YAMAHA commercial audio

PM5D/PM5D-RH

快速启动指南

一本适合 **PM5D** 的实际使用人员的指南。

第 2 部分

储存、编辑和保存指南。

PM5D DIGITAL MIXING CONSOLE

本“快速延续指南”专为首次使用雅马哈 PM5D 的人员编写的，在保存储存和编辑数据方面提供了具体建议。是“快速启动和流程指南”的延续。本指南并未涵盖 PM5D 使用的所有特点和方法，它不能代替用户手册；如需更多信息，建议参考用户手册。

PM5D/PM5D-RH 快速启动指南分为三个部分。

第 1 部分（简介和设置流程指南）；

1) 概述 PM5D 连接、表面布局和主要混音功能。
2) 简要说明储存 / 调用和保存 / 加载过程。
3) 乐队技师如何设置调音台进行特定表演的流程示例。流程深入到创建表演的第一个场景。

设置流程指南包括：

1) 输入命名和转接
2) 幻象设置
3) 输出命名和转接
4) 效果转接
5) 矩阵命名和转接
6) GEQ转接
7) 用户自定义键编程
8) 可分配衰减器分配设置
9) 监听衰减器（如果需要）
10) 将所有这些储存为开始场景

第 2 部分（储存编辑和保存）；

1) 使用 PREVIEW 模式、Global Paste 和 Tracking Recall 储存并编辑已储存的场景。
2) 调用场景并通过 Recall Safe 或 Selective Recall 功能限制调用。
3) 用 PCMCIA 卡进行保存和加载；如何保存个别资料库或场景并将它们加载至其他调音台，而不在接收调音台上丢失音频或数据。

第 3 部分（**PM5D Studio Manager** 和 **Editor** 快速启动）；

指南涵盖 PM5D Editor 以及如何通过 Studio Manager 软件实现第 1 部分和第 2 部分中所述的设置和操作。

目录

PM5D/PM5D-RH 快速启动指南分为三个部分 2
目录 3
指南的第 1 部分涵盖如何设置 PM5D 以便进行参数信息设置；
通常称为试音！本部分涵盖该数据的储存、编辑和保存 4
储存场景 5
EDITING；场景是可以改变的 6
PREVIEW 模式 7
编辑多个场景；GLOBAL PASTE 8
TRACKING RECALL 或相对编辑 9
RECALL SAFE 和 SELECTIVE RECALL 10
SELECTIVE RECALL；介绍 13
调音台或会话文件由什么组成？ 15
保存或加载至 PCMCIA 卡；用于场景和设置的转移和备份 16
SAVE（BASIC ALL DATA 保存） 16
保存；不仅仅是“BASIC ALL DATA 文件” 17
仅保存场景记忆 18
ADVANCED 保存和加载 18
合并会话 / 调音台文件 18
PM5D Editor 和 Studio Manager 18

© 2007 YAMAHA CORPORATION 版权所有。

指南的第 1 部分涵盖如何设置 PM5D 以便进行参数信息设置；通常称为试音！本部分涵盖该数据的储存、编辑和保存。

首次进行试音时，由技师或艺术家演奏乐器，设置 EQ、动态和电平等通道参数；如同操作模拟调音台一样。试音结束时将这些数据储存起来；相当于在模拟调音台中“标记”台面。此储存或“快照”表示所有参数在该特定时间点的最佳位置。

如果试音和排练时间允许，可为各歌曲或演奏节目（包括表演前进场音乐和表演后退场音乐）创建场景快照。但请牢记，实况表演混音是项动态活动，一系列的场景调用无法应付意外的表演变化，或对观众引起的场内声音变化作出反应。本部分指南说明如何如何利用场景快照系统的优点，同时保持灵活性以对表演进行动态混音。

典型场景列表

何时进行储存？

在设置流程的结尾，我们建议储存当前已输入的数据；主要是命名和转接活动。第二次储存在试音后进行；可覆盖储存至相同的编号或储存至新的位置。最好给该场景取一个描述性的名称，如“SC End”或“Show start”。如果有疑惑就进行“储存”，您不一定要调用该场景，但是如果您之后陷入混乱，就不必返回得过远。如果您想为每首歌曲创建一个场景，则将歌曲标题用作场景名称，但有效的每歌曲一场景混音需要全面的准备、排练和技巧。

下面复习一下储存过程。

储存场景。

使用调音台的 SCENE MEMORY 面板储存场景；使用箭头键选择位置并按下 [STORE] 键进行储存。

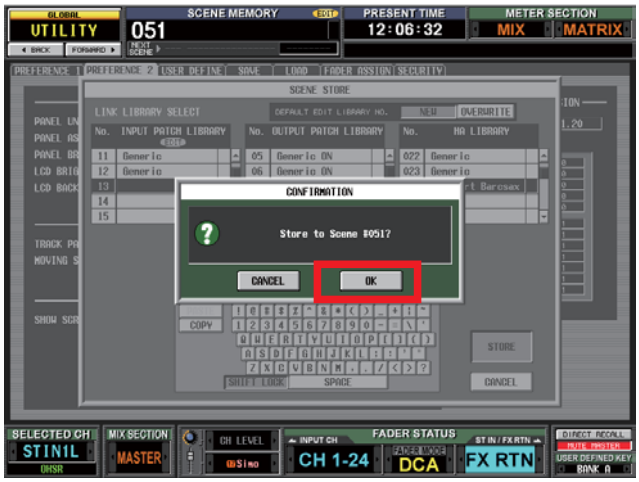
共有500个用户场景可供使用。

要调用场景xxx，请按上/下箭头键直至“xxx”在SCENE MEMORY面板中闪烁。然后按下[RECALL]键。

要查看场景列表，请按下DISPLAY ACCESS区域中的[SCENE]键直至出现场景列表。

出现 SCENE STORE 弹出窗口；

使用计算机键盘（连接点位于拾音器臂架下面）输入场景名称，然后按下 [ENTER] 键进行储存。或者用跟踪板点击屏幕键盘并按下 [STORE] 按钮。用 [OK] 按钮进行确认。



