



DME Designer

Version 1.2

BEDIENUNGSANLEITUNG

Erste Schritte mit DME Designer

Vielen Dank für den Kauf der DME64N/24N.

Mit Ihrer DME64N/24N Digital Mixing Engine können Sie in Verbindung mit der Software „DME Designer“ ein eigenes Audiosystem installieren, das unglaublich viele Anwendungsvarianten unterstützen kann. Sie können das gesamte System von den Eingängen bis zu den Ausgängen mit der Software DME Designer konzipieren und aufbauen, um dann die gesamten Daten dieses Systems an die DME64N/24N, die daraufhin als unabhängige Verarbeitungseinheit nach Ihren Vorgaben operiert.

Es ist eine erstaunliche Vielfalt an Einsatzmöglichkeiten vorhanden, einschließlich Audioinstallationen, Teilmischung (Submix), Steuerung von Lautsprechersystemen, Matrix-/Routing-Funktionalität und Multieffekt-Verarbeitung.

In dieser Anleitung wird für die Geräte DME64N/24N die Abkürzung „DME“ verwendet.

HINWEIS

Die Abkürzung „DME“ schließt hier nicht das Gerät „DME32“ ein.

HINWEIS

Diese Anleitung basiert auf der englischen Version der Software. Abbildungen, Befehlsbezeichnungen, Fensternamen, und weitere Informationen stammen aus dieser Version (allerdings wurden die Fensternamen, wenn sinnvoll, übersetzt). Je nach Betriebssystem können sich einige Einträge von der Darstellung auf dem Computerbildschirm unterscheiden.

BESONDERE HINWEISE

- Im Sinne des Urheberrechts sind diese Software und diese Bedienungsanleitung alleiniges, geschütztes Eigentum der Yamaha Corporation.
- Die Verwendung dieser Software sowie dieser Bedienungsanleitung unterliegen der Lizenzvereinbarung, mit deren Bestimmungen sich der Käufer beim Öffnen des Softwarepakets in vollem Umfang einverstanden erklärt. (Bitte lesen Sie die Lizenzvereinbarungen am Ende der Installationsanleitung von DME Designer vor Öffnen der Verpackung und vor Installieren des Programms sorgfältig durch.)
- Das Kopieren der Software und die Vervielfältigung dieser Bedienungsanleitung als Ganzes oder in Teilen sind nur mit ausdrücklicher schriftlicher Genehmigung des Herstellers erlaubt.
- Yamaha übernimmt keinerlei Garantie hinsichtlich der Nutzung dieser Software und der dazugehörigen Dokumentation und kann nicht für die Folgen der Nutzung der Bedienungsanleitung und der Software verantwortlich gemacht werden.
- Bei dieser CD handelt es sich um eine CD-ROM. Spielen Sie diese CD-ROM nicht in einem Audio-CD-Spieler ab. Dies kann zu irreparablen Schäden an Ihrem Audio-CD-Player führen.
- Die in dieser Bedienungsanleitung erwähnten Firmen- und Produktnamen sind Warenzeichen oder eingetragene Warenzeichen der jeweiligen Firmen.
- Die Abbildungen in dieser Bedienungsanleitung dienen lediglich dem Zweck der Anleitung und können von der Darstellung auf Ihrem Computer abweichen.
- Zukünftige Aktualisierungen von Anwendungs- und Systemsoftware sowie jede Änderung der technischen Daten und Funktionen werden separat bekanntgegeben.
- Windows[®] ist ein eingetragenes Warenzeichen der Microsoft[®] Corporation.

Über DME Designer

DME Designer ist eine Software, die eine integrierte Umgebung bietet, in der Sie Systeme aufbauen und steuern können, die DME verwenden.

Audiosysteme mit DME werden in Form von Blockschaltbildern am Computerbildschirm mithilfe der Software DME Designer erstellt. Alle Informationen über die Ein- und Ausgänge, zusammen mit der Anordnung der so genannten „Komponenten“ (Components) und deren Verbindungen untereinander werden „**Konfiguration**“ (**Configuration**) genannt.

Die Software sendet DME-Einstellungen zusammen mit Konfigurations- und Parameterdaten per USB oder Ethernet an die DME-Einheit. Sobald die Daten übertragen wurden, kann die DME-Einheit vom Computer getrennt und als unabhängige Einheit verwendet werden. Die DME kann auch am Computer angeschlossen bleiben und in Echtzeit mit DME Designer gesteuert werden.

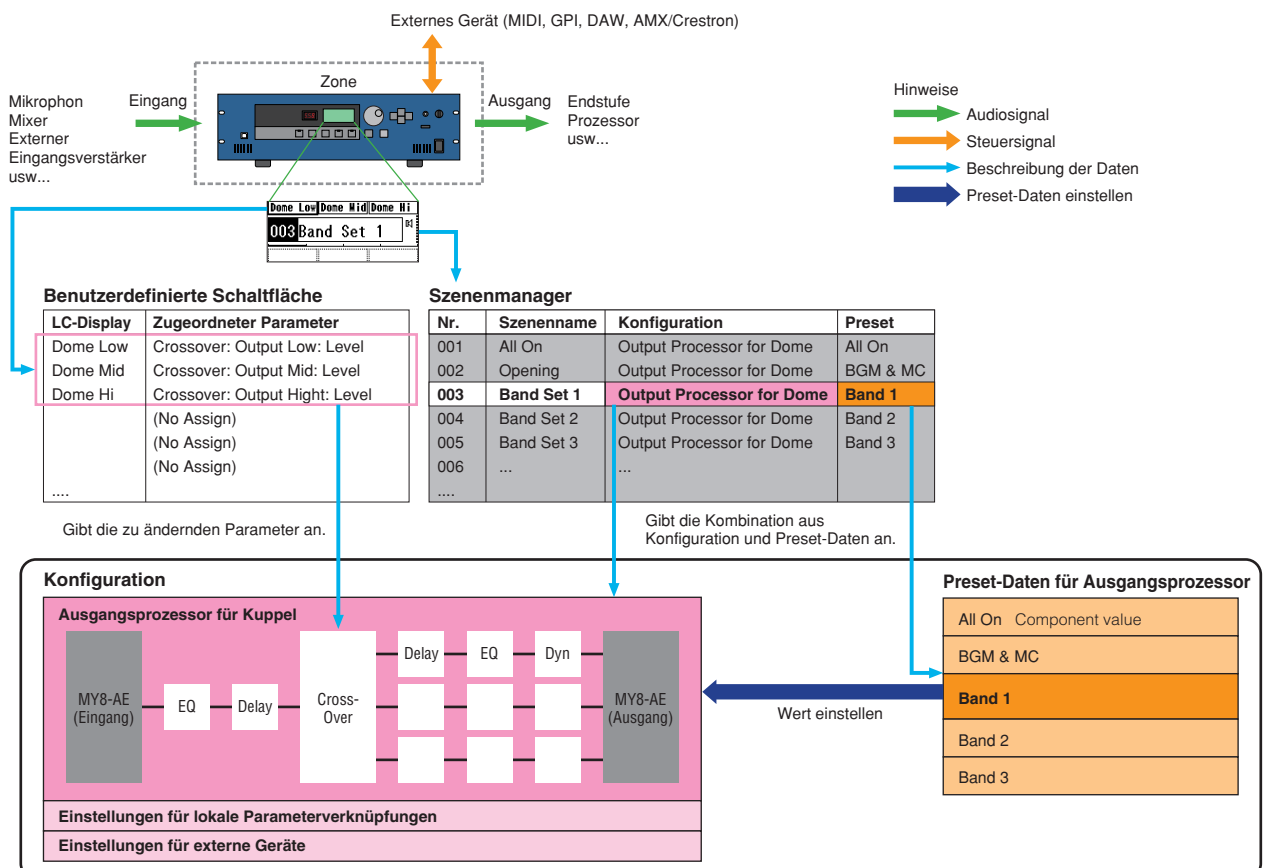
Wenn mehrere DME-Einheiten am Computer angeschlossen werden, können Sie die Software DME Designer benutzen, um eine Konfiguration zu erstellen, die all diese Einheiten enthält.

Area (Bereich)	Dieser Begriff meint das gesamte System (die „Site“) und ist daher die höchste Ebene eines mittels DME Designer erstellten Systems. In einer „Area“ muss mindestens eine „Zone“ vorhanden sein.
Zone (Zone)	Gibt einen Teilbereich an, der innerhalb der Area eigene Sound-Effekte besitzt. Die Zone definiert außerdem die Bedingungen für die DME-Verbindungen. Sie können mehrere Konfigurationen erstellen und zwischen diesen umschalten.
Configuration (Konfiguration)	Informationen zur Anordnung und den Verbindungen zwischen den Komponenten einer Zone.
Scene (Szene)	Informationen über die der Zone zugeordneten Konfiguration und zu den Einstellungen der in der Konfiguration enthaltenen Komponenten.
Component (Komponente)	Ein Objekt, das im Rahmen des Konfigurationsfensters angeordnet wird.

Für eine Übersicht über DME und ein Glossar der Begriffe schlagen Sie bitte in der Anleitung zur DME64N/24N nach.

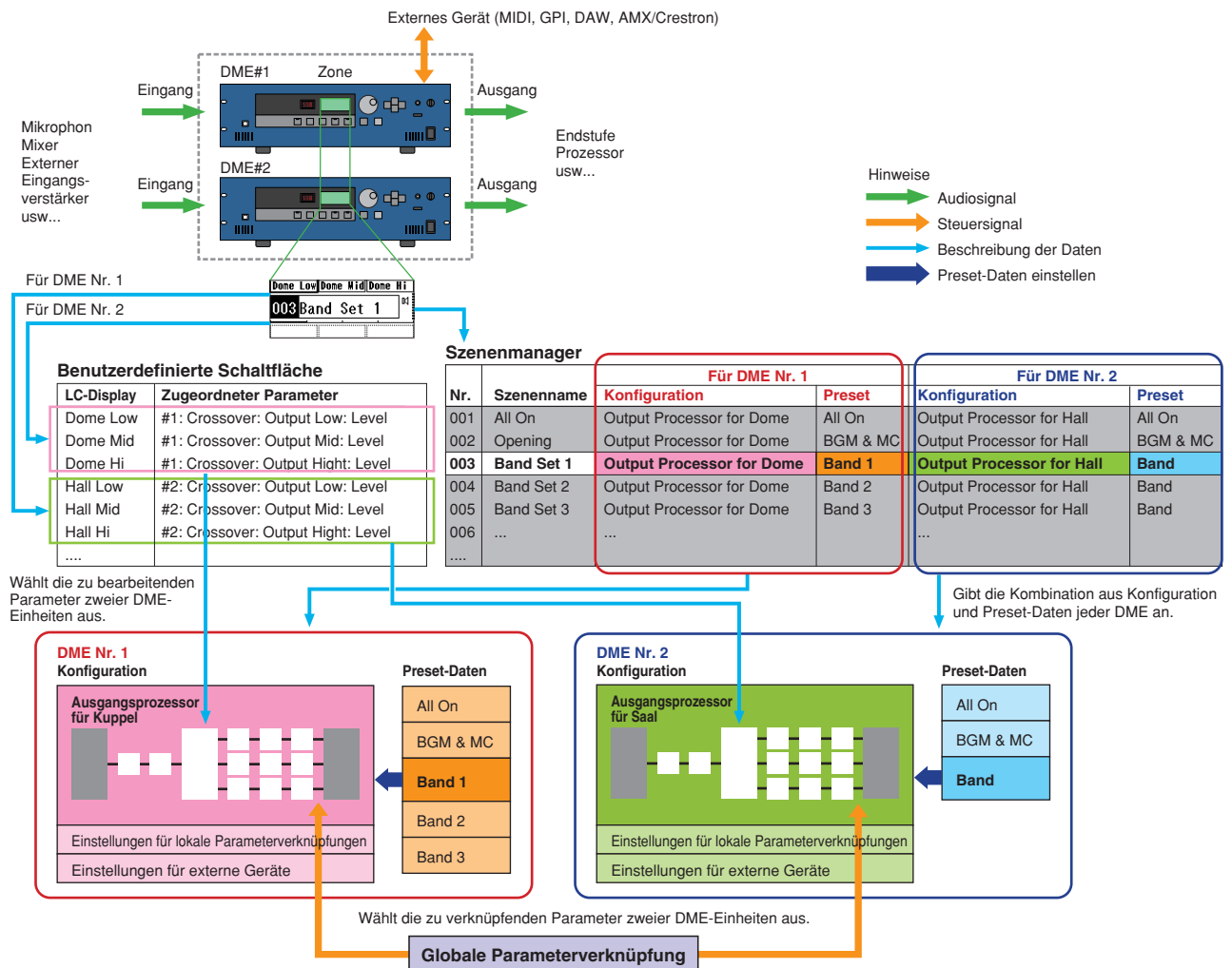
Systeme, die mit DME Designer erstellt wurden, können mehrere Zonen innerhalb einer Area enthalten, sowie mehrere Konfigurationen und Szenen innerhalb einer Zone. Es kann jedoch nur eine Area, Zone oder Konfiguration zur Zeit aktiviert und bearbeitet werden. Wenn diese gerade aktiv sind, werden sie „**Aktuelle Zone**“, „**Aktuelle Szene**“ und „**Aktuelle Konfiguration**“ genannt.

■ Eine DME-Einheit/Zone



Zwei DME-Einheiten/Zone

Wenn eine DME-Einheit nicht genügend Rechenleistung bietet, können bis zu 16 DME-Einheiten verwendet werden



Gemeinsame Daten von DME-Einheiten derselben Zone	
Szenenmanager	Eine „Szene“ enthält die Informationen, die zum Umschalten des Inhalts der Audiotbearbeitung erforderlich sind. Für jede Szene wird eine Kombination aus einer Konfiguration und Preset-Parametern angegeben. Der Szenenmanager ist eine Funktion, die verwendet wird, um Szenen zu speichern und zu verwalten. In jeder Zone können bis zu 999 Szenen gespeichert werden; jede davon wird als Nummer verwaltet.
Einstellungen für MIDI-Programmwechsel	Diese Einstellung ist erforderlich, um Szenen mittels MIDI-Meldungen umzuschalten.
Einstellung der benutzerdefinierten Schaltflächen	Diese Informationen sind notwendig zur Steuerung von Parametern der Komponenten vom Bedienfeld der Einheit aus. Es können bis zu 24 Parameter gespeichert werden.
Einstellungen für globale Parameterverknüpfungen	Diese Informationen sind notwendig, damit ähnliche Parameter zwischen mehreren DME-Einheiten miteinander verknüpft werden können.
Getrennte Daten für einzelne DME-Einheiten	
Configuration	Diese Informationen legen die Konfiguration der Audioverarbeitung, der Audio-Ein- und Ausgänge sowie der Verbindungen zwischen externen Gerätekomponenten und die Verbindungen zwischen Komponenten fest, um die gewünschte Verarbeitung der Audiodaten zu erzielen.
Einstellungen für lokale Parameterverknüpfungen	Diese Informationen sind notwendig, damit ähnliche Parameter innerhalb einer DME-Einheit miteinander verknüpft werden können.
Einstellungen für externe Geräte	Diese Informationen sind notwendig zur Steuerung von Parametern der Komponenten von externen Geräten aus. Es sind unabhängige Einstellungen für jedes externe Gerät erforderlich. Die folgenden externen Geräte können verwendet werden: <ul style="list-style-type: none"> • MIDI-Controller (MIDI Control Change, Parameter Change) • GPI-Controller • DAW-Controller • AMX, Crestron und ähnliche Controller.
Preset-Daten	Dies sind die Parameterwerte aller Komponenten, die in einer Konfiguration enthalten sind. Einzelne Aspekte der Audioverarbeitung können durch Ändern der Preset-Daten geändert werden. Die folgenden Komponenten enthalten Preset-Daten: <ul style="list-style-type: none"> • GEQ, Matrix-Mixer und andere Komponenten der Audiotbearbeitung. • Die Komponenten Internal AD/DA (DME24N), Cascade (DME64N) und MY Card I/O. • Die Komponenten für externe Eingangsverstärker (AD8HR, AD824) von externen Geräten.

Systemanforderungen

Betriebssystem	Windows® XP Professional/XP Home Edition/2000 Professional
Prozessor	1 GHz oder schnellerer Intel®-Prozessor der Familien Pentium®/Celeron®
Arbeitsspeicher	Mindestens 256 MB
Festplattenkapazität	Mindestens 300 MB
Anzeige	1.280 x 1.024 Pixel oder mehr / High Color (16 Bit) oder mehr Farben
Sonstiges	Maus, CD-ROM-Laufwerk, 100Base-TX/10Base-T-Ethernet- oder USB-Verbindung.

Wichtigste Änderungen von Version 1.0 zu Version 1.1

■ Hauptfenster

- Anstelle der früheren Funktion „Parameter Link“ gibt es jetzt zwei Funktionen: Eine Funktion namens „Global Link“, die Parameter zwischen allen DMEs einer Zone verbindet und eine namens „Local Link“, die Parameter innerhalb einer DME-Einheit verbindet. (→ [Seite 73](#))
- Die Synchronisationsfunktion kann jetzt nicht nur Daten vom DME Designer zum DME-Gerät senden, sondern auch zu einer DME-Einheit synchronisieren, indem deren Daten gelesen werden. (→ [Seite 75](#))
- Szenen-Weiterschaltung (Scene Increment/Decrement) und die Zeiteinstellung können jetzt in der GPI-Eingangsfunktion festgelegt werden. (→ [Seite 82](#))
- Ereignisse (Events) von DME-Geräten können jetzt in der Event-Logger-Funktion aufgezeichnet und im Event-Logger-Fenster angezeigt werden. (→ [Seite 111](#))
- Die Zeit für die Ausführung eines Events kann jetzt mit einer Funktion namens „Event Scheduler“ eingestellt werden. (→ [Seite 116](#))
- Die Parameter der aktuellen Konfiguration können jetzt mit der Parameter-List-Funktion im Display aufgelistet und gedruckt werden. (→ [Seite 124](#))
- Der Wav File Manager kann Wave-Dateien verwalten, die vom Wav File Player abgespielt werden sollen. (→ [Seite 128](#))
- In der Funktion „DAW Control“ können jetzt Einstellungen vorgenommen werden, die für die Steuerung von DMEs von einem DAW-Controller aus benutzt werden. (→ [Seite 132](#))
- Die DME-Gerätedaten können jetzt mit der Funktion „Backup“ als Sicherungskopie gespeichert werden. (→ [Seite 135](#))

■ Designerfenster

- Die Anzeige der Port-Bezeichnungen kann jetzt zwischen Lang- und Kurznamen umgeschaltet werden. (→ [Seite 148](#))
- Es können jetzt DME64N-Kaskadenverbindungen eingestellt werden. (→ [Seite 165](#))
- Für die Kompilierung von Konfigurationen können jetzt in der Funktion [Compile Priority] im Dialogfeld „Preferences“ Vorrangseinträge (Priority Items) eingestellt werden. (→ [Seite 209](#))
- Die Verzögerungszeit (Delay) kann jetzt mit der Funktion „Show Signal Delay“ für jede Komponente angezeigt werden. (→ [Seite 246](#))
- Die Abhörpunkte können jetzt im Dialogfeld „Monitoring Point List“ bearbeitet werden. (→ [Seite 247](#))
- Der Status von Verbindungen in einer Konfiguration kann jetzt mit der Analyse-Funktion im voraus analysiert werden, ohne dafür das DME-Gerät anschließen zu müssen. (→ [Seite 249](#))
- Sie können jetzt die Aktion einstellen, die geschehen soll, wenn Sie auf ein User-Modul-Objekt doppelklicken. Sie können auch die Security-Funktionen für User-Module ein- und ausschalten sowie ein Passwort angeben. (→ [Seite 255](#))
- Libraries mit darin gespeicherten Komponentenparametern können jetzt über das Kontextmenü eines Komponentenobjekts abgerufen werden. (→ [Seite 278](#))
- Eine neue Verkabelungsregel verhindert Verbindungen zu Anschlüssen, durch welche der Terminator kurzgeschlossen würde.

■ Komponenteneditor/Komponenten

- Im Komponenteneditor wurde eine Statuszeile hinzugefügt. Diese zeigt den Namen der Komponente, deren ID sowie die Parameter-IDs von Parametern, die bearbeitet werden. (→ [Seite 265](#))
- Es wurde eine Snap-Funktion hinzugefügt, die die Parameterwerte des Editors vorübergehend im Speicher aufzeichnet. Mehrere Parametersätze können dann mithilfe der Snap-Schaltflächen umgeschaltet werden. (→ [Seite 273](#))
- Die Hold-Funktion der Pegelanzeigen kann jetzt ein- und ausgeschaltet werden. (→ [Seite 291](#))
- Für die Wiedergabe von Wave-Dateien wurde eine Komponente namens „Wav File Player“ hinzugefügt. (→ [Seite 359](#))
- Eine Effektkomponente namens „SPX“ wurde hinzugefügt, die viele Effekte wie Hall, Echo/Verzögerung und Modulationseffekte bietet und auch komplexe Kombinationen mehrere Effekte ermöglicht. (→ [Seite 397](#))
- Es wurde ein Komponenteneditor namens „Slot Out“ hinzugefügt. (→ [Seite 409](#))
- Im Design-Modus ist jetzt auch eine Undo-/Redo-Funktion enthalten. Diese kann die jeweils letzte Funktion zurücknehmen (Reglerbewegung/Größenänderung/Löschvorgang).

Änderungen von V. 1.1 zu V. 1.2

■ Hauptfenster

- Der Synchronisationsalgorithmus wurde verfeinert für noch schnellere Synchronisation.
- Die Synchronisation kann jetzt von der DME zum DME Designer durchgeführt werden, ohne dass das Audiosignal unterbrochen wird.
- In den folgenden Fällen kann die Synchronisation vom DME Designer zur DME durchgeführt werden, ohne dass das Audiosignal unterbrochen wird:
Die zweite und nachfolgende Synchronisation nach dem Starten von DME Designer* und dann, wenn Unterschiede zwischen den Daten von DME und DME Designer auf Parameter innerhalb einzelner Komponenten, Einstellungsdaten von AD824/AD8HR/DME24N AD/DA oder Einstellungen von Parametern von MY-Karten beschränkt sind.
* Wenn die Datei gespeichert wurde, als DME Designer beendet wurde, gibt es auch bei der Erstsynchronisation nach dem Speichern keine Tonunterbrechung.
- Die Kompiliergeschwindigkeit wurde erhöht.
Wenn die AutoDelayCompensation eingeschaltet wurde, ist die Kompilierung bis zu dreimal so schnell.
Wenn die AutoDelayCompensation ausgeschaltet ist, ist die Kompilierung bis zu doppelt so schnell.
- Eine Synchronisation ist möglich, wenn keine oder eine andere MY-Karte in der DME-Einheit installiert wurde (es erscheint ein Bestätigungsdialog).
- Es wurde eine Option zum automatischen Schließen des Dialogs nach erfolgter Synchronisation hinzugefügt. (→ Seite 37)
- Im Synchronisationsdialog wurde ein Fortschrittsbalken hinzugefügt. (→ Seite 36)
- Es erscheint eine Warnmeldung, wenn eine Synchronisation eine Stummschaltung bewirken wird.
- Die folgenden Vorgänge können online ausgeführt werden:
 - Szenenspeicherung.
 - Szenennamen ändern.
 - Fade ON/OFF und Änderungen des Fade-Modus'.
 - Änderungen der Fade-Dauer.
 - Änderungen der Parameterverknüpfungseinstellungen.
- Wenn eine Szenenspeicherung ausgeführt wird, wird diese Szene die aktuelle Szene.
- Wave-Dateien können als DME-Datendateien gespeichert werden und werden bei Import-/Export-Vorgängen integriert. (→ Seite 32)
- Wave-Dateien können in der Library der Wave-Dateien gespeichert werden.
- Event-Log-Ereignisse können via GPI ausgegeben werden. (→ Seite 115)
- Die On-Line-Anzeige erscheint als Schaltfläche, mit der zwischen On-Line und Off-Line umgeschaltet werden kann. (→ Seite 43)
- Durch Bearbeitung von Szenen erscheint die EDIT-Anzeige. (→ Seite 42)
- Es wurde eine automatische Speicherfunktion (Auto Save, nach der Synchronisation) hinzugefügt. (→ Seite 53)
- Verschiedene Zonen können für die Bedienung durch verschiedene Anwender festgelegt werden. (→ Seite 56)
- Szenenparameter für benutzerdefinierte Schaltflächen, Programmwechsel, GPI In und GPI Out können im Szenenmanager eingestellt werden. (→ Seite 63)
- Die Schaltflächen [Select All] (Alles auswählen) und [Clear All] (Alles löschen) wurden im Recall-Safe-Dialogfenster des Szenenmanagers hinzugefügt. (→ Seite 67)
- Die Benutzersteuerung kann für einzelne Benutzer und Sicherheitsstufen erzeugt werden. (→ Seite 70)
- Eine Liste der Fernbedienungseinstellungen wurde hinzugefügt. (→ Seite 123)
Mithilfe dieser Liste können genaue Einstellungen für ein neues Software-Protokoll erstellt werden, mit dem die DME von AMX, Crestron und anderen Geräten aus gesteuert werden kann. Lesen Sie das Dokument „DME-N Remote Control Protocol Specifications“ (Technische Daten des Fernbedienungsprotokolls DME-N) für Näheres zu diesem Kommunikationsprotokoll. Informationen über das Dokument „DME-N Remote Control Protocol Specifications“ finden Sie auf der Pro-Audio-Website von Yamaha (URL siehe unten).
<http://www.yamahaproaudio.com/>
- Es kann angegeben werden, ob gelistete Events durch den Event Scheduler ausgeführt werden sollen oder nicht. (→ Seite 116)

- Die Reihenfolge gleichzeitiger Events kann im Event Scheduler geändert werden. (→ [Seite 116](#))
- Für die Ausführung des Event Schedulers können nach Tag und Uhrzeit Ausnahmen definiert werden. (→ [Seite 122](#))
- Die Ausführungszeiten in Event Scheduler können in Schritten von einer Sekunde angegeben werden. (→ [Seite 121](#))
- Die Verstärkung der Eingangsverstärker und der MY-Karte können über GPI, MIDI, benutzerdefinierte Schaltflächen und die DAW-Steuerung eingestellt werden.
- Parameterwerte, Szenenabrufe, GPI-Ausgabe, Wave-Dateiwiedergabe und Eingangsverstärkung können über die benutzerdefinierten Schaltflächen eingestellt werden. (→ [Seite 98](#))
- Der Component-Lock-Dialog wurde getrennt vom Parameter-List-Dialog. (→ [Seite 127](#))
- Kurzbefehle können beliebig eingestellt werden. (→ [Seite 134](#))
- In der DME-Einheit können Dateien gespeichert werden. (→ [Seite 52](#))
- Eine Schaltfläche namens [Close All Editor Windows] (Alle Editorfenster schließen) wurde dem Window-Menü hinzugefügt. (→ [Seite 51](#))
- Die Parameter externer Eingangsverstärker werden von der DME-Einheit erkannt, wenn entweder die DME oder der externe Eingangsverstärker (AD824, AD8HR) eingeschaltet werden. Führen Sie eine Szenenspeicherung durch, um DME-Einstellungen an externe Eingangsverstärker zu senden.
- Diese Anleitung ist jetzt getrennt von der Installationsanleitung zum DME Designer und lässt sich nicht über die Menüs von DME Designer erreichen.

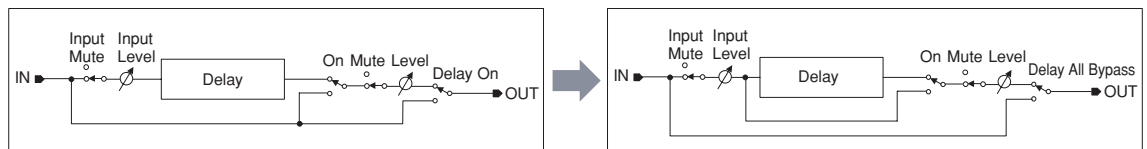
■ Designerfenster

- Mit den Kurzbefehl-Tasten können die folgenden Vorgänge ausgeführt werden.
 - Navigator
 - Navigator aktivieren
 - Toolkit aktivieren
 - Designfenster aktivieren
 - Linken Port auswählen und Verkabelung starten
 - Rechten Port auswählen und Verkabelung starten
 - Automatische Verkabelung Single bis Rechts
 - Automatische Verkabelung Multi bis Rechts
 - Automatische Verkabelung Single bis Links
 - Automatische Verkabelung Multi bis Links
 - Kabel löschen
- Es ist jetzt möglich, mehrere Objekte gleichen Typs gemeinsam zu ändern.
Beispiel: Ändern der Linienstärke oder Farbe mehrerer Kabel gleichzeitig.
- Dateien, die Benutzermodule betreffen (Benutzermoduldateien, Library-Dateien, Editordateien des Benutzermoduls) können kombiniert und als einzelne Datei exportiert/importiert werden.
- Port-Farben können für jeden Port-Typ unabhängig festgelegt werden. (→ [Seite 156](#))
- Die Linienstärke und Art der Kabel können für jeden Port-Typ unabhängig festgelegt werden.
- Eine automatische Hot-Spot-Verbindungsfunktion wurde hinzugefügt. (→ [Seite 255](#))
- Die Port-Anzeige wurde den Objekten External Device, Picture, DME und ICP1 hinzugefügt.
- Beim Zeichnen von Kabeln können die Cursortasten der Tastatur benutzt werden, um den Mauszeiger zu bewegen, und die <Eingabe>-Taste kann zur Erzeugung von Knoten verwendet werden.
- Beim Zeichnen von Kabeln können die Tastenkombinationen <Umschalt>-Taste plus <↔>-Taste und <Umschalt>-Taste plus <←>-Taste benutzt werden, um automatisch auf gleicher Höhe liegende Hot Spots zu verbinden.
- DME-Objekt-Ports können frei angegeben werden.
- Eine Zusammenstellung von Konfigurationen mit Loop-Verbindungen ist möglich, wenn Auto Delay Compensation eingeschaltet ist.
- Der Name wurde von „Foot Monitor“ (externes Gerät) zu „Floor Monitor“ geändert.
- Es wurden zusätzliche Gerätetypen für External Devices hinzugefügt.
- External Devices können jetzt doppelt angeklickt werden, um eine Datei zu öffnen, die von anderen Anwendungen angelegt wurde. (→ [Seite 172](#))
- Bildobjekte können doppelt angeklickt werden, um einen angegebenen Editor zu öffnen. (→ [Seite 187](#))

- Textobjekte können doppelt angeklickt werden, um einen angegebenen Editor zu öffnen. (→ [Seite 190](#))
- Die Namensfelder der Ports von Benutzermodulen können bearbeitet werden. (→ [Seite 183](#))
- Bilder lassen sich platzieren, die Benutzermodule repräsentieren. (→ [Seite 183](#))
- Das Beschriftungsfeld ändert automatisch seine Größe, um Projektnamen und -titel verschiedener Länge aufzunehmen.
- Die generische Einstellung „MY-Others“ wurde hinzugefügt, um MY-Karten anderer Anbieter aufnehmen zu können.

■ Komponenteneditor

- Undo und Redo sind jetzt kompatibel zu Kurzbefehlen.
- Es erscheint ein Rollbalken, wenn die Größe des Komponenteneditorfensters verringert wird.
- Größe und Lage des Komponenteneditorfensters werden gespeichert.
- Es wurde eine Option hinzugefügt, mit der ein Zoomen des Bearbeitungsfeldes mit der Maus möglich ist. (→ [Seite 266](#))
- Es wurde eine Schaltfläche [Back] (Zurück) hinzugefügt, mit der zwischen Fenstern gemeinsamer Abstammung (Parent-Child) umgeschaltet werden kann. (→ [Seite 265](#))
- Eine Schaltfläche namens [Close All Editor Windows] (Alle Editorfenster schließen) wurde dem Kontextmenü hinzugefügt.
- Die Komponenten Source Selector (Quellenauswahl), Speaker Processor (Lautsprecherprozessor), Limiter, Slot In, Cascade In, und Cascade Out wurden hinzugefügt.
- Der Delay-Algorithmus wurde neu programmiert. (→ [Seite 332](#))
 - LEVEL und MUTE sind wirksam, wenn Delay bei jedem Kanal ausgeschaltet ist.
 - Der Name des globalen Delay-Parameters [On] wurde geändert zu [All Bypass].



- Der Bus-Send-Pegelbereich für die Komponenten Delay, Matrix und Matrix Mixer wurde geändert zu $-\infty$ bis 0,0 dB.
- Snap-Kopieren ist möglich. (→ [Seite 274](#))
- Snap bleibt erhalten, bis das Programm beendet oder eine andere Datei geöffnet wird.
- Der Sicherheitsstatus wird in der Statuszeile des Benutzermoduleditors angezeigt.
- Durch Klicken bei gehaltener <Strg>-Taste können mehrere Controller ausgewählt werden, wenn der Editor sich im Design-Modus befindet. (→ [Seite 286](#))
- [Picture], [Text], [Box], [Ellipse] und [Frame] wurden der Werkzeugpalette des Benutzermoduleditors und dem Design-Modus des Benutzersteuerungseditors hinzugefügt. (→ [Seite 279](#))
- Die Controller-Eigenschaften können durch Doppelklick auf die Controller im Benutzermoduleditor oder im Design-Modus des Benutzersteuerungseditors abgefragt werden. (→ [Seite 303](#))
- Bild- und Textobjekte lassen sich anklicken, so dass sich im Benutzermoduleditor oder im Benutzersteuerungseditor ein angegebener Editor öffnet.
- Benutzermoduleditor und Benutzersteuerungseditor bieten bessere Möglichkeiten zur individuellen Gestaltung mittels Farbe, Größe usw. der platzierten Bedienungselemente.

■ MIDI Setup

- Der MIDI-Setup-Funktion wurde eine Minimieren-Funktion hinzugefügt.

■ Vorsichtsmaßnahmen für V. 1.2

- Bei Verwendung von Projektdateien (*.daf), die von Version 1.1.5 oder einer früheren Version erzeugt wurden, synchronisieren Sie bei der Erstsynchronisation vom DME Designer zur DME-Einheit.
- Projektdateien (*.daf), die mit Version 1.2 erzeugt wurden, werden in Version 1.1 nicht richtig geöffnet.

Inhalt

Kapitel 1 Vor dem Gebrauch 11

DME Designer installieren.....	11
DME Designer starten.....	11
DME Designer schließen.....	13

Kapitel 2 Überblick über den DME Designer 14

Namen und Funktionen der Fenster.....	14
Benutzer und Sicherheit.....	19
Projektdateien.....	22
DME-Datendatei.....	30
Verfahren für die Erstellung von Konfigurationen.....	34
Online.....	35

Kapitel 3 Hauptfenster 39

Hauptfenster.....	39
Das Menü des Hauptfensters.....	44
DME File Storage (Dateispeicherung in der DME).....	52
Einstellungen.....	53
Sicherheit (Benutzer anlegen und Benutzereinstellungen vornehmen).....	55
Der Szenenmanager.....	63
Die Benutzersteuerung.....	70
Parameterverknüpfung.....	73
Synchronisation (Synchronisation von DME Designer und DME-Gerät).....	75
GPI.....	79
MIDI.....	90
Benutzerdefinierte Schaltfläche (benutzerdefinierte Parameter).....	98
Die Wordclock.....	102
Monitor.....	104
Clock (Taktgeber).....	105
Spracheinstellungen.....	106
DME-Firmware-Update.....	107
Event Logger.....	111
Ereignisplanung.....	116
Remote Control Setup List (Liste der Fernbedienungseinstellungen).....	123
Die Parameterliste.....	124
Component Lock.....	127
Das Dialogfenster „Wav File Manager“.....	128
Das Dialogfenster „DAW Control“.....	132
Shortcut-Tasten (Kurzbefehle).....	134
Backup (Datensicherung).....	135

Kapitel 4 Designer 136

Konfigurationen bearbeiten.....	136
Designer Window (Designerfenster).....	137
Designerfenster-Menü.....	144
Toolkit Window (Werkzeugfenster).....	152

Objekte.....	156
Gemeinsame Einstellungen und Funktionen der Designfenster.....	207
Kabel zeichnen und bearbeiten.....	219
Hinzufügen, Löschen und Umbenennen einer Zone.....	231
Hinzufügen, Löschen und Umbenennen einer Konfiguration.....	233
Area Window (Bereichsfenster).....	235
Zone Window (Zonenfenster).....	237
Configuration Window (Konfigurationsfenster).....	242
User Module (Benutzermodul).....	250

Kapitel 5 Components (Komponenten) 259

Komponententypen.....	259
Component Editor Window (Das Komponenteneditorfenster).....	264
Snap.....	273
Library (Bibliothek).....	275
User Control/User Module Editor (Benutzersteuerelement-Editor/Benutzermoduleditor).....	279
Erstellen von Parameterverknüpfungen.....	314

Kapitel 6 Komponentenhandbuch 316

Crossover (Frequenzweiche).....	316
Frequenzweichen-Prozessor.....	320
Delay.....	332
Dynamics.....	334
Equalizer (EQ).....	344
Fader.....	348
Filter.....	349
Pegelanzeige.....	357
Sonstiges.....	358
Mischer.....	360
Pan.....	378
Router.....	386
Source Selector (Signalquellenauswahl).....	388
Speaker Processor (Lautsprecherprozessor).....	390
SPX.....	397
Slot (Steckplatz).....	408
Cascade (Kaskade).....	410
Internal Head Amp (interner Vorverstärker).....	412
MY-Card.....	413
Fernbedienter Vorverstärker.....	417
Komponentenglossar.....	419

Fehlerbeseitigung 423

Index 424

DME Designer installieren

Um DME Designer zu installieren, müssen sie die Software zunächst auf Ihrem Computer installieren. Bevor Sie mit der Software DME Designer mit dem DME-Gerät kommunizieren und Konfigurationen senden oder empfangen oder dieses steuern können, müssen Sie, je nachdem, wie Sie die Geräte verbinden, zuerst den USB-MIDI-Treiber oder den DME-N-Netzwerktreiber installieren und dort die entsprechenden Einstellungen vornehmen.

Für Anweisungen zur Installation von DME Designer und zur richtigen Vorgehensweise bei Installation und Einstellung des USB-MIDI-Treibers oder des DME-N-Netzwerktreibers lesen Sie in der Installationsanleitung des DME Designer.

DME Designer starten

Die Software DME Designer wird vom [Start]-Menü aus gestartet. DME Designer wird mit einem eingeloggtten Anwender benutzt. Der Anwender loggt sich ein, wenn die Software gestartet wird.

■ Starten von DME Designer und Logon (Wenn nicht Auto-Logon eingestellt ist)

- 1 Wählen Sie [Start] → [Alle Programme] → [YAMAHA OPT Tools] → [DME Designer] → [DME Designer].

HINWEIS

In Windows2000 wählen Sie [Start] → [Programme] → [YAMAHA OPT Tools] → [DME Designer] → [DME Designer].

Das Dialogfenster „Log On“ (Einloggen) erscheint.



HINWEIS

Standardeinstellung ist der automatische Log-On. Wenn die automatische Einlogg-Funktion eingeschaltet ist, erscheint das „Log On“-Dialogfenster nicht, wenn das Programm gestartet wird. Stattdessen wird der im Auto-Logon eingestellte Anwender automatisch eingeloggt. Siehe [Seite 21](#) für Informationen über das automatische Einloggen.

- 2 Klicken Sie auf [▼] rechts vom Feld [User] (Anwender), und wählen Sie den Anwender aus.

Wenn kein Anwender erzeugt wurde, erscheint in der Liste nur [Administrator]. Wenn Sie DME Designer zum ersten Mal nach der Installation starten, wählen Sie [Administrator].

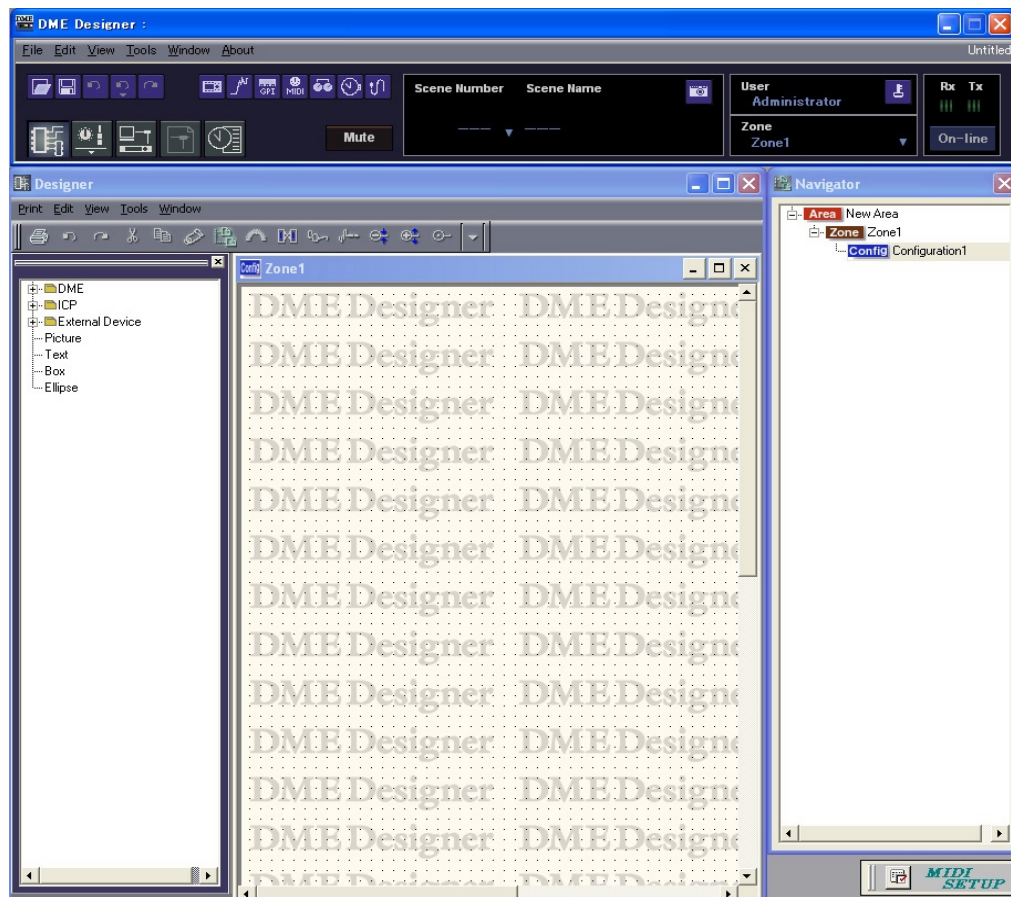
3 Geben Sie im [Password]-Feld Ihr Passwort ein.

Geben Sie das für den Anwender eingestellte Passwort ein.

Wenn kein Passwort eingestellt wurde, lassen Sie beim Einloggen das Passwortfeld leer.

4 Klicken Sie auf [OK].

DME Designer startet.



■ Wenn automatisches Einloggen eingestellt wurde (Seite 21)

Wenn automatisches Einloggen gewählt wurde, erscheint das Dialogfenster „Log On“ (Einloggen) nicht. Der im Auto-Logon eingestellte Anwender wird automatisch eingeloggt.

Bei automatischem Einloggen wird auch dann kein Passwort abgefragt, wenn ein Passwort für einen Anwender angegeben wurde. Dies ist nützlich, wenn sich ein bestimmter Anwender einloggen möchte.

■ Starten durch Öffnen einer Projektdatei

DME Designer startet, wenn eine Projektdatei mit einer gespeicherten Konfiguration geöffnet wird. Wenn die Projektdatei geöffnet wird, wird DME Designer mit der bei der letzten Speicherung aktiven Fensteranordnung gestartet.

DME Designer schließen

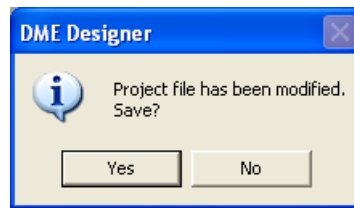
Klicken Sie auf [Exit] (Beenden) im [File]-Menü (Datei) des Hauptfensters (Main Panel), um DME Designer zu schließen. Das Programm kann auch durch Anklicken des Schließfeldes im Hauptfenster geschlossen werden.

1 Klicken Sie auf [Exit] im [File]-Menü des Hauptfensters.

Wenn Sie versuchen, DME Designer zu schließen, erscheint der Hinweis „Project File has been modified. Save?“ (Projektdatei wurde verändert. Speichern?) in einem Dialogfenster angezeigt.

HINWEIS

Manchmal erscheint das Dialogfenster „Project File has been modified. Save?“ nicht.



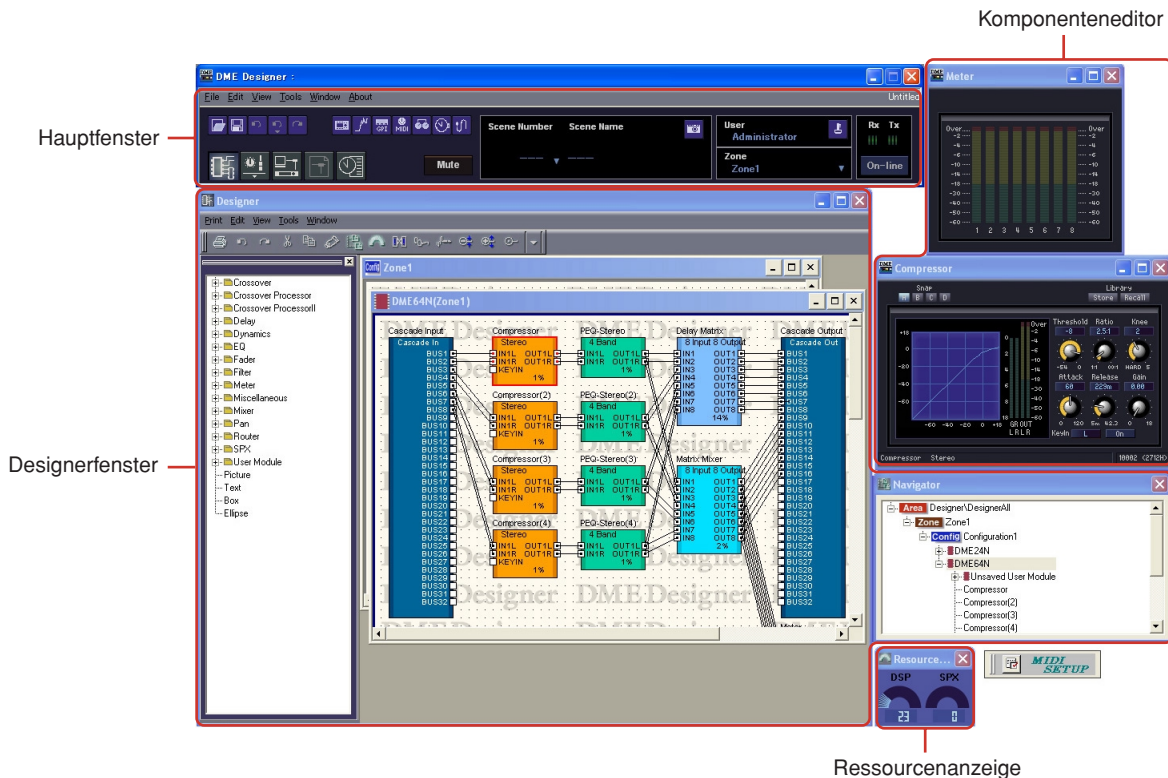
2 Zum Speichern der Datei klicken Sie auf [Yes] (Ja). Um das Programm zu schließen, ohne zu speichern, klicken Sie auf [No] (Nein).

Wenn Sie auf [Yes] klicken, wird die momentan unter gleichem Namen gespeicherte Datei überschrieben. Wenn die Datei noch nicht gespeichert wurde, wird immer der Speichern-Dialog angezeigt.

Kapitel 2 Überblick über den DME Designer

Namen und Funktionen der Fenster

Die Software „DME Designer“ hat mehrere Fenster, darunter Haupt- und Designerfenster, Komponenteneditor, Ressourcenanzeige und andere.

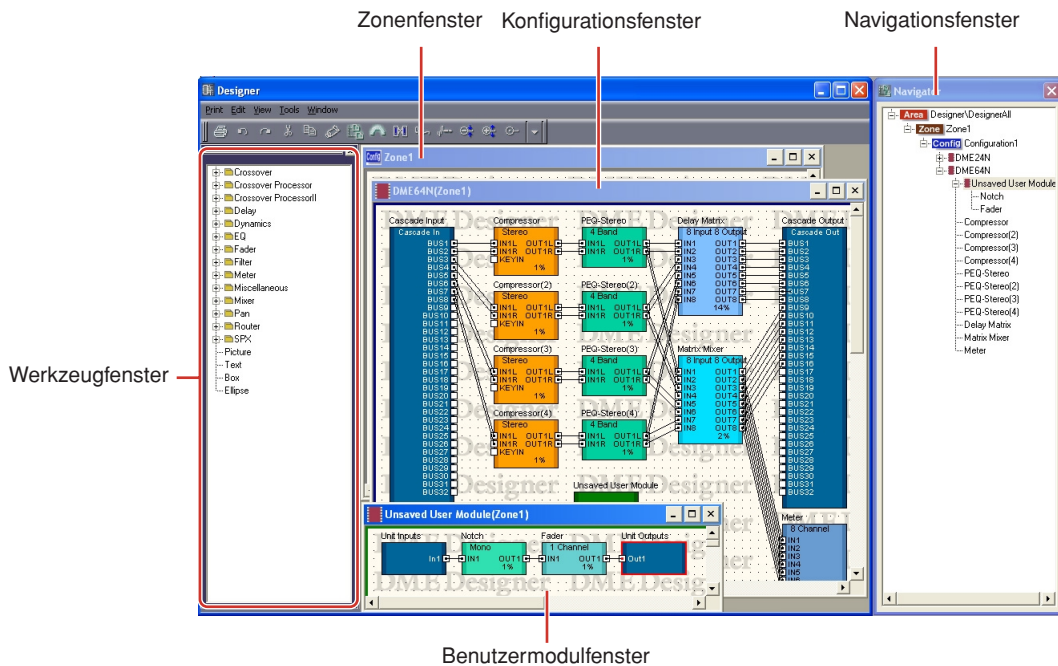


Das Hauptfenster

Im Hauptfenster stehen Menüs und Schaltflächen zur Verfügung. An der rechten Seite des Hauptfensters wird die aktuelle Umgebung des DME Designers angezeigt, darunter die aktive Szene und Zone, der momentan angemeldete Benutzername und der Verbindungsstatus zum DME-Gerät.

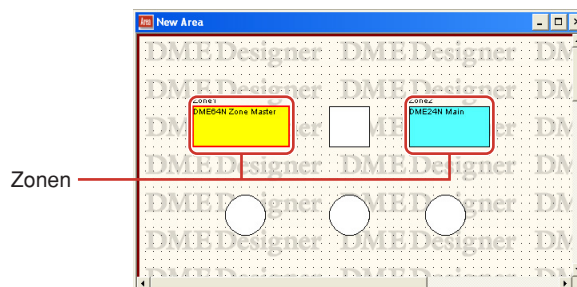
Das Designerfenster

Im Designerfenster werden mehrere verschiedene Fenster angezeigt. Zunächst einmal gibt es dort das Bereichsfenster (Area), wo Sie das gesamte System verwalten können. Das Bereichsfenster enthält ein oder mehrere Zonenfenster, die jeweils ein oder mehrere DME-Geräte enthalten, die zum Aufbau von Zonen innerhalb des Bereichs verwendet werden. Das nächste Fenster ist das Konfigurationsfenster (Configuration), wo Sie die internen Konfigurationen der einzelnen DME-Geräte erstellen können. Innerhalb des Konfigurationsfensters befinden sich die das Benutzermodulfenster (User Module), wo Sie aus häufig verwendeten Komponenten Presets zusammenstellen können, das Werkzeugfenster (Toolkit), in dem die in den anderen Fenstern als Grundbausteine für Sounddesigns angezeigt sind, und das Navigationsfenster (Navigator), in dem Sie den Gesamtstatus des Systems auf einen Blick erfassen können.



Das Bereichsfenster

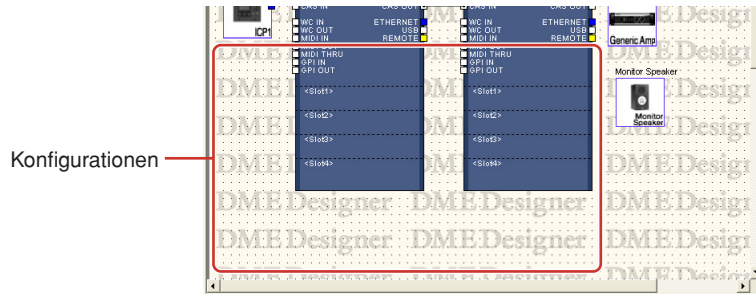
Das Bereichsfenster (englisch: Area) wird zum Gestalten von Bereichen verwendet, die das gesamte System verwalten. Ein Bereich enthält mindestens eine Zone, aber Sie können hier auch mehrere Zonen anordnen.



■ Das Zonenfenster

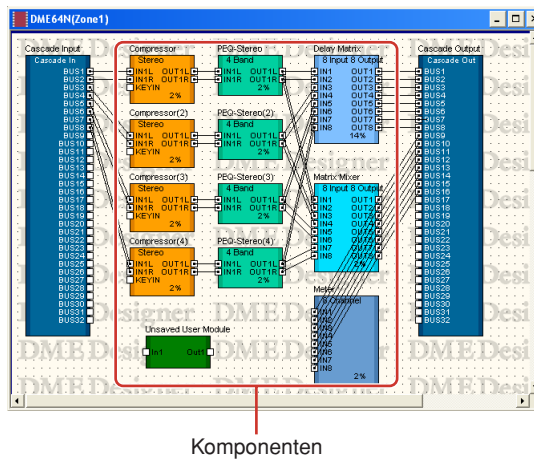
Das Zonenfenster wird zum Gestalten von Zonen innerhalb des Bereichs verwendet. Eine Zone ist eine etwas konkretere Planskizze und enthält mindestens eine DME. Es zeigt die Verbindungen der DME mit anderen Geräten und die Verkabelung zwischen ihnen an. Sie können mehrere Zonen anlegen.

Die DMEs und die angeschlossenen Geräte sind in den einzelnen Zonenfenstern angeordnet und bilden Konfigurationen.



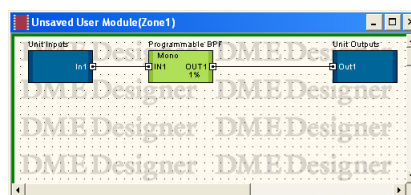
■ Das Konfigurationsfenster

Das Konfigurationsfenster (englisch: Configuration) wird verwendet, um die interne Konfiguration der einzelnen im Zonenfenster enthaltenen DME-Geräte zu gestalten. Indem Sie im Konfigurationsfenster Komponenten anordnen und verbinden (Audioprozessoren wie z.B. Mischpulte, Kompressoren, Effekte und Frequenzweichen, dazu Parts wie Fader und Messanzeigen), können Sie z.B. komplexe Prozessoren oder Matrixmischpulte erstellen, die die interne Struktur bestimmen, mit der die einzelnen DME-Geräte betrieben werden.



■ Das Benutzermodulfenster

Das Benutzermodulfenster (englisch: User Module) wird verwendet, um Benutzermodule zu gestalten, die im Konfigurationsfenster angeordnet werden können. Sie können eigene Module anlegen, indem Sie mehrere Beispiele häufig verwendeter Komponenten kombinieren. Wenn Sie diese Module als Presets speichern, können Sie sie jederzeit leicht wieder aufrufen.



■ Das Werkzeugfenster

Das Werkzeugfenster (englisch: Toolkit) zeigt die Objekte an, die Sie in den einzelnen Fenstern verwenden können, die im Designerfenster angezeigt werden können. Das sind das Bereichs-, Zonen-, Konfigurations- und Benutzermodulfenster. Im Werkzeugfenster werden je nach momentan aktivem Fenster unterschiedliche Objekte angezeigt. Um ein Objekt in ein Fenster zu platzieren, doppelklicken Sie auf die Stelle, an der es im Werkzeugfenster angezeigt wird, oder ziehen Sie es in das momentan aktive Fenster.

■ Das Navigationsfenster

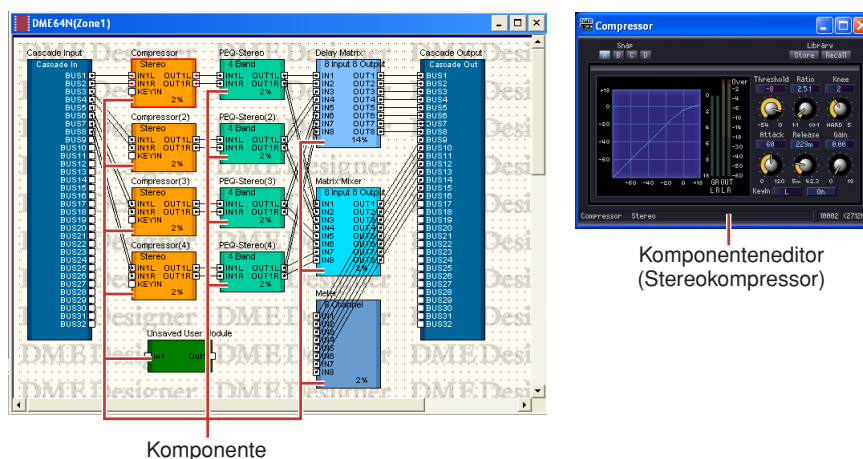
Das Navigationsfenster zeigt den Bereich, die Zonen, Konfigurationen und Komponenten auf hierarchische Weise an, so dass Sie ihren Status als Ganzes prüfen können. Bei der Offline-Bearbeitung können Sie auf einen Bereichs-, Zonen- oder Konfigurationsnamen klicken, um das zugehörige Fenster zu aktivieren. Durch Klicken auf einen Komponentennamen öffnen Sie den Komponenteneditor für diese Komponente.

■ Objekte und Komponenten

„**Objekt**“ ist die Bezeichnung für die Parts, die in den verschiedenen Designerfenstern angeordnet sind, wie z.B. im Bereichs-, Zonen-, Konfigurations- und Benutzermodulfenster. Die Objekte sind stets im Werkzeugfenster ausgestellt. Nur die für die einzelnen Fenster geeigneten Objekte werden angezeigt. Die auf höherer Ebene des Werkzeugfensters angezeigten Blöcke werden „**Komponenten**“ genannt. Diese Bezeichnung bezieht sich auf die einzelnen Prozessorarten, die die DME betreiben. „Objekt“ bezieht sich in der Regel auf Bilder, Texte, Ellipsen oder andere Gegenstände, die verwendet werden, nachdem sie mit den verschiedenen Komponenten verkabelt wurden.

Der Komponenteneditor

Die im Konfigurationsfenster angeordneten Blöcke werden „**Komponenten**“ genannt. Audioprozessoren wie z.B. Mischpulte, Kompressoren, Effekte und Frequenzweichen, dazu Parts wie Fader und Messanzeigen werden zu diesem Zweck im Konfigurationsfenster verwendet. Wenn Sie auf einen im Konfigurationsfenster angeordneten Komponentenblock doppelklicken, öffnet sich der Komponenteneditor. Dort können Sie die Parameter für diese Komponente bearbeiten. Welche Parameterarten jeweils angezeigt werden, hängt von der Komponente ab.



Die Ressourcenanzeige

Dieses Fenster bietet eine Anzeige der Auslastung der Komponenten im Konfigurationsfenster. Der Prozentsatz erhöht sich mit der Anzahl der Komponenten und wird in diesem Fenster in graphischer Form angezeigt.

Das Fenster wird gemeinsam mit dem Designer-Fenster angezeigt und bietet Hilfe bei der Erstellung von Konfigurationen.

Der Prozentsatz hängt auch von der Sampling-Frequenz ab, auf welche die DME-Einheit eingestellt ist. Sorgen Sie dafür, dass der Prozentsatz unter 100% bleibt.



Fensterbedienung

Die Bedienung in allen Fenstern ist dieselbe wie bei normalen Windows-Anwendungen. Die Fenster werden mit den Schaltflächen [Minimieren], [Maximieren/Wiederherstellen] und [Schließen] am rechten oberen Rand der Titelleiste gesteuert. Der DME Designer wird durch Klicken auf die [Schließen]-Schaltfläche im Hauptfenster geschlossen.

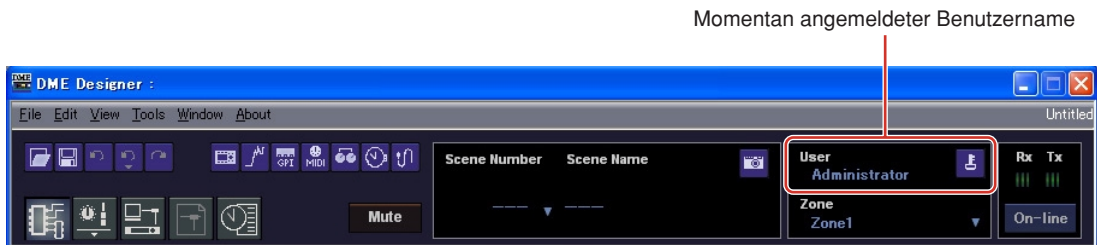
Benutzer und Sicherheit

Sie können in DME Designer mehrere Benutzer anlegen und einstellen, welche Funktionen den einzelnen Benutzern zur Verfügung stehen sollen. Zwar müssen alle Benutzer, die Installationen gestalten und zusammenstellen, in der Lage sein, sämtliche Funktionen des DME Designers zu benutzen, aber Benutzer, die nur das System bedienen, können auf Funktionen beschränkt werden, mit denen sie nicht versehentlich die Einstellungen verändern können.

Der DME Designer wird von jeweils einem angemeldeten Benutzer verwendet. Um den Benutzer zu wechseln, klicken Sie im Menü [File] (Datei) → des Hauptfensters auf den Befehl [Log Off] (Abmelden).

Über Benutzer

Um den DME Designer verwenden zu können, müssen Sie sich beim Starten der Software anmelden. Außer beim erstmaligen Starten der Software oder beim erstmaligen Vornehmen separater Einstellungen können Sie sich anmelden, indem Sie den Namen und das Passwort eines Benutzers angeben, der als Administrator eingestellt ist. Der Administrator kann das System als Ganzes aufbauen oder Funktionsbeschränkungen für die Bearbeitungen anderer Personen anwenden. Administratoren oder andere Personen, die den DME Designer benutzen können, werden „**Benutzer**“ genannt (englisch: User). Der Benutzername des momentan angemeldeten Benutzers erscheint im Hauptfenster unterhalb der Anzeige [User].



Der Standardbenutzer, der [Administrator] genannt wird, ist so eingestellt, dass sämtliche Funktionen verwendet werden können. Unmittelbar nach der Installation des DME Designers ist der [Administrator] der einzige Benutzer, und es ist kein Passwort eingestellt.

Es können mehrere Benutzer angelegt werden. Wenn der Systemadministrator mehrere Benutzer anlegt, kann er für jeden von ihnen separat Einschränkungen festlegen. Ein Benutzer mit Einschränkungen kann nur mithilfe derjenigen Funktionen Bearbeitungen vornehmen, die der Administrator für ihn freigibt.

Das Anlegen, Einrichten und Löschen von Benutzern erfolgt im Dialogfenster „Security“ (Sicherheit). Siehe „Sicherheit (Benutzer anlegen und Benutzereinstellungen vornehmen)“ auf Seite 55.

Anmelden

Das Anmeldedialogfenster „Log On“ wird jedes Mal angezeigt, wenn die Anwendung gestartet wird oder sich ein Benutzer abgemeldet hat. Ist bereits ein Benutzer angemeldet, so kann sich kein anderer Benutzer anmelden. Um einen anderen Benutzer anmelden zu können, muss der momentan angemeldete Benutzer abgemeldet werden.

HINWEIS

Wenn die automatische Anmeldefunktion aktiviert ist, erscheint beim Starten der Anwendung nicht das Anmeldedialogfenster. Stattdessen wird der automatisch anzumeldende Benutzer automatisch angemeldet.

■ Das Anmeldedialogfenster „Log On“



1 [User] (Benutzer)

Wählen Sie aus der Liste den Benutzer aus, als den Sie sich anmelden möchten.

2 Feld „Password“

Geben Sie hier das Passwort ein.

3 Schaltfläche [OK]

Hiermit melden Sie sich als der ausgewählte Benutzer an.

4 Schaltfläche [Exit] (Beenden)

Wenn die Anwendung gestartet und das Anmeldedialogfenster angezeigt wird, befindet sich dort eine [Exit]-Schaltfläche. Mit dieser Schaltfläche schließen Sie die Anwendung, ohne sich als Benutzer anzumelden.

5 Schaltfläche [Cancel] (Abbrechen)

Wenn nach dem Abmelden eines Benutzers das Anmeldedialogfenster angezeigt wird, befindet sich dort anstelle der [Exit]-Schaltfläche die Schaltfläche [Cancel]. Damit brechen Sie den Abmeldevorgang ab. Der ursprüngliche Benutzer bleibt weiterhin angemeldet.

■ Anmeldeverfahren

1 Klicken Sie auf das Symbol [▼] rechts neben [User].

Daraufhin wird eine Dropdown-Liste der Benutzernamen angezeigt.

2 Klicken Sie auf den Benutzer, den Sie anmelden möchten.

3 Geben Sie im Feld „Password“ das Passwort ein.

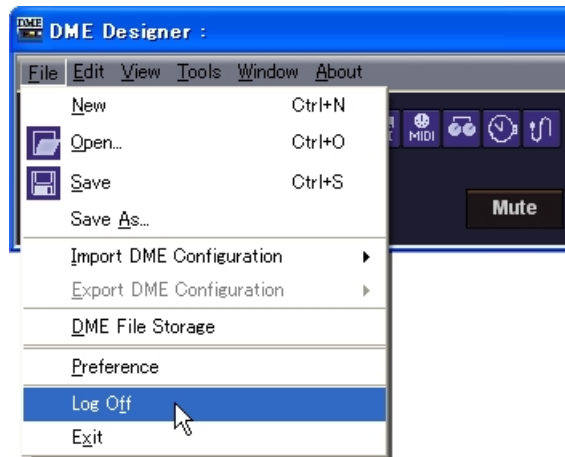
Wenn Sie eine Zeichenfolge in das Passwortfeld eingeben, werden die von Ihnen eingegebenen Zeichen als Sternchen (*) angezeigt.

4 Klicken Sie auf die [OK]-Schaltfläche.

Abmelden

Die Abmeldung erfolgt beim Benutzerwechsel. Wenn Sie sich abmelden, wird das momentan bearbeitete Dokument geschlossen und das Anmeldedialogfenster angezeigt, damit Sie den nächsten Benutzer anmelden können. Die Abmeldung erfolgt über den Befehl [Log Off] im Menü [File] (Datei) des Hauptfensters.

- 1 Klicken Sie im [File]-Menü → des Hauptfensters auf den Befehl [Log Off].



Melden Sie dann im Anmeldedialogfenster den nächsten Benutzer an.

Automatisches Anmelden

Mit der Auto-Anmeldefunktion können Sie beim Starten der Anwendung automatisch immer einen bestimmten Benutzer anmelden. Wenn Sie die Auto-Anmeldefunktion aktivieren, wird der festgelegte Benutzer beim Starten der Anwendung angemeldet, ohne dass das Anmeldedialogfenster erscheint. Die automatische Anmeldung stellen Sie im Dialogfenster „Security“ (Sicherheit) ein. [Siehe „Sicherheit \(Benutzer anlegen und Benutzereinstellungen vornehmen\)“ auf Seite 55.](#)

Projektdateien

Projektdateien

Mit dem DME Designer aufgebaute Systeme werden als Projektdateien gespeichert. Projektdateien haben die Dateinamenerweiterung „.daf“.

Diese Dateien enthalten Einstellungen für den Bereich, die Zonen, Konfigurationen und einzelnen Parameter.



Da nur jeweils eine Projektdatei geöffnet sein kann, müssen Sie die erste schließen, bevor Sie eine zweite öffnen können.

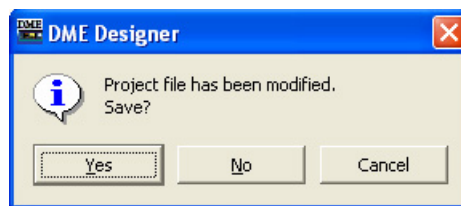
Die Befehle zum Öffnen, Speichern und Neuanlegen von Projektdateien befinden sich im Menü [File] (Datei) des Hauptfensters.

Anlegen von neuen Projektdateien

Projektdateien werden mithilfe des Befehls [New] (Neu) im Menü [File] des Hauptfensters angelegt.

1 Klicken Sie im [File]-Menü → des Hauptfensters auf den Befehl [New].

Da die momentan geöffnete Projektdatei geschlossen werden muss, bevor Sie eine neue anlegen können, erscheint das Dialogfenster „Project file has been modified. Save?“ („Projektdatei wurde verändert. Speichern?“).



2 Um die Datei zu speichern, klicken Sie auf [Yes] (Ja). Um die Datei zu schließen, ohne sie zu speichern, klicken Sie auf [No] (Nein).

Wenn Sie auf [Yes] klicken, wird die momentan unter demselben Namen gespeicherte Datei überschrieben. Falls die Datei noch nicht gesichert wurde, wird ein Speicherdialogfenster angezeigt.

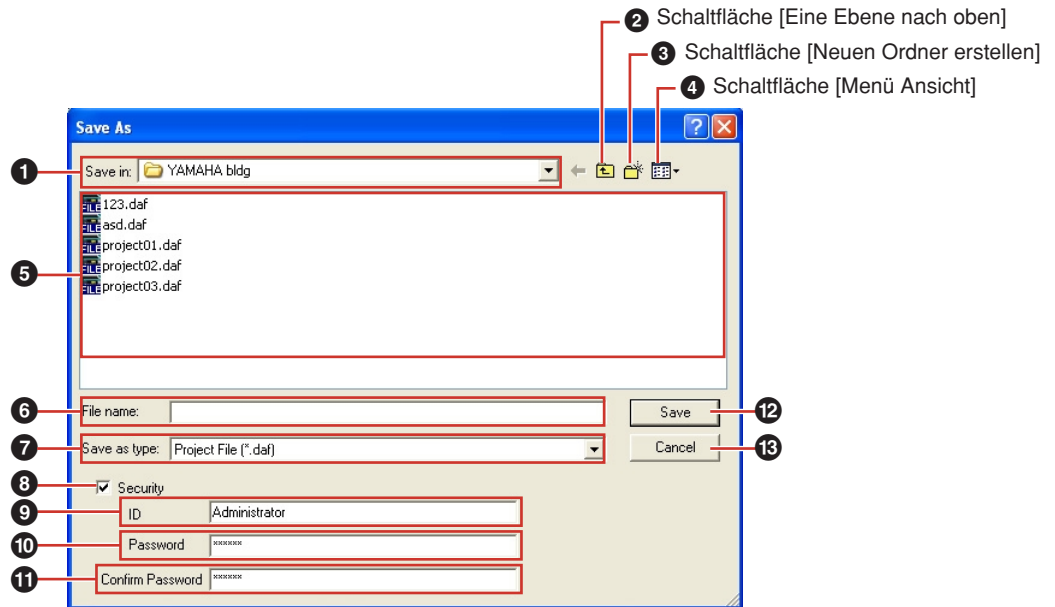
Es wird nun eine neue Projektdatei angelegt.

Speichern von Projektdateien

Projektdateien werden mithilfe der Befehle [Save] (Speichern) und [Save As] (Speichern unter) im [File]-Menü des Hauptfensters gespeichert. Mit dem Befehl [Save] überschreiben Sie die zuvor gespeicherte Version der Datei. Mit dem Befehl [Save As] können Sie der Datei vor dem Speichern einen neuen Namen geben. Wenn Sie die Datei unter einem neuen Namen speichern, können Sie sie durch ein Passwort schützen.

Das Dialogfenster „Save As“ (Speichern unter)

Wenn Sie auf den Befehl [Save As] im [File]-Menü des Hauptfensters klicken, wird das Dialogfenster „Save As“ angezeigt. Außer bei einigen Sicherheitsoptionen ist dieses Dialogfenster mit dem normalen Windows-Dialogfenster zum Speichern von Dateien identisch.



1 „Speichern“

Geben Sie hier den Ordner an, in dem die Datei gespeichert werden soll. Der Ordnername wird in diesem Feld angezeigt. Klicken Sie auf das Symbol [▼] rechts daneben, um zu einem anderen Ordner zu gehen.

Das große Feld darunter zeigt den Inhalt des Ordners in diesem Feld an.

2 Schaltfläche [Eine Ebene nach oben]

Geht zu dem Ordner, der sich in der Hierarchie auf der nächsthöheren Ebene befindet.

3 Schaltfläche [Neuen Ordner erstellen]

Legt in dem momentan angezeigten Ordner einen neuen Ordner an.

4 Schaltfläche [Menü Ansicht]

Ändert die Anzeigart für den Ordnerinhalt. Wenn Sie auf diese Schaltfläche klicken, erscheint ein Menü, in dem Sie die Anordnung und das Anzeigeformat der Dateien in der Liste ändern können.

5 Liste

In diesem Feld ist der Inhalt des im Feld „Save In“ gezeigten Ordners zu sehen. Es werden nur Dateien des im Feld „Dateityp“ ausgewählten Typs angezeigt.

6 Feld „Dateiname“

Geben Sie den Dateinamen ein. Wurde die momentan geöffnete Datei bereits gespeichert, so ist in diesem Feld bereits ihr Name eingegeben. Um die Datei unter einem anderen Namen zu speichern, ändern Sie hier den Namen.

7 „Dateityp“

Wählt das Format für die zu speichernde Datei aus. Beim Speichern von Projektdateien einschließlich Wave-Dateien, die für die Wiedergabe per Wav File Player eingestellt sind, wählen Sie „Project File with wave (*.daf)“. In allen anderen Fällen wählen Sie „Project File (*.daf)“.

8 „Security“ (Sicherheit)

Schützt Dateien durch ein Passwort. Wenn Sie diese Option ankreuzen, können Sie in den Feldern „ID“, „Password“ und „Confirm Password“ (Passwort bestätigen) Einträge vornehmen.

9 Feld „ID“

Geben Sie hier die für die Datei eingestellte Kennung ein. Der momentan angemeldete Benutzername ist bereits eingegeben, aber Sie können ihn ändern. Sie können auch etwas anderes als einen Benutzernamen eingeben.

10 Feld „Password“

Geben Sie hier das für die Datei festgelegte Passwort ein. Sie können bis zu 256 alphanumerische Zeichen eingeben. Die von Ihnen eingegebenen Zeichen werden im Feld „Password“ als Sternchen (*) angezeigt.

11 Feld „Confirm Password“ (Passwort bestätigen)

Geben Sie hier noch einmal das Passwort ein, um es zu bestätigen. Geben Sie dasselbe Passwort wie im Feld „Password“ ein. Die von Ihnen eingegebenen Zeichen werden als Sternchen (*) angezeigt, genau wie im Feld „Password“.

HINWEIS

Wenn jemand versucht, eine passwortgeschützte Projektdatei zu öffnen, fragt die Anwendung nach einer Kennung und einem Passwort. Werden sie nicht korrekt eingegeben, so kann die Datei nicht geöffnet werden. Achten Sie darauf, beim Eingeben von Kennung und Passwort keine Fehler zu machen. Das Passwort kann nicht erneut vergeben werden, und Kennung und Passwort können nicht geändert werden. Achten Sie darauf, sie nicht zu vergessen.

12 Schaltfläche [Save] (Speichern)

Speichert die Projektdatei.

Wurden im Feld „Password“ und im Feld „Confirm Password“ nicht dieselben Zeichen eingegeben, so erscheint das Dialogfenster „Password is different“ (unterschiedliche Passwörter). Klicken Sie auf die [OK]-Schaltfläche, und geben Sie erneut das richtige Passwort in die Felder „Password“ und „Confirm Password“ ein.

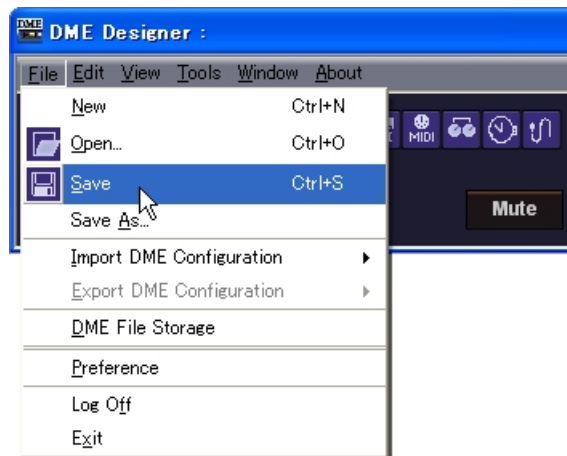


13 Schaltfläche [Cancel] (Abbrechen)

Bricht den Speichervorgang ab.

■ Speichern von Projektdateien

- 1 Klicken Sie im [File]-Menü des Hauptfensters auf die Schaltfläche → [Save] (Speichern).

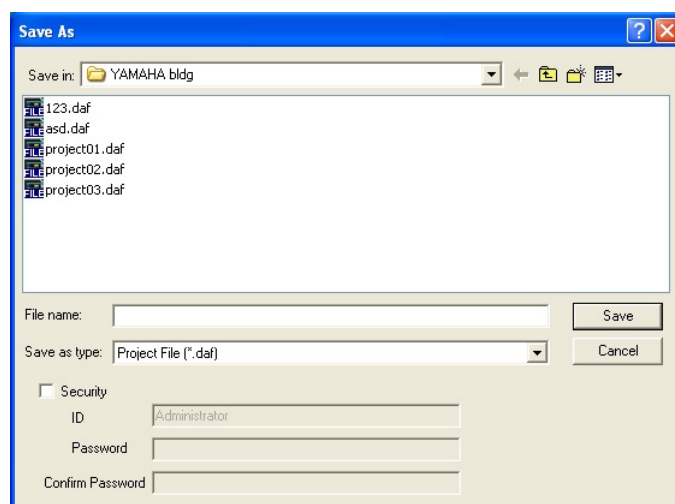


Wenn unter diesem Namen bereits eine Datei gespeichert ist, wird sie überschrieben. Wenn Sie eine Projektdatei zum ersten Mal speichern, müssen Sie ihr vor dem Speichern einen Namen geben. Das Dialogfenster „Save As“ (Speichern unter) erscheint – dasselbe wie nach Aufrufen des Befehls [Save As] im [File]-Menü. Geben Sie einen Dateinamen ein, und geben Sie den Ordner an, in dem die Datei gespeichert werden soll.

■ Speichern einer Datei unter einem neuen Namen

Mit dem Befehl [Save As] im [File]-Menü des Hauptfensters können Sie die momentan geöffnete Datei unter einem neuen Dateinamen speichern. Wird die Datei zum ersten Mal gespeichert, so wird mit dem Befehl eine neue Datei angelegt. Eine Datei, die bereits unter einem Namen gespeichert ist, wird als separate Datei gespeichert.

- 1 Klicken Sie im [File]-Menü des Hauptfensters auf den Befehl → [Save As]. Daraufhin wird das Dialogfenster „Save As“ angezeigt.



- 2 Geben Sie im Feld „Dateiname“ einen Dateinamen ein.
- 3 Geben Sie den Ordner an, in dem die Datei gespeichert werden soll.
- 4 Klicken Sie auf die Schaltfläche [Save] (Speichern).

■ Schützen einer Projektdatei durch ein Passwort

Wenn Sie eine Projektdatei unter einem neuen Namen speichern, können Sie ein Passwort eingeben und die Datei schützen. Wird ein Passwort vergeben, so werden beim Öffnen der Datei ID und Passwort abgefragt.

Die Sicherheitseinstellungen für eine Datei können durch erneutes Speichern der Datei unter demselben Namen nicht geändert werden. Sie können nur geändert werden, wenn Sie die Datei mit dem Befehl [Save As] unter einem neuen Namen speichern. Wenn sie einmal vergeben sind, können Kennung und Passwort nicht geändert werden. Wenn Sie Kennung und Passwort einer passwortgeschützten Projektdatei ändern möchten, benutzen Sie bitte den Befehl [Save As], um die Datei als neue Datei unter einem anderen Namen zu speichern.

1 Klicken Sie im [File]-Menü des Hauptfensters auf den Befehl → [Save As].
Daraufhin wird das Dialogfenster „Save As“ angezeigt.

2 Kreuzen Sie in dem Speicherdialogfenster die Option „Security“ (Sicherheit) an.

3 Geben Sie im Feld „ID“ eine Kennung ein.

Der Name des momentan angemeldeten Benutzers wird automatisch in das „ID“-Feld eingegeben. Um sie zu ändern, geben Sie eine andere Kennung in das Feld ein.

Wenn Sie mithilfe des Befehls [Save As] eine passwortgeschützte Datei speichern, erscheint ein Dialogfenster, in dem in den Feldern „ID“ und „Password“ bereits die Kennung und das Passwort eingetragen sind, die der ursprünglichen Datei zugewiesen waren. Um Kennung und Passwort zu ändern, geben Sie eine andere ID und ein anderes Passwort in die Felder ein.

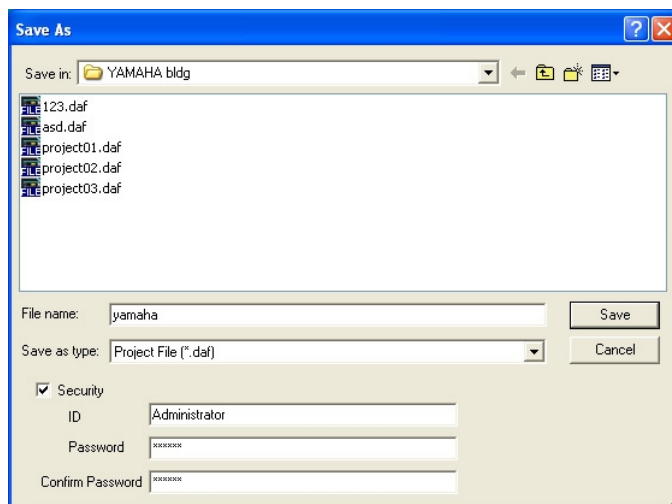
4 Geben Sie in das Feld „Password“ das gewünschte Passwort ein.

Sie können für das Passwort bis zu 256 alphanumerische Zeichen eingeben. Die von Ihnen eingegebenen Zeichen werden im Passwortfeld als Sternchen (*) angezeigt.

5 Geben Sie im Feld „Confirm Password“ dieselben Zeichen ein, die in das Feld „Password“ eingegeben wurden.

Die von Ihnen eingegebenen Zeichen werden im Passwortfeld als Sternchen (*) angezeigt.

6 Klicken Sie auf die Schaltfläche [Save] (Speichern).



Wenn Sie eine passwortgeschützte Datei speichern, ohne den Namen zu ändern, werden dieselbe Kennung und dasselbe Passwort vergeben (ID und Passwort können nicht geändert werden).

Mit dem Befehl [Save] können Sie eine bereits gespeicherte, nicht passwortgeschützte Projektdatei nicht mit einem Passwortschutz versehen. Um für eine noch nicht passwortgeschützte Datei ein Passwort zu vergeben, speichern Sie sie mithilfe des Befehls [Save As] (Speichern unter) als separate Datei.

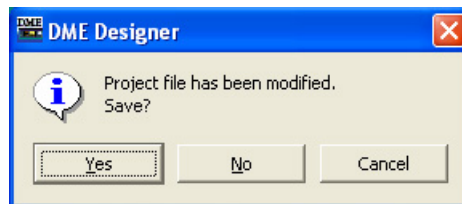
Öffnen von Projektdateien

Projektdateien öffnen Sie mit dem Befehl [Open] (Öffnen) im [File]-Menü des Hauptfensters. Da die momentan geöffnete Projektdatei geschlossen werden muss, bevor eine andere geöffnet werden kann, wird möglicherweise das Dialogfenster „Project file has been modified. Save?“ („Projektdatei wurde verändert. Speichern?“) angezeigt.

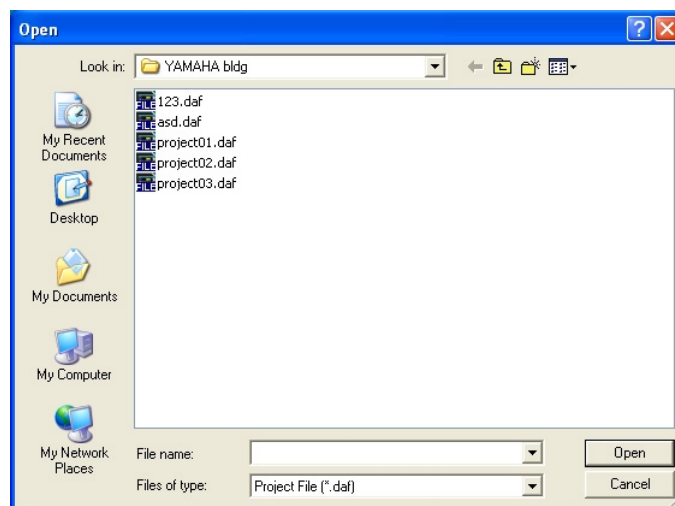
■ [Open]-Befehl (Öffnen)

Projektdateien öffnen Sie mit dem Befehl [Open] (Öffnen) im [File]-Menü des Hauptfensters.

- 1 Klicken Sie im [File]-Menü des Hauptfensters auf die Schaltfläche → [Open].
Möglicherweise wird das Dialogfenster „Project file has been modified. Save?“ („Projektdatei wurde verändert. Speichern?“) angezeigt.



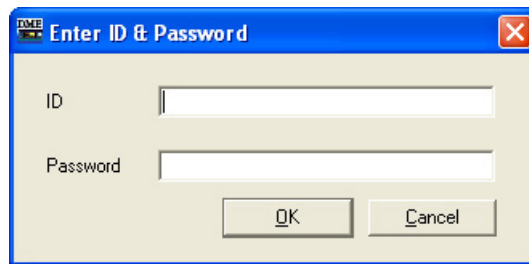
- 2 Klicken Sie auf die Schaltfläche [Yes] (Ja) oder auf die Schaltfläche [No] (Nein).
Daraufhin wird das Dialogfenster „Open“ (Öffnen) angezeigt.



- 3 Wählen Sie die zu öffnende Datei aus.
- 4 Klicken Sie auf die [Open] (Offnen)-Schaltfläche.

■ Öffnen einer geschützten Datei

Ist ein Projekt geschützt, so wird, wenn Sie im Dialogfenster „Open“ auf die [Open] (Öffnen) -Schaltfläche klicken, das Dialogfenster „Enter ID & Password“ („Kennung und Passwort eingeben“) angezeigt.



Geben Sie die Kennung und das Passwort der Datei in die Felder „ID“ und „Passwort“ ein, und klicken Sie auf die [OK]-Schaltfläche.

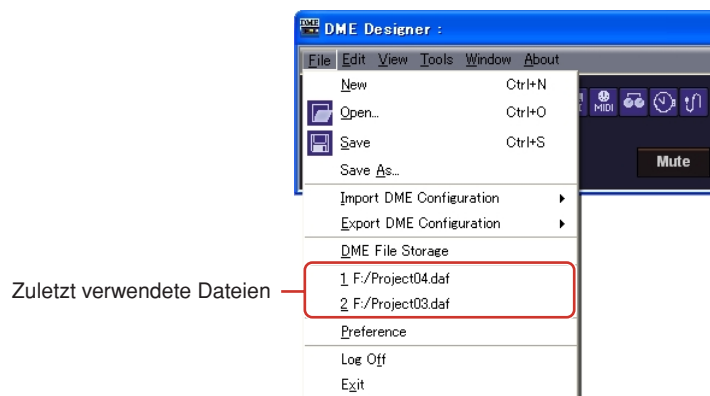
Wenn Sie im Dialogfenster „Enter ID & Password“ eine falsche Kennung oder ein falsches Passwort eingeben und auf [OK] klicken, wird das Dialogfenster „Wrong ID or password!“ („Falsche Kennung oder falsches Passwort!“) angezeigt.



Klicken Sie auf die [OK]-Schaltfläche, und geben Sie im Feld „Enter ID & Password“ die richtige Kennung und das richtige Passwort ein.

■ Öffnen einer Projektdatei aus der Liste der zuletzt verwendeten Dateien

Die zuletzt verwendeten Projektdateien werden im [File]-Menü des Hauptfensters angezeigt. Wenn Sie auf einen der Dateiname klicken, können Sie diese Projektdatei öffnen.



Ist eine Projektdatei geschützt, so wird, wenn Sie diese Datei aus der Liste der zuletzt verwendeten Dateien auswählen, das Dialogfenster „Enter ID & Password“ („Kennung und Passwort eingeben“) angezeigt. Geben Sie die Kennung und das Passwort ein, um die Datei zu öffnen.

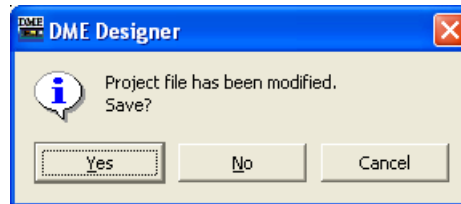
■ Doppelklicken Sie auf das Dateisymbol der Projektdatei

Wenn Sie auf das Dateisymbol der Projektdatei doppelklicken, wird die Datei geöffnet. Ist der DME Designer noch nicht geöffnet, so wird die Anwendung nun gestartet. Nach der Anmeldung öffnet sich die Projektdatei.

Genau wie bei der Verwendung des Befehls [Open] (Öffnen), wenn der DME Designer bereits gestartet ist, muss die momentan geöffnete Projektdatei geschlossen werden, bevor Sie eine andere öffnen können. Daher wird das Dialogfenster „Project file has been modified. Save?“ („Projektdatei wurde verändert. Speichern?“) angezeigt.

HINWEIS

Manchmal wird das Dialogfenster „Project file has been modified. Save?“ nicht angezeigt.



Ist die Projektdatei geschützt, so wird das Dialogfenster „Enter ID & Password“ („Kennung und Passwort eingeben“) angezeigt. Geben Sie die Kennung und das Passwort ein, um die Datei zu öffnen.

Schließen von Projektdateien

In DME Designer können nicht gleichzeitig mehrere Projektdateien geöffnet sein. Um die momentan geöffnete Projektdatei zu schließen, können Sie eine neue Projektdatei anlegen oder eine andere Projektdatei öffnen.

DME-Datendatei

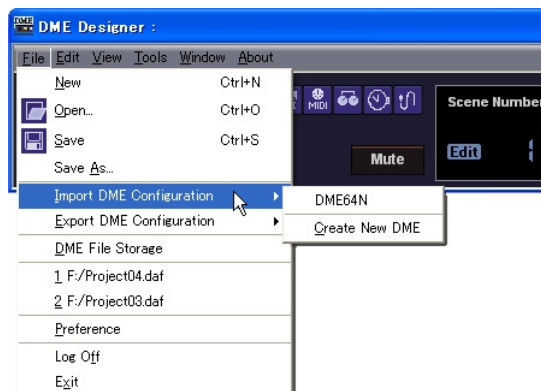
Sie können für eine DME in einer Konfigurationsdatei angeordnete Parameter importieren oder exportieren. Parameter für ein einzelnes DME-Gerät in der momentanen Konfiguration (der Konfiguration, die gerade bearbeitet wird) werden als Datei gespeichert. Gespeicherte Parameter können in eine andere Projektdatei importiert werden. Dateien, in denen Parameter gespeichert sind, werden „DME-Datendateien“ genannt. Diese Dateien haben die Dateinamenerweiterung „.ddf“.



DME-Datenimport

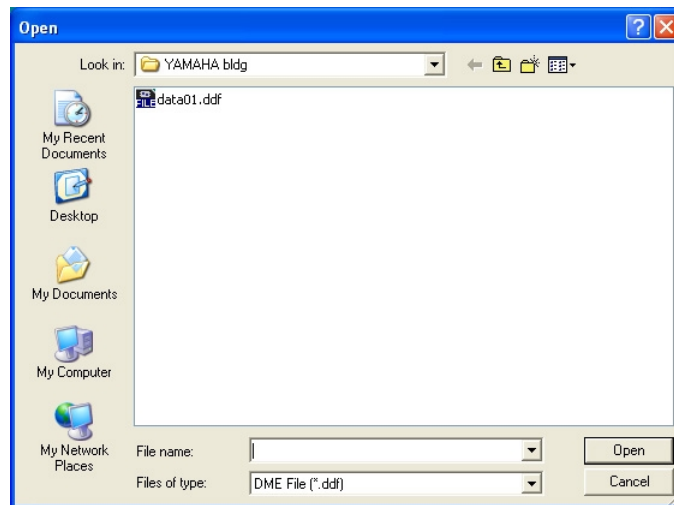
Hiermit importieren Sie die Einstellungen einer DME-Datendatei in eine in der momentanen Konfiguration enthaltene DME.

- 1 Aktivieren Sie die Konfiguration, die die DME angeordnet hat, in die Sie importieren möchten.
Gibt es mehrere Konfigurationen, so zeigen Sie das Fenster vor der Konfiguration an, das die DME angeordnet hat, in die Sie importieren möchten.
- 2 Klicken Sie auf das [File]-Menü des Hauptfensters, und bewegen Sie den Mauszeiger zu [Import DME Configuration] (DME-Konfiguration importieren).
Es wird ein Submenü angezeigt. Die in den momentanen Konfigurationen enthaltenen DMEs werden nun in einem Submenü angezeigt.



- 3 Klicken Sie in dem Submenü auf die DME, in die Sie die Einstellungen importieren möchten.

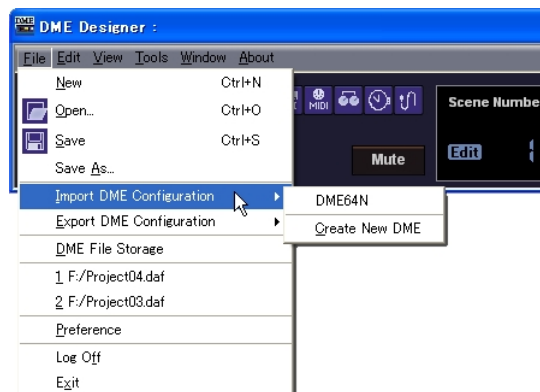
Daraufhin wird das Dialogfenster „Open“ (Öffnen) angezeigt.



- 4 Wählen Sie die DME-Datendatei aus, und klicken Sie auf die [Open] (Öffnen) -Schaltfläche.

■ Submenü [Import DME Configuration]

Die in der momentanen Konfiguration enthaltenen DMEs werden nun im Submenü [Import DME Configuration] (DME-Konfiguration importieren) angezeigt.



Mit dem Befehl [Create New DME] legen Sie eine neue DME an, in die die Einstellungen importiert werden.

HINWEIS

Es können nur die Benutzer DME-Daten importieren, für die im Dialogfenster „Security“ das Kontrollkästchen [Operation Security] → [Edit] (Sicherheitsstufen für die Bedienung – Bearbeiten) aktiviert wurde. Informationen zu den Benutzer-Sicherheitsstufen finden Sie auf „Sicherheit (Benutzer anlegen und Benutzereinstellungen vornehmen)“ auf Seite 55.

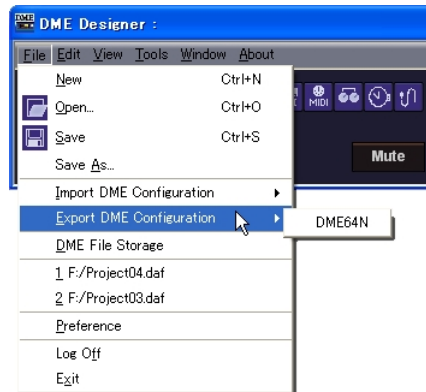
HINWEIS

Falls der Import der DME-Datendatei nicht möglich war, erscheint die Meldung „DME file import failed“ („DME-Datei konnte nicht importiert werden“).

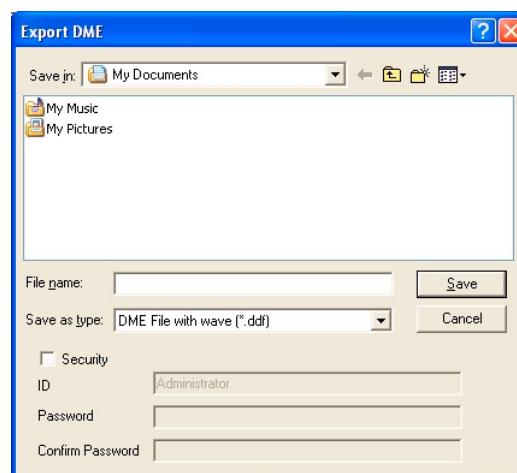
DME-Export

Hiermit werden Parameter einer in der momentanen Konfiguration enthaltenen DME exportiert und als Datei gespeichert.

- 1 Aktivieren Sie die Konfiguration, die die DME enthält, aus der Sie exportieren möchten.
Gibt es mehrere Konfigurationen, so zeigen Sie das Fenster vor der Konfiguration an, das die DME angeordnet hat, aus der Sie exportieren möchten.
- 2 Klicken Sie auf das [File]-Menü des Hauptfensters, und bewegen Sie den Mauscursor zu [Export DME Configuration] (DME-Konfiguration exportieren).
Es wird ein Submenü angezeigt.



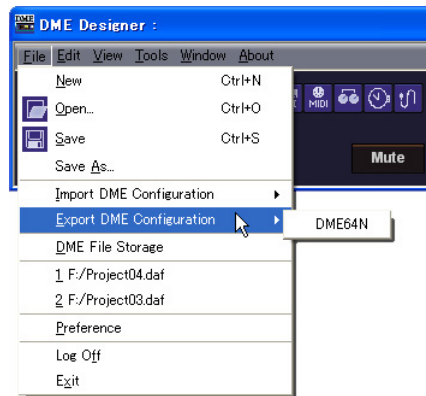
- 3 Klicken Sie in dem Submenü auf die DME, aus der Sie die Einstellungen exportieren möchten.
Daraufhin wird das Dialogfenster „Save As“ (Speichern unter) angezeigt.



- 4 Geben Sie den Dateinamen ein.
Bestimmt, ob Dateien eines ausgewählten Typs zusammen mit einer Wave-Datei exportiert werden.
- 5 Geben Sie den Ordner an, in dem die Datei gespeichert werden soll, und klicken Sie dann auf die Schaltfläche [Save] (Speichern).

■ Submenü [Export DME Configuration]

Die in der momentanen Konfiguration enthaltenen DMEs werden nun im Submenü [Export DME Configuration] (DME-Konfiguration exportieren) angezeigt.



Verfahren für die Erstellung von Konfigurationen

Die Konfiguration ist ein Designdiagramm, das die DME-Konfiguration bestimmt. Durch die Übertragung dieser Daten wird die DME betrieben. Folgen Sie dem nachstehenden Verfahren, um eine Konfiguration für den DME Designer zu erstellen.

HINWEIS

Konfigurationen können nur dann erstellt werden, wenn die DME-Einheit online ist. Um die Daten zu übertragen, müssen Sie als erstes in den Online-Status wechseln. Wie Sie online gehen, wird an einer späteren Stelle in diesem Dokument beschrieben.

1 Anlegen eines neuen Projekts.

Wenn Sie den DME Designer starten, wird ein neues Projekt angelegt. Ist bereits eine andere Projektdatei geöffnet, so benutzen Sie den Befehl [New] (Neu) im [File]-Menü des Hauptfensters, um eine neue Datei anzulegen.

Hauptfenstermenü → [File]-Menü → [New] (Seite 44)

2 Zoneneinstellungen.

Die Vergabe von Zonennamen sowie das Hinzufügen und Löschen von Zonen erfolgen im Dialogfenster „Zone“.

Siehe „Hinzufügen, Löschen und Umbenennen einer Zone“ auf Seite 231.

3 Konfigurationseinstellungen.

Die Vergabe von Zonennamen sowie das Hinzufügen und Löschen von Zonen erfolgen im Dialogfenster „Zone“.

Siehe „Hinzufügen, Löschen und Umbenennen einer Konfiguration“ auf Seite 233.

4 Layout von DMEs, ICPs und externen Geräten.

Ordnen Sie DMEs, ICPs und externe Geräte im Zonenfenster an.

Siehe „Zone Window (Zonenfenster)“ auf Seite 237,

„Objekte“ auf Seite 156,

„Gemeinsame Einstellungen und Funktionen der Designfenster“ auf Seite 207.

5 Platzieren von Komponenten.

Platzieren Sie Komponenten und Benutzermodule im Konfigurationsfenster.

Siehe „Configuration Window (Konfigurationsfenster)“ auf Seite 242,

„User Module (Benutzermodul)“ auf Seite 250,

„Komponententypen“ auf Seite 259.

6 Logische Komponentenverbindungen.

Benutzen Sie Kabel, um die in das Konfigurationsfenster platzierten Komponenten und Benutzermodule zu verbinden.

Siehe „Kabel zeichnen und bearbeiten“ auf Seite 219.

7 Einstellen von Parametern.

Bearbeiten Sie die Komponentenparameter im Komponenteneditor.

Siehe „Component Editor Window (Das Komponenteneditorfenster)“ auf Seite 264.

8 Einstellen von benutzerdefinierten Parametern.

Parameter können den Funktionstasten F1 bis F6 des DME-Geräts zugewiesen werden.

Siehe „Benutzerdefinierte Schaltfläche (benutzerdefinierte Parameter)“ auf Seite 98.

9 Speichern von Szenen.

Speichern Sie die Szene mithilfe des Befehls [Scene Manager] im [Tools]-Menü des Hauptfensters.

Siehe „Der Szenenmanager“ auf Seite 63.

Online

Sie können das DME-Gerät mit Ihrem Computer verbinden und dann die Konfigurationen, Szenen und Parameter, die Sie mit dem DME Designer erstellt haben, an das DME-Gerät übertragen. Sie können auch Daten vom DME-Gerät im DME Designer einlesen und diesen so mit dem Status des DME-Gerätes synchronisieren.

Da die Synchronisation voraussetzt, dass das DME-Gerät mit dem Computer kommunizieren kann, auf dem der DME Designer installiert ist, müssen die erforderlichen Treiber (USB-MIDI- oder DME-N-Netzwerktreiber) installiert sein, und für jeden Treiber und den MIDI-Port des DME Designers müssen geeignete Einstellungen vorgenommen werden.

HINWEIS

Da beim Kauf des DME-Geräts keine Szeneneinstellungen vorhanden sind, müssen als erstes die in DME Designer angelegte Konfiguration und die Szeneninformationen übertragen werden.

1 DME-Gerät und Computeranschluss.

Verbinden Sie das DME-Gerät und den Computer mithilfe eines USB-Kabels oder eines Ethernet-Kabels.

Einzelheiten hierzu finden Sie im separaten Handbuch für die DME64N/24N.

2 Installation des MIDI-Treibers.

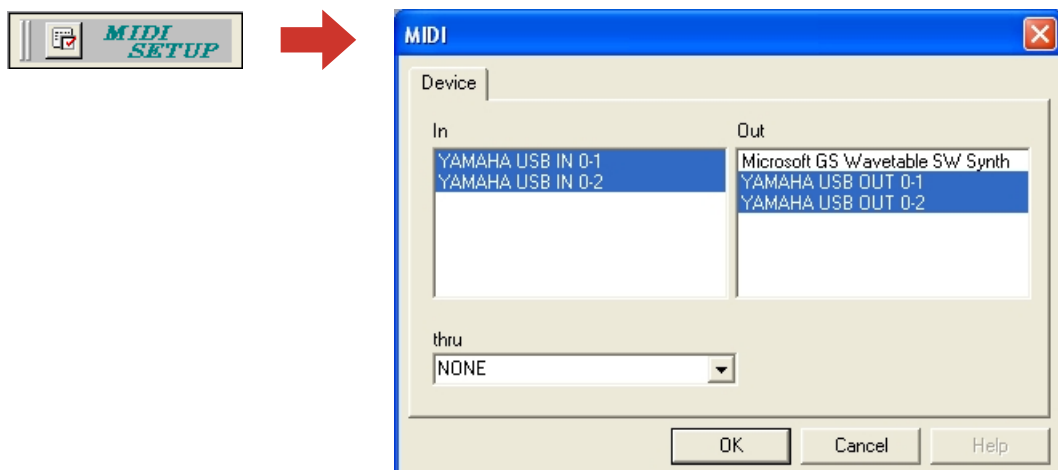
Installieren Sie den USB-MIDI-Treiber oder den DME-N-Netzwerktreiber auf dem Computer. Einzelheiten hierzu finden Sie in der separaten Installationsanleitung für den DME Designer.

3 MIDI-Treiber-Setup.

Nehmen Sie die erforderlichen Einstellungen für den auf dem Computer installierten MIDI-Treiber vor. Ist der Treiber bereits eingerichtet, so prüfen Sie bitte die Einstellungen, bevor Sie online gehen. Einzelheiten hierzu finden Sie in der separaten Installationsanleitung für den DME Designer.

4 MIDI-Treiber-Port-Setup.

Wenn Sie in der Werkzeugleiste [MIDI Setup], die angezeigt wird, wenn Sie den DME Designer starten, auf die Schaltfläche [MIDI Setup] klicken, wird das Dialogfenster „MIDI“ angezeigt. Richten Sie die an die DME64N/24N angeschlossenen Ein-/Aus-/Durchgangs-Ports ein.



5 Vornehmen der MIDI-IN-/OUT-Einstellungen in DME Designer.

Wählen Sie auf der Registerkarte [Port] des Dialogfensters „MIDI“ den zum Senden („Tx“) und Empfangen („Rx“) von MIDI-Nachrichten verwendeten MIDI-Treiber aus. Ist der Treiber bereits eingerichtet, so prüfen Sie bitte die Einstellungen, bevor Sie online gehen.

„MIDI“ → [Port]-Registerkarte (Seite 97)

6 Speichern und Prüfen von Szenen.

Wenn Sie online gehen, muss die unterste Szene gespeichert sein. Ob eine Szene gespeichert ist, können Sie im Dialogfenster „Scene Manager“ überprüfen.

Siehe „Der Szenenmanager“ auf Seite 63.

7 Laden von Szenen.

Wenn Sie online gehen, wird die Szene geladen. Ihre Szenennummer muss unter „Scene Number“ angezeigt sein, und ihr Szenename wird unter „Scene Name“ angezeigt. Ist bei „Scene Name“ nur „-----“ angezeigt, wird die Szene geladen.

Hauptfenster → „Aktuelle Szene“ (Seite 42)

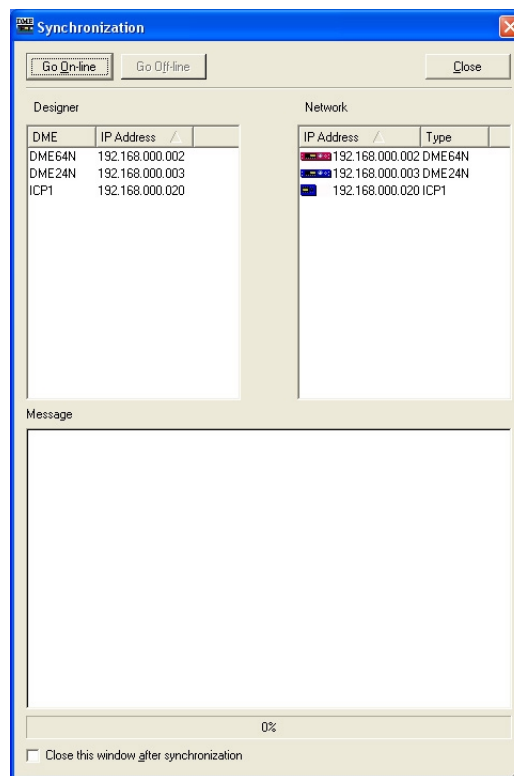
Siehe „Der Szenenmanager“ auf Seite 63.

8 Rufen Sie das Dialogfenster „Synchronisation“ auf.

Klicken Sie im [Tools]-Menü auf die Schaltfläche [Synchronization], oder klicken Sie in der Werkzeugleiste auf die große [Synchronization]-Schaltfläche.

Wenn sich das Dialogfenster öffnet, wird eine Liste der angeschlossenen DME-Geräte erstellt.

An den Computer angeschlossene DMEs werden in der „Network“-Liste (Netzwerkliste) angezeigt.



HINWEIS

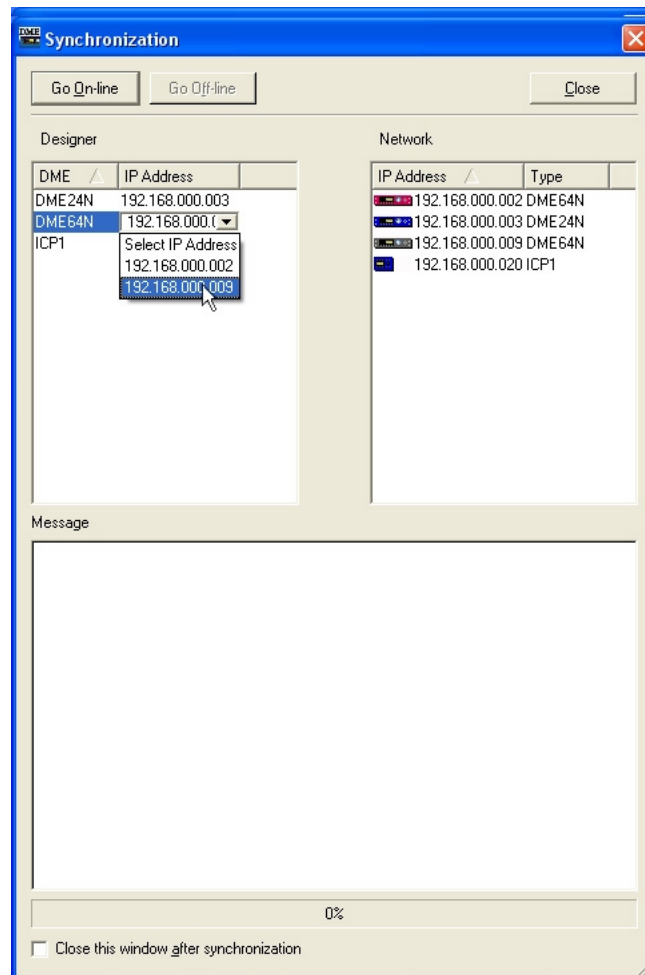
Beim Aufrufen des Synchronisationsdialogfensters wird ein einmaliger Warnhinweis angezeigt, falls keine Szene geladen wurde oder falls der MIDI-Port nicht eingestellt wurde. Wenn Sie auf die [OK]-Schaltfläche des Warnfensters klicken, öffnen sich die einzelnen Dialogfenster. Jetzt können Sie in dem angezeigten Dialogfenster die erforderlichen Einstellungen vornehmen und dann erneut das Synchronisationsdialogfenster aufrufen.

9 IP-Adressenauswahl

Die in der aktuellen Zone enthaltenen DMEs werden in der Designerliste des Synchronisationsdialogfensters angezeigt. Klicken Sie auf das Feld „IP Address“, und wählen Sie dann für das DME-Gerät die IP-Adresse aus, die der momentan im DME Designer aufgerufenen DME entspricht.

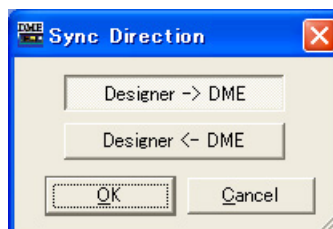
HINWEIS

IP-Adressen werden für Geräte desselben Typs im Bereich angezeigt.



10 Online gehen.

Durch Anklicken der Schaltfläche [Go On-Line] (Online gehen) erscheint ein Dialogfeld, in dem Sie die Synchronisationsmethode festlegen können.



Klicken Sie auf die Taste mit der Richtung [Designer→DME].

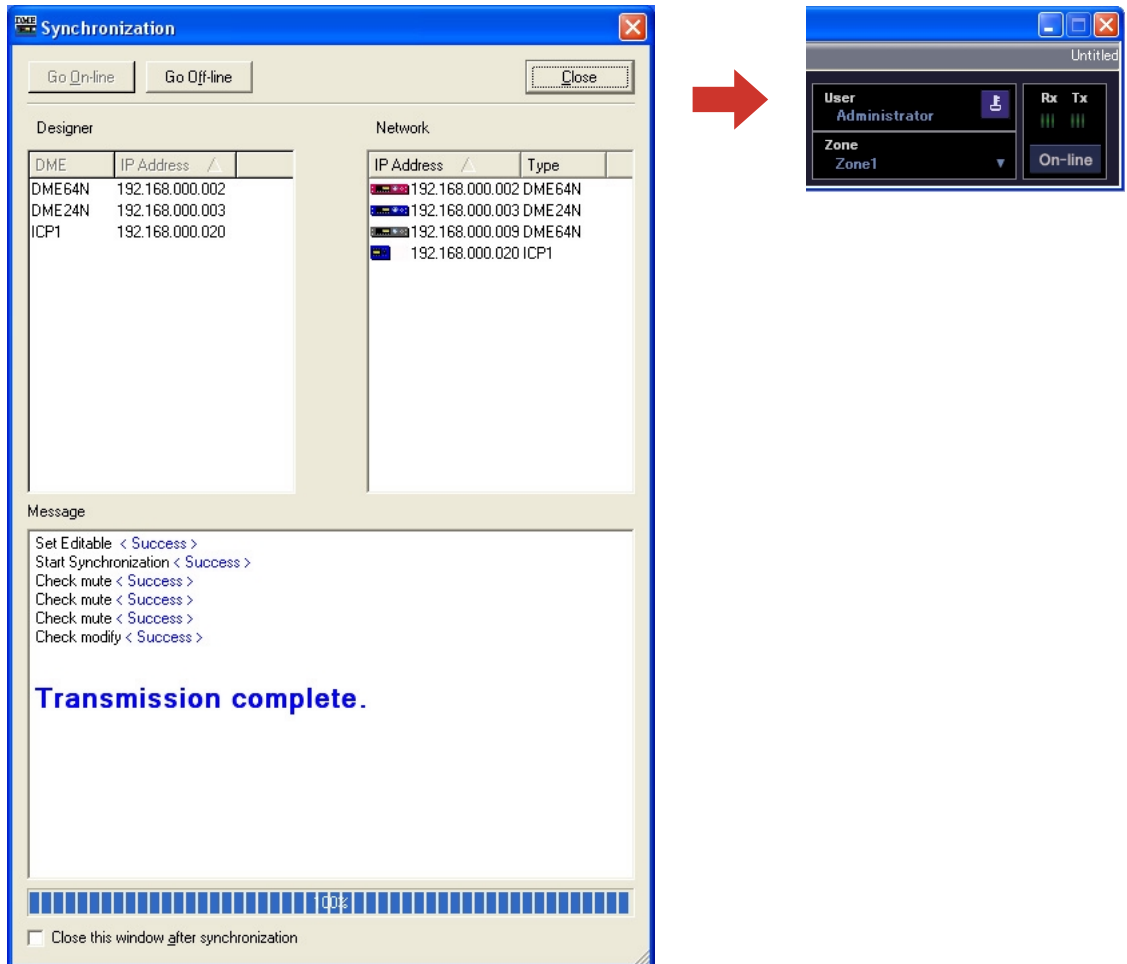
Jetzt beginnt die Übertragung der Konfiguration, und der DME Designer wird mit dem Gerät synchronisiert.

Wenn es viele Zonen gibt, kann dieser Prozess eine Weile dauern.

Wenn der Online-Zustand hergestellt wurde, ist die Schaltfläche [Go On-line] grau dargestellt und nicht verfügbar, und die Schaltfläche [On-Line] des Hauptfensters leuchtet auf. Die Dialogbox schließt sich nach der Synchronisation automatisch, wenn [Close this window after synchronization] markiert ist.

HINWEIS

Es ist ggf. nicht möglich, online zu gehen, wenn [Recall Safe] ausgewählt wird und eine Szene noch nicht gespeichert wurde.

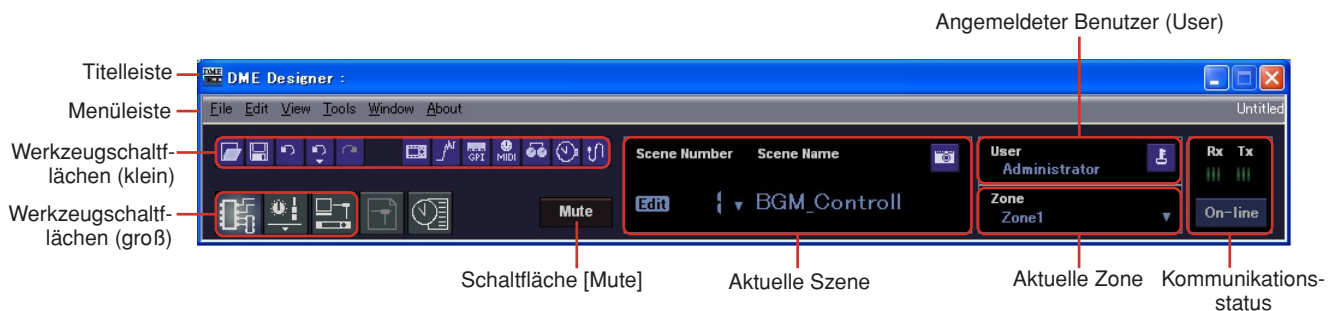


Um offline zu gehen, klicken Sie im Hauptfenster auf die Schaltfläche [ON-Line] oder im Synchronisationsdialogfenster auf [Go Off-line].

Kapitel 3 Hauptfenster

Hauptfenster

Das Hauptfenster ist das grundlegende Fenster des DME Designers.



Titelleiste

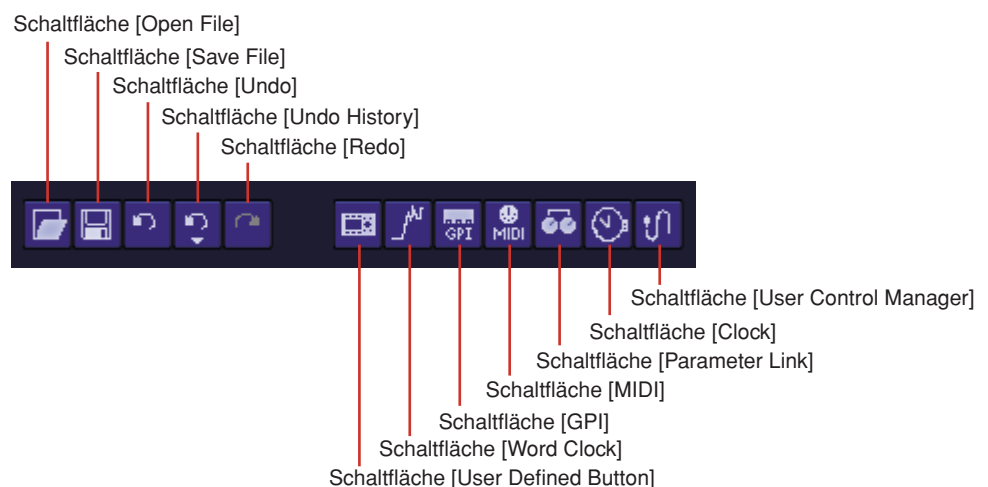
In der Titelleiste wird „DME Designer“ angezeigt.

Menüleiste

Befehle, die in der Anwendung ausgeführt werden können, sind auf der Menüleiste in Kategorien zusammengefasst. Wenn Sie auf eine der Kategorien klicken, wird eine Befehlsliste angezeigt. Außerdem wird an der rechten Seite der Name der momentan geöffneten Projektdatei angezeigt. Wenn eine neue Projektdatei geöffnet bzw. noch nicht gespeichert wurde, wird als Dateiname „Untitled“ (englisch: „unbenannt“) angezeigt.

Die Werkzeugschaltflächen (klein)

Häufig verwendete Befehle sind hier als Schaltflächen angeordnet. Wenn ein Befehl nicht verwendet werden kann, ist seine Schaltfläche grau und kann nicht benutzt werden.



■ Schaltfläche [Open File] (Datei öffnen)

Hiermit öffnen Sie Projektdateien.
→ [Open] im [File]-Menü (Seite 45)

■ Schaltfläche [Save File] (Datei speichern)

Speichert die in Bearbeitung befindliche Projektdatei.
→ [Save] im [File]-Menü (Seite 45)

■ Schaltfläche [Undo] (Rückgängig)

Hebt den zuletzt durchgeführten Bearbeitungsschritt wieder auf.
→ [Undo] im [Edit]-Menü (Seite 47).

■ Schaltfläche [Undo History] (Mehrere Vorgänge rückgängig)

Hiermit wird das Dialogfenster „Undo History“ geöffnet. Macht mehrere Vorgänge rückgängig.
→ [Undo History] im [Edit]-Menü (Seite 47)

■ Schaltfläche [Redo] (Wiederherstellen)

Bringt die mit der Schaltfläche [Rückgängig] rückgängig gemachten Vorgänge wieder in den Ursprungszustand.
→ [Redo] im [Edit]-Menü (Seite 47).

■ Schaltfläche [User Defined Button] (Benutzerdefinierte Schaltfläche)

Öffnet das Dialogfenster „User Defined Button“.
→ Siehe „[User Defined Button] (Benutzerdefinierte Schaltfläche)“ auf Seite 49.

■ Schaltfläche [Word Clock] (Wordclock)

Öffnet das Dialogfenster „Word Clock“.
→ Siehe „[Word Clock] (Wordclock)“ auf Seite 49.

■ Schaltfläche [GPI]

Öffnet das Dialogfenster „GPI“.
→ Siehe „[GPI]“ auf Seite 49.

■ Schaltfläche [MIDI]

Öffnet das Dialogfenster „MIDI“.
→ Siehe „[MIDI]“ auf Seite 49.

■ Schaltfläche [Parameter Link] (Parameterverknüpfung)

Öffnet das Dialogfenster „Parameter Link“.
→ Siehe „[Parameter Link] (Parameterverknüpfung)“ auf Seite 49.

■ Schaltfläche [Clock] (Taktgeber)

Öffnet das Dialogfenster „Clock“.
→ Siehe „[Clock] (Taktgeber)“ auf Seite 50.

■ Schaltfläche [User Control Manager] (Benutzersteuerungsmanager)

Öffnet das Dialogfenster „User Control Manager“.
→ Siehe „[User Control] (Benutzersteuerung)“ auf Seite 48.

Die Werkzeugschaltflächen (groß)



■ Schaltfläche [Show/Hide Designer] (Designer anzeigen/ausblenden)

Zeigt das Designerfenster an oder verbirgt es.

■ Schaltfläche [User Control] (Benutzersteuerung)

Hat dieselbe Funktion wie der Befehl [User Control] im [View]-Menü. Wenn Sie auf diese Schaltfläche klicken, wird ein Menü angezeigt.



In dem Menü wird die Schaltfläche [User Control] angezeigt. Wenn Sie darauf klicken, wird das Benutzersteuerungsfenster angezeigt.

Wenn Sie auf [New User Control] klicken, öffnet sich das Dialogfenster „New User Control“.

■ Schaltfläche [Synchronization]

Öffnet das Dialogfenster „Synchronization“.

→ Siehe Dialogfenster „Synchronization“ auf [Seite 76](#).

■ Schaltfläche [Event Logger]

Öffnen Sie das Fenster „Event Logger“ (Ereignisprotokoll).

→ Siehe „Event-Logger-Fenster“ auf [Seite 111](#).

■ Schaltfläche [Event Scheduler]

Öffnet das Dialogfeld „Event Scheduler“.

→ Siehe Dialogfenster „Event Scheduler“ auf [Seite 116](#).

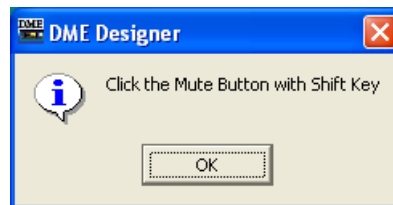
Die Schaltfläche [Mute] (Stummschalten)



Schaltet die DME-Schaltfläche [Mute] für die aktuelle Zone ein oder aus.

Drücken Sie zum Einschalten während des Klickens die <Umschalt>-Taste. Wenn Sie auf die ausgeschaltete Schaltfläche klicken, ohne die <Umschalt>-Taste zu drücken, wird die folgende Meldung angezeigt: „Click the Mute Button with Shift Key“ („Klicken Sie bei gedrückter Umschalttaste auf die [Mute]-Schaltfläche“).

Um Mute auszuschalten, klicken Sie auf die Schaltfläche. Sie brauchen die <Umschalt>-Taste dazu nicht zu drücken.



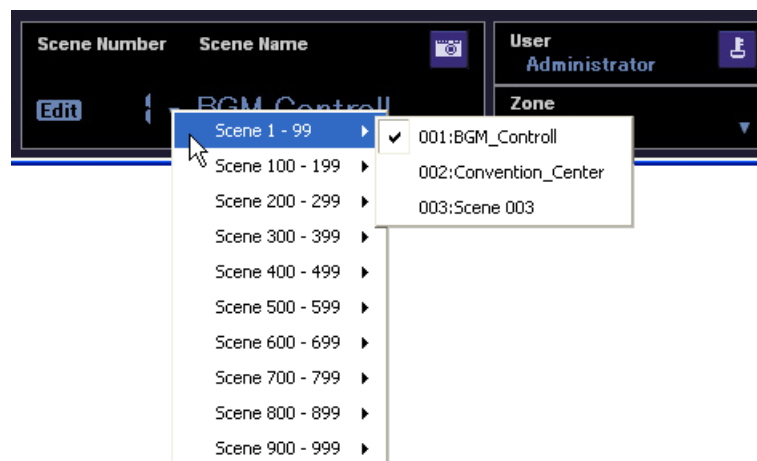
Die aktuelle Szene

Hier werden Nummer und Name der aktuellen Szene angezeigt. Sie können zwischen Szenen umschalten.



■ [Scene Number] (Szenennummer)

Zeigt die Nummer der aktuellen Szene an. Eine Liste, aus der Sie eine Szene auswählen können, wird angezeigt, wenn Sie auf das Symbol [▼] klicken. Die EDIT-Anzeige leuchtet, wenn ein Parameter nach dem Laden oder Speichern einer Szene geändert wurde.



HINWEIS

Drücken Sie gleichzeitig die <Strg>-Taste und die <+>-Taste, um die nächste Szene aufzurufen. Drücken Sie gleichzeitig die <Strg>-Taste und die <->-Taste, um die vorhergehende Szene aufzurufen. Im Dialogfeld „Shortcut Key“ (Tastenkombination) können Sie diese Einstellungen ändern (Seite 134).

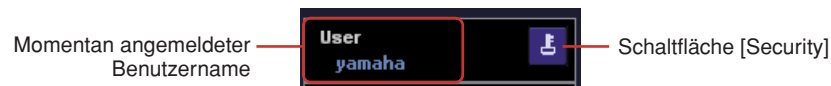
■ [Scene Name] (Szenenname)

Zeigt den Namen der aktuellen Szene an.

■ Schaltfläche [Scene Manager] (Szenenmanager)

Öffnet das Dialogfenster „Scene Manager“.

[User] (der angemeldete Benutzer)



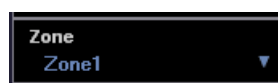
■ Momentan angemeldeter Benutzername

Zeigt den momentan angemeldeten Benutzernamen an.

■ Schaltfläche [Security] (Sicherheit)

Öffnet das Dialogfenster „Security“.

Die aktuelle Zone

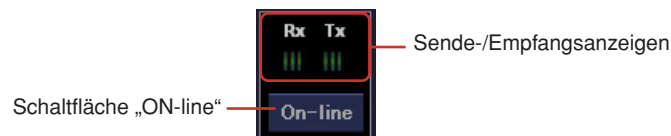


Zeigt den Namen der aktiven Zone an. Eine Liste, aus der Sie eine Zone auswählen können, wird angezeigt, wenn Sie auf das Symbol [▼] klicken.



Der Kommunikationsstatus

Hier wird der Status der Kommunikation zwischen dem DME-Gerät und dem Computer angezeigt.



■ Schaltfläche [On-line]

Wenn die DME-Einheit an einen Computer angeschlossen ist, können Sie durch Anklicken dieser Schaltfläche zwischen den Zuständen online und offline umschalten. Die Anzeige leuchtet, wenn die DME-Einheit online ist.

■ Sende-/Empfangsanzeigen

[Rx] (engl. „receive“ = empfangen)

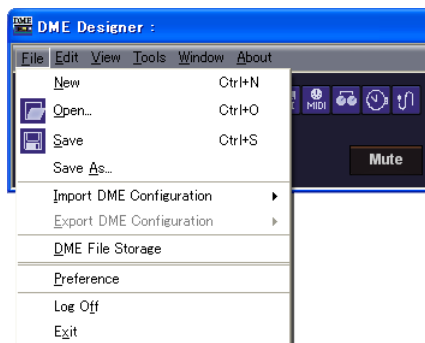
Leuchtet, wenn der DME Designer vom DME-Gerät MIDI-Nachrichten empfängt.

[Tx] (engl. „transmit“ = senden)

Leuchtet, wenn vom DME Designer MIDI-Nachrichten an das DME-Gerät übertragen werden.

Das Menü des Hauptfensters

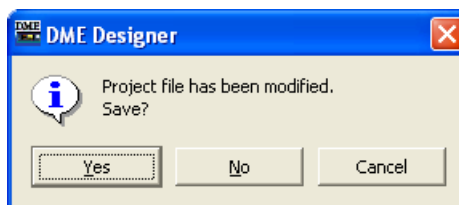
Das Menü [File] (Datei)



■ [New] (Neu)

Hiermit legen Sie ein neues Projekt an. Durch das Anlegen eines neuen Projekts wird das aktuelle Projekt geschlossen.

Sie werden in einem Meldungsfenster zur Bestätigung aufgefordert: „Project file has been modified. Save?“ („Projektdatei wurde verändert. Speichern?“).



Schaltfläche [Yes] (Ja)

Speichert das momentan geöffnete Projekt.

Falls die aktuell geöffnete Datei bereits benannt und gespeichert wurde, wird diese gespeicherte Datei überschrieben. Für Dateien, die noch nicht gespeichert wurden, wird das Dialogfenster „Save As“ (Speichern unter) angezeigt. In diesem Dialogfenster können Sie der Datei beim Speichern einen Namen geben.

Schaltfläche [No] (Nein)

Schließt das Projekt, ohne es zu speichern. Falls die Datei bereits benannt und gespeichert wurde, bleibt die zuletzt gespeicherte Version unverändert erhalten. Falls das Projekt noch nicht benannt und gespeichert wurde, geht es verloren.

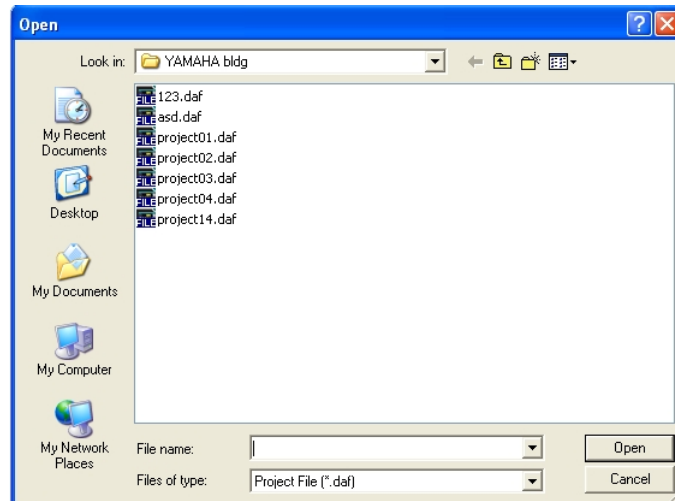
Schaltfläche [Cancel] (Abbrechen)

Bricht die Erstellung eines neuen Projekts ab.

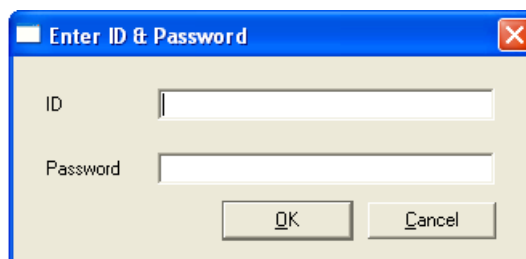
■ [Open] (Öffnen)

Hiermit öffnen Sie gespeicherte Projektdateien. Da das momentan geöffnete Projekt geschlossen wird, erscheint das Dialogfenster „Project file has been modified. Save?“. („Projektdatei wurde verändert. Speichern?“).

Wenn Sie diesen Befehl auswählen, wird das Dialogfenster „Open“ angezeigt. Wählen Sie die zu öffnende Projektdatei aus, und klicken Sie auf die Schaltfläche [Open].



Ist die Projektdatei geschützt, so wird das Dialogfenster „Enter ID & Password“ („Kennung und Passwort eingeben“) angezeigt. Geben Sie die Kennung und das Passwort ein, um die Datei zu öffnen, und klicken Sie auf [OK]. Daraufhin öffnet sich die Projektdatei.



■ [Save] (Speichern)

Überschreibt eine bereits gespeicherte Projektdatei mit den aktuellen Änderungen. Wird eine Datei zum ersten Mal gespeichert, so wird das Dialogfenster „Save As“ (Speichern unter) angezeigt.

→ Siehe „Projektdateien“ auf Seite 22.

■ [Save as] (Speichern unter)

Speichert die aktuelle Projektdatei als andere Datei unter einem neuen Namen oder an einem neuen Ort. Wenn Sie diesen Befehl auswählen, wird das Dialogfenster „Save As“ angezeigt.

→ Siehe „Projektdateien“ auf Seite 22.

■ [Import DME Configuration] (DME-Konfiguration importieren)

Importiert Parameter für eine DME, die in einer Konfigurationsdatei angeordnet ist.

→ Siehe „DME-Datendatei“ auf Seite 30.

■ [Export DME Configuration] (DME-Konfiguration exportieren)

Exportiert Parameter einer DME, die in einer Konfigurationsdatei angeordnet ist.

→ Siehe „DME-Datendatei“ auf Seite 30.

■ DME File Storage (Dateispeicherung in der DME)

Öffnet das Dialogfenster „DME File Storage“.

→ Siehe „DME File Storage (Dateispeicherung in der DME)“ auf Seite 52.

■ Zuletzt verwendete Dateien

Hier werden die zuletzt verwendeten Dateien angezeigt. Durch Klicken auf einen der Dateinamen können Sie die betreffende Datei öffnen.

■ [Preference] (Einstellungen)

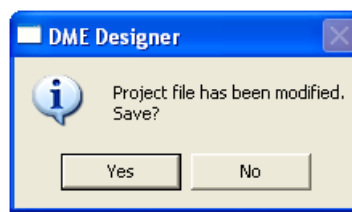
Mit diesem Befehl öffnen Sie das Dialogfenster „Preference“.
→ [Siehe „Einstellungen“ auf Seite 53.](#)

■ [Log Off] (Abmeldung)

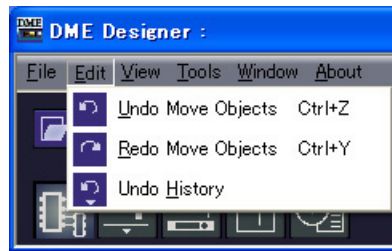
Meldet den momentan angemeldeten Benutzer ab. Da der momentan angemeldete Benutzer abgemeldet werden muss, bevor ein neuer angemeldet werden kann, wird das Anmeldedialogfenster „Log On“ angezeigt, damit Sie den nächsten Benutzer anmelden können.
→ [Siehe „Benutzer und Sicherheit“ auf Seite 19.](#)

■ [Exit] (Beenden)

Schließt die Software „DME Designer“. Es erscheint eine Bestätigungsaufforderung: „Project file has been modified. Save?“ („Projektdatei wurde verändert. Speichern?“). Um die Datei zu speichern, klicken Sie auf [Yes] (Ja). Um die Datei zu schließen, ohne sie zu speichern, klicken Sie auf [No] (Nein).



Das Menü [Edit] (Bearbeiten)



■ [Undo] (Rückgängig)

Macht einen einzelnen Vorgang rückgängig. Der Name des Vorgangs, der durch den [Undo]-Befehl rückgängig gemacht wird, wird im Befehlsnamen angezeigt. Sie können auch die darauf folgenden Befehle auswählen.

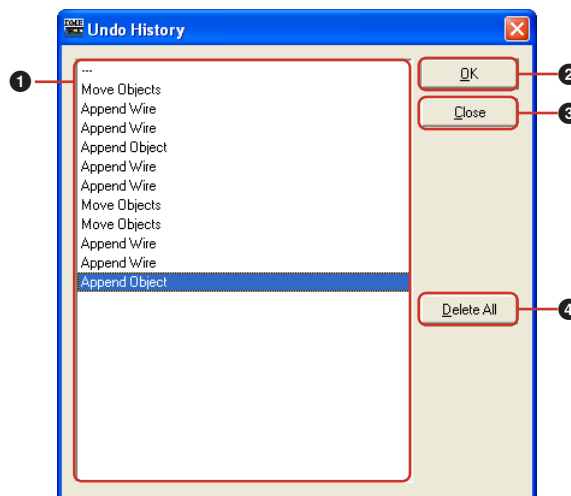
Ist [Undo] nicht möglich, so ist der Befehl grau dargestellt und nicht verfügbar.

■ [Redo] (Wiederherstellen)

Stellt den Zustand vor der Ausführung des [Undo]-Befehls wieder her. Der Name des Vorgangs, der durch [Redo] wiederhergestellt wird, wird angezeigt. Sie können mit [Redo] nur so viele Bearbeitungsschritte wiederherstellen, wie Sie zuvor mit dem Befehl [Undo] rückgängig gemacht hatten. Ist [Redo] nicht möglich, so ist dieser Befehl grau dargestellt und nicht verfügbar.

■ [Undo History] (Mehrere Vorgänge rückgängig machen)

Hiermit wird das Dialogfenster „Undo History“ geöffnet. Macht mehrere Vorgänge rückgängig. Außerdem wird die Vorgangshistorie gelöscht.



1 Liste

Zeigt alle bislang ausgeführten Vorgänge an, vom ältesten bis zum neuesten. Sie können einen Vorgang auswählen, indem Sie darauf klicken.

2 Schaltfläche [OK]

Macht alle Vorgänge unterhalb des ausgewählten Vorgangs in der Liste rückgängig. Der in der Liste ausgewählte Vorgang wird nicht rückgängig gemacht.

3 Schaltfläche [Close] (Schließen)

Schließt das Dialogfenster.

4 Schaltfläche [Delete All] (Alle löschen)

Löscht die gesamte in der Liste angezeigte Vorgangshistorie. Wenn ein Vorgang aus der Liste gelöscht wurde, kann er nicht rückgängig gemacht werden.

Mithilfe von [Undo History] rückgängig gemachte Befehle können mit dem Befehl [Redo] Schritt für Schritt neu ausgeführt werden.

Das Menü [View] (Ansicht)



■ [Designer]

Zeigt das Designerfenster an oder blendet es aus.

■ [Event Logger]

Zeigt das Ereignisprotokoll des Netzwerks.

Erscheint nicht, wenn die Funktion ausgewählt wird, während das Network-Event-Log angezeigt wird.

→ Siehe „Event Logger“ auf Seite 111.

■ [User Control] (Benutzersteuerung)

Hiermit wird die Benutzersteuerung geöffnet.

In einem Submenü werden die Benutzersteuerungen angezeigt, die der momentan angemeldete Benutzer verwenden kann.

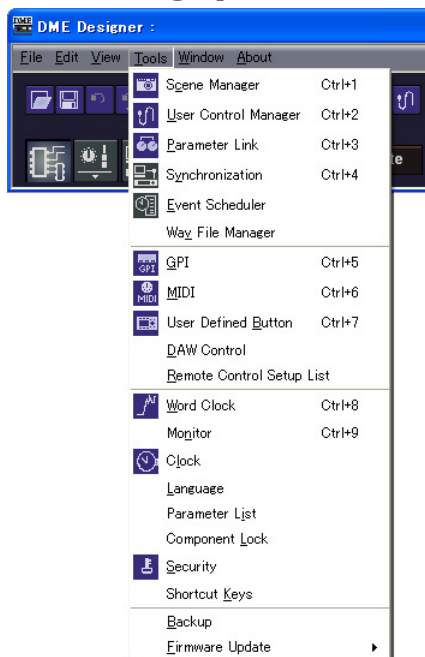
Wenn Sie in dem Submenü auf [New User Control] (Neue Benutzersteuerung) klicken, öffnet sich das Dialogfenster „New User Control“.

→ Siehe „User Control/User Module Editor (Benutzersteuerelement-Editor/Benutzermoduleditor)“ auf Seite 279.

HINWEIS

Bedienungselemente, die für den momentan angemeldeten Benutzer nicht verfügbar sind, werden im Menü nicht angezeigt.

Das Menü [Tools] (Werkzeuge)



■ [Scene Manager] (Szenenmanager)

Öffnet das Dialogfenster „Scene Manager“.

→ Siehe „Der Szenenmanager“ auf Seite 63.

■ [User Control Manager] (Benutzersteuerungsmanager)

Öffnet das Dialogfenster „User Control Manager“.
→ Siehe „Die Benutzersteuerung“ auf Seite 70, Seite 279

■ [Parameter Link] (Parameterverknüpfung)

Öffnet das Dialogfenster „Parameter Link“.
→ Siehe „Parameterverknüpfung“ auf Seite 73.

■ [Synchronisation]

Öffnet das Dialogfenster „Synchronisation“.
→ Siehe „Synchronisation (Synchronisation von DME Designer und DME-Gerät)“ auf Seite 75.

■ [Event Scheduler]

Öffnet das Dialogfeld „Event Scheduler“.
→ Siehe „Ereignisplanung“ auf Seite 116.

■ [Wav File Manager]

Öffnet das Dialogfenster „Wav File Manager“.
→ Siehe „Das Dialogfenster „Wav File Manager““ auf Seite 128.

■ [GPI]

Öffnet das Dialogfenster „GPI“.
→ Siehe „GPI“ auf Seite 79.

■ [MIDI]

Öffnet das Dialogfenster „MIDI“.
→ Siehe „MIDI“ auf Seite 90

■ [User Defined Button] (Benutzerdefinierte Schaltfläche)

Öffnet das Dialogfenster „User Defined Button“.
→ Siehe „Benutzerdefinierte Schaltfläche (benutzerdefinierte Parameter)“ auf Seite 98.

■ [DAW Control]

Öffnet das Dialogfenster „DAW Control“.
→ Siehe „Das Dialogfenster „DAW Control““ auf Seite 132.

■ [Remote Control Setup List] (Liste der Fernbedienungseinstellungen)

Öffnet das Dialogfenster „Remote Control Setup List“.
→ Siehe „Remote Control Setup List (Liste der Fernbedienungseinstellungen)“ auf Seite 123.

■ [Word Clock] (Wordclock)

Öffnet das Dialogfenster „Word Clock“.
→ Siehe „Die Wordclock“ auf Seite 102.

■ [Monitor]

Öffnet das Dialogfenster „Monitor Out“.
→ Siehe „Monitor“ auf Seite 104.

■ **[Clock] (Taktgeber)**

Öffnet das Dialogfenster „Clock“.
→ [Siehe „Clock \(Taktgeber\)“ auf Seite 105.](#)

■ **[Language] (Sprache)**

Öffnet das Dialogfenster „Language“.
→ [Siehe „Spracheinstellungen“ auf Seite 106](#)

■ **[Parameter List]**

Öffnet das Dialogfenster „Parameter List“.
→ [Siehe „Die Parameterliste“ auf Seite 124.](#)

■ **[Component Lock] (Komponente sperren)**

Öffnet das Dialogfenster „Component Lock“.
→ [Siehe „Component Lock“ auf Seite 127.](#)

■ **[Security] (Sicherheit)**

Öffnet das Dialogfenster „Security“.
→ [Siehe „Sicherheit \(Benutzer anlegen und Benutzereinstellungen vornehmen\)“ auf Seite 55.](#)

■ **[Shortcut Keys] (Tastenkombinationen)**

Öffnet das Dialogfenster „Shortcut Keys“.
→ [Siehe „Shortcut-Tasten \(Kurzbefehle\)“ auf Seite 134.](#)

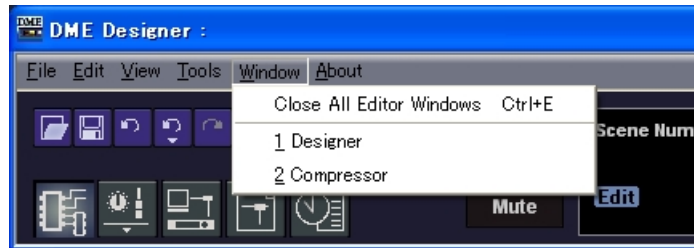
■ **[Backup]**

Öffnet das Dialogfenster „Backup“.
→ [Siehe „Backup \(Datensicherung\)“ auf Seite 135.](#)

■ **[Firmware Update]**

Aktualisiert die Firmware des DME-Geräts.
→ [Siehe „DME-Firmware-Update“ auf Seite 107.](#)

Das Menü [Window] (Fenster)



Zeigt die geöffneten Fenster an. Klicken Sie auf einen Fensternamen, um das betreffende Fenster in den Vordergrund zu holen.

