

MIDAS

XL4 Automation system

System operation

このソフトウェアは、あらゆるユーザーの協力により作り上げられたものですが、
今後の要望/要求により変更をする場合があるかもしれません。
このマニュアルはバージョン 25.A のために作られたものです。
もしプログラム上の問題や分かりにくいセクションがあったなら、MIDAS にその要望を
連絡してください。

このマニュアルについて

この文書で以下の色はテキストを分かりやすくするために使われています：

字と数字を組み合わせてディスプレイに表示されるものの説明は、『**OVERSTORE**』のような**緑**で表記します。

ボタンを示す時、その名前は『**STORE**』のような**青**で表記します。

機能やオペレーションの名前は『**SCENE NAME**』のように**赤**で表記します。

警告と重要な注釈は『**WARNING**』のように**紫**でそれらを表記します。

目次

Introduction.	7
Automation system overview.	7
The Central control unit.	8
Operating the system.	9
Input fader mode control.	9
System Start Up	9
Unlock The Automation System	9
Scene Storage	10
Scene Recall	10
System menu	11
Unlock	11
Lock	12
Chmidiout	12
Chmidin	12
Automidi	12
RSLink	12
Faders	12
Mutes	12
Matrix	12
Contacts	12
XL4 Size	13
Mem Size	13
Format	13
Test 1	13
Test 2	13
Test 3	13
Test 4	13
Open	13
Restrict	13
Totclear	13
Total Clear Format Procedure	14
Store Menu	18
New Scene	19
Overstoring	19
X-FADE (Crossfade).	19
Expand	19
Insert.	19
Delete.	19
Copy.	19
Edit.	19
Edit scene name.	19
Edit MIDI In	20
Midi Clear	20
Edit midi Out	20

目次

Memory menu.	21
Toggle	21
Internal.	21
External.	21
Copy all.	21
Clear all.	21
Alternate Buttons	22
Using the system - general hints and tips.	22

Introduction.

オートメーション・システムの概要

MIDAS XL4 は非常に優れた特長を持つライブミキシングコンソールです。それは、非常に簡単に使え、通常の見慣れたコンソールの状態を保ちながら、オペレータにライブコンソールでは前例のない機能（特長）を提供するためにマイクロプロセッサテクノロジーを利用しています。

MIDAS XL4 オートメーションは、アップデート・スピードに重点をおいて設計しており、コンソール全体が SMTP タイムコードと 1 秒間に 50 回以上も同期しアップデートが可能です。そのため「**RECALL**」ボタンを押す時間とディスクアップデート間の遅延は無視できます。

サウンドエンジニアの中では、サウンド・システム制御をコンピュータに任せることに疑問を抱く人がいますが、**Midas XL-4** はこれらの疑問とは関係ありません。はっきりしていることは、**MIDAS XL4** は「コンピュータ・アシステッド」（コンピュータに援助された）コンソールであるということです。オーディオ機能のほとんどがマイクロコンピュータの助けを借りずに制御でき、オーディオ機能全てを中央制御 CPU なしで制御することが出来ます。

中央制御 CPU は別として、使用しているマイクロコンピュータ・チップはシングル・チップの「マイコン」です。CPU、プログラム・メモリー、RAM、データ、コンバータ、タイマーは、すべて 1 つのチップの中に組み込まれています。コンピュータ自体は、その入出力ポートのおかげで外部からの影響を受けないため非常に高い信頼性を確保しています。

50 個のマイクロプロセッサ（標準の 48 入力コンソールでは）がワークロードを分担する結果、高速オペレーションとライブパフォーマンスに必要な保護を十分に提供できます。もしマイクロプロセッサの内の 1 個が機能しなくなったならば他のマイクロプロセッサがその分を引き受けて支障なく操作（動作）を続けます。

さらに、1 個のマイクロプロセッサが障害を起こしたら、そのマイクロプロセッサが制御しているオーディオ回路は、通常最後のリコールした状態で動作状態に留まるようにシステムは設計してあります。マイクロプロセッサがそのオーディオ制御回路を再構成するような障害を起こすことは極めてまれです。マイクロプロセッサが障害を起こしたことを示す最も一般的な兆候は中央制御 CPU に応答しなくなることです。オーディオ回路は動作し続けます。

ミュート・スイッチなどの重要な制御は、マイクロプロセッサの制御でオーバーライドできますが、マイクロプロセッサの干渉なしで動作をします。

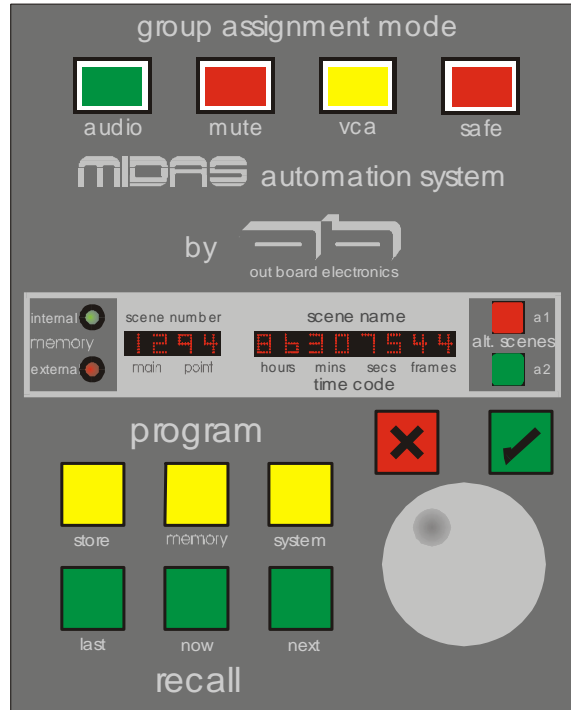
各入力チャンネルにマイクロプロセッサがあり、さらに VCA マスタ・セクションに 1 個、中央制御セクションに 1 個あります。

