

جهت خرید فایل word به سایت www.kandooon.com مراجعه کنید
یا با شماره های ۰۹۳۶۶۰۲۷۴۱۷ و ۰۹۳۶۶۴۰۶۸۵۷ و ۰۶۶۴۱۲۶۰-۰۵۱۱ تماس حاصل نمایید

پردازش گر دیجیتالی

DPS – R7

پردازش گر دیجیتالی R7 - DPS که توسط شرکت تکنولوژی صدای دیجیتال سونی

تهیه شده است شامل بالاترین نوع تکنولوژی در نوع خود است که قبلاً در مدل های

DRE 2000 , Mu-R201 نیز بکار گرفته شده است.

- کیفیت - طراحی هوشمندانه - مبدل عالی آنالوگ به دیجیتال و دیجیتال به آنالوگ.

DPS-R7 سیگنال آنالوگ ورودی را به سیگنال دیجیتال تبدیل می کند و آنرا از

افکت های گوناگون می گذراند و سپس دوباره آنرا به سیگنال آنالوگ برای خروجی

تبدیل می کند. معین و ثابت ماندن کیفیت صدا بخاطر استفاده از مبدل آنالوگ به

دیجیتال با نمونه برداری 18-bit استریو و مبدل پالس دیجیتال به آنالوگ با نرخ

40-96MHZ است.

- استفاده آسان: وجود یک LCD بزرگ با ۲ خط و ۴۰ کارکتر امکان مشاهده

وضعیت پردازش را به آسانی برای کاربر فراهم می سازد. علاوه بر این، LCD توسط

یک شخصیت، یک سری اطلاعات لازم برای کارکردن با دستگاه را به اطلاع کاربر

می رساند (این اطلاعات به زبان انگلیسی است).

- وجود حافظه های از پیش تنظیم شده:

دستگاه شامل یکصد افکت گوناگون است که توسط موزیسین ها، میکس کنندگان صدا و

مهندسين آلوستيك از سرتاسر جهان تهیه و در حافظه دستگاه ذخیره شده است. این

امکان به شما کمک می کند در هنگام ضرورت افکت مورد نظر خود را برای یک هدف به سرعت انتخاب و Replay کنید.

- صداسازی از هر نوع

تابع Edit به شما اجازه می دهد تا افکت های موجود را اصلاح کنید و یا تغییر دهید و افکت های شخصی بسازید. علاوه بر وجود یکصد افکت پیش و فرض در حافظه، دستگاه شامل ۲۵۶ حافظه خالی جهت ذخیره سازی افکت های خلق شده توسط کاربر است. وجود این حافظه به کاربر اجازه می دهد از افکت های گوناگونی جهت رنگ آمیزی صدا استفاده کند.

- گسترده و وسیعی از افکت ها

DPS-R7 شامل یک بلوک طنین (Reverb) به همراه بلوک ورودی - بلوک پیش افکت، بلوک پس افکت بلوک خروجی برای پردازش سیگنال است. برای پردازش سیگنال با ورودی استریو و خروجی استریو در بلوک طنین، یکی از پنج نوع الگوریتم ST-ST مورد استفاده قرار می گیرد، در صورتی که ورودی مونو و خروجی استریو باشد پردازشگر به شما اجازه انتخاب از دو نوع الگوریتم Mono-ST را می دهد. یکی از ۶ نوع الگوریتم در بلوک پیش افکت و یکی از ۷ نوع الگوریتم در بلوک پس افکت قابل استفاده است. با ترکیب کردن این بلوک ها و الگوریتم های موجود در این بلوک ها، گستره وسیعی از افکت ها با توجه به ورودی (Mono-Stereo)

- کنترل از راه دور

Remote Control این امکان را بوجود می آورد که دستگاه را بتوان از راه دور کنترل کرد

(این امکان در نسخه اصلی موجود نمی باشد).

- وجود دو نوع اتصال ورودی /خروجی (I/O)

DPS-R7 دارای اتصالات XLR (متقارن) و فون (نامتقارن) می باشد، بنابراین می توان

دستگاه را به تجهیزات حرفه ای و نیز معمولی (Publicaddress) متصل کرد.

- اتصال به تجهیزات MIDI

DPS-R7 می تواند از طریق اتصال به تجهیزات MIDI برنامه تغییر سیگنال را از یک

وسیله شامل MIDI دریافت کند و توسط آن کنترل شود. به علاوه، کنترل از PC ها یا

MIDI ها و سکونسرها برای آهنگسازی بسیار مفید است.

سوار کردن دستگاه

تمام منابع تغذیه را قبل از متصل کردن پردازش گر به سایر تجهیزات خاموش کنید و پس از ایجاد اتصالات سیم برق دستگاه را به پریز بزنید.

- اتصالات اصلی به عنوان یک افکتور

۱- یک صفحه کلید (Keyboard) را به (ترمینال) ورودی یا MIDI IN وصل کنید.

۲- بلندگوها (از نوع فعال) را به خروجی وصل کنید.

۳- سیم برق را به جک مخصوص تغذیه وصل کنید.

۴- سیم برق را به پریز بزنید.

- برای مدل های مجهز به انتخابگر ولتاژ

برای اطمینان از صحیح بودن ولتاژ محل استفاده دستگاه با ولتاژ کاری دستگاه لطفاً وضعیت انتخابگر ولتاژ را قبل از اتصال به برق شهری، چک کنید.

نکته ها:

- از اتصال محکم دو شاخه به پریز مطمئن شوید. اتصال شل و لق باعث ایجاد هوم و نویز می شود.

- یک مقدار سیم برق را شل کنید تا برای شوک و لرزش غیر عمدی مجالی نباشد.

- سیم برق را آخر از همه وصل کنید.

- اتصال با بعضی از تجهیزات که ظرفیت خروجی بالایی دارند ممکن است موجب اعوجاج شود. در صورت مشاهده این حالت، ورودی دستگاه را بر روی Min قرار دهید و یا تراز خروجی دستگاهی را که به DPS-R7 وصل می شود تغییر دهید (کاهش دهید).

- اتصالات اصلی برای ضبط کردن

نکته ها:

- اگر فقط از یک کانال ورودی استفاده می شود، آنرا به کانال ورودی ۱ (Input Ch1

) متصل کنید و حالت ورودی را در بلوک سیستم به صورت Mono در آورید. این

حالت به شما اجازه می دهد نتیجه یکسانی بگیرید با زمانی که سیگنال ورودی

Stereo در کانال های ۱ و ۲ وجود دارد و حالت ورودی نیز Stereo است.

- مطمئن شوید که سیگنال ورودی با تراز مرجع +4db به درگاه XLR وارد می شود.

- از زمانی که تراز مرجع درگاه فون بر روی -10db قرار گیرد، هر سیگنالی که از

Max تراز ورودی +10db تجاوز کند سبب کوتاه شدن سیگنال ورودی قبل از پیچ

تنظیم ورودی می شود و صدا ممکن است دچار اعوجاج شود.

- یک درگاه اختیاری برای حالات Remote در پشت دستگاه تعبیه شده است.

(RM-DPS7)

- نمای جلویی دستگاه

۱- دکمه روشن و خاموش

این دکمه دستگاه را روشن و خاموش می کند. زمانی که دستگاه روشن است، چراغ پشت نمایشگر روشن می شود. پس از چند ثانیه از روشن کردن دستگاه، به محض شروع به کار تابع Bypass، صدای ورودی مستقیماً از خروجی خارج می شود.

۲- کنترل ورودی

این پیچ، تراز ورودی کانال های ۱ و ۲ را به صورت مستقل از هم تنظیم می کند. و لوم (پیچ) بیرونی برای تنظیم کانال ۱ و لوم (پیچ) درونی برای کنترل کانال ۲ بکار می رود. پس از اینکه هر دو پیچ به هم متصل شدند شما می توانید هر دو کانال را با هم تنظیم کنید.

۳- کنترل صدای اصلی (DRY)

این پیچ تراز خروجی منبع صوتی (که سیگنالی بدون هر گونه افکت است) را تنظیم می کند. با استفاده کردن از این کنترل به همراه کنترل افکت می توان تعادل را بین سیگنال اصلی و سیگنال افکت در هنگام میکس برقرار کرد. برای آنکه در خروجی فقط سیگنال افکت باشد باید کنترل اصلی بر روی «صفر» قرار گیرد.

