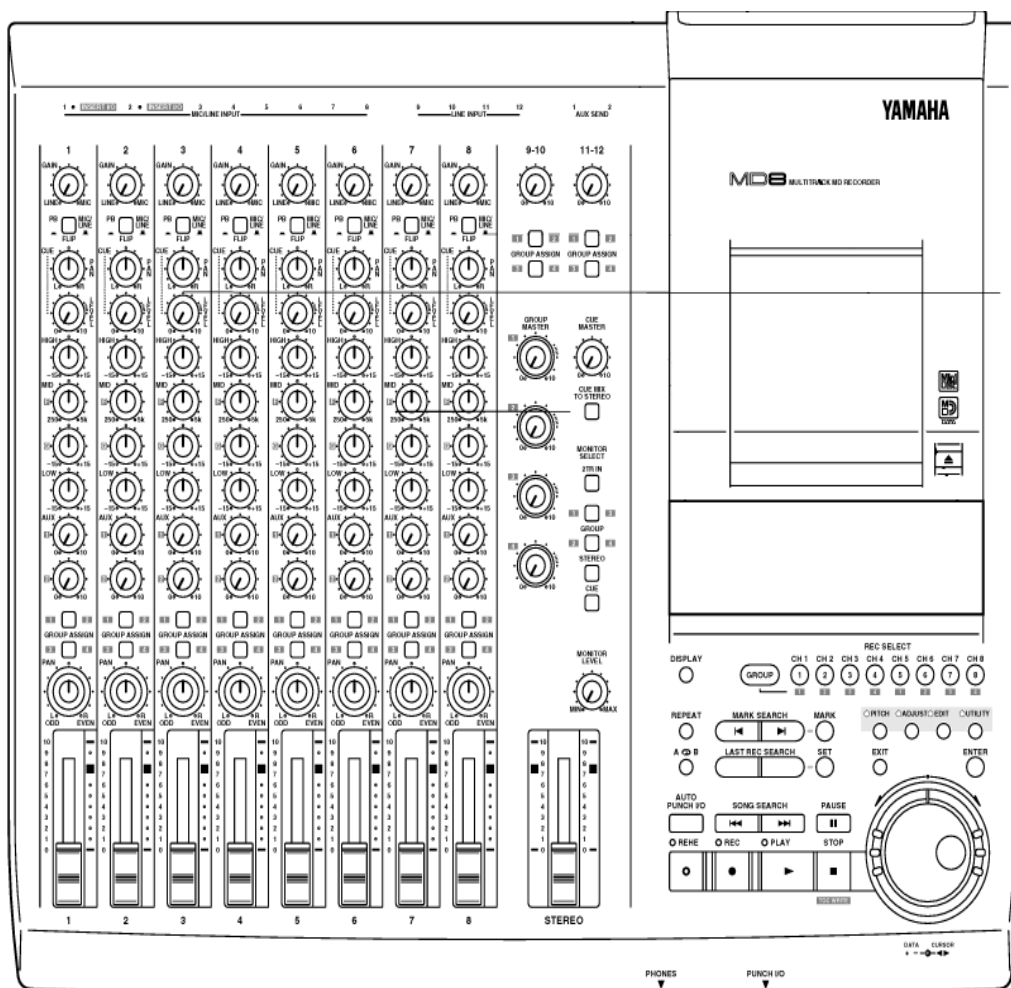


YAMAHA

Multitrack MD Recorder

MD8

Nederlandstalige Handleiding





● Uitleg van de grafische symbolen



Het uitroepteken in een gelijkbenige driehoek is bedoeld om u te wijzen op de aanwezigheid van belangrijke bedienings- en onderhoudsinstructies in de handleiding van het product.



De bliksemflits met pijlpunt in een gelijkbenige driehoek is bedoeld om u te wijzen op de aanwezigheid van niet geïsoleerde "gevaarlijke" voltages in het instrument die u een schok kunnen geven.

