YAMAHA commercial audio

PM5D/PM5D-RH

Guía Rápida

Ésta es una guía para todos aquellos que utilizan la PM5D en el mundo real

Parte 2

Guía para almacenar, editar y guardar

PM5D DIGITAL MIXING CONSOLE

Esta es una “guía rápida” destinada a todos aquellos que utilizan la PM5D por primera vez. No se trata de una guía sobre la mezcla de audio y se da por supuesto que el lector ya tiene experiencia en el uso de las mesas analógicas. En este caso, no se trata de analizar todas las funciones o todos los enfoques posibles del uso de la PM5D. No se trata de sustituir el manual. Si el usuario requiere más información, le recomendamos que consulte dicho manual.

La guía rápida de la PM5D/PM5D-RH se divide en tres partes

PRIMERA PARTE (Introducción y guía práctica de configuración)

1) visión general de las conexiones de la PM5D, diseño de la superficie y características de la mesa principal de mezcla.
2) explicación rápida acerca de cómo almacenar/recuperar y guardar/cargar datos.
3) ejemplo práctico explicando cómo el ingeniero de un grupo puede configurar la mesa para un concierto específico. La guía práctica llega incluso hasta la creación de la primera escena de la actuación.

La guía práctica analiza los siguientes temas:

1. Denominación y conexión de las entradas.
2. Configuración de la alimentación phantom.
3. Denominación y conexión de las salidas.
4. Conexiones de los efectos.
5. Denominación y conexión de la matriz.
6. Conexión de GEQ.
7. Programación de las teclas definidas por el usuario.
8. Asignación de los faders asignables.
9. Si es necesario, monitorización del fader.
10. Almacenamiento de todo lo anterior como escena inicial.

SEGUNDA PARTE (Almacenamiento de escenas editadas y guardadas)

1) Almacenamiento y edición de escenas almacenadas usando previsualización, pegado global y recuperación de pistas.
2) Recuperación de escenas y limitación de la recuperación con recuperación segura o recuperación selectiva.
3) Guardar y cargar con una tarjeta PCMCIA. Cómo guardar librerías o escenas individuales y cómo cargarlas en otra mesa sin pérdida de audio o datos en la mesa receptora.

TERCERA PARTE (Guía rápida de Studio Manager y del editor de la PM5D)

Esta guía incluye el análisis del editor de la PM5D y explica cómo realizar las configuraciones y las tareas tratadas en la primera y segunda parte mediante el uso del programa Studio Manager.

Contenido

La guía rápida de la PM5D/PM5D-RH se divide en tres partes 2
En la primera parte de la guía se analiza cómo configurar una PM5D de forma que esté preparada para configurar la información de parámetro (lo que a menudo se denomina "prueba de sonido"). En esta parte se analiza cómo almacenar, editar y guardar los datos 4
Almacenar una escena 5
La EDICIÓN: las escenas no están grabadas en piedra 6
Modo PREVIEW 7
Editar varias escenas: GLOBAL PASTE 8
Recuperación de rastreo o edición relativa 9
Recuperación segura y recuperación selectiva 10
Recuperación selectiva: introducción 13
¿De qué se compone un archivo de mesa o de sesión? 15
Guardar y cargar en una tarjeta PCMCIA Para transferencia de escenas y configuraciones y para copia de seguridad 16
Guardar (procedimiento básico para guardar todos los datos) 16
Guardar: algo más que un simple archivo "BASIC ALL DATA" 17
Guardar sólo memorias de escena (SCENE MEMORIES) 18
Procedimiento avanzado de guardar y cargar 18
Fusionar archivos de sesión/mesa 18
PM5D Editor y Studio Manager 18

© 2007 YAMAHA CORPORATION All rights reserved.

En la primera parte de la guía se analiza cómo configurar una PM5D de forma que esté preparada para configurar la información de parámetro (lo que a menudo se denomina “prueba de sonido”). En esta parte se analiza cómo almacenar, editar y guardar los datos.

Cuando se efectúa la primera prueba de sonido, ya sea con los técnicos o los artistas tocando los instrumentos, se configuran los parámetros de canal tales como la ecualización, la dinámica y el nivel. Esto se realiza de la misma forma que con una mesa analógica. Al final de la prueba de sonido, cabe almacenar dichos datos. Es el equivalente analógico de “efectuar un marcado” de la mesa. Este almacenamiento o “instantánea” representa las mejores posiciones de todos los parámetros en un determinado momento.
Si la prueba de sonido y el tiempo de ensayo lo permiten, resulta posible crear una instantánea de escena para cada canción o acto, incluyendo la música previa al comienzo de la actuación y la música que se ejecuta al final de la misma. Sin embargo, no hay que perder de vista que la mezcla de actuaciones en directo es una actividad dinámica y que una serie de recuperación de escenas nunca puede tener en cuenta los cambios inesperados, al tiempo que tampoco se pueden incluir los cambios en la acústica de la sala debido a la presencia del público. Esta parte de la guía explica cómo aprovechar el sistema de instantáneas de escenas, manteniendo la flexibilidad para así poder mezclar el contenido de la actuación de forma dinámica.

Un listado de escenas típico

¿Cuándo almacenar los datos?

Al final del proceso de configuración práctica, recomendamos almacenar todos los datos introducidos hasta el momento, fundamentalmente, todas las cuestiones relacionadas con la asignación de nombres y las conexiones. Una vez relacionada la prueba de sonido, conviene volver a almacenarla. En este caso, se puede volver a almacenar utilizando el número anterior, o bien almacenarlo todo en una nueva ubicación. Resulta conveniente asignar a esta escena un nombre descriptivo, como “Fin de escena” o “Comienzo de la actuación”. En caso de duda, efectúe un “almacenamiento”: no es necesario recuperar la escena, pero si se confunde más adelante, no tendrá necesidad de volver al comienzo. Si desea crear una escena por canción, le recomendamos que utilice los títulos de canciones como nombres de escena, no obstante, una mezcla con escena por canción eficaz requiere preparación, ensayo y experiencia.

A continuación, se incluye un resumen del proceso de almacenamiento.

Almacenar una escena

Utilice el panel SCENE MEMORY de la mesa para almacenar escenas. Use las teclas de cursor para escoger una ubicación [xxx] y, para almacenarla, pulse STORE.

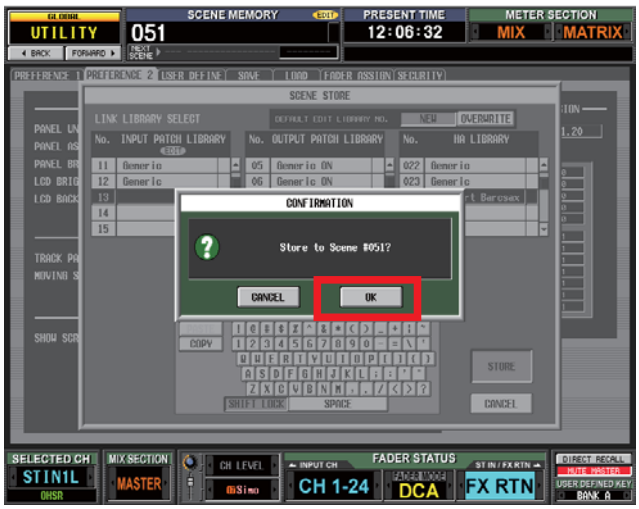
Existen 500 escenas de usuario disponibles.

