



YAMAHA

CA
commercial audio



PM5D Shortcut-Liste

Benutzung der [SEL]-Tasten

1. Paaren von Kanälen

Halten Sie die [SEL]-Taste bei einem Kanal gedrückt, und drücken Sie anschließend [SEL] beim danebenliegenden Kanal, um ein Stereopaar zu kreieren. Dies funktioniert bei Input- wie bei Output-Kanälen, vorausgesetzt, die linke Seite hat eine ungerade Nummer und die rechte eine gerade. Der Kanal, bei dem Sie zuerst [SEL] gedrückt haben, fungiert als Master-Kanal des Paares, d.h., seine Einstellungen werden auf den anderen Kanal kopiert (ausgenommen Pan und Gain). Wiederholen Sie den Vorgang, um aus dem Stereopaar wieder zwei Mono-Kanäle zu machen.

BITTE BEACHTEN

Dieser Shortcut kann in der PREFERENCE UTILITY deaktiviert werden.

2. MIX-MINUS

Halten Sie die [SEL]-Taste eines Mix-Busses gedrückt, und betätigen Sie außerdem die [SEL]-Taste eines Input-Kanals, um einen 'MIX MINUS'-Bus zu kreieren. Nun sollte ein 'JOB SELECT'-Kästchen erscheinen. Hier können Sie die Funktion mit OK bestätigen oder mit CANCEL abbrechen. Drücken Sie OK, wird der Mix-Bus zum 'MIX MINUS'-Bus ohne den gewählten Input-Kanal. Außer ihm werden also alle Input-Kanäle (post TO-STEREO) auf 0db zum selektierten Mix-Bus geschickt. Man nennt dieses Verfahren manchmal auch 'CLEAN-FEED'

BITTE BEACHTEN

Die MIX-Encoder müssen sich im 'MIX MASTER'-Modus befinden. Die Bestätigungs-Meldung kann in der PREFERENCE UTILITY deaktiviert werden.

3. MATRIX-SENDS

Um alle Matrix-Sende-Pegel an den MATRIX-Encodern ablesen zu können, halten Sie die [SEL]-Taste eines Mix-Busses oder des Stereo-Masters gedrückt. (Die MIX-Encoder müssen sich im 'MIX MASTER'-Modus befinden.) Die [SEL]-Tasten werden nun blinken. Jedes Mal, wenn die [SEL]-Taste von STEREO A oder B gedrückt wird, wechselt die Auswahl zwischen dem linken und dem rechten Kanal hin und her. Sie können die Sendepiegel also separat erreichen. Alternativ können Sie die [SEL]-Taste eines Matrix-Kanals gedrückt halten. Nun sehen Sie die Sendepiegel aller Mix-Busse zum gewählten Matrix-Kanal. Alle [SEL]-Tasten der Mix-Kanäle blinken dabei.

BITTE BEACHTEN

Statt die [SEL]-Taste gedrückt zuhalten, können Sie diese auch doppelklicken, falls Sie beide Hände brauchen.

4. Kanäle kopieren

Wählen Sie den zu kopierenden Kanal mit der [SEL]-Taste an, und drücken Sie die [COPY]-Taste (im 'SELECTED CHANNEL'-Bereich). Drücken Sie danach die [SEL]-Taste des Kanals an, auf den kopiert werden soll, und anschließend [PASTE]. Am Ende klicken Sie im entsprechenden Dialogkästchen auf dem LCD-Display auf OK.

BITTE BEACHTEN

Welche Parameter der Input-/Output-Kanäle im Einzelnen kopiert werden, können Sie im VIEW-Menü unter der 'CH COPY'-Registerkarte sehen.

5. AUTO SCROLL

Wenn Sie Fenster wie z.B. PATCH oder PAN/ROUTING betrachten, können Sie durch Drücken der [SEL]-Taste so durch die Anzeige scrollen, dass der selektierte Kanal sofort angezeigt und optisch hervorgehoben wird.

