

PM5D/PM5D-RH

クイックスタートガイド

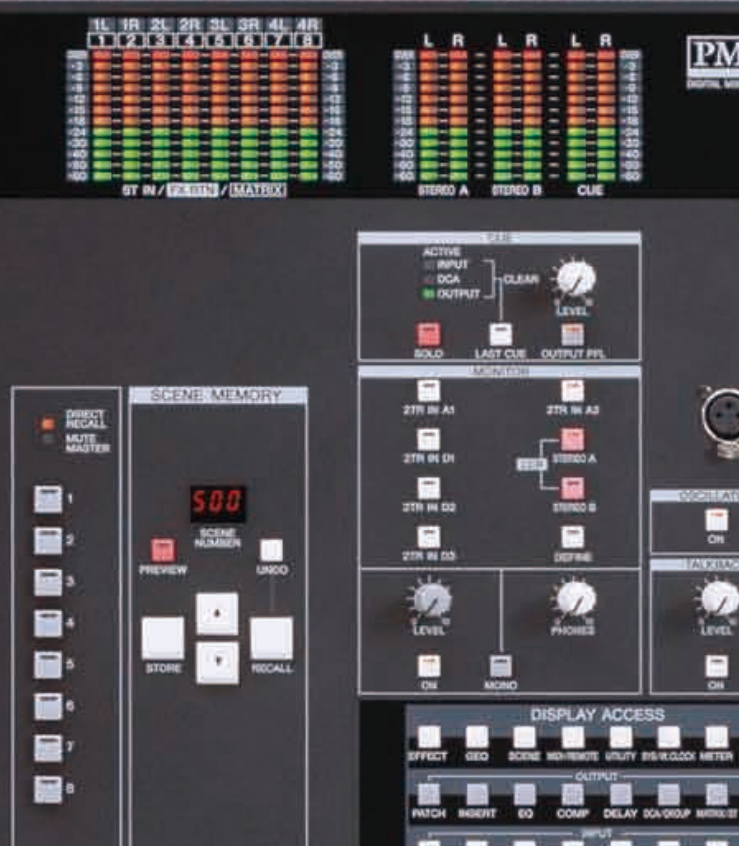
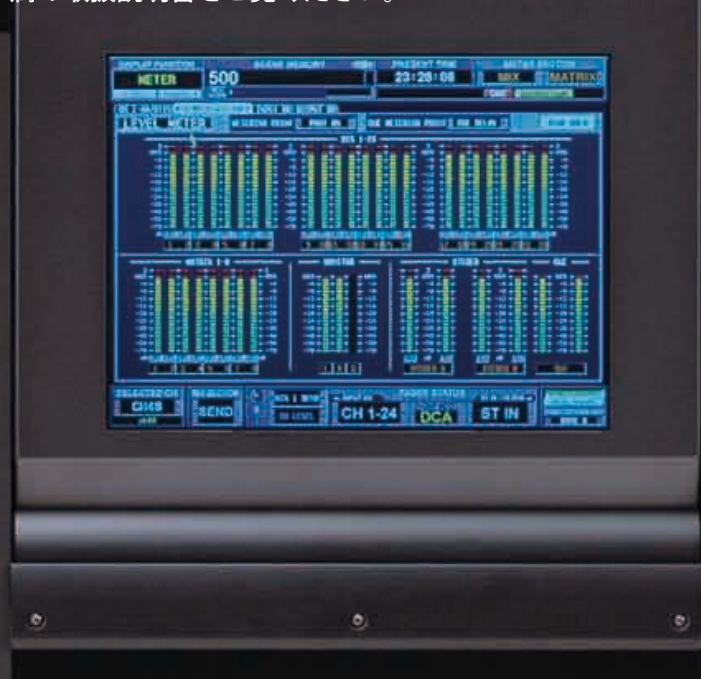
A guide for people using PM5D in the real world.

Part 2

ストア、エディット、セーブの手引き



このクイックスタートガイドは、ヤマハデジタルミキシングコンソール PM5D に初めて触れるお客様で、データのストアおよびエディットの解説を必要とされている皆様を対象読者としております。したがって、本ガイドは PM5D のすべての機能について詳しく解説したものではありません。より詳しい情報をお求めの方は、製品に付属の取扱説明書をご覧ください。



PM5D/PM5D-RH クイックスタートガイドの構成

本ガイドは3つのパートから構成されています。

Part 1 (イントロダクション、セットアップウォークスルーガイド)

- 1) PM5Dの接続、パネルレイアウトとミックス機能の概要を解説します。
- 2) シーンのストア / リコールおよびデータのセーブ / ロードについて、簡単に解説します。
- 3) ウォークスルーガイド：どのようにミキシングエンジニアがコンソールをセットアップするのかを、例を挙げて段階的に解説します。このパートでは、ショーで使用される最初のシーンを作成するところまでを解説します。

ウォークスルーガイドでは下記の内容を解説しました

- 1) 入力チャンネルのネーミングおよびパッチング
- 2) ファンタム電源の設定
- 3) 出力チャンネルのネーミングおよびパッチング
- 4) エフェクトのパッチング
- 5) マトリクスチャンネルのネーミングおよびパッチング
- 6) GEQのパッチング
- 7) ユーザー定義キーの割り当て
- 8) フェーダーアサイン機能
- 9) フェーダーでのモニターレベルコントロール
- 10) シーンのストア

「分厚いマニュアルはちょっと・・・」「手っ取り早く使ってみたい!」
という方は、まずこのガイドをご覧ください。



Part 2 (シーンのストア、エディットおよびセーブ)

- 1) PREVIEW モード、グローバルペースト、トラッキングリコール機能を使用したシーンのストアおよびエディットについて解説します。
- 2) リコールセーフ、セレクトブリコール機能を使用したシーンリコールについて解説します。
- 3) PCMCIA カードを使用したデータのセーブ / ロードについて解説します；ライブラリーやシーンを個別にセーブし、音途切れや、これまでのデータを消すことなく、それらを別のコンソールにロードする方法について解説します。

Part 3 (Studio Manager/PM5D Editor クイックスタートガイド)

