

d&b R1 V3 リリース ノート

R1 リモートコントロールソフトウェアバージョン3は、Ethernet を介した OCA (AES70)(対応機種 D90, D80, D40, D25, D20, 40D, 30D, 25D, 10D, 5D, 5DM, UxN-Series, DN1, DN2, DS100, DS100M と ArraySight) テクノロジーと CAN-Bus (D80, D20, 30D, 10D, D12, D6, 液晶付き E-PAC)を用いた d&b リモートネットワークを使用して d&b システムをリモートコントロールします。d&b リモートネットワークの詳細や CAN-Bus については TI 312 d&b リモートネットワークを参照下さい。Ethernet ネットワークについては TI 310 Ethernet ネットワーキングを参照下さい。

オペレーティングシステム要件

Windows:	Win10以降
macOS(Intel):	12.0以降
macOS(M*):	12.0以降

Note:

Apple による変更により、macOS 10.15(Catalina)は、リモートインターフェイスとして R60に対応し、直接 USB 接続を使用して D6ファームウェアをアップデートできる最後のバージョンです。

プロジェクトファイルの互換性:

プロジェクトが ArrayCalc で開くかどうかを確認するには、このドキュメントの最後にあるプロジェクト ファイルの互換性表を参照してください。

インストールのヒント

- ファイアウォールの設定で“mDNSResponder.exe”をブロックしている場合は、ブロックを解除して下さい。

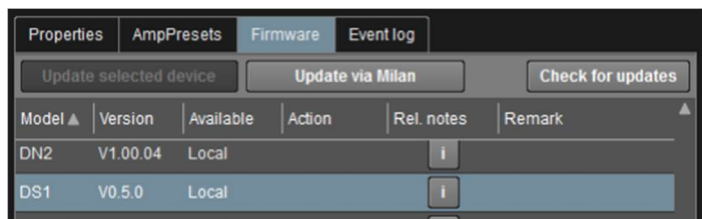
V3.48.1

Note

DS100(M)を今後のファームウェア V4.00.00以降にアップデートすると、アップデートは一方通行となります。アップデート後、V1、V2、または V3ファームウェアバージョンにダウングレードすることはできません。

機能拡張:

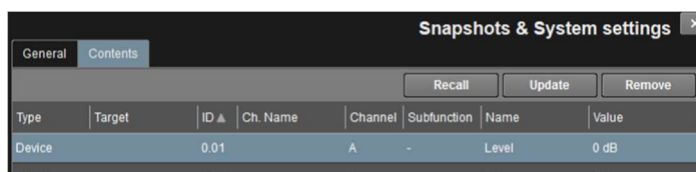
- Milan 専用デバイス (DS1、DS20、DS22) のファームウェアアップデートは、別途アップデートツールを使用することなく、R1から直接実行できるようになりました。Service ビューに新しく追加された [Update via Milan] セクションでは、Milan 専用デバイスすべてのファームウェアアップデートが可能です。



アップデートを開始するには、まずダウンロード済みのファームウェアパッケージを選択し、[Update via Milan] をクリックします。デバイスリストか

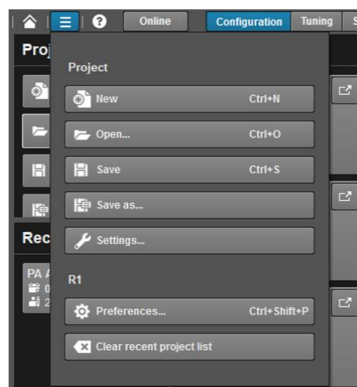
らデバイスを選択する必要はありません。開いたダイアログでデバイスを選択し、[Update selected device] を選択すると、アップデートプロセスが開始されます。OCA/AES70をサポートするデバイスは、既存のアップデートワークフローを引き続き使用します。

- ArrayCalc との互換性を維持するため、DS1オーディオインターフェースのサポートを追加しました。
ファームウェアのアップデートを除き、R1で操作または監視できる DS1 機能はありません。
- Snapshots と System settings の Contents に、[Recall] と [Update] のオプションが追加されました。

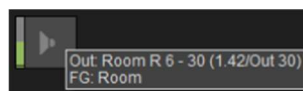


また、Snapshots、System settings、Snapshot の Contents は、キーボードを使用して削除できるようになり、編集作業が迅速化されました。

- 最近のプロジェクト一覧をクリアできるようになったため、古いプロジェクトが他のユーザーに表示されなくなったり、一覧が煩雑になったりすることがなくなりました。

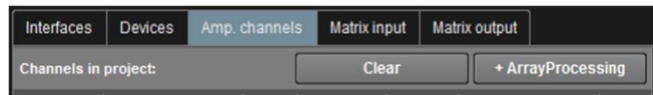


- Positioning ビューでスピーカーにカーソルを合わせると、マトリクス出力チャンネル、Remote ID、ファンクショングループを示すツールチップが表示されるようになり、複雑なレイアウトの識別と操作が容易になりました。



機能強化:

- Snapshots、System settings、Scenes は作成時にすぐに名前を付けることができるようになりました。これにより、後でまとめて名前を付ける手間が省けます。Snapshots、System settings、Scenes を作成すると、名前フィールドがフォーカスされ、自動的に編集可能な状態に設定されます。
- Remote アイテムは、Configuration モードと「Local edit」モードで、未割り当て、または競合の状態アイコンも表示するようになりました。これにより、Tuning モードや Show モードに切り替える前に問題を検出できます。
- アンプチャンネルタブの [Clear] ボタンと [+ArrayProcessing] ボタンが Tuning モードでも使用できるようになり、動作モードを切り替えずにチャンネルをクリアできるようになりました。



- チャンネルの Diagnostics タブが再編成され、チャンネルの状態が見やすくなりました。チャンネルエラーはヘッダーに表示されるようになりました。
- Snapshots コンテンツを削除するための確認ダイアログが追加されました。

バグ修正:

- 行、列、または寸法が変更された後でも、マトリクスのクロスポイントとサウンドオブジェクトのルーティングコントロールに、ゴーストボタン、誤ったミュート表示、またはホバーハイライトの固定などの残存状態や誤った状態が表示されなくなりました。
- マトリクスのクロスポイントポップアップのタイトルが、現在のノード選択を正しく反映するようになりました。
- Milan のセカンダリステータスカラーが、公式の Milan カラーに合わせてシアンに変更されました。
- 更新された THC コントロール（バージョン3.46.1で導入）は、温度または湿度のデジタルコントロールをドラッグしてビュー上に配置できませんでした。この問題は修正されました。
- R1では、ソースグループで参照されているがデバイステーブルに存在しない ArraySight デバイスを含むプロジェクトで AutoCreate を実行してもクラッシュすることがなくなりました。
- R1では、プロジェクトに2つのオンラインデバイスを追加してから両方を削除しても、クラッシュすることがなくなりました。
- オフライン状態で AutoCreate を実行しても、Remote ビューの AP スロット名とコメントがクリアされることがなくなりました。
- デジタルコントロールまたはフェーダーコントロールに0を入力すると、以前のように無視されることなく、値が正しく最小値に設定されるようになりました。

20 October 2026

V3.46.1

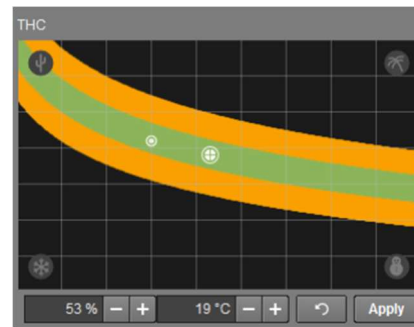
機能拡張:

- DS110のサポートを追加。
- D25および25D に、レガシーラウドスピーカー（E0、E3、E9、C4-SUB、C4-TOP、C6、C7-SUB、C7-TOP、Ci45、Ci60、Ci80、Ci90）のサポートを追加。
- THC 値のダイレクトコントロールが追加されました。

更新された THC コントロールにより、温度と湿度の値をコントロール下部の入力欄から入力できるようになりました。

入力した値はすぐには送信されないため、許容範囲を外れずに大きな変化を加えることができます。値を送信するには、[Apply]ボタンを使用します。入力欄をデバイスの現在の設定に戻すには、[Undo]ボタンを使用します。

グラフをクリックした際の動作は変更されていません。



- DS100/DS100M/DS110のマトリクスインプットモードの変更が簡単になりました。
- Configuration モードでは、マトリクスインプットモードを Devices または Positioning ビューの対応するテーブルで直接編集できるため、Positioning ビューを設定しながらマトリクス入力モードを調整できます。

Interfaces Devices Amp. channels **Matrix input** Matrix output

Matrix inputs in project: 64

Mode	Name	Ch. A	Status	Model	Dev. name	ID
+		in 01		DS100		0.02
+		in 02		DS100		0.02
+		in 03		DS100		0.02
+		in 04		DS100		0.02
+		in 05		DS100		0.02
+		in 06		DS100		0.02

Groups / Channels

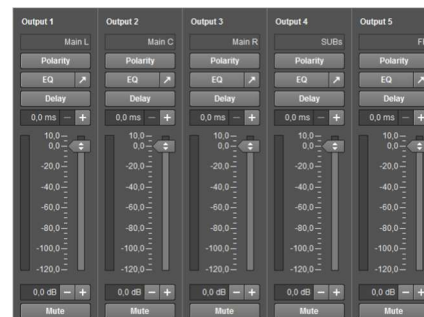
Channels **Matrix input** Matrix output

Add to view

Mode	Name	Ch. A	ID
+		in 01	0.02
+		in 02	0.02
+		in 03	0.02
+		in 04	0.02
+		in 05	0.02
+		in 06	0.02

機能強化:

- AutoCreate によって作成された Overview の[Master]セクションにある Power ボタンと Mute ボタンでは、誤操作を防ぐため、クリックをした際、動作を実行する前に confirmation の確認が必要になりました。
- 読み取り専用の Display コントロールと書き込み可能な Display コントロールの視覚的な違いが改善されました。読み取り専用のコントロールは、異なる背景色で表示されるようになりました。



バグ修正:

- U3N、U5N、U7N、および B10(i)N ラウドスピーカーでは、System Check および System Calibration の機能は現在適用できないため、削除されています。
- カスタマーインベントリコードは、U3N、U5N、U7N、および B10(i)N ラウドスピーカーに正しく書き込みが出来るようになりました。
- ビューの下部付近でマトリクスクロスポイントコントロールのポップアップを開くと、表示可能領域に収まるよう自動的に移動するようになりました。
- マトリクスクロスポイントコントロールのポップアップは、Remote ビューのズームが100%以外のときにフェーダーを調整しても、予期せず閉じるこ
とがなくなりました。

