

PM5D/PM5D-RH

Kurzanleitung

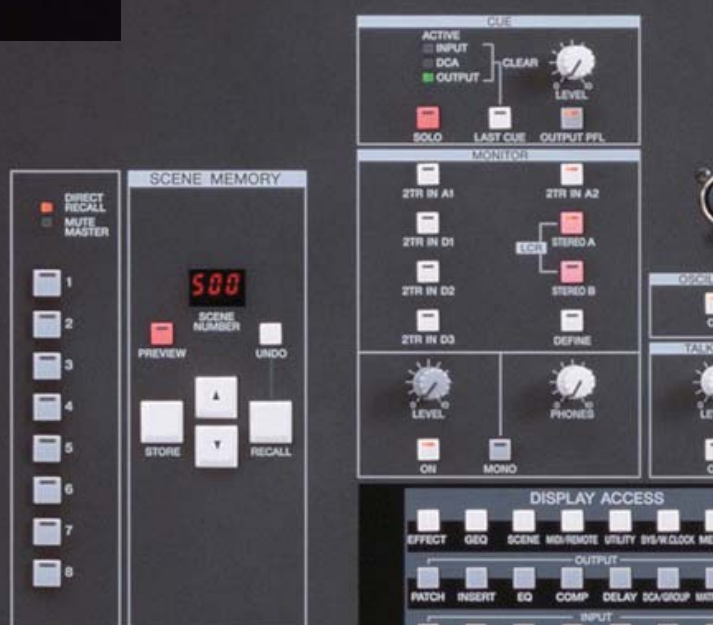
Eine Anleitung für praxisnahe Nutzer des PM5Ds

Teil 2

Anleitung für das Speichern, Editieren und Sichern



Diese weiterführende Kurzanleitung wurde für Leute geschrieben, die das PM5D zum ersten Mal benutzen und Hilfe beim Sichern, Speichern und Editieren ihrer Daten benötigen. Diese Fortsetzung der Kurzanleitung "Einführung und Praxisleitfaden für die Einrichtung" erfasst weder sämtliche Funktionen noch alle Methoden der PM5D-Bedienung und ersetzt nicht die eigentliche Anleitung, die wir Ihnen ans Herz legen, wenn Sie tiefere Informationen benötigen.



Die PM5D/PM5D-RH-Kurzanleitung besteht aus drei Teilen:

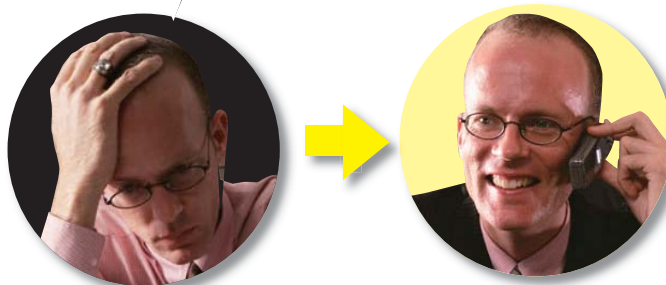
TEIL 1 (Einführung und Praxis-Leitfaden für Einrichtung)

- 1) Überblick über die PM5D-Anschlüsse, den Aufbau der Bedienoberfläche und die wichtigsten Mixfunktionen.
- 2) Kurze Erklärung der Funktionen Speichern/Aufrufen (Recall) und Sichern/Laden.
- 3) Praxisbeispiel, wie ein Toningenieur die Konsole bei einem Auftritt seiner Band einrichten würde. Detaillierte Beschreibung der Arbeitsschritte bis hin zur Erstellung der ersten Mischszene für das Konzert.

Zum Praxis-Leitfaden gehören:

1. Benennung der Inputs und Verpatchung
2. Einschalten der Phantomspeisung
3. Benennung der Outputs und Verpatchung
4. Verpatchung der Effekte
5. Benennung der Matrix und Verpatchung
6. GEQ-Verpatchung
7. Programmierung der "Benutzerdefinierbaren Tasten"
8. Zuordnung der zuweisbaren Fader
9. "Monitor auf Fader" falls benötigt.
10. Alles als Start-Szene speichern

362 Seiten Handbuch und dann noch Editor- und Treiber-Anleitungen? Hmm, da muss es einen kürzeren Weg geben...



TEIL 2 (Speichern, Editieren und Sichern):

- 1) Speichern und Editieren von gespeicherten Szenen mit PREVIEW, GLOBAL PASTE und TRACKING RECALL.
- 2) Szenen-Recall und Einschränkung des Recalls mit RECALL SAFE oder SELECTIVE RECALL.
- 3) Sichern und Laden mit einer PCMCIA-Karte. Wie man einzelne Bibliotheken (Libraries) oder Szenen speichern und auf ein anderes Pult übertragen kann, ohne dort Daten oder Audio zu verlieren.

TEIL 3 (Kurzanleitung für PM5D-Studiomanager und Editor):

Dieser Leitfaden behandelt den PM5D-Editor und zeigt, wie Einrichtungen und Vorgehensweisen aus den ersten beiden Teilen über die Studiomanager-Software umgesetzt werden können.



Inhalt

Die PM5D/PM5D-RH-Kurzanleitung besteht aus drei Teilen:.....	2
In Teil 1 der Anleitung wurde beschrieben, wie ein PM5D bis zum Einstellen der ersten Parameter bzw. bis zum Soundcheck eingerichtet wird. Teil 2 widmet sich dem Speichern, Editieren und Sichern dieser Daten.....	4
Eine Szene speichern:.....	5
EDITIEREN - Szenen sind nicht in Stein gemeißelt	6
PREVIEW-Modus	7
Mehrere Szenen editieren - GLOBAL PASTE.....	8
TRACKING RECALL oder relatives Editieren	9
RECALL SAFE und SELECTIVE RECALL.....	10
SELECTIVE RECALL - Eine Einführung	13
Woraus besteht eine CONSOLE- oder SESSION-Datei?.....	15
SICHERN und LADEN mit einer PCMCIA-Karte: Szenen- und SETUP-Übertragung sowie Backup.	16
SICHERN (ALL DATA im BASIC-Modus sichern).....	16
Sichern - Es geht mehr als nur eine BASIC-ALL-DATA-Datei	17
Nur SZENENSPEICHER sichern.....	18
Sichern und Laden im ADVANCED-Modus	18
SESSION/CONSOLE-Dateien vermengen.....	18
PM5D-Editor und Studio-Manager	18

In Teil 1 der Anleitung wurde beschrieben, wie ein PM5D bis zum Einstellen der ersten Parameter bzw. bis zum Soundcheck eingerichtet wird. Teil 2 widmet sich dem Speichern, Editieren und Sichern dieser Daten.

Während des ersten Soundchecks mit Technikern oder Künstlern an den Instrumenten werden Kanal-Parameter wie EQ, Dynamics und Pegel eingestellt - wie bei einer Analog-Konsole auch. Nach dem Soundcheck kann diese Arbeit gespeichert werden, während ein analoges Pult markiert werden muss. Diese Speicherung (oder der "Snapshot") repräsentiert die besten Einstellungen aller Parameter zu diesem bestimmten Zeitpunkt.

Falls die Zeit beim Soundcheck oder bei den Proben reicht, kann für jeden Song oder Act ein Szenen-"Snapshot" angelegt werden - inklusive der Eingangs- und Ausgangsmusiken für den Gig. Bedenken Sie jedoch immer, dass das Mixen von Konzerten ein dynamischer Vorgang ist. Auch die beste Serie von Szenen-Recalls kann keine Abhilfe bei unerwarteten Veränderungen der Vorstellung oder der Raumakustik durch schwankende Zuschauerzahlen schaffen. Dieser Teil der Anleitung erklärt, wie man sich die Vorteile von Szenen-Snapshots zu Nutzen machen kann, ohne dass Flexibilität beim dynamischen Mixen einer Vorstellung verloren geht.