PM5D Editor の使用方法、Studio Manager ソフトウェアを使用したコンソール操作方法について解説します。



目次

PM5D/PM5D-RH クイックスタートガイドの構成	2
目次	3
Part 2 ではストア、エディット、セーブについて解説します	4
シーンをストアする	5
シーンをエディットする；シーンの更新が有効です	6
PREVIEW モード	7
複数のシーンをエディットする；グローバルペースト	8
トラッキングリコールと関連するエディット	9
リコールセーフとセレクトィブリコール	10
セレクトィブリコール；イントロダクション	13
コンソール / セッションファイルの構成	15
PCMCIA カードへのデータのセーブ / ロード；シーンや設定の移動とバックアップ	16
セーブ（BASIC モード ALL DATA セーブ）	16
セーブ；BASIC モード ALL DATA 以外のファイルをセーブする	17
シーンメモリーのみをセーブする	18
ADVANCED モードでのセーブ / ロード	18
セッション / コンソールファイルを統合する	18
PM5D Editor と Studio Manager	18

Part 2 ではストア、エディット、セーブについて解説します

はじめのサウンドチェックが進むにつれ、テクニシャンもしくはアーティストが楽器をプレイしている状態で、アナログ卓と同様にイコライザーやダイナミクス、レベルなどのチャンネルパラメーターが設定されます。サウンドチェックの終盤には、これらのデータをストアすることができます。これがアナログコンソールでいう「マークアップ」になります。その時点での最高の設定を保持しておくことができます。

もし時間が許せば、開演前や終演後に流す音楽など、それぞれの曲や演目プログラム用にシーンスナップショットを作成することも可能です。

しかし忘れてはならないことは、ライブショーミックスは常に動的な作業であり、一連のシーンリコールは予測していないパフォーマンス内容の変更や、観客数により変わる室内音響に対応することはできない、ということです。このPart 2 では、ショーをミックスするという作業の動的な部分に柔軟に対応するため、シーンスナップショットを有効活用する方法について解説します。



典型的なシーンリスト

ストアするタイミング

Part 1 のセットアップウォークスルーガイドの最後に、いままで作成したデータ（特にネーミングとパッチング）をストアするようおすすめしました。次にストアするタイミングは、サウンドチェック終了後です。同じロケーションにストアしても良いですし、新しいロケーションにストアしても構いません。このタイミングでストアする場合、シーンには「SC End」や「Show start」というような名称をつけておくとう良いでしょう。迷ったらストアをおこないましょう。あとでそのシーンをリコールすることはないかもしれませんが、失敗したときにはじめからすべてをやり直す必要がなくなります。曲ごとのシーンを作成する場合は、曲名などをシーン名称にします。曲ごとのシーンをより効果的なものにするには、入念な準備やリハーサル、そして経験が必要となります。

ストアのプロセスを見直していきましょう。

シーンをストアする

コンソールの SCENE MEMORY セクションを使用してシーンをストアします。SCENE MEMORY [▲]/[▼] キーでストア先のシーン番号を選択し、SCENE MEMORY [STORE] キーを押してシーンをストアします。



500 のシーンを使用することができます。

シーン xxx を呼び出すには、SCENE MEMORY セクションに「xxx」と点滅表示されるまで SCENE MEMORY [▲]/[▼] キーを押します。SCENE MEMORY セクションに「xxx」と表示されたら、SCENE MEMORY [RECALL] キーを押します。

シーンリストを表示するには、DISPLAY ACCESS セクションの [SCENE] キーを押します。

SCENE STORE ウィンドウ

コンピューターキーボード（接続端子はアームレストの下にあります）でシーン名称を入力し、[ENTER] キーを押してシーンを保存します。または画面上のキーボードを使って入力し、[STORE] ボタンを押してシーンを保存します。確認画面が表示されたら、[OK] ボタンを押してシーンをストアします。



シーンストアのショートカットおよびヒント

- 1) シーンストアのスピードをあげるには、UTILITY メニューの PREFERENCE 1 画面で [STORE CONFIRMATION] をオフにします。
- 2) さらにシーンストアのスピードをあげるには、PREFERENCE 1 画面で [AUTO STORE] をオンにします。オンにすると、コンソール上の SCENE MEMORY [STORE] キーを 2 回押すだけでシーンをすばやくストアできます。
- 3) シーンをストアすると、変更されているパッチライブラリーや HA ライブラリーも自動的にストアされます。SCENE MEMORY [STORE] キーを押すと、SCENE STORE ウィンドウが表示されます。このウィンドウでは現在のライブラリーを上書きするか（単一のパッチライブラリーまたは HA ライブラリーのみが必要な場合に便利）、新規ライブラリーを作成するか（複数の設定が必要な場合に便利）を選択できます。ただしパッチや HA ライブラリーの数は、シーンの数よりも少ないのでご注意ください。
- 4) もしくは、これらのセットアップはデフォルトにしておき、[STORE] ボタン、[ENTER] キー、[OK] ボタンの 3 ステップを覚えておくほうが簡単かもしれません。

次ページに続く・・・

ストアしたロケーションを確認するには

DISPLAY ACCESS セクションの [SCENE] キーを押して、SCENE 画面を表示させます。



シーンをエディットする；シーンの更新が有効です

ほとんどのシーンは、ストア後になんらかの編集をする必要があります。そこには変更要素があったり、いくつかのチャンネルはサウンドチェック時に確認されなかったりするためです。シーンをリコールして、エディットするのは難しいことはありません。

単一のシーンをエディットする

エディットした新しい情報を同じロケーションにストアするだけで、いつでも新しいパラメーター値のシーンに上書きすることができます。

Note ; SCENE ページで、シーン名称横のカギのアイコンをチェックすることにより、シーンの上書きを禁止させることができます。



パフォーマンス中にエディットする

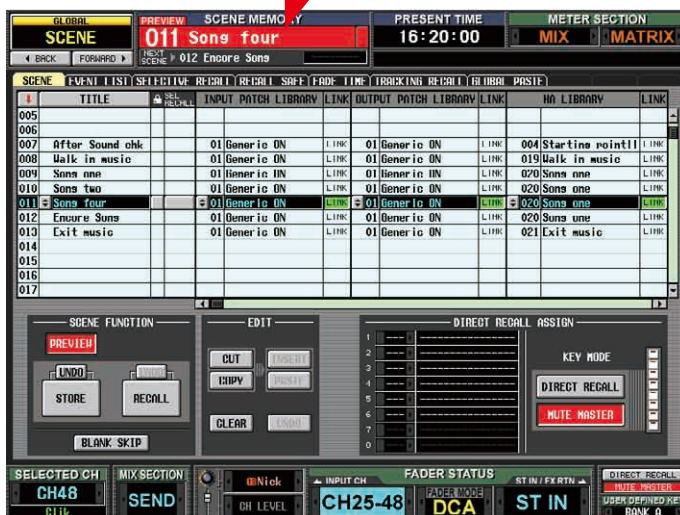
シーンが使用中の場合は、単純に SCENE MEMORY [STORE] キーを押して、通常のストア手順にしたがってストアをおこないます。