- DS100M/DS110の、すべての System settings パラメータが送信される前に再起動してしまう不具合を修正しました。サンプルレートは最後に送信されるようになりました。
- Sound Object Dock の Pos X および Pos Y のデジタルコントロールに、CTRL/CMD キーを使用して相対的にコントロール値オフセットを変更する機能が追加されました。
- ArrayProcessing ビューで複数の Sources を同時に選択した場合、使用可能なスロットには、最後に選択した Sources のスロットだけでなく、選択したすべての Sources のスロットが含まれるようになりました。
- ファームウェアのダウンロードに失敗した際に表示されるエラーメッセージを改善し、何が起こったのかをより把握しやすくしました。
- ファームウェアのダウンロード時に進行状況バーがちらつく不具合を修正しました。
- 同じモデルの複数のデバイスから LED を選択した場合に、複数の ISP LED を同時に選択すると Function を変更できない不具合を修正しました。
- Service ビューで5DM のイベントログを読み取る際、ログエントリに [Unknown log message]と表示されなくなりました。
- コントロールのプロパティセクションに表示される Function 名を改善し、対象デバイスの候補をより区別しやすくしました。(例: GR と OVL の違いがより明確になりました)

26 May 2026

V3.44.2

バグ修正:

- ArrayVerification を実行した後、スピーカーの Actual position と Nominal position が正しく反映されるようになり、Positions 'I'と表示されることはなくなりました。

28 January 2026

V3.44.1

Note

ソフトウェアの将来対応とセキュリティおよび互換性の確保を目的とした継続的な取り組みの一環として、コア開発フレームワークが更新されました。この管理上の手続きは慎重を期すために必要と考えられました。

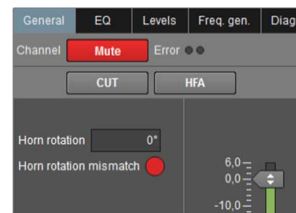
開発フレームワークの更新に伴い、macOS 11およびそれ以前のバージョンのサポートは終了しました。

さらに、適用されたバグ修正により、Windows 上の以前の R1インストールからのアプリケーション設定は保持されず、手動で再設定する必要があります。

機能拡張:

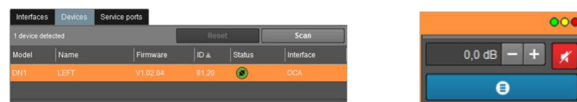
- 42S、U-Series (U3、U5、U7)、B10-SUB および B12-SUB ラウドスピーカーのサポートが追加されました。
- また、UxN-Series (U3N、U5N、U7N) および B10N-SUB のサポートも導入されました。

- UxN-Series のホーン回転は Devices ビューに表示されます。さらに、ホーン回転データがプロジェクトファイルに含まれているため、ArrayCalc を使用してプロジェクトを作成した際に、Devices ビューおよび System Check & Array Verification ビューでホーン回転の不一致が表示されます。



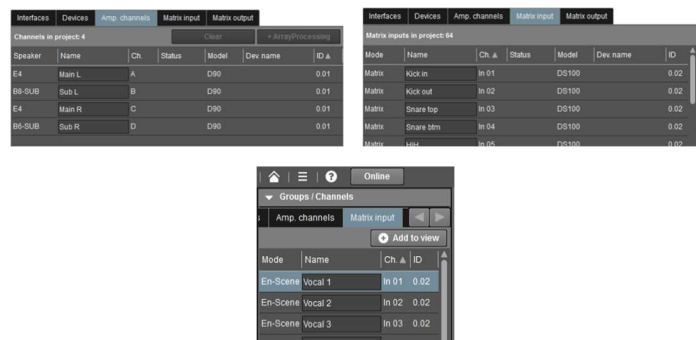
- DN2 PoE++ AVB 対応イーサネットスイッチのサポートが追加されました。
- 5DM のサポートが追加されました。
- 「Reverse Wink」のサポート。

DN1、DN2、または UxN-Series の「Mode」ボタンを押すと、R1デバイスや Service ビュー、そしてチャンネルコントロールにも表示されます。



- マトリクス入力、マトリクス出力、およびアンプチャンネルの名前を変更できるようになりました。

Configuration モードでは、それぞれのテーブル内で名前を直接編集できます。ナビゲーションは、TAB キーと Shift+TAB キーを使って行います。



機能強化:

- Windows 上では、R1のファームウェアが Microsoft 推奨の標準場所に保存されるようになりました。以前は、ファイルはドキュメントフォルダに保存されており、OneDrive などのサービスで余分な同期やバックアップが発生していました。

R1 V3.44.0以降にアップデートする前に、ドキュメント内の古い Firmware フォルダ (Documents\dbaudio\) は手動で削除する必要があります。アップデート後、新しい場所を利用するためにファームウェアを再ダウンロードする必要があります。古いフォルダが残っている場合、それが引き続き使用されます。

- System Check & Array Verification ビューでソース選択を変更すると、以前に開始された Play Noise アクションは自動的に停止されます。
- R1の最小ウィンドウジオメトリが縮小され、一部の回転したスクリーンでフルスクリーン使用が可能になりました。

- アプリ内のアップデート通知に「バージョンスキップ」ボタンが追加されました。このオプションを選択すると、その特定のバージョンに対する今後のアップデート通知が表示されなくなります。後でアップデートをインストールするには、ヘルプメニューの「Check for updates」オプションを使用して再度インスタンスを表示できます。

バグ修正:

- Devices ビューまたは詳細ウィンドウでの5D、5DM、DS100、DS100M のEQ の取り扱いが改善され、Not-Read アイコンが削除される前にすべての情報が正常に読み取られるようになりました。
- CTRL キーを押しながら相対フェーダーやデジタルコントロールを調整する際に、元の機能性が復元されました：デバイスに値を送信せずにフェーダー位置が変更されます（相対オフセット補正）。
- 音速の値が344 m/s から343.5 m/s (1128.6 ft/s から1127 ft/s) に変更され、他の d&b アプリケーションと一致するようになりました。この値はディレイ値を変換するために使用されます。
- メートルを基にしたフィートの換算係数が1 m = 3.3333 ft から1 m = 3.2808 ft に変更され、他の d&b アプリケーションと一致するようになりました。この値は長さの単位変換（例：LoadMatch ケーブルの長さ）に使用されます。
- Remote または Positioning ビューで異なるコントロールを選択した後に、Properties / Tool セクションを展開しても、以前に選択した内容が表示されなくなりました。
- マトリクスクロスポイントコントロールのポップアップウィンドウが、ビューの表示可能領域内で開くようになりました。
- LoadMatch ケーブル長の調整時のフィートからメートルへの変換が修正され、値が0m (0 ft) から200m (656 ft) の範囲内で5m (16.4 ft) 刻みに制限されるようになりました。
- プロジェクトの設定で指定されたディレイ単位が、Devices ビューのマトリクスタブに正しく適用されるようになりました。
- macOS で、企業環境における R1の自動インストールがサポートされるようになりました。そのために、アプリケーションの BundleIdentifier が Apple の仕様に準拠するようになりました。
- Windows で新しいプロジェクトを作成する際に、ウムラウトを含むユーザー名がプロジェクト設定に正しく表示されるようになりました。
- 入力ルーティングまたは Array Processing コントロールを対象とするグループコントロールで、デバイスの値が異なる場合に、スイッチコントロールの Different Values アイコンが正しく表示されるようになりました。
- コア開発フレームワークのアップデートにより、EQ ウィンドウでバンド数が切れるなどの高解像度画面における表示上の不具合が修正されました。

20 January 2026

V3.42.4

機能拡張:

- ArrayCalc V12.4.0以降との互換性を保つために、DS22オーディオシグナル

ブリッジのサポートを追加しました。

DS22には、R1から操作または監視可能な機能はありません。

11/2025

V3.42.3

バグ修正:

- 複数のユーザーアカウントを持つ MacOS で、インストールに使用したユーザーアカウントとは異なるユーザーアカウントでアプリケーションを起動しようとしても、R1がクラッシュすることがなくなりました。
- グループに割り当てられたサウンドオブジェクトの絶対/相対設定は Positioning ビューのサウンドオブジェクトドック内で考慮されるようになりました。

09/2025

V3.42.2

バグ修正:

- Device B が断続的な初期化を引き起こしていた不具合を修正し、リダンダント DS100または DS100M の操作が高速化されました。
- System check ビューで DS100または DS100M を選択する際、選択が行われる前にすでにノイズジェネレーターが使用されている場合、[Noise]ボタンに実際の状態が反映されるようになりました。
- System calibration and System check の図が改善され、最大42オームのインピーダンス値が表示されるようになりました。

07/2025

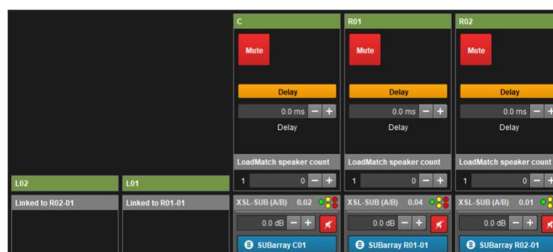
V3.42.1

機能拡張:

- D25および25D のサポートが追加されました。

機能強化:

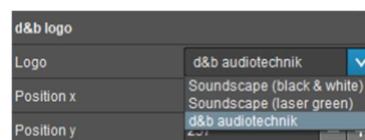
- フリーリンクを利用した SUB アレイの表現は、AutoCreate を使用してリモートビューを生成する際に、ArrayCalc で設定された[logical loudspeaker



layout])に従うようになりました。

- Picture コントロールのサイズ変更が改善されました。
- d&b logo コントロールを更新して、ロゴのサイズ変更とポジショニングビューの一部としての使用が可能になりました。

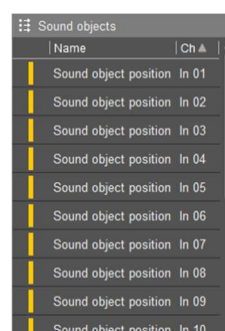
さらに、それぞれのプロジェクトのニーズに合わせて調整できるよう、ロゴのバリエーションが2つ追加されました。



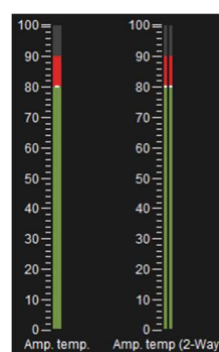
これらのバリエーションは、d&b logo のプロパティを使用して選択できます。

バグ修正:

- 99を超えるチャンネル番号を使用したインプットの誤ったソート順序が修正されました。



- 異なる EQ 機能 (8バンドと16バンドなど) を持つチャンネルを含むグループを対象とする EQ コントロールは、意図しない音響動作を防止するため、アクセスできなくなりました。
- 幅10px を使用して Meter コントロールに2ウェイアクティブプロパティを割り当てると、コントロールのサイズが20px にリセットされなくなりました。代わりに、セカンダリチャンネル情報を追加する際に10px の幅が保持されます。