场景储存快捷方式和提示；

1) 要加快场景储存过程，请禁用 UTILITY 菜单 PREFERENCE 1 标签中的 [STORE CONFIRMATION]。
2) 要进一步加快，可启用相同首选项部分的 [AUTO STORE]。这并非真正的自动储存，仅表示双击 [STORE] 键即可储存而不重命名等。
3) 储存场景时，如果进行过更改，则会自动储存 PATCH 和 HA LIBRARY 数据。在 SCENE STORE 弹出窗口中，可选择 [OVERWRITE] 当前资料库（进行最后转接和 HA 设置时有用）或 [NEW]（各场景有其自身的转接和 HA 设置时有用）... 但注意，转接和 HA 记忆位置比场景记忆位置少。
4) 然而保留默认的设置首选项并记住三个按钮上的 STORE > ENTER > OK 可能会更轻松。

转下页 ...

要检查所使用的位置，请转到 **DISPLAY ACCESS > SCENE**。

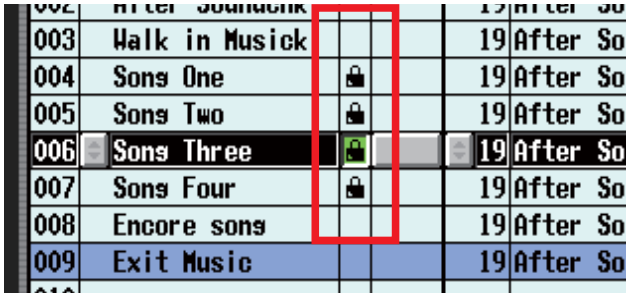
EDITING；场景是可以改变的。

大多数场景在储存后需要进行编辑；在试音中某些情况已发生改变或某些通道尚未检查。可轻而易举地调回场景并进行编辑。

编辑单个场景；

任意时刻只需将新信息储存至指定场景编号位置，即可改写该场景。

注；在SCENE页面上选中场景名称旁的“挂锁”符号栏可锁定场景使其无法被改写。



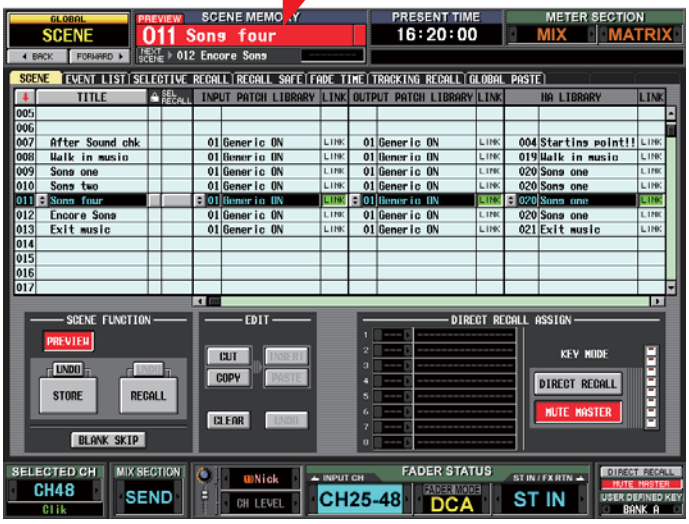
在表演过程中进行编辑；

如果您正在使用场景，则只需按下[STORE]键并按常规储存步骤操作。
如果您希望编辑一个特殊的场景而同时又正在使用不同的场景进行表演，则您必须先进入PREVIEW模式。

PREVIEW 模式。

PREVIEW 模式是一项强大的功能，能使您查看并编辑非当前所用场景的参数信息。
通过 SCENE MEMORY 面板中的粉色按钮进入 PREVIEW 模式。红色 LED 会亮起且屏幕通过显示红色的场景名称来指示 PREVIEW 模式。

红色时为PREVIEW模式。



当PREVIEW模式首次激活时，PM5D会显示当前调音台设置；**但这些不再对音频产生任何效果！**现在您可在音频不受影响的情况下对场景进行调用、查看、编辑并再次储存。再次按下[PREVIEW]键退出PREVIEW模式，调音台会返回至先前的状态**并重新获得控制**。

有关 PREVIEW 模式的注意事项；

预览期间无法使用PM5D控制器调整活动场景的混音，但Studio Manager和其他MIDI设备仍与活动场景保持连接，因此您仍可继续控制音频混合。用户自定义键通常与调用的PREVIEW场景而不是活动场景相关。

编辑多个场景；GLOBAL PASTE。

有时，如果乐器或表演者有改变，则需要对多个或所有场景作出相同更改。这可通过 Global Paste 功能实现。
DISPLAY ACCESS > SCENE >>>>>>> GLOBAL PASTE。