Para recuperar la escena [xxx], pulse las teclas arriba/abajo hasta que [xxx] parpadee en el panel de memoria de escenas ([Scene Memory Panel]). Luego, pulse Recall (recuperar).

Para contemplar el listado de escenas, pulse DISPLAY ACCESS>SCENE hasta que aparezca el listado de escenas.

Aparece la ventana emergente de almacenamiento de escena

Escriba un nombre de escena utilizando un teclado de ordenador (el punto de conexión está situado debajo del apoyabrazos), luego, pulse [ENTER] para almacenarlo. Otra opción es hacer clic en el teclado de la pantalla y pulsar [STORE] con la almohadilla táctil. Confirme pulsando [OK].



Métodos abreviados y consejos sobre el almacenamiento de escenas

1 Para acelerar el proceso de almacenamiento de escenas, desactive la función STORE CONFIRMATION en la pestaña PREFERENCE del menú UTILITY.

2. Para acelerar aún más este proceso, active AUTO STORE en la misma sección de preferencias. Esto no realiza un almacenamiento automático, sino que implica que un doble clic sobre el botón [STORE] almacena sin tener que cambiar el nombre, etc.

3. Cuando se almacena una escena, los datos de PATCH y HA LIBRARY se almacenan automáticamente si se ha efectuado algún cambio. En la ventana SCENE STORE existe una opción para sobreescribir (mediante el botón [OVERWRITE]) las librerías en uso (resulta útil cuando se trabaja con una configuración final de patch y HA) y otra para crear nuevas librerías ([NEW]), que resulta útil cuando la escena tiene sus propias configuraciones de patch y HA... En cualquier caso, tenga presente que hay menos posiciones de memoria de patch y HA que de escena.

4. Sin embargo, puede que sea más sencillo dejar las preferencias de configuración como opción predeterminada y recordar efectuar la operación STORE>ENTER>OK en los tres botones.

>>>

Para comprobar qué localizaciones se utilizan diríjase a DISPLAY ACCESS>SCENE

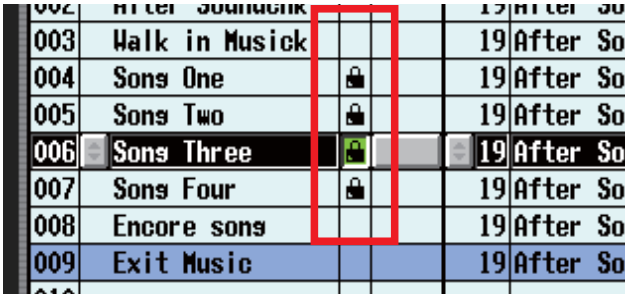
La EDICIÓN: las escenas no están grabadas en piedra

Una vez almacenadas, la mayor parte de las escenas deben ser editadas: a veces ha cambiado algo, o bien algún canal no ha sido comprobado en la prueba de sonido. En cualquier caso, resulta muy sencillo recuperar la escena y editarla.

Editar una escena individual

Se puede sobreescribir una escena en cualquier momento con nuevos valores simplemente almacenando la nueva información y utilizando la ubicación del número de escena.

Nota: Se pueden bloquear las escenas para evitar la sobreescritura colocando una marca de verificación en el símbolo de candado que está junto al nombre de escena en la página de visualización de escena.

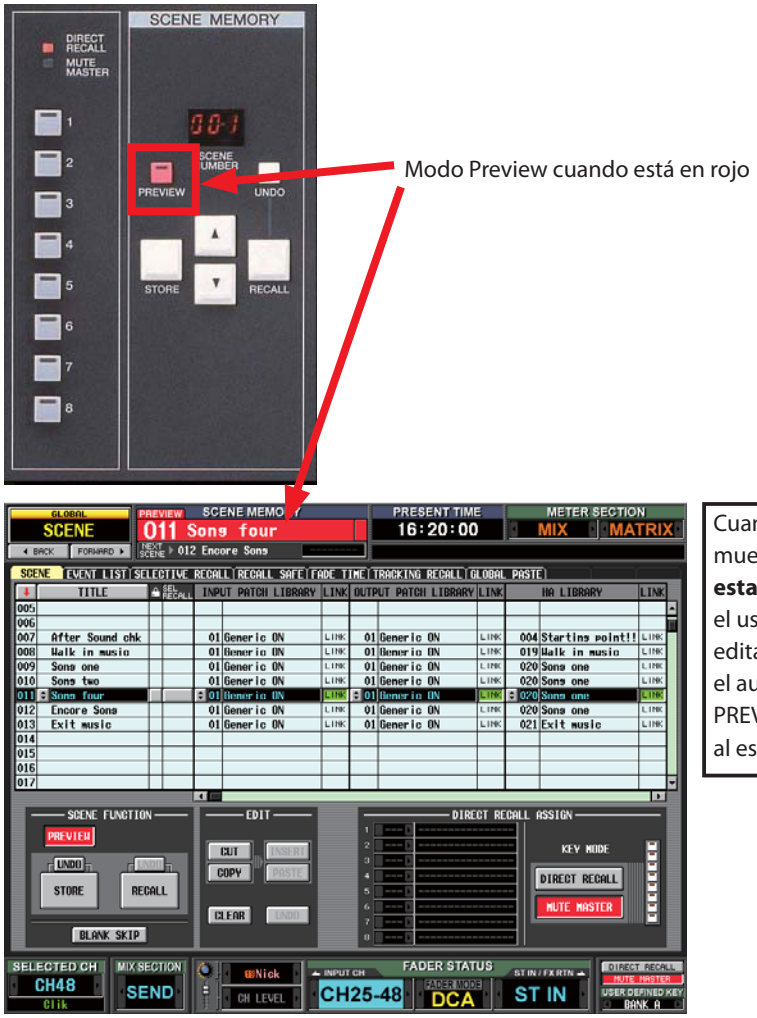


Editar durante una actuación

Si está utilizando una escena, basta pulsar STORE y seguir el procedimiento de almacenamiento habitual.
Si desea editar una escena particular MIENTRAS QUE USA, AL MISMO TIEMPO una escena diferente para la actuación, primero deberá entrar en el modo de previsualización (PREVIEW MODE).

