

プロテウス・セッションエディター

2011年、代理店が（株）アイ信より佐田意識研究所へと変更になりました。
日本語訳の内容は、以前と同じです。

はじめに

ボイジャーシリーズをご愛用されている皆様からのご要望の中に、「セッションプログラムを自分の思いどおりのものに変更したい」というものが多くございました。例えば、既存のセッションを行っている時に、「もう少しこの周波数の時間を長めに取りたい」とか、「この周波数の時に光をもっと強くしたい」というものです。

『プロテウス・セッションエディター』ソフトウェアは、皆様のこのご要望にお答えしました！プログラムを作成・編集し、プロテウスをパソコン（Windows98以降）に接続して転送することによって、自分だけのオリジナルプログラムが完成します。

さらなる主な機能として…

- 2色のカラーゴーグルは、それぞれの色を独立して編集することができます。その組み合わせは256通り（各色16通り）です。
- 「補助コントロール」機能により、周波数・音の高低・光の明るさを超精密にコントロールすることができます。
- 作成したプログラムをプロテウスに転送する前に、リアルタイムで再生することができ、その場で編集が可能です。
- オリジナルプログラムは、199個までプロテウスに転送できます。
- 音の波形を組み合わせ、お好みの音を作ることができます。

その他にもパワフルな機能が数多く搭載されていますので、この取扱説明書をよく読み、進歩した新しいセッションを体験してください。

システムに必要なもの

- ・利用可能なシリアルポートのあるPC（Windows 98以上）
- ・PC接続ケーブル（付属品）

ソフトのインストール

Proteus セッションエディターソフトは、付属の「プロテウス CD」を使用してインストールするか、私たちのホームページからダウンロードすることができます。

◆ ホームページからダウンロードする場合

1. <http://mindplacesupport.com/Proteus.htm> より、ダウンロードのページを開きます。

ダウンロードしたファイルが開かない…？

ダウンロードしたファイルを開くには、ZIP ファイル解凍ソフトが必要です。
解凍ソフトをお持ちでない場合は、無料でダウンロードできるサイトなどがあります。

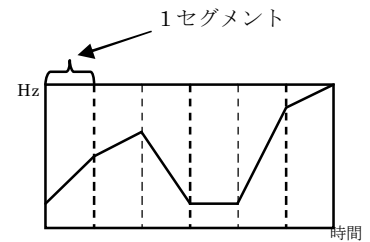
ソフトのインストール後

最新バージョンの 50 プログラムをプロテウスにインストールする必要があります。ファイル (File) メニューから「**Unzip factory sessions (ファクトリーセッションを開く)**」を実行してください。

セッション構成に関する簡単な機能紹介

すべての Proteus セッションは、2 つ以上のセグメント (部分) から成り立っており、1 つ終わるともう 1 つが作動します。1 セグメントは、そのセグメントの最初と最後における周波数、光の明るさ、音の高さ、長さによって定義されます。

これらのパラメータ (変数) は、そのセグメントの進行中にそのまま残したり、変化させたりすることができます。例えば、音の高さを 200Hz で始め、400Hz で終わらせるというものです。そのセグメントの間、音は滑らかに上昇していきま。特に面白い機能は、赤や緑の光の設定で始め、別の色の光で終わらせるというものです。例えば、すべて赤で始まり、すべて緑で終わるといったものです。セグメント進行中に、256 種のコンビネーション (各色 16 種) が可能で、心地よい移り変わりを体験できるでしょう。



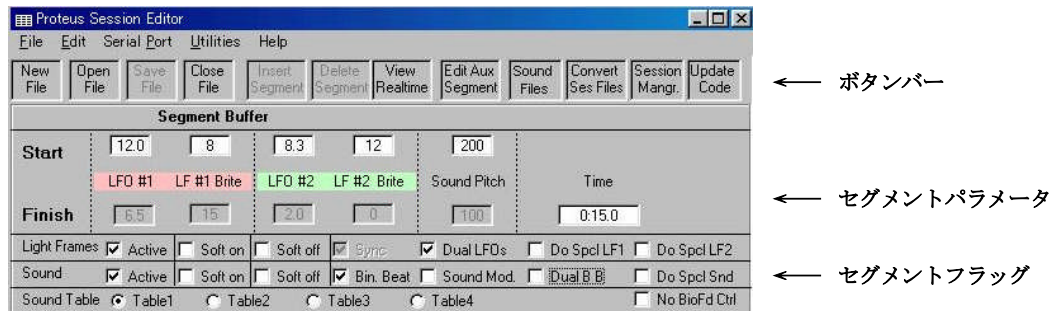
もう 1 つの新しい機能は、ThoughtStream (ソートストリーム) のようなバイオフィードバック装置を通じて、Proteus の様々なパラメータをコントロールするというものです。詳しい作用の仕方は「ThoughtStream マニュアル」を参照してください。(注・日本では販売していません)

※注意 文中の「プログラム」と「セッション」は同義語です。

インターフェースに関する簡単な概要

セッションエディターを始める時は、適切なコンポートナンバーを選択しなければなりません。利用できるのは、1 から 4 です。どのコンポートナンバーが使えるのかをチェックし、メニューの「Serial Port (シリアルポート)」から「Set Comm Port (コンポートの設定)」をクリックしてください。その後、あなたのパソコンの利用可能なコネクタに、付属のデータケーブル (黒) を接続し、プラグのもう一端を Proteus の側面にある AUX ジャックにしっかりと接続してください。