Eine typische Szenen-Liste

Wann speichern?

Am Schluss des Praxis-Leitfadens für die Einrichtung hatten wir das Speichern der bislang erstellten Daten empfohlen - größtenteils Verpatchungen und Benennungen. Nach dem Soundcheck ist wieder Zeit zum Speichern, und zwar entweder durch Überschreiben desselben Speicherplatzes oder durch Speichern auf einem neuen. Es ist nie verkehrt, der Szene einen aussagekräftigen Namen wie "SC-Ende" oder "Gig-Start" zu geben. Und: Speichern Sie lieber einmal mehr als zuwenig. Vielleicht müssen Sie die Szene niemals wieder aufrufen, aber wenn Sie einen Fehler machen, ist der Weg zurück nicht so weit. Falls Sie für jeden Song eine Szene anlegen wollen, eignen sich die Songnamen auch als Szenen-Namen. Diese Vorgehensweise erfordert jedoch gründliche Vorbereitung, viel Erfahrung und ausgiebige Proben.

Im Folgenden finden Sie eine Überarbeitung des Speichervorgangs:

Eine Szene speichern:

Verwenden Sie zum Speichern von Szenen den SCENE-MEMORY-Bereich. Mit den Pfeiltasten wählen Sie den Speicherplatz aus [xxx] und drücken [STORE].



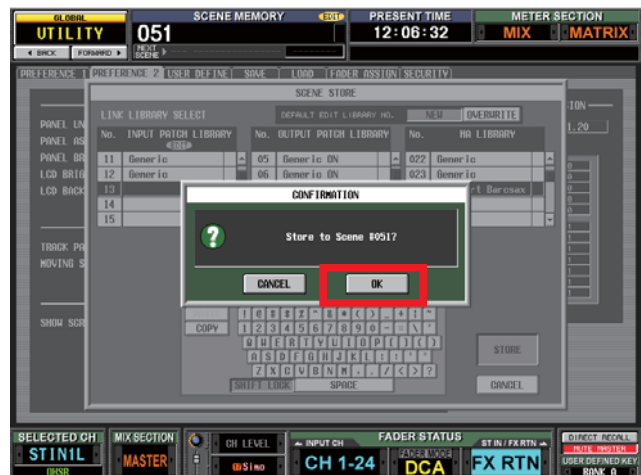
Es gibt 500 Benutzer-Szenen.

Zum Aufrufen der Szene [xxx] betätigen Sie die UP/DOWN-Tasten bis [xxx] im SCENE-MEMORY-Bereich blinkt. Dann betätigen Sie RECALL.

Um die Szenenliste aufzurufen, betätigen Sie DISPLAY ACCESS>SCENE, bis diese erscheint..

Das SCENE-Popup erscheint:

Geben Sie mit einer PC-Tastatur einen Szenennamen ein (Anschluss unter der Armlehne) und betätigen Sie zum Speichern [ENTER]. Oder betätigen Sie via Trackpad die Tastatur auf dem Display und [STORE]. Bestätigen Sie Ihre Eingabe mit [OK].



Szenen speichern - Shortcuts und Tipps:

1. Um den Szenen-Speichervorgang zu beschleunigen, deaktivieren Sie die STORE CONFIRMATION unter der PREFERENCE-1-Registerkarte des UTILITY-Menüs.
2. Noch schneller werden Sie über AUTO STORE im selben PREFERENCE-Bereich. Es wird nicht wirklich automatisch gespeichert, aber es genügt nun ein Doppelklick auf [STORE], ohne dass Sie neu benennen müssen etc.
3. Beim Speichern von Szenen werden die PATCH-/HA-LIBRARY-Daten nach einer Änderung mitgespeichert. Im SCENE-STORE-Popup gibt es die Option, aktuelle Libraries mit OVERWRITE zu überschreiben (nützlich, wenn man auf eine finale Patch-/HA-Einstellung hinarbeitet) oder mit NEW neu anzulegen (nützlich, wenn jede Szene eigene Patch-/HA-Einstellungen haben soll). Vorsicht: Es gibt weniger Patch- und HA-Speicherplätze als Szenen.
4. Dennoch kann es durchaus einfacher sein, die SETUP PREFERENCES (Voreinstellungen) hier unangetastet zu lassen und mit allen drei Schritten: [STORE]>[ENTER]>OK zu speichern.

>>>

Um festzustellen, welche Speicherplätze in Benutzung sind, gehen Sie auf DISPLAY ACCESS>SCENE



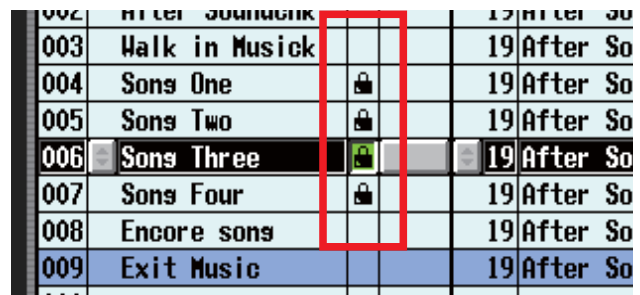
EDITIEREN - Szenen sind nicht in Stein gemeißelt

Die meisten Szenen benötigen ein paar Bearbeitungen, bevor sie gespeichert werden. Zum Beispiel kann sich etwas geändert haben oder Kanäle wurden beim Soundcheck nicht überprüft. Es ist ziemlich einfach, eine Szene wieder aufzurufen und zu editieren.

Eine einzige Szene editieren

Eine Szene kann jederzeit mit neuen Werten überschrieben werden, indem man einfach die neuen Daten auf derselben Speicherplatz-Nummer speichert.

Hinweis; Szenen können gegen Überschreiben gesperrt werden, indem man in der SCENE-Ansicht das Vorhängeschloss rechts vom Szenennamen aktiviert.



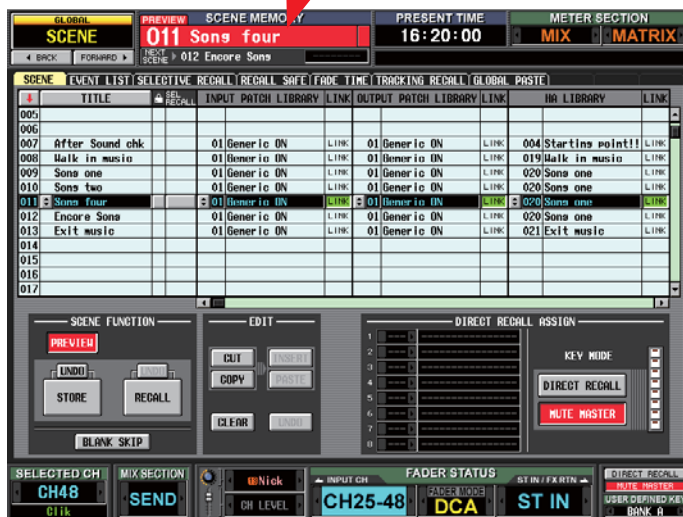
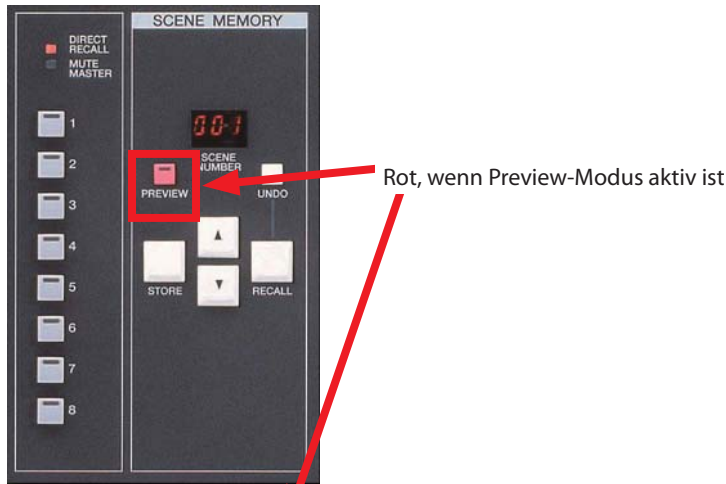
Editieren während der Vorstellung

