

DPS12

DIGITAL PERSONAL STUDIO

ACHTUNG

Wegen Brandgefahr und der Möglichkeit eines elektrischen Schlages darf dieses Gerät weder Regen noch Feuchtigkeit ausgesetzt werden.

Bedienungsanleitung

ZUR BEACHTUNG

Die erforderliche Betriebsspannung für elektrische Geräte ist von Land zu Land unterschiedlich. Dieses Gerät wurde dem Bestimmungsland entsprechend im Werk voreingestellt. Vergewissern Sie sich bitte dennoch, daß dies bei Ihrem DPS12 der Fall ist. Ziehen Sie im Zweifelsfall Ihren AKAI-Händler oder einen qualifizierten Elektriker zu Rate.

In Europa (außer Großbritannien): 220 - 240 V ~, 50Hz.

ZUM SCHUTZ IHRER PERSON UND DES DPS12

- Fassen Sie den Netzstecker niemals mit nassen Händen an.
- Ziehen Sie beim Ausstecken immer nur am Stecker und niemals am Kabel selbst.
- Lassen Sie Reparaturen etc. nur von qualifiziertem Fachpersonal vornehmen. Eingriffe durch nicht autorisierte Personen führen zu Garantieverlust. Zudem besteht die Gefahr ernsthafter elektrischer Schläge durch Berührung stromführender Teile im Inneren des Gerätes.
- Achten Sie darauf, daß keine Fremdkörper, insbesondere keine metallischen, in das Gerät gelangen.
- Schließen Sie das DPS12 nur an einer Wechselspannungs-, niemals an einer Gleichspannungsquelle an.
- Falls Wasser oder andere Flüssigkeiten auf oder in das DPS12 gelangen sollten, stecken Sie das Netzkabel aus und setzen Sie sich mit Ihrem AKAI-Händler in Verbindung.
- Achten Sie darauf, daß das Gerät gut belüftet ist und fern von direkter Sonneneinstrahlung steht.
- Halten Sie das DPS12 zur Vermeidung von Beschädigungen interner Schaltkreise sowie der Oberflächen fern von Hitzequellen wie Öfen, Heizkörpern etc.
- Vermeiden Sie den Einsatz von Sprays in der Nähe des DPS12, da sie die Oberflächen angreifen und sich entzünden können.
- Benutzen Sie zur Reinigung des DPS12 keinen denaturierten Alkohol, Farbverdünner oder ähnliche Chemikalien, da diese die Oberflächen angreifen.
- Modifizierungen des Gerätes sind gefährlich und können seine Funktionstüchtigkeit beeinträchtigen. Versuchen Sie daher keinesfalls, das DPS12 zu modifizieren.
- Achten Sie beim Betrieb stets auf guten Stand des DPS12. Bringen Sie es in einem geeigneten Rack unter oder stellen Sie es auf eine stabile Unterlage.
- Damit Ihr DPS12 seine optimale Leistung erbringen kann, sollten Sie bei der Wahl seines Standortes Sorgfalt walten lassen und unsachgemäße Bedienung vermeiden. Nicht geeignet sind folgende Standorte:
 1. Feuchte und staubige Umgebungen
 2. Räume mit mangelhafter Luftzufuhr
 3. Geneigte Aufstellflächen
 4. Fahrzeuge, da das Gerät darin Vibrationen ausgesetzt ist
 5. Extrem heiße oder kalte Umgebung.

BELÜFTUNG

Achten Sie beim Betrieb des Gerätes auf eine angemessene Belüftung. Stellen es nicht auf einen weichen Teppich oder in einen engen Winkel eines Raumes, und stellen Sie keine Gegenstände auf oder um das Gehäuse. Achten Sie darauf, daß der Abstand zwischen dem Gehäuse und anderen Gegenständen oder Geräten mindestens 10 cm beträgt.

FÜR KUNDEN IN DER BUNDESREPUBLIK DEUTSCHLAND

Bescheinigung von AKAI

Hiermit wird bescheinigt, daß das Gerät AKAI

DPS12

in Übereinstimmung mit den Bestimmungen der Amtsblattverfügung 1046/1984 funktentstört ist.

Der Deutschen Bundespost wurde das Inverkehrbringen dieses Gerätes angezeigt und die Berechtigung zur Überprüfung der Serie auf Einhaltung der Bestimmungen eingeräumt.

AKAI ELECTRIC CO., LTD

COPYRIGHT-VERMERK

Das AKAI DPS12 ist ein Gerät auf Computer-Basis und enthält und verwendet als solches Software in ROMs. Diese Software und alle begleitenden Dokumentationen, einschließlich dieser Bedienungsanleitung, enthalten spezifische Informationen, die durch Copyright-Gesetze geschützt sind. Alle Rechte behalten wir uns vor. Weder die Software noch ihre Dokumentation, auch nicht Teile davon, dürfen reproduziert, kopiert, übertragen oder modifiziert werden. Alle Kopien der Software stellen Verletzungen der Copyright-Gesetze dar. Sie dürfen keine Software-Kopien an andere weitergeben oder die Software auf elektronischem oder anderem Wege zu einem anderen Computer übertragen. Ohne die vorherige schriftliche Genehmigung von AKAI Electric Co. Ltd., Yokohama, Japan ist es untersagt, sie zu modifizieren, anzupassen, zu übersetzen, zu vermieten, weiterzugeben, weiterzuverkaufen oder eigene Arbeiten von dieser Software und ihrer Dokumentation oder Teilen daraus abzuleiten.

Inhaltsverzeichnis

Kapitel 1: Einführung	1
Leistungsmerkmale des DPS12	1
Bedienungselemente und ihre Funktionen	2
Bedienfeld	2
Frontseite	5
Rückwand	5
Verwendung eines JAZ-Laufwerks	6
Einlegen und Auswerfen einer JAZ-Disk	6
Hinweise zur Verwendung eines JAZ-Laufwerks	7
Über externe SCSI-Laufwerke	8
Anschluß eines externen SCSI-Laufwerks	8
Über „Projects“	10
Über physikalische und virtuelle Tracks	10
TRACK MIX Channels und THRU MIX Channels	11
Über das „Scene Memory“	14
Über das DPS12-Benutzerinterface	14
Gebrauch des Displays	14
Ändern einer Einstellung oder eines Wertes	17
 Kapitel 2: Aufnahme	 20
Anschlüsse	20
Aufnahmevorbereitungen	22
Einschalten des DPS12	22
Formatieren einer JAZ-Disk	22
Anlegen eines neuen Projects	24
MAIN Screen und TRACK VIEW Screen	25
MAIN Screen	25
TRACK VIEW Screen	26
Aufnahme der ersten Tracks	27
Signalfluß bei der Aufnahme	27
Aufnahme der ersten Tracks	28
Verwendung von Locate Points	30
Overdubbing	31
Signalfluß beim Overdubbing	31
Durchführung des Overdubs	32
Gebrauch der Undo/Redo-Funktionen	32
Undo Level = 1 (Grundeinstellung)	32
Undo Level = 2 oder höher	33
Punch In/Out	34
Mixdown	35
Signalfluß beim Mixdown	35
Durchführung des Mixdown	36
Verwendung des Mixer Mode	36
Beenden der Arbeit mit dem DPS12	38

Kapitel 3: Transport- und Locate-Funktionen	39
Transport-Funktionen	39
Funktionen der Transporttasten	39
Gebrauch der [JOG]- und [SHUTTLE] Wheels	39
Gebrauch der [TO]- und [FROM]-Tasten	41
Locate-Funktionen	42
Speichern von Locate Points	42
Abrufen eines Locate Point	43
Locating zur Zählwerk-Nullposition	43
Locating zum Ende eines Songs	44
Löschen eines Locate Point aus der Locate-Liste	44
Gebrauch der Quick Locate-Funktion	44
Repeat-Funktion	45
Verwendung der [IN]- und [OUT]-Tasten zur Wiedergabe des zwischen IN- und OUT Point liegenden Abschnittes	46
Eingabe eines Wertes in das Zählwerk	47
 Kapitel 4: Punch In/Out	 48
Manuelles Punch In/Out	48
Punch In/Out mittels der Transporttasten	48
Punch In/Out mittels eines Fußschalters	49
Auto Punch In/Out	50
Punch In/Out-Probendurchlauf	51
 Kapitel 5: Zuweisung der Eingangssignale und Virtual Tracks (Assign Mode)	 52
Über den Assign Mode	52
Umschalten zwischen TRACK MIX und THRU MIX	52
Zuweisung der Input Sources an Tracks (SOURCE)	54
Zuweisung eines virtuellen Tracks an einen physikalischen Track	56
TRACK ERASE-Funktion	57
 Kapitel 6: Mixer-Funktionen (Mixer Mode)	 58
Über den Mixer Mode	58
Grundsätzliche Bedienungsvorgänge im Mixer Mode	58
Level- und Pan-Einstellungen	61
LEVEL	61
PAN	61
Equalizer-Einstellungen	62
An-/Abschalten des Equalizers (EQ ON/OFF)	62
Einstellen der Frequenz (EQ HIGH/MID/LOW FREQ)	62
Einstellen des Levels (EQ HIGH/MID/LOW LEVEL)	63
Einstellen der Bandbreite (EQ MID WIDTH)	63
Darstellung aller EQ-Parameter eines Kanals (STRIP)	64
AUX Send-Einstellungen	64
● Einstellung „2 MONO“:	64
Einstellen des Send Levels (AUX SEND-A(B))	64
AUX Pre/Post-Umschaltung (AUX-A(B) PRE/POST)	65

- Einstellung „STEREO“: 66
 - Einstellen des Send Pan (AUX SEND PAN) 66
 - Einstellen des Send Levels (AUX SEND LEVEL) 66
 - AUX Pre/Post-Umschaltung (AUX PRE/POST) 67
- Andere Einstellungen 67
 - Channel ON/OFF (CHANNEL) 67
 - SETUP 68
 - MIDI-Einstellungen (MIDI CONTROL) 68
- SCENE MEMORY 69
 - Speichern einer Scene 69
 - Abrufen einer Scene 69
 - Löschen einer Scene 70

Kapitel 7: Erweiterte Mix-Techniken 71

- Zusammenmischen und Aufnahmen mehrerer Input-Signale 71
- Zusammenmischen und Aufnahmen mehrerer Inputs via AUX Send 72
- Digitaler Input von einem externen Gerät 73
- Verwendung der SOLO-Funktion 74
- Verwendung virtueller Tracks 76
- Digitale Ping-Pong-Aufnahmen 77
- Einsatz eines externen Effektgerätes beim Mixdown 78
- Zusätzliche Sounds beim Mixdown 79

Kapitel 8: Editierfunktionen (Edit Mode) 80

- Aufbau der Edit Mode Screen 80
- Vorgehensweise beim Editieren 81
- Art und Funktion der Edit-Befehle 82
 - COPY → PASTE 82
 - COPY → INSERT 83
 - CUT → PASTE 84
 - CUT → INSERT 84
 - INSERT SILENCE 84
 - CUT → DISCARD 85
 - CUT → MOVE 85

Kapitel 9: Control Panel 86

- Aufbau der Control Panel Screen 86
- Control Panel-Funktionen 86
 - AUTO PUNCH (Auto Punch In/Out-Funktion) 86
 - VARI PITCH 87
 - TIME DISPLAY (Einstellen des Zählwerks) 88
 - TIME OFFSET (Einstellen eines Offsets für die relative Zeit) 89
 - TO/FROM TIME (Einstellen der TO- und FROM-Zeiten) 90
 - PLAY MONITOR (Wahl der Playback-Monitor Source) 90
 - SYNC (Synchronisation) 91
 - SAMPLING RATE 92
 - BEAT MAP 92
 - TEMPO MAP 93
 - FOOT SWITCH 94

MIDI (Wahl der Funktion des MIDI OUT/THRU-Anschlusses)	94
LCD CONTRAST	94
OTHERS (Andere Funktionen)	95

Kapitel 10: Verwaltung von Projects (Project Mode) 96

Was ist ein Project?	96
Aufbau der Project Mode Screen	96
Anlegen eines neuen Projects	97
Abrufen (Laden) eines Projects	98
Löschen eines Projects	98
Erstellen eines Project-Backups auf einem externen SCSI-Laufwerk	99
Zurückladen eines Backup-Projects	101

Kapitel 11: Disk-Funktionen (Disk Mode) 103

Hinweise zum Handling von Disks und Laufwerken	103
Aufbau der Disk Mode Screen	103
Wechsel des aktuellen Laufwerks („Arbeitsdisk“)	104
Abrufen der Laufwerksinformationen	105
Formatieren einer Disk	106
Defragmentieren einer Disk	107
Kopieren von Disks	107
Verwendung eines Wechselplattenlaufwerks	108

Kapitel 12: MIDI-Anwendungen 109

Synchronisation eines externen Gerätes via MTC	109
Synchronisation eines externen Gerätes via MIDI Clock	110
Synchronisation des DPS12 via MTC	113
Fernsteuerung des DPS12 durch ein externes Gerät (MMC)	114
Senden und Empfangen einer Mixparameter-Scene	115
Mix-Automation	116
Zuordnung von DPS12-Mixparametern und MIDI Controller-Nummern	118

Kapitel 13: Verwendung der Effekte 119

Effektsignalfluß	119
Globale Effekte und Insert-Effekte	119
Einsatz von Effekten beim Mixdown	120
Wahl des Effekttyps	120
Verwendung der Effect Return-Signale als analoge Inputs	121
Routen des Effect Return-Signals zu den THRU MIX Channels	123
Einstellen des Effect Send Levels	123
Einstellen des Effect Return Levels	124
Aufnahme einer Soundquelle mit Insert-Effekt	125
Effekttypen und Effektparameter	128
MONO CHORUS (G)	128
STEREO CHORUS (G)	128
XOVER CHORUS (G)	129
MONO FLANGER (G)	129
STEREO FLANGER (G)	129

XOVER FLANGER (G) 130

PAN FLANGER (G) 130

MONO PHASER (I) 131

STEREO PHASER (I) 131

XOVER PHASER (I) 131

PAN PHASER (I) 132

PITCH SHIFT (I) 132

ROTARY SPEAKER (I) 133

AUTO PAN (I) 133

TRIGGER PAN (I) 134

MONO DELAY (G) 134

PING PONG DELAY (G) 134

PANNING DELAY (G) 135

STEREO DELAY (G) 135

XOVER DELAY (G) 135

TAPE ECHO (G) 136

REVERB>SMALL ROOM (Small Room Reverb) (G) 136

REVERB>BIG ROOM (Big Room Reverb) (G) 136

REVERB>SMALL HALL (Small Hall Reverb) (G) 137

REVERB>BIG HALL (Big Hall Reverb) (G) 137

REVERB>NON-LINEAR (Non-linear Reverb) (G) 138

REVERB>REVERSE (Reverse Reverb) (G) 138

COMPRESSOR/LIMITER (I) 138

EXPANDER (I) 139

NOISE GATE (I) 139

DIGITAL EQ (I) 139

AUTOWAH (I) 140

TOUCH WAH (I) 140

CHORUS>DELAY (G) 140

FLANGE>DELAY (G) 141

PHASER>DELAY (G) 141

Anhang 142

 Technische Daten 142

 MIDI-Implementationsliste 144

Kapitel 1: Einführung

Dieses Kapitel umreißt die Leistungsmerkmale des DPS12 und erläutert seine Bedienungselemente und deren Funktionen und Bezeichnungen. Darüber hinaus gibt es einen Einblick in den konzeptionellen Aufbau des DPS12 und seine Funktionsweise. Wir empfehlen Ihnen, die folgenden Seiten aufmerksam zu lesen, auch wenn Sie möglicherweise bereits einige Erfahrung im Umgang mit Multitrack Recordern und Mischpulten haben.

Leistungsmerkmale des DPS12

Das DPS12 zeichnet sich durch folgende Merkmale aus:

- Das DPS12 besteht aus einem Harddisk Recorder für die Aufnahme/Wiedergabe von 12 Tracks und einem digitalen 20-Kanal-Mixer. Ein einzelnes DPS12 versetzt Sie in die Lage, wie mit einem herkömmlichen Mehrspursystem aufzunehmen und abzumischen.
- Das DPS12 verfügt über 12 Aufnahme-/Playback Tracks (physikalische Tracks) und weitere 250 Tracks zur Datenspeicherung (virtuelle Tracks). Der Wechsel zwischen virtuellen Tracks, die physikalischen Tracks zugewiesen sind, ermöglicht es, mehrere Versionen eines Parts oder einer Phrase aufzunehmen und später beim Mixdown den gelungensten Take auszuwählen.
- Die Mixersektion ist ausgestattet mit EQ, Pan, zwei AUX Sends und Level-Kontrollen. Neben 12 TRACK MIX-Kanälen, die den Output der Recorder Tracks steuern, stehen 8 THRU MIX-Kanäle zur Verfügung, die zur Kontrolle der an den INPUT-Buchsen anliegenden Eingangssignale dienen. Dadurch haben Sie die Möglichkeit, bei der Wiedergabe der 12 Tracks der Recorder-Sektion die Signale eines angeschlossenen Synthesizers, Soundmoduls und/oder eines externen Effektgerätes zuzumischen.
- Ein JAZ-Wechselplattenlaufwerk kann intern installiert werden, das Sie je Disk 1 GB an fortlaufenden Daten aufzeichnen läßt. Die Verwendung von Wechselmedien bietet den Vorteil unbegrenzter Aufnahmekapazität.

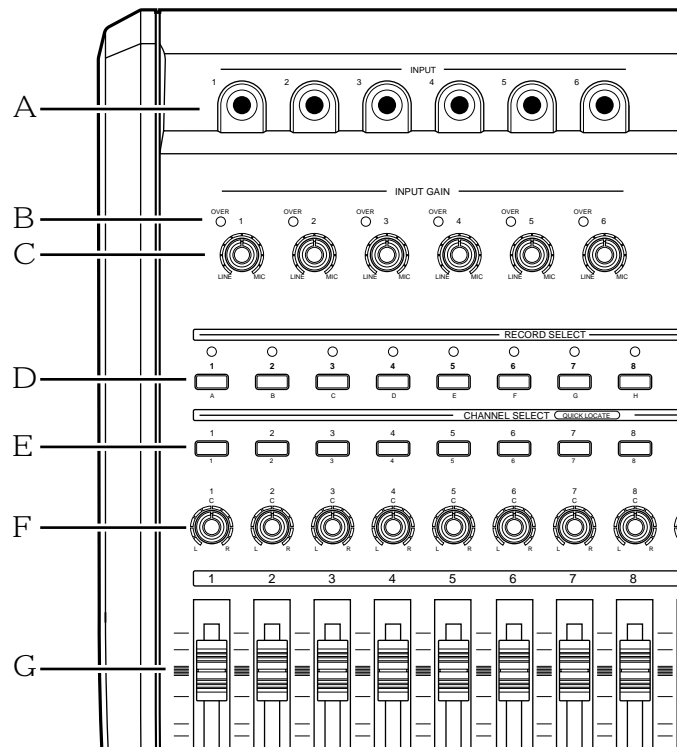
➔HINWEIS: Wir gehen in dieser Bedienungsanleitung davon aus, daß das DPS12 mit einem internen JAZ-Laufwerk ausgerüstet ist und verwenden daher an den entsprechenden Stellen diese Bezeichnung. Natürlich ist damit aber auch jedes beliebige andere angeschlossene Laufwerk gemeint.

- Bis zu sechs externe Harddisks und/oder MO (Magneto Optical)-Laufwerke können für Aufnahmen und Backups am SCSI-Anschluß des DPS12 angeschlossen werden.
- Das DPS12 kann im Verbund mit einem externen MIDI-Gerät als Sync Master oder als Slave fungieren. Via MMC (MIDI Machine Control) ist außerdem die Fernsteuerung des DPS12 mittels eines geeigneten externen Gerätes möglich.
- Bis zu 100 Locate-Punkte in Songs können gespeichert und benannt werden. Jede dieser Locate-Positionen läßt sich auf einfache Weise augenblicklich aufrufen. Eine „Quick Locate“-Funktion gestattet es zudem, die Tasten des Front Panels mit Locate-Positionen zu belegen.
- Das DPS12 bietet ausgeklügelte integrierte Editierfunktionen. Und Sie können genau festlegen, auf welchen/welche Track(s) und auf welchen Bereich Editierfunktionen wie Copy & Paste, Cut & Paste oder Copy & Insert anzuwenden sind.
- Das DPS12 ist mit einem „Scene Memory“ ausgestattet, das Mix-Einstellungen speichert, z.B. unterschiedliche Mixerkonfigurationen mit unterschiedlichen Balance- und EQ-Einstellungen. Auf Mixer-Parameter kann auch via MIDI zugegriffen werden – dadurch ist es möglich, mittels eines angeschlossenen MIDI-Sequencers automatisierte Mixes durchzuführen.
- Das intern zu installierende, optionale Effect Board EB2M beschert Ihnen zwei Kanäle mit digitalen Effekten. Der Vorteil: die gesamte Signalbearbeitung – Aufnahme, Zugabe von Effekten bis hin zur Mischung – findet komplett in der digitalen Ebene statt.

Bedienungselemente und ihre Funktionen

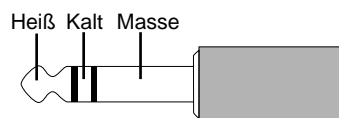
Dieser Abschnitt befaßt sich mit den Bedienungselementen des DPS12, ihren Funktionen und Bezeichnungen. Die auf dem Bedienfeld aufgedruckten Beschriftungen werden in eckigen Klammern [] angegeben.

Bedienfeld



1 [INPUT]-Buchsen 1 - 6

An diesen analogen Eingängen sind elektronische Instrumente mit Line Level (z.B. Synthesizer) und auch Mikrophone anzuschließen. Das an diesen Eingängen anliegende Signal wird zu den Tracks der Recorder-Sektion oder zur Mixer-Sektion geleitet, je nach Einstellung. Es handelt sich um symmetrische Eingänge.



Steckerbelegung bei symmetrischem Signalinput

2 Peak-Indikatoren

Diese LEDs leuchten auf, wenn das am entsprechenden INPUT (1 - 6) anliegende Signal den Eingang übersteuert.

3 [INPUT GAIN]-Regler 1 - 6

Diese Regler dienen zur Gain-Justierung der an den INPUT-Buchsen 1 - 6 anliegenden Signale.

4 [RECORD SELECT]-Tasten

Diese Tasten dienen zur Wahl eines (physikalischen) Aufnahme-Tracks. Wird eine dieser Tasten gedrückt, beginnt die LED darüber zu blinken – der entsprechende Track ist damit aufnahmebereit. Bei erneutem Drücken der Taste wird dieser Record Standby Mode wieder aufgehoben. Bei gedrückter [SOLO]-Taste (J) dienen diese Tasten zur Soloschaltung der Kanäle.

5 [CHANNEL SELECT]-Tasten

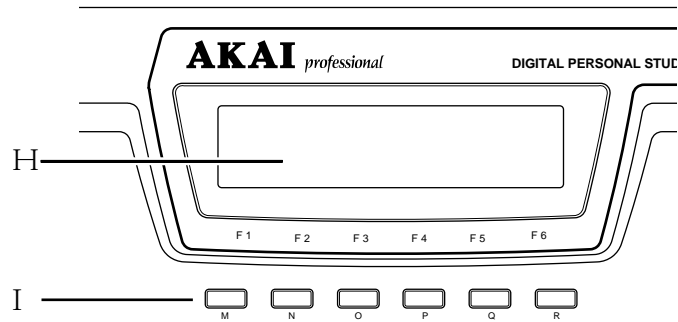
Diese Tasten dienen zur Anwahl von Kanälen für Edit- oder Mixeroperationen, darüber hinaus zur Festlegung einer Locate-Position in der „Quick Locate“-Funktion.

6 [PAN]-Regler

Diese Regler bestimmen die Position der TRACK MIX-Kanäle im Stereopanorama.

7 Kanal-Fader

Mit diesen Schiebereglern stellt man den Level der TRACK MIX-Kanäle ein.

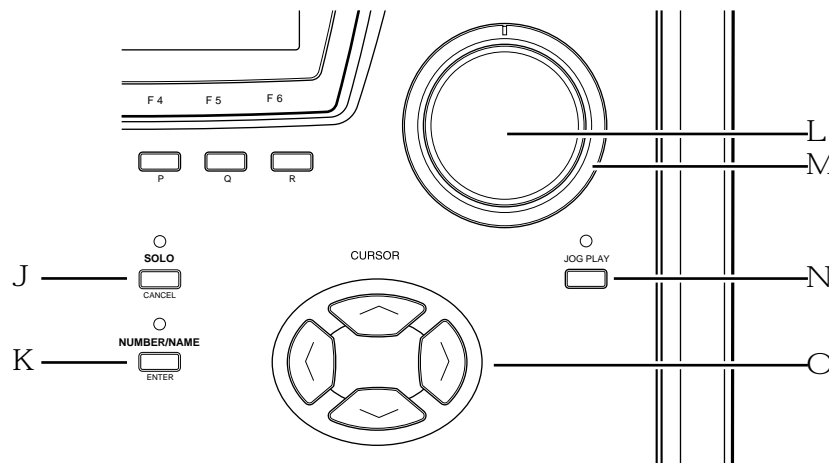


8 Display

Dieses LC-Display versorgt Sie mit allen für die Bedienung des DPS12 erforderlichen Informationen und Anzeigen (z.B. Zählwerk, Aussteuerungsanzeige).

9 Funktionstasten ([F1] - [F6])

Diese Tasten dienen zur Durchführung bzw. zum An-/Abschalten der Funktionen, die in der untersten Display-Zeile angegeben werden.



J [SOLO] ([CANCEL])-Taste

Diese Taste aktiviert die Solo-Funktion in der Mixersektion. Ist sie gedrückt, können die Tracks mittels der [RECORD SELECT]-Tasten einzeln gehört werden. Darüber hinaus dient sie als [CANCEL]-Taste zum Abbrechen der Eingabe von numerischen Werten oder Zeichen.

K [NUMBER/NAME]-, ([ENTER])-Taste

Diese Taste schaltet die Eingabefunktion für numerische Werte und Zeichen an/ab. Wird die Taste gedrückt, beginnt die LED darüber zu blinken. Benutzen Sie die Tasten des Bedienfeldes mit der entsprechenden Beschriftung zur Eingabe der gewünschten Nummern, Buchstaben und Symbole. Zusätzlich dient diese Taste als [ENTER]-Taste zur Bestätigung der eingegebenen Werte und Zeichen.

L [JOG] Wheel

Dieses innere Rad dient zur Änderung der Einstellung/des Wertes eines Parameters, der im Display mit dem Cursor selektiert wurde. Die [JOG PLAY]-Taste (N) aktiviert die Jog Play-Funktion, in der sich Playback-Richtung und -geschwindigkeit variieren lassen, abhängig von Drehrichtung und -geschwindigkeit des Rades.

M [SHUTTLE] Wheel

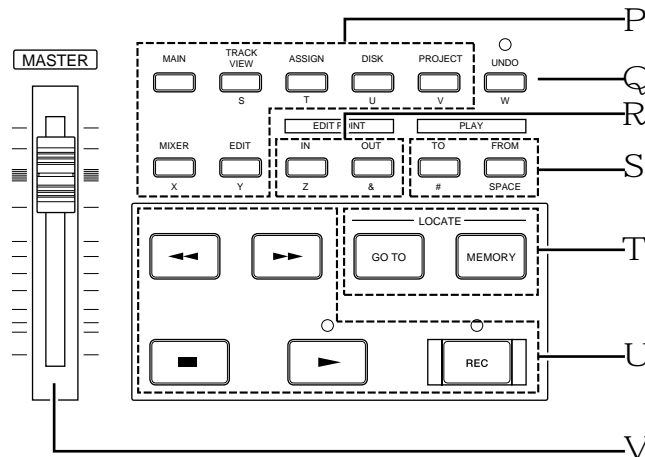
Dieses äußere Rad dient zur Anwahl einer bestimmten Stelle in einem zu ändernden Zeitwert, der mit dem [JOG] Wheel eingestellt wurde. Die [JOG PLAY]-Taste (N) aktiviert die Shuttle Play-Funktion, in der sich Playback-Richtung und -geschwindigkeit variieren lassen, abhängig von Drehrichtung und -winkel des Rades.

N [JOG PLAY]-Taste

Diese Taste aktiviert Jog- und Shuttle Playback (durchzuführen mit [JOG]-Wheel bzw. [SHUTTLE]-Wheel). Beim Drücken der Taste erscheinen die Daten des selektierten Tracks als Waveform im Display.

○ **[CURSOR]-Tasten**

Diese Tasten lassen Sie den Cursor (hervorgehobene Stelle im Display) zum gewünschten Parameter bewegen.



P Mode-Tasten: [MAIN] / [TRACK VIEW] / [ASSIGN] / [DISK] / [PROJECT] / [MIXER] / [EDIT]

Diese Tasten dienen zum Umschalten zwischen unterschiedlichen Betriebsarten (MAIN Mode, TRACK VIEW Mode, MIXER Mode etc.). Die [MAIN]-, [TRACK VIEW]- und [MIXER]-Tasten behalten ihre Funktionen auch bei laufender Aufnahme oder Wiedergabe, während die anderen Tasten nur im Stoppstatus in Funktion sind.

○ **[UNDO]-Taste**

Diese Taste läßt Sie einen durchgeführten Aufnahme- oder Editiervorgang zurücknehmen, indem Sie sie nach Abschluß der entsprechenden Aktion drücken – die LED oberhalb der [UNDO]-Taste leuchtet auf, und die ursprünglichen Daten sind wiederhergestellt. Um auch diesen Schritt wieder rückgängig zu machen (= Redo), drücken Sie erneut die [UNDO]-Taste – die LED erlischt.

✍ TIP: Die Anzahl der möglichen Undo-Schritte (wieviele Aktionen mittels der [UNDO]-Taste rückgängig zu machen sind) kann 0 - 250 betragen. Ist der Undo Level auf „2“ oder höher eingestellt, können Sie nach dem Drücken der [UNDO]-Taste die gewünschte Anzahl von Undo-Schritten eingeben.

R Edit Point-Tasten: [IN] / [OUT]

Diese Tasten dienen zum Speichern von IN-/OUT-Positionen, die zur Festlegung des gewünschten Bereiches für die Auto Punch In/Out-Funktion und die Editierfunktionen benötigt werden.

S Edit Play-Tasten: [TO] / [FROM]

Die Edit Play-Funktion gestattet es, bis hin zur letzten Stopp-Position ([TO]) bzw. von dieser Position an Daten wiederzugeben ([FROM]).

T Locate-Tasten: [MEMORY] / [GO TO]

Diese Tasten dienen zum Speichern von Locate Points (Positionsinformationen in einem Song) und zum Abrufen der gespeicherten Positionen.

U Transporttasten

Diese Tasten steuern die Transportfunktionen des DPS12 – Aufnahme, Wiedergabe, Stopp etc. Die Funktionen dieser Tasten im einzelnen:

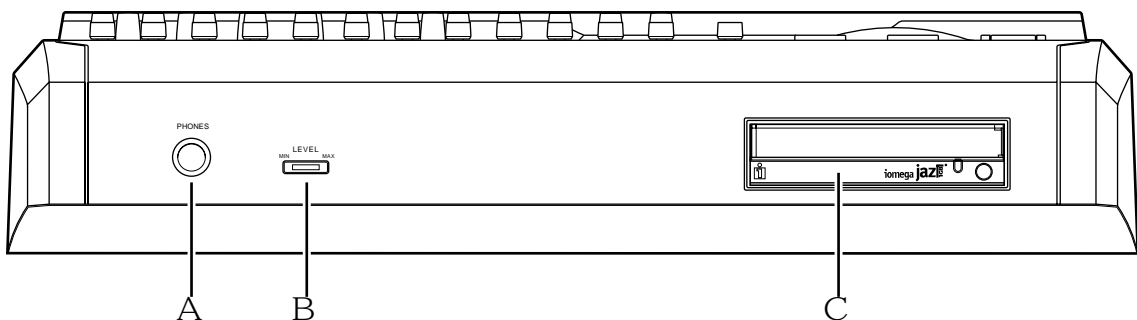
- [REC]-Taste Halten Sie diese Taste gedrückt und drücken Sie die [▶]-Taste, um die Aufnahme auf den mittels der [RECORD SELECT]-Tasten selektierten Tracks zu starten. Zum Starten der Aufnahme bei laufendem Playback (= Punch In) halten Sie die [▶]-Taste gedrückt und drücken dann die [REC]-Taste.
- [▶]-Taste Diese Taste startet die Wiedergabe. Wird sie während der Aufnahme gedrückt, wird die Aufnahme beendet und die Wiedergabe fortgesetzt (= Punch Out).
- [■]-Taste Diese Taste stoppt Aufnahme-, Wiedergabe-, Fast Forward- und Rewind-Vorgänge.

- [◀]-Taste Schneller Rücklauf. Beim Drücken dieser Taste bei gestopptem Transport beginnt das Zählwerk im Display mit hoher Geschwindigkeit rückwärts zu zählen. Wird die Taste bei laufender Wiedergabe gedrückt, läuft das Playback mit hohem Tempo rückwärts, solange die Taste gedrückt gehalten wird (= Review-Funktion).
- [▶]-Taste Schneller Vorlauf. Beim Drücken dieser Taste bei gestopptem Transport beginnt das Zählwerk im Display mit hoher Geschwindigkeit vorwärts zu zählen. Wird die Taste bei laufender Wiedergabe gedrückt, läuft das Playback mit hohem Tempo vorwärts, solange die Taste gedrückt gehalten wird (= Cue-Funktion).

∨ **[MASTER]-Fader**

Dieser Fader regelt den Master Level der Mixersektion.

Frontseite



1 **[PHONES] (Kopfhörer)-Buchse**

Zum Anschluß eines Stereokopfhörers. Das an diesem Ausgang ausgegebene Signal ist dasselbe wie das an den MASTER OUT-Anschlüssen an der Rückwand des DPS12.

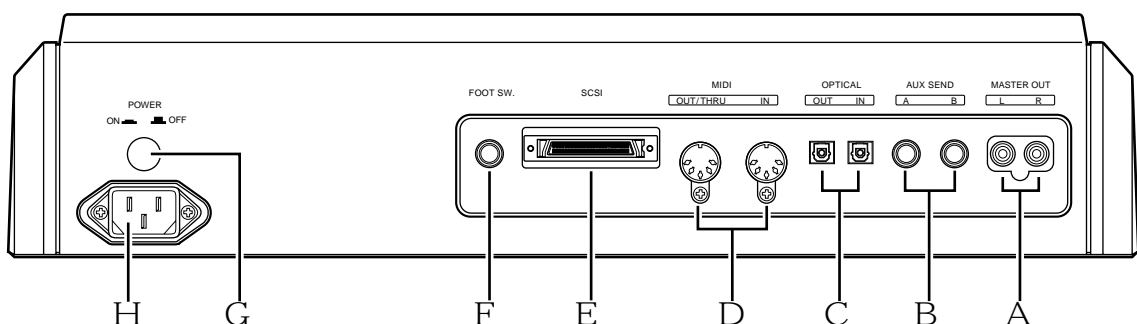
2 **[LEVEL] (Kopfhörerlautstärke)-Regler**

Dieser Regler dient zum Einstellen der Lautstärke des an der PHONES-Buchse angeschlossenen Kopfhörers.

3 **Interner Laufwerksschacht (JAZ Drive)**

In diesen Schacht kann ein JAZ-Laufwerk eingebaut werden.

Rückwand



1 **[MASTER OUT L/R]-Anschlüsse**

Diese Anschlüsse geben ein analoges Stereosignal aus, das aus einem Mix aller Kanäle (TRACK MIX Channels + THRU MIX Channels) der Mixersektion besteht.

2 **[AUX SEND A/B]-Anschlüsse**

Über diese Anschlüsse können die Signale aller Kanäle (TRACK MIX Channels + THRU MIX Channels) der Mixersektion ausgegeben werden. (Falls unter AUX TYPE die Einstellung STEREO gewählt ist, liegt an Buchse A das linke Signal und an Buchse B das rechte Signal an.)

3 [OPTICAL IN/OUT]-Anschlüsse

Diese Anschlüsse dienen zur Übertragung digitaler Audiosignale zu und von einem angeschlossenen externen Digitalgerät, z.B. einem DAT-Recorder. Je nach Einstellung werden die am OPTICAL-IN-Anschluß eingehenden Digitalsignale zu den (physikalischen) Tracks der Recorder-Sektion oder direkt zur Mixersektion geleitet. Der OPTICAL OUT-Anschluß gibt in digitaler Form dasselbe Signal aus wie die MASTER OUT-Anschlüsse (1) in analoger Form.

4 [MIDI IN, OUT/THRU]-Anschlüsse

Diese Anschlüsse dienen zur Übertragung von Sync- und Steuersignalen zu und von einem angeschlossenen externen MIDI-Gerät, z.B. einem MIDI-Sequencer.

5 [SCSI]-Anschluß

Zum Anschluß einer externen Harddisk oder eines MO-Laufwerks.

6 [FOOT SW.] (Fußschalter)-Anschluß

Zum Anschluß eines Fußschalters zur Steuerung von Punch In/Out- und Playback Start/Stop-Vorgängen mit dem Fuß.

7 [POWER] (Netz)-Schalter

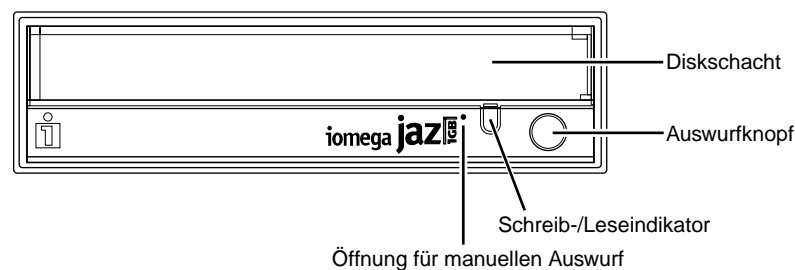
Zum Ein- und Ausschalten des DPS12.

8 Netzanschluß

Hier ist das beiliegende Netzkabel anzuschließen.

Verwendung eines JAZ-Laufwerks

Wenn in Ihrem DPS12 ein JAZ-Laufwerk installiert ist, können Sie auf JAZ-Disks Audiodaten und andere Informationen speichern. Eine JAZ-Disk ist ein wechselbares Speichermedium mit einer Kapazität von 1 GB, auf dem Audioaufnahmen von bis zu drei Stunden und sechzehn Minuten Länge Platz finden (in Mono bei einer Sampling Rate von 44,1 kHz).



Einlegen und Auswerfen einer JAZ-Disk

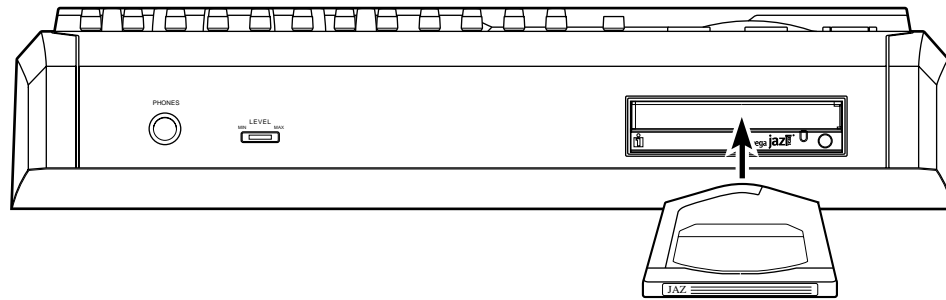
Zum Einlegen und Auswerfen einer JAZ-Disk gehen Sie wie folgt vor:

■ Einlegen einer JAZ-Disk

1. Vergewissern Sie sich, daß das DPS12 eingeschaltet ist.

⚠ ACHTUNG: Schalten Sie immer zunächst das DPS12 ein, bevor Sie eine JAZ-Disk in das optionale JAZ-Laufwerk einlegen. Wenden Sie beim Einlegen der Disk niemals Gewalt an.

2. Halten Sie die JAZ-Disk so, daß das Label nach oben und der Metallschieber in Richtung Disk-schacht zeigt, und führen Sie die Disk in das Laufwerk ein.



■ Auswerfen einer JAZ-Disk

1. Drücken Sie den Auswurfknopf am JAZ-Laufwerk.

Der Schreib-/Leseindikator blinkt eine Weile, danach wird die JAZ-Disk etwa 2 cm weit aus dem Schacht gefahren.

2. Ziehen Sie die Disk vorsichtig heraus.

Legen Sie die Disk in ihren Behälter zurück und bewahren Sie sie an einem sicheren Ort auf.

⚠ ACHTUNG: Ziehen Sie eine JAZ-Disk niemals gewaltsam aus dem Schacht – dies könnte sowohl die Disk als auch das Laufwerk beschädigen.

➔ HINWEIS: Sollte es erforderlich sein, eine JAZ-Disk manuell (bei ausgeschaltetem DPS12) auszuwerfen, stecken Sie einen dünnen Draht oder das Ende einer Büroklammer in die Auswurföffnung am JAZ-Laufwerk und üben sanften Druck aus. AKAI übernimmt keine Haftung für Schäden an einer JAZ-Disk oder für Datenverluste, die durch gewaltsame Auswurfaktionen verursacht werden.

Hinweise zur Verwendung eines JAZ-Laufwerks

- JAZ-Disks müssen vor ihrem Gebrauch mit dem DPS12 formatiert werden (Informationen zum Formatieren von Disks finden Sie auf Seite 22 und 106).
- Lassen Sie zum Einlegen und Auswerfen einer JAZ-Disk das DPS12 stets eingeschaltet. Eine im Laufwerk befindliche Disk kann beim Ausschalten des Gerätes beschädigt werden, und es kann zu Datenverlusten kommen.
- Das JAZ-Laufwerk schaltet automatisch in einen Sleep Mode (die Disk hört auf, sich zu drehen), wenn etwa 30 Minuten lang kein Diskzugriff erfolgt. Die Wiederherstellung der Betriebsbereitschaft (wenn Sie nach einer gewissen Zeit die Wiedergabe oder Aufnahme starten) beansprucht etwas Zeit – dies ist keine Fehlfunktion.
- Bewahren Sie eine JAZ-Disk nach dem Auswerfen stets in ihrem Schutzbehälter auf.
- Öffnen Sie nicht den Metallschieber einer JAZ-Disk, schon gar nicht gewaltsam, und lassen Sie keine Flüssigkeiten darauf gelangen. Die Disk kann dadurch beschädigt werden, und es kann zu Datenverlusten kommen.
- Bewegen Sie das DPS12 (und damit das Laufwerk) nicht, solange der Zugriffsindikator des JAZ-Laufwerks (die LED an seiner Frontseite) leuchtet. Nehmen Sie auch die Disk heraus, bevor Sie das DPS12 bewegen.
- Das Drücken des Auswurfknopfes bleibt während Zugriffen des DPS12 auf die Disk-Daten (z.B. bei Aufnahme und Wiedergabe) ohne Wirkung.
- Öffnen Sie nicht von Hand die Klappe, die das JAZ-Laufwerk vor Staub schützt. Versuchen Sie nicht, irgendeine andere als eine JAZ-Disk in das Laufwerk zu schieben. Sie könnten dadurch das Laufwerk beschädigen.
- Sollte eine JAZ-Disk irgendwie beschädigt werden, sind die Daten darauf unwiederbringlich verloren. Wir empfehlen Ihnen dringend, von wichtigen Daten Sicherheitskopien (Backups) auf einer externen Harddisk oder einer MO-Disk anzufertigen (Informationen zum Erstellen von Backups finden Sie auf Seite 99).

Über externe SCSI-Laufwerke

An der Rückwand des DPS12 befindet sich ein 50-Pin-SCSI-Anschluß (SCSI-2-Standard), an dem sich eine externe Harddisk oder ein MO-Laufwerk zum Aufnehmen, Wiedergeben oder Kopieren (Backup) von Daten anschließen läßt.

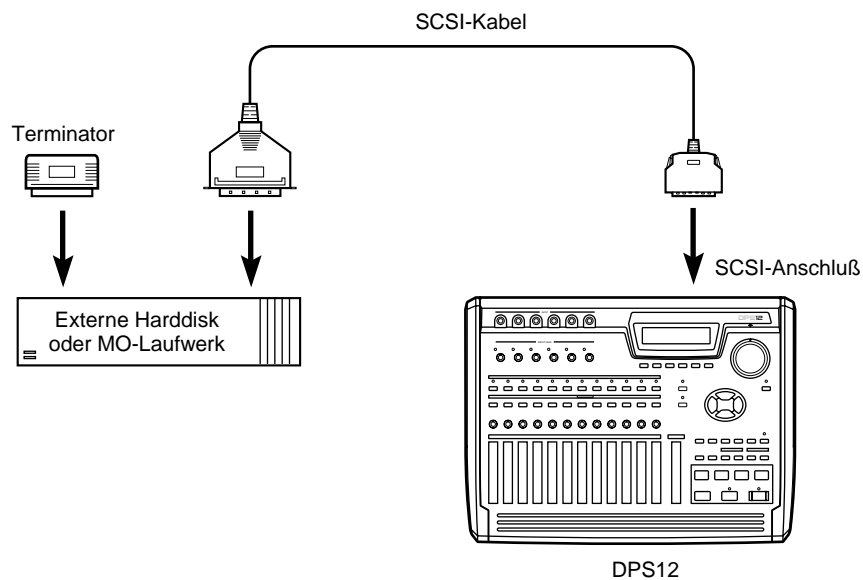
➔ **HINWEISE:**

- Einige externe SCSI-Laufwerke sind möglicherweise nicht kompatibel mit dem DPS12, mit anderen ist es vielleicht nicht möglich, aufzunehmen oder wiederzugeben, wieder andere können eventuell nur eine begrenzte Anzahl von Tracks für die gleichzeitige Multitrack-Aufnahme und -Wiedergabe bereitstellen.
- Nähere Informationen zu DPS12-kompatiblen, externen SCSI-Laufwerken erhalten Sie vom technischen Kundendienst Ihres AKAI-Händlers.

Anschluß eines externen SCSI-Laufwerks

■ Anschluß eines einzelnen SCSI-Laufwerks

Verbinden Sie das DPS12 und das SCSI-Laufwerk mit einem SCSI-Kabel.



Anschluß eines einzelnen SCSI-Laufwerks am DPS12

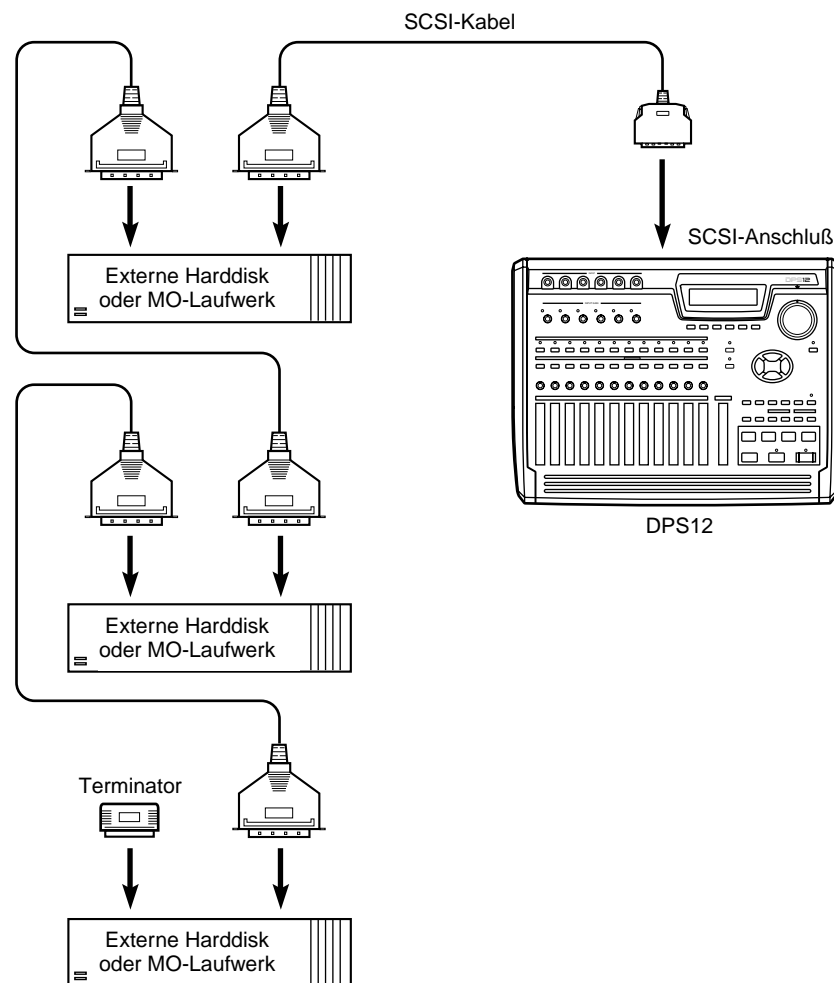
Versehen Sie das SCSI-Laufwerk mit einem Terminator. Falls das Laufwerk mit einem internen, aktiven Terminator ausgestattet ist, schalten Sie ihn an (nähere Informationen hierzu enthält die Bedienungsanleitung Ihres SCSI-Laufwerks). Stellen Sie am externen Laufwerk die gewünschte SCSI ID-Nummer ein – nicht zulässig sind 4 (ID des DPS12) und 6 (ID des JAZ-Laufwerks, falls vorhanden).

✍ **TIPS:**

- Ein Terminator schließt das Ende der SCSI-Kette ab. Er wird gewöhnlich in Form eines Steckers auf den zweiten (freien) SCSI-Anschluß des SCSI-Laufwerks gesetzt. Einige SCSI-Laufwerke verfügen über einen eingebauten, aktiven Terminator, der mittels eines von außen zugänglichen Schalters eine elektrische Terminierung gestattet.
- Die Unterscheidung und Identifizierung der einzelnen SCSI-Geräte in einer Kette erfolgt anhand von Nummern, den sogenannten SCSI IDs (0 - 7). Das DPS12 ist auf die SCSI ID 6 voreingestellt (änderbar), das JAZ-Laufwerk, falls vorhanden, hat die ID 4 (nicht änderbar). Vergeben Sie daher an andere angeschlossene SCSI-Geräte andere IDs als 4 und 6.

■ Anschluß mehrerer SCSI-Laufwerke

Der Anschluß mehrerer SCSI-Laufwerke ist wie unten abgebildet durchzuführen:



Anschluß mehrerer SCSI-Laufwerke (via „Daisy Chain“) am DPS12

Versehen Sie das letzte SCSI-Laufwerk in der Kette mit einem Terminator. Falls dieses Laufwerk mit einem internen, aktiven Terminator ausgestattet ist, schalten Sie ihn an. Stellen Sie an allen externen Laufwerken die gewünschte SCSI ID-Nummer ein – nicht zulässig sind 4 (ID des DPS12) und 6 (ID des JAZ-Laufwerks, falls vorhanden).

⚠ ACHTUNG: Schalten Sie alle Geräte aus, bevor Sie SCSI-Verbindungen herstellen oder lösen.

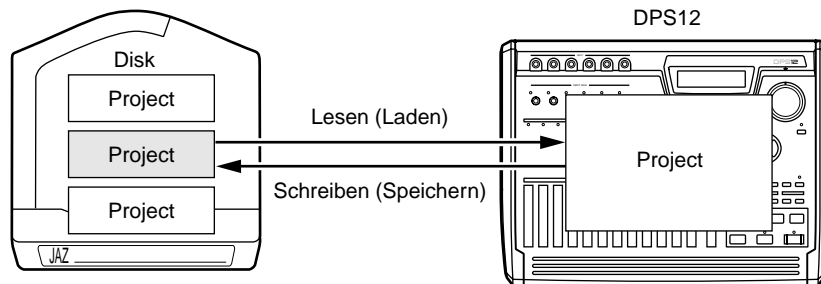
➔ HINWEISE:

- Benutzen Sie nach Möglichkeit kurze SCSI-Kabel von hoher Qualität. Zu lange oder minderwertige Kabel können Datenfehler und Fehlfunktionen verursachen.
- Externe Harddisks/MO-Disks müssen vor dem ersten Gebrauch mit dem DPS12 formatiert werden (Informationen zum Formatieren von Disks finden Sie auf Seite 22 und 106).
- Zur Aufnahme und Wiedergabe von Daten auf einem angeschlossenen Harddisk- oder MO-Laufwerk muß dieses zum Current Drive (zum gegenwärtig selektierten Laufwerk) bestimmt werden (Einzelheiten hierzu erfahren Sie auf Seite 104).
- Es ist nicht möglich, einen kontinuierlichen Datenstrom auf mehrere Disks zu schreiben (aufzunehmen).

Über „Projects“

Das DPS12 verwaltet Songs in Form von „Projects“. Ein solches Project enthält Audiodaten, Mixereinstellungen, Locate Points (Positionsinformationen in einem Song) und Scene Memory-Daten (Mixparametereinstellungen).

Auf Harddisks (intern oder extern) finden mehrere Projects Platz, das DPS12 kann jedoch nur jeweils ein Project bearbeiten. Nach dem Einschalten lädt das DPS12 das erste Project auf der Disk. Sie können aber auch ein anderes Project auf der Disk zum Laden bestimmen oder bei Bedarf ein neues Project anlegen.

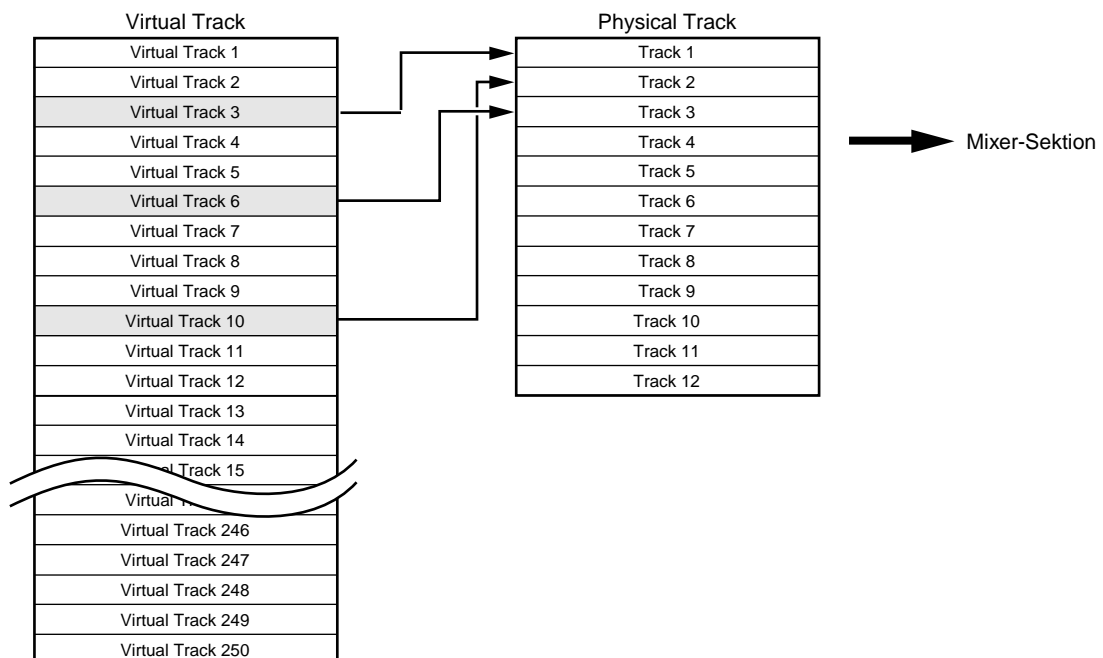


Über physikalische und virtuelle Tracks

Das DPS12 kann bei Aufnahme und Wiedergabe auf 250 virtuelle Tracks zugreifen, die 12 physikalischen Tracks zugewiesen werden.

„Physikalische“ Tracks dienen zum Aufnehmen, Wiedergeben und Editieren in gewohnter Weise. Die **[RECORD SELECT]-Tasten 1 - 12 des Bedienfeldes stehen in direkter Verbindung mit den Physical Tracks 1 - 12**. Das Drücken einer dieser Tasten schaltet den entsprechenden Track in Aufnahmebereitschaft – seine LED blinkt.

„Virtuelle“ Tracks dienen zum Speichern aufgenommener Audiodaten. Sie haben keinen direkten Zugriff auf die **250 Virtual Tracks, über die das DPS12 verfügt. Sie können sie aufnehmen, wiedergeben und editieren, indem Sie sie beliebigen der 12 Physical Tracks zuweisen**. Zum Beispiel:



Physikalischen Tracks (Aufnahme-Tracks) zugewiesene virtuelle Tracks können Sie z.B. dazu nutzen, mehrere Versionen eines Solos aufzunehmen, um später beim Mixdown die beste davon auszuwählen. Virtuelle Tracks lassen sich auch zur Durchführung wiederholter Ping-Pong-Aufnahmen verwenden. Virtuelle Tracks sind auf vielerlei Weise einsetzbar, und sie bieten Ihnen den Vorteil, daß Sie sich nicht mit zwölf Tracks bescheiden müssen.

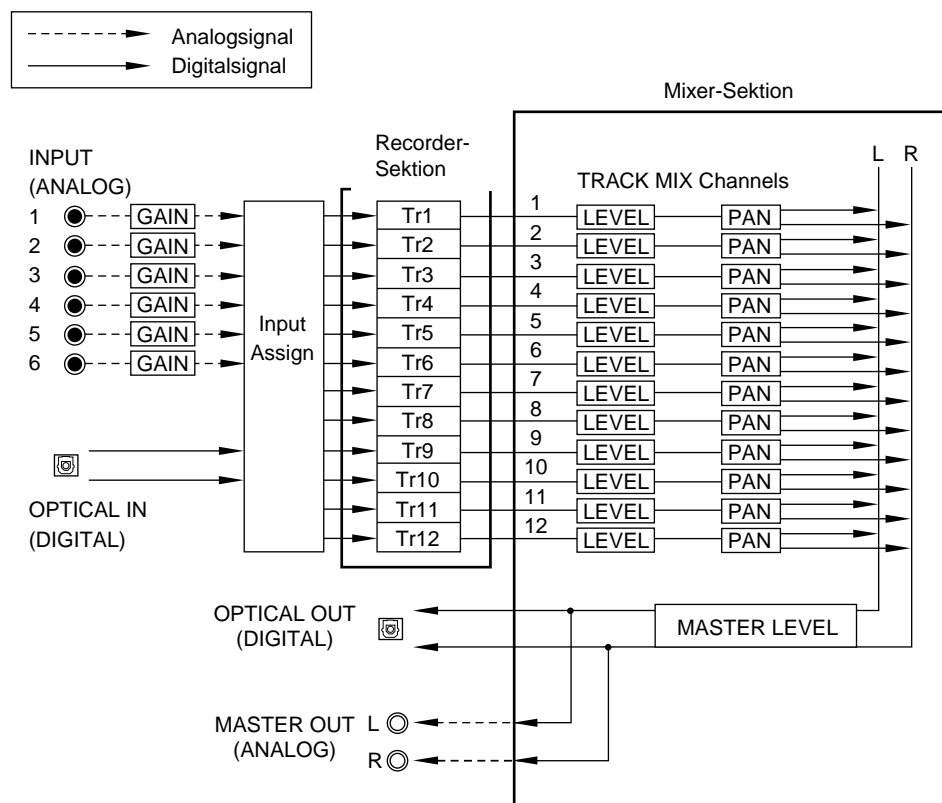
TIP : Virtuelle Tracks lassen sich auch mit Namen versehen.

TRACK MIX Channels und THRU MIX Channels

Die Mixersektion des DPS12 bietet acht Kanäle (die sogenannten „THRU MIX Channels“) zur Kontrolle der direkt über die INPUT-Anschlüsse eingehenden Signale sowie zwölf weitere Kanäle (die sogenannten „TRACK MIX Channels“), deren Pans und Levels mittels der Regler auf dem Bedienfeld einstellbar sind.

Zum Aufnehmen und Abmischen von Audiodaten werden normalerweise nur die TRACK MIX Channels benötigt. Die THRU MIX Channels kommen nützlich ins Spiel, wenn Sie in die Wiedergabe der zwölf Tracks der Recorder-Sektion auch externe Soundquellen einbeziehen möchten.

