



OPERATORS MANUAL



KLARK TEKNIK GROUP

Walter Nash Road, Kidderminster, Worcestershire, DY11 7HJ, England

Tel: (44) (0) 1562 741515. Fax: (44) (0) 1562 745371

Company Registration No: 2414018



相似の宣言

We, **Klark Teknik Group (UK) Plc**, Klark Teknik Building, Walter Nash Road, Kidderminster, Worcestershire, DY11 7HJ

以下の製品のサンプルとして宣言します。 :

Product Type Number	Product Description	Nominal Voltage (s)	Current	Freq
Heritage 1000		115V AC 230V AC	130mA 260mA	50/60Hz

この宣言が参照する以下の指示書および規格に従ってあります :

Directive(s)	Test Standard(s)
<i>Generic Standard using EN55103 Limits and Methods</i>	<i>EN50081/2</i>
<i>Class B Conduct Emissions</i>	<i>EN550103</i>
<i>Class B Radiated Emissions</i>	<i>EN550103</i>
<i>Fast Transient Bursts</i>	<i>EN61000-4-4</i>
<i>Static Discharge</i>	<i>EN61000-4-2</i>
<i>Basic Electrical Safety</i>	<i>EN60204</i>

署名 : David Hoare

職位 : 技術部長、Klark Teknik Group(UK)

日付 : 2000年5月26日

注意!

購買者、設置者、ユーザーは、これらの機器を使用するには、上記の指示書の指示に従わなくてはなりません。

使用の際は、これらの特別な規定および制約の詳細は、請求があればお送りしますが、製品の取扱説明書にも記載されています。

注意！

以下の特別な制限はコンソールにあてはまり、安全および電磁気の互換性の性能を維持するために注意されなければなりません：

電源の接続

コンソールは、電源供給コネクタを経由して接地されるように接続された電源で操作を行ってください。

コントロール接続

コンソールは高品質コントロールケーブルを使用することをお勧めします。すべてのコネクタシェルは、コンソールに差し込まれる時にそれらがシールド線に接地されるように、金属性のタイプをお勧めします。すべての XLR と DIN コネクタは、ケーブルシールドとピン 1 が接続される様にしておくことをお勧めします。

オーディオの接続

コンソールは、高品質シールドと 2 芯オーディオケーブルで接続することをお勧めします。すべてのコネクタシェルは、コンソールに差し込まれる時にシールドに接地されるように、金属性の物にすることをお勧めします。すべての JACK コネクタシェルはケーブルのシールドと接続させる事、すべての XLR コネクタは、ケーブルのシールドとピン 1 が接続することをお勧めします。

電界

もし可聴周波数信号（20Hz～20KHz）の電磁界などでこの製品が使われるならば、信号から見たノイズ比率は低下するでしょう。

設置 / 設営

ミキシングコンソールを設置 / 設営する時に、多くの考慮しなくてはならないポイントがあります。コンソールが開けられる前に、多くのポイントはアドレスされていると思いますが、もう一度確認してください。

場所

コンソールは、コンソールが置かれて使用するスペースと同サイズのスペースに置かれるべきです。理想的なエリアとしては、配電機器や他の干渉する可能性有るソースに接近していない場所が好ましいです。設置は、コンソールを人々からの防御をするためにコンソールを取り囲むように丈夫なフェンスなどで囲ってください。

電源

電源パワーサプライは、コンソールから接続ケーブルがとどく範囲で可能な限り遠くに離してください。それは適切な電源電圧にあることと、供給されたケーブルを使って電源コネクタに差し込んで下さい。

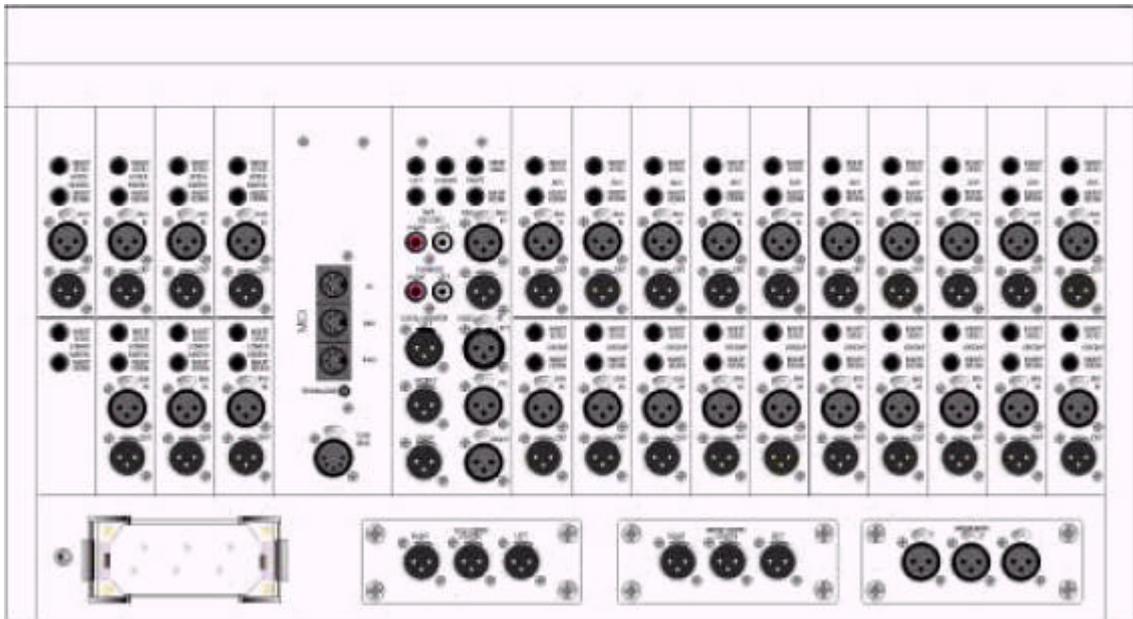
電源は、決して接続の切れたメインアースを操作しないようにして下さい。

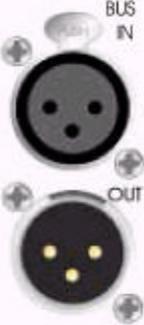
どうぞ、電源の電圧は感電などを恐れるがあるので十分に注意してください。

また、もしショートを起こしたならば機器と配線を焼き切るなど極めて大きい電流を生み出すことが有ります。

すべてのテストとサービスは、有資格者のエンジニアのみにより操作をしてください。 .

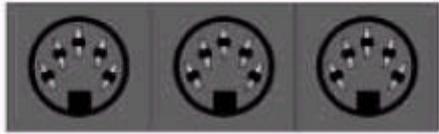
HERITAGE 1000 CONNECTORS





Input / Output XLR
 Pin 1: Ground
 Pin 2: Hot
 Pin 3: Cold

MIDI



THRU OUT IN

MIDI In
 Pin 2: Ground
 Pin 4: In+
 Pin 5: In-

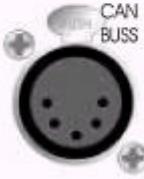
MIDI Thru
 Pin 2: Ground
 Pin 4: In+
 Pin 5: In-

MIDI Out
 Pin 2: Ground
 Pin 4: In+
 Pin 5: In-



RS-232
 Pin 2: Receive Data
 Pin 3: Transmit Data
 Pin 5: GND

Midas Can Bus



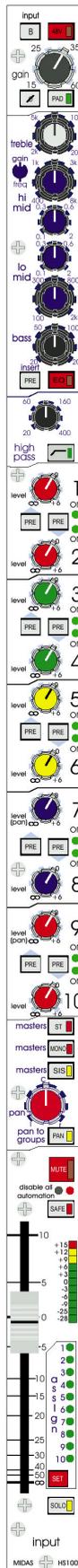
CAN BUSS
 Pin 1: +18V (100mA max)
 Pin 2: Can low
 Pin 3: OV Can
 Pin 4: Can High
 Pin 5: -18V(100mA max)



Input Send / Return
 Tip: Hot
 Ring: Cold
 Sleeve: Ground

内容

Midas HS1001	モノラル入力モジュール	8
Midas HS1004	ステレオ入力モジュール	12
Midas HS1011	グループモジュール	16
Midas HS1012	ステレオ Aux グループ	20
Midas HS1021	マスターモジュール	24
Midas HS1041	マトリックスモジュール	28
Midas HS1033	オートメーションモジュール	31
Heritageメニュー概要	V1.02	39
Heritage	バックパネル	44
	フレーム寸法	45
	レイアウトと寸法	47
Heritage仕様および概要		48
Heritage技術仕様書		50
ブロック図		
	入力モジュール	52
	グループモジュール	53
	マトリックスモジュール	54
	マスターモジュール	55
	モニターモジュール	56
	入力モジュールシート	57



Midas HS1001

Mono Input

Module

INPUT BスイッチはA-XLRインプットをチャンネルから切り離し、B-インプットと入れ替えます。

BインプットはXLRです、それに1/4インチジャックソケットが常時パラレルされており48V接続からの保護を必要とする信号が入力可能になっています。

すべてのインプットは、マイクまたはラインレベル信号のために使用でき、入力Bスイッチは、容易に重要なソースのバックアップなどを動作させることを提供します。

フェイズスイッチは、インプットアンプで位相を180°変えることができます。

トレブル（デュアルボリュームの上の部分）コントロールは、ブースとカットを+15dBから-15dBで連続的に調節でき、0dBにセンタークリックを持っています。

トレブル（デュアルボリュームの下の部分）周波数コントロールは、2Kから20KHzまでの範囲で調整が行えます。

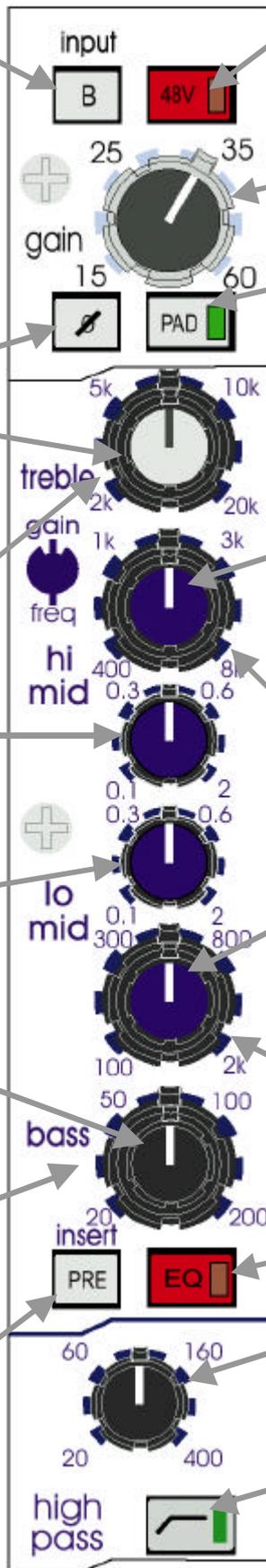
ハイ-ミッドコントロールのバンド幅の調整は、0.1から2オクターブの間で連続的に調整でき、0.5オクターブにセンタークリックを持っています。

ロー-ミッドコントロールのバンド幅の調整は、0.1から2オクターブの間で連続的に調整でき、0.5オクターブにセンタークリックを持っています。

ベース（デュアルボリュームの上の部分）コントロールは、ブースとカットを+15dBから-15dBで連続的に調節でき、0dBにセンタークリックを持っています。

ベース（デュアルボリュームの下の部分）周波数コントロールは20Hzから200Hzまでの範囲で調整が行えます。

INSERT PRE スイッチは、押した時に入力チャンネルのプリ EQ 信号を、押さない時には、ポスト EQ 信号を、それぞれインサートポイントへ送るようにします。



48V スイッチは、48V ファンタム電源を両方の XLR 入力コネクタ（A/B）に供給します。これはコンデンサマイククロフォンまたは DI ボックスに適当します。

GAIN コントロールは、インプットアンプゲインを+15dB から+60dB の範囲で連続的に調整できます

PAD スイッチは、30dB のアッテネーターで入力ゲインを切り替えることができ、高いアウトプットマイクロフォンまたはラインレベル信号を接続できます。もし入力アンプにトランス（オプション）を追加してある場合、PAD スイッチはまさしく低周波での飽和を回避することに役立ちます。

ハイ-ミッド（デュアルボリュームの上の部分）コントロールは、ブースとカットを+15dB から -15dB で連続的に調節でき、0dB にセンタークリックを持っています。

ハイ-ミッド周波数コントロールは、400Hz から 8KHz までの範囲で調整が行えます。

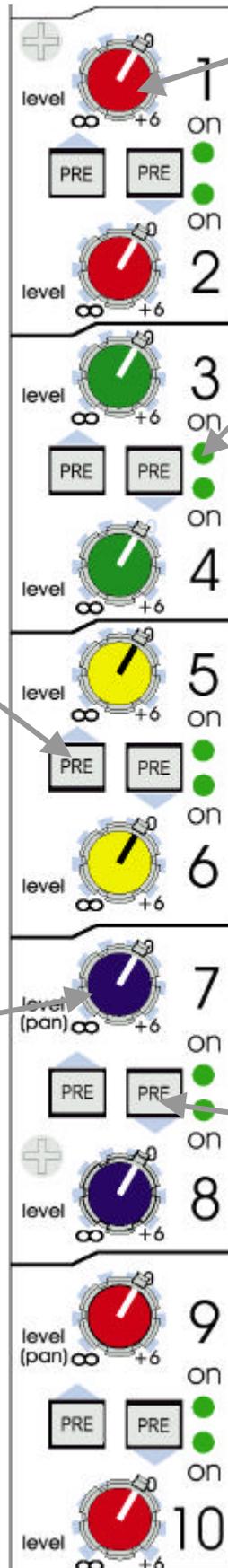
ロー-ミッド（デュアルボリュームの上の部分）コントロールは、ブースとカットを+15dB から -15dB で連続的に調節でき、0dB にセンタークリックを持っています。

ロー-ミッド周波数コントロールは100Hz から 2KHz までの範囲で調整が行えます。

EQ スイッチは入力チャンネル信号をイコライザー回路に接続します。

HI PASS フィルタコントロールは、連続的に 20Hz から 400Hz まで調整できます。

HI PASS スイッチは、インサートとイコライザーの前で、フィルタを入力チャンネル信号の接続します



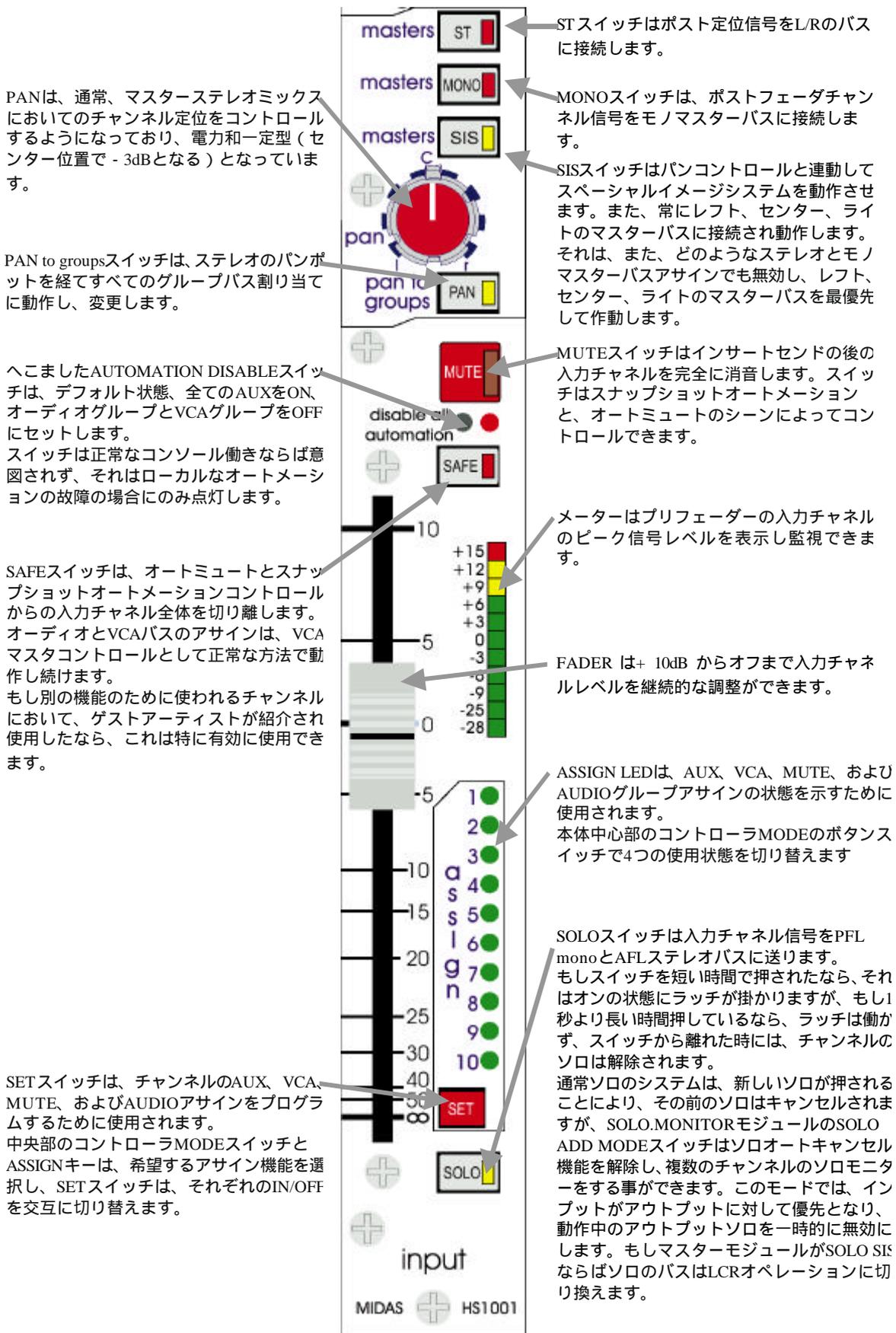
AUX コントロール (1 から 10 まで) は、入力チャンネル信号を、AUX バスに送るレベルを継続的な調整できます。レベルの調整は+6dB からオフまでです。

Aux send ON/OFFスイッチは、コンソールアジャストシステムを使って行います。個々のAUXポットの隣のLEDは、動作状態を表します。ON/OFF動作は、スナップショット場面の一部として記憶します。割り当てシステムと関連したマトリックスモジュールの使用により、モジュールからエフェクターに送るレベルの制御をオートで呼び出す方法が提供できます。

