


MIDAS PRO Series Consoles


PRO1, PRO2, PRO2C, PRO3,
PRO6, PRO9, PROX and XL8

コンソール間における
ショー・ファイルの転送について



技術情報

 お客様がPROシリーズコンソール間でショー・ファイルを変換する場合(例：PRO2からPROXへ変換する等)、実際にお使いになる前に、ショー・ファイルの転送や必要な調整を行うため、またショー・ファイル全体をテストするために十分な時間を取ることをお勧めします。

 お客様がこれらの推奨事項に従わない場合、MIDASは一切責任を負いません。

本書では、MIDAS PROシリーズのコンソール間でのショー・ファイルの変換について以下の4つの項目で解説しています。

1. ソフトウェア修正
2. コンソール・プラットフォーム
3. 推奨事項
4. オフライン・エディターについて

MIDAS PRO

Series Consoles

最新ソフトウェア・バージョン・リリース (2016年3月現在)

| Console Type | Software Release |
|--------------|------------------|
| PRO1/2/2C/X | Gen 3.2.x |
| XL8/PRO3/6/9 | Gen 2.6.x |

本書では、上記2つのソフトウェアについて記載しています。

1. ソフトウェア修正

- 「2. コンソール・プラットフォーム」を参照してから再調整とテストを行い、Gen 2.6.x で作成されたショー・ファイルを Gen 3.2.x へ転送して下さい。
- Gen 2.6 (2015年6月)以前に作成されたショー・ファイルは、Gen 3.2.x ではサポートできないためご注意ください。
- Gen 2.6 以前に作成されたショー・ファイルは、PRO 3/6/9/XL8 コンソールで使用するための互換性はありません。互換性に関する詳細は「2. コンソール・プラットフォーム」、「3. 推奨事項」をご覧ください。

2. コンソール・プラットフォーム

ショー・ファイルをプラットフォーム間で転送するときの注意点は(例:PRO2からPRO Xへ転送する等)、コンソールの機能、レイアウト、およびハードウェアの違いにより異なります。例えば、PRO2のリアパネルのI/Oは、PRO6のリアパネルと入出力の構成が異なります。

以下の内容は総括的なものではありませんが、重要要素についての指針を提供し、思考プロセスと理由を示しています。

- ソフトウェアのバージョンが双方のコンソール間で同一でない場合、エフェクト・ラックにエフェクトが存在しないことがありますのでご注意ください。(例:PRO6(ソフトウェア Ver: G2.6.x)とPRO X(ソフトウェア Ver: G3.2.x)等)

- 初めてショー・ファイルをインポートして読み込むと(例:PRO2のショーをPRO Xへインポートする等)、バックグラウンド変換プログラムが実行され、アップデートのプログレスバーが画面の下部に表示されます。これは他に影響を与える動作ではなく、ショーのインポート以外にユーザーが実行する動作はありません。
- 次の例では、PRO2からPRO Xへのショー・ファイル転送について説明しています。ショーが初めて転送されて読み込まれるとき、PRO2のAES50ポートの最初の3つがPRO XのF.O.H.のI/Oに接続され、すべてのI/Oラベルが「Unassigned」に変更されます。ステージI/Oタブは完全に空白になります。この動作のあとのI/O設定、再設定の方法はユーザーが自由に選択できますが、PRO X ステージボックスに追加のI/Oを接続・設定し、それをパッチする必要があります。PRO2のポート4、5、6に接続されたI/Oのパッチ情報は、すべて削除されるのでご注意ください。
- オートメーション機能はパスに数値でリンクされています。I/Oパッチに依存しないため、円滑に転送されます。例えば、AUX16に表示されていたEQ設定はMTX16には表示されません。
- PRO2からPRO Xへ転送する場合、チャンネル、AUX、マトリクスなどは必ず1:1にマッピングされます。普段、バス・マップ変換は連続的ではありませんが、1つのバスが無関係のバスへ転送された場合オートメーションなどで問題が発生しないように、バスタイプ間では連続します。
- また、例えばPRO2からPRO Xへ転送する場合、モニターアウトプットやヘッドフォンを変更/再パッチすることはできません。コンソールのパッチング・ページのサーフェスとモニターI/Oが消失します。

MIDAS PRO

Series Consoles

3. 推奨事項

必要に応じてプリセット・ファイルを使用してショーを再調整することを推奨しますが、次の情報を参考にしてください。

注：以下の項目は総括的なものではなく、プラットフォーム間でプリセットを移動するための解説です。

- 旧バージョンから新バージョンへ転送することは可能ですが、新バージョンから旧バージョンへ正しく転送することはできません。
- 異なるコンソール間でパッチング・プリセットを転送することはできません。
- ネーミング・シート・プリセットは、PRO3/6/9/X と XL8 にネーミング・シートが2つ（入出力に1つずつ）あるのに対し、PRO1 と PRO2 の場合、ネーミング・シートが1つしかありませんのでご注意ください。したがって、PRO1 と PRO2 には入力シートのみ転送でき、PRO1 と PRO2 からネーム・シートを PRO3/6/9/X または XL8 へ転送する場合、入力ネームと AUX Rtns ネームのみインポートされます。
- プリセット・ファイルを移動するときは、コンソール間の仕様の違いに十分ご注意ください。例えば、PRO1 エフェクト・ラック・プリセット（最大 6fx）を PRO X エフェクト・ラック（最大 24fx）へ移動すると、PRO X は最初の 6 つのエフェクトを受け入れ、残りのスロットのエフェクトは元のまま残します。逆に、PRO X から PRO1 に移動すると、PRO1 は最初の 6 つのエフェクトしかインポートできません。
- 以下のプリセットにも適用されます。
 - GEQ ラックのプリセット
 - ストア・スコープのプリセット
 - リコール・スコープのプリセット
- Tap Tempo / Meters Pre ボタンに関する設定は、PRO1 と PRO2 では他のコンソールと異なる方法で動作します。User Preferences のプリセットが転送されたとき、それを変更する必要があります。

4. オフライン・エディターについて

- オフライン・エディターを使用する場合、ソフトウェアとエディターのバージョンを揃える必要があります。例えば、Gen 3.2.6 を実行している PRO X は、Gen 3.2 オフライン・エディターを使用しなければなりません。
- コンソール / プラットフォーム固有のものであるため、常に適切なオフライン・エディターを使用する必要があります。