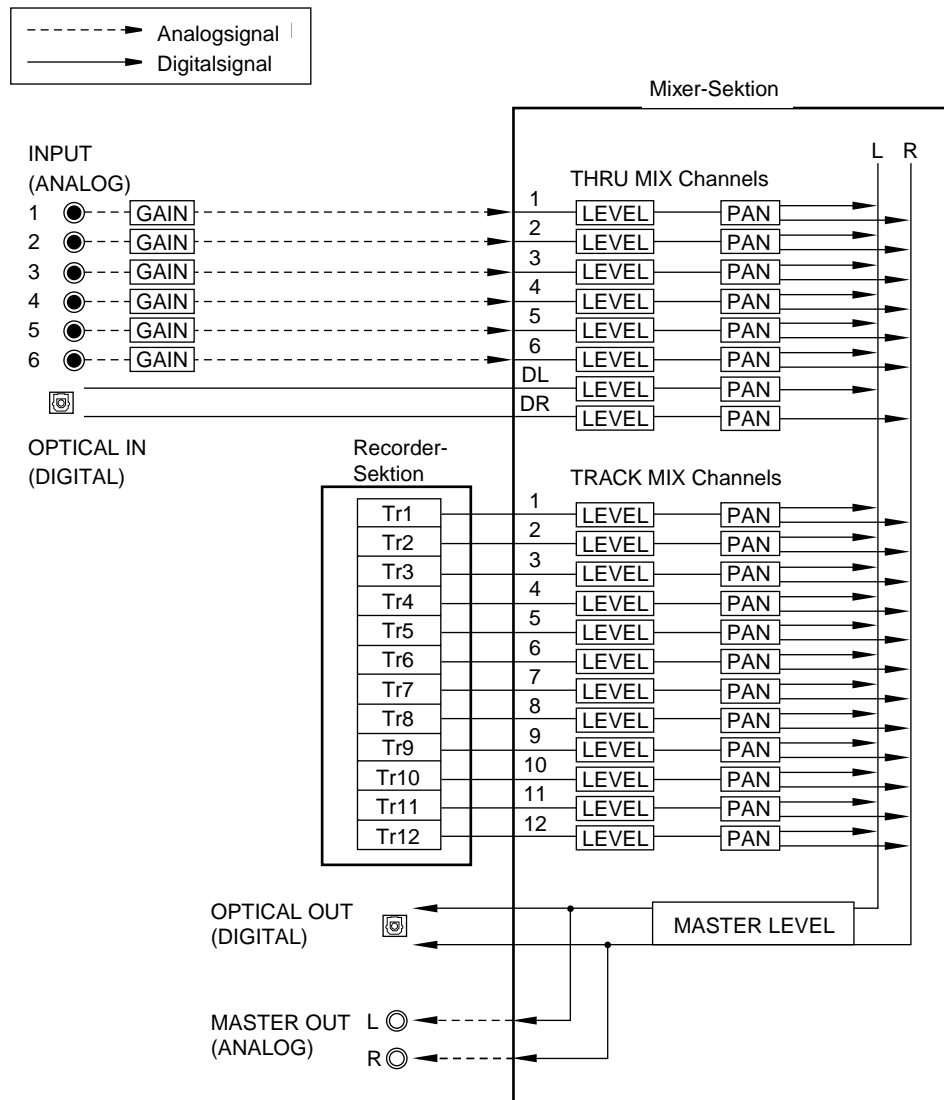
Das folgende Schema zeigt den Signalfluß bei Verwendung nur der TRACK MIX Channels. Diese Grundeinstellung des DPS12 benutzen Sie zum Aufnehmen und Abmischen von Daten.



Signalfuß bei ausschließlicher Verwendung der TRACK MIX Channels

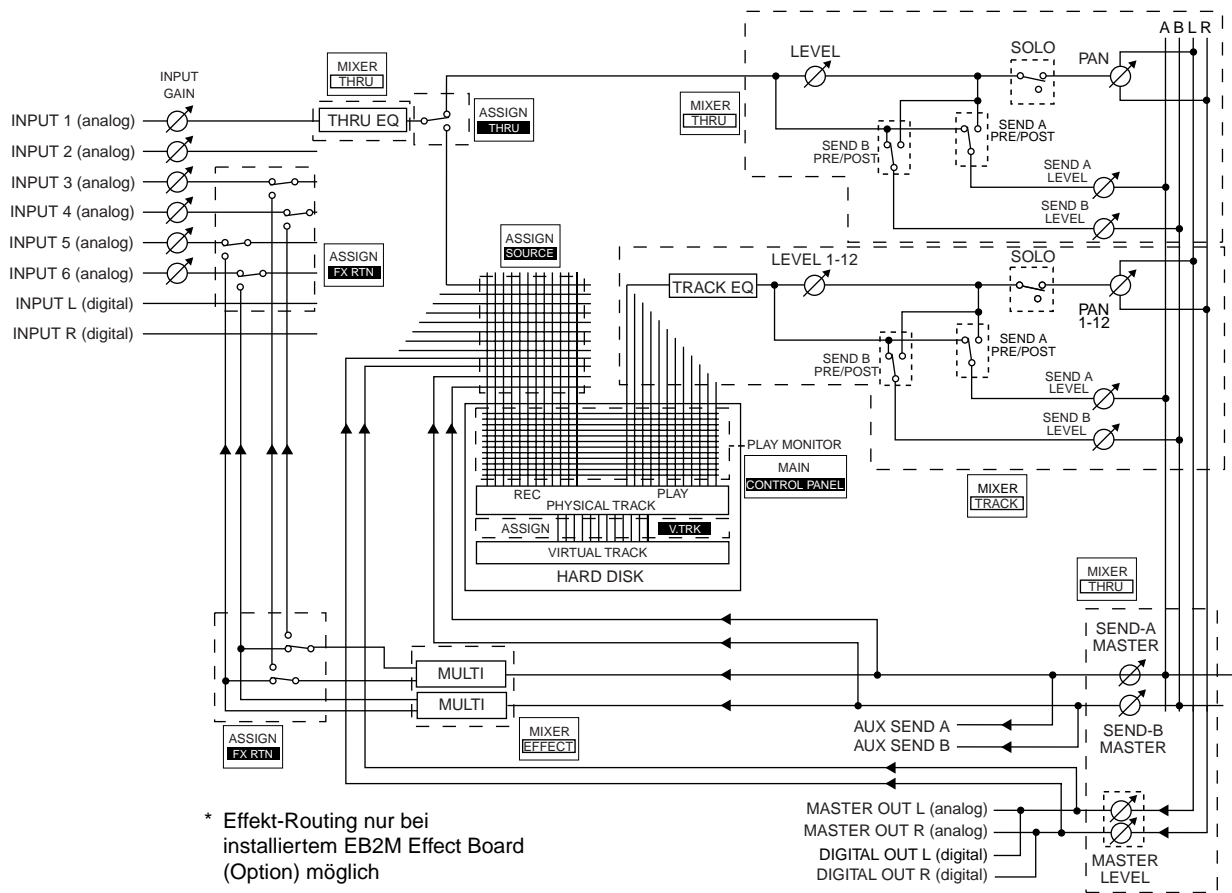
- Die über die INPUT-Anschlüsse (analog und digital) eingehenden Signale werden zur Input Assign-Sektion geroutet (analoge INPUTs nach dem Passieren der GAIN-Regler) und den physikalischen Tracks zugewiesen. (Die Track-Zuweisung erfolgt im Assign Mode – siehe Seite 52)
- Die physikalischen Tracks 1 - 12 der Recorder-Sektion sind direkt auf die TRACK MIX Channels 1 - 12 der Mixersektion geroutet. Im Normalfall werden die an den INPUTs anliegenden Signale von den in Aufnahmebereitschaft befindlichen Tracks zur Mixersektion geleitet, ebenso die Playbacksignale der restlichen Tracks.
- Level und Pan der zu den TRACK MIX Channels gerouteten Signale können Sie mittels der Fader und PAN-Regler des Bedienfeldes vor und beim Abmischen zu einem Stereosignal einstellen, ebenso wie diverse Mix-Parameter wie Channel On/Off, EQ und AUX Send A/B (diese Einstellungen sind im Mixer Mode vorzunehmen – siehe Seite 58).
- Der Master Level des Mix-Stereosignals ist mit dem Master Fader des Bedienfeldes regelbar. Dieses Signal wird über die analogen MASTER OUT-Anschlüsse und den digitalen OPTICAL OUT-Anschluß ausgegeben.

Wenn Sie die über die INPUTs eingehenden Signale ohne den Umweg über die Recorder-Sektion direkt zur Mixersektion leiten, stehen Ihnen auch die THRU MIX Channels zur Verfügung. Das folgende Schema zeigt den Signalfluß bei zusätzlicher Verwendung der THRU MIX Channels.

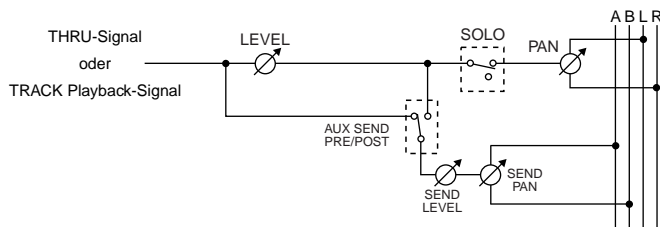


Signalfluß bei gleichzeitiger Verwendung der TRACK MIX Channels und THRU MIX Channels

- Jedes Eingangssignal kann individuell zu einem THRU MIX Channel oder zur Recorder-Sektion geleitet werden. In obigem Beispiel sind alle Eingangssignale zu den THRU MIX Channels geroutet. (Diese Zuweisung ist im Assign Mode vorzunehmen – siehe Seite 52.)
- Auch für die zu den THRU MIX Channels geleiteten Signale können Sie Mix-Parameter wie Level, Pan, Channel On/Off, EQ und AUX Send A/B einstellen, genauso wie für die zu den TRACK MIX Channels gerouteten Signale. Zur Einstellung der Mix-Parameter für die THRU MIX Channels dient der Mixer Mode – Level und Pan dieser Channels können nicht am Bedienfeld geregelt werden (siehe Mixer Mode, Seite 58).
- Der Master Fader des Bedienfeldes regelt den Master Level des Stereo Mix-Signals aus THRU MIX Channels und TRACK MIX Channels. Ausgegeben wird das Signal über die analogen MASTER OUT- und die digitalen OPTICAL OUT-Anschlüsse.
- Falls Ihr DPS12 mit dem optionalen Effect Board EB2M ausgestattet ist, haben Sie zwei Kanäle (A/B) mit digitalen Effekten zur Verfügung. In diesem Fall dient der AUX Send A/B jedes Channels als Effect Send. Das von den internen Effekten zurückkehrende Signal läßt sich zur Aufnahme auf die Tracks oder aber über die THRU MIX Channels direkt zur Mixersektion routen.



* AUX Mode hat die Einstellung STEREO



Blockschaltbild

Über das „Scene Memory“

Das DPS12 ist in der Lage, Mixparametereinstellungen als „Scene“ für einen späteren Abruf zu speichern. Eine Scene wird als Bestandteil des Projects auf der Disk abgelegt. Mehrere Scenes können in einem Project gespeichert werden, z.B. Scenes mit unterschiedlichen Balance- und EQ-Einstellungen, um alternative Mischungen zu erstellen und miteinander zu vergleichen.

Folgende Hauptparameter werden in einer Scene gespeichert:

- Channel Level-/Master Level-Einstellungen (siehe Seite 61)
- Channel Pan-Einstellungen (siehe Seite 61)
- Channel AUX Send A/B-Einstellungen (Send Level, Pre/Post-Schaltung) (siehe Seite 64)
- Channel EQ-Einstellungen (siehe Seite 62).

Über das DPS12-Benutzerinterface

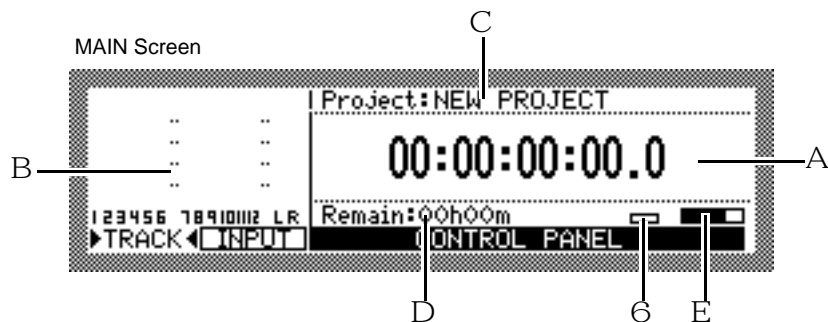
Dieser Abschnitt erläutert grundsätzliche Bedienungstechniken beim DPS12 sowie den Display-Aufbau.

Gebrauch des Displays

Das Display stellt alle für die Bedienung des DPS12 erforderlichen Informationen dar, z.B. die gegenwärtige Position, Mixparametereinstellungen etc. Welche Informationen dies im einzelnen sind, hängt davon ab, welche Bedienungstaste Sie drücken (Mode-Taste, Edit Point-Taste, Locate-Taste etc.).

■ Screen

Die beim Betätigen einer Mode-Taste erscheinende Darstellung wird „Screen“ genannt. Die Abbildung unten zeigt beispielsweise die MAIN Screen, die nach dem Einschalten des DPS12 oder beim Drücken der [MAIN]-Taste erscheint. Diese Screen findet bei Aufnahme und Wiedergabe Verwendung.



Die MAIN Screen bringt folgende Informationen:

- 1 Zählwerk Es gibt die gegenwärtige zeitliche Position an. Sie können hier einen Wert eingeben, um zu einer gewünschten Position zu gelangen.

✍ TIP: Dieses Zählwerk gibt die Zeit in Stunden, Minuten, Sekunden, Frames und Subframes an. Der Begriff „Frame“ stammt aus der Film- und Videowelt, in der jedes Einzelbild einer Bilderfolge (des Films) „Frame“ genannt wird. Die Anzahl der Frames pro Sekunde ist im Control Panel einstellbar (s. Seite 88). Ein Subframe entspricht einem Zehntel eines Frame.

- 2 Level Meter Zeigt den Output Level der physikalischen Tracks und den Input Level an den INPUTs bzw. den Output Level der AUX Sends A/B oder den Master Output Level an.
- 3 Project: Gibt den Namen des Projects an, an dem Sie gegenwärtig arbeiten.
- 4 Remain: Gibt die noch verbleibende Aufnahmezeit auf der Disk an.

- 5 Busy Meter Gibt Aufschluß über die Häufigkeit der Diskzugriffe. Je mehr sich die Anzeige bewegt, desto häufiger finden Zugriffe statt.
- 6 Diskzugriff-Indikator ... Dieser Indikator leuchtet bei Diskzugriffen auf.

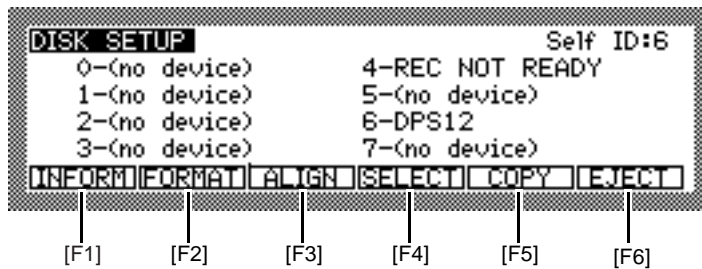
Wird die MAIN Screen dargestellt, ruft das Betätigen einer Mode-Taste (Ausnahme: [MAIN]-Taste) die entsprechende Mode Screen auf. Die [TRACK VIEW]-Taste, z.B., schaltet in den Track View Mode, und es erscheint die TRACK VIEW Screen:



Die TRACK VIEW Screen gibt anhand von Balkenanzeigen Länge und Position der aufgenommenen Daten auf jedem physikalischen Track an.

■ Funktionstasten

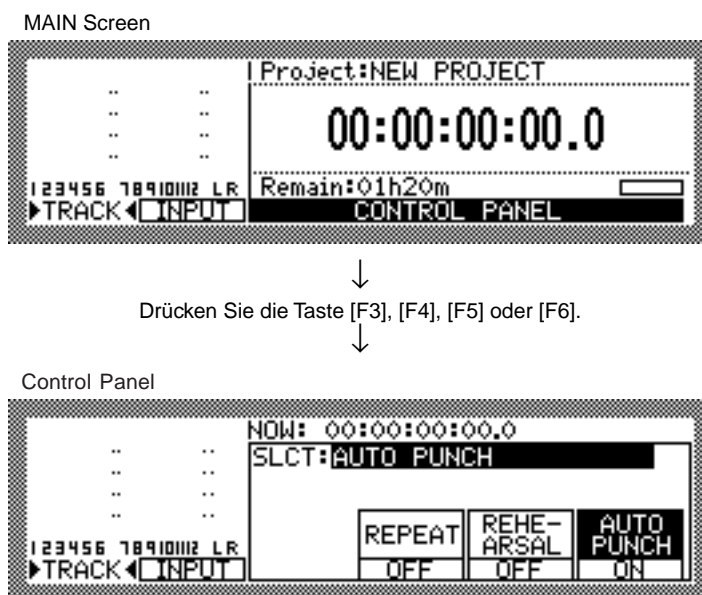
Die in der untersten Displayzeile (siehe Beispiel unten) angegebenen Funktionen sind mittels der Funktionstasten [F1] - [F6] abrufbar.



Die Funktionstasten haben keine festen, gleichbleibenden Funktionen, sondern viele verschiedene, abhängig von der jeweils im Display dargestellten Screen. In der oben abgebildeten DISK SETUP Screen ruft Taste [F2] z.B. die Funktion zum Formatieren von Disks auf.

■ Control Panel

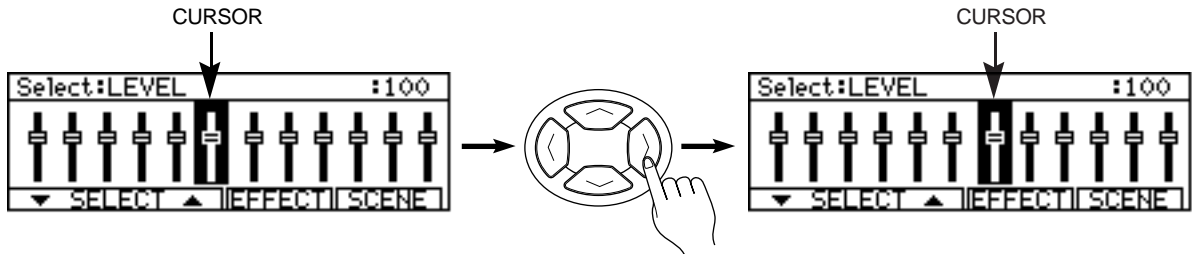
Die Funktionstasten [F3] - [F6] in der MAIN Screen dienen zum Aufruf der CONTROL PANEL Screen:



Die Control Panel Screen dient zur Einstellung diverser DPS12-Parameter. Nach erfolgter Einstellung drücken Sie eine Mode-Taste, um in den gewünschten Mode zu schalten.

■ **Felder und Cursor**

Die Positionen im Display mit veränderbaren Parameterwerten werden (Daten-),„Felder“ genannt. Die hervorgehobene, invertiert dargestellte Stelle der Screen nennt man „Cursor“. Das Feld, auf dem sich der Cursor jeweils befindet, kann editiert werden. Sind mehrere Felder in einer Screen vorhanden, bringen Sie den Cursor mittels der [CURSOR]-Tasten zum gewünschten Feld.



Es gibt unterschiedliche Arten von Feldern:

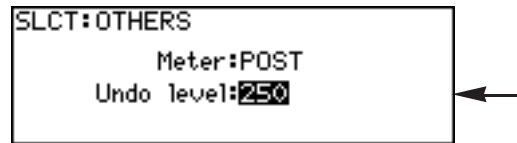
- **Select-Feld**

Diese Art von Feld stellt verschiedene Optionen zur Wahl.



- **Numerisches Feld**

Diese Art von Feld dient zur Änderung von Parameterwerten.



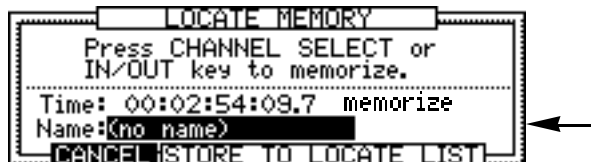
- **Zeitfeld**

Diese Art von Feld dient zur Änderung der im Zählwerk angegebenen Zeitposition und der Locate Points.



- **Namenfeld**

Diese Art von Feld dient zum Benennen von Locate Points, Virtual Tracks und Projects.



- **Graphisches Feld**

Diese Art von Feld stellt die Mixparametereinstellungen graphisch dar.



■ **Window**

Beim Drücken von [UNDO], [GO TO] oder [MEMORY] erscheint ein sogenanntes Window auf der Screen:



Ein Window dient dazu, eine Einstellung vorzunehmen oder eine Funktion auszuführen – welche Einstellung/Funktion dies ist, hängt von der gedrückten Taste ab. Um eine Einstellung zu ändern, bringen Sie den Cursor zum gewünschten Parameter und ändern seinen Wert; um eine Funktion auszuführen, drücken Sie die entsprechende Funktionstaste. Nach Abschluß des Vorgangs erscheint wieder die vorhergehende Screen.

Ändern einer Einstellung oder eines Wertes

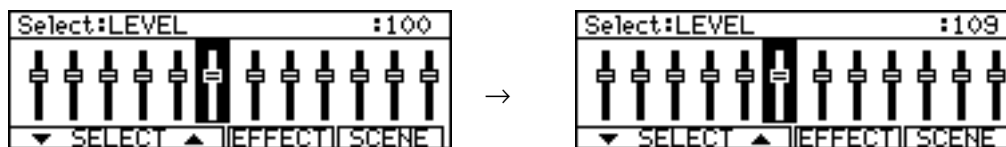
Dieser Abschnitt beschreibt den Vorgang zur Änderung der Zeitposition des Zählwerks sowie der Einstellungen und Werte der Felder.

■ **Verwendung des [JOG] Wheels zur Änderung der Einstellung (in Select-Feldern, numerischen Feldern, Zeitfeldern und graphischen Feldern)**

Zur Änderung der Einstellung in Select-Feldern, numerischen Feldern, Zeitfeldern und graphischen Feldern mittels des JOG Wheels gehen Sie folgt vor:

1. Benutzen Sie die [CURSOR]-Tasten, um den Cursor zu dem zu editierenden Feld zu bringen.
2. Drehen Sie das [JOG] Wheel, um die Einstellung nach Wunsch zu ändern.

SLCT: **AUTO PUNCH** → SLCT: **WARI FITCH**
 Undo level: **248** → Undo level: **250**
00:00:00:00.0 → **00:00:00:00.1**



✓ TIP: Benutzen Sie in Zeitfeldern das [SHUTTLE] Wheel zur Anwahl der zu ändernden Stelle und ändern Sie den Wert dann mit Hilfe des [JOG] Wheels.

NOW: **00:00:00:00.0** → NOW: **00:00:00:00.0** → NOW: **00:00:00:00.0**

■ **Direkte Eingabe eines numerischen Wertes (Zählwerk/Zeitfelder)**

Die Tasten des Bedienfeldes können zur direkten Eingabe eines Wertes im Zählwerk der MAIN Screen und in Zeitfeldern benutzt werden. Gehen Sie dazu wie folgt vor:

1. **Bringen Sie den Cursor mit den [CURSOR]-Tasten zu einem Zeitfeld.**

➔ **HINWEIS:** Dieser Schritt entfällt, wenn Sie beabsichtigen, einen Wert in das Zählwerk der MAIN Screen einzugeben.

2. **Drücken Sie die [NUMBER/NAME]-Taste.**

Die LED der [NUMBER/NAME]-Taste blinkt – die CHANNEL SELECT-Tasten des Bedienfeldes haben nun die Funktion einer numerischen Tastatur.

3. **Benutzen Sie die [CHANNEL SELECT]-Tasten 1 - 9 und 10 (für 0) zur Eingabe des Wertes.**

Um z.B. den Wert 1 Stunde, 25 Minuten, 43 Sekunden in das Zählwerk oder in ein Zeitfeld einzugeben, drücken Sie die [CHANNEL SELECT]-Tasten 1 - 10 in der folgenden Reihenfolge:

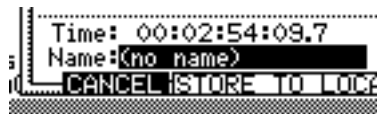
__:__:__:___.1 → __:__:__:_.1.2 → __:__:__:12.5 → __:__:_.1:25.4
 → __:__:12:54.3 → _1:25:43:00.0

4. **Drücken Sie die [NUMBER/NAME]-Taste noch einmal.**

In diesem Fall dient die [NUMBER/NAME]-Taste als [ENTER]-Taste zur Bestätigung der Eingabe. Danach erlischt die LED der [NUMBER/NAME]-Taste. Um den Vorgang abzubrechen, den eingegebenen Wert nicht zu übernehmen und zur vorhergehenden Screen zurückzukehren, drücken Sie die [SOLO]-Taste, die in diesem Fall als [CANCEL]-Taste fungiert.

■ **Verwendung des [JOG] Wheels zur Eingabe von Namen (in Namenfeldern)**

1. **Bringen Sie den Cursor mit den [CURSOR]-Tasten zu einem Namenfeld.**



2. **Drücken Sie die [NUMBER/NAME]-Taste.**

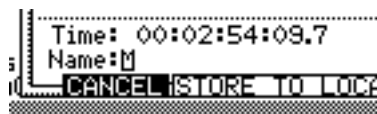
Die LED der [NUMBER/NAME]-Taste blinkt, und unter dem ersten Zeichen des Namens erscheint ein Unterstrich. An dieser Stelle kann nun ein anderes Zeichen eingegeben werden.



3. **Wählen Sie mit dem [JOG] Wheel das einzugebende Zeichen.**

Folgende Zeichen (Nummern, Buchstaben und Symbole) sind verfügbar:

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	[¥]	^	_	⌘
a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m	n	o	p	q	r	s	t	u	v	w	x	y	z	{		}	-		!
"	#	\$	%	&	'	()	*	+	,	-	.	/	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	:	;	<	=	>	?	@	



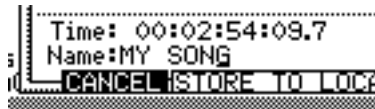
- Benutzen Sie die [CURSOR]-Tasten oder das [SHUTTLE] Wheel, um den Unterstrich zur nächsten Eingabeposition zu bewegen.

Während die LED der [NUMBER/NAME]-Taste blinkt, läßt sich der Unterstrich (die Eingabeposition) mittels [CURSOR]-Tasten oder [SHUTTLE] Wheel nach Belieben vor- und zurückbewegen.



- Wiederholen Sie die Schritte 3 und 4, bis der gewünschte Name vollständig eingegeben ist.

Um ein falsch eingegebenes Zeichen zu korrigieren, bringen Sie den Unterstrich zur entsprechenden Position und geben das gewünschte Zeichen ein.



- Drücken Sie die [NUMBER/NAME]-Taste noch einmal.

In diesem Fall dient die [NUMBER/NAME]-Taste als [ENTER]-Taste zur Bestätigung der Eingabe. Danach erlischt die LED der [NUMBER/NAME]-Taste. Um den Vorgang abubrechen, den eingegebenen Namen nicht zu übernehmen und zur vorhergehenden Screen zurückzukehren, drücken Sie die [SOLO]-Taste, die in diesem Fall als [CANCEL]-Taste fungiert.

■ Direkte Eingabe von Zeichen (in Namenfeldern)

Die Tasten des Bedienfeldes können zur direkten Eingabe eines Namens benutzt werden. Gehen Sie dazu wie folgt vor:

- Bringen Sie den Cursor mit den [CURSOR]-Tasten zu einem Namenfeld.



- Drücken Sie die [NUMBER/NAME]-Taste.

Die LED der [NUMBER/NAME]-Taste blinkt. Mittels der Tasten des Bedienfeldes können Sie nun die Buchstaben, Nummern und Symbole eingeben, die unterhalb der Tasten aufgedruckt sind. Folgende Zeichen sind verfügbar:

1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V
W	X	Y	Z	&	#	(Space)																									

- Drücken Sie die Taste mit dem ersten einzugebenden Zeichen.

Das Zeichen erscheint im Namenfeld, und der Unterstrich rückt eine Stelle nach rechts.



- Wiederholen Sie Schritt 3, bis der gewünschte Name vollständig eingegeben ist.

- Drücken Sie die [NUMBER/NAME]-Taste noch einmal.

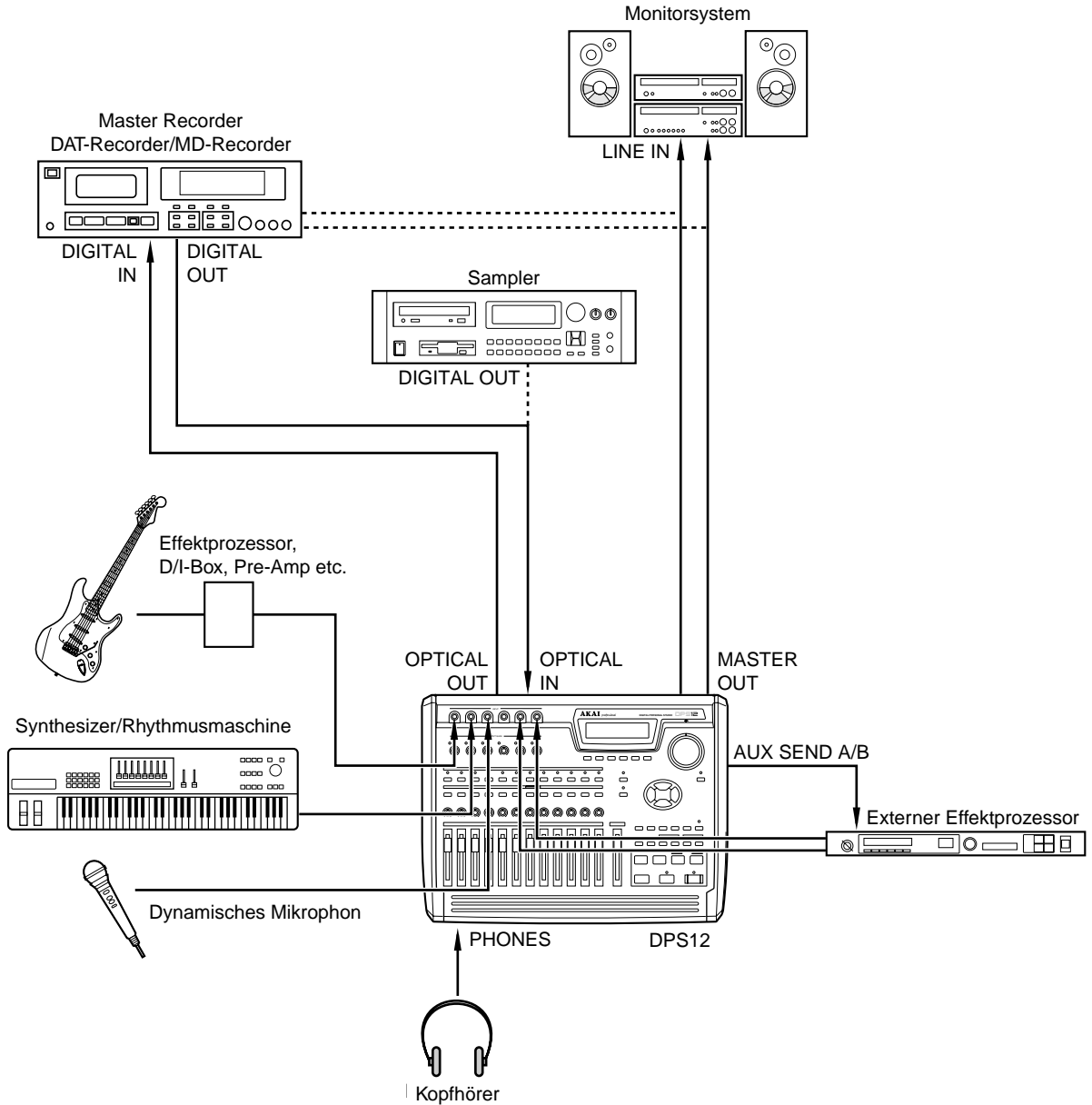
In diesem Fall dient die [NUMBER/NAME]-Taste als [ENTER]-Taste zur Bestätigung der Eingabe. Danach erlischt die LED der [NUMBER/NAME]-Taste. Um den Vorgang abubrechen, den eingegebenen Namen nicht zu übernehmen und zur vorhergehenden Screen zurückzukehren, drücken Sie die [SOLO]-Taste, die in diesem Fall als [CANCEL]-Taste fungiert.

Kapitel 2: Aufnahme

Dieses Kapitel erläutert die Aufnahmepreparierungen, das Aufnehmen des ersten Parts, das Overdubbing und das Abmischen auf einen Master Recorder.

Anschlüsse

Anschlußbeispiel: Einfacher Systemaufbau für die Aufnahme mit dem DPS12



⚠ ACHTUNG: Schalten Sie alle Geräte aus, bevor Sie sie miteinander verbinden.

➡ HINWEIS: AKAI-Sampler haben einen koaxialen DIGITAL OUT-Anschluß. Zur Verbindung mit dem optischen DIGITAL IN des DPS12 wird daher ein Opto-Koax-Konverter benötigt.

■ Anschluß der Soundquellen

Instrumente mit Line Level wie Synthesizer oder Rhythmusmaschinen sowie dynamische Mikrophone sind direkt an den INPUT-Buchsen 1 - 6 anschließbar. Bei Instrumenten mit hoher Ausgangsimpedanz wie elektrischen Gitarren und Bässen ist es ratsam, einen Kompakteffektprozessor, einen Vorverstärker oder eine D/I-Box vorzuschalten.

■ Anschluß eines Monitorsystems

Schließen Sie ein geeignetes Monitorsystem, z.B. eine Stereoanlage, an den MASTER OUT-Buchsen an. Falls Ihr Master Recorder ständig an das DPS12 angeschlossen bleiben soll, verbinden Sie die Ausgänge dieses Master Recorders mit den Eingängen des Monitorsystems.

■ Anschluß eines Master Recorders

Falls Ihr Master Recorder über einen digitalen Eingang verfügt (DAT- oder MD-Recorder), verbinden Sie diesen mit dem OPTICAL OUT des DPS12. Die (analogen) Ausgänge des Master Recorders verbinden Sie mit den Eingängen Ihres Monitorsystems.

✍ TIP: Falls Ihr Master Recorder koaxiale digitale I/O-Anschlüsse hat, benötigen Sie einen Opto-Koax-Konverter.

Bei Verwendung eines analogen Recorders als Master Recorder verbinden Sie dessen Eingänge mit den MASTER OUT-Buchsen des DPS12. Die Ausgänge des Master Recorders verbinden Sie mit den Eingängen Ihres Monitorsystems.

Um den Output des DPS12 bei Aufnahme und Wiedergabe hören zu können, stellen Sie die Monitorfunktion des Master Recorders auf Input („Source“) ein bzw. schalten Sie den Recorder in Aufnahmebereitschaft. Zum Abhören des Playbacks des Master Recorders stellen Sie seine Monitorfunktion auf „Tape“ ein.

■ Anschluß eines Gerätes mit digitalem Ausgang

Verbinden Sie den digitalen Ausgang des Gerätes (DAT-Recorder, MD-Recorder, Sampler etc.) mit dem OPTICAL IN-Anschluß des DPS12.

➔ HINWEIS: Achten Sie bei digitaler Signalübertragung darauf, daß die Sampling Rate des angeschlossenen digitalen Gerätes mit der des DPS12 übereinstimmt (s. Seite 73).

■ Anschluß eines externen Effektgerätes

Zur Verwendung externer Effekte wie Hall und Delay verbinden Sie die AUX Send A/B-Anschlüsse des DPS12 mit den Eingängen des externen Effektgerätes und die Ausgänge des Effektgerätes mit INPUT-Anschlüssen des DPS12.

Aufnahmepreparierungen

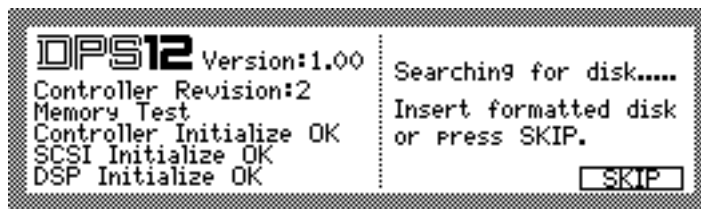
Dieser Abschnitt erläutert die zur Aufnahme erforderlichen Vorbereitungen.

Einschalten des DPS12

1. Schalten Sie zuerst alle Peripheriegeräte ein, dann das DPS12 und zuletzt das Monitorsystem.
Halten Sie stets folgende Einschaltreihenfolge ein: Peripheriegeräte (Tongeneratoren/Soundmodule, externe SCSI-Laufwerke etc.) → DPS12 → Monitorsystem.
Gehen Sie beim Ausschalten des Systems in umgekehrter Reihenfolge vor.
2. Schalten Sie das DPS12 ein.

⚠ ACHTUNG: Legen Sie keine JAZ-Disk in das interne JAZ-Laufwerk ein, bevor Sie das DPS12 einschalten – dies könnte zu einer Beschädigung der Disk und damit zu Datenverlusten führen.

Nach dem Einschalten des DPS12 erscheint zunächst folgende Screen:



3. Drücken Sie Funktionstaste [F6], SKIP.
Im Display erscheint die MAIN Screen:



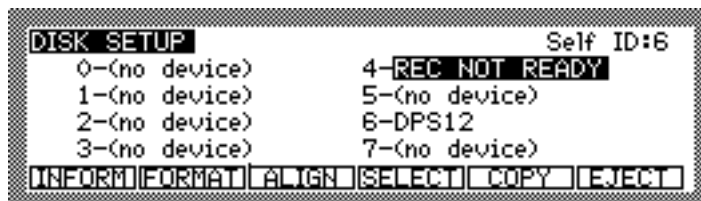
4. Schalten Sie Ihr Monitorsystem ein.

Formatieren einer JAZ-Disk

JAZ-Disks müssen wie alle anderen Disks vor Gebrauch im DPS12 formatiert werden (es sei denn, es handelt sich um eine vorformatierte Disk). Gehen Sie dazu wie folgt vor:

1. Legen Sie eine (JAZ) Disk in das Laufwerk ein.
2. Drücken Sie die [DISK]-Taste.

Das Display zeigt daraufhin folgendes:



Diese DISK SETUP Screen läßt Sie bestimmte Einstellungen für das JAZ-Laufwerk oder eine externe Hard-disk vornehmen. Sie bietet einen Überblick über den Status aller angeschlossenen Laufwerke und deren SCSI ID-Nummern (0 - 7). Das interne JAZ-Laufwerk hat die SCSI ID 4, das DPS12 selbst die SCSI ID 6. Unten in der Screen sind sechs Funktionen aufgelistet, die mittels der Funktionstasten [F1] - [F6] abrufbar sind.

3. Bringen Sie den Cursor mittels der [Cursor]-Tasten zum Select-Feld der SCSI ID 4 und drücken Sie [F2], FORMAT.

Es erscheint folgendes Window:



4. Wählen Sie mit dem [JOG] Wheel im Select-Feld mit der Bezeichnung Format operation die Option FORMAT.

⚠ ACHTUNG: Beim Formatieren einer Disk werden alle darauf befindlichen Daten gelöscht. Falls noch weitere, externe SCSI-Laufwerke am DPS12 angeschlossen sind, sollten Sie unbedingt darauf achten, daß das SCSI ID-Feld in dieser Screen die richtige SCSI ID zeigt (im Fall des internen JAZ-Laufwerks ID 4), damit Sie nicht aus Versehen die falsche Disk formatieren und damit löschen.

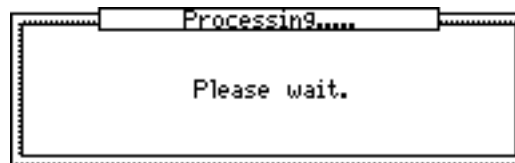
5. Drücken Sie [F5], DO IT.

Das nun erscheinende CAUTION!! Window weist Sie zur Sicherheit noch einmal darauf hin, daß diese Disk beim Formatieren vollständig gelöscht wird.



6. Drücken Sie noch einmal [F5], DO IT.

Während des Formatiervorgangs sehen Sie folgendes Window:

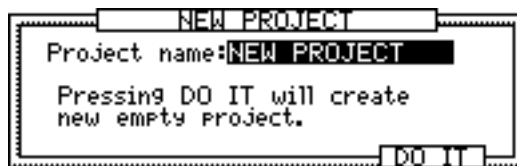


✍ TIPS:

- Um den Formatiervorgang vor seiner Durchführung abubrechen und zur DISK SETUP Screen zurück-zukehren, drücken Sie im CAUTION!! Window (s. Schritt 5) [F2], CANCEL anstatt [F5], DO IT.
- Das Formatieren einer externen Harddisk oder einer MO-Disk erfolgt auf die gleiche Weise. Wählen Sie unter Schritt 2 die entsprechende SCSI ID und setzen Sie den Vorgang wie oben beschrieben fort.

Anlegen eines neuen Projects

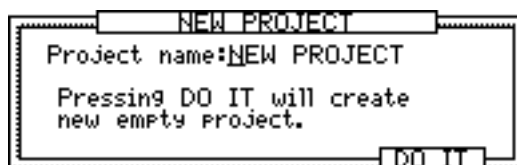
Damit das DPS12 auf der selektierten Disk etwas aufnehmen kann, muß sich wenigstens ein Project darauf befinden. Deshalb erscheint nach Abschluß des Formatiervorgangs automatisch das folgende Window:



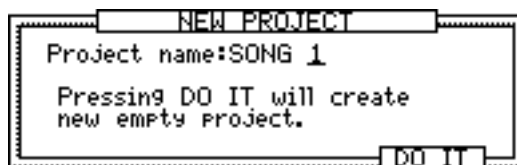
Das **Project name**-Feld gibt den Namen des zu erstellenden Projects an – zunächst „NEW PROJECT“.

1. Drücken Sie die [NUMBER/NAME]-Taste.

Der erste Buchstabe im Namen erhält einen Unterstrich. Das neue Project kann nun benannt werden.

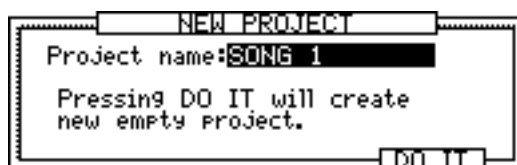


2. Geben Sie mittels der entsprechend beschrifteten Bedienungstasten bzw. mittels [JOG] Wheel und [CURSOR]-Tasten oder [SHUTTLE] Wheel den gewünschten Namen ein.



✍ TIP : Einzelheiten zur Zeicheneingabe finden Sie auf den Seiten 18 und 19.

3. Drücken Sie zur Bestätigung Ihrer Eingabe die [NUMBER/NAME] ([ENTER])-Taste.



➔ HINWEIS: Wenn Sie die [NUMBER/NAME] ([ENTER])-Taste nicht drücken, wird der eingegebene Name nicht übernommen.

4. Drücken Sie [F5], DO IT.

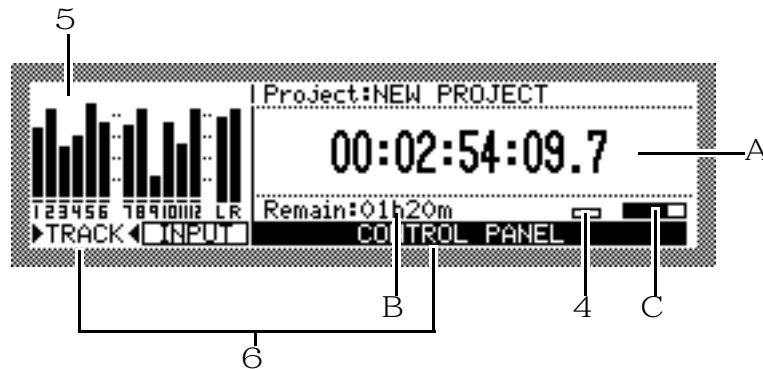
Das DPS12 erzeugt ein neues Project mit dem eingegebenen Namen. Danach erscheint im Display wieder die MAIN Screen.

MAIN Screen und TRACK VIEW Screen

Die MAIN Screen und die TRACK VIEW Screen können beim Aufnehmen und Wiedergeben mit dem DPS12 nützliche Dienste leisten (die Transport- und Locate-Funktionen sind in beiden Screens verfügbar). Dieser Abschnitt erläutert die Verwendung der MAIN Screen und der TRACK VIEW Screen.

MAIN Screen

Die MAIN Screen ist der Ausgangspunkt zahlreicher Operationen. Nach dem Einschalten des DPS12 erscheint stets diese Screen, wenn eine formatierte Disk mit einem darauf befindlichen Project im Laufwerk steckt. Die MAIN Screen versorgt Sie mit folgenden Informationen:



1 Zählwerk

Das Zählwerk zeigt die aktuelle Aufnahme- oder Wiedergabeposition an. Sie können hier auch einen Wert eingeben, um zu einer bestimmten Position zu gelangen (s. Seite 47).

2 Restzeitanzeige

Dieses Feld gibt die verbleibende Aufnahmezeit auf der selektierten Disk an. Sind die [RECORD SELECT]-Tasten einiger Tracks gedrückt, zeigt das Feld die verfügbare Aufnahmezeit für jeden dieser Tracks an. Ist keine [RECORD SELECT]-Taste gedrückt, zeigt es die verfügbare Aufnahmezeit für einen einzelnen Track an.

3 Busy Meter

Dieses Instrument gibt Aufschluß über die Häufigkeit der Zugriffe auf die selektierte Disk. Je mehr sich die Anzeige bewegt, desto häufiger finden Zugriffe statt.

4 Diskzugriff-Indikator

Dieser Indikator leuchtet bei Diskzugriffen auf.

⚠ ACHTUNG: Schalten Sie niemals das DPS12 während eines Diskzugriffs aus. Sie könnten damit die Disk beschädigen und die darauf befindlichen Daten für immer verlieren.

5 Level Meter

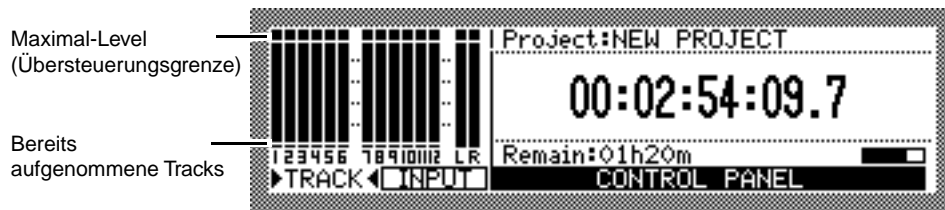
Diese Aussteuerungsanzeigen stellen Input- und Output Levels dar und haben zwei unterschiedliche Funktionen: sie arbeiten als TRACK Level Meter oder als INPUT Level Meter. Zum Umschalten zwischen diesen beiden Funktionen dienen die Funktionstasten [F1], TRACK und [F2], INPUT. Welche Funktion aktiv ist, sehen Sie an dem ▶-☐-Zeichen im Funktionsnamen.

Level Meters in der INPUT-Funktion



- 1 - 6 Input Level der analogen INPUT-Anschlüsse 1 - 6
- DLR Input Level des digitalen OPTICAL IN-Anschlusses
- SAB Output Level der AUX SEND A/B-Anschlüsse
- LR Output Level der MASTER OUT L/R-Anschlüsse

Level Meters in der TRACK-Funktion



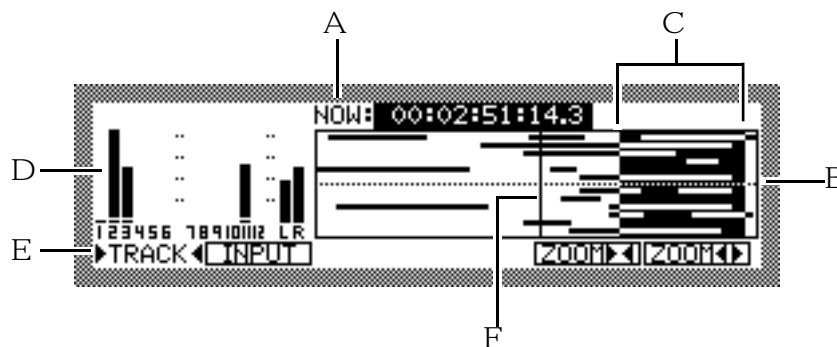
- 1 - 12 Output Level der Tracks 1 - 12
- LR Output Level der MASTER L/R-Anschlüsse

6 Funktionsanzeige

Die unterste Screen-Zeile gibt die Bezeichnungen der verfügbaren Funktionen an. Die Funktionstasten [F1] und [F2] dienen zum Umschalten zwischen den INPUT- und TRACK Level Meters, die Funktionstasten [F3] - [F6] zum Aufrufen der Control Panel Screen.

TRACK VIEW Screen

Beim Drücken der [TRACK VIEW]-Taste – während im Display die MAIN Screen zu sehen ist – schaltet das DPS12 in den TRACK VIEW Mode. In der TRACK VIEW Screen werden die Daten jedes Tracks, falls vorhanden, als Balken dargestellt. Der zwischen IN- und OUT Point liegende Bereich wird invertiert dargestellt. Diese Screen ist beim Markieren der Auto Punch In/Out-Positionen und beim Festlegen eines zu editierenden Track-Abschnittes äußerst nützlich.



1 NOW:-Feld

Dieses Zeitfeld gibt die aktuelle Position an und gestattet auch die direkte Eingabe eines Wertes.

2 Balkenanzeige

Falls ein Track Daten enthält, werden diese als Balken dargestellt. Jeder aufgenommene Abschnitt eines Tracks – auch wenn es sich um Stille handelt –, wird durch einen entsprechend langen Balken repräsentiert.

3 IN Point/OUT Point-Bereich

Der zwischen IN- und OUT Point liegende Bereich wird im Display invertiert dargestellt.

4 Level Meter

Diese Aussteuerungsanzeigen sind identisch mit denen der MAIN Screen (siehe dort).

5 Funktionsanzeige

Die unterste Screen-Zeile gibt die Bezeichnungen der verfügbaren Funktionen an. Die Funktionstasten [F1] und [F2] dienen zum Umschalten zwischen den INPUT- und TRACK Level Meters, die Funktionstasten [F5] und [F6] zum Ein- und Auszoomen der Balkengraphik.

6 Now-Position

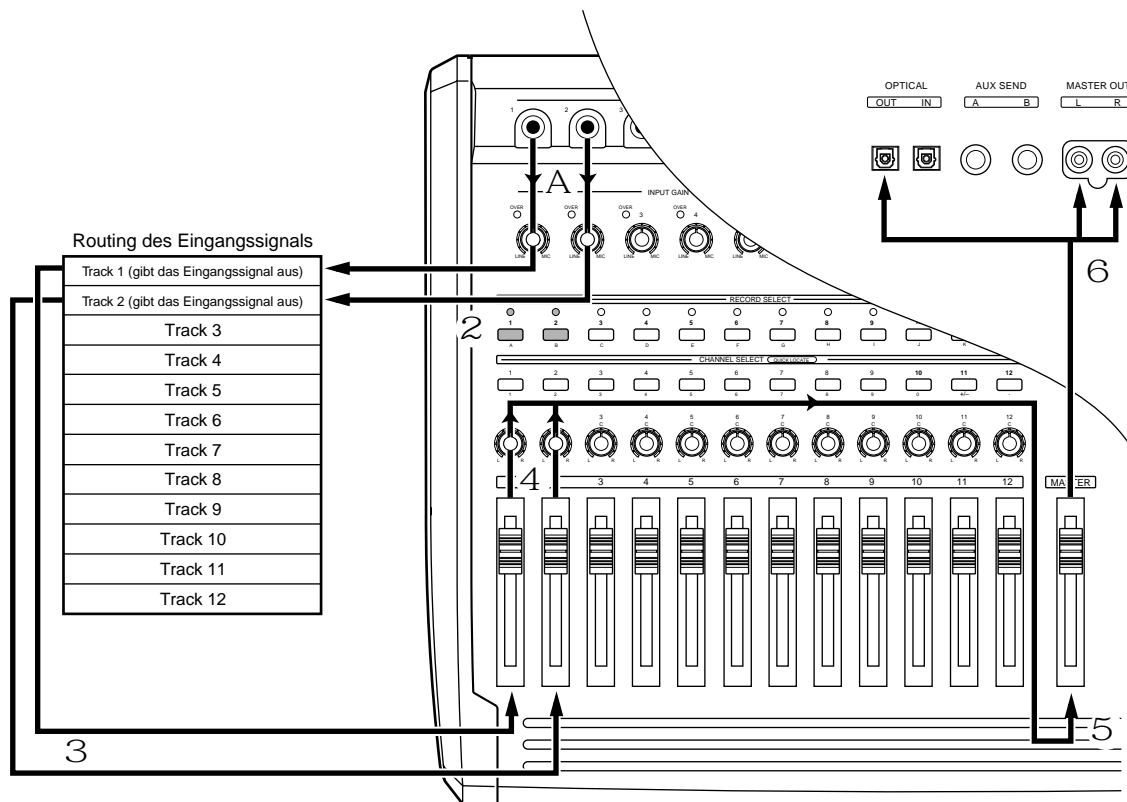
Diese vertikale Linie stellt die im NOW:-Feld angegebene aktuelle Position graphisch dar.

Aufnahme der ersten Tracks

Dieser Abschnitt erläutert anhand eines Beispiels (Aufnahme einer an den INPUTs 1/2 angeschlossenen Rhythmusmaschine auf den Tracks 1 und 2), wie die ersten Tracks aufzunehmen sind.

Signalfluß bei der Aufnahme

Die folgende Abbildung veranschaulicht den Signalfluß bei der Aufnahme anhand der Tracks 1 und 2.



Signalfluß bei der Aufnahme

- 1 In der Grundeinstellung des DPS12 werden die an den INPUTs 1/2 anliegenden Signale nach dem Passieren der [INPUT GAIN]-Regler zu den physikalischen Tracks 1/2 der Recorder-Sektion geleitet.
- 2 Drücken Sie die [RECORD SELECT]-Tasten 1 und 2 auf dem Bedienfeld, um die Tracks 1 und 2 in Aufnahmebereitschaft zu schalten.
- 3 Die Ausgangssignale der Tracks 1 und 2 werden zu den TRACK MIX Channels 1/2 der Mixersektion geleitet. Die Eingangssignale (die mittels der [RECORD SELECT]-Tasten zu den Tracks gerouteten Signale) werden von diesen Channels wieder ausgegeben, unabhängig davon, ob die Aufnahme läuft oder nicht.
- 4 Level und Pan der TRACK MIX Channels 1/2 können Sie mit den Kanalreglern 1/2 und den [PAN]-Reglern 1/2 des Bedienfeldes einstellen.
- 5 Nachdem die Signale die Kanalregler und die [PAN]-Regler passiert haben, werden sie zu einem Stereosignal zusammengefaßt und zum [MASTER] Fader geroutet.
- 6 Das via [MASTER] Fader eingestellte Signal wird über die MASTER OUT-Anschlüsse und den OPTICAL OUT-Anschluß ausgegeben.

Aufnahme der ersten Tracks

1. Verbinden Sie die Ausgänge einer Rhythmusmaschine mit den INPUT-Anschlüssen 1/2 des DPS12.
2. Drücken Sie die [RECORD SELECT]-Tasten 1 und 2.

Beim Drücken einer [RECORD SELECT]-Taste (ihre LED blinkt rot) geht der entsprechende Track in Aufnahmebereitschaft. Welche Art von Signal von den einzelnen Tracks ausgegeben wird, hängt vom jeweiligen Status des DPS12 und vom Status der [RECORD SELECT]-Taste jedes Tracks ab.


	Stopp	Playback	Aufnahme
Tracks mit gedrückter [RECORD SELECT]-Taste	Eingangssignal	Track Playback	Eingangssignal
Tracks mit nicht gedrückter [RECORD SELECT]-Taste	—	Track Playback	Track Playback

In unserem Beispiel wird das Eingangssignal (der Sound der spielenden Rhythmusmaschine) von den Tracks 1/2 ausgegeben, wenn das DPS12 gestoppt ist und wenn die Aufnahme läuft.

✍ TIP: Das Eingangssignal kann auch über Tracks abgehört werden, deren [RECORD SELECT]-Tasten bei der Wiedergabe gedrückt sind (siehe Seite 90).

3. Lassen Sie die Rhythmusmaschine spielen und stellen Sie die [INPUT GAIN]-Regler 1/2 mit Hilfe der Level Meter so ein, daß die Peak-Indikatoren bei maximalem Signalpegel nicht aufleuchten. Drehen Sie die [INPUT GAIN]-Regler so weit wie möglich auf, ohne jedoch die Peak-Indikatoren zum Aufleuchten zu bringen.

✍ TIP: In der Grundeinstellung des DPS12 werden die INPUTs 1 - 6 intern zu den Tracks 1 - 6 bzw. 7 - 12 geroutet. Diese Input-Zuweisung können Sie bei Bedarf für jeden Track einzeln ändern (siehe Seite 54).

4. Bringen Sie die Kanalregler 1 und 2 und den [MASTER]-Regler in die mit  gekennzeichnete Position und bestimmen Sie mit den [PAN]-Reglern 1/2 die Panoramapositionen der Signale. Die Kanalregler 1/2 und den [MASTER]-Regler müssen Sie hochziehen, um den Sound der Rhythmusmaschine über die MASTER OUT-Anschlüsse hören zu können.

➔➔HINWEIS: Bei dem Signal, das Sie nun hören, handelt es sich um das Ausgangssignal der Recorder-Sektion, nicht um das zur Recorder-Sektion geleitete Eingangssignal. Das Bewegen eines Kanal- oder [PAN]-Reglers beeinflusst nicht das Signal, das auf dem entsprechenden Track aufgenommen wird. Es ist jedoch möglich, den EQ auf das Eingangssignal anzuwenden und das entzerrte Signal auf einem Track aufzunehmen (s. Seite 62).

5. Drücken Sie TRACK [F1] und überprüfen Sie den Output Level der Tracks 1/2 und den MASTER LR-Output Level.

✍ TIP: In der Grundeinstellung des DPS12 zeigen die TRACK Level Meter den Output Level der Pre-Fader-Signale (bevor die Signale die Kanalregler passieren). Sie können aber auch auf Post-Fader umschalten, um die Signallevels nach den Kanalreglern zu überprüfen (s. Seite 95).

6. Halten Sie die [REC]-Taste gedrückt und drücken Sie die [▶]-Taste. Die Aufnahme auf den Tracks, deren [RECORD SELECT]-Tasten gedrückt sind, beginnt.

7. Drücken Sie die [■]-Taste, um die Aufnahme zu beenden.

Unterhalb der TRACK Level Meter 1/2 erscheint „_“. Dies ist ein Zeichen dafür, daß auf diesen Tracks Daten aufgenommen wurden.



8. Drücken Sie die [◀]-Taste, um mit dem Überprüfen der aufgenommenen Tracks zu beginnen.

✍ **TIP:** Neben der Verwendung der Transporttasten gibt es zahlreiche weitere Methoden zum Aufsuchen einer bestimmten Position (s. Kapitel 3, „Transport- und Locate-Funktionen“)

9. Drücken Sie die [▶]-Taste, um das Playback vom Anfang des Songs zu starten.

Bei der Wiedergabe des DPS12 können Sie stets alle Tracks hören, ungeachtet des On/Off-Status ihrer [RECORD SELECT]-Tasten.

10. Wenn Sie mit Ihrer Aufnahme zufrieden sind, drücken Sie die [RECORD SELECT]-Tasten 1 und 2, um die Aufnahmebereitschaft der Tracks 1 und 2 wieder aufzuheben.

Die LEDs der [RECORD SELECT]-Tasten 1/2 erlöschen.