AUX PREスイッチは、Auxバスに送る信号をフェーダーの前か後かの変更ができます。7 から 10 の右側 PRE スイッチは、ステレオ以外のときに働きます。

Aux 7, 8, 9, および 10 は、もしステレオのスイッチがグループモジュールで押されているなら、ステレオのレベルとパンに設定されます。

ステレオの AUX に設定しているなら右のスイッチだけが動作します。





Midas HS1004 Stereo Input Module

PHASE LEFT スイッチは、左のチャンネルだけのインプット増幅器内の位相を 180 度変える様に動作します。

PHASE RIGHT スイッチは、右のチャンネルだけのインプット増幅器内の位相を 180 度変える様に動作します。

トレブルコントロールは、ブースとカットを +15dB から -15dB で連続的に調整できます。

トレブル周波数コントロールは 1K から 20KHz までの範囲で調整が行えます。

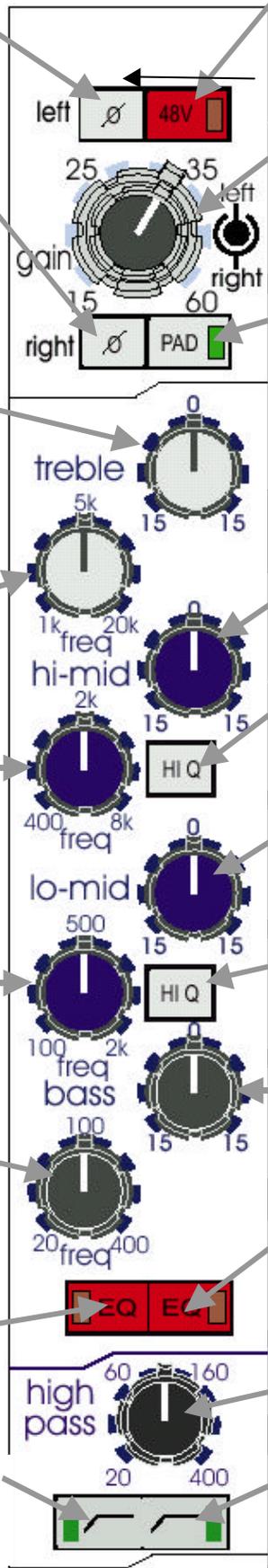
ハイ-ミッド周波数コントロールは 400Hz から 8KHz までの範囲で調整が行えます。

ロー-ミッド周波数コントロールは 100Hz から 2KHz までの範囲で調整が行えます。

ベース周波数コントロールは 20Hz から 400Hz までの範囲で調整が行えます。

EQ LEFT スイッチは、入力チャンネル信号の左のチャンネルをイコライザーに接続します。

HI PASS LEFT スイッチは、インサートの前で、フィルタを左の入力チャンネル信号に接続します



48Vスイッチは、48Vファンタム電源を XLRインプットコネクタの両方に接続させています。これはコンデンサマイクロフォンまたはDIボックスに使用できます。

デュアルGAINコントロールは、インプットアンプゲインを+15dBから+60dBまでの連続的にそれぞれ調整を行えます。左のチャンネルは上部にあり、右のチャンネルは下部にあります。

PADスイッチは、30dBの減衰を与え、高出力マイクロフォンまたはラインレベル信号の接続を可能にします。もしインプットアンプにトランスカップリング（オプション）であるならば、パッドは低周波数で飽和する危険を回避するのに役立ちます。

ハイ-ミッドコントロールは、ブースとカットを +15dB から -15dB で連続的に調節できます。

HI Qコントロールは、HI-MIDイコライザーのバンド幅を1.5オクターブから0.5オクターブに変更します。

ロー-ミッドコントロールは、ブースとカットを +15dB から -15dB で連続的に調節できます。

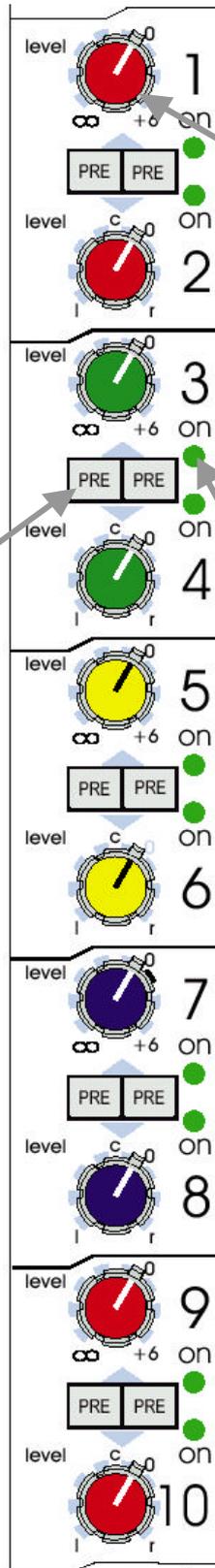
HI Qコントロールは、LO-MIDイコライザーのバンド幅を1.5オクターブから0.5オクターブに変更します。

ロー-ミッドコントロールは、ブースとカットを +15dB から -15dB で連続的に調節できます。

EQ LEFT スイッチは、入力チャンネル信号の左のチャンネルをイコライザーに接続します

HI PASS フィルタコントロールは、連続的に 20Hz から 400Hz まで調整できます。

HI PASS RIGHT スイッチは、インサートの前で、フィルタを右の入力チャンネル信号に接続します



AUXセンドスイッチは、AUXバスに送る信号をポストフェーダーからプリフェーダーに切り替えます。

AUXコントロール(1から10)は、入力チャンネルからAUXバスに送られたレベルを継続的に調整ができます。
 レベル調整は+6dBからオフまでです。
 すべてのAUXは、通常は左右のチャンネルを合計したモノ信号で送りますが、AUX7、8、9、および10は、もしグループモジュールでステレオスイッチが押されているなら、ステレオ設定で送られます。

AuxセンドON/OFF切り替えは、コンソールアサインシステムを使って行います。
 個々のAUXポットの隣のLEDは、動作表示を示します。
 アサインは、スナップショット場面の一部として記憶できます。

LEFT TO BOTHスイッチを押すことにより左のインプット信号だけを、マスターのL/Rアウトプットに送り、右のインプット信号はカットします。

RIGHT TO BOTHスイッチを押すことにより右のインプット信号だけを、マスターのL/Rアウトプットに送り、左のインプット信号はカットします。

BALANCE (パン) コントロールは、マスターステレオミックスに送られる左右のチャンネル信号の相対的なレベルのバランスをとるために使用します。コントロールは、電力和一定型で、センターポジションで0dB、および、どちらの極端な設定の時は、+3dB またはオフになります。

へこましたAUTOMATION DISABLEスイッチは、デフォルト状態、全てのAUXをON、オーディオグループとVCAグループをOFFにセットします。スイッチは正常なコンソール働きならば意図されず、それはローカルなオートメーションの故障の場合にのみ点灯します。

SAFEスイッチは、オートミュートとスナップショットオートメーションコントロールからの入力チャンネル全体を切り離します。オーディオとVCAバスのアサインは、VCAマスタコントロールとして正常な方法で動作し続けます。もし別の機能のために使われるチャンネルにおいて、ゲストアーティストが紹介され使用したなら、これは特に有効に使用できます。

SETスイッチは、チャンネルのAUX、VCA、MUTE、およびAUDIOアサインをプログラムするために使用されます。中心的なコントローラMODEスイッチとASSIGNキーは、希望するアサイン機能を選択し、SETスイッチは、それぞれのIN/OFFを交互に切り替えます。

STスイッチは、ポストフェーダーチャンネル信号をバランスコントロールを経たマスターステレオバスに接続させます。

MONOスイッチは、ポストフェーダーチャンネル信号をモノマスターバスに接続します。

スイッチがOFFの時、グループアサインは、ステレオに対してそのままですが、バランストリム機能は無効です。

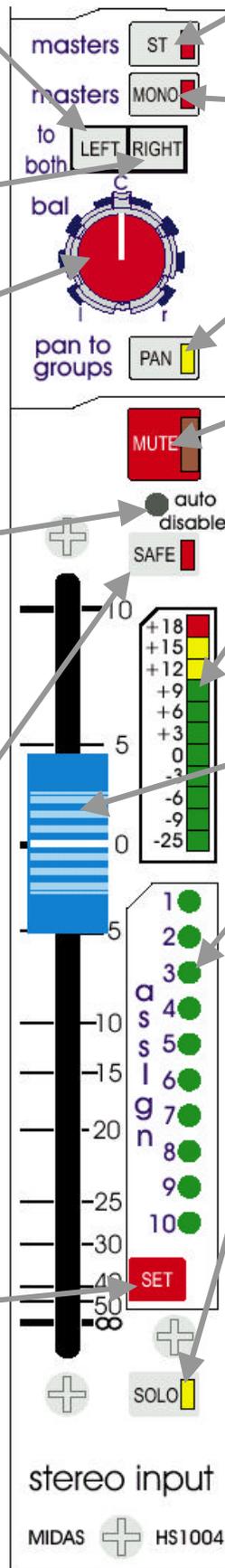
MUTEスイッチはインサートセンドの後に入力チャンネルを完全に消音します。スイッチはスナップショットオートメーション、およびオートミュートシーンによってコントロールできます。

メーターはプリフェーダーの入力チャンネルのピーク信号レベルを表示し監視できます。

FADER は+ 10dB からオフまで入力チャンネルレベルを継続的な調整ができます。

ASSIGN LEDは、AUX、VCA、MUTE、およびAUDIOグループアサインの状態を示すために使用されます。本体中心部のコントローラMODEのボタンスイッチで4つの使用状態を切り替えます

SOLOスイッチは入力チャンネル信号をPFL monoとAFLステレオバスに送ります。もしスイッチを短い時間で押されたなら、それはオンの状態にラッチが掛かりますが、もし1秒より長い時間押しているなら、ラッチは働かず、スイッチから離れた時には、チャンネルのソロは解除されます。通常ソロのシステムは、新しいソロが押されることにより、その前のソロはキャンセルされますが、SOLO.MONITORモジュールのSOLO ADD MODEスイッチはソロオートキャンセル機能を解除し、複数のチャンネルのソロモニターをする事ができます。このモードでは、インプットがアウトプットに対して優先となり、動作中のアウトプットソロを一時的に無効にします。もしマスターモジュールがSOLO SISならばソロのバスはLCRオペレーションに切り換えます。



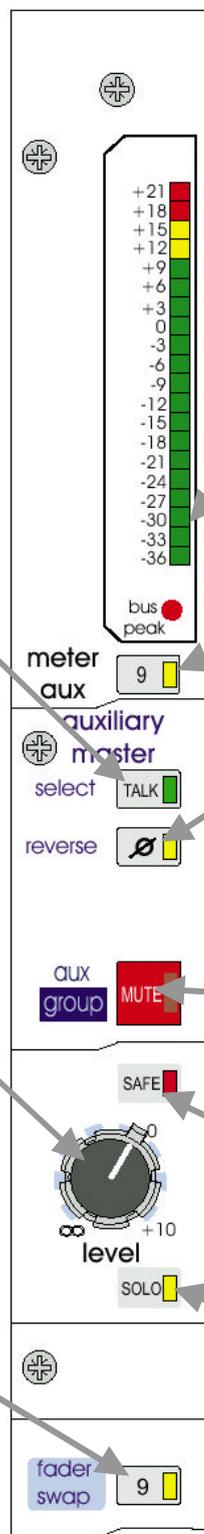


MIDAS HS1011 Group Module

トークスイッチは、個々のAUXセンドバスへマスターモジュールのトークバックシステムを接続します。マスターモジュールは、オシレーター、ピンクノイズ、外部入力、またはマイクロホンの信号を送り出すことができます。

AUXレベルコントロールは、アウトプットレベルを+10dBからオフまで連続的に可変ができます。

FADER SWAPスイッチは、ソロとミュートのスイッチと共にグループアウトプットフェーダーとAUXマスタロータリーコントロールを入れ替えます。インサートとXLRアウトプットの接続はそのまま動きません。



メーターは、フェーダー後のサブグループアウトプットのピーク信号レベルを表示し、バスピーク LEDは、サブグループバスの信号が、クリップ寸前である場合に示します（インサート前の信号）。

METER TO AUX スイッチは、サブグループ信号の代わりに AUX 信号を監視するために、メーターとピーク LED を切り替えます。

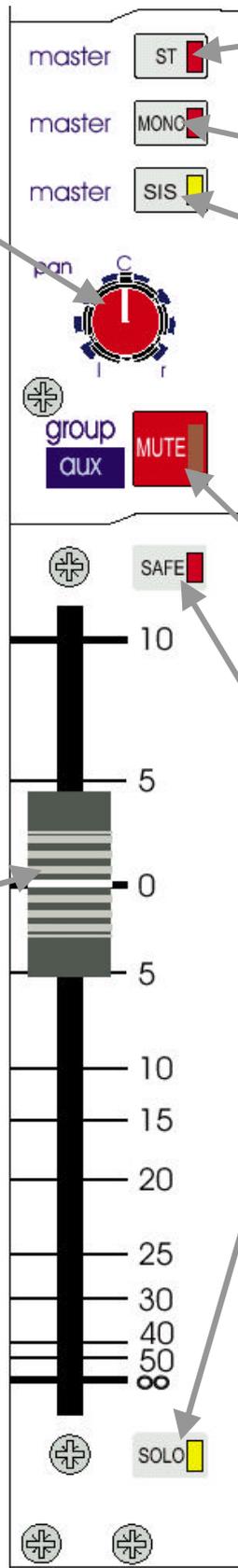
PHASEスイッチは、フェーダー後のAUX信号の位相を180°変化させます。これは、AUXアウトプットだけでなく、フェーダー後のしんごうをコントロールしているためマトリックスにも影響します。

MUTEスイッチは、AUXレベルコントロール後の信号を消音します。スイッチはスナップショットオートメーションからコントロールできます。

スイッチはAUXミュートをスナップショットオートメーションコントロールから取り去ります。

SOLOスイッチは入力チャネル信号をPFL MONOとAFLステレオバスに送ります。もしスイッチを短い時間で押されたなら、それはオンの状態にラッチが掛かりますが、もし1秒より長い時間押ししているなら、ラッチは働かず、スイッチから離れた時には、チャンネルのソロは解除されます。通常ソロのシステムは、新しいソロが押されることにより、その前のソロはキャンセルされますが、SOLO.MONITORモジュールのSOLO ADD MODEスイッチはソロオートキャンセル機能を解除し、複数のチャンネルのソロモニターをすることが出来ます。このモードでは、インプットがアウトプットに対して優先となり、動作中のアウトプットソロを一時的に無効にします。

PANは、通常マスターステレオミックス内のチャンネル配置をコントロールし、また電力和一定です。(センターポジションで -3dBとなります。)



ST スイッチは、パンコントロールを通ったフェーダー後のグループ信号をマスターステレオバスに接続します。

MONO スイッチは、フェーダー後のグループ信号をモノマスターバスに接続します。

SISスイッチは、レフト、センター、ライトのミックスを生み出すためにパンコントロールと連携して作用し、空間イメージシステムを可能にします。また動作させた時、L/C/Rマスターバスが、どのようなステレオとモノのマスターバスにアサインしていても無効にするように動作します。

グループミュートスイッチは、フェーダー後のグループ信号をカットします。このミュートは、シーンのリコールのコンソールスナップショットの一部として記憶します。

SAFEスイッチは、サブグループミュートをスナップショットオートメーションコントロールから切り離します。

GROUP MASTER FADERは、+10dBからオフまでサブグループレベルの継続的な調整が行えます。

SOLOスイッチは入力チャンネル信号をPFL monoとAFLステレオバスに送ります。もしスイッチを短い時間で押されたなら、それはオンの状態にラッチが掛かりますが、もし1秒より長い時間押しているなら、ラッチは働かず、スイッチから離れた時には、チャンネルのソロは解除されます。通常ソロのシステムは、新しいソロが押されることにより、その前のソロはキャンセルされますが、SOLO.MONITORモジュールのSOLO ADD MODEスイッチはソロオートキャンセル機能を解除し、複数のチャンネルのソロモニターをすることができます。このモードでは、インプットがアウトプットに対して優先となり、動作中のアウトプットソロを一時的に無効にします。もしマスターモジュールがSOLO SISならばソロのバスはLCRオペレーションに切り換えます。

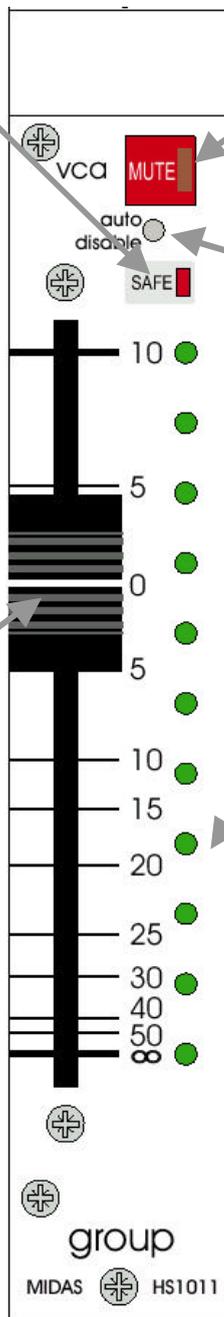
SAFE スイッチは、VCA パーシャルフェーダーとミュートをスナップショットオートメーションコントロールから切り離します。

VCA MUTEスイッチは、VCAマスターに割り当てた、どのようなポストフェーダーの入力チャンネル信号でも作用します。スイッチはスナップショットオートメーションからコントロールできます。

へこましたAUTOMATION DISABLEスイッチは全部のモジュールをオートメーションコントロールから切り離します。スイッチは正常なコンソール操作のために意図的動作させるのではなく、それはローカルなオートメーション故障の場合に使うものです。