编辑单个或多个参数；

1) 选择要编辑的通道类型；输入、输出、DCA、GEQ或效果。

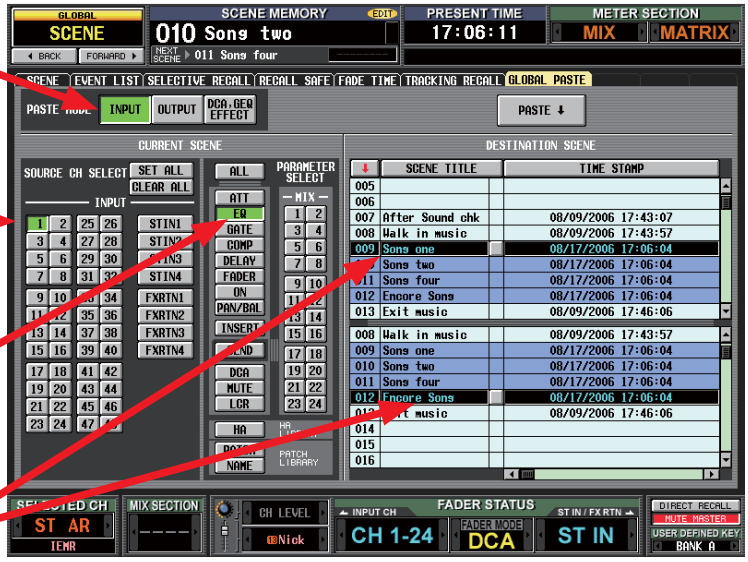
2) 选择特定通道或装置。例如CH 1。

3) 选择该通道的特定参数。例如EQ和动态或选择ALL。

4) 选择要编辑的场景范围；从上部窗口中所选的场景到下部窗口中所选的场景。

5) 将当前调音台控制调整至所需设置。

6) 按下[PASTE]按钮并确认。



会将所有选择的场景改为所选通道的新参数设置。

有关 Global Paste 的注意事项；

1) 选择场景进行粘贴时，必须是连续的场景块。有时可能会需要多次总体粘贴。
2) 粘贴始终会以新的绝对值改写参数，无法考虑先前的值或对其进行加减。（可由Tracking Recall实现。）
3) GLOBAL PASTE页面并不包含全部的场景控制参数；例如无法总体粘贴直接输出开/关。

TRACKING RECALL 或相对编辑。

Tracking Recall 是一种特殊的编辑功能；Global Paste 会删除旧的值并用新的值替换，但 Tracking Recall 会保留旧的值，对它们加减一个 +/-dB 量。

Tracking Recall 可应用于个别通道或所有通道。

Tracking Recall 的典型使用示例；

根据打击乐手演奏的歌曲和乐器，通过场景调用以不同的电平调用打击乐器顶置麦克风。架子受到敲打以及麦克风比以往更靠近会使打击乐声过响。

技师可；

1) 每次调用新场景时降低该通道衰减器
2) 降低该通道并应用 Recall Safe，然后在每次调用后回复正确的电平
3) 使用 Tracking Recall。Tracking Recall 可降低通道电平以“补偿”麦克风的新位置，同时仍允许场景照旧打开或关闭该通道。