۴- کنترل افکت

این پیچ، تراز خروجی سیگنال افکت را تنظیم می کند. با استفاده کردن از این کنترل به همراه کنترل DRY افکت می توان تعادل را بین سیگنال اصلی و سیگنال افکت در هنگام میکس برقرار کرد.

۵- اندازه گیر تراز ورودی

این Meter، تراز ورودی را برای هر دو کانال ۱ و ۲ به صورت مستقل از هم نشان می دهد. هنگامی که سیگنال مرجع در ورودی قرار می گیرد با استفاده از پیچ کنترل ورودی، ورودی را بر روی θ db بدنی معنی است که سقف سیگنال می تواند 2θ db باشد. هر گاه سیگنال ورودی از این حد (2θ db) تجاوز کند کلمه « Over » روشن می شود. این Meter در هنگامی که تابع By pass فعال است کار نمی کند.

۶ شاخص MIDI

این شاخص زمانی که دستگاه سیگنال تغییر برنامه MIDI ثو یا سیگنال تغییر کنترل دریافت کند روشن می شود.

۷- شاخص کنترل از راه دور

این شاخص زمانی که دستگاه سیگنالی از یک زمان دهنده کنترل از راه دور دریافت کند روشن می شود.

۸- صفحه نمایش

یک نمایشگر با θ ۴ کارکتر و ۲ خط روشن که نام محفظه‌های فراخوانی شده، ارزش پارامترها و یا پیام‌های دستگاه را نمایش می‌دهد. به دلیل وجود نور در پشت LCD نمایشگر، پیام‌های نشان داده شده توسط نمایشگر به آسانی در یک استودیو و سا سالن تاریک قابل خواندن است.

۹- دکمه بارگذاری (Load)

این دکمه برای فراخوانی محفظه‌هاست.

۱۰- دکمه کمک (Help)

۱ با فشار دادن این دکمه دستگاه یکسری اطلاعات و پیام‌هایی را که برای کار کردن با دستگاه ضروری است در هر موقعیت نمایش می‌دهد.

۱۱- دکمه ویرایش (Edit)

این دکمه برای ایجاد تغییر در ارزش پارامترها در حافظه دستگاه است.

۱۲- دکمه ذخیره سازی (Save)

با فشار این دکمه، افکت‌های شخصی که تولید شده‌اند در حافظه کاربری ذخیره می‌شود.

۱۳- دکمه عبور (By Pass)

با فشار این دکمه، سیگنال ورودی مستقیماً در خروجی قرار می‌گیرد.

۱۴- دکمه وارد سازی (Enter)

پس از اتمام انتخاب و یا تعیین پارامترها برای وارد شدن اطلاعات به دستگاه این دکمه
را فشار دهید.

۱۵- شماره گیر کاربری (Dial)

توسط این شماره گیر می توان شماره حافظه های ثابت و کاربری را فرا خواند یا ارزش
پارامترها را تعیین کرد.

۱۶- ترمینال ورودی کانال ۱/کانال ۲ (XLR).

ترمینال هایی از نوع متقارن برای وارد شدن سیگنال به کانال ۱ و کانال ۲.

۱۷- ترمینال ورودی کانال ۱/کانال ۲ (Phone).

ترمینال های از نوع نامتقارن برای وارد شدن سیگنال کانال ۱ و کانال ۲.

۱۸- ترمینال خروجی کانال ۱/کانال ۲ (XLR).

ترمینال هایی از نوع متقارن برای خارج شدن سیگنال از کانال ۱ و کانال ۲.

۱۹- ترمینال و خروجی کانال ۱/کانال ۲ (Phone).

ترمینال های از نوع نامتقارن برای خارج شدن سیگنال از کانال ۱ و کانال ۲.

• هنگامی که هر دو اتصال XLR و Phone مورد استفاده قرار می گیرند، تجهیزاتی که
درگاه Phone متصل اند دارای تقدم اند.

۲۰- ترمینال ورودی MIDI

این ترمینال می تواند توسط یک کابل MIDI تولید شده دستگاه می تواند خارج شود.

۲۱- ترمینال خروجی MIDI

از این ترمینال سیگنال MIDI تولید شده توسط دستگاه می تواند خارج شود.

۲۲- ترمینال MIDI THRU

از طریق این ترمینال سیگنال MIDI ورودی به دستگاه مستقیماً در ترمینال خروجی MIDI دستگاه قرار می گیرد. این ترمینال می تواند توسط یک کابل MIDI به ترمینال ورودی MIDI یک وسیله دیگر وصل شود.

۲۳- ترمینال Remote In

این ترمینال به شما اجازه می دهد توسط یک Remote (اختیاری است) دستگاه را از راه دور کنترل کنید.

۲۴- ترمینال Remote THRU

این ترمینال سیگنال دریافتی از ترمینال Remote In را مستقیماً خارج می کند باید توجه کرد که این دستگاه تنها باید به ترمینال Remote In یک افکتور دیگر از سری DPS متصل گردد.

۲۵- درگاه ورودی AC

با اتصال این درگاه توسط کابل مناسب به جریان برق شهری، توان لازم جهت روشن شدن دستگاه تأمین می شود.

۲۶- انتخابگر ولتاژ (قط برای مدل های اروپائی وجود دارد)

قبل از اتصال دستگاه به برق شهر، انتخابگر ولتاژ را با توجه به ولتاژ برق شهر مورد استفاده در موقعیت مناسب قرار دهید.

DPS-R7 دارای یکصد افکت از پیش طراحی شده در حافظه است. شما می توانید یک به یک به این افکتها گوش دهید.

• انتخاب یک افکت ثابت

۱- دستگاه را روشن کنید.

۲- دکمه Load را فشار دهید.

۳- شماره گیر را جهت انتخاب شماره حافظه بچرخانید (از P1 تا P100 و از U1 تا U100). شماره حافظه های کاربری تنها پس از اتمام شماره حافظه های ثابت قابل دسترسی است.)

۴- کنترل ورودی را جهت تنظیم تراز ورودی بچرخانید.

۵- جهت دسترسی به صدای مورد نظر می توانید کنترل های DRY و Effect را برای

ایجاد توازن بین صدای اصلی و افکت بچرخانید.

• قبل از روشن کردن تجهیزات متصل به افکتور برای جلوگیری از ایجاد صدای ناهنجار، و سوم و دستگاه را کم کنید.

• برای خروج مستقیم سیگنال ورودی دکمه By Pass را فشار دهید. جهت رها شدن

از این حالت می توانید یکبار دیگر دکمه By Pass را فشار دهید.

دیدگاهی بر بلوک‌های پردازش سیگنال

سیگنال دیجیتال ابتدا توسط مبدل دیجیتال به آنالوگ، به سیگنال آنالوگ تبدیل می‌شود سپس به طور مرتب از بلوک‌های ورودی - پیش افکت - طنین - پس افکت و خروجی می‌گذرد.

• هنگامی که از تابع By Pass استفاده می‌شود، سیگنال ورودی کانال‌های ۱ و ۲ مدار الکتریکی را دور می‌زند و مستقیماً از ترمینال خروجی خارج می‌شود. هنگامی که دستگاه خاموش باشد سیستم به صورت خودکار به حالت By Pass می‌رود.

زمانی که پردازش سیگنال دیجیتال 12db در برابر سیگنال خروجی Full-bit (آنالوگ) از مبدل که پردازش سیگنال تفاوت دارد، تراز سیگنال به اندازه 12db توسط پارامترهای اکولایزر (EQ) بالا می‌رود ولی می‌تواند توسط تغییرات ساده‌ای در تراز خروجی از کوتاه شدن سیگنال جلوگیری کرد.

پردازش سیگنال دیجیتال برای هر کانال ورودی و خروجی یک بهره 10db ای دارد. جهت دست یابی به تراز ورودی و خروجی مناسب تجهیزات متصل به DPS می‌توانید کنترل‌های Effect, Dry را بچرخانید. اگر پیچ‌ها را بر روی موقعیت ساعت دو قرار دهید (بزرگترین نقطه مقیاس) تقریباً بهره 0db بدست می‌آید.