VCA MASTER FADER は、+10dB からオフまで、VCA マスターに割り当てたどのような入力チャンネルのアウトプットレベルでもコントロールします。

11 FADER LEDは、faderポジションを示すために使用されます。中央部のコントローラは、フェーダーの記憶とマニュアルリコールとノーマル使用、または完全な自動化されたVIRTUAL FADER RECALL、のモードを選べます。

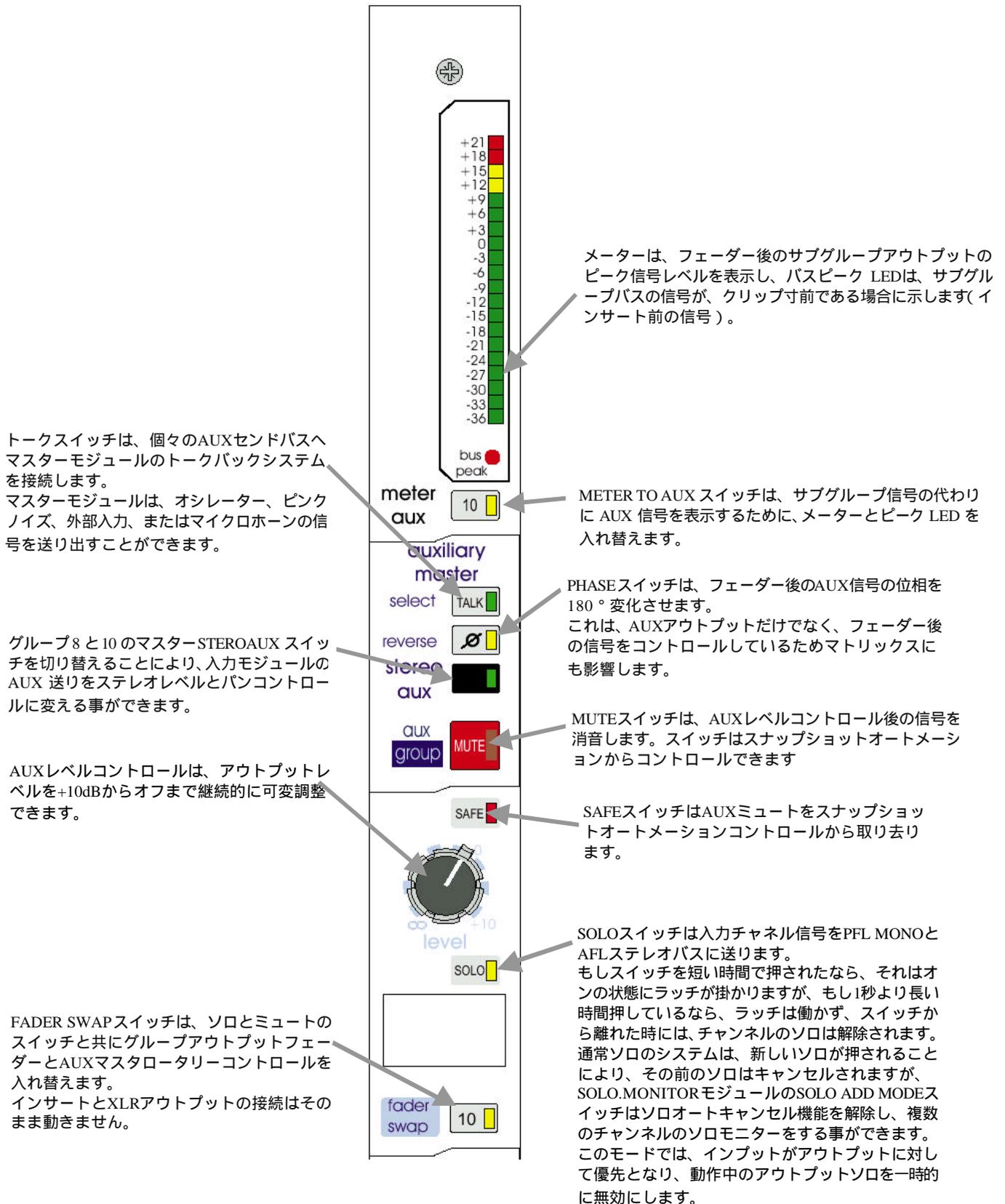




MIDAS HS1012

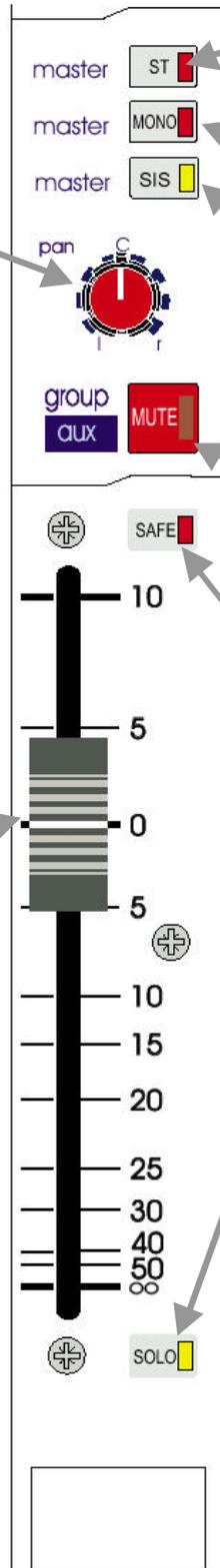
Stereo Aux

Group Module



PANは、通常マスターステレオミックス内のチャンネル配置をコントロールし、また電力和一定です。(センターポジションで - 3dBとなります。)

GROUP MASTER FADERは、+10dBからオフまでサブグループレベルの継続的な調整が行えます。



ST スイッチは、パンコントロールを通ったフェーダー後のグループ信号をマスターステレオバスに接続します。

MONO スイッチは、フェーダー後のグループ信号をモノマスターバスに接続します。

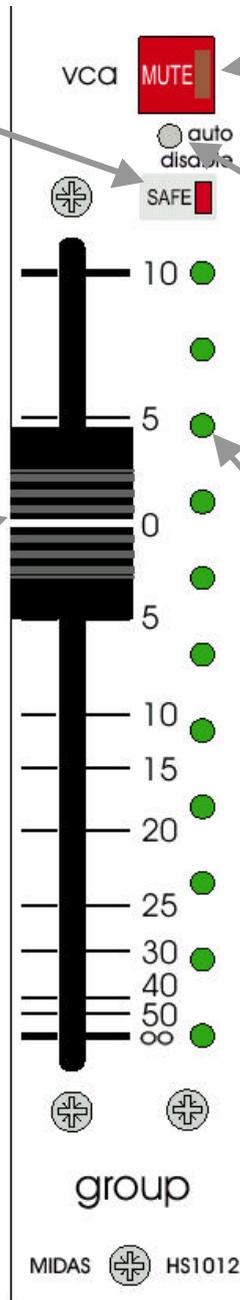
SISスイッチは、レフト、センター、ライトのミックスを生み出すためにパンコントロールと連携して作用し、空間イメージシステムを可能にします。また動作させた時、L/C/Rマスターバスが、どのようなステレオとモノのマスターバスにアサインしていても無効にするように動作します。

グループミュートスイッチは、フェーダー後のグループ信号をカットします。このミュートは、シーンのリコールのコンソールスナップショットの一部として記憶します。

SAFEスイッチは、サブグループミュートをスナップショットオートメーションコントロールから切り離します。

SOLOスイッチは入力チャンネル信号をPFL monoとAFLステレオバスに送ります。もしスイッチを短い時間で押されたなら、それはオンの状態にラッチが掛かりますが、もし1秒より長い時間押しているなら、ラッチは動かず、スイッチから離れた時には、チャンネルのソロは解除されます。通常ソロのシステムは、新しいソロが押されることにより、その前のソロはキャンセルされますが、SOLO.MONITORモジュールのSOLO ADD MODEスイッチはソロオートキャンセル機能を解除し、複数のチャンネルのソロモニターをする事ができます。このモードでは、インプットがアウトプットに対して優先となり、動作中のアウトプットソロを一時的に無効にします。もしマスターモジュールがSOLO SISならばソロのバスはLCRオペレーションに切り換えます。

SAFE スイッチは、VCA バーチャルフェーダーとミュートをスナップショットオートメーションコントロールから切り離します。



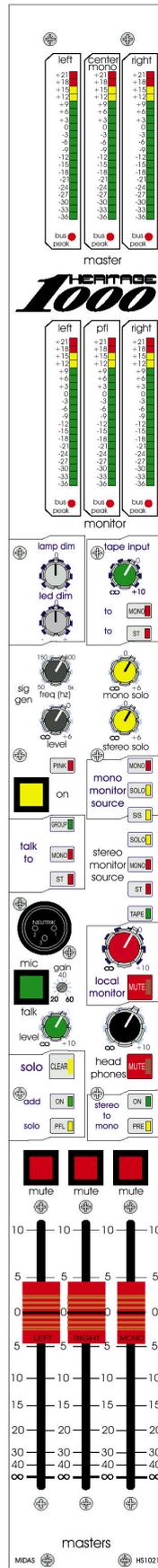
VCA MUTEスイッチは、VCAマスターに割り当てた、どのようなポストフェーダーの入力チャンネル信号でも作用します。スイッチはスナップショットオートメーションからコントロールできます。

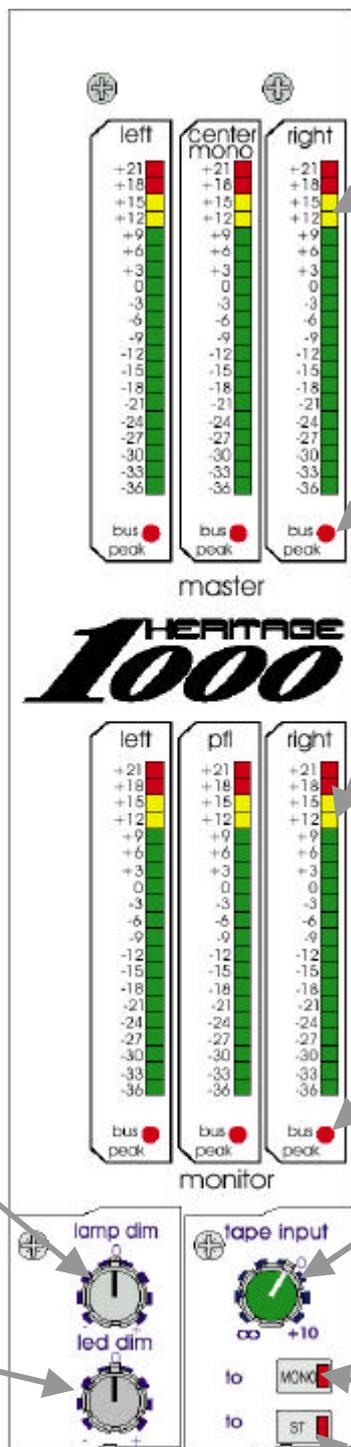
へこましたAUTOMATION DISABLEスイッチは全部のモジュールをオートメーションコントロールから切り離します。スイッチは正常なコンソール操作のために意図的動作させるのではなく、それはローカルなオートメーション故障の場合に使うものです。

VCA MASTER FADERは、+10dB からオフまで、VCA マスターに割り当てたどのような入力チャンネルのアウトプットレベルでもコントロールします。

11 FADER LEDは、faderポジションを示すために使用されます。中心のコントローラは、フェーダーの記憶とマニュアルリコールとノーマル使用、または完全な自動化されたVIRTUAL FADER RECALL、のモードを選べます。

MIDAS HS1021 Masters Module





MASTER METERSは、マスターフェーダー後のL/C/Rのアウトプットのピーク信号レベルを表示します。

BUS PEAK LEDは、マスターバスの信号が、クリップの近くにあることを示します（インサート前の信号）。

MONITOR METERSは、ローカルモニターの前フェーダー前のアウトプットピーク信号レベルを表示します。

BUS PEAK LEDは、ソロバスの信号が、クリップの近くにあることを示します。

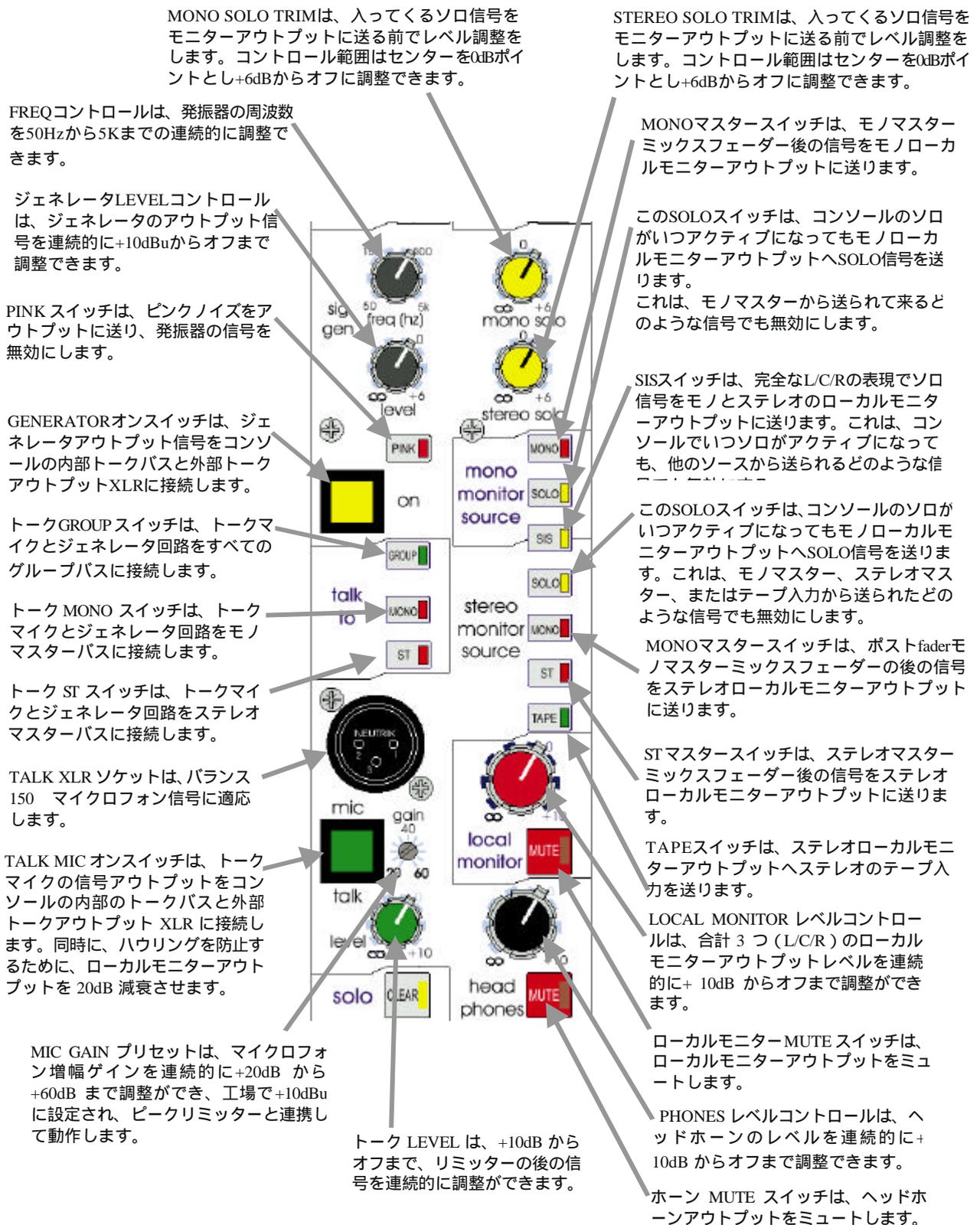
LAMP BRIGHTNESSコントロールは、コンソールのリトライトの明るさを調整できます。

LED BRIGHTNESSコントロールはコンソール表面のLEDの明るさを調整できます。

テープインプットは、アンバランスなRCAピンソースをステレオまたは、モノのバス送ることができます。TAPE LEVELコントロールは+10からオフまで連続的に調整できます。

TAPE TO MONOスイッチは、テープ入力をモノマスターバスに接続します。

TAPE TO STスイッチは、テープ入力をステレオのマスターバスに接続します。



SOLO ON/CLEAR スイッチとインジケータは、2つの機能を持っています；どのようなソロのスイッチがアクティブな時および押される時に点灯し、どのようなアクティブなソロでもクリアします。

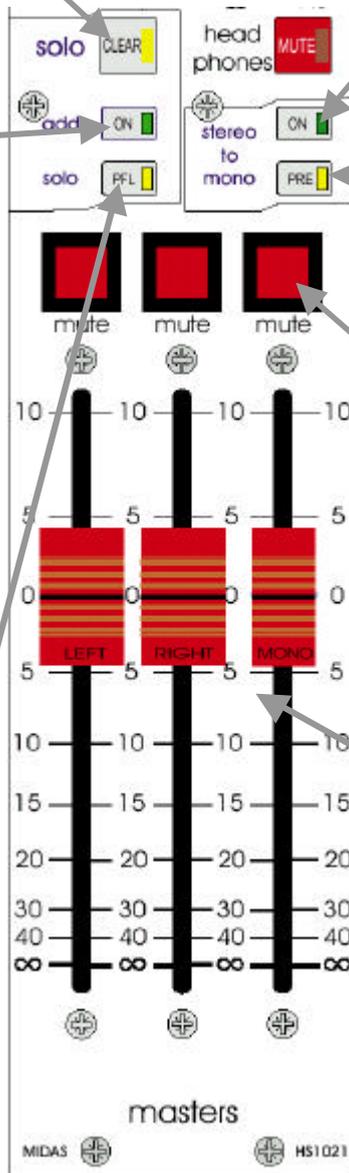
SOLO ADD MODEスイッチはソロのバスへ複数のチャンネルの接続を許します。

ソロアドモードがOFFの時は、ソロのスイッチを押す事により、どのような以前のソロ動作でもキャンセルします。ステレオL/R信号などの複数のソロは、同時にソロのスイッチが押す事によりモニターできます。

ソロアドモードがONの時は、オートキャンセルは無効になり、複数のチャンネルまたはアウトプットのソロを可能にします。

このモードでインプットソロは、優先され、アウトプットソロは一時的に、無効になります。インプットソロがキャンセルされた時には、アウトプットソロに戻ります。

SOLO PFLスイッチは、ステレオのAFLまたはSISソロバス信号の代わりにモノPFLソロバス信号をヘッドホンおよびローカルなモニターアウトプットに送ります。



ST to MONO ONスイッチは、フェーダー前の L/R を合計した信号をモノバスに送ります。

PRE スイッチは、ソースの L/R 信号をマスターインサートポイントの前から取り出します。

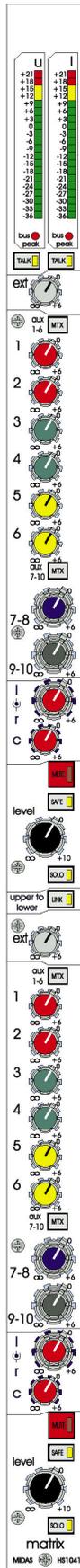
3つのマスターMUTEスイッチは3つのマスターアウトプット信号をフェーダー後でミュートします。しかし、コンソールスナップショットシステムの一部としては、使用できません。

