

B I A M P

daVinci

ヘルプファイル Ver 2.2  
~ daVinci Ver 2.2 対応 ~  
No. 02027-100903



東京都千代田区麹町 2-5 TEL 03-3237-1201  
大阪市北区東天満 2-10-24 TEL 06-6357-0160  
福岡市南区大橋 4-16-18-403 TEL 092-554-6066

<b>はじめに</b> .....	<b>3</b>	Dialer Control ダイアラーコントロール .....	19
daVinci とは？.....	3	Telephone Interface Dialer	
構造的、技術的な仕様 .....	3	テレフォンインターフェース・ダイアラー .....	19
<b>ソフトウェアのツール</b> .....	<b>4</b>	VoIP Console VoIPコンソール .....	19
Surface サーフェス .....	4	Hotspot ホットスポット .....	20
Property Sheet プロパティシート .....	4	Layout Bar レイアウトバー .....	20
Control Library コントロールライブラリ .....	5	Fromat Bar フォーマットバー .....	20
Main Menu メインメニュー .....	5	Network Bar ネットワークバー .....	20
File ファイルメニュー .....	5	Status Bar ステータスバー .....	21
Network メニュー .....	6	キーボードショートカット .....	21
Edit エディットメニュー .....	6	ファイル管理に関するショートカット .....	21
View ビューメニュー .....	6	ビューモードに関するショートカット .....	21
Toolbars メニュー .....	6	切り取り/コピー/貼り付けに関するショートカット .....	21
Customize ダイアログボックス .....	7	レイアウトに関するショートカット .....	21
Zoom メニュー .....	8	元に戻す / やり直す /	
Control Library コントロールライブラリメニュー .....	8	印刷に関するショートカット .....	21
Tools ツールメニュー .....	8	ツールに関するショートカット .....	22
Password メニュー .....	8	Processing Library.....	22
Options ダイアログボックス .....	9	<b>サーフェスをデザインする</b> .....	<b>23</b>
Layout レイアウトメニュー .....	11	オブジェクトの配置 .....	23
Pack Object メニュー .....	11	表示のカスタマイズ .....	24
Align Objects メニュー .....	12	コントロールページを追加する .....	24
Space Evenly メニュー .....	12	アプリケーションの制御 .....	25
Center In View メニュー .....	12	ポップアップコントロールを追加する .....	25
Make Same Size メニュー .....	12	サーフェスをテストする .....	26
Grouping メニュー .....	12	<b>サーフェスを送信する</b> .....	<b>27</b>
Order メニュー .....	12	ネットワークについて .....	27
Object Sheet オブジェクトシート .....	13	サーフェスにアクセスする .....	27
Layers Sheet レイヤーシート .....	13	サーフェスの準備 .....	28
Gang Groups ダイアログボックス .....	13	<b>サーフェスを使用する</b> .....	<b>29</b>
Edit Hotspot メニュー .....	14		
Control Pages メニュー .....	14		
Grid Sttings ダイアログボックス .....	14		
Window ウィンドウメニュー .....	15		
Windows ダイアログボックス .....	15		
Help ヘルプメニュー .....	15		
ツールバー .....	16		
Standard Toolbar スタンダードツールバー .....	16		
Object Bar オブジェクトバー .....	16		
Control Bar コントロールバー .....	16		
コントロールバーにあるアイコンの制御機能 .....	17		
Picture 画像 .....	17		
Frame フレーム .....	17		
Edit エディット .....	17		
Edit-Spin エディットスピン .....	18		
Button ボタン .....	18		
Toggle Button トグルボタン .....	18		
Fader フェーダー .....	18		
Meter メーター .....	18		
LED インジケーター .....	18		
Grid グリッド .....	18		
Graph グラフ .....	19		
Paging コントロールページ .....	19		

本書で使用した会社名及び商品名は、各社の商標または登録商標です。

## daVinci とは ?

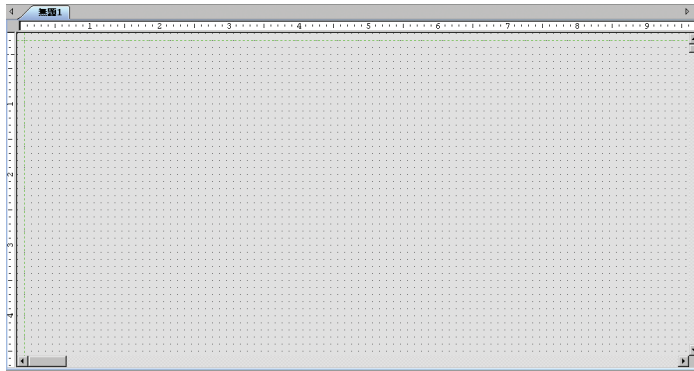
daVinci はデジタルオーディオシステム Audia、Nexia 用のカスタムコンピューターコントロール画面を作成し使用するためのソフトウェアです。グラフィックコントロールインターフェースの持つ機能と表現力でユーザーのニーズに合わせた作成が可能です。個々またはグループ化された制御パーツを配置し、システムが持つ特定の機能をアサインしたり、コンポーネントオブジェクトをシステム設計ファイルから daVinci に直接コピーしてすべてアサイン済みの制御画面を作ることもできます。制御パーツ、背景、ラベルをグラフィカルに処理するために描画ツールが用意されています。複数ページ間を簡単に移動できる機能を盛り込むこともできます。作成した制御ファイルをシステムにダウンロードすると daVinci ソフトウェアをインストールしたネットワーク上にある複数台のパソコンからアクセスできるようになります。このソフトウェアではシステム設計そのものを変更することはできず、システムへのアクセスもパスワードでプロテクトすることができます。システムの制御には daVinci ソフトウェア、壁面パネル、あるいは他社製の RS-232 対応機器を組み合わせて同時に使用することができます。

## 構造的、技術的な仕様

このコントロールソフトウェアプログラムはデジタルオーディオシステム Audia や Nexia と併用するためのカスタムコンピューター制御画面を作成し、使用するためのものです。このソフトウェアは、ユーザーのニーズに合わせたグラフィックコントロールインターフェースを作成するための機能や表現に対応します。個々の、またはグループ化された制御機能を配置してシステム中にある特定の機能を割り当てることができます。または Audia や Nexia のシステム設計ファイルからコンポーネントオブジェクトを直接コピーして、完全にアサイン済みの制御画面を作ることもできます。制御パーツ、背景、ラベルに多彩な画像処理を行うための描画ツールもあります。複数ページ間を簡単に移動する機能を持たせることもできます。作成したカスタムの制御ファイルを Audia や Nexia のシステムにダウンロードすれば、このソフトウェアをインストールしてネットワークに接続された複数台のパソコンからアクセスすることができます。このコントロールソフトウェアからシステム設計そのものを変更することはできず、また制御のためのアクセスもパスワードでプロテクトすることができます。システムの制御はこのコントロールソフトウェア、壁面パネル、他社製の RS-232 対応機器を組み合わせて同時に行うことが可能です。

最低推奨システムは Windows XP または Vista、Pentium 4 相当 1.5GHz、RAM256MB、画面解像度 1280 × 1024 です。  
このコントロールソフトウェアは daVinci です。

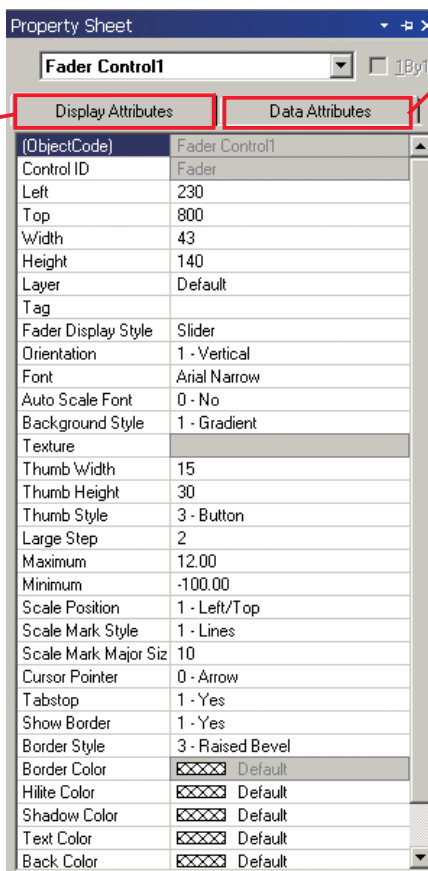
## Surface サーフェス



**サーフェス**はカスタムの制御画面を作るためにオブジェクトを配置するスペースです。単体の制御機能は**コントロールバー**から配置することができます。グループ化した制御機能で一般的な多機能システムを表すものは**オブジェクトバー**から配置することもできます。制御機能はプロパティシート(次項)を使って、カスタマイズしたりシステム設計中にある特定のコンポーネントが持つ機能にアサインすることができます。またカスタマイズしたりよく使うコントロールを、将来使用するときのために**コントロールライブラリ**にコピーしておくことができます。さらにシステム設計ファイルからコンポーネントオブジェクトを直接このサーフェスにコピーしてこることもでき、この場合は適切にグループ化され機能もアサインされて表示されることになります。

## Property Sheet プロパティシート

プロパティシートはサーフェス上で選択したオブジェクトの属性をカスタマイズするときなどに使います。



オブジェクトの位置、サイズ、形状、向き、色、ラベルなどを変更するときに使います。

Layout>Properties...

制御機能をシステム設計ファイル中のコンポーネントにアサインするために使います。インスタンス ID(またはインスタンス ID タグ)、DSP ブロックの種類、属性、入力 / 出力といった情報はシステム設計ファイルから入手します。**オブジェクトバー**から配置したグループ化された制御機能にはインスタンス ID(またはインスタンス ID タグ)を1つ付けなければかまいませんが、この場合はグループ全体でアサインするためあらかじめ 1By1 を無効にしておきます。またシステム設計ファイルからコンポーネントを直接コピーして、グループ化もアサインもできているものを表示させることができます。この場合は **Display Attributes** タブでその制御機能をさらにカスタマイズすることができます。

このタブには **User Access Level**(ユーザーアクセスレベル)という欄があります。これはユーザーアカウントによっては特定の制御機能にアクセスできないようにするものです。また同じ種類の制御機能を複数組み合わせるための **Gang Group** もあります。

**Data Attributes** タブは制御に使うオブジェクトだけに表示されます。**Display Attributes** は制御機能のないテキストボックスやフレーム、サーフェスなども含めて全てのオブジェクトで表示されます。

表示属性の中でも位置、サイズ、形状、色、ラベルなどはサーフェス自体の中でもカスタマイズすることがで

→ P16


オブジェクトバー

→ P16

コントロールバー

→ P5

コントロールライブラリ


きます。こうした項目はオブジェクトをドラッグするだけで変更できるもの、あるいはレイアウトバーやフォーマットバーから選択して変更するものもあります。タイトル右のメニューアイコン  でプロパティシートをドッキングウィンドウにすることができるので、非表示にしたり自動非表示(密着時)にすることができます。プロパティシートを開いたままにしておく(自動非表示不可に設定する)と画鋲が表示されます。

プロパティシートを閉じるには右上の角にある×をクリックしてください。プロパティシートを再度開くときはレイアウトバーから選択します。実際に操作しているときやテストモードでは使用できません。

## Control Library コントロールライブラリ

コントロールライブラリはカスタマイズしたりよく使う制御機能を保存するのに便利な場所です。サーフェス上でオブジェクトを選択してコントロールライブラリにペーストします(Altキーを押しながらドラッグするか右クリックしてCopy/Pasteをお使いください)。その制御機能のアイコンが選択したカテゴリー(デフォルトでは daVinci Controls)の中に表示されます。アイコンの名称を変更する場合は該当するアイコンを選択し、次にテキストをクリックしてください。新しいカテゴリーファイル(拡張子 .apl)を作るときはコントロールライブラリ上で右クリックしてメニューを表示させ Ctrl Lib をクリックしてください。

