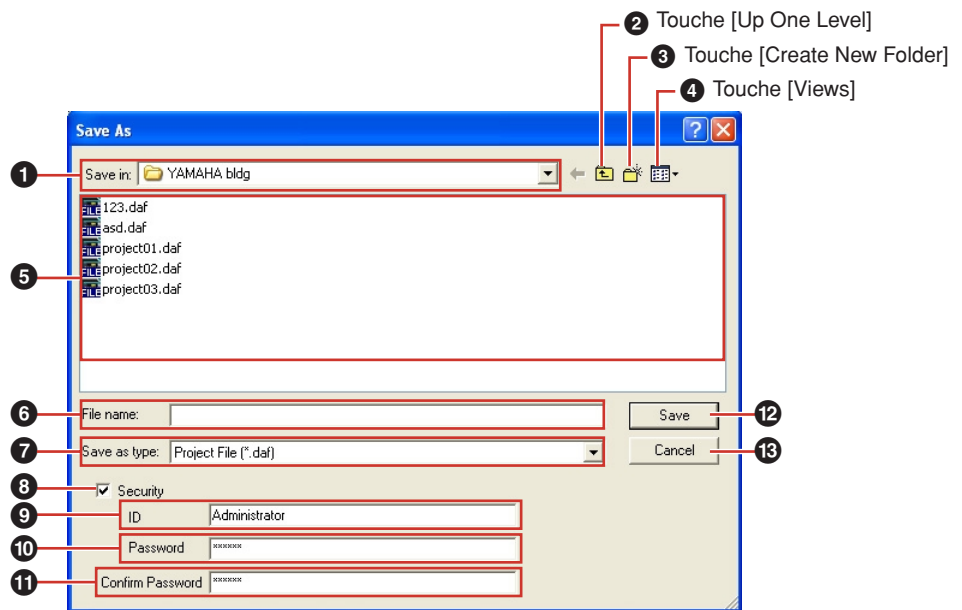
Un nouveau fichier de projet est créé.

## 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 dossier 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].



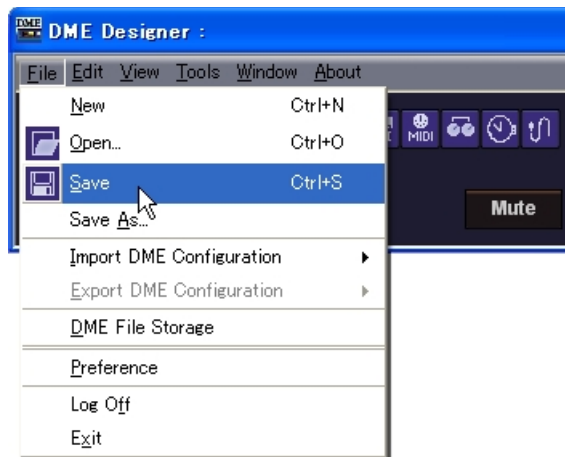
**13 Touche [Cancel] (Annuler)**

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.



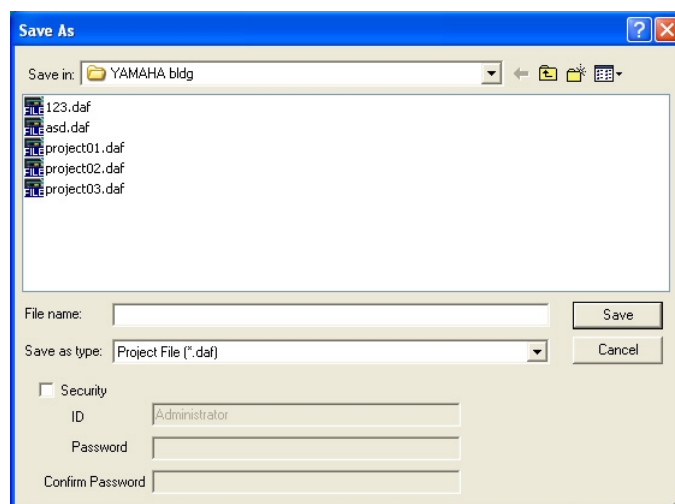
S'il existe un fichier portant le même nom, il sera remplacé.

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.

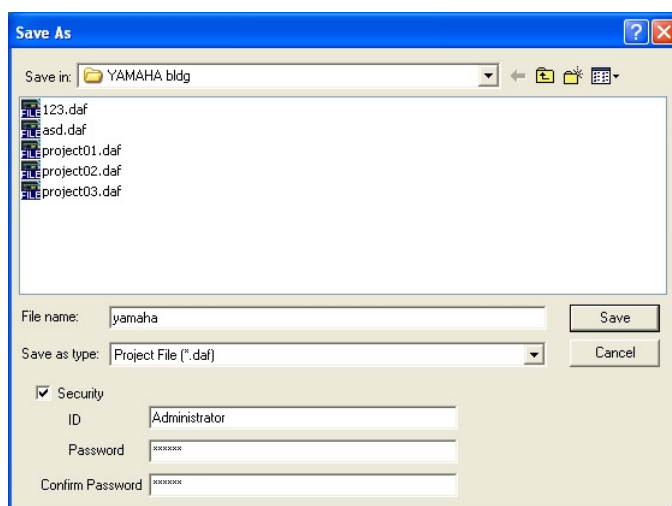
### 4 Entrez le mot de passe souhaité dans l'encadré [Password].

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

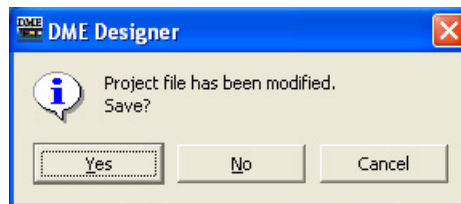
Il est possible d'ouvrir les fichiers de projet l'aide du menu [File] → commande [Open] (Ouvrir) de la fenêtre Main Panel. Etant donné qu'il faut fermer le fichier de projet actuellement ouvert pour en ouvrir un nouveau, la boîte de dialogue « Project file has been modified. Save? » apparaît à l'écran.

### ■ Commande [Open]

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

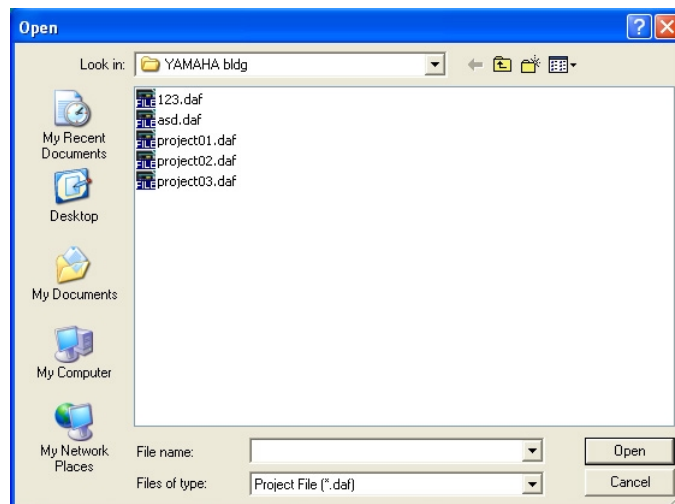
#### 1 Cliquez sur le menu [File] → commande [Open] de la fenêtre Main Panel.

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.

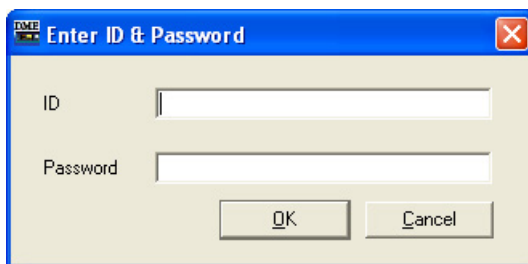


#### 3 Sélectionnez le fichier à ouvrir.

#### 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].

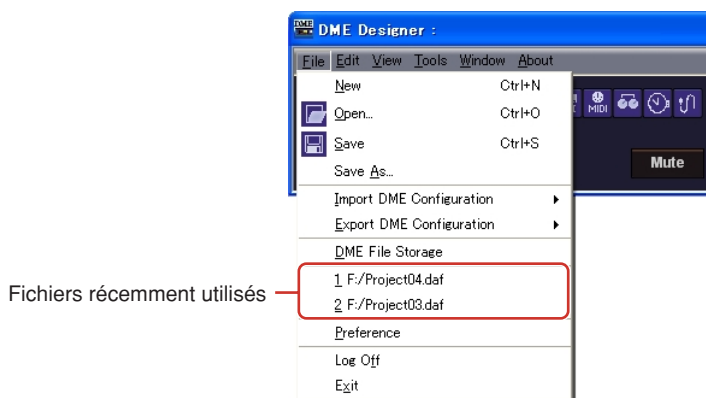
Si vous tapez un ID ou un mot de passe incorrects puis cliquez sur la touche [OK] dans la boîte de dialogue « Enter ID & Password », la boîte de dialogue « Wrong ID or password! » (ID ou mot de passe incorrect !) s'affiche.



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.

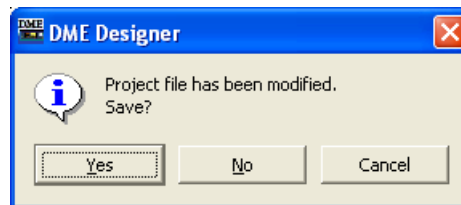
## ■ Double-cliquez sur l'icône du fichier de projet

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.

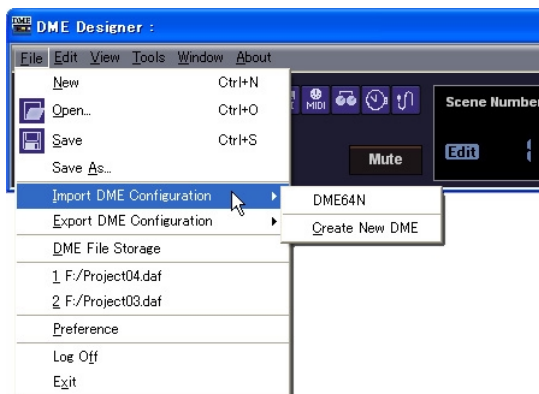
Les fichiers comportant des paramètres sauvegardés sont appelés « **fichiers de données DME** ». Les noms de ces fichiers portent l'extension « .ddf ».



## Importation de données DME

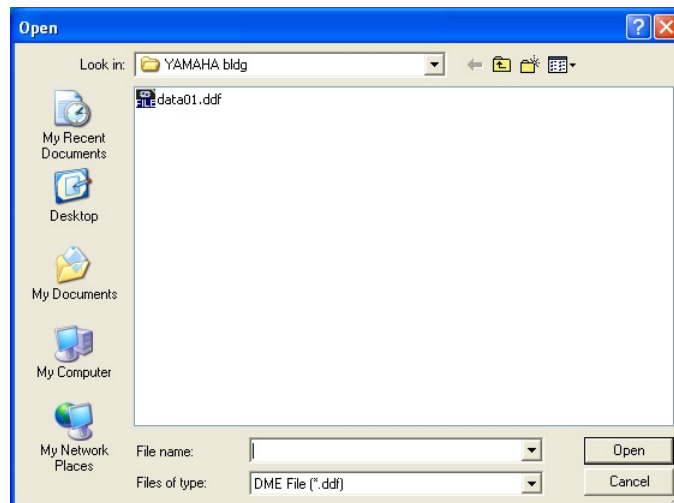
Cette opération importe les réglages du fichier de données dans une unité DME incluse dans la configuration actuelle.

- 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.

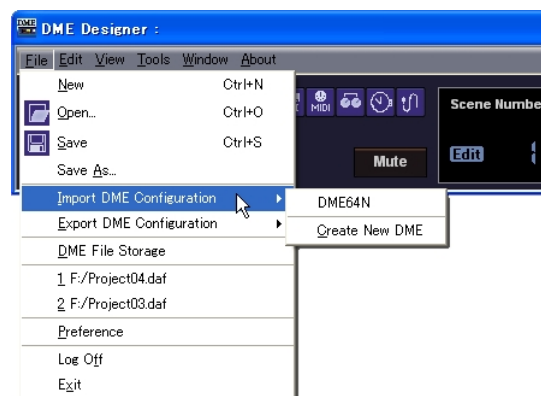
La boîte de dialogue « Open » s'affiche.



- 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.

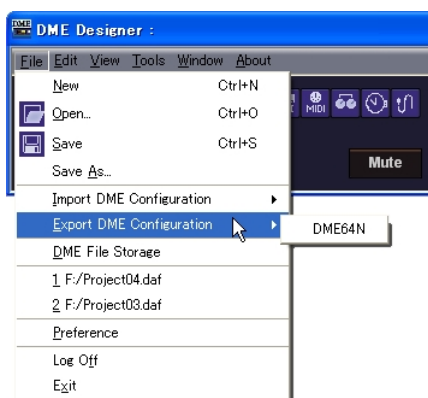
#### NOTE

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.

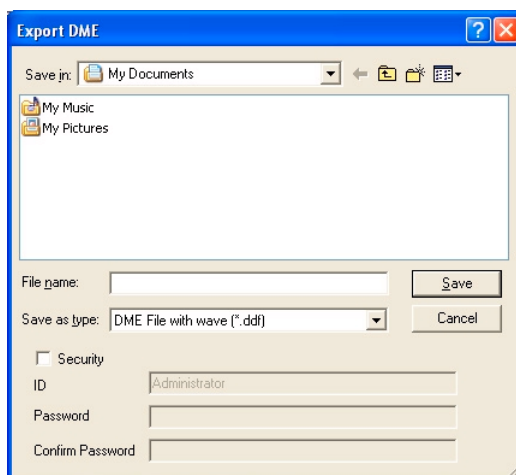
## Exportation de données DME

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.

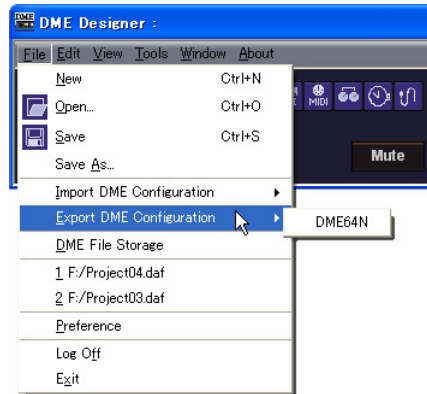


- 4 Entrez le nom de fichier.  
Déterminez si le type de fichier sélectionné est exporté en même temps qu'un fichier Wave.
- 5 Spécifiez le dossier dans lequel le fichier sera enregistré, puis cliquez sur la touche [Save] (Enregistrer).



## ■ 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.

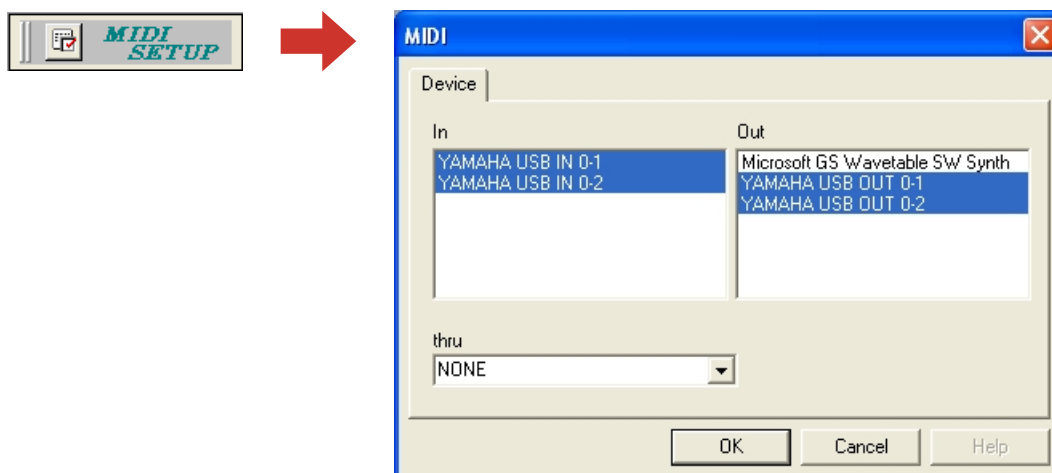
Installez les pilotes USB-MIDI ou DME-N Network sur l'ordinateur. Pour plus de détails, reportez-vous au « Manuel d'installation de DME Designer », fourni séparément.

### 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)

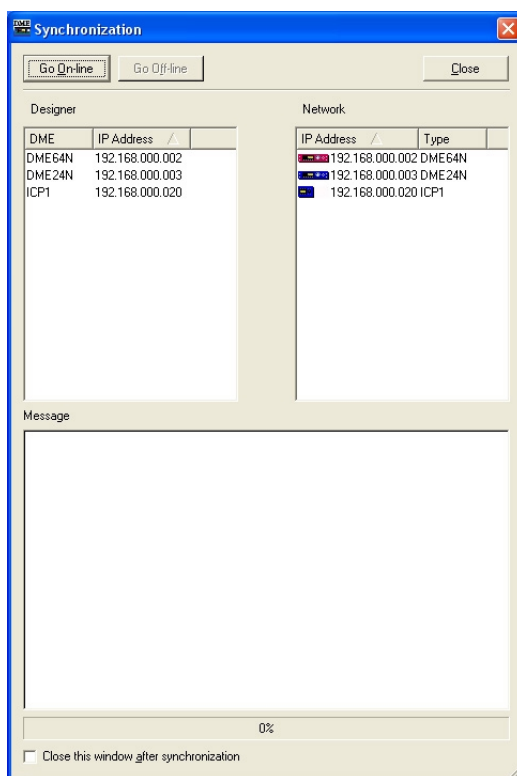
Reportez-vous à « Gestionnaire de scènes » en page 63.

## 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

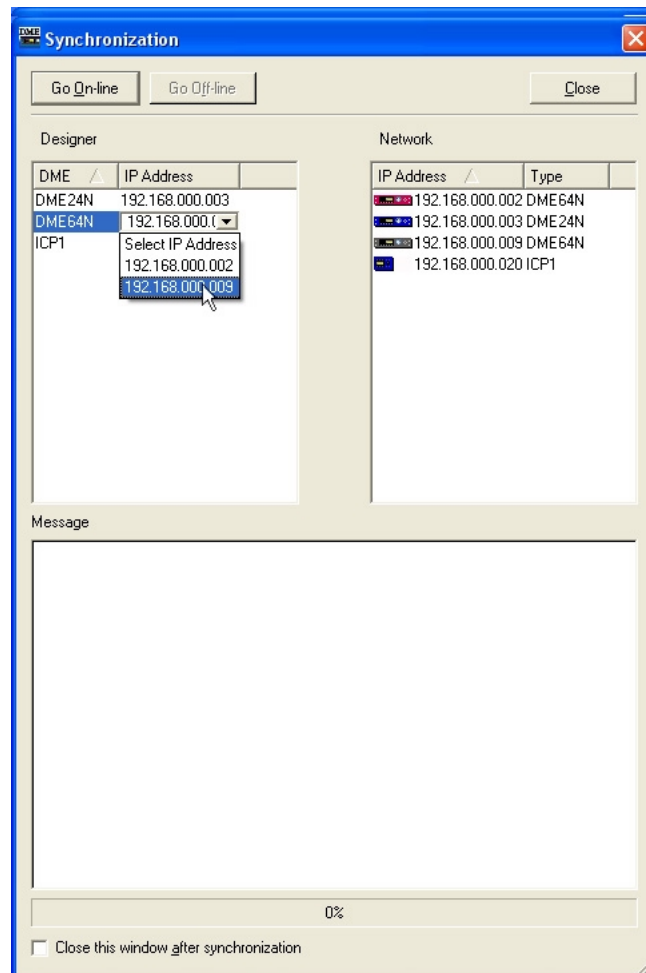
Lorsque vous appelez la boîte de dialogue « Synchronization », si aucune scène n'est rappelée ou aucun réglage MIDI spécifié, un message d'avertissement s'affichera une seule fois. Cliquez sur la touche [OK] du message pour ouvrir les boîtes de dialogue correspondants. Vous pouvez alors effectuer les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

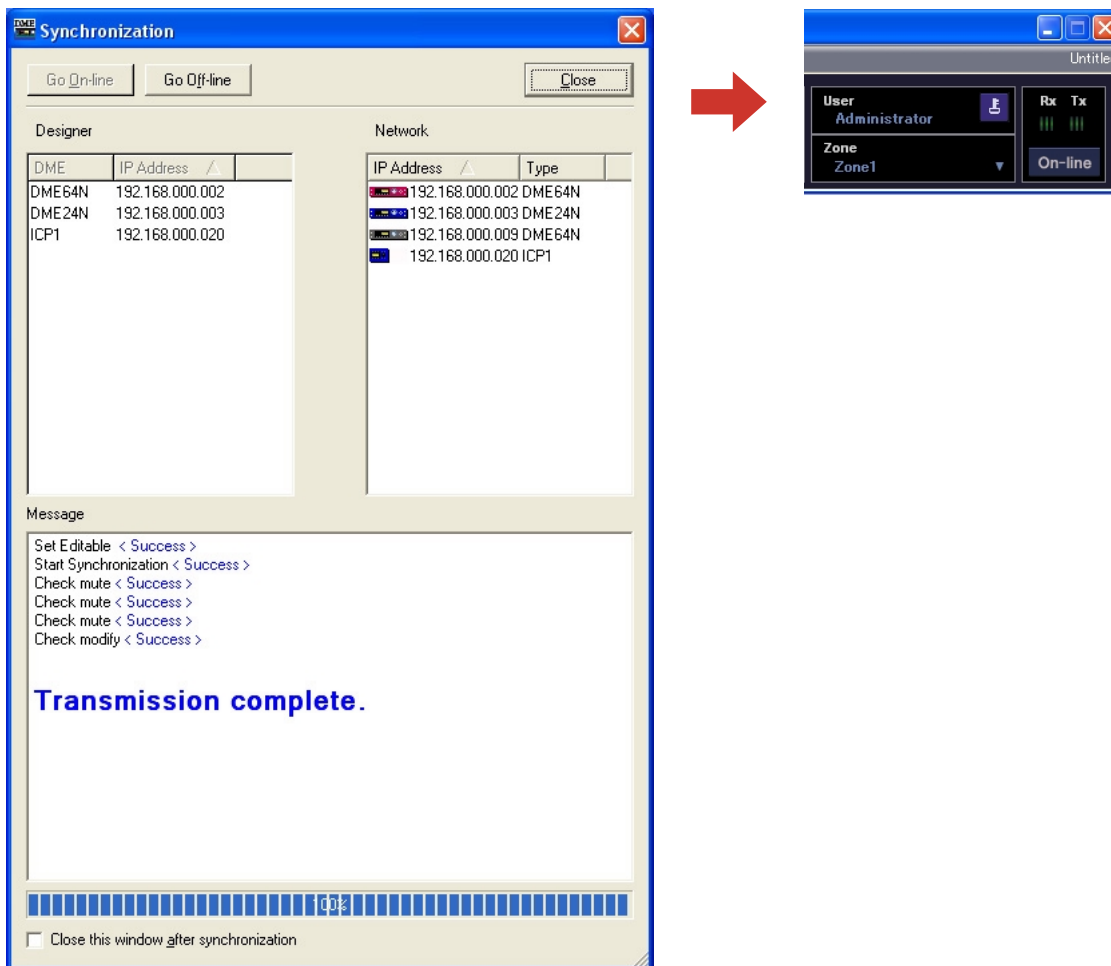
Le transfert de la configuration débute, et DME Designer est synchronisé avec l'unité.

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).

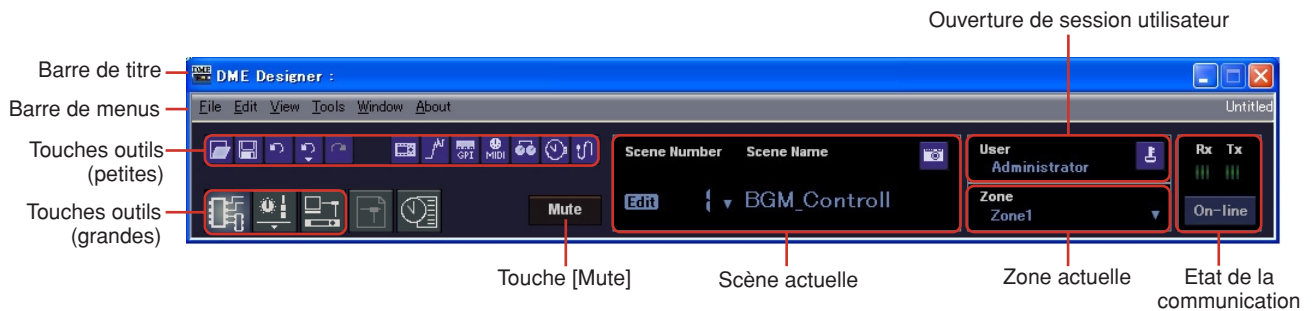


Pour passer hors ligne, cliquez soit sur la touche [ON-Line] (En ligne) de la fenêtre du panneau principal soit sur la touche [Go Off-line] (Basculer hors ligne) de la boîte de dialogue « Synchronization ».

# Chapitre 3 Fenêtre Main Panel

## Fenêtre Main Panel

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



### Barre de titre

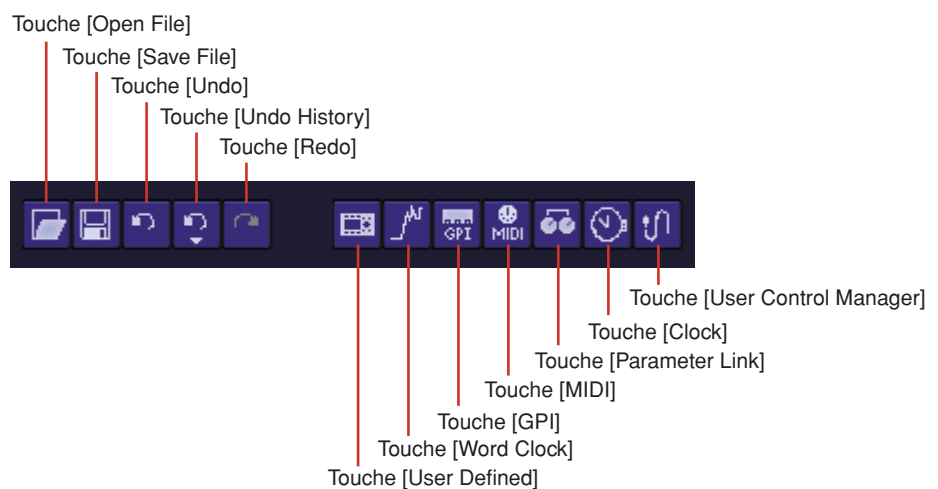
« DME Designer » s'affiche dans la barre de titre.

### 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)

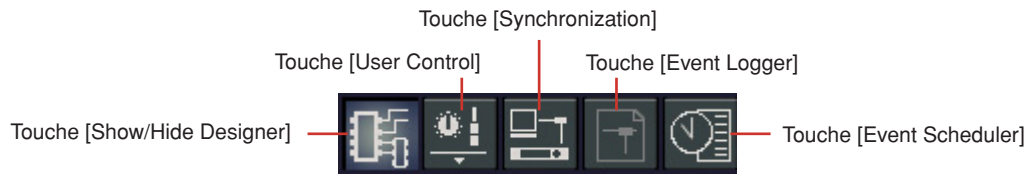
Ouvre la boîte de dialogue « Clock » (Horloge).  
→ Reportez-vous à « [Clock] (Horloge) » en [page 50](#).

### ■ 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)

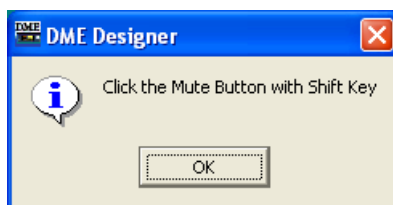
Ouvre la boîte de dialogue « Event Scheduler ».

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

## Touche [Mute] (Assourdissement)

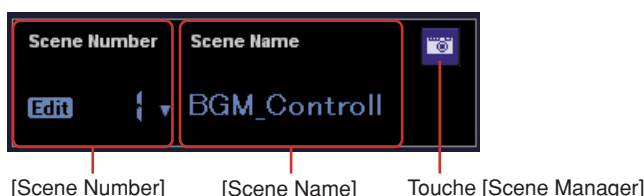


Active (ON) et désactive (OFF) la touche d'assourdissement de DME pour la zone actuelle. Pour activer la touche d'assourdissement, cliquez dessus tout en appuyant sur la touche <Shift>. Si vous cliquez sur cette la touche d'assourdissement alors que la fonction est désactivée sans appuyer sur la touche <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>.



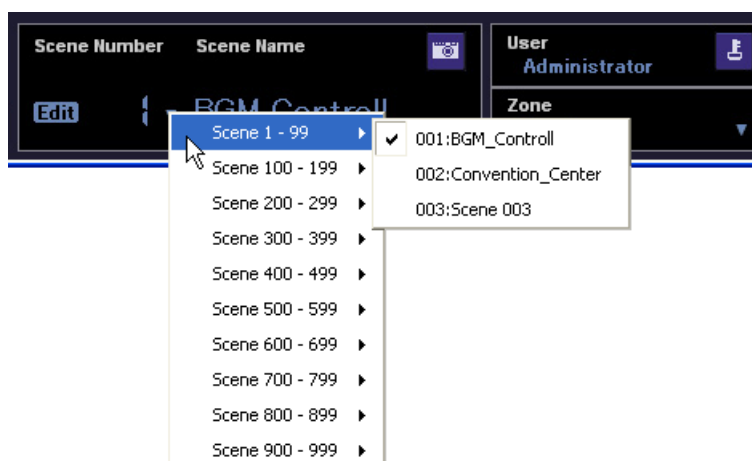
## Scène actuelle

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).