Benutzung der [SHIFT]-Taste

1. GEQ-Editierung mit den Fadern

Um die einzelnen GEQ-Bänder auf die Fader zu legen, halten Sie die [SHIFT]-Taste gedrückt und drücken Sie eine der 'FADER MODE'-Tasten [A-F] (über den DCA-Fadern). Jede Taste [A-F] erlaubt den Zugang zu einem anderen Set von Frequenzbändern.

BITTE BEACHTEN

Diese Funktion arbeitet nur, wenn auf dem LCD-Display die 'GEQ PARAM'-Seite angezeigt wird.

TIPP

- 1. Verwenden Sie AUTO ASSIGN auf der 'GEQ PARAM'-Seite, um die Fadersteuerung automatisch zuzuordnen, wenn diese Seite angezeigt wird.*
 - 2. Um einen GEQ zu betrachten, der in einen anderen Kanal inseriert wurde, drücken Sie einfach die [SEL]-Taste des Kanals (sofern die 'GEQ PARAM'-Seite angezeigt wird).*
-

2. MIX SEND JOB SELECT

Diese Funktion erlaubt dem User, schnell mehrere Mix-Sends auf denselben Pegel zu setzen oder diese auf einmal On/Off oder Pre/Post zu schalten. Sie arbeitet nur auf der 'CH TO MIX'-Seite oder auf der 'MIX SEND VIEW'-Seite im PAN/ROUTING-Menü. Markieren Sie mit dem Cursor einen Parameter. Halten Sie nun die [SHIFT]-Taste gedrückt, und betätigen Sie [ENTER]. Ein 'JOB SELECT'-Fenster erscheint und bietet verschiedene Kopier-Auswahlmöglichkeiten an: Zu allen Mixen; zu allen Kanälen; zu allen Mixen und Kanälen. Diese Funktion spart viel Zeit, wenn viele Monitor-Mixe angefertigt werden müssen.

3. Szene FADE TIME

Wenn für mehrere Kanäle in einer Szene dieselbe FADE TIME eingestellt werden soll, stellen Sie erst einen Kanal ein, halten dann [SHIFT] gedrückt und drücken [ENTER]. Es öffnet sich ein 'JOB SELECT'-Fenster, wo Sie zwischen mehreren Kopier-Varianten entscheiden können - z.B. 'TIME COPY [ALL INPUT]'.

4. Schnelle Bearbeitungen mit dem DATENRAD [DATA]

Um Parameter mit vielen Zwischenschritten dennoch schnell bearbeiten zu können (wie z.B. die Delay Time), bewegen Sie das silberne DATENRAD [DATA] mit gedrückter [SHIFT]-Taste. Nun ist die Auflösung der Parameterjustage größer. Auf diesem Wege können Sie auch schnell durch lange Listen scrollen, wie z.B. durch Szenenspeicher (SCENE MEMORY).

5. Durch das PATCHFELD bewegen

Normalerweise bewegt sich der Cursor nach links oder rechts, wenn Sie das silberne DATENRAD [DATA] drehen. Um den Cursor nach oben oder unten zu bewegen, halten Sie dabei die [SHIFT]-Taste gedrückt.

6. CURSOR-Bewegungen

Wenn Sie sich in einer Liste oder in einem PATCHFELD befinden, drücken Sie eine [CURSOR]-Taste (hoch/runter/links/rechts) und [SHIFT], um die Liste oder das Feld zu verlassen (oder um zum nächsten Feld zu gelangen, sofern es eines gibt).

7. Seite zurück

Halten Sie die [SHIFT]-Taste gedrückt, während Sie eine [DISPLAY ACCESS]-Taste betätigen, um zur vorherigen Menü-Seite zu gelangen.

TIPP

Um schnell zur ersten Seite des Menüs zu gelangen, doppelklicken Sie eine [DISPLAY ACCESS]-Taste. Um rückwärts durch das Menü zu scrollen, halten Sie eine [DISPLAY ACCESS]-Taste gedrückt.

