



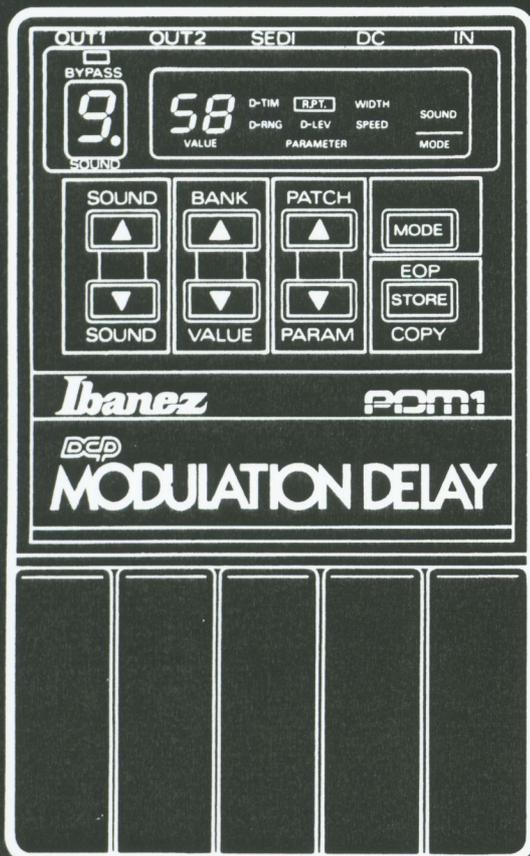
Digitally Controlled Processor

PDM1 MODULATION DELAY

PDD1 DELAY

PDS1 DISTORTION

Owner's Manual / Bedienungsanleitung / Mode d'emploi



DCP OWNER'S MANUAL CORRECTION

PLEASE NOTE THE FOLLOWING CORRECTIONS TO THE IBANEZ DCP OWNER'S MANUAL.

PDM1 / PDD1 / PDS1

- Page 7 of the owner's manual: (7) BYPASS LED
Should read: When the DCP is in BYPASS by the FOOTSWITCH, green LED indicates BYPASS. (When in PLAY mode, SOUND number 0 is still always BYPASS, but the LED does not indicate that)
- Page 10 of the owner's manual: (6-1) (2)
Should read: (The SOUND number 0 means BYPASS.)
As mentioned above, the LED will not light, but the unit is in bypass on SOUND 0.

PPE1 / POD1

- Page 8 the owner's manual: (7) BYPASS LED
Should read: When the DCP is in BYPASS by the FOOTSWITCH, green LED indicates BYPASS. (When in PLAY mode, SOUND number 0 is still always BYPASS, but the LED does not indicate that)

KORREKTUR ZUR DCP BEDIENUNGSANLEITUNG

BITTE DIE FOLGENDEN ZEILEN IN DER IBANEZ DCP BEDIENUNGSANLEITUNG WIE FOLGT KORRIGIEREN

PDM1 / PDD1 / PDS1

- Seite 21 der Bedienungsanleitung: (7) BYPASS LED
Bitte korrigieren: "Wenn das Gerät über Fußschalter in den BYPASS Modus geschaltet wurde, leuchtet die grüne LED. (Im PLAY-Modus, SOUND-Nummer 0 ist immer noch im BYPASS-Modus, aber das zeigt die LED nicht an)"
- Seite 24 der Bedienungsanleitung: (6-1) (2)
Bitte korrigieren: (SOUND Nummer 0 bedeutet BYPASS.) Wie oben erwähnt, leuchtet die LED nicht, aber das Gerät ist im BYPASS-Modus für SOUND 0.

PPE1 / POD1

- Seite 23 der Bedienungsanleitung: (7) BYPASS LED
Bitte korrigieren: "Wenn das Gerät über Fußschalter in den BYPASS Modus geschaltet wurde, leuchtet die grüne LED. (Im PLAY-Modus, SOUND-Nummer 0 ist immer noch im BYPASS-Modus, aber das zeigt die LED nicht an)"

CORRECTIONS A APPORTER AU MANUAL D'UTILISATION DU DCP

PRIERE D'INTRODUIRE LES CORRECTIONS SUIVANTES DANS LE MANUEL D'UTILISATION DU DCP IBANEZ

PDM1 / PDD1 / PDS1

- Page 35 du manuel d'utilisation: (7) LED BYPASS
Lire: Lorsque le DCP est en BYPASS par l'interrupteur au pied, la LED verte indique BYPASS. (En mode PLAY, le numero de SOUND 0 est toujours BYPASS, mais la LED n'indique pas ça)
- Page 38 du manuel d'utilisation: (6-1) (2)
Lire: (Le numero de SOUND 0 signifie BYPASS.)
Comme mentionne ci-dessus, la LED ne s'allume pas mais l'appareil est en bypass sur SOUND 0.

PPE1 / POD1

- Page 38 du manuel d'utilisation: (7) LED BYPASS
Lire: Lorsque le DCP est en BYPASS par l'interrupteur au pied, la LED verte indique BYPASS. (En mode PLAY, le numero de SOUND 0 est toujours BYPASS, mais la LED n'indique pas ça)

1 EINLEITUNG

Herzlich willkommen in der aufregenden Welt der DCP-Serie (Digitally Controlled Processors), den ersten voll programmierbaren kompakten Effektgeräten von Ibanez. Bisher konnten kompakte Effektgeräte nicht immer voll an den neuesten technologischen Fortschritten teilnehmen, besonders was ihre Programmierbarkeit betraf. Mit der Entwicklung eines neuen Spezial-LSI-Chips jedoch ist es Ibanez gelungen, dieses Problem endgültig zu beseitigen.