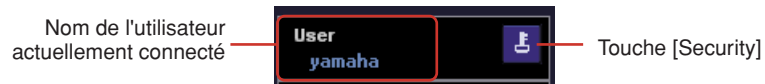
### ■ [Scene Name] (Nom de scène)

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

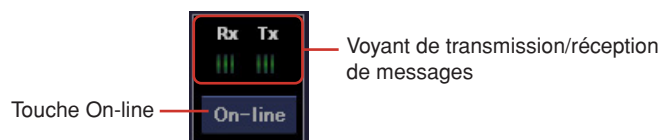


Affiche le nom de la zone active. Lorsque vous appuyez sur [▼], une liste s'affiche dans laquelle vous pouvez sélectionner une zone.



## 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)

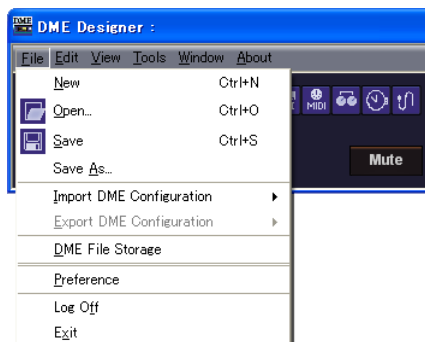
S'allume lorsque DME Designer reçoit des messages MIDI de l'unité DME.

#### [Tx] (Transmission)

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

# Menu de la fenêtre Main Panel

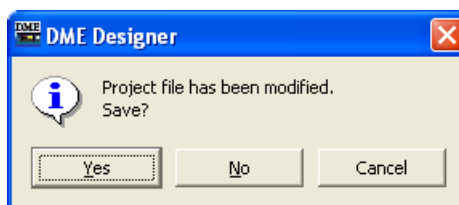
## Menu [File]



### ■ [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.

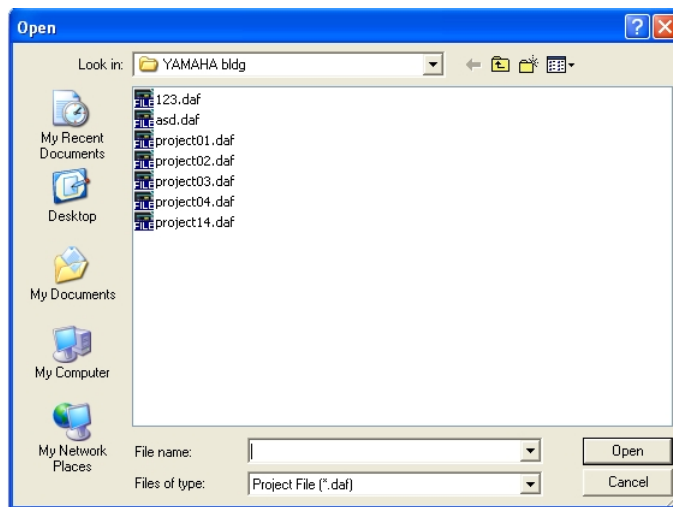
### Touche [Cancel] (Annuler)

Annule la création d'un nouveau projet.

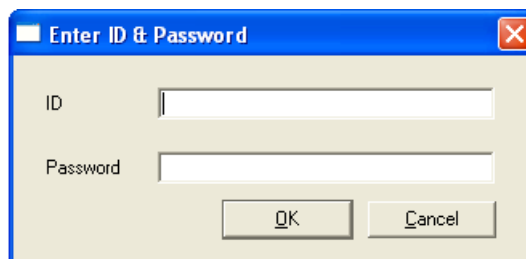
## ■ [Open] (Ouvrir)

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.

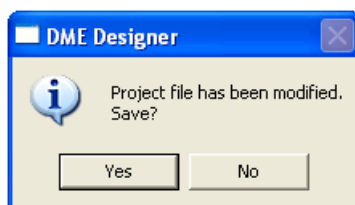
### ■ [Log Off] (Fermeture de session)

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.

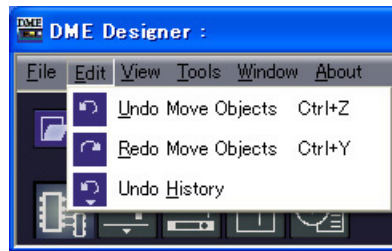
→ Reportez-vous à « Les utilisateurs et la sécurité » en page 19.

### ■ [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.

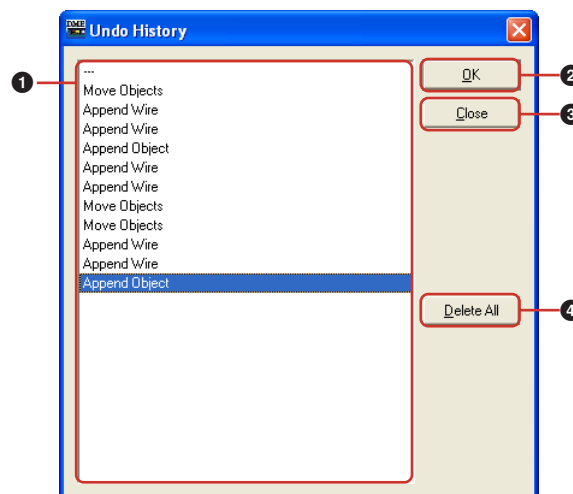
Lorsque l'opération [Undo] est impossible, la commande apparaît en grisé.

### ■ [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)

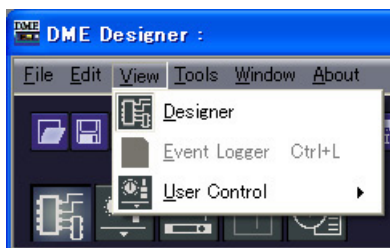
Ferme la boîte de dialogue.

#### 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.

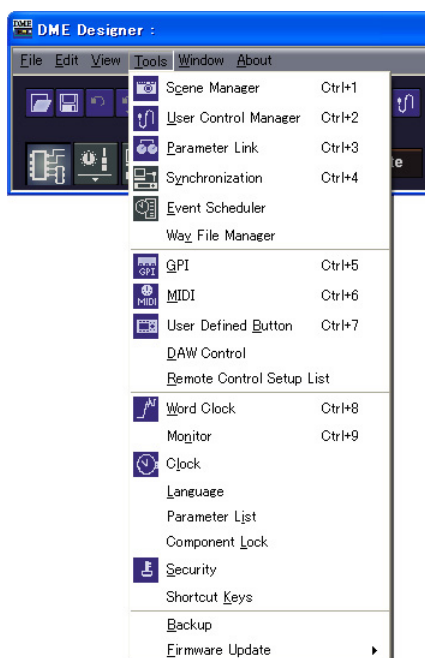
Si vous cliquez sur [New User Control], la boîte de dialogue « New User Control » s'ouvrira.

→ 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.

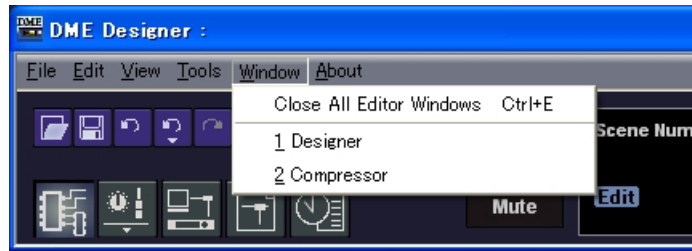
### ■ [Backup] (Sauvegarder)

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.

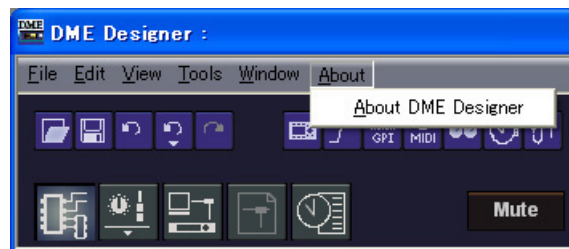
### ■ [Close All Editor Windows] (Fermer toutes les fenêtres Editor)

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)



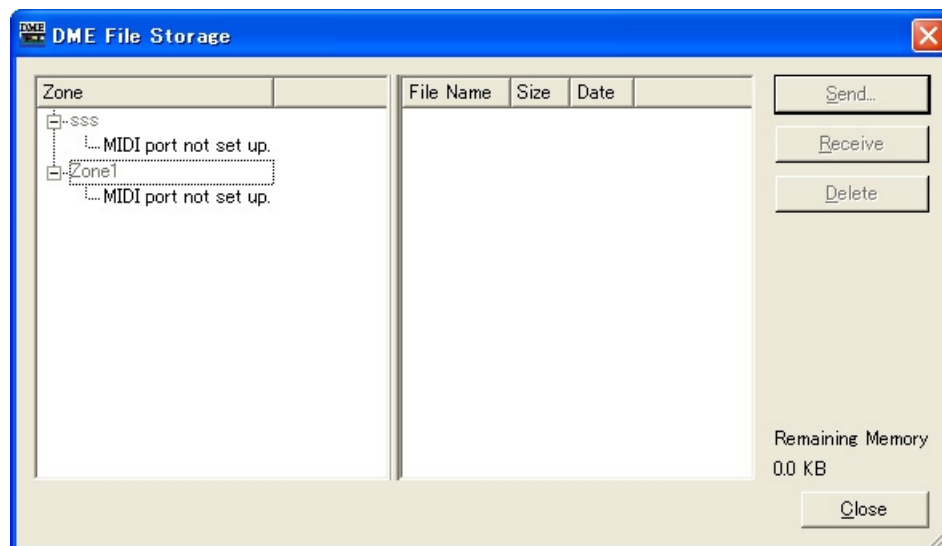
### ■ [About DME Designer] (A propos de DME Designer)

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

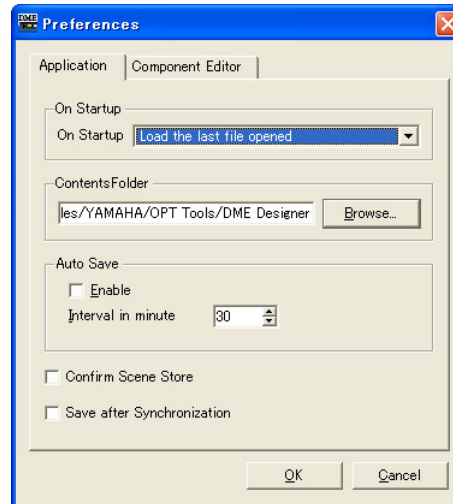
La synchronisation pourra devenir impossible si la valeur du paramètre [Remaining Memory] (Espace libre mémoire) signalant le volume de l'espace mémoire encore disponible dans l'unité DME est trop faible. Le cas échéant, supprimez les fichiers inutiles afin d'augmenter l'espace disponible en mémoire.

# 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)**

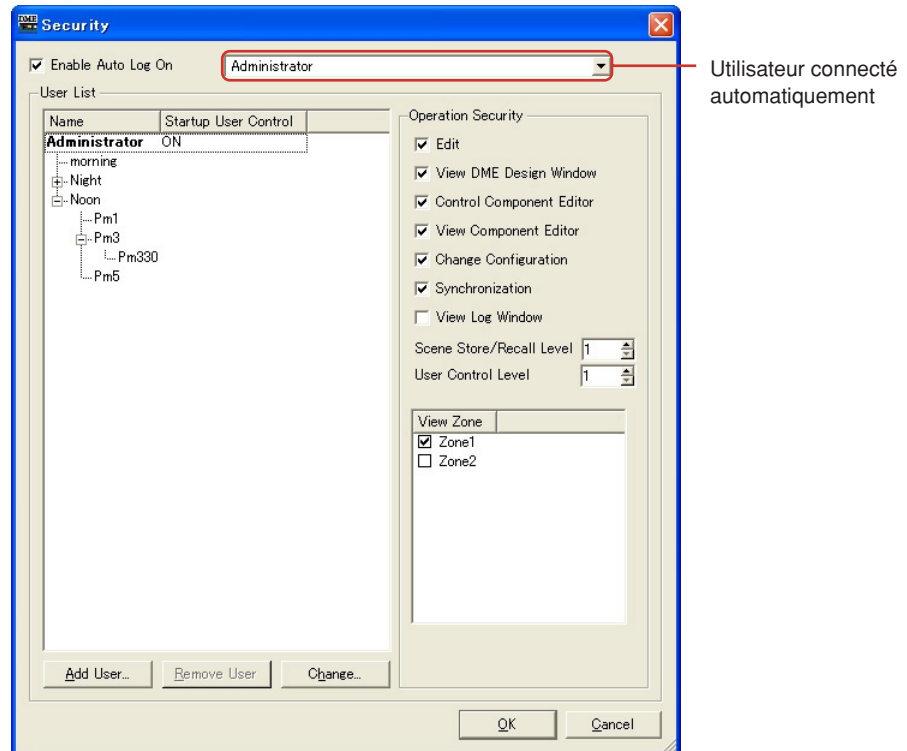
Si un enregistrement est effectué après la synchronisation de DME Designer avec l'unité DME, la prochaine synchronisation sera beaucoup plus rapide car elle ne portera que sur la différence entre les deux états. Cochez cette case pour spécifier l'enregistrement automatique après la synchronisation de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

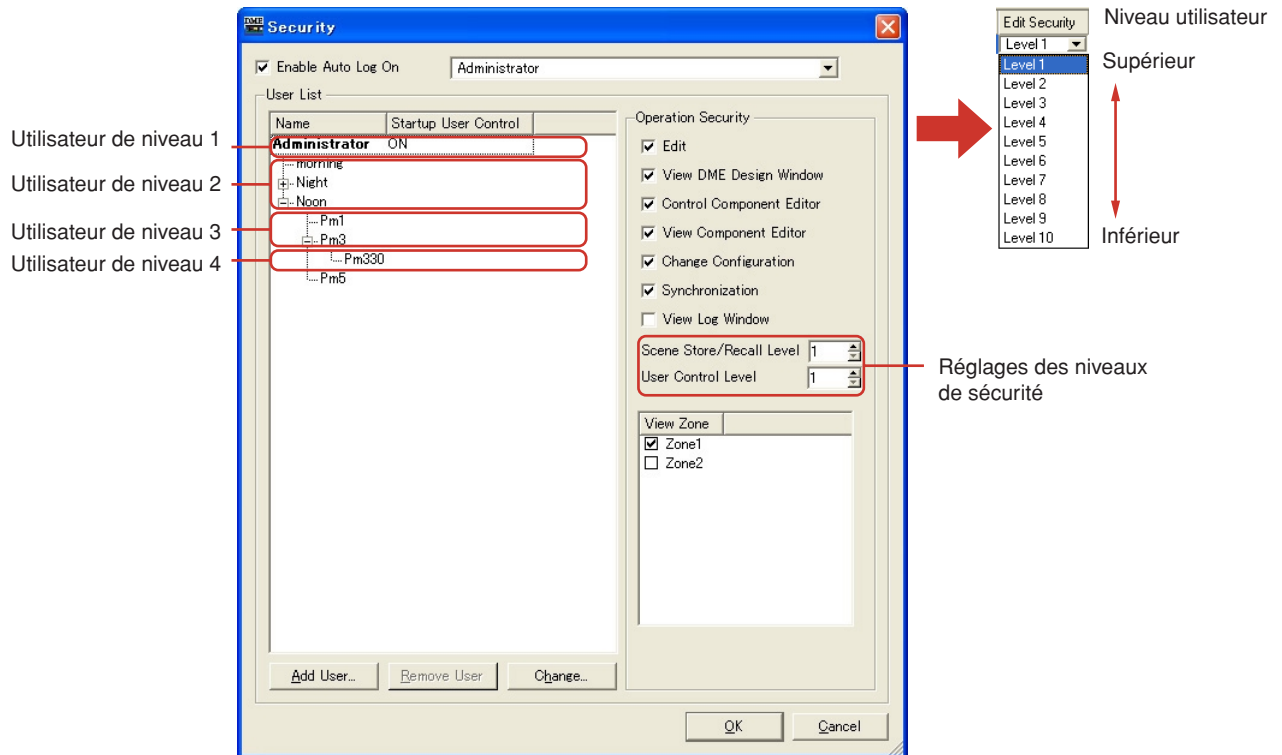
- L'utilisateur actuellement connecté ne peut modifier que les utilisateurs disposant d'un niveau de sécurité inférieur au sien propre.
- L'utilisateur actuellement connecté ne peut pas augmenter son propre niveau de sécurité.

### ■ 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).



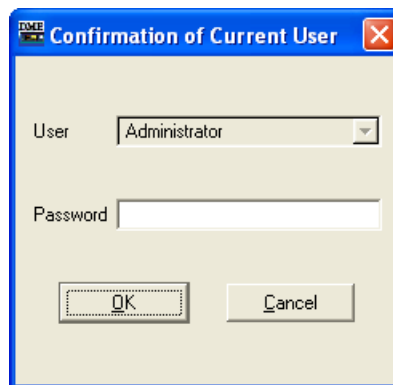
## [Enable Auto-Log On] (Activer la fonction d'ouverture de session automatique)

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.

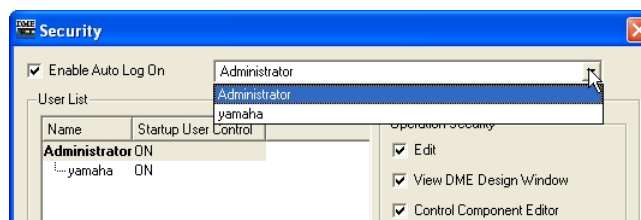
Lorsque vous basculez la fonction d'ouverture de session automatique de l'état d'activation à celui de désactivation au moment de définir le mot de passe pour l'utilisateur actuellement connecté, une boîte de confirmation « Confirmation of Current User » (Confirmation de l'utilisateur actuel) s'affiche.



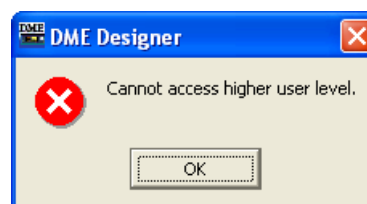
Entrez le mot de passe utilisateur dans l'encadré [Password] puis cliquez sur la touche [OK]. Si vous cliquez sur la touche [Cancel], l'ouverture de session automatique restera activée (ON).

### ■ Utilisateur connecté automatiquement

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



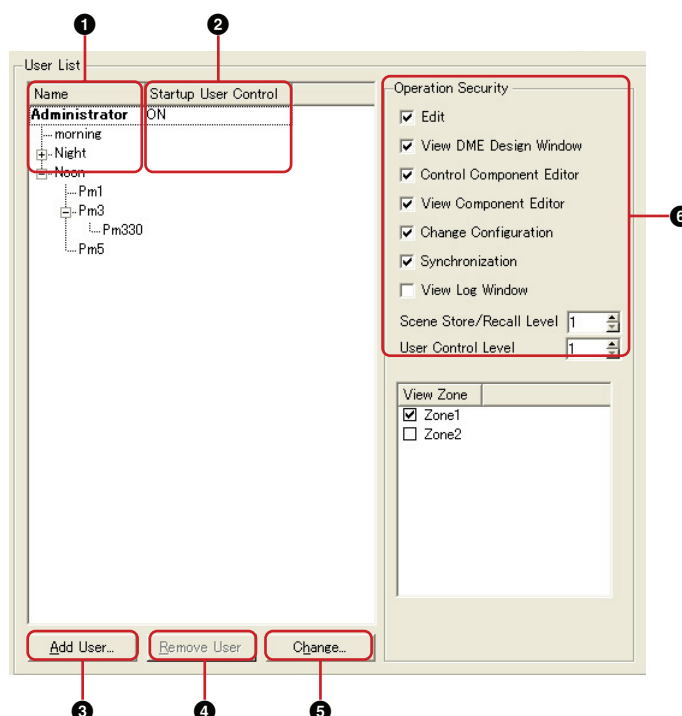
L'utilisateur actuellement connecté ne peut régler cette commande que pour les utilisateurs disposant d'un niveau de sécurité égal ou inférieur au sien propre. Si un utilisateur d'un niveau supérieur est sélectionné, un message d'avertissement « Cannot access higher user level » (Impossible d'accéder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

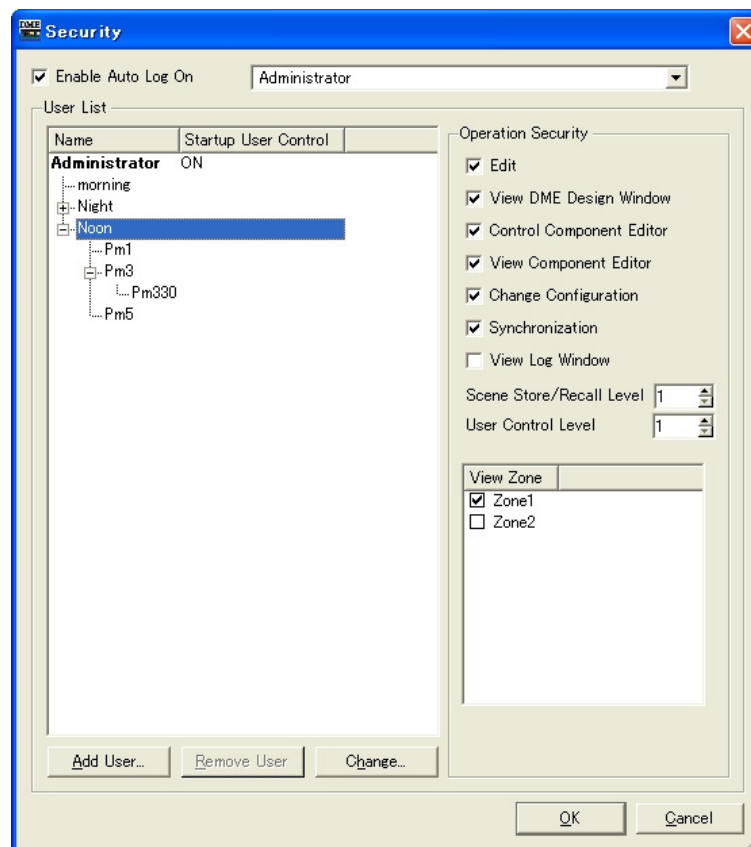
### ■ Touche [Cancel] (Annuler)

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

## Création d'utilisateurs

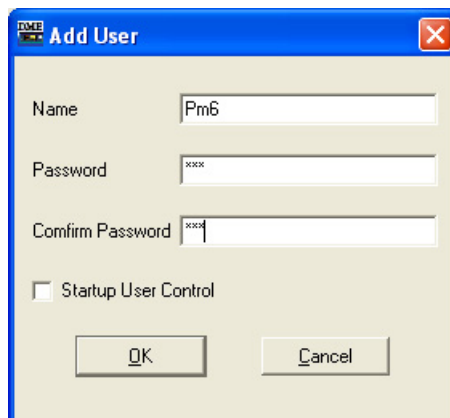
Les utilisateurs sont créés comme suit :

- 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].



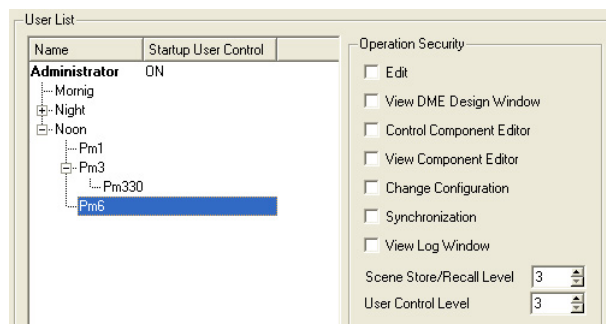
### NOTE

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

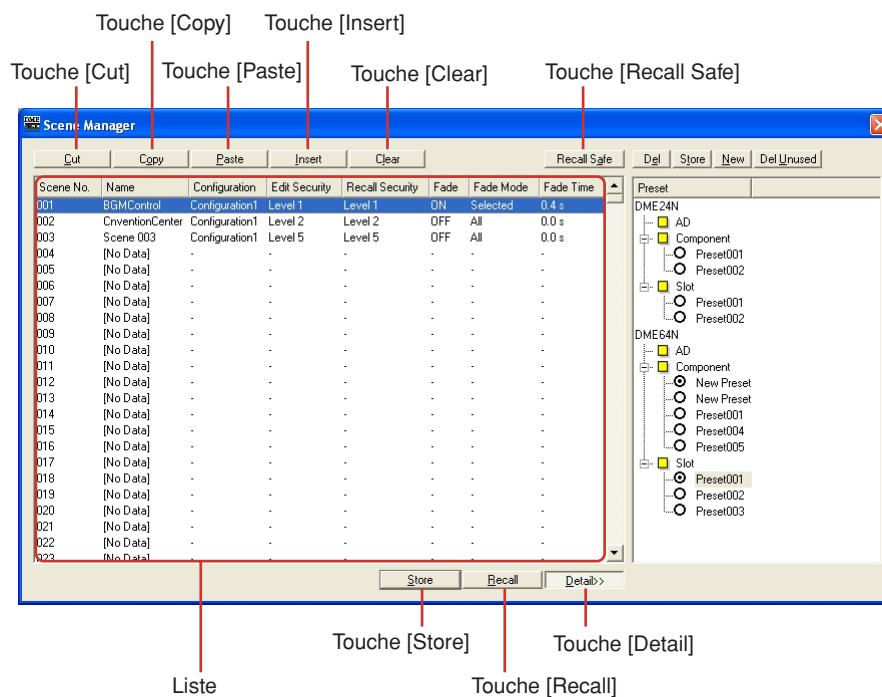
Il est possible d'attribuer un nom au contenu d'une configuration et de l'enregistrer en tant que « **scènes** ». L'enregistrement d'une scène est appelé « **stockage de scène** ». Les réglages de paramètres dans la configuration de chaque site utilisé peuvent être stockés plusieurs fois puis rappelés 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.

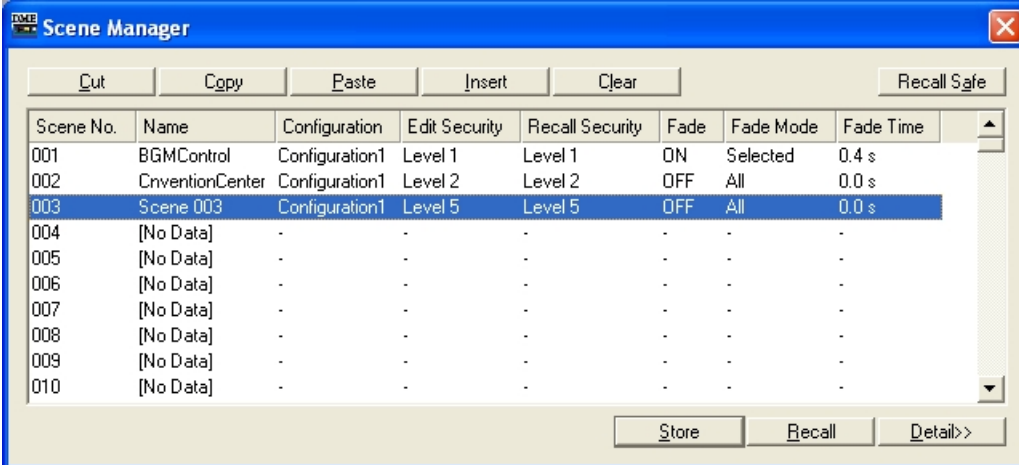
### Name

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 'Scene 003' row is highlighted in blue.

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)**

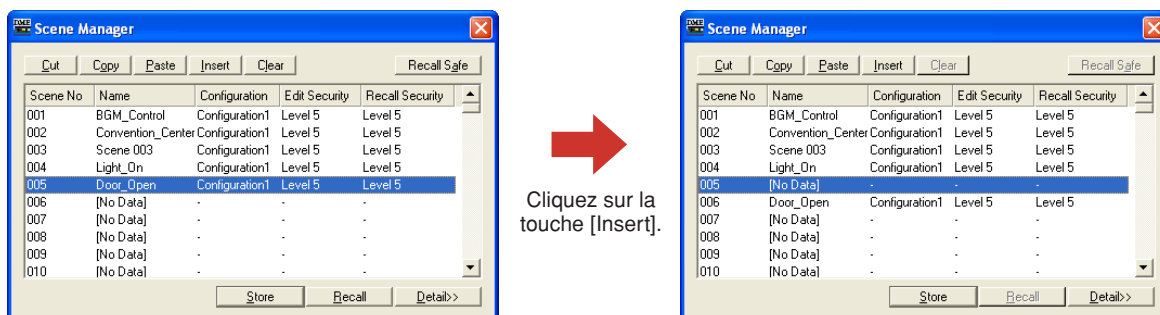
Copie la scène sélectionnée dans la liste.

### ■ **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 ».



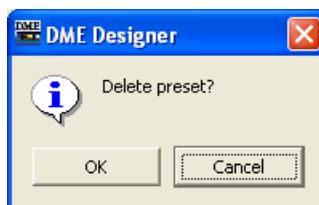
Si aucune scène n'a été coupée ou copiée, la touche sera grisée et ne pourra pas être utilisée. Si une scène est stockée sur l'emplacement le plus bas dans la liste des mémoires de scènes (correspondant au numéro de scène [999]), la touche apparaîtra en grisé et la fonction d'insertion sera indisponible.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



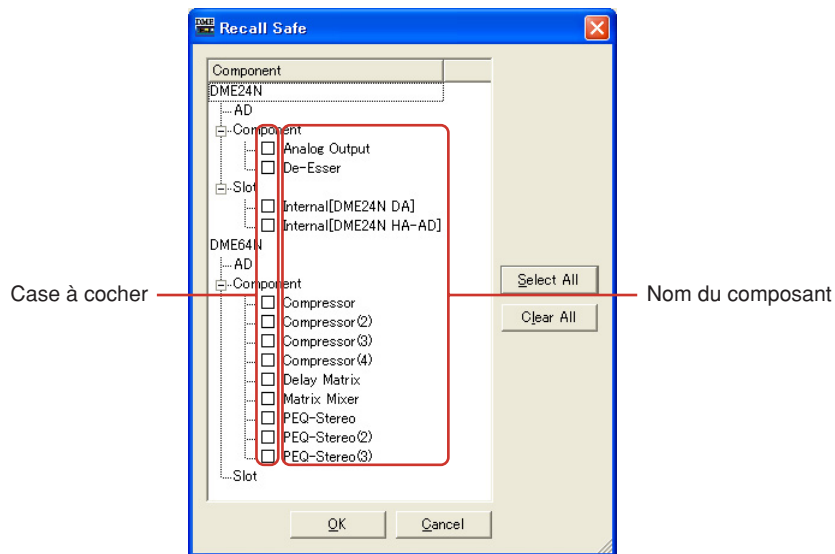
Si vous n'avez pas besoin des paramètres présélectionnés, cliquez sur la touche [OK]. Si vous cliquez sur la touche [Cancel], les présélections ne seront pas effacées. Quelle que soit la touche sur laquelle vous cliquez, la scène sera supprimée.