الگوریتم Off

بلوک‌هایی مانند پیش افکت، طنین پس افکت شامل یک الگوریتم به نام Off هستند. هنگامی که دستگاه خاموش می‌شود در واقع الگوریتم Off در بلوک‌ها انتخاب شده است و سیگنال ورودی می‌تواند بلوک‌ها را دور بزند (By Pass) شود. جهت خاموش کردن یک بلوک در حافظه کاربری کافی است تنظیمات یک حافظه ثابت را که الگوریتم OFF را انتخاب کرده توسط تابع By-Lood در بلوک مورد نظر بارگذاری کنید. با خاموش کردن یک بلوک شما می‌توانید اطلاعات و داده‌های ناحیه را در حافظه کاربری ذخیره کنید.

- با هر بلوک چه کاری می‌توان انجام داد؟
- بلوک ورودی: اولین بلوکی است که سیگنال دیجیتال را دریافت می‌کند.
- بلوک پیش افکت: بلوک پیش افکت دقیقاً به بلوک پس افکت مرتبط است.
- بلوک طنین: مهمترین بلوک در ساختن افکت‌ها می‌باشد.
- بلوک پس افکت: بلوک پس افکت دقیقاً به بلوک پیش افکت مرتبط است.
- بلوک خروجی: آخرین بلوک می‌باشد که سیگنال را به مبدل دیجیتال به آنالوگ می‌فرستد.

بلوک ورودی :

این بلوک سیگنال دیجیتال را از مبدل آنالوگ به دیجیتال دریافت می کند برای پردازش آنها از لحاظ تراز، فاز و جهت صوتی.
اختصارات:

نام پارمترهای بکار رفته در این راهنما ممکن است به صورت مختصر بارها و بارها مانند زیر نشان داده شوند:

پیش تأخیر	طنین	جهت دهی اتوماتیک
	چرخش	بازتاب نخستین

• اگر جهت دهی بر روی % 0 تنظیم شده باشد سیگنال ورودی از یمان بلوک خود می گذرد ولی اگر جهت دهی بر روی % 100 تنظیم شده باشد سیگنال ورودی کانال ۱ از کانال ۲ خارج می شود بر عکس.
مقادیر قابل قبول برای جهت دهی بین Min و Max قرار دارند.

بلوک پیش افکت

این بلوک سیگنال های رسیده از بلوک ورودی را پردازش می کند سپس آنها را به بلوک طنین می سپارد. در این بلوک برای پردازش سیگنال ها از ۶ نوع مختلف الگوریتم برای حافظه ثابت استفاده می شود.

- در هنگام ویرایش یک حافظه ثابت در نظر بگیرید که کدام الگوریتم مورد استفاده قرار می گیرد. پارامترها نیز با تغییر الگوریتم ها تغییر می کنند.

- حلقه جانبی چیست؟

حلقه جانبی مسیری است برای خارج شدن مستقیم سیگنال ها از بلوک پیش افکت به بلوک پس افکت بدون عبور از بلوک طنین. این عمل زمانی مؤثر است که الگوریتم

Gate

(شماره ۶) و یا الگوریتم جهت دهی اتوماتیک (شماره ۷) را در بلوک پس افکت

انتخاب کرده باشید. به عبارت دیگر، با توجه به دیاگرام نشان داده شده در زیر، با By

Pass کردن بلوک طنین (به این صورت که سیگنال مستقیماً از بلوک پیش افکت به بلوک پس افکت برود).

یک افکت Gate به خوبی می تواند بدون هیچ گونه پردازشی در بلوک طنین فراهم شود.

(با Gate ترکیبی در R7 - DPS شما می توانید سیگنال های ورودی را برای پردازش

Gate انتخاب کنید، بنابراین سیگنال های خارج شده از بلوک طنین نیز می توانید به عنوان

یک منبع ورودی برای پردازش Gate انتخاب شوند.)

الگوریتم ۱ (تغییر دهنده فاز «Phase Shifter»)

این یک تغییر دهنده فاز دو کاناله است. یک LFO (نوسان گر فرکانس پائین) که میزان تغییر فاز سیگنال های خروجی را تعیین می کند برای هر کانال به صورت مشابه وجود دارد و به یک میزان فاز هر کانال را تغییر می دهد.

افکت توسط دخالت فاز ساخته می شود. بالا رفتن رزونانس (تشدید) ممکن است به صدای بلندی ایجاد کند. همچنین تغییر دادن نسبت میکس صدای مستقیم و صدای افکت یا تغییر دادن فاز تشدید می تواند در Tone صدا تغییر ایجاد کند. به این تغییرات پس از تنظیم پارامترها گوش دهید.

عمق LFO

عمق LFO یک پارامتر است که میدان نشان شکل موج LFO را تعریف می کند. بیشترین مقدار باری شکل موج LFO برابر % ۱۰۰ است.

الگوریتم ۲

سیگنال های کانال ۱ و کانال ۲ برای ورود به یک واحد Flanger با هم مخلوط می شوند. فاز می تواند در سیگنال های ورودی - خروجی یا فیدبک تغییر کند و Flanger را به انتشار یک افکت وادار می سازد.

افکت با تغییر فاز (الگوریتم ۱) و صداهایی مانند کشیده شدن دو جسم بر روی هم که توسط یک افکت فیلتر شانه ای بوسیله دخالت شکل موج ساخته می شوند متفاوت است.

بالا رفتن فیدبک دقیقاً راه و روش به Tone می‌دهد. اگر شما این افکت را برای

صداهائی که حاوی تعداد زیادی Tone بالاست (مانند صدای سنج Cymbal) بکار

ببرید، می‌توانید صدائی بسازید که وقفه‌های خوبی احساس شود.

الگوریتم ۳

این الگوریتم یک اکولایزر دو کاناله دیجیتال است و شامل سه باند اکولایزر (بم - زیر -

سخنانی) می‌باشد که می‌تواند مستقلاً برای کانال‌های ۱ و ۲ مورد استفاده قرار گیرند.

الگوریتم ۴

این الگوریتم یک اکولایزر دیجیتال دو کاناله به همراه محرک دو کاناله است این اکولایزر

شامل دو باند اکولایزر (صدای بم - زیر) می‌باشد که می‌تواند مستقلاً برای کانال‌های ۱

و ۲ مورد استفاده قرار گیرند.

محرک شکل و قالب سیگنال وارده را صاف کرده و سیگنال را برای تولید یک صدای

فشرده مدولاسیون می‌کند.

الگوریتم ۵

این الگوریتم شامل یک اکولایزر دیجیتال تک کاناله به همراه یک محرک است. اکولایزر

شامل چهار باند اکولایزر (صدای بم - زیر - سخنرانی ۲) است. در این الگوریتم هیچ

صدائی نمی‌تواند از کانال ۲ وارد شود.

الگوریتم ۶

این الگوریتم شامل یک Gate دو کاناله است. وظیفه یک Gate قطع و وصل کردن سیگنال خروجی برحسب تراز سیگنال ورودی است. برای استفاده صحیح از این تابع شما باید پارامترها را طوری تعیین کنید که خروجی فقط قسمت حمله سیگنال صدا باشد و یا هنگامی که هیچ سیگنالی نداریم نویز را کاهش دهد.

از این الگوریتم به همراه طنین به ویژه بای سیگنال‌های وارده از سازه‌های ضربی مانند درام، استفاده کنید، با این کار شما یک طنین Gate شده واقعی خواهید داشت. هنگامی که از این الگوریتم به همراه طنین بهره می‌برید باید الگوریتم یکسانی را نیز در بلوک پس افکت به کار ببرید.

زمان لازم برای آشکار سازی سیگنال را پیش تأخیرهای بر روی خط اصلی تعیین می‌کنند. برای مثال اگر سیگنال از میان پردازش Gate بگذرد شما می‌توانید از پیش تأخیر صدای اصلی برای ساختن یک افکت استفاده کنید.

