YAMAHA commercial audio

PM5D/PM5D-RH

Quick Start Guide

Una guida per chi deve usare il PM5D in modo efficiente

Parte 2

Store, edit e save

PM5D DIGITAL MIXING CONSOLE

È una "guida rapida" realizzata per chi si accinge ad usare il PM5D Yamaha per la prima volta. Non è una guida al mixaggio audio e parte dal presupposto che il lettore abbia già una certa esperienza dei mixer analogici. Non tratta tutte le caratteristiche o tutti gli approcci possibili all'impiego del PM5D, né ha la pretesa di sostituire il manuale. Pertanto, vi raccomandiamo di far riferimento al manuale per approfondimenti.

La Quick Start Guide PM5D PM5D-RH è suddivisa in tre parti

PARTE PRIMA (Introduzione e un breve sguardo sulla messa a punto o set-up)

1) panoramica delle connessioni del PM5D, layout della superficie di lavoro e principali caratteristiche mix.
2) breve spiegazione delle operazioni di memorizzazione/richiamo (storing/recalling) e salvataggio/caricamento dati (saving/loading).
3) analisi di esempi di messa a punto della console vista da un tecnico del suono di una formazione musicale per uno show specifico. L'analisi riguarda in particolare la creazione della prima scena dello show.

L'analisi della messa a punto o set-up tratta:

1. Assegnazione di un nome agli input e loro combinazione o patching
2. Alimentazione Phantom
3. Assegnazione di un nome agli output e loro combinazione o patching
4. Combinazione o patching degli effetti
5. Assegnazione di un nome alle matrici e loro combinazione o patching
6. Combinazione o patching dei GEQ
7. Programmazione dei tasti definiti dall'utente o User Defined Key
8. Assegnazione dei fader.
9. Monitoraggio fader, se richiesto.
10. Memorizzazione di quanto sopra come scena iniziale o di partenza (starting scene).

PARTE SECONDA (Store edit e save)

1) Memorizzazione ed editing di scene memorizzate usando le funzioni Preview, Global Paste e Tracking recall.
2) Richiamo scene e sua limitazione mediante Recall Safe o Selective Recall.
3) Salvataggio e caricamento dati con una card PCMCIA: come salvare le singole librerie o scene e caricarle in un'altra console senza perdita di audio o di dati sull'unità ricevente.

PARTE TERZA (PM5D Studio Manager e Editor Quick Start)

La guida si occupa del PM5D Editor e di come effettuare il set-up e le operazioni descritte nelle parti prima e seconda, con il software Studio Manager.

Indice

La Quick Start Guide PM5D PM5D-RH è suddivisa in tre parti 2
La Parte Prima della guida si è occupata di come mettere a punto il PM5D, pronto per le informazioni dei parametri da inserire; questa procedura è spesso definita soundcheck o controllo del suono! Questa parte si occupa invece della memorizzazione, dell'ed 4
Memorizzare (Store) una scena 5
EDITING: le scene non sono scolpite nella pietra 6
PREVIEW mode. 7
Editing di scene multiple: GLOBAL PASTE 8
Tracking Recall o editing relativo 9
Recall Safe e Selective Recall 10
Selective Recall: un'introduzione 13
Che cosa costituisce un file Console o Session? 15
SAVE e LOAD su una card PCMCIA: Per trasferimento e backup di scene e set-up. 16
SAVE (Basic Save All Data) 16
Salvare: molto più di un "BASIC ALL DATA file" 17
Salvare solo le SCENE MEMORIES 18
ADVANCED SAVE e LOAD 18
Combinare file Session/Console 18
PM5D Editor e Studio Manager 18

© 2007 YAMAHA CORPORATION All rights reserved.

La Parte Prima della guida si è occupata di come mettere a punto il PM5D, pronto per le informazioni dei parametri da inserire; questa procedura è spesso definita soundcheck o controllo del suono! Questa parte si occupa invece della memorizzazione, dell'editing e del salvataggio dei dati.

Mentre procede il soundcheck, sia con I tecnici sia con gli artisti che suonano gli strumenti, vengono impostati i parametri di canale come EQ, dynamics e level; esattamente come accade con una console analogica. Alla fine del soundcheck, si può passare alla loro memorizzazione: l'equivalente analogico del "marcare" il piano di lavoro o desk. Questa memorizzazione o "snapshot" rappresenta le migliori posizioni per tutti i parametri in quella determinata occasione.
Se il soundcheck ed il tempo di rehearsal (N.d.T.: prova di esecuzione prima dello show effettivo) lo consentono, è possibile creare un snapshot di scena per ogni song o atto della performance, comprese la musica di introduzione pre-show e quella di fine-show.
Tuttavia, non dimenticate mai che il mixaggio di uno show dal vivo è un'attività dinamica e che una serie di richiami di scena potrebbe non essere sufficiente per un inatteso cambio di performance oppure per una diversa reazione all' acustica del locale dello spettacolo, influenzato dalla presenza del pubblico (audience). Questa parte della guida spiega come avvantaggiarsi del sistema di richiamo scene mediante "snapshot" pur mantenendo la flessibilità che consente di sostenere dinamicamente il mixing dello show.

Una tipica lista di scene

Quando memorizzare (Store)?

Alla fine dell'analisi del Set up, vi abbiamo raccomandato la memorizzazione dei dati immessi fino a quel momento; per lo più attività di assegnazione nome e patching. Dopo il soundcheck è ora di procedere alla memorizzazione (store); può essere effettuata sullo stesso numero oppure in una nuova locazione di memoria. È meglio dare alla scena un nome descrittivo tipo "SC End", o perfino "Show start". Se in caso di dubbio effettuate un'operazione "store", non dovete mai richiamare quella scena ma, se dopo fate confusione, riuscite a ritrovarla velocemente. Se volete produrre una song-per-scena usate i titoli delle song come nomi di scena, ma un mixing efficiente di song-per-scena richiede una preparazione completa, prove ed esperienza.

Quella che segue è una revisione del processo di memorizzazione.

