

Manuel supplémentaire pour la console PM5D V1.05

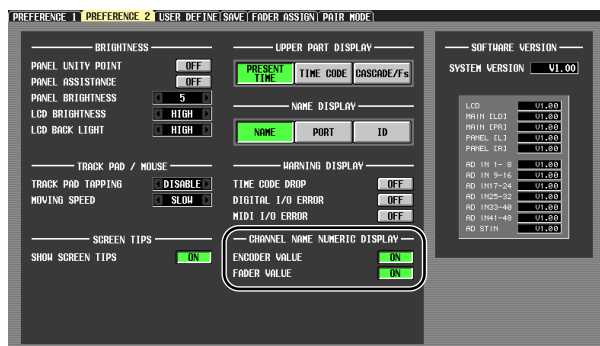
Le logiciel système de la console PM5D V1.05 comprend les modifications et ajouts suivants par rapport à la version 1.04.

Utilisation des touches ENCODER [ON] pour activer/désactiver l'alimentation fantôme (+48V)

L'option « USE ENCODER-ON AS +48V » (Utiliser l'encodeur comme source +48V) a été ajoutée à l'écran PREFERENCE 1. Lorsque cette option est activée et que le paramètre HA (sensibilité d'entrée du préampli micro) est sélectionné comme mode de l'encodeur, vous pouvez utiliser la touche ENCODER [ON] située au-dessus de chaque encodeur pour activer/désactiver l'alimentation fantôme (+48V).

Activation/désactivation de l'affichage de la valeur du paramètre dans l'écran Name

Le champ « CHANNEL NAME NUMERIC DISPLAY » (Affichage numérique du nom du canal) a été ajouté à l'écran PREFERENCE 2. Dans les versions 1.04 et antérieures, l'utilisation du fader ou de l'encodeur (réglage du panoramique) de chaque canal entraînait l'affichage de la valeur du paramètre en question dans l'écran Name. Dans la version 1.05, la désactivation des options « ENCODER VALUE » (Valeur de l'encodeur) et « FADER VALUE » (Valeur du fader) empêche l'affichage de la valeur du paramètre correspondant lorsque vous manipulez le fader ou l'encodeur.



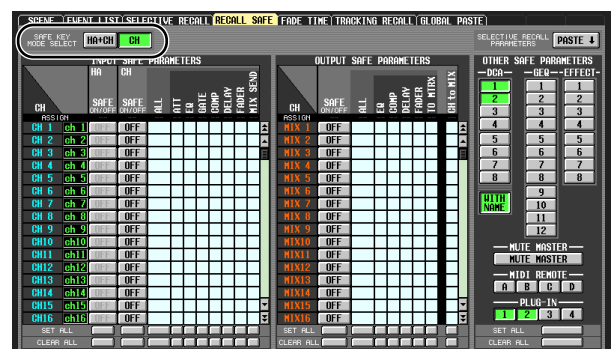
Sélection de la source de contrôle à partir du panneau

Lors de la sélection d'une source de contrôle à partir du panneau dans les versions 1.04 et antérieures, vous pouviez choisir simultanément une source parmi les options [2TR A1]–[2TR D3] ou [DEFINE] et une deuxième parmi

[STEREO A]/[STEREO B] (y compris LCR) et obtenir ainsi deux sources au maximum. Dans la version 1.05, l'activation d'une touche désactive les autres, de sorte que vous pouvez sélectionner plus rapidement une source de contrôle unique. Pour sélectionner deux sources en même temps (comme dans les versions 1.04 et antérieures), appuyez simultanément sur les touches correspondantes du panneau ou utilisez l'écran MONITOR.

Préampli micro lié aux opérations d'activation/désactivation de Recall Safe

Une nouvelle section SAFE KEY MODE SELECT (Sélection du mode de touche sécurisé) a été ajoutée à l'écran RECALL SAFE (Rappel sécurisé). Si vous activez la touche HA+CH, l'utilisation de la touche [RECALL SAFE] du panneau ou de la touche RECALL SAFE de l'écran CH VIEW (Affichage des canaux) (fonction INPUT VIEW (Affichage des entrées)) pour activer/désactiver le réglage Recall Safe a désormais également pour effet d'activer/désactiver le réglage Recall Safe du préampli micro raccordé au canal correspondant. Si la touche CH est activée, le réglage HA Recall Safe ne sera pas lié.