Bitte lesen Sie diese Bedienungsanleitung sorgfältig durch, damit Sie die vielseitigen Funktionen voll ausnutzen und stets die optimale Leistung von den DCP-Effektgeräten erzielen können.

2 VORSICHTSHINWEISE

Bitte beachten Sie die folgenden Punkte, um einen einwandfreien Betrieb des Geräts zu gewährleisten.

* Vermeiden Sie den Betrieb des Geräts an einem Ort, an dem es übermäßig hohen oder tiefen Temperaturen ausgesetzt ist z. B. in direkter Sonneneinstrahlung.

* Schützen Sie das Gerät vor Nässe, Staub und Schmutz. Zur Reinigung des Gerätes verwenden Sie ein sauberes, weiches Tuch. Bei hartnäckigen Schmutzflecken kann ein mit etwas neutralem Reinigungsmittel angefeuchtetes Tuch benutzt werden. Verwenden Sie auf keinen Fall stark angreifende Reinigungs- oder Lösemittel. Nach der Reinigung sollte das Gerät mit einem zweiten Tuch getrocknet werden.

* Vermeiden Sie den Betrieb des Geräts in der Nähe von Radios, Fernsehgeräten sowie drahtlosen Sendern und Empfängern. Die DCP-Effektgeräte können Störungen von solchen Geräten ausgesetzt werden oder Störungen im Betrieb dieser Geräte verursachen.

* Alle DCP-Effektgeräte sind mit einer batteriebetriebenen Speicherpufferung ausgestattet, die den Inhalt der Preset- und Benutzer-Programmspeicher erhält. Die Lebensdauer der Batterie beträgt etwas über 5 Jahre. Bitte wenden Sie sich nach Ablauf dieser Frist zum Auswechseln der Batterie an Ihren Musik-Fachhändler oder eine Ibanez-Kundendienststelle.

* Netzadapter

Bitte verwenden Sie ausschließlich den mit dem Gerät gelieferten Ibanez Ibanez Netzadapter. Der Gebrauch eines anderen Netzadapters kann eine Funktionsstörung des Geräts verursachen.

3 MERKMALE

Voll programmierbare Funktionen

Bei allen Modellen der DCP-Serie handelt es sich um voll programmierbare Effektgeräte. Das MODULATION DELAY PDM1 beispielsweise verfügt über 6 programmierbare Parameter: DELAY TIME, DELAY RANGE, DELAY LEVEL, REPEAT, SPEED und WIDTH.

Parameter des
DIGITAL DELAY PDD1

DELAY TIME
DELAY RANGE
DELAY LEVEL
REPEAT

Parameter des
DISTORTION PDS1

DISTORTION
ATTACK
PUNCH
EDGE
LEVEL

Zur Speicherung der Effektprogramme stehen 19 Speicherplätze zur Verfügung.

10 Preset-Programme und 19 Benutzer-Speicherplätze Alle DCP-Effektgeräte sind mit 10 Preset-Programmen ausgestattet, die von professionellen Musikern zusammengestellt wurden. Jedes dieser Preset-Programme kann sofort abgerufen werden. Außerdem besteht die Möglichkeit, diese Preset-Programme wunschgemäß zu editieren und in ihrer neuen Form an den 19 Benutzer-Speicherplätzen abzuspeichern.

DRY OUT

Alle DCP-Effektgeräte sind mit einem DRY OUTPUT ausgestattet, um eine Stereo-Signalverarbeitung zu ermöglichen, indem z. B. eine Verbindung der verschiedenen Effektschleifen zwischen zwei DCP-Geräten hergestellt wird.

Zwei Spezial-LSI-Chips

* Digital gesteuertes Potentiometer-LSI-Chip MC4105F

Bei Synthesizern und Mischpulten findet die VCA-Technik seit vielen Jahren Anwendung. Bisher bestand jedoch das Problem, daß Hochleistungs-VCA-Chips relativ teuer waren und bei einer niedrigen Betriebsspannung wie 9 Volt keine guten Ergebnisse lieferten.

Ibanez hat daher einen Spezial-LSI-Chip entwickelt, der einen technologischen Fortschritt gegenüber der VCA-Technik darstellt. Dieser LSI-Chip verfügt über 6 Parameter (6 verschiedene Regler), und der Wert jedes Parameters kann innerhalb eines Bereichs von 100 diskreten Stufen geregelt werden.

