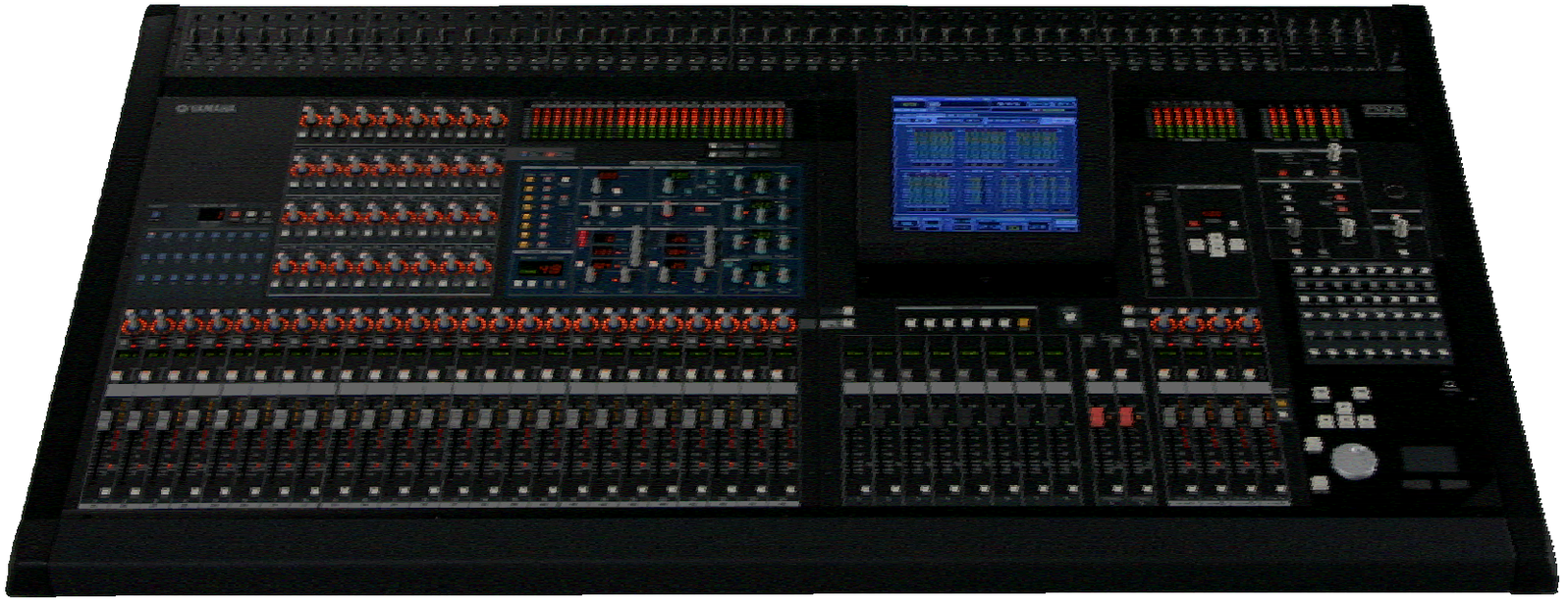
YAMAHA

commercial audio



PM5D - Métodos abreviados

El uso de los conmutadores “SEL”

1. EMPAREJAMIENTO DE CANALES

Mantenga pulsada “SEL” para un canal y pulse “SEL” para crear un par estéreo con el canal adyacente. Esto funciona para canales de entrada y salida, siempre que el lado izquierdo sea un número impar y el lado derecho un número par. El canal con el conmutador SEL que mantuvo pulsado en primer lugar es el canal maestro del par: sus configuraciones se copian en el otro canal (exceptuando el caso del panorámico y la ganancia). Si se repite esta acción, el par estéreo se rompe y los canales vuelven a ser mono.

NOTA

El atajo de emparejamiento puede desactivarse en PREFERENCE UTILITY.

2. MIX-MINUS

Para crear un bus Mix-Minus, mantenga pulsado el conmutador “SEL” de un bus de mezcla y pulse el conmutador “SEL” de un canal de entrada. Habitualmente, suele aparecer un cuadro de confirmación “JOB SELECT” con las opciones OK o CANCEL. Cuando se pulsa OK, el bus MIX seleccionado se convierte en un MIX-MINUS para el canal de entrada escogido. Lo que ocurre realmente es que todos los canales de entrada se envían a la mezcla postfader (y post TO-STEREO) a 0dB, exceptuando el canal de entrada seleccionado, cuyo nivel se configura en –infinito. A veces, esto se denomina “CLEAN-FEED”.

NOTA

Los codificadores MIX deben estar en modo MIX MASTER. El mensaje de confirmación puede desactivarse en PREFERENCE UTILITY.

