YAMAHA commercial audio

PM5D/PM5D-RH

Quick Start Guide

Una guida per chi deve usare il PM5D in modo efficiente

Parte 1

Introduzione alla configurazione del PM5D
Un sguardo sintetico alla messa a punto o set-up...

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

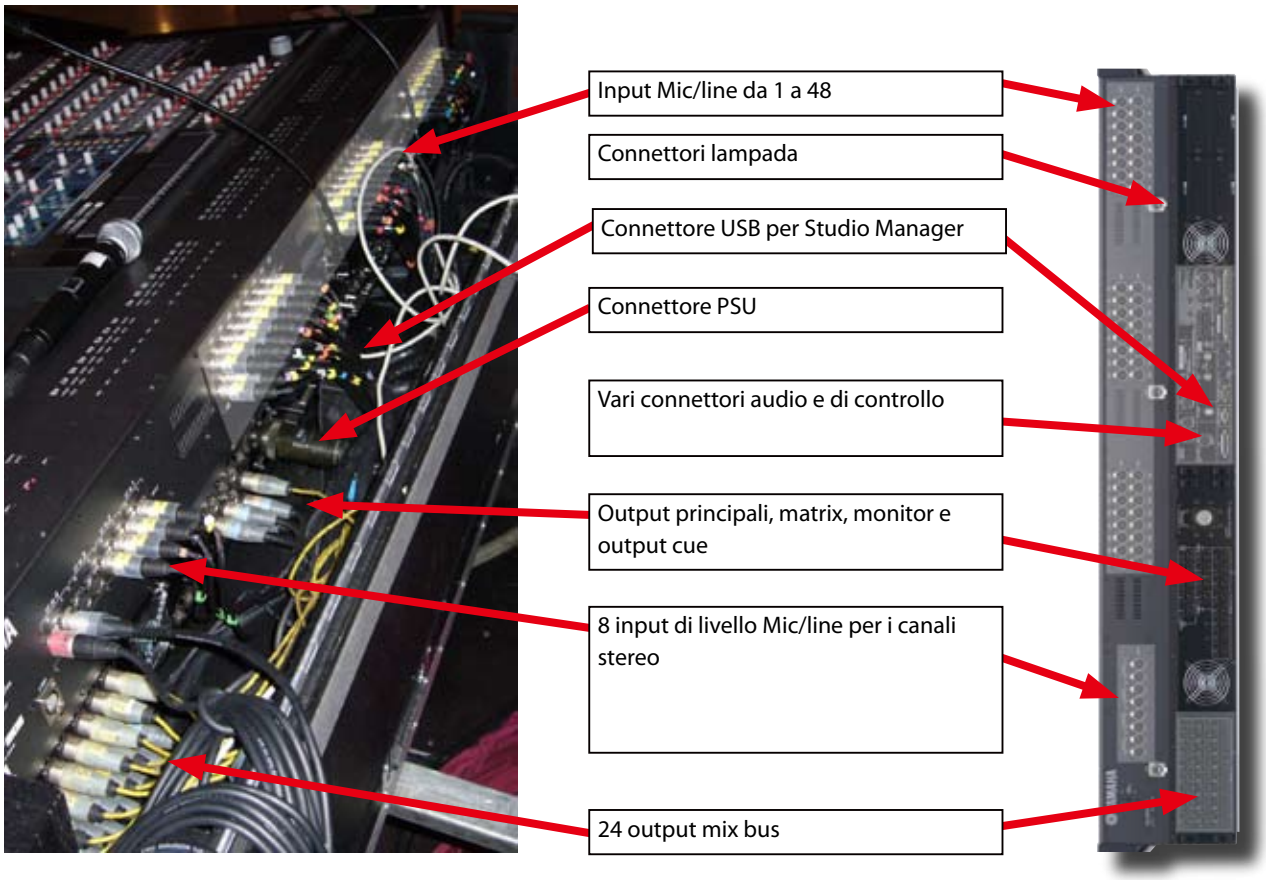
La Quick Start Guide PM5D PM5D-RH è suddivisa in tre parti 2
Table of contents 3
Piazzatevi di fronte e dietro al PM5D; acquisite familiarità con il suo layout 4
Scene 000: un buon punto di inizio 5
Per ottenere i primi suoni dal PM5D in "10 facili step" 5
Il layout 1: Il pulsante Select [SEL], i pulsanti Layer [CH1-24, CH25-48, ST IN1-4, FX IN1-4] ed i pulsanti [MIX MASTER/MIX SEND] 6
Il layout 2: Navigare sui menù a video 7
Il layout 3: Dove sono i controlli del canale di input? 8
Il layout 4: Dove sono i controlli del canale di output? 9
Il Layout 5: Gli encoder multifunzione 10
Memorizzazione/richiamo e salvataggio/caricamento dati su PM5D 11
Set-up del PM5D: un'occhiata rapida… 12
Preparazione della console prima di iniziare 13
Immissione dei nomi e creazione del patch: fase di programmazione 14
Immissione dei nomi e realizzazione del patch: tasti DISPLAY ACCESS. 15
Applicazione di +48V agli input 17
Patching degli output 18
Engine degli effetti interni 20
La matrice (Matrix) 21
Equalizzatori grafici (Graphic Equalizer) o GEQ 22
USER DEFINED KEYS (tasti definiti dall'utente) 23
Assignable fader/DCA 24
Messa a punto del sistema Cue 25
Pronti per il controllo del suono 27

© 2007 YAMAHA CORPORATION All rights reserved.

Piazzatevi di fronte e dietro al PM5D; acquisite familiarità con il suo layout

Collegate il vostro PM5D proprio come fareste con una console analogica tradizionale e accendetelo.
Notate che il PM5D-RH non ha punti di insert analogici standard; le dinamiche sono previste su tutti i canali, ma per gli insert esterni dovrete ricorrere a card MY opzionali.

Differenze di connessione fra PM5D e PM5D-RH



Sul PM5D-RH vi sono 48 mic preamp abbinati per default ai 48 canali mono ed ulteriori 8 mic preamp identici abbinati ai 4 canali stereo.
Sul PM5D vi sono 48 mic preamp abbinati per default ai 48 canali mono ed 8 line input abbinati per default ai 4 canali stereo. Inoltre, il PM5D dispone di 48 insert point analogici sui canali mono.
Entrambi i modelli condividono gli stessi output e i vari input ed output a 2 tracce (2 track).
Il PM5D-RH potrebbe usare le connessioni 2 track per gli insert point, ma per un maggior numero di questi ultimi dovete ricorrere alle card MY ed inserirle negli slot opzionali.

Le card MY: schede di interfaccia digitale audio Mini Yamaha

talvolta chiamate anche MiniYGDAI.
Sul PM5D vi sono quattro slot per le MY card. Le card consentono una connettività audio extra in vari formati: AES/EBU, CobraNet, ADAT, analogico ecc. Consultate il sito www.yamahaproaudio.com per conoscere la lista più aggiornata.

Nota: la capacità massima per slot nei formati digitali è di 16 canali In e Out a 48KHz oppure di 8 canali In e Out a 96KHz.

Nota: la capacità massima per slot in formato analogico è di 8 canali In e Out.

Nota: Le card MY danno solo più connettività, ma non aumentano i canali da processare o elaborare.

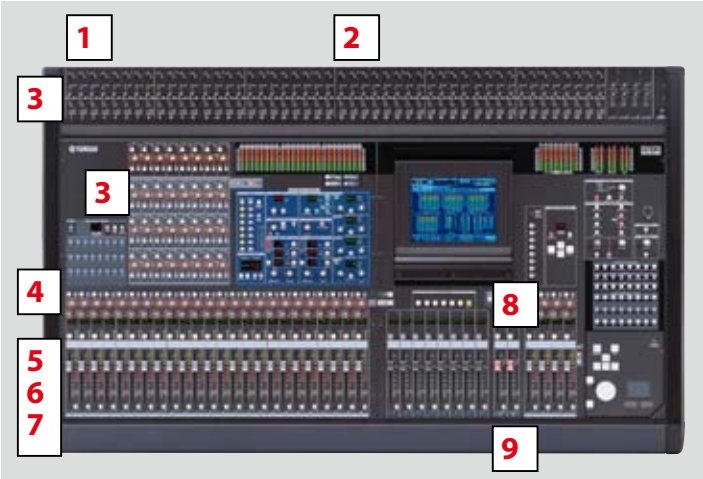
Scene 000: un buon punto di inizio

Prima di lavorare su una console analogica è una buona norma controllare che essa sia stata "inizializzata". Solitamente questo significa mettere il guadagno (gain) al minimo, l'EQ su flat, gli aux su zero, il group routing de-selezionato, gli insert point disinseriti ecc. Bisogna guardare e controllare fino a 2000 parametri! Il PM5D può memorizzare le sue impostazioni, per cui la Yamaha ha preparato una comoda scena memorizzata (Scene 000) in cui la console è azzerata, pronta per essere usata al semplice tocco di un pulsante.

Nota: Le funzioni Recall Safe possono prevenire in qualche misura il resetting; per una piena inizializzazione della console, vedere a pagina 12, o vedere la sezione su Recall Safe nella Parte Seconda.

Per richiamare la scena [000] premete i tasti freccia su/giù fin quando [000] lampeggia su [Scene Memory Panel]. Quindi premete recall.