パフォーマンスに使用されているシーンとは別のシーンを同時にエディットする場合は、まず PREVIEW モードをオンにする必要があります。



PREVIEW モード

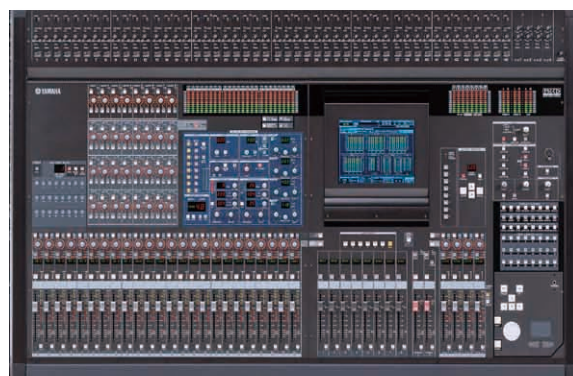
PREVIEW モードは、現在使用中のシーン以外のシーンのパラメーターを確認、エディットするための強力な機能です。SCENE MEMORY セクション内のピンクのキーを押して、PREVIEW モードをオンにします。PREVIEW モード時は、LED が赤く点灯し、また画面内のシーン名称部分が赤く変わります。



PREVIEW モードがオンになると、現在のコンソール設定が PM5D のパネル上に表示されますが、現在のオーディオ信号の処理にはまったく影響を与えません。オーディオに影響を与えずに、シーンをリコール、エディット、ストアすることが可能です。PREVIEW モードから抜けるには、再度 [PREVIEW] キーを押します。コンソールは PREVIEW モードに入る前の状態に戻り、コントロールも元の状態に戻ります。

PREVIEW モードについて

PREVIEW モード中は、PM5D 本体では現在のアクティブなシーンのミックスを調整することはできませんが、Studio Manager や他の MIDI 機器を接続したままにしておけば、現在のオーディオ信号のミックスをコントロールすることが可能です。またユーザー定義キーは PREVIEW モードでリコールされたシーンにのみ有効で、アクティブなシーンには関係なく動作します。



複数のシーンをエディットする；グローバルペースト

楽器やプレーヤーに変更があった場合、複数の、またはすべてのシーンに対し同じ変更をおこなう必要があります。グローバルペーストがこれを可能にします。DISPLAY ACCESS セクションの [SCENE] キーを押して、SCENE メニューの GLOBAL PASTE 画面にアクセスします。

単一または複数のパラメーターをエディットする

- 1) ペーストするチャンネル（インプット、アウトプット、DCA、GEQ、エフェクト）を選択します
- 2) コピーするチャンネルまたはユニットを選択します（例：CH 1）
- 3) コピーするパラメーターを選択します（例：EQ とダイナミクス、または ALL）
- 4) ペーストするシーンの範囲を選択します；上部のウィンドウで開始するシーンを、下部のウィンドウで終了するシーンを選択します
- 5) 現在のコンソール設定を調節します
- 6) [PASTE] ボタンをクリックしてペーストします

選択したチャンネルの設定が、選択したシーンに適用されます

グローバルペーストについて

- 1) ペースト先のシーンを選択するときは、連続したシーンを選択する必要があります。場合によっては、複数回のグローバルペースト作業が必要になります。
- 2) グローバルペーストは現在のパラメーター値を、まったく新しいパラメーター値に書き換えます。前の値はまったく考慮されません。また特定の値を加算したり、減算したりすることもできません（これらはトラッキングリコールにて可能です）。
- 3) すべてのパラメーターをグローバルペーストでペーストできるわけではありません。例えばダイレクトアウトのオン/オフ設定はグローバルペーストでペーストできません。

トラッキングリコールと関連するエディット

トラッキングリコールは特別なエディット機能です。グローバルペストでは古い値は削除され、新しい値に書き換えられますが、トラッキングリコールでは古い値を保持しつつ、それらに特定のオフセット値を加算、または減算します。

トラッキングリコール機能は、個々のチャンネルまたはすべてのチャンネルに対して使用することができます。

典型的なトラッキングリコール使用例

パーカッション用のオーバーヘッドマイクは、曲や演奏する楽器によって毎回違うレベルでリコールされています。マイクスタンドがぶつかって、以前よりもパーカッションに近づいてしまい、パーカッションの音が大きくなりすぎています。エンジニアは以下のいずれかの方法でこれを回避できます。

- 1) 新しいシーンがリコールされるたびにチャンネルフェーダーを下げます。
- 2) チャンネルレベルを下げておき、リコールセーフを適用します。リコールするたびに正しいレベルに設定しなおします。
- 3) トラッキングリコールを使用します。トラッキングリコールでは、従来どおりシーンごとにチャンネルレベルを上下させながら、新しいマイク位置の補正のためにチャンネルレベルのオフセット値を減算することができます。

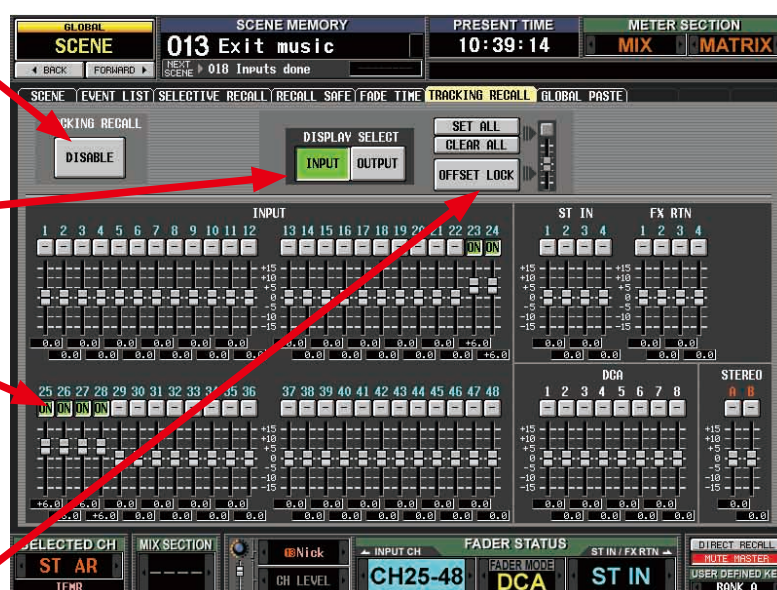
- 1) [TRACKING RECALL] ボタンを押して、ENABLE に切り替えます