Verwendung von Locate Points

Es ist empfehlenswert, nach der Aufnahme der ersten Tracks bestimmte Positionen im Song (z.B. Intro-Ende, Beginn des Refrains, Überleitung etc.) als Locate Points zu speichern, bevor Sie an die Aufnahme weiterer Tracks gehen. Dies erweist sich als äußerst nützlich, wenn Sie inmitten des Songs in die Aufnahme einsteigen möchten oder ein Take mehrmals wiederholt werden muß, da Sie mit einem simplen Knopfdruck eine gesuchte Position abrufen können – diesen Vorgang nennt man „Locating“. Das DPS12 bietet Ihnen neben den normalen Locate Points, die benannt und in einer Liste gespeichert werden können, auch sogenannte Quick Locate Points, die den [CHANNEL SELECT]-Tasten 1 - 12 zugewiesen werden. Dieser Abschnitt informiert Sie darüber, wie diese Quick Locate Points zu speichern sind.

1. Drücken Sie die [▶]-Taste, um den Song von Anfang an wiederzugeben.
2. Drücken Sie die [MEMORY]-Taste an der Position, die Sie als Quick Locate Point speichern möchten. Im Display erscheint das LOCATE MEMORY Window, das zum Speichern von Locate Points dient.



✓ TIP: Sie können auch die Wiedergabe an der gewünschten Stelle stoppen und die [MEMORY]-Taste drücken, um eine Position als Quick Locate Point zu speichern.

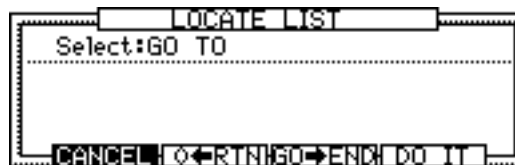
3. Drücken Sie eine der [CHANNEL SELECT]-Tasten 1 - 12.

Das LOCATE MEMORY Window schließt sich, und die Position ist als Quick Locate Point unter der entsprechenden [CHANNEL SELECT]-Taste gespeichert.

✓ TIPS:

- Auch unter den [IN]- und [OUT]-Tasten können Locate Points abgelegt werden, nicht nur unter den [CHANNEL SELECT]-Tasten. Da jedoch die [IN]- und [OUT]-Tasten auch zur Bestimmung von Punch In/Out-Positionen und Editierbereichen dienen, ist es sinnvoll, zunächst die [CHANNEL SELECT]-Tasten mit Locate-Positionen zu belegen.
- Locate Points können benannt und in der Liste im LOCATE MEMORY Window gespeichert werden (siehe Kapitel 3, „Transport- und Locate-Funktionen“).

4. Wiederholen Sie die Schritte 2 und 3, wenn Sie weitere Quick Locate Points speichern möchten.
5. Zum Abrufen eines Quick Locate Point stoppen Sie das DPS12 und drücken die [GO TO]-Taste. Es erscheint das LOCATE LIST Window, das zur Durchführung des Locate-Vorgangs dient.



6. Drücken Sie die [CHANNEL SELECT]-Taste, unter der die gesuchte Position gespeichert ist. Das LOCATE LIST Window schließt sich, und das DPS12 sucht die festgelegte Stelle auf.

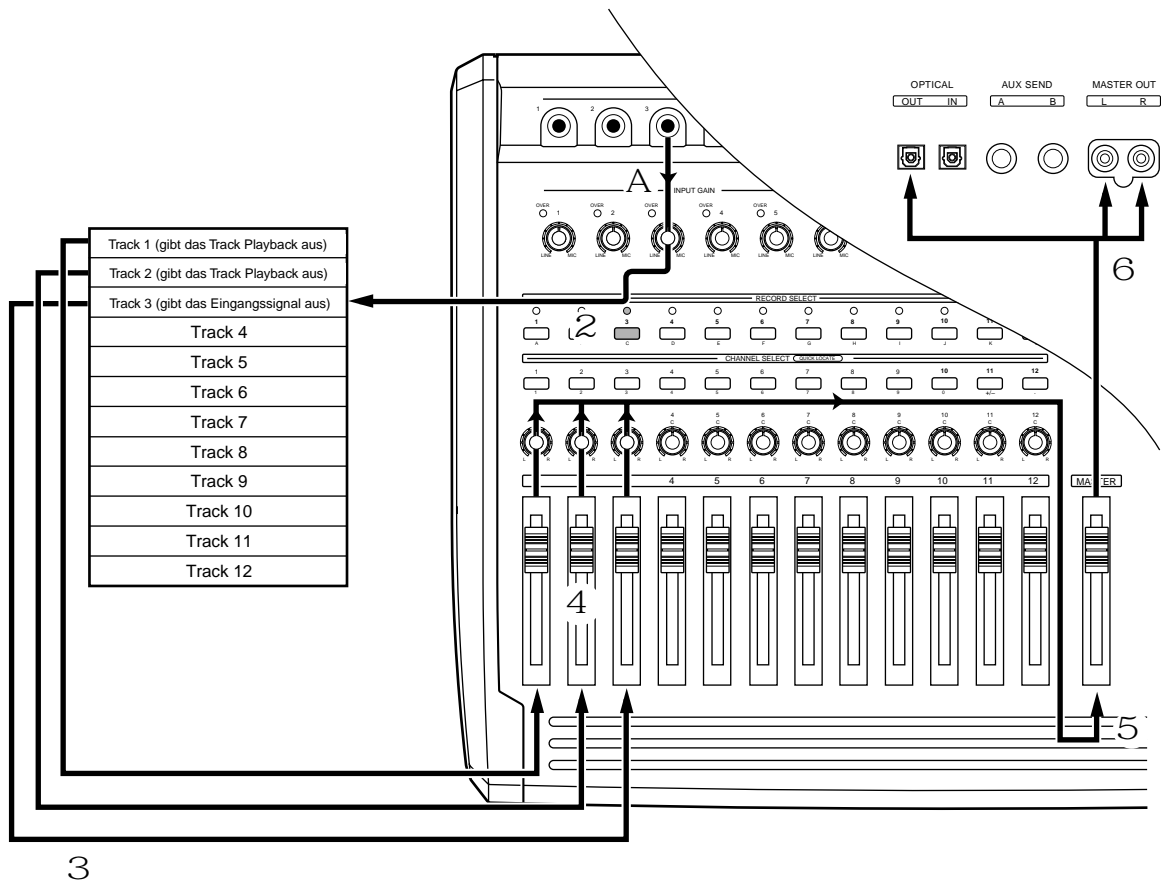
✓ TIP: Sie können einen in der Liste des LOCATE LIST Windows gespeicherten Locate Point wählen oder zum Anfang oder zum Ende des Songs locaten (siehe Kapitel 3, „Transport- und Locate-Funktionen“).

Overdubbing

Das „Overdubbing“ ist ein Aufnahmeprozess, bei dem Sie einen weiteren Part in einem neuen Track aufzeichnen, während Sie die bereits aufgenommenen Tracks mithören. In unserem Beispiel wollen wir ein Bass-Gitar-Overdub auf Track 3 zu den auf den Tracks 1 und 2 aufgenommenen Rhythmusmaschinen einspielen.

Signalfluß beim Overdubbing

Die folgende Abbildung veranschaulicht den Signalfluß beim Overdubbing auf Track 3 zu den mitgehörten Tracks 1 und 2.



Signalfluß beim Overdubbing

- 1 In der Grundeinstellung des DPS12 wird das am INPUT 3 anliegende Signal nach dem Passieren des [INPUT GAIN]-Reglers zum physikalischen Track 3 der Recorder-Sektion geleitet.
- 2 Drücken Sie die [RECORD SELECT]-Taste 3 auf dem Bedienfeld, um Track 3 in Aufnahmebereitschaft zu schalten.
- 3 Die Ausgangssignale der Tracks 1 - 3 werden zu den TRACK MIX Channels 1 - 3 der Mixersektion geleitet.
- 4 Level und Pan der TRACK MIX Channels 1 - 3 können Sie mit den Kanalreglern 1 - 3 und den [PAN]-Reglern 1 - 3 des Bedienfeldes einstellen.
- 5 Nachdem die Signale die Kanalregler und die [PAN]-Regler passiert haben, werden sie zu einem Stereosignal zusammengefaßt und zum [MASTER] Fader geroutet.
- 6 Das via [MASTER] Fader eingestellte Signal wird über die MASTER OUT-Anschlüsse und den OPTICAL OUT-Anschluß ausgegeben.

Durchführung des Overdubs

1. Schließen Sie die Baßgitarre am INPUT 3 des DPS12 an und drücken Sie die [RECORD SELECT]-Taste von Track 3.

Track 3 ist in Aufnahmebereitschaft. Sie hören nun das Eingangssignal über Track 3. Sie können den Klang des Eingangssignals (den Baß-Sound) mit dem EQ nach Wunsch verändern und dieses entzerrte Signal auf einem Track aufnehmen (näheres hierzu finden Sie auf Seite 62).

2. Spielen Sie den Baß an und stellen Sie den [INPUT GAIN]-Regler 3 mit Hilfe des Level Meters so ein, daß der Peak-Indikator bei maximalem Signalpegel nicht aufleuchtet.

✍ TIP: In der Grundeinstellung des DPS12 wird der INPUT 3 intern zu den Tracks 3 bzw. 9 geroutet. Diese Input-Zuweisung können Sie bei Bedarf ändern (siehe Seite 54).

3. Ziehen Sie den Kanalregler 3 auf und bringen Sie den [PAN]-Regler 3 in die Mittelposition (Center).

4. Halten Sie die [REC]-Taste gedrückt und drücken Sie die [▶]-Taste.

Die Aufnahme auf Track 3 beginnt. Die Tracks 1 und 2 (ihre [RECORD SELECT]-Tasten sind nicht gedrückt) geben das im ersten Durchgang aufgenommene Playback (die Rhythmusmaschine) aus, über Track 3 (seine [RECORD SELECT]-Taste ist gedrückt) hören Sie das Eingangssignal (die Baßgitarre, die Sie gerade spielen). Bei Bedarf können Sie den Output Level aller Tracks und den MASTER LR-Output Level überprüfen.

5. Drücken Sie die [■]-Taste, um die Aufnahme zu beenden.

✍ TIP: Wenn Sie den Baß-Part vor der Aufnahme zu den Drums üben möchten, wählen Sie im Monitor in Play-Feld der PLAY MONITOR-Funktion in der Control Panel Screen die Einstellung REC SOURCE (siehe Seite 90). In dieser Einstellung ist das Eingangssignal (= REC Source) auf dem Track, dessen [RECORD SELECT]-Taste gedrückt ist, auch bei laufendem Playback zu hören.

Gebrauch der Undo/Redo-Funktionen

Wenn Sie mit einer eben durchgeführten Aufnahme nicht zufrieden sind, können Sie diese mittels der Undo-Funktion ungeschehen machen. In der Grundeinstellung des DPS12 ist der Undo Level auf „1“ eingestellt (der Undo Level ist ein Parameter, der die Anzahl der zurücknehmbaren Aktionen festlegt). Die Einstellung „1“ bedeutet, daß Sie die jeweils letzte Aktion rückgängig machen können. Der mögliche Undo-Bereich liegt zwischen 0 und 250 Levels (näheres hierzu auf Seite 95). Hinsichtlich der Funktionsweise unterscheidet sich Undo Level 1 leicht von Undo Level 2 und höheren Levels.

Undo Level = 1 (Grundeinstellung)

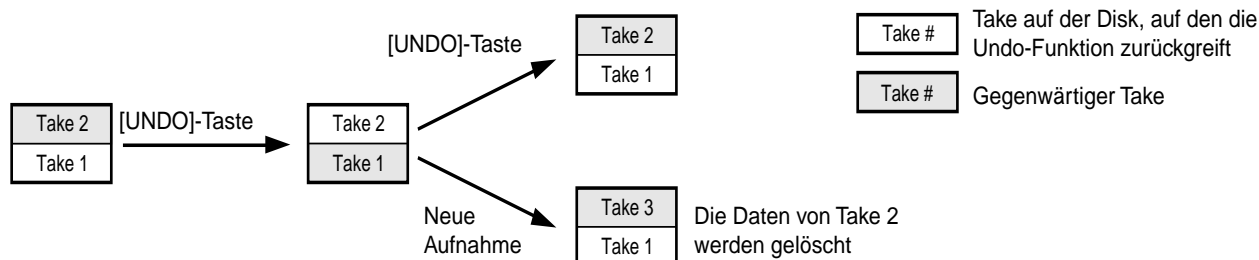
1. Drücken Sie nach Beendigung einer neuen Aufnahme die [UNDO]-Taste.

Der vor dieser neuen Aufnahme aufgenommene oder editierte Take ist auf der Disk gespeichert. Das Drücken der [UNDO]-Taste veranlaßt das DPS12, den Zustand vor der zuletzt durchgeführten Aktion wiederherzustellen. Die LED über der [UNDO]-Taste leuchtet auf (= Undo).

2. Um den Undo-Vorgang ebenfalls rückgängig zu machen, drücken Sie die [UNDO]-Taste erneut.

Das Drücken der [UNDO]-Taste nach einer Undo-Aktion bewirkt, daß der Status wiederhergestellt wird, der vor dieser Undo-Aktion aktuell war. Die LED erlischt (= Redo). Wenn Sie jedoch nach der Undo-Aktion etwas aufnehmen oder editieren, ist kein Redo dieser Aktion mehr möglich (der betreffende Take wird gelöscht).

- Undo Level = 1



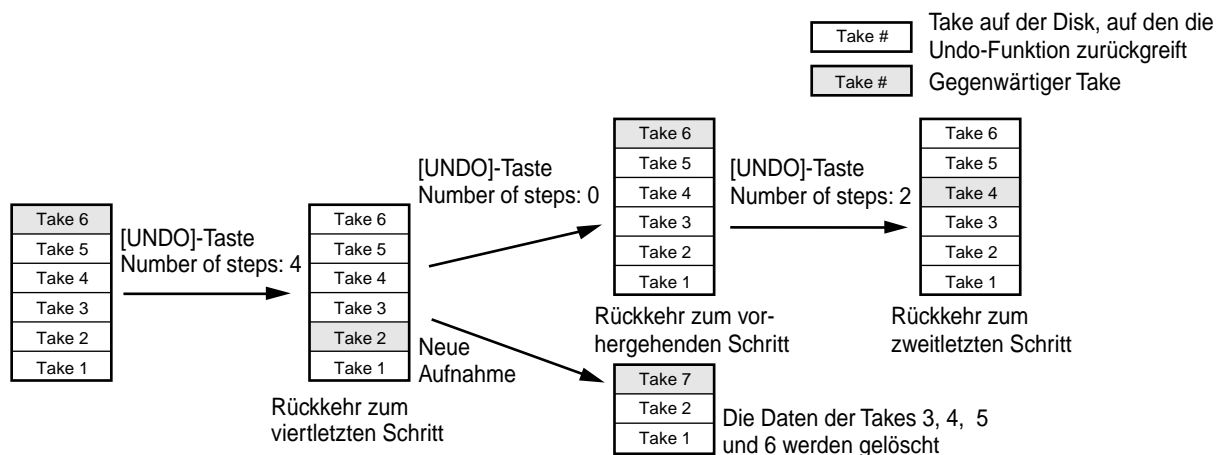
Undo Level = 2 oder höher

In diesem Fall entspricht die Anzahl der auf der Disk gespeicherten Takes dem jeweiligen Undo Level. Drücken Sie die [UNDO]-Taste und legen Sie die gewünschte Anzahl an Undo-Schritten fest.

1. Drücken Sie nach Beendigung einer neuen Aufnahme oder eines Editiervorgangs die [UNDO]-Taste. Es erscheint das UNDO Window, in dem Sie Anzahl der rückgängig zu machenden Aktionen eingeben können.



2. Geben mittels des [JOG] Wheels ein, wieviele Schritte Sie zurückgehen möchten.
 3. Drücken Sie [F5], \square IT. Das DPS12 stellt nun den Zustand wieder her, der vor der angegebenen Anzahl von Aktionen aktuell war. Die LED über der [UNDO]-Taste leuchtet auf.
 4. Drücken Sie erneut die [UNDO]-Taste, um die Undo-Aktion rückgängig zu machen. Es erscheint wieder das UNDO Window. Wenn Sie nun im Number of Steps-Feld den Wert „0“ eingeben und [F5] – \square IT drücken, stellt das DPS12 den Zustand vor der Undo-Aktion wieder her – die LED erlischt (= Redo). Wenn Sie jedoch nach der Undo-Aktion etwas aufnehmen oder editieren, ist kein Redo dieser Aktion mehr möglich (der betreffende Take wird gelöscht).
- Undo Level = 5



➔ HINWEISE:

- Je höher der Undo Level ist, desto mehr Daten müssen auf der Disk gespeichert werden – dies reduziert die verfügbare Aufnahmezeit.
- Ist der Undo Level auf „0“ eingestellt, ist die Undo-Funktion deaktiviert.

Punch In/Out

Die Punch In/Out-Funktion des DPS12 ermöglicht das wiederholte Aufnehmen eines bestimmten Abschnittes auf einem bereits aufgenommenen Track. Der manuelle Punch In/Out erfolgt mittels der Transporttasten oder eines Fußschalters; die Auto Punch In/Out-Funktion führt das Ein- und Aussteigen an den festgelegten Positionen automatisch durch. Als Beispiel wollen wir den Baß-Part auf Track 3 mit Hilfe der Auto Punch In/Out-Funktion modifizieren. Dazu müssen Sie zunächst den (Punch) IN Point und den (Punch) OUT Point festlegen und speichern.

1. Drücken Sie die [►]-Taste, um den Song von Anfang an wiederzugeben.
2. Drücken Sie an der beabsichtigten Punch In-Position die [MEMORY]-Taste.

Es erscheint das LOCATE MEMORY Window:



3. Drücken Sie die [IN]-Taste.

Das LOCATE MEMORY Window schließt sich, der festgehaltene Zeitpunkt ist unter der [IN]-Taste gespeichert. Dieser sogenannte IN Point läßt sich als normaler Locate Point und auch als Punch In Point verwenden.

4. Bestimmen und speichern Sie auf die gleiche Weise den (Punch) OUT Point unter der [OUT]-Taste.
5. Drücken Sie in der MAIN Screen die Funktionstaste [F3], [F4], [F5] oder [F6].

Es erscheint die Control Panel Screen, die zur Einstellung diverser DPS12-Parameter dient.



6. Vergewissern Sie sich, daß das AUTO PUNCH Control Panel (s. oben) im Display dargestellt wird. Wenn dies nicht der Fall ist, wählen Sie mit dem [JOG] Wheel im SLCT:-Feld AUTO PUNCH. Das AUTO PUNCH Control Panel bietet drei Wahlfelder mit den Funktionen REPEAT, REHEARSAL und AUTO PUNCH, die sich mittels der Funktionstasten [F4] - [F6] an- und abschalten lassen.
7. Drücken Sie [F6], um nur die AUTO PUNCH-Funktion zu aktivieren.



8. Locaten Sie zu einer Position, die ein wenig vor dem Punch In Point liegt.

✓ TIP: Es empfiehlt sich, eine Position als Quick Locate Point zu speichern, die etwa 2 Takte vor dem Punch In Point liegt.

9. Vergewissern Sie sich, daß die [RECORD SELECT]-Taste 3 gedrückt ist.
10. Drücken Sie die [►]-Taste.
Das Playback startet. Die LED der [REC]-Taste blinkt. Von Track 3 hören Sie den vorher aufgenommenen Baß.
11. Beginnen Sie kurz vor dem Erreichen der Punch In-Position mit dem Spiel auf der Baßgitarre.
Sobald die Position des IN Point erreicht wird, leuchtet die LED der [REC]-Taste auf, und die Aufnahme beginnt auf dem in Aufnahmebereitschaft befindlichen Track (Track 3). Im selben Moment wird vom Playbacksignal des Aufnahme-Tracks (= alte Aufnahme) zum Eingangssignal (= neue Aufnahme) umgeschaltet.
Beim Erreichen des OUT Point erlischt die LED der [REC]-Taste, die Aufnahme endet (= Auto Punch Out), und das DPS12 setzt automatisch das Playback fort.

12. Drücken Sie die [■]-Taste, um das Playback anzuhalten.

TIPS:

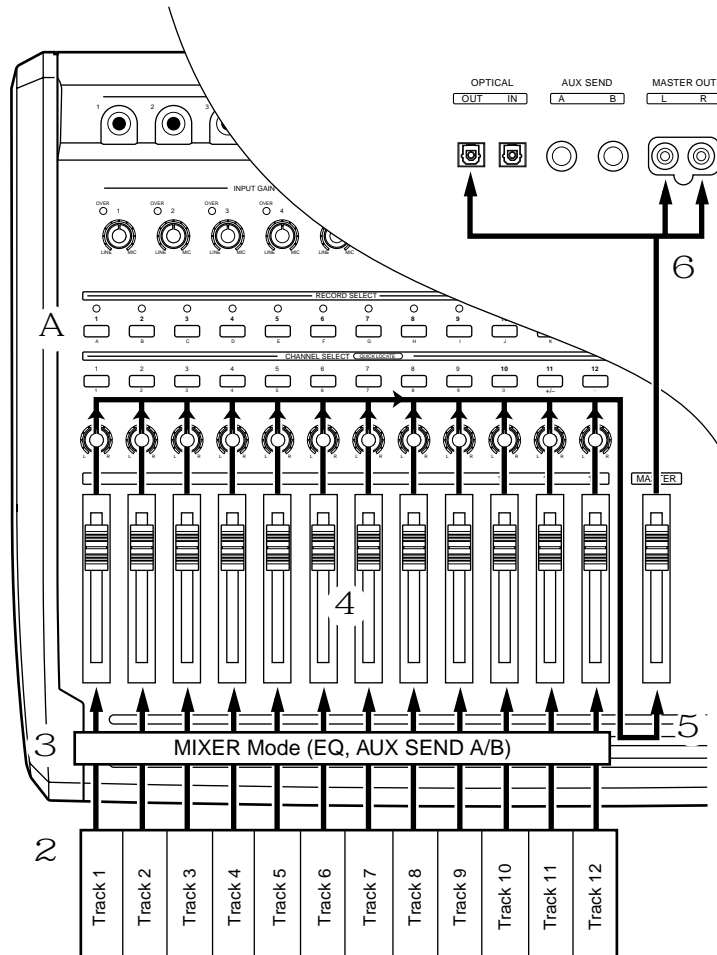
- Nach erfolgtem Punch Out wird die AUTO PUNCH-Funktion des AUTO PUNCH Control Panels automatisch abgeschaltet. Falls ein Punch In/Out-Vorgang mehrmals wiederholt werden soll, ist es daher ratsam, dieses Control Panel während des gesamten Vorgangs geöffnet zu lassen.
- Weitere Informationen zur Punch In/Out-Funktion erhalten Sie in Kapitel 4, „Punch In/Out“.

Mixdown

Unter Wiederholung der bisher erläuterten Schritte können Sie bis zu zwölf Tracks aufnehmen – damit ist Ihr Meisterwerk jedoch noch nicht vollendet. Als nächstes müssen Sie Lautstärke und Panorama für jeden aufgenommenen Track einstellen und diese Mischung zu einer am DPS12 angeschlossenen Master-Maschine – DAT- oder Kassettenrecorder – übertragen. Diesen Bestandteil des Aufnahmeprozesses nennt man „Mixdown“.

Signalfluß beim Mixdown

Die folgende Abbildung veranschaulicht den Signalfluß beim Mixdown.



Signalfluß beim Mixdown

- 1 Bringen Sie alle [RECORD SELECT]-Tasten in die Off-Position (alle LEDs sind aus).
- 2 Das Playback der Tracks 1 - 12 wird direkt zu den TRACK MIX Channels 1 - 12 der Mixersektion geroutet.
- 3 Stellen Sie bei Bedarf im Mixer Mode den EQ (Equalizer) und den AUX Send Level für jeden Kanal ein.

- 4 Stellen Sie mit den Kanalreglern 1 - 12 und den [PAN]-Reglern Lautstärke und Panoramaposition der TRACK MIX Channels 1 - 12 ein.
- 5 Nach dem Passieren der Kanal- und [PAN]-Regler werden die Playback-Signale zu einem Stereosignal zusammengemischt und zum [MASTER]-Regler geleitet.
- 6 Das via [MASTER]-Regler eingestellte Signal wird über die MASTER OUT-Anschlüsse und den OPTICAL OUT-Anschluß ausgegeben.

Durchführung des Mixdown

1. Schließen Sie einen Master Recorder am MASTER OUT oder am OPTICAL OUT des DPS12 an.
Falls ein Monitorsystem an den Ausgängen des Master Recorders angeschlossen ist, stellen Sie die Monitorfunktion des Master Recorders auf Input („Source“) ein.
2. Bringen Sie die [RECORD SELECT]-Tasten 1 - 12 in die Off-Position.
3. Geben Sie den Song von Anfang an wieder und stellen Sie dabei die Kanalregler, die [PAN]-Regler der einzelnen Kanäle und den [MASTER]-Regler ein, um die gewünschte Lautstärkebalance herzustellen.
Überprüfen Sie anhand der TRACK LEVEL Meter den Output Level der Tracks und des Master L/R-Ausgangs. Stellen Sie die Kanalregler und den [MASTER]-Regler so ein, daß der Master L/R Output Level nicht das Maximum erreicht.
4. Wenn Sie mit der Mischung zufrieden sind, fahren Sie wieder an den Anfang des Songs zurück.
5. Starten Sie am Master Recorder die Aufnahme und danach am DPS12 das Playback.
6. Am Ende des Songs angelangt, stoppen Sie Master Recorder und DPS12.
7. Spulen Sie den Master Recorder zum Songanfang zurück und hören Sie sich den Song an.
Falls ein Monitorsystem an den Ausgängen des Master Recorders angeschlossen ist, stellen Sie die Monitorfunktion des Master Recorders auf Tape ein, um das Playback-Signal des Recorders hören zu können.

Verwendung des Mixer Mode

Neben den Kanal- und [PAN]-Reglern zur Einstellung von Lautstärke und Panorama für die TRACK MIX Channels 1 - 12 bietet die Mixersektion einige weitere Kontroll- und Gestaltungsmöglichkeiten. Zum Beispiel verfügt jeder der zwölf TRACK MIX Channels über einen Zweiband-EQ (in der DPS12-Grundeinstellung) und den AUX Send A/B. Die Einstellung dieser Mixparameter erfolgt im Mixer Mode. Wie dieser Mode beim Mixdown zu verwenden ist, erklärt der folgende Abschnitt.

1. Drücken Sie im Main Mode oder Track View Mode die [MIXER]-Taste.
Das DPS12 schaltet in den Mixer Mode, und es erscheint die MIXER Screen:



2. Drücken Sie [F1], TRACK.
Vor der Einstellung der Mixparameter im Mixer Mode müssen Sie zunächst den zu bearbeitenden Channel-Typ anwählen: TRACK MIX Channels (TRACK) oder THRU MIX Channels (THRU). Beim Mixdown wird man normalerweise TRACK MIX Channels wählen – drücken Sie also [F1], TRACK.



3. Wählen Sie mittels der [CHANNEL SELECT]-Tasten des Bedienfeldes den Kanal an, für den Sie die Einstellungen vornehmen möchten.

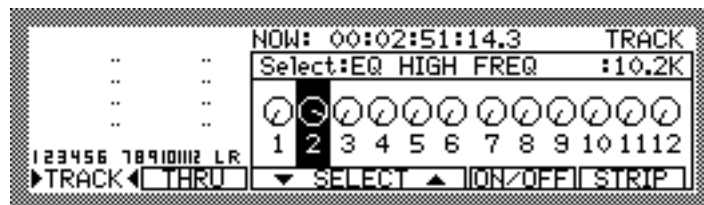
Im Mixer Mode dienen die [CHANNEL SELECT]-Tasten zur Anwahl des gewünschten Kanals. Beim Drücken einer [CHANNEL SELECT]-Taste springt der Cursor zu einer graphischen Darstellung des selektierten Kanals.

✍ TIP: Auch mittels der [CURSOR]-Tasten kann der Cursor zu einem dieser graphischen Channel-Felder gebracht werden.

4. Benutzen Sie **SELECT** ▼ – [F3] und **SELECT** ▲ – [F4] zur Anwahl eines Mixparameters.

Folgende Mixparameter sind in der Grundeinstellung des DPS12 verfügbar:

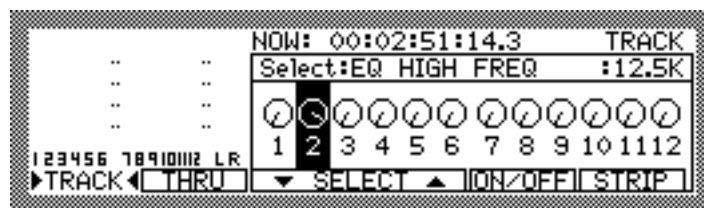
- EQ HIGH FREQ (Basisfrequenz des Höhenbereiches)
- EQ HIGH LEVEL (Level des Höhenbereiches)
- EQ LOW FREQ (Basisfrequenz des Tiefenbereiches)
- EQ LOW LEVEL (Level des Tiefenbereiches)
- EQ ON/OFF (Equalizer an/aus)
- AUX SEND-A (Level des AUX Send A)
- AUX-A PRE/POST (Pre/Post-Schalter für AUX Send A)
- AUX SEND-B (Level des AUX Send B)
- AUX-B PRE/POST (Pre/Post-Schalter für AUX Send B)
- PAN (Panorama-Einstellung)
- LEVEL (Level)
- CHANNEL (Channel an/aus)
- SETUP (Wahl des EQ-/AUX-Typs)
- MIDI CONTROL (Einstellungen zur Steuerung der Mixersektion via MIDI)



Beispiel: Selektiert ist der EQ HIGH FREQ-Parameter für TRACK MIX Channel 2.

*✍ TIP: Zur Anwahl eines anderen Parameters können Sie auch den Cursor zum **Select:-**Feld bringen und am [JOG] Wheel drehen.*

5. Benutzen Sie das [JOG] Wheel zur Änderung des Parameterwertes.



Beispiel: Der Wert des EQ HIGH FREQ-Parameters für TRACK MIX Channel 2 wurde in 12.5K abgeändert.

✍ TIP: Die Transport- und Locate-Funktionen sind auch im Mixer Mode uneingeschränkt verfügbar. Sie können also z.B. bei laufendem Playback in der MIXER Screen die Mixparameter einstellen.

6. Stellen Sie in gleicher Weise die anderen Mixparameter und die Parameter für andere Channels ein.

✍ TIPS:

- *Weitere Informationen zum Mixer Mode erhalten Sie in Kapitel 6, „Mixer-Funktionen (Mixer Mode)“.*
- *Die Einstellung der Mixparameter kann im Mixer Mode als „Scene“ gespeichert werden (näheres hierzu auf Seite 69).*

Beenden der Arbeit mit dem DPS12

Gehen Sie beim Ausschalten des DPS12 und der angeschlossenen Peripheriegeräte nach Abschluß des Aufnahme- und/oder Mixdown-Vorgangs wie folgt vor:

1. Drücken Sie den Eject-Knopf am internen JAZ-Laufwerk und nehmen Sie die Disk heraus.

⚠ ACHTUNG: Nehmen Sie eine JAZ-Disk stets vor dem Ausschalten des DPS12 aus dem Laufwerk. Eine beim Ausschalten im Laufwerk befindliche JAZ-Disk kann eventuell beschädigt werden.

2. Schalten Sie alle Geräte im System in der folgenden Reihenfolge aus: Monitorsystem → DPS12 → Peripheriegeräte (Soundmodule, Effektgeräte etc.), SCSI-Laufwerke etc.

✍ TIPS:

- *Alle Audiodaten der Tracks und die Einstellungsdaten des eben bearbeiteten Projects werden automatisch auf der JAZ-Disk oder der externen Harddisk gespeichert.*
- *AKAI empfiehlt, Backups von wichtigen Projects auf einer externen Wechsellplatte oder auf DAT anzufertigen (näheres hierzu auf Seite 99).*

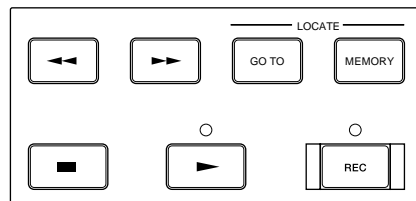
Kapitel 3: Transport- und Locate-Funktionen

Dieses Kapitel erläutert die Transport- und Locate-Funktionen des DPS12.

Transport-Funktionen

Neben den Transporttasten, die zur Steuerung der bekannten Transportfunktionen dienen, haben Sie weitere Transportkontrollen zur Verfügung: Die [JOG]- und [SHUTTLE] Wheels ermöglichen Locate-Vorgänge und das Shuttle Playback, die [TO]- und [FROM]-Tasten die bequeme Wiedergabe von bestimmten Song-Abschnitten.

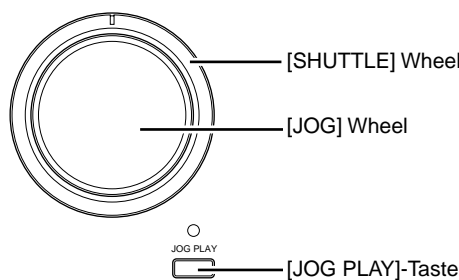
Funktionen der Transporttasten



Die folgende Tabelle erläutert die Funktionen der einzelnen Transporttasten in den verschiedenen Betriebsmodi.

	Aufnahme	Wiedergabe	Gestoppt	Fast Forward	Rewind
REC	—	Drücken der [REC]-Taste bei gedrückt gehaltener [▶]-Taste startet die Aufnahme (Punch In); die LED leuchtet auf	Drücken der [REC]-Taste bei gedrückt gehaltener [▶]-Taste startet die Aufnahme; die LED leuchtet auf.	—	—
▶	Die Aufnahme wird beendet, die Wiedergabe fortgesetzt (Punch Out); die LED leuchtet auf	—	Die Wiedergabe wird gestartet/fortgesetzt; die LED leuchtet auf	Die Wiedergabe wird gestartet	Die Wiedergabe wird gestartet
■	DPS12 stoppt	DPS12 stoppt	—	DPS12 stoppt	DPS12 stoppt
◀◀	—	Schneller Rücklauf mit Mithörkontrolle (Review)	Normaler Rücklauf	Schaltet auf Rücklauf um	Rücklauf mit höherem Tempo
▶▶	—	Schneller Vorlauf mit Mithörkontrolle (Cue).	Normaler Vorlauf	Vorlauf mit höherem Tempo	Schaltet auf Vorlauf um

Gebrauch der [JOG]- und [SHUTTLE] Wheels

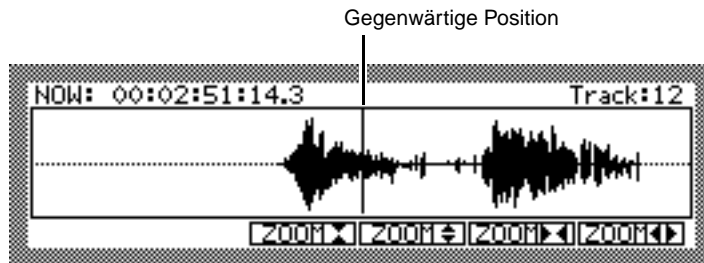


Die [JOG]- und [SHUTTLE] Wheels ermöglichen es, aufgenommene Daten mit variabler Geschwindigkeit wiederzugeben.

1. Drücken Sie die [JOG PLAY]-Taste auf dem Bedienfeld.

Die LED oberhalb der [JOG PLAY]-Taste leuchtet auf. Die Transportsektion befindet sich nun im Jog Play Mode, der zur Durchführung der Jog/Shuttle-Wiedergabe dient.

Die Screen stellt die Daten im selektierten Track als Wellenform dar. Die Track-Nummer wird rechts oben im Display angegeben.



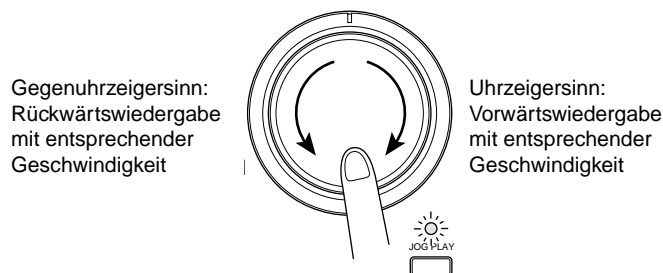
2. Wählen Sie mit den [CHANNEL SELECT]-Tasten den wiederzugebenden Track an.

3. Drehen Sie am [JOG]- oder [SHUTTLE] Wheel.

Die vertikale Linie in der Wellenformdarstellung gibt die gegenwärtige Position an. Beim Drehen am [JOG]- oder [SHUTTLE] Wheel bewegt sich diese Linie nach links oder rechts, je nach Drehrichtung des Wheels. Wenn sich die Wiedergabe über den in der Screen sichtbaren Bereich hinausbewegt, verschwindet die vertikale Linie. Wenn Sie die Wiedergabe jedoch kurz unterbrechen, wird die Wellenformdarstellung der Track-Daten entsprechend aktualisiert, und die Position, an der das Playback gestoppt wurde, wird in die Mitte der Screen platziert. Im JOG PLAY Mode haben die [JOG]- und [SHUTTLE] Wheels folgende Funktionen:

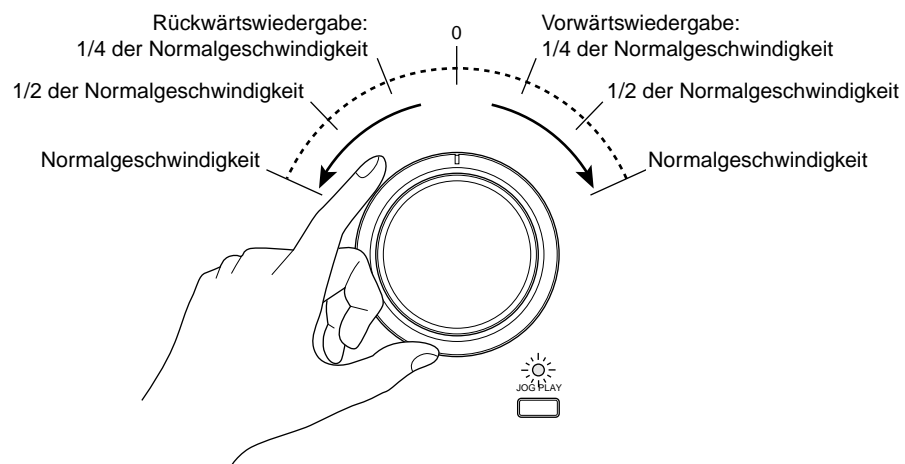
- [JOG] Wheel

Drehrichtung und -geschwindigkeit des [JOG] Wheels bestimmen Wiedergaberichtung und -geschwindigkeit der Daten des selektierten Tracks. Diese Funktion ist zur exakten Bestimmung einer Position im Song von Nutzen, z.B. beim Festlegen der IN/OUT Points.



- [SHUTTLE] Wheel

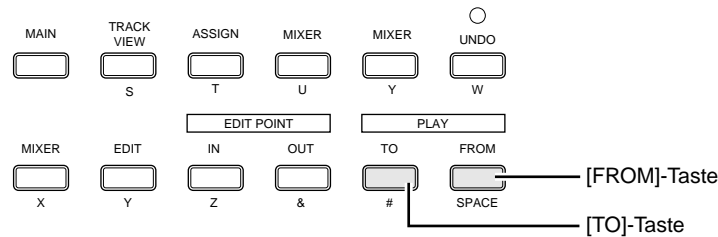
Drehrichtung und -winkel des [SHUTTLE] Wheels bestimmen Wiedergaberichtung und -geschwindigkeit der Daten des selektierten Tracks. Die Wiedergabegeschwindigkeit kann zwischen einem Viertel der Normalgeschwindigkeit und Normalgeschwindigkeit variiert werden, abhängig von der Stellung des Wheels. Diese Funktion ist bei der Bestimmung einer ungefähren Position im Song dienlich.



4. Drücken Sie die [JOG PLAY]-Taste noch einmal, um die JOG PLAY-Funktion wieder abzuschalten. Die LED der [JOG PLAY]-Taste erlischt, und die [JOG]- und [SHUTTLE] Wheels haben wieder ihre ursprünglichen Funktionen.

✍ TIP: Das DPS12 speichert beim Abschalten der JOG PLAY-Funktion, welcher Track zuletzt selektiert wurde und selektiert diesen Track beim erneuten Drücken der [JOG PLAY]-Taste automatisch.

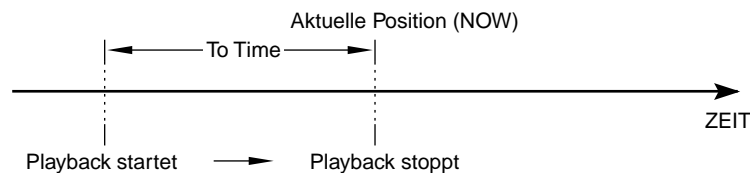
Gebrauch der [TO]- und [FROM]-Tasten



Bei gestopptem Transport startet beim Drücken der [TO]-Taste das Playback ein paar Sekunden vor der aktuellen Position (= NOW Time) und endet an der NOW-Position; beim Drücken der [FROM]-Taste startet das Playback an der aktuellen Position und endet ein paar Sekunden nach dieser Position. Diese Funktionen sind sehr hilfreich, wenn Sie die Daten an einer bestimmten Position überprüfen oder einen Playback-Abschnitt wiederholt wiedergeben möchten.

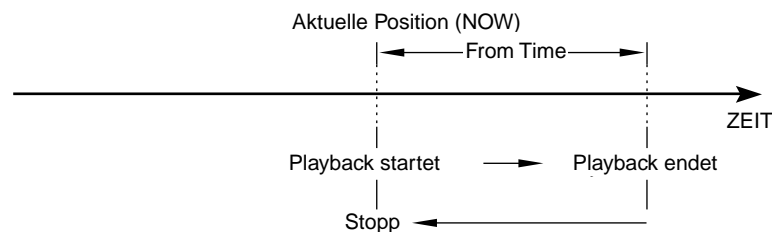
■ [TO]-Taste

Drücken Sie bei gestopptem Transport die [TO]-Taste: Das Playback startet eine festzulegende Anzahl von Sekunden vor der aktuellen Position (= NOW Time/letzte Stopp-Position) und stoppt wieder an der Position, an der die [TO]-Taste gedrückt wurde (= NOW Time). Die Spieldauer dieses Playback-Abschnittes (= „To Time“) kann im Control Panel festgelegt werden (siehe Seite 90).



■ [FROM]-Taste

Drücken Sie bei gestopptem Transport die [FROM]-Taste: Das Playback startet an der aktuellen Position (= NOW Time/letzte Stopp-Position) und endet eine festzulegende Anzahl von Sekunden nach dieser Position. Danach kehrt das DPS12 zur Ausgangsposition zurück, an der die [FROM]-Taste gedrückt wurde. Die Spieldauer dieses Playback-Abschnittes (= „From Time“) kann im Control Panel festgelegt werden (siehe Seite 90).



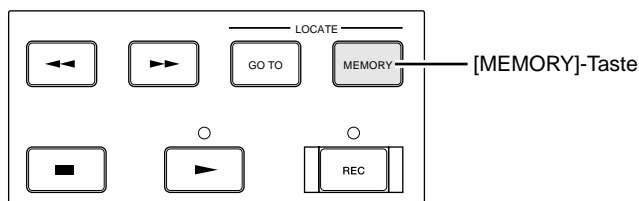
✍ TIP: Wenn Sie während des TO Play-Vorgangs die [FROM]-Taste drücken, gibt das DPS12 über die NOW-Position hinweg wieder, d.h. es spielt den Abschnitt „To Time“ plus „From Time“ in einem Stück.

Locate-Funktionen

Sie können bis zu 100 Positionen (Locate Points) in einem Song festlegen und in einer Locate-Liste speichern. Dies ermöglicht es Ihnen, alle gewünschten Positionen beinahe augenblicklich abzurufen. Zudem verfügt das DPS12 über eine Quick Locate-Funktion, die Sie Locate Points den Tasten des Bedienfeldes zuweisen läßt, so daß Sie mit einem einzigen Knopfdruck zu einer gewünschten Position gelangen können.

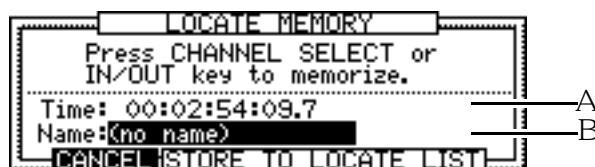
Speichern von Locate Points

Bis zu 100 Positionen können mit Namen in der Locate-Liste gespeichert werden. Die [MEMORY]-Taste dient zum Speichern der Locate Points.



1. Drücken Sie während der Aufnahme oder Wiedergabe an der zu speichernden Position die [MEMORY]-Taste.

Die aktuelle, im Zählwerk sichtbare Position wird als Locate Point festgehalten, und es öffnet sich das LOCATE MEMORY Window:



- 1 Dieses Feld gibt die Position an, an der die [MEMORY]-Taste gedrückt wurde.
- 2 Dieses Feld gibt den Namen des Locate Point an, der hier auch geändert werden kann.

✓ TIP: Das Festhalten der im Zählwerk angegebenen Position mittels der [MEMORY]-Taste kann auch bei gestopptem Transport erfolgen.

2. Geben Sie dem Locate Point einen Namen.

Bringen Sie den Cursor mittels der [CURSOR]-Tasten zum **Name:**-Feld (2) und geben Sie den gewünschten Namen ein (z.B. „INTRO“ oder „CHORUS“ etc.).

✓ TIP: Einzelheiten zur Eingabe von Zeichen finden Sie auf den Seiten 18 und 19.

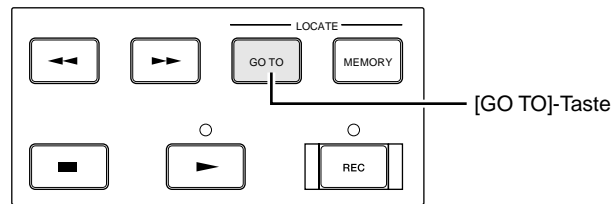
3. Drücken Sie **STORE TO LOCATE LIST (Funktionstasten [F3] - [F5])**.

Die Position wird in der Locate-Liste gespeichert, das LOCATE MEMORY Window geschlossen.

* Um den Vorgang abzubrechen, ohne die Position zu speichern, drücken Sie **CANCEL**, [F2].

Abrufen eines Locate Point

Zum Abrufen eines in der Locate-Liste gespeicherten Locate Point dient die [GO TO]-Taste.



1. Drücken Sie die [GO TO]-Taste, während das DPS12 gestoppt ist.

➔ **HINWEIS:** Die [GO TO]-Taste kann nur im Main Mode, im Track View Mode und im Mixer Mode benutzt werden.

Das LOCATE LIST Window öffnet sich:



- 1 Dieses Feld dient zur Wahl der durchzuführenden Locate-Funktion.
- 2 Dieses Feld stellt die Locate-Liste dar. Benutzen Sie die [CURSOR] Δ / ∇ -Tasten oder das [JOG] Wheel zum Aufwärts-/Abwärtsrollen der Liste.
2. Wählen Sie mittels der [CURSOR] Δ / ∇ -Tasten den gewünschten Locate Point in der Liste.
3. Drücken Sie DO IT , [F5].

Das DPS12 sucht die angegebene Position auf, das LOCATE LIST Window schließt sich.

* Um den gesamten Locate-Vorgang abzubrechen, drücken Sie **CANCEL**, [F2].

✍ **TIP:** Mittels der [CURSOR] \triangleleft / \triangleright -Tasten läßt sich der Cursor zwischen der Liste und dem **Select:**-Feld hin- und herbewegen.

Locating zur Zählwerk-Nullposition

Das DPS12 kann im LOCATE LIST Window auch veranlaßt werden, die Zählwerk-Nullposition (Zero Return) aufzusuchen. Zeigt das Zählwerk die absolute Zeit an (ABS), entspricht diese Position dem Start des Projects; zeigt das Zählwerk die relative Zeit an (REL), ist diese Position die Nullposition der relativen Zeit.

1. Drücken Sie die [GO TO]-Taste, während das DPS12 gestoppt ist.

Das LOCATE LIST Window öffnet sich:



2. Drücken Sie RTN , [F3].

Das DPS12 sucht die Nullposition auf, das LOCATE LIST Window schließt sich.

Locating zum Ende eines Songs

Das DPS12 kann im LOCATE LIST Window auch veranlaßt werden, den Endpunkt eines Songs aufzusuchen.

1. Drücken Sie die [GO TO]-Taste, während das DPS12 gestoppt ist.

Das LOCATE LIST Window öffnet sich:



2. Drücken Sie GO →END, [F3].

Das DPS12 sucht den Endpunkt des Songs auf, das LOCATE LIST Window schließt sich.

➔➔ **HINWEIS:** Die Endposition eines Songs wird durch das Ende aller vorhandenen Sounddaten auf den physikalischen Tracks 1 - 12 bestimmt.

Löschen eines Locate Point aus der Locate-Liste

Zum Löschen eines gespeicherten Locate Point aus der Locate-Liste gehen Sie wie folgt vor:

1. Vergewissern Sie sich, daß die MAIN Screen dargestellt wird und der Transport gestoppt ist.
2. Drücken Sie die [GO TO]-Taste.

Das LOCATE LIST Window öffnet sich:



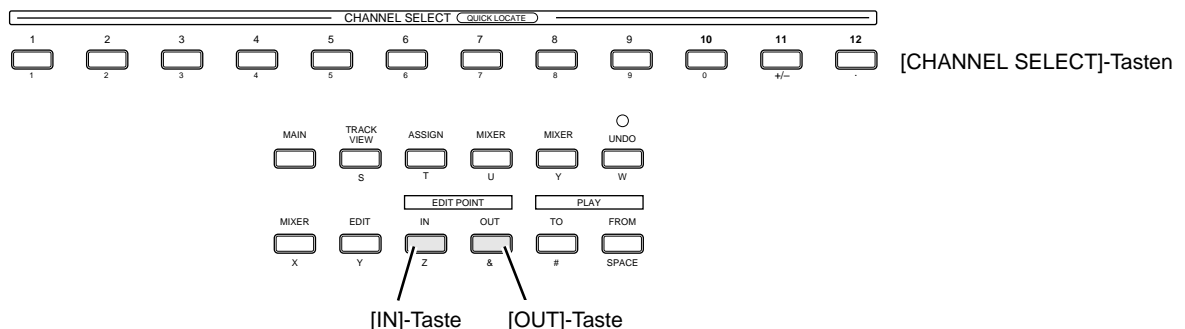
3. Bringen Sie den Cursor zum Select:-Feld (1) und wählen Sie mit dem [JOG] Wheel ERASE.
4. Selektieren Sie mit den [CURSOR]-Tasten den zu löschenden Locate Point.
5. Drücken Sie DO IT, [F5].

Der selektierte Locate Point ist damit gelöscht.

➔➔ **HINWEIS:** Drücken Sie [F2] – CANCEL, um das LOCATE LIST Window zu schließen.

Gebrauch der Quick Locate-Funktion

Die Quick Locate-Funktion läßt Sie Locate Points den [CHANNEL SELECT]-Tasten 1 - 12 und den [IN]/[OUT]-Tasten zuweisen. Dies ermöglicht es Ihnen, eine bestimmte Position augenblicklich abzurufen. Diese Funktion ist von Nutzen, wenn Sie beabsichtigen, wiederholt von derselben Stelle an aufzunehmen oder wiederzugeben.



■ Speichern von Quick Locate Points (IN Point/OUT Point)

1. Drücken Sie die [MEMORY]-Taste, um die gewünschte Locate-Position festzuhalten.



2. Drücken Sie eine der [CHANNEL SELECT]-Tasten (1 - 12) oder die [IN]- oder [OUT]-Taste. Die Position wird unter der entsprechenden Taste abgelegt, das LOCATE MEMORY Window schließt sich.

✍ **TIP:** Die unter der [IN]- und [OUT]-Taste gespeicherten Positionen (IN Point und OUT Point) dienen zur Festlegung eines Bereiches für die Auto Punch In/Out-Funktion (s. Seite 50), die Repeat-Funktion (s. unten) und die Edit-Funktionen (s. Seite 80).

■ Abrufen der gespeicherten Quick Locate Points (IN Point/OUT Point)

1. Drücken Sie die [GO TO]-Taste. Das LOCATE LIST Window öffnet sich:

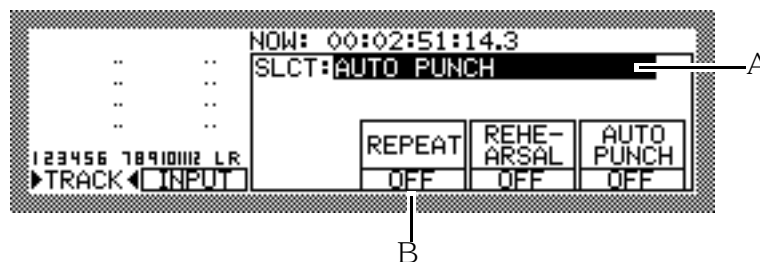


2. Drücken Sie eine der [CHANNEL SELECT]-Tasten (1 - 12) oder die [IN]- oder [OUT]-Taste. Das DPS12 sucht die unter der entsprechenden Taste gespeicherte Position auf, das LOCATE LIST Window schließt sich.

Repeat-Funktion

Die Repeat-Funktion läßt Sie den zwischen IN- und OUT Point liegenden Abschnitt wiederholt wiedergeben.

1. Speichern Sie mittels [MEMORY]-, [IN]- und [OUT]-Taste die IN- und OUT Points.
2. Drücken Sie in der MAIN Screen [F3], [F4], [F5] oder [F6], um das Control Panel aufzurufen.



✍ **TIP:** Weitere Informationen zum Control Panel erhalten Sie auf Seite 86.

3. Bringen Sie den Cursor zum SLCT:-Feld (1) und wählen Sie mit dem [JOG] Wheel AUTO PUNCH.

- Drücken Sie [F4], um im REPEAT-Feld (2) die Einstellung ON zu wählen.



- Drücken Sie die [►]-Taste.

Die zwischen IN- und OUT Point liegenden Daten werden nun wiederholt wiedergegeben.

Wenn das Playback von einer vor dem OUT Point liegenden Position gestartet wird, läuft die Wiedergabe bis zum OUT Point und kehrt dann wieder zum IN Point zurück.

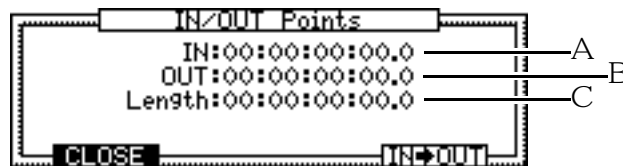
Wenn das Playback von einer nach dem OUT Point liegenden Position gestartet wird, locatet das DPS12 zum IN Point und startet die Wiedergabe.

Verwendung der [IN]- und [OUT]-Tasten zur Wiedergabe des zwischen IN- und OUT Point liegenden Abschnittes

Die [IN]- und [OUT]-Tasten ermöglichen nicht nur die direkte Eingabe der IN/OUT-Positionen, sondern auch die Wiedergabe des zwischen IN- und OUT Point liegenden Playback-Abschnittes.

- Stoppen Sie das DPS12.
- Drücken Sie die [IN]- oder die [OUT]-Taste.

Es erscheint das IN/OUT Points Window:



Dieses Window versorgt Sie mit den folgenden Informationen:

- IN** Dieses Zeitfeld gibt die Position des IN Point an.
- OUT** Dieses Zeitfeld gibt die Position des OUT Point an.
- Length** Dieses Feld gibt die Länge (Dauer) des zwischen IN- und OUT Point liegenden Abschnittes an.

✓ TIP: Sie können den Cursor zu den IN- und OUT-Feldern bewegen und die IN/OUT-Positionen ändern. Beim Ändern einer dieser Positionen ändert sich auch der Wert im Length-Feld entsprechend.

- Drücken Sie IN→OUT, [F5]. Der Bereich zwischen IN und OUT Point wird daraufhin einmal wiedergegeben.

Eingabe eines Wertes in das Zählwerk

Sie können in das Zählwerk der MAIN Screen einen Wert eingeben, um zur entsprechenden Position zu locaten. Gehen Sie dazu wie folgt vor:

1. Drücken Sie in der MAIN Screen die [NUMBER/NAME]-Taste.

Der im Zählwerk angegebene Wert verschwindet – Sie können nun mittels der [CHANNEL SELECT]-Tasten 1 - 10 die gewünschte Position eingeben.



2. Benutzen Sie die [CHANNEL SELECT]-Tasten 1 - 10 zur Eingabe des gewünschten Wertes.

Wenn Sie z.B. 1 → 2 → 3 → 0 (10) → 0 → 0 eingeben, erscheinen diese Zahlen im Zählwerk in der folgenden Reihenfolge:

```

1  _:_:_:_:1
 ↓
2  _:_:_:_:1.2
 ↓
3  _:_:_:_:12.3
 ↓
0  _:_:_:_:1:23.0
 ↓
0  _:_:_:_:12:30.0
 ↓
0  _:_:_:_:1:23:00.0
    
```

3. Nach erfolgter Eingabe des Wertes drücken Sie die [NUMBER/NAME]-Taste noch einmal.

Das DPS12 sucht nun diese Position auf.



✎ **TIP:** Drücken Sie die [SOLO] ([CANCEL])-Taste, wenn Sie den Vorgang abbrechen und den eingegebenen Wert nicht übernehmen möchten.

Kapitel 4: Punch In/Out

Die Punch In/Out-Funktion gestattet es, einen festgelegten Abschnitt eines oder mehrerer bereits aufgenommener Tracks neu aufzunehmen, z.B. um Fehler in einer Aufnahme zu korrigieren.

Manuelles Punch In/Out

Zur Durchführung eines manuellen Punch In/Out-Vorgangs sind die Transporttasten auf dem Bedienfeld des DPS12 oder ein an der Rückwand angeschlossener Fußschalter zu benutzen.

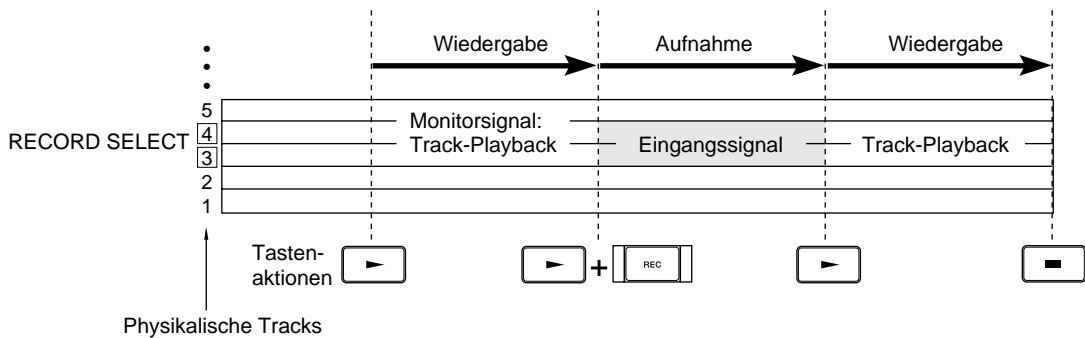
Punch In/Out mittels der Transporttasten

Bei diesem Punch In/Out-Vorgang finden die [▶]- und die [REC]-Taste Verwendung.

1. Suchen Sie eine Position auf, die kurz vor der Punch In-Position liegt.
2. Drücken Sie die [RECORD SELECT]-Taste des Tracks, auf dem Sie aufnehmen möchten.
Der entsprechende Track wird dadurch in Aufnahmebereitschaft geschaltet.
3. Drücken Sie die [▶]-Taste.
Das Playback startet, die LED der [▶]-Taste leuchtet auf. Das auf dem aufnahmebereiten Track vorhandene, vorher aufgenommene Material hören Sie mit.
4. Drücken Sie beim Erreichen der Punch In-Position die [REC]-Taste, während Sie die [▶]-Taste gedrückt halten.
Die LED der [REC]-Taste leuchtet auf, die Aufnahme auf dem angewählten Track beginnt. Das Monitor-signal des Aufnahme-Tracks wird auf das Eingangssignal (das Signal, das Sie gerade aufnehmen) umgeschaltet.

⚡ **TIP:** Wenn Sie die REHEARSAL-Funktion (Control Panel) anschalten, können Sie den Punch In/Out-Vorgang vor der tatsächlichen Aufnahme probeweise durchführen (siehe Seite 51).