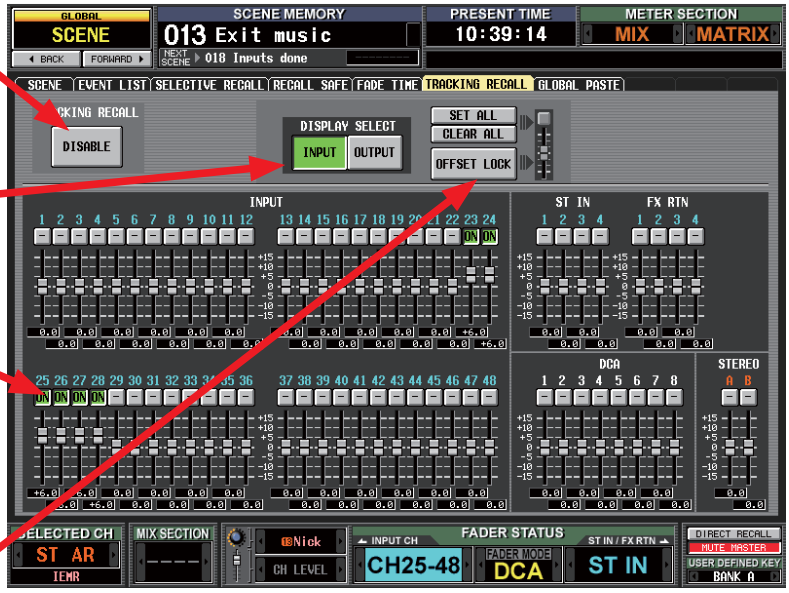
1) 启用Tracking Recall。

2) 选择要编辑的衰减器类型；输入、DCA 或输出。

3) 打开您希望编辑的通道的跟踪衰减器。

4) 继续进行正常混音！屏幕显示您为每个衰减器创建的偏移，这将会应用至所有后续场景调用。

5) 如果你想要防止调音台衰减器移动成为偏移，请施行偏移锁定。现在偏移已被锁定，但新的衰减器移动将返回至现有的场景规格。



访问TRACKING RECALL页面；DISPLAY ACCESS > SCENE >>>>>> TRACKING RECALL。

有关 Tracking Recall 的注意事项；

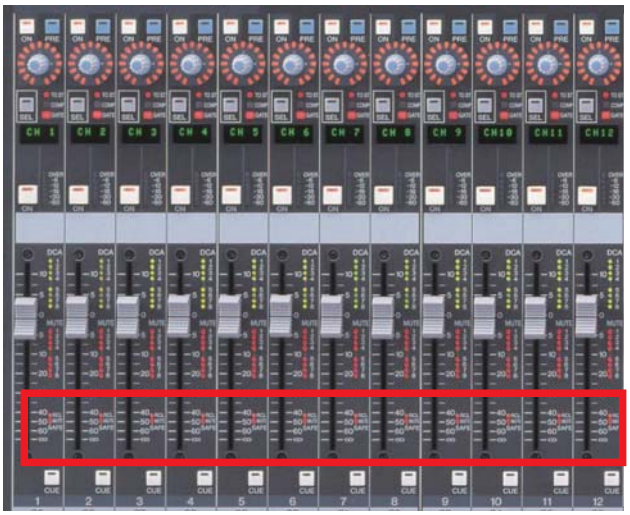
1) Tracking Recall可应用至所有场景。
2) Tracking Recall仅可用于输入和输出通道主控制和DCA，其不适用于 AUX发送或EQ增益。
3) Tracking Recall对受Recall Safe影响的衰减器不起作用。
4) Tracking Recall无法将衰减器增强至+10dB点以上！
5) 如果在Tracking Recall打开的情况下储存场景，则数值以绝对值保存并包括跟踪+/-dB。如果在Tracking Recall仍打开时调用该场景，则会再次应用跟踪值，使更改翻倍！
6) Tracking Recall是一个强大但可能引起混淆的工具。请仔细思量您所进行的操作，特别是储存时！

RECALL SAFE 和 SELECTIVE RECALL。

Global Paste 和 Tracking Recall 是用于编辑现有场景的强大工具，但使用 Recall Safe 和 Selective Recall 有时会否决持续编辑的需求。
场景储存时，无论调音台的设置如何均会记录所有通道的全部参数，但调用已应用 Recall Safe 或 Selective Recall 设置的场景时，要调用的特定参数或通道会受到那些设置的限制且该参数在调用前后保持不变。
Recall Safe 会影响所有场景中的参数，而 Selective Recall 仅在调用特定场景时影响参数。

将 Recall Safe 应用至通道；

通道已通过[SEL]选中时；只需按下[RECALL SAFE]健。这将应用Recall Safe设置，默认情况下包括所有通道参数。在RECALL SAFE页面上检查此按钮所包括的参数。

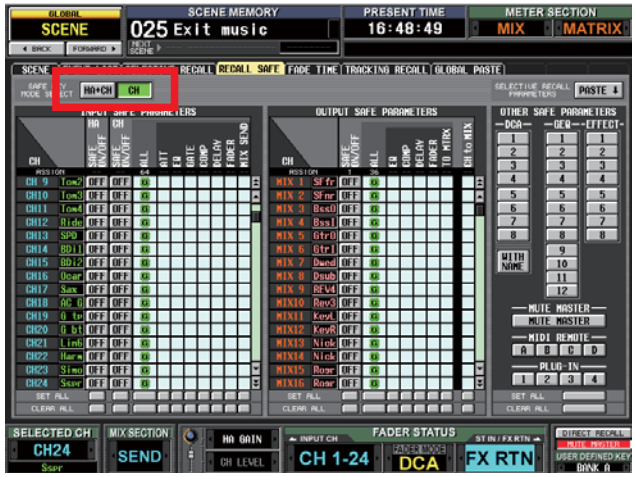


在PM5D-RH机型上，您可能希望更改此默认设置及添加HA设置。
在按下SELECTED CHANNEL [RECALL SAFE]键时，按下[HA+CH]按钮将HA增益保护添加至通道保护。
如果将任何类型的Recall Safe应用至通道，则通道衰减器旁边的橙色[RCL SAFE] LED会亮起。

更改 Recall Safe 默认设置；

DISPLAY ACCESS > SCENE >>>> RECALL SAFE。

提示；使用用户自定义键将本页制成书签。



转下页 ...