Falls Sie die Szene gerade benutzen, betätigen Sie einfach [STORE] und folgen den üblichen Schritten. Falls Sie eine Szene editieren wollen, während eine andere Szene für die Vorstellung aufgerufen ist, müssen Sie zunächst den PREVIEW-Modus aktivieren.



PREVIEW-Modus

PREVIEW ist eine leistungsstarke Funktion, mit der Sie Parameter von Szenen betrachten und editieren können, die gerade nicht benutzt werden. Mit der rosa [PREVIEW]-Taste im SCENE-MEMORY-Bereich kommen Sie in den PREVIEW-Modus. Die rote LED leuchtet auf, und auf dem Display sind "PREVIEW" und der jeweiligen Szenennamen rot unterlegt.



Direkt nach dem Aktivieren von [PREVIEW] zeigt das PM5D noch die aktuellen Pult-Einstellungen. Aber Editiervorgänge wirken sich nicht mehr auf die Signalverarbeitung aus! Sie können nun Szenen aufrufen, diese betrachten und sie speichern, während das Audio unbeeinträchtigt wiedergegeben wird. Drücken Sie [PREVIEW] erneut, verlassen Sie den Modus und die Konsole wird in den ursprünglichen Zustand zurückversetzt. Die Bedienung funktioniert wieder!.

Hinweise zum PREVIEW-Modus
 Im PREVIEW-Modus ist es nicht möglich, mit den PM5D-Bedienelementen zu mixen, aber eventuelle Midi-Geräte oder der Studio-Manager bleiben mit der aktuellen Szene verknüpft, so dass die Kontrolle über den Audiomix erhalten bleibt. Benutzerdefinierbare Tasten (USER DEFINED KEYS) gehören generell zur aufgerufenen PREVIEW-Szene und nicht zur aktiven.



Mehrere Szenen editieren - GLOBAL PASTE

Wenn ein Instrument oder ein Abspielgerät wechselt, ist es manchmal nötig, dieselbe Veränderung bei mehreren oder allen Szenen vorzunehmen. Hierfür gibt es die GLOBAL-PASTE-Funktion.

DISPLAY ACCESS>SCENE>>>>>>> GLOBAL PASTE.

Um einen einzigen oder mehrere Parameter zu editieren:

1. Selektieren Sie den zu editierenden Kanal-Typus: Input, Output, DCA, GEQ
2. Selektieren Sie den jeweiligen Kanal oder das jeweilige Gerät, z.B. Kanal 1.
3. Selektieren Sie die jeweiligen Parameter des Kanals, z.B. EQ, Dynamics oder ALL für alle..
4. Selektieren Sie den Bereich der zu editierenden Szenen - von der Szene oben im Display bis zu einer Szene darunter.
5. Verwenden Sie die Pult-Bedienelemente zum Erstellen der gewünschten Einstellungen.
6. Betätigen Sie PASTE und bestätigen Sie die Eingabe.A



All the selected scenes will be changed to the new parameter settings for the selected channels.

Hinweise zu GLOBAL PASTE

1. Das Selektieren der zu aktualisierenden Szenen muss in einem zusammenhängenden Block erfolgen. Manchmal sind daher mehrere GLOBAL-PASTE-Durchgänge erforderlich.
2. Die Aktualisierung eines Parameters erfolgt immer als absoluter neuer Wert. Eine relative Veränderung - eine Addition oder Subtraktion vom alten Wert - ist hier nicht möglich (dafür gibt es TRACKING RECALL).
3. Nicht alle zur Szene gehörigen Parameter erscheinen im GLOBAL-PASTE-Menü, so kann zum Beispiel DIRECT OUT ON/OFF nicht global aktualisiert werden.

TRACKING RECALL oder relatives Editieren

TRACKING RECALL ist eine besondere Form des Editierens: GLOBAL PASTE löscht alte Werte und ersetzt diese durch neue. TRACKING RECALL hingegen nimmt die alten Werte als Grundlage und addiert oder subtrahiert +/-dB-Beträge.

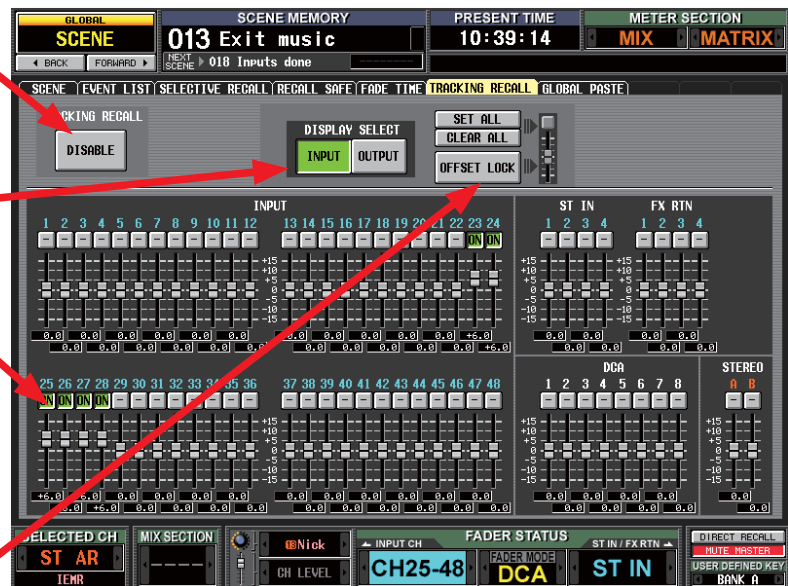
TRACKING RECALL kann auf einzelne Kanäle oder auf alle angewendet werden.

TRACKING RECALL - Ein typisches Anwendungsbeispiel

Das Overhead-Mikro einer Perkussion wird je nach gespielterm Song und Instrument über Szenen-Recalls in der Lautstärke verändert. Der Mic-Ständer bekommt einen Schlag ab und das Mikrofon wird zu laut, weil es nun zu nah an der Perkussion ist. Der Tonmischer kann nun:

1. nach jedem Szenen-Recall den Kanal-Fader um denselben Betrag herunterziehen, oder
2. den Kanal herunterziehen und RECALL SAFE anwenden, dann den korrekten Pegel nach jedem Recall manuell nachführen, oder
3. TRACKING RECALL anwenden. Diese Funktion kann global den Kanal-Pegel verringern, um die neue Mikrofon-Position zu "kompensieren", und zwar ohne dass die zuvor über Szenen-Recalls realisierten Lautstärkeänderungen relativ zueinander beeinträchtigt werden.