< بخش آشکار سازی سیگنال >

بخش آشکار سازی سیگنال تراز سیگنال‌های وارده برای کنترل تراز Gate در خط اصلی مشخص می‌کند. دتر زیر بخشی از فعالیتهای این قسمت تشریح می‌شود:

۱- آشکارسازی پوشش

سیگنال‌های وارده در بخش انتخاب سیگنال Trigger برای پوشش شکل موج در دنبال

کننده پوشش انتخاب می‌شوند (به شکل نقطه‌چین دقت کنید)

۲- تنظیمات حد آستانه:

در قدم بعدی، برای بهره سیگنال‌های Gate از شکل موج پوششی یک حد آستانه تعیین

می‌شود. با تراز هیستریزیتس از $\theta\%$ ، اگر تراز پوششی از حد آستانه تجاوز کند Gate

روشن است، در مقابل اگر تراز پوششی از حد آستانه پایین تر باشد Gate خاموش است.

بخش آشکارسازی سیگنال به شما اجازه می‌دهد که برای داشتن خروجی مطابق میلتان

یک هیستریزیتس دلخواه را تنظیم کنید با این کار روشن و خاموش شدن Gate مطابق

تغییرات داده شده می‌باشد.

- هیستریزیتس می‌تواند بین محدوده تراز حد آستانه تنظیم شود.

۳- خروجی سیگنال کنترل تراز Gate

اکنون سیگنال کنترل تراز Gate از Triyyer روشن و خاموش Gate که در فرآیند بالا

تولید شد، ساخته می‌شود.

جهت خرید فایل word به سایت www.kandooch.com مراجعه کنید
یا با شماره های ۰۹۳۶۶۰۲۷۴۱۷ و ۰۹۳۶۶۴۰۶۸۵۷ و ۰۶۶۴۱۲۶۰-۰۵۱۱ تماس حاصل نمایید

طول مدتی که تراز Gate به ۹۰٪ از مقدار Max می‌رسد و Gate روشن می‌شود، زمان

حمله نامیده می‌شود. از طرف دیگر، مدت زمانی را که تراز Gate به ۱۰٪ از مقدار Max

می‌رسد و Gate خاموش می‌شود را زمان رهائی می‌نامند.

بلوک طنین:

این بلوک را می توان به چهار زیر بلوک تقسیم کرد: REV2-REV1-REVS-REVC

این چهار بلوک سیگنال های رسیده از بلوک پیش افکت را پردازش کرده سپس آنها را

به بلوک پس افکت می فرستند. بر طبق نوع الگوریتم بکار رفته، سیگنال های پیش افکت

در طول زیر بلوک های مختلفی پردازش می شوند.

در هنگام ویرایش یک حافظه ثابت توجه کنید که کدام الگوریتم استفاده می شود.

پارامترها نیز با تغییر الگوریتم ها تغییر می کنند.

Mono-ST,ST-ST

الگوریتم استفاده شده در بلوک طنین می تواند به دو نوع مختلف تقسیم شود: ورودی

استریو خروجی استریو (ST-ST) و ورودی تک صوتی - خروجی استریو (Mono-

ST) نوع ST-ST برای پردازش استریوی سیگنال های کانال های ۱ و ۲ استفاده می شود در

صورتی که نوع Mono-ST افکت های متفاوتی برای کانال های ۱ و ۲ در نظر می گیرد.

در خلال این مدت که این دو نوع پیکر بندی مشغول پردازش سیگنال هستند، سیگنال

ها از میان زیر بلوک های مختلفی بر اساس الگوریتم انتخاب شده می گذرند.

درباره پارامترها

الگوریتم ها شامل پارامترهای مختلفی هستند. پس از آشنائی با این پارامترها شما قادر

خواهید بود هر افکتی را که تصویر می کنید، دقیقاً بسازید.

- در هنگام ویرایش بلوک طنین تعادل را بین اصلی و صدای افکت حفظ کنید تا موجب کم رسانی در نتیجه نهائی نشود.

پارامترهای طنین

- پیش تأخیر

تأخیر زمانی بین صدای اصلی و طنین (صدای طنین مقدماتی) و حجم (تراز) صدای طنین توسط کاربر قابل تنظیم است. معمولاً زمان تأخیر بر روی « Sync » تنظیم می شود.

- دومین پیش تأخیر

تأخیر زمانی بین صدای اصلی و کمی بیشتر از طنین ابتدائی و تراز توسط کاربر قابل تنظیم است. ترکیب این پارامتر پیش تأخیر باعث فرق جزئی دقیقی در طنین خواهد شد.

- پیش تأخیر متقاطع

- پیش تأخیر متقاطع از جعبه پیش تأخیر و از کانال مخالف خارج می شود و باید به

قدر کافی بیشتر از پیش تأخیر باشد.

- دومین پیش تأخیر متقاطع

پیش تأخیر متقاطع دوم نیز از جعبه پیش تأخیر و از کانال مخاف خارج می شود.

- نخستین بازگشت

در آغاز بازگشت صدا، از جعبه پیش تأخیر خارج می شود.

- نخستین بازگشت

در آغاز بازگشت صدا، از جعبهٔ پیش تأخیر خارج می‌شود.

- نخستین بازگشت (2nd)

در آغاز بازگشت صدا با کمی طنین همراه است.

- نخستین بازگشت متقاطع

در آغاز صدای بازگشتی و از کانال مخالف خارج می‌شود.

- چرخش صدای بالا- چرخش صدای بم - چرخش صدای زیر

فیلترها برای تغییر زمان طنین به ویژه برای باندهای فرکانسی استفاده می‌شوند. خیلی بالا

رفتن تراز ممکن است موجب نوسان شود.

- گسترش

بیانگر احساس طنین گسترده است. ارزش بزرگتر باعث احساس طنین بیشتر می‌شود.

- اندازه

بیانگر مقیاس زمان که در هر الگوریتم بسیار پر معنی است. این پارامتر اندازهٔ میدان صدا

را بدون تغییر در ترکیب و خصوصیات افکت کنترل می‌کند.

پارمترهای طنین Gate

زمان Gate

یک پارامتر در طنین Gate است. شما می توانید زمان را از شروع طنین تا شروع هائی تنظیم کنید.

- فرم پوشش

طول زمان Gate را پوشش می دهد.

- جهت پوشش

فرم پوشش، که به طور معمول با گذشت زمان کاهش می یابد، می تواند هنگامی که

پارامتر جهت پوشش بر روی Reverse تنظیم شود، معکوس گردد. (شکل را ببینید)

- زمان پوشش

- این پارامتر برای تغییر میزان کاهش پوشش مورد استفاده قرار می گیرد. بر طبق مدت

زمانی که مقدار از Max به 60 db - تغییر می کند این امکان را برای زمان Gate

فراهم می کند که بی نهایت تعریف شود.

- فرم رهایی

این پارامتر برای تغییر زمان رهایی استفاده می شود. این پارامتر نیز دایره زنگی را در زمان

Gate تغییر می دهد.

این بلوک معمولاً با هر دو نوع الگوریتم Mono-ST, ST-ST استفاده می‌شود. صفحه

نمایش بلوک‌هایی را که می‌توان ویرایش کرد نشان می‌دهد.

این بلوک معمولاً با الگوریتم ST-ST استفاده می‌شود.

- الگوریتم ۱: طنین اتاق (ST-ST)

این الگوریتم برای منبع دو صوتی مورد استفاده قرار می‌گیرد. نتیجه افکت نقطه خاصی

از منبع صوتی رابه کار می‌گیرد. این الگوریتم برای ساختن طنین در فشاهای کوچک

واقعی مانند یک استودیو، یا یک اتاق در یک خانه و غیره بکار می‌رود.

- الگوریتم ۲: طنین کنسرت (ST-ST)

این الگوریتم برای منبع دو صوتی مورد استفاده قرار می‌گیرد. نتیجه افکت نقطه خاصی

از منبع صوتی را به کار می‌گیرد. این الگوریتم برای ساختن طنین در یک سالن کنسرت

مناسب است.

- الگوریتم ۳: طنین تخته‌ای (ST-St)

این الگوریتم برای منبع دو صوتی مورد استفاده قرار می‌گیرد. نتیجه این افکت غلظت

طنین بیشتری دارد. پیش تأخیر ۱ معمولاً به عنوان طنین اصلی و پیش تأخیر ۲ به عنوان

دومین طنین مورد استفاده قرار می‌گیرد.

- الگوریتم ۴: طنین Gate (ST-ST)

طنین Gate شما را به تعیین کردن پارامترها مانند زمان Gate بای هر جعبه از کانال ۱ و

کانال ۲ و مرکزی (کانال ۱+ کانال ۲) قادر می سازد.