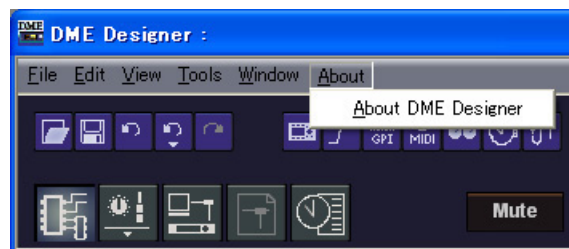
■ [Close All Editor Windows]

Schließt alle Editorfenster.

HINWEIS

Mithilfe des [Window]-Menüs im Designerfenster können Sie zwischen den einzelnen Gestaltungsfenstern innerhalb des Designerfensters wechseln.

Das Menü [About]



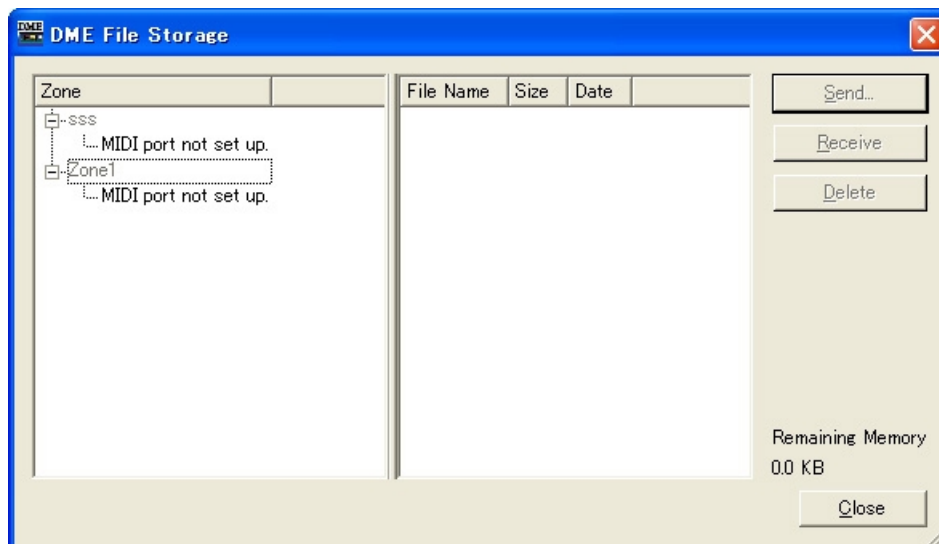
■ [About DME Designer] (Über DME Designer)

Zeigt Informationen zu dieser Anwendung an.

DME File Storage (Dateispeicherung in der DME)

Ermöglicht die Verwaltung von Dateien in der DME. Projektdateien können nun auf der DME verwaltet werden, der Computer ist dafür nicht mehr erforderlich.

Klicken Sie auf [DME File Storage] im [File]-Menü, so dass das Dialogfenster „DME File Storage“ erscheint.



■ Zonenliste

Wählen Sie aus der Liste die gewünschte Zone und die DME aus.

■ File List (Dateiliste)

Eine Liste der Dateien, die auf der ausgewählten DME gespeichert sind.

[Send]-Schaltfläche

Überträgt die ausgewählten Dateien vom Computer an die DME-Einheit.

[Receive]-Schaltfläche

Überträgt die ausgewählten Dateien von der DME-Einheit an den Computer.

[Delete]-Schaltfläche

Löscht die ausgewählten Dateien von der DME-Einheit.

HINWEIS

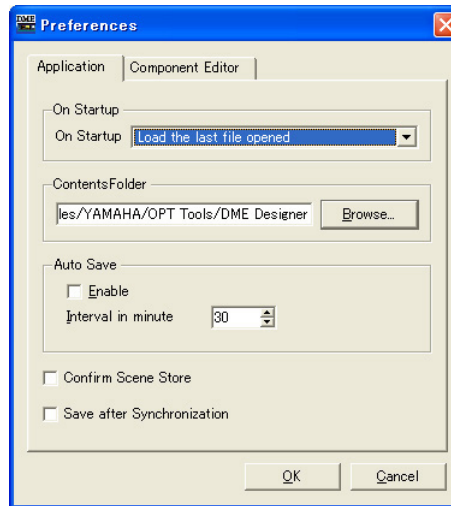
Die Synchronisation kann unmöglich werden, wenn der Wert bei [Remaining Memory] (verbleibender DME-Speicherplatz) zu klein wird. Löschen Sie in diesem Fall nicht mehr benötigte Dateien, um mehr verfügbaren Speicherplatz zu erhalten.

Einstellungen

Wenn Sie im [File]-Menü des Hauptfensters auf den Befehl [Preference] klicken, wird das Dialogfenster „Preferences“ (Einstellungen) angezeigt. Hier können Sie Einstellungen für die Umgebung des DME Designers vornehmen.

■ Registerkarte [Application] (Anwendung)

Hier können Sie die allgemeine Nutzungsumgebung einstellen.



„On Startup“ (Beim Starten)

Hiermit wählen Sie aus, welcher Vorgang beim Starten der Anwendung erfolgen soll.

- **[Load the last file opened] (Die zuletzt geöffnete Datei laden)**
Lädt die zuletzt geöffnete Datei. Falls die Datei nicht gefunden wird, da sie verschoben, gelöscht oder umbenannt wurde, wird ein neues Projekt geöffnet.
- **[Create an empty file] (Neue Datei anlegen)**
Öffnet ein neues Projekt.
- **[Load File & Synchronization] (Datei laden und synchronisieren)**
Öffnet die zuletzt geöffnete Datei und synchronisiert die Anwendung mit dem DME-Gerät.

„Contents Folder“ (Inhaltsordner)

Gibt den Ordner an, in dem die von den Gestaltungsfenstern und Benutzersteuerungen verwendeten Bilder gespeichert sind.

Klicken Sie auf die Schaltfläche [Browse] (Blättern), und geben Sie den Ordner an.

Auto Save

Einstellung der automatischen Speicherfunktion.

- **[Enable] (Aktivieren)**
Es wird eine automatische Speicherung der Projektdateien durchgeführt, an denen Sie gerade arbeiten. Die Datei wird überschrieben, die Undo History wird jedoch nicht gelöscht. Diese Einstellung hat keine Auswirkungen, wenn die in Arbeit befindliche Datei noch nicht gespeichert wurde, oder wenn der Computer online ist.
- **[Interval in minutes] (Abstand in Minuten)**
Gibt das Intervall der automatischen Speicherung in Minuten an.

[Confirm Scene Store] (Speichern von Szenen bestätigen)

Kreuzen Sie diese Option an, wenn beim Speichern einer Szene eine Bestätigungsaufforderung angezeigt werden soll.

[Save after synchronization] (Nach Synchronisation speichern)

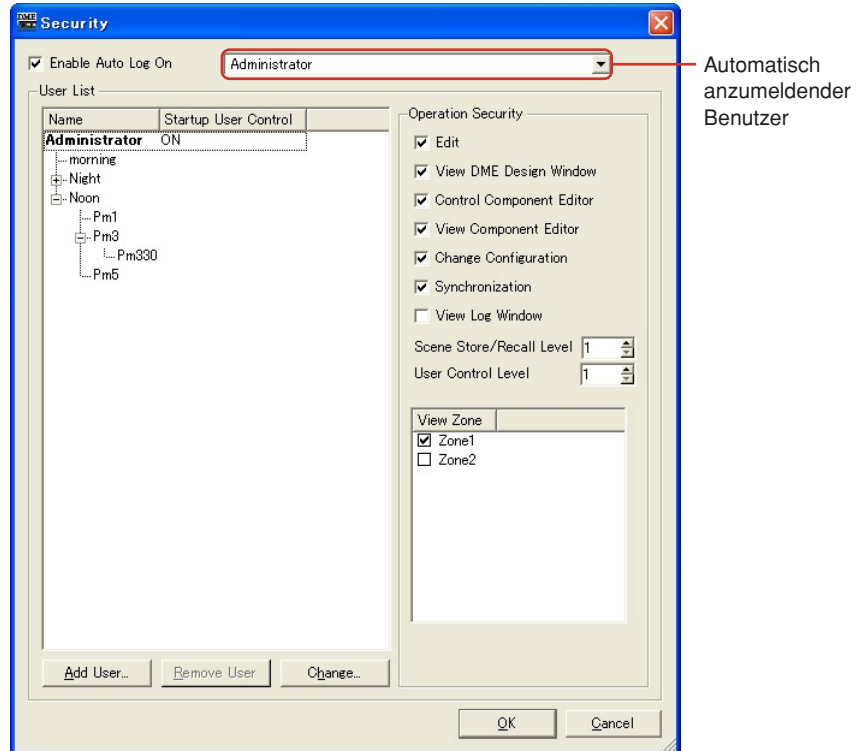
Wenn eine Speicherung ausgeführt wird, nachdem der DME Designer zur DME-Einheit synchronisiert hat, wird die nächste Synchronisation schneller erfolgen, da nur die Unterschiede synchronisiert werden müssen. Kreuzen Sie dieses Feld an, um die automatische Speicherung zu wählen, nachdem DME Designer mit der DME-Einheit synchronisiert hat.

■ **Registerkarte [Component Editor] (Komponenteneditor)**

Stellt die Funktion der Dreh- und Schieberegler und der Zahlenfelder des Komponenteneditors ein. Siehe „Ändern von Parametern“ auf Seite 266.

Sicherheit (Benutzer anlegen und Benutzereinstellungen vornehmen)

Wenn Sie im Menü [Tools] auf den Befehl [Security] klicken, wird das Dialogfenster „Security“ (Sicherheit) angezeigt. Hier können Sie Benutzer anlegen und löschen. Außerdem können Sie die Sicherheitsstufen der einzelnen Benutzer einstellen. Benutzer werden als DME-Designer-Einstellungen gespeichert. Sie brauchen nicht für jede Datei Benutzer anzulegen.



■ Einschränkungen für Benutzereinstellungen

Je nach Sicherheitsstufe des momentan angemeldeten Benutzers gelten verschiedene Sicherheitseinschränkungen.

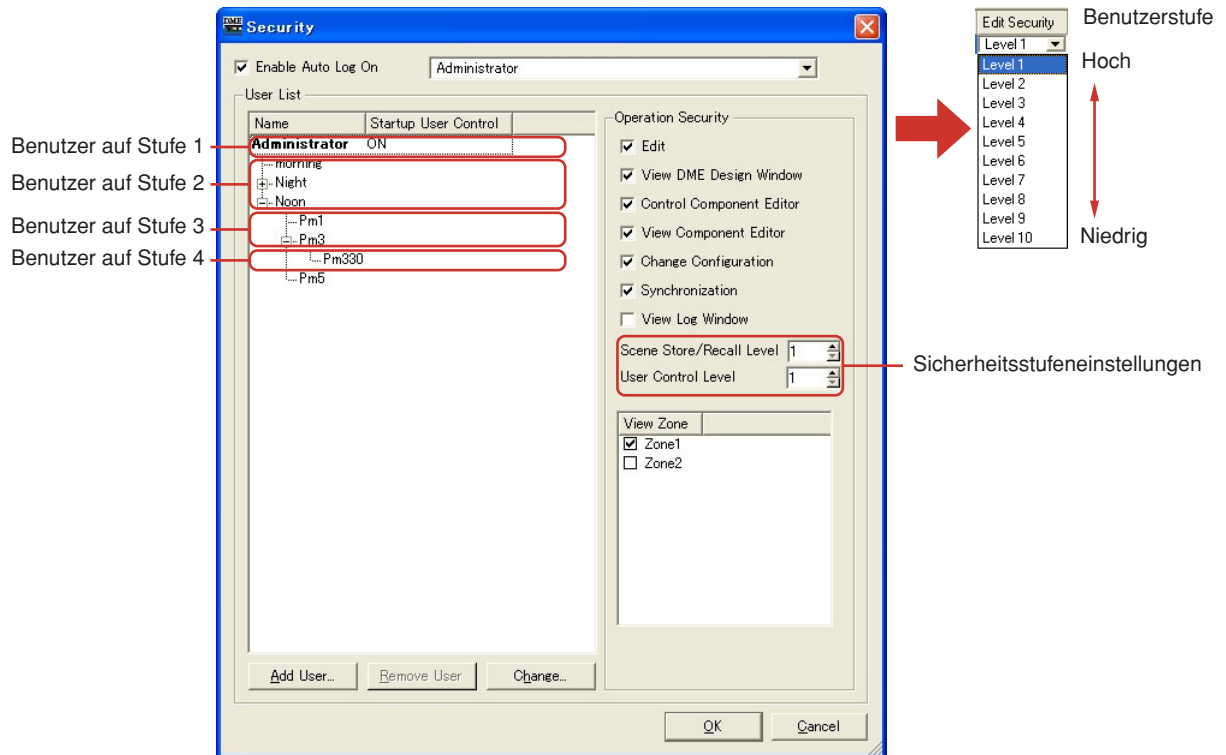
- Der momentan angemeldete Benutzer kann nur Benutzer bearbeiten, deren Sicherheitsstufe niedriger ist als seine eigene.
- Der momentan angemeldete Benutzer kann seine eigene Sicherheitsstufe nicht ändern.

■ Der Benutzer [Administrator]

Der Benutzer [Administrator] ist standardmäßig registriert und kann sämtliche Funktionen nutzen. Unmittelbar nach der Installation des DME Designers ist für den Benutzer [Administrator] kein Passwort eingestellt.

■ Sicherheitsstufe

Benutzersicherheitsstufen werden in der Rubrik [Operation Security] (Sicherheitsstufen für die Bedienung) an der rechten Seite des Dialogfensters „Security“ eingestellt.



Sie können Bearbeitungen sowie das Öffnen von Fenstern oder Einstellen von Steuerungen erlauben oder verbieten.

Für das Speichern/Laden von Szenen und für Benutzersteuerungen sind zehn Stufen von 1 bis 10 eingestellt. Stufe 1 ist die höchste, 10 die niedrigste. Standardmäßig ist Stufe 1 für den Benutzer [Administrator] eingestellt. Stufe 1 kann nur für den [Administrator] eingestellt werden. Vom [Administrator] direkt unter ihm selbst angelegte Benutzer können auf Stufe 2 bis 10 eingestellt werden. Neu angelegte, dem Benutzer auf Stufe 2 untergeordnete Benutzer können auf Stufe 3 bis 10 eingestellt werden. Neue Benutzer können nicht höher eingestellt werden als eine Stufe unter dem Benutzer, der sie anlegt.

Die Szene legt die Stufe für das Speichern und Laden von Szenen fest. Der angemeldete Benutzer kann Szenen speichern oder laden, deren Stufe dieselbe oder niedriger als seine eigene ist. Beispielsweise kann ein Benutzer auf Stufe 3 Szenen aufrufen, die für den Szenenaufruf auf Stufe 3 bis 10 eingestellt sind.

Auch für die Benutzersteuerung sind Stufen eingestellt. Der angemeldete Benutzer kann Benutzersteuerungen anzeigen oder bearbeiten, deren Stufe dieselbe oder niedriger ist als seine eigene.

Der angemeldete Benutzer kann Zonen verwenden, die im Feld [View Zone] markiert sind.

[Enable Auto-Log On] (Auto-Anmeldung aktivieren)

Aktiviert die automatische Anmeldung. Ist dieses Kontrollkästchen aktiviert, so wird der in dem Feld an der rechten Seite angezeigte Benutzer beim Starten von DME Designer automatisch angemeldet. Die Auto-Anmeldung meldet den Benutzer ohne die Eingabe eines Passworts an.

Klicken Sie auf das Symbol [▼] rechts neben dem Feld, und wählen Sie aus der daraufhin angezeigten Benutzerliste den Benutzer aus, der automatisch angemeldet werden soll.

Ist die Auto-Anmeldung ausgeschaltet („OFF“), wird bei jedem Starten von DME Designer das Anmeldedialogfenster „Log On“ angezeigt. Zur Anmeldung muss jedes Mal ein Benutzer ausgewählt und ein Passwort eingegeben werden.

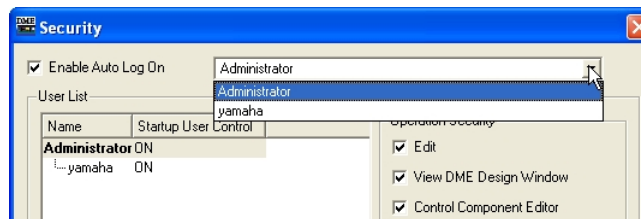
Wird die Auto-Anmeldung nachträglich deaktiviert (von „ON“ auf „OFF“ gesetzt), während für den momentan angemeldeten Benutzer ein Passwort eingestellt ist, so wird das Dialogfenster „Confirmation of Current User“ („Momentanen Benutzer bestätigen“) angezeigt.



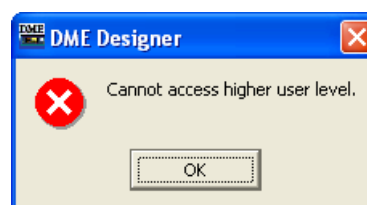
Geben Sie das Passwort des Benutzers in das Feld [Password] ein, und klicken Sie auf [OK]. Wenn Sie auf die Schaltfläche [Cancel] (Abbrechen) klicken, bleibt die automatische Anmeldung aktiviert.

■ Automatisch anzumeldender Benutzer

Hier wählen Sie den automatisch anzumeldenden Benutzer aus, wenn das Kontrollkästchen [Enable Auto Log On] aktiviert ist.



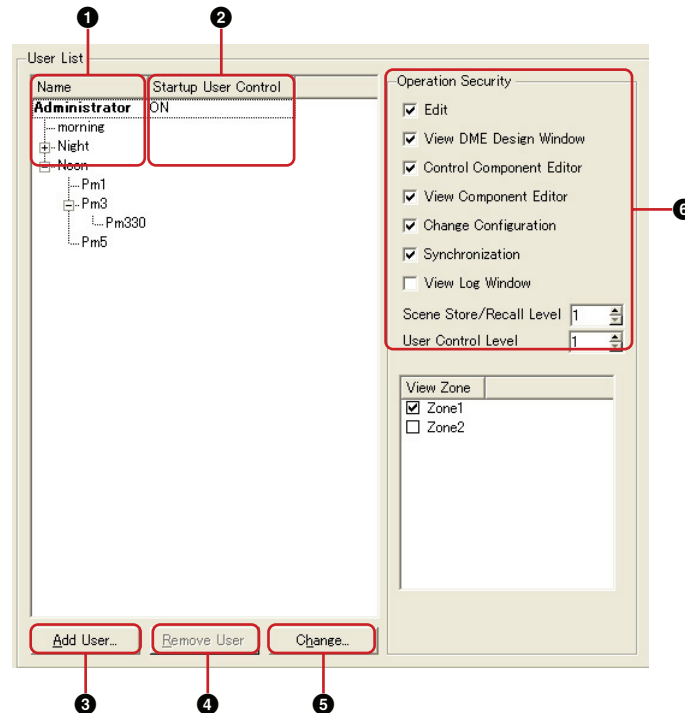
Der momentan angemeldete Benutzer kann diesen Befehl für Benutzer einstellen, deren Sicherheitsstufe dieselbe oder niedriger als seine eigene ist. Wird ein Benutzer mit einer höheren Stufe ausgewählt, so wird die Warnmeldung angezeigt: „Cannot access higher user level.“ („Kein Zugriff auf höhere Benutzerstufe möglich.“) angezeigt. Klicken Sie auf [OK].



Um für einen Benutzer, dessen Sicherheitsstufe niedriger ist als die des momentan angemeldeten Benutzers, die Auto-Anmeldung einzustellen, müssen Sie sich zuerst als momentaner Benutzer abmelden und dann als Benutzer mit höherer Sicherheitsstufe wieder anmelden.

„User List“ (Benutzerliste)

Hier werden die registrierten Benutzer angezeigt. Der momentan angemeldete Benutzer wird in Fettschrift angezeigt. Klicken Sie auf den Namen des Benutzers, dessen Einstellungen Sie bearbeiten möchten.



Der [Administrator] ist der standardmäßig eingestellte Benutzer, und er wird zur Systemverwaltung verwendet. Der Benutzer [Administrator] hat die höchste Stufe und kann sämtliche Funktionen verwenden.

Sämtliche neuen Benutzer werden auf einer niedrigeren Stufe als die des Benutzers [Administrator] angelegt und werden unter dem [Administrator] angezeigt.

Befindet sich ein Benutzer auf Stufe 2 und sind ihm andere Benutzer untergeordnet, so wird links neben dem Namen des Benutzers mit der höheren Stufe in der Liste die Schaltfläche [+] oder [-] angezeigt. Durch Klicken auf die Schaltfläche [+] bzw. [-] zeigen Sie die diesem höheren Benutzer untergeordneten Benutzer an bzw. blenden sie aus.

Der momentan angemeldete Benutzer kann mehrere Benutzer auf niedrigeren Stufen anlegen.

1 „Name“

Zeigt die Benutzernamen an. Der momentan angemeldete Benutzer wird in Fettschrift angezeigt.

2 „Startup User Control“ (Benutzersteuerung beim Starten)

Hier wird „ON“ angezeigt, wenn beim Anmelden eines Benutzers automatisch die Benutzersteuerung geöffnet und Einstellungen vorgenommen werden.

3 Schaltfläche [Add User] (Benutzer hinzufügen)

Fügt der Liste einen dem ausgewählten Benutzer untergeordneten Benutzer hinzu. Wenn Sie hierauf klicken, wird das Dialogfenster „Add User“ angezeigt. Wählen Sie den Benutzer aus, der dem neuen Benutzer übergeordnet sein soll, und klicken Sie dann auf diese Schaltfläche. Ist ein Benutzer ausgewählt, der eine höhere Sicherheitsstufe hat als der momentan angemeldete Benutzer, so ist diese Schaltfläche grau dargestellt und nicht verfügbar, und es kann kein Benutzer hinzugefügt werden.

4 Schaltfläche [Remove User] (Benutzer entfernen)

Löscht den in der Liste ausgewählten Benutzer. Es können nur Benutzer gelöscht werden, deren Sicherheitsstufe niedriger ist als die des momentan angemeldeten Benutzers. Außerdem kann sich der momentan angemeldete Benutzer nicht selbst löschen.

5 Schaltfläche [Change] (Ändern)

Ändert die Einstellungen des in der Liste ausgewählten Benutzers. Öffnet das Dialogfenster „Change User Information“ (Benutzerinformationen ändern). Der Inhalt des Dialogfensters ist identisch mit dem Inhalt des Dialogfensters „Add User“.

6 „Operation Security“ (Sicherheitsstufen für die Bedienung)

Stellt die Funktionen ein, die der in der „User List“ an der linken Seite ausgewählte Benutzer verwenden kann. Durch Ankreuzen eines Kästchens aktivieren Sie die Verwendung der entsprechenden Funktion.

- **[Edit] (Bearbeiten)**
Folgende Einstellungen können Sie ändern: Bearbeiten im Designerfenster, Benutzersteuerungsbearbeitung, benutzerdefinierte Parameterbearbeitung, Wordclock, Szenenbearbeitung, GPI und MIDI.
- **[View DME Design Window] (Konfigurationsfenster anzeigen)**
Erlaubt die Anzeige des Designer-Konfigurationsfensters.
- **[Control Component Editor] (Komponenteneditor steuern)**
Erlaubt die Parameterbearbeitung im Komponenteneditor.
- **[View Component Editor] (Komponenteneditor anzeigen)**
Erlaubt die Anzeige des Komponenteneditors.
- **[Change Configuration] (Konfiguration wechseln)**
Erlaubt das Umschalten zwischen den Konfigurationen.
- **[Synchronization]**
Erlaubt die Synchronisation mit dem DME-Gerät.
- **[View Log Window]**
Zeigt das Event-Logger-Fenster an.
- **[Scene Store/Recall Level] (Speichern/Laden von Szenen)**
Stellt die Stufe ein, auf der Szenen gespeichert und aufgerufen werden können. Klicken Sie auf die Tasten [▲] und [▼], um in das Feld eine Zahl für die Stufeneinstellung einzugeben. Es steht zwar Stufe 1 bis 10 zur Verfügung, aber die Bandbreite der tatsächlich einstellbaren Stufen variiert je nach Sicherheitsstufe des Benutzers, der die Einstellung vornimmt. Beim Anlegen eines Benutzers wird dieser automatisch auf die Stufe eingestellt, die direkt unter der des übergeordneten Benutzers liegt. Diese anfänglich eingestellte Stufe ist die höchste, die für diesen Benutzer eingestellt werden kann.
- **[User Control Level] (Benutzersteuerungsstufe)**
Stellt die Benutzersteuerungsstufe ein. Klicken Sie auf die Schaltflächen [▲] und [▼], um in das Feld eine Zahl von 1 bis 10 für die Stufeneinstellung einzugeben. Es steht zwar Stufe 1 bis 10 zur Verfügung, aber die Bandbreite der tatsächlich einstellbaren Stufen variiert je nach Sicherheitsstufe des Benutzers, der die Einstellung vornimmt. Beim Anlegen eines Benutzers wird dieser automatisch auf die Stufe eingestellt, die direkt unter der des übergeordneten Benutzers liegt. Diese anfänglich eingestellte Stufe ist die höchste, die für diesen Benutzer eingestellt werden kann.

Das Dialogfenster „Add User“ (Benutzer hinzufügen) / das Dialogfenster „Change User Information“ (Benutzerinformationen ändern)

Wenn Sie im Dialogfenster „Security“ auf die Schaltfläche [Add User] klicken, wird das Dialogfenster „Add User“ angezeigt. Wenn Sie im Dialogfenster „Security“ auf die Schaltfläche [Change] klicken, wird das Dialogfenster „Change User Information“ angezeigt.

Im Dialogfenster „Add User“ können Sie beim Hinzufügen eines neuen Benutzers einen Benutzernamen und ein Passwort einstellen. Im Dialogfenster „Change User Information“ können Sie die Benutzereinstellungen ändern. Der Inhalt der beiden Dialogfenster ist identisch.

Dialogfenster „Add User“

Dialogfenster „Change User Information“

■ Feld [Name]

Geben Sie hier den Benutzernamen ein. Geben Sie einen anderen Namen ein als die bereits vorhandenen Benutzernamen.

■ Feld [Password]

Geben Sie hier das Passwort ein. Wenn Sie eine Zeichenfolge in das Passwortfeld eingeben, werden die von Ihnen eingegebenen Zeichen als Sternchen (*) angezeigt. Wenn Sie für den Benutzer kein Passwort einstellen möchten, lassen Sie das Feld leer.

■ Feld [Confirm Password] (Passwort bestätigen)

Geben Sie das Passwort hier noch einmal ein, um es zu bestätigen. Wenn Sie eine Zeichenfolge in das Passwortfeld eingeben, werden die von Ihnen eingegebenen Zeichen als Sternchen (*) angezeigt. Wenn Sie für den Benutzer kein Passwort einstellen möchten, lassen Sie das Feld leer.

■ [Startup User Control] (Benutzersteuerung beim Starten)

Wenn sich ein Benutzer anmeldet, werden automatisch die Bedienelemente und die Einstellungen geöffnet, die dem Sicherheitsstatus dieses Benutzers entsprechen oder darunter liegen.

In der „User List“ des Dialogfensters „Security“ ist dann die die Benutzersteuerung „User Control“ der Benutzer, für die diese Option aktiviert wurde, eingeschaltet („ON“).

■ Schaltfläche [OK]

Im Dialogfenster „Add User“ wird hiermit entsprechend den hier vorgenommenen Einstellungen ein neuer Benutzer angelegt. Im Dialogfenster „Change User Information“ werden hiermit die Einstellungen des Dialogfensters übernommen und die Benutzereinstellungen geändert.

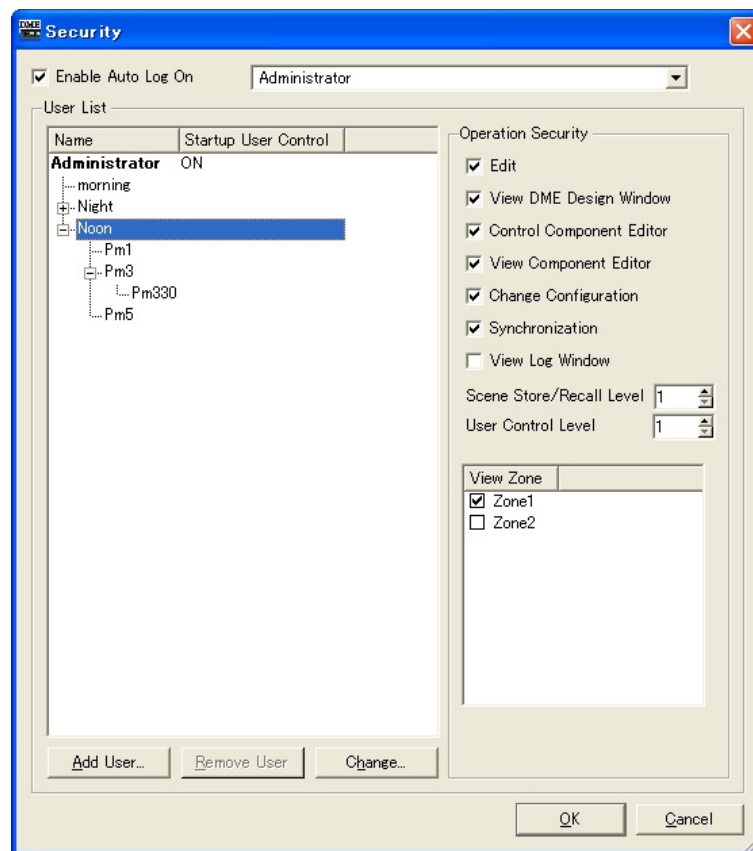
■ Schaltfläche [Cancel] (Abbrechen)

Bricht das Anlegen des Benutzers bzw. das Übernehmen der Änderungen ab und schließt das Dialogfenster.

Anlegen von Benutzern

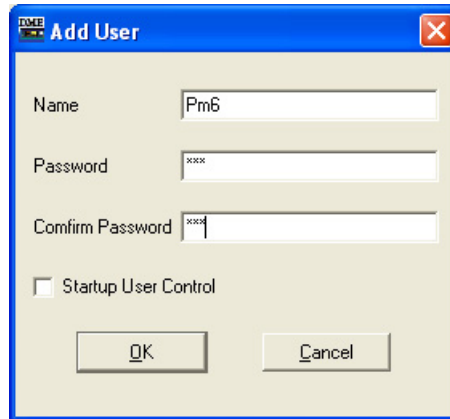
Benutzer werden wie folgt angelegt:

- 1 Klicken Sie im [Tools]-Menü des Hauptfensters auf den Befehl [Security] (Sicherheit). Daraufhin wird das Dialogfenster „Security“ angezeigt. Sie können das Dialogfenster „Security“ auch öffnen, indem Sie im Hauptfenster auf die Schaltfläche [Security] klicken.
- 2 Wählen Sie aus der [User List] im Dialogfenster „Security“ einen Benutzer aus. Daraufhin wird ein dem ausgewählten Benutzer untergeordneter Benutzer angelegt. [Administrator] kann nur ausgewählt werden, wenn der angemeldete Benutzer der [Administrator] ist. Falls es mehrere Benutzer gibt, wählen Sie bitte denjenigen aus, der dem neuen Benutzer übergeordnet sein soll. Einem einzelnen Benutzer können mehrere Benutzer untergeordnet werden.



3. Klicken Sie auf die Schaltfläche [Add User] (Benutzer hinzufügen). Daraufhin wird das Dialogfenster „Add User“ angezeigt.
- 4 Geben Sie im Feld [Name] den Benutzernamen ein.
- 5 Geben Sie im Feld [Password] das Passwort ein. Sie können auch Benutzer ohne Passwort anlegen. Wenn Sie für den Benutzer kein Passwort einstellen möchten, lassen Sie das Feld „Password“ leer.
- 6 Geben Sie das Passwort auch in das Feld [Confirm Password] (Passwort bestätigen) ein. Wenn Sie für den Benutzer kein Passwort einstellen möchten, lassen Sie auch das Feld „Confirm Password“ leer.

7 Stellen Sie die „Startup User Control“ (Benutzersteuerung beim Starten) ein.



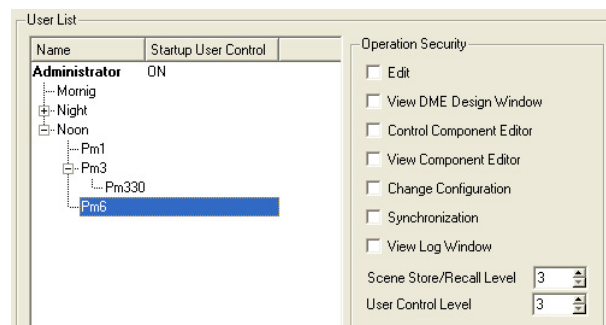
HINWEIS

Wurde im Feld „Password“ und im Feld „Confirm Password“ nicht derselbe Text eingegeben, so erscheint das Dialogfenster „Different password!“ („Unterschiedliche Passwörter!“). Klicken Sie auf die [OK]-Schaltfläche, und geben Sie erneut das richtige Passwort in die Felder „Password“ und „Confirm Password“ ein des Dialogfensters „Add User“ ein.



8 Klicken Sie auf [OK].

Hierdurch wird das Dialogfenster „Add User“ geschlossen. Der neue Benutzer wird nun zur Benutzerliste im Dialogfenster „Security“ hinzugefügt.



9 Stellen Sie mithilfe der Rubrik [Operation Security] (Sicherheitsstufen für die Bedienung) im Dialogfenster „Security“ die Sicherheitsstufe für den Benutzer ein.

Beim Anlegen eines neuen Benutzers sind alle Kontrollkästchen der Rubrik „Operation Security“ deaktiviert („OFF“). Klicken Sie auf die Funktionen, die der neue Benutzer verwenden darf, und aktivieren Sie sie („ON“). „Scene Store/Recall Level“ (Speichern/Laden von Szenen) und „User Control Level“ (Benutzersteuerungsstufe) sind eine Stufe niedriger eingestellt als die Stufe des dem neu angelegten Benutzers übergeordneten Benutzers. Diese anfänglich eingestellte Stufe ist automatisch die höchste, die für diesen Benutzer eingestellt werden kann. Um die Stufe zu verringern, geben Sie eine größere Zahl in das Feld ein.

Klicken Sie auf [OK], um das Dialogfenster zu schließen. Sie können auch fortfahren und weitere Benutzer anlegen, ohne das Dialogfenster zu schließen.

Der Szenenmanager

Szenen

Konfigurationsinhalte können benannt und als „**Szenen**“ (englisch: Scenes) gesichert werden. Das Sichern einer Szene nennt man „**Szenenspeicherung**“ (Scene Store). Parametereinstellungen in den Konfigurationen der einzelnen Systeme (Sites) können mehrfach gespeichert und nach Bedarf aufgerufen und verwendet werden. Es stehen 999 Szenenspeicherplätze zur Verfügung. Beim Speichern einer Szene werden die DME-Parameter als „**Preset-Parameter**“ gespeichert. Presets werden beim Speichern einer Szene automatisch angelegt.

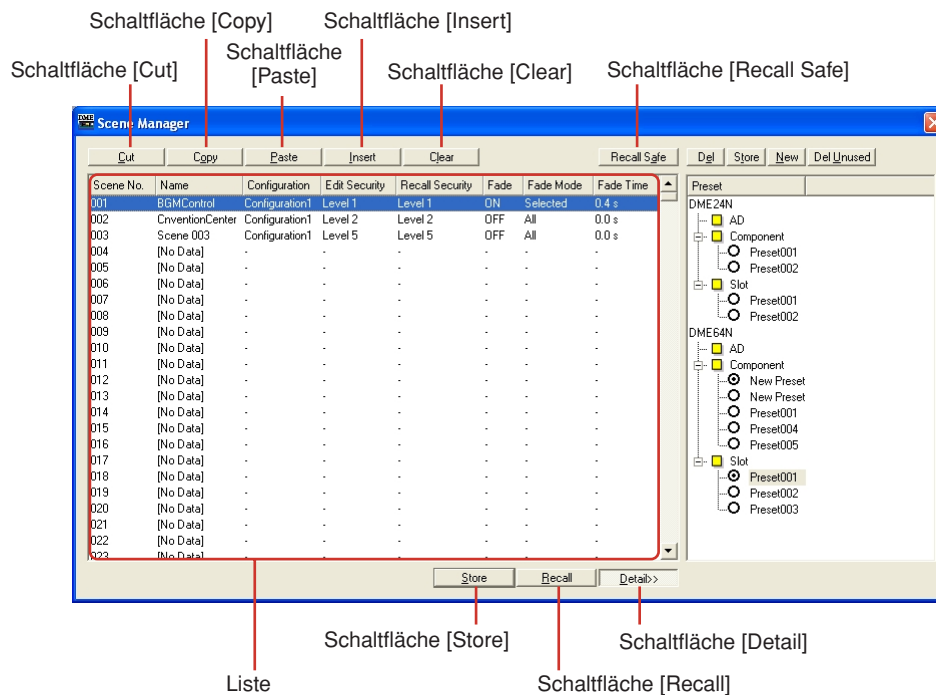
Das Laden einer Szene (eine Szene zur aktuellen Szene machen) nennt man „**Szenenaufruf**“ (Scene Recall). Szenen werden mithilfe der Schaltfläche [▼] neben der aktuellen Szene im Hauptfenster oder mithilfe des Dialogfensters „Scene Manager“ aufgerufen.

■ Sicherheitseinstellungen für den angemeldeten Benutzer

Der momentan angemeldete Benutzer kann Szenen, deren Sicherheitsstufe dieselbe oder niedriger ist als seine eigene, speichern, aufrufen oder bearbeiten. Die Benutzersicherheitsstufen werden mit dem Befehl [Edit] → [Store/Recall/Edit] im Dialogfenster „Security“ eingestellt.

Das Dialogfenster „Scene Manager“ (Szenenmanager)

Wenn Sie im [Tools]-Menü auf den Befehl [Scene Manager] klicken, wird das Dialogfenster „Scene Manager“ angezeigt.



■ Liste

Zeigt den Inhalt der Szene an.

„Scene No.“ (Szenen-Nr).

Zeigt die Szenennummer an. Es stehen 999 Szenenspeicherplätze zur Verfügung. Klicken Sie hierauf, um eine Szene auszuwählen.

„Name“

Zeigt den Namen der Szene an. Klicken Sie auf das Feld „Name“, um einen Szenennamen einzugeben. Es können bis zu 18 Zeichen eingegeben werden.

Wurde die Szene noch nicht gespeichert, so ist hier „[No Data]“ (keine Daten) angezeigt. Die Szene kann beim Speichern benannt werden. Die vorgegebenen Namen sind „Scene001“, „Scene002“ usw. Die dreistellige Nummer ist dieselbe wie die Szenennummer (angezeigt in der Spalte „Scene No.“) der gespeicherten Szene.

„Configuration“

Zeigt den Konfigurationsnamen an. Wurde die Szene noch nicht gespeichert, so ist hier ein Bindestrich (-) angezeigt.

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“ (Bearbeitungssicherheit)

Zeigt die Sicherheitsstufen für die Szenenbearbeitung an. Wenn Sie hierauf klicken, wird eine Liste angezeigt, in der Sie diese Sicherheitsstufen ändern können. In der Liste werden nur dieselbe und niedrigere Sicherheitsstufen als die des momentan angemeldeten Benutzers angezeigt. Beim Anlegen eines Benutzers sind diese Einstellungen dieselben wie die Sicherheitsstufe des neuen Benutzers, aber die Einstellungen für Szenenspeicherung und Bearbeitungen können niedriger eingestellt werden.

„Recall Security“ (Ladesicherheit)

Zeigt die Sicherheitsstufe für den Szenenaufruf an. Wenn Sie hierauf klicken, wird eine Liste angezeigt, in der Sie die Sicherheitsstufe ändern können. In der Liste werden nur dieselbe und niedrigere Sicherheitsstufen als die des momentan angemeldeten Benutzers angezeigt. Beim Anlegen eines Benutzers sind diese Einstellungen dieselben wie die Sicherheitsstufe des neuen Benutzers, aber die Einstellung für den Szenenaufruf können niedriger eingestellt werden.

„Fade“

„Fade“ (Überblenden) wird verwendet, wenn in einer Konfiguration Fader-Komponenten verwendet werden. Hiermit wird eingestellt, ob beim Laden einer Szene der Fade-Effekt angewendet wird (ON) oder nicht (OFF).

HINWEIS

Die Fade-Funktion kann in DME Designer nicht simuliert werden.

„Fade Mode“ (Fade-Modus)

Stellt den Fade-Modus ein. Sie können „All“ (alle) oder „Selected“ (ausgewählte) einstellen. Wenn Sie „All“ auswählen, wird der Fade-Effekt auf alle Kanäle angewendet, die in ihrer Konfiguration Fader-Komponenten verwenden. Auch bei Verwendung mehrerer Komponenten wird er auf alle Kanäle angewendet. Wenn Sie „Selected“ auswählen, wird der Effekt nur auf diejenigen Kanäle angewendet, bei denen der Fade-Schalter im Komponenteneditor aktiviert ist (ON).

HINWEIS

Der Fade-Schalter für die einzelnen Kanäle ist standardmäßig ausgeschaltet (OFF). Der Fade-Effekt wird nicht angewendet, auch wenn bei „Fade“ die Option „ON“ und bei „Fade Mode“ die Option „Selected“ ausgewählt ist. Um den Effekt anzuwenden, müssen Sie für die Kanäle, wo Sie ihn benötigen, den Fade-Schalter auf ON stellen.

„Fade Time“ (Fade-Zeit)

Stellt die Überblenddauer ein: Die Zeit, die benötigt wird, bis Fader- und Pan-Parameter beim Szenenwechsel deren neuen Einstellungen erreichen. Dadurch sind die Änderungen weich und allmählich. Sind beim Laden der betreffenden Szene nur die Presets in der zu ladenden Szene eingestellt, so wird, während noch der Sound von der vorhergehenden Szene gespielt wird, die Lautstärke angepasst, bis der neue Pegel erreicht ist. Ändert sich auch die Konfiguration, so steigt die Lautstärke von absoluter Stille bis zum Erreichen des neuen Werts. Die Fade-Zeit kann in Schritten von 0,1 Sekunden zwischen 0 und 60 Sekunden eingestellt werden.

HINWEIS

Rechtsklicken Sie in die Liste und verwenden Sie das erscheinende Kontextmenü, um User Defined Button, Program Change, GPI In oder GPI Out für die Szene auszuwählen.

■ **Schaltfläche [Cut] (Ausschneiden)**

Schneidet die in der Liste ausgewählte Szene aus.

■ **Schaltfläche [Copy] (Kopieren)**

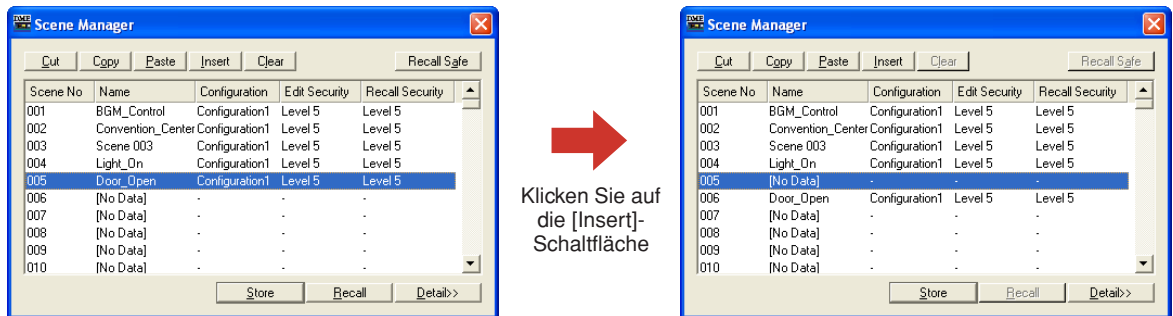
Kopiert die in der Liste ausgewählte Szene.

■ **Schaltfläche [Paste] (Einfügen und überschreiben)**

Fügt den Inhalt der ausgeschnittenen oder kopierten Szene in die in der Liste ausgewählte Szene ein. Dabei wird die ausgewählte Szene überschrieben. Wurde keine Szene ausgeschnitten oder kopiert, so ist die Schaltfläche grau dargestellt und kann nicht verwendet werden.

■ Schaltfläche [Insert] (Dazwischen einfügen)

Fügt den Inhalt der ausgeschnittenen oder kopierten Szene an dem in der Liste ausgewählten Ort ein. Die ausgewählte Szene und die darunter liegenden Szenen werden um einen Platz nach unten verschoben. Wenn beispielsweise „Door_Open“ als Szene Nr. „005“ gespeichert ist und beim Klicken auf die [Insert]-Schaltfläche ausgewählt ist, wird die eingefügte Szene zur Szene Nr. „005“, und „Door_Open“ wird auf die Nummer „006“ verschoben.



Wurde keine Szene ausgeschnitten oder kopiert, so ist die Schaltfläche grau dargestellt und kann nicht benutzt werden.

Ist eine Szene als unterste Szene in der Szenenspeicherliste gespeichert (mit der Szennummer [999]), dann ist die Schaltfläche grau dargestellt, und die Einfügefunktion ist nicht verfügbar. Löschen Sie den Inhalt von Szene 999, bevor Sie die [Insert]-Funktion verwenden.

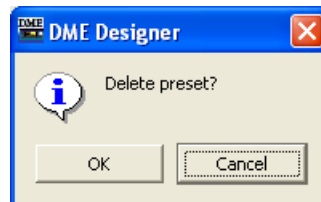
HINWEIS

Verschieben Sie die Szenendaten auf einen anderen Speicherplatz, wenn Sie den Inhalt der Szene Nr. 999 nicht löschen möchten.

■ Schaltfläche [Clear] (Inhalt löschen)

Löscht den Inhalt der in der Liste ausgewählten Szene.

Werden die in einer Szene enthaltenen Presets nicht in einer anderen Szene verwendet, so wird die Bestätigungsaufforderung „Delete preset?“ („Presets löschen?“) angezeigt.



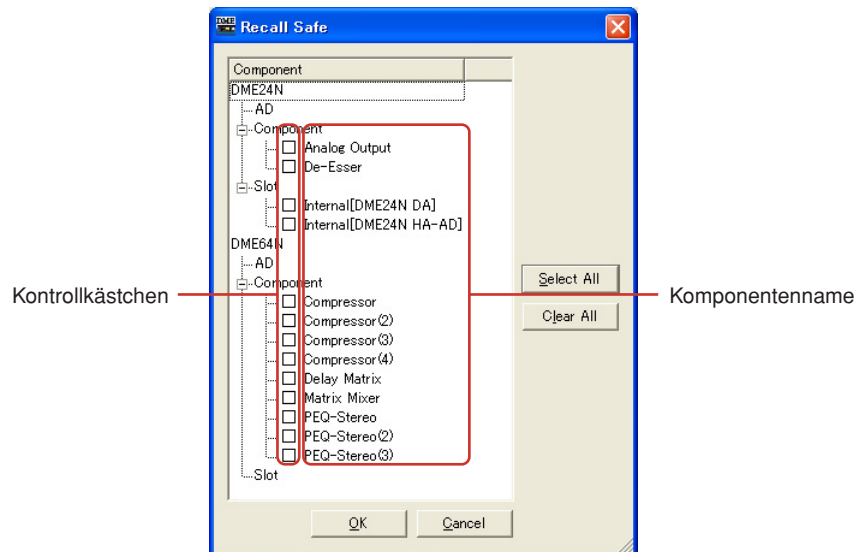
Wenn Sie die Presets nicht benötigen, klicken Sie auf [OK]. Wenn Sie auf die Schaltfläche [Cancel] klicken, werden die Presets nicht gelöscht. In beiden Fällen wird jedoch die Szene selbst gelöscht.

HINWEIS

Die Schaltfläche [Cancel] in der Meldung „Delete Preset?“ bricht nicht den [Clear]-Vorgang für die Szene ab. Sie bricht lediglich die Löschung der Presets ab.

■ Schaltfläche [Recall Safe] (Nur bestimmte Parameter laden)

Vor dem Ausführen eines Ladevorgangs können Sie den Inhalt der in der Liste ausgewählten Szene prüfen und Komponenten einstellen, die nicht gelesen werden sollen. Diese Funktion wird verwendet, wenn es Komponenten gibt, die durch den Szenenaufruf nicht geändert werden sollen. Wenn Sie auf diese Schaltfläche klicken, wird das Dialogfenster „Recall Safe“ angezeigt.



Sämtliche in der Szene enthaltenen Komponenten werden angezeigt. Links neben jeder Komponente befindet sich ein Kontrollkästchen. Kreuzen Sie die Kontrollkästchen der Komponenten an, die beim Szenenaufruf nicht gelesen werden sollen (diejenigen, deren momentaner Zustand nicht verändert werden soll).

Mit der [Select All]-Schaltfläche können Sie alle Komponenten gleichzeitig aktivieren, und mit [Clear All] die Markierungen für alle Komponenten löschen.

Klicken Sie auf [OK]. Daraufhin schließt sich das Dialogfenster, und beim Laden der Szene werden alle Komponenten mit Ausnahme der angekreuzten gelesen.

HINWEIS

Die im Dialogfenster „Recall Safe“ angekreuzten Komponenten sind diejenigen, die nicht gelesen werden (sie werden ignoriert). Wenn alle Komponenten gelesen werden sollen, müssen Sie im Dialogfenster „Recall Safe“ keine Einstellungen vornehmen.

„Recall Safe“ wird verwendet, wenn einige Effekte die momentanen Einstellungen beibehalten sollen, Sie aber andere Komponenten an die Szene anpassen möchten.

■ Schaltfläche [Store] (Speichern)

Speichert den Inhalt der aktuellen Konfiguration in der in der Liste ausgewählten Szene. Wenn eine leere Szene ausgewählt ist und der Inhalt dort gespeichert wird, wird eine neue Szene angelegt. Ist unter der ausgewählten Szenennummer bereits eine Szene gespeichert, so wird sie überschrieben. Wenn in der Registerkarte [Application] des Dialogfensters „Preferences“ (Einstellungen) die Option „Confirm Scene Store“ (Szenenspeicherung bestätigen) aktiviert ist, wird vor dem Speichern der Szene eine Bestätigungsaufforderung angezeigt.

HINWEIS

Der momentan angemeldete Benutzer kann Szenen speichern, deren Sicherheitsstufe dieselbe oder niedriger ist als seine/ihre eigene.

HINWEIS

Wenn Computer und DME-Einheit online sind, wird eine im DME Designer gespeicherte Szene auch in der DME-Einheit gespeichert, unabhängig von den Einstellungen in der DME.

Die Einstellung [Scene Store] (Seite Misc. in der DME-Utility-Anzeige) betrifft nur Speichervorgänge, die von der DME aus ausgeführt werden.

Beim Speichern einer Szene werden die aktuellen Konfigurationsparameter als „Preset-Parameter“ gespeichert. Presets werden automatisch angelegt.

■ Schaltfläche [Recall] (Laden)

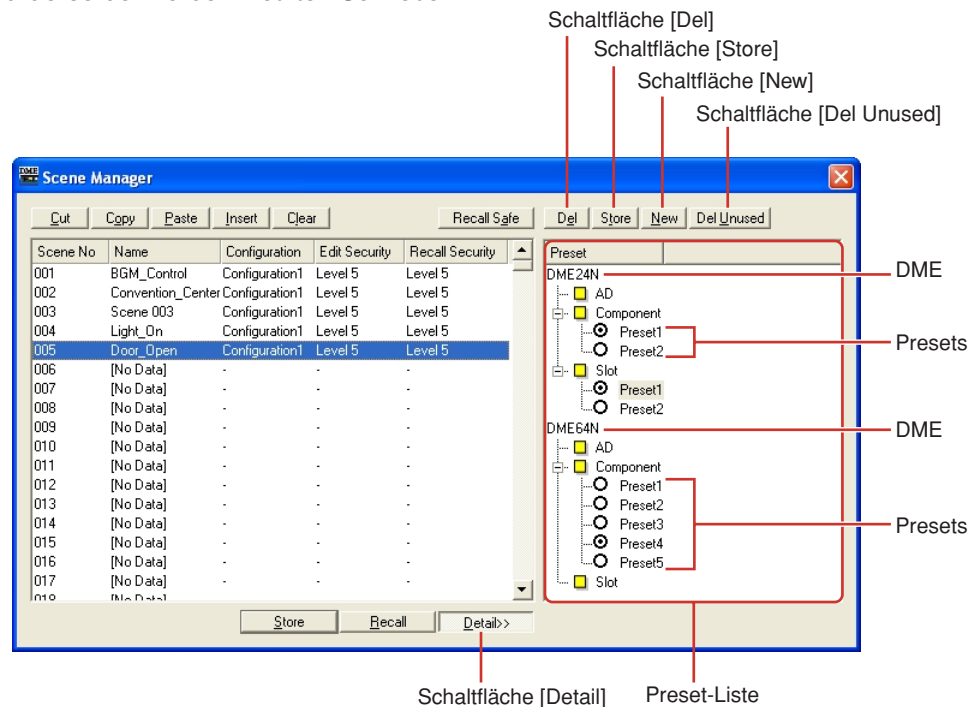
Lädt die in der Liste ausgewählte Szene und macht sie zur aktuellen Szene.

HINWEIS

Der momentan angemeldete Benutzer kann nur Szenen laden, deren Sicherheitsstufe dieselbe oder niedriger ist als seine/ihre eigene.

■ Schaltfläche [Detail]

Erweitert das Dialogfenster und zeigt eine Liste der Presets an. Wenn Sie auf die Preset-Liste klicken, während sie zu sehen ist, wird die Liste ausgeblendet. Beim Öffnen des Dialogfensters ist sein Zustand derselbe wie beim letzten Schließen.



■ Preset-Liste

Zeigt für die einzelnen DME-Geräte die Presets der in der Liste ausgewählten Szene an. Wenn eine andere Szene in der Liste ausgewählt wird, ändert sich der Inhalt der Preset-Liste. Sie können die in der Szene verwendeten Presets ändern, indem Sie auf die Optionsfelder links neben den Preset-Namen klicken. Sie können auch Presets anlegen, löschen, speichern oder umbenennen.

„DME“

Zeigt die DME an. Unterhalb der DME befinden sich die Rubriken „Slot“, „Component“ und „AD“. Enthält eine Rubrik Presets, so wird eine [+] -Schaltfläche angezeigt. Wenn Sie auf das [+] klicken, ändert es sich zu [-], und die Presets werden angezeigt.

„Preset“

Zeigt die DME-Presets an.

Wenn Sie auf den Preset-Namen klicken, wird sein Text ausgewählt, und Sie können den Preset-Namen ändern. Werden beim Speichern einer Szene automatisch Presets angelegt, so erhalten Sie die Namen „Preset001“, „Preset002“ usw. Mit der Schaltfläche [New] angelegte Presets werden „New Preset“ genannt.

Sie können die in einer Szene verwendeten Presets auswählen, indem Sie auf die Optionsfelder links neben den Preset-Namen klicken.

■ Schaltfläche [Del] (Löschen)

Löscht das in der Preset-Liste ausgewählte Preset.

HINWEIS

In einer Szene verwendete Presets können nicht gelöscht werden.

■ Schaltfläche [Store] (Speichern)

Speichert den aktuellen Parameterstatus in dem in der Preset-Liste ausgewählten Preset. Der Inhalt des ausgewählten Presets wird dadurch überschrieben.

■ Schaltfläche [New] (Neu)

Speichert den aktuellen Status und legt ein neues Preset an. Das neu angelegte Preset erhält den Namen „New Preset“.

■ Schaltfläche [Del Unused] (Unbenutzte löschen)

Löscht Presets, die von den in der aktuellen Zone enthaltenen DMEs nicht verwendet werden.

HINWEIS

Das Dialogfenster „Scene Manager“ enthält keine [OK]- oder [Cancel]-Schaltfläche. Um das Dialogfenster zu schließen, klicken Sie auf die Schließen-Schaltfläche [X] in der oberen rechten Ecke des Fensters.

Durch das Speichern/Laden von Szenen oder Bearbeitungen vorgenommene Änderungen wie z.B. Namens- oder Inhaltsänderungen werden dann sofort übernommen.

Sie können bei geöffnetem Dialogfenster „Scene Manager“ das Designerfenster aktivieren und Komponenten hinzufügen oder Parameter ändern.

Die Benutzersteuerung

Benutzersteuerungen

Sie können eigene Steuerungen erstellen, indem Sie die Dreh- und Schieberegler im Komponenteneditor anordnen. Selbst erstellte Steuerungen werden „**Benutzersteuerungen**“ (User Controls) genannt.

Diese erstellten Benutzersteuerungen werden im Submenü [View] → [User Control] des Hauptfensters angezeigt

■ Sicherheitseinstellungen für den angemeldeten Benutzer

Der momentan angemeldete Benutzer kann die Bedienungselemente aller Benutzer erzeugen und bearbeiten, die er selbst oder Benutzer niedrigerer Stufen bedienen dürfen. Die verfügbaren Bedienungselemente werden im Dialogfenster User Control angezeigt, das über das Submenü [User Control] des [View]-Menüs im Hauptfenster erreicht werden kann.

Die Sicherheitsstufen für die Benutzersteuerungen der einzelnen Benutzer werden mit dem Pfad [Operation Security] → [User Control Level] des Sicherheitsdialogfensters „Security“ eingestellt. Informationen zu den Sicherheitseinstellungen für die Benutzer finden Sie auf „[Sicherheit \(Benutzer anlegen und Benutzereinstellungen vornehmen\)](#)“ auf Seite 55.

Das Dialogfenster „User Control Manager“ (Benutzersteuerungsmanager)

Wenn Sie im [Tools]-Menü auf die Schaltfläche [User Control Manager] klicken, wird das Dialogfenster „User Control Manager“ angezeigt. Dieses Dialogfenster zeigt eine Liste der in der Konfiguration der aktuellen Zone enthaltenen Benutzersteuerungen an. Dort können sie angelegt oder gelöscht werden. Sie können dort auch den Namen und die Sicherheitsstufe der Benutzersteuerungen bearbeiten.

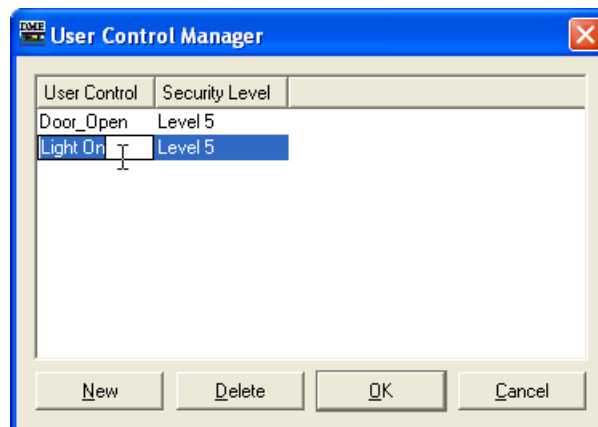


HINWEIS

Es werden nur Bedienungselemente angezeigt, die für den momentan angemeldeten Benutzer verfügbar sind.

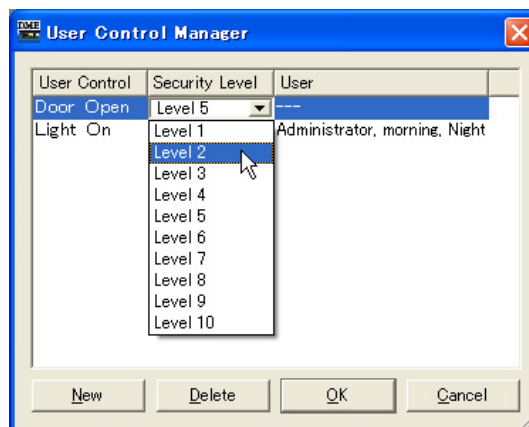
■ „User Control“ (Benutzersteuerung)

Zeigt die Namen der Benutzersteuerungen an. Wenn Sie auf einen Namen klicken, werden seine Zeichen markiert, und Sie können den Namen ändern.



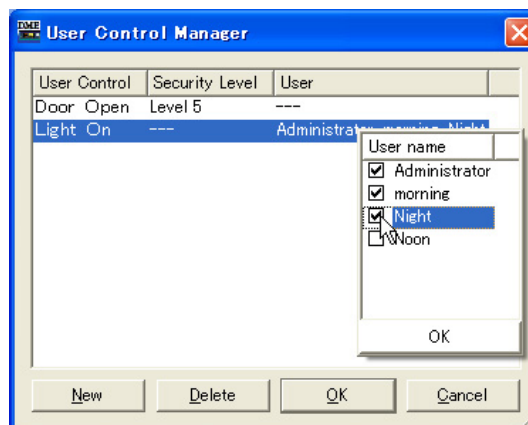
■ „Security Level“ (Sicherheitsstufe)

Zeigt die für die einzelnen Benutzersteuerungen eingestellten Sicherheitsstufen an. Wenn Sie auf dieses Symbol klicken, wird eine Liste angezeigt, mit der Sie die Sicherheitsstufe ändern können.



■ User (Benutzer)

Zeigt die Namen des Benutzers an, wie er in der Benutzersteuerung angegeben ist. Durch Anklicken erscheint eine Liste mit den verfügbaren Benutzern.

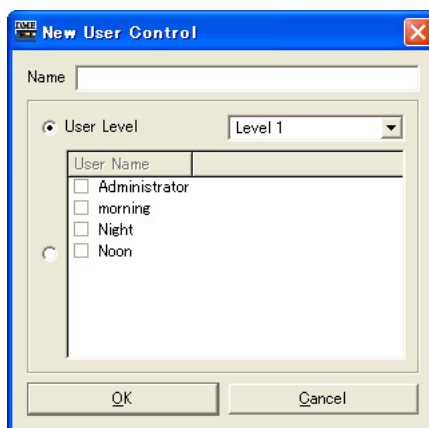


HINWEIS

In der Liste werden die Sicherheitsstufen bis zu derjenigen des momentanen Benutzers angezeigt (dieselbe und die niedrigeren).

■ Schaltfläche [New] (Neu)

Legt neue Benutzersteuerungen an. Wenn Sie auf diese Schaltfläche klicken, wird das Dialogfenster „New User Control“ (Neue Benutzersteuerung) angezeigt.



Geben Sie den Namen der Benutzersteuerung im Feld [Name] ein.

■ [User Level]/[User Name]

Mit den Optionstasten auf der linken Seite können Sie die Steuerung nach Sicherheitsstufen oder nach Benutzernamen festlegen.

[User Level]

Wählen Sie aus der Dropdown-Liste eine Sicherheitsstufe.

[User Name]

Wählen Sie ein Kontrollkästchen.

Klicken Sie auf [OK], um eine Benutzersteuerungseinstellung anzulegen.

■ Schaltfläche [Delete] (Löschen)

Löscht die in der Liste ausgewählte Benutzersteuerung.

■ Schaltfläche [OK]

Übernimmt die geänderten Einstellungen und schließt das Dialogfenster.

■ Schaltfläche [Cancel] (Abbrechen)

Klicken Sie auf diese Taste, um das Dialogfenster zu schließen, ohne die Einstellungen zu ändern.

Parameterverknüpfung

Über Parameterverknüpfungen

Sie können Parameter gleichen Typs gruppieren und in der Funktion verbinden. Diese Gruppen werden „Parameterverknüpfungen“ genannt. Wenn ein Parameter einer Gruppe verändert wird, ändern sich alle Parameter in der entsprechenden Gruppe gleichermaßen.

Es gibt zwei Arten von Parameterverknüpfungen: globale Verknüpfungen und lokale Verknüpfungen. Globale Verknüpfungen verknüpfen Parameter von DMEs in einer Zone. Lokale Verknüpfungen verknüpfen Parameter einer einzelnen DME.

HINWEIS

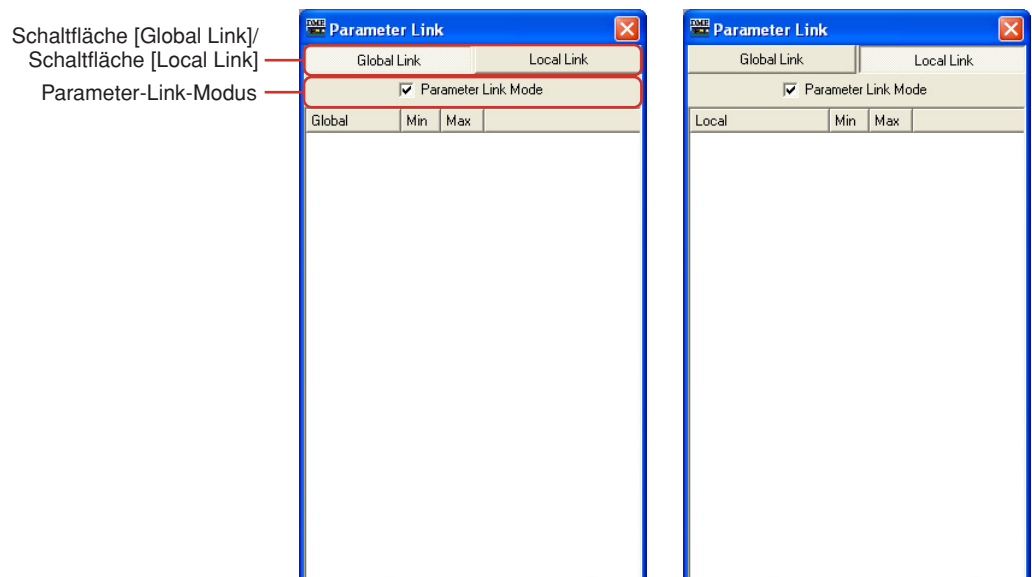
Parameter können nicht mehreren Gruppen zugewiesen werden.

In der Benutzersteuerung bzw. im entsprechenden Editor (User Control / User Module Control) sowie im Komponenteneditor können Gruppen erzeugt und Parameter diesen Gruppen hinzugefügt werden. Weitere Informationen zur Erstellung von Parameterverknüpfungen finden Sie unter „Erstellen von Parameterverknüpfungen“ auf Seite 314.

Im Fenster „Parameter Link“ können Sie den Status von Parameterverknüpfungen ablesen und verändern.

Parameter-Link-Fenster

Wenn Sie im [Tools]-Menü auf den Befehl [Parameter Link] klicken, wird das Fenster „Parameter Link“ angezeigt. Sie können das Fenster auch mit [Open Parameter Link] aus dem Kontextmenü aufrufen, das in der Benutzersteuerung bzw. im entsprechenden Editor (User Control / User Module Control) sowie im Komponenteneditor erscheint.



1 [Global Link]-Schaltfläche/[Local Link]-Schaltfläche

Schaltet die Anzeige im Fenster um.

- **Global Link (Globale Verknüpfung)**
Verknüpft zu den Parametern mehrerer DME-Einheiten dieser Zone.
- **Local Link (Lokale Verknüpfung)**
Verknüpft zu den Parametern einer DME-Einheit.

HINWEIS

Da das Netzwerk hierdurch sehr belastet wird, ist die maximale Anzahl globaler Verknüpfungen auf acht beschränkt.

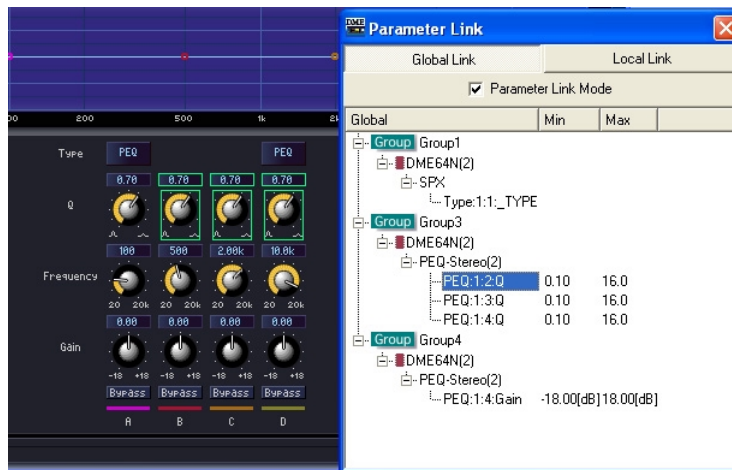
2 Parameter-Link-Modus

Die Parameterverknüpfung ist aktiv, wenn dies angekreuzt ist. Löschen Sie die Markierung, um die Parameterverknüpfung vorübergehend auszuschalten. Löschen Sie die Markierung, wenn Sie z. B. Parameter einzeln einstellen möchten.

Sie können die Parameterverknüpfung auch im Kontextmenü ein- und ausschalten, das in der Benutzersteuerung bzw. im entsprechenden Editor (User Control/User Module Control) sowie im Komponenteneditor erscheint.

- **Gruppenliste**

Zeigt eine hierarchische Liste von Gruppen und deren zugehörigen Parametern an. Wenn ein Gruppenname ausgewählt wird, werden die dieser Gruppe zugehörigen Bedienungselemente ausgewählt.



- **Keep Offset (Versatz erhalten) (Gruppensymbol)**

Legt fest, ob die relativen Verhältnisse zwischen den Parametern erhalten bleiben sollen oder nicht (ON/OFF). Wenn für eine Gruppe ON gewählt wird, erscheint das Keep-Offset-Symbol in orange. Wenn für eine Gruppe OFF gewählt wird, erscheint es in grün.

Wenn Keep Offset (Versatz beibehalten) eingeschaltet ist und ein beliebiger Parameter der Gruppe den minimalen oder maximalen Wert erreicht, können die Parameter nicht weiter verändert werden.

Keep Offset kann mit dem Keep-Offset-Symbol im Kontextmenü ein- und ausgeschaltet werden, das mit einem Rechtsklick auf den Gruppennamen erscheint.

- **Gruppenname**

Sie können einen Gruppennamen auswählen, indem Sie darauf klicken. Durch erneutes Klicken auf den ausgewählten Gruppennamen werden die Zeichen des Gruppennamens markiert, und Sie können ihn ändern.

Durch Anklicken des Plus- (+) oder Minuszeichens (-) links vom Gruppennamen werden die zur Gruppe gehörigen Elemente ein- oder ausgeblendet.

Gruppen werden gelöscht, indem sie ausgewählt werden und die <Entf>-Taste gedrückt wird. Sie können die Gruppe auch löschen, indem Sie auf den Gruppennamen rechtsklicken und im erscheinenden Kontextmenü [Delete] auswählen.

- **DME-Symbol**

Zeigt die DME-Einheit, die Parameter enthält, die zur Gruppe gehören. Die Komponenten können durch Anklicken des Plus- (+) oder Minuszeichens (-) des DME-Symbols ein- oder ausgeblendet werden. Die Parameter sowie „Min“ und „Max“ können durch Anklicken des Plus- (+) oder Minuszeichens (-) der Komponente ein- oder ausgeblendet werden.

- **Parameter**

Zeigt die Parameter an, die zu einer Gruppe gehören. Durch Anklicken des Plus- (+) oder Minuszeichens (-) können Sie die Minima und Maxima eines Parameters ein- oder ausblenden.

Sie können einen Parameter löschen, indem Sie dessen Namen auswählen und die <Entf>-Taste drücken.

Synchronisation

(Synchronisation von DME Designer und DME-Gerät)

Das DME-Gerät und der DME Designer werden mit der Synchronisationsfunktion synchronisiert. Die DME arbeitet gemäß der bei diesem Prozess übertragenen Konfigurations- und Szeneninformationen. Diese Synchronisationsfunktion wird bei der Übertragung der Konfiguration des DME Designers und bei der Steuerung des DME-Geräts in Echtzeit verwendet.

HINWEIS

Da die Synchronisation voraussetzt, dass das DME-Gerät mit dem Computer kommunizieren kann, auf dem der DME Designer installiert ist, müssen die erforderlichen Treiber (USB-MIDI- oder DME-N-Netzwerktreiber) installiert sein, und für den Treiber und für MIDI IN/OUT des DME Designers müssen geeignete Einstellungen vorgenommen werden (Seite 90). Informationen zu Treiberinstallation und -einstellungen finden Sie im Installationshandbuch. Informationen zu den Kommunikationseinstellungen des DME Designers finden Sie im Abschnitt „Online“ (Seite 35).

HINWEIS

Da beim Kauf des DME-Geräts keine Szeneneinstellungen vorhanden sind, müssen als erstes die Konfigurations- und Szeneninformationen des DME Designers übertragen werden.

HINWEIS

Informationen zum Online-Verfahren finden Sie im Abschnitt „Online“ (Seite 35).

Online und Offline

Wenn ein DME-Gerät an den Computer angeschlossen und mit dem DME Designer synchronisiert ist, befindet es sich im so genannten „**Online**“-Zustand. Wenn ein DME-Gerät nicht physisch mit dem Computer verbunden oder aber nicht synchronisiert ist, befindet es sich im „**Offline**“-Zustand. Den Online-/Offline-Status und die Meldungsübertragung können Sie an der rechten Seite des Hauptfensters ablesen.

■ Online

Sendet die im DME Designer erzeugten Konfigurationen an die DME-Einheit und liest deren Daten ein, so dass die Konfiguration der DME-Einheit in der Konfiguration des DME Designers erscheint. Sie können die DME auch in Echtzeit mit dem DME Designer steuern. Die im Steuerungseditor des DME Designers ausgeführten Bedienvorgänge spiegeln sich im DME-Gerät, und die Bedienvorgänge am DME-Gerät spiegeln sich im DME Designer. Im Online-Zustand können Sie die Konfiguration mit dem Designer nicht bearbeiten.

■ Offline

Der Kommunikationsstatus wechselt beim Bearbeiten von Konfigurationen in den Offline-Zustand.

■ Umschalten zwischen online und offline

Im Dialogfenster „Synchronization“ können Sie zwischen online und offline umschalten.

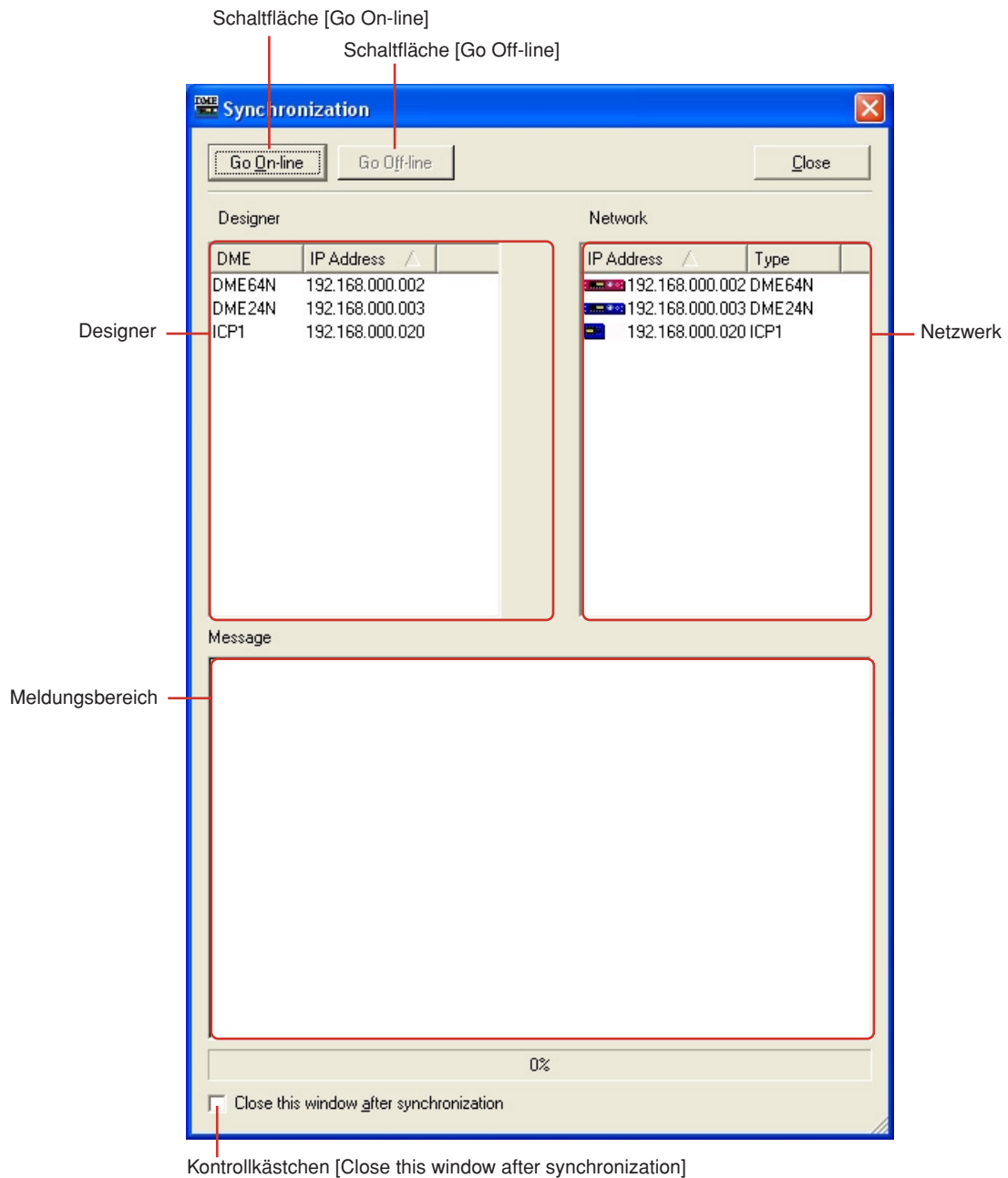
HINWEIS

Informationen zum Online-Verfahren finden Sie im Abschnitt „Online“ (Seite 35).

Das Dialogfenster „Synchronization“

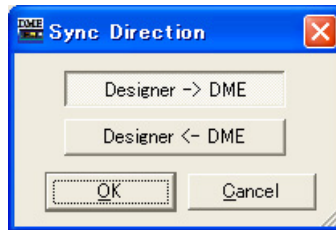
Wenn Sie im [Tools]-Menü auf den Befehl [Synchronization] klicken, wird das Dialogfenster „Synchronization“ angezeigt. Die Daten der aktuellen Zone im Designer werden mit dem DME-Gerät synchronisiert.

Hier können Sie Einstellungen vornehmen, um das Gerät in DME Designer eins zu eins mit der tatsächlich an das Netzwerk angeschlossenen DME zu synchronisieren.



■ Schaltfläche [Go On-line] (Online gehen)

Wenn die Software online ist, wird diese Schaltfläche grau dargestellt. Durch Anklicken der Schaltfläche erscheint ein Dialogfeld, in dem Sie die Synchronisationsmethode festlegen können.



[Designer→DME]-Schaltfläche

Es wird geprüft, ob die Daten in der aktuellen Zone mit den DME-Daten übereinstimmen, dann wechselt der Kommunikationsstatus zu „online“. Überträgt Daten vom DME Designer an das DME-Gerät und synchronisiert beide.

[Designer←DME]-Schaltfläche

Daten von der DME-Einheit werden im DME Designer eingelesen. Die aktuell in der DME-Einheit befindlichen Daten, wie zum Beispiel Szenen, werden im DME Designer eingelesen. Dabei wird davon ausgegangen, dass die Konfiguration der DME-Einheit mit der des DME Designers übereinstimmt.

■ Schaltfläche [Go Off-line] (Offline gehen)

Durch Klicken auf diese Schaltfläche ändert sich der Status von online zu offline. Im Offline-Zustand ist diese Schaltfläche grau dargestellt und nicht verfügbar.

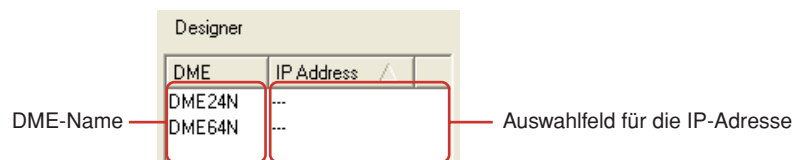
■ Kontrollkästchen [Close this window after synchronization]

Wenn diese Option markiert ist, schließt sich die Dialogbox nach erfolgter Synchronisation automatisch.

■ Designer

Die Designerliste zeigt die in der momentan gültigen Zone angeordneten DME-Geräte im DME Designer ab.

Das Gerät im DME Designer wird mit einer erkannte IP-Adresse gepaart und eins zu eins verglichen.



DME-Name

Zeigt die Namen der im Projekt enthaltenen DME-Geräte an.

Wenn in einem Zonenfenster mehrere DMEs desselben Typs angeordnet sind, empfiehlt es sich, jedem von ihnen einen anderen Namen zu geben.

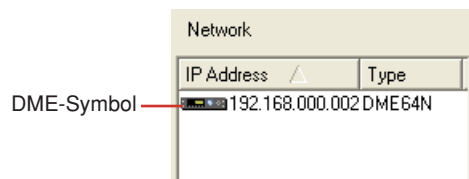
Auswahlfeld für die IP-Adresse

Paart die Geräte im Designer mit erkannten IP-Adressen. Klicken Sie auf das Symbol [▼], um die IP-Adressen von Geräten desselben Typs in dem Bereich anzuzeigen. Handelt es sich bei dem Gerät um eine DME24N, so werden in der Liste die IP-Adressen sämtlicher DME24N-Geräte in dem Bereich angezeigt.

Wenn Sie auf die Titelleiste „IP Address“ klicken (es erscheint ein blaues ▲-Symbol), können Sie sie senkrecht auflisten.

■ „Network“ (Netzwerk)

Die momentan an das Netzwerk angeschlossenen Geräte werden in der „Network“-Liste angezeigt. Um die Übereinstimmung mit der Designerliste auf der linken Seite zu wahren, wird der Status der DMEs im Netzwerk angezeigt.



IP-Adresse

- **DME-Symbol**
Zeigt an das Netzwerk angeschlossene DME- und ICP1-Geräte an. Das Symbol der Master-DME der Zone ist rot. Die Symbole der Slave-DMEs sind blau. DMEs und ICP1-Geräte ohne Bezug zu DMEs im Designer haben graue Symbole.
- **„IP Address“**
Zeigt die IP-Adressen der Geräte an.

■ Meldungsbereich

Zeigt eine Meldung an, dass gerade die Synchronisation läuft.

Lesen von der DME-Einheit

Wenn Sie offline sind, jedoch in einer Betriebsart, von der aus Sie eine Online-Verbindung möglich ist, können Sie Daten lesen.

Davor müssen jedoch die Konfigurationen, z. B. in den Slots eingesetzte Karten und angeschlossene serielle Geräte, zwischen DME-Einheit und DME Designer übereinstimmen.

Die in der DME-Einheit überschriebenen Preset-Daten werden gelesen, zusammen mit allen Arten von Parametereinstellungen, die im DME Designer verwaltet werden können.

HINWEIS

Das Ereignisprotokoll wird im Event Logger gelesen.

GPI

Über GPI

GPI ist eine Abkürzung für General Purpose Interface (Universalschnittstelle). Mithilfe von GPI-Eingängen und -Ausgängen können DMEs von speziell eingerichteten Controllern oder externen Geräten ferngesteuert werden. Für den Ein- wie auch den Ausgang besitzt die DME64N sechzehn GPI-Kanäle, die DME24N acht. Stellt die GPI-Eingänge/-Ausgänge der einzelnen DMEs ein. Mithilfe von GPI-Eingangsdaten können Sie DME-Szenen umschalten sowie Komponentenparameter ändern.

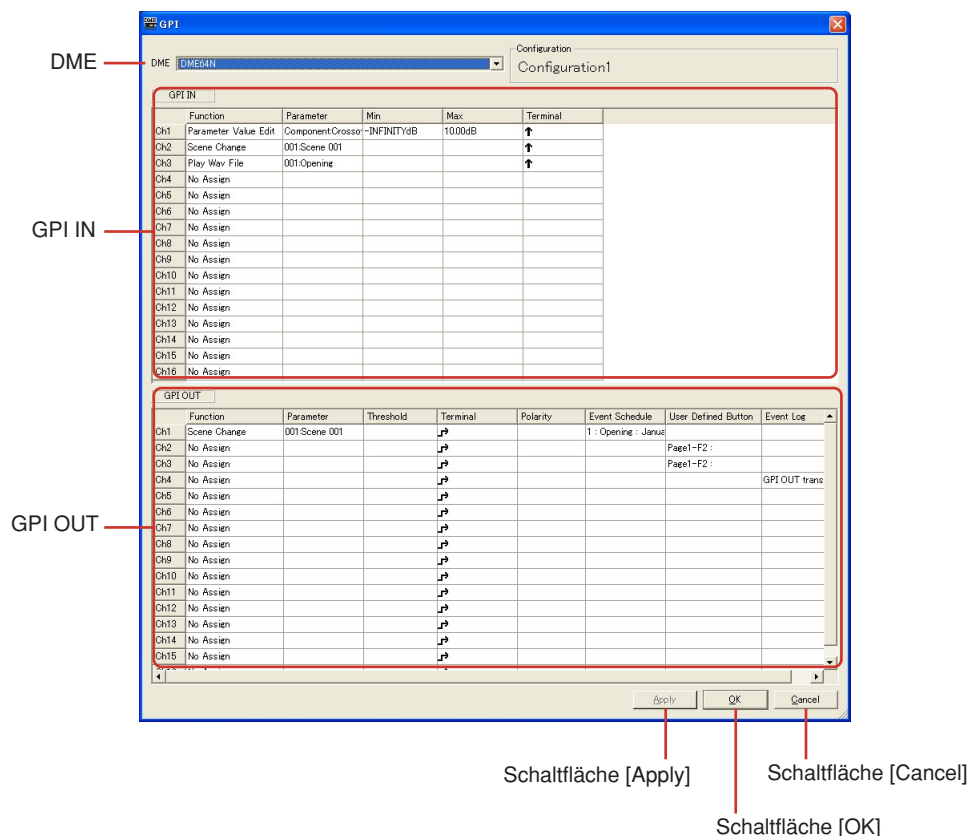
Hardwarebezogene Informationen wie z.B. die Verbindungsmethode für GPI finden Sie in der Bedienungsanleitung der DME64N/24N.

HINWEIS

Nur Benutzer, deren Kontrollkästchen [Operation Security] → [Edit] aktiviert ist, können GPI-Einstellungen vornehmen.

Das Dialogfenster „GPI“

Wenn Sie im [Tools]-Menü auf den Befehl [GPI] klicken, wird das Dialogfenster „GPI“ angezeigt. Stellt die GPI-Eingänge/-Ausgänge der DME ein.



■ [DME]

Wählen Sie die DME aus der Liste aus, an der Sie Einstellungen vornehmen möchten.

■ „Configuration“

Hier wird der Name der aktuellen Konfiguration angezeigt.

■ GPI IN

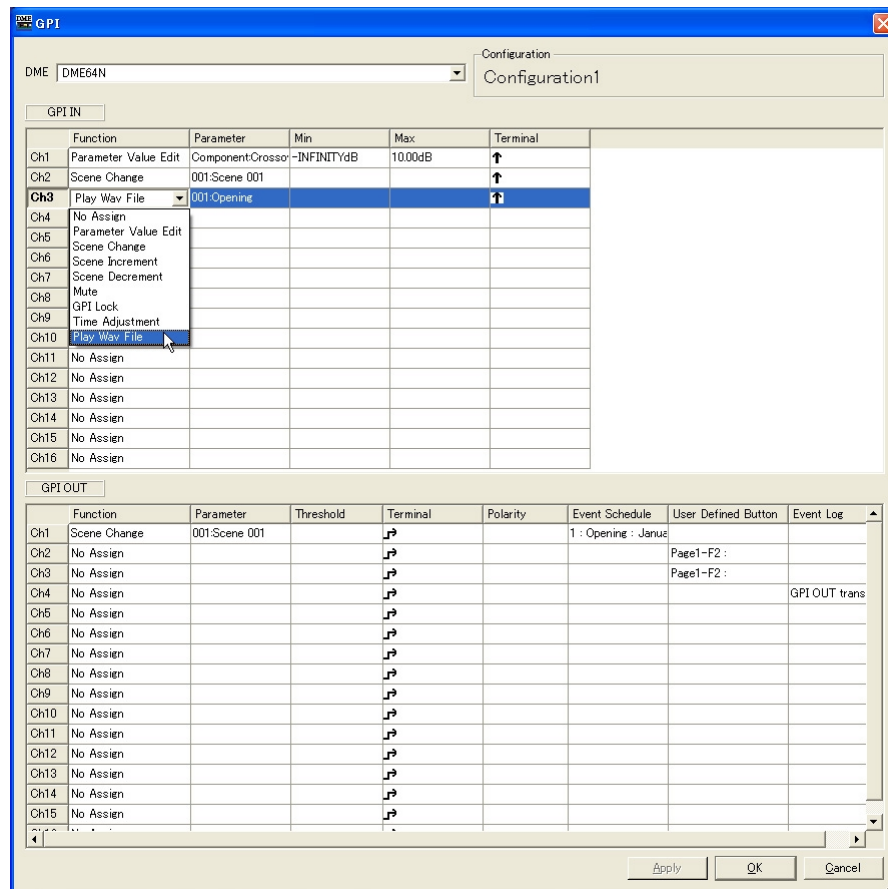
Die DME64N bietet 16 GPI-Eingangskanäle, die DME24N bietet 8 GPI-Eingangskanäle. Diese Einstellungen legen fest, welche DME-Parameter durch Eingangssignale gesteuert werden, die an den einzelnen GPI-IN-Kanälen empfangen werden. Die Kanalnummern werden in der äußersten linken Spalte angezeigt.

[Function]

Legt die Funktion fest, die durch einen GPI-Eingang gesteuert werden soll. Klicken Sie darauf, so dass eine Liste erscheint, aus der Sie die dem GPI-IN-Kanal zuzuweisende Funktion auswählen können.

Die neun möglichen Funktionen sind: [No Assign], [Parameter Value Edit], [Scene Change], [Scene Increment], [Scene Decrement], [Mute] [GPI Lock] [Time Adjustment], [Play Wav File] (keine Zuordnung, Parameterwertänderung, Szenenwechsel, Szene aufwärts, Szene abwärts, Stummschaltung, GPI-Sperre, Zeiteinstellung, Wave-Dateiwiedergabe).

Die Einträge [Parameter], [Min], [Max] und [Terminal] ändern sich je nach gewählter Funktion.



- [No Assign]

Keine Funktion zugewiesen. Dies ist die Standardeinstellung.

Wählen Sie [No Assign], um die Zuweisung einer Funktion aufzuheben.

Die Einträge [Parameter], [Min], [Max] und [Terminal] sind nicht verfügbar.

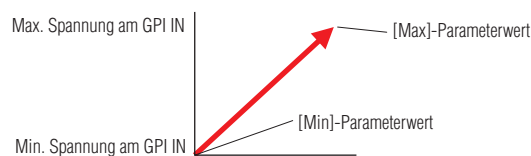
- **[Parameter Value Edit]**

Erlaubt die Änderung von Komponentenparametern über den GPI-Eingang. In diesem Fall wird [Parameter] verwendet, um den zu steuernden Parameter auszuwählen. [Min] und [Max] geben den Wertebereich an, innerhalb dessen der Parameter geändert werden kann. [Terminal] legt fest, wie die GPI-Eingangsspannung den angegebenen Parameter beeinflusst. ↑ und ↓ geben eine kontinuierliche Regelung ebensolcher Parameter von externen Fadern, Drehreglern oder ähnlichen Geräten an. ↗ und ↘ geben eine Schaltfunktion für Parameter mit zwei Zuständen über externe Schalter an.



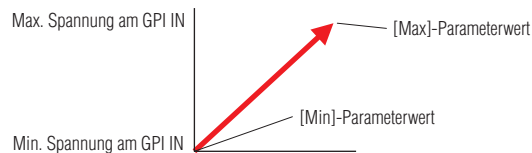
Der Parameterwert ändert sich im Verhältnis zur Spannung, die am GPI-Eingang anliegt. Die minimale Spannung am GPI IN erzeugt den minimalen Parameterwert [Min], und die maximale Spannung am GPI IN erzeugt den maximalen Parameterwert [Max], wobei die dazwischen liegenden Spannungswerte die entsprechend interpolierten Zwischenwerte des Parameters erzeugen.

Beispiel: Verhältnis zwischen der am GPI IN anliegenden Spannung und dem Fader-Pegel, wenn im Feld [Parameter] der Eintrag [Fader Level] eingestellt wurde.



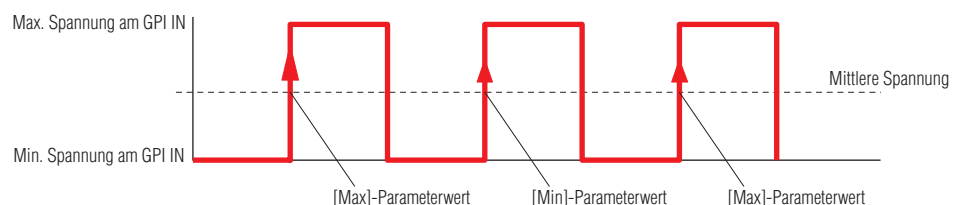
Der Parameterwert ändert sich in umgekehrtem Verhältnis zur Spannung am GPI-Eingang. Die minimale Spannung am GPI IN erzeugt den maximalen Parameterwert [Max], und die maximale Spannung am GPI IN erzeugt den minimalen Parameterwert [Min], wobei die dazwischen liegenden Spannungswerte die entsprechend interpolierten Zwischenwerte des Parameters erzeugen.

Beispiel: Verhältnis zwischen der am GPI IN anliegenden Spannung und dem Fader-Pegel, wenn im Feld [Parameter] der Eintrag [Fader Level] eingestellt wurde.



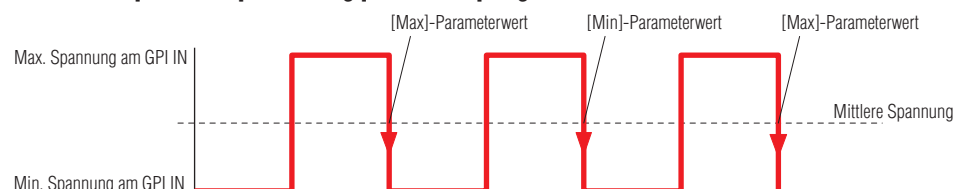
Die angegebenen [Min]- und [Max]-Parameterwerte werden abwechselnd ausgewählt, jedesmal, wenn die am GPI IN anliegende Spannung von unterhalb der mittleren Spannung darüber hinaus ansteigt.*

Beispiel: Verhältnis zwischen der am GPI IN anliegenden Spannung und dem Fader-Pegel, wenn im Feld [Parameter] der Eintrag [Fader Level] eingestellt wurde.



Die angegebenen [Min]- und [Max]-Parameterwerte werden abwechselnd ausgewählt, jedesmal, wenn die am GPI IN anliegende Spannung von oberhalb der mittleren Spannung darunter abfällt.*

Beispiel: Verhältnis zwischen der am GPI IN anliegenden Spannung und dem Fader-Pegel, wenn im Feld [Parameter] der Eintrag [Fader Level] eingestellt wurde.

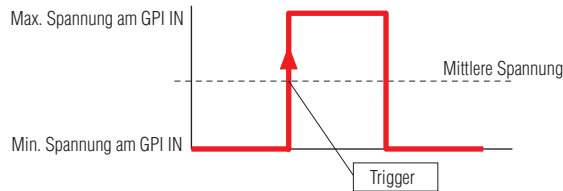


• [Scene Change]

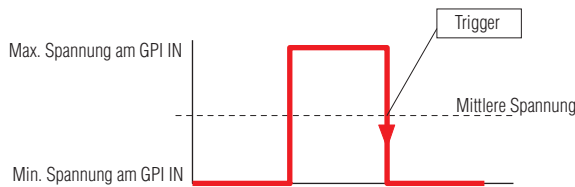
Ein Signal am GPI-Eingang kann zum Abruf einer bestimmten Szene verwendet werden. Bei [Parameter] wird die Nummer der abzurufenden Szene angegeben. [Min] und [Max] sind nicht verfügbar. [Terminal] legt fest, wie die GPI-Eingangsspannung den angegebenen Parameter beeinflusst.



Die bei [Parameter] angegebene Szene wird jedesmal ausgewählt, wenn die am GPI IN anliegende Spannung von unterhalb der mittleren Spannung darüber hinaus ansteigt.*



Die bei [Parameter] angegebene Szene wird jedesmal ausgewählt, wenn die am GPI IN anliegende Spannung von oberhalb der mittleren Spannung darunter abfällt.*



Entspricht ↑.



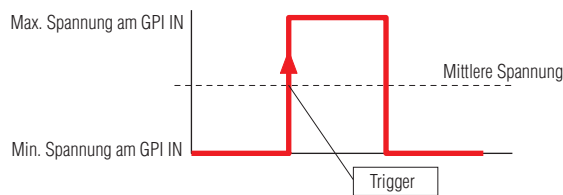
Entspricht ↓.

• [Scene Increment]

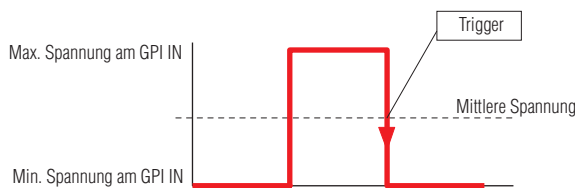
Ein Signal am GPI-Eingang kann zum Weiterschalten auf die nächsthöhere Szene verwendet werden. Die Einträge [Parameter], [Min] und [Max] sind nicht verfügbar. [Terminal] legt fest, wie die GPI-Eingangsspannung den angegebenen Parameter beeinflusst.



Die Szenennummer wird jedesmal erhöht, wenn die am GPI IN anliegende Spannung von unterhalb der mittleren Spannung darüber hinaus ansteigt.*



Die Szenennummer wird jedesmal erhöht, wenn die am GPI IN anliegende Spannung von oberhalb der mittleren Spannung darunter abfällt.*



Entspricht ↑.



Entspricht ↓.

- **[Scene Decrement]**

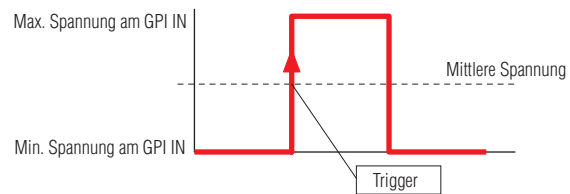
Ein Signal am GPI-Eingang kann zum Zurückschalten auf die nächstniedrigere Szene verwendet werden.

Die Einträge [Parameter], [Min] und [Max] sind nicht verfügbar.

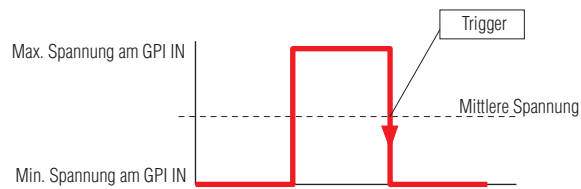
[Terminal] legt fest, wie die GPI-Eingangsspannung den angegebenen Parameter beeinflusst.



Die Szenennummer wird jedesmal verringert, wenn die am GPI IN anliegende Spannung von unterhalb der mittleren Spannung darüber hinaus ansteigt.*



Die Szenennummer wird jedesmal verringert, wenn die am GPI IN anliegende Spannung von oberhalb der mittleren Spannung darunter abfällt.*



Entspricht ↑.



Entspricht ↓.

- [Mute]

Ein Signal am GPI-Eingang kann verwendet werden, um die Stummschaltungsfunktion der DME ein- und auszuschalten.

Die Einträge [Parameter], [Min] und [Max] sind nicht verfügbar.

[Terminal] legt fest, wie die GPI-Eingangsspannung den angegebenen Parameter beeinflusst.



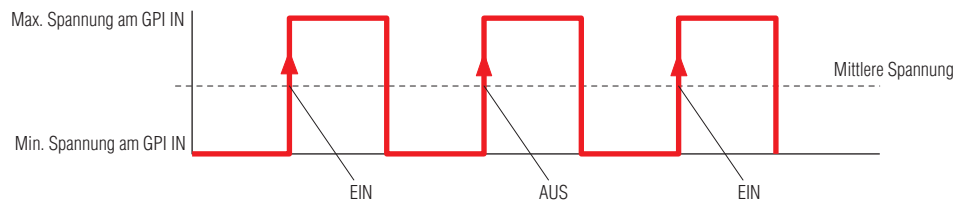
Mute wird eingeschaltet, wenn die am GPI IN anliegende Spannung über der mittleren Spannung liegt*, und ausgeschaltet, wenn die am GPI IN anliegende Spannung unter der mittleren Spannung liegt.



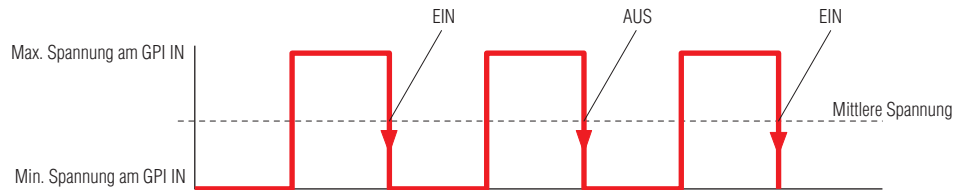
Mute wird ausgeschaltet, wenn die am GPI IN anliegende Spannung über der mittleren Spannung liegt*, und eingeschaltet, wenn die am GPI IN anliegende Spannung unter der mittleren Spannung liegt.



Mute wird abwechselnd ein- und ausgeschaltet, wenn die am GPI IN anliegende Spannung von unterhalb der mittleren Spannung darüber hinaus ansteigt.*



Mute wird abwechselnd ein- und ausgeschaltet, wenn die am GPI IN anliegende Spannung von oberhalb der mittleren Spannung darunter abfällt.*

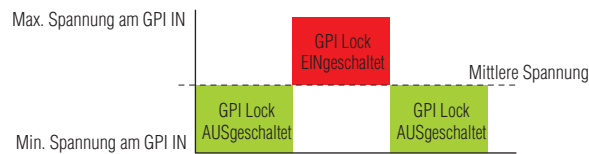


- **[GPI Lock]**

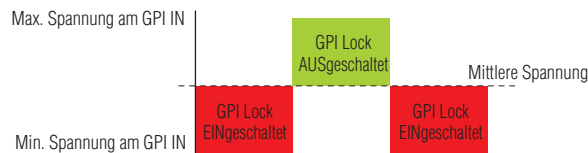
Die GPI-Sperre kann über ein Signal an einem GPI-Eingang an- oder ausgeschaltet werden. Wenn die GPI-Sperre eingeschaltet ist, werden alle GPI-Eingänge (ausgenommen desjenigen Eingangs, der diese Funktion steuert) gesperrt, und jegliche Signale werden ignoriert. Die Einträge [Parameter], [Min] und [Max] sind nicht verfügbar. [Terminal] legt fest, wie die GPI-Eingangsspannung den angegebenen Parameter beeinflusst.



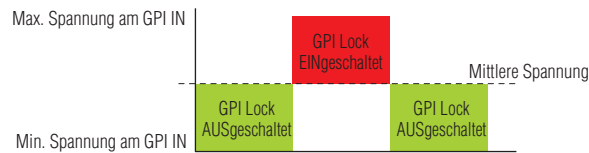
GPI Lock wird eingeschaltet, wenn die am GPI IN anliegende Spannung über der mittleren Spannung liegt*, und ausgeschaltet, wenn die am GPI IN anliegende Spannung unter der mittleren Spannung liegt.



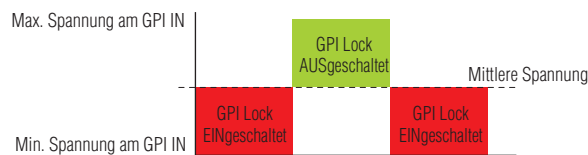
GPI Lock wird ausgeschaltet, wenn die am GPI IN anliegende Spannung über der mittleren Spannung liegt*, und eingeschaltet, wenn die am GPI IN anliegende Spannung unter der mittleren Spannung liegt.



GPI Lock wird abwechselnd ein- und ausgeschaltet, wenn die am GPI IN anliegende Spannung von oberhalb der mittleren Spannung darunter abfällt.*



GPI Lock wird abwechselnd ein- und ausgeschaltet, wenn die am GPI IN anliegende Spannung von unterhalb der mittleren Spannung darüber hinaus ansteigt.*



• [Time Adjustment] (Zeiteinstellung)

Ein Signal am GPI-Eingang kann verwendet werden, um die interne Clock der DME wie folgt einzustellen.

Einstellung der internen Clock	Zeit nach der Neueinstellung
0–14 Sekunden	Rückkehr auf 0 Sekunden
15–29 Sekunden	Vorrücken auf 30 Sekunden
30–44 Sekunden	Rückkehr auf 30 Sekunden
45–59 Sekunden	Vorrücken auf 0 Sekunden

Die Einträge [Parameter], [Min] und [Max] sind nicht verfügbar.

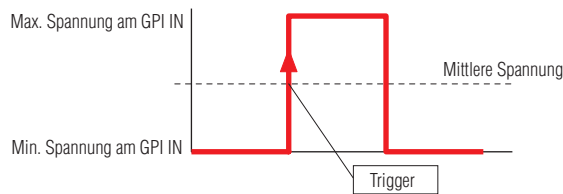
[Terminal] legt fest, wie die GPI-Eingangsspannung den angegebenen Parameter beeinflusst.

↑ und ↓ geben eine kontinuierliche Regelung ebensolcher Parameter von externen Fadern, Drehreglern oder ähnlichen Geräten an.

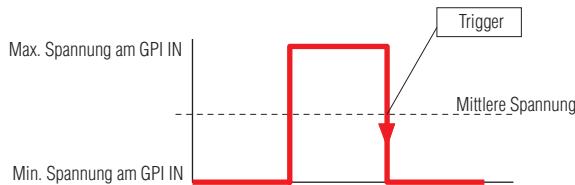
↷ und ↶ geben eine Schaltfunktion für Parameter mit zwei Zuständen über externe Schalter an.



Die interne Clock wird jedesmal eingestellt, wenn die am GPI IN anliegende Spannung von unterhalb der mittleren Spannung darüber hinaus ansteigt.*



Die interne Clock wird jedesmal eingestellt, wenn die am GPI IN anliegende Spannung von oberhalb der mittleren Spannung darunter abfällt.*



Entspricht ↑.



Entspricht ↓.

- **[Play Wav File]**

Ein Signal am GPI-Eingang kann zum Starten der Wiedergabe einer bestimmten Wave-Datei verwendet werden.

[Parameter] wählt die wiederzugebende Wave-Datei aus. Es können Dateien ausgewählt werden, die im Wav File Manager angegeben wurden. Wave-Dateien können nur ausgewählt werden, wenn ein Wav Player in der DME-Konfiguration integriert ist.

[Min] und [Max] sind nicht verfügbar.

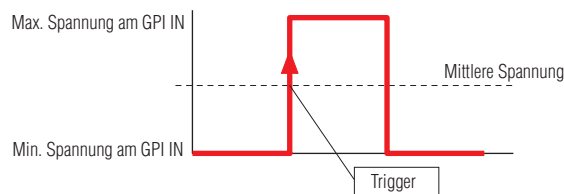
[Terminal] legt fest, wie die GPI-Eingangsspannung den angegebenen Parameter beeinflusst.

↑ und ↓ geben eine kontinuierliche Regelung ebensolcher Parameter von externen Fadern, Drehreglern oder ähnlichen Geräten an.

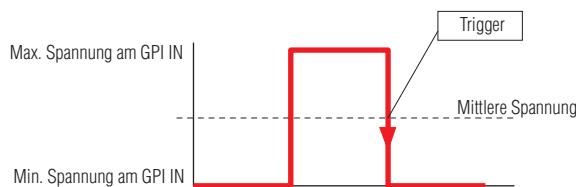
↷ und ↶ geben eine Schaltfunktion für Parameter mit zwei Zuständen über externe Schalter an.



Die angegebene Wave-Datei wird jedesmal abgespielt, wenn die am GPI IN anliegende Spannung von unterhalb der mittleren Spannung darüber hinaus ansteigt.*



Die angegebene Wave-Datei wird jedesmal abgespielt, wenn die am GPI IN anliegende Spannung von oberhalb der mittleren Spannung darunter abfällt.*



Entspricht ↑.



Entspricht ↓.

* „Mittlere Spannung“ bezeichnet die Spannung auf halbem Weg zwischen der maximalen und der minimalen Spannung, die von den GPI-Eingängen erkannt wird. Näheres zu den GPI-Spannungen erfahren Sie im Abschnitt über die „GPI Page“ im Kapitel „Utility-Bildschirme“ der Bedienungsanleitung der DME64N/24N.

■ GPI OUT

Die DME64N bietet 16 GPI-Ausgangskanäle, die DME24N bietet 8 GPI-Ausgangskanäle. Diese Einstellungen legen fest, welche DME-Parameterwerte an den einzelnen GPI-OUT-Kanälen ausgegeben werden. Die Kanalnummern werden in der äußersten linken Spalte angezeigt.

[Function]

Legt die Funktion fest, die an einem GPI-Ausgang übertragen werden soll.

Die vier möglichen Funktionen sind: [No Assign], [Parameter Value Edit], [Scene Change], and [GPI Lock] (keine Zuweisung, Parameterwertänderung, Szenenwechsel und GPI-Sperre).

Die Einträge [Parameter], [Threshold], [Terminal] und [Polarity] ändern sich je nach gewählter Funktion.

Ch	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]**

Es ist keine Funktion zugewiesen, und es erfolgt keine GPI-Ausgabe. Dies ist die Standardeinstellung.

Wählen Sie [No Assign], um die Zuweisung einer Funktion aufzuheben.

Die Einträge [Parameter], [Threshold], [Terminal] und [Polarity] sind nicht verfügbar.

- **[Parameter Value Edit]**

Erlaubt die Ausgabe der Änderung von Komponentenparametern über den GPI-Ausgang.

In diesem Fall wird [Parameter] verwendet, um den auszugebenden Parameter auszuwählen. [Threshold] stellt den Schwellenwert des Parameters ein.

[Terminal] und [Polarity] bestimmen, wie die GPI-Spannung im Verhältnis zu den Parameteränderungen ausgegeben wird.

Terminal	Polarity	GPI-Ausgang
↑	Ignoriert	Wenn der Wert des angegebenen Parameters sich über dem Threshold-Pegel befindet, ist der Ausgangspegel hoch, und wenn der Wert sich unter dem Threshold-Pegel befindet, ist der Ausgangspegel niedrig.
↓	Ignoriert	Wenn der Wert des angegebenen Parameters sich unter dem Threshold-Pegel befindet, ist der Ausgangspegel hoch, und wenn der Wert sich über dem Threshold-Pegel befindet, ist der Ausgangspegel niedrig.
↕	↑	Ein Impuls ^{*1} wird ausgegeben, wenn der Wert des Parameters sich von unterhalb zu oberhalb des Threshold-Pegels ändert.
	↓	Ein Impuls ^{*1} wird ausgegeben, wenn der Wert des Parameters sich von oberhalb zu unterhalb des Threshold-Pegels ändert.
⌋	↑	Ein Impuls ^{*2} wird ausgegeben, wenn der Wert des Parameters sich von unterhalb zu oberhalb des Threshold-Pegels ändert.
	↓	Ein Impuls ^{*2} wird ausgegeben, wenn der Wert des Parameters sich von oberhalb zu unterhalb des Threshold-Pegels ändert.

- **[Scene Change]**

Es wird der Abrufzustand der angegebenen Szene am GPI-Ausgang gesendet.

Bei [Parameter] wird die Nummer der Szene angegeben, für die der Abrufzustand ausgegeben werden soll.

[Threshold] und [Polarity] sind nicht verfügbar.

[Terminal] bestimmt, wie die GPI-Spannung im Verhältnis zu den Parameteränderungen ausgegeben wird.

Terminal	GPI-Ausgang
↑	Wenn die aktuelle Szene derjenigen entspricht, die unter [Parameter] angegeben wurde, ist der Ausgangspegel hoch, wenn sie verschieden ist, ist der Pegel niedrig.
↓	Wenn die aktuelle Szene derjenigen entspricht, die unter [Parameter] angegeben wurde, ist der Ausgangspegel niedrig, wenn sie verschieden ist, ist der Pegel hoch.
⌚	Ein Impuls ^{*1} wird ausgegeben, wenn die aktuelle Szene der bei [Parameter] angegebenen Szene entspricht.
⌚	Ein Impuls ^{*2} wird ausgegeben, wenn die aktuelle Szene der bei [Parameter] angegebenen Szene entspricht.

- **[GPI Lock]**

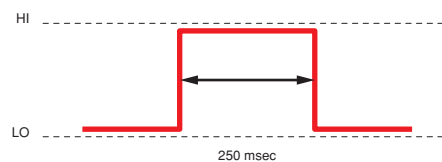
Der Status der GPI-Sperre wird am GPI-Ausgang gesendet.

Die Einträge [Parameter], [Threshold] und [Polarity] sind nicht verfügbar.

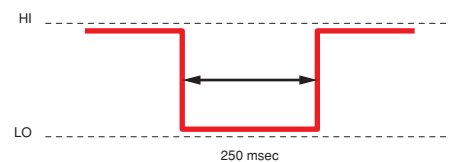
[Terminal] bestimmt, wie die GPI-Spannung im Verhältnis zu den Parameteränderungen ausgegeben wird.

Terminal	GPI-Ausgang
↑	Wenn GPI Lock eingeschaltet ist, ist der Ausgangspegel hoch, wenn ausgeschaltet, ist der Ausgangspegel niedrig.
↓	Wenn GPI Lock eingeschaltet ist, ist der Ausgangspegel hoch, wenn ausgeschaltet, ist der Ausgangspegel niedrig.

*1 Impuls-Wellenform 1



*2 Impuls-Wellenform 2



Event Schedule (Ereignis-Zeitplan)

Event Schedule wird angezeigt, wenn unter „Event Scheduler“ [GPI OUT] gewählt ist.

Siehe „Ereignisplanung“ auf Seite 116.

Benutzerdefinierte Schaltfläche

Eine benutzerdefinierte Schaltfläche wird angezeigt, wenn unter „User Defined Button“ der Eintrag [GPI OUT] gewählt ist.

Siehe „Benutzerdefinierte Schaltfläche (benutzerdefinierte Parameter)“ auf Seite 98.

Event Log

Event Log wird angezeigt, wenn unter „Event Logger“ [GPI OUT] gewählt ist.

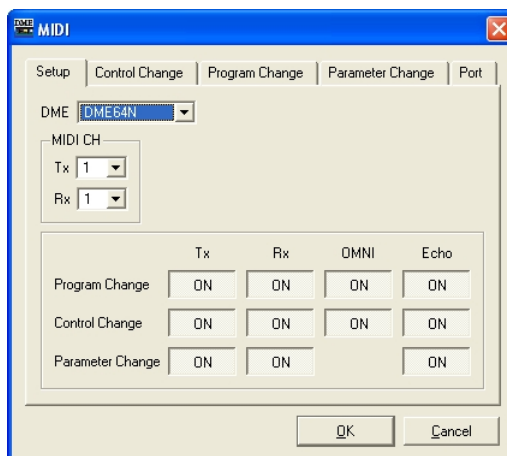
Siehe „Event Logger“ auf Seite 111.

MIDI

Wenn Sie auf den Befehl [MIDI] im [Tools]-Menü klicken, wird das Dialogfenster „MIDI“ angezeigt. Hier können Sie den MIDI-Eingangs-/Ausgangsport, die Fernsteuerung und weitere Optionen einstellen.

Die Registerkarte [Setup] (Einrichten)

Stellt die DME-MIDI-Kanäle mitsamt der Programmwechsel, Controller- und Parameteränderungen ein.



■ [DME]

Wählen Sie die DME aus der Liste aus, an der Sie Einstellungen vornehmen möchten.

■ „MIDI CH“

Stellt den MIDI-Kanal ein. Diese Nummer wird auch als Parameter Change Device ID verwendet.

[Tx]

Wählen Sie den MIDI-Sendekanal aus der Liste aus.

[Rx]

Wählen Sie den MIDI-Empfangskanal aus der Liste aus.

■ „Program Change/Control Change/Parameter Change“

Stellt für Programmwechsel, Controller- und Parameteränderungen Übertragung (Tx), Empfang (Rx), OMNI und Echo ein. Ist die Option eingeschaltet (ON), so können Sie sie durch Klicken ausschalten (OFF). Ist sie ausgeschaltet, so wird sie durch Klicken eingeschaltet. Wenn OMNI auf [ON] eingestellt ist, werden Kanalmeldungen unabhängig von der Einstellung des Empfangskanals empfangen. Wenn ECHO auf [ON] eingestellt ist, werden die empfangenen Daten ähnlich einem Echo an dem Ausgangs-Port übertragen, der dem Eingangs-Port entspricht, an dem die Daten empfangen wurden.

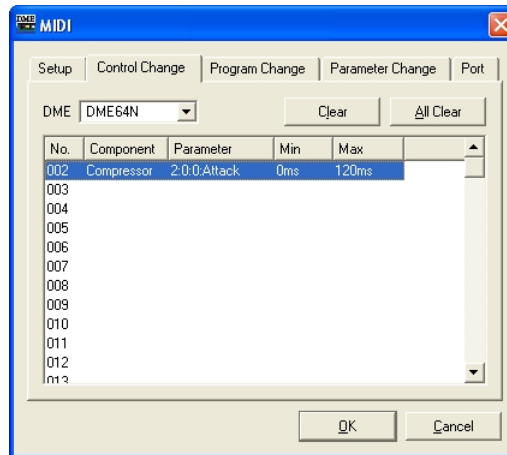
Detaillierte Einstellungen für Programmwechsel, Controller- und Parameteränderungen können Sie auf den Registerkarten [Program Change], [Control Change] und [Parameter Change] vornehmen.

Die Registerkarte [Control Change]

Weist den Steuerungswechseln der einzelnen DMEs Komponenten zu. Sie können DME-Parameter ändern, indem Sie von einem externen Gerät Controller-Änderungen senden. Sie können die Controller-Änderungen Nr. 1-31, 33-95 und 102-119 zuweisen.

HINWEIS

Da die Controller-Änderungen Nr. 0 und 32 für Bank Select MSB verwendet werden, Nr. 96-101 für RPN/NRPN und Nr. 120-127 für Modusmeldungen, können diese für die Komponentenzuweisung nicht verwendet werden.



■ [DME]

Wählen Sie die DME aus der Liste aus, an der Sie Einstellungen vornehmen möchten.

■ Liste der Steuerungswechsel

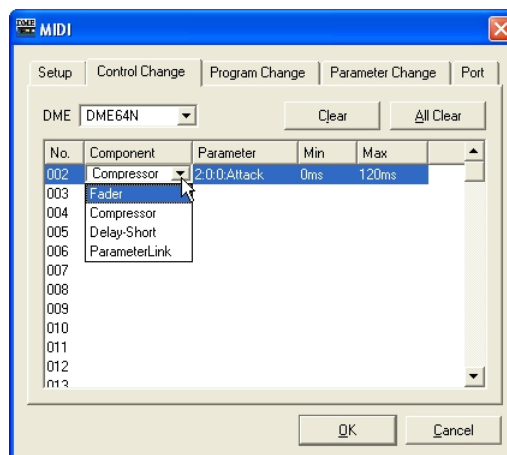
Die Nummern und aktuellen Einstellungen der Steuerungswechsel werden in der Liste in der Mitte angezeigt.

„No.“ (Nr.)

Zeigt die Nummern der Steuerungswechsel an.

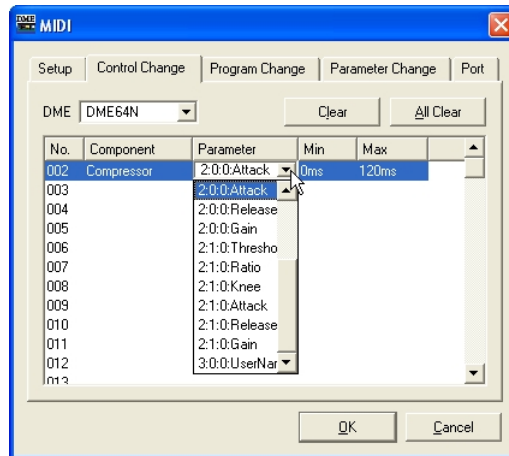
„Component“

Zeigt die zugewiesenen Komponenten an. Bei Steuerungswechseln, denen keine Komponente zugewiesen ist, ist dieses Feld leer. Wenn Sie hierauf klicken, wird eine Liste angezeigt. Die Liste enthält die verwendbaren Komponenten. Klicken Sie auf den Namen der Komponente, um diese auszuwählen.



„Parameter“

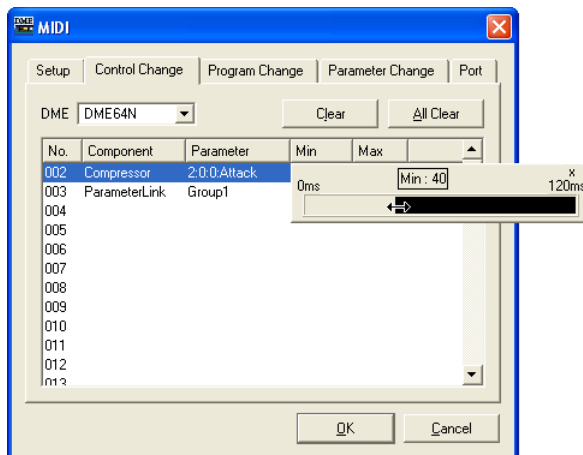
Stellen Sie den zugewiesenen Komponentenverknüpfungsparmeter ein. Wenn Sie hierauf klicken, wird eine Liste der in den Komponenten enthaltenen Parameter angezeigt. Wählen Sie den Parameter aus, den Sie speichern möchten.



„Min/Max“

Stellt den Wertebereich für den Parameter ein. Die aktuellen Werte für [Min] (untere Grenze) und [Max] (obere Grenze) werden angezeigt. Wenn Sie hierauf klicken, wird ein Schieberegler angezeigt. Welcher Bereich und welche Parametereinheiten hier eingestellt werden können, variiert je nach im Feld [Parameter] ausgewähltem Parameter.

Sie können den Parameter ändern, indem Sie den Schieberegler verstellen. Wenn Sie eine feinere Einstellung vornehmen möchten, drücken Sie die <Umschalt>-Taste, während Sie den Regler mit der Maus verstellen. Der Wert des Parameters wird angezeigt, während Sie den Regler verstellen. Wenn Sie den Regler verstellt haben und die Maustaste loslassen, verschwindet der Schieberegler. Es wird immer derselbe Regler wird angezeigt, gleichgültig, ob Sie auf das Feld [Min] oder auf das Feld [Max] klicken. Der schwarze Balken ist der Parameterbereich. Wenn Sie den linken Rand des schwarzen Balkens verstellen, ändert sich der Minimalwert. Wenn Sie seinen rechten Rand verstellen, ändert sich der Maximalwert.



■ Schaltfläche [Clear] (Zuweisung löschen)

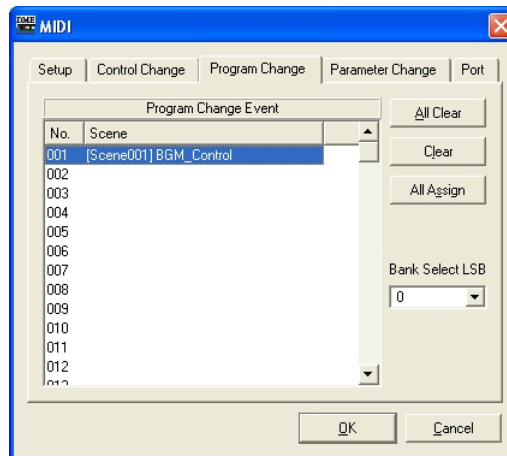
Löscht die Zuweisungen der ausgewählten Controller-Nummern.

■ Schaltfläche [All Clear] (Alle Zuweisungen löschen)

Löscht die Zuweisungen sämtlicher Controller-Nummern.

Die Registerkarte [Program Change] (Programmwechsel)

Weist den Programmwechselnummern 1 bis 128 Szenen zu. Schaltet zwischen den Szenen um, wenn Programmwechsel empfangen werden. Diese Einstellungen gelten für sämtliche DMEs einer Zone. Es können bis zu 999 Zuweisungen vorgenommen werden. Szenen mit Nummern über 128 werden durch Bankwechsel zugewiesen.



■ „Program Change Event“ (Programmwechsel).

Die Programmnummern und die ihnen zugewiesenen Szenen werden in einer Liste angezeigt.

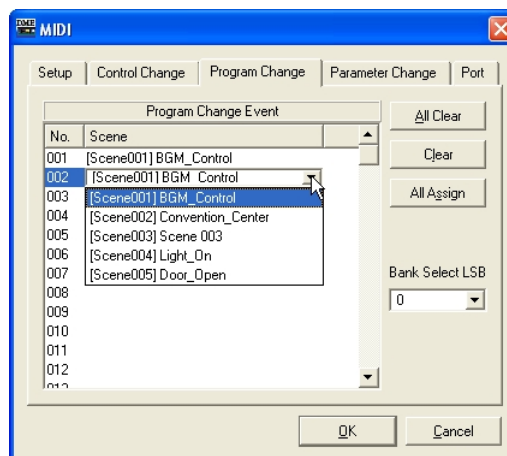
„No.“ (Nr.)

Hier werden die Programmnummern 1 bis 128 angezeigt.

„Scene“ (Szene)

Zeigt Nummer und Namen der zugewiesenen Szene an. Bei Programmwechseln, denen keine Szene zugewiesen ist, ist dieses Feld leer.

Wenn Sie hierauf klicken, wird eine Szenenliste angezeigt. Wählen Sie die Szene aus, die Sie zuweisen möchten.



■ Schaltfläche [All Clear] (Alle Zuweisungen löschen)

Löscht sämtliche Szenenzuweisungen.

■ Schaltfläche [Clear] (Zuweisung löschen)

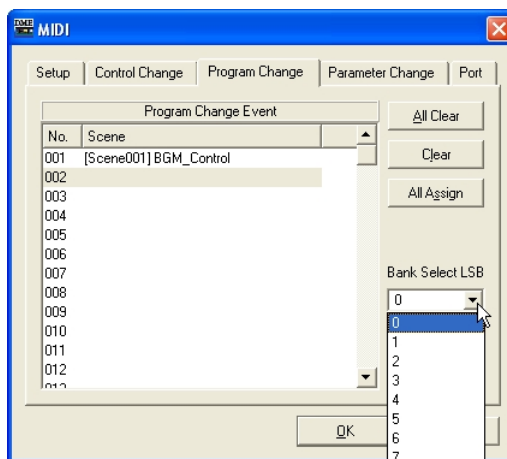
Löscht die Szenenzuweisung der in der Liste ausgewählten Programmnummer, so dass dieser Nummer keine Szene zugewiesen ist.

■ Schaltfläche [All Assign] (Alle zuweisen)

Weist der Reihe nach sämtliche Szenen ab Programmnummer 1 zu.

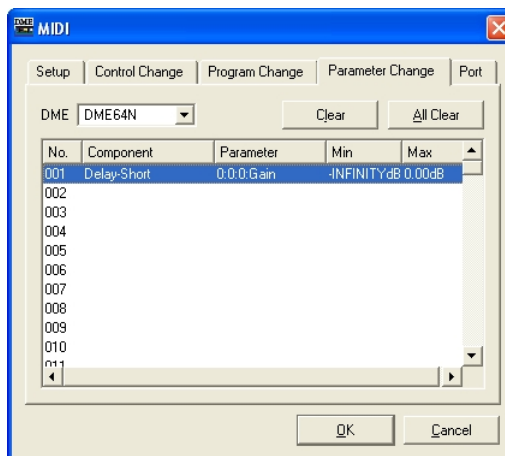
■ „Bank Select LSB“ (LSB-Bankauswahl)

Beim Zuweisen von Szenen ab Nummer 129 aufwärts wird die Bank gewechselt. Es können acht Bänke verwendet werden, die von Null bis Sieben nummeriert sind. Klicken Sie auf das Symbol [▼], und wählen Sie die Bank aus, für die Sie Einstellungen vornehmen möchten.



Die Registerkarte [Parameter Change] (Parameterwechsel)

Gibt für jede Adresse den Parameter an, der durch Parameteränderung (Parameter Change) geändert werden soll. Es können bis zu 128 Adressen eingestellt werden.



■ [DME]

Wählen Sie die DME aus der Liste aus, an der Sie Einstellungen vornehmen möchten.

■ Parameterwechselliste

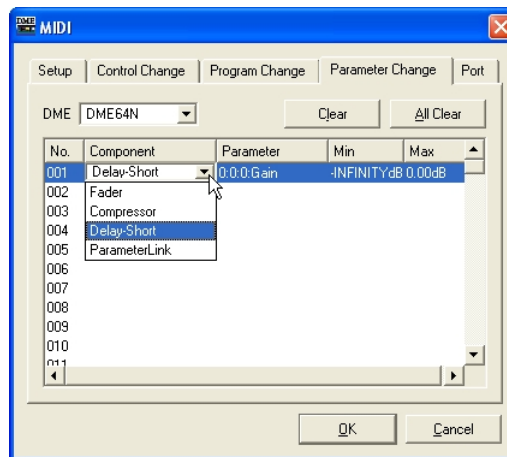
Die aktuellen Einstellungen werden in der Liste in der Mitte angezeigt.

„No.“ (Nr.)

Zeigt die Nummern der Parameterwechsel an.

„Component“

Weist Komponenten zu. Wenn Sie hierauf klicken, wird eine Liste angezeigt. Die Liste enthält die verwendbaren Komponenten. Klicken Sie auf den Namen der Komponente, um diese auszuwählen.

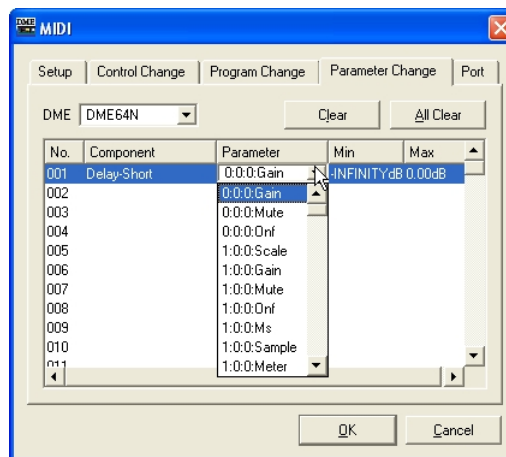


„Parameter“

Stellen Sie den zugewiesenen Komponentenverknüpfungsparmeter ein.

Wenn Sie hierauf klicken, wird eine Liste der in der im Feld „Component“ ausgewählten Komponente enthaltenen Parameters angezeigt.

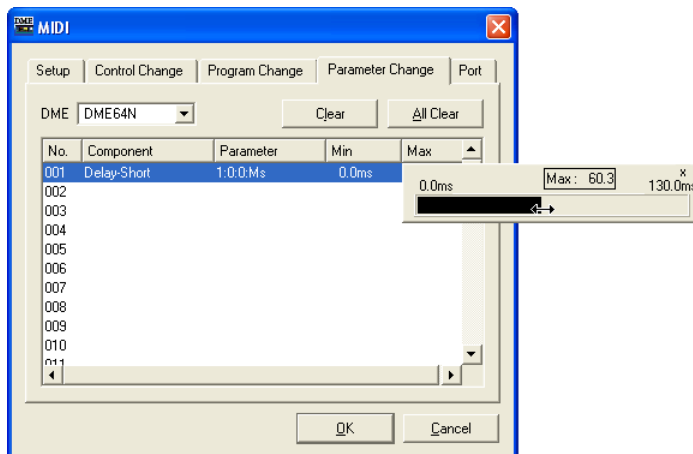
Wählen Sie die Parameter aus, die Sie zuweisen möchten.



„Min/Max“

Stellt den Parameterbereich ein. Die aktuellen Werte für [Min] (untere Grenze) und [Max] (obere Grenze) werden angezeigt. Welcher Bereich und welche Einheiten hier eingestellt werden können, variiert je nach im Feld „Parameter“ ausgewähltem Parameter. Wenn Sie hierauf klicken, wird ein Schieberegler angezeigt.

Sie können den Parameter ändern, indem Sie den Schieberegler verstellen. Wenn Sie eine feinere Einstellung vornehmen möchten, drücken Sie die <Umschalt>-Taste, während Sie den Regler mit der Maus verstellen. Der Wert des Parameters wird angezeigt, während Sie den Regler verstellen. Wenn Sie den Regler verstellt haben und die Maustaste loslassen, verschwindet der Schieberegler. Es wird immer derselbe Regler wird angezeigt, gleichgültig, ob Sie auf das Feld [Min] oder auf das Feld [Max] klicken. Der schwarze Balken ist der Parameterbereich. Wenn Sie den linken Rand des schwarzen Balkens verstellen, ändert sich der Minimalwert. Wenn Sie seinen rechten Rand verstellen, ändert sich der Maximalwert.



■ Schaltfläche [Clear] (Zuweisung löschen)

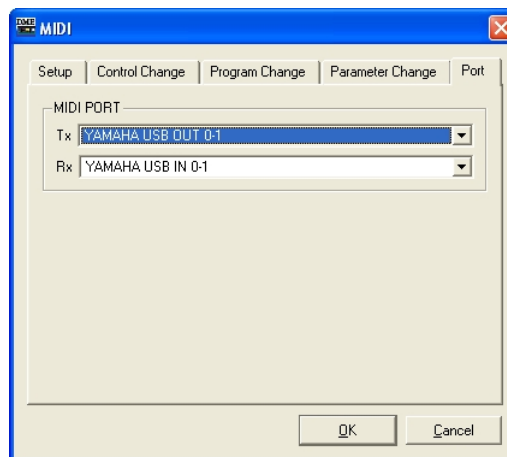
Löscht die Zuweisung des in der Liste ausgewählten Parameterwechsels, so dass ihm nichts zugewiesen ist.

■ Schaltfläche [All Clear] (Alle Zuweisungen löschen)

Löscht sämtliche Parameterwechselzuweisungen.

Die Registerkarte [Port]

Stellt den MIDI-Port der aktuellen vom DME Designer verwendeten Zone ein.



■ „MIDI PORT“

Wählt den zum Senden und Empfangen von MIDI-Meldungen verwendeten MIDI-Treiber aus.

[Tx]

Wählt den zum Senden von MIDI-Meldungen verwendeten MIDI-Treiber aus einer Liste aus.

[Rx]

Wählt den zum Empfangen von MIDI-Meldungen verwendeten MIDI-Treiber aus einer Liste aus.

Benutzerdefinierte Schaltfläche (benutzerdefinierte Parameter)

Benutzerdefinierte Parameter

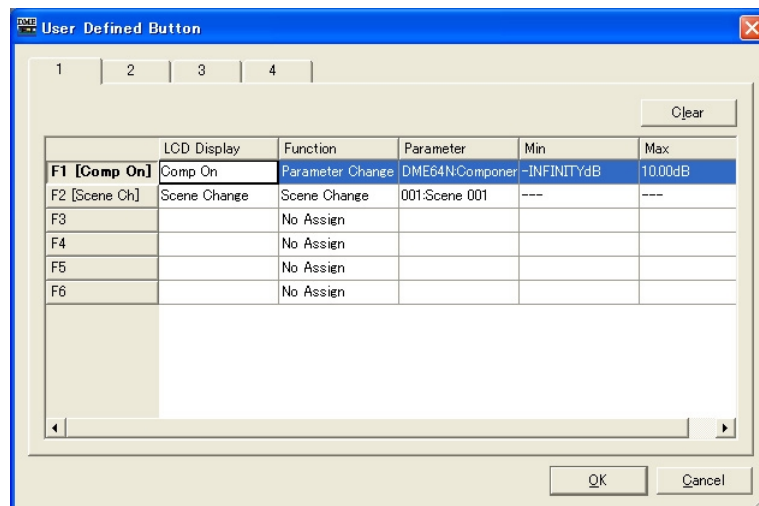
Parameter, die der Benutzer mithilfe der Funktionstasten <F1> bis <F6> am DME-Gerät oder ICP1 bedienen kann, nennt man „**benutzerdefinierte Parameter**“. Häufig gewechselte Parameter können im Voraus einem beliebigen von 24 (sechs mal vier Seiten) Presets zugewiesen und am DME-Gerät oder ICP1 bedient werden, auch wenn der DME Designer nicht verwendet wird.

Diese Funktion stellt Parameter in DME Designer ein, die mit den Funktionstasten <F1> bis <F6> aufgerufen werden können.

In DME Designer werden benutzerdefinierte Parametereinstellungen im Dialogfenster „User Defined Button“ vorgenommen. Die benutzerdefinierten Parametereinstellungen werden von den Zonenkonfigurationen gemeinsam genutzt.

Das Dialogfenster „User Defined Button“ (Benutzerdefinierte Schaltfläche)

Wenn Sie im [Tools]-Menü auf die Schaltfläche [User Defined Button] klicken, wird das Dialogfenster „User Defined Button“ angezeigt.



■ Registerkarten [1]/[2]/[3]/[4]

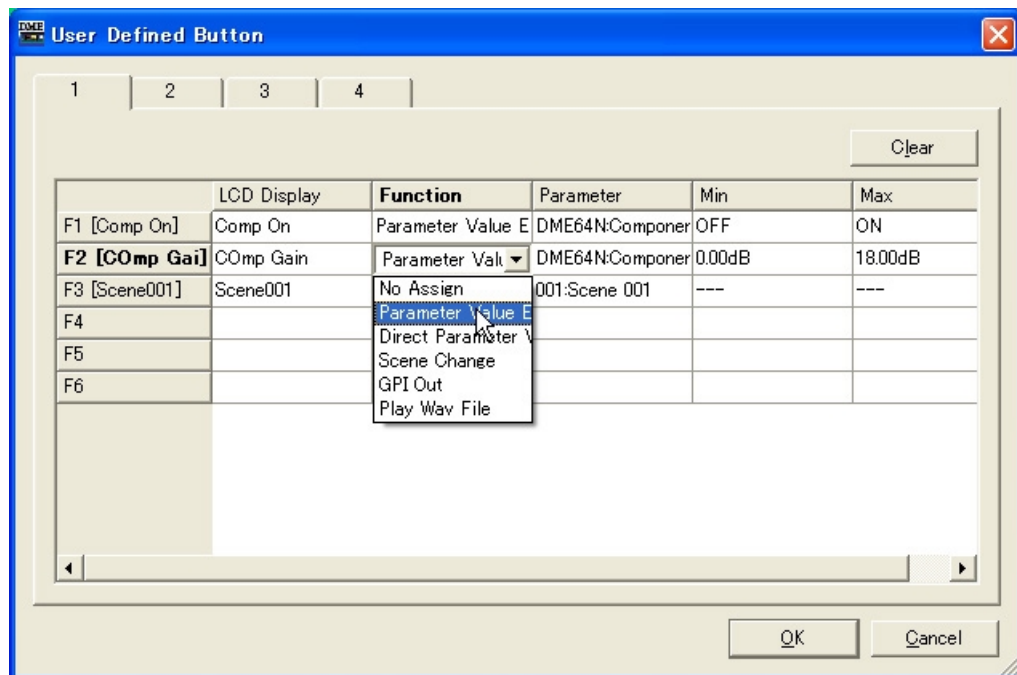
Wechseln den Satz, für den die Einstellungen gelten. In jedem Satz können Sie bis zu sechs Funktionstasten einstellen. Die auf einer einzelnen Registerkarte eingestellten benutzerdefinierten Parameter werden auf einer Seite im Hauptbildschirm des DME-Geräts angezeigt.

Funktionstasten

Die Funktionstasten werden in der äußersten linken Spalte der Tabelle angezeigt. Wenn Sie in der Spalte [LCD Display] Text eingeben, wird ein kurzer Name mit bis zu acht Zeichen erzeugt und rechts neben der Funktionstaste angezeigt.

Function

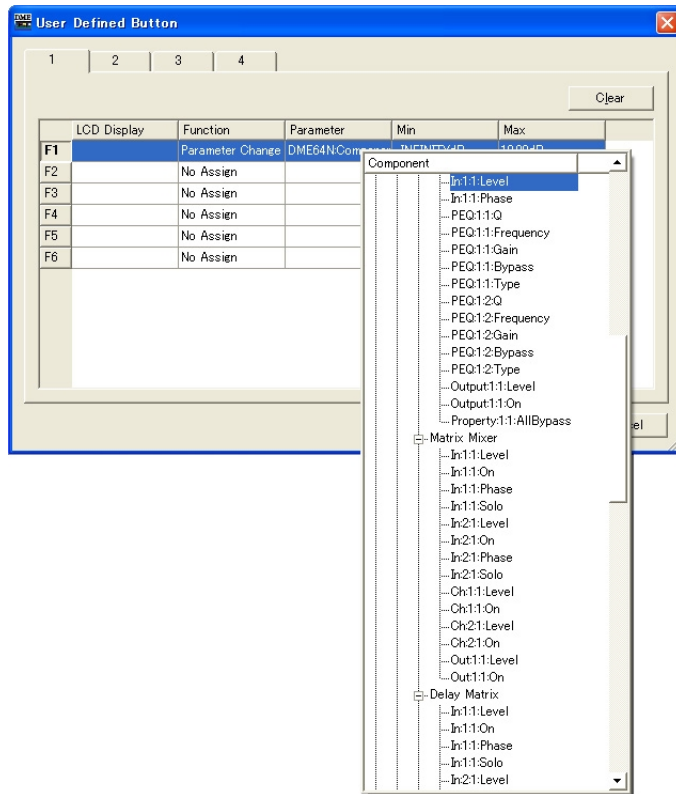
Bestimmt die Funktion, die den Funktionstasten zugewiesen werden soll.



- **[No Assign]**
Keine Zuordnung. Wählen Sie diesen Eintrag, um die Zuweisung einer Funktion aufzuheben.
- **[Parameter Value Edit]**
Erlaubt die Änderung des im Feld [Parameter] angegebenen Parameters.
- **[Direct Parameter Value]**
Ermöglicht eine direkte Werteingabe für einen Parameter. Der Zielparameter wird im Feld [Parameter] angegeben, und der einzustellende Wert im Feld [Max].
- **[Scene Change]**
Ermöglicht einen Szenenabruf. Die abzurufende Szene wird im Feld [Parameter] eingestellt.
- **[GPI OUT]**
Ermöglicht eine GPI-Ausgabe. Die GPI-Einstellung wird im Feld [Parameter] eingestellt.
- **[Play Wav File]**
Ermöglicht das Starten der Wiedergabe einer Wave-Datei. Die Einstellung der Wave-Datei wird im Feld [Parameter] vorgenommen.
Es können Wave-Dateien ausgewählt werden, die im Wav File Manager angegeben wurden. Wave-Dateien können nur dann ausgewählt werden, wenn ein Wav Player in der DME-Konfiguration integriert ist.

Parameter

Stellt die den einzelnen Funktionstasten zugewiesenen Parameter ein. Wenn Sie hierauf klicken, wird eine Liste angezeigt. Diese Liste zeigt die in der aktuellen Konfiguration gespeicherten Parameter an. Wählen Sie den Parameter aus, der mit der Funktionstaste aufgerufen werden soll. Wählen Sie den Parameter aus, der mit der Funktionstaste aufgerufen werden soll.



„LCD Display“ (LC-Display)

Stellt den am DME-Gerät angezeigten Text ein. Klicken Sie auf das Feld „LCD Display“, und geben Sie Text ein. Im Feld [LCD Display] können bis zu 23 Zeichen eingegeben werden. Nachdem Sie durch Drücken der <Eingabe>-Taste den Namen bestätigt haben, wird ein kurzer Name erzeugt und wie folgt im Funktionstastenbereich angezeigt: „F1 [Kurzname]“. Der Kurzname wird außerdem im Hauptdisplay des DME-Geräts angezeigt. Es wird automatisch ein kurzer Name mit bis zu acht Zeichen erzeugt, der auf dem Hauptbildschirm des DME-Geräts als Name des benutzerdefinierten Parameters angezeigt wird.

Min, Max

Stellt die Ober- und Untergrenze eines Parameters ein.

■ Schaltfläche [Clear] (Zuweisung löschen)

Löscht die Zuweisungen der ausgewählten Funktionstasten. Hat dieselbe Funktion wie „No Assign“.

■ Schaltfläche [OK]

Übernimmt die geänderten Einstellungen und schließt das Dialogfenster.