1. Aktivieren Sie TRACKING RECALL.
2. Selektieren Sie den zu editierenden Fader-Typus:
3. Schalten Sie die Tracking-Fader der Kanäle ein, die Sie editieren wollen.
4. Mixen Sie normal weiter! Das Display zeigt für jeden Fader den von Ihnen eingestellten Offset an, der bei allen folgenden Szenen-Recalls berücksichtigt wird.
5. Aktivieren Sie OFFSET LOCK, wenn Sie verhindern wollen, das Fader-Bewegungen zu Offsets werden. Nun wird der Offset fixiert und neue Fader-Bewegungen gehören wieder zur Szene.



Zur TRACKING-RECALL-Ansicht:
DISPLAY ACCESS>SCENE>>>>>TRACKING RECALL

Hinweise zum TRACKING RECALL

1. TRACKING RECALL wirkt sich auf alle Szenen aus.
2. TRACKING RECALL geht nur bei Input- und Output-Kanälen sowie bei DCAs, nicht aber bei Auxsends oder EQ-Gains.
3. TRACKING RECALL beeinträchtigt keine Fader, die von RECALL SAFE geschützt werden.
4. TRACKING RECALL kann Fader nicht weiter als bis +10 dB anheben!
5. Falls Sie eine Szene mit aktivem TRACKING RECALL speichern, wird der Wert absolut gespeichert - der Offset geht also darin auf. Ist TRACKING RECALL beim späteren Recall der Szene noch aktiv, wird der Offset-Wert erneut hinzugerechnet - die Änderung wird also doppelt gemacht!
6. TRACKING RECALL ist ein leistungsfähiges, aber auch potenziell verwirrendes Werkzeug. Sie sollten genau wissen, was Sie tun - vor allem, wenn Sie speichern!

RECALL SAFE und SELECTIVE RECALL

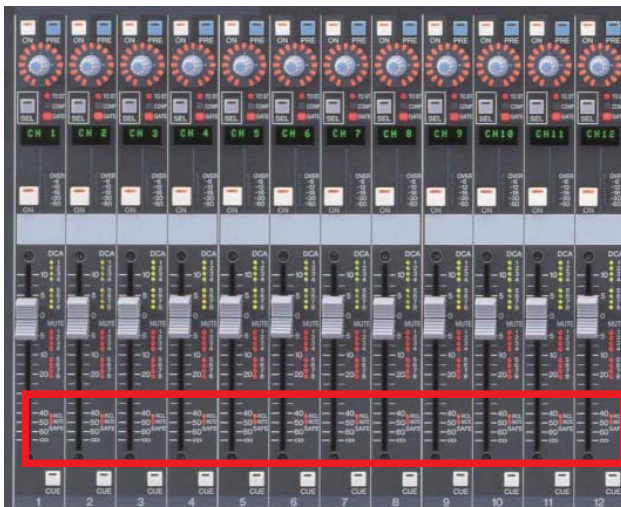
GLOBAL PASTE und TRACKING RECALL sind leistungsstarke Werkzeuge zum Editieren bereits bestehender Szenen. Die Verwendung von RECALL SAFE und SELECTIVE RECALL kann jedoch ständiges Bearbeiten überflüssig machen. Wenn eine Szene gespeichert wird, werden alle Parameter aller Kanäle abgelegt, egal, wie die Konsole eingestellt war. Aber wenn beim Aufrufen einer Szene RECALL SAFE oder SELECTIVE RECALL zur Anwendung kommen, werden bestimmte Parameter vom Recall ausgenommen oder vor ihm "geschützt" und verbleiben unverändert.

RECALL SAFE wirkt sich auf Parameter in allen Szenen aus, während SELECTIVE RECALL sich auf Parameter einer bestimmten Szene auswirkt.



RECALL SAFE auf einen Kanal anwenden

Wenn ein Kanal selektiert wurde [SEL], drücken Sie einfach die [RECALL SAFE]-Taste. Nun wird die RECALL-SAFE-Funktion aktiviert, die sich in den Werkseinstellungen auf alle Kanal-Parameter auswirkt. Auf der RECALL-SAFE-Seite können Sie nachschauen, um welche es sich genau handelt.



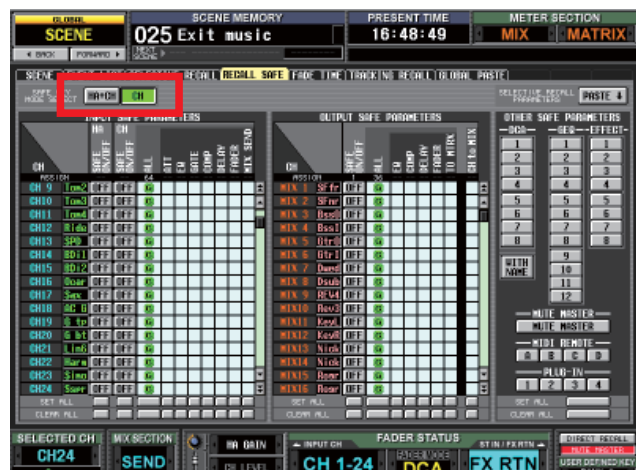
Beim PM5D-RH bietet es sich an, den Preamp (HA) den Werkseinstellungen hinzuzufügen.

Betätigen Sie die HA+CH-Schaltfläche, um HA GAIN (die Preamp-Eingangsempfindlichkeit) vom Szenen-Recall auszuschließen, sobald die [RECALL SAFE]-Taste für den selektierten Kanal gedrückt wird. Wenn eine beliebige RECALL-SAFE-Funktion auf einen Kanal angewendet wird, leuchtet die orange RCL-SAFE-LED beim Kanal-Fader.

Die RECALL-SAFE-Werkseinstellungen ändern;

DISPLAY ACCESS>SCENE>>>>RECALL SAFE.

Tip: Bookmarken Sie diese Seite mit einer USER-DEF-Taste.



>>>

RECALL SAFE - Typische Anwendungsbeispiele: 1. Den ganzen Kanal schützen

Die Band "The Examples" spielt bei einer Radio-Party. Ein Funkstrecken-Kanal für den Gastgeber wird hinzugefügt. Dieses Mic soll die ganze Zeit eingeschaltet bleiben, während die "Examples"-Techniker einen Szenen- und Linecheck machen. Es gibt zwei Möglichkeiten:

1. Verwenden Sie GLOBAL PASTE, um den Mic-Kanal allen Szenen von Beginn an hinzuzufügen.
2. Fügen Sie den Mikrofon-Kanal hinzu und verwenden Sie RECALL SAFE, um zu verhindern, dass er von anschließenden Szenen-Recalls überschrieben wird.

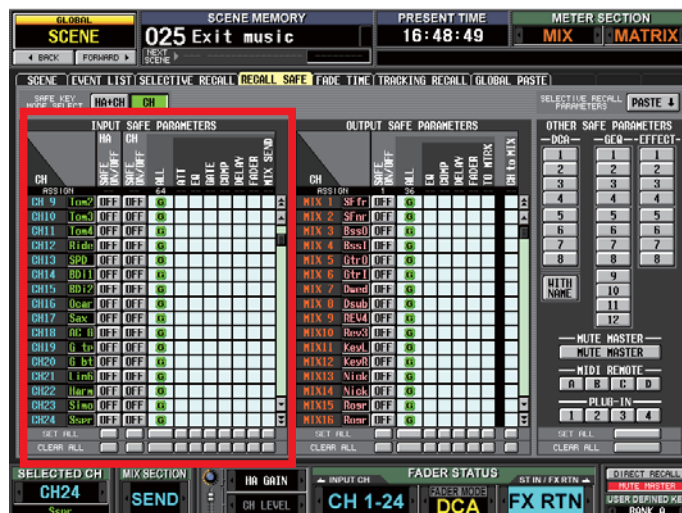
RECALL SAFE - Typische Anwendungsbeispiele: 2. Einzelne Parameter schützen

Für jeden Song des "Examples"-Auftritts wurde eine Szene angelegt.