Memorizzare (Store) una scena

Usate il pannello SCENE MEMORY della console per memorizzare le scene; Usate i tasti freccia per scegliere una locazione di memoria [xxx] e premete STORE per procedere alla memorizzazione.

Sono disponibili 500 scene user

Per richiamare la scena [xxx] premete i tasti freccia su/giù fin quando sul pannello SCENE MEMORY lampeggia [xxx]. Quindi premete recall

Per vedere la lista delle scene premete DISPLAY ACCESS>SCENE fin quando appare la lista

Appare la finestra di pop-up Scene Store

Digitate un nome di scena usando la tastiera di un computer, quindi premete [ENTER] per procedere alla memorizzazione. Oppure cliccate sulla tastiera a video e eseguite [STORE] con il trackpad. Confermate con [OK].

Memorizzazione di una scena: scorciatoie e suggerimenti

1. Per velocizzare il processo di Scene Store, disabilitate STORE CONFIRMATION nel tab Preference 1 del menù Utility.
2. Per un'ulteriore velocizzazione, nella stessa sezione delle preferenze abilitate AUTO STORE. Ciò non vuol dire un'esecuzione automatica di memorizzazione, ma si traduce in un doppio click del pulsante [STORE] senza riassegnazione del nome ecc.
3. Quando si memorizza una scena, i dati di PATCH e di HA LIBRARY vengono memorizzati automaticamente se è stato effettuato un cambiamento. Nella finestra di pop-up SCENE STORE, esiste l'opzione [OVERWRITE] per sovrascrivere sulle librerie correnti (utile quando si lavora per un'impostazione finale di Patch ed HA) oppure l' opzione [NEW] utile quando ogni scena dispone di impostazioni Patch ed HA proprie... ma sappiate che vi sono meno posizioni di memorie Patch e HA di quelle disponibili per le scene.
4. Tuttavia potrebbe essere semplicemente più facile lasciare le preferenze di Setup di default e ricordare STORE>ENTER>OK su tre pulsanti.

>>>

Per controllare quali locazioni sono usate passate al DISPLAY ACCESS>SCENE

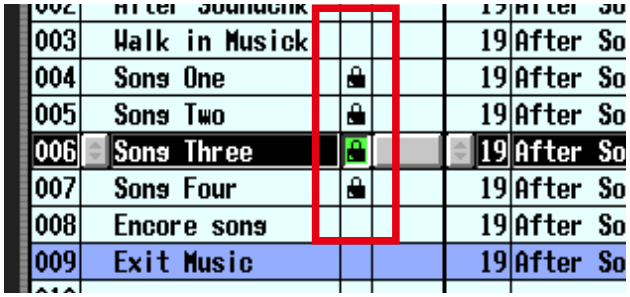
EDITING: le scene non sono scolpite nella pietra

Alcune scene hanno bisogno di un editing dopo essere state memorizzate; sia perché può essere cambiato qualcosa sia perché qualche canale non è stato controllato nel soundcheck. È piuttosto facile richiamare una scena ed editarla.

Editing di una singola scena

Una scena può essere sovrascritta in qualsiasi momento con nuovi valori, semplicemente memorizzando le nuove informazioni nello stesso numero di scena.

Nota: Le scene possono essere preservate da questo tipo di sovrascrittura contrassegnandole con il simbolo del lucchetto [padlock] nella colonna a fianco del nome di scena sulla pagina del display SCENE.



Editing nel corso della performance

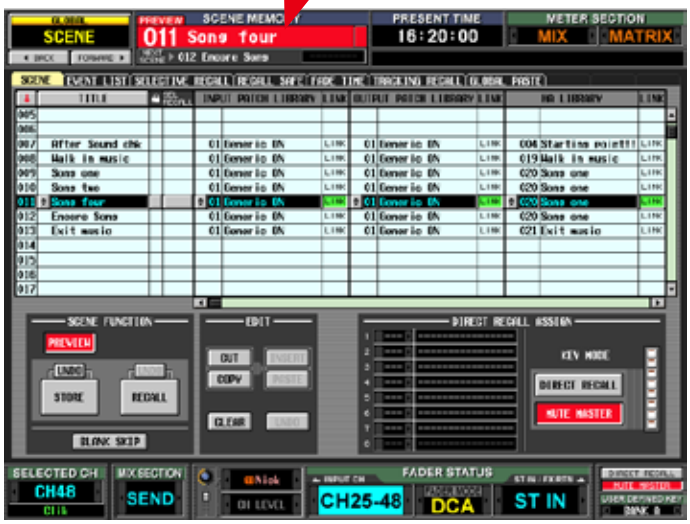
Se state usando la scena in quel momento, è sufficiente premere STORE e seguire la consueta procedura di memorizzazione.

Se intendete usare una scena particolare MENTRE CONTEMPORANEAMENTE ne usate una differente per la performance, dovete prima entrare in PREVIEW MODE.

PREVIEW mode.

PREVIEW è una caratteristica potente che vi permette di visualizzare ed editare le informazioni relative ai parametri di una scena diversa da quella che state usando in quel momento.
Entrate nel modo PREVIEW con il pulsante rosa nel pannello SCENE MEMORY. Il LED rosso si accende e lo schermo indica PREVIEW mostrando in rosso il nome della scena.

Preview mode quando è rosso



Quando PREVIEW viene attivato per la prima volta, il PM5D mostra le impostazioni correnti della console; ma queste ultime non hanno più alcun effetto sull'audio! Ora potete richiamare le scene, vederle, editarle e rimemorizzarle mentre l'audio continua inalterato. Ripremendo il pulsante PREVIEW si esce dal modo omonimo e la console ritorna allo stato preesistente e si riacquista il suo controllo.