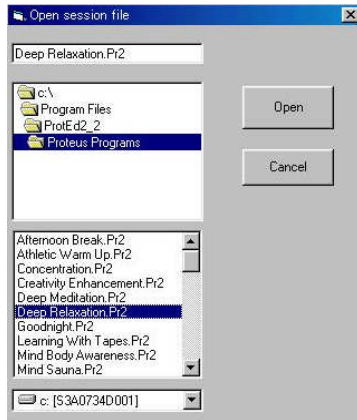
Session エディターが始まると、下記の画面が現れます。



- ボタンバーには、よく使用される機能へのショートカットが含まれています。
- セグメントパラメータには、そのセグメントで行われる最初と最後の周波数 (Hz : 1 秒ごとのパルス)、LED の明るさ、音の高さ (Hz)、時間の長さが含まれています。
- セグメントフラッグは、セグメントの様々な状態をオンにしたりオフにしたりするために使用されます。

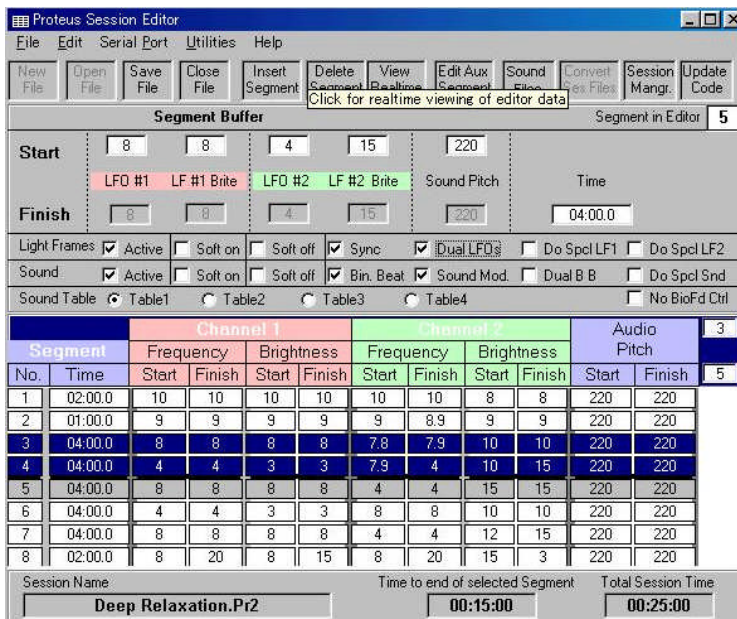
また、ボタンバーに含まれているすべての機能やその他のいくつかの機能にアクセスするために、ボタンバーの上のポップダウンメニューを使用することができます。

編集のためにプログラムを開く



- ・「Open File (ファイルを開く)」ボタンを選択します。
- ・リストの「Proteus Program (プロテウスプログラム)」をダブルクリックして開きます。
- ・編集するプログラムを選び、「Open (開く)」をクリックします。

上記の例で示した、「Deep Relaxation.Pr2」を開くと、この画面が出ます。



< 現在編集されているセグメントナンバー

< 現在選択されているセグメントのパラメータ。
色はゴースルのLEDの色に対応しています。

< 現在のセグメントフラッグ

< 「3」と「5」は、現在3から5のセグメントが選択されていることを示しています。

< 現在選択されているセグメントが強調されます。これらはコピー、あるいはカットできます。薄い色(この場合はセグメント 5)は、パラメータを編集できるセグメントを示しています。選択されたセグメントの上の黒いラインがセグメントの挿入ポイントを示しています。

< 選択されているセグメント(この場合はセグメント 5)の現在のセッション名、セッションの始めから終わりまでの時間、セッション全体の時間

ご覧のとおり、ここには多くの情報が表示されています。次のセクションでは、セグメントバッファのパラメータ部分から一つずつ再検討していきましょう。

セグメントパラメータとフラッグ

セグメントバッファの開始と終了

これらは、光と音の周波数 (LFO)、2色の光の明るさ、音の高さ、作動するセグメントの時間の長さを含んでいます。上の図で、セグメント 5 は、編集のために現在選択されており、灰色になっていることに注意してください。これらの 1 つを編集し、開始周波数を選ぶために、ボックス (LFO#1 の「8」など) をクリックするか、数字を入力するか、あるいはポップアップスライダーを使用してください。

- ・ 開始・終わりの光と音の周波数：0.5～50.0Hz の範囲
- ・ 明るさ：0 (OFF) から 15 (MAX) の範囲
- ・ 音の高さ：40Hz から 600Hz の範囲

セグメントフラッグ

これらは「スイッチ」です。ボックスの中にチェックを入れるとオン、チェックを外すとオフを意味します。「ソフトオン」フラッグは、プログラムの最初のセグメントに自動的に設定され、プログラムの最後には「ソフトオフ」が設定されます。これらのボックスのチェックを解除することもできます。以下は各フラッグの説明です。

LightFrames, Sound (光のゴーグル、サウンド)：初期設定では「Active (アクティブ)」にチェックが入っており、それらのスイッチが ON になっているということ意味します。セグメントの中で、光と音のどちらかを OFF にしたい場合は、ボックスのチェックをはずしてください。

Sync (同時)：これは、「Dual LFOs (2色の光)」が選択されている場合には利用できません。「Dual LFOs (2色の光)」を選択していない場合、赤と緑の LED が一緒に点滅します。光の点滅は、緑と赤が同時についたり消えたりするものと、交互に点滅するもののどちらかを選ぶことができます。古いタイプの 1 色のゴーグルをご使用の場合は、「Sync」を選択すると、光が左右交互に点滅します。