Der Auftritt beginnt mit "Song Eins", aber der Tontechniker entscheidet sich für eine EQ-Anpassung, um die Bassdrum zu verfeinern. Die Kick klingt danach besser, aber als "Song Zwei" startet, wird die weniger gute EQ-Einstellung mit der neuen Szene erneut aufgerufen. Der Techniker muss nun schnell die Änderungen von "Song Eins" wiederholen. Derselbe Vorgang ist nötig, wenn "Song Zwei" endet - sowie auch beliebige andere zwischendurch erfolgte Anpassungen.

Um dies zu verhindern, kann der Tontechniker:

1. Auf Szenen-Recalls verzichten und wie mit einer normalen Analogkonsole mischen (hier aber gehen alle anderen Parameterwechsel wie Pegelveränderungen oder FX-Einstellungen verloren).
2. RECALL SAFE auf den Bassdrum-EQ anwenden, so dass dieser Parameter trotz Szenen-Recall unverändert bleibt.



RECALL SAFE auf einen einzelnen Parameter anwenden: DISPLAY ACCESS>SCENE>>>>RECALL SAFE
Diese Ansicht erlaubt die Auswahl von RECALL SAFES bis hinunter zu einem einzelnen Parameter-Typ eines einzelnen Kanals. Nützliche SELECT-ALL- und CLEAR-ALL-Schaltflächen erscheinen am unteren Rand der Ansicht.

RECALL SAFE - Typische Anwendungsbeispiele: 3. Andere gängige Anwendungen

GEQ-Einstellungen für die FOH-Anlage und die Monitor-Mischungen werden generell nicht verändert und können "geschützt" werden. Wenn alle Parameter-Kästchen für RECALL SAFE aktiviert sind, wird nur noch die ON/OFF-Taste von Szenenwechseln gesteuert, wodurch "Mute"-Szenen entstehen, wie man sie von einigen moderneren Analogkonsolen kennt.

>>>

RECALL SAFE - Typische Anwendungsbeispiele: 4. Der Reserve-Kanal

“The Examples” und andere Bands haben einen Reserve-Voc-Kanal, falls es zu UHF- oder anderen Problemen kommt. Sobald dieser benötigt wird, kann RECALL SAFE angewendet werden, da er ja in allen Szenen gemutet war. Oder Sie schalten ihn mit GLOBAL PASTE in allen Szenen auf [ON]. Parallel muss der defekte Gesangs-Kanal über RECALL SAFE auf [OFF] bleiben!

Wo werden RECALL SAFES gesichert?

RECALL-SAFE-Einstellungen werden unter SETUP gesichert (SAVE). Sie gehören immer zu einer BASIC-ALL-DATA-Sicherung, aber Sie müssen SETUP hinzuzufügen, wenn Sie eine ADVANCED-Sicherung durchführen - bzw. eine BASIC-Sicherung ohne Betätigung der ALL-DATA-Schaltfläche. Details hierzu im SAVE/LOAD-Bereich.



Hinweise zu RECALL SAFE:

Falls eine ALL-DATA-Session-Datei in ein PM5D geladen wird, die RECALL SAFES enthält - zum Beispiel beim EQ der Bassdrum, könnte man annehmen, dass der Bassdrum-EQ daher nicht vom EQ der Datei überschrieben wird, sondern stattdessen den neutralen Werks-EQ aufweist. Das ist jedoch nicht der Fall. Die aktuelle Szene wird immer geladen, bevor RECALL SAFES überhaupt zur Anwendung kommen. Denken Sie also daran, wenn Sie Daten sichern, dass sich die aktuelle Szene auch mit Ihren RECALL-SAFE-Kanälen vertragen muss.

Falls eine Session zuvor mit der “falschen” aktuellen Szene gesichert wurde, ist noch nichts verloren, da sich die gesicherten Parameter noch im Konsolen-Speicher befinden. Sie werden nur nicht mit den Szenen aufgerufen. Um das zu ändern, müssen Sie alle RECALL SAFES entfernen, die Szene mit den Parametern aufrufen und danach die RECALL SAFES erneut aktivieren. Es ist recht einfach, über die CLEAR-ALL-Schaltfläche viele RECALL SAFES auf einmal zu entfernen. Aber es kann aufwändig sein, diese wieder zu aktivieren, wenn zuvor viele einzelne Parameter/Kanal-Kombinationen ausgewählt worden waren. Falls dies der Fall ist, denken Sie daran, dass RECALL-SAFE-Einstellungen Teil des SETUPS der Konsole sind, und dass SETUP-Daten unabhängig geladen und gesichert werden können..



SELECTIVE RECALL - Eine Einführung

Ein großer Vorteil von Digitalkonsolen ist, dass mehrere Bands dasselbe Pult bei derselben Veranstaltung benutzen können, da jede Band ihre eigenen Szenen verwendet. Trotzdem kann es mit RECALL SAFE allein Probleme geben, weil sich die Funktion auf alle Szenen auswirkt:

- 1) Ein Band-Techniker mag RECALL SAFE brauchen, ein anderer nicht.
 - 2) Wenn RECALL SAFES aktiviert werden, "erben" spätere Bands unfreiwillig die Einstellungen früherer Bands.
- Um solche Probleme zu verhindern, können RECALL SAFES zwischen den Bands entfernt oder reaktiviert werden - wenn nötig via SETUP-Datei. Ein weitere Möglichkeit ist: Sie verwenden statt RECALL SAFE die Funktion SELECTIVE RECALL.

SELECTIVE RECALL;

SELECTIVE RECALL sorgt für noch mehr Kontrolle beim Sichern von Kanälen. Die Einstellungen werden nur bestimmten Szenen zugeordnet und in diesen Szenen festgehalten. Es gibt zwei Ansichts-Modi für SELECTIVE-RECALL-Einstellungen:

1. SAFE PARAMETER oder
2. RECALL PARAMETER

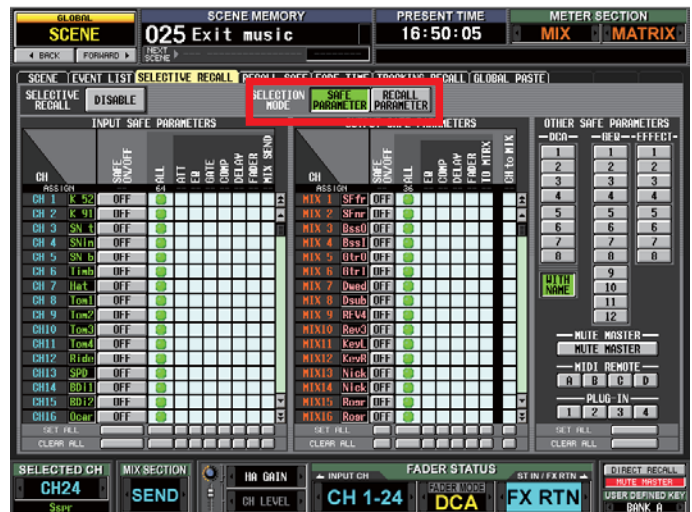
Hierbei handelt es sich lediglich um zwei verschiedene Ansichten auf die Einstellungen und ihre Auswirkungen. Bei der einen (SAFE PARAMETER) können Sie bestimmen, welche Parameter vor Recalls geschützt werden sollen, während Sie umgekehrt bei der anderen (RECALL PARAMETER) angeben können, welche Parameter mit einem Recall aufgerufen werden. Die Auswahl erfolgt über Display-Schaltflächen, aber sie kann nicht umgeschaltet werden, ohne alle Einstellungen zu löschen.