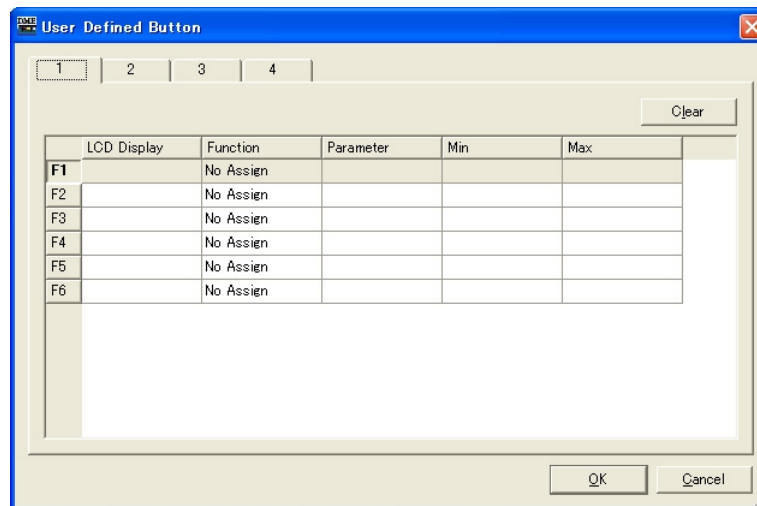
■ Schaltfläche [Cancel] (Abbrechen)

Klicken Sie auf diese Taste, um das Dialogfenster zu schließen, ohne die Einstellungen zu ändern.

Einstellen von benutzerdefinierten Parametern

Nachdem Sie eine zuzuweisende Parameterverknüpfungsgruppe angelegt haben, stellen Sie den benutzerdefinierten Parameter ein.

- 1 Erstellen Sie eine Konfiguration.
- 2 Klicken Sie im [Tools]-Menü auf den Befehl [User Defined Button].
Daraufhin wird das Dialogfenster „User Defined Button“ angezeigt.



- 3 Klicken Sie auf eine der Registerkarten [1] bis [4], um den Satz von benutzerdefinierten Parametern auszuwählen, dem Sie Parameter zuweisen möchten.
Die vier Registerkarten entsprechen den vier Seiten auf dem Hauptbildschirm des DME-Geräts.
- 4 Klicken Sie auf das Feld [Parameter] der Funktionstaste, der Sie den Parameter zuweisen möchten.
Eine Liste der in der aktuellen Konfiguration enthaltenen Parameter wird angezeigt.
- 5 Wählen Sie den Parameter aus, welcher der Funktionstaste zugewiesen werden soll.
- 6 Klicken Sie auf das Feld [LCD Display], und geben Sie Text für den Namen des benutzerdefinierten Parameters ein.
Das Feld [LCD Display] kann bis zu 23 Zeichen enthalten, aber nur acht Zeichen können auf dem Hauptbildschirm des DME-Geräts angezeigt werden. Wenn Sie einen benutzerdefinierten Parameter benennen, sollten die ersten acht Zeichen verständlich sein.

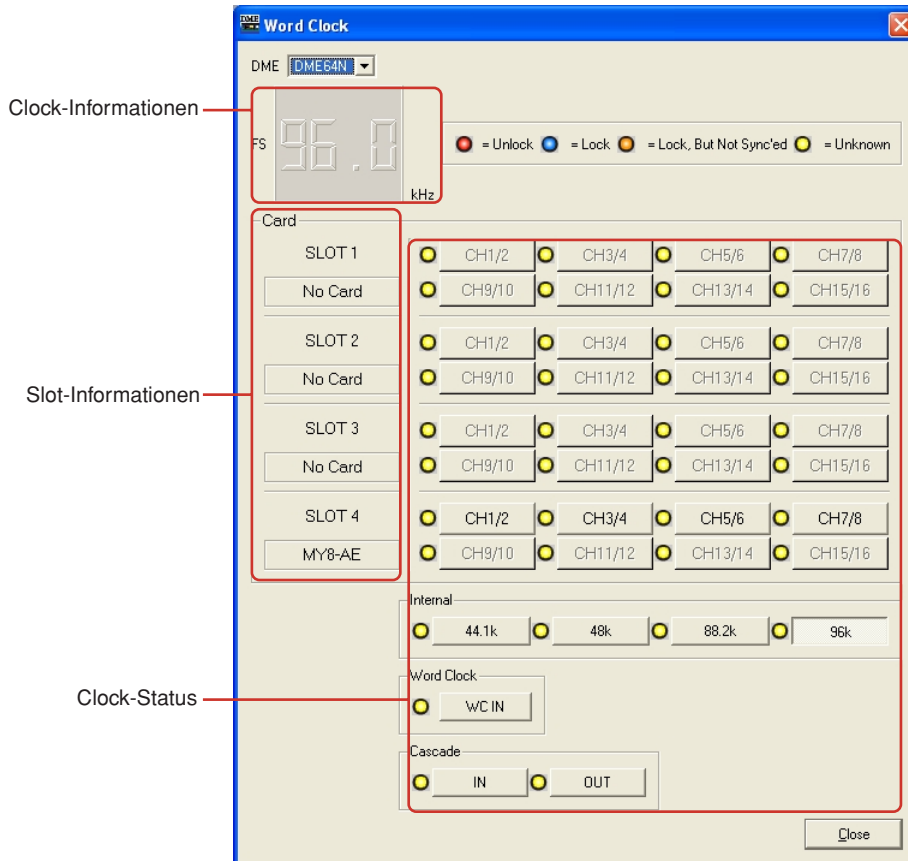
Hinweis

Wenn Sie mehrere Registrierungen vornehmen, können Sie Zeit sparen, indem Sie zuerst nur das Feld [Parameter] für alle Tasten und danach die Namen im Feld [LCD Display] einstellen. Wenn Sie in einem der Felder [LCD Display] den Namen eines benutzerdefinierten Parameters eingeben und zur Bestätigung die <Eingabe>-Taste drücken, wird das nächste Feld [LCD Display] ausgewählt, und Sie können dort sofort Text eingeben.

Die Wordclock

Das Signal, das alle an die DME angeschlossenen Geräte synchronisiert, nennt man „Wordclock“. Es benutzt dieselbe Frequenz wie die Sampling-Frequenz. Die Wordclock der einzelnen DMEs wird im Dialogfenster „Word Clock“ eingestellt.

Wenn Sie im [Tools]-Menü auf den Befehl [Word Clock] klicken, wird das Dialogfenster „Word Clock“ angezeigt.



- Die DME24N hat nur einen SLOT (Steckplatz), und [Cascade] ist nicht möglich.
- Die Anzahl der Kanäle variiert je nach in den Slot eingesteckter Karte.

■ „DME“

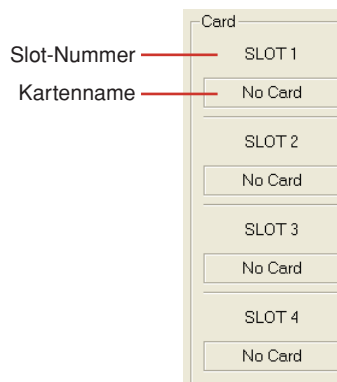
Wählen Sie die DME aus der Liste aus, an der Sie Einstellungen vornehmen möchten.

■ Clock-Informationen

Zeigt die Wordclock-Frequenz der in [DME] ausgewählten DME an.





■ „Card“ (Slot-Informationen)

Zeigt den Namen der in den Slot eingesteckten Karte ein.



■ Clock-Status

Der Clock-Status wird mithilfe eines Farbcodes angezeigt:

Status	Bedeutung
 = UNLock	Zeigt an, dass kein Signal empfangen wird.
 = Lock	Zeigt an, dass ein Signal empfangen wird und mit der aktuellen Wordclock synchronisiert werden kann.
 = Lock, But Not Sync'ed	Zeigt an, dass ein Signal empfangen wird, aber nicht mit der Wordclock synchronisiert werden kann (unterschiedliche Clocks).
 = Unknown	Zeigt an, dass es keine Informationen zu dem DME-Gerät gibt.

■ „Internal/Word Clock/Cascade“

Sie können eine der folgenden Optionen für die Wordclock auswählen: [Slot] (64N: 1-4, 24N: nur 1), [Internal] (44,1kHz/48kHz/88,2kHz/96kHz), [Word Clock] (WCK IN), [Cascade] (IN/OUT, nur 64N). Grau dargestellte Clock-Schaltflächen sind nicht verfügbar und können nicht ausgewählt werden.

■ Schaltfläche [Close] (Schließen)

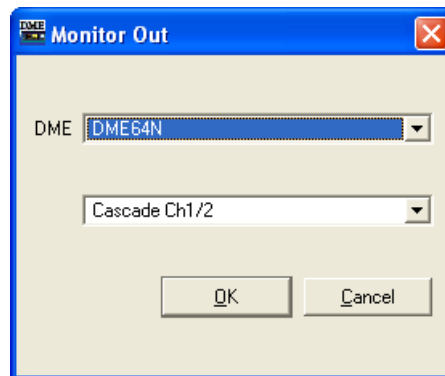
Schließt das Dialogfenster.

HINWEIS

Sie können das Dialogfenster schließen, indem Sie auf die [Close]- oder die [X]-Schaltfläche klicken oder die Taste <Esc> oder die Tastenkombination <Alt>+<F4> drücken.

Monitor

Wenn Sie im [Tools]-Menü auf den Befehl [Monitor] klicken, wird das Dialogfenster „Monitor“ angezeigt. Stellt das Ausgangsziel des Monitors ein.



■ [DME]

Wählen Sie die DME aus der Liste aus, an der Sie Einstellungen vornehmen möchten.

■ Dropdown-Liste

Wählen Sie die Karte aus der Liste aus, an die der Monitorausgang gesendet werden soll.

■ Schaltfläche [OK]

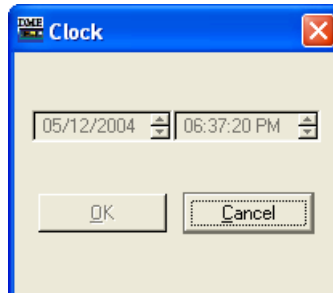
Übernimmt die geänderten Einstellungen und schließt das Dialogfenster.

■ Schaltfläche [Cancel] (Abbrechen)

Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um das Dialogfenster zu schließen, ohne die Einstellungen zu ändern.

Clock (Taktgeber)

Wenn Sie im [Tools]-Menü auf den Befehl [Clock] klicken, wird das Dialogfenster „Clock“ angezeigt. Hier können Sie den internen Taktgeber der DME einstellen. Diese Einstellung kann nur im Online-Zustand vorgenommen werden. Als Vorgabe sind Datum und Uhrzeit des Computers eingestellt. Stellen Sie im linken Feld das Datum und im rechten Feld die Uhrzeit ein. Sie können die Zahlen mithilfe der Schaltflächen [▲] und [▼] rechts neben den Feldern ändern.

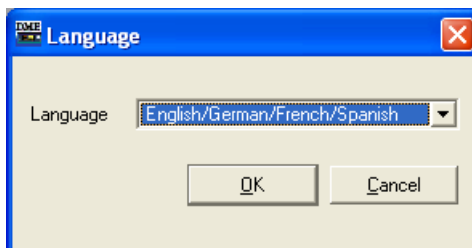


HINWEIS

Sie können das Dialogfenster schließen, indem Sie auf die [X]-Schaltfläche klicken oder die Taste <Esc> oder die Tastenkombination <Alt>+<F4> drücken.

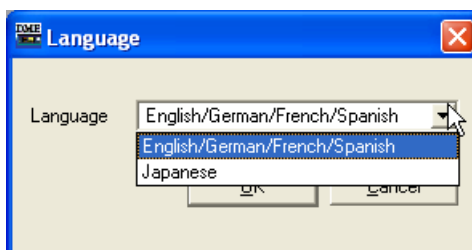
Spracheinstellungen

Wenn Sie im [Tools]- Menü auf den Befehl [Language] klicken, wird das Dialogfenster „Language“ (Sprache) angezeigt. Hier wird die Sprache des DME-Geräts eingestellt.



■ [Language] (Sprache)

Wählen Sie die Sprache aus. Die Liste enthält die Optionen [English/German/French/Spanish] (Englisch/Deutsch/Französisch/Spanisch) und [Japanese] (Japanisch).



■ Schaltfläche [OK]

Übernimmt die Einstellungen und schließt das Dialogfenster.

■ Schaltfläche [Cancel] (Abbrechen)

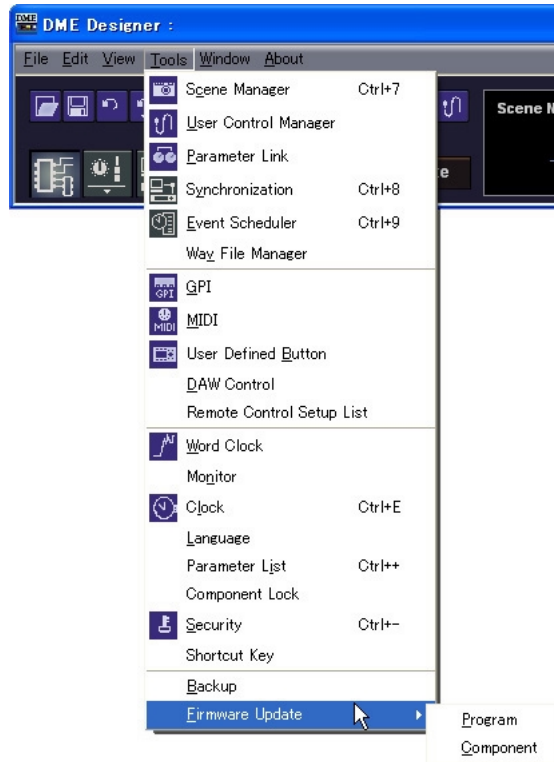
Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um das Dialogfenster zu schließen, ohne die Einstellungen zu ändern.

HINWEIS

Sie können das Dialogfenster schließen, indem Sie auf die [X]-Schaltfläche klicken oder die Taste <Esc> oder die Tastenkombination <Alt>+<F4> drücken.

DME-Firmware-Update

Die Firmware des DME-Geräts können Sie mithilfe des Befehls [Firmware Update] im [Tools]-Menü aktualisieren. Wenn Sie den Mauszeiger im [Tools]-Menü auf den Befehl [Firmware] bewegen, wird ein Submenü angezeigt.



Wenn Sie in dem Submenü eine der Optionen [Program] und [Component] auswählen, wird das Dialogfenster „Open“ (Öffnen) angezeigt. Sie können ein Firmware-Update durchführen, indem Sie eine Firmware-Update-Datei angeben.

Wenn Sie ein Firmware-Update durchführen möchten, verbinden Sie das DME-Gerät mit dem Computer.

Wenn das DME-Update fertig gestellt wurde, wird das DME-Gerät automatisch neu gestartet. Sie müssen auch den DME Designer neu starten.

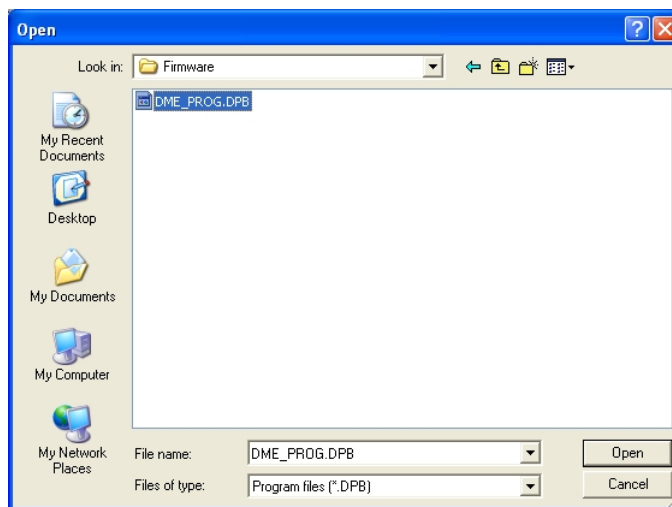
HINWEIS

Wenn die Firmware von Version 1.07 oder niedriger auf Version 1.10 aktualisiert wurde, führen Sie die Aktualisierung zweimal durch. Da sich die Daten für die Textdarstellung in der DME geändert haben, ist die Textdarstellung für Japanisch nach einem einmaligen Update nicht möglich.

■ [Program]

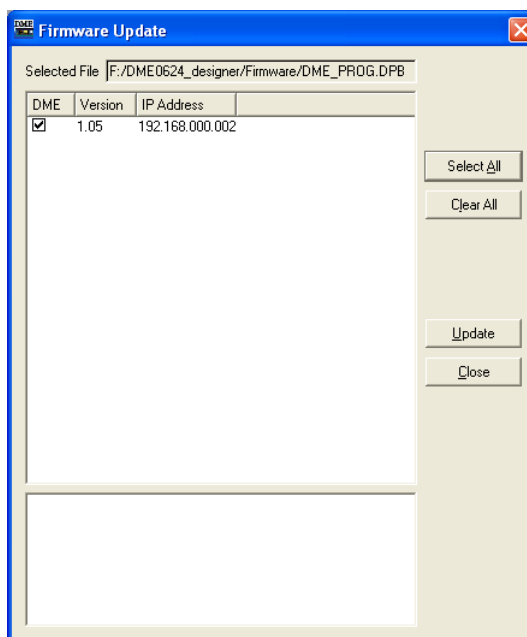
Aktualisiert die Firmware für den Programmbereich des DME-/CP1-Geräts. Öffnet Aktualisierungsdateien mit der Erweiterung „.DPB“.

- 1 Wählen Sie im [Tools]-Menü die Befehle [Firmware Update] → [Program]. Daraufhin wird das Dialogfenster „Open“ (Öffnen) angezeigt.



- 2 Wählen Sie ein Aktualisierungsprogramm mit der Erweiterung „.DPB“ aus, und klicken Sie auf [Open] (Öffnen).

Daraufhin wird das Dialogfenster „Firm Update“ angezeigt. Die DMEs in der aktuellen Zone werden dort in einer Liste angezeigt.



- 3 Kreuzen Sie die DME an, die Sie aktualisieren möchten.

Sie können auf ein Kästchen klicken, um es ein- oder auszuschalten. Die Schaltfläche [Select All] (Alle auswählen) kreuzt sämtliche DMEs an. Die Schaltfläche [Clear All] (Alle löschen) entfernt alle DME-Häkchen.

4 Kreuzen Sie die DME an, die Sie aktualisieren möchten, und klicken Sie dann auf die Schaltfläche [Update].

Daraufhin beginnt das Firmware-Update.

HINWEIS

Achten Sie während der Aktualisierung darauf, keinesfalls das USB- oder Ethernet-Kabel abzuziehen oder die DME auszuschalten. Andernfalls gehen die MIDI-Einstellungsinformationen des DME Designers verloren.

Wenn das DME-Update fertig gestellt wurde, wird das DME-Gerät automatisch neu gestartet. Sie müssen auch den DME Designer neu starten.

■ [Component]

Aktualisiert die Komponenten-Firmware des DME-Geräts. Wenn Sie diesen Befehl auswählen, wird das Dialogfenster „Open“ (Öffnen) angezeigt. Öffnet Aktualisierungsdateien mit der Erweiterung „.DCB“ (für DME) oder „.CCB“ (für ICP1). Sie können mehrere Aktualisierungsdateien für Komponenten auswählen.

■ DME-Gerät

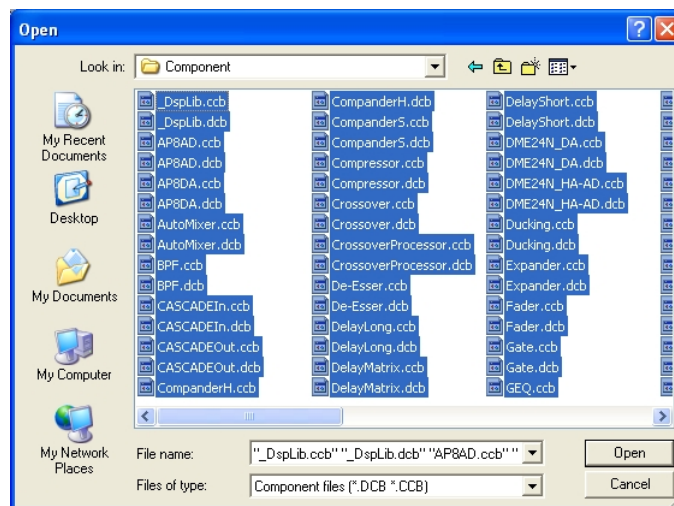
Wenn Sie ein Firmware-Update durchführen möchten, verbinden Sie das DME-Gerät über ein USB- oder Ethernet-Kabel mit dem Computer. Auf dem Computer muss der USB-MIDI-Treiber oder der DME-N-Netzwerktreiber installiert sein.

■ ICP1

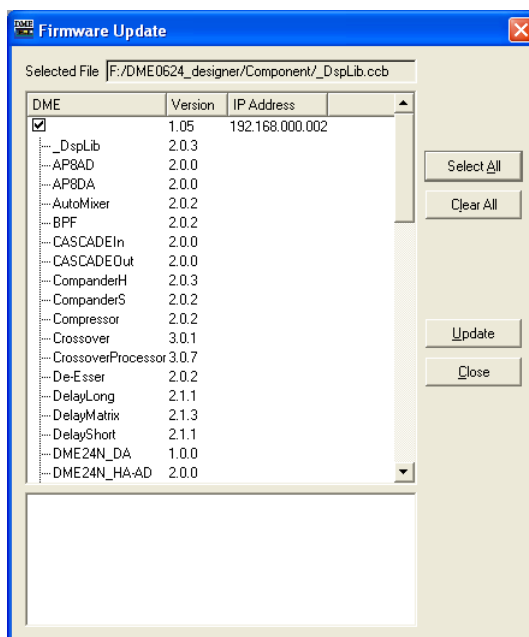
Wenn Sie ein Firmware-Update durchführen möchten, müssen das ICP1 und die Zonen-Master-DME über Ethernet verbunden sein. Außerdem muss die Zonen-Master-DME wie vorstehend beschrieben an den Computer angeschlossen sein.

1 Wählen Sie im [Tools]-Menü die Befehle [Firmware Update] → [Component].

Daraufhin wird das Dialogfenster „Open“ (Öffnen) angezeigt.



- 2** Wählen Sie ein Aktualisierungsprogramm mit der Erweiterung „.DCB“ (für DME) oder „.CCB“ (für ICP1) aus, und klicken Sie auf die Schaltfläche [Open] (Öffnen). Daraufhin wird das Dialogfenster „Firmware Update“ angezeigt. Die in der aktuellen Zone enthaltenen DMEs oder ICPs werden in einer Liste angezeigt. Die Komponentennamen und Versionen werden für die einzelnen DMEs hierarchisch angezeigt.



- 3** Kreuzen Sie die Komponente an, die Sie aktualisieren möchten. Sie können auf ein Kästchen klicken, um es ein- oder auszuschalten. Die Schaltfläche [Select All] (Alle auswählen) kreuzt sämtliche DMEs an. Die Schaltfläche [Clear All] (Alle löschen) entfernt alle DME-Häkchen.
- 4** Kreuzen Sie die Komponente an, die Sie aktualisieren möchten, und klicken Sie dann auf die Schaltfläche [Update]. Daraufhin beginnt die Komponentenaktualisierung.

HINWEIS

Achten Sie während der Aktualisierung darauf, keinesfalls das USB- oder Ethernet-Kabel abzuziehen oder die DME auszuschalten. Andernfalls gehen die MIDI-Einstellungsinformationen des DME Designers verloren.

Wenn das DME-Update fertig gestellt wurde, wird das DME-Gerät automatisch neu gestartet. Sie müssen auch den DME Designer neu starten.

Event Logger

Wenn Sie online sind und im [View]-Menü auf den Befehl [Event Logger] klicken, wird das Fenster „Event Logger“ angezeigt. Darin werden die Ereignisse der DME-Einheiten festgehalten und angezeigt.

Wenn Sie beim Öffnen des Dialogfensters online sind, wird automatisch das Ereignisprotokoll erstellt und im Event-Logger-Fenster als Liste angezeigt.

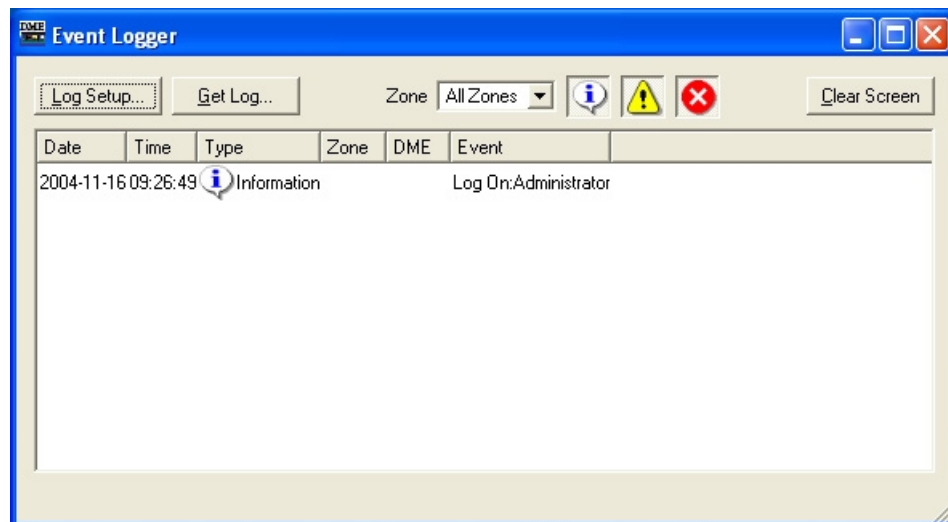
Die Ereignisse werden so lange in Echtzeit angezeigt, wie das Dialogfenster geöffnet ist und Sie online sind. Außerdem werden die Informationen gleichzeitig in einer Datei festgehalten, wenn die Protokollfunktion aktiviert ist.

HINWEIS

Das Event-Logger-Fenster kann nur von Benutzern aufgerufen werden, deren Kontrollkästchen [View Log Window] im Dialogfenster „Security“ aktiviert ist (ON). Standardmäßig ist dieser Parameter auf OFF voreingestellt.

HINWEIS

Welche Ereignisse im Event-Logger-Fenster angezeigt werden sollen, müssen Sie vorher im Dialogfenster „Event Log List“ einstellen.



■ DME-Liste

- **[Date]**
(Datum) Zeigt das Datum an, an dem das Ereignis eingetreten ist. (Beispieldisplay: 2004-08-24)
- **[Time]**
(Uhrzeit) Zeigt die Uhrzeit an, zu der das Ereignis eingetreten ist.
- **[Type]**
(Ereignisart) Zeigt Art und Symbol des Ereignisses an.
Es gibt drei Arten von Ereignissen:
 - ⚠ (Warning): Warnereignis
 - ✖ (Error): Fehlerereignis
 - ℹ (Information): Sonstiges Ereignis
- **[Zone]**
Zeigt den Namen der Zone an, in der das Ereignis eingetreten ist.
- **[DME]**
Zeigt den Namen der DME an, bei der das Ereignis eingetreten ist.
- **[Event]**
Zeigt den Inhalt des Ereignisses an.

Schaltfläche [Log Setup]

Ruft das Dialogfenster „Log Setup“ (Protokolleinrichtung) auf. Hier können Sie Einstellungen für das Ereignisprotokoll vornehmen.




Schaltfläche [Get Log]

Wenn Sie offline sind, wird hiermit die DME ausgewählt, deren Ereignisprotokoll aufgerufen werden soll. Im Onlinezustand ist diese Schaltfläche grau dargestellt und kann nicht verwendet werden. Wenn Sie hierauf klicken, wird das Dialogfenster „Get Log“ (Protokoll laden) angezeigt.

[Zone]

Wählt die Zone aus, deren Ereignisse angezeigt werden sollen. Im Fenster werden nur Ereignisse aus der ausgewählten Zone angezeigt. Ist „All Zones“ (Alle Zonen) ausgewählt, so werden die Ereignisse aller in der Zone angeordneten DMEs angezeigt.

Displayschaltflächen (Information/Warnung/Fehler)

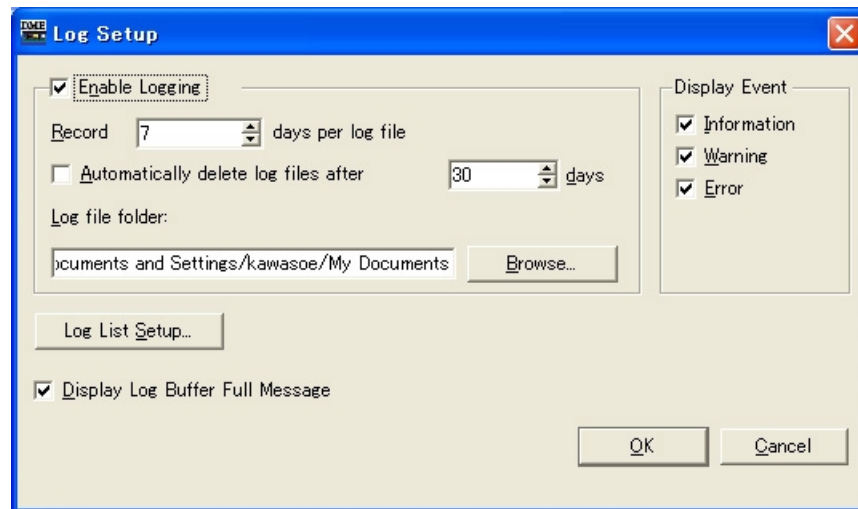
-  **Schaltfläche [Display Information]**
Schaltet die Anzeige von Informationsereignissen ein und aus.
Ist diese Schaltfläche aktiviert, so werden im Event-Logger-Fenster Informationsereignisse angezeigt.
-  **Schaltfläche [Display Warning]**
Schaltet die Anzeige von Warnereignissen ein und aus.
Ist diese Schaltfläche aktiviert, so werden im Event-Logger-Fenster Warnereignisse angezeigt.
-  **Schaltfläche [Display Error]**
Schaltet die Anzeige von Fehlerereignissen ein und aus.
Ist die Schaltfläche aktiviert, so werden im Event-Logger-Fenster Fehlerereignisse angezeigt.

Schaltfläche [Clear Screen] (Ereignisse löschen)

Löscht Events.

Das Dialogfenster „Log Setup“

Klicken Sie im Event-Logger-Fenster auf die Schaltfläche [Log Setup], um das Dialogfenster „Log Setup“ (Protokolleinrichtung) aufzurufen. Hier können Sie Einstellungen für das Ereignisprotokoll vornehmen. Diese Einstellungen gelten für das System als Ganzes.



■ [Enable Logging]

(Protokollierung aktivieren) Schaltet die Funktion ein oder aus, die die Protokolldaten der erhaltenen Ereignisse in eine Datei schreibt. Ist diese Option angekreuzt, so wird das Ereignisprotokoll in eine Datei geschrieben.

Wenn die Protokollierung aktiviert ist, wird sie im Fenster „Enable Logging“ eingestellt.

„Record __ days per log file“

(Pro Protokolldatei _ Tage aufzeichnen) Stellt ein, wie viele Tage in einer Protokolldatei aufgezeichnet werden. Bei Überschreitung der angegebenen Tageszahl wird eine neue Protokolldatei angelegt, in der die künftigen Protokollereignisse festgehalten werden.

Wird um 10 Uhr morgens als Tageszahl eine „1“ eingestellt, so werden die Informationen bis zum nächsten Tag um 9.59 Uhr morgens in derselben Datei aufgezeichnet. Die Anzahl derer gewählten Tage wird gelöscht, wenn das Dialogfenster „Log Setup“ durch Anklicken von [OK] geschlossen wird, oder wenn das System online geht.

„Automatically delete log files after __ days“

(Protokolldateien automatisch nach _ Tagen löschen) Ist diese Option angekreuzt, so werden Protokolldateien, die die angegebene Tageszahl überschreiten, automatisch gelöscht. Gibt an, nach wie viel Tagen die Protokolldateien automatisch gelöscht werden.

„Log file folder“

(Protokolldateiordner) Geben Sie hier den Ordner an, in dem Protokolldateien gespeichert werden sollen. Wenn Sie auf die Schaltfläche [Browse] (Durchsuchen) klicken, wird das Standarddialogfenster des Betriebssystems für das Festlegen von Ordnern aufgerufen. Hier können Sie einen Ordner auswählen.

Protokolldateien werden mit dem folgenden Dateinamen gespeichert: „LOG + Startdatum.txt“. Falls der angegebene Ordner bereits eine Datei desselben Namens enthält, wird am Ende des Dateinamens eine Zahl angefügt, und sie wird als separate Datei gespeichert. (Beispiel: LOG20040824-2.txt)

■ [Display Event]

(Ereignisarten anzeigen) Die hier angekreuzten Ereignisarten werden angezeigt: Informationen, Warnungen oder Fehler. Diese Funktion entspricht den Schaltflächen [Display Information], [Display Warning] und [Display Error] im Event-Logger-Fenster. Sie können mehrere Ereignisarten ankreuzen.

■ [Display Log Buffer Full Message]

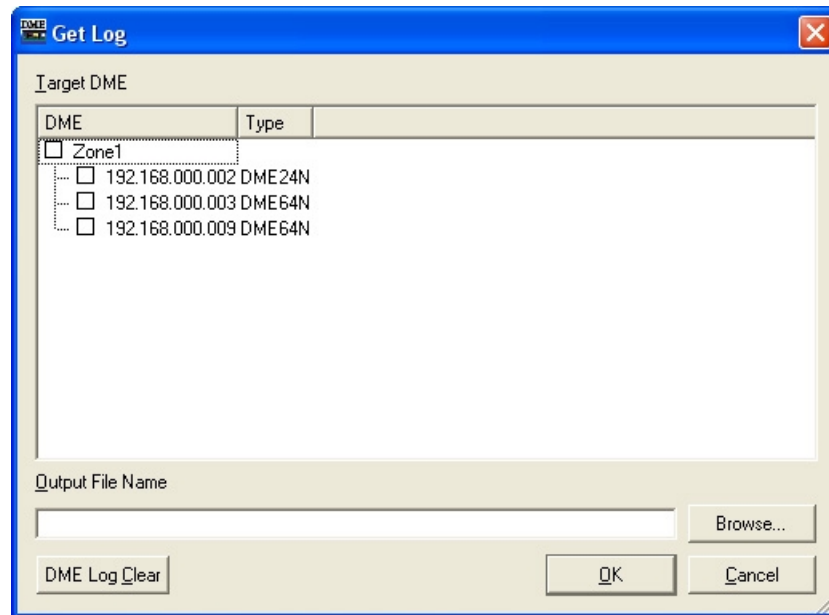
(Nachricht „Log Buffer Full“ anzeigen) Ist diese Option angekreuzt, so wird am Display aller DME-Einheiten in der Zone die Nachricht „Log Buffer Full“ (Protokollpuffer voll) angezeigt.

■ Schaltfläche [Log List Setup]

Stellt die von den DME-Einheiten gesendeten Ereignisse ein. Wenn Sie hierauf klicken, wird das Dialogfenster „Event Log List“ (Ereignisprotokollliste) aufgerufen.

Das Dialogfenster „Get Log“

Klicken Sie im Event-Logger-Fenster auf die Schaltfläche [Get Log], um das Dialogfenster „Get Log“ (Protokoll laden) anzuzeigen.



■ DME-Liste

Zeigt die IP-Adressen und Arten der in der Zone enthaltenen DME-Einheiten an. Wählen Sie die DME aus, deren Ereignisse Sie laden möchten, indem Sie sie ankreuzen.

■ [Output File Name]

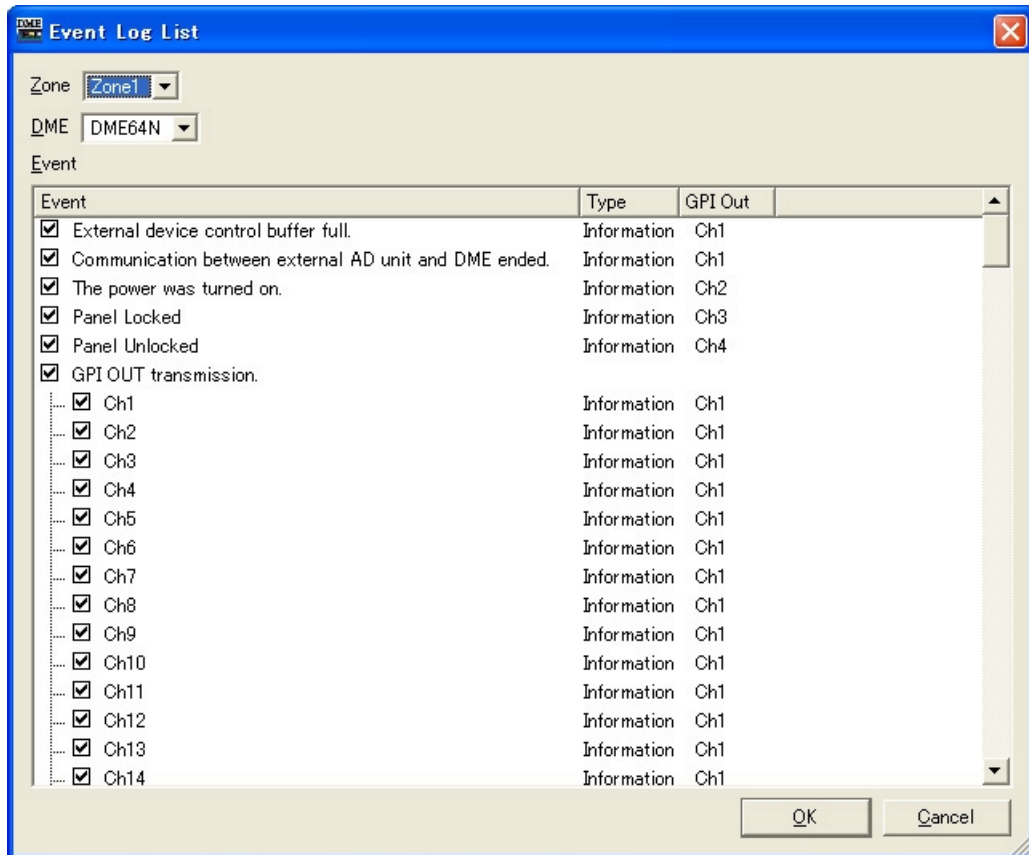
(Name der Ausgangsdatei) Stellt den Dateinamen und den Speicherpfad der Protokolldatei ein. Wenn Sie auf die Schaltfläche [Browse] (Durchsuchen) klicken, öffnet sich das Dialogfenster zur Dateiauswahl, in dem Sie eine Datei auswählen können.

■ [DME Log Clear]

Löscht die Protokolle in den markierten DME-Einheiten. Wenn Sie auf diese Schaltfläche klicken, wird ein Bestätigungsdialog angezeigt.

Das Dialogfenster „Event Log List“ (Ereignisprotokollliste)

Stellt die von dem DME-Einheiten gesendeten Ereignisse ein. Die angekreuzten Ereignisse werden gesendet.



■ [Zone]

Wenn Sie hierauf klicken, wird eine Liste angezeigt. Gibt eine Zone an.

■ [DME]

Wenn Sie hierauf klicken, wird eine Liste angezeigt. Gibt DMEs an.

■ [Event]

(Ereignis) Sie können die Übertragung von Protokollen für die einzelnen Ereignisse ein- und ausschalten.

■ [Type]

(Ereignisart) Wenn Sie hierauf klicken, wird eine Liste angezeigt. Wählen Sie die Ereignisarten aus. Die Ereignisarten „Information“, „Warning“ (Warnung) oder „Error“ (Fehler) werden in einer Liste angezeigt.

■ [GPI OUT]

Sendet ein GPI-Signal für jedes Event.

Ereignisplanung

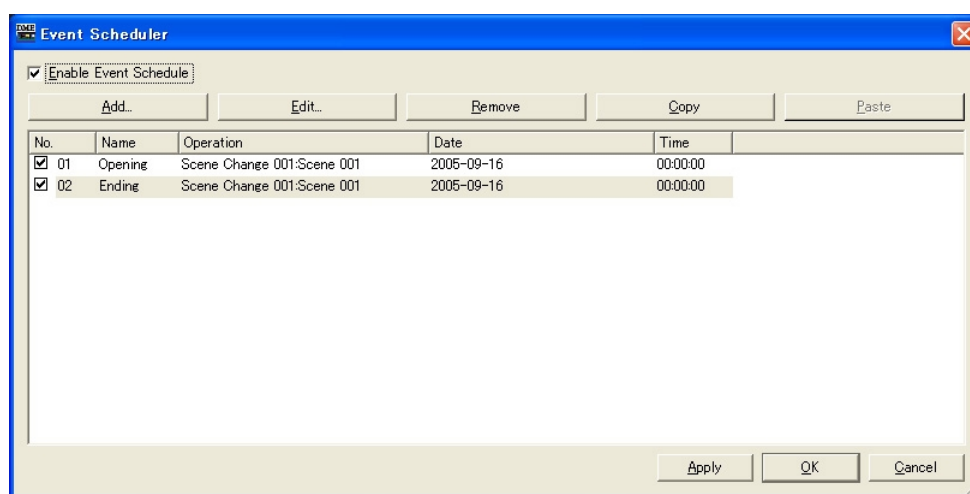
Das Dialogfenster „Event Scheduler“

Wenn Sie im [Tools]-Menü auf den Befehl [Event Scheduler] klicken, wird das Dialogfenster „Event Scheduler“ (Ereignisplaner) angezeigt. Hier wird der Ereignisplan eingestellt. Sie können Ereignispläne aufstellen, indem Sie Datum, Uhrzeit und die auszuführende Aktion angeben. Sie können Pläne für Ereignisse aufstellen, die zu einem bestimmten Zeitpunkt ausgeführt werden sollen, sowie für periodische Ereignisse. Periodische Ereignisse sind Ereignisse, die jährlich, monatlich, wöchentlich oder täglich wiederholt werden. Es können bis zu 50 Ereignisse geplant werden. Die Planung kann für jede Zone separat vorgenommen werden. Einstellungen und Änderungen werden im Onlinezustand an die DME-Einheit gesendet.

Es können Szenenumschaltungen, Parameteränderungen und GPI-Ausgang geplant werden.

HINWEIS

Planungseinstellungen können nur von Benutzern bearbeitet werden, deren Kontrollkästchen [Edit] im Dialogfenster „Security“ aktiviert ist (ON).



■ Ereignisansicht

Zeigt die eingetragenen Planungsereignisse an. Werden periodische (zyklisch wiederkehrende) Ereignisse erstmals zusammen angezeigt, so werden sie in Datumsreihenfolge angezeigt. Die Reihenfolge gleichzeitiger Events kann durch Ziehen und Ablegen geändert werden. Klicken Sie auf ein Ereignis, um es auszuwählen.

■ [No.]

(Nr.) Zeigt die Nummer des Ereignisses an. Nummern werden von oben nach unten in aufsteigender Reihenfolge vergeben. Diese Funktion wird nicht ausgeführt, wenn das Kontrollkästchen nicht markiert ist.

■ [Name]

Zeigt die Ereignisnamen an. Durch Klicken auf ein Ereignis können Sie es auswählen, um seinen Namen zu ändern. Die Anzahl der Zeichen ist nicht begrenzt.

■ [Operation]

(Vorgang) Zeigt an, welche Funktion beim Starten des Ereignisses ausgeführt wird.

■ [Date]

(Datum) Zeigt das Ereignisstartdatum an.

Periodische Ereignisse werden wie nachstehend gezeigt dargestellt, mit einem Symbol und einem Text, die anzeigen, dass es sich um ein periodisches Ereignis handelt.

- [January 1 every year]
Am 1. Januar jedes Jahres (Neujahrstag)
- [First Monday of January every year]
Am ersten Montag jedes Jahres
- [Day 1 every month]
Am ersten Tag jedes Monats
- [Second Monday of every month]
Am zweiten Montag jedes Monats
- [Monday every week]
Jede Woche am Montag
- [Every day]
Jeden Tag

■ [Time]

(Uhrzeit) Zeigt die Uhrzeit an, zu der das Ereignis gestartet wird.

■ [Enable Event Schedule]

(Ereignisplan aktivieren) Aktiviert die geplanten Ereignisse.

■ [Add]

(Hinzufügen) Fügt ein Ereignis hinzu. Wenn Sie hierauf klicken, wird das Dialogfenster „Add Event“ angezeigt. Wurde bereits die Höchstzahl von 50 Ereignissen eingetragen, so ist diese Schaltfläche grau dargestellt und nicht verfügbar.

■ [Remove]

(Löschen) Löscht das in der Liste ausgewählte Ereignis. Diese Schaltfläche ist grau dargestellt und nicht verfügbar, wenn kein Ereignis ausgewählt ist.

■ [Edit]

(Bearbeiten) Hiermit können Sie das ausgewählte Ereignis bearbeiten. Ruft das Dialogfenster „Edit Event“ (Ereignis bearbeiten) auf. Diese Schaltfläche ist grau dargestellt und nicht verfügbar, wenn kein Ereignis ausgewählt ist.

■ [Copy]

(Kopieren) Kopiert das markierte Ereignis. Diese Schaltfläche ist grau dargestellt und nicht verfügbar, wenn kein Ereignis ausgewählt ist.

■ [Paste]

(Einfügen) Fügt das kopierte Ereignis ein. Das Ereignis wird hinzugefügt. Diese Schaltfläche ist grau dargestellt und nicht verfügbar, wenn kein Ereignis kopiert wurde.

Das Dialogfenster [Add Event (Edit Event)] (Ereignis hinzufügen bzw. bearbeiten)

Diese Dialogfenster werden angezeigt, wenn Sie im Dialogfenster „Event Scheduler“ auf eine der Schaltflächen [Add] oder [Edit] klicken. Hier können Sie ein Planungsereignis hinzufügen oder bearbeiten.

■ Feld [Event Name]

(Ereignisname) Geben Sie hier den Namen des Ereignisses ein. Die Anzahl der Zeichen ist nicht begrenzt.

■ [Event Operation]

(Ereignisvorgang) Hier stellen Sie ein, welcher Vorgang beim Starten des Ereignisses ausgeführt werden soll.

[Operation]

Wenn Sie hierauf klicken, wird eine Ereignisliste angezeigt. Geben Sie an, welcher Vorgang beim Starten des Ereignisses ausgeführt werden soll.

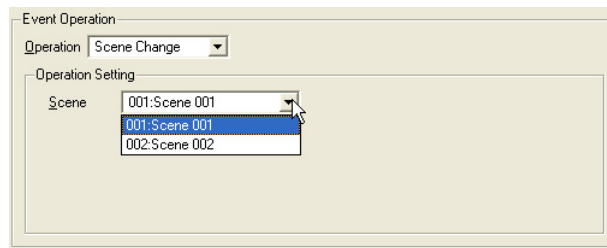
Die Liste enthält folgende Einträge:

- [Scene Change]
(Szenenumschaltung) Wechselt die Szene.
- [Parameter Value Edit]
(Parameteränderung) Ändert einen Parameter.
- [GPI Out]
Sendet den GPI-Ausgang.
- [Play Wav File]
Ermöglicht das Starten der Wiedergabe einer Wave-Datei.

[Operation Setting]

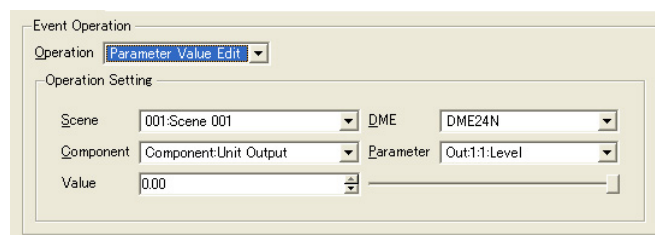
(Vorgangseinstellung) Der Inhalt ändert sich je nach dem unter [Operation] ausgewählten Ereignis.

- Wenn [Scene Change] ausgewählt ist:



Wählen Sie aus der Szenenliste die aufzurufende Szene aus. Gespeicherte Szenen werden in der Liste angezeigt.

- Wenn [Parameter Value Edit] ausgewählt ist:

**[Scene]**

Wählen Sie eine Szene aus der Liste aus.

Falls die aktuelle Szene der DME-Einheit von der in der Ereignisplanung angegebenen Szene abweicht, wird die geplante Szene aufgerufen. Ist die aktuelle Szene der DME-Einheit mit der Szene in der Ereignisplanung identisch, so wird die geplante Szene nicht aufgerufen.

[DME Unit] (DME-Einheit)

Wählen Sie aus der Liste die DME-Einheit aus, auf die dieses geplante Ereignis angewendet werden soll. In der Liste werden die in der aktuellen Zone enthaltenen DMEs angezeigt.

[Component]

Wählen Sie die Komponente aus, die den zu ändernden Parameter enthält. Diese Liste zeigt die Komponenten an, die für die im Feld [DME Unit] ausgewählte DME angeordnet sind.

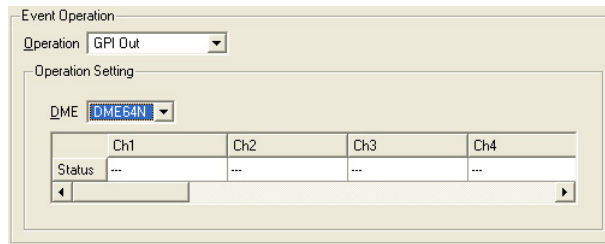
[Parameter]

Wählen Sie den Parameter aus, der geändert werden soll. In einer Liste werden die Parameter für die im Feld [Component] ausgewählte Komponente angezeigt.

[Value]

Stellen Sie für den Parameter einen Wert ein. Ändern Sie den Parameter mithilfe der Pfeilschaltflächen oder des Schiebereglers rechts daneben.

- Wenn [GPI Out] ausgewählt ist:



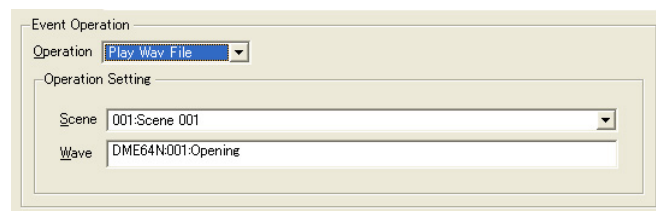
[DME]

Wählen Sie aus der Liste die DME aus, die den GPI-Ausgang erzeugen soll.

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

Stellen Sie für die einzelnen Kanäle [ON] (ein), [OFF] (aus) oder [---] ein. Bei der Einstellung [OFF] gibt der Kanal [LOW→HIGH] das Signal [HIGH→LOW] aus, der Kanal [HIGH→LOW] das Signal [LOW→HIGH].

- Wenn [Play Wav File] ausgewählt ist:



[Scene]

Wählen Sie eine Szene aus der Liste aus.

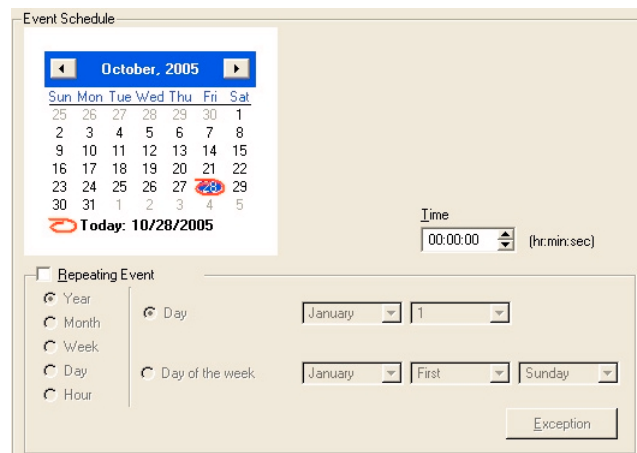
[Wave]

Wählen Sie eine Wave-Datei aus der Liste aus.

Es können Wave-Dateien ausgewählt werden, die im Wav File Manager angegeben wurden. Dateien können nur dann ausgewählt werden, wenn ein Wav Player in der DME-Konfiguration integriert ist.

■ [Event Schedule]

(Ereignisplan) Stellen Sie das Jahr/den Monat/den Tag ein, an dem das Ereignis gestartet werden soll.



Kalender

Stellt das Datum ein, an dem das Ereignis gestartet wird.

Ändern Sie mithilfe der Schaltflächen [<] und [>] Jahr und Monat. Klicken Sie auf einen Tag, um das betreffende Datum einzustellen. Am Kalender kann auch der 29. Februar eingestellt werden, der dort alle vier Jahre erscheint (in jedem Schaltjahr).

„Time“

(Uhrzeit) Stellt die Uhrzeit ein, an dem das Ereignis gestartet wird.

Klicken Sie auf die Stunde und die Minute, und stellen Sie dann mithilfe der Pfeilschaltflächen die numerischen Werte ein.

Für periodische Ereignisse wird nur die Uhrzeit eingestellt.

[Repeating Event]

(Wiederkehrendes Ereignis) Ist diese Option angekreuzt, so wird aus dem Ereignis ein periodisches Ereignis, und der Kalender wird ignoriert.

- **[Year]/[Month]/[Week]/[Day]/[Hour]**
(Jahr/Monat/Woche/Tag/Stunde) Stellen Sie mithilfe der Optionsfelder links das Zeitintervall für das Ereignis ein.
- **[Day]/[Day of the week]**
(Tag/Wochentag) Stellen Sie an der rechten Seite die Bedingungen ein. Wählen Sie [Day]/[Day of the week], und stellen Sie das Datum und weitere Informationen ein. Was hier eingestellt werden kann, variiert je nach dem ausgewählten Zeitintervall.

Wenn das Ereignisintervall [Year] (Jahr) ist

Sämtliche Einstellungen können vorgenommen werden.

Wenn das Ereignisintervall [Month] (Monat) ist

Ist [Day] (Tag) ausgewählt, so kann nur das Datum eingestellt werden.

Ist [Day Of The Week] (Wochentag) ausgewählt, so werden die Monatswoche und der Wochentag eingestellt.

Wenn das Ereignisintervall [Week] (Woche) ist

Nur [Day Of The Week] (Wochentag) kann ausgewählt werden. Stellen Sie den Wochentag ein.

Wenn das Ereignisintervall [Day]/[Hour] (Tag/Stunde) ist

In dem Bereich rechts sind keine Bedingungseinstellungen erforderlich.

[Exception]-Schaltfläche (Ausnahme)

Hiermit öffnen Sie das Dialogfenster "Event Exceptions".

■ [Event Exceptions]

Gibt Jahr, Monat, Tag und Uhrzeit an als Ausnahmezeiten, zu denen keine Events ausgeführt werden sollen.

The screenshot shows a dialog box for setting event exceptions. At the top, there is a calendar for July 2005 (2005年7月). The calendar grid shows days from 26 to 6. The 12th is circled in red, and below the calendar, it says '今日: 2005/07/12'. Below the calendar, there are six radio buttons and input fields:

- Day
- Year: 2005
- Month: January
- Week: First week
- Day of the week: Sunday
- Hour: 00

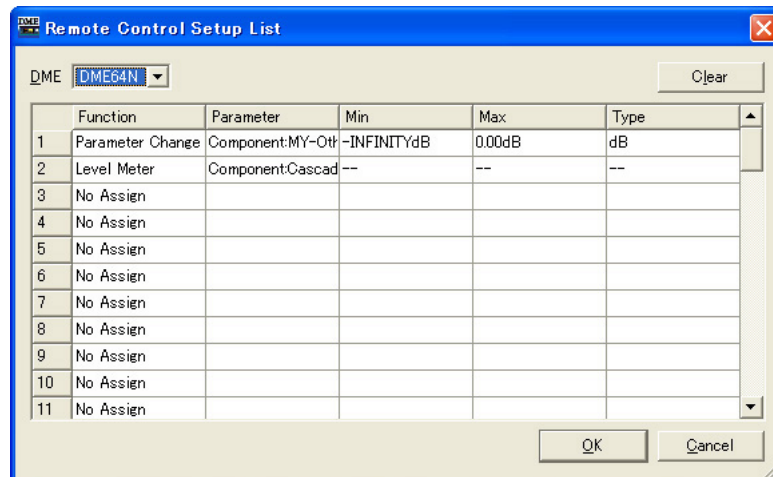
Die verfügbaren Parameter hängen vom Abstand der Wiederkehr der Events (Ereignisintervall) ab.

- Wenn das Ereignisintervall [Year] ist
Nur die Einstellung [Year] (Jahr) ist verfügbar.
- Wenn das Ereignisintervall [Month] ist
Nur [Month] (Monat) und [Week] (Woche) sind verfügbar.
- Wenn das Ereignisintervall [Week] ist
Nur [Month], [Week] und [Day] (Tag) sind verfügbar.
- Wenn das Ereignisintervall [Day] ist
Nur [Month], [Week], [Day] und [Day of the week] (Wochentag) sind verfügbar.
- Wenn das Ereignisintervall [Hour] ist
Nur [Month], [Week], [Day], [Day of the week] und [Hour] (Stunde) sind verfügbar.

Remote Control Setup List (Liste der Fernbedienungseinstellungen)

Speichert die Parameter, die von einem externen Controller aus bedient werden sollen. Lesen Sie das Dokument „DME-N Remote Control Protocol Specifications“ (Technische Daten des Fernbedienungsprotokolls DME-N) für Näheres zu diesem Kommunikationsprotokoll. Informationen über das Dokument „DME-N Remote Control Protocol Specifications“ finden Sie auf der Pro-Audio-Website von Yamaha (URL siehe unten).

<http://www.yamahaproaudio.com/>



[DME]

Klicken Sie darauf, um die Liste aufzurufen und eine DME-Einheit auszuwählen.

[Function]

Wählen Sie [No Assign], [Parameter Value Edit] oder [Level Meter].

[Parameter]

Gibt die zu steuernden Parameter an. Eine Liste von Parametern wird entsprechend der Auswahl bei [Function] angezeigt.

[Min]/[Max]

Zeigt den Mindest- und den Höchstwert für den Parameter an.

[Type]

Wählt eine Faderkurve, wenn Level usw. bei [Parameter] ausgewählt ist.

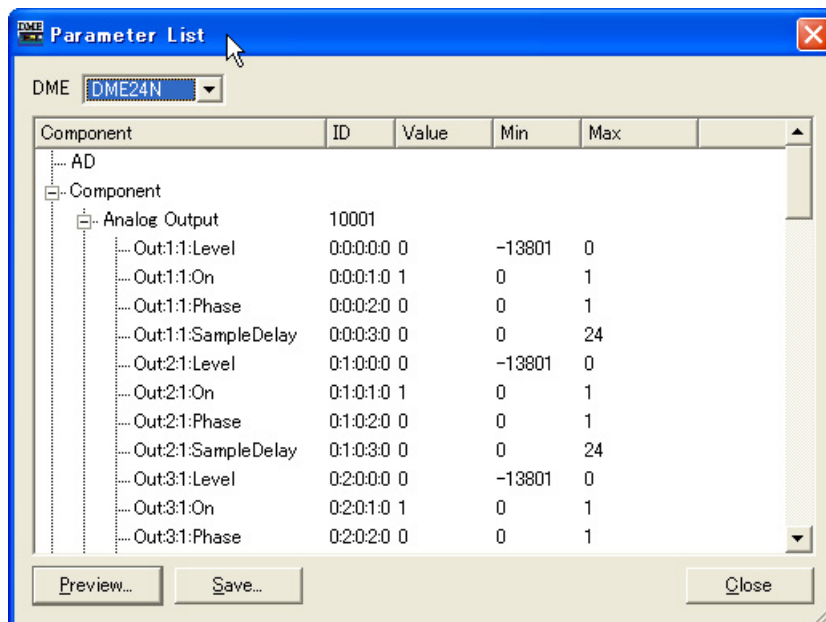
Wählen Sie [dB], um den Pegel direkt in dB zu bestimmen, oder [Curve Table] (Kurventabelle), um eine der DME-Faderkurven für die Pegelregelung zu verwenden.

Die Parameterliste

Wenn Sie im [Tools]-Menü auf den Befehl [Parameter List] klicken, wird das Dialogfenster „Parameter List“ (Parameterliste) aufgerufen. Dort ist eine Liste der Parameter in der aktuellen Konfiguration der aktuellen Zonen angezeigt. Hier können Sie z.B. die Parameterkennungen (IDs) überprüfen.

Außerdem können Sie die Parameterliste ausdrucken.

Wenn das Dialogfenster geöffnet wird oder wenn aus der DME-Liste eine DME ausgewählt wird, werden die Parameterwerte angezeigt.



■ [DME]

Wählen Sie aus der Liste die DME aus, deren Parameter angezeigt werden sollen. In der Liste werden die in der aktuellen Konfiguration enthaltenen DMEs angezeigt. Die Komponenten in der ausgewählten DME werden in der Komponentenliste angezeigt.

■ Komponentenliste

Die in der DME enthaltenen Komponenten und Benutzermodule, ihre Kennungen sowie die Komponentenparameter werden in einer hierarchischen Liste angezeigt. Außerdem werden AD und Slot angezeigt.

HINWEIS

Komponenten für Benutzermodule werden ebenfalls hierarchisch angezeigt. Ist jedoch die Benutzermodul-Sicherheit aktiviert, so werden die Komponenten nicht angezeigt. Es werden aber die im Benutzermoduleditor angezeigten Parameter hier dargestellt.

[ID]

(Kennung) Zeigt die Kennung der Komponenten bzw. des Parameters an.

Als Parameterkennung wird Folgendes angezeigt: „Elementnr. : X : Y : Parameternr. : Verzeichnisnr.“

[Value]

(Wert) Zeigt den Wert des Parameters an.

[Min]/[Max]

Zeigt den Mindest- und den Höchstwert für den Parameter an.

HINWEIS

Bei den angezeigten Parameterwerten handelt es sich um diejenigen, die beim Öffnen des Dialogfensters oder bei der Auswahl der angezeigten DME aus der DME-Liste gültig waren. Sie können hier nicht verändert werden.

■ Schaltfläche [Preview]

(Voransicht) Druckt eine Parameterliste aus. Wenn Sie auf diese Schaltfläche klicken, wird eine Voransicht angezeigt.

■ Schaltfläche [Save]

(Speichern) Speichert die Parameterliste als CSV-Datei. Wenn Sie auf diese Schaltfläche klicken, wird das Standarddialogfenster des Betriebssystems für Speichervorgänge angezeigt.

HINWEIS

Das CSV-Format ist eine kommagetrennte Textdatei, die von vielen Softwarearten gelesen werden kann, beispielsweise von Textverarbeitungs-, Tabellenkalkulations- oder Datenbankprogrammen.

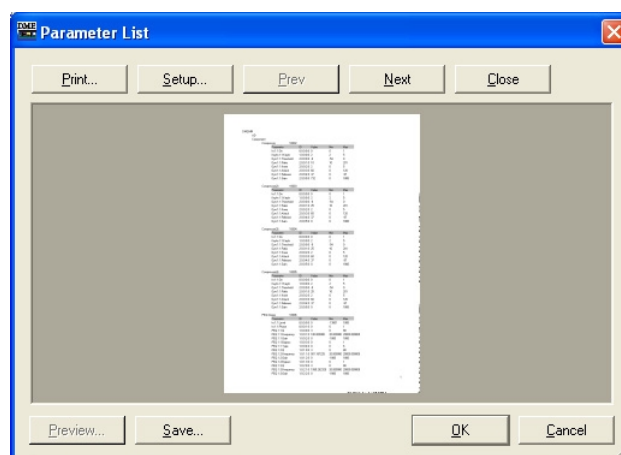
■ Schaltfläche [Cancel]

(Abbrechen) Schließt das Dialogfenster, ohne die Änderungen anzuwenden.

Ausdrucken einer Parameterliste

Druckt sämtliche Parameter der in der Liste ausgewählten Komponente, der ausgewählten DME oder sämtlicher DMEs aus.

Wenn Sie auf die Schaltfläche [Preview] (Voransicht) klicken, ändert sich das Dialogfenster, und in der Mitte wird die Druckansicht angezeigt. Im oberen Teil des Dialogfensters kommen neue Schaltflächen hinzu.

**■ Schaltfläche [Print]**

(Drucken) Druckt eine Parameterliste aus. Wenn Sie hierauf klicken, wird das Dialogfenster „Print“ (Drucken) angezeigt. Wenn Sie auf die Schaltfläche [Print] klicken, wird der Druckvorgang gestartet.

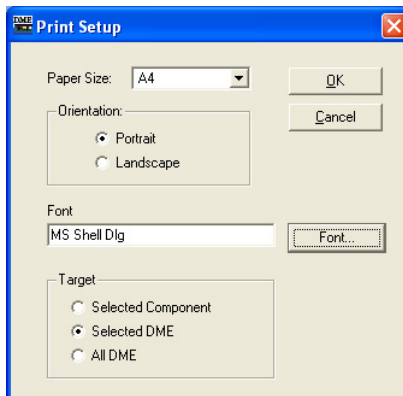
HINWEIS

Der Inhalt des Dialogfensters „Print“ variiert je nach dem angeschlossenen Drucker.

■ Schaltfläche [Setup]

(Einrichtung) Wenn Sie hierauf klicken, wird das Dialogfenster „Print Setup“ (Druckeinrichtung) angezeigt.

Hier können Sie Papiergröße, Papierausrichtung und Schriftart einstellen.



[Paper Size]

(Papiergröße) Wählen Sie die Papiergröße aus der Liste aus.

[Orientation]

(Ausrichtung) Stellen Sie die Ausrichtung des Papiers ein, indem Sie auf eines der Optionsfelder klicken.

- **[Portrait]**
Druckt in senkrechter Ausrichtung auf dem Papier.
- **[Landscape]**
(Landschaft) Druckt in waagerechter Ausrichtung auf dem Papier.

[Font]

(Schriftart) Zeigt die eingestellte Schriftart an. Durch Klicken auf die Schaltfläche [Font] rufen Sie das Dialogfenster „Font“ auf, in dem Sie die Schriftart ändern können.

[Target]

(Ziel) Stellen Sie durch Klicken auf eines der Optionsfelder die auszudruckenden Parameter ein.

- **[Selected Component]**
(Ausgewählte Komponente) Druckt sämtliche Parameter der in der Liste ausgewählten Komponente.
- **[Selected DME]**
(Ausgewählte DME) Druckt sämtliche Parameter der ausgewählten DME.
- **[All DME]**
Druckt sämtliche Parameter aller DMEs.

Schaltfläche [Close]

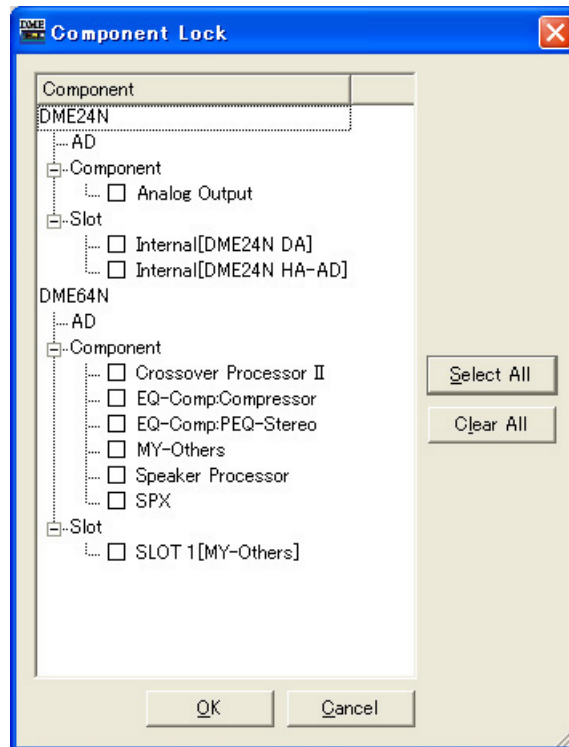
(Schließen) Beendet die Voransicht und kehrt zum ursprünglichen Dialogfenster zurück.

Schaltfläche [Prev]/[Next]

(Vorige Seite/Nächste Seite) Wechselt die in der Voransicht gezeigte Seite, wenn es mehrere Seiten gibt. Die Schaltfläche [Prev] ruft die vorige Seite auf. Die Schaltfläche [Next] führt zur nächsten Seite.

Component Lock

Wenn Sie im [Tools]-Menü auf den Eintrag [Component Lock] klicken, wird das Dialogfenster „Component Lock“ angezeigt.



Es werden die Namen der Komponente und des Benutzermoduls angezeigt, die in der DME enthalten sind. Außerdem werden AD und Slot angezeigt.

Komponenten können durch Markieren des Kontrollkästchens links vom Komponentennamen gesperrt werden, so dass keine Parameteränderungen von externen Geräten aus möglich sind. Die Sperr-Einstellungen werden an die DME übertragen, sobald die Einheit online geschaltet wird. Ändern können Sie diese Einstellungen nur im Offline-Zustand.

HINWEIS

Die Hierarchie von Benutzerkomponenten in Benutzermodulen wird angezeigt. Wenn jedoch die Sicherheitsstufe des Benutzermoduls aktiviert ist, werden die Komponenten nicht angezeigt. Komponenten, die vom Benutzermoduleditor dargestellt werden, werden angezeigt.

HINWEIS

Nur Anwender, für die das [Edit]-Feld markiert ist, können den Status der Sperre ändern.

■ Schaltfläche [Select All] (Alles auswählen)

Markiert alle Kontrollkästchen der Komponenten.

■ Schaltfläche [Clear All] (Alle löschen)

Löscht die Markierungen bei allen Komponenten.

■ Schaltfläche [OK]

Aktualisiert die Einstellungen und schließt das Dialogfenster.

■ Schaltfläche [Cancel] (Abbrechen)

Schließt das Dialogfenster, ohne die Änderungen anzuwenden.

Das Dialogfenster „Wav File Manager“

Wenn Sie im [Tools]-Menü auf die Schaltfläche [Wav File Manager] klicken, wird das Dialogfenster „Wav File Manager“ (Wave-Datei-Manager) aufgerufen. Hier können Sie die Wiedergabeeinstellungen für im Wav File Player wiedergegebene Wave-Dateien verwalten. Diese werden einzeln für jede DME vorgenommen. Einstellungen können nur im Offline-Zustand vorgenommen werden. Sie können bis zu 100 Wave-Dateien verwalten.

Bis zu 12 Megabyte an Wave-Dateien können für jede DME-Einheit eingetragen werden. Wird eine Wave-Datei hinzugefügt, durch die diese Menge überschritten würde, so wird eine Warnmeldung angezeigt.

HINWEIS

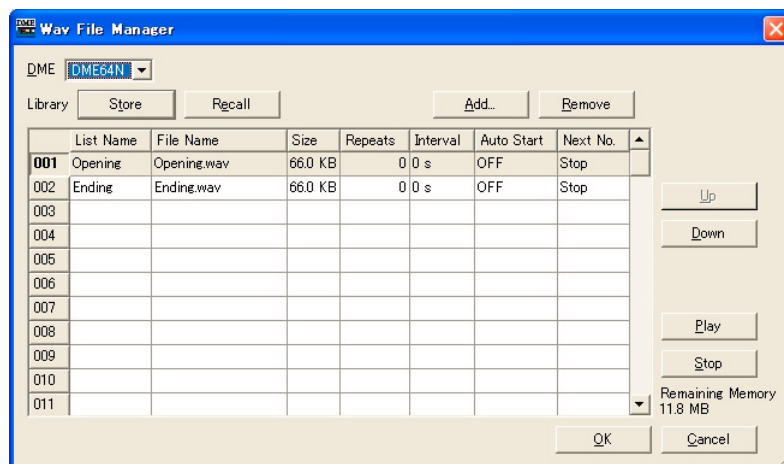
Diese Einstellungen können nur von Benutzern bearbeitet werden, deren Kontrollkästchen [Edit] im Dialogfenster „Security“ aktiviert ist (ON).

HINWEIS

Es können nur Wave-Dateien eingetragen werden, deren Dateiname 31 oder weniger Zeichen lang ist (einschließlich Erweiterung). Überprüfen Sie vorher den Namen der Wave-Datei. Ändern Sie den Namen, wenn er einschließlich Erweiterung 32 oder mehr Zeichen hat.

HINWEIS

Beim Speichern von Projektdateien, die Wave-Dateien enthalten, wählen Sie bitte im Dialogfenster zur Dateispeicherung die Option „Project File with wave (*.daf)“ (Projektdatei mit Wave-Dateien).



■ [DME]

Wählen Sie aus der Liste die DME aus, die Sie einstellen möchten. In der Liste werden die in der aktuellen Zone enthaltenen DMEs angezeigt.

■ [Wave File]

Zeigt Informationen über die Wave-Datei an. Außerdem können Sie hier Einstellungen vornehmen.

[No.]

(Nr.) Die Nummer der Wave-Datei wird in der äußersten linken Spalte angezeigt. Die Nummern werden von oben nach unten in aufsteigender Reihe vergeben.

[List Name]

(Listenname) Hier können Sie zusätzlich zum Namen der Wave-Datei bis zu 27 Zeichen als Etikett einstellen. Standardmäßig wird hier der Name der Wave-Datei angezeigt.

[File Name]

(Dateiname) Bis zu 31 Zeichen werden als Name der Wave-Datei angezeigt. Wenn Sie auf den Namen doppelklicken, wird das Dialogfenster zur Dateiauswahl angezeigt, in dem Sie eine Datei auswählen können.

[Size]

(Größe) Zeigt Informationen zur Größe der Wave-Datei an. Die Einheiten variieren je nach Größe der Datei. Die Größe wird bis zur ersten Nachkommastelle angezeigt, jedoch in englischer Schreibweise, d.h. mit einem Punkt anstelle des deutschen Kommas.

Größe	Anzeige
Bis zu 1023 Byte	0.X KB
1024 Byte bis 1023,9 Kilobyte	XXX.X KB
1024 oder mehr Kilobyte	X.X MB

[Repeats]

(Wiederholungen) Stellt die Anzahl der Wiedergabewiederholungen ein.

Wenn Sie hierauf klicken, wird eine Liste angezeigt, in der Sie die Wiederholungszahl eingeben können.

Wählen Sie [0] bis [98] oder [INFINITY] (unendlich).

Da keine externen Eingaben bearbeitet werden können, wird [---] angezeigt.

[Interval]

(Pause) Stellt den Zeitabstand bis zur nächsten Wiedergabe ein, wenn [Repeats]

(Wiederholungen) auf eins oder mehr eingestellt ist. Wenn Sie hierauf klicken, wird eine Liste angezeigt. Sie können eine Zahl von [0] bis [99] einstellen.

Da keine externen Eingaben bearbeitet werden können, wird [---] angezeigt.

[Auto Start]

Schaltet die automatische Wiedergabe ein (ON) und aus (OFF). Bei Einstellung ON erfolgt die Wiedergabe automatisch, sobald eine Datei ausgewählt wird.

Wenn Sie hierauf klicken, wird eine Liste angezeigt. Wählen Sie [ON] (ein) oder [OFF] (aus).

[Next No.]

(Nächste Nr.) Gibt die Nummer der Wave-Datei an, die als Nächste wiedergegeben werden soll.

Wenn Sie hierauf klicken, wird eine Liste angezeigt. Wählen Sie die Nummer der Wave-Datei aus, die als Nächste wiedergegeben werden soll.

- **[Stop]**

Hiermit stoppen Sie die Wiedergabe nach dem Ausspielen der aktuellen Wave-Datei, ohne die nächste Wave-Datei anzugeben.

Da keine externen Eingaben bearbeitet werden können, wird [---] angezeigt.

■ Schaltfläche [Store]

(Speichern) Speichert die aktuellen Einstellungen im Dialogfenster „Wave File Manager“ als Bibliothek in einer Datei. Wenn Sie hierauf klicken, wird das Dialogfenster zur Dateispeicherung angezeigt.

■ Schaltfläche [Recall]

(Aufrufen) Lädt eine gespeicherte Bibliothek (englisch: Library).

Wenn Sie auf diese Schaltfläche klicken, wird ein Menü angezeigt. Das Menü zeigt die in dem Ordner, der als „Contents Folder“ (Inhaltsordner) eingestellt ist, gespeicherten Bibliotheksdateien an. Klicken Sie auf die Bibliothek, die Sie laden möchten.

[Open File Dialog]

Ruft das Dialogfenster zur Dateiauswahl auf. Sie können eine Bibliotheksdatei auswählen, die in dem als Inhaltsordner eingestellten Ordner gespeichert ist, und sie laden.

■ Schaltfläche [Add]

(Hinzufügen) Wenn Sie hierauf klicken, werden der externe Eingang und die Dateiauswahlliste angezeigt.

[Wave File]

(Wave-Datei) Das Dialogfenster zur Dateiauswahl wird angezeigt, wenn Sie eine Wave-Datei auswählen.

Enthält die ausgewählte Tabelle bereits Daten, so wird ein Dialogfenster angezeigt, das Sie auffordert, den Überschreibvorgang zu bestätigen.

[External Input]

Stellt den externen Eingang ein.

Sie können mehrere Wave-Dateien auswählen. Wenn mehrere Dateien angegeben werden, so werden sie nach der ausgewählten Tabelle hinzugefügt. Falls eine Wave-Datei unter der hinzuzufügenden Nummer eingetragen ist, so wird sie überschrieben.

Folgende Wave-Datei-Formate werden unterstützt: 48, 44,1, 24, 22,05 kHz, 16bit/8bit, Mono/Stereo. Falls eine Datei mit einem hiervon abweichenden Format ausgewählt wird, so erscheint eine Meldung, dass die Datei nicht verwendet werden kann.

Es gibt eine Obergrenze für die verwendbare Größe einer Datei. Diese Grenze variiert je nach Format. Falls die Größe der ausgewählten Datei die Grenze überschreitet, erscheint eine Meldung, dass die Datei nicht verwendet werden kann.

22,05 K Mono 8 bit	1,37 MB
22,05 K Stereo 8 bit	2,75 MB
22,05 K Mono 16 bit	2,75 MB
22,05 K Stereo 16 bit	5,5 MB
24,05 K Mono 8 bit	1,5 MB
24 K Stereo 8 bit	3 MB
24 K Mono 16 bit	3 MB
24 K Stereo 16 bit	5,9 MB

44,1 K Mono 8 bit	2,75 MB
44,1 K Stereo 8 bit	5,5 MB
44,1 K Mono 16 bit	5,5 MB
44,1 K Stereo 16 bit	5,9 MB
48 K Mono 8 bit	3 MB
48 K Stereo 8 bit	5,9 MB
48 K Mono 16 bit	5,9 MB
48 K Stereo 16 bit	5,9 MB

■ Schaltfläche [Remove]

(Löschen) Löscht die Einstellungen der ausgewählten Zeile. Diese Schaltfläche ist grau dargestellt und nicht verfügbar, wenn keine Wave-Datei in der Liste ausgewählt ist.

■ Schaltfläche [Up]

(Aufwärts) Verschiebt die ausgewählte Zeile um eine Position nach oben. Sie wird mit der Zeile unmittelbar darüber vertauscht.

Die Schaltfläche ist grau dargestellt und nicht verfügbar, wenn nichts in der Liste ausgewählt ist oder wenn in der Liste [No. 1] ausgewählt ist.

■ Schaltfläche [Down]

(Abwärts) Verschiebt die ausgewählte Zeile um eine Position nach unten. Sie wird mit der Zeile unmittelbar darunter vertauscht.

Die Schaltfläche ist grau dargestellt und nicht verfügbar, wenn nichts in der Liste ausgewählt ist oder wenn in der Liste [No. 100] ausgewählt ist.

■ Schaltfläche [Play]

(Wiedergabe) Spielt die ausgewählte Wave-Datei auf dem Computer ab. Ermöglicht das Abhören und Überprüfen einer Wave-Datei.

■ Schaltfläche [Stopp]

Stoppt die Wiedergabe der Wave-Datei.

■ [Remaining Memory] (Verbleibender Speicherplatz)

Zeigt die verbleibende Größe an, die noch hinzugefügt werden kann.

■ Schaltfläche [OK]

Aktualisiert die Einstellungen und schließt das Dialogfenster.

■ Schaltfläche [Cancel]

(Abbrechen) Schließt das Dialogfenster, ohne die Änderungen anzuwenden.

Wave-Dateien hinzufügen

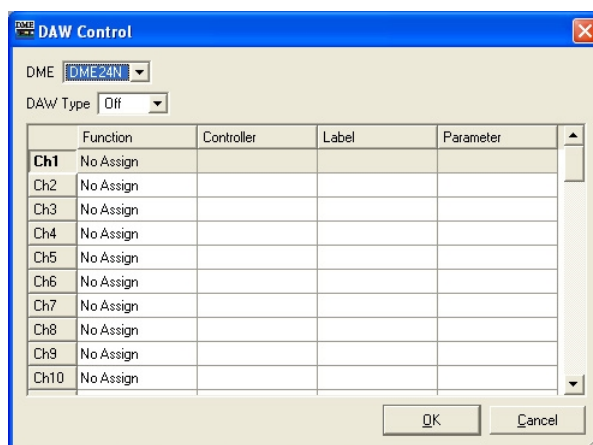
Um eine Wave-Datei hinzuzufügen, wählen Sie eine Zeile aus, an der Sie die Datei hinzufügen möchten, und klicken Sie dann auf die Schaltfläche [Add] (Hinzufügen). Sie können eine Wave-Datei auch hinzufügen, indem Sie sie vom Desktop in die Liste des Dialogfensters „Wav File Manager“ ziehen und dort ablegen.

Das Dialogfenster „DAW Control“

Wenn Sie im [Tools]-Menü auf den Befehl [DAW Control] klicken, wird das Dialogfenster „DAW Control“ (DAW-Steuerung) angezeigt. Hier können Sie Einstellungen vornehmen, wenn die DME von einem DAW-Controller gesteuert wird. Diese Einstellung wird einzeln für jede Zonenkonfiguration vorgenommen. Die Einstellung kann nur im Offline-Zustand vorgenommen werden.

HINWEIS

Die DAW-Steuerung kann nur von Benutzern bearbeitet werden, deren Kontrollkästchen [Edit] im Dialogfenster „Security“ aktiviert ist (ON).



■ [DME]

Wählen Sie aus der Liste die DME aus, die Sie einstellen möchten. In der Liste werden die in der aktuellen Zone enthaltenen DMEs angezeigt.

■ [DAW Type]

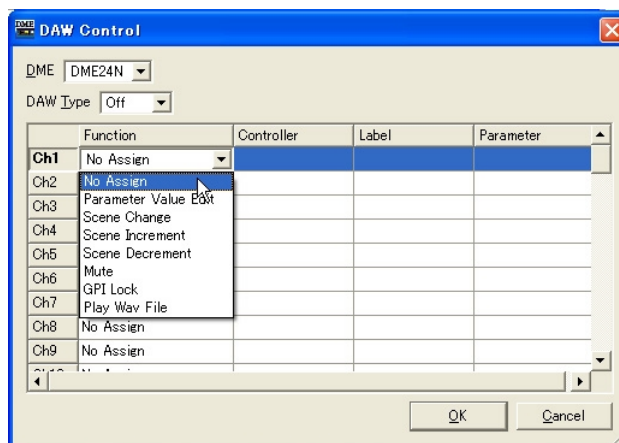
Wählen Sie die Art der DAW aus. Die Liste enthält folgende Auswahlmöglichkeiten: [Off], [Type1] und [Type2].

■ DAW-Steuerungstabelle

Folgendes kann für jeden Kanal von 1 bis 64 eingestellt werden: [Function], [Controller], [Label] (Etikett), [Parameter].

[Function]

Wählt die Funktion aus, die vom DAW-Controller geändert werden soll. Wenn Sie hierauf klicken, wird eine Liste angezeigt.



- **[No Assign]**
(Keine Zuordnung) Es werden keine Zuordnungen vorgenommen. Wählen Sie diese Option, wenn Sie eine bereits vorhandene Zuordnung aufheben möchten.
- **[Parameter Value Edit]**
Erlaubt die Änderung des im Feld [Parameter] angegebenen Parameters der Komponente.
- **[Scene Change]**
(Szenenumschaltung) Lädt eine Szene. Die Szene wird auch dann geladen, wenn die aktuelle Szene mit der vom DAW-Controller eingewechselten Szene identisch ist.
Wenn eine Auswahl getroffen wurde, erscheint „SCENE“ im Feld [Label]. Die letzte Szene wird im Feld [Parameter] eingestellt.
- **[Scene Increment]**
Stellt das Szeneninkrement (Vorrücken) ein. Lädt die nächste gültige Szene nach der aktuellen Szene.
Wenn eine Auswahl getroffen wurde, erscheint „SINC“ im Feld [Label].
- **[Scene Decrement]**
Wählt das Szenendekrement (Zurückrücken) aus. Lädt die nächste gültige Szene vor der aktuellen Szene.
Wenn eine Auswahl getroffen wurde, erscheint „SDEC“ im Feld [Label].
- **[Mute]**
(Stummschaltung) Schaltet alles stumm. Die Stummschaltung wird von DAW-Controller aktiviert (ON) und deaktiviert (OFF).
Wenn eine Auswahl getroffen wurde, erscheint „MUTE“ im Feld [Label].
- **[Component]**
Ändert die Komponentenparameter. Auswählbare Komponentennamen, die in der Konfiguration angeordnet sind, werden in einer Liste angezeigt.
Bei Auswahl einer Komponente wird der erste darin enthaltene Parameter im Feld [Parameter] eingestellt.
- **[GPI Lock]**
(GPI-Sperre) Weist eine GPI-Sperre zu. Die GPI-Sperre wird vom DAW-Controller aktiviert (ON) und deaktiviert (OFF).
Wenn eine Auswahl getroffen wurde, erscheint „LOCK“ im Feld [Label].
- **[Play Wav File]**
Ermöglicht das Starten der Wiedergabe einer Wave-Datei. Die Einstellung der Wave-Datei wird im Feld [Parameter] vorgenommen.
Es können Wave-Dateien ausgewählt werden, die im Wav File Manager angegeben wurden. Dateien können nur dann ausgewählt werden, wenn ein Wav Player in der DME-Konfiguration integriert ist.

[Controller]

Wählt einen Controller aus der Liste aus, wenn unter [Function] der Eintrag [Parameter Value Edit] gewählt ist. Zur Auswahl stehen „Switch“ (Schalter), „Fader“ und „Knob“ (Drehregler).

[Label]

(Etikett) Geben Sie eine Beschriftung ein. Doppelklicken Sie auf das Feld, um in den Text zu gehen. Sie können bis zu 16 Textzeichen eingeben. Stellen Sie den Wert mit der <Eingabe>-Taste ein, oder brechen Sie den Vorgang mit der <ESC>-Taste ab.

HINWEIS

Ist in der Spalte [Function] eine der Optionen [Scene Change], [Scene Increment], [Scene Decrement], [Mute] oder [GPI Lock] ausgewählt, so ist der Etikettenname fixiert.

[Parameter]

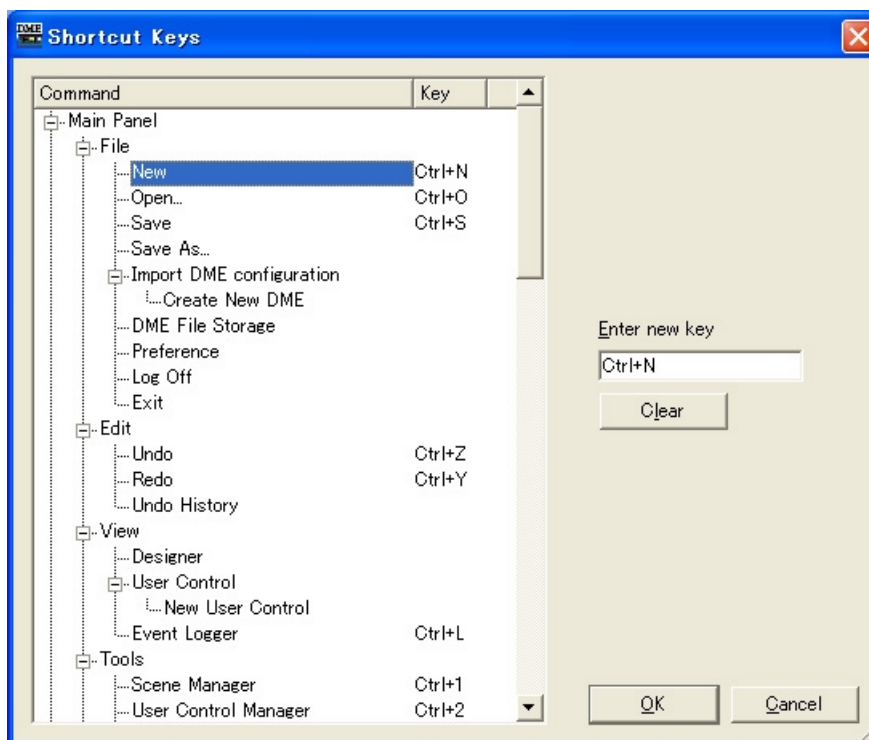
Ist unter [Function] [Scene Change], [Parameter Value Edit] oder [Play Wav File] eingestellt, stellen Sie bitte die Parameter ein.

Wenn Sie hierauf klicken, wird eine Liste angezeigt.

- **Wenn unter [Function] die Option [Scene Change] eingestellt ist**
Zeigt auswählbare Szenen an.
- **Wenn unter [Function] die Option [Parameter Value Edit] eingestellt ist**
Es werden die auswählbaren Parameter aufgelistet.
- **Wenn unter [Function] die Option [Play Wav File] eingestellt ist**
Es werden die auswählbaren Wave-Dateien aufgelistet.

Shortcut-Tasten (Kurzbefehle)

Klicken Sie auf [Shortcut Keys] im [Tools]-Menü, um das Dialogfenster „Shortcut Keys“ aufzurufen.



Wählen Sie den gewünschten Kurzbefehl-Eintrag aus.

■ [Enter New Key] (Neue Taste eingeben)

Falls zugeordnet, wird der aktuelle Kurzbefehl angezeigt.

Ein Kurzbefehl, der über die Computertastatur eingegeben wird, wird angezeigt.

■ Schaltfläche [OK]

Aktualisiert die Einstellungen und schließt das Dialogfenster.

■ Schaltfläche [Cancel] (Abbrechen)

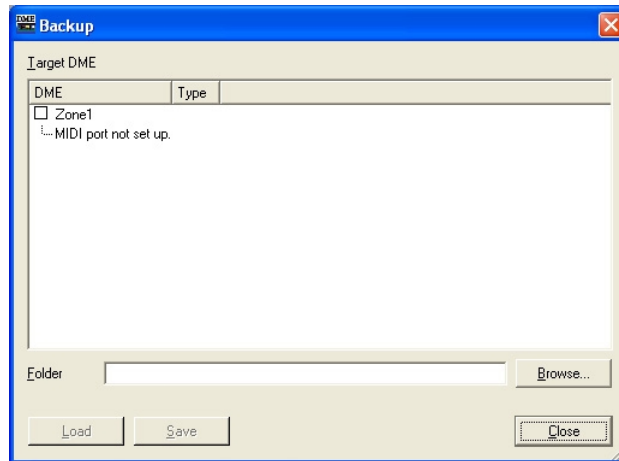
Schließt das Dialogfenster, ohne die Änderungen anzuwenden.

Backup (Datensicherung)

Wenn Sie im [Tools]-Menü auf den Befehl [Backup] klicken, wird das Dialogfenster „Backup“ (Datensicherung) aufgerufen. Die Daten in der DME werden im Computer zusammengestellt und als Datei gespeichert. Sicherungsdateien werden für jede DME einzeln erstellt. Sie können auch die in einer Datei gespeicherten Informationen an eine DME senden. Die Datensicherung kann nur im Offline-Zustand durchgeführt werden.

HINWEIS

Sicherungsvorgänge können nur von Benutzern durchgeführt werden, deren Kontrollkästchen [Edit] im Dialogfenster „Security“ aktiviert ist (ON).



■ [Target DME]

(Ziel-DME) Zeigt für jede Zone die DME, IP-Adressen und DME-Arten an. Kreuzen Sie die DME an, deren Daten Sie aufrufen möchten. Sie können mehrere DMEs ankreuzen.

■ Feld [Folder]

(Ordner) Gibt den Ordner an, der Zielort der Speicher- und Ladevorgänge sein soll. Wenn Sie auf die Schaltfläche [Browse] (Durchsuchen) klicken, öffnet sich das Dialogfenster zur Ordnerauswahl, in dem Sie einen Ordner angeben können.

Als Name der Sicherungsdatei wird die IP-Adresse der DME vergeben. Wird der Ordner während des Sendens von DME-Daten festgelegt, so ist die an die DME gesendete Datei diejenige Datei im Ordner, deren Dateiname der IP-Adresse der DME entspricht.

■ Schaltfläche [Load]

(Übertragen) Sendet die gesicherte Datei an die angegebene DME.

■ Schaltfläche [Save]

(Speichern) Holt Daten von der angegebenen DME und speichert sie als Sicherungsdatei.

■ Schaltfläche [Close]

(Schließen) Schließt das Dialogfenster.

Konfigurationen bearbeiten

Konfigurationen

Informationen über die Ein- und Ausgänge, zusammen mit der Anordnung der so genannten „Komponenten“ (Components) und deren Verbindungen untereinander werden „**Konfiguration**“ genannt. Konfigurationen werden im Designer-Fenster erstellt und zur DME-Einheit gesendet. Im Designer-Fenster werden Konfigurationen mittels verschiedener Design-Fenster erstellt, z. B. die Fenster Area, Zone, Configuration und User Module (Benutzermodul). In jedem Fenster erscheint eine Arbeitsfläche, auf der Objekte angeordnet werden können.

Neue Konfigurationen

Sie können mehrere Zonen in einer Area erzeugen, und mehrere Konfigurationen in einer Zone. Zonen werden im „Zone“-Dialogfenster hinzugefügt, Konfigurationen im „Configuration“-Dialogfenster. Informationen zum Dialogfenster „Zone“ finden Sie unter [„Hinzufügen, Löschen und Umbenennen einer Zone“ auf Seite 231](#). Informationen zum Dialogfenster „Configuration“ finden Sie unter [„Hinzufügen, Löschen und Umbenennen einer Konfiguration“ auf Seite 233](#).

Sicherheit

Die Bearbeitung im Designerfenster kann durch Einstellungen der Benutzersicherheit eingeschränkt werden. Nur Benutzer, bei denen das Optionsfeld [Operation Security] → [Edit] im „Security“-Dialogfenster markiert ist, können das Designerfenster öffnen und Konfigurationen bearbeiten. Informationen zum Dialogfenster „Security“ finden Sie unter [„Sicherheit \(Benutzer anlegen und Benutzereinstellungen vornehmen\)“ auf Seite 55](#).

Edit-Modus

Im Designerfenster gibt es einen „Edit“-Modus (Bearbeitungsmodus). Wenn der Edit-Modus eingeschaltet ist, können Konfigurationen bearbeitet werden. Wenn ausgeschaltet, wird die DME von DME Designer gesteuert.

■ Edit Mode = ON

Wenn der Edit-Modus eingeschaltet ist, können Sie Konfigurationen bearbeiten, z. B. Objekte anordnen, Verbindungen herstellen und Eigenschaften ändern.

■ Edit Mode = OFF

Wenn der Edit-Modus eingeschaltet ist, können Sie weder Objekte anordnen, Verbindungen herstellen noch die „Properties“-Dialogfenster (Eigenschaften) für Objekte aufrufen. Sie können den Komponenteneditor aufrufen.

■ Edit Mode ein-/ausschalten

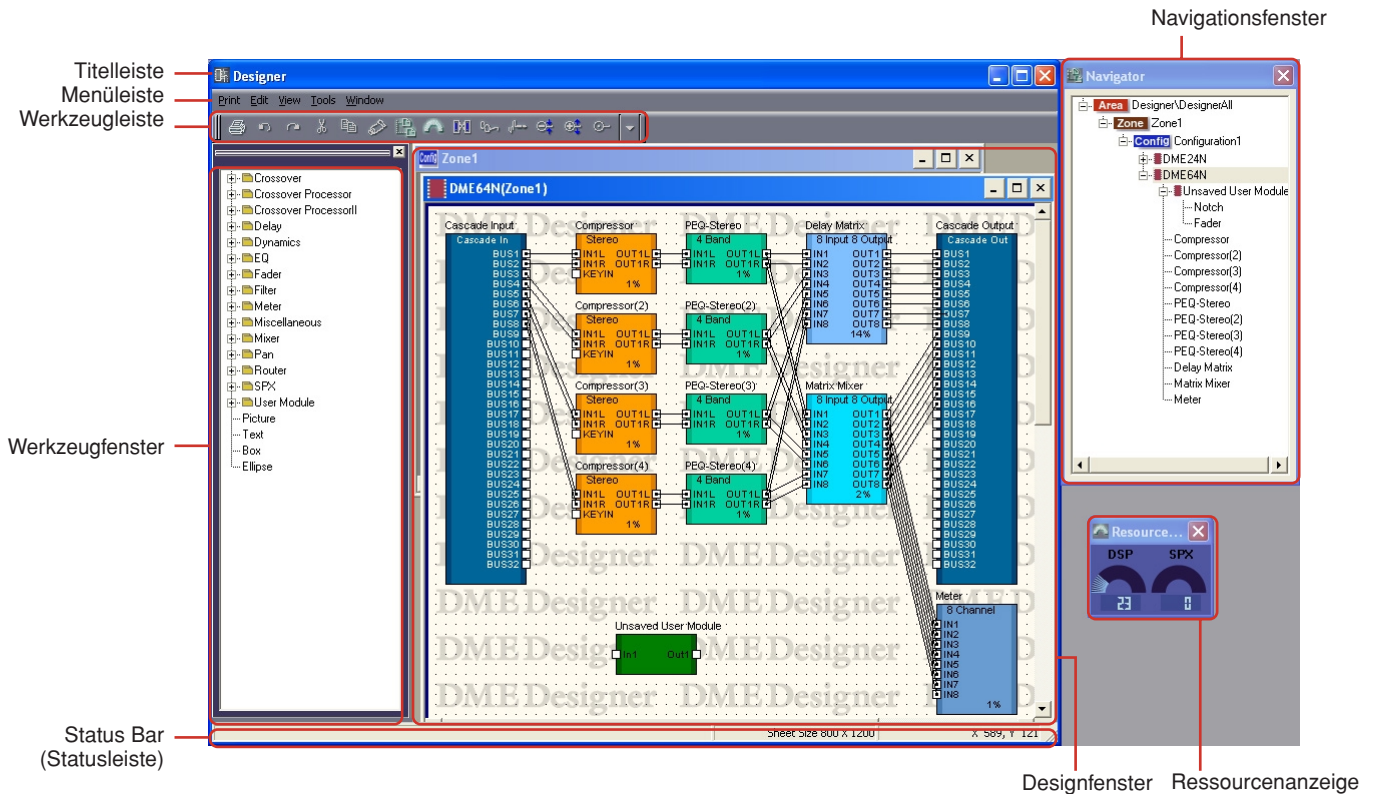
Der Edit-Modus kann ein- und ausgeschaltet werden, entweder mit dem Befehl [Edit Mode] im [Tools]-Menü, oder im Kontextmenü, das mit einem Rechtsklick auf die Arbeitsfläche erscheint. Zum Einschalten des Edit-Modus klicken Sie den Befehl an, so dass links des Befehlseintrags eine Markierung erscheint. Wenn neben dem Befehl eine Markierung steht (und der Edit-Modus eingeschaltet ist), wird diese durch erneutes Anklicken entfernt und der Edit-Modus ausgeschaltet.

HINWEIS

Es können nur diejenigen Benutzer den Edit-Modus einschalten, für die im Dialogfenster „Security“ das Kontrollkästchen [Operation Security] → [Edit] (Sicherheitsstufen für die Bedienung – Bearbeiten) aktiviert wurde.

Designer Window (Designerfenster)

Sie können das Designerfenster über den Befehl [Designer] im Menü [View] (Ansicht) des Hauptfensters anzeigen oder verbergen.



Titelleiste

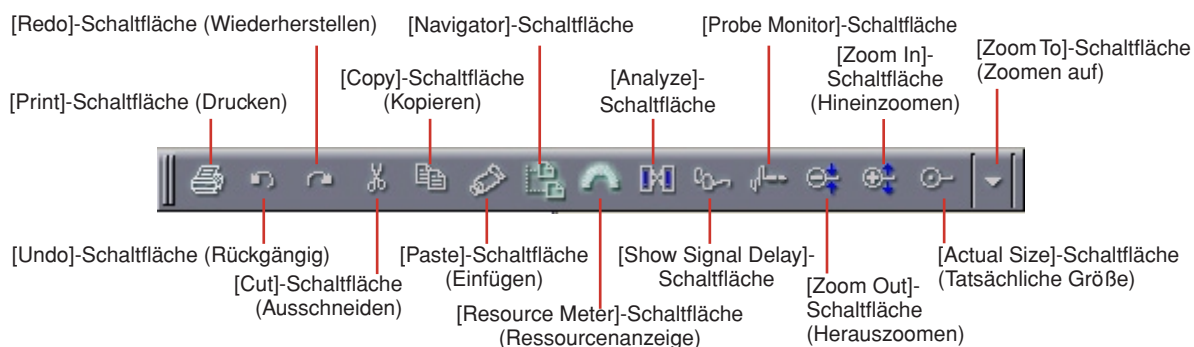
In der Titelleiste wird „Designer“ angezeigt. Sie können das Fenster an der Titelleiste anfassen und verschieben. Auf der rechten Seite der Titelleiste befinden sich die Schaltflächen [Minimieren], [Maximieren]/[Wiederherstellen] und [Schließen].

Menüleiste

Befehle, die in der Anwendung ausgeführt werden können, sind in Kategorien in der Menüleiste zusammengefasst. Wenn Sie eine der Kategorien anklicken, wird eine Befehlsliste angezeigt.

Werkzeugleiste

Hier sind häufig benutzte Befehle als Schaltflächen angeordnet.



■ [Print]-Schaltfläche (Drucken)

Druckt das aktive Designfenster.

→ „Drucken der Designfenster“ in „Gemeinsame Einstellungen und Funktionen der Designfenster“ (Seite 214)

■ [Undo]-Schaltfläche (Rückgängig; Seite 145)

Hebt den zuletzt durchgeführten Bearbeitungsschritt wieder auf.

■ [Redo]-Schaltfläche (Wiederherstellen; Seite 145)

Führt Funktionen, die mit der [Undo]-Schaltfläche rückgängig gemacht wurden, erneut aus.

■ [Cut]-Schaltfläche (Ausschneiden; Seite 145)

Schneidet das ausgewählte Objekt aus und kopiert es in die Zwischenablage.

■ [Copy]-Schaltfläche (Kopieren; Seite 145)

Hiermit kopieren Sie das ausgewählte Objekt in die Zwischenablage.

■ [Paste]-Schaltfläche (Einfügen; Seite 145)

Fügt Daten aus der Zwischenablage ein.

■ [Navigator]-Schaltfläche (Seite 140)

Blendet das Navigationsfenster ein und aus.

■ [Resource Meter]-Schaltfläche (Ressourcenanzeige; Seite 139)

Blendet das Ressourcenfenster ein und aus.

■ Schaltfläche [Analyze]

Ruft das Dialogfenster „Analyze“ (Analysieren) auf und analysiert die Konfiguration.

→ Abschnitt „Das Dialogfenster „Analyze“: Konfigurationsanalyse“ im Kapitel „Konfigurationsfenster“ (Seite 249)

■ Schaltfläche [Show Signal Delay] (Signalverzögerung anzeigen)

Der Verzögerungswert des Digitalsignals wird im Konfigurationsfenster angezeigt.

→ Abschnitt „Das Dialogfenster „Show Signal Delay“: Verzögerungsanzeigewert“ im Kapitel „Konfigurationsfenster“ (Seite 246)

■ [Probe Monitor]-Schaltfläche

Schaltet die Probe-Monitor-Funktion ein oder aus.

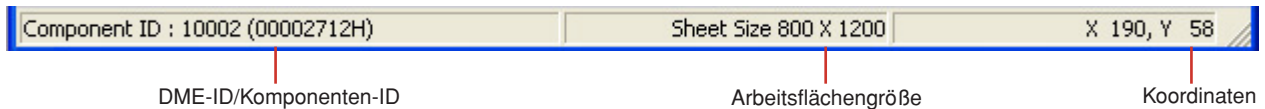
→ „Probe Monitor“ in „Konfigurationsfenster“ (Seite 244)

■ Schaltflächen [Zoom Out]/[Zoom In]/[Actual Size]/[Zoom To] (Übersetzungen s. o.)

Diese Schaltflächen entsprechen den gleichnamigen Befehlen im [View]-Menü. Ändern die angezeigte Größe der Objekte auf dem Bildschirm.

→ „[View]-Menü“ in „Menüs im Designerfenster“ (Seite 147)

Statusleiste



■ DME-ID/Komponenten-ID

Wird der Mauszeiger im Zonenfenster über eine DME-Einheit bewegt, so wird die Kennung (englisch: ID) für diese DME-Einheit angezeigt. Wird der Mauszeiger im Konfigurationsfenster über eine Komponente bewegt, so wird die Kennung für die Komponente angezeigt.

■ Arbeitsflächengröße

Zeigt die Größe der Arbeitsfläche im aktiven Designfenster an.

■ Koordinaten

Zeigt die Koordinaten des Mauszeigers, wenn sich dieser im Designfenster befindet. Wenn Sie ein Objekt ziehen, beziehen sich die angezeigten Koordinaten auf die obere linke Ecke des bewegten Objekts.

Resource Meter Window (Ressourcenanzeige)

Die Ressourcenanzeige wird nur angezeigt, wenn das Konfigurationsfenster und das Benutzermodulfenster aktiv sind. Pegelanzeigen für den DSP-Speicherausnutzungsgrad und den SPX-Ressourcenausnutzungsgrad befinden sich im Fenster „Resource Meter“ (Ressourcenanzeige).

■ Der DSP-Speichernutzungsgrad

Wenn Sie im Konfigurationsfenster arbeiten, erhalten Sie hiermit einen Maßstab der Belegung des gesamten DSP-Speichers in der DME-Einheit. In jeweils einem Konfigurationsfenster können Sie kein Design erzeugen, das mehr als 100 Prozent benötigt. Außerdem variiert der Speichernutzungsgrad mit der Sampling-Frequenz, auch innerhalb der gleichen Komponente.

Wenn die Konfiguration im Online-Status mit der DME-Einheit synchronisiert wird, werden automatisch Prüfungen der Verbindungen und Komponenteinformationen durchgeführt (dieser Vorgang wird „Kompilierung“ genannt). Der tatsächliche Speicherplatzbedarf wird nach diesem Kompilierungsvorgang errechnet. Der Speichernutzungsgrad hängt von der Anzahl von Verbindungen und Komponenten ab. Im Ressourcenfenster erhalten Sie einen vorkompilierten Richtwert, während Sie Ihre Konfiguration gestalten. Es können auch dann Fehler auftreten, wenn die Anzeige weniger als 100 Prozent anzeigt, je nach den Bedingungen wie Anzahl von Verbindungen und Art und Anzahl verwendeter Komponenten.

HINWEIS

Wenn eine Konfiguration mit $f_s = 44,1$ kHz oder 48 kHz kompiliert wird, und die Sampling-Frequenz wird danach auf 88,2 kHz oder 96 kHz geändert, muss mit 88,2 kHz bzw. 96 kHz neu kompiliert werden. Wenn dies nicht ausgeführt wird, erzeugen einige Konfigurationen keinen Ton. In diesen Fällen wird die Meldung „DSP Power Shortage“ (DSP-Leistung nicht ausreichend) an der DME-Einheit angezeigt.

■ Der SPX-Ressourcenausnutzungsgrad

Zeigt für die in der Konfiguration angeordneten SPX-Komponenten den Grad des Ressourcenverbrauchs an.



HINWEIS

Wenn die Komponenten [Matrix Mixer 64 input 64 output] oder [Matrix Mixer 64 input 32 output] im DME64N-Konfigurationsfenster eingesetzt werden, können Sie keine anderen Komponenten verwenden, auch wenn das Fenster keine 100 Prozent erreicht. Die Komponenten [Matrix Mixer 64 input 64 output] oder [Matrix Mixer 64 input 32 output] können nicht mit der DME24N benutzt werden.

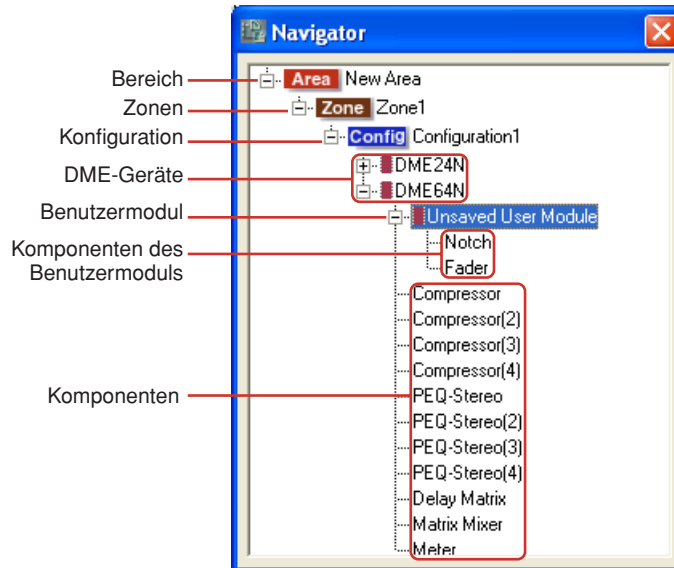
Navigator Window (Navigationsfenster)

Bietet eine hierarchische Darstellung des Bereichs (Area), der Zonen und Konfigurationen, zusammen mit den DME-Geräten, Benutzermodulen und Komponenten, die innerhalb der Konfigurationen verwendet werden. Hierdurch können Sie den Gesamtstatus Ihre Aufbaus prüfen.

Bei der Offline-Bearbeitung können Sie auf die Symbole für Bereiche, Zonen, Konfigurationen, DME-Geräte Benutzermodule oder Komponenten klicken, um das zugehörige Designfenster zu aktivieren.

HINWEIS

Für Benutzermodule mit aktivierter Sicherheitseinstellung wird beim Anzeigen der nachstehend abgebildeten hierarchischen Übersicht ein Passwort abgefragt.



■ [+] / [-]

Die untergeordneten Einträge werden mit den Schaltflächen [+] / [-] links von den Bereichen, Zonen, Konfigurationen, Benutzermodulen oder DME-Geräten angezeigt oder verborgen. Wenn die untergeordneten Einträge angezeigt werden, ändert sich die Schaltfläche zu [-]. Wenn Sie diese Schaltfläche anklicken, werden die untergeordneten Einträge verborgen. Wenn die untergeordneten Einträge verborgen sind, ändert sich die Schaltfläche zu [+]. Wenn Sie diese Schaltfläche anklicken, werden die untergeordneten Einträge eingeblendet.

Die untergeordneten Einträge werden ebenfalls eingeblendet, und die Schaltfläche ändert sich zu [-], wenn Sie auf einen Bereich, eine Zone, Konfiguration, ein Benutzermodul oder DME-Gerät klicken.

■ **Bereich**

Wenn Sie während der Offline-Bearbeitung den Bereich anklicken, wird das Bereichsfenster (Area) aktiv.

■ **Zone**

Wenn Sie während der Offline-Bearbeitung eine Zone anklicken, wird das Zonenfenster aktiv. Wenn ein anderes Zonenfenster geöffnet ist, wird es geschlossen.

HINWEIS

Wenn in einer Zone mehrere Konfigurationen enthalten sind, klicken Sie auf eine Konfiguration, um Konfigurationen umzuschalten, nicht auf die Zone.

■ **Konfiguration**

Wenn Sie während der Offline-Bearbeitung eine Konfiguration anklicken, wird das Zonenfenster der angeklickten Konfiguration aktiv. Wenn ein anderes Zonenfenster geöffnet ist, wird es geschlossen.

■ **DME-Gerät**

Wenn Sie eine DME anklicken, wird ein Konfigurationsfenster für dieses Gerät geöffnet. Wenn dieses Fenster bereits geöffnet ist, wird es nach vorne geholt.

■ **Komponente**

Klicken Sie auf ein Komponentenfenster; der Komponenteneditor öffnet sich.

■ **Benutzermodul**

Beim Anklicken öffnet sich das unter „User Module Properties [Double Click Action]“ (Benutzermoduleigenschaften [Aktion bei Doppelklick]) festgelegte Fenster.

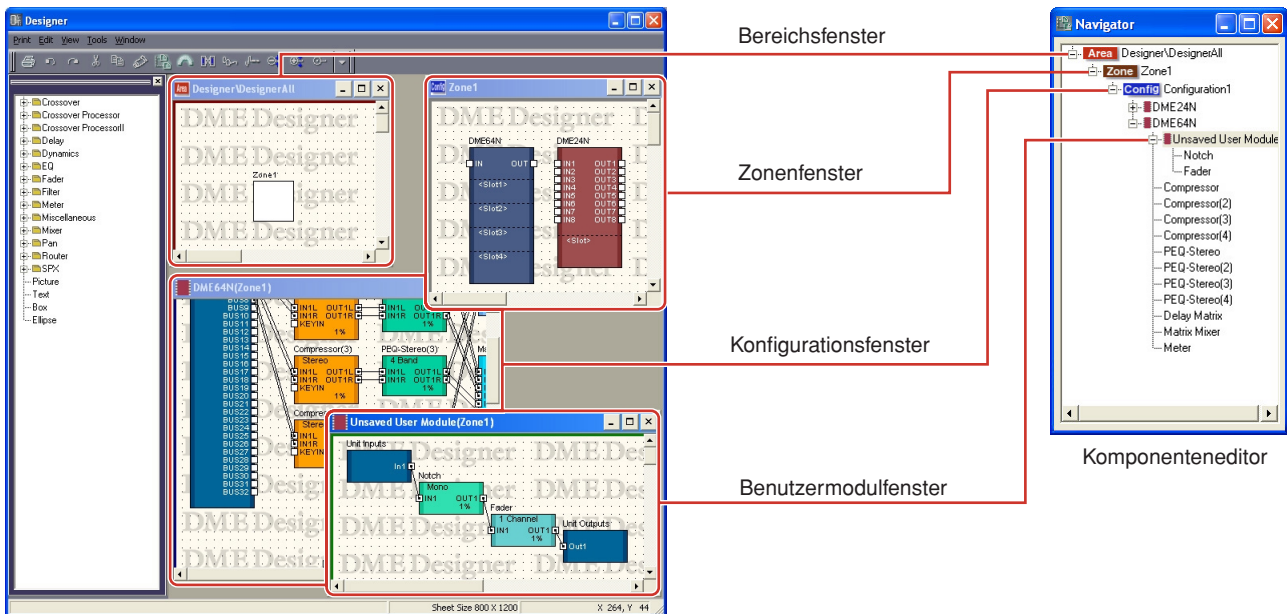
■ **Komponenten des Benutzermoduls**

Klicken Sie auf eine Komponente im Benutzermodul; der Komponenteneditor wird angezeigt.

Vier Designfenster

Die folgenden Designfenster stehen zur Verfügung: Das Area window (Bereichsfenster), das Zone window (Zonenfenster), das Configuration window (Konfigurationsfenster) und das User Module window (Benutzermodulfenster). In jedem Fenster erscheint genau eine Arbeitsfläche, auf der Objekte angeordnet werden können. Im Designerfenster können Sie gleichzeitig Bereichsfenster, Zonenfenster, Konfigurationsfenster und Benutzermodulfenster öffnen und in diesen arbeiten.

Konfigurationsstruktur und vier Designfenster



■ Area Window (Bereichsfenster)

Hier werden Bereiche definiert.

→ Siehe „Area Window (Bereichsfenster)“ auf Seite 235.

■ Zone Window (Zonenfenster)

Hier werden Zonenkonfigurationen erstellt.

→ Siehe „Zone Window (Zonenfenster)“ auf Seite 237.

■ Configuration Window (Konfigurationsfenster)

Hier werden Konfigurationen für DME-Einheiten erstellt, die in einer Zone arrangiert sind.

→ Siehe „Configuration Window (Konfigurationsfenster)“ auf Seite 242.

■ User Module Window (Benutzermodulfenster)

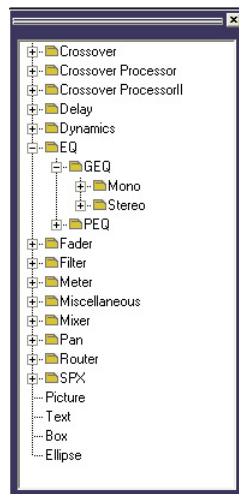
Hier werden Benutzermodulkonfigurationen erstellt. Ein Modul, das eine Anzahl anderer Komponenten enthält, jedoch als einzelne Komponente verwaltet wird, nennt man „Benutzermodul“. Es wird im Konfigurationsfenster angeordnet.

→ Siehe „User Module Window (Benutzermodulfenster)“ auf Seite 257.

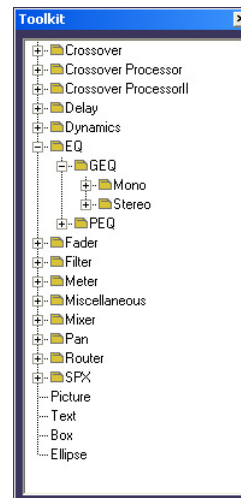
Toolkit Window (Werkzeugfenster)

Das Werkzeugfenster zeigt Objekte an, die in jedem Designfenster arrangiert werden können. Der dargestellte Inhalt hängt davon ab, welches Fenster aktiv ist.

→ Siehe „Toolkit Window (Werkzeugfenster)“ auf Seite 152.



Angezeigt im
Designerfenster

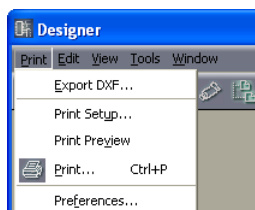


Floating-Typ

Designerfenster-Menü

[Print]-Menü (Drucken)

Dieses Menü enthält Befehle für den Export von Konfigurationen und zum Drucken von Fenstern.



■ [Export DXF] (DXF exportieren)

Exportiert die Informationen im aktiven Fenster und speichert sie in einer DXF-Datei, die mit CAD-Software von Drittfirmen kompatibel ist.

→ „Exportieren des Designfensters“ in „Gemeinsame Einstellungen und Funktionen der Designfenster“ ([Seite 211](#))

■ [Print Setup] (Druckeinstellungen)

Wenn Sie diesen Befehl wählen, wird das Dialogfenster mit den Druckeinstellungen („Print Setup“) angezeigt. Stellt das Papierformat und die Ausrichtung ein.

→ „Drucken der Designfenster“ in „Gemeinsame Einstellungen und Funktionen der Designfenster“ ([Seite 214](#))

■ [Print Preview] (Druckvorschau)

Zeigt eine Druckvorschau des aktiven Designfensters.

→ „Drucken der Designfenster“ in „Gemeinsame Einstellungen und Funktionen der Designfenster“ ([Seite 214](#))

■ [Print] (Drucken)

Druckt das aktive Fenster. Wenn Sie diesen Befehl wählen, wird das Drucken-Dialogfenster angezeigt.

→ „Drucken der Designfenster“ in „Gemeinsame Einstellungen und Funktionen der Designfenster“ ([Seite 214](#))

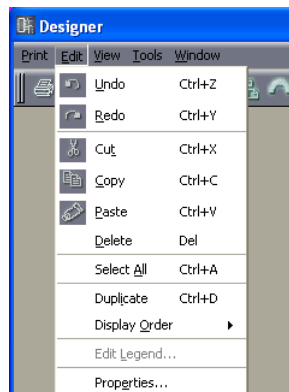
■ [Preferences] (Voreinstellungen)

Ruft den „Preferences“-Dialog auf. Stellt die Linienstärke und die Bearbeitungsfunktionen im Designfenster ein.

→ „Preferences (Voreinstellungen)“ in „Gemeinsame Einstellungen und Funktionen der Designfenster“ ([Seite 207](#))

[Edit]-Menü (Bearbeiten)

Dieses Menü enthält Bearbeitungsbefehle.



■ [Undo] (Rückgängig)

Hebt den zuletzt durchgeführten Bearbeitungsschritt wieder auf. Wiederholtes Anklicken dieser Schaltfläche macht die entsprechende Anzahl von Befehlen rückgängig. Wenn [Undo] nicht möglich ist, wird der Befehl grau dargestellt.

■ [Redo] (Wiederherstellen)

Stellt den Zustand vor Auslösen des [Undo]-Befehls wieder her. Wenn Sie diese Schaltfläche mehrfach anklicken, wird die entsprechende Anzahl von Befehlen wieder ausgeführt. Wenn [Redo] nicht möglich ist, wird der Befehl grau dargestellt.

■ [Cut] (Ausschneiden)

Schneidet das ausgewählte Objekt aus. Kopiert das ausgewählte Objekt in die Zwischenablage.

■ [Copy] (Kopieren)

Hiermit kopieren Sie das ausgewählte Objekt in die Zwischenablage. Das ausgewählte Objekt bleibt bestehen.

■ [Paste] (Einfügen)

Mit diesem Befehl fügen Sie das Objekt aus der Zwischenablage in das aktive Fenster ein. Wenn sich in der Zwischenablage keine Daten befinden, oder wenn das Objekt in der Zwischenablage nicht im aktiven Fenster eingefügt werden kann, lässt sich dieser Befehl nicht verwenden.

■ [Delete] (Löschen)

Hiermit löschen Sie das ausgewählte Objekt. Die Daten in der Zwischenablage ändern sich nicht.

HINWEIS

Einige Objekte können mit dem Befehl [Delete] nicht gelöscht werden.

■ [Select All] (Alles auswählen)

Wählt alle Objekte im aktiven Designfenster aus.

■ [Duplicate] (Duplizieren)

Dupliziert das ausgewählte Objekt. Die Daten in der Zwischenablage ändern sich nicht.

■ **[Display Order] (Anzeigereihenfolge)**

Ändert die Anzeigereihenfolge (Vordergrund/Hintergrund) der ausgewählten Objekte.

→ „Reihenfolge ändern“ in „Gemeinsame Einstellungen und Funktionen der Designfenster“
(Seite 218)

■ **[Edit Legend] (Legende bearbeiten)**

Dieser Befehl kann ausgewählt werden, wenn ein Bereichsfenster, ein Zonenfenster oder ein Konfigurationsfenster aktiv ist. Hiermit können Sie den beschreibenden Text (die Legende) bearbeiten, der im Bereichsfenster, im Zonenfenster oder im Konfigurationsfenster angezeigt wird. Wenn Sie diesen Befehl wählen, wird das Dialogfenster „Edit Legend“ (Legende bearbeiten) angezeigt.

→ „Legende (Beschreibungstexte)“ in „Objekte“ (Seite 198)

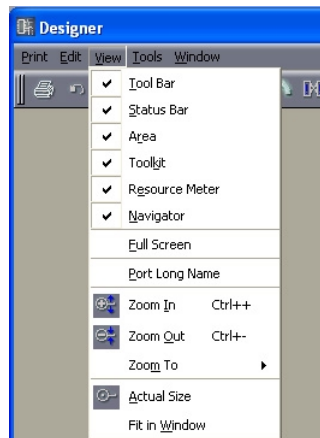
■ **[Properties] (Eigenschaften)**

Öffnet das Dialogfenster „Properties“ (Eigenschaften) für die ausgewählten Objekte.

→ Siehe „Objektarten“ auf Seite 156

[View]-Menü (Ansicht)

Zeigt oder verbirgt Fenster.



■ [Toolbar] (Werkzeuggestreife)

Zeigt oder verbirgt die Werkzeuggestreife. Es erscheint eine Markierung neben diesem Menüeintrag, wenn die Werkzeuggestreife angezeigt wird.

■ [Status Bar] (Statusleiste)

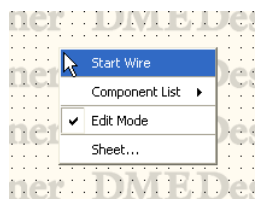
Blendet die Statusleiste ein oder aus. Es erscheint eine Markierung neben diesem Menüeintrag, wenn die Statusleiste angezeigt wird.

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

Blendet das Bereichs-, Werkzeug-, Ressourcen- oder Navigationsfenster ein und aus. Es erscheint eine Markierung links neben diesem Menüeintrag, wenn ein Fenster angezeigt wird. Die Ressourcenanzeige wird nur angezeigt, wenn das Konfigurationsfenster und das Benutzermodulfenster aktiv sind.

■ [Full Screen] (Vollbild)

Die Anzeige erfolgt im Vollbildmodus. Zeigt nur das aktive Designfenster (Bereichs-, Zonen-, Konfigurations- oder Benutzermodulfenster) an, so dass es den gesamten Bildschirm ausfüllt.

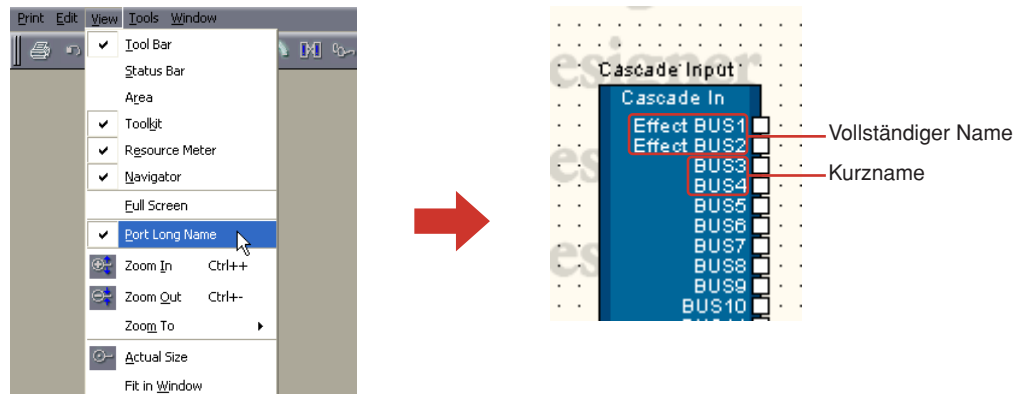


Mit einem Rechtsklick irgendwo auf dem Bildschirm erscheint ein Kontextmenü mit Befehlen, die an diesem Ort benutzt werden können.

Um vom Vollbildmodus wieder in den vorherigen Anzeigemodus zurückzuschalten, drücken Sie die <Esc>-Taste.

■ [Port Long Name] (Vollständiger Portname)

Schaltet die Portnamenanzeige um. Wenn Sie diesen Befehl wählen, erscheint links davon ein Häkchen, und die vollständigen Namen werden angezeigt. Wenn Sie diesen Befehl wählen, während daneben ein Häkchen zu sehen ist, verschwindet das Häkchen, und die Kurznamen werden angezeigt.



■ [Zoom In] (Hineinzoomen)

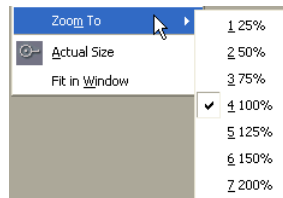
Hiermit können Sie einen Bildschirmbereich näher betrachten.

■ [Zoom Out] (Herauszoomen)

Erweitert den dargestellten Bildschirmbereich.

■ [Zoom To] (Zoomen auf)

Hiermit kann der Vergrößerungsfaktor in einem Untermenü ausgewählt werden.



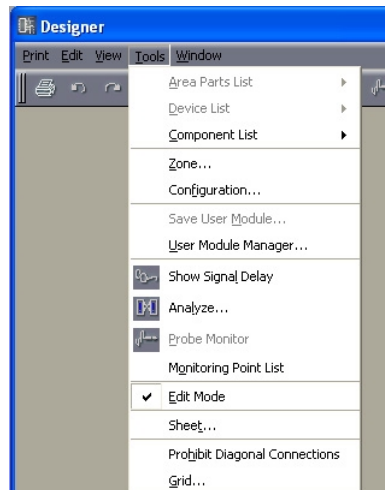
■ [Actual Size] (Tatsächliche Größe)

Bringt die Darstellung auf normale Größe.

■ [Fit in Window] (Größe an Fenster anpassen)

Vergrößert oder verkleinert die Darstellung, so dass die Arbeitsfläche genau der Fenstergröße entspricht. Die gesamte Arbeitsfläche wird sichtbar.

[Tools]-Menü (Werkzeuge)



■ [Area Parts List] (Teilleiste für Bereiche)

Dieser Befehl kann nur benutzt werden, solange das Bereichsfenster aktiv ist. Ein Submenü zeigt die gleichen Objekte an, die auch im Werkzeugfenster angezeigt werden, während das Bereichsfenster aktiv ist. Anklicken eines Objekts im Submenü und ein nachfolgender Klick in das Bereichsfenster platziert dieses Objekt im Bereichsfenster.

→ [Area Parts List] (Teilleiste für Bereiche) in „Werkzeugfenster“ (Seite 153)

■ [Device List] (Geräteliste)

Dieser Befehl kann nur benutzt werden, solange das Zonenfenster aktiv ist. Ein Untermenü zeigt die gleichen Objekte wie im Werkzeugfenster. Anklicken eines Objekts im Submenü und ein nachfolgender Klick in das Zonenfenster platziert dieses Objekt im Zonenfenster.

→ [Zone Device List] (Geräteliste für Zonen) in „Werkzeugfenster“ (Seite 154)

■ [Component List] (Komponentenliste)

Dieser Befehl kann nur dann ausgewählt werden, wenn ein Konfigurationsfenster oder ein Benutzermodulfenster aktiv ist.

Ein Untermenü zeigt die gleichen Objekte wie im Werkzeugfenster. Anklicken eines Objekts im Submenü und ein nachfolgender Klick in das Konfigurations-/Benutzermodulfenster platziert dieses Objekt im entsprechenden Fenster.

→ „Komponentenliste (Konfigurationsfenster)“ in „Werkzeugfenster“ (Seite 154),
 „Komponentenliste (Benutzermodulfenster)“ in „Werkzeugfenster“ (Seite 155)

■ [Zone]

Ruft das „Zone“-Dialogfenster auf. Hier können Sie Zonen hinzufügen, löschen oder umbenennen.

→ Siehe „Hinzufügen, Löschen und Umbenennen einer Zone“ auf Seite 231

■ [Configuration] (Konfiguration)

Ruft das „Configuration“-Dialogfenster auf. Hier können Sie Konfigurationen hinzufügen, löschen oder umbenennen.

→ Siehe „Hinzufügen, Löschen und Umbenennen einer Konfiguration“ auf Seite 233

■ [Save User Module] (Benutzermodul speichern)

Dieser Befehl kann nur benutzt werden, wenn ein Benutzermodul im Konfigurationsfenster ausgewählt wird. Speichert das ausgewählte Benutzermodul.

→ „User Module Manager“-Dialogfenster in „Benutzermodule“ (Seite 255)

■ [User Module Manager] (Benutzermodul-Manager)

Ruft das „User Module Manager“-Dialogfenster auf. Hier können Sie Benutzermodule umbenennen oder löschen.

→ „User Module Manager“-Dialogfenster in „Benutzermodule“ ([Seite 250](#))

■ [Show Signal Delay] (Signalverzögerung anzeigen)

Der Verzögerungswert des Digitalsignals wird im Konfigurationsfenster mit Sample-Einheiten angezeigt.

→ „Show Signal Delay (Signalverzögerung anzeigen)“ in „Konfigurationsfenster“ ([Seite 246](#))

■ [Analyze]

Ruft das Dialogfenster „Analyze (Analysieren)“ auf und analysiert die Konfiguration.

→ „Analyze (Konfigurationsanalyse)“ in „Konfigurationsfenster“ ([Seite 249](#))

■ [Probe Monitor]

Schaltet die Probe-Monitor-Funktion ein oder aus. Dieser Befehl kann nur im Online-Status und nur dann ausgewählt werden, wenn ein Konfigurationsfenster oder ein Benutzermodulfenster aktiv ist.

→ „Probe Monitor“ in „Konfigurationsfenster“ ([Seite 244](#))

■ [Monitoring Point List]

Öffnet das Dialogfenster „Monitoring Point List (Liste der Abhörpunkte)“. Trägt Punkte für das Abhören per Kopfhörer ein.

→ „Monitoring Point List (Liste der Abhörpunkte)“ im Kapitel „Konfigurationsfenster“ ([Seite 247](#))

■ [Edit Mode] (Bearbeitungsmodus)

Schaltet den Edit-Modus ein oder aus.

→ „Edit-Modus“ in „Konfigurationen bearbeiten“ ([Seite 136](#))

HINWEIS

Es können nur die Benutzer diesen Befehl auswählen, für die im Dialogfenster „Security“ das Kontrollkästchen [Operation Security] → [Edit] (Sicherheitsstufen für die Bedienung – Bearbeiten) aktiviert wurde.

■ [Sheet] („Blatt“ bzw. Arbeitsfläche)

Öffnet das Dialogfeld „Sheet“. Wählt die Größe und den Hintergrund der Arbeitsfläche.

→ „Sheet (Arbeitsfläche)“ in „Objekte“ ([Seite 200](#))

■ [Prohibit Diagonal Connections] (Diagonalverbindungen unterbinden)

Wenn ausgewählt, können Sie nur horizontale und vertikale Kabel ziehen. Es lassen sich keine diagonalen Kabel zeichnen.

→ „Zeicheneinstellungen“ in „Kabel zeichnen und bearbeiten“ ([Seite 223](#))

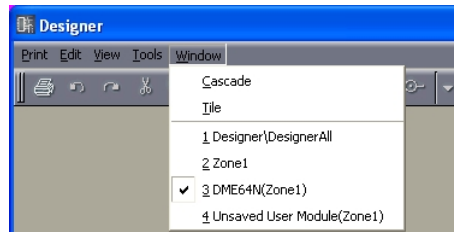
■ [Grid] (Raster)

Öffnet das Dialogfeld „Grid“. Blendet das Raste („Grid“) ein oder aus und stellt die Rasterweite ein.

→ „Grid (Raster)“ in „Gemeinsame Einstellungen und Funktionen der Designfenster“ ([Seite 210](#))

[Window]-Menü (Fenster)

Hier können mehrere Fenster angeordnet werden. Im unteren Teil des Menüs werden die Namen der momentan geöffneten Fenster angezeigt. Neben dem aktiven Fenster erscheint ein Häkchen. Wenn Sie auf den Namen eines Fensters klicken, wird dieses Fenster aktiviert.



■ [Cascade] (überlappend)

Ordnet die Fenster überlappend an.

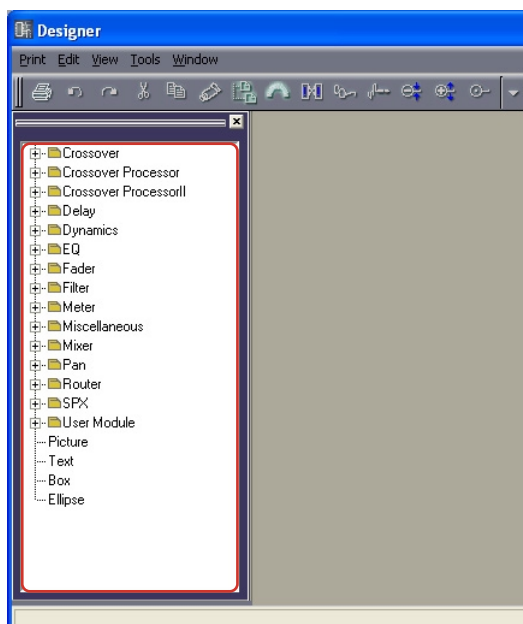
■ [Tile] („Kacheln“ – neben- und untereinander)

Ordnet die Fenster Seite an Seite an.

Toolkit Window (Werkzeugfenster)

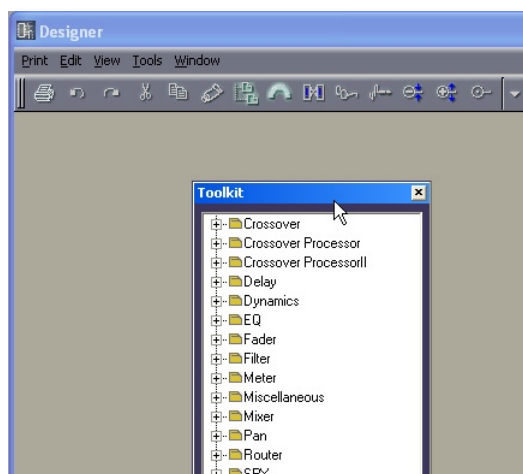
Zeigt das Werkzeugfenster an.

Sie können das Werkzeugfenster über den Befehl [Toolkit] im Menü [View] (Ansicht) anzeigen oder verbergen. Das Werkzeugfenster zeigt Objekte an, die in jedem Designfenster arrangiert werden können. Sie können die Objekte in jedem Designfenster anordnen, indem Sie diese aus dem Werkzeugfenster hineinziehen oder im Werkzeugfenster einen Doppelklick darauf ausführen. Die Objekte sind nach Art klassifiziert und werden an dieser Stelle hierarchisch angezeigt. Mit den [+]/[-]-Schaltflächen können Einträge unterhalb einer bestimmten Fensterebene ein- oder ausgeblendet werden. Klicken Sie auf die [+]-Schaltfläche, um die Einträge der jeweils tieferen Ebene einzublenden, und auf die [-]-Schaltfläche, um sie auszublenden.



Verschieben des Werkzeugfensters

Sie können das Werkzeugfenster durch Anklicken und Ziehen verschieben. Wenn Sie das Fenster nach links oder rechts ziehen, bleibt es an Ort und Stelle. Wenn Sie es an andere Orte verschieben, „schwimmt“ es frei über den anderen Fenstern. Wenn DME Designer gestartet wird, wird das Werkzeugfenster auf der linken Seite des Designerfensters angezeigt.



Werkzeugfenstertypen

Der Inhalt des Werkzeugfensters variiert je nachdem, welches Fenster aktiv ist.

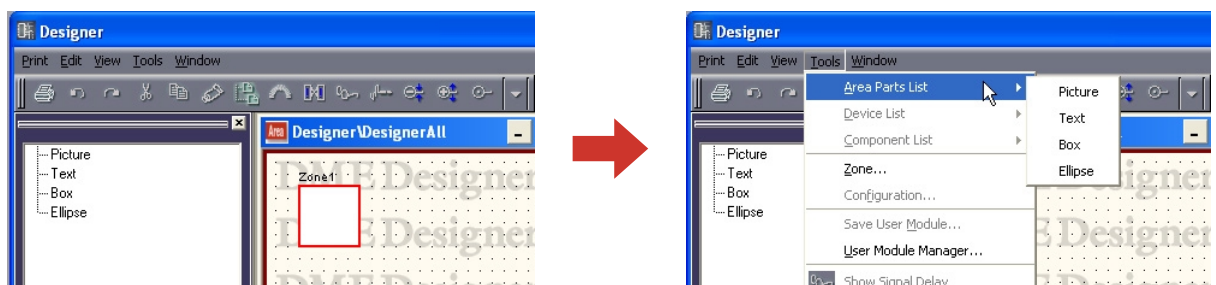
Aktives Designfenster	Werkzeugfenster
Bereichsfenster	Area Parts List (Teileliste für Bereiche)
Zonenfenster	Geräteliste
Konfigurationsfenster	Komponentenliste
Benutzermodulfenster	Komponentenliste

Folgende Objekte werden in allen Fenstern angezeigt:

	Area Parts List (Teileliste für Bereiche)	Geräteliste	Komponentenliste (Konfigurationsfenster)	Komponentenliste (Benutzermodulfenster)
DME		✓		
ICP		✓		
Externes Gerät	✓	✓		
Komponente			✓	✓
SPX-Komponente			✓	✓
Benutzermodul			✓	
Bilder	✓	✓	✓	✓
Text	✓	✓	✓	✓
Felder	✓	✓	✓	✓
Ellipsen	✓	✓	✓	✓

[Area Parts List] (Teileliste für Bereiche)

Die [Area Parts List] zeigt die Objekte an, die im Bereichsfenster angeordnet werden können. Die gleichen Objekte werden im Untermenü [Area Parts List] im [Tools]-Menü oder im Kontextmenü angezeigt, das mit einem Rechtsklick auf die Arbeitsfläche erscheint.

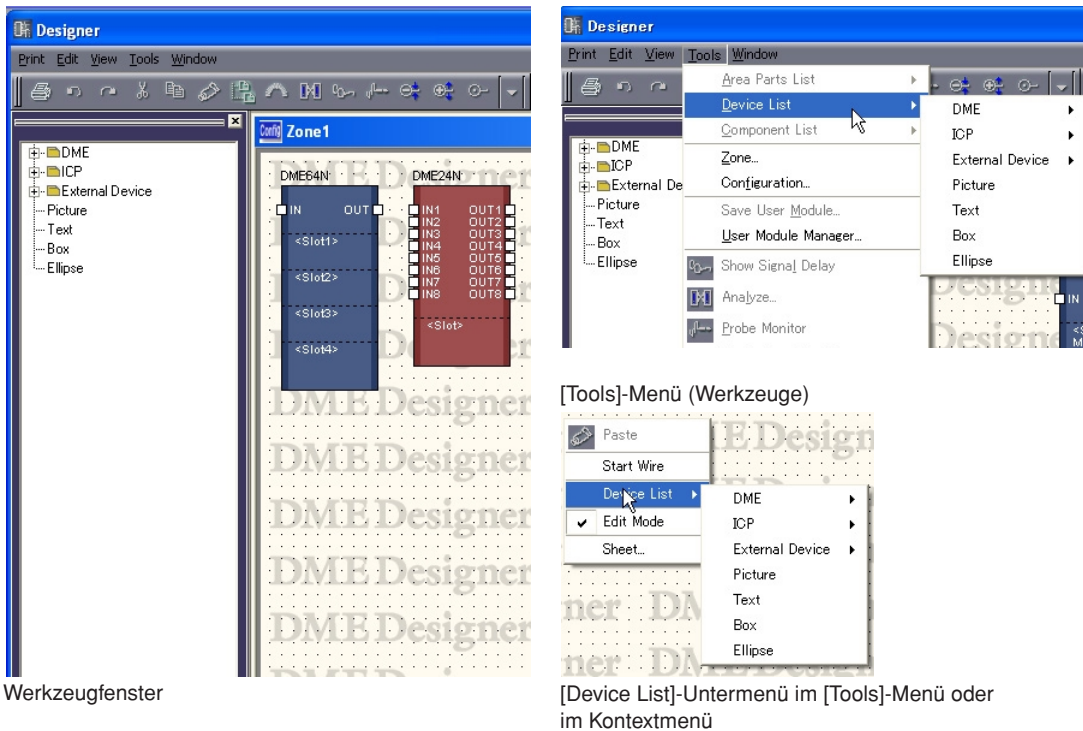


HINWEIS

Sie können mehrere Zonen in einem Bereich anlegen. Diese werden über das [Tool]-Menü → „Zone“-Dialogfenster hinzugefügt.

[Device List] (Geräteliste)

Die Geräteliste zeigt die Objekte an, die im Zonenfenster (Configuration) angeordnet werden können. Die gleichen Objekte werden im Untermenü [Device List] im [Tools]-Menü oder im Kontextmenü angezeigt, das mit einem Rechtsklick auf die Arbeitsfläche erscheint.



Werkzeugfenster

[Tools]-Menü (Werkzeuge)

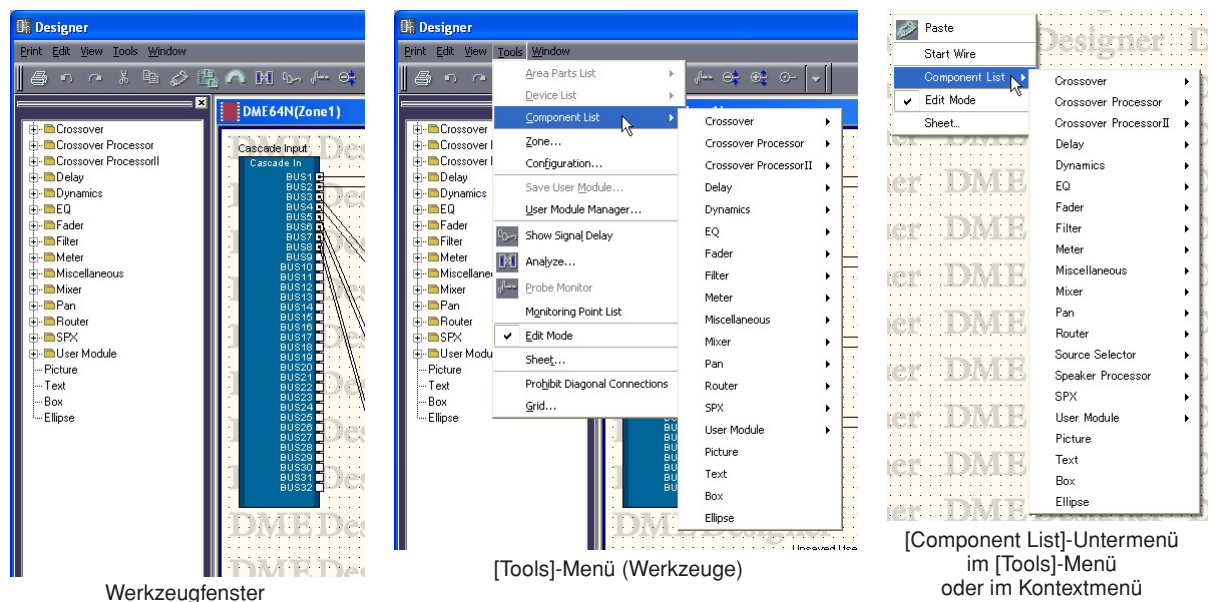
[Device List]-Untermenü im [Tools]-Menü oder im Kontextmenü

HINWEIS

Konfigurationen werden über das [Tool]-Menü → „Zone“-Dialogfenster hinzugefügt.