マイクロプロセッサは、全て XL4 のフェーダー・ベイに取り付けてあります。デジタル信号を完全に保護するために、オーディオ信号はフェーダー・ベイを通りません。

複数のプロセッサを使用することは、大きなプログラムを 1 つ使用する代わりに、ソフトウェアはセストやデバッグが容易で、かつソフトウェア上の問題を最小にするために幾つもの小さなプログラムを分割してあります。

中央制御ユニット

MIDAS XL4 オートメーションは、VCA マスタ・フェーダーの右側に搭載されている中央制御 CPU により制御されます。



AUDIO、**MUTE**、**VCA**、**LOCK** の名前が付いた上部にある 4 個のスイッチは直接的には中央制御 CPU の一部ではありません。これらのスイッチは入力フェーダー・オートメーションを直接制御します。(インプットフェーダー・モード制御を参照してください。)

中央制御 CPU は、Midas のためにアウトボード・エレクトロニック社により開発されました。**Midas XL4** オートメーション・システムはアウトボード・エレクトロニック社 SS2 ムービング・フェーダー・システムに使用されている制御システムをベースにしています。SS2 に慣れているオペレータにとっては **MIDAS XL4** オートメーション・システムは非常に使い易いシステムです。

システムの制御は、8 個のボタンと「ジョグホイール」で行います。オペレータへのフィールドバックは、2 つのディスプレイ、4 文字の「シーンナンバー」ディスプレイと 8 文字の「シーンネーム」ディスプレイで行われます。

補助機能は、一連のメニューからアクセスすることが出来ます。

内部の 1M メインメモリーはバッテリーでバックアップされており、またメモリー内容はメモリーカードにダウンロードすることができます。

システムの操作方法

入力フェーダーモード操作

AUDIO、**MUTE**、**VCA**、**LOCK** と表記された、中央制御ユニットの上部 4 つのスイッチは、直接インプットフェーダー・オートメーションの操作モードをコントロールします。

AUDIO モードでは、フェーダー・ベイのスイッチをオーディオグループのルーティング・コントロールにすることが出来ます。スイッチ 1-8 だけを使います。スイッチ 9&10 は、入力チャンネルの入力ムービングフェーダーのキャリブレーションを取るために使用します（ムービングフェーダーが付いている場合、もしムービングフェーダーが付いていないならば、この機能はタイムアウトします）。この機能を使うにはスイッチ 9 を押してください。LED はスイッチ 9&10 に連動してフラッシュします。これはクリア機能が使用できることを示しています。スイッチ 10 を押すことでチャンネルはクリアされます。

もし、スイッチ 9 を押してキャリブレーション機能になっても、チャンネルのキャリブレーションを望まない場合はスイッチ 9 を再び押すことでクリア機能は解除されます。

MUTE モードでは、フェーダー・ベイのスイッチをオートミュートの割り当てコントロールにすることが出来ます。オートミュートのためにスイッチ 1-8 だけを使用します。スイッチ 9&10 は、チャンネル・クリア機能のために使用します。

チャンネル・クリア機能は、全てのコンピュータでコントロールした設定をリセットし、そのチャンネルを OFF にします。この機能を使うには、スイッチ 9 を押してください。LED はスイッチ 9&10 に連動してフラッシュします。これはクリア機能が使用できることを示しています。スイッチ 10 を押すことでチャンネルはクリアされます。

もし、スイッチ 9 を押してクリア機能になっても、チャンネルのクリアを望まない場合はスイッチ 9 を再び押すことでクリア機能は解除されます。

VCA モードでは、フェーダー・ベイのスイッチを VCA の割り当てコントロールにすることが出来ます。

システムがロックされている時（**LOCK** スイッチが点灯している）、3 つの操作モードを呼び出して入力フェーダー・ベイのスイッチ状態を見ることが出来ますが、スイッチは操作することは出来ません。これは誤ってスイッチを操作することを防ぐためです。

システム・スタートアップ

電源を投入すると英数字ディスプレイは、ソフトウェアのリリースバージョンを一時的に表示し、続いて **READY** と表示します。これは初期化が終了して使用するシステムが準備できたことを示します。

システムはロックされた状態で起動します。この状態は、シーンをリコールすることは出来ませんが、ストアことは出来ません。全ての機能は、システムのロックを解除するまで保存されてデータを修正することは出来ません。

システムロックの解除

システムのロックを解除するには、以下の手順でスタートアップしてから行わなければなりません。**SYSTEM** ボタンを押して **UNLOCK** が右側画面に表示されます。YES ボタンを押すと左側の画面が「1200」に変わり、ジョグホイールを使って正しいパスワードが表示されるまでこの番号を変更してください。（パスワードは「1234」です。）

シーンを保存する

シーンは、システムがロック状態を解除した時のみ保存することが出来ます。

シーンを保存するには、最初に保存したいシーンをジョグホイールを使って左側のディスプレイに表示させます。シーン「0000」は、プリセット・シーンで上書きすることは出来ません。一度希望するポジションが表示されたら「**STORE**」を押してください。もし、まだシーンが存在していなければディスプレイの表示は「**NEW**」、もし存在しているのならば「**OVERSTORE**」と表示します。

シーンの保存操作を行った後、シーンナンバーは 1 または 0.1 単位でシーンを事前に拡大することが出来ます。

シーンリコール

シーンのリコールを行うには、**LAST**、**NOW**、**NEXT**、ボタン、またはジョグホイールを使って行うことが出来ます。

NEXT ボタンを押すと、システムはメモリー内の次のシーンナンバーに進み、コンソールはリコールされます。メモリー内の最後のシーンが呼び出された後、**NEXT** を押すとディスプレイは **END** と表示され、その操作は無効になります。