5. Drücken Sie beim Erreichen der Punch Out-Position die [▶]-Taste.
Die Aufnahme wird beendet, das Playback fortgesetzt.
6. Drücken Sie die [■]-Taste, um das Playback zu stoppen.



Punch In/Out-Vorgang mittels der Transporttasten

Punch In/Out mittels eines Fußschalters

Dieser Abschnitt erläutert, wie der Punch In/Out-Vorgang mittels eines Fußschalters durchzuführen ist. Diese Möglichkeit ist nützlich, wenn Sie beide Hände zum Spielen eines Instrumentes benötigen. Außer daß Sie in diesem Fall den Fuß zum Einsteigen/Aussteigen in die/aus der Aufnahme benutzen, unterscheidet sich der Vorgang nicht vom Punch In/Out mittels der Transporttasten.

1. Wählen Sie im Control Panel unter **SLCT:** die Einstellung **FOOT SWITCH** und im Function-Feld die Einstellung **PUNCH IN/OUT** (weitere Informationen zum Control Panel erhalten Sie auf Seite 86).



2. Schließen Sie einen Fußschalter an der FOOT SW.-Buchse an der DPS12-Rückwand an.

➔➔ HINWEISE:

- Es gibt zwei Arten von Fußschaltern: *normal open* (der Kontakt ist bei nicht gedrücktem Schalter unterbrochen) und *normal geschlossen* (der Kontakt ist bei nicht gedrücktem Schalter geschlossen). Sie können beide Arten verwenden, da das DPS12 beim Einschalten selbständig feststellt, welche Art von Fußschalter angeschlossen ist. Ist kein Fußschalter angeschlossen, selektiert das DPS12 beim Einschalten automatisch den „Normal Offen“-Modus.
- Benutzen Sie keinen Fußschalter, der einrastet (bis zum nächsten Betätigen offen bzw. geschlossen bleibt), da dieser Typ vom DPS12 nicht korrekt erkannt wird.

3. Suchen Sie eine Position auf, die kurz vor der Punch In-Position liegt.
4. Drücken Sie die **[RECORD SELECT]**-Taste des Tracks, auf dem Sie aufnehmen möchten.
Der entsprechende Track wird dadurch in Aufnahmebereitschaft geschaltet.

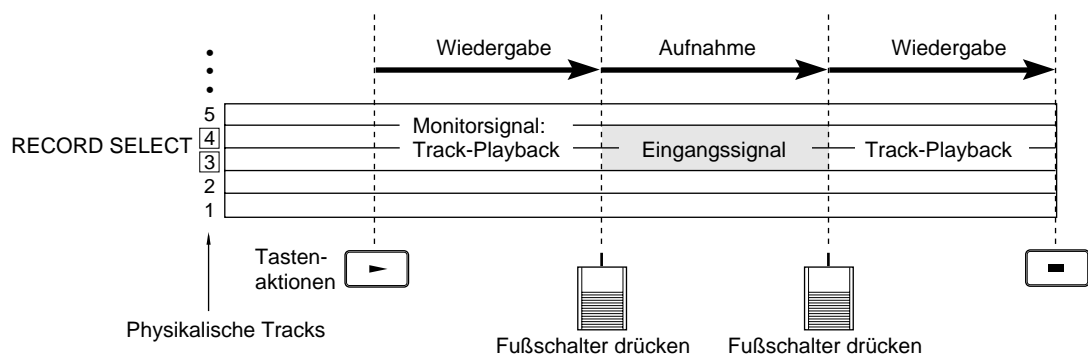
5. Drücken Sie die **[▶]**-Taste.
Das Playback startet, die LED der **[▶]**-Taste leuchtet auf.

6. Drücken Sie beim Erreichen der Punch In-Position den Fußschalter.

✍ TIP: Wenn Sie die REHEARSAL-Funktion (Control Panel) anschalten, können Sie den Punch In/Out-Vorgang vor der tatsächlichen Aufnahme probeweise durchführen (siehe Seite 51).

7. Drücken Sie beim Erreichen der Punch Out-Position den Fußschalter.
Die Aufnahme wird beendet, das Playback fortgesetzt.

8. Drücken Sie die **[■]**-Taste, um das Playback zu stoppen.



Punch In/Out-Vorgang mittels eines Fußschalters

Auto Punch In/Out

Die Auto Punch In/Out-Funktion führt den Punch In/Out-Vorgang zwischen den festgelegten Punch In/Out-Positionen automatisch durch. Sie können sich daher voll auf Ihr Spiel konzentrieren, ohne durch Bedienungsvorgänge abgelenkt zu sein.

1. **Legen Sie die gewünschten In/Out-Positionen als IN- und OUT Point fest.**
Diese Positionen werden zur Durchführung der Auto Punch In/Out-Funktion benötigt (Einzelheiten zur Festlegung der IN/OUT Points finden Sie auf Seite 33).
2. **Wählen Sie im Control Panel (weitere Informationen zum Control Panel erhalten Sie auf Seite 86) die Einstellung AUTO PUNCH und schalten Sie die AUTO PUNCH-Funktion an („ON“).**



3. **Suchen Sie eine Position auf, die kurz vor der Punch In-Position (vor dem IN Point) liegt.**
4. **Drücken Sie die [RECORD SELECT]-Taste des Tracks, auf dem Sie aufnehmen möchten.**
Der entsprechende Track wird dadurch in Aufnahmebereitschaft geschaltet.
5. **Drücken Sie die [▶]-Taste.**

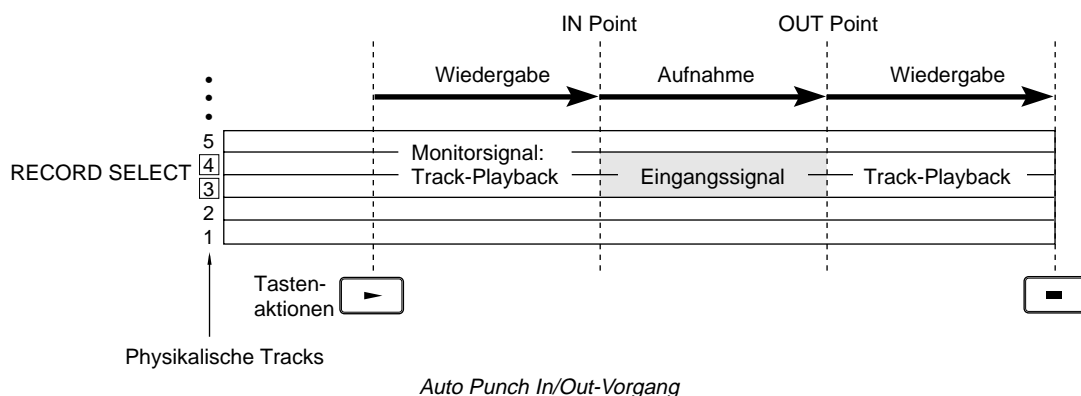
Das Playback startet, die LED der [REC]-Taste blinkt. Das auf dem aufnahmebereiten Track vorhandene, vorher aufgenommene Material hören Sie mit.

Beim Erreichen der IN-Position erhält die LED der [REC]-Taste Dauerlicht, die Aufnahme auf dem angewählten Track beginnt (= Auto Punch In). Das Monitor-signal des Aufnahme-Tracks wird auf das Eingangssignal (das Signal, das Sie gerade aufnehmen) umgeschaltet.

✓ TIP: Wenn Sie die REHEARSAL-Funktion (Control Panel) anschalten, können Sie den Punch In/Out-Vorgang vor der tatsächlichen Aufnahme probeweise durchführen (siehe Seite 51).

Beim Erreichen der OUT-Position endet die Aufnahme (die LED der [REC]-Taste erlischt), das Playback wird fortgesetzt (= Auto Punch Out).

6. **Drücken Sie die [■]-Taste, um das Playback zu stoppen.**



➔➔ HINWEISE:

- Nach erfolgreichem Auto Punch In/Out-Vorgang wird die AUTO PUNCH-Funktion des Control Panels abgeschaltet. Wenn Sie denselben Punch In/Out-Vorgang mehrmals durchführen möchten, sollten Sie die Control Panel Screen geöffnet lassen. Außerdem ist es empfehlenswert, die Startposition vor dem IN Point als Quick Locate Point zu speichern.
- Wenn Sie die [▶]-Taste an einer zwischen IN- und OUT Point liegenden Position drücken, beginnt sofort die Aufnahme.

Punch In/Out-Probedurchlauf

Die REHEARSAL-Funktion lässt Sie den Punch In/Out-Vorgang probeweise durchführen, wobei Sie den aufzunehmenden Part (Instrument oder Stimme) zum Playback üben können. Beim Erreichen der IN-Position schaltet das DPS12 auf dem aufnahmebereiten Track vom Playback zum Eingangssignal um, ohne jedoch tatsächlich aufzunehmen. Die Rehearsal-Funktion ist bei manuellen und automatischen Punch In/Out-Vorgängen einsetzbar. Dieser Abschnitt erläutert, wie ein solcher Punch In/Out-Probedurchlauf durchzuführen ist.

1. **Legen Sie die gewünschten In/Out-Positionen als IN- und OUT Point fest.**
Diese Positionen werden zur Durchführung der Auto Punch In/Out-Funktion benötigt (Einzelheiten zur Festlegung der IN/OUT Points finden Sie auf Seite 33).
2. **Wählen Sie im Control Panel (weitere Informationen zum Control Panel erhalten Sie auf Seite 86) die Einstellung AUTO PUNCH und schalten Sie die AUTO PUNCH-Funktion an („ON“).**
3. **Schalten Sie im Control Panel auch die REHEARSAL-Funktion an („ON“).**



4. **Suchen Sie eine Position auf, die kurz vor der Punch In-Position (vor dem IN Point) liegt.**
5. **Drücken Sie die [RECORD SELECT]-Taste des Tracks, auf dem Sie aufnehmen möchten.**
Der entsprechende Track wird dadurch in Aufnahmebereitschaft geschaltet.

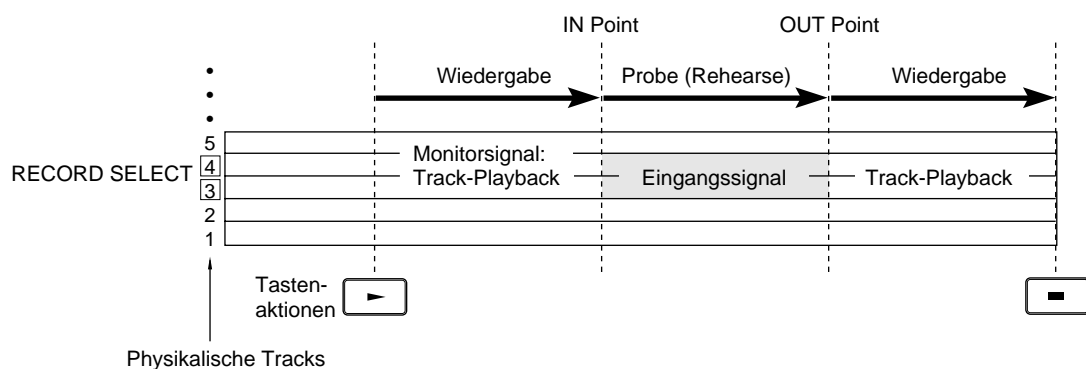
6. **Drücken Sie die [▶]-Taste.**

Das Playback startet, die LED der [REC]-Taste blinkt. Das auf dem aufnahmebereiten Track vorhandene, vorher aufgenommene Material hören Sie mit.

Beim Erreichen der IN-Position wird das Monitor-signal des Aufnahme-Tracks auf das Eingangssignal (das Signal, das Sie gerade aufnehmen) umgeschaltet. Die LED der [REC]-Taste blinkt jedoch weiterhin, da auf dem aufnahmebereiten Track nichts aufgenommen wird.

Beim Erreichen der OUT-Position läuft das Playback normal weiter.

7. **Drücken Sie die [■]-Taste, um das Playback zu stoppen.**



Auto Punch In/Out-Probedurchlauf

➔ **HINWEIS:** Im REHEARSAL Mode wird die AUTO PUNCH-Funktion nach dem Erreichen der Punch Out-Position (OUT Point) nicht abgeschaltet.

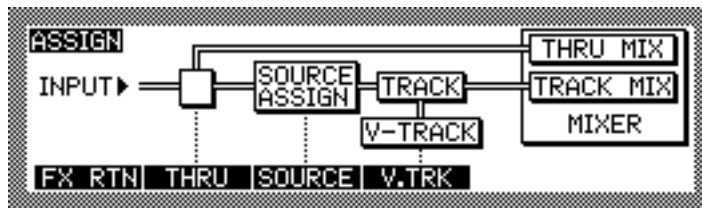
Kapitel 5: Zuweisung der Eingangssignale und Virtual Tracks (Assign Mode)

Dieses Kapitel erläutert die Funktionen und Bedienungsabläufe im Assign Mode, der zur Zuweisung der Eingangssignale und der Virtual Tracks dient.

Über den Assign Mode

In der Grundeinstellung des DPS12 werden die an den INPUT-Buchsen 1 - 6 anliegenden Signale zu den physikalischen Tracks 1 - 6 und 7 - 12 der Recorder-Sektion geroutet. Den physikalischen Tracks 1 - 12 sind die virtuellen Tracks 1 - 12 zugewiesen. Im Assign Mode können diese Grundzuweisungen für die Eingangssignale und die Virtual Tracks geändert werden.

Die [ASSIGN]-Taste ruft die ASSIGN Screen auf.



Die Funktionstasten [F1] - [F4] der ASSIGN Screen dienen zur Steuerung folgender Dinge:

- FX RTN, [F1] Verschiedene Routings sind verfügbar, um die Effect Return-Signale auf die analogen INPUTs zu schalten (Einzelheiten zu den Effekten auf Seite 119).

➔ **HINWEIS:** Effekt-Routings sind nur möglich, wenn das optionale EB2M Effect Board installiert ist.

- THRU, [F2] Eingangssignale können über die Recorder-Sektion zu den TRACK MIX Channels der Mixer-Sektion oder aber direkt zu den THRU MIX Channels der Mixer-Sektion geroutet werden.
- SOURCE, [F3] Wählen Sie die Tracks der Recorder-Sektion, zu denen die Eingangssignale geroutet werden sollen.
- V.TRK, [F4] Beliebige der 250 Virtual Tracks können den zwölf physikalischen Tracks zugewiesen werden.

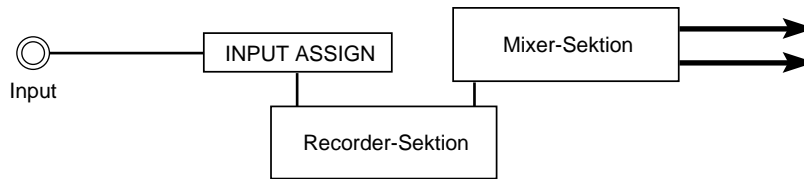
Umschalten zwischen TRACK MIX und THRU MIX

[F2] – THRU in der ASSIGN Screen ruft die untenstehende Screen auf. Als Ziel für die Eingangssignale können Sie SOURCE ASSIGN (Signale werden via Recorder-Sektion zu den TRACK MIX Channels der Mixer-Sektion geroutet) oder THRU MIX (Signale werden direkt zu den THRU MIX Channels der Mixer-Sektion geroutet) wählen.



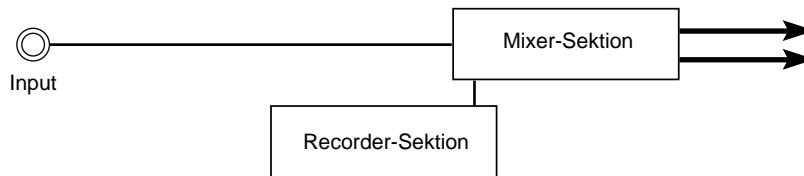
- 1 Dieses Feld dient zur Wahl des Input-Typs: **Analog In** (analoge INPUT-Anschlüsse) 1 - 6 oder **Digi In** (OPTICAL IN-Anschluß) L/R.
- 2 Dieses Feld dient zum Umschalten zwischen SOURCE ASSIGN und THRU MIX. In der Einstellung SOURCE ASSIGN wird das Eingangssignal zur SOURCE ASSIGN-Sektion, dann zur Recorder-Sektion und dann zu den TRACK MIX Channels der Mixer-Sektion geroutet. Verwenden Sie diese Einstellung für die normale Aufnahme.

Wenn SOURCE ASSIGN selektiert ist:



In der Einstellung **THRU MIX** wird das Eingangssignal direkt zu den THRU MIX Channels der Mixer-Sektion geroutet. Verwenden Sie diese Einstellung, um ein analoges oder digitales Eingangssignal zu den 12 Playback Tracks zu mischen.

Wenn THRU MIX selektiert ist:



✓ TIP: Die Abbildungen auf Seite 11 und 12 stellen den Signalfluß der TRACK MIX- und THRU MIX Channels graphisch dar.

➔ HINWEIS: Ist im Mixer Mode der EQ eines THRU MIX Channels angeschaltet, wird das entsprechende Eingangssignal entzerrt. Soll das Signal ohne EQ auf einem Track aufgenommen werden, müssen Sie den EQ des betreffenden THRU MIX Channels abschalten (mehr hierzu auf Seite 13).

Zum Umschalten zwischen SOURCE ASSIGN und THRU MIX gehen Sie wie folgt vor:

1. Bewegen Sie den Cursor mittels der [CURSOR]-Tasten auf und ab, und wählen Sie das Eingangssignal, dessen Ziel geändert werden soll.

```

ASSIGN INPUT TO THRU TRACK
Analog In-5 → SOURCE ASSIGN
Analog In-6 → THRU MIX
Digi In-L → SOURCE ASSIGN
Digi In-R → SOURCE ASSIGN
FX RTN THRU SOURCE V.TRK
THRU MIX is sent to MIXER directly (not recorded).
    
```

In obigem Beispiel ist der analoge INPUT 5 selektiert; er hat die Einstellung „SOURCE ASSIGN“.

2. Benutzen Sie das [JOG] Wheel zum Umschalten zwischen SOURCE ASSIGN und THRU MIX.

```

ASSIGN INPUT TO THRU TRACK
Analog In-5 → THRU MIX
Analog In-6 → THRU MIX
Digi In-L → SOURCE ASSIGN
Digi In-R → SOURCE ASSIGN
FX RTN THRU SOURCE V.TRK
THRU MIX is sent to MIXER directly (not recorded).
    
```

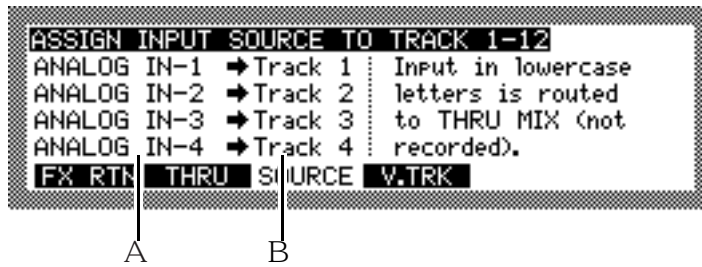
INPUT 5 hat nun die Einstellung „THRU MIX“.

Das am analogen INPUT 5 anliegende Signal wird direkt zu THRU MIX Channel 5 der Mixer-Sektion geleitet. Die Level- und Pan-Einstellungen des Signals können unabhängig von denen des entsprechenden Playback-Tracks des Recorders geregelt werden.

➔ HINWEIS: Ein Eingangssignal mit der Einstellung THRU MIX kann nicht zur Recorder-Sektion geroutet und daher nicht aufgenommen werden. Um ein Signal aufzunehmen, müssen Sie die Einstellung SOURCE ASSIGN wählen. Die Einstellung THRU MIX verwenden Sie für Signale, die nicht aufgenommen werden sollen, z.B. Effect Return-Signale oder Signale externer Soundquellen.

Zuweisung der Input Sources an Tracks (SOURCE)

[F3] – SOURCE im Assign Mode ruft die folgende Screen auf, in der Sie die Eingangssignale physikalischen Tracks zuweisen können.

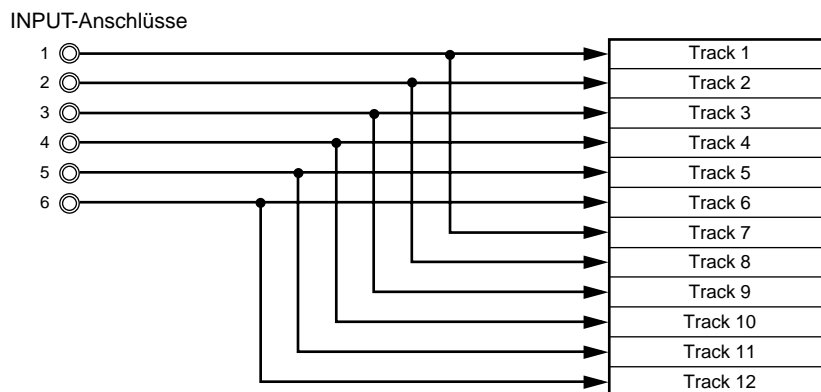


- 1 Dieses Wahlfeld läßt Sie Eingangssignale physikalischen Tracks zuweisen. Folgende Optionen sind verfügbar: ANALOG IN (analoge INPUTs) 1 - 6, DIGITAL IN (OPTICAL IN) L/R, MASTER (Master Output der Mixer-Sektion) L/R und AUX OUT (AUX SEND im Mixer Mode) A/B.

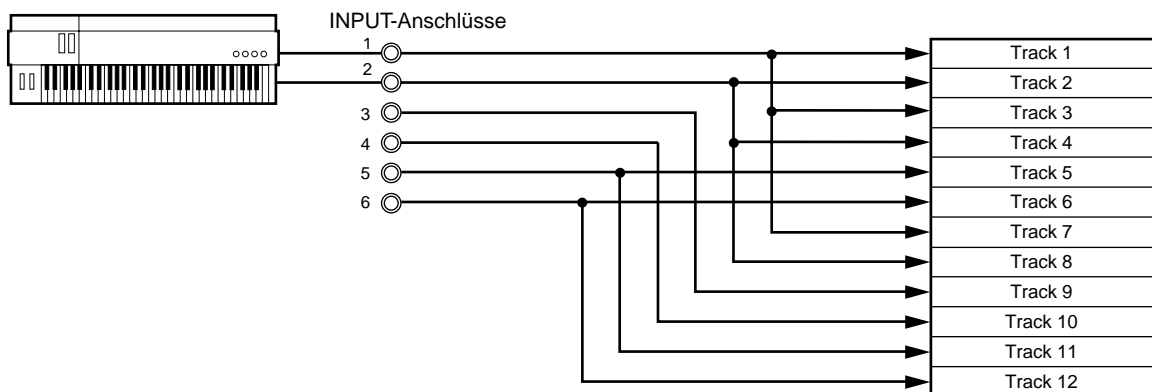
✓ TIP: MASTER L/R und AUX OUT-A/B sind besondere Optionen für das Ping-Pong-Recording (Zusammenmischen mehrerer Tracks und Aufnahme der Mischung auf einen anderen Track – näheres hierzu auf Seite 77).

- 2 Dieses Feld gibt den physikalischen Track (1 - 12) an – es dient lediglich zur Information.

In der Grundeinstellung des DPS12 werden die an den analogen INPUTs 1 - 6 anliegenden Signale zu den physikalischen Tracks 1 - 6 und 7 - 12 geleitet (s. Abb. unten).



Um in der Grundeinstellung des DPS12 einen an den INPUTs 1 und 2 angeschlossenen Synthesizer auf Track 3 und 4 aufnehmen zu können, müßten Sie ihn auf die INPUTs 3 und 4 umstecken. Eleganter und ohne umzustecken kommen Sie allerdings ans Ziel, wenn Sie die INPUTs 1 und 2 den Tracks 3 und 4 zuweisen.



Zur Zuweisung der Eingangssignale an die gewünschten Tracks gehen Sie wie folgt vor:

1. Bewegen Sie den Cursor mittels der [CURSOR]-Tasten auf und ab, und wählen Sie das Eingangssignal, dessen Track-Zuweisung geändert werden soll.

```

ASSIGN INPUT SOURCE TO TRACK 1-12
ANALOG IN-1 →Track 1  Input in lowercase
ANALOG IN-2 →Track 2  letters is routed
ANALOG IN-3 →Track 3  to THRU MIX (not
ANALOG IN-4 →Track 4  recorded).
FX RTN| THRU SOURCE V.TRK
    
```

In obigem Beispiel ist der analoge INPUT 3 selektiert und Track 3 zugewiesen.

2. Wählen Sie mit dem [JOG] Wheel einen anderen Input.

```

ASSIGN INPUT SOURCE TO TRACK 1-12
ANALOG IN-1 →Track 1  Input in lowercase
ANALOG IN-2 →Track 2  letters is routed
ANALOG IN-1 →Track 3  to THRU MIX (not
ANALOG IN-4 →Track 4  recorded).
FX RTN| THRU SOURCE V.TRK
    
```

Track 3 ist nun INPUT 1 zugewiesen.

Das am analogen INPUT 1 anliegende Signal wird nun zu Track 3 geroutet (dasselbe Signal wird in diesem Beispiel auch zu Track 1 geleitet).

➔➔ **HINWEIS:** Ein Eingangssignal kann auf mehrere Tracks geroutet werden, nicht aber mehrere Eingangssignale auf einen einzigen Track.

Wenn als Ziel des Signals ein THRU MIX Channel festgelegt wurde (siehe „Umschalten zwischen TRACK MIX und THRU MIX“ auf Seite 52), wird die betreffende Input Source in Kleinbuchstaben angegeben:

```

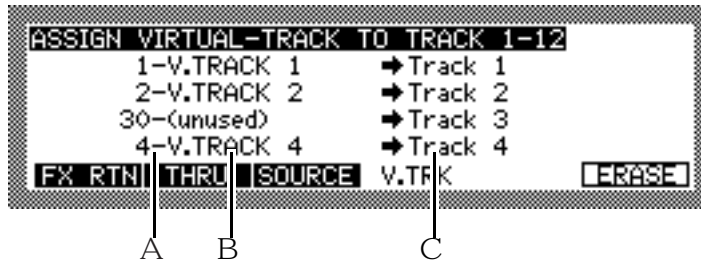
ASSIGN INPUT SOURCE TO TRACK 1-12
ANALOG IN-1 →Track 1  Input in lowercase
ANALOG IN-2 →Track 2  letters is routed
analog in-1 →Track 3  to THRU MIX (not
analog in-4 →Track 4  recorded).
FX RTN| THRU SOURCE V.TRK
    
```

In obigem Beispiel hat das Ziel des an INPUT 4 anliegenden Signals die Einstellung „THRU“.

Das an INPUT 4 anliegende Signal wird in diesem Fall direkt zur Mixer-Sektion geleitet, nicht zu Track 4.

Zuweisung eines virtuellen Tracks an einen physikalischen Track

[F4] – V.TRK im Assign Mode ruft die folgende Screen auf, in der Sie bis zu 250 virtuelle Tracks den physikalischen Tracks 1 - 12 zuweisen können.

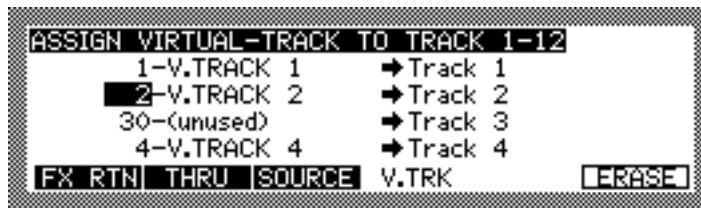


- 1 Dieses Feld dient zur Wahl eines der 250 Virtual Tracks. Die Zahl vor dem Namen gibt die Nummer des Virtual Track an (1 - 250).
- 2 Dieses Feld gibt den Namen des Virtual Track an.
- 3 Dieses Feld gibt den zugewiesenen physikalischen Track (1 - 12) an. Dieses Feld dient lediglich zu Ihrer Information.

Virtuelle Tracks, die keine Daten enthalten, tragen die Bezeichnung `(unused)`. Virtuelle Tracks, die Daten enthalten tragen die Bezeichnung `V.Track n` (n ist die Nummer des entsprechenden virtuellen Tracks – in obiger Beispiel-Screen enthalten die Virtual Tracks 1, 2 und 4 aufgenommene Daten). Die Namen der Virtual Tracks können hier geändert werden.

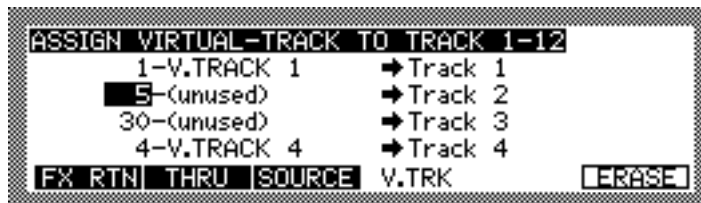
Zur Zuweisung der Virtual Tracks an physikalische Tracks gehen Sie wie folgt vor:

1. Bewegen Sie den Cursor mittels der [CURSOR]-Tasten auf und ab, und wählen Sie einen physikalischen Track (1 - 12) an.



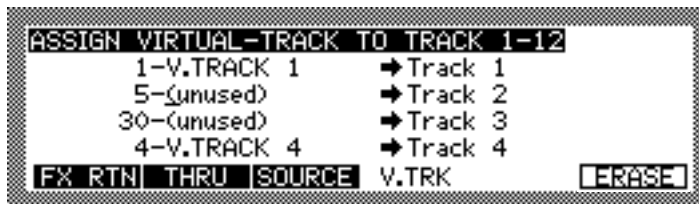
In obigem Beispiel ist der virtuelle Track 2 dem physikalischen Track 2 zugewiesen. Vergewissern Sie sich, daß der Cursor auf der Virtual Track-Nummer steht.

2. Wählen Sie mit dem [JOG] Wheel die gewünschte Virtual Track-Nummer.



In obigem Beispiel wurde der virtuelle Track 5 (enthält keine Daten) dem physikalischen Track 2 zugewiesen.

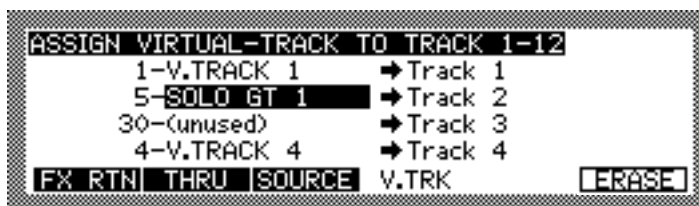
- Um einen Virtual Track zu benennen, bringen Sie den Cursor zum entsprechenden Namenfeld (rechts neben der Nummer) und drücken die [NUMBER/NAME]-Taste.
Der erste Buchstabe des Namens erhält einen Unterstrich:



- Geben Sie mit dem [JOG] Wheel oder den entsprechenden Tasten des Bedienfeldes einen Namen für den virtuellen Track ein.

Einzelheiten zur Zeicheneingabe finden Sie auf den Seiten 18 und 19.

Drücken Sie nach erfolgter Eingabe zur Bestätigung des Namens die [NUMBER/NAME]-Taste.



➔➔ **HINWEISE:**

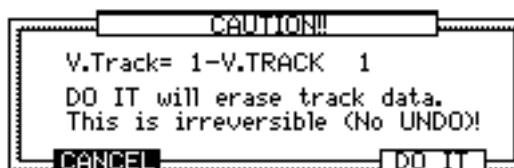
- In der Grundeinstellung des DPS12 sind die virtuellen Tracks 1 - 12 den physikalischen Tracks 1 - 12 zugewiesen.
- Es ist nicht möglich, einen einzelnen virtuellen Track mehreren physikalischen Tracks zuzuweisen. Wenn Sie z.B. die Zuweisung Virtual Track 1 – Physical Track 1 ändern möchten, müssen Sie zunächst dem Physical Track 1 einen virtuellen Track mit einer anderen Nummer zuweisen.

TRACK ERASE-Funktion

Um die Daten eines selektierten Virtual Track vollständig zu löschen, gehen Sie wie folgt vor:

- Wählen Sie in der ASSIGN VIRTUAL TRACK Screen (s. oben) mit dem Cursor den zu löschenden Virtual Track an und drücken Sie [F6] – ERASE.

Folgendes Window erscheint:



- Drücken Sie [F5] – DO IT.

Der gesamte Inhalt des selektierten Virtual Track wird gelöscht. Um den Vorgang abzubrechen, drücken Sie im CAUTION!! Window [F2] – CANCEL.

⚠ ACHTUNG: Die gelöschten Track-Daten können nicht mittels der UNDO-Funktion wiederhergestellt werden. Verwenden Sie daher die TRACK ERASE-Funktion mit Umsicht.

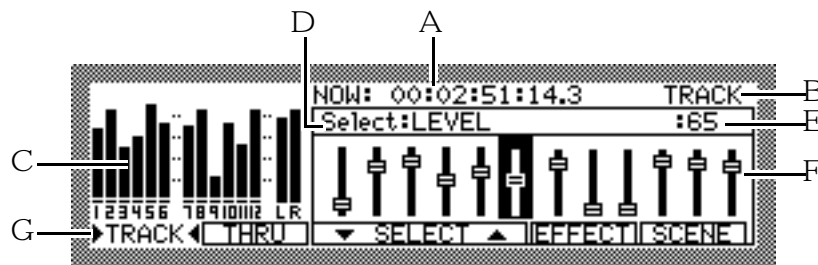
Kapitel 6: Mixer-Funktionen (Mixer Mode)

Dieses Kapitel erläutert die Funktionen und Bedienungsabläufe im Mixer Mode sowie die Scene Memories, die es gestatten, die Mixereinstellungen zu speichern.

Über den Mixer Mode

Das DPS12 verfügt über einen internen 20-Kanal (12 TRACK MIX Channels und 8 THRU MIX Channels)-Digitalmixer. Der Mixer Mode dient zur Einstellung und Kontrolle von Mixparametern wie Kanal-Level, Pan, EQ, AUX Send A/B und Channel On/Off. Darüber hinaus können Sie im Mixer Mode ein Set von Mixparameter-Einstellungen als sogenanntes Scene Memory speichern.

Die [MIXER]-Taste ruft die Mixer Screen auf, die auch bei der Aufnahme und Wiedergabe dargestellt werden kann.



Diese Screen beinhaltet folgende Informationen:

- 1 Dieses Feld gibt die gegenwärtige Position an.
- 2 Dieses Feld zeigt an, was selektiert ist: TRACK MIX Channel (TRACK) oder THRU MIX Channel (THRU).
- 3 Diese Aussteuerungsanzeigen stellen den Output- oder Input Level jedes Tracks dar.
- 4 Dieses Feld gibt den gegenwärtig selektierten Mixparameter an.
- 5 Dieses Feld gibt den Wert des selektierten Mixparameters für den gegenwärtig selektierten Kanal an.
- 6 Dieser Screen-Bereich enthält graphische Felder oder Wahlfelder, je nachdem, welcher Parameter gegenwärtig selektiert ist.
- 7 Die Funktionen der Funktionstasten in dieser Screen sind folgende:
 - TRACK, [F1] / THRU, [F2] Schaltet zwischen TRACK MIX- und THRU MIX Channels um (in allen Mixer Screens verfügbar).
 - SELECT ▼, [F3] / SELECT ▲, [F4] Dient zur Wahl eines Mixparameters (in allen Mixer Screens verfügbar).
 - [F5] / [F6] Die Funktionen dieser Tasten hängen vom jeweils selektierten Mixparameter ab.

Grundsätzliche Bedienungsvorgänge im Mixer Mode

Level und Pan der TRACK MIX Channels sind mittels der Regler auf dem DPS12-Bedienfeld einstellbar. Zur Einstellung anderer Mixparameter gehen Sie wie folgt vor:

1. Drücken Sie [F1] – TRACK oder [F2] – THRU, um TRACK MIX- oder THRU MIX Channel zu wählen.

✎ **TIP:** Vor der Einstellung eines Mixparameters im Mixer Mode ist festzulegen, ob die Einstellung für TRACK MIX- oder THRU MIX Channels vorgenommen werden soll (weitere Informationen zu TRACK MIX und THRU MIX erhalten Sie auf Seite 52).

Wenn Sie [F1] – TRACK drücken, werden die TRACK MIX Channels selektiert; die Level Meter zeigen in diesem Fall die Output Levels aller Tracks.

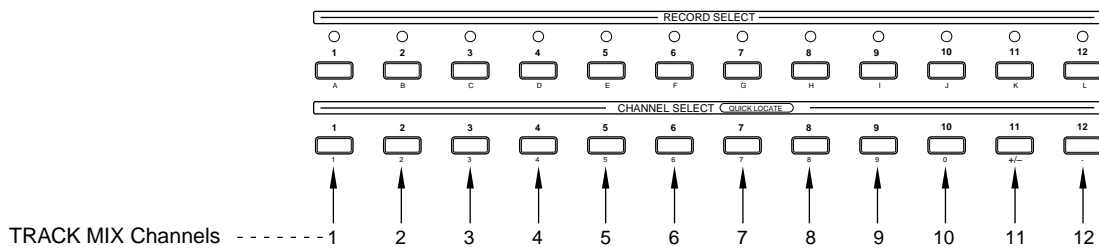


Wenn Sie [F2] – THRU drücken, werden die THRU MIX Channels selektiert; die Level Meter zeigen in diesem Fall die Input Levels an den INPUT-Anschlüssen.

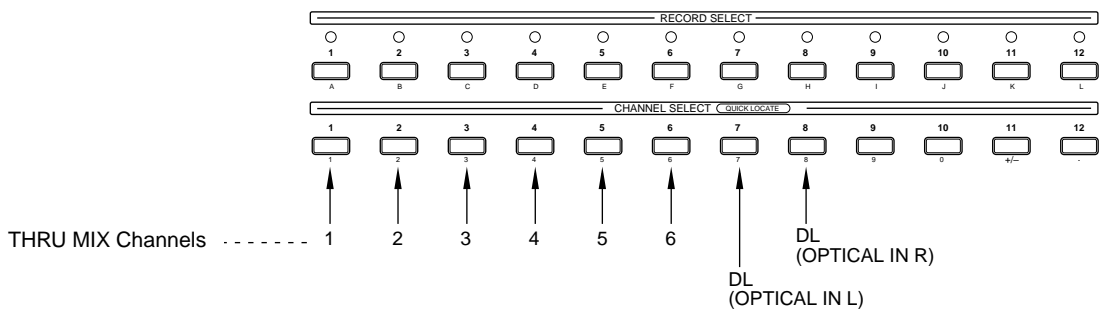


2. Drücken Sie die [CHANNEL SELECT]-Taste (am Bedienfeld) des einzustellenden Kanals.
 Im Mixer Mode dienen die [CHANNEL SELECT]-Tasten zur Anwahl der gewünschten Kanäle. Die Zuordnung von [CHANNEL SELECT]-Tasten und Kanälen lautet wie folgt:

■ Wenn TRACK MIX Channels selektiert sind:



■ Wenn THRU MIX Channels selektiert sind:



Wird mittels einer [CHANNEL SELECT]-Taste ein Kanal angewählt, springt der Cursor auf die graphische Darstellung dieses Kanals:



Beispiel: TRACK MIX Channel 2 ist angewählt.

Um mehrere Kanäle gleichzeitig auszuwählen, drücken Sie nacheinander die entsprechenden [CHANNEL SELECT]-Tasten.

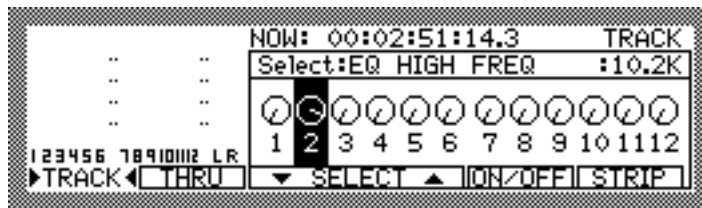


Beispiel: Die TRACK MIX Channels 3 und 4 sind angewählt.

TIPS:

- Statt der [CHANNEL SELECT]-Tasten können Sie auch die [CURSOR]-Tasten benutzen, um den Cursor zur graphischen Darstellung des gewünschten Kanals zu bringen. Allerdings ist es mit dieser Methode nicht möglich, mehrere Kanäle gleichzeitig auszuwählen.
- Es ist nicht möglich, mittels der [CHANNEL SELECT]-Tasten die Parameter MASTER SEND A (in der AUX SEND-A Screen), MASTER SEND B (in der AUX SEND-B Screen) und MASTER (in der LEVEL Screen) zu selektieren. Zur Auswahl dieser Parameter sind die [CURSOR]-Tasten zu benutzen.

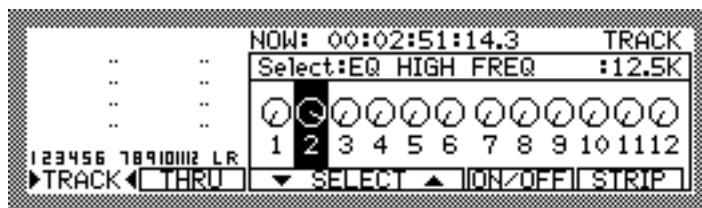
3. Benutzen Sie [F3] – SELECT ▼ / [F4] – SELECT ▲ zur Wahl eines Mixparameters. [F3] rollt die Parameterliste abwärts, [F4] aufwärts.



Beispiel: Der Parameter EQ HIGH FREQ ist selektiert; sein Wert für den gegenwärtig angewählten TRACK MIX Channel 2 beträgt 10.2K.

TIP: Sie können den Cursor auch mit den [CURSOR]-Tasten zum Select:-Feld bringen und mit dem [JOG] Wheel den gewünschten Parameter selektieren.

4. Stellen Sie mit dem [JOG] Wheel den gewünschten Parameterwert ein.



Beispiel: Der Wert des Parameters EQ HIGH FREQ für TRACK MIX Channel 2 wurde in 12.5K geändert.

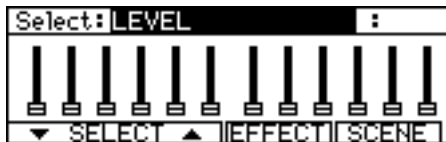
TIP: Falls Sie mehrere Kanäle angewählt haben (s. Schritt 2, oben), können Sie mit dem [JOG] Wheel die Parametereinstellung für alle diese Kanäle gleichzeitig vornehmen.

Level- und Pan-Einstellungen

LEVEL

Einstellbar sind der Input Level jedes Kanals (LEVEL) und der Master Output Level (MASTER).
Einstellbereich: 0 - 127.

■ Wenn TRACK MIX Channels selektiert sind:



■ Wenn THRU MIX Channels selektiert sind:



TIPS:

- Die Levels der TRACK MIX Channels sind immer mittels der Fader auf dem Bedienfeld regelbar, auch wenn Sie in dieser Screen THRU MIX Channels selektiert haben.
- Zur Einstellung des Master Output Levels kann auch der [MASTER]-Fader auf dem Bedienfeld benutzt werden.

Die Funktionstasten [F5] und [F6] haben in dieser Screen folgende Funktionen:

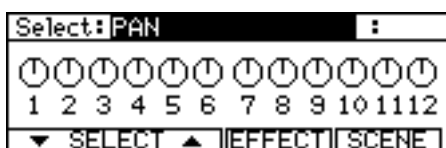
- EFFECT, [F5] Ruft die Screen zur Einstellung der internen Effekte auf (erfordert das optionale EB2M Effect Board).
- SCENE, [F6] Ruft das SCENE MEMORY Window auf, das zum Speichern und Abrufen von Scene Memories dient.

➔ **HINWEIS:** Wenn Sie das [JOG] Wheel zur Einstellung der Levels der TRACK MIX Channels benutzen, stimmen die Stellungen der graphischen Fader mit denen des Bedienfeldes und auch die tatsächlichen Level-Werte nicht überein. Ein Punkt (•) oberhalb der graphischen Darstellung der betreffenden Kanäle weist Sie auf diesen Zustand hin.

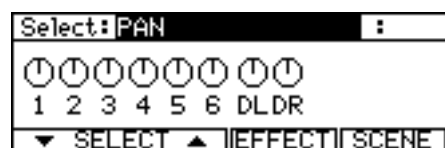
PAN

Die Einstellung der Stereoposition (PAN) der einzelnen Kanäle ist im Bereich von R63 - 0 - L63 möglich.

■ Wenn TRACK MIX Channels selektiert sind:



■ Wenn THRU MIX Channels selektiert sind:



TIP: Die PAN-Einstellungen der TRACK MIX Channels sind immer mittels der [PAN]-Regler auf dem Bedienfeld regelbar, auch wenn Sie in dieser Screen THRU MIX Channels selektiert haben.

Die Funktionstasten [F5] und [F6] haben in dieser Screen folgende Funktionen:

- EFFECT, [F5] Ruft die Screen zur Einstellung der internen Effekte auf (EB2M erforderlich).
- SCENE, [F6] Ruft das SCENE MEMORY Window auf, das zum Speichern und Abrufen von Scene Memories dient.

➔ **HINWEIS:** Wenn Sie das [JOG] Wheel zur Pan-Einstellung der TRACK MIX Channels benutzen, stimmen die Stellungen der graphischen PAN-Regler mit denen des Bedienfeldes und auch die tatsächlichen PAN-Werte nicht überein. Ein Punkt (•) oberhalb der graphischen Darstellung der betreffenden Kanäle weist Sie auf diesen Zustand hin.

Equalizer-Einstellungen

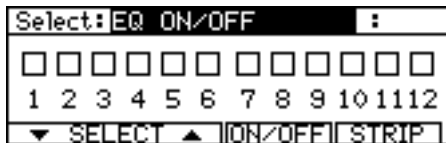
Der Equalizer verfügt über drei Bänder: HIGH – Shelving, MID – Peaking und LOW – Shelving.

➔ **HINWEIS:** Der 3-Band-Equalizer ist in bis zu sechs Kanälen gleichzeitig einsetzbar. Um alle zwölf Kanäle zu entzerren, müssen Sie auf den 2-Band-Equalizer (HIGH und LOW) umschalten. Bei einer Sampling Rate von 48 kHz ist der 3-Band-EQ für fünf Kanäle, der 2-Band-EQ für bis zu zehn Kanäle verfügbar.

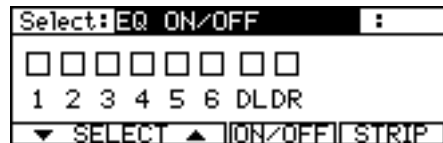
An-/Abschalten des Equalizers (EQ ON/OFF)

Der Parameter EQ ON/OFF läßt Sie den EQ für jeden Kanal einzeln an- (ON) und abschalten (OFF). Bei welchem Kanal der EQ angeschaltet ist, sehen Sie an den Kästchen über den Kanalnummern.

■ Wenn TRACK MIX Channels selektiert sind:



■ Wenn THRU MIX Channels selektiert sind:



Auf wieviele Kanäle der EQ anwendbar ist, hängt von dem unter SETUP (s. Seite 68) gewählten EQ-Typ (3-Band oder 2-Band) und von der Sampling Rate ab.

➔ **HINWEIS:** Wenn Sie den EQ für einen THRU MIX Channel anschalten, entzerren Sie damit immer das am entsprechenden INPUT anliegende Eingangssignal, auch wenn Sie es auf einem Track aufzeichnen. Um das Eingangssignal ohne EQ aufzunehmen, stellen Sie diesen Parameter auf OFF ein (s. auch „Blockschaltbild“ auf Seite 13).

Die Funktionstasten [F5] und [F6] haben in dieser Screen folgende Funktionen:

- ON/OFF, [F5] Schaltet den EQ für den selektierten Kanal an/ab.
- STRIP, [F6] Bewirkt die Darstellung aller EQ-Parameter für den selektierten Kanal (s. Seite 64).

Einstellen der Frequenz (EQ HIGH/MID/LOW FREQ)

Die EQ FREQ-Parameter dienen zur Einstellung der Basisfrequenz für die einzelnen EQ-Bänder.

Einstellbereiche: HIGH: 500 – 18 kHz
 MID: 200 – 8 kHz
 LOW: 40 – 1,5 kHz

■ Wenn TRACK MIX Channels selektiert sind:



■ Wenn THRU MIX Channels selektiert sind:



➔ **HINWEIS:** Bei Verwendung des 2-Band-EQ ist der EQ MID FREQ-Parameter nicht verfügbar. Zum Umschalten zwischen 3-Band-EQ und 2-Band-EQ dient der SETUP-Parameter (s. Seite 68).

Die Funktionstasten [F5] und [F6] haben in dieser Screen folgende Funktionen:

- ON/OFF, [F5] Schaltet den EQ für den selektierten Kanal an/ab. Zur Überprüfung des On/Off-Status des selektierten Kanals wählen Sie den EQ ON/OFF-Parameter an (siehe oben).
- STRIP, [F6] Bewirkt die Darstellung aller EQ-Parameter für den selektierten Kanal (s. Seite 64).

Einstellen des Levels (EQ HIGH/MID/LOW LEVEL)

Die EQ LEVEL-Parameter regeln den Level der drei EQ-Bänder für jeden Kanal.

Einstellbereich: -12 dB - 0 - +12 dB.

■ Wenn TRACK MIX Channels selektiert sind:



■ Wenn THRU MIX Channels selektiert sind:



Die Funktionstasten [F5] und [F6] haben in dieser Screen folgende Funktionen:

- ON/OFF, [F5] Schaltet den EQ für den selektierten Kanal an/ab. Zur Überprüfung des On/Off-Status des selektierten Kanals wählen Sie den EQ ON/OFF-Parameter an (siehe oben).
- STRIP, [F6] Bewirkt die Darstellung aller EQ-Parameter für den selektierten Kanal (s. Seite 64).

➔ **HINWEIS:** Bei Verwendung des 2-Band-EQ ist der EQ MID LEVEL-Parameter nicht verfügbar.

Einstellen der Bandbreite (EQ MID WIDTH)

Der EQ MID WIDTH-Parameter legt die Bandbreite des Mittenbandes für jeden Kanal fest.

Einstellbereich: 0,5 - 16.

■ Wenn TRACK MIX Channels selektiert sind:



■ Wenn THRU MIX Channels selektiert sind:



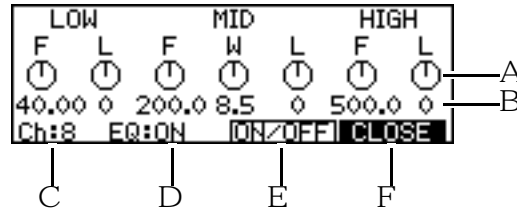
Die Funktionstasten [F5] und [F6] haben in dieser Screen folgende Funktionen:

- ON/OFF, [F5] Schaltet den EQ für den selektierten Kanal an/ab. Zur Überprüfung des On/Off-Status des selektierten Kanals wählen Sie den EQ ON/OFF-Parameter an (siehe oben).
- STRIP, [F6] Bewirkt die Darstellung aller EQ-Parameter für den selektierten Kanal (s. Seite 64).

➔ **HINWEIS:** Bei Verwendung des 2-Band-EQ ist der EQ MID WIDTH-Parameter nicht verfügbar.

Darstellung aller EQ-Parameter eines Kanals (STRIP)

Alle EQ-Parameter eines Kanals können gemeinsam als sogenannter „EQ STRIP“ in der Screen zur Darstellung gebracht werden. Diese Funktion ist nützlich, um sich einen Überblick über die EQ-Einstellungen eines bestimmten Kanals zu verschaffen. Vergewissern Sie sich, daß ein EQ-Parameter selektiert ist und drücken Sie dann [F6] – STRIP, um die EQ Strip Screen aufzurufen.



* Diese Abbildung zeigt einen EQ Strip für den 3-Band-EQ.

- 1 Diese graphischen Felder dienen zur Einstellung der einzelnen EQ-Parameter.
- 2 Diese Felder geben die Werte der EQ-Parameter an.
- 3 Dieses Feld zeigt den gegenwärtig selektierten Kanal an. Zur Wahl eines anderen Kanals bringen Sie den Cursor zu diesem Feld und stellen mit dem [JOG] Wheel die gewünschte Nummer ein. Wurden mittels der [CHANNEL SELECT]-Tasten mehrere Kanäle selektiert, erscheint neben der Kanalnummer „*“.
- 4 Dieses Feld zeigt den On/Off-Status des EQ an.
- 5 [F5] – ON/OFF schaltet den EQ an und ab.
- 6 [F6] – CLOSE schließt die EQ Strip Screen und bringt Sie zur vorhergehenden Screen zurück.

Zur Einstellung der Parameter im EQ Strip bringen Sie den Cursor ([CURSOR]-Tasten) zum gewünschten Parameterfeld und ändern mit dem [JOG] Wheel den angegebenen Wert.

AUX Send-Einstellungen

Das DPS12 verfügt über zwei AUX Send-Kanäle. Der SETUP: AUX type-Parameter legt fest, ob die AUX Send-Wege als zwei getrennte Monowege (Einstellung 2 MONO) oder als Stereoweg (Einstellung STEREO) benutzt werden. Welche Parameter im einzelnen verfügbar sind, hängt von der AUX type-Einstellung ab.

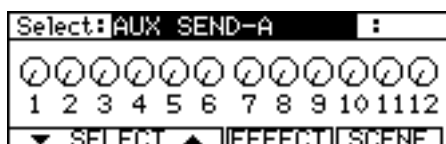
● Einstellung „2 MONO“:

Einstellen des Send Levels (AUX SEND-A(B))

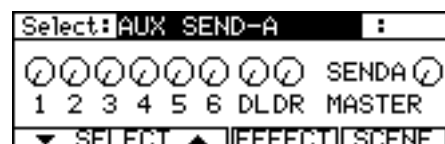
Die AUX SEND-A(B) Screen dient zur Einstellung der Levels, mit denen die Signale der einzelnen Kanäle zum AUX SEND A(B) geroutet werden sowie zur Einstellung des Master Levels (SEND MASTER) der Send A(B)-Signale.

Einstellbereich: 0 - 127.

■ Wenn TRACK MIX Channels selektiert sind:

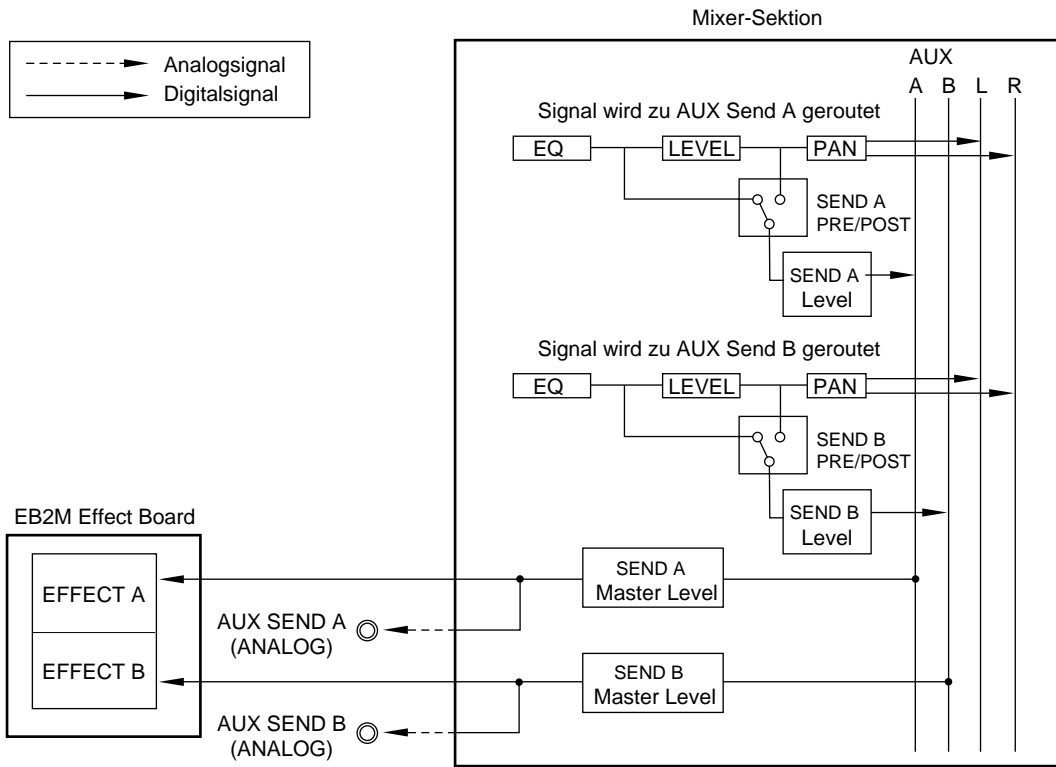


■ Wenn THRU MIX Channels selektiert sind:



Das von jedem Kanal zum AUX Send A(B) geleitete Signal wird zum SEND A(B) MASTER-Parameter geroutet und am AUX SEND A(B)-Anschluß ausgegeben. Dasselbe Signal wird auch zu Effect A(B) geroutet.

✍ **TIP:** Einzelheiten zu den optionalen internen Effekten finden Sie in Kapitel 13 auf Seite 119.



Signalfluß der AUX Send A/B-Wege

TIP: Der SEND A(B) MASTER-Parameter kann nicht mittels einer [CHANNEL SELECT]-Taste angewählt werden. Benutzen Sie die [CURSOR]-Tasten, um den Cursor zu diesem Feld zu bewegen.

Die Funktionstasten [F5] und [F6] haben in dieser Screen folgende Funktionen:

- **EFFECT**, [F5] Ruft die Screen zur Einstellung der internen Effekte auf (erfordert das optionale EB2M Effect Board).
- **SCENE**, [F6] Ruft das SCENE MEMORY Window auf, das zum Speichern und Abrufen von Scene Memories dient.

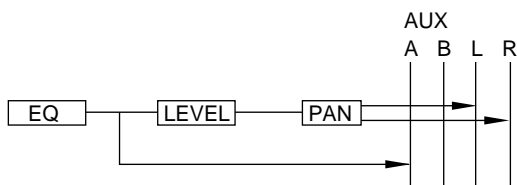
AUX Pre/Post-Umschaltung (AUX-A(B) PRE/POST)

Dieser Parameter bestimmt, ob das zum AUX SEND A(B) geroutete Kanalsignal vor dem Fader (PRE) oder nach dem Fader (POST) abgenommen wird. Ein hervorgehobenes Kästchen oberhalb einer Kanalnummer bedeutet, daß der entsprechende Kanal die Einstellung POST Fader hat.

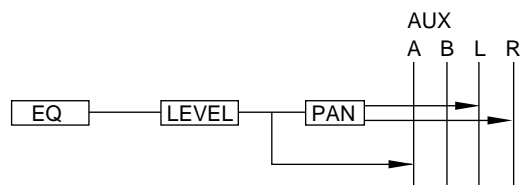
■ Wenn TRACK MIX Channels selektiert sind:



■ Wenn THRU MIX Channels selektiert sind:



Einstellung „PRE“ für AUX Send A



Einstellung „POST“ für AUX Send A

Die Funktionstasten [F5] und [F6] haben in dieser Screen folgende Funktionen:

- **EFFECT**, [F5] Ruft die Screen zur Einstellung der internen Effekte auf (EB2M erforderlich).
- **SCENE**, [F6] Ruft das SCENE MEMORY Window auf, das zum Speichern und Abrufen von Scene Memories dient.

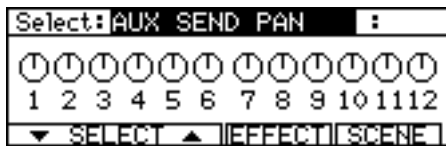
● Einstellung „STEREO“:

Einstellen des Send Pan (AUX SEND PAN)

Die AUX SEND PAN Screen gestattet es, die zum AUX Send geleiteten Kanalsignale im Stereobild zu verteilen.

Einstellbereich: R63 - 0 - L63

■ Wenn TRACK MIX Channels selektiert sind:



■ Wenn THRU MIX Channels selektiert sind:



Einstellen des Send Levels (AUX SEND LEVEL)

Diese Parameter-Screen dient zur Einstellung der Levels, mit denen die Signale der einzelnen Kanäle zum AUX SEND geroutet werden sowie zur Einstellung des Send Master Levels (SEND MASTER).