Per ottenere i primi suoni dal PM5D in "10 facili step"



1 Inserite una sorgente di input

2 Inserite il PA su Stereo A L&R

3 Regolate il guadagno (gain) con questa manopola sul PM5D "normale"

3 Oppure su un PM5D-RH controllate che questo pulsante GAIN sia selezionato ed acceso

4 Se avete un PM5D "normale" passate direttamente allo step 5. Sul PM5D-RH ruotate questo encoder per regolare il guadagno (gain)

5 Controllate il livello del segnale con questo meter

6 Controllate che il canale sia ON, con questo pulsante

7 Spingete verso l'alto il fader

8 Controllate che l'output sia ON, con questo pulsante

9 Spingete verso l'alto il fader e ascoltate!

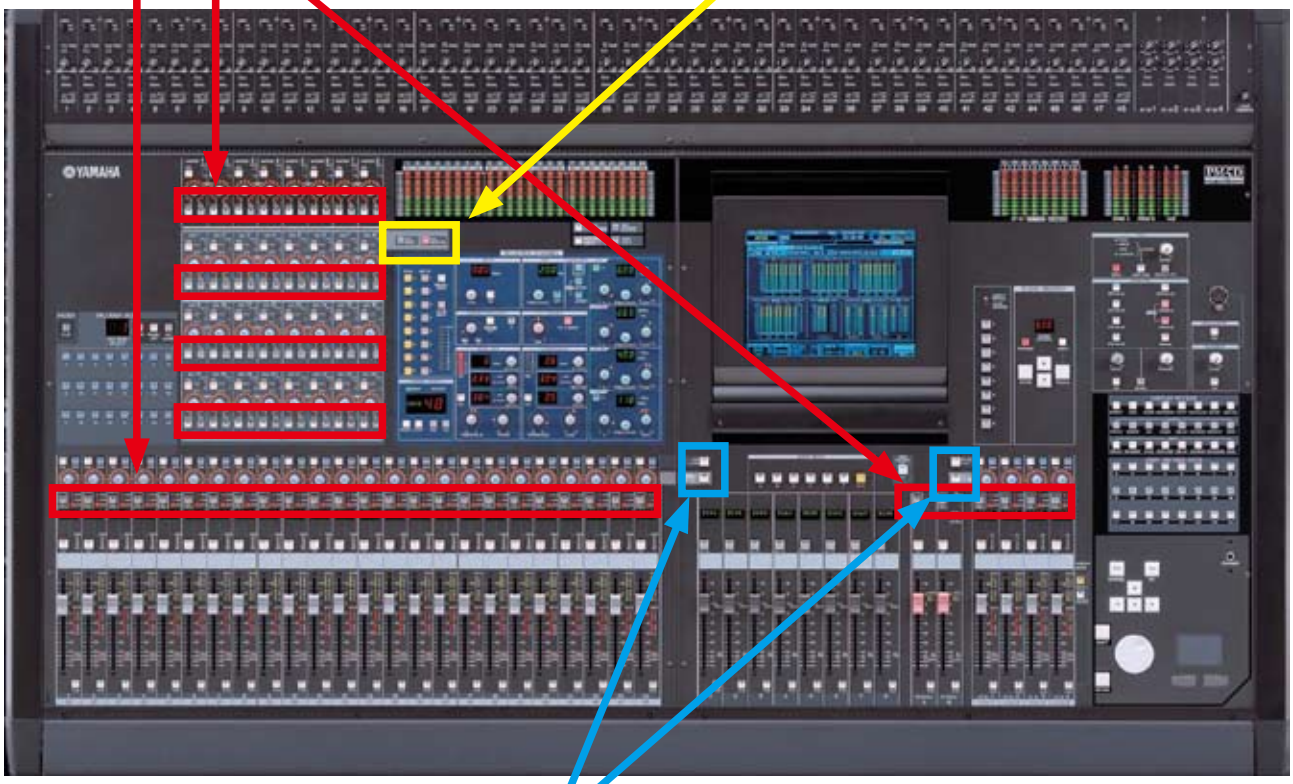
10 Sorridete! Ce l'avete fatta!

Il layout 1: Il pulsante Select [SEL], i pulsanti Layer [CH1-24, CH25-48, ST IN1-4, FX IN1-4] ed i pulsanti [MIX MASTER/ MIX SEND]

A prima vista il PM5D sembra totalmente diverso da qualsiasi altro mixer, sia analogico sia digitale… ed in effetti lo è. Tuttavia dopo che avete lavorato un po' con la sua console, diventa familiare ed i vantaggi di tutte le sue caratteristiche superlative rendono utile questo sforzo.
Non c'è una "manopola per ogni singola funzione", per cui dovete imparare a premere i tre pulsanti chiave per accedere ai controlli di channel strip (sezione di controllo del canale).

Il tasto Select [SEL]: assegna i controlli di Selected Channel al canale selezionato. Esistono i [SEL] per tutti i canali input, stereo input, mix, matrix e master output

Il tasto Mix Send/Mix Master alterna i mix encoder fra un incolonnamento verticale delle manopole mix send sopra un canale e la disposizione orizzontale dei mix master fader nella sezione centrale di una console analogica.

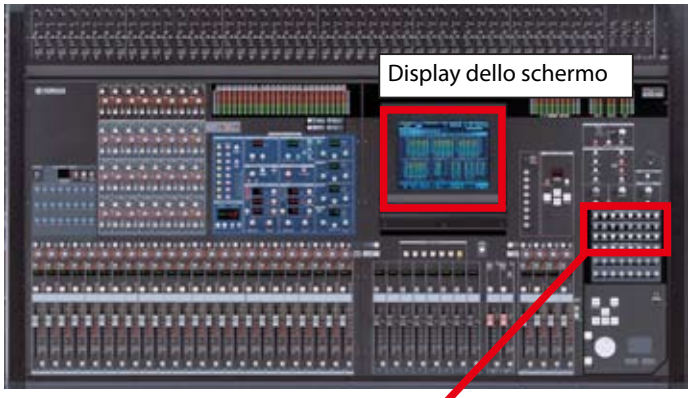


I pulsanti fader layer (o fader bank) alternano i fader di input mono fra Ch 1-24 e Ch 25-48 oppure i fader di input stereo fra Stereo IN e FX RTN.

Con questi tre tipi di pulsante potete assegnare i controlli della superficie (di lavoro) in modo da avere accesso a qualsiasi controllo voi troviate su una console analogica e un sacco di altre caratteristiche.
Infatti non avete nemmeno bisogno dello schermo per effettuare il mix, serve solo per la messa a punto, per disporre di un feedback visivo aggiuntivo ed accedere alle funzioni mix extra.

Il layout 2: Navigare sui menù a video

È possibile mixare uno show intero senza usare lo schermo. Tuttavia i menù disponibili a video vi danno accesso a molte funzioni di set-up e vi permettono di visualizzare le informazioni relative alla configurazione della console.



Tasti di accesso al display

Tab

Navigare mediante i tab:

Premete il pulsante [DISPLAY ACCESS] per scorrere in avanti da un tab a quello successivo.
Tenete premuto Shift e premete [DISPLAY ACCESS] per scorrere all'indietro da un tab all'altro.
Fate un doppio click su [DISPLAY ACCESS] per posizionarvi direttamente sul primo tab.
Premete e tenete premuto il pulsante [DISPLAY ACCESS] per scorrere i tab all'indietro.

Display access;

Premete i tasti [DISPLAY ACCESS] per portare sullo schermo le varie videate. Ogni pulsante dà accesso a varie videate: sono mostrate mediante i "tab".

Navigare sullo schermo

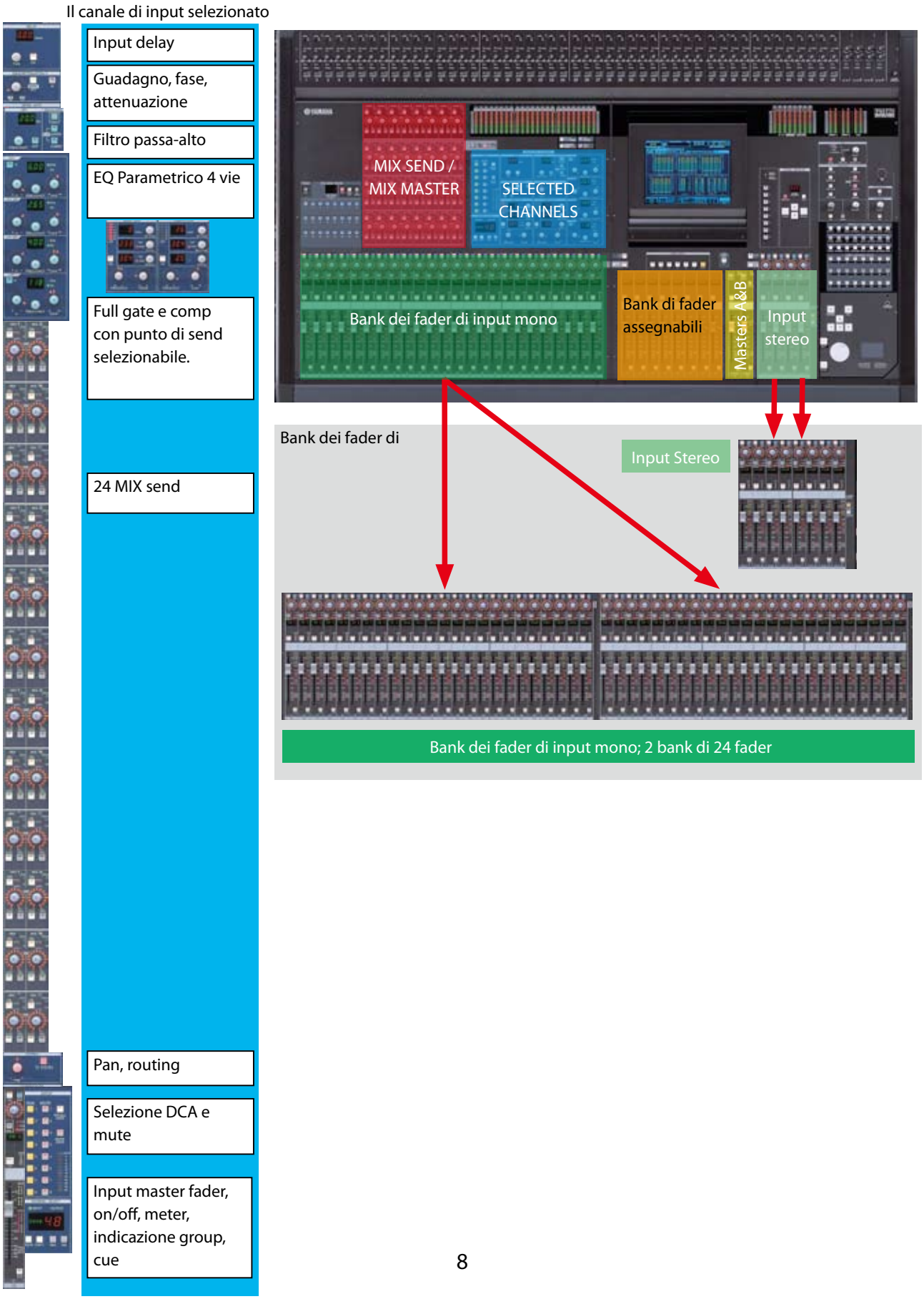
Il pannello di immissione dati vi consente di selezionare e modificare i parametri che appaiono sullo schermo.
Potete usare vari metodi:
Usare il track pad per puntare la freccia su un pulsante e cliccare per premere il pulsante; il cursore rosso lampeggiante (a forma di riquadro o cornicetta) si sposta sul pulsante e la condizione di quest'ultimo cambia.
Spostare il cursore lampeggiante appena menzionato utilizzando i quattro tasti freccia e quindi [ENTER] per premere il pulsante.
Nei casi in cui il controllo parametri presenti più opzioni, spostare la cornicetta rossa sul box e usare la rotella del parametro per effettuarne lo scrolling o usare il mouse cliccando sulle frecce [<>] ad ogni lato del box.