**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)

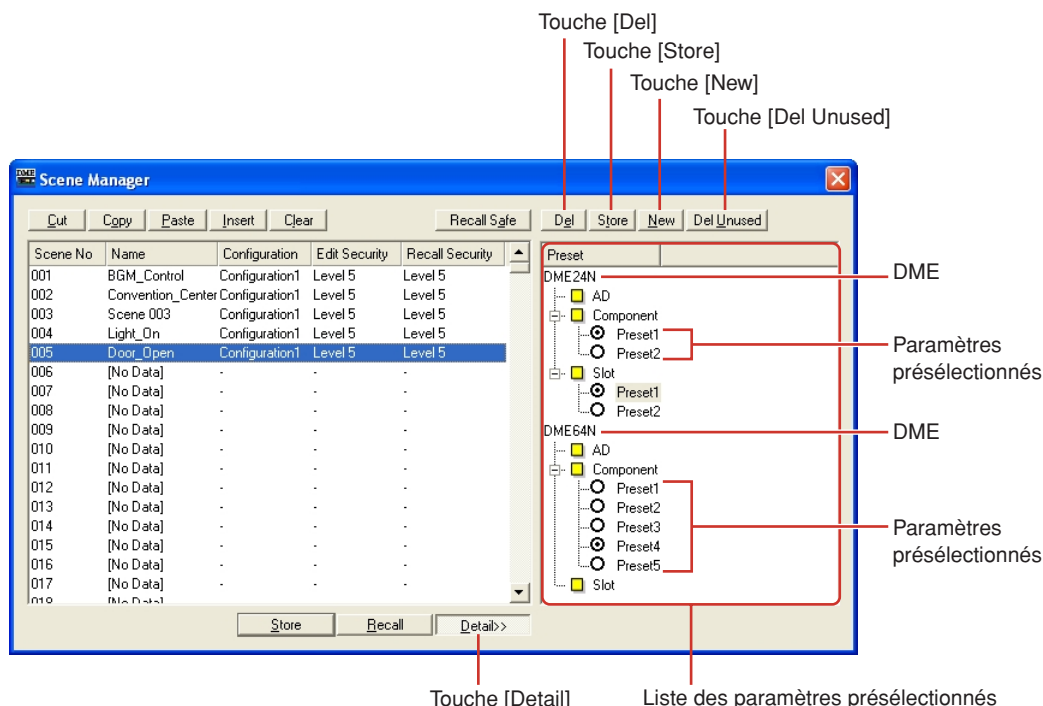
Rappelle la scène sélectionnée dans la liste et en fait la scène actuelle.

### 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** ».

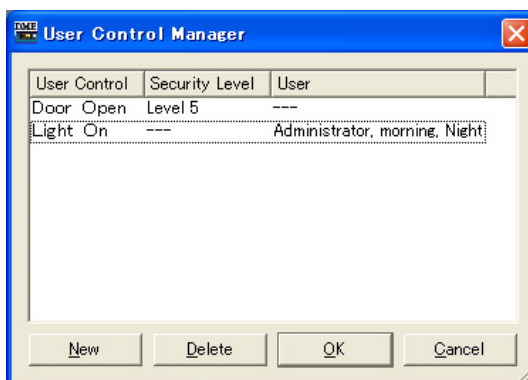
Les réglages utilisateur créés s'affichent dans [View] → sous-menu [User Control] dans la fenêtre Main Panel.

### ■ 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.

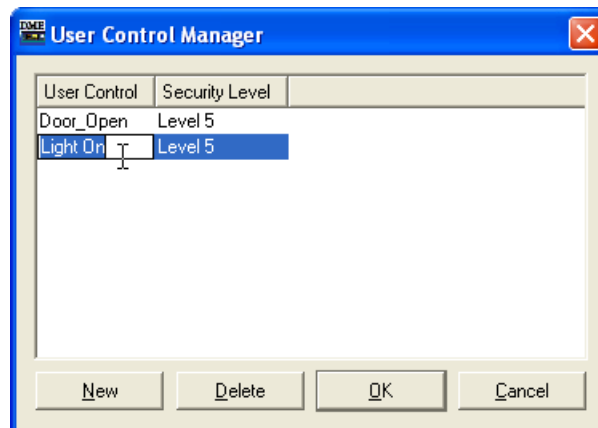


### NOTE

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

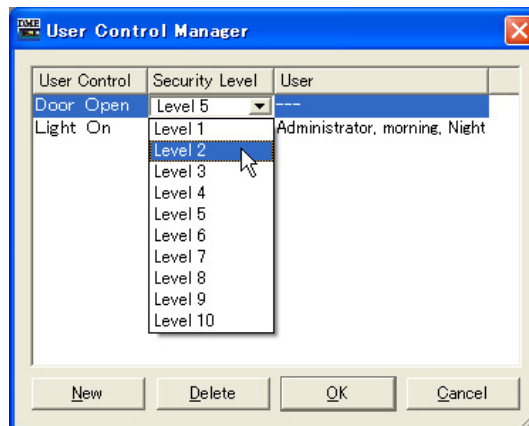
## ■ User Control

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.

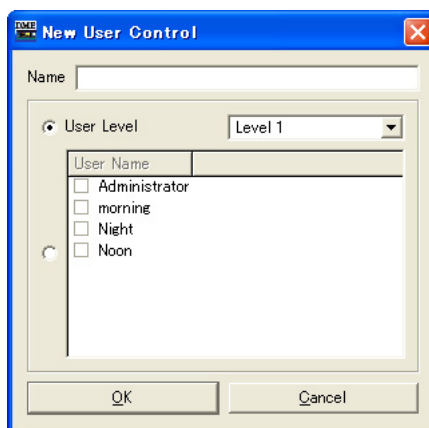


### NOTE

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

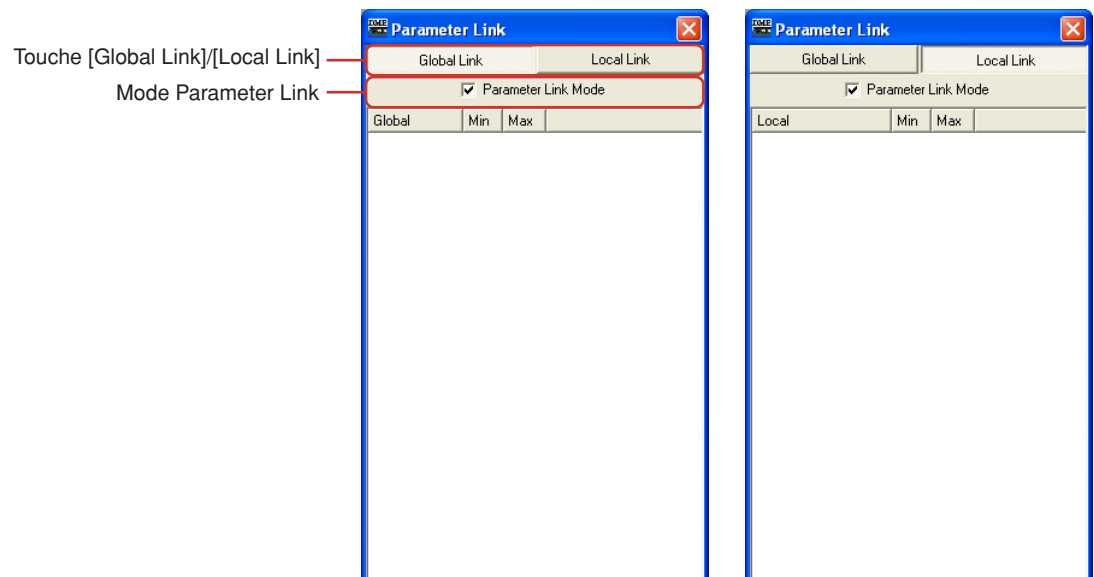
Les paramètres ne s'appliquent pas à plusieurs groupes.

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

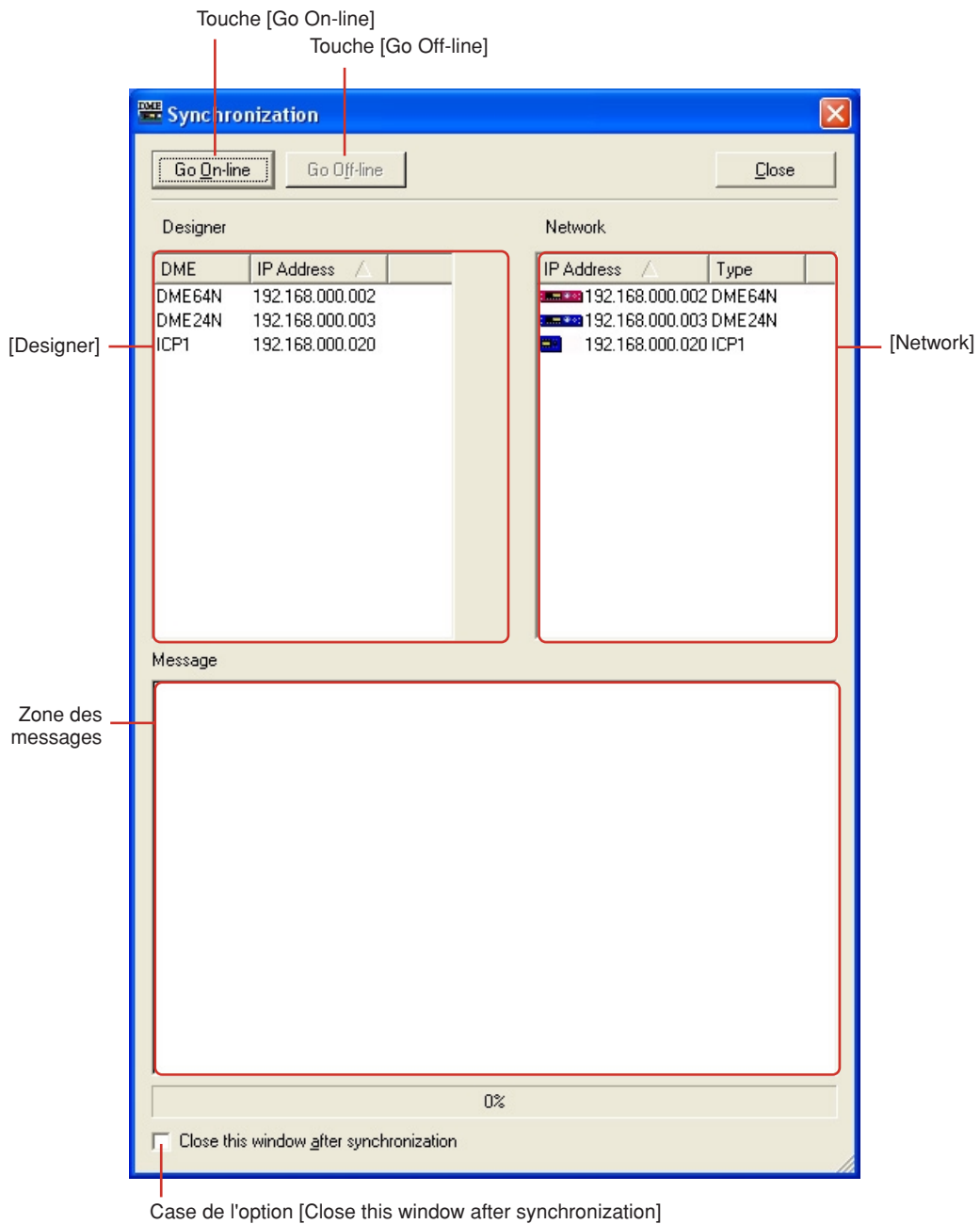
Vous pouvez basculer entre les états en ligne et hors ligne dans la boîte de dialogue « Synchronization ».

## NOTE

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

## Boîte de dialogue « Synchronization »

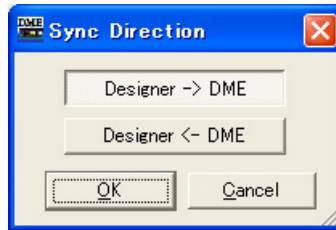
Lorsque vous cliquez sur la commande [Synchronization] du menu [Tools], la boîte de dialogue « Synchronization » s'affiche. Les données de la zone actuelle dans Designer sont synchronisées avec l'unité DME. Vous pouvez effectuer ici les réglages pour synchroniser l'unité dans DME Designer avec celle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

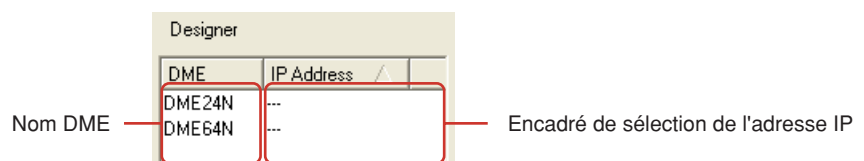
## ■ Case de l'option [Close this window after synchronization]

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.

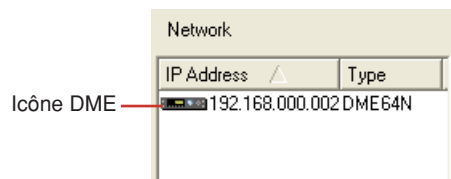
### Encadré de sélection IP Address

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.

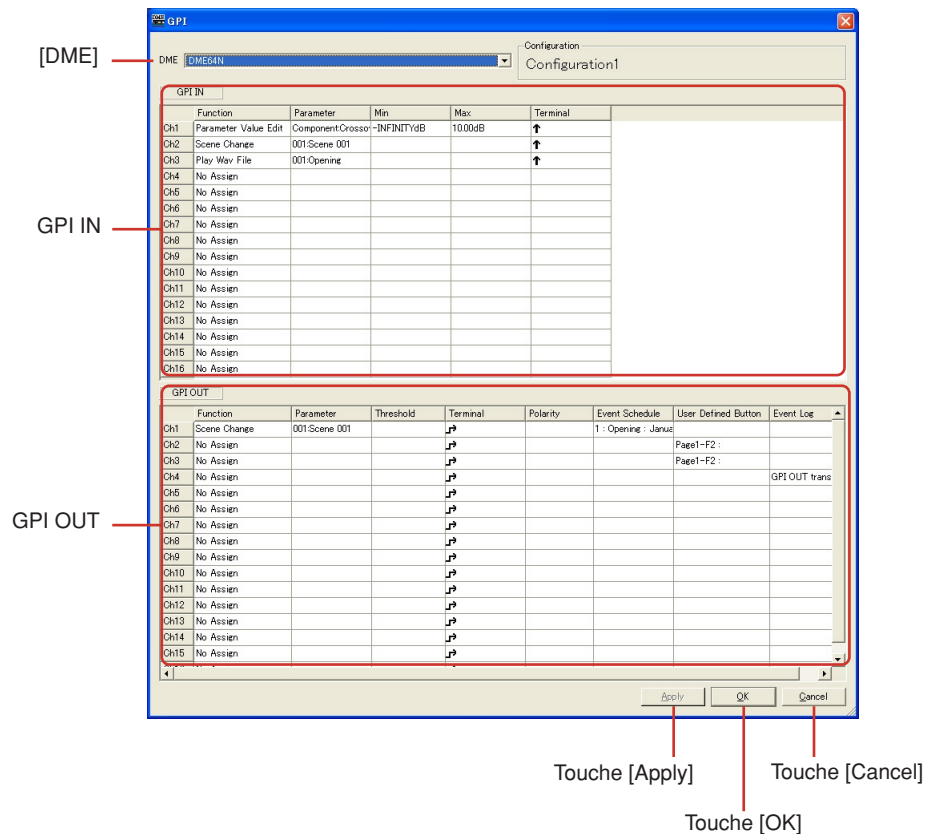
Pour les informations matérielles telle que la méthode de connexion GPI, reportez-vous au « Mode d'emploi de DME64N/24N ».

### 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)

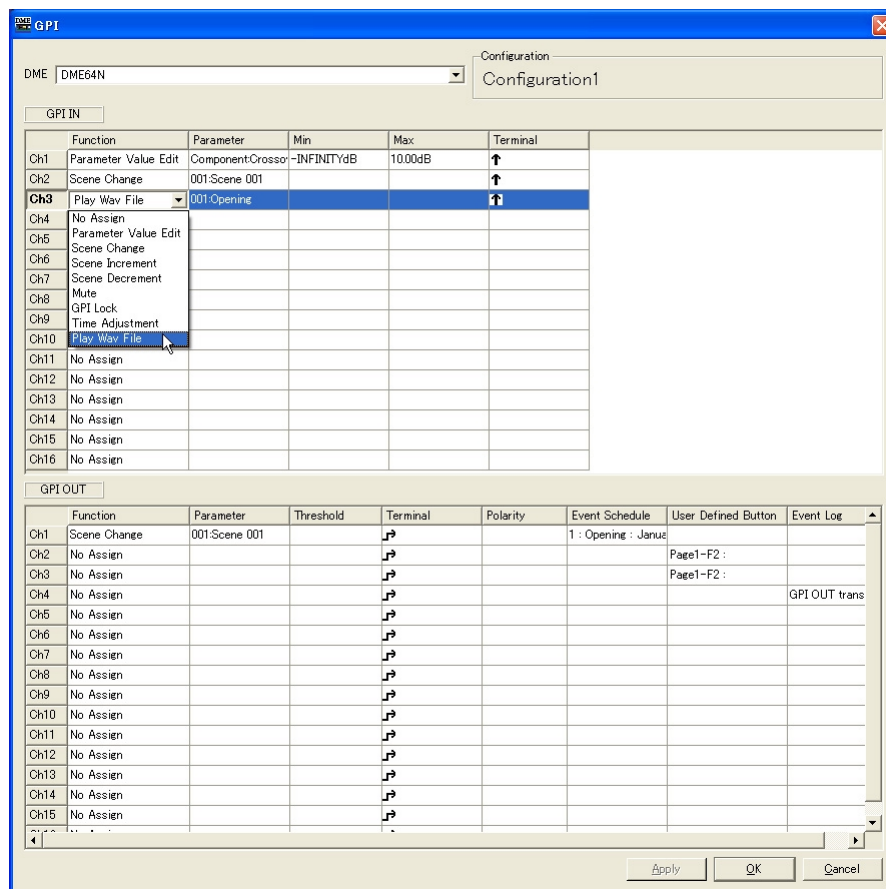
Le DME64N dispose de 16 canaux d'entrée GPI IN et le DME24N de 8 canaux GPI IN. Ces réglages déterminent les paramètres DME entrants qui seront contrôlés sur chaque canal GPI IN. Les numéros de canaux apparaissent dans la colonne d'extrême-gauche.

### [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.

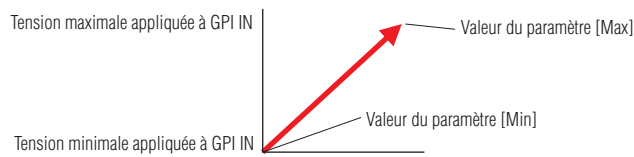
↔ et ↵ spécifient l'activation ou la désactivation de 2 paramètres d'état via un dispositif de commande externe.



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.

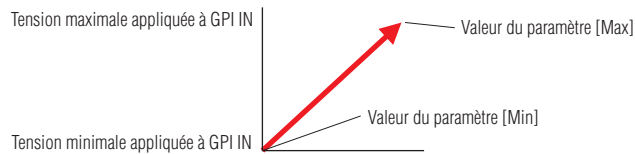
Exemple : Relation entre la tension appliquée à l'entrée GPI IN et le niveau de fader lorsque le paramètre [Fader Level] est réglé dans la zone [Parameter].



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

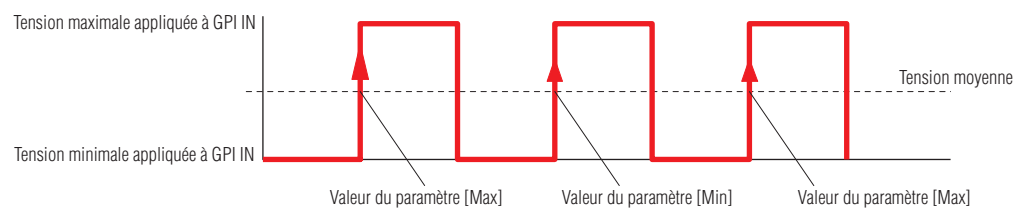
La tension minimale s'exerçant sur l'entrée GPI IN produit la valeur du paramètre [Max] spécifiée, et la tension maximale appliquée à GPI IN génère la valeur du paramètre [Min] indiquée, avec des valeurs de tension intermédiaires correspondant aux valeurs des paramètres intermédiaires.

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].



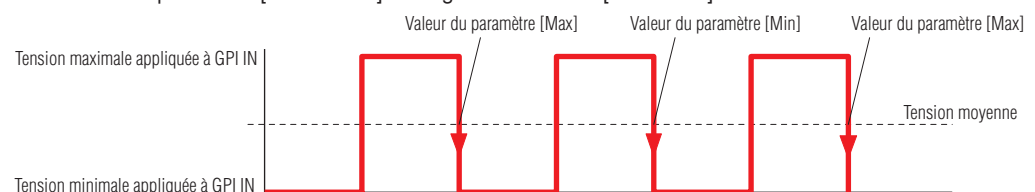
Les valeurs des paramètres [Min] et [Max] spécifiées sont sélectionnées par alternance à chaque fois que la tension appliquée à GPI IN augmente en partant d'un niveau inférieur à la valeur moyenne\* et dépasse celle-ci.

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.

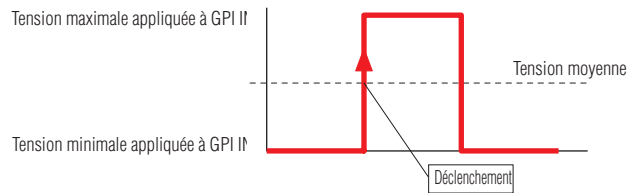
Le paramètre [Parameter] indique le numéro de la scène à rappeler.

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

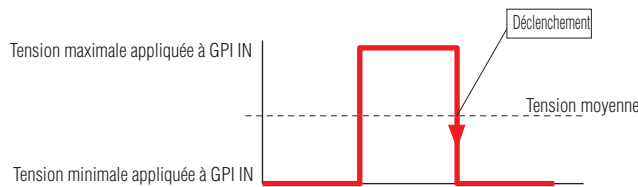
[Terminal] détermine l'influence de la tension d'entrée GPI sur le paramètre spécifié.



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)**

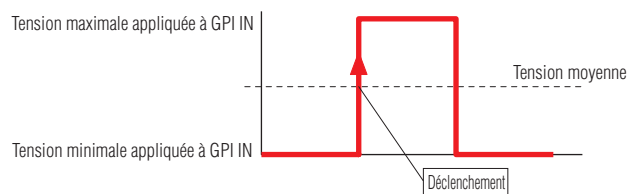
L'entrée GPI peut servir à augmenter le numéro de scène.

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

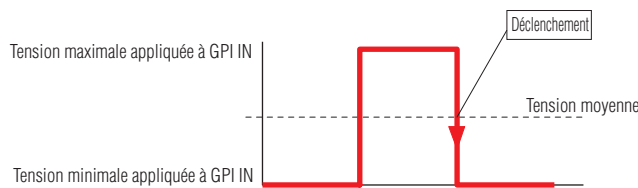
[Terminal] détermine l'influence de la tension d'entrée GPI sur le paramètre spécifié.



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)

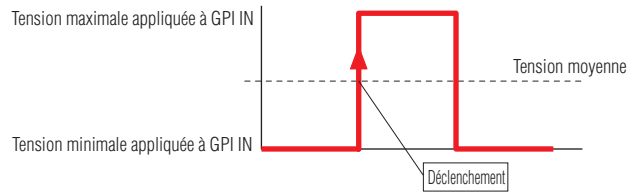
L'entrée GPI peut servir à diminuer le numéro de scène.

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

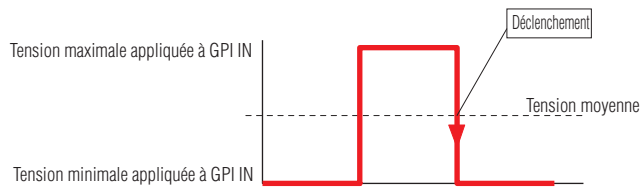
[Terminal] détermine l'influence de la tension d'entrée GPI sur le paramètre spécifié.



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 ↓.

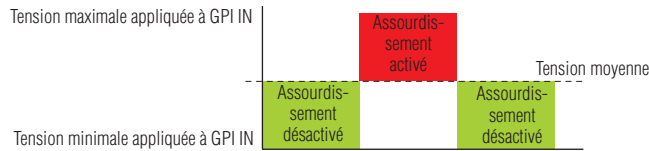
- **[Mute] (Assourdissement)**

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.

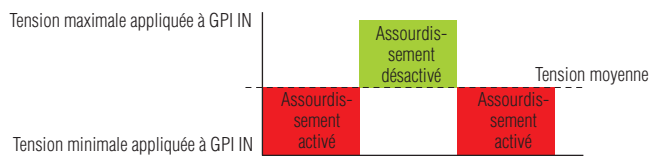
[Terminal] détermine l'influence de la tension d'entrée GPI sur le paramètre spécifié.



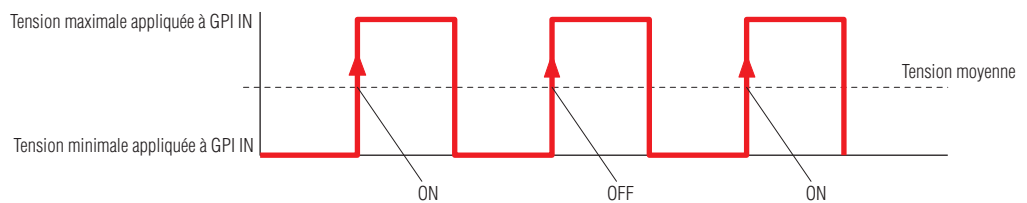
L'assourdissement est activé (ON) lorsque la tension appliquée à l'entrée GPI IN est supérieure à la valeur moyenne\* ; il est désactivé (OFF) lorsque la tension est en deçà de la valeur moyenne.



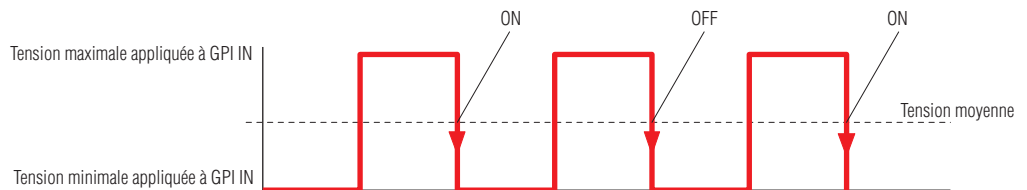
L'assourdissement est désactivé (OFF) lorsque la tension appliquée à l'entrée GPI IN est supérieure à la valeur moyenne\* ; il est activé (ON) lorsque la tension est en deçà de la valeur moyenne.



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)

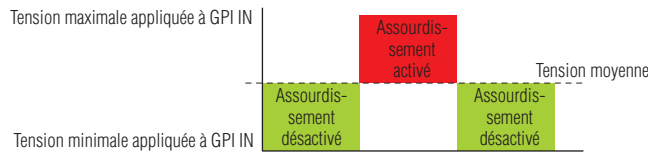
La fonction GPI Lock peut être activée ou désactivée via l'entrée GPI. Lorsqu'elle est activée (ON), toutes les entrées GPI, sauf celle qui est en cours d'utilisation pour la commande GPI Lock, sont verrouillées et l'entrée est ignorée.

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

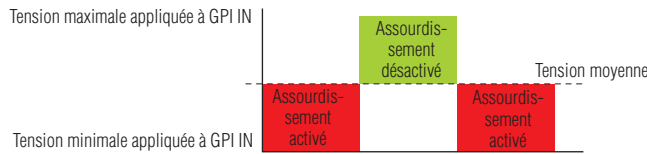
[Terminal] détermine l'influence de la tension d'entrée GPI sur le paramètre spécifié.



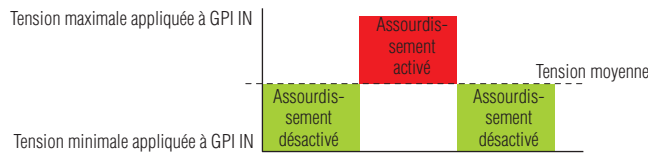
Le verrouillage GPI est activé (ON) lorsque la tension appliquée à l'entrée GPI IN est supérieure à la valeur moyenne\* ; il est désactivé (OFF) lorsque la tension est en deçà de la valeur moyenne.



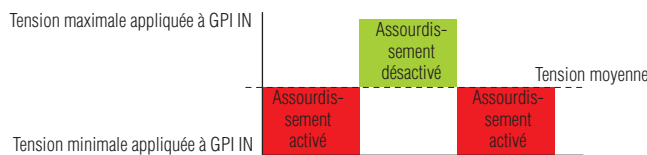
Le verrouillage GPI est désactivé (OFF) lorsque la tension appliquée à l'entrée GPI IN est supérieure à la valeur moyenne\* ; il est activé (ON) lorsque la tension est en deçà de la valeur moyenne.