カテゴリーを選択すると使用可能なコンポーネントがカテゴリーヘッダーの下に表示されます。全てのコンポーネントが表示されないときは縦のスクロールバーが表示されます。ここから制御機能を配置するときはアイコンをサーフェスにドラッグしてください。

タイトル右のメニューアイコン  でコントロールライブラリをドッキングにすることができますので、非表示にしたり自動非表示(密着時)にすることができます。コントロールライブラリを開いたままにしておく(自動非表示不可に設定する)と、画鋲が表示されます。コントロールライブラリを閉じるには右上の×をクリックしてください。コントロールライブラリはメインメニュー(次項)の Control Library メニューでカテゴリーを選択して開くことができます。または View メニューの Toolbars でアクセスすることもできます。コントロールライブラリが開いているとき、設計中はサーフェスの左側に表示されています。実際に操作しているときやテストモードでは使用できません。



## Main Menu メインメニュー

### File ファイルメニュー

**New**(新規作成)…新しいファイルを作成します。

**Open**(開く)…保存されているファイルを表示します。

**Close**(閉じる)…使っているファイルを閉じて変更を保存します。

**Save**(上書き保存)…使っているファイルを保存します。デフォルトフォルダは **My Documents¥Biamp¥daVinci¥Data Files** です。

**Save As**(名前を付けて保存)…ディレクトリを選択してファイル名を付け、使用中のファイルを保存します。

**NOTE** 拡張子は .dva…Audia 用ファイル、.dvn…Nexia 用ファイルです。

**Network**(ネットワーク)…この機能に関するサブメニューが開きます。

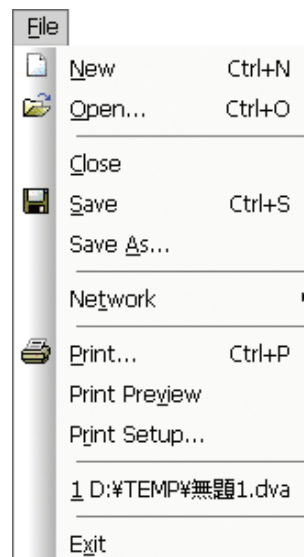
**Print**(印刷)…プリンターを設定したりサーフェスを印刷するためのダイアログボックスが開きます。

**Print Preview**(印刷プレビュー)…印刷設定に基づいて想定される印刷結果を表示します。

**Print Setup**(印刷設定)…プリンターを設定するためのダイアログボックスが開きます。

**Exit**(終了)…daVinci を閉じます。このときファイル保存のプロンプトが表示されます。ファイルを開いたまま終了すると、次に daVinci を起動したときにそのファイルが開きます。

簡単にアクセスできるよう最近保存したファイルがこのメニューの下部にリストで表示されます。このメニューには対応するツールバー上のアイコンとキーボードのショートカットが表示されています。



→ P8

Control Library メニュー

→ P6

View メニューの Toolbars

→ P26

テストモード

→ P20

レイアウトバー

→ P20

フォーマットバー



## Network メニュー

**Connect To Network**( ネットワークに接続する )…通信を確立する機能で、ネットワーク上の Audia、Nexia の全デバイスがリスト表示されます。

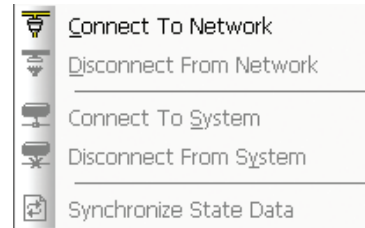
**Disconnect From Network**( ネットワークから切り離す )…ネットワーク上全デバイスとの通信を切断します。

**Connect To System**( システムに接続する )…ネットワーク中で選択した Audia や Nexia との通信を確立します。

**Disconnect From System**( システムから切り離す )…ネットワークの中で選択したシステムとの通信を切断します。

**Synchronize State Data**( データ状態の同期 )…制御データを手動でアップデートしてシステムデバイスに適合させる機能です。

このメニューには対応するツールバー上のアイコンが表示されています。



File>Network

→ P21

ステータスバー

→ P16

スタンダード  
ツールバー

→ P16

オブジェクトバー

→ P16

コントロールバー

→ P20

レイアウトバー

→ P20

フォーマットバー

→ P20

ネットワークバー

→ P5

コントロールライブラリ

## Edit エディットメニュー

**Undo**( アンドゥ )…最後の操作を取り消します。

**Redo**( リドゥ )…最前のアンドゥ (Undo) を取り消します。

**Cut**( 切り取り )…選択したオブジェクトをクリップボードに移動します。

**Copy**( コピー )…クリップボードに選択したオブジェクトの複製を置きます。

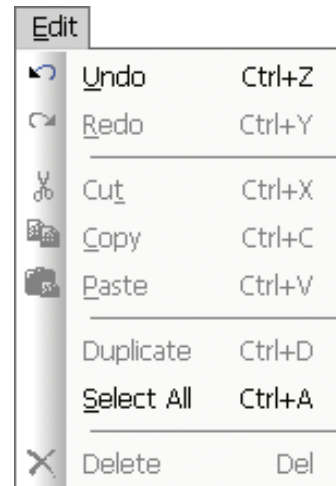
**Paste**( 貼り付け )…クリップボード上のオブジェクトをサーフェスに配置します。

**Duplicate**( 複製 )…選択したオブジェクトの複製をサーフェスとクリップボードの両方に置きます。このコマンドは一度に選択された1つのオブジェクトにしか機能しません。

**Select All**( 全てを選択 )…この機能に関するサブメニューが開きます。

**Delete**( 消去 )…サーフェス上で選択したオブジェクトをクリップボードにコピーを置かずに消去します。

このメニューには対応するツールバー上のアイコンとキーボードのショートカットが表示されています。



## View ビューメニュー

**Toolbars**( ツールバー )…この機能に関するサブメニューが開きます。

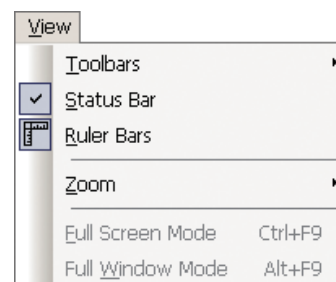
**Status Bar**( ステータスバー )…**ステータスバー**を表示します。

**Ruler Bars**( ルーラーバー )…サーフェスにルーラーを表示します。

**Zoom**( ズーム )…この機能に関するサブメニューが開きます。

**Full Screen Mode**( 全画面モード )/**Full Window Mode**( フルウィンドウモード )…アドミニストレータが全画面表示を選択するための機能です。

このメニューには対応するツールバー上のアイコンとキーボードのショートカットが表示されています。

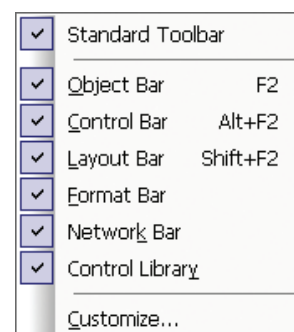


## Toolbars メニュー

このメニューには**スタンダードツールバー (Standard Toolbar)**、**オブジェクトバー (Object Bar)**、**コントロールバー (Control Bar)**、**レイアウトバー (Layout Bar)**、**フォーマットバー (Format Bar)**、**ネットワークバー (Network Bar)**、**コントロールライブラリ (Control Library)**を表示したり隠したりする機能があります。

**Customize**( カスタマイズ )…ダイアログボックスが開きツールバーをカスタマイズすることができます。

このメニューには対応するキーボードのショートカットが表示されています。



View>Toolbars

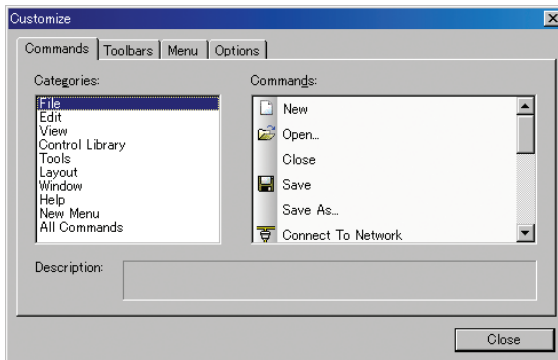
## Customize ダイアログボックス

この機能は既存のツールバーとメインメニューを編集して新しいツールバーを作るためのものです。編集したツールバーには名前を付けることができます。

→ P16

ツールバー

## Command タブ



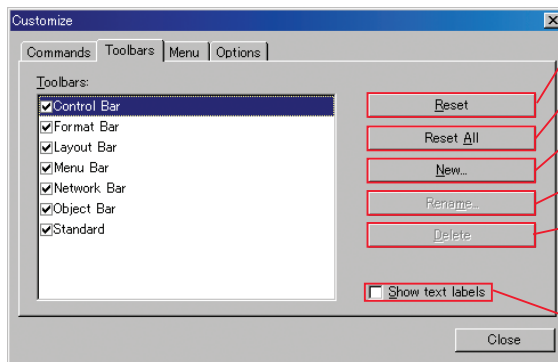
メインメニューの内容がカテゴリー別に表示されます。新しいツールバーを作成するときはその内容をこの一覧からドラッグします。

→ P5

メインメニュー

## Toolbars タブ

チェックマークを付けたツールバーが表示されます。



ツールバーをデフォルトに戻します。

ツールバーを全てデフォルトに戻します。

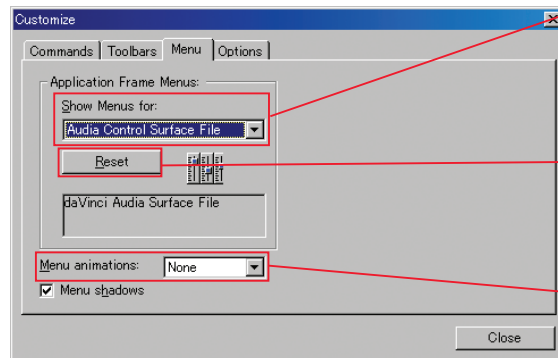
新しいツールバーを作成します。

ツールバーの名前を変えます。

選択したツールバーを削除します。ただしデフォルトで用意されているツールバーは削除できません。

チェックを付けるとツールバーのアイコンに機能を説明するテキストが表示されます。

## Menu タブ

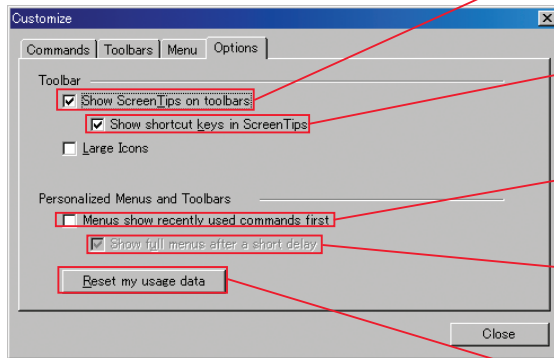


変更したメニュー表示を適用する範囲を決めます。Audia 用サーフェスのみ、Nexia 用サーフェスのみ、デフォルトメニューに適用の 3 つから選択できます。

Audia 用サーフェスのみ、Nexia 用サーフェスのみ、デフォルトメニューのいずれかに適用したメニューの設定をデフォルトに戻します。

メニューを表示するときのアニメーションを選択します。

## Options タブ



チェックを付けるとポインターがツールバーアイコンに移動したときそのアイコンのヒントが表示されます。

→ P5

コントロールライブラリ

アイコンのヒントが表示される時ショートカットキーも表示されます。

→ P9

Options  
ダイアログボックス

メニュー表示のとき最近使ったコマンドだけを表示させる機能です。

最近使ったコマンドを優先的に表示させているとき、しばらく経つと自動的に全コマンドが表示される機能です。

それまでに使用したメニューに関する仕様履歴を消去します。またコマンド、メニューやツールバーの表示もデフォルトに戻ります。

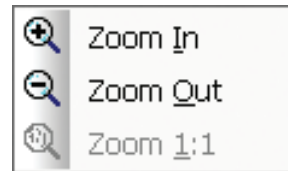
## Zoom メニュー

**Zoom In( 拡大 )**…サーフェスを 25% ステップで拡大表示します。

**Zoom Out( 縮小 )**…サーフェスを 25% ステップで縮小表示します。

**Zoom 1:1( 原寸表示 )**…サーフェスを 100% の大きさで表示します。

このメニューには対応するツールバー上のアイコンが表示されています。



View>Zoom

## Control Library コントロールライブラリメニュー

Control Library メニューにはコントロールライブラリのカテゴリーがリストで表示されます。このメニューからカテゴリーを選択すると対応するコントロールライブラリが自動的に表示されます。