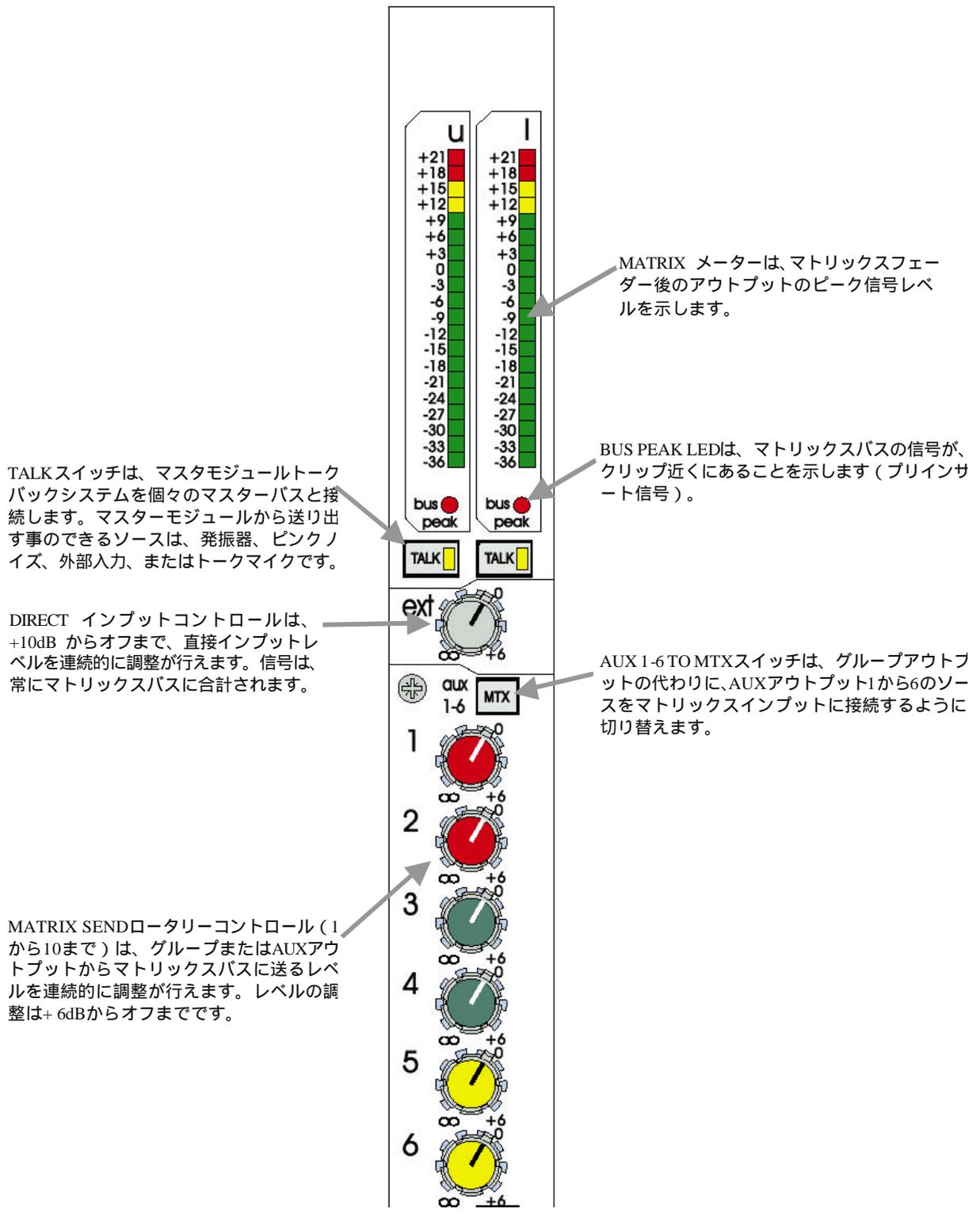
3つのマスターFADERSコントロールは、+10dBからオフまでメインミックスのアウトプットレベルを調整できます。フェーダーおよびミュートスイッチは、使用条件および個人的な好みに適するように注文により（LEFT RIGHT、MONOまたはLEFT、CENTRE RIGHTなど）をカスタマイズできるようなワイヤーアセンブリになっております。

MIDAS HS1041

Matrix

Module





TALKスイッチは、マスタモジュールトークバックシステムを個々のマスターバスと接続します。マスターモジュールから送り出す事のできるソースは、発振器、ピンクノイズ、外部入力、またはトークマイクです。

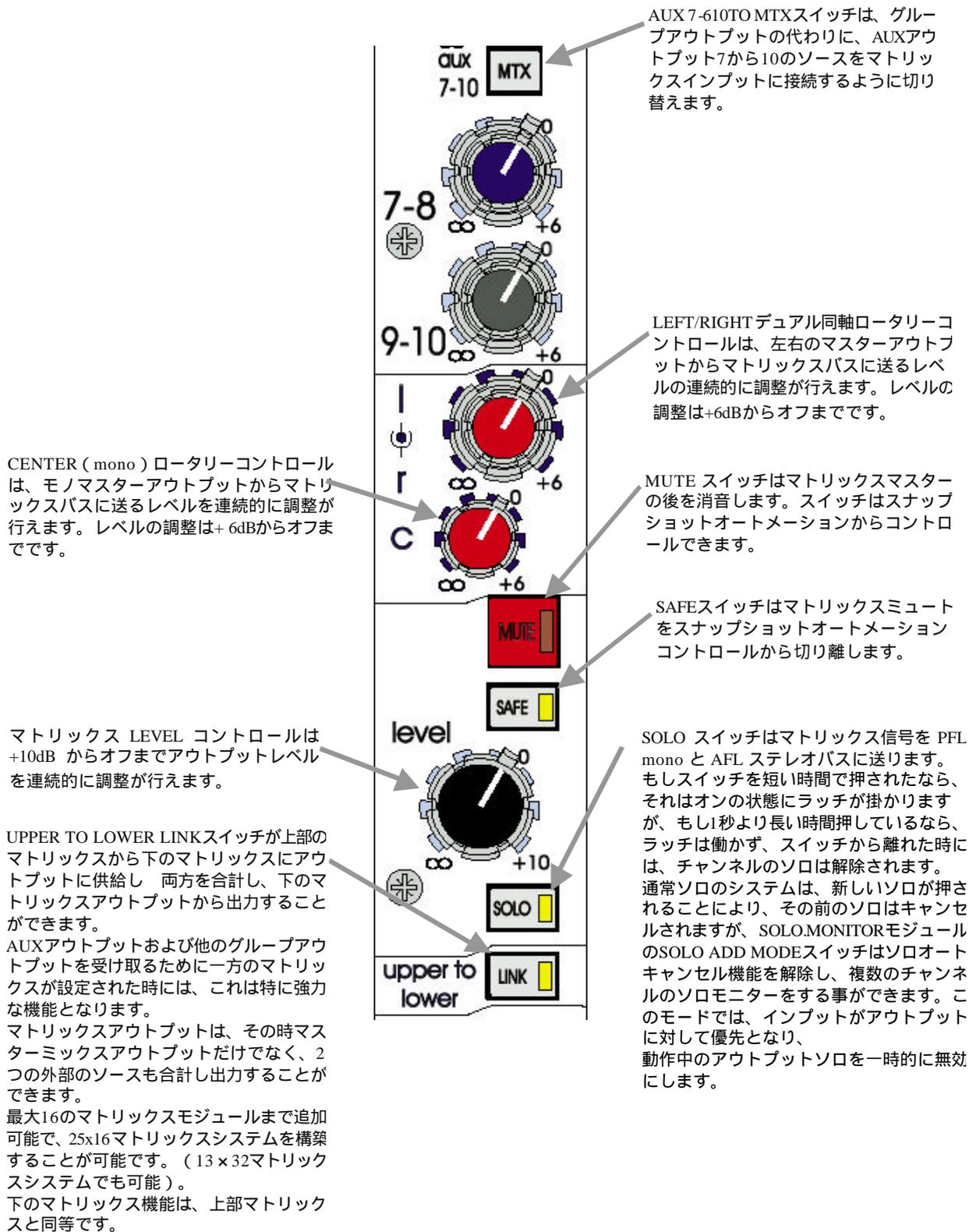
DIRECT インプットコントロールは、+10dB からオフまで、直接インプットレベルを連続的に調整が行えます。信号は、常にマトリックスバスに合計されます。

MATRIX SENDロータリーコントロール (1 から10まで) は、グループまたはAUXアウトプットからマトリックスバスに送るレベルを連続的に調整が行えます。レベルの調整は+ 6dBからオフまでです。

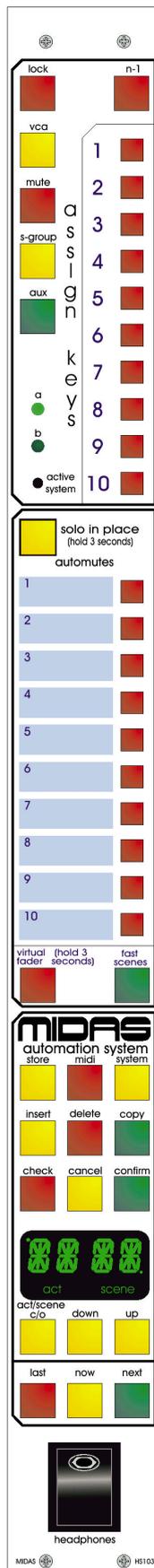
MATRIX メーターは、マトリックスフェーダー後のアウトプットのピーク信号レベルを示します。

BUS PEAK LEDは、マトリックスバスの信号が、クリップ近くにあることを示します (プリインサート信号)。

AUX 1-6 TO MTXスイッチは、グループアウトプットの代わりに、AUXアウトプット1から6のソースをマトリックスインプットに接続するように切り替えます。



MIDAS HS1033 Automation Module



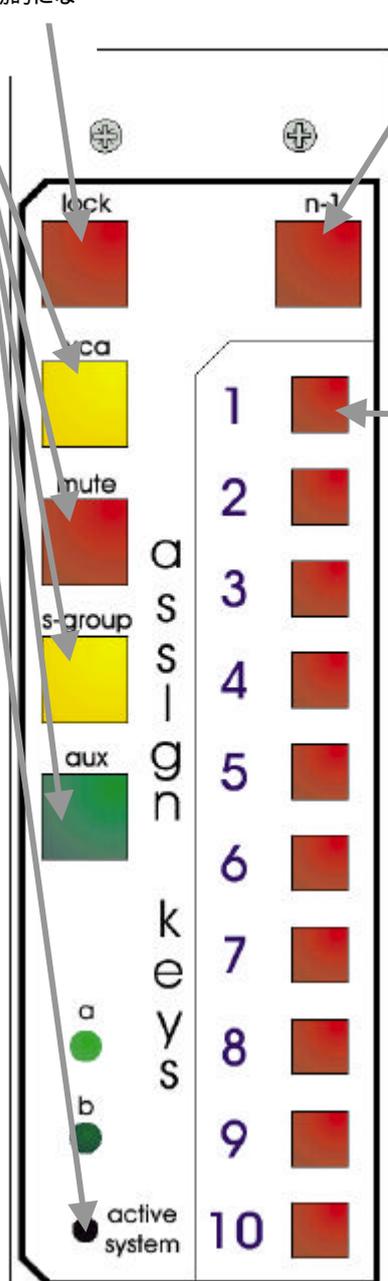
LOCKスイッチが点灯している時は、すべての割り当ての変化ができません。LOCKスイッチはその都度押すことにより状態を切り替えられます。もし 90 秒内でアサインコントロールを全く操作されないならば、コンソールは、ロックされた状態に自動的になります。

VCA、MUTE、GROUP、およびAUXスイッチは、インプットモジュールアサインLEDの現在のアサイン設定/ディスプレイモードを切り替えます。デフォルトとして、これらのスイッチは、1つのモードが一度に見られるように連動し、もしそれらが0.5秒以上押されたなら、連動装置は取り去られます。これはクリアなモードとして使用できます。(下で見てください)。

A/Bスイッチは、A/Bどちらのmicroカードがコンソールアサインとオートメーションシステムをコントロールしているかを示します。これは主要な機能です！もしA/Bが入れ替わっても定義されたフェーダートレイ内のフェーダの間、アウトプットレベルコントロールは、全く変わることはありません。A/Bスイッチは、コンソール電源が、ON/OFFされたとしても、同じ警告によって示されます。

信頼性のために、アサインとオートメーションシステムは、100%複製されます。コンソールはシステムのうちのどちらでも同じ動作をします。すべてのスナップショットは、システムの両方に保存されます。LEDは個々のシステムの状態を以下の方法で示します：-

- LED 緑色はどのシステムで動作しているかを示します。
- LED オフは、どのシステムが不動作であるかを示します
- LED 赤は、システムが壊れているか、反応をしないので、修理をできるだけ早く受けてください。



N-1スイッチ(オプション)は、チャンネルダイレクトアウトプットを、バスを合計しているN-1に接続させ、個々の入力チャンネルのSETスイッチと連動して使用します。

N-1ステータスを示すために、アサインされているどのようなチャンネルでも、全てのそれらのASSIGN LEDSを点灯させます。

N-1スイッチは他のモードスイッチと連動し、アサインキーがアクティブではない以外、同じ方法で動作します。

ASSIGN KEYSは、個々のチャンネルのSETスイッチと連動してインプットVCA、オートミュートまたはオーディオのグループ、またはAUXのアサインのために設定を次の通り変更するために使用されます：-

アサインモードに入るために、最初にLOCKスイッチを押して解除してください(アサインシステムがロックであるために)。

必要なグループナンバーまたはナンバーを設定するために、ASSIGN KEYSを押してください；

長い間押ししていると複数の割り当てが可能で、短く押ししていると前の設定をクリアされます。

アサインが必要な入力チャンネルのSETスイッチを押してください。また、これをするためには、2つの方法があります；長く押すことでインプットのすべての事前設定を削除し、それらを新しい割り当てと交換します；短く押しとどのような状態でもトグルし、どのようなスイッチの状態でも追加設定します。

例えば、アサインキー1と2がオンならば、インプットSETスイッチを押すことにより、そのチャンネルのナンバー1と2が、オフから他のアサインをオフにしてオンになるか、または追加されます。

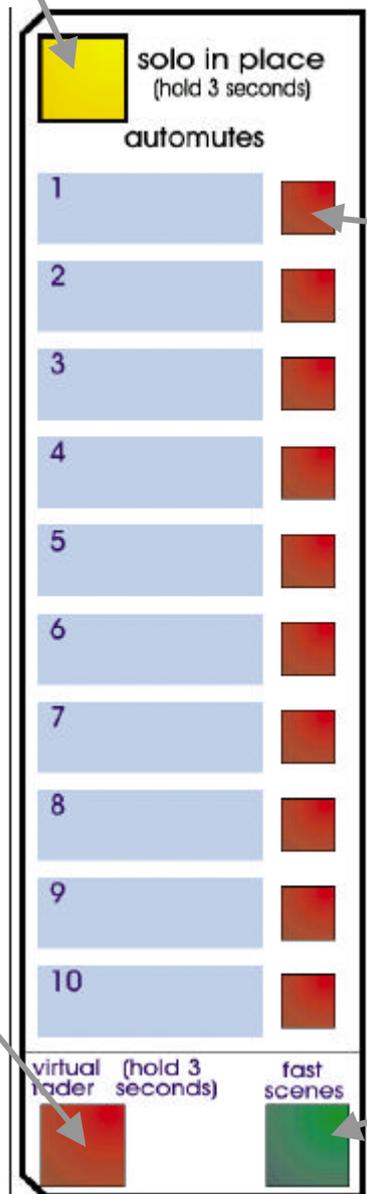
CLEARモードに入るためにすべてのアサインキーをオフにセットしてください。これをするためには、点灯しているボタンを押すことで、OFFになります。このモード上の操作により、インプットセットスイッチを長い間押すことにより全てのアサインは、クリアになります。

モードスイッチは、どのパートをクリアするかを選ぶために使用します。例えば、VCAグループをクリアしたければVCA、ミュートグループをクリアしたければMUTE、または、同時にクリアする時は、多くのモードを作動させるため、長い間押ししてください。

SOLO IN PLACEスイッチは、ブレースモードにおいてソロするために、コンソールをセットします。

このモードにおいて、押されたどのインプットソロでもすべての他のチャンネルをミュート状態にします。それが動作する前に、ミスオペレーションからブレーススイッチのソロを保護するため3秒間押しつづけなくては動作しません。

入力チャンネルのミュートセーフが必要ならば、この機能によりチャンネルミュートを防止するためにスイッチを入れておくとい良いでしょう。



FAST SCENEキーはオートミュートのマスタースイッチと交互に機能し、ACT/SCENEナンバー内の10をクイックエントリーポイントとしてオペレータに提供します。
すなわち、FAST SCENEキー-1をACT.SCENE10.02と関連させ、それを押してACT.SCENE 10.02を呼び出します。
ファーストシーンは、後で説明されるようにCOPYスイッチを使って設定することができます。

VIRTUAL FADERスイッチはバーチャルフェーダーシステムの操作を可能にします。
もしコンソールのロックがRECALL、STORE、またはより高いことで開けられて（アサインロックを含みます）ならば、バーチャルフェーダーシステムはアクティブにすることができるでしょう。
それが動作する前に、また、偶然のオペレーションからバーチャルフェーダースイッチを保護するため3秒間押し続けなければ動作しません。

FAST SCENEスイッチは、オートミュートのマスターの代わりにファーストシーンとして動作するように、10キーのオペレーションを変更します。
この機能は、3秒後に動作は解除され、オートミュートキー操作に戻ります。

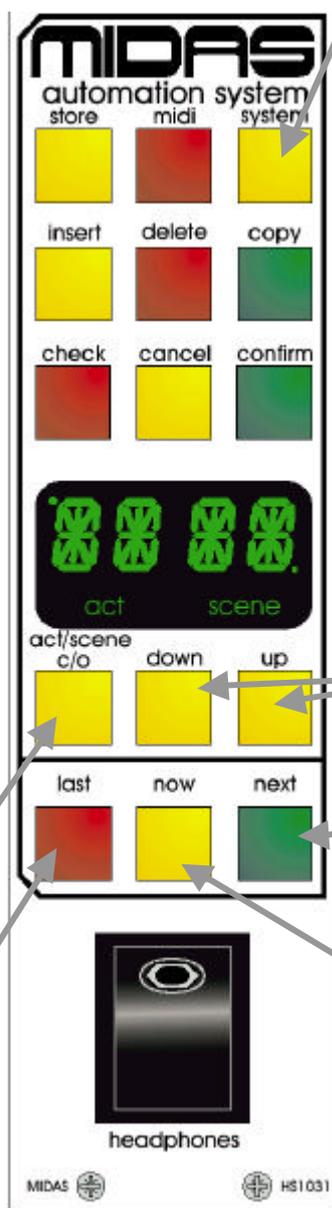
SNAPSHOT AUTOMATION SYSTEM.