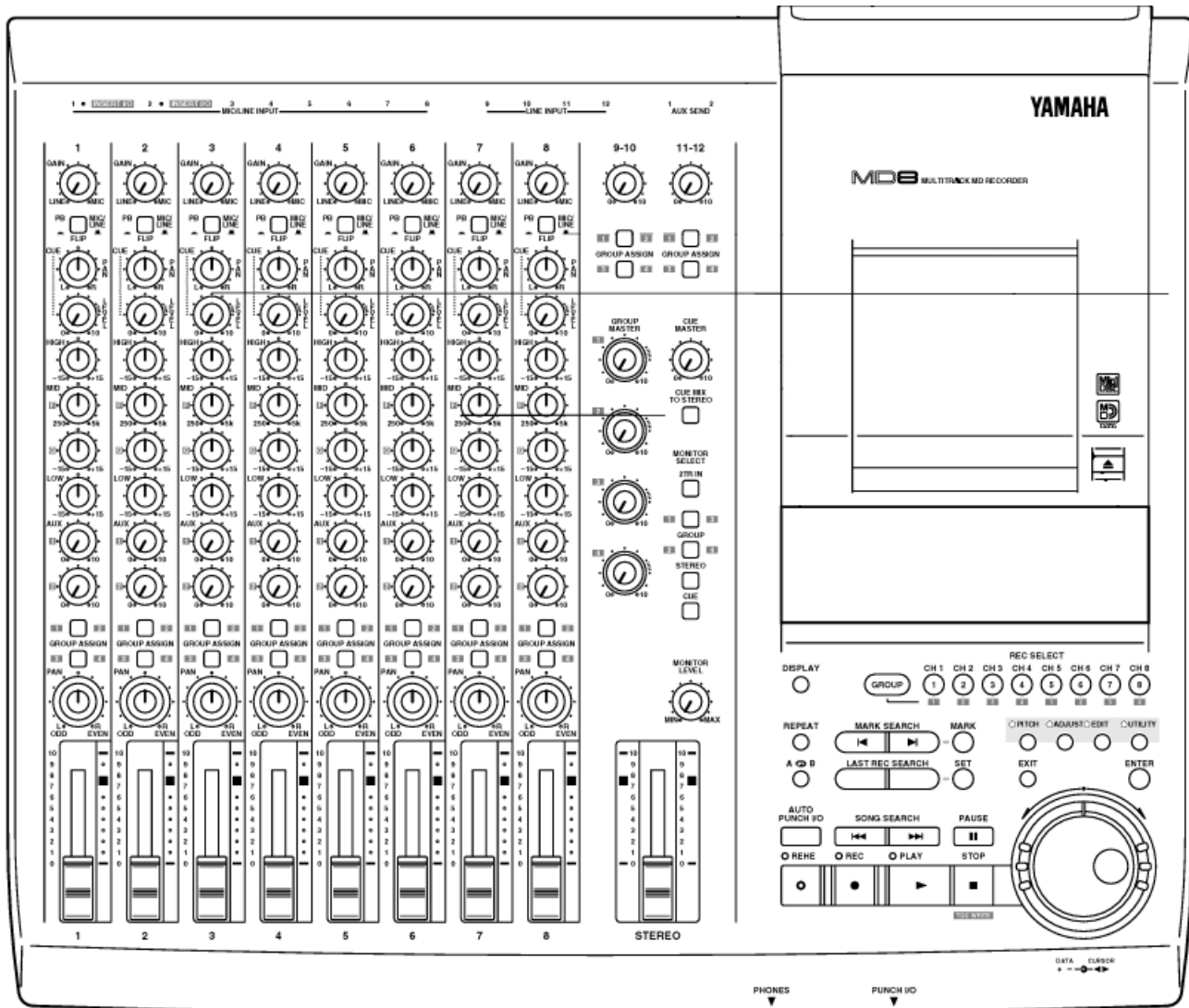
VEILIGHEIDSINSTRUCTIES

1. Lees instructies - alle veiligheids- en bedieningsinstructies moeten gelezen worden alvorens het instrument te gebruiken.
2. Bewaar de instructies - de veiligheids- en bedieningsinstructies moeten goed bewaard worden voor de toekomst.
3. Hou rekening met de waarschuwingen - u moet rekening houden met alle gegeven waarschuwingen in de handleiding.
4. Volg instructies - u moet alle bedienings- en gebruiksinstructies opvolgen.
5. Water en vocht - het apparaat mag nooit gebruikt worden in de nabijheid van water - bijvoorbeeld bij een badkuip, wasbak, in een natte kelder of in een zwembad, of iets dergelijks.
6. Karretjes en standaards - het apparaat mag alleen gebruikt worden met een kar of standaard die wordt aangeraden door de fabrikant.
- 6a. Een apparaat en kar combinatie moet voorzichtig vervoerd worden. Snelle stops, overdreven zwaar en ongelijke opstellingen kunnen de kar doen omvallen.
7. Muur- of plafond montage - het apparaat mag op een muur of plafond gemonteerd worden, maar dan wel volgens de regels van de fabrikant.
8. Ventilatie - het apparaat moet zo worden opgesteld dat de lokatie of positie niet in de weg zit van de ventilatie. Zet het apparaat dehalve niet op een bed, sofa, tapijt of dergelijke lokatie, daar een dergelijke ondergrond de ventilatie openingen kan blokkeren; bouw het apparaat ook niet in een boekenkast of andere kast daar dit de luchtstroom kan blokkeren.
9. Warmte - het apparaat moet ver weg geplaatst worden van warmtebronnen zoals radiators, ovens of dergelijke apparatuur (incl. versterkers) die warmte produceren.
10. Voeding - het apparaat zou alleen in een stopcontact gestopt moeten worden van het type dat omschreven wordt in de handleiding of degene die gemarkeerd staat op het apparaat zelf.
11. Aarde of polarisatie - u moet voorbereidingen treffen zodat de aarde van het apparaat niet wordt omzeild.
12. Bescherming van het stroomsnoer - u moet de stroomsnoeren op zo'n plek leggen dat u er niet op gaat staan, geen voorwerpen op rusten, in het bijzonder op de punten waar snoeren vastzitten aan pluggen en het punt waar ze het apparaat verlaten.
13. Schoonmaken - het apparaat mag alleen worden schoongemaakt op de manier die wordt aangeraden door de fabrikant.
14. Ongebruikte momenten - als u het apparaat lange tijd niet gebruikt moet u de stekker uit het stopcontact halen.
15. Object en vloeistoffen - let er op dat er geen vloeistoffen of voorwerpen in het apparaat kunnen binnendringen door de openingen van het apparaat.
16. Reparatie - het apparaat moet van service voorzien door erkend Yamaha personeel wanneer:
 - A. het stroomsnoer- of de stekker stuk is; of
 - B. voorwerpen of vloeistoffen in het apparaat zijn gevallen; of
 - C. het apparaat in de regen heeft gestaan; of
 - D. het apparaat niet normaal meer functioneert, of een merkbare verandering heeft ondergaan qua bediening; of
 - E. het apparaat is gevallen, of de behuizing stuk is.
17. Service - de gebruiker kan geen enkel onderhoud aan het apparaat plegen dan de degene die vermeld staat in de handleiding.