Einstellbereich: 0 - 127.

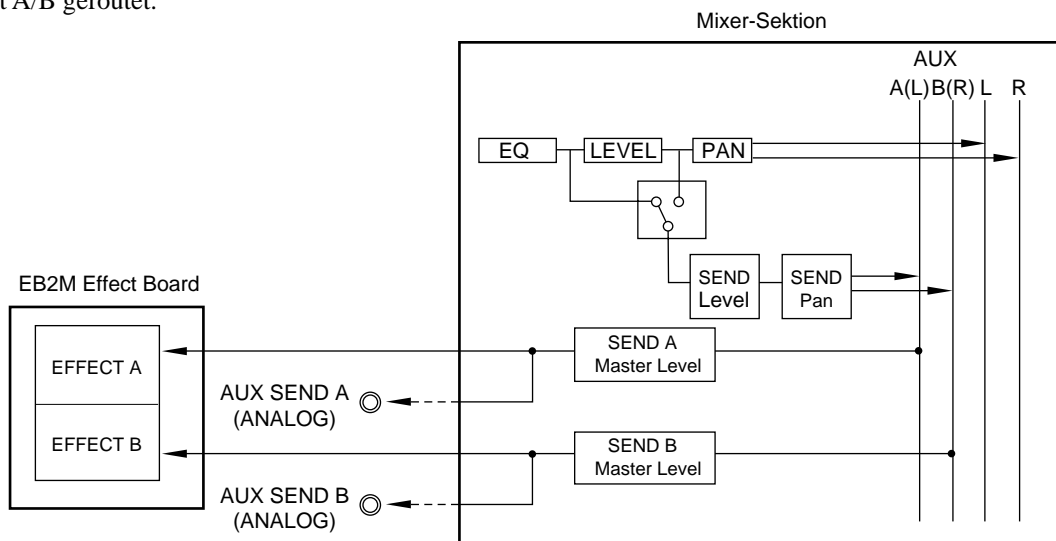
■ Wenn TRACK MIX Channels selektiert sind:



■ Wenn THRU MIX Channels selektiert sind:



Das von jedem Kanal zum AUX Send A geleitete Signal wird zum SEND MASTER-Parameter geroutet und an den AUX SEND A(L)- und AUX SEND B(R)-Anschlüssen ausgegeben. Dasselbe Signal wird auch zu Effect A/B geroutet.



AUX SEND-Signalfuß (STEREO)

✍ **TIP:** Der SEND MASTER-Parameter kann nicht mittels der [CHANNEL SELECT]-Tasten angewählt werden. Benutzen Sie die [CURSOR]-Tasten, um den Cursor zu diesem Feld zu bewegen.

Die Funktionstasten [F5] und [F6] haben in dieser Screen folgende Funktionen:

- **EFFECT**, [F5] Ruft die Screen zur Einstellung der internen Effekte auf (EB2M erforderlich).
- **SCENE**, [F6] Ruft das SCENE MEMORY Window auf, das zum Speichern und Abrufen von Scene Memories dient.

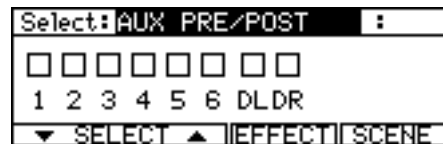
AUX Pre/Post-Umschaltung (AUX PRE/POST)

Dieser Parameter bestimmt, ob das zum AUX SEND geroutete Kanalsignal vor dem Fader (PRE) oder nach dem Fader (POST) abgenommen wird. Ein hervorgehobenes Kästchen oberhalb einer Kanalnummer bedeutet, daß der entsprechende Kanal die Einstellung POST Fader hat.

■ Wenn TRACK MIX Channels selektiert sind:



■ Wenn THRU MIX Channels selektiert sind:



Die Funktionstasten [F5] und [F6] haben in dieser Screen folgende Funktionen:

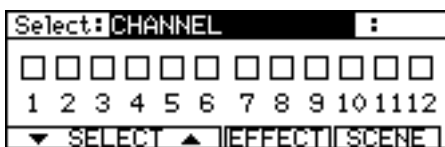
- **EFFECT**, [F5] Ruft die Screen zur Einstellung der internen Effekte auf (EB2M erforderlich).
- **SCENE**, [F6] Ruft das SCENE MEMORY Window auf, das zum Speichern und Abrufen von Scene Memories dient.

Andere Einstellungen

Channel ON/OFF (CHANNEL)

Jeder Kanal kann einzeln an (ON)- und abgeschaltet werden (OFF = Mute). Welche Kanäle angeschaltet sind, sehen Sie an den Kästchen über den Kanalnummern.

■ Wenn TRACK MIX Channels selektiert sind:



■ Wenn THRU MIX Channels selektiert sind:



Die Funktionstasten [F5] und [F6] haben in dieser Screen folgende Funktionen:

- **EFFECT**, [F5] Ruft die Screen zur Einstellung der internen Effekte auf (EB2M erforderlich).
- **SCENE**, [F6] Ruft das SCENE MEMORY Window auf, das zum Speichern und Abrufen von Scene Memories dient.

SETUP

Die SETUP-Parameter dienen zur Wahl des EQ- und des AUX-Typs. Bringen Sie den Cursor zum gewünschten Feld ([CURSOR]-Tasten) und treffen Sie Ihre Wahl mit dem [JOG] Wheel.



1 EQ type:

Dieses Feld dient zur Wahl des EQ-Typs:

- 3BAND 3-Band-EQ
- 2BAND 2-Band-EQ

2 AUX type:

Dieses Feld dient zur Wahl des AUX-Typs:

- 2 MONO Die AUX Send-Signale werden als zwei getrennte Monosignale behandelt.
- STEREO Die AUX Send-Signale werden als ein Stereosignal behandelt.

MIDI-Einstellungen (MIDI CONTROL)

Diese Screen dient zur Einstellung und Kontrolle des Datentransfers zwischen DPS12 und einem externen MIDI-Gerät. Bringen Sie den Cursor zum gewünschten Parameterfeld ([CURSOR]-Tasten) und ändern Sie den Wert mit dem [JOG] Wheel. Die Funktionstasten [F5] und [F6] dieser Screen bieten die Möglichkeit, die Daten der aktuellen Mixparameter-Einstellungen über den MIDI OUT auszugeben.



1 Control via MIDI:

Dieses Feld dient zur Wahl des MIDI-Kanals, auf dem die von einem externen Gerät kommenden MIDI-Daten zur Steuerung der Mixparameter empfangen werden sollen.

- 1-16 Legt den MIDI-Empfangskanal fest (1 - 16).
- OFF Der Empfang von MIDI-Daten ist unterbunden.

2 Tx mixer changes:

Dieses Feld dient zur Wahl des MIDI-Kanals, auf dem bei einer Änderung der Mixparameter-Einstellungen die MIDI-Daten übertragen werden.

- 1-16 Legt den MIDI-Sendekanal fest (1 - 16).
- OFF Die Übertragung von MIDI-Daten ist unterbunden.

3 SEND MIX DATA, [F5] / [F6]

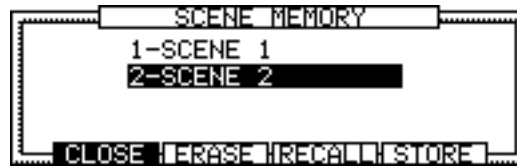
Diese Funktionstasten lassen Sie die aktuellen Mixparameter-Einstellungen in Form von MIDI-Daten an ein externes MIDI-Gerät senden. Beim Drücken von [F5] oder [F6] werden die Einstellungen der Mixparameter (LEVEL, EQ und PAN) als Control Change-Daten am MIDI OUT-Anschluß ausgegeben. Damit haben Sie die Möglichkeit, Ihre Mixereinstellungen mit Hilfe eines Sequencers zu speichern.

➔ **HINWEIS:** Um diese Funktion benutzen zu können, darf der Parameter Tx mixer changes (siehe oben) nicht auf OFF eingestellt sein.

SCENE MEMORY

Die Einstellungen der Mixparameter LEVEL, EQ, PAN können im Mixer Mode mit einem Namen versehen und als eine Scene gespeichert werden. Eine gespeicherte Scene läßt sich jederzeit wieder abrufen (bei gestopptem Transport). Eine Scene wird als Bestandteil des Projects auf der Disk gespeichert.

Drücken Sie in einer beliebigen Mixer Screen (außer EQ- und SETUP Screen) die Funktionstaste [F6] – SCENE, um das SCENE MEMORY Window aufzurufen:



Das SCENE MEMORY Window stellt eine Liste der gespeicherten Scenes dar. Die Funktionstasten [F2] - [F5] in diesem Window haben die folgenden Funktionen:

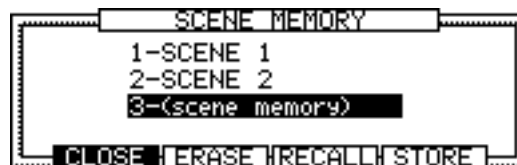
- **CLOSE**, [F2] Schließt das SCENE MEMORY Window und bringt Sie zur vorhergehenden Screen zurück.
- **ERASE**, [F3] Löscht eine gespeicherte Scene.
- **RECALL**, [F4] Ruft eine gespeicherte Scene ab.
- **STORE**, [F5] Speichert die aktuellen Mixparameter-Einstellungen in einem Scene Memory.

Speichern einer Scene

Zum Speichern einer Scene gehen Sie wie folgt vor:

1. Drücken Sie im SCENE MEMORY Window [F5] – STORE.

Die gegenwärtigen Mixparameter-Einstellungen werden unter dem Namen (scene memory) gespeichert und in die Scene Memory-Liste aufgenommen.



2. Drücken Sie die [NUMBER/NAME]-Taste und geben Sie der Scene einen Namen.

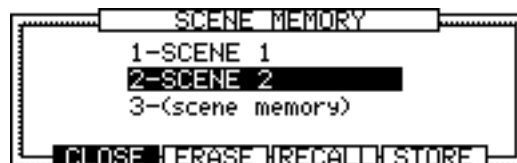
Im SCENE MEMORY Window kann jeweils die Scene benannt werden, auf der sich der Cursor gerade befindet (Informationen zur Zeicheneingabe finden Sie auf den Seiten 18 und 19).

3. Drücken Sie [F2] – CLOSE, um den Vorgang abzuschließen und das Window zu schließen.

Abrufen einer Scene

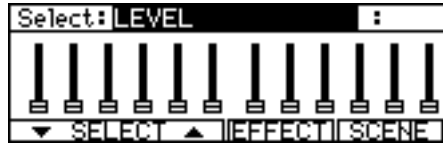
Zum Abrufen einer gespeicherten Scene gehen Sie wie folgt vor:

1. Bewegen Sie den Cursor mittels der [CURSOR]-Tasten im SCENE MEMORY Window auf und ab, um die abzurufende Scene zu selektieren.



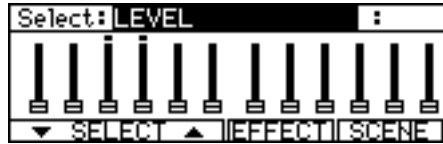
2. Drücken Sie [F4], RECALL.

Die Einstellungen werden geladen, das DPS12 kehrt zu dem Mixer Mode zurück, in dem es sich vor dem Abruf der Scene befand, z.B.:



➔➔HINWEISE:

- Beim Abruf einer Scene werden die aktuellen Mixparameter-Einstellungen durch die in der abgerufenen Scene enthaltenen ersetzt. Daher sollten Sie die aktuellen Einstellungen, falls Sie diese noch benötigen, vor dem Abruf einer Scene speichern.
- Die in einer abgerufenen Scene enthaltenen LEVEL- und PAN-Parametereinstellungen für die TRACK MIX Channels entsprechen nicht unbedingt den aktuellen Stellungen der Kanal- und [PAN]-Regler des Bedienfeldes. Falls keine Übereinstimmung besteht, erscheint oberhalb der graphischen Darstellungen der entsprechenden Kanäle ein Punkt (•).



- Die Anzeige dieser Beispiel-Screen bedeutet, daß die Level-Werte der TRACK MIX Channels 3 und 4 nicht der Stellung der Kanalregler 3 und 4 entsprechen. Bewegen Sie in diesem Fall die Kanalregler der betreffenden Kanäle über den gegenwärtigen Wert hinaus, um den Punkt zum Verschwinden zu bringen und den Wert mit der Fader-Stellung in Übereinstimmung zu bringen. Es ist nicht möglich, den Punkt-indikator verschwinden zu lassen, indem Sie den graphischen Regler entsprechend bewegen.

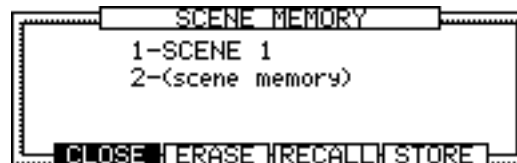
Löschen einer Scene

Zum Löschen einer gespeicherten Scene gehen Sie wie folgt vor:

1. Setzen Sie im SCENE MEMORY Window den Cursor auf den Namen der zu löschenden Scene.



2. Drücken Sie [F4], ERASE.



Die selektierte Scene ist damit gelöscht.

Kapitel 7: Erweiterte Mix-Techniken

Das DPS12 bietet Ihnen die Möglichkeit, mehrere seiner Mixer-Funktionen kombiniert einzusetzen, so daß auch komplexere Mischvorgänge durchführbar sind. Dabei ist seine Bedienung in allen Belangen ähnlich einfach wie die eines Kassettenmehrspeurerecorders. Dieses Kapitel befaßt sich mit diesen erweiterten Mix-Techniken.

Zusammenmischen und Aufnehmen mehrerer Input-Signale

Das DPS12 läßt Sie alle Input-Kanäle (INPUT-Anschlüsse 1 - 6, OPTICAL IN-Anschluß) zur Aufnahme physikalischen Tracks zuweisen. Mitunter ist es jedoch wünschenswert, mehrere Input Sources zusammenzumischen und als Stereo-Track aufzunehmen. Diese Methode können Sie anwenden, um das DPS12 mit verschiedenen Sounds (Instrumenten) einer Rhythmusmaschine oder eines Samplers über deren Einzelausgänge zu „füttern“ und diese Sounds mit entsprechenden Level- und Pan-Einstellungen als Stereomischung auf zwei Tracks aufzunehmen. Im folgenden Beispiel wollen wir die INPUTs 1 - 6 mit verschiedenen Sounds belegen, eine Stereomischung davon erstellen und diese auf den Tracks 1 und 2 aufnehmen.

1. Schließen Sie die Soundquellen, die Sie zu einem Stereo-Track zusammenmischen und aufnehmen möchten, an den INPUT-Buchsen 1 - 6 an.

2. Drücken Sie im Assign Mode [F2], THRU.

Die unten abgebildete Screen läßt Sie Eingangssignale als Input Sources zur Recorder-Sektion oder zu den THRU MIX Channels der Mixer-Sektion routen.



3. Routen Sie alle analogen Inputs (Analog In-1 bis Analog In-6) auf THRU MIX.

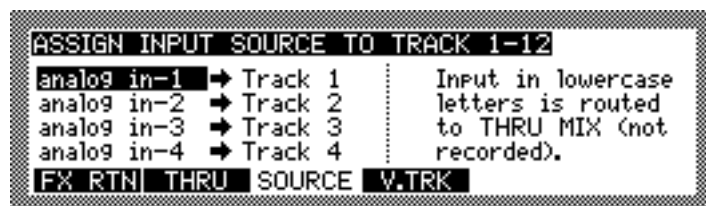
Die Signale an den INPUT-Anschlüssen 1 - 6 werden zu den THRU MIX Channels der Mixer-Sektion geleitet.

4. Drücken Sie im Mixer Mode [F2], THRU, und nehmen Sie die Pan-, Level- und EQ-Einstellungen für die THRU MIX Channels 1 - 6 vor.

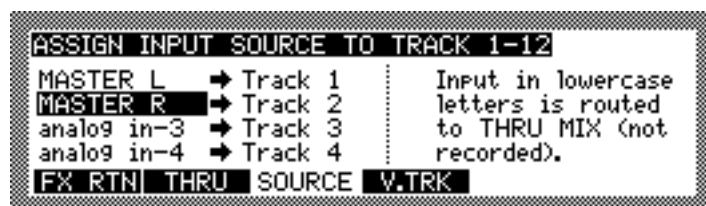
Stellen Sie mittels der Channel LEVEL-Parameter und des [MASTER]-Reglers die Levels so ein, daß die Aussteuerungsanzeigen – THRU Level Meter 1 - 6 (Signalpegel an den INPUTs 1 - 6) und die L/R-Meter (Master L/R-Output Level) – im Mixer Mode nicht den maximalen Wert erreichen.

5. Drücken Sie im Assign Mode [F3], SOURCE.

Die unten abgebildete Screen läßt Sie jedes Eingangssignal individuell einem physikalischen Track zuweisen.



6. Weisen Sie MASTER L und MASTER R den Tracks 1 und 2 zu.



Die MASTER L/R-Ausgänge in der Mixer-Sektion sind damit den Tracks 1 und 2 als Eingangssignale zugewiesen.

7. Drücken Sie die [RECORD SELECT]-Tasten 1 und 2.

Die Tracks 1 und 2 gehen in Aufnahmebereitschaft. Die Eingangssignale der Tracks 1 und 2 (die Stereomischung) können Sie über die MASTER OUT-Anschlüsse und den OPTICAL OUT-Anschluß abhören.

8. Starten Sie am DPS12 die Aufnahme und an der Soundquelle (z.B. Sequencer/Sampler) das Playback.

Die Stereomischung der an den INPUTs 1 - 6 anliegenden Signale wird auf den Tracks 1 und 2 aufgenommen.

Zusammenmischen und Aufnehmen mehrerer Inputs via AUX Send

Auch die AUX Sends sind zum Mischen und Aufnehmen von Eingangssignalen verwendbar. Diese Methode ist nützlich, um mehrere Eingangssignale zusammenzumischen und auf Tracks aufzunehmen und gleichzeitig die bereits aufgenommenen Tracks über die MASTER OUT-Anschlüsse hören zu können. Im folgenden Beispiel wollen wir an den INPUTs 1 - 6 angeschlossene Soundquellen zu einem Stereosignal zusammenmischen und dieses auf den Tracks 3 und 4 aufnehmen.

1. Schließen Sie die Soundquellen, die Sie zusammenmischen und aufnehmen möchten, an den INPUT-Buchsen 1 - 6 an.

2. Drücken Sie im Assign Mode [F2], THRU.

Die unten abgebildete Screen läßt Sie Eingangssignale als Input Sources zur Recorder-Sektion oder zu den THRU MIX Channels der Mixer-Sektion routen.

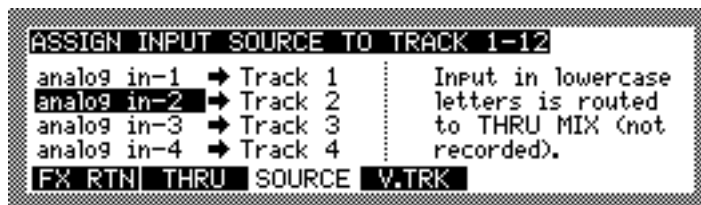


3. Routen Sie alle analogen Inputs (Analog In-1 bis Analog In-6) auf THRU MIX.

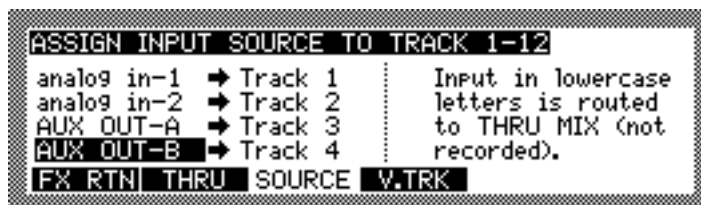
Die Signale an den INPUT-Anschlüssen 1 - 6 werden zu den THRU MIX Channels der Mixer-Sektion geleitet.

4. Drücken Sie im Assign Mode [F3], SOURCE.

Die unten abgebildete Screen läßt Sie jedes Eingangssignal individuell einem physikalischen Track zuweisen.



5. Weisen Sie AUX OUT-A (linker Kanal) und AUX OUT-B (rechter Kanal) den Tracks 3 und 4 zu.



6. Drücken Sie die [RECORD SELECT]-Tasten 3 und 4, um diese Tracks aufnahmebereit zu machen.

⚠ ACHTUNG: Vergewissern Sie sich, daß die AUX SEND Levels von Track 3 und 4 auf „0“ eingestellt sind, da andernfalls eine Signalschleife entsteht, die mit einem häßlichen Geräusch verbunden ist.

7. Wählen Sie im AUX type-Feld im Mixer Mode STEREO, und stellen Sie die AUX PRE/POST-Parameter der THRU Channels 1 - 6 auf PRE ein.

In dieser Einstellung beeinflussen die Level-Einstellungen der Mixerkanäle nicht die AUX Send-Signale.

➔➔ **HINWEIS:** Stellen Sie den THRU MIX Channel Level auf „0“ ein.

8. Stellen Sie Level, PAN und EQ für jeden Kanal ein.

Stellen Sie bei laufender Wiedergabe Level und PAN für die TRACK MIX Channels 1 und 2 (bereits aufgenommene Daten) ein. Stellen Sie dann Level und PAN für die AUX Sends der THRU MIX Channels 1 - 6 ein.

9. Starten Sie die Aufnahme am DPS12.

Die Stereomischung der an den INPUTs 1 - 6 anliegenden Signale wird auf den Tracks 3 und 4 aufgenommen, während Sie das Playback der Tracks 1 und 2 mithören.

Digitaler Input von einem externen Gerät

Der OPTICAL IN-Anschluß an der Rückwand des DPS12 läßt Sie die digitalen Audiosignale eines angeschlossenen DAT-Recorders, CD-Players oder Samplers in das DPS12 leiten. Im folgenden Beispiel wollen wir die digitalen Audiosignale eines DAT-Recorders auf den Tracks 1 und 2 aufnehmen.

1. Verbinden Sie mittels eines gebräuchlichen optischen Kabels den digitalen Ausgang des DAT-Recorders mit dem OPTICAL IN-Anschluß des DPS12.

✍ **TIP:** Falls Ihr DAT-Recorder einen Koaxialausgang hat, benötigen Sie dazu einen Opto-Koax-Konverter.

➔➔ **HINWEIS:** Die Sampling Rate des DPS12 sollte auf die Rate des externen digitalen Input-Signals eingestellt werden. Besteht keine Übereinstimmung, konvertiert das DPS12 die Rate des anliegenden Digitalsignals in seine eigene, was eine Minderung der Klangqualität zur Folge hat.

2. Drücken Sie im Assign Mode [F2], THRU.

Die unten abgebildete Screen läßt Sie Eingangssignale als Input Sources zur Recorder-Sektion oder zu den THRU MIX Channels der Mixer-Sektion routen.



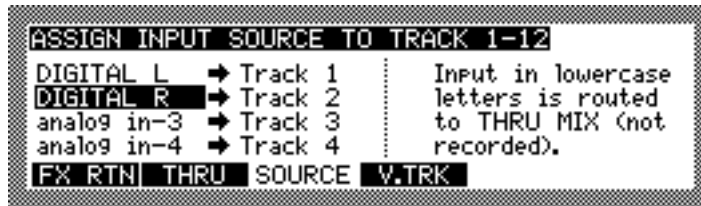
3. Wählen Sie für Digi In-L und Digi In-R (= die am OPTICAL IN-Anschluß eingehenden Digitalsignale) die Einstellung SOURCE ASSIGN.



Sie können nun die am OPTICAL IN-Anschluß eingehenden Signale als Input Sources für die physikalischen Tracks verwenden.

✍ **TIP:** Um die am OPTICAL IN-Anschluß eingehenden Signale zu den THRU MIX Channels zu leiten, wählen Sie an dieser Stelle THRU MIX. Diese Einstellung ist die richtige, wenn Sie beim Mixdown digitale Signale eines Samplers etc. zumischen möchten.

- Drücken Sie im Assign Mode [F3], SOURCE, und weisen Sie DIGITAL L und DIGITAL R den Tracks 3 und 4 zu.



Die am OPTICAL IN eingehenden Digitalsignale sind damit den physikalischen Tracks 1 und 2 zugewiesen.

- Drücken Sie die [RECORD SELECT]-Tasten 1 und 2 und starten Sie die Aufnahme.

Verwendung der SOLO-Funktion

Die Solo-Funktion der Mixer-Sektion des DPS12 routet nur die angewählten Kanäle zum Master L/R und schaltet die anderen stumm. Diese Funktion ist dienlich, wenn nur bestimmte Eingangssignale oder Tracks gehört werden sollen. Sie ist in allen Modes verfügbar, in denen auch die Transportfunktionen verfügbar sind – im Main Mode, im Track View Mode, im Mixer Mode und auch wenn das Control Panel im Display dargestellt wird.

- Drücken Sie die [SOLO]-Taste.

Die LED der [SOLO]-Taste blinkt, die Solo-Funktion ist aktiviert.

➔➔ **HINWEIS:** Beim Betätigen der [SOLO]-Taste (im Main Mode, Track View Mode, Mixer Mode, Control Panel) ändern sich die Bezeichnungen der Funktionstasten [F1] und [F2] von TRACK und INPUT in TRACK und THRU (wie im Mixer Mode). Das bedeutet, daß [F1] und [F2] nun zum Umschalten zwischen TRACK MIX- und THRU MIX Channels dienen. Die Pfeilsymbole (▶◀) in der Funktionsbezeichnung geben an, welcher Channel-Typ jeweils selektiert ist.

- Wenn TRACK MIX Channels selektiert sind:

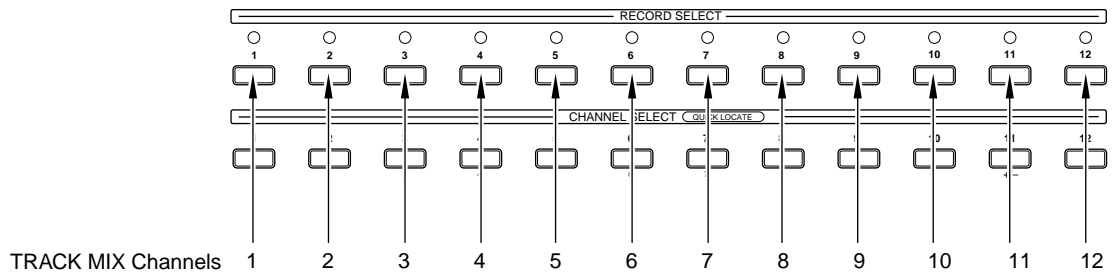


- Wenn THRU MIX Channels selektiert sind:

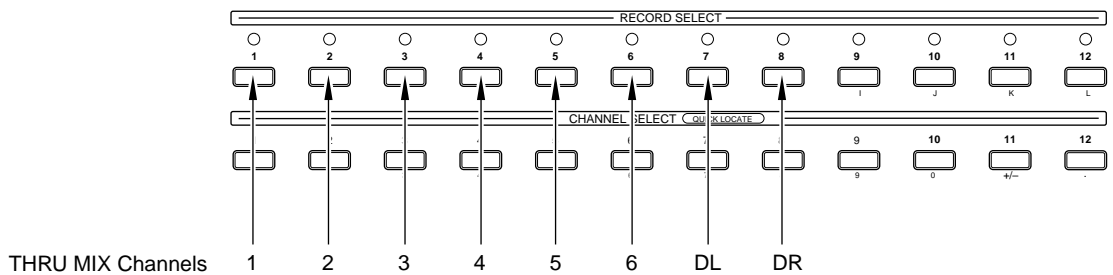


- Drücken Sie [F1] – TRACK, um einen TRACK MIX Channel oder [F2] – THRU, um einen THRU MIX Channel solo zu hören.
- Benutzen Sie die [RECORD SELECT]-Tasten zur Anwahl des/der gewünschten Kanals/Kanäle. Die [RECORD SELECT]-Tasten – Channel-Zuordnung ist wie folgt:

■ Wenn TRACK MIX Channels selektiert sind:



■ Wenn THRU MIX Channels selektiert sind:



Nur die Signale der angewählten Channels werden an den MASTER OUT- und OPTICAL OUT-Anschlüssen ausgegeben. Sie können mehrere Channels eines Typs, aber auch TRACK MIX- und THRU MIX Channels gemischt selektieren.

➔ **HINWEIS:** Da die [RECORD SELECT]-Tasten in diesem Fall zur Auswahl der Solo-Channels dienen, können sie nicht dazu benutzt werden, Tracks in Aufnahmebereitschaft zu schalten oder sie aufzuheben.

✍ **TIP:** Wenn Sie alle TRACK MIX Channels solo schalten, können Sie beim Mixdown mittels der [RECORD SELECT]-Tasten die einzelnen Channels blitzschnell an- und abschalten.

4. Drücken Sie erneut die [SOLO]-Taste, um die Solo-Funktion abzuschalten.

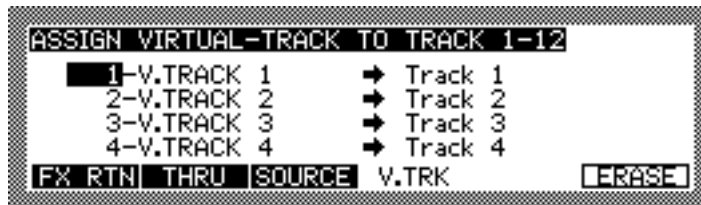
Die LED der [SOLO]-Taste erlischt.

✍ **TIP:** Das DPS12 merkt sich, welche Kanäle beim letzten Einsatz der Solo-Funktion mittels der [RECORD SELECT]-Tasten angewählt wurden, und zwar bis zum Ausschalten des Gerätes. Bei erneuter Aktivierung der Solo-Funktion werden automatisch die entsprechenden Kanäle selektiert.

Verwendung virtueller Tracks

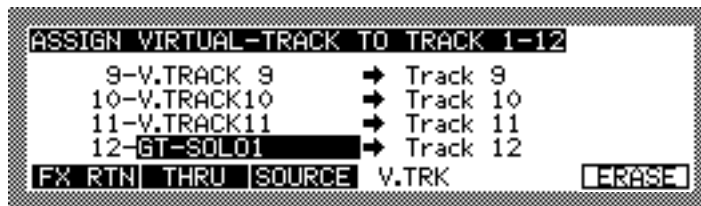
Das DPS12 stellt für seine zwölf physikalischen Tracks 250 virtuelle Tracks bereit. Sie haben keinen direkten Zugriff auf diese virtuellen Tracks, doch Sie können auf ihnen aufnehmen, sie wiedergeben und editieren, indem Sie sie den physikalischen Tracks zuweisen. Auf diese Weise ist es z.B. möglich, mehrere Versionen eines bestimmten Takes aufzunehmen und später beim Mixdown die beste davon auszuwählen. Im folgenden wird das Vorgehen zur Aufnahme mehrerer Takes eines Gitarrensolos sowie zum Umschalten zwischen den virtuellen Tracks erläutert, die in diesem Beispiel dem physikalischen Track 12 zugewiesen sind.

1. Drücken Sie im Assign Mode [F4] – V.TRK, bevor Sie mit der Aufnahme des ersten Takes beginnen. Die untenstehende Screen dient dazu, bis zu 250 virtuelle Tracks den zwölf physikalischen Tracks zuzuweisen.

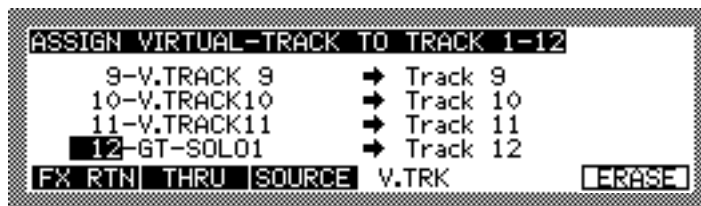


In der Grundeinstellung des DPS12 sind die virtuellen Tracks 1 - 12 den physikalischen Tracks 1 - 12 zugewiesen. Virtuelle Tracks, die bereits Daten enthalten, haben die Bezeichnung *V.Track n* (*n* ist die Nummer des virtuellen Tracks), leere Tracks haben die Bezeichnung *(unused)*.

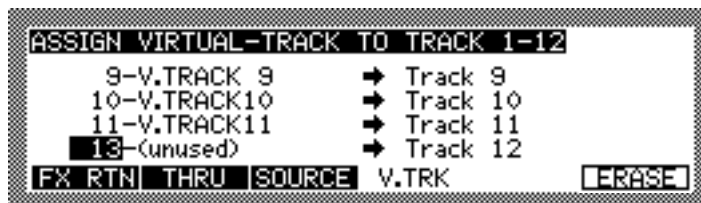
2. Bewegen Sie den Cursor zum Namenfeld von Track 12 und drücken Sie die [NUMBER/NAME]-Taste, um den Namen *GT-SOLO1* einzugeben.



3. Kehren Sie zur MAIN Screen zurück, und nehmen Sie die erste Version des Solos auf Track 12 auf.
4. Drücken Sie im Assign Mode [F4] – V.TRK, um die Track-Zuweisung wieder darzustellen.
5. Bewegen Sie den Cursor zum Nummernfeld von Virtual Track 12.

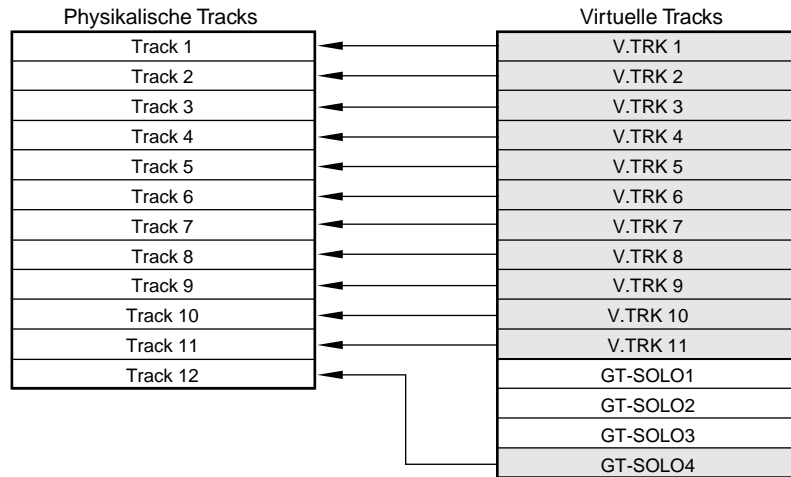


6. Weisen Sie dem physikalischen Track 12 mit dem [JOG] Wheel einen unbenutzten (*unused*) virtuellen Track zu.

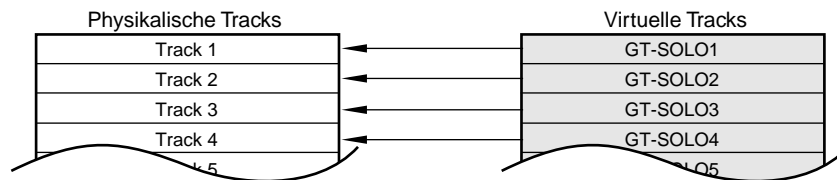


Dem physikalischen Track 12 ist nun der virtuelle Track 13 zugewiesen.

7. Bewegen Sie den Cursor zum Track-Namenfeld und geben Sie den Namen *GT-SOLO2* ein.
8. Wiederholen Sie die Schritte 3 - 7, um einige weitere Versionen des Solos aufzunehmen. Auch wenn Sie einem physikalischen Track einen anderen virtuellen Track zuweisen, verbleibt der vorher zugewiesene auf der Disk – beim Mixdown können Sie ihn einem beliebigen physikalischen Track zuweisen.



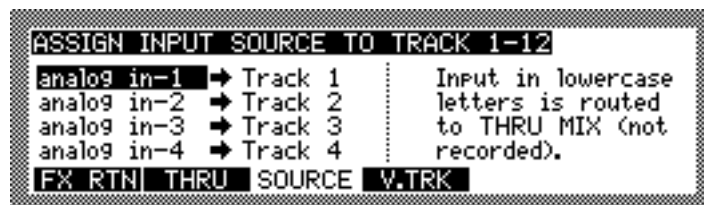
Virtuelle Tracks können auch mehreren physikalischen Track gleichzeitig zugewiesen werden. Dies ermöglicht es, mittels der Edit-Funktionen (s. Seite 80) die gelungensten Abschnitte jedes dieser Tracks zu extrahieren und zu einem neuen, endgültigen Take zusammenzustellen.



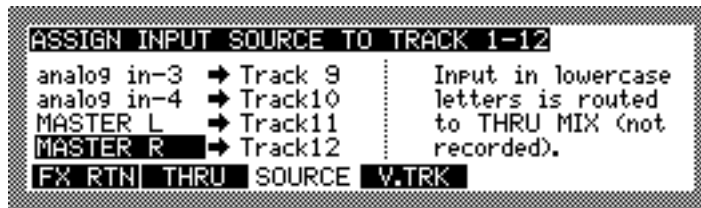
Digitale Ping-Pong-Aufnahmen

Eine „Ping-Pong-Aufnahme“ ist ein Vorgang, bei dem man mehrere Tracks zusammenmischt und diese Mischung auf einen anderen Track aufnimmt. Das DPS12 führt Ping-Pong-Aufnahmen in der digitalen Ebene durch. Der folgende Abschnitt beschreibt, wie man die Signale der physikalischen Tracks 1 - 10 zu einem Stereosignal zusammenmischt und via Ping-Pong-Aufnahme auf die physikalischen Tracks 11 und 12 transferiert.

1. Stellen Sie bei laufender Wiedergabe mittels der Kanalregler 1 - 10 und der [PAN]-Regler Level und Pan der TRACK MIX Channels 1 - 10 nach Wunsch ein. Wechseln Sie bei Bedarf zum Mixer Mode, um die EQ-Parameter und andere Mixparameter für die TRACK MIX Channels einzustellen. Stellen Sie mit dem [MASTER] Fader den Master Output Level so ein, daß die LR-Level Meter nicht die Marke des Maximal-Levels erreichen.
2. Drücken Sie im Assign Mode [F3] - SOURCE. Die unten abgebildete Screen dient dazu, die Eingangssignale auf die einzelnen physikalischen Tracks zu verteilen.



3. Weisen Sie MASTER L und MASTER R den Tracks 11 und 12 zu.



Die L/R-Outputs der Mixer-Sektion werden nun als Input-Signale zu den Tracks 11 und 12 geroutet.

4. Drücken Sie die [RECORD SELECT]-Tasten 11 und 12.

Die Tracks 11 und 12 sind damit aufnahmebereit.

5. Starten Sie die Aufnahme am DPS12.

Die zu einem Stereosignal zusammengemischten Signale der TRACK MIX Channels 1 - 10 werden auf den Tracks 11 und 12 aufgenommen.

✍ TIP: Bei Verwendung eines externen Effektgerätes oder der optionalen internen Effekte routen Sie die Effect Return-Signale über die THRU MIX Channels zum MASTER L/R, um die Ping-Pong-Aufnahme mit den zugehörigen Effekten durchzuführen (weitere Informationen zum Einsatz eines externen Effektgerätes siehe unten; weitere Informationen zur Verwendung des optionalen internen Effektprozessors auf S. 120).

Einsatz eines externen Effektgerätes beim Mixdown

Die Signale der einzelnen Kanäle können über die AUX SEND A/B-Ausgänge des DPS12 zu einem externen Effektgerät gesandt und die Effect Return-Signale mit den trockenen Signalen gemischt werden. Der folgende Abschnitt beschreibt, wie unter Verwendung des AUX SEND A ein externes Hallgerät mit Stereoausgängen beim Mixdown integriert werden kann.

1. Verbinden Sie den AUX SEND A-Anschluß des DPS12 mit dem Eingang des externen Effektgerätes und die Stereoausgänge des Effektgerätes mit den INPUT-Anschlüssen 1 und 2 des DPS12. Stellen Sie das Effektgerät so ein, daß es nur den Effektsound (kein trockenes Signal) ausgibt.
2. Drücken Sie im Mixer Mode [F1] – TRACK, und stellen Sie den Parameter AUX SEND-A der TRACK MIX Channels, die mit dem Halleffekt versehen werden soll, auf einen angemessenen Wert ein.
3. Drücken Sie im Mixer Mode [F2] – THRU, und stellen Sie mittels des SEND A MASTER-Parameters den Master Level für AUX SEND A ein.

Die von den Kanälen zum AUX SEND A gesandten Signale werden nun zum Effektgerät geleitet. Stellen Sie den SEND A MASTER-Parameter so ein, daß das SA-Meter der THRU Level-Aussteuerungsanzeigen im Mixer Mode (= Output Level von AUX SEND A) nicht das Maximum erreicht. Falls die Signale dennoch den Eingang des Effektgerätes übersteuern sollten, senken Sie dessen Input Level etwas.

4. Stellen Sie mittels der [INPUT GAIN]-Regler 1 und 2 des DPS12 den Input Level des Effect Return-Signals an den INPUTs 1 und 2 ein.
5. Drücken Sie im Assign Mode [F2] – THRU.

Die unten abgebildete Screen dient dazu, Eingangssignale als Input Sources zur Recorder-Sektion oder zu den THRU MIX Channels der Mixer-Sektion zu routen.



6. Routen Sie Analog In-1 und Analog In-2 auf THRU MIX.

Die an den INPUTs 1 und 2 eingehenden Signale werden zu den THRU MIX Channels der Mixer-Sektion geleitet.

- Wählen Sie im Mixer Mode THRU MIX Channels, und stellen Sie die PAN-Parameter der THRU MIX Channels 1 und 2 auf voll links bzw. voll rechts ein; stellen Sie außerdem mittels der LEVEL-Parameter die Lautstärke des Effektsignals ein.

An den MASTER OUT- und OPTICAL OUT-Anschlüssen liegt nun ein Mix aus den Signalen der TRACK MIX Channels (trockenes Signal) und der THRU MIX Channels (Effektsignal) an.

➔ **HINWEIS:** Stellen Sie den AUX SEND-A-Parameter der THRU MIX Channels 1 und 2 vor dem Erhöhen der LEVEL-Parameterwerte auf „0“ ein, da andernfalls eine Rückkoppelungsschleife entsteht, die Ihre Monitorlautsprecher beschädigen könnte.

✍ **TIP:** Sie können die Effect Return-Signale der THRU MIX Channels 1/2 mit dem EQ nach Wunsch entzerren.

- Wiederholen Sie die Schritte 2, 3 und 7 bei laufendem Playback, um die Channel Send Levels und die Return Levels einer Feineinstellung zu unterziehen.

Zusätzliche Sounds beim Mixdown

Das DPS12 ist in der Lage, über die TRACK MIX Channels in der Mixer-Sektion bis zu zwölf physikalische Tracks wiederzugeben. Zusätzlich dazu haben Sie die Möglichkeit, Signale über die INPUT-Anschlüsse 1 - 6 und den OPTICAL IN-Anschluß zu den THRU MIX Channels zu leiten und diese mit den Signalen der TRACK MIX Channels zu mischen. Indem Sie z.B. einen MIDI Sequencer mit dem DPS12 synchronisieren, können Sie Ihrem Mix bis zu acht weitere Channels (Synthesizer- oder Sampler Sounds) hinzufügen. Der folgende Abschnitt beschreibt am Beispiel der INPUTs 1 und 2, wie Sie beim Mixdown zusätzliche Sounds integrieren (Informationen zur Synchronisation eines MIDI Sequencers mit dem DPS12 finden Sie auf Seite 109).

- Schließen Sie die zusätzlichen Soundquellen an den INPUTs 1 und 2 an, und stellen Sie deren Input Levels mittels der [INPUT GAIN]-Regler 1 und 2 ein.
- Drücken Sie im Assign Mode [F2] – THRU.

Die unten abgebildete Screen dient dazu, Eingangssignale als Input Sources zur Recorder-Sektion oder zu den THRU MIX Channels der Mixer-Sektion zu routen.



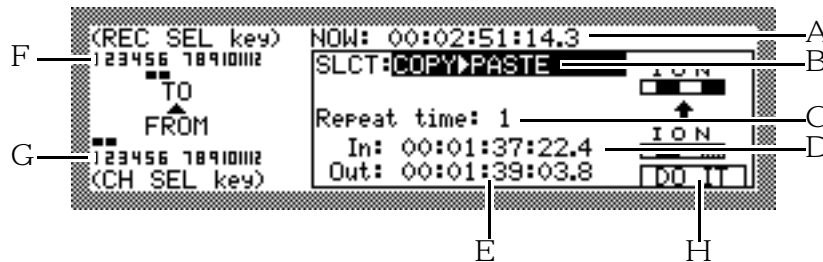
- Routen Sie Analog In-1 und Analog In-2 auf THRU MIX.
Die an den INPUTs 1 und 2 eingehenden Signale werden zu den THRU MIX Channels 1 und 2 der Mixer-Sektion geleitet.
- Wählen Sie im Mixer Mode THRU MIX Channels, und stellen Sie die LEVEL-, PAN- und EQ-Parameter der THRU MIX Channels 1 und 2 nach Wunsch ein.
- Starten Sie die Wiedergabe am DPS12 und beginnen Sie mit dem Mixdown.
Die Signale der TRACK MIX Channels und der THRU MIX Channels werden zusammengemischt und über die MASTER OUT- und OPTICAL OUT-Anschlüsse zum Master Recorder geleitet.

Kapitel 8: Editierfunktionen (Edit Mode)

Der Edit Mode des DPS12 stellt verschiedene Editierfunktionen zur Verfügung. Sie können einen vorher festgelegten Abschnitt eines physikalischen Tracks an eine andere Position oder auf einen anderen Track kopieren oder den Datenabschnitt löschen. Mittels dieser Funktionen ist es z.B. möglich, denselben Refrain oder dieselbe Gitarrenphrase mehrmals in einem Song zu verwenden oder die gesamten Daten eines Tracks an eine andere Position zu verschieben, um den Songaufbau zu ändern. Dieses Kapitel erläutert die verschiedenen Editierfunktionen des Edit Mode.

Aufbau der Edit Mode Screen

Der Edit Mode läßt Sie die auf den Tracks des DPS12 aufgenommenen Audiodaten mittels verschiedener Funktionen editieren. Drücken Sie bei gestopptem Transport die [EDIT]-Taste – das DPS12 schaltet in den Edit Mode, und es erscheint die folgende EDIT Screen:



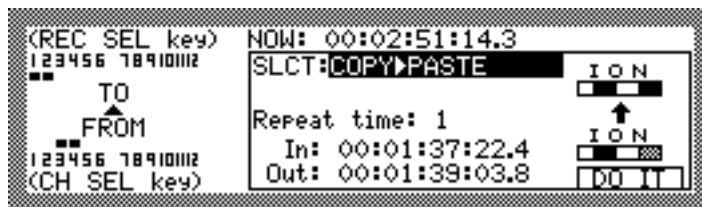
Die Edit Mode Screen versorgt Sie mit den folgenden Informationen:

- 1 Dieses Feld gibt die aktuelle Position beim Aufrufen des Edit Mode an. Diese Position („NOW“-Position) ist der Bezugspunkt bei der Durchführung vieler Editierbefehle.
- 2 Dieses Wahlfeld dient dazu, die einzelnen Editierfunktionen zu selektieren.
- 3 Welchen Parameter dieses Feld enthält, hängt von der Art der selektierten Editierfunktion ab. Bei Verwendung der COPY → PASTE-Funktion z.B. handelt es sich um ein numerisches Parameterfeld, das Sie die Anzahl der einzufügenden Kopien (Repeat Time) bestimmen läßt.
- 4/5 Diese beiden Felder legen den Bereich fest, auf den eine Editierfunktion angewendet werden soll. Das In-Feld zeigt die Position des IN Point (mittels der [IN]-Taste zu bestimmen), das Out-Feld die Position des OUT Point (mittels der [OUT]-Taste zu bestimmen). Sie können den Cursor zu diesen Feldern bewegen und die Positionen verändern.

6/7

Der Inhalt dieser Felder hängt von der in Feld 2 selektierten Editierfunktion ab.

Ist z.B. eine Funktion zum Kopieren eines Datenabschnitts/Überschreiben der Daten an der Zielposition oder zum Ausschneiden eines Datenabschnitts/Einfügen an der Zielposition (COPY → PASTE oder CUT → INSERT) selektiert, bestimmt Feld 6 den „TO“-Track (= Ziel-Track) und Feld 7 den „FROM“-Track (= Quell-Track).



Beispiel: Die Tracks 1 und 2 sind als TO Tracks, die Tracks 3 und 4 als FROM Tracks festgelegt.

Ist eine Editierfunktion selektiert, die keinen FROM Track erfordert, wie z.B. INSERT SILENCE, dient Feld 6 zur Bestimmung eines EDIT Tracks (des zu editierenden Tracks).



Beispiel: Die Tracks 1 und 2 sind als EDIT Tracks festgelegt.

✍ **TIP:** Die [RECORD SELECT]-Tasten dienen zur Wahl der TO- und EDIT Tracks und die [CHANNEL SELECT]-Tasten zur Wahl der FROM Tracks.

8 DO IT, [F6]

Diese Funktionstaste dient zur Durchführung der Editierfunktionen.

Vorgehensweise beim Editieren

Die Vorgehensweise zur Durchführung einer Editierfunktion im Edit Mode ist folgende:

1. Bestimmen und speichern Sie im MAIN Mode IN- und OUT Point, um den Edit-Bereich festzulegen.
Zum Speichern der IN/OUT Points benutzen Sie die [MEMORY]-, [IN]- und [OUT]-Tasten (s. Seite 33).

✍ **TIP:** Zur präzisen Bestimmung einer Position drücken Sie die [JOG PLAY]-Taste und benutzen das [JOG] Wheel – diese Methode bietet Ihnen eine Mithörkontrolle.

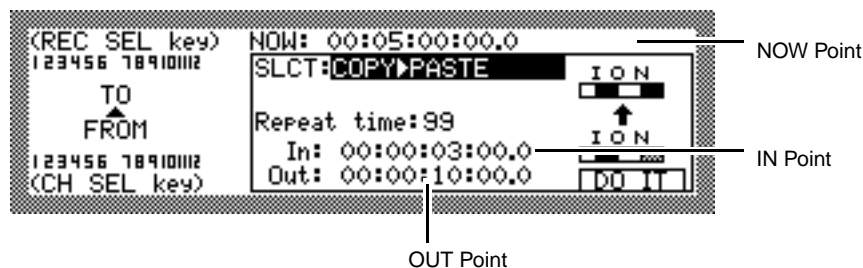
➔ **HINWEIS:** Schritt 1 entfällt bei der Anwendung der INSERT SILENCE-Funktion.

2. Stoppen Sie den Transport am Anfang des zu editierenden Abschnitts (= NOW-Position).

➔ **NOTE :** Schritt 2 entfällt bei der Anwendung der CUT ▶ DISCARD-Funktion.

3. Drücken Sie bei gestopptem Transport die [EDIT]-Taste.

Das DPS12 schaltet in den Edit Mode. Die aus den Schritten 1 und 2 resultierenden Einstellungswerte werden in den In-, Out- und NOW-Feldern angezeigt.



4. Wählen Sie im SLCT-Feld die gewünschte Editierfunktion.

Siehe „Art und Funktion der Edit-Befehle“ auf Seite 82.

5. Nehmen Sie bei Bedarf eine Feineinstellung der IN- und OUT-Positionen vor.

Bringen Sie dazu den Cursor ([CURSOR]-Tasten) zum In- und/oder Out-Feld und ändern Sie den Wert mit dem [JOG] Wheel. Sie können auch die [NUMBER/NAME]-Taste drücken und den gewünschten Wert direkt eingeben.

6. Benutzen Sie die [CHANNEL SELECT]- und die [RECORD SELECT]-Tasten zur Wahl eines FROM Tracks und eines TO Tracks (bzw. eines EDIT Tracks).

Die selektierten Tracks werden wie folgt in der Screen angezeigt:



Beispiel: Diese Einstellung würde bewirken, daß der entsprechende Abschnitt auf Track 2 ausgeschnitten und von der NOW-Position an 99mal hintereinander auf Track 1 kopiert wird.

7. Drücken Sie DO IT, [F6].

Der Edit-Befehl wird ausgeführt.

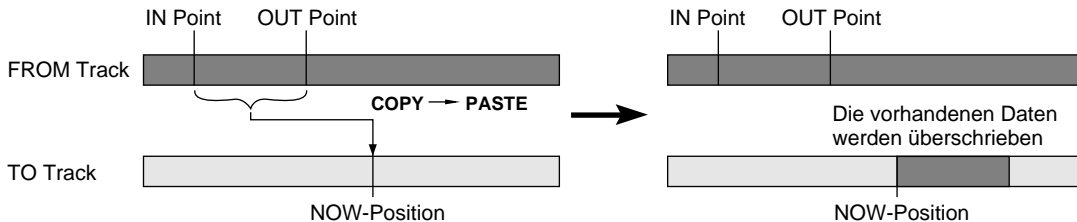
✍ TIP: Die Undo-Funktion läßt Sie ausgeführte Edit-Befehle wieder rückgängig machen (Einzelheiten zur Undo-Funktion finden Sie auf Seite 32).

Art und Funktion der Edit-Befehle

Der folgende Abschnitt beschreibt Art und Funktion der einzelnen Edit-Befehle.

COPY → PASTE

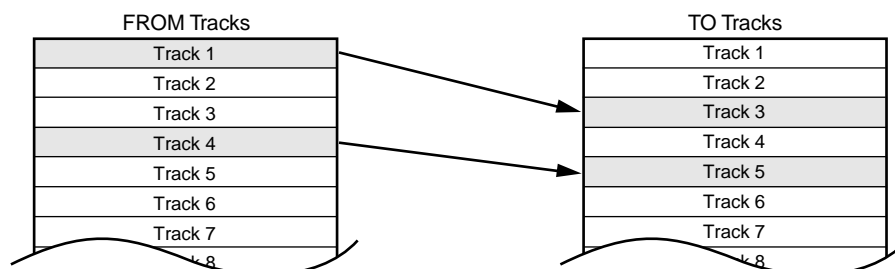
Diese Editierfunktion kopiert den zwischen IN- und OUT Point liegenden Abschnitt auf dem FROM Track und „klebt“ ihn, beginnend an der NOW-Position, auf den TO Track. Der kopierte Bereich auf dem FROM Track bleibt erhalten, auf dem TO Track vorhandene Daten werden ab der NOW-Position in entsprechender Länge überschrieben.



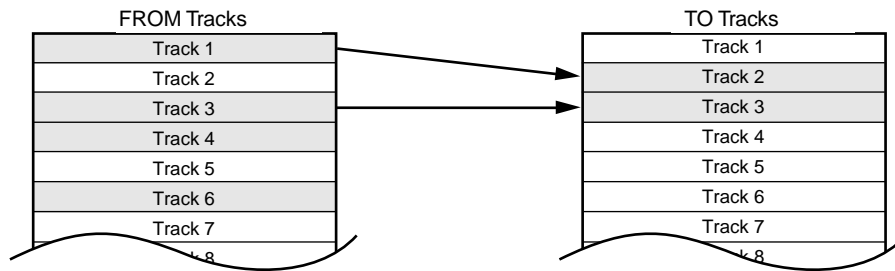
✍ TIP: Der kopierte Datenabschnitt kann auch mehrfach hintereinander auf den TO Track „geklebt“ werden. Bringen Sie dazu den Cursor zum Repeat times:-Feld und geben Sie mit dem [JOG] Wheel die gewünschte Kopienanzahl ein.

➔ HINWEIS: Sie können auch mehrere FROM- und TO Tracks gleichzeitig selektieren (siehe unten).

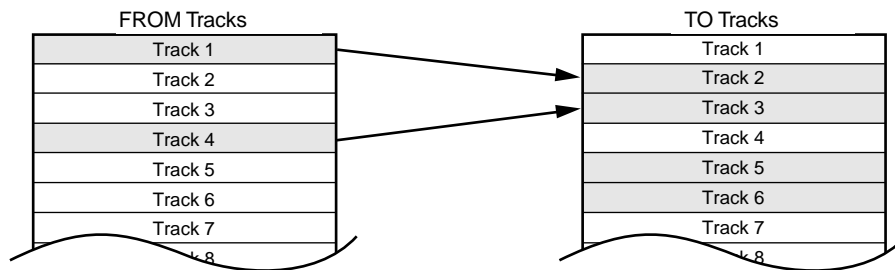
- Wenn dieselbe Anzahl von Tracks als FROM- und TO Tracks festgelegt ist, erfolgt die Ausführung des Edit-Befehls gemäß den angegebenen Track-Nummern:



- Wenn die Anzahl der TO Tracks kleiner als die Anzahl der FROM Tracks ist, erfolgt die Ausführung des Edit-Befehls für die Anzahl der angegebenen TO Tracks, beginnend bei der niedrigsten FROM Track-Nummer.

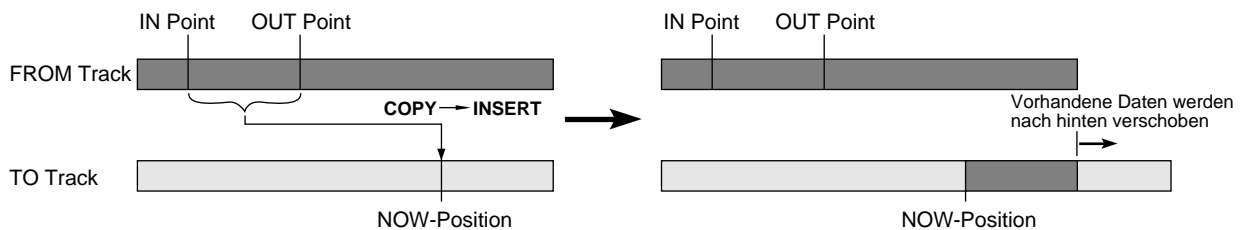


- Wenn die Anzahl der TO Tracks größer als die Anzahl der FROM Tracks ist, erfolgt die Ausführung des Edit-Befehls für die Anzahl der angegebenen FROM Tracks, beginnend bei der niedrigsten TO Track-Nummer.



COPY → INSERT

Diese Editierfunktion kopiert den zwischen IN- und OUT Point liegenden Abschnitt auf dem FROM Track und fügt ihn, beginnend an der NOW-Position, auf dem TO Track ein. Der kopierte Bereich auf dem FROM Track bleibt erhalten, auf dem TO Track vorhandene Daten werden entsprechend nach hinten verschoben.

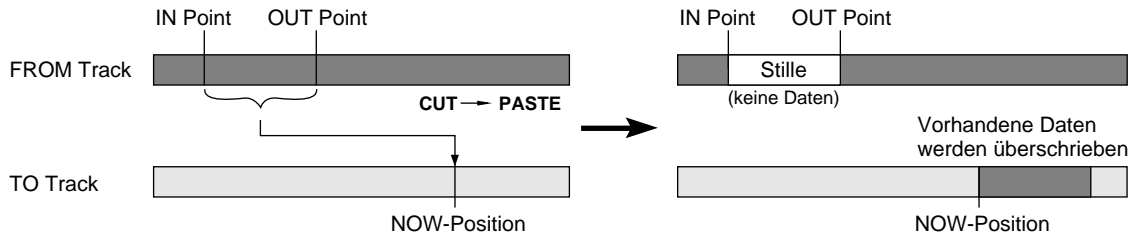


➔ **HINWEIS:** Sie können auch mehrere FROM- und TO Tracks gleichzeitig selektieren (siehe HINWEIS zu „COPY → PASTE“ auf Seite 82).

✍ **TIP:** Der kopierte Datenabschnitt kann auch mehrfach hintereinander auf dem TO Track eingefügt werden. Bringen Sie dazu den Cursor zum Repeat times:-Feld und geben Sie mit dem [JOG] Wheel die gewünschte Kopienanzahl ein.

CUT → PASTE

Diese Editierfunktion schneidet den zwischen IN- und OUT Point liegenden Abschnitt auf dem FROM Track heraus und „klebt“ ihn, beginnend an der NOW-Position, auf den TO Track. Der Bereich zwischen IN- und OUT Point auf dem FROM Track ist damit gelöscht, auf dem TO Track vorhandene Daten werden ab der NOW-Position in entsprechender Länge überschrieben.