スナップショットはACT/SCENEしてオートメーションシステムに記憶されます。
ACTまたはSCENEのそれらの間に違いが全然ありません；シーンはまさに作動内のサブセットです。

SYSTEMスイッチは、オペレータがシステムメニューにアクセスするために使います
メニューのナビゲーションは、入力を選ぶために、UP/DOWN スイッチを使用し、それからの選ばれた機能またはサブメニューを実行するために CONFIRM を押すことによって達成されます。CANCEL は、メニュー/サブメニューから抜け出すことができます。

システムメニューは、コンソールオペレーションのレベルを定義します。また LOCK を含んでいます。

それらレベルは、
TOTL すべてのオートメーションとアサイン機能を無効にします
RCAL リコールとアサイン機能だけが使用可能です
STOR シーンの詳細 / 編集、リコール、およびアサイン機能が使用可能
SYST すべての機能の操作可能。



ACT/SCENE C/Oスイッチは、UP/DOWNスイッチと連動してACT / SCENEを選ぶために使用されます。
適切な記しとして、「ACT」、「SCENE」は、状態を示すように点滅します。

LAST は、現在思い出され / 保存可能であったスナップショットの 1 つ前のシーンを呼び出します。

UP/DOWN スイッチは、オペレータが ACT / SCENE ナンバーをスクロールし、メニューを通してナビゲートすることを可能にします。

NEXTは、現在思い出され / 貯蔵可能であったスナップショットの1つ後スナップショットを呼び出します。

NOW は、ディスプレイのナンバーにおいて現在示されるスナップショットを呼び出します。

STORE キーを操作することにより、現在のコンソール割り当ての設定を、ディスプレイに表示されているナンバーに、スナップショットとして保存されます

MIDIキーは、オペレータがスナップショットのMIDI情報を編集できるようにします
このモードを入るとすぐに、オペレータが、個々のスナップショット内に保存される4つのMIDIメッセージのメニューが現れます、その操作は、システムメニューに似ています。

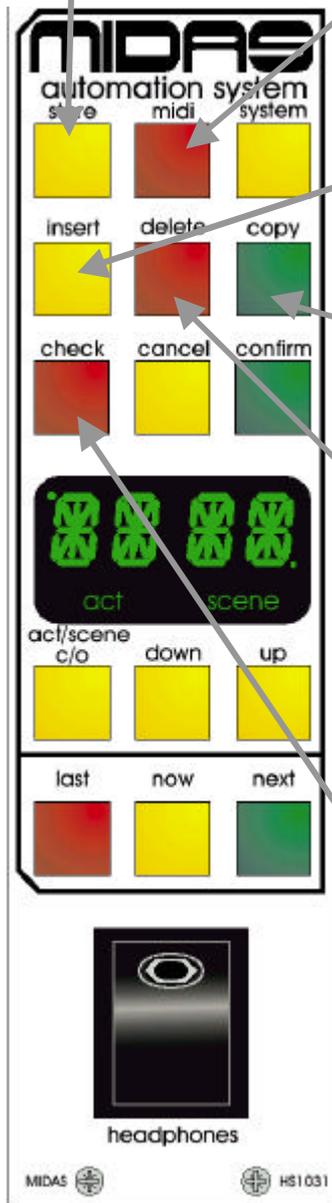
COPY、DELETE、および INSERT キーは、オペレータがスナップショットを以下の方法で編集することを可能にします。

INSERT このキーを操作することは、ディスプレイに表示されているナンバーのところ1つのスナップショットを挿入します
元々そのナンバーにあったシーンと、それより先のシーンは、シーンナンバーに1が加わった状態で、再びナンバーリングされます。

COPY このキーは、現在のディスプレイに表示されたスナップショットを一時的に保存するためコピーします。
その後これは、通常の手順で新しいナンバーに保存、またはそのナンバーに挿入されます。
もしコピーモード時に、オペレータがFAST SCENEを押したならば、スナップショットのナンバーは、そのFAST SCENEキーと結合します。

DELETE は、オペレータが、現在ディスプレイに表示されているナンバーのスナップショットを削除することを可能にします。

CHECKキーは、オペレーターが、コンソールセッティングをリコールしないで、スナップショット内のセッティングをコンソール面上にプレビューできるようにします。チェックモード時でも、C/O、UP/DOWNキーによりスナップショットを切り替えるのに使用します



VCA MASTER FADER AUTOMATION.

フェーダーオートメーションは2つの主要な方法で動作します：-

FADERモードとバーチャルFADERモード

REAL FADER MODEにおいて、内部のVCAシステムのすべてがリアル（物質的）フェーダーによってコントロールされます。オートメーションシステムは、個々のフェーダーを 11 LED を使ってオペレーターを促して現実のフェーダーのコントロールを補助できます。

もしコンソールがRECALLレベルまたはより高いレベルでロック解除してあるならば、場面を単に呼び出すことによる与えられたスナップショットにより、オペレーターは必要なフェーダーポジションを見ることができます。

LEDは、おおよそのポジションを表示するためにフラッシュし、フェーダーが正しいポジションに移動させセットしたなら、それらは消えます。フェーダーが正しいポジションに近い時 LEDは、必要なフェーダーポジションのどちら側であるかを「上」または「下」のしるしで示すようになります。

もしコンソールがSTOREレベルまたはより高いロック解除であるならば、オペレーターは場面上記のように呼び出すことができ、そしてまた記憶や上書きが可能です。

いつもSTOREでフェーダーポジションを記憶可能である時、現実のフェーダーのポジションが実際のレベルです。

VIRTUAL FADER MODEにおいて、コンソールオートメーションは、すべての内部VCAシステムをコントロールし、個々のフェーダーの隣にある、11 LEDを使い、バーチャルなフェーダーポジションをディスプレイ表現します。もしリアルフェーダーを求めるならば、調整を付加的に行う事で追加/調整が行えます。

バーチャルフェーダーシステムは、ロック状態によって全く違う方法で動作します：

もしコンソールがRECALLレベルまたはより高いロック解除であるならば、シーンは呼び出すことはできますが、記憶や上書きはできません。

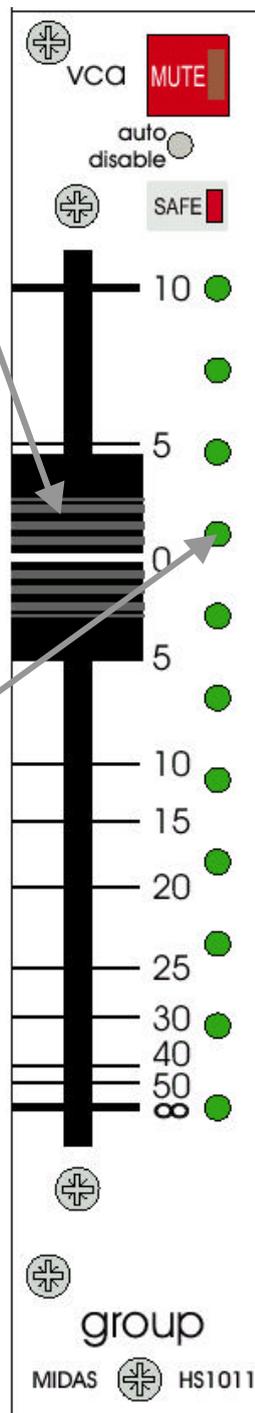
もしフェーダー調整が必要ならば、それらのフェーダーは「0dBポジション」で「解除」されたフェーダーにより操作可能になります。

その時、フェーダー調整は、次のシーンが呼び出されても、アクティブであり続けます。（調整がクリアにされない限り）

いつもSTOREでフェーダーポジションを記憶可能である時、現実のフェーダーに関わらず、バーチャルフェーダーポジションがレベルです。

もしフェーダー調整が必要ならば、それらのフェーダーを現在のバーチャルフェーダーポジションで「解除」でき、フェーダーによりレベル操作が可能になります。

また、オートメーションフェーダーを「解除」してしまったフェーダーは、バーチャルフェーダーモードをクリアしない限り新しいシーンが呼び出されても操作は強制的に排除され続け、現在のフェーダーレベルを継続します。



バーチャルフェーダーのリコールとストアーの違いは下のチャートにより詳細が説明されます：

リコールモード	ストアーモード
リコールにより新しいシーンとLEDが現在のバーチャルなフェーダーポジションを示す。いつも、これらのLEDが、オーディオをコントロールしている実際のフェーダー設定を示していることに注意してください。	リコールにより新しいシーンとLEDが現在のバーチャルなフェーダーポジションを示す。いつも、これらのLEDが、オーディオをコントロールしている実際のフェーダー設定を示していることに注意してください。
バーチャルフェーダーを調整するためには、現実のフェーダーを0dBまで動かしてください。フェーダーを0dBにした時に、赤のSET/LEDがバーチャルフェーダーの調整の用意ができていていることを示すために点灯します。フェーダーを動かすことにより、オフセットになったオリジナルのシーンに追加されます。オフセットのレベルは、フェーダーポジションの 0dB ラインの上または下で物質的によりはっきりと示されます。バーチャルフェーダーポジションは LED により確認できます。(どのようなオフセット調整でも)	バーチャルフェーダーの動きを調整するためには、バーチャルフェーダーと同じポジションへ現実のフェーダーを動かします。このポイントのためにフェーダーはバーチャルフェーダーの現在現実のフェーダーに「同調」した時、赤のSET/LEDが点灯します。現実のフェーダーを動かすことによりバーチャルフェーダーポジションを調整してください、そしてこのバーチャルフェーダーの変化はLEDにより示されます。
もし新しいシーンが呼び出されたならば、フェーダー調整は、新しいシーンに追加するでしょう。調節機能は、フェーダーを0dBポジションに戻すか、「クリアー(まったく同じ位置)」することによって取り去られえます。	もし新しいシーンが呼び出され、フェーダー調整機能がすべてクリアー(全く同じ位置)ならば、たとえそれがポジションを示しているても、SET/LEDは、フェーダーに「同調」していないことを示すために消え、そのままです。
希望によりバーチャルフェーダーLEDの補助表示をクリアーで全ての調整しないフェーダーを得ることが好ましいとしたなら、バーチャルフェーダースイッチを押し、そして、どのようなフェーダーでも動かしてください、不定ポジションに「クリアー」を提供します。再びバーチャルフェーダースイッチを押してください。フェーダーは再びアクティブ状態で用意されています。先がけて調整が必要ではないフェーダーだけがクリア(同調してない)されるべきで、変えたれたどのようなバーチャルフェーダーレベル変化でも、次の場面リコールで削除されます。	希望によりバーチャルフェーダーLEDの補助表示をクリアーで全ての調整しないフェーダーを得ることが好ましいとしたなら、バーチャルフェーダースイッチを押し、そして、どのようなフェーダーでも動かしてください、不定ポジションに「クリアー」を提供します。先がけて変えたたどのようなバーチャルフェーダーレベル変化でもまだアクティブであるけれども、それらは次の場面リコールにクリアされます。
それは、すべてのフェーダーを「同調」可能で、もし調整が必要ではないならばそれらを0dBに設定してください。それらを「クリアーする」必要が全然ありません。これはユーザー好みです。	もし新しいシーンを呼び出す前にフェーダーがクリアーされないならば、混乱を避けるために直ちにそれらをクリアーすることが得策でしょう。
どのようなバーチャルフェーダーでも、SAFEスイッチを押すことによってシーンリコールから分離できます。スイッチが押された後に、それは「同調」させることによりバーチャルフェーダーを呼び出されたポジションは、現実のフェーダーを使って調整をすることが可能になります。(ストアーモードに同じ)。どのような次のシーンリコールでもバーチャルフェーダーポジションへの効果が全然ありません。	どのようなバーチャルフェーダーでも、SAFEスイッチを押すことによってシーンリコールから分離できます。スイッチが押された後に、それは「同調」が可能なり、呼び出されたポジションのバーチャルフェーダーは現実のフェーダーを使って調整します。どのような次のシーンリコールでもバーチャルフェーダーポジションへの効果が全然ありません。

<p>バーチャルフェーダーコントロールスイッチを戻すためにSAFEスイッチをオフにし、そして現在の(または、次に必要とします)場面を呼び出してください。シーンが呼び出されると、バーチャルフェーダーコントロールは再開します。フェーダーは、「同調」せずに、もしそれが0dBを通過しない限り要求しなければ不定の位置に動かされます。もしそれが0dBを通過するならば、それは正常な方法で「同調」するでしょう。</p>	<p>バーチャルフェーダーコントロールスイッチを戻すためにSAFEスイッチをオフにし、そして現在の(または、次に必要とします)場面を呼び出してください。シーンが呼び出されると、バーチャルフェーダーコントロールは再開します。フェーダーは、「同調」せずに、もしそれがバーチャルフェーダーポジションを通過しない限り要求しなければ不定の位置に動かされます。もしそれをするならば、正常な方法で「同調」するでしょう。</p>
<p>シーンをこのモードに記憶することはできません。これが許されない主要な理由は、なぜなら複数のフェーダー調整の上書きのほとんどのケースは、要求されない増加分のバーチャルフェーダーポジション変化を結果として生じるフェーダーは調整をされています</p>	<p>シーンを記憶する時には、情報はシーンメモリーにロードされ、いつも LED により表示されたとおりになります。もしフェーダーがフェーダー分離またはオートメーションセーフスイッチにより分離されたとしても、これはまだあてはまっています。</p>

上記のテキストからあなたが見ることができるコンソール内のフェーダーをコントロールする多くの種々の方法です。これらは正当でないか、または、良くない方法および最もよい方法は、具体的なアプリケーションとユーザー好みに多くに依存します。それはまったくそのとおりで、選ばれた方法は、ユーザーはより多くの信用を時間と共に得て、システムにおいて、性能はより規則的であり、試演されます。

以下の推薦はガイドだけとして意図しています：

1. REAL FADER STORE AND RECALL MODES

ショーおよび早いリハーサルの中にイニシャルの設定のために使われます。また、事前のセットアップも可能ではなかった状況のために使われます。オートメーションメモリーに記憶されているフェーダーポジションが現実のフェーダーに従っているので、どのような調整でも上書き前に、それらを正しく設定されているか、気をつけなければなりません。

2. VIRTUAL FADER STORE MODE

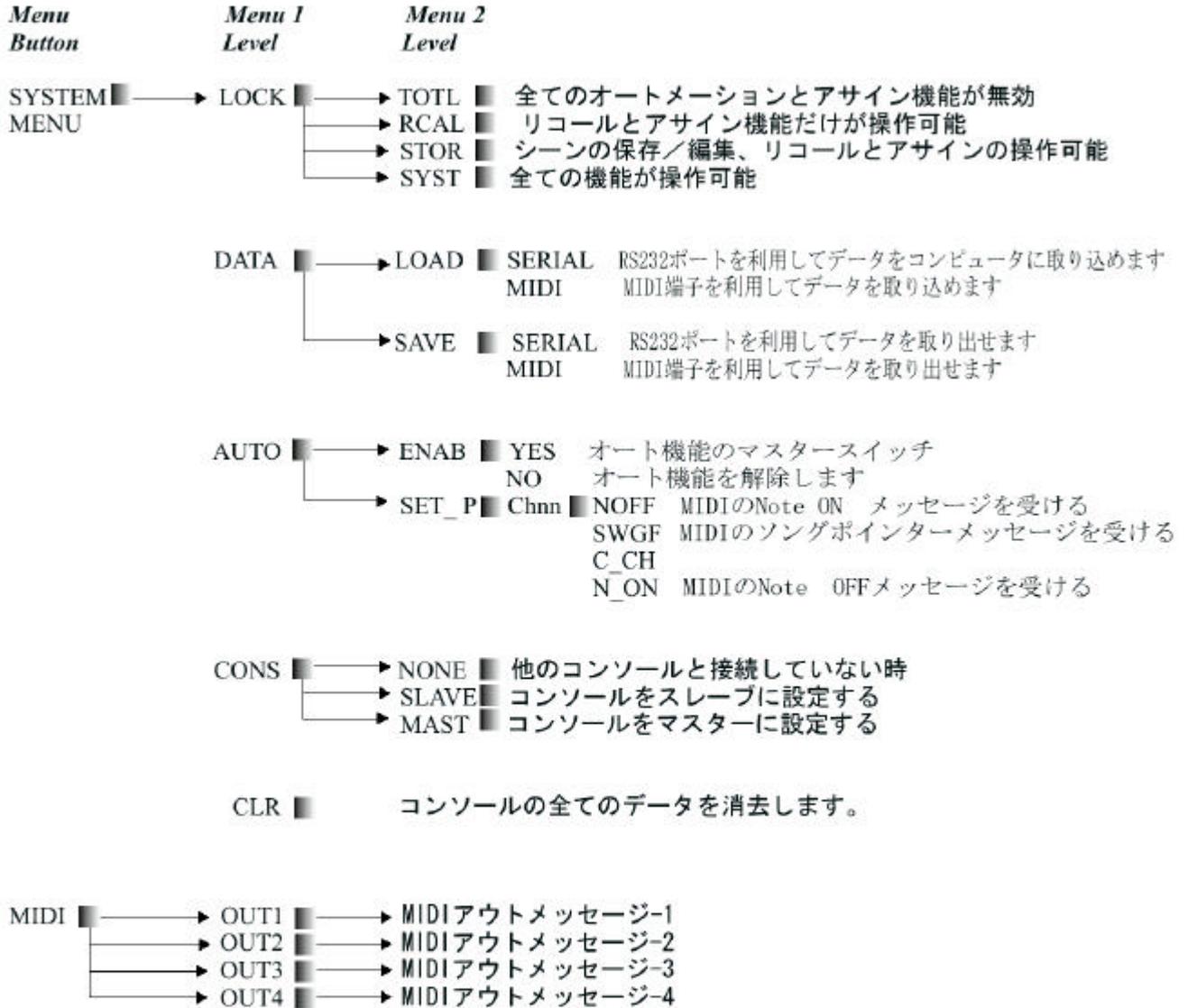
リハーサル後やショー中に開催地条件または追加による夜により夜から大きい変更があり得る時に使用します。呼び出された個々のシーンは、より優勢条件に適するために記録されたけれども、それは調整が必要であるかもしれません。調整はクリアで、必要であるバーチャルフェーダーから速やかに現実のフェーダーが引き継いで操作できます。上書きは、オートメーションメモリーに素晴らしい曲データを容易に記録することを可能にします。