[Component List] (Komponentenliste im Konfigurationsfenster)

Die Komponentenliste zeigt die Objekte an, die in Konfigurationsfenstern angeordnet werden können. Die gleichen Objekte werden im Untermenü [Component List] im [Tools]-Menü oder im Kontextmenü angezeigt, das mit einem Rechtsklick auf die Arbeitsfläche erscheint.



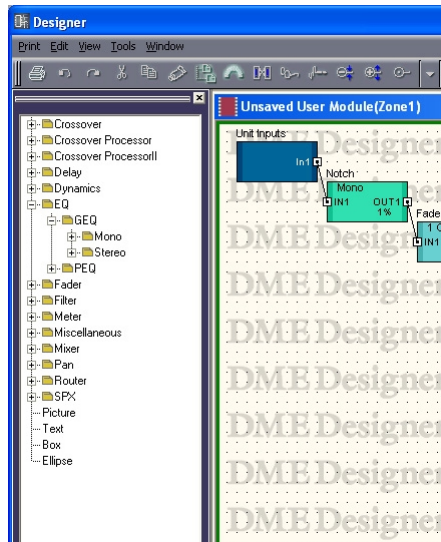
Werkzeugfenster

[Tools]-Menü (Werkzeuge)

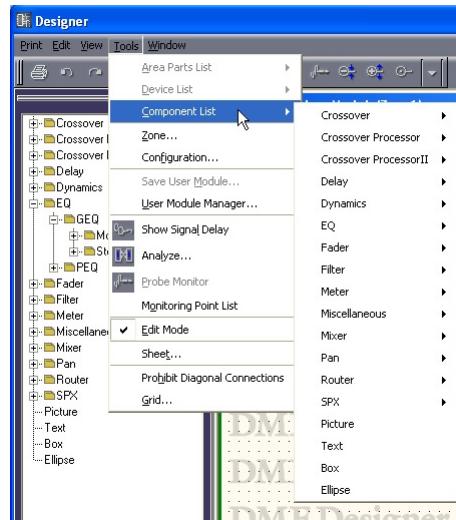
[Component List]-Untermenü im [Tools]-Menü oder im Kontextmenü

[Component List] (Komponentenliste im Benutzermodulfenster)

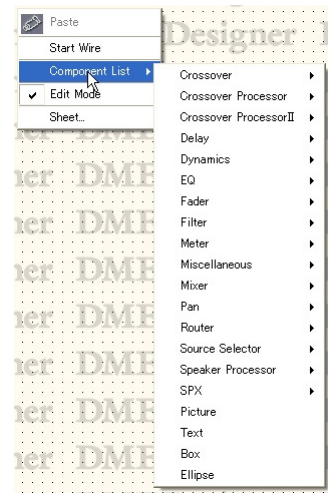
Die Komponentenliste zeigt die Objekte an, die im Benutzermodulfenster angeordnet werden können. Die gleichen Objekte werden im Untermenü [Component List] im [Tools]-Menü oder im Kontextmenü angezeigt, das mit einem Rechtsklick auf die Arbeitsfläche erscheint.



Werkzeugfenster



[Tools]-Menü (Werkzeuge)



[Component List]-Untermenü
im [Tools]-Menü
oder im Kontextmenü

Objekte

Objektarten

Die Geräte, Formen und Kabel, die in jedem Designfenster arrangiert werden können, werden Objekte genannt. Die folgenden Objekte stehen zur Verfügung:

Name	Fenster, in dem das Objekt platziert/ dargestellt werden kann	Erklärung
Zone	Area (Bereich)	Zonen
DME	Zones (Zonen)	DME und jegliche Karten, die in deren Slots vorhanden sind
ICP	Zones (Zonen)	Anwenderdefinierbare Parametersteuerung
External Device (Externes Gerät)	Zones (Zonen)	Externes Gerät
Component (Komponente)	Configuration (Konfiguration) User Module (Benutzermodul)	Benutzermodul, Audioprozessor, Steuerelemente
SPX Component (SPX-Komponente)	Configuration (Konfiguration) User Module (Benutzermodul)	SPX-Komponenten
User Module (Benutzermodul)	Configuration (Konfiguration)	Kombination von Komponenten
Slot Component (Slot-Komponente)	Configuration (Konfiguration)	Am DME-Slot eingesteckte Karten
Pictures (Bilder)	All (Alle)	Bild
Text	All (Alle)	Textfeld
Boxes (Felder)	All (Alle)	Feldform
Ellipses (Ellipsen)	All (Alle)	Kreisform
Wires (Kabel)	All (Alle)	Verbindungskabel, gerade Linienform
Legend (Legende)	All (Alle) Zones (Zonen) Configuration (Konfiguration)	Ein Bereich auf der Arbeitsfläche, in dem erklärende Informationen gegeben werden.
Sheet (Arbeitsfläche)	--	Eine Arbeitsfläche für jedes Designfenster.

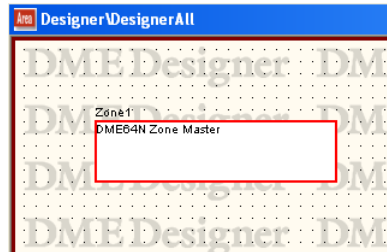
Verschiedene Designelemente, wie Name, Farbe und Größe, können im Dialogfenster „Properties“ (Eigenschaften) für jedes Objekt festgelegt werden.

Die Größe wird in den Feldern [Width] und [Height] (Breite und Höhe) im „Properties“-Dialogfenster eingestellt. Die maximal einstellbaren Größenwerte sind je nach Größe der Arbeitsfläche und Objektposition verschieden. Sie können eine Größe einstellen, in der das Objekt noch auf die Arbeitsfläche passt.

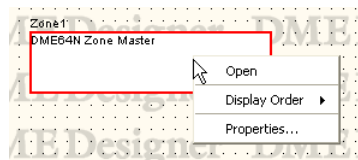
Zone

In einem Bereich (Area) muss mindestens eine Zone vorhanden sein. Zonen werden im Dialogfenster „Zone“ hinzugefügt oder gelöscht. Zonen werden nicht im Werkzeugfenster oder im Untermenü [Area Parts List] im [Tools]-Menü angezeigt.

Wenn Sie auf den Namen eines Zonenobjekts im Bereichsfenster rechtsklicken, erscheint ein Kontextmenü.



■ Zonen-Kontextmenü



[Open] (Öffnen)

Öffnet das Konfigurationsfenster.

[Display Order] (Anzeigereihenfolge)

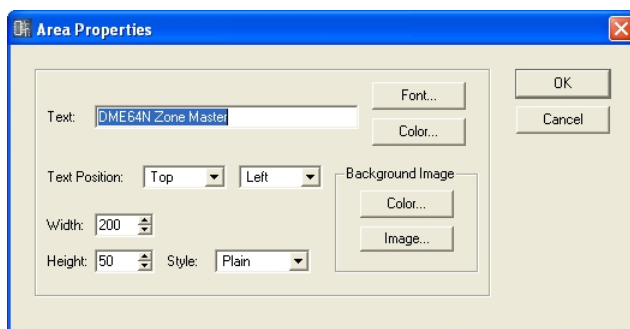
Ändert die Anzeigereihenfolge der Objekte, je nach dem im Untermenü gewählten Befehl.

[Properties] (Eigenschaften)

Ruft das Dialogfenster „Area Properties“ (Bereichseigenschaften) auf.

■ Eigenschaften von Zonenobjekten

Wenn Sie im Bereichsfenster eine Zone auswählen, und dann den Befehl [Properties] im [Edit]-Menü wählen, wird das Dialogfenster „Area Properties“ (Bereichseigenschaften) angezeigt. Hier können Sie Eigenschaften von Zonenobjekten einstellen. Der [Properties]-Befehl findet sich auch im Kontextmenü für Zonenobjekte.



[Text]-Feld

Sie können für einen Objektnamen bis zu 100 alphanumerische Zeichen eingeben. Der Objektname wird in dem rechteckigen Feld des Objektes angezeigt. Wenn viele Zeichen eingegeben wurden und die Form des Objekts zu schmal ist, werden nicht alle Zeichen angezeigt.

[Font]-Schaltfläche

Wenn Sie hierauf klicken, wird das Dialogfenster „Select Font“ (Zeichensatz auswählen) angezeigt. Hier stellen Sie den Zeichensatz ein, der für die Darstellung des Objektnamens verwendet werden soll.

Für Informationen über das „Select Font“-Dialogfenster lesen Sie auf [Seite 202](#).

[Color]-Schaltfläche

Wenn Sie hierauf klicken, wird das Dialogfenster „Select Color“ (Farbe auswählen) angezeigt. Diese stellt die Farbe des Objektnamens ein.

Für Informationen über das „Select Color“-Dialogfenster lesen Sie auf [Seite 203](#).

Text Position

Stellt die Lage des Textes ein. Die Liste links stellt die vertikale Position des Textes ein. Die Liste rechts stellt die horizontale Position des Textes ein.

- **Vertikale Position**
Wählen Sie [Top] (Oben), [Center] (Mitte) oder [Bottom] (Unten).
- **Horizontale Position**
Wählen Sie [Left] (Links), [Center] (Mitte) oder [Right] (Rechts).

[Width]-Feld (Breite)

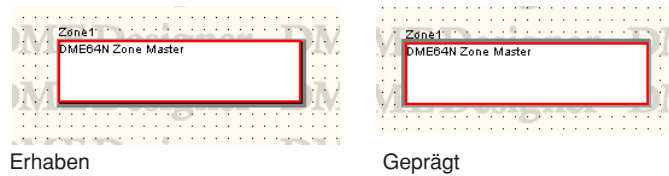
Gibt die Objektbreite in Pixeln an. Die Voreinstellung ist 50 Pixel.

[Height]-Feld (Höhe)

Gibt die Objekthöhe in Pixeln an. Die Voreinstellung ist 50 Pixel.

[Style] (Stil)

Stellt den Stil des Objekts ein. Wählen Sie [Plain] (Flach), [Raised] (Erhaben), oder [Sunken] (Geprägt).

**Background Image (Hintergrundbild)**

Stellt die Hintergrundeffekte für die Objekte ein.

- **[Color]-Schaltfläche**
Stellt die Farbe ein. Wenn Sie hierauf klicken, wird das Dialogfenster „Select Color“ (Farbe auswählen) angezeigt.
Für Informationen über das „Select Color“-Dialogfenster lesen Sie auf [Seite 203](#).
- **[Image]-Schaltfläche**
Zeigt ein Bild innerhalb des Objektes an. Sie können Bilddateien der folgenden Formate verwenden: BMP (.bmp), PNG (.png), XPM (.xpm) und JPEG (.jpg). Wenn Sie hierauf klicken, wird das Dialogfenster „Select Image“ (Bild auswählen) angezeigt. Geben Sie eine Bilddatei an und stellen Sie die Darstellungsart ein.
Für Informationen über das „Select Image“-Dialogfenster lesen Sie auf [Seite 205](#).

[OK]-Schaltfläche

Akzeptiert die vorgenommenen Änderungen und schließt das Dialogfenster.

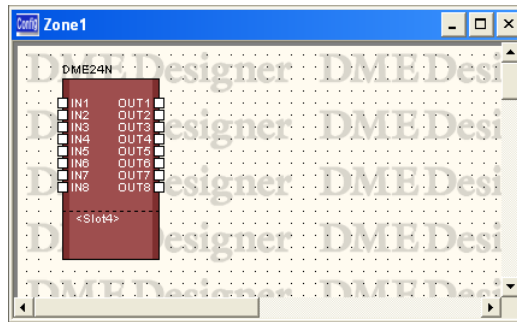
[Cancel]-Schaltfläche (Abbrechen)

Schließt das Dialogfenster, ohne die Änderungen anzuwenden.

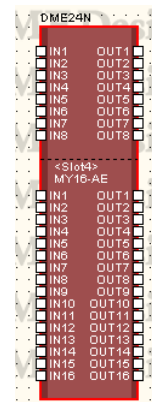
DME

DMEs werden im Zonenfenster angeordnet. Wenn für eine Erweiterungskarte, die in einem der Slots der DME installiert ist, DME-Eigenschaften eingestellt wurden, wird die Karte automatisch angezeigt.

DME24N

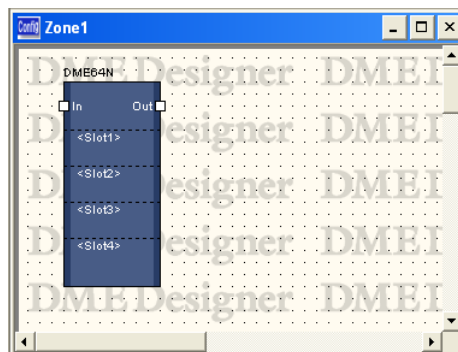


DME24N ohne eingebaute I/O-Karte.

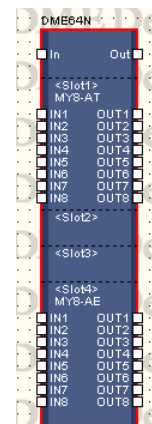


DME24N mit einer I/O-Karte, die in deren Erweiterungssteckplatz installiert wurde.

DME64N



DME64N ohne I/O-Karten in den Erweiterungssteckplätzen.

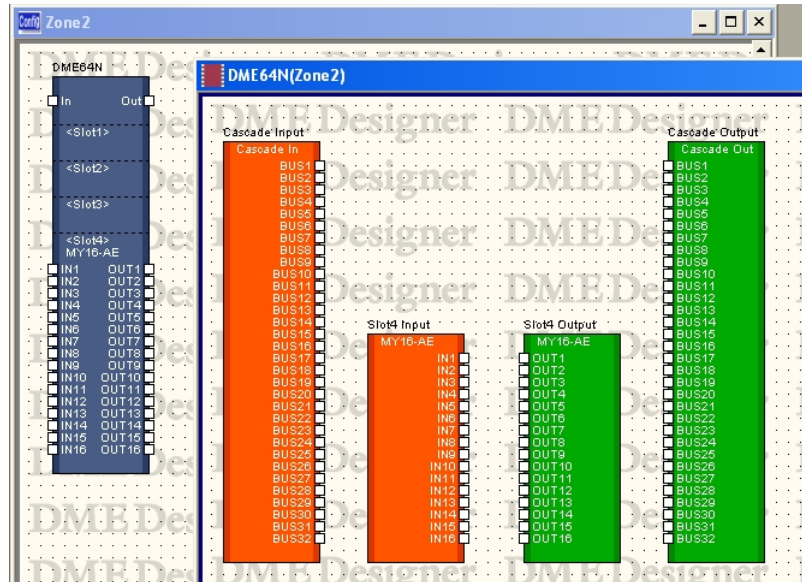


DME64N mit I/O-Karten in den Erweiterungssteckplätzen 1, 2 und 4.

Wenn I/O-Karten in den Slots der DME installiert wurden

Wenn in den DME-Eigenschaften (Properties) eine I/O-Karte für einen Erweiterungssteckplatz (Slot) ausgewählt wird, wird ein I/O-Port für die im Zonenfenster angeordnete DME hinzugefügt. Ein I/O-Komponentenblock wird dem Konfigurationsfenster hinzugefügt.

Wenn für I/O-Karten in den DME-Eigenschaften [None] (Keine) gewählt wird, werden I/O-Komponentenblöcke im Konfigurationsfenster automatisch gelöscht. (Auch dann, wenn I/O-Komponenten gelöscht werden, bleibt die Verkabelung bestehen.)

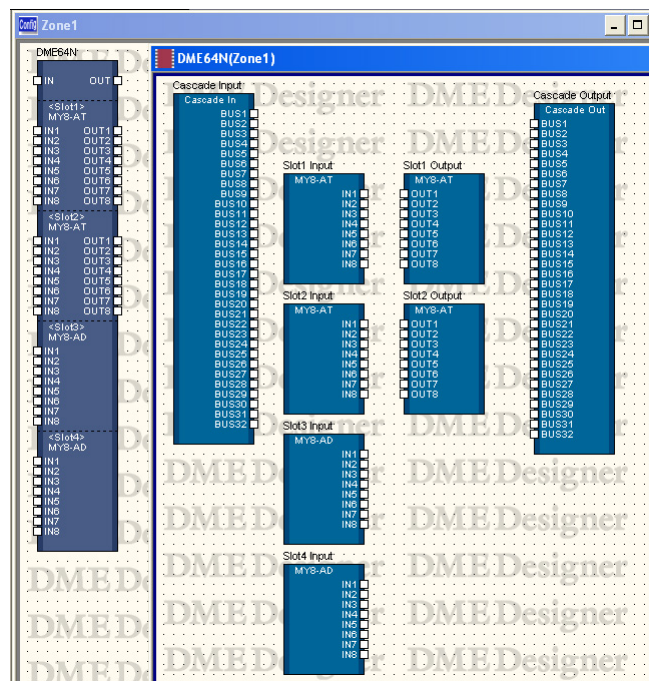
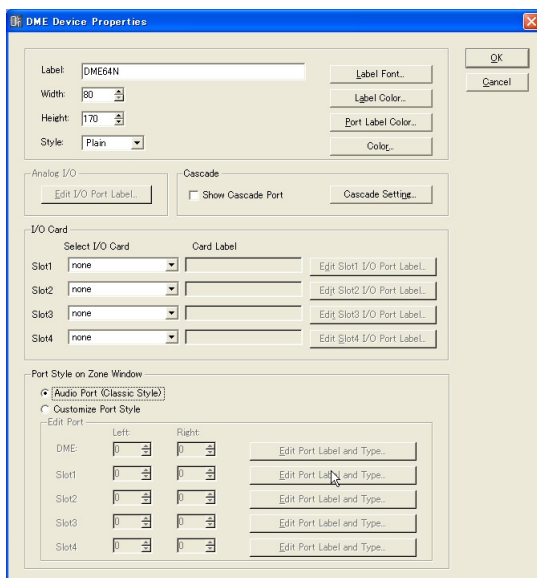


DME64N-Block mit einer Karte im Slot, und das Konfigurationsfenster

Wenn die Cascade-Einstellung (Kaskade) einer DME64N eingeschaltet wird

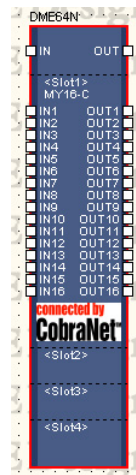
Wenn [Show Cascade Port] (Kaskaden-Port anzeigen) im „DME Device Properties“-Dialogfenster einer DME64N markiert ist, werden die I/O-Komponenten der Kaskade im Konfigurationsfenster angezeigt.

Wenn [Show Cascade Port] (Kaskaden-Port anzeigen) im „DME Device Properties“-Dialogfenster einer DME64N ausgeschaltet wird, werden I/O-Komponenten der Kaskade im Konfigurationsfenster ebenfalls gelöscht. (Auch dann, wenn Kaskaden-I/O-Komponenten gelöscht werden, bleibt die Verkabelung bestehen.)



CobraNet-Karte

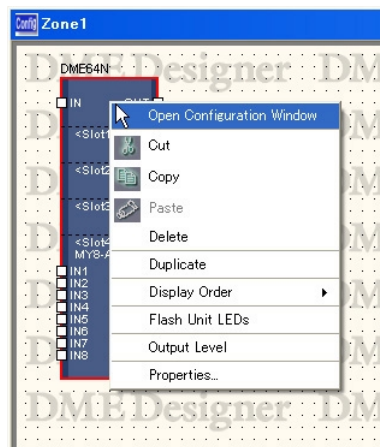
Wenn die I/O-Karte eine CobraNet-Karte ist, wird ein CobraNet-Symbol im DME-Objekt angezeigt.



DME-Block mit eingefügter CobraNet-Karte

■ Objektauswahl

Um ein Konfigurationsfenster für ein DME-Objekt zu öffnen, das sich im Zonenfenster befindet, wählen Sie es zunächst mit einem Klick aus, und klicken Sie dann mit einem Doppelklick darauf. Wenn Sie auf dem Objekt rechtsklicken, erscheint ein Kontextmenü.



■ Kontextmenü eines DME-Objektes

[Open Configuration Window] (Konfigurationsfenster öffnen)

Öffnet das Konfigurationsfenster.

[Cut] (Ausschneiden)

Schneidet das ausgewählte Objekt aus und verschiebt es in die Zwischenablage.

[Copy] (Kopieren)

Hiermit kopieren Sie das ausgewählte Objekt in die Zwischenablage.

[Paste] (Einfügen)

Fügt das DME-Gerät aus der Zwischenablage ein.

[Delete] (Löschen)

Löscht das angeklickte Objekt.

[Duplicate] (Duplizieren)

Dupliziert das angeklickte Objekt.

[Display Order] (Anzeigereihenfolge)

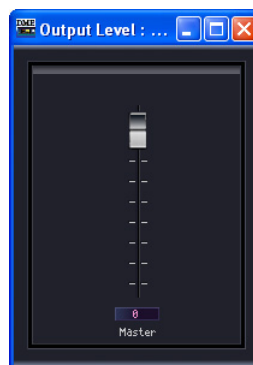
Ändert die Anzeigereihenfolge der Objekte, je nach dem im Untermenü gewählten Befehl.

[Flash Unit LEDs] (Geräte-LEDs aufblinken lassen)

Wenn ausgewählt, blinkt das vordere Bedienfeld der DME so lange, bis es ein zweites Mal ausgewählt wird.

[Output Level] (Ausgangspegel)

Wenn Sie diesen Befehl wählen, wird das Dialogfenster „Output Level“ angezeigt. Hier stellen Sie die Gesamtlautstärke der DME ein.

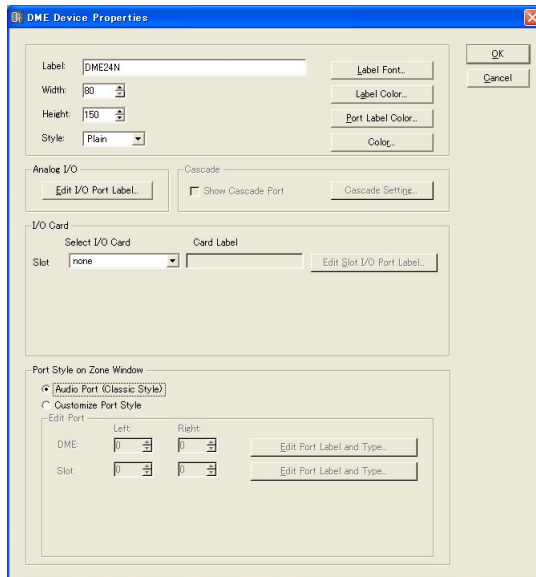


[Properties] (Eigenschaften)

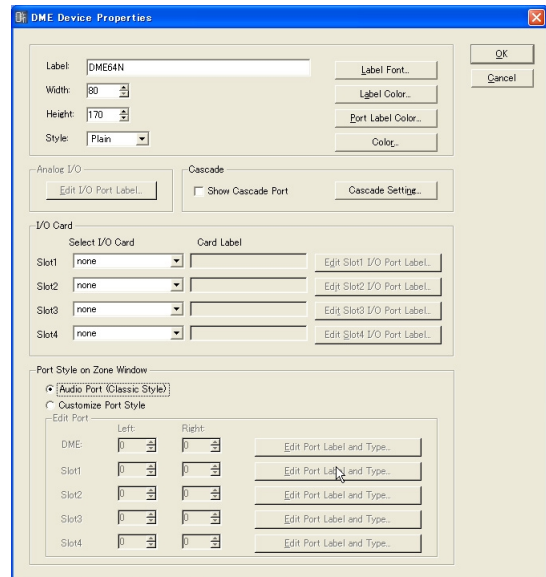
Ruft das Dialogfenster „DME Device Properties“ (DME-Geräteeigenschaften) auf.

■ DME-Eigenschaften

Wenn Sie das Dialogfenster „DME Device Properties“ (DME-Geräteeigenschaften) aufrufen möchten, wählen Sie zunächst ein DME-Objekt aus und klicken Sie dann auf [Properties] im [Edit]-Menü. Hier können Sie die DME-Eigenschaften einstellen.



DME24N



DME64N

[Label]-Feld (Beschriftung)

Sie können bis zu 100 alphanumerische Zeichen eingeben, die über dem Objekt angezeigt werden.

HINWEIS

Der im [Label]-Feld angezeigte Name wird in der Liste im Werkzeugfenster, in den Menübefehlen [Import]/[Export] und in der Liste im Dialogfenster angezeigt. Wenn mehrere Instanzen der gleichen DME vorhanden sind, geben Sie hier verschiedene Namen ein, um diese voneinander unterscheiden zu können.

[Width]-Feld (Breite)

Gibt die Objektbreite in Pixeln an.

[Height]-Feld (Höhe)

Gibt die Objekthöhe in Pixeln an.

[Style] (Stil)

Stellt den Stil des Objekts ein. Wählen Sie [Plain] (Flach), [Raised] (Erhaben), oder [Sunken] (Geprägt).

[Label Font]-Schaltfläche (Beschriftungszeichensatz)

Wählt den Zeichensatz für die Beschriftung. Wenn Sie hierauf klicken, wird das Dialogfenster „Select Font“ (Zeichensatz auswählen) angezeigt.

Für Informationen über das „Select Font“-Dialogfenster lesen Sie auf [Seite 202](#).

[Label Color]-Schaltfläche (Beschriftungsfarbe)

Diese stellt die Farbe des Beschriftungstextes ein. Wenn Sie hierauf klicken, wird das Dialogfenster „Select Color“ (Farbe auswählen) angezeigt.

[Port Label Color]-Schaltfläche (Beschriftungsfarbe für Ports)

Stellt die Farbe für den Beschriftungstext von I/O-Ports ein. Wenn Sie hierauf klicken, wird das Dialogfenster „Select Color“ (Farbe auswählen) angezeigt.

[Color]-Schaltfläche

Stellt die Farbe des Objekts ein. Wenn Sie hierauf klicken, wird das Dialogfenster „Select Color“ (Farbe auswählen) angezeigt.

HINWEIS

Für Informationen über das „Select Color“-Dialogfenster lesen Sie auf [Seite 203](#).

Analoge Ein-/Ausgänge

Stellt die Beschriftung für den DME24N-I/O-Port ein. Wenn Sie auf die Schaltfläche [Edit I/O Port Label] (I/O-Port-Beschriftung bearbeiten) klicken, wird das Dialogfenster „Edit Port Label“ angezeigt.

Cascade (Kaskade)

Schaltet die DME64N-Kaskadierung ein oder aus.

- **Show Cascade Port (Kaskaden-Port anzeigen)**
Durch Markieren wird die Kaskade eingeschaltet.
- **[Cascade Setting]**
Hier können Sie Einstellung vornehmen, die bei aktivierter Kaskadenfunktion angewendet werden. Wenn Sie hierauf klicken, wird das Dialogfenster “Cascade Setting” (Kaskadeneinstellung) angezeigt.

I/O-Karte

Einstellungen für die I/O-Karten in [Slot1] bis [Slot4]. Bei der DME24N kann nur [Slot1] eingestellt werden.

- **[Select I/O Card] (I/O-Karte auswählen)**
Gibt die I/O-Kartentypen an.
- **[Card Label]**
Hier können Namen für die I/O-Karten mit bis zu 100 Zeichen eingegeben werden.
- **[Edit SlotN I/O Port Label]-Schaltfläche (I/O-Port-Beschriftung für Slot [n] bearbeiten)**
Gibt eine I/O-Port-Beschriftung für jeden Slot an. Wenn Sie hierauf klicken, wird das Dialogfenster „Edit Port Label“ angezeigt.

Port Style On Zone Window

Gibt an, wie die DME-Ports im Zonenfenster erscheinen.

- **[Audio Port (Classic Style)]**
Zeigt alle Audio-Ports an.
- **[Custom Port Style]**
Die Port-Anzeige wird individualisiert.
 - [Left]**
Stellt die Anzahl der Ports ein, die auf der linken Seite angezeigt werden sollen.
 - [Right]**
Stellt die Anzahl der Ports ein, die auf der rechten Seite angezeigt werden sollen.
- **[Edit Port Label and Type] (Port-Beschriftung und -Typ bearbeiten)**
Stellt die Beschriftung und die Art der einzelnen Ports ein. Klicken Sie darauf, um das Dialogfenster [Edit Port Label] aufzurufen.

[OK]-Schaltfläche

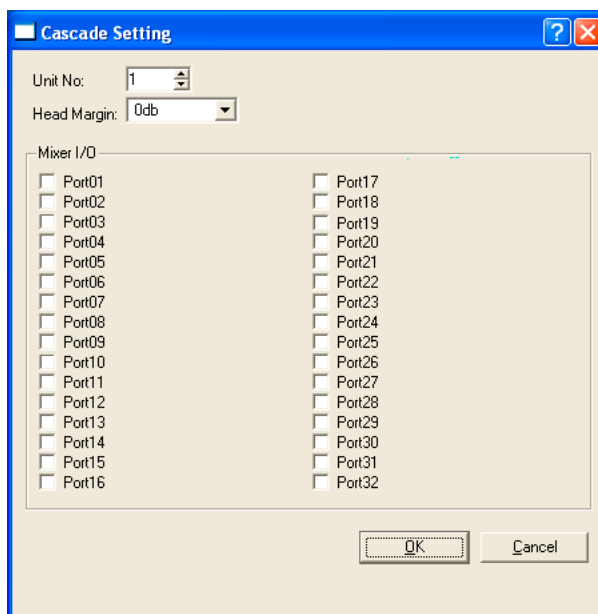
Akzeptiert die vorgenommenen Änderungen und schließt das Dialogfenster.

[Cancel]-Schaltfläche (Abbrechen)

Schließt das Dialogfenster, ohne die Änderungen anzuwenden.

■ „Cascade Setting“-Dialogfenster (Kaskadeneinstellung)

Durch Klicken auf die Schaltfläche [Cascade Setting] rufen Sie das Dialogfenster „Cascade Setting“ (Kaskadeneinstellung) auf. Hier können Sie DME64E-Kaskadenverbindungen anzeigen und einstellen. Diese Einstellungen haben alle kaskadierten DMEs in derselben Zone gemeinsam.



„Unit No.“ (Kaskadenverbindungsnummer)

Alle DME-Einheiten mit Ausnahme der ersten (Vorgabe „1“) werden automatisch zugewiesen; nach Verbindung werden sie in Grau dargestellt, um anzuzeigen, dass die Einstellungen nicht geändert werden können.

„Head Margin“

Hier können Sie die Headroom-Grenze für das Audiosignal der Kaskadenverbindung anzeigen und einstellen. Wählen Sie [0 db] oder [-18 db]. Die Einstellungen der „DME Unit No.“ (DME-Gerätenummern) aller DME-Einheiten außer der ersten werden beim Verbinden automatisch auf den Wert der ersten Einheit gesetzt. Diese Einstellungen werden in Grau dargestellt, um anzuzeigen, dass sie nicht geändert werden können.

„Mixer I/O“

Hier können Sie den für die Eingabe/Ausgabe von Audiodaten an ein Mischpult verwendeten Kanal anzeigen und einstellen. Ist das Kästchen angekreuzt, so wird der Kanal für die Kaskadenverbindung mit dem Mischpult eingestellt. Ist es nicht angekreuzt, so wird der Kanal für die Verbindung mit der DME eingestellt.

Schaltfläche [Check All] (Alle markieren)

Markiert alle Kontrollkästchen.

Schaltfläche [Clear All] (Alle löschen)

Löscht die Markierungen aller Kontrollkästchen.

Schaltfläche [OK]

Aktualisiert die Einstellungen und schließt das Dialogfenster.

Schaltfläche [Cancel] (Abbrechen)

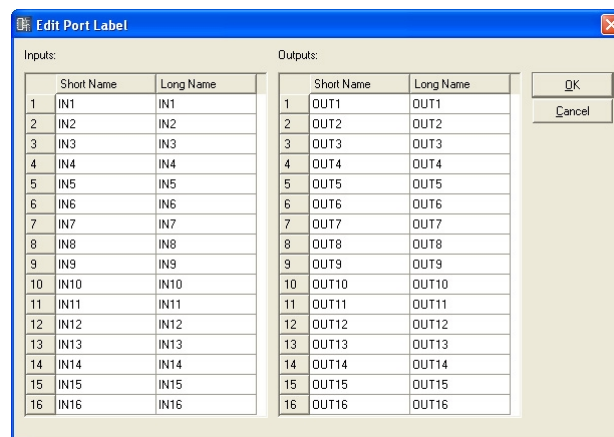
Schließt das Dialogfenster, ohne die Änderungen anzuwenden.

■ „Edit Port Label“-Dialogfenster (Port-Beschriftung bearbeiten)

Wenn Sie auf die Schaltfläche [Edit I/O Port Label] (I/O-Port-Beschriftung bearbeiten) klicken, wird das Dialogfenster „Edit Port Label“ angezeigt. Hier können Sie die Port-Beschriftungen der angezeigten Komponenten einstellen. Geben Sie [Short Name] und [Long Name] (Kurzname/ Langname) für [Inputs] und [Outputs] (Ein-/Ausgänge) an. Sie können für jeden Namen bis zu 100 alphanumerische Zeichen eingeben.

Mit dem Befehl [Port Long Name] (Vollständiger Portname) im [View]-Menü können Sie die Portnamen im Konfigurationsmenü vollständig oder verkürzt anzeigen. Wenn Sie diesen Befehl wählen, erscheint links davon ein Häkchen, und die vollständigen Namen werden angezeigt. Wenn Sie diesen Befehl wählen, während daneben ein Häkchen zu sehen ist, verschwindet das Häkchen, und die Kurznamen werden angezeigt.

Wenn unter „Port Style On Zone Window“ der Eintrag [Custom Port Style] ausgewählt wurde, erscheinen die hier angegebenen Beschriftungen nicht im Zonenfenster. Die hier angegebenen Beschriftungen erscheinen jedoch immer im Konfigurationsfenster.

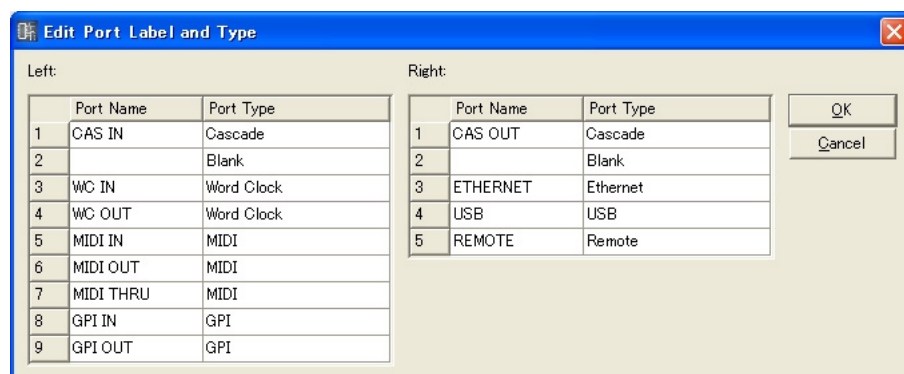


■ Dialogfenster „Edit Port Label and Type“ (Port-Beschriftung und -Typ bearbeiten)

Das Dialogfenster „Edit Port Label and Type“ erscheint, wenn die Schaltfläche [Edit Port Label and Type ..] angeklickt wird. Hier können Sie die Port-Beschriftungen und -Typen der angezeigten Komponenten einstellen.

Um die Beschriftung einzustellen, geben Sie den [Port Name] für [Left] und [Right] ein. Jeder Name kann bis zu 100 Zeichen lang sein.

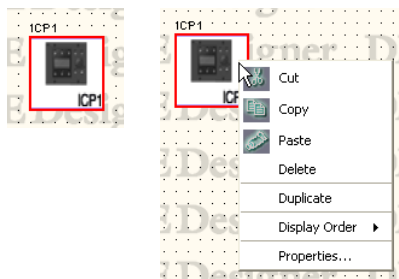
Um den Port-Typ einzustellen, geben Sie den [Port Type] für [Left] und [Right] ein.



ICP

Sie können Objekte von Bedienungsoberflächen im Zonenfenster anordnen. Diese können über anwenderdefinierte Parameter gesteuert werden.

Klicken Sie zunächst auf ein ICP-Objekt im Zonenfenster, um es auszuwählen, und klicken Sie dann das Objekt doppelt an. Es öffnet sich das Fenster „Control Panel Properties“ (Eigenschaften des Bedienfeldes). Wenn Sie auf dem Objekt rechtsklicken, erscheint ein Kontextmenü.



■ Kontextmenü eines ICP-Objektes

[Cut] (Ausschneiden)

Schneidet das ausgewählte Objekt aus und verschiebt es in die Zwischenablage.

[Copy] (Kopieren)

Hiermit kopieren Sie das ausgewählte Objekt in die Zwischenablage.

[Paste] (Einfügen)

Fügt das Bedienungsflächen-Objekt aus der Zwischenablage ein. Wenn auf der Arbeitsfläche, auf der Sie das Objekt einfügen, bereits ein identisches Objekt vorhanden ist, wird ein neues ICP-Objekt erzeugt.

[Delete] (Löschen)

Löscht das angeklickte Objekt.

[Duplicate] (Duplizieren)

Dupliziert das angeklickte Objekt.

[Display Order] (Anzeigereihenfolge)

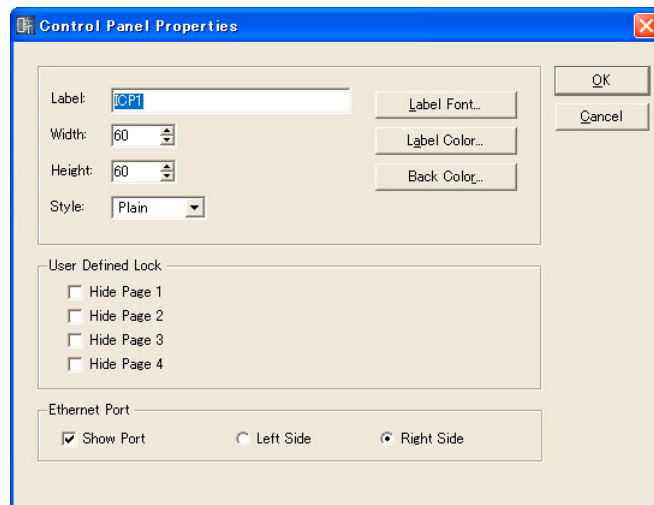
Ändert die Anzeigereihenfolge der Objekte, je nach dem im Untermenü gewählten Befehl.

[Properties] (Eigenschaften)

Ruft das Dialogfenster „Properties“ (Eigenschaften) auf.

■ ICP-Eigenschaften

Wenn Sie das Dialogfenster „Control Panel Properties“ (Eigenschaften des Bedienfeldes) aufrufen möchten, wählen Sie zunächst ein ICP-Objekt aus und klicken Sie dann auf [Properties] im [Edit]-Menü.



[Label]-Feld (Beschriftung)

Sie können bis zu 100 Textzeichen eingeben, die über dem Objekt angezeigt werden. Beschriftungen identischer ICP-Objekte, die in anderen Konfigurationen existieren, werden ebenfalls geändert.

[Width]-Feld

Gibt die Objektbreite in Pixeln an.

[Height]-Feld

Gibt die Objekthöhe in Pixeln an.

[Style]

Stellt den Stil des Objekts ein. Wählen Sie aus der Liste einen der Einträge [Plain] (Flach), [Raised] (Erhaben) oder [Sunken] (Geprägt).

[Label Font]-Schaltfläche (Beschriftungszeichensatz)

Wählt den Zeichensatz für die Beschriftung. Wenn Sie hierauf klicken, wird das Dialogfenster „Select Font“ (Zeichensatz auswählen) angezeigt.

Für Informationen über das „Select Font“-Dialogfenster lesen Sie auf [Seite 202](#).

[Back Color]-Schaltfläche (Hintergrundfarbe)

Stellt die Objektfarbe ein. Klicken Sie darauf, um das Dialogfenster „Select Color“ (Farbe auswählen) aufzurufen.

[Label Color]-Schaltfläche (Beschriftungsfarbe)

Diese stellt die Farbe des Beschriftungstextes ein. Wenn Sie hierauf klicken, wird das Dialogfenster „Select Color“ (Farbe auswählen) angezeigt.

Für Informationen über das „Select Color“-Dialogfenster lesen Sie auf [Seite 203](#).

[User Defined Lock] (anwenderdef. Par. sperren)

Stellt ein, ob die anwenderdefinierten Parameter dargestellt oder verborgen werden. Seiten, die hier markiert sind, werden nicht angezeigt. Die vier Reiter [1]/[2]/[3]/[4] im Dialogfenster „User Defined Button“ entsprechen den Seiten im Hauptfenster der DME-Einheit.

Ethernet Port

Schaltet das Rendering für den Ethernet-Port ein oder aus. Die Anzeige des Ethernet-Ports erscheint, wenn das Kontrollkästchen aktiviert ist. Mit den Optionsfeldern können Sie angeben, ob der Port links oder rechts angezeigt wird.

[OK]-Schaltfläche

Akzeptiert die vorgenommenen Änderungen und schließt das Dialogfenster.

[Cancel]-Schaltfläche (Abbrechen)

Schließt das Dialogfenster, ohne die Änderungen anzuwenden.

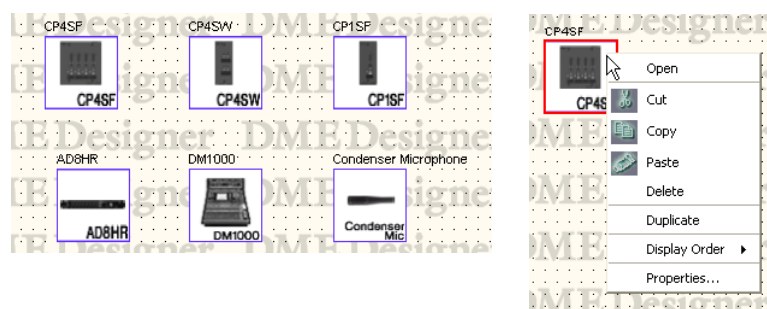
Externes Gerät

Arrangiert Objekte externer Geräte im Zonenfenster. Diese Objekte können mithilfe der Plug-in-Funktionalität eingebunden werden. Externe Anwendungen können mit den im Fenster angeordneten Geräten verknüpft werden. Diese Verknüpfungen mit externen Anwendungen werden im Dialogfenster „External Device Properties“ (Eigenschaften externer Geräte) vorgenommen.

Um die mit einem externen Geräteobjekt im Zonenfenster verknüpfte Anwendung zu starten, wählen Sie es zunächst mit einem Klick aus, und klicken Sie dann mit einem Doppelklick darauf. Wenn Sie auf dem Objekt rechtsklicken, erscheint ein Kontextmenü.

HINWEIS

Wenn keine externe Anwendung mit dem Objekt verknüpft ist, startet kein Programm, wenn das Objekt doppelt angeklickt wird.



■ AD824/AD8HR

Der AD824 ist ein Analog-Digital-Konverter mit acht Kanälen. Der AD8HR ist ein Analog-Digital-Konverter mit acht Kanälen sowie einem Hauptverstärker mit hochwertigem Klang.

Sie können die A/D-Konverter AD824 und AD8HR von Yamaha an eine DME-Einheit anschließen und mit dem DME Designer fernsteuern. Der DME Designer besitzt einen Komponenteneditor zum Steuern von AD824- und AD8HR-Einheiten.

Wenn Sie im Zonenfenster unter [External Device] (Externes Gerät) einen AD824 oder AD8HR anordnen, im Dialogfenster „Properties“ (Eigenschaften) die angeschlossene DME-Einheit auswählen und auf einen AD824- oder AD8HR-Block doppelklicken, wird der Komponenteneditor angezeigt.

HINWEIS

Ist im Dialogfenster „Properties“ keine DME ausgewählt, so erscheint der Komponenteneditor auch dann nicht, wenn Sie darauf doppelklicken.

■ Kontextmenü eines Externen Geräteobjektes

[Open Component Editor] (Komponenteneditor öffnen)

Startet die diesem Objekt zugewiesene Anwendung.
Öffnet für AD824 und AD8HR den Komponenteneditor.

[Cut] (Ausschneiden)

Schneidet das ausgewählte Objekt aus und verschiebt es in die Zwischenablage.

[Copy] (Kopieren)

Hiermit kopieren Sie das ausgewählte Objekt in die Zwischenablage.

[Paste] (Einfügen)

Fügt das Objekt aus der Zwischenablage ein.

[Delete] (Löschen)

Löscht das angeklickte Objekt.

[Duplicate] (Duplizieren)

Dupliziert das angeklickte Objekt.

[Display Order] (Anzeigereihenfolge)

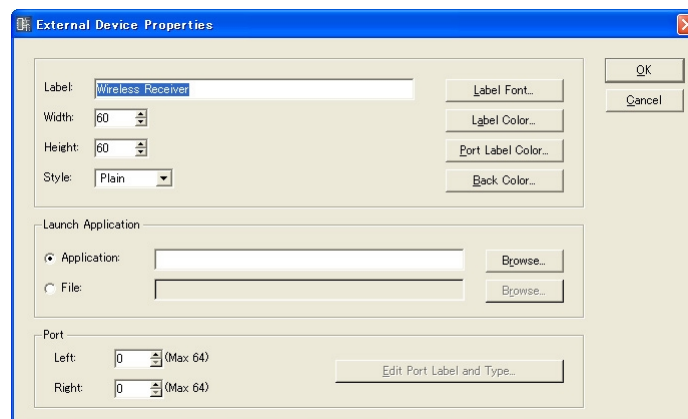
Ändert die Anzeigereihenfolge der Objekte, je nach dem im Untermenü gewählten Befehl.

[Properties] (Eigenschaften)

Ruft das Dialogfenster „External Devices Properties“ (Eigenschaften externer Geräte) auf. Ganz unten unterhalb [External Device], [AD824] und [AD8HR] wird das Dialogfenster „Serial Controlled Device Properties“ (Eigenschaften seriell angesteuerter Geräte) angezeigt. Bei anderen Objekten wird das Dialogfenster „External Device Properties“ angezeigt.

■ External Device Properties (Eigenschaften externer Geräte)

Zur Anzeige des Dialogfensters „External Device Properties“ wählen Sie irgend ein Objekt eines externen Gerätes außer AD824 oder AD8HR, und wählen Sie dann [Properties] im [Edit]-Menü.



[Label]-Feld (Beschriftung)

Sie können bis zu 100 alphanumerische Zeichen eingeben, die über dem Objekt angezeigt werden.

[Width]-Feld

Gibt die Objektbreite in Pixeln an.

[Height]-Feld

Gibt die Objekthöhe in Pixeln an.

[Style]

Stellt den Stil des Objekts ein. Wählen Sie aus der Liste einen der Einträge [Plain] (Flach), [Raised] (Erhaben), oder [Sunken] (Geprägt).

[Label Font]-Schaltfläche (Beschriftungszeichensatz)

Wählt den Zeichensatz für die Beschriftung. Wenn Sie hierauf klicken, wird das Dialogfenster „Select Font“ (Zeichensatz auswählen) angezeigt.

Für Informationen über das „Select Font“-Dialogfenster lesen Sie auf [Seite 202](#).

[Label Color]-Schaltfläche (Beschriftungsfarbe)

Diese stellt die Farbe des Beschriftungstextes ein. Wenn Sie hierauf klicken, wird das Dialogfenster „Select Color“ (Farbe auswählen) angezeigt.

[Port Label Color]-Schaltfläche (Beschriftungsfarbe für Ports)

Stellt die Farbe für den Beschriftungstext von I/O-Ports ein. Klicken Sie darauf, um das Dialogfenster „Select Color“ (Farbe auswählen) aufzurufen.

[Back Color]-Schaltfläche (Hintergrundfarbe)

Stellt die Objektfarbe ein. Klicken Sie darauf, um das Dialogfenster „Select Color“ (Farbe auswählen) aufzurufen.

HINWEIS

Für Informationen über das „Select Color“-Dialogfenster lesen Sie auf [Seite 203](#).

Launch Application (Anwendung starten)

Mit den Optionsfeldern bestimmen Sie, ob ein Programm oder eine Datei mit einem externen Gerät verknüpft werden soll.

- **[Application]-Feld (Anwendung)**
Die gewählte Anwendung wird angezeigt. Klicken Sie auf die [Browse]-Schaltfläche, um eine Anwendung zu suchen und auszuwählen. Gibt den Pfad zu einer Anwendung an, die gestartet werden soll, wenn ein externes Gerät (External Device) doppelt angeklickt wird.
- **[File]-Feld (Datei)**
Die verknüpfte Datei wird angezeigt. Klicken Sie auf die [Browse]-Schaltfläche, um eine Datei zu suchen und auszuwählen. Gibt den Pfad zu einer Datei an, die geöffnet werden soll, wenn ein externes Gerät (External Device) doppelt angeklickt wird.

Port

Gibt die Anzahl von Ports an, die für ein External-Device-Objekt angezeigt werden sollen.

- **[Left]**
Stellt die Anzahl der Ports ein, die auf der linken Seite angezeigt werden sollen.
- **[Right]**
Stellt die Anzahl der Ports ein, die auf der rechten Seite angezeigt werden sollen.
- **[Edit Port Label]-Schaltfläche (Port-Beschriftung bearbeiten)**
Stellt die Beschriftung und die Art der einzelnen Ports ein. Klicken Sie darauf, um das Dialogfenster [Edit Port Label] aufzurufen.

[OK]-Schaltfläche

Akzeptiert die vorgenommenen Änderungen und schließt das Dialogfenster.

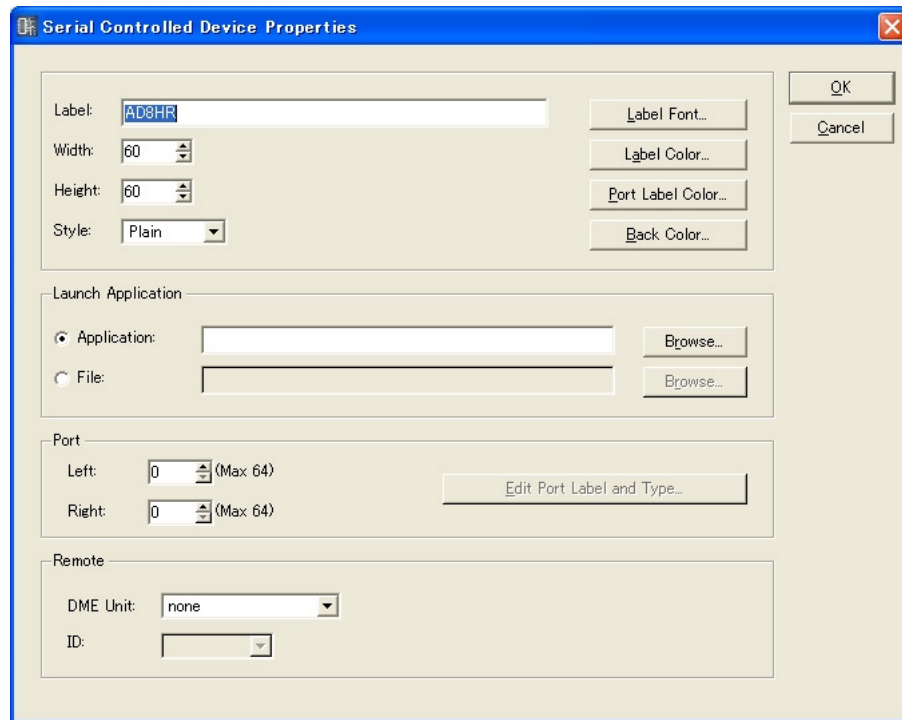
[Cancel]-Schaltfläche (Abbrechen)

Schließt das Dialogfenster, ohne die Änderungen anzuwenden.

■ Dialogfenster „External Device Properties“ („Serial Controlled Device Properties“ bei AD824, AD8HR)

Wenn Sie das Dialogfenster „Serial Controlled Device Properties“ aufrufen möchten, wählen Sie zunächst eines der Objekte AD824 oder AD8HR aus und klicken Sie dann auf [Properties] im [Edit]-Menü.

Dieses Dialogfenster entspricht genau dem Dialogfenster „External Device Properties“, mit Ausnahme von [Remote] (Fernbedienung).



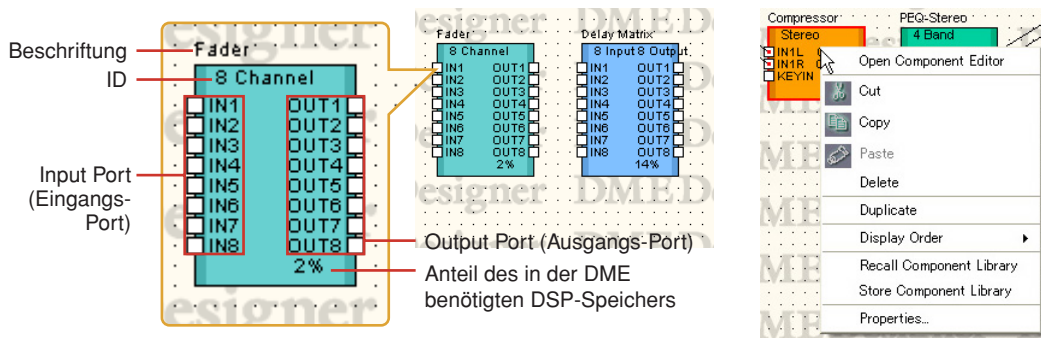
Fernbedienung

Wählen Sie die DME-Einheit, die Sie von der AD824 und/oder AD8HR fernsteuern möchten.

- **[DME Unit] (DME-Einheit)**
Die DMEs in der aktuellen Konfiguration erscheinen in einer Liste. Wählen Sie die DME-Einheit, die Sie fernsteuern möchten.
- **[ID]**
Wählt eine ID von 1 bis 8. Voreingestellt ist 1.

Component (Komponente)

Komponenten werden im Konfigurationsfenster und im Benutzermodulfenster angeordnet. Sie enthalten Audioprozessoren wie Mischpulte und Kompressoren, und steuern Elemente wie Schalter und Schieberegler. Sie können mithilfe der Plug-in-Funktionalität eingebunden werden. Komponenten-Objekte, die in einer Konfiguration angeordnet sind, werden in Form von Blöcken dargestellt. Um den Komponenteneditor für eine Komponenten-Objekt zu öffnen, das sich im Fenster befindet, wählen Sie dieses zunächst mit einem Klick aus, und klicken Sie dann mit einem Doppelklick darauf. Wenn Sie auf dem Objekt rechtsklicken, erscheint ein Kontextmenü.



■ Kontextmenü eines Komponenten-Objektes

[Open Component Editor] (Komponenteneditor öffnen)

Öffnet den Komponenteneditor.

[Cut] (Ausschneiden)

Schneidet das ausgewählte Objekt aus und verschiebt es in die Zwischenablage.

[Copy] (Kopieren)

Hiermit kopieren Sie das ausgewählte Objekt in die Zwischenablage.

[Paste] (Einfügen)

Fügt das Objekt aus der Zwischenablage ein.

[Delete] (Löschen)

Löscht das angeklickte Objekt.

[Duplicate] (Duplizieren)

Dupliziert das angeklickte Objekt.

[Display Order] (Anzeigereihenfolge)

Ändert die Anzeigereihenfolge der Objekte, je nach dem im Untermenü gewählten Befehl.

[Recall Component Library] (Komponentenbibliothek laden)

Lädt Bibliotheken, in denen Komponentenparameter gespeichert sind. Durch Klicken auf diese Schaltfläche rufen Sie das Untermenü auf. Wird aus dem Untermenü eine Bibliothek ausgewählt, so wird sie gelesen, und die Komponentenparameter werden geändert.

Weitere Informationen über die Bibliotheken finden Sie unter „Bibliothek“ ([Seite 275](#)).

[Store Component Library] (Komponentenbibliothek speichern)

Speichert die Komponentenparameter. Klicken Sie darauf, um das Store-Dialogfenster zu öffnen. Wenn Sie speichern, ohne den Ordner zu wechseln, werden die Parameter der Library hinzugefügt.

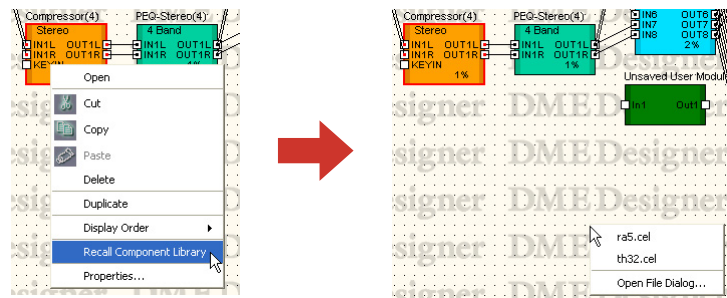
Weitere Informationen hierzu finden Sie im Abschnitt „Library“ auf [Seite 275](#).

[Properties] (Eigenschaften)

Ruft das Dialogfenster „Component Properties“ (Komponenteneigenschaften) auf.

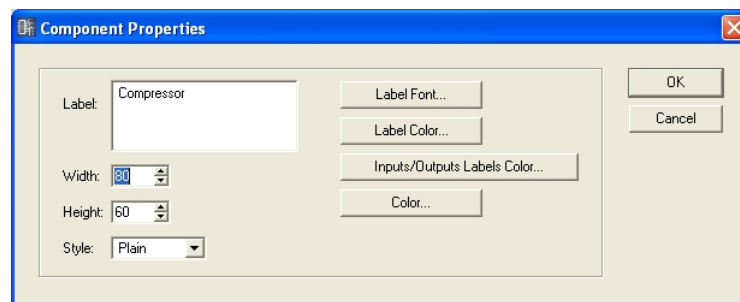
HINWEIS

Bibliotheken können nur von Benutzern geladen werden, deren Kontrollkästchen [Control Component Editor] im Dialogfenster „Security“ aktiviert ist. Bei Benutzern mit deaktiviertem Kontrollkästchen [Control Component Editor] ist dieser Befehl grau dargestellt und nicht verfügbar.

**Komponenteneigenschaften**

Hier können Sie die Eigenschaften jeder Komponente einstellen. Wenn sich mehrere Instanzen der gleichen Komponente auf einer Arbeitsfläche befinden, wird durch Änderung der Eigenschaften der einen Komponente die von anderen nicht geändert.

Wenn Sie das Dialogfenster „Component Properties“ (Komponenteneigenschaften) aufrufen möchten, wählen Sie zunächst ein Komponentenobjekt aus und klicken Sie dann auf [Properties] im [Edit]-Menü.

**[Label]-Feld (Beschriftung)**

Sie können bis zu 100 alphanumerische Zeichen eingeben, die über dem Objekt angezeigt werden.

[Width]-Feld (Breite)

Gibt die Objektbreite in Pixeln an.

[Height]-Feld (Höhe)

Gibt die Objekthöhe in Pixeln an.

[Style] (Stil)

Stellt den Stil des Objekts ein. Wählen Sie [Plain] (Flach), [Raised] (Erhaben), oder [Sunken] (Geprägt).

[Label Font]-Schaltfläche (Beschriftungszeichensatz)

Wählt den Zeichensatz für die Beschriftung. Wenn Sie hierauf klicken, wird das Dialogfenster „Select Font“ (Zeichensatz auswählen) angezeigt.

Für Informationen über das „Select Font“-Dialogfenster lesen Sie auf [Seite 202](#).

[Label Color]-Schaltfläche (Beschriftungsfarbe)

Diese stellt die Farbe des Beschriftungstextes ein. Wenn Sie hierauf klicken, wird das Dialogfenster „Select Color“ (Farbe auswählen) angezeigt.

[Inputs/Outputs Label Color]-Schaltfläche (Beschriftungsfarbe für Ein-/Ausgänge)

Stellt die Farbe für den Beschriftungstext von I/O-Ports ein. Wenn Sie hierauf klicken, wird das Dialogfenster „Select Color“ (Farbe auswählen) angezeigt.

[Color]-Schaltfläche

Stellt die Farbe des Objekts ein. Wenn Sie hierauf klicken, wird das Dialogfenster „Select Color“ (Farbe auswählen) angezeigt.

HINWEIS

Für Informationen über das „Select Color“-Dialogfenster lesen Sie auf [Seite 203](#).

[OK]-Schaltfläche

Akzeptiert die vorgenommenen Änderungen und schließt das Dialogfenster.

[Cancel]-Schaltfläche (Abbrechen)

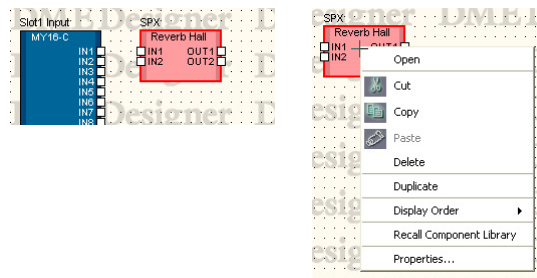
Schließt das Dialogfenster, ohne die Änderungen anzuwenden.

SPX-Komponenten

SPX-Komponenten werden im Konfigurationsfenster und im Benutzermodulfenster angeordnet. Komponenten-Objekte, die in einer Konfiguration angeordnet sind, werden in Form von Blöcken dargestellt.

Durch Anklicken einer positionierten SPX-Komponente wird diese ausgewählt, mit einem Rechtsklick erscheint ein Kontextmenü.

Im Gegensatz zu normalen Komponenten verwenden SPX-Komponenten SPX-spezifische Ressourcen, daher erscheint hier nicht der Speichernutzungsgrad, der ansonsten bei normalen Komponenten unten rechts angezeigt wird. Prüfen Sie den SPX-Ressourcennutzungsgrad anhand der SPX-Anzeige im Fenster „Resource Meter“.



■ Kontextmenü für SPX-Komponenten-Objekte

[Cut] (Ausschneiden)

Schneidet das ausgewählte Objekt aus und verschiebt es in die Zwischenablage.

[Copy] (Kopieren)

Hiermit kopieren Sie das ausgewählte Objekt in die Zwischenablage.

[Paste] (Einfügen)

Fügt das Objekt aus der Zwischenablage ein.

[Delete] (Löschen)

Löscht das angeklickte Objekt.

[Duplicate] (Duplizieren)

Dupliziert das angeklickte Objekt.

[Display Order] (Anzeigereihenfolge)

Ändert die Anzeigereihenfolge der Objekte, je nach dem im Untermenü gewählten Befehl.

[Properties] (Eigenschaften)

Ruft das Dialogfenster „Component Properties“ (Komponenteneigenschaften) für SPX-Komponenten auf.

[Recall Component Library] (Komponentenbibliothek laden)

Lädt Bibliotheken, in denen Komponentenparameter gespeichert sind. Durch Klicken auf diese Schaltfläche rufen Sie das Untermenü auf. Wird aus dem Untermenü eine Bibliothek ausgewählt, so wird sie gelesen, und die Komponentenparameter werden geändert.

Weitere Informationen über die Bibliotheken finden Sie unter „Bibliothek“ ([Seite 275](#)).

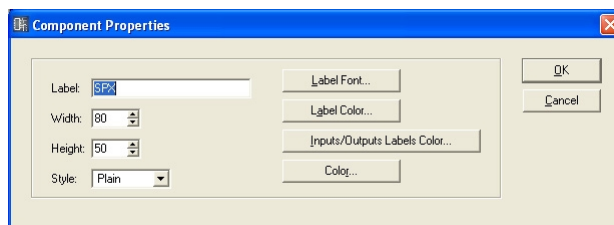
Wenn Sie den Effekttyp der SPX-Komponente ändern möchten, wählen Sie den gewünschten Typ aus der Untermenü-Liste „Effect Type“ aus.

HINWEIS

Bibliotheken können nur von Benutzern geladen werden, deren Kontrollkästchen [Control Component Editor] im Dialogfenster „Security“ aktiviert ist. Bei Benutzern mit deaktiviertem Kontrollkästchen [Control Component Editor] ist dieser Befehl grau dargestellt und nicht verfügbar.

■ Das Dialogfenster „Component Properties“ (Komponenteneigenschaften) für SPX-Komponenten

Die Eigenschaften der SPX-Komponenten werden für jede Komponente einzeln eingestellt. Wenn sich mehrere Instanzen der gleichen Komponente auf einer Arbeitsfläche befinden, wird durch Änderung der Eigenschaften der einen Komponente die von anderen nicht geändert. Wenn Sie das Dialogfenster „Component Properties“ (Komponenteneigenschaften) für SPX-Komponenten aufrufen möchten, wählen Sie zunächst ein Komponentenobjekt aus und klicken Sie dann auf [Properties] im [Edit]-Menü.



Feld „Label“ (Beschriftung)

Sie können bis zu 100 Zeichen eingeben, die über dem Objekt angezeigt werden.

Feld „Width“ (Breite)

Gibt die Objektbreite in Pixeln an.

Feld „Height“ (Höhe)

Gibt die Objekthöhe in Pixeln an.

„Style“ (Stil)

Stellt den Stil des Objekts ein. Wählen Sie „Plain“ (Flach), „Raised“ (Erhaben) oder „Sunken“ (Geprägt).

Schaltfläche [Label Font] (Beschriftungszeichensatz)

Wählt den Zeichensatz für die Beschriftung. Wenn Sie hierauf klicken, wird das Dialogfenster „Select Font“ (Zeichensatz auswählen) angezeigt. Informationen über das Dialogfenster „Select Font“ finden Sie auf [Seite 202](#).

Schaltfläche [Label Color] (Beschriftungsfarbe)

Hier wird die Farbe des Beschriftungstexts festgelegt. Wenn Sie hierauf klicken, wird das Dialogfenster „Select Color“ (Farbe auswählen) angezeigt.

Schaltfläche [Inputs/Outputs Label Color] (Beschriftungsfarbe für Ein-/Ausgänge)

Stellt die Farbe für den Beschriftungstext von I/O-Ports ein. Wenn Sie hierauf klicken, wird das Dialogfenster „Select Color“ (Farbe auswählen) angezeigt.

Schaltfläche [Color] (Farbe)

Stellt die Farbe des Objekts ein. Wenn Sie hierauf klicken, wird das Dialogfenster „Select Color“ (Farbe auswählen) angezeigt.

HINWEIS

Informationen über das Dialogfenster „Select Font“ finden Sie auf [Seite 203](#).

Schaltfläche [OK]

Aktualisiert die Einstellungen und schließt das Dialogfenster.

Schaltfläche [Cancel] (Abbrechen)

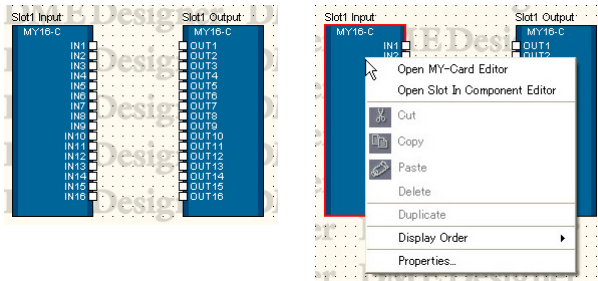
Schließt das Dialogfenster, ohne die Änderungen anzuwenden.

Slot-Komponenten

Wird in den Einstellungen der DME-Eigenschaften eine eingesteckte I/O-Karte ausgewählt, so wird diese im Konfigurationsfenster als Slot-Komponente angezeigt.

Slot-Komponenten-Objekte, die in einer Konfiguration angeordnet sind, werden in Form von Blöcken dargestellt.

Wenn Sie eine angeordnete Komponente auswählen, indem Sie darauf klicken und danach darauf doppelklicken, öffnet sich der SlotOut-Komponenteneditor. Wenn Sie mit der rechten Maustaste auf das Objekt klicken, erscheint ein Kontextmenü.



■ Kontextmenü eines Slot-Komponenten-Objektes

[Open MY-Card Editor]

Öffnet den Editor für eine in einen Slot eingesteckte MY-Karte.

[Open Slot Out Component Editor]

Öffnet den SlotOut-Komponenteneditor.

[Cut]/[Copy]/[Paste]/[Delete]/[Duplicate] (Ausschneiden/Kopieren/Einfügen/Löschen/Duplizieren)

Diese Funktionen können mit Slot-Komponenten nicht verwendet werden.

[Display Order] (Anzeigereihenfolge)

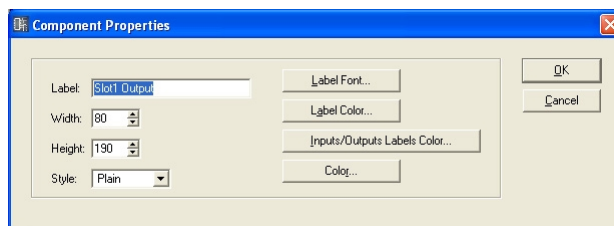
Ändert die Anzeigereihenfolge der Objekte je nach dem im Untermenü gewählten Befehl.

[Properties] (Eigenschaften)

Ruft das Dialogfenster „Component Properties“ (Komponenteneigenschaften) für SlotOut-Komponenten auf.

■ Das Dialogfenster „Component Properties“ (Komponenteneigenschaften) für SlotOut-Komponenten

Wenn Sie das Dialogfenster „Component Properties“ (Komponenteneigenschaften) für SlotOut-Komponenten aufrufen möchten, wählen Sie zunächst ein Komponentenobjekt aus und klicken Sie dann auf [Properties] im [Edit]-Menü.



Feld „Label“ (Beschriftung)

Sie können bis zu 100 Zeichen eingeben, die über dem Objekt angezeigt werden.

Feld „Width“ (Breite)

Gibt die Objektbreite in Pixeln an.

Feld „Height“ (Höhe)

Gibt die Objekthöhe in Pixeln an.

„Style“ (Stil)

Stellt den Stil des Objekts ein. Wählen Sie „Plain“ (Flach), „Raised“ (Erhaben) oder „Sunken“ (Geprägt).

Schaltfläche [Label Font] (Beschriftungszeichensatz)

Wählt den Zeichensatz für die Beschriftung. Wenn Sie hierauf klicken, wird das Dialogfenster „Select Font“ (Zeichensatz auswählen) angezeigt.

Informationen über das Dialogfenster „Select Font“ finden Sie auf [Seite 202](#).

Schaltfläche [Label Color] (Beschriftungsfarbe)

Diese stellt die Farbe des Beschriftungstextes ein. Wenn Sie hierauf klicken, wird das Dialogfenster „Select Color“ (Farbe auswählen) angezeigt.

Schaltfläche [Inputs/Outputs Label Color] (Beschriftungsfarbe für Ein-/Ausgänge)

Stellt die Farbe für den Beschriftungstext von I/O-Ports ein. Wenn Sie hierauf klicken, wird das Dialogfenster „Select Color“ (Farbe auswählen) angezeigt.

Schaltfläche [Color] (Farbe)

Stellt die Farbe des Objekts ein. Wenn Sie hierauf klicken, wird das Dialogfenster „Select Color“ (Farbe auswählen) angezeigt.

HINWEIS

Informationen über das Dialogfenster „Select Color“ finden Sie auf [Seite 203](#).

Schaltfläche [OK]

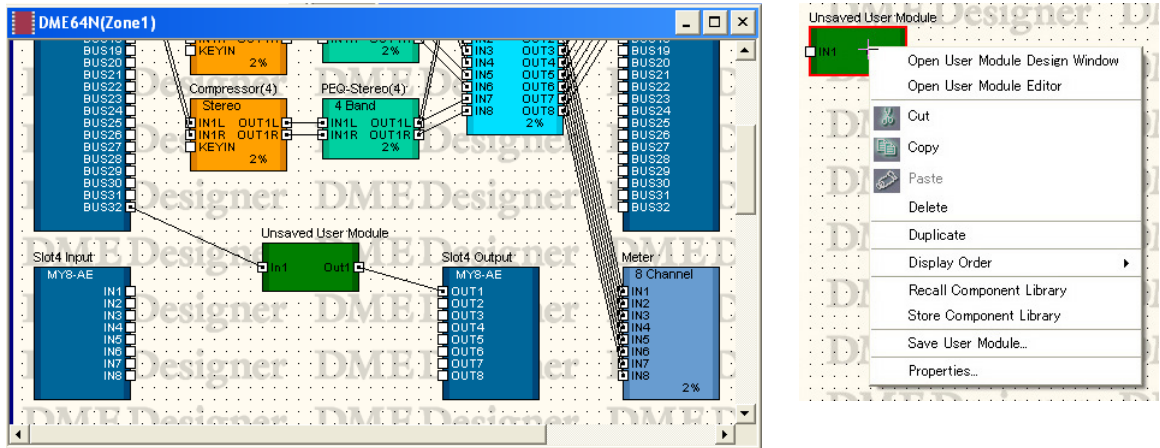
Aktualisiert die Einstellungen und schließt das Dialogfenster.

Schaltfläche [Cancel] (Abbrechen)

Schließt das Dialogfenster, ohne die Änderungen anzuwenden.

User Module (Benutzermodul)

Ein Benutzermodul enthält eine Anzahl anderer Komponenten, die insgesamt als einzelne Komponente verwaltet werden. Dieses Objekt wird im Konfigurationsfenster angeordnet. Ein Benutzermodul-Objekt, das in einem Fenster angeordnet wurde, erscheint als ein Block. Auf Doppelklick auf das Benutzermodul öffnet sich eines der Fenster „User Module Design“ oder „User Module“, je nach der Einstellung bei „User Module Manager“ (Seite 250). Wenn Sie auf dem Objekt rechtsklicken, erscheint ein Kontextmenü.



■ Kontextmenü eines Benutzermodul-Objektes

[Open User Module Design Window] (Designfenster des Benutzermoduls öffnen)

Das Designfenster des Benutzermoduls wird geöffnet.

[Open User Module Editor] (Benutzermoduleditor öffnen)

Das Benutzermodul-Editorfenster wird geöffnet.

[Cut] (Ausschneiden)

Schneidet das ausgewählte Objekt aus und verschiebt es in die Zwischenablage.

[Copy] (Kopieren)

Hiermit kopieren Sie das ausgewählte Objekt in die Zwischenablage.

[Paste] (Einfügen)

Fügt das Objekt aus der Zwischenablage ein.

[Delete] (Löschen)

Löscht das angeklickte Objekt.

[Duplicate] (Duplizieren)

Dupliziert das angeklickte Objekt.

[Display Order] (Anzeigereihenfolge)

Ändert die Anzeigereihenfolge der Objekte, je nach dem im Untermenü gewählten Befehl.

[Recall Component Library] (Komponentenbibliothek laden)

Ruft eine Library auf, in der Komponentenparameter gespeichert wurden. Klicken Sie darauf, um ein Submenü anzuzeigen. Wählen Sie eine Library aus dem Submenü aus, um die Parameter in die Komponente zu laden.

Weitere Informationen hierzu finden Sie im Abschnitt „Library“ auf Seite 275.

[Store Component Library] (Komponentenbibliothek speichern)

Speichert die Komponentenparameter. Klicken Sie darauf, um das Store-Dialogfenster zu öffnen. Wenn Sie speichern, ohne den Ordner zu wechseln, werden die Parameter der Library hinzugefügt.

Weitere Informationen hierzu finden Sie im Abschnitt „Library“ auf Seite 275.

[Save User Module] (Benutzermodul speichern)

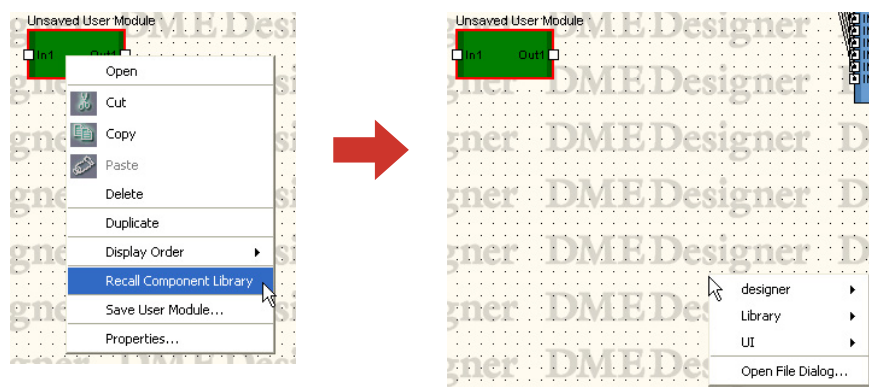
Speichert das ausgewählte Benutzermodul. Siehe „Benutzermodule speichern“ auf Seite 255.

[Properties] (Eigenschaften)

Ruft das Dialogfenster „User Module Properties“ auf.

HINWEIS

Bibliotheken können nur von Benutzern geladen werden, deren Kontrollkästchen [Control Component Editor] im Dialogfenster „Security“ aktiviert ist. Bei Benutzern mit deaktiviertem Kontrollkästchen [Control Component Editor] ist dieser Befehl grau dargestellt und nicht verfügbar.



Das Untermenü zeigt Bibliotheksdateien an, die im Ordner „Library“ für Benutzermodule gespeichert sind.

- **[Open File Dialog] (Datei-Öffnen-Dialogfenster)**

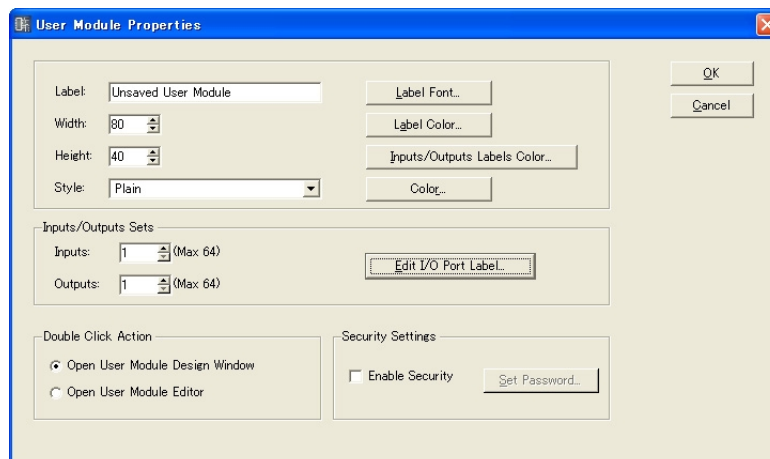
Ruft das Dialogfenster zur Dateiauswahl auf. Sie können auch Bibliotheken aufrufen, die in anderen Ordnern als dem „Library“-Ordner für Benutzermodule gespeichert sind.

■ Eigenschaften des Benutzermoduls

Wenn Sie das Dialogfenster „User Module Properties“ (Eigenschaften des Benutzermoduls) aufrufen möchten, wählen Sie zunächst ein Benutzermodul-Objekt aus und klicken Sie dann auf [Properties] im [Edit]-Menü.

HINWEIS

Das Dialogfenster „User Module Properties“ wird auch dann angezeigt, wenn ein leeres Benutzermodul [Blank User Module] im Konfigurationsfenster angeordnet wird.



[Label]-Feld (Beschriftung)

Sie können bis zu 100 alphanumerische Zeichen eingeben, die über dem Objekt angezeigt werden.

[Width]-Feld (Breite)

Gibt die Objektbreite in Pixeln an.

[Height]-Feld (Höhe)

Gibt die Objekthöhe in Pixeln an.

[Style] (Stil)

Stellt den Stil des Objekts ein. Wählen Sie [Plain] (Flach), [Raised] (Erhaben), [Sunken] (Geprägt) oder [Image] (Bild). Wenn [Image] (Bild) ausgewählt wird, erscheint das Open-Dialogfenster. Wählen Sie eine Bilddatei aus und klicken Sie auf [Open] (Öffnen), um das ausgewählte Bild als Objekt zu platzieren.

[Label Font]-Schaltfläche (Beschriftungszeichensatz)

Wählt den Zeichensatz für die Beschriftung. Wenn Sie hierauf klicken, wird das Dialogfenster „Select Font“ (Zeichensatz auswählen) angezeigt.

Für Informationen über das „Select Font“-Dialogfenster lesen Sie auf [Seite 202](#).

[Label Color]-Schaltfläche (Beschriftungsfarbe)

Diese stellt die Farbe des Beschriftungstextes ein. Wenn Sie hierauf klicken, wird das Dialogfenster „Select Color“ (Farbe auswählen) angezeigt.

[Inputs/Outputs Labels Color]-Schaltfläche (Beschriftungsfarbe für Ein-/Ausgänge)

Stellt die Farbe für den Beschriftungstext von I/O-Ports ein. Wenn Sie hierauf klicken, wird das Dialogfenster „Select Color“ (Farbe auswählen) angezeigt.

[Color]-Schaltfläche

Stellt die Farbe des Objekts ein. Wenn Sie hierauf klicken, wird das Dialogfenster „Select Color“ (Farbe auswählen) angezeigt.

HINWEIS

Für Informationen über das „Select Color“-Dialogfenster lesen Sie auf [Seite 203](#).

Sets von Ein-/Ausgängen

Stellt die Anzahl von Ein-/Ausgangs-Ports ein. Geben Sie je eine Zahl in das Feld [Inputs] und [Outputs] ein, oder stellen Sie einen Wert mittels der Schaltflächen [▲] und [▼] rechts jedes Feldes ein. Die maximale Anzahl von Ein- und Ausgangs-Ports ist jeweils 64.

[Edit I/O Port Label]-Schaltfläche (I/O-Port-Beschriftung bearbeiten)

Hier können Port-Namen mit bis zu 100 Zeichen Länge eingegeben werden.

„Double Click Action“ (Verhalten bei Doppelklick)

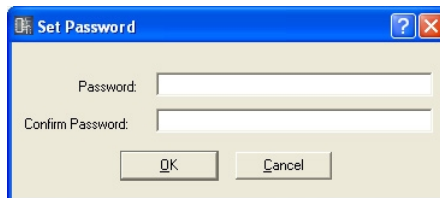
Stellt die Aktion ein, die ausgeführt wird, wenn Sie auf ein Benutzermodul-Objekt doppelklicken, das im Konfigurationsfenster platziert wurde.

- **[Open User Module Design Window] (Designfenster des Benutzermoduls öffnen)**
Das Benutzermodulfenster wird geöffnet.
- **[Open User Module Editor] (Benutzermoduleditor öffnen)**
Der Benutzermoduleditor wird geöffnet.

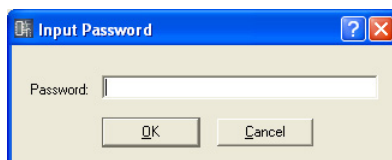
„Security Settings“ (Sicherheitseinstellungen)

Schaltet die Benutzermodulsicherheit ein oder aus und setzt ein Passwort.

- **„Enable Security“ (Sicherheitsfunktionalität aktivieren)**
Schaltet die Sicherheitsfunktionalität für Benutzermodule ein. Wenn Sie diese Einstellung zu einem Zeitpunkt aktivieren, zu dem kein Passwort eingerichtet ist, erscheint das Dialogfenster „Set Passwort“ (Passwort einrichten). Geben Sie ein Passwort ein, und klicken Sie dann auf [OK].



Wenn Sie die Einstellung aktivieren, erscheint das Dialogfenster „Input Password“ (Passwort eingeben). Sie können die Sicherheitsfunktionalität erst dann deaktivieren, wenn Sie das richtige Passwort eingegeben haben.

**HINWEIS**

Wenn die Sicherheitsfunktionen aktiv sind, kann der Editor nur dann geöffnet werden, wenn das richtige Passwort eingegeben wird. Sobald das Passwort eingegeben wurde, werden die Sicherheitsfunktionen vorübergehend deaktiviert, bis DME Designer beendet oder eine andere Datei geöffnet wird.

- **Schaltfläche [Set Password] (Passwort einrichten)**
Ändert das Passwort für Benutzermodule. Wenn Sie auf diese Schaltfläche klicken, wird das Dialogfenster „Input Password“ (Passwort eingeben) angezeigt. Geben Sie das gültige Passwort ein, und klicken Sie dann auf [OK]. Daraufhin erscheint das Dialogfenster „Set Passwort“ (Passwort einrichten), und Sie können ein neues Passwort einrichten. Diese Schaltfläche ist grau und nicht verfügbar, wenn „Enable Security“ deaktiviert ist.

[OK]-Schaltfläche

Akzeptiert die vorgenommenen Änderungen und schließt das Dialogfenster.

[Cancel]-Schaltfläche (Abbrechen)

Schließt das Dialogfenster, ohne die Änderungen anzuwenden.

Picture (Bild)

Ein Bild kann als Objekt auf einer Arbeitsfläche angeordnet werden. Hier wird eine Datei für diesen Zweck angegeben. Sie können Bilddateien der folgenden Formate verwenden: BMP (.bmp), PNG (.png), XBM (.xbm), XPM (.xpm) und JPEG (.jpg).

Bevor Sie ein Bildobjekt platzieren, bereiten Sie eine Bilddatei vor. Kopieren Sie die Bilddatei in den Ordner, der im Dialogfenster „Preferences“ → [Application]-Registerkarte → [ContentsFolder] im Hauptfenster eingetragen ist.

In der Projektdatei werden Speicherort und -name der Bilddatei als relativer Pfad unterhalb des [ContentsFolder] gespeichert, und die verknüpfte Bilddatei wird gelesen und angezeigt. Wenn die Bilddatei verschoben oder umbenannt wird, oder wenn der [ContentsFolder] geändert wird, kann die Bilddatei nicht angezeigt werden.

HINWEIS

Die Voreinstellung im Dialogfenster „Preferences“ → [Application]-Registerkarte → [ContentsFolder] im Hauptfenster ist „C:\Programme\YAMAHA\OPT Tools\DME Designer“. Der [Designer]-Ordner befindet sich im Ordner [DME Designer]. Innerhalb dieses Ordners befindet sich ein Ordner namens [Images] (Bilder), in dem Bilddateien gespeichert werden können.

HINWEIS

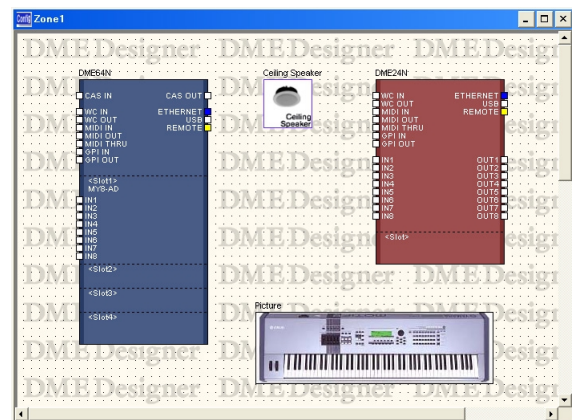
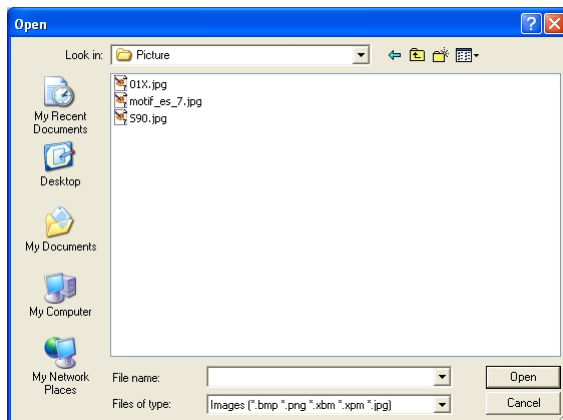
Hintergrundbilder für Arbeitsflächen werden im „Sheet“-Dialogfenster angegeben. Bilder werden auf den Arbeitsflächen als Objekte angeordnet.

■ Bilder platzieren

Es gibt drei Methoden zur Positionierung von Bildern:

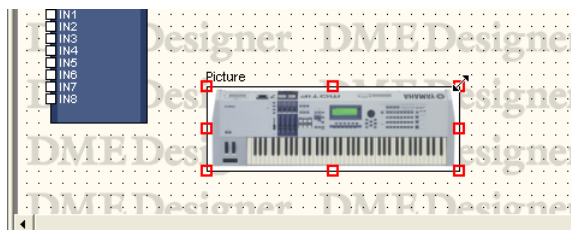
- Sie können das [Picture]-Symbol aus dem Werkzeugfenster in eines der Designfenster ziehen.
- Sie können [Picture] im Werkzeugfenster doppelt anklicken.
- Sie können [Picture] unter den Einträgen [Area Parts]/[Device List]/[Component List] im [Tools]-Menü auswählen und dann in eines der Designfenster klicken.

Wenn Sie ein Bildobjekt platzieren, erscheint der Öffnen-Dialog. Wählen Sie die Bilddatei und klicken Sie dann auf die Schaltfläche [Öffnen]. Das Bild wird im Designfenster platziert.



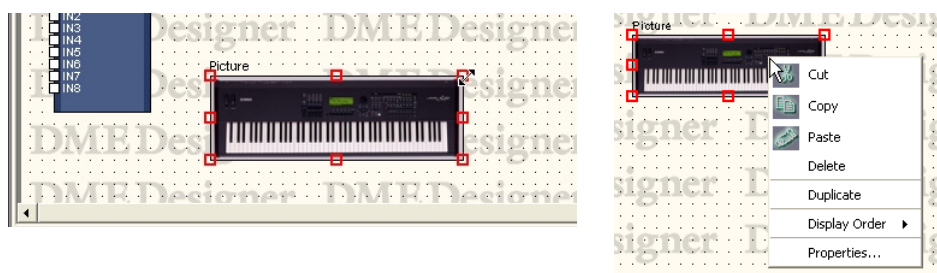
■ Bildobjekt

Wenn Sie in einem Designfenster ein Bildobjekt anklicken, erscheinen Ziehpunkte (kleine Rechtecke) an den Ecken und Seiten des Objekts. Sie können die Bildgröße durch Ziehen an den Ziehpunkten verändern.



Wenn Sie das Objekt doppelt anklicken, erscheint der Öffnen-Dialog. Dort können Sie eine andere Bilddatei auswählen.

Wenn Sie auf dem Bildobjekt rechtsklicken, erscheint ein Kontextmenü.



■ Kontextmenü des Bildobjektes

[Cut] (Ausschneiden)

Schneidet das ausgewählte Objekt aus und verschiebt es in die Zwischenablage.

[Copy] (Kopieren)

Hiermit kopieren Sie das ausgewählte Objekt in die Zwischenablage.

[Paste] (Einfügen)

Fügt das Objekt aus der Zwischenablage ein.

[Delete] (Löschen)

Löscht das angeklickte Objekt.

[Duplicate] (Duplizieren)

Dupliziert das angeklickte Objekt.

[Display Order] (Anzeigereihenfolge)

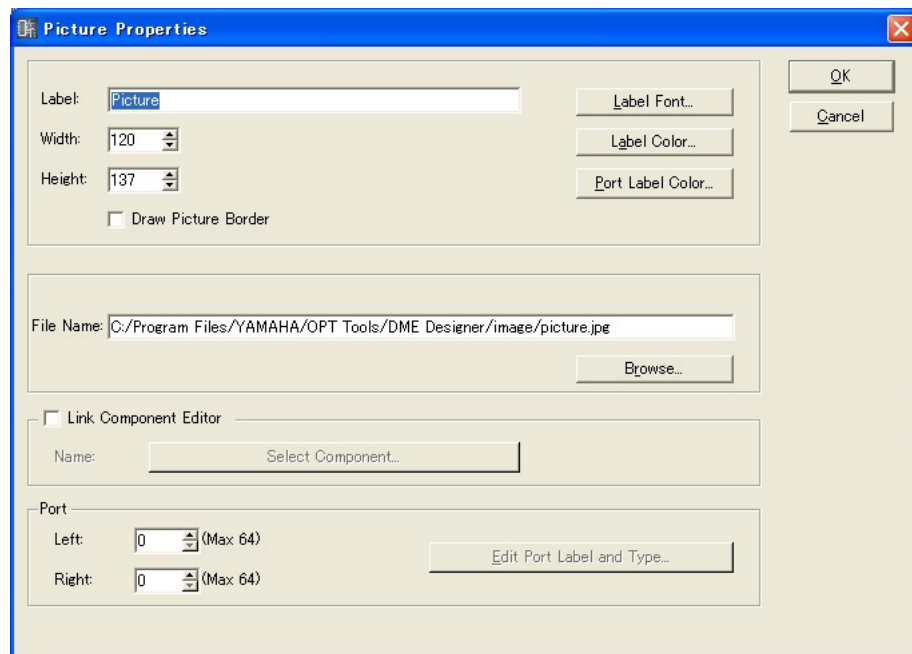
Ändert die Anzeigereihenfolge der Objekte, je nach dem im Untermenü gewählten Befehl.

[Properties] (Eigenschaften)

Ruft das Dialogfenster „Picture Properties“ (Bildeigenschaften) auf.

■ Eigenschaften von Bildobjekten

Wenn Sie das Dialogfenster „Picture Properties“ (Bildeigenschaften) aufrufen möchten, wählen Sie zunächst ein Bildobjekt aus und klicken Sie dann auf [Properties] im [Edit]-Menü.



[Label]-Feld (Beschriftung)

Sie können bis zu 100 alphanumerische Zeichen eingeben, die über dem Objekt angezeigt werden.

Wenn das Feld leer gelassen wird, verschwindet das Beschriftungsfeld.

[Draw Picture Border] (Bildumrandung zeichnen)

Zeichnet eine Umrandung um Bildobjekte.

[Label Font]-Schaltfläche (Beschriftungszeichensatz)

Wählt den Zeichensatz für die Beschriftung. Wenn Sie hierauf klicken, wird das Dialogfenster „Select Font“ (Zeichensatz auswählen) angezeigt.

Für Informationen über das „Select Font“-Dialogfenster lesen Sie auf [Seite 202](#).

[Label Color]-Schaltfläche (Beschriftungsfarbe)

Diese stellt die Farbe des Beschriftungstextes ein. Wenn Sie hierauf klicken, wird das Dialogfenster „Select Color“ (Farbe auswählen) angezeigt.

Für Informationen über das „Select Color“-Dialogfenster lesen Sie auf [Seite 203](#).

[Port Label Color]-Schaltfläche (Beschriftungsfarbe für Ports)

Stellt die Farbe für den Beschriftungstext von I/O-Ports ein. Klicken Sie darauf, um das Dialogfenster „Select Color“ (Farbe auswählen) aufzurufen.

[File Name]-Feld

Gibt den Pfad zur Bilddatei an.

[Browse]-Schaltfläche (Durchsuchen)

Wählt eine Bilddatei aus.

[Link Component Editor] (Mit Komponenteneditor verknüpfen)

Wenn eingeschaltet, kann ein Bildobjekt doppelt angeklickt werden, um den Editor der Komponente zu öffnen, die mittels [Select Component] angegeben wird.

[Select Component]-Schaltfläche (Komponente auswählen)

Gibt den Komponenteneditor an, der geöffnet wird, wenn ein Bildobjekt doppelt angeklickt wird. Nur wirksam, wenn [Link Component Editor] eingeschaltet ist.

Port

Gibt die Anzahl von Ports an, die für ein Bildobjekt angezeigt werden sollen.

- **[Left]**
Stellt die Anzahl der Ports ein, die auf der linken Seite angezeigt werden sollen.
- **[Right]**
Stellt die Anzahl der Ports ein, die auf der rechten Seite angezeigt werden sollen.
- **[Edit Port Label]-Schaltfläche (Port-Beschriftung bearbeiten)**
Stellt die Beschriftung und die Art der einzelnen Ports ein. Klicken Sie darauf, um das Dialogfenster [Edit Port Label] aufzurufen.

[OK]-Schaltfläche

Akzeptiert die vorgenommenen Änderungen und schließt das Dialogfenster.

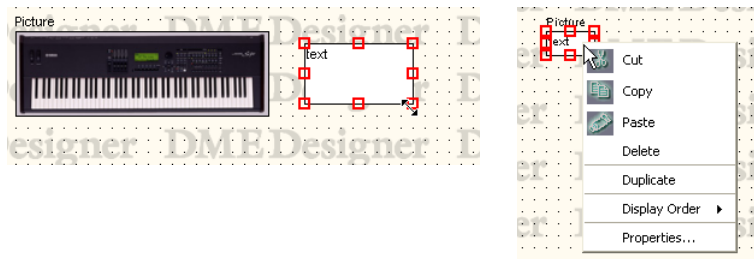
[Cancel]-Schaltfläche (Abbrechen)

Schließt das Dialogfenster, ohne die Änderungen anzuwenden.

Text Box (Textfeld)

Textobjekte können in allen Designfenstern angeordnet werden. Text wird im Dialogfenster „Text Properties“ eingegeben. Bei der ersten Positionierung im Designfenster ist in dem Feld das Wort „Text“ eingefügt.

Wenn Sie das Textobjekt anklicken, erscheinen Ziehpunkte (kleine Rechtecke) an den Ecken und Seiten des Objekts. Sie können die Größe durch Ziehen an den Ziehpunkten einstellen. Sie können das Dialogfenster „Text Properties“ (Texteigenschaften) mit einem Doppelklick auf das Feld öffnen. Wenn Sie auf dem Objekt rechtsklicken, erscheint ein Kontextmenü.



■ Kontextmenü eines Textobjektes

[Cut] (Ausschneiden)

Schneidet das ausgewählte Objekt aus und verschiebt es in die Zwischenablage.

[Copy] (Kopieren)

Hiermit kopieren Sie das ausgewählte Objekt in die Zwischenablage.

[Paste] (Einfügen)

Fügt das Objekt aus der Zwischenablage ein.

[Delete] (Löschen)

Löscht das angeklickte Objekt.

[Duplicate] (Duplizieren)

Dupliziert das angeklickte Objekt.

[Display Order] (Anzeigereihenfolge)

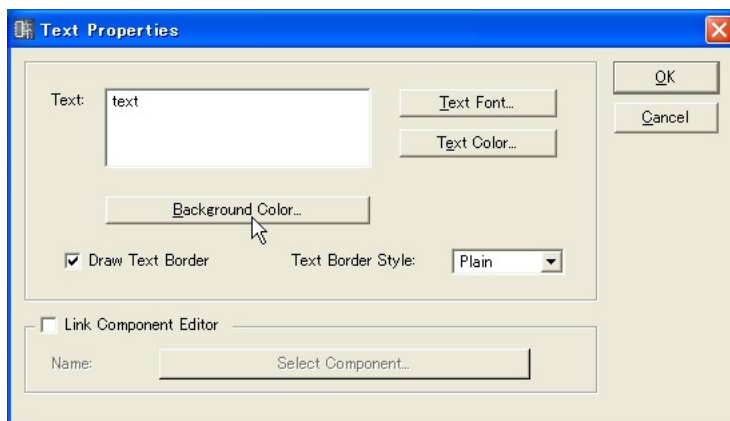
Ändert die Anzeigereihenfolge der Objekte, je nach dem im Untermenü gewählten Befehl.

[Properties] (Eigenschaften)

Ruft das Dialogfenster „Text Properties“ (Texteigenschaften) auf.

■ Eigenschaften von Textobjekten

Wenn Sie das Dialogfenster „Text Properties“ (Texteigenschaften) aufrufen möchten, wählen Sie zunächst ein Textobjekt aus und klicken Sie dann auf [Properties] im [Edit]-Menü.



[Text]-Feld

Sie können bis zu 10.000 alphanumerische Zeichen eingeben, die im Textobjektfeld angezeigt werden.

[Text Font]-Schaltfläche (Text-Zeichensatz)

Stellt den Zeichensatz ein. Wenn Sie hierauf klicken, wird das Dialogfenster „Select Font“ (Zeichensatz auswählen) angezeigt.

Für Informationen über das „Select Font“-Dialogfenster lesen Sie auf [Seite 202](#).

[Text Color]-Schaltfläche (Textfarbe)

Stellt die Farbe des Textes ein. Wenn Sie hierauf klicken, wird das Dialogfenster „Select Color“ (Farbe auswählen) angezeigt.

[Background Color]-Schaltfläche (Hintergrundfarbe)

Bestimmt die Hintergrundfarbe. Wenn Sie hierauf klicken, wird das Dialogfenster „Select Color“ (Farbe auswählen) angezeigt.

HINWEIS

Für Informationen über das „Select Color“-Dialogfenster lesen Sie auf [Seite 203](#).

[Draw Text Border] (Textumrandung zeichnen)

Zeichnet einen Rahmen um das Textobjekt. Wenn dies nicht markiert ist, wird der Text direkt auf der Arbeitsfläche angezeigt.

[Text Border Style]-Feld (Stil der Textumrandung)

Stellt den Stil des Objekts ein. Wählen Sie [Plain] (Flach), [Raised] (Erhaben), oder [Sunken] (Geprägt).

[Link Component Editor] (Mit Komponenteneditor verknüpfen)

Wenn eingeschaltet, kann ein Textobjekt doppelt angeklickt werden, um den Editor der Komponente zu öffnen, die mittels [Select Component] angegeben wird.

[Select Component]-Schaltfläche (Komponente auswählen)

Gibt den Komponenteneditor an, der geöffnet wird, wenn ein Textobjekt doppelt angeklickt wird. Nur wirksam, wenn [Link Component Editor] eingeschaltet ist.

[OK]-Schaltfläche

Akzeptiert die vorgenommenen Änderungen und schließt das Dialogfenster.

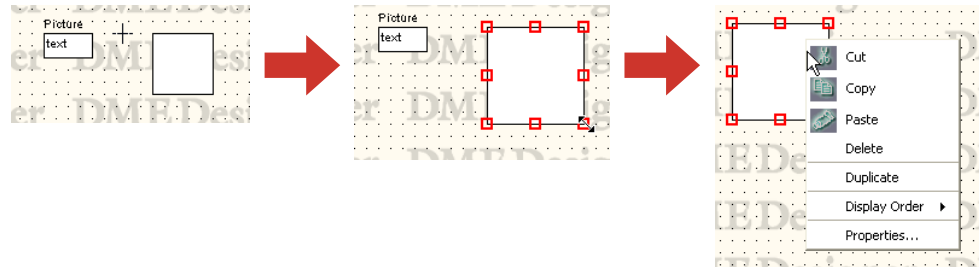
[Cancel]-Schaltfläche (Abbrechen)

Schließt das Dialogfenster, ohne die Änderungen anzuwenden.

Box (Feld) (Rechteck)

Sie können Rechtecke auf der Arbeitsfläche anordnen.

Wenn Sie das Feld anklicken, erscheinen Ziehpunkte (kleine Rechtecke) an den Ecken und Seiten des Objekts. Sie können die Größe durch Ziehen an den Ziehpunkten einstellen. Sie können das Dialogfenster „Box Properties“ (Feldeigenschaften) mit einem Doppelklick auf das Feld öffnen. Wenn Sie auf dem Objekt rechtsklicken, erscheint ein Kontextmenü.



■ Kontextmenü eines Feld-Objektes

[Cut] (Ausschneiden)

Schneidet das ausgewählte Objekt aus und verschiebt es in die Zwischenablage.

[Copy] (Kopieren)

Hiermit kopieren Sie das ausgewählte Objekt in die Zwischenablage.

[Paste] (Einfügen)

Fügt das Objekt aus der Zwischenablage ein.

[Delete] (Löschen)

Löscht das angeklickte Objekt.

[Duplicate] (Duplizieren)

Dupliziert das angeklickte Objekt.

[Display Order] (Anzeigereihenfolge)

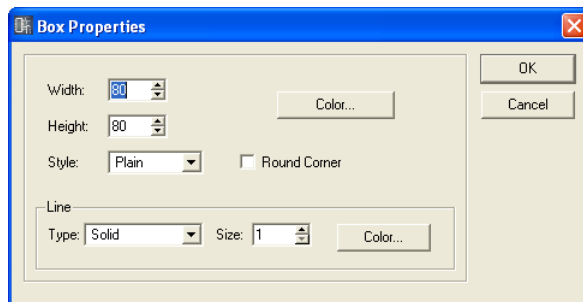
Ändert die Anzeigereihenfolge der Objekte, je nach dem im Untermenü gewählten Befehl.

[Properties] (Eigenschaften)

Ruft das Dialogfenster „Box Properties“ (Feldeigenschaften) auf.

■ Eigenschaften von Feldobjekten

Wenn Sie das Dialogfenster „Box Properties“ (Feldeigenschaften) aufrufen möchten, wählen Sie zunächst ein Feldobjekt aus und klicken Sie dann auf [Properties] im [Edit]-Menü.



[Width]-Feld (Breite)

Gibt die Objektbreite in Pixeln an. Die Voreinstellung ist 50 Pixel.

[Height]-Feld (Höhe)

Gibt die Objekthöhe in Pixeln an. Die Voreinstellung ist 50 Pixel.

[Style] (Stil)

Stellt den Stil des Objekts ein. Wählen Sie [Plain] (Flach), [Raised] (Erhaben), oder [Sunken] (Geprägt).

[Round Corner] (Runde Ecken)

Erzeugt ein rechteckiges Feld mit abgerundeten Ecken.

[Color]-Schaltfläche

Stellt die Farbe des Feldes ein. Wenn Sie hierauf klicken, wird das Dialogfenster „Select Color“ (Farbe auswählen) angezeigt.

Für Informationen über das „Select Color“-Dialogfenster lesen Sie auf [Seite 203](#).

Line (Linie)

Stellt die Linie ein, die das Feld umrandet.

- **[Type] (Linienart)**
Zeigt eine Liste an, aus der Sie die Art der gewünschten Umrandungslinie auswählen können. Die folgenden Typen stehen zur Verfügung: [Solid], [Dash], [Dot], [DashDot], und [DashDotDot] (durchgehend, gestrichelt, gepunktet, Strich-Punkt und Strich-Punkt-Punkt).
- **[Size]-Feld (Größe)**
Stellt die Breite der Linie ein, die das Feld umrandet. Der einstellbare Bereich beträgt 1 bis 100 Pixel.
- **[Color]-Schaltfläche**
Stellt die Farbe der Linie ein, die das Feld umrandet. Wenn Sie hierauf klicken, wird das Dialogfenster „Select Color“ (Farbe auswählen) angezeigt.
Für Informationen über das „Select Color“-Dialogfenster lesen Sie auf [Seite 203](#).

[OK]-Schaltfläche

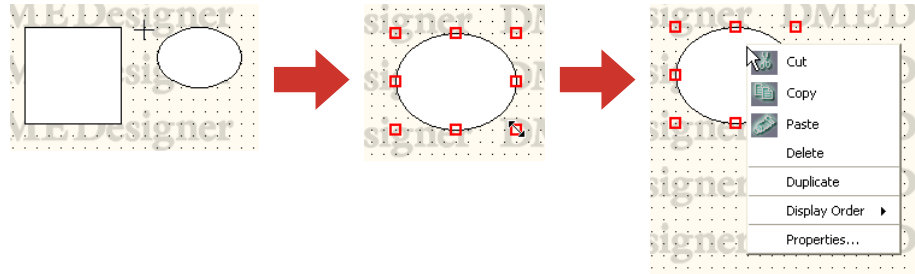
Akzeptiert die vorgenommenen Änderungen und schließt das Dialogfenster.

[Cancel]-Schaltfläche (Abbrechen)

Schließt das Dialogfenster, ohne die Änderungen anzuwenden.

Ellipse

[Ellipse] im Werkzeugfenster platziert eine elliptische Form auf der Arbeitsfläche. Wenn Sie auf einer Arbeitsfläche ein Ellipsenobjekt anklicken, erscheinen Ziehpunkte (kleine Rechtecke) an den Ecken und Seiten des Objekts. Sie können die Größe durch Ziehen an den Ziehpunkten einstellen. Sie können das Dialogfenster „Ellipse Properties“ (Ellipseneigenschaften) mit einem Doppelklick auf die Ellipse öffnen. Wenn Sie auf dem Objekt rechtsklicken, erscheint ein Kontextmenü.



■ Kontextmenü eines Ellipsen-Objektes

[Cut] (Ausschneiden)

Schneidet das ausgewählte Objekt aus und verschiebt es in die Zwischenablage.

[Copy] (Kopieren)

Hiermit kopieren Sie das ausgewählte Objekt in die Zwischenablage.

[Paste] (Einfügen)

Fügt das Objekt aus der Zwischenablage ein.

[Delete] (Löschen)

Löscht das angeklickte Objekt.

[Duplicate] (Duplizieren)

Dupliziert das angeklickte Objekt.

[Display Order] (Anzeigereihenfolge)

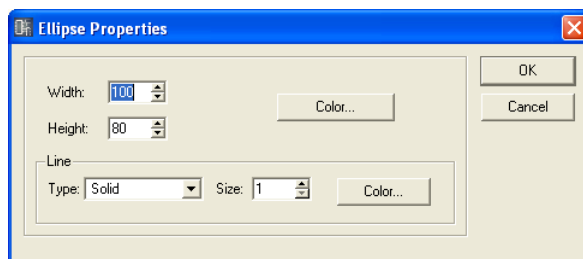
Ändert die Anzeigereihenfolge der Objekte, je nach dem im Untermenü gewählten Befehl.

[Properties] (Eigenschaften)

Ruft das Dialogfenster „Ellipse Properties“ (Ellipseneigenschaften) auf.

■ Eigenschaften von Ellipsenobjekten

Wenn Sie das Dialogfenster „Ellipse Properties“ (Ellipseneigenschaften) aufrufen möchten, wählen Sie zunächst ein Ellipsenobjekt aus und klicken Sie dann auf [Properties] im [Edit]-Menü.



[Width]-Feld (Breite)

Gibt die Objektbreite in Pixeln an. Die Voreinstellung ist 50 Pixel.

[Height]-Feld (Höhe)

Gibt die Objekthöhe in Pixeln an. Die Voreinstellung ist 50 Pixel.

[Color]-Schaltfläche

Stellt die Farbe der Ellipse ein. Wenn Sie hierauf klicken, wird das Dialogfenster „Select Color“ (Farbe auswählen) angezeigt.

Für Informationen über das „Select Color“-Dialogfenster lesen Sie auf [Seite 203](#).

Line (Linie)

Stellt die Linie ein, mit der das elliptische Feld umrandet wird.

- **[Type] (Linienart)**
Zeigt eine Liste an, aus der Sie die Art der gewünschten Umrandungslinie der Ellipse auswählen können. Die folgenden Typen stehen zur Verfügung: [Solid], [Dash], [Dot], [DashDot], und [DashDotDot] (durchgehend, gestrichelt, gepunktet, Strich-Punkt und Strich-Punkt-Punkt).
- **[Size]-Feld (Größe)**
Stellt die Breite der Linie ein, mit der die Ellipse gezeichnet wird. Der einstellbare Bereich beträgt 1 bis 100 Pixel.
- **[Color]-Schaltfläche**
Stellt die Farbe der Linie ein, mit der die Ellipse gezeichnet wird. Wenn Sie hierauf klicken, wird das Dialogfenster „Select Color“ (Farbe auswählen) angezeigt.
Für Informationen über das „Select Color“-Dialogfenster lesen Sie auf [Seite 203](#).

[OK]-Schaltfläche

Akzeptiert die vorgenommenen Änderungen und schließt das Dialogfenster.

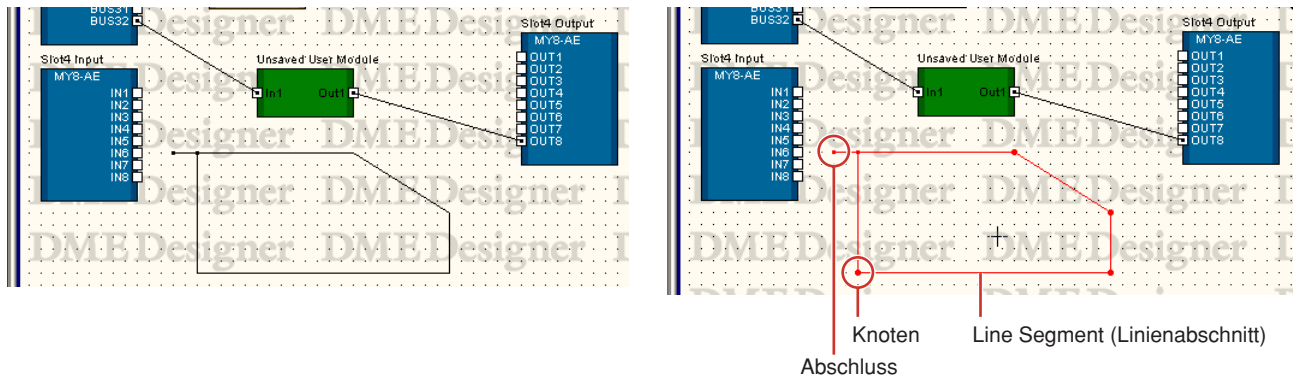
[Cancel]-Schaltfläche (Abbrechen)

Schließt das Dialogfenster, ohne die Änderungen anzuwenden.

Wire (Kabel)

Zeichnet Linien (Kabel) für die Verbindung von Komponenten und die Erzeugung von Formen. Informationen zum Zeichnen von Kabeln finden Sie auf Seite „Kabel zeichnen und bearbeiten“ auf Seite 219.

Klicken Sie zunächst auf ein Kabelobjekt auf der Arbeitsfläche, um es auszuwählen, und klicken Sie dann das Objekt doppelt an. Es öffnet sich das Fenster „Wire Properties“ (Eigenschaften des Kabels).



Wenn Sie auf ein Kabelobjekt klicken, erscheint eines von drei Kontextmenüs, je nachdem, wo Sie geklickt haben.

■ Kontextmenü eines Kabelobjektes (Linienabschnitt)



Kontextmenü eines Linienabschnitt-Objektes

[Start Wire] Kabelbeginn

Beginnt mit dem Zeichnen eines Linienabschnitts am angeklickten Ort.

[Delete Wire] (Kabel löschen)

Löscht das gesamte Kabel.

[Cut] (Ausschneiden)

Schneidet das ausgewählte Objekt aus und verschiebt es in die Zwischenablage.

[Copy] (Kopieren)

Hiermit kopieren Sie das ausgewählte Objekt in die Zwischenablage.

[Paste] (Einfügen)

Fügt das Objekt aus der Zwischenablage ein.

[Delete] (Löschen)

Löscht den Linienabschnitt, auf den Sie mit der rechten Maustaste geklickt haben.

[Duplicate] (Duplizieren)

Dupliziert das Kabelobjekt.

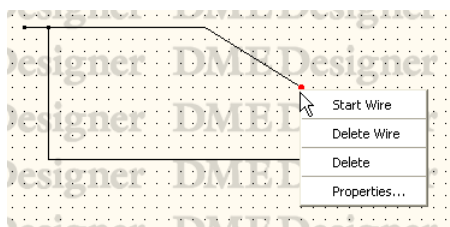
[Wire Color] (Kabelfarbe)

Gibt die Kabelfarbe an.

[Properties] (Eigenschaften)

Ruft das Dialogfenster „Wire Properties“ (Kabeleigenschaften) auf.

■ **Kontextmenü eines Kabelobjektes (Knoten)**



Knoten-Kontextmenü

[Start Wire] Kabelbeginn

Beginnt mit dem Zeichnen eines Linienabschnitts an dem mit der rechten Maustaste angeklickten Ort.

[Delete Wire] (Kabel löschen)

Löscht das gesamte Kabel.

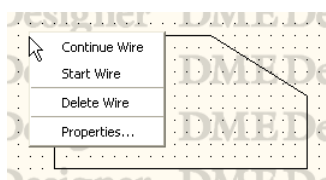
[Delete] (Löschen)

Löscht den Knoten. Die Knoten davor und danach werden direkt miteinander verbunden.

[Properties] (Eigenschaften)

Ruft das Dialogfenster „Wire Properties“ (Kabeleigenschaften) auf.

■ **Kontextmenü eines Kabelobjektes (Abschluss)**



Abschluss-Kontextmenü

[Continue Wire] (Kabel weiterführen)

Beginnt ein Kabel von einem Abschlussknoten aus zu zeichnen.

[Start Wire] Kabelbeginn

Beginnt mit dem Zeichnen eines Linienabschnitts ab dem mit der rechten Maustaste angeklickten Ort.

[Delete Wire] (Kabel löschen)

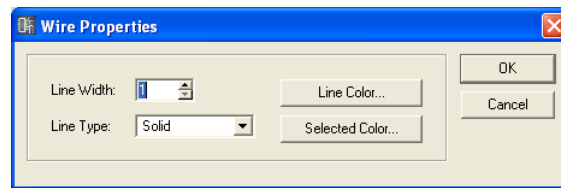
Löscht das gesamte Kabel.

[Properties] (Eigenschaften)

Ruft das Dialogfenster „Wire Properties“ (Kabeleigenschaften) auf.

■ Eigenschaften von Kabelobjekten

Um das Dialogfenster „Wire Properties“ (Kabeleigenschaften) aufzurufen, klicken Sie ein Kabelobjekt doppelt an. Sie können auch zunächst ein Kabelobjekt auswählen und dann auf [Properties] im [Edit]-Menü klicken.



[Line Width]-Feld (Linienbreite)

Stellt die Linienbreite ein. Der einstellbare Bereich beträgt 1 bis 10 Pixel.

[Line Type] (Linienart)

Zeigt eine Liste an, aus der Sie die Art der gewünschten Linie auswählen können. Die folgenden Typen stehen zur Verfügung: [Solid], [Dash], [Dot], [DashDot], und [DashDotDot] (durchgehend, gestrichelt, gepunktet, Strich-Punkt und Strich-Punkt-Punkt).

[Line Color]-Schaltfläche (Linienfarbe)

Stellt die Farbe der Linie ein. Wenn Sie hierauf klicken, wird das Dialogfenster „Select Color“ (Farbe auswählen) angezeigt.

[Selected Color]-Schaltfläche (ausgewählte Farbe)

Stellt die Farbe der ausgewählten Linie ein. Wenn Sie hierauf klicken, wird das Dialogfenster „Select Color“ (Farbe auswählen) angezeigt.

HINWEIS

Für Informationen über das „Select Color“-Dialogfenster lesen Sie auf [Seite 203](#).

[OK]-Schaltfläche

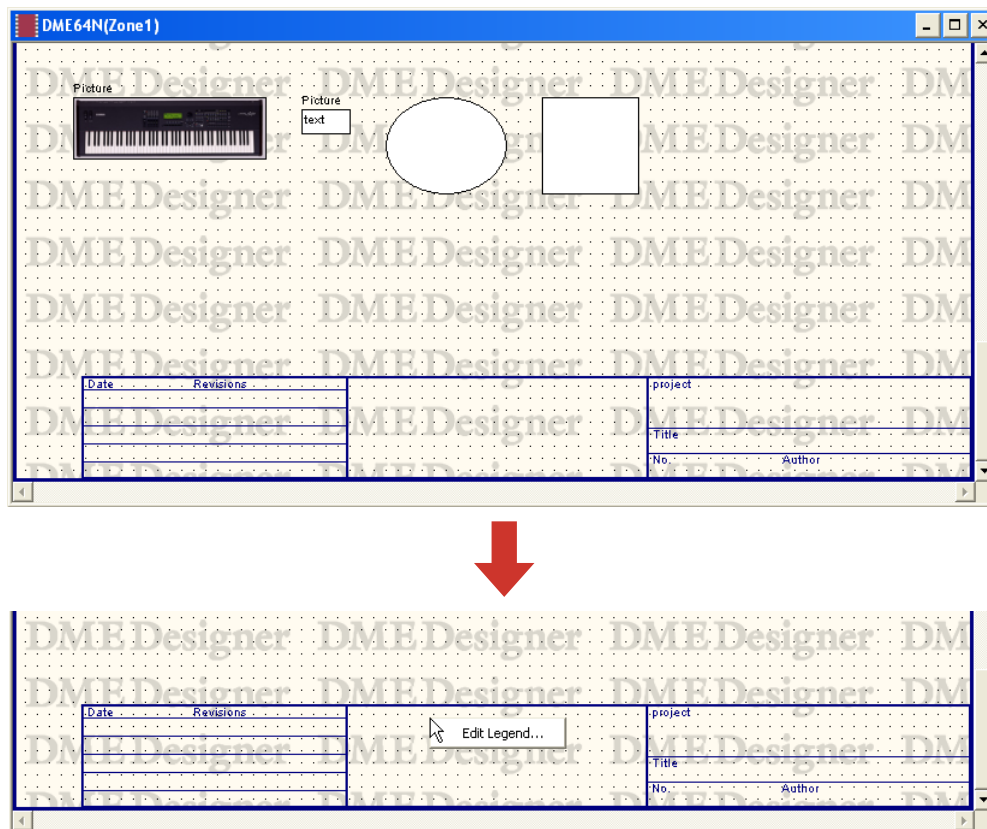
Akzeptiert die vorgenommenen Änderungen und schließt das Dialogfenster.

[Cancel]-Schaltfläche (Abbrechen)

Schließt das Dialogfenster, ohne die Änderungen anzuwenden.

Legend (Legende) (Beschreibungsfelder)

Zeigt eine Legende für alle Arbeitsflächen mit Ausnahme des Benutzermodulfensters an. Wenn Sie [Edit Legend] im [Edit]-Menü auswählen oder auf eines der Legendenfelder auf der Arbeitsfläche klicken, erscheint das Dialogfenster „Edit Legend“ (Legende bearbeiten). Wenn Sie auf der Legende rechtsklicken, erscheint ein Kontextmenü mit ausschließlich dem Befehl [Edit Legend]. Wenn Sie darauf klicken, wird das Dialogfenster „Edit Legend“ angezeigt.



Im Dialogfenster „Edit Legend“ können die Legendenanzeige ein- und ausgeschaltet und die darin angezeigten Inhalte bearbeitet werden. Sie können den Befehl [Edit Legend] aus dem [Edit]-Menü auswählen.

■ „Edit Legend“-Dialogfenster

[Project]-Feld, [Title]-Feld, [No.]-Feld, [Author]-Feld, [Company]-Feld, [Address1]-Feld und [Address2]-Feld

Hier können Angaben zum Projekt, zum Titel, zur Nummer, zum Autor, zur Firma sowie zwei Adressen eingegeben werden. Sie können in jedem Feld bis zu 100 alphanumerische Zeichen eingeben.

[Date]-Feld und [Revisions]-Feld

Sie können bis zu fünf Datumsangaben und Revisionen eingeben. Sie können in jedem Feld bis zu 100 alphanumerische Zeichen eingeben.

[Legend Base Font Style] (Basiszeichensatz der Legende)

Zeigt eine Liste an, aus der Sie den Zeichensatz auswählen können.

[Show Legend] (Legende anzeigen)

Markieren Sie diesen Eintrag, damit die Legende auf der Arbeitsfläche angezeigt wird.

[Save as Default Legend] (als voreingestellte Legende speichern)

Speichert diese Legende als voreingestellte Legende, die bei der Erzeugung einer neuen Arbeitsfläche verwendet wird. Wenn eine neue Konfiguration erzeugt wird, hat diese eine Legende gleichen Inhalts wie diese.

[Change for All Legends In Area] (für alle Legenden im Bereich ändern)

Markieren Sie diese Option, damit alle vorgenommenen Änderungen von allen Arbeitsflächen aller Designfenster des gesamten Bereichs übernommen werden.

[OK]-Schaltfläche

Akzeptiert die vorgenommenen Änderungen und schließt das Dialogfenster.

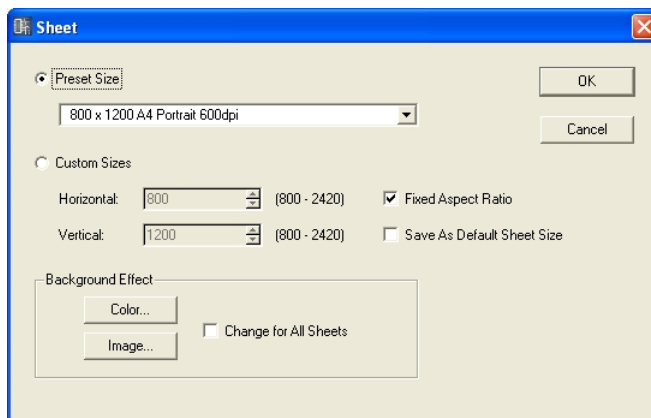
[Cancel]-Schaltfläche (Abbrechen)

Schließt das Dialogfenster, ohne die Änderungen anzuwenden.

Sheet (Arbeitsfläche)

In jedem Designfenster gibt es eine Arbeitsfläche, auf der Objekte angeordnet werden können. Die Größe der Arbeitsflächen und deren Hintergrundbild werden im „Sheet“-Dialogfenster angegeben. Dieses Dialogfenster wird mit dem Befehl [Sheet] vom [Tools]-Menü aus aufgerufen. Aktivieren Sie das Fenster, in dem Sie die Arbeitsflächeneinstellungen ändern möchten, und klicken Sie dann im [Tools]-Menü → [Sheet].

■ „Sheet“-Dialogfenster



[Preset Size] (Voreingestellte Größe)

Zeigt eine Liste an, aus der Sie voreingestellte Flächengrößen auswählen können. Wenn Sie eine Flächengröße auswählen, werden für [Horizontal] und [Vertical] numerische Werte eingesetzt.

[Custom Sizes] (eigene Größen)

Wählen Sie eine eigene Größe aus, indem Sie die vertikale und horizontale Größe der Arbeitsfläche angeben.

- **[Horizontal]-Feld**
Stellt die Breite der Arbeitsfläche ein.
- **[Vertical]-Feld**
Stellt die Höhe der Arbeitsfläche ein.
- **[Fixed Aspect Ratio] (festes Seitenverhältnis)**
Wenn diese Option markiert ist, bleibt das Verhältnis zwischen horizontaler und vertikaler Länge gleich. Wenn einer der Werte bei [Horizontal] oder [Vertical] geändert wird, ändert sich der jeweils andere Wert so, dass das Größenverhältnis gewahrt bleibt.
- **[Save As Default Sheet Size] (als voreingestellte Größe speichern)**
Wenn eingeschaltet, werden die aktuellen Werte als Voreinstellung bei der Erzeugung neuer Arbeitsflächen verwendet. Neue Arbeitsflächen werden immer in dieser Größe angelegt.

HINWEIS

Der Startpunkt bei der Messung der Arbeitsflächengröße ist oben links. Stellen Sie also im Feld [Horizontal] die Anzahl der Pixel bis zum rechten Rand ein, und im Feld [Vertical] die Anzahl der Pixel bis zum unteren Rand. Die Grenzen der auf der Arbeitsfläche bereits angeordneten Objekte bestimmen die minimale Arbeitsflächengröße. Da alle Objekte, die verschoben, ausgeschnitten oder gelöscht werden, an die gleiche Position zurückkehren, wenn ein [Undo]-Befehl erfolgt, wird die minimale Größe der Arbeitsfläche durch alle Objekte bestimmt, die einmal angelegt wurden, auch wenn einige bereits gelöscht wurden.

Background Effect (Hintergrundeffect)

Stellt den Hintergrund der Arbeitsfläche ein.

- **[Color]-Schaltfläche**

Bestimmt die Hintergrundfarbe. Wenn Sie hierauf klicken, wird das Dialogfenster „Select Color“ (Farbe auswählen) angezeigt.

Für Informationen über das „Select Color“-Dialogfenster lesen Sie auf [Seite 203](#).

- **[Image]-Schaltfläche**

Zeigt ein Bild als Arbeitsflächenhintergrund an. Sie können Bilddateien der folgenden Formate verwenden: BMP (.bmp), PNG (.png), XPM (.xpm) und JPEG (.jpg). Wenn Sie hierauf klicken, wird das Dialogfenster „Select Image“ (Bild auswählen) angezeigt.

Für Informationen über das „Select Image“-Dialogfenster lesen Sie auf [Seite 205](#).

- **[Change for All Sheets] (für alle Arbeitsflächen ändern)**

Ändert alle Arbeitsflächen, so dass diese gleich sind.

[OK]-Schaltfläche

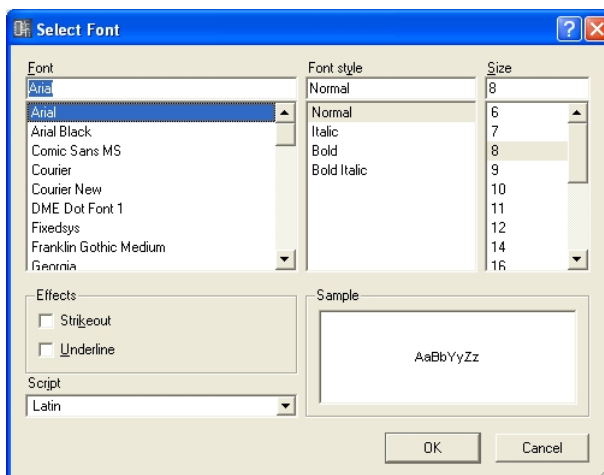
Akzeptiert die vorgenommenen Änderungen und schließt das Dialogfenster.

[Cancel]-Schaltfläche (Abbrechen)

Schließt das Dialogfenster, ohne die Änderungen anzuwenden.

Dialogfenster „Select Font“ (Zeichensatz wählen)

Wenn Sie auf die Schaltfläche [Font] oder [Label Font] im Eigenschaften-Dialogfenster eines Objekts klicken, wird das Dialogfenster „Select Font“ angezeigt. Stellt den Zeichensatz ein.



■ Font (Schriftart)

Wählt den Zeichensatz aus. Hier wird der Name des aktuell ausgewählten Zeichensatzes angezeigt. Wählen Sie einen Zeichensatz aus, indem Sie in der Liste auf den gewünschten Namen klicken.

■ Font Style (Schriftschnitt)

Wählt den Textstil. Der momentan ausgewählte Stil wird im Feld angezeigt. Wählen Sie einen Stil aus, indem Sie in der Liste darunter auf dessen Namen klicken.

- Normal Standardstil
- Italic Kursiver Text („Italic“)
- Bold Fettgedruckter Text
- Bold Italic Fett-kursiver Text

■ Size (Schriftgröße)

Stellt die Schriftgröße ein. Die momentan gewählte Schriftgröße wird im Feld angezeigt. Wählen Sie eine Größe aus, indem Sie in der Liste darunter auf die Größe klicken.

■ Effekte

Stellt Effekte für den Text ein. Wählen Sie den gewünschten Effekt aus.

- Strikeout Der Text wird in der Mitte durchgestrichen.
- Underline Der Text wird unterstrichen.

■ Script (Zeichensatz)

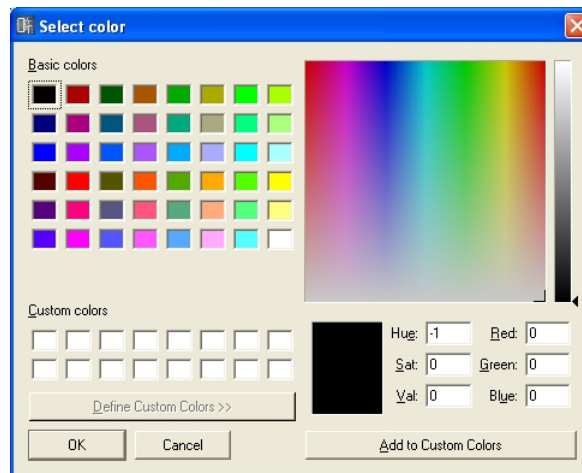
Wählen Sie das Skript (Sprache) für den Text aus. Sie müssen die Spracheinstellungen nicht ändern, wenn Sie keine bestimmte Sprache verwenden möchten.

■ Sample (Probe)

Stellt die aktuellen Einstellungen an einem Beispiel dar.

Dialogfenster „Select Color“ (Farbe wählen)

Wenn Sie auf die Schaltfläche [Color] oder [Label Color] im Eigenschaften-Dialogfenster eines Objekts klicken, wird das Dialogfenster „Select Color“ angezeigt. Stellt die Farbe von Objekten und Texten ein.



■ Grundfarben einstellen

Es gibt 48 Grundfarben im Abschnitt [Basic colors]. Wenn Sie eine Grundfarbe durch Anklicken auswählen, wird die Position dieser Farbe in der Farbpalette rechts durch ein Kreuz angezeigt (+). Informationen über die ausgewählte Farbe werden unterhalb der Farbpalette angezeigt. Klicken Sie auf [OK], um die ausgewählte Farbe einzustellen.

■ Einstellen von Farben, die nicht im Bereich [Basic colors] vorhanden sind

Sie können jede Farbe auswählen, die in der Farbpalette oben rechts im Dialogfenster dargestellt sind, indem Sie in der Palette darauf klicken. Informationen über die ausgewählte Farbe werden unterhalb der Farbpalette angezeigt. Klicken Sie auf [OK], um die ausgewählte Farbe einzustellen. Wenn Ihnen die Farbe nicht gefällt, können Sie eine andere Farbe auswählen, indem Sie an eine andere Stelle der Farbpalette klicken, oder indem Sie das Kreuzsymbol dorthin verschieben. Grautöne können auf der schmalen, vertikalen Leiste rechts der Palette ausgewählt werden. Klicken Sie auf [OK], um die ausgewählte Farbe einzustellen.

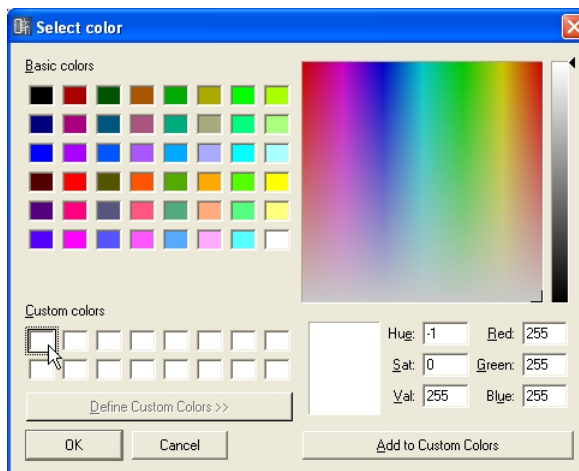
■ Erzeugte Farben speichern

Im Bereich für die eigenen Farben können Sie bis zu 16 selbst erstellte Farben speichern. Wenn Sie eine eigene Farbe speichern, kann diese genau wie die [Basic colors] durch Anklicken des entsprechenden Farbfeldes ausgewählt werden.

Auch wenn Sie vom Eigenschaften-Dialogfenster eines Objekts aus das Dialogfenster „Select Color“ öffnen, werden alle eigenen Farben angezeigt und Sie können diese Farben auch für andere Objekte verwenden.

- 1 Klicken Sie im Feld [Custom Colors] an die Stelle, an der Sie die erzeugte Farbe ablegen möchten.

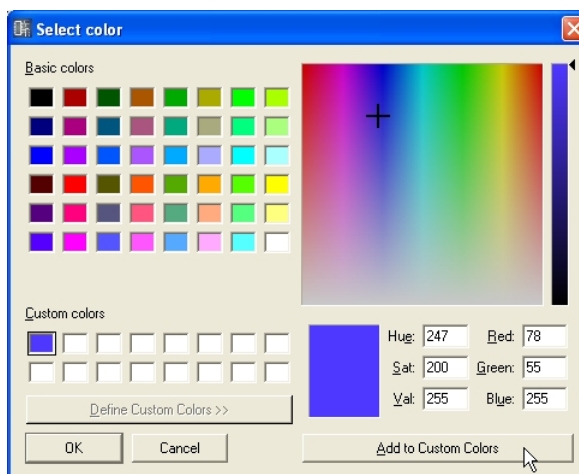
Das ausgewählte Feld wird ausgewählt und es erscheint ein Rahmen um das Feld.



- 2 Stellen Sie die Farbe in der Palette ein.

- 3 Klicken Sie auf die [Add to Custom Colors]-Schaltfläche.

Die ausgewählte Farbe wird den [Custom Colors] hinzugefügt.



HINWEIS

Sie können eine neue Farbe auch in einem Feld speichern, in dem bereits eine eigene Farbe gespeichert wurde. Klicken Sie einfach auf dieses Feld, um es auszuwählen. Die neue Farbe überschreibt die vorherige Farbe (die dabei gelöscht wird).

Dialogfeld „Select Image“ (Bild auswählen)

Sie können ein Bild für Arbeitsflächen oder Objekte anzeigen lassen. Sie können Bilddateien der folgenden Formate verwenden: BMP (.bmp), PNG (.png), XPM (.xpm) und JPEG (.jpg). In der Projektdatei werden Speicherort und -name der Bilddatei als relativer Pfad unterhalb des [ContentsFolder] gespeichert, und die verknüpfte Bilddatei wird gelesen und angezeigt. Wenn die Bilddatei verschoben oder umbenannt wird, oder wenn der [ContentsFolder] geändert wird, kann die Bilddatei nicht angezeigt werden.

HINWEIS

Die Voreinstellung im Dialogfenster „Preferences“ → [Application]-Registerkarte → [ContentsFolder] im Hauptfenster ist „C:\Programme\YAMAHA\OPT Tools\DME Designer“. Der [Designer]-Ordner befindet sich im Ordner [DME Designer]. Innerhalb dieses Ordners befindet sich ein Ordner namens [Images] (Bilder), in dem Bilddateien gespeichert werden können.

Wenn Sie im „Sheet“-Dialogfenster oder im Eigenschaften-Dialogfenster eines Objektes, das ein Hintergrundbild anzeigen kann, die [Image]-Schaltfläche anklicken, wird das Dialogfenster „Select Image“ angezeigt. Geben Sie eine Bilddatei an und stellen Sie die Darstellungsart ein.

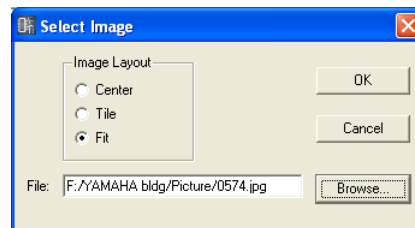


Image Layout (Bild-Layout)

Wählt die Art und Weise, wie die Bilddatei angezeigt wird.

- **[Center] (Mitte)**
Zentriert das Bild im Objekt oder auf der Arbeitsfläche.
- **[Tile] („Kacheln“ – neben- und untereinander)**
Kopiert das Bild mehrfach Seite-an-Seite, bis der verfügbare Platz ausgefüllt ist. Wenn die Bilddatei kleiner ist als die Arbeitsfläche, wird sie wiederholt angezeigt, wie Kacheln an einer Wand.
- **[Fit] (Einpassen)**
Vergrößert oder verkleinert das Bild, so dass es genau auf die Arbeitsfläche passt, auf der es angezeigt werden soll.

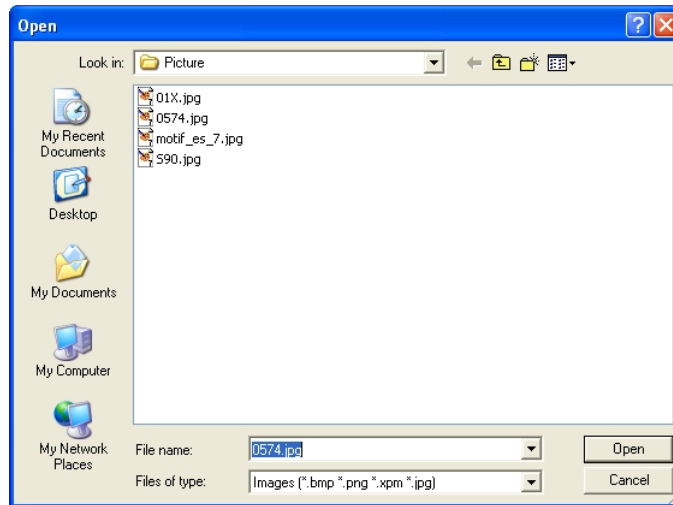
[File]-Feld (Datei)

Gibt einen Pfad für die Bilddatei an. Der Pfadname kann direkt im Feld eingetragen werden. Sie können auch auf die Schaltfläche [Browse] klicken und die Datei angeben. In diesem Fall wird der Pfad automatisch eingetragen.

Um das Bild nicht mehr anzuzeigen, löschen Sie alle Zeichen im Feld, so dass dieses leer ist.

[Browse]-Schaltfläche (Durchsuchen)

Gibt einen Pfad für die Bilddatei an. Wenn Sie hierauf klicken, wird der Öffnen-Dialog angezeigt. Wählen Sie eine Datei mit einer der folgenden Namenserweiterungen aus: „.bmp“, „.png“, „.xpm“ oder „.jpg“ und klicken Sie dann auf die Schaltfläche [Öffnen].

**Schaltfläche [OK]**

Übernimmt die Einstellungen und schließt das Dialogfenster.

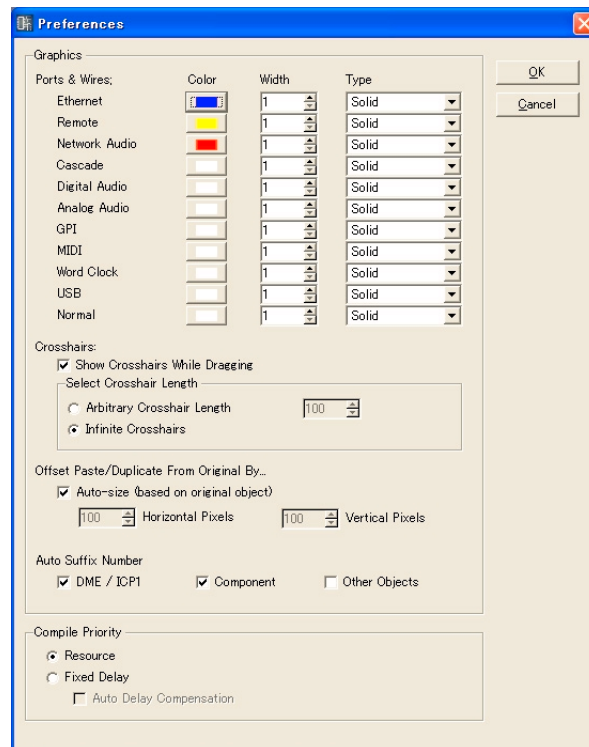
Schaltfläche [Cancel] (Abbrechen)

Schließt das Dialogfenster, ohne die Änderungen anzuwenden.

Gemeinsame Einstellungen und Funktionen der Designfenster

Preferences (Voreinstellungen)

Sie können die Arbeitsumgebung des Designerfensters im Dialogfenster „Preferences“ einstellen. Dieses Dialogfenster wird mit dem Befehl [Preferences] vom [Print]-Menü des Designerfensters aus aufgerufen.



■ Graphics (Grafikelemente)

Ports & Wires (Ports und Kabel)

Gibt Farbe, Stärke und Art der Kabel für jeden Porttyp an.

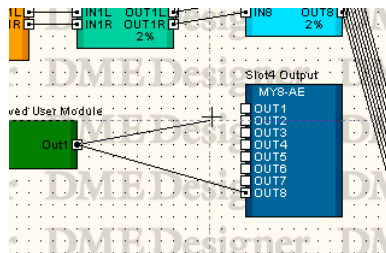
- [Color] (Farbe)
Hier wird die Farbe des Ports und der Kabel festgelegt.
- [Width] (Breite)
Stellt die Linienstärke der gezeichneten Kabel im Bereich 1 bis 5 ein.
- [Type]
Stellt den Port-Typ ein.

HINWEIS

Hier wird die anfängliche Farbe und Stärke von Kabeln eingestellt, wenn Sie beginnen, Verbindungen zu zeichnen. Die Farbe und Stärke von bereits gezeichneten Kabeln kann im Dialogfenster Wire Properties geändert werden.

Fadenkreuz

- **[Show Crosshairs While Dragging]** (Fadenkreuz beim Ziehen anzeigen)
Kreuzen Sie dies an, wenn als Orientierungshilfe ein Fadenkreuz angezeigt werden soll, während Sie den Endpunkt des Kabels ziehen.
- **[Arbitrary Crosshair Length]** (Beliebige Fadenkreuzlänge)
Hier wird die Länge der Fadenkreuzlinien angegeben.
Geben Sie eine Pixelanzahl im Feld [Arbitrary Crosshair Length] (beliebige Fadenkreuzgröße) ein. [Infinite Crosshairs] (unendliches Fadenkreuz) bewirkt, dass das Fadenkreuz immer bis an die Fensterränder reicht.



Offset Paste/Duplicate from Original By (Versatz beim Einfügen/Duplizieren)

Bestimmt die Position beim Einfügen neuer oder Duplizieren bestehender Objekte.

- **[Auto-size (based on original object)]** (Automatische Größe auf Basis des Originals)
Wenn Sie dies markieren, wird die Position beim Einfügen/Duplizieren automatisch so eingestellt, dass das neue Objekt das ursprüngliche Objekt nicht überlappt.
- **[Horizontal Pixels]-Feld**
Stellt den horizontalen Abstand ein.
- **[Vertical Pixels]-Feld**
Stellt den vertikalen Abstand ein.

Auto Suffix Number (Automatisch angehängte Nummer)

Schaltet das automatische Anhängen einer fortlaufenden Nummerierung an die Namen platzierter Objekte ein und aus.

- **[DME/ICP1]**
Wenn eingeschaltet, werden automatisch fortlaufende Nummern am Namensende von DME- und ICP-Objekten angefügt.
- **[Component]**
Wenn eingeschaltet, werden automatisch fortlaufende Nummern am Namensende von SPX- und Benutzermodul-Objekten angefügt.
- **[Other Objects]**
Wenn eingeschaltet, werden automatisch fortlaufende Nummern am Namensende von allen anderen Objekten angefügt.

