



OPERATORS MANUAL

Version 3

Klark Teknik Group,
Klark Teknik Building,
Walter Nash Road,
Kidderminster.
Worcestershire.
DY11 7HJ.
England.

Tel:+44 (0) 1562 741515

Fax:+44 (0) 1562 745371

Website: midasconsoles.com

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

KLARK TEKNIK
SIGNAL PROCESSING BY DEFINITION

MIDAS
DESIGNED FOR A PURE PERFORMANCE

相似の宣言

私たち, Klark Teknik Group (UK) Plc

(Klark Teknik Building, Walter Nash Road, Kidderminster, Worcestershire, DY11 7HJ.)

は、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
Midas Heritage 3000				

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)
Generic Standard using EN55022 Limits and Methods	EN50081/1 and /2
Class B Conduct Emissions	EN55022
Class B Radiated Emissions	EN55022
Fast Transient Bursts level 4	EN61000-4-4
Static Discharge level 4	EN61000-4-2
Earth Continuity, Insulation at 500V	EN60204
	EN55013: 1990
	EN50082: 1992

Signed:.....

Date: 1st April, 1999

Name: Alex Cooper

Authority: Project Leader Klark Teknik Group (UK) Plc

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ければなりません。使用の際に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性能を維持するために観察しなければなりません：

電源の接続

コンソールは、その電源供給コネクタを経由してグラウンドに接地するように接続された電源で操作しなければなりません。

コントロールケーブルの接続

コンソールは高い品質シールドされたコントロールケーブルで操作されなければなりません。すべてのコネクタのシェルは、コンソールに差し込まれた時にシェルがシールドの替りになるように、金属性のコネクタを使用してください。すべてのグラウンド接続は「接続のページ」において示されたようにしなければなりません（次のページ）。

オーディオ信号の接続

コンソールは、高品質のシールドされたペアオーディオケーブルで操作されなければなりません。すべてのコネクタのシェルは、コンソールに差し込まれた時にシェルがシールドの替りになるように、金属性のコネクタを使用してください。すべてのグラウンド接続は「接続のページ」において示されたようにしなければなりません（次のページ）。

電界

もし聴感可能な周波数信号による電磁界においてコンソールが操作されるならば、S/N比率は低下するでしょう。最高60dBの劣化は、極端な条件の下で経験することが出来ます(3V/m、90%変調)。

設置

ミキシングコンソールを設置する時に、考慮する多くのポイントがあります。コンソールが開けられる前に、これらのポイントの多くは認識されていると思いますが、それらを繰り返すことが重要です。

場所

コンソールは、コンソールを置くスペース以上、自由なスペースがある場所に置かれるのが理想です。理想的に、涼しい場所が好まれ、近くに配電機器または他に電位の干渉を起こすソースが置かれることは好まれません。コンサートなどの人が流動的に動く場所では、人員配列をバリエードするようにして人々を防止し、コンソールを取り囲むための壁を作るべきです。

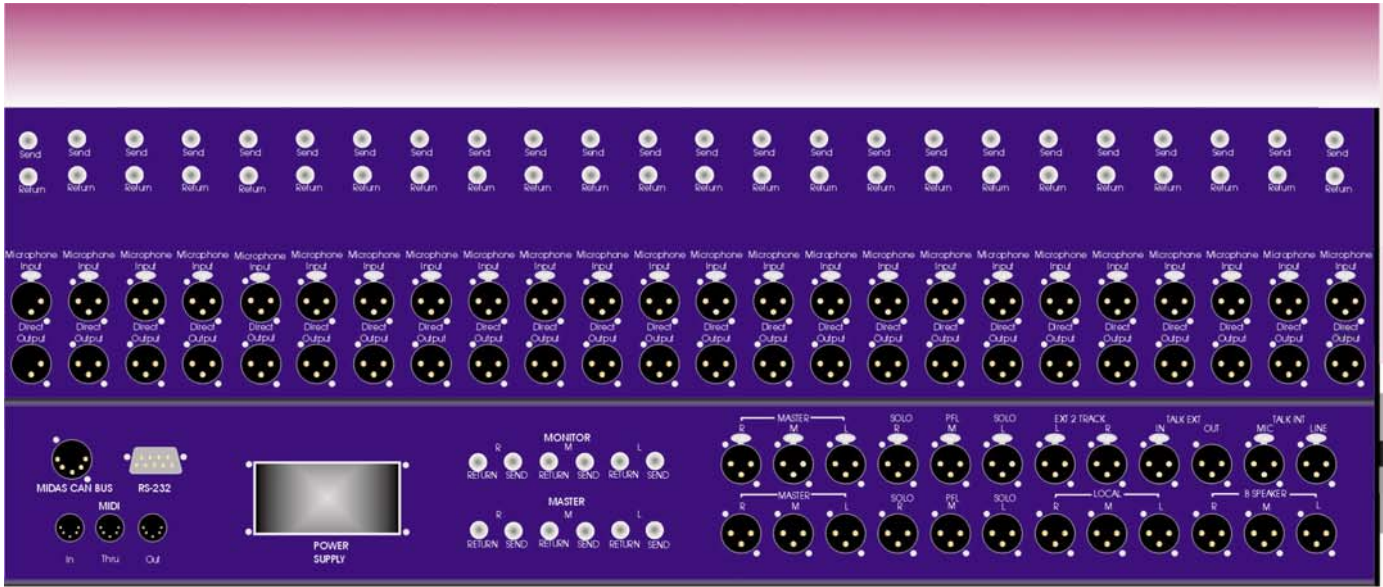
電源

パワーサプライは、コンソールから接続ケーブルが可能な限り遠くに置くことをお勧めします。それは適切な電源電圧であることが確認されてから、供給されたケーブルを使って電源コンセントに差し込むべきです。

電源は、決して、電源アース接続を切り離して操作さしてはなりません。

どうぞ、もし短絡するならば、電源が「致命的電圧」を電源電圧の超過に大いに含み、そのレールが、機器と配線を焼き切るかもしれない極めて大きい電流を生み出すことがあることに注意してください。すべてのテストとサービスは、有資格のエンジニアにだけにより受けなければなりません。

CONNECTORS



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

MIDI



THRU

OUT

IN

MIDI In

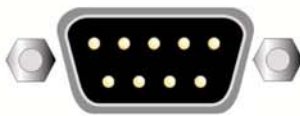
Pin 2: Ground
 Pin 4: In+
 Pin 5: In-

MIDI Thru

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

MIDI Out

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



RS-232

RS-232

Pin 2: Receive Data
 Pin 3: Transmit Data
 Pin 5: GND



CAN
 BUSS

Midas Can Bus

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

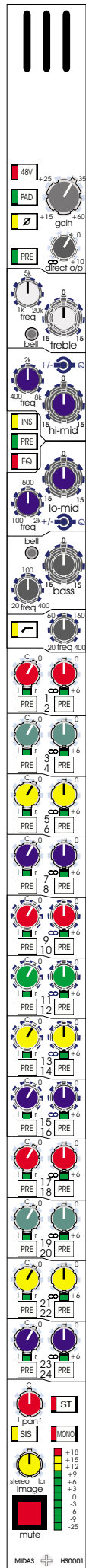
Tip: Hot
 Ring: Cold
 Sleeve: Ground

Contents

Midas HS0001 Mono Input Module	Page 1
Midas HS0003 Input Fader	Page 2
Midas HS0004 Stereo Input Module	Page 8
Midas HS0003 Input Fader	Page 13
Midas HS0011 Group Module	Page 15
Midas HS0013 VCA Master Fader	Page 19
Midas HS0021 Master Module	Page 21
Midas HS0031 Monitor Module	Page 25
Midas HS0041 Matrix Module	Page 29
Midas Automation	Page 32
Heritage Menu Overview Ver 2.08	Page 41
Heritage Back Panel	Page 50
Frame Dimensions	Page 52
Block Diagrams	
Input Module	Page 53
Group Module	Page 54
Matrix Module	Page 55
Master Module	Page 56
Monitor Module	Page 57
Heritage Overview and Statistics	Page 58
Heritage Technical Specifications	Page 60

MIDAS HS0001

Mono Input Module



48Vスイッチは入力コネクタにコンデンサマイクやDIに必要な48Vファンタム電源を供給します。

PADスイッチは、入力信号を25dB減衰させ、高出力のマイクやラインレベル信号の接続を可能にします。入力アンプがトランスカップリングの場合（オプション）、PADは超低域で飽和する危険を回避するのに役立ちます。

PHASEスイッチは入力アンプにおいて、位相を180°反転させます。

PREスイッチは、ダイレクトアウトがその入力チャンネルのインサート及び伊湖ランザの前から信号を取り出すように再構成します。PREインサートのダイレクトアウトは同時にPREミュートになることに注意してください。

TrebleFREQコントロールは、Trebleイコライザの作用する周波数レンジを1kHzから20kHzまで連続的に調整します。

TrebleBELLスイッチは、Trebleイコライザを伝統的なMIDASシェルビング特性からフル・パラメトリックに切り換えます。

HI-MID FREQコントロールは、ハイ・ミッドイコライザの作用する周波数を400Hzから8kHzまで連続的に調整します。

INSスイッチは入力インサートリターン信号を、入力チャンネルの信号経路に接続します。

EQスイッチは、イコライザを入力チャンネルの信号経路に接続します。

GAINコントロールは、入力アンプのゲインを+15dBから+60dBの範囲で連続的に調整します。

DIRECT O/Pコントロールは、ダイレクトアウトのレベルを+10dBからOFFの範囲で連続調整します。プリフェーダー信号から出力されます。

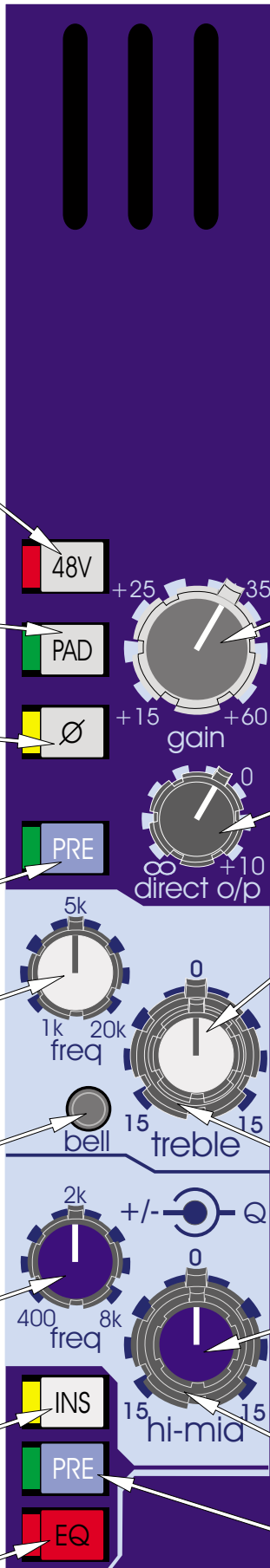
Treble（2軸ポットのトップ側）コントロールはセンタークリック位置を0dBとして、+15dBから-15dBのブースト/カットで連続調整できます。

trebleWIDTH（2軸ポットのボトム側）コントロールは、バンド幅を0.1から2オクターブの間で連続調整します。センタークリック位置では0.5オクターブとなります。これはBELLスイッチが押されている場合のみ操作できます。

HI-MID（2軸のポットのトップ側）コントロールはセンタークリック位置を0dBとして、+15dBから-15dBのブースト/カットで連続調整できます。

HI-MID WIDTH（2軸のポットのボトム側）コントロールは、バンド幅を0.1から2オクターブの間で連続調整します。センタークリックでは、0.5オクターブとなります。

インサート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、押さない時は、ポストEQ信号をそれぞれのインサートポイントに送るようにします。

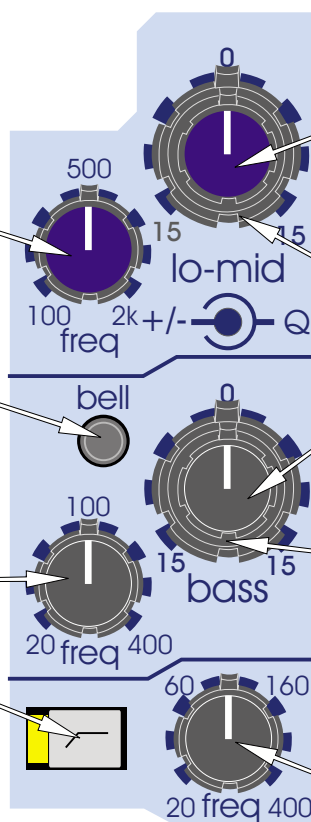


Lo-Mid FREQコントロールは、Lo-Midイコライザの作用する周波数帯域を100Hzから2KHzの間で連続調整します。

Bass-BELLスイッチは、Bassイコライザを伝統的なMIDASシェルビング特性からフル・パラメトリックに切り換えます。

Bass FREQコントロールはBassイコライザが作用する周波数帯域を20Hzから400Hzの間で連続調整します。

HI PASSスイッチは、インサートポイント及びイコライザの前で、フィルタを入力チャンネル信号経路に接続します。



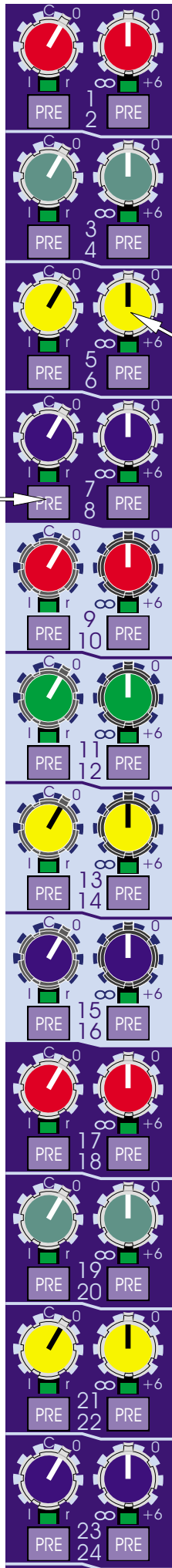
Lo MID (2軸ポットのトップ側) コントロールは、センタークリックを0dBとして、+15dBから-15dBのブースト/カットで連続調整します。

Lo Mid WIDTH (2軸ポットのボトム側) コントロールは、バンド幅を0.1から2オクターブの範囲で連続調整します。センタークリック位置では0.5オクターブとなります。

BASS (2軸ポットのトップ側) コントロールは、センタークリックを0dBとして、+15dBから-15dBのブースト/カットで連続調整します。

BassWIDTH (2軸ポットのボトム側) コントロールは、0.1から2オクターブの間でバンド幅を連続調整します。センタークリック位置では、0.5オクターブとなります。これはBELLスイッチが押された時のみ有効です。

HI PASS FREQコントロールは、フィルタ周波数を20Hzから400Hzの間で連続調整します。



AUX PERスイッチは、AUX Busモードの1つにある状態の時のみ操作できます。グループバスに送られる信号を、ポストフェーダーからプリフェーダーに切り換えます。ステレオAUXに設定された時には、右側のスイッチだけが有効です。

コンフィグレーション可能なGroupMIXコントロール(1から24)は、2つの機能を持っています；

i ノブを押す事により、バスアサインON/OFFスイッチ (LED付き、ノーラッチ/プッシュ動作) としての機能。

ii AUX Busモードの1つにある時、入力チャンネルからグループバスへ送る信号レベルの調整。

グループミックスバスは、3種類のモードに構成することが出来ます；モノAUX、ステレオAUX、又はポストPANグループです。これはバスごとにグループモジュールにあるグローバルBUS MODEスイッチによりコントロールされます。モノAUXに設定された時、左右のコントロールは+6dBからOFFまで独立したレベル調整ができます。ステレオAUXの時には、左のコントロールがコンスタントパワー型のPAN (-3dB) として機能して、右のコントロールは+6dBからOFFまでのレベル調整として作用します。ステレオグループに構成された時、レベルコントロール機能は無効になり、アサインされた全てのバスは、チャンネルのポストフェーダー、ポストPANから同一のゲイン信号を受けるようになります。

PANは、デフォルトでグループ又はマスターステレオにおけるチャンネルのテネイをコントロールするようになっており、コンスタントパワー型（センター位置で-3dBとなる）となっています。

SISスイッチは、PAN及びイメージコントロールを結合して操作する空間イメージシステム(Spatial Imaging System)を有効にします。他のステレオ又はものマスターバスアサインに最優先してL、C、Rマスターバスに有効にする機能です。

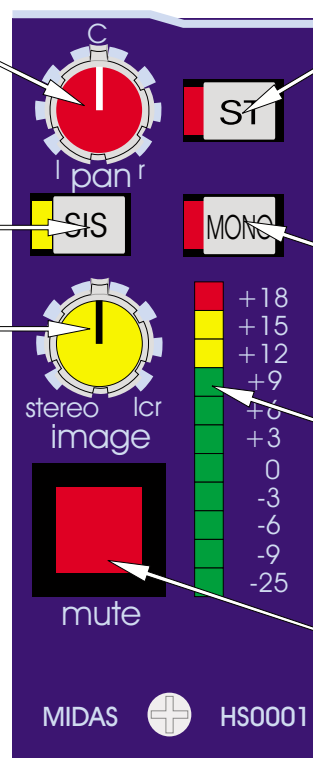
Spacial Imaging SystemがONになっている時、IMAGEコントロールにより、3つのスピーカシステムの間でチャンネル信号を定位させるように、PANコントロールの動作を変更することが出来ます。Imageコントロールを時計方向一杯に回した時、PANコントロールは完全なLCRとなり、センターにPANされた信号は、センター出力にのみルーティングされ、LおよびRには出力されません。Imageコントロールが反時計方向一杯に回した時には、PANコントロールがステレオに戻り、センターにPANされた信号は同じレベルでL及びRに出力されます。保あのImageコントロール位置では、適度なセンターイメージフォーカスとスピーカのパワーが得られるよう、LCRとステレオパンニングが、混ざり合い合成されます。Imageコントロールとパンコントロールがいずれもセンターにある時、チャンネル信号は3つの出力全てに同じパワーで送られます。明らかなレベル変動を起こすことなく、ショーの間でもイメージを調整できるよう、常時、コンスタントパワーは維持されます。

STスイッチは、チャンネルのポストフェーダー信号を、PANコントロール経由でマスターステレオバスに送ります。

MONOスイッチはチャンネルのポストフェーダー信号を、ものマスターバスに送ります。

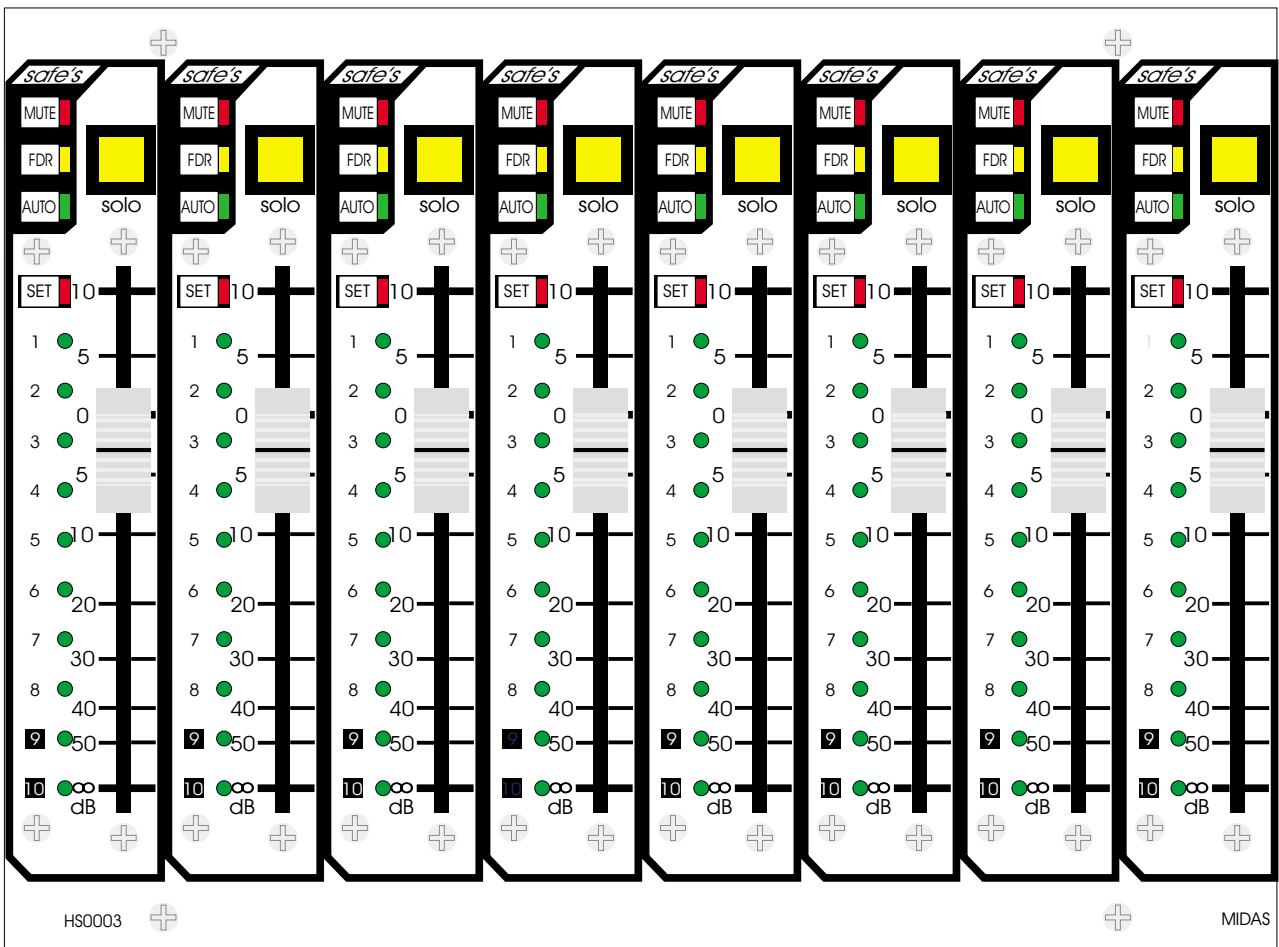
メーターは、入力チャンネルのプリフェーダー信号のピークレベルを監視しています。

MUTEスイッチは、インサートセンド以降の全てのポイントで入力チャンネル信号をミュートします。このスイッチはスナップショットオートメーション及びオートミュートシーンによってコントロールすることができます。