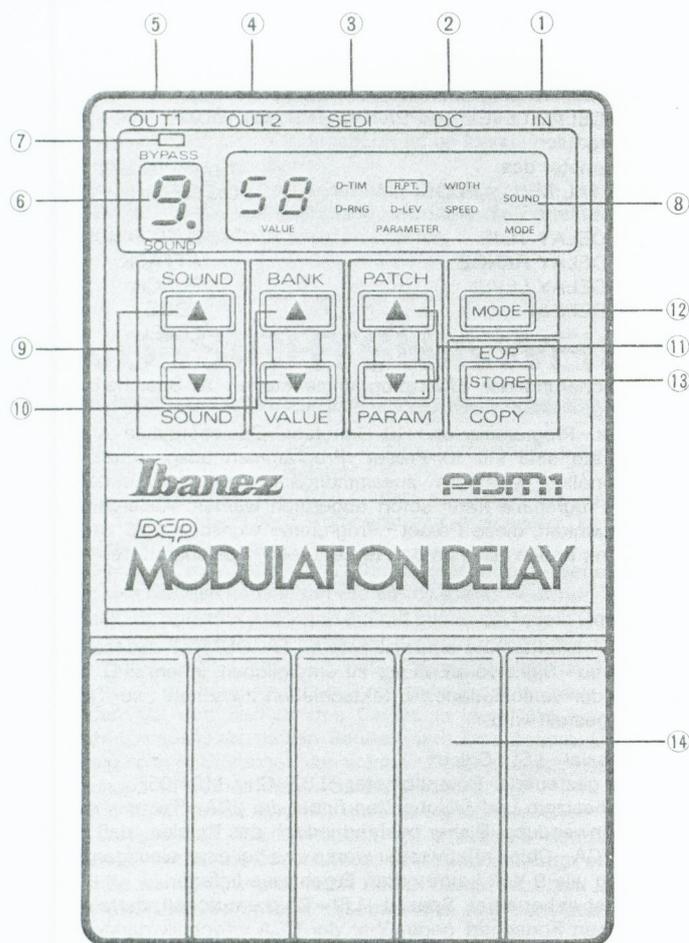
* Digital Delay Processor LSI-Chips MC4102

Vor zwei Jahren stellte Ibanez den LSI-Chip IDPC (Ibanez Digital Processing Conversion) vor. Jetzt liegt eine verbesserte Version vor, die sich durch einen um 40 dB dreierem Dynamikbereich sowie einen besseren Signal-Rauschabstand auszeichnet. Die Leistung dieses LSI-Chips ist der eines nach dem PCM-Verfahren arbeitenden 15-Bit Digital Delay ebenbürtig, so daß analoge Rauschunterdrückungsschaltungen überflüssig werden.

SEDI zu MIDI

Alle DCP-Modelle sind mit SEDI-Ausgängen (Small Effect Digital Interface) ausgerüstet, die einen Anschluß dieser Effektgeräte an das Ibanez MIDI INTERFACE DMI4 gestatten.

4 BEDIENUNGSELEMENTE UND FUNKTIONEN



- ① IN 1/4"-Klinkenbuchse; Eingang zum Anschluß eines Musikinstruments
- ② DC IN Eingang für Netzadapter. Schließen Sie NUR den mit dem Gerät gelieferten Netzadapter an diese Buchse an.
- ③ SEDI Small Effect Digital Interface; dient zum Anschluß an das MIDI INTERFACE DMI4 über SEDI-Kabel. Über diese Schnittstelle werden PLAY MODE-Sequenzdaten, Gleichstromspannung und besondere Schaltfunktionen übertragen.
- HINWEIS: Die Schaltfunktionen werden in der Einführung zur Bedienungsanleitung des DMI4 erläutert.

- ④ DRY OUT 1/4"-Klinkenbuchse; an diesem Ausgang liegt das unverarbeitete ("trockene") Signal an.
- ⑤ OUT 1/4"-Klinkenbuchse; an diesem Ausgang liegt eine Mischung aus unverarbeitetem und Effektsignal an.
- ⑥ LED-Anzeige Zeigt die SOUND-Nummern an.
0 bis 9. Preset-Programme
1 bis 9 Benutzer-Speicherplätze
0 Bypass
- ⑦ BYPASS-LED Wenn das Gerät über Fußschalter oder Wahl von SOUND-Nummer 0 auf den BYPASS-Modus geschaltet wurde, leuchtet die grüne BYPASS-LED.
- ⑧ LCD-Display Dient zur Anzeige von Bank und SOUND-Nummer im PLAY-Modus. Im SOUND-Modus werden parameterdaten angezeigt.
- ⑨ SOUND-Tasten
- ▲ Dienen zur Änderung der SOUND-Nummer. Durch
 - ▼ Drücken von wird die SOUND-Nummer erhöht, durch Drücken von wird sie verringert.
- ⑩ VALUE/BANK-Tasten Diese Tasten besitzen in jedem Modus eine andere Funktion.
- SOUND-Modus: ▲ Durch Drücken von wird der Wert (VALUE) eines Parameters erhöht.
▼ Durch Drücken von wird der Wert (VALUE) eines Parameters verringert.
- PLAY-Modus: ▲ Durch Drücken von wird die BANK-Nummer erhöht.
▼ Durch Drücken von wird die BANK-Nummer verringert.
- ⑪ PARAMETER/PATCH-Tasten Diese Tasten besitzen in jedem Modus eine andere Funktion.
- SOUND-Modus: ▲, ▼ Durch Drücken von, wird der PARAMETER gewechselt.
- PLAY-Modus: ▲ Durch Drücken von wird die PATCH-Nummer erhöht.
▼ Durch Drücken von wird die PATCH-Nummer verringert.
- ⑫ MODE-Taste Dient zum Umschalten zwischen SOUND- und PLAY-Modus.
- ⑬ STORE/COPY/EOP-Taste Diese Taste besitzt 3 verschiedene Funktionen.
- SOUND-Modus: Arbeitet als STORE- und COPY-Taste.
- PLAY-Modus: Arbeitet als STORE- und EOP-Taste.
- ⑭ FOOTSWITCH Besitzt in jedem Modus eine andere Funktion.
- SOUND-Modus: Dient zum Ein- und Ausschalten des Effekts.
- PLAY-Modus: Dient zum Fortschalten in der Sequenz-Programmfolge.

