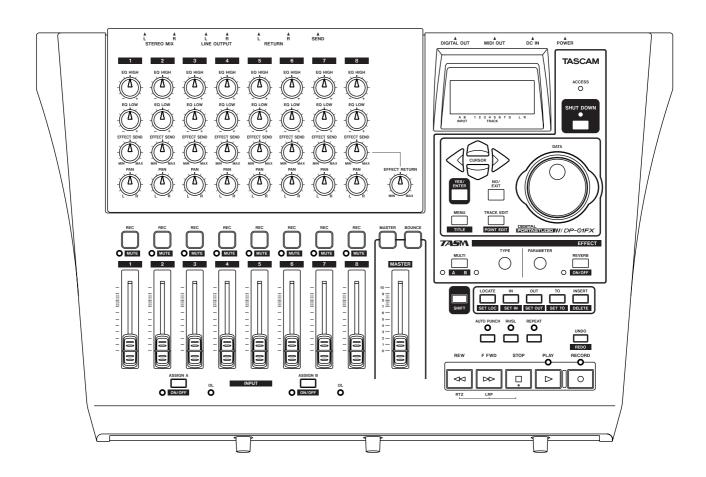


DP-01/DP-01FX

DIGITAL
PORTASTUDIO //



Wichtige Sicherheitshinweise

For the consumers in Europe

WARNING

This is a Class A product. In a domestic environment, this product may cause radio interference in which case the user may be required to take adequate measures.

Pour les utilisateurs en Europe

AVERTISSEMENT

Il s'agit d'un produit de Classe A. Dans un environnement domestique, cet appareil peut provoquer des interférences radio, dans ce cas l'utilisateur peut être amené à prendre des mesures appropriées.

Für Kunden in Europa

WICHTIG

Dieses Gerät ist entsprechend Klasse A funkentstört. Es kann in häuslicher Umgebung Funkstörungen verursachen. In einem solchen Fall kann vom Betreiber verlangt werden, mit Hilfe angemessener Maßnahmen für Abhilfe zu sorgen.

For U.S.A-

TO THE USER

This equipment has been tested and found to comply with the limits for a Class B digital device, pursuant to Part 15 of the FCC Rules. These limits are designed to provide reasonable protection against harmful interference in a residential installation. This equipment generates, uses, and can radiate radio frequency energy and, if not installed and used in accordance with the instruction manual, may cause harmful interference to radio communications.

However, there is no guarantee that interference will not occur in a particular installation. If this equipment does cause harmful interference to radio or television reception, which can be determined by turning the equipment off and on, the user is encouraged to try to correct the interference by one or more of the following measures.

- a) Reorient or relocate the receiving antenna.
- b) Increase the separation between the equipment and receiver.
- c) Connect the equipment into an outlet on a circuit different from that to which the receiver is connected.
- d) Consult the dealer or an experienced radio/ TV technician for help.

CAUTION

Changes or modifications to this equipment not expressly approved by TEAC CORPORATION for compliance could void the user's authority to operate this equipment.





Achtung! Gefahr eines Stromschlags. Öffnen Sie nicht das Gehäuse. Es befinden sich keine vom Anwender zu wartenden Teile im Gerät. Lassen Sie das Gerät nur von qualifiziertem Fachpersonal reparieren.



Dieses Symbol, ein Blitz in einem ausgefüllten Dreieck, warnt vor nicht isolierten, elektrischen Spannungen im Inneren des Geräts, die zu einem gefährlichen Stromschlag führen können.



Dieses Symbol, ein Ausrufezeichen in einem ausgefüllten Dreieck, weist auf wichtige Bedienungs- oder Sicherheitshinweise in dieser Bedienungsanleitung hin.

Bitte tragen Sie hier die Modellnummer und die Seriennummern (siehe Geräterückseite) ein, um sie mit Ihren Unterlagen aufzubewahren.

Modellnummer Seriennummer

ACHTUNG! Zum Schutz vor Brand oder Elektroschock:

Setzen Sie dieses Gerät niemals Regen oder erhöhter Luftfeuchtigkeit aus.

Wichtige Sicherheitshinweise

- 1 Lesen Sie diese Anleitung.
- **2** Bewahren Sie diese Anleitung gut auf und geben Sie das Gerät nur mit dieser Anleitung weiter.
- **3** Beachten Sie alle Warnhinweise.
- 4 Befolgen Sie alle Anweisungen. Benutzen Sie das Gerät nur zu dem Zweck und auf die Weise, wie in dieser Anleitung beschrieben.
- **5** Betreiben Sie dieses Gerät nicht in unmittelbarer Nähe von Wasser.
- **6** Schützen Sie das Gerät vor Feuchtigkeit und Spritzwasser.
- 7 Stellen Sie niemals mit Flüssigkeit gefüllte Behälter (Vasen, Kaffeetassen usw.) auf dieses Gerät
- **8** Reinigen Sie dieses Gerät nur mit einem trockenen Tuch.
- **9** Versperren Sie niemals vorhandene Lüftungsöffnungen.
- **10** Stellen Sie dieses Gerät nicht an einem räumlich beengten Ort (Bücherregal, Schrank usw.) auf.
- **11** Stellen Sie das Gerät nicht in der Nähe von Hitze abstrahlenden Geräten (Heizlüfter, Öfen, Verstärker usw.) auf.
- 12 Unterbrechen Sie niemals den Schutzleiter des Netzsteckers und kleben Sie niemals den Schutzkontakt zu. Wenn der mitgelieferte Netzstecker nicht in Ihre Steckdose passt, ziehen Sie einen Elektrofachmann zu Rate.
- 13 Sorgen Sie dafür, dass das Netzkabel nicht gedehnt, gequetscht oder geknickt werden kann insbesondere am Stecker und am Netzkabelausgang des Geräts und verlegen Sie es so, dass man nicht darüber stolpern kann.

- **14** Verwenden Sie nur Zubehör oder Zubehörteile, die der Hersteller empfiehlt.
- 15 Verwenden Sie nur Wagen, Ständer, Stative, Halter oder Tische, die vom Hersteller empfohlen oder mit dem Gerät verkauft werden. Wenn Sie einen Wagen verwenden, bewegen Sie ihn vorsichtig, so dass er nicht umstürzen und Sie verletzen kann.



- **16** Ziehen Sie den Netzstecker bei Gewitter oder wenn Sie das Gerät längere Zeit nicht benutzen.
- 17 Lassen Sie Wartungsarbeiten und Reparaturen nur vom qualifizierten Fachpersonal des Kundendienstes ausführen. Bringen Sie das Gerät zum Kundendienst, wenn es Regen oder Feuchtigkeit ausgesetzt war, wenn Flüssigkeit oder Fremdkörper hinein gelangt sind, wenn es heruntergefallen ist oder nicht normal funktioniert oder wenn das Netzkabel beschädigt ist.
- **18** Das Gerät verbraucht Ruhestrom, wenn sich der Netzschalter (POWER) in Stellung OFF befindet.

Inhaltsverzeichnis

Wichtige Sicherheitshinweise	Erweiterte Funktionen	
	Zu bestimmten Stellen im Song springen	
Los geht's mit Ihrem DP-01	Zeitpositionen direkt ansteuern Stellen mit Locatormarken aufsuchen Mit den IN- und OUT-Punkten arbeiten	26
Erste Schritte.7Über dieses Handbuch7Urheberrechtliche Hinweise8	Mit den Pegelanzeigen arbeiten Aussehen der Pegelanzeigen ändern	29
Das DP-01 in zwei Ausführungen	Frequenzen der Klangregler (EQ) ändern	31
Auspacken	Punch-Aufnahme	32
Das DP-01 hochfahren	Vorlauf- und Nachlaufzeit ändern Zwischenmischungen herstellen	
Bewegen auf dem Display10	(Track-Bouncing)	
Die SHIFT-Taste	Die Wiederholfunktion nutzen	
Andere Geräte mit Ihrem DP-01 verbinden 12	Mit Takten und Schlägen arbeiten	
Abhörmodus für die Eingänge wählen (INPUT MODE-Schalter)	Tempo einstellen	36
Songs verwalten16	Das Metronom verwenden	
Einen neuen Song anlegen	Die MIDI-Funktionen nutzen	38
Zur letzten Version zurückkehren 17	MIDI-Timecode	
Einen gespeicherten Song laden17 Einen Song löschen18	Festplattenverwaltung Die aktive Partition auswählen	
Mehrere Songs auf einmal löschen 19	Die Festplatte formatieren	
Informationen zu Songs anzeigen 19	Eine einzelne Partition formatieren	
Eingänge den Spuren zuweisen19	Die FAT-Partition formatieren	
Aufnahme		
Fortgeschrittene Funktionen21	Weitere Song-Verwaltungsfunktionen Songs kopieren	
Markierte Stellen im Song aufsuchen 21	Ungenutzte Daten löschen	
Ein- und Aussteigen mittels Punch-Aufnahme	Einen Song schützen	
Zwischenmischungen herstellen	Die USB-Verbindung nutzen	43
(Track-Bouncing)	Systemvoraussetzungen	
Spuren nachbearbeiten 23 Arbeitsschritte rückgängig machen 23	Das DP-01 von einem Windows-PC trenne (Windows Me / 2000 / XP)	
Abmischen und Mastern23	Das DP-01 von einem Macintosh-System	
Abmischen	trennen	
Mastern	Die USB-Verbindung öffnen und schließen Songs sichern und wiederherstellen	
	Sichern	
	Wiederherstellen	
	Spuren importieren und exportieren	
	Eine Spur importieren	
	Spuren exportieren	
	Die gemasterte Stereospur exportieren .	48
	Was Sie über das Editieren von Spuren wissen sollten	10
	IN, OUT und TO	
	Im Editiermodus arbeiten	
	Die Editierfunktionen im Überblick	
	Kopieren und überschreibend einfügen (COPY -> PASTF)	50

Inhaltsverzeichnis

Kopieren und nichtüberschreibend einfüger
(COPY -> INSERT) 5
Überschreibend verschieben
(MOVE -> PASTE) 5
Nichtüberschreibend verschieben
(MOVE -> INSERT)
Auftrennen (OPEN) 52
Ausschneiden (CUT)53
Stille einfügen (SILENCE)53
Spuren duplizieren (CLONE TRACK) 53
Spuren leeren (CLEAN OUT) 54
Arbeitsschritte rückgängig machen 54
Fehlerbehebung56
Meldungen auf dem Display 57
Technische Daten59
Analogeingänge und -ausgänge 59
Digitalausgang
Übertragungsdaten59
Spannungsversorgung und sonstige
Daten
Maßzeichnung60
Blockschaltbild (DP-01FX) 6

Anhang zum DP-01FX	
Symmetrische XLR-Eingänge	62 62 62
Den Multieffektprozessor nutzen	64 64 64 65
Den Halleffekt nutzen Den Hall ein- und ausschalten Mit dem Halleffekt arbeiten Die Art des Halleffekts auswählen Die Nachhallzeit einstellen	68 68 68
Häufig benutzte Funktionen	
Wie kann ich?	69

Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1.1:	Stromanschluss und Ein-/Ausschalter des DP-01	9
Abbildung 1.2:	SHUT DOWN-Taste und ACCESS-Anzeige	9
Abbildung 1.3:	Bedienelemente zur Menüsteuerung	.10
Abbildung 1.4:	Verbindungen zwischen dem DP-01 und anderen Audiogeräten	13
Abbildung 1.5:	Frontseite des DP-01FX	
Abbildung 1.6:	Anschlüsse auf der Rückseite	
Abbildung 1.7:	Eingänge mit den Aufnahmespuren verbinden	20
Abbildung 1.8:	Ihre erste Aufnahme	20
Abbildung 2.1:	Die Pegelanzeigen des DP-01	29
Abbildung 2.2:	Herstellen einer Zwischenmischung (Track-Bouncing)	34
Abbildung 2.3:	Trennen der USB-Verbindung auf dem PC	43
Abbildung 2.4:	Kopieren und Einfügen	50
Abbildung 2.5:	Kopieren und nicht überschreibend einfügen	.51
Abbildung 2.6:	Überschreibend verschieben	.51
Abbildung 2.7:	Nicht überschreibend verschieben	.52
Abbildung 2.8:	Auftrennen	52
Abbildung 2.9:	Material heraus schneiden	.53
Abbildung 2.10:	Stille einfügen	.53
Abbildung 2.11:	Spuren duplizieren	.53
Abbildung 2.12:	Eine Spur leeren	
Abbildung 2.13:	Abmessungen des DP-01	60
Abbildung 2.14:	Blockschaltbild	
Abbildung 3.1:	Tasten des Effekt-Prozessors	64
_		

Erste Schritte

Lesen Sie dieses Kapitel "Los geht's mit Ihrem DP-01" zuerst. Es enthält wichtige Informationen zur effektiven Nutzung Ihres DP-01 und hilft Ihnen dabei, interessante musikalische Projekte zu verwirklichen. Wenn Sie dieses Kapitel gelesen haben, werden Sie sich auf dem DP-01 so weit zurechtfinden, dass Sie Aufnahmen erstellen und abspielen können.

Wir beglückwünschen Sie zum Kauf Ihres Tascam DP-01. Dieses 8-Spur-Digitalportastudio wurde entwickelt, um Ihnen ein kompaktes, leicht zu bedienendes Werkzeug mit fantastischem Sound an die Hand zu geben, mit dem Sie sich auf die Musik konzentrieren können, ohne sich vom Aufnahmevorgang ablenken zu lassen.

Die große Festplatte im DP-01 ermöglicht stundenlange Aufnahmen: Sie können bis zu acht Spuren aufzeichnen (höchstens zwei Spuren zur gleichen Zeit) und anschließend mithilfe der eingebauten Mischfunktionen zu einem Stereosignal abmischen.

Diese Stereomischung lässt sich dann auf einen entsprechend ausgestatteten CD-Recorder überspielen oder über eine schnelle USB-2.0-Verbindung auf einen Personal Computer übertragen, um die Stücke beispielsweise im Internet anzubieten.

Zudem können Sie einzelne Spuren zwischen dem DP-01 und einem Computer austauschen und ganze Songs auf einem Rechner archivieren sowie sichern und wiederherstellen.

Über dieses Handbuch

Ganz gleich, ob Sie bereits Erfahrungen mit der Mehrspuraufnahme haben oder nicht – lesen Sie bitte dieses Handbuch, damit Sie in der Lage sind, das Beste aus Ihrem DP-01 herauszuholen. Dieses erste Kapitel macht Sie mit den grundsätzlichen Funktionen des DP-01 vertraut und führt Sie hin bis zur ersten Aufnahme. Eine Beschreibung der weiteren Merkmale finden Sie im Kapitel "Erweiterte Funktionen" auf S. 26

Wenn wir uns auf Tasten, Regler, Anschlüsse und andere Teile des DP-01 beziehen, verwenden wir die folgende Schrift: **RETURN L** und **R**.

Anschlüsse und Bedienelemente anderer Geräte werden wie folgt dargestellt: AUX IN.

Um Meldungen, Menüs usw. darzustellen, die auf dem Display erscheinen, verwenden wir folgende Schrift: In Punch Mode.

Beachten Sie auch die zusätzlichen Anmerkungen am seitlichen Rand, vor allem die Warnhinweise.

Dieses Handbuch wird Sie natürlich nicht vollständig über alle Techniken der Mehrspuraufnahme aufklären können. Auf den Tascam-Websites stehen jedoch verschiedene Dokumente zum Download bereit, die für Sie von Interesse sein können.

Tipps zur Nutzung des DP-01 stellen wir auf diese Weise dar.

VORSICHT

So dargestellte Warnhinweise sind unbedingt ernst zu nehmen. Sie beschreiben Situationen, in denen es zu Personen- oder Materialschäden kommen kann, wenn Sie den Anweisungen nicht folgen.

WICHTIG

Hier, neben dem Haupttext, finden Sie Tipps und zusätzliche Informationen für besondere Fälle und die wichtigen Warnhinweise.

Hoch- und Herunterfahren

Fehlersuche Das DP-01 ist normalerweise einfach zu bedienen, doch manchmal werden Sie vielleicht Hilfe benötigen. In Kapitel "Fehlerbehebung" auf S. 56 finden Sie eine Liste von Fragen, die auftauchen könnten, und dazu passende Lösungsvorschläge. Es gibt auch eine Liste der Meldungen, die auf dem Display erscheinen können, zusammen mit einer Erläuterung und möglichen Maßnahmen ("Meldungen auf dem Display" auf S. 57).

So gekennzeichnete Anmerkungen weisen darauf hin, dass Sie Daten (Ihre Aufnahmen) verlieren können, wenn Sie den Anweisungen nicht folgen.

Wie kann ich ...? Am Ende dieses Handbuchs finden Sie das Kapitel "Häufig benutzte Funktionen" auf S. 69. Sehen Sie dort nach, wenn Sie wissen wollen, wie Sie eine bestimmte Aufgabe erledigen.

Urheberrechtliche Hinweise

Windows, Windows XP und Windows 2000 sind Marken der Microsoft Corporation.

Macintosh, Mac OS und Mac OS X sind Marken von Apple Computer.

Das DP-01 in zwei Ausführungen

Es gibt zwei Ausführungen des DP-01: das DP-01 und das DP-01FX. Das letztgenannte Modell verfügt über XLR-Eingänge mit Phantomspeisung und eingebaute Effektprozessoren. In diesem Handbuch werden beide Modelle als DP-01 bezeichnet, zumal die meisten Funktionen auf beiden Geräten gleich sind. Auf Ausnahmen weisen wir gesondert hin.

Das letzte Kapitel, "Anhang zum DP-01FX" auf S. 62, befasst sich jedoch *ausschließlich* mit Merkmalen des DP-01FX, die sich von denen des DP-01 unterscheiden. Diesen Teil brauchen Sie also nur zu lesen, wenn Sie einen DP-01FX besitzen.

Auspacken

Packen Sie das DP-01 vorsichtig aus und überprüfen Sie es auf eventuelle Transportschäden. Bewahren Sie den Karton und das Verpackungsmaterial für einen eventuellen Transport auf. Der Karton sollte neben diesem Handbuch folgenden Inhalt haben:

Schließen Sie das Gerät keinesfalls an, wenn Sie Schäden, lose Teile

oder ähnliches feststellen!

- Das DP-01 oder DP-01FX.
- einen Wechselstromadapter (PS-1225B),
- ein Netzkabel passend zum Stromnetz Ihrer Region,
- die Garantiekarte.

Wenn Teile fehlen, wenden Sie sich bitte umgehend an Ihren Tascam-Fachhändler

Wichtiges über den Wechselstromadapter

Verwenden Sie das DP-01 ausschließlich mit dem mitgelieferten Wechselstromadapter PS-1225 und dem zugehörigen Netzkabel.

Verwenden Sie Wechselstromadapter und Kabel nicht mit einem anderen Gerät.

Hoch- und Herunterfahren

In diesem Abschnitt wird beschrieben, wie Sie das DP-01 hoch- und herunterfahren (ein- und ausschalten).

Drehen Sie die Lautstärke Ihres Verstärkers oder Ihrer Abhöranlage herunter, bevor Sie das DP-01 ein- oder ausschalten. Setzen Sie vor dem Ein- und Ausschalten auch vorsichtshalber einen Kopfhörer ab, der mit dem DP-01 verbunden ist. Sie vermeiden so eine mögliche Beschädigung Ihrer Lautsprecher und Hörschäden durch Schaltgeräusche.

Das DP-01 hochfahren

Stellen Sie zunächst sicher, dass sich der Netzschalter auf der Rückseite des DP-01 in Stellung OFF befindet. Verbinden Sie anschließend den Wechselstromadapter mit dem DP-01, das Netzkabel mit dem Wechselstromadapter und den Netzstecker mit einer Steckdose.

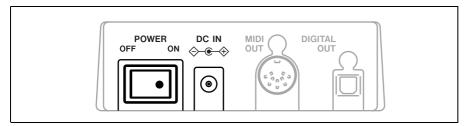
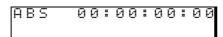


Abbildung 1.1: Stromanschluss und Ein-/Ausschalter des DP-01

- Schalten Sie das DP-01 mit dem Netzschalter auf der Rückseite ein.
- Auf dem Display erscheint ein Begrüßungstext.

Zunächst wird das Betriebssystem und anschließend der zuletzt gespeicherte Song geladen. Währenddessen leuchtet die ACCESS-Anzeige, um auf den Festplattenzugriff hinzuweisen. Auf dem Display wird der aktuelle Vorgang angezeigt.

 Wenn die ACCESS-Anzeige erlischt, erscheint auf dem Display die Startseite:



Diese Startseite auf dem Display erreichen Sie von den meisten Arbeitsschritten aus, indem Sie die EXIT-Taste mehrmals drücken.

Das DP-01 herunterfahren

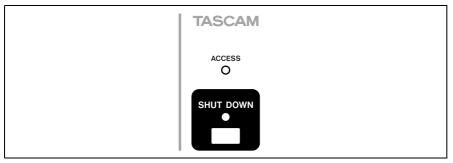


Abbildung 1.2: SHUT DOWN-Taste und ACCESS-Anzeige

- 1 Stoppen Sie zuerst die Wiedergabe oder Aufnahme.
- **2** Halten Sie die **SHUT DOWN**-Taste etwa eine Sekunde lang gedrückt. Auf dem Display wird Folgendes angezeigt:

3 Drücken Sie ENTER, um mit dem Herunterfahren zu beginnen.

Wenn Sie das DP-01 nicht wie hier beschrieben herunterfahren, können Ihre Aufnahmen und Einstellungen verlorengehen. Wenn Sie das DP-01 ausschalten möchten, folgen Sie immer den hier beschriebenen Schritten.

Bewegen auf dem Display

Auf dem Display wird Folgendes angezeigt: Storing Song...

Während die Songdaten auf der Festplatte gespeichert werden, wird auf dem Display Folgendes angezeigt:

5 Sie können das DP-01 nun mit dem Schalter auf der Rückseite ausschalten.

Wenn Sie statt ENTER die EXIT-Taste drücken, wird der Vorgang abgebrochen.

Die Bedeutung der ACCESS-Anzeige

Diese rote Anzeige informiert darüber, dass auf die Festplatte zugegriffen wird. Obwohl das DP-01 ein ziemlich unempfindliches Gerät ist, sollten Sie es wie jedes andere elektronische Gerät vorsichtig behandeln, insbesondere während des Festplattenzugriffs.

Bewegen Sie das DP-01 nicht, schalten Sie es nicht aus und trennen Sie es niemals von der Stromzufuhr, während die ACCESS-Anzeige leuchtet. Sie könnten sonst die Festplatte beschädigen und Daten verlieren.

Bewegen auf dem Display

Das DP-01 verwendet ein Menüsystem, über das Sie Einstellungen vornehmen und viele der Funktionen ausführen können. In diesem Kapitel erfahren Sie, wie Sie das Menüsystem nutzen und Einstellungen vornehmen oder überprüfen.

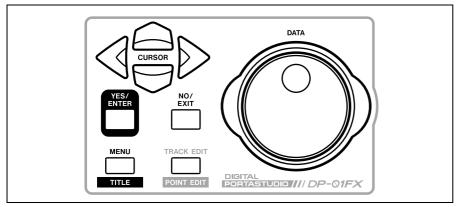


Abbildung 1.3: Bedienelemente zur Menüsteuerung

Drücken Sie die MENU-Taste, um das Hauptmenü aufzurufen:

						М	Ε	Ν	U	 	 _
	S	0	И	G							
	D	Ι	S	K						:	
	В	А	С	K	U	P				:	Ŧ

Mit den Tasten ▲ und ▼ können Sie nach oben und unten durch die Liste der Hauptmenüpunkte scrollen. Beachten Sie, wie der Doppelpunkt neben einem Menüpunkt zu einem kleinen Pfeil wird (□), sobald dieser Menüpunkt markiert ist.

Auf jeder Menüseite finden Sie unten rechts ein Symbol, das anzeigt, ob weitere Einträge unterhalb ($\bar{*}$), oberhalb ($\hat{*}$), oder sowohl oberhalb wie unterhalb ($\hat{*}$) der sichtbaren Liste vorhanden sind.