MIDAS HS0003

Input Fader



SAFEスイッチはチャンネルのリモートコントロールを次のように無効にします；

i. MUTEセーフは、チャンネルのミュートをスナップショットオートメーション及びオートミュートシーンから取除きます。

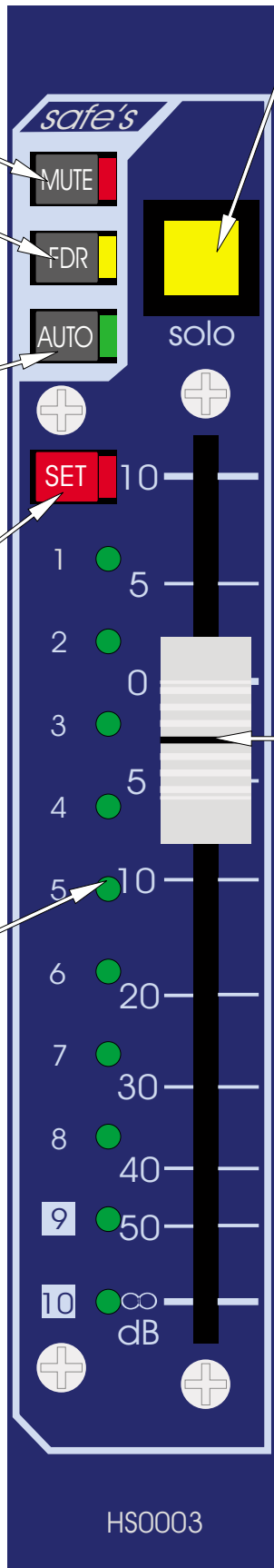
ii. FADERセーフは、チャンネルフェーダーをバーチャルフェーダーオートメーション及びVCAミュートを含むVCAマスターコントロールから解除します。

iii. AUTOセーフは、チャンネルを、オートミュート、VCAマスター、アサインシステム残したまま、スナップショットオートメーションのみから解除します。

SETスイッチは、チャンネルのオートミュートとVCAマスターへのアサインをプログラムするのに使用します、中央のコントローラーMODEとアサインキーが希望するオートミュート又はVCAグループを選択し、SETスイッチはそれぞれのON/OFFを交互に切り換えます。

STATUS LEDは、フェーダーポジション及びVCAとMUTEのグループアサインを表示します。中央のコントローラーMODEスイッチは、次の4つの利用可能な状態に切り換えます；
VCAグループアサイン、
ミュートグループアサイン、
影響しないマニュアルリコールフェーダーポジション、
バーチャルフェーダーリコールオートメーション。

マニュアルリコールと影響しないフェーダー
このモードでは、どこにフェーダーを動かすべきかオペレーターへ知らせるためにステータスLEDが使用されます。
フェーダーが、現在リコールされたスナップショットにストアされているポジションにない場合、1つないし2つのLEDで点滅し、フェーダーがどこにあるべきかを表示します。
1つのLEDが点滅する場合、フェーダーはそのLEDのすぐ横に置かれるべきことを表示し、2つのLEDが点滅している場合は、フェーダーがその2つのLEDの間に置かれるべきことを表します。フェーダーが指定されたポジション近くまで動かされると、LEDは点滅を止め、フェーダーが正しい位置までくると、直ちに全てのLEDが消灯します。



SOLOスイッチは、入力チャンネル信号を、PFLモノ及びAFLステレオバスに送ります。スイッチが短時間押された場合は、ONまたはOFFでラッチが掛かりますが、1秒以上押し続けた場合、ラッチは無効となり、スイッチから指を離れた時に、チャンネルのソロは解除されます。初期状態として、ソロシステムはオートキャンセルになっており、新しいソロを押すと、前のソロはキャンセルされます。ほとんど同時に押したいいくつかのソロはアクティブになるように、この機能は時間にも依存しています。モニターモジュールにあるSOLO ADDモードスイッチは、オートキャンセルを解除し、複数のチャンネルをモニターできるようにします。このモードでは、インプットソロがアウトプットに対して優先となります。インプットソロはアクティブなVCAソロにも優先します。

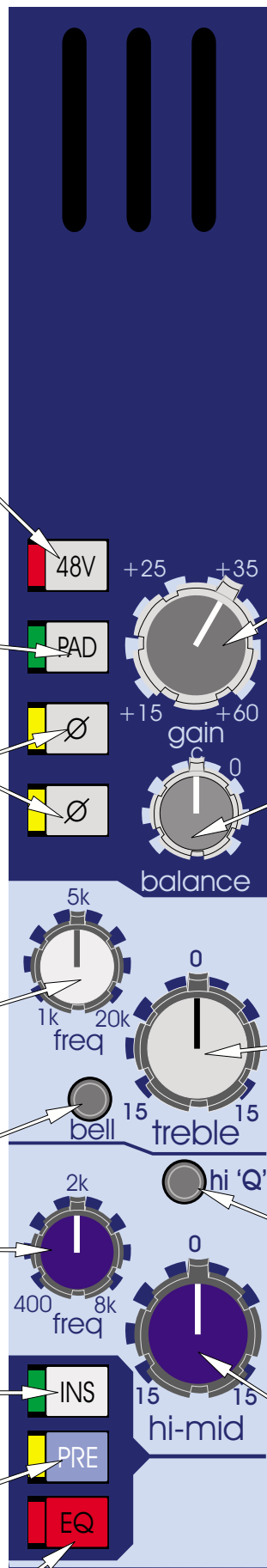
フェーダーは、入力チャンネルのレベルを+10dBからOFFまで連続調整します。

FADER ポジションチェック

シーンの内容が「チェック」されている時、（オートメーション操作を参照）STATUS LEDがシーンにストアされたフェーダーポジションを、必要に応じて1つないし2つのLEDを点灯することによって表示します。

バーチャルフェーダー リコール

VIRTUAL FADERモード（オートメーション操作を参照）の時、オートメーションシステムは「仮想」フェーダーを起動させ、インプットフェーダーのレベルをそのスナップショットがストアされた時点に設定します。バーチャルフェーダーのレベルは、実際の入力フェーダーレベルに加算されます。このモードでは、STATUS LEDは∞から始まるバーとして点灯しバーチャルフェーダーのポジションを表します。



48Vスイッチは両方入力コネクタにコンデンサマイクやDIに必要な48Vファンタム電源を供給します。

PADスイッチは、両方の入力信号を25dB減衰させ、高出力のマイクやラインレベル信号の接続を可能にします。入力アンプがトランスカップリングの場合（オプション）、PADは超低域で飽和する危険を回避するのに役立ちます。

PHASEスイッチは入力アンプにおいて、位相を180°反転させます。上側のスイッチはLチャンネル、下側のスイッチはRチャンネルに作用します。

TrebleFREQコントロールは、Trebleイコライザの作用する周波数レンジを1KHzから20KHzまで連続的に調整します。

TrebleのBELLスイッチは、Trebleイコライザを伝統的なMIDASシェルビング特性から1.5オクターブのバンド幅を持つパラメトリックフィルタに切り換えます。

HI-MID FREQコントロールは、ハイ-ミッドイコライザの作用する周波数を400Hzから8KHzまで連続的に調整します。

INSスイッチは入力インサートリターン信号を、入力チャンネルの信号経路に接続します。

インサート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、押さない時は、ポストEQ信号をそれぞれのインサートポイントに送るようにします。

EQスイッチは、L/Rのイコライザを入力チャンネルの信号経路に接続します。

GAINコントロールは、入力アンプのゲインを+15dBから+60dBの範囲で連続的にL/Rを調整します。

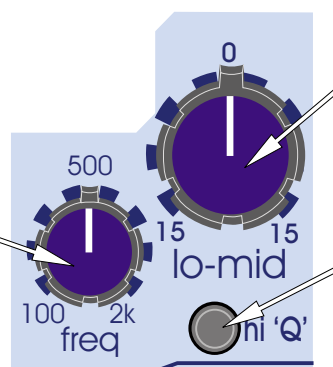
BALANCEコントロールは、+10dBから-10dBの範囲で、ステレオL/R信号レベルの連続的な逆比例調整をします。L/R信号レベル及びイメージングの微調整が出来ます。

Trebleコントロールはセンタークリック位置を0dBとして、+15dBから-15dBのブースト/カットをL/Rで連続調整できます。

Hi Mid HI QスイッチはHi-Midイコライザのバンド幅を1.5オクターブから0.5オクターブに切り換えます。

HI-MIDコントロールはセンタークリック位置を0dBとして、+15dBから-15dBのブースト/カットをL/Rで連続調整できます。

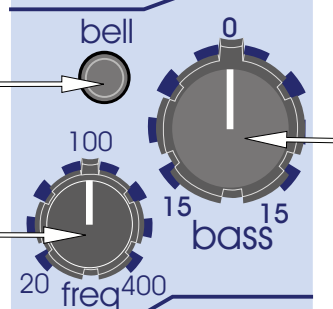
Lo-Mid FREQコントロールは、Lo-Midイコライザの作用する周波数帯域を100Hzから2KHzの間で連続調整します。



Lo MIDコントロールは、センタークリックを0dBとして、+15dBから-15dBのブースト/カットをL/Rで連続調整します。

Lo-Mid HI QスイッチはLo-Midイコライザのバンド幅を1.5オクターブから0.5オクターブに切り換えます。

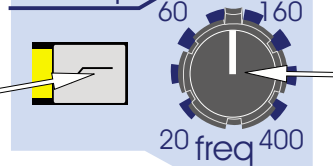
Bass-BELLスイッチは、Bassイコライザを伝統的なMIDASシェルビング特性から、1.5オクターブのバンド幅を持ったパラメトリックに切り換えます。



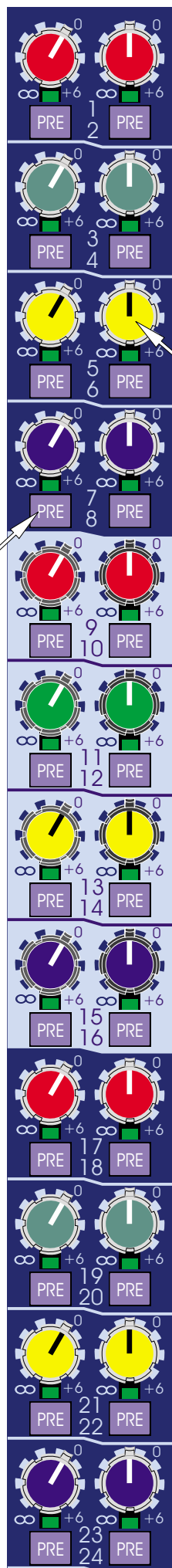
BASSコントロールは、センタークリックを0dBとして、+15dBから-15dBのブースト/カットをL/Rで連続調整します。

Bass FREQコントロールはBassイコライザが作用する周波数帯域を20Hzから400 Hzの間で連続調整します。

HI PASSスイッチは、インサートポイント及びイコライザの前で、フィルタを入力チャンネル信号経路に接続します。



HI PASS FREQコントロールは、フィルタ周波数を20Hzから400Hzの間をL/Rで連続調整します。



AUX PERスイッチは、AUX Busモードの1つにある状態の時のみ操作できます。グループバスに送られる信号を、ポストフェーダーからプリフェーダーに切り換えます。ステレオAUXに設定された時には、右側のスイッチだけが有効です。

コンフィグレーション可能なGroupMIXコントロール(1から24)は、2つの機能を持っています；

i ノブを押す事により、バスアサインON/OFFスイッチ（LED付き、ノーラッチ/プッシュ動作）としての機能。

ii AUX Busモードの1つにある時、入力チャンネルからグループバスへ送る信号レベルの調整。

グループミックスバスは、3種類のモードに構成することが出来ます；

モノAUX、ステレオAUX、又はポストPANグループです。これはバスごとにグループモジュールにあるグローバルBUS MODEスイッチによりコントロールされます。

モノAUXに設定された時、左右のコントロールはL側とR側のモノミックス信号レベルを、+6dBからOFFまで独立してレベル調整ができます。

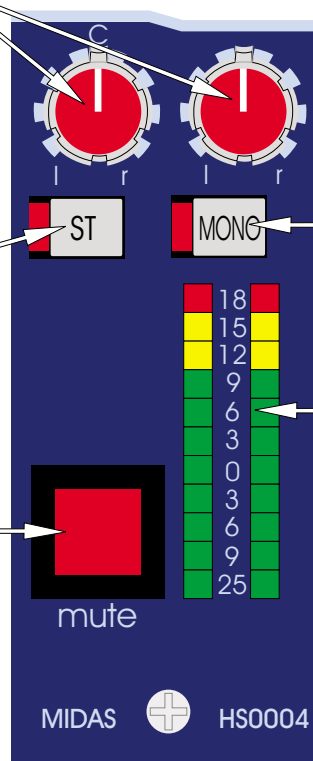
ステレオAUXの時には、左のコントロールがLチャンネル、右のコントロールはRチャンネルの信号レベルを+6dBからOFFまでを調整します。

ステレオグループに構成された時、レベルコントロール機能は無効になり、アサインされた全てのバスは、チャンネルのポストフェーダー、ポストPANから同一のゲイン信号を受けようになります。

L/RのPANコントロールは、入力チャンネル信号をステレオグループ又はステレオマスターミックスに配分するように使います。音像の定位と同様に、PANコントロールは、完全なステレオからモノを経てリバースステレオ（L/Rの逆転）まで、イメージの幅を調整できます。コンスタントパワー型（センター位置で-3dBとなる）となっています。

STスイッチは、チャンネルのポストフェーダー信号を、PANコントロール経由でマスターステレオバスに送ります。

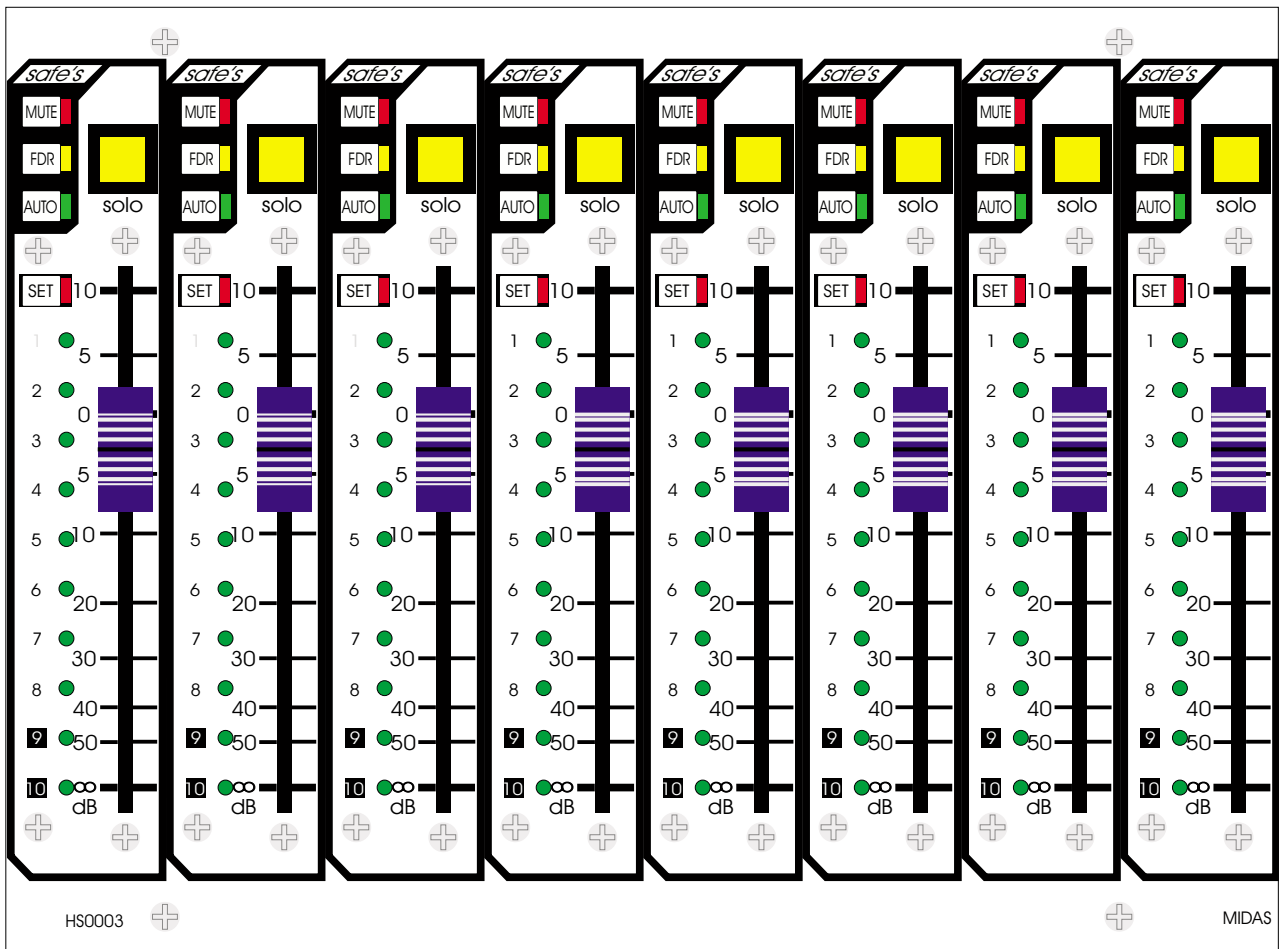
MUTEスイッチは、インサートセンド以降の全てのポイントで入力チャンネル信号をミュートします。このスイッチはスナップショットオートメーション及びオートミュートシーンによってコントロールすることができます。



MONOスイッチはチャンネルのポストフェーダー信号を、モノマスターバスに送ります。

メーターは、入力チャンネルのプリフェーダー信号のピークレベルを監視しています。

MIDAS HS0003 Input Fader



SAFEスイッチはチャンネルのリモートコントロールを次のように無効にします；

i. MUTEセーフは、チャンネルのミュートをスナップショットオートメーション及びオートミュートシーンから取除きます。

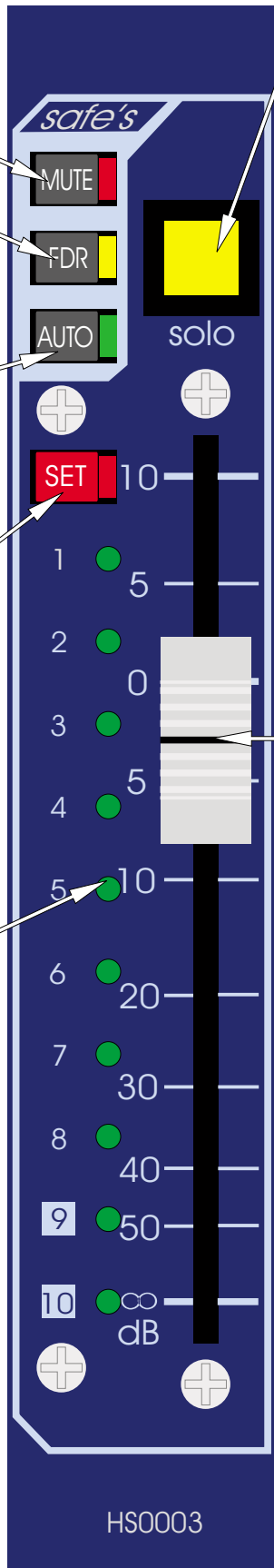
ii. FADERセーフは、チャンネルフェーダーをバーチャルフェーダーオートメーション及びVCAミュートを含むVCAマスターコントロールから解除します。

iii. AUTOセーフは、チャンネルを、オートミュート、VCAマスター、アサインシステム残したまま、スナップショットオートメーションのみから解除します。

SETスイッチは、チャンネルのオートミュートとVCAマスターへのアサインをプログラムするのに使用します、中央のコントローラーMODEとアサインキーが希望するオートミュート又はVCAグループを選択し、SETスイッチはそれぞれのON/OFFを交互に切り換えます。