5 ANSCHLUSSDIAGRAMM

Achten Sie vor dem Anschluß der INPUT- und OUTPUT-Kabel sowie des Netzadapters darauf, den Verstärker auszuschalten bzw. die Lautstärke am Verstärker ganz zurückzudrehen.

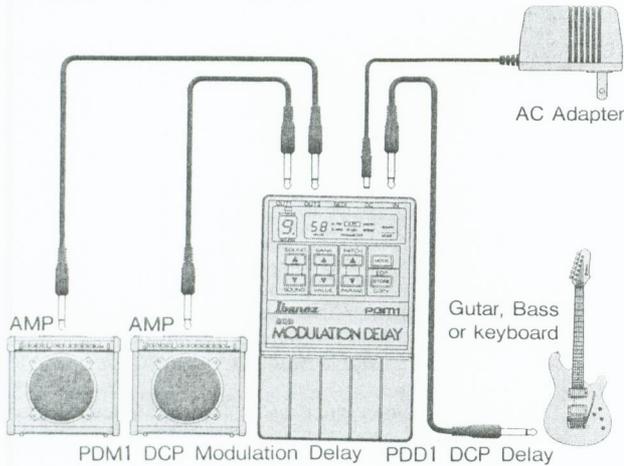


diagram 1 PDM1 & PDD1 Connection Diagram

PDM1 und PDD1

Bei Wahl von Presets 00, 01 und 02 von DELAY RANGE wird der DRY OUT (4) des PDM1 invertiert, um einen Stereo-Choruseffekt zu erzielen.

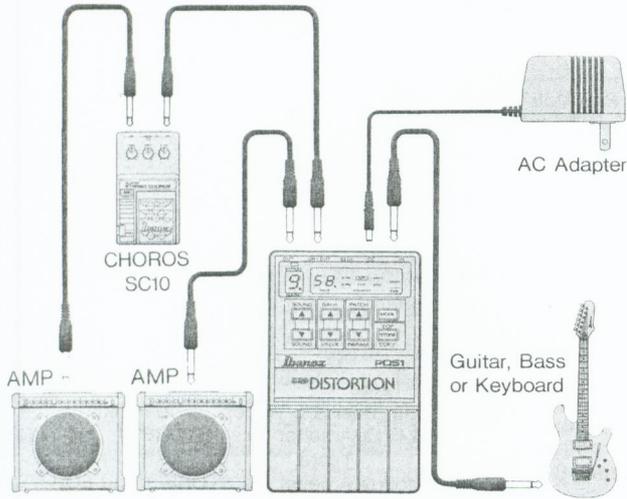


diagram 2 PDS1 Connection Diagram

PDS1

Beim DRY OUT (4) des PDS1 handelt es sich um eine neue exklusive Einrichtung von Ibanez. Wenn die gleiche Phase von 2 verschiedenen Effekten (z. B. Chorus und Distortion) genommen wird, kann dieser DRY OUT (4) wie in der Abbildung gezeigt verwendet werden.

6 BETRIEB

* Vor Inbetriebnahme des DCP-Geräts

Jedes DCP-Gerät verfügt über zwei Modi, SOUND und PLAY.

Diese beiden Modi haben die folgenden Aufgaben:

SOUND-Modus: Dient zum Zusammenstellen Ihrer eigenen Programme; arbeitet wie ein normales Effektpedal.

PLAY-Modus: Dient zum Zusammenstellen von Programm-Sequenzen sowie zur Wiedergabe dieser Sequenzen.

(Inbetriebnahme)

Achten Sie darauf, zuerst den Netzadapter an DC IN (2) anzuschließen. Danach erscheint die in Abbildung 3 gezeigte Anzeige auf dem LCD-Display.

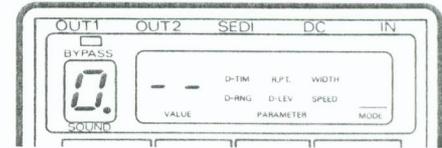


diagram 3

Drücken Sie FOOTSWITCH (14) einmal. Danach werden alle Funktionen auf die Einstellungen rückgestellt, die vor dem letzten Ausschalten des Geräts aktiviert waren. (Falls beim Ausschalten die BYPASS-, EDIT- oder COPY-Funktion im SOUND-Modus aktiviert war, wird diese aufgehoben, und das Gerät schaltet auf "ACTIVE" SOUND-Modus. Falls der PLAY-Modus aktiviert war, wird PATCH-Nummer "0" angezeigt.)

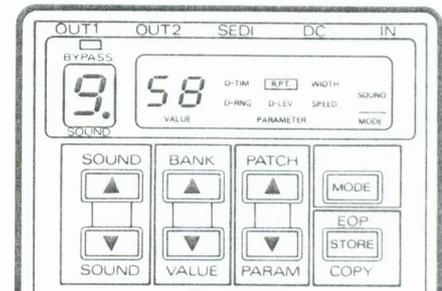


diagram 4

HINWEIS: Wenn Sie nach dem Anschluß des Netzadapters eine andere Taste als FOOTSWITCH (14) drücken, arbeitet das Gerät nicht.