Drücken Sie die Pfeiltaste ▶, um zum markierten Menü zu gehen. Die Abbildung unten zeigt das SONG-Menü:



Benutzen Sie hier wiederum das Rad oder die Pfeiltasten ▲ und ▼, um eine Aktion auszuwählen (in diesem Fall ist ERASE ausgewählt, und es gibt weitere Einträge oberhalb und unterhalb der sichtbaren Liste):

 		5	0	И	G	М	Ε	Ν	U		
L	0	А	D							:	
Ε	R	А	5	Ε							
С	0	P	Υ							:	#

Drücken Sie die Taste ▶, um zum Menü der gewählten Aktion zu gehen. In diesem Fall zeigt die Löschfunktion eine Liste von Songs an:

```
SONG ERASE --
NO BLUE← 67M
YOU WIN
          426M
UPSTART
          188M *
```

Benutzen Sie das Rad (oder die Tasten ▲ und ▼), um den zu löschenden Song auszuwählen, und drücken Sie anschließend die **ENTER-Taste.**

- In Fällen wie diesen, wenn das DP-01 nach einer Bestätigung verlangt (Soll tatsächlich gelöscht werden?), wird die ENTER- zur YES-Taste (Ja, löschen!) und die EXIT- zur NO-Taste (Nein, doch nicht löschen!).
- Wenn Sie auf einer Menüseite einen Wert einstellen wollen, verwenden Sie die Pfeiltasten ▲ und ▼, um den Cursor (die Eingabemarke) zu bewegen, und das Rad, um den Wert zu ändern:

```
-- PREFERENCE
Pre

♦ 2.05ec

Post :1.0Sec
EQ LF:100 Hz
```

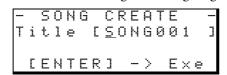
Die SHIFT-Taste

Die SHIFT-Taste dient als Umschalttaste, um die Zweitfunktionen verschiedener anderer Tasten anzusprechen. Wenn Sie sie gedrückt halten, während Sie eine andere Taste drücken, wird die unterhalb der Taste angegebene Funktion ausgeführt (weiß auf blau beschriftet beim DP-01FX, weiß auf grün beim DP-01).

Namen vergeben

Sie können Ihren Songs oder zu exportierenden Spuren Namen geben. Gehen Sie dazu folgendermaßen vor:

Wenn eine Menüseite wie die unten dargestellte angezeigt wird:



Die Namen und WICHTIG Größen der hier gezeigten Songs unterscheiden sich natürlich von jenen auf Ihrem

DP-01.

Um

übergeordneten Menü zu gehen,

drücken Sie die EXIT-Taste.

aus

Menü zurück zum

einem

Andere Geräte mit Ihrem DP-01 verbinden

- Drehen Sie das Rad, um das Zeichen unter dem Cursor zu ändern. Der Cursor ist als Unterstrich zu erkennen. Sie können aus einer Vielzahl üblicher Buchstaben (groß und klein), Ziffern und Satzzeichen wählen
- Um ein Leerzeichen an der Cursorposition einzufügen, drücken Sie die INSERT-Taste. Um das Zeichen über dem Cursor zu löschen, drücken Sie SHIFT+INSERT (DELETE).
- Wenn Sie mit der Eingabe des Namens fertig sind, drücken Sie ENTER. Der Song wird mit seinem neuen Namen auf der Festplatte gespeichert.

Andere Geräte mit Ihrem DP-01 verbinden

Bevor Sie Ihre erste Aufnahme mit dem DP-01 herstellen können, müssen Sie ein paar Verbindungen mit anderen Geräten herstellen. Abbildung 1.4 zeigt, wie Sie das DP-01 in Ihr vorhandenes Audiosystem einbinden.

WICHTIG Abbildung 1.4 zeigt ein DP-01FX. Ein DP-01 sieht etwas anders aus, aber die Grundsätze sind die gleichen.

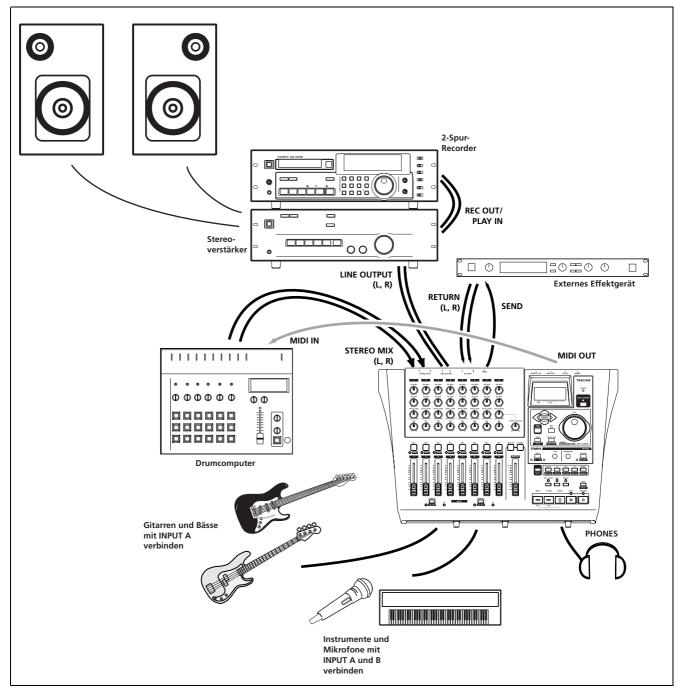


Abbildung 1.4: Verbindungen zwischen dem DP-01 und anderen Audiogeräten

Andere Geräte mit Ihrem DP-01 verbinden

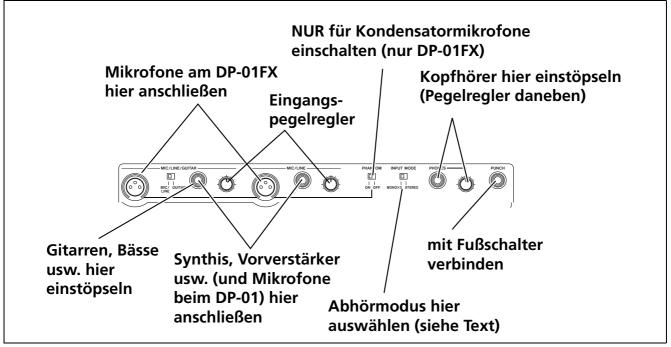


Abbildung 1.5: Frontseite des DP-01FX

Mikrofone werden mit den Anschlüssen auf der Frontseite verbunden.

Stellen Sie die **GUITAR/LINE**-Schalter auf **LINE**. Drehen Sie die Eingangspegelregler so weit auf, dass die **OL**-Anzeigen nur an den lautesten Stellen kurz aufleuchten.

Synthesizer, Soundmodule sowie Drumcomputer, Gitarrenverstär-ker-Simulatoren, aktive Bässe wie auch CD- und MP3-Player, Kassettendecks usw. verbinden Sie mit den Klinkenanschlüssen (unsymmetrisch) auf der Frontseite. Wenn Sie von einer Stereoquelle aufnehmen, sollten Sie die Einstellung des **INPUT MODE**-Schalters berücksichtigen (siehe "Abhörmodus für die Eingänge wählen (INPUT MODE-Schalter)" auf S. 15).

Stellen Sie den **GUITAR/LINE**-Schalter auf **LINE**. Stellen Sie den Pegel mithilfe der Eingangspegelregler und dem Lautstärkeregler des Instruments so ein, dass die **OL**-Anzeigen nur an den lautesten Stellen kurz aufleuchten.

Gitarren und Bässe (passive, also ohne eingebauten Vorverstärker) verbinden Sie mit dem Eingang **A** über ein gewöhnliches Klinkenkabel (unsymmetrisch).

Stellen Sie den **GUITAR/LINE**-Schalter auf **GUITAR**. Drehen Sie den Eingangspegelregler so weit auf, dass die **OL**-Anzeige nur an den lautesten Stellen kurz aufleuchten.

Kopfhörer Verbinden Sie einen Stereo-Kopfhörer mit dem Klinkenanschluss auf der Frontseite.

Die Lautstärke auf dem Kopfhörer stellen Sie mit dem Regler rechts neben dem Anschluss ein.

Fußschalter für die Aufnahme verwenden Verbinden Sie einen handelsüblichen Fußschalter (Kontakt muss schließen, um die Aktion auszu-

Das DP-01FX hat phantomgespeiste XLR-Mikrofoneingänge. Einzelheiten zur Verwendung dieser Anschlüsse finden Sie im Abschnitt "Anhang zum DP-01FX" auf S. 62.

VORSICHT

NIEMALS dürfen
Sie die Lautsprecherausgänge eines Gitarrenoder anderen Verstärkers mit
dem DP-01 verbinden!

Mit dem eingebauten Stimmgerät (nur im DP-01FX) können Sie Ihr Instrument stimmen (siehe "Eine Gitarre stimmen" auf S. 62).

Der Fußschalter ist etwa dann hilf-reich, wenn Ihre beiden Hände mit Gitarrespielen beschäftigt sind.

führen) wie etwa den Tascam RC-30P mit dem PUNCH-Anschluss auf der Frontseite.

Den Schalter können Sie benutzen, um freihändig in eine Aufnahme einzusteigen und an der gewünschten Stelle wieder auszusteigen (Punch-in und -out).

Abhörmodus für die Eingänge wählen (INPUT MODE-Schalter)

Dieser Schalter ist wichtig, wenn Sie über beide Eingänge A und B gemeinsam aufnehmen.

Dieser Schalter beeinflusst die Art und Weise, wie die Eingangssignale über den Kopfhörer und die LINE OUTPUT -Anschlüsse ausgegeben werden. Es gibt zwei Einstellungen:

- MONO x 2 Die Signale von Eingang A und Eingang B sind zusammen in der Stereomitte des Abhörsystems zu hören.
- STEREO Das Signal von Eingang A ist links und das Signal von Eingang B rechts auf dem Abhörsystem zu hören. Dies ist die geeignete Wahl, wenn Sie ein Stereoinstrument wie etwa einen Synthesizer aufzeichnen.

INPUT MODE WICHTIG wirkt sich allein auf das Abhören der Eingangssignale aus. Die Aufnahme bleibt davon unberührt.

In der Einstellung WICHTIG) MONO X 2 werden die Signale der Eingänge A und B in der Mitte des Stereopanoramas zusammengefügt, und Sie hören möglicherweise Verzerrungen über das Abhörsystem. Dies hat jedoch keine Auswirkungen auf die Aufnahme (sofern die Signale ordentlich eingepegelt sind).

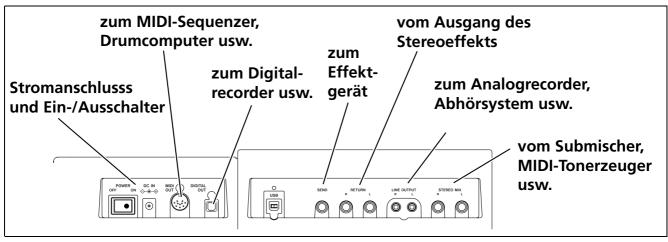


Abbildung 1.6: Anschlüsse auf der Rückseite

Abhöre (Monitorsystem) und Masterrecorder anschließen

Über die mit LINE OUTPUT bezeichneten RCA-Anschlüsse können Sie das DP-01 mit Ihrer Monitoranlage (Verstärker und Lautsprecher zum Abhören – das kann auch Ihre Hi-Fi-Anlage sein) verbinden. Wenn Sie Ihren fertiggestellten Song beispielsweise auf Kassette aufnehmen wollen, können Sie einen analogen Recorder mit diesen Anschlüssen verbinden.

Bei einer Hi-Fi-Anlage verbinden Sie diese Anschlüsse am Besten mit den AUX IN bezeichneten Eingängen.

Wenn Sie den Wahlschalter der Hi-Fi-Anlage dann auf AUX stellen, können Sie die Aufnahme, das Überspielen wie auch das Mastern Ihrer Songs auf dem DP-01 bequem über die Hi-Fi-Anlage mithören.

Unter "Mastern" WICHTIG versteht man das Abmischen der einzelnen Spuren auf dem DP-01 zu einem Stereosignal.

Songs verwalten

Wenn Sie den Master fertiggestellt haben und aufnehmen wollen, stellen Sie Ihre Hi-Fi-Anlage so ein, dass der Recorder vom AUX-Eingang aufnimmt. In diesem Fall hören Sie das Signal vom Recorder und nicht vom Aux-Eingang.

Effektgerät anschließen Wenn Sie ein externes Effektgerät mit dem DP-01 verwenden wollen, verbinden Sie den Anschluss **SEND** auf der Rückseite des DP-01 mit dem Monoeingang des Effektgeräts (Klinke, unsymmetrisch).

Den Stereoausgang (L und R) des Effektgeräts verbinden mit den **RETURN**-Anschlüssen des DP-01 (Klinke, unsymmetrisch).

Eine zusätzliche Stereoquelle anschließen Das DP-01 hat zwei Klinkenanschlüsse auf der Rückseite, die mit **STEREO MIX** bezeichnet sind.

Diese können Sie nutzen, um das Stereosignal eines Submixers, Synthesizers, Drumcomputers, CD-Players usw. einzuspielen.

Das hier empfangene Signal wird nur an die analogen **LINE OUTPUT**-Anschlüsse weiter geleitet. Es kann nicht auf dem DP-01 aufgezeichnet werden, und der Signalpegel lässt sich nicht mit dem DP-01 beeinflussen.

Digitalausgang Nutzen Sie diesen Anschluss (auf der Rückseite, in der Nähe des Ein-/Ausschalters), um ein Monitorsystem mit Digitaleingang oder einen Stereo-Digitalrecorder mittels Lichtleiterkabel anzuschließen.

Das Signal an diesem Ausgang ist das gleiche, das auch an den LINE OUTPUT-Anschlüssen ausgegeben wird (jedoch ist hier nicht das STEREO MIX-Signal enthalten).

MIDI-Ausgang Verbinden Sie mit diesem Ausgang einen Sequenzer, einen Drumcomputer oder ein anderes MIDI-Gerät, das vom DP-01 gestartet, gestoppt und mit ihm synchronisiert werden kann. Einzelheiten hierzu siehe "Die MIDI-Funktionen nutzen" auf S. 38.

WICHTIG Das DP-01FX ist mit einem Effekt-prozessor ausgestattet. Sie können aber auch ein externes Effektgerät verwenden.

Wenn Sie für die Aufnahme des Masters einen Digitalrecorder (CD, MD) an den Digitalausgang anschließen, können Sie die LINE OUTPUT-Anschlüsse für Abhörzwecke nutzen.

Songs verwalten

In diesem Abschnitt erfahren Sie, wie man einen neuen Song anlegt und Songs grundlegend verwaltet (einschließlich umbenennen, löschen und kopieren). Einzelheiten zu weiteren Song- und Festplatten-Verwaltungsfunktionen des DP-01 finden Sie unter "Festplattenverwaltung" auf S. 39 und "Weitere Song-Verwaltungsfunktionen" auf S. 41.

WICHTIG

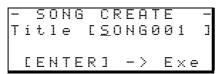
Beim DP-01 sprechen wir immer von einem Song, auch wenn Ihre Aufnahme vielleicht nur Instrumente oder gesprochene Worte enthält.

Einen neuen Song anlegen

Drücken Sie die MENU-Taste, drehen Sie das Rad, um den Menüpunkt SONG auszuwählen, und drücken Sie die ▶-Taste.



Wählen Sie mit dem Rad die Option CREATE (Anlegen) aus, und drücken Sie die ►-Taste.



WICHTIG

- 3 Gehen Sie anschließend vor, wie im Abschnitt "Namen vergeben" auf S. 11 beschrieben.
- Drücken Sie ENTER, um den Song anzulegen. Bevor der neue Song erzeugt wird, speichert das DP-01 den aktuellen Song.

Sie können einem Song einen neuen Namen geben, indem Sie die Tastenkombination SHIFT+MENU drücken.

DP-01

nicht nur die aufgezeichneten

Audiodaten, sondern auch Ein-

stellungen, Änderungen und an-

dere Informationen.

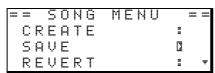
Ein Song auf dem

enthält

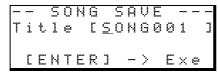
Den aktuellen Song speichern

Da Ihre Audiodaten vom DP-01 nicht automatisch als Teil des Songs gespeichert werden, sollten Sie sich angewöhnen, regelmäßig manuell zu speichern, und das DP-01 immer ordnungsgemäß herunterzufahren ("Das DP-01 herunterfahren" auf S. 9), um alle Daten zu speichern.

1 Drücken Sie die MENU-Taste, drehen Sie das Rad, um den Menüpunkt SONG auszuwählen, und drücken Sie die ▶-Taste.



2 Wählen Sie die Option SAVE, und drücken Sie die ▶-Taste:



3 Geben Sie der Datei einen anderen Namen, wenn Sie wollen, und drücken Sie dann ENTER, oder drücken Sie gleich ENTER, um die Songdatei zu speichern.

Während dem Speichern wird auf dem Display eine Meldung angezeigt (Saving Song).

Zur letzten Version zurückkehren

Die Option REVERT (die hinter SAVE im SONG-Menü folgt) ermöglicht es Ihnen, sämtliche Änderungen seit dem letzten Speichern rückgängig zu machen.

Wenn Sie REVERT auswählen, wird der Name des Songs angezeigt. Drücken Sie ENTER, um sämtliche Änderungen seit dem letzten Speichern zu verwerfen, oder drücken Sie EXIT, um den Song zu lassen, wie er ist.

Einen gespeicherten Song laden

Natürlich wäre das Speichern von Songs nutzlos, wenn Sie sie nicht wieder laden könnten. Gehen Sie dazu folgendermaßen vor:

1 Drücken Sie die MENU-Taste, drehen Sie das Rad, um den Menüpunkt SONG auszuwählen, und drücken Sie die ▶-Taste.



2 Wählen Sie die Option LOAD, und drücken Sie die ▶-Taste:



Songs verwalten

3 Gehen Sie mit dem Cursor (♦) zu dem Song, den Sie laden möchten, und drücken Sie ENTER (das Symbol ← kennzeichnet den Song, der zur Zeit geladen ist).

Der aktuelle Song wird gespeichert, und der ausgewählte Song wird geladen.

Einen Song löschen

Sie brauchen Songs normalerweise nur zu löschen, wenn der Platz auf der Festplatte Ihres DP-01 knapp wird, oder wenn Sie Songs wirklich nicht mehr benötigen.

1 Wählen Sie im SONG-Menü die Option ERASE:



- Wählen Sie einen Song, und drücken Sie ENTER.
- **3** Sie werden gefragt, ob Sie den Song tatsächlich löschen wollen (Are you sure?).

Drücken Sie ENTER, um den Song zu löschen, oder EXIT, um den Vorgang abzubrechen.

Wenn Sie den aktuell geladenen Song löschen, wird automatisch der erste Song in der Liste geladen.

Löschen Sie einen Song nur dann, wenn Sie absolut sicher sind, ihn nicht mehr zu brauchen (Sie können diesen Vorgang nicht rückgängig machen)! Sie haben jedoch die Möglichkeit, Ihre Songs über eine USB-Verbindung auf einem Computer zu sichern, bevor Sie sie löschen.

Eingänge den Spuren zuweisen

Mehrere Songs auf einmal löschen

Möglicherweise möchten Sie auch mal mehrere Songs gleichzeitig löschen.

- Bewegen Sie sich mit dem Rad durch die Songliste.
- Drücken Sie für jeden Song, den Sie löschen wollen, die INSERT-Taste. Neben dem Songnamen erscheint ein Haken ().
- Um einen Song abzuwählen, drücken Sie SHIFT+INSERT (DELETE). Der Haken erlischt.
- Wenn Sie alle zu löschenden Songs ausgewählt haben, drücken Sie ENTER. Sie werden gefragt, ob Sie sicher sind. Drücken Sie noch einmal ENTER, um tatsächlich zu löschen, oder EXIT, um den Vorgang abzubrechen.

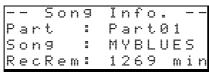
Wenn Sie alle Songs in der Liste löschen, wird automatisch ein neuer Song angelegt. Auf einer Festplattenpartition befindet sich somit immer mindestens ein Song.

Das hier beschriebene Verfahren funktioniert auch bei einigen anderen Aktionen (z. B. Kopieren).

Informationen zu Songs anzeigen

Es ist ganz einfach, sich den Namen, die Arbeitspartition und die verbleibende Aufnahmezeit auf der Startseite des Displays anzeigen zu lassen:

Halten Sie dazu einfach die EXIT-Taste gedrückt. Während Sie die **EXIT**-Taste gedrückt halten, wird Folgendes angezeigt:



Die aktuelle Partition (Part), der Name des Songs (Song) und die verbleibende Aufnahmezeit auf der Partition in Minuten (RecRem) werden angezeigt.

Weitere Song-Funktionen

Weitere Song-Funktionen sind im Abschnitt "Weitere Song-Verwaltungsfunktionen" auf S. 41 beschrieben.

Eingänge den Spuren zuweisen

Wenn wir vom Zuweisen der Eingänge sprechen, ist damit das elektronische Verbinden der beiden Eingänge mit Aufnahmespuren gemeint.

Sie können auf bis zu zwei Spuren zur gleichen Zeit aufnehmen. Das bedeutet, dass das Signal an einem der Eingänge zugleich auf zwei unterschiedlichen Spuren aufgenommen werden kann (dann können Sie allerdings den zweiten Eingang nicht mehr nutzen) oder man zeichnet die zwei Eingangssignale auf

Eine Partition ist ein in sich geschlossener Teilbereich auf einer Festplatte.

Aufnahme

unterschiedliche Spuren auf. Sie können nicht beide Eingänge derselben Aufnahmespur zuweisen.

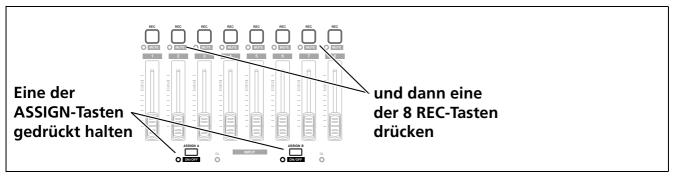


Abbildung 1.7: Eingänge mit den Aufnahmespuren verbinden

- Halten Sie die ASSIGN-Taste des Eingangs gedrückt, den Sie zuweisen wollen (A oder B).
- Während Sie die ASSIGN-Taste gedrückt halten, drücken Sie die REC-Taste der Spur, die mit dem Eingang verbunden werden soll. Die REC-Taste blinkt schnell.
- Um den Eingang einer anderen Spur zuweisen zu können, müssen Sie erst die aktuelle Zuweisung aufheben (siehe unten). Anschließend können Sie den Eingang erneut zuweisen.

Sobald Sie die ASSIGN-Taste des Eingangs drücken, blinkt die REC-Taste der ersten Spur die mit diesem Eingang verbunden ist.

Eine Zuweisung aufheben Halten Sie die ASSIGN-Taste gedrückt, um zu sehen, welcher Spur (welchen Spuren) sie zugewiesen ist. Um die Zuweisung aufzuheben, halten Sie die ASSIGN-Taste weiter gedrückt und drücken Sie eine der blinkenden REC-Tasten (die daraufhin aufhört zu blinken).

Wenn Sie SHIFT+ASSIGN (A oder B) drücken, können Sie einen Eingang ein- oder ausschalten (achten Sie auf die Anzeige). Das Ausschalten eines unbenutzten Eingangs hat den Vorteil, dass die Aufnahme weniger rauscht.

Aufnahme

Sobald Sie Ihre Klangquellen angeschlossen und die Eingänge bestimmten Aufnahmespuren zugewiesen haben, können Sie mit der Aufnahme loslegen.

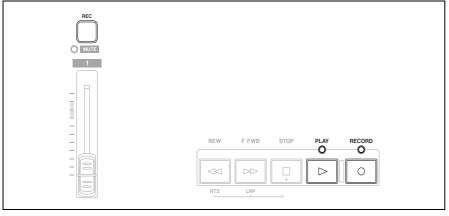


Abbildung 1.8: Ihre erste Aufnahme

1 Drücken Sie die REC-Tasten der Spuren, auf denen Sie aufnehmen wollen. Die Tasten blinken nun langsam und zeigen damit an, dass diese Spuren aufnahmebereit sind.