Modo PREVIEW

PREVIEW es una función muy poderosa que permite visualizar y editar datos de parámetro de escena distintos de la escena que se utiliza habitualmente.
Para entrar en el modo PREVIEW hay que utilizar el botón rosa situado en el panel SCENE MEMORY. El LED rojo parpadeará y aparecerá el cartel PREVIEW en la pantalla, mostrando el nombre de la escena en rojo.



Cuando se activa por primera vez PREVIEW, la PM5D muestra las configuraciones de la mesa en uso, **¡pero estas no tienen efecto alguno sobre el audio!** Ahora, el usuario puede recuperar escenas, visualizarlas, editarlas y almacenarlas nuevamente, mientras que el audio continúa intacto. Si vuelve a pulsar el botón PREVIEW, saldrá del modo PREVIEW y la mesa regresará al estado anterior, **recuperando el control.**

Notas acerca del modo PREVIEW

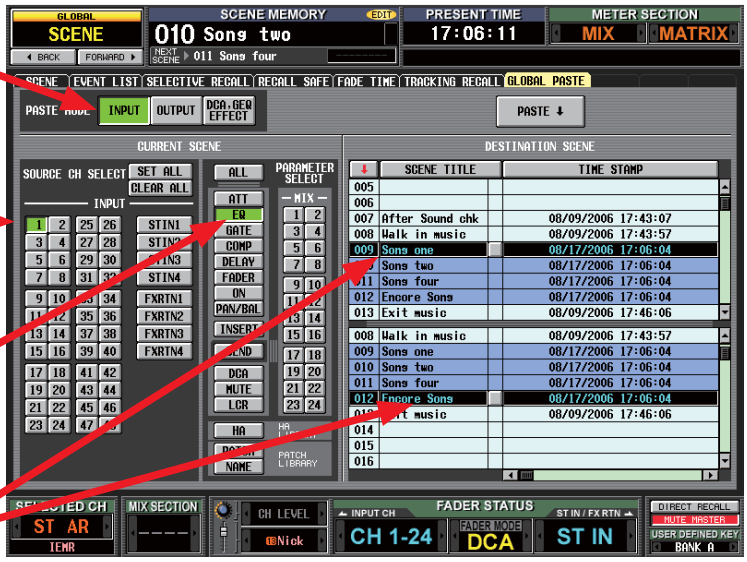
Durante la utilización del modo PREVIEW no es necesario ajustar la mezcla de la escena activa utilizando los controladores de la PM5D, pero Studio Manager y otros dispositivos MIDI quedarán conectados a la escena activa, de modo que el usuario pueda mantener el control sobre la mezcla de audio. Generalmente, las teclas definidas por el usuario están relacionadas con la escena PREVIEW recuperada y no con la escena activa.

Editar varias escenas: GLOBAL PASTE

A veces, si se cambia un instrumento o ejecutante, es necesario efectuar el mismo cambio a lo largo de varias escenas, o incluso todas. Esto se realiza utilizando la función GLOBAL PASTE.
DISPLAY ACCESS>SCENE>>>>>>> GLOBAL PASTE.

Para editar uno o varios parámetros:

1. Seleccione el tipo de canal que va a editar: entrada, salida, DCA, GEQ o efecto.
2. Seleccione los canales particulares o la unidad específica, por ejemplo, CH 1.
3. Seleccione los parámetros particulares de este canal, por ejemplo, EQ and Dynamics, o bien seleccione ALL.
4. Seleccione el rango de escenas que se van a editar: desde la escena seleccionada en la parte superior de la ventana a la escena seleccionada en la ventana inferior.
5. Ajuste los controles de la mesa en uso utilizando las configuraciones deseadas.
6. Pulse PASTE y confirme la acción.



Todas las escenas seleccionadas cambiarán utilizando las nuevas configuraciones de parámetro para los canales seleccionados.

Notas acerca de GLOBAL PASTE

1. Cuando seleccione escenas a las que va a realizar un pegado, deberá utilizar un bloque continuo de escenas. A veces, resultará necesario efectuar varios pegados globales.
2. La acción de pegar siempre reescribe el parámetro como un nuevo valor absoluto y puede que no tenga en cuenta el valor previo y efectúe una edición o sustracción a partir de él (esto está disponible como recuperación de rastreo o TRACKING RECALL).
3. No todos los parámetros controlados por la escena están incluidos en el menú de GLOBAL PASTE: por ejemplo, la salida directa ON/OFF no puede pegarse globalmente.

Recuperación de rastreo o edición relativa

La recuperación de rastreo es una función de edición especial: el pegado global elimina los valores antiguos y los reemplaza por un nuevo valor, pero la recuperación de rastreo mantiene los valores antiguos, añadiendo o sustrayendo una determinada cantidad de decibelios a dichos valores.

La recuperación de rastreo puede aplicarse a cada canal individual o en todos los canales.

Recuperación de rastreo: ejemplo típico

Un micro aéreo para percusión se recupera a distintos niveles mediante la recuperación de escena según la canción y el instrumento que interprete el percusionista. El soporte es golpeado y el micro está mucho más cerca que antes, haciendo que la percusión suene más fuerte.

El ingeniero puede:

1. Disminuir el nivel de fader de canal cada vez que se recupere una nueva escena o
2. Reducir el nivel de canal y aplicar recuperación segura, luego reinicializar el nivel correcto tras cada recuperación, o por último,
3. Utilizar la recuperación de rastreo. La recuperación de rastreo puede reducir el nivel de canal para “compensar” la nueva posición de los micros, permitiendo, al mismo tiempo, que la escena suba o baje el nivel del canal en cuestión, tal como se hacía anteriormente.

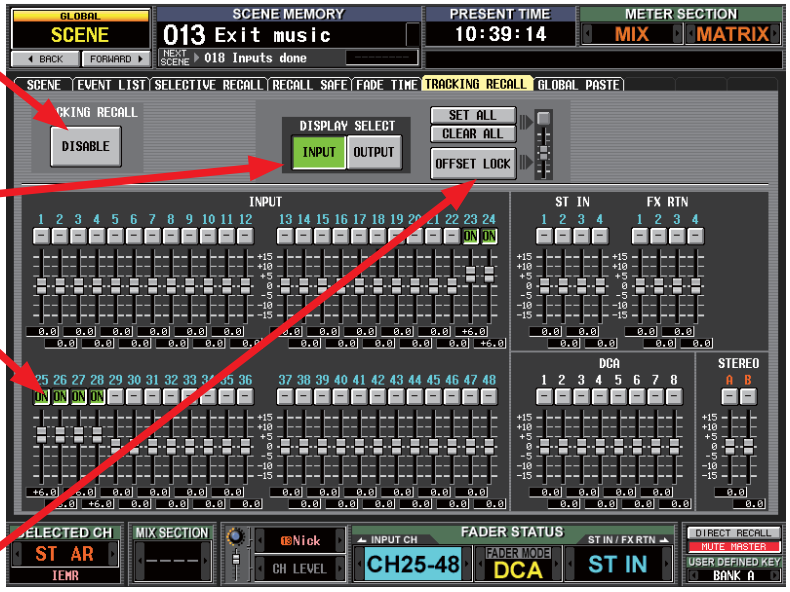
1. Activar la recuperación de rastreo.