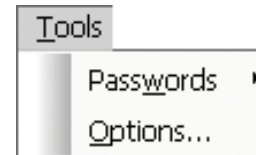
このメニューには対応するキーボードのショートカットが表示されています。



## Tools ツールメニュー

**Passwords( パスワード )**…この機能に関するサブメニューが開きます。

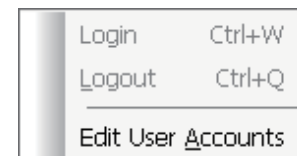
**Options( オプション )**…ソフトウェアの動作を調整する Options ダイアログボックスが開きます。このダイアログボックスには **General タブ**、**Display タブ**、**Auto Connect タブ**、**Network タブ**があります。



## Password メニュー

**Login( ログイン )/Logout( ログアウト )**…システムのネットワークに接続されているパソコンで daVinci のサーフェスに直接アクセスするためのものです。ログインにはユーザー名とパスワードが必要です。あらかじめ **User Accounts( ユーザーアカウント )** ダイアログボックスで設定してください。

**Edit User Accounts( ユーザーアカウントの編集 )**…制御機能に対するユーザーのアクセス権を制限する **User Accounts** ダイアログボックスが開きます。

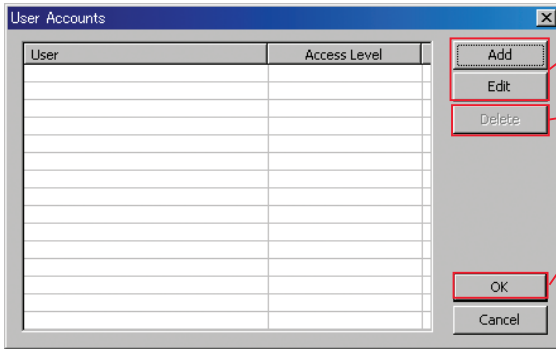


Tools>Passwords



## User Accounts ダイアログボックス

各ユーザーがアクセスできる制御機能を制限するものです。パスワードプロテクトに加え **User**(ユーザー名)にはアクセスレベル (**Access Level**) がアサインされます。制御機能は、**プロパティシート**を使って 1 から 5 までのアクセスレベルを設定することができます。



アカウントを編集する **Edit User Accounts** ダイアログボックス (下記) が開きます。

選択したアカウントを削除します。

オフラインのときは「**OK**」になっています。アカウントは daVinci の一部として保存されることになります。

オンラインのとき「**Send**」になっています。アカウントをシステムに保存します。

→ P9

Options ダイアログボックス

→ P19

コントロールページ

→ P4

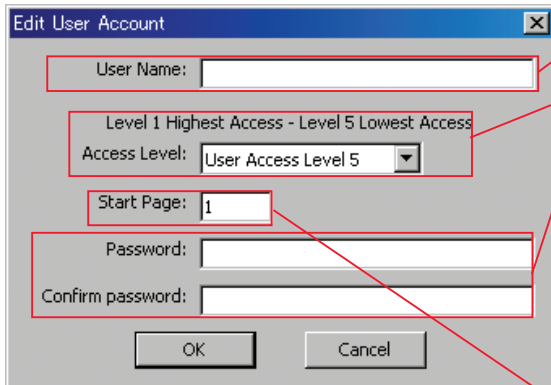
プロパティシート

→ P16

オブジェクトツールバー

## Edit User Accounts ダイアログボックス

ユーザーアカウントを作ったり編集するためのものです。



ユーザーアカウントを設定するときに必要です。

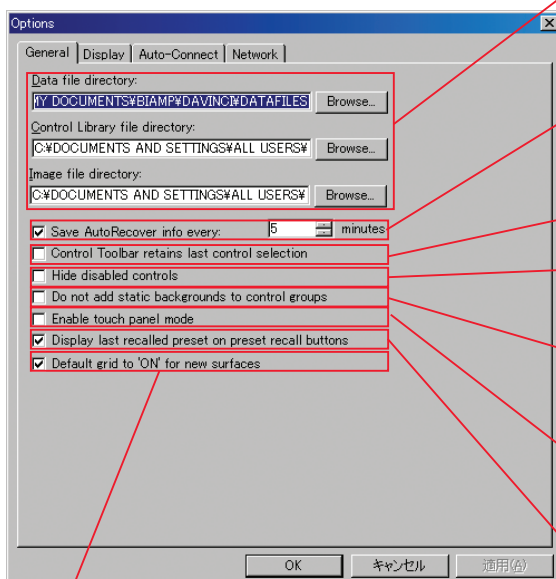
必ずアサインしてください。アクセスレベルはそのユーザーがアクセスできる制御機能を定義するものです。コントロールオブジェクトにもアクセスレベルがアサインされており、**プロパティシート**で設定します。アクセスレベルは 5 段階です。レベル 1 はあらゆる制御機能にアクセスでき、レベル 2 はレベル 1 だけで制御できる以外の制御機能すべてにアクセスでき、レベル 3 はレベル 1 または 2 だけで制御できる以外の制御機能すべてにアクセスできる、などとなっています。

このユーザーが最初にアクセスする**コントロールページ**を定義します。

そのユーザーでは制御不可能な機能は表示されますが無効になります。制御できない機能を表示したくない場合は **Options ダイアログボックス**の **General タブ**で設定します。

## Options ダイアログボックス

### General タブ



データ、コントロールライブラリ、イメージそれぞれを保存しておくディレクトリを選択します。**Browse ボタン**でディレクトリを参照可能です。

チェックを付けておくと自動的にバックアップを保存します。右側のウィンドウでバックアップを保存する間隔を設定してください。

連続して同じオブジェクトを配置する機能です。

アクセスできない制御機能をグレー表示にするのではなく表示させない機能です。

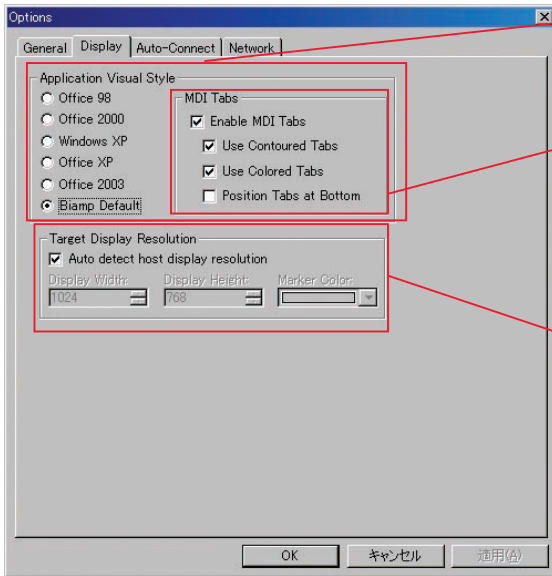
**オブジェクトツールバー**から配置したグループ化されたオブジェクトには背景を含めません。

選択した制御機能から焦点になる長方形を削除するタッチパネルモードに切り替えます。

この項にチェックが入っていないとき、新しいサーフェスを開いてもグリッドは表示されません。

表示をプリセット番号にするか単純に **Recall** にか変更するものです。

## Display タブ



表示形式を選択します。この選択は daVinci 上のさまざまな要素に反映されます。

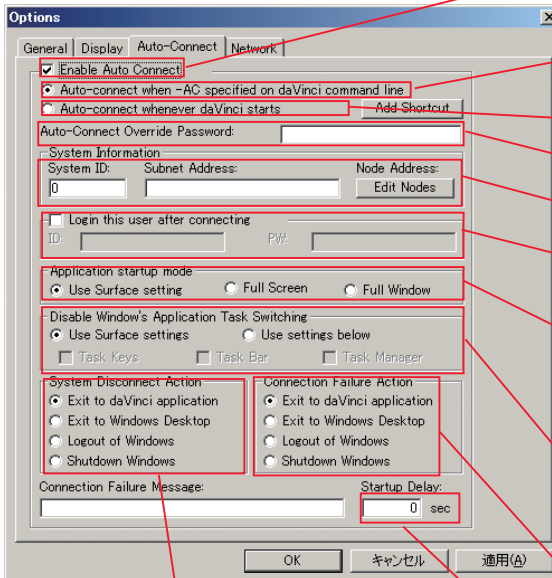
チェックを付けると複数のファイルを開いたときにタブが表示されます。下の 3 つのチェックボックスはそれぞれタブの形状、色、位置を変更するものです。**Enable MDI Tabs** にチェックが付いていない場合は **Window メニュー** でファイルを切り替えてください。

**Auto detect host display resolution** にチェックを付けると自動的に設定されますが、幅 (**Width**) と高さ (**Height**) を手動で指定することもできます。このとき設計モード中サーフェスに表示される境界線の色を選択することもできます。

→ P15

Window メニュー

## Auto Connect タブ



特定のパソコンを daVinci コントロールシステムに自動的に接続します。

特定のショートカットコマンドを使ったときだけ自動接続するように設定します。

daVinci を起動すると自動的に接続します。

自動接続の上書きを保護するパスワードを入力します。

ID 番号、全デバイスの IP アドレスを入力します。

特定のユーザーを自動的にログインさせます。ID とパスワードを入力してください。

**User Settings** (全ユーザーに作用) でサーフェスの設定を使用するか、特定のユーザーに作用する **Full Screen** (全画面) / **Full Window** (全ウインドウ) 表示にするかを切り替えます。

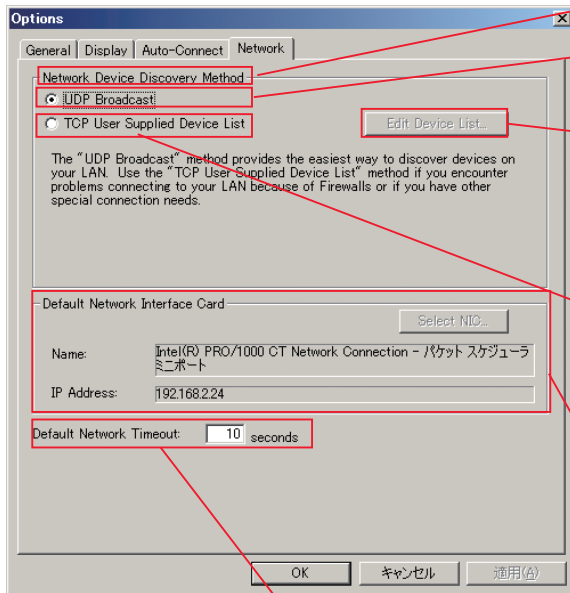
**User Surface settings** (全ユーザーに作用) でサーフェスの設定を使用するか、特定のユーザーに作用する **Use setting below** (下の設定を使用) を使います。