Das DP-01FX ist mit einem Effektprozessor ausgestattet (MULTI). Einzelheiten hierzu siehe "Anhang zum DP-01FX" auf S. 62.

2 Halten Sie die RECORD-Taste gedrückt, während Sie die PLAY-Taste

Die RECORD-Anzeige leuchtet rot, die PLAY-Anzeige grün. Die REC-Anzeigen der Spuren leuchten nun stetig, die Aufnahme läuft!

- 3 Wenn Sie die Aufnahme beenden wollen, drücken Sie STOP.
- Um zu der Stelle zurückzukehren, an der Sie die Aufnahme begonnen haben, halten Sie die STOP-Taste gedrückt, und drücken die F FWD-Taste (die mit LRP gekennzeichnet ist – Last Record Position, Position der letzten Aufnahme).

Um an den Anfang des Songs zurückzukehren, halten Sie die STOP-Taste gedrückt und drücken die REW-Taste (die mit RTZ gekennzeichnet ist - Return To Zero, zurück auf Null).

5 Drücken Sie PLAY, um die aufgenommenen Spuren abzuspielen. Stellen Sie mit den Fadern der Spuren und dem roten MASTER-Fader die Pegel der einzelnen Spuren und den Gesamtpegel ein. Um die Abhörlautstärke zu ändern, verwenden Sie den Kopfhörer-Regler und den Lautstärkeregler Ihres Monitorverstärkers.

Mit den PAN-Reglern legen Sie die Position des jeweiligen Signals im Stereopanorama fest (von vollständig links bis vollständig rechts). Die Mitte des Panoramas ist an einem Klicken beim Drehen des Knopfes leicht zu erkennen.

Die Regler EQ LOW und EQ HIGH funktionieren ähnlich wie die Bassund Höhenregler an einer Stereoanlage. Das Klicken in der Mitte des Regelwegs bedeutet, dass der Frequenzbereich weder angehoben noch abgesenkt wird.

- Wenn Sie mit Ihrer Aufnahme unzufrieden sind, gehen Sie einfach zurück an den Anfang, und probieren Sie es noch einmal.
- Ist es gut gelaufen, können Sie die Aufnahmebereitschaft der Spuren aufheben (sie schützen), zurückspulen, und die nächste(n) Spur(en) einspielen. Vergessen Sie nicht, die Eingänge neu zuzuweisen und die neuen Spuren "scharfzuschalten".
- Um ein Stück weit zurück- oder vorzuspulen, halten Sie die REWbeziehungsweise F FWD-Taste einen Moment lang gedrückt (wie bei einem Kassettenrecorder). Die Geschwindigkeit beim "Spulen" wird umso höher, je länger Sie die Taste gedrückt halten. Um das Spulen abzubrechen, drücken Sie STOP (darauf wären Sie jetzt nicht gekommen, oder?).

Die Schieberegler WICHTIG (sie werden Fader genannt) und anderen Knöpfe (Regler) des Mischpultteils beeinflussen die aufgenommenen Signale, nicht die Eingangssignale.

Außerdem stehen Ihnen noch zwei weitere Parameter für die Klangregelung jeder Aufnahmespur zur Verfügung. Einzelheiten hierzu siehe "Frequenzen der Klangregler (EQ) ändern" auf S. 31.

Fortgeschrittene Funktionen

Im Folgenden finden Sie nur eine kurze Beschreibung, um Sie beim Erlernen des grundsätzlichen Umgangs mit dem DP-01 nicht zu überfordern.

Damit Sie aber schon mal wissen, was alles geht, folgt hier eine kurze Einführung. Einzelheiten zu den einzelnen Funktionen finden Sie im zweiten Teil dieses Handbuchs.

Markierte Stellen im Song aufsuchen

Auf der vorhergehenden Seite haben wir Ihnen bereits Möglichkeiten für die Navigation im Song aufgezeigt. Mit dem DP-01 können Sie jedoch auch selbst gesetzte Marken oder bestimmte Zeitpositionen in Ihrem Song anspringen.

Aufnahme

Einzelheiten darüber, wie Sie solche Locatormarken setzen und verwenden, finden Sie unter "Zu bestimmten Stellen im Song springen" auf S. 26.

Ein- und Aussteigen mittels Punch-Aufnahme

Unter einer Punch-Aufnahme versteht man das direkte Einsteigen in eine Aufnahme während der Wiedergabe mit anschließendem Aussteigen, ohne die Wiedergabe anzuhalten.

Das DP-01 bietet Ihnen drei verschiedene Möglichkeiten, eine Punch-Aufnahme auszuführen:

- Wenn mindestens eine Spur aufnahmebereit ist (die REC-Taste blinkt), können Sie während der Wiedergabe eines Songs die RECORD-Taste drücken, um in die Aufnahme einzusteigen. Um wieder auszusteigen, drücken Sie einfach nur PLAY.
- Wenn Sie einen Fußschalter mit dem PUNCH-Anschluss verbunden haben, können Sie auf den Fußschalter treten, um zwischen Wiedergabe und Aufnahme umzuschalten. Auch hier muss mindestens eine Spur aufnahmebereit sein.
- Schließlich können Sie den Punch-Vorgang automatisieren, indem Sie die Ein- und Ausstiegspunkte vorher festlegen. Dieses Verfahren ist unter "Mit den IN- und OUT-Punkten arbeiten" auf S. 28 und "Punch-Aufnahme" auf S. 32 beschrieben.

Zwischenmischungen herstellen (Track-Bouncing)

Das DP-01 stellt acht Aufnahmespuren zur Verfügung. Was aber machen Sie, wenn Sie mehr als acht Instrumente oder Stimmen aufnehmen wollen?

Mit dem DP-01 haben Sie die Möglichkeit, eine Stereomischung aus bis zu sechs Spuren auf zwei verbleibende Aufnahmespuren aufzunehmen. Anschließend haben Sie wieder sechs Spuren für die Aufnahme frei. Einzelheiten dazu siehe "Zwischenmischungen herstellen (Track-Bouncing)" auf S. 34.

Spuren nachbearbeiten

Da das DP-01 Aufnahmen auf Festplatte und nicht auf Band speichert, gibt es eine Vielzahl von Bearbeitungsmöglichkeiten, die mit einem Bandrecorder sehr viel schwerer oder überhaupt nicht zu realisieren wären.

Unter "Was Sie über das Editieren von Spuren wissen sollten" auf S. 49 finden Sie Einzelheiten über das Kopieren, Ausschneiden und Einfügen und all die anderen Funktionen, die das DP-01 für die Audiobearbeitung bietet.

Arbeitsschritte rückgängig machen

Wie bei vielen Computerprogrammen üblich, können Sie auf dem DP-01 Arbeitsschritte rückgängig machen. Dazu zählen auch Aufnahmen, was sehr nützlich ist, wenn Sie versehentlich etwas überschrieben haben.

Eine vollständige Beschreibung der Funktionen UNDO (rückgängig machen) und REDO (wiederherstellen) finden Sie unter "Arbeitsschritte rückgängig machen" auf S. 54.

Abmischen und Mastern

Das Abmischen und Mastern sind die letzten Arbeitsschritte bei der Herstellung eines Songs. Dabei erstellen Sie eine Audiodatei, die Sie abspielen und auf einem Stereorecorder aufnehmen oder als WAV-Datei zur weiteren Bearbeitung, Archivierung, Aufnahme usw. auf einen Computer exportieren können ("Die gemasterte Stereospur exportieren" auf S. 48).

wichtigsten Die Ausrüstungsgegenstände für eine Mischung (man nennt sie auch Mix) haben Sie immer bei sich: Ihre Ohren!

Abmischen

Unter Abmischen versteht man die Kunst, die einzeln aufgenommenen Audiospuren so anzugleichen, dass sie sich harmonisch zu einem Song zusammenfügen. Dabei kommt es auf die richtige Lautstärke, den Klang und die Position im Stereopanorama an.

Feste Regeln für das Abmischen gibt es nicht. Wenn es Ihnen gefällt, und wenn auch Andere Gefallen daran finden, ist es vermutlich ein guter Mix.

- Mit den acht Fadern bestimmen Sie die Pegel (die relativen Lautstärken) der einzelnen Spuren. Der rote MASTER-Fader beeinflusst das Gesamtsignal (die Summe). Achten Sie auf die Pegelanzeigen L und R neben dem Display, damit die Mischung nicht zu laut wird (sonst entstehen Verzerrungen, und die Klangqualität wird schlechter).
- Mit den Klangreglern EQ LOW und EQ HIGH können Sie Bässe und Höhen in den einzelnen Spuren anheben oder absenken.

Sie müssen Lautstärken Pegel) der einzelnen Spuren nicht über den ganzen Song hinweg gleich lassen. Versuchen Sie beispielsweise, eine Gitarre während des Solos etwas lauter zu machen.

Abmischen und Mastern

- Ein externes Effektgerät schließen Sie über die Anschlüsse SEND (Ausspielweg) und RETURN (Effektrückführung) an. Mit den EFFECT SEND-Reglern bestimmen Sie für jede Spur den Pegel, der zum Effektgerät geleitet wird. So sind Sie in der Lage, den Effekt nur für einzelne Spuren/Instrumente zu verwenden. Mit dem EFFECT RETURN-Regler legen Sie fest, mit welchem Pegel der Effekt in die Mischung zurück geleitet wird.
- Die mit PAN bezeichneten Regler bestimmen, an welcher Stelle im Stereopanorama das jeweilige Signal erscheint ganz links, ganz rechts, in der Mitte oder irgendwo dazwischen.
- Um eine Spur stummzuschalten oder die Stummschaltung aufzuheben, drücken Sie SHIFT und die REC-Taste der Spur (bei stummgeschalteten Spuren leuchtet die orangefarbene MUTE-Anzeige).

WICHTIG Wenn Sie ein DP-01FX besitzen, können Sie den internen Effekt-prozessor statt eines externen Effektgeräts verwenden, um Ihrer Aufnahme zusätzlichen Pepp zu verleihen ("Den Halleffekt nutzen" auf S. 68).

Wenn Sie zwei Spuren mit verschiedenen Versionen eines Stücks haben, können Sie jeweils eine der Spuren stummschalten und so die beiden Versionen miteinander vergleichen.

WICHTIG Die Pegelanzeigen der Spuren zeigen die Pegel der aufgenommen Signale an, nicht die Pegel, mit dem die Signale abgemischt werden.

Mastern

Unter Mastern versteht man das abschließende Herstellen einer Stereoaufnahme, sobald man mit einer Mischung zufrieden ist. Die Master-Stereospur beginnt bei 00:00:00:00 (dem Nullpunkt) und endet am OUT-Punkt.

Der Stereomaster wird als Teil des Songs auf der Festplatte gespeichert.

- Bevor Sie mit dem Mastern beginnen, müssen Sie an der richtigen Stelle den OUT-Punkt setzen. Dort endet der Master. Einzelheiten hierzu siehe "Mit den IN- und OUT-Punkten arbeiten" auf S. 28.
- 1 Drücken Sie die MASTER-Taste, so dass sie blinkt.
- 2 Halten Sie die RECORD-Taste gedrückt, während Sie die PLAY-Taste drücken. Die Aufnahme des Stereomasters beginnt (RECORD und PLAY leuchten).

Führen Sie Ihre Mischbewegungen aus (Instrumente im Solo lauter machen, Panoramaänderungen usw.), die Sie zuvor geübt haben. Diese Mischbewegungen wirken sich direkt auf die endgültige Masteraufnahme aus.

Wenn der OUT-Punkt erreicht wird, endet die Aufnahme.

- 3 Drücken Sie die MASTER-Taste, so dass sie stetig leuchtet. Wenn Sie jetzt PLAY drücken, hören Sie den Stereomaster, den Sie gerade erstellt haben. Dieses Stereosignal wird an den analogen und digitalen Ausgängen ausgegeben, so dass Sie es auf einem Stereorecorder aufnehmen können.
- 4 Wenn Sie mit der Mischung zufrieden sind, beenden Sie den Mastermodus, indem Sie die MASTER-Taste drücken, so dass sie erlischt.
 - Falls Ihnen die Aufnahme nicht zusagt, drücken Sie die MASTER-Taste erneut, so dass sie blinkt, und wiederholen Sie den Mastervorgang. Der neue Master überschreibt den vorherigen Master.
- Wenn ein Song mit einem Master gespeichert wurde, können Sie diesen Master nach dem Laden des Songs ganz einfach abspielen: Drücken Sie die MASTER-Taste, so dass sie stetig leuchtet, und drücken Sie dann PLAY.
- Während der Master abgespielt wird, können Sie auch etwaiges Audiomaterial am Eingang STEREO MIX der Mischung hinzufügen. Das Gesamtsignal wird aber nur am Analogausgang ausgegeben. Wenn Sie zum Beispiel den Audioausgang eines über MIDI synchronisierten Sequenzers mit diesem Eingang verbinden, wird sein Signal zusammen mit der Mastermischung am Analogausgang ausgegeben. Von dort können Sie es mit einem Stereorecorder (Kassette, CD, MD, MP3 oder Computer-Audioprogramm) aufnehmen.
- Der Stereomaster kann auch auf zwei der acht Aufnahmespuren kopiert werden (siehe "Spuren duplizieren (CLONE TRACK)" auf S. 53).

Sie werden fest-WICHTIG stellen, dass einige der Wiedergabe- und anderen Funktionen gesperrt sind, während sich das DP-01 im Mastermodus befindet. Wenn Sie eine dieser Funktionen aufrufen, erscheint eine Meldung, die Sie darauf hinweist, dass Sie sich im Mastermodus befinden.

Audiomaterial, WICHTIG das am STEREO MIX-Eingang empfangen wird,

können Sie zwar hören, es wird aber nicht als Teil des Masters aufgezeichnet.

Während der Wie-WICHTIG dergabe des Masters (die MASTER-Taste leuchtet stetig) sind alle Mixer-Regler außer dem MASTER-Fader ohne Funktion.

Sie können einen TIPP Master aus dem DP-01 auch als Datei speichern, indem Sie ihn per USB auf einen Computer übertragen (siehe "Die gemasterte Stereospur exportieren" auf S. 48).

2 - Erweiterte Funktionen

Die in diesem Kapitel beschriebenen Merkmale werden Sie vielleicht weniger oft benötigen als die zuvor aufgeführten. Dennoch dürften sie Ihnen die Arbeit mit dem DP-01 sehr vereinfachen.

Zu bestimmten Stellen im Song springen

In diesem Abschnitt erfahren Sie, wie Sie mit dem DP-01 schnell verschiedene Stellen in Ihren Songs ansteuern können.

Zeitpositionen direkt ansteuern

Die aktuelle Zeitposition im Song wird oben auf dem Display des DP-01 im Format Stunden:Minuten:Sekunden:Frames angezeigt. Eine Sekunde ist in 30 Frames unterteilt.

- Während das DP-01 gestoppt ist und die Startseite auf dem Display angezeigt wird, drehen Sie das Rad, so dass die Zeitanzeige blinkt.
- Den Cursor bewegen Sie zwischen den einzelnen Feldern der Zeitanzeige mit den Pfeiltasten ◀ und ►. In diesem Fall ist das zweite Feld ausgewählt.

- Den markierten (unterstrichenen) Wert ändern Sie mit dem Rad. Die Werte sind fortlaufend, das heißt wenn Sie von 59 Sekunden auf 0 Sekunden weiter gehen, wird das Minutenfeld um eins erhöht usw. Während Sie das Rad drehen, blinkt das Display. Wenn Sie das Rad einige Sekunden lang nicht bewegen oder ENTER drücken, hört es auf zu blinken.
- Um ein anderes Feld zu ändern, benutzen Sie die Pfeiltasten und drehen dann das Rad.
- Drücken Sie nun PLAY, um die Wiedergabe an der eingegebenen Zeitposition zu starten.

WICHTIG Das DP-01 kann die aktuelle Zeit auch in Takten und Schlägen darstellen. Einzelheiten hierzu siehe "Mit Takten und Schlägen arbeiten" auf S. 35.

Stellen mit Locatormarken aufsuchen

Das DP-01 kann bis zu 999 Locatormarken je Song speichern. Mit diesen Marken können Sie beispielsweise den Beginn von Strophen, den Einsatz des Gesangs oder andere markante Stellen in Ihren Songs kennzeichnen.

- So setzen Sie eine Locatormarke Im gestoppten Zustand oder während der Aufnahme oder Wiedergabe: Drücken Sie die INSERT-Taste oder SHIFT+LOCATE (SET LOC) an der Stelle, an der Sie die Marke setzen wollen.
- Auf dem Display werden Marken in der zweiten Zeile der Startseite angezeigt. Die Nummer, die Sie sehen, entspricht der Marke an oder kurz vor der aktuellen Position.

Marken werden durchgehend nummeriert in der Reihenfolge, wie sie eingegeben wurden, nicht wie sie im Song auftreten. Marke 999 kann sich in einem Song deshalb vor Marke 001 befinden.

So springen Sie zu einer Locatormarke Um zur vorherigen oder nächsten Locatormarke in Ihrem Song zu springen, halten Sie die LOCATE-Taste gedrückt, und drücken Sie kurz REW oder F FWD. Dies funktioniert während der Wiedergabe, im gestoppten Zustand oder beim Spulen, nicht jedoch bei der Aufnahme.

Sie können auch die LOCATE-Taste etwas länger drücken, bis eine Liste der Locatormarken angezeigt wird:

	А	В	S			Ø	Ø	H	0	2	:	5	9	:	2	0
ŀ				L	0	C	А	T	Ε		L	Ι	S	T		
	М	Ø	Ø	1					Ø	Ø	m	3	4	s	2	2
	M	Ø	Ø	3	:				Ø	Ø	m	4	S 4 8	s.	Ø	3

Wählen Sie mit dem Rad eine Marke aus (sie sind in der Reihenfolge ihres Auftretens im Song aufgelistet), und drücken Sie ENTER, um die Marke anzuspringen.

So entfernen Sie eine Locatormarke Stoppen Sie die Wiedergabe (oder Aufnahme), und springen Sie zu der Marke, die Sie entfernen wollen (oder kurz dahinter). Drücken Sie SHIFT+INSERT (DELETE).

Eine Locatormarke verschieben Wenn Sie eine Locatormarke versehentlich an der falschen Stelle gesetzt haben, können Sie die Zeitposition der Marke nachträglich ändern.

- 1 Halten Sie die LOCATE-Taste etwas länger gedrückt, um die Liste der Locatormarken anzuzeigen.
- 2 Wählen Sie mit dem Rad eine Marke aus, und drücken Sie die ►-Taste.

- 3 Jetzt können Sie die Marke mit dem Rad in Schritten von 1/10 Frame rückwärts oder vorwärts verschieben (entspricht der letzten Stelle der Zeitanzeige). Eine Marke kann nicht über die nächste Marke in der Liste hinaus oder rückwärts vor die vorherige Marke in der Liste verschoben werden.
- 4 Drücken Sie ENTER, wenn Sie fertig sind (die Startseite wird wieder angezeigt), oder EXIT (um abzubrechen und zur Liste der Marken zurückzukehren).

Diesen Schritt können Sie nicht rückgängig machen.

Die Marken sind WICHTIG nicht nach Nummern, sondern nach der Reihenfolge ihres Auftretens im Song sortiert.

1/10 Frame ent-TIPP spricht 1/300 Sealso 3,3 kunde, etwa Millisekunden.

Zu bestimmten Stellen im Song springen

Mit den IN- und OUT-Punkten arbeiten

Diese Punkte werden für die automatische Punch-Aufnahme verwendet, wo sie den Anfangs- und den Endpunkt für die Wiedergabeschleife kennzeichnen. Zudem sind sie für bestimmte Bearbeitungsfunktionen erforderlich. Diese Punkte können Sie während der Wiedergabe, Aufnahme oder im gestoppten Zustand setzen.

- Sie setzen die Punkte IN und OUT, indem Sie SHIFT+IN (SET IN) bzw.
 OUT (SET OUT) an der entsprechenden Stelle drücken.
- Um die Punkte IN oder OUT anzuspringen, drücken Sie einfach die Taste IN oder OUT.
- Die Position dieser beiden Punkte können Sie fein einstellen, wenn Sie SHIFT+TRACK EDIT (POINT EDIT) drücken:

			P	0	Ι	Ν	T		Ε	D	Ι	T		 -
	Ι	Ν		P	0	Ι	Ν	Τ						
	0	U	T		P	0	Ι	Ν	T				:	
	Т	0		Ρ	0	Ι	Ν	Τ					Ē	

- Andern Sie die Position mit den Pfeiltasten und dem Rad (bis auf 1/10 Frame genau), wie oben beschrieben ("Zeitpositionen direkt ansteuern" auf S. 26).
- Drücken Sie ENTER, wenn Sie fertig sind.

WICHTIG Zusammen mit dem TO-Punkt (der auf die gleiche Weise gesetzt und verwendet wird) kommen die IN- und OUT-Punkte auch bei den Spurbearbeitungsfunktionen zum Einsatz.

Mit den Pegelanzeigen arbeiten

Die Pegelanzeigen sind wichtige Hilfsmittel bei der Beurteilung des Audiomaterials in Ihrem DP-01. Hier folgen einige Tipps und Informationen, die Ihnen helfen könnten.

Neben der Darstellung der Signalpegel, können die Pegelanzeigen Ihnen zeigen, ob die Signale tatsächlich in das DP-01 gelangen. Selbst wenn Sie nichts hören, die Eingangspegelanzeigen aber ein Signal anzeigen, wissen Sie, dass die Verbindung von der Klangquelle zum DP-01 in Ordnung sind (und Sie eventuell die Einstellung Ihres Monitorsystems überprüfen sollten).

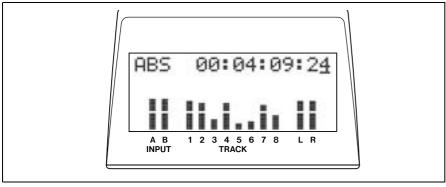


Abbildung 2.1: Die Pegelanzeigen des DP-01

Zunächst erinnern wir uns noch einmal daran, dass Pegelanzeigen niemals dauernd bis zum oberen Rand ausschlagen sollen. Das würde nämlich bedeuten, dass der Pegel zu hoch ist und ziemlich sicher Verzerrungen entstehen. Digitale Verzerrungen sind unangenehm (im Gegensatz zu den Röhrenverzerrungen eines Gitarrenverstärkers), und können schlimmstenfalls Ihre Anlage beschädigen. Sie sollten Sie also unbedingt vermeiden.

Eingangspegelanzeigen Diese Pegelanzeigen (A und B) stellen den Pegel der Signale an den Eingängen des DP-01 dar. Stellen Sie den Pegel mit den Reglern auf der Front ein oder verwenden Sie den Regler an Ihrem Instrument, falls vorhanden.

Pegelanzeigen für die Spuren Diese Pegelanzeigen (1 bis 8) stellen entweder die Pegel der aufgenommen Signale (bei Spuren, die nicht aufnahmebereit sind) oder die Pegel an den Eingängen der Spuren dar (bei Spuren, die aufnahmebereit sind). Denken Sie daran, dass Sie mit den Fadern nicht bestimmen können, mit welchem Pegel Signale aufgezeichnet werden, und dass die Fader keinerlei Einfluss auf die Pegelanzeigen der acht Spuren haben.

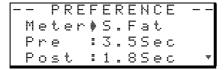
Master-Pegelanzeigen Diese Pegelanzeigen (L und R) stellen immer den Pegel des Summensignals (des abgemischten Stereosignals) dar. Der MASTER-Fader regelt das Summensignal und beeinflusst somit auch diese Pegelanzeigen.

Mit den Pegelanzeigen arbeiten

Aussehen der Pegelanzeigen ändern

Wenn Ihnen die Pegelanzeigen so nicht gefallen, können Sie eine andere Optik auswählen.