2. Seleccionar el tipo de faders que se van a editar: entrada, DCA o salida.

3. Activar los faders de rastreo para los canales que se desea editar.

4. Continuar mezclando normalmente. La pantalla indica la desviación creada para cada fader, que se aplicará en todas las recuperaciones de escena posteriores.

5. Aplicar el bloqueo de desviación si se desea evitar que los movimientos de fader de la mesa se conviertan en desviaciones. Ahora, se conserva la desviación, pero los nuevos movimientos de fader continúan siendo elementos específicos de la escena.



Acceso a la pantalla de recuperación de rastreo:
DISPLAY ACCESS>SCENE>>>>>>TRACKING RECALL.

Notas acerca de la recuperación de rastreo

1. La recuperación de rastreo se aplica a todas las escenas.
2. La recuperación de rastreo está disponible sólo para los masters de canal de entrada y de salida y los DCA. No se implementa para envíos de auxiliar o ganancia de ecualización.
3. La recuperación de rastreo no afecta a los faders que están bajo la influencia de la recuperación segura.
4. La recuperación de rastreo no puede potenciar faders por encima de un punto situado en +10dB.
5. Si se almacena una escena con la recuperación de rastreo activada, el valor se almacena de forma absoluta con los +/-dB de rastreo incluidos. Si la escena se recupera cuando la recuperación de rastreo está activada, el valor rastreado se aplicará otra vez, ¡duplicando el cambio!
6. La recuperación de rastreo es una herramienta potente, pero puede crear mucha confusión. Piense dos veces lo que está haciendo, especialmente a la hora de almacenar los datos.

Recuperación segura y recuperación selectiva

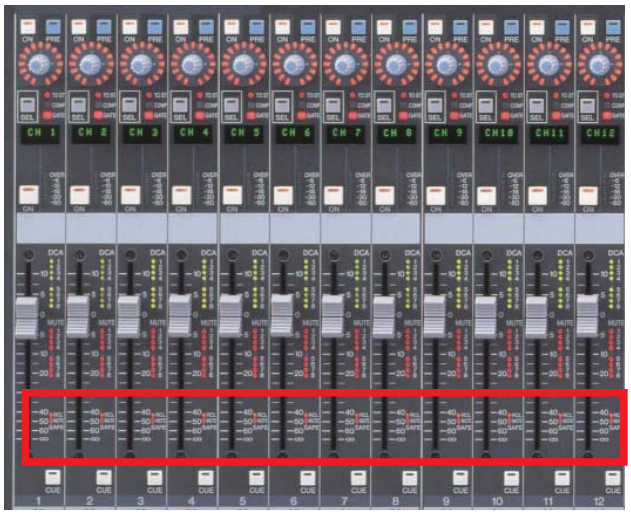
El pegado global y la recuperación de rastreo son herramientas poderosas para editar escenas ya existentes, pero el uso de las funciones de recuperación segura y recuperación selectiva a veces pueden poner en tela de juicio la necesidad de una edición constante.

Cuando se guarda una escena, todos los parámetros y todos los canales se memorizan, independientemente de las configuraciones de mesa, pero cuando una escena se recupera mediante recuperación segura o recuperación selectiva, los parámetros específicos de los canales que van a recuperarse están limitados por dichas configuraciones, lo cual implica que estos parámetros permanecen intactos cuando se recuperan los datos.

La recuperación segura afecta al parámetro en todas las escenas, si bien la recuperación selectiva afecta al parámetro sólo cuando se recupera la escena específica.

Aplicar recuperación segura a un canal

Cuando un canal está seleccionado mediante [SEL], basta pulsar el botón de recuperación segura. Esto aplica la configuración de recuperación segura que, de forma predeterminada, incluye todos los parámetros de canal. En la página de recuperación segura, compruebe los parámetros incluidos para este botón.



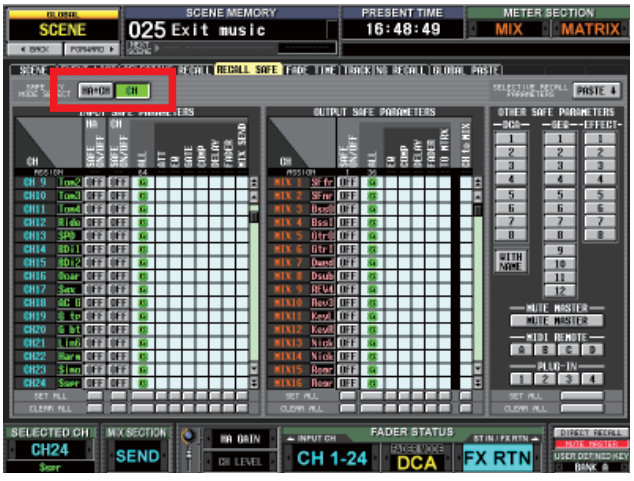
En los modelos PM5D-RH, se puede cambiar la configuración predeterminada y agregar la configuración HA.

Para agregar al canal seguro una configuración segura de ganancia HA, pulse el botón [HA+CH] mientras pulsa el botón [RECALL SAFE] del canal seleccionado. Si existe una configuración de recuperación segura aplicada a un canal, se ilumina el fader de canal con una luz naranja (RCL SAFE LED).

Cambiar la recuperación segura predeterminada

DISPLAY ACCESS > SCENE >>>> RECALL SAFE.

Consejo: Utilice una tecla definida por el usuario para marcar esta página.



>>>

Recuperación segura: ejemplos típicos de uso 1. Asegurar todo el canal.

"Los Ejemplos" aparecen en una fiesta de la radio y se añade un canal de micro inalámbrico para el "anfitrión". El micro del "anfitrión" debe estar activado durante todo el tiempo mientras los ingenieros del grupo comprueban las escenas y la línea. Existen dos posibilidades:

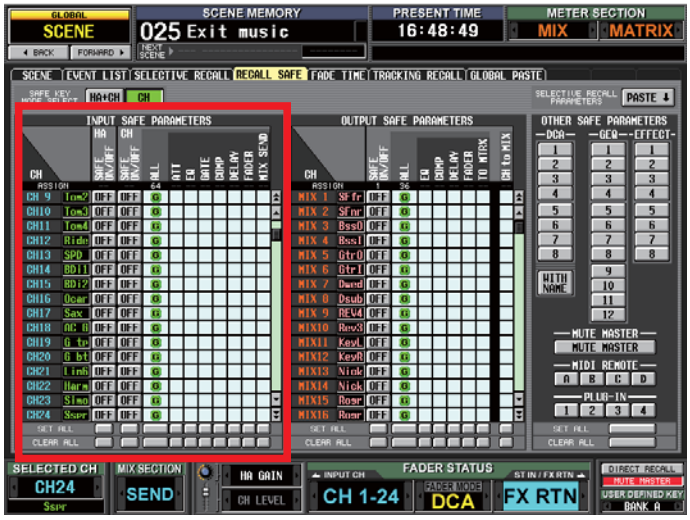
1. Utilizar la edición de pegado global para agregar el canal en una configuración siempre activa a todas las escenas, o bien
2. Agregar el micro "siempre activo" y luego utilizar la recuperación segura para evitar que se produzcan cambios cuando se recuperen otras escenas.