Che cosa appare sullo schermo

La parte superiore: (sempre visibile) mostra informazioni utili come il nome della scena e la scena successiva, la funzione dei meter, il time/timecode/o lo stato cascade e la frequenza del clock.
L'area principale: mostra i tab e i parametri della funzione.
La parte inferiore: identifica il nome/numero del canale selezionato (Selected Channel), i bank di fader e la condizione dei pulsanti Mix send/Master.

Il layout 3: Dove sono i controlli del canale di input?

I controlli input del channel strip sono nell'area blu del canale selezionato (Selected Channel), nell'area grigia MIX SEND/MASTER e i fader sono nei due layer di fader. Ricordatevi di usare il pulsante [SEL] per assegnare il Selected Channel, i pulsanti [CH1-24, CH25-48, ST IN1-4, FX RTN1-4] per scegliere i fader corretti ed il pulsante [MIX SEND/MASTER] per scegliere il controllo Aux send non Mix Master.



Il layout 4: Dove sono i controlli del canale di output?

Gli output condividono gli stessi controlli selected channel come gli input, ma alcuni non sono disponibili come il gate e l'HA gain. Ricordate di usare il pulsante [SEL] per assegnare il Selected Channel e i pulsanti Mix send/Master per selezionare il controllo Mix Master non aux send. I fader assegnabili possono essere impostati per fungere da mix master..

Il canale di output selezionato

Delay di output

EQ parametrico 8 vie

Full comp

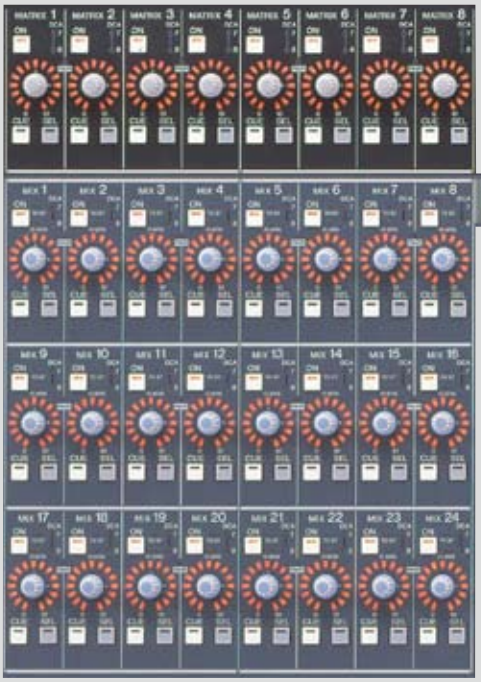
8 matrix send

Pan, routing

Selezione DCA

Output master fader, on/off, indicazione group, cue

Bank di fader assegnabili, Input, Output e DCA



MATRIX masters

MIX masters

Bank di fader assegnabili
24 MIX master, 8 MATRIX master, 8 DCA

Masters A+B

Il Layout 5: Gli encoder multifunzione

Sopra ai fader di input e alla striscia per i nomi si trova una fila di encoder multifunzione.

Ripremete il pulsante bianco per commutare fra HA e ATT; il pannello a LED mostra lo stato corrente.
Alt layer è il layer nascosto dei 24+4 fader al di sotto dei fader di input del top layer (quello superiore).

Gli encoder multifunzione hanno quattro funzioni, assegnate mediante i pulsanti nel pannello ENCODER MODE:

1. Pan. (Rosa)
2. Gain/Att. (Bianco)
3. Alt layer. (Grigio)
4. Aux send. (Blu 1-24)

ON

Pan	Su Stereo
Gain	+48V (impostato in pref. 2)
Att	Nessuna funzione
Alt	Ch On su Alt layer.
Aux	On per l'Aux scelto.

PRE

Pan	Nessuna funzione
Gain	Nessuna funzione
Att	Nessuna funzione
Alt	Nessuna funzione
Aux	Pre fade Aux.

Memorizzazione/richiamo e salvataggio/caricamento dati su PM5D

Il PM5D può ospitare fino a 500 memorie di scene user (equivalgono agli “snapshot” su altre console) e le richiama, assieme ad altri dati, dal file Console o Session. Il PM5D può caricare internamente un solo file Session, ma è possibile salvare e caricare altre sessioni via card PCMCIA o attraverso un collegamento on line con Studio Manager. Le sessioni possono essere “fuse” usando le procedure ADVANCED SAVE/LOAD.

Salvare e memorizzare: qual è la differenza

Notate l’uso delle parole sulla console: STORE serve a memorizzare le scene all’interno della console, (Basic) SAVE serve per salvare sulla card PCMCIA. Advanced SAVE salva su una card PCMCIA, ma con nuovi numeri di locazione della library. RECALL serve per le scene, LOAD per le sessioni e le librerie. Nella Parte seconda della guida vi sono ulteriori informazioni sulle operazioni Saving e Loading (salvataggio e caricamento dati).

Memorizzare (Store) una scena

Per memorizzare le scene, usate il pannello SCENE MEMORY della console. Usate i tasti freccia per scegliere una location e premete STORE per memorizzare.

Appare la finestra di pop-up Scene Store

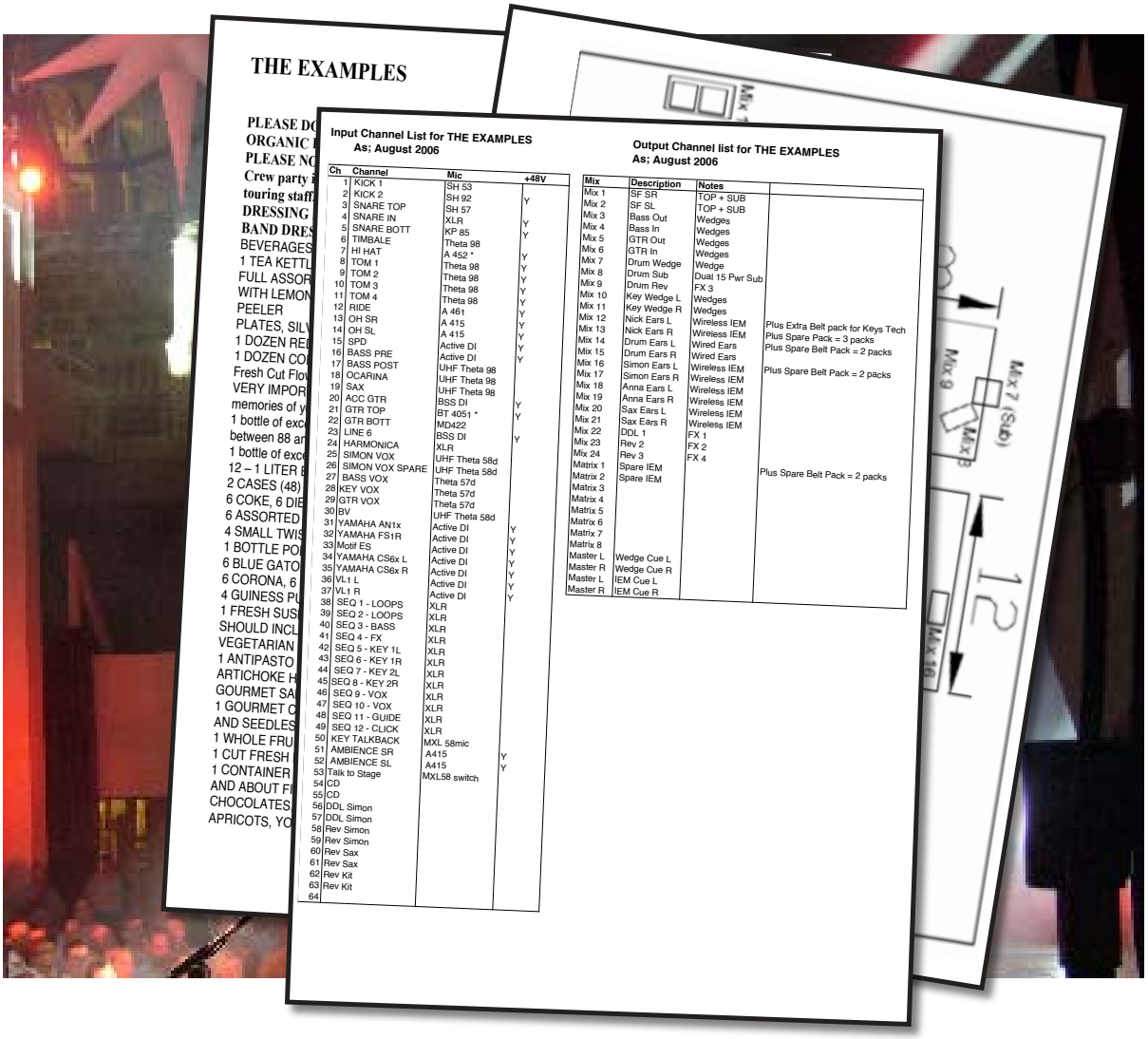
Digitate un nome di scena usando la tastiera del computer, quindi premete [ENTER] per procedere alla memorizzazione. Oppure cliccate sulla tastiera a video e eseguite [STORE] con il trackpad. Confermate con [OK].