Note su PREVIEW MODE

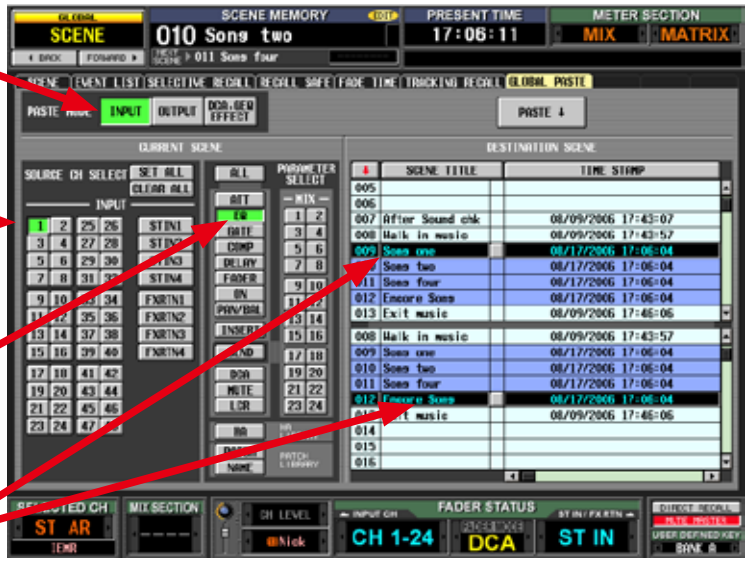
Durante il Preview non è possibile regolare il mix della scena attiva usando i controller del PM5D, ma Studio Manager ed altri dispositivi MIDI resterebbero collegati alla scena attiva, in modo da poter mantenere il controllo sul mix audio.

Editing di scene multiple: GLOBAL PASTE

Talvolta per un cambio di uno strumento o di un esecutore è necessario effettuare la stessa modifica per più scene o su tutte. Questo compito è eseguibile con la funzione GLOBAL PASTE.
DISPLAY ACCESS>SCENE>>>>>>> GLOBAL PASTE.

Per editare uno o più parametri:

1. Selezionate il tipo di canale da editare: Input, Output, DCA, GEQ o Effect.
2. Selezionate i canali o l'unità particolare. Esempio: CH 1
3. Selezionate i particolari parametri di quel canale, ad esempio EQ e Dynamics oppure selezionate ALL.
4. Selezionate il range di scene da editare; dalla scena selezionata nella finestra superiore alla scena selezionata in quella inferiore
5. Regolate i controlli della console corrente sulle impostazioni desiderate.
6. Premete PASTE e confermate.



Tutte le scene selezionate saranno cambiate secondo le nuove impostazioni di parametri per i canali selezionati.

Note su GLOBAL PASTE

1. Quando selezionate le scene da incollare (paste), bisogna che il blocco di scene sia continuo. Talvolta può essere necessario effettuare l'operazione "paste" in più riprese.
2. L'operazione paste riscrive sempre il parametro come un nuovo valore assoluto; esso non può considerare il valore precedente e non può essere sommato o sottratto da esso. (Questo è disponibile come TRACKING RECALL).
3. Non tutti i parametri di scena controllati sono inclusi nel GLOBAL PASTE MENU; ad esempio, tale funzione non può essere applicata a Direct Out ON/OFF.

Tracking Recall o editing relativo

Tracking recall è un genere particolare di editing; mentre Global Paste elimina i vecchi valori e li sostituisce con uno nuovo, Tracking Recall conserva i vecchi valori ma ad essi aggiunge o sottrae una determinata quantità di +/-dB.

Tracking recall può essere applicato individualmente ad un canale o a tutti.

Tracking Recall: tipico esempio d'uso

Un microfono per amplificare un componente della batteria viene richiamato a differenti livelli mediante un richiamo di scena secondo la song o lo strumento che il percussionista suona. Il supporto si sposta ed il microfono è molto più vicino di prima, rendendo troppo forte la percussione.
Il tecnico del suono può :

1. Ridurre il fader del canale ogni volta che viene richiamata una nuova scena o
2. Ridurre il canale e applicare Recall Safe, quindi risettare il livello corretto dopo ogni richiamo oppure
3. Usare Tracking Recall, che può ridurre il livello del canale per "compensare" le nuove posizioni di microfoni, pur consentendo alla scena di tirare su e giù il canale, come prima.

1. Abilitate il Tracking Recall.

2. Selezionate il tipo di fader da editare: Input, DCA o Output.

3. Inserite i fader di tracking per i canali che volete editare.

4. Continuate a mixare normalmente! Sullo schermo viene indicato l'offset (scostamento) che avete creato per ogni fader, che sarà applicato a tutti i richiami di scena successivi.

5. Applicate il blocco di offset se volete evitare che spostamenti accidentali dei fader della console vengano interpretati come offset. Ora l'offset viene mantenuto ma i nuovi movimenti di fader ritornano ad essere specifici della scena.

Accesso alla videata Tracking Recall:
DISPLAY ACCESS>SCENE>>>>>>TRACKING RECALL.

Note su TRACKING RECALL

1. Tracking recall è applicabile a tutte le scene
2. Tracking recall è disponibile solo per i canali master di input e output e i DCA; non è implementato per le mandate ausiliarie o il guadagno dell'equalizzazione (aux sends o EQ gain).
4. Tracking recall non agisce sui fader influenzati da Recall Safe.
5. Tracking Recall non può amplificare i fader oltre il punto +10dB!
6. Se memorizzate una scena con Tracking Recall attivato, viene memorizzato il valore con la variazione +/-dB di tracking inclusa. Se la scena viene richiamata quando è ancora attivo Tracking Recall, verrà riapplicato il valore preso in esame (tracked), raddoppiando il cambiamento!
7. Tracking Recall è uno strumento potente, ma può anche mandarvi in confusione. Pensate bene a quello che fate, specialmente in fase di memorizzazione!