YAMAHA

MD8 Multitrack MD Recorder Nederlandstalige Handleiding



Nederlandstalige Handleiding versie 1.0

Belangrijk

Lees Hetvolgende Voor u de MD8 Gaat Gebruiken

Waarschuwing

- Plaats de MD8 niet op een plek waar hij wordt blootgesteld aan extreme hitte of direct zonlicht. Hierdoor zou brand uit kunnen breken.
- Plaats de MD8 niet op overdreven stoffige of vochtige plek. Hierdoor zou brand uit kunnen breken, of zou u een schok kunnen krijgen.
- Steek het stroomsnoer alleen in een stopcontact dat wordt aangegeven in deze *Nederlandstalige handleiding* of volgens de markeringen op het instrument. Een verkeerd stopcontact kan brand en/of elektrische schokken veroorzaken.
- Steek nooit meerdere instrumenten in hetzelfde stopcontact. Als het stopcontact dit niet aankan kan deze brand of elektrische schokken veroorzaken. Het beïnvloedt ook de prestaties van het instrument.
- Plaats geen zware voorwerpen op het stroomsnoer. Een beschadigd snoer kan brand en/of elektrische schokken veroorzaken.
- Als het stroomsnoer beschadigd is (als er een gat in zit, of iets uit de kabel steekt) moet u een vervanging vragen bij uw dealer. Gebruik u de MD8 toch kan dit brand veroorzaken.
- Haal het snoer met de plug uit het stopcontact. Trek nooit aan het snoer. Beschadigen van het snoer kan schokken en/of brand veroorzaken.
- Plaats geen kleine metalen voorwerpen op de MD8. Metalen voorwerpen in de MD8 kunnen brand en/of elektrische schokken veroorzaken.
- Blokkeer de ventilatie gaten niet. De MD8 is uitgerust met ventilatie gaten om te voorkomen dat de temperatuur al te zeer stijgt. Geblokkeerde ventilatie gaten kunnen brand veroorzaken.
- U kunt de MD8 niet modificeren. Dit kan elektrische schokken en brand veroorzaken.
- De werktemperatuur van de MD8 ligt tussen 5 en 35 graden C (41°F and 95°F).

Voorzorgsmaatregelen

- Zet alle audio apparatuur en luidsprekers uit tijdens het aansluiten van de MD8. Zie de handleidingen van alle gebruikte apparatuur. Gebruik de juiste kabels en sluit aan zoals staat vermeld in de handleidingen.
- De MD8 is een precisie instrument. Ga voorzichtig met de MD8 om.
- Ga voorzichtig met de MD DATA disks om.
- Als u iets abnormaals bespeurt - zoals rook, vreemde geur of geluid - moet u de MD8 onmiddellijk uitzetten. Haal de stekker uit het stopcontact. Constateert u hierop dat de abnormaliteit verdwenen is, moet u naar uw dealer gaan. Gebruikt u de MD8 toch, kan deze elektrische schokken of brand veroorzaken.
- Als een vreemd voorwerp of water in de MD8 komt, moet u het onmiddellijk uitzetten, haal de stekker uit het stopcontact en raadpleeg uw dealer voor reparatie. Gebruikt u de MD8 toch in deze toestand, kan deze elektrische schokken of brand veroorzaken.
- Als u de MD8 lange tijd niet gebruikt (omdat u bijvoorbeeld op vakantie gaat) moet u de stekker uit het stopcontact halen. Doet u dit niet kan er brand ontstaan.
- Gebruik geen benzine, verdunner, oplosmiddel of chemische reinigers om de MD8 schoon te maken.