ユーザーが接続を切断したときの反応を選択します。

接続に失敗したときの反応を選択します。下の欄にこのとき表示するメッセージを入力してください。

初期化に時間がかかる無線ネットワークに対応するため、自動接続がタイムアウトするまでに 10 秒までのデレイを付加することができます。

## Network タブ



ネットワークへの接続法を選択します。

メッセージを基本にしたデフォルトの方法でネットワーク上のデバイスを探します。

TCP のデバイスリストが開きます。新しいデバイスを追加するときは **Add** をクリックして **Subnet Address** の下をダブルクリックし、IP アドレスの最初から3つの数字を入力し、次に **Edit Nodes** をクリックして IP アドレス最後の数字を選びます。

機器の IP アドレスを特定して接続します。通信がベースでファイアーウォールを避けたり、カスタムデバイスリストを作ったり、複数のサブネットワークを超えたり、モデムを使って離れた場所からアクセスすることができます。

daVinci が起動しているパソコンに複数のネットワークインターフェースカード (NIC) が入っているとき特定のものを選択してください。

ネットワークがタイムアウトするまでの時間を設定してください。

→ P13

オブジェクトシート

→ P13

レイヤーシート

→ P4

プロパティシート

→ P13

Gang Group  
ダイアログボックス

→ P14

Grid Settings  
ダイアログボックス

## Layout レイアウトメニュー

**Pack Objects**(オブジェクトをパックする)、**Align Objects**(オブジェクトを整列する)、**Space Evenly**(等間隔にする)、**Center In View**(中央に表示)、**Make Same Size**(サイズの統一)、**Grouping**(グループ化する)、**Order**(並び順)にはそれぞれサブメニューがあります。各サブメニューは次ページ以降でご紹介していますのでご参照ください。

**Object**(オブジェクト)…**オブジェクトシート**(Object Sheet)が開きます。

**Layers**(レイヤー)…**レイヤーシート**(Layer Sheet)が開きます。

**Properties**(プロパティ)…**プロパティシート**(Property Sheet)が開きます。

**Edit Gang Groups**(ギャンググループの編集)…**Gang Group ダイアログボックス**が開きます。

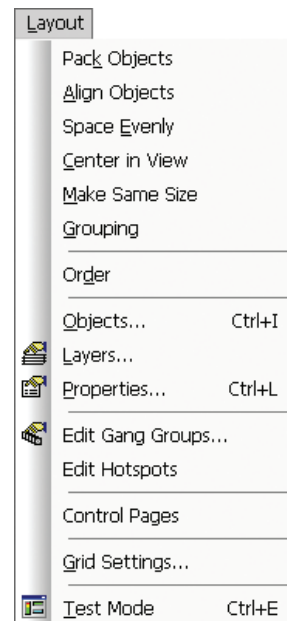
**Edit Hotspots**(ホットスポットの編集)…この機能に関するサブメニューが開きます。

**Control Pages**(コントロールページ)…この機能に関するサブメニューが開きます。

**Grid Settings**(グリッドの設定)…**Grid Settings ダイアログボックス**が開きます。

**Test Mode**(テストモード)…編集ができなくなりオフラインで制御を試す**テストモード**になります。

このメニューには対応するツールバー上のアイコンとキーボードのショートカットが表示されています。



## Pack Object メニュー

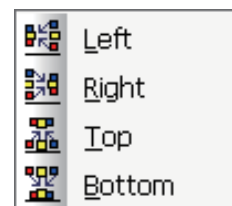
**Left**(左)…選択した複数のオブジェクトが左を基準に密着して配置されます。

**Right**(右)…選択した複数のオブジェクトが右を基準に密着して配置されます。  
※ Left、Right の場合、選択されたオブジェクトの中でいちばん上にあるものが基準点になります。

**Top**(上)…選択した複数のオブジェクトが上を基準に密着して配置されます。

**Bottom**(下)…選択した複数のオブジェクトが下を基準に密着して配置されます。  
※ Top、Bottom の場合、選択されたオブジェクトの中でいちばん左にあるものが基準点になります。

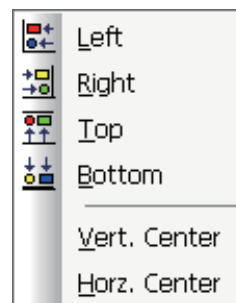
このメニューには対応するツールバー上のアイコンが表示されています。



Layout>Pack Object

### Align Objects メニュー

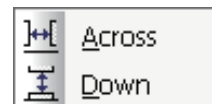
- Left** (左) …選択した複数のオブジェクトが左を基準に整列します。
  - Right** (右) …選択した複数のオブジェクトが右を基準に整列します。
  - Top** (上) …選択した複数のオブジェクトが上を基準に整列します。
  - Bottom** (下) …選択した複数のオブジェクトが下を基準に整列します。
  - Vert.Center** (垂直方向で中揃え) …選択した複数のオブジェクトが垂直方向で中揃えになります。
  - Horz.Center** (水平方向で中揃え) …選択した複数のオブジェクトが水平方向で中揃えになります。
- ※整列の基準は最初に選択された (ハンドルが緑色の) オブジェクトです。  
このメニューには対応するツールバー上のアイコンが表示されています。



Layout>Align Object

### Space Evenly メニュー

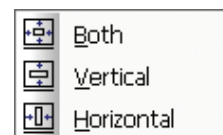
- Across** (横) …選択した複数のオブジェクトを水平方向で等間隔にします。
  - Down** (縦) …選択した複数のオブジェクトを垂直方向に等間隔にします。
- ※選択した中で最も離れた2つのオブジェクトを基準に等間隔で配置されます。  
このメニューには対応するツールバー上のアイコンが表示されています。



Layout>Space Evenly

### Center In View メニュー

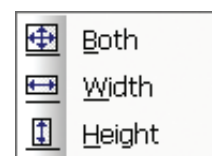
- Both** (両方) …選択したオブジェクトをサーフェスの表示範囲内で水平方向、垂直方向ともに中央に配置します。
  - Vertical** (垂直方向) …選択したオブジェクトをサーフェスの表示範囲内で垂直方向の中央に配置します。
  - Horizontal** (水平方向) …選択したオブジェクトをサーフェスの表示範囲内で水平方向の中央に配置します。
- このメニューには対応するツールバー上のアイコンが表示されています。



Layout>Center In View

### Make Same Size メニュー

- Both** (両方) …選択した複数のオブジェクトを同じ幅、高さにします。
  - Width** (幅) …選択した複数のオブジェクトを同じ幅にします。
  - Height** (高さ) …選択した複数のオブジェクトを同じ高さにします。
- このメニューには対応するツールバー上のアイコンが表示されています。



Layout>Make Same Size

### Grouping メニュー

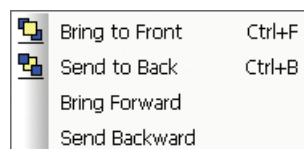
- Group** (グループ化) …選択した複数のオブジェクトを1つにします。
  - Ungroup** (グループ解除) …グループ化されたオブジェクトを分割して1つずつのオブジェクトにします。
  - Regroup** (再グループ化) …グループ解除した中で直近のものを再度グループ化する機能です。
- このメニューには対応するツールバー上のアイコンとキーボードのショートカットが表示されています。



Layout>Grouping

### Order メニュー

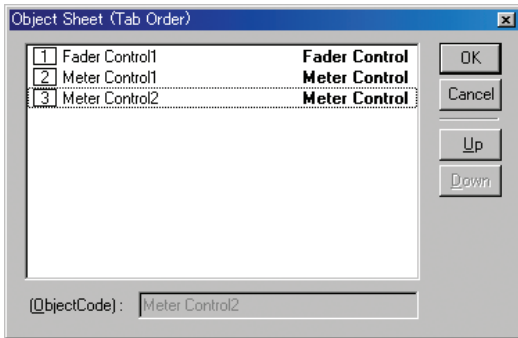
- Bring To Front** (最前面に配置) …選択したオブジェクトをすべてのオブジェクトの中で最も前面に配置します。
  - Send To back** (最背面に配置) …選択したオブジェクトをオブジェクトの中で最も背面に配置します。
  - Forward** (前面へ送る) …選択したオブジェクトを他のオブジェクトに比べて前面に送ります。
  - Backward** (背面へ送る) …選択したオブジェクトを他のオブジェクトに比べて背面に送ります。
- このメニューには対応するツールバー上のアイコンとキーボードのショートカットが表示されています。



Layout>Order



## Object Sheet オブジェクトシート

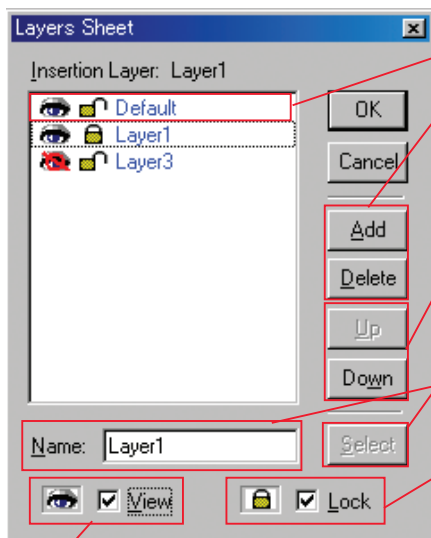


オブジェクトシートはサーフェスに表示中のコントロールページに配置された全オブジェクトのリストです。このリストにはオブジェクトコードごとにオブジェクトの種類や(それぞれの名称)、タブの順番が表示されます。オブジェクトシートが開いているときはキーボードの Tab キーを押すと順番にオブジェクトを選択できます。このときのタブ順はオブジェクトシートで変更することができます。リスト中で変更したいオブジェクトを上あるいは下にドラッグするか、矢印の上下キーを押してください。またこのリストから直接オブジェクトを選択可能です。

→ P19  
コントロールページ

## Layers Sheet レイヤーシート

レイヤーシートはレイヤーのプロパティを編集可能な表形式で表示します。レイヤーはサーフェスを複数のパートに分割するためのものです。オブジェクトの種類、システムの部分ごとなどさまざまな基準で作ることができます。



常に残るレイヤーです。他のレイヤーは Add(追加)や Delete(削除)コマンドが使えます。レイヤーをこのリストから直接選択することができます。

Up/Down ボタンはこのリストの中だけでレイヤーの表示順番を決めるものです。レイヤーは重なっているものではないためタブ順や重なった場合の表示には影響しません。

選択したレイヤーにあるすべてのオブジェクトを選択します。

追加したレイヤーに付ける名前を入力します。

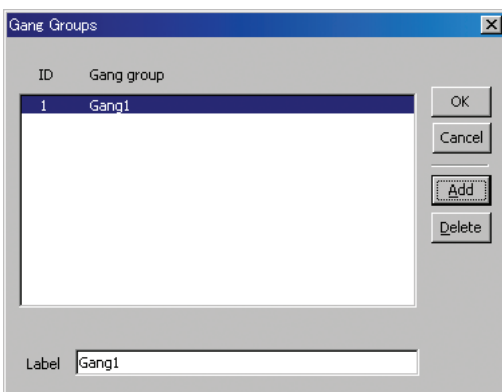
そのレイヤーを変更あるいは選択することができなくなります。

Lock と View はリスト上の対応するアイコンをダブルクリックしても切り替えることができます。

サーフェスにそのレイヤーを表示するかどうかを切り替えるものです。

**NOTE** 隠れている(サーフェス上に表示されていない)レイヤーにあるオブジェクトは選択することができません。

## Gang Groups ダイアログボックス



このダイアログボックスは同じ種類の複数の制御機能を組み合わせて動作させるためのものです。ギャンググループはまずこのリストで作成しておかなければなりません。その次に同じ種類の複数の制御機能をプロパティシートでグループにします。