- 2) エディットするフェーダーの種類（インプット、DCA、アウトプット）を選択します

- 3) トラッキングリコールを有効にしたいチャンネルをオンにします

- 4) 通常のミックス作業を続けてください。画面上には各フェーダーのオフセット値が表示され、その後のシーンリコール時に適用されます

- 5) OFFSET LOCK をオンにし、コンソールのフェーダー操作によりオフセット値が変わるのを防ぎます。オフセット値は固定され、コンソールのフェーダーはシーンごとの操作に使用することができます



DISPLAY ACCESS セクションの [SCENE] キーを押して、SCENE メニューの TRACKING RECALL 画面にアクセスします

トラッキングリコールについて

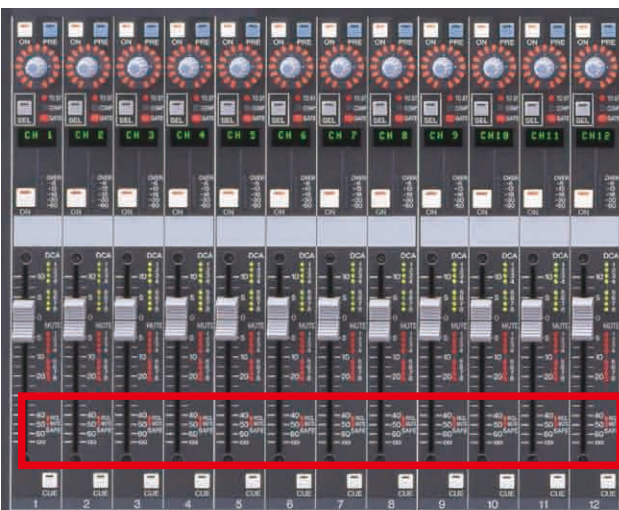
- 1) トラッキングリコールはすべてのシーンに適用されます。
- 2) トラッキングリコールはインプット / アウトプットおよび DCA グループのみに使用できます。AUX センドや EQ ゲインに対しては実行できません。
- 3) リコールセーフによりリコール操作から除外されているフェーダーには、トラッキングリコールは作用しません。
- 4) トラッキングリコールでは、+10dB の位置を超えてブーストをおこなうことはできません。
- 5) トラッキングリコールのままシーンを変えた場合、加算 / 減算したオフセット値を含む値がストアされます。トラッキングリコールがオンのままそのシーンをリコールした場合、オフセット値がふたたび適用されるため、変化量は倍になります。
- 6) トラッキングリコールは強力なツールではありますが、良く考えずに使用すると同時に混乱を招くこともあります。特にストアをおこなう際は充分に考慮のうえ、おこなってください。

リコールセーフとセレクトブリコール

グローバルペーストやトラッキングリコールは強力なシーンエディット機能ですが、リコールセーフとセレクトブリコールを使用すれば、決まりきったエディット作業をする必要がなくなります。

シーンをストアする場合、コンソールの設定に関わらず、すべてのチャンネルのすべてのパラメーターが記憶されますが、リコールセーフやセレクトブリコールを使用すると、リコールするチャンネルやパラメーターを限定することができ、リコールによってパラメーターが変更されるのを防ぎます。

リコールセーフはすべてのシーンのパラメーターに対して有効ですが、セレクトブリコールは特定のシーンのパラメーターに対してのみ有効となります。



リコールセーフを適用する

チャンネルが [SEL] キーで選択されている場合、[RECALL SAFE] キーを押すだけでリコールセーフを適用できます。デフォルトでは、すべてのパラメーターに対してリコールセーフが適用されます。リコールセーフの対象になるパラメーターは、RECALL SAFE 画面で指定することができます。

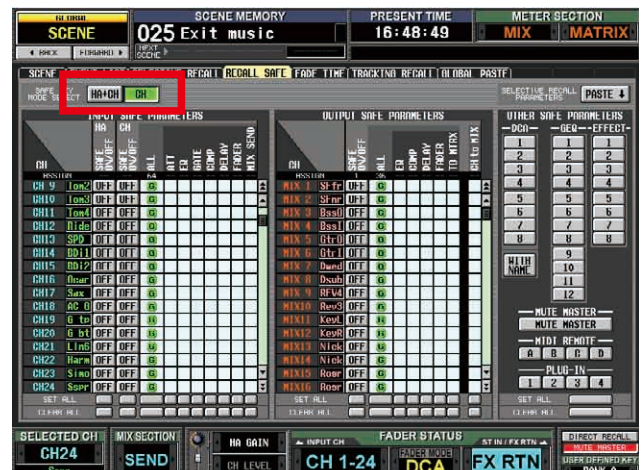
PM5D-RH モデルを使用している場合は、リコールセーフの対象としてヘッドアンプの設定を加える場合があるかもしれません。

ヘッドアンプの設定をリコールセーフの対象にする場合は、[RECALL SAFE] キーを押したあとに、RECALL SAFE 画面の [HA+CH] ボタンを押します。リコールセーフがチャンネルに適用されている場合、チャンネルフェーダー横のオレンジ色の [RCL SAFE] インジケーターが点灯します。

リコールセーフのデフォルト設定を変更する

DISPLAY ACCESS セクションの [SCENE] キーを押して、SCENE メニューの RECALL SAFE 画面を開き、設定を変更します。

ヒント；この画面をブックマークするには、ユーザー定義キーを使用します。



次ページに続く・・・

典型的なリコールセーフ使用例 1；チャンネルの全パラメーターを保護する

THE EXAMPLES はラジオ放送曲のパーティに出演することになり、ホスト用にワイヤレスマイクが追加されました。THE EXAMPLES のエンジニアがシーンおよびラインチェックをしている間でも、ホスト用マイクは常にオンの状態にしておかなければなりません。そこでふたつのやり方が考えられます。