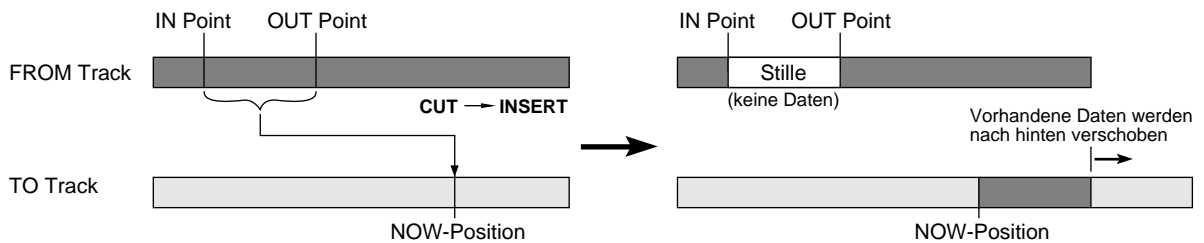


➔ **HINWEIS:** Sie können auch mehrere FROM- und TO Tracks gleichzeitig selektieren (siehe HINWEIS zu „COPY → PASTE“ auf Seite 82).

⚡ **TIP:** Der ausgeschnittene Datenabschnitt kann auch mehrfach hintereinander auf den TO Track „geklebt“ werden. Bringen Sie dazu den Cursor zum Repeat times:-Feld und geben Sie mit dem [JOG] Wheel die gewünschte Kopienanzahl ein.

CUT → INSERT

Diese Editierfunktion schneidet den zwischen IN- und OUT Point liegenden Abschnitt auf dem FROM Track heraus und fügt ihn, beginnend an der NOW-Position, auf dem TO Track ein. Der Bereich zwischen IN- und OUT Point auf dem FROM Track ist damit gelöscht, auf dem TO Track vorhandene Daten werden entsprechend nach hinten verschoben.

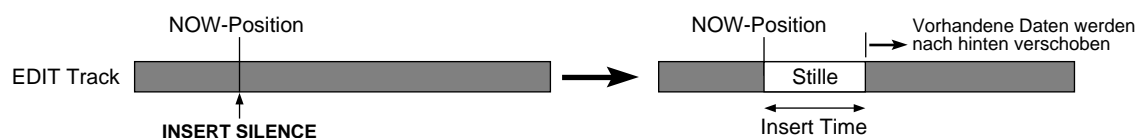


➔ **HINWEIS:** Sie können auch mehrere FROM- und TO Tracks gleichzeitig selektieren (siehe HINWEIS zu „COPY → PASTE“ auf Seite 82).

⚡ **TIP:** Der ausgeschnittene Datenabschnitt kann auch mehrfach hintereinander auf dem TO Track eingefügt werden. Bringen Sie dazu den Cursor zum Repeat times:-Feld und geben Sie mit dem [JOG] Wheel die gewünschte Kopienanzahl ein.

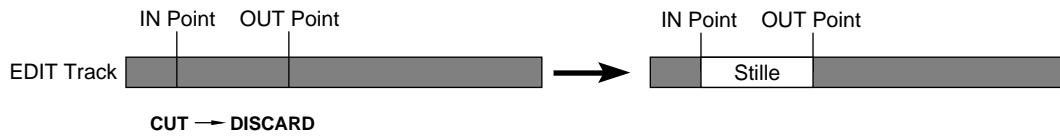
INSERT SILENCE

Diese Editierfunktion fügt einen stillen Abschnitt an der NOW-Position ein. An dieser Position vorhandene Daten werden der Länge des stillen Abschnitts entsprechend nach hinten verschoben. Die Silence-Dauer ist im **Insert time**-Feld festzulegen. Bewegen Sie den Cursor zu diesem Feld und geben Sie mit dem [JOG] Wheel einen Wert ein, oder drücken Sie die [NUMBER/NAME]-Taste und tippen Sie dann den Wert ein.



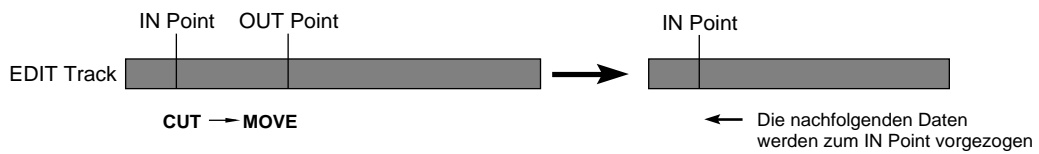
CUT → DISCARD

Diese Editierfunktion schneidet den zwischen IN- und OUT Point liegenden Abschnitt heraus, löscht ihn und ersetzt ihn durch Stille.



CUT → MOVE

Diese Editierfunktion schneidet den zwischen IN- und OUT Point liegenden Abschnitt heraus. Die hinter dem OUT Point liegenden Daten werden zum IN Point vorgezogen.

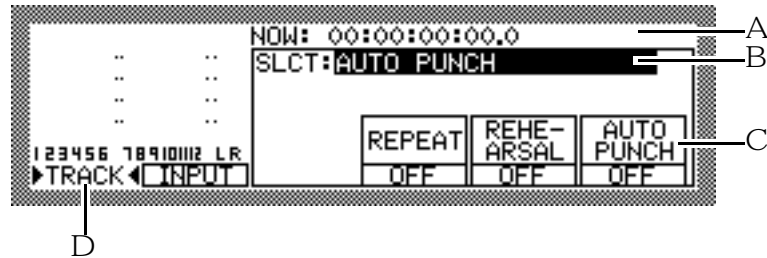


Kapitel 9: Control Panel

Dieses Kapitel erläutert die verschiedenen Funktionen des Control Panels.

Aufbau der Control Panel Screen

Die Control Panel Screen dient zur Einstellung verschiedener Systemparameter, die für die Bedienung und die Funktionsweise des DPS12 von Bedeutung sind. Um das Control Panel aufzurufen, drücken Sie in der MAIN Screen **CONTROL PANEL** ([F3] - [F6]) – dies ist auch bei laufender Aufnahme oder Wiedergabe möglich. Die Control Panel Screen enthält folgende Informationen:



- 1 Dieses Zeitfeld gibt wie das Zählwerk in der MAIN Screen die aktuelle Position (NOW Point) an. Bringen Sie den Cursor mittels der [CURSOR]-Tasten zu diesem Feld und ändern Sie mit dem [JOG] Wheel den dargestellten Wert, oder drücken Sie die [NUMBER/NAME]-Taste und tippen Sie einen Wert ein.

✍ TIP: Sie können in diesem Feld auch bei der Aufnahme oder Wiedergabe eine Zeitposition eingeben, um zu einer bestimmten Stelle zu gelangen.

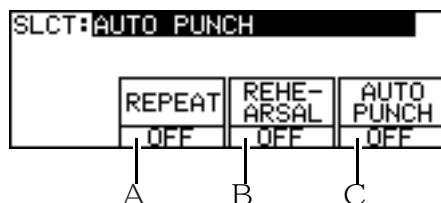
- 2 Dieses Feld dient zur Wahl der einzustellenden Funktion. Bringen Sie den Cursor mittels der [CURSOR]-Tasten zu diesem Feld und treffen Sie Ihre Wahl mit dem [JOG] Wheel.
- 3 Dieser Bereich der Screen enthält unterschiedliche Parameter/Funktionen, abhängig davon, welche Funktion in Feld 2 selektiert wurde.
- 4 Diese Aussteuerungsanzeigen stellen die Levels der Input-Signale und den Output Level der Playback-Signale der einzelnen Tracks dar (die Funktionsweise dieser Anzeigen ist wie in der MAIN Screen – Einzelheiten hierzu auf Seite 25).

Control Panel-Funktionen

Im folgenden Abschnitt werden alle Control Panel-Funktionen und deren Parameter im Detail erläutert.

AUTO PUNCH (Auto Punch In/Out-Funktion)

Diese Screen enthält Parameter, die für die Durchführung der Auto Punch In/Out-Funktion von Bedeutung sind.



Die drei Parameterfelder dienen zum An (ON)- und Abschalten (OFF) der REPEAT-, REHEARSAL- und AUTO PUNCH-Funktionen mittels der Funktionstasten [F4] - [F6]. Ist eine Funktion angeschaltet, wird ihre Bezeichnung invertiert dargestellt, und die unterste Zeile des entsprechenden Feldes zeigt ON.



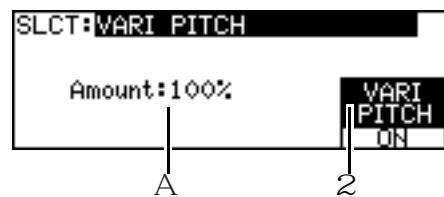
Die Funktionen der Parameterfelder dieser Screen:

- 1 **REPEAT, [F4]**
Ist diese Funktion angeschaltet, gibt das DPS12 den zwischen IN- und OUT Point liegenden Abschnitt (festgelegt mittels der [IN]- und [OUT]-Tasten) wiederholt wieder (weitere Informationen hierzu auf Seite 45).
- 2 **REHEARSAL, [F5]**
Diese Funktion dient dazu, Auto Punch In/Out-Vorgänge probeweise durchzuführen, ohne tatsächlich aufzunehmen. Das DPS12 schaltet lediglich an den entsprechenden Positionen das Monitor signal von Playback auf Input und umgekehrt (weitere Informationen hierzu auf Seite 51).
- 3 **AUTO PUNCH, [F6]**
Ist diese Funktion angeschaltet, kann der Auto Punch In/Out-Vorgang durchgeführt werden. Nach Abschluß des Vorgangs schaltet sich diese Funktion automatisch ab (weitere Informationen hierzu auf Seite 50).

✓ TIP: Bei wiederholt durchgeführten Auto Punch In/Out-Vorgängen ist es empfehlenswert, diese Control Panel Screen geöffnet zu halten.

VARI PITCH

Diese Funktion ermöglicht es, die Aufnahme- und Wiedergabegeschwindigkeit zu variieren.



Die Parameter dieser Screen dienen zur Einstellung der Geschwindigkeitsabweichung und zum An-/Abschalten der Funktion.

- 1 **Amount (Grad der Geschwindigkeits-/Tonhöhenänderung)**
Dieses numerische Feld legt den Grad der Abweichung von der Normalgeschwindigkeit (100%) als Prozentwert fest. Bringen Sie den Cursor mittels der [CURSOR]-Tasten zu diesem Feld und treffen Sie Ihre Wahl mit dem [JOG] Wheel.
- 2 **VARI PITCH, [F6] (Vari Pitch ON/OFF)**
Funktionstaste [F6] dient zum An- und Abschalten der Vari Pitch-Funktion. Ist sie angeschaltet (ON), finden Aufnahme und Wiedergabe mit der im Amount-Feld angegebenen Geschwindigkeit statt.

TIME DISPLAY (Einstellen des Zählwerks)

Die folgende Screen dient zur Einstellung der Time Display-Parameter.



Hier wählen Sie das Anzeigeformat für das Zählwerk, absolute oder relative Zeitanzeige sowie die Frame Rate. Die Parameter im einzelnen:

1 Style (Anzeigeformat)

Dieses Feld legt das Anzeigeformat für die im Zählwerk und in anderen Zeitfeldern dargestellten Positionen fest. Bringen Sie den Cursor mittels der [CURSOR]-Tasten zu diesem Feld und wählen Sie mit dem [JOG] Wheel eine der folgenden Optionen:

- **TIME** (Zeitmaß) Zeitanzeige in Minuten/Sekunden/Frames/Subframes
- **BAR.BEAT.CLOCK** (Taktmaß) Taktanzeige in Bars/Beats/Clocks



Einstellung TIME



Einstellung BAR.BEAT.CLOCK

➔➔ **HINWEIS:** Die Änderung dieser Einstellung hat Auswirkungen auf alle Zeitangaben des DPS12.

✍ **TIP:** Die Einstellung **BAR.BEAT.CLOCK** ist beim Synchronisieren eines MIDI Sequencers durch das DPS12 via MIDI Clock vorteilhaft, da sie es Ihnen ermöglicht, Locate- und/oder Edit-Positionen in Form einer Takt- oder Beat-Nummer festzulegen.

2 Type (absolute/relative Zeitangabe)

Dieser Parameter läßt Sie zwischen absoluter und relativer Zeitangabe wählen. Bringen Sie den Cursor mittels der [CURSOR]-Tasten zu diesem Feld und treffen Sie Ihre Wahl mit dem [JOG] Wheel.

- **ABSOLUTE** Absolute Zeitangabe – Bezugspunkt für das Zählwerk ist der interne (absolute) Nullpunkt des DPS12 (00:00:00:00.0).
- **RELATIVE** Relative Zeitangabe – Bezugspunkt für das Zählwerk ist ein von Ihnen selbst festgelegter Nullpunkt (00:00:00:00.0).

✍ **TIP:** Die Bestimmung eines relativen Nullpunktes ist im **TIME OFFSET Control Panel** vorzunehmen (siehe Seite 89).

3 Frame rate

Dieser Parameter dient zur Wahl einer Frame Rate (Anzahl der Frames/Sekunde) für die Synchronisation des DPS12 mit anderen Geräten. Die verfügbaren Optionen lauten **24**, **25**, **30** (30 Frames, non-drop), **29.97**, **30D** (30 Frames, drop).

➔ **HINWEIS:** Achten Sie bei der Synchronisation des DPS12 mit einem externen Gerät via MIDI Timecode darauf, daß die Frame Rates der beiden Geräte übereinstimmen.

TIME OFFSET (Einstellen eines Offsets für die relative Zeit)

Die folgende Screen dient zur Einstellung eines Offsets für die relative Zeitangabe im Zählwerk.



Das Offset für die relative Zeit legt den Zeitunterschied zur absoluten Zeit fest. Dieses Offset kann auf dreierlei Weise bestimmt werden: durch Eingabe eines Offset-Zeitwertes, durch Eingabe eines Startpunktes (Nullpunktes) für die relative Zeit oder durch Festhalten der aktuellen Position bei laufender Wiedergabe und Verwendung dieser Position als Startpunkt für die relative Zeit. Die Parameter dieser Screen im einzelnen:

1 ABS (absolute Zeit)

Dieses Feld dient lediglich zur Anzeige der aktuellen, absoluten Zeitposition.

2 Offset (Offset-Wert)

Dieses Zeitfeld dient zur Bestimmung des gewünschten Offset-Wertes zur absoluten Zeit. Dieses Feld ist fest an das REL-Feld 3 gekoppelt: Wenn Sie den Cursor zu diesem Feld bringen und mit dem [JOG] Wheel den Wert verändern (Alternative: [NUMBER/NAME]-Taste drücken und Wert eintippen), ändert sich auch der Wert im REL-Feld entsprechend.

3 REL (relative Zeit)

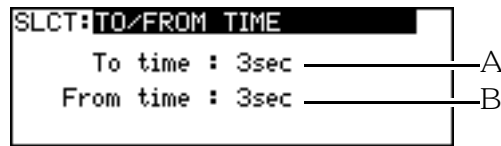
Dieses Feld gibt die aktuelle, relative Zeitposition des DPS12 an. Die relative Zeitposition ergibt sich aus der Differenz zwischen Offset-Wert und absoluter Zeitposition (ABS). Bringen Sie den Cursor zu diesem Feld und ändern Sie mit dem [JOG] Wheel den Wert nach Wunsch (Alternative: [NUMBER/NAME]-Taste drücken und Wert eintippen). Eine Änderung des REL-Wertes hat auch eine entsprechende Änderung des Offset-Wertes zur Folge.

4 NOW [F6] (Zurücksetzen der aktuellen Zeitposition auf null)

Diese Funktionstaste läßt Sie die aktuelle (absolute) Zeitposition (NOW-Position) als Nullpunkt der relativen Zeit festlegen. Beim Betätigen dieser Taste wird der REL-Wert auf 00:00:00:00.0 zurückgesetzt, und der Offset-Wert wird automatisch errechnet. Diese Funktion ist auch bei laufendem Playback anwendbar.

TO/FROM TIME (Einstellen der TO- und FROM-Zeiten)

Die folgende Screen dient zur Einstellung der Laufzeiten für die TO- und FROM-Wiedergabefunktionen.



Diese beiden Parameter legen die Positionen fest, an denen beim Drücken der [TO]-Taste das Playback beginnt bzw. beim Drücken der [FROM]-Taste das Playback endet.

1 To time

Dieses numerische Feld bestimmt, wieviele Sekunden vor der aktuellen Position das Playback beim Betätigen der [TO]-Taste beginnt. Bringen Sie den Cursor zu diesem Feld und geben Sie mit dem [JOG] Wheel einen Wert zwischen 1 und 10 Sekunden ein (in Schritten von je einer Sekunde).

2 From time

Dieses numerische Feld bestimmt, wieviele Sekunden nach der aktuellen Position das Playback beim Betätigen der [FROM]-Taste endet. Bringen Sie den Cursor zu diesem Feld und geben Sie mit dem [JOG] Wheel einen Wert zwischen 1 und 10 Sekunden ein (in Schritten von je einer Sekunde).

PLAY MONITOR (Wahl der Playback-Monitor Source)

Die folgende Screen dient zur Wahl des Monitorsignals, das Sie beim Playback hören möchten.



Sie haben bei der Wiedergabe die Möglichkeit, zwischen den aufzunehmenden Input-Signalen und den Playback-Signalen der Tracks umzuschalten, damit Sie auch physikalische Tracks abhören können, die sich in Aufnahmebereitschaft befinden ([RECORD SELECT]-Tasten gedrückt).

1 Monitor in play (Monitorsignal beim Playback)

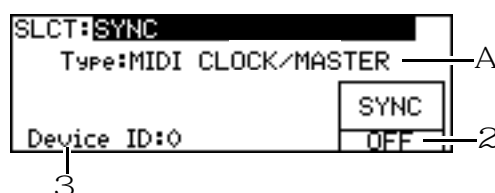
Bringen Sie den Cursor zu diesem Feld und wählen Sie mit dem [JOG] Wheel eine der folgenden Optionen:

- **REC SOURCE** Sie hören die den Tracks zugewiesenen Input-Signale. Die TRACK Level Meter zeigen die Levels der an den INPUTs anliegenden Signale an.
- **PLAYBACK** Sie hören die Playback-Signale der Tracks. Die TRACK Level Meter zeigen die Output Levels der Track-Signale an.

*✍ TIP: Grundeinstellung dieses Parameters ist **PLAYBACK**. Wählen Sie die Einstellung **REC SOURCE**, um einen Probedurchlauf einer Aufnahme auf einem aufnahmebereiten Track zu machen oder um bei laufendem Playback den Input Level einer aufzunehmenden Soundquelle einzustellen.*

SYNC (Synchronisation)

Die folgende Screen enthält alle zur Synchronisation via MIDI IN- und MIDI OUT-Anschluß nötigen Parameter.



Die folgenden Parameter sind bei der Synchronisation des DPS12 mit einem externen MIDI-Gerät bzw. bei der Fernsteuerung des DPS12 mittels eines externen MIDI-Gerätes von Bedeutung (zusätzliche Informationen zur Synchronisation und DPS12-Fernsteuerung finden Sie auf Seite 109).

1 Type (Art des Sync-Signals)

Dieses Feld dient zur Wahl einer Methode zur Synchronisation von DPS12 und einem externen MIDI-Gerät. Bringen Sie den Cursor zu diesem Feld und wählen Sie mit dem [JOG] Wheel eine der folgenden Optionen:

- **MIDI CLOCK/MASTER**
Das DPS12 sendet Song Position Pointer- und MIDI Clock-Signale zum MIDI OUT-Anschluß.
- **MTC/MASTER**
Das DPS12 sendet MIDI Timecode (MTC) zum MIDI OUT-Anschluß. Die Frame Rate des MTC legt der **Frame rate**-Parameter im TIME DISPLAY Control Panel fest (siehe Seite 88).
- **MTC/SLAVE**
Das DPS12 empfängt MIDI Timecode (MTC) am MIDI IN-Anschluß und wird durch diesen Timecode synchronisiert. Die Frame Rate des MTC legt der **Frame rate**-Parameter im TIME DISPLAY Control Panel fest (siehe Seite 88).
- **OFF**
Es werden keine Sync-Signale gesendet oder empfangen.

➔➔ **HINWEIS:** Wenn das DPS12 bei der Synchronisation als Master-Gerät verwendet werden soll, müssen Sie den **Out/Thru**-Parameter im MIDI Control Panel auf **OUT** einstellen (siehe Seite 94).

2 SYNC ON/OFF, [F6]

Dieser Parameter läßt Sie die Synchronisation an- und abschalten. In der Einstellung **OFF** sendet oder empfängt das DPS12 keine Sync-Signale, ungeachtet der im Parameterfeld 1 vorgenommenen Einstellung.

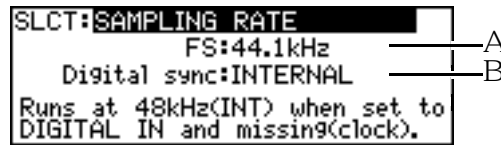
3 Device ID

Dieses Feld dient zur Einstellung einer Geräte-ID-Nummer für ein angeschlossenes externes MIDI-Gerät, z.B. einen Sequencer, das MMC (MIDI Machine Control)-Daten zum MIDI IN des DPS12 sendet. Mittels MMC kann der Transport des DPS12 ferngesteuert werden. Bringen Sie den Cursor zu diesem Feld und wählen Sie mit dem [JOG] Wheel eine Device ID zwischen 0 und 126.

➔➔ **HINWEIS:** Die Device ID des sendenden Gerätes muß mit der des DPS12 übereinstimmen, damit eine Fernsteuerung via MMC stattfinden kann.

SAMPLING RATE

Die folgende Screen dient zur Wahl der Sampling Rate und der digitalen Clock Source des DPS12.



Die Parameter dieser Screen im einzelnen:

1 FS (Sampling-Frequenz)

Dieses Feld dient zur Wahl der Sampling-Frequenz des DPS12. Bringen Sie den Cursor zu diesem Feld und wählen Sie mit dem [JOG] Wheel eine der folgenden Sampling Rates:

- **48kHz**
Diese Sampling Rate beschert Ihnen die höchste Klangqualität, aber auch die kürzeste Aufnahmezeit. Diese Frequenz wird von den meisten DAT-Recordern unterstützt.
- **44.1kHz**
Dies ist die Standard-Sampling Rate, die auch bei CDs und MDs verwendet wird.
- **32kHz**
Diese Sampling Rate bietet die längste Aufnahmezeit bei etwas minderer Klangqualität. Diese Option kann für Aufnahmen verwendet werden, bei denen es nicht in erster Linie auf Klangqualität ankommt.

➔ **HINWEIS:** Bei digitalem Input ist die Sampling Rate des DPS12 auf die des externen Gerätes einzustellen.

2 Digital sync

Dieses Feld entscheidet darüber, ob das DPS12 durch seine interne Clock oder eine externe digitale Clock gesteuert wird. Bringen Sie den Cursor zu diesem Feld und treffen Sie Ihre Wahl mit dem [JOG] Wheel:

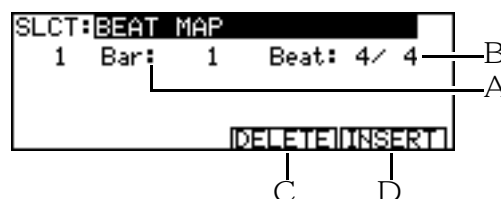
- **INTERNAL (Internal Clock)**
Das DPS12 wird durch seine interne Clock gesteuert. Dies ist die richtige Einstellung, wenn der Digitaleingang nicht benutzt wird.
- **DIGITAL IN (External Clock)**
Das DPS12 wird durch die im digitalen Input-Signal enthaltene externe digitale Clock synchronisiert.

➔ **HINWEISE:** Wenn im Digital sync:-Feld die Einstellung DIGITAL IN gewählt ist, jedoch keine externe Clock empfangen wird, arbeitet das DPS12 mit seiner internen Clock und einer Sampling-Frequenz von 48 kHz (s. Hinweis in der SAMPLE RATE Screen, oben).

Der Digitaleingang kann auch in der Einstellung INTERNAL benutzt werden. Da jedoch das DPS12 in diesem Fall die Sampling Rate des anliegenden Digitalsignals in seine eigene konvertiert, leidet möglicherweise die Klangqualität. Besser ist es daher, im Digital sync:-Feld die Einstellung DIGITAL IN zu wählen und im FS:-Feld die Sampling Rate des digitalen Input-Signals einzustellen.

BEAT MAP

Diese Funktion dient zur Vorgabe einer Taktart für ein Project.



Wenn Sie als Zeitformat **BAR.BEAT.CLOCK** gewählt haben (s. Seite 88) oder wenn Sie einen MIDI Sequencer via Song Position Pointer und MIDI Clock mit dem DPS12 synchronisieren möchten, ist es erforderlich, einen „Taktfahrplan“ für das Project zu erstellen. Falls die Taktart des Songs nicht mit der des Sequencer-Songs

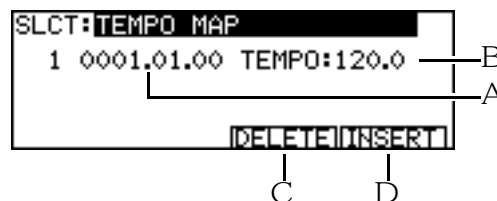
übereinstimmt, entspricht der im DPS12-Zählwerk angegebene Wert nicht der Playback-Position des Sequencers, so daß bei einem Wiedergabestart inmitten des Songs keine Synchronität gewährleistet ist. Das BEAT MAP Control Panel dient dazu, eine Taktart vorzugeben und eventuelle Taktartwechsel im Song unter Angabe der Taktnummern, an denen sie erfolgen, einzutragen. Die Parameter und Funktionstasten der BEAT MAP Screen im einzelnen:

- 1 **Bar (Taktnummer)**
Bringen Sie den Cursor zu diesem Feld eines vorhandenen Eintrags und bestimmen Sie mit dem [JOG] Wheel die Taktnummer, an die Sie diesen Eintrag verschieben möchten. Achten Sie darauf, nicht eine höhere Nummer zu wählen als der nächste Eintrag hat.
- 2 **Beat (Taktart)**
Bringen Sie den Cursor zu diesem Feld und stellen Sie mit dem [JOG] Wheel die gewünschte Taktart ein (1/4 bis 32/32).
- 3 **DELETE, [F5] (Löschen eines Taktart-Eintrags)**
Funktionstaste [F5] löscht den Eintrag, auf dem der Cursor steht.
- 4 **INSERT, [F6] (Einfügen eines Taktart-Eintrags)**
Funktionstaste [F6] fügt einen neuen Eintrag an der gegenwärtigen Taktposition ein (= der Takt, der im NOW:-Feld angezeigt wird).

➔ **HINWEIS:** Grundeinstellung für die Beat Map ist 4/4 (tel-Takt). Dieser erste Eintrag kann nicht gelöscht oder verschoben, sondern lediglich geändert werden.

TEMPO MAP

Diese Funktion dient zur Vorgabe eines Tempos für ein Project.



Bei der Synchronisation eines externen MIDI Sequencers mittels der vom DPS12 gesendeten Song Position Pointer- und MIDI Clock-Signale werden die Tempoeinstellungen des Sequencers ignoriert. Aus diesem Grund müssen Sie das Tempo der MIDI Clock im DPS12 vorgeben. Das TEMPO MAP Control Panel dient dazu, ein Grundtempo zu bestimmen (Beats per Minute = BPM) und auch eventuelle Tempowechsel im Song unter Angabe der Taktnummern, an denen sie erfolgen, einzutragen. Die Parameter und Funktionstasten dieser Screen im einzelnen:

- 1 **Position des Tempoeintrags**
Bringen Sie den Cursor zu diesem Feld eines vorhandenen Eintrags und bestimmen Sie mit dem [JOG] Wheel die Position (in Bars/Beats/Clocks), an die Sie diesen Eintrag verschieben möchten. Achten Sie darauf, nicht eine höhere Position einzugeben als der nächste Eintrag hat.
- 2 **TEMPO**
Bringen Sie den Cursor zu diesem Feld und stellen Sie mit dem [JOG] Wheel das gewünschte Tempo ein (30 bis 300).
- 3 **DELETE, [F5] (Löschen eines Tempoeintrags)**
Funktionstaste [F5] löscht den Eintrag, auf dem der Cursor steht.
- 4 **INSERT, [F6] (Einfügen eines Tempoeintrags)**
Funktionstaste [F6] fügt einen neuen Eintrag an der gegenwärtigen Taktposition ein (= der Takt, der im NOW:-Feld angezeigt wird).

➔ **HINWEIS:** Grundeinstellung für die Tempo Map ist ein Tempo von 120 BPM. Dieser erste Eintrag kann nicht gelöscht oder verschoben, sondern lediglich geändert werden.

FOOT SWITCH

Die folgende Screen ermöglicht es, einen Fußschalter mit einer Funktion zu belegen.



Ein an der FOOT SW-Buchse an der DPS12-Rückwand angeschlossener Fußschalter kann die Funktion bestimmter Tasten des Bedienfeldes übernehmen. Bringen Sie den Cursor zum **Function**-Feld und wählen Sie mit dem [JOG] Wheel eine der folgenden Optionen:

- **PUNCH IN/OUT** Läßt Sie den Punch In/Out-Vorgang mit dem Fußschalter durchführen.
- **PLAY, STOP** etc. Der Fußschalter übernimmt die Funktion der entsprechenden Taste des Bedienfeldes.

MIDI (Wahl der Funktion des MIDI OUT/THRU-Anschlusses)

Die Funktion des MIDI OUT/THRU-Anschlusses ist wählbar.



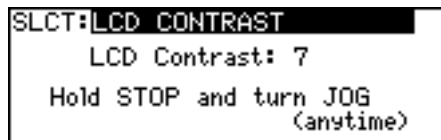
Der MIDI OUT/THRU-Anschluß kann als MIDI OUT oder als MIDI THRU verwendet werden. Bringen Sie den Cursor zum **Out/Thru**-Feld und wählen Sie mit dem [JOG] Wheel die gewünschte Option:

- **THRU** Der MIDI OUT/THRU-Anschluß dient als MIDI THRU. Die am MIDI IN empfangenen Signale werden unverändert wieder ausgegeben, jedoch keine MIDI-Signale, die DPS12-intern erzeugt werden.
- **OUT** Der MIDI OUT/THRU-Anschluß dient als MIDI OUT.

➔ **HINWEIS:** Wenn Sie das DPS12 als Sync Master-Gerät zum Senden von MTC oder MIDI Clock verwenden wollen, müssen Sie in diesem Feld die Einstellung **OUT** wählen.

LCD CONTRAST

Die folgende Screen dient zur Einstellung des LCD-Kontrastes.

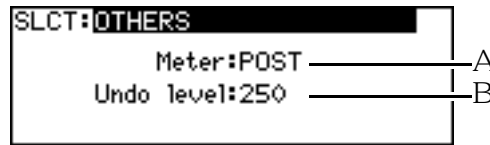


Der Kontrast des LC-Displays kann den äußeren Lichtverhältnissen angepaßt werden. Bringen Sie den Cursor zum **LCD Contrast**-Feld und stellen Sie mit dem [JOG] Wheel den Kontrast im Bereich von 0 - 127 ein.

✍ **TIP:** Der LCD-Kontrast ist auch in anderen Screens jederzeit veränderbar, indem Sie die [■] (Stop)-Taste drücken und das [JOG] Wheel drehen.

OTHERS (Andere Funktionen)

Die folgende Screen dient zur Einstellung der Level Meter und der Undo-Funktion.



In dieser Screen haben Sie die Möglichkeit, die Level Meter pre- oder post-Fader zu schalten. Ferner können Sie festlegen, wieviele Aktionen mittels der Undo-Funktion rückgängig gemacht werden können.

1 Meter (Level Meter-Anzeige)

Dieses Feld legt fest, ob die Level Meter im Main- und Mixer Mode die Levels vor dem Fader (pre) oder nach dem Fader (post) anzeigen. Bringen Sie den Cursor zum **Meter**-Feld und wählen Sie mit dem [JOG] Wheel **PRE** (pre-Fader) oder **POST** (post-Fader).

2 Undo level

Dieses numerische Feld läßt Sie festlegen, wieviele Editier- und/oder Aufnahmevorgänge mittels der [UNDO]-Taste auf dem Bedienfeld rückgängig gemacht werden können. Bringen Sie den Cursor zum **Undo level**-Feld und wählen Sie mit dem [JOG] Wheel einen Wert zwischen 0 und 250.

➔➔ **HINWEIS:** Wenn Sie in diesem Parameterfeld \odot wählen, ist die Undo-Funktion abgeschaltet, wenn Sie **1** wählen, kann mittels der [UNDO]-Taste die jeweils letzte Aktion rückgängig machen. Ein sehr hoher Undo Level beansprucht viel Speicherplatz auf der Disk, da eine große Menge eigentlich nicht mehr ge- brauchter Daten gespeichert werden muß. Falls auf der Disk Platznot herrscht, sollten Sie einen niedrige- ren Undo Level wählen.

Kapitel 10: Verwaltung von Projects (Project Mode)

Dieses Kapitel erläutert die verschiedenen Funktionen zur Verwaltung von Projects.

Was ist ein Project?

Das DPS12 verwaltet aufgenommene Songs als sogenannte „Projects“. Ein Project beinhaltet folgende Daten:

- Audiodaten in physikalischen und virtuellen Tracks
- Im Mixer Mode vorgenommene Mixparameter-Einstellungen
- Scene Memories
- Assign Mode-Einstellungen
- Locate Points, Quick Locate Points, IN Point und OUT Point
- Control Panel-Einstellungen (mit einigen Ausnahmen)
- Project-Name
- Protect On/Off-Einstellung

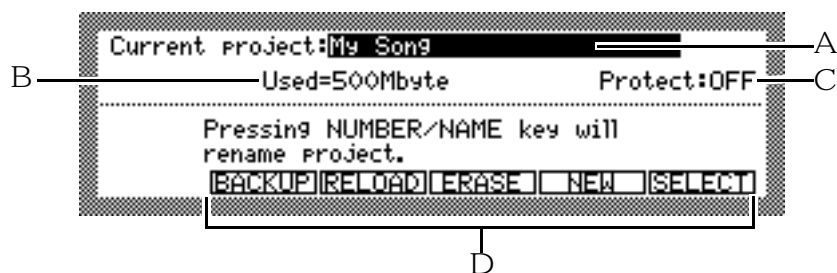
Auf einer Disk können mehrere Projects gespeichert werden, das DPS12 kann jedoch nur jeweils ein Project, das „Current Project“, bearbeiten. Nicht mehr benötigte Projects können von der Disk gelöscht werden, um Platz für neue zu schaffen, und Sie können auch Backups von Projects auf externen SCSI-Medien oder DATs erstellen.

TIPS:

- Nach dem Einschalten lädt das DPS12 automatisch das zuletzt bearbeitete Project in der auf der Disk gespeicherten Project-Liste.
- Änderungen im Current Project – neue Aufnahmen, editierte Daten etc. – werden automatisch gespeichert.

Aufbau der Project Mode Screen

Der Project Mode dient zur Verwaltung der Projects. Beim Drücken der [PROJECT]-Taste (bei gestopptem Transport) schaltet das DPS12 in den Project Mode, und es erscheint die PROJECT Screen:



Die PROJECT Screen enthält folgende Informationen:

1 Current project (Project-Name)

Dieses Feld gibt den Namen des Current (gegenwärtig im DPS12 befindlichen) Project an. Um es umzubenennen, bringen Sie den Cursor zu diesem Feld, drücken die [NUMBER/NAME]-Taste und tippen den gewünschten Namen ein (Hinweise zur Zeicheneingabe finden Sie auf den Seiten 18 und 19).

2 Used (Project-Größe)

Dieses Feld gibt den Speicherplatzbedarf des Current Project auf der Disk an.

3 Protect (Schreibschutz ein/aus)

Dieses Feld ermöglicht es, das Current Project vor Änderungen zu schützen. Mit dem [JOG] Wheel läßt sich der Schreibschutz an (ON)- und abschalten (OFF). Bei aktiviertem Schreibschutz können keine Aufnahmen oder Editiervorgänge durchgeführt werden. Wählen Sie im Normalfall die Einstellung OFF.

4 Im Project Mode sind den Funktionstasten folgende Funktionen zugewiesen:

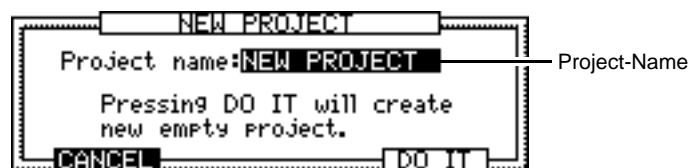
- **BACKUP**, [F2] Erstellt ein Backup File des Projects.
- **RELOAD**, [F3] Lädt ein Backup Project wieder in das DPS12.
- **ERASE**, [F4] Löscht ein Project auf der selektierten Disk.
- **NEW**, [F5] Legt ein neues Project auf der selektierten Disk an.
- **SELECT**, [F6] Selektiert das Current Project.

Anlegen eines neuen Projects

Vor Beginn einer neuen Arbeit ist ein neues Project anzulegen. Gehen Sie dazu wie folgt vor:

1. Drücken Sie im Project Mode [F5] – NEW.

Es erscheint das NEW PROJECT Window:

**2. Geben Sie dem Project einen (anderen) Namen.**

Drücken Sie dazu die [NUMBER/NAME]-Taste und tippen Sie den gewünschten Namen ein (Hinweise zur Zeicheneingabe finden Sie auf den Seiten 18 und 19).

3. Drücken Sie [F5] – DO IT.

Das DPS12 legt ein neues Project an und kehrt zur MAIN Screen zurück.

✍ **TIP:** Um das Anlegen eines neuen Projects zu verhindern, drücken Sie [F2] – CANCEL.

➔ HINWEISE:

- Nach dem Formatieren einer Disk präsentiert das DPS12 automatisch das NEW PROJECT Window.
- Vor dem Anlegen eines neuen Projects wird das vorhergehende Project automatisch gespeichert, so daß Sie es später wieder aufrufen können.

✍ **TIP:** Der Name eines Projects kann auch in der PROJECT Screen geändert werden.

Abrufen (Laden) eines Projects

Wenn Sie ein Project von der Disk laden, wird es automatisch zum Current Project. Alle zu diesem Project gehörenden Audiodaten, Mixparameter-Einstellungen, Input-Zuweisungen und verschiedene andere Parametereinstellungen werden mit von der Disk abgerufen. Zum Laden eines Projects von der Disk gehen Sie wie folgt vor:

1. Drücken Sie im Project Mode [F6] – SELECT.

Das SELECT PROJECT Window stellt die Project-Liste dar:

Project	Size
My Song ver.1	342Mbyte
My Song ver.2	332Mbyte
DEMO SONG	205Mbyte

CANCEL DO IT

In der linken Spalte (**Project**) sind die Namen der vorhandenen Projects aufgelistet, die rechte Spalte gibt die Größe der Projects (**Size**) an.

2. Bewegen Sie den Cursor mittels der [CURSOR]-Tasten auf- und abwärts, und wählen Sie das gewünschte Project an.
3. Drücken Sie [F5] – DO IT.

Das DPS12 lädt das selektierte Project und kehrt zur PROJECT Screen zurück.

✓ TIP: Mit [F2] – CANCEL können Sie den Ladevorgang abbrechen.

➔➔HINWEIS: Nach dem Einschalten lädt das DPS12 automatisch das zuletzt bearbeitete Project in der auf der Disk gespeicherten Project-Liste.

Löschen eines Projects

Nicht mehr benötigte Projects können von der Disk gelöscht werden, um Platz für neue Daten zu schaffen. Gehen Sie dazu wie folgt vor:

⚠ ACHTUNG: Beim Löschen eines Projects werden auch alle zugehörigen Daten unwiderruflich gelöscht. Erstellen Sie deshalb Backups von wichtigen Projects auf externen SCSI-Medien oder DATs (s. Seite 99).

1. Drücken Sie im Project Mode [F4] – ERASE.

Das ERASE PROJECT Window präsentiert die Project-Liste.

Project	Size
My Song ver.1	342Mbyte
My Song ver.2	332Mbyte
DEMO SONG	205Mbyte

CANCEL DO IT

In der linken Spalte (**Project**) sind die Namen der vorhandenen Projects aufgelistet, die rechte Spalte gibt die Größe der Projects (**Size**) an.

2. Bewegen Sie den Cursor mittels der [CURSOR]-Tasten auf- und abwärts, und wählen Sie das zu löschende Project an.
3. Drücken Sie [F5] – DO IT.

Es erscheint ein Window, in dem Sie aufgefordert werden, den beabsichtigten Löschvorgang zu bestätigen:

CAUTION!!	
Project:My Song ver.1	
Pressing ERASE will	
erase this project!!	

CANCEL ERASE

- Drücken Sie [F5] – ERASE, um den Löschvorgang auszuführen.

Das DPS12 löscht das selektierte Project und kehrt zur PROJECT Screen zurück.

✍ TIP: Mit [F2] – CANCEL können Sie den Löschvorgang abbrechen.

➔ HINWEIS: Wenn eine Disk nur ein einziges Project enthält und das Current Project gelöscht wird, erscheint automatisch das NEW PROJECT Window.

Erstellen eines Project-Backups auf einem externen SCSI-Laufwerk

Ohne Backups Ihrer Projects laufen Sie Gefahr, sie im Falle einer Fehlfunktion einer JAZ-Disk oder eines externen SCSI-Laufwerks für immer zu verlieren – es kommt auch vor, daß man ein Project aus Versehen löscht. Um ein solches Desaster zu verhindern, empfehlen wir Ihnen, Backups von allen wichtigen Projects auf externen SCSI-Medien oder DATs zu erstellen. Gehen Sie dazu wie folgt vor:

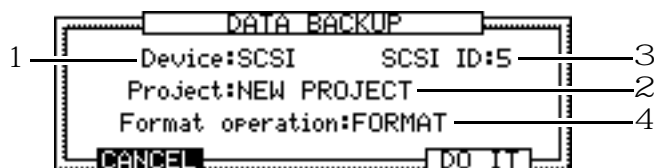
■ Backup auf einem SCSI-Medium

Sie können Backups Ihrer Daten auf einer Harddisk oder einer MO-Disk etc. erstellen.

➔ HINWEIS: Alle auf dem Backup-Medium vorhandenen Daten werden gelöscht und durch die Backup-Daten ersetzt!

- Drücken Sie im Project Mode [F2] – BACKUP.

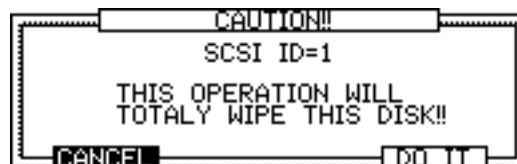
Folgendes Window erscheint:



- Bewegen Sie den Cursor zum Device-Feld (1) und wählen Sie die Einstellung SCSI. Zur Wahl stehen in diesem Feld die Optionen SCSI (SCSI-Laufwerk) und DAT (DAT-Recorder).
- Wählen Sie im Project-Feld (2) das zu sichernde Project.
- Selektieren Sie im SCSI ID-Feld (3) die SCSI ID (0 - 7) Ihres Backup-Laufwerks.
- Wählen Sie im Format operation-Feld (4), ob die Backup-Disk formatiert werden soll. In der Einstellung FORMAT formatiert das DPS12 vor dem Backup die Disk. In der Einstellung ERASE unterbleibt das Formatieren der Backup-Disk.

➔ HINWEIS: In der Einstellung ERASE beginnt der Backup-Prozeß sofort nach dem Löschen der Backup-Disk, in der Einstellung FORMAT erst nach dem vollständigen Formatieren der Disk, weswegen letztere Option natürlich mehr Zeit beansprucht.

- Drücken Sie [F5] – DO IT. Im daraufhin erscheinenden Window müssen Sie Ihr Vorhaben bestätigen.



- Drücken Sie [F5] – DO IT.

Das DPS12 führt den Backup-Prozeß durch. Nachdem er abgeschlossen ist, erscheint wieder die PROJECT Screen.

✍ TIP: Mit [F2] – CANCEL können Sie den Backup-Vorgang an dieser Stelle abbrechen.

➔➔ **HINWEISE:**

- Sie haben keinen direkten Zugriff auf Backup-Daten auf SCSI-Medien – die Daten müssen zunächst wieder in das DPS12 zurückgeladen werden (s. Seite 101). Zur Anfertigung einer Project-Kopie – auf diese Daten haben Sie direkten Zugriff – benutzen Sie die Copy-Funktion im Disk Mode (s. Seite 107).
- Sie können auf jeder Disk nur ein Project-Backup erstellen. Es ist nicht möglich, mehrere Project-Backups auf einer Disk zu speichern oder normale Project-Daten und Backup-Daten gemischt auf einer Disk unterzubringen.

■ **Backups über mehrere Disks**

Bei Verwendung von Wechselplatten haben Sie die Möglichkeit, die Backup-Daten eines Projects über mehrere Disks zu verteilen, wenn die Gesamtdatenmenge für eine Disk zu groß ist.

Führen Sie den Backup-Prozeß wie gewohnt durch. Nachdem die erste Disk mit Daten gefüllt ist, erscheint das Change Disk Window:



Legen Sie eine neue Disk ein und wählen Sie dann im Format operation-Feld **FORMAT** oder **ERASE**. Drücken Sie [F5] – **DO IT**, um den Backup-Prozeß fortzusetzen.

➔➔ **HINWEISE:**

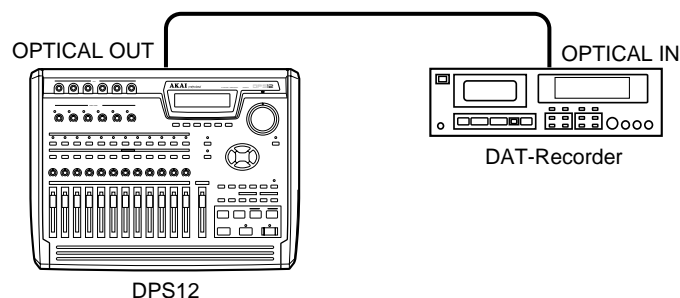
- Wenn Sie an dieser Stelle [F2] – **CANCEL** drücken, wird der Backup-Vorgang abgebrochen – die Backup-Daten auf der ersten Disk werden dadurch unbrauchbar.
- Beim Zurückladen der Daten ist die Reihenfolge der einzelnen Disks beim Backup-Vorgang einzuhalten.

■ **Backup auf einem DAT**

Sie können Backups Ihrer Daten auch mit einem DAT-Recorder anfertigen.

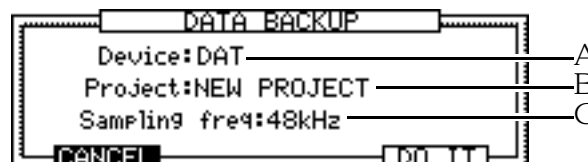
1. Verbinden Sie den **OPTICAL OUT**-Anschluß des DPS12 mittels eines optischen Kabels mit dem digitalen Eingang des DAT-Recorders.

➔➔ **HINWEIS:** Falls Ihr DAT-Recorder nur über einen koaxialen Digitaleingang verfügt, benötigen Sie einen Opto-Koax-Konverter.



2. Drücken Sie im Project Mode [F2] – **BACKUP**.

Folgendes Window erscheint:



3. Bewegen Sie den Cursor zum Device-Feld (1) und wählen Sie die Einstellung DAT.
4. Wählen Sie im Project-Feld (2) das zu sichernde Project.
5. Wählen Sie im Sampling freq-Feld (3) die Sampling Rate, mit der der DAT-Recorder aufnimmt (32kHz, 44.1kHz oder 48kHz).
6. Drücken Sie [F5] – DO IT.
Folgendes Window erscheint:



7. Starten Sie die Aufnahme am DAT-Recorder und drücken Sie danach [F5] – START.
Nach Abschluß des Backup-Vorgangs kehrt das DPS12 zur PROJECT Screen zurück.

➔ **HINWEISE:**

- Die für den Backup-Vorgang benötigte Zeit hängt von der Sampling-Frequenz ab.
- Die UNDO-Daten sind nicht in den Backup-Daten enthalten.

⚠ **ACHTUNG:** Hören Sie die Übertragung der Audiodaten beim Backup-Vorgang nicht über den DAT-Recorder mit – oder nur sehr, sehr leise. Der digitale Datentransfer erzeugt Geräusche, die Ihre Monitorlautsprecher und Ihre Ohren ruinieren könnten.

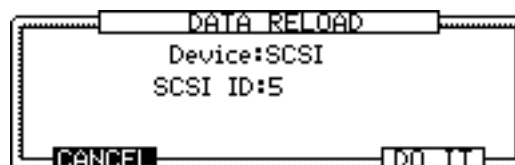
✍ **TIP:** Mit [F2] – CANCEL können Sie den Backup-Vorgang an dieser Stelle abbrechen.

Zurückladen eines Backup-Projects

Zum Zurückladen der Backup-Daten eines Projects von einem SCSI-Medium oder DAT gehen Sie wie folgt vor:

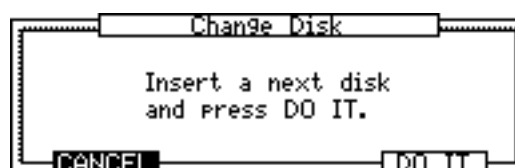
■ Laden von Backup-Daten von einem SCSI-Laufwerk

1. Drücken Sie im Project Mode [F3] – RELOAD.
Das DATA RELOAD Window öffnet sich:



2. Wählen Sie im Device-Feld SCSI.
3. Wählen Sie im SCSI ID-Feld die SCSI ID des Laufwerks, auf dem sich die Backup-Daten befinden.
4. Drücken Sie [F5] – DO IT.

➔ **HINWEIS:** Beim Laden von Daten, die über mehrere Disks verteilt sind, erscheint an entsprechender Stelle das Change Disk Window, in dem Sie aufgefordert werden, die nächste Disk einzulegen.



✍ **TIP:** Mit [F2] – CANCEL können Sie den Ladevorgang abbrechen.

■ **Laden von Backup-Daten von einem DAT**

1. Drücken Sie im Project Mode [F3] – RELOAD.

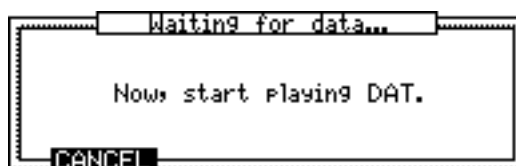
Das DATA RELOAD Window öffnet sich:



2. Wählen Sie im Device-Feld DAT.

3. Drücken Sie [F5] – DO IT.

Das DPS12 wartet nun auf den Beginn der Datenübertragung vom DAT-Recorder.



4. Legen Sie das Backup-Band in den DAT-Recorder ein und starten Sie die Wiedergabe.

Nach Abschluß des Ladevorgangs kehrt das DPS12 zur PROJECT Screen zurück.

⚠ ACHTUNG: Hören Sie die Übertragung der Audiodaten beim Backup-Vorgang nicht über den DAT-Recorder mit – oder nur sehr, sehr leise. Der digitale Datentransfer erzeugt Geräusche, die Ihre Monitorlautsprecher und Ihre Ohren ruinieren könnten.

✍ TIP: Mit [F2] – CANCEL können Sie den Ladevorgang abbrechen.

Kapitel 11: Disk-Funktionen (Disk Mode)

Der Disk Mode beinhaltet alle Funktionen für die Kommunikation zwischen DPS12 und einem internen JAZ-Laufwerk oder externen SCSI-Laufwerken.

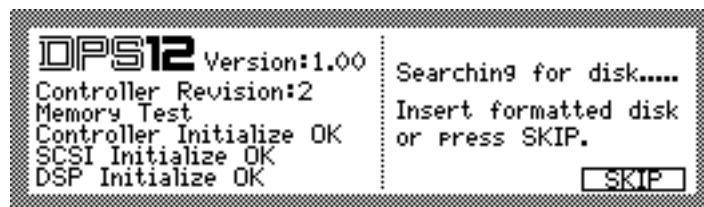
Hinweise zum Handling von Disks und Laufwerken

⚠ ACHTUNG: Nehmen Sie JAZ-Disks stets vor dem Ausschalten des DPS12 aus dem Laufwerk, und schalten Sie das DPS12 ein, bevor Sie eine JAZ-Disk ins Laufwerk einführen.

Das DPS12 sucht nach dem Einschalten den SCSI-Bus in aufsteigender Reihenfolge der SCSI IDs nach Laufwerken ab, fährt dann die erste gefundene Disk hoch, die ein Project enthält und macht diese Disk zu seiner Arbeitsdisk (Backup Disks und nicht formatierte Disks sind von der Suche ausgeschlossen).

Wechselplatten (z.B. JAZ) können natürlich erst erkannt werden, nachdem sie ins Laufwerk eingelegt wurden. Um eine Wechselplatte als Arbeitsdisk zu verwenden, schieben Sie sie sofort nach dem Einschalten des DPS12 ins Laufwerk.

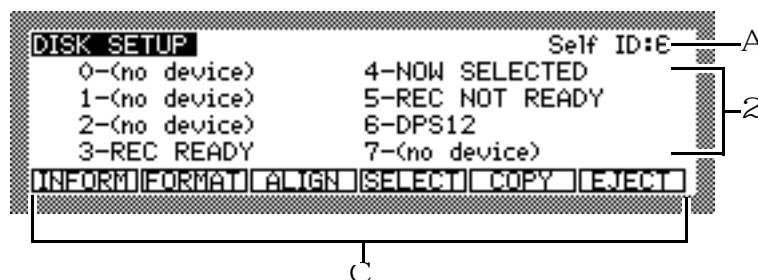
Falls das DPS12 keine Disk am SCSI-Bus findet, die ein Project enthält, setzt es die Suche fort, während im Display die Startup Screen zu sehen ist. Wenn Sie an dieser Stelle [F6] – SKIP drücken, bricht das DPS12 die Suche ab und erstellt ein neues Project, für das allerdings mangels Disk keine Aufnahmezeit verfügbar ist.



➔ **HINWEIS:** Weitere Informationen zum Starten und Formatieren von Disks finden Sie auf Seite 22.

Aufbau der Disk Mode Screen

Aufgabe des Disk Mode ist die Steuerung aller angeschlossenen SCSI-Laufwerke (inklusive internes JAZ-Laufwerk, so vorhanden). Drücken Sie bei gestopptem Transport die [DISK]-Taste, um den Disk Mode aufzurufen. Folgende Screen erscheint:



Diese Screen enthält folgende Parameter:

1 **Self ID:** (SCSI ID-Nummer des DPS12)

Dieses Feld dient zur Einstellung der SCSI ID des DPS12. Vergeben Sie diese Nummer an kein anderes Gerät in der SCSI-Kette. Eine Änderung dieser ID wird erst beim Aufrufen einer anderen Screen wirksam. In der Grundeinstellung hat das DPS12 die ID „6“.

➔ **HINWEIS:** Wenn Sie eine ID-Nummer einzustellen versuchen, die bereits an ein anderes angeschlossenes Gerät vergeben ist, ändert sich der Wert nicht.

2 0 - 7 (Laufwerk-Status)

Diese Felder geben den Status aller angeschlossenen Laufwerke mit den SCSI IDs 0 - 7 an. Sie können hier auch ein Laufwerk selektieren, um darauf zuzugreifen. Die Statusmeldungen haben folgende Bedeutungen:

- (no device) Es ist kein Laufwerk angeschlossen.
- REC NOT READY Das Laufwerk wird erkannt, es ist jedoch erforderlich, die Disk zu formatieren oder Daten darauf zu löschen, um sie benutzen zu können. Diese Meldung erscheint auch dann, wenn sich keine Disk in einem Wechsellaufwerk befindet oder wenn es sich um eine Backup- oder nicht formatierte Disk handelt.
- REC READY Diese Disk ist zur Aufnahme mit dem DPS12 bereit. Sie wurde mit dem DPS12 im Disk Mode formatiert.
- NOW SELECTED Diese formatierte Disk ist als aktuelle Arbeitsdisk selektiert.

Diese Statusmeldungen werden stets beim Drücken der [DISK]-Taste aktualisiert.

➔➔**HINWEIS:** Erscheint die Meldung (no device), obwohl ein Laufwerk mit der entsprechenden ID angeschlossen ist, drücken Sie erneut die [DISK]-Taste. Falls dieselbe Meldung wieder erscheint, schalten Sie das DPS12 aus und überprüfen Sie die SCSI-Verbindung. Die Ursache für die Meldung REC NOT READY kann eine Backup-Disk sein, auf die das DPS12 nicht direkt zugreifen kann.

3 Die Funktionen der Funktionstasten im Disk Mode:

- INFORM, [F1] Ruft Informationen zum gegenwärtig selektierten Laufwerk auf.
- FORMAT, [F2] Funktion zum Formatieren der gegenwärtig selektierten Disk.
- ALIGN [F3] key Funktion zum Umarrangieren der Daten auf der gegenwärtig selektierten Disk.
- SELECT [F4] key Funktion zum Selektieren einer Disk.
- COPY [F5] key Funktion zum Kopieren von Daten von der gegenwärtig selektierten Disk auf eine andere SCSI-Disk.

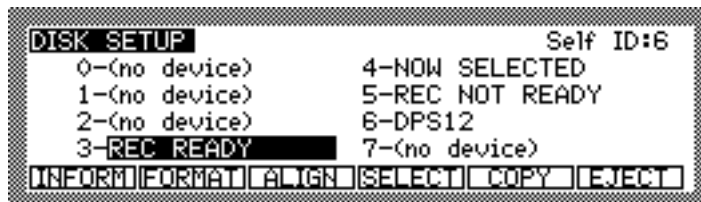
Wechsel des aktuellen Laufwerks („Arbeitsdisk“)

Das aktuelle, gegenwärtig selektierte Laufwerk ist dasjenige, das zur Aufnahme und Wiedergabe bereit ist. Sobald Sie irgendeine andere Harddisk am SCSI-Bus selektieren, wird diese zum aktuellen Laufwerk, auf der Daten aufgenommen und wiedergegeben werden können.

➔➔**HINWEIS:** Einige Harddisk-Typen verweigern möglicherweise generell die Zusammenarbeit mit dem DPS12. Fragen Sie Ihren AKAI-Händler nach DPS12-kompatiblen Harddisks.

Um das aktuelle Laufwerk zu wechseln, gehen Sie wie folgt vor:

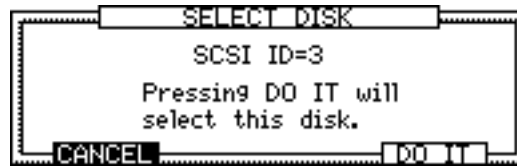
1. Bringen Sie in der DISK SETUP Screen den Cursor zur SCSI ID-Nummer des Laufwerks, das Sie als aktuelles Laufwerk benutzen möchten.



Beispiel: Das Laufwerk mit der SCSI ID-Nummer 3 wurde selektiert.

2. Drücken Sie [F4] – SELECT.

Es erscheint das SELECT DISK Window:



Beispiel: Das Laufwerk mit der SCSI ID-Nummer 3 ist als aktuelles Laufwerk selektiert.

3. Drücken Sie zur Bestätigung [F5] – DO IT.

Das Laufwerk mit SCSI ID=3 ist nun das aktuelle Laufwerk, und das DPS12 kehrt zur DISK SETUP Screen zurück.

➔➔ **HINWEISE:**

- Nach einem Wechsel des Laufwerks wird automatisch das erste Project in der Project-Liste der selektierten Disk geladen.
- Wenn Sie ein Laufwerk mit einer anderen Statusmeldung als REC READY selektieren, bringt das DPS12 eine entsprechende Fehlermeldung.

Abrufen der Laufwerksinformationen

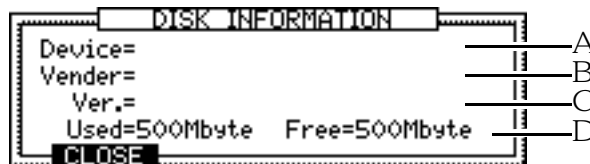
Sie können Informationen über Typ und Hersteller sowie den belegten und freien Speicherplatz des selektierten Laufwerks abrufen. Gehen Sie dazu wie folgt vor:

1. Bringen Sie in der DISK SETUP Screen den Cursor zur SCSI ID-Nummer des Laufwerks, dessen Daten Sie abrufen möchten.

➔➔ **HINWEIS:** Das entsprechende Laufwerk muß selbstverständlich angeschlossen und eingeschaltet sein.