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.

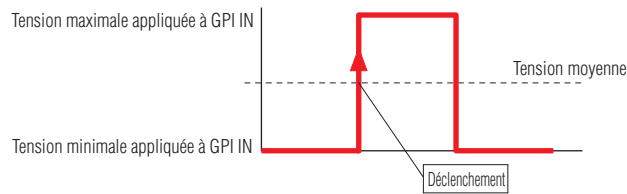
[Terminal] détermine l'influence de la tension d'entrée GPI sur le paramètre spécifié.

↑ 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.

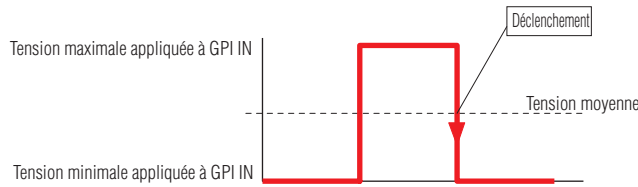
↵ et ↴ spécifient l'activation ou la désactivation de 2 paramètres d'état via un dispositif de commande externe.



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.

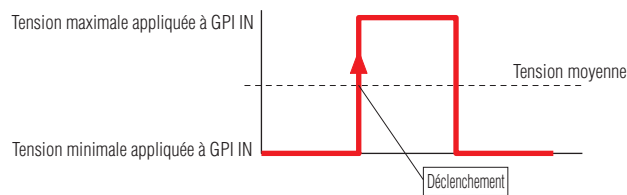
[Terminal] détermine l'influence de la tension d'entrée GPI sur le paramètre spécifié.

↑ 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.

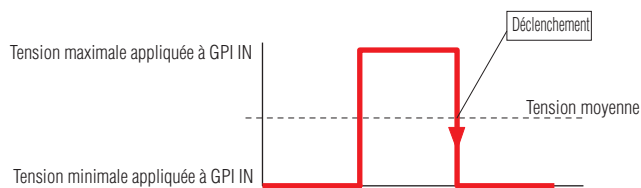
↵ et ↶ spécifient l'activation ou la désactivation de 2 paramètres d'état via un dispositif de commande externe.



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 <sup>*1</sup> 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 <sup>*1</sup> 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 <sup>*2</sup> 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 <sup>*2</sup> 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 <sup>*1</sup> est émise lorsque la scène actuellement sélectionnée est identique à celle qui est spécifiée par [Parameter].
⏏	Une impulsion <sup>*2</sup> est émise lorsque la scène actuellement sélectionnée est identique à celle qui est spécifiée par [Parameter].

- [GPI Lock]

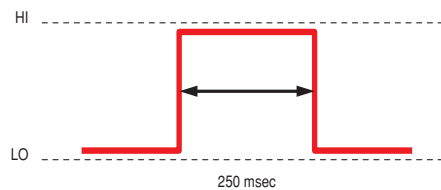
L'état de la fonction GPI Lock est transmis via la sortie GPI.

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

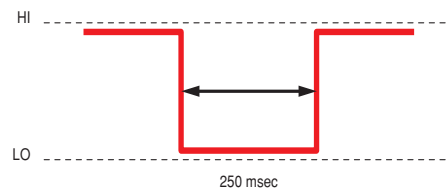
L'élément [Terminal] détermine les modalités de sortie de la tension GPI en réponse aux modifications de paramètres.

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).

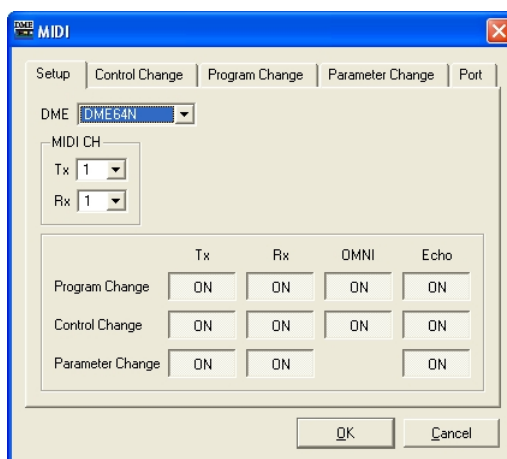
Reportez-vous à « Event Logger (Enregistreur d'événements) » en page 111.

# 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].

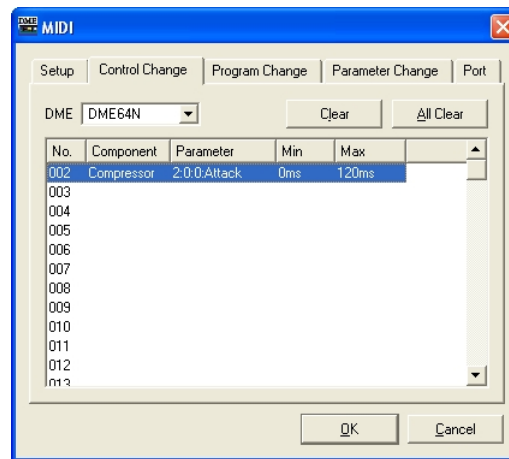
## Onglet [Control Change] (Changement de commande)

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

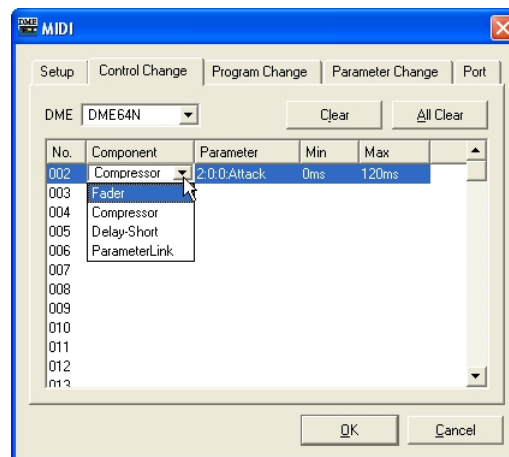
Les numéros de changement de commande et les réglages actuels s'affichent dans la liste au centre.

#### No.

Affiche les numéros de changement de commande.

#### Component

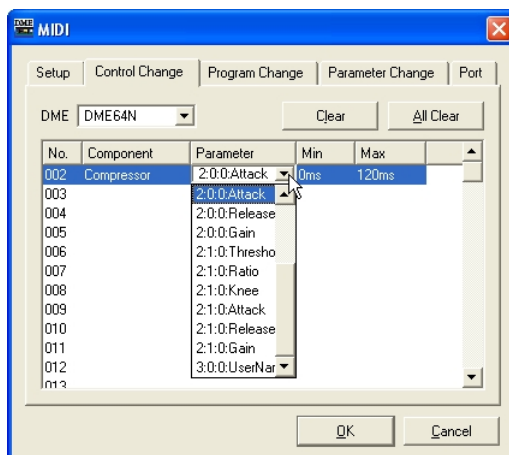
Affiche les composants affectés. Les changements de commande ne disposant pas de composant affecté sont vides. Cliquez ici pour en afficher la liste. Les composants utilisables figurent dans la liste. Cliquez sur le nom du composant pour le sélectionner.



## 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.

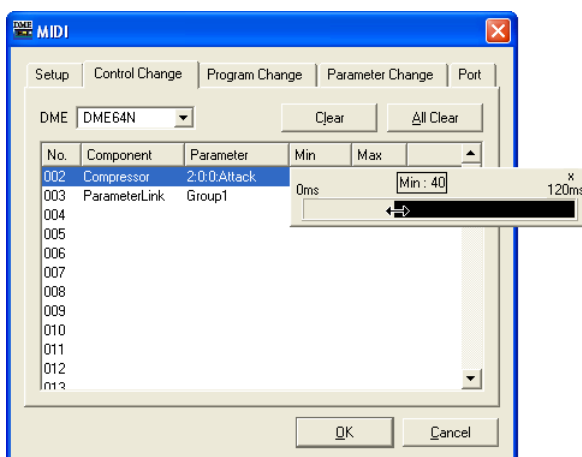


## Min/Max

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 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)

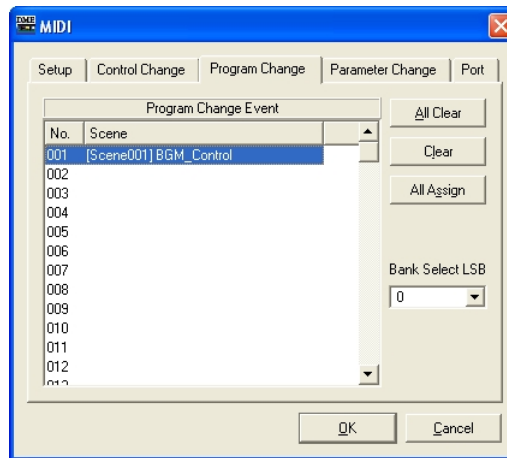
Efface les affectations pour les numéros de changement de commande sélectionnés.

### ■ 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.

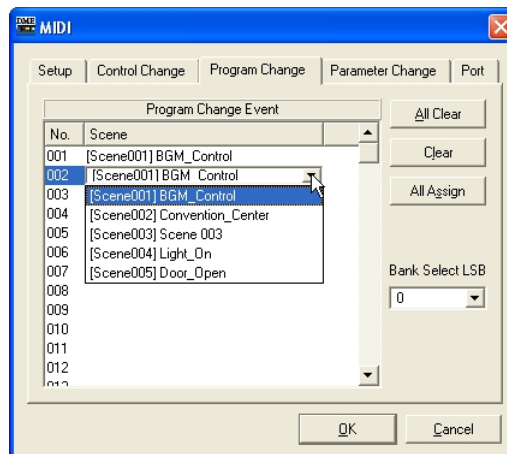
#### No.

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)

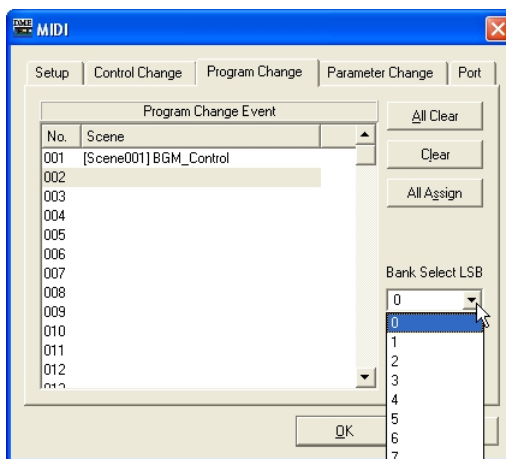
Efface l'affectation de scène pour le numéro de programme sélectionné dans la liste, de sorte qu'aucune scène ne lui soit affectée.

### ■ Touche [All Assign] (Affecter tout)

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

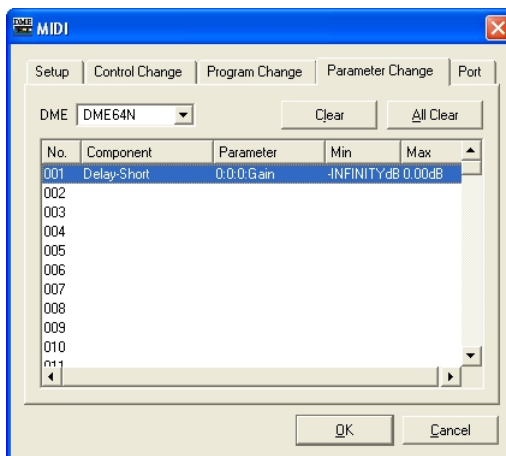
### ■ Bank Select LSB (Sélection de banque LSB)

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

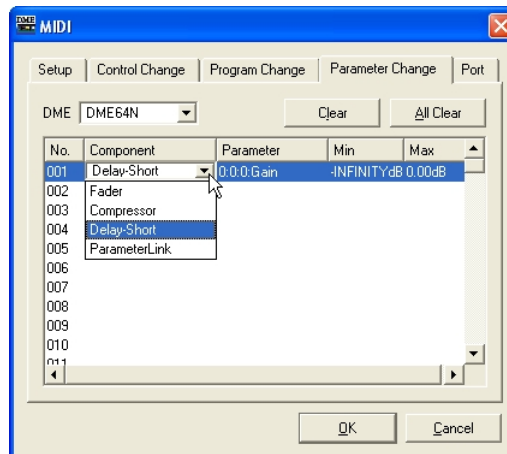
Les réglages actuels s'affichent dans la liste au centre.

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.

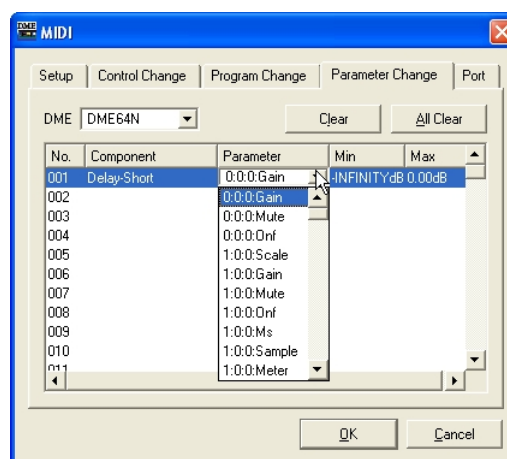


### Parameter

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.

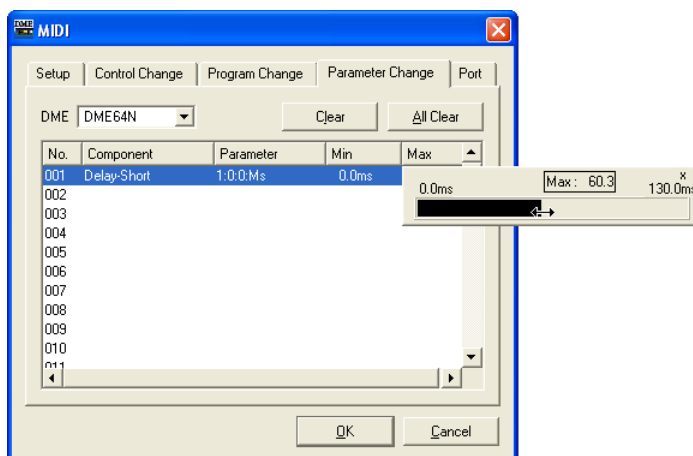


## Min/Max

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.

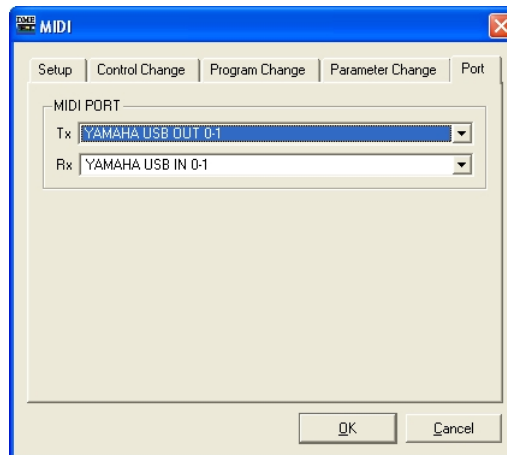
### ■ Touche [All Clear] (Effacer tout)

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

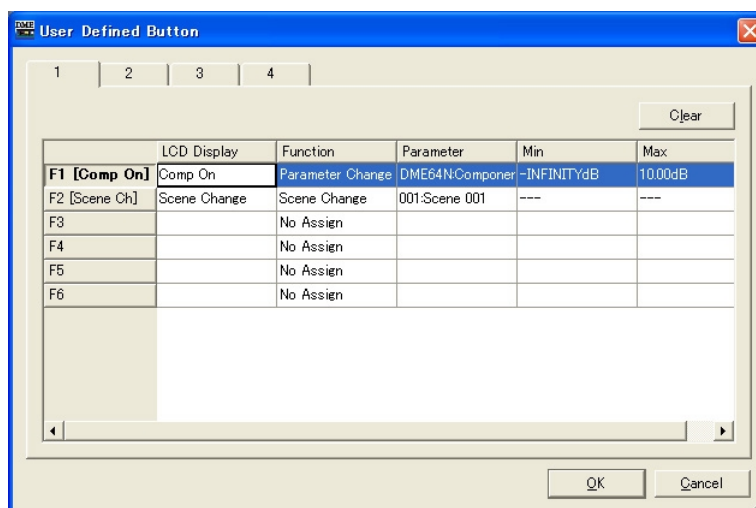
Les paramètres que l'utilisateur peut manipuler à l'aide des touches de fonctions <F1> à <F6> dans les unités DME ou ICP1 sont appelés « **paramètres définis par l'utilisateur** ». Les paramètres qui font l'objet de changements fréquents peuvent être affectés en avance sur n'importe laquelle des 24 (six 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]

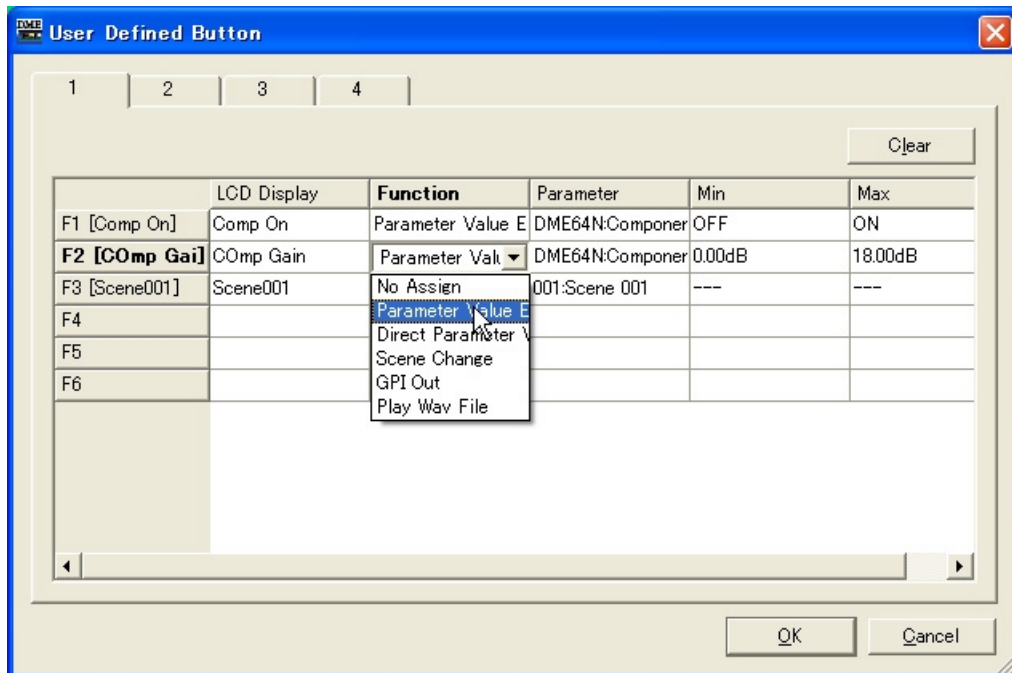
Permet le jeu auquel les réglages s'appliquent. Vous pouvez configurer un total de six touches par jeu. Les paramètres définis par l'utilisateur spécifiés dans un seul onglet s'affichent sur une seule page dans l'écran principal de l'unité DME.

### 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)

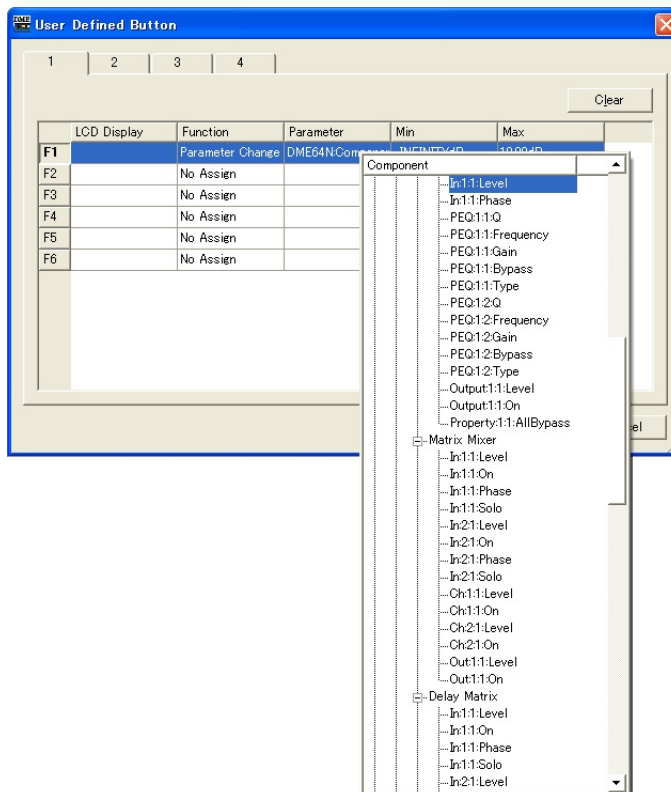
Détermine la fonction à affecter aux touches de fonction.



- **[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.

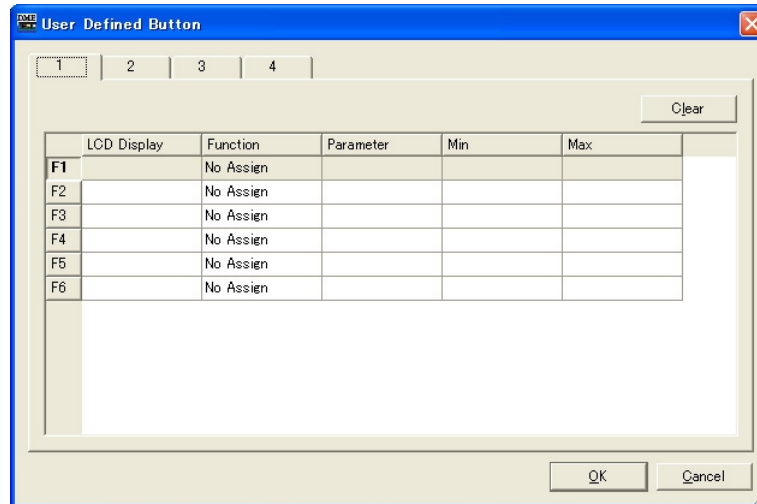
### ■ Touche [Cancel] (Annuler)

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.

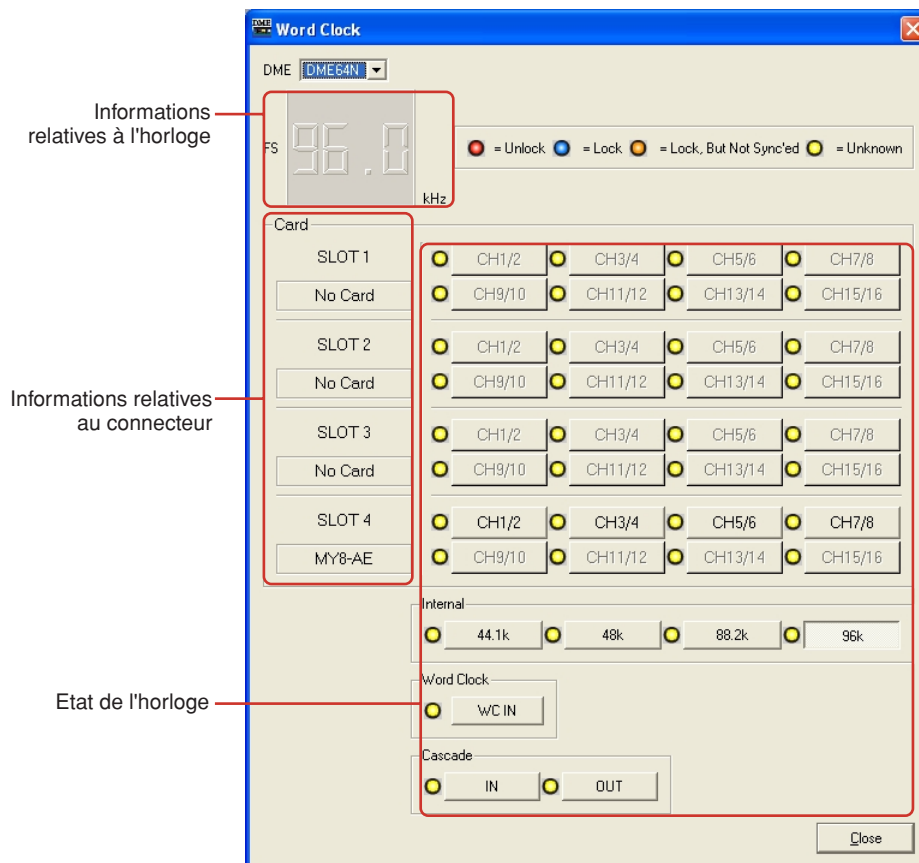
### NOTE

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

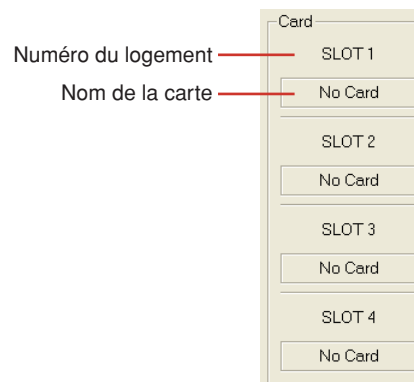
Sélectionnez dans la liste l'unité DME sur laquelle vous voulez effectuer les réglages.

## ■ 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)

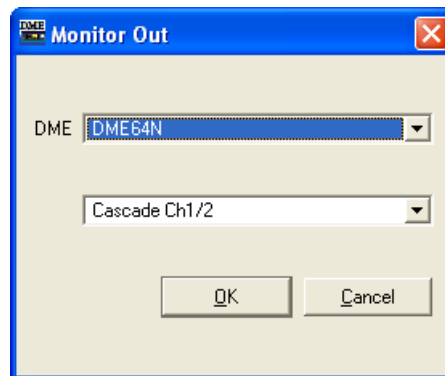
Ferme la boîte de dialogue.

### 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.

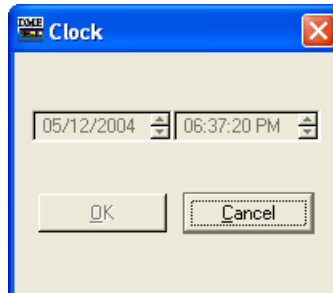
### ■ Touche [Cancel] (Annuler)

Ferme la boîte de dialogue sans modifier les réglages.



# Clock

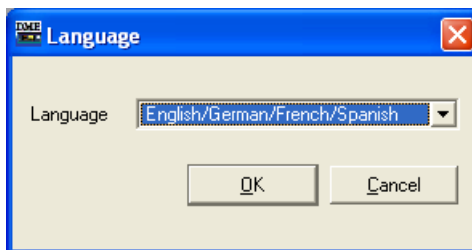
Lorsque vous cliquez sur la commande [Clock] du menu [Tools], la boîte de dialogue « Clock » s'affiche. Vous pouvez y régler l'horloge interne de DME. Ce réglage s'effectue en ligne uniquement. C'est la date et l'heure de l'ordinateur qui servent de valeurs d'horloge par défaut. Réglez la date dans l'encadré 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>.

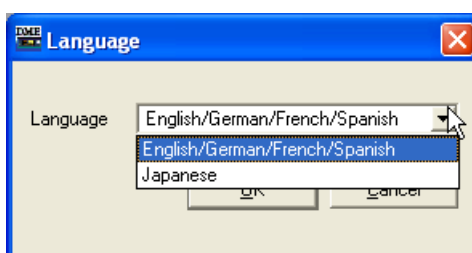
## Réglages de langue

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)

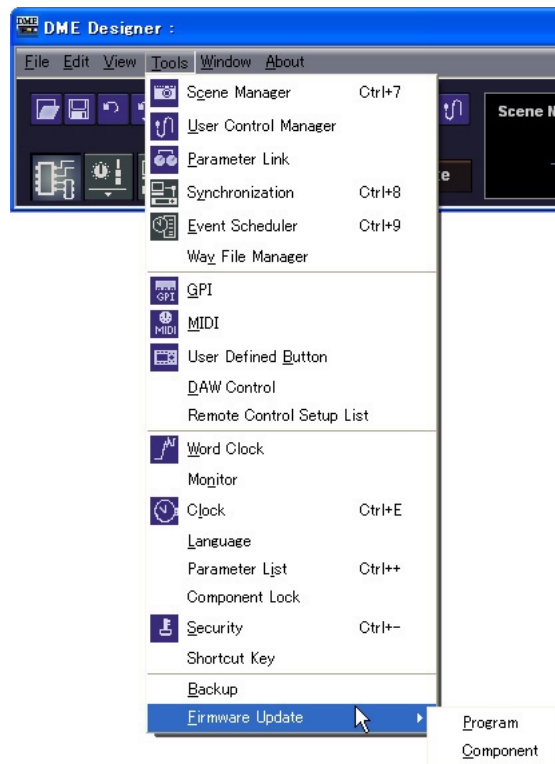
Ferme la boîte de dialogue sans modifier les réglages.

#### 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.

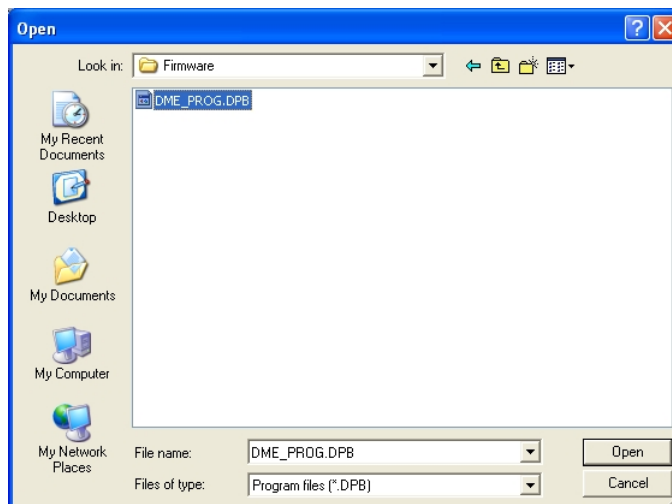
### NOTE

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.