Recall Safe e Selective Recall

Global Paste e Tracking Recall sono strumenti potenti per l'editing delle scene esistenti, ma l'uso delle funzioni Recall Safe e Selective Recall talvolta può negare il bisogno di un costante editing.
Quando viene memorizzata una scena, vengono immessi in memoria tutti i parametri di tutti i canali a prescindere dalle impostazioni delle console, ma quando una scena viene richiamata con le impostazioni Recall Safe o Selective Recall applicate, i parametri o i canali specifici da richiamare sono limitati da quelle impostazioni ed i parametri restano inalterati dal richiamo o recall.
Recall Safe influenza il parametro in tutte le scene, mentre Selective Recall lo influenza solo quando viene richiamata quella scena specifica.

Applicare Recall Safe ad un canale

Quando è selezionato [SEL] il canale: basta premere il pulsante Recall Safe. In tal modo si applica l' impostazione Recall Safe che per default include tutti i parametri di canale. Sulla pagina Recall Safe spuntate tutti i parametri inclusi per questo pulsante.

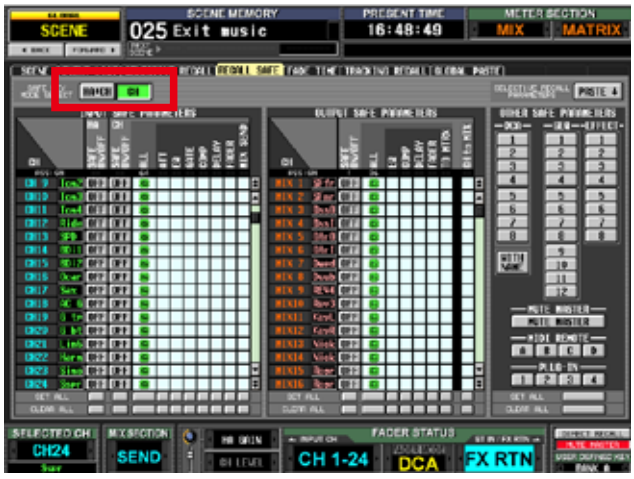
Sui modelli PM5D-RH è probabile che vogliate cambiare il default ed aggiungere ad esso l'impostazione HA.

Per aggiungere HA gain Safe al Channel Safe, premete il pulsante [HA+CH] quando è premuto il pulsante [RECALL SAFE] di Selected Channel. Se vi è un qualsiasi tipo di Recall Safe applicato ad un canale, si accende il LED arancione RCL SAFE per il fader di canale.

Cambiare il valore di default per Recall Safe

DISPLAY ACCESS > SCENE >>>> RECALL SAFE.

Suggerimento: Usate un User Def Key per tenere in evidenza questa pagina.



>>>

Recall Safe: esempi tipici d'impiego 1: Applicazione del safe a tutto il canale

"The Examples" si esibiscono al party di una Stazione Radio e viene aggiunto il canale per un microfono wireless per l'ospite o "host". Il microfono "host" deve essere inserito sempre mentre i tecnici del gruppo "The Examples" controllano scene e linea. Vi sono due possibilità:

1. Usare l'editing Global Paste per aggiungere il canale in un'impostazione "On and up" per tutte le scene oppure
2. Aggiungere l'"On and up" del microfono e quindi usare Recall Safe per evitare che esso possa cambiare quando vengono richiamate altre scene.

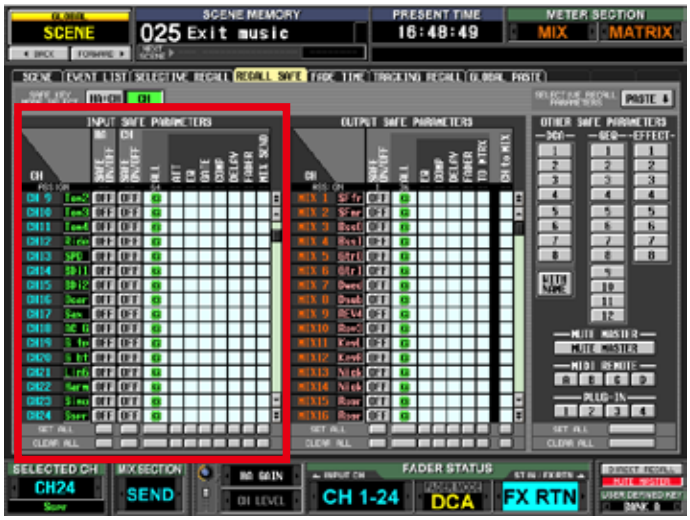
L'impiego del metodo Recall Safe ha il vantaggio che qualsiasi cambiamento al microfono "Host" come miglioramenti di EQ o aggiunta di compressione non vada perduto quando vengono richiamate le scene.

Recall Safe: esempi tipici d'impiego 2: Applicazione del safe ai singoli parametri

Per ogni song del programma del gruppo "The Examples" è memorizzata una scena. La serie inizia con la "Song One" ma il tecnico decide di poter migliorare il suono del colpo della grancassa cambiando l'EQ. L'EQ modificato suona meglio ma quando ha inizio la "Song Two" viene richiamata l'equalizzazione meno buona ed il tecnico del suono deve intervenire per ripristinare i cambiamenti che aveva fatto per la "Song One". La stessa cosa accade quando termina la "Song Two" con eventuali altri miglioramenti di EQ.

Per evitare questo caos il tecnico del suono può:

1. Non usare il richiamo di scena o scene recall ma operare come su una console analogica (ma in tal modo perde tutti gli altri cambiamenti come effetti e livelli ecc.).
2. Usare recall safe applicata all'EQ del pedale della cassa in modo che questo parametro resti invariato al variare dei richiami o recall.



Applicare un Recall Safe ad un singolo parametro
DISPLAY ACCESS>SCENE>>>>RECALL SAFE
Questa videata permette la selezione dei Recall Safe fino al singolo tipo di parametro di un singolo canale. Nella parte inferiore della videata appaiono gli utili pulsanti [Select All] e [Clear All].

Recall safe: esempi tipici d'impiego 3: Altri usi comuni

Le impostazioni GEQ per il sistema principale ed i mix monitor solitamente non vanno cambiati sulla base di una scena e possono essere preservati ("Safed").