- الگوریتم ۵: بازگشت نخستین (ST-ST)

این نخستین بازگشت از نوع ST-ST است. شما می توانید از مقیاس یا پارامترهای پیش

تأخیر برای تنظیم حافظه های ثابت استفاده کنید.

- الگوریتم ۶: طنین تخته ای (Mono-ST)

این طنین از نوع Mono-ST است.

- الگوریتم ۷: طنین (Mono-ST) Gate

این طنین از نوع Mono-ST است.

- الگوریتم ۸: نخستین بازگشت (Mono-ST)

- الگوریتم ۹: تأخیر ۱ (Mono-ST)

این الگوریتم یک تأخیر طولانی از نوع Mono-ST می سازد و به یک اکولایزر

چرخشی و یک اکولایزر دو صوتی خروجی مجهز است.

- الگوریتم ۱۰: تأخیر ۲ (Mono-ST)

این الگوریتم ترکیبی از سه نوع تأخیر است.

بلوک پس افکت

بلوک پس افکت سیگنال‌های آمده از بلوک طنین را پردازش کرده و سپس آنها را به خروجی بلوک پردازش می‌فرستد، در این بلوک از هفت نوع الگوریتم ویژه باری حافظه‌های ثابت استفاده می‌شود. در هنگام ویرایش حافظه‌های ثابت دقت کنید که کدام الگوریتم مورد استفاده قرار می‌گیرد.

• الگوریتم ۱: تغییر دهنده فاز (PHS)

صفحه ۱۴ را برای مشاهده پارامترها مطالعه کنید.

• الگوریتم ۲: Flanyer (FLG)

صفحه ۱۵ را برای مشاهده پارامترها مطالعه کنید.

• الگوریتم ۳ و ۴ : (SEQ)

• الگوریتم ۵:

این الگوریتم یک اکولایزر دیجیتال تک صوتی به همراه یک محرک و اکولایزری مرکب

از چهار باند اکولایزر است: صدای بم - صدای زیر - قله ۱ - قله ۲

• الگوریتم ۶: Gate

این الگوریتم دارای همان پارامترهای الگوریتم Gate در بلوک پیش افکت می‌باشد به

جز تابع حلقه جانبی که اضافه شده است. اگر شما « Pre » را انتخاب کنید سیگنال‌ها از

بلوک پیش افکت به بخش آشکار ساز در میان حلقه جانبی فرستاده می‌شود، و اگر شما

« Post » را انتخاب کنید، سیگنال‌ها از بلوک طنین به بخش آشکارساز فرستاده می‌شوند.

برای سایر پارامترها به الگوریتم Gate در بلوک پیش افکت مراجعه کنید:

• الگوریتم ۷: جهت دهی اتوماتیک (APN)

در این الگوریتم سیگنال‌ها از بلوک طنین دریافت شده و به پردازشگر جهت دهی

اتوماتیک از نوع Stereo فرستاده می‌شوند.

LFO: مشخص کننده فرکانس کار نوسان ساز فرکانس پائین Limit این پارامتر

محدوده حرکت موضعی را همانطور که در شکل می‌بینید تعیین می‌کند.

Select wave: این پارامتر شکل موج LFO را که موضع را به حرکت در می‌آورد

تعیین می‌کند.

Phase: این پارامتر فاز سیگنال را هنگامی که خارج شده و با کانال مخالف توسط

جهت دهی اتوماتیک مخلوط می‌شود، تنظیم می‌نماید.

Triger Select: این پارامتر میزان Triger را برای شروع LFO انتخاب می‌کند.

Triger Threshold: جهت دهی اتوماتیک زمانی شروع می‌شود که انتخاب Triger بر

روی Post Ch2 - Post Ch1-Pre Ch2-Prech1 تنظیم شده باشد و سیگنالی بالاتر از

سلول تنظیم شده بوسیله پارامتر Triger Thresholct وارد شود. هنگامی که روی ۱۰۰٪

تنظیم شده باشد Triger کار نخواهد کرد.

LFO Stavtpoiatpoint و LFO step : نقطه شروع LFO وضعیت ورودی نقطه

تمرکز را (که توسط LFO step در هر زمانی که Trider در ورودی وجود دارد.)

تعیین می کند. محدوده قابل قبول برای یک مرحله LFO از 1° تا 360° است.

• مادامی که نقطه تمرکز در حال حرکت است، Triger مورد قبول نیست.

بلوک خروجی

این بلوک سیگنالها را از بلوک پس افکت دریافت کرده و به پردازش گر جهت دهی،

تراز و فاز می سپارد. یک کنترل کننده تراز در این بلوک وجود دارد که هنگام تصحیح

ترازهای مختلف حافظهها بسیار مفید است.

• اگر Pan pot بر روی 0% تنظیم باشد سیگنالها از یمان بلوک می گذرند و اگر بر

روی 100% تنظیم باشد سیگنالهای ورودی برای CH1 به عنوان خروجی CH2

هیئتند و برعکس مقدار Panpot از Min تا Max قابل دسترسی است.

بلوکهای دیگر

LCL. MIDI Block : از این بلوک در هنگام تغییر Tone موسیقی در زمان استفاده از

تجهیزات MIDI استفاده می شود. این بلوک قادر به دوباره نویسی و ذخیره سازی

دادهها بر روی حافظه ثابت یا کاربری نیست بلکه موقتاً Tone سوار شده بر روی دادهها

را تغییر می دهد.

Control no. 1-4: این پارامتر تغییر عدد کنترل MIDI را وارد می کند. ارزش های مورد

استفاده عبارتند از: OFF و 120-0 یا سرعت کلیدها - کانال فشار دهید و شماره نت.

Parameter Blok: بلوک پردازش سیگنال توسط عددی که شما در قسمت

Contyolno وارد می کنید انتخاب می شود.

Parameter Name: انتخاب پارامتر توسط عددی که شما در قسمت Control No

وارد می کنید انتخاب می شود.

• بکارگیری LCL.MIDI

LCL . MIDI یک تابع است که پارامترهای ورودی را در لحظه کنترل می کند به عنوان

مثال اطلاعات تجهیزات MIDI خایرجی از قبیل عدد تغییر کنترل - سرعت کلیدها -

شماره نوت ها و غیره.

DPS-R7 را می توان به یک سیستمی سائزر متصل نمود.

بلوک سیستم

این بلوک برای کاربری بیشتر DPS-R7 تعریف شده است.

Input Mode: انتخاب مد ورودی (Mono- Stereo). در مد Mono فقط ورودی

Ch1 قابل دسترسی است.

Auto Help: انتخابش کنید تا به صورت اتوماتیک پیام های کمکی را بر روی صفحه

نمایش نشان دهد.

Load from : دو انتخاب وجود دارد (بارگذار اتوماتیک) Enter load _ (

بارگذاری ورودی). بارگذاری اتوماتیک: در این نوع از بارگذاری، یک حافظه به صورت

اتوماتیک فراخوانی می شود در صورتیکه شما شماره حافظه را توسط شماره گیر وارد

کرده باشید. بارگذاری ورودی : در این روش ابتدا شما توسط شماره گیر شماره حافظه

مورد نظر را پیدا می کنید در این حالت تا دکمه Enter فشرده نشود عمل بارگذاری

انجام نم گیرد.

Load Time : این پارمتر زمان لازم برای دستگاه جهت نمایش یک حافظه فرا خوانده

شده را تعیین می کنند. محدوده قابل تعیین بین ۲۰۰ میلی تا ۱۰۰۰ میلی ثانیه است.

Unit (Time) : این پارمتر واحدهخایی را برای زمان در دستگاه تعیین می کند.

واحدهای قابل تعریف عبارتند از : Feet-M- Msec-Words (اینچ)

Unit (Level) (واحدتراز): این پارمتر واحد تراز اطلاعات را از db یا % تعیین

می کند

Unit (g) (واحد g): این پارمتر برای g اکولایزرها واحد تعیین می کند: g / اکتا و

OC کانال کنترل Remote ch : کانال کنترل را از کانال ۱ کانال ۱۵ تعریف می کند.