Recall Safe 典型使用示例 1：全通道保护；

“示例”出现在广播站派对上并为“主持人”添加了一个无线麦克风通道。“主持人”麦克风必须在“示例”技师检查场景和线路时刻保持打开。有两种可能性；

1) 使用 Global Paste 编辑将“on and up”设置中的通道添加至所有场景

2) 添加麦克风“on and up”，然后使用 Recall Safe 防止其在调用其他场景时被更改。

使用 Recall Safe 方法的优点：“主持人”麦克风的任何更改（如 EQ 改善或添加压缩）在调用场景时均不会丢失。

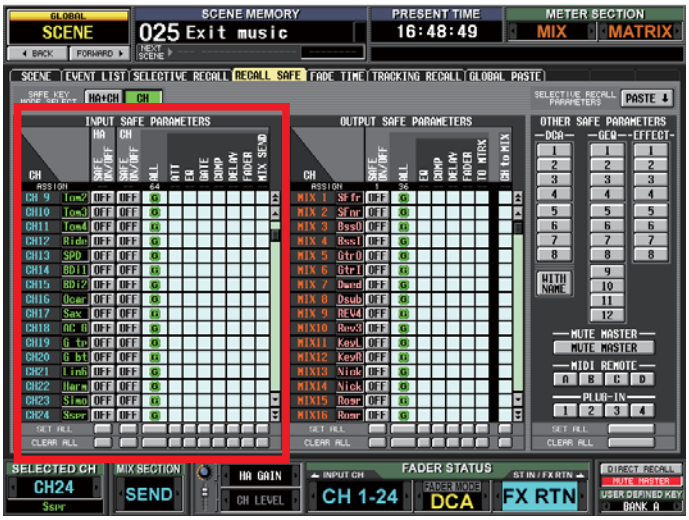
Recall Safe 典型使用示例 2：个别参数保护；

为“示例”演出中的每首歌曲储存场景记忆。

演出从“Song One”开始，但声音技师认为他能通过更改EQ来改善低音鼓声。更改后的EQ声音更佳，但在“Song Two”开始时会调用欠佳的 EQ，声音技师必须快速重复“Song One”中所做的更改。当“Song Two”经过若干 EQ 改善后结束时，会发生相同的情况。为避免这种情况，声音技师可；

1) 不使用场景调用，如同使用模拟调音台一样操作。（但这会丢失所有其他更改，如效果和电平等。）

2) 对低音鼓 EQ 应用 Recall Safe，从而使该参数不被任何调用更改。



将Recall Safe应用至个别参数；
DISPLAY ACCESS > SCENE >>>> RECALL SAFE。
本屏幕甚至允许对单个通道的单个参数类型选择 Recall Safe。屏幕底部显示有用的[SET ALL]和[CLEAR ALL]按钮。

Recall Safe 典型使用示例 3：其他一般使用；

主系统和监听混音的 GEQ 设置通常不需要基于场景进行更改，因而可以“保护”起来。如果选取了所有的 Recall Safe 通道参数框，则仅保留创建消音场景的场景控制下的通道开 / 关开关；如同高级模拟调音台的功能。

转下页 ...

Recall Safe 典型使用示例 4：备用通道：

“示例”和其他乐队具有备用的后备语音通道以防 UHF 或其他技术问题。由于这在所有场景中均被消音，所以必要时需使用 Recall Safe。也可使用 Global Paste 更改所有场景的“开”状态。同样地，需要 Recall Safe 使发生故障的主声乐保持关闭！

Recall Safe 保存在哪里？

Recall Safe设置保存在[SETUP]存储器中。它们始终由BASIC ALL DATA保存进行保存，但记住在进行ADVANCED或非BASIC ALL DATA保存时需添加[SETUP]存储器。更多详情，请参阅关于保存和加载的小节。

有关 Recall Safe 的注意事项：

如果您在已设置Recall Safe（例如在低音鼓EQ上）时将ALL DATA会话文件加载至PM5D，您可能希望不通过其EQ调用该击鼓EQ，宁可使用台面默认的“低平”EQ。但是，实情并非如此，因为始终先加载“当前场景”再应用各项Recall Safe。请牢记，当进行保存操作以确保调音台上显示该场景时，“当前场景”具有适合您的Recall Safe通道参数。

如果用“错误的”当前场景储存会话，则由于所储存的参数在调音台存储器内，所以所有参数均不会丢失；如同未被调用一样。调用它们，您必须删除各项Recall Safe，然后调用场景再重新应用保护。
使用[CLEAR ALL]按钮删除大量Recall Safe选项会使操作相对轻松，但如果选择了许多个别通道/参数组合，则重新进行设置会很辛苦。如果出现这种情况，记住Recall Safe设置储存在会话存储器的[SETUP]部分中，可独立地保存和加载。

SELECTIVE RECALL：介绍。

数字调音台的一大优势就是许多乐队可在相同表演中共用同一调音台，各乐队可使用不同的场景。但问题是 Recall Safe 会影响所有的场景；

1) 某一乐队技师可能需要使用 Recall Safe 而另一乐队技师却不需要
2) 如果设置了 Recall Safe，则表演中靠后的乐队将“继承”先前乐队的设置。

为避免这些问题，如果需要，通过重新加载 SETUP 文件可在各乐队间删除并重新应用 Recall Safe，或不使用 Recall Safe 功能，您可选择使用 Selective Recall 功能。

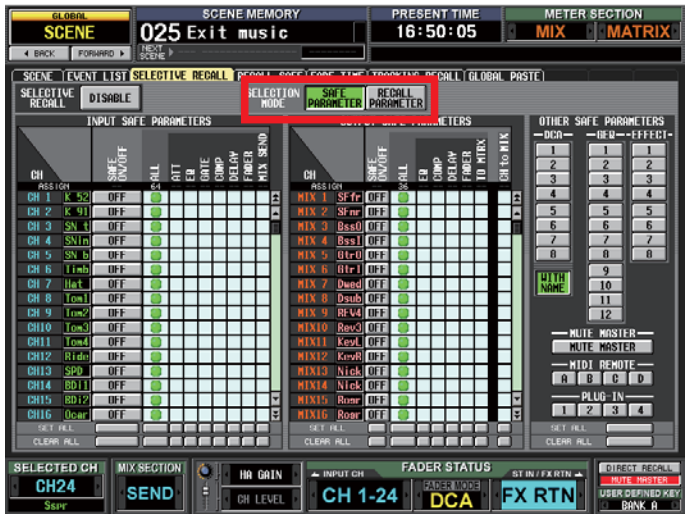
SELECTIVE RECALL：

Selective Recall 会将另一层控制添加至各通道的 SAFE 设置；按场景将各项设置分配并记录在场景上。有两种查看 Selective Recall 设置的方式；

1) SAFE PARAMETER 或
2) RECALL PARAMETER。

这是两种查看您的操作设置的不同方式；选取任一选框会导致参数受到保护或表示参数将被调用。通过屏幕上的按钮进行选择，但不清除设置就无法在两者间切换。

SELECTIVE RECALL页面；
其位置在；DISPLAY ACCESS > SCENE >>> SELECTIVE RECALL。
菜单会显示各通道的参数，关乎在调用场景时是受到“保护”还是“被调用”。
请记住在需要时启用Selective Recall，并按下[STORE]键按储存步骤随场景数据一起储存所有设置。



转下页 ...