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 memoria Patch e HA di quelle disponibili per le scene.

Set-up del PM5D: un'occhiata rapida…

Sono i tipici documenti che indicano le esigenze di input ed output di gruppi musicali per un grande sistema monitor. Lo scopo di questa guida è quello di analizzare i processi di messa a punto per configurare il PM5D per gli show. La maggior parte delle tecniche e delle idee utilizzate qui si applicano anche al set-up di un sistema FOH (Front Of House) o di una trasmissione (radio o TV).



THE EXAMPLES

Input Channel List for THE EXAMPLES
As; August 2006

Ch	Channel	Mic	+48V
1	KICK 1	SH 53	
2	KICK 2	SH 92	Y
3	SNARE TOP	SH 57	
4	SNARE IN	XLR	Y
5	SNARE BOTT	KP 85	Y
6	TIMBALE	Theta 98	
7	HI HAT	A 452 *	Y
8	TOM 1	Theta 98	Y
9	TOM 2	Theta 98	Y
10	TOM 3	Theta 98	Y
11	TOM 4	Theta 98	Y
12	RIDE	A 461	Y
13	OH SR	A 415	Y
14	OH SL	A 415	Y
15	SPD	Active DI	Y
16	BASS PRE	Active DI	Y
17	BASS POST	UHF Theta 98	
18	OCARINA	UHF Theta 98	
19	SAX	UHF Theta 98	
20	ACC GTR	BSS DI	Y
21	GTR TOP	BT 4051 *	Y
22	GTR BOTT	MD422	
23	LINE 6	BSS DI	Y
24	HARMONICA	XLR	
25	SIMON VOX	UHF Theta 58d	
26	SIMON VOX SPARE	UHF Theta 58d	
27	BASS VOX	Theta 57d	
28	KEY VOX	Theta 57d	
29	GTR VOX	Theta 57d	
30	BV	UHF Theta 58d	
31	YAMAHA AN1x	Active DI	Y
32	YAMAHA FS1R	Active DI	Y
33	Motif ES	Active DI	Y
34	YAMAHA CS6x L	Active DI	Y
35	YAMAHA CS6x R	Active DI	Y
36	VL1 L	Active DI	Y
37	VL1 R	Active DI	Y
38	SEQ 1 - LOOPS	XLR	
39	SEQ 2 - LOOPS	XLR	
40	SEQ 3 - BASS	XLR	
41	SEQ 4 - FX	XLR	
42	SEQ 5 - KEY 1L	XLR	
43	SEQ 6 - KEY 1R	XLR	
44	SEQ 7 - KEY 2L	XLR	
45	SEQ 8 - KEY 2R	XLR	
46	SEQ 9 - VOX	XLR	
47	SEQ 10 - VOX	XLR	
48	SEQ 11 - GUIDE	XLR	
49	SEQ 12 - CLICK	XLR	
50	KEY TALKBACK	MXL 58mic	
51	AMBIENCE SR	A415	Y
52	AMBIENCE SL	A415	Y
53	Talk to Stage	MXL58 switch	
54	CD		
55	CD		
56	DDL Simon		
57	DDL Simon		
58	Rev Simon		
59	Rev Simon		
60	Rev Sax		
61	Rev Sax		
62	Rev Kit		
63	Rev Kit		
64			

Output Channel list for THE EXAMPLES
As; August 2006

Mix	Description	Notes	
Mix 1	SF SR	TOP + SUB	
Mix 2	SF SL	TOP + SUB	
Mix 3	Bass Out	Wedges	
Mix 4	Bass In	Wedges	
Mix 5	GTR Out	Wedges	
Mix 6	GTR In	Wedges	
Mix 7	Drum Wedge	Wedge	
Mix 8	Drum Sub	Dual 15 Pwr Sub	
Mix 9	Drum Rev	FX 3	
Mix 10	Key Wedge L	Wedges	
Mix 11	Key Wedge R	Wedges	
Mix 12	Nick Ears L	Wireless IEM	Plus Extra Belt pack for Keys Tech
Mix 13	Nick Ears R	Wireless IEM	Plus Spare Pack = 3 packs
Mix 14	Drum Ears L	Wired Ears	Plus Spare Belt Pack = 2 packs
Mix 15	Drum Ears R	Wired Ears	
Mix 16	Simon Ears L	Wireless IEM	Plus Spare Belt Pack = 2 packs
Mix 17	Simon Ears R	Wireless IEM	
Mix 18	Anna Ears L	Wireless IEM	
Mix 19	Anna Ears R	Wireless IEM	
Mix 20	Sax Ears L	Wireless IEM	
Mix 21	Sax Ears R	Wireless IEM	
Mix 22	DDL 1	FX 1	
Mix 23	Rev 2	FX 2	
Mix 24	Rev 3	FX 4	
Matrix 1	Spare IEM		
Matrix 2	Spare IEM		Plus Spare Belt Pack = 2 packs
Matrix 3			
Matrix 4			
Matrix 5			
Matrix 6			
Matrix 7			
Matrix 8			
Master L	Wedge Cue L		
Master R	Wedge Cue R		
Master L	IEM Cue L		
Master R	IEM Cue R		

Specifiche aggiuntive del PM5D

Quando specificate la console PM5D, vi suggeriamo di chiarire quale modello preferite; PM5D (Head amp manuale) o PM5D-RH (Head amp richiamabile). Specificate anche se avete bisogno del firmware di console più recente, eventuali card MY, PSU (Power Supply Unit) di riserva, lampade, alimentazione elettrica per il vostro laptop per far girare Studio Manager. Procuratevi sempre la vostra card PCMCIA personale per effettuare il backup dei dati e caricarli e ricordate il vostro cavo USB per collegare lo Studio Manager!

Se vi occorrono più input di quelli che il PM5D può darvi, potete collegare in cascata o cascade (bus link) più PM5D oppure – a partire dall'estate 2007 – potrete specificare un "expander di console" tipo DSP5D. Questi canali extra possono essere posizionati in remoto usando un cavo leggero cat5 se specificate l'unità di trasporto: DCU5D.

Altre specifiche Yamaha

Sapevate di poter specificare anche gli engine DSP Yamaha DME64N per disporre di opzioni matriciali e di EQualizzazione grafica extra controllabili dal PM5D o per il processamento di altoparlanti, conversione formati e molte altre funzioni utili. Yamaha effettua anche corsi itineranti per amplificazione ed installazione professionale di altoparlanti; vedere i dettagli sul sito www.yamahaproaudio.com.

>>>

Il PM5D soddisfa le specifiche? Usate il DSP5D per ulteriori canali di input.

Nel PM5D o nel PM5D-RH sono disponibili:
64 canali mix costituiti da 48 mono completamente strutturati e 8 input stereo.
24 bus mix con EQ e Comp per soddisfare mandate ausiliarie (aux send) e sottogruppi audio (sub group).
Bus stereo out A e B.
8 output matrix e il bus Stereo monitor/cue.
Vi sono anche 8 engine multi-effetto e 12 Graphic EQ assegnabili.
Se vi occorrono più input potete collegarvi via bus link o mettere in cascata ("cascade") più unità PM5D!! L'"expander di console" DSP5D con montaggio a rack funziona in modo simile ma occupa meno spazio! Entrambi raddoppiano il numero di input disponibile ed aggiungono un'altra matrice a 8 vie, 8 engine d'effetti e 12 Graphic EQ.
Se avete bisogno di più di 24 mix group e 8 bus Matrix vi raccomandiamo il sistema di mixaggio Yamaha PM1D. Il PM1D ha 48 bus mix e 24 bus Matrix.

PM5D

DSP5D

DCU5D

Il PM5D ed il PM5D-RH possono avere entrambi il numero di input espanso usando l'opzione con montaggio a rack, denominata DSP5D, facilmente posizionabile in remoto mediante il convertitore del trasporto Cascade DCU5D.

Preparazione della console prima di iniziare

Innanzitutto accertatevi che l'ultimo utilizzatore della console abbia fatto il backup dei dati che intende conservare. Quindi controllate la versione software della console; Display Access>Utility>Preference 2. Qui appare la Software Version; raccomandiamo sempre di usare la versione più recente per avere la massima flessibilità e le migliori caratteristiche.
Le versioni più recenti sono disponibili dal sito www.yamahaproaudio.com. Se occorre, aggiornate la vostra versione, seguendo le istruzioni indicate sul sito assieme al software. Avrete bisogno di una card PCMCIA.
Se il software è quello corrente, inizializzate la console; con quest'operazione si eliminano tutte le memorie user e si riporta la macchina all'impostazione o set-up di default di fabbrica.