Dual LFO's (2色の光)：赤と緑のチャンネルを異なる周波数で作動させたい場合は、このボックスにチェックを入れてください。チェックをはずすと、LFO#1 (赤のチャンネル) は両方のチャンネルの点滅周波数に確定し、LFO#2 のチャンネルは作動しなくなります。

Bin. Beat (バイノーラル音)：右側のヘッドホンで選択されている音の高さは、LFO#1 の値と同じ分だけ左のチャンネルから上向きに変えられます。例えば、音の高さが 200Hz、LFO#1 が 12.0Hz に設定されている場合、左耳からは 200Hz の音が聞こえ、右耳には 212Hz の音になります。この時、バイノーラル音の周波数は 12.0Hz となります。

バイノーラル音とは・・・？

人の耳に聞こえる音の領域を使って、低周波音を感知させるというものです。例えば、右の耳には 200Hz (ヘルツ) の音を流し、左の耳には同じ音色とボリュームで 210Hz の音を流すと、脳は右耳と左耳の差である 10Hz の音として認識するのです。脳の中でのみ作られる音を体験してみてください。

注：最も良い効果のために、サイン波（sound table #1）で使用してください。

Sound Mod（音の調節）：このフラッグは、音の調節の ON と OFF の切り替えです。この場合、音は光と同調して、ON と OFF が切り替えられます。Dual LFO's が選択されている場合、左耳の音は、LFO#1 により調節され、右耳の音は LFO#2 によって調節されます。

Do spcl LF1（特別な光 1 の設定）：これは、Proteus を非常に精密な点滅率に設定するための補助コマンドを使用する時に使用します。

Do spcl LF2（特別な光 2 の設定）：上記と同じように、補助コマンドを使用する時に使用します。

Do spcl Sound（特別な音の設定）：補助コマンドを用いて、Proteus を非常に精密な音の周波数に設定する時にチェックを入れてください。

No BioFd Ctrl（バイオフィードバックコントロールなし）：Proteus を ThoughtStream のようなバイオフィードバックシステムと共に作動させる時に使用します。

Sound Tables 1, 2, 3, 4（サウンドテーブル）：選択したセグメントで聞きたいサウンドテーブルを選択してください。あらかじめロードされている初期設定のサウンドテーブル（サイン、トライアングル、ぎざぎざ、スクエア）を使用するか、サウンドテーブル編集ツール（ボタンの「Sound Files（サウンドファイル）」）で自分だけのサウンドを作ることができます（P21「Edit Sound Tables（サウンドテーブルの編集）」参照）。

注：自分だけのサウンドテーブルを作る場合、Proteus に入っている初期設定と置き換えられ、セッションはすべて異なる音となります。ですから、初期設定名とは別の、あなたのサウンドネームを作るのが良いでしょう。

プログラムの作成

新しいプログラムを作成・編集するプロセスは、以下のとおりです。

1. 新しいファイルを作成する。
 2. そのファイルにセグメントを挿入する。
 3. 各セグメントに必要なものを編集する。
 4. PC モードを使用し、リアルタイムでセグメントをテストする。
 5. 完成したプログラムに名前をつけて保存する。
 6. それを Proteus に単一で、あるいは Album（アルバム）の一部として転送する。
1. **新しいファイルを作成し、名前をつける。**

Proteus セッションエディターを開き、「New File（新しいファイル）」ボタンをクリックします。ポップアップウィンドウが現れます。初期設定では 2 つになっていますので、自分が挿入したいセグメントの数を入れてください。最初のセグメントは普通、スタート時の「ソフトオン」時間を含み、最後のセグメントは、終了時の「ソフトオフ」時間を含みます。
 2. **セッションにセグメントを挿入する。**

セグメントを挿入したい場所のセグメントを選択すると、上のラインが黒の太線で示され

ます。これは、挿入点を示しており、セグメントはそこに挿入されます。つまり、現在選択されているセグメント（グレーの部分）とその上のセグメントの間です。ボタンの「Insert Segment（セグメントを挿入する）」をクリックすると、挿入されたセグメントはグレーで強調され、一番左の数字は、他のセグメントを選択するまで「×」で示されます。

3. 各セグメントを編集する。

ここは、利用できるオプションが数多くあり、自分のオリジナルセグメントとして自由に編集できます。これらは上記の「セグメントパラメータとフラグ」で説明されています。

4. リアルタイムでセグメントをテストする。

Proteus の編集プログラムの中で最もパワフルな機能の一つに、リアルタイムプレビューがあります。「View Realtime（リアルタイムで見る）」コマンドで、セグメント単体、選択したセグメントグループ、あるいはすべてのプログラムをプレビューすることができます。また、プレビュー中にパラメータの数値を自由に切り替えることもできます。

●プレビューの仕方

- PC に Proteus を接続してください。プログラムのインストール中にシリアルポートを選択していなかった場合は、シリアルポートポップダウンメニューを使用し、ここで選択します。
- Proteus の電源を入れ、「PC」と表示されるまで Mode ボタン（真ん中）を押してください。
- プレビューしたいセグメントを 1 回クリックして選択します。複数のセグメントを選択する場合は、最初のセグメントをクリックし、選択したいセグメントのすべてにマウスポインタをドラッグしてください。
- 「View Realtime（リアルタイムで見る）」ボタンをクリックします。これにより、セッション編集ウインドウの右上にいくつかの新しいボタン（「Run Segment（一つのセグメントを作動させる）」「Run Segments（複数のセグメントを作動させる）」「Run Session（セッションを作動させる）」「Cancel（キャンセル）」）が現れます。当てはまるボタンを選択してください。左上にバーが現れ、選択されたセグメントグループのセグメントが現在進行中であることを示します。