DANACH IST DAS GERÄT BETRIEBSBEREIT.

6-1 Wiedergabe von Preset-Programmen – SOUND-Modus

(1) Überzeugen Sie sich, daß der SOUND-Modus auf dem LCD-Display (8) angezeigt wird.

Falls der PLAY-Modus auf dem LCD-Display (8) angezeigt wird, drücken Sie die MODE-Taste (12), um auf den SOUND-Modus umzuschalten.

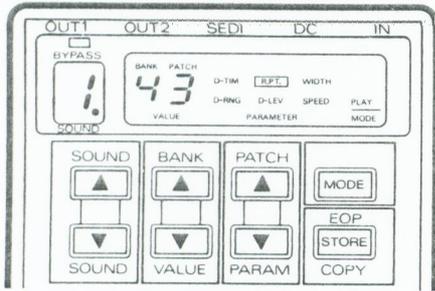


diagram 5

(2) Drücken Sie die SOUND-Tasten (9).

Bei jedem Drücken der \uparrow Taste (9) ändert sich die auf der LED-Anzeige (6) angezeigte SOUND-Nummer in der Reihenfolge 0, 1, 2, ... 9, 0, ... 9, 0; bei jedem Drücken der \downarrow Taste (9) ändert sie sich in der Reihenfolge 0, 9, 8, ... 1, 0, 9, ... 1, 0. Dies bedeutet, daß Sie 19 verschiedene Effektprogramme abrufen können. (Die SOUND-Nummer 0 bedeutet BYPASS, wobei die BYPASS-LED (7) leuchtet.)

Wählen Sie eines der Preset-Programme zwischen 0. und 9.
Siehe die Liste 46~48 der Preset-Programme auf Seite 00.

HINWEIS: Wenn sich die SOUND-Nummer nach Betätigen der SOUND-Tasten (9) nicht ändert, überprüfen Sie, ob die BYPASS-LED (7) leuchtet. Falls ja, drücken Sie FOOTSWITCH (14) einmal. Danach sollten die SOUND-Tasten (9) normal arbeiten.

(3) Wenn Sie FOOTSWITCH (14) drücken, können Sie den Effekt ein- und ausschalten.

6-2 Zusammenstellen eigener Effektprogramme – SOUND-Modus

(1) Überzeugen Sie sich, daß der SOUND-Modus auf dem LCD-Display (8) angezeigt wird.

Drücken Sie die MODE-Taste (12) wie in Schritt (1) von Abschnitt 6-1 beschrieben.

(2) Wählen Sie die SOUND-Nummer, deren Parameter editiert werden sollen.

Drücken Sie die SOUND-Tasten wie in Schritt (2) von Abschnitt 6-1 beschrieben.

Dabei haben Sie die Wahl zwischen Preset- und Benutzer-Programmen.

(3) Wählen Sie den PARAMETER, dessen Wert geändert werden soll, durch Betätigen der PARAM-Tasten \uparrow (11).

Bei jedem Drücken von PARAM-Taste (11) ändern sich die Parameter in der nachstehend gezeigten Reihenfolge.

\square bedeutet, daß der PARAMETER in \square gewählt wurde.

PDM1

\square D-TIM R.P.T. WIDTH
D-RNG D-LEV SPEED

PDD1

\square D-TIM D-LEV
D-RNG R.P.T.

PDS1

\square ATTK PUNCH LEVEL
DIST. EDGE

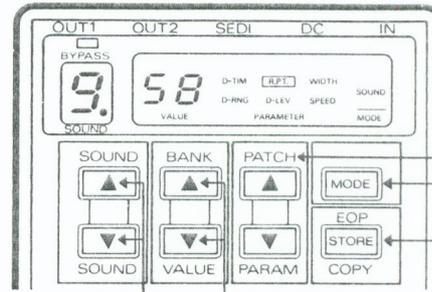


diagram 6

- (3) Select parameter
- (1) Push to SOUND MC
- (5) Store your SOUND
- (4) Change Value
- (2) Choose SOUND

Bei Drücken von PARAM \downarrow Taste (11) ändern sich die Parameter in der umgekehrten Reihenfolge.

* PARAMETER

PDM1 MODULATION DELAY

D-TIM (Delay Time): Die Verzögerungszeit kann für jeden Delay-Bereich auf einen Wert zwischen 0 und 99 eingestellt werden.

D-RNG (Delay Range): 6 verschiedene Verzögerungsbereiche stehen zur Verfügung.

00	: 0.25-	1 ms
01	: 1-	4 "
02	: 4-	16 "
03	: 16-	64 "
04	: 64-	256 "
05	: 256-	1024 "

R.P.T (Repeat): Die Anzahl der Wiederholungen bzw. Regenerierungen des Delay kann auf einen Wert von maximal 99 eingestellt werden.

D-LEV (Delay Level): Der Ausgangspegel des verzögerten Klages kann auf einen Wert zwischen 99 (max) und 00 (Delay-Klang wird nicht gehört) eingestellt werden.

WIDTH: Regelt die Modulationstiefe. Bei Einstellung auf einen höheren Wert nimmt die Tiefe zu.