STATUS LEDは、フェーダーポジション及びVCAとMUTEのグループアサインを表示します。中央のコントローラーMODEスイッチは、次の4つの利用可能な状態に切り換えます；
VCAグループアサイン、
ミュートグループアサイン、
影響しないマニュアルリコールフェーダーポジション、
バーチャルフェーダーリコールオートメーション。

マニュアルリコールと影響しないフェーダー
このモードでは、どこにフェーダーを動かすべきかオペレーターへ知らせるためにステータスLEDが使用されます。
フェーダーが、現在リコールされたスナップショットにストアされているポジションにない場合、1つないし2つのLEDで点滅し、フェーダーがどこにあるべきかを表示します。
1つのLEDが点滅する場合、フェーダーはそのLEDのすぐ横に置かれるべきことを表示し、2つのLEDが点滅している場合は、フェーダーがその2つのLEDの間に置かれるべきことを表します。フェーダーが指定されたポジション近くまで動かされると、LEDは点滅を止め、フェーダーが正しい位置までくると、直ちに全てのLEDが消灯します。



SOLOスイッチは、入力チャンネル信号を、PFLモノ及びAFLステレオバスに送ります。スイッチが短時間押された場合は、ONまたはOFFでラッチが掛かりますが、1秒以上押し続けた場合、ラッチは無効となり、スイッチから指を離れた時に、チャンネルのソロは解除されます。初期状態として、ソロシステムはオートキャンセルになっており、新しいソロを押すと、前のソロはキャンセルされます。ほとんど同時に押したいいくつかのソロはアクティブになるように、この機能は時間にも依存しています。モニターモジュールにあるSOLO ADDモードスイッチは、オートキャンセルを解除し、複数のチャンネルをモニターできるようにします。このモードでは、インプットソロがアウトプットに対して優先となります。インプットソロはアクティブなVCAソロにも優先します。

フェーダーは、入力チャンネルのレベルを+10dBからOFFまで連続調整します。

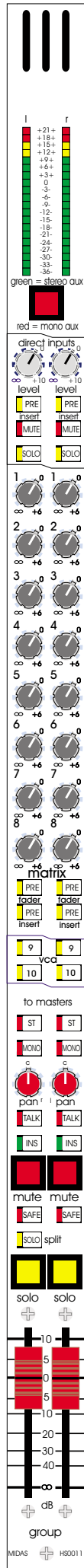
FADER ポジションチェック

シーンの内容が「チェック」されている時、（オートメーション操作を参照）STATUS LEDがシーンにストアされたフェーダーポジションを、必要に応じて1つないし2つのLEDを点灯することによって表示します。

バーチャルフェーダー リコール

VIRTUAL FADERモード（オートメーション操作を参照）の時、オートメーションシステムは「仮想」フェーダーを起動させ、インプットフェーダーのレベルをそのスナップショットがストアされた時点に設定します。バーチャルフェーダーのレベルは、実際の入力フェーダーレベルに加算されます。このモードでは、STATUS LEDは∞から始まるバーとして点灯しバーチャルフェーダーのポジションを表します。

MIDAS HS0011 Group Module

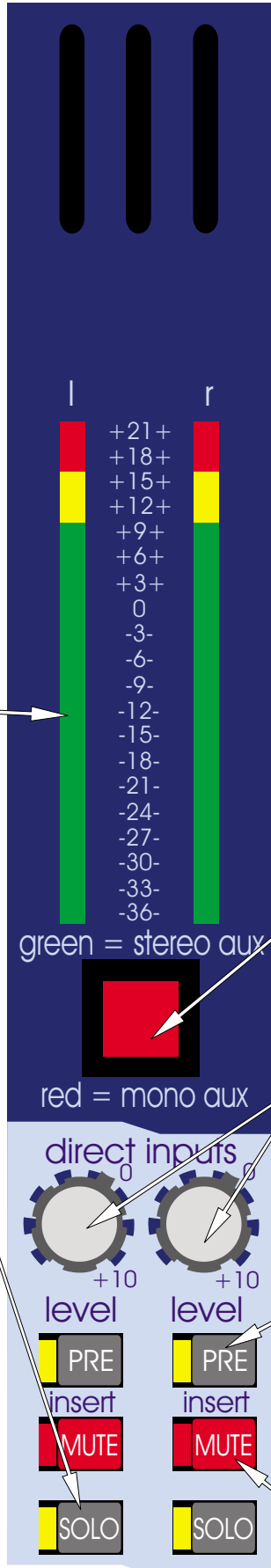


メーターはサブグループ出力信号のピークレベルを監視しています。(ポストフェーダー)

ダイレクト SOLO スイッチは、ダイレクト入力信号を、PFLモノ及びAFLステレオバスに送ります(AFLは、グループ SPLIT スイッチの設定に応じてステレオ又はモノに選択されます)。

スイッチが短時間押された場合は、ONまたはOFFでラッチが掛かりますが、1秒以上押し続けた場合、ラッチは無効となり、スイッチから指を離れた時に、チャンネルのソロは解除されます。初期状態として、ソロシステムはオートキャンセルになっており、新しいソロを押すと、前のソロはキャンセルされます。ほとんど同時に押したいいくつかのソロはアクティブになるように、この機能は時間にも依存しています。たとえばステレオミックスを両サイドをソロした場合、両側のSOLOスイッチを同時に押せば良いのです。

これに対して、モニターモジュールにあるSOLO ADDモードスイッチは、オートキャンセルを解除し、複数のチャンネルをモニターできるようにします。このモードでは、インプットソロがアウトプットに対して優先となり、アクティブなアウトプットソロを一時的に優先します。インプットソロはアクティブなVCAソロにも優先します。

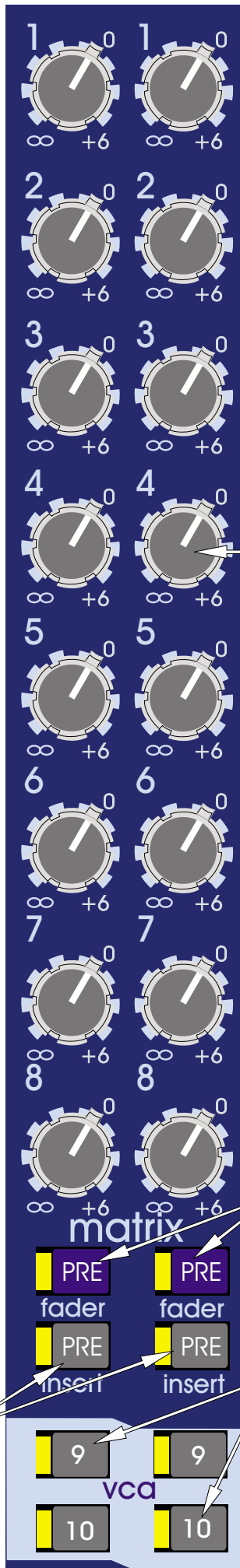


グローバルバスモードスイッチは、入力モジュールのMIXコントロールが、モノAUX(レベル/レベル)、ステレオAUX(パン/レベル)、またはオーディオサブミックス(ポストフェーダー及びメインパン)として動作するように構成します。このためコンソールの柔軟性は富み、素早く再構成できるものとなりました。

DIRECT入力コントロールは、ダイレクト入力のレベルを+10dBからOFFまで連続調整します。ダイレクト信号はそのサブグループ信号をミックスされ、エフェクターリターンなどに使えるほか、コンソールのバスリンクにも使えます。

ダイレクトPREスイッチは、ダイレクト信号が、そのサブグループにミックスされるポイントを選択します。初期状態ではポストインサートですが、PREスイッチが押された時、信号はサブグループミックスバスにサミングされます。

ダイレクトMUTEスイッチは、サブグループのダイレクト入力を全ポイントでミュートします。

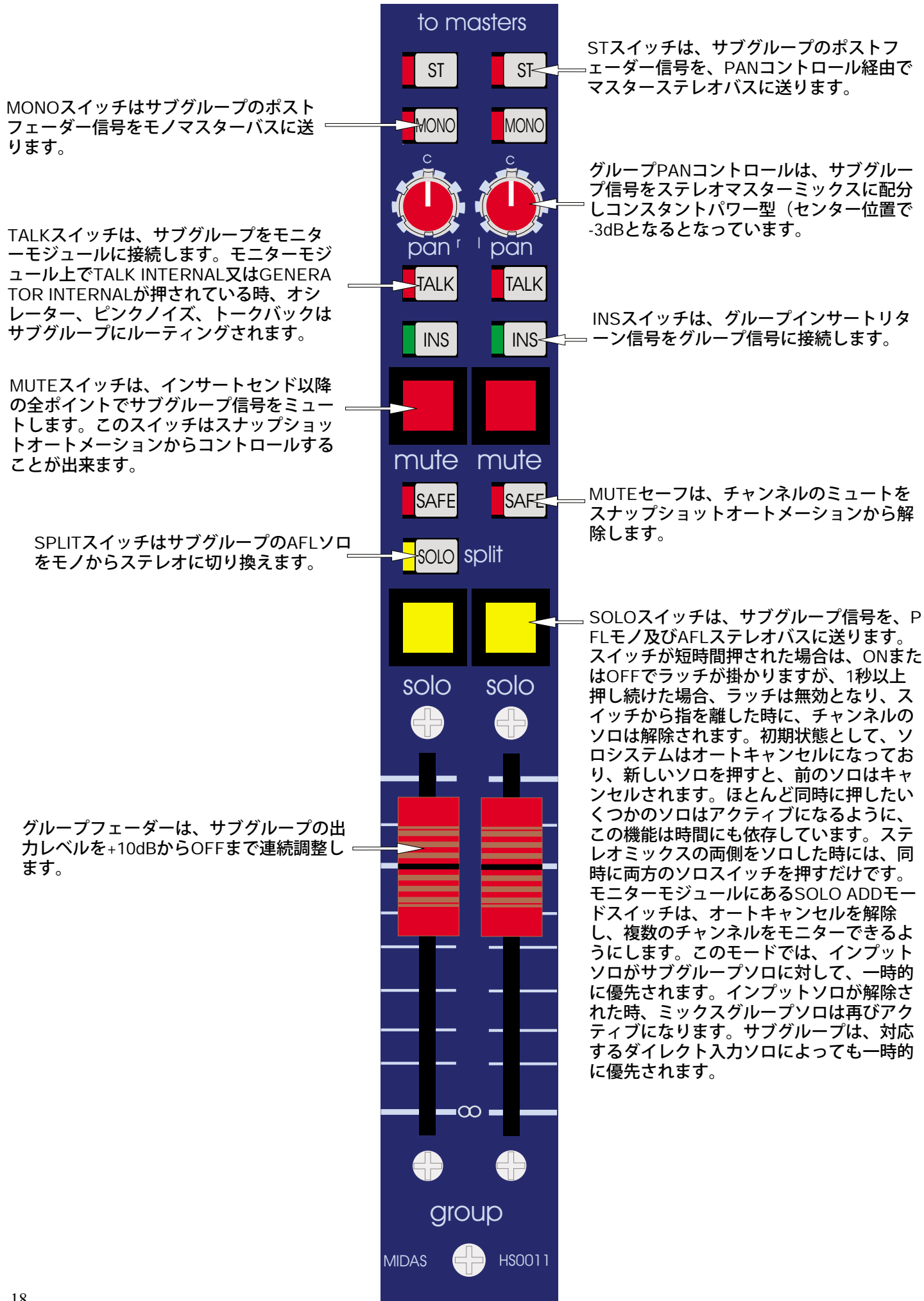


マトリックスMIXコントロール (1から8) は、マトリックスミックスに送られるそのサブグループレベルを+6dBからOFFまで連続調整します。

PREフェーダースイッチは、マトリックスミックスに送られる信号を、ポストグループフェーダーから、プリグループフェーダーに切り換えます。

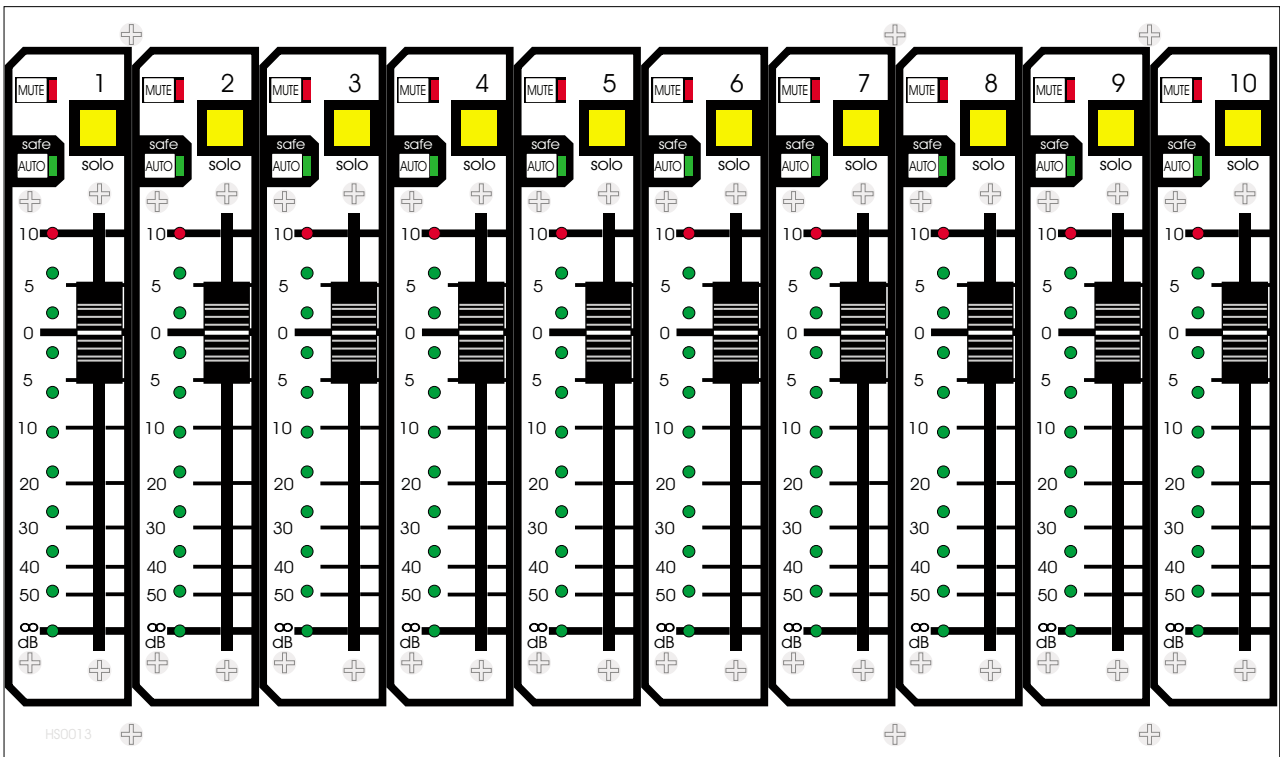
PREインサートスイッチは、マトリックスミックスに送られる信号を、ポストグループインサートとプリフェーダースイッチを優先させて切替えます
プリインサートのマトリックスセンドはグループミュートより前となることに注意してください。

VCAスイッチは、オーディオサブグループをVCAコントロール(VCAマスター9及び10)に割り当てます。



MIDAS HS0013

VCA Master Fader



VCA MUTEスイッチは、そのVCAマスターからコントロールされるように割り当てられた全てのポストフェーダー入力チャンネル、又はオーディオサブグループに作用します。スイッチはスナップショットオートメーションからもコントロール出来ます。

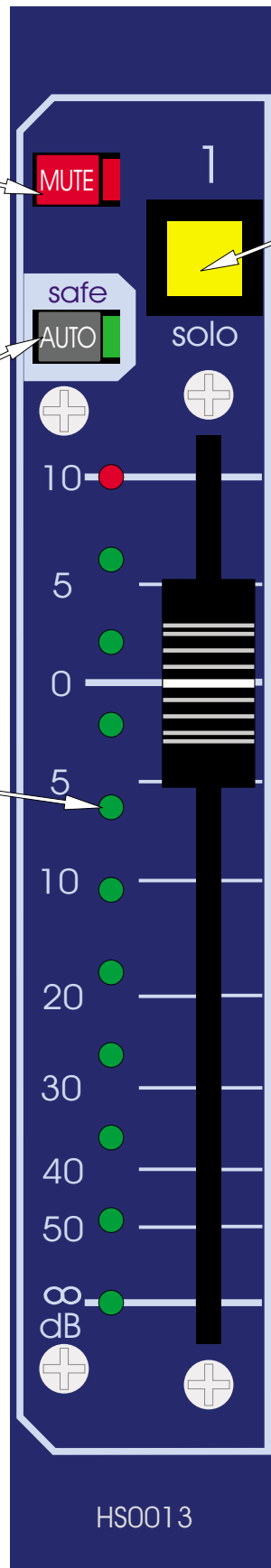
AUTOセーフスイッチは、VCAマスターフェーダーとVCAミュートのスナップショットオートメーションコントロールを無効にします。

STATUS LEDは、コンソールがVCAモード又はミュートアサインモード時はOFFになります。(アサイン操作を参照)
コンソールがFADERモード表示にある時、STATUS LEDは、次の3つの状態のうち1つを表します；

マニュアルリコールと影響しないフェーダー
このモードでは、どこにフェーダーを動かすべきかオペレーターへ知らせるためにステータスLEDが使用されます。フェーダーが、現在リコールされたスナップショットにストアされているポジションにない場合、1つないし2つのLEDで点滅し、フェーダーがどこにあるべきかを表示します。1つのLEDが点滅する場合、フェーダーはそのLEDのすぐ横に置かれるべきことを表示し、2つのLEDが点滅している場合は、フェーダーがその2つのLEDの間に置かれるべきことを表します。フェーダーが指定されたポジション近くまで動かされると、LEDは点滅を止め、フェーダーが正しい位置までくると、直ちに全てのLEDが消灯します。

FADER ポジションチェック

シーンの内容が「チェック」されている時、(オートメーション操作を参照) STATUS LEDがシーンにストアされたフェーダーポジションを、必要に応じて1つないし2つのLEDを点灯することによって表示します。

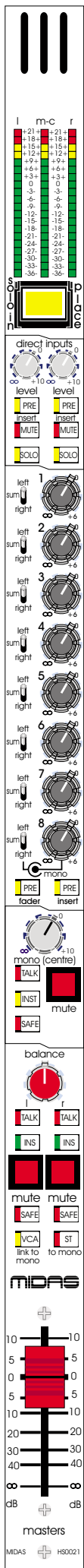


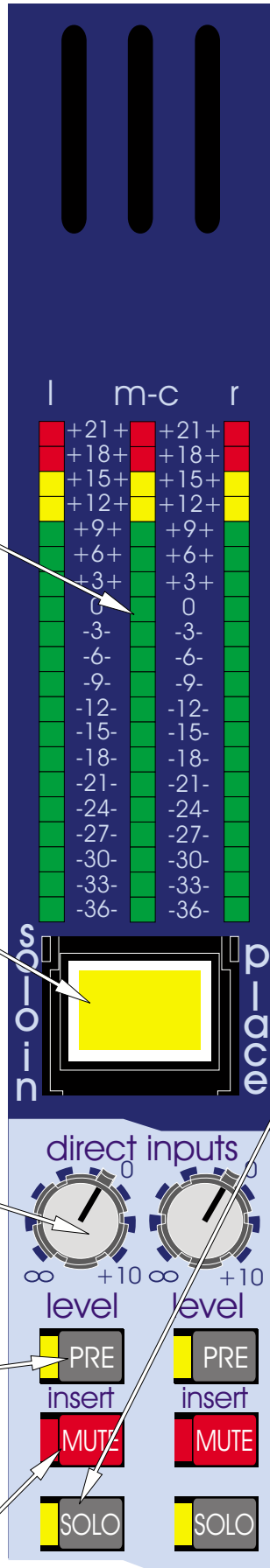
VCA SOLOスイッチは、VCAマスターフェーダーをモニターするために使われ、そのVCAマスターからコントロールされるように割り当てられた、全ての入力チャンネルとオーディオサブグループを含む1つのミックスをソロバス上に作ります。スイッチが短時間おされた場合は、ON又はOFFにラッチが掛かりますが、1秒以上押し続けた場合、ラッチは無効になり、スイッチから指を離れたときに、チャンネルのソロは解除されます。コンソールがSOLO ADDモードでオペレートされている時、チャンネルソロがVCAソロに一時的に優先されます。