- Show モードで開始するように設定されているプロジェクトを開く際に、R1 スプラッシュスクリーンが表示されている場合にスペースバーを押しても、R1がクラッシュすることがなくなりました。
- MacOS で実行されている R1 では、スピーカーが正しく設定されているにもかかわらず、Online モードに変更した際に「An unknown type of loudspeaker has been found in device x.yy: デバイス x.yy に不明なタイプのスピーカーが見つかりました」という意図しない警告メッセージが表示されなくなりました。
- デバイスを接続すると、Radio および List リモートコントロールは、検出されたファームウェアバージョンに応じて内容を調整するようになりました。

これは、たとえば、最新の D40/40D ファームウェアバージョンでは M1...M8 が提供されるが、古いファームウェアバージョンでは提供されないインプットオーバーライドソースに影響します。

- デバイスに接続する際に、コンピュータの日付と時刻が正しく設定されていないように見える場合、デバイスの日付と時刻の情報が更新されなくなりました。このようなシナリオでは、イベントログメッセージが作成されます。
- 以前のセッションから回復されたが、現在は接続されていない R70 を Devices ビューで選択すると、その後別のタブに変更しても R1 がクラッシュすることがなくなりました。

06/2025

V3.40.2

バグ修正:

- MacOS では、デバイスに接続した状態でデバイスシーンのコンテンツを削除しても、R1 がクラッシュしなくなりました。
- DS100(M)の既存のデバイスシーンを上書きしても、最初の試行で失敗することがなくなりました。

04/2025

V3.40.1

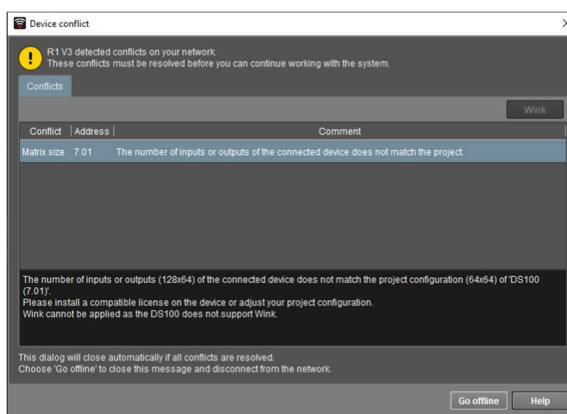
機能拡張:

- CL-Series に対応しました。
- D90/D40/40D アンプの Milan サポートを追加しました。
- DS100(M)の I/O サイズバリエーションに対応しました。
- DS100(M)ファームウェアバージョン3.0.0以降では、追加費用なしで既存デバイスの入力数が128 入力に拡張されます。

Note:

この機能には、DS100(M)ファームウェアバージョン3.0.0以上が必要です。ファームウェア3.0.0以上の DS100(M)は R1の古いバージョンでも表示されますが、デバイスの初期化は予告なく失敗します。初期化に失敗すると、音声の問題が発生します。

DS100(M)をファームウェアバージョン3.0.0以上にアップデートした後、DS100(M)を既存のプロジェクトで使用すると、入力数に関する競合が発生し



ます。

このエラーを解決するには、R1でオフラインにし、ArrayCalc V12.0.0以降でプロジェクトを開き、[Devices]タブに移動して DS100を選択し、I/O size を [128x64]に設定します。



新たな I/O size を選択したら、プロジェクトを保存し、R1 V3.40.0以降で再度開きます。

- 1つのプロジェクトで最大32個のファンクショングループのサポートが追加されました。

Note:

ここでは、上記の注記の説明と同じ制約が適用されます。

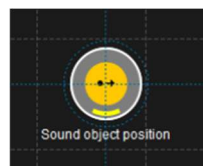
- 40D アンブに J-Series TOPs (J8/J12)を追加しました。

機能強化:

- OCA 接続マネジメントが改善されました。

R1 は、ネットワークへの接続を高速化するために、一度に複数のデバイスを接続しようとしています。これは、デバイスの IP アドレスがローカルコンピュータの IP 設定と一致しない状況を解決するものではありません。

- 視認性を向上させるため、表示中のビューを示すスイッチコントロールは無効状態で表示されます。
- LED コントロールを入力ルーティングに割り当てできるようになりました。
- LED コントロールをグループの ISP に割り当てできるようになりました。
- ポジショニングビューの十字線の色を変更し、視認性を向上させました。



- マトリクス入力およびマトリクス出力レベルのフェーダーコントロールのデフォルト色をグレーに変更し、隣り合うメーターコントロールとの区別が付きやすくしました。

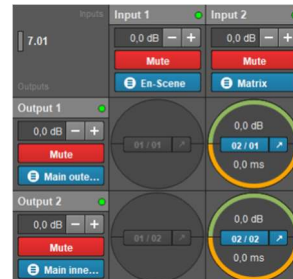
この変更は新たに作成されたコントロールにのみ影響します。

- デバイス競合ダイアログが改善され、考えられるエラーの解決方法について、より適切なフィードバックが提供されるようになりました。
- リモートコントロールのサイズ変更用の[Same width]、[Same height]、

[Same size]ツールが、結合されたエレメントを無視するように更新されました。



- マトリックスクロスポイントコントロールのクロスポイントはファンクショングループ/サウンドオブジェクトモードにより使用できない場合、無効になります。



- サウンドオブジェクトルーティングコントロールのクロスポイントはファンクショングループ/サウンドオブジェクトモードにより使用できない場合、無効になります。



- AutoCreate によって生成された Soundscape Outputs ビューでは、ファンクショングループがプロジェクト内の順序に従ってソートされるようになりました。

バグ修正:

- D90を接続した際に時計が正しく設定されるようになりました。
- D6、D12、E-PAC アンプの EQ[Open]と[Save as...]ダイアログが2回開かなくなりました。
- Configuration モードでサウンドオブジェクトがX 軸またはY 軸を下回っている場合でも、サウンドオブジェクトの整列（水平/垂直方向に均等配置）が機能するようになりました。（0未満の値）
- SL-Series のスピーカー名に合うよう System check/Calibration プリントアウトを更新しました。
- マトリックスクロスポイントコントロールの[Last input]または[Last output]を増分する際に、[+]ボタンをクリックしても複数の列または行が追加されなくなりました。
- リモートコントロールのファンクショングループ割り当てを解除すると、使用されていた単位も元に戻ります。
- Input override 機能で使用するデバイス入力を指定する入力ルーティングコントロールが、D40/40D および5D アンプ上で適切に無効にされるようになりました。
- ポジショニングビューを表示中に、Configuration モードと Tuning モードまたは Show モードを切り替えても、ビューの表示領域は変化しなくなりました。

- ポジショニングビューのサウンドオブジェクトドックの En-Scene コントロールは、接続された DS100(M)デバイスの機能を反映するのではなく、プロジェクトの一部として構成された En-Scene ライセンスオプションを反映するようになりました。

06/2024

V3.38.1

注意:

このバージョンの R1は、5D ファームウェアバージョン V5.0.5以上をサポートしています。

古いファームウェアを使用している5D アンブがプロジェクトの一部である場合、エラーが発生し、R1がブロックされます。

5D がプロジェクトの一部でない限り、R1の Service ビューを使用して5D ファームウェアを更新することは可能です。

機能拡張:

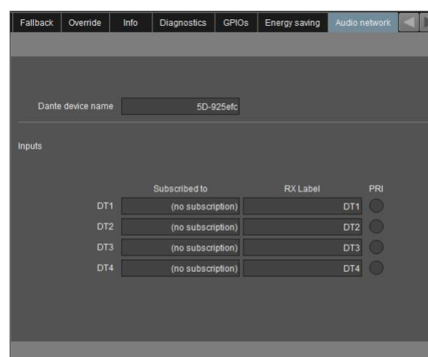
- D90に対応しました。

R1は、ファームウェアバージョン V1.08.00以上の D90をサポートします。

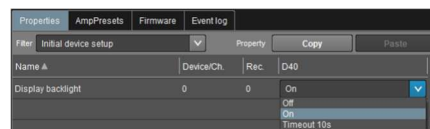
V1.08.00より前のバージョンのファームウェアを使用しているデバイスは、最初に Service ビューを使用してアップデートする必要があります。

機能強化:

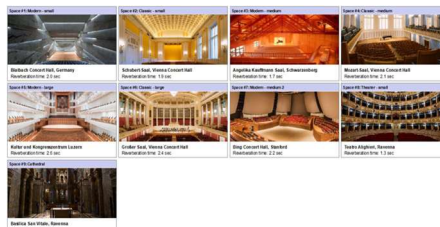
- 「ID conflict」ダイアログは、デバイスへの接続がまだ確立されていない場合にリモート ID の調整を防ぎます。デバイスが接続されていないときにリモート ID を構成すると失敗します。その結果、競合ダイアログが継続的にポップアップ表示されます。この機能強化により、デバイスがアクセス不能であり、調整が不可能になったかどうか UI に表示されます。
- [Log]ビューは[Show]モードで閉じることができるようになりました。
- [Devices]ビューの5D アンブの Dante 情報は、さまざまな入力信号をより区別するために、[DS Data]タブから新しく追加された[Audio Network]タブに移動されました。



- [Service]ビューのプロパティフィルター[Initial device setup]に、デバイスのディスプレイとフロント LED の構成オプションが追加されました。



- すべての En-Space ルームのビジュアルテンプレートを含む新たな[Visuals]フォルダが d&b テンプレートに追加されました。



- DS100(M)使用時の速度が若干向上しました。

バグ修正:

- Online-Offline-Online の繰り返しを過度に使用した場合のデバイスの接続フェーズ中の OCA プロトコルの安定性が向上しました。
- D20 / 10D / 30D には、[Mains Power Peak]情報は適用されないため、割り当てられなくなりました。
- DS100(M)コーディネートマッピング構成の仮想ポイント P1 では、傾斜面を防ぐために高さ1ではなく0が使用されるようになりました (P1は X=1、Y=1、Z=0、P3は X=0、Y=0、Z=0)
- 相対リモートコントロールの初期値では、プロパティの絶対値が使用されなくなりました。(たとえば、相対ディレイコントロールでは0.3ではなく0.0が使用されるようになりました)
- [Devices]ビューで[DS100(M)]を選択すると、表示される[Function group spread factor]が0.5または1.0に四捨五入されなくなり、実際のデバイスの値が反映されるようになりました。
- 複数の5D アンプが同時に ID 競合を起こした場合、調整されたリモート ID をすべてのアンプに割り当てることは、そのうちの1台だけには適用されなくなります。
- Input monitoring テンプレートが更新され、検出時間の値が5秒に制限されなくなりました。
- DS100(M)のファームウェア更新中に発生し、4台を超えるデバイスを同時に更新できない不具合が修正されました。
- En-Scene DS100(M)ライセンスチェック中に発生したエラーが修正されました。このエラーにより、ライセンスが使用されていないにもかかわらず En-Scene コントロールが表示される可能性がありました。