3. VIRTUAL FADER RECALL MODE

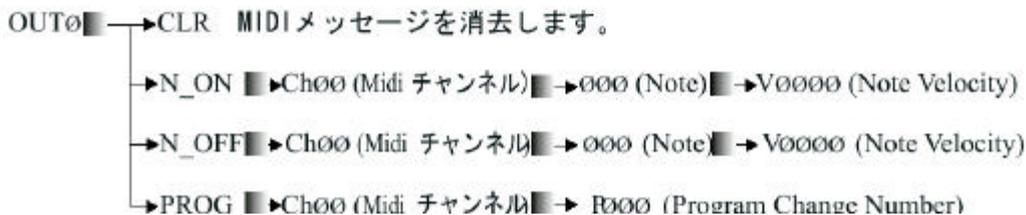
よく試演されて、予測できるイベントとショーのために使われます。呼び出された個々のシーンは、記憶されているシーンにプラスして、もし調整が必要なフェーダーがあるなら現実のフェーダーによりオフセット調整を与えることができます。それらがオペレータにより解除されている時間は、次の場面にされるまでどのような調整でもアクティブです。上書きはできません。

HERITAGE MENU OVERVIEW VER 1.02

(Key ■ このシンボルはCONFIRMボタンを押すことを示します)



MIDI アウト サブメニュー：
(øは、数字を示します。)



AUTOMATION & ASSIGNMENT MANUAL

コンソールのロック状態を解除するには

コンソールの AUTOMATION & ASSIGNMENT オペレーションにロック掛けるためには、AUTOMATION SYSTEM の SYSTEM ボタンを押し UP/DOWN ボタンで LOCK とディスプレイ表示が出るまで移動して、CONFIRM ボタンを押します。コンソールのオペレーションレベル (Heritage Menu Overview 参照) を UP/DOWN ボタンで選び、CONFIRM ボタンを押します。

コンソールにロック状態にするには

コンソールの AUTOMATION & ASSIGNMENT オペレーションをロック状態にするためには、AUTOMATION SYSTEM の SYSTEM ボタンを押し、UP/DOWN ボタンで LOCK とディスプレイ表示が出るまで移動して、CONFIRM ボタンを押します。UP/DOWN ボタンで TOTL とディスプレイ表示が出るまで移動して、CONFIRM ボタンを押します。

VCA アサイン Mute アサイン Fader ポジション

(オペレーションレベルを TOTL 以外の時のみ設定可能です。)

VCA グループ アサインをするには

MODE SWITCHES の LOCK を解除してください。(LOCK ボタンの LED が消えた状態)
MODE SWITCHES の VCA ボタンを押してください。(VCA ボタンの LED が点いた状態)
ASSIGN KEY で、セットしたい マスター-VCA のボタン (1~10) を選び、ボタンを押します。
すばやく、アサインボタンを押したときは、1つしかアサインされませんが、他の ASSIGN KEY を 0.25 S 以上押し続けることにより複数同時にアサインを行うことができます。
また、複数アサインの状態を解除したいときは、ほかの ASSIGN KEY ボタンを押すか、アサインされているボタンをもう一度 1つ押してください。
マスター-VCA にセットをしたい INPUT を、INPUT FADER の上に有る SET ボタンを押すことにより設定することが出来、INPUT FADER 横のランプが点灯表示します。もしチャンネルの SET ボタンをすばやく押したときは、そのマスター-VCA のチャンネルが、設定又は、追加させます。もしその SET ボタンを長く押し続けた場合、その選んだ VCA は設定され、他のアサインは解除されます。
また ASSIGN KEY のマスター-VCA を何もアサインしない状態で、各チャンネルの SET ボタンを押し続けると、そのチャンネルの VCA アサインは、全て解除されます。

MUTE グループ アサインをするには

MODE SWITCHES の LOCK を解除してください。(LOCK ボタンの LED が消えた状態)
MODE SWITCHES の MUTE ボタンを押してください。(MUTE ボタンの LED が点いた状態)
ASSIGN KEY で、セットしたい マスター-MUTE のボタン (1~10) を選び、ボタンを押します。
すばやく、アサインボタンを押したときは、1つしかアサインされませんが、0.25 S 以上押し続けることにより複数同時にアサインを行うことができます。
また、複数アサインの状態を解除したいときは、ほかの ASSIGN KEY ボタンを押すか、アサインされているボタンをもう一度 1つ押してください。
マスター-MUTE にセットをしたい INPUT を、INPUT FADER の上に有る SET ボタンを押すことにより設定することが出来、INPUT FADER 横のランプが点灯表示します。もしチャンネルの SET ボタンを、すばやく押したときは、そのマスター-MUTE のチャンネルが、設定又は、追加させます。もしその SET ボタンを長く押し続けた場合、その選んだ MUTE は設定され、他のアサインは解除されます。
また ASSIGN KEY のマスター-MUTE を何もアサインしない状態で、各チャンネルの SET ボタンを押し続けると、そのチャンネルの MUTE アサインは、全て解除されます。

FADER POSITION

MODE SWITCHES の LOCK を解除してください。(LOCK ボタンの LED が消えた状態)
MODE SWITCHES の FADER ボタンを押してください。(FADER ボタンの LED が点いた状態)
INPUT FADER/VCA FADER 横のランプが点灯/点滅をして、シーンに記憶されているレベル (FADER の位置) を表示します。
(Virtual fader recall mode の時と、Normal Mode の時では、FADER POSITION の表示が違います)

シーンの記憶

メモリーナンバーを決めて、記憶を試みる

ディスプレイのナンバーの変更をする方法として ACT/SCENE CO ボタンを押すことによりナンバーの桁を選ぶことが出来、ディスプレイ内の ACT/SCENE のランプが点灯する桁を UP/DOWE ボタンで変更することが出来ます。それぞれのモードで 00-99 の間を移動できますが、0000 の表示の時に DOWN ボタンをもう一度押すことにより、9999 に移動することも出来ます。

記憶したいナンバーへ移動をした後、STORE ボタンを押しディスプレイに DONE と表示され、そのナンバーに記憶が行われた事を示します。

また、STORE ボタンを押したとき、OVR STOR とディスプレイに表示されたときは、選んだナンバーに別のシーンが記憶されています、上書きをして良い場合は、CONFIRM ボタンを押して記憶をして頂くか、CANCEL ボタンを押して、別のナンバーを選び、STORE ボタンで再び記憶を行ってください。

注) シーンナンバー0000 はシーンの記憶/上書きは出来ません。

MIDI (プログラムチェンジ)

MIDI ボタンを押すことにより MIDI 設定に入ることが出来ます。

UP/DOWN ボタンで MIDI OUT1-4 設定に入ることが出来ます (Heritage は、最大 4 系統の MIDI OUT メッセージを同時に送ることが出来ます)、CONFIRM ボタンで設定できます。

UP/DOWN ボタンで、ディスプレイが PROG 表示になるまで移動をして、CONFIRM ボタンで設定できます。

UP/DOWN ボタンで、MIDI チャンネル、プログラムナンバーを決めます。再び MIDI ボタンを押すことにより MIDI メニューから、出ることが出来ます。

MIDI メッセージをシーンに記憶させるため、STORE ボタンを押し、CONFIRM ボタンを押してください。

シーンのインサート

記憶したいシーンを、記憶したいナンバーに ACT/SCENE UP/DOWN を使ってディスプレイ表示させ INSERT ボタンを押すことにより、選ばれたナンバーに記憶され、従来記憶されていたシーンは、1 つ繰り上がったナンバーにすべて移動します。

シーンのコピー

コピーをしたいメモリーナンバーは、ACT/SCENE UP/DOWN を使ってディスプレイに呼び出し、NOW ボタンを押して呼び出すか、LAST/NEXT ボタンで呼び出してください。

COPY ボタンを押し、コピー先のメモリーナンバーは、ACT/SCENE UP/DOWN を使ってディスプレイに呼び出し COPY ボタンを再び押し、良ければ STORE、メモリーナンバーのどの変更をしたければ CANCEL ボタンを押してください。

プレビューシーン

現在呼び出されているシーンの設定状態をそのまま保ちながら、他のシーン設定状態との比較が出来ます。

CHECK ボタンを押し、ACT/SCENE UP/DOWN を使ってディスプレイに他のシーンナンバーを呼び出すだけで、そのシーンナンバーの設定の状態にコンソールの LED などが点灯/点滅をします。

プレビューモードから出るには、再び CHECK ボタンを押してください。

シーンの呼び出し

記憶されているシーンの呼び出し方法は、3 通り有ります。

LAST/NEXT ボタンを使ってシーンナンバーの順番に呼び出す方法

ACT/SCENE UP/DOWN を使ってディスプレイに呼び出したいメモリーナンバーを表示して NOW ボタンを押して、呼び出す方法。

1 ~ 10 の FAST SCENE KEY にシーンを割り当て、呼出す方法。

FAST SCENE KEY への割り当て方

1 ~ 10 の FAST SCENE KEY に割り当てたいメモリーナンバーを呼出します。

COPY ボタンを押し、設定したい FAST SCENE KEY (1 ~ 10) のボタンを押します。

ディスプレイに DONE と表示がされ、設定がされた事を示します。

FAST SCENE KEY の消去

消去したい FAST SCENE KEY のナンバーのボタンを押し続けてください。
ディスプレイに YES/NO 表示の点滅が始まります、消去して良ければ CONFIRM ボタンを押し、行わないならば CANCEL ボタンを押ししてください。

シーンの消去

消去したいシーンを呼出すか、ACT/SCENE UP/DOWN を使ってディスプレイに呼び出し DELETE ボタンを押します。CONFIRM ボタンを押ししてください。行わないならば CANCEL ボタンを押ししてください。

MIDI の割り当て：

MIDI チェンジに反応するためのコンソールも設定：

コンソール設定は、「SYSTEM」ボタンを押した後に、「AUTO」サブメニューを経てアクセスできます。このサブメニューオプションは「SYS」ロックモードの時に設定が可能です。

「AUTO」に選択後、2つのサブメニューがあります：

ENAB- (可能にする)、これは、この機能のマスタースイッチであり、「はい」または「いいえ」に設定できます。このスイッチはトグルしていますがこの機能のために他のセットアップパラメータは削除されません。
SETP - (セットアップ)、これは、私達が、この機能のために使われる実際の MIDI パラメータを設定する所です。これらのパラメータは、コンソールがそれに反応し、必要な作動 / 場面数を解釈するという MIDI のコマンドを定義します。設定できる 2 つのパラメータは次の通りです：

MIDI コマンド、これは、以下の MIDI コマンドのうちのどれかであることを確認してください：

N ON - (Note ON)
NOFF - (Note OFF)
SNGP - (SONG Pointer)

MIDI チャンネル、これは、可能な全部で 16 チャンネル選択可能で、ディスプレイで CH 01-CH 16 をカバーします。

注：

1.act/scene ナンバーを変更するために外部の MIDI の要求に反応するために、以下の条件が必要です。：

「オート-ENAB」メニュー設定は、「YES」に設定されなければなりません。
コンソールは「TOTL」(トータル)ロックモードに有ってはなりません。
コンソールは、どのようなメニューオペレーションでも実行されてはいけません。

MIDI機器をセットアップします：

コンソールにその ACT / SCENE を自動的に変更させるように、MIDI コマンドは事前にプログラムコマンド&チャンネル (コンソールに設定される) を使って設定することができます。実際の ACT / SCENE ナンバーは、送られる MIDI コマンドデータに符号化されます。

必要な MIDI のコマンドデータは、MIDI のコマンドパラメータを次の通り設定することによって設定できます：

Note ON/OFF：これらの MIDI のコマンドは 2 つのパラメータを次の通り持っています：
Note、このパラメータは必要な「ACT」数と等しく、
個々の Note 数は当量を持っています (以下のシートを見てください)
ベロシティー、このパラメータは、必要な「SCENE」数と等しいです。

例：ACT 20、SCENE 44 の変化プログラムを作るために、-Note を G#-1 に Velocity を 44 にセットしてください。

Song-Pointer、このコマンドナンバーは値であり、「ACT」&「SCENE」を結合させた数と等しい。

例：ACT 45、SCENE 02 の変化プログラムを作るために、-値を 4502 に設定してください

MIDIの「NOTE」数の値のルックアップ・テーブルです。

NOTE	OCTAVE										
	-2	-1	0	1	2	3	4	5	6	7	8
c	0	12	24	36	48	60	72	84	96	108	120
c#	1	13	25	37	49	61	73	85	97	109	121
d	2	14	26	38	50	62	74	86	98	110	122
d#	3	15	27	39	51	63	75	87	99	111	123
e	4	16	28	40	52	64	76	88	00	112	124
f	5	17	29	41	53	65	77	89	01	113	125
f#	6	18	30	42	54	66	78	90	02	114	126
g	7	19	31	43	55	67	79	91	02	115	127
g#	8	20	32	44	56	68	80	92	03	116	-
a	9	21	33	45	57	69	81	93	04	117	-
a#	10	22	34	46	58	70	82	94	05	118	-
b	11	23	35	47	59	71	83	95	06	119	-

Midi Sysex ダンプ:

リコールメモリーデータを、システムメニューからUP/DOWNキーを使ってDATAを選びCONFORMを押すことにより、コンソールとMIDI機器又は、MIDAS (MDF3MIDIファイル) から入手可能なウィンドウズソフトウェア間で保存することができます。UP/DOWNキーを使い、SAVEまたはLOADをCONFIRMを押すことで選ぶことができます。これらの通信ポートはMIDI (MIDIポートはコンソールのリアに) またはRS232の2つあります。(ソフトウェアは、Web Site:www.midasconsoles.comで入手可能です) UP/DOWNボタンを使ってMIDIまたはSERIALを選び、CONFIRMを押してください。画面は、その時、実行されている機能を示し、終了した時に、ユーザーに通知します。

Heritageからメモリーをファイルに保存します。

ヌルモデムケーブルを接続してください。

ショーメニューを選び、『Download From Console』をクリックしてください。ウィンドウは開き、Commポートをセットアップします。

メッセージはWaiting for Show dataと表示されます。

Heritageの『SYSTEM』メニューを選び、『DATA』にスクロールしてください。『CONFIRM』を押し、そして、『SAVE』にスクロールし、『CONFIRM』を押してください。そしてRS232にスクロールをして『CONFIRM』押してください。Heritageからのショーメモリーはコンピュータにロードされます。データ転送が完全な時には、H3000は、STORE OKを確認するために『CONFIRM』を押します。

Hsutilのショーメニューを選び、ファイルするために保存をクリックしてください。

プロンプトは1つのショーネームに対して1つ付けてください。ファイルの種類のは*.shwと付けてください。OKをクリックしてください。ファイルは保存されます。

Heritageにショーデータをダウンロードします。

ヌルモデムケーブルを接続してください。

ショーメニューを選び、『Load From File』をクリックしてください。

ブラウザ機能選択を使い あなたが、コンソールにダウンロードしたいショーファイルを選びOKをクリックします。ウィンドウが開き、あなたにloading is completeと聞いてきます、OKをクリックして下さい。

Hsutilのショーメニューを選び、Upload to consoleをクリックしてください。

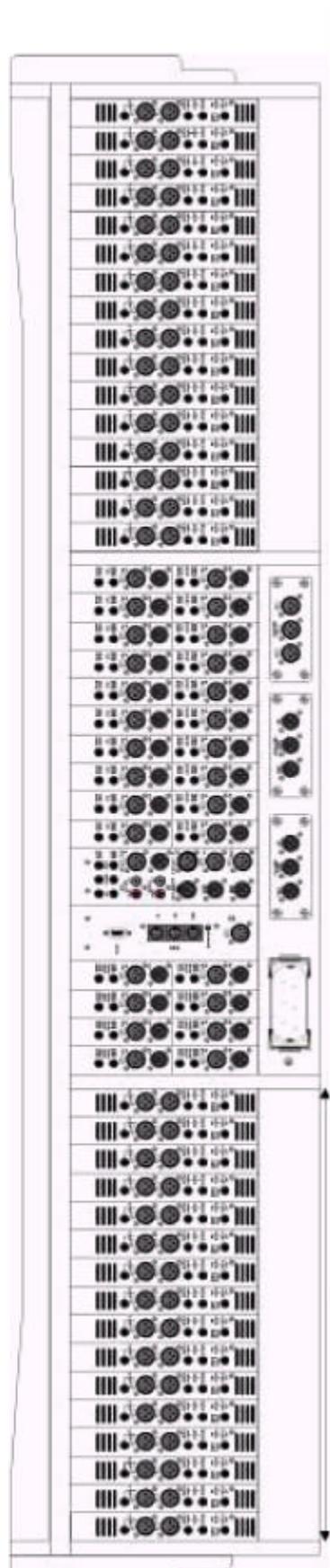
コンソールが用意できている時には、ウィンドウは、あなたにアップロードを行ってよいかを開きます。

HeritageのSYSTEMメニューを選び、スクロールして『DATA』を選び『CONFIRM』を押してください。スクロールして『LOAD』を選び『CONFIRM』を押してください。RS232にスクロールし、『CONFIRM』を押してください。『Upload』ボタンをクリックしてください。