3. ENVÍOS DE MATRIZ

Para ver todos los niveles de envío de matriz en los codificadores de matriz, mantenga pulsado el conmutador “SEL” de un bus MIX o un master STEREO. Los codificadores MIX deben estar en modo MIX MASTER. Durante este proceso, los conmutadores SEL del canal MATRIX parpadearán. Recuerde: cada vez que se pulse el conmutador “SEL” para STEREO A o B, se efectuará un intercambio entre los canales izquierdo y derecho, de tal manera que se puede acceder individualmente a los niveles de envío izquierdo y derecho.
Alternativamente, para ver los niveles de envío desde todos los buses MIX al canal MATRIX seleccionado, mantenga pulsado el conmutador “SEL” de un canal MATRIX. Durante este proceso, todos los conmutadores SEL del canal MATRIX parpadearán.

NOTA

Asimismo, en lugar de mantener pulsado el conmutador SEL, puede hacer doble clic sobre el mismo para mantener las dos manos libres.

4. COPIAR UN CANAL

Seleccione el canal fuente con su conmutador SEL y luego, pulse el conmutador CHANNEL COPY (en el área SELECTED CHANNEL). Pulse el conmutador SEL del canal de destino y haga clic en PASTE. Finalmente, haga clic en OK en el cuadro de diálogo de la pantalla LCD.

NOTA

Los parámetros que se copian se escogen en la página CH COPY del menú VIEW para los canales de entrada y salida.

5. DESPLAZAMIENTO AUTOMÁTICO

Si está en una pantalla como PATCH o PAN/ROUTING y pulsa una tecla SEL, se producirá un desplazamiento hasta que el canal seleccionado quede destacado.

El uso de la tecla “SHIFT”

1. Edición de GEQ en los faders

Mantenga pulsada SHIFT y pulse una de las teclas FADER MODE [A-F] (por encima de los faders DCA) para editar las bandas GEQ en los faders. Cada tecla [A-F] permite acceder a un set de bandas de frecuencia diferente.

NOTA

Esta función sólo actúa cuando en la pantalla LCD aparece la página GEQ PARAM.

CONSEJO

1. Para asignar automáticamente control de fader cuando aparezca esta página, use el conmutador AUTO ASSIGN en la página GEQ PARAM.
2. Para ver un GEQ insertado en un canal diferente, basta pulsar el conmutador SEL para dicho canal (siempre que la página GEQ PARAM haya aparecido en pantalla).

2. Selección de envío de mezcla

Permite configurar rápidamente varios envíos de mezcla al mismo nivel o bien conmutar varios envíos On/Off o Pre/Post. Sólo funciona en la página CH to MIX y en la página MIX SEND VIEW en el menú PAN/ROUTING. Destaque un parámetro utilizando el cursor. Luego, mantenga pulsada SHIFT y pulse ENTER. Entonces, aparecerá una ventana JOB SELECT indicando varias opciones de copia: a todas las mezclas, a todos los canales o a todas las mezclas y a todos los canales. Esto resulta muy conveniente cuando se configuran varias mezclas de monitor.

3. TIEMPO DE FADE en una escena

A la hora de configurar el mismo tiempo de fade para varios canales en una escena, seleccione primero un canal, mantenga pulsada SHIFT y pulse ENTER. Así se abrirá la ventana JOB SELECT, en donde se pueden seleccionar varias opciones COPY, tales como “TIME COPY [ALL INPUT]”.

4. Movimiento rápido de la rueda de datos

Para ajustar rápidamente un parámetro que implique muchos pasos, como es el caso del tiempo de delay, mantenga pulsada SHIFT mientras gira la rueda de datos plateada para ajustar con exactitud dicho parámetro. Esto sirve también para examinar rápidamente un listado extenso, como es el caso de la librería SCENE MEMORY.

5. Examinar los Patches

Habitualmente, si se gira la rueda de datos plateada se puede examinar el contenido del campo PATCH. Para examinar el contenido hacia arriba/abajo a través del campo PATCH, mantenga pulsada SHIFT mientras gira la rueda de datos.

6. Movimiento del cursor

Cuando se encuentre ante un listado o el campo PATCH, mantenga pulsada SHIFT y pulse una tecla de cursor (arriba/abajo/izquierda/derecha) para salir del listado o del campo (o, si existe, para desplazarse al campo adyacente).

7. Retorno de página

Para acceder a la página anterior del menú, mantenga pulsada SHIFT y pulse un conmutador LCD FUNCTION ACCESS.

CONSEJO

Para dirigirse rápidamente a la primera página del menú, haga doble clic en una tecla LCD FUNCTION ACCESS. Pulse y mantenga pulsado la tecla LCD FUNCTION ACCESS para recorrer el menú en sentido inverso.