Se tutti i box o caselle dei parametri del canale Recall Safe sono spuntati, questa condizione lascia sotto il controllo della scena solo gli interruttori ON/OFF del canale, creando scene Mute, proprio come la caratteristica di una console analogica molto sofisticata.

>>>

Recall safe: esempi tipici d'impiego 4: Il canale di scorta

The Examples ed altre band hanno un canale vocale di scorta o spare in caso di UHF o altri problemi tecnici. Poiché esso è escluso (muted) in tutte le scene, è necessario usare recall safe quando occorre. In alternativa si può usare Global Paste per cambiare la condizione [ON] in tutte le scene. Analogamente, la voce principale "difettosa" ha bisogno di Recall Safe per essere tenuta esclusa!

Dove risiedono i Recall Safe salvati?

Le impostazioni recall safe vengono salvate nella memoria di SETUP. Saranno sempre salvate (SAVED) da un salvataggio del tipo BASIC ALL DATA Save, ma ricordate di aggiungere SETUP memory quando eseguite salvataggi Advanced o non del tipo All DATA Basic. Vedere il paragrafo su SAVE e LOAD per ulteriori dettagli.

Note su Recall Safe

Se caricate un file di una sessione ALL DATA in un PM5D quando sono preimpostati i Recall Safe, per esempio sull' EQ della cassa, potreste aspettarvi che l'EQ di quest'ultimo non venga richiamato con il proprio EQ, ma che piuttosto abbia l'equalizzazione di default piatta o "flat" . Tuttavia, non si verifica questo caso perché viene sempre caricata la "scena corrente" prima che vengano applicati i Recall Safe. Quando si applica la procedura SAVE, è importante ricordare di accertarsi che la scena che appare sulla console ovvero la "Scena corrente" abbia i parametri appropriati per i vostri canali Recall Safed.

Se viene memorizzata la sessione con la scena corrente "sbagliata" non tutto è perduto, perché i parametri memorizzati sono ancora nella memoria della console; il problema è unicamente che non vengono richiamati. Per poterli richiamare dovete eliminare tutti i Recall Safe, richiamare la scena e quindi riapplicare i Safes.
Eliminare un'ampia selezione di Recall Safe usando i pulsanti [CLEAR ALL] è una cosa relativamente facile, ma può essere laborioso resettarli se sono selezionate troppe combinazioni di singoli parametri/canali. In tal caso, ricordate che le impostazioni Recall Safe sono immesse nella porzione SETUP della memoria della sessione che può essere salvata e caricata indipendentemente.

Selective Recall: un'introduzione

Uno dei grandi vantaggi delle console digitali è stata la possibilità di condivisione della stessa console per l'esibizione di più band nello stesso spettacolo, anche se ogni band usa scene differenti. Però con Recall Safe sorgono i problemi, perché va ad interessare globalmente tutte le scene:

1) Un tecnico di una band può richiedere i Recall Safe ed un altro no; inoltre,
2) se sono impostati i Recall Safe, le band che si esibiscono dopo nella sequenza dello show "ereditano" le impostazioni delle band che le hanno precedute.

Per evitare questi problemi, i Recall Safe possono essere tolti e reimmessi fra un'esecuzione di una band e l'altra, se necessario ricaricando il file di SETUP; oppure, piuttosto che usare Recall Safe, potete optare per l'uso di Selective Recall, o richiamo selettivo.

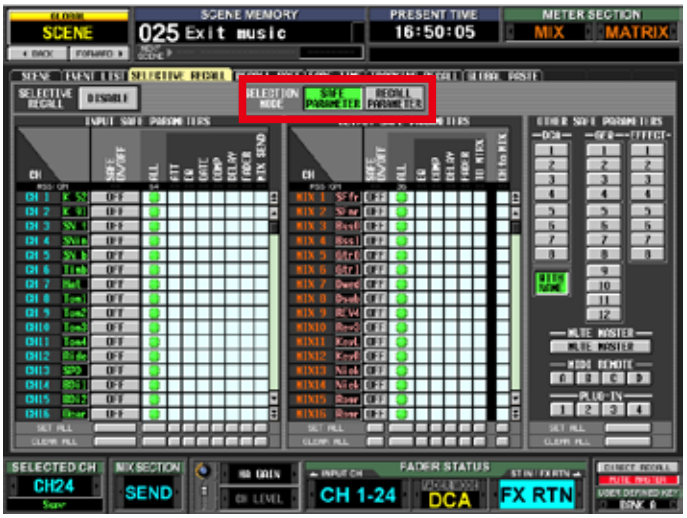
Selective Recall (Richiamo selettivo)

Selective Recall aggiunge un altro layer di controllo all'applicazione della funzione SAFE ai canali; le impostazioni vengono assegnate e ricordate sulla base di scene individuali. Bisogna considerare Selective Recall da due punti di vista:

1. SAFE PARAMETER oppure
2. RECALL PARAMETER.

Sono solo modi differenti di considerare gli effetti delle vostre impostazioni: spuntando una casella si può applicare il safe al parametro oppure può voler dire che il parametro verrà richiamato. La scelta viene fatta con i pulsanti a video, ma non si può passare dall'una all'altra senza cancellare le impostazioni.

La videata Selective Recall
Si può trovare da: DISPLAY ACCESS>SCENE>>>SELECTIVE RECALL.
Il menù mostra i parametri di ogni canale a cui può essere applicata la condizione "Safe" o che può essere richiamato ("Recalled") quando viene richiamata la scena.
Ricordate di attivare Selective Recall [ENABLE] quando è richiesto e di memorizzare le impostazioni assieme ai dati di scena premendo il tasto [STORE] e seguendo la relativa procedura di memorizzazione.



.