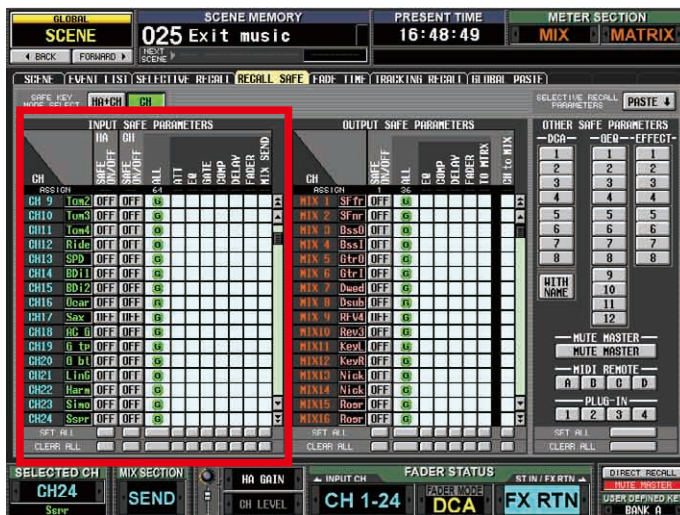
- 1) グローバルペストを使用して、すべてのシーンに「チャンネルオン & フェーダーアップ」設定を追加します。
- 2) マイクを「チャンネルオン & フェーダーアップ」の状態を追加し、そのチャンネルにリコールセーフを適用しておきます。こうしておけば、他のシーンをリコールした場合でも、ホストマイク用チャンネルの設定は変わりません。リコールセーフを使用すれば、ホストマイク用チャンネルに加えられた設定（例：EQ の改善やコンプレッションの追加など）は、他のシーンがリコールされた場合でも失われない、という利点があります。

典型的なリコールセーフ使用例 2；個々のパラメーターを保護する

THE EXAMPLES のセットでは、演奏されるすべての曲用に、個々にシーンメモリーがストアされています。

セットは Song One という曲で始まりますが、エンジニアは EQ を変更することにより、キックドラムの音を改善することにしました。EQ の変更によりキックドラム音は改善されましたが、Song Two は以前の良くない EQ 設定で始まってしまうので、エンジニアはすぐに Song One 用に変更した EQ 設定に変えなければなりません。同様のことが Song Two が終了したときにも起こってしまいます。エンジニアは以下の方法でこれを回避できます。

- 1) シーンリコールを使用せずに、アナログコンソールのように操作します（しかしこの方法では、エフェクトやレベルなどの設定が変わりません）。
- 2) リコールセーフをキックドラム用の EQ 設定に適用し、シーンが変わった場合でもこの設定は変わらないようにします。



個々のパラメーターにリコールセーフを適用するには、DISPLAY ACCESS セクションの [SCENE] キーを押して、SCENE メニューの RECALL SAFE 画面を開き、設定を変更します。

この画面では、単一のチャンネルの単一のパラメーターにリコールセーフを適用することができます。すべてのチャンネルのパラメーターにリコールセーフを適用できる [SET ALL] ボタン、すべてのリコールセーフを無効にする [CLEAR ALL] ボタンは画面下部にあります。

典型的なリコールセーフの使用例 3；その他の使い方

メインシステムとモニターミックスのための GEQ 設定は通常、シーンごとに変える必要はなく、保護しておくことができます。すべてのチャンネルパラメーターがリコールセーフの対象としてチェックされている場合、シーンコントロールで変更されるのはチャンネルのオン/オフのみとなり、ミュートシーンが作成されます。これは高度なアナログコンソールと同様の機能です。

次ページに続く・・・

典型的なリコールセーフ使用例 4：スペアチャンネル

THE EXAMPLES および他のバンドでは、UHF や他の技術的問題があったときのために、バックアップのボーカルチャンネルを用意しています。このチャンネルは通常、すべてのシーンでミュートされているため、必要ときはリコールセーフを使用しなければなりません。あるいはグローバルペストを使用して、すべてのシーンでチャンネル状態をオンに変更します。同様に、問題のあるメインボーカルチャンネルはリコールセーフを使用して、オフにしておく必要があります。

リコールセーフ設定のセーブ

リコールセーフ設定は [SETUP] メモリーにセーブされています。BASIC モードでの ALL DATA でセーブする場合は、[SETUP] メモリーは常にセーブされますが、ADVANCED モードまたは BASIC モードでの ALL DATA 以外でセーブする場合は、保存項目として「SETUP」を追加する必要があります。詳しくはセーブ/ロードの項をご覧ください。



リコールセーフについて

例えば、キックドラム用 EQ にリコールセーフが適用されている場合、セッションファイルを PM5D にロードするときには、キックドラム用 EQ にそのファイルの EQ がリコールされるのではなく、むしろデフォルトのフラットな EQ がリコールされると考えるかもしれません。

しかしながら、リコールセーフが適用される前に常に「現在のシーン」がロードされるため、そうではありません。セーブする際には、コンソールに表示されているシーン、つまり「現在のシーン」がリコールセーフされているチャンネルに対し、適切なパラメーター設定がされているかを確認することが重要です。

セッションが誤った「現在のシーン」設定でストアされている場合でも、コンソールメモリーにはパラメーターがストアされているため、すべての設定が失われたわけではありません。単純にリコールされていないだけです。適切なパラメーターをリコールするためには、まずリコールセーフを解除し、シーンをリコールしたあとにリコールセーフを再適用します。

[CLEAR ALL] ボタンを使用すれば、リコールセーフを解除する対象を選ぶのは比較的容易ですが、個々のチャンネル / パラメーターの組み合わせが多い場合、再設定は面倒になるかもしれません。そのような場合は、リコールセーフ設定はセッションの [SETUP] メモリーにストアされ、個別にセーブまたはロードできることを覚えておきましょう。



セレクトィブリコール：イントロダクション

デジタルコンソールの利点のひとつに、各バンドが異なるシーンを使用することで、複数のバンドが同じショーで同じコンソールを共有することができるという点があります。しかしながら、リコールセーフはすべてのシーンに共通なため、以下のような問題が起こります。

- 1) あるバンドではリコールセーフが必要だが、別のバンドでは必要ではない。
- 2) リコールセーフが設定された場合、出番が遅いバンドは先に出演したバンド用のセッティングを引き継ぐことになる。

必要であれば SETUP ファイルをリロードするか、リコールセーフを解除・再適用して、これらの問題を回避することができますが、かわりにセレクトィブリコールを使うことができます。

セレクトィブリコール

セレクトィブリコールはチャンネルの保護に関して別のコントロールをおこないます。セレクトィブリコール設定は、シーンごとに割り当てられ、記憶されます。セレクトィブリコールには 2 種類の設定方法があります。