5. 完成したセッションを保存する。

セッションを試してみたら、「File（ファイル）」メニューから「Save As（名前をつけて保存）」を選択してください。「PROTED2_2」を開き、一番上のボックスにファイル名を入れ、「Save As」ボタンをクリックしてください。これで Proteus にそのセッションを転送する準備ができました。

6. Proteus にセッションを転送する。

ここに紹介する例は、ユーザーメモリバンクに一つのセッションを転送する方法です。ここでは手順のみを挙げ、後のセクションで、セッションの集合である「Albums（アルバム）」がどのように作動するのかを説明します。

- Proteus のモードボタンを押して、ディスプレイに「dL（ダウンロード）」を表示させてください。
- 「Session Manager（セッションマネージャー）」（ボタンの「Session Mangr」ボタン）をクリックし、開いてください。

Proteus セッションエディター

- c. 「Open New Album (新しいアルバムを開く)」をクリックし、先ほど作ったセッションを探し、選択してください。
- d. 「Add To List (リストに追加)」をクリックすると、セッション名が右のウィンドウ(「ALBUM NAME」の下にある大きなウィンドウ)に現れます。
- e. 「File already open (ファイルは開いています)」の表示が現れるので、「OK」をクリックします。
- f. 「Send To Utility Area (多目的エリアに送る)」ボタンをクリックしてください。セッションデータが「UO1」としてユーザーエリアに転送されます。

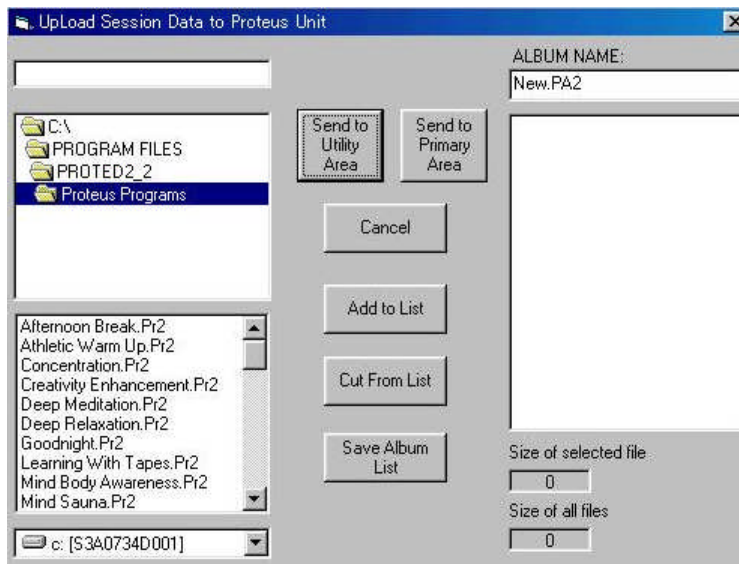
これで完了です！今ダウンロードしたセッションを作動する準備ができました。

注：プログラムメモリバンクかユーザーメモリバンクのどちらかにプログラムをダウンロードする場合は、現在バンクに存在しているプログラムはすべて削除されることを覚えておいてください。「Send to Primary Area (第一エリアに送る)」をクリックすると、あらかじめ組み込まれていたセッションプログラムが上書きされてしまいます。

初期セッションバンクは Pxx (プログラム) バンクに残し、試したセッションは Uxx (ユーザー) バンクに転送することをお勧めします。

自分だけのプログラムライブラリーの作成 (「Albums」)

各セッションは通常、Albums (アルバム) と呼ばれるグループの中に配置され、Proteus のメモリバンクに転送されます。Album (アルバム) を作成するには、次のことを行ってください。



- ・「Session Mang(セッションマネージャー)」をクリックしてください(ボタンの番号のボタンか、「Utilities (ユーティリティ)」の「Session Manager」を選択)。
- ・ウィンドウが現れたら、「Open (new) Album (新しいアルバムを開く)」ボタンを選択してください。下記のコントロールパネルが現れます。左下のリストは、選択したフォルダにしまっておいたすべてのセッションをアルファベット順で表示します。
- ・そのリストから、Proteus のメモリバンクに最初に載せたいセッションを選択し、「Add to List (リストに追加)」ボタンをクリックします (あるいはダブルクリック)。そうすると、右のリストに最初の項目として入ります。
- ・次に新しいセッションを保存するために、「Save Album List (アルバムリストを保存)」ボタンを選択し、Proteus の「Utility (多目的) か「Primary memory area (第一メモリエリア)」のどちらかに送ってください。Proteus はダウンロード (dL) モードにしてください。

プログラムへの補足コマンドの追加（プログラムをより細かく、精密に設定する機能）

プログラムの補助コマンドを使用することにより、通常よりさらに正確に Proteus のさまざまなパラメータ（ゴーグルや音の周波数、ボリューム、明るさ）を設定することができます。これは、「補助コントロールセグメント」と呼ばれる追加のセッションセグメントを必要とします。

*詳しくは、別紙の「その他の機能」で説明しています。

プログラムへのバイオフィードバックコントロールの追加

Proteus のもっともパワフルでフレキシブルな機能の一つに、生体信号を通じてセッションの多くのパラメータをコントロールし、それによってバイオフィードバックループに Proteus を組み込むというのがあります。例えば、生体モニターのデータがあなたが過敏であることを表したら、光の点滅速度を落としてすべて緑色の光にし、深くリラックスし過ぎた時（眠りたくないのに寝てしまいそうな場合など）には、光の点滅を速めて赤い色する時に使用します。このように、Proteus の生体モニターシステムは、素晴らしい方法で一定の意識状態を保たせるようプログラムされているのです。