El uso del método de recuperación segura presenta la ventaja de que todos los cambios efectuados en el micro del anfitrión, como es el caso de las mejoras en la ecualización o la incorporación de compresión, no se pierden cuando se recuperan las escenas.

Recuperación segura: ejemplos típicos de uso 2. Parámetros individuales seguros

Una memoria de escena se almacena para cada canción en la configuración del grupo "Los Ejemplos".
La configuración comienza con la "Canción Uno", pero el ingeniero de sonido decide que puede mejorar el sonido del bombo efectuando un cambio en la ecualización. La ecualización modificada suena mejor, pero cuando comienza la "Canción Dos" se recupera la ecualización anterior, menos adecuada, y el ingeniero de sonido debe repetir rápidamente los cambios que efectuó en la "Canción Uno". Lo mismo ocurre cuando finaliza la "Canción Dos", y así sucesivamente.
Para evitarlo, el ingeniero puede hacer lo siguiente:

1. No utilizar la recuperación de escenas y trabajar como si tuviera una mesa analógica (si bien esto provoca la pérdida de todos los cambios, como es el caso de los efectos, los niveles, etc.)
2. Usar la recuperación segura aplicada a la ecualización del bombo, de manera que este parámetro permanezca intacto y no se vea afectado por ninguna recuperación.



Aplicar una recuperación segura a un parámetro individual
DISPLAY ACCESS>SCENE>>>>RECALL SAFE
Esta pantalla permite seleccionar la recuperación segura para un tipo de parámetro individual de un solo canal. Los botones [Select All] y [Clear All], muy útiles, aparecen situados en la parte inferior de la pantalla.

Recuperación segura: ejemplos típicos de uso 3. Otros usos comunes

Habitualmente, las configuraciones de ecualizador gráfico para el sistema principal y las mezclas de monitor no suelen requerir cambios de escena en escena y pueden "asegurarse".
Si todos los cuadros de parámetro de canal de recuperación segura tienen una marca de verificación, esto querrá decir que sólo los conmutadores ON/OFF de canal bajo control de escena pueden crear escenas de Mute, al igual que ocurre con la función que incluyen las mesas analógicas tecnológicamente avanzadas.

>>>

Recuperación segura: ejemplos típicos de uso 4. El canal adicional

"Los Ejemplos" y otros grupos disponen de un canal vocal adicional en caso de que se produzcan problemas con el UHF u otros problemas de carácter técnico. Como está muteado en todas las escenas, resulta necesario utilizar la recuperación segura cuando se requiera su uso. Alternativamente, cabe utilizar el pegado global para cambiar el estado [ON] en todas las escenas. De manera similar, el canal de la voz principal en el que se han producido los problemas necesita recuperación segura para mantenerlo apagado.

¿Dónde se guardan las recuperaciones seguras?

Las recuperaciones seguras se guardan en la memoria SETUP. Siempre se guardan mediante un procedimiento de guardado BASIC ALL DATA, pero recuerde agregar memoria SETUP cuando realice guardados avanzados o que no sean del tipo ALL DATA BASIC. Para obtener más información a este respecto, consulte el apartado sobre los procedimientos guardar y cargar.

Notas acerca de la recuperación segura

Si se carga un archivo de sesión ALL DATA en una PM5D cuando están configuradas las recuperaciones seguras, por ejemplo, en relación con la ecualización del bombo, el usuario esperaría que la ecualización del bombo no se cargara con su propia recuperación, sino que se obtuviera la ecualización plana predeterminada de la mesa. Sin embargo, éste no es el caso, ya que la escena en uso siempre se carga antes de que se apliquen las recuperaciones seguras. Resulta importante recordar cuándo poner en marcha el procedimiento SAVE para garantizar que la escena que aparece en la mesa, la "escena en uso", dispone de los parámetros apropiados para los canales que se van a recuperar de forma segura.

Si la sesión se almacena con la escena en uso "equivocada", no todo está perdido, ya que los parámetros almacenados permanecen en la memoria de la mesa: lo que ocurre es que aún no han sido recuperados. Para poder recuperarlos es preciso eliminar las recuperaciones seguras, recuperar la escena y volver a aplicar las recuperaciones seguras. Resulta relativamente sencillo eliminar una gran selección de recuperaciones seguras utilizando los botones [CLEAR ALL], pero si hay un gran número de combinaciones individuales de canal/parámetro seleccionadas, puede resultar laborioso tener que volver a reconfigurarlas. En tal caso, recuerde que las configuraciones de recuperación segura están almacenadas en la sección SETUP de la memoria de la sesión, que puede guardarse y cargarse de forma independiente.

Recuperación selectiva: introducción

Una de las grandes ventajas que presentan las mesas digitales es que muchos grupos pueden compartir la misma mesa en la misma actuación y cada uno puede utilizar distintas escenas. Sin embargo, con la recuperación segura pueden surgir problemas, ya que se trata de una técnica global que se aplica a todas las escenas:

1) Puede que un ingeniero de un grupo necesite usar la recuperación segura y otro no.
2) Si las recuperaciones seguras están configuradas, las bandas que actúen más tarde en el concierto “heredarán” las configuraciones de los grupos anteriores.

Para evitar estos problemas, es posible eliminar las recuperaciones seguras y volver a aplicarlas entre grupo y grupo, si es necesario volviendo a cargar el archivo SETUP o, en lugar de utilizar la recuperación segura, cabe optar por el uso de la recuperación selectiva.