2. Drücken Sie [F1] – INFORM.

Es erscheint das DISK INFORMATION Window. Dieses Window enthält keine veränderbaren Parameter, es dient lediglich zur Information.



Dieses Window enthält folgende Informationen:

- 1 **Device= (Gerätetyp)**
Dieses Feld gibt den Laufwerkstyp an.
 - 2 **Vendor= (Hersteller)**
Dieses Feld gibt den Namen des Herstellers des Laufwerks an.
 - 3 **Ver.= (Versionsnummer)**
Dieses Feld informiert Sie über die Versionsnummer des Laufwerks.
 - 4 **Used= (belegter Speicherplatz); Free= (freier Speicherplatz)**
Diese Felder zeigen an, wieviel Speicherplatz auf der Disk belegt und wieviel noch verfügbar ist.
3. Drücken Sie [F2] – CLOSE, um dieses Window zu schließen.
Das DPS12 kehrt zur DISK SETUP Screen zurück.

Formatieren einer Disk

Beim Formatierungsprozeß (FORMAT) werden spezielle Formatinformationen auf die Disk geschrieben, die ihre Verwendung mit dem DPS12 ermöglichen. Neue Disks müssen vor Gebrauch formatiert werden, ob JAZ-Disk oder andere Harddisks. Auch kann ein Neuformatieren einer bereits formatierten Disk erforderlich werden, wenn sie permanent Schreib- und Lesefehler verursacht. Der komplette Formatierungsprozeß nimmt eine ganze Weile in Anspruch, je nach Kapazität der Disk.

Die andere Methode, eine bereits formatierte Disk für einen neuen Einsatz vorzubereiten, ist die ERASE-Funktion. Bei diesem Vorgang werden einfach alle Daten von der Disk gelöscht. Dies nimmt erheblich weniger Zeit in Anspruch.

⚠ ACHTUNG: In beiden Fällen gehen alle auf der Disk befindlichen Daten unwiderruflich verloren!

Zum Formatieren einer Disk gehen Sie wie folgt vor:

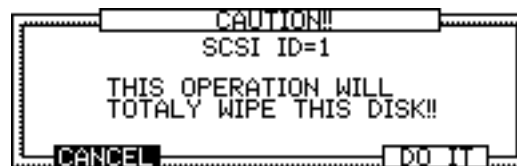
1. Bringen Sie in der DISK SETUP Screen den Cursor zur SCSI ID-Nummer des Laufwerks, das formatiert werden soll.
2. Drücken Sie [F2] – FORMAT.

Das FORMAT DISK Window erscheint:



Die Parameter in diesem Window:

- 1 Dieses Feld gibt die selektierte SCSI ID-Nummer (die zu formatierende Disk) an.
 - 2 Dieses Feld dient zur Wahl der gewünschten Funktion: FORMAT oder ERASE.
3. Bringen Sie den Cursor zu Feld 2 und wählen Sie mit dem [JOG] Wheel FORMAT oder ERASE.
 4. Drücken Sie [F5] – DO IT.
- Es erscheint das CAUTION!! (VORSICHT!!) Window, in dem Sie Ihr Vorhaben bestätigen oder abbrechen können.



5. Drücken Sie [F5] – DO IT, um den Format- oder Erase-Vorgang zu starten.
- Nach Abschluß des Format-/Erase-Vorgangs kehrt das DPS12 zur DISK SETUP Screen zurück.

✍ TIP: Mittels [F2] – CANCEL können Sie den Vorgang an dieser Stelle abbrechen.

➔ HINWEIS: Nach Abschluß des Format-/Erase-Vorgangs erscheint automatisch das NEW PROJECT Window (weitere Informationen zum Anlegen eines neuen Projects finden Sie auf Seite 97).

Defragmentieren einer Disk

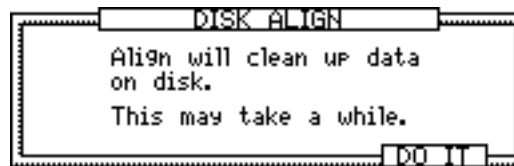
Wiederholte Aufnahme- und Editiervorgänge mit dem DPS12 verursachen eine fortschreitende Fragmentierung (Zerstückelung) der Daten auf der Disk. Nimmt diese Fragmentierung ernsthafte Ausmaße an, können bei Aufnahme und Wiedergabe Aussetzer auftreten. Das DPS12 ist jedoch in der Lage, die „verstreuten“ Daten auf einer Disk neu anzuordnen – zu defragmentieren – und das angesprochene Problem dadurch zu beheben. Führen Sie untenstehende Schritte aus, um eine Disk zu defragmentieren.

✍ **TIP:** Das „Busy Meter“ in der MAIN Screen gibt Aufschluß darüber, wie häufig Zugriffe auf eine Disk stattfinden. Falls diese Anzeige oft wie unten abgebildet aussieht, sollten Sie die entsprechende Disk so rasch wie möglich defragmentieren.


Häufige Diskzugriffe

➔ **HINWEIS:** Bei wiederholtem Aufnehmen und Editieren kann eine Mitteilung im Display auftauchen, die Sie darauf hinweist, daß nicht genügend Speicherplatz auf der Disk vorhanden ist, obwohl die Disk durchaus noch nicht voll ist. Tatsächlich hat die Audio Management Table (ein Bereich, der zur Verwaltung der Audiodaten dient) des DPS12 nicht genügend Speicherplatz. In einem solchen Fall sollten Sie die Disk defragmentieren, um den Anteil an belegtem Speicherplatz in der Audio Management Table zu reduzieren und zusätzlichen Speicherplatz auf der Disk zurückzugewinnen.

1. Bringen Sie in der DISK SETUP Screen den Cursor zur SCSI ID-Nummer des Laufwerks, das defragmentiert werden soll.
2. Drücken Sie [F3] – ALIGN.
Folgendes Window erscheint:



3. Drücken Sie [F5] – DO IT.
Die Neuordnung der Daten, die nun beginnt, nimmt ein paar Minuten in Anspruch. Nach Abschluß des Vorgangs kehrt das DPS12 zur DISK SETUP Screen zurück.

➔ **HINWEISE:**

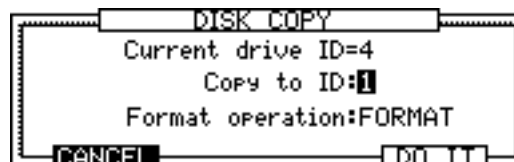
- Wie lange der ALIGN-Vorgang dauert, hängt von der Datenmenge auf der Disk ab.
- Die UNDO-Daten gehen bei der Durchführung der ALIGN-Funktion verloren.

Kopieren von Disks

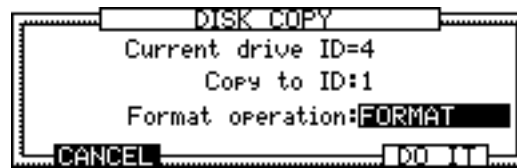
Sie können alle Daten der gegenwärtig selektierten Disk auf eine andere Disk kopieren.

➔ **HINWEIS:** Die Daten auf der Ziel-Disk werden dabei gelöscht und durch die kopierten Daten ersetzt.

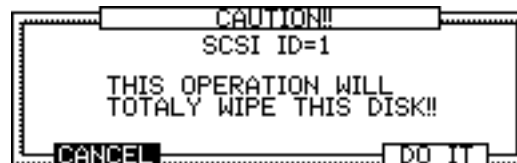
1. Bringen Sie in der DISK SETUP Screen den Cursor zur SCSI ID-Nummer des Laufwerks, dessen Daten kopiert werden sollen (Quell-Disk).
2. Drücken Sie [F5] – COPY.
Das DISK COPY Window öffnet sich:



- Wählen Sie mit dem [JOG] Wheel im `COPY to`-Feld die SCSI ID des Laufwerks, auf das die Daten des „Current Drive“ kopiert werden sollen (Ziel-Disk)
- Wählen Sie im `Format operation`-Feld die Einstellung `FORMAT` oder `ERASE`.



- Drücken Sie [F5] – DO IT. Es öffnet sich das CAUTION!! Window, in dem Sie Ihr Vorhaben bestätigen oder abbrechen können.



- Drücken Sie [F5] – DO IT.

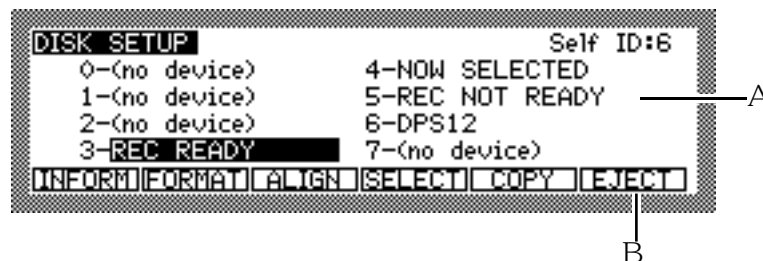
Nach dem Formatieren (`FORMAT`) oder Löschen (`ERASE`) der Ziel-Disk wird der Kopiervorgang durchgeführt. Danach kehrt das DPS12 zur `DISK SETUP` Screen zurück.

✍ TIP: Mittels [F2] – CANCEL können Sie den Vorgang an dieser Stelle abbrechen.

➔➔HINWEISE:

- Auf der Ziel-Disk muß etwas mehr Speicherplatz vorhanden sein als die zu kopierenden Daten benötigen. Wenn dies nicht der Fall ist, erscheint eine Fehlermeldung, und der Kopiervorgang wird nicht durchgeführt. Es ist auch nicht möglich, mehrere Quell-Disks auf eine Ziel-Disk zu kopieren, auch wenn deren Speicherkapazität dafür ausreichen würde, da sie vor jedem erneuten Kopiervorgang gelöscht wird (siehe oben).
- Der `FORMAT`-Prozeß wird nach seinem Start in jedem Fall komplett durchgeführt – er kann nicht abgebrochen werden.

Verwendung eines Wechsellplattenlaufwerks



- Wenn sich in einem angeschlossenen Wechsellplattenlaufwerk keine Disk befindet, erscheint die Statusmeldung `REC NOT READY`. Nach dem Einlegen einer (formatierten) Disk ändert sich diese Meldung in `REC READY` oder `NOW SELECTED`.
- [F6] – `EJECT` dient zum Auswerfen der Disk aus dem Laufwerk.

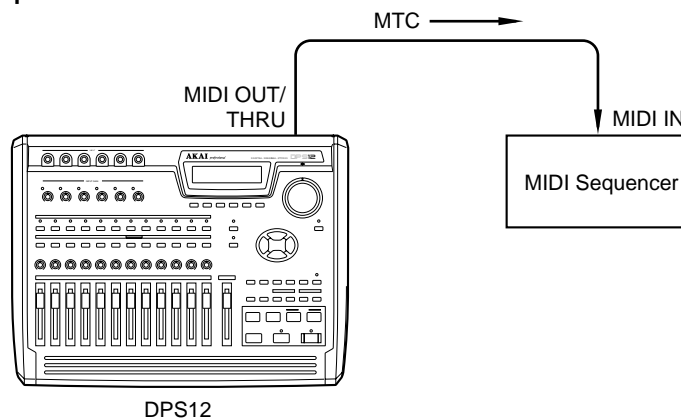
Kapitel 12: MIDI-Anwendungen

Die MIDI IN- und MIDI OUT/THRU-Anschlüsse ermöglichen es, das DPS12 z.B. mit einem MIDI Sequencer zu synchronisieren oder Mixparameter-Einstellungen mit einem Sequencer aufzuzeichnen und zum DPS12 zurückzusenden. Dieses Kapitel bringt einige Beispiele für den Einsatz des DPS12 in einem MIDI-Verbund.

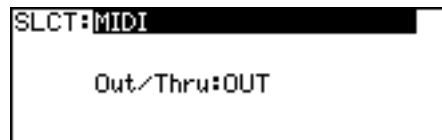
Synchronisation eines externen Gerätes via MTC

In diesem Fall fungiert das DPS12 als Sync Master. Das DPS12 sendet über seinen MIDI OUT/THRU-Anschluß MTC (MIDI Timecode) zum MIDI IN des MIDI Sequencers (oder zu einem Computer mit MIDI-Schnittstelle und Sequencer Software), um das Gerät zu synchronisieren. MTC beinhaltet Timing-Informationen in Form einer absoluten Zeitangabe (Stunden/Minuten/Sekunden/Frames), weswegen dieses Setup gut geeignet ist, um einen MIDI Sequencer zu synchronisieren, der frame-genau arbeitet.

1. Verbinden Sie mit einem MIDI-Kabel den MIDI OUT/THRU-Anschluß des DPS12 mit dem MIDI IN-Anschluß des MIDI Sequencers.



2. Drücken Sie in der MAIN Screen die Funktionstaste [F3], [F4], [F5] oder [F6], und rufen Sie mit dem [JOG] Wheel das MIDI Control Panel auf.

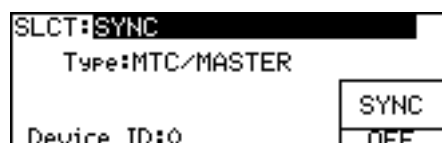


In dieser Screen können Sie wählen, ob der MIDI OUT/THRU-Anschluß als MIDI THRU (die am MIDI IN empfangenen Signale werden unverändert weitergeleitet) oder als MIDI OUT (gibt die vom DPS12 erzeugten MIDI-Signale aus) arbeitet.

3. Bringen Sie den Cursor zum Out/Thru:-Feld und wählen Sie die Einstellung OUT.

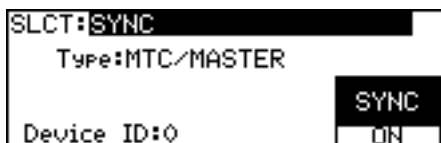
➔➔ **HINWEIS:** Das Out/Thru:-Feld muß die Einstellung OUT haben, wenn das DPS12 Sync-Signale ausgeben soll.

4. Bringen Sie den Cursor zum SLCT:-Feld und rufen Sie mit dem [JOG] Wheel das SYNC Control Panel auf.



In dieser Screen können Sie wählen, welche Art von Sync-Signal das DPS12 sendet und empfängt.

5. Bringen Sie den Cursor zum **Type:**-Feld und wählen Sie mit dem [JOG] Wheel **MTC/MASTER**. In dieser Einstellung sendet das DPS12 MTC-Sync-Signale.
6. Drücken Sie Funktionstaste [F6], um die **SYNC**-Funktion zu aktivieren (ON).



7. Um die MTC-Frame Rate zu ändern (Grundeinstellung ist 30 non-drop), bewegen Sie den Cursor zum **SLCT:**-Feld und rufen mit dem [JOG] Wheel das **TIME DISPLAY** Control Panel auf.



8. Bewegen Sie den Cursor zum **Frame rate:**-Feld und wählen Sie die gewünschte MTC-Frame Rate: 24, 25, 30 (30 non-drop), 29.97, 30D (30 drop).
Das **Frame rate:**-Feld benutzt man normalerweise zur Einstellung einer Frame Rate für das Zählwerk und die anderen Zeitfelder. Diese Einstellung ist aber auch für die Rate des MTC relevant, den das DPS12 sendet und empfängt.
9. Stellen Sie den MIDI Sequencer so ein, daß er mit externem MTC synchronisiert werden kann.
10. Starten Sie die Aufnahme oder Wiedergabe am DPS12.
Während das DPS12 aufnimmt oder wiedergibt, sendet es permanent den seiner aktuellen Position entsprechenden MTC über den MIDI OUT/THRU-Anschluß zum Sequencer und synchronisiert ihn damit.

Synchronisation eines externen Gerätes via MIDI Clock

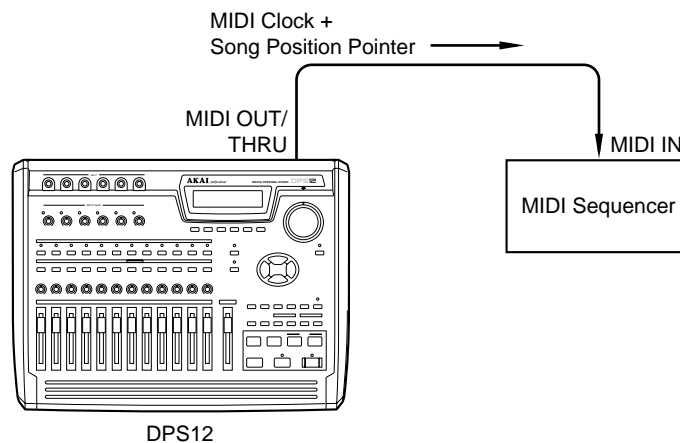
Auch in diesem Fall fungiert das DPS12 als Sync Master. Die Synchronisation des externen Gerätes erfolgt jedoch nicht mittels MTC, sondern mittels MIDI Clock- plus Song Position Pointer-Daten. MIDI Clock ist eine Timing-Information, bei der jeder Beat in 24 Clocks unterteilt ist. Der Song Position Pointer ist eine Positionsangabe, die in Bars/Beats/Clocks ausgedrückt wird. Der Vorteil bei der MIDI Clock-Synchronisation ist, daß Sie Locate-Positionen und Edit-Bereiche in musikalischer Form (Bars/Beats/Clocks) angeben können. Diese Methode bietet sich an, wenn Sie

- einen MIDI Sequencer oder einen Workstation-Synthesizer verwenden, der keine anderen Sync-Signale als MIDI Clock verwerten kann;
- Mixparameter-Einstellungen in Realtime zu einem MIDI Sequencer übertragen oder von diesem zum DPS12 zurücksenden möchten (siehe Seite 116).

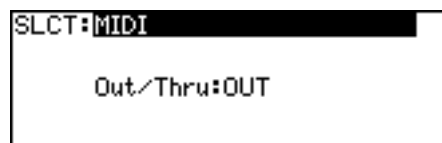
➤➤HINWEISE:

- Bei der Verwendung von MIDI Clock als Sync-Signal werden die Tempoeinstellungen des MIDI Sequencers ignoriert.
- Grundtempo und Tempowechsel in einem Song müssen am DPS12 programmiert werden (siehe TEMPO MAP).
- Damit Locate-Positionen und Edit-Bereiche des DPS12-Songs mit denen des Sequencer-Songs übereinstimmen, müssen Sie am DPS12 die Taktart vorgeben (siehe BEAT MAP).

1. Verbinden Sie mit einem MIDI-Kabel den MIDI OUT/THRU-Anschluß des DPS12 mit dem MIDI IN-Anschluß des MIDI Sequencers.



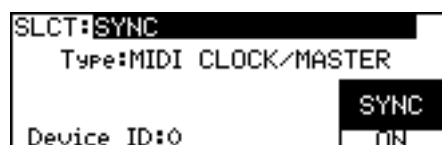
2. Drücken Sie in der MAIN Screen die Funktionstaste [F3], [F4], [F5] oder [F6], und rufen Sie mit dem [JOG] Wheel das MIDI Control Panel auf.



3. Bringen Sie den Cursor zum Out/Thru:-Feld und wählen Sie die Einstellung OUT.
4. Bringen Sie den Cursor zum SLCT:-Feld und rufen Sie mit dem [JOG] Wheel das SYNC Control Panel auf.



5. Bringen Sie den Cursor zum Type:-Feld und wählen Sie MIDI CLOCK/MASTER. In dieser Einstellung sendet das DPS12 Song Position Pointer- und MIDI Clock-Signale.
6. Drücken Sie Funktionstaste [F6], um die SYNC-Funktion zu aktivieren (ON).



7. Soll die aktuelle Position auch im Zählwerk und in den anderen Zeitfeldern in Form von Bars/Beats/Clocks angegeben werden, bringen Sie den Cursor zum SLCT:-Feld und rufen Sie mit dem [JOG] Wheel das TIME DISPLAY Control Panel auf.



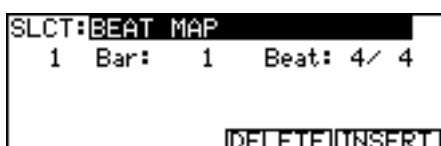
8. Bringen Sie den Cursor zum **Style:-**Feld und wählen Sie **BAR.BEAT.CLOCK**.



Das DPS12 stellt nun alle Positionsangaben in Form von Bars, Beats und Clocks dar.

✓ TIP: Der Vorteil dieser Anzeigeart ist, daß Sie alle Locate-Positionen und Edit-Bereiche in musikalischer Form – in Takten und Beats (und Clocks) – angeben können.

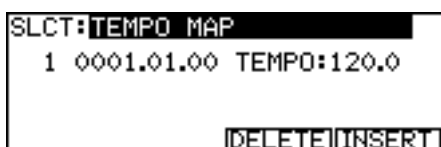
9. Bringen Sie den Cursor zum **SLCT:-**Feld und rufen Sie mit dem **[JOG]** Wheel das **BEAT MAP Control Panel** auf.



10. Bringen Sie den Cursor zum **Beat:-**Feld und geben Sie die Grundtaktart des Songs ein.

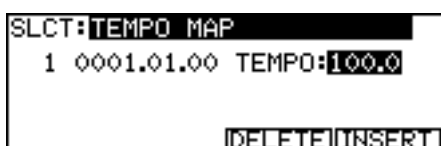
Um einen Taktartwechsel im Song zu programmieren, drücken Sie zunächst **[F6] – INSERT**, um einen neuen Eintrag einzufügen. Geben Sie dann die neue Taktart ein und legen Sie die Position des Taktartwechsels fest (siehe Seite 92).

11. Bringen Sie den Cursor zum **SLCT:-**Feld und rufen Sie mit dem **[JOG]** Wheel das **TEMPO MAP Control Panel** auf.



Bei der Synchronisation eines MIDI Sequencers mittels MIDI Clock werden die Tempoeinstellungen des Sequencer-Songs ignoriert. Daher müssen Sie das gewünschte Tempo im TEMPO MAP Control Panel vorgeben.

12. Bringen Sie den Cursor zum **TEMPO:-**Feld und geben Sie das Grundtempo des Songs ein.



Um einen Tempowechsel im Song zu programmieren, drücken Sie zunächst **[F6] – INSERT**, um einen neuen Eintrag einzufügen. Geben Sie dann das neue Tempo ein und legen Sie die Position des Tempowechsels fest (siehe Seite 93).

➔➔ HINWEIS: Vor der Programmierung des Tempos ist eine Beat Map zu erstellen.

13. Stellen Sie den MIDI Sequencer so ein, daß er mit externen MIDI Clock-Signalen synchronisiert werden kann.

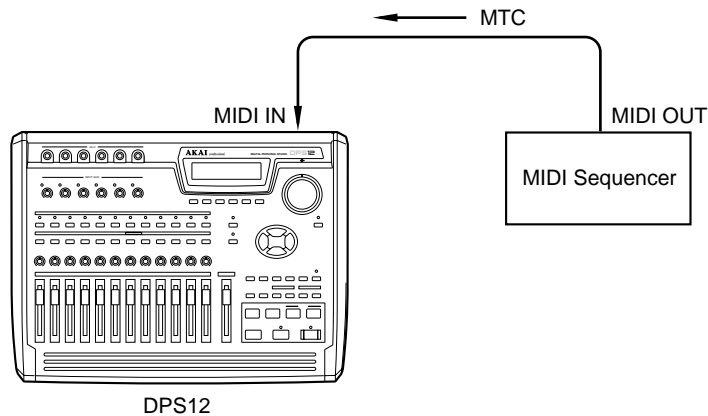
14. Starten Sie die Aufnahme oder Wiedergabe am DPS12.

Während das DPS12 aufnimmt oder wiedergibt, sendet es MIDI Clock-Daten über den MIDI OUT/THRU-Anschluß zum Sequencer und synchronisiert ihn damit. Bei Locate-Vorgängen am DPS12 werden entsprechende Song Position Pointer-Daten (= die auf der Basis der absoluten Zeit des DPS12, des Tempos und der Taktart errechneten Positionen) zum Sequencer gesendet.

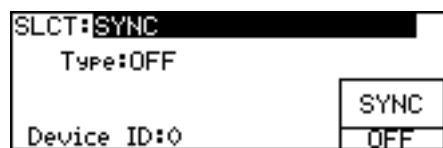
Synchronisation des DPS12 via MTC

In diesem Fall fungiert das DPS12 als Sync Slave, d.h. der von einem externen MIDI Sequencer oder einem anderen Gerät (z.B. Synchronizer) gesendete MIDI Timecode (MTC) synchronisiert das DPS12. Diese Methode bietet sich an, wenn Sie ein Gerät in Ihrem System verwenden, das nicht als Sync Slave einsetzbar ist, z.B. eine analoge Mehrspurmaschine.

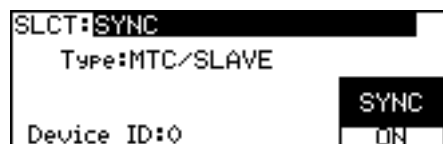
1. Verbinden Sie mit einem MIDI-Kabel den MIDI IN-Anschluß des DPS12 mit dem MIDI OUT-Anschluß des MIDI Sequencers.



2. Bringen Sie den Cursor zum SLCT:-Feld und rufen Sie das SYNC Control Panel auf.



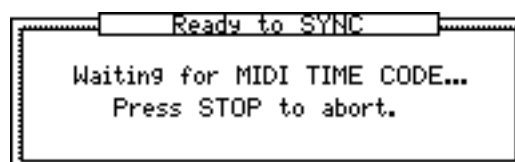
3. Bringen Sie den Cursor zum Type:-Feld und wählen Sie MTC/SLAVE.
4. Drücken Sie Funktionstaste [F6], um die SYNC-Funktion zu aktivieren (ON).



5. Um die MTC-Frame Rate zu ändern (Grundeinstellung ist 30 non-drop), bewegen Sie den Cursor zum SLCT:-Feld und rufen mit dem [JOG] Wheel das TIME DISPLAY Control Panel auf.



6. Bewegen Sie den Cursor zum Frame rate:-Feld und wählen Sie die gewünschte MTC-Frame Rate: 24, 25, 30 (30 non-drop), 29.97, 30D (30 drop).
7. Drücken Sie die PLAY-Taste am DPS12.
Es öffnet sich folgendes Window:



8. Starten Sie die externe MTC-Quelle (MIDI Sequencer etc.).

Sobald das DPS12 den Timecode empfängt, beginnt es synchron zum Sequencer wiederzugeben.

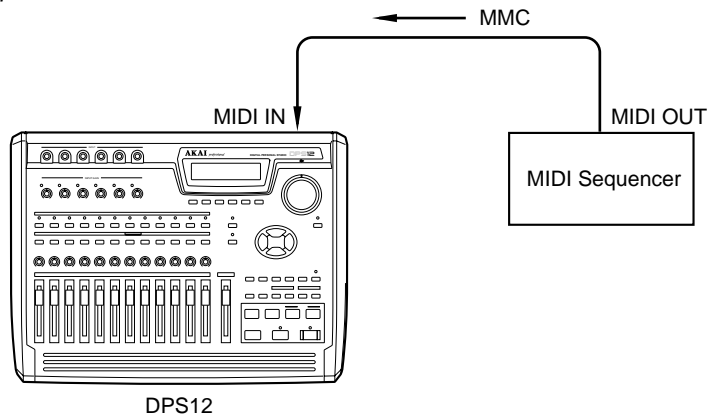
✍ TIP: Wenn der vom externen Gerät kommende MTC den Nullpunkt (00:00:00:00.0) der absoluten Zeit des DPS12 passiert, stoppt das DPS12 an dieser Position. Um dies zu verhindern, stellen Sie im TIME OFFSET Control Panel (s. Seite 89) ein Offset ein und wählen im TIME DISPLAY Control Panel unter Type: die Einstellung RELATIVE (s. Seite 88).

➔ HINWEIS: Das DPS12 kann ausschließlich mittels MTC synchronisiert werden. Eine Synchronisation via MIDI Clock (und BBC-Anzeige) ist nicht möglich.

Fernsteuerung des DPS12 durch ein externes Gerät (MMC)

Mittels MMC (MIDI Machine Control)-Befehlen, die von einem externen Gerät (z.B. Computer mit entsprechender Sequencer Software) gesendet werden, ist es möglich, am DPS12 Tracks aufnahmebereit zu machen und wieder abzuschalten sowie seine Transport-Sektion zu steuern.

1. Verbinden Sie mit einem MIDI-Kabel den MIDI IN-Anschluß des DPS12 mit dem MIDI OUT-Anschluß des externen, steuernden Gerätes.



2. Drücken Sie in der MAIN Screen die Funktionstaste [F3], [F4], [F5] oder [F6], und rufen Sie mit dem [JOG] Wheel das SYNC Control Panel auf.



3. Bringen Sie den Cursor zum Device ID:-Feld und wählen Sie die Device ID-Nummer des externen Gerätes an.

Anhand der Device ID ist das DPS12 in der Lage, jedes via MIDI ans System angeschlossene Gerät zu identifizieren. Die IDs des MMC-Senders und des MMC-Empfängers (DPS12) müssen übereinstimmen, damit Sie das DPS12 fernsteuern können. Einzelheiten zum Einstellen der Device ID des steuernden Gerätes entnehmen Sie bitte dessen Bedienungsanleitung.

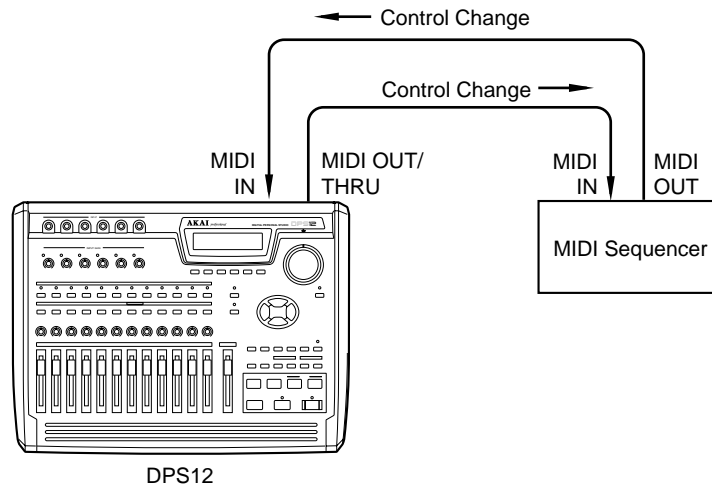
Wenn die ID-Nummern übereinstimmen, ist das DPS12 stets empfangsbereit für MMC-Befehle, so daß Sie Aufnahme-Tracks und Transport-Sektion des DPS12 jederzeit fernsteuern können.

✍ TIP: Synchronisation mit einem MIDI Sequencer und Fernsteuerung via MMC durch den Sequencer sind gleichzeitig möglich (siehe „Synchronisation eines externen Gerätes via MTC“ auf Seite 109 und „Synchronisation eines externen Gerätes via MIDI Clock“ auf Seite 110).

Senden und Empfangen einer Mixparameter-Szene

Das DPS12 ist in der Lage, Mix Scenes („Schnappschüsse“ statischer Mixparameter-Einstellungen) in Form von MIDI Control Change-Befehlen zu senden und zu empfangen. Wenn Sie eine solche Mix Scene mit einem MIDI Sequencer aufzeichnen, können Sie die entsprechenden Mix-Einstellungen durch die Wiedergabe des Sequencer-Songs wieder zum DPS12 zurücksenden.

1. Verbinden Sie mit MIDI-Kabeln den MIDI IN-Anschluß des DPS12 mit dem MIDI OUT des Sequencers und den MIDI OUT/THRU-Anschluß des DPS12 mit dem MIDI IN des Sequencers.

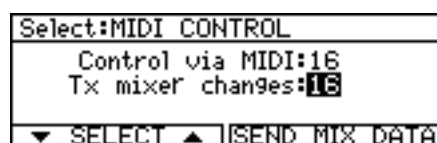


✓ TIP: Achten Sie darauf, daß das Out/Thru:-Feld im MIDI Control Panel die Einstellung OUT hat.

2. Stellen Sie bei laufendem Playback den Mix ein, den Sie als Mix Scene aufzeichnen möchten.
3. Drücken Sie im Mixer Mode [F3] – SELECT ▼ oder [F4] – SELECT ▲ um die MIDI CONTROL-Parameter aufzurufen.



4. Bringen Sie den Cursor zum Control via MIDI:-Feld und wählen Sie mit dem [JOG] Wheel den MIDI-Kanal, auf dem die Control Change-Befehle gesendet werden sollen.
5. Wählen Sie im Tx mixer changes:-Feld den MIDI-Kanal, auf dem die Control Change-Befehle empfangen werden sollen.



Wenn die Control via MIDI:- und Tx mixer changes:-Felder die Einstellung OFF haben, werden keine Control Change-Befehle gesendet und empfangen.

6. Stellen Sie den MIDI Sequencer so ein, daß er die vom DPS12 gesendeten Control Change-Befehle aufzeichnen kann.

✓ TIP: Schalten Sie die MIDI Thru-Funktion (die Funktion, die die am MIDI IN eingehenden Daten unverändert zum MIDI OUT leitet) des Sequencers ab.

7. Starten Sie am Sequencer die Aufnahme.
8. Drücken Sie im SETUP Control Panel [F5] oder [F6] – SEND MIX DATA.
Die Mixparameter-Einstellungen an der gegenwärtigen Position werden als Control Change-Befehle gesendet.

➔➔ **HINWEIS:** Der Sequencer darf während der Dauer der Übertragung nicht gestoppt werden.

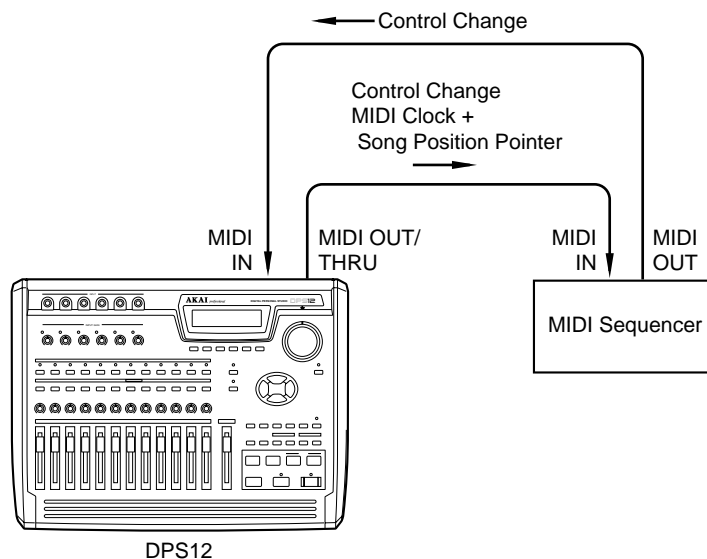
9. Stoppen Sie nach Abschluß des Vorgangs den MIDI Sequencer.
10. Um die aufgezeichnete Mix Scene zum DPS12 zurückzusenden, stellen Sie den MIDI-Kanal des Sequencer Tracks, der die Daten enthält, auf die Nummer des Empfangskanals des DPS12 ein (siehe Schritt 5.).
11. Starten Sie die Wiedergabe am Sequencer von der entsprechenden Song-Position an.

✍ **TIP:** Das DPS12 kann jederzeit Control Change-Befehle auf dem eingestellten MIDI-Empfangskanal empfangen.

Mix-Automation

Einstellungsänderungen der Mixparameter in Echtzeit (während der Wiedergabe des Songs) können ebenfalls als Control Change-Befehle zu einem externen Gerät gesendet werden und von diesem auch wieder in Echtzeit zum DPS12 gesendet werden. Diese Möglichkeit gestattet es, Mix-Vorgänge zu automatisieren.

1. Verbinden Sie mit MIDI-Kabeln den MIDI IN-Anschluß des DPS12 mit dem MIDI OUT des Sequencers und den MIDI OUT/THRU-Anschluß des DPS12 mit dem MIDI IN des Sequencers.



2. Stellen Sie DPS12 und MIDI Sequencer für die Synchronisation via MIDI Clock ein (siehe „Synchronisation eines externen Gerätes via MIDI Clock“ auf Seite 110).

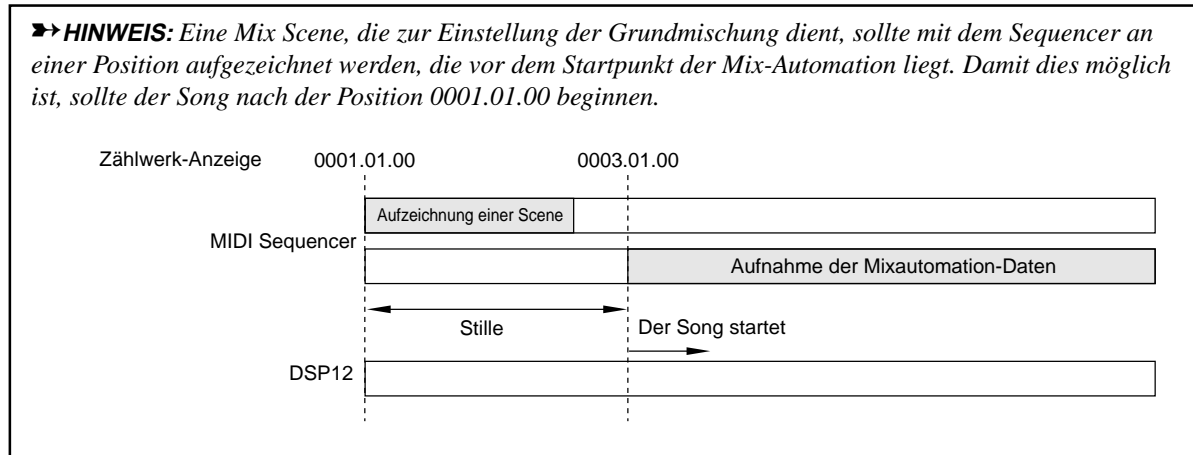
➔➔ **HINWEIS:** Sie können den MIDI Sequencer auch mittels MTC synchronisieren und dabei Control Change-Daten senden und empfangen.

3. Drücken Sie im Mixer Mode [F3] – SELECT ▼ oder [F4] – SELECT ▲, um die MIDI CONTROL-Parameter aufzurufen.



4. Wählen Sie im Control via MIDI:-Feld den MIDI-Kanal, auf dem die Control Change-Befehle gesendet werden sollen und im T× mixer changes:-Feld den MIDI-Kanal, auf dem die Control Change-Befehle empfangen werden sollen.
5. Stellen Sie an der Startposition des Songs eine Grundmischung ein und übertragen Sie diese statische Mix Scene an den Anfang des Sequencer-Songs (siehe „Senden und Empfangen einer Mixparameter-Scene“ auf Seite 115).

Diese Mix Scene enthält die Ausgangswerte der Mixparameter für die nachfolgende Aufzeichnung der Control Change-Daten für die Mix-Automation.



6. Stellen Sie den MIDI Sequencer so ein, daß er die vom DPS12 gesendeten Control Change-Befehle aufzeichnen und via MIDI Clock synchronisiert werden kann, und versetzen Sie ihn in Aufnahmebereitschaft.

✍ TIPS:

- Verwenden Sie zur Aufzeichnung der Control Change-Daten einen Sequencer-Track, auf dem sich nicht bereits ein Scene Memory befindet.
- Schalten Sie die MIDI Thru-Funktion des Sequencers ab.

7. Starten Sie die Wiedergabe am DPS12.

Das DPS12 sendet über seinen MIDI OUT/THRU-Anschluß MIDI Clock-Signale zum Sequencer, der dadurch synchronisiert wird. (Wenn Sie den Song von Anfang an wiedergeben, schickt der Sequencer zunächst die Daten der aufgezeichneten Mix Scene – die Grundmischung – zum DPS12.)

8. Verändern Sie den Mix mittels der Fader und [PAN]-Regler auf dem Bedienfeld oder der Parameter im Mixer Mode.

Die Mixparameter-Einstellungen und die vorgenommenen Änderungen werden in Echtzeit als Control Change-Daten ausgegeben und vom Sequencer aufgezeichnet.

9. Am Ende des Songs angelangt, stoppen Sie das DPS12 und den Sequencer.
10. Um die aufgezeichneten Mix-Daten zum DPS12 zurückzusenden, stellen Sie den MIDI-Kanal des Sequencer Tracks, der die Daten enthält, auf die Nummer des MIDI-Empfangskanals des DPS12 ein (s. Schritt 4.).
11. Stellen Sie den MIDI Sequencer so ein, daß er via MIDI Clock synchronisiert werden kann, und schalten Sie ihn in Wiedergabebereitschaft.
12. Starten Sie die Wiedergabe am DPS12 von der Nullposition im Zählwerk.

Der MIDI Sequencer beginnt synchron zum DPS12 wiederzugeben. Nach der Übermittlung der Scene Memory-Daten sendet er die Daten der während des Playbacks vorgenommenen Änderungen an der Mischung.

✍ TIP: Die Tabelle auf der nächsten Seite bietet eine Übersicht über die Mixparameter des DPS12 und die diesen Parametern zugeordneten Controller-Nummern. Sie können entsprechende Control Change-Daten auch direkt in den Sequencer eingeben, um die gewünschten Mixparameter zu steuern.

Zuordnung von DPS12-Mixparametern und MIDI Controller-Nummern

1	TRACK1	LEVEL	41	TRACK1	* AUX SEND-A	81			121	
2	TRACK2	LEVEL	42	TRACK2	* AUX SEND-A	82			122	
3	TRACK3	LEVEL	43	TRACK3	* AUX SEND-A	83			123	
4	TRACK4	LEVEL	44	TRACK4	* AUX SEND-A	84			124	
5	TRACK5	LEVEL	45	TRACK5	* AUX SEND-A	85			125	
6	TRACK6	LEVEL	46	TRACK6	* AUX SEND-A	86			126	
7	TRACK7	LEVEL	47	TRACK7	* AUX SEND-A	87			127	
8	TRACK8	LEVEL	48	TRACK8	* AUX SEND-A	88				
9	TRACK9	LEVEL	49	TRACK9	* AUX SEND-A	89				
10	TRACK10	LEVEL	50	TRACK10	* AUX SEND-A	90				
11	TRACK11	LEVEL	51	TRACK11	* AUX SEND-A	91				
12	TRACK12	LEVEL	52	TRACK12	* AUX SEND-A	92				
13	THRU1	LEVEL	53	THRU1	* AUX SEND-A	93				
14	THRU2	LEVEL	54	THRU2	* AUX SEND-A	94				
15	THRU3	LEVEL	55	THRU3	* AUX SEND-A	95				
16	THRU4	LEVEL	56	THRU4	* AUX SEND-A	96				
17	THRU5	LEVEL	57	THRU5	* AUX SEND-A	97				
18	THRU6	LEVEL	58	THRU6	* AUX SEND-A	98				
19	THRU7	LEVEL	59	THRU7	* AUX SEND-A	99				
20	THRU8	LEVEL	60	THRU8	* AUX SEND-A	100				
21	TRACK1	PAN	61	TRACK1	* AUX SEND-B	101	MASTER LEVEL			
22	TRACK2	PAN	62	TRACK2	* AUX SEND-B	102	AUX SEND-A MASTER			
23	TRACK3	PAN	63	TRACK3	* AUX SEND-B	103	AUX SEND-B MASTER			
24	TRACK4	PAN	64	TRACK4	* AUX SEND-B					
25	TRACK5	PAN	65	TRACK5	* AUX SEND-B					
26	TRACK6	PAN	66	TRACK6	* AUX SEND-B					
27	TRACK7	PAN	67	TRACK7	* AUX SEND-B					
28	TRACK8	PAN	68	TRACK8	* AUX SEND-B					
29	TRACK9	PAN	69	TRACK9	* AUX SEND-B					
30	TRACK10	PAN	70	TRACK10	* AUX SEND-B					
31	TRACK11	PAN	71	TRACK11	* AUX SEND-B					
32	TRACK12	PAN	72	TRACK12	* AUX SEND-B					
33	THRU1	PAN	73	THRU1	* AUX SEND-B					
34	THRU2	PAN	74	THRU2	* AUX SEND-B					
35	THRU3	PAN	75	THRU3	* AUX SEND-B					
36	THRU4	PAN	76	THRU4	* AUX SEND-B					
37	THRU5	PAN	77	THRU5	* AUX SEND-B					
38	THRU6	PAN	78	THRU6	* AUX SEND-B					
39	THRU7	PAN	79	THRU7	* AUX SEND-B					
40	THRU8	PAN	80	THRU8	* AUX SEND-B					

* Wird als AUX Type STEREO gewählt, ist die Zuordnung der Controller-Nummern wie folgt:
 41 — 60: AUX LEVEL
 61 — 80: AUX PAN

Kapitel 13: Verwendung der Effekte

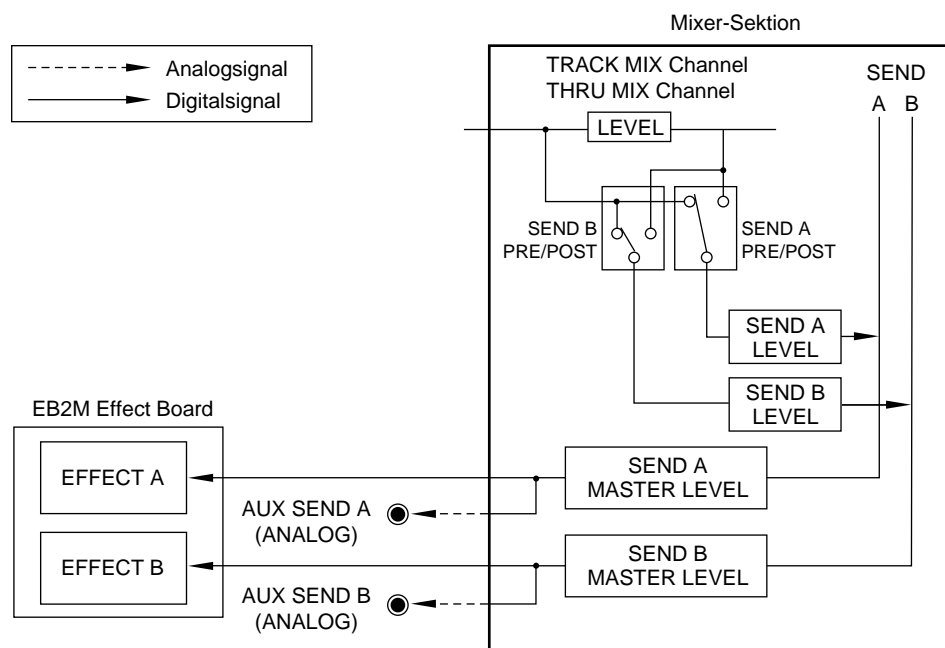
Wenn Ihr DPS12 mit dem optionalen EB2M Effect Board ausgerüstet ist, stehen Ihnen zahlreiche Effektarten zur Verfügung. Funktionsweise und Einstellung dieser Effekte werden in diesem Kapitel erläutert.

➔ **HINWEIS:** Auch wenn in Ihrem DPS12 kein EB2M installiert ist, sind die Screens zur Einstellung der Effekte aufrufbar – allerdings reagiert kein Parameter auf Ihre Einstellversuche.

Effektsignalfluß

Das EB2M bietet zwei Kanäle mit Stereoeffekten: EFFECT A und EFFECT B. Die von den Mixerkanälen zum AUX SEND A und AUX SEND B geleiteten Signale werden auf digitaler Ebene zu EFFECT A und B geroutet.

➔ **HINWEIS:** Die zu EFFECT A und B geleiteten Signale werden auch an den AUX SEND A/B-Anschlüssen an der DPS12-Rückwand ausgegeben.



Die von EFFECT A/B ausgegebenen Stereo Effect Return-Signale können auf den Tracks in der Recorder-Sektion als analoge Input-Signale 3/4, 5/6 oder nur 5/6 aufgenommen werden, ganz wie gewöhnliche Input-Signale. Sie lassen sich aber auch zu den THRU MIX Channels in der Mixer-Sektion routen und zu den Track-Playbacks mischen (in diesem Fall ist kein Signal-Input über die entsprechenden Analogeingänge möglich).

Globale Effekte und Insert-Effekte

Das optionale EB2M Effect Board bietet 36 Effektarten, die in zwei Kategorien unterteilt sind (s. unten). Für EFFECT A und EFFECT B können unterschiedliche Effekte gewählt werden.

■ Globale Effekte

Diese Effektarten – Reverb und Delay – geben nur Effektsignale aus. Man wendet sie gewöhnlich auf mehrere Parts gleichzeitig an.

Wenn Sie beim Mixdown globale Effekte verwenden, müssen Sie in der Mixer-Sektion die trockenen Signale zu den Effektsignalen mischen, da das Effect Return-Signal nur aus dem Effektsignal besteht.

■ Insert-Effekte

Diese Effektarten – Equalizer und Kompressor – bearbeiten direkt die trockenen Signale. Der ebenfalls vorhandene Phaser gibt trockene Signale und Effektsignale als Mischung aus. Diese Effekte wendet man im allgemeinen nur auf bestimmte Parts eines Songs an.

Bei Insert-Effekten ist es nicht nötig, das trockene Signal zum Effektsignal zu mischen, da das Effect Return-Signal in diesem Fall aus dem bearbeiteten, trockenen Signal bzw. einer Mischung aus trockenem und bearbeitetem Signal besteht. Routen Sie also das Channel-Signal, das mit einem Insert-Effekt versehen werden soll, pre-Fader zu AUX SEND A/B, und stellen Sie den LEVEL-Parameter auf „0“.

Einsatz von Effekten beim Mixdown

Für gewöhnlich versteht man beim Mixdown die Signale der TRACK MIX Channels mit Effekten und nimmt die Mischung aus trockenen Signalen und Effektsignalen mit dem Master Recorder auf. Globale Effekte wie Reverb oder Delay wendet man bei mehreren (oder allen) Channels an, Insert-Effekte wie Kompressor oder Phaser hingegen nur bei bestimmten Channels (Sounds), die dieser speziellen Bearbeitung bedürfen.

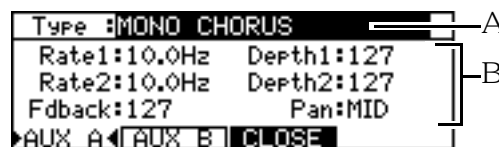
Der folgende Abschnitt erläutert das Vorgehen zum Einsatz von Effekten beim Mixdown.

Wahl des Effekttyps

Zunächst ist der gewünschte Effekttyp zu wählen – dazu dient der Parameter (Effect-) **TYPE**. Sie können unterschiedliche Effekte für EFFECT A und B wählen und ihre Parameter nach Wunsch einstellen. Gehen Sie wie folgt vor, um einen Effekttyp zu wählen und seine Parameter einzustellen:

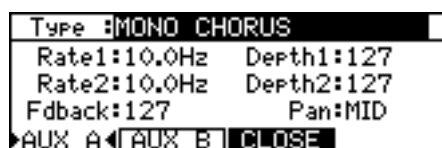
1. Drücken Sie die [MIXER]-Taste, um den Mixer Mode aufzurufen.
2. Wählen Sie im **SLCT**-Feld irgendeinen anderen Parameter als EQ, SETUP oder MIDI CONTROL, und drücken Sie [F5] – EFFECT.

Folgende Screen erscheint:



Die Parameter dieser Screen:

1. Das **TYPE**-Feld dient zur Wahl des Effekttyps.
 2. Dieser Screen-Bereich enthält die Parameter des selektierten Effektes. Welche und wieviele Parameter dies sind, hängt vom jeweiligen Effekt ab.
3. Drücken Sie [F3] – AUX A oder [F4] – AUX B, um EFFECT A oder EFFECT B zu selektieren.



In diesem Beispiel ist EFFECT A selektiert.

4. Bringen Sie den Cursor zum **TYPE**-Feld (1) und wählen Sie mit dem [JOG] einen Effekttyp. Die Parameter in Feld 2 ändern sich dem gewählten Effekttyp entsprechend.

➔ **HINWEIS:** Die folgenden Schritte sind bei globalen Effekten und Insert-Effekten leicht unterschiedlich.

✍ **TIP:** Im Abschnitt „Effekttyp und -parameter“ auf Seite 128 finden Sie detaillierte Informationen zu den einzelnen Effekttypen und ihren Parametern sowie zu den Unterscheiden zwischen globalen Effekten und Insert-Effekten.

5. Bringen Sie bei Bedarf den Cursor zu dem einzustellenden Effektparameter, und geben Sie mit dem [JOG] Wheel den gewünschten Wert ein.

TIPS:

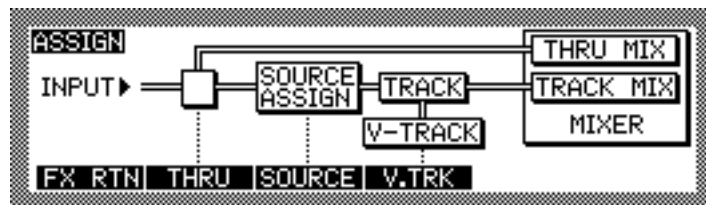
- Die Parameter einiger Effekttypen sind auf zwei Screens verteilt. Drücken Sie [F6] – MORE, um die zweite Screen aufzurufen und [F6] – BACK, um wieder zur ersten Screen zu gelangen.
- Bei einigen Effekttypen ist es erforderlich, manuell zwischen verschiedenen Effekten umzuschalten, Dazu dient die Funktionstaste [F6] – MANUAL.

6. Nach Abschluß der Effekteinstellungen drücken Sie [F5] – CLOSE, um wieder zum normalen Mixer Mode zurückzukehren.

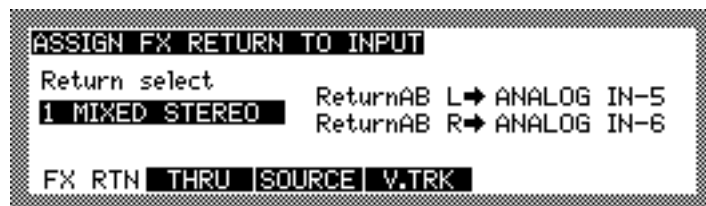
Verwendung der Effect Return-Signale als analoge Inputs

Die Effect Return-Signale von EFFECT A und B werden im Assign Mode wie analoge Signale auf die Inputs 3 - 6 geroutet, um sie zur Mixer-Sektion zu leiten. Gehen Sie dazu wie folgt vor:

1. Drücken Sie bei gestopptem Transport die [ASSIGN]-Taste, um den Assign Mode aufzurufen.



2. Drücken Sie [F1] – FX RTN.
Folgende Screen erscheint:



3. Wählen Sie im Return select-Feld mit dem [JOG] Wheel 1 MIXED STEREO oder 2 STEREO PAIRS als Methode, die Effect Return-Signale auf analoge Inputs zu schalten.
Die drei Optionen dieses Feldes werden unten erläutert.

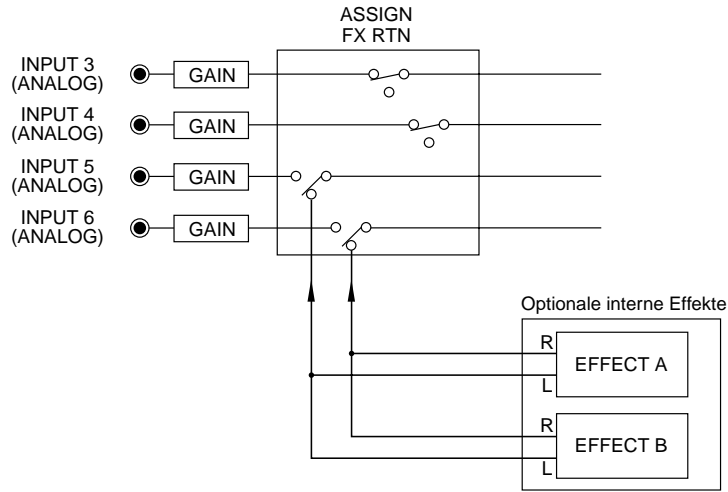
HINWEIS: Je nach EFFECT RETURN-Einstellung ändert sich die Anzeige in den THRU- und SOURCE-Screens wie folgt:

Wenn Sie im Return select-Feld 1 MIXED STEREO wählen, ändert sich in der THRU Screen Analog in-5 in FX RTN-L und Analog in-6 in FX RTN-R. Dieselbe Änderung findet auch in der SOURCE Screen statt.

Wenn Sie im Return select-Feld 2 STEREO PAIRS wählen, ändert sich in der THRU Screen Analog in-3 in FXA RTN-L, Analog in-4 in FXA RTN-R, Analog in-5 in FXB RTN-L und Analog in-6 in FXB RTN-R. Dieselbe Änderung findet auch in der SOURCE Screen statt.

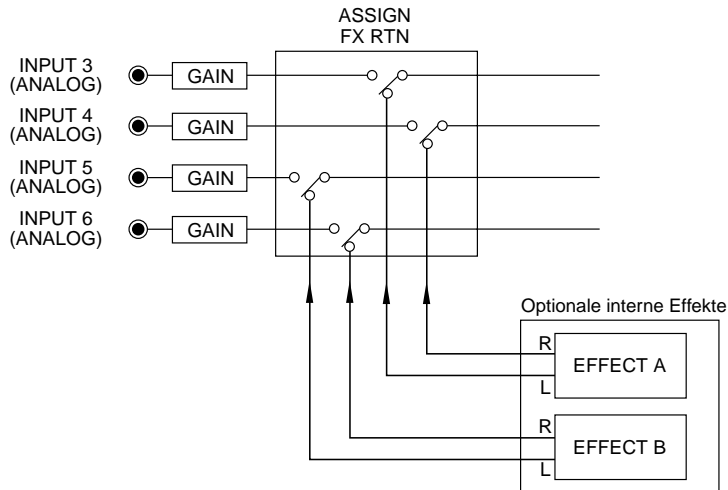
• 1 MIXED STEREO

Die L/R-Return-Signale von EFFECT A und B werden gemischt und auf die Inputs 5 und 6 geroutet. Die analogen INPUTs 5 und 6 sind daher nicht zur Eingabe externer Signale verwendbar.



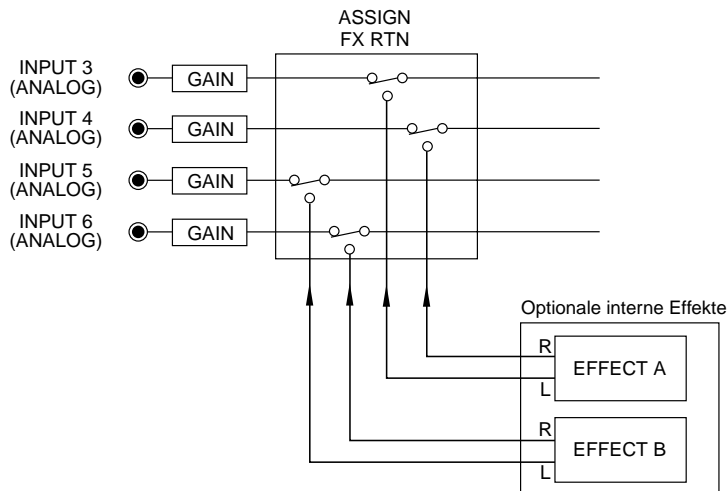
• 2 STEREO PAIRS

Die L/R-Return-Signale von EFFECT A werden auf die Inputs 3 und 4, die L/R-Return-Signale von EFFECT B auf die Inputs 5 und 6 geroutet. Die INPUTs 3 - 6 sind daher nicht zur Eingabe externer Signale verwendbar.



• OFF

Es werden keine Effect Return-Signale auf analoge Inputs geschaltet (die internen Effekte sind damit abgeschaltet). Die analogen INPUTs sind wie gewohnt verwendbar.



✍ **TIP:** Wenn Sie für EFFECT A und B globale Effekte gewählt haben, verwenden Sie die Einstellung **1 MIXED STEREO** oder **2 STEREO PAIRS** (letzte belegt zwei INPUTs mehr). Wenn Sie für EFFECT A oder B oder für beide Insert-Effekte gewählt haben, ist die Einstellung **2 STEREO PAIRS** geeigneter.