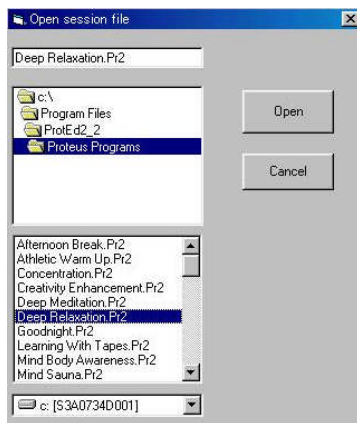
また、バイオフィードバックと、学業平均値に著しい増加を見せた二つの大学研究で使用したプロトコルのような純粋な光と音の刺激を交互にしたセッションを作ることもできます。重ねて申し上げますが、ここでの私たちの目的は、真剣な体験者や、より高度な意識状態を開拓したい人々に対して、可能な限りフレキシブルなツールを作ることです。

*詳しくは、別紙の「その他の機能」で説明しています。

補足 1：コマンドの詳細

ここでは、Proteus エディターの全ポップダウンコマンドを説明します。

■ ファイルメニュー (File) :



New...この機能を選択すると、「New.PR2」という初期設定名で、セッションテーブルに新しいセッションがロードされます。セッションにいくつのセグメントを入れるか聞かれます（これは特に、「ランダム」機能を使用する時に役立ちます）。

Open...左図の「file manager (ファイルマネージャー)」ウィンドウが出ます。

リストにあるディレクトリをダブルクリックすると開きます。Pr2の拡張子がついたすべてのファイルが表示されます。

セッションのファイル名をクリックし、**Open** ボタンを押して（あるいはセッション名をダブルクリック）、編集したいファイルを開きます。

Proteus に入っているあらかじめプログラムされたセッションのファイルは、「C:\Program Files\PROTED2_2\Proteus Programs」でインストールされた初期設定によるものです。

Save (保存) ...セッションの編集が完成したら、このコマンドでそのセッションファイルを保存することができます。セッションが「New.PR2」という名前で編集された場合、「New.PR2」は予備のファイル名なので、「Save As (名前を付けて保存)」のウィンドウで保存するよう指示されます。

注意：「PR2」は、Proteus セッションのために私たちが選んだ拡張子名で、「PA2」は Albums (アルバム) のものです。

Save As (名前を付けて保存) ...現在のセッションを異なる名前で保存したい場合は、このオプションを使用してください。ファイル名がすでに存在する場合は、現在のファイルを上書きしてもよいかどうかの確認があります。

Printer Setup (プリンタ設定) ...プリンタのフォントタイプや、太字あるいは斜体を選択できます。

注意：フォントサイズは、自動的に調節されるので、印刷されるテーブルの幅は、ページいっぱいとなります。

Print (印刷) ...現在開かれているセッションを通常プリンタで印刷します。

Close (閉じる) ...現在セッションテーブルにあるセッションを閉じます。最後に保存したものに変更が生じると、その変更を保存するかどうかの確認があります。

Rename File (ファイル名変更) ...存在する Proteus ファイルの名前を変更します。

Delete File (ファイル削除) ...セッションライブラリからファイルを削除します。

Exit (終了) ...Proteus セッションエディターを終了します。

■ 編集メニュー (EDIT) :

Cut (切り取り) ...現在選択されているセグメントを切り取ります。それらは、バッファ (記憶装置) に保存され、可能な場所に貼り付けることができます。セッションテーブルのセグメント列をクリックし、別のセグメントにドラッグすることにより切り取りたいセグメントを選択します。選択されたセグメントは色が強調され、一番右のボックスにセグメントの数値が示されます。例えば、3 ページの Proteus 編集図では、セグメント 3 から 5 が選択されており、色が強調され、ウィンドウの一番右のセグメントボックスに表示されています。

Copy (コピー) ...セッションテーブルからセグメントを削除せずに、選択したセグメントをコピーします。

Paste (貼り付け) ... (Cut・Copy コマンドから) バッファに保存したセグメントをセッションテーブルに貼り付けます。

Select/All (すべて選択) ...セッションテーブルのすべてのセグメントを自動的に選択します。

Select/Segment Boundaries (境界を選択) ...キーボードを使って、開始と終了のセグメントを選択します。これは、開始と終了のセグメント番号をタイピングするポップアップウィンドウを開くコマンドとなります。

注意：セッションテーブルのセッションが多すぎてスクリーンに表示できない場合は、セッションテーブルの右側に縦のスライダーが現れます。スライダーをクリックし、セグメント番号をタイピングすると、そのセグメントがセッションテーブルに現れ、セグメントバッファにロードされます。これは、「Pure Entertainment 1」のようなロングプログラムを操作するのに便利な方法です。

また、セッションテーブルをスクロールさせるためには、キーボードの上下の矢印キー（↑↓）を使用することもできます。通常、これらのキーを押すと、一セグメントごとに上下にスクロールします。上下矢印キーを押している間にシフトキーを押すと、1回押すごとにスライダーがセッションファイルの 5 分の 1 ずつジャンプします。上下矢印キーを押している間に Ctrl キーを押すと、1回押すごとにスライダーがセッションファイルの 3 分の 1 ずつジャンプします。