- 1) SAFE PARAMETER
- 2) RECALL PARAMETER

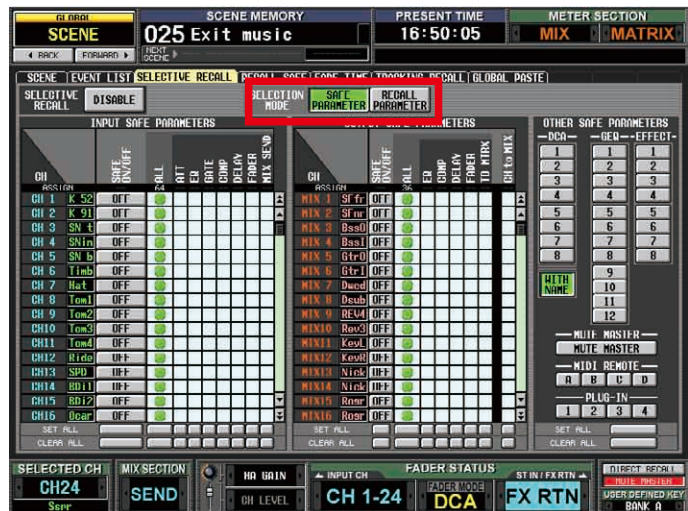
これらは単純に設定した項目の動作を異なった視点で見ているだけのことです。つまり、チェックしたパラメータをリコールから保護するのか、またはチェックした項目のみをリコールするのか、ということです。画面上のボタンでこれらを選択できますが、切り替えをおこなうと、設定がクリアされます。

SELECTIVE RECALL 画面

DISPLAY ACCESS セクションの [SCENE] キーを押して、SCENE メニューから選ぶことができます。

この画面では、シーンがリコールされたときに保護またはリコールされるパラメータが表示されます。

必要なときにはセレクトィブリコールを有効にし、[STORE] キーを押して、シーンデータとともにセレクトィブリコール設定をストアします。



次ページに続く・・・

典型的なセレクトブリコール使用例 1；複数のバンドによるショーのためのシーン保護

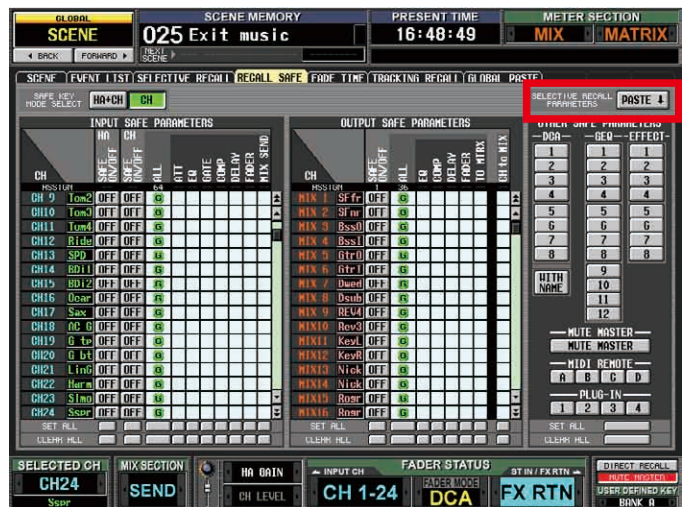
THE EXAMPLES のセットでは、曲ごとにシーンメモリーがストアされています。THE EXAMPLES のエンジニアは EQ パラメーターにリコールセーフを適用して、セットの間でもシーンリコールにより設定が変わらないように、EQ 設定を変更、改善しようとしています。

しかしコンソールをサポートバンドと共有する場合は、問題が発生します。サポートバンドのエンジニアは、異なるキックドラム用マイクを使用し、根本的に異なる EQ を設定しています。THE EXAMPLES のエンジニアが最初のシーンをリコールするときに、リコールセーフがかかっているため、呼び出したい EQ 設定がリコールされず、サポートバンド用の EQ 設定を引き継ぐことになってしまいます。これを避けるためにふたつの解決策があります。

- 1) THE EXAMPLES 用のシーン 1 をリコールする前に、リコールセーフ設定を解除しておきます。シーンをリコールしたあとに、リコールセーフ設定を再適用します。
- 2) リコールセーフを使用せず、セレクトブリコールを使用します。THE EXAMPLES のセットで最初のシーン以外のすべてのシーンにセレクトブリコールを適用しておきます。サポートバンドのエンジニアも、セレクトブリコール設定の組み合わせを自由に使用することができます。

エンジニアが覚えておくべき主要な操作はふたつです。最新のサウンドチェック設定が特別な「保護されていない」シーンにストアされていることを確認することと、この「保護されていない」シーンが何よりも先にリコールされることを確認することです。

セレクトブリコールとリコールセーフを同時に使用する
これらふたつは併用できますが、混乱を招く場合があります。そこで SELECTIVE RECALL PARAMETERS [PASTE] キーを使用することにより、すべてのシーンに対してセレクトブリコールの設定が適用され、リコールセーフの設定になります。



典型的なセレクトブリコール使用例 2；ハットソング

THE EXAMPLES のセットでは、ある 1 曲でシンガーが、ひさしのある帽子を被って歌います。この「ひさし」は反射とモニター/フィードバックの重大な問題を引き起こします。このような状況は、帽子やかつらを使用する演劇公演などでも一般的なことです。このような理由から、マイクおよびモニター用に異なる EQ 設定をリコールすることが必要です。セレクトブリコールを使用すれば、新しい EQ 設定はリコールされますが、他の曲には変更した EQ の設定が反映されないようにすることができます。この「ハットソング」の前に、改良中の EQ 設定は「ハットソング」終了後にリコールできる状態でストアしておくことだけ覚えておいてください。ストアには EQ ライブラリーを使用することができます。