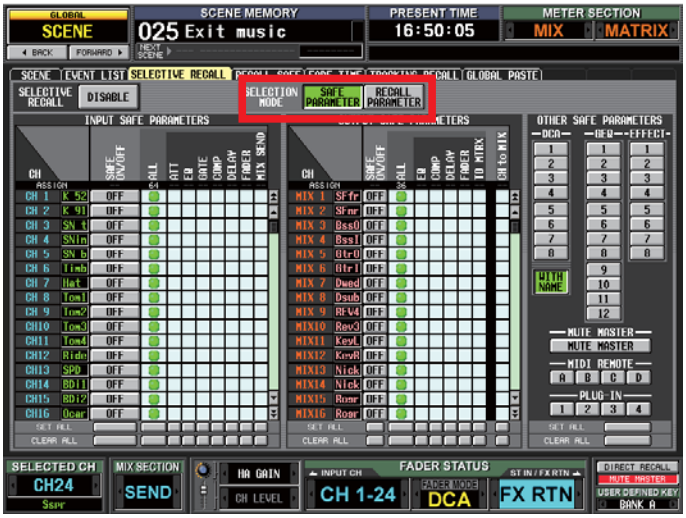
Recuperación selectiva

SLa recuperación selectiva añade otra capa de control a los canales asegurados: las configuraciones son asignadas y recordadas en un modelo de escena por escena. Hay dos formas de considerar las configuraciones de la recuperación selectiva:

1. Parámetro seguro o
2. Recuperación de parámetro.

Se trata simplemente de formas distintas de contemplar las acciones de las configuraciones efectuadas: si se coloca una marca de verificación, el parámetro en cuestión quedará asegurado, o bien la marca implica que el parámetro será recuperado. La elección se efectúa con los botones en pantalla, pero no cabe conmutar entre una y otra sin que esto provoque una eliminación de las configuraciones.

La pantalla de recuperación selectiva
Esta pantalla se encuentra en DISPLAY ACCESS>SCENE>>>SELECTIVE RECALL.
El menú muestra los parámetros de cada canal que pueden colocarse en posición segura (Safe) o ser recuperados (Recalled) cuando se recupera la escena.
Cuando sea necesario, recuerde colocar en posición [ENABLE] la recuperación selectiva y almacenar las configuraciones junto con los datos de escena, pulsando la tecla [STORE] y seguir el procedimiento estándar de almacenamiento.



>>>

Recuperación selectiva: ejemplo de uso típico 1) Escenas guardadas en un concierto con varios grupos.

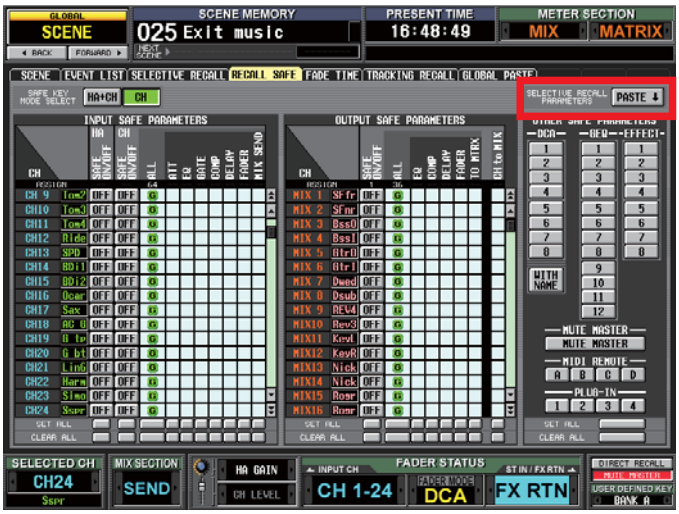
Una memoria de escena se almacena para cada canción en la configuración del grupo “Los Ejemplos” y al ingeniero del grupo le gustaría utilizar una serie de configuraciones de recuperación segura sobre parámetros de ecualización, de manera que pudiera modificar y mejorar la ecualización durante la actuación del grupo sin que la recuperación de escena “deshaga” sus cambios.

No obstante, se produce un problema conocido cuando se comparte la mesa con otros grupos. El ingeniero del otro grupo utiliza un micro de bombo distinto y tiene una ecualización radicalmente diferente. Cuando el ingeniero de “Los Ejemplos” recupera su primera escena, “hereda” la ecualización del otro grupo como una recuperación segura, lo cual impediría la recuperación de la ecualización escogida por él. Para evitar esta situación, existen dos soluciones:

1) Antes de recuperar la escena 1 de “Los Ejemplos”, elimine las configuraciones de recuperación segura y luego vuelva a aplicar las configuraciones después de recuperar la escena.
2) No utilice la recuperación segura, sino la recuperación selectiva: esta última debe aplicarse a todas las escenas en la configuración de “Los Ejemplos”, exceptuando la primera escena que va a recuperarse. Los ingenieros del otro grupo también pueden utilizar cualquier combinación de recuperaciones selectivas.

El ingeniero debe recordar dos operaciones clave: asegurarse de que las configuraciones de ajuste de sonido más recientes están almacenadas en una escena especial “no segura” y asegurarse de que esta escena no segura se recupere antes que cualquier otra.

Recuperación selectiva y recuperación segura conjuntas
Ambas configuraciones pueden utilizarse conjuntamente, pero esto puede producir cierta confusión, por tanto, la opción está disponible para “actualizar” las configuraciones de recuperación selectiva a todas las escenas, convirtiéndose en recuperación segura mediante el uso de la tecla de parámetros de recuperación selectiva [PASTE].



Recuperación selectiva: ejemplo de uso típico 2) La canción del sombrero:

En la configuración de “Los Ejemplos”, el cantante realiza un número en el que lleva un sombrero rígido de pico. El pico provoca reflexiones importantes y problemas de monitorización/retroalimentación. Esta situación suele producirse en el teatro, cuando se trabaja con sombreros y pelucas. Por esta razón, es preciso recuperar una ecualización diferente para el micro y el monitor. La recuperación selectiva permite utilizar una nueva configuración de ecualización incluso cuando los cambios de ecualización no se recuperan para otras canciones. Recuerde: antes de la canción del sombrero, la ecualización mejorada debe almacenarse de manera que esté disponible para ser recuperada más tarde. Para ello puede utilizar la librería de ecualización.