バーチャルフェーダー リコール

VIRTUAL FADERモード(オートメーション操作を参照)の時、オートメーションシステムは「仮想」フェーダーを起動させ、インプットフェーダーのレベルをそのスナップショットがストアされた時点に設定します。バーチャルフェーダーのレベルは、実際の入力フェーダーレベルに加算されます。このモードでは、STATUS LEDは-∞から始まるバーとして点灯しバーチャルフェーダーのポジションを表します。

MIDAS HS0021 Masters Module





メーターは3つのマスター出力のピーク信号レベルを監視しています。(ポストフェーダー)

SOLO IN PLACEスイッチは、コンソールをソロインプレースモードに設定します。このモードでは、インプットソロを起動させると他の全てのチャンネルをミュートするようになります。このきょうから各入力チャンネルを保護するように、そのチャンネルのミュートセーフを使うことができます。

DIRECT入力コントロールは、ダイレクト入力のレベルを+10dBからOFFまで連続調整します。ダイレクト信号はマスターL/R信号にミックスされ、エフェクトリターンなどに使えるほか、コンソールのバスリンクにも使えます。モノマスターも、リアパネル上にダイレクト入力XKRコネクターを持っていますが、これはコンソールリンク専用と考えられています。

ダイレクトPREスイッチは、ダイレクト信号が、そのサブグループにミックスされるポイントを選択します。初期状態ではポストインサートですが、PREスイッチが押された時、信号はサブグループミックスバスにサミングされます。

ダイレクトMUTEスイッチは、サブグループのダイレクト入力を全ポイントでミュートします。

ダイレクトSOLOスイッチは、ダイレクト入力信号を、PFLモノ及びAFLステレオバスに送ります(AFLは、グループSPLITスイッチの設定に応じてステレオ又はモノに選択されます)。

スイッチが短時間押された場合は、ONまたはOFFでラッチが掛かりますが、1秒以上押し続けた場合、ラッチは無効となり、スイッチから指を離れた時に、チャンネルのソロは解除されます。初期状態として、ソロシステムはオートキャンセルになっており、新しいソロを押すと、前のソロはキャンセルされます。ほとんど同時に押したいくつかのソロはアクティブになるように、この機能は時間にも依存しています。たとえばステレオミックスを両側をソロした場合、両側のSOLOスイッチを同時に押せば良いのです。

これに対して、モニターモジュールにあるSOLO ADDモードスイッチは、オートキャンセルを解除し、複数のチャンネルをモニターできるようにします。このモードでは、インプットソロが他の全てのソロに対してを一時的に優先となります。

マトリックスSTEREOスイッチは、マトリックスMIXコントロールのボトム側ポットで供給されるソースを選択します。Lチャンネル、Rチャンネル、又は両方をサミングした、いずれかとなります。

マトリックスMIXコントロール（1から8）は、マトリックスミックスに送られるマスターレベルを+6dBからOFFまで連続調整します。2軸ポットのトップ側のコントロールは、モノマスターへの送り、ボトム側のコントロールはステレオマスターへの送りを調整します。

PREフェーダースイッチは、マトリックスミックスに送られる信号を、ポストグループフェーダーから、プリグループフェーダーに切り換えます。

PREインサートスイッチは、マトリックスミックスに送られる信号を、ポストミックスインサートとプリフェーダースイッチを優先させて切り換えます。プリインサートのマトリックスセンドはミックスミュートより前となることに注意してください。

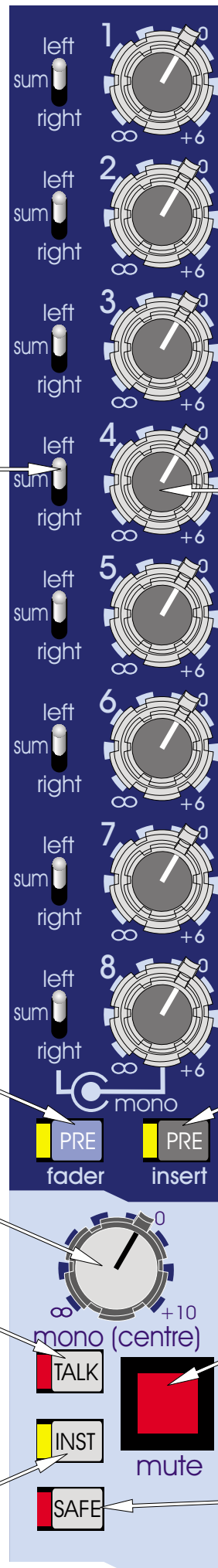
MONOレベルコントロールは、モノマスター出力レベルを+10dBからOFFの間で連続調整します。

TALKスイッチは、モノマスターをモニターモジュールに接続します。モニターモジュール上でTALK INTERNAL又はGENERATOR INTERNALが押されている時、オシレーター、ピンクノイズ、トークバックはモノマスター出力にルーティングされます。

MUTEスイッチは、インサートセンド以降の全ポイントでモノマスター信号をミュートします。この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することが出来ます。

モノINSスイッチは、モノインサートリターン信号をモノマスター信号に接続します。

MUTEセーフスイッチは、モノミュートをスナップショットオートメーションから解除します。



TALKスイッチは、ステレオマスターをモニターモジュールに接続します。モニターモジュール上でTALK INTERNAL又はGENERATOR INTERNALが押されている時、オシレーター、ピンクノイズ、トークバックはステレオマスター出力にルーティングされます。

MUTEセーフスイッチは、ステレオマスターミュートをスナップショットオートメーションから解除します。

VCA link to monoスイッチは、モノマスターレベルコントロールをステレオマスターフェーダーにリンクさせ、モノ出力がステレオマスターフェーダーの変化に追従するようにします。

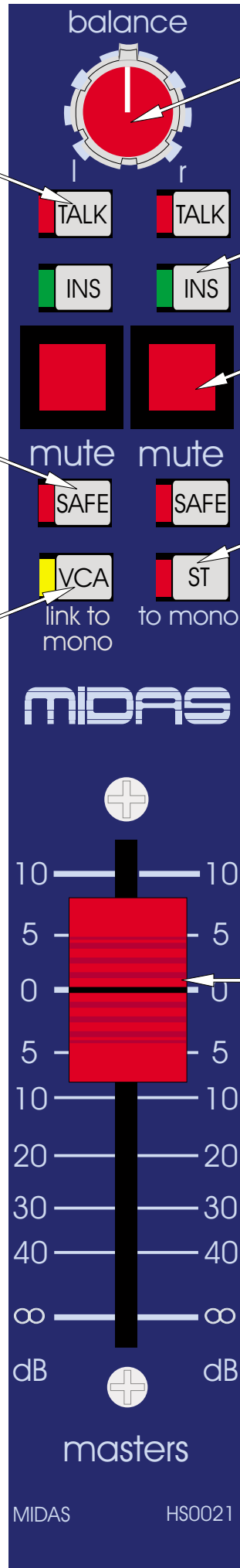
BALANCE(PAN)コントロールは、+3dBからOFFの範囲で、ステレオL/R信号レベルの連続的な逆比例調整をし、L/Rのパワーレベル及びイメージングの微調整が出来ます。

INSスイッチは、ステレオマスターインサートリターン信号をステレオマスター信号に接続します。

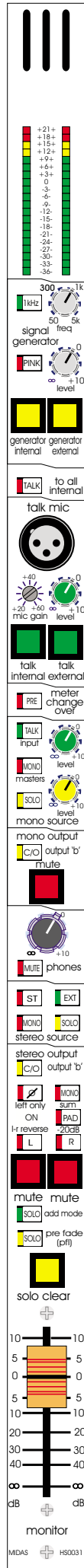
MUTEスイッチは、インサートセンド以降の全ポイントでステレオマスター信号をミュートします。このスイッチはスナップショットオートメーションからコントロールすることが出来ます。

STEREO to MONOスイッチは、プリインサートステレオマスター信号のモノ合成をモノマスターバスに送ります。

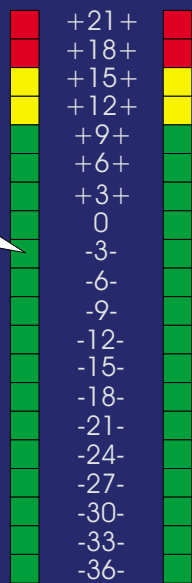
MASTERフェーダーはステレオマスター出力レベルを+10dBからOFFまで連続調整します。



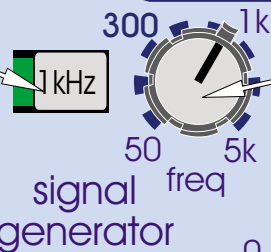
MIDAS HS0031 Monitor Module



メーターはステレオL/Rモニター系統のピーク信号レベルを監視します。



1KHzスイッチは、スイープ周波数コントロールに優先し、1KHzで固定されたトーンを供給します。



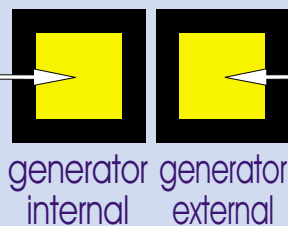
FREQコントロールは、オシレータの周波数を100Hzから10KHzの間で連続調整します。

PINKスイッチは、オシレータに優先し、出力にピンクノイズを供給します。



ジェネレータLEVELコントロールは、信号ジェネレータの出力を、+10dBからOFFまで連続調整します。

GENERATOR TO INTERNALスイッチは、ジェネレータ信号の出力を、コンソール内部のトークオール及びトークセクションバスに接続します。



GENERATOR TO EXTERNALスイッチは、ジェネレータ信号の出力を、トーク外部出力XLRコネクタに接続します。

TALK TO ALLスイッチは、全ての出力トークスイッチに優先して、ジェネレータ又はトークマイクを全出力にルーティングします。



TALKマイクXLRソケットは、バランス型150Ωのマイクロホン信号に適合します。

MIC GAINプリセットは、マイクロホンアンプのゲインを+20dBから+60dBの間で連続調整し、かつ工場設定値+10dBuのピークリミッターがかけられています。

TALK TO INTERNALスイッチは、トークマイク出力を、コンソール内部のトークシステムに接続し、同時に全てのローカルアウトを20dB下げます。

TALK inputスイッチは、トーク外部入力をモノローカルモニター出力にルーティングします。

MONO masterスイッチは、モノマスターミックスをポストフェーダーでモノローカルモニター出力にルーティングします。

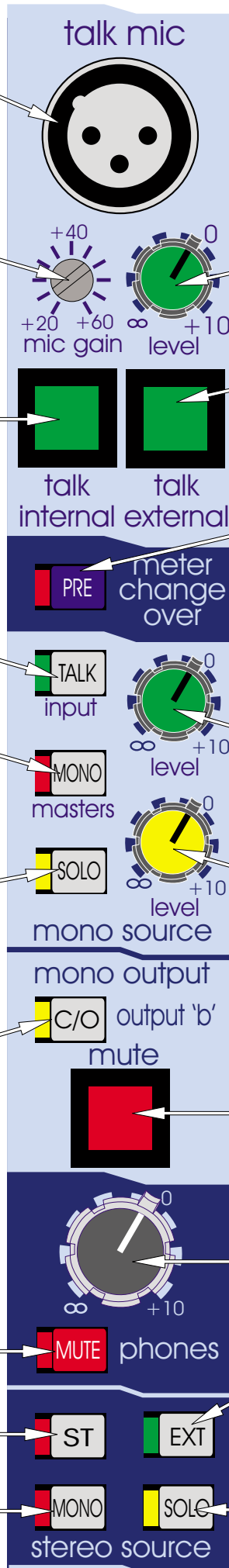
SOLOスイッチは、コンソールでソロが動作した時にソロ信号をモノローカルモニター出力にルーティングします。これはモノマスターからの送り出されてる信号に優先しますが、トーク入力には優先しません。

モノ出力"b" C/Oスイッチは、モノローカルモニター出力をメイン"a"出力から切り離し、2番目の"b"出力に再接続します。

phones MUTEスイッチはヘッドホンの出力をミュートします。

STマスタースイッチは、ポストフェーダーステレオマスターミックスを、ステレオローカルモニター出力にルーティングします。

MONOマスタースイッチは、ポストフェーダーモノマスターミックスを、ステレオローカルモニター出力にルーティングします。



トークLEVELは、+10dBからOFFまでポストリミッター信号を連続調整します。

TALK TO EXTERNALスイッチは、トークマイクの出力を、トーク外部出力XLRコネクタに接続します。

PREメーターチェンジオーバースイッチは、モニターメーターを除くコンソール上の全てのメーターオペレーションを変更します。通常のメーターオペレーションは、入力チャンネルはプリフェーダーを、他の全ての信号はポストフェーダーを表示します。PREメーターチェンジオーバーを起動させると、メーターは全信号について入力アンプ、又は必要に応じてはバスアンプを表示するようになります。

トークLEVELは、トーク外部入力を+10dBからOFFの間で連続調整します。

comms LEVELは、トーク外部入力を+10dBからOFFの間で連続調整します。

モノ出力MUTEスイッチは、モノローカルモニター出力をミュートします。

PHONESレベルコントロールは、ヘッドホンレベルを+10dBからOFFまで連続調整します。

EXTスイッチは、ステレオ外部入力(2トラックリターン等)を、ステレオローカルモニター出力にルーティングします。

SOLOスイッチは、コンソールでソロが起動している時もソロ信号をステレオローカルモニター出力にルーティングします。これはステレオマスター、モノマスター、外部入力から送られてくる信号に優先します。

ステレオ出力"b" C/Oスイッチは、ステレオローカルモニター出力をメイン"a"出力から切り離し、2番目の"b"出力に再接続します。

PHASEスイッチは、モニター信号のL側だけ極性を反転させます。

left/rightリバーズスイッチはONの時は、L側モニター信号はRチャンネルスピーカ出力にR側モニター信号はLチャンネルスピーカ出力に、それぞれルーティングされます。

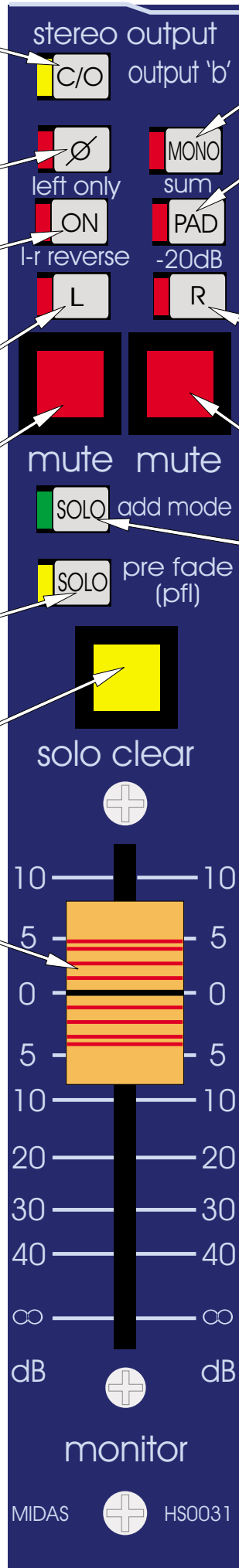
LEFTスイッチはL側のモニター信号をL/R両方のローカルモニタースピーカ出力に送ります。

L側MUTEスイッチは、ステレオローカルモニタースピーカ出力Lのミュートコントロールをします。

SOLO PFLスイッチは、モノPFLソロバス信号をヘッドホン及びローカルモニター出力を、ステレオAFLソロバス信号の代わりにヘッドホンとローカルモニター出力に送ります。

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；どれかのソロスイッチが押された時に点灯し、それを押した時、起動されているソロは全てクリアされます。

MONITORフェーダーは、ローカルモニター出力レベルを+10dBからOFFまで連続調整します。



MONO sumスイッチは、LとRのモニター信号を合成します。サミングロス4.5dBです。

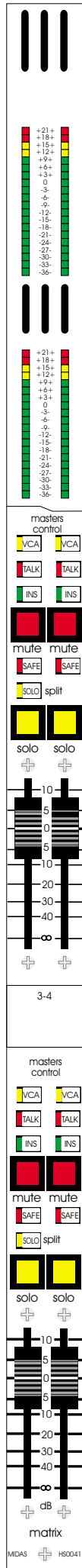
-20 PADスイッチは、3つのローカルモニター出力全てに働き、20dB下げます。この機能はハウリングを避けるため、トークシステムの使用中でも起動します。

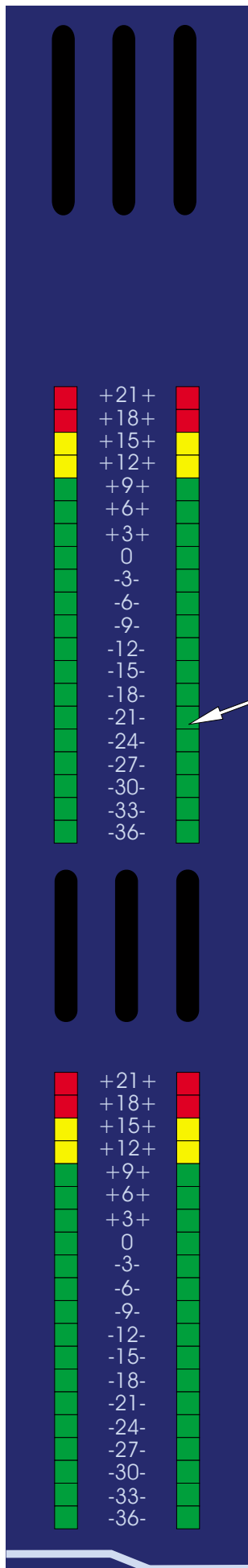
RIGHTスイッチはR側のモニター信号をL/R両方のローカルモニタースピーカ出力に送ります。

R側MUTEスイッチは、ステレオローカルモニタースピーカ出力Rのミュートコントロールをします。

SOLO ADD MODEスイッチは、ソロバスへ複数のチャンネルアクセスができるようにします。ソロADDモードがOFFの時、1つのソロスイッチを押すことにより、それより前に起動されていたソロは全てキャンセルされます。ステレオL/R信号のような複数のソロは、ソロスイッチを殆ど同時間、同時に押す事でモニターできます。ソロADDモードがONの時、オートキャンセルは解除され、複数チャンネル又は出力のソロができるようになります。このモードでは、入力ソロが出力ソロとVCAソロに対して優先となり、一時的にそれらを優先します。入力ソロがキャンセルされると、出力ソロ又はVCAソロが復帰します。

MIDAS HS0041 Matrix Module





メーターは、マトリックス出力のポストフェーダーレベルのピーク信号をモニターします。

VCAスイッチは、マトリックス出力をマスターモジュールフェーダーからVCAコントロールに割り当てます。

INSスイッチは、マトリックスインサートリターン信号をマトリックスミックス信号に接続します。

MUTEセーフスイッチは、マトリックスミックスミュートをスナップショットオートメーションから解除します。

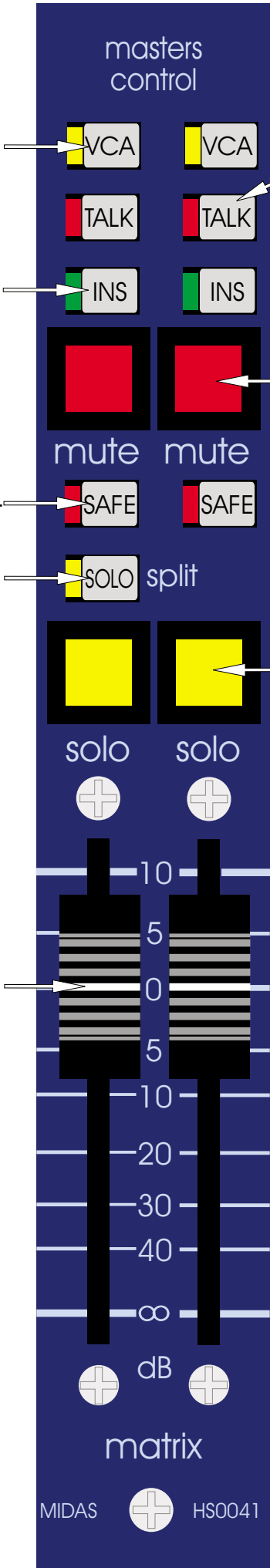
SPLITスイッチはマトリックスのAFLソロをモノからステレオに切り換えます。

MATRIXフェーダーは、ローカルモニター出力レベルを+10dBからOFFまで連続調整します。

TALKスイッチは、マトリックスミックスをモニターモジュールに接続します。モニターモジュール上でTALK INTERNAL又はGENERATOR INTERNALが押されている時、オシレーター、ピンクノイズ、トークバックはマトリックスミックス出力にルーティングされます。

MUTEスイッチは、インサートセンド以降の全ポイントでマトリックスミックス信号をミュートします。この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することが出来ます。

マトリックスSOLOスイッチは、マトリックス信号を、PFLモノ及びAFLステレオバスに送ります(AFLは、グループSPLITスイッチの設定に応じてステレオ又はモノに選択されます)。スイッチが短時間押された場合は、ONまたはOFFでラッチが掛かりますが、1秒以上押し続けた場合、ラッチは無効となり、スイッチから指を離れた時に、チャンネルのソロは解除されます。初期状態として、ソロシステムはオートキャンセルになっており、新しいソロを押すと、前のソロはキャンセルされます。ほとんど同時に押したいいくつかのソロはアクティブになるように、この機能は時間にも依存しています。たとえばステレオミックスを両側をソロした場合、両側のSOLOスイッチを同時に押せば良いのです。これに対して、モニターモジュールにあるSOLO ADDモードスイッチは、オートキャンセルを解除し、複数のチャンネルをモニターできるようにします。このモードでは、インプットソロが他の全てのソロに対してを一時的に優先となります。インプットソロが解除されると、再びマトリックスソロが起動します。



Automation

The diagram illustrates a control panel for automation, organized into several functional sections:

- assign keys:** A vertical column of 10 buttons, numbered 1 through 10, each with a red indicator light. A plus sign (+) is located above and below this column.
- mode switches:** A section containing four large square buttons labeled "lock" (red), "vca" (yellow), "mute" (red), and "fader" (green). Below these is a "virtual fader recall mode" section with a red button and two small circular buttons labeled "a" (green) and "b" (black).
- Automation Sequence:** A central area with 10 rows, each representing a step in an automation sequence. Each row contains a red button, a number (1-10), and a green button. The letters "a" through "s" are positioned to the left and right of the buttons in a sequence: a, u, t, o, m, u, t, e, s, s.
- automation system:** A large section on the right containing various function buttons:
 - store (red), midi (yellow), system (yellow)
 - insert (yellow), delete (red), copy (green)
 - check (yellow), cancel (red), confirm (green)
 - act (four diamond-shaped buttons) and scene (four diamond-shaped buttons)
 - act/scene c/o (yellow), down (yellow), up (yellow)
 - last (red), now (yellow), next (green)

A plus sign (+) is located at the top center and bottom center of the panel, and the text "MIDAS" is printed at the bottom right.