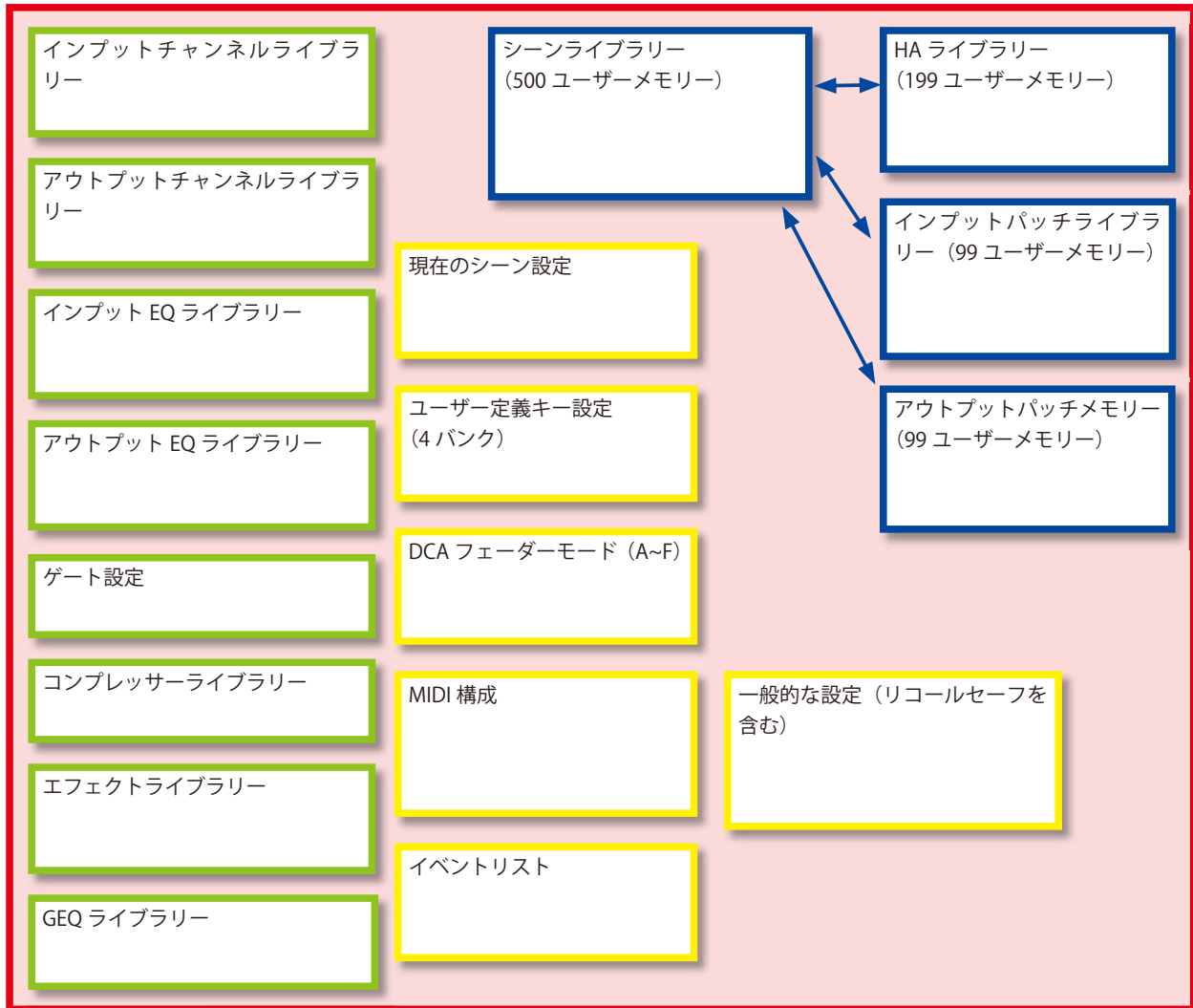
シーンのストアやエディットの知識や、チャンネル/パラメーターのセーフテクニクを活用することにより、ライブの状況に対応しながら、プリセットでリコールされたスナップショットと進行中のミックス作業のバランスを保ち、ショーを完成させることができるはずです。いったんセットアップされた設定は、バックアップや別のコンソールに移すことを考えて、PCMCIA カードにセーブすることが重要です。

次の章では、カードへの保存に関して解説していきます。

コンソール / セッションファイルの構成

ひとつのセッションはライブラリーのグループによって成り立っています。

コンソール / セッションファイル



緑色のボックス内の項目は、読み込み専用設定およびユーザーがストアした設定です。ユーザー設定は、設定が入力されたときにストアされます。

青色のボックス内の項目は、SCENE MEMORY [STORE] キーを押してシーンをストアした際に同時にストアされる項目です。これらの設定はシーンにリンクされており、ストアやリコールすることができます。またシーンは個別にセーブすることができます。

黄色のボックス内の項目は、作成されると同時にストアされる項目です。またこれらの項目はひとつのコンソール / セッションファイルにつき、ひとつのみストアされます。

赤色のボックスが、ライブラリーで構成される全体のセッションを示しています。

ライブラリーファイルが個別になっている理由

あなたは「すべての設定が含まれている大きなコンソール / セッションファイルがひとつあれば充分では？」と思うかもしれません。

PCMCIA カードにコンソールファイルを BASIC ALL DATA ファイルとしてセーブすれば、このようになります。しかしながら、様々な部分を個別にセーブすることには、多くの利点があります。例えば、ユーザー定義キー設定やチャンネルライブラリー設定だけを他のセッションに移したり、あるセッションからシーンをひとつだけ別のセッションに移したりすることができるのです。もっとも重要なことは、オーディオ信号が途切れたりせずに、これらを実行できることです。

PCMCIA カードへのデータのセーブ / ロード ; シーンや設定の移動とバックアップ

PCMCIA カードへのセーブ

PM5D は電源を切ってしまうても設定を記憶していますが、データが消去されてしまった場合のためにバックアップをとったり、別のコンソールにデータを移すことを考えて、PCMCIA カードや PC カードアダプタに入ったコンパクトフラッシュカードに設定を保存しておくことができます。カードはコンピューター専門店やインターネットから購入することができます。



大容量のカードを用意する必要はありません。ほとんどのシーンデータは 1MB もありません。必要ならば、ファイルは簡単に他のメディアに保存することもできますし、E メールに添付して送ることもできます。PCMCIA カードを入手することができない場合は、USB ポート経由で Yamaha Studio Manager や PM5D Editor がインストールされたコンピューター (Windows または Macintosh) にデータ転送が可能です。

セーブ (BASIC モード ALL DATA セーブ)

DISPLAY ACCESS セクションの [UTILITY] キーを押して、UTILITY メニューの SAVE 画面を開きます。

[SAVE] ボタンをクリックして、8 文字のファイル名を入力します。[BASIC] ボタンと [ALL DATA] ボタンがクリックされている場合は、セッション全体の設定がカードにセーブされます。