LAST ボタンを押すとシステムは、メモリー内にある前のシーンナンバーに戻り、コンソールはリコールされます。メモリー内の最初のシーンが呼び出された後、**NEXT** を押すとディスプレイは **START** と表示され、この操作は無効になります。

NOW を押すことで、左側のディスプレイに現在表示されているシーンナンバーがリコールされます。このナンバーはジョグホイールによって変更することが出来ます。

システムがロックされている時は、ジョグホイールはメモリー内に存在するシーンナンバーだけが使用できます。

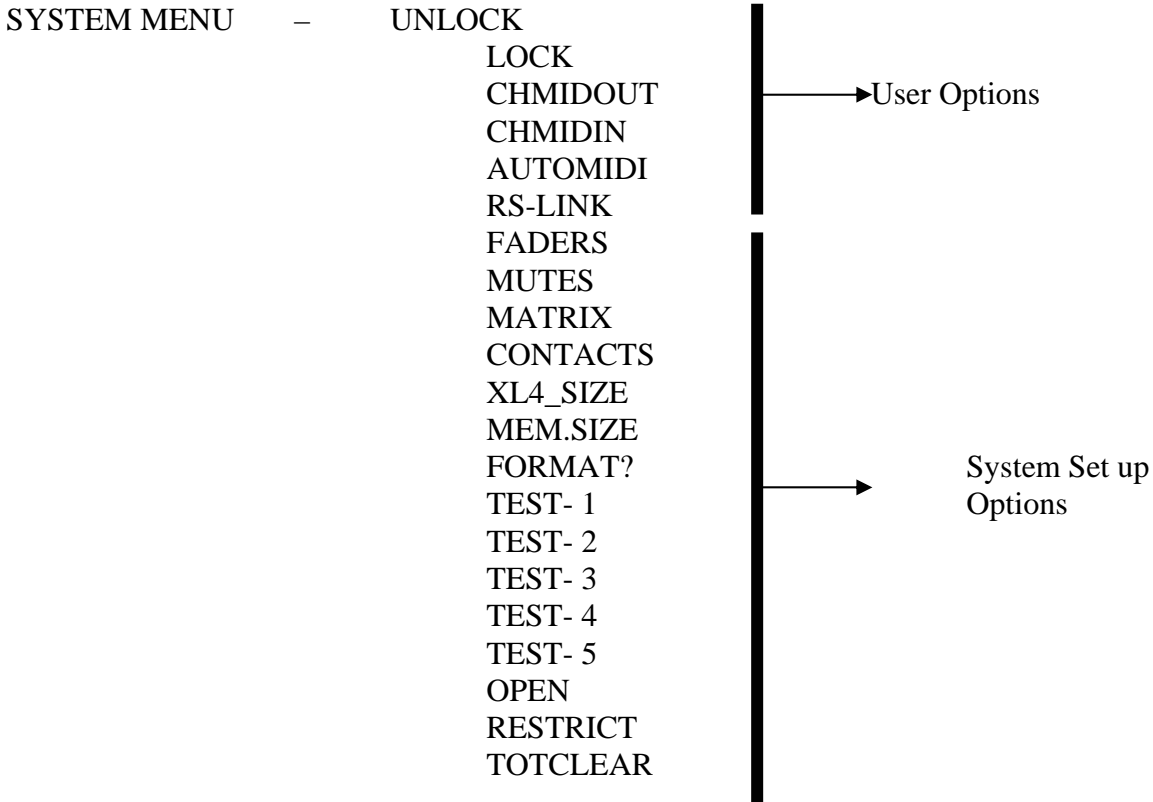
システムがロックされている限り、リコール以外は、操作することは出来ません。

システムがロック解除の時、ジョグホイールは、シーンが存在する/しないに関係なく、シーンナンバーを 1 単位で変更することが出来ます。存在しないシーンナンバーをリコールすると **EMPTY** とメッセージが表示されます。

システム・メニュー

システムメニューを呼び出すために、**SYSTEM** ボタンを押します。ディスプレイは **SYSTEM** と表示され、**SYSTEM**、**NO**、**YES** ボタンはフラッシュします。

ジョグホイールを使うことでシステムオプションをスクロールして見る事が出来ます。



UNLOCK

システムのロック解除をするには、ディスプレイに **UNLOCK** と表示させて **YES** ボタンを押してください。ジョグホイールで左側のディスプレイに表示されるパスワードナンバーを変更することが出来ます。

正しいパスワードナンバーが表示された時に **YES** を押してください。もしナンバーが受け入れられたなら（正しかったならば）、ディスプレイは一時的に **OK** と表示します。これはシステムのロックが解除されたことを示します。ディスプレイは現在のシーンのタイトルを表示するように戻ります。もし、ディスプレイが **OK** を表示せずに直接シーンタイトルに戻ったならば、ナンバーが受け入れられなかったことを示し、システムはロックの状態です。

LOCK

システムにロックをかける時は、ジョグホイールを **LOCK** が表示されるまで回してください。 **YES** を押すことでシステムはロックされ、ディスプレイは **DONE** と一時的に表示されることでこれを表します。ディスプレイは現在のシーンのタイトルを表示するように戻ります。

CHMIDOUT

このオプションは出力する MIDI チャンネルを設定することが出来ます。チャンネルナンバーを設定するには、ディスプレイに **MIDI CH** が表示させ **YES** ボタンを押します。ジョグホイールを使うことで要望したいチャンネルを選択することが出来ます。要望したチャンネルがディスプレイに表示された時、**YES** ボタンを押してそれを入力します。