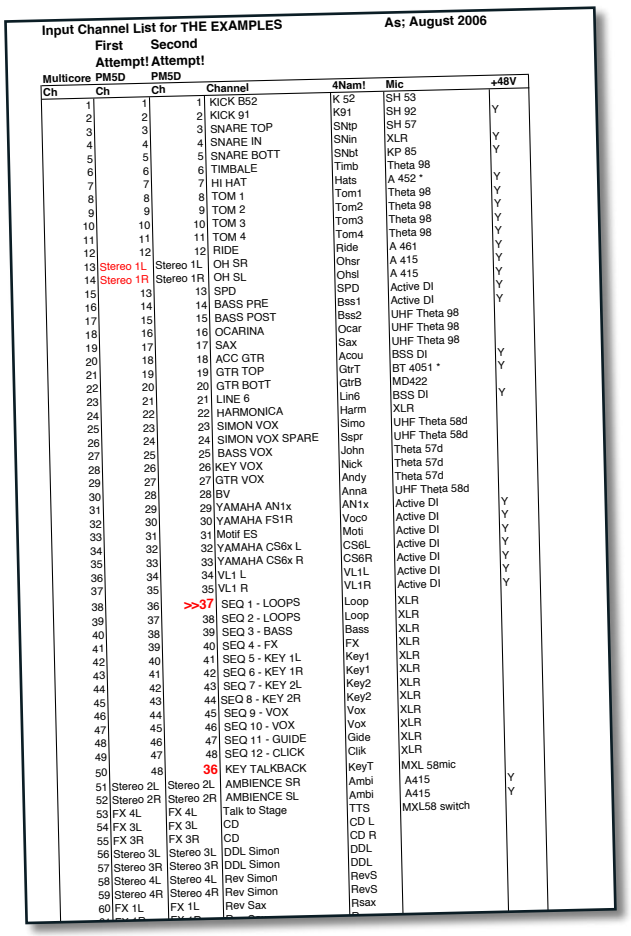
Per inizializzare la console:
accendete il PM5D mentre tenete premuto il tasto [STORE]. Seguite le istruzioni a video per completare l'inizializzazione. L'interruttore di accensione si trova sulla PSU (Power Supply Unit) del PW800W 19", montaggio a rack.

Immissione dei nomi e creazione del patch: fase di programmazione

Alcuni punti importanti da ricordare:

1. I canali mono possono essere abbinati per creare una coppia stereo, ma devono essere solo canali adiacenti (dispari/pari).
2. In ogni layer mono vi sono 24 canali e i canali stereo sono in due layer di 4; pertanto, evitate di sistemare gruppi di canali correlati appartenenti a layer diversi. (È proprio come suddividere i canali correlati su una console analogica centre-master)

"The Examples" richiedono meno di 64 canali e molti sono stereo, per cui sono riproducibili sul PM5D.
I candidati più ovvi per i canali stereo sono i ritorni Effetti, CD e mic Ambience. A volte serve un canale stereo in più: potrebbe essere una tastiera stereo o una linea stereo di un campionatore; ma in questo esempio sono stati scelti i microfoni "overhead" dei componenti di una batteria.
L'elenco rivisto qui mostra tutto questo nella colonna "First attempt" (Primo tentativo).



Input Channel List for THE EXAMPLES — **As; August 2006**

Multicore Ch	PM5D First Attempt! Ch	PM5D Second Attempt! Ch	Channel	4Nam!	Mic	+48V
1	1	1	KICK B52	K 52	SH 53	
2	2	2	KICK 91	K91	SH 92	Y
3	3	3	SNARE TOP	SNtp	SH 57	
4	4	4	SNARE IN	SNin	XLR	Y
5	5	5	SNARE BOTT	SNbt	KP 85	Y
6	6	6	TIMBALE	Timb	Theta 98	
7	7	7	HI HAT	Hats	A 452 *	Y
8	8	8	TOM 1	Tom1	Theta 98	Y
9	9	9	TOM 2	Tom2	Theta 98	Y
10	10	10	TOM 3	Tom3	Theta 98	Y
11	11	11	TOM 4	Tom4	Theta 98	Y
12	12	12	RIDE	Ride	A 461	Y
13	Stereo 1L	Stereo 1L	OH SR	Ohsr	A 415	Y
14	Stereo 1R	Stereo 1R	OH SL	Ohsl	A 415	Y
15	13	13	SPD	SPD	Active DI	Y
16	14	14	BASS PRE	Bss1	Active DI	Y
17	15	15	BASS POST	Bss2	UHF Theta 98	
18	16	16	OCARINA	Ocar	UHF Theta 98	
19	17	17	SAX	Sax	UHF Theta 98	
20	18	18	ACC GTR	Acou	BSS DI	Y
21	19	19	GTR TOP	GtrT	BT 4051 *	Y
22	20	20	GTR BOTT	GtrB	MD422	
23	21	21	LINE 6	Lin6	BSS DI	Y
24	22	22	HARMONICA	Harm	XLR	
25	23	23	SIMON VOX	Simo	UHF Theta 58d	
26	24	24	SIMON VOX SPARE	Sspr	UHF Theta 58d	
27	25	25	BASS VOX	John	Theta 57d	
28	26	26	KEY VOX	Nick	Theta 57d	
29	27	27	GTR VOX	Andy	Theta 57d	
30	28	28	BV	Anna	UHF Theta 58d	
31	29	29	YAMAHA AN1x	AN1x	Active DI	Y
32	30	30	YAMAHA FS1R	Voco	Active DI	Y
33	31	31	Motif ES	Moti	Active DI	Y
34	32	32	YAMAHA CS6x L	CS6L	Active DI	Y
35	33	33	YAMAHA CS6x R	CS6R	Active DI	Y
36	34	34	VL1 L	VL1L	Active DI	Y
37	35	35	VL1 R	VL1R	Active DI	Y
38	36	>>37	SEQ 1 - LOOPS	Loop	XLR	
39	37	38	SEQ 2 - LOOPS	Loop	XLR	
40	38	39	SEQ 3 - BASS	Bass	XLR	
41	39	40	SEQ 4 - FX	FX	XLR	
42	40	41	SEQ 5 - KEY 1L	Key1	XLR	
43	41	42	SEQ 6 - KEY 1R	Key1	XLR	
44	42	43	SEQ 7 - KEY 2L	Key2	XLR	
45	43	44	SEQ 8 - KEY 2R	Key2	XLR	
46	44	45	SEQ 9 - VOX	Vox	XLR	
47	45	46	SEQ 10 - VOX	Vox	XLR	
48	46	47	SEQ 11 - GUIDE	Gide	XLR	
49	47	48	SEQ 12 - CLICK	Clik	XLR	
50	48	36	KEY TALKBACK	KeyT	MXL 58mic	
51	Stereo 2L	Stereo 2L	AMBIENCE SR	Ambi	A415	Y
52	Stereo 2R	Stereo 2R	AMBIENCE SL	Ambi	A415	Y
53	FX 4L	FX 4L	Talk to Stage	TTS	MXL58 switch	
54	FX 3L	FX 3L	CD	CD L		
55	FX 3R	FX 3R	CD	CD R		
56	Stereo 3L	Stereo 3L	DDL Simon	DDL		
57	Stereo 3R	Stereo 3R	DDL Simon	DDL		
58	Stereo 4L	Stereo 4L	Rev Simon	RevS		
59	Stereo 4R	Stereo 4R	Rev Simon	RevS		
60	FX 1L	FX 1L	Rev Sax	Rsax		

A questo punto si nota che le linee Stereo Sampler sono in coppie pari+dispari, per cui non possono essere collegate in coppie. Decidendo di spostare su un singolo canale, la coppia può essere fatta; questo viene etichettato come secondo tentativo (second attempt).

Con "The Examples", è stata fatta la scelta di tenere la voce di Simon come ultimo canale in un layer; questo ne facilita il ritrovamento.

Immissione dei nomi e realizzazione del patch: tasti DISPLAY ACCESS.

Premete per ottenere NAMES o INPUT PATCH.

Per assegnare un nome ai canali di input

Cliccate sul pulsante grigio Name ed apparirà una tastiera a video. Potete usarla, ma con una tastiera di un computer esterno è molto più pratico e facile. La connessione della tastiera è sotto al pad frontale.

Assegnazione nomi sul video: il tempo di pensare a parole di quattro lettere!

Mouse sul primo nome, [ENTER]
Mouse sulla lettera, click x4 o tastiera esterna [ENTER]
Freccia in giù una sola volta, [ENTER]
Mouse sulla lettera, click x4 o tastiera esterna [ENTER]
Freccia in giù una sola volta, [ENTER]
Mouse sulla lettera, click x4 o tastiera esterna [ENTER]
Freccia in giù una sola volta, [ENTER]
Mouse sulla lettera, click x4 o tastiera esterna [ENTER]
Freccia in giù una sola volta, [ENTER]
Mouse sulla lettera, click, x4 o tastiera esterna [ENTER]
.....ripetete fino a 64 volte.....