Tastatur-Shortcuts

[Esc]	Funktionsmenü
[TAB]	Nächste Menüseite
[SHIFT]+[TAB]	Vorherige Menüseite
[CURSOR]-Tasten	wie [CURSOR]-Tasten auf Konsole
[ENTER]	wie [ENTER] auf Konsole
[PAGE UP]	Parameter in Einerschritten erhöhen (wie [INC]-Taste) Wählen Sie OK in der Dialogbox aus
[PAGE DOWN]	Parameter in Einerschritten herabsetzen (wie [DEC]) Wählen Sie CANCEL in der Dialogbox aus
[Ctrl]+[Alt]+[Esc]	Message-History zeigen

Mit [NUM LOCK] auf der Tastatur

[1-9,0]	Verwenden Sie die Nummerntasten, um eine Szenen-Nummer einzugeben
[ENTER]	Szenen-Recall
[+]	Anwahl der nächsten Szene
[-]	Anwahl der vorherigen Szene

Weitere Tipps

OK/CANCEL

Statt OK oder CANCEL in einer Dialogbox anzuklicken, können Sie auch [INC] für OK oder [DEC] für CANCEL über dem Datenrad drücken. Die Maus oder [ENTER] werden nicht benötigt.

MIX CUE

Um einen MIX-Bus vorzuhören [CUE], klicken Sie zwei Mal die hierfür relevante [ENCODER MODE]-Taste im linken Teil der Konsole. Einmal klicken bewirkt, dass die MIX SENDS auf den Encodern angezeigt werden (oder im 'FADER FLIP'-Modus auf den Fadern), ein zweites Mal Klicken bewirkt, dass derselbe Mix vorgehört wird.

BITTE BEACHTEN

Diese Funktion kann auf der CUE/SOLO-Seite des MON/CUE-Menüs ausgeschaltet werden

CUES löschen

Indem man im 'MIX CUE'-Modus den [LAST CUE]-Schalter in der CUE-Sektion drückt, löscht man bestehende [CUE]s aller Kanäle. Umgekehrt überführt er den 'LAST CUE'-Modus in den 'MIX CUE'-Modus. Zweimal gedrückt, behält das System folglich den Modus bei, löscht aber die aktiven [CUE]s.

EFFEKT-TAP-TEMPO

Das Tempo kann bei jedem Effekt mit einem NOTE-Parameter über die [USER DEFINED]-Tasten eingetappt werden. NOTE sollte auf einer 'Viertel-Note' oder auch 'Crotchet' stehen, damit das Tappen richtig funktioniert.

TIPP

Falls für das Tap-Tempo ein Fußpedal gebraucht wird, ordnen Sie zuerst eine [USER DEFINED]-Taste zu, dann auf diese Taste einen GPI-Input und danach schließen Sie das Pedal an den korrekten GPI-Anschluss an.

Kopieren via 'Drag'n'Drop'

Bestimmte Parameter können einfach über die gewohnte 'Drag'n'Drop'-Methode von einem Kanal zum anderen kopiert werden. Es funktioniert bei Kanal-EQ, Gate, Comp, Effekten und GEQ. Um in der Übersicht mit mehreren EQ-Kurven die EQ-Einstellungen zu kopieren, können Sie z.B. via Maus oder Trackpad eine Kurve auf eine andere ziehen. Um einen Kanal auf eine andere, gerade nicht sichtbare Seite zu kopieren (z.B. Kanal 1 auf Kanal 25), ziehen Sie die Kurve auf die entsprechende Menü-Registerkarte und wählen dann den erwünschten Zielkanal an.

BOOKMARK (Benutzer-Lesezeichen)

Mit Hilfe dieser Funktion kann auf häufig benutzte Seiten schneller zugegriffen werden. Als ersten Schritt ordnen Sie die BOOKMARK-Funktion einer oder mehrerer [USER DEFINED]-Tasten zu. Dann öffnen Sie die gewünschte Menü-Seite. Halten Sie die mit BOOKMARK verknüpfte [USER DEFINED]-Taste zwei Sekunden lang gedrückt, bis diese aufleuchtet. Nun wird immer, wenn die Taste gedrückt wird, genau diese gewünschte Menü-Seite erscheinen.