CHMIDIN

このオプションは入力する MIDI チャンネルを選択することが出来ます。これはストアメニューで見られるエディットメニュー内の設定をした時、XL4 は送られてくる MIDI チャンネル上のプログラム・チェンジに反応させることが出来ます。チャンネルナンバーを設定するには、**MIDI CH** をディスプレイに表示させ **YES** ボタンを押してください。ジョグホイールを使って要望したチャンネルを選択することが出来ます。要望したチャンネルナンバーが表示された時、**YES** ボタンを押すことで入力されます。

AUTOMIDI

この機能を有効にした時、シーンを保存した全て（但し、0 から 99 まで）に midi 出力メッセージを自動的に置きます。このメッセージは **MIDI CH** セクションで midi チャンネルを選択した場合、出力されます。例えば、オート midi を有効にした後、シーン「0100」をストアしたならば、リコールした時に **MIDI CH** で選択された midi チャンネルで midi 出力ポートからプログラム・チェンジが出力します。

RS-LINK

この機能は、コンソール裏側にある RS リンク(RS232-2)を有効にする/しないを決めることが出来ます。**RS-LINK** が右側ディスプレイに表示された時 **YES** ボタンを押し、許可を認めるために **YES** 又は **NO** をジョグホイールを使って選びます。選択をしたならば、**YES** を押すことでその選択は保存され、メニューに戻ります。この機能は、2つの XL4 をリンクする時に使用します。有効にすることで1つのコンソールに自動的に他のコンソールが従います。どちらかのコンソールの RS-232 を無効にすることで、コンソールのどちらかをマスター又はスレーブにすることができ、又はもし両方を有効にしたならば、双方向でコンソールを自動でリコールさせることが可能になります。

FADERS

このオプションは使えません。しかしながら、もしメモリーが何かの理由で正常な動作をしない場合（例えば、サービスしている時）は、この設定値を「ゼロ」にしなければなりません。この手順は全てのクリアーとフォーマット手順の専用です。

MUTES

このオプションは使えません。しかしながら、もしメモリーが何かの理由で正常な動作をしない場合（例えば、サービスしている時）は、この設定値を「ゼロ」にしなければなりません。この手順は全てのクリアーとフォーマット手順の専用です。

MATRIX

このオプションは使えません。しかしながら、もしメモリーが何かの理由で正常な動作をしない場合（例えば、サービスしている時）は、この設定値を「ゼロ」にしなければなりません。この手順は全てのクリアーとフォーマット手順の専用です。

CONTACTS

このオプションは使えません。しかしながら、もしメモリーが何かの理由で正常な動作をしない場合（例えば、サービスしている時）は、この設定値を「ゼロ」にしなければなりません。この手順は全てのクリアーとフォーマット手順の専用です。

XL4 SIZE

この数字は 48 (コンソールの入力チャンネル数) に設定してください。しかしながら、もしメモリーが何かの理由で正常な動作をしない場合 (例えば、サービスしている時) は、この設定値を「ゼロ」にしなければなりません。この手順は全てのクリアーとフォーマット手順の専用です。

MEM SIZE

この数字は 31 に設定してください。しかしながら、もしメモリーが何かの理由で正常な動作をしない場合 (例えば、サービスしている時) は、この設定値を「ゼロ」にしなければなりません。この手順は全てのクリアーとフォーマット手順の専用です。

FORMAT

システムセッティングを入力することで、このオプションを使ってメモリー準備のために使うフォーマットが出来ます。ディスプレイに **FORMAT** と表示された時 **YES** を押すとこれは実行されます。

Test 1

これは **Test 2** と **Test 3** のスピードを設定します。

Test 2

これは **Test 1** でセットしたスピードでシーンを通してサイクルします。

Test 3

これは **Test 1** で設定したスピードで連続的にリード/ライト・テストします。

Test 4

これはシステムメモリーテストでオートメーションコントロールシステムはメモリーの個々の各々ビットを書いて、読み取り、全てのエラーを調べます。このテストはわずかな時間がかかり、もし問題を見つけ、特別な機器で全ての結果を見る必要がある場合は、解読できないエラーメッセージをディスプレイに表示します。

WARNING!

テストモード中では、モーター駆動のフェーダーは、全て **ISOLATE** スイッチをディスエーブルにして置かなければなりません。フェーダーを長時間テスト機能と一緒に動かしているとサーボ・ドライバーを損傷することがあります。

OPEN

これは RESTRICT 機能へのアクセスを可能にするパスワードをメニューに記入することを許します。 **YES** ボタンを押すことでアクセスができ、左側のディスプレイは「3200」に変わります。ジョグホイールを使用して正しいパスワードを入力し **YES** ボタンを押します。パスワードは、メンテナンスの資格者以外には公開を控えておりますので、お問い合わせください。

RESTRICT

この機能は、**OPEN** オプションに入り正しいパスワードを入力後アクセスすることが出来ます。この機能は、ソフトウェア・デバッグの目的でオートメーションコントロールシステム及びオートメーションで使用されている最後の 8 つの機能を見ることが出来ます。

