YAMAHA

commercial audio

PM5D Lista delle shortcuts

Uso degli pulsanti ‘SEL’

1. CHANNEL PAIR (abbinamento canali)

Tenete premuto ‘SEL’ per un solo canale e premete ‘SEL’ per il canale adiacente, al fine di creare una coppia stereo o *stereo pair*. Questo funziona per i canali di input ed output, purché l’elemento di sinistra sia quello con un numero dispari (e ovviamente quello destro sia pari). Il canale il cui pulsante SEL viene tenuto premuto per primo diventa il canale master della coppia: le sue impostazioni vengono copiate nell’altro canale (escluso quelle relative a *pan* e *gain*). Ripetendo quest’azione, si “disfa” la coppia stereo, ed i canali ritornano mono.

NOTA

Questa shortcut può essere disabilitata nella pagina PREFERENCE UTILITY.

2. MIX-MINUS

Tenete premuto il pulsante ‘SEL’ di un bus mix e premete il pulsante ‘SEL’ di un canale di input per fare un bus Mix-Minus. Normalmente, appare un box di conferma ‘JOB SELECT’ con la possibilità di selezionare OK o CANCEL. Se premete OK, il bus MIX selezionato diventa un MIX-MINUS per il canale di input selezionato. In realtà, accade che al mix post fader (e post TO-STEREO) vengono inviati tutti i canali di input a 0dB tranne il canale di input selezionato, il cui livello di mandata o *send* è impostato su -∞. Talvolta questo viene definito anche ‘CLEAN-FEED’.

NOTA

Gli encoder MIX devono essere nel modo MIX MASTER. Il messaggio di conferma può essere disabilitato in PREFERENCE UTILITY.

3. MATRIX SENDS

Tenete premuto il pulsante ‘SEL’ di un bus MIX o STEREO Master per vedere tutti i livelli di Matrix Send sugli encoder di MATRIX. (Gli encoder MIX devono essere nel modo MIX MASTER). A questo punto, i pulsanti SEL dei canali MATRIX lampeggiano. Ricordate che ogni volta che premete il pulsante ‘SEL’ per STEREO A o B, c’è l’inversione dei canali Left e Right, per cui è possible accedere separatamente ai livelli di mandata (*send level*) Left e Right. In alternativa, tenete premuto il pulsante ‘SEL’ di un canale MATRIX per vedere i livelli di mandata da tutti i MIX bus al canale MATRIX selezionato. Tutti i pulsanti SEL del canale MIX durante questo periodo lampeggiano.

NOTA

In alternativa, anziché tenere premuto il pulsante SEL, potete fare un doppio click su di esso per avere le mani libere.

4. CHANNEL COPY (copia di canali)

Selezionate il canale sorgente (*source channel*) con il suo pulsante SEL, poi premete il pulsante CHANNEL COPY (nell’area SELECTED CHANNEL). Quindi premete il pulsante SEL del canale di destinazione e cliccate su PASTE. Infine cliccate su OK nella finestra di dialogo sull’LCD.

NOTA

I parametri da copiare sono determinati sulla pagina CH COPY nel menù VIEW per i canali di input e output.

5. AUTO SCROLL

In presenza di una videata come PATCH o PAN/ROUTING, premendo un tasto SEL si fa scorrere il display (*scrolling*) per evidenziare il canale selezionato.

Uso del tasto ‘SHIFT’

1. Edit di GEQ sui fader

Tenete premuto SHIFT e premete uno dei tasti FADER MODE [A-F] (sopra ai fader DCA) per editare le bande GEQ sui fader. Ogni tasto [A-F] dà accesso ad una differente serie di bande di frequenza.

NOTA

La funzione è operativa solo quando sull’LCD appare la pagina GEQ PARAM.

SUGGERIMENTO

1. Usate il pulsante AUTO ASSIGN sulla pagina GEQ PARAM per l’assegnazione automatica del controllo del fader quando appare questa pagina.
2. Per vedere un GEQ inserito su un canale differente, è sufficiente premere il pulsante SEL per quell canale (finché è ancora visualizzata la pagina GEQ PARAM).