ファイルがダウンロードされた時には、Heritageは、『CONFIRM』を押すように、あなたを尋ねてきます。コンピュータからのショーメモリーは現在Heritageにロードされました。

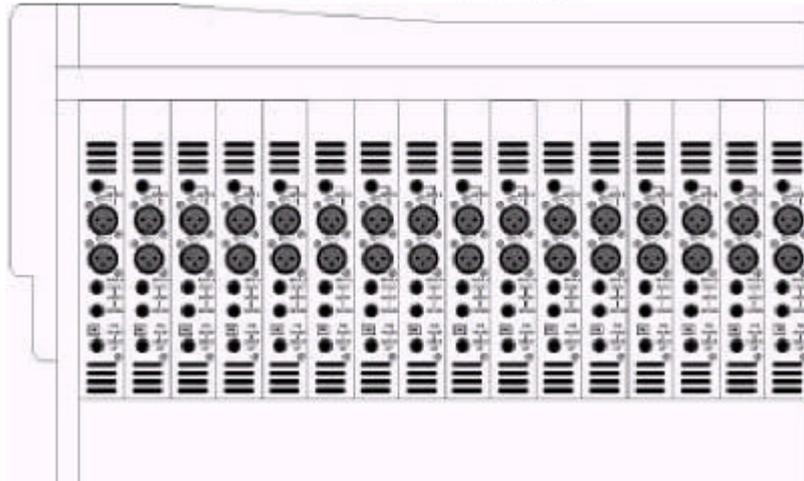
Heritage 1000 Back Panel

32 Input channel

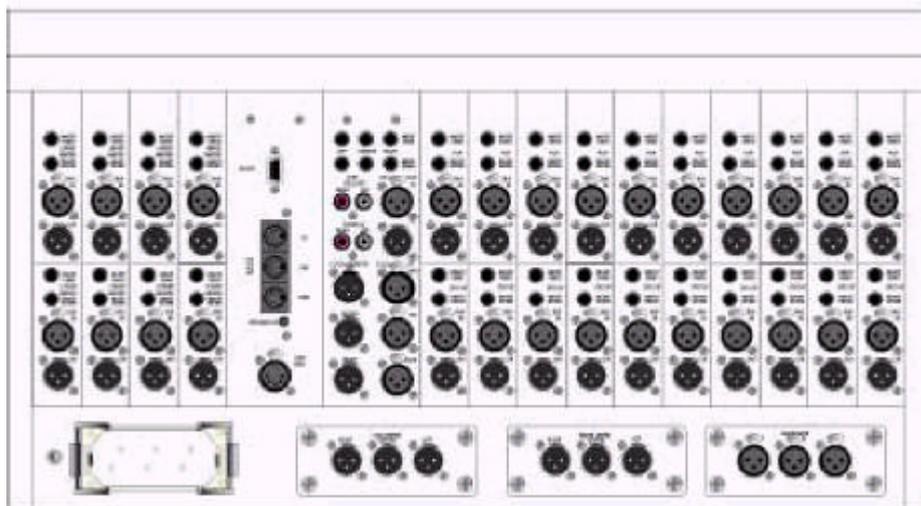


これらの16個のインプットは、デュアルのマトリックスモジュールに個々を入れ替えることができます。

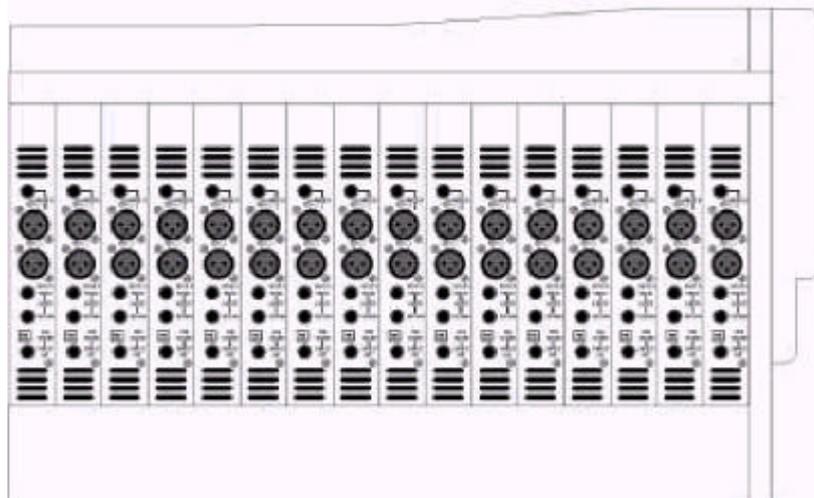
Rear Panel Left View



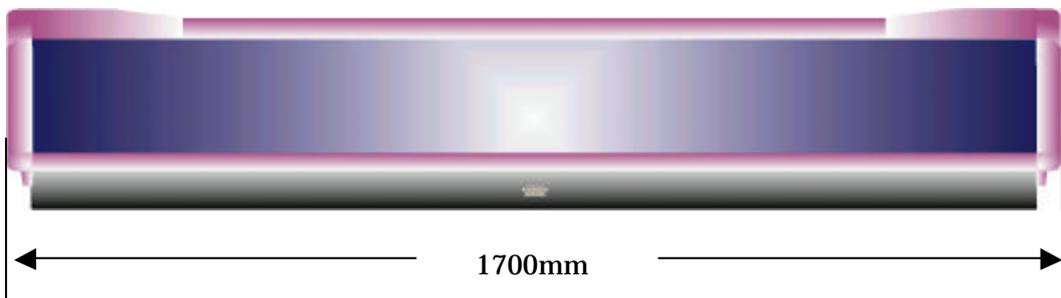
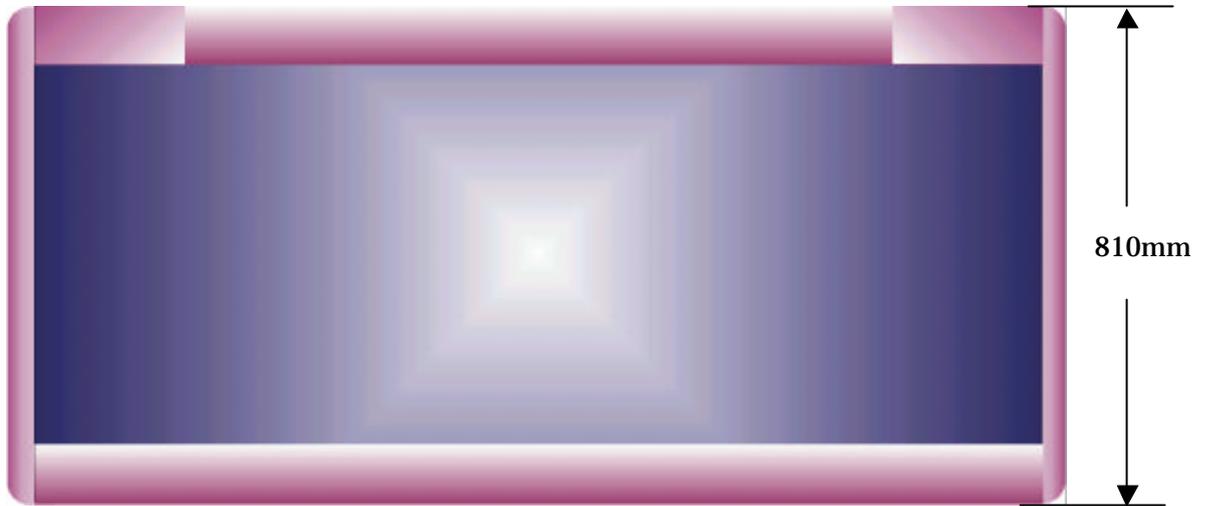
Rear Panel Centre View



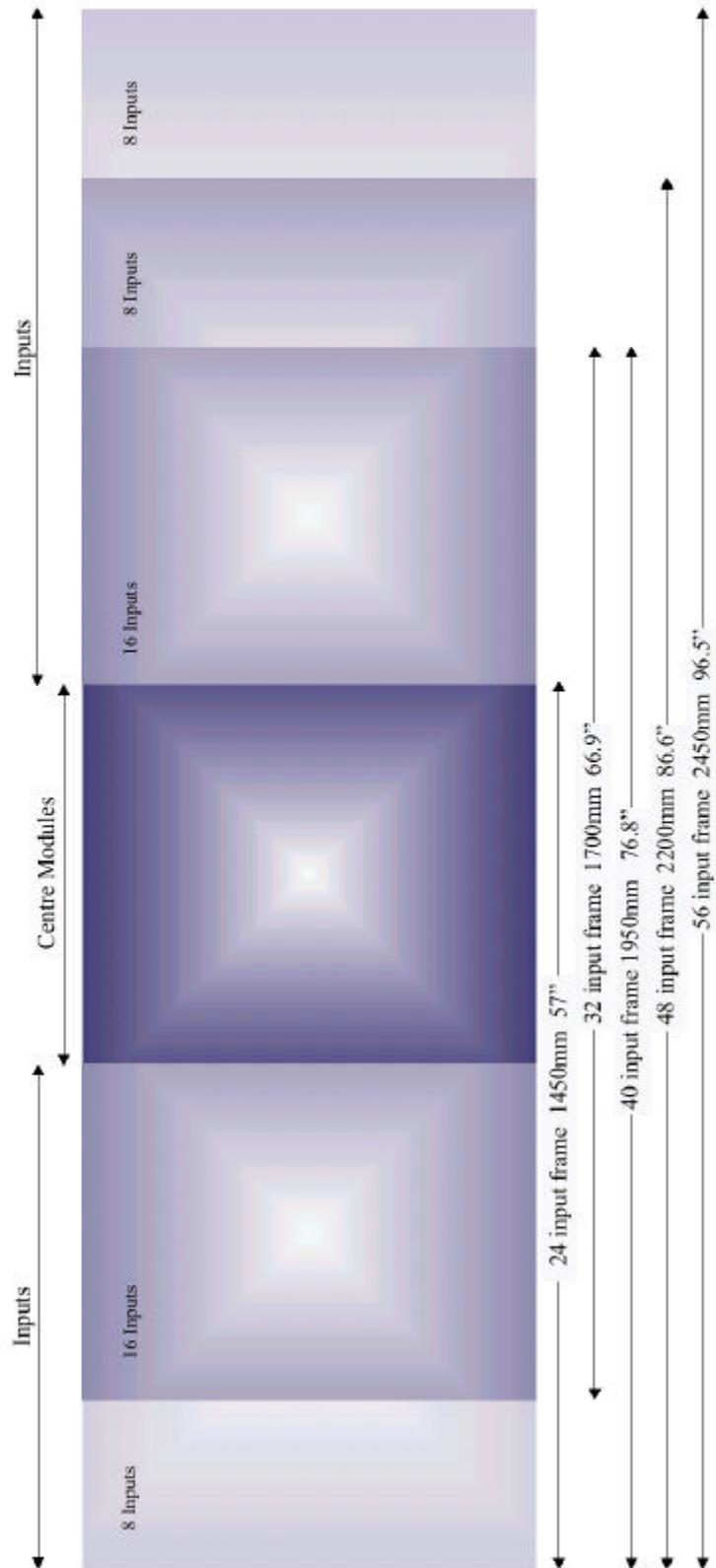
Rear Panel Right View



HERITAGE 1000 FRAME MEASUREMENTS



HERITAGE 1000 FRAME LAYOUT MEASUREMENTS



HERITAGE 1000仕様および概要

1、Heritage1000は、26バスと13 x 8のマトリックス出力を持っています。バスは次の通りです：

10	オーディオグループ	= 10
6	モノ AUX	= 6
2	ステレオ AUX	= 4
1	ステレオマスター	= 2
1	モノマスター	= 1
1	ステレオ AFL	= 2
1	モノ PFL	= 1

合計 = 26

2. Heritage1000は、10 オートミュートサブグループと10 VCAサブグループにVCAサブグループミュートも含まれます。

3. Heriatge1000は、24 ~ 56の入力チャンネルを持っています。

4. Heriatge1000は、合計134 (48入力コンソール) のXLR入力を持っています、内容は次の通りです。：

48	チャンネルのマイク入力
48	Bチャンネルのマイク入力
10	グループバスサブ入力
10	AUXバスサブ入力
8	マトリックスバスダイレクト入力
3	ソロバスサブ入力
2	外部入力 (2トラックリターン)
3	マスターバスサブ入力
1	トークマイク入力
1	トーク外部入力

5. Heriatge1000は、合計38のXLR出力を持っています、内容は次の通りです。：

10	オーディオグループ出力
10	AUX出力
8	マトリックス出力
3	マスター出力
3	ソロ出力
3	ローカル出力
1	トーク外部出力

6. Heriatge1000は、合計254 (48入力コンソール) の1/4 インチバランスインサートを持っています、内容は次の通りです。：

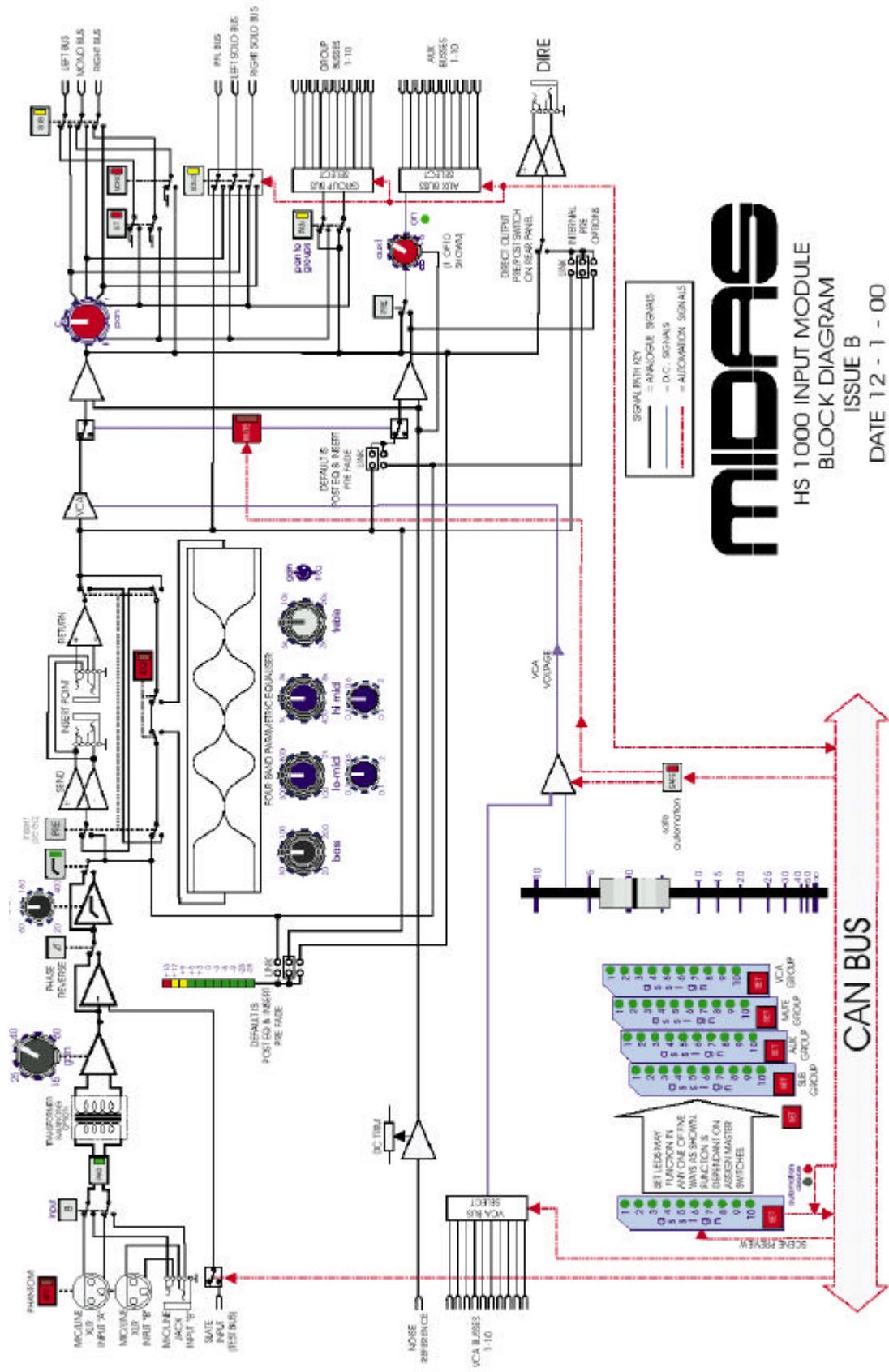
48	入力チャンネルインサートセンド
48	入力チャンネルインサートリターン
10	オーディオグループインサートセンド
10	オーディオグループインサートリターン
10	AUXインサートセンド
10	AUXインサートリターン
8	マトリックスインサートセンド
8	マトリックスインサートリターン
3	マスターインサートセンド
3	マスターインサートリターン
(48	チャンネルライン入力)
(48	チャンネルダイレクト出力)

7. Heritage1000は、ミックスコントロールのために71（48入力コンソール）のロングタイプフェーダーを持っています。
8. Heritage1000は、合計1536（48入力コンソール）のオートメーションスイッチ機能を持っています、内容は次の通りです。：
 - 480 入力チャンネルAUXアサインスイッチ
 - 480 入力チャンネルVCA サブグループアサインスイッチ
 - 480 入力チャンネルミュートサブグループアサインスイッチ
 - 48 入力チャンネルミュートスイッチ
 - 10 オーディオサブグループミュートスイッチ
 - 10 AUXミュートスイッチ
 - 10 オートミュートスイッチ
 - 10 VCA マスターミュートスイッチ
 - 8 マトリックスミュートスイッチ
9. Heritage1000は、合計70のピークプログラムメーターを持っています、出力に20LEDセグメント、入力に11LEDセグメントを搭載