SPEED: Regelt die Modulationsgeschwindigkeit. Bei Einstellung auf einen höheren Wert nimmt die Geschwindigkeit zu.

DIGITAL DELAY PDD1

D-TIM (Delay Time): Wie beim MODULATION DELAY PDM1.

D-RNG (Delay Range): Wie beim MODULATION DELAY PDM1.

00 :	1- 4	ms
01 :	4- 16	''
02 :	16- 64	''
03 :	64- 256	''
04 :	256-1024	''

R.PT (Repeat): Wie beim MODULATION DELAY PDM1.

D-LEV (Delay Level): Wie beim MODULATION DELAY PDM1.

DISTORTION PDS1

ATTK (Attack): Regelt die Einschwingzeit. Bei Einstellung auf einen höheren Wert wird das Attack betont.

DIST. (Distortion): Regelt die Verzerrungstiefe. Bei Einstellung auf einen höheren Wert nehmen sowohl die Verzerrungen als auch die Sustain-Zeit zu.

PUNCH: Regelt die Bässe. Bei höheren Werten werden die Bässe zunehmend angehoben.

EDGE: Regelt die Höhen. Bei höheren Werten werden die Höhen angehoben.

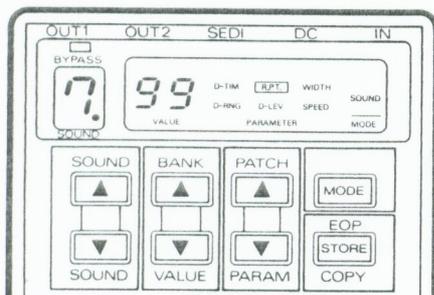


diagram 7

LEVEL: Regelt den Ausgangspegel.

Drücken Sie die VALUE-Tasten (10), um den Wert des gewählten Parameters zu ändern.

Um den Wert zu erhöhen, drücken Sie die VALUE-Taste (▲) (10). Durch Drücken von VALUE-Taste (▼) (11) wird der Wert verringert.

(4) Führen Sie Schritte (2) und (3) für jeden Parameter aus, der geändert werden soll.

(5) Wenn Sie die STORE-Taste (13) drücken, werden die gegenwärtigen Werte aller Parameter gespeichert.

Wenn Sie vor Drücken der STORE-Taste (13) entweder die SOUND-Taste (9) oder die MODE-Taste (12) betätigen, so wird das von Ihnen editierte Effektprogramm gelöscht. Zur Speicherung der vom Benutzer zusammengestellten Effektprogramme stehen 19 Speicherplätze zur Verfügung, die als SOUND-Nummern 1 bis 9 sowie 0. bis 9. auf der LED-Anzeige (6) angezeigt werden.

HINWEIS: Wenn die Preset-Programme editiert wurden und in ihrer ursprünglichen Form wiederhergestellt werden sollen, schließen Sie den Netzadapter an das Gerät an, während Sie die VALUE-Taste (10) gedrückt halten. Danach erscheint die Anzeige "FP" 4 Sekunden lang auf dem LCD-Display (8), und alle Preset-Programme 0. bis 9. werden wieder abgerufen. Dabei werden jedoch die vorher von Ihnen an diesen Speicherplätzen abgespeicherten Effektprogramme gelöscht. Jetzt können Sie das Gerät wie ein normales Pedal verwenden.

6-3 Kopieren eines Effektprogramms auf eine andere SOUND-Nummer - SOUND-Modus

(1) Vergewissern Sie sich, daß der SOUND-Modus auf dem LCD-Display (8) angezeigt wird.

Drücken Sie die MODE-Taste (12) wie in Schritt (1) von Abschnitt 6-1 beschrieben.

(2) Überzeugen Sie sich, daß das Gerät nicht auf BYPASS geschaltet ist.

Falls die BYPASS-LED (7) leuchtet, drücken Sie FOOTSWITCH (14).

(3) Rufen Sie das Effektprogramm(Quelle)ab, das kopiert werden soll. Drücken Sie die SOUND-tasten (9) wie in Schritt (2) von Abschnitt 6-1 beschrieben.

BEISPIEL: Kopieren von SOUND-Nummer 2 auf SOUND-Nummer 5.

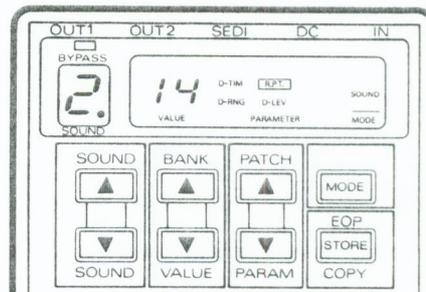


diagram 8

(4) Drücken Sie die COPY(STORE)-Taste ⑬.
Danach erscheint die in Abbildung 9 gezeigte Anzeige auf dem Display.

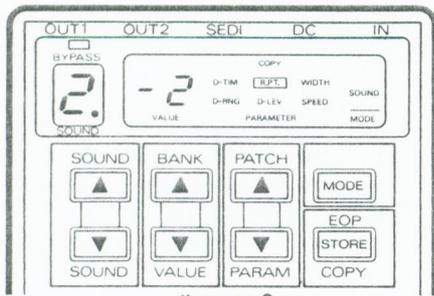


diagram 9

(5) Wählen Sie die SOUND-Nummer (Ziel), auf die kopiert werden soll, indem Sie die SOUND-Taste ⑨ drücken.
Wenn Sie nach Drücken der COPY-Taste ⑬ eine andere Taste als die SOUND-Taste ⑨ drücken, wird die COPY-Funktion aufgehoben.