2. MIX Send Job Select

Abilita l’utente a impostare rapidamente mandate multiple di Mix allo stesso livello o di commutarle On/Off o Pre/Post. La funzione è operativa solo sulla pagina CH to MIX e sulla pagina MIX SEND VIEW nel menù PAN/ROUTING. Evidenziate un parametro con il cursore. Quindi, tenete premuto SHIFT e premete ENTER. Appare una finestra JOB SELECT con queste opzioni di copiatura*: to all Mixes* o *to all Channels* oppure *to all Mixes and Channels*. Questo è molto comodo nel configurare molti mix di monitoraggio.

3. FADE TIME di una scena

Per assegnare lo stesso Fade Time a più canali in una scena, immettete innanzitutto il tempo (*time*) richiesto per un solo canale, quindi tenete premuto SHIFT e premete ENTER. Appare una finestra JOB SELECT con varie opzioni di copiatura selezionabili, come “TIME COPY [ALL INPUT]”.

4. Spostamento veloce del controllo DATA WHEEL

Per una regolazione rapida di un parametro, senza step intermedi, ad esempio nel caso di un *delay time*, tenete premuto SHIFT mentre ruotate il controllo argentato DATA WHEEL per una regolazione “grossolana” del parametro. Questo metodo vale anche per lo scrolling veloce di una lista lunga, come può essere quella della libreria di SCENE MEMORY.

5. Scrolling di PATCH

Normalmente, ruotando il controllo argentato DATA WHEEL si fa scorrere il cursore a sinistra/destra nel campo PATCH. Per effettuare lo scrolling verso l’alto o verso il basso nel campo PATCH, tenete premuto SHIFT mentre ruotate il DATA WHEEL.

6. Spostamento di CURSOR

Quando c’è una lista o un campo PATCH, tenete premuto SHIFT e premete un tasto CURSOR(e) (su/giù/sinistra/destra) per uscire dalla lista o dal campo (oppure per passare al campo adiacente se ce n’è uno).

7. PAGE BACK

Tenete premuto SHIFT e premete un interruttore LCD FUNCTION ACCESS per accedere alla pagina precedente del menù.

SUGGERIMENTO

Un doppio click su un tasto LCD FUNCTION ACCESS serve a ritornare istantaneamente alla prima pagina del menù. Premete e tenete premuto il

tasto LCD FUNCTION ACCESS per effettuare lo scrolling a ritroso del menù.

Shortcuts via tastiera

Esc	Menù Function
Tab	Pagina successiva del menù
Shift+Tab	Pagina precedente nel menù
Cursor Keys	come i tasti cursore sulla consolle
Enter	come il tasto ENTER sulla consolle
Page Up	incremento di uno step del valore del parametro (come il tasto INC), Scegliere ‘OK’ in una finestra di dialogo per conferma.
Page Down	decremento di uno step del valore del parametro (come il tasto DEC), Scegliere ‘CANCEL’ in una finestra di dialogo per conferma.
Ctrl+Alt+Esc	Mostra la storia dei messaggi (Messaggi sull’LCD).

Con NUM LOCK sulla tastiera

1-9,0	Usate i tasti numerici per digitare un numero di scena
Enter	Scene Recall o richiamo scena
+	Selezione scena successiva
-	Selezione scena precedente

Altri suggerimenti

OK/CANCEL

Per scegliere ‘OK’ o ‘CANCEL’ in una finestra di dialogo che vi chiede conferma, basta premere “INC(OK)” o “DEC(CANCEL)” sopra alla rotella per l’immissione dati o *data entry*. In questo caso non servono il mouse o il tasto ENTER.

MIX CUE

Per monitorare (*cue*) un bus MIX, fate un doppio click sul relativo tasto di ENCODER MODE sul lato sinistro della consolle. Cliccando una sola volta si selezionano le MIX SENDS che devono apparire sugli encoder (o sui fader nel modo FADER FLIP), e ricliccando si applica il CUE allo stesso MIX.

NOTA

Questa funzione può essere disabilitata nella pagina CUE/SOLO del menù MON/CUE.

CUE CLEAR

Premendo l’interruttore LAST CUE nella sezione CUE della consolle si cancellano tutti i canali “*Cued*”. Cambia anche il modo *cue* da LAST CUE a MIX CUE. Per cui premendo due volte quest’interruttore si cancellano tutti i canali *Cued* e si mantiene lo stesso modo CUE.