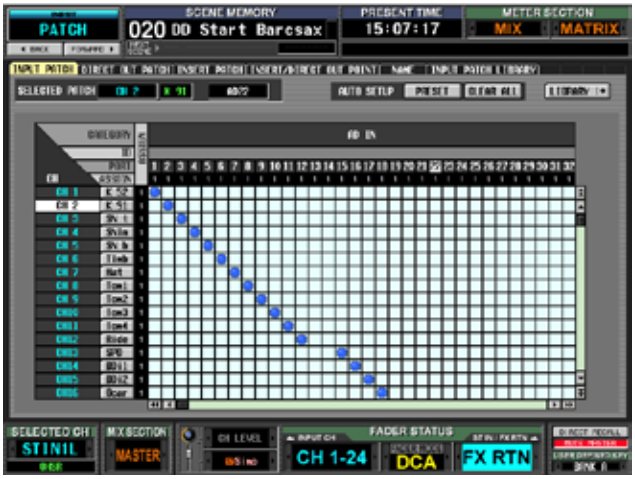
Sulle prime, questa routine sembra avere troppe pressioni del tasto [ENTER] ma vale la pena abituarcisi.

Fate riferimento alla vostra channel list per accertarvi che ciascun nome venga applicato al canale corretto.

Per cambiare il patch; DISPLAY ACCESS>INPUT PATCH

TIl patch potrebbe essere ottenuto con lo stile analogico spostando i connettori XLR sulla parte posteriore della console, ma evitate di fare fisicamente spostamenti del genere, che confondono gli altri tecnici che usano la console. È meglio usare il “soft patch” interno.

Le palline blu mostrano la connessione fra i canali del desk (in basso a sinistra) e le sedi degli input (lungo la parte superiore). Il patch di default è 1 a 1.



>>>

Per cambiare il patch

Basta cliccare sulle palline blu per aggiungere o togliere le connessioni.
Le finestre di pop-up che chiedono conferma possono essere disattivate in UTILITY>PREFERENCES 1>PATCH.
Un input può essere associato a parecchi canali (Y-Split) ma ad un solo canale non possono essere inviati più input. (Ecco perché avete bisogno di un mixer!)

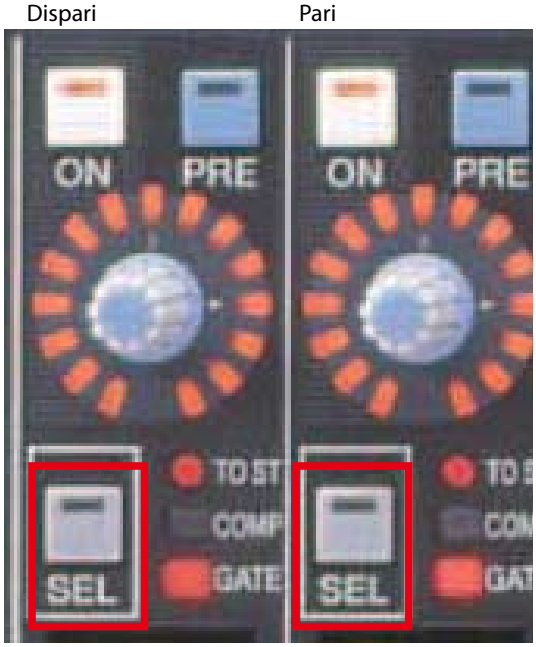
Suggerimenti per la navigazione del patch

1. Usate la rotella per lo scrolling (scorrimento) per spostare il cursore a forma di cornicetta a sinistra e a destra.
2. Premete shift e la rotella sposta il cursore su e giù.
3. Se il cursore si trova in una barra di scorrimento, premendo shift si ottiene uno scrolling extra rapido.
4. Usate i tasti [SEL] per l'"Auto Scroll". Il cursore salta al canale selezionato.

Per abbinare in stereo due canali input mono

Basta premere e tenere premuti per un secondo i due tasti [SEL]. Il tasto Sel si accende per entrambi quando è stata realizzata la coppia (pair). Vi ricordiamo che le coppie possono essere formate solo da canali dispari/pari adiacenti.

Dispari Pari



Applicazione di +48V agli input

Sul modello normale del PM5D l'interruttore +48V si trova sopra ai potenziometri analogici del guadagno (gain), mentre per il modello PM5D-RH il layout è differente.
Non vi è un interruttore +48V dedicato nel canale selezionato (selected channel).
Vi sono due diversi modi di approccio:

1. Metodo a video
DISPLAY ACCESS>HA/INSERT>CH 1-24. Su questa pagina potete selezionare i +48V per i primi 24 canali e così via.

2. Metodo del modo Encoder
Questo presuppone l'impostazione di una preferenza in UTILITY>PREFERENCE 1.
Nella colonna di destra c'è una preferenza per [USE ENCODER-ON AS +48V]. Ora, ogni volta che ENCODER MODE è impostato su GAIN/ATT, il pulsante di Encoder-on attiva i +48V. La Phantom è chiaramente indicata con un LED rosso in prossimità degli input preamp e dei meters.

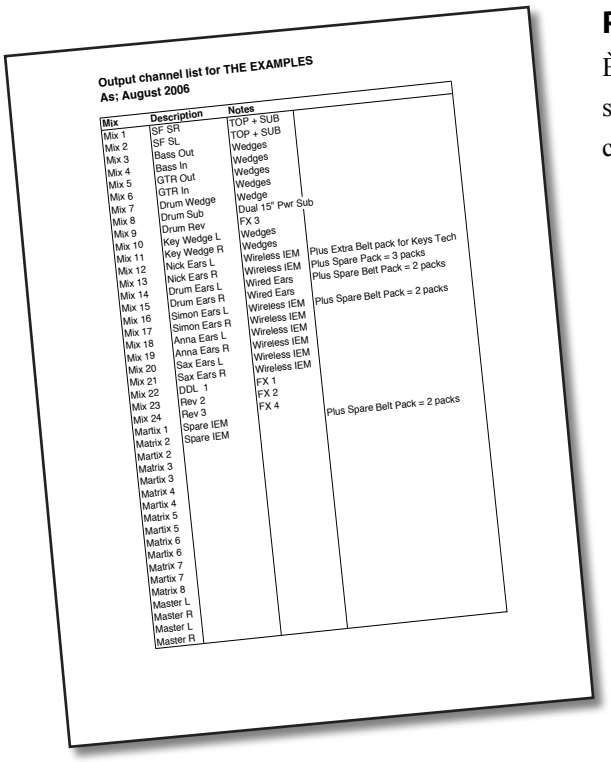
Questo pulsante attiva i +48V quando l'encoder è selezionato come GAIN.
(In PREFERENCE 1 deve essere impostata la preferenza per ENCODER-ON AS +48V.)

Interruttore master +48V!!

Questo è un interruttore principale fisico +48V situato sul pannello posteriore del PM5D-RH.

Patching degli output

I patch, ovvero le combinazioni degli output per gli XLR principali, sul retro della console (Mix 1-24, Cue, Monitor, Matrix 1-8 ecc.) attualmente sono fissi e non possono essere riconfigurati. Tuttavia, il nuovo firmware la cui release è prevista nell' estate 2007 consentirà il repatching di queste sedi ed esse saranno aggiunte al menù della pagina output patch per le MY SLOT, due track output e per gli FX input interni. Ci occuperemo a parte del patching relativo agli effetti interni.



Output channel list for THE EXAMPLES
As; August 2006

Mix	Description	Notes	
Mix 1	SF SR	TOP + SUB	
Mix 2	SF SL	TOP + SUB	
Mix 3	Bass Out	Wedges	
Mix 4	Bass In	Wedges	
Mix 5	GTR Out	Wedges	
Mix 6	GTR In	Wedges	
Mix 7	Drum Wedge	Wedge	
Mix 8	Drum Sub	Dual 15" Pwr Sub	
Mix 9	Drum Rev	FX 3	
Mix 10	Key Wedge L	Wedges	
Mix 11	Key Wedge R	Wedges	
Mix 12	Nick Ears L	Wireless IEM	Plus Extra Belt pack for Keys Tech
Mix 13	Nick Ears R	Wireless IEM	Plus Spare Pack = 3 packs
Mix 14	Drum Ears L	Wired Ears	Plus Spare Belt Pack = 2 packs
Mix 15	Drum Ears R	Wireless IEM	Plus Spare Belt Pack = 2 packs
Mix 16	Simon Ears L	Wireless IEM	
Mix 17	Simon Ears R	Wireless IEM	
Mix 18	Anna Ears L	Wireless IEM	
Mix 19	Anna Ears R	Wireless IEM	
Mix 20	Sax Ears L	Wireless IEM	
Mix 21	Sax Ears R	Wireless IEM	
Mix 22	DDL 1	FX 1	
Mix 23	Rev 2	FX 2	
Mix 24	Rev 3	FX 4	
Martix 1	Spare IEM		Plus Spare Belt Pack = 2 packs
Matrix 2	Spare IEM		
Martix 2			
Matrix 3			
Martix 3			
Matrix 4			
Martix 4			
Matrix 5			
Martix 5			
Matrix 6			
Martix 6			
Matrix 7			
Martix 7			
Matrix 8			
Master L			
Master R			
Master L			
Master R			

Programmare gli output

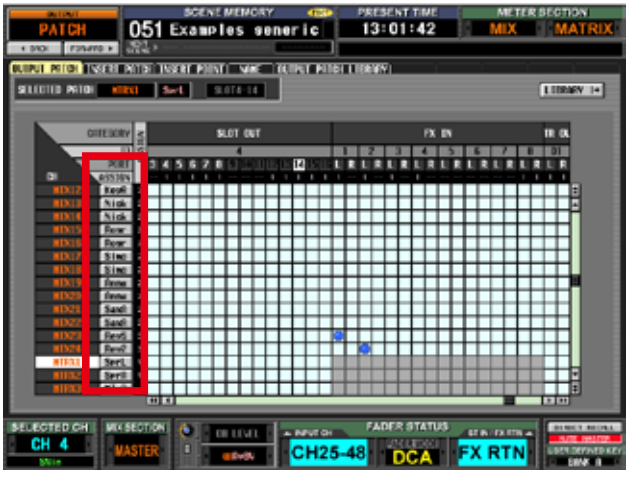
È possibile collegare solo coppie dispari/pari per realizzare mix stereo per cui, se usate gli output stereo, programmate i mix di conseguenza.