Selective Recall 典型使用示例 1：多乐队节目中的保护场景；

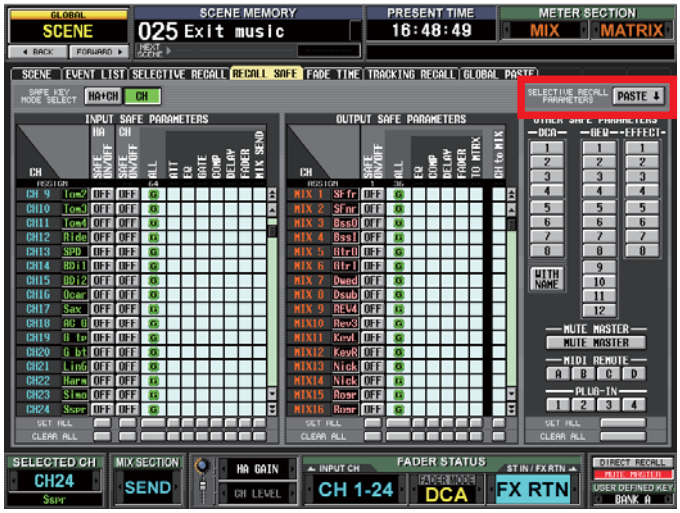
“示例”演出中的每首歌曲都储存了场景记忆，“示例”技师会希望在 EQ 参数上使用大量 Recall Safe 设置，这样他可在乐队演出时改变和改善 EQ 而不会因场景调用而“撤销”他的更改。

但是，在与伴奏乐队共用调音台时会发生一个类似的问题。伴奏乐队技师使用不同的低音鼓麦克风和完全不同的 EQ。当“示例”技师调用他首个场景时，他会“继承”伴奏 EQ，因为 Recall Safe 功能会阻止他选择的 EQ 被调用。为避免这种情况，有两种解法方法；

1) 调用示例场景 1 之前，删除 Recall Safe 设置，然后在调用场景后重新应用设置。
2) 不使用 Recall Safe 功能而使用 Selective Recall 功能；必须将 Selective Recall 应用至“示例”演出中的所有场景，首个调用场景除外。伴奏乐队技师也可使用任意 Selective Recall 设置组合。

技师必须牢记两个关键的操作；确保将最新试音设置储存至特定“未加保护”场景，并确保先于任何其他场景调用该“未加保护”场景。

Selective Recall和Recall Safe一起使用；
可同时使用这两个功能，但这会导致一定程度的混淆，因此提供一个选项，可使用Selective Recall参数[PASTE]键将Selective Recall设置“升级”至所有场景从而变为Recall Safe。



Selective Recall 典型使用示例 2：戴帽歌曲；

在“示例”演出中，歌手在演唱歌曲时戴着带硬帽舌的帽子。帽舌会导致明显的反射和监听 / 反馈问题。这种情况也常见于带帽子和假发的戏剧演出中。为此，必须为麦克风和监听器调用不同的 EQ。Selective Recall 能允许调用新的 EQ 设置，即便其他歌曲不会调用 EQ 变化。记住，必须在戴帽歌曲前储存正在目前已改善的 EQ，以便在戴帽歌曲后进行调用。为此可使用 EQ 资料库。