Die SELECTIVE-RECALL-Ansicht
This can be found at: DISPLAY ACCESS > SCENE >>>
SELECTIVE RECALL.

Diese finden Sie unter: DISPLAY
ACCESS>SCENE>>>SELECTIVE RECALL.

Das Menü zeigt die Parameter eines jeden Kanals, die entweder geschützt oder aufgerufen werden, wenn ein Szenen-Recall stattfindet.

Betätigen Sie ENABLE, um SELECTIVE RECALL bei Bedarf zu aktivieren, und speichern Sie Ihre Einstellungen mit den Szenen-Daten, indem Sie die [STORE]-Taste drücken und den Speichervorgang fertig stellen. .



>>>

SELECTIVE RECALL - Typische Anwendungsbeispiele: 1. Geschützte Szenen bei mehreren Band-Wechseln.

Für jeden Song des “The Examples”-Auftritts wurde eine Szene gespeichert. Der “Examples”-Techniker möchte mit RECALL-SAFE ein paar EQ-Parameter schützen, um diese während des Gigs zu verändern, ohne dass seine Verbesserungen nach einem Szenen-Recall verloren gehen.

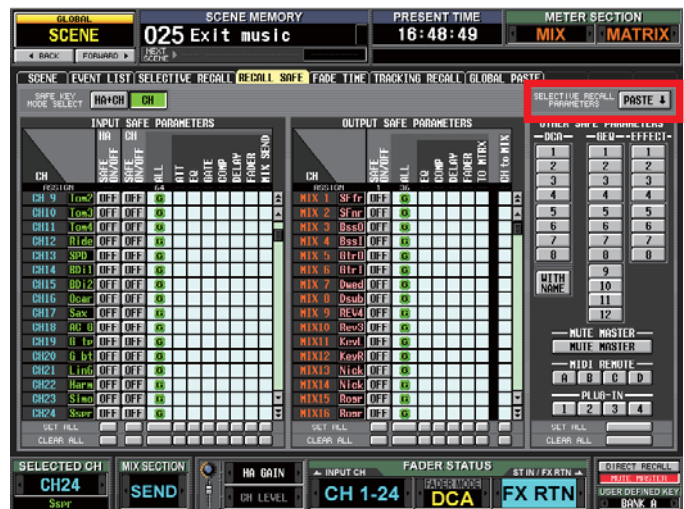
Es gibt jedoch ein Problem, das häufig auftaucht, wenn die Konsole mit der Supportband geteilt wird: Der Supportband-Techniker benutzt ein anderes Bassdrum-Mic und ganz andere EQ-Einstellungen. Wenn der “Examples”-Techniker seine erste Szene aufruft, “erbt” er den Support-EQ, weil RECALL SAFE verhindert, dass der von ihm benötigte EQ aufgerufen wird. Um dieses Problem zu lösen, gibt es zwei Möglichkeiten:

1) Vor dem Aufrufen der “Examples”-Szene 1 alle RECALL-SAFE-Einstellungen entfernen und dann nach dem Szenen-Recall die Einstellungen wieder aktivieren.

2) Nicht RECALL SAFE sondern SELECTIVE RECALL nutzen: SELECTIVE RECALL muss bei allen Szenen des “Examples”-Gigs außer bei der ersten angewandt werden. Der Support-Techniker kann ebenfalls alle möglichen Kombinationen von SELECTIVE-RECALL-Einstellungen benutzen.

Der Techniker muss zwei Dinge beachten: Die aktuellsten, Soundcheck-geprüften Einstellungen müssen in einer speziellen Szene ohne SAFES gespeichert werden - und diese Szene muss vor jeder anderen aufgerufen werden.

SELECTIVE RECALL und RECALL SAFE zusammen:
Beide Varianten können zusammen benutzt werden, aber auch Verwirrung stiften. Sie haben aber die Möglichkeit, SELECTIVE-RECALL-Einstellungen über die Verwendung der SELECTIVE-PARAMETERS-PASTE-Schaltfläche auf alle Szenen anzuwenden, die nun zu RECALL SAFE werden.



SELECTIVE RECALL - Typische Anwendungsbeispiele: 2. Der “Hut-Song”:

Im Live-Set der “Examples” gibt es einen Song, bei dem der Vokalist einen spitzen Hut trägt. Die Hutspitze verursacht starke Reflexionen und Probleme beim Monitoring durch Feedbacks - eine Situation, die man auch vom Theater mit seinen vielen Hüten und Perücken her kennt. Daher muss für Mikro und Monitor ein anderer EQ aufgerufen werden. SELECTIVE RECALL ermöglicht den Recall einer neuen EQ-Einstellung, auch wenn bei anderen Songs der Recall von EQ-Änderungen verhindert wird. Bedenken Sie dabei: Vor dem “Hut-Song” muss der oben erwähnte verbesserte EQ gespeichert werden, um nach dem “Hut-Song” wieder geladen werden zu können. Hiefür können Sie die EQ-Library verwenden.