Routen des Effect Return-Signals zu den THRU MIX Channels

Effect Return-Signale, die auf analoge Inputs geschaltet sind, können auch zu den THRU MIX Channels in der Mixer-Sektion geroutet werden, um sie zu den Signalen der TRACK MIX Channels (Playback) zu mischen. Gehen Sie wie folgt vor, um Effect Return-Signale zur Mixer-Sektion zu leiten:

1. Drücken Sie im Assign Mode [F2] – THRU.
2. Selektieren Sie mit dem Cursor die analogen Inputs, zu denen die Effect Return-Signale geroutet sind, und wählen Sie als Ziel für sie THRU MIX.



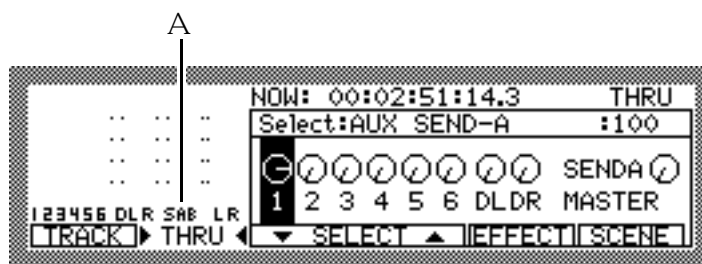
Wenn Sie z.B. im Assign Mode **2 STEREO PAIRS** gewählt haben, routen Sie FXA RTN-L, FXA RTN-R, FXB RTN-L, FXB RTN-R auf THRU MIX (siehe Beispiel oben).

Einstellen des Effect Send Levels

Die AUX Send Levels der TRACK MIX Channels, die mit Effekten versehen werden sollen, sind im Mixer Mode einstellbar. Das Vorgehen hierzu ist für globale Effekte und Insert-Effekte leicht unterschiedlich.

■ Globale Effekte

1. Selektieren Sie im Mixer Mode die TRACK MIX Channels, die mit Effekten versehen werden sollen, und stellen Sie deren AUX SEND-A- oder AUX SEND-B-Levels entsprechend ein.
Das AUX SEND A-Signal wird zu EFFECT A, das AUX SEND B-Signal zu EFFECT B geleitet. Die Output Levels der AUX SENDS A/B können Sie anhand der Level Meter SA/B überprüfen. Falls sie zu hoch sind, senken Sie die Werte des SEND MASTER- und der AUX SEND A/B-Parameter entsprechend.



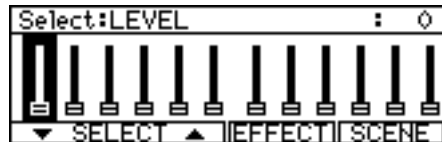
Die Output Levels von AUX SEND A/B zeigt das Aussteuerungsinstrument 1 an.

2. Rufen Sie die AUX-A PRE/POST- und AUX-B PRE/POST-Parameter auf, um festzulegen, ob die zu EFFECT A/B geleiteten Signale pre- oder post-Fader abgenommen werden sollen.



■ **Insert-Effekte**

1. Selektieren Sie im Mixer Mode die TRACK MIX Channels, die mit Effekten versehen werden sollen, und stellen Sie deren AUX SEND-A- oder AUX SEND-B-Levels entsprechend ein.
Die Output Levels der AUX SENDS A/B können Sie anhand der Level Meter SA/B überprüfen.
2. Rufen Sie die AUX-A PRE/POST- und AUX-B PRE/POST-Parameter auf und wählen Sie PRE (pre-Fader), um die Channel-Signale zu den Insert-Effekten zu leiten.
3. Rufen Sie den LEVEL-Parameter auf und stellen Sie die Levels der zu den Insert-Effekten gerouteten Channels auf „0“.



Die mit Insert-Effekten zu versehenen Signale werden nun von der pre-Fader-Position zu den AUX SENDs A und B geleitet, jedoch nicht über den Master L/R ausgegeben.

Einstellen des Effect Return Levels

Level, Pan und EQ der zur Mixer-Sektion geleiteten Effect Return-Signale sind in den THRU MIX Channels des Mixer Mode einstellbar. Gehen Sie wie folgt vor:

1. Schalten Sie im Mixer Mode auf THRU MIX Channels um ([F2]), und rufen Sie den LEVEL-Parameter auf.



2. Selektieren Sie die THRU MIX Channels, zu denen das Effect Return-Signal geleitet wird, und heben Sie deren Levels an.

Wenn Sie im Assign Mode 2 STEREO PAIRS gewählt haben, sind für den Effect Return Level von EFFECT A die THRU MIX Channels 3 und 4 zuständig, für den Return Level von EFFECT B die THRU MIX Channels 5 und 6.



Bei globalen Effekten ist nur der Level des Effektsignals in den THRU MIX Channels regelbar. Dieses Effektsignal wird zu dem trockenen Signal der TRACK MIX Channels gemischt und über die MASTER OUT- und OPTICAL OUT-Anschlüsse ausgegeben.

Bei Insert-Effekten ist die Mischung aus trockenem Signal und Effektsignal einstellbar. Diese Signale werden zu den Signalen der anderen TRACK MIX Channels gemischt und über die MASTER OUT- und OPTICAL OUT-Anschlüsse ausgegeben.

➔ **HINWEIS:** Achten Sie darauf, daß der Level von AUX SEND A (wenn EFFECT A verwendet wird) bzw. der Level von AUX SEND B (wenn EFFECT B verwendet wird) in den THRU MIX Channels, zu denen die Effect Return-Signale geleitet werden, auf „0“ eingestellt ist, da sonst eine Signalschleife entsteht.

✍ **TIP:** Weitere Informationen zum Mixer Mode finden Sie auf Seite 58.

Aufnahme einer Soundquelle mit Insert-Effekt

Mitunter ist es sinnvoll, einen Sound zusammen mit einem Effekt auf einem Track aufzunehmen. Im folgenden Beispiel wollen wir ein an INPUT 1 anliegendes Signal mit einem Stereo Phasing (EFFECT A) versehen und auf den Tracks 5 und 6 aufnehmen.

1. Drücken Sie im Assign Mode [F2] – THRU, und wählen Sie für den INPUT, der mit dem Effekt versehen werden soll, die Einstellung THRU MIX.

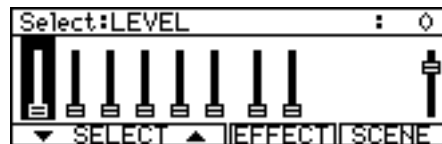
Das Eingangssignal wird dadurch zu einem THRU MIX Channel der Mixer-Sektion geroutet.



Beispiel: Der analoge INPUT 1 ist auf THRU MIX geroutet.

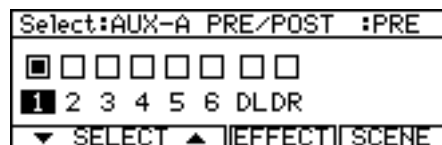
2. Drücken Sie im Mixer Mode [F2] – THRU, um einen THRU MIX Channel zu selektieren. Stellen Sie den LEVEL-Parameter dieses THRU MIX Channels auf 0 ein.

Das THRU MIX Channel-Signal wird damit nicht zum Master L/R geleitet.



Beispiel: Der Level von THRU MIX Channel 1 ist „0“.

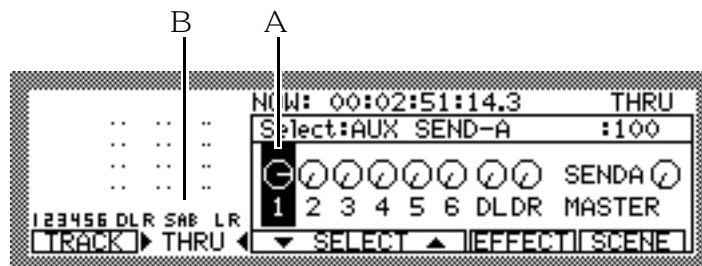
3. Rufen Sie im Mixer Mode den AUX-A PRE/POST-Parameter (dient zum Umschalten zwischen pre- und post-Fader) auf, und wählen Sie für THRU MIX Channel 1 PRE (pre-Fader).



Beispiel: Der AUX-A PRE/POST-Parameter für THRU MIX Channel 1 hat die Einstellung PRE.

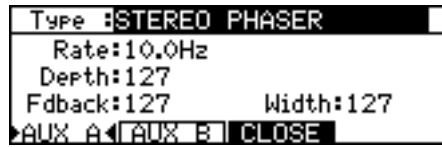
4. Rufen Sie im Mixer Mode den AUX SEND-A-Parameter auf, und stellen Sie den AUX SEND A-Level von THRU MIX Channel 1 entsprechend ein.

Das Signal wird von der pre-Fader-Position des THRU MIX Channels zu EFFECT A geleitet. Überprüfen Sie den Output Level von AUX SEND A anhand des SA-Level Meters links in der Screen.



Beispiel: Stellen Sie den AUX SEND-A-Parameter (1) von THRU MIX Channel 1 ein – das Aussteuerungsinstrument 2 zeigt den AUX SEND Level an.

- Drücken Sie im Mixer Mode [F5] – EFFECT, und wählen Sie den gewünschten Insert-Effekt. Stellen Sie bei Bedarf die Effektparameter ein.



- Drücken Sie im Assign Mode [F1] – FX RTN, und wählen Sie die Einstellung 2 STEREO PAIRS. Die Effect Return-Signale von EFFECT A und B werden auf die analogen Inputs 3/4 und 5/6 geschaltet.



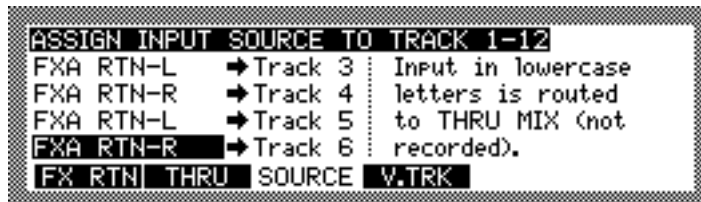
Beispiel: Einstellung 2 STEREO PAIRS. In diesem Fall wird das Effect Return-Signal von EFFECT A auf die analogen Inputs 3 und 4 geroutet.

- Drücken Sie im Assign Mode [F2] – THRU, und wählen Sie für die entsprechenden analogen Inputs (3 und 4) die Einstellung SOURCE ASSIGN.



Beispiel: Für die Effect Return-Signale von EFFECT A ist SOURCE ASSIGN gewählt.

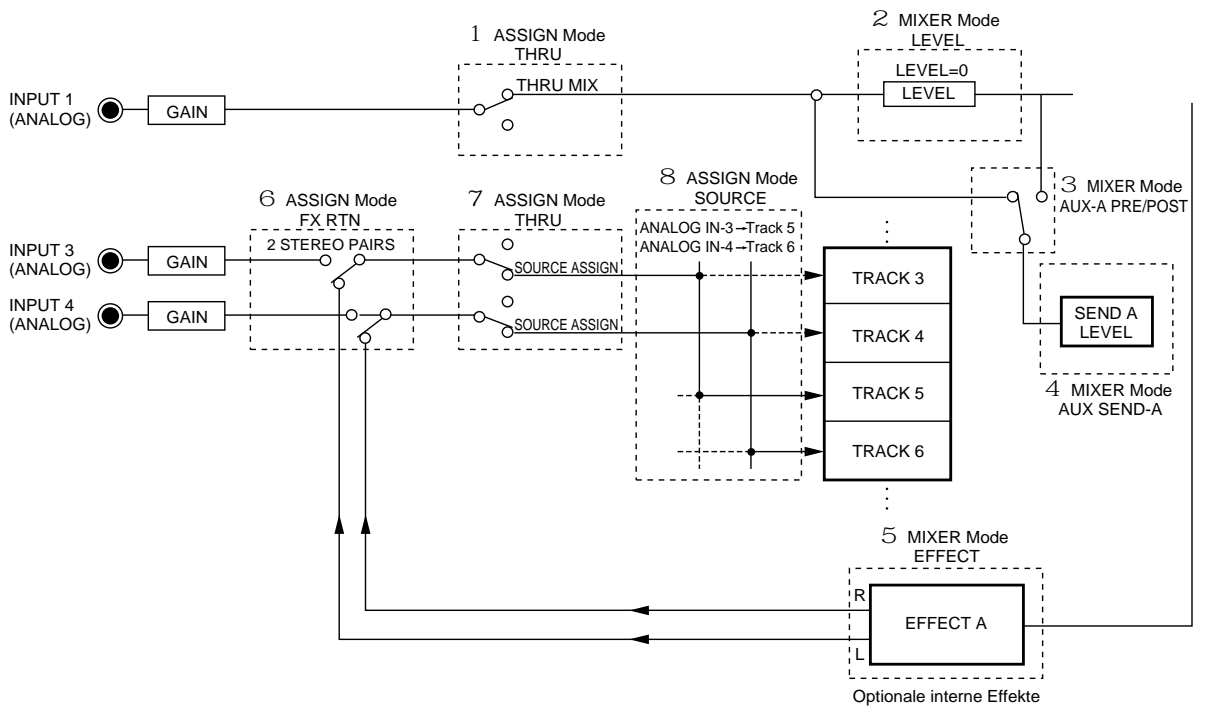
- Drücken Sie im Assign Mode [F3] – SOURCE, und weisen Sie diesen analogen Inputs Tracks zu.



Beispiel: Die Effect Return-Signale von EFFECT A wurden den Tracks 5 und 6 zugewiesen. Wenn Sie nun die Tracks aufnahmebereit machen ([RECORD SELECT]-Tasten) und die Aufnahme starten, wird das Input-Signal zusammen mit dem eingestellten Insert-Effekt auf den Tracks 5 und 6 aufgenommen.

➔➔ **HINWEIS:** Achten Sie darauf, daß der Level von AUX SEND A (wenn EFFECT A verwendet wird) bzw. der Level von AUX SEND B (wenn EFFECT B verwendet wird) in den TRACK MIX Channels der entsprechenden Aufnahme-Tracks auf „0“ eingestellt ist, da sonst eine Signalschleife entsteht.

Das folgende Schaltbild stellt den Signalfluß bei der Verwendung eines Insert-Effektes dar (die gestrichelten Umrandungen enthalten die oben erläuterten Schritte, die zur Durchführung dieses Vorgangs erforderlich sind).



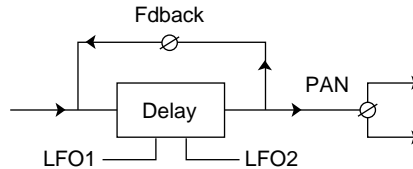
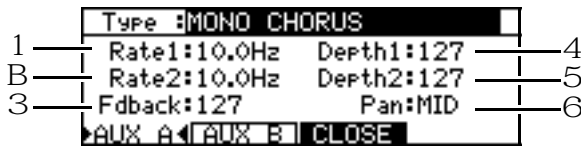
Effekttypen und Effektparameter

Dieser Abschnitt erläutert die einzelnen Effekttypen und die Funktionen der Parameter der optionalen internen Effekte. Globale Effekte werden durch ein „G“, Insert-Effekte durch ein „I“ hinter der jeweiligen Effektbezeichnung gekennzeichnet.

Die Voreinstellungen aller Effektparameter können beliebig geändert werden.

MONO CHORUS (G)

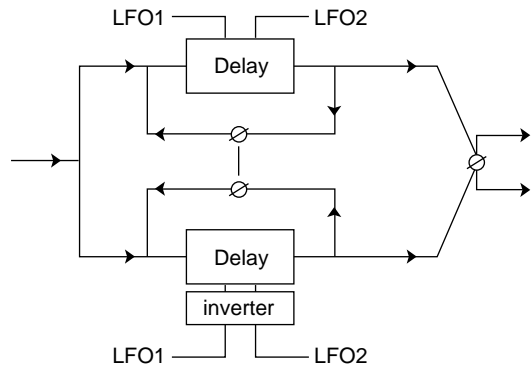
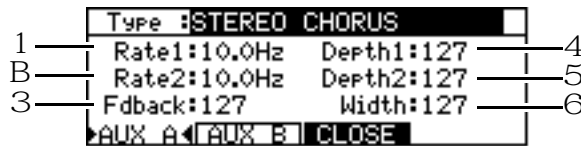
Ein gewöhnlicher Chorus-Effekt



	Parameter	Einstellbereich	Funktion
1	Rate1	0.1Hz – 10.0Hz	Regelt die Geschwindigkeit (Rate) von LFO1
2	Rate2	0.1Hz – 10.0Hz	Regelt die Geschwindigkeit (Rate) von LFO2
3	Fdback	0 – 127	Regelt die Feedback-Stärke
4	Depth1	0 – 127	Regelt die Stärke von LFO1
5	Depth2	0 – 127	Regelt die Stärke von LFO2
6	Pan	L63 – MID – R63	Regelt die Pan-Position des Effektsignals

STEREO CHORUS (G)

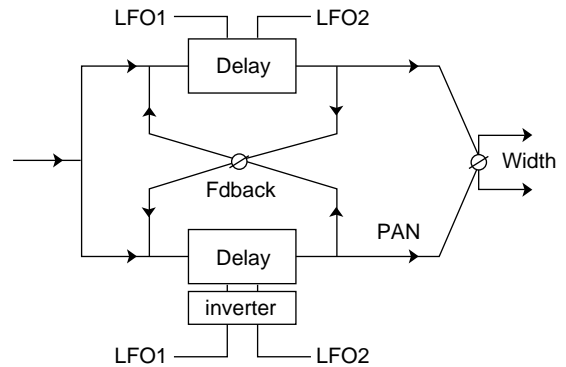
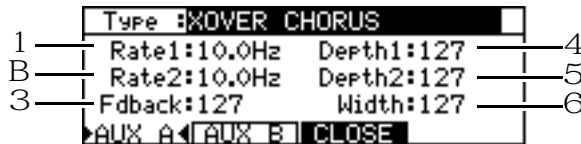
Ein Stereo-Choruseffekt, der das Stereobild verbreitert



	Parameter	Einstellbereich	Funktion
1	Rate1	0.1Hz – 10.0Hz	Regelt die Geschwindigkeit (Rate) von LFO1
2	Rate2	0.1Hz – 10.0Hz	Regelt die Geschwindigkeit (Rate) von LFO2
3	Fdback	0 – 127	Regelt die Feedback-Stärke
4	Depth1	0 – 127	Regelt die Stärke von LFO1
5	Depth2	0 – 127	Regelt die Stärke von LFO2
6	Width	0 – 127	Regelt die Breite des Stereobildes

XOVER CHORUS (G)

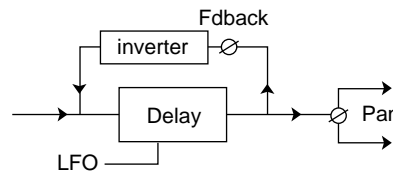
Eine Variation des STEREO CHORUS



	Parameter	Einstellbereich	Funktion
1	Rate1	0.1Hz – 10.0Hz	Regelt die Geschwindigkeit (Rate) von LFO1
2	Rate2	0.1Hz – 10.0Hz	Regelt die Geschwindigkeit (Rate) von LFO2
3	Fdback	0 – 127	Regelt die Feedback-Stärke
4	Depth1	0 – 127	Regelt die Stärke von LFO1
5	Depth2	0 – 127	Regelt die Stärke von LFO2
6	Width	0 – 127	Regelt die Breite des Stereobildes

MONO FLANGER (G)

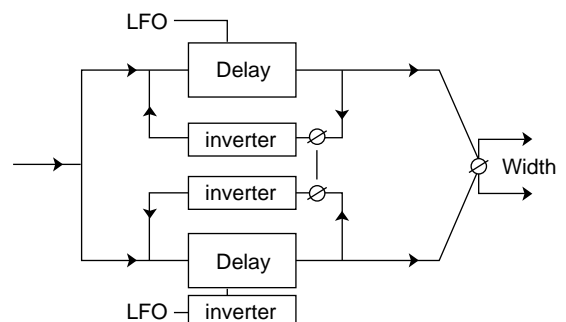
Ein gewöhnlicher Flanger-Effekt



	Parameter	Einstellbereich	Funktion
1	Rate	0.1Hz – 10.0Hz	Regelt die Geschwindigkeit des LFO
2	Depth	0 – 127	Regelt die Stärke des LFO
3	Fdback	0 – 127	Regelt die Feedback-Stärke
4	FB Inv	ON/OFF	Invertiert die Phase der Feedback-Signale (Einstellung ON)
5	Pan	L63 – MID – R63	Regelt die Pan-Position des Effektsignals

STEREO FLANGER (G)

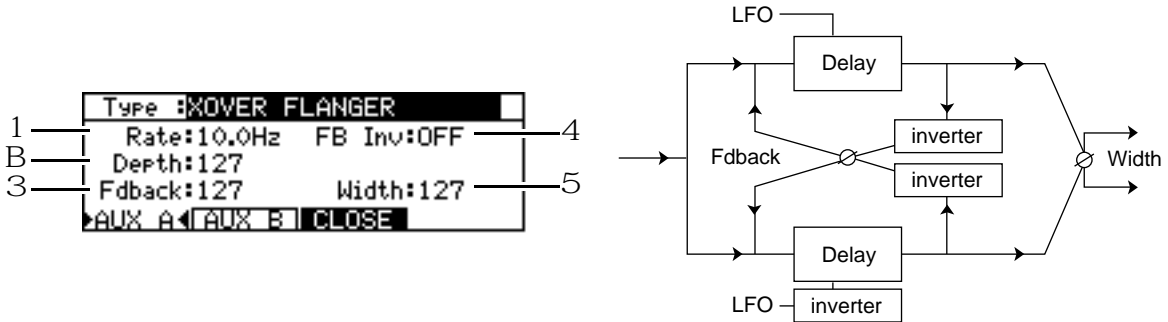
Ein Flanger-Effekt mit mehr Breite und Tiefe



	Parameter	Einstellbereich	Funktion
1	Rate	0.1Hz – 10.0Hz	Regelt die Geschwindigkeit des LFO
2	Depth	0 – 127	Regelt die Stärke des LFO
3	Fdback	0 – 127	Regelt die Feedback-Stärke
4	FB Inv	ON/OFF	Invertiert die Phase der Feedback-Signale (Einstellung ON)
5	Width	0 – 127	Regelt die Breite des Stereobildes

XOVER FLANGER (G)

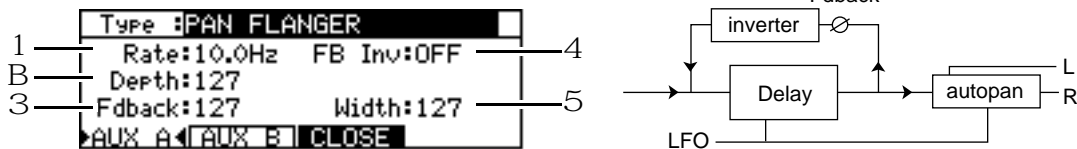
Eine Variation des STEREO FLANGER



	Parameter	Einstellbereich	Funktion
1	Rate	0.1Hz – 10.0Hz	Regelt die Geschwindigkeit des LFO
2	Depth	0 – 127	Regelt die Stärke des LFO
3	Fdback	0 – 127	Regelt die Feedback-Stärke
4	FB Inv	ON/OFF	Invertiert die Phase der Feedback-Signale (Einstellung ON)
5	Width	0 – 127	Regelt die Breite des Stereobildes

PAN FLANGER (G)

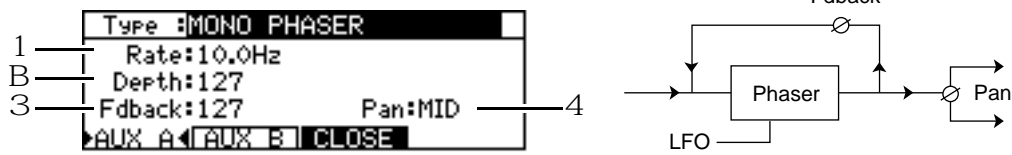
Ein Mono-Flanger mit Autopan-Effekt



	Parameter	Einstellbereich	Funktion
1	Rate	0.1Hz – 10.0Hz	Regelt die Geschwindigkeit des LFO
2	Depth	0 – 127	Regelt die Stärke des LFO
3	Fdback	0 – 127	Regelt die Feedback-Stärke
4	FB Inv	ON/OFF	Invertiert die Phase der Feedback-Signale (Einstellung ON)
5	Width	0 – 127	Regelt die Panoramabreite

MONO PHASER (I)

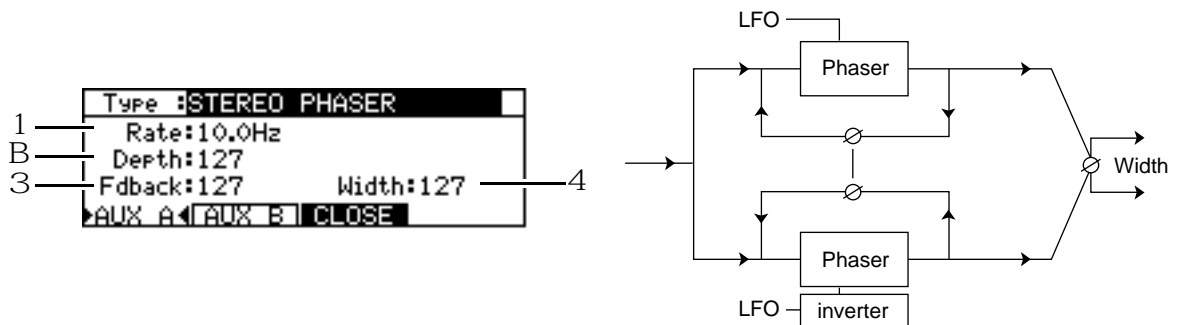
Ein gewöhnlicher Phaser-Effekt



	Parameter	Einstellbereich	Funktion
1	Rate	0.1Hz – 10.0Hz	Regelt die Geschwindigkeit des LFO
2	Depth	0 – 127	Regelt die Stärke des LFO
3	Fdback	0 – 127	Regelt die Feedback-Stärke
4	Pan	L63 – MID – R63	Regelt die Pan-Position des Effektsignals

STEREO PHASER (I)

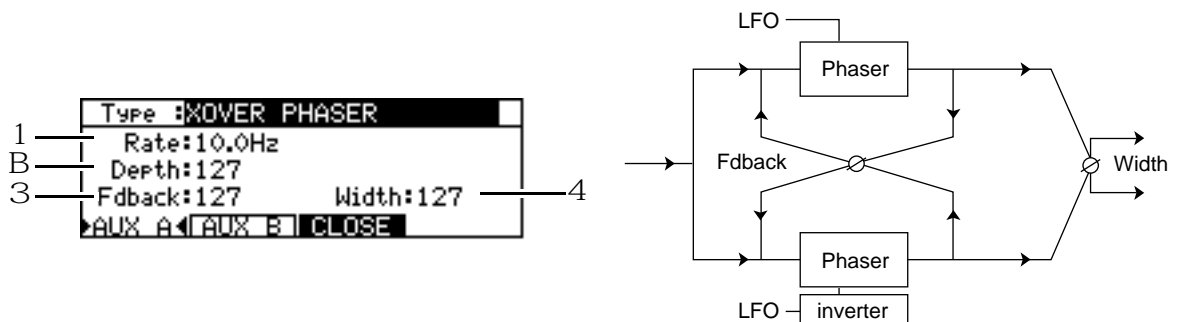
Ein Phaser-Effekt mit mehr Breite und Tiefe



	Parameter	Einstellbereich	Funktion
1	Rate	0.1Hz – 10.0Hz	Regelt die Geschwindigkeit des LFO
2	Depth	0 – 127	Regelt die Stärke des LFO
3	Fdback	0 – 127	Regelt die Feedback-Stärke
4	Width	0 – 127	Regelt die Breite des Stereobildes

XOVER PHASER (I)

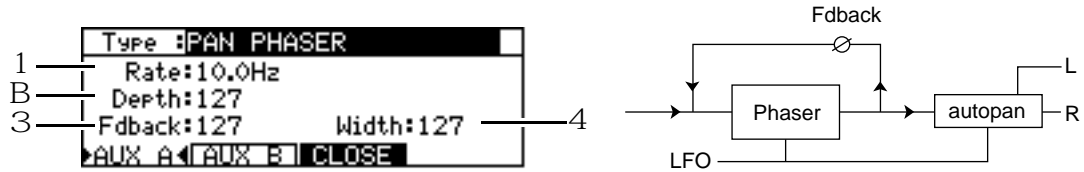
Eine Variation des STEREO PHASER



	Parameter	Einstellbereich	Funktion
1	Rate	0.1Hz – 10.0Hz	Regelt die Geschwindigkeit des LFO
2	Depth	0 – 127	Regelt die Stärke des LFO
3	Fdback	0 – 127	Regelt die Feedback-Stärke
4	Width	0 – 127	Regelt die Breite des Stereobildes

PAN PHASER (I)

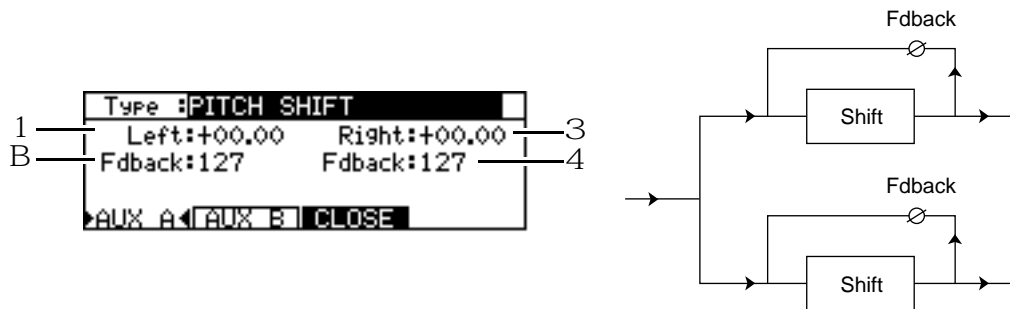
Ein Mono-Phaser mit Autopan-Effekt



	Parameter	Einstellbereich	Funktion
1	Rate	0.1Hz – 10.0Hz	Regelt die Geschwindigkeit des LFO
2	Depth	0 – 127	Regelt die Stärke des LFO
3	Fdback	0 – 127	Regelt die Feedback-Stärke
4	Width	0 – 127	Regelt die Panoramabreite

PITCH SHIFT (I)

Dieser Pitch Shift-Effekt mit einem Einstellbereich von ± 1 Oktave ist gepaart mit einem Delay-Effekt; linker und rechter Kanal sind unabhängig voneinander einstellbar.



	Parameter	Einstellbereich	Funktion
1	Left	-12.99 – +12.99	Regelt das Pitch Shift-Intervall für den linken Kanal
2	Fdback	0 – 127	Regelt das Delay, mit dem das Signal in den linken Kanal rückgeführt wird
3	Right	-12.99 – +12.99	Regelt das Pitch Shift-Intervall für den rechten Kanal
4	Fdback	0 – 127	Regelt das Delay, mit dem das Signal in den rechten Kanal rückgeführt wird

ROTARY SPEAKER (I)

Eine Simulation des Effektes, den rotierende Lautsprecher erzeugen. Mittels MIDI Control Change-Befehlen oder der Funktionstaste [F6] kann die Rotationsgeschwindigkeit (Rate1/Rate2) variiert werden.

Liegt der Wert des entsprechenden Control Change-Befehls zwischen 0 und 63, wird **Rate1** selektiert, liegt er zwischen 64 und 127, wird **Rate2** selektiert. [F6] – **MANUAL** dient zum manuellen Umschalten zwischen **Rate1** und **Rate2**.

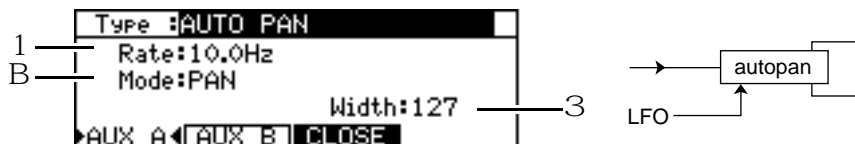



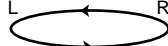
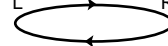
	Parameter	Einstellbereich	Funktion
1	Rate1	0.1Hz – 10Hz	Regelt die Rotationsgeschwindigkeit 1 (Rate 1) der Lautsprecher
2	Rate2	0.1Hz – 10Hz	Regelt die Rotationsgeschwindigkeit 2 (Rate 2) der Lautsprecher
3	Accel	0.1sec – 10sec	Regelt die Beschleunigungszeit von Rate 1 zu Rate 2
4	Init	R1/R2	Legt die anfängliche Rotationsgeschwindigkeit fest
5	MIDI ch	1 – 16	Bestimmt den MIDI-Kanal zum Empfang der Control Change-Befehle
6	Ctrl No.	0 – 127	Legt die diese Funktion steuernde Controller-Nummer fest

➔ **HINWEIS:** Es ist empfehlenswert, unterschiedliche MIDI-Kanäle für den Empfang von Control Change-Befehlen zur Steuerung der Mixparameter (s. Seite 116) und für den Empfang von Control Change-Befehlen zur Steuerung dieses Effektes festzulegen – dies beugt möglichen Verwirrungen vor.

AUTO PAN (I)

Ein Autopan-Effekt mit einstellbarer Panning-/Rotationsrichtung, -geschwindigkeit und -breite



	Parameter	Einstellbereich	Funktion
1	Rate	0.1Hz – 10.0Hz	Regelt die Panning-Geschwindigkeit
2	Mode	Pan	Ein gewöhnlicher Autopan-Effekt 
		L>R	Simulation einer Soundquelle, die sich im Gegenuhrzeigersinn dreht 
		R>L	Simulation einer Soundquelle, die sich im Uhrzeigersinn dreht 
3	Width	0 – 127	Regelt die Panoramabreite

TRIGGER PAN (I)

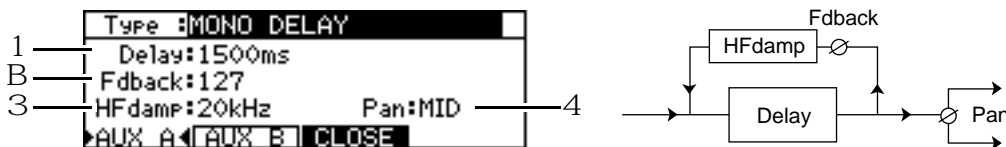
Ein Autopan-Effekt, der beim Überschreiten eines bestimmten AUX SEND A/B-Levels aktiviert wird. Drücken Sie [F6] – MANUAL, um diesen Effekt manuell zu starten.



	Parameter	Einstellbereich	Funktion
1	Rate	0.1Hz – 10.0Hz	Regelt die Panning-Geschwindigkeit
2	Mode	Pan/L>R/R>L	Legt die Art des Pan-Effektes fest (s. AUTO PAN auf Seite 133)
3	Trigger	AUX-A/AUX-B/MANUAL	Legt das Signal fest, das diesen Autopan-Effekt aktiviert – AUX SEND A, AUX SEND B (oder MANUAL)
4	Thresh	-60dB – 0dB	Legt den Signalpegel fest, bei dem dieser Autopan-Effekt aktiviert wird
5	Width	0 – 127	Regelt die Panoramabreite

MONO DELAY (G)

Ein gewöhnlicher Delay-Effekt



	Parameter	Einstellbereich	Funktion
1	Delay	1 – 1500ms	Regelt die Delay-Zeit
2	Fdback	0 – 127	Regelt das Delay-Feedback
3	HFdamp	20Hz – 20kHz	Regelt die Cutoff-Frequenz der Höhen des Feedback-Signals
4	Pan	L63 – MID – R63	Regelt die Pan-Position des Effektsignals

PING PONG DELAY (G)

Ein Delay-Effekt, der das Effektsignal zwischen linker und rechter Seite hin- und herwechseln läßt



	Parameter	Einstellbereich	Funktion
1	Delay	1 – 1500ms	Regelt die Delay-Zeit
2	Fdback	0 – 127	Regelt das Delay-Feedback
3	HFdamp	20Hz – 20kHz	Regelt die Cutoff-Frequenz der Höhen des Feedback-Signals
4	Width	0 – 127	Regelt die Panoramabreite

PANNING DELAY (G)

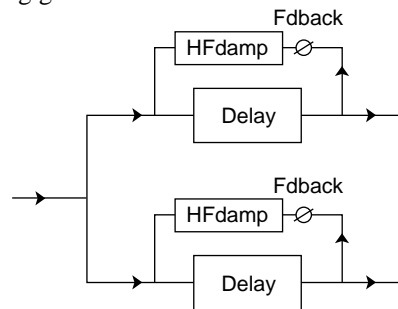
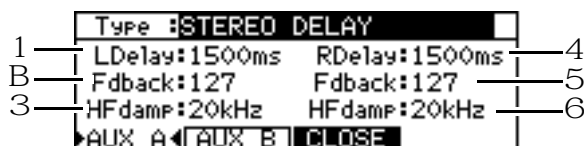
Ein Delay-Effekt mit Panoramaänderung: Links, Mitte (Center), Rechts (LCR) oder umgekehrt (RCL)



	Parameter	Einstellbereich	Funktion
1	Delay	1 – 1500ms	Regelt die Delay-Zeit
2	Fdback	0 – 127	Regelt das Delay-Feedback
3	HFdamp	20Hz – 20kHz	Regelt die Cutoff-Frequenz der Höhen des Feedback-Signals
4	Mode	LCR/RCL	Legt die Richtung des Pan-Effektes fest
5	Width	0 – 127	Regelt die Panoramabreite

STEREO DELAY (G)

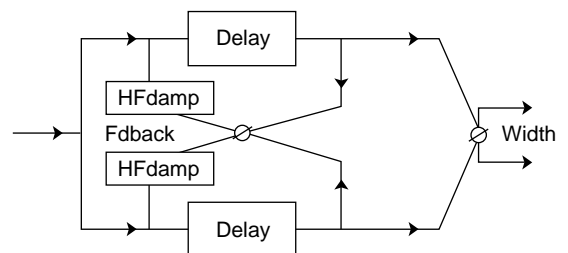
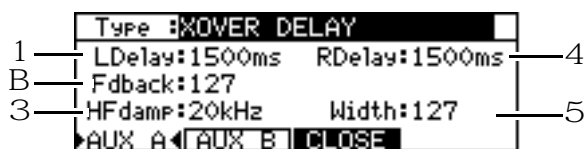
Ein Stereo Delay-Effekt; linker und rechter Kanal sind unabhängig voneinander einstellbar



	Parameter	Einstellbereich	Funktion
1	LDelay	1 – 1500ms	Regelt die Delay-Zeit des linken Kanals
2	Fdback	0 – 127	Regelt das Delay-Feedback im linken Kanal
3	HFdamp	20Hz – 20kHz	Regelt die Cutoff-Frequenz der Höhen des Feedback-Signals (für den linken Kanal)
4	RDelay	1 – 1500ms	Regelt die Delay-Zeit des rechten Kanals
5	Fdback	0 – 127	Regelt das Delay-Feedback im rechten Kanal
6	HFdamp	20Hz – 20kHz	Regelt die Cutoff-Frequenz der Höhen des Feedback-Signals (für den rechten Kanal)

XOVER DELAY (G)

Ein Stereo Delay-Effekt mit mehr Breite und Tiefe



	Parameter	Einstellbereich	Funktion
1	LDelay	1 – 1500ms	Regelt die Delay-Zeit des linken Kanals
2	Fdback	0 – 127	Regelt das Delay-Feedback
3	HFdamp	20Hz – 20kHz	Regelt die Cutoff-Frequenz der Höhen des Feedback-Signals
4	RDelay	1 – 1500ms	Regelt die Delay-Zeit des rechten Kanals
5	Width	0 – 127	Regelt die Breite des Stereobildes

TAPE ECHO (G)

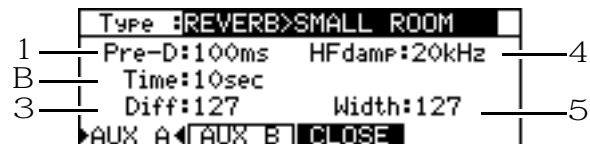
Eine Simulation des Effektes, den Bandechomaschinen mit drei Köpfen erzeugen – drei unabhängige Delay-Zeiten



	Parameter	Einstellbereich	Funktion
1	Head1	1 – 1500ms	Regelt die Delay-Zeit von Delay 1
2	Head2	1 – 1500ms	Regelt die Delay-Zeit von Delay 2
3	Head3	1 – 1500ms	Regelt die Delay-Zeit von Delay 3
4	Fdback	0 – 127	Regelt das Delay-Feedback
5	HFdamp	20Hz – 20kHz	Regelt die Cutoff-Frequenz der Höhen des Feedback-Signals
6	Pan	L63 – MID – R63	Regelt die Pan-Position des Effektsignals

REVERB>SMALL ROOM (Small Room Reverb) (G)

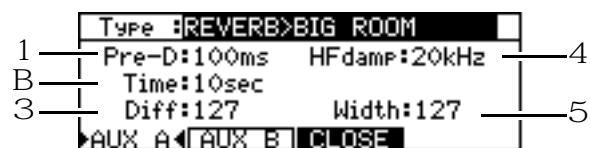
Ein Reverb-Effekt, der die Nachhalleigenschaften eines kleinen Raumes simuliert



	Parameter	Einstellbereich	Funktion
1	Pre-D	1 – 100ms	Regelt die Delay-Zeit der Early Reflections (Pre-Delay)
2	Time	0.1 – 10sec	Regelt die Dauer des Nachhalls
3	Diff	0 – 127	Regelt die Dichte des Nachhalls
4	HFdamp	20Hz – 20kHz	Regelt die Frequenz, ab der die Höhenanteile des Effektsignals beschnitten werden
5	Width	0 – 127	Regelt die Breite des Stereobildes

REVERB>BIG ROOM (Big Room Reverb) (G)

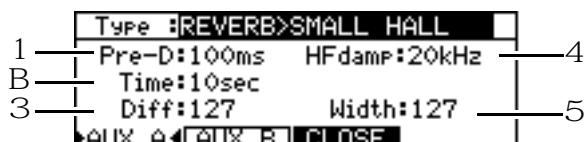
Ein Reverb-Effekt, der die Nachhalleigenschaften eines großen Raumes simuliert



	Parameter	Einstellbereich	Funktion
1	Pre-D	1 – 100ms	Regelt die Delay-Zeit der Early Reflections (Pre-Delay)
2	Time	0.1 – 10sec	Regelt die Dauer des Nachhalls
3	Diff	0 – 127	Regelt die Dichte des Nachhalls
4	HFdamp	20Hz – 20kHz	Regelt die Frequenz, ab der die Höhenanteile des Effektsignals beschnitten werden
5	Width	0 – 127	Regelt die Breite des Stereobildes

REVERB>SMALL HALL (Small Hall Reverb) (G)

Ein Reverb-Effekt, der die Nachhalleigenschaften einer kleinen Halle simuliert



	Parameter	Einstellbereich	Funktion
1	Pre-D	1 – 100ms	Regelt die Delay-Zeit der Early Reflections (Pre-Delay)
2	Time	0.1 – 10sec	Regelt die Dauer des Nachhalls
3	Diff	0 – 127	Regelt die Dichte des Nachhalls
4	HFdamp	20Hz – 20kHz	Regelt die Frequenz, ab der die Höhenanteile des Effektsignals beschnitten werden
5	Width	0 – 127	Regelt die Breite des Stereobildes

REVERB>BIG HALL (Big Hall Reverb) (G)

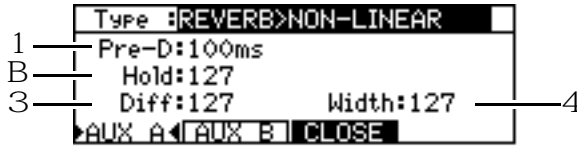
Ein Reverb-Effekt, der die Nachhalleigenschaften einer großen Halle simuliert



	Parameter	Einstellbereich	Funktion
1	Pre-D	1 – 100ms	Regelt die Delay-Zeit der Early Reflections (Pre-Delay)
2	Time	0.1 – 10sec	Regelt die Dauer des Nachhalls
3	Diff	0 – 127	Regelt die Dichte des Nachhalls
4	HFdamp	20Hz – 20kHz	Regelt die Frequenz, ab der die Höhenanteile des Effektsignals beschnitten werden
5	Width	0 – 127	Regelt die Breite des Stereobildes

REVERB>NON-LINEAR (Non-linear Reverb) (G)

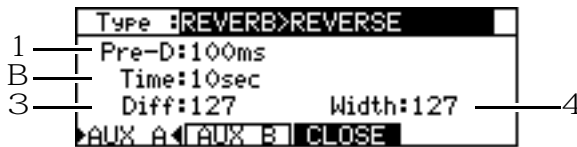
Ein Reverb-Effekt, der den Nachhall nach einer festgelegten Dauer abreißt (Gate Reverb)



	Parameter	Einstellbereich	Funktion
1	Pre-D	1 – 100ms	Regelt die Delay-Zeit der Early Reflections (Pre-Delay)
2	Hold	0 – 127	Regelt die Zeitdauer, nach der der Nachhall abreißt
3	Diff	0 – 127	Regelt die Dichte des Nachhalls
4	Width	0 – 127	Regelt die Breite des Stereobildes

REVERB>REVERSE (Reverse Reverb) (G)

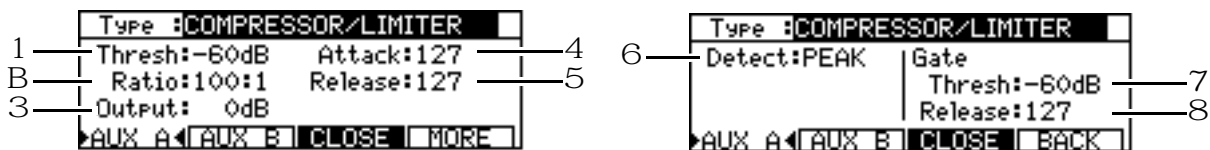
Ein Reverb-Effekt, der die Richtung des Nachhalls umkehrt



	Parameter	Einstellbereich	Funktion
1	Pre-D	1 – 100ms	Regelt die Delay-Zeit der Early Reflections (Pre-Delay)
2	Time	0.1 – 10sec	Regelt die Zeitdauer, während der der Reverse Reverb anhält
3	Diff	0 – 127	Regelt die Dichte des Nachhalls
4	Width	0 – 127	Regelt die Breite des Stereobildes

COMPRESSOR/LIMITER (I)

Eine Effektfunktion, die Signale über einem gewissen Level komprimiert und den Dynamikbereich limitiert. [F6] – MORE/BACK dient zum Wechseln der beiden Parameter-Screens.



	Parameter	Einstellbereich	Funktion
1	Thresh	-60dB – 0dB	Regelt den Schwellenwert, ab dem der Effekt einsetzt
2	Ratio	2:1 – 100:1	Regelt die Kompressionsrate der Signale, deren Pegel über dem eingestellten Schwellenwert liegen
3	Output	-24dB – +24dB	Regelt den Level des Effektsignals
4	Attack	0 – 127	Regelt die Attack-Zeit des Effektes
5	Release	0 – 127	Regelt die Release-Zeit des Effektes
6	Detect	PEAK	Geringe Änderungen zwischen Pegelspitzen werden aufgespürt
		RMS	Änderungen im durchschnittlichen Signal-Level werden aufgespürt
7	Thresh	-60dB – 0dB	Regelt den Schwellenwert, bei dem das Noise Gate öffnet
8	Release	0 – 127	Regelt die Release-Zeit des Noise Gate

EXPANDER (I)

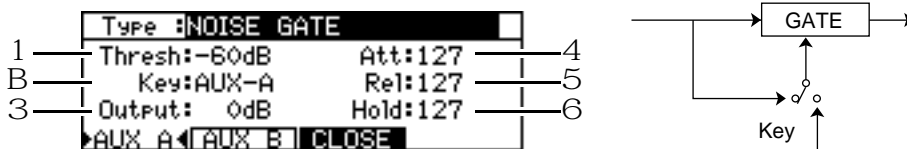
Eine Effektfunktion, die Signale unter einem gewissen Level anhebt und den Dynamikbereich dadurch erweitert.



	Parameter	Einstellbereich	Funktion
1	Thresh	-60dB – 0dB	Regelt den Schwellenwert, ab dem der Effekt einsetzt
2	Ratio	1:2 – 1:100	Regelt die Verstärkungsrate der Signale, deren Pegel unter dem eingestellten Schwellenwert liegen
3	Output	-24dB – +24dB	Regelt den Level des Effektsignals
4	Att	0 – 127	Regelt die Attack-Zeit des Effektes
5	Rel	0 – 127	Regelt die Release-Zeit des Effektes
6	Hold	0 – 127	Regelt die Hold-Zeit des Effektes

NOISE GATE (I)

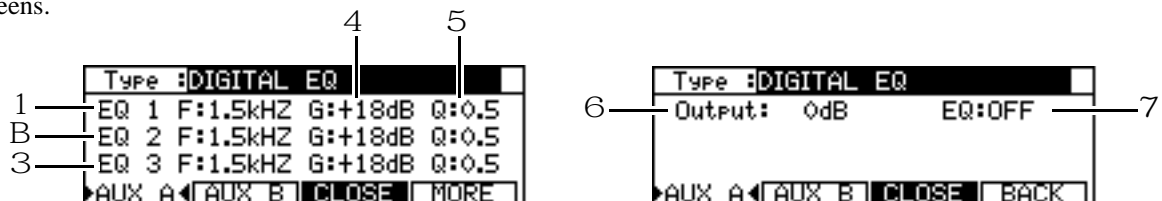
Ein dynamisch arbeitender Effekt, der Signale unter einem gewissen Level stummschaltet. Diese Funktion ist nützlich, um Geräusche (Verstärkerrauschen etc.) in stillen Abschnitten einer Aufnahme zu eliminieren.



	Parameter	Einstellbereich	Funktion
1	Thresh	-60dB – 0dB	Regelt den Schwellenwert, bei dem das Noise Gate öffnet oder schließt
2	key	AUX-A/AUX-B	Wählt das Source Signal (AUX SEND A oder AUX SEND B), das das Öffnen und Schließen des Gates steuert
3	Output	-24dB – +24dB	Regelt den Level des Effektsignals
4	Att	0 – 127	Regelt die Attack-Zeit des Effektes
5	Rel	0 – 127	Regelt die Release-Zeit des Effektes
6	Hold	0 – 127	Regelt die Hold-Zeit des Effektes

DIGITAL EQ (I)

Ein parametrischer Equalizer mit drei Bändern. [F6] – MORE/BACK dient zum Wechseln der beiden Parameter-Screens.



	Parameter	Einstellbereich	Funktion
1	EQ 1 F	20 – 20kHz	Regelt die Frequenz für EQ 1
2	EQ 2 F	20 – 20kHz	Regelt die Frequenz für EQ 2
3	EQ 3 F	20 – 20kHz	Regelt die Frequenz für EQ 3
4	G	-18dB – +18dB	Regelt den Level von EQ 1 - 3
5	Q	0.5 – 10	Regelt die Frequenzkurve von EQ 1 - 3
6	Output	-60dB – +24dB	Regelt den Level des Effektsignals
7	EQ	ON/OFF	Schaltet den EQ an und ab.

AUTOWAH (I)

Ein anschwellender Wah-Effekt



	Parameter	Einstellbereich	Funktion
1	Rate	0.1 – 10.0Hz	Regelt die Geschwindigkeit (Rate) des LFO (des Anschwellvorgangs)
2	Depth	0 – 127	Regelt die Stärke des Autowah-Effektes
3	Reso	0 – 127	Regelt die Resonanzstärke

TOUCH WAH (I)

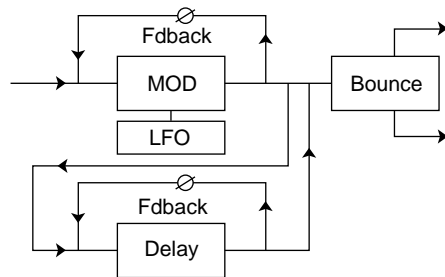
Ein Wah-Effekt, der ab einem bestimmten Signalpegel einsetzt



	Parameter	Einstellbereich	Funktion
1	Thresh	-60dB – 0dB	Regelt den Schwellenwert (Pegel), ab dem der Effekt einsetzt
2	Depth	0 – 127	Regelt die Stärke des Wah-Effektes
3	Reso	0 – 127	Regelt die Resonanzstärke

CHORUS>DELAY (G)

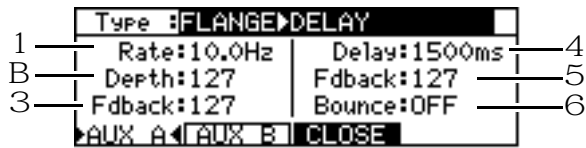
Ein Chorus- und ein Delay-Effekt, die hintereinandergeschaltet sind



	Parameter	Einstellbereich	Funktion
1	Rate	0.1Hz – 10.0Hz	Regelt die Geschwindigkeit des LFO für den Chorus-Effekt
2	Depth	0 – 127	Regelt die Stärke des LFO für den Chorus-Effekt
3	Fdback	0 – 127	Regelt die Feedback-Stärke für den Chorus-Effekt
4	Delay	1ms – 1500ms	Regelt die Delay-Zeit für den Delay-Effekt
5	Fdback	0 – 127	Regelt die Feedback-Stärke für den Delay-Effekt
6	Bounce	ON/OFF	Funktion, die das Delay-Signal zwischen linker und rechter Seite hin- und herspringen lässt (Einstellung ON)

FLANGE>DELAY (G)

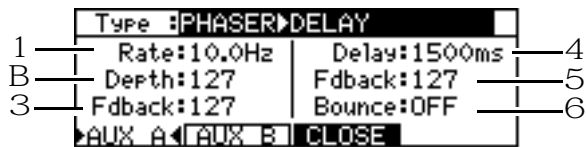
Ein Flanger- und ein Delay-Effekt, die hintereinandergeschaltet sind



	Parameter	Einstellbereich	Funktion
1	Rate	0.1Hz – 10.0Hz	Regelt die Geschwindigkeit des LFO für den Flanger-Effekt
2	Depth	0 – 127	Regelt die Stärke des LFO für den Flanger-Effekt
3	Fdbck	0 – 127	Regelt die Feedback-Stärke für den Flanger-Effekt
4	Delay	1ms – 1500ms	Regelt die Delay-Zeit für den Delay-Effekt
5	Fdbck	0 – 127	Regelt die Feedback-Stärke für den Delay-Effekt
6	Bounce	ON/OFF	Funktion, die das Delay-Signal zwischen linker und rechter Seite hin- und herspringen lässt (Einstellung ON)

PHASER>DELAY (G)

Ein Phaser- und ein Delay-Effekt, die hintereinandergeschaltet sind



	Parameter	Einstellbereich	Funktion
1	Rate	0.1Hz – 10.0Hz	Regelt die Geschwindigkeit des LFO für den Phaser-Effekt
2	Depth	0 – 127	Regelt die Stärke des LFO für den Phaser-Effekt
3	Fdbck	0 – 127	Regelt die Feedback-Stärke für den Phaser-Effekt
4	Delay	1ms – 1500ms	Regelt die Delay-Zeit für den Delay-Effekt
5	Fdbck	0 – 127	Regelt die Feedback-Stärke für den Delay-Effekt
6	Bounce	ON/OFF	Funktion, die das Delay-Signal zwischen linker und rechter Seite hin- und herspringen lässt (Einstellung ON)

Anhang

Technische Daten

Betriebsspannung/Leistungsaufnahme	: 100 – 240 V~, 50/60 Hz, 21 W
Zulässige Betriebstemperatur	: 10° C – 35° C
Zulässige Feuchtigkeit	: 10% – 60% (keine Kondensation)
Maße	: (B x H x T) 445 (max. 443,5) x 98 x 334 mm
Gewicht	: 4,3 kg
Display	: Graphic LCD, 248 x 60 Punkte, hintergrundbeleuchtet
Aufnahmemedium	: Internes JAZ-Laufwerk (1 GB je Disk) oder externes Wechselplattenlaufwerk oder Harddisk
Sampling Rates	: 48 kHz, 44,1 kHz, 32 kHz
Aufnahmezeit (Gesamtzeit)	: bei Verwendung einer 1 GB-JAZ Disk FS = 48 kHz ca. 3 Stunden (12 Tracks x 15 Minuten) FS = 44.1 kHz ca. 3 Stunden, 16 Minuten (12 Tracks x 16,3 Minuten) FS = 32 kHz ca. 4 Stunden, 30 Minuten (12 Tracks x 22,5 Minuten)
Anzahl der gleichzeitig aufnehmbaren Tracks	: 8
Frequenzgang	: 10 Hz – 22 kHz $\pm 2,0$ dB (FS = 48 kHz) 10 Hz – 20 kHz $\pm 2,0$ dB (FS = 44,1 kHz) 10 Hz – 15 kHz $\pm 2,0$ dB (FS = 32 kHz)
Quantisierung	: 16 Bit linear
ADC	: 18 Bit, 64-faches Oversampling, 5. Ordnung $\Delta\Sigma$ -Modulation
DAC	: 20 Bit, 8-faches Oversampling, 1 Bit $\Delta\Sigma$ -Verfahren
Dynamikumfang	: ≥ 85 dB (Abschlußwiderstand 100 Ω)
Harmonische Verzerrung	: $\leq 0,05\%$ (Standard Level: 1 kHz, FS = 48 kHz)
Kanalübersprechen	: ≥ 75 dB (10 kHz Standard, Abschlußwiderstand 100 Ω)
Wow und Flutter	: unter dem meßbaren Limit
Analoge Audioeingänge	: \varnothing 6,3 mm-Stereoklinke (symmetrische/unsymmetrische Anschlüsse)
Input Level	: -46 dBu – +4 dBu (max. = +19 dBu bei 1 kHz)
Impedanz	: 15 k Ω
Analoge Audioausgänge	: \varnothing 6,3 mm-Stereoklinke (symmetrische/unsymmetrische Anschlüsse)
Output Level	: MASTER OUT : -10 dBu (max. = 5 dBu, Load-Impedanz bei 47 k Ω) AUX SEND : -10 dBu (max. = 5 dBu, Load-Impedanz bei 47 k Ω)
Impedanz	: MASTER OUT : 1 k Ω AUX SEND : 100 Ω * 0 dBu = 0,775 Vrms

Stereokopfhöreranschluß x 1	: ø 6,3 mm-Stereoklinke (max. Output: 24 mW, Load-Impedanz bei 32 Ω)
Digitaler Audio Input	: Optisch (SPDIF)
Digitaler Audio Output	: Optisch (SPDIF)
Fußschalteranschluß x1	: ø 6,3 mm-Stereoklinke
SCSI-Anschluß x 1	: Half-Pitch 50-Pol (für externe Harddisks)
Zubehör	: 3-poliges Netzkabel (mit 2-Pol-Adapterstecker) Bedienungsanleitung
Sonderzubehör	: EB2M (internes Effect Board)

Änderung der technischen Daten vorbehalten

MIDI-Implementationsliste

Datum: 11/97

Version: 1.0

Modell DPS12

Function		Transmitted	Recognized	Remarks
Basic channel	Default	X	X	
	Changed	X	X	
Mode	Default	X	X	
	Messages	X	X	
	Altered	*****		
Note Number:	True Voice	X *****	X	
Velocity	Note On	X	X	
	Note Off	X	X	
After Touch	Key	X	X	
	Channel	X	X	
Pitch Bend		X	X	
Control Change		O	O	s. Control Change-Zuordnungstabelle auf Seite 118
Program Change	Einstellbereich OFF, 1 ~ 16, OM	*****	X	
System Exclusive		O (*1)	O (*3)	MTC, MMC
System Common	: Song Position	O	X	
	: Song Select	X	X	
	: Tune	X	X	
System Real Time	: Clock	O (*2)		
	: Command	O		Continue, Stop, Start
Aux Messages	: Local On/Off			
	: All Notes Off			
	: Active Sense			
	: Reset			
Hinweise		(*1) MTC wird nur im MTC OUT Mode gesendet. (*2) SSP und CLOCK; wird nur gesendet, wenn SYNC = ON. (*3) MMC System Exclusive werden unterstützt.		

Mode 1: OMNI ON, POLY

Mode 2: OMNI ON, MONO

O: JA

Mode 3: OMNI OFF, POLY

Mode 4: OMNI OFF, MONO

X: NEIN