• سرعت کنترل (Remote rate): این پارمتر سرعت انتقال اطلاعات را از ۹۶۰۰ تا

۳۱۲۵۰ بیت بر ثانیه تعیین می کند.

- تنظیم ساعت (Clockset): تنظیم ساعت و شمارنده. با دکمه Edit می توانید کر سر را حرکت دهید. پس از نمایش منوی پارامتر شما می توانید ساعت را تنظیم کنید.
 - نام کاربر (User'sname) : می توانید نام خود را وارد دستگاه کنید. با دکمه Edit می توانید کرسر را حرکت دهید.
 - تاریخ تولد (Date Ofbirth): می توانید تاریخ تولد خود را وارد کنید. با دکمه Edit می توانید کرسر را حرکت دهید.
 - محافظ کلید (Key Protect): این تابع از هر گونه حادثه عملیاتی در صورت فشرده شدن کلیدهایی که عمی را انجام می دهند جلوگیری می کند، برای رها شدن از این حالت کافی است کلیدهای Edit و Enter را هم زمان بفشارید.
 - چک کردن باتری (Batterycheck): این تابع مقدار باتری باقی مانده جهت حفظ اطلاعات بر روی حافظه را چک می کند.
 - چک کردن سیستم (Self Check) : این تابع به شما این امکان را می دهد که نرم افزار دستگاه را جهت سالم بودن چک کنید.
- بلوک حافظه:
- این بلوک حافظه کاربری را ویرایش می کند.
- مقایسه گر حافظه: برای منطبق کردن شنیدن با حافظه اصلی.
- انتخاب های زیر موجود می باشند: ویرایش / حافظه

ویرایش / پارامتر

ویرایش / پارامتر / حافظه

ویرایش / پارامتر / بلوک / حافظه

ویرایش : روش ویرایش معمولی

پارامتر : تنها پارمترهای نمایش داده رایج قبل از تغییر دارای ارزش هستند.

بلوک: تنها بلوک‌های نمایش داده رایج، اصلی هستند.

حافظه: اطلاعات اصلی.

• حفاظت: خاموش و روشن کردن محافظ حافظه برای یک حافظه کاربری که

تعریف شده است.

• حرکت: حرکت دادن یک حافظه کاربری به یک شماره دیگر.

• کپی: کپی کردن یک حافظه ثابت یا کاربری در یک شماره دیگر.

• حذف کردن: حذف کردن یک حافظه کاربری طراحی شده.

• عوض کردن: عوض کردن دو حافظه کاربری طراحی شده با هم.

• جای باقی مانده: نمایش ظرفیت باقی مانده از حافظه کاربری.

بارگذاری بلوک:

این بلوک به شما اجازه می دهد تا بلوک های پردازش سیگنال را به طور جزئی از یک

حافظه کاربری با ثابت به حافظه کاربری یا ثابت دیگری بارگذاری کنید. این تابع فقط

در بلوک های طنین - پیش افکت و پس افکت جواب می دهد.

• بارگذاری بلوک پیش افکت: بارگذاری بلوک پیش افکت از یک حافظه دیگر (ثابت

یا کاربری)

• بارگذاری بلوک پس افکت: بارگذاری بلوک پیش افکت از یک حافظه دیگر (ثابت

یا کاربری)

• بارگذاری همه بلوک طنین: بارگذاری تمام بلوک های طنین (REV1-REVS-

REVC و REV2) از یک حافظه دیگر (ثابت یا کاربری)

• بارگذاری بلوک REVC: بارگذاری بلوک REVC از یک حافظه دیگر (ثابت یا

کاربری)

• بارگذاری بلوک REVS: بارگذاری بلوک REVS از یک حافظه دیگر (ثابت یا

کاربردی) .

• بارگذاری بلوک REV1: بارگذاری بلوک REV1 از یک حافظه دیگر (ثابت یا

کاربردی) .

• بارگذاری بلوک REV1: بارگذاری بلوک REV1 یا REV2 از یک حافظه دیگر (

ثابت یا کاربردی) به بلوک REV! در حال ویرایش.

• بارگذاری بلوک REV2 : بارگذاری بلوک REV2 یا REV1 از یک حافظه دیگر (

ثابت یا کربردی) به بلوک REV2 : بارگذاری بلوک REV2 یا REV1 از یک

حافظه دیگر (ثابت یا کربردی) به بلوک REV2 در حال ویرایش. (در هنگام

استفاده از الگوریتم Mono-ST)

• نمونه‌ای از به کارگیری B.load

برای بارگذاری بلوک پیش افکت اسم حافظه ثابت یا حافظه کاربری (۱۶ کارکتر اول)

شماره حافظه ثابت یا کاربری

به کارگیری بلوک B.load

در بلوک B.load با چرخاندن شماره گیر، بلوک انتخابی خودکار به باو موقتی در حال

ویرایش بارگذاری می شود. مدت زمانی را که طول می کشد، تا بارگذاری به صورت

کامل انجام گیرد می توان توسط پارامتر «Load Time» در بلوک سیستم تنظیم کرد.

• در هنگام استفاده از تابع بارگذاری بلوک، پارمترهای MIDI . LCL به ترتیب زیر

آماده می شوند:

خاموش : Control no

ورودی : Parameter Block

سینک تراز ورودی : Parameter Name

- بلوک بارگذار، مانند سایر پارامترها، برای تغییر موقتی بافر و به صورت رایج ویرایش می گردد.

به عبارت دیگر این طور نیست که به صورت مستقیم بر روی حافظه ثابت یا کاربردی ذخیره شده، دوباره نویسی شود.

رابطه بین حافظه و بافر موقت.

حافظه ثابت (۱۰۰) - حافظه کاربردی (۲۰۰) - بارگذاری - ذخیره - ویرایش - DSP
بافر موقت - حافظه.

فراخوانی یک حافظه (بارگذاری)

- عملیات زیر برای فراخوانی یک افکت ذخیره در حافظه می باشد.

۱- دستگاه را روشن کنید.

۲- دکمه Load را فشار دهید.

۳- شماره گیر را جهت پیدا کردن شماره حافظه مورد نظر بچرخانید.

افکتی که در شماره حافظه انتخاب شده وجود دارد به صورت اتوماتیک بارگذاری

می شود. ولی اگر در بلوک سیستم در قسمت «Load from» طریقه Load Enter را

انتخاب کرده باشید باید دکمه Enter را فشار دهید تا بارگذاری انجام شود. اگر شماره

وارد شده در محدوده مجاز نباشد و یا در این شماره از حافظه افکتی ذخیره نشده باشد

علامت P یا U شروع به چشمک زدن خواهد کرد.

• شماره‌های حافظه

DPS -R7 حاوی یکصد حافظه ثابت ذخیره شده توسط کارخانه می‌باشد. با چرخاندن

شماره‌گیر حافظه‌های ثابت از P1 تا P100 به ترتیب نمایش داده می‌شوند و حافظه‌های

کاربری پس از ذخیره شدن به ترتیب از U1 تا U256 قابل دسترسی هستند.

• نام الگوریتم‌ها

«نام الگوریتم» در روش Load دلالت بر الگوریتم بکار رفته در بلوک دارد. نام

الگوریتم‌ها برای نوع ST-ST و Mono-ST در روش نمایش متفاوت از یکدیگرند.

اگر الگوریتم از نوع ST-St باشد: کارکتر سه حرفی: RMR - HLR - غیره.

اگر الگوریتم از نوع Mono-ST باشد: یک کاراکتر از REV1 + یک کاراکتر از

REV2 به عنوان مثال: E+1,P+G

تغییر افکت‌ها (ویرایش)

این تابع به شما اجازه می‌دهد تا افکت‌های ذخیره شده را ویرایش کنید و افکت‌های

شخصی جدید بسازید.

مثال: تغییر « زمان طنین » الگوریتم طنین سالن

۱- شماره حافظه‌ای را که می‌خواهید تغییر دهید فراخوانی کنید.

۲- دکمه Edit را فشار دهید به طوری که صفحه نمایش بلوک انتخاب شده را نمایش

دهد.