Total Clear

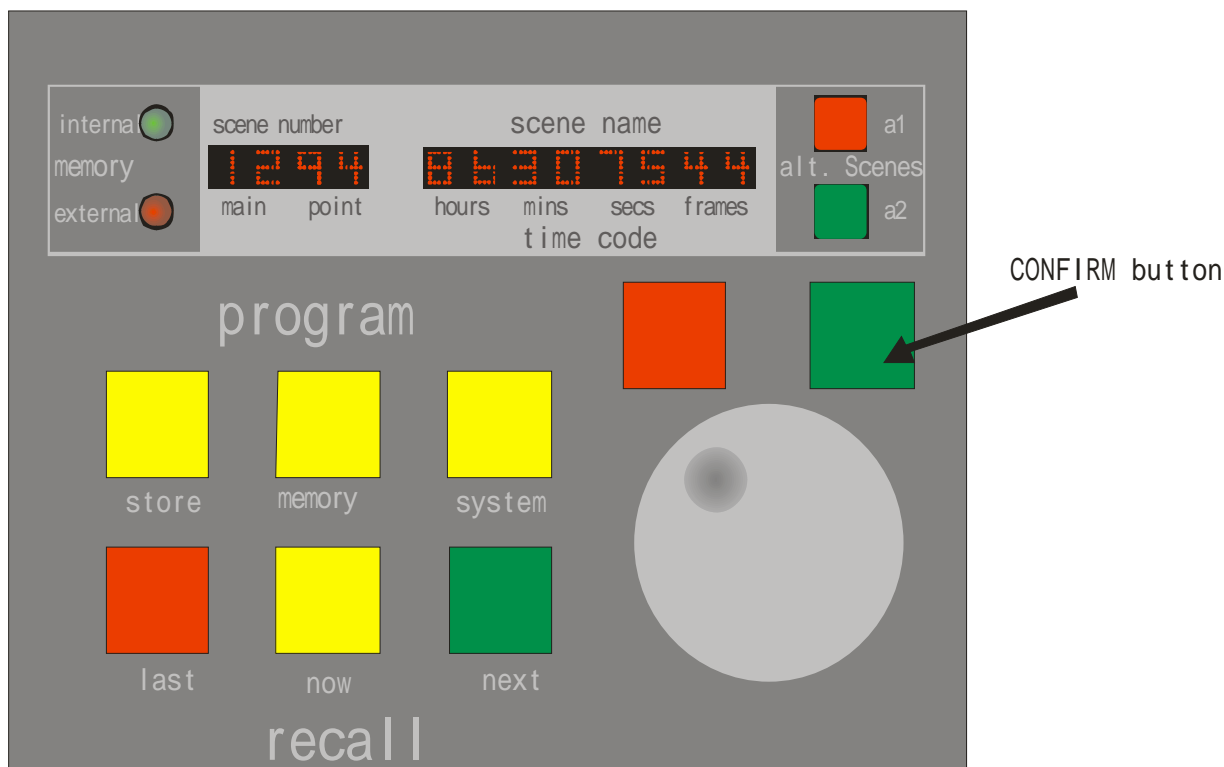
この機能はオートメーションコントロールシステムメモリーのすべてを工場出荷レベルでフォーマットをすることを許します。この手順は以下のように示されます ; **!!警告!!** もしこの手順が実行されたならば、全ての情報は消去されてしまいます。

Total Clear and Format Procedure

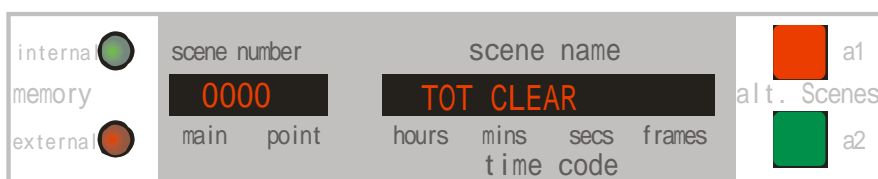
重要

どのような形でもコンソールをプログラムし始める前に、メモリー断片化を防ぐために下記で詳述された全体のクリアランス手順に従うことはとても重要です。

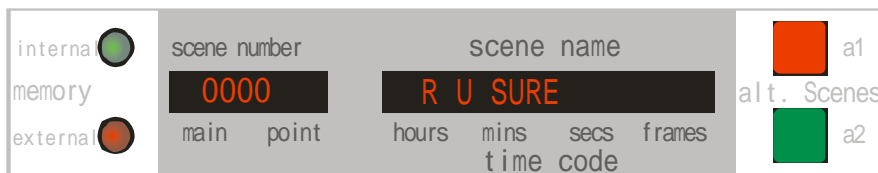
コンソールがパワーサプライに接続されて、ACコードが2.5mm以上の導線で63Aの供給能力があるもので接続されている上で動力を供給することができるようにしてください。



TOTAL CLEAR AND FORMAT PROCEDURE



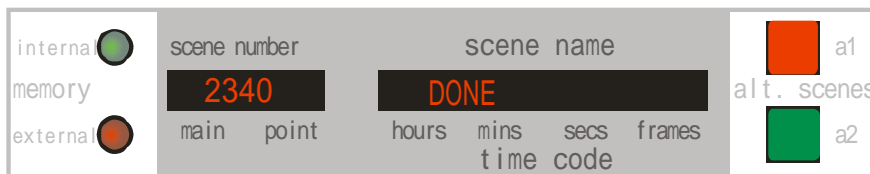
SYSTEMボタンを押してください。
スクロールをして
TOT CLEARを表示させ
CONFIRMを押してください。