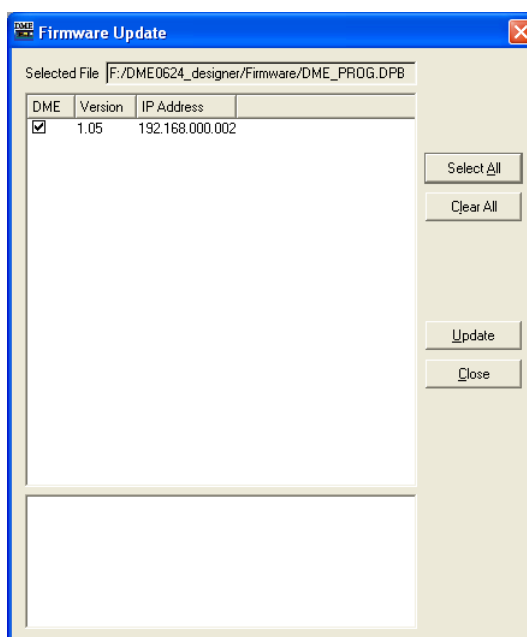
## ■ [Program] (Programme)

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

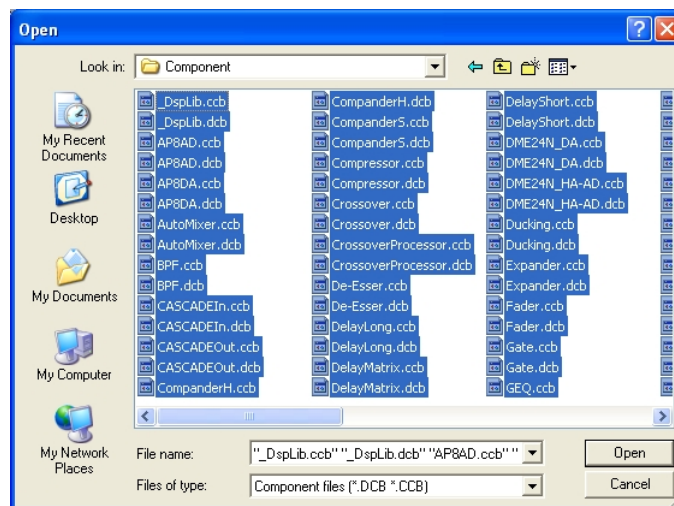
Lorsque vous effectuez la mise à jour du microprogramme, connectez l'unité DME et l'ordinateur via l'USB ou Ethernet. Les pilotes USB-MIDI ou DME-N Network doivent être installés sur l'ordinateur.

### ■ 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.

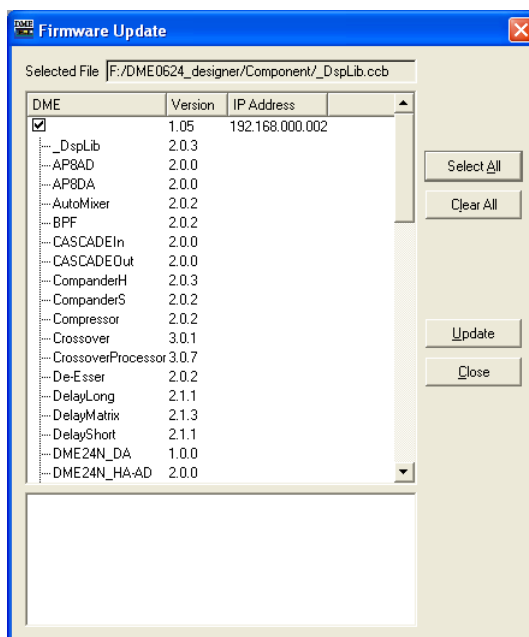
#### 1 Sélectionnez [Firmware Update] → [Component] dans le menu [Tools].

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.

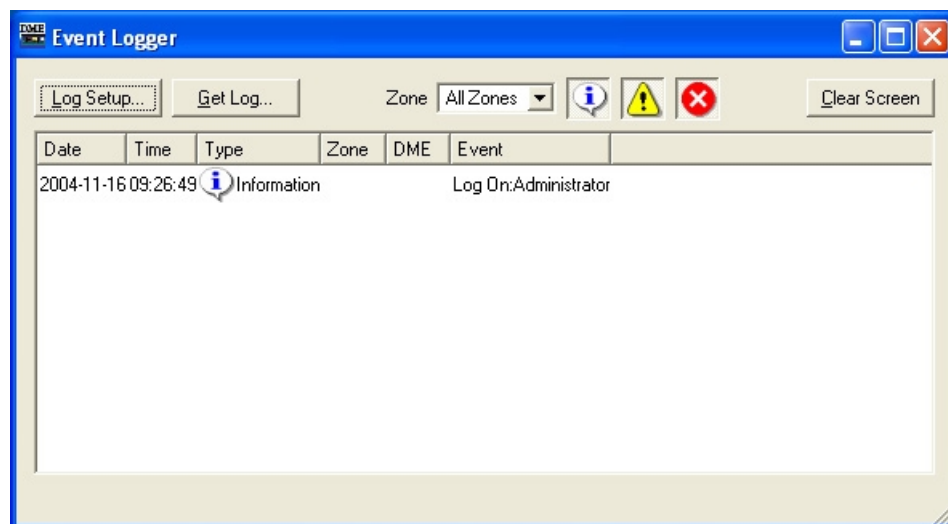
Les événements sont affichés en temps réel tant que la boîte de dialogue reste ouverte en ligne. En outre, les informations sont enregistrées simultanément dans un fichier si la fonction de journalisation est activée.

### 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.

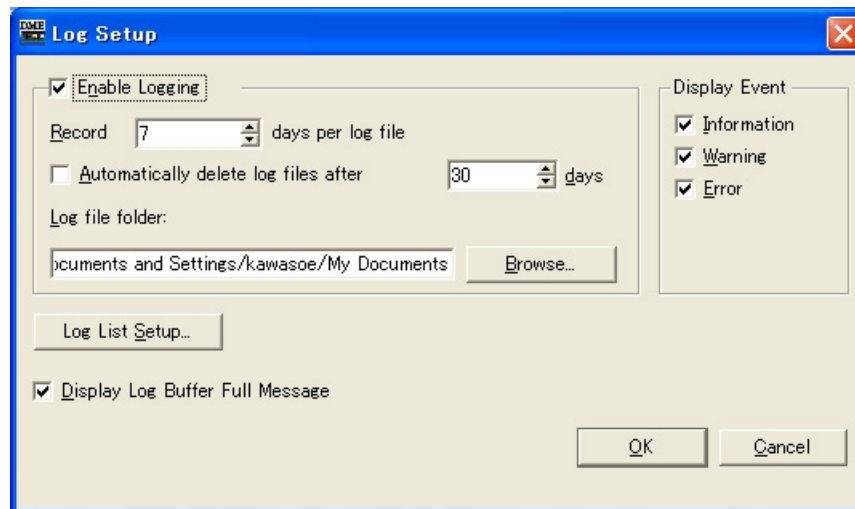
### Touche [Clear Screen] (Effacer écran)

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)

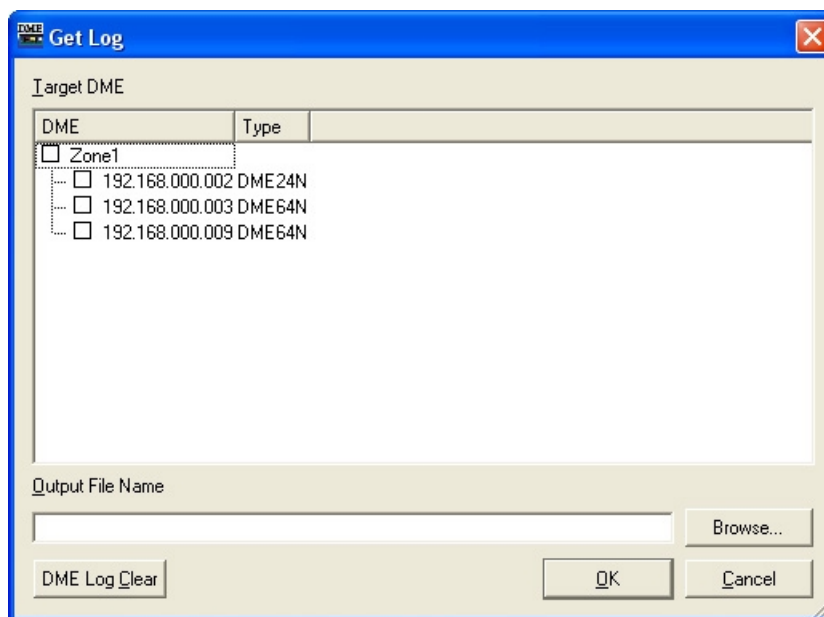
Lorsque cette option est cochée, des messages indiquant que la mémoire tampon du journal est pleine s'affichent sur les écrans de toutes les unités DME de la zone.

### ■ 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)

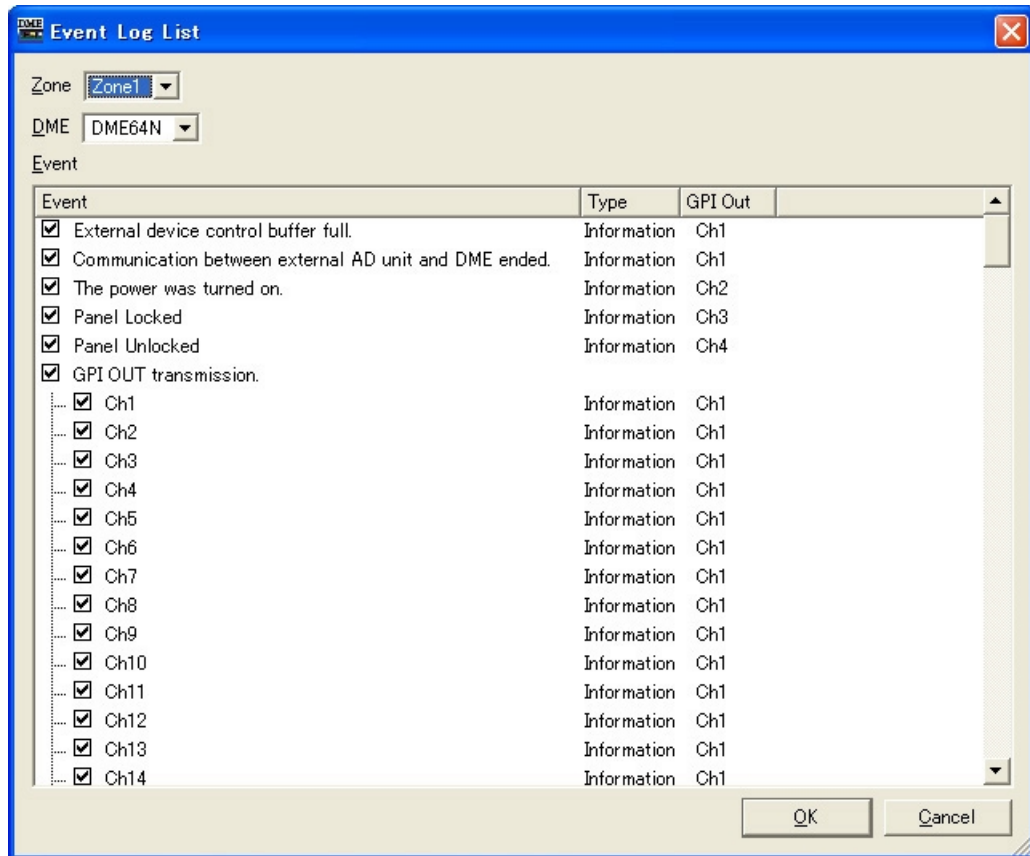
Détermine le nom du fichier et l'emplacement de sauvegarde du fichier journal. Cliquez sur la touche [Browse] (Parcourir) pour ouvrir la boîte de dialogue de sélection de fichiers.

### ■ [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)

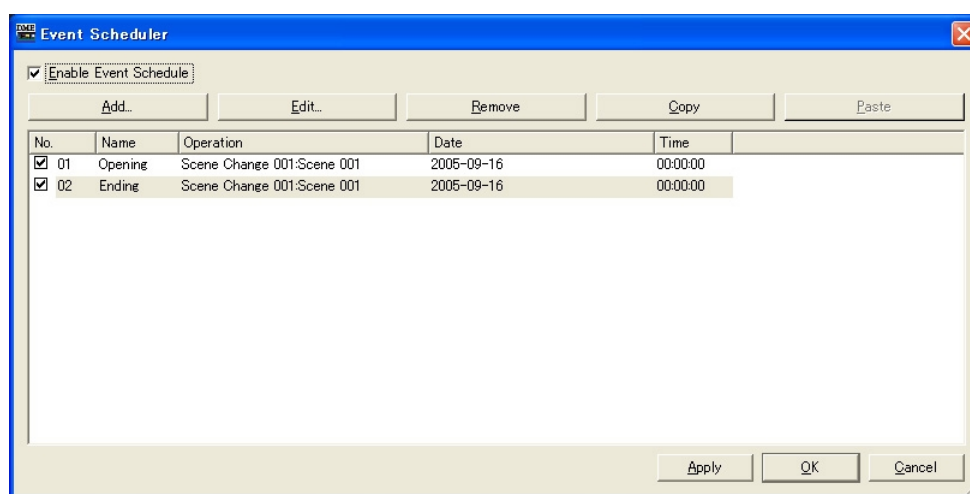
## Boîte de dialogue « Event Scheduler »

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]

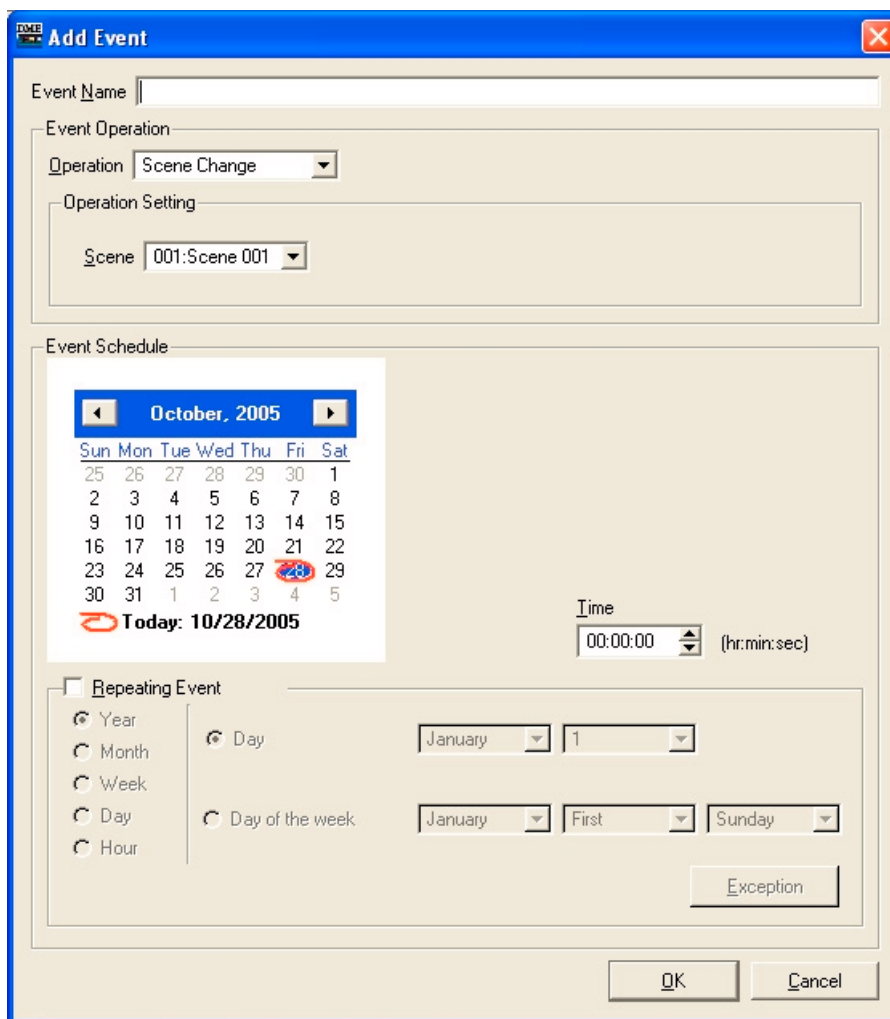
Copie l'événement sélectionné. La touche est grisée lorsque aucun événement n'est sélectionné.

## ■ 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.

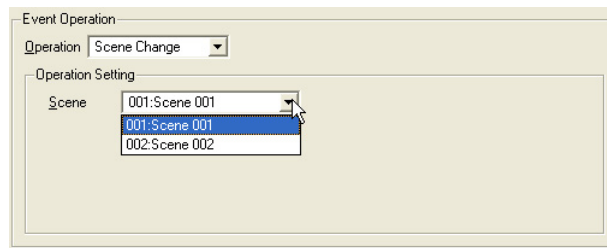
Vous pouvez trouver les trois éléments suivants dans la liste :

- [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]

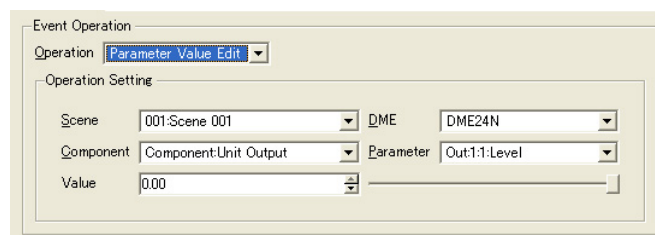
Le contenu change en fonction de l'événement sélectionné dans [Operation].

- 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].

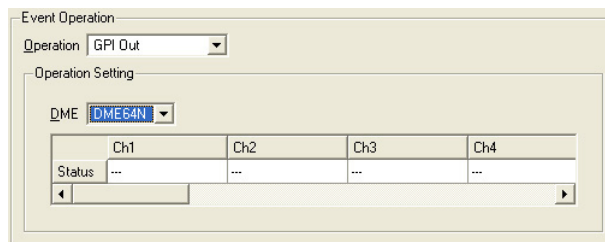
### [Parameter]

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 :



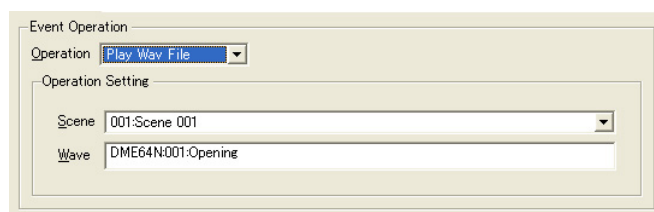
**[DME]**

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]**

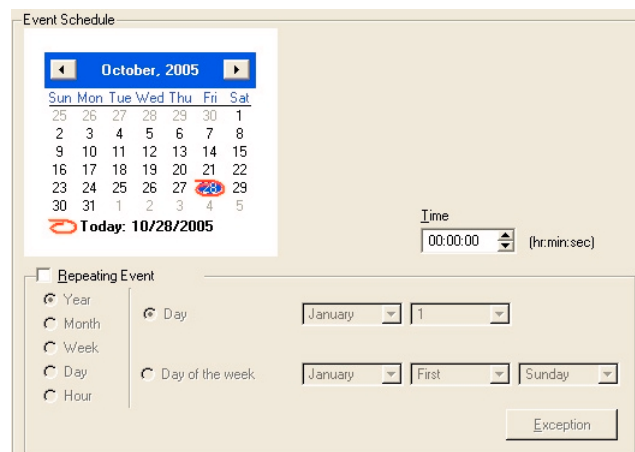
Sélectionnez un fichier Wave dans la liste.

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.

The screenshot shows a configuration window for event exceptions. At the top, there is a calendar for July 2005 (2005年7月) with the 12th selected. Below the calendar, there are radio buttons for selecting the event cycle: Day, Year, Month, Week, Day of the week, and Hour. The 'Year' radio button is selected, and its corresponding dropdown menu is open, showing '2005'. Other dropdown menus for 'Month' (January), 'Week' (First week), 'Day of the week' (Sunday), and 'Hour' (00) are also visible.

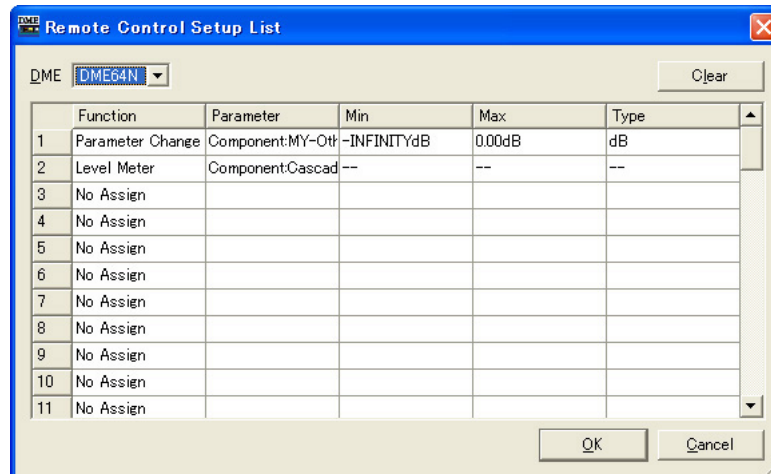
Les réglages disponibles dépendent du cycle d'événements.

- 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]

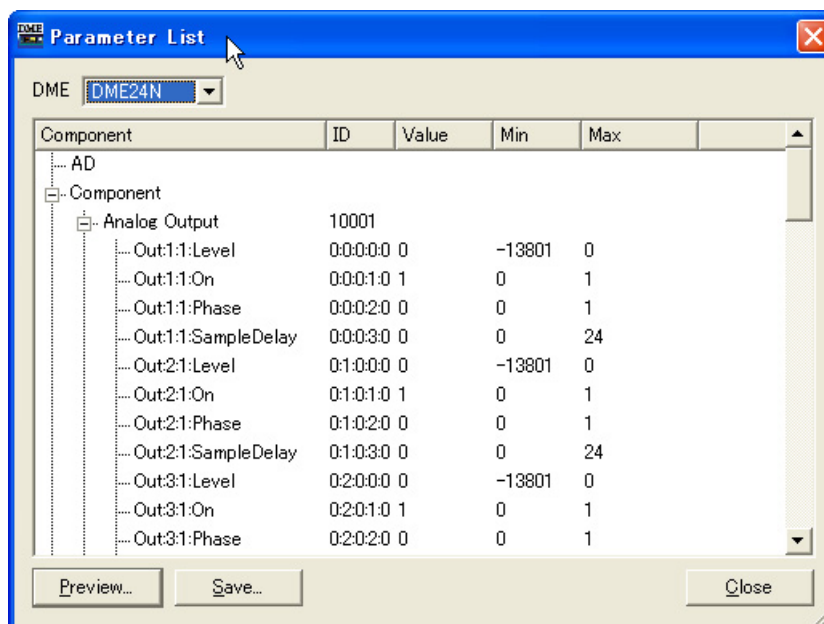
Sélectionne une courbe de fader lorsque le niveau et d'autres éléments sont spécifiés dans l'option [Parameter].

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.

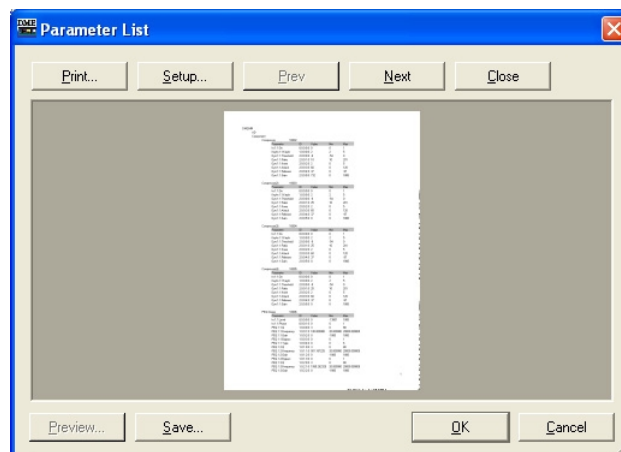
**■ Touche [Cancel] (Annuler)**

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)**

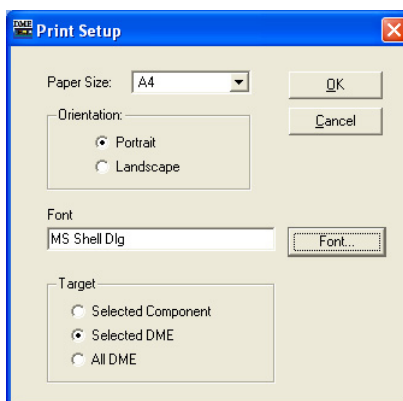
Imprime une liste de paramètres. Cliquez ici pour afficher la boîte de dialogue « Print ». Lorsque vous cliquez sur la touche [Print], l'impression démarre.

**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)

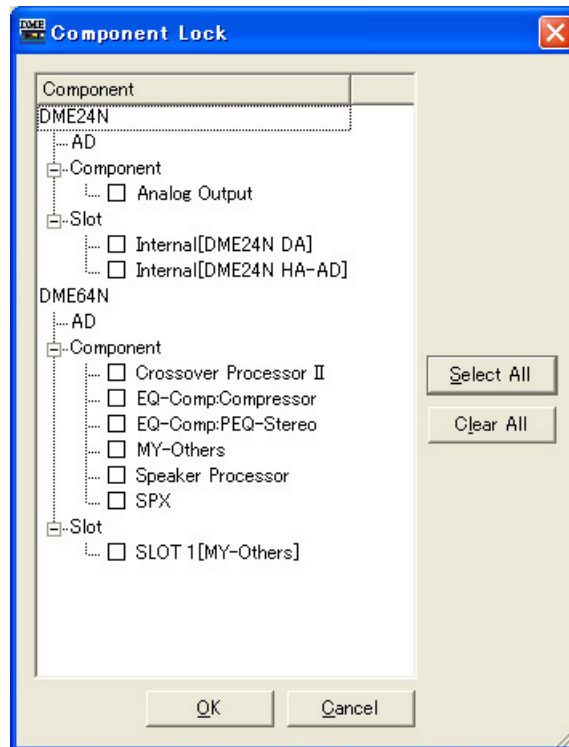
Ferme l'aperçu et revient à l'affichage de la boîte de dialogue initiale.

### 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

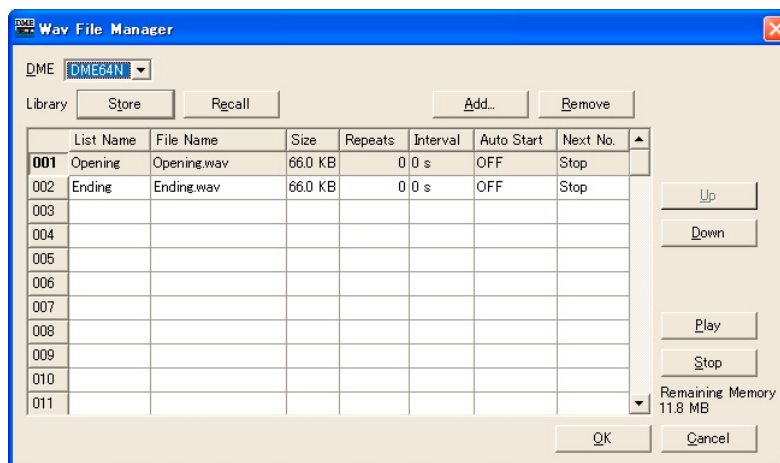
Ces réglages peuvent uniquement être modifiés par des utilisateurs pour lesquels la case [Edit] a été cochée dans la boîte de dialogue « Security ».

### 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**

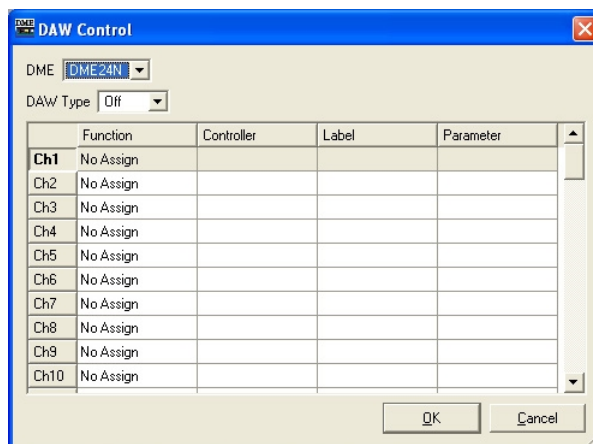
Pour ajouter un fichier Wave, sélectionnez la ligne où vous voulez l'insérer, puis cliquez sur la touche [Add]. Vous pouvez également ajouter un fichier Wave en le faisant glisser depuis le bureau et en le déposant sur la liste de la boîte de dialogue « Wav File Manager ».

## 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)

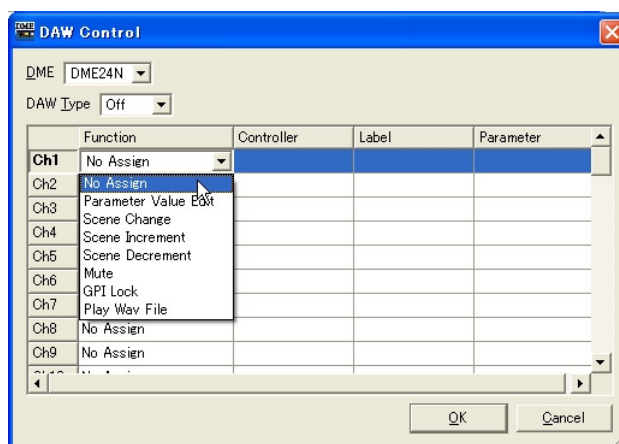
Sélectionnez le type de DAW. La liste propose les options suivantes : [Off], [Type1] et [Type2].