10/2024

V3.36.3

機能強化:

- System calibration と System check の図面が改善され、1ohm までのインピーダンス値が表示されるようになりました。

- DS100M の場合、R1がオフラインの間、チャンネルへの物理的な入力ソースがシミュレートされます。
- Windows でオペレーティングシステムのリソースが超過すると、R1は期待どおりに動作しなくなります。

その結果、グループに割り当てられたリモートコントロールは、部分的にしか実際の状態に更新されなくなる可能性があります。

リソースが超過したことを示すエラーメッセージが表示されます。

バグ修正:

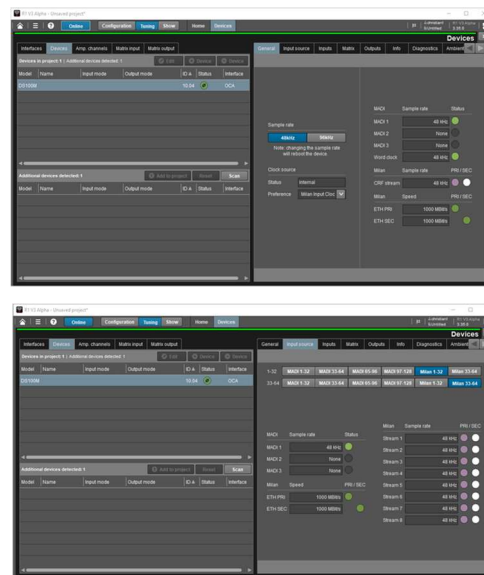
- CTRL / CMD + Oを使用してポジショニングビューのスクーリングをリセットすると、表示されている会場エレメントが画面に収まるようになりました。
- Service ビューで空のデバイスパスワードの設定が有効になりました。
- 事前にテンプレートを選択せずに Remote ビューのテンプレートの Description フィールドをクリックしても、R1がクラッシュしなくなりました。

06/2024

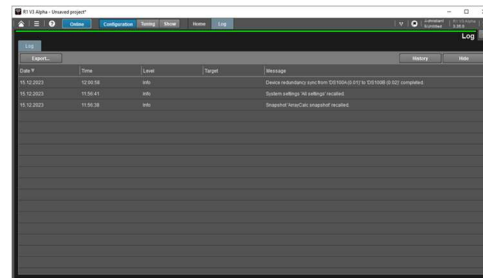
V3.36.2

機能拡張:

- DS100M への対応が追加されました。



- Snapshots の呼び出し、System settings の呼び出し、またはデバイスリダンダンシー同期操作の実行は、R1ログの一部として記録されるようになりました。



機能強化:

- サウンドオブジェクトパラメータとサウンドオブジェクトのリストをコントロールするためのドックは、ドックを展開/折りたたむのための領域を増やすことで改善されました。



バグ修正:

- DN1とArraySight は、System settings ダイアログの一部ではなくなりました。
- Windows 上で特殊文字を含むパスを使用してインストールされた R1 でのプロジェクトファイルの読み込みが修正されました。
- マトリクスクロスポイントとサウンドオブジェクトのルーティングコントロールの[Absolute editing]タブにはレベルとディレイの値として0.0ではなく、実際のデバイスの値が表示されるようになりました。

01/2024

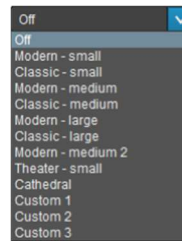
V3.34.1

機能拡張:

- En-Space カスタムルームオプションが追加されました。

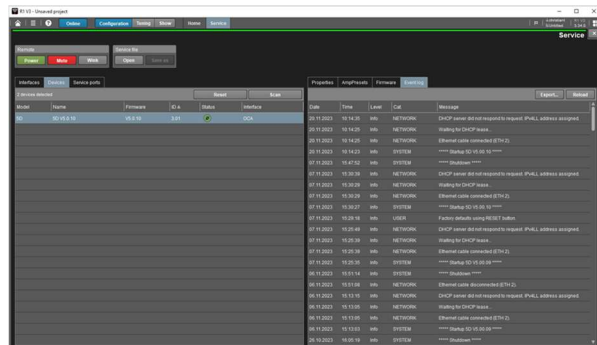
En-Space は、個別に記録されたルームレスポンス用に3つのストレージスロット（Custom 1、Custom 2、Custom 3）を提供するようになりました。

ルームレスポンスデータは、DS100ウェブインターフェイスを使用して追加し、R1を使用して呼び出すことができます。En-Space のルームメジャーメントは有料の d&b サービスです。



- 5D のイベントログエクスポートが追加されました。

[Event log] タブで、表示されている情報をエクスポートできるようになりました。

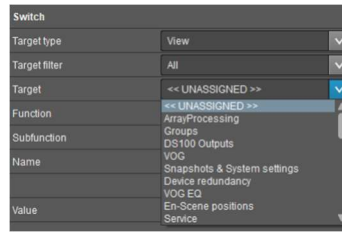


12/2023

V3.32.3

バグ修正:

- T10 Line/Arc または 10AD Line/Arc スピーカーを 5D アンプで駆動し、オーディオ再生中に HFC を 0 に変更した場合、GR/OVL 表示が常時点灯してしまう不具合を修正しました。
- オーディオ再生中に HFC を 0 に変更した後、T10 Line/Arc または 10AD Line/Arc スピーカーを駆動する 5D アンプのスイッチをオフにしても、出力にトランジェントが発生しなくなりました。
- プロジェクトで作業している際に、ArrayCalc の [Recent projects] リストに含まれるファイルに対して「The project file [...] was changed in another program: プロジェクトファイル[...]が別のプログラムで変更されました」という通知が表示されなくなりました。
- DropBox を使用して同期中のフォルダに保存されたプロジェクトファイルに対して、「The project file [...] was changed in another program: プロジェクトファイル[...]が別のプログラムで変更されました」という通知が表示されなくなりました。
- ArrayCalc スナップショットを呼び出す際に、SUBarray の rel. Delay 値も適切に復元されるようになりました。
- ArrayCalc で Non-ArrayProcessing ラウドスピーカーの構成が変更された場合でも、ArrayProcessing データの R1 へのインポートが失敗しなくなりました。
- Remote ビューで、Controls のプロパティセクションで Snapshots、System settings、Views の並び順が修正されました。



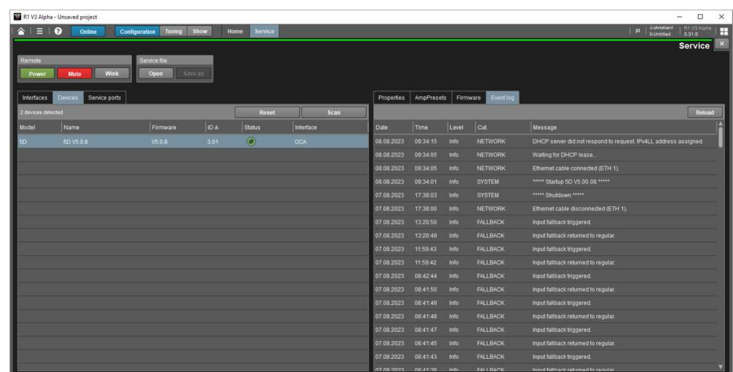
- Positioning ビューの Sound objects リストでサウンドオブジェクトを選択すると、選択した項目が前面に表示されるようになりました。

10/2023

V3.32.1

機能拡張:

- 5D のイベントログを追加。



R1 の Service ビューには、5D のイベント情報を読み取るための[Event log]という追加のタブが提供されるようになりました。

- 使用可能なファームウェアが、デバイスの選択に従ってフィルタリング。

R1 の Service ビューでデバイスを選択すると、ファームウェアリストがフィルタリングされ、選択が簡素化されます。

- [Device Diagnostics]タブには、個々のチャンネルのエラーが表示されるようになりました。



- Positioning ビューに表示されるサウンドオブジェクトのリスト

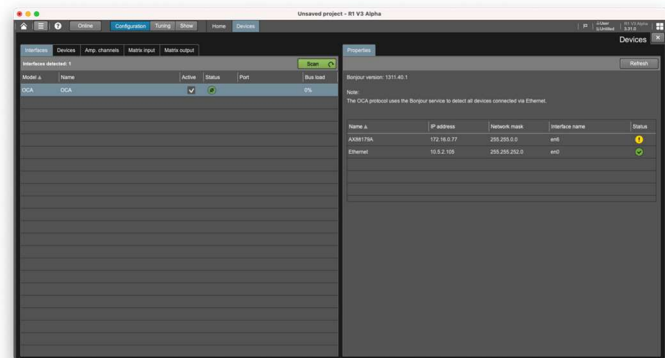


アクティブな Positioning ビューに配置されたすべてのサウンドオブジェクトのリストが、ビューの左上隅に表示されるようになりました。このリストは、サウンドオブジェクトを選択/強調表示するために使用することができます。

バグ修正:

- 画像を含むユーザー定義のテンプレートを R1 Remote ビューに追加しても、間違った画像が読み込まれることがなくなりました。
- 以前にエクスポートした EQ ファイルから EQ 設定を 5D に適用すると、すべてのフィルタが正しく読み込まれるようになりました。
- [En-Space room]の選択が System settings の一部として保存されるようになりました。
- Positioning ビュー上のサウンドオブジェクトパラメータを制御するためのドックは、デジタルコントロールのキーボード入力をランダムにブロックしなくなりました。
- 初めてオンラインモードに変更すると、ファンクショングループタブ内のスプレッドファクタとグループディレイコントロールに「not loaded:未ロード」状態が正しく表示されるようになりました。
- デバイスリダグダンシーを使用している場合、シーンを同期するための [Manage & synchronize]ウィンドウで重複したエントリが作成されなくなりました。
- MacOS: 特定の USB-C イーサネットアダプタ (ASIX AX88179A チップセットを搭載) を使用している場合、それぞれのアダプタを再接続した後、d&b デバイスが検出されません。

これらのアダプタを識別するために、検出メカニズムが追加されています。



08/2023

V3.30.3

注意:

2023年半ばから利用可能な R1バージョン3.32.x では、サポートされるオペレーティングシステムの最小バージョンは Windows 10と macOS 10.14となります。

バグ修正:

- System settings を作成する際のパフォーマンスが若干改善されました。
- プロジェクトの読み込み時に、ArrayProcessing のスロット名とコメントが Remote ビューに正しく表示されるようになりました。
- Configuration モードで、Positioning ビューを拡大縮小する際に、サウンドオブジェクトが画面の境界線を越えて移動しなくなりました。