Effect Tap Tempo

La funzione Effect Tap Tempo può essere assegnata ai tasti USER DEFINED. Tap Tempo è operativa per qualsiasi effetto con un parametro NOTE. I parametri NOTE dovrebbero essere impostati su ‘Quarter Note’ o ‘Crotchet’ perché Tap Tempo funzioni come vi aspettate.

SUGGERIMENTO

Se per Tap Tempo è richiesto un interruttore a pedale, assegnate prima la funzione al tasto USER DEFINED, quindi a quel tasto assegnate un GPI IN, e collegate l'interruttore a pedale alla corretta porta GPI.

Copia mediante Drag'n'Drop

Alcune funzioni possono essere facilmente copiate da un canale all'altro con la familiare tecnica del *Drag'n'Drop*. Si applica per la copia dell'EQ di canale, del Gate e Comp, di Effects e GEQ. Ad esempio, su una finestra dove siano visibili più grafici EQ, cliccate su un grafico, "trascinatelo" e lasciatelo cadere su un altro (usando il mouse o il *track-pad*) per copiare le impostazioni EQ. Per copiare su un canale di un'altra pagina (per esempio dal canale 1 al canale 25), trascinate (*drag*) prima il grafico sul *tab* del menù della pagina relativa, quindi localizzate il canale di destinazione desiderato.

BOOKMARK (USER DEFINE)

Può essere utile per accedere rapidamente ad una pagina di menù di uso frequente. Innanzi tutto assegnate la funzione BOOKMARK ad uno o più tasti USER DEFINED, poi visualizzate la pagina di menù desiderata. Quindi tenete premuto per 2 secondi il pulsante USER DEFINED, fino a quando si accende. Ora, ogni volta che viene premuto quel pulsante, si ha accesso immediato alla pagina assegnata.

SUGGERIMENTO

Serve per accedere rapidamente a differenti GEQ o EFFECTS.

LAYER SNAPSHOT (USER DEFINE)

Serve a memorizzare le impostazioni del layer per i fader dei canali di input, per gli encoder MIX, l'ENCODER MODE, i fader DCA e i METERS. Prima assegnate LAYER SNAPSHOT ad un tasto USER DEFINED, quindi configurate tutti i layer nel modo desiderato, e tenete premuto il tasto USER DEFINED per 2 secondi fino a quando si accende. A questo punto, ogni volta che viene premuto quel pulsante, si riportano i layer alla configurazione scelta.

Livello CUE su un Fader

Alcuni tecnici del suono di monitoraggio che operano sullo *stage* desiderano avere il controllo del fader sul loro livello di ascolto Cue. Questo è un modo per configurarlo sul PM5D:

1. Nel menù OUTPUT INSERT PATCH, assegnate MONITOR L e MONITOR R ad una connessione FX IN extra (griglia INSERT OUTPUT).
2. Quindi nella griglia INSERT INPUT sul lato destro della pagina, assegnate ST AL e ST AR alla stessa connessione FX OUT.
3. Se sono in uso tutte le FX, un'alternativa può essere rappresentata dall'uso di una connessione digitale 2TR OUT ed IN, e dall'uso di un cavo per metterle in loop assieme sul pannello posteriore.
4. Attivate INSERT per ST A, e controllate che l'INSERT POINT sia PRE FADER (nella pagina INSERT POINT del menù OUTPUT PATCH).
5. Collegate il *wedge amp* (monitor da palco) o l'*in-ear pack* (auricolare per applicazioni live sullo stage) alla connessione di output ST A, e con il fader regolate il livello di ascolto.

NOTA

Non applicate il "cue" (ascolto di monitoraggio separato) al canale ST A, per evitare un loop di feedback (effetto Larsen).

SUGGERIMENTO

L’output CUE potrebbe essere collegato all’input 2-TRACK ANALOG, e combinato al canale STEREO B per il controllo del fader, in modo che per il wedge potrebbe essere usato un fader, e l’altro per l’in-ears.