1 Drücken Sie MENU, und wählen Sie PREFERENCE:



- 2 Unter Meter stehen Ihnen vier Optionen zur Auswahl:
- S.Fat (short/fat kurz und breit)
- S.Slim (short/thin kurz und schmal),
- L.Fat (tall/fat lang und breit)
- L.Slim (tall/thin lang und schmal)

Das Verhalten der Pegelanzeigen bleibt in jeder Einstellung gleich, allein das Aussehen ändert sich.

Frequenzen der Klangregler (EQ) ändern

Auf dem DP-01 können Sie für jede Spur einzeln wählen, auf welchen Frequenzen die Klangregler **EQ HIGH** und **EQ LOW** arbeiten.

- 1 Drücken Sie MENU, und wählen Sie PREFERENCE:
- **2** Gehen Sie mit den Pfeiltasten zu EQ FRQ:

 		P	R	Ε	F	Ε	R	Ε	Ν	С	E			
P	o	s	t.			:		1		5	S	e	c	
Ε	Q		F	R	Q									
Ν	S	P				Ħ		1	Ø					.#.

3 Drücken Sie die ►-Taste:

 	Ε	Q		F	R	E	Q	U	E	Ν	C	Υ		
S	O	u	r	C	0		•		T	r	a	C.	k	1
Н	i	g	h				:			1	Ø	k	Н	Z
L	O	W					:		1	Ø	Ø		Н	Z

4 Nehmen Sie diese Einstellungen wie gewohnt mit den Pfeilasten und dem Rad vor.

Source Dies ist die betroffene Spur, von Track1 bis Track8.

High Dies ist die Frequenz für den **EQ** HIGH-Regler. Wählen Sie einen Wert: 1.7, 1.8, 1.9, 2.0, 2.2, 2.4, 2.6, 2.8, 3.0, 3.2, 3.4, 3.6, 3.8, 4.0, 4.5, 5.0, 5.5, 6.0, 6.5, 7.0, 7.5, 8.0, 9.0, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18 (alle in kHz).

Low Dies ist die Frequenz für den **EQ LOW**-Regler. Wählen Sie einen Wert: 32, 40, 50, 60, 70, 80, 90, 100, 125, 150, 175, 200, 225, 250, 300, 350, 400, 450, 500, 600, 700, 800, 850, 900, 960 (Hz), 1.1, 1.2, 1.3, 1.4, 1.5, 1.6 (kHz).

Dadurch sind Sie in der Lage, mit den Klangreglern die Signale der einzelnen Spuren entsprechend ihrem Charakter unterschiedlich zu behandeln.

WICHTIG Die Option NSP gibt es nur auf dem DP-01FX, nicht auf dem DP-01.

Punch-Aufnahme

Punch-Aufnahme

Wie im Abschnitt "Ein- und Aussteigen mittels Punch-Aufnahme" auf S. 22 erwähnt, können Sie mit dem DP-01 auf zwei Weisen manuell zwischen Wiedergabe und Aufnahme umschalten: Mit den PLAY- und RECORD-Tasten und mit dem Fußschalter. Es gibt jedoch auch eine Möglichkeit, eine Punch-Aufnahme automatisch auszuführen. Diese ist hier beschrieben.

Punch-Aufnahmen proben

Im Autopunch-Modus können Sie das Stück ebenfalls proben, bevor Sie tatsächlich aufnehmen.

- 1 Setzen Sie zuerst die Punkte IN und OUT ("Mit den IN- und OUT-Punkten arbeiten" auf S. 28) an den Stellen, an denen die Punch-Aufnahme beginnen und enden soll.
- Weisen Sie einen oder beide Eingänge einer oder mehreren Spuren zu ("Eingänge den Spuren zuweisen" auf S. 19), und schalten Sie diese Spuren auf Aufnahmebereitschaft (REC-Tasten drücken, so dass sie blinken).
- 3 Drücken Sie die AUTO PUNCH-Taste, so dass sie leuchtet.
- 4 Drücken Sie die RHSL-Taste (rehearsal Probe), so dass sie leuchtet.
- 5 Drücken Sie die PLAY-Taste.

Die Wiedergabe beginnt ein Stück weit vor dem IN-Punkt (diese Spanne bis zum IN-Punkt wird Vorlaufzeit genannt), und die PLAY-Anzeige leuchtet auf.

Ab dem IN-Punkt hören Sie nicht mehr das aufgezeichnete Signal von den aufnahmebereiten Spuren, sondern stattdessen das Eingangssignal (Sie wollen ja Ihre Probe hören). Die RECORD-Anzeige beginnt zu blinken.

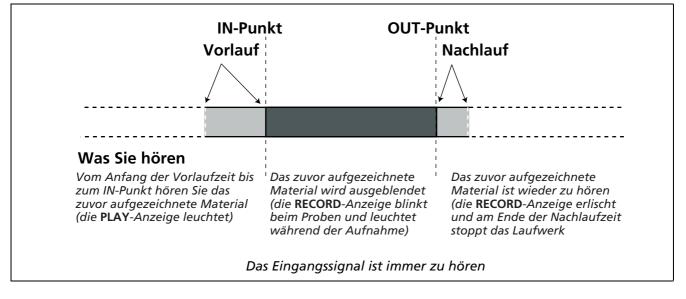
Ab dem OUT-Punkt hören Sie wieder die vorherige Aufnahme. Die RECORD-Anzeige erlischt.

Die Wiedergabe wird noch ein Stück weit fortgesetzt (diese Zeit wird Nachlaufzeit genannt), dann stoppt sie. Sobald Sie nun eine neue Probe oder Punch-Aufnahme starten, beginnt die Wiedergabe erneut am Anfang der Vorlaufzeit (vor dem IN-Punkt).

Mit der RHSL-Taste allein (ohne AUTO PUNCH) können Sie eine Aufnahme proben, ohne dass tatsächlich Audiomaterial aufgezeichnet wird.

Wenn Sie vorhaben, ein fehlerhaftes Stück einer vorhandenen Aufnahme auszubessern, stellen Sie sicher, dass die neue Aufnahme genauso klingt wie die alte (gleiche Effekteinstellungen verwenden usw.).

Falls Sie jetzt merken, dass die Punkte IN und OUT an der falschen Stelle sind, können Sie AUTO PUNCH ausschalten und die Punkte verschieben ("Mit den IN- und OUT-Punkten arbeiten" auf S. 28).



6 Wiederholen Sie Ihre Probe so oft wie nötig, bis Sie mit Ihrem Spiel/ Gesang zufrieden sind, und starten Sie dann die tatsächliche Punch-Aufnahme, wie im folgenden Abschnitt beschrieben.

Sie können den TIPP aesamten schnitt auch fortlaufend wiederholen lassen, indem Sie mit der **REPEAT-**Taste die Wiederholfunktion einschalten.

Automatische Punch-Aufnahme ausführen

Wenn Sie Ihre Aufnahme geprobt haben, können Sie sich an die Aufnahme wagen.

- 1 Drücken Sie die RHSL-Taste, um den Probemodus auszuschalten (AUTO PUNCH soll weiter eingeschaltet bleiben).
- 2 Drücken Sie PLAY, um die Wiedergabe zu starten. Während der Vorlaufzeit können Sie sich auf die Aufnahme vorbereiten.

An der IN-Marke schaltet der DP-01 auf Aufnahme (die RECORD-Anzeige leuchtet).

Am OUT-Punkt endet die Aufnahme (die RECORD-Anzeige erlischt). Die Wiedergabe wird bis ans Ende der Nachlaufzeit fortgesetzt. Anschließend springt das Laufwerk wieder unmittelbar an den Anfang der Vorlaufzeit. Die AUTO PUNCH-Anzeige erlischt. Der Zustand der Spuren (aufnahmebereit oder nicht) bleibt wie er ist.

Wenn Sie Ihre Punch-Aufnahme wiederholen wollen, schalten Sie AUTO PUNCH wieder ein, bevor Sie weitermachen.

In diesem Mo-WICHTIG ment wird die bevorhandene Aufnahme reits überschrieben (und Sie können nur mithilfe der Undo-Funktion zur Originalaufzeichnung zurückkehren.

Vorlauf- und Nachlaufzeit ändern

Die Vorlauf- und Nachlaufzeit für die Punch-Aufnahme lässt sich Ihren Bedürfnissen entsprechend anpassen.

1 Drücken Sie MENU, wählen Sie PREFERENCE, und drücken Sie die ►-Taste.

> PREFERENCE Meter: S. Fat **♦3.5**Sec Pre Post :1.85ec

- Gehen Sie mit den Pfeiltasten zu Pre (pre-roll Vorlaufzeit), und stellen Sie mit dem Rad einen Wert ein.
- 3 Wenn Sie mit den Pfeiltasten weiter nach unten zu Post gehen, können Sie dort die Nachlaufzeit mit dem Rad einstellen.
- 4 Drücken Sie EXIT, wenn Sie fertig sind, damit die Werte von nun an wirksam sind.

Vorlauf-Nachlaufzeit können einen Wert zwischen einer und 9,9 Sekunden in 0,1-Sekunden-Schritten annehmen.

Zwischenmischungen herstellen (Track-Bouncing)

Zwischenmischungen herstellen (Track-Bouncing)

Solche Zwischenmischung werden auf dem DP-01 erstellt, indem man bis zu sechs aufgezeichnete Spuren abmischt und über den MASTER-Fader auf ein Paar freie Spuren aufzeichnet.

In der folgenden Situation wäre eine Zwischenmischung angebracht:

Sie können zwar auf eine einzelne Spur herunter mischen, aber vermutlich werden Sie eher eine Stereomischung herstellen wollen.

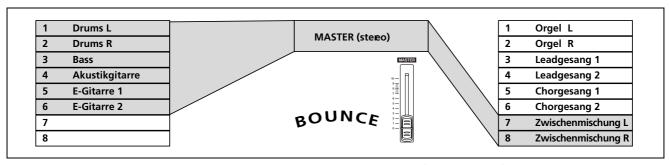


Abbildung 2.2: Herstellen einer Zwischenmischung (Track-Bouncing)

Sie haben Schlagzeug (stereo), einen Bass, zwei Rhythmusgitarren (eine akustische und eine elektrische) sowie eine Leadgitarre aufgenommen. Zwei Spuren sind noch frei. Jetzt wollen Sie noch einige Orgeleinsätze, zwei Leadgesangslinien sowie mindestens einen Satz Chorstimmen aufnehmen. Es sind aber nur noch zwei Spuren frei!

Glücklicherweise können Sie alles stereo abmischen und auf die verbleibenden zwei Spuren aufzeichnen.

- 1 Schützen Sie die vorhandenen Spuren vor dem versehentlichen Überspielen (die REC-Anzeigen müssen aus sein).
- 2 Drücken Sie die BOUNCE-Taste (über dem MASTER-Fader), so dass sie leuchtet.
- Wersetzen Sie die beiden Spuren, auf die Sie aufnehmen wollen, in Aufnahmebereitschaft.
- 4 Erstellen Sie aus den vorhandenen Spuren eine Stereomischung mithilfe der Fader und der Regler des Mischpultteils.
- Stellen Sie den Gesamtpegel der Mischung mit dem MASTER-Fader ein. Beobachten Sie die Pegelanzeigen der aufnahmebereiten Spuren um sicherzustellen, dass sie nicht übersteuert werden.
- Wenn Sie bereit sind, drücken Sie PLAY+RECORD, um die Mischung ohne Unterbrechung von Anfang bis Ende auf die verbleibenden zwei Spuren aufzunehmen. Heben Sie anschließend die Aufnahmebereitschaft der beiden Spuren auf.
- Nach erfolgreicher Aufnahme können Sie die Originalspuren überschreiben, während Sie zu dem gerade erzeugten Stereopaar aufnehmen.



Bevor Sie mit der Zwischenmi-

schung beginnen, wollen Sie vielleicht eine Kopie des Songs unter anderem namen speichern (siehe "Songs kopieren" auf S. 41), so dass Sie notfalls noch auf das Original zurückgreifen können.

TIPP

Sie können auch die automatische

Punch-Aufnahme nutzen ("Punch-Aufnahme" auf S. 32), um eine Zwischenmischung für einen Teil des Songs (zwischen dem IN- und dem OUT-Punkt) zu erstellen.

Die Wiederholfunktion nutzen

Die Wiederholfunktion erlaubt Ihnen, die Wiedergabe oder die Probe einer Autopunch-Aufnahme (siehe "Punch-Aufnahmen proben" auf S. 32) zwischen den Punkten IN und OUT endlos zu wiederholen.

- Setzen Sie zuerst die Punkte IN und OUT an den Stellen, wo die Wiederholung anfangen und enden soll (siehe "Mit den IN- und OUT-Punkten arbeiten" auf S. 28).
- Drücken Sie kurz auf die REPEAT-Taste, so dass die Anzeige leuchtet. Die Wiedergabe beginnt automatisch an der IN-Marke.
- Nach Erreichen des OUT-Punkts wird die Wiedergabe kurz unterbrochen (siehe "Pause zwischen Wiederholungen festlegen" auf S. 35) und die PLAY-Anzeige blinkt. Anschließend beginnt die Wiedergabe erneut, und die PLAY-Anzeige leuchtet wieder stetig.
- Um die Wiederholfunktion auszuschalten, drücken Sie REPEAT, so dass die Anzeige erlischt.

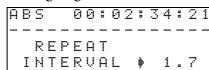
Wiederholtes Proben ist ebenfalls möglich, wiederholte Autopunch-Aufnahme jedoch nicht. Wenn AUTO PUNCH, RHSL und REPEAT eingeschaltet sind, und Sie drücken RHSL, um von der Probe zur Autopunch-Aufnahme zu wechseln, wird auch REPEAT ausgeschaltet.

Diese Punkte kön-WICHTIG nen Sie nicht setzen, während die REPEAT-Taste leuchtet.

Pause zwischen Wiederholungen festlegen

Sie können die Zeit zwischen zwei Wiederholungen auf maximal 9,9 Sekunden einstellen.

Halten Sie die REPEAT-Taste etwas länger gedrückt, so dass auf dem Display Folgendes angezeigt wird:



Stellen Sie mit dem Rad eine Zeit zwischen 0,5 und 9,9 Sekunden in 0,1-Sekunden-Schritten ein.

Drücken Sie noch einmalkurz REPEAT, um den Einstellungsmodus zu verlassen.

Diese Pause gibt TIPP Ihnen bei Probe Zeit, um Ihre Hand für ein Gitarrenlick neu zu positionieren, für einen Gesangspart einzuatmen usw.

Mit Takten und Schlägen arbeiten

Neben Minuten und Sekunden (genau beschrieben unter "Zeitpositionen direkt ansteuern" auf S. 26), kann das DP-01 auch Takte und Schläge als Zeitbasis für Ihre Songs verwenden. Dies ist besonders nützlich, wenn Sie mit externen MIDI-Geräten arbeiten (siehe "Die MIDI-Funktionen nutzen" auf S. 38).



Tempo einstellen

Damit die Einstellung Takte/Schläge Sinn ergibt, müssen Sie das Tempo und die Taktart Ihres Songs vorgeben, damit das DP-01 die Aufteilung berechnen kann.

1 Drücken Sie bei angehaltener Wiedergabe MENU, und wählen Sie MIDI.

Mit Takten und Schlägen arbeiten

2 Gehen Sie zur Option TEMPO/T.SIG, und drücken Sie die ▶-Taste:



- **3** Es gibt hier zwei Parameter: Tempo und Taktart (time signature). Stellen Sie mit den Pfeilasten und dem Rad geeignete Werte ein.
- Das Tempo wird in Schlägen pro Minute (beats per minute, bpm) gemessen und kann einen Wert zwischen 20 und 250 annehmen.
- Die Taktart können Sie frei einstellen, indem Sie die Anzahl der Schläge pro Takt (1 bis 12) und die Anzahl der Schläge je ganze Note (1, 2, 4 oder 8) vorgeben.

Die meisten Rockund Poptitel sind im 4/4-Takt geschrieben (mit ein paar berühmten Ausnahmen). Walzer verwenden 3/4-Takt.

Den Zeitmodus wählen

Sobald Tempo und Taktart eingestellt sind, kann das DP-01 Takte/Schläge über der Zeit berechnen.

So wechseln Sie zur Anzeige von Takten/Schlägen: Gehen

Sie mit dem Cursor auf der Startseite zum Feld ABS (absolute Zeit).

Drehen Sie das Rad im Uhrzeigersinn. ABS wird zu BAR. Die aktuelle Position wird in Takten und Schlägen angezeigt, und rechts auf dem Display können Sie das Tempo ablesen:

- Um wieder die absolute Zeit anzuzeigen, drehen Sie das Rad entgegen dem Uhrzeigersinn (der Cursor muss noch bei BAR stehen).
- Zu bestimmten Stellen im Song springen Dies funktioniert genau so, wie im Abschnitt "Zu bestimmten Stellen im Song springen" auf S. 26 beschrieben, außer dass es jetzt zwei Felder gibt, nämlich für Takte und für Schläge.
- **Spuren nachbearbeiten** Dies funktioniert genau so, wie im Abschnitt "Was Sie über das Editieren von Spuren wissen sollten" auf S. 49 beschrieben. Weil die Bearbeitungspunkte jetzt aber in Takten/Schlägen eingestellt werden, kann man sich leichter an der Struktur des Songs orientieren. Diese Methode ist also "musikalischer".

Marken bearbeiten Auch wenn das Display Positionen in Takten und Schlägen anzeigt, werden Locatormarken in Minuten und Sekunden eingestellt ("Eine Locatormarke verschieben" auf S. 27). Der wichtige Unterschied in diesem Zeitmodus besteht darin, dass zusätzlich die Entsprechung in Takten/Schlägen angezeigt wird.

Wenn Sie im Zeitmodus "Takte/Schläge" die LOCATE-Taste gedrückt halten, nimmt das Display ungefähr folgendes Aussehen an:

Ī	В	А	R				0	Ø	3	 0	2			5	9
				L	0	C	А	T	Ε	L	Ι	S	T		
	M	Ø	Ø	1 2	•		Ø	Ø	4	 Ø	3			5	9
	M	Ø	Ø	2	:		Ø	Ø	7	 Ø	5			5	9

Wenn Sie einen Punkt für die Bearbeitung ausgewählt haben, werden die Takte/Schläge unterhalb der absoluten Zeit angezeigt. Takte/ Schläge können nicht direkt eingegeben werden, ändern sich aber zusammen mit der Zeit, wenn Sie diese mit dem Rad verstellen:

Für die Punkte IN, WICHTIG OUT und TO werden die Entsprechungen in Takten/Schlägen nicht angezeigt.

```
Trim M001
00m15s24f0
004-03
```

Das Metronom verwenden

Damit Sie im Takt bleiben, bietet Ihnen das DP-01 ein MIDI-Metronom, mit dem Sie einen externen Tonerzeuger ansteuern können. Normalerweise werden Sie dafür ein oder mehrere Schlaginstrumente verwenden (wie eine offene/ geschlossene Hi-Hat). Sie können aber auch jedes beliebige andere MIDI-Instrument ansprechen.

Der MIDI-Kanal, die Note für den normalen Klick und ihre Anschlagsgeschwindigkeit sowie die betonte Note und ihre Anschlagsgeschwindigkeit sind einstellbar.

- 1 Drücken Sie MENU, wählen Sie MIDI, und drücken Sie die ▶-Taste.
- 2 Wählen Sie die Option METRONOME, und drücken Sie die ▶-Taste:

 			М	Е	T	R	0	Ν	0	М	Е			
М	o	d	0				•	R	0	C	8.	Ρ	1	Э
М	Ι	D	Ι		С	h	:			1	Ø			
А	c.	c	Ν	o	t.	0	Ħ			C	#	2		Ŧ

Scrollen Sie durch die Liste und stellen Sie folgende Werte ein:

Mode Der Modus ist entweder Off (Aus), RecOnly (nur während der Aufnahme) oder Rec&Play (während Aufnahme und Wiedergabe).

MIDI Ch Der MIDI-Kanal, über den das Metronomsignal ausgegeben wird.

AccNote Die Note, die am Anfang eines jeden Takts gespielt wird. C3 entspricht der MIDI-Note 60.

AccVelo Die Anschlagsgeschwindigkeit (die normalerweise die Lautstärke bestimmt) der Note am Anfang eines jeden Takts.

NrmNote Die Note, die bei jedem Schlag, außer am Anfang eines Takts, gespielt wird. C3 entspricht der MIDI-Note 60.

NrmVelo Die Anschlagsgeschwindigkeit der Note, die bei jedem Schlag, außer am Anfang eines Takts, gespielt wird.

Kanal 10 ist bei TIPP allen General-MIDI-Geräten als Schlagzeugkanal vorgegeben.

Die MIDI-Funktionen nutzen

Das DP-01 ist mit einem MIDI-Ausgang ausgestattet, über den Sie einen Sequenzer, einen Drumcomputer oder ein anderes MIDI-Gerät ansprechen können, und zwar synchron zu einer Zeitbasis oder einem MIDI-Clocksignal. Der Anschluss **MIDI OUT** wird auch verwendet, um ein MIDI-Instrument als Metronom anzusprechen (siehe "Das Metronom verwenden" auf S. 37).

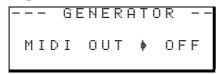
Das Stereo-Audiosignal eines MIDI-Instruments können Sie über die Eingänge A und B aufnehmen oder über den STEREO MIX-Eingang einspielen, um sie mit den aufgenommenen Spuren gemischt an den Analogausgängen ausgeben zu lassen.

Mit MIDI-Clock arbeiten

Die MIDI-Steuerbefehle, die der DP-01 am Anschluss **MIDI OUT** ausgibt, enthalten Informationen über Tempo (MIDI-Clock), Takte/Schläge (der so genannte Song Position Pointer) und Laufwerksbefehle (Start/Stop/Continue). MIDI-Clock ist besonders vorteilhaft, wenn Sie MIDI-Geräte synchronisieren wollen, die auf Takten/Schlägen basierend arbeiten, also Drumcomputer und Rhythmusmaschinen.

WICHTIG Um dieses Merkmal nutzen zu können, müssen Sie Tempo und Taktart auf dem DP-01 einstellen (siehe "Tempo einstellen" auf S. 35).

- 1 Drücken Sie MENU, wählen Sie MIDI, und drücken Sie die ▶-Taste.
- 2 Wählen Sie die Option GENERATOR, und drücken Sie die ▶-Taste:



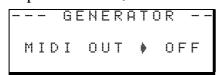
- 3 Ändern Sie die Einstellung mit dem Rad von OFF zu CLK (Clock).
- Ab jetzt wird das DP-01 während der Aufnahme und Wiedergabe die hier beschriebenen Befehle am Anschluss MIDI OUT ausgeben. Verbinden Sie den MIDI OUT des DP-01 mit dem MIDI IN Ihres MIDI-Instruments.

Lesen Sie in der Bedienungsanleitung des MIDI-Instruments nach, wie man das Gerät als Slave zu MIDI-Clock synchronisiert.

MIDI-Timecode

MIDI-Timecode gibt die aktuelle Zeitposition in Stunden, Minuten, Sekunden und Frames über den Anschluss MIDI OUT aus. Normalerweise werden Sie Timecode in Verbindung mit Geräten nutzen, die sich an der absoluten Zeit und nicht an Takten/Schlägen orientieren, also etwa mit Recordern und Digital-Audioworkstations.

- 1 Drücken Sie MENU, wählen Sie MIDI, und drücken Sie die ▶-Taste.
- 2 Wählen Sie die Option GENERATOR, und drücken Sie die ▶-Taste:



- 3 Ändern Sie die Einstellung mit dem Rad von OFF zu MTC (MIDI-Timecode).
- Ab jetzt wird das DP-01 während der Aufnahme und Wiedergabe Timecode-Daten über den MIDI OUT ausgeben. Verbinden Sie den MIDI OUT des DP-01 mit dem MIDI IN Ihres MIDI-Geräts.
- Lesen Sie in der Bedienungsanleitung des MIDI-Geräts nach, wie man das Gerät als Slave zu MIDI-Timecode synchronisiert.

WICHTIG

Beim DP-01 ist der MIDI-Timecode auf eine Framerate von 30 fps fest eingestellt und lässt sich nicht ändern.