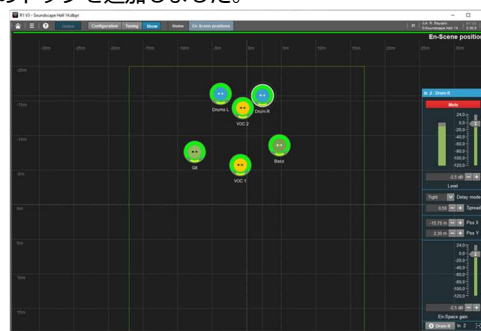
V3.30.2**バグ修正:**

- R1はターゲットが割り当てられていないサウンドオブジェクトリモートコントロールを含むプロジェクトで Configuration モードから Tuning モードに変更した際に、クラッシュしなくなりました。
- Device redundancy: オンラインからオフラインに変更し、オンラインに戻った後のシーンの追加または削除に関する不具合が修正されました。
- R70インターフェイスは、ネットワーク接続が失われた後、R1によって再検出されるようになりました。

02/2023

V3.30.1**機能拡張:**

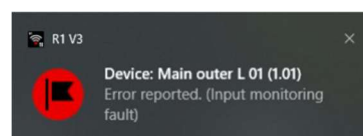
- Positioning ビュー上でサウンドオブジェクトのパラメータをコントロールするためのドックを追加しました。



ドックは、R1が Tuning または Show モードの時に、Positioning ビューの右下にある小さなアイコンを使って展開することができます。

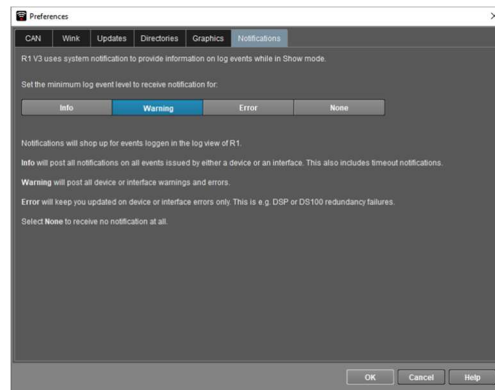
サウンドオブジェクトが選択されている場合、ドックから Delay mode、Spread、En-Space send などのサウンドオブジェクトのパラメータに瞬時にアクセスすることができます。

- ログイベントをシステム全体で通知する機能を追加しました。



Show モードの際、R1は OS の通知機能を使用して、発生したイベントを通知します。

デフォルトでは、プロジェクトに含まれるすべてのデバイスに対して、エラーと警告の通知がポップアップ表示されます。適用されるトリガー・レベルは、アプリケーション環境設定で調整できます。



- 5D での E15X-SUB、T-SUB、xA ラインアレイ、レガシースピーカー（E0、E3）への対応が追加されました。

バグ修正:

- マトリクスクロスポイントコントロールの設定の複数選択（CTRL / CMD キー）時のコピー＆ペーストが修正されました。

01/2023

V3.28.2

機能拡張:

- Snapshots & System settings のリコールはブロックされなくなりました。

Snapshots & System settings の内容の検証が削除され、プロジェクト構成、デバイス設定、ファームウェアの変更により検証に失敗した場合でも Snapshots & System settings は引き続き使用可能です。

Snapshots & System settings の内容をデバイスに送信する際に、リコール機能をブロックする代わりに、R1が設定を検証するようになりました。サポートされていない設定が検出されると、メッセージが表示され、R1ログエントリが作成されます。

これは、例えば、ラウドスピーカーの構成が変更されたデバイスにスナップショットやシステム設定から Load match 設定を送信し、新しいラウドスピーカーでは Load match がサポートされなくなった場合に適用されます。

- R1の Service ビューで5D loudspeaker setup を選択することができます。

スタートメニューの「R1 V3 Initial device setup」（R1 V3.26.1で導入）を使用して R1を起動する際に、5D loudspeaker setup を選択することもできるようになりました。これにより、デバイスのインストールが更に容易になりました。

バグ修正:

- 40D/D40のファームウェアバージョン V1.00.04以下で作成した Snapshots & System settings は、ファームウェアバージョン V1.02.03以下を使用しても競合しなくなりました。

Snapshots & System settings の検証を削除した後（上記参照）、既存の Snapshots & System settings を呼び出すことができるようになりました。この競合は、AutoStandby スレッシュホールドのデータオブジェクトの名称が変更されたことが原因でした。古い Snapshots & System settings をリコールする際に、古い AutoStandby のスレッシュホールド値はアンブに書き込まれなくなりました。

注意:

影響を受ける Snapshots & System settings を、任意の AutoStandby のスレッシュホールド値で再度保存することを強く推奨します。この操作では、新しいオブジェクト名を実際に書き込むために、[Store]を使用することが必須です。

- DS100のリダundantを使用している場合、マトリクスの入力、出力、およびクロスポイントのコントロールで、砂時計が表示されたままになることがなくなりました。
- 10D および30D の System settings の保存が更新され、以下も含まれるようになりました。

LED モード

- 40D および D40の System settings の保存が更新され、以下も含まれるようになりました。

Mute on override

- 5D の System settings の保存が更新され、以下も含まれるようになりました。

LED モード、Mute on override、Input DT1/DT2/DT3/DT4、Dante input gain、AutoStandby 用 Dante input、GPI mode、GPI function、Input fallback target、Input override source を追加しました。

- スナップショットの[Update]機能で、スナップショットの一部として保存された相対制御値が維持されるようになりました。

12/2022

V3.26.2

バグ修正:

- DS100がリダundant構成されている場合、[Device]ビューの個々のプロパティには、[read]とマークされたデバイスの値が表示されます。

09/2022

V3.26.1

注意:

このバージョンから、macOS 10.12はサポートされなくなりました。

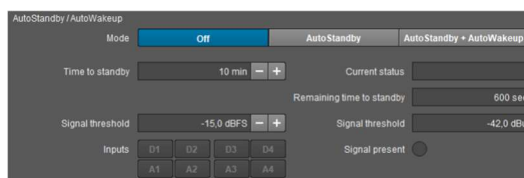
2023年初旬より利用可能な R1バージョン3.30.x では、最小システム要件はWindows 10と macOS 10.14となります。

機能拡張:

- 5D アンブに対応しました。
- XSL-SUB に対応しました。
- Devices の[Energy saving]タブの追加。

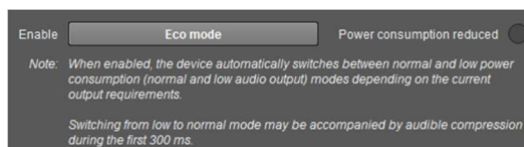
既存の[AutoStandby]タブは[Energy saving]に名前が変更されました。

再デザインされたタブには、5D/10D/30D/40D/D20/D40/D80の残り時間などの追加のステータス情報が含まれるようになりました。



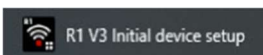
- 40D/D40がエコモードに対応しました。

[Energy saving]タブにエコモードを制御および監視するためのオプションが追加されました。



- 今後の DS100ファームウェアバージョン2に対応しました。
- 試運転を改善するために、[Service]ビューにフィルタを追加しました。
- 新しく追加された[Initial device setup]フィルタは、プロジェクトの試運転段階でデバイスを設定するのに便利なデバイスプロパティの専用セットを提供します。
- Windows の R1 スタートメニューに[R1 V3 Initial device setup]という名前の新たなエントリが追加されました。

新たに追加されたスタートメニューエントリは、オンラインモードで R1 を自動的に起動し、[Service]ビューを開きます。



- チャンネルの[Diagnosics]タブに[LM impedance error]が含まれるようになりました。
- デバイスの[Diagnosics]タブに[Input monitoring error]が含まれるようになりました。

バグ修正:

- テンプレートをリモートビューに追加する際のドラッグ&ドロップ操作の速度が向上しました。
- R1 をホストしているコンピュータが、リモートデスクトップの使用時にフリーズしなくなりました。
- R1がオンラインの際にメモリ消費量が異常に高くなることのある不具合を修正しました。

08/2022

V3.22.6

注意: 改善された Soundscape プロジェクトのラウドスピーカーの位置と向きの機能を使用するには、Soundscape 対応プロジェクトを ArrayCalc バージョン 10.22.0以降で開き、保存しておく必要があります。

現在の R1 バージョン 3.22.x を使用して保存したプロジェクトファイルは、古いバージョンの R1 や ArrayCalc で開くことはできません。

バグ修正:

- DS100でシーンを送信またはリコールするときに接続が失われることがある不具合を修正しました。
- DS100のコーディネートマッピング名をオンライン中に R1 で変更した場合、デバイス内で即座に更新されるようになりました。
- サウンドオブジェクトのコントロールのドラッグ可能な領域が拡大され、周囲の灰色のリングも含まれるようになりました。

07/2022

V3.22.4

注意: 改善された Soundscape プロジェクトのラウドスピーカーの位置と向きの機能を使用するには、Soundscape 対応プロジェクトを ArrayCalc バージョン 10.22.0以降で開き、保存しておく必要があります。

現在の R1バージョン3.22.xを使用して保存したプロジェクトファイルは、古いバージョンの R1や ArrayCalc で開くことはできません。

バグ修正:

- ArrayCalc でデバイスが削除されたプロジェクトファイルを読み込む際に、時折 R1がクラッシュしてしまう不具合を修正しました。
- リモートビューのソート順を変更する際の不具合を修正しました。
- ホームビューのリモートビューのソート順は、プロジェクトを開き直した後も維持されるようになりました。
- デバイスビューで、単位が[feet]に設定されている場合、DS100 En-Scene ポジションの[x]および[y]の値が正しく変換されるようになりました。
- ネットワークが正しく設定されているにもかかわらず、デバイスが「found but not connected : 見つかったが接続されていない」状態 (⚠) になりました。

05/2022

V3.22.3

注意:

改善された Soundscape プロジェクトのラウドスピーカーの位置と向きの機能を使用するには、Soundscape 対応プロジェクトを ArrayCalc バージョン 10.22.0以降で開き、保存しておく必要があります。

現在の R1バージョン3.22.xを使用して保存したプロジェクトファイルは、古いバージョンの R1や ArrayCalc で開くことはできません。

バグ修正:

- DS100のデバイスリダundantを有効にすると、デバイスは無期限にオンラインとタイムアウトを切り替えなくなります。
- デバイスまたはチャンネルのプロパティをターゲットとするリモートビューのコントロールで、サブファンクションを再度選択できるようになりました。

03/2022

V3.22.2

注意:

改善された Soundscape プロジェクトのラウドスピーカーの位置と向きの機能を使用するには、Soundscape 対応プロジェクトを ArrayCalc バージョン 10.22.0以降で開き、保存しておく必要があります。