„Compile Priority“ (Kompilationspriorität)

Hier können Sie Kompilationseinstellungen für die Konfiguration vornehmen.

HINWEIS

Diese Kompilationseinstellungen spiegeln sich im Online-Zustand. Wenn Sie die Einstellungen im Offline-Zustand ändern, werden sie aktiviert, sobald das System aus dem Offline-Zustand in den Online-Zustand wechselt.

- **[Resource]**
Kompiliert anordnungsfähige Komponenten der Reihe nach anhand ihrer Komponentennummern. Die Verzögerungswerte variieren je nach Signalleitung.
- **[Fixed Delay] (Feste Verzögerung)**
Fixiert den Verzögerungswert (die Anzahl der Samples) für die Signalleitungen. Dadurch wird jedoch auch die Anzahl der anordnungsfähigen Komponenten verringert.
- **[Auto Delay Compensation] (Automatische Verzögerungskompensation)**
Aktiviert oder deaktiviert eine Funktion, die die Komponentenverzögerung automatisch korrigiert, wenn „Fixed Delay“ ausgewählt ist.

HINWEIS

„Auto Delay Compensation“ funktioniert nicht richtig bei Konfigurationen mit Loop-Verbindung.

Schaltfläche [OK]

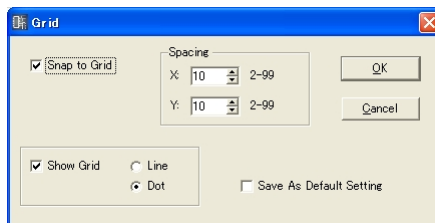
Übernimmt die Einstellungen und schließt das Dialogfenster.

Schaltfläche [Cancel] (Abbrechen)

Schließt das Dialogfenster, ohne die Änderungen anzuwenden.

Grid (Raster)

Zeigt ein Raster auf den Arbeitsflächen der Designfenster an, was eine genauere Positionierung von Objekten erlaubt. Sie können auch einstellen, dass die Objekte beim Ziehen automatisch auf den Rasterlinien „einrasten“ („snap to“). Wenn Sie im [Tools]-Menü auf den Befehl [Grid] klicken, wird das Dialogfenster „Grid“ angezeigt. Hier können Sie die Darstellung des Rasters ein- und ausschalten sowie die Rasterweite und -form festlegen.



[Snap to Grid] (einrasten)

Richtet Objekte beim Ziehen am Raster aus.

Spacing (Abstand bzw. Rasterweite)

Hier wird die Rasterweite eingestellt. Der einstellbare Bereich beträgt 2 bis 99 Pixel.

- **[X:] Feld**
Hier wird die Rasterweite in horizontaler Ausdehnung eingestellt.
- **[Y:] Feld**
Hier wird die Rasterweite in vertikaler Ausdehnung eingestellt.

[Show Grid] (Raster anzeigen)

Zeigt das Raster an. Markieren Sie diesen Eintrag, damit das Raster angezeigt wird, und wählen Sie die Art des Rasters.

- **[Line] (Linie)**
Das Raster wird mittels Linien dargestellt.
- **[Dot] (Punkte)**
Das Raster wird mittels Punkten dargestellt.

[Save As Default Setting] (als Voreinstellung speichern)

Markieren Sie diesen Eintrag, um die aktuellen Rastereinstellungen bei der Erstellung neuer Arbeitsflächen als Voreinstellung zu definieren.

Schaltfläche [OK]

Übernimmt die Einstellungen und schließt das Dialogfenster.

Schaltfläche [Cancel] (Abbrechen)

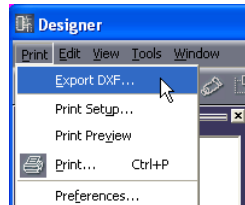
Schließt das Dialogfenster, ohne die Änderungen anzuwenden.

Exportieren der verschiedenen Designfenster

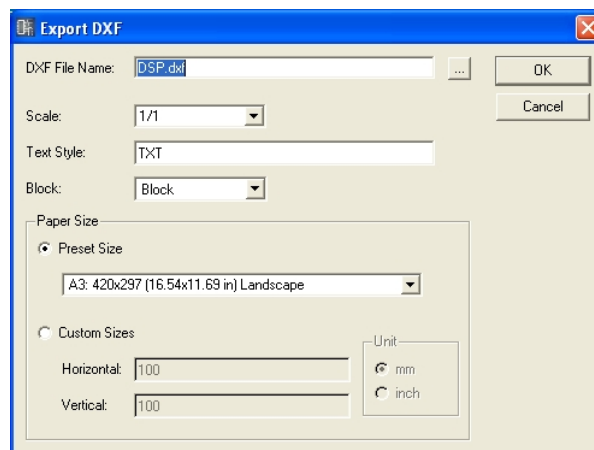
Konfigurationen werden in Projektdateien gesichert. Dies erfolgt mit den Befehlen im [File]-Menü → [Save] und [Save As] (Speichern, Speichern unter) im Hauptfenster. Informationen zum Speichern von Projektdateien finden Sie auf „Projektdateien“ auf Seite 22.

Anstatt ganze Projekte zu speichern, können Sie die im aktiven Fenster enthaltenen Informationen mit dem Befehl [Print] → [Export DXF] (Drucken/DXF exportieren) im Designerfenster als Datei im DXF-Format ausgeben. Diese Dateien haben die Erweiterung „.dxf“ als Dateinamenerweiterung.

Da das DXF-Format das Standard-CAD-Dateiformat verwendet, kann es mit CAD-Programmen geöffnet werden. Dateien im DXF-Format können auch von Grafikprogrammen geöffnet werden, die Vektorgrafik unterstützen, wie z. B. Adobe Illustrator®.



Wenn Sie diesen Befehl wählen, wird das Dialogfenster „Export DXF“ angezeigt.



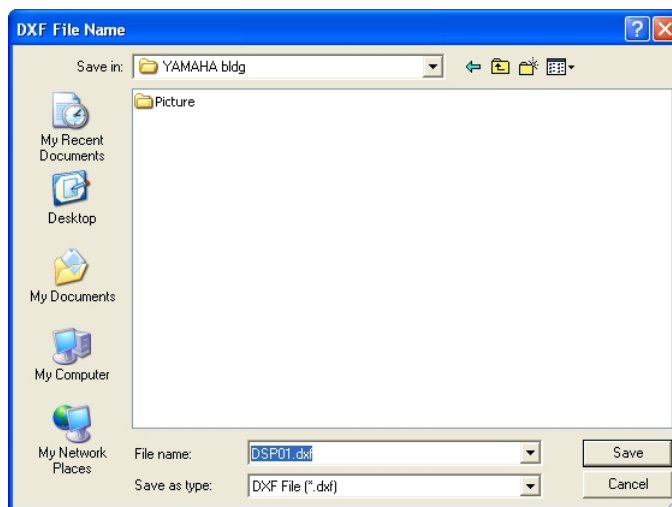
- Für externe Geräte werden in den folgenden drei Ordnern Symbole eingesetzt.
Mikrofon → Mikrofonsymbol
Leistungsverstärker → Verstärkersymbol
Lautsprecher → Lautsprechersymbol
- Textformatierungen mit Ausnahme der Textgröße werden entfernt.
- Bildobjekte und Hintergrundbilder für die Arbeitsfläche oder Objekte werden allesamt gelöscht.
- [Style]-Attribute für Rechtecke und andere Felder werden ebenfalls gelöscht.

Wenn Sie den Befehl im [Print]-Menü → [Export DXF] wählen, wird das Dialogfenster „Export DXF“ angezeigt.

■ DXF-Dateiname

Geben Sie für die DXF-Datei einen Namen ein. Der bereits eingetragene Dateiname hängt vom momentan aktiven Fenster ab.

Wenn Sie auf die Schaltfläche [...] rechts des Feldes klicken, wird das Dialogfenster „DXF File Name“ angezeigt. Geben Sie den DXF-Dateinamen und sowie den Ordner an, in dem die Datei gespeichert wird.



Geben Sie den Dateinamen an, geben Sie den Ordner an, in dem die Datei gespeichert werden soll, und klicken Sie dann auf [Speichern]. Wenn Sie zum „Export DXF“-Dialogfenster zurückkehren, wird der angegebene Dateiname im Feld [DXF File Name] angezeigt.

HINWEIS

Wenn Sie auf die [Save]-Schaltfläche im Dialogfenster „DXF File Name“ klicken, wird die DXF-Datei noch nicht gespeichert. Erst dann, wenn Sie im „Export DXF“-Dialogfenster auf [OK] geklickt haben, wird die DXF-Datei gespeichert.

■ Skalierung

Stellt die Verkleinerungsrate ein. Wenn die Arbeitsfläche zu groß ist, können Sie sie vor dem Export reduzieren.

■ Text Style (Textstil)

Gibt den Zeichensatz für die Ausgabe im DXF-Format an. Die Voreinstellung ist „TXT“ (Zeichenschrift, die bei CAD verwendet wird).

■ Block

Wählt die Blockform, die auf der Arbeitsfläche verwendet wird. Zeigt eine Liste an, aus der Sie die Form auswählen können.

[Block]

Die Blöcke werden rechteckig ausgegeben und der Text in den Port-Symbolen/Port-Namen wird gruppiert.

[Explode] (Explosionszeichnung)

Die Blöcke werden in vier Linien unterteilt, und der Text in den Port-Symbolen/Port-Namen wird nicht gruppiert.

■ [Paper Size] (Papiergröße)

Stellt das Papierformat ein.

[Preset Size] (voreingestellte Größe)

Zeigt eine Liste an, aus der Sie voreingestellte Flächengrößen auswählen können. Wenn Sie eine Flächengröße auswählen, werden für [Horizontal] und [Vertical] numerische Werte eingesetzt.

[Custom Sizes] (eigene Größen)

Wählen Sie eine eigene Größe aus, indem Sie die vertikale und horizontale Größe der Arbeitsfläche angeben.

- **[Horizontal]-Feld**
Stellt die Breite der Arbeitsfläche ein.
- **[Vertical]-Feld**
Stellt die Höhe der Arbeitsfläche ein.

[Unit] (Einheit)

Wählt die Einheit für die Einstellung der Arbeitsflächengröße.

Schaltfläche [OK]

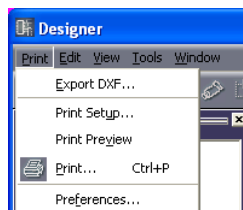
Speichert die DXF-Datei entsprechend den Einstellungen im Dialogfenster.

Schaltfläche [Cancel] (Abbrechen)

Bricht den DXF-Exportvorgang ab.

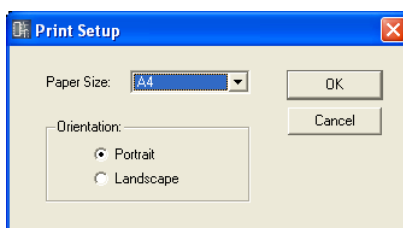
Drucken der verschiedenen Designfenster

Sie können den Inhalt jedes Designfensters so ausdrucken, wie er auf dem Bildschirm erscheint. Der Fensterinhalt wird in der Größe je nach Papierformat und Ausrichtung reduziert und auf einem Blatt Papier ausgedruckt. Die Druckbefehle finden Sie im [Print]-Menü des Designerfensters.



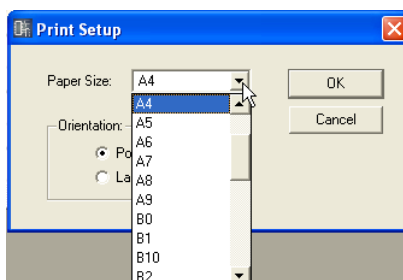
■ [Print Setup] (Druckeinstellungen)

Wenn Sie diesen Befehl wählen, wird das Dialogfenster mit den Druckeinstellungen („Print Setup“) angezeigt. Stellt das Papierformat und die Ausrichtung ein.



[Paper Size] (Papiergröße)

Zeigt eine Liste an, aus der Sie die Papiergröße auswählen können.



Orientation (Ausrichtung)

Stellt die Ausrichtung ein.

- [Portrait]
Die Druckausgabe erfolgt so, dass die langen Seiten vertikal ausgegeben werden.
- [Landscape] (Landschaft)
Die Druckausgabe erfolgt so, dass die langen Seiten horizontal ausgegeben werden.

Schaltfläche [OK]

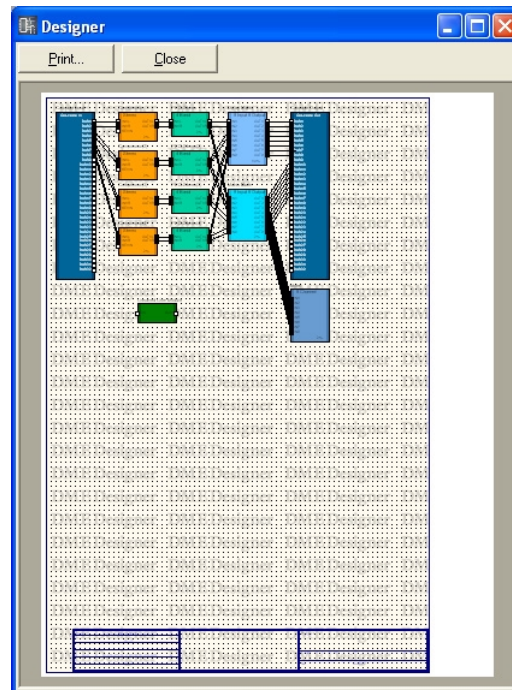
Übernimmt die Einstellungen und schließt das Dialogfenster.

Schaltfläche [Cancel] (Abbrechen)

Schließt das Dialogfenster, ohne die Änderungen anzuwenden.

■ [Print Preview] (Druckvorschau)

Zeigt eine Druckvorschau des aktiven Designfensters. Sie können das Aussehen der Seite prüfen, bevor Sie den Ausdruck starten.



[Print] (Drucken)

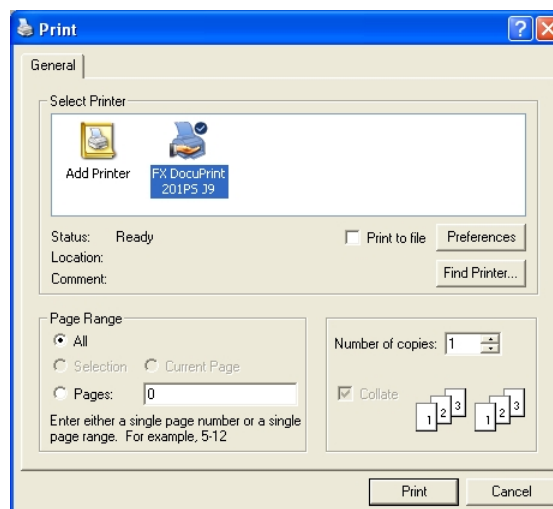
Ruft das „Print“-Dialogfenster auf.

[Close] (Schließen)

Schließt das Druckvorschauenfenster.

■ [Print] (Drucken)

Druckt das aktive Fenster. Wenn Sie diesen Befehl wählen, wird das Drucken-Dialogfenster angezeigt. Geben Sie die Anzahl der Kopien im Feld [Number of Copies] ein, und klicken Sie auf die [Print]-Schaltfläche.



Objekte anordnen

Für die Platzierung von Objekten stehen mehrere Methoden zur Verfügung.

■ Ziehen aus dem Werkzeugfenster

Sie können Symbole aus dem Werkzeugfenster mit der Maus an den Ort ziehen, an dem sie im jeweiligen Designfenster erscheinen sollen.

■ Doppelklicken eines Objekts im Werkzeugfenster

Sie können ein Symbol im Werkzeugfenster doppelt anklicken, um es in einem der Designfenster zu platzieren.

■ Auswählen aus dem [Tools]-Menü

Die verfügbaren Objekte werden in den Untermenüs [Area Parts List]/[Device List]/[Component List], die vom [Tools]-Menü aus erreicht werden können. Wenn Sie auf einen Objektnamen klicken, ändert sich die Form des Mauszeigers. Klicken Sie an die Position auf der Arbeitsfläche, an der Sie das Objekt platzieren möchten.

■ Auswählen aus dem Kontextmenü

Wenn Sie auf der Arbeitsfläche rechtsklicken, sehen Sie die Einträge [Area Parts List]/[Device List]/[Component List] im erscheinenden Kontextmenü. Wenn Sie auf einen Objektnamen im Untermenü klicken, ändert sich die Form des Mauszeigers. Klicken Sie an die Position auf der Arbeitsfläche, an der Sie das Objekt platzieren möchten.

Objekte auswählen

■ Mit einem Klick auswählen

Sie können ein Objekt auswählen, indem Sie darauf klicken. Wenn Sie ein anderes Objekt oder eine leere Stelle auf der Arbeitsfläche auswählen, wird die Auswahl des vorher angeklickten Objekts aufgehoben.

■ Auswählen mit Klick + <Strg>-Taste

Wenn Sie mehrere Objekte auswählen möchten, halten Sie die Taste <Strg> gedrückt, während Sie auf weitere Objekte klicken, die Sie auswählen möchten. Wenn Sie die <Strg>-Taste gedrückt halten und nochmal auf eines der ausgewählten Objekte klicken, wird die Auswahl dieses Objekts aufgehoben.

■ Gummibandselektion

Wenn Sie die Maus an einer leeren Stelle der Arbeitsfläche positionieren und von dort beginnen zu ziehen, wird ein Rahmen angezeigt, während sich der Mauszeiger bewegt. Alle Objekte innerhalb dieses „Gummiband“-Rahmens werden ausgewählt.

■ Ausgewähltes Objekt mit der <Tab>-Taste wechseln

Wenn ein einzelnes Objekt ausgewählt ist, können Sie das jeweils nächste Objekt mit der Taste <Tab> auswählen. Wenn Sie dabei die <Umschalt>-Taste gedrückt halten, wird das jeweils vorherige Objekt <>ausgewählt. Die Reihenfolge der Auswahl verläuft von links nach rechts.

HINWEIS

Kabel können nicht mit der <Tab>-Taste ausgewählt werden.

Objekte bearbeiten

Objekte, die auf der Arbeitsfläche angeordnet wurden, können mit den Befehlen [Cut], [Copy], [Paste], [Duplicate] und anderen Befehlen des [Edit]-Menüs bearbeitet werden. Diese Bearbeitungsbefehle finden sich auch im Kontextmenü, das nach einem Rechtsklick auf Objekte im Designfenster erscheint. Schaltflächen für [Cut], [Copy] und [Paste] stehen auch in der Werkzeugleiste des Designerfensters zur Verfügung.

HINWEIS

Einige Objekte können nicht bearbeitet werden.

■ Aktionen widerrufen und wiederherstellen

Mit dem Befehl [Undo] im [Edit]-Menü können Sie ausgeführte Aktionen rückgängig machen. Mit dem Befehl [Redo] können Sie Aktionen wiederherstellen, die Sie zuvor widerrufen hatten.

■ Löschen von Objekten

Objekte werden gelöscht, indem sie ausgewählt werden und die <Entf>-Taste gedrückt wird.

HINWEIS

Einige Objekte können nicht gelöscht werden. Bei anderen Objekten müssen Sie zuerst Einstellungen im Dialogfenster vornehmen, bevor Sie diese löschen können.

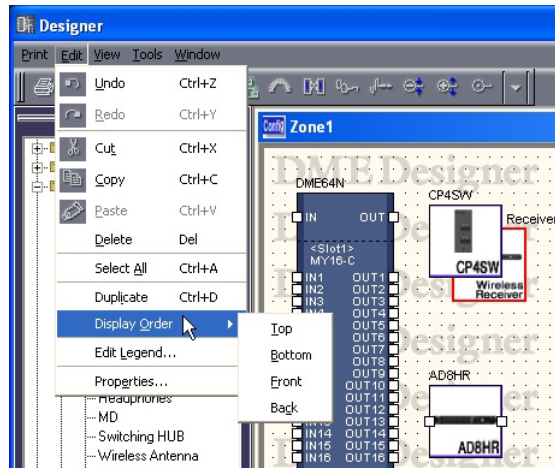
■ Bewegen von Objekten

Sie können Objekte bewegen, indem Sie sie mit der Maus verschieben. Wenn [Snap to Grid] (einrasten) im Dialogfenster „Grid“ eingeschaltet ist, richten sich die verschobenen Objekte automatisch am Raster aus.

Sie können ein ausgewähltes Objekt auch mit den Pfeiltasten verschieben. Wenn [Snap to Grid] (einrasten) im Dialogfenster „Grid“ eingeschaltet ist, bewegen sich die verschobenen Objekte von Rasterlinie zu Rasterlinie. Wenn [Snap to Grid] ausgeschaltet ist, bewegt sich das Objekt pixelweise.

Ändern der Reihenfolge

Objekte, die zuletzt auf der Arbeitsfläche platziert wurden, erscheinen über bzw. vor anderen Objekten, falls diese sich überlappen. Die Überlappung können Sie ändern, indem Sie den Befehl [Display Order] im [Edit]-Menü auswählen. Wählen Sie das Objekt aus, bei dem Sie die Anzeigereihenfolge ändern möchten, und wählen Sie dann den gewünschten Befehl im [Display Order]-Untermenü im [Edit]-Menü.



[Top] (ganz nach oben)

Verschiebt das ausgewählte Objekt ganz nach oben im Stapel.

[Bottom] (ganz nach unten)

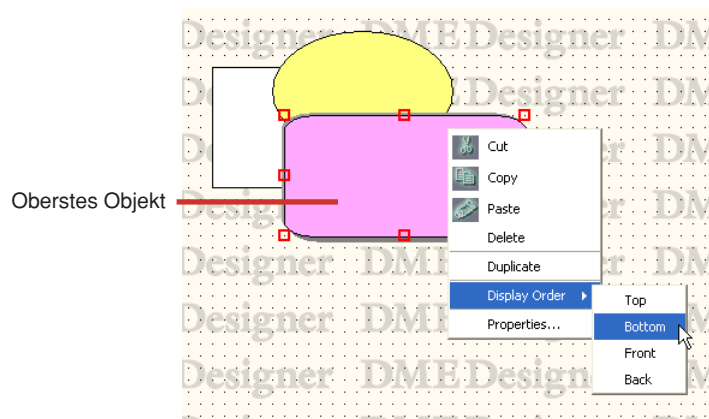
Verschiebt das ausgewählte Objekt ganz nach unten im Stapel.

[Front] (eine Ebene höher)

Verschiebt das ausgewählte Objekt eine Stapelebene höher.

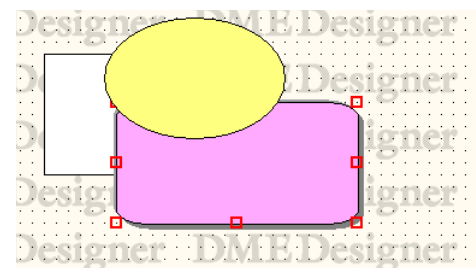
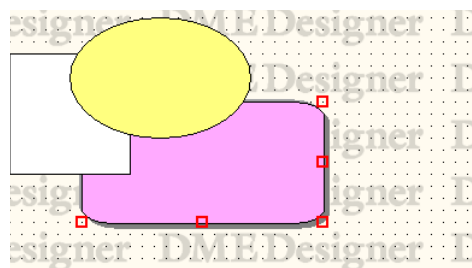
[Back] (eine Ebene niedriger)

Verschiebt das ausgewählte Objekt eine Stapelebene niedriger.



Unterstes Objekt

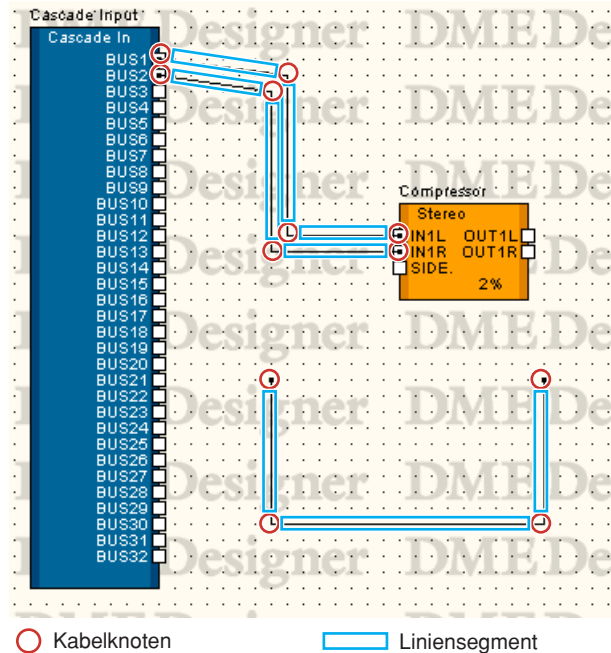
Back (eine Ebene niedriger)



Kabel zeichnen und bearbeiten

Kabel

Objekte, die im Konfigurationsfenster oder im Benutzermodulfenster angeordnet sind, können untereinander mit Kabeln verbunden werden. Dadurch können Sie nicht nur logisch Signalquellen miteinander verbinden (ausgangsseitig) und Signalziele (eingangsseitig), sondern Sie können auch Verbindungen und unabhängige Linien zeichnen. Jedes Kabel hat mindestens zwei Knoten („Nodes“). Die Strecke zwischen zwei Knoten wird „Liniensegment“ genannt.



■ Kabel auswählen und Auswahl wieder aufheben

Sie können ein Liniensegment auswählen, indem Sie darauf klicken. Wenn Sie beim Klicken die <Alt>-Taste gedrückt halten, wählen Sie das gesamte Kabel aus.

HINWEIS

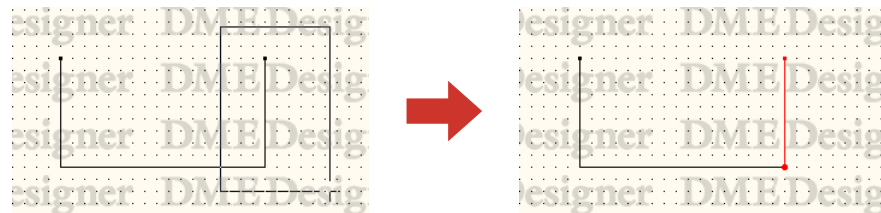
Die Farbe ausgewählter Kabelobjekte wird mit [Selected Color] im Dialogfenster „Wire Properties“ (Kabeleigenschaften) vorgegeben.

■ Liniensegment

Der vorgegebene Wert für die Liniestärke (zwischen einem und fünf Pixeln) wird im Dialogfenster „Properties“ des Designerfensters angegeben. Im Dialogfenster „Wire Properties“ kann die Liniestärke sowie die Farbe für die verschiedenen Kabel auf der Arbeitsfläche wie gewünscht verändert werden.

Auswählen eines Liniensegments

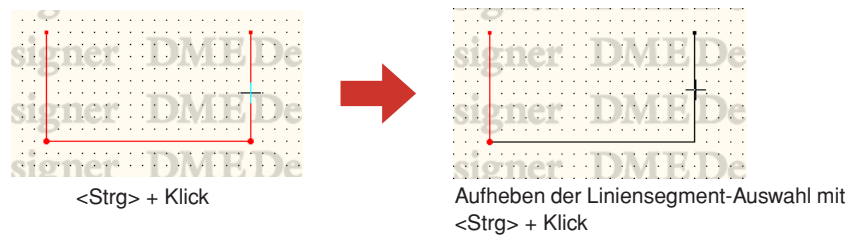
Wenn Sie ein Liniensegment auswählen, indem Sie es anklicken, wird nur dieses Liniensegment ausgewählt. Wenn Sie beim Klicken die <Strg>-Taste gedrückt halten, können Sie mehrere Liniensegmente auswählen. Sie können auch von einer leeren Stelle auf der Arbeitsfläche aus mit der Maus ein Auswahlrechteck über mehrere Knoten aufziehen, so dass Liniensegmente zwischen diesen Knoten ausgewählt werden.



Aufheben der Liniensegment-Auswahl

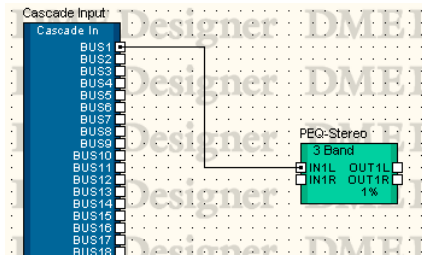
Wenn Sie ein anderes Objekt oder eine leere Stelle auf der Arbeitsfläche auswählen, wird die Auswahl des zuletzt angeklickten Objekts aufgehoben.

Sie können die Auswahl auch aufheben, indem Sie beim Klicken die <Strg>-Taste festhalten.



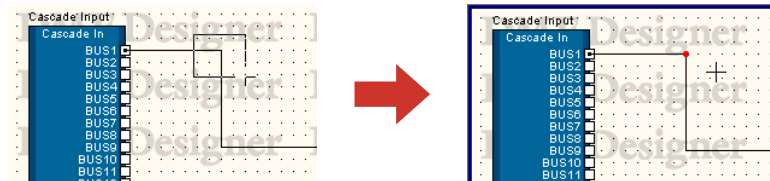
■ Kabelknoten

Die beiden Kabelenden, Orte an denen Kabel die Richtung wechseln sowie Orte, an denen Kabel sich aufteilen, werden „**Knoten**“ genannt. Wenn ein Kabelobjekt nicht ausgewählt ist, werden die Knoten nicht angezeigt. Wenn ein Kabelobjekt ausgewählt ist, werden die Knoten durch einen roten Kreis angezeigt.



Knotenauswahl

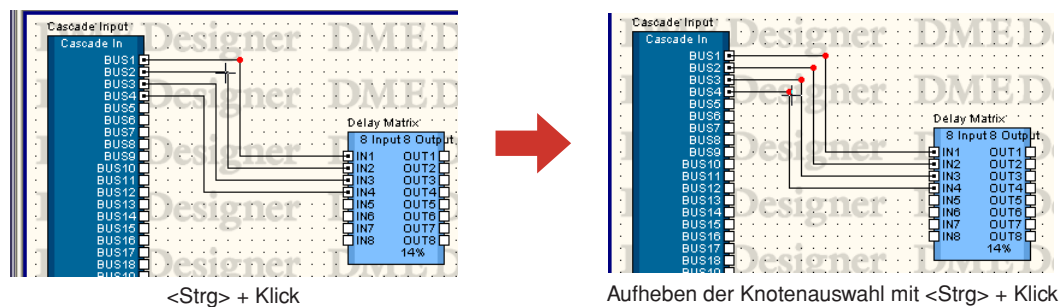
Wenn Sie auf einen Knoten klicken, wird nur der Knoten selbst ausgewählt. Sie können mehrere Knoten auswählen, indem Sie beim Klicken die <Strg>-Taste auswählen. Sie können auch von einer leeren Stelle auf der Arbeitsfläche aus mit der Maus ein Auswahlrechteck über mehrere Knoten aufziehen, so dass diese ausgewählt werden.



Knotenauswahl aufheben

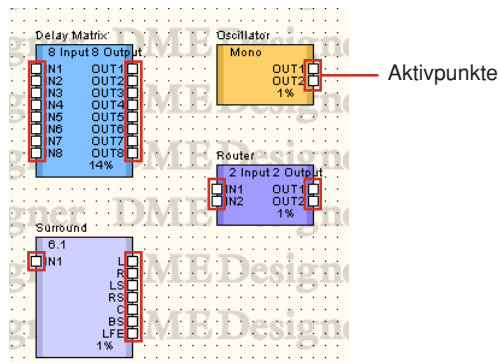
Wenn Sie ein anderes Objekt oder eine leere Stelle auf der Arbeitsfläche auswählen, wird die Auswahl des zuletzt angeklickten Objekts aufgehoben.

Sie können die Auswahl einzelner Knoten auch aufheben, indem Sie beim Klicken die <Strg>-Taste drücken. Mit dieser Technik können Sie einzelne Knoten von der Auswahl ausnehmen, wenn mehrere Knoten ausgewählt sind.



Aktivpunkt

Die kleinen weißen Rechtecke am Rand von Objekten werden „Aktivpunkte“ genannt. Kabel werden normalerweise an den Aktivpunkten von Objekten „angeschlossen“.

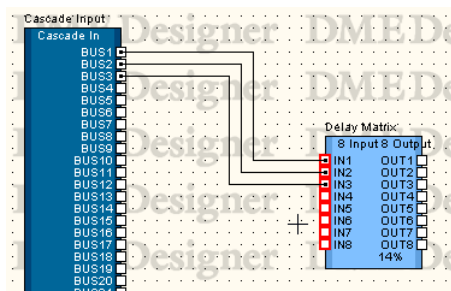


- Einige Aktivpunkte haben keine Verbindung zu einem logischen Signal innerhalb der Hardware.
- Die Aktivpunkte von Komponenten und Benutzermodulen haben normalerweise logische Verbindungen.
- Aktivpunkte externer Geräte haben keine logischen Verbindungen.

■ Aktivpunkte auswählen

Wenn Sie auf einen Aktivpunkt klicken, beginnen Sie zu zeichnen. Zur Auswahl drücken Sie die <Umschalt>-Taste + klicken Sie.

Sie können mehrere Aktivpunkte auswählen wie folgend beschrieben: Wählen Sie einen Aktivpunkt mit <Umschalt>-Taste + Klick aus, und wählen Sie dann zusätzliche Aktivpunkte mit <Strg> + <Umschalt>-Tasten + Klick.



Zeicheneinstellungen

Es stehen mehrere Funktionen für genaues Zeichnen von Kabeln zur Verfügung.

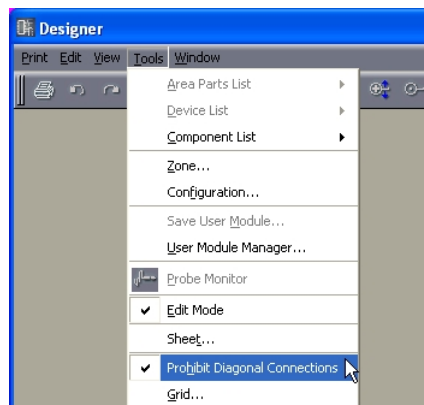
■ Raster

Um nach Raster zu zeichnen, schalten Sie [Snap to Grid] (einrasten) im „Grid“-Dialogfenster ein.

■ Exakt vertikale und horizontale Linien

Wenn Sie [Prohibit Diagonal Connections] (Diagonalverbindungen unterbinden) im [Tools]-Menü auswählen, werden Kabel nur vertikal oder horizontal gezeichnet. Das Zeichnen diagonalen Kabel ist nicht möglich. Wenn Sie diesen Befehl auswählen, wird die Funktion eingeschaltet, und es erscheint eine Markierung. Wenn Sie den Befehl auswählen, während er eingeschaltet ist, wird er ausgeschaltet.

Auch dann, wenn „Prohibit Diagonal Connections“ ausgeschaltet ist, können Sie die Funktion während des Zeichnens jederzeit durch Drücken der <Umschalt>-Taste einschalten.



Kabel zeichnen

Das Zeichnen von Kabeln beginnt bei folgenden Positionen in der nachstehenden Tabelle:

Startpunkt des Zeichnens	Startmethode
Aktivpunkt	Klicken
Kabelende (Anschluss)	Rechtsklick → [Continue Wire] im Menü auswählen
Knoten	Rechtsklick → [Start Wire] im Menü auswählen
Liniensegment	Rechtsklick → [Start Wire] im Menü auswählen
Irgendwo auf der Arbeitsfläche	Rechtsklick → [Start Wire] im Menü auswählen

HINWEIS

Beim Zeichnen von Diagrammen können die Cursortasten der Tastatur benutzt werden, um den Mauszeiger zu bewegen, und die <Eingabe>-Taste kann zur Erzeugung von Knoten verwendet werden.

■ Aktivpunkte untereinander verbinden

Methode 1 Klicken

Klicken Sie auf den Aktivpunkt, an dem die gezeichnete Verbindung beginnen soll, und klicken Sie dann auf den Aktivpunkt des Verbindungsziels. Die beiden Aktivpunkte werden über ein Kabel miteinander verbunden.

HINWEIS

Es kann kein Ende an eine Buchse angeschlossen werden, die dadurch kurzschließt. Am Kaskadenport einer DME können nicht mehrere Anschlüsse vorgenommen werden.

HINWEIS

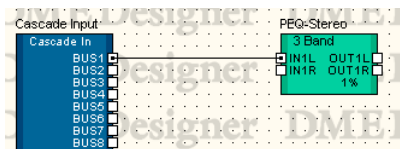
Beim Zeichnen von Diagrammen können auf gleicher Höhe liegende Hot Spots automatisch verbunden werden, indem Sie die Tasten <Umschalt> + <→> oder <Umschalt> + <←> drücken.

Methode 2 Ziehen

Klicken und ziehen Sie eine Linie vom Ursprungs-Aktivpunkt zum Ziel-Aktivpunkt.

HINWEIS

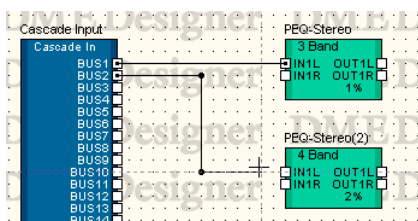
Es kann kein Ende an eine Buchse angeschlossen werden, die dadurch kurzschließt. Am Kaskadenport einer DME können nicht mehrere Anschlüsse vorgenommen werden.



■ Verbindung mit Bogenlinie

Methode 1 Von Aktivpunkt zu Aktivpunkt

Klicken Sie auf den Aktivpunkt, an dem die gezeichnete Verbindung beginnen soll, und setzen Sie dann durch Anklicken den Knotenpunkt auf der Linie, an dem die Linie gebogen werden soll. Klicken Sie schließlich auf den Ziel-Aktivpunkt, um die Verbindung herzustellen.

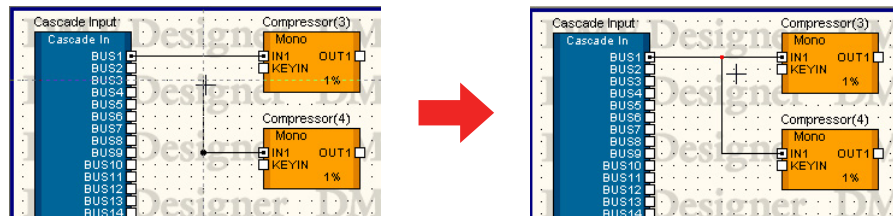


Methode 2 Vom Aktivpunkt zu einem Knoten oder Liniensegment

Klicken Sie auf den Aktivpunkt, an dem die gezeichnete Verbindung beginnen soll, und klicken Sie dann auf den Knoten, an dem die Linie gebogen werden soll. Klicken Sie auf einen vorhandenen Knoten oder ein Liniensegment, um die Verbindung herzustellen. Wenn Sie mit einem Liniensegment verbinden, wird an der Stelle ein Knoten erzeugt.

HINWEIS

Es kann kein Ende an eine Buchse angeschlossen werden, die dadurch kurzschließt. Am Kaskadenport einer DME können nicht mehrere Anschlüsse vorgenommen werden.



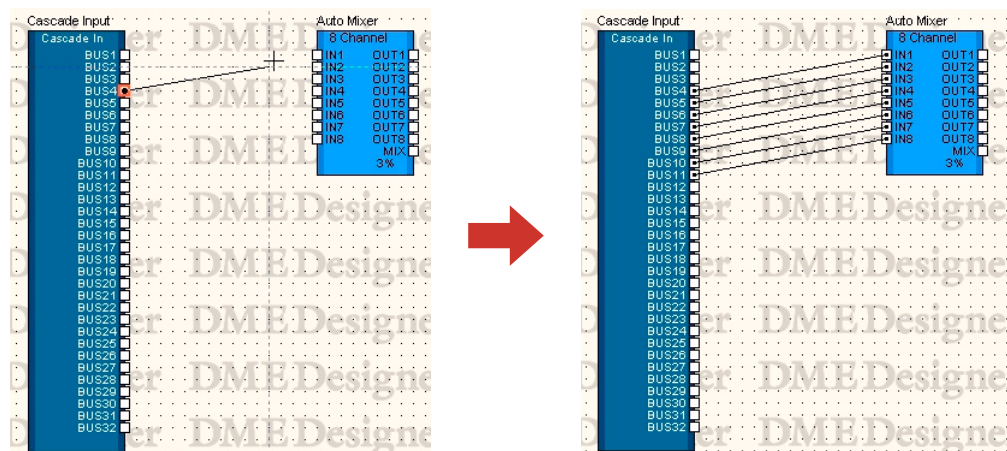
■ Mehrere Aktivpunkte auf einmal verbinden

Methode 1 <Strg>-Tastenkombinationen

Wenn Sie während des Ziehens die <Strg>-Taste gedrückt halten, wird ein Kabel erzeugt, das an allen Quell-Aktivpunkten angeschlossen ist.

Das Kabel wird an dem Ziel-Aktivpunkt, den Sie gezogen haben, sowie an allen nachfolgenden Aktivpunkten angeschlossen.

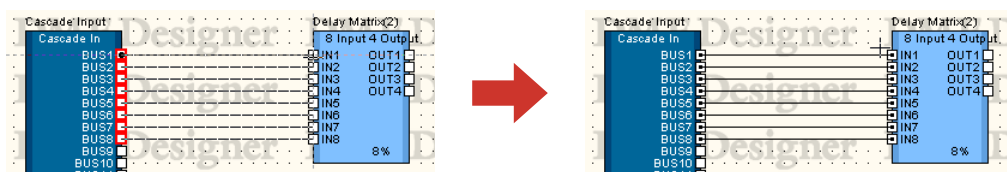
Beginnen Sie mit dem Ziehen am Original-Aktivpunkt, und drücken Sie dann die <Strg>-Taste, nachdem Sie den Mauszeiger auf den Ziel-Aktivpunkt bewegt haben, den Sie anschließen möchten. Unter dem Ziel-Aktivpunkt erscheint ein Kabel. Ziehen Sie weiter bei gedrückter <Strg>-Taste.



Drücken Sie die <Strg>-Taste

Methode 2 Mehrere ausgewählte Aktivpunkte verbinden

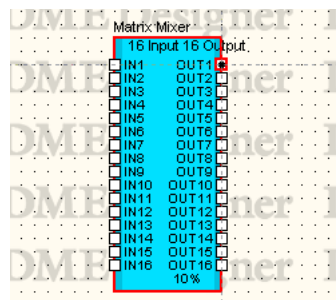
Wählen Sie mehrere Aktivpunkte aus mit <Umschalt> + Klick und <Strg> + Klick, und ziehen Sie dann von einem der ausgewählten Aktivpunkte zum Ziel-Aktivpunkt. Alle ausgewählten Quell-Aktivpunkte werden angeschlossen.



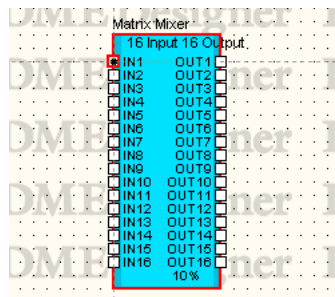
Mehrere ausgewählte Aktivpunkte

Methode 3 Einsatz von Kurzbefehlen

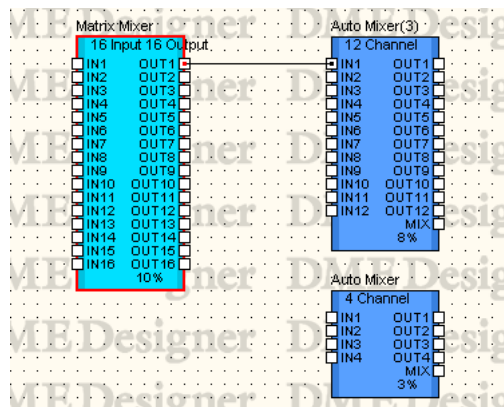
Drücken Sie die Taste [F2], um den höchsten freien Hot Spot rechts des ausgewählten Objektes auszuwählen und ein Kabel zu ziehen.



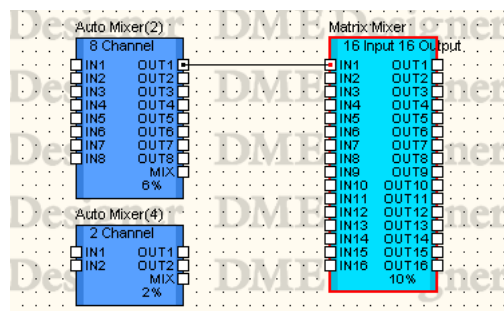
Drücken Sie <Umschalt>-Taste + [F2], um den höchsten freien Hot Spot links des ausgewählten Objektes auszuwählen und ein Kabel zu ziehen.



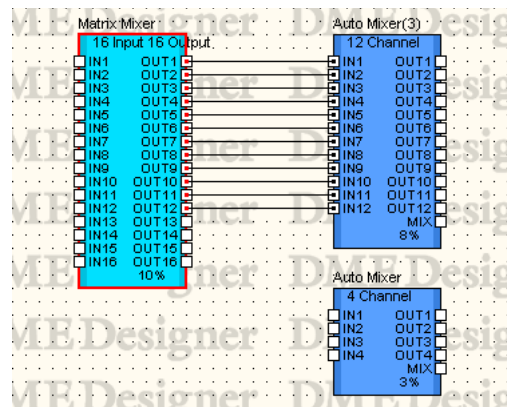
Drücken Sie die Taste [F4], um den höchsten freien Hot Spot rechts am ausgewählten Objekt mit dem höchsten freien Hot Spot links am rechts davon befindlichen Objekt zu verbinden.



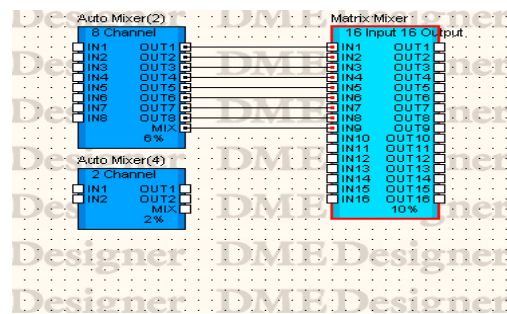
Drücken Sie <Umschalt>-Taste + [F4], um den höchsten freien Hot Spot links am ausgewählten Objekt mit dem höchsten freien Hot Spot rechts am links davon befindlichen Objekt zu verbinden.



Drücken Sie die Taste [F5], um den höchsten freien Hot Spot rechts am ausgewählten Objekt mit dem höchsten freien Hot Spot links am rechts davon befindlichen Objekt zu verbinden, und automatisch alle weiteren Verbindungen herzustellen, bis bei keinem Objekt mehr freie Ports vorhanden sind. Andere Objekte werden nicht automatisch verbunden.



Drücken Sie <Umschal>-Taste + [F5], um den höchsten freien Hot Spot links am ausgewählten Objekt mit dem höchsten freien Hot Spot rechts am links davon befindlichen Objekt zu verbinden, und automatisch alle weiteren Verbindungen herzustellen, bis bei keinem Objekt mehr freie Ports vorhanden sind. Andere Objekte werden nicht automatisch verbunden.



Drücken Sie Taste [F8], um alle Kabelverbindungen zum ausgewählten Objekt zu löschen.

HINWEIS

Wenn mehrere Objekte ausgewählt sind, gelten diese Funktionen für das zuerst ausgewählte Objekt.

HINWEIS

Diese Kurzbefehle können beliebig verändert werden.

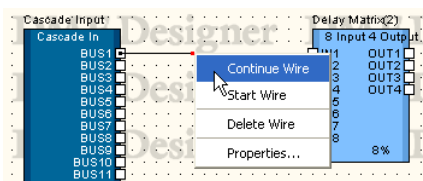
→ Siehe Kapitel 3 Hauptfenster, Abschnitt „Shortcut-Tasten (Kurzbefehle)“ auf Seite 134.

■ Zeichenbeginn am Endpunkt/Knoten/Liniensegment eines bestehenden Kabels

Sie können vom End- oder Mittenpunkt eines bestehenden Kabels an zeichnen. Wenn Sie an einem Knoten oder Liniensegment anfangen, wird an der Stelle ein Abzweig erzeugt.

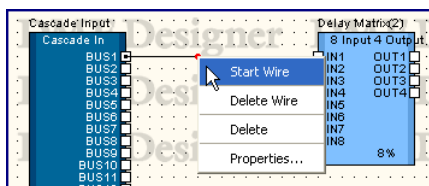
Methode 1 Weiterzeichnen von einem Kabel-Endpunkt aus

Um ein bestehendes Kabel weiter zu führen, rechtsklicken Sie auf den Endpunkt und klicken Sie dann im erscheinenden Kontextmenü auf [Continue Wire] (Kabel weiterführen).



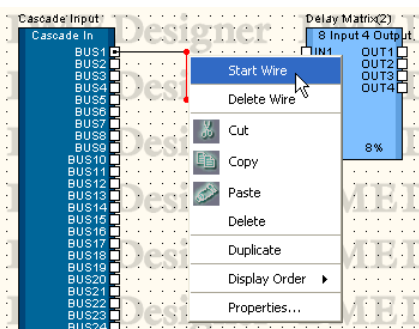
Methode 2 Zeichenbeginn an einem Knoten

Rechtsklicken Sie auf einen Knoten und wählen Sie im erscheinenden Menü [Start Wire] (Kabel beginnen). Sie können einen Abzweig vom angeklickten Knoten aus zeichnen.



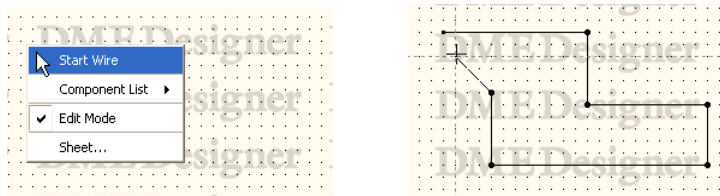
Methode 3 Zeichenbeginn bei einem Liniensegment

Rechtsklicken Sie auf ein Liniensegment und wählen Sie im erscheinenden Menü [Start Wire] (Kabel beginnen). Am rechts angeklickten Punkt wird ein Knoten erzeugt, und Sie können an diesem Punkt einen Abzweig erzeugen.



■ Freier Zeichenbeginn auf der Arbeitsfläche

Rechtsklicken Sie auf die gewünschte Zeichenposition und wählen Sie im erscheinenden Kontextmenü [Start Wire] (Kabel beginnen). Klicken Sie an Stellen, an denen das Kabel die Richtung ändern soll, und doppelklicken Sie an der Endposition.



■ Zeichnen beenden

Wenn die Aktivpunkte oder die bereits gezeichneten Kabel angeschlossen sind, ist der Zeichenvorgang beendet.

Um den Zeichenvorgang zu beenden, ohne einen Aktivpunkt anzuschließen, benutzen Sie eine der folgenden Methoden:

- Rechtsklicken Sie mit der Maus
- Doppelklick
- Drücken Sie die <Esc>-Taste

Das Zeichnen wird ebenfalls beendet, wenn ein anderes Fenster angeklickt wird.

Kabel bearbeiten

Sie können Kabel löschen, Knotenpositionen ändern, es mit anderen Kabeln verbinden und andere Bearbeitungsfunktionen darauf anwenden.

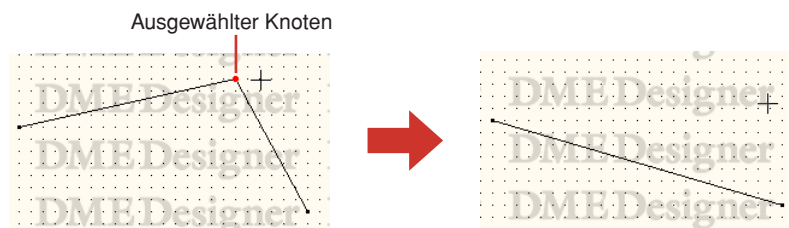
■ Delete (Löschen)

Löschen eines ganzen Kabels

Rechtsklicken Sie auf das Kabel und wählen Sie im erscheinenden Kontextmenü [Delete Wire] (Kabel löschen.)

Löschen von Knoten

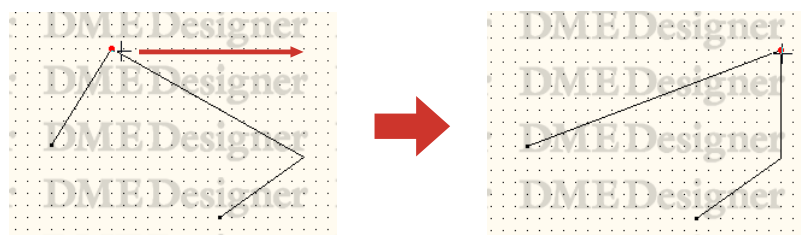
Knoten werden gelöscht, indem sie ausgewählt werden und die <Entf>-Taste gedrückt wird. Die Knoten davor und danach werden direkt miteinander verbunden.



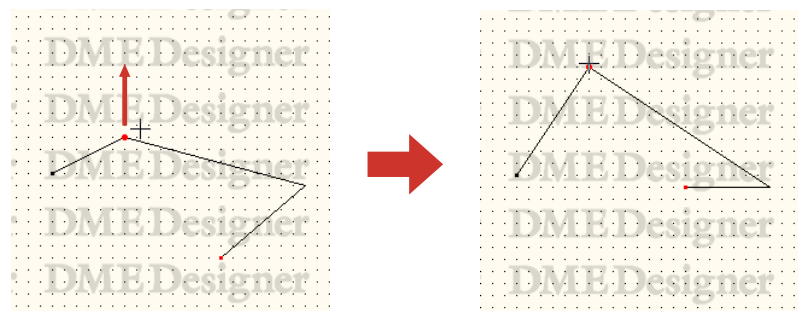
■ Bearbeiten durch Ziehen

Knoten verschieben

Sie können Knoten bewegen, indem Sie sie mit der Maus verschieben.

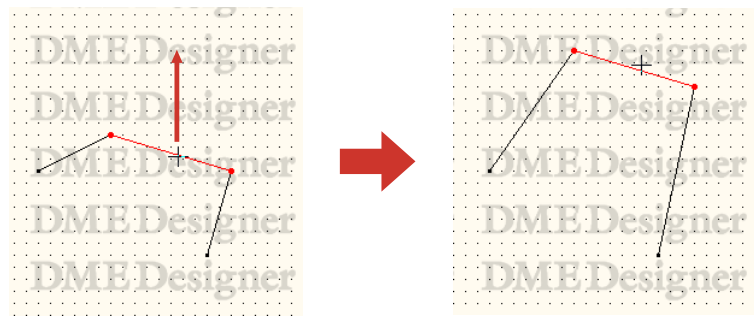


Wenn mehrere Knoten ausgewählt und mit der Maus bewegt werden, können Sie alle ausgewählten Knoten gemeinsam verschieben.



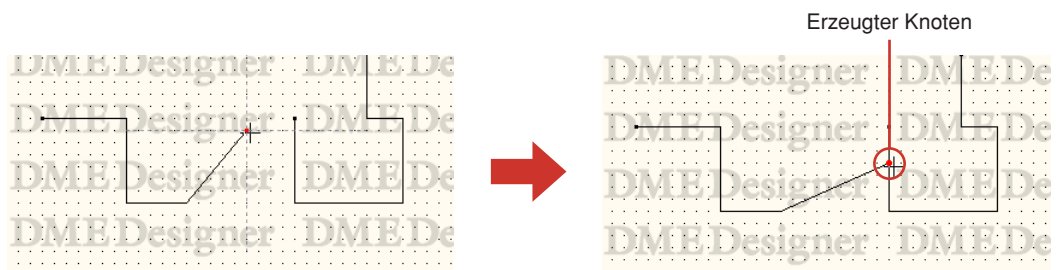
Liniensegmente verschieben

Um ein Liniensegment zu verschieben, wählen Sie die Knoten zu beiden Seiten des Segments und ziehen Sie einen der Knoten.



Verbindung mit anderen Kabeln herstellen

Wenn Sie einen Knoten bewegen und ihn auf einem anderen Kabel ablegen, werden beide Kabel an dieser Stelle verbunden. Wenn Sie es auf ein Liniensegment ziehen, wird an der Stelle ein Knoten erzeugt.



Logische Verbindung

Eine Verbindung eines Signals von einer Quelle (ausgangsseitig) hin zu einem Ziel (eingangsseitig) wird „**logische Verbindung**“ genannt. Wenn eine logische Verbindung in einer Konfiguration hergestellt wird, wird auch das tatsächliche Hardware-Signal verbunden. Genau ein Kabel kann genau eine logische Verbindung herstellen.

Logische Verbindungen sind nur im Konfigurationsfenster und im Benutzermodulfenster möglich. Kabel im Bereichsfenster oder im Zonenfenster sind nur für die Darstellung vorgesehen. Auch im Konfigurations- und im Benutzermodulfenster können Sie Kabel ohne Funktion, also nur für die Darstellung, zeichnen.

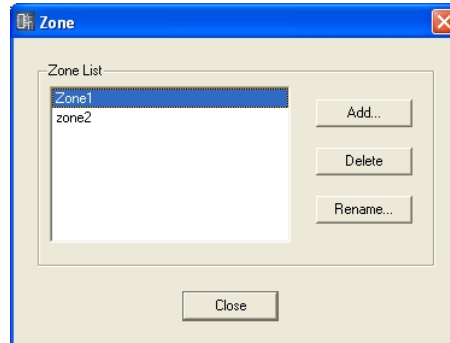
Window (Fenster)	Kabel
Bereichsfenster	Nur für die Darstellung
Zonenfenster	Nur für die Darstellung
Konfigurationsfenster	Logische Verbindungen und nur dargestellte Verbindungen
Benutzermodulfenster	Logische Verbindungen und nur dargestellte Verbindungen

Situationen, in denen keine logische Verbindung erzeugt wird

- Beide Anschlussseiten sind Signalquellen (Ausgänge)
- Beide Anschlussseiten sind Signalziele (Eingänge)
- Zwei Quellsignale (Ausgänge) werden mit einem Ziel verbunden
- Es gibt zwei Signalziele (Eingänge), und das Kabel ist an keiner Signalquelle (keinem Ausgang) angeschlossen.

Hinzufügen, Löschen und Umbenennen einer Zone

In einem Bereich muss mindestens eine Zone vorhanden sein. Im ursprünglichen Bereichsfenster ist diese Zone mit [Zone1] benannt. Mehrere Zonen können in einem Bereich angeordnet werden. Wenn Sie im [Tools]-Menü auf den Befehl [Zone] klicken, wird das Dialogfenster „Zone“ angezeigt. Hier können Sie Zonen hinzufügen, löschen oder umbenennen.

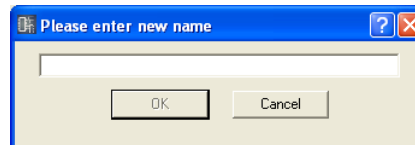


Zonenliste

Listet die Zonen eines Projekts auf. Um Einstellungen einer Zone zu ändern, wählen Sie diese aus der Liste aus.

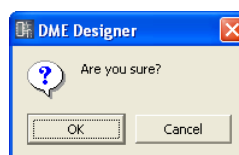
Schaltfläche [Add] (Hinzufügen)

Fügt eine Zone hinzu. Wenn Sie auf diese Schaltfläche klicken, wird das Dialogfenster „Please enter new name“ (Bitte neuen Namen eingeben) angezeigt. Geben Sie einen neuen Namen ein, und klicken Sie dann auf [OK]. Es wird eine Zone hinzugefügt.



Schaltfläche [Delete] (Löschen)

Löscht die in der Liste ausgewählte Zone. Wenn Sie hierauf klicken, wird der Dialog „Are you sure?“ (Sind Sie sicher?) angezeigt. Klicken Sie auf [OK], um die Zone zu löschen. Wenn Sie auf [Cancel] klicken, wird der Löschvorgang abgebrochen.



HINWEIS

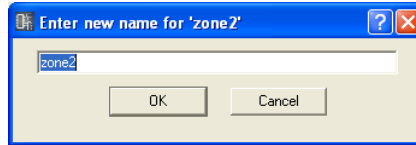
Es muss mindestens eine Zone vorhanden sein. Wenn nur noch eine Zone vorhanden ist, kann diese nicht gelöscht werden.

[Rename]-Schaltfläche

Ändert den Namen der in der Liste ausgewählten Zone. Wenn Sie auf diese Schaltfläche klicken, wird das Dialogfenster „Enter new name for the current zone name“ (Bitte neuen Zonennamen eingeben) angezeigt. Geben Sie einen Zonennamen ein, und klicken Sie dann auf [OK].

HINWEIS

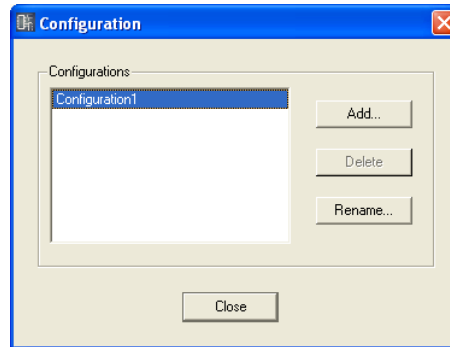
Der aktuelle Name der Zone, die Sie umbenennen möchten, wird im Feld „Current Zone Name“ im Dialogfenster „Enter new name for current zone name“ angezeigt.

**Schaltfläche [Close] (Schließen)**

Schließt das „Zone“-Dialogfenster.

Hinzufügen, Löschen und Umbenennen einer Konfiguration

In einer Zone muss mindestens eine Konfiguration enthalten sein. In einer neuen Zone trägt diese Konfiguration den Namen [Configuration1]. Sie können beliebige neue Konfigurationen hinzufügen. Wenn Sie im [Tools]-Menü auf den Befehl [Configuration] klicken, wird das Dialogfenster „Configuration“ angezeigt. Hier können Sie Konfigurationen hinzufügen, löschen oder umbenennen.

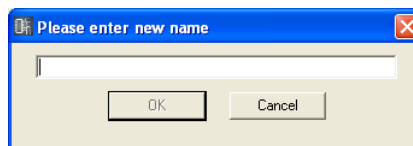


Konfigurationen

Listet die Konfigurationen auf, die sich in der bearbeiteten Zone befinden. Um Einstellungen einer Konfiguration zu ändern, wählen Sie diese aus der Liste aus.

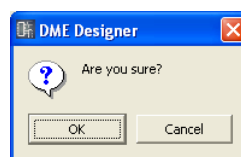
Schaltfläche [Add] (Hinzufügen)

Fügt eine Konfiguration hinzu. Wenn Sie auf diese Schaltfläche klicken, wird das Dialogfenster „Please enter new name“ (Bitte neuen Namen eingeben) angezeigt. Geben Sie einen Konfigurationsnamen ein, und klicken Sie dann auf [OK]. Es wird eine Konfiguration hinzugefügt.



Schaltfläche [Delete] (Löschen)

Löscht die in der Liste ausgewählte Konfiguration. Wenn Sie hierauf klicken, wird der Dialog „Are you sure?“ (Sind Sie sicher?) angezeigt. Klicken Sie auf [OK], um die Konfiguration zu löschen. Wenn Sie auf [Cancel] klicken, wird der Löschvorgang abgebrochen.



HINWEIS

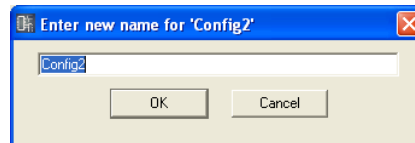
Es muss mindestens eine Konfiguration vorhanden sein. Wenn nur noch eine Konfiguration vorhanden ist, kann diese nicht gelöscht werden.

[Rename]-Schaltfläche

Ändert den Namen der in der Liste ausgewählten Konfiguration. Wenn Sie auf diese Schaltfläche klicken, wird das Dialogfenster „Enter new name for the current configuration“ (Bitte neuen Konfigurationsnamen eingeben) angezeigt. Geben Sie einen Konfigurationsnamen ein, und klicken Sie dann auf [OK].

HINWEIS

Der aktuelle Name der Konfiguration, die Sie umbenennen möchten, wird im Feld „Current Configuration Name“ im Dialogfenster „Enter new name for current configuration“ angezeigt.

**Schaltfläche [Close] (Schließen)**

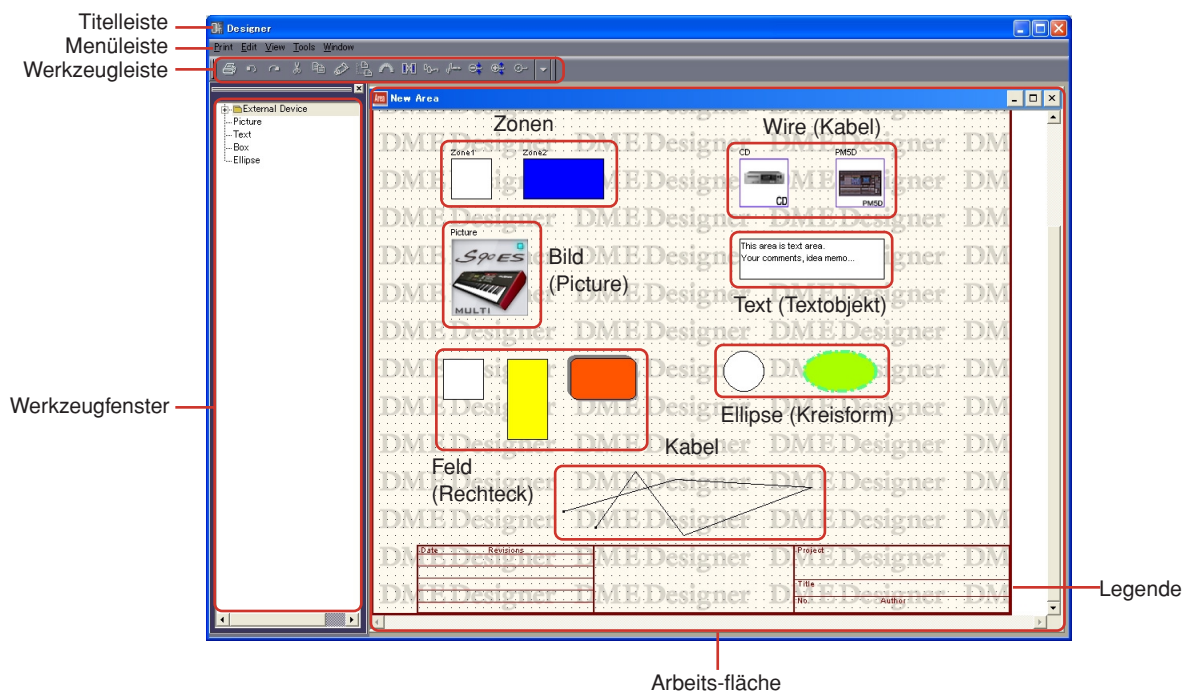
Schließt das „Configuration“-Dialogfenster.

Area Window (Bereichsfenster)

Im Bereichsfenster wird der Bereich entworfen, indem Objekte auf einer Arbeitsfläche angeordnet werden. Wenn Sie auf „Area“ im Navigationsfenster klicken, wird das Bereichsfenster aktiv. Sie können das Bereichsfenster über den Befehl [Area] im Menü [View] (Ansicht) anzeigen oder verbergen.

Die folgenden Objekte können im Bereichsfenster angeordnet werden:

- Zone
- Externes Gerät
- Bild (Picture)
- Text
- Feld
- Ellipse
- Kabel
- Legende



■ Titelleiste

Sie können Fenster an der Titelleiste anfassen und verschieben.

■ Zone

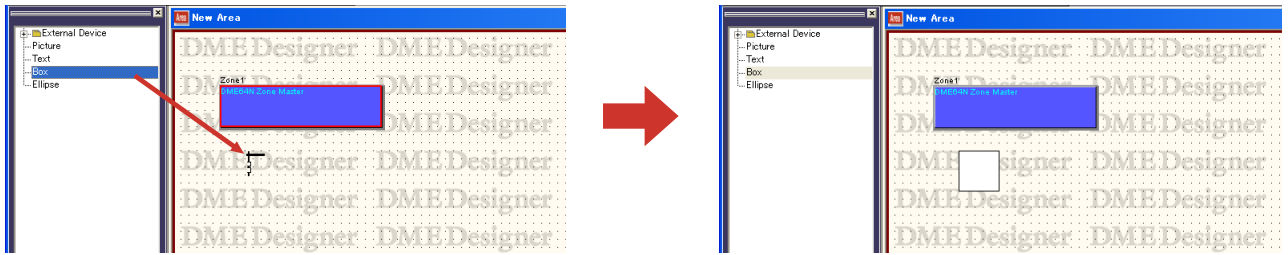
Zonen werden im Dialogfenster „Zone“ hinzugefügt oder gelöscht. Sie können keine Funktionen wie Kopieren, Ausschneiden oder Löschen ausführen. Sie können Lage und Erscheinungsbild von Zonenobjekten im Bereichsfenster ändern. Doppelklicken Sie hier, um ein Zonenfenster zu öffnen.

■ Objekte

Sie können Bearbeitungsfunktionen wie Anordnen, Ausschneiden, Kopieren, Einfügen, Löschen und Verschieben auf alle Objekte außer Zonen anwenden.

Objekte anordnen

Alle Objekte außer Zonen können im Fenster platziert werden, indem sie aus dem Werkzeugfenster hineingezogen werden. Sie können Objekte auch platzieren, indem Sie das Objekt im Werkzeugfenster doppelt anklicken. Sie können auch das Untermenü [Area Parts List] im [Tools]-Menü oder im Kontextmenü aufrufen, das mit einem Rechtsklick auf die Arbeitsfläche erscheint.



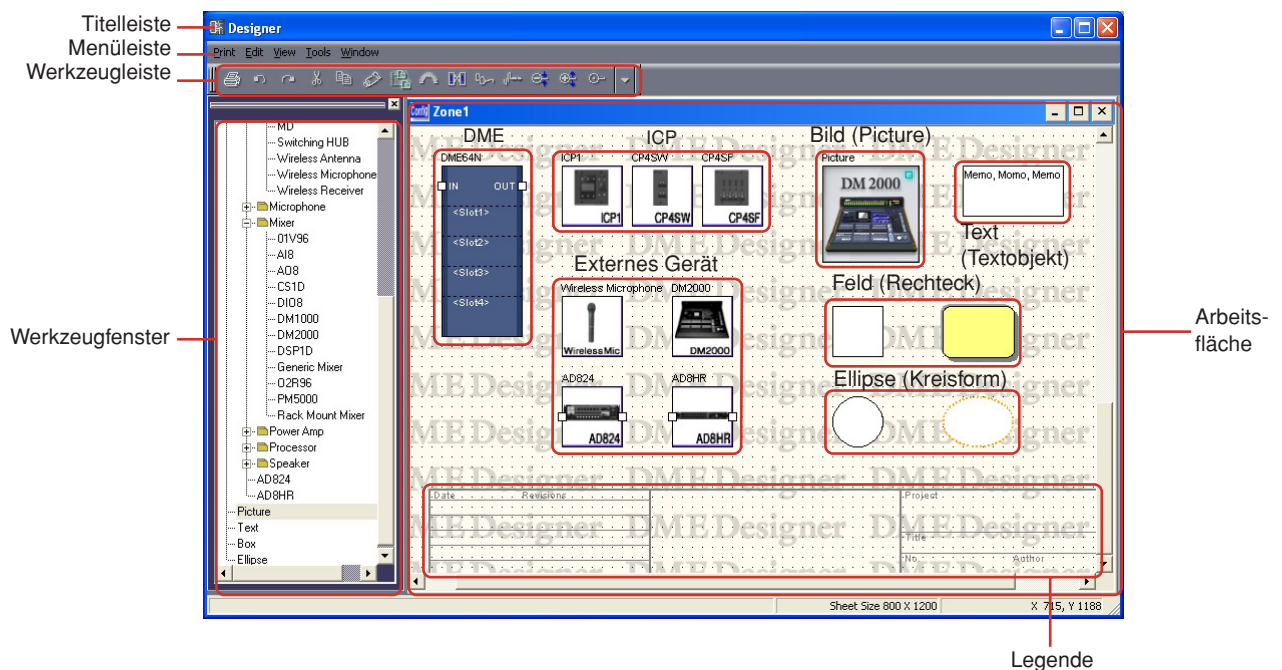
Zone Window (Zonenfenster)

Im Zonenfenster wird die Zonenkonfiguration vorgenommen, indem die Objekte der Zone auf einer Arbeitsfläche angeordnet werden. Es kann eine Zonenkonfiguration erstellt werden, die der aktuellen Hardware-Anordnung entspricht.

Um das Zonenfenster aufzurufen, klicken Sie das Bereichsfenster doppelt an. Wenn Sie auf eine Konfiguration im Navigationsfenster klicken, wird sie aktiviert.

Die folgenden Objekte können im Zonenfenster angeordnet werden:

- DME
- ICP
- Externes Gerät
- Bild
- Text
- Feld
- Ellipse
- Legende



■ Titelleiste

Zeigt den Zonennamen an, der im „Zone“-Dialogfenster eingetragen wurde. There is always one zone named [Zone 1] in a newly created project.

■ Konfiguration

Sie können mehrere Konfigurationen in einer Zone erzeugen; diese können jedoch nicht im Zonenfenster angeordnet werden. Es gibt ein Zonenfenster für jede Konfiguration, in dem Geräte (Objekte) angeordnet werden können. Zum Umschalten von Konfigurationen klicken Sie die gewünschte Konfiguration im Navigationsfenster an.

Sie können Konfigurationen im „Configuration“-Dialogfenster hinzufügen, löschen und umbenennen.

Objekte

Sie können Bearbeitungsfunktionen wie Platzieren, Ausschneiden, Kopieren, Einfügen, Löschen und Verschieben auf Geräte und Formen anwenden. Wenn Sie auf ein im Fenster angeordnetes Gerät doppelklicken, öffnet sich ein Konfigurationsfenster oder ein Dialogfenster.

Gerät	Aktion bei Doppelklick
DME	Das Konfigurationsfenster wird aufgerufen
ICP	Das Dialogfenster „Control Panel Properties“ (Feldeigenschaften) wird aufgerufen
Externes Gerät	Öffnet die mit diesem externen Gerät verknüpfte Anwendung.

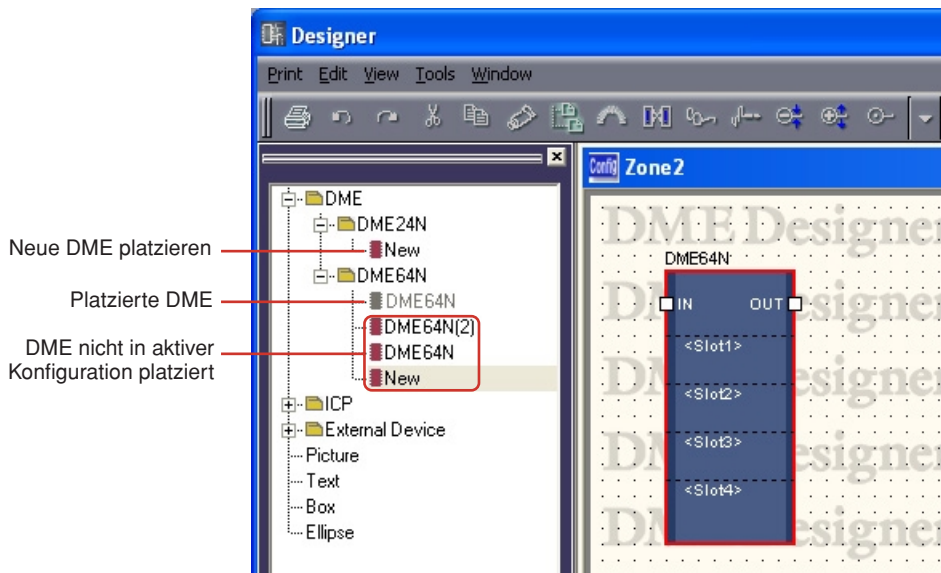
Objekte anordnen

Sie können Objekte platzieren, indem Sie sie mit der Maus aus dem Werkzeugfenster ziehen. Sie können Objekte auch platzieren, indem Sie das Objekt im Werkzeugfenster doppelt anklicken. Die gleichen Objekte werden im Untermenü [Device List]-Untermenü oder im Kontextmenü angezeigt, das mit einem Rechtsklick auf das [Tools]-Menü oder auf die Arbeitsfläche erscheint. Informationen zur Geräteliste finden Sie auf [Seite 154](#).

DME-Anordnung

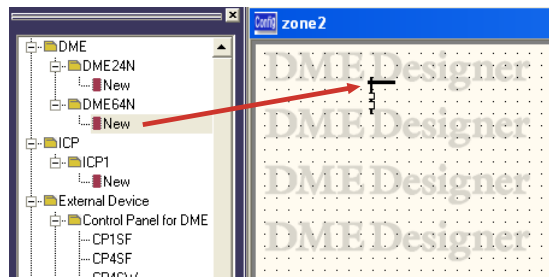
Um ein DME-Objekt zu platzieren, ziehen Sie zunächst das [New]-Symbol in das Zonenfenster. Wenn Sie das [New]-Symbol im Zonenfenster platziert haben, fügen Sie gleichzeitig ein DME-Symbol im Werkzeugfenster hinzu. Im Dialogfenster „DME Device Properties“ (DME-Geräteeigenschaften) können Sie die DME umbenennen. Dadurch wird ebenfalls das DME-Symbol im Werkzeugfenster umbenannt.

Sie können eine erzeugte DME in einer anderen Konfiguration platzieren, aber Sie können nicht mehrere identische DMEs in einer einzigen Konfiguration anordnen. Wenn in einer Hardware-Konfiguration mehrere DMEs vorhanden sind, erzeugen sie die entsprechende Anzahl von DME-Objekten.

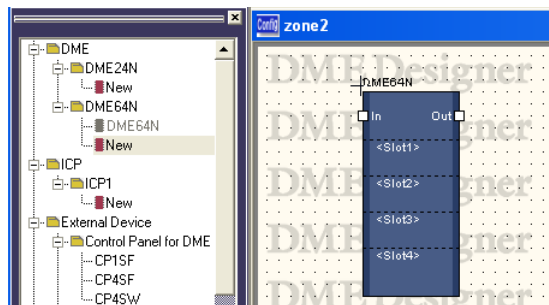


Neue DME platzieren

Im DME-Ordner im Werkzeugfenster befinden sich die Ordner [DME24N] und [DME64N]. In diesen Ordnern wiederum sehen Sie ein [New]-Symbol. Ziehen Sie dieses in das Zonenfenster.



Wenn Sie das [New]-Symbol im Zonenfenster platziert haben, fügen Sie gleichzeitig ein DME-Symbol im Werkzeugfenster hinzu.

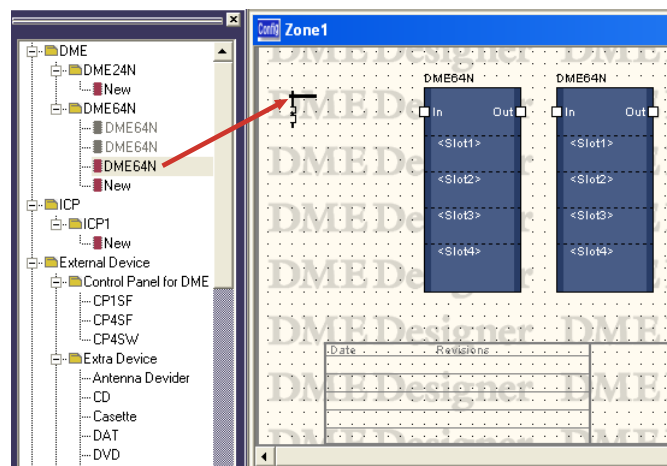


Eine dem Werkzeugfenster hinzugefügte DME kann im gleichen Konfigurationsfenster nicht ein zweites Mal platziert werden. Die DME im Werkzeugfenster erscheint in gedämpften Farben. Um mehrere DMEs zu platzieren, ziehen Sie jeweils das [New]-Symbol in das Fenster.

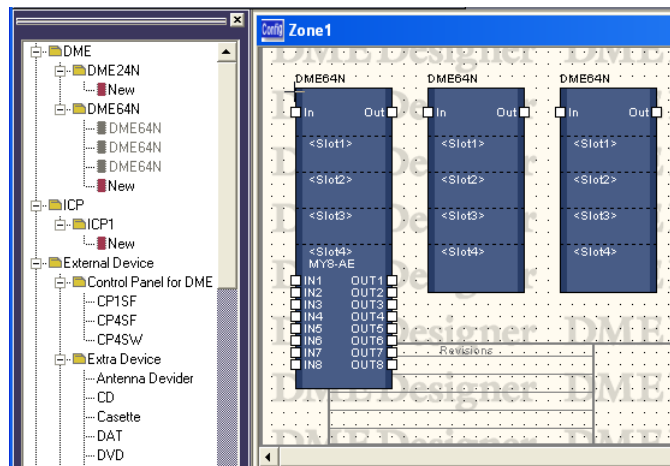
Platzieren bestehender DMEs

Wenn es mehrere Konfigurationen gibt, können Sie bestehende DMEs auch in anderen Konfigurationen als deren Originalkonfiguration platzieren.

Ziehen Sie das im Werkzeugfenster erzeugte DME-Symbol in das Zonenfenster.

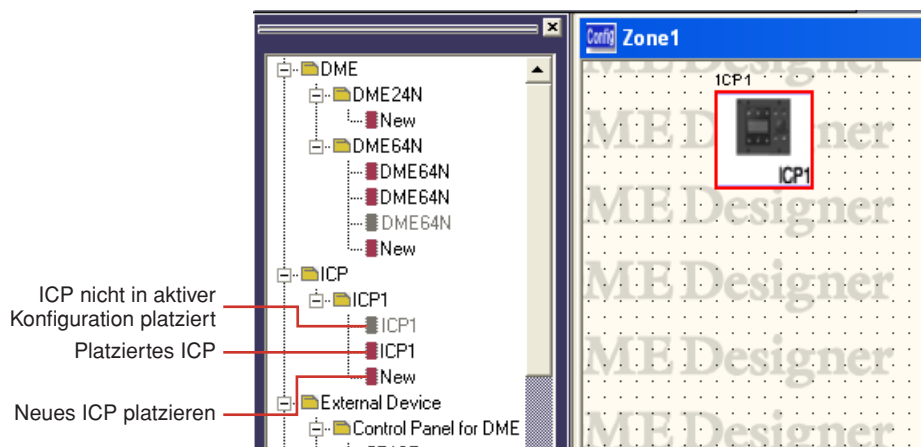


Sobald Sie die DME im Zonenfenster anordnen, wird das DME-Symbol im Werkzeugfenster in gedeckten Farben dargestellt, um anzuzeigen, dass es bereits einmal platziert wurde.



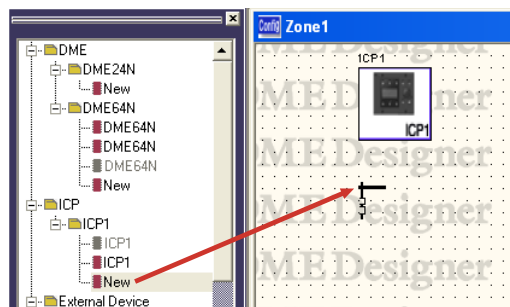
■ ICP-Platzierung

Wie bei einer DME besteht der erste Schritt bei der Platzierung einer ICP (Intelligent Control Panel) darin, das [New]-Symbol aus dem Werkzeugfenster zu ziehen. Sie können das erzeugte ICP in einer anderen Konfiguration platzieren, aber Sie können nicht mehrere identische ICPs in einer einzigen Konfiguration anordnen. Wenn in einer Hardware-Konfiguration mehrere ICPs vorhanden sind, erzeugen sie die entsprechende Anzahl von ICP-Objekten.

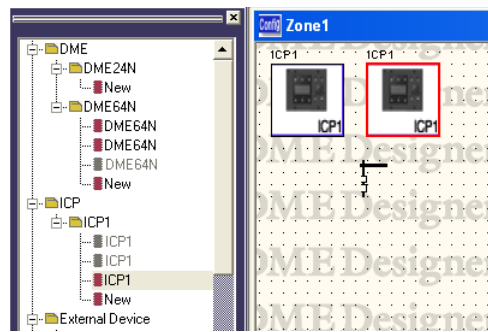


Neues ICP platzieren

Im ICP-Ordner im Werkzeugfenster befindet sich der Ordner [ICP1]. In diesen Ordnern wiederum sehen Sie ein [New]-Symbol. Ziehen Sie dieses in das Zonenfenster.



Wenn Sie das ICP-[New]-Symbol im Zonenfenster platziert haben, fügen Sie gleichzeitig ein ICP-Symbol im Werkzeugfenster hinzu.

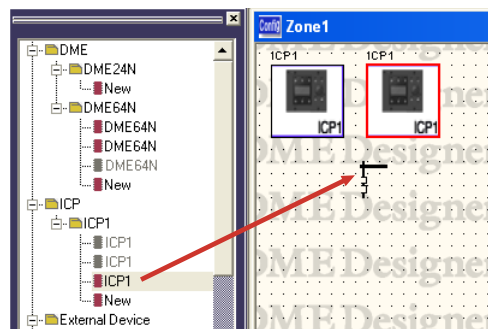


Das im Werkzeugfenster hinzugefügte ICP erscheint in gedämpften Farben, um anzuzeigen, dass es bereits einmal platziert wurde. Um mehrere ICPs zu platzieren, ziehen Sie jeweils das [New]-Symbol in das Fenster.

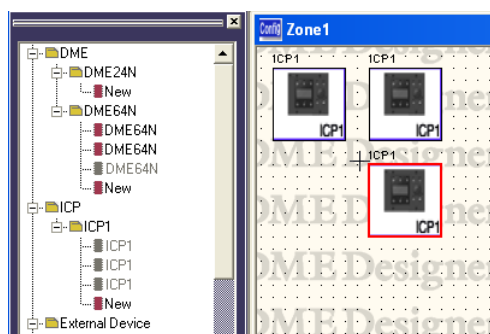
Platzieren bestehender ICPs

Wenn es mehrere Konfigurationen gibt, können Sie bestehende ICPs auch in anderen Konfigurationen als deren Originalkonfiguration platzieren.

Ziehen Sie das im Werkzeugfenster erzeugte ICP-Symbol in das Zonenfenster.

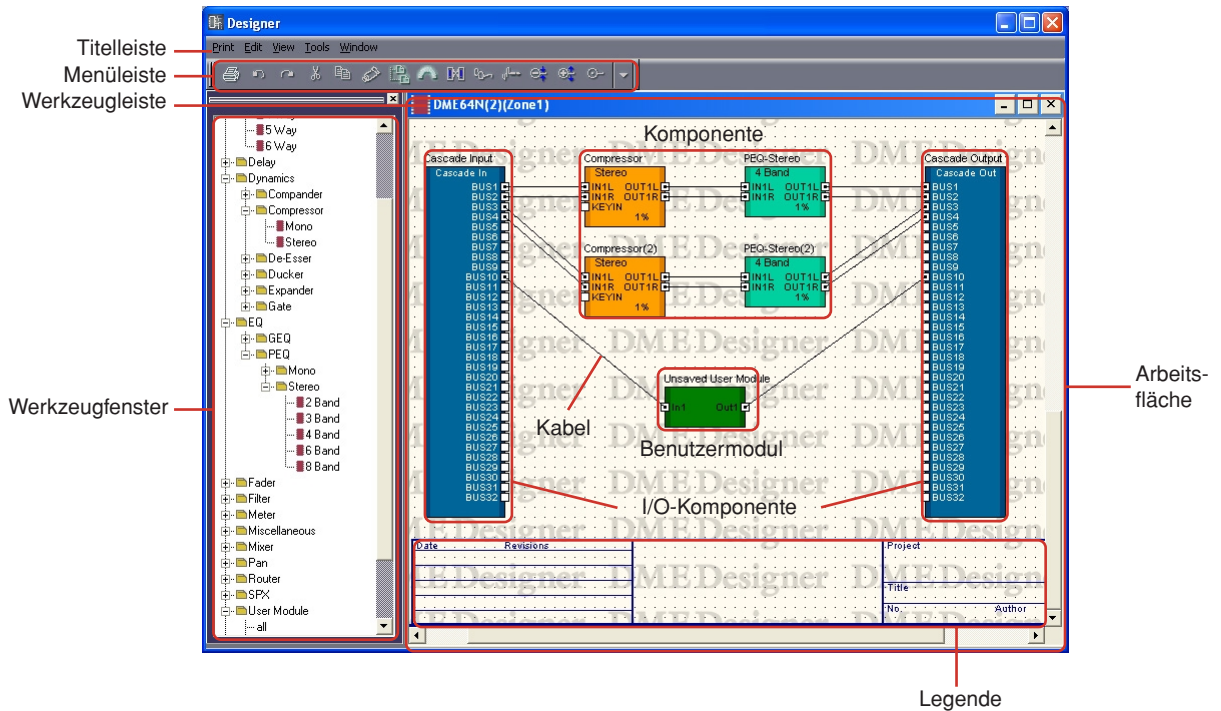


Das ICP wird im Zonenfenster platziert. Das im Werkzeugfenster hinzugefügte ICP erscheint in gedämpften Farben, um anzuzeigen, dass es bereits einmal platziert wurde.



Configuration Window (Konfigurationsfenster)

Das Konfigurationsfenster wird benutzt, um Komponenten auf der Arbeitsfläche anzuordnen und logische Verbindungen herzustellen. Es wird angezeigt, wenn Sie eine DME doppelt anklicken.



■ Titelleiste

Zeigt den Namen im Format „[DME-Name] ([Zonenname])“ an. Das Konfigurationsfenster einer DME64N, die in [Zone1] platziert wurde, heißt demnach „DME64N (Zone1)“. Der DME-Name wird in den Eigenschaften der im Zonenfenster angeordneten DME eingestellt.

■ Objekte

Objekte wie Komponenten, Benutzermodule und Formen werden im Konfigurationsfenster angeordnet.

Wenn Sie auf eine im Fenster angeordnete Komponente doppelklicken, öffnet sich der Komponenteneditor. Wenn Sie auf ein Benutzermodul klicken, öffnet sich das Benutzermodulfenster.

■ I/O-Komponente

Je nach den Einstellungen für die im Zonenfenster platzierte DME werden I/O-Komponenten automatisch platziert oder hinzugefügt.

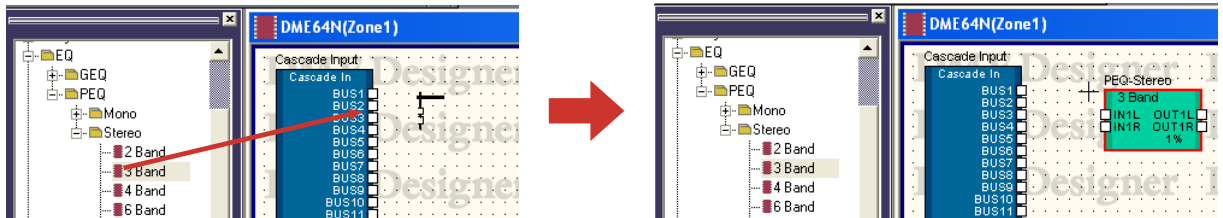
- I/O-Komponenten können im Konfigurationsfenster der DME24N angeordnet werden.
- Wenn „Show Cascade Port“ (Kaskaden-Port anzeigen) im „DME Device Properties“-Dialogfenster einer DME64N markiert ist, werden die I/O-Komponenten der Kaskade automatisch hinzugefügt.
- Wenn Sie in den Eigenschaften einer im Zonenfenster angeordneten DME einen Slot einstellen, werden die Slot-Ein-/Ausgänge automatisch hinzugefügt.

Sie können keine Bearbeitungsfunktionen wie Ausschneiden/Kopieren/Einfügen/Duplizieren auf I/O-Komponenten, Slot-I/O-Objekte oder Cascade-I/O-Objekte anwenden.

Platzieren von Komponenten

Sie können Objekte platzieren, indem Sie sie mit der Maus aus dem Werkzeugfenster ziehen. Sie können Objekte auch platzieren, indem Sie das Objekt im Werkzeugfenster doppelt anklicken. Die gleichen Objekte werden im Untermenü [Component List] im [Tools]-Menü oder im Kontextmenü angezeigt, das mit einem Rechtsklick auf die Arbeitsfläche erscheint.

Informationen zur Komponentenliste im Konfigurationsfenster finden Sie auf Seite 154.

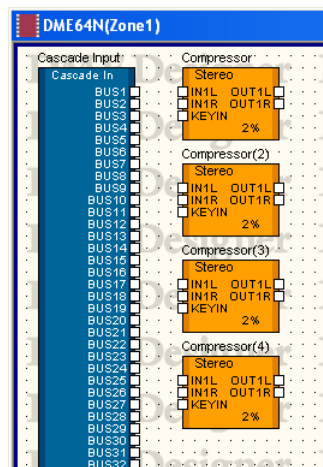


HINWEIS

Wenn die Komponenten [Matrix Mixer 64 input 64 output] oder [Matrix Mixer 64 input 32 output] im DME64N-Konfigurationsfenster eingesetzt werden, können Sie keine anderen Komponenten verwenden, auch wenn das Fenster keine 100 Prozent erreicht. Die Komponenten [Matrix Mixer 64 input 64 output] oder [Matrix Mixer 64 input 32 output] können nicht mit der DME24N benutzt werden.

■ Mehrere Komponenten gleichen Typs anordnen

Sie können mehrere Komponenten des gleichen Typs anordnen. Wenn es zwei oder mehr Instanzen der gleichen Komponente gibt, werden an deren Namen wie folgt Nummern angehängt: „Compressor (2)“, „Compressor (3)“ und so weiter. Mehrere in der Konfiguration platzierte Komponenten sind voneinander unabhängig, und Sie können die Parameter für jede anders einstellen.



„Probe Monitor“-Funktion

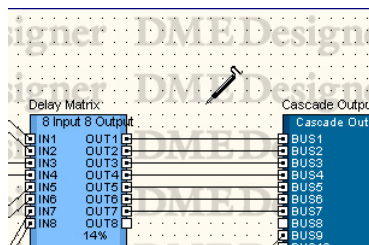
Mit Probe Monitor können Sie die Ausgänge Ihrer Konfiguration per Kopfhörer abhören. Diese können Sie mit [Probe Monitor] im [Tools]-Menü oder mit einem Klick auf die auf die [Probe Monitor]-Schaltfläche in der Werkzeugleiste ein- und ausschalten. Probe Monitor kann für jede DME ein- und ausgeschaltet werden.

Probe Monitor kann nur im Online-Status und nur dann benutzt werden, wenn das DME- und das Konfigurationsfenster oder das Benutzermodulfenster aktiv ist. Wenn Probe Monitor eingeschaltet ist, ist außer im Komponenteneditor keine Bearbeitung möglich.

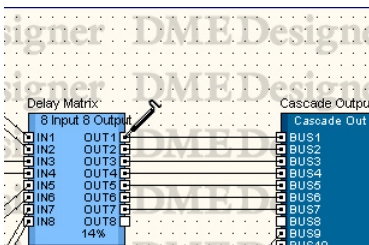
■ „Probe Monitor“ – Vorgehensweise

1 Schalten Sie Probe Monitor ein.

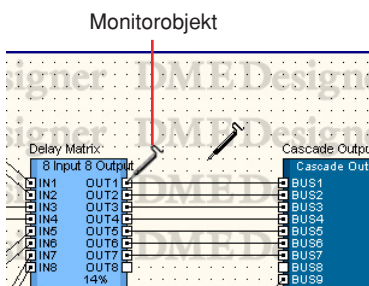
Klicken Sie im [Tools]-Menü auf die Schaltfläche [Probe Monitor], oder klicken Sie in der Werkzeugleiste auf die [Probe Monitor]-Schaltfläche. Die Form des Mauszeigers ändert sich.



2 Klicken Sie auf den Ausgangs-Port, den Sie abhören möchten.



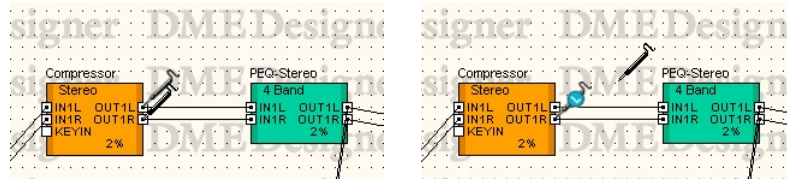
Der angeklickte Ausgangs-Port wird ausgewählt, und das Abhören beginnt.



Wenn Sie einen anderen Ausgangs-Port anklicken, ändert sich die Abhörposition.

■ L/R-Auswahl

Um den linken und rechten Kanal gleichzeitig abzuhören, klicken Sie mit gehaltener <Umschalt>-Taste einmal auf den linken sowie auf den rechten Kanal.



■ Probe-Monitor-Funktion beenden

Klicken Sie im [Tools]-Menü auf die Schaltfläche [Probe Monitor], oder in der Werkzeugleiste auf [Probe Monitor], um die Funktion auszuschalten. Wenn Probe Monitor ausgeschaltet ist, kehrt der Mauszeiger zu seiner normalen Gestalt zurück.

■ Später nochmals abhören

Die Software erinnert den Ort, der zuletzt abgehört wurde, auch nachdem Probe Monitor ausgeschaltet wurde. Beim nächsten Einschalten von Probe Monitor wird die zuletzt abgehörte Position ausgewählt.

HINWEIS

Wenn die Konfiguration nach dem Abschalten von Probe Monitor verändert wurde, wird keine Abhörposition ausgewählt.

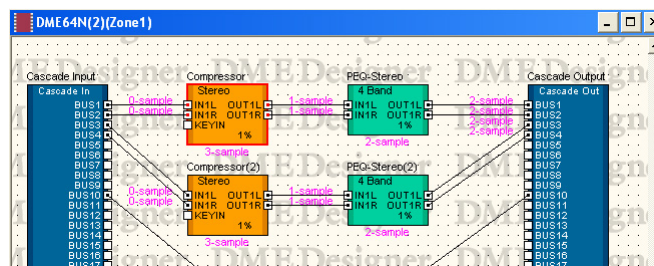
Das Dialogfenster „Show Signal Delay“ – Verzögerungsanzeigewert

Das Signal verzögert sich gemäß der Verarbeitungszeit im Audioprozessor. Der Befehl [Show Signal Delay] (Signalverzögerung anzeigen) im [Tools]-Menü berechnet einen Verzögerungswert und zeigt ihn für die Komponente an. Durch die Auswahl dieses Befehls wird die Verzögerungswertanzeige aktiviert oder deaktiviert. Bei aktivierter Anzeige ist ein Häkchen zu sehen.

Bei aktivierter Anzeige werden die Einstellungen kompiliert, um einen Verzögerungswert zu erhalten, der für Komponenten und Leitungen angezeigt wird. Der durch Kompilation erhaltene Verzögerungswert bleibt gültig, bis die Konfiguration bearbeitet wird. Zur Anzeige des Verzögerungswerts werden Sample-Einheiten verwendet.

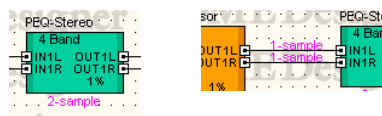
Dieser Befehl entspricht der Schaltfläche [Show Signal Delay] auf der Werkzeugeiste.

Die Aktivierungs- und Deaktivierungseinstellungen für [Show Signal Display] werden für jedes Konfigurationsfenster einzeln gespeichert. Die Aktivierung oder Deaktivierung in einem anderen Konfigurationsfenster hat auf das aktuelle Fenster keine Auswirkungen. Sie können die Konfiguration bearbeiten, während [Show Signal Delay] aktiviert ist.



Wenn Sie [Show Signal Delay] aktivieren, erscheint der Verzögerungswert oberhalb des Objekts.

Verzögerungswerte für Komponente und I/O-Komponenten werden mittig unter dem Objekt angezeigt.



Verzögerungswerte für die Kabel werden neben dem Eingangs-Port des angeschlossenen Objekts angezeigt.

HINWEIS

Verzögerungswerte für SPX-Komponenten variieren je nach Ein-/Aus-Status des Bypass, da SPX-Komponenten das Effektsignal zum ursprünglichen Signal hinzufügen. Wenn [Show Signal Delay] aktiviert ist, wird der Verzögerungswert für den Bypass-Ein-Status angezeigt.

HINWEIS

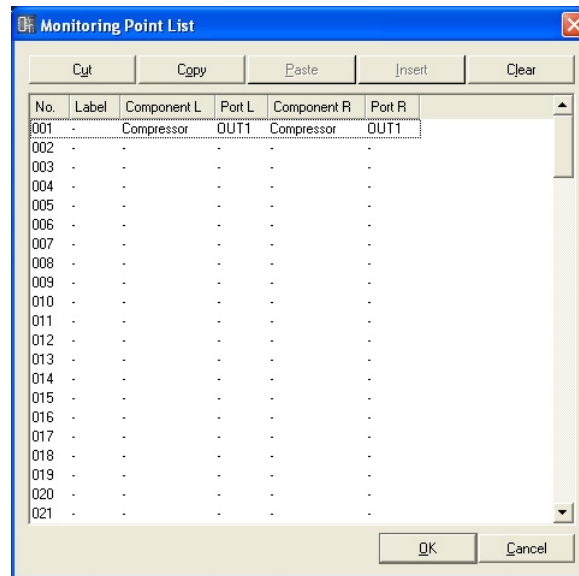
Verzögerungswerte für Komponenten des Wav File Players werden für externe Eingänge angezeigt. Verzögerungswerte für lokale Wave-Dateien können nicht angezeigt werden.

Das Dialogfenster „Monitoring Point List“ (Abhörpunktliste)

Wenn Sie im [Tools]-Menü auf den Befehl [Monitoring Point List] klicken, wird das Dialogfenster „Monitoring Point List“ (Abhörpunktliste) aufgerufen. Hier können Sie Punkte für das Abhören mit Kopfhörern eintragen oder bearbeiten.

HINWEIS

Abhörpunkte können nur von Benutzern bearbeitet werden, deren Kontrollkästchen [Edit] im Dialogfenster „Security“ aktiviert ist.



■ Schaltfläche [Cut] (Ausschneiden)

Schneidet die ausgewählte Abhörpunktinformation aus. Durch das Ausschneiden von Abhörpunktinformationen werden Informationen unterhalb dieses Punkts nach oben verschoben.

■ Schaltfläche [Copy] (Kopieren)

Kopiert die ausgewählten Abhörpunktinformationen.

■ Schaltfläche [Paste] (Einfügen)

Fügt die kopierten Abhörpunktinformationen in der ausgewählten Zeile ein.

■ Schaltfläche [Insert] (Dazwischen einfügen)

Die kopierten Abhörpunktinformationen werden an der ausgewählten Stelle eingefügt; vorhandene Informationen werden nach unten verschoben.

■ Schaltfläche [Clear] (Zuweisung löschen)

Löscht die ausgewählten Abhörpunktinformationen.

■ Das Dialogfenster „Monitoring Point List“ (Abhörpunktliste)

Zeigt Abhörpunktinformationen an, die dort auch bearbeitet werden können.

„No.“ (Nr.)

Zeigt die Nummern der Abhörverknüpfungspunkte an. Die Nummern werden von oben nach unten in aufsteigender Reihenfolge vergeben.

„Label“ (Beschriftung)

Zeigt die Namen von Abhörpunkten an, die dort auch bearbeitet werden können. Durch Klicken in diese Spalte wird der Text ausgewählt. Dann können Sie einen neuen Namen eingeben.

„Component L“

Stellt die Komponente des linken Kanals für den Abhörpunkt ein. Durch Klicken in diese Spalte wird eine Liste der im aktiven Konfigurationsfenster angeordneten Komponenten angezeigt. Dann können Sie abzuhörende Komponenten auswählen.

HINWEIS

In Benutzermodulen angeordnete Komponenten werden in der Liste ebenfalls angezeigt. Komponenten für Benutzermodule mit Sicherheitseinschränkungen werden jedoch nicht angezeigt.

„Port L“

Stellt den Port des linken Kanals für den Abhörpunkt ein. Durch Klicken in diese Spalte wird eine Portliste für die im Feld „Component L“ ausgewählte Komponente angezeigt. Klicken Sie auf den Port, den Sie abhören möchten.

HINWEIS

Wenn Sie im Designerfenster auf einen Port klicken, während das Dialogfenster „Monitoring List Point“ angezeigt ist, wird der Port beim Abhörpunkt der aktuell ausgewählten Reihe eingetragen. Wenn Sie den Punkt als Stereopunkt eintragen möchten, klicken Sie bei gedrückter <Umschalt>-Taste auf einen Port, um Component L und Port L einzutragen, und klicken Sie dann bei gedrückter <Umschalt>-Taste erneut auf einen Port, um Component R und Port R einzutragen.

„Component R“

Stellt die Komponente des rechten Kanals für den Abhörpunkt ein. Durch Klicken in diese Spalte wird eine Liste der im aktiven Konfigurationsfenster angeordneten Komponenten angezeigt. Dann können Sie abzuhörende Komponenten auswählen.

HINWEIS

In Benutzermodulen angeordnete Komponenten werden in der Liste ebenfalls angezeigt. Komponenten für Benutzermodule mit Sicherheitseinschränkungen werden jedoch nicht angezeigt.

„Port R“

Stellt den Port des rechten Kanals für den Abhörpunkt ein. Durch Klicken in diese Spalte wird eine Portliste für die im Feld „Component R“ ausgewählte Komponente angezeigt. Klicken Sie auf den Port, den Sie abhören möchten.

■ Schaltfläche [OK]

Aktualisiert die Einstellungen und schließt das Dialogfenster.

■ Schaltfläche [Cancel] (Abbrechen)

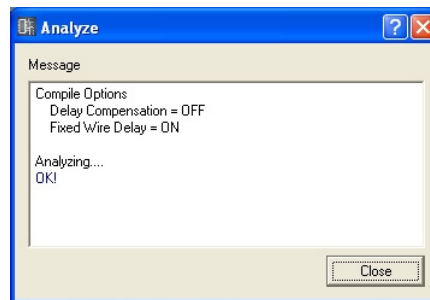
Schließt das Dialogfenster, ohne die Änderungen anzuwenden.

Das Dialogfenster „Analyze“: Konfigurationsanalyse

Wenn Sie im [Tools]-Menü auf den Befehl [Analyze] klicken, wird das Dialogfenster „Analyze“ (Analysieren) angezeigt. Die Kabelverbindungen im momentan aktiven Konfigurationsfenster werden analysiert, und die Ergebnisse werden im Dialogfenster „Analyze“ angezeigt. Da Sie mit dieser Funktion sicherstellen können, dass keine Probleme mit der Komponentenanzordnung und Verdrahtung bestehen, ohne einen Anschluss zur DME-Einheit herstellen zu müssen, ist sie nützlich, um Kompilationsfehler zu eliminieren, bevor Sie die Synchronisation durchführen.

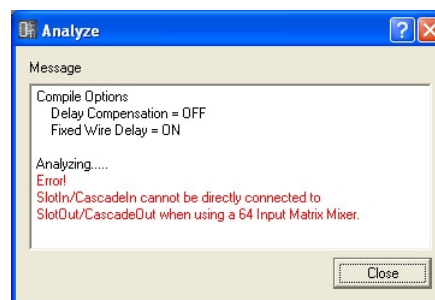
HINWEIS

Der Befehl [Analyze] im [Tools]-Menü kann nur ausgewählt werden, wenn ein Konfigurationsfenster aktiv ist.



■ Feld „Message“ (Meldung)

Zeigt den Fortschritt des Analysevorgangs an. Wenn die Analyse abgeschlossen ist, werden die Ergebnisse angezeigt. Wurden bei der Analyse Fehler gefunden, so werden diese wie nachstehend abgebildet angezeigt.



■ Schaltfläche [Close] (Schließen)

Schließt das Dialogfenster.

User Module (Benutzermodul)

Benutzermodule

Ein Modul, das als einzelne Komponente verwaltet wird, jedoch eine Anzahl anderer Komponenten enthält, wird „**Benutzermodul**“ genannt. Ein Benutzermodul kann wie andere Komponenten im Konfigurationsfenster angeordnet werden. Die Bearbeitung von Benutzermodulen besteht aus der Platzierung von Komponenten und dem Herstellen logischer Verbindungen mit Kabeln, genau wie bei Konfigurationen.

Benutzermodule werden in der Projektdatei gespeichert, sie können jedoch auch als Dateien gespeichert werden. Als Dateien gespeicherte Benutzermodule können im Werkzeugfenster angezeigt und in anderen Projektdateien verwendet werden.

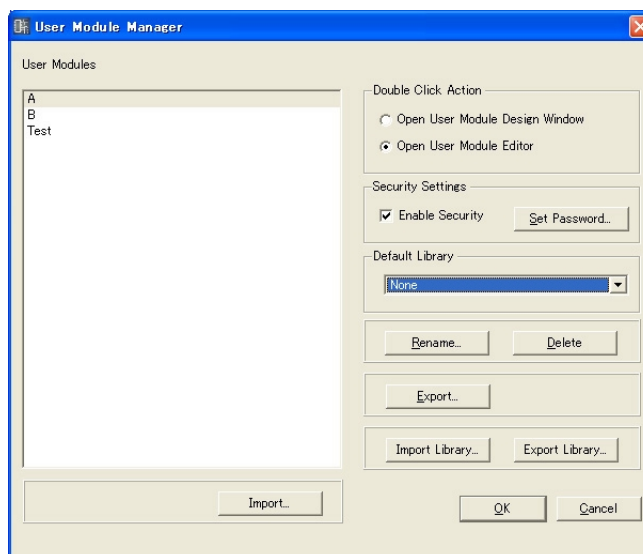
Es wird ein Ordner namens „User Modules“ erzeugt, und zwar in dem Ordner, der bei [Contents Folder] im „Preferences“-Dialogfenster im Hauptfenster eingestellt wurde. Benutzermodule werden dort gespeichert. Wenn Sie die Einstellung im „Preferences“-Dialogfenster nicht ändern, ist der Speicherort „C:\Programme\YAMAHA\OPT Tools\DME Designer\User Modules“.

HINWEIS

Das „Preferences“-Dialogfenster für das Hauptfenster wird mit [Preference] im [File]-Menü aufgerufen.

User Module Manager (Benutzermodul-Manager)

Wenn Sie im [Tools]-Menü auf die Schaltfläche [User Module Manager] klicken, wird das Dialogfenster „User Module Manager“ angezeigt. In dem Fenster, das sich auf Doppelklick auf das Benutzermodul öffnet, können Sie Einstellungen ändern, umbenennen oder löschen.



Benutzermodule

Listet Benutzermodule auf, die im Ordner „User Modules“ gespeichert wurden. Wählen Sie das gewünschte Benutzermodul aus, indem Sie darauf klicken.

HINWEIS

Es können nur gespeicherte Benutzermodule angezeigt werden. Benutzermodule, die im Komponenteneditor platziert wurden, werden in Projektdateien gespeichert und können benutzt werden, ohne dass sie als Dateien vorliegen. Diese werden jedoch nicht im „User Module Manager“-Dialogfenster aufgelistet.

■ Double Click Action (Verhalten bei Doppelklick)

Stellt die Aktion ein, die ausgeführt wird, wenn Sie auf ein Benutzermodul klicken, das im Konfigurationsfenster platziert wurde.

[Open User Module Design Window] (Designfenster des Benutzermoduls öffnen)

Das Benutzermodulfenster wird geöffnet.

[Open User Module Editor] (Benutzermodul-Editor öffnen)

Der Benutzermodul-Editor wird geöffnet. Der Benutzermodul-Editor ist ein Fenster, in dem die Bedienungselemente von Komponenten, die in dem Benutzermodul enthalten sind, angeordnet und deren Parameter bearbeitet werden können. Weitere Informationen zum Benutzermodul-Editor finden Sie unter „[User Control/User Module Editor \(Benutzersteuerelement-Editor/Benutzermoduleditor\)](#)“ auf Seite 279.

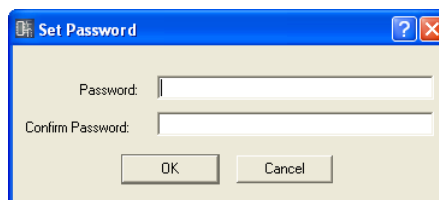
■ Sicherheitseinstellungen

Hier werden Sicherheitseinstellungen für das in der Liste gewählte Benutzermodul vorgenommen.

[Enable Security] (Sicherheitsfunktionen einschalten)

Schaltet die Sicherheitsfunktionalität für Benutzermodule ein. Wenn die Sicherheitsfunktionen eingeschaltet sind, ist ein Passwort erforderlich, wenn Sie versuchen, das Benutzermodulfenster zu öffnen. Wenn nicht das richtige Passwort eingegeben wird, öffnet sich das Fenster nicht.

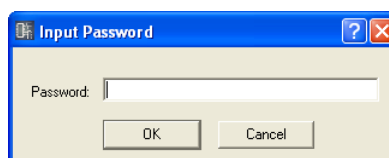
Wenn Sie dies markieren, erscheint das Dialogfenster „Set Password“ (Passwort einstellen). Geben Sie dasselbe Passwort in die Felder [Password] und [Confirm Password] ein und klicken Sie auf [OK].



Um Sicherheitseinstellungen für Benutzermodule auszuschalten, löschen Sie die Markierung. Wenn Sie hier klicken, während das Feld bereits markiert ist, erscheint das Dialogfenster „Input Password“ (Passwort eingeben). Geben Sie das für dieses Modul eingestellte Passwort ein und klicken Sie auf [OK]. Auf diese Weise schalten Sie die Sicherheitsfunktionen aus. Wenn Sie nicht das richtige Passwort eingeben, können Sie die Sicherheitsfunktionen nicht ausschalten.

[Set Password]-Schaltfläche

Ändert das Passwort. Wenn Sie hierauf klicken, wird das Dialogfenster „Input Password“ angezeigt. Geben Sie das gültige Passwort ein, und klicken Sie dann auf [OK]. Daraufhin wird das Dialogfenster „Set Password“ (Passwort einstellen) angezeigt. Geben Sie dasselbe Passwort in die Felder [Password] und [Confirm Password] ein und klicken Sie auf [OK].

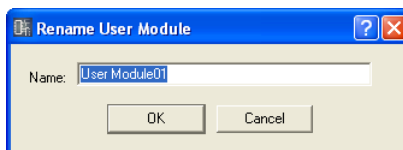


■ Default Library

Gibt die Standard-Library für neu erzeugte Benutzermodule an.

■ [Rename]-Schaltfläche

Ändert den Namen des in der Liste ausgewählten Benutzermoduls. Wenn Sie hierauf klicken, wird das Dialogfenster „Rename User Module“ angezeigt. Geben Sie einen Namen im Namensfeld des Benutzermoduls ein und klicken Sie auf [OK].



HINWEIS

Der Benutzermodulname wird gleichzeitig der Dateiname. Wenn Sie ein Benutzermodul benennen, geben Sie keine Zeichen ein, die in Dateinamen nicht verwendet werden können.

■ Schaltfläche [Delete] (Löschen)

Löscht das in der Liste ausgewählte Benutzermodul.

■ [Import]-Schaltfläche

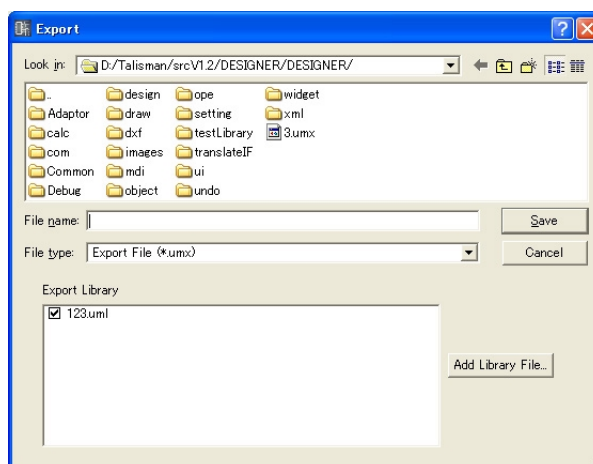
Importiert die Einstellungen des Benutzermoduls sowie die Library aus der Exportdatei des Benutzermoduls.

■ [Export]-Schaltfläche

Speichert die Einstellungen des Benutzermoduls sowie die Library in der Exportdatei des Benutzermoduls.

Klicken Sie darauf, um das Export-Dialogfeld aufzurufen. Alle Eigenschaften dieses Dialogfensters sind die gleichen wie im Standard-Windows-Speicherdialog, mit Ausnahme der Option [Export Library].

Mit [Export Library] können Sie die zu speichernde Library auswählen.



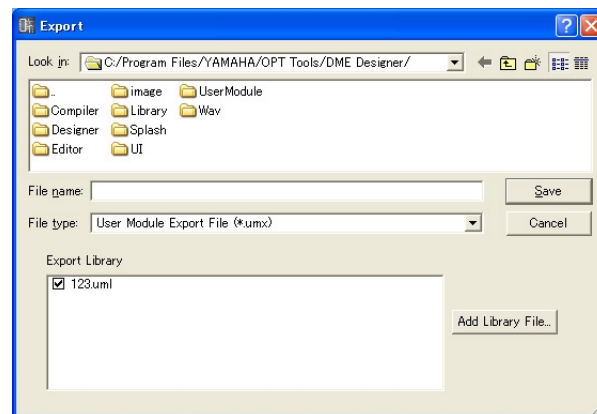
■ [Import Library]-Schaltfläche

Lädt eine Datei aus dem angegebenen Ordner in die Library.

■ [Export Library]-Schaltfläche

Speichert die Library in eine Datei.

Wählen Sie die zu speichernde Library mit [Export Library] aus.



■ Schaltfläche [OK]

Übernimmt die Einstellungen und schließt das Dialogfenster.

■ Schaltfläche [Cancel] (Abbrechen)

Schließt das Dialogfenster, ohne die Änderungen anzuwenden.

HINWEIS

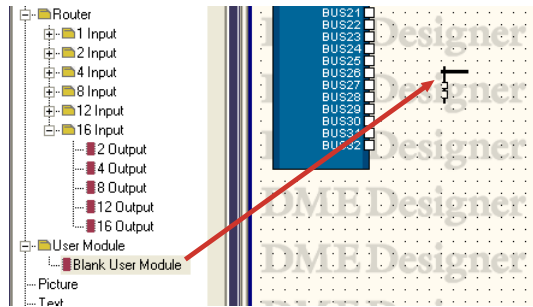
Die Einstellungen im Dialogfenster „User Module Manager“ werden geändert, wenn Sie auf [OK] klicken. Wenn Sie die Sicherheitsfunktionen versehentlich einschalten, das Passwort ändern oder ein Benutzermodul löschen, können Sie auf die Schaltfläche [Cancel] klicken, um das Dialogfenster zu schließen und zu den vorher gültigen Einstellungen zurückzukehren.

Bitte beachten Sie, dass [Import], [Export], [Import Library] und [Export Library] auch dann angewendet werden, wenn die [Cancel]-Schaltfläche angeklickt wird.

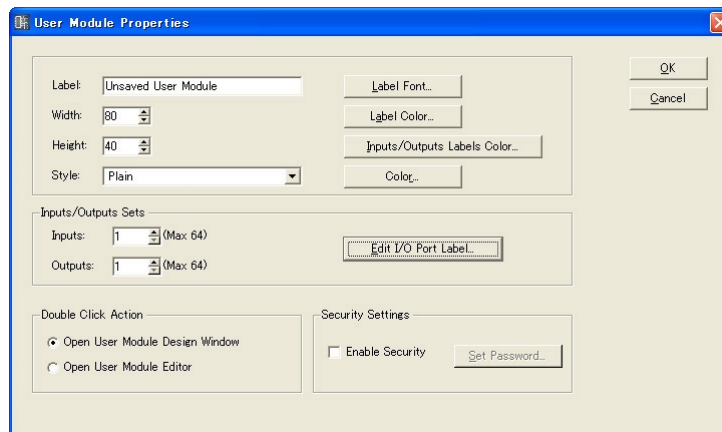
Erstellen von Benutzermodulen

Wenn Sie ein leeres Benutzermodul im Konfigurationsfenster platzieren, wird ein neues Benutzermodul erzeugt.

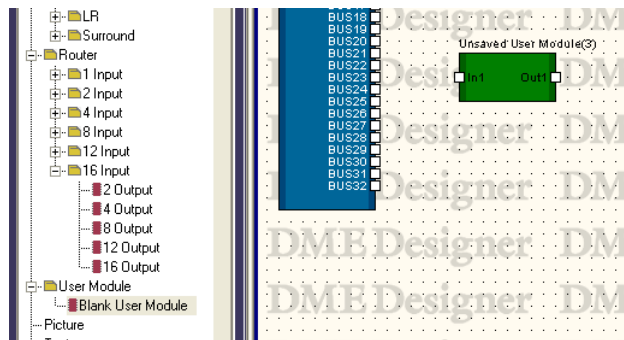
- 1 Aktivieren Sie das Konfigurationsfenster.
- 2 Klicken Sie auf das [+] -Symbol neben [User Module] im Werkzeugfenster.
Es werden die Einträge unterhalb der Ebene des [User Module]-Ordners angezeigt.
- 3 Ziehen Sie das [Blank User Module] (das leere Modul) in das Konfigurationsfenster.



Wenn Sie die Maustaste am gewünschten Ort des neuen Moduls loslassen, wird das Dialogfenster „User Module Properties“ (Eigenschaften des Benutzermoduls) angezeigt.



- 4 Hier können Sie die Objekteigenschaften einstellen.
[Inputs/Outputs Sets] ist auf 1 eingestellt. Stellen Sie die gewünschte Anzahl von Ports ein.
- 5 Klicken Sie auf [OK].
Es wird ein Benutzermodul erzeugt und im Konfigurationsfenster platziert.



Die Eigenschaften des Benutzermoduls können auch später noch geändert werden. Weitere Informationen über das Dialogfeld „User Module Properties“ (Benutzermodul) finden Sie auf „User Module (Benutzermodul)“ auf Seite 181.

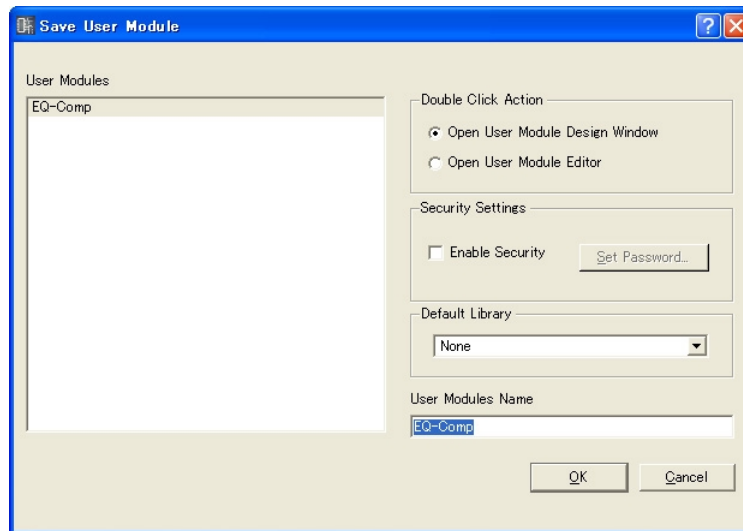
Benutzermodule speichern

Wenn Benutzermodule gespeichert werden, erscheinen sie unter [User Module] im Werkzeugfenster. Sie lassen sich in anderen Projektdateien verwenden.

HINWEIS

Benutzermodule, die im Komponenteneditor platziert wurden, werden in der Projektdatei gespeichert. Wenn Sie ein Benutzermodul in einem anderen Projekt oder in einer anderen Konfiguration des gleichen Projekts speichern möchten, speichern Sie es mit dem Befehl „Save User Module“.

Speichern Sie das Benutzermodul mit dem Befehl [Save User Module] vom [Tools]-Menü aus. Der Befehl [Save User Module] kann nur benutzt werden, wenn ein Benutzermodul im Konfigurationsfenster ausgewählt ist. Wenn Sie diesen Befehl wählen, wird das Dialogfenster „Save User Module“ angezeigt. Geben Sie einen Namen für das Modul ein, und klicken Sie dann auf [OK].



Stellen Sie [Double Click Action] und [Security Settings] im unteren Teil des „Save User Module“-Dialogfensters ein.

Diese entsprechen den Einträgen im „User Module Manager“-Dialogfenster. Wenn Sie hier mit anderen Einstellungen als denen im Dialogfenster „User Module Manager“ speichern, werden die gespeicherten Einstellungen sofort angewendet.

■ Double Click Action (Verhalten bei Doppelklick)

Stellt das Fenster ein, das geöffnet wird, wenn Sie auf ein Benutzermodul klicken, das im Komponenteneditor platziert wurde.

[Open User Module Design Window] (Designfenster des Benutzermoduls öffnen)

Das Benutzermodulfenster wird geöffnet.

[Open User Module Editor] (Benutzermodul-Editor öffnen)

Der Benutzermodul-Editor wird geöffnet.

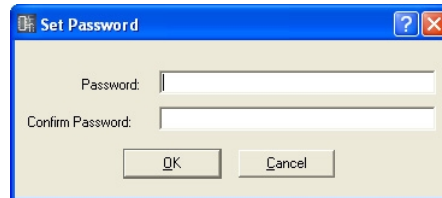
■ Sicherheitseinstellungen

Schaltet die Sicherheitsfunktionalität für das Benutzermodul ein.

[Enable Security] (Sicherheitsfunktionen einschalten)

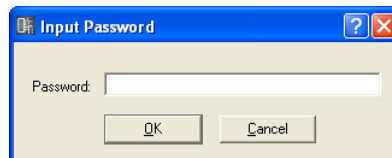
Schaltet die Sicherheitsfunktionalität für Benutzermodule ein.

Wenn Sie dies markieren, erscheint das Dialogfenster „Set Password“ (Passwort einstellen). Geben Sie dasselbe Passwort in die Felder [Password] und [Confirm Password] ein und klicken Sie auf [OK].

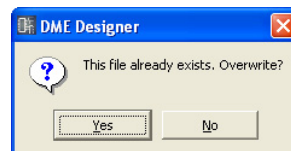


[Set Password]-Schaltfläche

Ändert das Passwort. Wenn Sie hierauf klicken, wird das Dialogfenster „Input Password“ angezeigt. Geben Sie das gültige Passwort ein, und klicken Sie dann auf [OK]. Daraufhin wird das Dialogfenster „Set Password“ (Passwort einstellen) angezeigt. Geben Sie dasselbe Passwort in die Felder [Password] und [Confirm Password] ein und klicken Sie auf [OK].



Wenn Sie versuchen, ein Benutzermodul mit dem gleichen Namen eines bereits gespeicherten Moduls zu speichern, erscheint die Meldung „This file already exists. Overwrite?“ (Diese Datei existiert bereits. Überschreiben?). Um die Datei zu überschreiben, klicken Sie auf [Yes] (Ja). Um den Namen zu ändern, klicken Sie auf [No] (Nein) und ändern Sie den Dateinamen im Dialogfenster „Save User Module“.

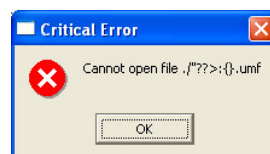


HINWEIS

Wenn das Dialogfenster „Save User Module“ angezeigt wird, wird im Feld [File name] der Name eingetragen, der im Dialogfenster „User Module Properties“ des Benutzermoduls eingestellt wurde. Wenn Sie den Namen eines Benutzermoduls ändern und im Dialogfenster „Save User Module“ speichern, ändert sich der Name des Benutzermoduls sowie der entsprechende Name im Werkzeugfenster ebenfalls. Das im „User Module Manager“-Dialogfenster angezeigte [Label]-Feld (Beschriftung) ändert sich jedoch nicht.

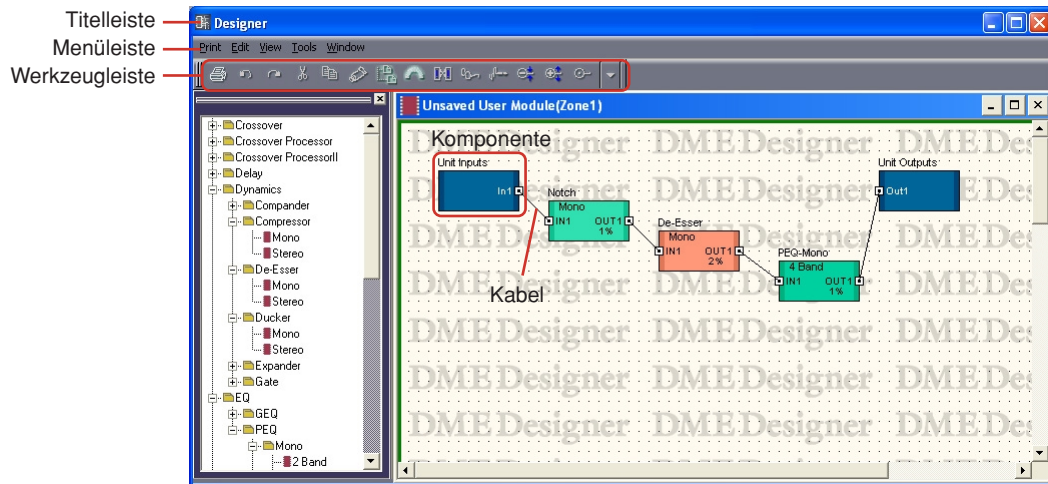
HINWEIS

Wenn im Dialogfenster „User Module Properties“ für den Dateinamen Zeichen eingegeben wurden, die nicht in Dateinamen verwendet werden können, erscheint zeitgleich mit dem Dialogfenster „Save User Module“ eine Fehlermeldung. Löschen oder ersetzen Sie die nicht verwendbaren Zeichen vor dem Speichern.



User Module Window (Benutzermodulfenster)

Benutzermodule werden im Benutzermodulfenster bearbeitet. Das Benutzermodulfenster wird benutzt, um Komponenten auf der Arbeitsfläche anzuordnen und logische Verbindungen herzustellen. Es erscheint, wenn Sie ein im Konfigurationsfenster angeordnetes Objekt doppelt anklicken.



■ Titelleiste

In der Titelleiste wird der Name des Benutzermoduls angezeigt. Die Namen von Benutzermodulen werden im Dialogfenster „User Module Properties“ eingegeben.

■ Objekte

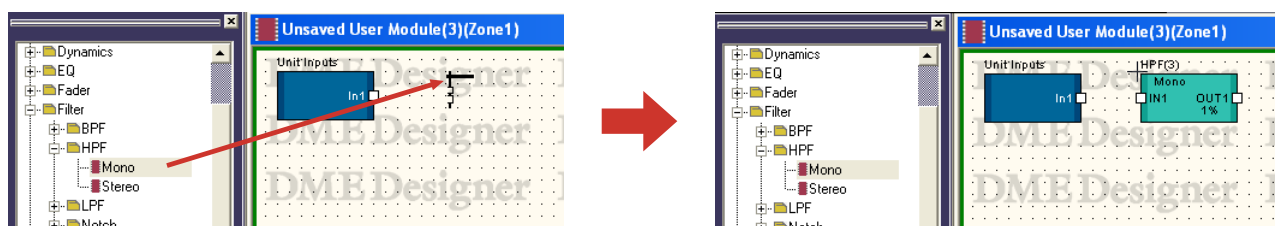
Sie können Objekte platzieren, ausschneiden, kopieren, einfügen, löschen und verschieben. Wenn Sie auf ein im Fenster angeordnetes Objekt doppelklicken, öffnet sich der Komponenteneditor.

■ Platzieren von Komponenten

Komponenten werden genau wie im Konfigurationsfenster platziert.

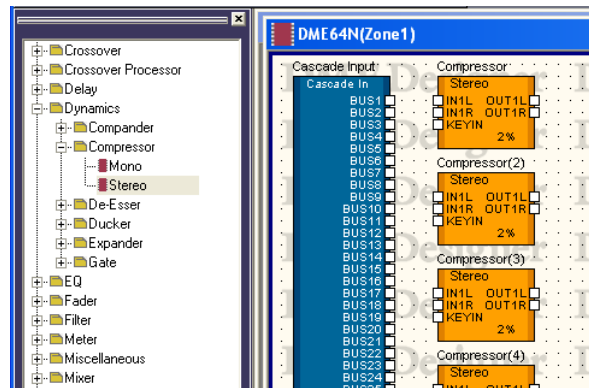
Sie können Objekte platzieren, indem Sie sie mit der Maus aus dem Werkzeugfenster in das Benutzermodulfenster ziehen. Sie können Objekte auch platzieren, indem Sie das Objekt im Werkzeugfenster doppelt anklicken. Die gleichen Objekte werden im Untermenü [Component List] im [Tools]-Menü oder im Kontextmenü angezeigt, das mit einem Rechtsklick auf die Arbeitsfläche erscheint.

Informationen zum Komponentenliste im Benutzermodulfenster finden Sie auf [Seite 155](#).



■ Mehrere Komponenten gleichen Typs anordnen

Sie können mehrere Komponenten des gleichen Typs anordnen. Wenn es zwei oder mehr Instanzen der gleichen Komponente gibt, werden an deren Namen wie folgt Nummern angehängt: „Compressor (2)“, „Compressor (3)“ und so weiter. Mehrere in der Konfiguration platzierte Komponenten sind voneinander unabhängig, und Sie können die Parameter für jede anders einstellen.

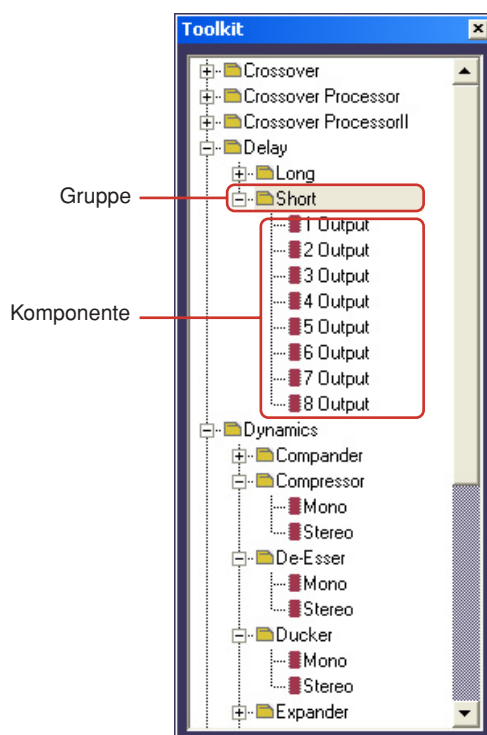


Komponententypen

Komponentengruppen

Wenn das Konfigurations- oder das Benutzermodulfenster (Configuration, User Module) aktiv ist, erscheint im Toolkit-Fenster eine Komponentenliste, und im Menü [Tools] ist die Option [Component List] verwendbar.

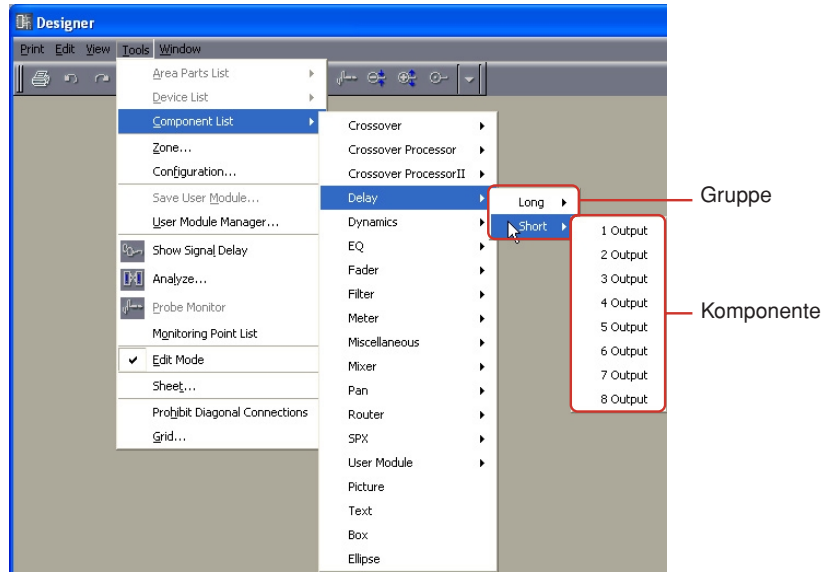
Komponenten können nach ihrem Typ in Gruppen eingeteilt werden. Im Toolkit-Fenster werden Komponentengruppen als Ordner angezeigt. Einige Gruppen in diesem Fenster sind in weitere Untergruppen eingeteilt. Klicken Sie auf die Schaltflächen [+]/[-] links von den Ordnersymbolen, um die Komponenten anzuzeigen oder zu verbergen.



HINWEIS

Wenn das Benutzermodulfenster aktiv ist, wird die Option [User Module] nicht im Menü angezeigt.

Im Designer-Fenster werden im Menü [Tools] → [Component List] die Komponentengruppen als Untermenüs angezeigt.
Die Menüoptionen mit den kleinen, nach rechts zeigenden Dreiecken sind Gruppen. Diejenigen ohne Dreiecke sind Komponenten.



HINWEIS

Wenn das Benutzermodulfenster aktiv ist, wird die Option [User Module] nicht im Menü angezeigt.

Komponentenliste

Gruppe		Komponentenvariante
Crossover		2 Way 3 Way 4 Way 5 Way 6 Way
Crossover Processor		2 Way 3 Way 4 Way 5 Way 6 Way
Crossover Processor II		2 Way 3 Way 4 Way 5 Way 6 Way
Delay	Long	1 Output 2 Output 3 Output 4 Output 5 Output 6 Output 7 Output 8 Output
	Short	1 Output 2 Output 3 Output 4 Output 5 Output 6 Output 7 Output 8 Output

Gruppe		Komponentenvariante	
Dynamics	Compander	CompanderH	Mono Stereo
		CompanderS	Mono Stereo
	Compressor		Mono Stereo
	De-Esser		Mono Stereo
	Ducking		Mono Stereo
	Expander		Mono Stereo
	Gate		Mono Stereo
	Limiter		Mono Stereo
EQ	GEQ	Mono	7 Band 15 Band 31 Band
		Stereo	7 Band 15 Band 31 Band
	PEQ	Mono	2 Band 3 Band 4 Band 6 Band 8 Band
		Stereo	2 Band 3 Band 4 Band 6 Band 8 Band
Fader			1 Channel 2 Channel 4 Channel 8 Channel 12 Channel 16 Channel
Filter	BPF		Mono Stereo
	HPF		Mono Stereo
	LPF		Mono Stereo
	Notch		Mono Stereo
	Programmable BPF		Mono Stereo
	Programmable HPF		Mono Stereo
	Programmable LPF		Mono Stereo
Meter			1 Channel 2 Channel 4 Channel 8 Channel 12 Channel 16 Channel
Miscellaneous	Oscillator		Mono
	Wav File Player		

Gruppe		Komponentenvariante	
Mixer	Auto Mixer	2 Channel 4 Channel 8 Channel 12 Channel 16 Channel	
	Delay Matrix	2 Input	2 Output 4 Output 8 Output 12 Output 16 Output
		4 Input	2 Output 4 Output 8 Output 12 Output 16 Output
		8 Input	2 Output 4 Output 8 Output 12 Output 16 Output
	Matrix Mixer	2 Input	1 Output 2 Output
		4 Input	1 Output 2 Output 4 Output
		8 Input	1 Output 2 Output 4 Output 8 Output
		12 Input	1 Output 2 Output 4 Output 8 Output 12 Output
		16 Input	1 Output 2 Output 4 Output 8 Output 12 Output 16 Output
		32 Input	16 Output 32 Output
		64 Input	32 Output 64 Output
	Pan	LCR	1 Channel 2 Channel 4 Channel 8 Channel 12 Channel 16 Channel
		LR	1 Channel 2 Channel 4 Channel 8 Channel 12 Channel 16 Channel
		Surround	3-1 5.1 6.1

Gruppe		Komponentenvariante
Router	1 Input	2 Output 4 Output 8 Output 12 Output 16 Output
	2 Input	2 Output 4 Output 8 Output 12 Output 16 Output
	4 Input	2 Output 4 Output 8 Output 12 Output 16 Output
	8 Input	2 Output 4 Output 8 Output 12 Output 16 Output
	12 Input	2 Output 4 Output 8 Output 12 Output 16 Output
	16 Input	2 Output 4 Output 8 Output 12 Output 16 Output
Source Selector	3 Position	1 Channel
	4 Position	1 Channel 2 Channel 6 Channel
	8 Position	1 Channel 2 Channel 6 Channel
	16 Position	1 Channel
Speaker Processor		1 Way 2 Way 3 Way 4 Way 5 Way 6 Way
SPX		
Slot		Slot In Component Editor Slot Out Component Editor
Cascade		Cascade In Component Editor Cascade Out Component Editor

Component Editor Window (Das Komponenteneditorfenster)

Der Komponenteneditor

Die Parameter der einzelnen Komponenten werden im Komponenteneditor (Component Editor) bearbeitet. Dieselbe Komponente kann im Konfigurationsfenster oder im Benutzermodulfenster mehrfach im selben Arbeitsblatt untergebracht werden. Wenn mehrere Beispiele derselben Komponente in einem Konfigurationsfenster oder Benutzermodulfenster vorkommen, dann ist jedes Exemplar dieser Komponente unabhängig von den anderen, und die Parameter werden individuell in jeweils separaten Komponenteneditorfenstern festgelegt.

Den Komponenteneditor öffnen

Durch Doppelklick auf eine im Konfigurationsfenster angezeigte Komponente wird der Komponenteneditor geöffnet. Es gibt nicht nur ein Fenster mit dem Namen „Component Editor“. Je nach Komponententyp, für den das Fenster geöffnet wurde, ändern sich der Fensterinhalt und der Name in der Titelleiste.

Die Struktur des Komponenteneditorfensters

Der Inhalt des Komponenteneditorfensters variiert je nach angezeigter Komponente.



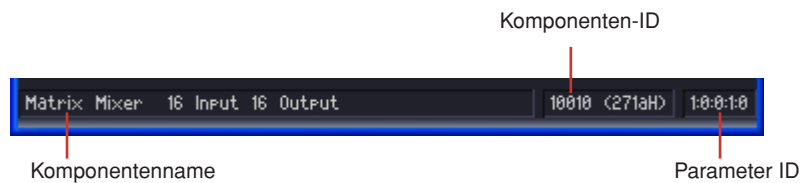
Titelleiste

Zeigt das Label an. Beschriftungen werden im Dialogfeld „Component Properties“ festgelegt. Informationen über Komponentenbeschriftung finden Sie in Kapitel 4, Abschnitt „Objekte“ unter „Komponente“ (Seite 174).

■ Back-Schaltfläche (Zurück)

Diese Schaltfläche erscheint in Fenstern, die von anderen Fenstern „abstammen“ (Parent-Child-Beziehung); durch Anklicken kehren Sie zurück zum ursprünglichen Fenster.

■ Statusleiste



Komponentenname

Zeigt den Namen der Komponente an.

Komponenten-ID

Zeigt die ID der Komponente an.

HINWEIS

Wenn Sie das DME64N/24N durch Anschließen eines RS-232C-kompatiblen Controllers an die Buchse [REMOTE] steuern, wird zur Unterscheidung derselben Komponenten im DME64N/24N eine Komponenten-ID benötigt. Die Komponenten-ID ist in dem Signal enthalten, das die Komponentenparameter steuert. Einzelheiten zu den Steuermethoden erhalten Sie, wenn Sie sich an die nächstgelegene Yamaha-Vertretung oder einen der autorisierten Händler wenden, die am Ende der Bedienungsanleitung für das DME64N/24N aufgelistet sind.

Parameter ID

Zeigt die Parameter-ID der Regler an, die gerade bedient werden.

■ Snap

Bis zu vier Parameter-Sätze von Komponenteneditoren lassen sich im Speicher vorübergehend aufzeichnen. Sie können mit Schaltflächen zwischen den Parameter-Sätzen umschalten. Parametersätze können durch Ziehen und Ablegen einer Schaltfläche auf eine andere Schaltfläche kopiert werden. Das Kopieren ist auch vom Kontextmenü aus möglich, das bei Rechtsklick auf eine Schaltfläche erscheint.

■ Bibliothek

Ermöglicht die Speicherung und den Abruf von Parametergruppen für den Komponenteneditor in Form von Dateien.

→ [Siehe „Library \(Bibliothek\)“ auf Seite 275.](#)

■ Grafik

Zeigt die Effekte einer Komponente im grafischen Format an. Wenn Parameter geändert werden, ändert sich gleichzeitig die Grafik. Bei Grafiken mit Ziehpunkten können Sie die Parameter auch durch Ziehen an diesen Punkten verändern. Die jeweiligen Parameter werden mit dem Ziehen der Punkte angepasst, so dass sie automatisch die Änderungen widerspiegeln.

■ Pegelanzeige

Zeigt den Signalpegel an.

■ Schieberegler/Drehregler

Parameter können durch Ziehen des entsprechenden Schiebereglers bzw. Klicken auf einen Drehregler geändert werden.