Festplattenverwaltung

Auf dem DP-01 haben Sie die Möglichkeit, die interne Festplatte zu formatieren und neu zu Partitionieren, um sie Ihren persönlichen Erfordernissen anzupassen.

Die Festplatte des DP-01 ist in zwei Partitionen unterteilt. Songs können auf einer Partition erstellt und später zu Archivierungszwecken auf eine andere verschoben werden. Sie können aber auch unterschiedliche Partitionen für verschiedene Arten von Songs verwenden.

Neben den Song-Partitionen gibt es auch eine FAT-formatierte Partition. Dieser Teil der Festplatte ist lesbar, wenn Sie das DP-01 über USB mit einem Rechner verbinden. Wann immer Sie einen Song auf einem Computer speichern oder archivieren, einen Mix auf einen Computer exportieren oder eine Audiodatei in einen Song importieren wollen: Sie müssen diese Daten stets in zwei Schritten über die FAT-Partition kopieren.

Formatieren und **ACHTUNG** Neupartitionieren sind Aktionen, bei denen Daten überschrieben werden. Sie können diese Schritte nicht rückgängig machen, die Änderungen sind von Dauer.

Das FAT-Format ist WICHTIG ein Datenformat, das von allen Personal Computern gelesen werden kann.

Die aktive Partition auswählen

Die aktive Partition ist diejenige, auf der neue Songs erstellt und von der vorhandene Songs wieder geladen werden.

- 1 Drücken Sie MENU, und wählen Sie DISK:
- 2 Wählen Sie die Option PARTITION, und drücken Sie die ▶-Taste:

PARTITION ← 166B Part01 Part02 16GB Part03 1 G B

Die aktive Partition ist durch einen Pfeil gekennzeichnet (←). Hier werden die Größen der Partitionen, nicht der freie Speicherplatz ange-

3 Gehen Sie mit dem Cursor (*) zu der Partition, die Sie aktivieren wollen, und drücken Sie ENTER.

Das DP-01 speichert den aktuellen Song, lädt den auf der neuen Partition zuletzt bearbeiteten Song und zeigt durch eine Reihe von Meldungen den Fortschritt der Aktion an.

Sie können hier WICHTIG nicht die FAT-Partition auswählen.

Die Festplatte formatieren

Neben dem Formatieren der Festplatte können Sie hier auch die Größen der nativen Partitionen (die das spezielle Datenformat des DP-01 nutzen) festlegen.

- 1 Drücken Sie MENU, und wählen Sie DISK:
- 2 Wählen Sie die Option FORMAT, und drücken Sie die ▶-Taste:

FORMAT Disk Size 376B arti Size [ENTER] -> Exe

3 Wählen Sie mit dem Rad die Größe der Partitionen (32, 16, 8 oder 4 Gigabyte – ein Gigabyte entspricht 1024 Megabyte).

Hiermit werden alle Daten auf der Festplatte unwiderruflich zerstört. Diesen Schritt können Sie nicht rückgängig machen. FÜH-REN SIE DIESE AKTION NUR AUS, WENN SIE WIRKLICH SICHER SIND!

Die auf dem Dis-WICHTIG play angezeigte Kapazität der Festplatte kann von dem Beispiel hier abweichen.

Festplattenverwaltung

- Alle Partitionen erhalten die gleiche Größe mit Ausnahme der letzten, die den restlichen Speicherplatz umfasst.
- Drücken Sie ENTER.

Eine Meldung erinnert Sie daran, dass sämtliche Songs verloren gehen.

5 Drücken Sie noch einmal ENTER, um die Festplatte mit den neuen Partitionsgrößen zu formatieren (mit EXIT brechen Sie ab, ohne zu formatieren).

Es ist äußerst wich-VORSICHT tig, dass während dem Formatieren der Festplatte die Stromzufuhr zum DP-01 nicht unterbrochen wird. Wenn dies geschieht, kann das Gerät unbrauchbar werden.

Eine einzelne Partition formatieren

Wenn die Partitionsgrößen gleich bleiben sollen, oder wenn Sie nur den Inhalt einer einzelnen Partition löschen wollen, ist diese Option die richtige Wahl.

- 1 Drücken Sie MENU, und wählen Sie DISK:
- 2 Wählen Sie die Option REFORM, und drücken Sie die ▶-Taste:

					R	Ε	F	0	R	М				
þ	Ρ	a	r	t.	Ø	1		←		1	6	G	В	
	P	a	r	t.	Ø	2				1	6	G	В	
	Р	a	r	t.	Ø	3					1	G	В	

Die aktive Partition ist durch einen Pfeil gekennzeichnet (←). Hier werden die Größen der Partitionen, nicht der freie Speicherplatz angezeigt.

3 Wählen Sie die Partition, die neu formatiert werden soll (mit dem Symbol *), und drücken Sie ENTER.

Eine Meldung erinnert Sie daran, dass sämtliche Daten auf der Partition verloren gehen.

4 Drücken Sie ENTER, um die Partition neu zu formatieren.

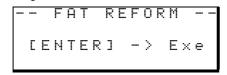
ACHTUNG nen Sie nicht rückgängig machen – sämtliche Daten auf der ausgewählten Partition gehen verloren. FÜHREN SIE DIE-SE AKTION NUR AUS, WENN SIE WIRKLICH SICHER SIND!

Diesen Schritt kön-

Die FAT-Partition formatieren

Die FAT-Partition dient zum Datenaustausch zwischen dem DP-01 und einem Computer. Ihre Größe wird vom DP-01 bestimmt und kann nicht geändert werden.

- Drücken Sie MENU, und wählen Sie DISK:
- Wählen Sie die Option FAT REFORM, und drücken Sie die ►-Taste:



Drücken Sie ENTER.

Eine Meldung erinnert Sie daran, dass sämtliche Daten auf der FAT-Partition verloren gehen.

4 Drücken Sie ENTER, um die FAT-Partition neu zu formatieren.

Automatisch erzeugter Song

Nach dem Formatieren einer Festplatte oder einer Partition wird immer automatisch ein Song auf jeder freien Partition erzeugt. Dasselbe geschieht, wenn der einzige Song auf einer Partition gelöscht wird. Es steht Ihnen also immer ein Song zur Verfügung, mit dem Sie arbeiten können.

Diesen Schritt kön-ACHTUNG nen Sie nicht rückgängig machen – sämtliche Daten auf der FAT-Partition gehen verloren. FÜHREN SIE DIESE AKTION NUR AUS, WENN SIE WIRKLICH SICHER SIND!

Weitere Song-Verwaltungsfunktionen

Songs kopieren

Die Festplatte des DP-01 ist in Partitionen unterteilt (siehe "Festplattenverwaltung" auf S. 39). Die verschiedenen Partitionen können Sie für unterschiedliche Zwecke benutzen, etwa um alte Songs von neuen oder Instrumental- von Gesangsnummern zu trennen.

Mit dieser Funktion können Sie einen Song auf eine andere Partition kopieren.

1 Wählen Sie im SONG-Menü die Option COPY:

		S	0	Ν	G		С	0	P	Υ				
•	М	Э	В	1	u	0	s			1	1	8	Μ	
	G	o	Н	o	m	0			←	2	2	4	M	

2 Wählen Sie einen Song, und drücken Sie ENTER.

```
SONG
        COPY
    ♦Part02
Free
        16380MB
          118MB
```

- 3 Wählen Sie mit dem Rad die Partition, auf die Sie den Song kopieren wollen. Beim Scrollen durch die Liste der Partitionen ändert sich der angezeigte Wert für den freien Speicherplatz. Sie wissen dadurch immer, ob genügend Platz für den Song vorhanden ist.
- 4 Drücken Sie ENTER.

Sie werden gefragt, ob Sie den Song tatsächlich kopieren wollen (Are you sure?).

Drücken Sie ENTER, um den Song zu kopieren, oder EXIT, um abzu-

Das DP-01 informiert Sie nun über den Fortschritt des Kopiervorgangs. Am Ende des Vorgangs erscheint wieder das Kopiermenü.

Wenn das DP-01 die Fabrik verlässt, hat die Festplatte drei nati-(das eigene Datenformat

nutzende) Partitionen.

"Mehrere Songs auf einmal lö-

schen" auf S. 19 beschriebene Mehrfachauswahl nutzen, um viele Songs auf einmal zu kopie-

Sie können auch die im Abschnitt

Ungenutzte Daten löschen

Ein Song auf dem DP-01 besteht meist nicht nur aus dem hörbaren Material. Aufgrund der Bearbeitungsfunktionen (siehe "Was Sie über das Editieren von Spuren wissen sollten" auf S. 49) kann er auch ausgeschnittene oder überschriebene Audioteile sowie ungenutzten Speicherplatz enthalten.

Diese überflüssigen Daten können Sie folgendermaßen aus dem aktuell geladenen Song löschen:

1 Wählen Sie im SONG-Menü die Option DEL/UNUSED:



2 Drücken Sie ENTER, um die ungenutzten Daten zu löschen, oder EXIT, um abzubrechen.

Dieser Vorgang **ACHTUNG** kann nicht rückgängig gemacht werden. Führen Sie ihn nur aus, wenn Sie sicher sind, dass Sie die ungenutzten Teile nicht mehr benötigen.

Weitere Song-Verwaltungsfunktionen

Einen Song schützen

Ein geschützter Song kann nicht bearbeitet werden, und es lassen sich keine weiteren Aufnahmen hinzufügen. Natürlich kann man ihn auch nicht löschen.

1 Wählen Sie im SONG-Menü die Option PROTECT:



- **2** Ändern Sie die Einstellung mit dem Rad vonOFF zu ON, und drücken Sie ENTER.
- Geschützte Songs sind in den Songlisten mit einem Vorhängeschloss
 (♠) gekennzeichnet.
- Wenn Sie versuchen, eine unzulässige Aktion für einen geschützten Song auszuführen, erscheint ein Hinweis (Song Protected).
- Um den Schutz aufzuheben, gehen Sie vor wie oben beschrieben vor, und wählen statt ON wieder OFF.

Die USB-Verbindung nutzen

Sie können die FAT-Partition der Festplatte von einem PC aus lesen und beschreiben.

Der Datentransfer zwischen einem PC und dem DP-01 erfolgt immer über diese FAT-Partition. Da man auf die nativen Partitionen nicht direkt von einem PC aus zugreifen kann, erfolgt die Übertragung also immer in zwei

Innerhalb der FAT-Partition gibt es drei Verzeichnisse (Ordner): BACKUP, WAVE und UTILITY. Sie sind unten näher beschrieben.

Folgende Übertragungsmöglichkeiten stehen zur Auswahl:

- Ganze Songs Auf dem DP-01 heißen diese Optionen BACKUP (vom DP-01 zum Ordner BACKUP auf der FAT-Partition und von dort zum PC) und RESTORE (vom PC zum Ordner BACKUP auf der FAT-Partition des DP-01).
- Spuren im WAV-Format Audiospuren (eine oder mehrere gleichzeitig) lassen sich als WAV-Dateien exportieren oder aus WAV-Dateien importieren (eine zur gleichen Zeit). Sie werden über den Ordner WAVE der FAT-Partition auf dem DP-01 mit einem PC ausgetauscht.
- Gemasterte Stereomischungen diese können Sie nur als Stereo-WAV-Dateien in den Ordner WAVE der FAT-Partition auf dem DP-01 exportieren.

diesem WICHTIG Abschnitt verwenden wir den Ausdruck PC (Personal Computer) für Windowsgenauso wie für Macintosh-Computer.

Diese Ordner dür-**ACHTUNG** nicht fen Sie löschen oder umbenennen, da die hier beschriebenen Schritte sonst nicht funktionieren.

Der Ordner UTILITY WICHTIG ist für die Aktualisierung der Systemsoftware usw. auf dem DP-01 vorgesehen. Eine Beschreibung der Aktualisierungsfunktion wird mit dem Software-Update geliefert.

Systemvoraussetzungen

Das DP-01 arbeitet mit den folgenden Microsoft-Betriebssystemen zusammen: Windows Me, Windows 2000 und Windows XP. Zudem verträgt es sich mit folgenden Apple-Betriebssystemen: MacOS 9.0 und höher sowie MacOS X 10.2 und höher.

Für keines der genannten Betriebssysteme ist ein Treiber erforderlich. Das DP-01 wird einfach als Wechseldatenträger erkannt.

Beachten Sie aber immer die Anweisungen Ihres Computersystems zum sicheren Entfernen eines USB-Wechseldatenträgers. Wenn Sie sich daran nicht halten, besteht die Gefahr, dass die Daten auf der FAT-Partition unlesbar werden.

Die Datenübertra-WICHTIG gung zwischen dem DP-01 und einem PC erfolgt USB-2.0-Geschwindigkeit mit (maximal). Falls Ihr PC mit USB 1.1 statt mit USB 2.0 ausgestattet ist, funktioniert die Übertragung trotzdem, nur eben langsamer. Damit Sie von der maximalen Übertragungsgeschwindigkeit profitieren, sollten Sie unbedingt ein hochwertiges USB-2.0-Kabel verwenden.

Das DP-01 von einem Windows-PC trennen (Windows Me / 2000 / XP)

Unter Windows Me, Windows 2000 und Windows XP ist die Vorgehensweise ein wenig umständlicher; man darf das Kabel zum DP-01 nicht einfach herausziehen.

In der Taskleiste (normalerweise unten rechts auf dem Bildschirm) gibt es ein Symbol aus einer PC-Karte und einem Pfeil.

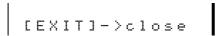
1 Klicken Sie auf dieses Symbol, so dass eine Popup-Leiste angezeigt wird. Klicken Sie auf diese Popup-Leiste, um das DP-01 vom Computer freigeben zu lassen.



Abbildung 2.3: Trennen der USB-Verbindung auf dem PC

Die USB-Verbindung nutzen

2 Sobald die Meldung erscheint, dass das DP-01 sicher entfernt werden kann, drücken Sie die EXIT-Taste auf dem DP-01, um die Verbindung zu schließen (siehe "Die USB-Verbindung öffnen und schließen" auf S. 44):



- 3 Jetzt können Sie das USB-Kabel heraus ziehen.
- Sollte die Meldung erscheinen, dass das Gerät nicht sicher entfernt werden kann, schließen oder trennen Sie das DP-01 nicht. Schließen Sie alle Anwendungen und Fenster, die auf die Dateien auf dem DP-01 zugreifen, und versuchen Sie es erneut.

Das DP-01 von einem Macintosh-System trennen

Wenn Sie das DP-01 von einem Macintosh-System (OS 9 oder OS X) trennen wollen, ziehen Sie das Laufwerkssymbol auf den Papierkorb, oder drücken Sie Befehlstaste+E (unter OS X 10.3 gibt es im Finder auch eine Schaltfläche, mit der Wechseldatenträger entfernt werden können). Sobald das Symbol von Ihrem Schreibtisch verschwunden ist, können Sie die Verbindung zum DP-01 trennen.

Die USB-Verbindung öffnen und schließen

Bevor Sie auf die FAT-Partition des DP-01 zugreifen können, müssen Sie die USB-Verbindung öffnen. Erst dann kann der PC die Daten lesen. Solange die Verbindung offen ist, können Sie weder aufnehmen noch abspielen und auch keine anderen Aktionen auf der Festplatte des DP-01 ausführen.

- 1 Verbinden Sie das DP-01 mit dem PC.
- 2 Drücken Sie MENU, und wählen Sie DISK:
- 3 Wählen Sie die Option USB OPN/CLS, und drücken Sie die ▶-Taste:

- Drücken Sie ENTER, um die Verbindung zu öffnen. Sie werden gefragt, ob Sie sicher sind.
- Drücken Sie noch einmal ENTER. Auf dem Display wird Folgendes angezeigt:

Das DP-01 ist nun so lange gesperrt, bis Sie EXIT drücken.

FAT-Partition kopiert haben.

dung öffnen, stellen Sie sicher,

dass Sie Ihre Songs gesichert und

alle Daten, die Sie auf den PC

übertragen wollen, auf die

Bevor Sie auf dem DP-01 eine Verbin-

Trennen Sie die **ACHTUNG** Verbindung dem DP-01 zuerst auf dem PC (siehe "Die USB-Verbindung nutzen" auf S. 43), bevor Sie EXIT drücken.

Songs sichern und wiederherstellen

Wenn Sie einen Song sichern, werden neben den Audiospuren auch Bearbeitungsschritte, Einstellungen usw. gespeichert. Um einen Song wiederherzustellen, gehen Sie in umgekehrter Reihenfolge vor (Computer-Festplatte zur FAT-Partition zur Festplatte des DP-01).

Sichern

- bevor Sie beginnen, vergewissern Sie sich zunächst, dass die Partition ausgewählt ist ("Die aktive Partition auswählen" auf S. 39), die den zu sichernden Song enthält.
- 1 Drücken Sie MENU, und wählen Sie BACKUP:
- 2 Wählen Sie die Option SONG BACKUP, und drücken Sie die ▶-Taste:

	 			В	А	С	K	U	P				
•	М	Э	В	1	u	0			\leftarrow	1	2	7	М
	В	i	g	В	a	n	g			2	3	4	М
	Т	r	i	O	Ι	n	F			3	1	2	М

Der aktuelle Song ist mit dem Symbol ← gekennzeichnet.

- 3 Bewegen Sie den Cursor (*) mit dem Rad zu dem Song, den Sie sichern wollen. Drücken Sie ENTER.
- 4 Mit den Tasten Pfeil-Links und Pfeil-Rechts und dem Rad können Sie nun dem zu sichernden Song einen Namen geben (bis zu 7 Zeichen):

5 Drücken Sie ENTER, um mit dem Sichern zu beginnen. Falls nicht genügend Platz vorhanden ist, wird eine Fehlermeldung angezeigt.

Der Song wird nun als Archiv von der aktuellen Partition auf die FAT-Partition kopiert (mit der Datei-Erweiterung .001). Während das DP-01 die Daten sichert, werden Meldungen auf dem Display angezeigt.

- 6 Verbinden Sie jetzt das DP-01 mit dem PC über ein USB-Kabel, und öffnen Sie die Verbindung ("Die USB-Verbindung öffnen und schließen" auf S. 44).
- 7 Vom PC aus können Sie jetzt das Song-Archiv vom Ordner BACKUP auf der FAT-Partition des DP-01 auf die Festplatte des PCs kopieren oder verschieben.
- Sobald das Song-Archiv auf dem PC ist, können Sie die Verbindung auf dem DP-01 schließen.
- Anschließend können Sie das Song-Archiv auf dem PC beispielsweise auf CD oder DVD brennen. Der Song kann später auf dem gleichen DP-01 oder auch auf dem DP-01 eines Freundes wiederhergestellt werden. Dadurch haben Sie die Möglichkeit, die Aufnahme an einem anderen Ort zu vervollständigen, oder die Endmischung bei jemandem vorzunehmen, der bessere Lautsprecher hat.

Wiederherstellen

Dies ist im Prinzip das Gegenteil der Sicherungsfunktion. Hier übertragen Sie ein Song-Archiv von einem PC auf das DP-01.

- 1 Verbinden Sie das DP-01 mit dem PC über ein USB-Kabel, und öffnen Sie die Verbindung ("Die USB-Verbindung öffnen und schließen" auf S. 44).
- 2 Kopieren Sie das Song-Archiv vom PC in den Ordner BACKUP auf der FAT-Partition des DP-01.

Wenn der Speicherplatz auf der FAT-Partition für Ihren Song nicht ausreicht, müssen Sie das DP-01 mit einem PC verbinden, um Platz zu schaffen.

Song-Archiv Ein WICHTIG sollten Sie auf dem PC nicht umbenennen, weil das DP-01 sonst beim Wiederherstellen Probleme bereiten könnte.

Die USB-Verbindung nutzen

- 3 Schließen Sie die Verbindung auf dem DP-01.
- 4 Drücken Sie MENU, und wählen Sie BACKUP:
- 5 Wählen Sie die Option SONG RESTORE, und drücken Sie die ►-Taste. Auf dem Display werden die Song-Archiv-Dateien auf der FAT-Partition angezeigt.

--- RESTORE ---MYBLUE .001
BIGBANG.001
TRIOINF.001

- **6** Wählen Sie ein Song-Archiv mit dem Rad aus, und drücken Sie ENTER. Der aktuelle Song wird gespeichert.
- 7 Der ursprüngliche Name des Songs wird aus dem Archiv gelesen und angezeigt:

```
|Song:BigBang |
|Are you sure ?|
```

8 Drücken Sie ENTER, um den archivierten Song als aktuellen Song zu laden. Falls nicht genügend Platz vorhanden ist oder andere Probleme auftreten, wird eine entsprechende Fehlermeldung angezeigt.

WICHTIG

Wenn die FAT-Partition keine
Song-Archiv-Dateien enthält,
wird ein Hinweis angezeigt.

WICHTIG Kürzere Dateinamen werden mit Leerzeichen am Ende auf dem Display des DP-01 angezeigt. Die tatsächlichen Dateinamen enthalten diese Leerzeichen jedoch nicht.

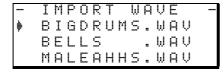
Spuren importieren und exportieren

Sie können über die FAT-Partition einzelne Aufnahmespuren von einem PC importieren oder zu einem PC exportieren. Dafür werden WAV-Dateien (die die Endung .WAV haben müssen) mit 16 Bit und 44,1 kHz in Mono verwendet. Wenn Sie Audiomaterial mit anderen Formaten importieren wollen, müssen Sie diese zuvor mit einer separaten Software in das WAV-Format umwandeln.

Eine Spur importieren

Vergewissern Sie sich zunächst, dass die Partition ausgewählt ist, die den Song enthält, in den Sie die Spur importieren wollen.

- 1 Verbinden Sie das DP-01 mit dem PC über ein USB-Kabel, und öffnen Sie die Verbindung ("Die USB-Verbindung öffnen und schließen" auf S. 44).
- 2 Kopieren Sie Die WAV-Datei vom PC in den Ordner WAVE auf der FAT-Partition des DP-01.
- 3 Schließen Sie die Verbindung auf dem DP-01.
- 4 Drücken Sie MENU, und wählen Sie WAVE.
- 5 Wählen Sie die Option IMPORT TRACK, und drücken Sie die ►-Taste. Auf dem Display werden die WAV-Dateien auf der FAT-Partition angezeigt:



6 Wählen Sie mit dem Rad die zu importierende WAV-Datei aus, und drücken Sie ENTER.

- IMPORT WAVE to • Track 2 Free : 4023MB Wav : 75MB

Auf dem Display werden der freie Speicherplatz auf der aktuellen Partition und die Größe der gewählten WAV-Datei angezeigt.

- Wählen Sie mit dem Rad die Spur aus, in die Sie die WAV-Datei importieren wollen. Drücken Sie ENTER. Falls nicht genügend Platz vorhanden ist, die Datei ein falsches Format hat usw., wird eine entsprechende Fehlermeldung angezeigt.
- Das DP-01 liest die Datei von der FAT-Partition in die gewählte Spur ein. Dabei wird der Dateianfang an der Nullposition im Song ausgerichtet.
- Sobald die Datei importiert ist, können Sie die Spur wie jede andere Spur bearbeiten (verschieben, kopieren usw.). Einzelheiten dazu siehe "Was Sie über das Editieren von Spuren wissen sollten" auf S. 49.

Spuren exportieren

Sie können jede beliebige Spur als Mono-WAV-Datei (16 Bit/44,1 kHz) exportieren.

- 1 Drücken Sie MENU, und wählen Sie WAVE.
- Wählen Sie die Option EXPORT TRACK, und drücken Sie die ►-Taste. Das Display zeigt eine Liste mit Vorschlägen für Dateinamen, basierend auf den Spuren, die Audiomaterial enthalten.

- EXPORT TRACK -♦ TRACK001 TRACK002 TRACK006 •

Wählen Sie mit dem Rad eine Spur aus, und drücken Sie die INSERT-Taste, um die Spur für den Export auszuwählen.

Neben dem Songnamen erscheint ein Haken ().

Um eine Spur aus der Auswahl zu entfernen, drücken Sie SHIFT+INSERT (DELETE). Der Haken erlischt.