TIPP

Sehr nützlich, um schnell auf verschiedene GEQ- oder Effekt-Seiten zugreifen zu können.

LAYER-SNAPSHOT (Benutzerdefinierbar)

Die Layer-Einstellungen für die Input-Kanalfader, die MIX-Encoder, den ENCODER-Modus, die DCA-Fader und die Meter (Pegelanzeigen) können via Snapshot-Funktion festgehalten werden. Ordnen Sie erst einer [USER DEFINED]-Taste die 'LAYER SNAPSHOT'-Funktion zu. Stellen Sie nun alle Layer genau so ein, wie Sie diese speichern wollen. Drücken Sie nun eine [USER DEFINED]-Taste für zwei Sekunden, bis diese aufleuchtet. Wann immer diese Taste nun gedrückt wird, werden die Layer genau so arrangiert, wie soeben von Ihnen festgehalten.

CUE-Level auf einem Fader

Manche Monitor-Experten haben auf der Bühne gern via Fader Kontrolle über den Lautstärkepegel der CUE-Vorhörfunktion. So muss das Pult eingestellt werden:

1. In der 'INSERT OUTPUT'-Patchmatrix patchen Sie MONITOR L und R auf eine freie 'FX IN'-Verbindung. ('INSERT OUTPUT'-Matrix)
2. In der 'INSERT INPUT'-Patchmatrix auf der rechten Seite patchen Sie dann ST AL und ST AR zur entsprechenden 'FX OUT'-Verbindung.
3. Falls alle FX belegt sind, können Sie alternativ auf die digitale '2TR OUT'- und '-IN'-Verbindung ausweichen. Verwenden Sie ein Kabel, um die beiden Buchsen auf der Rückseite zu verbinden.
4. Schalten Sie den INSERT für ST A ein und sorgen Sie dafür, dass der Insertpunkt PRE-FADER abgegriffen wird (auf der 'INSERT POINT'-Seite des 'OUTPUT PATCH'-Menüs).
5. Verbinden Sie den Wedge-Amp oder das In-Ear-System mit den 'ST A'-Outputs und benutzen Sie den Fader, um den Abhörpegel zu justieren.

BITTE BEACHTEN

Nicht im ST-A-Kanal CUE drücken - sonst entsteht ein Feedback!

TIPP

Der CUE-Output kann mit einem '2 TRACK ANALOG'-Input verbunden und zwecks Fader-Bedienung mit dem STEREO-B-Kanal verpatcht werden. So kann man einen Fader für die Wedge und einen weiteren für In-Ears benutzen.

Szenen speichern

Ein paar nützliche Tipps zum Speichern von Szenen:

1. Um das Speichern von Szenen zu beschleunigen, deaktivieren Sie die STORE CONFIRMATION auf der 'PREFERENCE 1'-Seite im UTILITY-Menü.
2. Um das Speichern von Szenen noch schneller zu machen, aktivieren Sie AUTO STORE auf derselben PREFERENCE-Seite. Nun kann eine Szene ganz schnell nur über einen Doppelklick auf die [STORE]-Taste durchgeführt werden. Das macht dann Sinn, wenn z.B. eine Szene oftmals aktualisiert wird.
3. Beim Speichern einer Szene werden die PATCH- und HA-Library-Daten ebenfalls gespeichert, wenn es eine Änderung gegeben hat. Im 'SCENE STORE'-Fenster (das erscheint, wenn die [STORE]-Taste gedrückt wird), haben Sie zwei Entscheidungsmöglichkeiten: Mit OVERWRITE werden die aktuellen Library-Einträge überschrieben (nützlich, wenn z.B. in der Show im gesamten Ablauf nur eine PATCH- oder HA-Einstellung pro Szene benötigt wird) oder Sie wählen NEW, um neue Libraries (Bibliotheken) anzulegen (sinnvoll, wenn Sie bei der Show für jede Szene mehrere Einstellungen brauchen).