**NOTE** テストモードの場合でも、ギャングするオブジェクトにはインスタンス ID、DSP ブロックの種類、属性、入力/出力をアサインしていない場合は適切に動作しません。

ギャンググループは Add(追加)や Delete(削除)で作成したり消去することができます。

新しいギャンググループを追加するとトグルボタンが表示され、ギャンググループにアサインしているすべての制御機能をギャングするかしないかを選択できるようになります。必要のないギャングボタンは削除してもかまいません。トグルボタンを作ってギャングのコントロールにアサインすることもできます。

プロパティシートからギャンググループにアサインした制御機能はすべてをマスターに設定することもできます。ギャンググループとマスターの動作は制御の種類によって変化します。

**トグルボタンをギャングした場合**…マスターになっている制御機能のステータスを切り替える (ON/OFF する) とそのギャングにある他のマスターは元の状態に関係なく切り替わります。マスターになっていない制御機能はマスターのように同じ状態 (ON/OFF) になります。

**フェーダー、エディット、エディットスピンをギャングした場合**…マスターの設定を変更するとそのギャングに属する他の制御機能も追従して変化するため、お互いの量的な関係は維持されます。マスターの制御範囲が制限されているため、他の制御機能はその範囲外になってしまう場合があります。マスターになっていないものを変更してもギャングしている他の制御機能に影響はありません。

**グラフをギャングした場合**…グラフをマスターとしてアサインすることはできません。ギャングされたグラフの制御機能は実際の操作通りにフィルターごとに動作します。パラメトリックイコライザーやオールパスフィルターはそれぞれのフィルターバンド数が違っていてもギャングすることができます。この場合は共通のフィルター数 (初期の数字順で最初からの数) だけがギャングされることになります。

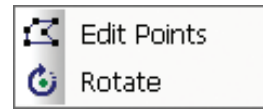
**NOTE** 制御機能のギャングをプリセットリコールの結果として変更するとギャングとしては動作しません。

### Edit Hotspot メニュー

**Edit Points**…選択したホットスポットの接続線を表示するもので、形状を編集するためのものです。ホットスポットに編集ポイントを追加することもできます。

**Rotate**…選択したホットスポットのハンドルを表示するもので、手動で回転するときに使います。選択したホットスポットの回転はプロパティシートから設定することもできます。

このメニューには対応するツールバー上のアイコンが表示されています。



Layout>Edit Hotspots

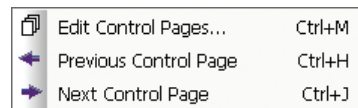
### Control Pages メニュー

**Edit Control Pages**…Page Selection ダイアログボックスが開きます。

**Previous Control Page**…表示しているコントロールページの 1 つ前のものを開きます。

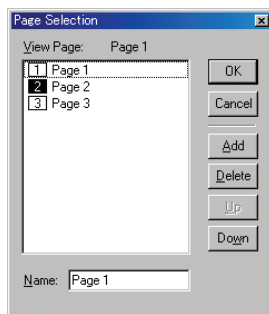
**Next Control Page**…表示しているコントロールページの 1 つ次のものを開きます。

このメニューには対応するツールバー上のアイコンとキーボードのショートカットが表示されています。



Layout>Control Pages

### Page Selection ダイアログボックス



このダイアログボックスはコントロールページを編集可能な表形式で表示します。コントロールページはサーフェスを複数の部分に分割するために使うものです。コントロールページはオブジェクトの種類、システムの要素などさまざまな基準で作ることができます。

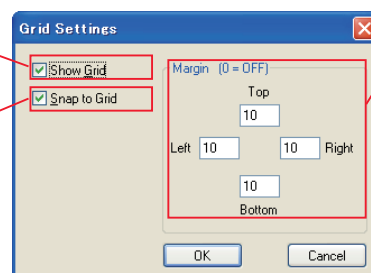
デフォルトの Page 1 は名前を変更することができますが削除することはできません。他のコントロールページは **Add** (追加) と **Delete** (削除) で作成したり消去することができます。この表から直接コントロールページを選択することができます。**Up** と **Down** はそのコントロールページのリストでの並び順を変更する機能で、コントロールページの選択順にも影響します。コントロールページに名前を付けるときは **Name** に入力してください。

### Grid Sttings ダイアログボックス

このダイアログボックスはサーフェスに表示されるグリッドをカスタマイズするものです。

チェックが付いているときグリッドが表示されます。

チェックが付いているときオブジェクトの左上の角がグリッドマークに吸着します。



緑の点線で表示されるガイドライン (初期設定ではサーフェスの端付近にあります) をピクセル単位で移



動します。

### Window ウィンドウメニュー

**Close**…アクティブになっているサーフェス (daVinci ファイル) を閉じます。

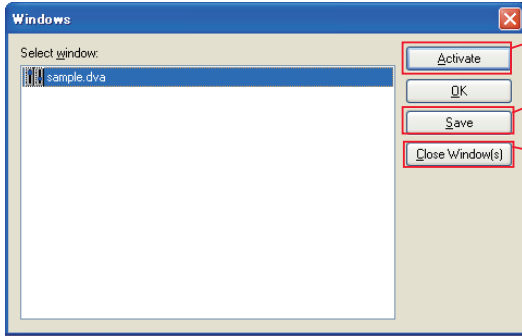
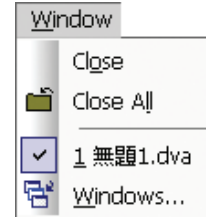
**Close All**…そのとき開いているサーフェス (daVinci ファイル) をすべて閉じます。

**Windows**…開いている複数のファイルで作業を行うためのダイアログボックスが開きます。

そのとき開いているファイルがこのメニューの下部に表示されていて簡単にアクセスすることができます。

Window メニューは Option ダイアログボックスの Display タブにある MDI が無効になっているときレイアウトが変わります。

このメニューには対応するツールバー上のアイコンが表示されています。



#### Windows ダイアログボックス

選択したファイルをアクティブにします。

選択したファイルを保存します。

選択したファイルを閉じます。

### Help ヘルプメニュー

**Help Topics**…daVinci のヘルプファイルを開きます。

**About daVinci**と**Show Splash Window**…ソフトウェアのバージョン情報を表示するウインドウが開きます。

このメニューには対応するツールバー上のアイコンが表示されています。



## ツールバー

### Standard Toolbar スタンダードツールバー



アイコンにマウスを置くとそれぞれの名称が表示されます。

**New**(新規作成)、**Open**(開く)、**Save**(保存)、**Print**(印刷)は **File メニュー**にあるものと同じ機能です。

**Cut**(切り取り)、**Copy**(コピー)、**Paste**(貼り付け)、**Undo**(アンドゥ)、**Redo**(リドゥ)は **Edit メニュー**にあるものと同じ機能です。

Help 機能は **Help メニュー**にあるものと同じ機能です。

ツールバーは **View メニュー**で開いたり閉じたりカスタマイズすることができ、任意の場所に配置できます。

### Object Bar オブジェクトバー



アイコンにマウスを置くとそれぞれの名称が表示されます。

オブジェクトバーは制御機能を集めたもので、システム設計用のコンポーネントをサーフェスに配置するために使います。グループ化された制御機能は同じカテゴリーに分類されていて Audia ソフトウェアや Nexia ソフトウェアと共通です。

オブジェクトバーには **Input**(入力)/**Output**(出力)、**Mixer**(ミキサー)、**Equalizer**(イコライザー)、**Filters**(フィルター)、**Crossovers**(クロスオーバー)、**Dynamics**(ダイナミクス)、**Routers**(ルーター)、**Delays**(ディレイ)、**Controls**(コントロール)、**Meters**(メーター)、**Generators**(ジェネレーター)があります。

各カテゴリーはアイコンで表示されていて右側にある▼をクリックするとドロップダウンメニューが開きます。オブジェクトを配置するにはまず対応するカテゴリーを選択し、ドロップダウンメニューから配置したいコンポーネントを選択します。コンポーネントを選択してからサーフェス上でクリックすればその位置にオブジェクトが配置されます。制御機能によってはポップアップメニューが開いてオプションを選択することができるので、制御するコンポーネントに合わせて設定してください。次に制御するコンポーネントに合わせて、**プロパティシート**でインスタンス ID を設定します。

**NOTE** コンポーネントはコンパイル済みの Audia や Nexia の設計ファイルからコピーすることもできます。コピーしたオブジェクトを daVinci のサーフェスに配置する場合はコンポーネントのオプションやインスタンス ID を改めて設定する必要はありません。

オブジェクトバーにはまた選択カーソルやテキストカーソルが用意されています。選択カーソル(デフォルト)はオブジェクトを選択、配置、操作するためのものです。テキストカーソルはサーフェス上に静的なテキストオブジェクトを配置するためのものです。テキストは**プロパティシート**から操作できます。

ツールバーは **View メニュー**で開いたり閉じたりカスタマイズすることができ、任意の場所に配置できます。

### Control Bar コントロールバー



アイコンにマウスを置くとそれぞれの名称が表示されます。

コントロールバーにはサーフェスに配置できる制御機能が集まっています。制御機能は種類によってカテゴリーに分けられています。

コントロールバーには **Picture**(画像)、**Frame**(フレーム)、**Edit**(エディット)、**Edit-Spin**(エディットスピン)、**Button**(ボタン)、**Toggle Button**(トグルボタン)、**Fader**(フェーダー)、**Me**

→ P5

File メニュー

→ P6

Edit メニュー

→ P15

Help メニュー

→ P6

View メニュー

→ P4

プロパティシート

ter(メーター)、 LED(インジケータ)、 Grid(グリッド)、 TI Dialer(TIダイヤラー)、 Graph(グラフ)、 Paging(コントロールページ)、 Hotspot(ホットスポット)があります。

各制御機能はアイコンで表示されています。オブジェクトを配置するにはまず対応するアイコンをクリックし、それからサーフェス上の配置したい位置をクリックするだけです。制御機能によってはポップアップメニューが開いて制御するコンポーネントに対応するようオプション設定が必要なものもあります。プロパティシートの Data Attributes(データ属性)は制御されるコンポーネントに合わせてアサインしてください。

**NOTE** コンポーネントはコンパイル済みの Audia や Nexia の設計ファイルからコピーしてすることもできます。コピーしたオブジェクトを daVinci のサーフェスに配置する場合は、コンポーネントのオプションや Data Attributes(データ属性)を改めて設定する必要はありません。

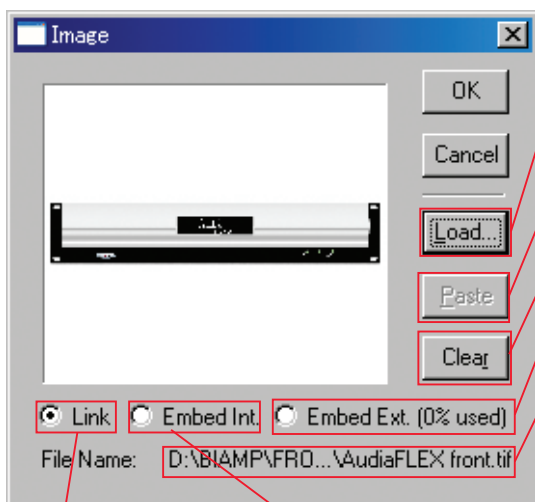
コントロールバーにはまた選択カーソルやテキストカーソルが用意されています。選択カーソル(デフォルト)はオブジェクトを選択、配置、操作するためのものです。テキストカーソルはサーフェス上に静的なテキストオブジェクトを配置するためのものです。テキストはプロパティシートから操作できます。