Während der Cursor eine Spur markiert, können Sie mit SHIFT+MENU eine Seite aufrufen, auf der Sie den Namen bearbeiten können:

- Andern Sie den Namen nach Ihren Wünschen, und drücken Sie ENTER, wenn Sie fertig sind.
- 4 Wenn Sie alle Spuren für den Export ausgewählt haben, drücken Sie ENTER.

- EXPORT TRACK Free :4789 MB
Total : 402 MB
[ENTER] -> Exe

Auf dem Display werden der freie Speicherplatz auf der FAT-Partition (dorthin werden die Dateien exportiert) und der Speicherplatz angezeigt, den die exportierten Spuren beanspruchen werden.

WICHTIG Kürzere Dateinamen werden mit Leerzeichen am Ende auf dem Display des DP-01 angezeigt. Die tatsächlichen Dateinamen auf der Festplatte enthalten diese Leerzeichen jedoch nicht.

WICHTIG Vergewissern Sie sich, dass die Spur, in die Sie importieren wollen, leer ist.

Spuren, die kein Audiosignal enthalten (die leer sind) erscheinen nicht in dieser Liste.

Die USB-Verbindung nutzen

- 5 Drücken Sie ENTER, um die gewählten Spuren jetzt zu exportieren.
 - Die Dateien werden mit den Namen gespeichert, die Sie eingegeben haben (ergänzt um die Erweiterung .WAV). Wenn eine Datei mit gleichem Namen schon existiert, werden Sie gefragt, ob Sie die vorhandene Datei überschreiben wollen.
- 6 Verbinden Sie das DP-01 mit dem PC über ein USB-Kabel, und öffnen Sie die Verbindung ("Die USB-Verbindung öffnen und schließen" auf S. 44).
- 7 Vom PC aus können Sie jetzt die exportierten Spuren vom Ordner WAVE auf der FAT-Partition des DP-01 auf die Festplatte des PCs kopieren oder verschieben.
- Sobald die Dateien auf dem PC sind, können Sie die Verbindung auf dem DP-01 schließen.
- Anschließend können Sie die exportierten Spuren auf dem PC beispielsweise auf CD oder DVD brennen.
- Sie können die exportierten Spuren auf dem PC umbenennen, vergeben Sie aber höchstens 8 Zeichen vor dem Punkt und die Erweiterung .WAV (Abc45678.WAV). Außerdem dürfen die Namen keine Umlaute oder Sonderzeichen außer dem Unterstrich enthalten.
- Die Spuren können Sie später in das gleiche DP-01 oder in das DP-01 eines Freundes importieren.

Die gemasterte Stereospur exportieren

Wenn Sie einen Song gemastert haben (siehe "Mastern" auf S. 25), ist es sinnvoll, die Stereomischung zu speichern, damit sie nicht beim nächsten Mastern versehentlich überschreiben wird.

Vergewissern Sie sich zunächst, dass der Song geladen ist, dessen Masterspur Sie exportieren wollen (und dass er auch wirklich eine gemasterte Stereomischung enthält!).

- 1 Drücken Sie MENU, und wählen Sie WAVE.
- Wählen Sie die Option EXPORT MSTR, und drücken Sie die ►-Taste. Es erscheint ein vorgegebener Name, den Sie ändern können:

-- EXPORT MSTR File [MIXST001]
[ENTER] -> Exe

- Verwenden Sie Pfeiltasten und Rad, um den Namen zu ändern.
- Wenn Sie fertig sind, drücken Sie ENTER. Die Masterspur wird exportiert (als Stereo-WAV-Datei mit 16 Bit und 44,1 kHz).
- Die Datei erhält den Namen, den Sie eingegeben haben, ergänzt um die Erweiterung .WAV.
- Verbinden Sie das DP-01 mit dem PC über ein USB-Kabel, und öffnen Sie die Verbindung (siehe Seite 44).
- Vom PC aus können Sie jetzt die exportierte(n) Masterspur(en) vom Ordner WAVE auf der FAT-Partition des DP-01 auf die Festplatte des PCs kopieren oder verschieben.
- Sobald die Datei(en) auf dem PC ist (sind), können Sie die Verbindung auf dem DP-01 schließen.

WICHTIG Wenn keine Masterspur existiert, erscheint eine Meldung auf dem Display.

WICHTIG Wenn Sie doch nicht exportieren wollen, drücken Sie EXIT.

Was Sie über das Editieren von Spuren wissen sollten

Eine der nützlichsten Fähigkeiten, die Ihnen ein Festplatten-Portastudio wie das DP-01 bietet, ist die Einfachheit, mit der Audiomaterial editiert werden kann. Früher, als man noch mit Bandrecordern arbeitete, war das alles andere als einfach. Etwaige Fehler ließen sich nur sehr schwer wieder ungeschehen machen, und das Editieren von Mehrspuraufnahmen war praktisch unmöglich.

Das DP-01 ermöglicht Ihnen, Songs nach Ihren Vorstellungen zu editieren, wobei Sie Audiomaterial kopieren und nach Belieben an andere Stellen verschieben können. Man bezeichnet dies als nicht überschreibendes (nicht-destruktives) Editieren, was bedeutet, dass durch den Vorgang keine Daten gelöscht oder überschrieben werden und Sie ungewollte Bearbeitungsschritte leicht wieder rückgängig machen können.

Wenn Sie je mit einem Textverarbeitungsprogramm auf einem Computer gearbeitet haben, werden Ihnen die meisten Bearbeitungsfunktionen des DP-01 schon vertraut sein. Wenn Sie noch nie mit einem Computer gearbeitet haben, so müssen Sie ebenfalls keine Scheu vor diesen Funktionen des DP-01 haben. Lesen Sie sich einfach den folgenden Abschnitt durch, um zu verstehen, wie sie funktionieren.

Jeden der hier be-WICHTIG schriebenen Bearbeitungsschritte können rückgängig machen (siehe "Arbeitsschritte rückgängig machen" auf S. 54). Selbst dann, wenn Sie mithilfe dieser Funktionen das gesamte Audiomaterial auf allen Spuren löschen, genügt der Druck auf einige wenige Tasten, um es wieder herzustellen.

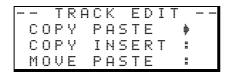
IN, OUT und TO

Wir haben Ihnen schon gezeigt, wie Sie die IN- und OUT-Punkte für Autopunch-Aufnahmen und zum Aufsuchen bestimmter Stellen verwenden. Die Punkte werden außerdem zusammen mit dem TO-Punkt zum Editieren von Spuren verwendet.

- Der IN-Punkt kennzeichnet den Beginn des zum Bearbeiten ausgewählten Abschnitts, wenn Sie nicht die gesamte Spur editieren wollen.
- Der OUT-Punkt kennzeichnet das Ende des zum Editieren ausgewählten Abschnitts.
- Der TO-Punkt kennzeichnet die Stelle, an die das Audiomaterial beim Kopieren oder Verschieben bewegt wird.

Im Editiermodus arbeiten

- Vergewissern Sie sich, dass das DP-01 angehalten ist (es findet keine Wiedergabe oder Aufnahme statt).
- 2 Drücken Sie die TRACK EDIT-Taste (neben dem Rad).



- 3 Bewegen Sie den Cursor (*) mit dem Rad zu der Editierfunktion, die Sie nutzen wollen, und drücken Sie die ▶-Taste.
- 4 Wählen Sie die geeigneten Werte, die für die jeweilige Funktion beschrieben sind.
- Drücken Sie YES, um die Aktion auszuführen, oder NO, um den Vorgang abzubrechen.

Was Sie über das Editieren von Spuren wissen sollten

Die Editierfunktionen im Überblick

Das DP-01 bietet Ihnen folgende Funktionen zum Editieren von Spuren:

- Kopieren und überschreibend einfügen (COPY->PASTE)
- Kopieren und nicht überschreibend einfügen (COPY->INSERT)
- Überschreibend verschieben (MOVE->PASTE)
- Nicht überschreibend verschieben (MOVE->INSERT)
- Auftrennen (OPEN)
- Ausschneiden (CUT)
- Stille einfügen (SILENCE)
- Spur duplizieren (CLONE TRACK)
- Spur leeren (CLEAN OUT)

Kopieren und überschreibend einfügen (COPY -> PASTE)

Diese Funktion kopiert den zwischen dem IN- und OUT-Punkt liegenden Abschnitt einer oder mehrerer Spuren und fügt ihn am TO-Punkt der gewählten Spur(en) ein.

Der ursprüngliche Abschnitt wird nicht verändert.

Durch den Kopiervorgang wird eventuell vorhandenes Audiomaterial am Zielort überschrieben. Das Audiomaterial am Zielort hat dieselbe Länge wie vor dem Kopieren.

Sie können den Abschnitt mehrmals hintereinander einfügen.

Sie können die folgenden Werte ändern:

Src.Trk Legt eine oder mehrere Ausgangsspuren fest, von denen aus der Abschnitt kopiert wird. Wählen Sie 1 bis 8, um eine einzelne Spur auszuwählen. Wählen Sie 1/2, 3/4, 5/6 oder 7/8, um ein Spurpaar auszuwählen. Wählen Sie 1-8, um alle Spuren auszuwählen.

Dst. Trk Legt eine oder mehrere Zielspuren fest, in die der ausgewählte Abschnitt kopiert wird. Die hier mögliche Auswahl hängt davon ab, was Sie als Ausgangsspur festgelegt haben: Wenn Sie eine einzelne Spur ausgewählt haben, können Sie zwischen den Spuren 1 bis 8 wählen. Wenn Sie ein Spurpaar ausgewählt haben (zum Beispiel 1/2), können Sie hier ebenfalls nur Spurpaare wählen. Wenn Sie alle Spuren ausgewählt haben (1-8), steht Ihnen hier nur die Option 1-8 zur Verfügung.

Times Bestimmt, wie oft der ausgewählte Abschnitt in die Zielspur(en) kopiert wird. Sie können hier einen Wert zwischen 1 und 99 wählen.

Drücken Sie **YES**, um die Aktion auszuführen, oder **NO**, um die Seite zu verlassen.

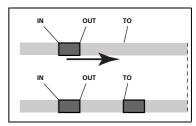


Abbildung 2.4: Kopieren und Einfügen

Kopieren und nichtüberschreibend einfügen (COPY -> INSERT)

Diese Funktion kopiert den zwischen dem IN- und OUT-Punkt liegenden Abschnitt einer oder mehrerer Spuren und fügt ihn als neues Material am TO-Punkt der gewählten Spur(en) ein.

Der ursprüngliche Abschnitt wird nicht verändert.

Beim Einfügen wird der ausgewählte Abschnitt der Zielspur als neues Material hinzugefügt. Auf der Zielspur wird nichts überschrieben, da das hinter dem TO-Punkt vorhandene Material an das Ende des neu eingefügten Abschnitts verschoben wird. Das Audiomaterial der Zielspur ist nach dem Vorgang länger.

Sie können den Abschnitt mehrmals hintereinander einfügen (etwa um eine Strophe oder einen Refrain zu wiederholen).

Die folgenden Werte sind einstellbar:

Src. Trk Legt eine oder mehrere Ausgangsspuren fest, von denen aus der Abschnitt kopiert wird. Wählen Sie 1 bis 8, um eine einzelne Spur auszuwählen. Wählen Sie 1/2, 3/4, 5/6 oder 7/8, um ein Spurpaar auszuwählen. Wählen Sie 1-8, um alle Spuren auszuwählen.

Dst. Trk Legt eine oder mehrere Zielspuren fest, in die der ausgewählte Abschnitt eingefügt wird. Die hier mögliche Auswahl hängt davon ab, was Sie als Ausgangsspur festgelegt haben: Wenn Sie eine einzelne Spur ausgewählt haben, können Sie zwischen den Spuren 1 bis 8 wählen. Wenn Sie ein Spurpaar ausgewählt haben (zum Beispiel 1/2), können Sie hier ebenfalls nur Spurpaare wählen. Wenn Sie alle Spuren ausgewählt haben (1-8), steht Ihnen hier nur die Option 1-8 zur Verfügung.

Times Bestimmt, wie oft der ausgewählte Abschnitt in die Zielspur(en) hintereinander eingefügt wird. Sie können hier einen Wert zwischen 1 und 99 wählen.

Drücken Sie YES, um die Aktion auszuführen, oder NO, um die Seite zu verlassen.

Überschreibend verschieben (MOVE -> PASTE)

Diese Funktion schneidet den zwischen dem IN- und OUT-Punkt liegenden Abschnitt einer oder mehrerer Spuren aus und verschiebt ihn zum TO-Punkt der gewählten Spur(en).

Der ausgewählte Abschnitt der Ausgangsspur zwischen dem IN- und dem OUT-Punkt wird anschließend durch Stille ersetzt.

Durch diesen Vorgang wird eventuell vorhandenes Audiomaterial am Zielort überschrieben. Das Audiomaterial der Zielspur weist daher dieselbe Länge auf wie zuvor.

Die folgenden Werte sind einstellbar:

Src. Trk Legt eine oder mehrere Ausgangsspuren fest, von denen aus der Abschnitt verschoben wird. Wählen Sie 1 bis 8, um eine einzelne Spur auszuwählen. Wählen Sie 1/2, 3/4, 5/6 oder 7/8, um ein Spurpaar auszuwählen. Wählen Sie 1-8, um alle Spuren auszuwählen.

Dst. Trk Legt eine oder mehrere Zielspuren fest, in die der ausgewählte Abschnitt verschoben wird. Die hier mögliche Auswahl hängt davon ab, was Sie als Ausgangsspur festgelegt haben: Wenn Sie eine einzelne Spur ausgewählt

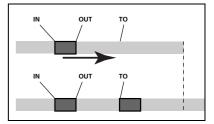


Abbildung 2.5: Kopieren und nicht überschreibend einfügen

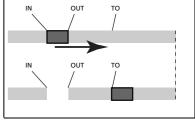


Abbildung 2.6: Überschreibend verschieben

Was Sie über das Editieren von Spuren wissen sollten

haben, können Sie zwischen den Spuren 1 bis 8 wählen. Wenn Sie ein Spurpaar ausgewählt haben (zum Beispiel 1/2), können Sie hier ebenfalls nur Spurpaare wählen. Wenn Sie alle Spuren ausgewählt haben (1-8), steht Ihnen hier nur die Option 1-8 zur Verfügung.

Drücken Sie YES, um die Aktion auszuführen, oder NO, um die Seite zu verlassen.

Nichtüberschreibend verschieben (MOVE -> INSERT)

Diese Funktion schneidet den zwischen dem IN- und OUT-Punkt liegenden Abschnitt einer oder mehrerer Spuren aus und verschiebt ihn zum TO-Punkt der gewählten Spur(en).

Der ausgewählte Abschnitt der Ausgangsspur zwischen dem IN- und dem OUT-Punkt wird anschließend durch Stille ersetzt.

Beim Einfügen wird der ausgewählte Abschnitt der Zielspur als neues Material hinzugefügt. Auf der Zielspur wird nichts überschrieben, da das hinter dem TO-Punkt vorhandene Material an das Ende des neu eingefügten Abschnitts verschoben wird. Das Audiomaterial der Zielspur ist daher nach dem Vorgang länger.

Die folgenden Werte sind einstellbar:

Src. Trk Legt eine oder mehrere Ausgangsspuren fest, von denen aus der Abschnitt verschoben wird. Wählen Sie 1 bis 8, um eine einzelne Spur auszuwählen. Wählen Sie 1/2, 3/4, 5/6 oder 7/8, um ein Spurpaar auszuwählen. Wählen Sie 1-8, um alle Spuren auszuwählen.

Dst. Trk Legt eine oder mehrere Zielspuren fest, in die der ausgewählte Abschnitt eingefügt wird. Die hier mögliche Auswahl hängt davon ab, was Sie als Ausgangsspur festgelegt haben: Wenn Sie eine einzelne Spur ausgewählt haben, können Sie zwischen den Spuren 1 bis 8 wählen. Wenn Sie ein Spurpaar ausgewählt haben (zum Beispiel 1/2), können Sie hier ebenfalls nur Spurpaare wählen. Wenn Sie alle Spuren ausgewählt haben (1-8), steht Ihnen hier ebenfalls nur diese Option zur Verfügung.

Drücken Sie YES, um die Aktion auszuführen, oder NO, um die Seite zu verlassen.

Auftrennen (OPEN)

Diese Funktion trennt die gewählte(n) Spur(en) am IN-Punkt auf und fügt bis zum OUT-Punkt Stille ein.

Ausgangs- und Zielspur sind dieselbe. Nach dem Vorgang befindet sich am IN-Punkt ein Schnitt, und das Material hinter dem IN-Punkt wurde hinter den OUT-Punkt verschoben. Das Resultat ist daher länger als das Original.

Sie können hier nur einen Wert ändern:

Src. Trk Wählen Sie eine einzelne Spur (1 bis 8), ein Spurpaar (1/2, 3/4, 5/6, 7/ 8) oder alle Spuren (1-8) aus.

Drücken Sie YES, um die Aktion auszuführen, oder NO, um die Seite zu verlassen.

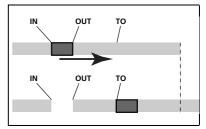


Abbildung 2.7: Nicht überschreibend verschieben

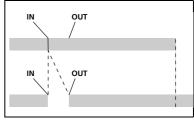


Abbildung 2.8: Auftrennen

Ausschneiden (CUT)

Diese Funktion löscht das Material zwischen dem IN-Punkt und dem OUT-Punkt der gewählten Spur(en). Die Lücke wird anschließend geschlossen.

Ausgangs- und Zielspur sind dieselbe. Nach dem Vorgang ist das Material hinter dem OUT-Punkt nun an den IN-Punkt verschoben. Das ursprüngliche Material zwischen IN- und OUT-Punkt wird gelöscht. Das Resultat ist daher kürzer als das Original.

Sie können hier nur einen Wert ändern:

Src. Trk Wählen Sie eine einzelne Spur (1 bis 8), ein Spurpaar (1/2, 3/4, 5/6, 7/ 8) oder alle Spuren (1-8) aus.

Drücken Sie YES, um die Aktion auszuführen, oder NO, um die Seite zu verlassen.

Stille einfügen (SILENCE)

Diese Funktion entspricht dem Aufnehmen von Stille zwischen dem IN-Punkt und OUT-Punkt der gewählten Spur(en).

Vorhandenes Material wird überschrieben. Die Länge des Resultats entspricht jedoch der des Originals (im Gegensatz zur CUT-Funktion wird die Lücke hier nicht geschlossen).

Sie können hier nur einen Wert ändern:

Src. Trk Wählen Sie eine einzelne Spur (1 bis 8), ein Spurpaar (1/2, 3/4, 5/6, 7/ 8) oder alle Spuren (1-8) aus.

Drücken Sie YES, um die Aktion auszuführen, oder NO, um die Seite zu verlassen.

Spuren duplizieren (CLONE TRACK)

Erzeugt eine Kopie einer Spur oder eines Spurpaars in eine anderen Spur bzw. einem anderen Spurpaar. Der IN- und der OUT-Punkt haben hier keine Bedeutung.

Sie können zwei Werte ändern:

Src. Trk Wählen Sie eine einzelne Spur (1 bis 8), ein Spurpaar (1/2, 3/4, 5/6, 7/ 8) oder die MASTER-Spur aus.

Dst. Trk Legt eine oder mehrere Zielspuren fest, in die die Ausgangsspur kopiert wird. Die hier mögliche Auswahl hängt davon ab, was Sie als Ausgangsspur festgelegt haben: Wenn Sie eine einzelne Spur ausgewählt haben, können Sie zwischen den Spuren 1 bis 8 wählen. Wenn Sie ein Spurpaar ausgewählt haben (zum Beispiel 1/2), können Sie hier ebenfalls nur Spurpaare wäh-

Drücken Sie YES, um die Aktion auszuführen, oder NO, um die Seite zu verlassen.

Auch wenn Sie die am Anschluss STEREO MIX empfangenen Signale nicht auf der Masterspur mit aufzeichnen können, haben Sie die Möglichkeit, einen Drumcomputer (beispielsweise) folgendermaßen der Mischung hinzuzufügen:

• Mastern Sie Ihre Spuren und fügen Sie Ihrer Mischung dabei über den EFFECT SEND und den EFFECT RETURN ("Abmischen und Mastern" auf S. 23) einen Effekt (z. B. Hall) hinzu.

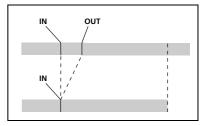


Abbildung 2.9: Material heraus schneiden

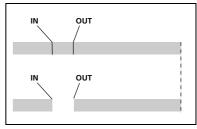


Abbildung 2.10: Stille einfügen

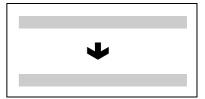


Abbildung 2.11: Spuren duplizieren

Wenn Sie versu-WICHTIG chen, als Ausgangs- und Zielspur dieselbe Spur auszuwählen, erscheint beim Drücken der YES-Taste eine Meldung.

Was Sie über das Editieren von Spuren wissen sollten

- Duplizieren Sie die Stereomischung auf ein Spurenpaar.
- Trennen Sie den Drumcomputer von den STEREO MIX-Anschlüssen und verbinden Sie ihn mit den RETURN-Anschlüssen. Sorgen Sie dafür, dass der Drumcomputer mit dem DP-01 synchron läuft ("Die MIDI-Funktionen nutzen" auf S. 38).
- Stellen Sie nun eine neue Mastermischung allein aus den beiden duplizierten Spuren her, und regeln Sie mit dem EFFECT RETURN-Regler den Pegel des Drumcomputers. Jetzt haben Sie eine Endmischung, die sowohl den Drumcomputer als auch den Effekt auf den Hauptspuren enthält.

Spuren leeren (CLEAN OUT)

Löscht das gesamte Material einer oder mehrerer Spuren. Der IN- und der OUT-Punkt haben hier keine Bedeutung.

Sie können hier nur einen Wert ändern:

Src. Trk Wählen Sie eine einzelne Spur (1 bis 8), ein Spurpaar (1/2, 3/4, 5/6, 7/8) oder alle Spuren (1-8) aus.

Drücken Sie **YES**, um die Aktion auszuführen, oder **NO**, um die Seite zu verlassen.

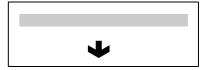


Abbildung 2.12: Eine Spur leeren

Arbeitsschritte rückgängig machen

Wenn Ihnen auf dem DP-01 ein Fehler unterlaufen ist, können Sie ihn meistens wieder ungeschehen machen! Neben den hier beschriebenen Editierfunktionen gilt das auch für die meisten anderen Aktionen (einschließlich Aufnahme).

Um den letzten Arbeitsschritt r
ückgängig zu machen, dr
ücken Sie UNDO.

oder

 Wenn Sie die UNDO-Taste etwas länger gedrückt halten, wird die UNDO/ REDO-Liste angezeigt:



Die Nummerierung der Arbeitsschritte beginnt mit 0 -START UP- am Ende der Liste (diesen Schritt können Sie nicht rückgängig machen).

Die oberste Zeile enthält den zuletzt ausgeführten Arbeitsschritt.

Wenn Sie den Undo-Befehl ausführen, wird der mit dem Cursor markierte Arbeitsschritt (*) zusammen mit allen neueren (in der Liste darüber befindlichen) Arbeitsschritten rückgängig gemacht. Es ist nicht möglich, nur einen Arbeitsschritt aus der Mitte der Liste rückgängig zu machen.

- Gehen Sie mit dem Rad zu dem Arbeitsschritt in der Liste, den Sie rückgängig machen wollen (zusammen mit allen Schritten, die danach ausgeführt wurden).
- Drücken Sie ENTER, um zu bestätigen. Das DP-01 nimmt den Zustand an, in dem es sich es sich direkt nach dem Ausführen des markierten Schrittes befand.

WICHTIG Damit das Rückgängigmachen funktioniert, müssen Sie nach dem Einschalten zumindest eine Aktion ausgeführt haben, die sich rückgängig machen lässt! Sie sehen, dass die Schritte oberhalb des markierten Schrittes erhalten bleiben (um sie wiederherstellen zu können), und dass ein dünner Pfeil rechts neben dem rückgängig gemachten Schritt erscheint.