Ventilatie

Houd een afstand van 10 cm tussen de unit en de muur zodat de hitte gegenereerd van de unit effectief kan ontsnappen. Houd ook genoeg ruimte tussen de unit en andere apparaten. Als u de unit in een audio rek monteert, houd een ruimte van 10 cm tussen de zijpanelen. Verwijder het achterpaneel of open een ventilatie gat. Als het ontsnappen van de hitte onvoldoende is, blijft de hitte in de unit, dat brand kan veroorzaken.

Interferentie

De MD8 maakt gebruik van hoog-frequente digitale elektronica die interferentie kan veroorzaken op radio's en televisies die te dicht in de buurt staan. Als er interferentie optreedt moet u de voornoemde apparatuur verplaatsen.

Copyright

© Yamaha Corporation. Alle rechten zijn voorbehouden.

Er mag geen gedeelte van de Nederlandse Handleiding worden gereproduceerd of uitgegeven in wat voor vorm dan ook, of op wat voor manier dan ook zonder toestemming van de Yamaha Corporation.

Trademarks

MD DATA en MiniDisc zijn handelsmerken van de Sony Corporation.

Alle andere handelsmerken zijn eigendom van de respectievelijke handelsmerk eigenaren.

Inhoud van het Pakket

Het MD8 pakket zou de volgende onderdelen moeten bevatten. Controleer dit eerst.

- MD8 Multitrack MD Recorder
- Stroomsnoer
- Deze Nederlandstalige handleiding

Neem contact op met uw Yamaha dealer als er iets ontbreekt.

Bewaar Deze Handleiding Goed Om Later Nog Eens Wat Op Te Zoeken

Inhoud

1. Welkom bij de MD8	1
MD8 Onderdelen	1
Mixer	1
Recorder	1
Discs kopen voor de MD8	3
MD8 TOC	3
2. Door de MD8 Wandelen	4
Bovenaanzicht	4
Inputkanalen	5
Mastergedeelte	7
Display	8
Disc Transport Gedeelte	10
Achterpaneel	12
Front Aansluitingen	15
3. De Eerste Sessie	16
Snelle-start Systeem	16
De Stroomsnoer Aansluiten	17
De MD8 Aanzetten	17
Een Disc Laden	17
De Eerste Track Opnemen	17
De Aansluitingen Maken (GRP & DIR)	18
GRP Methode	18
DIR Methode	19
Afluisteren & Opnemen (GRP & DIR)	19
Luister Naar de Eerste Track	19
Overdubbing	20
Afmixen	21
Een Overzicht van Multitrack Recording	22
Basis Multitracking	22
Geadvanced Multitracking	22
Over Afluisteren	23
Mixer van een Meervoudige Geluidsbron	24
4. Opname & Mix Technieken	26
Een Nieuwe Song Opnemen	26
Zoeken naar Blanks	26
De Opname mode Instellen	27
Opnemen	28
Discs & Songs van een Titel Voorzien	28
Met de hand In/Uitprikken	29
De REC Knop Gebruiken	29
Werken met de REC SELECT knoppen	30
Een Voetpedaal Gebruiken	31
Automatisch In/Uitprikken	32
De In/Out Punten “On-the-Fly” (onder het opnemen) Instellen ...	32
Single Take Automatisch In/Uitprikken	34
Multi Take Automatisch In/Uitprikken	37
Het instellen van Pre-Roll & Post-Roll Tijden	40

Ping-Pong Opname	41
Ping-Pong Voorbereiden	42
Ping-Pong Oefenen	43
Ping-Pong Daadwerkelijk Uitvoeren	43
De Ping-Pong Handeling Controleren	43
Ping-Pong met Overdub	44
Pitch (lett. toonhoogte)	46
De Pitch Wijzigen	46
Tussen FIX & VARI Pitch Wisselen	46
Een Voetpedaal Gebruiken	47
Effecten Toepassen	48
Effecten Toepassen Tijdens het Afmixen	48
Effecten Toepassen Tijdens het Opnemen	49
Effecten met Ping-Pong Toepassen	49
Signaal Processors Insetten	50
5. Snelzoek (Quick Search) Functies	51
Zoeken naar Songs	51
Terugspoelen & Snel vooruit	51
Shuttle Afspeel Functie (Cue/Review)	51
Specifieke Punten Lokaliseren	52
Zoeken voor de Laatste Rec IN & OUT Punten	52
Zoeken voor Markers	53
Markers Invoeren	53
Markers Indicators	53
Markers Wijzigen	54
Markers Wissen	56
6. Repeat, Cue List & Program Afspelen	57
One Song Repeat (één Song Herhaling)	57
All Song Repeat	57
A–B Repeat (herhaling)	58
Cue Lijst Afspelen & Kopiëren	59
Program Afspelen	60
7. Songs & Tracks Bewerken	61
De Inhoud van een Disc Bekijken	61
Discs wissen	62
Songs Kopieren & Songs Converteren	62
Songs Hernummeren	64
Songs Verplaatsen	65
Songs Delen	66
Songs Combineren	67
Songs Wissen	68
Tracks Wissen	68
Parts Wissen	69
Tracks Kopiëren	70
Parts Kopiëren	71
8. Andere Functies	72
Frame Display	72
Display Dimmer	72
Peak Hold	72