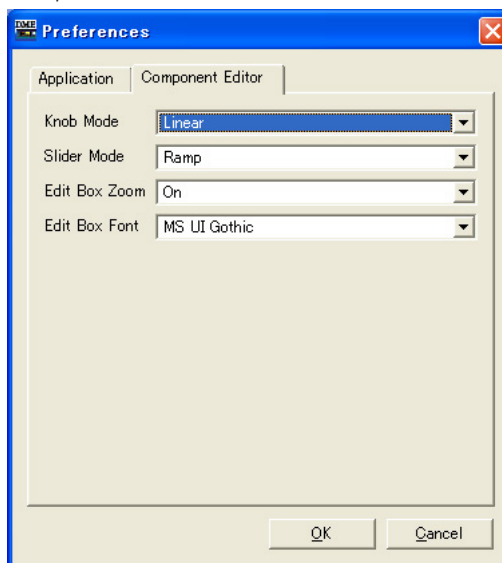
Ändern von Parametern

Im Komponenteneditorfenster können Parameter nicht nur allein durch die Eingabe von Zahlen geändert werden, sondern auch durch die Betätigung von Dreh- und Schieberegler mithilfe der Maus. An Stellen, wo mehrere Steuerelemente wie z.B. Eingabefelder und Drehregler miteinander verknüpft sind, können die Werte auf die eine oder die andere Art geändert werden.

■ Preference (Einstellungen)

Wenn Sie im Hauptfenster im Menü [File] die Option [Preference] auswählen, dann wird das Dialogfeld „Preferences“ (Einstellungen) angezeigt. Hier können Sie auf der Registerkarte [Component Editor] die Aktionen von Dreh- und Schieberegler festlegen.

Wenn Sie dann nach Änderung der Einstellungen das Dialogfeld schließen, werden diese Änderungen sofort in der Komponente wirksam.



Knob Mode (Drehreglermodus)

Legt fest, wie die Drehregler sich verhalten sollen.

Slider Mode (Schiebereglermodus)

Legt fest, wie der Schieberegler sich verhält, wenn Sie auf die Skala unterhalb des Schiebereglers klicken.

Edit Box Zoom (Bearbeitungsfeld vergrößern)

Gibt an, ob ein Bearbeitungsfeld vergrößert wird oder nicht, wenn Sie mit der Maus darüberfahren.

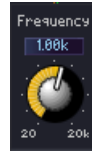
Edit Box Font (Zeichensatz des Bearbeitungsfeldes)

Gibt den Zeichensatz des Bearbeitungsfeldes an.

HINWEIS

Dies ist der Zeichensatz bei vergrößertem Feld, nicht derjenige, der in der kleineren Darstellung verwendet wird. Der Text kann bei einigen Zeichensätzen über das Feld hinaus ragen.

■ Drehregler



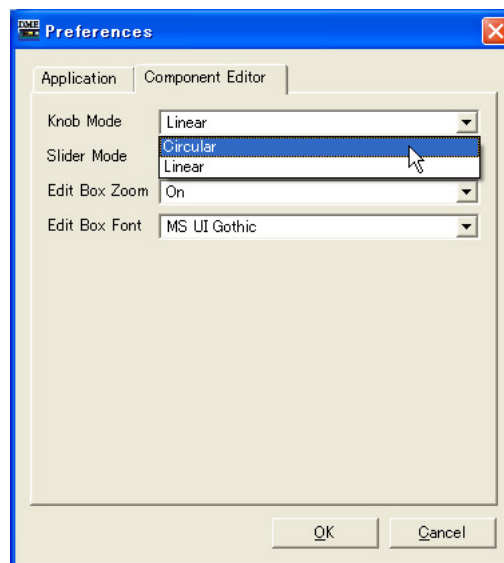
Sie können über die Einstellung im Listenfeld [Knob Mode] auf der Registerkarte → [Component Editor] des Dialogfelds „Preferences“ das Verhalten der Drehregler ändern.

Circular (ringförmig)

Der Drehregler wird nach seinem Umriss gezogen, so als ob Sie einen Kreis zeichnen.

Linear

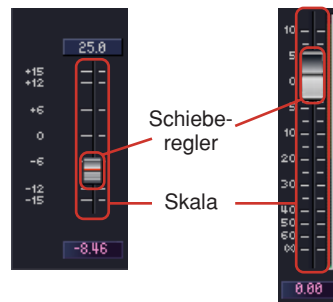
Wenn Sie den Drehregler nach oben ziehen, wird der Wert erhöht. Ziehen Sie ihn nach unten, wird der Wert verringert.



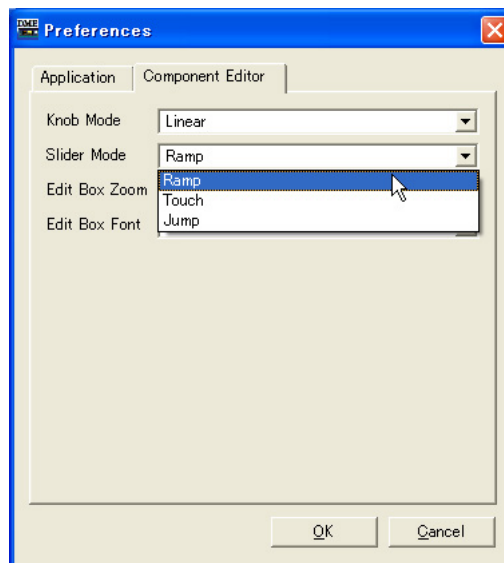
HINWEIS

Eine feinere Einstellung können Sie erreichen, wenn Sie beim Ziehen des Drehreglers die <Umschalt>-Taste gedrückt halten. Wenn Sie bei gedrückter <Strg>-Taste auf einen Drehregler klicken, dann wird die Einstellung auf ihren Standardwert zurückgesetzt.

■ Schieberegler



Der jeweilige Parameter kann durch Ziehen des Schiebereglers verändert werden. Sie können über die Einstellung im Listenfeld [Slider Mode] auf der Registerkarte → [Component Editor] des Dialogfelds „Preferences“ festlegen, welche Aktion ausgeführt wird, wenn Sie die Maus auf der Skala betätigen.



Ramp (Anfahren)

Wenn die Skala angeklickt wird, bewegt sich der Regler um einen festgelegten Wert in die gewählte Richtung.

Touch (Direktkontakt)

Der Schieberegler bewegt sich nur, wenn der Mauszeiger direkten Kontakt mit ihm hat, selbst wenn Sie eine Maustaste drücken.

Jump (Springen)

Der Schieberegler springt auf die Stelle, die Sie anklicken.

HINWEIS

Eine feinere Einstellung können Sie erreichen, wenn Sie beim Ziehen des Schiebereglers die <Umschalt>-Taste gedrückt halten.
Wenn Sie bei gedrückter <Strg>-Taste auf einen Schieberegler klicken, dann wird die Einstellung auf ihren Standardwert zurückgesetzt.

■ Schaltflächen

Es gibt verschiedene Arten von Schaltflächen.

Umschalten zwischen ON/OFF (Ein/Aus). Im eingeschalteten Zustand leuchtet die Schaltfläche. Die Farbe hängt von Funktion der Schaltfläche ab.



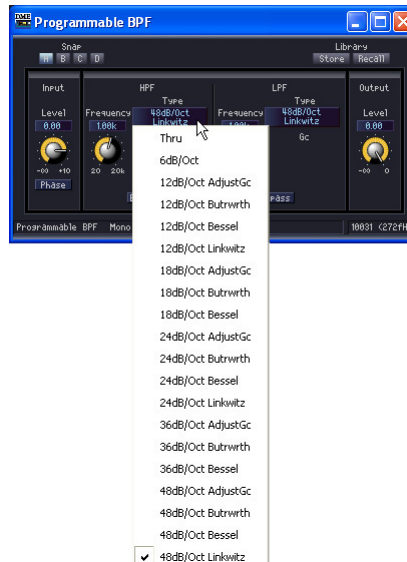
In Anordnungen dieses Typs können Sie eine Schaltfläche unter mehreren aktivieren. Wenn sie eine Schaltfläche aktivieren, werden alle anderen in dieser Gruppe ausgeschaltet.



Klicken Sie hier, um einen Befehl auszuführen.



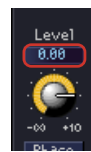
Hier wird ein Menü angezeigt.



Hier wird ein weiteres Fenster angezeigt.



■ Bearbeitungsfeld



Dieses Feld zeigt den aktuellen Wert einer Einstellung an. Sie können den Wert durch Tastatureingabe oder mithilfe der Maus verändern. Wenn ein Wert geändert wird, bewegt sich der Dreh- oder Schieberegler mit.

Mouse-over

Wenn unter dem Reiter [Component Editor] im Preferences-Dialogfenster der Eintrag [Edit Box Zoom] markiert ist, vergrößert sich das Bearbeitungsfeld, wenn Sie mit der Maus darüberfahren (auch als „Mouse-over“ bezeichnet).



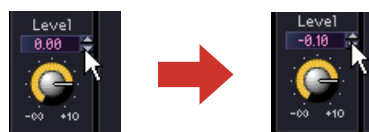
Einfacher Klick

Der Text im Bearbeitungsfeld wird rot angezeigt. Werte können über die Tastatur eingegeben und bearbeitet werden. Maßeinheiten müssen nicht eingegeben werden. Drücken Sie die <EINGABE>-Taste, um den ausgewählten Edit-Befehl zu bestätigen und die Einheit anzuzeigen.



Werte ändern mit virtuellen Drehschaltern (Drehfeldern)

Wenn der Mauszeiger auf ein Edit-Feld bewegt wird, erscheint ein Drehfeld. Durch Klicken auf den Aufwärtspfeil [▲] erhöht sich der Wert, durch Klicken auf den Abwärtspfeil [▼] verringert sich der Wert.



Doppelklick

Hiermit kann ein Zahlenwert ausgewählt werden. Sie können die Zahl mithilfe der Tastatur ändern. Maßeinheiten müssen nicht eingegeben werden. Durch Drücken der <Eingabe>-Taste wird der eingegebene Zahlenwert übernommen und die Maßeinheit angezeigt.



Springen mit der <Tab>-Taste

Wenn ein Bearbeitungsfeld aktiviert ist, können Sie durch Drücken der <Tab>-Taste zum nächsten Bearbeitungsfeld springen.

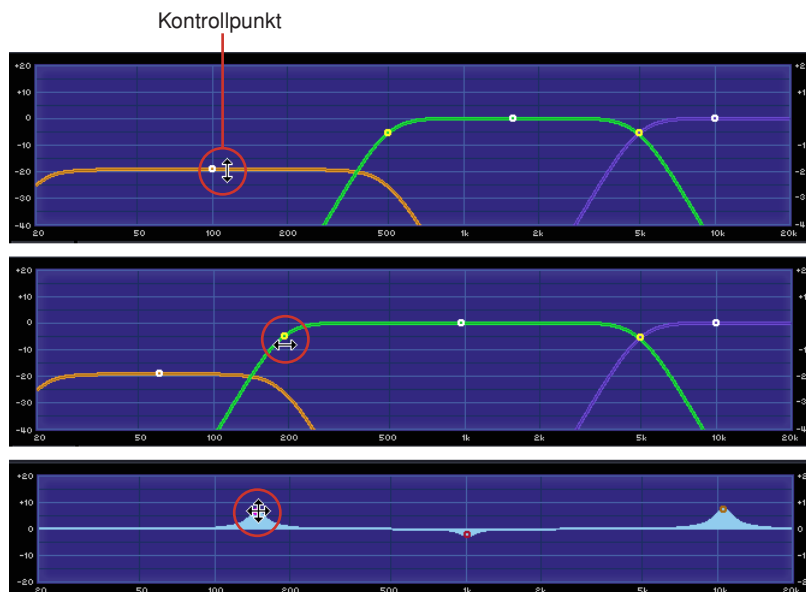
Durch Drücken der Tasten <Umschalt> + <Tab> gelangen Sie wieder zurück zum vorher aktivierten Bearbeitungsfeld.

Ändern einer Auswahl über Tasten oder das Mausrad

Sie können den Wert eines aktivierten Bearbeitungsfeldes mithilfe der Pfeiltasten oder des Mausrades ändern.

- **Pfeiltasten nach oben und nach unten**
Mit ihnen können Zahlenwerte erhöht oder verringert werden.
- **<Bild nach oben> / <Bild nach unten>**
Mit diesen Tasten können Zahlenwerte in großen Inkrementen verändert werden. Mit <Bild nach oben> wird der Wert erhöht, und mit <Bild nach unten> verringert.
- **<Eingabe>-Taste**
Wenn Sie die <Eingabe>-Taste drücken, wird ein ausgewählter Wert übernommen.
- **<Strg> + <Eingabe>-Tasten**
Mit dieser Tastenkombination <Strg> + <Eingabe>-Tasten wird die Einstellung auf ihren Standardwert zurückgesetzt.
- **Mausrad**
Wenn Sie das Mausrad nach oben (von Ihnen weg) rollen, wird der Wert erhöht. Rollen Sie es nach unten (zu Ihnen hin), wird der Wert verringert.
- **Ziehen**
Durch Ziehen nach oben wird der Wert erhöht, und durch Ziehen nach unten verringert.
- **<ESC>-Taste**
Mit der <ESC>-Taste können Sie eine Werteingabe abbrechen.

■ Grafik



Hier werden die Parameter grafisch dargestellt. Wenn Parameter geändert werden, ändert sich auch die Grafik.

Bei Grafiken mit Ziehpunkten können Sie die Parameter durch Ziehen der Punkte verändern. Es gibt Grafiken, in denen Ziehpunkte auf die Ziehbewegung nur in zwei Richtungen eingeschränkt sind. Wenn Sie den Mauszeiger auf einen derartigen Ziehpunkt bringen und die Maustaste drücken, dann nimmt der Mauszeiger die Form eines Pfeils mit zwei Spitzen an, die in die zulässigen Richtungen zeigen. Die Parameter werden verändert, wenn Sie den Punkt in eine der beiden Pfeilrichtungen ziehen.

Ziehpunkte, die in jede beliebige Richtung gezogen werden können, haben gewöhnlich mehrere Parameter, mit denen im Komponenteneditor die Position des Punktes festgelegt wird. Diese Parametergruppen können durch einfaches Ziehen des Punktes geändert werden.

Gibt es in der Grafik mehrere Ziehpunkte, dann werden sie durch Farben voneinander unterschieden. Unterhalb des in Frage kommenden Drehreglers oder Bearbeitungsfeldes wird eine Leiste in der Farbe des jeweilig aktivierten Ziehpunktes angezeigt.

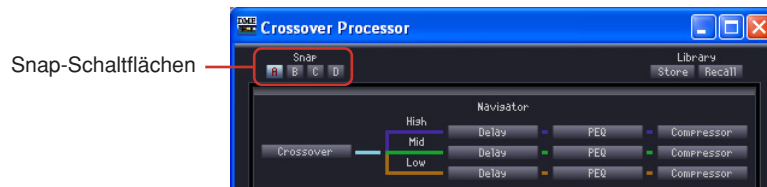
HINWEIS

Wenn ein Graph mit Kontrollpunkten in den User Control Editor oder den User Module Editor kopiert wird, werden die Kontrollpunkte nicht angezeigt. Es müssen zusätzlich die Controller für die entsprechenden Parameter kopiert werden, damit die Kontrollpunkte angezeigt werden.

Snap

Über die Snap-Funktion

Die Snap-Funktion (Schnappschuss) zeichnet Parametereinstellungen von Komponenteneditoren, Editoren von Benutzersteuerungen und von Benutzermodulen vorübergehend im Speicher auf. Durch Anklicken einer Schaltfläche wird der Parametersatz umgeschaltet, und alle Parameter des Editors werden in den Zustand versetzt, in dem sie waren, als der Schnappschuss aufgezeichnet wurde. Sie können die aktuellen Parameterwerte aufzeichnen. Wenn Sie eine Library abrufen, werden deren Einstellungen ebenfalls auf der aktiven Snap-Schaltfläche gespeichert. Weitere Informationen über Libraries (Bibliotheken) finden Sie unter „Library“ (Seite 275).



■ Snap-Schaltflächen ([A] bis [D])

Mit den Snap-Schaltflächen können Sie zwischen Parametersätzen umschalten. Die Schaltflächen ändern deren Aussehen je nach Ein-/Ausschaltzustand und je nachdem, ob der Parametersatz geändert wurde, seitdem der Editor geöffnet wurde oder nicht.

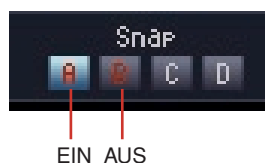
Wenn der Parametersatz seit dem Starten des Editors nicht geändert wurde

Wenn eine Schaltfläche ausgewählt wurde, leuchtet sie auf.



Wenn auf einer Schaltfläche ein anderer Parametersatz aufgezeichnet wurde als derjenige, der beim Starten des Editors dort gespeichert war

Die Farbe des Schaltflächennamens ändert sich bei Schaltflächen, bei denen der Parametersatz geändert wurde. Wenn eine Schaltfläche ausgewählt wird, leuchtet sie auf.



■ Aufzeichnung von Parametersätzen

Aufnehmen von Parameterwerten des aktuellen Fensters

Die Parameterwerte, die beim Schalten der Snap-Schaltfläche gespeichert waren, werden vor dem Schaltvorgang auf dieser Snap-Schaltfläche aufgezeichnet.

- 1 Klicken Sie auf die Snap-Schaltfläche ([A] bis [D]), auf der der Parametersatz aufgezeichnet werden soll. Dies schaltet sie EIN.
- 2 Stellen Sie die Parameter im Editor so ein, wie Sie sie aufzeichnen möchten.
- 3 Klicken Sie auf eine andere Snap-Schaltfläche.

Abruf eines Bibliothekseintrags (Library)

- 1 Klicken Sie auf die Snap-Schaltfläche, auf der der Parametersatz aufgezeichnet wurde. Dies schaltet sie EIN.
- 2 Die Library wird abgerufen.

■ Umschalten von Parametersätzen

Wenn Sie auf eine Snap-Schaltfläche klicken, auf der ein Parametersatz aufgenommen wurde, schaltet das System auf den dort aufgezeichneten Parametersatz um.

■ Kopieren von Parametersätzen

Parametersätze können zwischen den Snap-Schaltflächen [A]–[D] kopiert werden.

- Auswählen aus dem Kontextmenü.
- Ziehen und Ablegen.
Das Kopieren per „Drag-and-Drop“ funktioniert auch zwischen Komponenten gleichen Typs.

Library (Bibliothek)

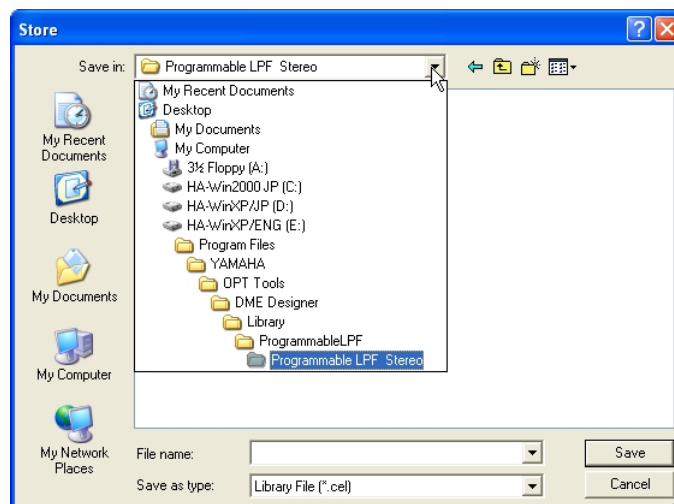
Die Bibliothek

Die im Komponenteneditor, Benutzersteuerelement-Editor und Benutzermoduleditor einstellbaren Parameter können als Bibliotheksdateien gespeichert werden. Durch den Abruf einer gespeicherten Bibliotheksdatei können Sie alle Editorparameter in den Zustand zurückversetzen, den sie zum Zeitpunkt der Speicherung hatten. Das Ablegen der Parameter in eine Bibliotheksdatei wird „Speichern“, und das Wiederherstellen wird „Abrufen“ genannt.

Bibliotheksdateien haben die folgenden Namenserweiterungen: „.cel“ für Komponenteneditoren, „.ucl“ für Benutzersteuerelement-Editoren und „.uml“ für Benutzermoduleditoren.



Wenn Sie Bibliotheksdateien in Ordner speichern, die mit dem folgenden Pfad übereinstimmen, dann werden Sie automatisch im Menü [Recall Library] des Komponenteneditors angezeigt: „C:\Program Files\YAMAHA\OPT Tools\DME Designer\Editor\Library\Komponentengruppenname\Komponentenname.“ Es wird das Dialogfeld zur Speicherung von Bibliothekseinträgen geöffnet und der betreffende Bibliotheksordner angezeigt.



Wenn Sie die Speicherung so vornehmen, ohne den Ordner zu wechseln, dann wird der gespeicherte Bibliothekseintrag im Menü [Recall Library] angezeigt. Nach Speicherung eines Bibliothekseintrages kann dieser im Komponenteneditor für andere Projektdateien außer der derzeit geöffneten angezeigt werden, auch für neue Projektdateien.

HINWEIS

Wenn Sie im Dialogfeld „Preferences“ (Einstellungen) des Hauptfensters auf der Registerkarte „Application“ den Eintrag für [Contents Folder] ändern, dann wird an der angegebenen Position ein „Bibliotheksordner“ und für jede Komponente ein untergeordneter Ordner erstellt.

HINWEIS

Im Dialogfeld „Save Library File“ (Bibliotheksdatei speichern) können Sie für die Speicherung auch einen anderen Ordner angeben und die Datei dort speichern. Bibliotheksdateien, die in anderen Ordnern gespeichert wurden, können ebenfalls abgerufen werden, indem der jeweilige Ordner angegeben wird.

■ **Bibliotheksdateinamen**

Da die Bibliotheksdateinamen im Menü [Recall Library] angezeigt werden, sollten Sie einen Dateinamen wählen, der Ihnen hilft, den Inhalt der in der Datei gespeicherten Parametergruppe wiederzuerkennen. Wenn die Speicherung im Standardordner erfolgt, muss der Komponentename nicht im Dateinamen enthalten sein.

Wenn Sie zum Beispiel eine Parametergruppe in der Bibliothek für den Stereo-Kompressor speichern, dann wird im Dialogfeld „Save Library File“ automatisch der Ordner „C:\Program Files\YAMAHA\OPT Tools\DME Designer\Editor\Library\Compressor\Compressor Stereo“ ausgewählt. Nach Speicherung in diesem Ordner wird die Datei nur im Menü [Recall Library] für Stereo-Kompressorkomponenten angezeigt. Sie wird in keiner anderen Bibliothek angezeigt. Wenn Sie einen Dateinamen wählen, an dem Sie den Parameterinhalt (oder die Bedingungen, unter denen diese verwendet werden) leicht erkennen können, dann können Sie die Datei ohne Verwechslungsgefahr für den Abruf auswählen.

Speichern in der Bibliothek

In der Bibliothek werden die Parameter des Komponenteneditors gespeichert.

■ **Editorfenster**

1 Legen Sie die Werte der zu speichernden Parameter fest.

2 Klicken Sie im Komponenteneditor auf die Schaltfläche [Store Library].

Das Dialogfeld „Save Library File“ wird angezeigt.

3 Geben Sie den Dateinamen ein.

Wählen Sie einen Dateinamen, anhand dessen Sie leicht auf den Inhalt der Parametergruppe schließen können.

4 Geben Sie den Ordner an, in dem die Datei gespeichert werden soll.

Wenn Sie möchten, dass die gespeicherte Datei im Menü [Recall Library] angezeigt wird, ändern Sie nicht den Ordner für die Speicherung.

5 Klicken Sie auf die Schaltfläche [Save] (Speichern).

■ **Designerfenster**

Klicken Sie mit der rechten Maustaste im Designerfenster auf ein Komponenten- oder Benutzermodul, so dass ein Kontextmenü erscheint. Verwenden Sie den Befehl [Store Component Library] zum Speichern der Library.

Das Menü, das erscheint, wenn der Befehl [Store Component Library] im Kontextmenü gewählt wird, entspricht dem Menü, das erscheint, wenn Sie im Edit-Fenster [Store Library] auswählen. Geben Sie der Datei einen Namen und sichern Sie die Datei.

Abruf eines Bibliothekseintrags

Mit der Abruffunktion werden gespeicherte Parameter in den Komponenteneditor eingelesen.

■ Editorfenster

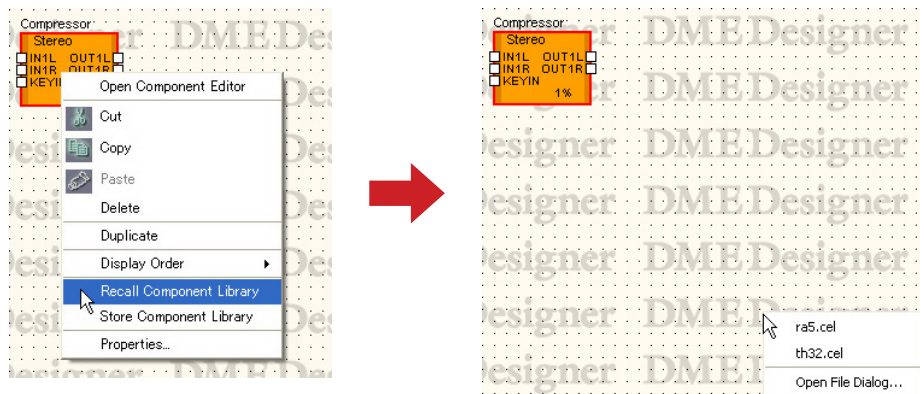
Mit der Schaltfläche [Recall Library] können Sie Libraries im Komponenteneditor, Benutzersteuerungs-Editor und im Benutzermodul-Editor abrufen. Wenn eine Library in einem Editorfenster abgerufen wird, wird der Parametersatz auf der ausgewählten Snap-Schaltfläche aufgezeichnet.

- 1 Klicken Sie auf die Snap-Schaltfläche ([A] bis [D]), auf der der Parametersatz aufgezeichnet werden soll.
- 2 Klicken Sie im Komponenteneditor auf die Schaltfläche [Recall Library]. Das Menü [Recall Library] wird angezeigt.
- 3 Klicken Sie im Menü [Recall Library] auf den (Datei)namen des gewünschten Bibliothekseintrags.
Die Parameter werden aus der Bibliothek abgerufen.

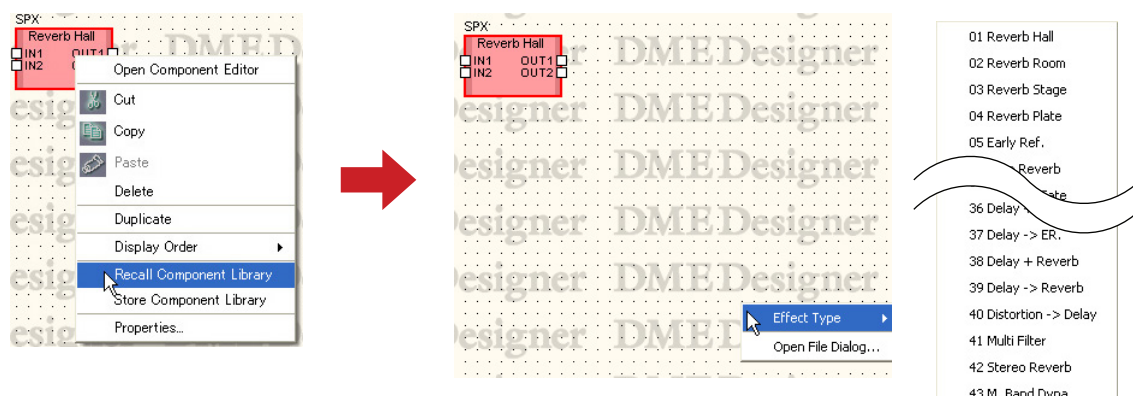
■ Designerfenster

Wenn Sie mit der rechten Maustaste im Designerfenster auf ein Komponenten- oder Benutzermodul klicken, erscheint ein Kontextmenü. Sie können eine Library mit dem Befehl [Recall Component Library] abrufen.

Wenn Sie auf [Recall Component Library] im Kontextmenü klicken, wird das gleiche Menü angezeigt, als wenn Sie auf die Schaltfläche [Recall Library] im Editorfenster klicken. Wenn Sie eine Library auswählen, die im Untermenü angezeigt wird, wird diese Library ausgewählt.



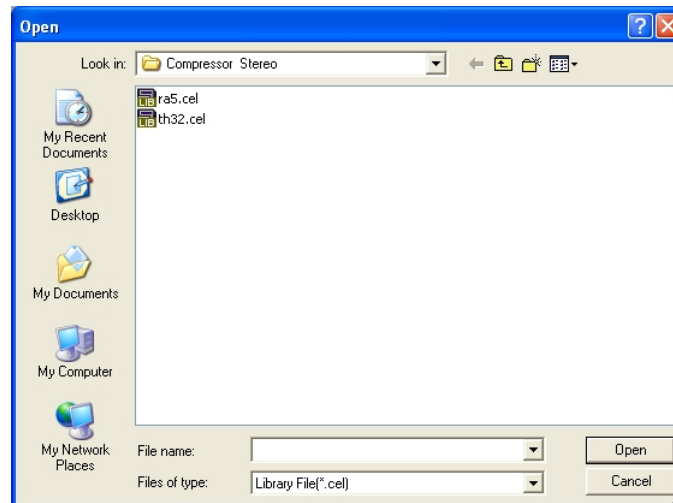
In dem Untermenü, das erscheint, wenn Sie auf eine SPX-Komponente rechtsklicken, wird nicht nur der Library-Name, sondern auch der Effektyp angezeigt.



■ **Abruf eines Bibliothekseintrags, der in einem anderen Ordner als dem Standardordner gespeichert worden ist.**

Bibliothekseinträge, die nicht im Standardordner gespeichert wurde, erscheinen nicht im Menü [Recall Library]. In diesem Fall müssen Sie die Datei explizit angeben, damit sie abgerufen werden kann.

- 1 Klicken Sie im Komponenteneditor auf die Schaltfläche [Recall Library].
Das Menü [Recall Library] wird angezeigt.
- 2 Klicken Sie im Menü [Recall Library] auf die Option [Open File Dialog].
Das Dialogfenster „Open“ (Öffnen) wird angezeigt.



- 3 Navigieren Sie zum gewünschten Ordner und wählen Sie eine Bibliotheksdatei aus.
- 4 Klicken Sie auf die Schaltfläche [Open] (Öffnen).

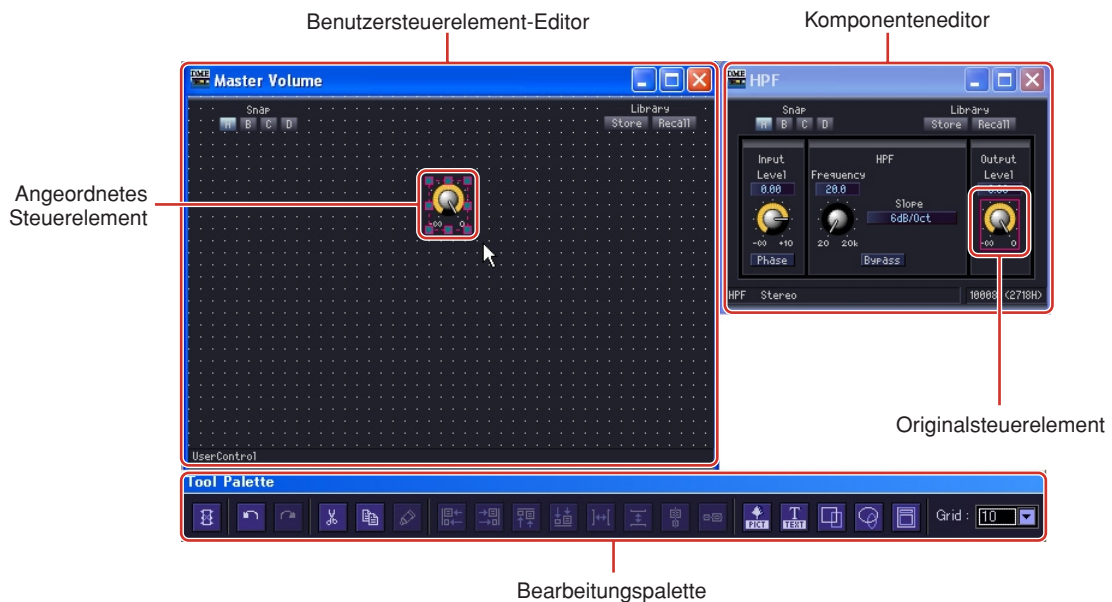
User Control/User Module Editor (Benutzersteuerelement-Editor/Benutzermoduleditor)

Benutzerdefinierte Steuerelemente

Die Funktion der benutzerdefinierten Steuerelemente erlaubt die Anordnung einer Gruppe von Steuerelementen aus verschiedenen Komponenten innerhalb eines einzigen, dafür erstellten Steuerungsfensters. Die Definition erfolgt im Konfigurationsfenster oder im Benutzermodulfenster. Die Steuerelemente im Benutzersteuerelement-Editor werden mit den Steuerelementen der Originalkomponente verknüpft. Wenn die Parameter im Benutzersteuerelement-Editor geändert werden, geschieht parallel dazu auch die Änderung im Komponenteneditor. Umgekehrt werden die Steuerelemente im Benutzersteuerelement-Editor automatisch geändert, wenn Sie im Komponenteneditor die Parameter ändern.

Sie können so ein kompaktes Steuerelementfenster erstellen, das nur die Steuerelemente für häufig benutzte Parameter enthält.

Es können auch Steuerelemente von mehreren Komponenten angeordnet werden, damit Sie deren Parameter bequem in einem einzigen Fenster steuern können.

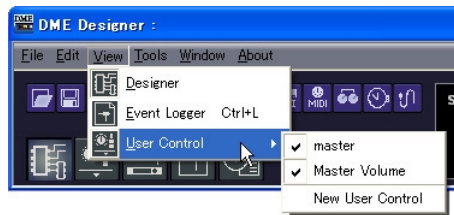


Im Benutzersteuerelement-Editor gibt es auch die Schaltfläche [Store Library], über die Sie die Parameter in der Bibliothek speichern können.

Benutzerdefinierte Steuerelemente werden im Hauptfenster durch Auswahl des Menübefehls [View] → [User Control] → [New User Control] erstellt. Bereits erstellte, benutzerdefinierte Steuerelemente werden im Untermenü [View] → [User Control] angezeigt. Nach Auswahl eines Steuerelements wird für dessen Anzeige ein Fenster geöffnet. Die Steuerelemente, die im Benutzersteuerelement-Editor geöffnet werden können, werden automatisch im Einklang mit den Sicherheitseinstellungen des aktuell angemeldeten Benutzers gespeichert.

Menü [User Control] (Benutzerdefinierte Steuerelemente)

Benutzerdefinierte Steuerelemente werden im Untermenü [View] → [User Control] des Hauptfensters angezeigt. Dieses Untermenü wird auch angezeigt, wenn Sie auf das Symbol [User Control] im Hauptfenster klicken.



Name eines benutzerdefinierten Steuerelements

Im Untermenü [User Control] werden die in der aktuellen Konfiguration der aktuellen Zone enthaltenen, benutzerdefinierten Steuerelemente aufgeführt. Wenn Sie auf den Namen einer dieser Steuerelemente klicken, wird der Benutzersteuerelement-Editor geöffnet. Bereits angezeigte Steuerelemente werden durch ein Häkchen vor dem Namen gekennzeichnet.

[New User Control] (Neues benutzerdefiniertes Steuerelement)

Wenn Sie den Menübefehl [New User Control] auswählen, wird das Dialogfeld „New User Control“ angezeigt. Hier können Sie benutzerdefinierte Steuerelemente erstellen, löschen, umbenennen und auf sonstige Weise verwalten. Weitere Informationen über das Dialogfeld „User Control Manager“ finden Sie auf [Seite 70](#).

Erstellen neuer benutzerdefinierter Steuerelemente

Im Dialogfeld „User Control Manager“ können neue benutzerdefinierte Steuerelemente hinzugefügt werden.

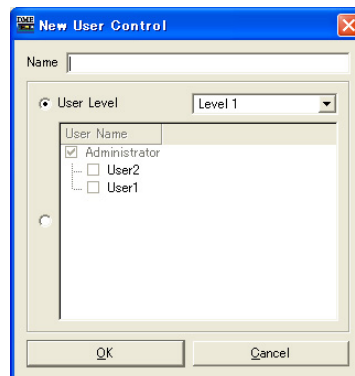
- 1 Wählen Sie im Hauptfenster die Menüoption [Tools] → [User Control Manager].
Das Dialogfeld „User Control Manager“ (Manager für benutzerdefinierte Steuerelemente) wird angezeigt.

HINWEIS

Sie können ein neues benutzerdefiniertes Steuerelement auch erstellen, indem Sie die Menüoption [View] → [User Control] → [New User Control] auswählen.



- 2 Klicken Sie auf die Schaltfläche [New].
Das Dialogfeld „New User Control“ (Neues benutzerdefiniertes Steuerelement) wird angezeigt.

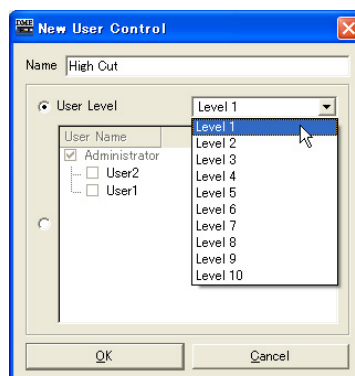


- 3 Geben Sie im Feld [Name] einen Namen für das neu zu erstellende benutzerdefinierte Steuerelement ein.

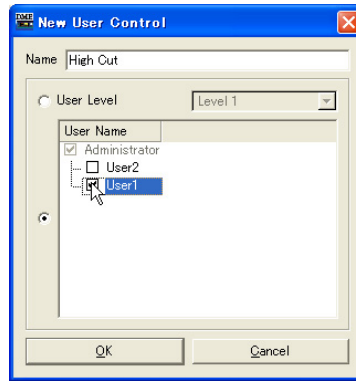
- 4 Stellt die Sicherheitsstufe für die Benutzersteuerung ein.

Es sind verschiedene Einstellungen für einzelne Sicherheitsstufen und Benutzer vorgesehen. Die Sicherheitsstufe kann nicht höher eingestellt werden als die Stufe des jeweiligen Benutzers.

Klicken Sie auf die Schaltfläche [User Level] [▼] zur Auswahl einer Sicherheitsstufe.

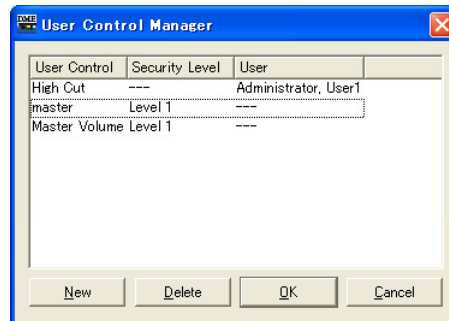


Bei [User Name] können Sie einen Benutzer auswählen.



5 Klicken Sie auf die Schaltfläche [OK].

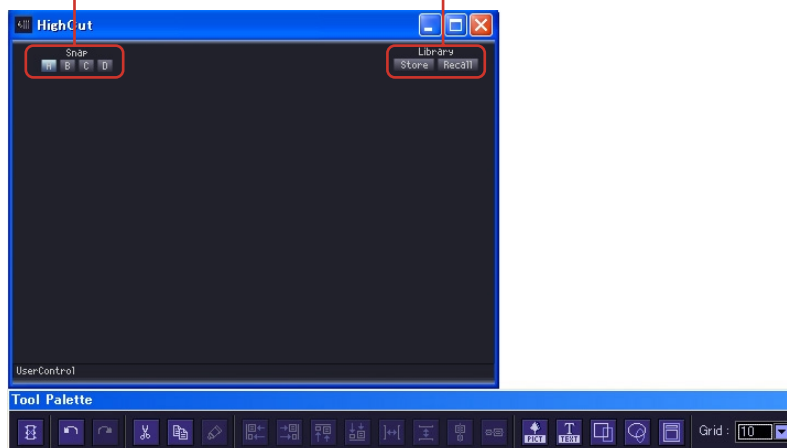
Das benutzerdefinierte Steuerelement wird erstellt und in der Liste des Dialogfelds „User Control Manager“ angezeigt.



6 Klicken Sie im Dialogfeld „User Control Manager“ auf die Schaltfläche [OK].

Ein neues benutzerdefiniertes Steuerelement wird nach seiner Erstellung im Untermenü [View] → [User Control] des Hauptfensters angezeigt. Wenn Sie auf das Steuerelement klicken, wird es in einem Fenster des Benutzersteuerelement-Editors angezeigt.

[Snap] und [Library] erscheinen in einer neuen Benutzersteuerung.



Sicherheit für benutzerdefinierte Steuerelemente

Die Sicherheitsstufe kann unabhängig für jede Benutzersteuerung eingestellt werden. Benutzerdefinierte Steuerelemente auf einer höheren Sicherheitsstufe als der des aktuellen Benutzers werden weder im Menü noch im Dialogfeld „User Control Manager“ angezeigt. Die für ein benutzerdefiniertes Steuerelement und für den Benutzer eingestellte Sicherheitsstufe haben somit Einfluss auf die Anzeige und Bearbeitung dieser Steuerelemente.

■ Sicherheitsstufen für benutzerdefinierte Steuerelemente

Es können die Sicherheitsstufen 1–10 für jeden Level oder Benutzer eingestellt werden. „Level 1“ ist die höchste und „Level 10“ die niedrigste Stufe. Wenn die Sicherheitsstufe eines benutzerdefinierten Steuerelements auf 2 eingestellt ist, dann können nur Benutzer mit der Sicherheitsstufe 1 oder 2 dieses Steuerelement anzeigen oder bearbeiten. Die Sicherheitsstufen von benutzerdefinierten Steuerelementen können im Dialogfeld „User Control Manager“ durch einen Benutzer geändert werden, der mit einer Sicherheitsstufe angemeldet ist, die gleich oder höher als die des Steuerelements ist.

1 Wählen Sie im Hauptfenster die Menüoption [Tools] → [User Control Manager].

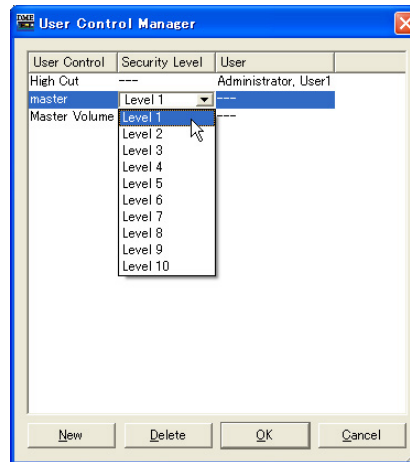
Das Dialogfeld „User Control Manager“ (Manager für benutzerdefinierte Steuerelemente) wird angezeigt.

2 Ändern der Sicherheitsstufe für benutzerdefinierte Steuerelemente.

- Zum Ändern der Sicherheitsstufe

Klicken Sie auf das Feld [Security Level], das zur Benutzersteuerung gehört, die Sie ändern möchten.

Es erscheint eine Liste mit Sicherheitsstufen.

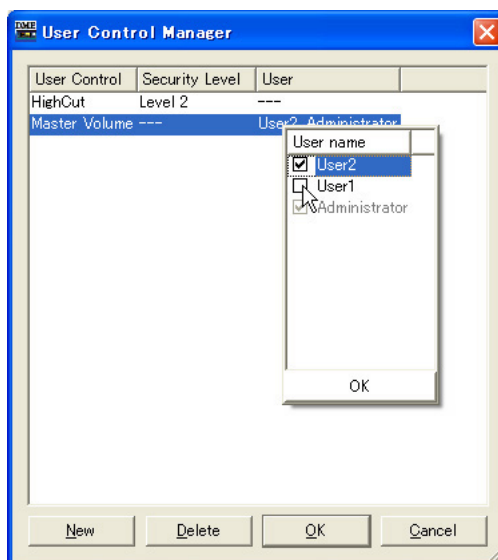


HINWEIS

Die in der Liste angezeigten Sicherheitsstufen unterscheiden sich je nach der Sicherheitsstufe des aktuellen Benutzers.

Klicken Sie auf die Sicherheitsstufe, die für die Benutzersteuerung gelten soll. Die ausgewählte Stufe wird nun im Feld [Security Level] angezeigt.

- **Einstellen der Sicherheitsstufe für einzelne Benutzer**
Klicken Sie auf das Feld [User], das zur Benutzersteuerung gehört, die Sie ändern möchten. Es erscheint die Liste der Benutzer.



HINWEIS

Die Benutzer, die ausgewählt werden können, hängen von deren Sicherheitsstufe ab.

Klicken Sie auf den Benutzer, der für die Benutzersteuerung ausgewählt werden soll. Der gewählte Benutzername wird im Feld [User] angezeigt.

3 Klicken Sie auf die Schaltfläche [OK].

■ Sicherheitseinstellungen für Benutzer

Im Dialogfeld „Security“ (Sicherheit) des Hauptfensters können die Sicherheitsstufen für benutzerdefinierte Steuerelemente eingestellt werden, bei denen Anzeige und Bearbeitung erlaubt oder abgelehnt wird.

Ein Benutzer kann benutzerdefinierte Steuerelemente bearbeiten, wenn für ihn das Kontrollkästchen [Operation Security] (Operative Sicherheit) → [Edit] (Bearbeiten) aktiviert ist. Benutzerdefinierte Steuerelemente auf einer Sicherheitsstufe gleich oder niedriger als in [Operation Security] → [User Control Level] (Sicherheitsstufe für benutzerdefiniertes Steuerelement) angegeben, werden im Menü angezeigt.

Mithilfe der Sicherheitseinstellungen für Benutzer können Sie festlegen, ob benutzerdefinierte Steuerelemente gleich bei Anmeldung des Benutzers geöffnet werden, oder wenn eine Datei geöffnet wird. Wenn die Option [Startup User Control] (benutzerdefinierte Steuerelemente bei Systemstart) nicht aktiviert ist, dann wird der Benutzersteuerelement-Editor automatisch angezeigt, sobald Dateien mit benutzerdefinierten Steuerelementen geöffnet werden.

Informationen über das Dialogfeld „Security“ finden Sie unter „Sicherheit (Benutzer anlegen und Benutzereinstellungen vornehmen)“ auf Seite 55.

User Module Editor (Benutzermoduleditor)

Mit dem Benutzermoduleditor können Steuerelemente von Komponenten in einem Benutzermodulfenster angeordnet werden. Für jedes Benutzermodul gibt es einen Benutzermoduleditor. Der Name des Benutzermoduls wird in der Titelleiste angezeigt. Es können nur Komponenten, die in einem bestimmten Benutzermodul enthalten sind, in dem mit dem betreffenden Benutzermodul verbundenen Steuerungsfenster angeordnet werden. Benutzermodul und Steuerungsfenster haben denselben Namen.

HINWEIS

Sie können Steuerelemente von einem Benutzermodul zum Benutzersteuerelement-Editor kopieren.



■ Öffnen eines Benutzermoduleditor-Fensters

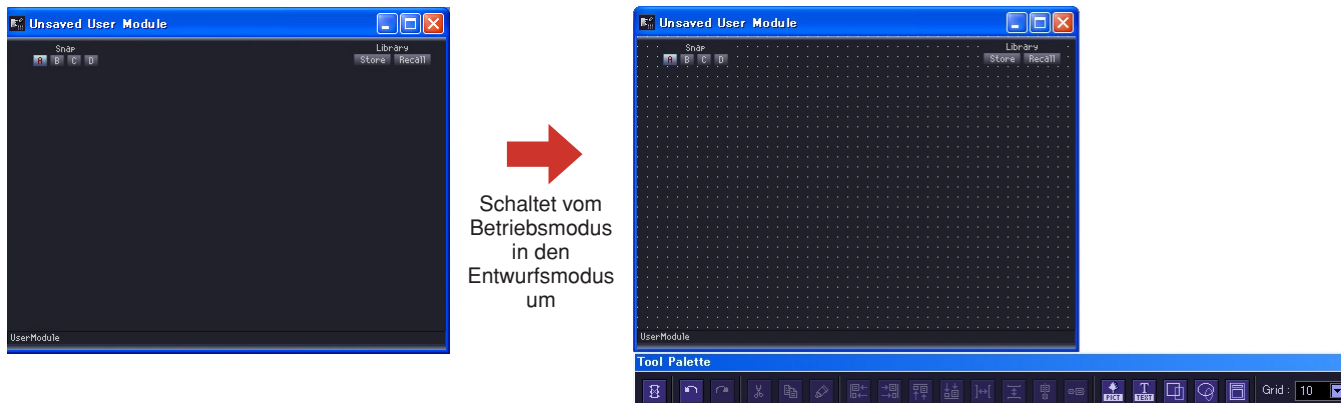
Legen Sie unter [Double Click Action] im Dialogfeld „User Module Manager“ das Fenster fest, das geöffnet wird, wenn Sie im Konfigurationsfenster einen Doppelklick ausführen. Wenn das Optionsfeld [Open User Module Editor] für ein Benutzermodul aktiviert ist, dann kann für das Modul ein Benutzermoduleditor geöffnet werden. Weitere Informationen über das Dialogfeld „User Module Manager“ finden Sie auf [Seite 250](#). Weitere Informationen über das Dialogfeld „User Module Properties“ finden Sie auf [Seite 181](#).

Ein Benutzermodul kann auch über das User-Module-Kontextmenü im Designer-Fenster geöffnet werden.

Betriebsmodus und Entwurfsmodus

Für Benutzersteuerelement-Editor, Benutzermoduleditor und Komponenteneditor gibt es zwei Modi: den „**Betriebsmodus**“ und den „**Entwurfsmodus**“. Im Betriebsmodus werden Parameter angepasst, und im Entwurfsmodus werden die Steuerelemente angeordnet.

Über das Kontextmenü können Sie zwischen beiden Modi umschalten. Es wird angezeigt, wenn Sie im Benutzersteuerelement-Editor, im Benutzermoduleditor oder im Komponenteneditor mit der rechten Maustaste klicken.



Mit dem Befehl [Design Mode] (Entwurfsmodus) können Sie den Entwurfsmodus ein- und ausschalten. Wenn der Entwurfsmodus eingeschaltet ist, wird ein Häkchen angezeigt. Wenn Sie auf das Kontextmenü klicken, während das Häkchen angezeigt wird, dann wird der Entwurfsmodus ausgeschaltet, und das Editorfenster kehrt in den Betriebsmodus zurück.

HINWEIS

Nur Benutzer, für die das Kontrollkästchen [Operation Security] → [Edit] im Security-Dialogfenster aktiviert ist, können den Bearbeitungsmodus einschalten.

HINWEIS

Im Komponenteneditor können Sie Steuerelemente markieren, um sie in den Benutzersteuerelement-Editor oder Benutzermoduleditor zu kopieren. Wenn Sie mehrere Objekte auswählen möchten, halten Sie die Taste <Strg> gedrückt, während Sie auf weitere Objekte klicken, die Sie auswählen möchten.

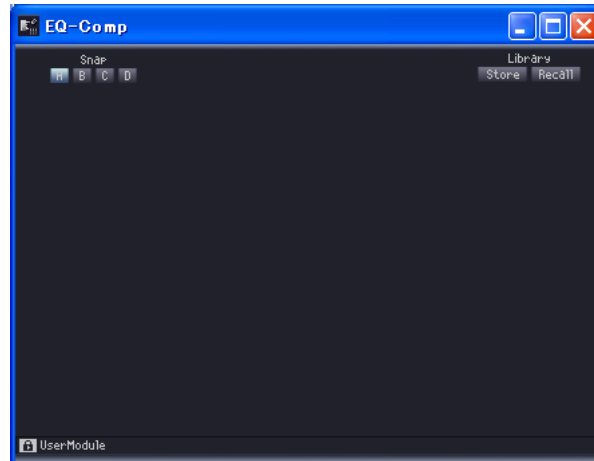
Status Bar (Statusleiste)

Im Benutzermodul erscheint das Schlosssymbol, wenn eine Sicherheitsstufe aktiv ist.

→ Eigenschaften des Benutzermoduls (Seite 181).

→ Benutzermodul (Seite 250).

Das Schlosssymbol erscheint geschlossen, wenn noch kein Passwort eingegeben wurde, und Layouts im Design-Modus können nicht gespeichert werden.



Wenn das Passwort eingegeben wird, ist es vorübergehend möglich, das Layout zu speichern.



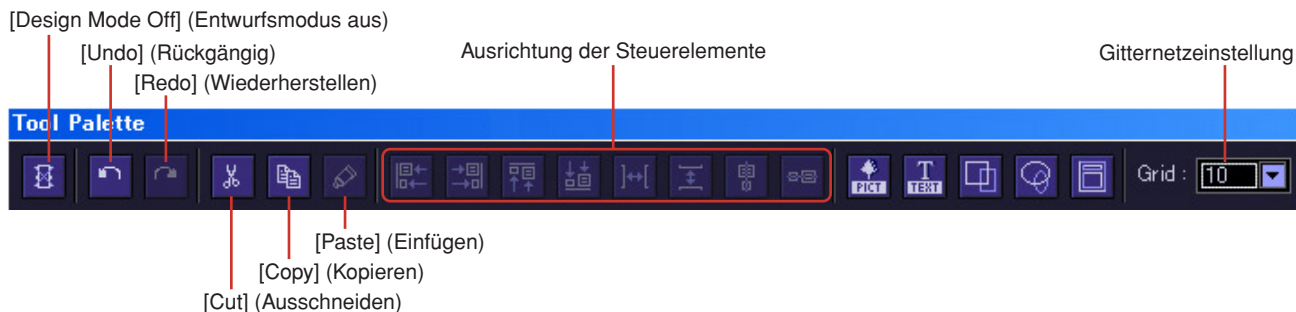
Das Schlosssymbol erscheint nicht, wenn das Kontrollkästchen [Enable Security] im Dialogfenster „Properties“ nicht markiert ist.



Bearbeitungspalette

Die Bearbeitungspalette wird automatisch angezeigt, wenn der Benutzersteuerelement-Editor oder Benutzermoduleditor im Entwurfsmodus aktiv ist. Wenn Sie einen dieser Editoren verschieben, wird die Bearbeitungspalette mit verschoben. Schalten Sie den Entwurfsmodus aus, verschwindet die Bearbeitungspalette.

In der Bearbeitungspalette sind Befehle für die Bearbeitung im Benutzersteuerelement-Editor oder Benutzermoduleditor vorhanden.



■ [Design Mode Off] (Entwurfsmodus aus)

Hiermit wird der Entwurfsmodus ausgeschaltet.

■ [Undo] (Rückgängig) / [Redo] (Wiederherstellen)

Hiermit können Aktionen rückgängig gemacht bzw. wiederhergestellt werden.

■ [Cut] Ausschneiden / [Copy] (Kopieren)

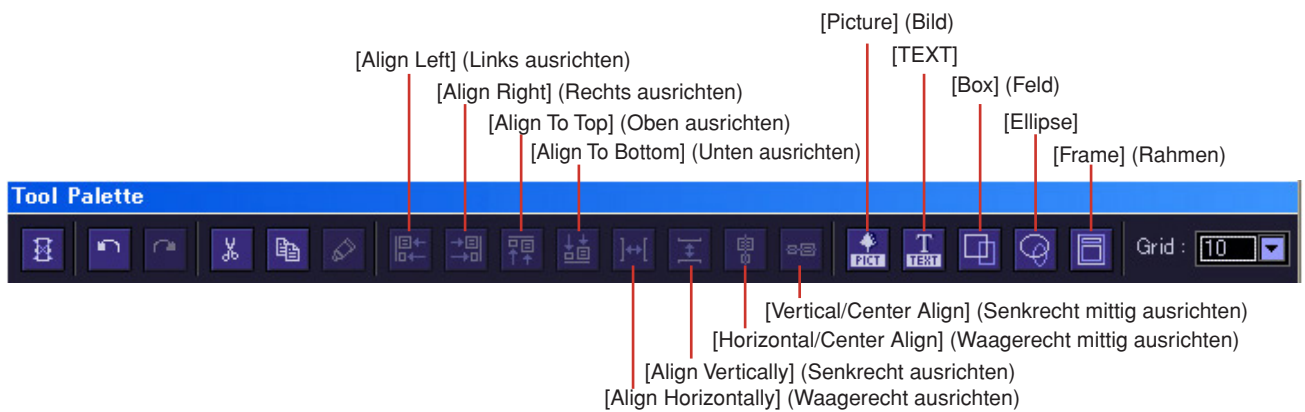
Hiermit können markierte Steuerelemente ausgeschnitten oder kopiert werden.
→ Siehe „Ausschneiden/Kopieren/Einfügen von Steuerelementen“ auf Seite 303.

■ [Paste] (Einfügen)

Hiermit können ausgeschnittene oder kopierte Steuerelemente eingefügt werden.
→ Siehe „Ausschneiden/Kopieren/Einfügen von Steuerelementen“ auf Seite 303.

■ Ausrichtung der Steuerelemente

Hiermit werden die Positionen verschiedener Steuerelemente ausgerichtet.



[Align Left] (Links ausrichten)

Richtet alle ausgewählten Steuerelemente am linken Rand des am weitesten links markierten Steuerelements aus.

[Align Right] (Rechts ausrichten)

Richtet alle ausgewählten Steuerelemente am rechten Rand des am weitesten rechts markierten Steuerelements aus.

[Align To Top] (Oben ausrichten)

Richtet alle ausgewählten Steuerelemente am oberen Rand des obersten markierten Steuerelements aus.

[Align To Bottom] (Unten ausrichten)

Richtet alle ausgewählten Steuerelemente am unteren Rand des untersten markierten Steuerelements aus.

[Align Horizontally] (Waagrecht ausrichten)

Diese Schaltfläche kann nur verwendet werden, wenn drei oder mehr Steuerelemente markiert sind.

Diese werden dann einheitlich in einer waagerechten Linie angeordnet. Dabei werden die Positionen der am weitesten links und rechts liegenden Steuerelemente nicht verändert und die Steuerelemente dazwischen in gleichmäßigen Abständen angeordnet. Das heißt, der Zwischenraum zwischen den einzelnen Steuerelementen ist gleich.

[Align Vertically] (Senkrecht ausrichten)

Diese Schaltfläche kann nur verwendet werden, wenn drei oder mehr Steuerelemente markiert sind.

Diese werden dann einheitlich in einer senkrechten Linie angeordnet. Dabei werden die Positionen der obersten und untersten Steuerelemente nicht verändert und die Steuerelemente dazwischen in gleichmäßigen Abständen angeordnet. Der Zwischenraum zwischen den einzelnen Steuerelementen ist also gleich.

[Horizontal/Center Align] (Waagrecht mittig ausrichten)

Die markierten Steuerelemente werden in einer waagerechten Linie an der Mitte des Fensters ausgerichtet.

[Vertical/Center Align] (Senkrecht mittig ausrichten)

Die markierten Steuerelemente werden in einer senkrechten Linie an der Mitte des Fensters ausgerichtet.

■ **[Picture]-Schaltfläche**

Platziert eine Bilddatei.

■ **[TEXT]-Schaltfläche**

Platziert ein Textfeld.

■ **[Box]-Feld**

Platziert ein Rechteck.

■ **[Ellipse]-Schaltfläche**

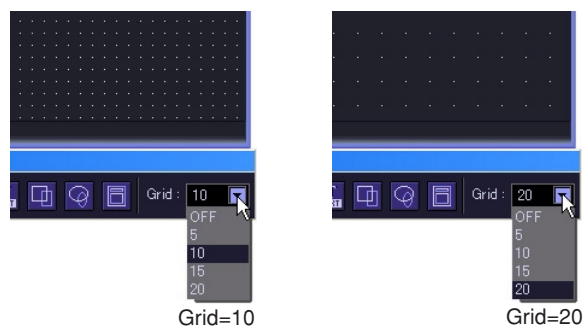
Platziert eine Ellipse.

■ **[Frame]-Schaltfläche**

Platziert einen Rahmen.

■ **Gitternetzzeinstellung**

Steuerelemente können auch an einem Gitternetz (Grid) ausgerichtet werden. Die Gitternetzabstände werden in diesem Menü festgelegt.



Durch Klicken auf die Schaltfläche [▼] wird ein Menü angezeigt. Wählen Sie einen Zahlenwert aus, um die Gitternetzabstände festzulegen. Mit der Menüoption [OFF] kann das Gitternetz ausgeschaltet werden.

HINWEIS

Wenn das Gitternetz eingeschaltet ist (d.h. wenn eine beliebige Menüoption außer OFF ausgewählt worden ist), dann wird jedes Steuerelement, das noch nicht am Gitternetz ausgerichtet ist, durch Mausklick am nächstgelegenen Gitterpunkt angedockt.

Beachten Sie bitte folgendes: wenn Sie mehrere Steuerelemente in einer einzigen Aktion vom Komponenteneditor kopiert und ihre Positionen manuell eingerichtet haben, könnten diese Positionen durcheinander kommen, wenn Sie auf ein Steuerelement klicken, das noch nicht am Gitternetz ausgerichtet ist.

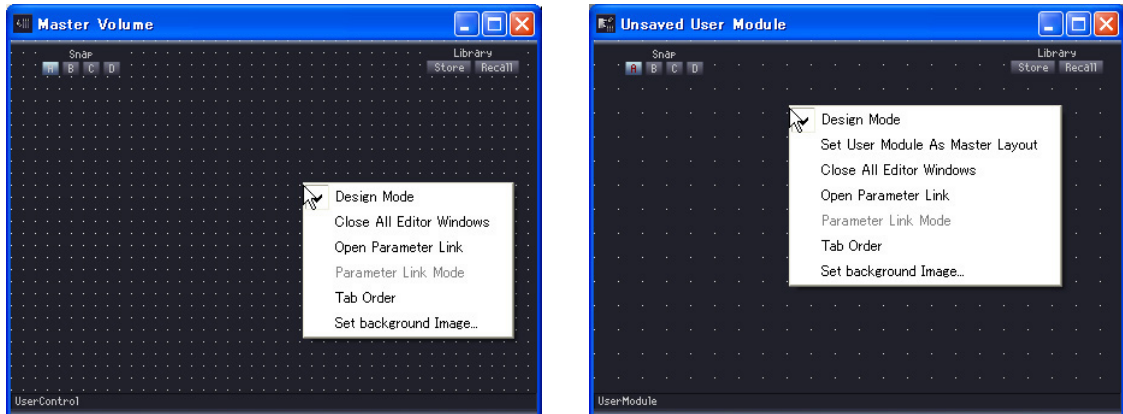
Außerdem, wenn Sie die Gitternetzabstände nach Ausrichten der Steuerelemente im Benutzersteuerelement-Editor oder Benutzermoduleditor ändern, werden die Steuerelemente auf Positionen verschoben, die nicht mit dem Gitternetz übereinstimmen, selbst wenn diese mithilfe der Ausrichtungsschaltflächen angeordnet werden. Wenn es Steuerelemente gibt, die sich nicht am Gitternetz ausrichten lassen, schalten Sie das Gitternetz aus.

Kontextmenüs im Benutzersteuerelement-Editor / Benutzermoduleditor

Wenn Sie mit der rechten (bzw. sekundären) Maustaste auf ein Fenster klicken, wird ein Kontextmenü angezeigt, das sich je nach Modus (Betriebsmodus oder Entwurfsmodus) unterschiedlich darstellt. Im Entwurfsmodus werden jeweils andere Befehle hinzugefügt, je nachdem, wo Sie geklickt haben. Das Kontextmenü im Benutzermoduleditor enthält den Befehl [Set User Module As Master Layout] (Benutzermodul als Master-Layout festlegen).

■ Betriebsmodus

Die in den Kontextmenüs für den Betriebsmodus angezeigten Befehle werden auch im Entwurfsmodus angezeigt.

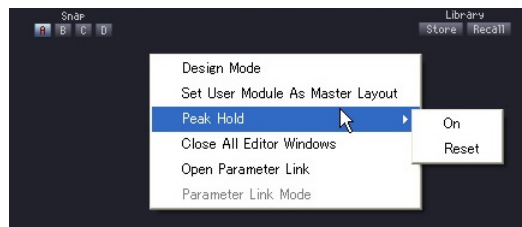


[Entwurfsmodus]

Schaltet vom Betriebsmodus in den Entwurfsmodus um. Im Entwurfsmodus wird links vom Befehl ein Häkchen angezeigt.

[Peak Hold] (Spitzenpegel halten)

Schaltet das Peak-Hold-Messinstrument EIN oder AUS und bewirkt einen Reset. Die Einstellung EIN/AUS für Peak Hold gilt für die gesamte Zone.



- [On] (Ein)

Wenn Sie diesen Befehl auswählen, wird die Peak-Hold-Funktion eingeschaltet, und direkt daneben erscheint eine Markierung. Wenn Sie diesen Eintrag wählen, während Peak Hold eingeschaltet ist, wird die Funktion ausgeschaltet.

- [Reset] (Rücksetzen)

Setzt den Peak-Hold-Wert zurück.

HINWEIS

Peak Hold (Spitzenpegel halten) ist eine Funktion, mit der das Überschreiten des maximalen Signalpegels sehr leicht abgelesen werden kann, indem dieses Feld an der Stelle auf- und weiterleuchtet, an welcher der maximale Pegel erreicht wurde.

[Close All Editor Windows] (Alle Editorfenster schließen)

Schließt alle Komponenten-Editorfenster.

[Open Parameter Link] (Parameterverknüpfung öffnen)

Öffnet das Fenster „Parameter Link“. Weitere Informationen über das Parameter-Link-Fenster finden Sie unter „Parameterverknüpfungen“ (Seite 73).

[Parameter Link Mode]

Wenn dies eingeschaltet ist, wird ein Häkchen angezeigt.

Wenn Sie dies einschalten, aktivieren Sie den Parameter-Link-Modus, in dem Parameter einer Gruppe verknüpft werden können.

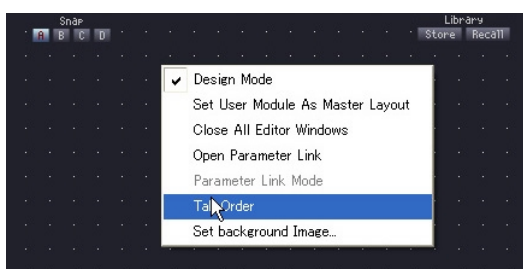
Wenn ausgeschaltet, sind die Gruppenparameter nicht miteinander verknüpft und lassen sich einzeln ändern. Schalten Sie die Funktion aus, um den Wert einzelner Parameter ändern zu können.

Der Parameter-Link-Modus ist mit dem Optionsfeld [Parameter Link] im Parameter-Link-Fenster verbunden.

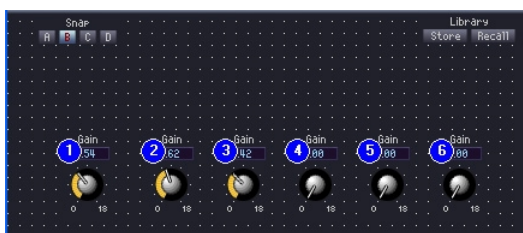
[Set User Module As Master Layout] (Benutzermodul als Master-Layout festlegen)

Gilt nur für den Benutzermoduleditor. Hiermit wird das Layout des aktiven Benutzermoduleditors als Master-Layout festgelegt. Die Fenstergröße und der Hintergrund werden für alle Benutzermoduleditoren übernommen, die in Zukunft erstellt werden.

■ Das Kontextmenü im Bearbeitungsmodus nach Klicken mit der rechten Maustaste auf eine leere Stelle

**[Tab Order] (Tabulator-Reihenfolge)**

Diese Funktion zeigt für Benutzersteuerelement-Editoren oder Benutzermoduleditoren die Reihenfolge an, in der Sie durch Druck auf die Taste <Tab> von einem Steuerelement zum anderen gelangen. Wenn Sie diesen Menübefehl wählen, werden neben den Bearbeitungsfeldern Nummern angezeigt. Im Kontextmenü erscheint links von der Option [Tab Order] ein Häkchen. Wenn Sie die Einstellung der Tabulator-Reihenfolge beenden möchten, klicken Sie erneut auf [Tab Order] im Kontextmenü oder irgendwo neben einer der Nummern für die Tab-Reihenfolge im Benutzersteuerelement-Editor.



Die Reihenfolge wird durch Klick auf die angezeigten Nummern geändert. Die Nummern werden in der Reihenfolge ihres Anklickens geändert. Wenn Sie die Einstellung der Tabulator-Reihenfolge beenden möchten, klicken Sie erneut auf [Tab Order] im Kontextmenü oder irgendwo neben einer der Nummern für die Tab-Reihenfolge im Benutzersteuerelement-Editor.

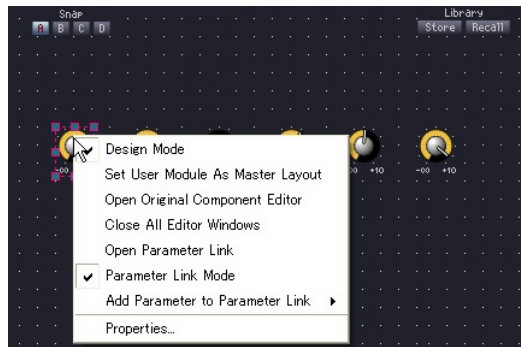
→ Siehe „Ändern der Tabulator-Reihenfolge“ auf Seite 313.

[Set Background Image] (Hintergrundbild festlegen)

Hiermit wird ein Hintergrundbild für ein Fenster festgelegt. Wenn Sie diese Menüoption auswählen, wird das Dialogfeld „Background Image“ (Hintergrundbild) angezeigt.

→ Siehe „Festlegen von Fenster-Hintergrundbildern“ auf Seite 295.

■ Das Kontextmenü im Entwurfsmodus nach Klicken mit der rechten Maustaste auf ein Steuerelement

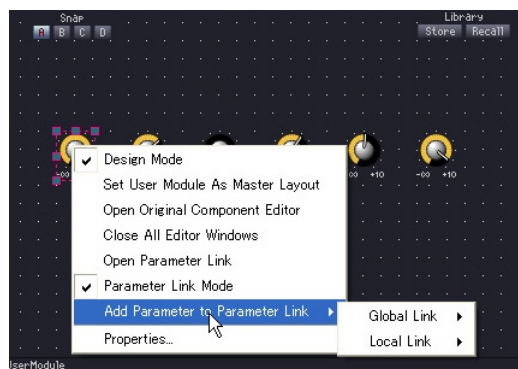


[Open Original Component Editor] (Originalen Komponenteneditor öffnen)

Dieses Menü wird angezeigt, wenn Sie im Entwurfsmodus mit der rechten Maustaste auf ein Steuerelement klicken. Durch Auswahl dieser Menüoption wird der Komponenteneditor für das angeklickte Steuerelement geöffnet.

[Add Parameter to Parameter Link]

Fügt der Gruppe der verknüpften Parameter ein Steuerelement hinzu. Klicken Sie auf den im Untermenü angezeigten Gruppennamen. Siehe „Erstellen von Parameterverknüpfungen“ (Seite 314).



Wenn Sie auf den Namen einer Gruppe mit verknüpften Parametern klicken, wird dieser Gruppe ein Steuerelement hinzugefügt.

[Property] (Eigenschaft)

Durch Auswahl dieser Menüoption wird das Dialogfeld mit den Eigenschaften des betreffenden Steuerelements geöffnet.

→ Siehe „Eigenschaften von Steuerelementen“ auf Seite 303.

HINWEIS

Es gibt Steuerelemente wie Bearbeitungsfelder und Schieberegler, für die kein [Property]-Befehl angezeigt wird.

Ändern der Fenstergröße

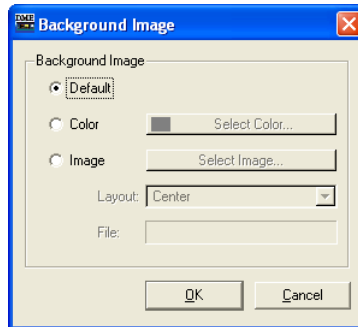
Im Entwurfsmodus können Sie die Fenstergröße des Benutzersteuerelement-Editors ändern. Wenn Sie den Mauszeiger an eine Ecke des Fensters bringen, ändert sich seine Form in die eines Pfeils mit zwei Spitzen. Wenn der Pfeil diese Form hat, können Sie durch Ziehen eine Änderung der Fenstergröße erreichen.



Selbst wenn Sie die Breite des Fensters ändern, bleibt die [Library]-Schaltfläche da, wo sie immer ist, nämlich in der oberen rechten Ecke.

Festlegen von Fenster-Hintergrundbildern

Die Standardfarbe für den Hintergrund der Fenster im Benutzersteuerelement-Editor, Benutzermoduleditor oder Komponenteneditor ist schwarz. Sie können jedoch die die Farbe ändern oder ein Hintergrundbild anzeigen. Diese Festlegungen werden im Dialogfeld „Background Image“ (Hintergrundbild) getroffen. Wenn Sie dieses Dialogfeld anzeigen möchten, klicken Sie mit der rechten Maustaste im Fenster des Benutzersteuerelement-Editors, solange Sie sich im Entwurfsmodus befinden, und wählen Sie dann im Kontextmenü die Option [Set Background Image] (Hintergrundbild festlegen) aus.



■ [Default] (Standard)

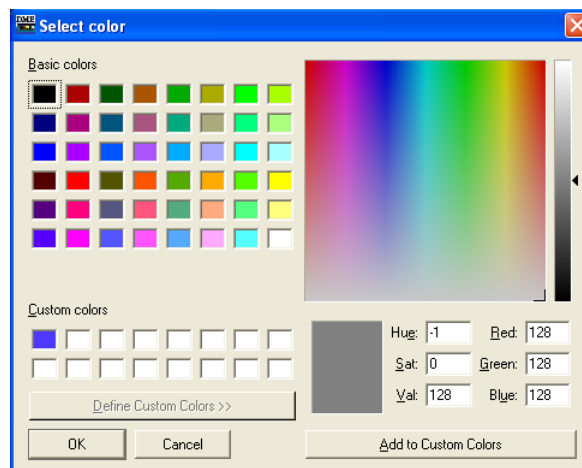
Hiermit wird die Hintergrundfarbe wie beim Komponenteneditor auf schwarz eingestellt. Wählen Sie diese Option aus, wenn Sie vorher über die Optionsfelder [Color] oder [Image] den Hintergrund anderweitig eingestellt haben und nun wieder zum originalen Hintergrund zurückkehren möchten.

■ [Color] (Farbe)

Legt die Hintergrundfarbe fest. Wählen Sie über die Schaltfläche [Select Color] (Farbe auswählen) eine Farbe aus.

Schaltfläche [Select Color] (Farbe auswählen)

Durch Klick auf diese Schaltfläche wird das Dialogfeld „Select color“ (Farbe auswählen) angezeigt. Hiermit wird die Hintergrundfarbe festgelegt. Informationen über das Dialogfeld „Select color“ finden Sie unter [Seite 203](#).



HINWEIS

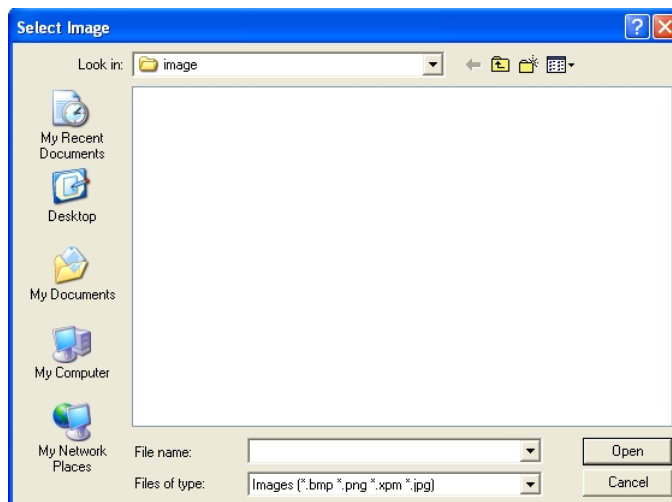
Wenn Sie eine helle Farbe auswählen, kann es schwierig sein, das Gitternetz zu erkennen.

■ [Image] (Bild)

Zeigt ein Bild für den Hintergrund an. Sie können Bilddateien in den folgenden Formaten verwenden: BMP (.bmp), PNG (.png), XPM (.xpm) und JPEG (.jpg). Wählen Sie über die Schaltfläche [Select Image] eine Bilddatei aus.

[Select Image] (Bild wählen)

Wenn Sie auf diese Schaltfläche klicken, wird das Dialogfeld „Select Image“ angezeigt. Hier können Sie eine Bilddatei auswählen, die als Fensterhintergrund angezeigt werden soll.



[Layout]

Dieses Feld zeigt eine Liste an, in der Sie auswählen können, wie die Bilddatei angezeigt werden soll.

- **[Center] (Mitte)**
Ordnet das Bild in der Mitte des Fensters an.
- **[Tile] (Kacheln)**
Ordnet mehrfache Kopien des Bildes nebeneinander an, bis der verfügbare Platz ausgefüllt ist. Wenn die Bilddatei kleiner als das Fenster ist, wird sie wie Kacheln an der Wand wiederholt angezeigt.
- **[Fit] (Einpassen)**
Vergrößert oder verkleinert das Bild derart, dass es mit der Größe des Fensters, in dem es angezeigt werden soll, übereinstimmt.

[File] (Datei)

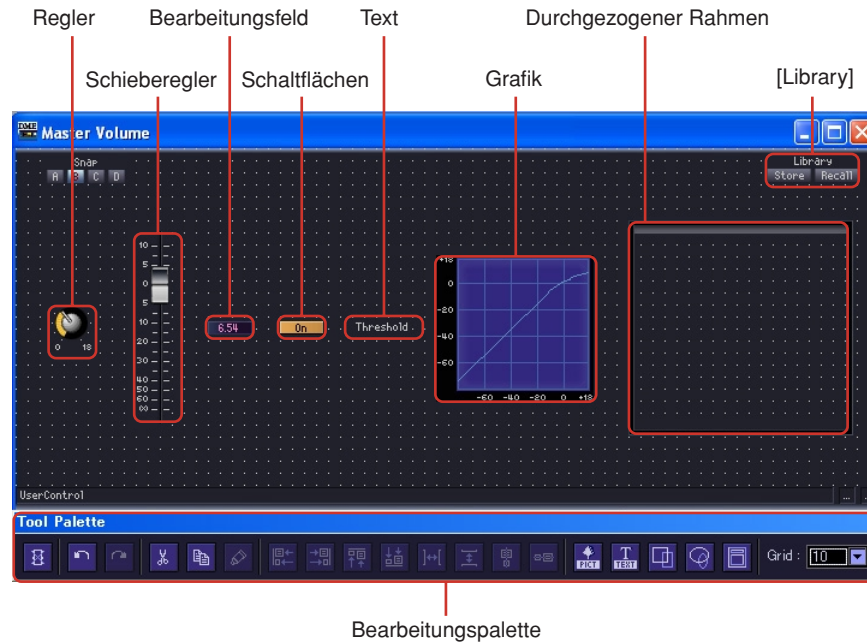
Hier wird der Pfad zur Bilddatei angegeben.

Wählen Sie über die Schaltfläche [Select Image] eine Bilddatei aus. Der Pfad wird automatisch eingetragen.

Übertragen von Steuerelementen

Steuerelemente können im Entwurfsmodus übertragen werden. Sie können den Entwurfsmodus ein- und ausschalten, indem Sie im Benutzersteuerelement-Editor, dem Benutzermoduleditor oder dem Komponenteneditor mit der rechten Maustaste klicken und dann im Kontextmenü den Befehl [Design Mode] (Entwurfsmodus) auswählen.

Steuerelemente können durch Ziehen aus dem Komponenteneditor oder über die Befehle „Kopieren“ und „Einfügen“ übertragen werden.



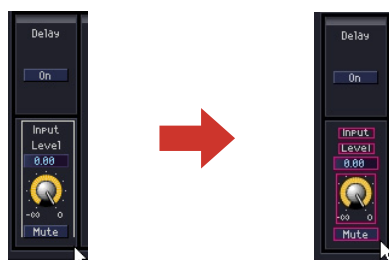
■ Markieren von Steuerelementen

Wenn Sie im Entwurfsmodus des Komponenteneditors auf ein Steuerelement klicken, wird dieses durch einen roten Rahmen markiert. Steuerelemente wie Drehregler, Schieberegler, Bearbeitungsfelder und Beschriftungen sind allesamt separate Objekte. Es wird jeweils nur das Element markiert, auf das Sie klicken.



Wenn Sie beim Klicken die <Strg>-Taste gedrückt halten, können Sie mehrere Steuerelemente und Beschriftungen markieren. Wenn Sie bei gedrückter <Strg>-Taste auf ein bereits markiertes Steuerelement klicken, dann wird diese Markierung wieder aufgehoben.

Wenn der Mauszeiger sich auf einer leeren Stelle im Arbeitsblatt befindet und Sie von da aus mit dem Ziehen beginnen, wird bereits ein Rahmen angezeigt, der mit dem Mauszeiger mitwandert. Alle Steuerelemente, die innerhalb des Rahmens liegen, werden automatisch markiert.



HINWEIS

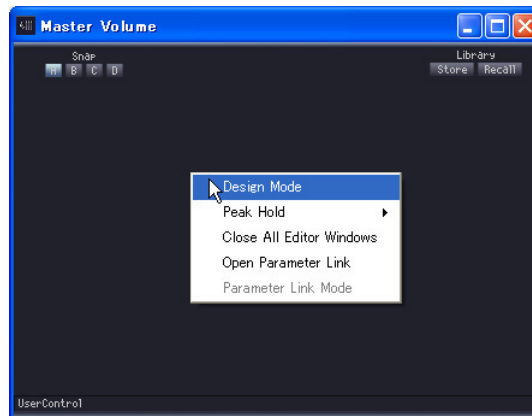
Wenn Sie Steuerelemente wie Drehregler, Schieberegler, Bearbeitungsfelder und Beschriftungen durch Ziehen nacheinander in den Benutzersteuerelement-Editor übertragen, müssen sie dort noch angeordnet werden. Wenn Sie mehrere Elemente markieren und dann ziehen, können Sie diese als Gruppe in den Benutzersteuerelement-Editor kopieren, wobei die ursprüngliche Anordnung beibehalten wird.

Beim Kopieren mehrerer Steuerelemente aus einem einzelnen Komponenteneditor bleiben deren ursprüngliche Beziehungen hinsichtlich der Abstände zueinander und die Tabulator-Reihenfolge erhalten, wenn Sie alle zu kopierenden Steuerelemente als Gruppe markieren und herüberziehen.

■ Übertragen von Steuerelementen durch Ziehen mit der Maus (Benutzersteuerelement-Editor)

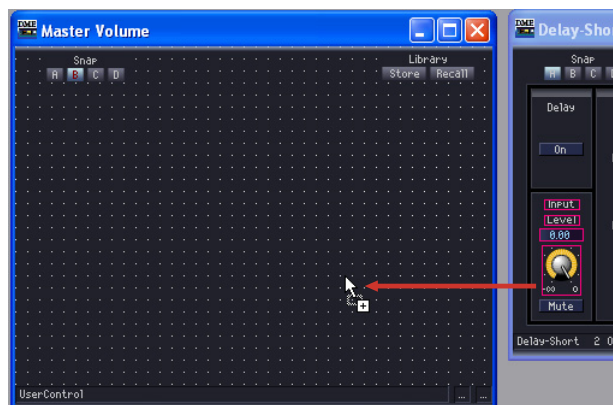
Sie können die zu kopierenden Steuerelemente vom Komponenteneditor zum Benutzersteuerelement-Editor ziehen.

- 1 Öffnen Sie das Fenster des Komponenteneditors, das die Steuerelemente enthält, die Sie in das Benutzersteuerungsfeld bringen möchten.
- 2 Öffnen Sie den Benutzersteuerelement-Editor.
Die Namen der benutzerdefinierten Steuerelemente werden im Untermenü [View] → [User Control] des Hauptfensters angezeigt. Klicken Sie auf einen dieser Namen, um das Fenster des Steuerelements zu öffnen.
- 3 Klicken Sie im Komponenteneditor oder Benutzersteuerelement-Editor mit der rechten Maustaste.
Das Kontextmenü wird daraufhin angezeigt.
- 4 Wählen Sie die Menüoption [Design Mode] (Entwurfsmodus) aus.

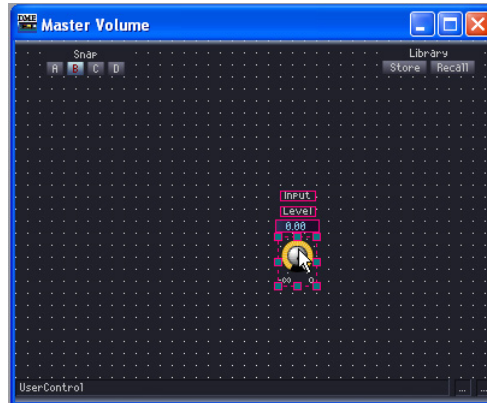


Daraufhin wird der Entwurfsmodus eingeschaltet.

- 5 Ziehen Sie die Steuerelemente vom Komponenteneditor zum Benutzersteuerelement-Editor.



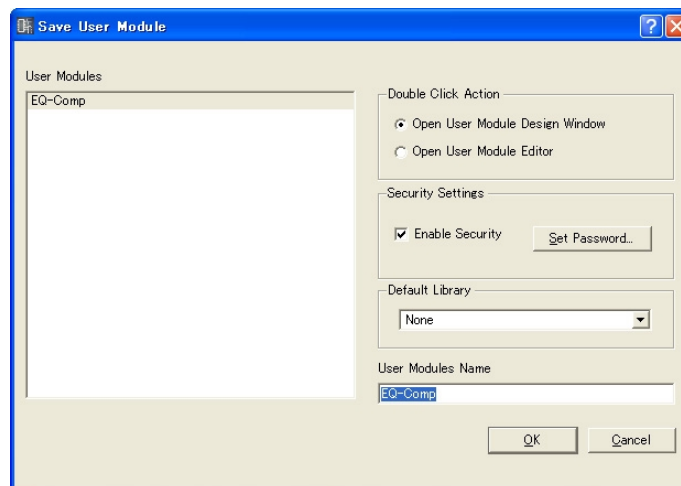
Ordnen Sie die Steuerelemente im Benutzersteuerelement-Editor an.



■ Übertragen von Steuerelementen durch Ziehen mit der Maus (Benutzermoduleditor)

Sie können die zu kopierenden Steuerelemente vom Komponenteneditor des Benutzermoduls zum Benutzermoduleditor ziehen.

- 1 Erstellen Sie ein Benutzermodul, ordnen Sie dann die dafür vorgesehenen Komponenten und verbinden Sie diese.
- 2 Speichern Sie das Benutzermodul, indem Sie das Optionsfeld [Double Click Action] → [Open User Module Editor] im Speicherdialogfeld aktivieren (siehe „[Benutzermodule speichern](#)“ auf Seite 255, um Einzelheiten über das Speichern von Benutzermodulen zu erfahren).



- 3 Doppelklicken Sie im Konfigurationsfenster auf ein Benutzermodul.
Der Benutzermoduleditor und die Editor-Fenster für die im Benutzermodul angeordneten Komponenten werden angezeigt.
- 4 Klicken Sie im Komponenteneditor oder Benutzermoduleditor mit der rechten Maustaste auf eine beliebige Stelle, und wählen Sie dann im Kontextmenü die Option [Design Mode] aus.
Daraufhin wird der Entwurfsmodus eingeschaltet.
- 5 Ziehen Sie die Steuerelemente vom Komponenteneditor zum Benutzermoduleditor.
Ordnen Sie die Steuerelemente im Benutzersteuerelement-Editor an.

■ Übertragen von Steuerelementen mit Kopieren und Einfügen

Kopieren Sie die gewünschten Steuerelemente aus dem Komponenteneditor und fügen Sie diese im Benutzersteuerelement-Editor oder Benutzermoduleditor ein.

Um Steuerelemente im Komponenteneditor zu kopieren, drücken Sie die Tastenkombination für den Kopierbefehl, <Strg> + <C>.

Wenn Sie ein Steuerelement im Benutzersteuerelement-Editor oder Benutzermoduleditor einfügen möchten, drücken Sie die Tastenkombination für den Einfügebefehl, <Strg> + <V>, oder klicken Sie in der Bearbeitungspalette auf die Schaltfläche [Paste] (Einfügen).

- 1 Klicken Sie auf eine beliebige Stelle im Komponenteneditor-Fenster der Quelle, um es aktiv zu machen, und markieren Sie dann das(die) zu kopierende(n) Steuerelement(e).

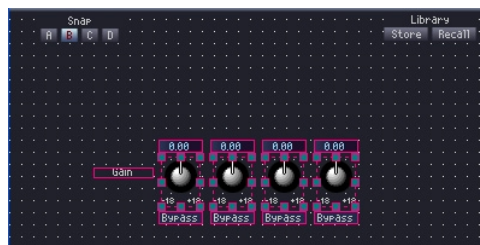


- 2 Drücken Sie die <C>-Taste, während Sie die <Strg>-Taste gedrückt halten. Die markierten Steuerelemente werden in die Zwischenablage kopiert.

- 3 Wenn der als Ziel vorgesehene Benutzersteuerelement-Editor oder Benutzermoduleditor aktiv ist, betätigen Sie die Taste <V>, während Sie die <Strg> -Taste gedrückt halten.

Sie können die Einfügefunktion auch ausführen, wenn Sie in der Bearbeitungspalette auf die Schaltfläche [Paste] klicken.

Die Steuerelemente werden daraufhin übertragen.



■ Wenn Kopieren nicht möglich ist

Unabhängig von der Übertragungsmethode (Ziehen mit der Maus oder Kopieren/Einfügen) ist es nicht möglich, mehrere Kopien desselben Steuerelements anzulegen. Wenn Sie ein Steuerelement ziehen, das bereits in den Benutzersteuerelement-Editor oder den Benutzermoduleditor kopiert worden ist, ändert der Mauszeiger seine Form in ein „Verbotsschild“ (Kreis mit diagonalem Balken), wodurch angezeigt wird, dass ein Kopieren nicht möglich ist.



Sie können jedoch mehr als ein Steuerelement desselben Typs in den Benutzersteuerelement-Editor kopieren, solange sie von Komponenten stammen, die in der Konfiguration oder im Benutzermodul angesiedelt sind.

Steuerelemente von Komponenten, die in der Konfiguration angeordnet sind, können nur in den Benutzersteuerelement-Editor kopiert werden.

Steuerelemente von Komponenten aus einem Benutzermodul können sowohl in den Benutzersteuerelement-Editor wie auch in das Benutzermodul kopiert werden.

■ Die Reihenfolge der Steuerelemente

Steuerelemente, die neu in den Benutzersteuerelement-Editor eingefügt worden sind, werden über anderen, vorher eingefügten Steuerelementen angezeigt, sofern sie sich überlappen. Die Tabulator-Reihenfolge der Bearbeitungsfelder richtet sich nach der Reihenfolge, in der sie eingefügt wurden. Da die Reihenfolge nicht mehr geändert werden kann, sollten Sie Parametergruppen in durchgezogenen Rahmen einfügen, in dem die Steuerelemente vor dem Kopiervorgang schon angeordnet worden sind.

HINWEIS

Im Komponenteneditor können Sie mehrere Steuerelemente mit gedrückter <Strg>-Taste durch Klicken oder Ziehen markieren. Wenn die Steuerelemente in die Zwischenablage kopiert worden sind, werden sie in der Reihenfolge eingefügt, in der sie kopiert wurden.

Verschieben und Ausrichten von Steuerelementen

Sie können eingefügte Steuerelemente im Benutzersteuerelement-Editor oder im Benutzermoduleditor verschieben oder ausrichten.

■ Markieren von Steuerelementen

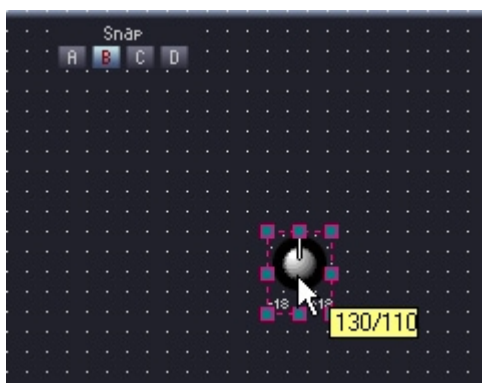
Im Benutzersteuerelement-Editor oder Benutzermoduleditor werden Steuerelemente auf dieselbe Art markiert wie im Komponenteneditor. Klicken Sie auf ein Steuerelement, um es zu markieren, oder klicken Sie bei gedrückter <Strg>-Taste auf mehrere Steuerelemente, um diese zu markieren. Wenn Sie bei gedrückter <Strg>-Taste auf ein bereits markiertes Steuerelement klicken, dann wird diese Markierung wieder aufgehoben. Wenn der Mauszeiger sich auf einer leeren Stelle im Benutzersteuerelement-Editor oder Benutzermoduleditor befindet und Sie von da aus mit dem Ziehen beginnen, wird ein Rahmen angezeigt, der mit dem Mauszeiger mitwandert. Alle Steuerelemente, die innerhalb des Rahmens liegen, werden automatisch markiert. Die markierten Steuerelemente werden von einem roten Rahmen umgeben.

■ Verschieben von Steuerelementen

Markierte Steuerelemente können durch Ziehen mit der Maus oder durch Drücken der Pfeiltasten auf der Tastatur verschoben werden. Wenn Sie mehrere Steuerelemente mithilfe von <Umschalt> + Klick markiert haben, können Sie alle auf einmal verschieben.

Ziehen

Wenn das Gitternetz eingeschaltet ist, wird das Steuerelement in der oberen linken Ecke automatisch am Gitternetz ausgerichtet. Beim Ziehen werden die Koordinaten der oberen linken Ecke des gezogenen Objekts angezeigt. Die Angaben „Abstand nach rechts“ und „Abstand nach unten“ werden in Pixel angezeigt, wobei die obere linke Ecke des Fensters als Referenzpunkt verwendet wird.



Wenn mehrere Steuerelemente markiert und gezogen werden, beziehen sich die Koordinaten auf die obere linke Ecke des Steuerelements, auf das die Maus zeigt.

Pfeiltasten

Wenn das Gitternetz eingeschaltet ist, werden die Steuerelemente mithilfe der Pfeiltasten jeweils um eine Gitternetzzeinheit verschoben. Ist das Gitternetz ausgeschaltet, werden die Steuerelemente jeweils um ein Pixel verschoben.

■ Ausrichtung

Steuerelemente können mithilfe der folgenden Schaltflächen auf der Bearbeitungspalette ausgerichtet werden: [Align Left] (Links ausrichten), [Align Right] (Rechts ausrichten), [Align To Top] (Oben ausrichten), [Align To Bottom] (Unten ausrichten), [Align Horizontally] (Waagrecht ausrichten), [Align Vertically] (Senkrecht ausrichten), [Horizontal/Center Align] (Waagrecht mittig ausrichten) und [Vertical/Center Align] (Senkrecht mittig ausrichten).

Wenn drei oder mehr Steuerelemente markiert wurden, können Sie nur die Schaltflächen [Align Horizontally] oder [Align Vertically] verwenden.

Ausschneiden/Kopieren/Einfügen von Steuerelementen

Die im Benutzersteuerelement-Editor oder Benutzermoduleditor angeordneten Steuerelemente können mithilfe der Bearbeitungspaletten-Befehle [Cut] (Ausschneiden), [Copy] (Kopieren) und [Paste] (Einfügen) bearbeitet werden.

■ Ausschneiden

Hiermit werden Steuerelemente ausgeschnitten, die im Benutzersteuerelement-Editor angeordnet sind. Markieren Sie ein oder mehrere Steuerelemente und klicken Sie dann auf die Schaltfläche [Cut] der Bearbeitungspalette.

■ Kopieren

Hiermit werden Steuerelemente, die im Benutzersteuerelement-Editor oder Benutzermoduleditor angeordnet sind, in die Zwischenablage kopiert. Markieren Sie ein oder mehrere Steuerelemente und klicken Sie dann auf die Schaltfläche [Copy] der Bearbeitungspalette.

■ Einfügen

Hiermit können ausgeschnittene oder kopierte Steuerelemente eingefügt werden. Klicken Sie auf die Schaltfläche [Paste] der Bearbeitungspalette. Wenn Sie nicht einfügen können, wird die Schaltfläche grau.

■ Löschen

Steuerelemente können gelöscht werden, wenn Sie diese markieren und dann die Taste <Entf> drücken.

Befehle während der Bearbeitung rückgängig machen und wiederherstellen (Undo und Redo)

Mit den Befehlen [Undo] und [Redo] im [Edit]-Menü können Sie Reglerbewegungen, Größenänderungen oder Löschvorgänge rückgängig machen.

HINWEIS

Sobald Sie ein Editorfenster schließen, können Sie dort ausgeführte Aktionen nicht mehr rückgängig machen oder wiederherstellen.

Eigenschaften von Steuerelementen

Wenn Sie entweder auf einen Controller im User Control Editor oder im User Module Editor doppelklicken, oder auf dem Controller rechtsklicken und [Properties] (Eigenschaften) aus dem Kontextmenü auswählen, erscheint ein Dialogfenster namens „Properties“. Hier können Sie ein Design für einen Controller festlegen.

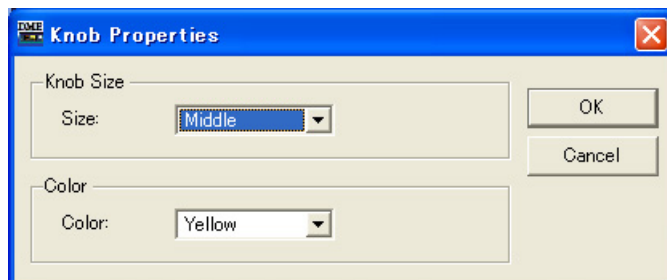
Jeweils gleiche Eigenschaften können gleichzeitig auf mehrere Controller angewendet werden, indem Sie die <Strg>-Taste gedrückt halten und dann das Properties-Dialogfenster öffnen. Bearbeitete Einträge erscheinen im Fettdruck, bis Sie auf [OK] oder [Cancel] klicken.

HINWEIS

Schieberegler haben keine Property-Einstellungen.

■ Das Dialogfeld „Knob Properties“ (Eigenschaften von Drehreglern)

Wenn Sie mit der rechten Maustaste auf einen Drehregler klicken und dann im Kontextmenü die Option [Properties] auswählen, dann wird das Dialogfeld „Knob Properties“ (Eigenschaft von Drehreglern) angezeigt. Hier kann die Größe des Drehreglers festgelegt werden.



[Size] (Größe)

In diesem Feld wird eine Liste angezeigt, in der die Größe des Drehreglers ausgewählt werden kann. Wählen Sie [Large] (groß), [Medium] (mittelgroß), [Small] (klein) oder [Very Small] (sehr klein).

HINWEIS

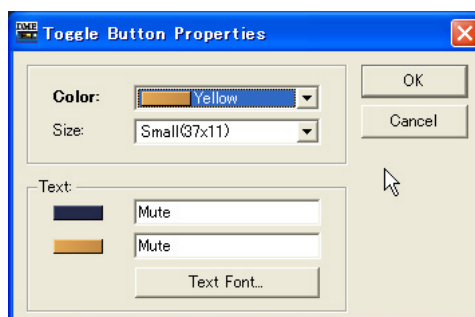
Sie können die Größe eines Reglers ändern, indem Sie diesen im Benutzersteuerungs-Editor an einer der vier Eckenmarkierungen ziehen (oben, unten, links, rechts).

[Color] (Farbe)

Wählen Sie eine Farbe aus der Liste aus: [White], [Red], [Yellow], [Green], [Blue] oder [Violet] (Weiß, Rot, Gelb, Grün, Blau oder Violett).

■ Das Dialogfeld „Toggle Button Properties“ (Eigenschaften von Ein-/Ausschalter)

Das Dialogfenster „Toggle Button Properties“ erscheint auf Doppelklick auf die ON/OFF-Schaltfläche oder nach Rechtsklick darauf und Auswählen von [Properties] aus dem Kontextmenü. Hier werden der Text und die Farbe der Schaltfläche festgelegt.



[Text]

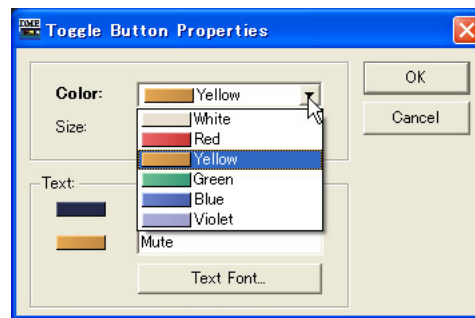
Geben Sie hier den Text ein, der von der Schaltfläche angezeigt werden soll. Sie können verschiedenen Text für die Zustände EINGeschaltet und AUSgeschaltet einstellen.

[Size] (Größe)

Wählen Sie eine Schaltflächengröße aus der Liste aus: [Small (37x11)], [Small (51x11)], [Medium (74x11)], [Medium (74x22)] oder [Large (111x33)].

[Color] (Farbe)

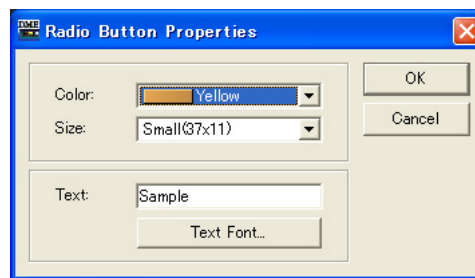
In diesem Feld wird eine Liste angezeigt, in der die Farbe der Schaltfläche ausgewählt werden kann. Wenn Sie auf die Schaltfläche [▼] klicken, wird eine Liste der Schaltflächenfarben angezeigt.

**[Text Font]-Schaltfläche (Text-Zeichensatz)**

Hier werden Art, Größe und Stil der Schrift festgelegt. Wenn Sie hierauf klicken, wird das Dialogfenster „Select Font“ (Zeichensatz auswählen) angezeigt. Informationen über das Dialogfeld „Select Font“ finden Sie unter [Seite 202](#).

■ Das Dialogfeld „Radio Button Properties“ (Eigenschaften von Optionsfeld)

Das Dialogfenster „Radio Button Properties“ erscheint auf Doppelklick auf ein Optionsfeld oder nach Rechtsklick darauf und Auswählen von [Properties] aus dem Kontextmenü. Sie können die Farbe, Größe und Schriftart des Optionsfeldes einstellen.

**[Color] (Farbe)**

Wählen Sie eine Farbe aus der Liste aus: [White], [Red], [Yellow], [Green], [Blue] oder [Violet] (Weiß, Rot, Gelb, Grün, Blau oder Violett).

[Size] (Größe)

Wählen Sie eine Schaltflächengröße aus der Liste aus: [Small (37x11)], [Small (51x11)], [Medium (74x11)], [Medium (74x22)] oder [Large (111x33)].

[Text]

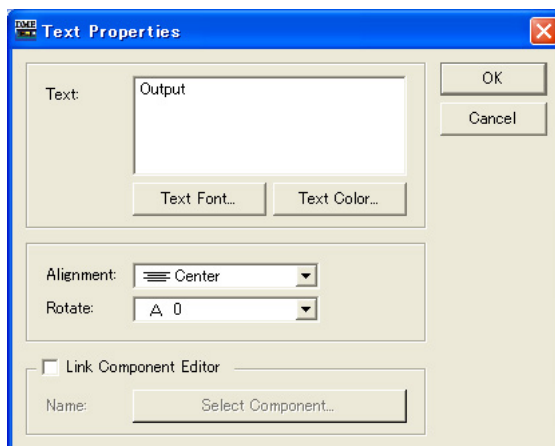
Geben Sie hier den Text ein, der vom Optionsfeld angezeigt werden soll.

[Text Font]-Schaltfläche (Text-Zeichensatz)

Hier werden Art, Größe und Stil der Schrift festgelegt. Wenn Sie hierauf klicken, wird das Dialogfenster „Select Font“ (Zeichensatz auswählen) angezeigt. Informationen über das Dialogfeld „Select Font“ finden Sie unter [Seite 202](#).

■ Das Dialogfeld „Text Properties“ (Texteigenschaften)

Das Dialogfenster „Text Properties“ erscheint auf Doppelklick auf einen Parameternamen oder anderen Text, oder nach Rechtsklick darauf und Auswählen von [Properties] aus dem Kontextmenü. Hier können Sie den Text eingeben, der angezeigt werden soll.

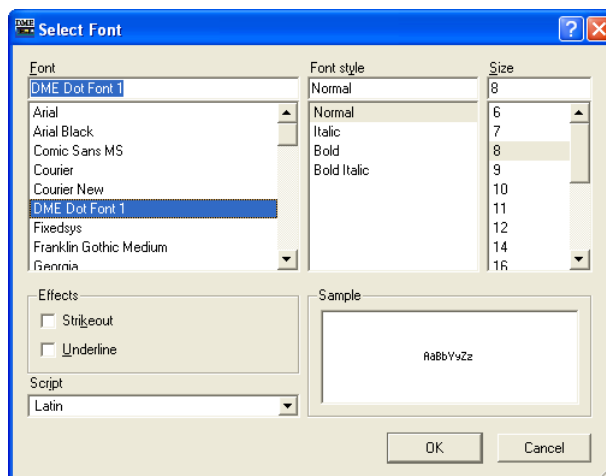


[Text]

Geben Sie hier den Text ein, der in dem Feld angezeigt werden soll.

[Text Font] (Schriftart)

Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um das Dialogfeld „Select Font“ anzuzeigen. Hier werden Art, Größe und Stil der Schrift festgelegt. Informationen über das Dialogfeld „Select Font“ finden Sie unter [Seite 203](#).



[Alignment] (Ausrichtung)

Stellt die horizontale Ausrichtung des Textes ein: [Left] (Links), [Center] (Mitte) oder [Right] (Rechts).

[Rotate] (Drehen)

Dreht den Text um den angegebenen Winkel: [-90], [0], [90] oder [180] (Grad).

[Link Component Editor] (Mit Komponenteneditor verknüpfen)

Gibt den Komponenteneditor an, der geöffnet wird, wenn ein Textobjekt doppelt angeklickt wird.

[Text Color] (Textfarbe)

Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um das Dialogfeld „Select Color“ anzuzeigen. Hier wird die Farbe des Textes festgelegt. Informationen über das Dialogfeld „Select Color“ finden Sie unter [Seite 203](#).

■ Edit Box Properties (Eigenschaften von Bearbeitungsfeldern)

Das Dialogfenster „Edit Box Properties“ erscheint auf Doppelklick auf ein Bearbeitungsfeld oder nach Rechtsklick darauf und Auswählen von [Properties] aus dem Kontextmenü. Dort können Sie die Größe von Bearbeitungsfeldern einstellen.

[Size] (Größe)

Wählen Sie die Größe von Bearbeitungsfeldern aus der Liste aus: [Large], [Medium] oder [Small].

■ Level Meter Properties (Eigenschaften von Pegelanzeigen)

Das Dialogfenster „Level Meter Properties“ erscheint auf Doppelklick auf eine Pegelanzeige oder nach Rechtsklick darauf und Auswählen von [Properties] aus dem Kontextmenü. Hier können Sie die Anzahl der Anzeigesegmente und die Art der Skala festlegen.

[Segment]

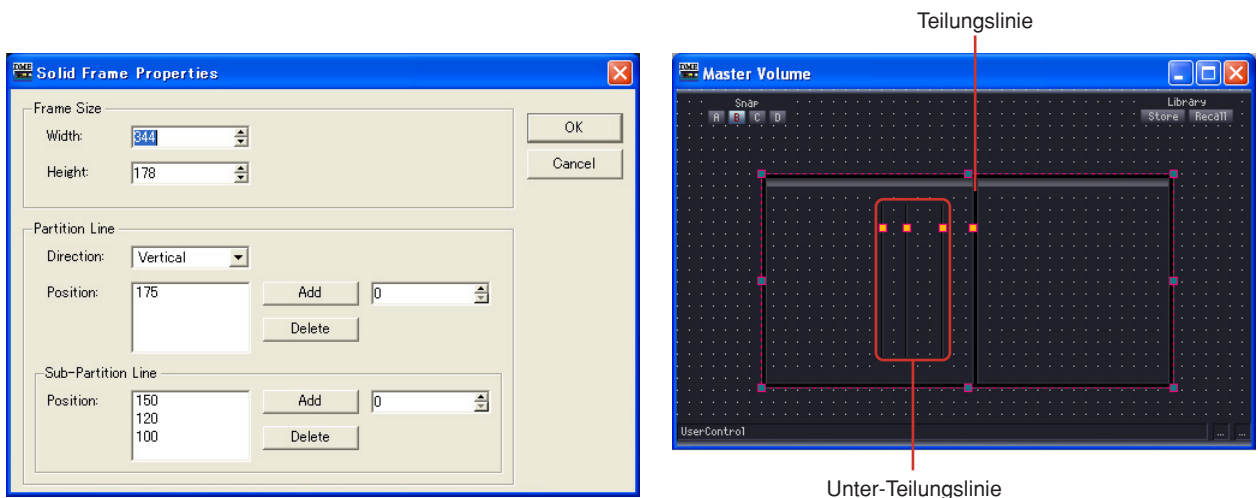
Wählen Sie die Segmentanzahl aus der Liste aus: [2], [6] oder [60].

[Scale] (Skala)

Wählen Sie die Art der Skala aus der Liste aus, die neben den Segmentanzeige erscheinen soll. Diese Option ist nur verfügbar, wenn [Segment] auf 60 eingestellt ist.

■ Das Dialogfeld „Solid Frame Properties“ (Eigenschaften von durchgezogenem Rahmen)

Das Dialogfenster „Solid Frame Properties“ erscheint nach Rechtsklick auf einen durchgezogenen Rahmen und Auswählen von [Properties] aus dem Kontextmenü. Hier können Sie den Text eingeben, der angezeigt werden soll. Hier können Sie die Rahmengröße und die Position der Trennlinie einstellen.



Rahmengröße

In den Feldern [Width] und [Height] werden Breite und Höhe des Rahmens festgelegt. Die Einheit ist Pixel.

HINWEIS

Sie können die Größe eines Rahmens ändern, indem Sie diesen im Benutzersteuerungs-Editor an einer der vier Eckenmarkierungen ziehen (oben, unten, links, rechts).

Teilungslinie/Unter-Teilungslinie

Hier werden Teilungslinien innerhalb des Rahmens festgelegt. [Partition Line] ist eine lange Linie, die von einem zum anderen Ende angezeigt wird, und [Sub-Partition Line] ist eine kurze Linie.

- [Direction] (Richtung)

Wählen Sie aus der Liste die Richtung einer Teilungslinie aus. Mit [Vertical] kann eine senkrechte und mit [Horizontal] eine waagerechte Teilungslinie eingefügt werden. Mit [None] werden keine Teilungslinien angezeigt.

- **[Position]**
Hier wird die aktuell festgelegte Linienposition angezeigt. Die Angabe erfolgt als Anzahl der Pixel vom oberen Rand des durchgezogenen Rahmens, wenn als Richtung [Vertical] (Senkrecht) ausgewählt, und als Anzahl der Pixel vom linken Rand des Rahmens, wenn [Horizontal] (Waagrecht) ausgewählt worden ist.

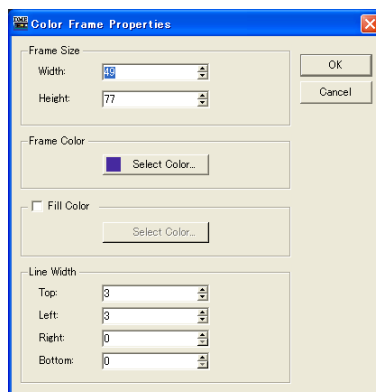
HINWEIS

Sie können die Lage einer Trennungslinie verändern, indem Sie im Benutzersteuerungs-Editor an einer der Markierungen der Linie ziehen.

- **[Add]**
Wenn Sie die Position der Teilungslinie im Feld rechts festgelegt haben und dann auf die Schaltfläche [Add] (Hinzufügen) klicken, dann wird die Teilungslinie in der Positionsliste angezeigt.
- **[Delete] (Löschen)**
Hiermit wird die in der Positionsliste links daneben markierte Teilungslinie gelöscht.

■ Das Dialogfeld „Color Frame Properties“ (Eigenschaften von Farbrahmen)

Das Dialogfenster „Color Frame Properties“ erscheint nach Rechtsklick auf einen farbigen Rahmen und Auswählen von [Properties] aus dem Kontextmenü. Hier können Sie den Text eingeben, der angezeigt werden soll. Hier können Sie die Rahmengröße und die Position der Trennlinie einstellen.



[Frame Size] (Rahmengröße)

In den Feldern [Width] und [Height] werden Breite und Höhe des Rahmens festgelegt. Die Maßeinheit sind Pixel, und der kleinste Wert ist 3.

HINWEIS

Sie können die Größe eines Rahmens ändern, indem Sie diesen im Benutzersteuerungs-Editor an einer der vier Eckenmarkierungen ziehen (oben, unten, links, rechts).

[Frame Color]

Hier wird die Farbe des Rahmens festgelegt.

Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um das Dialogfeld „Select Color“ anzuzeigen. Informationen über das Dialogfeld „Select color“ finden Sie unter [Seite 203](#).

Fill Color (Füllfarbe)

Stellt die Füllfarbe des Rahmens ein.

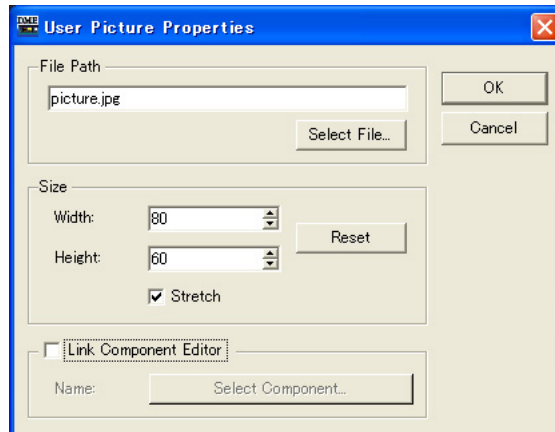
Klicken Sie auf die Schaltfläche [Select Color], um das Dialogfeld „Select Color“ zu öffnen. Lesen Sie über das Dialogfenster „Select Color“ im Object-Bereich auf [Seite 203](#) für Informationen zu diesem Dialogfenster.

Linienstärke

Hier wird die Stärke der Linien an den Positionen [Top] (Oben)/[Left] (Links)/[Right] (Rechts)/[Bottom] (Unten) festgelegt. Legen Sie „0“ fest, wenn keine Linien angezeigt werden sollen.

■ Dialogfenster „User Picture Properties“ (Bildeigenschaften)

Rechtsklicken Sie auf das Bild und wählen Sie [Properties] aus dem Kontextmenü, um das Dialogfenster „User Picture Properties“ aufzurufen.



[File Path]-Feld (Dateipfad)

Gibt den Pfad zur Bilddatei an.

[Select File]-Schaltfläche

Wählt eine Bilddatei aus.

Größe

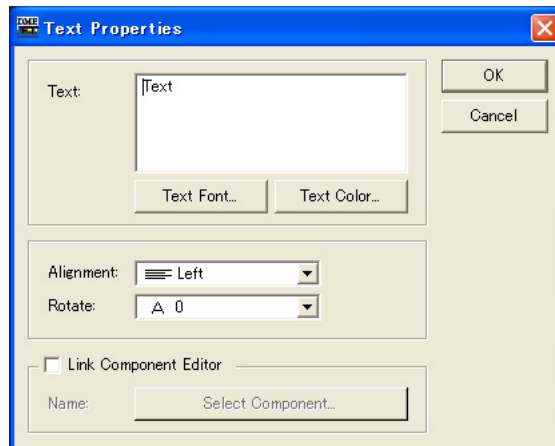
- **[Width] (Breite)**
Gibt die Breite in Pixeln an.
- **[Height] (Höhe)**
Gibt die Höhe in Pixeln an.
- **[Reset]-Schaltfläche (Zurücksetzen)**
Klicken Sie darauf, um das Bild in Originalgröße darzustellen.
- **[Stretch] (Strecken)**
Wenn eingeschaltet, wird das Bild vergrößert, wenn ein Format gewählt wird, das größer als das Originalbild ist.

[Link Component Editor] (Mit Komponenteneditor verknüpfen)

Wenn eingeschaltet, wird durch Anklicken der Schaltfläche [Select Component] der Editor ausgewählt, der sich beim Anklicken des Bildes öffnen soll.

■ Dialogfeld „Text Properties“ (Texteigenschaften)

Rechtsklicken Sie auf das Textfeld und wählen Sie [Properties] aus dem Kontextmenü, um das Dialogfenster „Text Properties“ aufzurufen.



[Text]-Feld

Hier wird der Text angezeigt und bearbeitet, der angezeigt werden soll.

[Text Font] (Zeichensatz)

Wählt den Zeichensatz aus. Klicken Sie hierauf, um das Dialogfenster „Select Font“ (Zeichensatz auswählen) aufzurufen.

Lesen Sie nach beim Dialogfenster „Select Font“ auf [Seite 202](#) für nähere Informationen zum Dialogfenster „Select Font“.

[Text Color]-Schaltfläche (Textfarbe)

Stellt die Textfarbe ein. Klicken Sie darauf, um das Dialogfenster „Select Color“ (Farbe auswählen) aufzurufen.

[Alignment] (Ausrichtung)

Wählt die Textausrichtung [Left] (Links), [Center] (Mitte) oder [Right] (Rechts).

[Rotate] (Drehen)

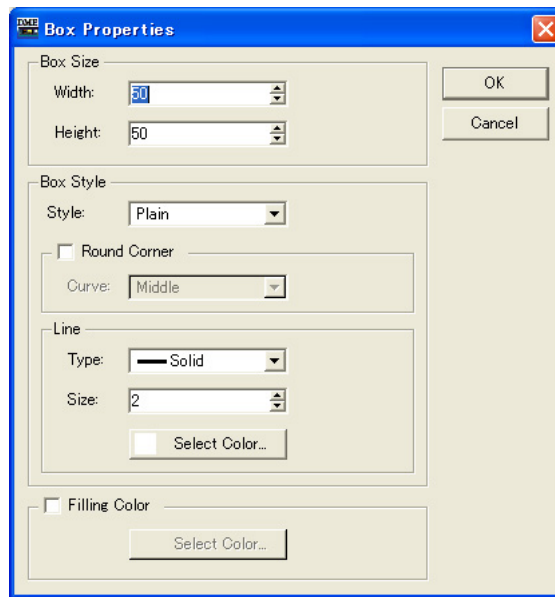
Dreht das Textfeld.

[Link Component Editor] (Mit Komponenteneditor verknüpfen)

Wenn eingeschaltet, wird durch Anklicken der Schaltfläche [Select Component] der Editor ausgewählt, der sich beim Anklicken des Textes öffnen soll.

■ Dialogfeld „Box Properties“ (Feldeigenschaften)

Rechtsklicken Sie auf das Feld und wählen Sie [Properties] aus dem Kontextmenü, um das Dialogfenster „Box Properties“ aufzurufen.



Feldgröße

- **[Width] (Breite)**
Gibt die Breite in Pixeln an.
- **[Height] (Höhe)**
Gibt die Höhe in Pixeln an.

Box Style

- **[Style]**
Stellt den Stil des Objekts ein. Wählen Sie aus der Liste einen der Einträge [Plain] (Flach), [Raised] (Erhaben), oder [Sunken] (Geprägt).
- **[Round Corner] (Runde Ecken)**
Schalten Sie dies ein, um ein Feld mit abgerundeten Ecken zu erzeugen. Verwenden Sie [Curve], um den Grad der Rundung einzustellen.

Line (Linie)

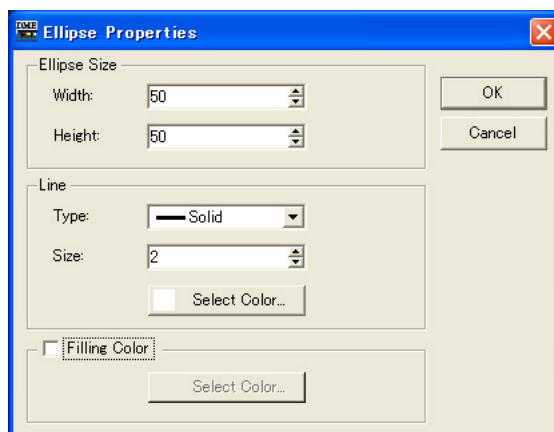
- **[Type]**
Wählen Sie aus der Liste die Art der Umrandungslinie aus. [Solid], [Dash], [Dot], [DashDot] oder [DashDotDot] (durchgehend, gestrichelt, gepunktet, Strich-Punkt und Strich-Punkt-Punkt).
- **[Size] (Größe)**
Stellt die Stärke der Umrandungslinie in Pixeln ein. Der Einstellbereich liegt zwischen 1 und 100.
- **Schaltfläche [Select Color] (Farbe auswählen)**
Stellt die Farbe der Umrandungslinie ein. Klicken Sie darauf, um das Dialogfenster „Select Color“ (Farbe auswählen) aufzurufen.
Lesen Sie über das Dialogfenster „Select Color“ im Object-Bereich auf [Seite 203](#) für Informationen zu diesem Dialogfenster.

Fill Color (Füllfarbe)

- **Schaltfläche [Select Color] (Farbe auswählen)**
Stellt die Füllfarbe des Rahmens ein. Klicken Sie darauf, um das Dialogfenster „Select Color“ (Farbe auswählen) aufzurufen.
Lesen Sie über das Dialogfenster „Select Color“ im Object-Bereich auf [Seite 203](#) für Informationen zu diesem Dialogfenster.

■ Dialogfeld „Ellipse Properties“ (Ellipseneigenschaften)

Rechtsklicken Sie auf die Ellipse und wählen Sie [Properties] aus dem Kontextmenü, um das Dialogfenster „Ellipse Properties“ aufzurufen.



Ellipsengröße

- **[Width] (Breite)**
Gibt die Breite in Pixeln an.
- **[Height] (Höhe)**
Gibt die Höhe in Pixeln an.

Line (Linie)

- **[Type]**
Wählen Sie aus der Liste die Art der Umrandungslinie aus. [Solid], [Dash], [Dot], [DashDot] oder [DashDotDot] (durchgehend, gestrichelt, gepunktet, Strich-Punkt und Strich-Punkt-Punkt).
- **[Size] (Größe)**
Stellt die Stärke der Umrandungslinie in Pixeln ein. Der Einstellbereich liegt zwischen 1 und 100.
- **Schaltfläche [Select Color] (Farbe auswählen)**
Stellt die Farbe der Umrandungslinie ein. Klicken Sie darauf, um das Dialogfenster „Select Color“ (Farbe auswählen) aufzurufen.
Lesen Sie über das Dialogfenster „Select Color“ im Object-Bereich auf [Seite 203](#) für Informationen zu diesem Dialogfenster.

Fill Color (Füllfarbe)

Stellt die Füllfarbe der Ellipse ein.

- **Schaltfläche [Select Color] (Farbe auswählen)**
Stellt die Füllfarbe der Ellipse ein. Klicken Sie darauf, um das Dialogfenster „Select Color“ (Farbe auswählen) aufzurufen.
Lesen Sie über das Dialogfenster „Select Color“ im Object-Bereich auf [Seite 203](#) für Informationen zu diesem Dialogfenster.

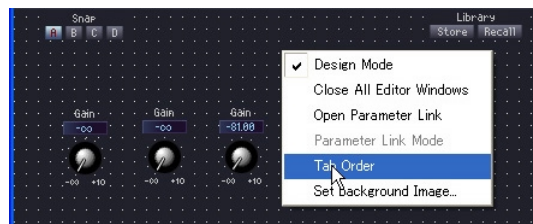
Ändern der Tabulator-Reihenfolge

Die Tabulator-Reihenfolge für Steuerelemente wird durch die Reihenfolge festgelegt, in der diese in den Benutzersteuerelement-Editor oder Benutzermoduleditor eingefügt wurden. Wenn Sie in einem dieser Editoren mit der rechten Maustaste klicken, können Sie mithilfe der Option [Tab Order] im Kontextmenü die Tabulator-Reihenfolge überprüfen oder ändern.

Wenn Sie den Befehl [Tab Order] auswählen, werden die Nummern der Tabulator-Reihenfolge links oben von jedem Bearbeitungsfeld angegeben. Die Reihenfolge wird durch Klick auf die angezeigten Nummern geändert.

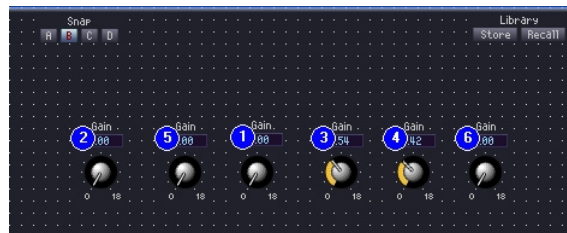
1 Klicken Sie im Benutzersteuerelement-Editor oder Benutzermoduleditor mit der rechten Maustaste.

Das Kontextmenü wird daraufhin angezeigt.



2 Klicken Sie im Kontextmenü auf [Tab Order].

Die Nummern der aktuellen Tabulator-Reihenfolge werden links oben von jedem Bearbeitungsfeld angezeigt.



3 Klicken Sie auf die Nummern in der Reihenfolge, wie Sie die Tabulator-Reihenfolge festlegen möchten.

Selbst wenn Sie die Nummer 1 in der Tabulator-Reihenfolge gar nicht ändern möchten, müssen Sie doch auf alle Nummern in der gewünschten Reihenfolge klicken und damit bei 1 beginnen. Während Sie auf die einzelnen Nummern klicken, ändern sie sich in die Nummern, die der Reihenfolge der einzelnen Klicks entsprechen.



4 Wenn Sie mit dem Festlegen der Reihenfolge fertig sind, klicken Sie auf eine beliebige Stelle im Fenster außerhalb der Tabulator-Nummern.

Daraufhin verschwinden die Nummern wieder.

Die veränderte Tabulator-Reihenfolge treten beim nächsten Start des DME Designers in Kraft.

Erstellen von Parameterverknüpfungen

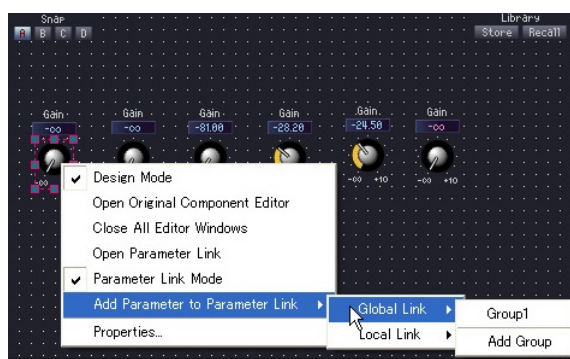
Sie können Steuerelemente (Parameter) gruppieren und deren Parameter miteinander verknüpfen. Sie können Gruppen von verknüpften Parametern erzeugen und diesen im Komponenteneditor Steuerelemente hinzufügen. Die Einstellungen der Parameterverknüpfungen werden im Parameter-Link-Fenster vorgenommen. Weitere Informationen über das Parameter-Link-Fenster und die Verknüpfungen finden Sie unter „Parameterverknüpfungen“ (Seite 73).

HINWEIS

Ein Parameter kann nur zu einer Gruppe gehören. Desweiteren können nur Parameter gleicher Art gruppiert werden.

Erstellen von Parameterverknüpfungen

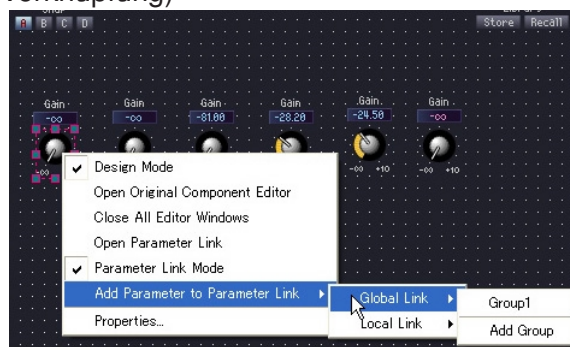
Wenn Sie auf einem Steuerelement rechtsklicken, erscheint ein Kontextmenü. Mit den Befehlen [Global Link] → [Add Group] und [Local Link] → [Add Group] können Sie neue Gruppen erzeugen. Steuerelemente können durch einen Rechtsklick erzeugt werden.



Hinzufügen von Steuerelementen zu einer Gruppe

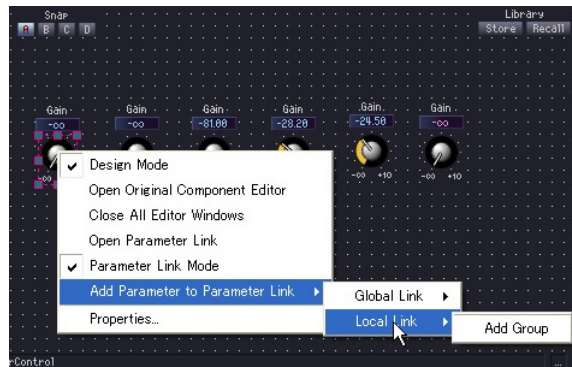
Wenn Sie mit der rechten Maustaste im Komponenteneditor auf ein Steuerelement klicken, erscheint ein Kontextmenü. Mit den Befehlen im Untermenü [Add Parameter to Parameter Link] können Sie Gruppen erzeugen oder Steuerlemente hinzufügen. Gruppen, die nicht die gleiche Art von Parametern besitzen, werden grau dargestellt und können nicht benutzt werden.

Global Link (Globale Verknüpfung)



Die Namen von globalen Verknüpfungsgruppen werden im Untermenü [Global Link] angezeigt. Wenn Sie auf den Namen einer Gruppe klicken, wird dieser Gruppe ein Steuerelement hinzugefügt.

Local Link (Lokale Verknüpfung)



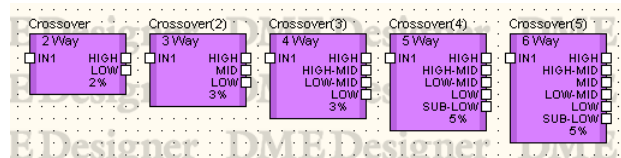
Die Namen von lokalen Verknüpfungsgruppen werden im Untermenü [Local Link] angezeigt. Wenn Sie auf den Namen einer Gruppe klicken, wird dieser Gruppe ein Steuerelement hinzugefügt.

■ Mehrere Steuerelemente hinzufügen

Im Design-Modus können Sie mehrere Steuerelemente auswählen. Wenn mehrere Steuerelemente ausgewählt sind, können mehrere Parameter gleichzeitig einer Gruppe hinzugefügt werden.

Crossover (Frequenzweiche)

Trennt ein Eingangssignal für den Ausgang in mehrere Frequenzkanäle auf. Folgende fünf Komponententypen stehen in der Crossover-Gruppe zur Verfügung: 2 Way, 3 Way, 4 Way, 5 Way, and 6 Way (2-Wege, 3-Wege, 4-Wege, 5-Wege und 6-Wege). Crossover-Komponenten haben einen Eingang und mehrere Ausgänge.



Doppelklicken Sie auf eine Komponente, um den dazugehörigen Komponenteneditor zu öffnen.



	Name		Funktion	
1	Frequenzweichenkurve		Zeigt den Pegel in jedem der farbig unterschiedenen Frequenzbänder an.	
	Bereich	Parameter	Wertebereich	Funktion
2	Input (Eingang)	Level (Pegel)	$-\infty$ bis +10 dB	Stellt den Pegel des Eingangssignals ein.
3	Output (Ausgang)	Level (Pegel)	$-\infty$ bis ± 0 dB	Stellt den Pegel des Ausgangssignals pro Frequenzband ein.
4		Mute (Stummschalten)	ON/OFF (Ein/Aus)	Schaltet das Ausgangssignal pro Frequenzband stumm.
5		Phase	ON/OFF	Dreht die Phase des Ausgangssignals pro Frequenzband um.
6	Frequency (Frequenz)	Frequency	20 Hz bis 20 kHz	Stellt die Übergangsfrequenz zwischen den einzelnen Frequenzbändern ein.

7	LPF	Typ	Thru 6 dB/Oct 12 dB/Oct AdjustGc 12 dB/Oct Butwrth 12 dB/Oct Bessel 12 dB/Oct Linkwitz 18 dB/Oct AdjustGc 18 dB/Oct Butwrth 18 dB/Oct Bessel 24 dB/Oct AdjustGc 24 dB/Oct Butwrth 24 dB/Oct Bessel 24 dB/Oct Linkwitz 36 dB/Oct AdjustGc 36 dB/Oct Butwrth 36 dB/Oct Bessel 48 dB/Oct AdjustGc 48 dB/Oct Butwrth 48 dB/Oct Bessel 48 dB/Oct Linkwitz	Stellt die Dämpfung pro Oktave und Filtertyp ein. [THRU] schaltet den Filter aus.
8		Frequency	20 Hz bis 20 kHz	Stellt die LPF-Grenzfrequenz ein.
9		Gc	-6 dB bis +6 dB	Wenn als Typ [AdjustGc] (Anpassbare Grenzfrequenzanhebung) gewählt wird, kann hier die Verstärkung der Grenzfrequenz eingestellt werden.
10	HPF	Typ	Thru 6 dB/Oct 12 dB/Oct AdjustGc 12 dB/Oct Butwrth 12 dB/Oct Bessel 12 dB/Oct Linkwitz 18 dB/Oct AdjustGc 18 dB/Oct Butwrth 18 dB/Oct Bessel 24 dB/Oct AdjustGc 24 dB/Oct Butwrth 24 dB/Oct Bessel 24 dB/Oct Linkwitz 36 dB/Oct AdjustGc 36 dB/Oct Butwrth 36 dB/Oct Bessel 48 dB/Oct AdjustGc 48 dB/Oct Butwrth 48 dB/Oct Bessel 48 dB/Oct Linkwitz	Stellt die Dämpfung pro Oktave und Filtertyp ein. [THRU] schaltet den Filter aus.
11		Frequency	20 Hz bis 20 kHz	Stellt die HPF-Grenzfrequenz ein.
12		Gc	-6 dB bis +6 dB	Wenn als Typ [AdjustGc] (Anpassbare Grenzfrequenzanhebung) gewählt wird, kann hier die Verstärkung der Grenzfrequenz eingestellt werden.

Die Anzahl der Ausgangskanäle ist je nach Komponentenvariante verschieden.

2 Way	Low/High
3 Way	Low/Mid/High
4 Way	Low/Low-Mid/High-Mid/High
5 Way	Sub-Low/Low/Low-Mid/High-Mid/High
6 Way	Sub-Low/Low/Low-Mid/Mid/High-Mid/High

Stellt die Dämpfungskurve für das niedrigste Band und die mittleren Bänder mit dem Tiefpassfilter (LPF) und dem Hochpassfilter (HPF), sowie des höchsten Bandes mit dem HPF ein. Jedes Frequenzband hat seine eigene Farbe: „Low“ ist rot, „Mid“ ist grün usw. Diese Farben stimmen mit den Linienfarben in der Grafik überein.

■ Grafische Ziehpunkte

Die Ziehpunkte in der Grafik beziehen sich auf [Output Level] (Ausgangspegel) und [Frequency] (Frequenz). Wenn Sie die Parameter über Drehregler und Bearbeitungsfelder verändern, verschieben sich automatisch die Ziehpunkte. In gleicher Weise werden die Parameter [Output Level] und [Frequency] angepasst, wenn Sie die Punkte mit der Maus ziehen, so dass sie automatisch die Änderungen widerspiegeln.



Sie können den Parameter [Output Level] verändern, wenn Sie den Ziehpunkt in der Mitte jeder Kurve senkrecht nach oben oder unten ziehen.



Ausgangspegel-Parameter ändern

Sie können den Parameter [Frequency] ändern, indem Sie die Ziehpunkte an der Schnittstelle der Kurven der einzelnen Frequenzbänder waagrecht nach links oder rechts ziehen.



Frequenzparameter ändern

■ LFP/HPF

Mit [Type] wird der Dämpfungsverlauf und Filtertyp für LPF und HPF festgelegt. Die ausgewählten Elemente werden auf den Schaltflächen angezeigt. Wenn Sie auf diese Schaltflächen klicken, wird ein Menü angezeigt. Es stehen Kombinationen von jeweils sechs Verlaufstypen und vier Filtertypen zur Verfügung. Mit [6dB/Oct], [12dB/Oct], [18dB/Oct], [24dB/Oct], [36dB/Oct] und [48dB/Oct] wird die Dämpfung pro Oktave festgelegt. Ein niedriger Wert erzeugt eine geringe Dämpfung. Ein hoher Wert erzeugt eine starke Dämpfung.

Type



- **THRU**

Es wird kein Filter angewendet. Es findet keine Dämpfung statt, wodurch bei allen Frequenzen eine gleichmäßige Linie dargestellt wird.

- **AdjustGc (Anpassbarer Grenzfrequenz-Gain)**

Mit dieser Einstellung können Sie den Gc (Gain on cutoff frequency, Verstärkung auf der Grenzfrequenz) zwischen -6 dB und +6 dB anpassen. Bei einer Einstellung von -3 dB wird daraus ein Butterworth-Filter. Bei einer Einstellung von -6 dB wird es ein Linkwitz-Riley-Filter. Wenn Sie [...AdjustGc] wählen, wird der Gc-Drehregler angezeigt.



- **Butwrth (Butterworth)**

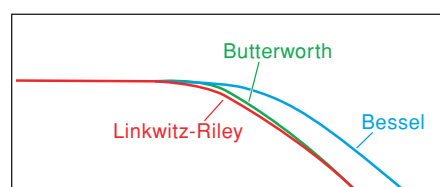
Dieser Filter hat die üblichste Charakteristik. Das durchgelassene Band ist flach (linear), und die Verstärkung der Grenzfrequenz liegt bei -3 dB.

- **Bessel**

Für Kurven, bei denen die Phasencharakteristik wichtig ist, hat Bessel eine weichere Dämpfung als Butterworth, und es tritt kaum eine Verzerrung der Wellenform auf, wenn rechteckige Wellen durchgeleitet werden.

- **Linkwitz (Linkwitz-Riley)**

Beim Einsatz als nachgeschaltete Filter hat die Summe der Ausgangsspannungen für LPF und HPF über das gesamte Band eine Verstärkung von 0 dB. Das durchgelassene Band ist flach, und die Verstärkung der Grenzfrequenz liegt bei -6 dB.

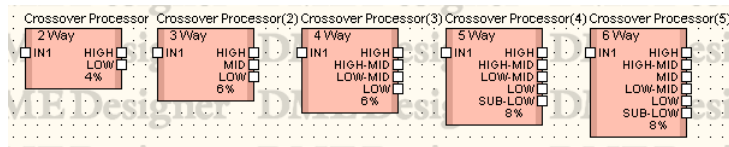


Frequenzweichen-Prozessor

Ein Frequenzweichen-Prozessor besteht aus Frequenzweiche, Delay, parametrischem Equalizer und Kompressor. Nachdem das Eingangssignal durch die Frequenzweiche gegangen ist, werden die Verzögerungseffekte (Delay), der parametrische Equalizer und der Kompressor auf jedes Frequenzband angewendet. Die folgenden beiden Komponententypen stehen in der Gruppe der Frequenzweichen-Prozessoren zur Verfügung: Crossover Processor und Crossover Processor II.

Frequenzweichen-Prozessor

Folgende fünf Komponententypen stehen in der Gruppe der Frequenzweichen-Prozessoren zur Verfügung: 2-Wege, 3-Wege, 4-Wege, 5-Wege und 6-Wege. Frequenzweichen-Prozessoren haben einen Eingang und 2 bis 6 Ausgänge.



Doppelklicken Sie auf eine Komponente, um den dazugehörigen Komponenteneditor zu öffnen. Die Anzahl der Bänder kann je nach Komponente variieren, doch sie werden im Komponenteneditor auf dieselbe Art konfiguriert.

Wenn Sie im [Navigator]-Bereich auf die Schaltflächen [Crossover], [Compressor], [PEQ], oder [Delay] klicken, dann wird in einem separaten Fenster ein Editor für die Komponenten Frequenzweiche, Kompressor, parametrischer Equalizer oder Delay geöffnet. Wurde Kompressor, parametrischer Equalizer oder Delay ausgewählt, dann wird für jeden Ausgangskanal (wie Low oder Mid) ein gesonderter Komponenteneditor geöffnet.

Komponenteneditor für den Frequenzweichen-Prozessor



	Bereich	Parameter	Wertebereich	Funktion
1	Navigator	Crossover	--	Öffnet das Editor-Fenster für die Frequenzweichen-Komponente.
2		Delay	--	Öffnet das Editor-Fenster für die Delay-Komponente.
3		PEQ	--	Öffnet das Editor-Fenster für den parametrischen Equalizer
4		Compressor	--	Öffnet das Editor-Fenster für die Kompressor-Komponente.
5	Input	Level	-∞ bis +10 dB	Stellt den Pegel des Eingangssignals ein.
6	Output	Level	-∞ bis +10 dB	Stellt den Pegel des Ausgangssignals pro Frequenzband ein.
7		Mute	ON/OFF	Schaltet das Ausgangssignal pro Frequenzband stumm.
8		Phase	ON/OFF	Dreht die Phase des Ausgangssignals pro Frequenzband um.

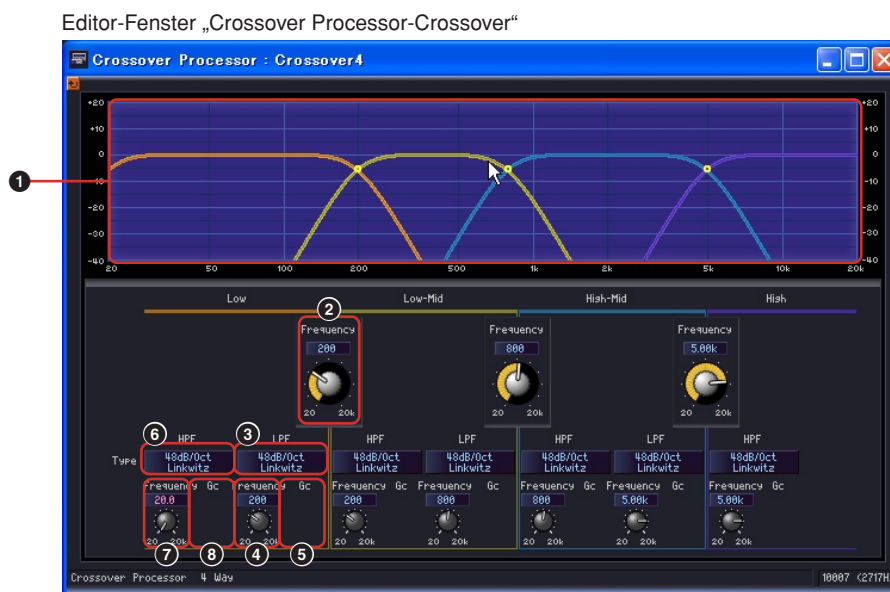
Die Ausgangsnummer ist je nach Komponentenvariante verschieden.

2-Wege	Low/High
3-Wege	Low/Mid/High
4-Wege	Low/Low-Mid/High-Mid/High
5-Wege	Sub-Low/Low/Low-Mid/High-Mid/High
6-Wege	Sub-Low/Low/Low-Mid/Mid/High-Mid/High

Stellt die Dämpfungskurve für das niedrigste Band und die mittleren Bänder mit dem Tiefpassfilter (LPF) und dem Hochpassfilter (HPF), sowie des höchsten Bandes mit dem HPF ein. Jedes Frequenzband hat seine eigene Farbe: „Low“ ist rot, „Mid“ ist grün usw. Diese Farben stimmen mit den Linienfarben in der Grafik überein.

■ Frequenzweiche

Wenn Sie auf die Schaltfläche [Crossover] für den Frequenzweichen-Prozessor klicken, dann wird das Editor-Fenster für Frequenzweichen geöffnet.



Name		Funktion		
1	Frequenzweichenkurve	Zeigt den Pegel in jedem der durch Farbe unterschiedenen Frequenzkanäle an.		
Bereich	Parameter	Wertebereich	Funktion	
2	Frequency	Frequency	20 Hz bis 20 kHz	Stellt die Übergangsfrequenz zwischen den einzelnen Frequenzbändern ein.