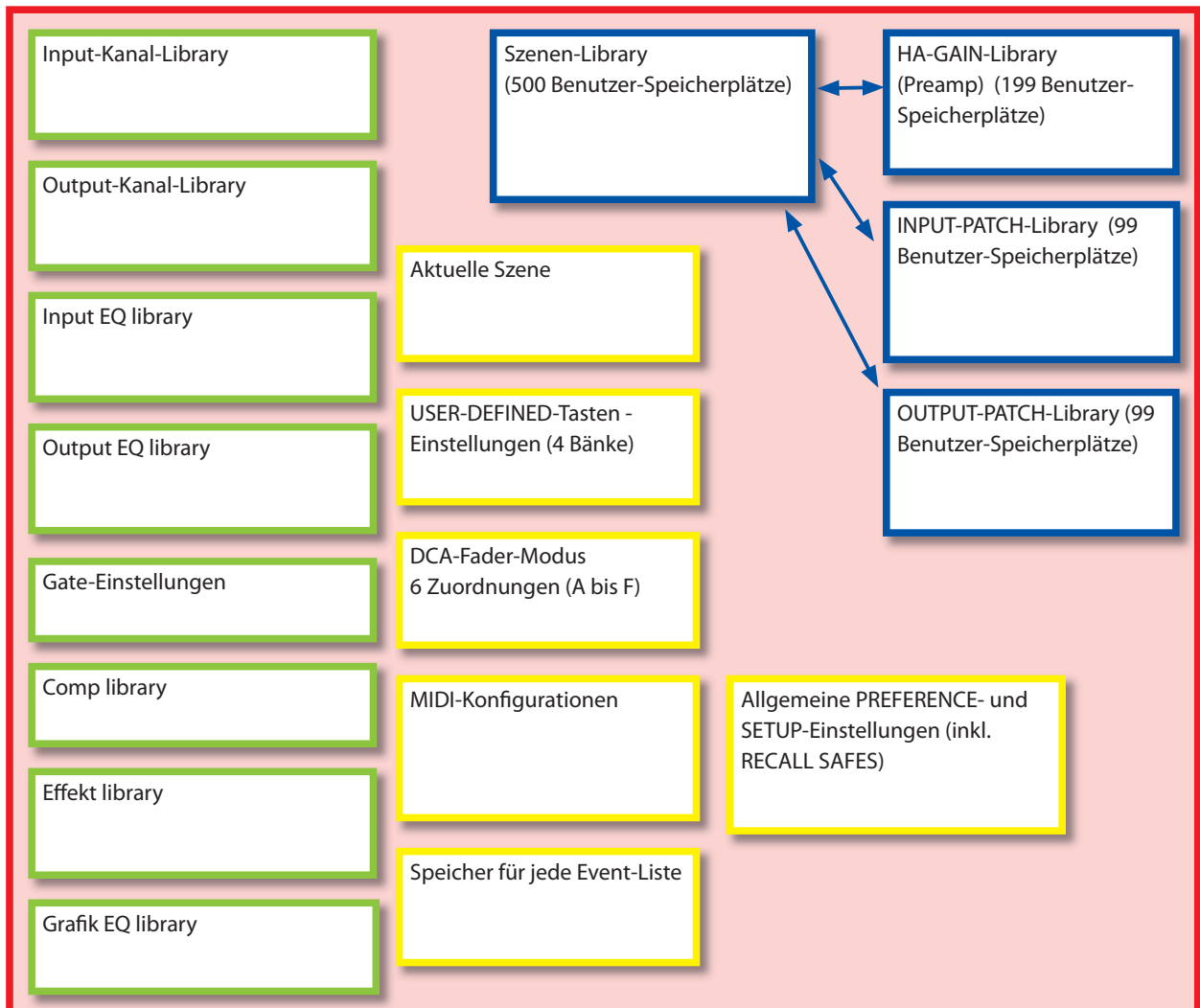
Wenn Sie wissen, wie man Szenen speichert sowie editiert, und mit welcher Technik Kanäle und Parameter von Szenen-Recalls ausgenommen werden, sollten Sie in der Lage sein, eine Auftrittts-Datei zu erstellen, die trotz vorprogrammierter “Snapshots” noch immer genug Spielraum lässt, aktiv zu mixen. So bleiben Sie bei einer Live-Veranstaltung auf jeden Fall reaktionsfähig. Nach der Einrichtung ist es wichtig, die Datei auf eine PCMCIA-Karte zu sichern - als Backup und für den Transfer zu einer anderen Konsole.

Der nächste Abschnitt widmet sich dem Sichern auf eine Karte.

Woraus besteht eine CONSOLE- oder SESSION-Datei?

Die SESSION besteht aus einer Gruppe von Libraries (Bibliotheken)..

CONSOLE- oder SESSION-Datei



Die grünen Kästchen enthalten einen Mix aus Benutzer- und ROM-Einstellungen. Die Benutzerinhalte werden gespeichert, sobald sie eingegeben wurden.

Die blauen Kästchen enthalten alle Elemente, die gespeichert werden, wenn die [STORE]-Taste der Konsole zum Speichern einer Szene verwendet wird. Sie können zwecks Speichern und Recall verlinkt werden. Szenen können unabhängig gespeichert werden..

Die Inhalte der gelben Kästchen werden im Moment der Erstellung auch gespeichert. Es gibt nur einen Speicherplatz pro CONSOLE- oder SESSION-Datei..

Der rote Kasten ist die ganze, aus den Libraries erstellte SESSION.

Warum gibt es all diese einzelnen Library-Dateien?

Oder "Wäre es nicht einfacher, einen großen Kasten zu haben, der alles enthält?"

Wenn eine CONSOLE-Datei im BASIC-Modus als ALL-DATA-Datei auf eine PCMCIA-Karte gesichert wird, tritt genau der Fall ein. Dennoch hat es viele Vorzüge, dass man die verschiedenen Teile einzeln sichern kann. Sie können zum Beispiel die Voreinstellungen für USER-DEF-Tasten, Kanal-Library-Einstellungen oder Szenen auf eine andere SESSION übertragen, während alles andere beim Alten bleibt - und besonders wichtig: die Signalverarbeitung im Pult nicht abbricht.

SICHERN und LADEN mit einer PCMCIA-Karte: Szenen- und SETUP-Übertragung sowie Backup.

Sichern auf eine PCMCIA-Karte

Das PM5D merkt sich auch nach dem Ausschalten alle Einstellungen. Aber für ein Daten-Backup, falls versehentlich oder böswillig etwas gelöscht wird, aber natürlich auch zum Übertragen von Daten auf eine andere Konsole kann auf eine PCMCIA-Karte oder Compact-Flash-Karte mit PC-Karten-Adapter gesichert werden. YAMAHA stellt diese Karten nicht selbst her. Sie erhalten diese jedoch im Computergeschäft um die Ecke oder im Internet.



Sie benötigen keine Karte mit großer Speicherkapazität. Selbst bei vielen Szenen wird kaum 1 MB erreicht. Die Dateien können problemlos auch auf andere Medien gesichert und bei Bedarf auch gemailt werden. Falls Sie keine PCMCIA-Karte parat haben, können Sie die Dateien auch über den USB-Anschluss auf einen PC oder Mac mit Yamahas Studio-Manager und PM5D-Editor übertragen.

SICHERN (ALL DATA im BASIC-Modus sichern)

Rufen Sie die SAVE-Ansicht über DISPLAY ACCESS>UTILITY>>>SAVE auf.

Klicken Sie auf SAVE und geben Sie einen Namen mit acht Buchstaben ein. Betätigen Sie [ENTER]. Wenn das BASIC- und das ALL-DATA-Kästchen aktiviert waren, wird die ganze SESSION nun auf Karte gesichert.



und LADEN

Der Vorgang ist ähnlich! Die neue Konsole ist quasi ein Klon jener Konsole, auf der Sie gesichert haben. Nur die Drehpotis im Monitor-Bereich, der HA-Bereich auf einem Standard-PM5D und der +48V-MASTER-SCHALTER AUF DER RÜCKSEITE DES PM5D-RHs wurden nicht aktualisiert.

Hinweise zu ALL-DATA-Ladevorgängen

Alle Daten auf der empfangenden Konsole gehen verloren, wenn eine neue SESSION geladen wird! Eine Konsole kann nämlich nur eine SESSION auf einmal verwalten.

Alle Dateien haben die Extension .PM5, aber Vorsicht: nicht alle .PM5-Dateien sind ALL-DATA-Dateien!