ロード

ロードは同じようにおこないます。コンソールはセーブした設定の「クローンコピー」になります。ただし MONITOR セクションや PM5D モデルの HA セクション上のツマミや、PM5D-RH モデルのリアパネルにある [+48V MASTER] スイッチは、必ずしも同じ設定にはなりません。

ALL DATA ロードについて

新しいセッションがロードされると、そのコンソールの ALL DATA は失われてしまいます。コンソールが一度に保持できるセッションファイルはひとつです。しかしながら 2007 年夏にリリース予定のファームウェアでは、特定のシーンやアウトプットチャンネルが上書きロードされるのを防ぐロードロック機能が追加される予定です。

ALL DATA は通常 .PM5 という拡張子で保存されますが、すべての .PM5 ファイルが ALL DATA というわけではありません。

ALL DATA ファイルは PM5D コンソール上または Studio Manager アプリケーション内の PM5D Editor で開くことが可能です。BASIC ALL DATA セッションがロードされるときに、オーディオ信号が一瞬、途切れる場合があります。これを防ぐには、ライブラリーとシーンを個別にロードします。こうすることにより、現在のアクティブシーンが上書きされたり、乱されたりすることがなくなります。

セーブ ; BASIC モード ALL DATA 以外のファイルをセーブする

BASIC ALL DATA ファイルをセーブすることは、コンソールデータのバックアップをとったり、コンソールデータを別のコンソールにコピーするにはもっとも良い方法です。しかしながら、あらゆるデータを移して、転送先のコンソール側のすべてのデータを消去してしまうようなことが望ましくない場合もあります。またセットアップデータには、あるショーにはふさわしくないものもあり、それらのデータは異なるセッションに移したほうが良い場合もあります。

シーンライブラリー
(500 ユーザーメモリー)

HA ライブラリー
(199 ユーザーメモリー)

インプットパッチライブラリー
(99 ユーザーメモリー)

アウトプットパッチライブラリー
(99 ユーザーメモリー)

インプットチャンネルライブラリー

アウトプットチャンネルライブラリー

インプット EQ ライブラリー

アウトプット EQ ライブラリー

ゲートライブラリー

コンプレッサーライブラリー

エフェクトライブラリー

GEQ ライブラリー

一般的な設定 (リコールセーフを含む)

ユーザー定義キー設定 (4 バンク)

DCA フェーダーモード (A~F)

MIDI 設定

イベントリスト

黒いボックス内で、セーブするシーンの数を限定します

DISPLAY ACCESS セクションの [UTILITY] キーを押して、UTILITY メニューの SAVE または LOAD 画面を開きます

[ALL DATA] ボタンがチェックされていない場合

ライブラリーボタンのいずれかがチェックされている場合は、ライブラリーを個別にセーブすることが可能です。

ライブラリー番号や場所が固定されているため、BASIC モードでのセーブとなります。別の番号にシーンやライブラリーをロードしたい場合は ADVANCED モードでロードをおこないます。

シーンメモリーのみをセーブする

シーンメモリーをセーブする場合、通常、HA ライブラリーとパッチライブラリーをリンクしているライブラリーとしてセーブします。チャンネル名称はインプットまたはアウトプットパッチライブラリーに保存されています。ライブラリー項目左の黒いボックスでセーブするシーンの数を限定します。空のシーンを 100 以上もストアすることを防ぐだけでなく、これらの空のシーンを、別のコンソールの既に使用されているロケーションにロードすることを防いだりするには有効な方法です。

シーンがかちあうのを防ぐには

使用されているシーンメモリーを BASIC セーブしたとしても、転送先のコンソールでそのシーン番号が使用されている場合は問題が発生します。シーンがかちあうのを防ぐためには、転送先のコンソール上でシーンをカットして、別のロケーションにペーストしたり、ADVANCED モードでセーブ/ロードをおこないます。2007 年夏にリリース予定のファームウェアでは、ユーザーシーンを読み込み専用にしてロードによりデータが上書きされるのを防ぐロードロック機能が追加されます。



Note ; セーブするシーンの数を限定せずにシーンメモリーをセーブすると、たとえ空のシーンであっても 500 すべてのシーンがロードされてしまいます。転送先のロケーションはすべて埋まってしまうわけです。ADVANCED モードでセーブ/ロードをおこなうことにより、シーンがかちあう可能性をなくすることができます。

ADVANCED モードでのセーブ / ロード

ADVANCED モードでのセーブ/ロードは、印象よりもずっと簡単です。すべてのライブラリーが BASIC モードと同様に利用可能ですが、シーンやライブラリーのロケーション番号を変えてセーブすることが可能です。ADVANCED モードでセーブされたシーンは、ADVANCED モードでロードすることができます。

Note ; BASIC モードでセーブされたシーンは、ADVANCED モードでロードすることはできません。

セッション / コンソールファイルを統合する

例えば新しいサポートバンドがツアーに参加することになったときや、ツアー先のミキサーを使いたい場合などに、ADVANCED モードを使用してセーブ/ロードをおこなうことにより、ふたつのセッションファイルを統合することができます。

まずデータを ADVANCED モードでセーブし、既存のセッションの利用可能なライブラリーロケーションにライブラリーをロードします。4 バンク分のユーザー定義キーはそれぞれ別のバンクにロードすることを覚えておいてください。ひとつのコンソールあたり、ひとつの SETUP ライブラリーしか使用できませんので、事前にどのセットアップを使用するのか決めておきましょう。リコールセーブではなくセレクトリコールを使用して、セットアップに関する論争を避けましょう。ただし 6 つの DCA フェーダーだけは共有する必要があります。

CSV EXPORT モード

データを CSV ファイルとして書き出し、Microsoft Excel 等のアプリケーションで開いたり、編集したりできます。

PM5D Editor と Studio Manager

ヤマハのソフトウェアを使用すれば、コンピューターを使用して PM5D ファイルの管理、編集をおこなうことができます。ソフトウェアには Windows 用と Macintosh 用があります。ソフトウェア上で ALL DATA ファイルを開き、シーンを抽出したり、異なるシーン番号の新しいセッションに ADVANCED モードでロードすることもできます。オンラインで PM5D に接続することにより、オーディオ信号に影響を与えずにアクティブなセッションにシーンをインサートすることもできます。またこれらのソフトウェアでは、EQ やレベルなどのパラメーターを変更したり、パッチをセットアップしたりすることもできます。詳細についてはガイドの Part 3 をご覧ください。