Einen Arbeitsschritt wiederherstellen Wenn Ihnen beim Rückgängigmachen ein Fehler unterlaufen ist (oder Sie möchten zwei Zustände miteinander vergleichen), können Sie rückgängig gemachte Schritte wiederherstellen.

Drücken Sie SHIFT+UNDO (REDO), um den zuletzt rückgängig gemachten Schritt wiederherzustellen.

oder

Halten Sie die UNDO-Taste (ohne SHIFT) etwas länger gedrückt, um die UNDO/REDO-Liste anzuzeigen:



Sie können mit dem Rad nach unten scrollen bis zu dem Schritt, der rechts mit einem dünnen Pfeil markiert ist. Dieser Pfeil kennzeichnet die Stelle, bis zu der Sie maximal wiederherstellen können.

Drücken Sie ENTER, um den markierten Schritt (zusammen mit allen neueren Schritten) wiederherzustellen.

WICHTIG

Um einen Schritt wiederherzustel-

len, müssen Sie zuerst einen Schritt rückgängig gemacht haben!

Fehlerbehebung

Fehlerbehebung

Wenn man mit einem neuen Gerät wie dem DP-01 arbeitet, kann es manchmal schwierig sein herauszufinden, warum etwas nicht wie erwartet funktioniert. Das Wichtigste dabei ist, sich Zeit zu nehmen – schließlich müssen Sie keine teueren Stunden im Tonstudio bezahlen! Halten Sie an und denken Sie nach. Stellen Sie sich Fragen wie die unten aufgeführten, und Sie werden normalerweise die Antwort finden.

Schlagen Sie auch im Abschnitt "Meldungen auf dem Display" auf S. 57 nach, um mehr über die Meldungen auf dem Display zu erfahren.

Warum höre ich nichts während der Wiedergabe?

Sind die Fader der Spuren, auf die Sie aufgenommen haben, auf einen vernünftigen Wert eingestellt?

Ist der MASTER-Fader auf einen vernünftigen Wert eingestellt?

Haben Sie die LINE OUTPUT-Anschlüsse mit dem richtigen Eingang Ihrer Abhöranlage verbunden, und ist Ihre Abhöranlage richtig eingerichtet und eingestellt?

Ist die Spur, die Sie hören wollen, stummgeschaltet (MUTE-Anzeige leuchtet)? Drücken Sie SHIFT und die zugehörige REC-Taste, um die Stummschaltung aufzuheben.

Wenn Sie zum Abhören einen Kopfhörer verwenden, ist der PHONES-Regler auf einen geeigneten Wert eingestellt?

Warum klingt meine Aufnahme verzerrt?

Ist der Eingangspegelregler auf der Vorderseite des DP-01 für die Signalquelle zu weit aufgedreht?

Falls Sie ein akustisches Instrument aufnehmen, sind Sie sicher, dass Sie es nicht über einen Gitarrenverzerrer-Effekt schicken (nur DP-01FX)?

Ist Ihre Abhörlautstärke zu hoch eingestellt? Werden die Verzerrungen von Ihrer Abhöranlage verursacht?

Warum nimmt das DP-01 nicht auf?

Haben Sie mindestens eine Spur scharfgeschaltet (REC-Anzeige blinkt)? Nur dann können Sie die RECORD-Taste benutzen.

Sind den Spuren Eingänge zugewiesen (siehe "Eingänge den Spuren zuweisen" auf S. 19)?

Es kann auch sein, dass die Aufnahme nicht möglich ist, weil Sie sich in einem Menü befinden oder weil eine Meldung angezeigt wird. Gehen Sie auf dem Display zurück zur Startseite.

Warum werden auf meinem Computer keine Dateien des DP-01 angezeigt?

Vergewissern Sie sich, dass das DP-01 über einen USB-Port mit dem Computer verbunden und die Verbindung offen ist (siehe "Die USB-Verbindung öffnen und schließen" auf S. 44).

Der Computer hat keinen Zugriff auf Dateien in den nativen Partitionen. Sichern oder exportieren Sie Songs, Spuren und Stereomischungen auf die FAT-Partition ("Die USB-Verbindung nutzen" auf S. 43), bevor Sie die USB-Verbindung öffnen. Nur dann kann der Computer auf diese Dateien zugreifen.

Warum ist der gewählte Effekt nicht zu hören (nur

DP-01FX)? Sie müssen den Effekt für den entsprechenden Eingang einschalten (Effektbereich MULTI) oder insgesamt einschalten (Effektbereich REVERB).

Um den Halleffekt (Reverb) zu hören, muss in mindestens einer Spur der EFFECT SEND aufgedreht sein. Den EFFECT RETURN im MASTER-Kanal müssen Sie ebenfalls aufdrehen.

Möglicherweise müssen Sie einen Multieffekt lauter machen oder einen der Parameter stärker verändern, um den Effekt wahrnehmen zu können ("Den Multieffektprozessor nutzen" auf S. 64).

Meldungen auf dem Display

Die folgenden Meldungen können auf dem Display erscheinen, um Sie über bestimmte Ereignisse oder Zustände auf dem DP-01 zu informieren. Schauen Sie in dieser Tabelle nach, wenn etwas angezeigt wird, das Sie nicht verstehen.

Empty Export Track	Sie versuchen, eine Spur zu exportieren ("Spuren importieren und exportieren" auf S. 46), die keine Aufnahme enthält. Wählen Sie eine andere Spur für den Export aus.
File Not Found	Sie versuchen, einen Song wiederherzustellen, es befinden sich jedoch keine gesicherten Songs auf der Partition ("Songs sichern und wiederherstellen" auf S. 44). Haben Sie die ►-Taste versehentlich gedrückt? Sind die Songs auf einer anderen Partition ("Die aktive Partition auswählen" auf S. 39)?
I-O Too Short	Sie versuchen, die Wiederholfunktion zu nutzen, aber die Zeitspanne zwischen dem IN- und dem OUT-Punkt ist zu kurz. Wählen Sie einen längeren Abschnitt aus.
Import File Not Found	Sie versuchen, eine WAV-Datei von der FAT-Partition zu importieren, die jedoch keine solchen Dateien enthält ("Eine Spur importieren" auf S. 46). Verbinden Sie das DP-01 mit einem PC, und übertragen Sie Dateien auf die FAT-Partition, die Sie dann importieren können.
Import File Too Big	Sie versuchen, eine WAV-Datei von der FAT-Partition zu importieren, die zu groß ist für den verbleibenden Speicherplatz auf der Partition. Geben Sie Speicherplatz auf der (nativen) Partition frei, und versuchen Sie es noch einmal.
In Bounce Mode	Sie versuchen, einen Schritt rückgängig zu machen ("Arbeitsschritte rückgängig machen" auf S. 54), während der Modus für Zwischenmischungen aktiviert ist ("Zwischenmischungen herstellen (Track-Bouncing)" auf S. 34). Andere Aktionen können diese Meldung ebenfalls verursachen.
In Master Mode	Sie versuchen, einen Schritt rückgängig zu machen ("Arbeitsschritte rückgängig machen" auf S. 54), während der Master-Modus aktiviert ist ("Abmischen und Mastern" auf S. 23). Andere Aktionen können diese Meldung ebenfalls verursachen.
In Punch Mode	Sie haben die Taste F FWD im Autopunch-Modus ("Punch-Aufnahme" auf S. 32) gedrückt. Andere Aktionen können diese Meldung ebenfalls verursachen.
In Repeat Mode	Sie versuchen, die IN- und OUT-Punkte (oder Ähnliches) über das Menü zu setzen, während die Wiederholfunktion aktiviert ist (REPEAT -Anzeige leuchtet). Schalten Sie die Wiederholfunktion aus, und versuchen Sie es noch einmal. Andere Aktionen können diese Meldung ebenfalls verursachen.
Mark Full	Sie versuchen, mehr als 999 Locatormarken in einem Song zu setzen ("Stellen mit Locatormarken aufsuchen" auf S. 26). Löschen Sie einige Marken, und versuchen Sie es noch einmal.
Master Track Not Found	Sie versuchen, eine Masterspur zu exportieren ("Die gemasterte Stereospur exportieren" auf S. 48), obwohl es für den Song keine gibt. Mastern Sie den Song, und exportieren Sie die Mischung dann.

Fehlerbehebung

Master Track Too Big	Sie versuchen, eine Masterspur zu exportieren, die zu groß ist für den verbleibenden Speicherplatz auf der FAT-Partition ("Die gemasterte Stereospur exportieren" auf S. 48). Verbinden Sie das DP-01 mit einem Computer, und geben Sie auf der FAT-Partition Speicherplatz frei.
No Armed Track	Sie versuchen die automatische Punchaufnahme zu nutzen, ohne dass Spuren scharfgeschaltet sind ("Punch-Aufnahme" auf S. 32). Versetzen Sie eine oder mehrere Spuren in Aufnahmebereitschaft, und versuchen Sie es noch einmal.
No Disk Space	Diese Meldung erscheint, wenn Sie einen neuen Song anlegen wollen, und der Speicherplatz auf der aktiven Partition für einen neuen Song nicht ausreicht ("Einen neuen Song anlegen" auf S. 16). Geben Sie Speicherplatz frei oder wechseln Sie die Partition, und versuchen Sie es noch einmal.
No Locate Mark	Sie versuchen, die Liste der Locatormarken zu bearbeiten ("Eine Locatormarke verschieben" auf S. 27), es wurden jedoch noch keine Marken gesetzt.
No Master Trk	Sie versuchen, eine nicht vorhandene Masterspur als Quelle für einen Clone-Vorgang auszuwählen ("Spuren duplizieren (CLONE TRACK)" auf S. 53). Wählen Sie eine andere Spur als Quelle oder mastern Sie den Song, und versuchen Sie es noch einmal.
No Redo Histry	Es gibt keine Schritte, die wiederhergestellt werden können (es wurde nichts rückgängig gemacht). Siehe "Arbeitsschritte rückgängig machen" auf S. 54.
No Song	Sie versuchen einen Song von einer Partition zu laden, die keine Songs enthält ("Einen gespeicherten Song laden" auf S. 17). Wählen Sie eine andere Partition aus ("Die aktive Partition auswählen" auf S. 39).
No Undo Histry	Es gibt keine Schritte, die rückgängig gemacht werden können. Siehe "Arbeitsschritte rückgängig machen" auf S. 54.
Not Stopped	Das Laufwerk ist in Bewegung (Wiedergabe, Aufnahme usw.), und Sie wollen eine Aktion ausführen (z. B. mit der BOUNCE -Taste), die nur bei angehaltenem Laufwerk funktioniert. Drücken Sie STOP , und versuchen Sie es noch einmal.
Now Recording	Sie versuchen, während der Aufnahme einen Menübefehl auszuführen. Andere Aktionen können diese Meldung ebenfalls verursachen.
Same Track	Sie können eine Spur nicht auf sich selbst duplizieren! Siehe "Spuren duplizieren (CLONE TRACK)" auf S. 53
Song Protected	Sie versuchen, einen geschützten Song zu ändern (durch Aufnahme, Editierfunktionen usw.). Siehe "Einen Song schützen" auf S. 42. Heben Sie den Schutz für den Song auf.
Too Many Songs	Auf Ihrer Partition befinden sich 250 Songs. Sie müssen einige löschen, bevor Sie einen neuen Song anlegen können.
Track Full	Sie versuchen, eine Spur von der FAT-Partition in eine Spur zu importieren, die bereits eine Aufnahme enthält ("Eine Spur importieren" auf S. 46). Sie können nur in leere Spuren importieren.
Trk too short	Sie versuchen, die Aufnahme zu mastern, obwohl sich der OUT-Punkt am Nullpunkt befindet ("Abmischen und Mastern" auf S. 23). Setzen Sie den OUT-Punkt an die richtige Stelle ("Mit den IN- und OUT-Punkten arbeiten" auf S. 28), und versuchen Sie es noch einmal.

Technische Daten

Analogeingänge und -ausgänge

Eingänge A und B	6,3-mm-Klinke, unsymmetrisch	XLR, symmetrisch (nur DP-01FX)
Eingangsimpedanz	>10 k Ω (max.), 1 M Ω , wenn Schalter in Stellung GUITAR (nur A)	2,4 kΩ
nominaler Eingangspegel	-10 dBV	–8 dBu
max. Eingangspegel	+6 dBV	+8 dBu
Effektrückführung (EFFECT RETURN)	2 x 6,3-mm-Klinke, unsymmetrisch	
Eingangsimpedanz	10 kΩ	
nominaler Eingangspegel	-10 dBV	
max. Eingangspegel	+6 dBV	
Zuspieleingang (STE- REO MIX)	2 x 6,3-mm-Klinke, unsymmetrisch	
Eingangsimpedanz	10 kΩ	
nominaler Eingangspegel	-10 dBV	
max. Eingangspegel	+6 dBV	
Lineausgang	2 x Cinch, unsymmetrisch	
Ausgangsimpedanz	1 kΩ	
nominaler Ausgangspegel	-10 dBV	
max. Ausgangspegel	+6 dBV	
Effekt-Ausspielweg (EFFECT SEND)	1 x 6,3-mm-Klinke, unsymmetrisch	
Ausgangsimpedanz	1 kΩ	
nominaler Ausgangspegel	-10 dBV	
max. Ausgangspegel	+6 dBV	
Kopfhörerausgang	6,3-mm-Stereoklinke	
max. Ausgangsleistung	30 mW + 30 mW (an 30 Ω)	
alausgang		
DIGITAL OUT	TOSLINK, optisch	
Format	SPDIF 1	
tragungsdaten		
Frequenzbereich	20 Hz – 20 kHz, +1 dB/–3 dB	
Fremdspannungsabstand	>85 dB (A-bewertet, 22-kHz-TPF)	
Verzerrung (THD)	<0,05% (1 kHz, -10 dBV, 22-kHz-TPF, MAS	STER-Fader in Nominalstellung)

Technische Daten

Spannungsversorgung und sonstige Daten

	9
Netzspannung (über externen Wechselstromadapter)	100–240 V AC, 50/60 Hz
Ausgangsspannung des externen	12 V
Wechselstromadapters	
Ausgangsstrom des externen Wechselstromadapters	2,5 A
Wechseistromauapters	
Leistungsaufnahme	15 W
Abmessungen über alles (B x H x T)	452 mm x 110 mm x 307 mm
Gewicht	4,1 kg

Maßzeichnung

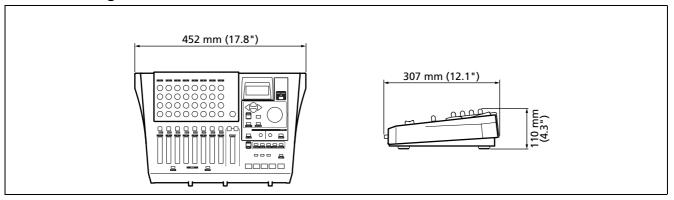


Abbildung 2.13: Abmessungen des DP-01

Blockschaltbild (DP-01FX)

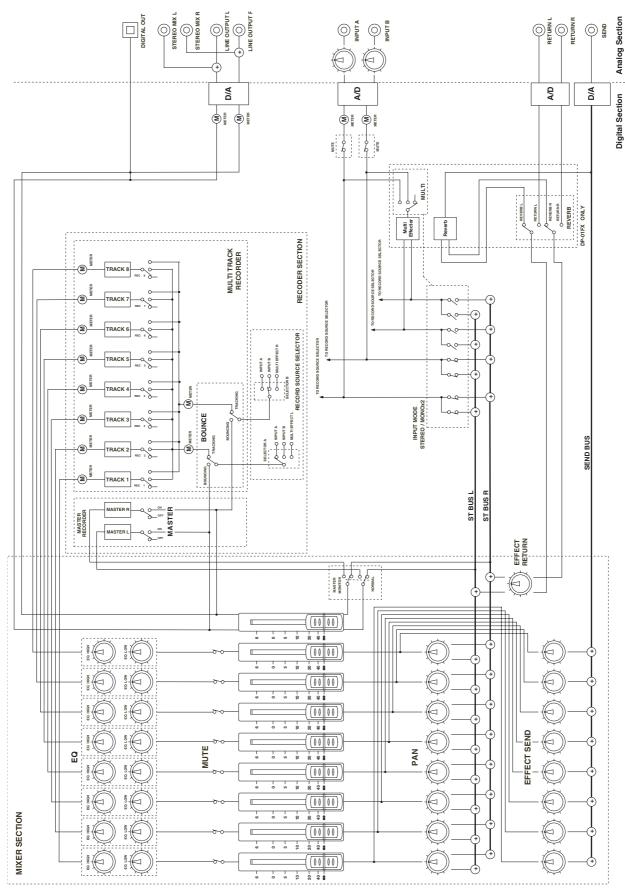


Abbildung 2.14: Blockschaltbild

3 – Anhang zum DP-01FX

Das DP-01FX unterscheidet sich vom DP-01 in wenigen wichtigen Punkten: Es verfügt über symmetrische XLR-Eingänge mit zuschaltbarer Phantomspeisung zum Anschluss von Kondensatormikrofonen, ein eingebautes Stimmgerät für Gitarren und Bässe, einen Multieffektprozessor für die Eingangssignale, Rauschunterdrückung und einen Halleffekt für das gemischte Summensignal.

Symmetrische XLR-Eingänge

Diese Eingänge ermöglichen Ihnen, Kondensatormikrofone zu verwenden (solche, die auch in professionellen Aufnahmestudios verwendet werden).

Die Phantomspeisung (+48 V) versorgt die Elektronik des Kondensatormikrofons. Viele Kondensatormikrofone funktionieren nicht ohne eine solche Phantomspeisung. Manche lassen sich jedoch auch mit Batterien nutzen.

Lesen Sie in der Bedienungsanleitung zu Ihrem Mikrofon nach, welche Stromversorgung erforderlich ist, und welche Voraussetzungen weiterhin erfüllt sein müssen.

Phantomspeisung

Mit dem Schalter PHANTOM legen Sie fest, ob die 48-Volt-Versorgung für die XLR-Anschlüsse eingeschaltet (ON) oder ausgeschaltet (OFF) ist. Die Klinkenanschlüsse werden niemals mit Phantomspeisung versehen.

Eingangspegelregler

Bei den meisten Mikrofonen müssen diese Regler im Uhrzeigersinn aufgedreht werden, ebenso, wenn die Mikrofone mit den Klinkenanschlüssen verbunden sind.

Manche Mikrofone sind jedoch leistungsfähiger, so dass Sie möglicherweise die Regler weiter zudrehen müssen, um Übersteuerung (Verzerrung) zu vermeiden.

WICHTIG

Diese XLR-Anschlüsse sind wie folgt verdrahtet: 1 = Masse, $2 = Hei\beta (+)$, 3 = Kalt (-)

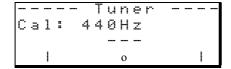
Niemals dürfen Sie bei eingeschalte-Phantomspeisung der XLR-Eingänge Mikrofonstecker einstecken oder herausziehen.

Schalten Sie die Phantomspeisung auch nicht ein, wenn unsymmetrische Mikrofone mit den XLR-Anschlüssen verbunden sind.

Eine Gitarre stimmen

Mit dem eingebauten Stimmgerät können Sie eine Gitarre oder einen Bass stimmen, sofern das Instrument mit dem Eingang A verbunden ist. Ein Instrument, das am Eingang B angeschlossen ist, können Sie nicht auf diese Weise stim-

Drücken Sie MULTI+REVERB:



Spielen Sie eine einzelne Saite. Das DP-01FX versucht nun die Tonhöhe der Saite zu ermitteln, und zeigt die entsprechende Note an. Eine grafische Anzeige informiert zudem darüber, ob die Note erhöht oder vermindert ist. Hier sehen Sie ein stark vermindertes F#:

Je näher die Note an ihren korrekten Wert heran reicht, desto weniger Symbole auf beiden Seiten des Kästchens werden angezeigt. Bei optimaler Stimmung der Saite ist das mittlere Kästchen ausgefüllt:

					T	u	n	e	r	 		
С	a	1	:	4	4	Ø	Н	Z				
							G					
		I					K				I	

Die Stimmung ändern Die meisten Instrumente werden auf den Kammerton A = 440 Hz gestimmt. Diesen Wert können Sie ändern, wenn Sie zu einem Instrument spielen, das sich nicht stimmen lässt, oder wenn Sie Ihr Spiel dem Tonumfang des Sängers (der Sängerin) anpassen wollen. Normalerweise ist das aber nicht nötig.

Wenn Sie wollen, stellen Sie mit dem Rad eine andere Frequenz als 440 Hz ein.

Die Rauschunterdrückung (das Noise-Gate) nutzen

Hintergrundrauschen von Mikrofonen, Gitarrenverstärkern usw. möchte man von seiner Aufnahme gerne fernhalten. Mit dem DP-01FX haben Sie die Möglichkeit, dieses Rauschen über ein so genanntes Noise-Gate auszublenden. Dabei öffnet sich das Gate (die akustische Tür) erst dann, wenn der Signalpegel eine gewisse Schwelle überschreitet. Diese Rauschunterdrückung ist nur wirksam, wenn der **MULTI**-Effekt aktiviert ist.

- 1 Drücken Sie MENU, und wählen Sie PREFERENCE:
- 2 Gehen Sie mit den Pfeiltasten zu NSP (noise suppression):

3 Für das Gate können Sie zwischen folgenden Einstellungen wählen: OFF (das Gate ist immer geöffnet) über 1 (das Gate öffnet sehr früh, an sehr leisen Stellen) bis 60 (sehr hohe Pegel sind erforderlich, um das Gate zu öffnen).

Ein solches Noise-Gate langt manchmal ein wenig Vorarbeit, damit es nicht versehentlich ruhigere Teile im Song ausblendet. Bevor Sie also das Noise-Gate für Ihre Aufnahme verwenden, ist es ratsam, das ganze Stück probezuhören um sicherzustellen, dass Sie den richtigen Pegel gewählt haben.

Den Multieffektprozessor nutzen

Den Multieffektprozessor nutzen

Der Effektprozessor im DP-01FX stellt unterschiedliche Effektarten zur Verfügung. Diese sind gruppiert nach den verschiedenen Arten von Eingangssignalen (E-Gitarre, Akustikgitarre, Gesang usw.), für die sie geeignet sind.



Abbildung 3.1: Tasten des Effekt-Prozessors

Den Effekt zuweisen

Es gibt zwar zwei Eingänge, der Multieffekt kann aber nur mit einem Eingang zur gleichen Zeit genutzt werden.

Der Multieffekt wird als Stereosignal ausgegeben, den Ausgang des Prozessors können Sie deshalb zwei Spuren zuweisen (siehe "Eingänge den Spuren zuweisen" auf S. 19).

Drücken Sie SHIFT+MULTI, um zu wählen, in welchem Eingang der Multieffekt zur Verfügung steht (A oder B).

Bei der dritten Möglichkeit (keine der beiden Anzeigen leuchtet), ist der Multieffekt in keinem der Eingänge aktiviert.

Effektart wählen

 Drücken Sie die MULTI-Taste, um die Displayseite für den Multieffekt aufzurufen.



 Halten Sie SHIFT gedrückt, während Sie den TYPE-Regler drehen, um durch die verfügbaren Effektarten zu scrollen:

EGTR	E-Gitarre
AGTR	Akustikgitarre
BASS	Bassgitarre
VOCAL	Gesang/Stimme
DRUM	Schlagzeug und Perkussion

In der dritten Zeile des Displays wird die Effektart, darunter werden die zugehörigen Parameter angezeigt.

Effekt wählen

Indem Sie den TYPE-Regler drehen, scrollen Sie durch alle vorhandenen Effekte (auch die, die anderen Effektarten angehören). Die verfügbaren Effekte sind auf der nächsten Seite aufgelistet.

Den Effektparameter ändern

- Für jeden Multieffekt gibt es einen veränderbaren Parameter (PAR).
- Mit dem PARAMETER-Regler können Sie diesen Parameter ändern (was dadurch tatsächlich geändert wird und welche Werte dafür zur Auswahl stehen, ist vom gewählten Effekt abhängig).

Den Pegel des Effekts einstellen

Den Pegel und damit die Lautstärke des Effekts wählen Sie von 0 bis 127, indem Sie SHIFT drücken, während Sie den PARAMETER-Regler

Verfügbare Multieffekte

Die Effekte in dieser Liste sind nach Effektarten gruppiert.