SCENE STORE

Ecco alcuni suggerimenti utili per la memorizzazione delle scene:

1. Per velocizzare il processo Scene Store, disabilitate STORE CONFIRMATION nella pagina PREFERENCE 1 del menù UTILITY .
2. Per velocizzare ulteriormente il processo Scene Store, abilitate AUTO STORE nella stessa pagina Preference. Ciò vuol dire che una scena può essere memorizzata rapidamente, con un semplice doppio click sul tasto STORE sulla console. Questo è utile quando si aggiornano le scene parecchie volte.
3. Memorizzando una scena, se sono stati apportati cambiamenti, vengono memorizzati automaticamente anche i dati PATCH e HA LIBRARY. Nella finestra SCENE STORE (che appare quando viene premuto il tasto SCENE STORE), c'è la possibilità di scegliere di sovrascrivere (OVERWRITE) le librerie correnti (questo è utile quando per uno spettacolo è necessaria una sola impostazione di PATCH ed HA), oppure per avere librerie nuove (NEW) (questo è utile quando per ogni scena dello spettacolo servono impostazioni differenti).

NOTA

I nomi dei canali di Input sono memorizzati nella libreria INPUT PATCH, con i dati di Input Patch, Direct Out Patch e Input Channel Insert Patch.
I nomi dei DCA sono immagazzinati nelle SCENE Memories.
+48V e GAIN (per PM5D-RH) sono memorizzati nella libreria HA, con le impostazioni per le unità remote di input AD824 e AD8HR.

Importare le scene da una Card PCMCIA

Questa è una buona “dritta” per i fonici di un festival: prendere solo una scena da una *memory card* e caricarla nella consolle senza sovrascrivere sui dati esistenti:

1. Se le scene sono state memorizzate originariamente sulla card mediante **ADVANCED MODE**, possono essere caricate nella console con la stessa tecnica ADVANCED MODE. Se viene usato ADVANCED MODE, possono essere cambiati i numeri delle scene, per essere certi che non sovrascrivano su programmi preesistenti nella console. La stessa cosa può essere fatta per le Librerie PATCH ed HA.
2. Se i dati sono stati memorizzati in **BASIC MODE** (è il metodo di default), occorrono i software PM5D EDITOR e STUDIO MANAGER. Usate gli step seguenti:
3. Caricate il file .PM5 nel PM5D EDITOR (selezionate CONSOLE FILE come tipo di file quando aprite la finestra OPEN SESSION).
4. Aprite la finestra Scene Memory (premete Ctrl+Alt+3).
5. Trascinate la scena richiesta dalla colonna di destra sul numero desiderato della colonna di sinistra e cliccate su SAVE AS…
6. Salvate questa scena come un file della console (.PM5) sulla card PCMCIA.
7. Ripetete gli step 5 e 6 per le relative librerie PATCH e HA nella finestra LIBRARY (Ctrl+4) se occorrono anch’esse. Quindi vi sarà un solo file per la scena ed uno per ogni libreria sulla card.
8. Inserite la card nella console, selezionate il file SCENE MEMORY appena salvato, e sulla pagina LOAD del menù UTILITY selezionate ADVANCED MODE.
9. Scegliete la scena corretta come SOURCE (ricordate di regolare i numeri ‘from’ e ‘to’ in modo che le altre scene non vengano sovrascritte), e scegliete uno spazio libero come DESTINATION. Quindi caricate (LOAD) il file nella console.
10. Se necessario, ripetete gli step 8 e 9 per caricare i file delle librerie PATCH ed HA.
11. Controllate che alla scena importata nella pagina SCENE del menù omonimo siano collegate le librerie corrette.

Inizializzare le memorie

Per cancellare tutte le memorie nella console e riportarle alle loro impostazioni iniziali, innanzitutto spegnete la console. Quindi riaccendetela mentre tenete premuto l’interruttore SCENE STORE. Appare INITIALIZE MENU. Scegliete INITIALIZE ALL MEMORIES per cancellare tutte le librerie e ritornare alle impostazioni di default. Con INITIALIZE CURRENT MEMORIES si riporta la console alle impostazioni di default senza cancellare le librerie.

Verificate la documentazione più recente da scaricare sul sito: www.yamahaproaudio.com