9. De MD8 & MIDI	73
De MD8 in een Synchroniseerd MIDI Systeem Gebruiken	73
Over Tempo Maps	73
Een Synchroniseerd MIDI systeem Opzetten	74
MTC Gebruiken	75
De MD8 Instellen voor MTC	75
De MIDI Sequencer Instellen	75
MTC Aansluiting Opmerking	75
MIDI Clock Gebruiken	76
De MIDI Sequencer Instellen	76
De Tempo Map Programmeren	76
Het Selecteren voor MIDI Clock Synchronisatie	79
De MD8 met MMC Bedienen	80
Het MMC Device (lett. apparaat) ID Instellen	81
MMC Aanzetten	81
Tempo Map Chart	82
10. MD8 Toepassingen	83
One-Take Opname	83
MIDI Home Studio	84
De MD8 met een andere Mixer Gebruiken	85
Track Transfer (lett. overladen)	85
11. Geavanceerd Opnemen	86
Effects Returns	86
EQ	86
Markers	86
Pitch (lett. toonhoogte) Toepassingen	87
Afluisteren	87
Afmixen	88
12. Q&A Hoofdstuk	89
Troubleshooting (in de problemen?)	91
Appendix	93
MD8 Transport Modus	93
Display Berichten	94
Specificaties	95
Recorder	95
Mixer	95
Algemeen	96
Blok Diagram	97
Afmetingen	98
Woordenlijst	99
Index	102
MIDI Implementation Chart... Einde van de Handleiding	

1 Welkom bij de MD8

Bedankt voor het kiezen van de Yamaha MD8 Multitrack MD Recorder. De MD8 maakt gebruik van het MiniDisc formaat voor 8-track multitrack opname, met superieure geluidskwaliteit en snelle zoekmogelijkheden.

Lees deze *Nederlandstalige handleiding* zorgvuldig door om het uiterste uit uw MD8 te halen.

MD8 Onderdelen

Mixer

Het mixergedeelte bevat acht mono ingangkanalen, twee stereo ingangkanalen en vier groepen.

- ingangkanalen 1 tot en met 8 bevatten phone jack MIC/LINE ingangen en doorlopende variabele GAIN knoppen die de microfoon en line-niveau signalen met gemak aankunnen.
- ingangkanalen 1 en 2 bevatten ook XLR-type ingangen, schakelbare +48 V phantom VOEDING (voor het gebruik van condensatormicrofoons), en inserts voor het inserten van externe processors.
- Muzikale drie-band EQ (High, Mid, Low) met sweep mid op ingangkanalen 1 tot en met 8 bieden een flexibele toonregeling.
- Twee AUX Sends voor het gebruik van externe effecten processors.
- Individuele Cue niveau en panknoppen op ingangkanalen 1 tot en met 8 betekenen dat cue signalen in stereo afgeluisterd of gebruikt kunnen worden als extra ingangen.
- Kanaal FLIP schakelaars draaien het kanaal en cue signaal om tussen MIC/LINE ingang (opnemen) en disc track (afmischen).
- De CUE MIX TO STEREO schakelaar biedt naast de acht extra bronnen acht tracks voor een totaal van 10 ingangen tijdens het afmischen.
- 2TR IN aansluiting voor aparte af luistering en afspelen met een master recorder.
- Flexibel af luisteren van groep, CUE, stereobus, of 2TR IN.
- Track directe uitgangen voor aansluiting op een andere mixer.

Recorder

Het opnamegedeelte bevat een 8-track recorder gebaseerd op het MD DATA audio formaat, die een aantal voordelen bevat ten opzichte van tape-gebaseerde multitrackers. Met een tape-gebaseerde recorder, bijvoorbeeld, moet u altijd één track vrijhouden om te kunnen ping-pongen. Met de MD8 echter kunt u op alle tracks opnemen om vervolgens te ping-pongen (d.w.z. acht-track afspelen en ping-pongen). Dit is zo omdat de MD8 tegelijkertijd op dezelfde track kan afspelen en opnemen wat een grotere vrijheid biedt terwijl u de tracks organiseert. Hoewel de MD8 een 4-groep mixer gebruikt, kunnen tot acht tracks tegelijkertijd worden opgenomen door de inputkanaalsignalen direct naar de tracks toe te wijzen.


- Vier opname modes: MONO, 2TR, 4TR en 8TR.
- Opnametijden van 18 minuten voor 8TR, 37 minuten voor 4TR, 74 minuten voor 2TR en 148 minutes voor MONO.
- Mono of 2-track opnemen en afspelen met gewone audio MiniDiscs.
- Ping-pongen zelfs als alle acht tracks zijn opgenomen.
- Superieur geluidskwaliteit en te verwaarlozen degradatie na herhaalde overdubs en ping-ponghandelingen.
- Geen wow, flutter en toonhoogtefluctuatie.