HINWEIS: SOUND-Nummer 0 sollte weder als Quelle noch als Ziel verwendet werden.

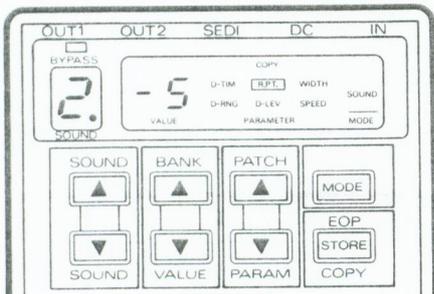


diagram 10

(6) Drücken Sie die STORE-Taste, um das Effektprogramm unter neuen SOUND-Nummer zu speichern.
Nach beendetem Kopiervorgang wird die SOUND-Nummer auf der LED-Anzeige ⑥ angezeigt.
Falls Sie die MODE-Taste ⑫ oder FOOTSWITCH ⑭ vor Drücken der STORE-Taste betätigen, wird die COPY-Funktion aufgehoben.

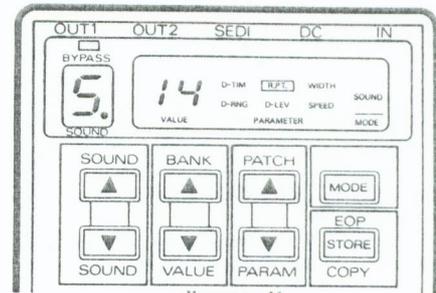


diagram 11

6-4 Zusammenstellen von Programm-Sequenzen - PLAY-Modus
*Bevor Sie SOUND-Sequenzen zusammenstellen:

Die DCP-Geräte arbeiten mit BANK-PATCH-Nummern zur Anzeige des Speicherplatzes. Ein Verständnis dieser Nummern wird Ihnen das Zusammenstellen von Sequenzen erleichtern.

Die BANK-PATCH-Nummer entspricht einer Programmnummer. Im PLAY-Modus zeigt die linke Ziffer der Nummer auf dem LCD-Display die BANK, die rechte Ziffer das PATCH an. Da beide Ziffern einen Wert zwischen 0 und 9 annehmen können, sind insgesamt 100 Programm-Speicherplätze vorhanden.

SIE KÖNNEN MIT INSGESAMT 19 + 1 (BYPASS) VERSCHIEDENEN EFFEKTPROGRAMMEM (SOUNDS) ARBEITEN UND DIESE 100 VERSCHIEDENEN SPEICHERPLÄTZEN ZUORDNEN.

(1) Vergewissern Sie sich, daß der PLAY-Modus auf dem LCD-Display ⑧ angezeigt wird.

Falls der SOUND-Modus auf dem LCD-Display ⑧ angezeigt wird, drücken Sie die MODE-Taste ⑫, um auf den PLAY-Modus umzuschalten.

HINWEIS: Falls Sie durch Drücken der MODE-Taste ⑫ nicht zwischen den beiden Modi umschalten können, überprüfen Sie die BYPASS-LED ⑦. Wenn diese LED leuchtet, drücken Sie FOOTSWITCH ⑭ einmal. Danach arbeitet die MODE-Taste ⑫ normal.

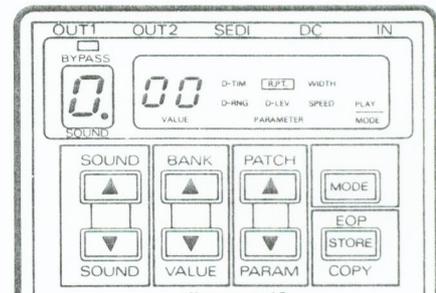


diagram 12

(2) Wählen Sie eine BANK-Nummer durch Drücken der BANK-Tasten ⑩.

Bei jedem Drücken der BANK ▲ Taste ⑩ ändert sich die auf dem LCD-Display angezeigte BANK-Nummer in der Reihenfolge 0, 1, 2, ... 9, 0. Bei jedem Drücken der BANK ▼ Taste ⑩ ändert sie sich in der Reihenfolge 0, 9, 8, ... 1, 0.

(3) Drücken Sie die PATCH-Tasten (11) zur Wahl einer PATCH-Nummer.

Nach Drücken der PATCH-Tasten und (11) ändert sich die auf dem LCD-Display (8) angezeigte PATCH-Nummer auf gleiche Weise wie die BANK-Nummer im vorigen Schritt.

Rufen Sie das Effektprogramm ab, das einem Speicherplatz zugeordnet werden soll.

(4) Drücken Sie die SOUND-Tasten (9) wie in Schritt (2) von Abschnitt 6-1 beschrieben.

Wenn die BYPASS-Funktion (d. h. kein Effekt) in der Sequenz verwendet werden soll, rufen Sie SOUND-Nummer 0 ab.

(5) Speichern Sie das Effektprogramm unter der BANK-PATCH-Nummer ab.

Drücken Sie die STORE-Taste (13).