ツールバーは View メニューで開いたり閉じたりカスタマイズすることができ、任意の場所に配置できます。

## コントロールバーにあるアイコンの制御機能

### Picture 画像

ピクチャーは制御機能を持たないイメージで、背景に使ったりロゴやアイコンなどを配置するときに使います。Picture アイコンをクリックしてサーフェスのどこかをクリックするとこのダイアログボックスが開きます。



画像ファイルを探すときに使います。BMP、JPG、GIF、EMF、WMF、TIF、PNG、ICO がサポートされています。

クリップボードにあるイメージを配置します。

選択した画像を配置することなく削除するときに使います。

Audia のみ対応する機能で、使用する画像を専用メモリ上にコピーします。

埋め込んだ画像に識別用の名前を付けるもので、プロパティシートに表示されます。リンクしている場合は元のファイル名とディレクトリが表示されます。

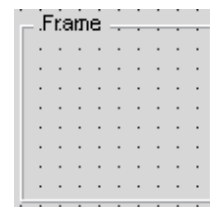
元の画像ファイルを参照するときに使います。

画像を Audia や Nexia にある標準メモリ上にコピーします。

画像はサーフェスで操作したりプロパティシートで編集することができます。

### Frame フレーム

制御に関係のない画像で、制御機能や制御画面を分割するためのフレームやラベルとして使うものです。サーフェス上で操作したりプロパティシートで編集することができます。

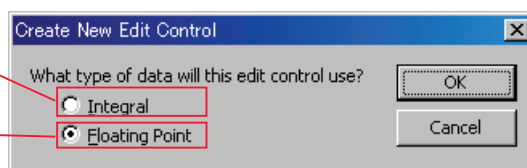


### Edit エディット

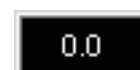
エディットコントロールを新規作成します。エディットコントロールは数値の表示を制御するもので、キーボードから入力して調整することができます。

ロジックディレイや CobraNet のバンドル番号を制御するときに使う整数のみの機能です。

レベル調整などに使うもので小数点以下一位まで対応します。



この機能はサーフェス上で操作したりプロパティシートで編集することができます。



→ P4

プロパティシート

→ P6

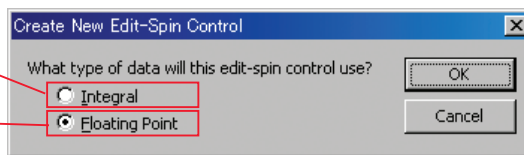
View メニュー

## Edit-Spin エディットスピン

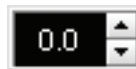
**Create New Edit-Spin Control**(エディットスピンコントロールを新規作成する)…エディットスピンコントロールはキーボードによる入力かマウス操作で数値を調整できるディスプレイです。

ロジックディレイや CobraNet のバンドル番号を制御するときに使う整数のみの機能です。

レベル調整時に使うもので小数点以下一位まで対応します。



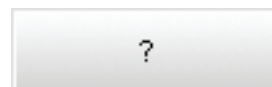
この機能はサーフェス上で操作したりプロパティシートで編集することができます。



## Button ボタン

モメンタリー動作のボタンでプリセットの呼び出しやコマンドストリングの送信などといった機能をマウスで選択するために使うものです。ボタンには全画面表示、音声の再生/停止、ユーザーのログイン/ログアウト、daVinciの終了といった機能に関するアプリケーションをアサインすることもできます。

この機能はサーフェス上で操作したりプロパティシートで編集することができます。



## Toggle Button トグルボタン

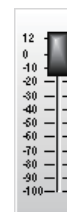
ラッチ動作のボタンでミュートや信号の極性反転などをマウスで操作するときに使うものです。ギャングの制御など機能に関するアプリケーションをアサインすることもできます。

この機能はサーフェス上で操作したりプロパティシートで編集することができます。



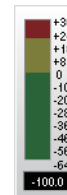
## Fader フェーダー

単一の信号レベルをマウスで調整するためのものです。この機能はサーフェス上で操作したりプロパティシートで編集することができます。



## Meter メーター

単一の信号レベルを表示するものです。この機能はサーフェス上で操作したりプロパティシートで編集することができます。



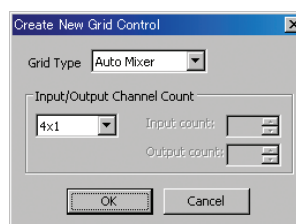
## LED インジケーター

ミュート、極性反転、信号の有無など機能に関するステータスを表示するために使います。この機能はサーフェス上で操作したりプロパティシートで編集することができます。



## Grid グリッド

ミキサーやルーターなどのコンポーネントで入力と出力のアサインをマウスで設定するための制御画面です。この機能はサーフェス上で操作したりプロパティシートで編集することができます。右クリックして「Edit Text」を選択すると入力/出力を識別するためのカスタムラベルに文字を入力することができます(8文字まで)。

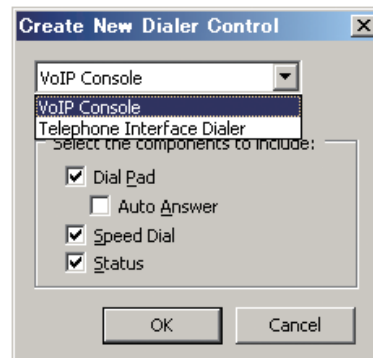


## **Dialer Control** ダイヤラーコントロール

テレホンインターフェースや VoIP の操作に使います。

このアイコンをクリックしてからサーフェス上の配置したい場所をクリックすると、左図の Create New Dialer Control ダイアログボックスが表示されます。このダイアログボックスにあるプルダウンメニューで、Telephone Interface Dialer (テレホンインターフェース用) または VoIP Console (VoIP 用) のどちらかを選んでください。選択したらプルダウンメニューの下にある表示オプションから、使用する機能にチェックを付けてください。

サーフェスに配置すると操作部はすべてグループ化されていますが、**レイアウトバー**または **Layout メニュー**から編集することができます。



→ P11  
Layout メニュー

→ P20  
レイアウトバー

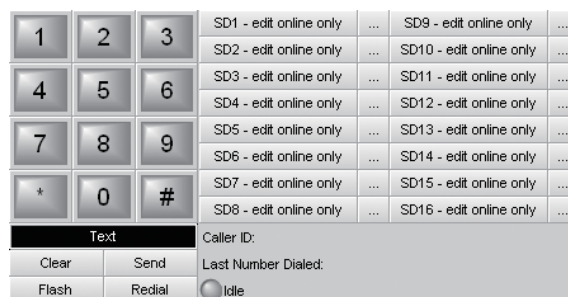
→ P4  
プロパティシート

→ P16  
コントロールバー

→ P16  
オブジェクトツールバー

## **Telephone Interface Dialer** テレホンインターフェース・ダイヤラー

テレホンインターフェースを操作するためのものです。サーフェス上で操作したり**プロパティシート**で編集することができます。オンラインのとき、ダイヤルパッドを右クリックして Edit Text を選択すれば、識別用に表示させるテキストを入力することができます。



## **VoIP Console** VoIP コンソール

このオブジェクトは2つの方法でサーフェス上に配置することができます。1つ目は**オブジェクトツールバー**の I/O メニューから配置する方法で、この場合は VoIP ラインを (ライン 1、ライン 2、ライン 1 と 2) から選択することができます。2つ目の方法は、**コントロールバー**の Dialer Control アイコンを配置することです。この場合はライン 1 用のオブジェクトとして配置されるので、ライン 2 用として使う場合は、**プロパティシート**でラインを切り替えてください。

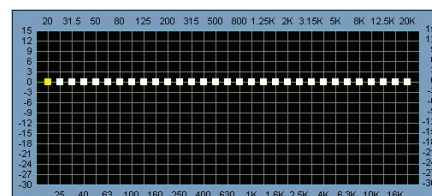
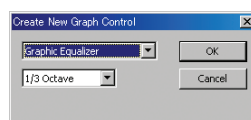
このオブジェクトはサーフェス上で操作したり**プロパティシート**で編集することができます。オンラインのとき、ダイヤルパッドを右クリックして Edit Text を選択すれば、識別用に表示させるテキストを入力することができます。



## **Graph** グラフ

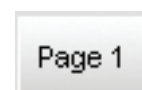
イコライザー、フィルター、クロスオーバーなどをマウスで調整するための制御画面です。

この機能はサーフェス上で操作したり**プロパティシート**で編集することができます。



## **Paging** コントロールページ

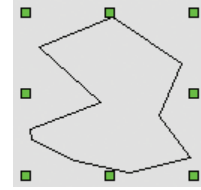
サーフェスにある複数のコントロールページをマウスで切り替えるときに使います。この機能はサーフェス上で操作したり**プロパティシート**で編集することができます。





## ※ Hotspot ホットスポット

サーフェス上に多角形を描くための機能で、アプリケーションやコントロールページ操作などの機能を割り当てることもできます。ホットスポットを描くためには左クリックしてドラッグします。この操作で最初の編集ポイントから線が引けます。線を描き終えたい場所でマウスのボタンを放してください。編集ポイントや線を追加するときは左クリックします。ホットスポットの形状は右クリックするか最初の編集ポイントまでマウスを戻して左クリックすると完成します。ホットスポットは **Layoutメニュー** や **プロパティシート** で編集することができます。ホットスポットは見えるものとして配置することも、見えないものとして画像の上に配置することもできます。



## Layout Bar レイアウトバー



アイコンにマウスを置くとそれぞれの名称が表示されます。

レイアウトバーには **Layoutメニュー** と同じ **Test Mode**(テストモード)、**Property Sheet**(プロパティシート)、**Edit Gang Groups**(ギャンググループの編集)、**Layers Sheet**(レイヤーシート)、**Grouping**(グループ化)、**Packing**(パック)、**Aligning**(整列)、**Centering**(中揃え)、**Spacing**(間隔調整)、**Sizing**(サイズ変更)、**Order**(並び順)、**Hotspot**(ホットスポット)、**Page**(コントロールページ)の各機能が集まっています。

**Toggle Ruler**(ルーラー ON/OFF)、**Zoom**(ズーム)は **Viewメニュー**のものと同じです。**Toggle Grid**(グリッド ON/OFF)はサーフェス上のグリッドを表示/非表示にするものです。

ツールバーは **Viewメニュー**で開いたり閉じたりカスタマイズすることができ、任意の場所に配置できます。

## Format Bar フォーマットバー



アイコンにマウスを置くとそれぞれの名称が表示されます。

フォーマットバーには **Font**(フォント)、**Font Size**(フォントサイズ)、**B Bold**(ボールド)、**I Italic**(イタリック)といったテキストの形式に作用する機能があります。**Left**(左寄せ)、**Center**(中揃え)、**Right**(右寄せ)はテキストの行揃えに関する機能です。**BackColor**(背景色)はサーフェスや選択したオブジェクトに作用します。**TextColor**(文字色)はテキストに影響します。**Fore-color**(前方色)はオブジェクトの下と右の境界線に作用します。**HiliteColor**(ハイライト色)はオブジェクトの上と左の境界線に作用します。**PenWidth**(ペンの太さ)はオブジェクトの境界線に作用します。

ツールバーは **Viewメニュー**で開いたり閉じたりカスタマイズすることができ、任意の場所に配置できます。

## Network Bar ネットワークバー



アイコンにマウスを置くとそれぞれの名称が表示されます。

ネットワークバーには **Connect To Network**(ネットワークへの接続)、**Disconnect From Network**(ネットワークの切断)、**Connect To System**(システムへの接続)、**Disconnect From System**(システムの切断)、**Sync Data**(データ状態の同期)といった **Fileメニュー**と同じ機能があります。