Einstellungen für E-Gitarre (EGTR)

TraDist	Traditional distortion (herkömmliche Verzerrung) und Dopplung durch eine kurze Verzögerung (Delay)
Tube OD	Tube overdrive (Röhrenverzerrung) und Vibrato
BlueDrv	Blues-Verzerrung mit Auto-Wah Besonders geeignet für kurz gezupfte Anschläge
BlueSlid	Blues mit rechtem und linkem Tremolo
R.Bottom	80er Jahre Heavy-Rock
ClsRock1	Klassischer Sound eines britischen Gitarrenstacks der 70er
ClsRock2	Tieferer, klassischer Sound mit einem verstimmten Choruseffekt
MelSus	Weiche Einstellung mit langem Sustain Besonders geeignet, um mit einem vorderen Humbucker einen lieblicher Drive zu erzielen
SmthDist	Geeignet für Soli: Echo in Verbindung mit Overdrive
SpeeKing	Verzerrung für Single-Coil-Pickups
Heavy1	Röhrenverzerrung für Heavy-Rock
Heavy2	Fuzz und Flanger
Heavy3	Chorus und Verzerrung
Metal	Herkömmlicher Metal-Sound (Twin-Lead)
80sRock1	Schneidender Metal-Sound der 80er
80sRock2	Tieferes Echo und Höhenbeschneidung mit Verzerrung
90sRock	Helle Verzerrung und Reverb; gut geeignet für Soli
FstChor	Gut für Akkorde und Arpeggios mit einem Single-Coil-Pickup; ähnlich akustischer Gitarre
CompChr1	Für Single-Coil-Pickups: Chorus mit Vorverzögerung erweitert den höhenreichen Sound
CompChr2	Guter Begleitsound
Rhythm1	Ein Rhythmussound der besonderen Art
Rhythm2	Ruhiger Rhythmussound, geeignet für Jazz
Rhythm3	Härterer Rhythmussound
Funk	"Feder"-Effekt für Funk/Fusion-Begleitung
Groove	Flanger für Begleitung und Arpeggios
Country	Kurzes Echo und Kompression
Crying	Sehr ausdrucksvoll – mit verschiedenen Lautstärken erzielen Sie eine Vielzahl von Effekten
Weeping	Overdrive mit einem "großen Herz"
Fusion1	Lieblicher, anhaltender Overdrive
Fusion2	Lange Verzögerung und helle Verzerrung
ClnSolo	Ermöglicht Soli mit langem Sustain
PwrDist1	Röhrenverzerrung mit Echo
PwrDist2	Verzerrung mit tiefem Chorus für amerikanischen Rocksound
PwrDist3	Rauhe, metallische Verzerrung
PwrDist4	Gedoppelte, schneidende Verzerrung
Texas1	Klassischer Sound des Verstärkers mit dem schwarzen Panel
Texas2	Kräftiger, übersteuerter Sound

Den Multieffektprozessor nutzen

Texas3	Scharfer Overdrive-Sound	
Texas4	Chorus und "gedehnter" Overdrive	
Swingy	Mittenbetonter warmer Sound	
FatJazz1	Geeignet für Jazz-Stücke mit Breaks	
FatJazz2	Komprimierte, "fette" Jazz-Einstellung	
R&B	Höhenanhebung mit rauhem Klang	
ClnVerb	Klarer, lang anhaltender Sound	
CtyBlues	Fett klingender Overdrive	
LtlWing	Heller Crunch-Sound	
CoolPick	Crisp 3D-Crunch-Sound	
Fuzzy	Verwaschener, vertiefter Sound	
Hazy	Trüber Sound für Single-Coil-Pickup	
BritCln	Traditioneller, britischer Clean-Sound	
PowChord	Verzerrung für Power-Akkorde	
BmLead	Spezieller Lead-Sound mit einer Tonverschiebung um eine Septime und Verzerrung	
FIngGtr	Höhen-Overdrive und Jet-Flanger	
Oct.Dist	Gesplitteter, um eine Oktave tiefer gestimmte Verzerrung	
PhaseRev	Phaser und Reverb für Begleitung	
Ensemble	3D-Choruseffekt – gut geeignet mit Single-Coil-Pickups	
Surf	Geeignet für West-Coast-Surf	
Violin	Langsamer Anstieg – schön mit Humbucker	
BlkPanel	Nachbildung eines berühmten Röhrencombos mit Federhall	
UK Stack	Nachbildung des vermutlich berühmtesten Stacks der Welt	
Jimi Box	Es gab nur einen Jimi und sein verzerrter Sound klang in etwa so	
MBoogie	Sound eines berühmten Combos	
HeartBrk	Röhrenstack bei geringer Verstärkung	
GentWeep	Chorus und Verzerrung – super für "schreiende" Soli	
Bfinger	Verzerrung und Chorus. Gut geeignet für Finger-Picking	
Tweed	Sound eines bestimmten stoffüberzogenen Verstärkers, geeignet für Blues mit dem vorderen Single-Coil-Pickup	
RSCrunch	Warmer "crunchy" Sound für Single-Coil	
NightDrv	"A deeper shade of purple"; klingt gut mit Single-Coil	
Ult.Funk	Ultimativer, schneidender Funky-Sound	
Axe Bom	Heavy-Metal, doppelt scharf	
Doctor	Halb hinunter getretenes Wah-Wah-Pedal	
Sold No	Nachbildung eines hochwertigen Röhrenverstärkers	
Run Away	Schneidender Sound (mit Plektrum spielen)	
Remains	Klang einer doppelhalsigen, 12-saitigen Gitarre	
Nostalgi	Röhrenbasiertes Overdrive	
RealDst1	Nur Verzerrung, beeinflusst durch ein großes Stack	
RealDst2	Nur Verzerrung, beeinflusst durch einen berühmten kleinen Combo	
RealDst3	Power-Röhrenverzerrung	
RealDst4	Nur Verzerrung, beeinflusst durch Echo auf einem kleineren Combo	

Einstellungen für Akustikgitarre (AGTR)

Heaven	Hall mit Höhenanhebung; vermittelt einen geräumigen Eindruck
Stroke	Echo und Chorus; geeignet für Begleitgitarre

Solo	Für akustische Soli
Blues	Für akustische Blues-Slide-Technik
Arpeggio	Gezupfte Arpeggios klingen gut mit dieser Einstellung
12String	Nachbildung einer 12-saitigen Gitarre (Chorus und Exciter)
Crystal	Kristallklarer Sound, hebt die Höhen hervor und holt das Beste aus einer nicht so guten Gitarre
Nashvill	Ahmt den Nashville-Sound nach ("fette" Akustikgitarre)
Mellow	Weiche Einstellung mit Höhenfilter; zur Nachahmung von Nylonsaiten mit einer Stahlsaiten-Gitarre
ChorVib	Dichter Vibrato-Chorus
TremSolo	Stereo-Tremolo für Soli

Einstellungen für Bassgitarre (BASS) Diese Effekte klingen am besten mit Bassgitarren.

Miller	Flanger – erzeugt einen "Hubschrauber"-Effekt
Singing	Singender Bass (Chorus und Verzerrung); eine progressive Einstellung
Fretless	Bildet einen Fretless-Bass nach
Chopper	Gut geeignet für Slap-Technik
Heavy	Heavy-Rock-Einstellung – Verzerrung verleiht dem Sound Tiefe
Peculiar	Warmer Basssound
RockBass	Verzerrte Einstellung mit Höhenanhebung für gezupften Bass

Einstellungen für Stimmen und Gesang (VOCAL)

De-Esser	Verringert Zischlaute
Chorist	Chor-Effekt mittels Verstimmung
Emphasis	Bringt Stimmen mehr in den Vordergrund
Shout	Für laute, verzerrte Stimmen
Moody	Stimmungsvoller Effekt für leisere, weiche Gesangslinien
Response	Echo-Einstellung
Proclaim	"Echo plus" – ein unverwechselbarer Sound
Quiverin	Zitternde Stimme mit Vibrato
Duet	Für zwei (männliche und weibliche) Sänger/innen und mehrstimmige Gruppen
Lo-Fi	Nachahmung eines Low-Fidelity-Systems (Höhen und Tiefen werden speziell behandelt)
Megaphon	Megaphon-ähnlicher Effekt
Screamin	Kreischender Flanger-Effekt
Panning	Stereoeffekt, bei dem das Quellsignal zwischen rechtem und linkem Kanal hin und her pendelt

Einstellungen für Schlagzeug (DRUM) Diese Effekte klingen gut mit Drumcomputern usw.

Groove	Groove-Einstellung mit Flanger
Stepping	Kurzes Echo mit ein paar Wierderholungen
TrnAroun	Ping-Pong-Stereoeffekt
GetSpace	Schlagzeughall
CsBottom	Effekt für klassisch basslastigen Sound
Trem.Pad	Weiterer Ping-Pong-Stereoeffekt
PerfrmEQ	Echo und Pendeleffekt
Lo-Fi	Low-Fidelity für Schlagzeug
Reverb	Einfacher Nachhall
Comp.	Einfacher Kompressor
Vibrato	Vibratoeffekt
Filter	Kreativer Tiefpassfilter-Effekt

Den Halleffekt nutzen

Den Halleffekt nutzen

Der Halleffekt bietet eine Alternative zu der Möglichkeit, ein externes Effektgerät über die SEND/RETURN-Schleife einzubinden (siehe "Effektgerät anschließen" auf S. 16). Sie können nicht beide zusammen verwenden.

Der so genannte Hall (englisch: reverb, reverberation) setzt sich aus vielen unterschiedlich langen Echos und Reflexionen an Wänden, Decken und Böden zusammen.

Den Hall ein- und ausschalten

• Drücken Sie SHIFT+REVERB, um den Hall einzuschalten (die Anzeige leuchtet) oder auszuschalten (die Anzeige ist dunkel).

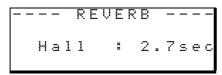
Mit dem Halleffekt arbeiten

Wenn der Halleffekt eingeschaltet ist, bestimmen die EFFECT SEND-Regler den Signalanteil, der von den Spuren zum internen Hallgerät gelangt, und der EFFECT RETURN-Regler legt fest, mit welchem Pegel das intern erzeugte Hallsignal der Stereomischung hinzugefügt wird.

Wenn der Halleffekt ausgeschaltet ist, beeinflussen die EFFECT SEND-Regler und der EFFECT RETURN-Regler dagegen die Signalanteile, die über den SEND-Anschluss zu einem externen Effektgerät und von dort über die RETURN-Anschlüsse zurückgeführt werden.

Die Art des Halleffekts auswählen

Drücken Sie die REVERB-Taste, um die Seite für den Halleffekt aufzurufen:



Drehen Sie den TYPE-Regler, um eine der unterschiedlichen Geschmacksrichtungen des Halls auszuwählen: Hall, Room, Live oder Studio. jede dieser Einstellungen hat eine andere Qualität und einen anderen Charakter.

Die Nachhallzeit einstellen

Während die Hallseite angezeigt wird, drehen Sie einfach den PARAMETER-Regler, um die Zeit einzustellen, die der Hall zum Ausklingen benötigt: von 0,1 Sekunden bis 5,0 Sekunden in 0,1-Sekunden-Schritten.

4 - Häufig benutzte Funktionen

Wie kann ich ...?

Dieser Abschnitt gibt Ihnen einen knappen Überblick darüber, wie Sie manche Arbeiten mit dem DP-01 erledigen, die vielleicht auf den ersten Blick nicht sofort ersichtlich sind.

- Namen von Tasten sind in folgender Schrift geschrieben: LOCATE.
 SHIFT + LOCATE bedeutet: Halten Sie die SHIFT-Taste gedrückt, während Sie LOCATE drücken.

Möglicherweise finden Sie dieselbe Option mehrmals in dieser alphabetisch sortierten Liste. Der Grund dafür ist, dass Menschen unterschiedliche Bezeichnungen für die gleiche Sache verwenden, weshalb Sie hier beispielsweise sowohl "Entfernen" als auch "Löschen" finden.

Vielleicht hilft Ihnen auch die Liste der möglichen Meldungen auf dem Display weiter ("Meldungen auf dem Display" auf S. 57).

Wie geht das?	Was muss ich drücken/auswählen	Beschreibung
Ändern der IN- und OUT-Punkte	POINT EDIT (SHIFT + TRACK EDIT)	"Mit den IN- und OUT-Punkten arbeiten" auf S. 28
Ändern von Locatormarken	Halten Sie die LOCATE -Taste gedrückt	"Stellen mit Locatormarken aufsuchen" auf S. 26
Anzeigen der aktuellen Partition	Halten Sie auf der Startseite die EXIT -Taste gedrückt	"Informationen zu Songs anzeigen" auf S. 19
Anzeigen des Songnamens	Halten Sie auf der Startseite die EXIT -Taste gedrückt	"Informationen zu Songs anzeigen" auf S. 19
Aufheben des Schutzes für einen Song	MENU ⇒ SONG ⇒ PROTECT	"Einen Song schützen" auf S. 42
Ausschneiden von Teilen einer Spur (Lücke wird geschlossen)	TRACK EDIT	"Ausschneiden (CUT)" auf S. 53
Aussehen der Pegelanzeigen ändern	MENU ⇒ PREFERENCE ⇒ Meter	"Mit den Pegelanzeigen arbeiten" auf S. 29
Auswählen der aktiven Festplatten- partition	MENU ⇒ DISK ⇒ PARTITION	"Die aktive Partition auswählen" auf S. 39
Duplizieren einer Spur (exakte Kopie herstellen)	TRACK EDIT	"Spuren duplizieren (CLONE TRACK)" auf S. 53
Eingeben eines Namens für einen Song	Drücken Sie SHIFT + MENU	"Namen vergeben" auf S. 11
Einlesen einer WAV-Datei in eine Spur	MENU ⇒ WAVE ⇒ IMPORT TRACK	"Eine Spur importieren" auf S. 46
Einstellen der Rauschunterdrückunga	MENU ⇒ PREFERENCE ⇒ NSP	"Die Rauschunterdrückung (das Noise-Gate) nutzen" auf S. 63
Einstellen der Vorlauf- und Nachlauf- zeit (Autopunch-Aufnahme)	MENU ⇒ PREFERENCE ⇒ Pre/Post	"Vorlauf- und Nachlaufzeit ändern" auf S. 33
Einstellen des Metronoms	MENU ⇒ MIDI ⇒ METRONOME	"Das Metronom verwenden" auf S. 37
Einstellen von Taktart und Tempo für MIDI-Clock	MENU ⇒ MIDI ⇒ TEMPO/T.SIG	"Tempo einstellen" auf S. 35
Entfernen des gesamten Inhalts einer Spur	TRACK EDIT	"Spuren leeren (CLEAN OUT)" auf S. 54
Entfernen eines Songs von der Fest- platte	MENU	"Einen Song löschen" auf S. 18
EQ-Frequenzen ändern	MENU ⇒ PREFERENCE ⇒ EQ FREQ	"Frequenzen der Klangregler (EQ) ändern" auf S. 31

Wie kann ich ...?

Wie geht das?	Was muss ich drücken/auswählen	Beschreibung
Erzeugen eines neuen Songs	MENU ⇒ SONG ⇒ CREATE	"Einen neuen Song anlegen" auf S. 16
Exportieren einer Spur zu einem Computer	MENU	"Spuren exportieren" auf S. 47
Exportieren einer Stereomischung zu einem Computer	MENU ⇒ WAVE ⇒ EXPORT MSTR.	"Die gemasterte Stereospur exportieren" auf S. 48
Formatieren der FAT-Partition	MENU ⇒ DISK ⇒ FAT REFORM	"Die FAT-Partition formatieren" auf S. 40
Formatieren der gesamten Festplatte	MENU ⇒ DISK ⇒ FORMAT	"Die Festplatte formatieren" auf S. 39
Formatieren einer Partition	MENU ⇒ DISK ⇒ REFORM	"Eine einzelne Partition formatieren" auf S. 40
freihändig eine Aufnahme starten/be- enden	AUTO PUNCH, RHSL usw.	"Punch-Aufnahme" auf S. 32
Halleinstellungen vornehmen ^a	REVERB, TYPE und PARAMETER	"Den Halleffekt nutzen" auf S. 68
Herausnehmen eines Teils einer Spur und durch Stille ersetzen	TRACK EDIT	"Stille einfügen (SILENCE)" auf S. 53
Herstellen einer Stereomischung (Mastermischung)	MASTER	"Abmischen und Mastern" auf S. 23
Herstellen von Zwischenmischungen (Ping-Pong-Verfahren)	BOUNCE	"Zwischenmischungen herstellen (Track-Bouncing)" auf S. 34
Importieren einer WAV-Datei in eine Spur	MENU	"Eine Spur importieren" auf S. 46
Kopieren eines Songs	MENU	"Songs kopieren" auf S. 41
Kopieren und Einfügen von Teilen einer Spur (nicht überschreibend)	TRACK EDIT	"Kopieren und nichtüberschreibend einfügen (COPY -> INSERT)" auf S. 51
Kopieren und Einfügen von Teilen einer Spur (überschreibend)	TRACK EDIT	"Kopieren und überschreibend einfügen (COPY -> PASTE)" auf S. 50
Laden eines Songs	MENU ⇒ SONG ⇒ LOAD	"Einen gespeicherten Song laden" auf S. 17
Löschen eines Songs	MENU ⇒ SONG ⇒ ERASE	"Einen Song löschen" auf S. 18
Löschen überflüssiger Songdaten	MENU ⇒ SONG ⇒ DEL/UNUSED	"Ungenutzte Daten löschen" auf S. 41
Multieffekt-Einstellungen ^a	MULTI, TYPE und PARAMETER	"Den Multieffektprozessor nutzen" auf S. 64
Rückgängig machen aufheben (mehrere Schritte)	Halten Sie UNDO gedrückt	"Arbeitsschritte rückgängig machen" auf S. 54
Rückgängigmachen aufheben (nur letzten Schritt)	Drücken Sie kurz SHIFT + UNDO	"Arbeitsschritte rückgängig machen" auf S. 54
Rückgängigmachen eines Arbeits- schritts	Drücken Sie kurz UNDO .	"Arbeitsschritte rückgängig machen" auf S. 54
Rückgängigmachen von mehreren Schritten auf einmal	Drücken Sie UNDO etwas länger.	"Arbeitsschritte rückgängig machen" auf S. 54
Schützen eines Songs	MENU ⇒ SONG ⇒ PROTECT	"Einen Song schützen" auf S. 42
Setzen der Punkte IN, OUT und TO	Drücken Sie SHIFT + IN oder OUT oder TO	"Mit den IN- und OUT-Punkten arbeiten" auf S. 28
Setzen einer Locatormarke	Drücken Sie SHIFT + LOCATE oder INSERT	"Stellen mit Locatormarken aufsuchen" auf S. 26
Sichern eines Songs auf einem Compu- ter	MENU ⇒ BACKUP ⇒ SONG BACKUP	"Songs sichern und wiederherstellen" auf S. 44
Speichern einer einzelnen Spur auf einem Computer	MENU	"Spuren exportieren" auf S. 47
Speichern einer Stereomischung auf	MENU ⇒ WAVE ⇒ EXPORT MSTR.	"Die gemasterte Stereospur exportieren" auf S. 48

Häufig benutzte Funktionen

Wie geht das?	Was muss ich drücken/auswählen	Beschreibung
Speichern eines Songs	MENU	"Den aktuellen Song speichern" auf S. 17
Springen zu den Punkten IN, OUT und TO	Drücken Sie IN oder OUT oder TO	"Mit den IN- und OUT-Punkten arbeiten" auf S. 28
Springen zu einer Locatormarke	Drücken Sie LOCATE + FF oder REW , oder halten Sie LOCATE gedrückt, um die Liste der Locatormarken anzuzeigen	"Stellen mit Locatormarken aufsuchen" auf S. 26
Stille einfügen an einer bestimmten Stelle in einer Spur	TRACK EDIT	"Auftrennen (OPEN)" auf S. 52
Stimmen einer Gitarre oder eines Bass'a	MULTI + REVERB	"Eine Gitarre stimmen" auf S. 62
Synchronisieren mit einem anderen Gerät über MIDI-Timecode oder MI- DI-Clock	MENU	"Die MIDI-Funktionen nutzen" auf S. 38
Verbinden von Eingängen mit Spuren	ASSIGN und REC	"Eingänge den Spuren zuweisen" auf S. 19
Verbindung zwischen DP-01 und Computer öffnen	MENU ⇒ DISK ⇒ USB OPN/CLS	"Die USB-Verbindung nutzen" auf S. 43
Verbleibende Aufnahmezeit anzeigen	Halten Sie auf der Startseite die EXIT -Taste gedrückt	"Informationen zu Songs anzeigen" auf S. 19
Verschieben der Punkte IN, OUT und TO	POINT EDIT (SHIFT + TRACK EDIT)	"Mit den IN- und OUT-Punkten arbeiten" auf S. 28
Verschieben von Teilen einer Spur an eine andere Stelle (nicht überschrei- bend)	TRACK EDIT ⇒ MOVE INSERT	"Nichtüberschreibend verschieben (MOVE -> INSERT)" auf S. 52
Verschieben von Teilen einer Spur an eine andere Stelle (überschreibend)	TRACK EDIT	"Überschreibend verschieben (MOVE -> PASTE)" auf S. 51
Verwenden der USB-Verbindung	MENU ⇒ DISK ⇒ USB OPN/CLS	"Die USB-Verbindung nutzen" auf S. 43
Verwenden des MIDI-Metronoms	MENU	"Das Metronom verwenden" auf S. 37
Verwenden des Multieffekts ^a	MULTI, TYPE und PARAMETER	"Den Multieffektprozessor nutzen" auf S. 64
Verwenden eines Halleffektsa	REVERB, TYPE und PARAMETER	"Den Halleffekt nutzen" auf S. 68
Wählen einer anderen Festplatten- partition als die aktive Partition	MENU ⇒ DISK ⇒ PARTITION	"Die aktive Partition auswählen" auf S. 39
Wiederherstellen eines gesicherten Songs von einem Computer	MENU ⇒ BACKUP ⇒ SONG RESTORE	"Songs sichern und wiederherstellen" auf S. 44
Zeitanzeige auf dem Display zwischen Minuten/Sekunden und Takten/Schlä- gen umschalten	Auf der Startseite das Rad drehen	"Mit Takten und Schlägen arbeiten" auf S. 35
Zurückkehren zu einer früher gespeicherten Version eines Songs	MENU	"Zur letzten Version zurückkehren" auf S. 17
Zusammenfassen von Spuren	BOUNCE	"Zwischenmischungen herstellen (Track-Bouncing)" auf S. 34
Zuweisen von Eingängen zu Spuren	ASSIGN + REC	"Eingänge den Spuren zuweisen" auf S. 19

a. nur DP-01FX.

TASCAM TEAC Professional Division DP-01/DP-01FX

TEAC CORPORATION

Phone: (0422) 52-5082	3-7-3, Nakacho, Musashino-shi, Tokyo 180-8550, Japan
TEAC AMERICA, INC. Phone: (323) 726-0303	7733 Telegraph Road, Montebello, California 90640
TEAC CANADA LTD. Phone: 905-890-8008 Facsimile: 905-8	0-9888 5939 Wallace Street, Mississauga, Ontario L4Z 1Z8, Canada
TEAC MEXICO, S.A. De C.V Phone: 5-851-5500	Campesinos No. 184, Colonia Granjes Esmeralda, Delegaacion Iztapalapa CP 09810, Mexico DF
TEAC UK LIMITED Phone: 01923-819699	5 Marlin House, Croxley Business Park, Watford, Hertfordshire. WD1 8TE, U.K.
TEAC EUROPE GmbH Phone: 0611-71580	Bahnstrasse 12, 65205 Wiesbaden-Erbenheim, Germany
TEAC FRANCE S. A. Phone: 01.42.37.01.02	17 Rue Alexis-de-Tocqueville, CE 005 92182 Antony Cedex, France
TEAC ITALIANA S.p.A. Phone: 02-66010500	Via C. Cantù 11, 20092 Cinisello Balsamo, Milano, Italy