アサイン コントロール

LOCK スイッチが点灯している時は、すべてのアサイン変更ができません、バーチャルフェーダーオペレーションへの設定はロックされます (ONでもOFFでも)。
もし90 秒以内(解除可能) にアサインコントロールを行なわなければコンソールは、ロックされた状態に自動的にになります。

VCA、MUTE とFADER スイッチは、フェーダートレイLEDのために今のアサイン/表示モードに設定します。
デフォルトとして、これらのスイッチは、どれか1つのモードが一度に見られるように、連動します。例えば、もしMUTEやVCAが、0.5 s 以上押されたなら連動は解除されます。これは「クリアモード」として使われます (以下で見てください)。

もしコンソールがVCAまたはMUTE モードにあるならば、ASSIGNKEYS 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 アサインまたはオートミュートアサインのために設定を次の通り変更するように使用できます:-

ASSIGNMENT モードに入るために、最初にLOCK スイッチを押します (アサインシステムのロックを解除するために)。

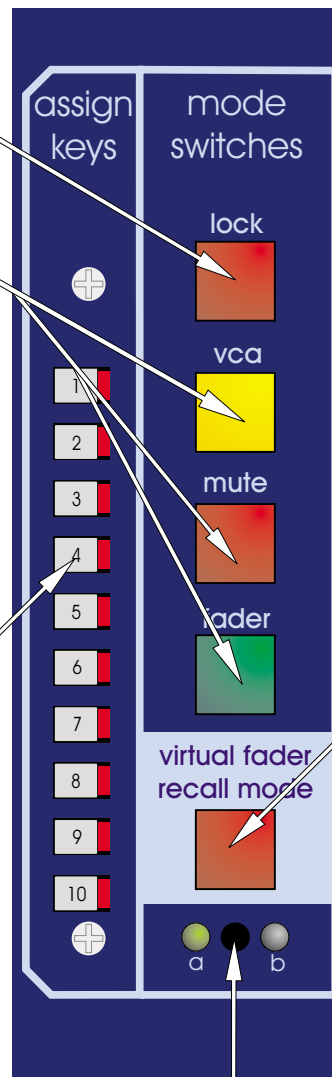
ASSIGNKEYS をセットしたい必要なグループナンバー (又は複数) を押してください; 長く押すことで複数のアサインを可能にします、また短く押すことで前のアサイン設定をクリアします。

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、設定するためには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の設定と置き換えます、そしてそれらを新しいアサインと入れ替え、短く押すことでどのスイッチの状態でも切り替え (ON/OFF) してアサインのセットアップを行なえます。例えば、もしアサインキーが1と2がON ならば、入力のSET スイッチを押すことで、チャンネルの1と2のアサインをON 又はOFF にも切り替えてアサインすることがことができます。

CLEAR モードに入るには、アサインキーをすべてオフにしてください。

アサインキーをオフにするには、単に点灯しているものを押すことでオフにする事ができます。

この設定モードで入力SET スイッチを長く押すことで、全てのVCA やMUTE アサインはクリアされます。モードスイッチを使ってクリアしたいパートを選んでください。例えば、VCA をクリアしたければVCAを、オートMUTE をクリアしたければMUTE を押してください、またVCA とMUTE の両方を長く押した状態では、同時にクリアする事ができます。



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、またはそれ以上で開かれているなら、バーチャルフェーダーシステムはアクティブにする事ができます。

A/B スイッチは、どのマイクロ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選べます。これは重要な機能です! 切り替える時に、フェーダートレイのフェーダに対しての設定は変わりませんが、アウトプットレベルに変化が起きます。A/B 切り替えを行なうのなら、様々な注意をしてコンソールの電源を切ってから投入する際に行う事を進めます。

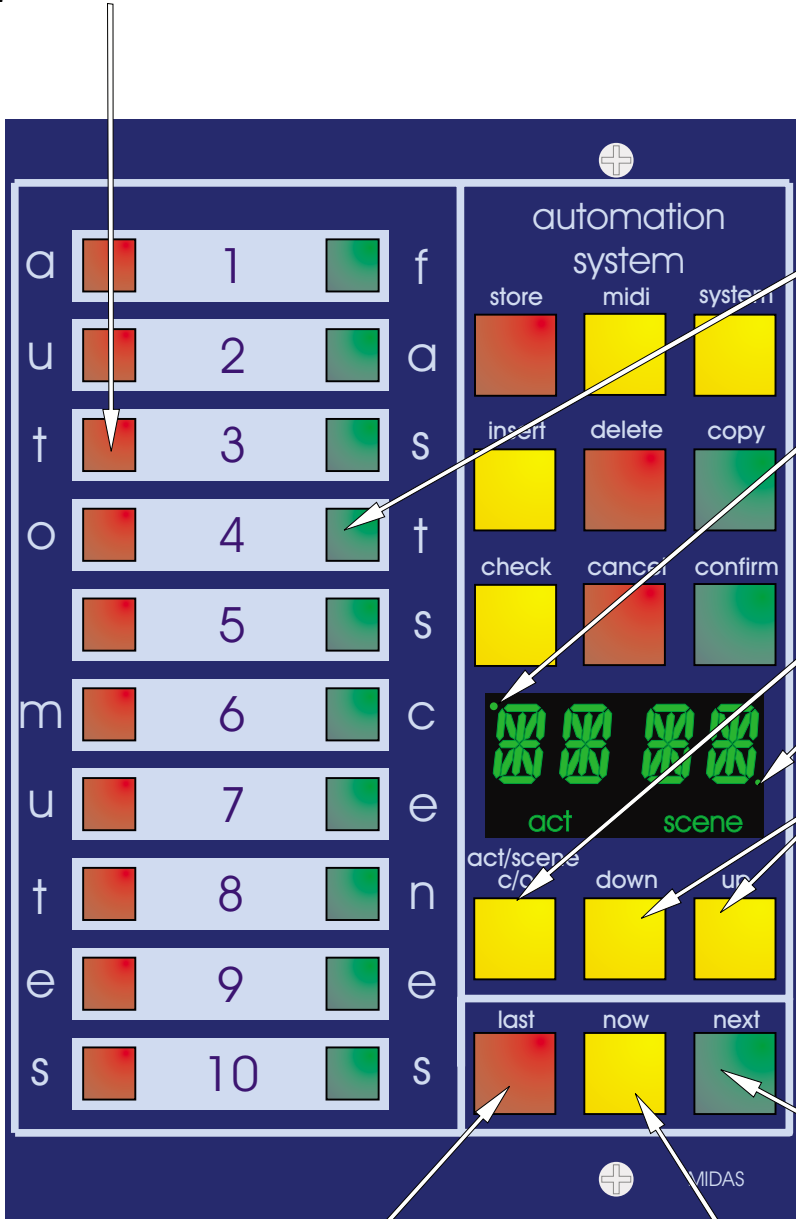
信頼性のために、アサインとオートメーションシステムは、100% 複製されています。コンソールはどちらのシステムでも操作することができます。すべてのスナップショットはシステムの両方に保存されています。

LED は個々のシステムの状態を以下の方法で示します:-
LED がグリーンはシステムが起動しています。
LED がオフはシステムが起動していないことを示します。
LED が赤はシステムが故障しているか、反応がないため至急サービスエンジニアを呼ばなくてはならない事を示します。

スナップショット オートメーション システム

スナップショットはACT またはSCENE としてオートメーションシステムに蓄えられます。ナンバーリングされるパートのACT 又はSCENE の違いは全くありません；SCENE はACT のサブセットです。

AUTO MUTE GROUP MASTER スイッチ (1 ~10) はミュートグループにアサインされた入力チャンネルのどのミュート回路にでも作動させ



FAST SCENE キーは、連続するACT/SCENE 内の10個を迅速なエントリーポイントでオペレータに提供します。例えば、FAST SCENE キーの1番にACT/SCENE10.02 と関連させてあるなら、それを押すことでACT/SCENE10.02 がリコールされます。FastScene は、次のページにおいて説明されるようにCOPY スイッチを使って設定/定義する事ができます。

もしドットがシーンナンバーに付いているならば、現在リコールされているシーンとして示します

ACT/SCENE C/O スイッチは、UP/DOWN スイッチと連携してACT またはSCENE を選ぶために使用します。「ACT」又は「SCENE」のステータスは適切な動作状態を示すために点灯します。

もしドットがシーンナンバーについているならば、シーン情報が既にそのシーン蓄えられていることを示しています。

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、メニューによってナビゲートすることを可能にします。

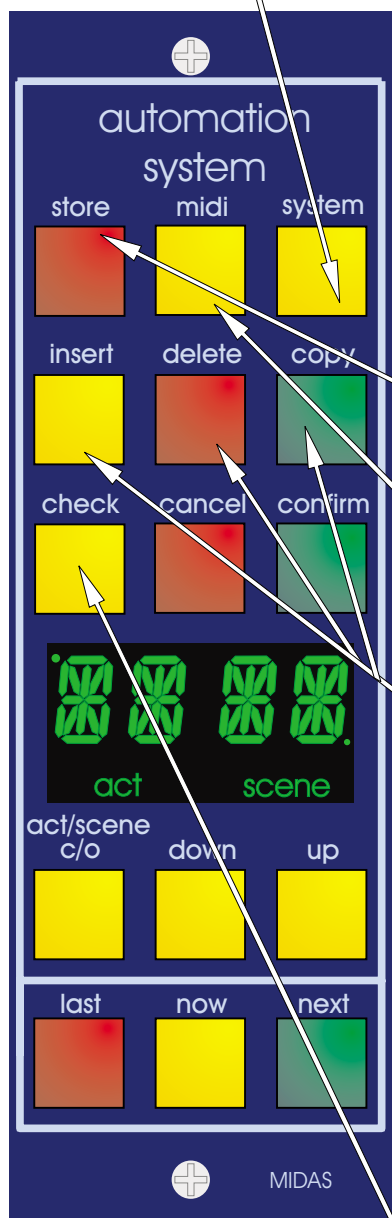
LAST、NOW、およびNEXT スイッチは、コンソール上にスナップショットデーターを直接リコールします。

NEXT は、現在のリコール/ストアされたスナップショットのナンバー順にリコールしていきます。

LAST は、現在のリコール/ストアされたスナップショットのナンバー順に戻っていきます。

NOW は、ディスプレイに現在示されるスナップナンバーをリコールします。

SYSTEM スイッチはオペレータをシステムメニューにアクセスさせます。メニューの案内は、エントリーを選ぶたびに、UP/DOWN スイッチを使用し、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実行されます。メニューまたはサブメニューはCANCEL を押すことで終了できます。



システムメニューは、コンソール動作／操作のレベルを定義するLOCKを含んでいます。

そのレベルは；

- TOTL すべてのオートメーションとアサイン機能の使用を無効にします。
- A-LK アサイン機能の使用だけを有効にします。
- RCAL リコールとアサイン機能だけが有効になります。
- STOR シーンの情報／編集、リコール、およびアサインの使用が有効になります。
- SYST すべての機能の使用が有効になります。

STORE キーを操作することにより、現在のコンソールのアサイン設定は、ディスプレイに表示されているスナップショットナンバーに蓄えられます。

MIDI キーは、オペレータがスナップショットMIDI 情報を編集することを可能にします。このモードを入れる事ですぐに、オペレータが、個々のスナップショットに蓄える事のできる4つのMIDI メッセージのメニューが与えられ、システムメニューと同様にそれは操作／設定ができます。

COPY、DELETE、及びINSERT キーは、オペレータが連続するスナップショットに以下の方法で編集することができます。

INSERT、このキーを押すことで、オペレータがスナップショットをディスプレイのナンバーに挿入することができます。シーンは、オリジナルナンバーと全ての記憶されている現在のシーンは、再ナンバーされて追加されます。

COPY、これは、現在表示されているスナップショットナンバーを一時的なメモリー位置にコピーします。これはその時の新しいシーンナンバーに通常の方式で記憶するか、または挿入できます。コピーモードの時に、Fast scene ナンバーに、要求されたFast scene スイッチを単に押すことによってシーンを割り当てる事ができます。

DELETE は、現在オートメーションメモリーからディスプレイのナンバーに表示されているスナップショットを消去します。

CHECK スイッチは、コンソールの表面にリコールが繁殖されないセッティングをどのスナップショットでも提供します（ミュートはsafe スイッチに表示され、現在のミュートは常に現在のままで確実な状態です）。チェックモードでの切り替えは、ACT/SCENEC/O、およびP/D OWN スイッチを使うことで、スナップショットの中で順に行う事ができます。

フェーダー オートメーション システム

フェーダオートメーションは2つの主要な方法で動作します；

リアルフェーダモードとバーチャルフェーダモード

REAL FADER MODE において、内部のVCA システムのすべてがリアル（物理的）フェーダ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、個々のフェーダの隣にある11個のLEDを使ってオペレータを促して実際のフェーダのコントロールを補助します。

もしコンソールがRECALL レベル又はそれ以上でアンロックであるなら、オペレータが、与えられたスナップショットのために、シーンをリコールし、FADER MODE スイッチを押すことによって必要なフェーダポジションを見ることができます。LEDは、フェーダの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られた時に消えます。

現在のポジションLEDにフェーダが近づいた時、必要なフェーダポジションのどちらの側でもUP, DOWNの指示に変わって与えてくれます。

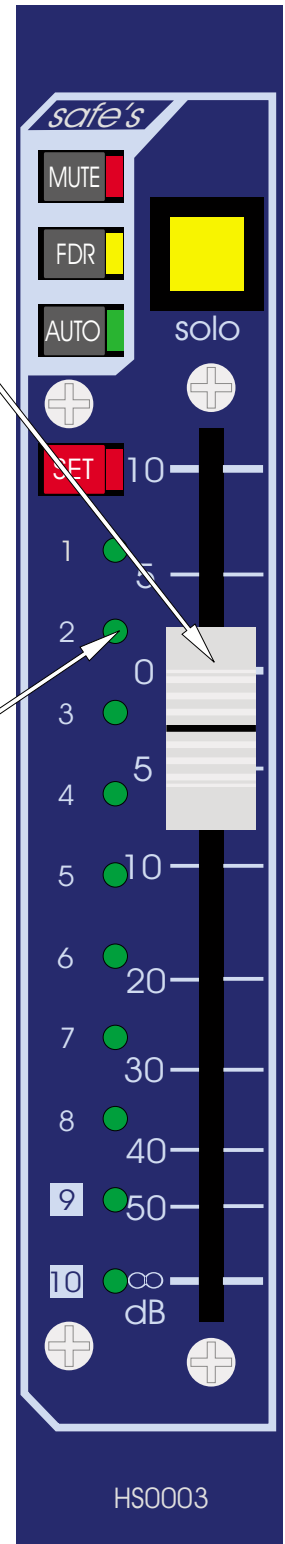
もしコンソールがSTORE レベルまたはより高いレベルでアンロックであるならば、オペレータはシーンを上記のようにリコールすることができ、またストアーや上書きができます。ストアーの時は、フェーダポジションとされる、実際のフェーダの現在のポジションはいつも確実に保存されます。

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 システムのコントロールを行い、表示は、11LEDを使ってバーチャルなフェーダポジションを個々のフェーダで提示します。もし実際のフェーダを使う必要があるならば、付加的にレベル調整を追加できます。バーチャルフェーダシステムは、コンソールのロック状態によって違った方法で作動します：-

もしコンソールがRECALL レベルまたはより高いレベルでアンロックであるならば、リコールはできますが、ストアーや上書きができない状態です。もしフェーダ調整が必要ならば、それらはフェーダを「0dB ポジション」での「ピックアップ」でき再スタートします。フェーダ調整は、その時、リコールされるすべての次のシーンのために有効であり続けます（バーチャルフェーダが「クリアー」されない限り）。

もしコンソールがSTORE レベルまたはより高いレベルでアンロックであるならば、ストアー、リコール、上書きができる状態です。ストアーの時は、フェーダポジションとされる、バーチャルフェーダのポジションが実際のフェーダとみなしストアー可能です。

もしフェーダ調整が必要ならば、それらはフェーダを現在のバーチャルなフェーダポジションで「ピックアップ」でき再スタートします。新しいシーンがオートメーションによりリコールされるとすぐに、フェーダ調節機能は強制的に外され、再調整をするたびに、再び「ピックアップ」操作を行わなければなりません。



バーチャルフェーダのリコールモードとストアモードの違いは下のチャートのより詳細で説明されます：-

Recall Mode	Store Mode
<p>新しいシーンとLED は現在のバーチャルフェーダポジションを示してくれます。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設定を示すことに注意してください。</p>	<p>新しいシーンとLED が現在のバーチャルフェーダポジションを示してくれます。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設定を示すことに注意してください。</p>
<p>バーチャルフェーダを調整するためには、現実のフェーダを0dB まで動かしてください。フェーダが0dB にある時に、赤いSET LED がバーチャルフェーダが調整可能であることを示すため点滅して示します。フェーダを動かすことにより、オフセットは、保存されたオリジナルシーンに追加されます。オフセットの値は、フェーダの物理的な位置又は、0dBラインからの値によりはっきりと示されます。バーチャルフェーダポジションはLED により見る事ができます（どのような調整オフセットでも）。</p>	<p>バーチャルフェーダを調整するために、バーチャルフェーダと同じポジションへの現実のフェーダを動かしてください。このポイントにフェーダが達した時、赤いSET LED は、バーチャルフェーダが現在現実フェーダで「tracking」した事を示すため点滅します。現実のフェーダを動かすことで、バーチャルフェーダのポジションを調整でき、これはバーチャルフェーダLEDの変化により示されます。</p>
<p>もし新しいシーンがリコールされたならフェーダ調整は、新しいシーンに追加されます。調節は、フェーダを0dB ポジションに戻すか、$-\infty$の「クリア」で解除されます。</p>	<p>もし新しいシーンがリコールされ、フェーダ調整がすべてクリアならば、たとえポジションが提案されても、SET LED は、フェーダが「tracking」していないことを示すために消えます。（それらは$-\infty$に設定されているので）。</p>
<p>バーチャルフェーダLED を作るために、すべての調整をしないフェーダを「クリア」の$-\infty$が望ましいかもしれませんが。このバーチャルフェーダスイッチを押すために、どのようなフェーダでも$-\infty$のポジションに「クリア」して下さい。再びバーチャルフェーダスイッチを押してください、フェーダは再びアクティブになる用意ができます。調整が必要ではないフェーダだけがクリアされるのではなく、次のシーンリコールによるクリアに先がけて作られた、どのようなバーチャルフェーダレベル変化でも削除されます。</p>	<p>バーチャルフェーダLED を作るために、すべての調整をしないフェーダを「クリア」の$-\infty$が望ましいかもしれませんが。このバーチャルフェーダスイッチを押すために、どのようなフェーダでも$-\infty$のポジションに「クリア」して下さい。再びバーチャルフェーダスイッチを押してください、フェーダは再びアクティブになる用意ができます。事前に行なわれた、どのようなバーチャルフェーダレベル変化でもまだアクティブであるけれども、それらは次のシーンのリコールでクリアされます。</p>