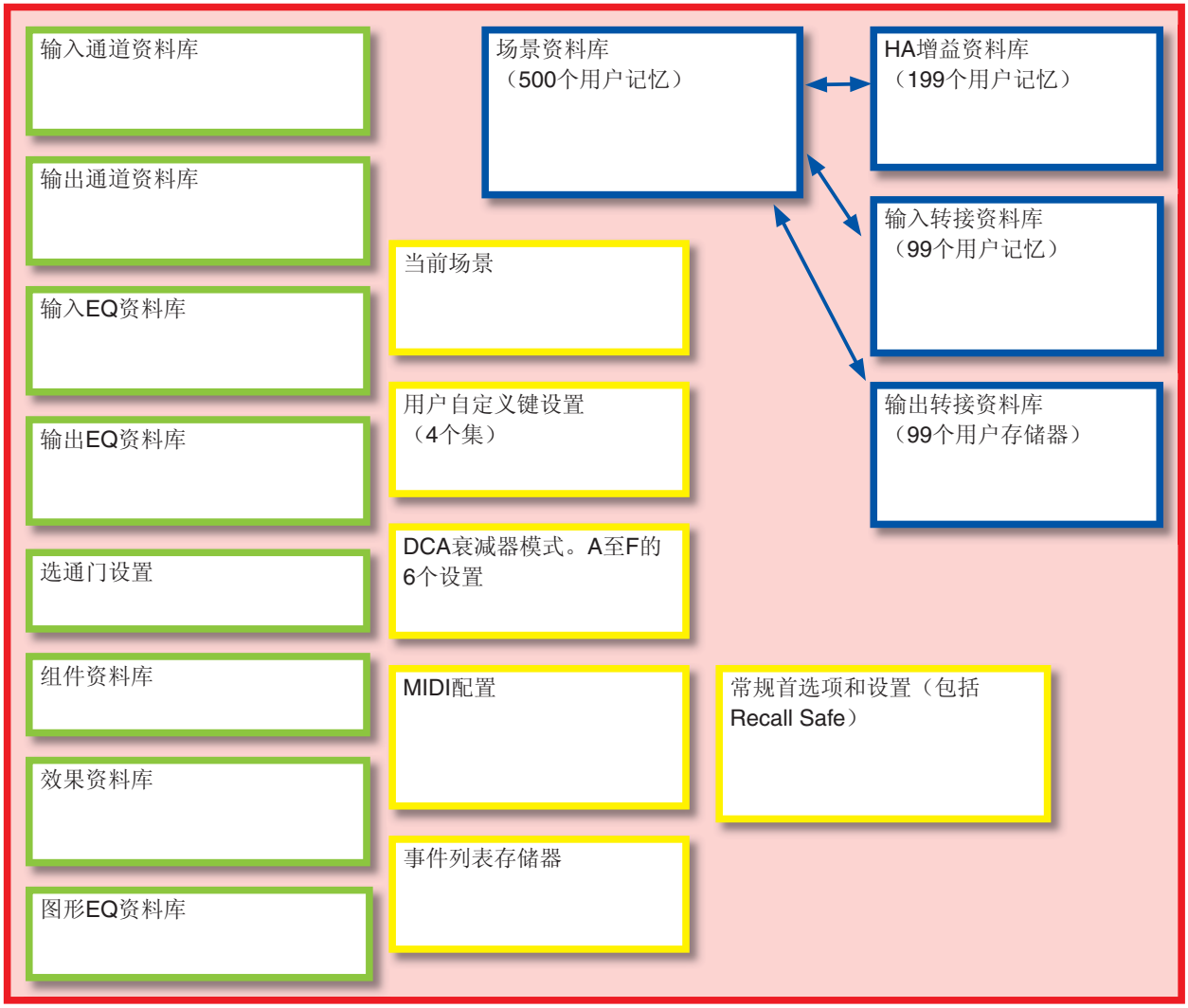
了解场景储存、场景编辑以及使用通道和参数保护技术后，可获得在预设调用快照和现场实况混音操作之间达到正确平衡的表演文件。一旦设置好后，务必将其保存至 PCMCIA 卡进行备份或转移到另一调音台。

下一节包括保存到卡中的问题。

调音台或会话文件由什么组成？

会话由整个资料库组组成。

调音台或会话文件



绿色框中混含只读和用户储存设置，用户内容是在输入时储存的。

蓝色框中包含使用调音台[STORE]键储存场景时储存的所有项目。它们可链接以便储存和调用。可独立保存场景。

黄色框中的内容在创建时保存的，且每个调音台或会话文件只储存一个版本。

红色框为由资料库组成的整个会话。

为什么有这些分离的资料库文件？

或“只有一个包含所有内容的大红色框不是更简单吗？”

将调音台文件作为BASIC ALL DATA文件保存至PCMCIA卡时会发生这种情况。但是能够独立保存各个部分有很多好处。例如，您可仅将您的用户自定义键首选项和通道资料库设置转移到另一会话，或者从某一会话添加部分场景至另一会话而保持其他所有内容不变，更重要的是保持音频播放。

保存或加载至 PCMCIA 卡；用于场景和设置的转移和备份。

保存至 PCMCIA 卡；

PM5D即使在断电后也会记住所有的设置，但请备份数据并转移到不同的调音台以防意外或恶意删除，您可保存至PCMCIA卡或紧凑型闪存卡和PC卡适配器。雅马哈并不制造这些产品；请从当地计算机供应商店或互联网上购买。

您无需大容量卡；即使有许多场景，其容量不会超过1MB。如有必要，可轻松地将文件保存在其他媒体上进行额外备份，可通过电子邮件发送给他人。如果无法访问PCMCIA卡，则可通过装有雅马哈Studio Manager和PM5D Editor的计算机USB端口传送数据。（PC或Mac）

SAVE（BASIC ALL DATA 保存）。

通过 DISPLAY ACCESS > UTILITY >>> SAVE 进入 SAVE 页面。
点击 [SAVE] 按钮并输入八个字符的名称。点击 [ENTER] 按钮。如果选取了 [BASIC] 和 [ALL DATA] 框，则会将整个会话保存至卡中。

LOAD；

以类似方法！可将调音台变成您所保存的调音台的“复制品”。只有 MONITOR 部分的旋转钮、常规 PM5D 上的 HA 部分和 PM5D-RH 背面的 +48V MASTER 开关可能不同。