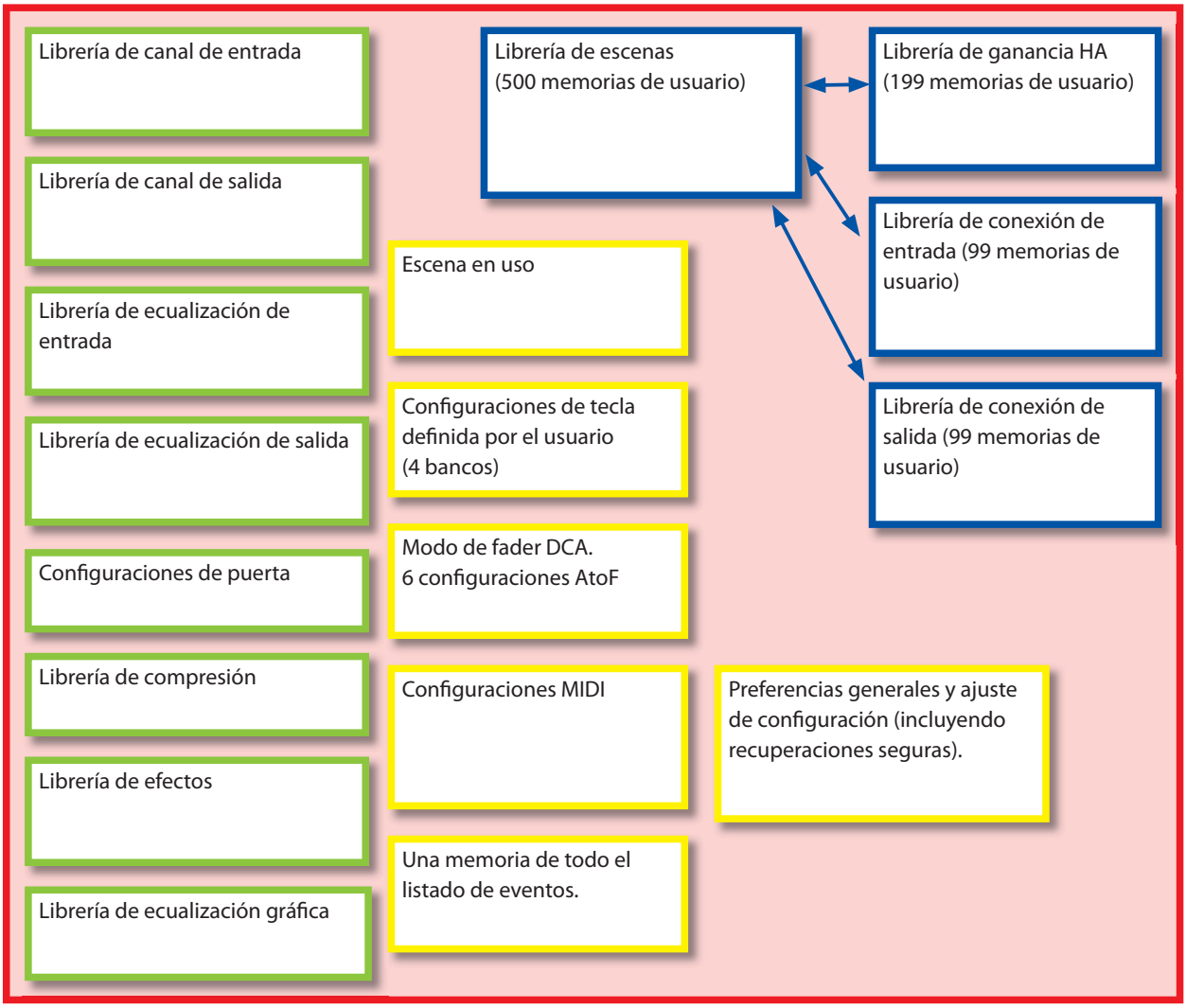
Conociendo la alimentación de escenas, la edición de escenas y el uso de las técnicas seguras de canal y parámetro, resulta posible realizar un concierto con un equilibrio correcto de instantáneas recuperadas de preconfiguraciones, al tiempo que se tiene una capacidad de reacción en la mezcla para adaptarse al concierto en vivo. Una vez realizada esta configuración, es importante guardarla en una tarjeta PCMCIA como copia de seguridad, o bien para transferirla a otra mesa.

En el siguiente apartado se analizan todas las cuestiones relacionadas con el proceso de guardar datos en una tarjeta.

¿De qué se compone un archivo de mesa o de sesión?

La sesión está compuesta por un conjunto completo de librerías.

Archivo de mesa o de sesión



Los cuadros verdes contienen una mezcla de configuraciones de sólo lectura y configuraciones almacenadas por el usuario. Los contenidos de usuario se almacenan una vez que se introducen.

Los cuadros azules incluyen todos los elementos almacenados cuando se utiliza la tecla de mesa [STORE] para almacenar una escena. Pueden vincularse para efectuar almacenamientos y recuperaciones. Las escenas se pueden guardar de forma individual.

Los contenidos del cuadro amarillo se almacenan cuando se crean y sólo se almacena una versión por archivo de mesa o de sesión.

El cuadro rojo representa toda la sesión que está compuesta por las librerías.

¿Por qué hay tantos archivos de librería aislados?

O "¿No habría sido más sencillo disponer de un gran cuadro rojo que lo incluyera todo?"
Cuando un archivo de mesa se guarda en una tarjeta PCMCIA como un archivo ALL DATA, eso es lo que ocurre. Sin embargo, el hecho de guardar las distintas partes de forma individual supone muchas ventajas. Por ejemplo, resulta posible transferir exclusivamente las preferencias de tecla definida por el usuario y las configuraciones de librería de canal a otra sesión, o bien añadir algunas escenas de una sesión a otra mientras el resto permanece intacto y, lo que es más importante, mientras el audio se sigue ejecutando..

Guardar y cargar en una tarjeta PCMCIA Para transferencia de escenas y configuraciones y para copia de seguridad

Guardar en una tarjeta PCMCIA

La PM5D recordará todas las configuraciones, incluso tras apagar la mesa, pero para guardar los datos en caso de un borrado accidental o intencionado y, lógicamente, para transferirlos a una mesa diferente, resulta posible guardar dichos elementos en una tarjeta PCMCIA o una memoria flash y un adaptador de tarjetas para PC. YAMAHA no fabrica estos elementos, pero el usuario puede obtenerlos en cualquier tienda de ordenadores o a través de Internet.

No es necesario utilizar una tarjeta de gran capacidad. Aun cuando se empleen muchas escenas, es muy poco probable que superen el tamaño de 1MB. Los archivos pueden almacenarse fácilmente en otros sistemas para obtener capacidad adicional y, en caso de ser necesario, para enviarlo a otras personas a través del correo electrónico. Si el acceso a la tarjeta PCMCIA resulta imposible, se puede realizar la transferencia de datos a través del puerto USB a un ordenador equipado con Studio Manager de YAMAHA y el editor de la PM5D. (PC o Mac)

Guardar (procedimiento básico para guardar todos los datos)

Entre en la pantalla SAVE desde DISPLAY ACCESS>UTILITY>>>SAVE.
Haga clic en [SAVE] y escriba un nombre de ocho caracteres. Haga clic en [ENTER]. Si los cuadros BASIC y ALL DATA están activados, se guardará toda la sesión en la tarjeta.

... y cargar

... de forma similar. La mesa será una “copia clonada” de aquella que fue guardada. Sólo los potenciómetros giratorios de la sección de monitores, la sección HA de una PM5D estándar Y EL CONMUTADOR MAESTRO +48V SITUADO EN LA PARTE TRASERA DE LA PM5D-RH no son necesariamente los mismos.