BITTE BEACHTEN

*Input-Kanal-Namen werden in der 'INPUT PATCH'-Library zusammen mit den Daten von INPUT-PATCH, DIRECT OUT PATCH und INPUT CHANNEL INSERT PATCH abgespeichert. DCA-Namen werden in den Szenen-Speichern abgelegt.
+48V und GAIN (beim PM5D-RH) werden in der HA-Library zusammen mit den Einstellungen von den fernsteuerbaren AD824- and AD8HR-Input-Geräten abgelegt.*

Szenen von einer PCMCIA-Karte importieren

Ein Tipp für Tonleute auf Festivals: So übertragen Sie nur eine Szene von einer Speicherkarte auf die Konsole, ohne bereits existente Daten zu überschreiben.

1. Falls die Szenen ursprünglich im **ADVANCED-Modus** auf die Karte gespeichert wurden, können Sie diese auch im **ADVANCED-Modus** in die Konsole laden. Im **ADVANCED-Modus** können Sie die Szenen-Nummern nämlich ändern um sicherzustellen, dass nicht bereits im Pult gespeicherte Szenen überschrieben werden. Dieses Verfahren funktioniert auch bei **PATCH-** und **HA-Librarys**.
2. Falls die Daten im **BASIC-Modus** gespeichert wurden (die voreingestellte Methode), wird der **PM5D-EDITOR** zusammen mit der **'STUDIO MANAGER'**-Software benötigt. Befolgen Sie diese Schritte:
3. Laden Sie die **PM5D-Datei** in den **PM5D-EDITOR** (wählen Sie **CONSOLE FILE** als Dateitypus, während Sie sich im **'OPEN SESSION'**-Fenster bewegen).
4. Öffnen Sie zum Erreichen des Szenenspeichers das **'SCENE MEMORY'**-Fenster (indem Sie **[Ctrl]+[Alt]+[3]** drücken).
5. Ziehen Sie die benötigte Szene von der rechten Spalte auf die gewünschte Nummer in der linken Spalte und klicken Sie auf **SAVE AS...**
6. Speichern Sie die Szene im **'.PM5'**-Format auf der **PCMCIA-Karte**.
7. Wiederholen Sie die Schritte 5. und 6. für die relevanten **PATCH-** und **HA-Librarys** im **LIBRARY-Fenster** (**[Ctrl]+ [4]**), falls Sie diese ebenfalls benötigen. Nun gibt es eine Datei für die Szene und eine für jede Library auf der Karte.
8. Schieben Sie die Karte in die Konsole. Wählen Sie die **'SCENE MEMORY'**- Datei an, die Sie gerade gespeichert haben, und gehen Sie auf den **ADVANCED-Modus** auf der **LOAD-Seite** im **UTILITY-Menü**.
9. Definieren Sie die korrekte Szene als **SOURCE** (Quelle) und denken Sie daran, die Nummern so zuzuordnen, dass keine wichtigen Szenen überschrieben werden. Wählen Sie nun einen freien Speicherplatz als **DESTINATION** (Ziel). Dann laden Sie die Datei mit **LOAD** in die Konsole.
10. Wiederholen Sie die Schritte 8. und 9. für das Laden von **PATCH-** und **HA-Librarys**, falls benötigt.
11. Prüfen Sie nach, ob die korrekten Librarys mit der importierten Szene auf der **SCENE-Seite** des **SCENE-Menüs** verlinkt sind.

Speicher initialisieren

Zum Löschen aller Librarys (Bibliotheken) in der Konsole und zum Zurückkehren zu den Grundeinstellungen (Default) müssen Sie die Konsole erst ausschalten. Schalten Sie das Pult wieder ein, während Sie [STORE] gedrückt halten. Es erscheint ein Menü für die Initialisierung. Wählen Sie INITIALIZE ALL MEMORIES an, um alle Librarys zu löschen und zu den Grundeinstellungen (Default) zurückzukehren. Wenn Sie INITIALIZE CURRENT MEMORIES anwählen, wird die Konsole zwar initialisiert, die Librarys aber nicht gelöscht.

**Hier geht es zu aktuellen Downloads:
www.yamahaproaudio.com**