表示はR U SUREに変わります。
CONFIRMを押してください。

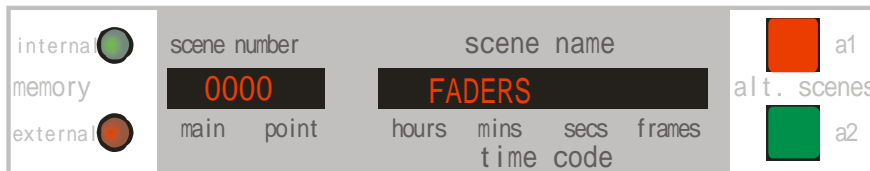


表示はPASSWORD?に変わります。
スクロールして2345に変更し
CONFIRMを押してください。

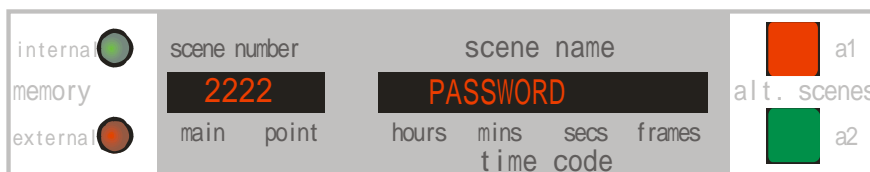


表示はTOTAL CLEARに変わります。しばらくするとWAITそしてDONEに変わります。

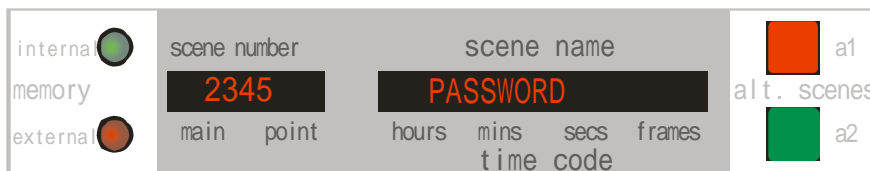
コンソールをリセットするには、コンソールの電源を切って再投入するか、RAMカードソケットの横にあるResetボタンを押してください。



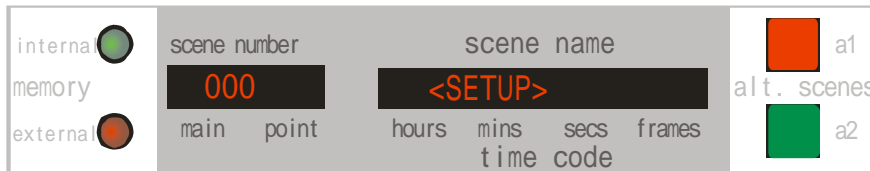
SYSTEMを押してください。スクロールをしてFADERSを表示させてください。そしてCONFIRMを押してください。



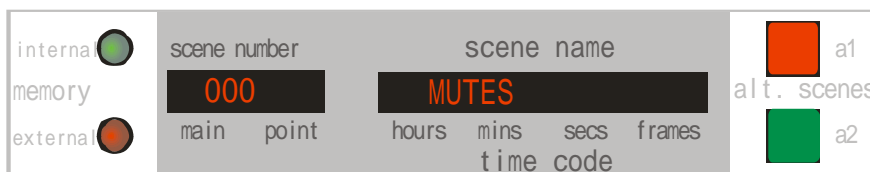
表示は 2222 PASSWORD? に変わります。



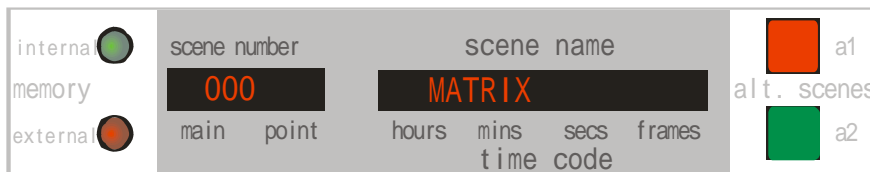
スクロールをして2345とし、CONFIRMを押してください。



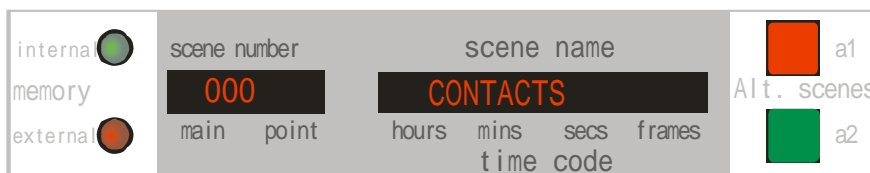
表示はFADERSそして000 SETUPとなります。CONFIRMを押してください。



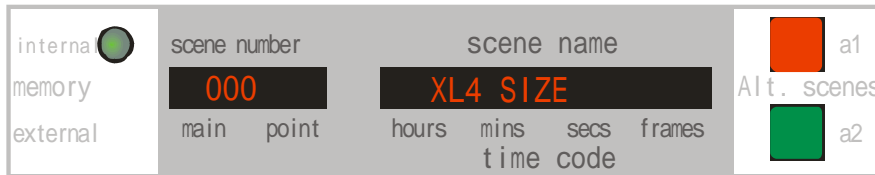
スクロールして MUTESを表示してください。CONFIRMを押してください。表示は000 SETUPとなりCONFIRMを押してください。



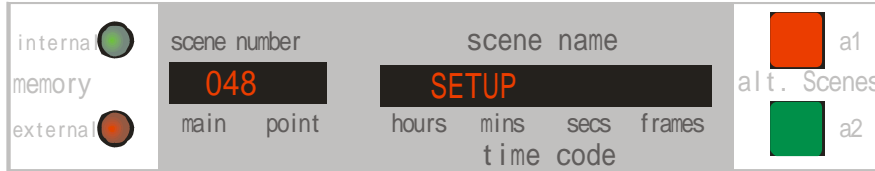
スクロールして MATRIXを表示してください。CONFIRMを押してください。表示は000 SETUPとなりCONFIRMを押してください。



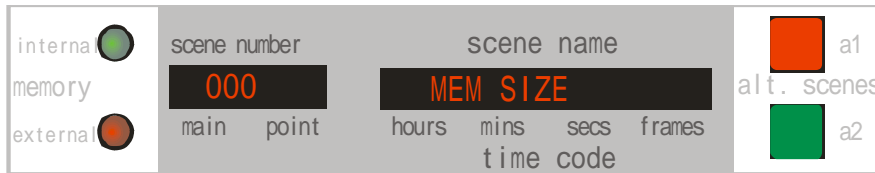
スクロールして CONTACTSを表示してください。CONFIRMを押してください。表示は000 SETUPとなりCONFIRMを押してください。