>>>

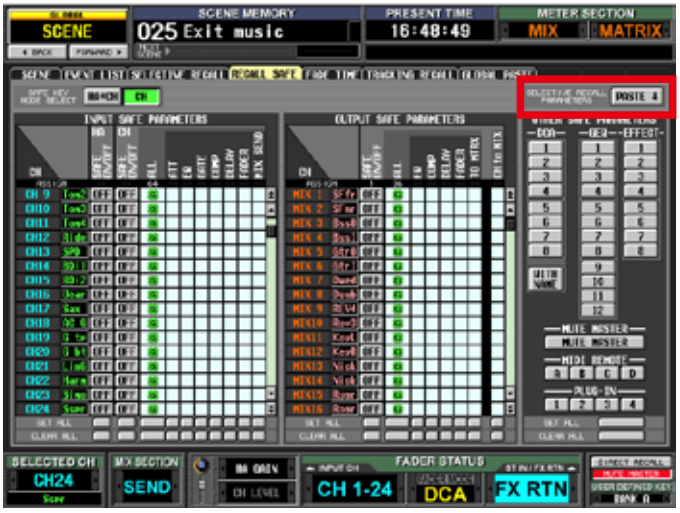
Selective Recall: esempi tipici d'impiego 1: Scene "Safed" in esibizioni multi-band

Una memoria di scena è memorizzata per ogni song costituente il repertorio dei "The Examples" ed il tecnico di questa band vorrebbe usare un certo numero di impostazioni Recall Safe sui parametri EQ in modo da poter cambiare e migliorare l'EQ durante la serie di esecuzioni della band senza che un richiamo di scena "vanifichi" questi cambiamenti. Tuttavia, si presenta un problema ben noto quando si condivide la console con band di supporto ("gruppi spalla"). Il tecnico della band di supporto usa un differente microfono per la grancassa ed ha un EQ radicalmente diverso. Quando il tecnico degli Examples richiama la prima scena, "eredita" l'EQ del complesso di supporto perché un Recall Safe eviterebbe che venisse richiamato il suo EQ prescelto. Per evitare questa situazione vi sono due possibili soluzioni:

1) prima di richiamare la Scena 1 degli Examples, togliere le impostazioni Recall Safe e quindi riapplicarle dopo aver richiamato la scena.
2) non usare Recall Safe, bensì Selective Recall: il richiamo selettivo deve essere applicato a tutte le scene nella serie di esecuzioni degli Examples, tranne la prima da richiamare. I tecnici della band di supporto possono usare anch'essi qualsiasi combinazione d'impostazione di richiamo selettivo.

Il tecnico deve ricordare due operazioni chiave: accertarsi che le impostazioni sonore aggiornate e verificate siano immagazzinate in una scena speciale "non-safed" (non preservata) e di accertarsi che questa scena "non-safed" venga richiamata prima di ogni altra.

Combinazione di Selective Recall e Recall Safe
È possibile l'uso combinato, ma questo comporta un certo grado di confusione; per cui, l'opzione è disponibile per "aggiornare" le impostazioni Selective Recall per tutte le scene e diventare Recall Safe usando il tasto [PASTE] per i parametri di Selective Recall.



Selective Recall: esempi tipici d'impiego 2: La song "con il berretto"

Nella serie delle esecuzioni dei "The Examples" il cantante esegue un pezzo indossando un berretto dotato di visiera rigida. La visiera causa problemi di riflessione e notevoli inconvenienti di monitoraggio/feedback. Questa situazione è comune anche nei lavori teatrali con berretti e parrucche. Per questo motivo per il microfono ed il monitor deve essere richiamato un EQ differente. Il richiamo selettivo o Selective Recall consente di richiamare una nuova impostazione EQ anche quando i cambiamenti di EQ non vengono richiamati per altre song. Ricordate: prima della song "con il berretto", l'EQ migliorato in corso deve essere memorizzato e pronto per essere richiamato dopo l'esecuzione con il berretto. Per questo scopo, potreste usare la libreria dell'EQ.

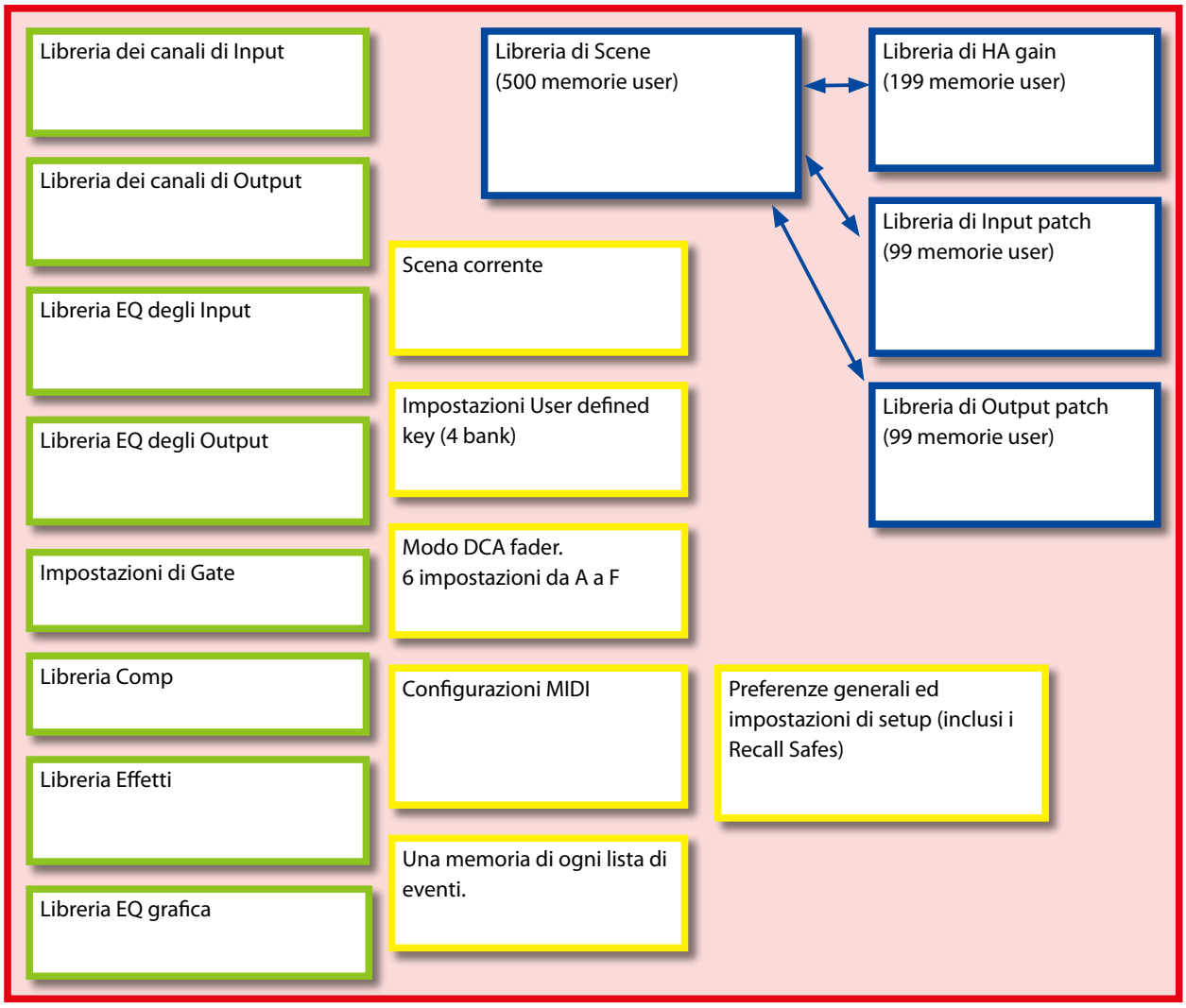
Con la conoscenza della memorizzazione delle scene, del loro editing, dell'uso del canale e delle tecniche safe del parametro dovrebbe essere possibile uno showfile con il corretto bilanciamento di snapshot preset richiamate e un mixing in corso che reagisce alle situazioni dal vivo. Una volta preparato tutto ciò, è importante salvare su una card PCMCIA per il backup o il trasferimento su un'altra console.