### ■ 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]

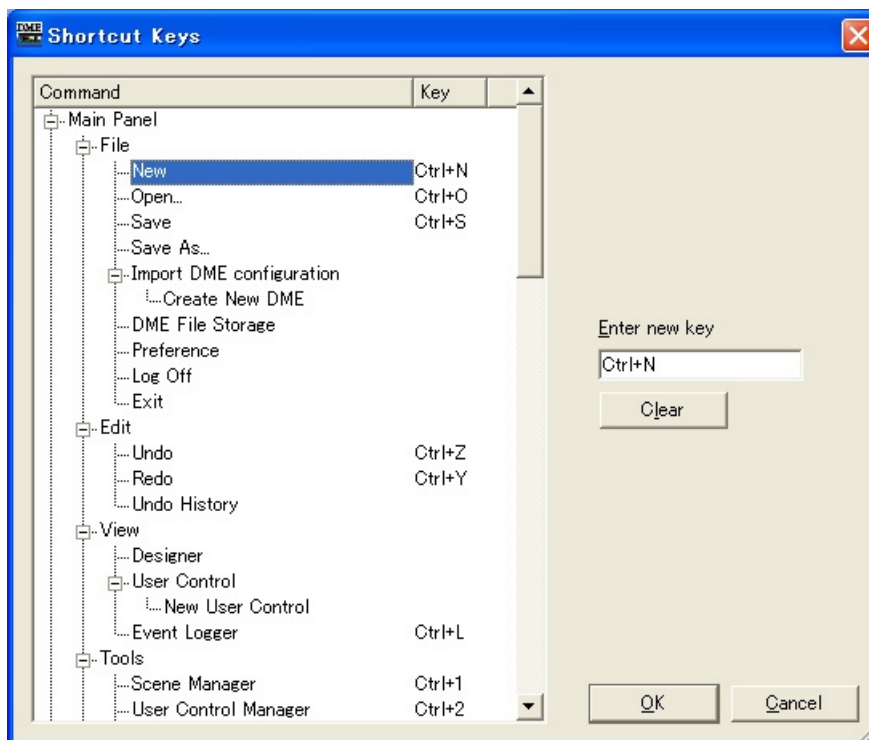
Si les options [Scene Change], [Parameter Value Edit] ou [Play Wav File] sont définies dans [Function], vous pourrez configurer les paramètres correspondants.

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]

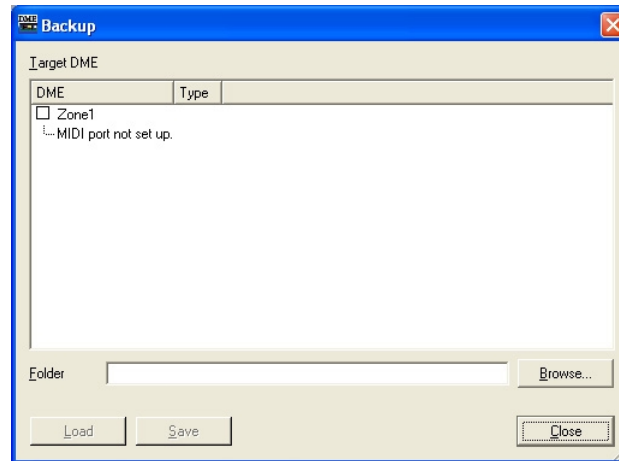
Ferme la boîte de dialogue sans modifier les réglages.

# 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.

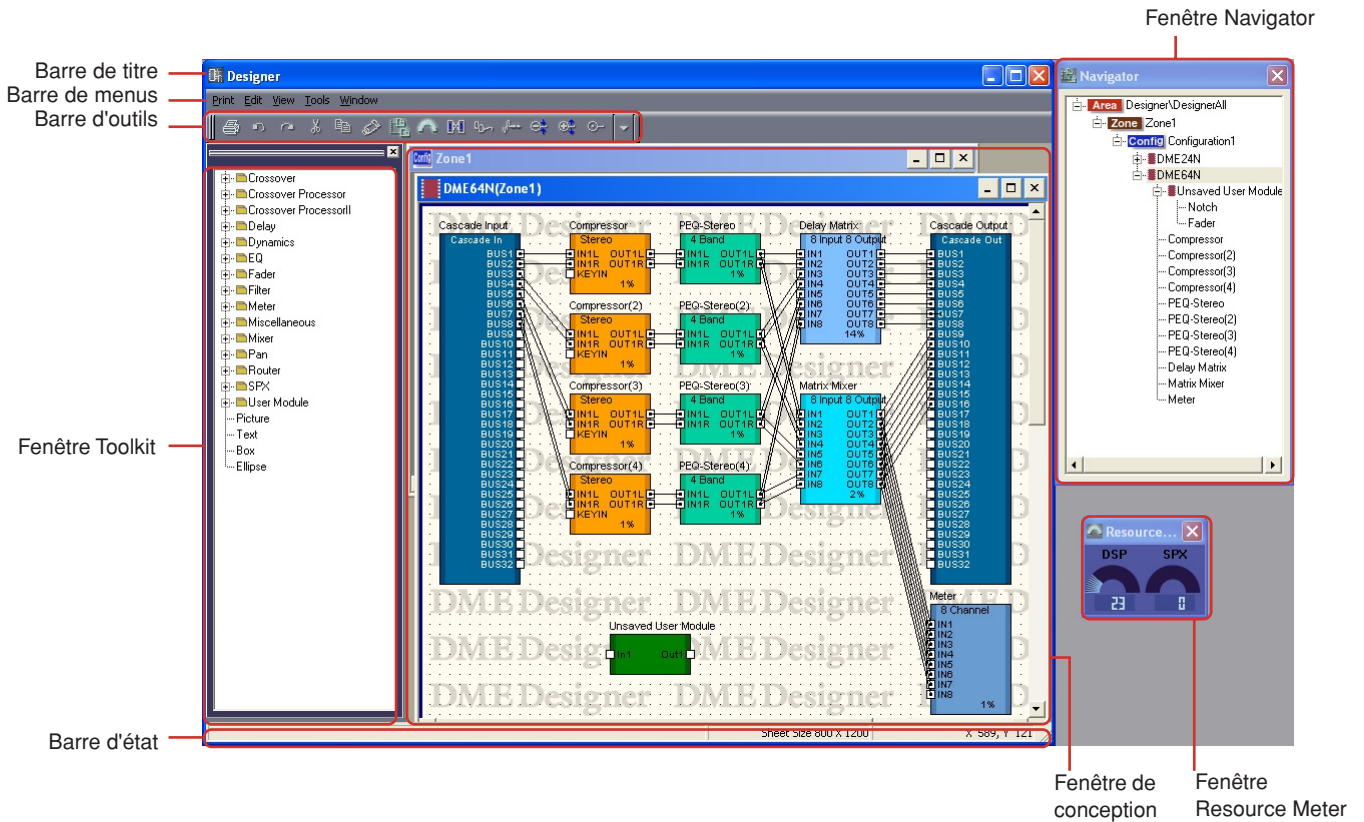
#### NOTE

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

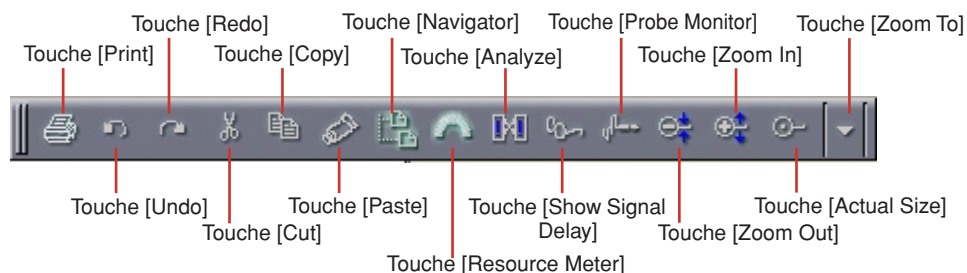
« Designer » s'affiche dans la barre de titre. Vous pouvez déplacer la fenêtre en faisant glisser sa barre de titre. Les touches [Minimize], [Maximize/Restore] et [Close] sont situées dans le coin supérieur droit de la barre de titre.

## 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.

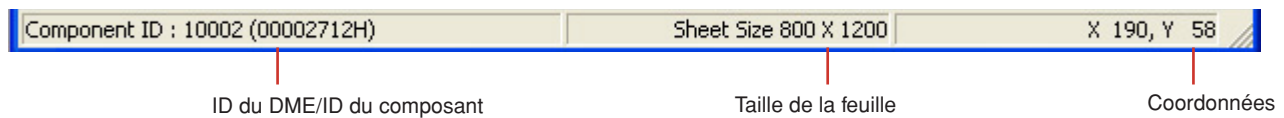
→ « Probe Monitor » dans la section « Fenêtre Configuration » ([page 244](#))

## ■ 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.

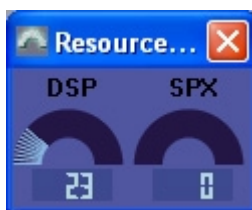
Lorsque la configuration est synchronisée sur l'unité DME en ligne, les vérifications de connexion et des informations relatives aux composants débutent automatiquement (cette opération est appelée compilation). Le pourcentage d'utilisation totale actuelle est calculé après la compilation. Le pourcentage 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.

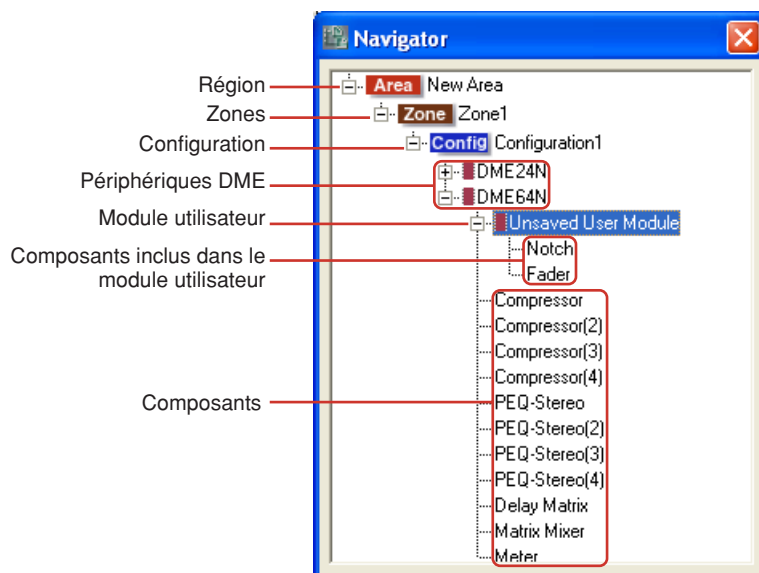
## Fenêtre Navigator (Navigateur)

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.

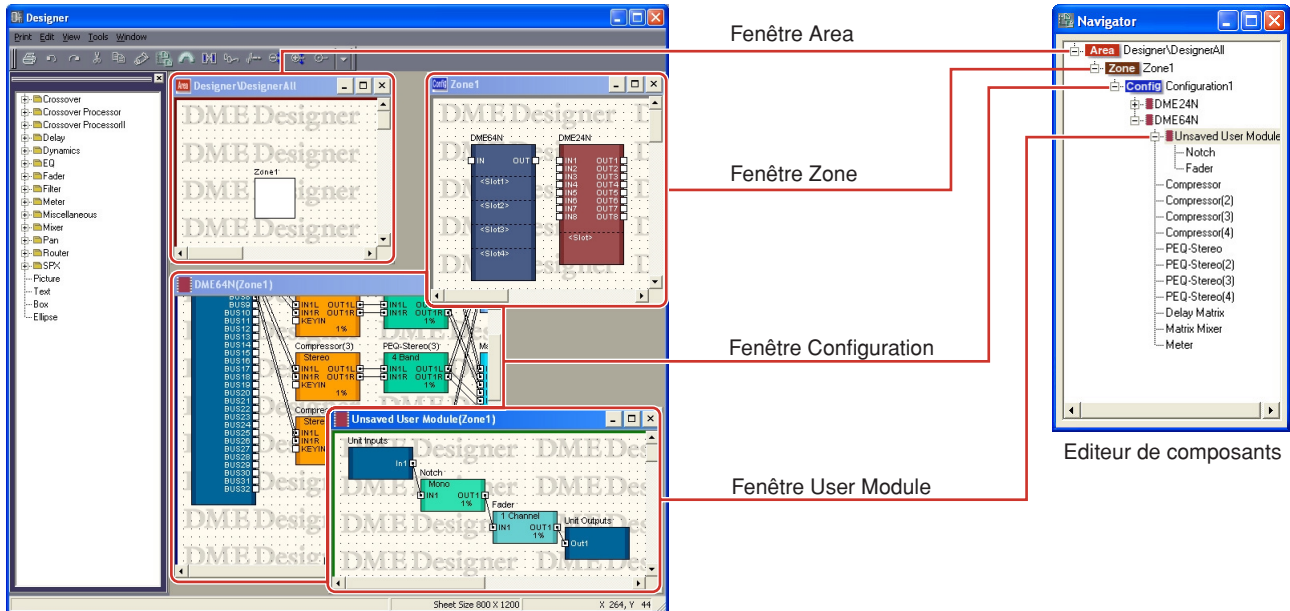
## ■ Composants inclus dans le module utilisateur

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.

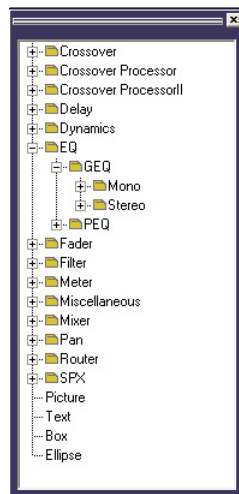
### ■ Fenêtre User Module

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.

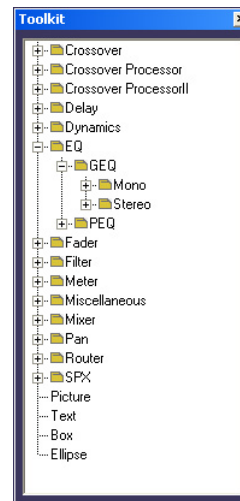
## Fenêtre Toolkit (Kit d'outils)

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

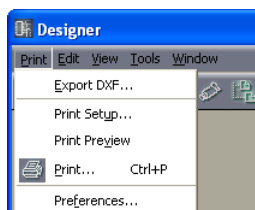


Style flottant

# 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]

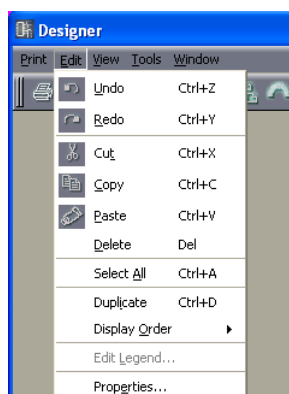
Affiche la boîte de dialogue « Preferences ». Règle l'épaisseur de ligne et les opérations d'édition de la fenêtre de conception.

→ « 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](#))

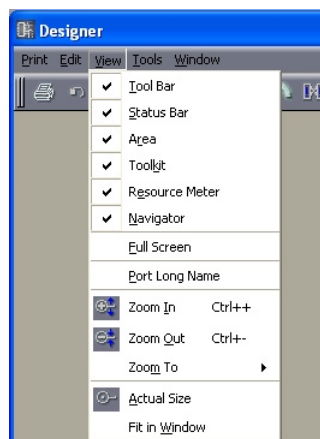
### ■ **[Properties]**

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.

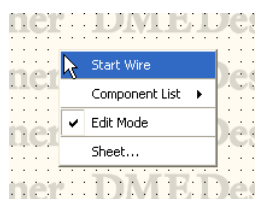
### ■ [Area]/[Toolkit]/[Resource Meter]/[Navigator]

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.

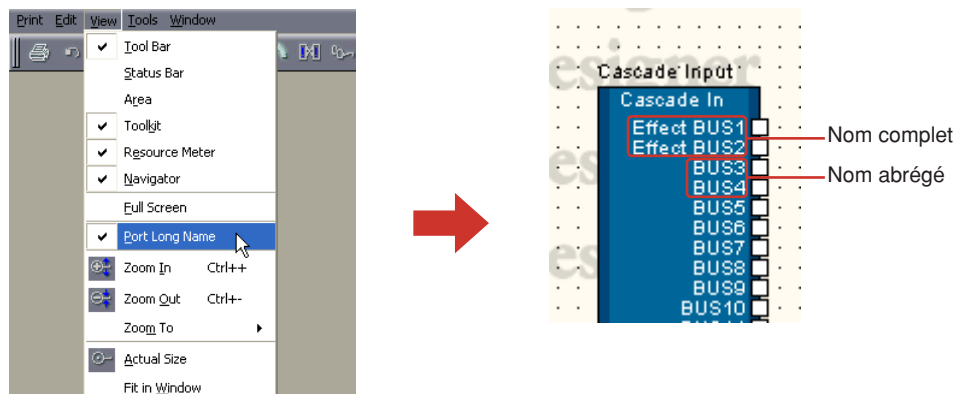


Un menu contextuel apparaît toutes les fois que vous cliquez avec le bouton droit de la souris sur l'écran, contenant les commandes requises à cet emplacement.

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]

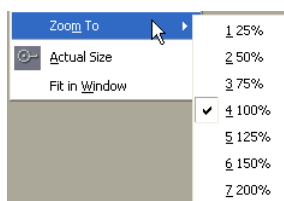
Grossit la vue d'une zone affichée à l'écran.

### ■ [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.



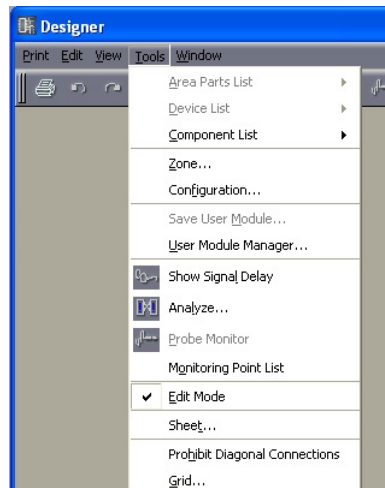
### ■ [Actual Size] (Taille réelle)

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](#))

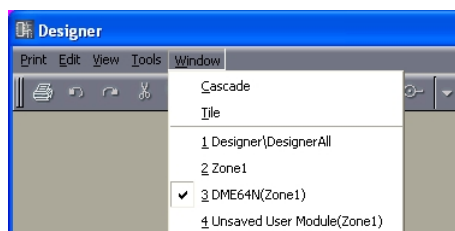
### ■ [Grid] (Grille)

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)

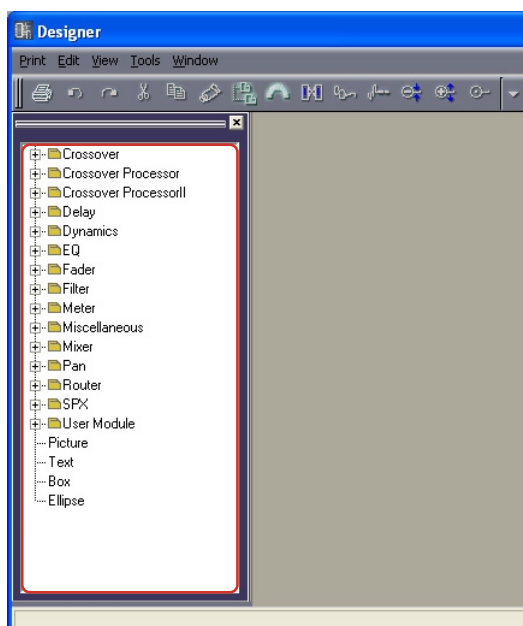
Affiche les fenêtres disposées côte à côte.

# Fenêtre Toolkit

## Affichage de la fenêtre Toolkit

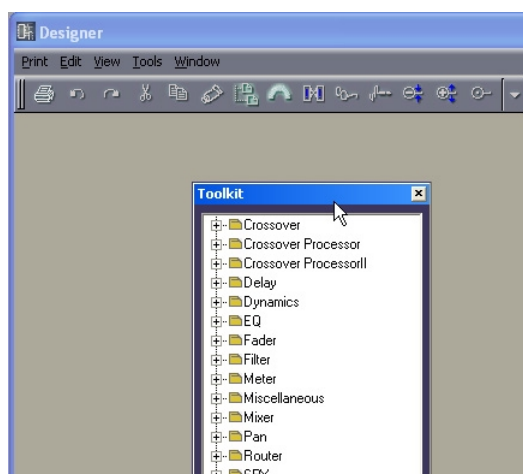
Vous pouvez afficher ou masquer la fenêtre Toolkit à l'aide de la commande [Toolkit] du menu [View]. La fenêtre Toolkit affiche des objets susceptibles d'être disposés dans chacune des fenêtres de conception. Vous pouvez arranger les objets dans les fenêtres de conception en les faisant glisser depuis 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.

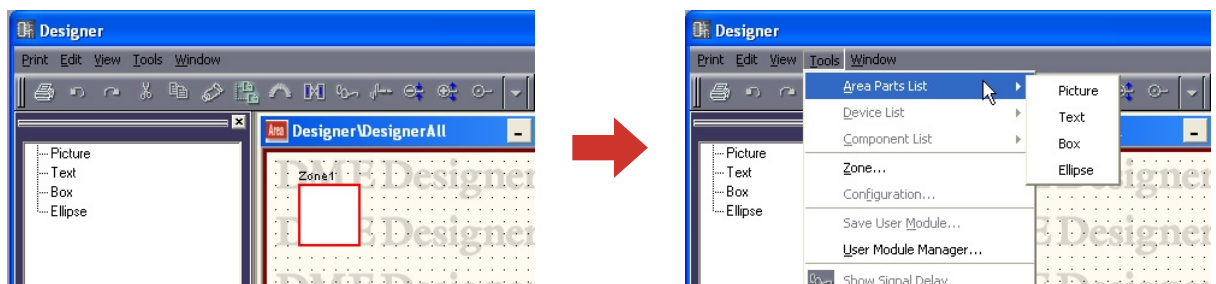
Fenêtre de conception active	Fenêtre Toolkit
Fenêtre Area	Area Parts List
Fenêtre Zone	Device List
Fenêtre Configuration	Component List
Fenêtre User Module	Component List

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.

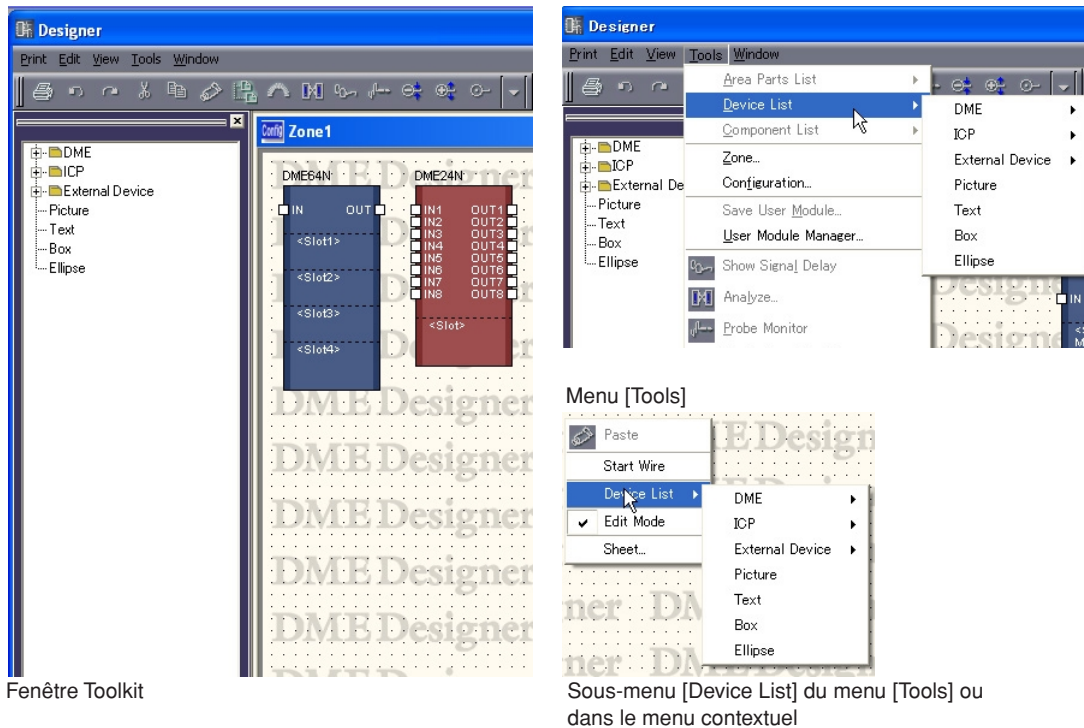


#### NOTE

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.

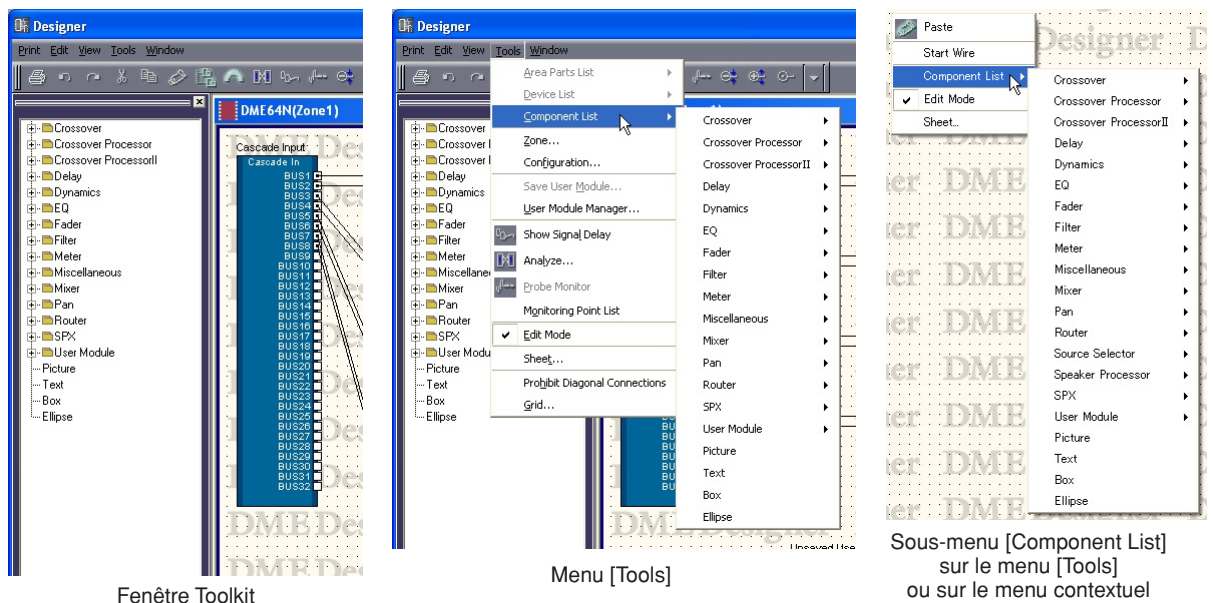


### NOTE

Vous pouvez ajouter les configurations à l'aide du menu [Tool] dans la barre de menus → boîte de dialogue « Configuration ».

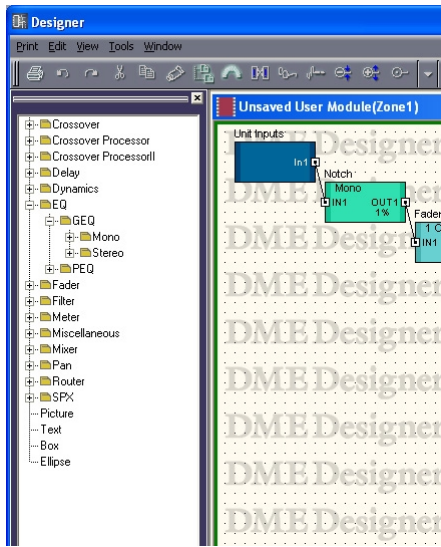
## [Component List] (Fenêtre Configuration)

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.

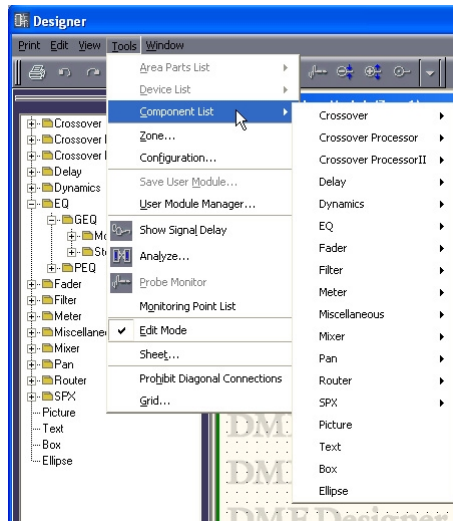


## [Component List] (Fenêtre User Module)

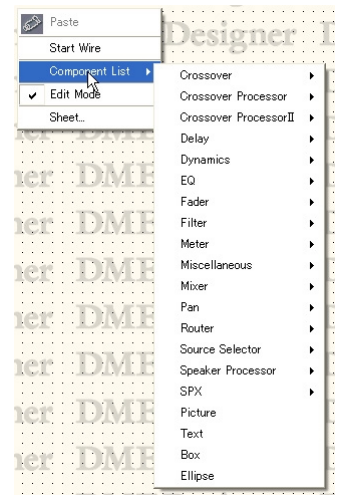
L'élément Component List affiche les objets susceptibles d'être disposés dans la fenêtre User Module. Les mêmes objets s'affichent dans le sous-menu [Component List] du menu [Tools] ou sur le menu contextuel qui apparaît lorsque vous cliquez sur la feuille avec le bouton droit de la souris.