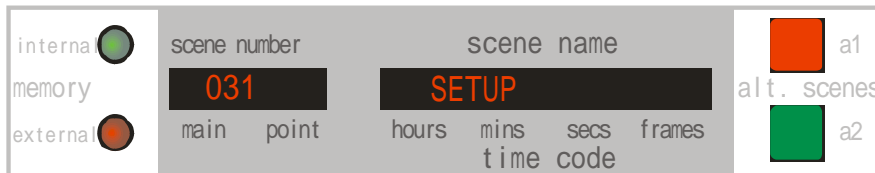
スクロールしてXL4 SIZEを表示させ、CONFIRMを押してください。



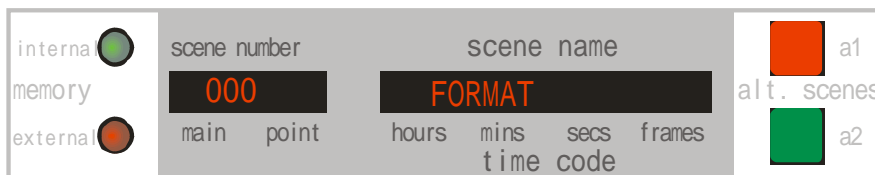
もし表示が048 SETUPならば、CONFIRMを押してください。もし表示が0000 SETUPなら、スクロールをして048としてCONFIRMを押してください。



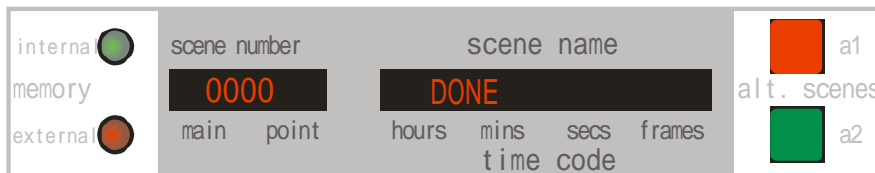
スクロールをしてMEM SIZEを表示させ、CONFIRMを押してください。



もし表示が031 SETUPならCONFIRMを押してください。もし表示が000 SETUPならスクロールして031にしてCONFIRMを押してください。



スクロールしてFORMATを表示します。そしてCONFIRMを押してください。



表示はWAITに変わり、そしてDONEとなります。そしてSTARTと表示されます。

最初にデータを外部のメモリーカードに保存したことを確認して、各々の新しいプロジェクト（作品）を作る前にこの手順を繰り返すことをお勧めします。

Store Menu

新しいシーンを保存するか、あるいは存在しているものを編集するかに問わず、STORE ボタンを押すことで2つのメニューが有効になります。

もし現在の場所にシーンがない場合、ストアーをするならば、以下の内容が左側のディスプレイに表示されます。

```
STORE -   NEW
          X-FADE
```

もし以前にシーンがストアーされていて既に存在されているならば、ストアーをしようとすると以下の内容が左側のディスプレイに表示されます。

```
Overstore -  OVERSTORE
             X FADE
             EXPAND
             INSERT
             DELETE
             EDIT -  SC.NAME
                    MIDI_IN ----- Program Number ***
                    Midi CLR
                    MIDI OUT  ----- 1-Ch No-   Prog
                                         Note on
                                         Note Off
                                         ↓
                                         8-Ch No-   Prog
                                         Note On
                                         Note Off
                                         9- Exit
```

New scene.

もしディスプレイに **NEW** と表示されたならば、シーンナンバーはまだ存在していません。シーンを作るために **YES** を押します。シーンは作られ、コンソールの現在の状態はストアーされました。

STORE を押す前にジョグホイールを使って変更することが出来ます。シーンナンバーは、希望するコンソールのセッティング後でも前でも変更することが出来ます。

間違えて **STORE** を押したとしても、**NO** ボタンを押すことで実行されずに工程を終了することが出来ます。

Overstoring

もし **OVERSTORE** がディスプレイに表示されたならば、シーンナンバーは存在しています。**YES** を押すことで更新されます。存在しているシーンは、コンソールの現在の状態に置き換えられます。

NO ボタンを押すことで実行されずに工程を終了することが出来ます。

X-FADE (Crossfade).

これは、フェーダーのクロスフェードスピードを 0.5 から 10 秒までを 99 の均一ステップで変更することが出来ます。

スピードは、ジョグホイールを使って設定でき、**YES** を押すことでシーンに保存されます。

!!警告!! クロスフェードを編集した時、特に注意しなければならないのは左側に表示されているスピードは継続され、編集後に他のシーンを保存する時又は、オーバーストアーする時、この値を含めて保存されてしまいます。

Expand.

これはシーン数を増やすために小数点以下を使用するように設定をすることが出来ます。これはシーン数が 99 以上になると予想される時に使用します。この場合、自動的に 1 単位の代わりに 0.1 単位でシーン番号を付けることが出来ます。

Insert

このオプションは、存在しているシーンの間にエクストラ・シーンとして挿入することが出来ます。新しいシーンを挿入するには、新しいシーンの後に来るシーン番号をダイヤルします。シーンは表示していたシーンの前に挿入されます。

新しいシーンは、その前のシーンに 0.5 加えられたシーン番号が付けられます。

エクストラ・シーンが追加した場合、小数点以下の番号を付けられたシーンが整数の前のシーンと次のシーンの間にアクセスできます。

これは 2 つのレベルがあり、シーン番号に小数点 1 桁の番号を使用している場合は小数点 2 桁の番号を付けることとなります。

Delete

このオプションは、現在のシーンをメモリーから消去するために使います。シーンを一度消去した場合、これを復元することは出来ません。そのためこの機能は十分に注意する必要があります。