**Send Configuration**(コンフィギュレーションの送信)は daVinci の制御ファイルデータを選択した Audia や Nexia に送信するものです。

ツールバーは **Viewメニュー**で開いたり閉じたりカスタマイズすることができ、任意の場所に配置できます。



## Status Bar ステータスバー

Ready      Disconnected      6 Objects      1 Selected      レイヤー-1      80,210      50x25

ステータスバーはメイン画面の一番下に配置されシステムの情報を表示します。システムのステータスが左端に表示されます。システムやネットワークとの接続に関するステータスは中央よりに表示されます。

この中には **LPS**(権限の低いセッション)や **HPS**(権限の高いセッション)という表示があります。複数のユーザーが接続している場合、最初にオンラインにしたユーザーに HPS が認められます。HPS が認められたユーザーだけがアドミニストレータとしてアクセスできます。ステータスバーの右にはサーフェスの情報が表示されていて、そのコントロールページにあるオブジェクトの数、選択されているオブジェクトの数、レイヤーのステータス、オブジェクトの位置とサイズを見ることができます。

## キーボードショートカット

---

### ファイル管理に関するショートカット

- Ctrl + N…新規作成
- Ctrl + O…既存のファイルを開く
- Ctrl + S…データを保存する
- Ctrl + Tab または Ctrl + F6…次のデータ
- Ctrl + Shift + Tab または Ctrl + Shift + F6…前のデータ
- Ctrl + F4…書類を閉じる
- Alt + F4…アプリケーションを終了する

### ビューモードに関するショートカット

- Ctrl + W…ログイン
- Ctrl + Q…ログアウト
- Ctrl + E…ラン (テスト) モードの ON/OFF
- Ctrl + F9…フルスクリーンモードの ON/OFF
- Alt + F9…フルウィンドウモードの ON/OFF

### 切り取り / コピー / 貼り付けに関するショートカット

- Ctrl + C…オブジェクトをコピーする
- Ctrl + V…オブジェクトを貼り付ける
- Ctrl + D…オブジェクトを複製する
- Ctrl + X…オブジェクトを切り取る (クリップボードにコピーを置く)
- Del …オブジェクトの削除 (クリップボードにコピーしない)
- Alt + ドラッグ…選択したオブジェクトの複製を (サーフェスやライブラリに)ドラッグ

### レイアウトに関するショートカット

- Ctrl + F…オブジェクトを前面に移動
- Ctrl + B…オブジェクトを背面に移動
- Ctrl + A…すべてのオブジェクトを選択
- Ctrl + G…選択したオブジェクトをグループ化する
- Ctrl + U…グループを解除する
- Ctrl + R…再度グループ化する
- Ctrl + J…次のページへ移動する
- Ctrl + H…前のページへ移動する

### 元に戻す / やり直す / 印刷に関するショートカット

- Ctrl + Z…元に戻す
- Ctrl + Y …やり直す
- Ctrl + P…印刷

### **ツールに関するショートカット**

Ctrl + L…プロパティシート  
Ctrl + I…オブジェクトシート  
Ctrl + M…ページ選択ダイアログ  
F2…オブジェクトツールバーの ON/OFF  
Shift + F2…レイアウトツールバーの ON/OFF  
Alt + F2…コントロールツールバーの ON/OFF  
レイアウト内で Alt + ドラッグ…ターゲットをズーム  
F1…ヘルプ

### **Processing Library**

Shift + 1~0 …カスタムプロセッシングライブラリ 1~10

# サーフェスをデザインする

→ P16

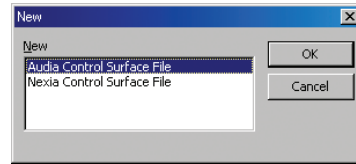
コントロールバー

## オブジェクトの配置

daVinci を起動すると以前の作業で使用したファイルが自動的に開くので、不要なものは閉じてください。

New(新規作成)を選択すると制御するシステムが Audia なのか Nexia なのかを選択する画面が表示されます。以前に作成して保存したファイルを呼び出すときは Open(開く)を選択してください。

**NOTE** ファイルの拡張子は、Audia 用データが .dva、Nexia 用データが .dvn です。



→ P4

プロパティシート

→ P16

オブジェクトバー

サーフェスにコントロールオブジェクトを配置します。方法は 3 つあります。

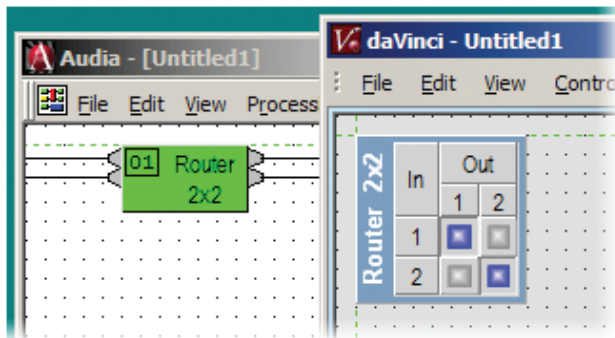
- ① **コントロールバー**から個々の制御機能を配置します。各制御機能は**プロパティシート**の Data Attributes(データ属性)タブでアサインします。データ属性には Instance ID(インスタンス ID)、DSP Block Type(DSP ブロックの種類)、Attributes(属性)があり、特定のコンポーネントを制御する場合は Input/Output(入力/出力)があります。これらの情報は Audia や Nexia の設計ファイルにあります。



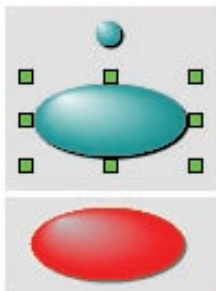
- ② **オブジェクトバー**からグループ化された制御機能を配置します。**オブジェクトバー**の制御機能は Audia や Nexia のシステム設計に使うコンポーネントの典型的なものです。このためデータ属性はあらかじめアサインされているので、インスタンス ID だけを入力すればいいことになります。インスタンス ID は**プロパティシート**でアサインしますが、初期設定では 1 By 1 は無効になっています。この情報は Audia や Nexia の設計ファイルにあります。



- ③ コンパイル済みの Audia や Nexia の設計ファイルからコンポーネントオブジェクトをコピーして、daVinci のサーフェスに直接貼り付けます。データ属性は自動的にシステム設計上のコンポーネントからコピーされるため、daVinci のコントロールオブジェクトでは**プロパティシート**でアサインし直す必要がありません。その結果コントロールオブジェクトがグループ化されているかどうかは元のコンポーネントオブジェクトによって決まります。

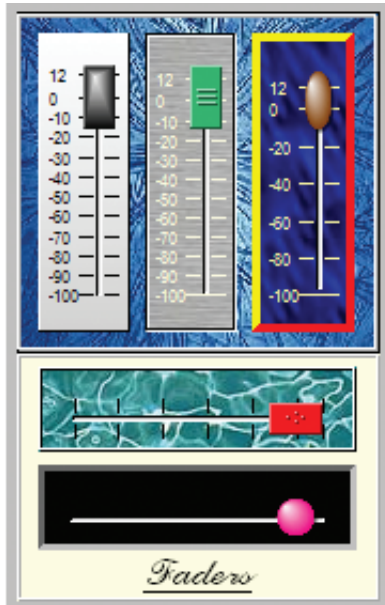


## 表示のカスタマイズ



オブジェクトの位置はサーフェス上でドラッグすることで変更します。オブジェクトの大きさや形状は、選択したときに表示される緑のハンドルをドラッグして変更します。位置、サイズ、形状はプロパティシートの **Display Attributes**(表示属性)でも変更することができます。

オブジェクト各部の色はフォーマットバーまたはプロパティシートの **Data Attributes**(データ属性)で変更します。編集できる色は **ON/OFF**(ON のときと OFF のときの表示)、**Text**(テキスト)、**Border**(境界線)、**Back**(背景)、**Fore**(前面)、**Hi-lite**(ハイライト)、**Shadow**(影)です。



オブジェクトによってはさらに表示を編集することができます。**Border Style & Width**(境界線の形式と太さ)、**Scale Markings**(目盛り)、**Button**(ボタン)または**Thum(ノブ) Style、Orientation**(動作方向)などです。

**Textures**(材質)…そのオブジェクトの背景に素材のイメージを貼り付けます。プロパティシートの Display Attributes(表示属性)でインポートすることができます。この機能を選択すると **Image ダイアログボックス**が開きます。

**Pictures**(画像)…同じようにコントロールバーを使ってインポートすることができ、サーフェスの背景やロゴの配置などに使います。この機能を選択すると **Image ダイアログボックス**が開きます。

**Frames**(フレーム)…コントロールバーから配置するもので、制御機能を体系づけたりラベリングするときに使います。

**Text**(静的制御)…オブジェクトバーかコントロールバーから配置します。テキストは静的制御で制御機能を体系づけたりラベルを貼ったり、あるいは背景や他の制御機能に使います。

画像、フレーム、テキストは関連する制御機能とグループ化することができますので、1つのオブジェクトとして選択したり配置することができます。サーフェスの表示そのものは上記と同様の方法で編集することができます。

→ P16

コントロールバー

→ P4

プロパティシート

→ P16

オブジェクトバー

→ P20

フォーマットバー

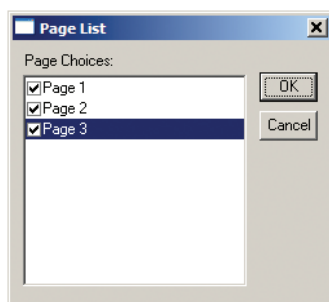
→ P17

Image  
ダイアログボックス

→ P20

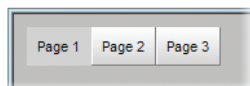
ホットスポット

## コントロールページを追加する



コントロールページとはサーフェスを複数の部分に分けるものです。コントロールページはオブジェクトの種類、システムの部分などさまざまな基準で分けることができます。コントロールページは Layout メニューまたはレイアウトバーから追加することができます。

新しいページを追加したら、コントロールバーから各コントロールページに Page 制御機能を追加することになります。Page 制御機能をコントロールページ上に配置すると Page List ダイアログボックスが現れ、そのサーフェスにある他のコントロールページへ移動するための誘導機能をアサインすることができます。



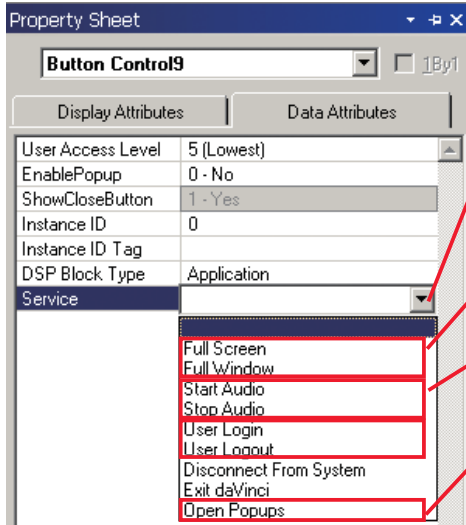
Page 制御機能は他のコントロールページと同じようにそのコントロールページ自体にアサインすることができます。この種類のアサインは一連のボタンを表示して選択中のコントロールページを表示するときに使います。

ホットスポットを Page 制御に使うこともできます。コントロールページへのアクセスをパスワードで制限する場合はプロパティシートの Data Attributes(データ属性)にある User Access Level でアクセスできるユーザーのレベルを指定します。表示された Page コントロールも編集されます。

## アプリケーションの制御

オブジェクトによっては特定のアプリケーション機能を持たせることができます。この機能はプロパティシートの Data Attributes( データ属性 ) の DSP Block Type の下に表示されます。