Wenn Sie nach Drücken der SOUND-Tasten (9) den FOOTSWITCH (14) oder eine andere Taste als die STORE-Taste (13) betätigen, wird die Sequenz-Funktion aufgehoben.

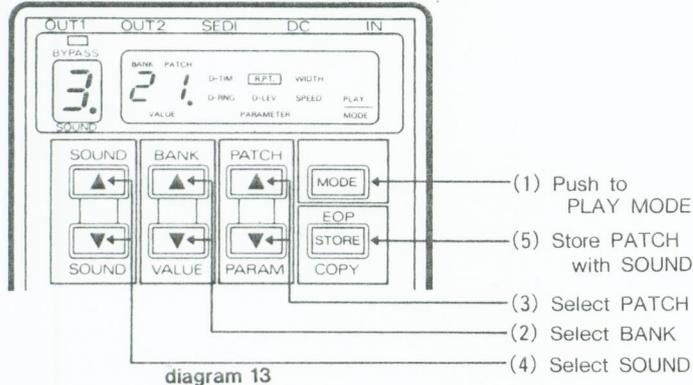


diagram 13

(6) Um ein weiteres Effektprogramm unter einer BANK-PATCH-Nummer abzuspeichern, führen Sie Schritte (2) bis (5) dieses Abschnitts erneut aus.

Ein einziges Effektprogramm kann beliebig oft verwendet werden.

(7) Wählen Sie die BANK-Nummer, die wiedergegeben werden soll. Drücken Sie die BANK-Tasten (10) wie in Schritt (2) von Abschnitt 6-4 beschrieben.

(8) Erhöhen Sie die PATCH-Nummer.

Drücken Sie den FOOTSWITCH (14), um die PATCH-Nummer zu erhöhen.

Im PLAY-Modus kann die PATCH-Nummer durch Betätigen des FOOTSWITCH (14) erhöht werden. Wenn die BANK-Nummer geändert werden soll, drücken Sie die BANK-Tasten (10) wie in Schritt (2) von Abschnitt 6-4 beschrieben.

BEISPIEL: Wiedergabe einer Sequenz der Patches von BANK-Nummer 2 durch Drücken des FOOTSWITCH (14)

LCD display (8) BANK-PATCH No.	2 0	2 1	2 2	---	---	2 9	2 0
LED display (6) SOUND No.	1	3.	5	---	---	9.	1

(9) Falls Sie nicht alle 9 Patches in einer Bank benötigen: Die DCP-Geräte verfügen über eine sog. END OF PATCH-Funktion (EOP). Das letzte Patch, das in einer Bank verwendet werden soll, kann mit Hilfe dieser Funktion gekennzeichnet werden. Sobald dieses Patch während der Wiedergabe einer Sequenz erreicht wird, kann die Sequenz durch erneutes Drücken des FOOTSWITCH (14) wiederholt werden.

Die EOP-Funktion wird aktiviert, indem Sie nach dem Abspeichern des Patches die EOP(STORE)-Taste (13) drücken. Danach erscheint der Buchstabe "a" nach der Nummer des letzten Patches, um diese Funktion anzuzeigen.

BEISPIEL: Wiederholte Wiedergabe von PATCH-Nummer 0 bis 2 von BANK-Nummer 2 zugeordneten Effektprogramme.

LCD display (8) BANK-PATCH No.	2 0	2 1	2 2.	END OF PATCH
LED display (6) SOUND No.	1	3.	5	

7 DCP-SYSTEM

Die Effektgeräte der DCP-Serie sind auf den Betrieb in Kombinationen aus zwei oder mehreren Geräten ausgelegt. Zu diesem Zweck verfügen alle Geräte dieser Serie über ein SEDI-Interface zum Anschluß an das MIDI-Interface über das DMI4.

Beim DMI4 handelt es sich um einen Master Controller, der als Interface zwischen SEDI und MIDI dient. Dieser Controller ist mit 4 SEDI-Eingängen ausgestattet, an die DCP-Geräte angeschlossen werden können, und kann die Programmwechselfmeldungen eines externen MIDI-Controllers an DCP-Pedale weiterleiten.

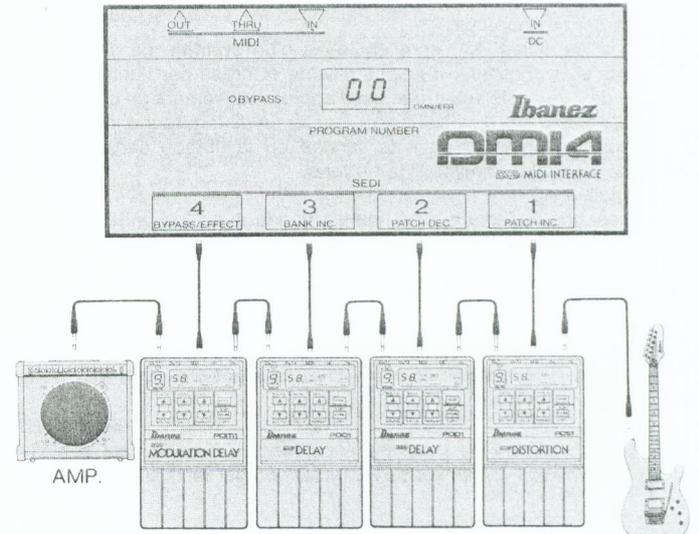


diagram 14

E. Guitar
E. Bass
or Keyboard