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

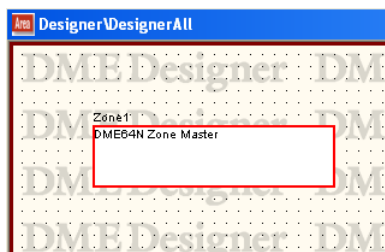
Différents éléments de conception, tels que le nom, la couleur et la taille peuvent être définis dans la boîte de dialogue « Properties » pour chaque objet.

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.

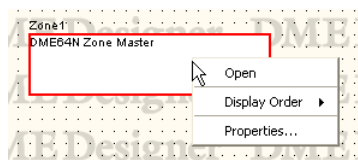
## Zone

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]

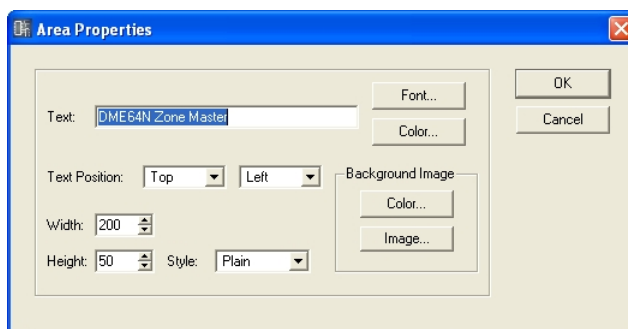
Modifie l'ordre d'affichage des objets, en fonction d'une commande dans le sous-menu.

#### [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]

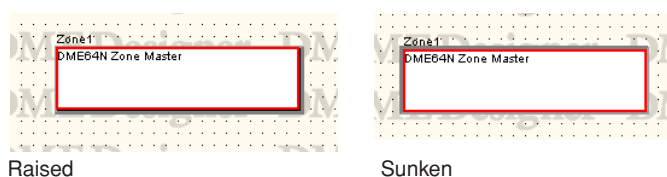
Spécifie la largeur de l'objet en pixels. La valeur par défaut est de 50 pixels.

### 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.

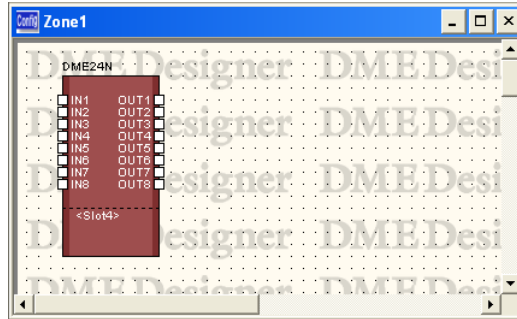
**Touche [Cancel] (Annuler)**

Ferme la boîte de dialogue sans modifier les réglages.

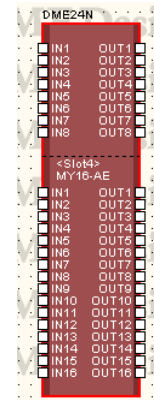
## DME

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

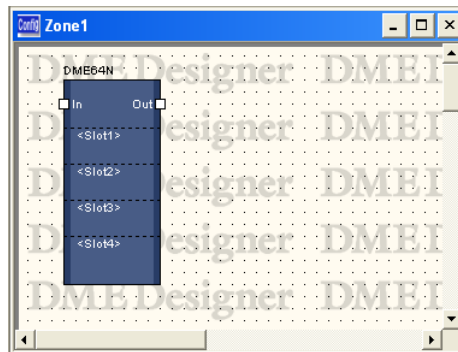


DME24N sans carte E/S installée.

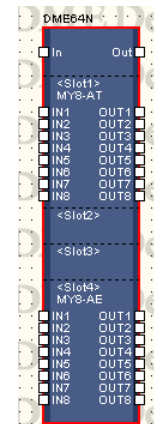


DME24N avec carte E/S installée dans son connecteur d'extension.

### DME64N



DME64N sans carte E/S installée dans les connecteurs.



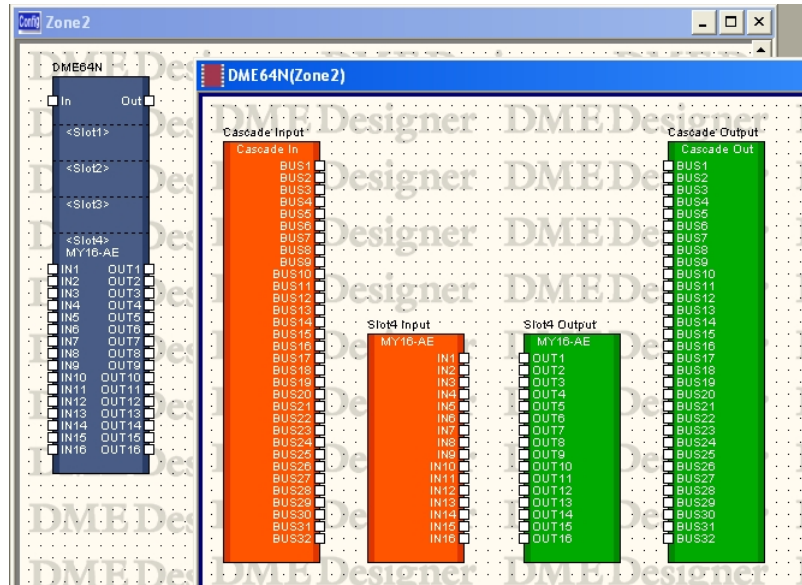
DME64N avec cartes E/S installées dans les connecteurs d'extension 1, 2 et 4.



**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.)

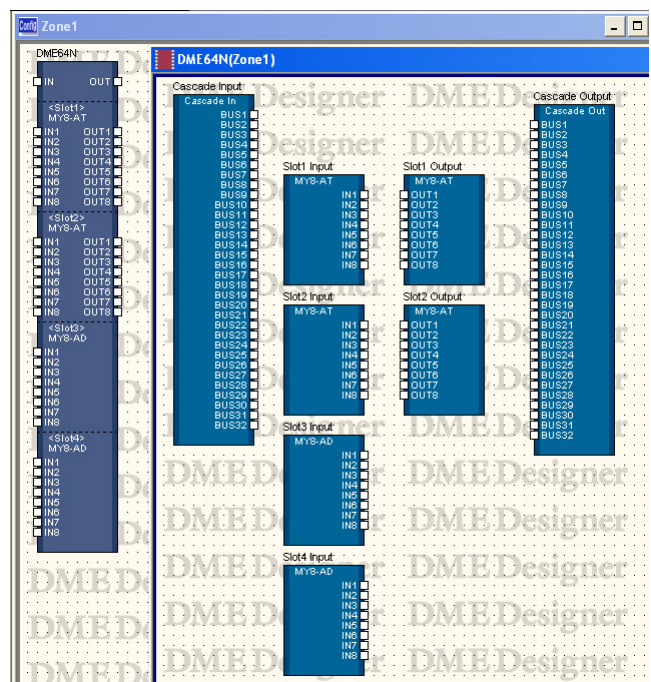
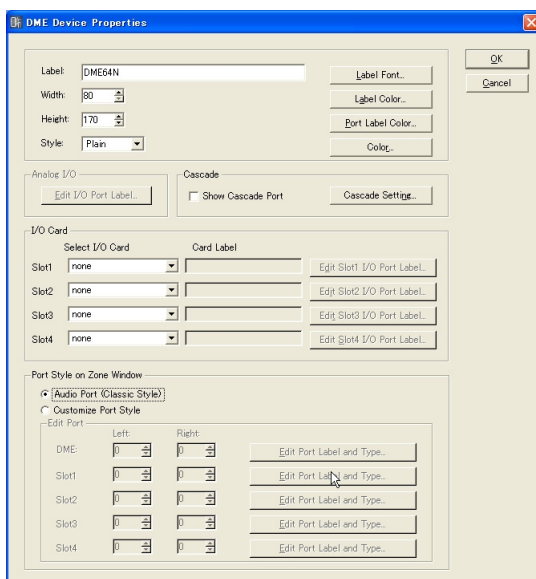


Bloc DME64N avec carte insérée dans un connecteur et la fenêtre Configuration

**Lorsque le réglage Cascade de DME64N est activé (ON)**

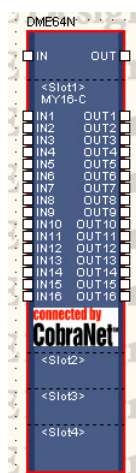
Lorsque la commande [Show Cascade Port] (Afficher port en cascade) est cochée dans la boîte de dialogue « DME Device Properties » (Propriétés du périphérique DME) du DME64N, les composants E/S en cascade s'afficheront dans la fenêtre Configuration.

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

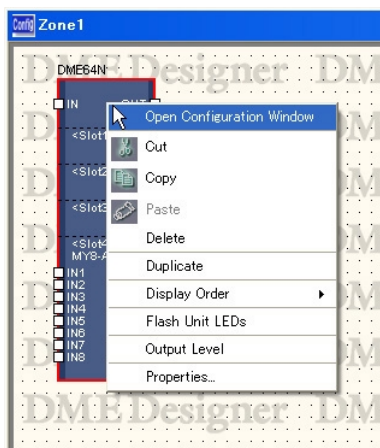
Si la carte E/S est de type CobraNet, une icône CobraNet s'affichera dans l'objet DME.



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]

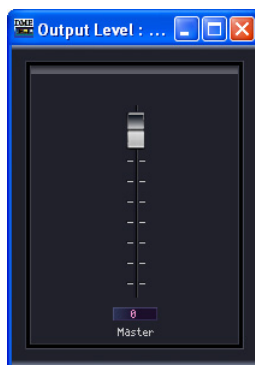
Modifie l'ordre d'affichage des objets, en fonction d'une commande dans le sous-menu.

### [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.

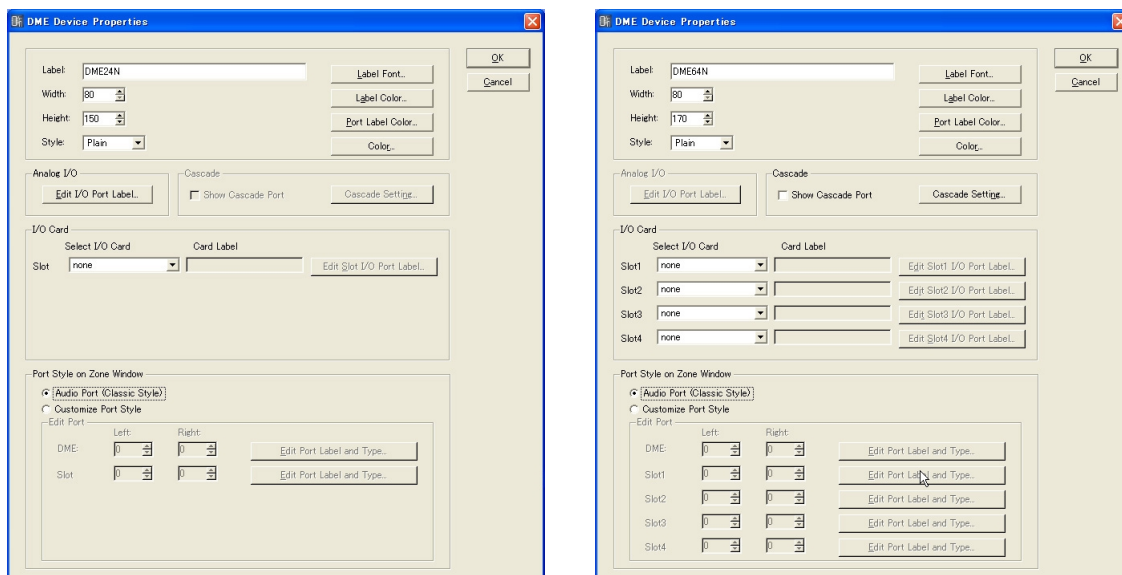


### [Properties]

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]**

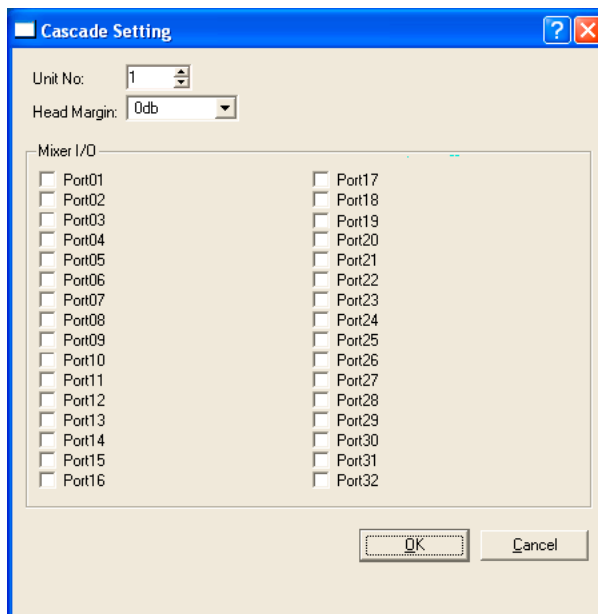
Accepte les réglages modifiés et ferme la boîte de dialogue.

**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)

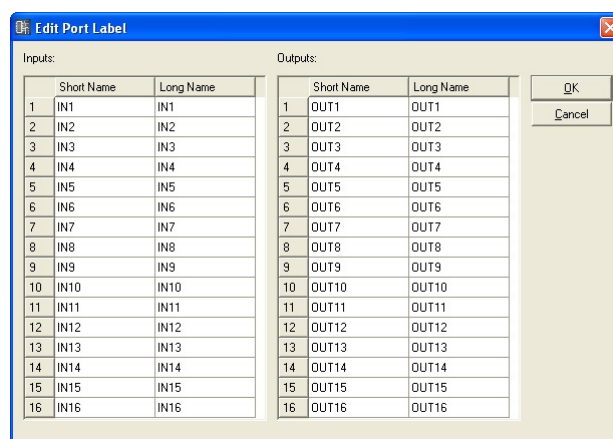
Ferme la boîte de dialogue sans modifier les réglages.

## ■ 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.

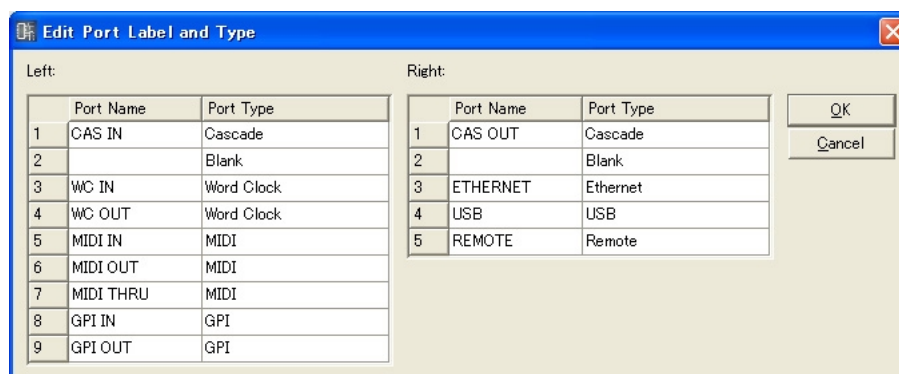
Lorsque l'option [Custom Port Style] de la fenêtre Port Style On Zone Window est sélectionnée, les étiquettes spécifiées ici n'apparaissent pas dans la fenêtre Zone. Les étiquettes spécifiées ici s'affichent toujours dans la fenêtre Configuration.



## ■ 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.

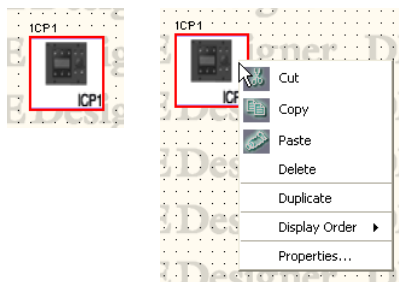
Pour définir les étiquettes, renseignez le paramètre [Port Name] (Nom de port) respectivement pour les options [Left] et [Right]. Chaque nom peut comporter un total de 100 caractères. Pour définir le type de port, utilisez [Port Type] (Type de port) et sélectionnez les types respectivement pour les options [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.

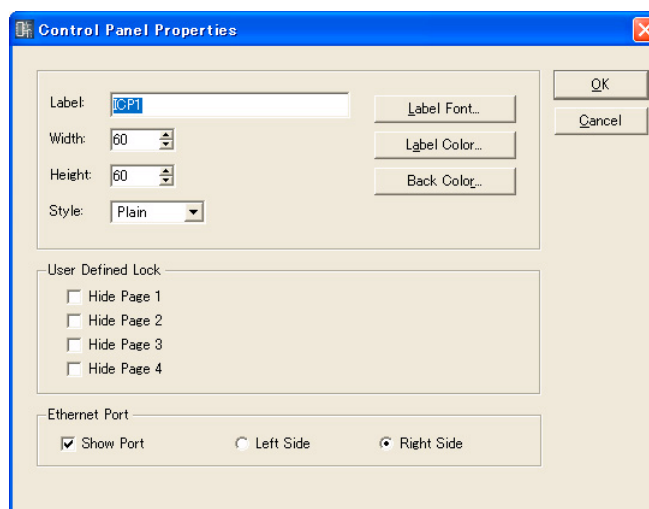
#### [Properties]

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.

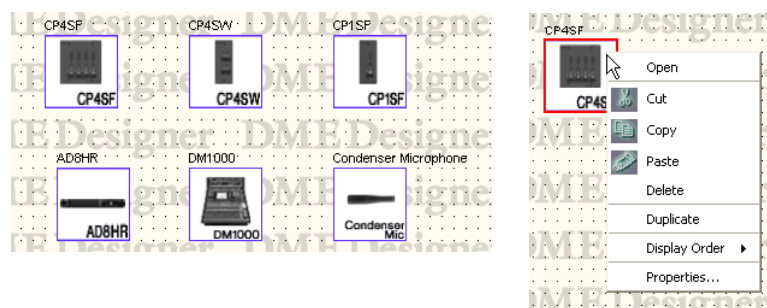
**External Device (Périphérique externe)**

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.

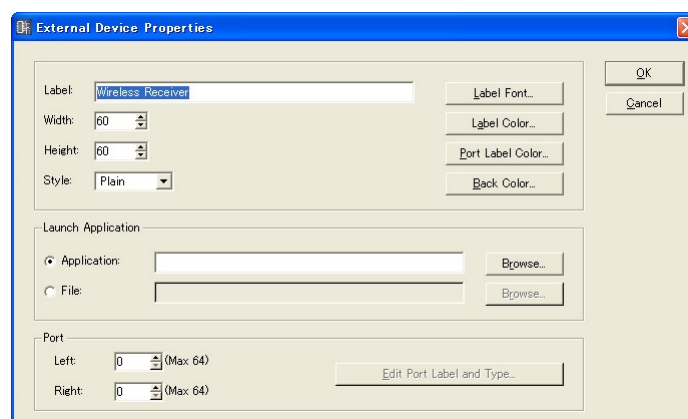
### [Properties]

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.

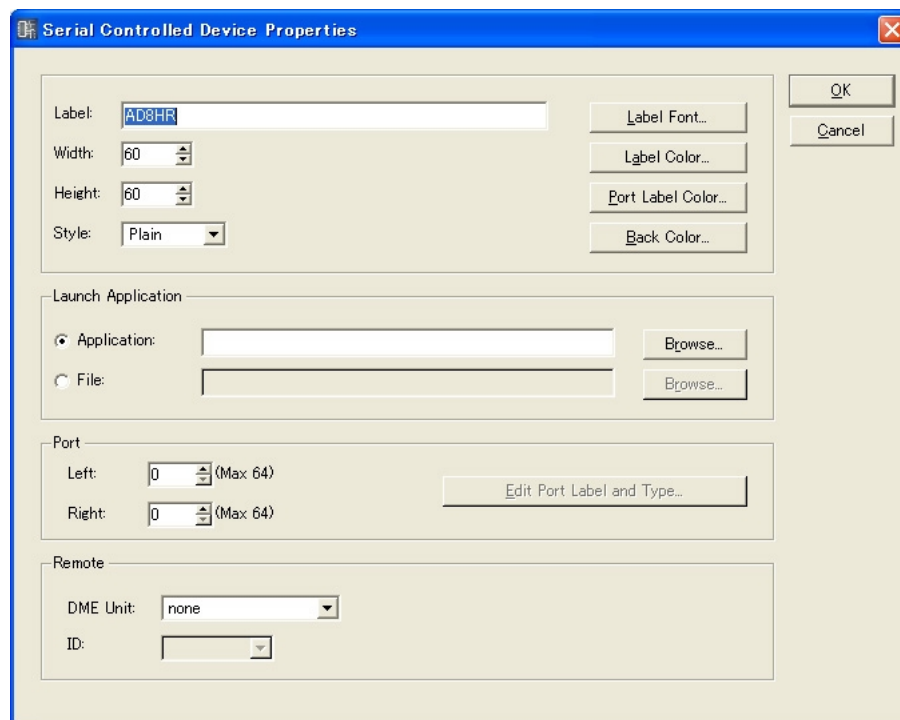
**Touche [Cancel] (Annuler)**

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

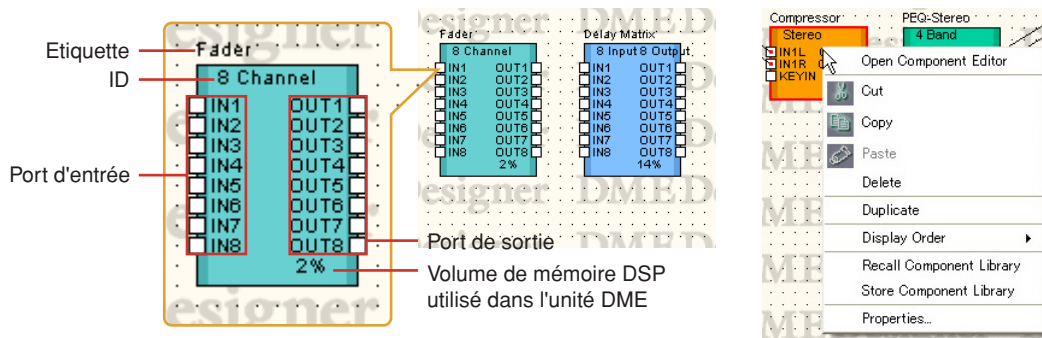
Sélectionnez l'unité DME que vous souhaitez contrôler à distance à partir de AD824 et AD8HR.

- [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.

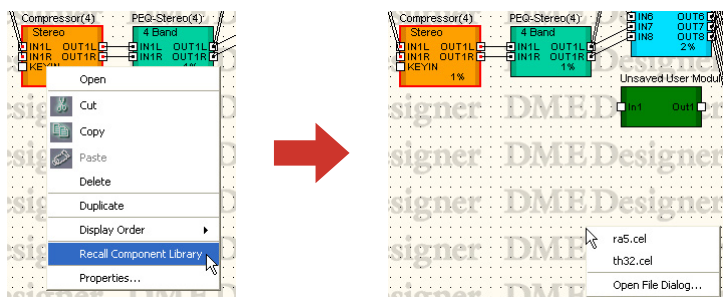
Pour en savoir plus, reportez-vous à la section « Bibliothèque », à la [page 275](#).

#### [Properties]

Affiche la boîte de dialogue « Component Properties » (Propriétés du composant).

**NOTE**

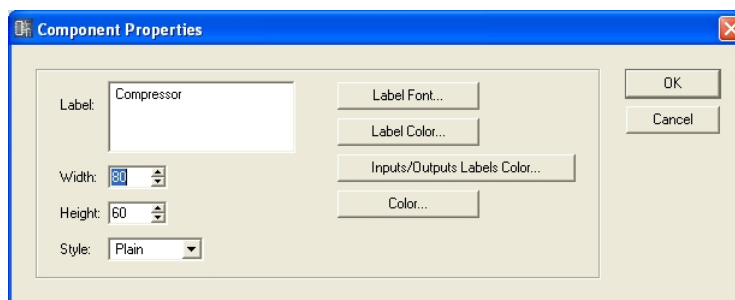
Les bibliothèques peuvent uniquement être rappelées par des utilisateurs pour lesquels [Control Component Editor] (Contrôler éditeur de composants) est activée dans la sécurité. Pour les autres utilisateurs, la commande est grisée.



## ■ 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.

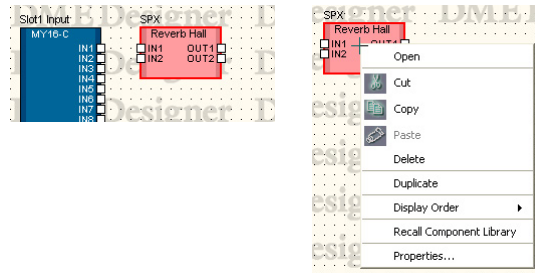


## Composant SPX

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).

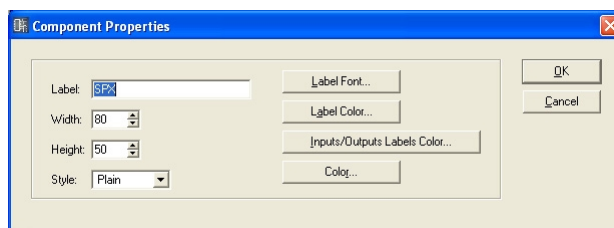
Lorsque vous voulez modifier le type d'effet du composant SPX, sélectionnez le type souhaité au niveau de l'élément [Effect Type] (Type d'effet) qui apparaît dans le sous-menu.

#### 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)

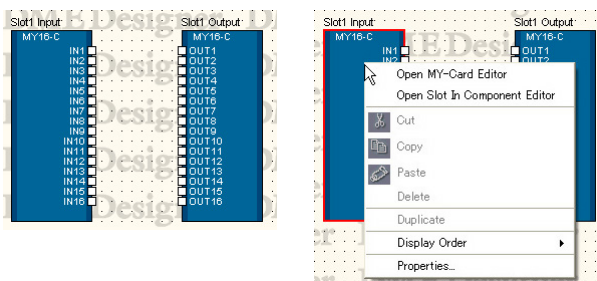
Ferme la boîte de dialogue sans modifier les réglages.

## 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]

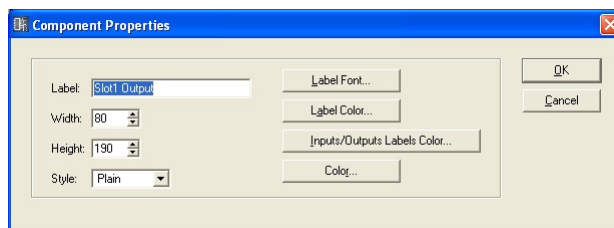
Modifie l'ordre d'affichage des objets, en fonction d'une commande dans le sous-menu.

#### [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]

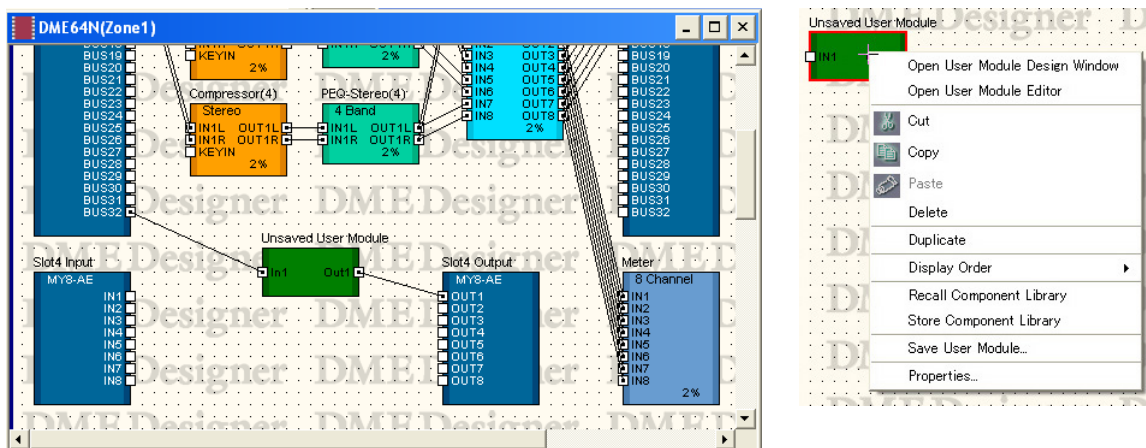
Met à jour les réglages et ferme la boîte de dialogue.

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]**

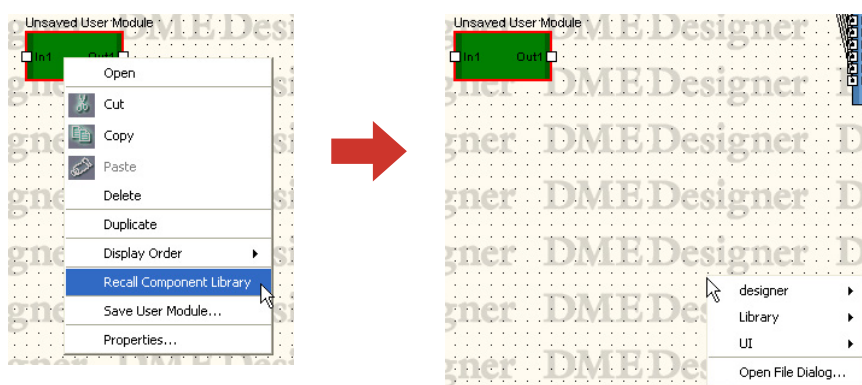
Enregistre le module utilisateur sélectionné. Reportez-vous à « Enregistrement des modules utilisateur » en page 255.