Insert Segment (セグメントを挿入) ...現在選択されているセグメントの上の太い黒のラインにセグメントを挿入します。

このコマンドを使って二つのセグメントの間にセグメントを挿入する時、エディターは挿入されたセグメントの開始の数値として、前のセグメントの終了の数値を使用します。次のセグメントの開始の数値は、挿入されたものの終了の数値として使用されます。つまりこれは、セッション同士を継ぎ目なく結びつけるという便利な機能を持っているのです。

Delete Segment (セグメントを削除) ...現在選択されているセグメントを削除します。

■ シリアルポートメニュー (Serial Port) :

Set COMM Port (コンポートの設定) ...Proteus 本体に情報を送る時や、ThoughtStream からデータを受け取る時に、セッションエディターを使用できるコンポートを選択できます。

Change data transfer rate (データ転送スピード変更) ...この機能は、Proteus にデータを送る時のスピードを遅くしたり早くしたりするために使用されます。セッションのアップロード中や、コードのアップグレード中に問題が発生したら、転送スピードを遅くしてみてください。

■ ユーティリティメニュー (Utilities) :

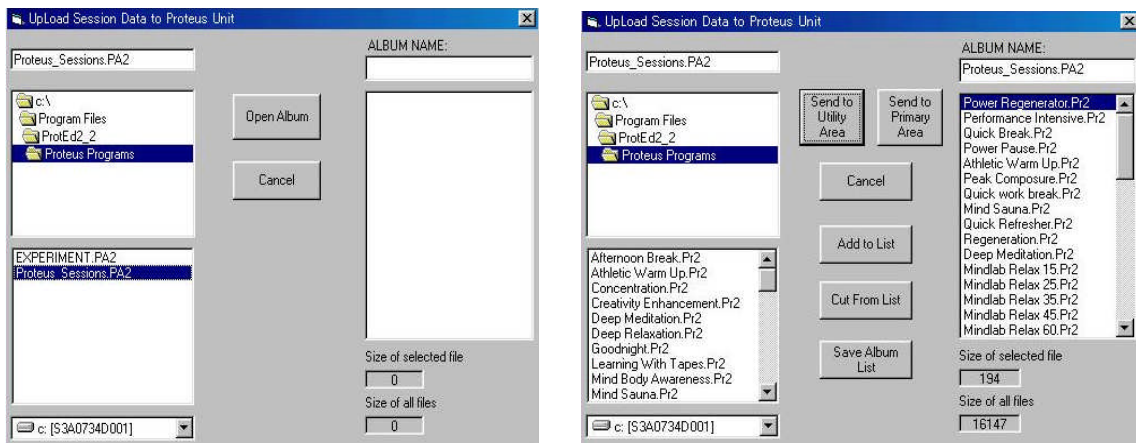
Session Manager (セッションマネージャー) ...セッショングループ (Albums : アルバム) を作成したり、Proteus 本体にそれらを送信したりするのに使用します。Utility (多目的 : Uxx) か、Primary (第一 : Pxx) メモリーバンクに保存する選択があります。

Proteus セッションエディター

自分のセッションや Albums (アルバム) のあるフォルダーを探したり、セッションアルバムを保存するために **Session Manager** (セッションマネージャー) を使用してください。アルバムに保存せずに Proteus にいくつかのセッションを送信したいだけの場合は、「**Open (New) Album (新しいアルバムを開く)**」ボタンをクリックし、Proteus に送信したいセッションを選択してください。セッションは常に、右側のウインドウに示された順で Proteus に入ります。下にある右の図の例では、P01 あるいは U01 が「**Power Regeneration (パワー再生)**」であり、P02 が「**Performance Intensive (パフォーマンスの強化)**」となっています。

PA2 (アルバムファイル) が存在する場合は、それを選択することができます (強調された部分)。Album を開くために **Open Album (アルバムを開く)** をクリックしてください (下の左図参照)。右のリストボックスには、アルバムファイルに関連するセッションが入っています。左のリストボックスには、現在のディレクトリ (右の図) にあるセッション (Pr2) ファイルが入っています。

注意：左側のリストは、アルファベット順で、そのディレクトリにあるすべてのセッションを編成しています。右側のウインドウは、Proteus メモリーバンクに出ている順にセッションを載せています。



Album からはセッションを削除したり、セッションを追加したりすることができ、その変更を保存できます。左のボックスで項目を選択し、右のリストボックスに加えるために、**Add to List (リストに追加)** ボタンをクリックしてください。リストからセッションを削除する場合は、右のボックスのセッション名をクリックし、**Cut From List** コマンドボタンをクリックしてください (ダブルクリックでも同じです)。右のリストが完成したら、新しいアルバムとして名前をつけて保存することができます。

Save Album List (アルバムリストを保存) コマンドを使用する前に、ディレクトリリストによって、アルバムファイルが保存されているディレクトリを変更することができます。セッション自体はディレクトリを変更しません。アルバムリストは、単にコンピュータを

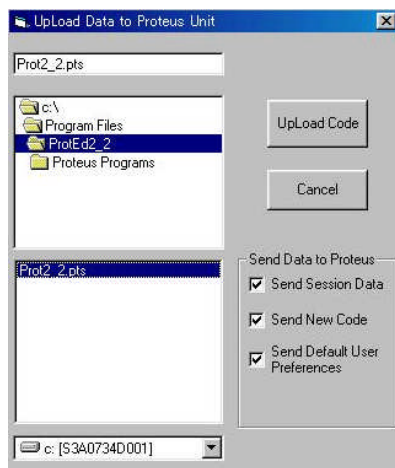
Proteus セッションエディター

通じて様々なセッションファイルを指し示す「すべてのファイル名」の集合にすぎません。しかし、自分のセッションを保存したファイルフォルダーに移動した場合、この情報は無効となり、自分のアルバムを再び作る必要があります。