- Voor het gebruik hoeft het handige MD DATA disc medium niet geformateerd te worden. Voer een nieuwe disc in en begin meteen met opnemen.
- Snel lokaliseren van song start, song end, laatste opname in/uit punten en tot 10 markeerpunten per song.
- Precieze punch in/out met een accuratesse van 11 miliseconden.
- Auto punch in/out met meervoudige opname en selecteercapabiliteit (selecteer de beste uit 99 takes).
- Song bewerkfuncties omvatten: Copy, Move, Divide, Combine, Renumbe en Erase. Track bewerkfuncties omvatten: Copy, Erase, Part Copy, and Part Erase.
- Songs opgenomen op de Yamaha MD4 Recorder kunnen worden geconverteerd naar MD8-compatibele 8-track songs met behulp van de Copy functie, met de mogelijkheid om te reordenen, erasen, of tracks te dupliceren.
- Disc en song betiteling voor gemakkelijke indentificatie.
- Repeat modes omvatten: One Song, All Song, A-B en Auto Punch Rehearse.
- Cue en review op 0.5x 2x, 4x, 8x, 16x, of 32x afspeelsnelheid (alleen 0.5x cue).
- Variabele toonhoogte van ongeveer $\pm 12\%$.
- De duidelijke FLD (Fluorescent Display) toont signaalniveaus, mode, status en Totale, Overblijvende, of Verlopen tijden, of maten en tellen als de MIDI tempo map wordt gebruikt.
- MTC (MIDI Timecode) of MIDI Clock (met Tempo Map) uitgang voor synchronisatie in een MIDI-gebaseerd systeem.
- MMC (MIDI Machine Control) voor MD8 besturing op afstand.
- Jog en shuttle schijf voor gemakkelijke bediening.
- Voor snelle antwoorden, zie het *Q&A Hoofdstuk* op pagina 90.

Discs Kopen voor de MD8

Het is belangrijk dat u het juiste type disc koopt voor het gebruik van uw MD8. Voor 8-track opname en afspelen moet u MD DATA discs gebruiken. Gewone MiniDiscs kunnen alleen worden gebruikt voor 2-track opname en afspelen (2TR mode).

MD DATA discs worden gebruikt als opslagmedia voor computers. De MD8 gebruikt de MD DATA audioformaat om data hier op te slaan. Gewone MiniDiscs worden ook wel MD discs genoemd, hoewel deze alleen voor muziek worden gebruikt.

Type	Logo	Omschrijving
MD DATA		MD DATA discs dienen voor de opslag van computer data. U kunt deze kopen in computerwinkels. Dit is het type disc dat u moet kopen voor 8-track opname en afspelen met uw MD8. Let er op dat er twee types beschikbaar zijn: <i>playback only</i> en <i>rewritable</i> . Koop het <i>rewritable</i> type.
MiniDisc		MiniDiscs worden alleen gebruikt voor muziek. Er zijn twee types beschikbaar: <i>playback only</i> en <i>recordable</i> . De MD8 kan op het <i>recordable</i> type maximaal twee tracks opnemen en het <i>playback only</i> type afspelen.

Voor het gebruik met de MD8 hoeven nieuwe MD DATA discs niet geformateerd te worden. Discs die zijn gebruikt om computer data op te slaan moeten echter eerst geformateerd worden. Zie *Discs Wissen* op pagina 62.

Gewone MiniDisc decks kunnen niet de MD DATA discs spelen.

Gewone MiniDiscs opgenomen op de MD8 kunnen op een gewone MiniDisc deck gespeeld worden.

MiniDisc opnames gemaakt op een gewone MiniDisc deck kunnen worden gewijzigd op de MD8. MiniDiscs die songs bevatten die digitaal gekopieerd werden van een commerciële CD kunnen echter niet gewijzigd worden vanwege het SCMS (Serial Copy Management System) beveiligingssysteem.