ボタンとホットスポットには下記のアプリケーション機能をアサインすることができます。



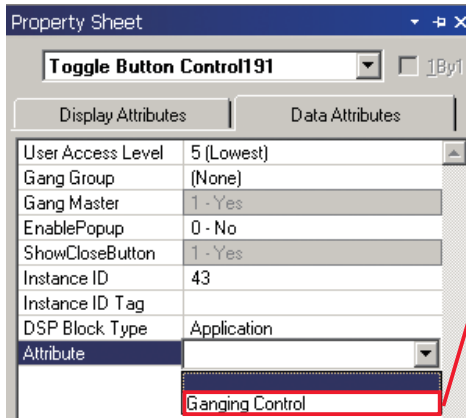
全画面表示またはサーフェスの最小表示が可能です。

**NOTE** 自動的に全画面表示にするには Tools メニューの Options ダイアログボックスから General タブを選択してください。

制御されているシステムで音声信号をミュートまたはミュート解除する機能です。

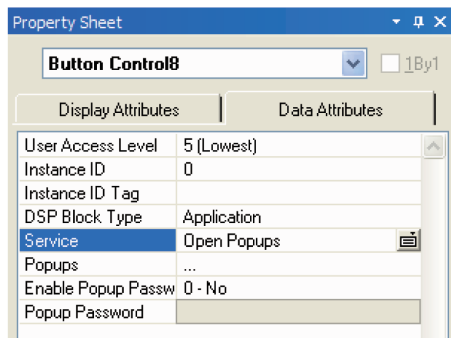
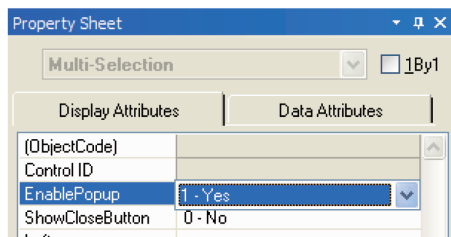
ログイン、ログアウト用の制御機能をサーフェスに配置します。

非表示のポップアップコントロールを表示します。



トグルボタンには共通のグループをギャングしたりギャングを解除する機能を割り当てることもできます。

## ポップアップコントロールを追加する



サーフェスを構成するためにコントロールページを追加することに加え、そのページで特定のコントロールの表示 / 非表示を切り替えることができるポップアップも使用可能です。作用させるコントロールを指定したり、ポップアップボタンを割り当てる作業はプロパティシートで行います。

まず作用させるコントロールを選び、プロパティシートの **Data Attributes** にある **Enable Popup** フィールドで **Yes** を選択します。各コントロールに専用のクローズ ( 非表示 ) ボタンが必要なときは、**Show Close Button** フィールドも **Yes** にします。

次にボタンまたはホットスポットを配置します。プロパティシートの **Data Attributes** タブにある **DSP Block Type** ( 用途 ) を **Application** に、**Service** ( ポップアップを開く ) フィールドを **Open Popups** に設定してください。

ポップアップボタンはパスワードプロテクトすることができます。ポップアップボタンの一例は、大規模なミキシングを行う際に複数チャンネルを制御することです。いくつかのチャンネルそれぞれに操作部を持たせる代わりに、各チャンネルの操作部を専用のポップアップボタンに割り当てます。各チャンネルの操作部を重ねておくことができるので、同時に 1 チャンネル分のみ表示されることとなります。この 1 チャンネル分の操作部の隣にポップアップボタン

→ P4

プロパティシート

→ P9

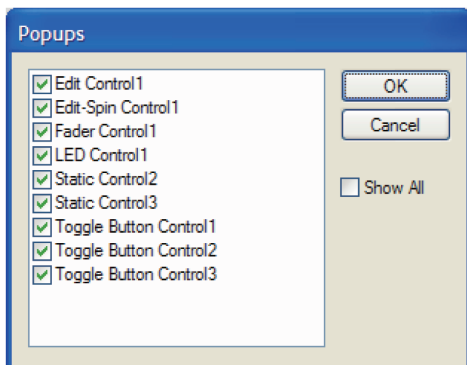
Options  
ダイアログボックス

→ P11

Layout メニュー

→ P20

レイアウトバー



を置き、アクセスできるチャンネルを選択できるようにしておきます。

Popups の項に表示されている「...」をクリックすると、ポップアップに対応するコントロールオブジェクトのリストが表示されます。ポップアップボタンに対応させるコントロールを選んでください。

コントロールを1つも選択せずにポップアップボタンをすることで、そのページにあるすべての使用可能なコントロールを閉じる(非表示にする)ボタンを作ることができます。

→ P4

プロパティシート

→ P9

Options  
ダイアログボックス

→ P11

Layout メニュー

→ P20

レイアウトバー

## サーフェスをテストする

デザイン中に **Layout メニュー** または **レイアウトバー** からテストモードに入ることができます。テストモードは一時的にすべての編集機能を無効にして、**プロパティシート** と **コントロールライブラリ** が開いている場合は閉じ、制御機能をオフラインでテストして動作を確認するためのものです。**Tools メニュー** の **Options ダイアログボックス** にある **General** タブで **Always use full screen in run mode** にチェックが付いているとき、テストモードにすると常に全画面表示になります。

**NOTE** テストモードのまま全画面表示を解除するには Shift+F9 キーを押します。

テストモードに入るとき作成したファイルを保存するためのプロンプトが表示されます。



# サーフェスを送信する

## ネットワークについて

10/100Base-T 対応のネットワークカードがインストールされているパソコンをお使いください。Audia あるいは Nexia の Ethernet ポートに直接接続するときは CAT5 のクロスケーブルをお使いください。複数台の Audia や Nexia があるネットワーク (システム) に接続する場合は CAT5 のストレートケーブルと Ethernet スイッチングハブを使って接続します。管理機能のあるスイッチングハブの場合、10Base-T での接続にアサインするときはご注意ください。

Ethernet ではスイッチングハブと Audia あるいは Nexia を接続するケーブル長が 100m までに制限されています。しかしながら光ファイバーケーブルを使うと距離の制限は 2km まで延長されます。光ファイバーケーブルと対応するポートを持ったスイッチングハブを使用するか、あるいはメディアコンバーターで光ファイバーと標準的な RJ45 を変換することもできます。

パソコンには IP アドレスを設定してください。ほとんどのパソコンでは TCP/IP は自動的に設定されますが、Audia や Nexia ではマニュアルでアサインしなければなりません。Audia または Nexia のシステム設計では、各ユニットは独自の IP アドレス (たとえば 192.168.1.101 など) をアサインしなければなりません。この情報はシステム設計ファイルでわかります。パソコンには同じネットワークで、しかし独自の IP アドレスを割り当ててください。

ほとんどのシステムは Audia または Nexia1 台で対応できます。こうしたシステムの場合は入力と出力の数、DSP プロセッシング量は標準的なコンフィギュレーションを超えないようにしてください。1 台しか使用しない場合はネットワークも簡潔です。Ethernet の接続はパソコンと Audia あるいは Nexia の間だけになり、CAT5 クロスケーブルで接続するだけです。クロスケーブルは Audia、Nexia に付属しています。

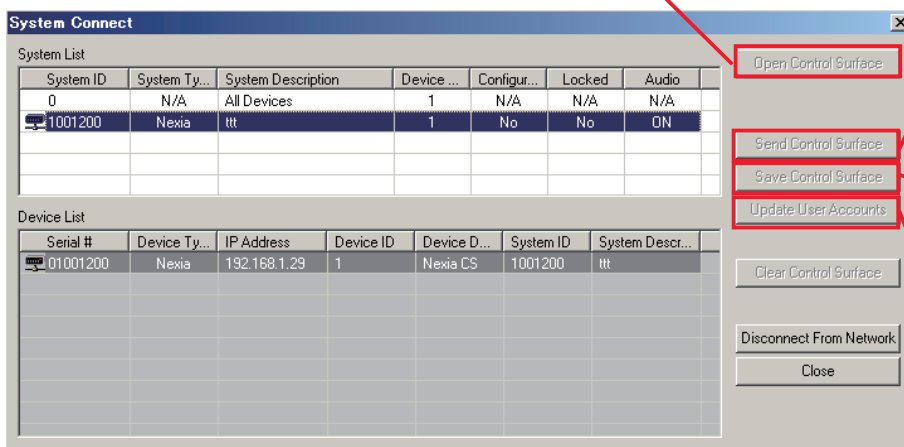
**NOTE** Audia のシステムにはよく似ていて異なるネットワーク接続、CobraNet が装備されています。Nexia には別に NexLink という接続が用意されていますが、こちらは CAT5 のストレートケーブルでのみ接続します。接続の際はご注意ください。

## サーフェスにアクセスする

パソコンで通信の準備が整ったら **File メニュー** または **ネットワークバー** で Connect To Network を使います。この作業で System Connect ウィンドウが開き、System List から該当するシステムを選択することができます。

すでにシステムに送信されている daVinci ファイルを探します。このためには **User Accounts ダイアログボックス** で設定したユーザー名とパスワードが必要です。

そのとき開いていてアクティブになっているサーフェスをシステムに保存します。



daVinci のユーザーアカウントをシステムに送信します。

システムに既存の daVinci ファイルを削除します。

**NOTE** Send Control Surface、Update User Accounts、Clear Control Surface にはアドミニストレータのパスワードが必要です。アドミニストレータ・パスワードは Audia あるいは Nexia の設計ファイルで Designer レベルか Technician レベルのパスワードであり、daVinci ファイルのパスワードではありません。またアドミニストレータは **HPS** (権限の高いセッション、つまり最初に接続したユーザー) でログインしている必要があります。HPS の場合はステータスバーに表示されます。

→ P4

プロパティシート

→ P9

Options ダイアログボックス

→ P11

Layout メニュー

→ P20

レイアウトバー

→ P5

File メニュー

→ P20

ネットワークバー

→ P9

User Account ダイアログボックス

→ P20

HPS

## サーフェスの準備

---

→ P9

Options  
ダイアログボックス

一般的には専用のパソコンが複数台ネットワークに接続され、daVinci ソフトウェアが起動され、ユーザーはログイン / ログアウトによってサーフェスにアクセスできるようになります。このためにはまずサーフェスをシステムに送信しなければなりません。

サーフェスの送信はアドミニストレータが行います。アドミニストレータはエンドユーザーのためにアプリケーション制御機能をサーフェス上に用意します。アプリケーション制御機能にはサーフェスの設計、ユーザーアクセスレベルによるアサイン制限が含まれています。アドミニストレータはこうした制御機能を使ってサーフェスをユーザーモード (全画面表示など) にすることもできます。アドミニストレータがログアウトしてもユーザーがログイン / ログアウトできるようにパソコンは動作したままにしておきます。

**NOTE** ログイン / ログアウトはサーフェス上のアプリケーション制御機能に割り当てることができ、エンドユーザーからのアクセスを可能にするものです。サーフェスを開いたりテストするとき自動的に全画面表示するよう設定する場合は、Tools メニューの **Options ダイアログボックス**にある General タブで設定してください。

## サーフェスを使用する

→ P9

User Account  
ダイアログボックス

一般的には専用のパソコンがネットワークに接続され、daVinciソフトウェアが起動され、ユーザーはログイン / ログアウトによってサーフェスにアクセスできるようになります。専用のログイン / ログアウト制御もサーフェス上に作ることができます。ログインには **User Accounts ダイアログボックス** で設定したユーザー名とパスワードが必要です。

サーフェスが使えない (daVinci やパソコンが起動していない) 場合はユーザーは Connect To Network と Open (開く) を機能させなければなりません。

**NOTE** この方法はアドミニストレータによって設定されたユーザーモードでバイパスすることができます。