۱. نمایش روش ویرایش. ۲. معمولاً در سمت چپ نمایش داده می شود.
 ۳. این علامت نشان می دهد که ۱۱ انتخاب می توان انجام داد که دومی انتخاب شده است.
 ۴. بدنی معنی است که آیتم های بیشتری موجود می باشند.
 - ۳- شماره گیر را بچرخانید و بلوکی را که می خواهید ویرایش کنید انتخاب کنید.
 - ۴- دکمه Enter را فشار دهید به طوری که صفحه انتخاب پارامتر نمایش داده شود.
 - ۵- شماره گیر را بچرخانید و پارامتری را که می خواهید تغییر دهید انتخاب کنید.
 - ۶- دکمه Enter را فشار دهید به طوری که صفحه انتخاب پارامتر نمایش داده شود.
 - ۷- شماره گیر را بچرخانید و ارزش پارامتر را تغییر دهید.
- مقایسه نتیجه با افکت

دکمه Edit را فشار دهید، این کار به شما اجازه می دهد با پارامتر « Memory compare » از بلوک حافظه، شنیدن نسبی را اجرا کنید با فشردن دکمه Edit برای مرتبه دوم، ارزش، پارامتر دوباره به حالت اول خود در می آید.

• تغییر پارامترهای دیگر در بلوک یکسان

۱- بعد از تغییر دادن ارزش یک پارامتر دکمه Enter را فشار دهید. صفحه انتخاب پارامتر نمایش داده خواهد شد.

۲- مراحل ۳ تا ۷ صفحه قبل را برای تغییر سایر پارامترها تکرار کنید.

- عدم به کارگیری و دوباره ذخیره کردن تنظیمات حافظه پیشین.

۱- دکمه Load را فشار دهید. به محض اینکه افکت قبلی دوباره از سر گرفته شد،

تمام پارامترهایی که شما تنظیم کرده بودید با این پیام پاک می شوند: « پارامترها

تغییر کرده اند. مطمئن هستید که می خواهید بارگذاری کنید؟ بله ← Enter / نه

← Edit اگر شما حذف پارامترهای تغییر کرده را قبول دارید دکمه Enter را

فشار دهید، در غیر این صورت دکمه Edit را فشار دهید تا افکتی را که ساختار

توسط تابع Save ذخیره شود. (صفحه ۴۸ را ببینید)

۲- دکمه Enter را فشار دهید . حافظه قبلی از سر گرفته می شود.

- وارد کردن تاریخ و اطلاعات کاربر در بلوک سیستم

برای حرکت کرسر دکمه Edit را فشار دهید.

- تغییر سایر پارامترها در بلوک های دیگر

۱- پس از تغییر دادن یک پارامتر، دکمه Edit را فشار دهید، صفحه انتخاب پارامتر

نمایش داده خواهد شد.

۲- دکمه Edit را فشار دهید (و یا دکمه enter را پس از انتخاب Quit بوسیله

شماره گیر فشار دهید.) صفحه انتخاب پارامتر نمایش داده خواهد شد.

۳- مراحل ۱ و ۲ بالا را برای تغییر سایر پارامترها تکرار کنید.

- مقیاس زمان چیست؟

مقیاس زمان دومین پارامتری است که پارامترهای « Delay time » را به کلی تغییر می دهد. هر گاه شما « Scale » را انتخاب کنید مقیاس بر روی ۱۰۰٪ تنظیم است. پس از تغییر دادن این پارامتر تمام پارامترهای Delay Time به همان نسبت تغییر می کنند. دکمه Enter را فشار دهید. (این پارامتر ذخیره نمی شود). از این عمل به طور نوعی برای الگوی بازتاب با در نظر گرفتن اندازه اتاق و ضرب موسیقی استفاده می شود.

SYNC چیست؟

Sync پارامتر دوم برای یکسان سازی ارزش های متفاوت پارامترهای هر کانال است. نام پارامتر بوسیله Sync دنبال می شود. اگر به کانال ۱ و کانال ۲ و کانال وسط (کانال ۱+۲) ارزش های متفاوتی داده باشیم، تابع Sync برای یکسانی سازی ارزش های می تواند اجرا شود و ارزش ها را برابر کند.

• تغییر واحدها

بلوک سیستم به صورت نرمال برای انتخاب یک واحد مورد استفاده قرار می گیرد. هر چند شما می توانید در هنگام تنظیم یک پارامتر با فشردن هم زمان کلیدهای Enter و Help واحدها را تغییر دهید.

نکته های مهم برای ویرایش

۱- صدای واقعی را که میخواهید ویرایش کنید، وارد نمائید.

هنگام تولدی صدا (ساخت صدای جدید) راهی برای شنیدن صدای مستقیم و پردازش صداها به طور واقعی وجود ندارد. به علاوه، خودتان را به اجرا کردن یک دستگاه برای بررسی افکتها محدود نکنید ولی فرض کنید اجرای بعدی نیز وجود دارد. به دلیل اینکه شاید شما از گوش دادن به یک افکت احساس خوبی داشته باشید ولی هنوز افکت‌های بعدی را نشنیده‌اید و ممکن است افکت بهتر و قوی‌تری پیدا کند.

۲- به تراز کنترل‌های Dry و Effect دقت کنید.

برخی از افکت‌ها به همراه صدای اصلی ممکن است با تغییر این ترازها، تغییرات عده‌ای کنند. به ویژه، افکت‌هایی با پیام « با صدای اصلی میکس نکنید » اجرا نمی‌شوند مگر آنکه تراز صدای اصلی بر روی 0db باشد. در هنگام ویرایش به خاطر بسپارید که اگر در بلوک پس یا پیش افکت از Gate استفاده می‌کنید با ورودی پائین تراز، تراز آستانه Gate به افکت مورد نظر دست نمی‌یابید، در این موارد تراز ورودی را دوباره تنظیم کنید.

۳-مراقب ضرب (سرعت) موسیقی باشید.

یک سری افکت‌ها مانند تأخیر زمانی یا طنین که تغییر زمانی (شیفت زمانی) دارند، دارای درجات گوناگونی بر طبق سرعت موسیقی می‌باشند. برای حل این مشکل خواهید دانست که دستورالعمل داده شده شماره ۱ (در بالا) می‌گوید: « صدای واقعی و

موسیقی را که می خواهید استفاده کنید وارد نمایید. « بدین معنی است که اجازه دهید زمان تأخیر به تنهایی با ضرب موسیقی که می خواهید استفاده کنید که افکت بدون اعوجاج ایجاد کند (البته ممکن است مواقعی وجود داشته باشد که شما ترجیح می دهید بر طبق هدف، ریتم موسیقی را دچار اعوجاج کنید.)

سری DPS یک نوع تابع تعیین مستقیم سرعت موسیقی دارند که واحد ربع پرده را نیز قبول می کنند (تعداد حدودی ربع پرده در دقیقه مجاز است). با استفاده صحیح از این تابع پخش موسیقی در هنگام اتصال به تجهیزات دیگر مانند سکویسر آسان می شود.

زمان تأخیر یک ثانیه خواهید بود اگر $d = 60$ و $d = 500$ Msec و $d = 120$.

عددی را که مشخص می کنید باید عددی صحیح و مضربی از سرعت موسیقی باشد.
۴- از تابع مقیاس زمان استفاده کنید.

تابع طنین ساز طراحی شده و DPS-R7 دارای پارامترهای فراوانی برای دستیابی به یک صدا سازی همراه تأخیر زمانی است همچنین در DPS-R7 یک تابع مقیاس زمان برای ویرایش سرعت صدا نیز وجود دارد. این تابع قادر است همه پارامترهای « Time scale » را برای یک زمان و یک سرعت تغییر دهد. این تابع کمک بزرگی به شما جهت ویرایش اطلاعات زمانی نکانها از قبیل اندازه یک اتاق می نماید. بنابراین، چنانچه شما ابتدا داده های ثابت

(Prest Data) را فراخوانی کنید این اجاره را به تابع مقیاس زمان می دهید که تأثیر

بسیاری بر روی صدا سازی داده باشد و نیز می توانید پارامترهای آنرا یک به یک تغییر

دهید. این تابع کمک بزرگی به شما جهت ویرایش اطلاعات زمانی مکانها از قبیل اندازه

یک اتاق می نماید. بنابراین، چنانچه شما ابتدا داده های ثابت (Prest data) را فراخوانی

کنید این اجزاء را به تابع مقیاس زمان می دهید که تأثیر بسیاری بر روی صدا سازی داده

باشد و نیز می توانید پارامترهای آنرا یک به یک تغییر دهید.