MD8 TOC

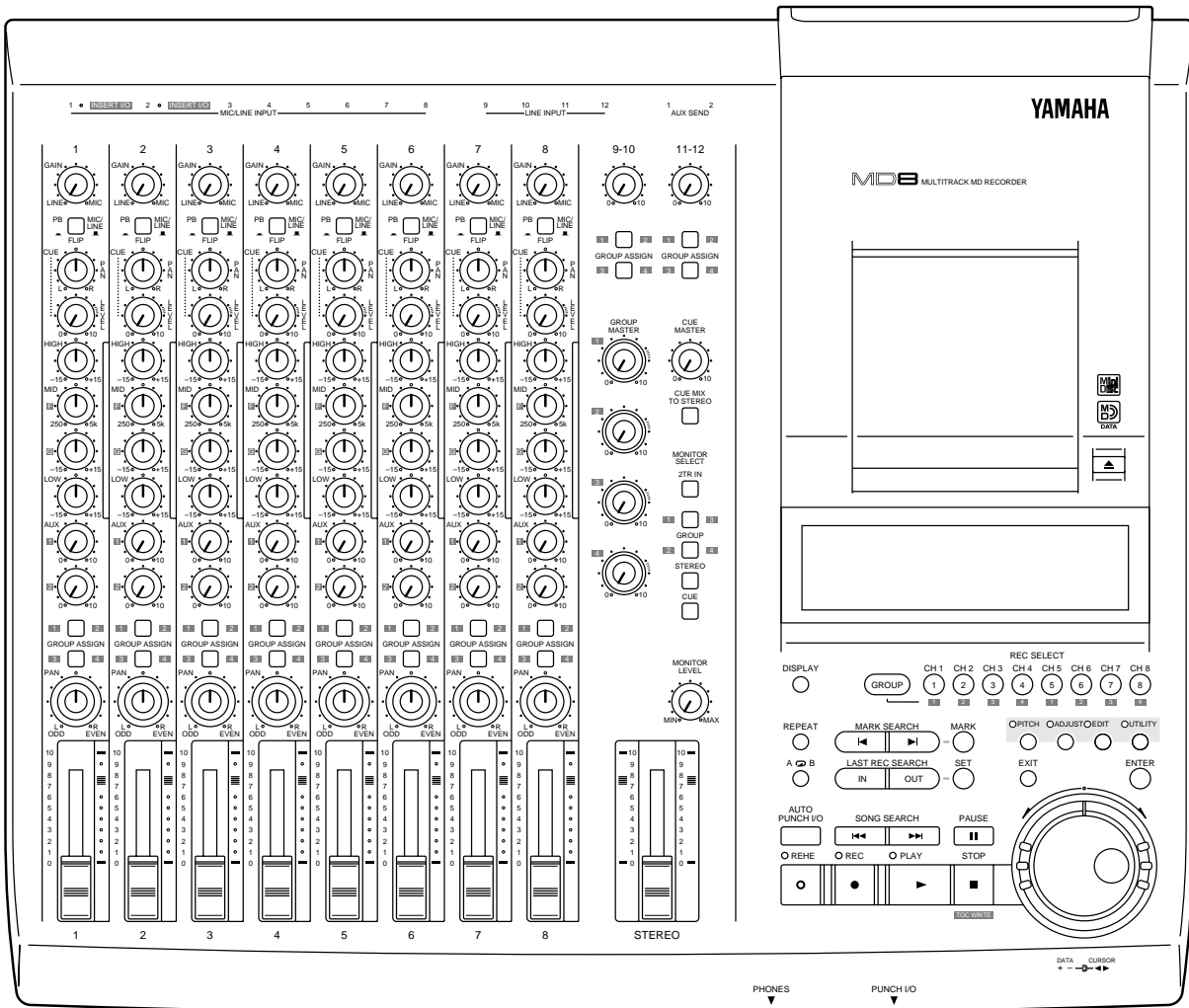
TOC verwijst naar het Table Of Contents (lett. inhoudstabel) gebied op een disc. De TOC bevat informatie over wat is opgenomen op de disc, de disc-titel, de songtitels enzovoort. De TOC EDIT indicator licht op als de TOC bijgewerkt moet worden, normaal na een nieuwe opname of bewerking. U moet de TOC bijwerken alvorens u de disc eruit haalt of de MD8 uitzet. Het is ook een goed idee om de TOC op regelmatige tijden bij te werken voor het geval dat er zich een spanningstoring voordoet. Als u de TOC niet bijwerkt kan dit resulteren in het verlies van data. Als u bijvoorbeeld iets opneemt maar de TOC niet bijwerkt, gaan uw data verloren als de MD8 plotseling wordt uitgezet, het voedingssnoer per ongeluk wordt losgekoppeld, of er zich een spanningsstoring voordoet.

Opmerking: Als u de EJECT knop indrukt terwijl TOC EDIT wordt getoont in de display, komt de disc niet tevoorschijn. Druk op [TOC WRITE] (STOP) om de TOC bij te werken, en haal vervolgens de disc eruit.

2 Door de MD8 Wandelen

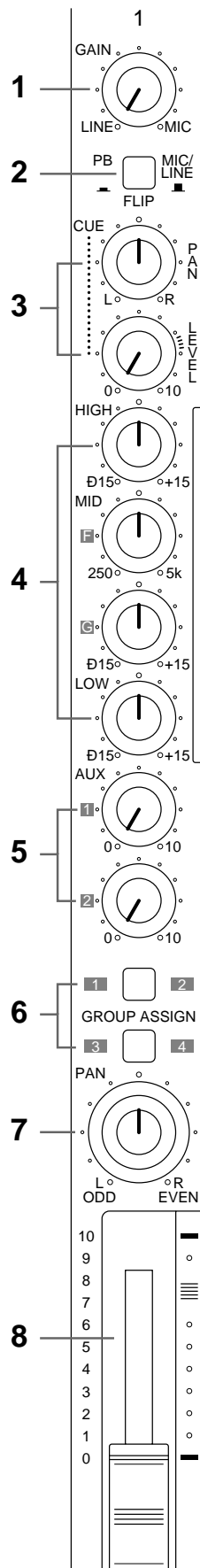
Dit hoofdstuk neemt u mee op een verkenningstocht door de MD8, waarbij de verschillende onderdelen worden geïdentificeerd die u helpen beter bekend te worden met uw nieuwe recorder.