**[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)**

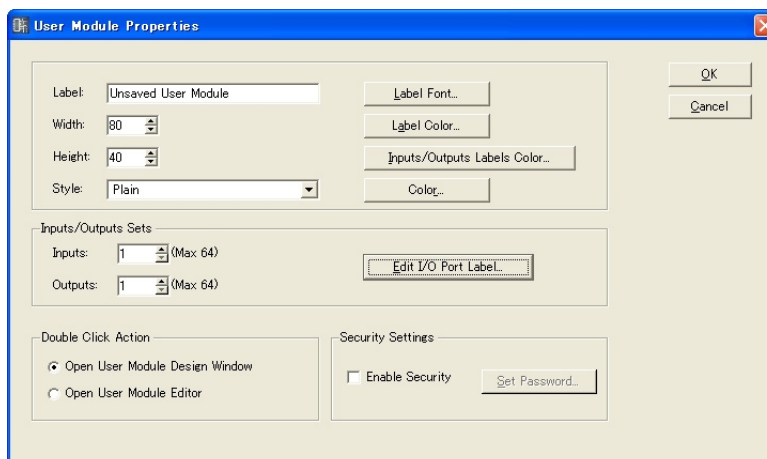
Affiche la boîte de dialogue de sélection des fichiers. Vous pouvez rappeler des bibliothèques enregistrées dans des dossiers autres que le dossier « Bibliothèque » des modules utilisateur.

## ■ 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.

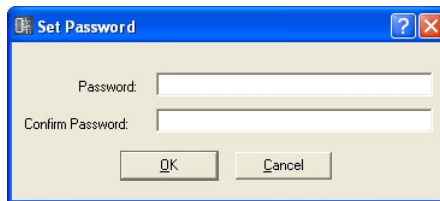
- **[Open User Module Design Window] (Ouvrir fenêtre du module utilisateur)**  
Ouvre la fenêtre User Module.
- **[Open User Module Editor] (Ouvrir éditeur modules utilisateur)**  
Ouvre l'éditeur de modules utilisateur.

## Security Settings (Paramètres de sécurité)

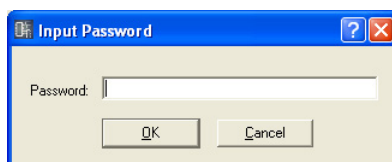
Active ou désactive la sécurité des modules utilisateur et configure un mot de passe.

- **[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

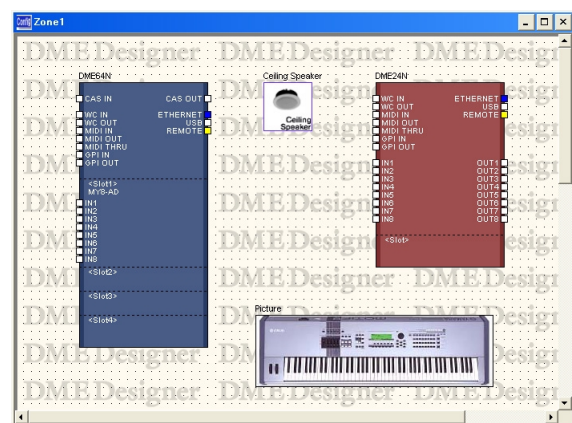
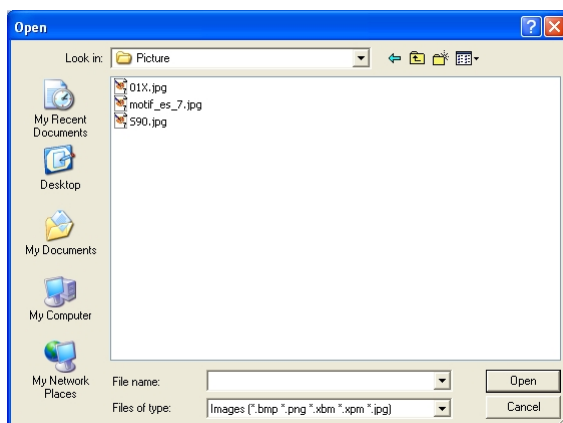
Les images de trame de fond destinées aux feuilles sont spécifiées dans la boîte de dialogue « Sheet ». Sur les feuilles, les images sont arrangées comme des objets.

## Disposition des images

Il existe trois méthodes différentes pour placer les images :

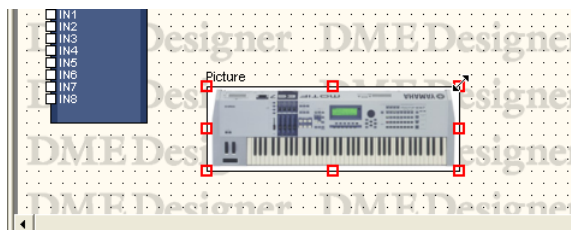
- Vous pouvez glisser l'élément [Picture] de la fenêtre Toolkit et le déposer dans chacune des fenêtres de conception.
- Vous avez la possibilité de double-cliquer sur [Picture] dans la fenêtre Toolkit.
- Il est également possible de cliquer sur [Picture] dans [Area Parts] (Liste des parties) / [Device 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.



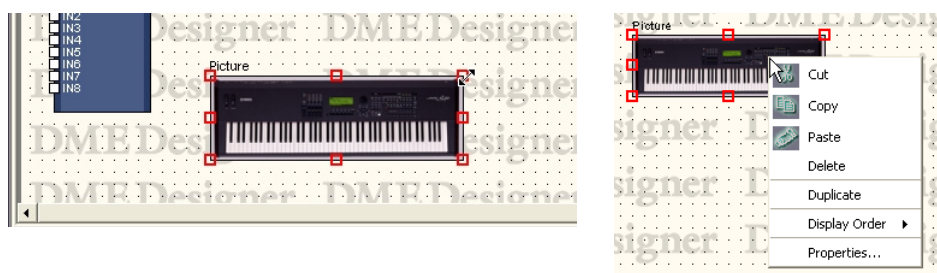
## ■ Objet image

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]

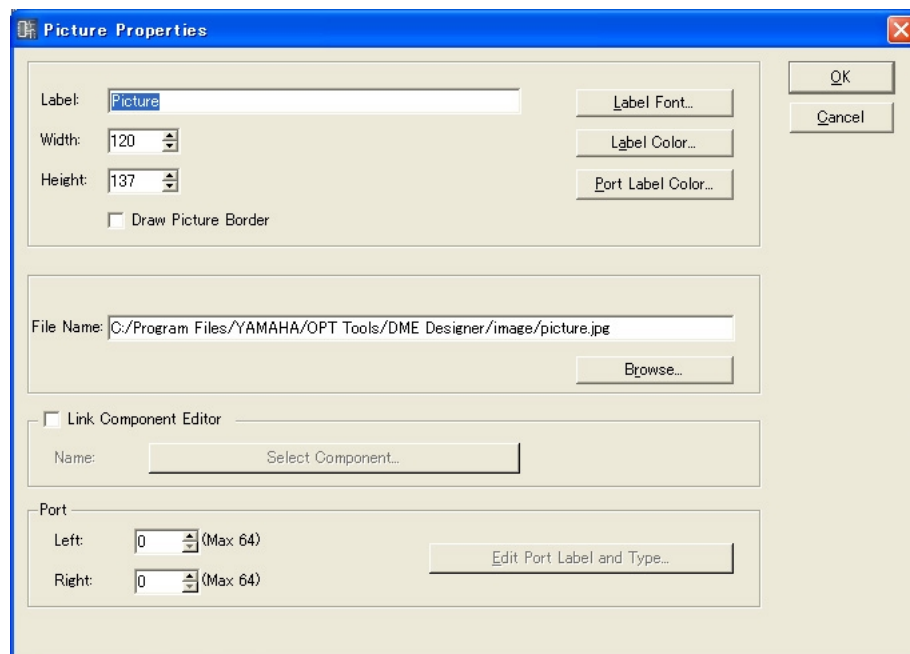
Modifie l'ordre d'affichage des objets, en fonction d'une commande dans le sous-menu.

### [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.

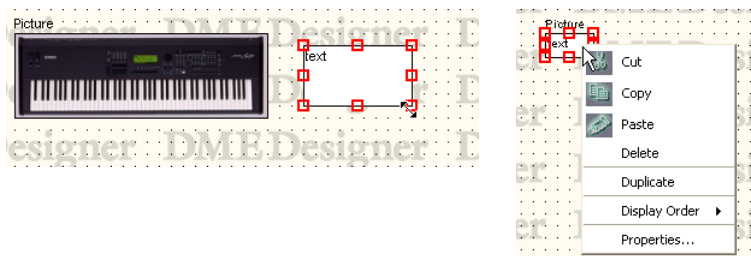
## Touche [Cancel] (Annuler)

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]

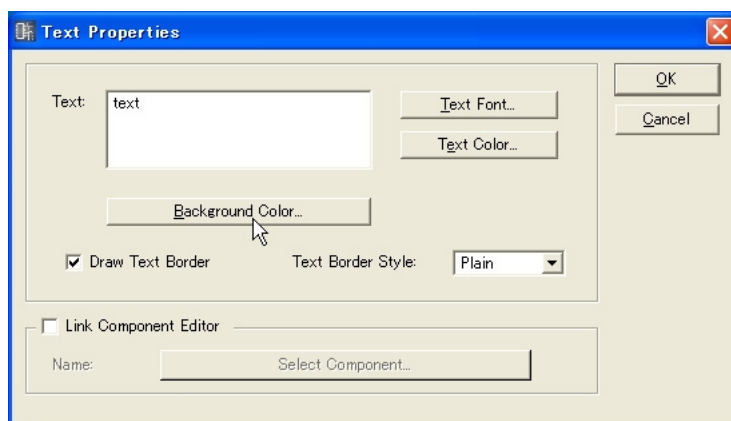
Modifie l'ordre d'affichage des objets, en fonction d'une commande dans le sous-menu.

#### [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.

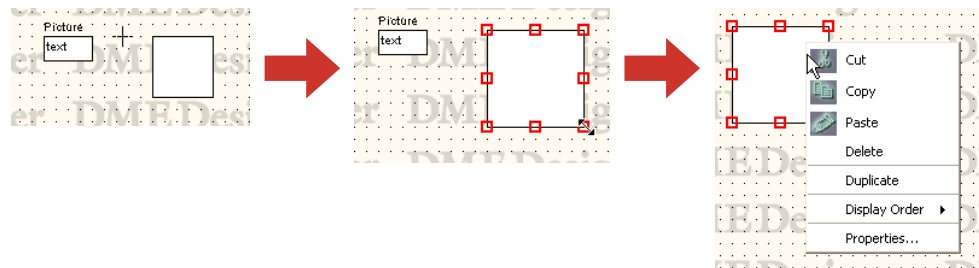
### Touche [Cancel] (Annuler)

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]

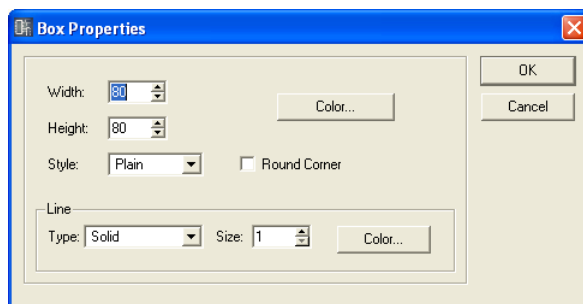
Modifie l'ordre d'affichage des objets, en fonction d'une commande dans le sous-menu.

#### [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.

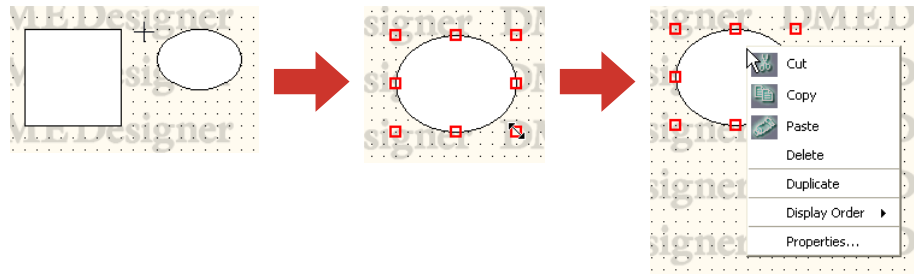
### Touche [Cancel] (Annuler)

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]

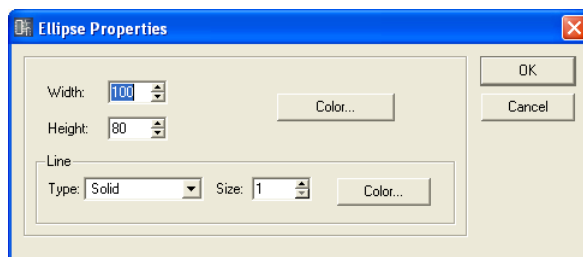
Modifie l'ordre d'affichage des objets, en fonction d'une commande dans le sous-menu.

#### [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 [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.

### 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.

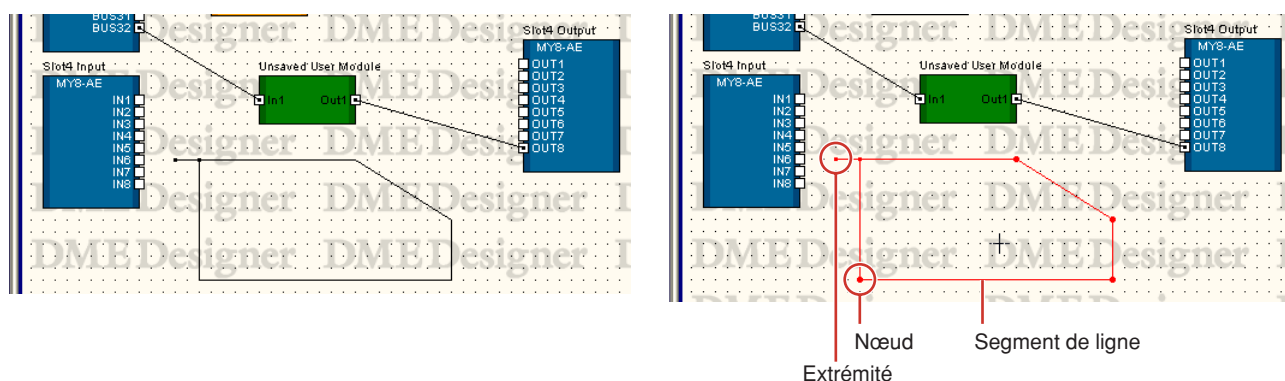
### Touche [Cancel] (Annuler)

Ferme la boîte de dialogue sans modifier les réglages.

## Wire (Fils)

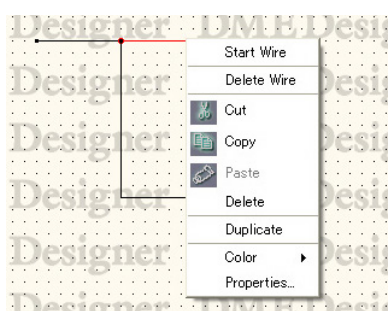
Dessine des lignes (fils) pour connecter les composants et créer des formes. Pour obtenir des instructions d'installation, reportez-vous à la section « Dessin et édition des fils » page 219.

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.

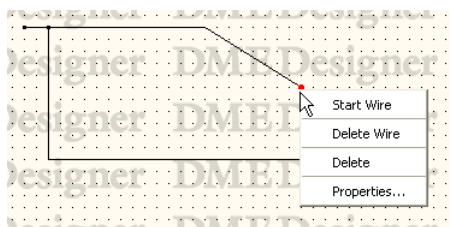
**[Wire Color] (Couleur des fils)**

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.

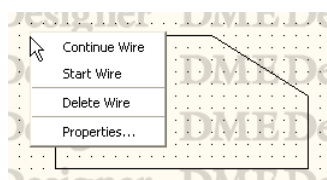
**[Delete]**

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]**

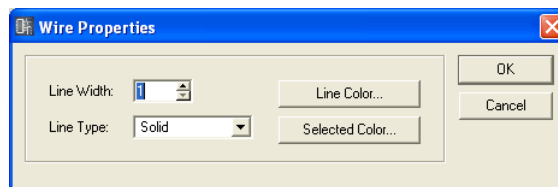
Supprime le fil tout entier.

**[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.

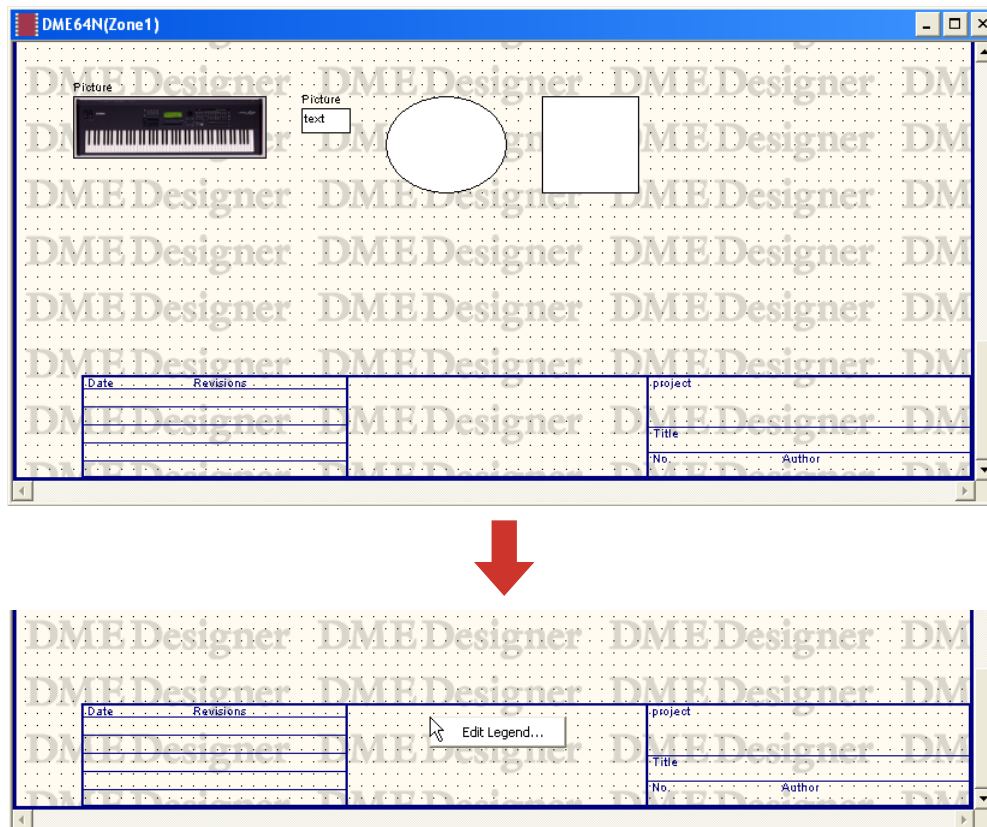
### Touche [Cancel] (Annuler)

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.

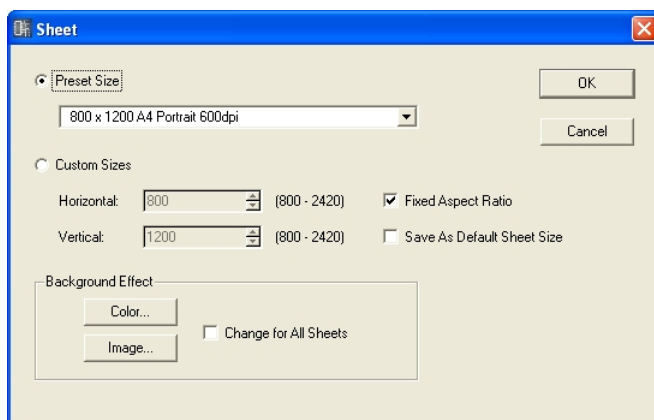
Touche [Cancel] (Annuler)

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]

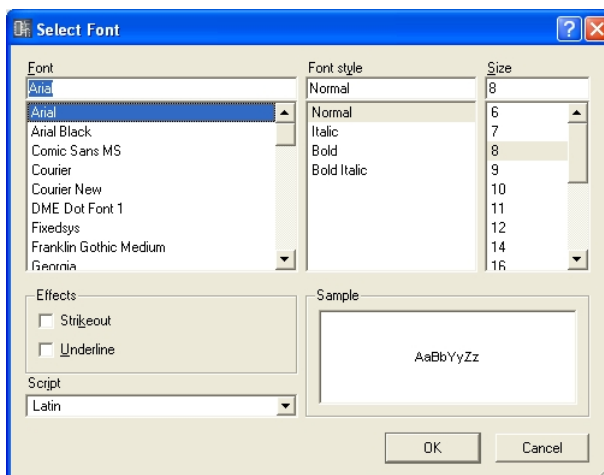
Accepte les réglages modifiés et ferme la boîte de dialogue.

### 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

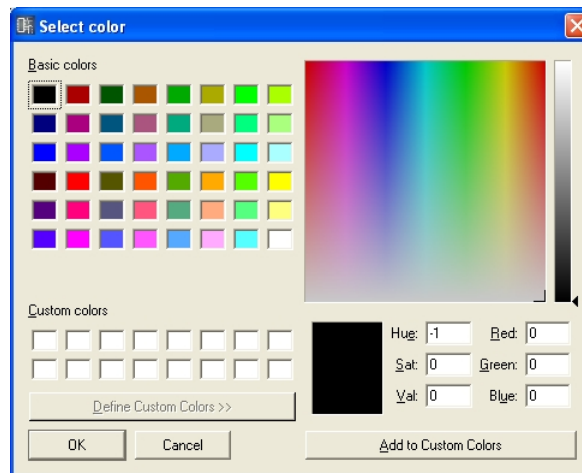
Dans la liste, sélectionnez un script (langue) pour le texte. Il n'y a pas lieu de changer le réglage de langue sauf pour spécifier une langue différente.

### ■ 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.

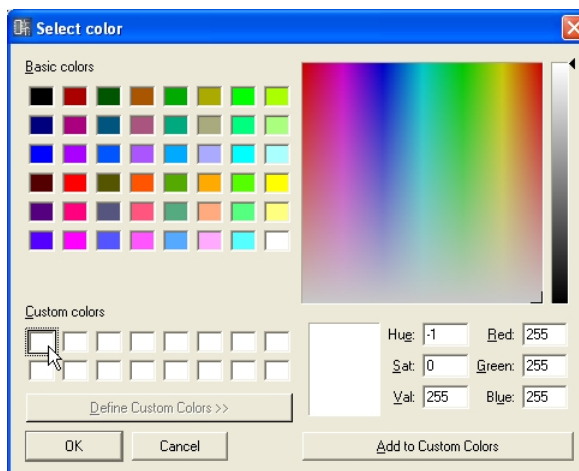
### ■ Enregistrement des couleurs créées

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.

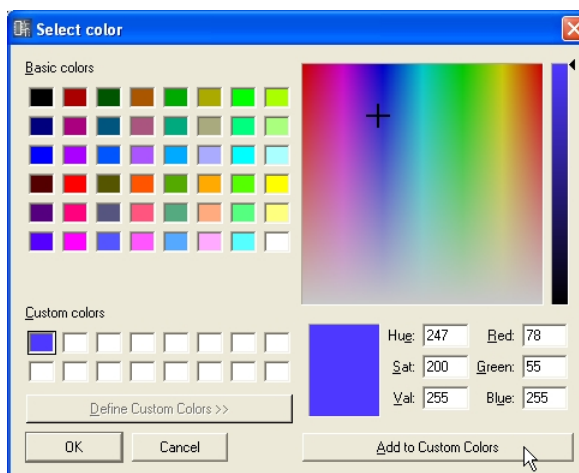
L'encadré sur lequel vous avez cliqué sera sélectionné et il s'affichera avec une bordure tout autour.



- 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.

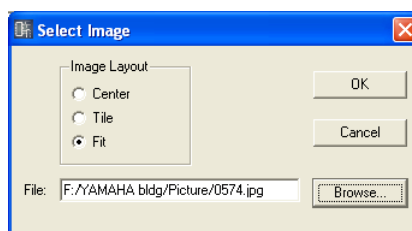
## Boîte de dialogue « Select Image »

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.

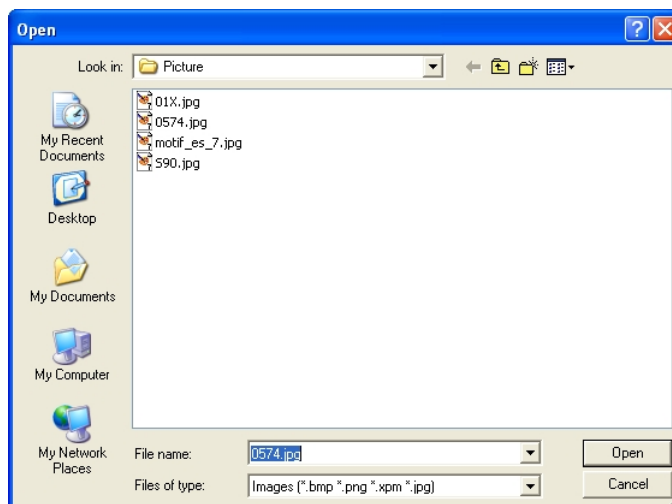
### Encadré [File]

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.

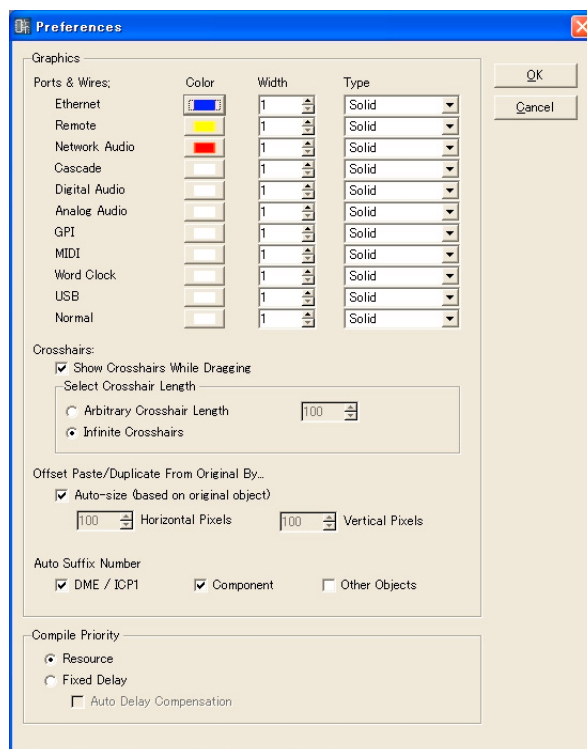
### Touche [Cancel]

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.

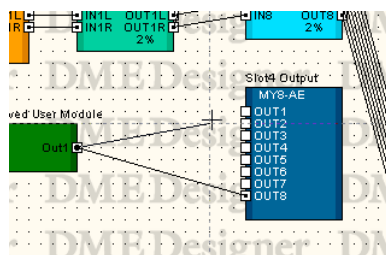
- [Color] (Couleur)  
Spécifie la couleur par défaut pour le port et les fils.
- [Width]  
Définit la largeur des fils par défaut dans une plage de 1 à 5.
- [Type]  
Définit le type de port.

### 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]

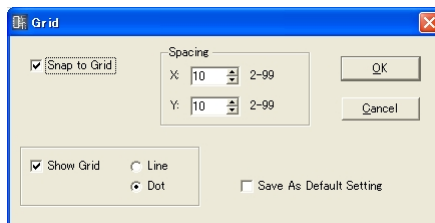
Accepte les réglages modifiés et ferme la boîte de dialogue.

## 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]

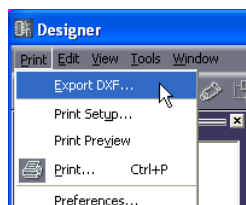
Accepte les réglages modifiés et ferme la boîte de dialogue.

### Touche [Cancel] (Annuler)

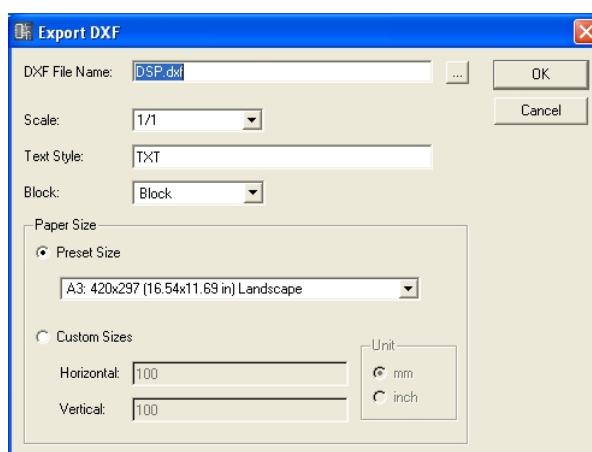
Ferme la boîte de dialogue sans modifier les réglages.

## 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.



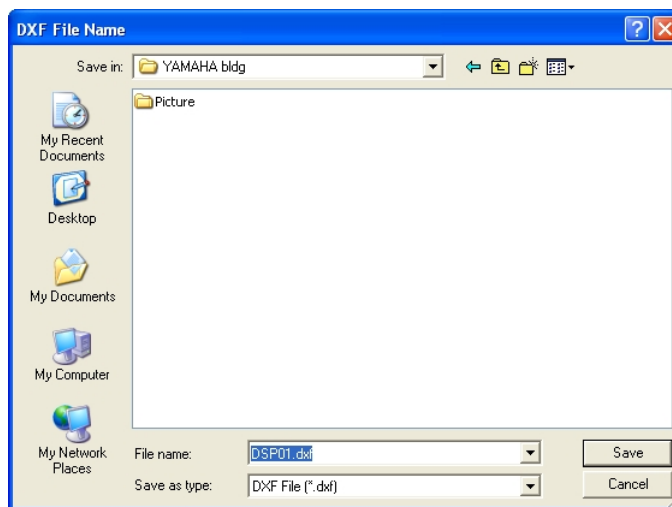
- Les symboles se substituent aux périphériques externes dans les trois types de dossiers suivants.
  - Microphone → symbole micro
  - Power Amp → symbole ampli
  - Speaker → symbole haut-parleur
- Les options de texte sont supprimées sauf en ce qui concerne la taille du caractère.
- Les objets image 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.