Métodos abreviados

Esc	Menú de funciones
Tab	Página siguiente del menú
Mayúsculas+Tab	Página anterior del menú
Teclas de cursor	lo mismo que las teclas de cursor de la mesa
Intro	lo mismo que ENTER en la mesa
Página arriba	incrementa un parámetro en un paso (lo mismo que la tecla INC). Presione el botón OK en el cuadro de diálogo de confirmación.
Página abajo	disminuye un parámetro en un paso (lo mismo que la tecla DEC). Presione el botón OK en el cuadro de diálogo de confirmación.
Ctrl+Alt+Esc	Muestra el historial de mensajes (mensajes en pantalla).

Con bloqueo numérico en el teclado

1-9,0	Utilice los números para escribir un número de escena
Intro	Recuperar escena
+	Seleccionar escena siguiente
-	Seleccionar escena anterior

Otros consejos

OK/CANCEL

Para escoger ‘OK’ o ‘CANCEL’ en una cuadro de diálogo de confirmación, basta pulsar “INC(OK)” o “DEC(CANCEL)” justo encima de la rueda de introducción de datos. En este caso, no es necesario utilizar la tecla ENTER o el ratón.

MARCADO DE MEZCLA

Para marcar un bus MIX, haga doble clic sobre la tecla ENCODER MODE en cuestión en la parte izquierda de la mesa. Si se hace clic una vez, se seleccionarán los MIX SENDS que aparecerán en los codificadores (o en los faders en el modo FADER FLIP). Si se hace clic otra vez, se marca la misma mezcla.

NOTA

Esta función se puede desactivar en la página CUE/SOLO del menú MON/CUE.

ELIMINAR CUE

Si se pulsa el conmutador LAST CUE en la sección CUE de la mesa, se cancelarán todos los canales marcados. Asimismo, se cambiará el modo cue de LAST CUE a MIX CUE. Por tanto, si se pulsa este conmutador dos veces, se cancelarán todos los canales marcados y se mantendrá el mismo modo CUE.

Tempo por pulsación

El tempo por pulsación puede asignarse a las teclas USER DEFINED. El tempo por pulsación funciona con cualquier efecto que tenga un parámetro NOTE. Para que el tempo por pulsación funcione adecuadamente, los parámetros NOTE deben configurarse en “negra”.

CONSEJO

Si se requiere un pedal para el tempo por pulsación, en primer lugar asigne una tecla USER DEFINED, luego asigne un GPI IN a dicha tecla y conecte el pedal al puerto GPI que corresponda.

Copia mediante “arrastrar y colocar”

Algunas funciones pueden copiarse fácilmente de un canal a otro mediante el conocido método de “arrastrar y colocar”. Esto funciona con la ecualización de canal, la puerta de ruido, la compresión, los efectos y la GEQ. Por ejemplo, en una ventana de visualización general en la que puedan verse varias ventanas de ecualización, haga clic en un gráfico, arrástrelo y colóquelo sobre otro gráfico (utilizando el ratón) para copiar las configuraciones de ecualización. Para copiar un canal a otra página (por ejemplo, para copiar el canal 1 al canal 25), arrastre el gráfico sobre la pestaña de menú de la página relevante y luego, localice el canal de destino deseado.

MARCADOR (DEFINIDO POR EL USUARIO)

Puede resultar útil para acceder rápidamente a una página de menú muy utilizada. Primero, asigne la función BOOKMARK a una o más teclas USER DEFINED. Luego, visualice la página de menú deseada. Luego, mantenga pulsado el botón USER DEFINED durante 2 segundos hasta que se ilumine. Ahora, cada vez que se pulse este botón, se accederá rápidamente a la página solicitada.

CONSEJO

Esto resulta útil para acceder rápidamente a diversas GEQ o EFFECTS.

INSTANTÁNEA DE CAPA (DEFINIDO POR EL USUARIO)

Permite memorizar las configuraciones de capa para los faders de canal de entrada, codificadores MIX, ENCODER MODE, faders DCA y METERS. Primero, asigne LAYER SNAPSHOT a una tecla USER DEFINED luego, configure las capas y mantenga pulsada la tecla USER DEFINED durante 2 segundos, hasta que se ilumine. Cada vez que se pulse el botón, se recuperará la configuración escogida de las capas.

Nivel de CUE en un fader

A la hora de controlar monitores, a algunos ingenieros de sonido les gusta tener un fader de control del nivel de escucha de Cue. He aquí cómo lograrlo en la PM5D:

1. En el menú OUTPUT INSERT PATCH, envíe MONITOR L y MONITOR R a una conexión FX IN disponible (rejilla INSERT OUTPUT).
2. Luego, en la rejilla INSERT INPUT situada en la parte derecha de la pantalla, envíe ST AL y ST AR a la misma conexión FX OUT.
3. Si todos los efectos están siendo utilizados, cabe la posibilidad de usar una conexión 2TR OUT e IN, empleando un cable para crear un bucle entre ambos en el panel trasero.
4. Active el INSERT para ST A y compruebe que el INSERT POINT esté en PRE FADER (en la página INSERT POINT del menú OUTPUT PATCH).
5. Conecte el amplificador de monitores o los altavoces inalámbricos a la conexión de salida ST A y utilice el fader para ajustar el nivel de escucha.