<p>すべてのフェーダは、「ピックアップ」可能で、もし調整が必要ではないならば、それらを0dB に設定して下さい。それらを「クリア」する必要は全然ありません。これはユーザー好みです。</p>	<p>もし新しいシーンをリコールする前にフェーダがクリアされないならば、混乱を避けるために直ちにそれらをクリアすることが得策でしょう。</p>
<p>どのようなバーチャルフェーダでも、AUTO/SAFE スイッチを押すことによってよりシーンリコールから分離できます。リコールポジションのバーチャルフェーダはスイッチが押された後でも、「ピックアップ」は可能です、現実のフェーダを使ってそれを調整してください（ストアモードについても同じです）。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ポジションへの効果が全然ありません。</p>	<p>どのようなバーチャルフェーダでも、AUTO/SAFE スイッチを押すことによって次の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でも、フェーダは「pick up」可能で、リコールされたポジションのバーチャルフェーダは、現実のフェーダ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ポジションへの効果が全くありません。</p>
<p>バーチャルフェーダに戻るためコントロールスイッチであるAUTO / SAFE スイッチをOFF にします、それから現在の（または、次に必要とする）シーンをリコールします。シーンがリコールされると、バーチャルフェーダコントロールは再開します。フェーダは、もし0dB を通過しないならば$-\infty$にする事ができ「ピックアップ」されません。もしそれがdB を通過するならば、それは通常の方法で「ピックアップ」されます。</p>	<p>バーチャルフェーダに戻るために、コントロールスイッチであるAUTO/SAFE スイッチをOFF にして、そして現在の（または、次に必要としている）シーンをリコールします。シーンがリコールされると、バーチャルフェーダコントロールは再開します。フェーダは、もしそれが要求されたバーチャルフェーダポジションを通過しない限り「pick up」されず、$-\infty$に移動する事ができます。もしそれが「pick up」するならば、通常の方法で行なえます。</p>
<p>どのような入力チャンネルバーチャルフェーダでも、FADER SAFE スイッチを押すことによって完全に分離できます。バーチャルフェーダと、現実のフェーダポジションが「スナップ（つかむ）」でマッチした時や、どのようなマスタVCA とオートメーションコントロールでも取り去られます。バーチャルフェーダに戻るためコントロールスイッチであるフェーダSAFE をOFF にて新しいシーンをリコールします。現実のフェーダはその時$-\infty$で正常な方法でクリアできます。</p>	<p>どのような入力チャンネルバーチャルフェーダでも、FADER SAFE スイッチを押すことによって完全に分離できます。バーチャルフェーダと、現実のフェーダポジションが「スナップ（つかむ）」でマッチした時や、どのようなマスタVCA とオートメーションコントロールでも取り去られます。バーチャルフェーダに戻るためにコントロールスイッチであるfader safe をOFF にして、新しいシーンをリコールします。現実のフェーダはその時$-\infty$で通常の方法でクリアできます。</p>
<p>このモードではシーンにストアすることはできません。主要な理由として、ほとんどのケースにおいて要求されないバーチャルフェーダポジション変化を調整されたフェーダに複数の上書きをしてしまい、増加したバーチャルフェーダーポジションを結果として生じてしまいます。</p>	<p>シーンをストアする時には、情報はシーンメモリーにロードされた、いつもLED で表示されたとおり保存されます。もしフェーダがfader safe またはオートメーションsafe スイッチにより分離されていても、これらは適応されます。</p>

コンソールでのフェーダをコントロールする多くの種々の方法を前の2ページから見るすることができます。正当が全然ないか、または、悪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より大量に依存します。恐らく、選ばれた方法は、システムパフォーマンスをユーザーにより時間と共に多くの信用となり、より規則的に試演されます。以下の推奨はガイドだけとして意図されています：

1. リアルフェーダストアーとリコールモード

ショーおよびリハーサルの際に、初期セットアップ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時に使われます。オートメーションメモリーに記憶されたフェーダポジションが現実のフェーダに従っていて、どのような調整でも上書きしますのでそれらを正しく設定することに気をつけなければなりません。

2. バーチャルフェーダストアーモード

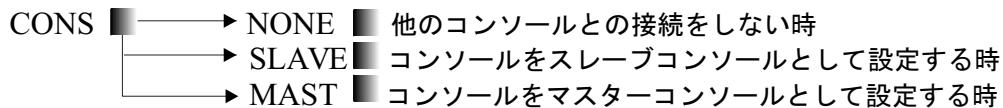
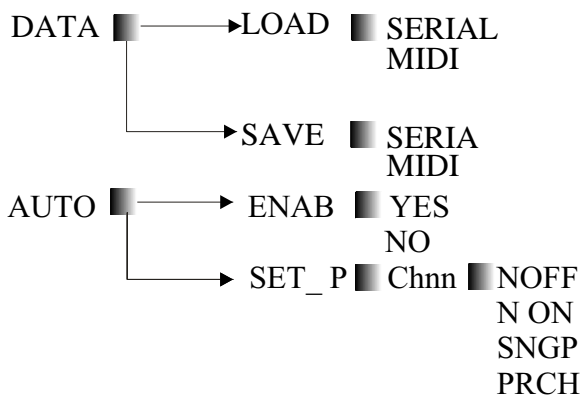
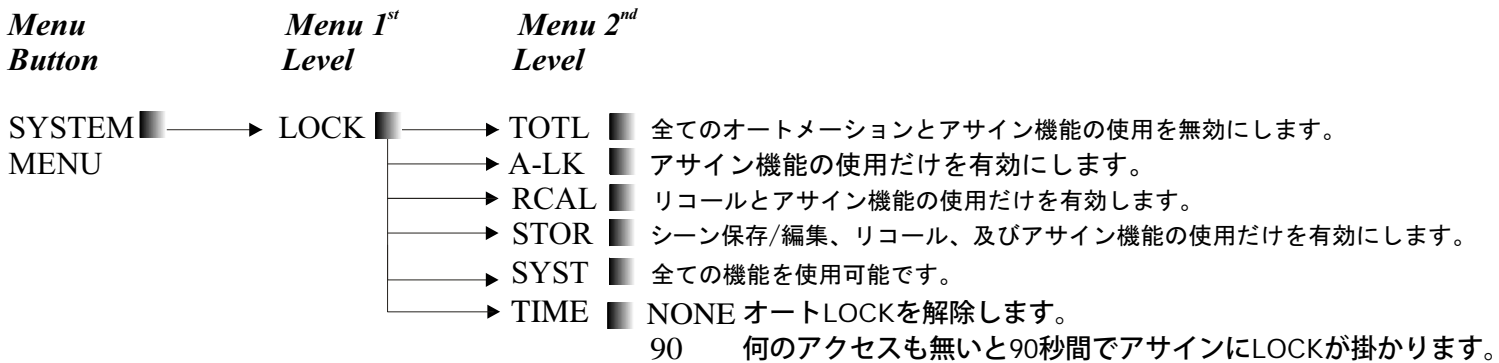
リハーサル後や開催地会場の条件による変化や追加のゲストなどがあるショーのために使われます。リコールされた個々のシーンはそのまま記憶された状態で、より優勢な条件に適するように、調整が必要であるかもしれません。調整はクリアで、必要である現実のフェーダがバーチャルから引き継ぐので、調整することが速く。上書きする事で、細かい調整データをオートメーションメモリーに保存することが容易にできます。

3. バーチャルフェーダリコールモード

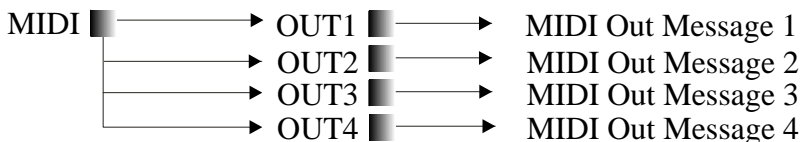
よくリハーサルされて、予測できるイベントやショーのために使われます。リコールされた個々のシーンは、もし必要ならば、実際のフェーダからオフセット調整で保存できます。それらがオペレータにより削除されるまで、すべての連続するシーンは、どのような調整でもアクティブです。上書きをすることはできません。

Heritage Menu Overview Ver 2.08

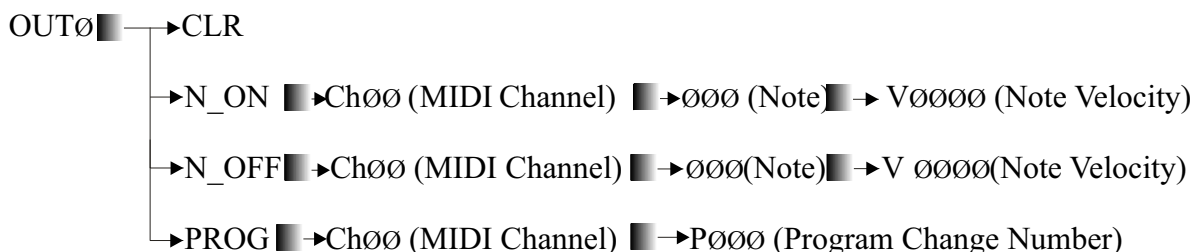
(Key ■ このシンボルはCONFIRMボタン押すことを示します)



CLR ■ これは、最初のプログラミングのためにクリーンな設定を与えるため、コンソールの全てのシーン情報をクリアにします。



MIDI Out Sub Menus:
(○ は、数字を示します)



新しいシーンを保存する時のストアメニュー

新しいシーンを保存する時はオプションはありません、シーンは最も速いクロスフェードスピードで保存され、ディスプレイは、通常の表示に戻ります。

上書き保存する時のストアメニュー

データが存在するシーンに上書きをする時に、以下のオプションが設定できます。

- OVERSTORE ■ → OVR/STOR ■ シーンは上書きされ、表示はシーンナンバーに戻ります。
- XFADE ■ クロスフェードスピードを、0.1~100秒まで設定することができます。
- PRCH ■ MIDIインプログラムチェンジを有効にした時、NONE、000~127の範囲でプログラムチェンジシーンの選択を許します。

コンソールのロックを解除するには：

ロックを解除するには、ミキシングコンソールのSYSTEM メニューボタンを押してください。

UP/DOWN キーを使ってLOCK が表示されるまでメニューをスクロールして、CONFIRM ボタンを押してください。

UP/DOWN キーを使って、希望するレベルのロック解除がスクリーンに表示するまでメニューをスクロールしてください、そしてCONFIRM ボタンを押してください。

コンソールをロック状態にするには：

ロック状態にするには、ミキシングコンソールのSYSTEM メニューボタンを押してください。

UP/DOWN キーを使ってLOCK が表示されるまでメニューをスクロールして、CONFIRM ボタンを押してください。

UP/DOWN キーを使って、TOTL がスクリーンに表示するまでメニューをスクロールしてください、そしてCONFIRM ボタンを押してください。

MODE SWITCHES に置かれたLOCK ボタンは、アサインキー、モードスイッチ、センターセクションとインプットフェーダにあるセットスイッチは使用できなくします。

シーンの保存：

シーンの保存は、VCA アサイン、ミュート、フェーダ、etc ができます。

VCA アサイン：

- 1、モードスイッチ上のロックボタンが点灯しないようにして下さい（ボタンを押すことでLED は消えます/解除されます）。
- 2、VCA モードボタンが点灯するように押してください、これは今インプットモジュールのVCA モードを選びました。
- 3、どのマスターVCA を特定のインプットモジュール（1-10）にアサインを望むか、ASSIGN キーを使って選択します。早く押されたボタンは、他の使用可能であったすべての他のボタンをクリアにして、選んだ1つが有効になり点灯します、0.25 秒間ボタンを押し続けたならば、以前に使用可能であった他のボタンは有効です（追加されます）。
- 4、入力チャンネルにおいて、マスターVCA にアサインを望むチャンネルのSET ボタンを選択してください。入力チャンネルに関係のあるLED は点滅します。もしSET ボタンが早く押されるならば、VCAはアサインしたキーに選択されますが、すでに選ばれたチャンネルがあるならばそれらに追加されます。もしSET ボタンが短い時間押されたなら、すでにそのチャンネルに選ばれていたVCA は、クリアされて、それらと交換されてアサインにされます。

ミュートアサイン：

- 1、モードスイッチ上のロックボタンが点灯しないようにして下さい、LED を消すためにボタンを押してください。
- 2、MUTE モードボタンが点灯するように押してください。これは現在インプットモジュールのミュートモードを選びました。
- 3、どのオートミュートを特定のインプットモジュール（1-10）にアサインを望むか、ASSIGN キーを使って選択します。早く有効にしたボタンは、他の有効であったすべての他のボタンをクリアにして、選んだ1つだけが有効になり点灯します、0.25 秒間ボタンを押し続けたならば、以前に有効であった他のボタンを有効解除しません（追加されます）。
- 4、入力チャンネルにおいて、あなたがオートミュートにアサインを望むチャンネルのSET ボタンを選択してください。入力チャンネルに関係のあるLED は点滅します。もしSET ボタンが早く押されるならば、オートミュートはアサインしたキーに選択されますが、すでに選ばれたチャンネルがあるならばそれらに追加されます。もしSET ボタンが短い時間押されたなら、すでにそのチャンネルに選ばれていたオートミュートは、クリアされて、それらと交換されてアサインにされます。

フェーダーポジション：

- 1、バーチャルフェーダーリコールモードボタンが点灯していない事とフェーダーノーマルモードであること、また保存されていない新しいフェーダーポジションであることを確認してください。
- 2、フェーダーを、要求されたポジションに移動させてください。セットできるコンソールの他の自動化できるボタンは、インプットミュート、マスタVCA ミュート、グループミュート、マトリックスミュート、およびマスタミュートです。

シーンの保存

メモリーナンバーを選び、メモリーを保存する：

- 1、ディスプレイの数字は次の通り変更できます。ACT/SCENE C/O スイッチを使ってACT/SCENE のどちらでも選んでください。ディスプレイの下でACT またはSCENE が点灯するのを見ることができます。
- 2、数字は、UP/DOWN キーを使って、00-99 の間を変更できます。もしあなたが、00 にいるならば、DOWN でスクロールして99 に直接行くことができます、この機能はループします。
- 3、新しいシーンをSTORE を押してシーンに保存した時、それがたった今保存されたところで、スクリーンにDONE と表示されます。もしすでにシーンが存在するならば、ディスプレイがOVER_STR と表示し、そしてCONFIRM ボタンを押す必要があります。そしてスクリーンはDONE と表示します。

MIDI の編集（プログラムチェンジ）：

- 1、MIDI ボタンを押すことによりMIDI のメニューに入ります。
- 2、必要なメッセージをOUT 01 から04 までUP/DOWN ボタンスクロールを使うことによって達します。（Heritage は、シーンをリコールするたびに最大4 つのMIDI メッセージを出力できます）、そしてCONFIRM を押してください。
- 3、クリーンにPROG が表示されるまで、メニューをUP/DOWN ボタンスクロールを使って行なってください。そしてCONFIRM ボタンを押してください。
- 4、画面はCH00 を表示し、01 から16 までの間をUP/DOWN キーを使ってチャンネルを選んでください。そしてCONFIRM を押してください。
- 5、画面はP000 と表示します。001 から127 までの間をUP/DOWN キーを使ってプログラムチェンジナンバーを選ぶことができます。CONFIRM を押すとメニューの中の最初のレベル（項目）に戻されます。要求されたメッセージが編集された時には、再びMIDI ボタンを押すことによってメニューを出ることができます。6、そしてシーンにMIDI 情報を保存するために、STORE ボタンを押されなければなりません、そしてCONFIRM を押してください。

シーンのインサート：

- 1、いったんシーンを作成したシーンにインサートを望むならば、必要なナンバーポジションが表示されるまで、ACT/SCENE、UP/DOWN ボタンを使ってディスプレイのACT/SCE NE のナンバーを編集してください。
- 2、INSERT ボタンを押してください。スクリーンにDONE と表示されます。その時、先行しているオリジナルのシーンやどのようなシーンのナンバーでも1 つのポジション分、増加されます。

もし、シーンを置くことを望む場所にシーンが存在するならばINSERT ボタンは点灯しますが、他の方法ではSTORE を通常通り使って保存できます。

シーンのコピー：

- 1、シーンナンバーを選び、NOW ボタンを押すことによってコピーしたいシーンをリコールしてください。
- 2、コピーボタンを押してください。
- 3、MIDI ボタンは、MIDI アウトメッセージがシーンと共にコピーされることを示すために、通常設定では点灯します。もしMIDI アウト情報を新しいシーンにコピーされてほしくないならば、ライトが消える様にMIDI ボタンを押してください。
- 4、希望するポジションに達するまで、ACT/SCENE、UP/DOWN ボタンを使ってACT/SCENE ナンバーをスクロールしてください。そしてSTORE ボタンを押してください。

シーンのクロスフェード値の編集：

- 1、シーンナンバーを選び、NOW ボタンを押すことによって編集したいシーンをリコールしてください。
- 2、STORE ボタンを押してください、XFADE がディスプレイに表示されるまでUP/DOWN ボタンスクロールを使って行ってください、そしてCONFIRM を押してください。
- 3、スクリーンに表示される値は、シーンに記憶されている現在のクロスフェードのスピードです。UP/DOWN ボタンを使うことにより必要なクロスフェードスピードが選べます。
- 4、シーンにこの新しいスピードで保存するために、CONFIRM を押してください。

クロスフェードの停止：

リコールされたクロスフェードを停止するためにCANCEL ボタンを押してください。
クロスフェードは、CONFIRM ボタンを押すことによって再開できます。

クロスフェードのバイパス：

CONFIRM ボタンを押すことで、クロスフェードを解除することができます。これは、直ちに、シーンの記憶された状態に行きます。

クロスフェードスピードを持つシーンがリコールされた時には、ディスプレイは、指定されたクロスフェード時間の間フラッシュします。

シーンのプレビュー：

シーンのプレビューでは、ACT/SCENE、UP/DOWN ボタンを使ってディスプレイにミキシング効果を確認したいシーンナンバーを選んでください。必要なナンバーは、CHECK ボタンを押すことで自動的に切り替わり表示され、フェーダポジションは実際の設定を変更せずに、保存されたそのシーンを見ることができます。
インプットのAuto mute Safe ボタンは、インプットミュート状態を表示します。
マスタVCA ミュートは、オーディオ信号を変更せずにマスタVCA ミュート設定を表示します。
グループミュートとマトリックスミュートSAFE ボタンは、チェックするシーンの状態を表示します。

ディスプレイは、また、他の蓄えられたシーン情報をスクロールし、MIDI が使用可能かおよび、アサインチャンネルを表示します。情報外のシーンに保存されている、クロスフェード値とプログラムナンバーはシーンに応じます。

CHECK ボタンを押すことにより正常なモードに戻ることができます。

シーンのリコール：

シーンのリコールには、3つの方法があります：

- 1、LAST とNEXT ボタンを使って順にシーンを進みます。これはシーン中を順番通りに進みます。
- 2、ACT/SCENE、UP/DOWN ボタンを使ってACT/SCENE ナンバーを選び、スクリーンに正しいシーンナンバーが表示される時にNOW ボタンを押し、シーンはリコールされます。
- 3、シーンはFast Scene Key (1-10) に割り当てる事ができます。この場合において、シーンは、まさにファーストシーンキーを押すことによってリコールされます。

Fast Scene キーのシーンのアサイン：

- 1、FAST SCENE KEY にアサインしたいシーンをリコールしてください。
- 2、COPY ボタンを押して、続いて希望するFAST SCENE KEY ボタンを選んで押してください。そしてスクリーンは、DONE と表示します。

シーンをFast Scene から削除する：

- 1、消去したいFAST KEY を押し続けてください。
- 2、YES/NO ボタンがフラッシュを始めた時、YES 又はNO のどちらかを選ぶことで、FASTKEY の消去することの消去又はキャンセルを選ぶことができます。

シーンの消去：

消去を希望するシーンをリコールするか、ACT/SCENE、UP/DOWN ボタンを使ってスクリーンにシーンを表示させてください。DELETE ボタンを押した時、これは実行されます。確認するように尋ねてきます、CONFIRM ボタンを押した時、シーンが消去されたことを示すためにDONE と表示します。

MIDI の指定：

MIDI チェンジに反応するためのコンソールの設定：

コンソール設定は、SYSTEM ボタンを押した後に、サブメニューのAUTO の中にアクセスできます。このサブメニューオプションはSYS ロックモードの時だけ可能です。