Per realizzare un output mix stereo

Basta premere e tenere premuti i due tasti sel ed il mix diventa stereo, si accende la luce PAIR. L'encoder sinistro diventa il balance e quello destro diventa il level. Il pulsante Mix Send/Master deve essere nella posizione Mix master (rosa).

Dare un nome agli output

Nella pagina Output Patch è possibile aggiungere i nomi cliccando nei box grigi, proprio come accade per la pagina Input Patch. Gli output ai quali è stato dato un nome appaiono sulla console se sono abbinati ai fader assignable/ DCA. (Sono assegnati a D E ed F per default) Appaiono anche i nomi e questo è molto utile in Studio Manager.



>>>

Oltre al sistema del nome elettronico

È essenziale dare un nome ai Mix Master/Send. Questo viene fatto con nastro e penna tradizionali. Date un nome anche ai pulsanti di Encoder Mode; funzionano anche come pulsanti mix cue e sono molto usati quando fungono da monitor.

Assegnazione di un nome Mix Master/Send per "The Examples"

Assegnazione di un nome agli interruttori Encoder per "The Examples"

Ora è il momento buono per memorizzare

Vedere a pagina 11 per procedere con l'operazione store!

Scegliete un titolo di una scena, tipo "start-up" o "generica"; non è una scena che richiamerete, è solo un'operazione STORE per ridurre la possibilità di perdere il lavoro finora fatto... Quando eseguite l'operazione SAVE sulla card o in Studio Manager, usate il nome della produzione o il nome della band.

Engine degli effetti interni

Vi sono otto engine per multieffetti interni; ognuno di essi funziona come un'unità multieffetto del tipo SPX con in/out stereo. Tutte le unità hanno la stessa potenza e vengono caricate con i migliori algoritmi REV-X della Yamaha nelle locazioni delle librerie 46,47,48. Il DSP (Digital Signal Processing) degli engine degli effetti può essere anche ignorato per usare un pacchetto di effetti Add-On Yamaha come "Master Strip" o "OpenDeck"

Patching degli effetti interni

Il patching degli effetti può essere ottentuto con le videate Input ed Output Patch o può essere assegnato direttamente con il tab Effect Assign. DISPLAY ACCESS>EFFECT> tab EFFECT ASSIGN.

Cliccate sul cursore nei box di input o output ed usate la rotella di scrolling per scegliere la sorgente corretta. Premete [ENTER] per confermare e quindi passare al box successivo.

Quando si associa un mono send ad un effetto stereo

È necessario inviare segnale solo all'input sinistro dell'effetto. Quest'ultimo lo riconosce e lo distribuisce in egual misura ad entrambi i lati. Se collegate lo stesso mix ad entrambi i lati, il livello di input viene raddoppiato.

Per cambiare i parametri di un effetto dai valori di default;

Cliccate con il mouse o spostate il cursore sull'immagine e premete [ENTER]. Questo vi porta al tab del parametro di quell'effetto.
Da qui, usate il cursore e la rotella per editare i parametri o cliccate su [LIBRARY] nella parte superiore destra per scegliere un effetto differente. Nella libreria potete anche memorizzare le vostre impostazioni di effetti.

Entrambi i parametri e i tipi di effetto sono controllati da un richiamo di scena (scene recall). La memoria contiene i parametri relativi alle scene. Il tecnico del gruppo "The Examples" memorizza anche le impostazioni degli effetti favoriti dal cantante e li immette nella libreria FX, pronti da richiamare e riversare in altre console.

La matrice (Matrix)

La matrice del PM5D ha 8 output ed è alimentata dai 24 bus mix e dai due bus Stereo Master. Potete accoppiare le matrici, esattamente come per i mix.

Per inviare un mix alla matrice

Premete e tenete premuto il tasto [SEL] della matrice oppure fate un doppio click su di esso. Le luci del mix SEL lampeggiano e gli encoder mostreranno i livelli o i pan inviati alla matrice scelta.
In alternativa, premete e tenete premuto il tasto [SEL] di un mix o master oppure fate un doppio click su di esso per vedere la quantità inviata alle otto matrici.

"The Examples" usano la matrice per il loro sistema In-Ear Monitor di scorta

Se vi è un problema nel sistema IEM (In Ear Monitor) di un membro della band, il loro mix può essere inviato al sistema di scorta;
1. Attivate Matrix 1 e 2 e accoppiatele premendo entrambi i pulsanti [SEL] e tenendoli premuti.
2. Portate l'encoder sulla posizione oraria dalle 2 alle 3 per avere l'uscita dell'unità.

Il set-up ora è pronto.

Quando è necessario il sistema di monitoraggio di scorta (spare):
1. Doppio click sul tasto [SEL] di Matrix 2
2. Inserite e portate su il mix che deve andare sull'unità di scorta.
3. Doppio click sul tasto [SEL] di Matrix 1 e controllate che L ed R siano distribuiti nel pan in modo stereo; oppure fate quest'operazione come parte della messa a punto o set up per tutti i mix.

Questo è un altro momento giusto per memorizzare

Vedere a pagina 11 per la modalità di memorizzazione!

Potete scrivere sulla scena salvata precedentemente o scegliere una nuova "locazione" se pensate di dover tornare indietro e non cancellarla!

Equalizzatori grafici (Graphic Equalizer) o GEQ

Il PM5D ha 12 equalizzatori grafici interni. Sono GEQ a 31 bande, 1/3 ottava con una scelta di profondità di cut/boost ed un'analisi dello spettro relativo a quanto passa attraverso essi. Il controllo dei fader GEQ può essere fatto via schermo, cursore e rotella, ma i DCA/assignable fader possono essere usati in modo più proficuo.

Assegnare i GEQ

I GEQ possono essere inseriti in qualsiasi canale di input o bus di output, incluso il bus monitor. Potete eseguire queste assegnazioni dalla videata DISPLAY ACCESS>GEQ>GEQ ASSIGN.
Spostate il cursore sul box dei dati e agite sulla rotella per lo scrolling veloce fin quando appare il canale mix scelto e quindi premete [ENTER].
Il punto di inserimento o insert point del mix viene attivato automaticamente, ma il GEQ è ancora escluso. Se occorre, inseritelo da questa pagina. Se i mix sono stereo, collegate [LINK] assieme i GEQ..

Per operare con i GEQ

Accedete alla videata GEQ PARAM. Potete usare il box del cursore e la rotella di scrolling ma, per assegnare il GEQ ai DCA/Assignable Fader, spostate il cursore sui pulsanti di frequenza ASSIGN TO FADERS sotto l'immagine GEQ e cliccate. Oppure usate la scorciatoia:
Premete SHIFT ed un pulsante bank di FADER MODE per assegnare i fader DCA direttamente al gruppo di frequenza da voi selezionato.

Il pulsante AUTO ASSIGN

Inseritelo per assegnare automaticamente i fader DCA alle funzioni GEQ ogni volta che si apre la pagina GEQ PARAM.

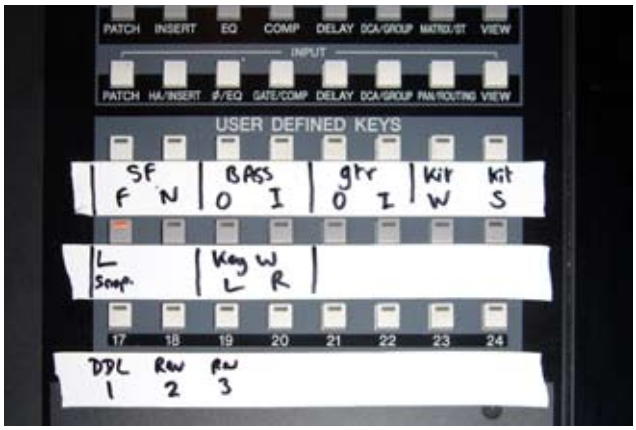
USER DEFINED KEYS (tasti definiti dall'utente)

Vi sono 25 user defined key: 24 in un blocco ed uno sopra la sezione DCA fader. I tasti sono tutti programmabili per una varietà di compiti: i più comuni sono "Bookmarks" o scorciatoie alle videate, "Next or Last Scene" e Tap tempo per le mandate effetto tipo delay.

Accesso alla pagina di impostazione degli User Defined Key, partendo da DISPLAY ACCESS >UTILITY>USER DEFINE

Spostate il cursore sulle frecce grigie e cliccate per aprire il menù User Defined Key. Effettuate lo scrolling per trovare il tasto desiderato e premete [ENTER]. Esplorate anche la seconda o la terza colonna, se necessario, per dirigere con precisione l'azione del tasto User defined (UDef key).

Etichettate con nastro e penna i tasti UDef scelti e prendetene nota su un foglio per facilitare il trasferimento delle etichette ad un'altra postazione operativa.
Potete perfino attaccare l'etichettatura sul retro del vostro elenco di sequenze dopo lo show e quindi riapplicarla al desk operativo il giorno seguente.



Il tecnico del gruppo "The Examples" ha usato i bookmarks (N.D.T.: contrassegni o più letteralmente segnalibri) per i GEQ e 3 engine di effetti. User Defined 9 è un "LAYER SNAPSHOT"; funziona come una chiave "domestica" e riporta i layer ad una configurazione familiare.