NOTA

No conecte el canal ST A o se producirá realimentación.

CONSEJO

La salida CUE puede conectarse a la entrada 2-TRACK ANALOG-2 y puede rutearse al canal STEREO B para obtener control mediante fader, de tal manera que se pueda utilizar un fader para las cuñas y otro para los monitores inalámbricos.

ALMACENAMIENTO DE ESCENAS

He aquí algunos consejos útiles para el almacenamiento de escenas:

1. Para acelerar el proceso de almacenamiento de escenas, desactive STORE CONFIRMATION en la página PREFERENCE del menú UTILITY.
2. Para acelerar aún más este proceso, active AUTO STORE en la página PREFERENCE. Esto permite que una escena se almacene rápidamente haciendo doble clic en el conmutador STORE de la mesa. Esta función es útil cuando las escenas se actualizan muchas veces.
3. Cuando se almacena una escena, los datos de PATCH y HA LIBRARY también se almacenan automáticamente si se efectúa algún cambio. En la ventana SCENE STORE (que aparece cuando se pulsa el conmutador SCENE STORE), existe la posibilidad de sobreescribir las librerías en uso (lo que es útil cuando se necesita una sola configuración PATCH y HA para toda la actuación) o de crear nuevas librerías (útil cuando se necesitan distintas configuraciones para cada escena en la actuación).

NOTA

Los nombres de canal de entrada se guardan en la librería INPUT PATCH, junto con datos de conexión de entrada, conexión de salida directa y conexión de canal de entrada por inserto.
Los nombres de DCA se almacenan en las memorias de escena.
+48V y GAIN (en la PM5D-RH) se almacenan en la librería HA, con configuraciones desde las unidades remotas de entrada AD824 y AD8HR.

Importar escenas desde una tarjeta PCMCIA

En un concierto, resulta útil extraer una escena de una tarjeta de memoria y cargarla en la mesa sin sobreescribir los datos existentes:

1. Si las escenas se almacenaron originalmente en una tarjeta utilizando un **ADVANCED MODE**, entonces pueden cargarse en la mesa utilizando también un ADVANCED MODE. Cuando se utiliza un ADVANCED MODE, los números de escena pueden modificarse, para garantizar que no sobreescriban ningún elemento presente en la mesa. Lo mismo puede hacerse con las librerías PATCH y HA.
2. Si los datos se almacenaron en **BASIC MODE** (el método por defecto), será necesario utilizar los programas PM5D EDITOR y STUDIO MANAGER. Ejecute los siguientes pasos:
3. Cargue el archivo .PM5 en PM5D EDITOR (seleccione CONSOLE FILE como tipo de archivo cuando examine la ventana OPEN SESSION).
4. Abra la ventana de memoria de escena (pulse Ctrl+Alt+3).
5. Arrastre la escena requerida desde la columna derecha al número deseado en la columna izquierda y haga clic en SAVE AS…
6. Guarde esta escena como un archivo de mesa (.PM5) en una tarjeta PCMCIA.
7. Si es necesario, repita los pasos 5 y 6 para otras librerías PATCH y HA en la ventana LIBRARY (Ctrl+4). Una vez aquí, en la tarjeta habrá un archivo para la escena y otro para cada librería.
8. Coloque la tarjeta en la mesa, seleccione el archivo SCENE MEMORY que acaba de guardar y seleccione ADVANCED MODE en la página LOAD en el menú UTILITY.
9. Escoja la escena correcta como SOURCE (recuerde ajustar los números ‘desde’ y ‘hacia’ de tal manera que las escenas no se sobreescriban) y escoja espacio libre como DESTINATION. Luego, cargue el archivo en la mesa.
10. Si es necesario, repita los pasos 8 y 9 para cargar la librerías PATCH y HA.
11. Compruebe que las librerías adecuadas están vinculadas con la escena importada en la página SCENE del menú SCENE.

Inicializar memorias

Para borrar todas las memorias de la mesa y regresar a la configuración inicial, en primer lugar deberá apagar la mesa. Luego, enciéndala mientras mantiene pulsado el conmutador SCENE STORE. Entonces aparecerá un INITIALIZE MENU. Para inicializar todas las librerías y recuperar las configuraciones por defecto, escoja INITIALIZE ALL MEMORIES. INITIALIZE CURRENT MEMORIES permite regresar a las configuraciones iniciales sin que se borren las librerías.

Compruebe las últimas actualizaciones en www.yamahaproaudio.com