HERITAGE 1000 技術仕様書

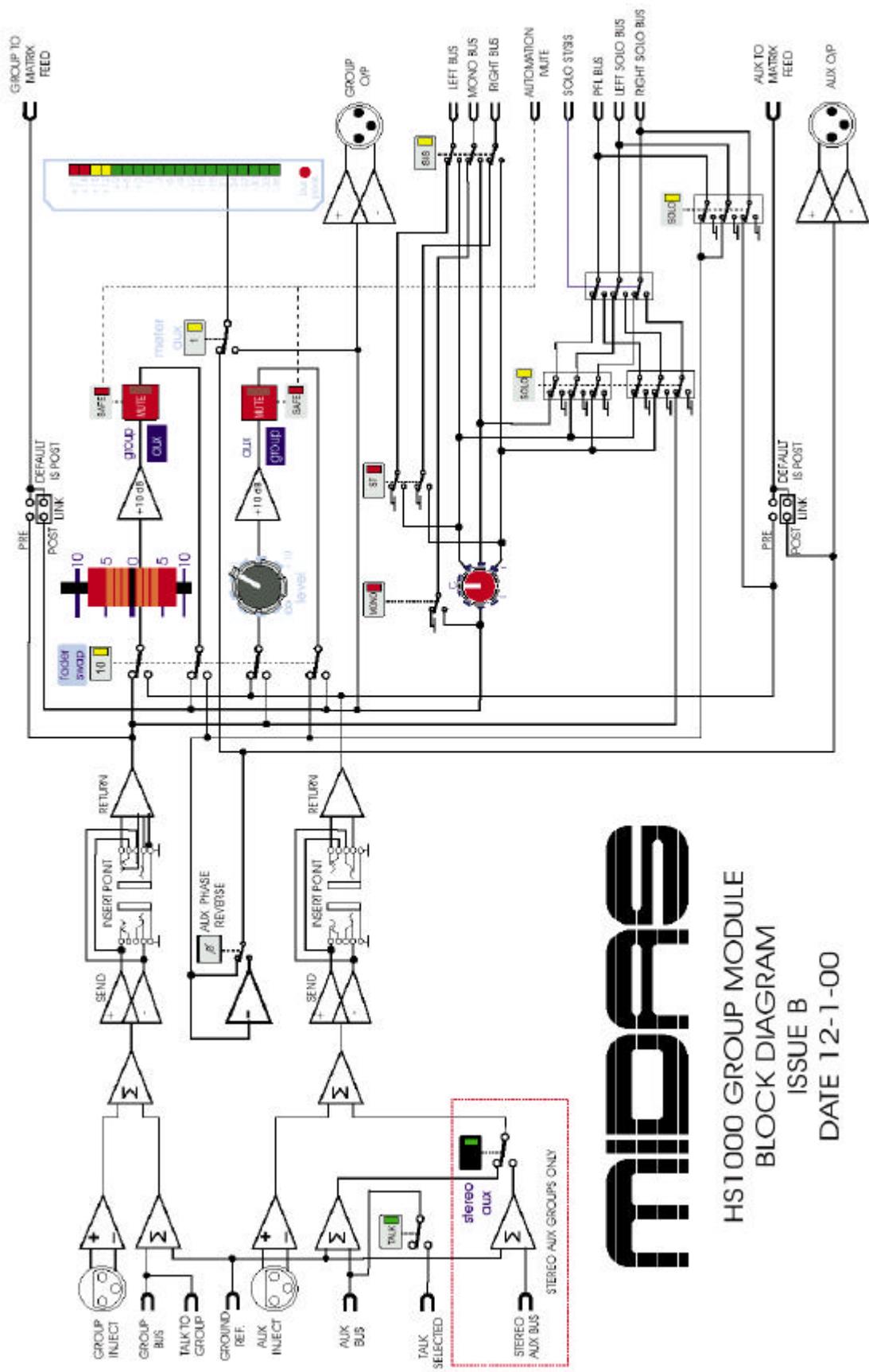
入力インピーダンス	マイク	2k バランス
	ライン	20k バランス
入力ゲイン	マイク	継続的可変 +15dB ~ +60dB
	マイク+パッド	継続的可変 -15dB ~ +30dB
	ライン入力レベル	0dB
最大入力レベル	マイク	+ 6dBu
	マイク+ パッド	+ 31dBu
	ライン入力レベル	+ 21dBu
CMR (1kHz)	マイク (ゲイン+40dB)	> 80dB
	マイク+パッド (ゲイン0dB)	> 50dB
周波数特性 (20Hz ~ 20kHz)	マイクからミックス (gain + 40dB)	+ 0dB ~ - 1dB
ノイズ(20Hz ~ 20kHz)	マイク (EIN ref. 150) (gain + 60dB)	- 128dBu
System Noise (20 to 20kHz)	合計したノイズ (48チャンネルフェーダーを下げた状態)	- 80dB
	ラインからミックスノイズ (48チャンネルフェーダー0dB、パンはセンター)	- 75dB
歪み (1kHz)	マイクからミックス (+ 40dBゲイン、0dBu出力)	< 0.03%
クロストーク (1kHz)	チャンネルからチャンネル	< - 90dB
	ミックスからミックス	< - 90dB
	チャンネルからミックス	< - 90dB
	最大フェーダーアッテネーター	> 80dB

出力インピーダンス	全てのライン出力	50 バランスソースドライブ > 600 ドライブ > 8
	ヘッドホン	
最大出力レベル	全てのライン出力	+ 21dBu
	ヘッドホン	+ 21dBu
ノーマル信号レベル	マイク	- 60dBu ~ + 10dBu
	ライン	0dBu
	ヘッドホン	+ 10dBu
イコライザー	ハイパススロープ	12dB / Oct
	ハイパス周波数	連続可変、-3dBポイント 20Hz ~ 400Hz
	トレブルゲイン	連続可変 +15 dB ~ -15dB センタークリック= 0dB
	トレブルシェルピング周波数	連続可変、-3dBポイント 1k ~ 20kHz
	ハイミッドゲイン	連続可変 +15 dB ~ -15dB センタークリック= 0dB
	ハイミッド周波数	連続可変 400Hz ~ 8kHz
	ハイミッド帯域幅	連続可変 0.1 Oct. ~ 2 Oct センタークリック= 0.5 Oct
	ローミッドゲイン	連続可変 +15 dB ~ -15 dB センタークリック= 0dB
	ローミッド周波数	連続可変 100Hz ~ 2kHz
	ローミッド帯域幅	連続可変 0.1 Oct. ~ 2 Oct センタークリック= 0.5 Oct
	ベースゲイン	連続可変 +15 dB ~ -15 dB センタークリック= 0dB
	ベースシェルピング周波数	連続可変、-3dBポイント 20Hz ~ 400Hz



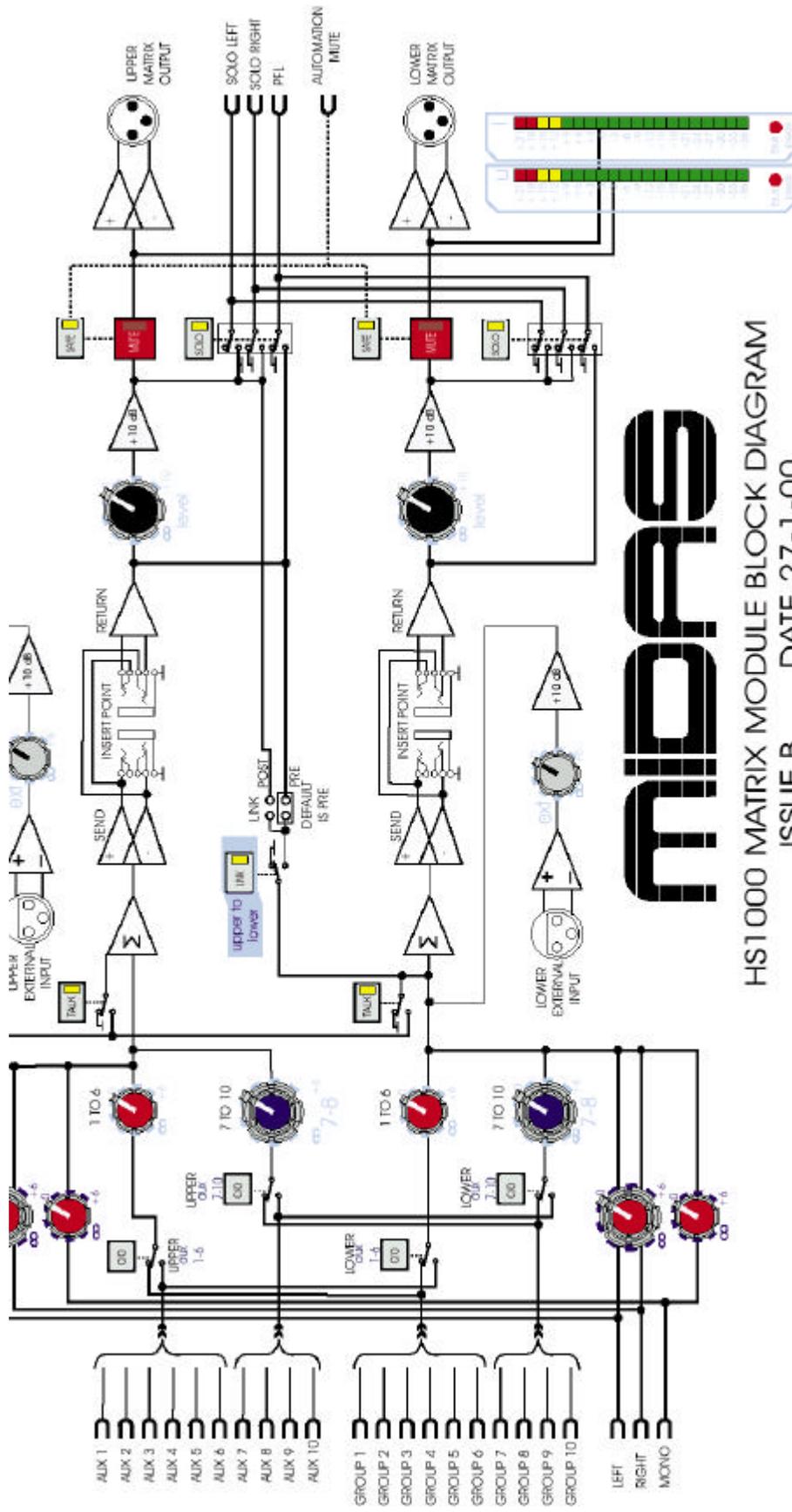
MIDPFS

HS 1000 INPUT MODULE
 BLOCK DIAGRAM
 ISSUE B
 DATE 12 - 1 - 00



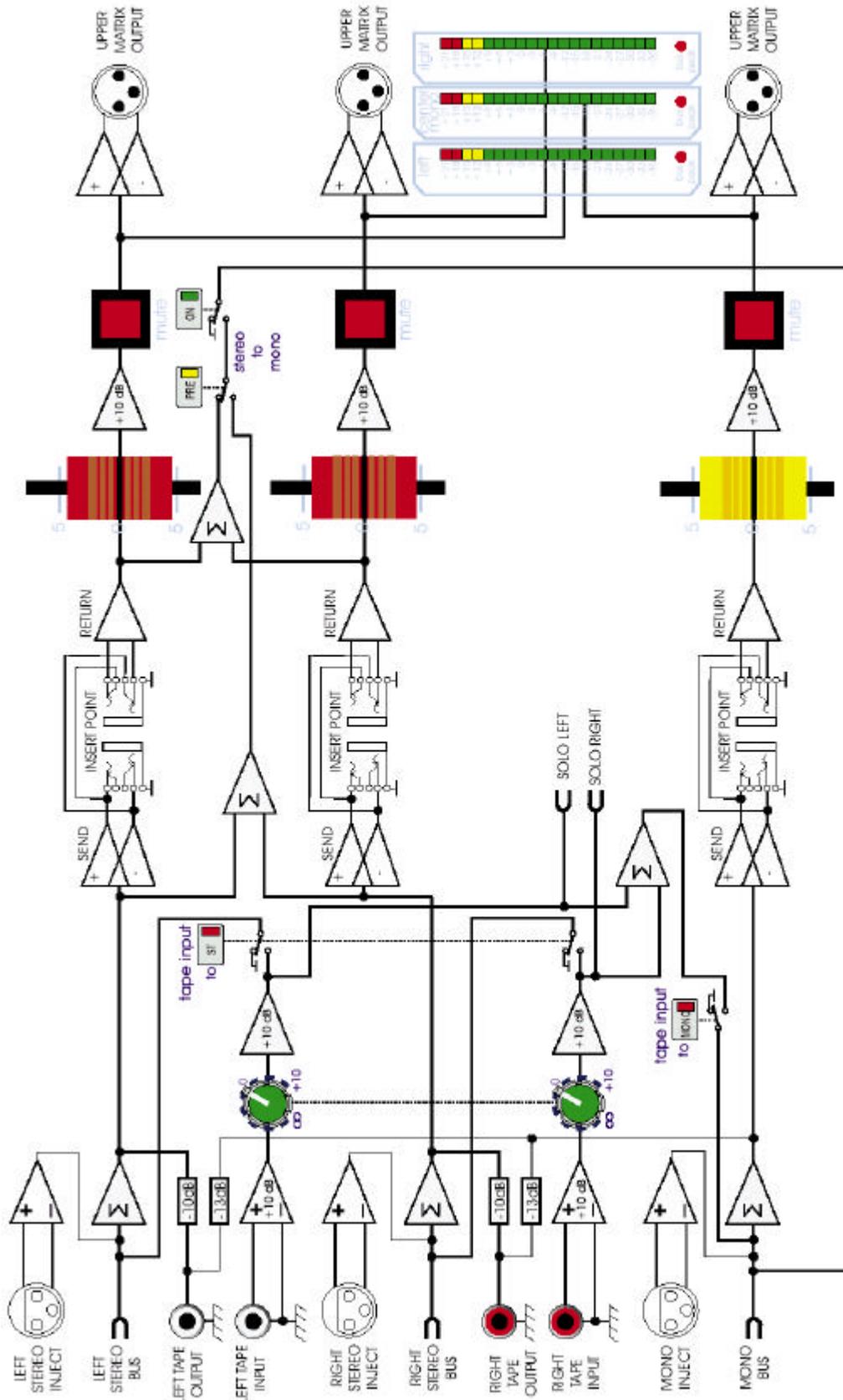
MIDOPS

HS1000 GROUP MODULE
 BLOCK DIAGRAM
 ISSUE B
 DATE 12-1-00



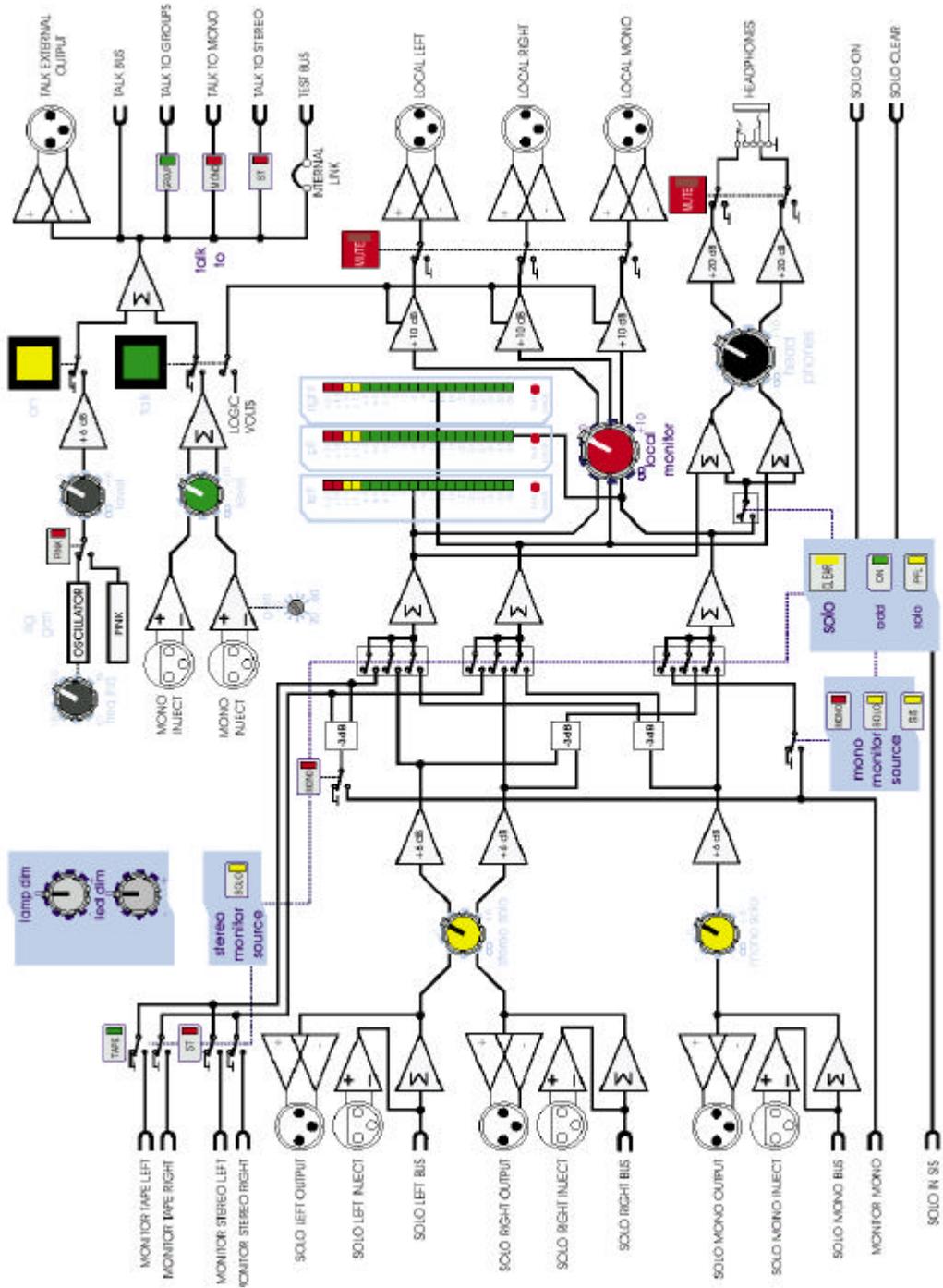
MIDFAS

HS1000 MATRIX MODULE BLOCK DIAGRAM
 ISSUE B DATE 27-1-00



MIPFS

HST1000 MASTERS MODULE BLOCK DIAGRAM
 ISSUE B DATE 13-3-00



MIOPAS
 HS1000 MONITOR MODULE BLOCK DIAGRAM
 ISSUE B DATE 13-3-00



Input Crib Sheet

Inputs
to _____

Notes:



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