AUTO を選択した後に、さらに2 つのサブメニューがあります：

- 1、 ENAB(enable)、これはこの機能のためのマスタスイッチであり、YES またはNO に設定できます。トグルすこのスイッチは、この機能のために他のセットアップパラメータを削除しません。
- 2、 SETP(setup)、これは、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ACT/SCENE ナンバーを解読するというMIDI のコマンドを定義します。設定するエリアであるかもしれない2 つのパラメータは続きます：

- 1、 MIDI コマンド、これは以下のMIDI コマンドの内のどちらでもあるかもしれません。

NON -(NoteON)
NOFF-(NoteOFF)
SNGP-(SongPointer)
PRCH -(ProgramChange)

- 2、 MIDI チャンネル、これは全部で16 チャンネルのカバーを可能にします、ディスプレイはCH01-CH16 を示します。

注意：

- 1、 ACT/SCENE ナンバーを変更するために外部からのMIDI 要求に反応するために、以下の条件は設定しなければなりません：
 - 1、 AUTO-ENAB メニュー設定は、YES に設定されなければなりません。
 - 2、 コンソールはTOTL ロックモードにあってはいけません。
 - 3、 コンソール使用によりどのメニューオペレーションも実行してはいけません。

MIDI 機器のセットアップ：

コンソールにそのACT/SCENE を自動に変更させるように、MIDI コマンドが、前に作ったプログラムコマンドとチャンネルを使わせることができます（コンソールに設定をする）。

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

Note ON/OFF ：それらのMIDI コマンドは2 つのパラメータを次の通り持っています：

- 1、 NOTE、このパラメーターは、必要なACT ナンバーに相当します。個々のNOTE は数字に相当する値を持っています（下記のテーブルを見てください）
- 2、 Velocity、このパラメーターは、必要なSCENE ナンバーに相当します。

例えばプログラムチェンジをACT20、SCENE44 では、note をG#-1、velocity を44 にセットします。

Song Pointer、このコマンドは数字の値であり、結合されたACT&SCENE ナンバーと等しいです。

例えばプログラムチェンジをACT45、SCENE02 では、4502 にセットします。

MIDI-NOTE の数字の値はテーブルを参照してください。

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：

SYSTEM メニューを選び、UP/DOWN キーを使ってDATA を選びCOMFIRM を押すことでMIDASから入手可能なwindows ソフトウェア又はMIDI デバイス (Yamaha MDF3 MIDI ファイラーなど) とコンソールの間でリコールメモリーを保存することができます。UP/DOWN キーを使うことにより、SAVE 又はLOAD を選びCOMFIRM を押します。MIDI (コンソール後ろのMIDI ポート) またはRS232 のどちらかを経て通信を行なう、2つの方法があります。UP/DOWN ボタンを使ってMIDI かシリアルかどちらかを選んで、COMFIRM を押してください。スクリーンは、その時、実行されている機能を示し、終わったならユーザーに通知します。

ファイルにコンソールからのメモリーを保存する

- 1、null モデムケーブルを接続します。
- 2、ウィンドウは開き、Commport を設定します。Show メニューを選び、「Down load From Console」をクリックします。「Waiting for Show data」メッセージは、その時表示されます。
- 3、コンソールのSYSTEM メニューを選び、スクロールをしてDATA を選んでCOMFIRM を押してください。そしてスクロールをしてSAVE を選びCOMFIRM を押します。スクロールをしてRS-232 を選びCOMFIRM を押してください。コンソールのショーデータはコンピュータにダウンロードされます。データ転送が完全な時には、コンソールは、「STORE OK」を確認するように尋ねます、COMFIRM を押します。
- 4、Hsutil (windows ソフト) のSHOW メニューを選び、「Save To File」をクリックしてください。
- 5、プロンプトは1つのショーに1つの名前を要求します。ファイルのタイプに「*.shw」を付けてください。
- 6、OK をクリックしてファイルは保存されました。

コンソールにショーデータをダウンロードする

- 1、null モデムケーブルを繋いでください。
- 2、SHOW メニューを選び、「Load From File」をクリックしてください。ブラウザ機能を使って、コンソールにダウンロードを望むショーデータを選んで、OK をクリックしてください。ウィンドウは、ロードが完了したことを教えます、OK をクリックしてください。
- 3、Hsutil のSHOW メニューを選び、「Upload to console」をクリックします。「hit upload when console is ready」とウィンドウは、尋ねてきます。
- 4、コンソールのSYSTEM メニューを選び、スクロールでDATA を選び、そしてCOMFIRM を押します。スクロールをしてLOAD を選び、COMFIRM を押します。スクロールをしてRS-232 を選び、COMFIRM を押します。
- 5、コンピュータのUpload ボタンをクリックしてください。
- 6、ファイルのダウンロードが成功した時、コンソールはCOMFIRM を押すように補足します。コンピュータからのショーメモリーは現在コンソールにロードされました。

CAN 経由でHeritage コンソール同士をリンク：

最大6つのコンソールがHeritage コンソールの後ろの場所にあるCAN バスの接続経路でリンクできます。どのようなHeritage コンソールのどんな調合でもH3000,2000,1000でもリンクできます。それらは、最後のページにおいて与えられる説明のケーブルを使ってリンクできます。もしあなたがシステムに2つ以上の多くのコンソールを使用するならば、コンソール終わり（ケーブルのどちらの終わりでも）を、アウトポジション（デフォルト）に赤いターミネーションボタンをしなければなりません。すべての他のコンソールは、この赤いボタンが中に押された状態にしなければなりません。

リンクをする時には、どれか1つのコンソールだけをマスタにして、他の全てのコンソールはスレーブにしてください。以下の機能はリンクされます：

- マスターVCA コントロール (Master VCA Control)
- マスターオートミュートコントロール (Master Auto Mute Control)
- VCA マスターソロ (VCA Master Solo)
- Solo in Place モード (Solo in Place Mode)
- シーンストアとリコール (Scene Storage and Recall) (Note1 を見てください)
- モードスイッチ (Mode Switches)
- オートメーションアサインキー (Automation Assignment Keys)
- ソロ機能 (Solo On)
- ソロクリア (Solo Clear) (Note2 を見てください)

Note1

MIDI ダンプやコンピュータファイルのどちらかによるコンソールための又は、ロード中メモリー又は保存中の時でも、構成のすべてのシーンメモリーはコンソールの一部であり続けるため、個々のコンソールは個々で行なわなければなりません。

複数のコンソールシステムをセットアップする時には、接続されたすべてのコンソールのために開始から、プログラミングすることを推奨されます。これは、スレーブコンソールにおいて存在しないシーンをリコールすることを避けるためです。もしこれが起こり、マスタにおいて、シーンが存在しないことを示す警告メッセージを見たならば、マスタはどのポイントでも必要なシーンをリコールしますが、しかし、スレーブは、この前にリコールされた現存のシーンに有り続けます。

MIDI はコンソールのローカルに記憶されているだけです、もしスレーブコンソールのMIDI 出力のプログラムを作ることを望むならば、最初に、これをマスタ又は個々のコンソール（後で説明します）で作しかなく、そして通常MIDI アウトメッセージはプログラムできます。

Note2

Heritage1000 のソロアッドおよびクリア機能は、H3000/H2000 の機能と別にコントロールされます。ソロクリアとアッド機能はリンクされず、システムにリンクされたどのようなHeritage1000 においても個々に行なわな

コンソールをマスタまたはスレーブに切り替える：

- 1、SYSTEM メニューを押し、UP/DOWN キーを使ってスクロールしてCONS を選び、CONFIRM を押してください。
- 2、UP/DOWN キーを使って、マスタ又はスレーブのどちらかを選び、CONFIRM を押してください。
- 3、コンソールのID 番号を選ぶために、UP/DOWN キーを使って、ID1 ~8 から選び、同じシステムのNo2 コンソールは同じID を持っていなければなりません。
- 4、CONFIRM を押すことで、コンソールをシステムとシンクロします。

注) コンソールがCONS のスレーブモードにある時は、アクセスできる唯一のアイテムはSYSTEM メニューです。もしマスタに成るように、スレーブコンソールが再設定されるならば、CONFIRM ボタンが押される時に、オリジナルのマスターコンソールは自動的にスレーブに変わります。

Cable Specification

CAN CABLE
HS-CAN-8-01

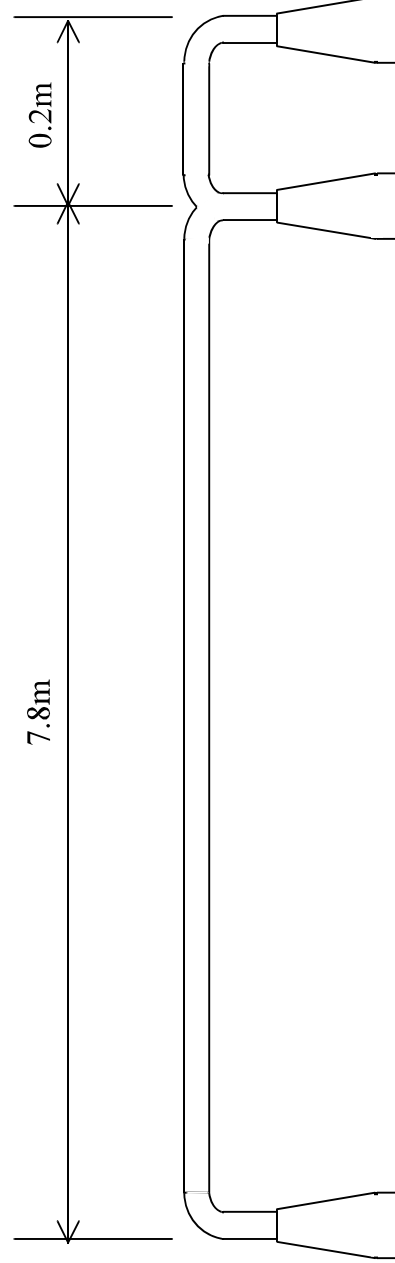
Page 1 of 1.

H1000 / H2000 / H3000

ACBLX-1606-1

Item	Description	Qty	Manufacturers' Reference	KT Part No.
Connectors				
1.	5 Pin XLR NC5MXB X-Series	2	Neutrik: NC5MXB	CON31-5MXB
2.	5 Pin XLR NC5FXB X-Series	1	Neutrik: NC5FXB	CON31-5FXB
Cable				
3.	Cardinal 48400 'Starquad' 4 Core Cable	8m	Farnell: 152-133	

Connector Pins	Signal	Cable Core	Cable Colour
Pin 1	NA	No Connection	NA
PIN2	CAN_L	CABLE CORE 1	BLUE
PIN3	0V/CAN	CABLE CORE 3	GREEN
PIN4	CAN_H	CABLE CORE 2	RED
Pin5	NA	No Connection	NA
CASE	CHASSIS	Braid Screen	TIN
No Connection	NA	Cable Core 4	White



Male XLR

Female XLR Male XLR

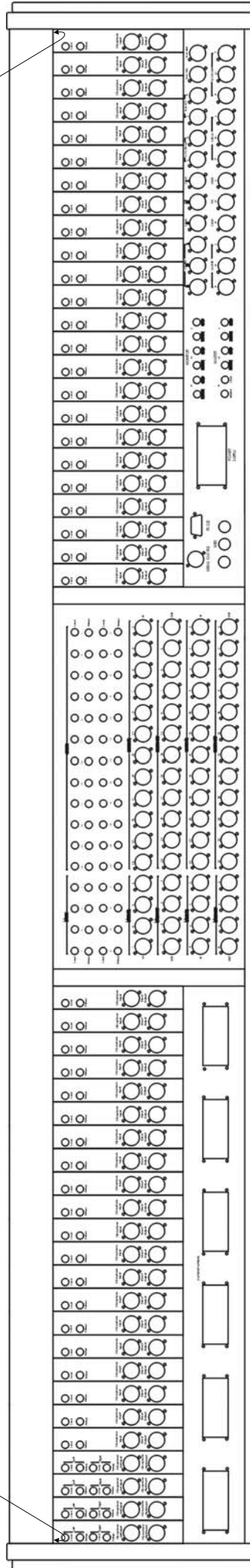
Issue	Date	Notes/ECN	Drawn:	Drawing Number	
1	01-12-99	Released to Production	Alison Ashmore	AS1606-1	
2			Checked:		
3			Approved:		
4					