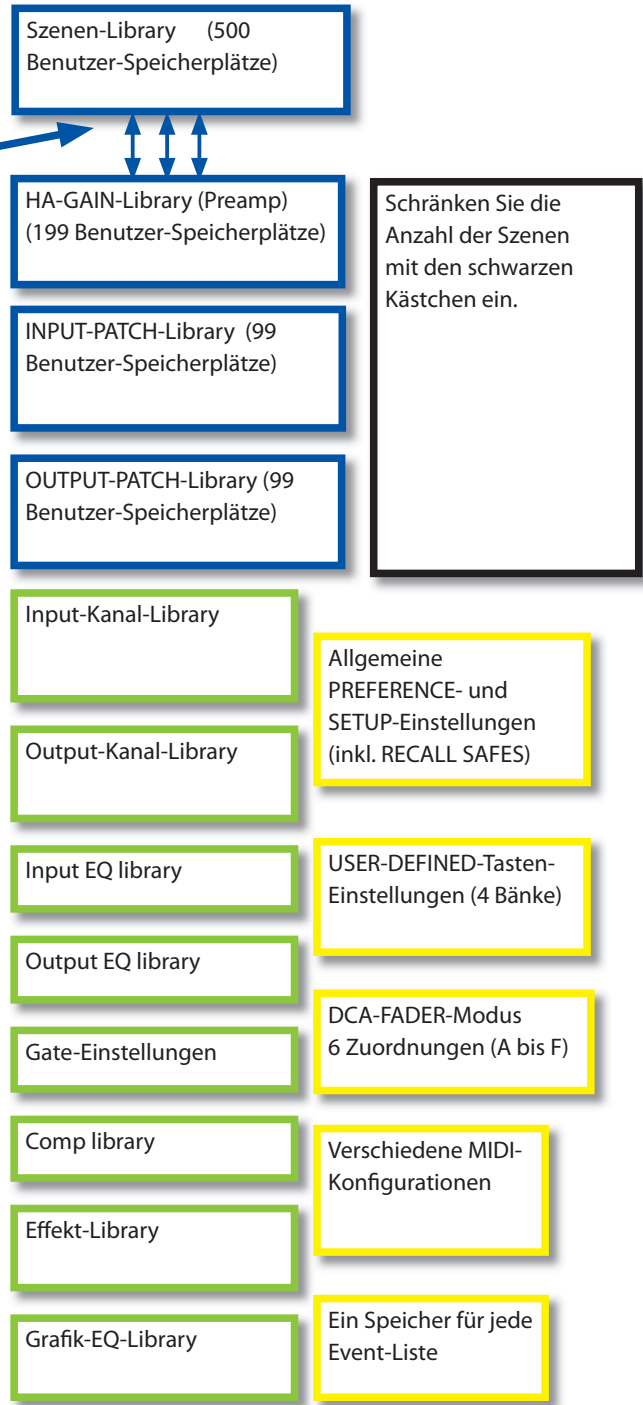
ALL-DATA-Dateien können mit einem PM5D oder mit dem PM5D-Editor innerhalb der Studio-Manager-Software geöffnet werden.

Wenn eine BASIC-SAVE-ALL-Session geladen wird, bricht die Audioverarbeitung für eine kurze Zeit ab. Dies können Sie verhindern, indem Sie Libraries und Szenen einzeln laden, denn dann wird die aktuelle Szene weder überschrieben noch irgendwie gestört.

Sichern - Es geht mehr als nur eine BASIC-ALL-DATA-Datei

Oder besser "weniger als eine ALL-DATA-Datei".

Die BASIC-ALL-DATA-Datei eignet sich prima, um ein Backup von Ihrer Konsole zu machen, oder um die Konsole für eine andere zu "klonen". Dennoch kann es manchmal wünschenswert sein, nicht jedes Datenbit zu übertragen, da sonst jedes Bit auf der empfangenden Konsole ausgelöscht werden würde. Außerdem sind manche SETUP-Daten vielleicht gar nicht für eine Veranstaltung gedacht, und es macht Sinn, diese auf eine andere SESSION zu übertragen.



DISPLAY ACCESS>UTILITY>>>>SAVE>LOAD

Wenn [ALL DATA] nicht aktiv und eine der Library-Schaltflächen gedrückt ist, können Libraries einzeln gesichert werden. Es handelt sich hier um BASIC-Sicherungen, da die Library-Nummern und Speicherplätze nicht verändert werden. Will man diese verändern, benötigt man den ADVANCED-Modus.

Nur SZENENSPEICHER sichern

Wenn Szenenspeicher (SCENE MEMORIES) gesichert werden, ist es üblich, HA- und PATCH-Libraries verlinkt mitzusichern. Die Kanal-Benennungen befinden sich in der INPUT- und in der OUPUT-PATCH-Library. Mit den schwarzen Kästchen auf der rechten Seite kann die Anzahl der gesicherten Szenen eingeschränkt werden. Das ist nützlich, denn so vermeidet man nicht nur, dass 100 leere Szenen gesichert werden, sondern auch, dass man leere Szenen in eine andere Konsole lädt, wo die Szenen-Speicherplätze vielleicht aktuell verwendet werden.

Verhindern von Szenen-Konflikten!

Auch wenn Sie im BASIC-Modus lediglich ein paar Szenenspeicher sichern wollen, kann das Problem auftauchen, dass auf der empfangenden Konsole die Szenennummern aktuell gebraucht werden. Um diesen Szenenkonflikt zu verhindern, können Sie: Die Szenen der empfangenden Konsole entweder ausschneiden und einfügen, oder Sie verwenden zum Sichern und Laden den ADVANCED-Modus.

Hinweis: Falls die Szenenspeicher-Sicherung ohne Einschränkung der Szenen-Anzahl stattgefunden hat, werden alle 500 Szenen geladen - auch die leeren. Es gibt also keine Speicherplätze mehr für die Szenen der Konsole, auf die geladen wird. Mit dem Sichern im ADVANCED-Modus gibt es eine Methode, potenzielle Konflikte zu vermeiden.



Sichern und Laden im ADVANCED-Modus

Sichern und Laden im ADVANCED-Modus (advanced = fortgeschritten) ist nicht so kompliziert, wie es klingt. Alle Libraries sind wie im BASIC-Modus vorhanden, aber Sie haben die Möglichkeit, beim Sichern die Szenen- oder Library-Nummer zu ändern. Wenn Szenen im ADVANCED-Modus gesichert wurden, kann man sie auch im ADVANCED-Modus laden.

Hinweis: Im BASIC-Modus gesicherte Szenen können nicht im ADVANCED-Modus geladen werden.

SESSION/CONSOLE-Dateien vermengen

Über Sichern und Laden im ADVANCED-Modus ist es möglich, zwei SESSIONS zu vermengen. Das macht z.B. dann Sinn, wenn eine neue Supportband zu einer laufenden Tour hinzu stößt, oder wenn eine tourende Band einen installierten Mixer verwenden will, auf dem sich wichtige Hauseinstellungen befinden.

Sichern Sie Ihre Daten im ADVANCED-Modus und laden Sie diese Eintrag für Eintrag auf freie Speicherplätze.

Beachten Sie: Es gibt 4 Bänke mit USER-DEFINED-Tasten, also nehmen Sie zum Laden eine andere Bank. Allerdings gibt es nur einen Speicherplatz für das SETUP (die Einrichtung), also werden Sie sich einigen müssen, wessen SETUP-Daten verwendet werden! Verwenden Sie eher SELECTIVE RECALL als RECALL SAFE, um SETUP-Konflikte zu vermeiden. Sie werden auch die 6 DCA/zuweisbaren Fader-Bänke teilen müssen!

CSV-EXPORT-Modus;

Die Daten können als CSV-Datei exportiert werden. CSV-Dateien lassen sich mit Microsoft Excel oder ähnlichen Programmen öffnen und bearbeiten..

PM5D-Editor und Studio-Manager

Die PM5D-Dateien können auch mit einem PC oder Mac und Yamahas Studio-Manager/PM5D-Editor-Software verwaltet und bearbeitet werden. Das Programm kann in ein ALL-DATA-File "einbrechen", Szenen extrahieren und diese im ADVANCED-Modus mit anderen Szenennummern in neue SESSIONS laden. Wenn eine Online-Verbindung zwischen Computer und PM5D besteht, können Szenen in aktive SESSIONS eingefügt werden, ohne dass die Audioverarbeitung abbricht.

Die Software kann sowohl zum Einstellen von Parametern wie EQs oder Lautstärken als auch zum Einrichten von Verpatchungen verwendet werden. Lesen Sie Teil 3 dieser Kurzanleitung, um mehr über dieses Thema zu erfahren.