Assignable fader/DCA

Questi otto fader sono multifunzione: possono essere sia DCA master sia assegnabili a qualsiasi funzione definita dall' utente. Vi sono 6 bank assegnati dall'utente ed il bank DCA dedicato

Per cambiare le assegnazioni dai valori di default

Nell'area DISPLAY ACCESS premete ripetutamente il pulsante [UTILITY] per passare al Tab FADER ASSIGN. Spostate il box del cursore sopra al nome del fader scelto e con la rotella per lo scrolling riassegnate il fader. Non è necessaria alcuna conferma: l'assegnazione è immediata.

La videata FADER ASSIGN

Impostazioni di default

A	Canali di input 25-32
B	Canali di input 33-40
C	Canali di input 41-48
D	Mix master 1-8
E	Mix master 9-16
F	Mix master 17-24

Notare alcune caratteristiche dei fader assegnabili

Potete collocare il controllo dello stesso fader in molti (o tutti!) layer e posizioni.

Non vengono influenzati da FADER FLIP per cui non sono mai mandate ausiliarie o Aux send.

Assegnazioni diverse da quelle di DCA non vengono immagazzinate nelle scene.

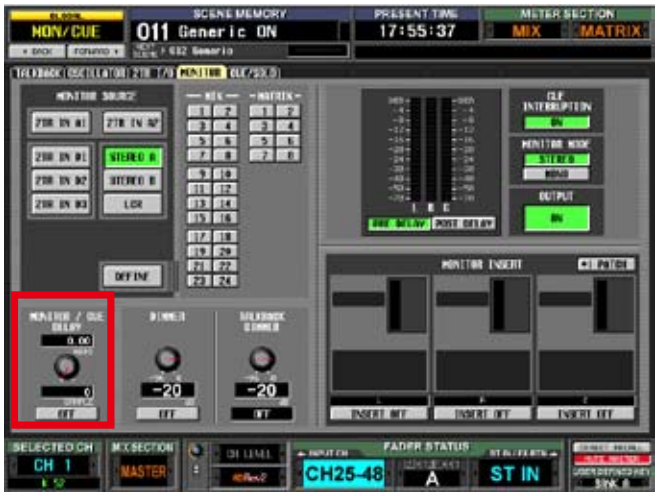
Il pulsante [MUTE] si applica correntemente solo quando è usato per le funzioni DCA, ma funziona solo come il pulsante ON/OFF di un canale con il nuovo firmware, disponibile dall'estate 2007.

Controllano anche le bande GEQ; le assegnazioni vengono fatte dalle pagine GEQ.

Messa a punto del sistema Cue

Comprendere il rapporto Cue/Monitor

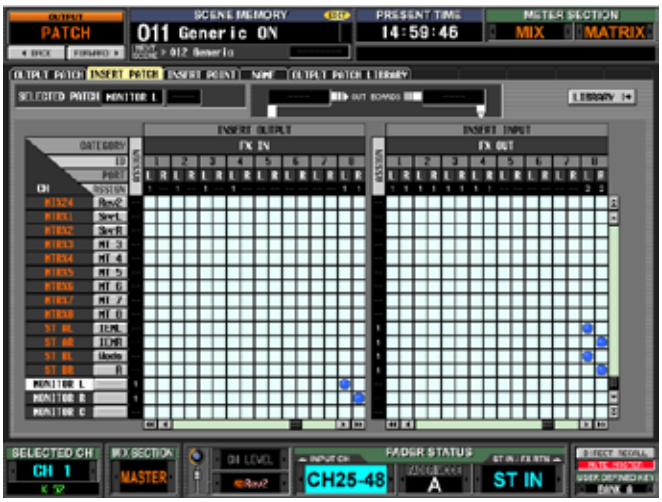
Il PM5D dispone di un singolo bus stereo cue che arriva al sistema monitor della console. In aggiunta, al sistema monitor arrivano copie dei mix, di matrix e master ed i segnali dagli input 2track. Ciò significa che può essere ascoltata una di queste sorgenti quando a nessun canale viene applicato il CUE; questo tipo di attività è comune nei sistemi di trasmissione. L'impostazione di default è che il monitor venga alimentato con Master A e che il CUE lo interrompa quando è selezionato. I livelli sono controllati dagli encoder rotativi sulla superficie di controllo. Per un mixing FOH (Front of House) vi è un delay opzionale per allineare temporalmente il segnale dei monitor al PA.



Livello Cue su un fader

Il volume del monitor è controllato da un potenziometro rotativo, ma i tecnici di monitoraggio sul palco preferiscono i controlli a fader. A giugno del 2007, all'incirca, un metodo diretto di routing mediante software sarà implementato con il nuovo firmware. Al momento non esiste un metodo diretto di questo tipo; tuttavia, lo scopo può essere raggiunto indirettamente.

1. Nel menù OUTPUT INSERT PATCH, abbinate MONITOR L e MONITOR R ad una connessione FX IN extra (schema INSERT OUTPUT).
2. Quindi nello schema INSERT INPUT sul lato destro della pagina, abbinate ST AL e ST AR alla stessa connessione FX OUT.
3. Attivate INSERT per ST A, e controllate che INSERT POINT sia PRE FADER (nella pagina INSERT POINT del menù OUTPUT PATCH). Controllate anche che l'effetto sia in Bypass!
4. Collegate l'amplificatore-monitor (wedge amp) o il sistema di cuffie IEP (in-ear pack) alla connessione dell'output ST A ed usate il fader per regolare il livello di ascolto.



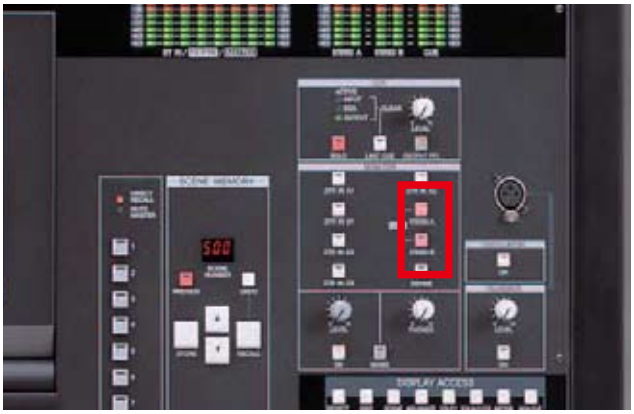
>>>

Il tecnico del gruppo “The Examples” inserisce semplicemente le uscite dell’unità degli effetti anche nell’ insert return di STEREO B, per cui un fader può essere usato per l’amplificatore da palco (wedge) e l’altro per il sistema di cuffie. Scegliete Stereo B per un singolo wedge in quanto questo può essere reso mono con il pulsante [MONO] sulla superficie di lavoro.

Visualizzate e controllate il vostro patching nella pagina EFFECT ASSIGN quando attivate il bypass.

Metodo alternativo: Se sono usati tutti gli FX, un’ alternativa è quella di usare una connessione 2TR OUT e IN digitale, ed usare un cavo per un collegamento in loop sul pannello posteriore.

Nota: Non applicate il cue al canale ST A, ed accertatevi che l’ interruttore rosa del monitor STEREO A sia off per evitare che si crei un loop feedback (effetto Larsen) . Lo stato di questo pulsante non viene memorizzato assieme agli altri dati della scena né salvato sulla card, per cui dovete controllare ogni volta che caricate i dati da una card o da Studio Manager.

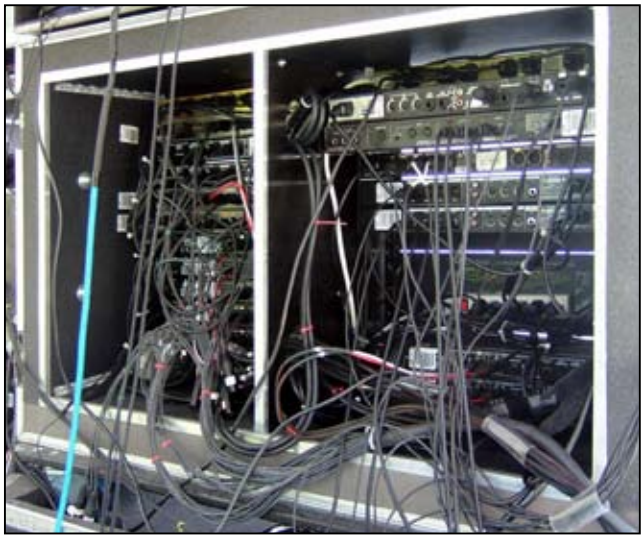


>>>

Se avete seguito bene il lavoro, a questo punto dovreste avere:

1. Input con nome e relativa assegnazione patch
2. Alimentazione Phantom
3. Output con nome e relativa assegnazione patch
4. Effetti con assegnazione patch
5. Matrici con nome e relativa assegnazione patch
6. GEQ con assegnazione patch
7. User defined key programmati
8. Assignable fader assegnati
9. Monitor sul fader se richiesto
10. Memorizzazione di tutto ciò come scena iniziale (starting scene)

Equivale ad aver combinato (patched) Effect, insert e rack dei box da stage ed aver etichettato il piano di lavoro o desk.



Questo è un altro ottimo momento per la memorizzazione

Ed anche per salvare (SAVE) i dati sulla card

Vedere la parte seconda della guida.

Pronti per il controllo del suono

Caricate i dati della vostra card nella console usata per lo show e a questo punto fate il vostro controllo del sound e dello show. Memorizzate le scene secondo la loro sequenza. Se non siete certi della tempistica per la memorizzazione, è sufficiente che lo facciate spesso; potete sempre eliminare le scene più tardi.

La Parte Seconda della guida vi dà ulteriori informazioni sul salvataggio e sul caricamento con le card PCMCIA, sull'editing delle scene e sulla gestione delle opzioni di richiamo (recall).