HERITAGE 3000

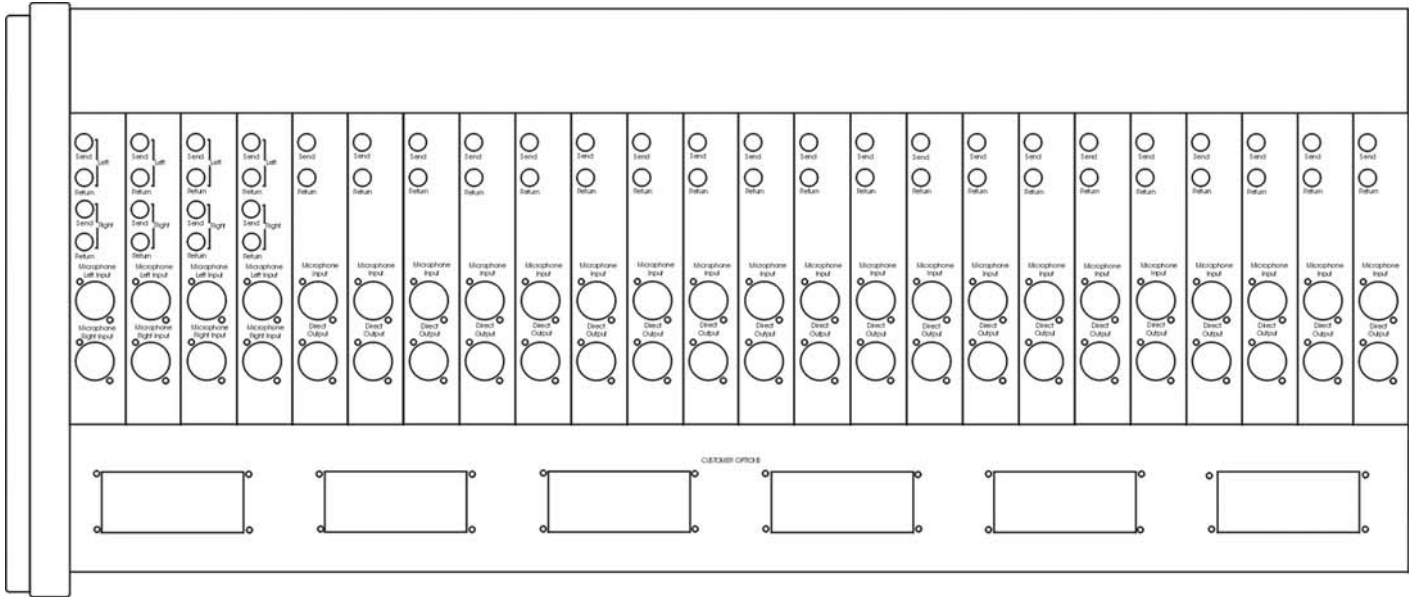
Back panel

Cover Release
Catch Location

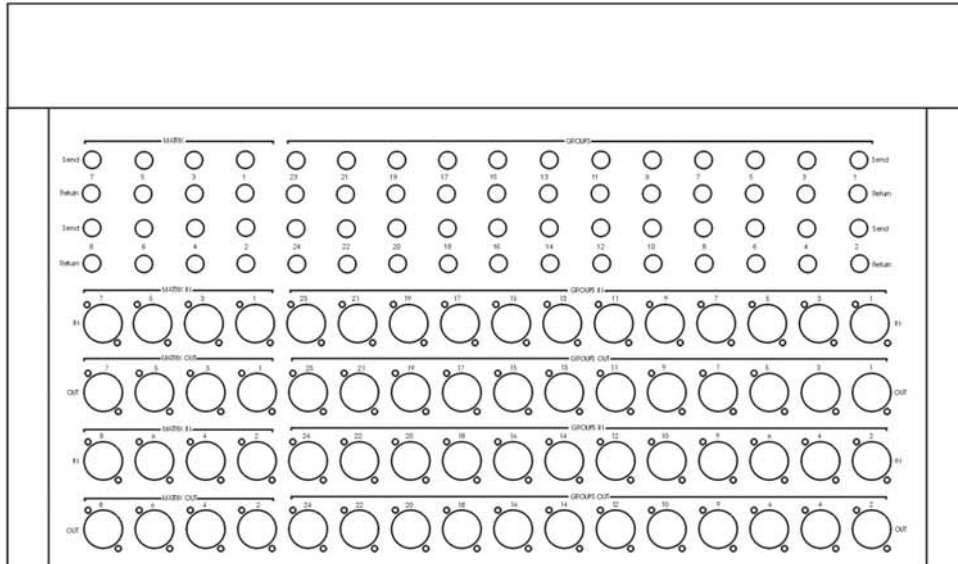
Cover Release
Catch Location



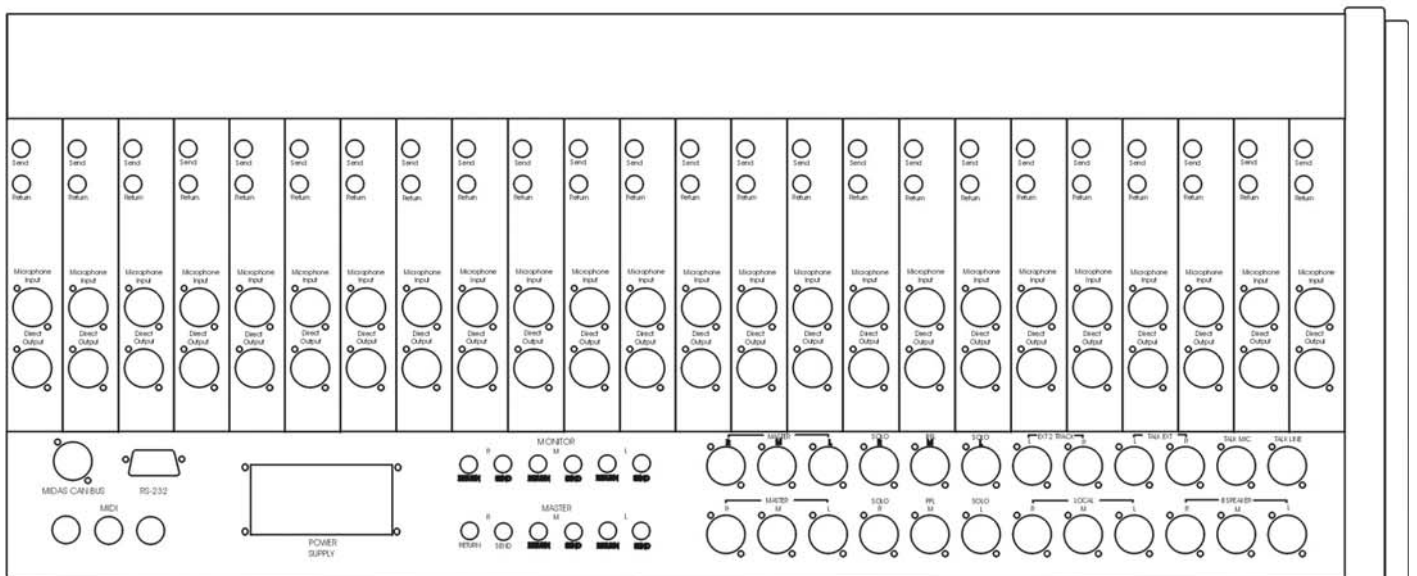
Rear Panel Left View



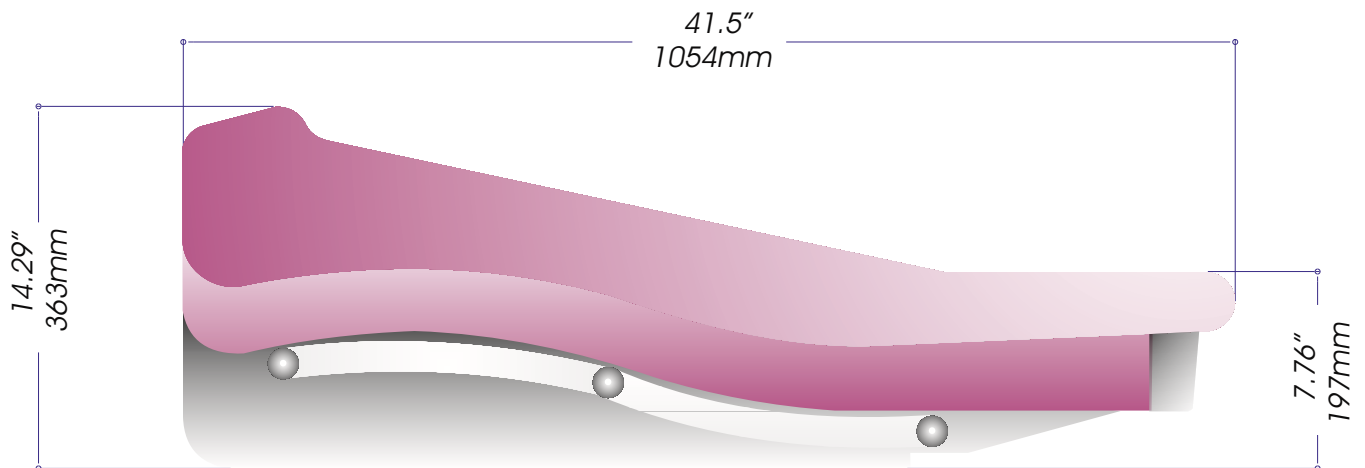
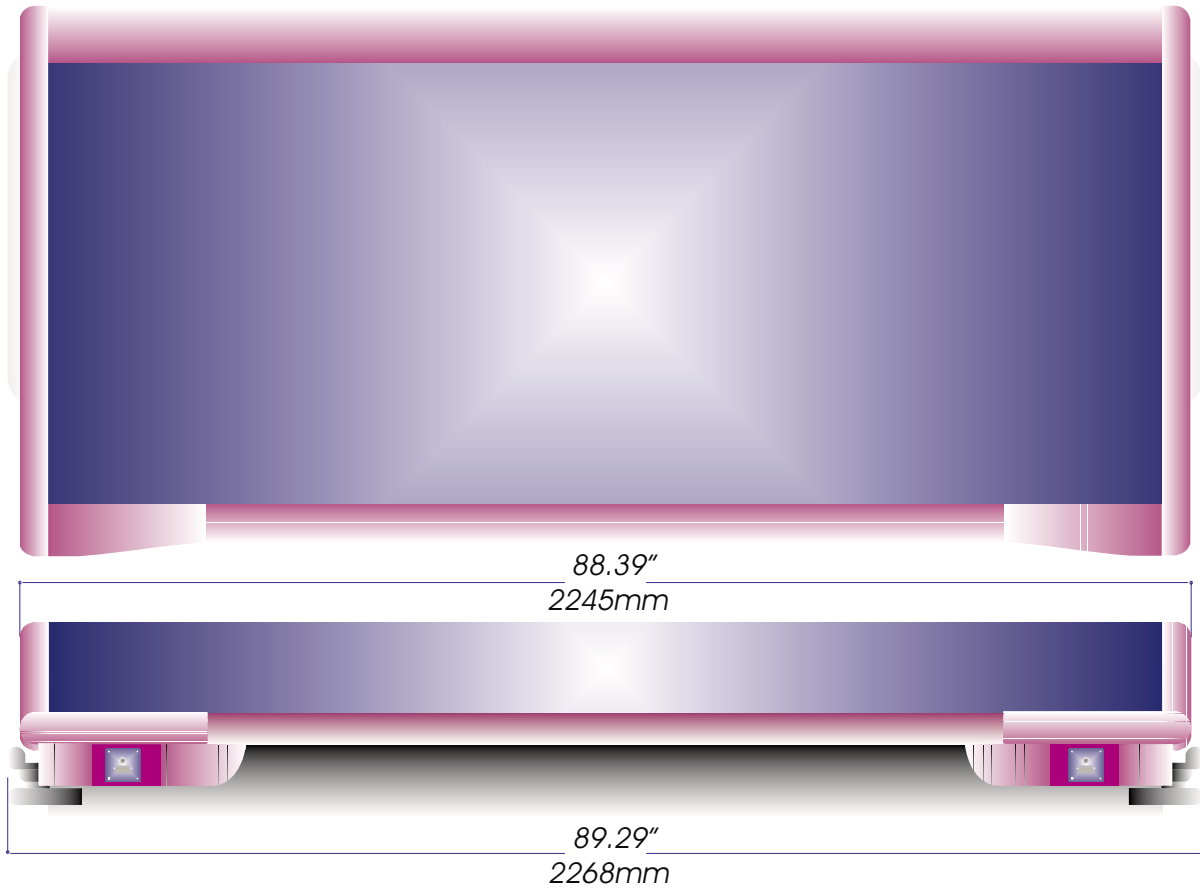
Rear Panel Centre View



Rear Panel Right View



Heritage 3000 Frame Measurements



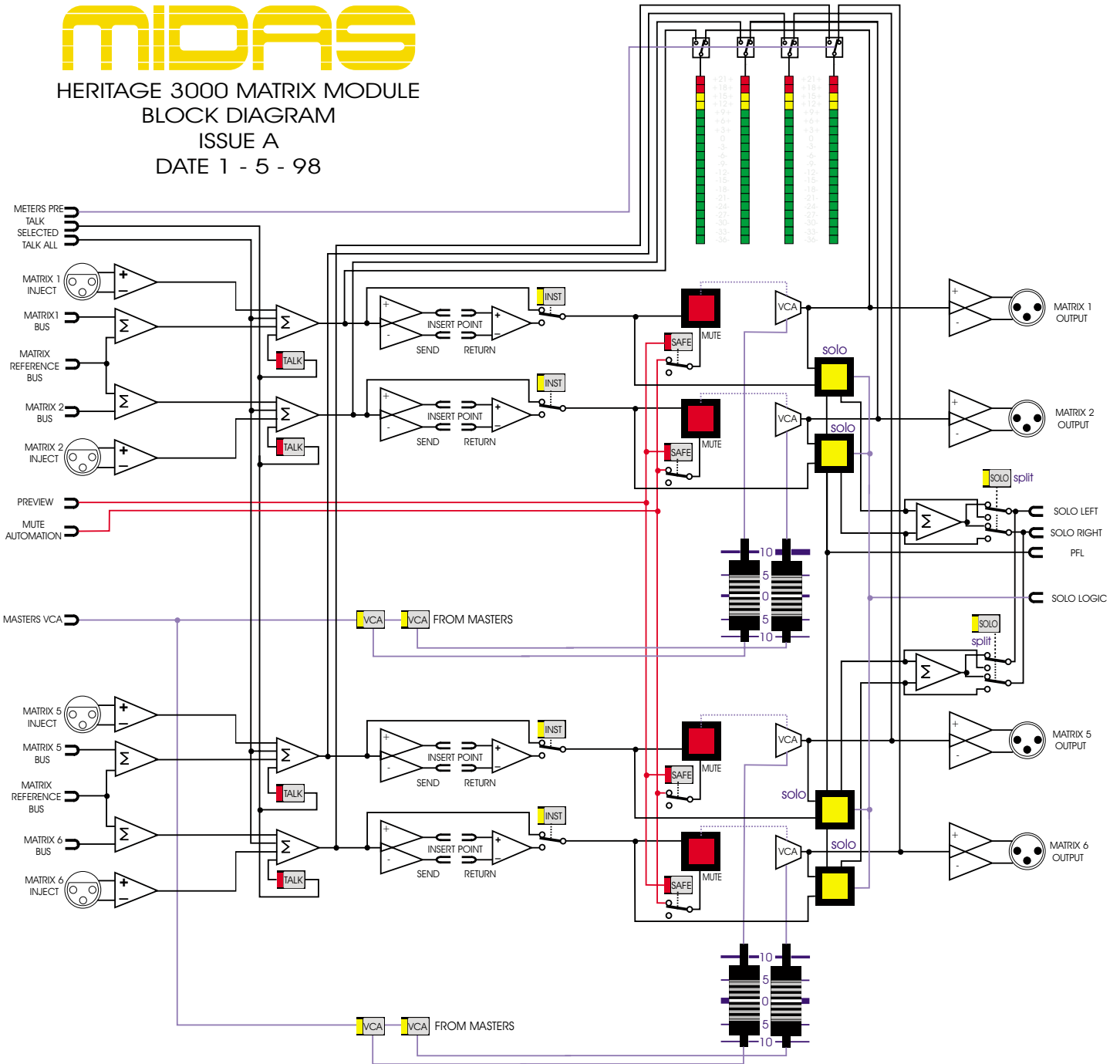
Weight

(out of flight case)

200 Kg / 440.9lb

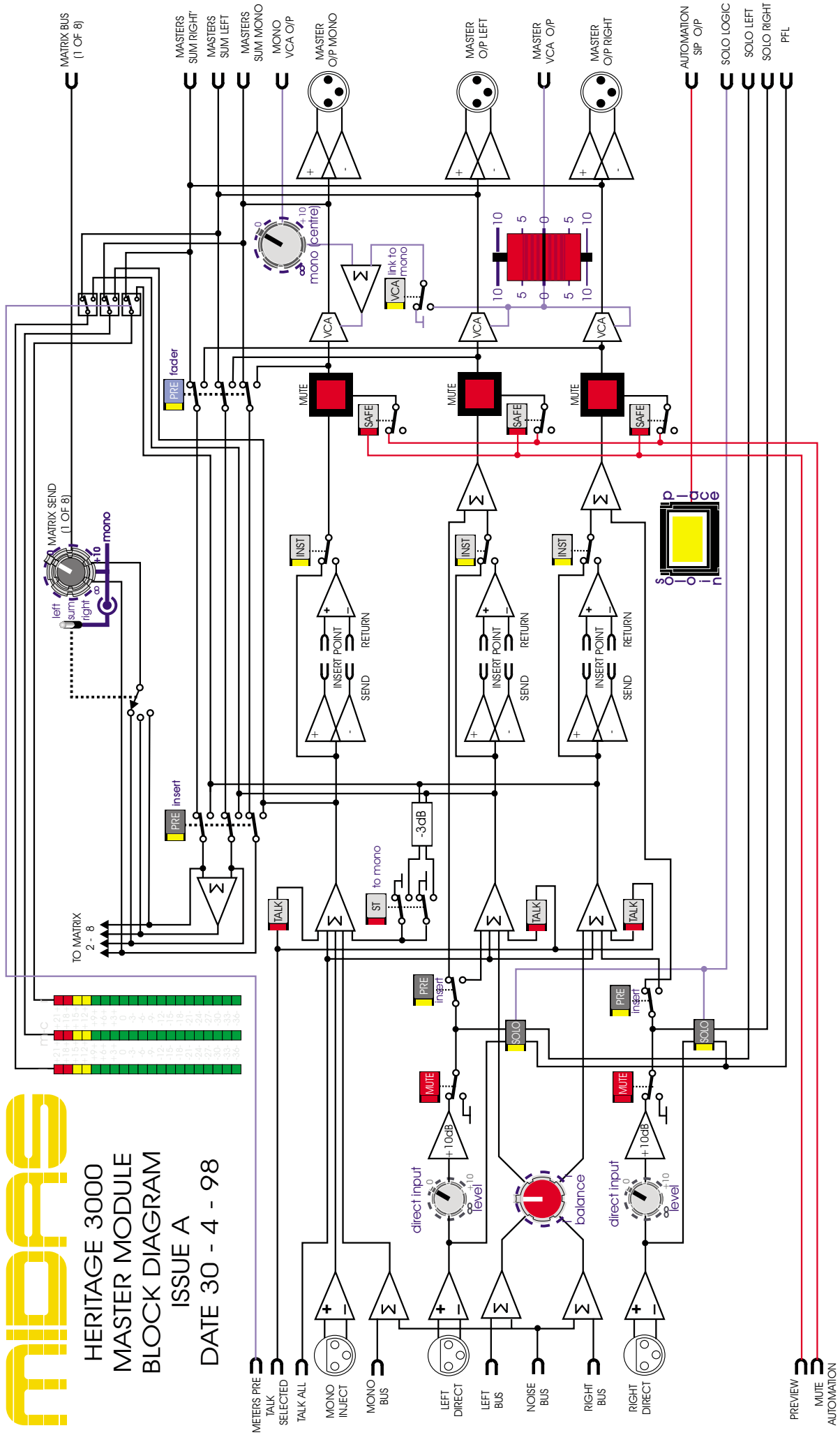
MIDAS

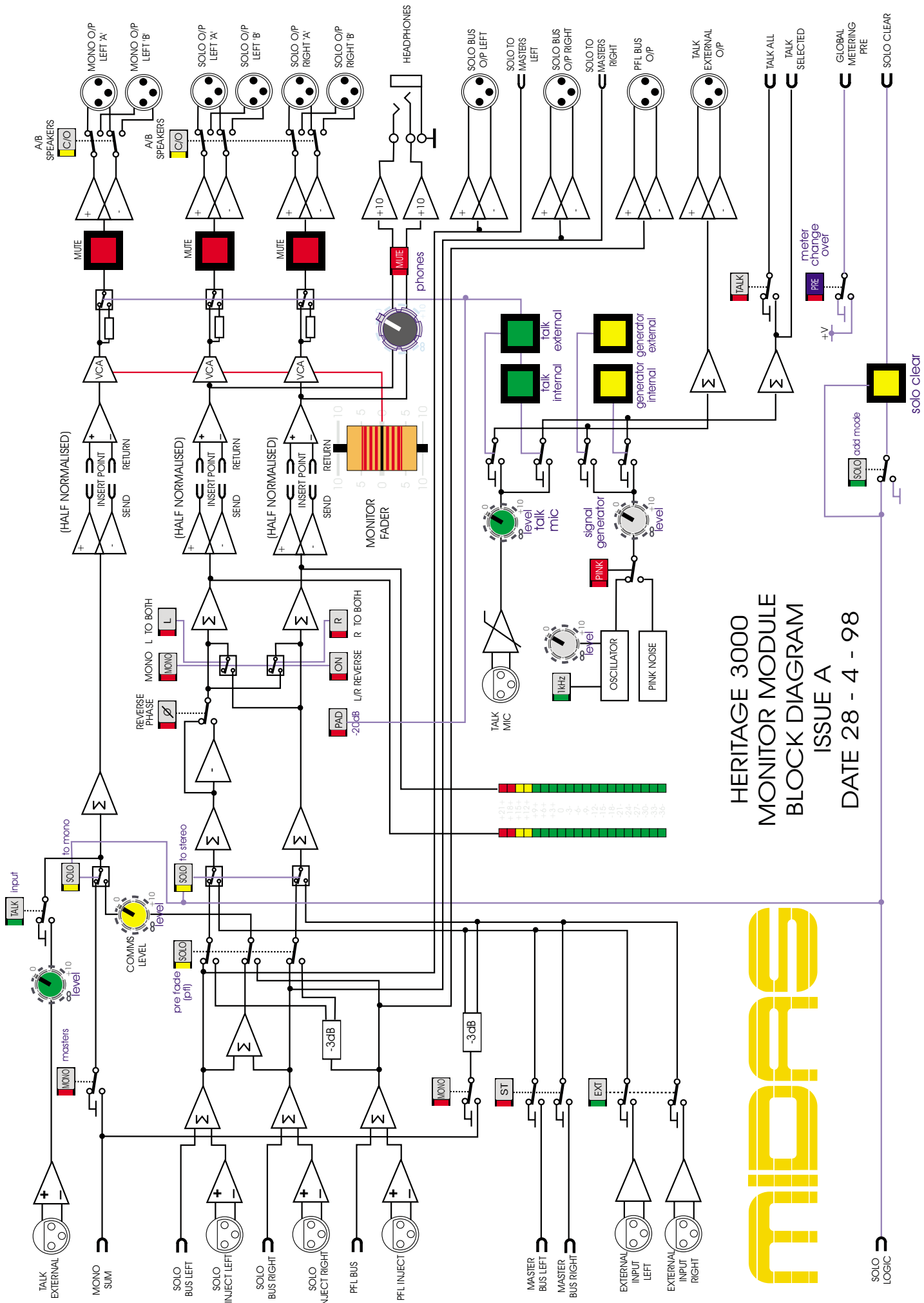
HERITAGE 3000 MATRIX MODULE BLOCK DIAGRAM ISSUE A DATE 1 - 5 - 98





HERITAGE 3000
 MASTER MODULE
 BLOCK DIAGRAM
 ISSUE A
 DATE 30 - 4 - 98





HERITAGE 3000
 MONITOR MODULE
 BLOCK DIAGRAM
 ISSUE A
 DATE 28 - 4 - 98

midas

Heritage 3000 Specification Overview and Statistics.

1. The Heritage 3000 is a 30 buss console with an additional 27 x 8 output matrix. The busses are as follows:-

24	stereo or mono configurable groups	= 24
1	stereo master	= 2
1	mono master	= 1
1	stereo AFL	= 2
1	mono PFL	= 1
	TOTAL	= 30

2. The 3000 has 10 automute sub groups and 10 VCA sub groups which include VCA sub group muting.

3. The 3000 has 52 input channels plus an additional 26 direct inputs on the group and master modules.

4. The 3000 has a total XLR input count of 96 as follows:-

52	channel mic inputs
24	group direct inputs
8	matrix bus inject inputs
3	solo bus inject inputs
2	master direct inputs
2	external inputs (2 track return)
1	master bus inject
2	talk mic input
1	talk external input
1	talk int line

5. The 3000 has a total XLR output count of 89 as follows:-

44	input channel direct outputs
24	audio group outputs
8	matrix outputs
3	master outputs
3	solo outputs
6	local outputs
1	talk external output

6. The 3000 has a total of 180 balanced 1/4 inch jacks for inserts as follows:-

52	input channel insert sends
52	input channel insert returns
24	audio group insert sends
24	audio group insert returns
8	matrix insert sends
8	matrix insert returns
3	master insert sends
3	master insert returns
3	local insert sends
3	local insert returns

7. The 3000 has 58 long throw faders for mix control with fader position recall and virtual fader functions.

8. The 3000 has a total of 1043 automated switch functions as follows:-

- 480 input channel VCA sub group virtual assign switches
- 480 input channel mute sub group virtual assign switches
- 48 input channel mute switches
- 24 audio sub group mute switches
- 8 matrix mute switches
- 3 master mute switches

9. The 3000 has a total of 89 peak program meters with 20 LED segments on all outputs and 11 LED segments on input channels.

Heritage 3000 Technical Specifications.

Input Impedance	Mic	2k Balanced
	Line	20k Balanced
Input Gain (all faders at 0dB)	Mic	Continuously variable from + 15dB to + 60dB
	Mic + Pad	Continuously variable from - 10dB to + 35dB
	Line Level Inputs	0dB
Maximum Input Level	Mic	+ 6dBu
	Mic + Pad	+ 31dBu
	Line Level Inputs	+ 21dBu
CMR at 100Hz	Mic (gain at +40dB)	Typ 115dB
	Mic + Pad (gain 0dB)	Typ 80dB
CMR at 1kHz	Mic (gain + 40dB)	> 100dB
	Mic + Pad (gain 0dB)	> 60dB
	Line	> 50dB
Frequency Response (20 to 20kHz)	Mic to Mix (gain + 60dB)	+ 0dB to - 1dB
Noise (20 to 20kHz)	Mic EIN ref. 150Ω (gain + 60dB)	- 128dBu
System Noise (20 to 20kHz)	Summing Noise (48 channels routed with faders down)	- 80dB
	Line to Mix Noise (48 channels routed at 0dB, pan centre)	- 75dB
Distortion at 1kHz	Mic to Mix (+ 60dB gain, 0dBu output)	< 0.03%

Crosstalk at 1kHz	Channel to Channel	< - 90dB
	Mix to Mix	< - 90dB
	Channel to Mix	< - 90dB
	Maximum Fader attenuation	> 80dB
Output Impedance	All Line Outputs	50 Ohms Balanced Source to drive > 600Ω
	Headphones	To drive > 8Ω
Maximum Output Level	All Line Outputs	+ 21dBu
	Headphones	+ 21dBu
Nominal Signal Level	Mic	- 60dBu to + 10dBu
	Line	0dBu
	Headphones	+ 10dBu
Equaliser	Hi pass slope	12dB / Oct
	Hi pass frequency	Continuously variable - 3dB point from 20Hz to 400Hz
	Treble Gain	Continuously variable + 15 dB to - 15 dB Centre detent = 0dB
	Treble Shelving Freq.	Continuously variable - 3dB point from 1k to 20k
	Treble Bell Freq.	Continuously variable centre from 1k to 20k
	Treble Bell Bandwidth	Continuously variable 0.1 Oct. to 2 Oct Centre detent = 0.5 Oct
	Hi Mid Gain	Continuously variable + 15 dB to - 15 dB Centre detent = 0dB
	Hi Mid Freq.	Continuously variable centre from 400Hz to 8k
	Hi Mid Bandwidth	Continuously variable 0.1 Oct. to 2 Oct Centre detent = 0.5 Oct

Lo Mid Gain	Continuously variable + 15 dB to - 15 dB Centre detent = 0dB
Lo Mid Freq.	Continuously variable centre from 100Hz to 2k
Lo Mid Bandwidth	Continuously variable 0.1 Oct. to 2 Oct Centre detent = 0.5 Oct
Bass Gain	Continuously variable + 15 dB to - 15 dB Centre detent = 0dB
Bass Shelving Freq.	Continuously variable - 3dB point from 20Hz to 400Hz
Bass Bell Freq.	Continuously variable centre from 20Hz to 400Hz
Bass Bell Bandwidth	Continuously variable 0.1 Oct. to 2 Oct Centre detent = 0.5 Oct



Input Crib Sheet

Inputs
to

Notes:

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Input No





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