۵-تابع B.Load استفاده کنید.

تابع B.Load امتحان کردن صداها در داخل بلوکها را آسان می کند. فرض کنید مشا

می خواهید فقط به صدای بلوک طنین گوش دهید، کافی است الگوریتم Off را در

بلوکهای پیش / پس افکت بارگذاری کنید. برای دوباره شنیدن اطلاعات اصلی باید از

تابع مقایسه حافظه بر روی صفحه تنظیم پارامتر بلوکهای REVC و REVS استفاده

کنید. به طور خلاصه و نهایتاً آنچه در صدا سازی مهم به قرار زیر است:

۱- پیش فرض (Preset) را انتخاب کنید.

۲- با استفاده از تابع « B.Load » بلوکها را تغییر دهید.

۳- بوسیله تابع « TimeScale » ویرایش کنید.

۴- هر پارامتری را ویرایش کنید.

این امر نشان می‌دهد ویرایش جزئیات تأثیر زیادی برای رسیدن به هدف دارد، شما نباید

فراموش کنید که می‌توانید صداها را توسط تابع Compare به دقت با هم مقایسه کنید.

ذخیره سازی افکت‌های تغییر یافته.

شما می‌توانید نتایج حاصله از پارامترها را ذخیره کنید.

۱- دکمه Save را فشار دهید.

اگر شما بر روی شماره حافظه‌ای، افکت طراحی شده‌ای را ذخیره کردید پس از نمایش

شماره حافظه کاربری می‌توانید نام الگوریتم و نام حافظه را نیز وارد کنید.

۲- شماره‌گیر را جهت تعیین یک شماره بای ویرایش افکت بچرخانید.

نام حافظه افکت اصلی نمایش داده خواهد شد.

۳- دکمه Enter را فشار دهید. (شما نمی‌توانید افکت طراحی شده را بر روی حافظه

محافظت شده که با نماد « کلید » مشخص است ذخیره کنید مگر آنکه حافظه را از

حالت حفاظت شده خارج سازید.

۴- حافظه جدید را نام‌گذاری کنید.

شماره‌گیر را جهت انتخاب کارکتر بچرخانید همچنین برای حرکت دادن کرسر از دکمه

Save استفاده کنید. پس از هر بار فشردن دکمه Save کرسر یک کارکتر به سمت جلو

حرکت می‌کند. کارکترهای طراحی شده در DPS-R7 به صورت 0-9 و A-Z و a-z و

سمبل‌ها و الگوهای نقطه‌ای به خط شده‌اند. برای پاک کردن نام یک حافظه کافی است

کرسر را بر سر اسم قرار دهید سپس توسط چرخش شماره گیر حالت « All Dear » را

انتخاب کنید و دکمه Enter را فشار دهید.

۵- دکمه Enter را پس از نام گذاری فشار دهید.

۶- در صورت نیاز با چرخاندن شماره گیر حالت محافظ حافظه را انتخاب و اجرا کنید.

۷- دکمه Enter را فشار دهید.

• هنگامی که افکت ذخیره شد علامت به تغییر پیدا می کند. اگر در حافظه کاربری

فضای کافی وجود نداشته باشد، ممکن است افکت طراحی شده توسط شما، ذخیره

نشود. در این صورت پیغامی به این صورت خواهید دید: « حافظه پر است! به XXX

باید فضای خالی نیاز است. » در این حالت شما باید حافظه های غیر ضروری را پاک

کنید و با ایجاد فضای کافی ایجاد شده افکت مورد نظر خود را ذخیره سازید. پس از

ذخیره سازی افکت کلمه « Completed » (کامل شد) نمایش داده خواهد شد و مد

ذخیره سازی (Save) به صورت اتوماتیک به مد بارگذاری (Load) تغییر پیدا

می کند.

محافظ حافظه چیست؟

محافظ حافظه تابعی است که از افکت ذخیره شده در حافظه در مقابل پاک شدن و یا

دوباره نویسی شدن محافظ می کند.

جدول زیر لیست تمام بلوک ها، الگوریتم ها و پارامترهای است که شما می توانید ویرایش

کنید.

پارامترهای بلوک طنین و بلوک B.Load برحسب نوع طنین انتخابی متفاوت اند.

(Stereo- Mono)

Power : روشن نمی شود: سیم برق به پریز متصل نیست.

صدائی شنیده نمی شود: کنترل ورودی بر روی θ قرار دارد. کنترل های Dry و Effect

بر روی θ قرار دارند.

صدای افکتی شنیده نمی شود: کنترل Effect بر روی θ قرار دارد. دکمه By Pass فشار

داده شده است.

صدا اعوجاج دارد: تراز ورودی بسیار بالاست.

افکت استریو وجود ندارد: مد ورودی در بلوک سیستم بر روی Mono قرار دارد.

واژگان:

پارامتر (Parameter)

عوامل تشکیل دهنده یک افکت. باری مثال، یک صدای بازگشتی ورودی متشکل از عواملی نظیر زمان تشخیص بازگشت و تراز نخستین بازگشت است در حالی که صدای طنین دار متشکل از زمان پیش تأخیر و زمان طنین است. مقدار هر یک از این عوامل را پارامتر نامند.

دومین پارامتر (Secondary Parameter)

پارامترهایی که تحت یک سری قوانین ثابت بوسیله تغییر سایر پارامترها، تغییر می یابند، وزن یکسان سازی پارامترهای دومین هستند. دومین پارامترها، پارامترهای حقیقی و قابل ذخیره سازی نیستند ولی می توان در یک لحظه دو پارامتر را اصلاح کرد.

حافظه (MEMORY)

یک برد الکتریکی داخلی بای ثبت اطلاعات. باری تشریح افکت طنین، میکرو کامپیوتر موجود در دستگاه پارامترهایی را به پردازشگر سیگنال LSI (DPOS) می فرستد. شما می توانید این پارامترها را در حافظه ذخیره کنید و در مواقع ضروری فراخوانی کنید. حافظه DPS-R7 یکصد نوع افکت ثابت و 256 حافظه کاربری را جهت ایجاد افکت صوتی در اختیار قرار می دهد.

بافر موقت (Temporary Buffer)

یک فضائی که پارامترهای افکت‌ها هنگام ویرایش یا بارگذاری در آن قرار می‌گیرند.

پارامترهای قرار گرفته در این بافرها به افکت‌های متناظر تکثیر می‌شوند.

بارگذاری (Load)

بارگذاری به معنی فراخوانی افکت ذخیره شده در حافظه است. هنگامی که بارگذاری

شروع می‌شود، پارامترهای موجود در حافظه ثابت یا حافظه کاربری بر روی بافر موقت

کپی می‌شوند سپس پارامترهای جدید (کپی‌ها) به پردازشگر دیجیتال سیگنال فرستاده

می‌شوند.

بارگذاری جزئی حافظه توسط بلوک B. Load در مد ویرایش کنترل می‌شود.

ویرایش (Edit)

ویرایش به معنی تغییر مقادیر پارامترهاست. شما می‌توانید توسط تغییر مقادیر پارامترها

در بافر موقت، افکت‌های شخصی بسازید.

تابع Edit این اجازه را به شما می‌دهد که افکت‌های موجود در حافظه ثابت را جهت

رسیدن به افکت‌های مورد نظر مشخصاتان بهبود ببخشید.

ذخیره سازی (Save) ذخیره سازی به معنای قرار دادن پارامترهای بافر موقت در یک

قسمت از حافظه کاربری است. یکبار که یک افکت شخصی ذخیره شده می تواند در هر

زمانی برای اجرا یا ویرایش فراخوانی شود و دوباره ذخیره گردد.

الگوریتم (Algoritjm)

یک روش بکار گیری برای تولید یک افکت مشخص نیاز است که توسط افکتور دیجیتال

در موارد داخلی مورد استفاده قرار گیرد. این روش بکارگیری الگوریتم است. هر افکت

از طنین یا طنین Gate مشروط به استفاده از الگوریتم خودش است. DPS-R7 الگوریتم

پیشرفته جدیدی را به کار گرفته است که قادرند افکت های هر طنین ساز موجودی را

ایجاد کنند.