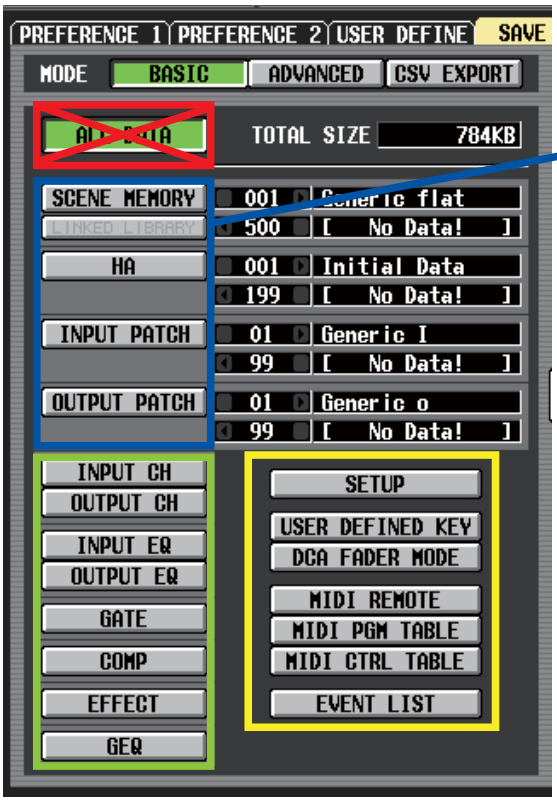
有关 ALL DATA 加载的注意事项；

加载新的会话时，接收调音台中的所有数据均会丢失！一个调音台一次只能保持一个会话。但自2007年夏天推出新版固件后将提供LOAD LOCKING功能，从而能够锁定某些场景或输出通道数据以防被“加载覆盖”。
ALL DATA文件的文件扩展名为.PM5；但注意，并非所有.PM5文件都有所有数据。
可在Studio Manager应用程序的PM5D或PM5D Editor中打开ALL DATA文件。当加载BASIC ALL DATA会话时，短时间内会丢失音频。通过单独加载资料库和场景可避免这一情况。这样绝不会使当前“活动”场景被改写或“打扰”。

保存：不仅仅是“BASIC ALL DATA 文件”。

或应该是“少于 ALL DATA 文件”。

BASIC ALL DATA 文件是备份调音台数据或将一个调音台“克隆”至另一调音台的最佳选择。但有时无需转移所有数据，以致擦除接收调音台上的所有数据。同时，某些设置数据并非为某个表演专用，所以最好能将其转移到不同的会话。



DISPLAY ACCESS > UTILITY >>>> SAVE > LOAD。

[ALL DATA] 未检查时；

按下一个资料库按钮，可独立保存资料库。这仍称为基本保存，所有的资料库编号/位置均固定不变。如果您需要将场景或资料库加载至不同的编号，您需要进行高级加载。

场景资料库
（500个用户记忆）

HA增益资料库
（199个用户记忆）

输入转接资料库
（99个用户记忆）

输出转接资料库
（99个用户记忆）

用黑色框限制储存的场景数。

输入通道资料库

输出通道资料库

常规首选项和设置（包括Recall Safe）

输入EQ资料库

输出EQ资料库

用户自定义键设置（4个集）

选通门资料库

DCA衰减器模式。A - F的6个设置

组件资料库

效果资料库

各种MIDI配置

图形EQ资料库

事件列表存储器

仅保存场景记忆。

如果保存了场景记忆，则通常会将 HA 和连接资料库存为链接资料库; 通道名称位于输入和输出转接资料库中！右侧的黑色框允许您限制储存的场景数；这不仅可避免储存许多 100s 的空白场景，还可防止将那些空白场景加载至另一场景位置可能正在使用的调音台。

避免场景冲突！

即使您仅基本保存您不常用的场景记忆，如果您希望加载至的调音台上正在使用这些场景编号，则会产生问题。为避免这种场景冲突，可将接收调音台的场景剪切并粘贴至不同的编号，否则必须使用ADVANCED模式保存和加载。2007年夏天推出的新版固件提供了更好的“加载锁止”功能，从而可将用户场景指定为“只读”使它们无法被加载改写。

注；如果保存场景记忆而不限制场景数，则会加载全部500个场景，即使它们全为?空?。会使接收调音台没有位置存放其场景。高级保存和加载能避免任何潜在的冲突。

ADVANCED 保存和加载。

高级保存和加载并不像它听起来那么复杂！所有资料库均可进行基本保存，但可选择在保存时更改场景或资料库编号。在 ADVANCED 模式中保存的场景还可在 ADVANCED 模式中进行加载。

注；无法高级加载基本保存的场景。

合并会话 / 调音台文件。

通过使用高级保存和加载可合并两个会话；例如，如果一个新的伴奏乐队加入现在的巡演，或如果一个巡演乐队希望在现成调音台上使用“剧场设置”。
在 ADVANCED 模式中保存数据，然后在可用的资料库位置将资料库逐个加载至现有会话。记住共有 4 个用户自定义键集，所以要加载至不同的集。仅有一个设置资料库，所以必须就使用谁的设置达成协议！尝试用 Selective Recall 而非 Recall Safe 以避免设置纠纷！您还必须共享 6 个 DCA/ 可分配衰减器集！

CSV EXPORT 模式；

该模式允许将数据作为 CSV 数据文件导出，以便在 Microsoft Excel 或类似程序中打开和编辑。

PM5D Editor 和 Studio Manager。

通过 PC 机使用雅马哈软件也可管理和编辑 PM5D 文件。PC 和 Mac 计算机均有可用版本。软件可“拆分” ALL DATA 文件和提取场景，甚至可将它们以不同的场景编号“高级加载”至新的会话。通过与 PM5D 联机，您可将场景插入活动会话而不丢失任何音频。该软件还可用于更改 EQ 或电平等参数数据并设置转接。本指南的第 3 部分对此有更多的详情。