3	LPF	Type	Thru 6 dB/Oct 12 dB/Oct AdjustGc 12 dB/Oct Butwrth 12 dB/Oct Bessel 12 dB/Oct Linkwitz 18 dB/Oct AdjustGc 18 dB/Oct Butwrth 18 dB/Oct Bessel 24 dB/Oct AdjustGc 24 dB/Oct Butwrth 24 dB/Oct Bessel 24 dB/Oct Linkwitz 36 dB/Oct AdjustGc 36 dB/Oct Butwrth 36 dB/Oct Bessel 48 dB/Oct AdjustGc 48 dB/Oct Butwrth 48 dB/Oct Bessel 48 dB/Oct Linkwitz	Stellt die Dämpfung pro Oktave und Filtertyp ein. [THRU] schaltet den Filter aus.
4		Frequency	20 Hz bis 20 kHz	Stellt die LPF-Grenzfrequenz ein.
5		Gc	-6 dB bis +6 dB	Wenn als Typ [AdjustGc] (Anpassbare Grenzfrequenzverstärkung) gewählt wird, kann hier die Verstärkung der Grenzfrequenz eingestellt werden.
6	HPF	Type	Thru 6 dB/Oct 12 dB/Oct AdjustGc 12 dB/Oct Butwrth 12 dB/Oct Bessel 12 dB/Oct Linkwitz 18 dB/Oct AdjustGc 18 dB/Oct Butwrth 18 dB/Oct Bessel 24 dB/Oct AdjustGc 24 dB/Oct Butwrth 24 dB/Oct Bessel 24 dB/Oct Linkwitz 36 dB/Oct AdjustGc 36 dB/Oct Butwrth 36 dB/Oct Bessel 48 dB/Oct AdjustGc 48 dB/Oct Butwrth 48 dB/Oct Bessel 48 dB/Oct Linkwitz	Stellt die Dämpfung pro Oktave und Filtertyp ein. [THRU] schaltet den Filter aus.
7		Frequency	20 Hz bis 20 kHz	Stellt die HPF-Grenzfrequenz ein.
8		Gc	-6 dB bis +6 dB	Wenn als Typ [AdjustGc] (Anpassbare Grenzfrequenzverstärkung) gewählt wird, kann hier die Verstärkung der Grenzfrequenz eingestellt werden.

■ Delay (Verzögerung)

Wenn Sie auf die Schaltfläche [Delay] für den Frequenzweichen-Prozessor klicken, dann wird das Editor-Fenster für Delay geöffnet. Hier können Sie pro Frequenzband den Verzögerungswert einstellen.

Editor-Fenster „Crossover Processor - Delay“

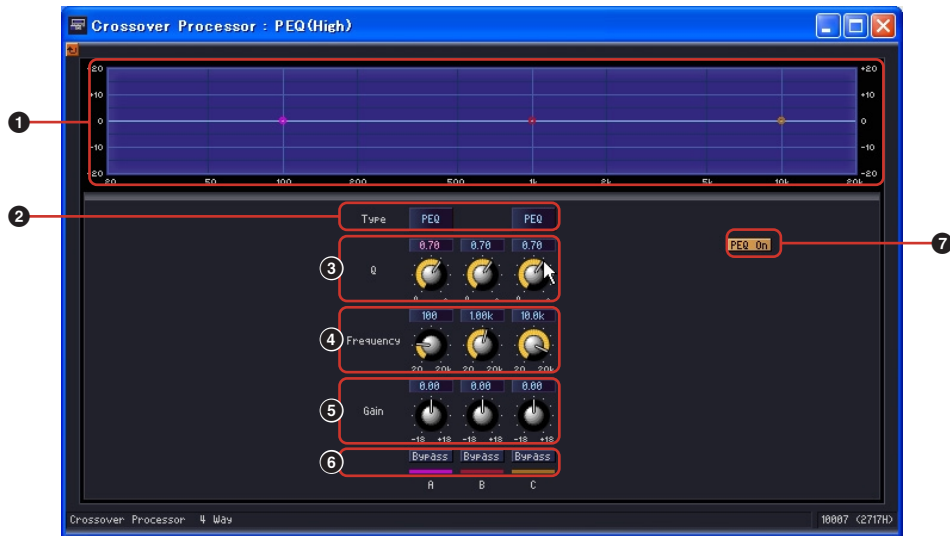


	Parameter	Wertebereich	Funktion
1	Delay	ms: 0 bis 500 Sample: Der Bereich hängt vom Fs-Wert ab. Meter: 0 bis 171,8 Fuß: 0 bis 563,6 Frame: Der Bereich hängt vom Frame-Wert ab. Beat: Der Bereich hängt vom Beat-Wert ab.	Stellt die Delay-Zeit ein.
2	Level	-∞ bis ±0 dB	Legt pro Kanal den Ausgangspegel des Signals fest.
3	On	ON/OFF	Schaltet die Verzögerung EIN.
4	Mute	ON/OFF	Schaltet das Ausgangssignal pro Frequenzband stumm.
5	Delay Scale	ms Sample Meter Feet Frame Beat	Wählt die Maßeinheit aus, in der die Verzögerungszeit eingestellt wird. Die aktivierte Schaltfläche wird erleuchtet und die Maßeinheit im Bearbeitungsfeld [Delay] ändert sich. Wenn [Beat] ausgewählt wurde, legen Sie mithilfe des Drehreglers die BPM (Beats/Minute, d.h. Schläge pro Minute) fest.

■ Parametrischer Equalizer

Wenn Sie auf die Schaltfläche [PEQ] für den Frequenzweichen-Prozessor klicken, dann wird das Editor-Fenster für den parametrischen Equalizer geöffnet. Hier können Sie den Equalizer für jedes Frequenzband einstellen.

Editor-Fenster „Crossover Processor - PEQ“

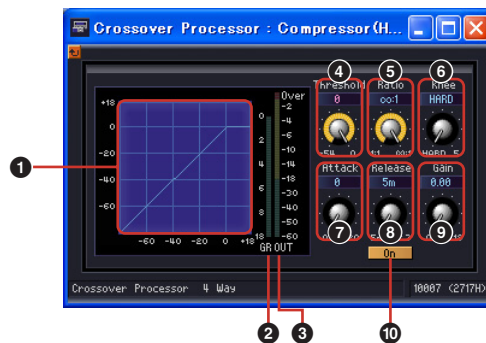


	Name		Funktion
1	PEQ-Kurve		Anzeigebereich für die PEQ-Kurve.
	Parameter	Wertebereich	Funktion
2	Type	PEQ L.SHELF 6 dB/Oct L.SHELF 12 dB/Oct H.SHELF 6 dB/Oct H.SHELF 12 dB/Oct HPF LPF	Wählen Sie aus einem Menü den Filtertyp aus.
3	Q:	0,1 bis 16,0	Legt die Breite der einzelnen Frequenzbänder fest.
4	Frequency	20 Hz bis 20 kHz	Legt die Frequenzen der einzelnen Frequenzbänder fest.
5	Gain	-18 dB bis +18 dB	Stellt den Pegel der einzelnen Frequenzbänder ein.
6	Bypass	ON/OFF	Schaltet die Umgehung pro Band EIN.
7	PEQ On	ON/OFF	Schaltet den PEQ EIN.

■ Kompressor

Wenn Sie auf die Schaltfläche [Compressor] für den Frequenzweichen-Prozessor klicken, dann wird das Editor-Fenster für den Kompressor geöffnet. Hier können Sie den Kompressor für jedes Frequenzband einstellen.

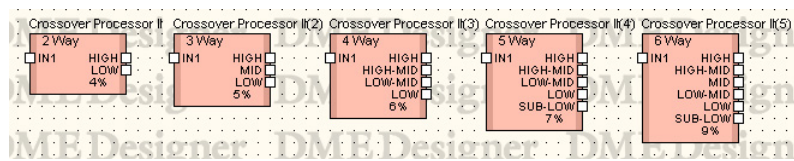
Editor-Fenster „Crossover Processor - Compressor“



	Name	Funktion	
1	Kompressorkurve	Stellt das Ergebnis grafisch dar. Die horizontale Achse gibt den Eingangspegel des Signals und die vertikale Achse den Ausgangspegel wieder.	
2	Dämpfungsanzeige (GR)	Zeigt das Maß der Dämpfung (Gain Reduction) an.	
3	Ausgangspegel (OUT)	Zeigt den Pegel des Ausgangssignals an.	
	Parameter	Wertebereich	Funktion
4	Threshold	-54 dB bis 0 dB	Stellt den Schwellenwert ein.
5	Ratio	1:1 bis ∞:1	Legt das Kompressionsverhältnis fest.
6	Knee	HARD, 1, 2, 3, 4, 5	Legt fest, wie die Kompression angewendet wird (Kurvenkrümmung im Übergangsbereich).
7	Attack	0 bis 120 ms	Legt die Anstiegszeit fest.
8	Release	44,1 kHz 6 ms bis 46 s 48 kHz 5 ms bis 42,3 s 88,2 kHz 3 ms bis 23 s 96 kHz 3 ms bis 21,1 s	Legt die Ausklingzeit fest. Der Wertebereich kann je nach verwendeter Frequenz unterschiedlich sein.
9	Gain	0 dB bis +18 dB	Stellt die Ausgangsverstärkung ein.
10	On	ON/OFF	Schaltet den Kompressor EIN. Wenn Sie diese Schaltfläche ausschalten, wird der Kompressor umgangen.

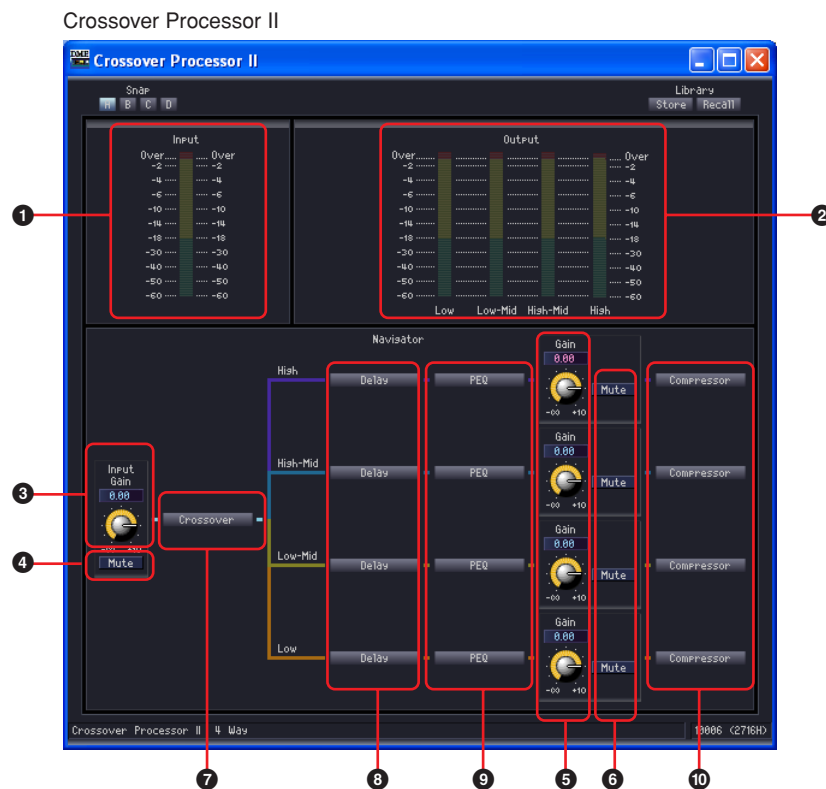
Crossover Processor II (Frequenzweichen-Prozessor II)

Folgende fünf Komponententypen stehen in der Gruppe Crossover Processor II zur Verfügung: 2-Wege, 3-Wege, 4-Wege, 5-Wege und 6-Wege. Crossover-Processor-II-Komponenten haben einen Eingang und 2 bis 6 Ausgänge.



Doppelklicken Sie auf eine Komponente, um den dazugehörigen Komponenteneditor zu öffnen. Die Anzahl der Bänder ist je nach Komponente unterschiedlich, doch sie besitzen im Komponenteneditor eine gemeinsame Konfiguration.

Im oberen Bereich des Fensters gibt es Ein- und Ausgangspegelanzeigen. Wenn Sie im [Navigator]-Bereich auf die Schaltflächen [Crossover], [PEQ], [Delay] oder [Compressor] klicken, dann wird in einem separaten Fenster ein Editor für die Komponenten Frequenzweiche, parametrischer Equalizer Delay oder Kompressor geöffnet. Wurde Delay, parametrischer Equalizer oder Kompressor ausgewählt, dann wird für jeden Ausgangskanal (wie Low oder Mid) ein gesonderter Komponenteneditor geöffnet.



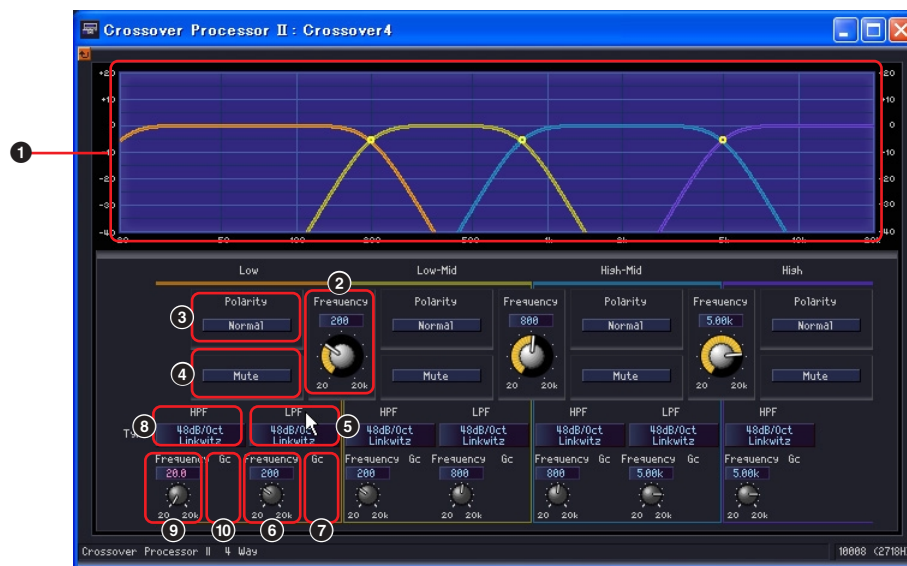
	Name		Funktion	
1	Eingangspegelanzeige		Zeigt den Pegel des Eingangssignals an.	
2	Ausgangspegelanzeige		Zeigt den Pegel des Ausgangssignals an.	
	Bereich	Parameter	Wertebereich	Funktion
3	Input	Gain	-∞ bis +10 dB	Stellt den Pegel des Eingangssignals ein.
4		Mute	ON/OFF	Schaltet das Eingangssignal stumm.
5	Output	Gain	-∞ bis +10 dB	Stellt den Pegel des Ausgangssignals pro Frequenzband ein.
6		Mute	ON/OFF	Schaltet das Ausgangssignal pro Frequenzband stumm.

	Name		Funktion
7	Navigator	Crossover	Öffnet das Editor-Fenster für die Frequenzweichen-Komponente.
8		Delay	Öffnet das Editor-Fenster für die Delay-Komponente.
9		PEQ	Öffnet das Editor-Fenster für den parametrischen Equalizer
10		Compressor	Öffnet das Editor-Fenster für die Kompressor-Komponente.

■ Frequenzweiche

Wenn Sie auf die Schaltfläche [Crossover] für den Frequenzweichen-Processor klicken, dann wird das Editor-Fenster für Frequenzweichen geöffnet.

Komponenteneditor für Crossover Processor II



	Name		Funktion	
1	Frequenzweichenkurve		Zeigt den Pegel in jedem der farbig unterschiedenen Frequenzbänder an.	
	Bereich	Parameter	Wertebereich	Funktion
2	Frequency	Frequency	20 Hz bis 20 kHz	Stellt die Übergangsfrequenz zwischen den einzelnen Frequenzbändern ein.
3	Polarity	Polarität	Normal/Inverted	Invertiert die Phase des Ausgangssignals pro Frequenzband.
4	Mute	Mute	ON/OFF	Schaltet das Ausgangssignal pro Frequenzband stumm. Dieser Parameter ist mit der Mute-Einstellung im ursprünglichen Fenster verknüpft. Die Anzeige erscheint bei Stummschaltung mit einer gepunkteten Linie.

5	LPF	Type	Thru 6 dB/Oct 12 dB/Oct AdjustGc 12 dB/Oct Butwrth 12 dB/Oct Bessel 12 dB/Oct Linkwitz 18 dB/Oct AdjustGc 18 dB/Oct Butwrth 18 dB/Oct Bessel 24 dB/Oct AdjustGc 24 dB/Oct Butwrth 24 dB/Oct Bessel 24 dB/Oct Linkwitz 36 dB/Oct AdjustGc 36 dB/Oct Butwrth 36 dB/Oct Bessel 48 dB/Oct AdjustGc 48 dB/Oct Butwrth 48 dB/Oct Bessel 48 dB/Oct Linkwitz	Stellt die Dämpfung pro Oktave und Filtertyp ein. [THRU] schaltet den Filter aus.
6		Frequency	20 Hz bis 20 kHz	Stellt die LPF-Grenzfrequenz ein.
7		Gc	-6 dB bis 6 dB	Wenn als [Type] [Adjustable Gc] (anpassbarer Grenzfrequenz-Gain) gewählt wird, kann hier die Verstärkung der Grenzfrequenz eingestellt werden.
8	HPF	Type	Thru 6 dB/Oct 12 dB/Oct AdjustGc 12 dB/Oct Butwrth 12 dB/Oct Bessel 12 dB/Oct Linkwitz 18 dB/Oct AdjustGc 18 dB/Oct Butwrth 18 dB/Oct Bessel 24 dB/Oct AdjustGc 24 dB/Oct Butwrth 24 dB/Oct Bessel 24 dB/Oct Linkwitz 36 dB/Oct AdjustGc 36 dB/Oct Butwrth 36 dB/Oct Bessel 48 dB/Oct AdjustGc 48 dB/Oct Butwrth 48 dB/Oct Bessel 48 dB/Oct Linkwitz	Stellt die Dämpfung pro Oktave und Filtertyp ein. [THRU] schaltet den Filter aus.
9		Frequency	20 Hz bis 20 kHz	Stellt die HPF-Grenzfrequenz ein.
10		Gc	-6 dB bis 6 dB	Wenn als [Type] [Adjustable Gc] (anpassbarer Grenzfrequenz-Gain) gewählt wird, kann hier die Verstärkung der Grenzfrequenz eingestellt werden.

■ Delay (Verzögerung)

Wenn Sie auf die Schaltfläche [Delay] für den Frequenzweichen-Prozessor klicken, dann wird das Editor-Fenster für Delay geöffnet. Hier können Sie pro Frequenzband den Verzögerungswert einstellen.



	Parameter	Wertebereich	Funktion
1	Delay	ms: 0 bis 500 Sample: Der Bereich hängt vom Fs-Wert ab. Meter: 0 bis 171,8 Fuß: 0 bis 563,6 Frame: Der Bereich hängt vom Frame-Wert ab. Beat: Der Bereich hängt vom Beat-Wert ab.	Stellt die Verzögerungszeit ein.
2	Level	$-\infty$ bis ± 0 dB	Legt pro Kanal den Pegel des Ausgangssignals fest.
3	On	ON/OFF	Schaltet die Verzögerung EIN.
4	Delay Scale	ms Sample Meter Feet Frame Beat (Schlag)	Wählt die Maßeinheit aus, in der die Verzögerungszeit eingestellt wird. Die aktivierte Schaltfläche leuchtet auf und die Maßeinheit im Bearbeitungsfeld [Delay] ändert sich. Wenn [Beat] ausgewählt wurde, legen Sie mithilfe des Drehreglers die BPM (Beats/Minute, d.h. Schläge pro Minute) fest.

■ Parametrischer Equalizer

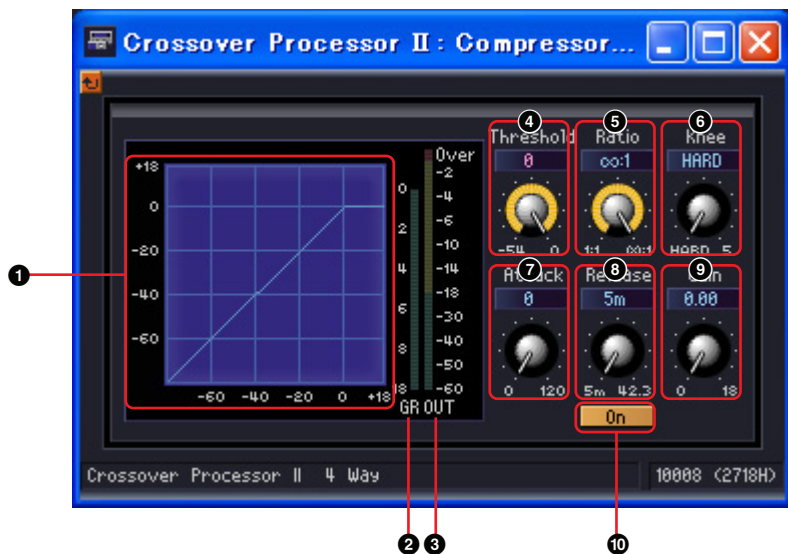
Wenn Sie auf die Schaltfläche [PEQ] für den Frequenzweichen-Prozessor klicken, wird das Editor-Fenster für den parametrischen Equalizer geöffnet. Hier können Sie den Equalizer für jedes Frequenzband einstellen.



	Name		Funktion
1	PEQ-Kurve		Anzeigebereich für die PEQ-Kurve
	Parameter	Wertebereich	Funktion
2	Type	PEQ L.SHELF 6 dB/Oct L.SHELF 12 dB/Oct H.SHELF 6 dB/Oct H.SHELF 12 dB/Oct HPF LPF	Auswahl des Filtertyps aus dem Menü.
3	Q	0,1 bis 16,0	Legt die Bandbreite der einzelnen Frequenzbänder fest.
4	Frequency	20 Hz bis 20 kHz	Legt die Frequenzen der einzelnen Frequenzbänder fest.
5	Gain	-18 dB bis +18 dB	Stellt den Pegel der einzelnen Frequenzbänder ein.
6	Bypass	ON/OFF	Schaltet alle PEQ-Bänder auf Bypass.
7	PEQ On	ON/OFF	Schaltet den PEQ EIN.

■ Kompressor

Wenn Sie auf die Schaltfläche [Compressor] für den Frequenzweichen-Prozessor klicken, dann wird das Editor-Fenster für den Kompressor geöffnet. Hier können Sie den Kompressor für jedes Frequenzband einstellen.



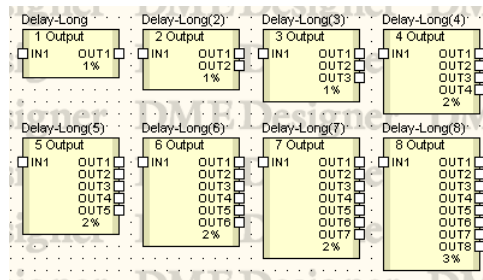
	Name	Funktion	
1	Kompressorkurve	Stellt das Ergebnis grafisch dar. Die horizontale Achse gibt den Eingangspegel des Signals und die vertikale Achse den Ausgangspegel wieder.	
2	Dämpfungsanzeige (GR)	Zeigt das Maß der Dämpfung (Gain Reduction) an.	
3	Ausgangspegelanzeige	Zeigt den Pegel des Ausgangssignals an.	
	Parameter	Wertebereich	Funktion
4	Threshold	-54 dB bis 0 dB	Stellt den Schwellenwert ein.
5	Ratio	1:1 bis ∞:1	Legt das Kompressionsverhältnis fest.
6	Knee	HARD, 1, 2, 3, 4, 5	Legt fest, wie die Kompression angewendet wird (Kurvenkrümmung).
7	Attack	0 bis 120 ms	Legt die Anstiegszeit fest.
8	Release	44,1 kHz: 6 ms bis 46 s 48 kHz: 5 ms bis 42,3 s 88,2 kHz: 3 ms bis 23 s 96 kHz: 3 ms bis 21,1 s	Legt die Ausklingzeit fest. Der Wertebereich kann je nach verwendeter Frequenz unterschiedlich sein.
9	Gain	0 dB bis +18 dB	Stellt die Ausgangsverstärkung ein.
10	On	ON/OFF	Schaltet den Kompressor EIN. Wenn Sie diese Schaltfläche ausschalten, wird der Kompressor umgangen.

Delay

Dies ist ein Multitap Delay (mit mehreren Verzögerungszeiten), das für jeden Ausgangskanal eine unabhängige Verzögerungs- und Pegelkontrolle bietet. Die Verzögerungszeit kann in Millisekunden, Samples, Meter, Fuß, Timecode-Frames oder Zahl der Schläge angegeben werden. Innerhalb der Delay-Gruppe gibt es zwei Untergruppen mit der Bezeichnung Long und Short. Jede hat einen anderen Wertebereich für die Festlegung der Verzögerung.

Delay Long

Komponenten der Gruppe Delay Long gibt es mit bis zu acht Ausgängen. Jede Komponente hat einen Eingang und 1–8 Ausgänge.



Doppelklicken Sie auf eine Komponente, um den dazugehörigen Komponenteneditor zu öffnen. Die Komponenten unterscheiden sich nur in der Zahl der Ausgänge. Ansonsten sind sie identisch.

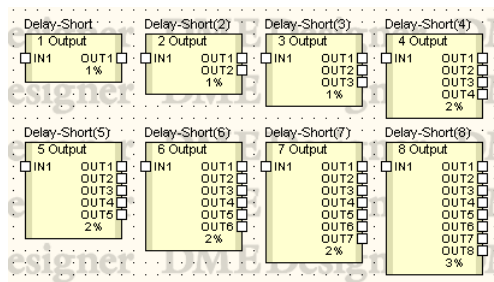
Komponenteneditor für Delay Long



	Bereich	Parameter	Wertebereich	Funktion
1	Delay	All Bypass	ON/OFF	Dies erzeugt eine Umgehung von Ein- bis zum Ausgang.
2	Input	Level	$-\infty$ bis ± 0 dB	Stellt den Pegel des Eingangssignals ein.
3		Mute	ON/OFF	Schaltet das Eingangssignal stumm.
4		Delay Tap	Delay	ms: 0 bis 1300 Sample: Der Bereich hängt vom Fs-Wert ab. Meter: 0 bis 446,7 Fuß: 0 bis 1465,4 Frame: Der Bereich hängt vom Frame-Wert ab. Beat: Der Bereich hängt vom Beat-Wert ab.
5		Level	$-\infty$ bis ± 0 dB	Legt pro Kanal den Pegel des Ausgangssignals fest.
6		On	ON/OFF	Schaltet das Delay jedes Kanals EIN.
7		Mute	ON/OFF	Schaltet den Ausgang eines Kanals stumm.
8	Delay Scale	Delay Scale	ms Sample Meter Feet Frame Beat	Wählt die Maßeinheit aus, in der die Verzögerungszeit eingestellt wird. Die aktivierte Schaltfläche wird erleuchtet und die Maßeinheit im Bearbeitungsfeld [Delay] ändert sich. Wenn [Beat] ausgewählt wurde, legen Sie mithilfe des Drehreglers die BPM (Beats/Minute, d.h. Schläge pro Minute) fest.

Delay Short

Komponenten der Gruppe Delay Short gibt es mit bis zu acht Ausgängen. Jede Komponente hat einen Eingang und 1–8 Ausgänge.



Doppelklicken Sie auf eine Komponente, um den dazugehörigen Komponenteneditor zu öffnen. Die Komponenten unterscheiden sich nur in der Zahl der Ausgänge. Ansonsten sind sie identisch.

Komponenteneditor für Delay Short



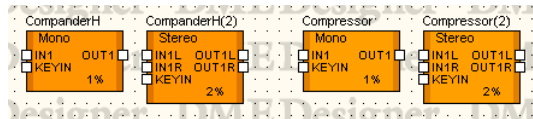
	Bereich	Parameter	Wertebereich	Funktion
1	Delay	All Bypass	ON/OFF	Dies erzeugt eine Umgehung von Ein- bis zum Ausgang.
2	Input	Level	$-\infty$ bis ± 0 dB	Stellt den Pegel des Eingangssignals ein.
3		Mute	ON/OFF	Schaltet das Eingangssignal stumm.
4	Delay Tap	Delay	ms: 0 bis 130 Sample: Der Bereich hängt vom Fs-Wert ab. Meter: 0 bis 44,7 Fuß: 0 bis 146,5 Frame: Der Bereich hängt vom Frame-Wert ab. Beat: Der Bereich hängt vom Beat-Wert ab.	Stellt die Verzögerungszeit ein. Es gibt zwei Bearbeitungsfelder, die den Wert in Millisekunden und in der bei [Delay Scale] ausgewählten Maßeinheit darstellt.
5		Level	$-\infty$ bis ± 0 dB	Legt pro Kanal den Pegel des Ausgangssignals fest.
6		On	ON/OFF	Schaltet das Delay jedes Kanals EIN.
7		Mute	ON/OFF	Schaltet den Ausgang eines Kanals stumm.
8	Delay Scale	Delay Scale	ms Sample Meter Feet Frame Beat	Wählt die Maßeinheit aus, in der die Verzögerungszeit eingestellt wird. Die aktivierte Schaltfläche leuchtet auf und die Maßeinheit im Bearbeitungsfeld [Delay] ändert sich. Wenn [Beat] ausgewählt wurde, legen Sie mithilfe des Drehreglers die BPM (Beats/Minute, d.h. Schläge pro Minute) fest.

Dynamics

Die Komponenten der Dynamik-Gruppe passen den dynamischen Bereich des Klangs an. Es gibt acht Komponententypen, die alle in Mono- oder Stereoverversionen zur Verfügung stehen. Die sieben Typen sind: Compander Hard, Compander Soft, Compressor, De-Esser, Ducking, Expander, Gate und Limiter.

■ KeyIn

Alle Komponenten der Dynamik-Gruppe, ausgenommen der De-Esser, haben KeyIn-Eingabe. Sie wird als Trigger-Quelle verwendet, mit der die Effekte einer Komponente aktiviert werden.



Die Trigger-Quelle wird im Bereich [KeyIn] des Komponenteneditors festgelegt.



Die aktuell ausgewählte Trigger-Quelle wird auf der Schaltfläche angezeigt. Klicken Sie auf die Schaltfläche und wählen Sie aus dem Menü die Trigger-Quelle aus.

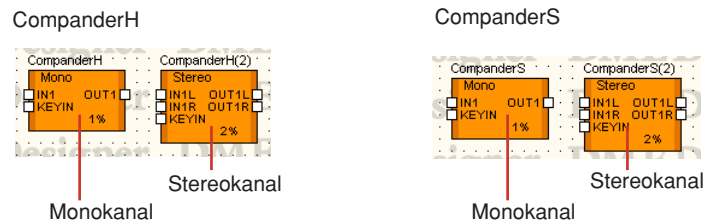


- **[SELF]**
Legt das Eingangssignal als Trigger-Quelle für Monokanal-Komponenten fest.
- **[L]/[R]**
Legt das linke oder rechte Eingangssignal als Trigger-Quelle für Stereokanal-Komponenten fest.
- **[LR BOTH]**
Legt das linke und rechte Eingangssignal als Trigger-Quelle für Stereokanal-Komponenten fest. Das stärkste Eingangssignal wird zur Trigger-Quelle, entweder auf dem linken oder auf dem rechten Kanal.
- **[KEYIN]**
Die KeyIn-Eingabe wird zur Trigger-Quelle.

Compander

Der Compander verbindet die Effekte eines Kompressors und eines Expanders. Ein Kompressor komprimiert Signale, die über einem Schwellenwert liegen, während der Expander Signale reduziert, die unter dem Schwellenwert liegen. Es gibt zwei Compander-Gruppen: CompanderH(ard) und CompanderS(oft). In jeder Gruppe gibt es Compander für Mono- und für Stereokanäle.

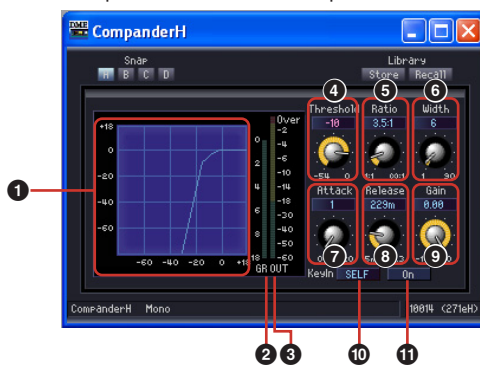
Monokanal-Compander haben einen Eingang, einen Ausgang und einen KeyIn-Eingang. Stereokanal-Compander haben zwei Eingänge, zwei Ausgänge und einen KeyIn-Eingang.



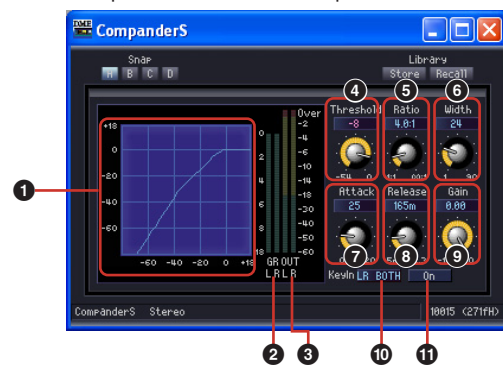
Doppelklicken Sie auf eine Komponente, um den dazugehörigen Komponenteneditor zu öffnen. Die Parameter sind für Mono- und Stereokomponenten dieselben.

Compander Hard und Compander Soft unterscheiden sich beim Komprimierungsverhältnis ihrer festen Expander. Die Komprimierung des Expanders wird durch den geraden Teil links unten in der Compander-Kurve ausgedrückt. Das Komprimierungsverhältnis des Compander Hard ist groß. Der Anstieg ist auch groß. Das Komprimierungsverhältnis des Compander Soft ist klein, und er hat eine sanfte Komprimierung. Die Parameter sind im Komponenteneditor dieselben.

Komponenteneditor für CompanderH Mono

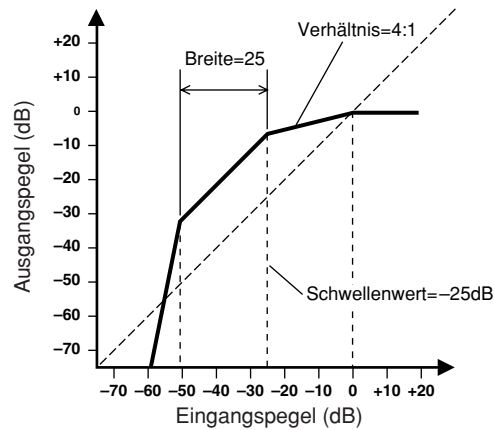


Komponenteneditor für CompanderS Stereo



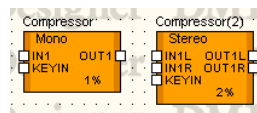
	Name	Funktion	
1	Compander-Kurve	Stellt das Ergebnis grafisch dar. Die horizontale Achse gibt den Eingangssignalpegel und die vertikale Achse den Ausgangssignalpegel wieder.	
2	Dämpfungsanzeige (GR)	Zeigt das Maß der Dämpfung (Gain Reduction) an.	
3	Ausgangspegel (OUT)	Zeigt den Pegel des Ausgangssignals an.	
	Parameter	Wertebereich	Funktion
4	Threshold	-54 dB bis 0 dB	Stellt den Schwellenwert ein.
5	Ratio	1:1 bis ∞ :1	Legt das Kompressionsverhältnis fest.
6	Width	+1 dB bis +90 dB	Legt die Expanderbreite fest.
7	Attack	0 bis 120 ms	Legt die Anstiegszeit fest.
8	Release	44,1 kHz 6 ms bis 46 s 48 kHz 5 ms bis 42,3 s 88,2 kHz 3 ms bis 23 s 96 kHz 3 ms bis 21,1 s	Legt die Ausklingzeit fest. Der Wertebereich kann je nach verwendeter Frequenz unterschiedlich sein.
9	Gain	-18 dB bis 0 dB	Stellt die Ausgangsverstärkung ein.

10	KeyIn	Mono	SELF KEYIN	Auswahl der Trigger-Quelle aus einem Menü. Die aktuell ausgewählte Trigger-Quelle wird auf der Schaltfläche angezeigt.
		Stereo	L R LR BOTH KEYIN	
11	On	ON/OFF		Schaltet dem Componder EIN.



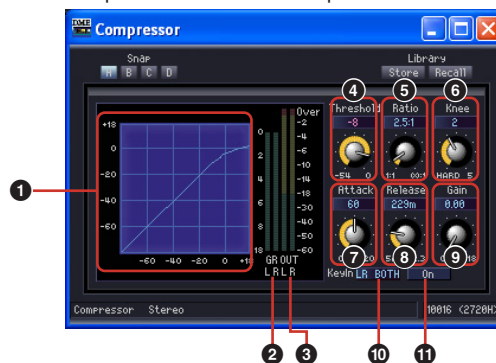
Kompressor

Komprimiert Signale, die über einem Schwellenwert liegen. Engt den Dynamikbereich des Signals ein, wodurch es einfacher wird, Signale mit einem großen Dynamikbereich wie Gesang oder Klaviermusik aufzunehmen oder zu mischen. Es stehen Monokanal- und Stereokanal-Kompressoren zur Verfügung. Monokanal-Kompressoren haben einen Eingang, einen Ausgang und einen KeyIn-Eingang. Stereokanal-Kompressoren haben zwei Eingänge, zwei Ausgänge und einen KeyIn-Eingang.

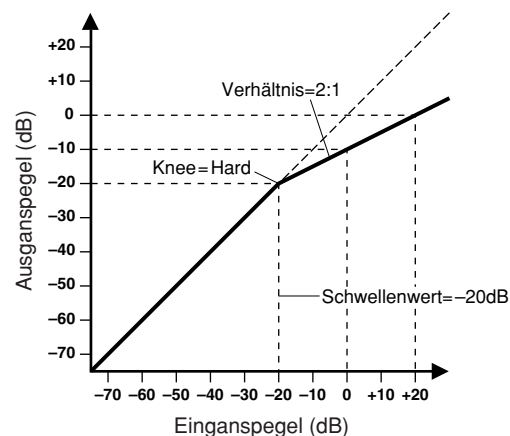


Doppelklicken Sie auf eine Komponente, um den dazugehörigen Komponenteneditor zu öffnen. Die Parameter sind für Mono- und Stereokomponenten dieselben.

Komponenteneditor für Kompressor



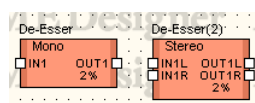
Name		Funktion	
1	Kompressorkurve	Stellt das Ergebnis grafisch dar. Die horizontale Achse gibt den Eingangsspegel des Signals und die vertikale Achse den Ausgangspegel wieder.	
2	Dämpfungsanzeige (GR)	Zeigt das Maß der Dämpfung (Gain Reduction) an.	
3	Ausgangspegel	Zeigt den Pegel des Ausgangssignals an.	
Parameter	Wertebereich	Funktion	
4	Threshold	-54 dB bis 0 dB	
5	Ratio	1:1 bis ∞ :1	
6	Knee	HARD, 1, 2, 3, 4, 5	
7	Attack	0 bis 120 ms	
8	Release	44,1 kHz 6 ms bis 46 s 48 kHz 5 ms bis 42,3 s 88,2 kHz 3 ms bis 23 s 96 kHz 3 ms bis 21,1 s	
9	Gain	0 dB bis +18 dB	
10	KeyIn	Mono	SELF KEYIN
		Stereo	L R LR BOTH KEYIN
11	On	ON/OFF	



De-Esser

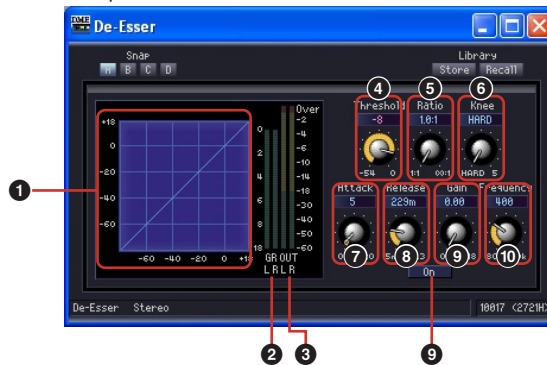
Komprimiert das Signal oberhalb einer angegebenen Frequenz. Der De-Esser steuert Zischlaute, die in der Sprache oft durch den Konsonanten „S“ hervorgerufen werden. Es stehen De-Esser für Monokanäle und Stereokanäle zur Verfügung.

De-Esser für Monokanäle haben einen Eingang und einen Ausgang. De-Esser für Stereokanäle haben zwei Eingänge und zwei Ausgänge.

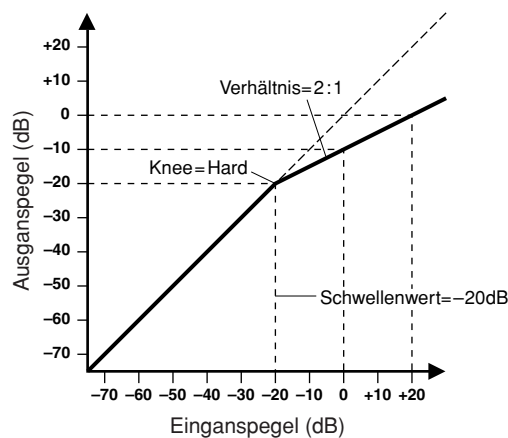


Doppelklicken Sie auf eine Komponente, um den dazugehörigen Komponenteneditor zu öffnen. Die Parameter sind für Mono- und Stereokomponenten dieselben.

Komponenteneditor für De-Esser



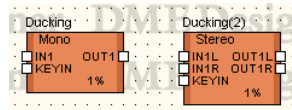
	Name	Funktion	
1	De-Esser-Kurve	Stellt das Ergebnis grafisch dar. Die horizontale Achse gibt den Eingangspegel des Signals und die vertikale Achse den Ausgangspegel wieder.	
2	Dämpfungsanzeige (GR)	Zeigt das Maß der Dämpfung (Gain Reduction) an.	
3	Ausgangspegel	Zeigt den Pegel des Ausgangssignals an.	
	Parameter	Wertebereich	Funktion
4	Threshold	-54 dB bis 0 dB	Stellt den Schwellenwert ein.
5	Ratio	1:1 bis ∞:1	Legt das Kompressionsverhältnis fest.
6	Knee	HARD, 1, 2, 3, 4, 5	Legt fest, wie der De-Esser-Effekt angewendet wird (Kurvenkrümmung).
7	Attack	0 bis 120 ms	Legt die Anstiegszeit fest.
8	Release	44,1 kHz 6 ms bis 46 s 48 kHz 5 ms bis 42,3 s 88,2 kHz 3 ms bis 23 s 96 kHz 3 ms bis 21,1 s	Legt die Ausklingzeit fest. Der Wertebereich kann je nach verwendeter Frequenz unterschiedlich sein.
9	Gain	0 dB bis +18 dB	Stellt die Ausgangsverstärkung ein.
10	Frequency	80 Hz bis 10 kHz	Legt die minimale Signalfrequenz für die Komprimierung fest.
11	On	ON/OFF	Schaltet den De-Esser EIN.



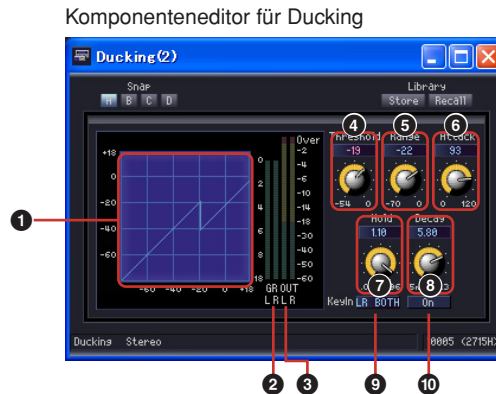
Ducking

Schwächt den Ausgang um einen bestimmten Wert ab, wenn ein Eingangssignal seine Schwelle überschreitet. Es stehen Mono- und Stereo-Ducker zur Verfügung.

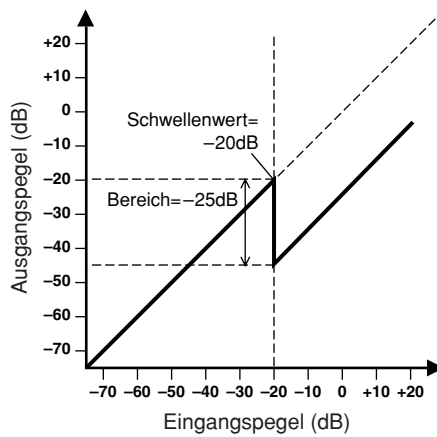
Mono-Ducker haben einen Eingang, einen Ausgang und einen KeyIn-Eingang. Stereo-Ducker haben zwei Eingänge, zwei Ausgänge und einen KeyIn-Eingang.



Doppelklicken Sie auf eine Komponente, um den dazugehörigen Komponenteneditor zu öffnen. Die Parameter sind für Mono- und Stereokomponenten dieselben.

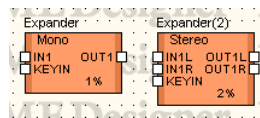


Name		Funktion	
1	Ducking-Kurve	Stellt das Ergebnis grafisch dar. Die horizontale Achse gibt den Eingangsspiegel des Signals und die vertikale Achse den Ausgangsspiegel wieder.	
2	Dämpfungsanzeige (GR)	Zeigt das Maß der Dämpfung (Gain Reduction) an.	
3	Ausgangspegel	Zeigt den Pegel des Ausgangssignals an.	
Parameter	Wertebereich	Funktion	
4	Threshold	-54 dB bis 0 dB	
5	Range	-70 dB bis 0 dB	
6	Attack	0 bis 120 ms	
7	Hold	44,1 kHz 0,02 ms bis 2,13 s 48 kHz 0,02 ms bis 1,96 s 88,2 kHz 0,01 ms bis 1,06 s 96 kHz 0,01 ms bis 981 ms	
8	Decay	44,1 kHz 6 ms bis 46 s 48 kHz 5 ms bis 42,3 s 88,2 kHz 3 ms bis 23 s 96 kHz: 3 ms bis 21,1 s	
9	KeyIn	Mono	SELF KEYIN
		Stereo	L R LR BOTH KEYIN
10	On	ON/OFF	



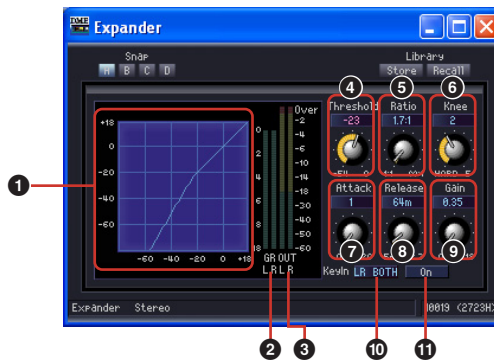
Expander

Weitet den Dynamikbereich des Signals aus. Signale mit niedrigem Pegel wie Rauschen werden dadurch vermindert. Es stehen Mono- und Stereoexpander zur Verfügung. Mono-Expander haben einen Eingang, einen Ausgang und einen KeyIn-Eingang. Stereo-Expander haben zwei Eingänge, zwei Ausgänge und einen KeyIn-Eingang.



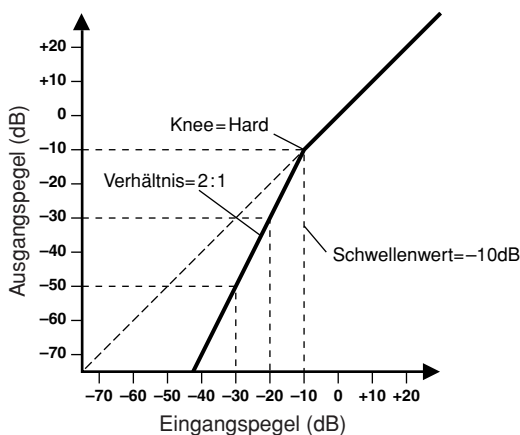
Doppelklicken Sie auf eine Komponente, um den dazugehörigen Komponenteneditor zu öffnen. Die Parameter sind für Mono- und Stereokomponenten dieselben.

Komponenteneditor für Expander



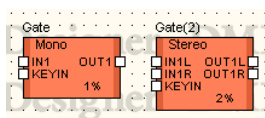
	Name	Funktion	
1	Expanderkurve	Stellt das Ergebnis grafisch dar. Die horizontale Achse gibt den Eingangspegel des Signals und die vertikale Achse den Ausgangspegel wieder.	
2	Dämpfungsanzeige (GR)	Zeigt das Maß der Dämpfung (Gain Reduction) an.	
3	Ausgangspegel	Zeigt den Pegel des Ausgangssignals an.	
	Parameter	Wertebereich	Funktion
4	Threshold	-54 dB bis 0 dB	Stellt den Schwellenwert ein.
5	Ratio	1:1 bis ∞:1	Legt das Kompressionsverhältnis fest.
6	Knee	HARD, 1, 2, 3, 4, 5	Legt fest, wie der Expander angewendet wird (Kurvenkrümmung).
7	Attack	0 bis 120 ms	Legt die Anstiegszeit fest.

8	Release	44,1 kHz: 6 ms bis 46 s 48 kHz: 5 ms bis 42,3 s 88,2 kHz: 3 ms bis 23 s 96 kHz: 3 ms bis 21,1 s		Legt die Ausklingzeit fest. Der Wertebereich kann je nach verwendeter Frequenz unterschiedlich sein.
9	Gain	0 dB bis +18 dB		Stellt die Ausgangsverstärkung ein.
10	KeyIn	Mono	SELF KEYIN	Auswahl der Trigger-Quelle aus einem Menü. Die aktuell ausgewählte Trigger-Quelle wird auf der Schaltfläche angezeigt.
		Stereo	L R LR BOTH KEYIN	
11	On	ON/OFF		Schaltet den Expander EIN.



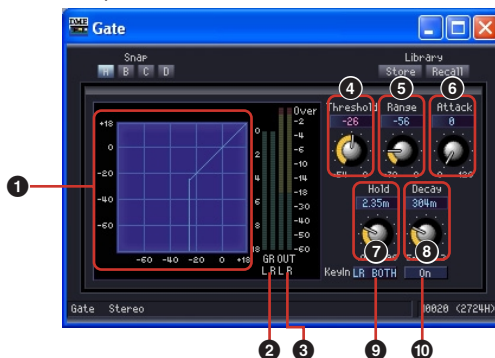
Gate

Schwächt Signale ab, die unter dem Schwellenpegel liegen. Es stehen Gates (Torschalter) für Monokanäle und Stereokanäle zur Verfügung. Monokanal-Gates haben einen Eingang, einen Ausgang und einen KeyIn-Eingang. Stereokanal-Gates haben zwei Eingänge, zwei Ausgänge und einen KeyIn-Eingang.

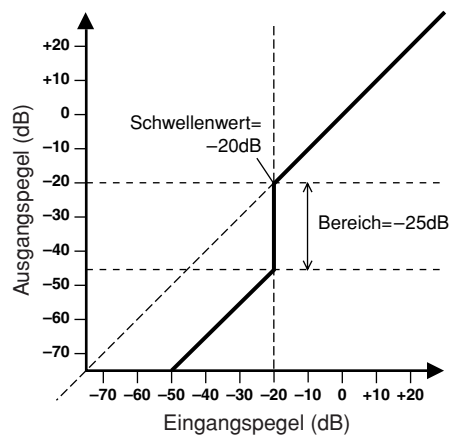


Doppelklicken Sie auf eine Komponente, um den dazugehörigen Komponenteneditor zu öffnen. Die Parameter sind für Mono- und Stereokomponenten dieselben.

Komponenteneditor für Gate



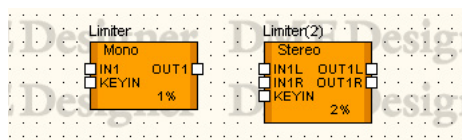
Name		Funktion	
1	Gate-Kurve	Stellt das Ergebnis grafisch dar. Die horizontale Achse gibt den Eingangspegel des Signals und die vertikale Achse den Ausgangspegel wieder.	
2	Dämpfungsanzeige (GR)	Zeigt das Maß der Dämpfung (Gain Reduction) an.	
3	Ausgangspegel	Zeigt den Pegel des Ausgangssignals an.	
Parameter	Wertebereich	Funktion	
4	Threshold	-54 dB bis 0 dB	
5	Range	-70 dB bis 0 dB	
6	Attack	0 bis 120 ms	
7	Hold	44,1 kHz: 0,02 ms bis 2,13 s 48 kHz: 0,02 ms bis 1,96 s 88,2 kHz: 0,01 ms bis 1,06 s 96 kHz: 0,01 ms bis 981 ms	
8	Decay	44,1 kHz: 6 ms bis 46 s 48 kHz: 5 ms bis 42,3 s 88,2 kHz: 3 ms bis 23 s 96 kHz: 3 ms bis 21,1 s	
9	KeyIn	Mono	SELF KEYIN
		Stereo	L R LR BOTH KEYIN
10	On	ON/OFF	
		Schaltet das Gate EIN.	



Limitier

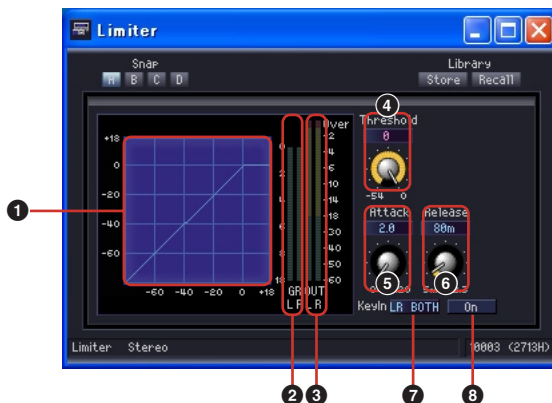
Signale oberhalb des Threshold-Wertes werden mit einem Verhältnis $\infty:1$ komprimiert, so dass der Signalpegel den Threshold-Pegel nicht überschreitet. Es stehen Komponenten für Monokanäle und Stereokanäle zur Verfügung.

Komponenten mit einem Monokanal haben einen Eingang und einen Ausgang sowie einen Key-Eingang, Komponenten mit Stereokanälen haben zwei Eingänge und zwei Ausgänge sowie einen Key-Eingang.

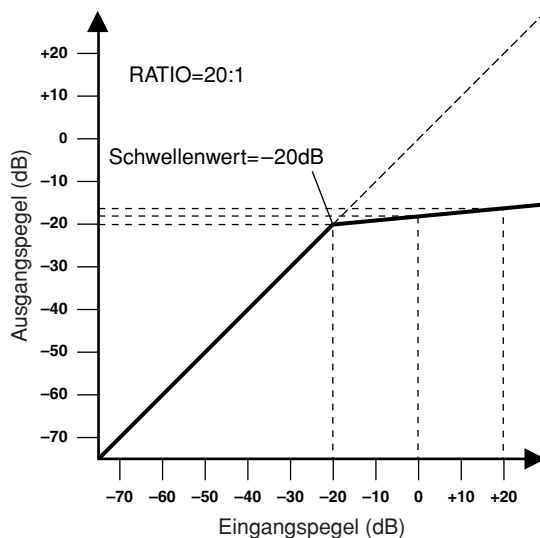


Doppelklicken Sie auf die Komponente, um den Komponenteneditor zu öffnen. Mono- und Stereo-Komponenten haben die gleichen Parameter.

Komponenteneditor für Limiter



Name		Funktion		
1	Limiter Curve	Stellt das Ansprechverhalten des Limiters graphisch dar. Die horizontale Achse repräsentiert den Eingangspegel, die vertikale Achse den Ausgangspegel.		
2	Dämpfungsanzeige (Gain Reduction)	Zeigt die Stärke der Dämpfung (Gain Reduction) an.		
3	Ausgangspegelanzeige	Zeigt den Pegel des Ausgangssignals an.		
Parameter	Wertebereich	Funktion		
4	Threshold	-54 dB bis ±0 dB		
5	Attack	0 bis 120 ms		
6	Release	44,1 kHz: 6 ms bis 46 s 48 kHz: 5 ms bis 42,3 s 88,2 kHz: 3 ms bis 23 s 96 kHz: 3 ms bis 21,1 s		
9	KeyIn	Mono	SELF KEYIN	In diesem Menü können Sie die Trigger-Signalquelle auswählen. Die momentan gewählte Signalquelle wird auf der Schaltfläche angezeigt.
		Stereo	L R LR BOTH KEYIN	
10	On	ON/OFF		Schaltet den Limiter EIN.

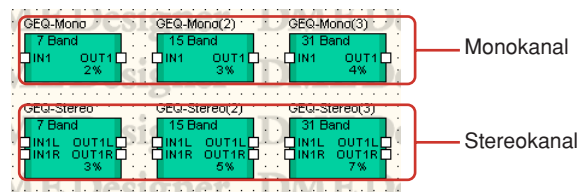


Equalizer (EQ)

Der Equalizer hebt den Pegel bestimmter Frequenzen an oder senkt ihn ab. Die EQ-Gruppe enthält grafische Equalizer (GEQ) und parametrische Equalizer (PEQ).
 Beim grafischen Equalizer sind die Frequenzbänder festgelegt. Mithilfe der grafischen Schnittstelle können Sie die Verstärkung einzelner Frequenzbereiche visuell überprüfen. Es gibt drei verschiedene Equalizer-Typen, von denen jeder eine andere Anzahl von Frequenzbändern hat. Für jeden Typ stehen Monokanal- und Stereokanal-Equalizer zur Verfügung.
 Beim parametrischen Equalizer können die Frequenzbänder in Bezug auf Amplituden und Bandbreiten frei angepasst werden. Es gibt sechs verschiedene Typen von parametrischen Equalizern, von denen jeder eine andere Anzahl von Frequenzbändern hat. Für jeden Typ stehen Monokanal- und Stereokanal-Equalizer zur Verfügung.

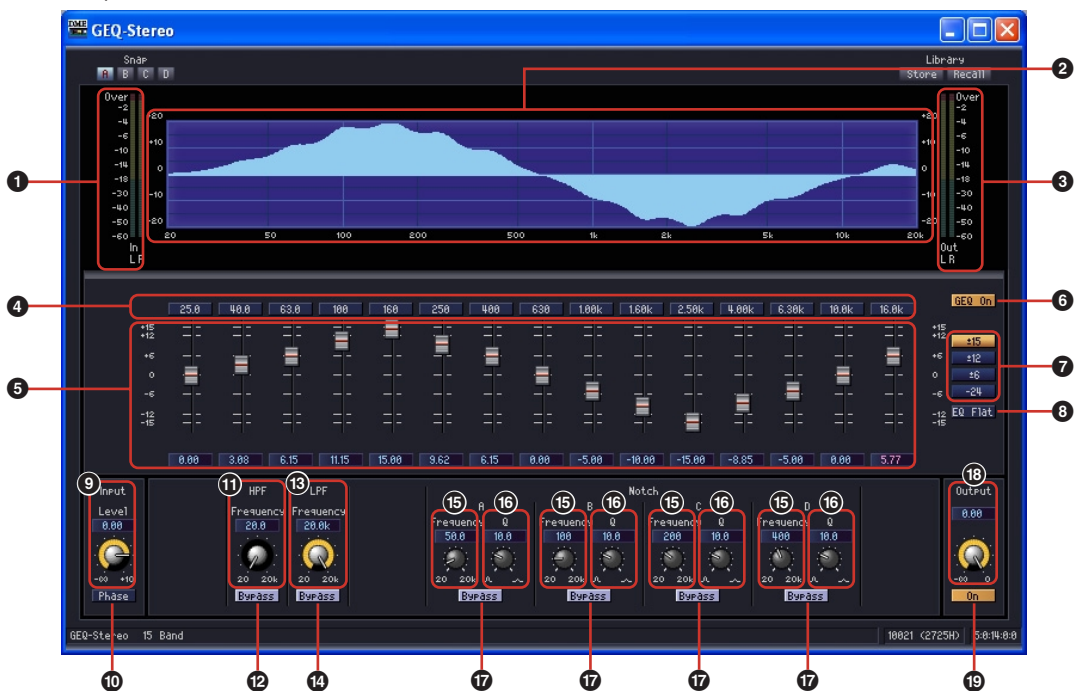
Grafischer Equalizer (GEQ)

Hebt Signale innerhalb bestimmter Frequenzbereiche an oder senkt sie ab. Die Monogruppe enthält Mono-Equalizer mit 7, 15 und 31 Frequenzbändern. Die Stereogruppe enthält Stereo-Equalizer mit 7, 15 und 31 Frequenzbändern.
 Mono-GEQs haben einen Eingang und einen Ausgang. Stereo-GEQs haben zwei Eingänge und zwei Ausgänge.



Doppelklicken Sie auf eine Komponente, um den dazugehörigen Komponenteneditor zu öffnen. Die Anzahl der Bänder ist je nach Komponente unterschiedlich, doch sie werden im Komponenteneditor auf dieselbe Art konfiguriert.

Komponenteneditor für GEQ

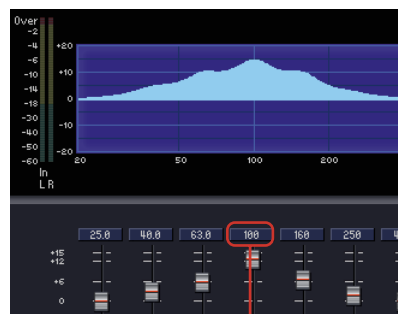


	Name	Funktion
1	Eingangspegelanzeige	Zeigt den Pegel des Eingangssignals an.
2	EQ-Kurve	Zeigt den Equalizer-Effekt an.
3	Ausgangspegelanzeige	Zeigt den Pegel des Ausgangssignals an.

	Bereich	Parameter	Wertebereich	Funktion
4	Equalizer	Bypass	ON/OFF	Umgeht alle Bänder des GEQ-Bereichs.
5		Gain	Einstellen um [Range]	Stellt die Ausgangsverstärkung eines Bandes in dem über die Schaltfläche [Range] festlegbaren Bereich ein.
6		GEQ ON	ON/OFF	Schaltet den GEQ EIN.
7		Range	± 15 ± 12 ± 6 -24	Schaltfläche zur Auswahl der Breite der Gain-Anpassung.
8		EQ FLAT	--	Bringt die Fader aller Bänder auf 0 dB herunter.
9	Input	Level	$-\infty$ bis +10 dB	Stellt den Pegel des Eingangssignals ein.
10		Phase	ON/OFF	Dreht die Phase des Eingangssignals um.
11	HPF	Frequency	20 Hz bis 20 kHz	Stellt die HPF-Grenzfrequenz ein.
12		Bypass	ON/OFF	Schaltet den Bypass EIN.
13	LPF	Frequency	20 Hz bis 20 kHz	Stellt die LPF-Grenzfrequenz ein.
14		Bypass	ON/OFF	Schaltet den Bypass EIN.
15	Notch	Frequency	20 Hz bis 20 kHz	Legt die Frequenz des Notch-Filters fest.
16		Q:	0,1 bis 63,0	Legt die Breite des Frequenzbandes fest, das durch den Filter verändert wird.
17		Bypass	ON/OFF	Schaltet den Bypass EIN.
18	Ausgang	Level	$-\infty$ bis ± 0 dB	Stellt den Signalpegel ein.
19		On	ON/OFF	Schaltet den Ausgang EIN.

■ Schaltfläche [Bypass]

Die Beschriftung dieser Schaltflächen entspricht der Frequenz der einzelnen Bänder des GEQ. Wenn Sie auf eine Schaltfläche klicken, leuchtet sie auf, und der Bypass wird eingeschaltet. In dem Fall wird der im betreffenden Frequenzband unveränderte Sound an den Ausgang geleitet. Wenn der Bypass ausgeschaltet ist, wird der Sound mit angewendetem Effekt ausgegeben.



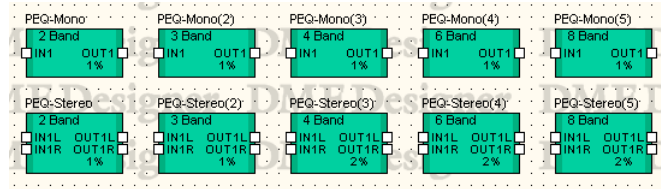
Bypass EIN



Bypass AUS

Parametrischer Equalizer (PEQ)

Hebt Signale innerhalb bestimmter Frequenzbereiche an oder senkt sie ab. In der Mono- wie auch der Stereogruppe gibt es Komponenten mit 2, 3, 4, 6 und 8 Bändern. Mono-PEQs haben einen Eingang und einen Ausgang. Stereo-PEQs haben zwei Eingänge und zwei Ausgänge. Die Anzahl der Bänder ist je nach Komponente unterschiedlich, doch sie werden im Komponenteneditor auf dieselbe Art konfiguriert.



Doppelklicken Sie auf eine Komponente, um den dazugehörigen Komponenteneditor zu öffnen. Die Anzahl der Bänder ist je nach Komponente unterschiedlich, doch sie werden im Komponenteneditor auf dieselbe Art konfiguriert.

Komponenteneditor für PEQ



Name		Funktion			
1	EQ-Kurve	Zeigt den Equalizer-Effekt an. Die Parameter können durch Ziehen mit der Maus an den einzelnen Ziehpunkten geändert werden.			
Bereich	Parameter	Wertebereich	Funktion		
2	Input	Level	-∞ bis +10 dB	Stellt den Pegel des Eingangssignals ein.	
	3	Phase	ON/OFF	Dreht die Phase des Eingangssignals um.	
4	Equalizer	Type	PEQ L.SHELF 6 dB/Oct L.SHELF 12 dB/Oct H.SHELF 6 dB/Oct H.SHELF 12 dB/Oct HPF LPF	Auswahl des Filtertyps aus dem Menü.	
		5	Q	0,1 bis 16,0	Legt die Breite der einzelnen Frequenzbänder fest.
		6	Frequency	20 Hz bis 20 kHz	Legt die Frequenzen für die einzelnen Frequenzbänder fest.
		7	Gain	-18 dB bis +18 dB	Legt den Pegel der zu ändernden Frequenz fest.
8	Bypass	ON/OFF	Schaltet die Umgehung pro Band EIN.		
9	PEQ ON	ON/OFF	Schaltet den PEQ EIN.		

10	Output	Level	$-\infty$ bis ± 0 dB	Stellt den Pegel des Ausgangssignals ein.
11		On	ON/OFF	Schaltet den Ausgang EIN.

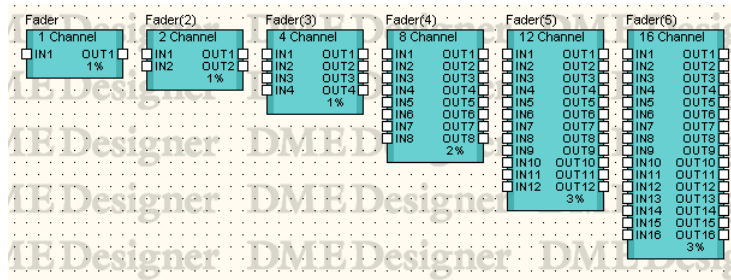
■ **Filtertyp**

Es stehen verschiedene Kurventypen zur Verfügung, um den Pegel zu ändern. Klicken Sie auf die Schaltfläche [Type] und wählen Sie aus dem Menü einen Filtertyp aus.

- **PEQ**
Dies ist ein allgemeiner, parametrischer Equalizer.
- **L. SHELF (Low Shelving)**
Es gibt keine Dämpfung bei niedrigen Frequenzen. Der Sound wird erst ab Grenzfrequenz mit einer konstanten Rate hin zu den höheren Frequenzen gedämpft. Die Dämpfungsrate pro Oktave kann auf [6 dB/Oct] oder [12 dB/Oct] eingestellt werden.
- **H.SHELF (High Shelving)**
Es gibt keine Dämpfung bei hohen Frequenzen. Der Sound wird erst ab Grenzfrequenz mit einer konstanten Rate hin zu den niedrigeren Frequenzen gedämpft. Die Dämpfungsrate pro Oktave kann auf [6 dB/Oct] oder [12 dB/Oct] eingestellt werden.
- **HPF**
Dieser Hochpassfilter ($Q=0,7$) dämpft die niedrigen Frequenzen mit einer sanften Kurve (12 dB/Oktave).
- **LPF**
Dieser Tiefpassfilter ($Q=0,7$) dämpft die hohen Frequenzen mit einer sanften Kurve (12 dB/Oktave).

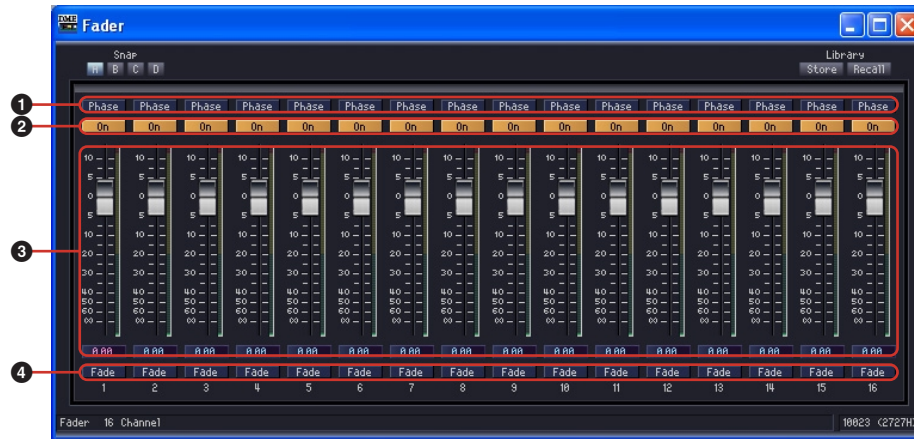
Fader

Steuert den Ausgangspegel für einzelne Kanäle. Fader-Komponenten gibt es für 1, 2, 4, 8, 12 und 16 Kanäle.



Doppelklicken Sie auf eine Komponente, um den dazugehörigen Komponenteneditor zu öffnen. Die Zahl der Kanäle ist unterschiedlich, doch alle Komponenten haben die Konfiguration im Komponenteneditor gemeinsam.

Komponenteneditor für Fader



	Parameter	Wertebereich	Funktion
1	Phase	ON/OFF	Dreht die Phase des Ausgangssignals pro Kanal um.
2	On	ON/OFF	Schaltet den Ausgang eines Kanals EIN.
3	Fader	-∞ bis +10 dB	Legt pro Kanal den Pegel des Ausgangssignals fest.
4	Fade	ON/OFF	Schaltet Überblenden bei einem Szenenabruf EIN oder AUS.

■ [Fade]

Legt die Aktion des Faders fest, wenn es während eines Szenenabrufs zu einer großen Positionsveränderung kommt. Wenn der Parameter eingeschaltet ist, dann bewegt sich der Fader nach dem Sprung allmählich zur neuen Position. Andernfalls springt der Fader abrupt zu den in der abgerufenen Szene gespeicherten Parametern.

Einzelheiten über das Einstellen von Komponenten, die mit Fader betrieben werden sollen, sowie über den Zeitraum, wenn [Fade] eingeschaltet ist, finden Sie unter „Das Dialogfeld Scene Manager“ (Seite 63).

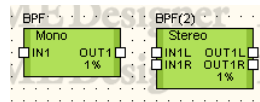
Filter

Ein Filter leitet bestimmte Frequenzen durch und dämpft alle anderen.

In der Filtergruppe stehen sieben Filtertypen zur Verfügung: Bandpassfilter (BPF), Hochpassfilter (HPF), Tiefpassfilter (LPF), Notch-Filter (Notch), sowie programmierbare BPF, HPF und LPF.

Bandpassfilter (BPF)

Der Bandpassfilter leitet das Signal auf einem bestimmten Frequenzband durch, während er die anderen Frequenzen außerhalb des Bandes dämpft. Es gibt zwei Typen von BPF-Komponenten: Mono und Stereo. Mono-BPF haben einen Eingang und einen Ausgang. Stereo-BPF haben jeweils zwei.



Doppelklicken Sie auf eine Komponente, um den dazugehörigen Komponenteneditor zu öffnen. Die Parameter sind für Mono- und Stereokomponenten dieselben.

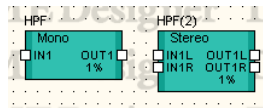
Komponenteneditor für BPF



	Bereich	Parameter	Wertebereich	Funktion
1	Input	Level	$-\infty$ bis +10 dB	Stellt den Pegel des Eingangssignals ein.
2		Phase	ON/OFF	Dreht die Phase des Eingangssignals um.
3	BPF	Frequency	20 Hz bis 20 kHz	Hier können Sie die Mittenfrequenz einstellen.
4		Q:	0,1 bis 16,0	Legt die Breite der einzelnen Frequenzbänder fest.
5		Bypass	ON/OFF	Schaltet den Bypass EIN.
6	Output	Level	$-\infty$ bis ± 0 dB	Stellt den Pegel des Ausgangssignals ein.

Hochpassfilter (HPF)

Der Hochpassfilter leitet Frequenzen des Signals durch, die über einer festgelegten Frequenz liegen, während er die anderen Frequenzen dämpft. Es gibt zwei Typen von HPF-Komponenten: Mono und Stereo. Monokanal-HPF haben einen Eingang und einen Ausgang. Stereokanal-HPF haben jeweils zwei.



Doppelklicken Sie auf eine Komponente, um den dazugehörigen Komponenteneditor zu öffnen. Die Parameter sind für Mono- und Stereokomponenten dieselben.

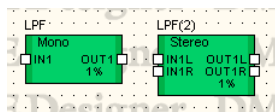
Komponenteneditor für HPF



	Bereich	Parameter	Wertebereich	Funktion
1	Input	Level	-∞ bis +10 dB	Stellt den Pegel des Eingangssignals ein.
2		Phase	ON/OFF	Dreht die Phase des Eingangssignals um.
3	HPF	Frequency	20 Hz bis 20 kHz	Stellt die Grenzfrequenz ein.
4		Slope	6 dB/Oct 12 dB/Oct	Legt die Dämpfung pro Oktave fest.
5		Bypass	ON/OFF	Schaltet den Bypass EIN.
6	Output	Level	-∞ bis ±0 dB	Stellt den Pegel des Ausgangssignals ein.

LPF (Tiefpassfilter)

Der Tiefpassfilter leitet Frequenzen des Signals durch, die unter einer festgelegten Frequenz liegen, während er die höheren Frequenzen dämpft. Es gibt zwei Typen von LPF-Komponenten: Mono und Stereo. Mono-LPF haben einen Eingang und einen Ausgang. Stereo-BPF haben jeweils zwei.



Doppelklicken Sie auf eine Komponente, um den dazugehörigen Komponenteneditor zu öffnen. Die Parameter sind für Mono- und Stereokomponenten dieselben.

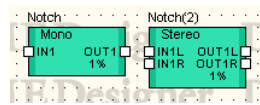
Komponenteneditor für LPF



	Bereich	Parameter	Wertebereich	Funktion
1	Input	Level	-∞ bis +10 dB	Stellt den Pegel des Eingangssignals ein.
2		Phase	ON/OFF	Dreht die Phase des Eingangssignals um.
3	LPF	Frequency	20 Hz bis 20 kHz	Stellt die Grenzfrequenz ein.
4		Slope	6 dB/Oct 12 dB/Oct	Legt die Dämpfung pro Oktave fest.
5		Bypass	ON/OFF	Schaltet den Bypass EIN.
6	Output	Level	-∞ bis ±0 dB	Stellt den Pegel des Ausgangssignals ein.

Notch-Filter (Notch)

Dieser Filtertyp dämpft das Signal innerhalb eines festgelegten Frequenzbandes, während die Frequenzen außerhalb dieses Bandes durchgeleitet werden. Es gibt zwei Typen von Notch-Filter-Komponenten: Mono und Stereo. Mono-Notch-Filter haben einen Eingang und einen Ausgang. Stereo-Notch-Filter haben jeweils zwei.



Doppelklicken Sie auf eine Komponente, um den dazugehörigen Komponenteneditor zu öffnen. Die Parameter sind für Mono- und Stereokomponenten dieselben.

Komponenteneditor für Notch-Filter

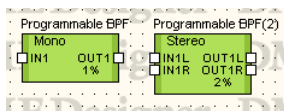


	Bereich	Parameter	Wertebereich	Funktion
1	Input	Level	-∞ bis +10 dB	Stellt den Pegel des Eingangssignals ein.
2		Phase	ON/OFF	Dreht die Phase des Eingangssignals um.
3	Notch	Frequency	20 Hz bis 20 kHz	Hier können Sie die Mittenfrequenz einstellen.
4		Q:	0,1 bis 63,0	Legt die Breite des zu ändernden Frequenzbandes fest.
5		Bypass	ON/OFF	Schaltet den Bypass EIN.
6	Output	Level	-∞ bis ±0 dB	Stellt den Pegel des Ausgangssignals ein.

Programmierbare BPF

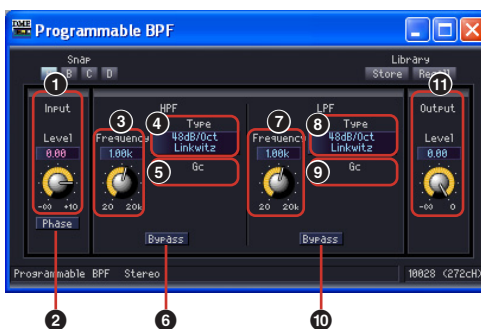
Der Bandpassfilter leitet das Signal auf einem bestimmten Frequenzband durch, während er die anderen Frequenzen außerhalb des Bandes dämpft. Beim programmierbaren Bandpassfilter können der Filtertyp und der Verlauf zwischen dem durchgeleiteten und dem ausgefilterten Frequenzband eingestellt werden.

Es gibt zwei Typen von programmierbaren BPF-Komponenten: Mono und Stereo. Die für Monokanäle ausgelegten, programmierbaren Bandpassfilter haben einen Eingang und einen Ausgang. Die für Stereokanäle ausgelegten haben jeweils zwei.



Doppelklicken Sie auf eine Komponente, um den dazugehörigen Komponenteneditor zu öffnen. Die Parameter sind für Mono- und Stereokomponenten dieselben.

Komponenteneditor für programmierbare BPF



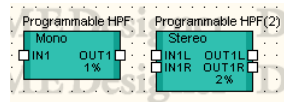
	Bereich	Parameter	Wertebereich	Funktion
1	Input	Level	-∞ bis +10 dB	Stellt den Pegel des Eingangssignals ein.
2		Phase	ON/OFF	Dreht die Phase des Eingangssignals um.
3	HPF	Frequency	20 Hz bis 20 kHz	Stellt die HPF-Grenzfrequenz ein.
4		Type	Thru 6 dB/Oct 12 dB/Oct AdjustGc 12 dB/Oct Butwrth 12 dB/Oct Bessel 12 dB/Oct Linkwitz 18 dB/Oct AdjustGc 18 dB/Oct Butwrth 18 dB/Oct Bessel 24 dB/Oct AdjustGc 24 dB/Oct Butwrth 24 dB/Oct Bessel 24 dB/Oct Linkwitz 36 dB/Oct AdjustGc 36 dB/Oct Butwrth 36 dB/Oct Bessel 48 dB/Oct AdjustGc 48 dB/Oct Butwrth 48 dB/Oct Bessel 48 dB/Oct Linkwitz	Stellt die Dämpfung pro Oktave und Filtertyp ein. [THRU] schaltet den Filter aus.
5		Gc	-6 dB bis +6 dB	Wenn als Typ [AdjustGc] (Anpassbare Grenzfrequenzanhebung) gewählt wird, kann hier die Verstärkung der Grenzfrequenz eingestellt werden.
6		Bypass	ON/OFF	Schaltet den Bypass EIN.

	Bereich	Parameter	Wertebereich	Funktion
7	LPF	Frequency	20 Hz bis 20 kHz	Stellt die LPF-Grenzfrequenz ein.
8		Type	Thru 6 dB/Oct 12 dB/Oct AdjustGc 12 dB/Oct Butwrth 12 dB/Oct Bessel 12 dB/Oct Linkwitz 18 dB/Oct AdjustGc 18 dB/Oct Butwrth 18 dB/Oct Bessel 24 dB/Oct AdjustGc 24 dB/Oct Butwrth 24 dB/Oct Bessel 24 dB/Oct Linkwitz 36 dB/Oct AdjustGc 36 dB/Oct Butwrth 36 dB/Oct Bessel 48 dB/Oct AdjustGc 48 dB/Oct Butwrth 48 dB/Oct Bessel 48 dB/Oct Linkwitz	Stellt die Dämpfung pro Oktave und Filtertyp ein. [THRU] schaltet den Filter aus.
9		Gc	-6 dB bis +6 dB	Wenn als Typ [AdjustGc] (Anpassbare Grenzfrequenzanhebung) gewählt wird, kann hier die Verstärkung der Grenzfrequenz eingestellt werden.
10		Bypass	ON/OFF	Schaltet den Bypass EIN.
11		Output	Level	$-\infty$ bis ± 0 dB

Programmierbare HPF

Der Hochpassfilter leitet Frequenzen des Signals durch, die über einer festgelegten Frequenz liegen, während er die niedrigeren Frequenzen dämpft. Beim programmierbaren Bandpassfilter können der Filtertyp und der Verlauf zwischen dem durchgeleiteten und dem ausgefilterten Frequenzband eingestellt werden.

Es gibt zwei Typen von programmierbaren HPF-Komponenten: Mono und Stereo. Für Monokanal ausgelegte, programmierbare Hochpassfilter haben einen Eingang und einen Ausgang. Die für Stereokanal ausgelegten haben jeweils zwei.



Doppelklicken Sie auf eine Komponente, um den dazugehörigen Komponenteneditor zu öffnen. Die Parameter sind für Mono- und Stereokomponenten dieselben.

Komponenteneditor für programmierbare HPF-Komponenten

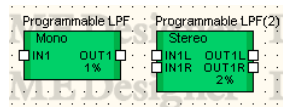


	Bereich	Parameter	Wertebereich	Funktion
1	Input	Level	$-\infty$ bis +10 dB	Stellt den Pegel des Eingangssignals ein.
2		Phase	ON/OFF	Dreht die Phase des Eingangssignals um.
3	HPF	Frequency	20 Hz bis 20 kHz	Stellt die HPF-Grenzfrequenz ein.
5		Type	Thru 6 dB/Oct 12 dB/Oct AdjustGc 12 dB/Oct Butwrth 12 dB/Oct Bessel 12 dB/Oct Linkwitz 18 dB/Oct AdjustGc 18 dB/Oct Butwrth 18 dB/Oct Bessel 24 dB/Oct AdjustGc 24 dB/Oct Butwrth 24 dB/Oct Bessel 24 dB/Oct Linkwitz 36 dB/Oct AdjustGc 36 dB/Oct Butwrth 36 dB/Oct Bessel 48 dB/Oct AdjustGc 48 dB/Oct Butwrth 48 dB/Oct Bessel 48 dB/Oct Linkwitz	Stellt die Dämpfung pro Oktave und Filtertyp ein. [THRU] schaltet den Filter aus.
6		Gc	-6 dB bis +6 dB	Wenn als Typ [AdjustGc] (Anpassbare Grenzfrequenzanhebung) gewählt wird, kann hier die Verstärkung der Grenzfrequenz eingestellt werden.
7		Bypass	ON/OFF	Schaltet den Bypass EIN.
8	Output	Level	$-\infty$ bis ± 0 dB	Stellt den Pegel des Ausgangssignals ein.

Programmierbare LPF

Der Tiefpassfilter leitet Frequenzen des Signals durch, die unter einer festgelegten Frequenz liegen, während er die höheren Frequenzen dämpft. Beim programmierbaren Tiefpassfilter können der Filtertyp und der Verlauf zwischen dem durchgeleiteten und dem ausgefilterten Frequenzband eingestellt werden.

Es gibt zwei Typen von programmierbaren LPF-Komponenten: Mono und Stereo. Für Monokanal ausgelegte, programmierbare Tiefpassfilter haben einen Eingang und einen Ausgang. Die für Stereokanal ausgelegten haben jeweils zwei.



Doppelklicken Sie auf eine Komponente, um den dazugehörigen Komponenteneditor zu öffnen. Die Parameter sind für Mono- und Stereokomponenten dieselben.

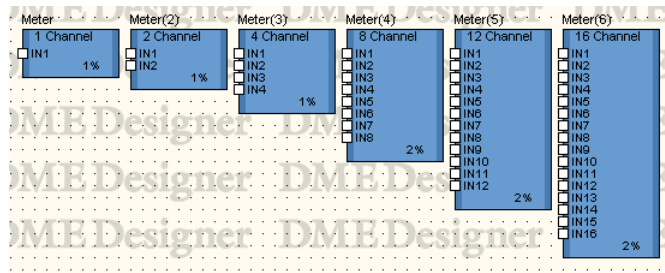
Komponenteneditor für programmierbare LPF



	Bereich	Parameter	Wertebereich	Funktion
1	Input	Level	$-\infty$ bis +10 dB	Stellt den Pegel des Eingangssignals ein.
2		Phase	ON/OFF	Dreht die Phase des Eingangssignals um.
3	LPF	Frequency	20 Hz bis 20 kHz	Stellt die LPF-Grenzfrequenz ein.
4		Type	Thru 6 dB/Oct 12 dB/Oct AdjustGc 12 dB/Oct Butwrth 12 dB/Oct Bessel 12 dB/Oct Linkwitz 18 dB/Oct AdjustGc 18 dB/Oct Butwrth 18 dB/Oct Bessel 24 dB/Oct AdjustGc 24 dB/Oct Butwrth 24 dB/Oct Bessel 24 dB/Oct Linkwitz 36 dB/Oct AdjustGc 36 dB/Oct Butwrth 36 dB/Oct Bessel 48 dB/Oct AdjustGc 48 dB/Oct Butwrth 48 dB/Oct Bessel 48 dB/Oct Linkwitz	Stellt die Dämpfung pro Oktave und Filtertyp ein. [THRU] schaltet den Filter aus.
5		Gc	-6 dB bis +6 dB	Wenn als Typ [AdjustGc] (Anpassbarer Grenzfrequenz-Gain) gewählt wird, kann hier die Verstärkung der Grenzfrequenz eingestellt werden.
6		Bypass	ON/OFF	Schaltet den Bypass EIN.
7	Output	Level	$-\infty$ bis ± 0 dB	Stellt den Pegel des Ausgangssignals ein.

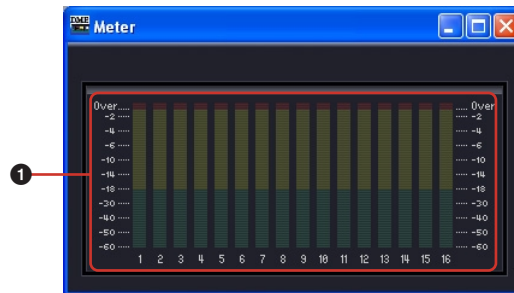
Pegelanzeige

Zeigt den Pegel von Signalen an. Pegelanzeige-Komponenten gibt es für 1, 2, 4, 8, 12 und 16 Kanäle.



Doppelklicken Sie auf eine Komponente, um den dazugehörigen Komponenteneditor zu öffnen. Die Anzahl der Kanäle ist je nach Komponente unterschiedlich, doch sie werden im Komponenteneditor auf dieselbe Art konfiguriert.

Komponenteneditor für Pegelanzeigen



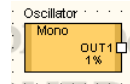
	Name	Funktionen
1	Meter	Zeigt den Signalpegel pro Kanal an.

Sonstiges

In der Gruppe Miscellaneous (Verschiedenes) gibt es die Untergruppen Oscillator und den Wave File Player.

Oszillator

Die Untergruppe Oscillator enthält eine einkanalige Oszillatorkomponente. Der Oszillator generiert Sinuswellen mit festen Frequenzen von 100 Hz, 1 kHz und 10 kHz, eine Sinuswelle mit variabler Frequenz, rosa Rauschen und Rauschimpulse. Die Oszillatorkomponente hat zwei Ausgänge.



Doppelklicken Sie auf eine Komponente, um den dazugehörigen Komponenteneditor zu öffnen.

Komponenteneditor für Oszillator



	Bereich	Parameter	Wertebereich	Funktion
1	Wave Form	Sinus	100 Hz 1 kHz 10 kHz Vari	Auswahl der Frequenz und der zu generierenden Wellenform. Es kann jeweils nur einer der sechs Schaltflächen für Sinus bzw. Rauschen aktiviert werden.
2		Rauschen	Rosa Impulse	
3		Frequency	20 Hz bis 20 kHz	
4	Output	Level	-∞ bis +6 dB	Zeigt den Signalpegel an.
5		On	ON/OFF	Schaltet den Oszillator EIN.
6		Pegelanzeige	--	Zeigt den Pegel des Ausgangssignals an.

Rosa Rauschen

Ein Standardsignal, das für das Messen von Klängen verwendet wird. Dieser Klang deckt einen Frequenzbereich von 20 Hz bis 20 kHz ab. Bei Verdoppelung der Frequenz wird die Energie des Klanges halbiert. Der Klangpegel ist bei allen Frequenzen gleich.

Rauschimpulse

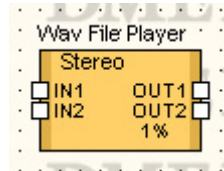
Ständige Ausgabe von rosa Rauschen.

Wav File Player

Der Wav File Player ist eine Komponente für die Wiedergabe von Wave-Dateien. Es kann nur eine Wav-File-Player-Komponente in jeder DME-Einheit aufgerufen werden.

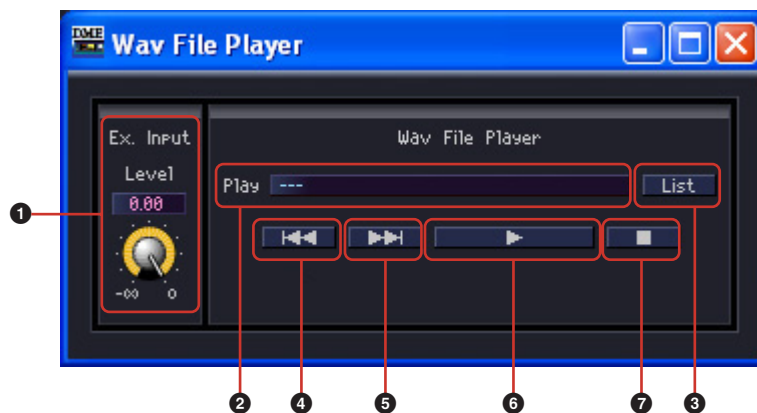
HINWEIS

Wenn Sie den Effektyp für SPX-Komponenten umschalten, während Wave-Dateien vom Wav File Player abgespielt werden, können Aussetzer in der Wave-Dateiwiedergabe auftreten.



Doppelklicken Sie auf die Komponenten, um den zugehörigen Komponenteneditor zu öffnen.

Komponenteneditor für den Wav File Player



	Bereich	Parameter	Wertebereich	Funktion
1	Ex. Input	Level	-∞ bis 0 dB	Stellt den Eingangspegel eines Eingangs-Ports ein. Nur wirksam, wenn „External Input“ als „Wiedergabedatei“ ausgewählt ist.
2	Wav File Player	Play	001 bis 100	Wählt die Wiedergabedatei (Playback File) aus und zeigt sie an. Es können nur Dateien ausgewählt werden, die mit dem Wav File Manager in der DME-Einheit abgelegt wurde, in der sich diese Komponente befindet.
3		List	--	Öffnen Sie den Wav File Manager, um eine Liste der Dateien anzuzeigen, die sich in der DME-Einheit befinden, in der auch die Komponente enthalten ist. Diese Liste fungiert auch als Playlist.
4		⏮	--	Öffnet die vorhergehenden Datei in der Play-Liste.
5		⏭	--	Wählt die als nächstes wiederzugebende Datei in der Abspielreihenfolge aus.
6		▶	--	Spielt die ausgewählte Wave-Datei ab. Mute wird ausgeschaltet, wenn „External Input“ ausgewählt wird.
7		■	--	Stoppt die Wiedergabe der Wave-Datei. Stummgeschaltet, wenn „External Input“ ausgewählt ist.

HINWEIS

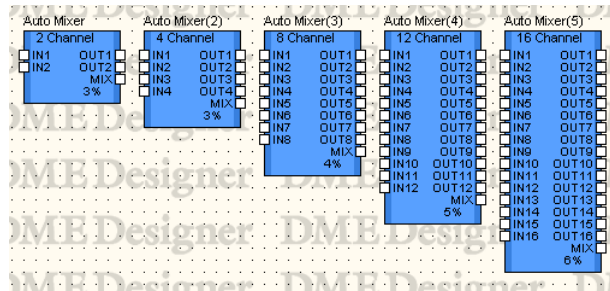
Die Wiedergabe wird auf Pause geschaltet, wenn die Synchronisation in der Richtung „Designer ← DME“ erfolgt. Die Wiedergabe wird fortgesetzt, wenn die Synchronisation beendet ist; wenn allerdings eine Wave-Datei wiedergegeben wurde, beginnt deren Wiedergabe von Anfang an.

Mischer

Die Mischergruppe besteht aus Auto Mixer, Delay Matrix und Matrix Mixer.

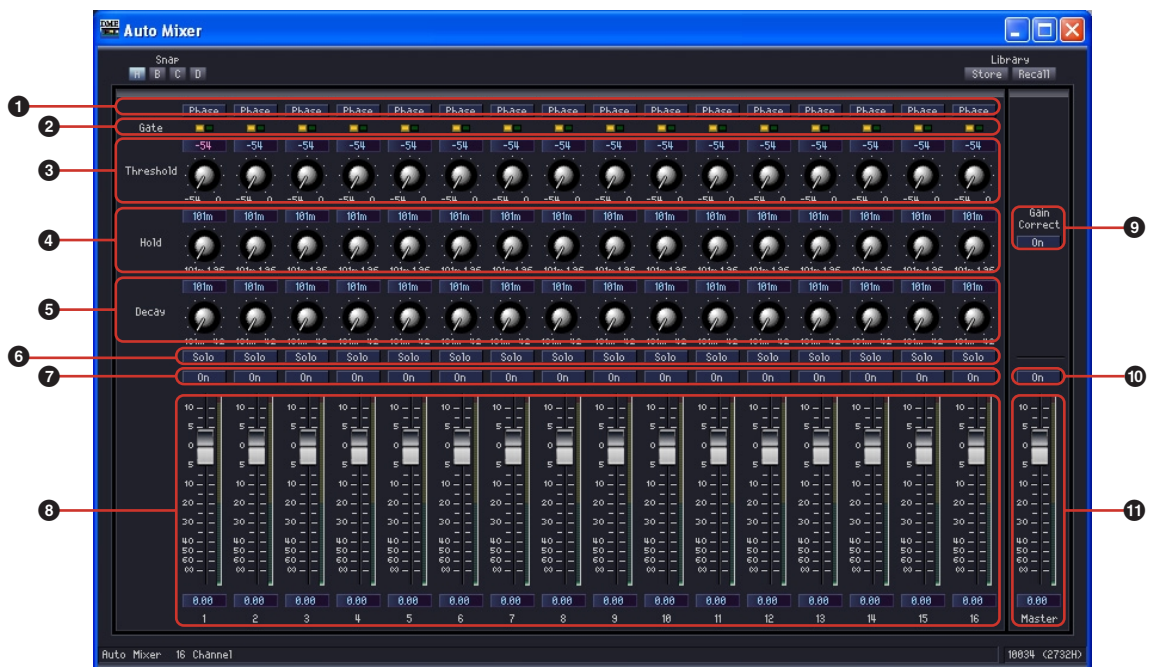
Auto Mixer

Jeder Eingangskanal hat ein Noise Gate (Rauschsperr), das nur Signale durchlässt, die über einem festgelegten Schwellenwert liegen. Es gibt fünf Mixertypen mit jeweils unterschiedlicher Zahl von Eingängen.



Doppelklicken Sie auf eine Komponente, um den dazugehörigen Komponenteneditor zu öffnen. Die Anzahl der Kanäle ist je nach Komponente unterschiedlich, doch sie werden im Komponenteneditor auf dieselbe Art konfiguriert. Der Komponenteneditor für Auto Mixer besteht aus zwei Bereichen: Eingangskanäle und Masterausgang.

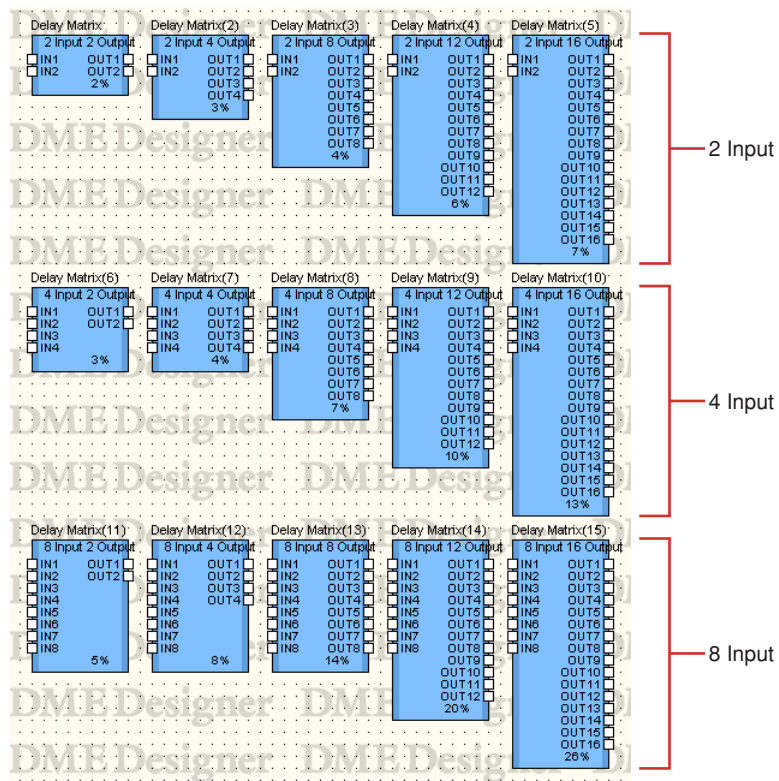
Komponenteneditor für Auto Mixer



	Bereich	Parameter	Wertebereich	Funktion
1	Eingangskanäle	Phase	ON/OFF	Dreht die Phase des Eingangssignals in einem Kanal um.
2		Gate-Anzeige	--	Wenn das Gate geöffnet ist, ist die Anzeige grün. Ist es geschlossen, ist die Anzeige gelb.
3		Threshold	-54 dB bis 0 dB	Stellt den Schwellenwert für jedes Gate ein.
4		Hold	44,1 kHz: 110 m bis 2,13 s 48 kHz: 101 m bis 1,96 s 88,2 kHz: 55,1 m bis 1,06 s 96 kHz: 50. 6 m bis 981 m	Legt die Haltezeit fest. Der Wertebereich kann je nach verwendeter Frequenz unterschiedlich sein.
5	Eingangskanäle	Decay	44,1 kHz: 110 m bis 46 s 48 kHz: 101 m bis 42,3 s 88,2 kHz: 55 m bis 23 s 96 kHz: 51 m bis 21,1 s	Stellt die Geschwindigkeit ein, mit der das Gate schließt (Abklingzeit). Der Wertebereich kann je nach verwendeter Frequenz unterschiedlich sein.
6		Solo	ON/OFF	Schaltet Solo EIN.
7		On	ON/OFF	Schaltet den Eingang eines Kanals EIN.
8		Fader	$-\infty$ bis +10 dB	Stellt den Pegel des Eingangssignals pro Kanal ein.
9	Master-Ausgang	Gain Correct	ON/OFF	Schaltet die Gain-Korrektur EIN.
10		On	ON/OFF	Schaltet den Ausgang aller Kanäle EIN.
11		Master	$-\infty$ bis +10 dB	Stellt den Pegel des Ausgangssignals ein.

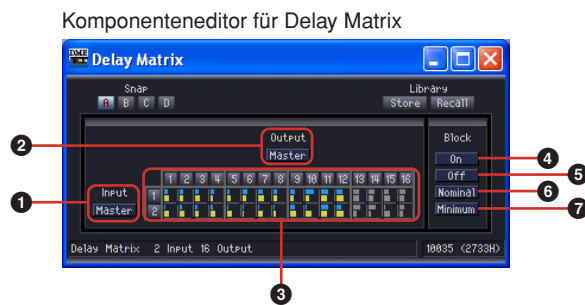
Delay Matrix (Verzögerungsmatrix)

Dies ist ein Matrix-Mixer, mit dem für jeden Ausgang die Verzögerung und die Pegelanpassung unabhängig eingestellt werden kann. Es gibt drei Gruppen von Delay-Matrizes, je nach Zahl der Eingänge: 2, 4 und 8 Eingänge. In jeder dieser drei Gruppen gibt es fünf Mixer mit jeweils 2, 4, 8, 12 oder 16 Ausgängen, insgesamt also 15 Komponenten.



Doppelklicken Sie auf eine Komponente, um den dazugehörigen Komponenteneditor zu öffnen. Die Anzahl der Eingangs- und Ausgangskanäle ist je nach Komponente unterschiedlich, doch alle werden im Komponenteneditor auf dieselbe Art konfiguriert.

Der Komponenteneditor für Delay Matrix besteht aus vier Bereichen: Input, Output, Matrix und Block. Die [Master]-Schaltflächen in den Bereichen [Input] und [Output] zeigen Fenster an, in denen Master-Einstellungen für Eingang und Ausgang vorgenommen werden können. Delay und Pegel werden für jeden Kanal in gesonderten Fenstern mit jeweils vier Kanälen festgelegt.



	Bereich	Name	Funktion
❶	Input	Master	Öffnet das Fenster „Input Master“.
❷	Output	Master	Öffnet das Fenster „Output Master“.
❸	Matrix	Delay-Anzeigen Ausgangspegelanzeigen	Zeigt den Pegel und die Verzögerungszeit für jeden Ausgangskanal an. Durch Klicken auf diesen Bereich wird das „Crosspoint“-Fenster angezeigt.

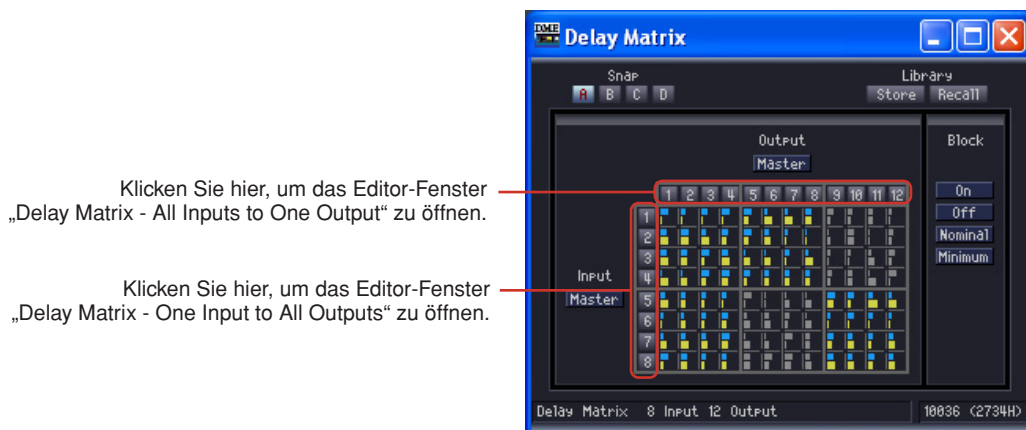
	Bereich	Name	Funktion
4	Block	On	Schaltet den Ausgang für alle Kanäle im Crosspoint-Fenster EIN. Die [On]-Schaltfläche wird erleuchtet (keine Änderung im Komponenteneditor für Delay Matrix).
5		Off	Schaltet den Ausgang für alle Kanäle im Crosspoint-Fenster AUS (keine Änderung im Komponenteneditor für Delay Matrix).
6		Nominal	Setzt alle Ausgangspegel im Crosspoint-Fenster auf 0 dB zurück. Die Delay-Einstellungen werden nicht verändert.
7		Minimum	Setzt alle Ausgangspegel im Crosspoint-Fenster auf $-\infty$ dB zurück. Die Delay-Einstellungen werden nicht verändert.

Matrix (Delay-Anzeige/Ausgangspegelanzeige)

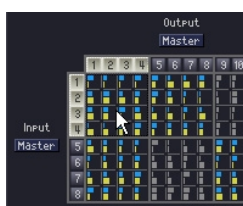
Die obere Zeile enthält Delay-Anzeigen, die untere Ausgangspegelanzeigen. Somit können die Parameter aller Ausgangskanäle zugleich überblickt werden.



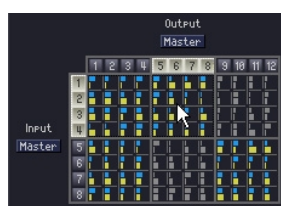
Wenn Sie in der Matrix auf eine Ausgangskanal-Nummer klicken, wird das Editor-Fenster „Delay Matrix - All Inputs to One Output“ (Alle Eingänge auf einen Ausgang) geöffnet. Wenn Sie am linken Rand der Matrix auf eine Eingangskanal-Nummer klicken, wird das Editor-Fenster „Delay Matrix - One Input to All Outputs“ (Ein Eingang auf alle Ausgänge) geöffnet.



Die Matrix ist in Gruppen eingeteilt. In der Matrix mit zwei Eingängen hat jede Gruppe zwei Eingangskanäle und vier Ausgangskanäle. In der Matrix mit vier Eingängen hat jede Gruppe vier Eingangskanäle und vier Ausgangskanäle. Gruppen in Matrizen mit mehr als vier Eingängen sind identisch mit denen der Matrix mit vier Eingängen. Wenn Sie den Mauszeiger über eine Gruppe bringen, werden deren Kanalnummern hell hervorgehoben. Durch einen Klick wird das Editor-Fenster „Delay Matrix - Crosspoint“ geöffnet.



Durch Klicken wird das Crosspoint-Fenster „In 1-4 x Out 1-4“ geöffnet.



Durch Klicken wird das Crosspoint-Fenster „In 5-8 x Out 5-8“ geöffnet.



Bei einer Matrix mit zwei Eingängen wird das Crosspoint-Fenster „In 1-2 x Out 1-4“ geöffnet.

■ Input Master

Wenn Sie im Komponenteneditor für Delay Matrix auf die Schaltfläche [Input Master] klicken, wird das Editor-Fenster „Delay Matrix - InputMaster“ geöffnet. Hier können Sie den Master Input für jeden Kanal ein- und ausschalten (Schaltflächen [On]) und den Pegel einstellen.

Editor-Fenster „Delay Matrix - InputMaster“



	Bereich	Parameter	Wertebereich	Funktion
1	Input	Phase	ON/OFF	Dreht die Phase der jeweiligen Eingangssignale in einem Kanal um.
2		Level	$-\infty$ bis +10 dB	Stellt den Signalpegel in den jeweiligen Eingangskanälen ein.
3		Solo	ON/OFF	Schaltet Solo für den jeweiligen Kanal EIN.
4		On	ON/OFF	Schaltet den Eingang eines Kanals EIN.
5	Block	On	--	Schaltet den Eingang für alle Kanäle im Fenster „Input Master“ EIN. Danach leuchtet die Schaltfläche [On].
6		Off	--	Schaltet den Eingang für alle Kanäle im Fenster „Input Master“ AUS.
7		Nominal	--	Setzt alle Eingangspegel im Fenster „Input Master“ auf 0 dB zurück.
8		Minimum	--	Setzt alle Eingangspegel im Fenster „Input Master“ auf $-\infty$ dB zurück.

■ Output Master

Wenn Sie im Komponenteneditor für Delay Matrix auf die Schaltfläche [Output Master] klicken, wird das Editor-Fenster „Delay Matrix - OutputMaster“ geöffnet. Hier können Sie den Master Output für jeden Kanal ein- und ausschalten (Schaltflächen [On]) und den Pegel einstellen.

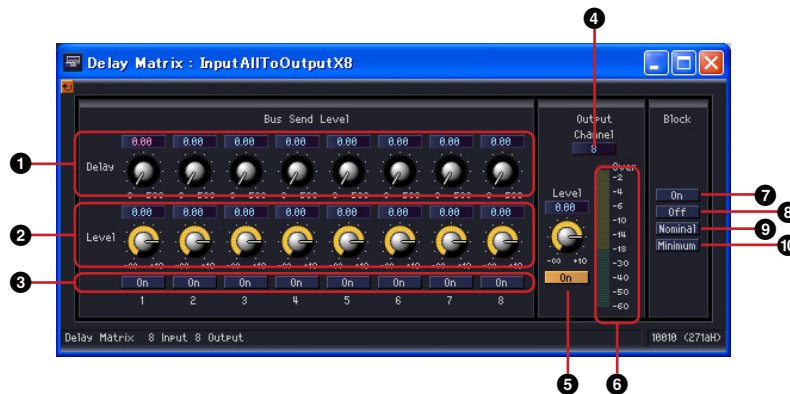
Editor-Fenster „Delay Matrix - OutputMaster“



	Bereich	Parameter	Wertebereich	Funktion
1	Output	Pegelanzeige	--	Zeigt pro Kanal den Pegel des Ausgangssignals an.
2		Level	$-\infty$ bis +10 dB	Legt pro Kanal den Pegel des Ausgangssignals fest.
3		On	ON/OFF	Schaltet den Ausgang des jeweiligen Kanals EIN.
4	Block	On	--	Schaltet den Ausgang für alle Kanäle im Fenster „Output Master“ EIN. Danach leuchtet die Schaltfläche [On].
5		Off	--	Schaltet den Ausgang für alle Kanäle im Fenster „Output Master“ AUS.
6		Nominal	--	Setzt alle Ausgangspegel im Fenster „Output Master“ auf 0 dB zurück.
7		Minimum	--	Setzt alle Ausgangspegel im Fenster „Output Master“ auf $-\infty$ dB zurück.

■ All Inputs to One Output

Wenn Sie in der Matrix auf eine Ausgangskanal-Nummer klicken, wird das Editor-Fenster „Delay Matrix - All Inputs to One Output“ (Alle Eingänge auf einen Ausgang) geöffnet. Es werden alle Eingangskanäle und ein Ausgangskanal angezeigt. Der Ausgangskanal ist derjenige, den Sie im Komponenteneditor für Delay Mixer angeklickt haben.



	Bereich	Parameter	Wertebereich	Funktion
1	Bus Send Level	Delay	0 bis 500	Stellt die Verzögerungszeit pro Kanal ein.
2		Level	$-\infty$ bis +10 dB	Legt pro Eingangskanal den Pegel des Ausgangssignals fest.
3		On	ON/OFF	Schaltet den Ausgang für den jeweiligen Eingangskanal EIN.
4	Output	Channel	--	Zeigt den gewählten Ausgangskanal an. Wählen Sie einen anderen Kanal aus einem Menü aus.
5		On	ON/OFF	Schaltet den Ausgang für den im Fenster angezeigten Kanal EIN.
6		Pegelanzeige	--	Zeigt den Signalpegel des im Fenster angezeigten Ausgangskanals an.
7	Block	On	--	Schaltet alle Eingangskanäle EIN. Danach leuchtet die Schaltfläche [On].
8		Off	--	Schaltet alle Eingangskanäle AUS.
9		Nominal	--	Setzt alle Eingangskanalpegel auf 0 dB zurück.
10		Minimum	--	Setzt alle Eingangskanalpegel auf $-\infty$ dB zurück.

Umschalten des Ausgangskanals

Im Editor-Fenster „Delay Matrix - All Inputs to One Output“ wird der Ausgangskanal angezeigt, den Sie im Komponenteneditor für Delay Matrix angeklickt haben. Mit den [Channel]-Schaltflächen im [Output]-Bereich des Editor-Fensters „Delay Matrix - All Inputs to One Output“ können Sie die im Fenster angezeigte Kanalgruppe umschalten.



Wenn Sie den Komponenteneditor für Delay Matrix aktivieren, während das Editor-Fenster „Delay Matrix - All Inputs to One Output“ angezeigt wird, und dann auf einen anderen Ausgangskanal klicken, wird diese Kanalgruppe im Editor-Fenster angezeigt. Für jeden Komponenteneditor für Delay Matrix wird jeweils ein Editor-Fenster „Delay Matrix - All Inputs to One Output“ angezeigt.

■ One Input to All Outputs

Wenn Sie am linken Rand der Matrix auf eine Eingangskanal-Nummer klicken, wird das Editor-Fenster „Delay Matrix - One Input to All Outputs“ (Ein Eingang auf alle Ausgänge) geöffnet. Es werden ein Eingangskanal und alle Ausgangskanäle angezeigt. Der Eingangskanal ist derjenige, den Sie im Komponenteneditor für Delay Mixer angeklickt haben.



	Bereich	Parameter	Wertebereich	Funktion
1	Input	Channel	--	Zeigt den gewählten Eingangskanal an. Wählen Sie einen anderen Kanal aus einem Menü aus.
2		Phase	ON/OFF	Dreht die Phase des Eingangssignals um.
3		Level	$-\infty$ bis +10 dB	Stellt den Pegel des Eingangssignals ein.
4		Solo	ON/OFF	Schaltet Solo EIN.
5		On	ON/OFF	Schaltet den Eingang EIN.
6	Bus Send Level	Delay	0 bis 500	Stellt die Verzögerungszeit pro Ausgangskanal ein.
7		Level	$-\infty$ bis +10 dB	Legt pro Kanal den Pegel des Ausgangssignals fest.
8		On	ON/OFF	Schaltet den Ausgang für den jeweiligen Ausgangskanal EIN.
9	Block	On	--	Schaltet alle Ausgangskanäle EIN. Danach leuchtet die Schaltfläche [On].
10		Off	--	Schaltet alle Ausgangskanäle AUS.
11		Nominal	--	Setzt alle Ausgangskanalpegel auf 0 dB zurück.
12		Minimum	--	Setzt alle Ausgangskanalpegel auf $-\infty$ dB zurück.

Umschalten des Eingangskanals

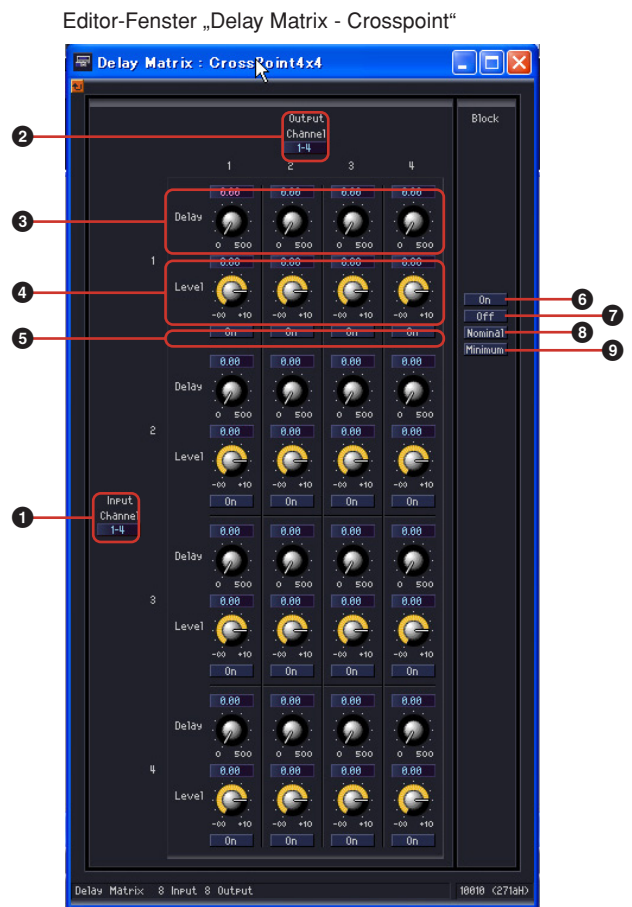
Im Editor-Fenster „Delay Matrix - One Input to All Outputs“ wird der Eingangskanal angezeigt, dessen Nummer Sie im Komponenteneditor für Delay Matrix angeklickt haben. Mit den [Channel]-Schaltflächen im [Input]-Bereich des Editor-Fensters „Delay Matrix - All Inputs to One Output“ können Sie die im Fenster angezeigte Kanalgruppe umschalten.



Wenn Sie den Komponenteneditor für Delay Matrix aktivieren, während das Editor-Fenster „Delay Matrix - All Inputs to One Output“ angezeigt wird, und dann auf einen anderen Eingangskanal klicken, wird dieser Kanal im Editor-Fenster angezeigt.
Für jeden Komponenteneditor für Delay Matrix wird jeweils ein Editor-Fenster „Delay Matrix - One Input to All Outputs“ angezeigt.

■ Crosspoint

Wenn Sie im Komponenteneditor für Delay Matrix auf eine Pegelanzeige klicken, dann wird das Editor-Fenster „Delay Matrix - Crosspoint“ für diese Gruppe angezeigt. Hier können die Eingangskanäle ein- und ausgeschaltet und ihre Pegel eingestellt werden. Genau wie im Komponenteneditor für Delay Matrix werden alle Eingangskanäle senkrecht und alle Ausgangskanäle waagrecht angeordnet.



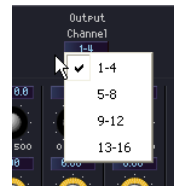
	Bereich	Parameter	Wertebereich	Funktion
1	Input	Channel	--	Schaltet auf eine andere Kanalgruppe um.
2	Output	Channel	--	Schaltet auf eine andere Kanalgruppe um.
3	Bus Send Level	Delay	0 bis 500	Stellt die Verzögerungszeit pro Crosspoint ein.
4		Level	$-\infty$ bis +10 dB	Legt pro Crosspoint den Pegel des Ausgangssignals fest.
5		On	ON/OFF	Schaltet den Ausgang für jeden Crosspoint EIN.
6	Block	On	--	Schaltet den Ausgang für alle Kanäle im Crosspoint-Fenster EIN. Die Schaltfläche [On] leuchtet.
7		Off	--	Schaltet den Ausgang für alle Kanäle im Crosspoint-Fenster AUS.
8		Nominal	--	Setzt alle Ausgangspegel im Crosspoint-Fenster auf 0 dB zurück.
9		Unterster Wert	--	Setzt alle Ausgangspegel im Crosspoint-Fenster auf $-\infty$ dB zurück.

Umschalten der Kanalgruppen

Das Editor-Fenster „Delay Matrix - Crosspoint“ zeigt jeweils vier Kanäle für den Eingang und den Ausgang an. Dabei wird immer die Kanalgruppe angezeigt, auf die Sie im Komponenteneditor für Delay Matrix geklickt haben. Mit den [Channel]-Schaltflächen in den [Input] und [Output]-Bereichen des Editor-Fensters „Delay Matrix - Crosspoint“ können Sie die im Fenster angezeigte Kanalgruppe umschalten.



[Input]-Bereich
[Channel]-Menü



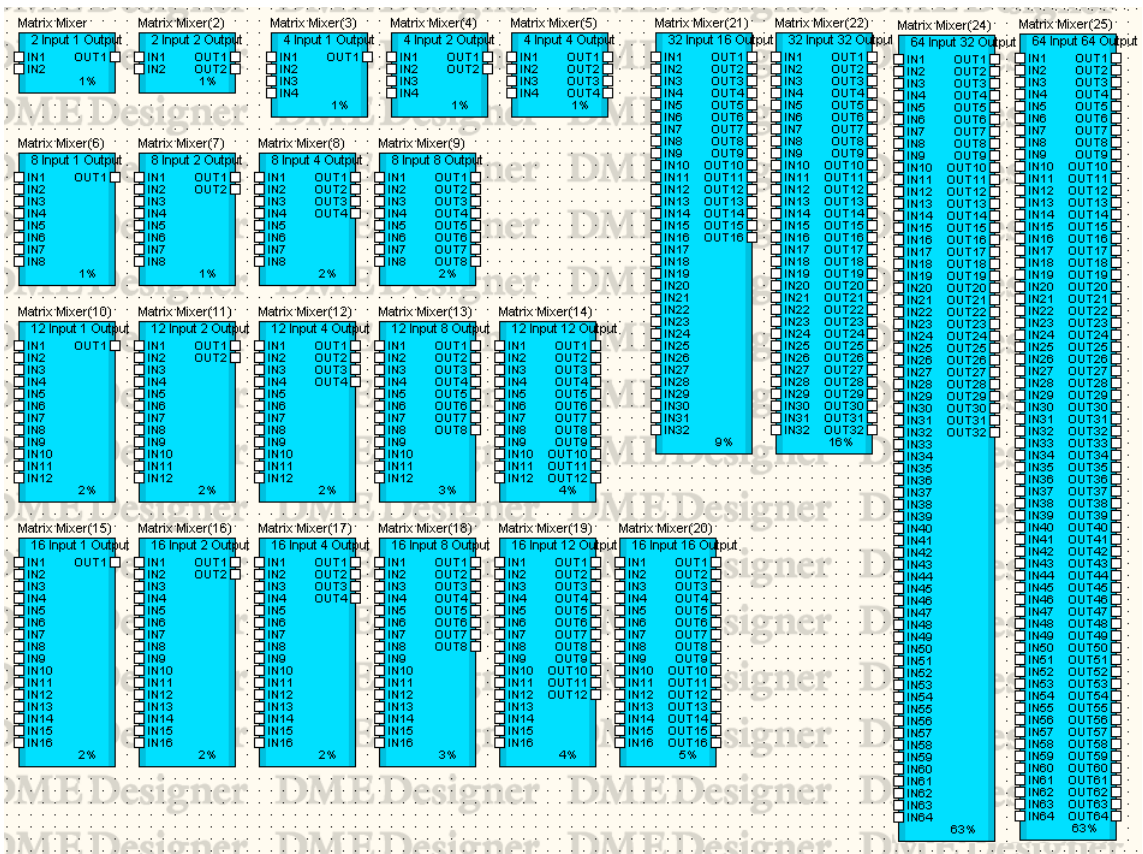
[Output]-Bereich
[Channel]-Menü

Wenn Sie im aktiven Komponenteneditor für Delay Matrix auf eine andere Kanalgruppe klicken, wird, sofern ein Editor-Fenster „Delay Matrix - Crosspoint“ geöffnet ist, diese Kanalgruppe im Editor-Fenster angezeigt.

Für jeden Komponenteneditor für Delay Matrix wird immer nur ein Editor-Fenster „Delay Matrix - Crosspoint“ angezeigt.

Matrix Mixer

Beim Matrix Mixer werden die Eingangskanäle und Ausgangsbusse in einer Schachbrett-Konfiguration angeordnet. Für jeden Ausgangsbus können Sie die Gruppenbalance anpassen. In der Gruppe Matrix Mixer gibt es 24 Komponenten mit einer jeweils unterschiedlichen Anzahl von Eingangs- und Ausgangskanälen. Hinsichtlich der Anzahl der Eingangskanäle gibt es sieben Gruppen: 2, 4, 8, 12, 16, 32 und 64 Eingangskanäle.



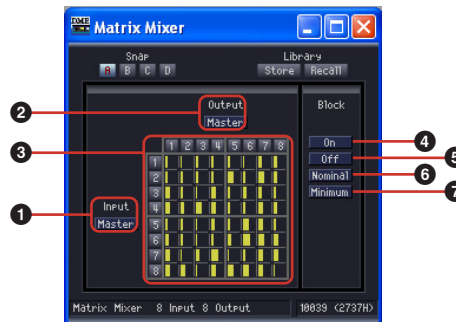
HINWEIS

Wenn im Konfigurationsfenster DME64N eine Matrix Mixer-Komponente mit 64 Eingängen und 64 Ausgängen oder eine mit 64 Eingängen und 32 Ausgängen eingefügt wird, können keine weiteren Komponenten mehr benutzt werden, selbst wenn die Ressourcen-Anzeige noch nicht 100% erreicht hat. Diese beiden genannten Komponenten können nicht in DME24N verwendet werden.

Doppelklicken Sie auf eine Komponente, um den dazugehörigen Komponenteneditor zu öffnen. Die Anzahl der Eingangs- und Ausgangskanäle ist je nach Komponente unterschiedlich, doch alle werden im Komponenteneditor auf dieselbe Art konfiguriert.

Der Komponenteneditor für Matrix Mixer besteht aus vier Bereichen: Input, Output, Matrix und Block. Die [Master]-Schaltflächen in den Bereichen [Input] und [Output] zeigen Fenster an, in denen Master-Einstellungen für Eingang und Ausgang vorgenommen werden können. Der Pegel wird für jeden Kanal in gesonderten Fenstern mit jeweils vier Kanälen festgelegt.

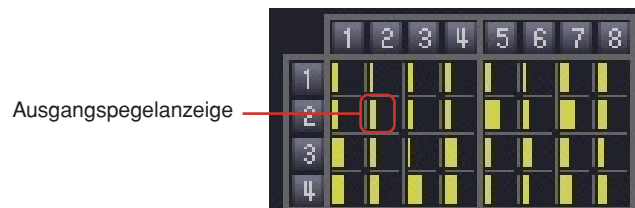
Komponenteneditor für Matrix Mixer



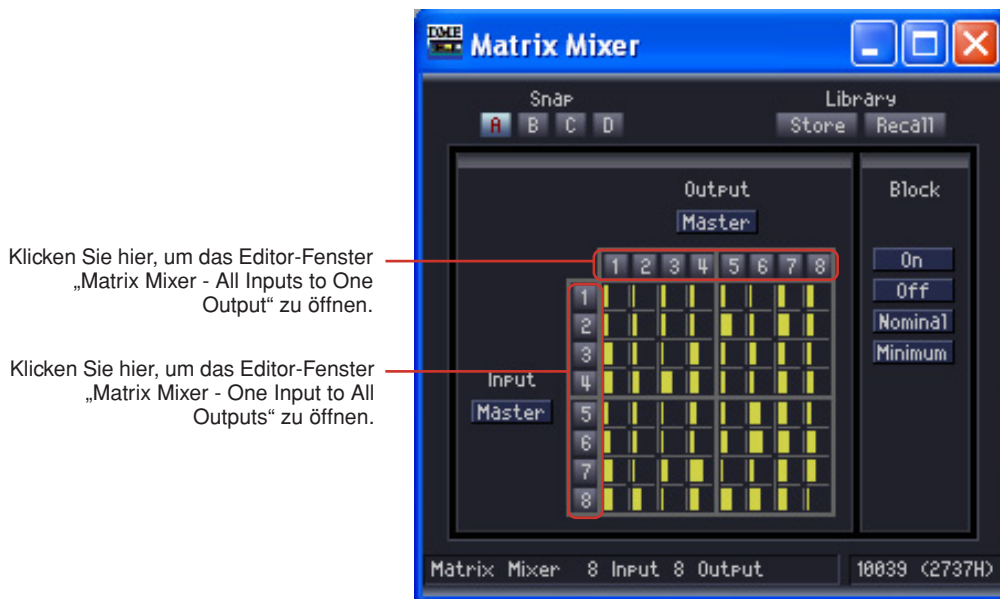
	Bereich	Name	Funktion
1	Input	Master	Öffnet das Fenster „Input Master“.
2	Output	Master	Öffnet das Fenster „Output Master“.
3	Matrix	Ausgangspegel-anzeigen	Anzeige der Ausgangspegel für die einzelnen Kanäle. Durch Klicken auf diesen Bereich wird das „Crosspoint“-Fenster angezeigt.
4	Block	On	Schaltet den Ausgang für alle Kanäle im Crosspoint-Fenster EIN. Die [On]-Schaltfläche wird erleuchtet (keine Änderung im Komponenteneditor für Matrix Mixer).
5		Off	Schaltet den Ausgang für alle Kanäle im Crosspoint-Fenster AUS (keine Änderung im Komponenteneditor für Matrix Mixer).
6		Nominal	Setzt alle Ausgangspegel im Crosspoint-Fenster auf 0 dB zurück.
7		Unterster Wert	Setzt alle Ausgangspegel im Crosspoint-Fenster auf -∞ dB zurück.

■ Matrix (Ausgangspegelanzeigen)

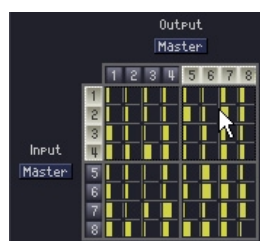
In der Matrix können die Parameter aller Ausgangskanäle zugleich überblickt werden. Wenn der entsprechende Kanal ausgeschaltet ist, wird die Pegelanzeige grau dargestellt.



Wenn Sie in der Matrix auf eine Ausgangskanal-Nummer klicken, wird das Editor-Fenster „Matrix Mixer - All Inputs to One Output“ (Alle Eingänge auf einen Ausgang) geöffnet. Wenn Sie am linken Rand der Matrix auf eine Eingangskanal-Nummer klicken, wird das Editor-Fenster „Matrix Mixer - One Input to All Outputs“ (Ein Eingang auf alle Ausgänge) geöffnet.



Die Matrix ist in Gruppen aufgeteilt, die jeweils vier Eingangskanäle und vier Ausgangskanäle enthalten. Wenn Sie den Mauszeiger über eine Gruppe bringen, werden deren Kanalnummern hell hervorgehoben. Durch einen Klick wird das Editor-Fenster „Matrix Mixer - Crosspoint“ geöffnet.



Klicken Sie hier, um das Editor-Fenster „In 1-4 x Out 5-8 Matrix Mixer - Crosspoint“ zu öffnen

■ Input Master

Wenn Sie im Komponenteneditor für Matrix Mixer auf die Schaltfläche [Input Master] klicken, wird das Editor-Fenster „Matrix Mixer - InputMaster“ geöffnet. Hier können Sie den Master Input für jeden Kanal ein- und ausschalten (Schaltflächen [On]) und den Pegel einstellen.

Editor-Fenster „Matrix Mixer - InputMaster“

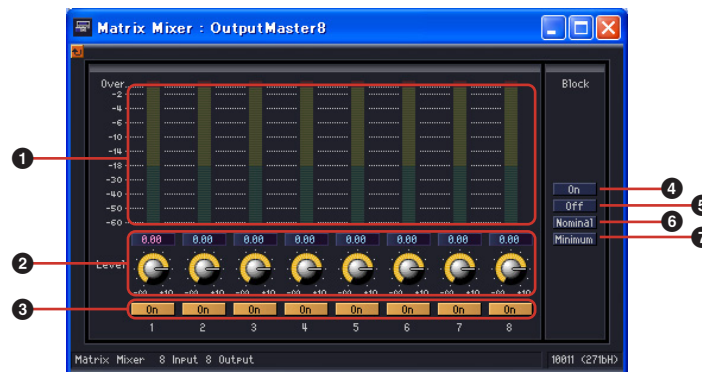


	Bereich	Parameter	Wertebereich	Funktion
1	Input	Phase	ON/OFF	Dreht die Phase der jeweiligen Eingangssignale in einem Kanal um.
2		Level	-∞ bis +10 dB	Stellt den Signalpegel jedes Eingangskanals für den Ausgangsbus ein.
3		Solo	ON/OFF	Schaltet Solo für den jeweiligen Kanal EIN.
4		On	ON/OFF	Schaltet den Eingang eines Kanals EIN.
5	Block	On	--	Schaltet den Eingang für alle Kanäle im Fenster „Input Master“ EIN. Danach leuchtet die Schaltfläche [On].
6		Off	--	Schaltet den Eingang für alle Kanäle im Fenster „Input Master“ AUS.
7		Nominal	--	Setzt alle Ausgangspegel im Fenster „Input Master“ auf 0 dB zurück.
8		Minimum	--	Setzt alle Ausgangspegel im Fenster „Input Master“ auf -∞ dB zurück.

■ Output Master

Wenn Sie im Komponenteneditor für Matrix Mixer auf die Schaltfläche [Output Master] klicken, wird das Editor-Fenster „Matrix Mixer - OutputMaster“ geöffnet. Hier können Sie den Master Output für jeden Kanal ein- und ausschalten (Schaltflächen [On]) und den Pegel einstellen.

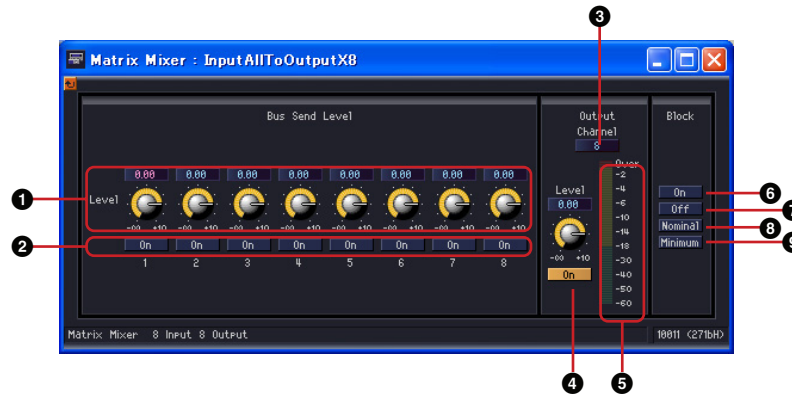
Editor-Fenster „Matrix Mixer - OutputMaster“



	Bereich	Parameter	Wertebereich	Funktion
1	Output	Meter	--	Zeigt pro Kanal den Pegel des Ausgangssignals an.
2		Level	$-\infty$ bis +10 dB	Legt pro Kanal den Pegel des Ausgangssignals fest.
3		On	ON/OFF	Schaltet den Ausgang des jeweiligen Kanals EIN.
4	Block	On	--	Schaltet den Ausgang für alle Kanäle im Fenster „Output Master“ EIN. Danach leuchtet die Schaltfläche [On].
5		Off	--	Schaltet den Ausgang für alle Kanäle im Fenster „Output Master“ AUS.
6		Nominal	--	Setzt alle Ausgangspegel im Fenster „Output Master“ auf 0 dB zurück.
7		Minimum	--	Setzt alle Ausgangspegel im Fenster „Output Master“ auf $-\infty$ dB zurück.

■ All Inputs to One Output

Wenn Sie in der Matrix auf eine Ausgangskanal-Nummer klicken, wird das Editor-Fenster „Matrix Mixer - All Inputs to One Output“ (Alle Eingänge auf einen Ausgang) geöffnet. Es werden alle Eingangskanäle und ein Ausgangskanal angezeigt. Der Ausgangskanal ist derjenige, den Sie im Komponenteneditor für Matrix Mixer angeklickt haben.



	Bereich	Parameter	Wertebereich	Funktion
1	Bus Send Level	Level	$-\infty$ bis +10 dB	Legt pro Eingangskanal den Pegel des Ausgangssignals fest.
2		On	ON/OFF	Schaltet den Ausgang für den jeweiligen Eingangskanal EIN.
3	Output	Channel	--	Zeigt den gewählten Ausgangskanal an. Wählen Sie einen anderen Kanal aus einem Menü aus.
4		On	ON/OFF	Schaltet den Ausgang für den im Fenster angezeigten Kanal EIN.
5		Pegelanzeige	--	Zeigt den Signalpegel des im Fenster angezeigten Ausgangskanals an.
6	Block	On	--	Schaltet alle Eingangskanäle EIN. Danach leuchtet die Schaltfläche [On].
7		Off	--	Schaltet alle Eingangskanäle AUS.
8		Nominal	--	Setzt alle Eingangskanalpegel auf 0 dB zurück.
9		Minimum	--	Setzt alle Ausgangskanalpegel auf $-\infty$ dB zurück.

Umschalten des Ausgangskanals

Im Editor-Fenster „Matrix Mixer - All Inputs to One Output“ wird der Ausgangskanal angezeigt, den Sie im Komponenteneditor für Matrix Mixer angeklickt haben. Mit den [Channel]-Schaltflächen im [Output]-Bereich des Editor-Fensters „Matrix Mixer - All Inputs to One Output“ können Sie die im Fenster angezeigte Kanalgruppe umschalten.



Wenn Sie den Komponenteneditor für Matrix Mixer aktivieren, während das Editor-Fenster „Matrix Mixer - All Inputs to One Output“ angezeigt wird, und dann auf einen anderen Ausgangskanal klicken, wird diese Kanalgruppe im Editor-Fenster angezeigt. Für jeden Komponenteneditor für Matrix Mixer wird jeweils ein Editor-Fenster „Matrix Mixer - All Inputs to One Output“ angezeigt.

■ One Input to All Outputs

Wenn Sie am linken Rand der Matrix auf eine Eingangskanal-Nummer klicken, wird das Editor-Fenster „Matrix Mixer - One Input to All Outputs“ (Ein Eingang auf alle Ausgänge) geöffnet. Es werden ein Eingangskanal und alle Ausgangskanäle angezeigt. Der Eingangskanal ist derjenige, den Sie im Komponenteneditor für Delay Mixer angeklickt haben.



	Bereich	Parameter	Wertebereich	Funktion
1	Input	Channel	--	Zeigt den gewählten Eingangskanal an. Wählen Sie einen anderen Kanal aus einem Menü aus.
2		Phase	ON/OFF	Dreht die Phase des Eingangssignals um.
3		Level	$-\infty$ bis +10 dB	Stellt den Pegel des Eingangssignals ein.
4		Solo	ON/OFF	Schaltet Solo EIN.
5		On	ON/OFF	Schaltet den Eingang EIN.
6	Bus Send Level	Level	$-\infty$ bis +10 dB	Legt pro Kanal den Pegel des Ausgangssignals fest.
7		On	ON/OFF	Schaltet den Ausgang für den jeweiligen Ausgangskanal EIN.
8	Block	On	--	Schaltet alle Ausgangskanäle EIN. Danach leuchtet die Schaltfläche [On].
9		Off	--	Schaltet alle Ausgangskanäle AUS.
10		Nominal	--	Setzt alle Ausgangskanalpegel auf 0 dB zurück.
11		Minimum	--	Setzt alle Ausgangskanalpegel auf $-\infty$ dB zurück.

Umschalten des Eingangskanals

Im Editor-Fenster „Matrix Mixer - One Input to All Outputs“ wird der Eingangskanal angezeigt, dessen Nummer Sie im Komponenteneditor für Matrix Mixer angeklickt haben.

Mit den [Channel]-Schaltflächen im [Input]-Bereich des Editor-Fensters „Matrix Mixer - All Inputs to One Output“ können Sie die im Fenster angezeigte Kanalgruppe umschalten.



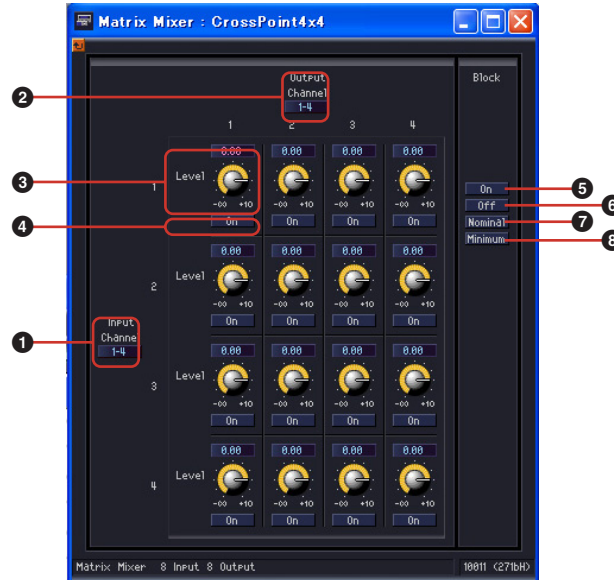
Wenn Sie den Komponenteneditor für Matrix Mixer aktivieren, während das Editor-Fenster „Matrix Mixer - One Input to All Outputs“ angezeigt wird, und dann auf einen anderen Eingangskanal klicken, wird diese Kanalgruppe im Editor-Fenster angezeigt.

Für jeden Komponenteneditor für Matrix Mixer wird jeweils ein Editor-Fenster „Matrix Mixer - One Input to All Outputs“ angezeigt.

■ Crosspoint

Wenn Sie im Komponenteneditor für Matrix Mixer auf eine Pegelanzeige klicken, dann wird das Editor-Fenster „Matrix Mixer - Crosspoint“ für diese Gruppe angezeigt. Hier können die Eingangskanäle ein- und ausgeschaltet und ihre Pegel eingestellt werden. Genau wie im Komponenteneditor für Matrix Mixer werden alle Eingangskanäle senkrecht und alle Ausgangskanäle waagrecht angeordnet.

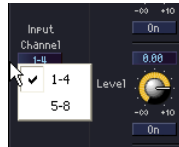
Editor-Fenster „Matrix Mixer - Crosspoint“



	Bereich	Parameter	Wertebereich	Funktion
1	Input	Channel	--	Schaltet auf eine andere Kanalgruppe um.
2	Output	Channel	--	Schaltet auf eine andere Kanalgruppe um.
3	Bus Send Level	Level	$-\infty$ bis +10 dB	Legt pro Crosspoint den Pegel des Ausgangssignals fest.
4		On	ON/OFF	Schaltet den Ausgang für jeden Crosspoint EIN.
5	Block	On	--	Schaltet den Ausgang für alle Kanäle im Crosspoint-Fenster EIN. Danach leuchtet die Schaltfläche [On].
6		Off	--	Schaltet den Ausgang für alle Kanäle im Crosspoint-Fenster AUS.
7		Nominal	--	Setzt alle Ausgangspegel im Crosspoint-Fenster auf 0 dB zurück.
8		Minimum	--	Setzt alle Ausgangskanalpegel im Crosspoint-Fenster auf $-\infty$ dB zurück.

Umschalten der Kanalgruppen

Das Editor-Fenster „Matrix Mixer - Crosspoint“ zeigt jeweils vier Kanäle für den Eingang und den Ausgang an. Dabei wird immer die Kanalgruppe angezeigt, auf die Sie im Komponenteneditor für Matrix Mixer geklickt haben. Mit den [Channel]-Schaltflächen in den [Input] und [Output]-Bereichen des Editor-Fensters „Matrix Mixer - Crosspoint“ können Sie die im Fenster angezeigte Kanalgruppe umschalten.



[Input]-Bereich
[Channel]-Menü



[Output]-Bereich
[Channel]-Menü

Wenn Sie im aktiven Komponenteneditor für Matrix Mixer auf eine andere Kanalgruppe klicken, wird, sofern ein Editor-Fenster „Matrix Mixer - Crosspoint“ geöffnet ist, diese Kanalgruppe im Editor-Fenster angezeigt.

Für jeden Komponenteneditor für Matrix Mixer wird immer nur ein Editor-Fenster „Matrix Mixer - Crosspoint“ angezeigt.

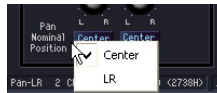
Pan

Die Pan(orama)-Gruppe enthält die folgenden Untergruppen: LCR, LR und Surround.

■ Pan Nominal Position

Die Komponenteneditoren für LCR und Surround enthalten den Parameter „Pan Nominal Position“ (Panorama-Nominalposition).

Die Schaltfläche für diesen Parameter zeigt die jeweils aktuelle Einstellung an. Durch Klicken auf diese Schaltfläche wird ein Menü mit den Optionen [Center] und [LR] angezeigt, wodurch die Panorama-Referenz für 0 dB festgelegt wird.



Center (Center Nominal)

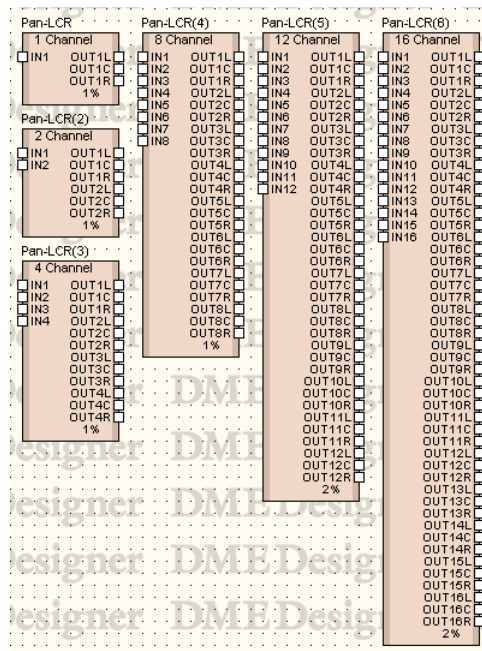
Verwendet die Lautstärke der Mitte als Referenz mit 0 dB. Die LR-Lautsprecher sind dann mit -3 dB abgesenkt.

LR (LR Nominal)

Verwendet die Lautstärke der LR-Lautsprecher als Referenz mit 0 dB. Die Lautstärke in der Mitte ist dann mit +3 dB angehoben.

LCR

In der LCR-Komponente wird ein Eingang auf die Ausgänge Links, Mitte und Rechts verteilt. Die Zahl der Ausgänge ist das Dreifache der Eingänge. Komponenten gibt es für 1, 2, 4, 8, 12 und 16 Kanäle.



Doppelklicken Sie auf eine Komponente, um den dazugehörigen Komponenteneditor zu öffnen. Die Anzahl der Kanäle ist je nach Komponente unterschiedlich, doch sie werden im Komponenteneditor auf dieselbe Art konfiguriert.

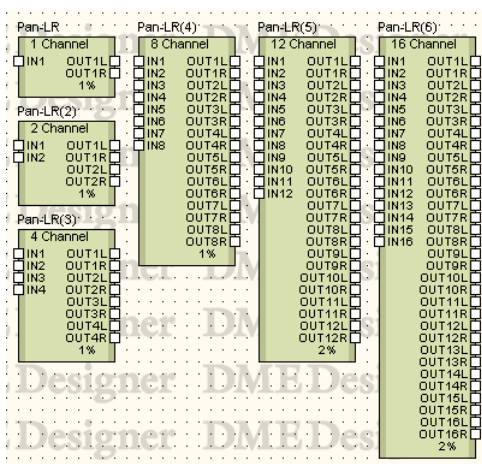
Komponenteneditor für LCR



	Parameter	Wertebereich	Funktion
1	CSR	0 bis 100%	Legt das Verhältnis für das Senden des Mittesignals an LR fest.
2	Pan	L63 - Center - R63	Legt die LR-Orientierung fest.
3	Pan Nominal Position	Center LR	Auswahl der Nominalposition aus einem Menü.