Il paragrafo successivo si occupa di salvare su card.

Che cosa costituisce un file Console o Session?

La sessione è costituita da un intero gruppo di librerie.

File Console o Session



I box verdi contengono un mix di impostazioni di sola lettura e memorizzate dall'utente; i contenuti dell'utente sono memorizzati quando vengono immessi.

I box blu includono tutti gli item memorizzati quando per memorizzare una scena viene utilizzato il tasto [Store] della console. Possono essere collegati per operazioni di store e recall. Le scene possono essere salvate individualmente.

I contenuti del box giallo vengono memorizzati appena vengono creati e c'è solo una versione memorizzata per file Console o Session.

Il box rosso è l'intera sessione costituita dalle librerie.

Perché ci sono tutti questi file di libreria separati?

Non sarebbe più semplice avere un unico grande box rosso che comprendesse tutto?"

Quando un file Console è salvato su una card PCMCIA come un file Basic ALL DATA, accade questo. Tuttavia, vi sono molti vantaggi ottenibili dalla possibilità di salvare singolarmente le varie parti. Per esempio potete trasferire solo le vostre preferenze User Defined Key e le impostazioni della libreria di canale in un'altra sessione o aggiungere alcune scene da una sessione in un'altra pur mantenendo inalterato tutto il resto e soprattutto mantenere in funzione l'audio.

SAVE e LOAD su una card PCMCIA: Per trasferimento e backup di scene e set-up.

Salvataggio (Save) su card PCMCIA

Il PM5D ricorda tutte le impostazioni anche dopo un ciclo di accensioni, ma per avere il backup dei dati in caso di cancellazione accidentale o "volontaria" e naturalmente per trasferire i dati su una console differente, potete salvare i dati su una card PCMCIA o su una flash card ed un adattatore per card di PC. La YAMAHA non produce questi item: potete acquistarli da un fornitore locale di computer e accessori o acquistarli via internet.

Non avete bisogno di card di grande capacità: è improbabile che molte scene superino 1MB. I file possono essere memorizzati facilmente su altri supporti per ulteriore backup e spediti via e-mail ad altri soggetti, se occorre. Se I' accesso ad una card PCMCIA è impossibile, il trasferimento dati può essere attuato via USB (porta) ad un computer dotato di Studio Manager YAMAHA ed editor PM5D. (PC o Mac)

SAVE (Basic Save All Data)

Accedete alla videata SAVE dal DISPLAY ACCESS>UTILITY>>>SAVE.
Cliccate su [SAVE] ed inserite un nome di otto caratteri. Cliccate su [ENTER]. Se i box o caselle BASIC e ALL DATA sono spuntati, l'intera sessione viene salvata sulla card.

e LOAD

alla stessa maniera! La console sarà una "copia clonata" di quella che avete salvato. Solo gli encoder rotativi della sezione monitor, la sezione HA su un PM5D regolare e l'interruttore master +48v sul retro del PM5D-RH non sono necessariamente gli stessi.