Option d'activation/de désactivation des réglages Recall Safe et Selective Recall pour le nom du groupe DCA

Une nouvelle touche WITH NAME (Avec le nom) a été ajoutée à la zone DCA des écrans RECALL SAFE et SELECTIVE RECALL (Rappel sélectif). Celle-ci vous permet d'exclure le nom du groupe DCA des fonctions Recall Safe et Selective Recall du groupe DCA. Si la touche WITH NAME est activée, Recall Safe et Selective Recall

s'appliquent aux noms des groupes DCA pour lesquels ces fonctions sont activées. Si la touche WITH NAME est désactivée, les noms des groupes DCA sont exclus des fonctions Recall Safe et Selective Recall.

Ajout de paramètres PLUG-IN aux fonctions Recall Safe et Selective Recall

Des paramètres PLUG-IN ont été ajoutés aux écrans RECALL SAFE et SELECTIVE RECALL en vue d'assurer la prise en charge des cartes plug-in (telles que Waves Y96K) qui seront disponibles dans le futur.

Conservation des données MIDI EVENT, etc. lors du rappel de scène

Les données MIDI EVENT, GPI OUT CONTROL et REMOTE TRANSPORT d'une scène sont désormais conservées en cas de rappel de scène. Cela signifie que si vous stockez une scène rappelée dans une autre scène, ces données seront enregistrées telles qu'elles étaient au moment du rappel.

Sélection de la source de contrôle de la série DME et activation/désactivation de EXTERNAL CUE

La touche MONITOR (Contrôle) et une touche de sélection de la source de contrôle ont été ajoutées à l'écran DME CONTROL (Contrôle du DME). Lorsque vous cliquez sur la touche de sélection de la source de contrôle (☐), la fenêtre MONITOR POINT SELECT (Sélection du point de contrôle) apparaît et vous permet de sélectionner la source de contrôle de l'unité de la série DME. Si la touche MONITOR est activée, le voyant EXTERNAL CUE (Repère externe) dans la partie supérieure de l'écran s'allume et le signal de contrôle de l'unité de la série DME est envoyé au bus CUE de la console PM5D.



Note

Avant d'activer la touche MONITOR, vous devez sélectionner le même port pour la sortie de contrôle de l'unité de la série DME et pour l'entrée de contrôle de la console PM5D. Pour spécifier la sortie de contrôle de l'unité DME, utilisez la boîte de dialogue « Monitor Out » (Sortie de contrôle) du DME Designer, à laquelle vous pouvez accéder via le menu [Tools] (Outils) → [Monitor]. Pour spécifier l'entrée de contrôle de la console PM5D, utilisez le champ MONITOR PORT (Port de contrôle) de la page SETUP (Configuration) de l'écran DME CONTROL.

Ajout de nouveaux types de blocs de données

Les types de données suivants peuvent désormais être traités par bloc.

Data name (D0)	Data Number (D1,2)	tx/rx	Function
'K'	512 (Current Data)	tx/rx	Surround Setting & Request
'V'	512- (Current Data)	tx/rx	User Defined Keys & Request
'L'	512- (Current Data)	tx/rx	MIDI Remote & Request
'U'	512- (Current Data)	tx/rx	Fader Mode & Request

Compatibilité des données SETUP

Les données SETUP créées avec le logiciel système version 1.05 ou ultérieure ne peuvent pas être chargées dans un système utilisant la version 1.03 ou une version antérieure. Par contre, les données SETUP créées avec le logiciel système version 1.03 ou antérieure peuvent être chargées dans un système utilisant la version 1.05 ou une version ultérieure.

Note concernant les scènes/ bibliothèques directement après le démarrage du système

Après le démarrage du système, la console PM5D a besoin de plusieurs minutes pour transférer les données de scène/ bibliothèque dans la mémoire interne. (Le temps nécessaire dépend du volume de données.) Cela signifie que les restrictions suivantes s'appliquent pendant ce laps de temps.

- Vous ne pouvez pas utiliser la touche PASTE (Coller) dans l'écran GLOBAL PASTE (Collage global).
- Vous ne pouvez pas exécuter la fonction UNDO (Annuler) de la mémoire de scènes.
- Le rappel de la mémoire de scènes prend un certain temps.