現在の R1バージョン3.22.2を使用して保存したプロジェクトファイルは、古いバージョンの R1や ArrayCalc で開くことはできません。

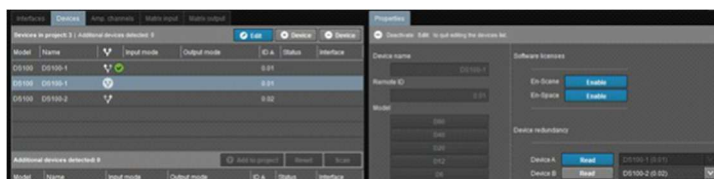
機能拡張:

- 3D アンブが XSL(i)8/XSL(i)12 に対応しました。
- Soundscape プロジェクトにおけるラウドスピーカーの位置と向きを改善しました。

Soundscape に対応するプロジェクトのラウドスピーカーの位置と向きの計算を ArrayCalc に移行することで、より詳細なデータを取得できるようになりました。これにより、モニターや垂直方向に $\pm 90^\circ$ 以上回転させたラウドスピーカー、水平方向 A-Series アレイの位置と向きのデータが大幅に改善されます。

- デバイスのリダンダントに対応しました。

R1の[Devices]ビューでは、2つの DS100デバイスを1つのリダンダントデバイスとして構成することができます。



デバイス A とデバイス B は、どちらも同等のパートナーとして扱われます。R1の(仮想)リダンダントデバイスで設定されたパラメータは、両方の物理デバイスが接続されていれば、いずれのデバイスにも送信されます。

例えば OSC を使用して片方のデバイスに直接変更を加えた場合、もしくは片方のデバイスの電源がオフまたはタイムアウトしている間、これらの変更は機器間では自動的に同期されません。

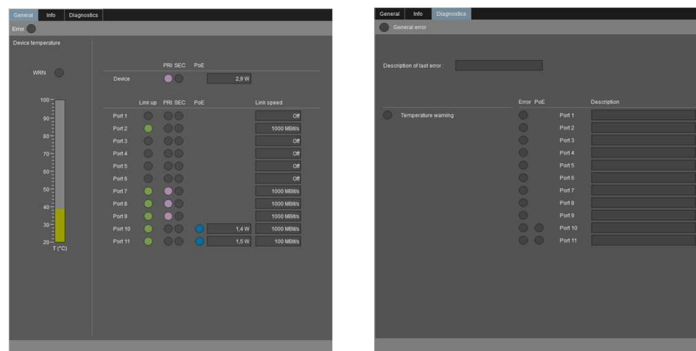
そのため、両方の物理デバイスを同期させるためのシンクオプションが提供されています。

R1のコントロールとビューには、デバイス A またはデバイス B のどちらかの値しか表示されません。A または B のいずれかに読み取りフラグを付けることによって、R1が読み取るべきデバイスを定義することができます。

詳しくは、R1ヘルプを参照してください。

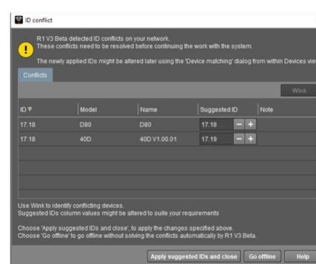
- DN1に関連する[Devices]ビューを更新しました。

[Devices]ビューの[General]と[Diagnostics]タブに、DN1イーサネットポートの拡張情報が表示されるようになりました。



- dbRemID のコンフリクト（競合）ダイアログを改善しました。

同じ dbRemID を使用する複数の OCA デバイスによって引き起こされるコンフリクトを、R1内から解決できるようになりました。コンフリクトが検出されると、自動的にダイアログがポップアップ表示されます。このダイアログを使用して、デバイスに dbRemID を割り当て直すことができます。



バグ修正:

- オンライン中に[Device scenes]のコメントを変更し、ターゲットデバイスを接続すると、デバイスが自動的に更新されるようになりました。
- デバイスのファームウェアバージョンが R1 で認識されている最新のファームウェアと一致しない場合に、継続的に更新されるデバイス情報（レベルメーターなど）のコントロールの読み取りがデフォルト値を表示したままになることがなくなりました。
- エラーが解決された際に、デバイスのコンフリクトダイアログ（モデルの競合を含む）が自動的に閉じない場合がある不具合を修正しました。

注意: DS100ファームウェアをバージョン1.16.03以上にアップデートすることにより、[Device scenes]の[not equal]ステータスが誤って表示される不具合が修正されます。

02/2022

V3.20.2

バグ修正:

- Q1が回復しました。Q1スピーカーを使用したプロジェクトが再び読み込めるようになりました。

10/2021

V3.20.1

機能拡張:

- XSL(i)8/XSL(i)12に対応しました。
- DN1ネットワークスイッチに対応しました。
- D40アンプに対応しました。
- D40/40D アンプのレイアウトに沿うよう入力ルーティングテンプレートを改善しました。
- R1のヘルプメニューの[Release notes]メニューからリリースノートを利用可能になりました。

バグ修正:

- Windows では、R1で現在開いているプロジェクトファイルに適用されていたプロジェクトロック（「Project file ... is currently open...」という警告）は、システムのシャットダウンまたは再起動時に正しく削除されるようになりました。

10/2021

V3.18.5

バグ修正:

- AutoCreate 機能が改善され、DS100構成の変更によって発生する「Failed to find matching group tree : 一致するグループツリーが見つかりませんでした」という警告が少なくなりました。
- 入力が En-Scene モードを使用し、出力がファンクショングループに割り当てられている場合、マトリクスクロスポイントコントロールのノードの編集はブロックされます。

注意: Windows では、ソフトウェア内部のアップデート機能を使用して R1 V3.18.5の以前のバージョン(< R1 V3.16.0)から自動アップデートすることはできません。www.dbaudio.com から手動で最新バージョンをインストールしてください。

注意: R1 v3.18.5の Windows バージョンは、64ビットオペレーティングシステム用に作成されており、手動でダウンロードしてインストールする必要があります。これは、すべてのユーザーに推奨されるバージョンです。

R1の32ビットバージョンが必要な場合は、ソフトウェアアーカイブからダウンロードできる R1 v3.14.1を使用してください。

注意: Windows バージョンの R1 v3.18.5は、Peak-USB および Peak-PCI CAN インターフェイスには対応しなくなりました。

Peak-USB または Peak-PCI に対応するバージョンの R1が必要な場合は、ソフトウェアアーカイブからダウンロードできる R1 v3.14.1を使用してください。

08/2021

V3.18.3

バグ修正:

- DS100のコーディネートマッピングに使用されていた ArrayCalc の会場エレメントを削除しても、R1がプロジェクトをロードできなくなることがなくなりました。
- デバイス情報（メーター、LED、ディスプレイコントロール）を表示し、調整可能なデバイスプロパティを扱うリモートアイテムは、スナップショットの一部として保存されなくなりました。
- プロジェクトファイルが macOS の OneDrive 共有にある場合、意図しない「Project file changed Project file changed : プロジェクトファイルが変更されました」という通知が表示されることがなくなりました。
- D80 V2.22または D20 V2.14/16/18/20が使用されている場合、デジタル入力クロック選択（Master/Slave/SRC）で競合状態が表示されなくなりました。
- 自動作成を実行すると、プロジェクトは初めて開いた際に変更済みとしてマークされます。

注意: Windows では、ソフトウェア内部のアップデート機能を使用して R1 V3.18.3の以前のバージョン(< R1 V3.16.0)から自動アップデートすることはできません。 www.dbaudio.com から手動で最新バージョンをインストールしてください。

注意: R1 v3.18.3の Windows バージョンは、64ビットオペレーティングシステム用に作成されており、手動でダウンロードしてインストールする必要があります。これは、すべてのユーザーに推奨されるバージョンです。

R1の32ビットバージョンが必要な場合は、ソフトウェアアーカイブからダウンロードできる R1 v3.14.1を使用してください。

注意: Windows バージョンの R1 v3.18.3は、Peak-USB および Peak-PCI CAN インターフェイスには対応しなくなりました。

Peak-USB または Peak-PCI に対応するバージョンの R1が必要な場合は、ソフトウェアアーカイブからダウンロードできる R1 v3.14.1を使用してください。

07/2021

V3.18.2

バグ修正:

- 40D アンブに対応しました。
- [DS Data]デバイスの詳細ページには、入力 D1&D2及び D3&D4の情報が表示されなくなりました。
- DS100出力の EQ カーブが表示されない場合がある不具合を修正しました。

注意: Windows では、ソフトウェア内部のアップデート機能を使用して R1 V3.18.1の以前のバージョン(< R1 V3.16.0)から自動アップデートすることはできません。 www.dbaudio.com から手動で最新バージョンをインストールしてください。

注意: R1 v3.18.1の Windows バージョンは、64ビットオペレーティングシステム用に作成されており、手動でダウンロードしてインストールする必要があります。

ます。これは、すべてのユーザーに推奨されるバージョンです。

R1の32ビットバージョンが必要な場合は、ソフトウェアアーカイブからダウンロードできる R1 v3.14.1 を使用してください。

注意: Windows バージョンの R1 v3.18.1 は、Peak-USB および Peak-PCI CAN インターフェイスには対応しなくなりました。

Peak-USB または Peak-PCI に対応するバージョンの R1 が必要な場合は、ソフトウェアアーカイブからダウンロードできる R1 v3.14.1 を使用してください。

04/2021

V3.16.3

バグ修正:

- Windows で R1 がクラッシュする原因となる複数の DNS エントリを修正しました。
- ArrayCalc の [flown install] マウントオプションのサポートが AutoCreate に追加しました。
- [Devices] ビューで DS100 入力の [Level metering mode] を切り替えるとクラッシュしてしまう不具合を修正しました。
- [Devices] ビューの PRI および SEC LED は、デイ&ナイトモードを切り替える際に [Rx Label] 情報と重ならなくなりました。
- [System check & ArrayVerification] ビューでの名前による列の並べ替えを修正しました。

注意: Windows では、ソフトウェア内部のアップデート機能を使用して R1 V3.16.3 の以前のバージョン (< R1 V3.16.0) から自動アップデートすることはできません。 www.dbaudio.com から手動で最新バージョンをインストールしてください。

注意: R1 v3.16.3 の Windows バージョンは、64ビットオペレーティングシステム用に作成されており、手動でダウンロードしてインストールする必要があります。これは、すべてのユーザーに推奨されるバージョンです。

R1の32ビットバージョンが必要な場合は、ソフトウェアアーカイブからダウンロードできる R1 v3.14.1 を使用してください。

注意: Windows バージョンの R1 v3.16.3 は、Peak-USB および Peak-PCI CAN インターフェイスには対応しなくなりました。

Peak-USB または Peak-PCI に対応するバージョンの R1 が必要な場合は、ソフトウェアアーカイブからダウンロードできる R1 v3.14.1 を使用してください。

04/2021

V3.16.2

機能拡張:

- [Sound object routing] がコントロールに追加され、個々のファンクショングループ内の各 En-Scene サウンドオブジェクトを調整またはミュートできるようになりました。