LR

Teilt einen Eingangskanal in rechte und linke Ausgänge auf. Komponenten gibt es für 1, 2, 4, 8, 12 und 16 Kanäle.



Doppelklicken Sie auf eine Komponente, um den dazugehörigen Komponenteneditor zu öffnen. Die Anzahl der Kanäle ist je nach Komponente unterschiedlich, doch sie werden im Komponenteneditor auf dieselbe Art konfiguriert.

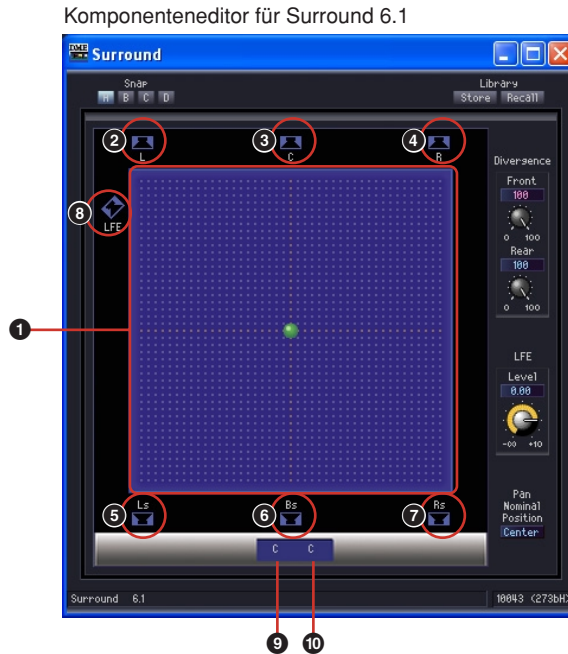
Komponenteneditor für Pan



	Parameter	Wertebereich	Funktion
1	Pan	L63 - R63	Legt die LR-Orientierung fest.
2	Pan Nominal Position	Center LR	Auswahl der Nominalposition aus einem Menü.

Surround

Es gibt in der Untergruppe Surround drei Typen von Komponenten für Surround-Panorama: 3-1, 5.1 und 6.1. Der Komponenteneditor für Surround Pan hat ein zweidimensionales Surround-Panorama-Diagramm, mit dessen Hilfe die Position des Klangbildes festgelegt werden kann.

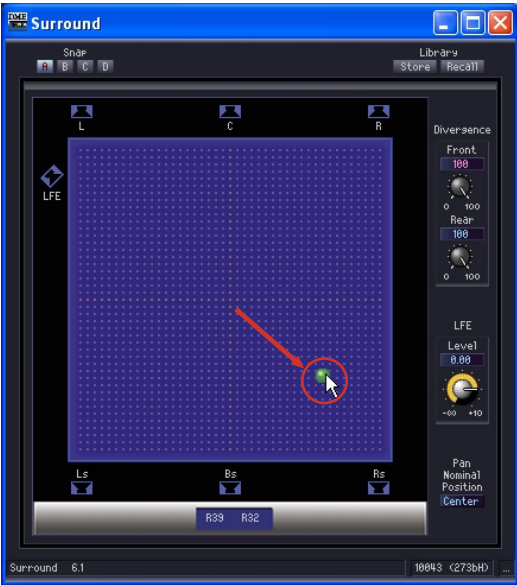


	Name			Position, Wertebereich	Funktion
1	2D-Surround-Panorama-Diagramm			--	Legt die Orientierung des Klangbildes fest. Sie können das Klangbild durch Ziehen mit der Maus verschieben.
2	Lautsprecher-Schaltflächen	L	Left	L63 F63	Durch Klicken auf die Schaltflächen wird das Klangbild zur jeweiligen Schaltflächen-Position verschoben.
3		C	Center	C ... F63	
4		R	Right	R63 F63	
5		Ls	Left Surround	L63 R63	
6		Bs	Back Surround	C ... R63	
7		Rs	Right Surround	R63 R63	
8		LFE	Low Frequency Effect (Sub Woofer)	--	
9	Left-Right Position			L63 - C - R63	Zeigt das LR-Klangbild an.
10	Front-Back Position			L63 - C - R63	Zeigt das Vorne/Hinten-Klangbild an.

Sie können im zweidimensionalen Surround-Panorama-Diagramm die Klangposition mithilfe der Maus einstellen. Die Position des Klangbildes wird am unteren Rand des Diagramms angezeigt, doch es können hier keine Zahlen eingegeben werden.

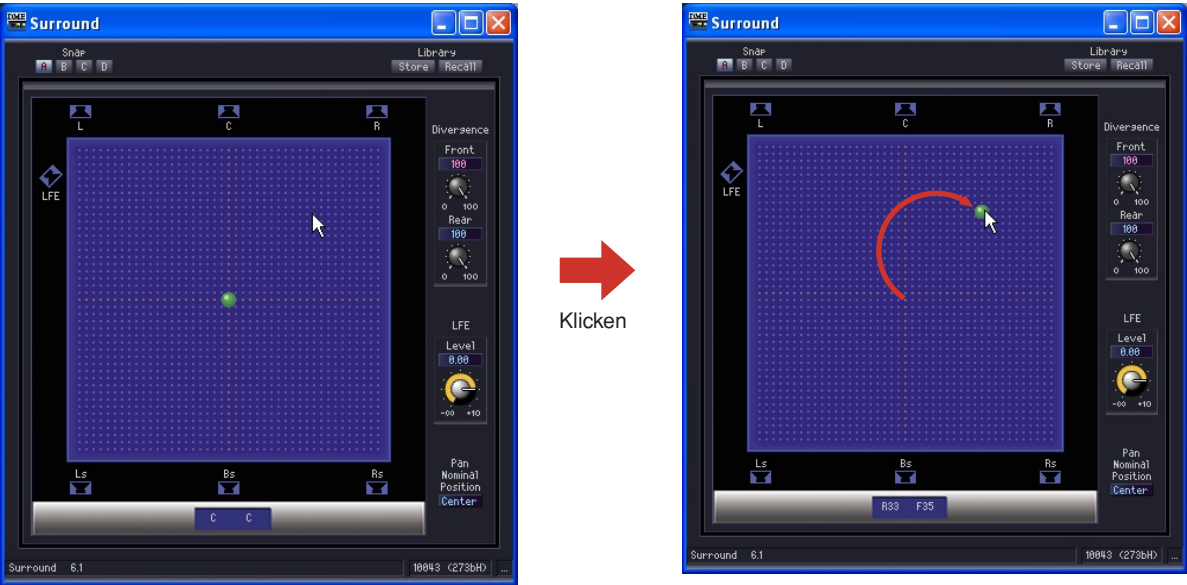
Ziehen

Sie können den Kontrollpunkt durch Ziehen mit der Maus bewegen.



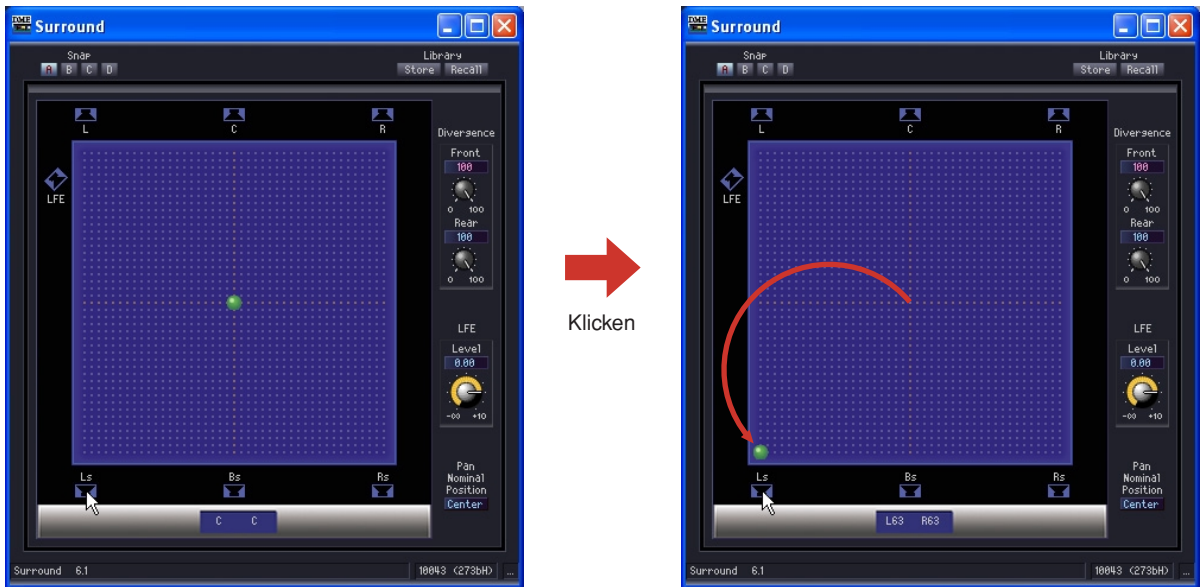
Klicken

Wenn Sie auf eine Stelle im Diagramm klicken, wird der Kontrollpunkt dorthin verschoben.



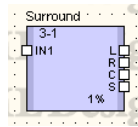
Lautsprecher-Schaltflächen

Wenn Sie auf eine der Lautsprecher-Schaltflächen (ausgenommen die LFE-Schaltfläche) klicken, springt der Kontrollpunkt zur Position des Lautsprechers.



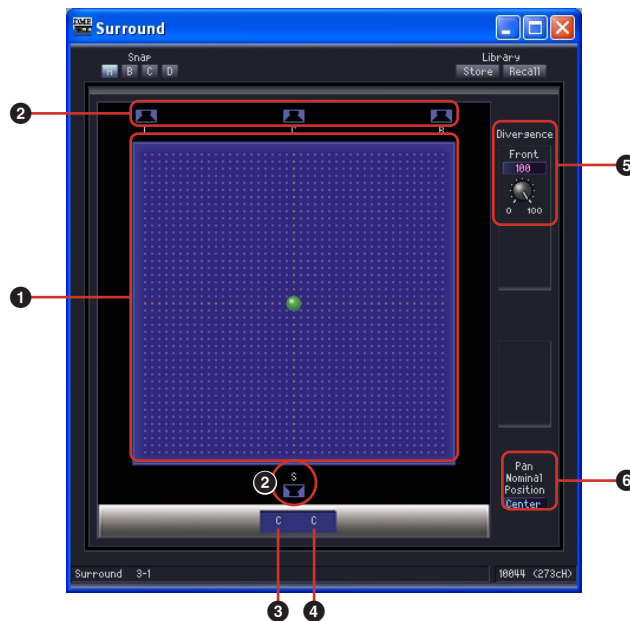
■ Surround 3-1

Surround 3-1 hat ein Surround-Panorama mit vier Kanälen, von denen drei vorne und einer hinten angeordnet sind. Es gibt einen Eingang und vier Ausgänge.



Doppelklicken Sie auf eine Komponente, um den dazugehörigen Komponenteneditor zu öffnen.

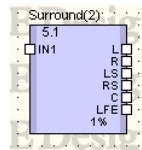
Komponenteneditor für Surround 3-1



	Bereich	Name/Parameter	Wertebereich	Funktion
1	2D Surround Pan Graph	2D Surround Pan Graph	--	Legt die Orientierung des Klangbildes fest. Sie können das Klangbild durch Ziehen mit der Maus verschieben.
2		Lautsprecher-Schaltfläche	--	Durch Klicken auf die Schaltflächen wird das Klangbild zur jeweiligen Schaltflächen-Position verschoben.
3	Position	Left-Right Position	L63 - C - R63	Zeigt die Links-Rechts-Position im Surround-Panorama an.
4		Front-Back Position	F63 - C - R63	Zeigt die Vorne-Hinten-Position im Surround-Panorama an.
5	Divergenz	Vorderseite	0 bis 100%	Legt das Verhältnis für das Senden des Vorne-Mitte-Signals an Vorne Links und Vorne Rechts fest.
6	Pan Nominal Position		Center LR	Auswahl der Nominalposition aus einem Menü.

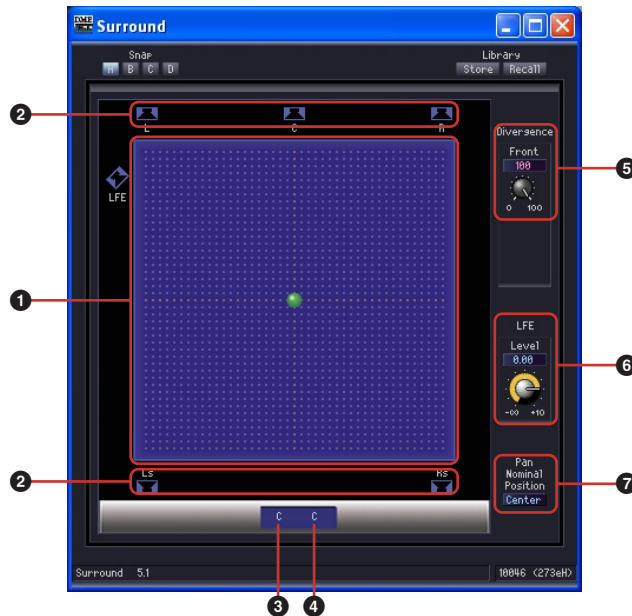
■ Surround 5.1

Surround 5.1 hat ein Surround-Panorama mit drei Kanälen vorn, zwei hinten und einem Subwoofer-Kanal. Es gibt einen Eingang und sechs Ausgänge.



Doppelklicken Sie auf eine Komponente, um den dazugehörigen Komponenteneditor zu öffnen.

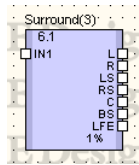
Komponenteneditor für Surround 5.1



	Bereich	Name/Parameter	Wertebereich	Funktion
1	2D-Surround-Panorama-Diagramm	2D Surround Pan Graph	--	Legt die Orientierung des Klangbildes fest. Sie können das Klangbild durch Ziehen mit der Maus verschieben.
2		Lautsprecher-Schaltfläche	--	Durch Klicken auf die Schaltflächen wird das Klangbild zur jeweiligen Schaltflächen-Position verschoben.
3	Position	Left-Right Position	L63 - C - R63	Zeigt die Links-Rechts-Position im Surround-Panorama an.
4		Front-Back Position	F63 - C - R63	Zeigt die Vorne-Hinten-Position im Surround-Panorama an.
5	Divergenz	Vorderseite	0 bis 100%	Legt das Verhältnis für das Senden des Vorne-Mitte-Signals an Vorne Links und Vorne Rechts fest.
6	LFE	Level	-∞ bis +10 dB	Legt den Ausgangspegel für den Subwoofer fest.
7	Pan Nominal Position		Center LR	Auswahl der Nominalposition aus einem Menü.

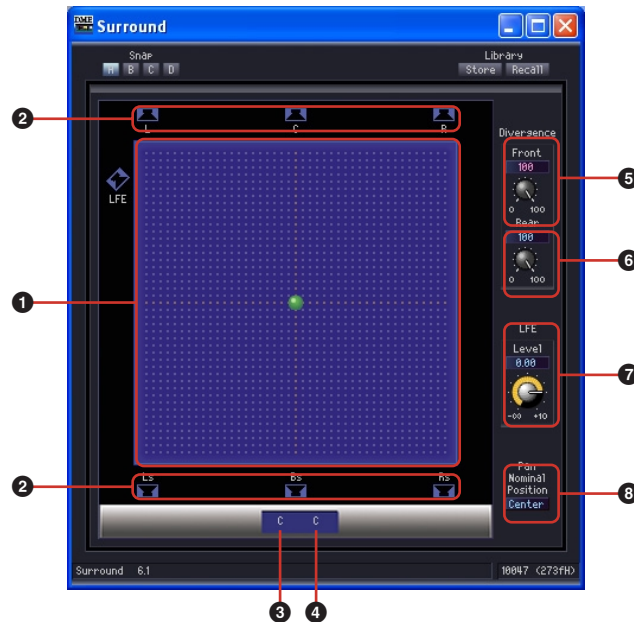
■ Surround 6.1

Surround 6.1 hat ein Surround-Panorama mit drei Kanälen vorn, drei hinten und einem Subwoofer-Kanal. Es gibt einen Eingang und sieben Ausgänge.



Doppelklicken Sie auf eine Komponente, um den dazugehörigen Komponenteneditor zu öffnen.

Komponenteneditor für Surround 6.1

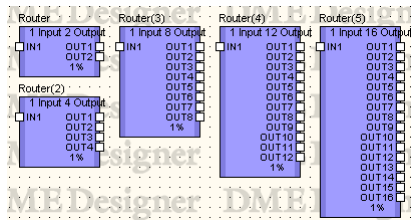


	Bereich	Name/Parameter	Wertebereich	Funktion
1	2D Surround Pan Graph	2D Surround Pan Graph	--	Legt die Orientierung des Klangbildes fest. Sie können das Klangbild durch Ziehen mit der Maus verschieben.
2		Lautsprecher-Schaltfläche	--	Durch Klicken auf die Schaltflächen wird das Klangbild zur jeweiligen Schaltflächen-Position verschoben.
3	Position	Left-Right Position	L63 - C - R63	Zeigt die Links-Rechts-Position im Surround-Panorama an.
4		Front-Back Position	F63 - C - R63	Zeigt die Vorne-Hinten-Position im Surround-Panorama an.
5	Divergenz	Vorderseite	0 bis 100%	Legt das Verhältnis für das Senden des Vorne-Mitte-Signals an Vorne Links und Vorne Rechts fest.
6		Rückseite	0 bis 100%	Legt das Verhältnis für das Senden des Hinten-Mitte-Signals an Links und Rechts fest.
7	LFE	Level	-∞ bis +10 dB	Legt den Ausgangspegel für den Subwoofer fest.
8	Pan Nominal Position		Center LR	Auswahl der Nominalposition aus einem Menü.

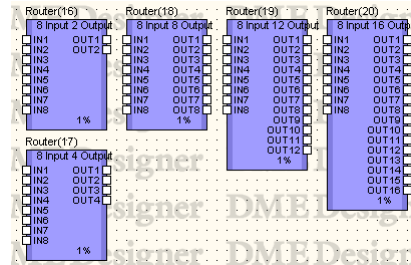
Router

Der Router stellt eine Zuordnung zwischen Eingängen und Ausgängen her. Jede der sechs Routergruppen hat eine unterschiedliche Zahl von Eingängen. Es gibt Gruppen mit 1, 2, 4, 8, 12 und 16 Eingängen. Jede Gruppe hat fünf Komponenten mit 2, 4, 8, 12 und 16 Ausgängen.

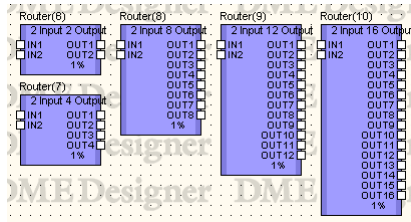
1 Input



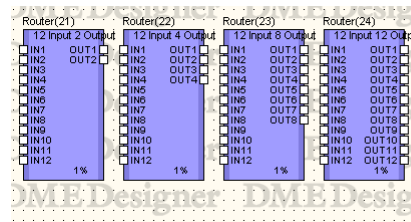
8 Input



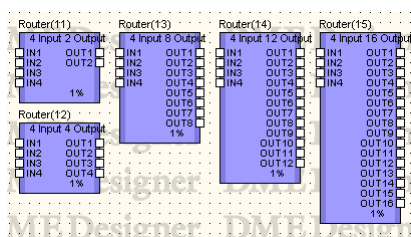
2 Input



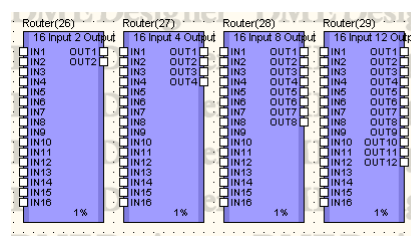
12 Input



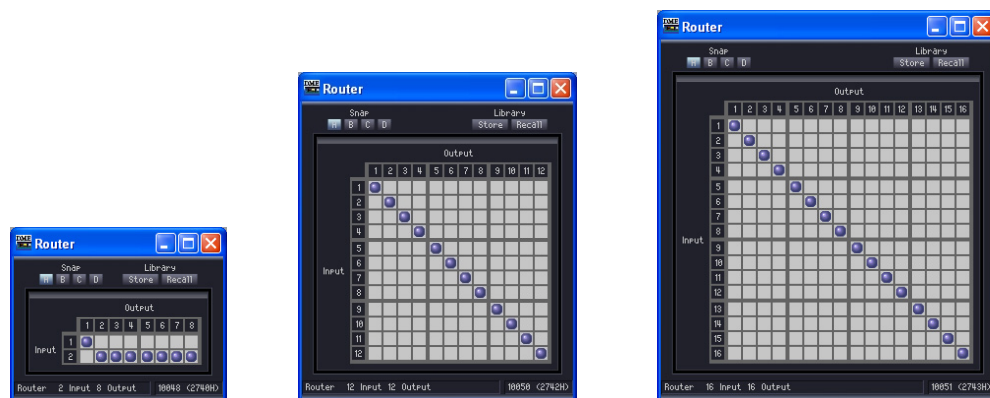
4 Input



16 Input



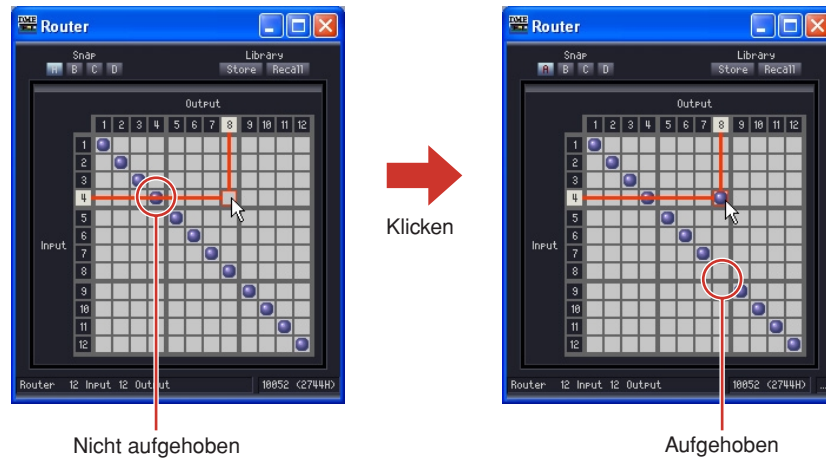
Doppelklicken Sie auf eine Komponente, um den dazugehörigen Komponenteneditor zu öffnen. Die Anzahl der Kanäle ist je nach Komponente unterschiedlich, doch sie werden im Komponenteneditor auf dieselbe Art konfiguriert.



Mit Routern können Sie Signale von verschiedenen Eingangspositionen so umleiten, dass sie mit verschiedenen Ausgangspositionen verbunden sind. Es kann jeweils nur ein Ausgang mit einem Eingang verknüpft werden. Ein einzelner Eingang kann an mehrere Ausgangskanäle, doch mehrere Eingänge können nicht an einen einzigen Ausgangskanal ausgegeben werden. Mit anderen Worten, ein Router kann Eingänge verteilen, jedoch nicht mischen. Sie können kein Routing für mehr Signale einrichten, als die Zahl der Ausgangskanäle ausmacht.

■ Routing-Einstellungen

Wenn Sie eine Zuordnung ändern möchten, klicken Sie auf die Position in der Matrix, wo sich die gewünschten Eingangs- und Ausgangskanäle schneiden. Führen Sie den Mauszeiger über eine Zelle, so werden die Eingangs- und Ausgangskanäle hell hervorgehoben, und eine rote Linie verbindet beide. Klicken Sie auf die Zelle, um das Routing für diese Position einzurichten. Wenn eine anderer Ausgangskanal dem angeklickten Eingangskanal zugewiesen worden ist, wird die ursprüngliche Zuordnung nicht aufgehoben. Wenn eine anderer Eingangskanal dem angeklickten Ausgangskanal zugewiesen worden ist, wird die ursprüngliche Zuordnung aufgehoben.



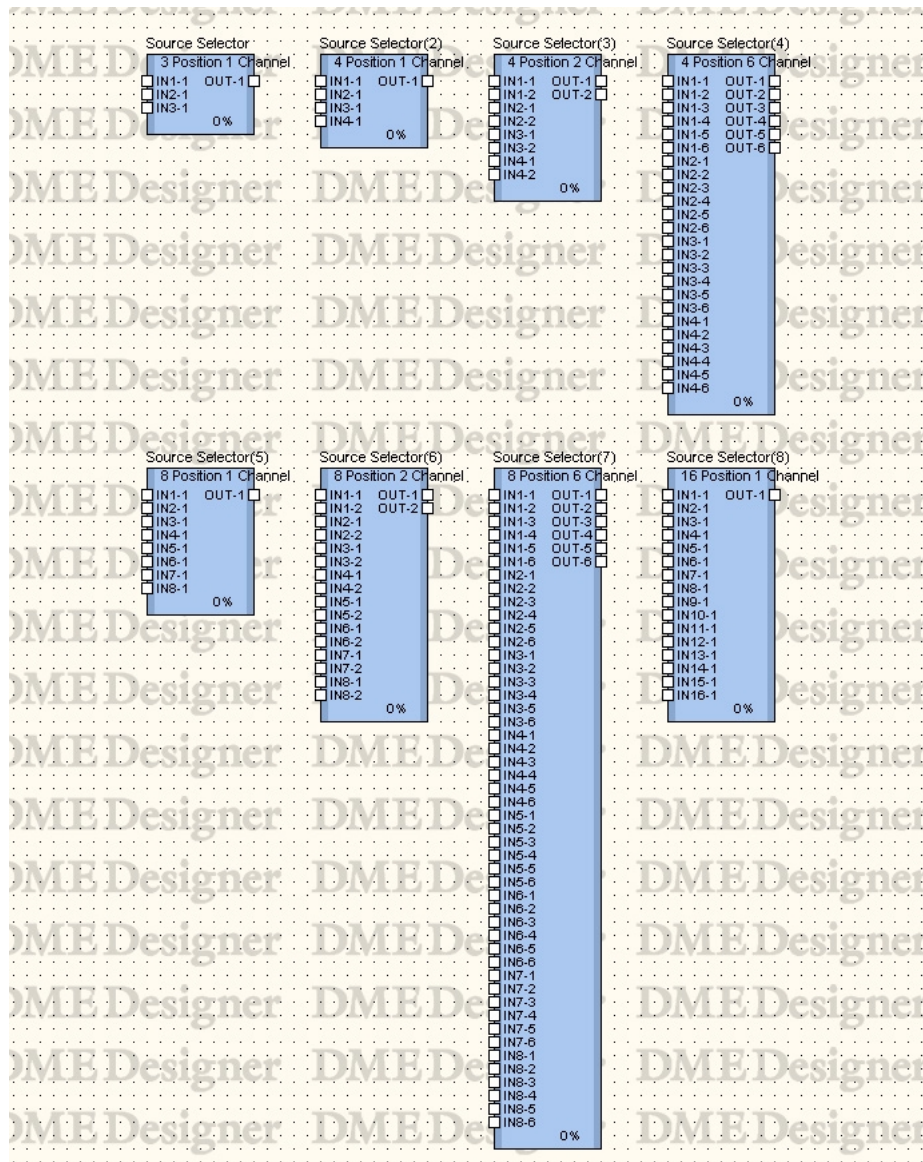
■ Aufheben von Routing-Einstellungen

Wenn Sie auf den Punkt klicken, der ein Routing symbolisiert, dann wird diese Verknüpfung zwischen Eingang und Ausgang aufgehoben und der Punkt gelöscht.



Source Selector (Signalquellenauswahl)

Diese Komponente wählt eine einzelne Eingangssignalquelle aus mehreren aus. „Position“ ist die Anzahl der Signalquellen, und „Channel“ ist die Anzahl der Kanäle jeder Signalquelle. Eine Komponente „4 Position 2 Channel“ ermöglicht also die Auswahl einer von vier 2-kanaligen Signalquellen.
 Komponenten mit 3 Positionen und 16 Positionen sind immer 1-kanalig, während Komponenten mit 4 und 8 Positionen jeweils als 1-, 2- und 6-Kanal-Versionen vorhanden sind.



Doppelklicken Sie auf eine Komponente, um den Komponenteneditor zu öffnen. Der Komponenteneditor ist für alle Typen gleich, der einzige Unterschied ist die Anzahl der Signalquellen.

Source-Selector-Komponente

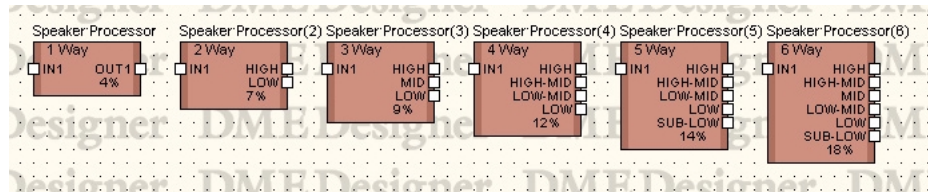


Der Source Selector verbindet den gewählten Eingang mit dem Ausgang. Wenn Sie z. B. bei einer 4-Position/2-Channel-Komponente die Quelle [1] wählen, wird IN1-1 mit OUT-1 und IN1-2 mit OUT2 verbunden. Wenn Sie die Quelle [2] wählen, wird IN2-1 mit OUT-1 und IN2-2 mit OUT2 verbunden.

Speaker Processor (Lautsprecherprozessor)

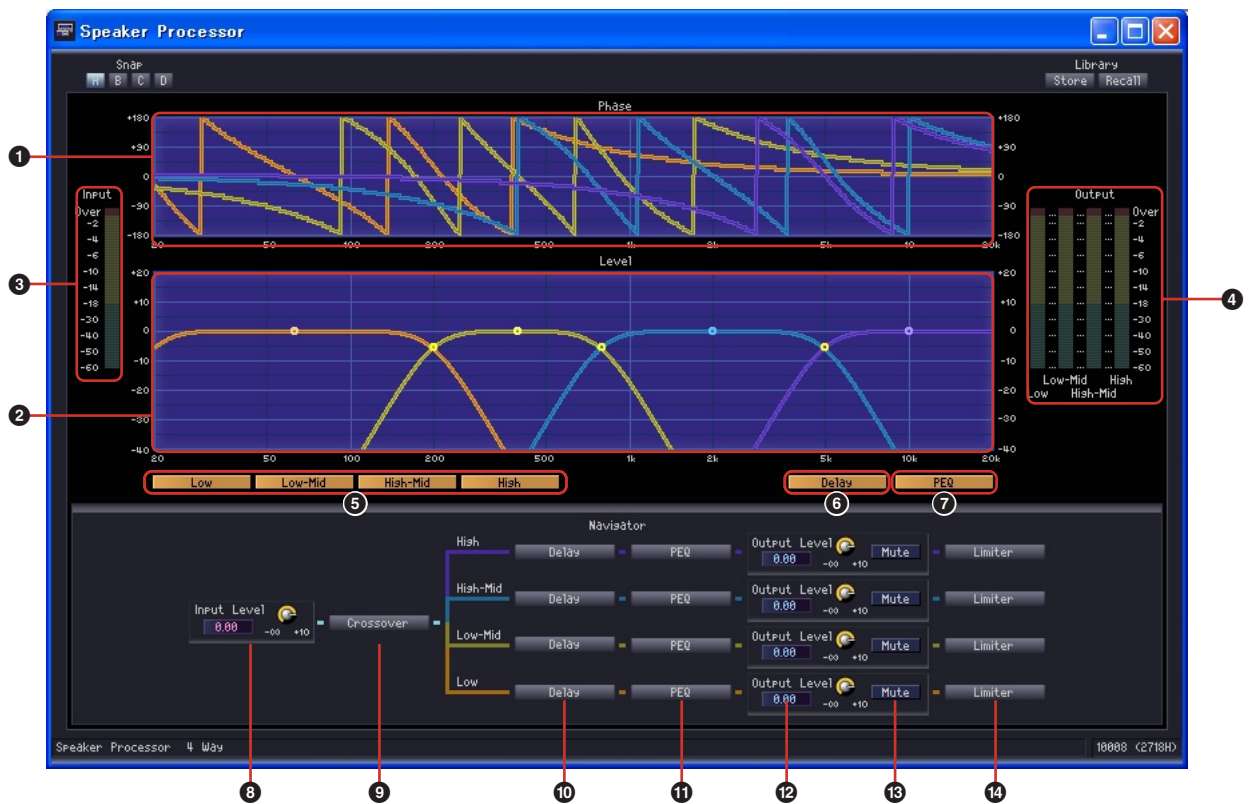
Der Speaker Processor ist eine digitale Frequenzweiche mit APF (Allpassfilter), Horn-EQ und Limiter-Funktionen. Sechs Komponententypen stehen zur Auswahl: 1-Weg, 2-Wege, 3-Wege, 4-Wege, 5-Wege und 6-Wege.

Speaker-Processor-Komponenten haben einen Eingang und einen oder mehrere Ausgänge.



Doppelklicken Sie auf eine Komponente, um den Komponenteneditor zu öffnen.

Speaker-Processor-Komponente



	Name	Funktion		
1	Crossover Response (Phase)	Phasenverlauf des Frequenzweichenbandes, farbkodiert nach Ausgangskanal.		
2	Crossover Response (Level)	Pegelverlauf des Frequenzweichenbandes, farbkodiert nach Ausgangskanal.		
3	Eingangspegelanzeige	Zeigt den Pegel des Eingangssignals an.		
4	Ausgangspegelanzeige	Zeigt den Ausgangspegel für jedes Band an.		
5	Schaltfläche „Crossover Curve Display“	Schaltet die Kurvendarstellung der Frequenzweiche für jeden Ausgangskanal ein oder aus.		
	Bereich	Parameter	Wertebereich	Funktion
6	Delay	Delay	ON/OFF	Verzögert das Signal des Frequenzbandes.
7	PEQ	PEQ	ON/OFF	Fügt einen PEQ in den Signalweg des Frequenzbandes ein.

8	Navigator	Input Level	$-\infty$ bis +10 dB	Stellt den Eingangssignalpegel ein.
9		Crossover	–	Öffnet das Editorfenster für die Frequenzweichen-Komponente.
10		Delay	–	Öffnet das Editorfenster für die Delay-Komponente.
11		PEQ	–	Öffnet das Editorfenster für den parametrischen Equalizer.
12		Output Level	$-\infty$ bis +10 dB	Legt den Ausgangspegel für jedes Band fest.
13		Mute	ON/OFF	Schaltet den Ausgang jedes Frequenzbandes stumm.
14		Limiter	–	Öffnet das Editorfenster für die Limiter-Komponente.

Für jede Variation der Komponenten steht eine Anzahl von Ausgangskanälen (Bändern) zur Verfügung.

1-Weg	ALL (Alle)
2-Wege	Low/High
3-Wege	Low/Mid/High
4-Wege	Low/Low-Mid/High-Mid/High
5-Wege	Sub-Low/Low/Low-Mid/High-Mid/High
6-Wege	Sub-Low/Low/Low-Mid/Mid/High-Mid/High (Subbass/Bass/Tiefmittelton/Mitten/Hochmittelton/Höhen)

Jedes Frequenzband hat seine eigene Farbe: „Low“ ist rot, „Mid“ ist grün usw.

■ Kontrollpunkte

Die Ziehpunkte bzw. Kontrollpunkte in der Grafik beziehen sich auf [Output Level] (Ausgangspegel) und [Frequency] (Frequenz). Die Kontrollpunkte bewegen sich je nach den Änderungen der Ausgangspegel [Output Level] über Regler oder Bearbeitungsfelder. Die Parameter [Output Level] und [Frequency] können auch direkt durch Ziehen der Kontrollpunkte geändert werden. Änderungen des [Frequency]-Parameters werden in der Phasenganggraphik angezeigt.

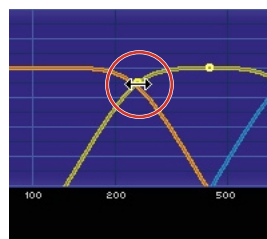


Der Kontrollpunkt in der Mitte der Graphik kann vertikal verschoben werden, so dass sich der [Output Level]-Parameter ändert.



Der Parameter [Output Level] verändert sich.

Kontrollpunkte an den Übergangspunkten der Frequenzbänder können horizontal verschoben werden, so dass sich der [Frequency]-Parameter ändert.



Der Phasenverlauf der Übergangsfrequenz ändert sich.

■ Crossover

Klicken Sie im Speaker Processor auf die Schaltfläche [Crossover], so dass sich das Crossover-Editorfenster öffnet.

Editorfenster [Speaker Processor – Crossover]



	Bereich	Parameter	Wertebereich	Funktion
1	Polarity	Polarität	Normal/Inverted	Invertiert die Polarität jedes Ausgangskanals (Frequenzbandes).
2	Mute	Mute	ON/OFF	Schaltet den Ausgang jedes Frequenzbandes stumm. Dieser Parameter ist mit der Mute-Einstellung im ursprünglichen Fenster verknüpft.
3	Frequency	Frequenz	20 Hz bis 20 kHz	Stellt die Übergangsfrequenz zwischen den Ausgangskanälen (Bändern) ein. Die Anzeige erscheint bei Stummschaltung mit einer gepunkteten Linie.
4	LPF	Type (Typ)	Thru 6dB/Oct 12dB/Oct AdjustGc 12dB/Oct Butwrth 12dB/Oct Linkwitz 18dB/Oct AdjustGc 18dB/Oct Butwrth 18dB/Oct Bessel 24dB/Oct AdjustGc 24dB/Oct Butwrth 24dB/Oct Bessel 24dB/Oct Linkwitz 36dB/Oct AdjustGc 36dB/Oct Butwrth 36dB/Oct Bessel 48dB/Oct AdjustGc 48dB/Oct Butwrth 48dB/Oct Bessel 48dB/Oct Linkwitz	Stellt die Flankensteilheit (Pegelabfall pro Oktave) sowie den Filtertyp ein. In der Einstellung [Thru] wird das Filter umgangen.
5		Frequenz	20 Hz bis 20 kHz	Stellt die LPF-Grenzfrequenz ein.
6		Gc	-6 dB bis +6 dB	Stellt die Stärke der Absenkung der Grenzfrequenz für die [Type]-Einstellung [AdjustGc] (Adjustable Gain Control) ein.

	Bereich	Parameter	Wertebereich	Funktion
7	HPF	Type (Typ)	Thru 6dB/Oct 12dB/Oct AdjustGc 12dB/Oct Butwrth 12dB/Oct Bessel 12dB/Oct Linkwitz 18dB/Oct AdjustGc 18dB/Oct Butwrth 18dB/Oct Bessel 24dB/Oct AdjustGc 24dB/Oct Butwrth 24dB/Oct Bessel 24dB/Oct Linkwitz 36dB/Oct AdjustGc 36dB/Oct Butwrth 36dB/Oct Bessel 48dB/Oct AdjustGc 48dB/Oct Butwrth 48dB/Oct Bessel 48dB/Oct Linkwitz	Stellt die Flankensteilheit (Pegelabfall pro Oktave) sowie den Filtertyp ein. In der Einstellung [Thru] wird das Filter umgangen.
8		Frequenz	20 Hz bis 20 kHz	Stellt die HPF-Grenzfrequenz ein.
9		Gc	-6 dB bis +6 dB	Stellt die Stärke der Absenkung der Grenzfrequenz für die [Type]-Einstellung [AdjustGc] (Adjustable Gain Control) ein.

■ Delay (Verzögerung)

Klicken Sie im Speaker Processor auf die [Delay]-Schaltfläche, um das Delay-Editorfenster aufzurufen. Die Verzögerungszeit lässt sich unabhängig für jeden Ausgangskanal einstellen.

Editorfenster [Speaker Processor – Delay]



	Parameter	Wertebereich	Funktion
1	Delay	ms 0 bis 500 Sample: Der Bereich hängt vom Fs-Wert ab. Meter: 0 bis 171,8 Fuß: 0 bis 563,6 Frame: Der Bereich hängt vom Frame-Wert ab. Beat: Der Bereich hängt vom Beat-Wert ab.	Stellt die Verzögerungszeit ein. In zwei Bearbeitungsfeldern wird der Wert in Millisekunden und in der bei [Delay Scale] ausgewählten Maßeinheit dargestellt. Legt den Ausgangspegel jedes Frequenzbandes fest.
2	On	ON/OFF	Schaltet die Verzögerung ein.
3	Delay Scale	ms Sample Meter Feet Frame Beat	Wählt die Einheit für die Verzögerungszeit. Die aktivierte Schaltfläche leuchtet auf und die Maßeinheit im Bearbeitungsfeld [Delay] ändert sich. Wenn [Beat] ausgewählt wird, kann mit den Reglern der BPM-Wert eingestellt werden.

■ Parametrischer Equalizer

Klicken Sie im Crossover Processor auf die [PEQ]-Schaltfläche, um das PEQ-Editorfenster aufzurufen. Für jedes Frequenzband ist eine parametrische Klangregelung vorgesehen.

Editorfenster [Speaker Processor – PEQ]



	Name		Funktion
1	Crossover Response (Phase)		Zeigt den Phasenverlauf des Frequenzbandes an
2	Crossover Response (Level)		Zeigt den Pegelverlauf des Frequenzbandes an
	Parameter	Wertebereich	Funktion
3	Type	PEQ L.SHELF 6 dB/Oct L.SHELF 12dB/Oct H.SHELF 6 dB/Oct H.SHELF 12dB/Oct HPF LPF APF*1 1st APF*1 2nd Horn EQ*2	Wählen Sie einen Filtertyp aus dem Menü aus.
4	B/W	0,090 bis 6,672	Legt die Oktavbandbreite für die einzelnen Frequenzbänder fest.
5	Q	0,1 bis 16,0	Legt die Güte für die einzelnen Frequenzbänder fest.
6	Frequency	20 Hz bis 20 kHz	Legt die Frequenzen für die einzelnen Frequenzbänder fest.
7	Gain	-18 dB bis +18 dB	Legt Anhebung/Absenkung für die einzelnen Frequenzbänder fest.
8	Bypass	ON/OFF	Umgeht den PEQ der einzelnen Frequenzbänder.
9	PEQ On	ON/OFF	Schaltet den PEQ ein.

*1 APF: Das APF (Allpassfilter) ist ein Filter, das alle Frequenzbänder durchlässt, aber die Phasenlage verändert. Hiermit wird die Phasenlage der Frequenzbänder eingestellt.

APF 1st verschiebt die Phase von 0° auf 180°, während APF 2nd die Phase von 0° auf 360° verschiebt. APF 2nd ermöglicht zusätzlich eine Güteeinstellung (Q).

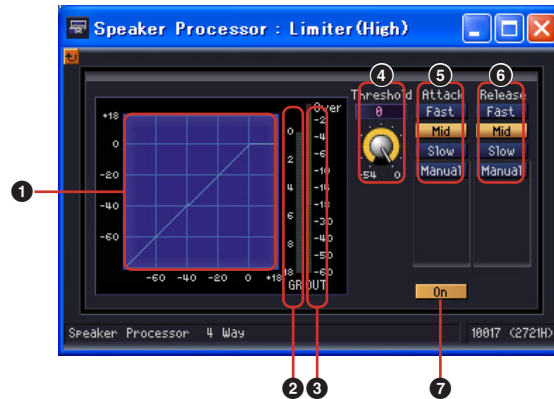
*2 Horn EQ: Der Frequenzgang von CD-Hornlautsprechern (Constant Directivity) weist einen typisch abfallenden Verlauf in Richtung der höchsten Frequenzen auf.

Der Horn EQ kompensiert diesen Pegelverlauf. Der Gain kann daher nur höher als 0 dB gewählt werden, und die Einsatzfrequenz höher als 500 Hz.

■ Limiter

Klicken Sie im Speaker Processor auf die [Limiter]-Schaltfläche, um das Limiter-Editorfenster aufzurufen. Es sind Limiter-Einstellungen für jeden Ausgangskanal vorgesehen.

Editorfenster [Speaker Processor – Limiter]

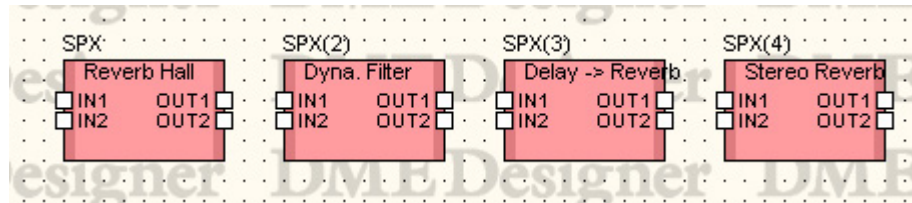


	Name		Funktion
1	Limiter Curve		Dies ist eine graphische Darstellung des Dynamikverlaufs des Limiters (Begrenzers). Die horizontale Achse repräsentiert den Eingangspegel, die vertikale Achse den Ausgangspegel.
2	Dämpfungsanzeige (Gain Reduction)		Zeigt die Stärke der Dämpfung (Gain Reduction) an.
3	Ausgangspegelanzeige		Zeigt den Ausgangspegel an.
	Parameter	Wertebereich	Funktion
4	Threshold	-54 dB bis ±0 dB	Stellt den Schwellenwert ein.
5	Attack	Fast Mid Slow Manual (0 bis 120 ms)	Legt die Anstiegszeit fest.
6	Release	Fast Mid Slow Manual (44.,1 kHz: 6 ms bis 46 s 48 kHz: 5 ms bis 42,3 s 88,2 kHz: 3 ms bis 23 s 96 kHz: 3 ms bis 21,1 s)	Legt die Ausklingzeit fest. In den Einstellungen [Fast], [Mid] oder [Slow] (Schnell, Mittel, Langsam) wird der optimale Wert automatisch auf Basis der längsten Wellenlänge bemessen, die in dem am Limiter empfangenen Audiosignal erkannt wird. Drei Einstellungen sind verfügbar: [Fast], [Mid] und [Slow].
7	On	ON/OFF	Schaltet den Limiter EIN. Der Limiter wird umgangen, wenn diese Schaltfläche ausgeschaltet ist.

SPX

SPX ist eine Effektkomponente, die viele Effekte wie Hall, Echo/Verzögerung und Modulationseffekte bietet und auch komplexe Kombinationen mehrere Effekte ermöglicht. Obwohl die SPX-Komponente nur eine einzelne Komponente ist, enthält sie 43 Effekttypen.

Wenn Sie den Effekttyp umschalten, rechtsklicken Sie auf die SPX-Komponente, um das Kontextmenü aufzurufen, klicken Sie auf [Recall Component Library], und wählen Sie dann den Effekttyp aus dem Submenü [Effect Type] aus.



Doppelklicken Sie auf diese Komponente, um den dazugehörigen Komponenteneditor zu öffnen.

SPX-Komponenteneditor



	Name	Funktion
❶	Eingangspegelanzeige	Zeigt den Pegel des Eingangssignals an.
❷	[Mix Balance]-Regler	Stellt die Balance zwischen dem Grundklang und dem Effektklang ein.
❸	[Bypass]-Schaltfläche	Wenn eingeschaltet, wird das Eingangssignal ohne Änderung ausgegeben.
❹	Ausgangspegelanzeige	Zeigt den Pegel des Ausgangssignals an.
❺	Weitere Parameter	Andere Parameter hängen vom gewählten Effekttyp ab.

Andere Effektparameter hängen vom gewählten Effekttyp ab, wie unten gezeigt.

Effekttyp	Parameter	Wertebereich	Funktion
Reverb Hall Reverb Room Reverb Stage Reverb Plate Saal-, Raum-, Bühnen- und Plattenhallsimulationen mit einem Eingang/zwei Ausgängen und Gate-Parametern.	Rev Time (Hallzeit)	0,3 bis 99,0 s	Hallzeit
	Ini.Dly (Anfangsverzögerung)	0,0 bis 500,0 ms	Anfangsverzögerung vor dem Einsetzen des Halls
	Hi.Ratio (Höhen-Verhältnis)	0,1 bis 1,0	Hall-/Zeit-Verhältnis für die Höhen
	Lo.Ratio (Tiefen-Verhältnis)	0,1 bis 2,4	Hall-/Zeit-Verhältnis für die Tiefen
	Diff. (Diffusion)	0 bis 10	Halldiffusion (Links/Rechts-Ausbreitung des Halls)
	Density (Halldichte)	0 bis 100%	Halldichte
	E/R Dly (E/R-Verzögerung)	0,0 bis 100,0 ms	Verzögerung zwischen ersten Reflexionen und Hall
	E/R Bal. (E/R-Balance)	0 bis 100%	Verhältnis von Frühreflexionen und Nachhall (0% = nur Hall, 100% = nur Frühreflexionen)
	HPF	THRU, 21,2 Hz bis 8,00 kHz	Hochpassfilter-Grenzfrequenz
	LPF	50,0 Hz bis 16,0 kHz, THRU	Grenzfrequenz des Tiefpassfilters
	Gate Lvl (Gate-Pegel)	OFF, -60 bis 0 dB	Pegel, ab dem sich das Gate öffnet
	Attack (Anstiegszeit)	0 bis 120 ms	Geschwindigkeit, mit der sich das Gate öffnet
	Hold	44,1 kHz: 0,02 ms bis 2,13 s 48 kHz: 0,02 ms bis 1,96 s 88,2 kHz: 0,01 ms bis 1,06 s 96 kHz: 0,01 ms bis 981 ms	Öffnungszeit des Gates
	Decay (Abklingzeit)	44,1 kHz: 6,0 ms bis 46,0 s 48 kHz: 5,0 ms bis 42,3 s 88,2 kHz: 3 ms bis 23,0 s 96 kHz: 3 ms bis 21,1 s	Geschwindigkeit, mit der sich das Gate wieder schließt
Early Ref. Erstreflexionen (ein Eingang, zwei Ausgänge).	Type	S-Hall, L-Hall, Random, Revers, Plate, Spring	Art der Simulation der ersten Reflexion
	RoomSize (Raumgröße)	0,1 bis 20,0	Reflexionsabstand
	Liveness	0 bis 10	Art des Abklingens der ersten Reflexionen (0 = dumpf, 10 = lebhaft)
	Ini.Dly	0,0 bis 500,0 ms	Anfangsverzögerung vor dem Einsetzen des Halls
	Diff. (Diffusion)	0 bis 10	Diffusion der Reflexionen (Links/Rechts-Ausbreitung des Halls)
	Density (Halldichte)	0 bis 100%	Halldichte
	ER Num. (ER-Anzahl)	1 bis 19	Anzahl der ersten Reflexionen
	FB.Gain (Feedback-Gain)	-99 bis +99%	Verstärkung der Rückkopplung
	Hi.Ratio (Höhen-Verhältnis)	0,1 bis 1,0	Feedback-Verhältnis der Höhen
	HPF	THRU, 21,2 Hz bis 8,00 kHz	Hochpassfilter-Grenzfrequenz
LPF	50,0 Hz bis 16,0 kHz, THRU	Grenzfrequenz des Tiefpassfilters	
Gate Reverb Reverse Gate Erstreflexionen mit Gate oder umgekehrtem Gate (ein Eingang, zwei Ausgänge).	Type	Type-A, Type-B	Art der Simulation der ersten Reflexion
	RoomSize (Raumgröße)	0,1 bis 20,0	Reflexionsabstand
	Liveness	0 bis 10	Art des Abklingens der ersten Reflexionen (0 = dumpf, 10 = lebhaft)
	Ini.Dly (Anfangsverzögerung)	0,0 bis 500,0 ms	Anfangsverzögerung vor dem Einsetzen des Halls
	Diff. (Diffusion)	0 bis 10	Diffusion der Reflexionen (Links/Rechts-Ausbreitung des Halls)
	Density (Halldichte)	0 bis 100%	Halldichte
	ER Num. (ER-Anzahl)	1 bis 19	Anzahl der ersten Reflexionen
	FB.Gain (Feedback-Gain)	-99 bis +99%	Verstärkung der Rückkopplung
	Hi.Ratio (Höhen-Verhältnis)	0,1 bis 1,0	Feedback-Verhältnis der Höhen
	HPF	THRU, 21,2 Hz bis 8,00 kHz	Hochpassfilter-Grenzfrequenz
LPF	50,0 Hz bis 16,0 kHz, THRU	Grenzfrequenz des Tiefpassfilters	
Mono Delay Herkömmlicher Wiederholungs-Delay (ein Eingang, ein Ausgang).	Delay (Verzögerung)	0,0 bis 2730,0 ms	Verzögerungszeit
	FB.Gain (Feedback-Gain)	-99 bis +99%	Rückkopplungsintensität (positive Werte für normalphasige Rückkopplung, negative Werte für gegenphasige Rückkopplung)
	Hi.Ratio (Höhen-Verhältnis)	0,1 bis 1,0	Feedback-Verhältnis der Höhen
	HPF	THRU, 21,2 Hz bis 8,00 kHz	Hochpassfilter-Grenzfrequenz
	LPF	50,0 Hz bis 16,0 kHz, THRU	Grenzfrequenz des Tiefpassfilters

Effekttyp	Parameter	Wertebereich	Funktion
Stereo Delay Herkömmlicher Stereo-Delay- Effekt (jeweils zwei Ein- und Aus- gänge).	Delay L (Verzögerung L)	0,0 bis 1350,0 ms	Verzögerungszeit des linken Kanals
	Delay R (Verzögerung R)	0,0 bis 1350,0 ms	Verzögerungszeit des rechten Kanals
	FB.Gain L (Feedback- Gain L)	-99 bis +99%	Rückkopplung des linken Kanals (positive Werte für normalphasige Rückkopplung, negative Werte für gegenphasige Rückkopplung)
	FB.Gain R (Feedback- Gain R)	-99 bis +99%	Rückkopplung des rechten Kanals (positive Werte für normalphasige Rückkopplung, negative Werte für gegenphasige Rückkopplung)
	Hi.Ratio (Höhen-Verhältnis)	0,1 bis 1,0	Feedback-Verhältnis der Höhen
	HPF	THRU, 21,2 Hz bis 8,00 kHz	Hochpassfilter-Grenzfrequenz
	LPF	50,0 Hz bis 16,0 kHz, THRU	Grenzfrequenz des Tiefpassfilters
Mod.Delay Herkömmliches Delay mit einem Eingang, zwei Ausgängen und Modulation.	Delay (Verzögerung)	0,0 bis 2725,0 ms	Verzögerungszeit
	FB.Gain (Feedback-Gain)	-99 bis +99%	Rückkopplungsintensität (positive Werte für normalphasige Rückkopplung, negative Werte für gegenphasige Rückkopplung)
	Hi.Ratio (Höhen-Verhältnis)	0,1 bis 1,0	Feedback-Verhältnis der Höhen
	Freq.	0,05 bis 40,00 Hz	Modulationsgeschwindigkeit
	Depth (Anteil)	0 bis 100%	Modulationstiefe
	Wave (Wellenform)	Sine, Tri	Modulationswellenform
	HPF	THRU, 21,2 Hz bis 8,00 kHz	Hochpassfilter-Grenzfrequenz
	LPF	50,0 Hz bis 16,0 kHz, THRU	Grenzfrequenz des Tiefpassfilters
Delay LCR Delay mit einem Eingang, zwei Ausgängen und drei separaten Wiederholungen (links, Mitte, rechts).	Delay L	0,0 bis 2730,0 ms	Verzögerungszeit des linken Kanals
	Delay C	0,0 bis 2730,0 ms	Verzögerungszeit des mittleren Kanals
	Delay R	0,0 bis 2730,0 ms	Verzögerungszeit des rechten Kanals
	Delay FB	0,0 bis 2730,0 ms	Verzögerungszeit der Rückkopplung
	Level L	-100 bis +100%	Verzögerungsgrad des linken Kanals
	Level C	-100 bis +100%	Verzögerungsgrad des mittleren Kanals
	Level R	-100 bis +100%	Verzögerungsgrad des rechten Kanals
	FB.Gain (Feedback-Gain)	-99 bis +99%	Rückkopplungsintensität (positive Werte für normalphasige Rückkopplung, negative Werte für gegenphasige Rückkopplung)
	Hi.Ratio (Höhen-Verhältnis)	0,1 bis 1,0	Feedback-Verhältnis der Höhen
	HPF	THRU, 21,2 Hz bis 8,00 kHz	Hochpassfilter-Grenzfrequenz
	LPF	50,0 Hz bis 16,0 kHz, THRU	Grenzfrequenz des Tiefpassfilters
Echo Stereo-Delay mit Überkreuz-Rück- kopplung (2 Ein- & 2 Ausgänge).	Delay L	0,0 bis 1350,0 ms	Verzögerungszeit des linken Kanals
	Delay R	0,0 bis 1350,0 ms	Verzögerungszeit des rechten Kanals
	FB.Dly L (Feedback- Delay L)	0,0 bis 1350,0 ms	Verzögerungszeit der Rückkopplung des linken Kanals
	FB.Dly R (Feedback- Delay R)	0,0 bis 1350,0 ms	Verzögerungszeit der Rückkopplung des rechten Kanals
	FB.Gain L (Feedback- Gain L)	-99 bis +99%	Rückkopplungsintensität des linken Kanals (positive Werte für normalphasige Rückkopplung, negative Werte für gegenphasige Rückkopplung)
	FB.Gain R (Feedback- Gain R)	-99 bis +99%	Rückkopplungsintensität des rechten Kanals (positive Werte für normalphasige Rückkopplung, negative Werte für gegenphasige Rückkopplung)
	L->R FBG	-99 bis +99%	Rückkopplungsintensität vom linken zum rechten Kanal (positive Werte für normalphasige Rückkopplung, negative Werte für gegenphasige Rückkopplung)
	R->L FBG	-99 bis +99%	Rückkopplungsintensität vom rechten zum linken Kanal (positive Werte für normalphasige Rückkopplung, negative Werte für gegenphasige Rückkopplung)
	Hi.Ratio (Höhen-Verhältnis)	0,1 bis 1,0	Feedback-Verhältnis der Höhen
	HPF	THRU, 21,2 Hz bis 8,00 kHz	Hochpassfilter-Grenzfrequenz
	LPF	50,0 Hz bis 16,0 kHz, THRU	Grenzfrequenz des Tiefpassfilters
Chorus Chorus-Effekt (2 Ein- & 2 Aus- gänge).	Freq.	0,05 bis 40,00 Hz	Modulationsgeschwindigkeit
	AM.Depth	0 bis 100%	Intensität der Amplitudenmodulation
	PM.Depth	0 bis 100%	Intensität der Tonhöhenmodulation
	Mod.Dly	0,0 bis 500,0 ms	Modulationsverzögerungszeit
	Wave (Wellenform)	Sine, Tri	Modulationswellenform
	LSH F	21,2 Hz bis 8,00 kHz	Frequenz des Bass-Kuhschwanzfilters
	LSH G	-12 bis +12 dB	Anhebung/Absenkung des Bass-Kuhschwanzfilters
	EQ F	100 Hz bis 8,00 kHz	Frequenz des Glockenfilters (EQ)
	EQ G	-12 bis +12 dB	Anhebung/Absenkung des Glockenfilters
	EQ Q	10,0 bis 0,10	Güte (Bandbreite) des Glockenfilters
	HSH F	50,0 Hz bis 16,0 kHz	Frequenz des Höhen-Kuhschwanzfilters
	HSH G	-12 bis +12 dB	Anhebung/Absenkung des Höhen-Kuhschwanzfilters

Effekttyp	Parameter	Wertebereich	Funktion	
Flange Flanger-Effekt (2 Ein- & 2 Ausgänge).	Freq.	0,05 bis 40,00 Hz	Modulationsgeschwindigkeit	
	Depth (Anteil)	0 bis 100%	Modulationstiefe	
	Mod.Dly	0,0 bis 500,0 ms	Modulationsverzögerungszeit	
	FB.Gain (Feedback-Gain)	-99 bis +99%	Rückkopplungsintensität (positive Werte für normalphasige Rückkopplung, negative Werte für gegenphasige Rückkopplung)	
	Wave (Wellenform)	Sine, Tri	Modulationswellenform	
	LSH F	21,2 Hz bis 8,00 kHz	Frequenz des Bass-Kuhschwanzfilters	
	LSH G	-12 bis +12 dB	Anhebung/Absenkung des Bass-Kuhschwanzfilters	
	EQ F	100 Hz bis 8,00 kHz	Frequenz des Glockenfilters (EQ)	
	EQ G	-12 bis +12 dB	Anhebung/Absenkung des Glockenfilters	
	EQ Q	10,0 bis 0,10	Güte (Bandbreite) des Glockenfilters	
	HSH F	50,0 Hz bis 16,0 kHz	Frequenz des Höhen-Kuhschwanzfilters	
	HSH G	-12 bis +12 dB	Anhebung/Absenkung des Höhen-Kuhschwanzfilters	
	„Symphonic“ Symphonic-Effekt (2 Ein- & 2 Ausgänge).	Freq.	0,05 bis 40,00 Hz	Modulationsgeschwindigkeit
Depth (Anteil)		0 bis 100%	Modulationstiefe	
Mod.Dly		0,0 bis 500,0 ms	Modulationsverzögerungszeit	
Wave (Wellenform)		Sine, Tri	Modulationswellenform	
LSH F		21,2 Hz bis 8,00 kHz	Frequenz des Bass-Kuhschwanzfilters	
LSH G		-12 bis +12 dB	Anhebung/Absenkung des Bass-Kuhschwanzfilters	
EQ F		100 Hz bis 8,00 kHz	Frequenz des Glockenfilters (EQ)	
EQ G		-12 bis +12 dB	Anhebung/Absenkung des Glockenfilters	
EQ Q		10,0 bis 0,10	Güte (Bandbreite) des Glockenfilters	
HSH F		50,0 Hz bis 16,0 kHz	Frequenz des Höhen-Kuhschwanzfilters	
HSH G		-12 bis +12 dB	Anhebung/Absenkung des Höhen-Kuhschwanzfilters	
Phaser 16-stufiger Phaser (zwei Eingänge, zwei Ausgänge).		Freq.	0,05 bis 40,00 Hz	Modulationsgeschwindigkeit
		Depth (Anteil)	0 bis 100%	Modulationstiefe
	FB.Gain (Feedback-Gain)	-99 bis +99%	Rückkopplungsintensität (positive Werte für normalphasige Rückkopplung, negative Werte für gegenphasige Rückkopplung)	
	Offset (Versatz)	0 bis 100	Niedrigste Frequenz (Offset) für die Phasenverschiebung	
	PHASE	0,00 bis 354,38 Grad	Balance der linken und rechten Modulationsphase	
	Stage	2, 4, 6, 8, 10, 12, 14, 16	Anzahl der Phasenverschiebungsstufen	
	LSH F	21,2 Hz bis 8,00 kHz	Frequenz des Bass-Kuhschwanzfilters	
	LSH G	-12 bis +12 dB	Anhebung/Absenkung des Bass-Kuhschwanzfilters	
	HSH F	50,0 Hz bis 16,0 kHz	Frequenz des Höhen-Kuhschwanzfilters	
	HSH G	-12 bis +12 dB	Anhebung/Absenkung des Höhen-Kuhschwanzfilters	
	Auto Pan Auto Pan-Effekt (automatische Links/Rechts- Bewegungen) (2 Ein- & 2 Ausgänge).	Freq.	0,05 bis 40,00 Hz	Modulationsgeschwindigkeit
Depth (Anteil)		0 bis 100%	Modulationstiefe	
Direction (Richtung)		L<->R, L->R, L<-R, Turn L, Turn R	Panning-Richtung	
Wave (Wellenform)		Sine, Tri, Square	Modulationswellenform	
LSH F		21,2 Hz bis 8,00 kHz	Frequenz des Bass-Kuhschwanzfilters	
LSH G		-12 bis +12 dB	Anhebung/Absenkung des Bass-Kuhschwanzfilters	
EQ F		100 Hz bis 8,00 kHz	Frequenz des Glockenfilters (EQ)	
EQ G		-12 bis +12 dB	Anhebung/Absenkung des Glockenfilters	
EQ Q		10,0 bis 0,10	Güte (Bandbreite) des Glockenfilters	
HSH F		50,0 Hz bis 16,0 kHz	Frequenz des Höhen-Kuhschwanzfilters	
HSH G		-12 bis +12 dB	Anhebung/Absenkung des Höhen-Kuhschwanzfilters	
Tremolo Tremolo-Effekt mit zwei Eingängen und zwei Ausgängen.	Freq.	0,05 bis 40,00 Hz	Modulationsgeschwindigkeit	
	Depth (Anteil)	0 bis 100%	Modulationstiefe	
	Wave (Wellenform)	Sine, Tri, Square	Modulationswellenform	
	LSH F	21,2 Hz bis 8,00 kHz	Frequenz des Bass-Kuhschwanzfilters	
	LSH G	-12 bis +12 dB	Anhebung/Absenkung des Bass-Kuhschwanzfilters	
	EQ F	100 Hz bis 8,00 kHz	Frequenz des Glockenfilters (EQ)	
	EQ G	-12 bis +12 dB	Anhebung/Absenkung des Glockenfilters	
	EQ Q	10,0 bis 0,10	Güte (Bandbreite) des Glockenfilters	
	HSH F	50,0 Hz bis 16,0 kHz	Frequenz des Höhen-Kuhschwanzfilters	
HSH G	-12 bis +12 dB	Anhebung/Absenkung des Höhen-Kuhschwanzfilters		

Effekttyp	Parameter	Wertebereich	Funktion
HQ.Pitch Hochwertiger Pitch-Shift-Effekt (Transposition) mit einem Eingang und zwei Ausgän- gen.	Pitch (Tonhöhe)	-12 bis +12 Halbtöne	Transposition
	Fine (Fein)	-50 bis +50 Cents	Verstimmung
	Delay (Verzögerung)	0,0 bis 1000,0 ms	Verzögerungszeit
	FB.Gain (Feedback-Gain)	-99 bis +99%	Rückkopplungsintensität (positive Werte für normalphasige Rückkopplung, negative Werte für gegenphasige Rückkopplung)
	Mode	1 bis 10	Genauigkeit der Tonhöhenverschiebung
Dual Pitch Zweistimmiger Pitch Shifter (2 Ein- & 2 Ausgänge).	Pitch 1 (Tonhöhe)	-24 bis +24 Halbtöne	Transposition von Kanal 1
	Fine 1	-50 bis +50 Cents	Feinstimmung von Kanal 1
	Pitch 2 (Tonhöhe)	-24 bis +24 Halbtöne	Transposition von Kanal 2
	Fine 2	-50 bis +50 Cents	Feinstimmung von Kanal 2
	Level 1	-100 bis +100%	Pegel von Kanal 1 („+“ für normale Phase, „-“ für umgekehrte Phase)
	Pan 1	L63 bis R63	Stereoposition von Kanal 1
	Level 2	-100 bis +100%	Pegel von Kanal 2 („+“ für normale Phase, „-“ für umgekehrte Phase)
	Pan 2	L63 bis R63	Stereoposition von Kanal 2
	Delay 1	0,0 bis 1000,0 ms	Verzögerungszeit von Kanal 1
	FB.Gain 1	-99 bis +99%	Rückkopplungsintensität von Kanal 1 (positive Werte für normalphasige Rückkopplung, negative Werte für gegenphasige Rückkopplung)
	Delay 2	0,0 bis 1000,0 ms	Verzögerungszeit von Kanal 2
	FB.Gain 2	-99 bis +99%	Rückkopplungsintensität von Kanal 2 (positive Werte für normalphasige Rückkopplung, negative Werte für gegenphasige Rückkopplung)
	Mode	1 bis 10	Genauigkeit der Tonhöhenverschiebung
Rotary Nachempfindung eines sich drehen- den Orgellautspre- chers (ein Eingang, zwei Ausgänge).	Rotate (Drehen)	STOP, START	Rotationsstop, -start
	Speed (LFO-Geschwindigkeit)	SLOW, FAST	Rotationsgeschwindigkeit (siehe Parameter SLOW und FAST)
	Slow (Langsam)	0,05 bis 10,00 Hz	Rotationsgeschwindigkeit SLOW
	Fast	0,05 bis 10,00 Hz	Rotationsgeschwindigkeit FAST
	Drive ([1] Verzerrung [2] Laufwerk)	0 bis 100	Overdrive-Pegel
	Accel (Beschleunigung)	0 bis 10	Übergangsgeschwindigkeit
	Untere Grenze	0 bis 100	Tiefenfilter
	High	0 bis 100	Höhenfilter
Ring Mod. Ringmodulation mit jeweils zwei Ein- und Ausgän- gen.	Source	OSC, SELF	Modulationsquelle: Oszillator oder Eingangssignal
	Osc.Freq. (Oszillatorfrequenz)	0,0 bis 5000,0 Hz	Oszillatorfrequenz
	FM Freq.	0,05 bis 40,00 Hz	Modulationsgeschwindigkeit der Oszillatorfrequenz
	FM Depth	0 bis 100%	Modulationstiefe der Oszillatorfrequenz
Mod.Filter Ein mit einem LFO modulierter Filter (Wah-Wah-Effekt) (2 Ein- & 2 Aus- gänge).	Freq.	0,05 bis 40,00 Hz	Modulationsgeschwindigkeit
	Depth (Anteil)	0 bis 100%	Modulationstiefe
	Phase	0,00 bis 354,38 Grad	Phasendifferenz zwischen Modulation des linken und des rechten Kanals
	Type	LPF, HPF, BPF	Filtertyp: Tiefpass-, Hochpass-, Bandpassfilter
	Offset (Versatz)	0 bis 100	Filterfrequenz-Offset
	Reso.	0 bis 20	Filterresonanz
	Level	0 bis 100	Ausgangspegel
Distortion (Verzer- rung) Verzerrungseffekt (ein Eingang, zwei Ausgänge).	DST.Type	DST1, DST2, OVD1, OVD2, CRUNCH	Verzerrungstyp (DST = distortion/Verzerrung, OVD = overdrive)
	Drive ([1] Verzerrung [2] Laufwerk)	0 bis 100	Verzerrungsgrad
	Master	0 bis 100	Master-Lautstärke
	Tone	-10 bis +10	Klangfarbe
	N.Gate	0 bis 20	Rauschunterdrückung

Effekttyp	Parameter	Wertebereich	Funktion
Amp Simulate Nachempfindung eines Gitarrenver- stärkers (ein Ein- gang, zwei Ausgänge).	AMP.Type	STK-M1, STK-M2, THRASH, MIDBST, CMB-PG, CMB-VR, CMB-DX, CMB-TW, MINI, FLAT	Art der Gitarrenverstärkersimulation
	DST.Type	DST1, DST2, OVD1, OVD2, CRUNCH	Verzerrungstyp (DST = distortion/Verzerrung, OVD = over- drive)
	Drive ([1] Verzerrung [2] Laufwerk)	0 bis 100	Verzerrungsgrad
	Master	0 bis 100	Master-Lautstärke
	Bass	0 bis 100	Steuerung des Basstonbereichs
	Middle	0 bis 100	Steuerung des mittleren Tonbereichs
	Treble (Höhen)	0 bis 100	Steuerung des hohen Tonbereichs
	Cab Dep	0 bis 100%	Boxensimulationstiefe
	EQ F	100 Hz bis 8,0 kHz	Frequenz des Glockenfilters (EQ)
	EQ G	-12 bis +12 dB	Anhebung/Absenkung des Glockenfilters
	EQ Q	10,0 bis 0,10	Güte (Bandbreite) des Glockenfilters
N.Gate	0 bis 20	Rauschunterdrückung	
Dyna.Filter Dynamisch steuer- barer Filter (2 Ein- & 2 Ausgänge).	SENSE	0 bis 100	Sensitivity (Empfindlichkeit)
	Direction (Richtung)	UP, DOWN	Frequenzänderung nach oben oder unten
	Decay (Abklingzeit)	44,1 kHz: 6,0 ms bis 46,0 s 48 kHz: 5,0 ms bis 42,3 s 88,2 kHz: 3 ms bis 23,0 s 96 kHz: 3 ms bis 21,1 s	Abklinggeschwindigkeit der Filter frequenzänderung
	Type	LPF, HPF, BPF	Filtertyp
	Offset (Versatz)	0 bis 100	Filterfrequenz-Offset
	Reso.	0 bis 20	Filterresonanz
Dyna.Flange Dynamisch steuer- barer Flanger- Effekt (2 Ein- & 2 Ausgänge).	SENSE	0 bis 100	Sensitivity (Empfindlichkeit)
	Direction (Richtung)	UP, DOWN	Frequenzänderung nach oben oder unten
	Decay (Abklingzeit)	44,1 kHz: 6,0 ms bis 46,0 s 48 kHz: 5,0 ms bis 42,3 s 88,2 kHz: 3 ms bis 23,0 s 96 kHz: 3 ms bis 21,1 s	Abklinggeschwindigkeit
	Offset (Versatz)	0 bis 100	Verzögerungszeit-Offset
	FB.Gain (Feedback-Gain)	-99 bis +99%	Rückkopplungsintensität (positive Werte für normalalpha- sige Rückkopplung, negative Werte für gegenphasige Rückkopplung)
	LSH F	21,2 Hz bis 8,00 kHz	Frequenz des Bass-Kuhschwanzfilters
	LSH G	-12 bis +12 dB	Anhebung/Absenkung des Bass-Kuhschwanzfilters
	EQ F	100 Hz bis 8,00 kHz	Frequenz des Glockenfilters (EQ)
	EQ G	-12 bis +12 dB	Anhebung/Absenkung des Glockenfilters
	EQ Q	10,0 bis 0,10	Güte (Bandbreite) des Glockenfilters
	HSH F	50,0 Hz bis 16,0 kHz	Frequenz des Höhen-Kuhschwanzfilters
HSH G	-12 bis +12 dB	Anhebung/Absenkung des Höhen-Kuhschwanzfilters	
Dyna.Phaser Dynamisch steuer- barer Phaser (2 Ein- & 2 Aus- gänge).	SENSE	0 bis 100	Sensitivity (Empfindlichkeit)
	Direction (Richtung)	UP, DOWN	Frequenzänderung nach oben oder unten
	Decay (Abklingzeit)	44,1 kHz: 6,0 ms bis 46,0 s 48 kHz: 5,0 ms bis 42,3 s 88,2 kHz: 3 ms bis 23,0 s 96 kHz: 3 ms bis 21,1 s	Abklinggeschwindigkeit
	Offset (Versatz)	0 bis 100	Niedrigste Frequenz (Offset) für die Phasenverschiebung
	FB.Gain (Feedback-Gain)	-99 bis +99%	Rückkopplungsintensität (positive Werte für normalalpha- sige Rückkopplung, negative Werte für gegenphasige Rückkopplung)
	Stage	2, 4, 6, 8, 10, 12, 14, 16	Anzahl der Phasenverschiebungsstufen
	LSH F	21,2 Hz bis 8,00 kHz	Frequenz des Bass-Kuhschwanzfilters
	LSH G	-12 bis +12 dB	Anhebung/Absenkung des Bass-Kuhschwanzfilters
	HSH F	50,0 Hz bis 16,0 kHz	Frequenz des Höhen-Kuhschwanzfilters
	HSH G	-12 bis +12 dB	Anhebung/Absenkung des Höhen-Kuhschwanzfilters

Effekttyp	Parameter	Wertebereich	Funktion
Rev+Chorus Parallel geschalteter Hall und Chorus (ein Eingang, zwei Ausgänge).	Rev Time	0,3 bis 99,0 s	Hallzeit
	Ini.Dly (Anfangsverzögerung)	0,0 bis 500,0 ms	Anfangsverzögerung vor dem Einsetzen des Halls
	Hi.Ratio (Höhen-Verhältnis)	0,1 bis 1,0	Hall-/Zeit-Verhältnis für die Höhen
	Diff. (Diffusion)	0 bis 10	„Breite“ des Halleffekts
	Density (Halldichte)	0 bis 100%	Halldichte
	HPF	THRU, 21,2 Hz bis 8,00 kHz	Hochpassfilter-Grenzfrequenz
	LPF	50,0 Hz bis 16,0 kHz, THRU	Grenzfrequenz des Tiefpassfilters
	Rev/Cho	0 bis 100%	Balance Reverb : Chorus (0% = Chorus, 100% = Reverb)
	Freq.	0,05 bis 40,00 Hz	Modulationsgeschwindigkeit
	AM.Depth	0 bis 100%	Intensität der Amplitudenmodulation
	PM.Depth	0 bis 100%	Intensität der Tonhöhenmodulation
	Mod.Dly	0,0 bis 500,0 ms	Modulationsverzögerungszeit
	Wave (Wellenform)	Sine, Tri	Modulationswellenform
Rev->Chorus In Serie geschalteter Hall- und Chorus-Effekt (ein Eingang, zwei Ausgänge).	Rev Time	0,3 bis 99,0 s	Hallzeit
	Ini.Dly (Anfangsverzögerung)	0,0 bis 500,0 ms	Anfangsverzögerung vor dem Einsetzen des Halls
	Hi.Ratio (Höhen-Verhältnis)	0,1 bis 1,0	Hall-/Zeit-Verhältnis für die Höhen
	Diff. (Diffusion)	0 bis 10	„Breite“ des Halleffekts
	Density (Halldichte)	0 bis 100%	Halldichte
	HPF	THRU, 21,2 Hz bis 8,00 kHz	Hochpassfilter-Grenzfrequenz
	LPF	50,0 Hz bis 16,0 kHz, THRU	Grenzfrequenz des Tiefpassfilters
	Rev Bal.	0 bis 100%	Balance Reverb: Reverb+Chorus (0% = nur Reverb + Chorus, 100% = nur Reverb)
	Freq.	0,05 bis 40,00 Hz	Modulationsgeschwindigkeit
	AM.Depth	0 bis 100%	Intensität der Amplitudenmodulation
	PM.Depth	0 bis 100%	Intensität der Tonhöhenmodulation
	Mod.Dly	0,0 bis 500,0 ms	Modulationsverzögerungszeit
	Wave (Wellenform)	Sine, Tri	Modulationswellenform
Rev+Flange Parallel geschalteter Hall und Flanger (ein Eingang, zwei Ausgänge).	Rev Time	0,3 bis 99,0 s	Hallzeit
	Ini.Dly (Anfangsverzögerung)	0,0 bis 500,0 ms	Anfangsverzögerung vor dem Einsetzen des Halls
	Hi.Ratio (Höhen-Verhältnis)	0,1 bis 1,0	Hall-/Zeit-Verhältnis für die Höhen
	Diff. (Diffusion)	0 bis 10	„Breite“ des Halleffekts
	Density (Halldichte)	0 bis 100%	Halldichte
	HPF	THRU, 21,2 Hz bis 8,00 kHz	Hochpassfilter-Grenzfrequenz
	LPF	50,0 Hz bis 16,0 kHz, THRU	Grenzfrequenz des Tiefpassfilters
	Rev/Flg	0 bis 100%	Balance Reverb: Flanger (0%= Flanger, 100%= Reverb)
	Freq.	0,05 bis 40,00 Hz	Modulationsgeschwindigkeit
	Depth (Anteil)	0 bis 100%	Modulationstiefe
	Mod.Dly	0,0 bis 500,0 ms	Modulationsverzögerungszeit
	FB.Gain (Feedback-Gain)	-99 bis +99%	Rückkopplungsintensität (positive Werte für normalphasige Rückkopplung, negative Werte für gegenphasige Rückkopplung)
	Wave (Wellenform)	Sine, Tri	Modulationswellenform
Rev->Flange In Serie geschalteter Hall und Flanger (ein Eingang, zwei Ausgänge).	Rev Time	0,3 bis 99,0 s	Hallzeit
	Ini.Dly (Anfangsverzögerung)	0,0 bis 500,0 ms	Anfangsverzögerung vor dem Einsetzen des Halls
	Hi.Ratio (Höhen-Verhältnis)	0,1 bis 1,0	Hall-/Zeit-Verhältnis für die Höhen
	Diff. (Diffusion)	0 bis 10	„Breite“ des Halleffekts
	Density (Halldichte)	0 bis 100%	Halldichte
	HPF	THRU, 21,2 Hz bis 8,00 kHz	Hochpassfilter-Grenzfrequenz
	LPF	50,0 Hz bis 16,0 kHz, THRU	Grenzfrequenz des Tiefpassfilters
	Rev Bal.	0 bis 100%	Balance Reverb : Reverb+Flanger (0% = nur Reverb + Flanger, 100% = nur Reverb)
	Freq.	0,05 bis 40,00 Hz	Modulationsgeschwindigkeit
	Depth (Anteil)	0 bis 100%	Modulationstiefe
	Mod.Dly	0,0 bis 500,0 ms	Modulationsverzögerungszeit
	FB.Gain (Feedback-Gain)	-99 bis +99%	Rückkopplungsintensität (positive Werte für normalphasige Rückkopplung, negative Werte für gegenphasige Rückkopplung)
	Wave (Wellenform)	Sine, Tri	Modulationswellenform

Effekttyp	Parameter	Wertebereich	Funktion
Rev+Sympho. Parallel geschalteter Hall und Symphonic-Effekt (ein Eingang, zwei Ausgänge).	Rev Time	0,3 bis 99,0 s	Hallzeit
	Ini.Dly (Anfangsverzögerung)	0,0 bis 500,0 ms	Anfangsverzögerung vor dem Einsetzen des Halls
	Hi.Ratio (Höhen-Verhältnis)	0,1 bis 1,0	Hall-/Zeit-Verhältnis für die Höhen
	Diff. (Diffusion)	0 bis 10	„Breite“ des Halleffekts
	Density (Halldichte)	0 bis 100%	Halldichte
	HPF	THRU, 21,2 Hz bis 8,00 kHz	Hochpassfilter-Grenzfrequenz
	LPF	50,0 Hz bis 16,0 kHz, THRU	Grenzfrequenz des Tiefpassfilters
	Rev/Sym	0 bis 100%	Balance Reverb : Symphonic (0% = nur Symphonic, 100% = nur Reverb)
	Freq.	0,05 bis 40,00 Hz	Modulationsgeschwindigkeit
	Depth (Anteil)	0 bis 100%	Modulationstiefe
	Mod.Dly	0,0 bis 500,0 ms	Modulationsverzögerungszeit
	Wave (Wellenform)	Sine, Tri	Modulationswellenform
Rev->Sympho. In Serie geschalteter Hall und Symphonic-Effekt (ein Eingang, zwei Ausgänge).	Rev Time	0,3 bis 99,0 s	Hallzeit
	Ini.Dly (Anfangsverzögerung)	0,0 bis 500,0 ms	Anfangsverzögerung vor dem Einsetzen des Halls
	Hi.Ratio (Höhen-Verhältnis)	0,1 bis 1,0	Hall-/Zeit-Verhältnis für die Höhen
	Diff. (Diffusion)	0 bis 10	„Breite“ des Halleffekts
	Density (Halldichte)	0 bis 100%	Halldichte
	HPF	THRU, 21,2 Hz bis 8,00 kHz	Hochpassfilter-Grenzfrequenz
	LPF	50,0 Hz bis 16,0 kHz, THRU	Grenzfrequenz des Tiefpassfilters
	Rev Bal.	0 bis 100%	Balance Reverb : Reverb + Symphonic (0% = Symphonic + Reverb, 100% = Reverb)
	Freq.	0,05 bis 40,00 Hz	Modulationsgeschwindigkeit
	Depth (Anteil)	0 bis 100%	Modulationstiefe
	Mod.Dly	0,0 bis 500,0 ms	Modulationsverzögerungszeit
	Wave (Wellenform)	Sine, Tri	Modulationswellenform
Rev->Pan In Serie geschalteter Hall und Auto Pan-Effekt (ein Eingang, zwei Ausgänge).	Rev Time	0,3 bis 99,0 s	Hallzeit
	Ini.Dly (Anfangsverzögerung)	0,0 bis 500,0 ms	Anfangsverzögerung vor dem Einsetzen des Halls
	Hi.Ratio (Höhen-Verhältnis)	0,1 bis 1,0	Hall-/Zeit-Verhältnis für die Höhen
	Diff. (Diffusion)	0 bis 10	„Breite“ des Halleffekts
	Density (Halldichte)	0 bis 100%	Halldichte
	HPF	THRU, 21,2 Hz bis 8,00 kHz	Hochpassfilter-Grenzfrequenz
	LPF	50,0 Hz bis 16,0 kHz, THRU	Grenzfrequenz des Tiefpassfilters
	Rev Bal.	0 bis 100%	Balance Reverb : Reverb + Auto Pan (0% = Reverb + Auto Pan, 100% = Reverb)
	Freq.	0,05 bis 40,00 Hz	Modulationsgeschwindigkeit
	Depth (Anteil)	0 bis 100%	Modulationstiefe
	Direction (Richtung)	L<->R, L->R, L<-R, Turn L, Turn R	Panning-Richtung
	Wave (Wellenform)	Sine, Tri, Square	Modulationswellenform
Delay+ER. Parallel geschaltete Effekte Delay und Early Reflections mit einem Eingang und zwei Ausgängen.	Delay L	0,0 bis 1000,0 ms	Verzögerungszeit des linken Kanals
	Delay R	0,0 bis 1000,0 ms	Verzögerungszeit des rechten Kanals
	FB.Dly	0,0 bis 1000,0 ms	Verzögerungszeit der Rückkopplung
	FB.Gain (Feedback-Gain)	-99 bis +99%	Rückkopplungsintensität (positive Werte für normalphasige Rückkopplung, negative Werte für gegenphasige Rückkopplung)
	Hi.Ratio (Höhen-Verhältnis)	0,1 bis 1,0	Feedback-Verhältnis der Höhen
	HPF	THRU, 21,2 Hz bis 8,00 kHz	Hochpassfilter-Grenzfrequenz
	LPF	50,0 Hz bis 16,0 kHz, THRU	Grenzfrequenz des Tiefpassfilters
	Dly/ER	0 bis 100%	Balance Delay : Erstreflexionen (0% = Delay, 100% = Erstreflexionen)
	Type	S-Hall, L-Hall, Random, Revers, Plate, Spring	Art der Simulation der ersten Reflexion
	RoomSize (Raumgröße)	0,1 bis 20,0	Reflexionsabstand
	Liveness	0 bis 10	Art des Abklingens der ersten Reflexionen (0 = dumpf, 10 = lebhaft)
	Ini.Dly (Anfangsverzögerung)	0,0 bis 500,0 ms	Anfangsverzögerung vor dem Einsetzen des Halls
	Diff. (Diffusion)	0 bis 10	„Breite“ des Halleffekts
	Density (Halldichte)	0 bis 100%	Halldichte
	ER Num. (ER-Anzahl)	1 bis 19	Anzahl der ersten Reflexionen

Effekttyp	Parameter	Wertebereich	Funktion
Delay->ER. In Serie geschalteter Delay und Erstreflexionseffekt (ein Eingang, zwei Ausgänge).	Delay L	0,0 bis 1000,0 ms	Verzögerungszeit des linken Kanals
	Delay R	0,0 bis 1000,0 ms	Verzögerungszeit des rechten Kanals
	FB.Dly	0,0 bis 1000,0 ms	Verzögerungszeit der Rückkopplung
	FB.Gain (Feedback-Gain)	-99 bis +99%	Rückkopplungsintensität (positive Werte für normalphasige Rückkopplung, negative Werte für gegenphasige Rückkopplung)
	Hi.Ratio (Höhen-Verhältnis)	0,1 bis 1,0	Feedback-Verhältnis der Höhen
	HPF	THRU, 21,2 Hz bis 8,00 kHz	Hochpassfilter-Grenzfrequenz
	LPF	50,0 Hz bis 16,0 kHz, THRU	Grenzfrequenz des Tiefpassfilters
	DLY.BAL	0 bis 100%	Verhältnis von Delay und Frühreflexionen (0% = nur Frühreflexionen, 100% = Delay)
	Type	S-Hall, L-Hall, Random, Revers, Plate, Spring	Art der Simulation der ersten Reflexion
	RoomSize (Raumgröße)	0,1 bis 20,0	Reflexionsabstand
	Liveness	0 bis 10	Art des Abklingens der ersten Reflexionen (0 = dumpf, 10 = lebhaft)
	Ini.Dly (Anfangsverzögerung)	0,0 bis 500,0 ms	Anfangsverzögerung vor dem Einsetzen des Halls
	Diff. (Diffusion)	0 bis 10	„Breite“ des Halleffekts
	Density (Halldichte)	0 bis 100%	Halldichte
ER Num. (ER-Anzahl)	1 bis 19	Anzahl der ersten Reflexionen	
Delay+Reverb Parallel geschalteter Delay und Hall (ein Eingang, zwei Ausgänge).	Delay L	0,0 bis 1000,0 ms	Verzögerungszeit des linken Kanals
	Delay R	0,0 bis 1000,0 ms	Verzögerungszeit des rechten Kanals
	FB.Dly	0,0 bis 1000,0 ms	Verzögerungszeit der Rückkopplung
	FB.Gain (Feedback-Gain)	-99 bis +99%	Rückkopplungsintensität (positive Werte für normalphasige Rückkopplung, negative Werte für gegenphasige Rückkopplung)
	Delay Hi	0,1 bis 1,0	Rückkopplungsintensität der Höhen des Delays
	HPF	THRU, 21,2 Hz bis 8,00 kHz	Hochpassfilter-Grenzfrequenz
	LPF	50,0 Hz bis 16,0 kHz, THRU	Grenzfrequenz des Tiefpassfilters
	Dly/Rev	0 bis 100%	Balance Delay :Reverb (0% = Delay, 100% = Reverb)
	Rev Time	0,3 bis 99,0 s	Hallzeit
	Ini.Dly (Anfangsverzögerung)	0,0 bis 500,0 ms	Anfangsverzögerung vor dem Einsetzen des Halls
	Rev Hi	0,1 bis 1,0	Hall-/Zeit-Verhältnis für die Höhen
	Diff. (Diffusion)	0 bis 10	„Breite“ des Halleffekts
	Density (Halldichte)	0 bis 100%	Halldichte
	Delay->Reverb In Serie geschalteter Delay und Hall (ein Eingang, zwei Ausgänge).	Delay L	0,0 bis 1000,0 ms
Delay R		0,0 bis 1000,0 ms	Verzögerungszeit des rechten Kanals
FB.Dly		0,0 bis 1000,0 ms	Verzögerungszeit der Rückkopplung
FB.Gain (Feedback-Gain)		-99 bis +99%	Rückkopplungsintensität (positive Werte für normalphasige Rückkopplung, negative Werte für gegenphasige Rückkopplung)
Delay Hi		0,1 bis 1,0	Rückkopplungsintensität der Höhen des Delays
HPF		THRU, 21,2 Hz bis 8,00 kHz	Hochpassfilter-Grenzfrequenz
LPF		50,0 Hz bis 16,0 kHz, THRU	Grenzfrequenz des Tiefpassfilters
Dly.Bal		0 bis 100%	Balance Delay : Reverb + Delay (0% = Reverb + Delay, 100% = Delay)
Rev Time		0,3 bis 99,0 s	Hallzeit
Ini.Dly (Anfangsverzögerung)		0,0 bis 500,0 ms	Anfangsverzögerung vor dem Einsetzen des Halls
Rev Hi		0,1 bis 1,0	Hall-/Zeit-Verhältnis für die Höhen
Diff. (Diffusion)		0 bis 10	„Breite“ des Halleffekts
Density (Halldichte)		0 bis 100%	Halldichte

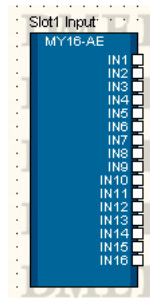
Effekttyp	Parameter	Wertebereich	Funktion
Dist->Delay In Serie geschalteter Distortion- und Delay-Effekt (ein Eingang, zwei Ausgänge).	DST.Type	DST1, DST2, OVD1, OVD2, CRUNCH	Verzerrungstyp (DST = distortion/Verzerrung, OVD = overdrive)
	Drive ([1] Verzerrung [2] Laufwerk)	0 bis 100	Verzerrungsgrad
	Master	0 bis 100	Master-Lautstärke
	Tone	-10 bis +10	Klangregelung
	N.Gate	0 bis 20	Rauschunterdrückung
	Delay (Verzögerung)	0,0 bis 2725,0 ms	Verzögerungszeit
	FB.Gain (Feedback-Gain)	-99 bis +99%	Rückkopplungsintensität (positive Werte für normalphasige Rückkopplung, negative Werte für gegenphasige Rückkopplung)
	Hi.Ratio (Höhen-Verhältnis)	0,1 bis 1,0	Feedback-Verhältnis der Höhen
	Freq.	0,05 bis 40,00 Hz	Modulationsgeschwindigkeit
	Depth (Anteil)	0 bis 100%	Modulationstiefe
	Dly.Bal	0 bis 100%	Balance Distortion: Distortion + Delay (0%= Distortion, 100%= Distortion + Delay)
Multi.Filter 3-bandiger Multi-Filter (24 dB/ Oktave) mit zwei Ein- und Ausgängen.	Type 1	HPF, LPF, BPF	Filter 1-Typ: Tiefpass, Hochpass, Bandpass
	Type 2	HPF, LPF, BPF	Filter 2-Typ: Tiefpass, Hochpass, Bandpass
	Type 3	HPF, LPF, BPF	Filter 3-Typ: Tiefpass, Hochpass, Bandpass
	Freq. 1	28,0 Hz bis 16,0 kHz	Frequenz des 1. Filters
	Freq. 2	28,0 Hz bis 16,0 kHz	Frequenz des 2. Filters
	Freq. 3	28,0 Hz bis 16,0 kHz	Frequenz des 3. Filters
	Level 1	0 bis 100	Lautstärke Filter 1
	Level 2	0 bis 100	Lautstärke Filter 2
	Level 3	0 bis 100	Lautstärke Filter 3
	Reso. 1	0 bis 20	Resonanz des 1. Filters
	Reso. 2	0 bis 20	Resonanz des 2. Filters
Reso. 3	0 bis 20	Resonanz des 3. Filters	
Stereo Reverb Stereo-Halleffekt (2 Ein- & 2 Ausgänge).	Rev Time	0,3 bis 99,0 s	Hallzeit
	Rev Type	Hall, Room, Stage, Plate	Reverb-Type
	Ini.Dly (Anfangsverzögerung)	0,0 bis 100,0 ms	Anfangsverzögerung vor dem Einsetzen des Halls
	Hi.Ratio (Höhen-Verhältnis)	0,1 bis 1,0	Hall-/Zeit-Verhältnis für die Höhen
	Lo.Ratio (Tiefen-Verhältnis)	0,1 bis 2,4	Hall-/Zeit-Verhältnis für die Tiefen
	Diff. (Diffusion)	0 bis 10	Halldiffusion (Links/Rechts-Ausbreitung des Halls)
	Density (Halldichte)	0 bis 100%	Halldichte
	E/R Bal. (E/R-Balance)	0 bis 100%	Verhältnis von Frühreflexionen und Nachhall (0% = nur Hall, 100% = nur Frühreflexionen)
	HPF	THRU, 21,2 Hz bis 8,00 kHz	Hochpassfilter-Grenzfrequenz
LPF	50,0 Hz bis 16,0 kHz, THRU	Grenzfrequenz des Tiefpassfilters	

Effekttyp	Parameter	Wertebereich	Funktion
M.Band Dyna. 3-Band-Dynamik- prozessor mit separaten Solo- und Gain-Reduc- tion-Anzeigen für jedes Band (zwei Ein- & zwei Aus- gänge).	Low Gain	-96,0 bis +12,0 dB	Pegel des Bassbandes
	Mid Gain (Mittenanhebung/- absenkung)	-96,0 bis +12,0 dB	Pegel des Mittenbandes
	Hi. Gain	-96,0 bis +12,0 dB	Pegel des Höhenbandes
	Presence	-10 bis +10	Positive Werte bedeuten, dass der Threshold-Wert des HI-Bandes verringert wird, während der Threshold-Wert des LOW-Bandes erhöht wird. Bei negativen Werten passiert das Gegenteil. „0“ bedeutet, dass alle drei Bänder gleichermaßen beeinflusst werden.
	Cmp.Thre	-24,0 dB bis 0,0 dB	Schwellenwert (Threshold) des Kompanders
	Cmp.Rat	1:1 bis 20:1	Kompressionsverhältnis
	Cmp.Atk	0 bis 120 ms	Anstiegszeit des Kompressors
	Cmp.Rel	44,1 kHz: 6,0 ms bis 46,0 s 48 kHz: 5,0 ms bis 42,3 s 88,2 kHz: 3 ms bis 23,0 s 96 kHz: 3 ms bis 21,1 s	Abklingrate des Kompressors
	Cmp.Knee	0 bis 5	„Knee“ (Übergang in die Komp.) des Kompressors
	Lookup	0,0 bis 100,0 ms	„Vorhersage-Verzögerung“ (Lookup Delay)
	Cmp.Byp	ON/OFF	Bypass (Umgehung) des Kompressors an/aus
	L-M XOver	21,2 Hz bis 8,00 kHz	Übergangsfrequenz zwischen LOW und MID
	M-H XOver	21,2 Hz bis 8,00 kHz	Übergangsfrequenz zwischen MID und HI
	Slope	-6 dB, -12 dB	Flankensteilheit des Filters
	Ceiling	-6,0 dB bis 0,0 dB, OFF	Maximal gewünschter Ausgangspegel
	Exp.Thre	-54,0 dB bis -24,0 dB	Schwellenwert (Threshold) des Expanders
	Exp.Rat	1:1 bis ∞:1	Expander-Verhältnis
	Exp.Rel	44,1 kHz: 6,0 ms bis 46,0 s 48 kHz: 5,0 ms bis 42,3 s 88,2 kHz: 3 ms bis 23,0 s 96 kHz: 3 ms bis 21,1 s	Abklingrate des Expanders
	Exp.Byp	ON/OFF	Bypass (Umgehung) des Expanders an/aus
	Lim.Thre	-12,0 dB bis 0,0 dB	Schwellenwert (Threshold) des Limiters
	Lim.Atk	0 bis 120 ms	Anstiegszeit des Limiters
	Lim.Rel	44,1 kHz: 6,0 ms bis 46,0 s 48 kHz: 5,0 ms bis 42,3 s 88,2 kHz: 3 ms bis 23,0 s 96 kHz: 3 ms bis 21,1 s	Abklingrate des Limiters
	Lim.Byp	ON/OFF	Bypass (Umgehung) des Limiters an/aus
Lim.Knee	0 bis 5	„Knee“ (Übergang in das Limiting) des Limiters	
Low	ON/OFF	Low band solo	
Mid	ON/OFF	Mid band solo	
High	ON/OFF	High band solo	

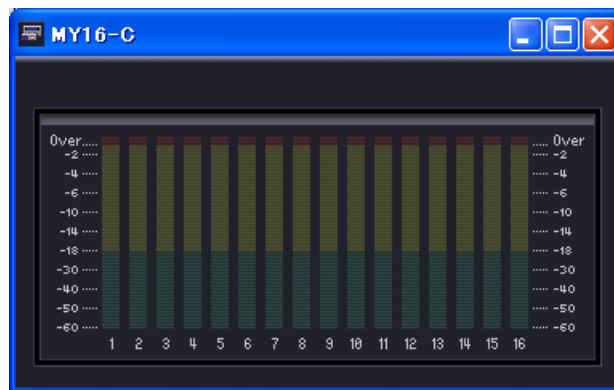
Slot (Steckplatz)

■ Slot In

Die Slot-In-Komponente besitzt nur Ausgänge. Es stehen Varianten mit je 4, 8 oder 16 Kanälen zur Verfügung.



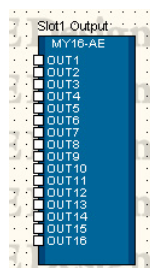
Rechtsklicken Sie auf die Komponente und wählen Sie [Open Slot In Component] aus dem Kontextmenü, um den Komponenteneditor zu öffnen. Der Komponenteneditor ist für alle Typen der gleiche.



	Name	Funktion
1	Meter	Zeigt den Signalpegel jedes Kanals an.

■ Slot Out

Die Komponente Slot Out besitzt nur einen Eingang. Es gibt drei Arten von Slot-In-Komponenten: vierkanalig, achtkanalig und 16-kanalig.



Der Komponenteneditor kann mit einem Rechtsklick auf die Komponente und Auswahl von [Open SlotOut Component Editor] im erscheinenden Kontextmenü aufgerufen werden.

Komponenteneditor für Slot Out



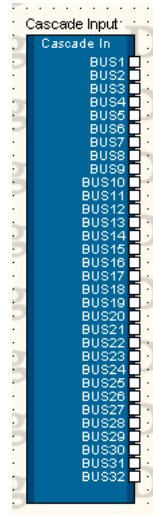
	Parameter	Wertebereich	Funktion
1	Phase	ON/OFF	Dreht die Phase des Ausgangssignals pro Kanal um.
2	On	ON/OFF	Schaltet den Ausgang des jeweiligen Kanals EIN.
3	Delay	0 bis 24 Samples	Stellt die Verzögerungszeit ein.
4	Level	-∞ bis ±0 dB	Stellt den Ausgangspegel ein.
5	Dither	Off 16 20 24	Stellt die Bitrate der Quantisierung bei der Umwandlung ein.

Cascade (Kaskade)

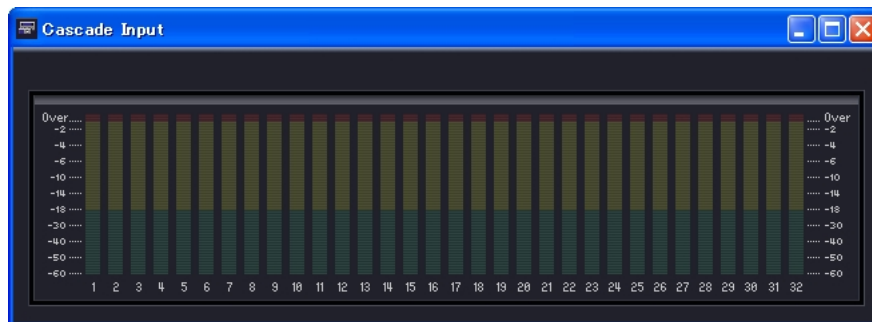
■ Cascade In

Die Cascade-In-Komponente besitzt nur Ausgänge.

Nur die DME64N besitzt eine Cascade-In-Komponente, die durch Markieren von [Show Cascade Port] im Dialogfenster „DME Device Properties“ angezeigt wird.



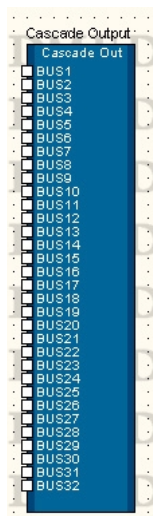
Rechtsklicken Sie auf die Komponente und wählen Sie [Open Component Editor] aus dem Kontextmenü, um den Komponenteneditor zu öffnen. Der Komponenteneditor ist für alle Typen der gleiche.



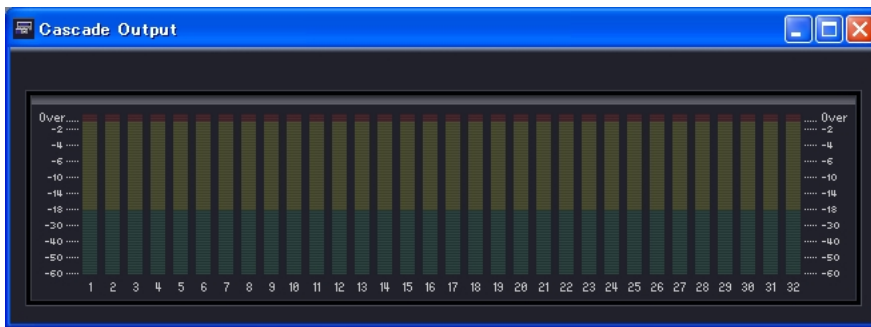
	Name	Funktion
1	Meter	Zeigt den Signalpegel jedes Kanals an.

■ **Cascade Out**

Die Cascade-Out-Komponente besitzt nur Eingänge.



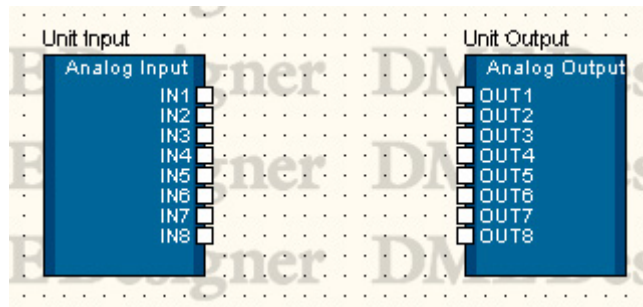
Rechtsklicken Sie auf die Komponente und wählen Sie [Open Component Editor] aus dem Kontextmenü, um den Komponenteneditor zu öffnen. Der Komponenteneditor ist für alle Typen der gleiche.



	Name	Funktion
1	Meter	Zeigt den Signalpegel jedes Kanals an.

Internal Head Amp (interner Vorverstärker)

Im DME24-Konfigurationsfenster gibt es die Blöcke [Unit Input] und [Unit Output]. Dies sind die I/O-Ports der Anschlüsse Analog In und Analog Out des DME24.



■ Unit Input (Geräteeingang)

Doppelklicken Sie auf [Unit Input], um den dazugehörigen Komponenteneditor zu öffnen.

Komponenteneditor für den Internal Head Amp



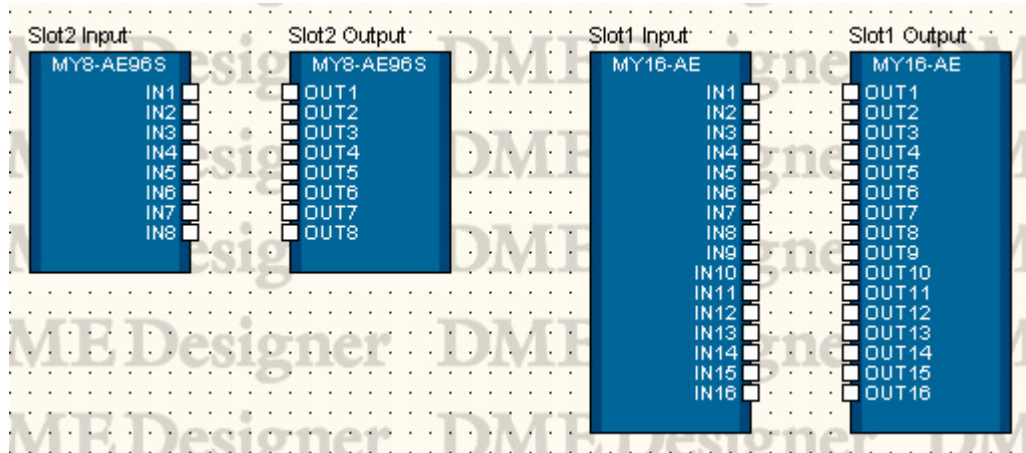
	Parameter	Wertebereich	Funktion
1	+48	ON/OFF	Schaltet die Phantomspannung ein (+48V).
2	Gain	+10 bis -60 dB	Stellt die Vorverstärkung ein.

■ Analog Out

Doppelklicken Sie auf [Unit Output], um den dazugehörigen Komponenteneditor zu öffnen. Die angezeigten Parameter sind die gleichen wie für den Slot-Out-Komponenteneditor.

MY-Card

Hier werden Ein- und Ausgang der im DME-Erweiterungssteckplatz eingesteckten Karte angezeigt. Je nach Kartentyp stehen folgende Komponenten zur Verfügung:



Ein-/Ausgangsformat

Dies ist der I/O-Modus für den Betrieb mit hohen Sampling-Frequenzen (88,2/96 kHz).

Im Double-Channel-Modus werden Daten mit hoher Sampling-Frequenz (88,2/96 kHz) über zwei Kanäle übertragen, von denen jeder die digitalen Audio-Daten mit halber Sampling-Frequenz verarbeitet. Aufgründdessen halbiert sich die Gesamtanzahl verfügbarer Kanäle, und es stehen keine gerade nummerierten Kanäle zur Verfügung.

Im Double-Speed-Modus werden digitale Audiodaten mit der aktuell gewählten hohen Sampling-Frequenz (88,2 oder 96kHz) empfangen und gesendet.

Im Single-Speed-Modus werden digitale Audiodaten mit dem halben Wert der aktuelle eingestellten Sampling-Frequenz (88,2 oder 96kHz) empfangen und gesendet.

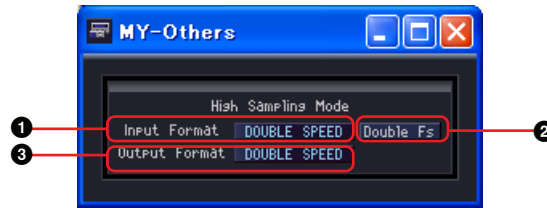
Einstellungsbeispiele

Sampling-Frequenz (Clock) der betreffenden Geräte	DME-Clock (Sampling-Frequenz)	Ein-/Ausgangsformat
88,2/96 kHz (Double Channel)	88,2/96 kHz	Double Channel
88,2/96 kHz (Double Speed)		Double Speed
44,1k/48k		Single

Wenn die Wordclock der MY-Karte als Master-Wordclock verwendet wird, bestimmt Double FS, ob die Geschwindigkeit dieser Wordclock verdoppelt und als DME-Clock verwendet wird. Die Einstellung Double FS ist nur verfügbar, wenn die Wordclock einer MY-Karte verwendet wird.

■ MY-Others

Doppelklicken Sie auf den Block, um den Komponenteneditor aufzurufen. Dieser Editor kann für generische Bearbeitung von MY-Karten verwendet werden, einige Parameter sind jedoch nicht verfügbar. Verwenden Sie eine kartenspezifischen Editor, falls verfügbar.

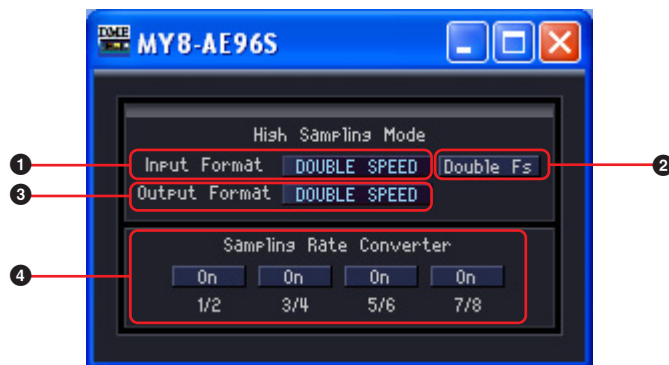


	Parameter	Wertebereich	Funktion
❶	Input Format	Double Channel Double Speed Single	Zeigt das Audio-Format für 88,2/96 kHz an.
❷	Double Fs	ON/OFF	Wenn eingeschaltet, wird die Geschwindigkeit der Wordclock von der MY-Karte verdoppelt.
❸	Output Format	Double Channel Double Speed Single	Zeigt das Audio-Format für 88,2/96 kHz an.

■ MY8-AE96S

Doppelklicken Sie auf den Block, um den zugehörigen Komponenteneditor zu öffnen.

Komponenteneditor für die MY8-AE96S

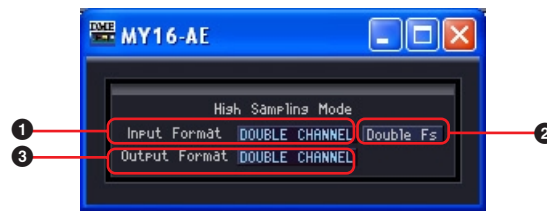


	Parameter	Wertebereich	Funktion
❶	Input Format	Double Channel Double Speed	Zeigt das Audio-Format für 88,2/96 kHz an.
❷	Double Fs	ON/OFF	Wenn eingeschaltet, wird die Geschwindigkeit der Wordclock von der MY-Karte verdoppelt.
❸	Output Format	Double Channel Double Speed	Zeigt das Audio-Format für 88,2/96 kHz an.
❹	Sampling Rate Converter	ON/OFF	Schaltet den Sampling Rate Converter EIN.

■ MY16-AE/MY8-AE96/MY8-AE/MY8-AT/MY8-TD/MY16-TD/MY16-AT

Doppelklicken Sie auf den Block, um den zugehörigen Komponenteneditor zu öffnen.

Beispiel : Komponenteneditor für die MY16-AE

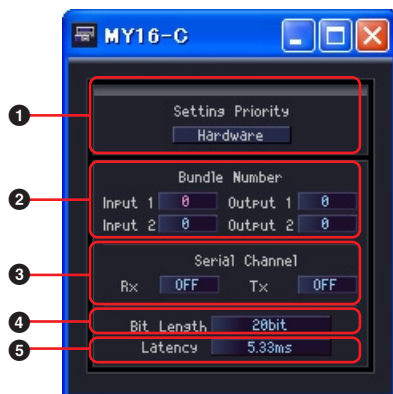


	Parameter	Wertebereich	Funktion
1	Input Format	Double Channel Double Speed	Zeigt das Audio-Format für 88,2/96 kHz an. Bei der MY8-AE96 können Double Channel und Double Speed eingestellt werden. Bei anderen Karten nur Double Channel/Single.
2	Double Fs	ON/OFF	Wenn eingeschaltet, wird die Geschwindigkeit der Wordclock von der MY-Karte verdoppelt. In der Einstellung On (Ein) ist das Eingangsformat der MY8-AE96 Double Channel (doppelte Kanalanzahl). In der Einstellung Off (Aus) ist das Eingangsformat Double Speed (doppelte Geschwindigkeit).
3	Output Format	Double Channel Double Speed Einfach	Zeigt das Audio-Format für 88,2/96 kHz an. Bei der MY8-AE96 können Double Channel und Double Speed eingestellt werden. Bei anderen Karten nur Double Channel/Single.

■ MY16-C

Doppelklicken Sie auf den Block, um den zugehörigen Komponenteneditor zu öffnen.

Komponenteneditor für die MY16-C



	Bereich	Parameter	Wertebereich	Funktion
1	Setting Priority	Setting Priority	Hardware/ Software	Die Schaltereinstellungen der MY16-C haben Vorrang, wenn „Hardware“ ausgewählt wird, und die Einstellungen in DME Designer haben Vorrang, wenn „Software“ ausgewählt wird.
2	Bundle Number	Input	0 bis 65279	Stellt die Bundle-Nummer für Eingänge ein.
		Output	0 bis 65279	Stellt die Bundle-Nummer für Ausgänge ein.
3	Serial Channel	Rx	OFF, 1 - 16	Stellt den seriellen Kanal für die Empfangsseite ein.
		Tx	OFF, 1 - 16	Stellt den seriellen Kanal für die Senderseite ein.
4	Properties	Bit Length	Bit Off 16 Bit 20 Bit 24 Bit	Stellt die Bit-Rate für die Ausgabe ein. Schaltet das Signal stumm, wenn [Bit Off] eingestellt ist.
5		Latency	5,33 ms 2,67 ms 1,33 ms	Stellt die Verzögerung ein.

HINWEIS

Die Parameter werden nicht sofort verknüpft, wenn „Setting Priority“ umgeschaltet wird. Bitte verändern Sie einen weiteren Parameter nach dem Umschalten der Setting Priority.

Fernbedienter Vorverstärker

Im Zonenfenster sind die Komponenten AD824 und AD8HR angeordnet.

■ AD824

Steuert den A/D-Konverter AD824 von Yamaha. Der AD824 ist ein achtkanaliger Analog-Digital-Wandler.



Doppelklicken Sie auf die Komponenten, um den zugehörigen Komponenteneditor zu öffnen.

HINWEIS

Wenn eine DME im Dialogfeld Properties (Eigenschaften) nicht ausgewählt ist, wird der Komponenteneditor auch auf Doppelklick nicht angezeigt (Seite 170).

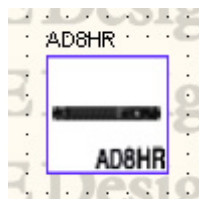
Komponenteneditor des AD824



	Parameter	Wertebereich	Funktion
1	+48	ON/OFF	Schaltet die Phantomspannung EIN (+48V).
2	Gain	+10 bis -62 dBu	Stellt die Vorverstärkung ein.
3	Word clock	48 kHz 44,1 kHz BNC Slot	Stellt die Sampling-Frequenz der Wordclock ein.

■ AD8HR

Steuert den A/D-Konverter AD8HR von Yamaha. Der AD8HR ist ein achtkanaliger Analog-Digital-Wandler.

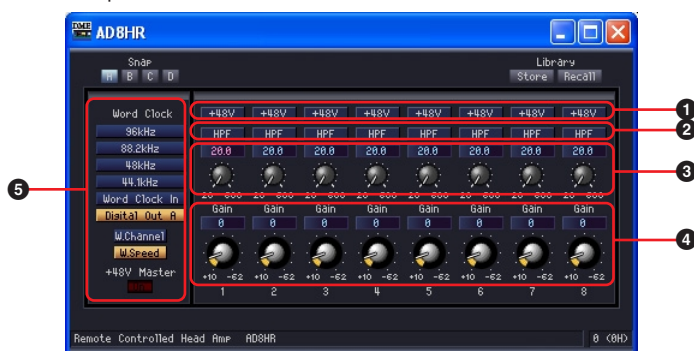


Doppelklicken Sie auf diese Komponente, um den dazugehörigen Komponenteneditor zu öffnen.

HINWEIS

Wenn eine DME im Dialogfeld Properties (Eigenschaften) nicht ausgewählt ist, wird der Komponenteneditor auch auf Doppelklick nicht angezeigt (Seite 170).

Komponenteneditor des AD8HR



	Bereich	Parameter	Wertebereich	Funktion
1	Gain	+48	ON/OFF	Schaltet die Phantomspannung EIN (+48V).
2		HPF	ON/OFF	Schaltet den Ausgang EIN.
3		Frequenz	20 bis 600 Hz	Stellt die Grenzfrequenz ein.
4		Gain	+10 bis -62 dBu	Stellt die Vorverstärkung ein.
5	Word clock	Word clock	96 kHz 88,2 kHz 48 kHz 44,1 kHz Word clock In Digital Out A	Stellt die Sampling-Frequenz der Wordclock ein.
			Double Speed Double Channel	Stellt die Betriebsart für 88,2/96 kHz ein.

Komponentenglossar

Adjustable Gc (AdjustGc)

Charakteristik eines Filtertyps. Mit dieser Einstellung können Sie den Gc (Gain on cutoff frequency, Verstärkung auf der Grenzfrequenz) zwischen -6 dB und +6 dB anpassen. Bei einer Einstellung von -3 dB wird daraus ein Butterworth-Filter. Bei einer Einstellung von -6 dB wird es ein Linkwitz-Riley-Filter.

Komponenten: Crossover, Crossover Processor, Crossover Processor II, Programmable BPF, Programmable HPF, Programmable LPF, Speaker Processor

Attack (Attack Time) (Anstiegszeit)

Bei dynamischen Komponenten wird hiermit die Zeit festgelegt, die bis zur Kompression oder Expansion des Signals vergeht, nachdem die Komponente anspricht. Wenn die Anstiegszeit kürzer eingestellt wird, ergibt sich eine schnellere Kompression oder Expansion. Bei längerer Anstiegszeit wird der Anfangsabschnitt des Klanges nicht komprimiert oder expandiert.

Komponenten: Crossover Processor, Compander, Crossover Processor II, Compressor, De-Esser, Ducking, Expander, Gate, Limiter, Speaker Processor

Bessel

Charakteristik eines Filtertyps. Für Kurven, bei denen die Phasencharakteristik wichtig ist, hat Bessel eine weichere Dämpfung als Butterworth, und es tritt kaum eine Verzerrung der Wellenform auf, wenn rechteckige Wellen durchgeleitet werden.

Komponenten: Crossover, Crossover Processor, Crossover Processor II, Programmable BPF, Programmable HPF, Programmable LPF, Speaker Processor

Butterworth (Buttrwrth)

Charakteristik eines Filtertyps. Dieser Filter hat die üblichste Charakteristik. Das durchgelassene Band ist flach (linear), und die Verstärkung der Grenzfrequenz liegt bei -3 dB.

Komponenten: Crossover, Crossover Processor, Crossover Processor II, Programmable BPF, Programmable HPF, Programmable LPF, Speaker Processor

Bypass

Lässt das Signal durch, ohne es zu verändern. In dem Fall wird der im betreffenden Frequenzband unveränderte Sound an den Ausgang geleitet. Wenn der Bypass ausgeschaltet ist, wird der Sound mit angewendetem Effekt ausgegeben.

Komponenten: Crossover Processor, Crossover Processor II, GEQ, PEQ, BPF, HPF, LPF, Notch, Programmable BPF, Programmable HPF, Programmable LPF, Speaker Processor, SPX

Decay (Decay Time) (Abklingzeit)

Hiermit wird die Zeit festgelegt, die vergeht, bis die Verstärkung (Gain) wieder auf das normale Maß zurückkehrt, nachdem ein Trigger-Signalpegel unter einen Schwellenwert gefallen ist.

Komponenten: Ducking, Gate, Auto Mixer

Delay (Verzögerung)

Hiermit wird der Zeitraum festgelegt, um den ein Signal verzögert wird.

Komponenten: Crossover Processor, Crossover Processor II, Delay Long, Delay Short, Delay Matrix, Speaker Processor, SPX, Slot Output, Unit Output

Delay Scale (Verzögerungsfaktor)

Hiermit wird die Maßeinheit festgelegt, in der die Verzögerungszeit eingestellt wird.

Komponenten: Crossover Processor, Crossover Processor II, Delay Long, Delay Short, Speaker Processor

Divergenz

Legt das Verhältnis für das Senden des Mittesignals an LR fest. Wenn 100 Prozent eingestellt ist, wird das Signal nur zu LR gesendet. Bei 0 Prozent wird das Signal nur zur Mitte gesendet.

Komponenten: LCR, Surround 3-1, Surround 5.1, Surround 6.1

Fade

Legt die Aktion des Faders fest, wenn es während eines Szenenabrufs zu einer großen Positionsveränderung kommt.

Wenn der Parameter eingeschaltet ist, dann bewegt sich der Fader nach dem Sprung allmählich zur neuen Position. Andernfalls springt der Fader abrupt zu den in der abgerufenen Szene gespeicherten Parametern.

Komponente: Fader (Schieberegler)

Frequenz

Parameter zum Einstellen der Frequenz. Beim De-Esser wird hiermit die niedrigste, zu komprimierende Signalfrequenz festgelegt, wenn die Komponente anspricht. Bei den Filtern BPF, HPF und LPF wird hiermit die Grenzfrequenz festgelegt. Beim grafischen Equalizer (GEQ) wird dies auch als Frequenzband-Schaltfläche verwendet.

Komponenten: Crossover, Crossover Processor, Crossover Processor II, De-Esser, GEQ, PEQ, BPF, HPF, LPF, Notch, Programmable BPF, Programmable HPF, Programmable LPF, Oscillator, Speaker Processor, SPX, Remote HA

Gain

Hiermit wird der Verstärkungsfaktor für den Pegel des Gesamtsignals festgelegt.

Komponenten: Crossover Processor, Crossover Processor II, Compander, Compressor, De-Esser, Expander, GEQ, PEQ, Auto Mixer, Speaker Processor, Remote HA, DME24N HA-AD

Gain Correct (Gain-Korrektur)

Im Auto Mixer wird hiermit der Ausgangspegel für eine Anzahl offener Kanäle automatisch gesteuert. In Situationen, wo viele Mikrofone verwendet werden, kann ein Feedback auftreten, wenn viele Kanäle zur selben Zeit offen sind. Dieses Feedback kann mithilfe von Gain Correct vermieden werden.

Komponente: Auto Mixer

Hold (Hold Time) (Haltezeit)

Stellt ein, wie lange das Gate geöffnet bzw. der Ducking-Effekt aktiv bleibt, nachdem das Triggersignal unter den Threshold-Pegel abgesunken ist.

Komponenten: Ducking, Gate, Auto Mixer, SPX

KeyIn

Macht aus einem Eingangssignal, das mit dem KeyIn-Port einer Komponente verbunden ist, einen Trigger (Auslöser), der die Komponente aktiviert. Bei Komponenten, die KeyIn-Ports haben, können Sie eine Trigger-Quelle auswählen.

Komponenten: Compander, Compressor, Ducking, Expander, Gate, Limiter

Knee (Kurvenkrümmung)

Bei Kompressoren, De-Essern und Expandern wird hiermit die Art festgelegt, in der die Kompression oder die Expansion eingesetzt wird, nachdem das Signal den Schwellenwert überschritten hat. Folgender Wertebereich steht für die Einstellung zur Verfügung: HARD, 1, 2, 3, 4, 5.

Wenn HARD eingestellt ist, wird der Signalpegel nach dem angegebenen Kurvenverlauf zu einer geraden Linie, nachdem das Trigger-Signal den Schwellenwert überschritten hat.

Wird ein Wert zwischen 1 und 5 (dem weichsten Verlauf) angegeben, dann ändert sich die Kurve allmählich, nachdem der Schwellenwert überschritten ist, was eine natürlicheren Sound ergibt.

Komponenten: Compander, Compressor, Ducking, Expander, Gate, Limiter

LFE (Subwoofer)

Ein spezieller Lautsprecher für die Wiedergabe tieffrequenter Töne.

Komponenten: Surround 5.1, Surround 6.1

Linkwitz-Riley (Linkwitz)

Charakteristik eines Filtertyps. Beim Einsatz als nachgeschaltete Filter hat die Summe der Ausgangsspannungen für LPF und HPF über das gesamte Band eine Verstärkung von 0 dB.

Das durchgelassene Band ist flach, und die Verstärkung der Grenzfrequenz liegt bei -6 dB.

Komponenten: Crossover, Crossover Processor, Crossover Processor II, Programmable BPF, Programmable HPF, Programmable LPF, Speaker Processor

Pan (Stereobalance)

Hiermit wird das Verhältnis festgelegt, in dem das Eingangssignal zwischen Rechts und Links verteilt wird.

Komponenten: LCR, LR, SPX

Pan Nominal Position (Nominalposition für das Panorama)

Hiermit wird die 0-dB-Referenz für die Stereobalance festgelegt. Zwei Optionen stehen zur Auswahl zur Verfügung: [Center] und [LR] (LR Nominal).

Center Nominal verwendet die Mittenlautstärke als Referenz. Das heißt, die Mittenlautstärke ist 0 dB, und die LR-Lautsprecher sind mit -3 dB abgesenkt.

LR Nominal verwendet die Lautstärke der LR-Lautsprecher als Referenz. Das heißt, die LR-Lautstärke beträgt 0 dB, und die Mitte wird mit +3 dB angehoben.

Komponenten: LCR, Surround 3-1, Surround 5.1, Surround 6.1

Phase

Dreht die Phase eines Signals um. Wenn dieser Parameter eingeschaltet ist, wird das Signal invertiert. Ist dieser Parameter ausgeschaltet, wird das Signal nicht invertiert.

Komponenten: Crossover, Crossover Processor, GEQ, PEQ, BPF, HPF, LPF, Notch, Programmable BPF, Programmable HPF, Programmable LPF, Fader, Auto Mixer, Delay Matrix, Matrix Mixer, Slot Output, Unit Output

Q (Q-Faktor)

Hiermit wird die Breite des Frequenzbandes festgelegt, das einen Klang verändern soll. Je höher der Wert, umso schmaler wird die Bandbreite, und die Kurve wird steiler.

Beim parametrischen Equalizer wird hiermit das Frequenzband festgelegt, in dem die Verstärkung (Gain) verringert oder erhöht wird. Wenn Q einen niedrigen Wert hat, dann erfolgt eine Anhebung oder Absenkung des Gain über einen großen Frequenzbereich, der sich um die über den Parameter Frequency festgelegte Frequenz ausbreitet, was zu einer starken Veränderung der Klangeigenschaften führt. Ist Q sehr eng gefasst, dann wird nur eine bestimmte Frequenz angehoben oder abgesenkt.

Komponenten: Crossover Processor, Crossover Processor II, GEQ, PEQ, BPF, Notch, Speaker Processor, SPX

Range (Pegelbereich)

Wird für Ducking und Gate festgelegt. Hiermit wird der Betrag angegeben, um der Pegel verringert wird, wenn das Signal durch einen Ducker oder ein Gate geleitet wird. Der Pegelbereich liegt zwischen -70 dB und 0 dB. Bei -70 dB wird das gesamte Signal über dem Schwellenwert ausgefiltert. Bei 0 dB gibt es keinen Effekt.

Komponenten: Ducking, Gate

Ratio (Verhältnis)

Hiermit wird das Änderungsverhältnis zwischen Ausgangssignalpegel und Eingangssignalpegel festgelegt.

Bei 1:1 findet keine Kompression statt.

Bei 2:1 erfolgt im Fall, dass ein den Schwellenwert überschreitender Trigger-Signalpegel sich um 10 dB verändert, eine Änderung des Ausgangspegels um 5 dB.

Komponenten: Crossover Processor, Crossover Processor II, Compander, Compressor, De-Esser, Expander, SPX

Release (Release Time) (Abklingzeit)

Hiermit wird die Zeit festgelegt, die vergeht, bis die Verstärkung (Gain) wieder auf das normale Maß zurückkehrt und der Betrieb einer Komponente beendet ist, nachdem ein Trigger-Signalpegel unter einen Schwellenwert gefallen ist.

Wenn die Abklingzeit kurz ist, dann scheint es, als ob der Klang springt (das Ohr vernimmt den Wechsel), weil die Verstärkung plötzlich auf das Normalmaß zurückgeht. Wird die Abklingzeit zu lang eingestellt, dann könnte die Komprimierung nicht korrekt erfolgen, weil das nächste hochpegelige Signal schon eingeht, bevor der Gain vom vorhergehenden hohen Stand wieder auf das Normalmaß zurückfallen kann. Es ist empfehlenswert, zuerst mit einer Abklingzeit im Bereich von 0,11 und 0,5 ms zu arbeiten.

Komponenten: Crossover Processor, Crossover Processor II, Compander, Compressor, De-Esser, Expander, Limiter, Speaker Processor, SPX

Slope (Verlauf)

Bei einem Hochpassfilter (HPF) oder einem Tiefpassfilter (LPF) wird hiermit der Dämpfungsbetrag pro Oktave festgelegt.

Ein hoher Wert führt zu einer schnellen Dämpfung. Durch Klicken auf die Schaltfläche [Slope] wird ein Menü angezeigt.

Hier können die Werte [6 dB/Oct] oder [12 dB/Oct] beim HPF oder LPF ausgewählt werden.

Bei der Frequenzweiche als Teil des Frequenzweichen-Prozessors, bei der eigenständigen Frequenzweiche, bei programmierbaren BPF, LPF und HPF stehen die Werte [6 dB/Oct], [12 dB/Oct], [18 dB/Oct], [24 dB/Oct], [36 dB/Oct] und [48 dB/Oct] zur Auswahl.

Komponenten: HPF, LPF

Threshold (Schwellenwert)

Hiermit wird der Signalpegel eingestellt, der den Betrieb einer Komponente auslöst.

Komponenten: Crossover, Crossover Processor, Crossover Processor II, Compander, Compressor, De-Esser, Ducking, Expander, Gate, Limiter, Auto Mixer, Speaker Processor, SPX

Width (Breite)

Hiermit wird festgelegt, um wieviel niedriger als der Schwellenwert ein Pegel sein muss, damit der Effekt der Expansion einsetzt. Wenn der Pegel des Trigger-Signals sich um 2 dB verändert und das Expansionsverhältnis des Expanders bei 5:1 eingestellt ist, dann ändert sich der Ausgangspegel um 10 dB.

Wenn beim Compander die Breite bei 90 dB liegt, dann ist der Expander-Effekt praktisch ausgeschaltet.

Komponente: Compander

Fehlerbeseitigung

Für die neuesten Informationen über DME Designer besuchen Sie die Professional-Audio-Website von Yamaha unter <http://www.yamahaproaudio.com>.

Symptom	Mögliche Fehlerursache	Korrektive Maßnahmen
Während der Synchronisation trat ein Kompilierungsfehler auf.	Die gesamten DSP-Ressourcen wurden über die Obergrenze hinaus beansprucht.	Löschen Sie nicht verwendete Komponenten. Das Ressourcenfenster muss 100% oder weniger anzeigen.
	Die Verkabelung zwischen den Komponenten ist so, dass mehrere Ausgänge zu einem einzigen Eingang geführt werden.	Ändern Sie die Verbindungen so, dass ein einzelner Ausgang mit einem einzelnen Eingang verbunden ist. Fassen Sie mehrere Ausgänge mit einem Matrixmischer oder einer ähnlichen Komponente zu einem einzigen Signal zusammen.
Eine Komponente kann nicht platziert werden. Eine Verkabelung lässt sich nicht vornehmen.	Sie sind im Online-Status.	Führen Sie den Befehl [Go Off-line] (offline gehen) im Synchronisationsfenster aus, um in den Offline-Status zu schalten.
	Das Designerfenster ist nicht im Edit-Modus.	Platzieren Sie ein Häkchen neben [Edit] im [Tool]-Menü.
	Der momentan eingeloggte Benutzer darf nichts verändern.	Loggen Sie sich aus, und loggen Sie sich dann als neuer Benutzer oder als Administrator ein. Wenn für einen Benutzer Einschränkungen der Bearbeitungsmöglichkeiten notwendig sind, markieren Sie das Feld [Security] → [Edit] (Sicherheit/Bearbeiten).
Ein Benutzermodul wird nicht in der Liste angezeigt.	Der Menüeintrag [File] → [Preference] → [ContentsFolder] (Datei/Voreinstellungen/Inhaltsordner) wurde verändert, oder der Ordner „User Module“ wurde verschoben.	Sorgen Sie dafür, dass Benutzermoduldateien (.umf) in den Ordnern „ContentsFolder“ und „User Module“ enthalten sind.
Es können keine Konfigurationen im Navigatorfenster umgeschaltet werden.	Während Sie online sind, können Sie nicht auf eine andere Konfiguration als die der aktuellen Szene umschalten.	Wenn Sie zwischen Szenen umschalten können, können Sie auch Konfigurationen umschalten.
Das Benutzermodulfenster öffnet sich auch dann nicht, wenn ein Benutzermodul doppelt angeklickt wird.	Dies ist ein Benutzermodul, das durch [Open] → [User Module Design Window] (Öffnen/Anwendermodul-Designfenster) gespeichert wurde.	Öffnen Sie den Speichern-Dialog, wählen Sie [Open] → [User Module Editor] und speichern Sie das Benutzermodul nochmals.
Es erscheint kein Editor nach Rechtsklick auf eine Karten-Komponente und Auswahl von [Open] im Kontextmenü.	Einige Karten besitzen keine Editoren.	Keine besondere Korrekturmaßnahme.
Im Bereich für Meldungen im „Synchronization“-Dialogfeld wird für längere Zeit die Meldung „Reset Config...“ angezeigt.	Das stellt kein Problem dar. Wenn viele Szenen in der DME eingegeben werden, dauert die Berechnung etwas länger.	Warten Sie, bis die Berechnung abgeschlossen ist.
Der Monitorausgang kann nicht eingestellt werden.	Dies liegt daran, dass verkabelte Kanäle nicht als Monitorausgang verwendet werden können.	Wählen Sie einen nicht verbundenen Kanal.
Die MIDI-Setup-Werkzeugleiste wird nicht angezeigt.	Gespeichert in der minimierten Taskleiste.	Rechtsklicken Sie in der Taskleiste auf das MIDI-Setup-Symbol und klicken Sie dann auf [Show].

Index

A

Abhörpunktliste	247
Abmeldung	21
[About]-Menü	51
AD824	170, 417
AD8HR	170, 418
„Add Event“-Dialogfenster	118
„Add User“-Dialogfenster	60
Adjustable Gc (AdjustGc)	419
[Administrator]-Benutzer	55
Aktivpunkt	222
Aktuelle Szene	42
Aktuelle Zone	43
Analyse (Analysieren)	249
Ändern der Reihenfolge	218
Anmeldung	20
[Area Parts List] (Teileliste für Bereiche)	153
Area Window (Bereichsfenster)	235
Attack (Attack Time)	419
Auto Mixer	360
Automatische Anmeldung	21
[Enable Auto-Log On] (Auto-Anmeldung aktivieren)	57
Automatisch anzumeldender Benutzer	57

B

Backup (Datensicherung)	135
Bandpassfilter (BPF)	349
Bearbeitungspalette	288
Benutzer	19
Liste	58
neu anlegen	61
Benutzerdefinierte Parameter	98
einstellen	101
Benutzerdefinierte Schaltfläche	98
Benutzerdefinierte Parameter	98
Benutzermodul	181, 250
erstellen	254
speichern	255
Benutzermoduleditor	285
Kontextmenü	291
Benutzermodulfenster	16, 257
[Component List] (Komponentenliste)	155
Benutzermodul-Manager	250
Benutzersteuerung	70, 279
Erstellen neuer	281
Sicherheit	283
Bereichsfenster	15
Bessel	419
Betriebsmodus	286
Box (Feld) (Rechteck)	191
Butterworth (Butwrth)	419
Bypass	419

C

„Cascade Setting“-Dialogfenster	166
„Change User Information“-Dialogfenster	60
„Clock“-Dialogfenster	105
Companer	335
[Component List] (Komponentenliste im Benutzermodulfenster)	155
[Component List] (Komponentenliste im Konfigurationsfenster)	154
Crossover (Frequenzweiche)	316
Crossover Processor	320
Crossover Processor II	326

D

DAW Control	132
Decay (Decay Time)	419
De-Esser	337
Delay (Verzögerung)	332, 419
Delay Long	332
Delay Short	333
Delay Matrix	362
Delay Scale	420
Designerfenster	15
Designfenster	142
drucken	214
exportieren	211
gemeinsame Einstellungen und Funktionen	207
[Device List] (Geräteliste)	154
Display Order (Anzeigereihenfolge)	218
Divergenz	420
DME	160
Anordnung	238
DME-Datendatei	30
exportieren	32
importieren	30
Ducking	339
Dynamics	334

E

„Edit Event“-Dialogfenster	118
[Edit]-Menü (Bearbeiten)	47, 145
Edit-Modus	136
Einschränkungen für Benutzereinstellungen	55
Ellipse	193
[Enable Auto-Log On] (Auto-Anmeldung aktivieren)	57
Entwurfsmodus	286
Equalizer	344
Grafischer Equalizer (GEQ)	344
Parametrischer Equalizer (PEQ)	346
Equalizer (EQ)	344
„Event Log List“-Dialogfenster	115
Event Logger	111
„Event Scheduler“-Dialogfenster	116
Expander	340
Export	211
Designfenster	211
DME	32
Externes Gerät	170

F

Fade	420
Fader	348
Fenstergröße	294
ändern	294
[File]-Menü (Datei)	44
Filter	349
Bandpassfilter (BPF)	349
Hochpassfilter (HPF)	350
Notch-Filter (Notch)	352
Programmierbare BPF	353
Programmierbare HPF	355
Programmierbare LPF	356
Tiefpassfilter (LPF)	351
Firmware-Update	107
Firmware des DME-Geräts	107
Frequenz	420

G				M	
Gain	420			Matrix Mixer	369
Gain Correct	420			Menüleiste	39, 137
Gate	341			MIDI	90
General Purpose Interface (GPI)	79			[Control Change]-Registerkarte	91
„Get Log“-Dialogfenster	114			[Parameter Change]-Registerkarte	94
GPI	79			[Port]-Registerkarte	97
„GPI“-Dialogfenster	79			[Program Change]-Registerkarte	93
Grafischer Equalizer (GEQ)	344			[Setup]-Registerkarte	90
				„MIDI“-Dialogfenster	90
H				Mixer	360
Hauptfenster	14, 39			Auto Mixer	360
Hintergrundbilder				Delay Matrix	362
festlegen	295			Matrix Mixer	369
Hochpassfilter (HPF)	350			„Monitor“-Dialogfenster	104
Hold (Hold Time)	420			[Mute]-Schaltfläche	42
				MY-Card	413
I				N	
ICP	168			Navigationsfenster	17, 140
Platzierung	240			Notch-Filter (Notch)	352
Importieren					
DME	30			O	
K				Objekt	17
Kabel	195, 219			anordnen	216, 236, 238
bearbeiten	229			auswählen	216
Knoten	221			bearbeiten	217
Liniensegment	220			Typen	156
Zeicheneinstellungen	223			Offline	75
zeichnen	224			umschalten zwischen online und offline	75
KeyIn	334, 420			Öffnen	27
Knee (Kurvenkrümmung)	421			Öffnen einer geschützten Datei	28
Kommunikationsstatus	43			Öffnen einer Projektdatei aus der Liste der zuletzt verwendeten Dateien	28
Komponente	17, 174			Online	35, 75
platzieren	243			umschalten zwischen online und offline	75
Komponenteneditor	17			Oszillator	358
öffnen	264				
Komponenteneditorfenster				P	
Struktur	264			Pan (Stereobalance)	378, 421
Komponentengruppe	259			LCR	378
Komponentenliste	260			LR	379
Kompressor	336			Surround	380
Konfiguration	136			Pan Nominal Position	378, 421
Analyse (Analysieren)	249			Parameter	
bearbeiten	136			ändern	266
Erstellungsverfahren	34			[Parameter Change]-Registerkarte	94
hinzufügen	233			Parameterliste	124
löschen	233			Parameterverknüpfung	73, 314
neue erzeugen	136			Parametrischer Equalizer (PEQ)	346
umbenennen	233			Pegelanzeige	357
Konfigurationsfenster	16, 242			Phase	421
[Component List] (Komponentenliste)	154			Picture (Bild)	185
				platzieren	185
L				[Port]-Registerkarte	97
„Language“-Dialogfenster	106			Preset-Liste	68
LCR	378			Print (Drucken)	
Legend (Legende) (Beschreibungsfelder)	198			Designfenster	214
LFE (Subwoofer)	421			[Print]-Menü (Drucken)	144
Library (Bibliothek)	275			„Probe Monitor“-Funktion	244
Abruf	277			Programmierbare BPF	353
speichern	276			Programmierbare HPF	355
Linkwitz-Riley (Linkwitz)	421			Programmierbare LPF	356
„Log Setup“-Dialogfenster	113			[Program Change]-Registerkarte	93
Logische Verbindung	230			Projektdatei	22
Situationen, in denen keine logische Verbindung erzeugt wird	230			neu anlegen	22
LR	379			öffnen	27
				schließen	29
				speichern	23, 25

Q	
Q (Q-Faktor)	421
R	
Range	422
Raster	210
Ratio (Verhältniszahl)	422
[Control Change]-Registerkarte	91
Release (Release Time)	422
Resource Meter Window (Ressourcenanzeige)	139
Ressourcenanzeige	18
Router	386
S	
Schließen	29
„Select Color“-Dialogfenster (Farbe wählen)	203
„Select Font“-Dialogfenster (Zeichensatz wählen)	202
„Select Image“-Dialogfenster (Bild auswählen)	205
[Setup]-Registerkarte	90
Sheet (Arbeitsfläche)	200
Sicherheit	136
[Administrator]-Benutzer	55
Benutzer anlegen und Benutzereinstellungen vornehmen	55
Benutzersicherheitsstufe	56
Einschränkungen für Benutzereinstellungen	55
Sicherheitseinstellungen für den angemeldeten Benutzer	63, 70
Sicherheitsstufe	56
Signalverzögerung anzeigen	246
Slope	422
Slot-Komponente	179, 408
Snap	273
Sonstiges	358
Speichern	23, 25
Speichern einer Datei unter einem neuen Namen	25
Speichern unter	23, 25
Sprache	
einstellen	106
SPX-Komponente	177, 397
Statusleiste	139
Steuerelement	
ausrichten	302
ausschneiden	303
Eigenschaften	303
einfügen	303
kopieren	303
übertragen	297
verschieben	302
Surround 3-1	383
Surround 5.1	384
Surround 6.1	385
Synchronisation	
Synchronisation von DME Designer und DME-Gerät	75
„Synchronization“-Dialogfenster	76
Szene	
aktuell	42
Szenenmanager	63
„Scene Manager“-Dialogfenster	63
T	
Tabulator-Reihenfolge	
ändern	313
Text Box (Textfeld)	189
Threshold	422
Tiefpassfilter (LPF)	351
Titelleiste	39, 137
[Tools]-Menü (Werkzeuge)	48, 149
U	
[User]	
angemeldeter Benutzer	43
„User Control Manager“-Dialogfenster	70
[User Control]-Menü (Benutzerdefinierte Steuerelemente)	280
„User Defined Button“-Dialogfenster	98
V	
Verzögerungswert	246
[View]-Menü (Ansicht)	48, 147
Voreinstellungen	53, 207
W	
Wav File Manager	128
Wav File Player	359
Werkzeugfenster	17, 143
anzeigen	152
Typen	153
verschieben	152
Werkzengleiste	138
Werkzeugschaltfläche	
groß	41
klein	39
Width	422
[Window]-Menü (Fenster)	51, 151
Z	
Zeicheneinstellungen	223
Zone	157
aktuell	43
hinzufügen	231
löschen	231
umbenennen	231
Zonenfenster	16, 237