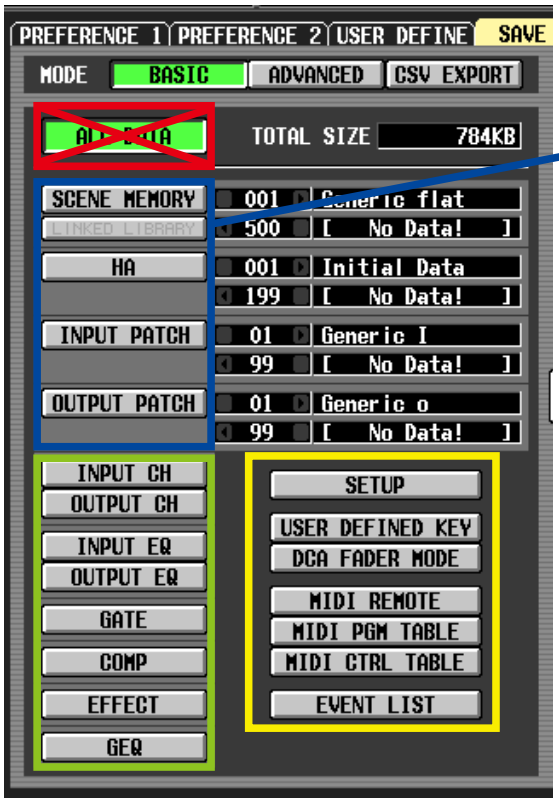
Note sul caricamento di ALL DATA

Quando viene caricata una nuova sessione, tutti i dati della console ricevente vanno perduti! Una console può contenere solo una sessione per volta.
I file All Data hanno l'estensione .PM5, ma attenzione, non tutti i file .PM5 sono del tipo All Data.
I file All Data possono essere aperti su un PM5D o con PM5D Editor nell'applicazione Studio Manager.
Quando viene caricata una sessione "BASIC SAVE ALL", l'audio si perde per breve tempo. Potete evitare quest' inconveniente caricando singolarmente le librerie e le scene. In questo modo la scena correntemente "attiva" non viene mai sovrascritta o "disturbata"

Salvare: molto più di un “BASIC ALL DATA file”

O forse dovrebbe essere “meno di un All Data file”.

Il file BASIC “All Data” è il modo migliore per fare il backup dei dati della vostra console o di “clonare” una console in un’altra. Tuttavia, a volte, può essere desiderabile non trasferire ogni bit di dati che necessariamente spazzano via altrettanti bit di dati nella console di ricezione. Per giunta, alcuni dati di setup non sono specifici di un particolare show ed è una buona cosa essere in grado di trasferirli in una sessione differente.



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

Quando [ALL DATA] non è spuntato

e viene premuto uno dei pulsanti library, è possibile salvare (SAVE) le librerie individualmente. Questo viene considerato ancora un salvataggio BASIC, tutti i numeri/posizioni delle librerie sono fissi. Se dovete caricare scene o librerie su numeri differenti, avete bisogno di Advanced loading.

Libreria di Scene (500 memorie user)

Libreria HA gain (199 memorie user)

Libreria Input patch (99 memorie user)

Libreria Output patch (99 memorie user)

Limitate il numero delle scene memorizzate con i box neri.

Libreria Input Channel

Libreria Output Channel

Preferenze generali ed impostazioni di setup (inclusi i Recall Safes)

Libreria Input EQ

Libreria Output EQ

Impostazioni User defined key (4 bank)

Impostazioni Gate

Modo DCA fader. 6 impostazioni da A ad F

Libreria Comp

Libreria Effects

Varie configurazioni MIDI

Libreria Graphic EQ

Una memoria di ogni lista di Eventi.

Salvare solo le SCENE MEMORIES

Se vengono salvate le SCENE MEMORIES o MEMORIE DI SCENA, è normale salvare le librerie HA e patch come librerie collegate: i nomi del canale sono contenuti nelle librerie Input e Output Patch! I box neri sulla destra vi permettono di limitare il numero delle scene che immagazzinate; ciò è utile, non solo per evitare di memorizzare molte centinaia di scene blank o "vuote", ma per evitare di doverle caricare (Load) in un'altra console dove potrebbero essere in uso le locazioni delle scene.

Evitare conflitti di scene!

Anche se effettuate solo il BASIC Save delle vostre poche scene di memoria usate, il problema nasce se i numeri di quelle scene sono in uso sulla console sulla quale intendete caricarle. Per evitare questo caos con le scene:

Le scene della console ricevente possono essere tagliate e incollate in numeri differenti oppure deve essere utilizzato il salvataggio e il caricamento in ADVANCED MODE (Saving e Loading).

Nota: se è stato fatto un salvataggio di una Scene Memory senza limitare il numero delle scene, saranno caricate tutte le 500 scene, anche se sono "vuote". Non vi saranno locazioni disponibili per la console ricevente, nelle quali possano essere immesse le sue scene. Advanced Saving e Loading sono la soluzione per evitare questo potenziale inconveniente.

ADVANCED SAVE e LOAD

Le funzioni Advanced Save e Load non sono così complicate come potrebbe apparire! Tutte le librerie sono disponibili come accade con BASIC, ma è disponibile l'opzione per cambiare il numero di scena o di libreria, quando si procede al salvataggio. Se le scene sono salvate in questo modo (Advanced Mode) possono essere anche ricaricate in Advanced mode.

Nota: Le scene salvate in modalità Basic non possono essere caricate in advanced.

Combinare file Session/Console

Usando le funzioni Advanced Save e Load è possibile fondere due sessioni: se, ad esempio, al tour esistente si aggiunge una nuova band di supporto, o se una band itinerante desidera usare un mixer che abbia installate le "house settings" (impostazioni della casa).

Salvate i dati con Advanced Mode e quindi libreria per libreria caricateci dentro la sessione esistente nelle locazioni disponibili della libreria. **Ricordate:** vi sono 4 bank di User defined keys, per cui caricate in un bank differente. Vi è solo una library di SETUP per cui bisogna mettersi d'accordo su quale Setup usare! Provate un richiamo selettivo o Selective Recall anziché Recall Safe per evitare discussioni sul Setup da utilizzare! Dovete anche condividere i 6 bank DCA/assignable fader!

CSV EXPORT Mode

Questo modo permette l'esportazione dei dati come file di dati CSV apribili ed editabili in programmi come Microsoft Excel o simili.

PM5D Editor e Studio Manager

La gestione e l'editing dei file PM5D possono essere ottenuti anche con un PC che utilizzi il software Yamaha. Sono disponibili le versioni per PC e per Mac.

Il software può "irrompere" in un file ALL DATA ed estrarre le scene e perfino caricarle in modalità "Advanced Load" in nuove sessioni attribuendo differenti numeri di scena. Collegandovi on-line con il PM5D potete inserire le scene nelle sessioni attive senza perdita d'audio.

Il software può essere usato anche per cambiare i dati dei parametri come EQ o i livelli e configurare combinazioni o patch. Ulteriori dettagli sono stati inclusi nella Parte Terza della guida.