- 新たな Soundscape ファンクショングループ「Outfill embedded」と「Delay line embedded」への対応が追加されました。
- [Spread]コントロールのステップサイズの精度を0.001から0.01に低減しました。
- ArrayCalc が提供する「Ready for R1」情報への対応が追加されました。

バグ修正:

- スナップショット作成時に拡大された EQ が[Snapshot & System settings]ビューに表示されなくなりました。
- DS100 Scenes の[Sync...]ボタンは、R1を再起動せずに新たなプロジェクトをロードしてもブロックされなくなりました。
- 画像を含むテンプレートを追加しようとするクラッシュしてしまう不具合を修正しました。
- ArrayProcessing を有効にしたスピーカーのディレイ値を扱うコントロールでは、デフォルト値として6.2 ms が使用されるようになりました。
- AutoCreate を使用してグループを作成しても、プロジェクトをロードする際に警告がポップアップされなくなりました。
- DS100出力チャンネルの EQ タブを最初にアクティブにしたときに EQ カーブが表示されないことがある不具合を修正しました。
- [Coordinate mapping]タブの OSC パス参照を修正しました。
- ターゲットが割り当てられていないリモートアイテムを貼り付けると、[unassigned]アイコンが表示されるようになりました。

注意: Windows では、ソフトウェア内部のアップデート機能を使用して R1 V3.16.2の以前のバージョンから自動アップデートすることはできません。
www.dbaudio.com から手動で最新バージョンをインストールしてください。

注意: R1 v3.16.2の Windows バージョンは、64ビットオペレーティングシステム用に作成されており、手動でダウンロードしてインストールする必要があります。これは、すべてのユーザーに推奨されるバージョンです。

R1の32ビットバージョンが必要な場合は、**ソフトウェアアーカイブ**からダウンロードできる R1 v3.14.1を使用してください。

注意: Windows バージョンの R1 v3.16.2は、Peak-USB および Peak-PCI CAN インターフェイスには対応しなくなりました。

Peak-USB または Peak-PCI に対応するバージョンの R1が必要な場合は、ソフトウェアアーカイブからダウンロードできる R1 v3.14.1を使用してください。

02/2021

V3.14.1

機能拡張:

- 44S ラウドスピーカーに対応しました。

バグ修正:

- macOS で、R1アプリケーションをある画面から別の画面に移動した後、リモートコントロールのプロパティを編集する際に R1 がクラッシュすることがなくなりました。
- Windows で、タッチスクリーンがインストールされているか、Windows の「アクセシビリティ機能」が有効になっている状態でビューを開いた際に、R1 がクラッシュすることがなくなりました。
- 元の名前が数字で終わっているスナップショットを複製する際に、予期せず新しい名前が短縮されることがなくなりました。
- 開かれているポジショニングビューに戻る際に、R1 は以前に表示された領域を正しく記憶するようになりました。
- チューニングモードで、フレームをクリックした際にコントロールが非表示になることがなくなりました。
- テキストコントロールのデフォルトのサイズと色が変更され、より使いやすくなりました。

10/2020

V3.12.3

バグ修正:

- プロジェクトファイルが macOS 上の共有 OneDrive フォルダに保存された際に、R1 で「The project file was changed in another program: プロジェクトファイルは別のプログラムで変更されました」というメッセージが表示されなくなりました。
- スピーカーの設定を変更しても R1 がランダムにフリーズしなくなりました。
- [Picture]コントロールで、[day and night]モードを区別できるようになりました。
- グループツリーの一部を移動またはコピーしても、グループの内容が失われることがなくなりました。
- ヘルプコンテンツに KSL-SUB のインピーダンス値を追加しました。
- 更新プログラムのチェックの設定(R1 Preferences > Updates)が正しく反映されるようになりました。
- EQ の [Save as...]と[Open...]ダイアログが2度表示されなくなりました。

08/2020

V3.12.1

機能拡張:

- KSL-SUB ラウドスピーカーに対応しました。
- 高解像度スクリーンとの互換性が向上しました。(新しいアイコンを含む)
- DS100内のシーンを管理および制御するために[Device scenes]が追加されました。

- シグナルディレイを実際の音速に合わせるために DS100に追加された [Ambient temperature]パラメータの制御に対応しました。
- 2つの新たな DS100 En-Space ルーム[Theater - small:小劇場]と[Cathedral:大聖堂]に対応しました。
- DS100に追加された、ファンクショングループの[Spread factor]パラメータの制御に対応しました。

注意：KSL-SUB に対応するには、D80をファームウェアバージョン2.22.0以降にアップデートする必要があります。

注意：DS100に関連するすべての機能を使用するには、DS100をファームウェアバージョン1.12.01以降にアップデートする必要があります。

バグ修正:

- [En-Space - Inputs]タブに欠落していたマトリックス入力チャンネル名を追加しました。
- ローカル編集モード ([Tuning]モードの R1の特定のビューで鉛筆アイコンがアクティブになっている) が有効になっているリモートビューでのテンプレート名の編集ができるようになりました。
- [Matrix crosspoint]コントロールの[First input/Output]の番号を[Last input/Output]の番号よりも高い値に設定すると、クロスポイントインデックスが最大数の64を超えてしまう不具合を修正しました。
- ターゲットが割り当てられた複数のチャンネルコントロールを選択すると、ターゲットとして<< UNASSIGNED >>が誤って表示される不具合を修正しました。
- 同じデバイスを短時間で切断して再接続すると、複数のアンプが同じ Remote ID を使用していることを示す[Device conflict]ダイアログがトリガーされてしまう不具合を修正しました。
- SL-Series 用コントロールの THC および CPL が、マウスを使用して最大に拡大した際に位置が変更されてしまう不具合を修正しました。
- 値がすでに読み取られた後、砂時計アイコンがリモートコントロールに時折表示されたままになる不具合を修正しました。
- [Positioning]ビューの ArrayCalc venue element は、Picture によって隠されなくなりました。

03/2020

V3.10.1

機能拡張:

- SL-Series の新しい CPL 機能に対応しました。低域および中域のカップリングを個別に設定できるようになりました。(CPL low, CPL mid) すべての GSL および KSL のセットアップで利用可能です。(AP, Arc, Line)
- ArrayCalc での再計算を行うことなく、R1で後から温度と湿度の調整可能な、すべての ArrayProcessing されたセットアップ用の新しい THC (Temperature & Humidity Control) 機能に対応しました。

注意：SL-Series 用の THC 機能と新しい CPL 機能は、最新のアンプファームウェア V2.20.00 (またはそれ以降) と組み合わせて、最新バージョンの R1

V3.10.0（またはそれ以降）を使用する必要があります。

注意：古いバージョンの ArrayCalc または R1 に基づく既存のプロジェクトファイルは、引き続き古いファームウェアと組み合わせて使用できます。新しい機能を含む新しいファームウェアを既存のプロジェクトファイルで使用するには、ArrayCalc を使用して ArrayProcessing データを再計算し、R1 の AutoCreate 機能を再実行する必要があります。

バグ修正:

- macOS でプロジェクトを DropBox フォルダに保存する際に表示される、意図しない「The project file ... was changed in another application」というメッセージを削除しました。
- AutoCreate によって作成された TOP および SUB のグループ化されたコントロールセクションは、両方で構成されるスタックアレイの場合に重複しなくなりました。
- グループに割り当てられている「異なる値」状態のスイッチコントロール上にマウスを移動しても、プログラムがクラッシュしなくなりました。

12/2019

V3.8.1

MacOS 情報:

この新しい R1 バージョン V3.8.1 には、macOS 10.12 以降が必要です。バージョン 10.12 以前の macOS を使用している場合は、ヘリテージソフトウェアのセクションから R1 バージョン 3.8.1 を使用できます。

リンク: <https://www.dbaudio.com/global/en/products/software/software-archive/>

機能拡張:

- A-Series に対応しました。
- リモートビュー内のコントロールのサイズを簡単に変更できる「Same width」および「Same height」ツールが追加されました。
- DS100 ファームウェア v1.10.01 の改良された EnSpace 初期設定（プリディレイとマッピング）に対応しました。

バグ修正:

- OCA 接続処理の改善（ネットワークの中断に対する堅牢性が向上）。
- 3x B2-SUB CSA SUB アレイ構成の自動作成が修正されました。
- 結合された venue エレメントのスケーリングと回転は、DS100 の初期設定が考慮されるようになりました。
- SUB アレイおよびリンクされたラウドスピーカーの DS100 Soundscape の初期設定で、計算された中間値が使用されるようになりました。

10/2019

V3.6.11

バグ修正:

- 相対的なフェーダーポジションを含むスナップショットを呼び出すと、それまでに保存されていたフェーダーポジションが呼び出されます。
- Windows10 Defender「フォルダーアクセスの制御」によって保護されているフォルダにあるプロジェクトファイルを開いても、R1インスタンスがブロックされなくなりました。保護されたフォルダにプロジェクトを保存できるのは、Windows10 Defender 機能を使用してアクセスを許可した場合のみです。

07/2019

V3.6.10

バグ修正:

- 3x B2-SUB CSA SUB アレイを構築する際の自動作成アルゴリズムが修正されました。
- ズーム倍率が100%を超えると入力フィールド内をクリックしても、マトリクスクロスポイントコントロールのポップアップが閉じないようにになりました。
- マトリクスクロスポイントコントロールのポップアップは、ISP シグナルが点滅していたり、Tab キーが押されていても、ユーザー入力を受け付けるようになりました。
- システムセッティングの作成中のネットワーク使用率が向上しました。これにより、システムセッティングの作成時間が短縮されます。
- 大量のコンテンツを含むシステムセッティングをリコールしても、R1がクラッシュしなくなりました。
- 自動作成された DS100「Input」「Output」ビューと Soundscape「En-Space zones & room」ビュー内のメーターコントロールが再定義されました。
- 最小値と最大値がメーターコントロールの隣にあるフェーダーコントロールに揃えられます。マーカー位置のデフォルト値は-2dbFS です。
- 自動作成された DS100「Input」ビュー内のメーターコントロールが、「Matrix input level pre fader」の代わりに「Matrix input level meter post fader」を使用するように更新されました。
- 入力フォールバック/入力オーバーライドモードと状態の値を組み合わせたスナップショットリコールが、不規則なフォールバック/オーバーライド状態を引き起こさなくなりました。

06/2019

V3.6.7

機能拡張:

- B8-SUB に対応しました。

バグ修正:

- 軽微なバグ修正と改良。

04/2019

V3.6.5

バグ修正:

- LoadMatch 機能での KSL8-Arc、KSL8-Line、KSL12-Arc、および KSL12-Line セットアップの最大スピーカー数の設定を修正しました。
- デバイスリセット機能が再び有効になりました。
- DS100マトリクス入力/マトリクス出力/En-Space ゾーン EQ には、接続されているデバイスの実際のフィルタが表示されるようになりました。
- 出力コントロールを非表示にしたマトリクスクロスポイントコントロールで、クロスポイント内の空白部分をクリックするとクラッシュしてしまう不具合を修正しました。

02/2019

V3.6.3

機能拡張:

- マトリクスクロスポイントコントロールを改善しました。
- 新たな En-Space ルームパラメータの「Predelay factor」と「Rear level」への対応が追加されました。(DS100ファームウェア V1.08.00以上が必要)
- Meter、LED、display のコントロールのサイズを再定義しました。
- 追加のスケールまたはウェイ情報はコントロールエレメントのサイズ自体に影響されなくなりました。

注:この再定義されたコントロールサイズでは、既存のプロジェクトやテンプレートを微調整する必要があります。

バグ修正:

- 同じプロジェクトで R1と ArrayCalc を同時に使用している際に誤って上書きされないように、ロックメカニズムが追加されました。(ArrayCalc V10.6.0以上が必要)
- メーターコントロールのウェイ情報が重ならなくなりました。
- 西アラビア数字のシステムを使用していないコンピュータで、このシステムを使用して作成されたプロジェクトを開く際に、意図しないパスワードの入力を求められなくなりました。
- 「Add to view」を使用して複数のサウンドオブジェクトコントロールを追加してもアイテムは結合されなくなりました。
- リモートコントロールのプロパティエディタでターゲットを選択しても、ターゲットフィルタが変更されなくなりました。
- Soundscape パラメータのリセットを防ぐために、オンラインの DS100をプロジェクトに手動で追加することがブロックされました。

02/2019

V3.4.4

バグ修正:

- AutoCreate で、名前の頭に "rel."を追加した相対コントロールを作成できるようになりました。
- スナップショットの対象となるスイッチコントロールのコピー&ペーストは、チェック可能なボタンに追従なくなりました。
- 2ウェイアクティブのメーターコントロール情報が重複してしまう問題を解決しました。

12/2018

V3.4.3

バグ修正:

- リモートビューとポジショニングビューでカーソルキーまたはマウスを使用したコントロールの再配置を改善しました。
- 最初のオートクリエイトチェックでは、すべてのソースが古いものとしてレポートされなくなりました。

11/2018

V3.4.2

機能改良:

- KSL ラウドスピーカーに対応しました。
- ArrayCalc によって提供される対称ペアリンクに対応しました。

注意: ArrayCalc で対称ペアのリンクを有効にすると、関連するソースグループの ArrayVerification 機能が無効になります。

- 追加の En-Space ルーム#7 Modern-medium 2 (Bing Concert Hall, Stanford) に対応しました。
- AutoCreate 機能を拡張して、DS100 / Soundscape のグループツリーとリモートビューの作成が可能になりました。
- メーターと LED コントロールのサイズを小さくすることができるようになりました。

バグ修正:

- 非対称 SUB アレイをサポートするように AutoCreate アルゴリズムが改良されました。
- フライング&スタックアレイに対応するように AutoCreate アルゴリズムが改良されました。
- 「Digital input clock」の AutoCreate アルゴリズムのキャプションを修正しました。
- Show mode で開始するように設定されたプロジェクトでは、AutoCreate がトリガーされなくなりました。
- 読みやすさを向上させるためにシステムチェックテーブルの列幅を再定義しました。
- 回転された ArrayCalc の Venue エレメントに基づいたポジショニングビューでのサウンドオブジェクトの位置の誤った描画を修正しました。

- サウンドオブジェクトコントロールをキーボードを使用してマイナス座標に移動できるようになりました。
- Tuning mode でポジショニングビューを開くと、正しいスケーリングで ArrayCalc Venue エlementが表示されるようになりました。
- スナップショット&システムセッティングビュー内のソート順の変更が、スナップショット&システムセッティングのリストにも適用されます。
- スナップショットの更新を中止しても、スナップショット自体は削除されなくなりました。
- マトリックスクロスポイントコントロールの作成時間が減少しました。
- 多くのスナップショットまたはシステムセッティングの内容を含むファイルをロードする際のスピードがわずかに改善しました。
- プロジェクトをローカルに保存するときに、MacOS の「Project file changed」ダイアログが表示されなくなりました。

10/2018

V3.2.5

バグ修正:

- R1の読み込み時間は多くのログエントリにより阻害された場合、加速されます。
- Remote ビューと Positioning ビューのプレビュー画像が表示されない不具合を修正しました。
- Positioning ビューのサイズを変更した際の画像の乱れを取り除きました。
- 回転された Positioning ビューの描画を修正しました。
- Picture controls の変更による、予期せぬサイズ変更が行われなくなりました。

07/2018

V3.2.4

バグ修正:

- * .dbac2ファイルに基づき R1V2によって修正されたプロジェクトを読み込む際にクラッシュしてしまう不具合を修正しました。
- 大量のスナップショットコンテンツを含むプロジェクトで、オンラインモードに切り替える時間が短縮されました。
- Array verification の Nominal position ラベルの誤りを修正しました。
- Positioning&Remote ビューの Picture controls の追加/移動/拡大縮小をスピードアップしました。
- グループツリー内のグループを移動する際の制限事項が削除されました。
- 画像を含む同じテンプレートファイルを2回ロードするとクラッシュしてしまう不具合を修正しました。
- AutoCreate は、ArrayCalc で指定された SUB アレイ名を使用するようになりました。
- Tuning モードで別のビューに切り替えると、Positioning ビューのスケーリン

グがリセットされなくなりました。

- Devices ビューで10D/30D のアナログ/デジタル入力モニタリングの切替えが有効になりました。

07/2018

V3.2.0

機能改良:

- プロジェクトの一部であるデバイスの警告とエラーを表示するための Log ビューが追加されました。
- サウンドオブジェクトコントロールが再デザインされました。
- グリッドを Positioning ビューに追加することができるようになりました。
- ピクチャーを Positioning ビューに追加することができるようになりました。
- サウンドオブジェクトコントロールを、ビューの左側にある Matrix input リストからドラッグ&ドロップを使用して Positioning ビューに追加できるようになりました。

バグ修正:

- T10セットアップ用の ArrayVerification アルゴリズムが改善されました。

06/2018

V3.0.11

バグ修正:

- ArrayCalc からプロジェクトをロードした後のグループツリーの検証が追加されました。
- "Audio networking"は ArrayCalc の"Audio networking"機能との混乱を避けるために"DS data"に名称を変更しました。
- システムキャリブレート/チェック機能が停止しなくなりました。
- Auto create を使用した後にチャンネルコントロールが欠落する不具合を修正しました。
- Update を使用した後にスナップショットの相対制御値が喪失する不具合を修正しました。
- "Digital clock selection"の残りの砂時計アイコンが修正されました。

05/2018

V3.0.10

バグ修正:

- リモートコントロール名を編集した後、ホームビューに切り替えるとクラッシュする不具合を修正しました。
- join/split 操作の取り消しによりクラッシュする不具合を修正しました。
- リモートコントロールテンプレートをデバイスに適切に割り当てることができるようになりました。

- ターゲットのないリモートコントロールテンプレートが割り当てられる不具合を修正しました。
- グループターゲットをリモートコントロールに適切に割り当てることができるようになりました。
- メーターリモートコントロールの軽微な不具合を修正しました。

04/2018

V3.0.9

バグ修正:

- テンプレートに混合ターゲットを割り当ててるオプションが存在しない現象を修正しました。

04/2018

V3.0.8 Beta

バグ修正:

- プロジェクトの再読み込みをした後にコーディネートマッピングを再度入れ替えます。
- コーディネートマッピングタブのコンテンツが正しく表示されるようになりました。
- Array verification がフリーズしなくなりました。
- 複数選択されたサウンドオブジェクトの不具合を修正しました。
- ポジショニングビューでのスケーリングの動作を修正しました。
- ファンクショングループのグループディレイが正しく受け入れられるようになりました。

03/2018

V3.0.7 Beta

新機能:

- System check に DS100の出力ルーティングテストも含めました。
- R1 Help に TI 501 d&b Soundscape を含めました。

バグ修正:

- Remote view の自動生成に若干の修正を行いました。
- プロジェクトファイルを再度開いたときにチャンネル名が正しく表示されない不具合を修正しました。
- DS サブスクライプチャンネル機能のサブ機能の選択の不具合を修正しました。
- マトリックスのクロスポイントコントロールをコピー、ペーストやドラッグ&ドロップした際にターゲットの情報が無くなってしまう不具合を修正しました。

V3.0.4 Beta**バグ修正:**

- 全体の安定性を向上しました。
- DS100のファームウェア1.00.06に先行サポートを削除しました。R1サービスビューよりアップデートを行ってください。
- 新しく値を入力した後にオンラインにすると、DS100のマッピングのコーディネートが正しく反映されない不具合を修正しました。
- サウンドオブジェクト位置を含むスナップショットの保存と読み出しを行うときに生じる不具合を修正しました。

12/2017

V3.0.1 Beta**新機能:**

- ArrayCalc V10と R1 V3が新しく統合されたプロジェクトファイルフォーマット(.dbpr)をサポートしました。この新しいプロジェクトファイルフォーマットは、ArrayCalc と R1 どちらでも読み出しと保存が可能です。
- DS100シグナルエンジンをサポートしました。これに伴って Input, Output と Matrix の新しいビューが加まりました。
- オプションの d&b Soundscape の En-Scene と En-Space ソフトウェアをサポートしました。
- 内容を見たり、削除したりできるようにスナップショットエディターを拡張しました。

これらの新機能に関する詳細な情報は2017年12月度のソフトウェアニュースレターを参照ください。

12/2017

プロジェクトファイルの互換性

プロジェクトファイルの互換性を維持するために必要なサポートされるソフトウェアのバージョンは次の通りです。

作成		開く	
ArrayCalc	ArrayCalc	R1	NoizCalc
12.10.x	12.10.x	3.48.x	4.4
12.8.x	12.8.x	3.46.x	
12.6.x	12.6.x	3.44.x	
12.4.x	12.4.x	3.44.x	4.2
12.2.x	12.2.x	3.42.x	
12.0.x	12.0.x	3.40.x	
11.8.x	11.8.x	3.38.x	4.0
11.4.x	11.4.x	3.36.x	
11.2.x	11.2.x	3.34.x	
11.0.x	11.0.x	3.32.x	3.2
		3.30.x	
10.26.x	10.26.x	3.26.x	
10.24.x	10.24.x	3.22.x	3.0 Update 29.06.2022
	10.22.x		2.8 Update 23.02.2022
10.22.x	10.22.x		

注意:

通常、プロジェクトファイルには上位互換性があります。つまり、同じアプリケーションの以前のバージョンで作成されたプロジェクトファイルは、後のバージョンで開くことができます。