上記でお話ししたように、Utility (多目的) メモリバンクか Primary (第一) メモリバンクのどちらかにアルバムリストのセッションを送ることができます。セッションを転送したり、アルバムをメモリーバンク送ると、メモリーバンク最初の内容を消去し、新しい内容に置き換えられます。

Upload code to Proteus (Proteus コードの最新化) ...Proteus 本体のオペレーティングシステム (OS) をアップデートします。

下記の画面が現れます：



「*.pts」ファイル (左上のボックスに出ます) を選択し、希望する箇所の選択のチェックを外し、Upload Code (コードアップロード) ボタンをクリックしてください。

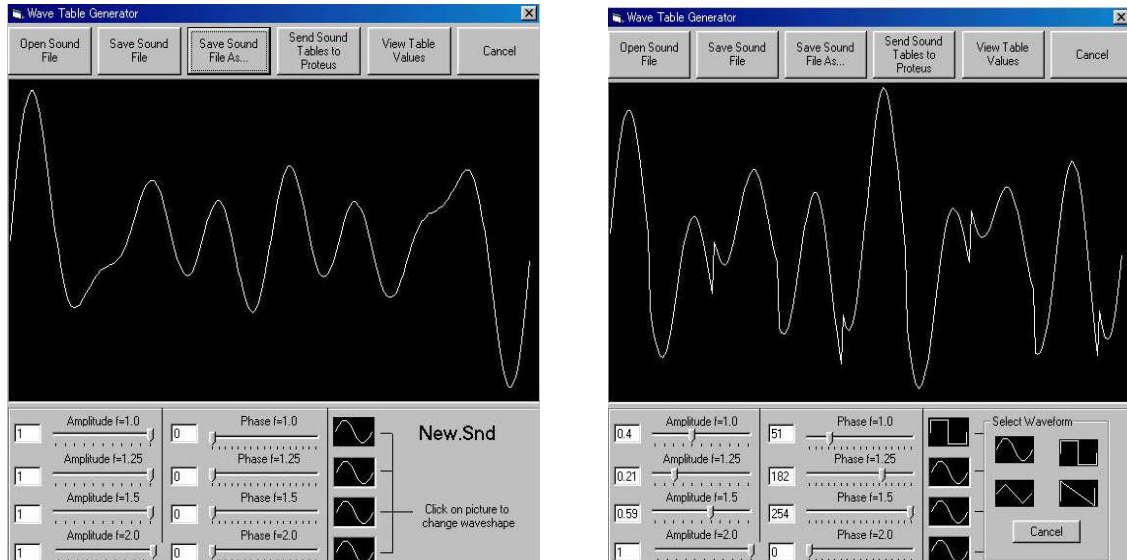
注意：Primary (第一) セッションファイルを変更しておらず、Pxx プログラムを変更したシステムに保存したくない場合で、さらに現在バージョン 1.3 以上 (この数字は、Proteus の電源を入れた時にしばらくディスプレイに点滅します) の Proteus OS を使用している場合は、「Send Session Data (セッションデータ送信)」ボックスのチェックを外すことができます。

現在のファクトリー設定に Primary (第一) セッションを復活させたい場合は、「Send Session Date (セッションデータ送信)」ボックスのチェックを入れたままにしてください。ダウンロードが進行している間、バーが進行状態を示します。データが実際に Proteus に転送されたかを確認するための表示は、Proteus のディスプレイの急速な動きのみです。

View ThoughtStream Data (ThoughtStream データを見る) ...ThoughtStream から送られるデータをチェックできる専門的機能です。

View Buffer Codes (バッファコードを見る) ...Proteus 本体が使用したセグメントデータを表示します。予期しないセッションの動きをデバッグする便利な機能です。

Edit Sound Tables (サウンドテーブルの編集) ...Proteus に転送できる独自のサウンドテーブル (一度に4つ) を作成できます。



4つの調和的 (相対的周波数=1.0:1.25:1.5:2.0) 音声構成要素や、独自のサウンドテーブルを作るために追加される波形があります。

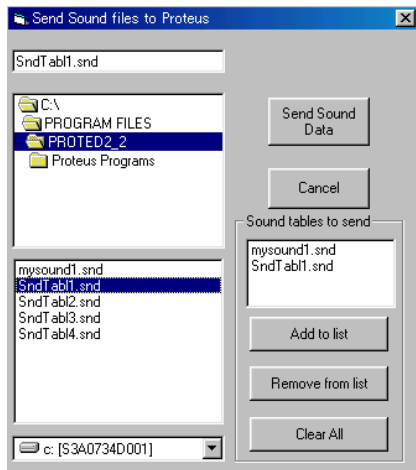
相対的な振幅 (音の強さ) とこれらの波形の各フェーズは、そのスライダーをドラッグすることで変えることができます。グラフはリアルタイムで最新化され、新しくできた波形を示します (上図の左)。

さらに、4つの波形 (サイン、三角、ぎざぎざ、四角) は各倍音に割り当てることができます。右の波形ボックスをクリックすると、4つの選択ができるボックスが現れます (上図の右)。