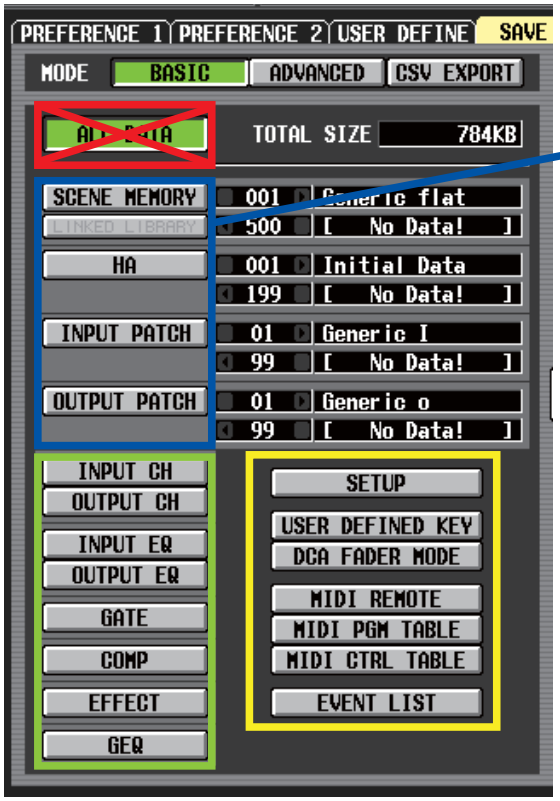
Notas acerca de la carga ALL DATA

Cuando se carga una nueva sesión, todos los datos guardados en la mesa receptora se pierden. Una mesa sólo puede tener cargada una sesión por vez.
Todos los archivos de datos tienen la extensión .PM5, pero ¡cuidado!: no todos los archivos .PM5 son archivos All Data. Los archivos All Data pueden abrirse en una PM5D o en el editor de la PM5D en la aplicación Studio Manager.
Cuando se carga una sesión “BASIC SAVE ALL”, el audio se pierde durante un breve periodo. Para evitar esto, se pueden cargar librerías y escenas de forma individual. De esta manera, la escena “activa” nunca se sobreescribe ni se le “ocasiona molestia alguna”.

Guardar: algo más que un simple archivo “BASIC ALL DATA”

O quizás, deberíamos decir “menos que un archivo All Data”.

El archivo BASIC “All Data” es la mejor forma de mantener una copia de seguridad de los datos de mesa o de “clonar” una mesa en otra. Sin embargo, a veces no resulta deseable transferir todos los datos de manera que se borren todos los elementos de la mesa receptora. Asimismo, algunos datos de configuración no constituyen elementos específicos de un concierto particular y resulta conveniente poder transferirlos a una sesión diferente.



DISPLAY ACCESS > UTILITY >>>> SAVE > LOAD.

Cuando [ALL DATA] no está chequeado y uno de los botones de librería es pulsado, es posible savar librerías individualmente. Esto es llamado salvado básico, todos los nombres/posiciones de librerías está fijados. Si necesita cargar escenas o librerías a diferentes números necesitará cargado avanzado.

Librería de escenas (500 memorias de usuario)

Librería de Ganancias (199 memorias de usuario)

Librería de patch de entrada (99 memorias de usuario)

Librería de patch de salida (99 memorias de usuario)

Limite el número de escenas almacenadas utilizando los cuadros negros.

Librería de canal de entrada

Librería de canal de salida

Librería de ecualización de entrada

Librería de ecualización de salida

Configuraciones de puerta

Librería de compresión

Librería de efectos

Librería de ecualización gráfica

Preferencias generales y ajuste de configuración (incluyendo recuperaciones seguras).

Configuraciones de tecla definida por el usuario (4 bancos)

Modo de fader DCA.
6 configuraciones AtoF

Diversas configuraciones MIDI
Una memoria de todo el

listado de eventos.

Guardar sólo memorias de escena (SCENE MEMORIES)

Si se guardan memorias de escena, resulta habitual guardar librerías HA y librerías de conexión como librerías vinculadas. Los nombres de ca nal están en las librerías de conexión de entrada y de salida. Los cuadros negros situados a la derecha permiten limitar el número de escenas almacenadas. Esto resulta útil no sólo para evitar almacenar muchos cientos de escenas en blanco, evitando tener que cargar dichas escenas en otra mesa en las que las ubicaciones de escena pueden estar siendo utilizadas.

Evitar conflictos de escenas

Incluso si se ha utilizado un procedimiento de guardado básico (BASIC Save) para algunas memorias de escena, existirá un problema si dichos números de escena están siendo utilizados en la mesa en la cual se desea cargar los datos. Para evitar este conflicto:las escenas de la mesa receptora pueden cortarse y pegarse en distintos números, o bien se puede utilizar el procedimiento de guardar y cargar del modo avanzado

Nota: Si el procedimiento de guardado de memorias de escena se realizó sin limitar el número de escenas, entonces se cargarán las 500 escenas, incluso aunque estén "vacías". En tal caso, no habrá ubicaciones disponibles para que la mesa receptora acomode sus escenas. El procedimiento de guardado y cargado avanzado es el sistema que permite evitar conflictos potenciales..

Procedimiento avanzado de guardar y cargar

El procedimiento avanzado de guardar y cargar no es tan complicado como su nombre sugiere. Todas las librerías están disponibles de la misma forma que lo estaban en el procedimiento básico, pero en este caso existe una opción que permite cambiar el número de escena o librería cuando se guarda. Cuando las escenas se guardan en modo avanzado, también pueden cargarse en el mismo modo.

Nota: Las escenas guardadas en el modo básico no se pueden cargar en el modo avanzado.

Fusionar archivos de sesión/mesa

Si se utiliza el procedimiento avanzado de guardar y cargar, es posible fusionar dos sesiones. Si, por ejemplo, una banda de teloneros se suma a una gira existente, o bien si una banda en gira desea utilizar una mesa instalada con "configuraciones de casa".

Guarde los datos en el modo avanzado y luego cargue las librerías de una en una en la sesión existente en las localizaciones de librería disponibles. **Recuerde** que hay 4 bancos de tecla definidas por el usuario, de manera que conviene efectuar la carga en un banco distinto. Sólo existe una librería SETUP, de manera que hay que llegar a un acuerdo sobre qué configuración (SETUP) utilizar. Pruebe la recuperación selectiva en lugar de la recuperación segura para evitar conflictos sobre la configuración. Asimismo, tendrá que compartir los 6 bancos de fader DCA/asignables.

Modo CSV EXPORT

Este modo permite exportar los datos en un archivo de datos CSV, los cuales se pueden abrir y editar en programas similares a Microsoft Excel.

PM5D Editor y Studio Manager

La gestión y la edición de los archivos de la PM5D también se puede realizar utilizando programas de Yamaha instalados en un PC. Existen versiones tanto para PC como para Mac.

El software puede "partir" un archivo ALL DATA y extraer escenas e, incluso, cargarlas de forma avanzada en nuevas sesiones con distintos números de escena. Manteniendo una conexión online con la PM5D resulta posible insertar escenas en sesiones activas sin que se produzca pérdida de audio alguna.

El software también puede usarse para cambiar parámetros tales como la ecualización o los niveles y configurar las conexiones. En la tercera parte de la guía encontrará más información acerca esto último.