Edit

EDIT は、簡単な編集のためにサブ・メニューを呼び出します。

Sc. NAME

シーンの編集又はシーンに入るために、このオプションを呼び出し **YES** を押します。

ジョグホイールを使ってシーンネーム表示の左側の記号を変更することが出来ます。希望する記号が表示されたならば **YES** を再び押してください、記号は保存されます。次の右側の記号が変更可能です。正常なシステムオペレーションが再開するまで、全ての 8 つの記号の入力が終わるまで、続けてください。そのまま記号を残すにはジョグホイールを動かさずに **YES** を押してください。

MIDI IN

この機能は、シーンを受け取った midi プログラム・チェンジにより呼び出されるように編集して許可をします。XL4 はシステム・メニュー内にある CH.MIDI で設定した midi チャンネルをモニターされます。

MIDI CLR

この機能は現在使用しているシーンに関係する全ての midi 情報をクリアーすることを許します。

MIDI OUT

この機能はメッセージを含んでいるシーンがリコールした時いつでも midi メッセージを送るように設置することに使います。

この機能は、シーンをリコールした時にコンソールから 8 種類の midi 出力するメッセージを編集することを可能にします。

マルチ・midi 出力のプログラムは以下の方法で行わなければなりません。

1/ **STORE** を押しジョグホイールを使ってスクリーンに **EDIT** が出てくるまでスクロールします。そして **YES** ボタンを押します。

2/ **MIDIOUT** がスクリーンに出てくるまでスクロールします。そして **YES** ボタンを押します。

3/ 編集するために 8 個の midi 出力メッセージの 1 つを選択します。ジョグホイールを使ってこれは行うことができます。左側に希望するメッセージ番号が表示されたならば **YES** ボタンを押します。

4/ 左側にメッセージを送るための midi チャンネルが表示されます。これはジョグホイールを使って変更ができ、希望するチャンネルを選び **YES** を押ししてください。

ジョグホイールを使って **NOTEOFF**、**NOTEON**、**PROGRAM** そして **CLEAR** と右側の表示される中から 1 つ選び、希望するパラメータを表示させ **YES** を押ししてください。**CLEAR** は、そのシーンと共に送られるメッセージを消去します。

6/ ジョグホイールを使って選択したパラメータは変更でき、表示した希望する値の時 **YES** を押すことで選択されます。

7/ 全ての midi 出力のメッセージが編集できたならば、**9 EXIT** が表示されるまでスクロールして **YES** を押し終了することができます。

注意：この機能は、Now、Next、Last ボタンを使って最新のシーンを呼び出して midi 情報を編集します。

Memory menu

Memory – Mem Tog

Internal
External
Copy All
Clear All

Mem Tog (Memory Toggle)

これは、現在使っているメモリーを他のメモリーに切り替えます。例えば、もし現在内部(Internal)メモリーモードを使用しているとき、Mem Tog で YES を選択することで外部(External)メモリーに変わります。

Internal

この設定は中央制御装置の内部メモリーに操作するシステムオペレーションを設定します。

External

この設定は RAM カードメモリーに操作するシステムオペレーションを設定します。

Copy all

この機能は、RAM カードから、又は RAM カードにデータをコピーします。

もし **INTERNAL**(内部)メモリーを使用していたならば、データは内部メモリーから RAM カード (外部) にコピーされます。

もし **EXTERNAL**(外部)メモリーを使用していたならば、データは RAM カード(外部)から内部メモリーにコピーされます。

Clear all

この機能は、メモリー又は RAM カードのデータを消去します。

もし **INTERNAL**(内部)メモリーを使用していたならば、内部メモリーからデータを消去します。

もし **EXTERNAL** (外部)メモリーを使用していたならば、RAM カードからデータを消去します。

注意!!

注意してこの機能を使ってください。今後開発されるソフトウェアでは UNDO 機能を追加するかもしれませんが、現在のソフトウェアにはありません。RAM カードへデータを取って置かない限り、いったん消去されたデータを探し出す方法はありません。

Alt Scene Buttons A1 and A2

これらのボタン1つを押すことで、ボタンに割り当てたシーンをリコールすることができます。シーンを **ALT1** 又は **ALT2** に割り当てるために、割り当てたいシーンをリコールしてください。 **STORE** ボタンを押すと、右側のディスプレイに **NEW** 又は **OVERSTORE** と表示されます。シーンの割り当てを望む **ALT** ボタンを押してください、ディスプレイは **OK** と表示します。 **ATL** ボタンを押すたびにシーンはリコールされます。ボタンに異なるシーンを置くために上記の手順に従ってください、そうすることで新しいシーンが自動的に押された **ALT** ボタンに上書きされます。

Using the system - general hints and tips.

コンソールを設定することは面倒なプロセスであるかもしれなくて、複数のシーンのために別々にそれを設定することはより悪いかもしれません！

仕事を最小限にするために事前に作ったシーンを使用してください。もしすでに作ってあるシーンと望むシーンが似ているプログラムであるならば、それを **RECALL** して、必要とする変更を行い新しいシーンのナンバーを表示させ、それを **STORE** してください。

Backing up.

リハーサルが終了したならば RAM カードにデータを保存するように心がけてください。3、4枚の RAM カードを使って、それらを均等に回転させて使用することで、常に最新の3、4前のセッションを非常事態で再ロードされる準備ができるようにします。



Midas Consoles Japan Division ダイヤルイン : 03-6661-3801
URL:<http://www.midasconsolesjapan.com> Email:info@midasconsolesjapan.com



本 社 〒 130-0011 東京都墨田区石原 4-35-12 TEL 03-6661-3825 FAX 03-6661-3826
大阪営業所 〒 531-0072 大阪府大阪市北区豊崎 3-4-14-602 TEL 06-6359-7163 FAX 06-6359-7164
URL:<http://www.bestecaudio.com> Email:info@bestecaudio.com

仕様および外観は、改良のため予告なく変更する事があります