グラフ画面には6つのコマンドボタンがあります：

1. **Open Sound File (サウンドファイルを開く)** ...既存のサウンドファイルを編集する時に使用します。これらは、「Protod folder」の初期設定になっています。サウンドは常に、「.snd suffix」となっています。
2. **Save Sound File (サウンドファイルを保存)** ...開いたり編集したサウンドファイルを元のファイルと取り替えて保存します。
3. **Save Sound File As (サウンドファイルに名前を付けて保存)** ...サウンドファイルの名前を変えて保存することができます。

4. Send Sound Table to Proteus (サウンドテーブルを Proteus に送信) ...4 つのサウンドファイルを Proteus に送るために使用します。このコマンドによって、下記のウインドウが出ます：



このコマンドを使用して、任意で波形テーブルの順序をアレンジすることができます。

注意：波形テーブルを Proteus に転送するために、Proteus は DL (ダウンロード) モードにセットしなければなりません。

5. View Table Value (テーブルの数値を見る) ...サウンドテーブルを数値で見る技術的な機能です。グラフに戻す時は、このボタン (この時は「view graph」という名前になっています) をもう一度クリックしてください。

6. Cancel (キャンセル) ...セッションエディターに戻ります。

View Real Time Updates (リアルタイムアップデートを見る) ...これは、一番役立つコマンドの一つです。編集しているセッションをリアルタイムでテストすることができます。この機能を使用するためには、Proteus をコンピュータに接続し、PC モードにセットする必要があります。詳しくは、○ページの「リアルタイムでセグメントをテストする」を参照してください。

Edit Supplemental Commands (補助コマンドの編集) ...非常に精密なパラメータを作るために使用します。○ページに詳細が説明されています。

Convert sessions to new format (セッションを新しい形式に変換) ...バージョン 1.2 からアップグレードする場合、このコマンドを使用して、作成したセッションを変換しなければなりません。ディレクトリを選択すると、そのディレクトリ内の「Pro」という拡張子のついたすべてのセッションが「Pr2」に変換され、「Pal」という拡張子のついたすべてのアルバム (Album) が「Pa2」のアルバムリストに変換されます。既存の「Pro」・「Pal」ファイルがそのまま残ります。

Adjust segment real time (リアルタイムでセグメントを調整する) ...リアルタイムで Proteus にセグメント情報が送信されている時、それをリピートするという選択ができます。リピート毎の時間は、0～10 秒で設定できます。リピートしない選択もできます。

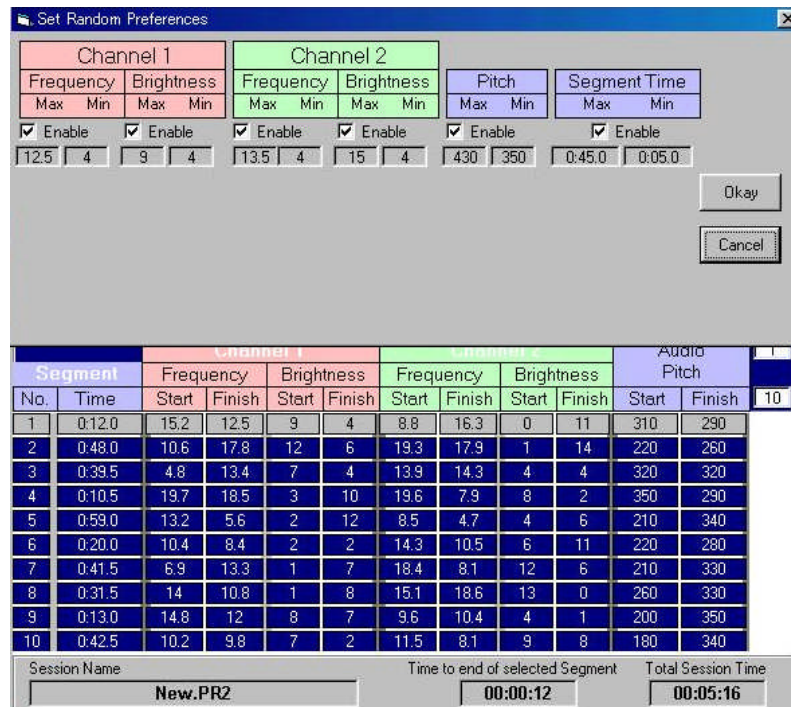
Edit Biofeedback Segment (バイオフィードバックセグメントの編集) ...global (独立型)

バイオフィードバックセグメントを作る時に使用します。

Random Options (ランダムオプション) ...セッションの数値をすぐに試すための優れたオプションです。セッションの一部か、ランダム化のために全部を選択することができます。以下の手順で行ってください：

- ・ 希望のセグメント数で新しいプログラムを作成するか、既存のものを開き、ランダム化するセグメントを選択してください。
- ・ ランダムオプションで、「Edit Random Preferences (ランダム選択の編集)」を選択し、パラメータを好みの範囲に設定します。
- ・ Random Options (ランダムオプション) の「Edit Random Preferences (ランダム化のための選択セグメント)」を選択します。これでランダムセッションを保存したり、リアルタイムで作動させたり、Proteus に転送する準備ができました！

下記の画面では、「Set Preferences (選択設定)」ポップアップウインドウの中で示されている制限以内で、すべてのセグメントが選択されたり、ランダム化されたりしています。



■ ヘルプメニュー (Help) :

現在、Proteus エディターには、オンラインでのヘルプは含まれておりません。しかし、Help (ヘルプ) → About Proteus editor (Proteus 編集について) → uploader (アップローダー) でソフトのバージョンをチェックしたり、新しいバグの場所のリストを検査したりできます。また、Help (ヘルプ) → Revision Documentation (記録の改正) で、Proteus エディターアプリケーションや Proteus OS のソフトを交換できます。