Bovenaanzicht



De Afzonderlijke onderdelen van de MD8 worden uitgelegd in de volgende pagina's.

inputkanalen



1 GAIN knop

Wijzig met deze draaiknop de gevoeligheid van de MIC/LINE ingang zodat zowel de microfoon als de line-niveau signalen met gemak kunnen worden gebruikt.

2 FLIP schakelaar

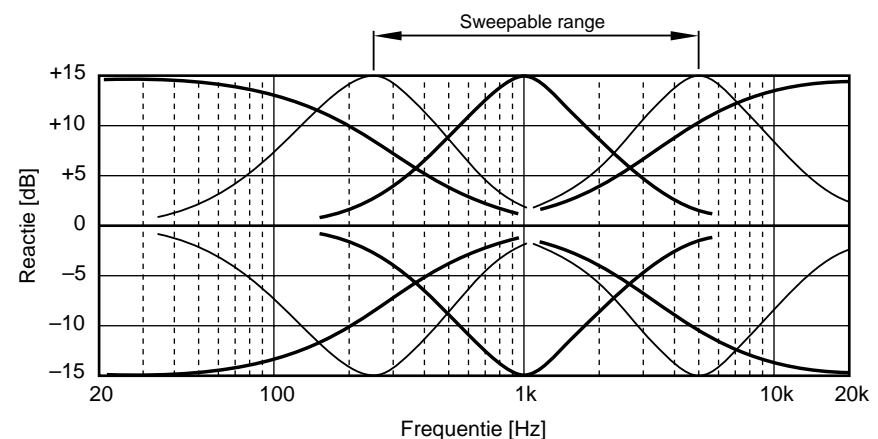
Selecteer met deze schakelaar de signaalbron voor het inputkanaal en CUE knoppen. Met de [FLIP] schakelaar in de omhoogstaande positie, wordt het MIC/LINE ingang signaal gestuurd naar het inputkanaal en het track signaal wordt gestuurd naar de CUE knoppen. Met de [FLIP] schakelaar in de omlaagstaande positie wordt dit echter omgedraaid: het MIC/LINE ingangsignaal wordt gestuurd naar de CUE knoppen en het tracksignaal wordt gestuurd naar het inputkanaal.

3 CUE PAN & LEVEL knoppen

Wijzig met deze twee knoppen het niveau en de pan van het CUE signaal. De bron van het CUE signaal hangt af van de [FLIP] schakelaar. Met de [FLIP] schakelaar in de omhoogstaande positie is de signaalbron de track (d.w.z. het signaal dat opgenomen of teruggespeeld wordt). Met de [FLIP] schakelaar in de omlaagstaande positie is de CUE signaalbron de MIC/LINE ingangen. Deze instelling wordt normaliter gebruikt tijdens het afmischen, als het tracksignaal wordt zijn signaal krijgt van het inputkanaal. Hierdoor kunt u extra geluidsbronnen aansluiten tijdens het afmischen en hun niveaus en pan posities instellen met behulp van de CUE knoppen.

4 EQ knoppen

Met deze draaiknoppen kunnen de hoge, midden en lage frequentie banden onafhankelijk worden verhoogd en verlaagd. De High en Low EQs zijn vastgestelde frequentie shelving types. De Mid EQ is een sweepable peaking type. Een neutrale instelling (d.w.z. geen verhoging of verlaging) kan gemakkelijk worden bereikt met behulp van het middenpalletje van de knop.



HIGH ± 15 dB at 12 kHz—shelving type

MID ± 15 dB at 250 Hz–5 kHz—sweepable peaking type

LOW ± 15 dB at 80 Hz—shelving type

5 AUX knoppen

Verstuur met deze draaiknoppen het ingangsignaal naar de AUX SEND uitgangen voor bewerking door de externe effect processors.

6 GROUP ASSIGN schakelaars

Wijzig (d.w.z. verstuur) met deze schakelaars het ingangsignaal naar groepen. Deze werken in samenwerking met de PAN knop. Met de GROUP ASSIGN schakelaar [1–2] ON en de PAN knop ingesteld op halverwege wordt bijvoorbeeld het kanaalsignaal gelijk naar Groups 1 en 2 verstuurd. Echter met de PAN knop volledig tegen de klok in gedraaid (L/ODD), wordt het kanaalsignaal alleen naar Group 1 verstuurd. Als deze daarentegen volledig met de klok mee is ingesteld, wordt het signaal alleen naar Group 2 verstuurd. Hetzelfde principe is van toepassing voor de GROUP ASSIGN schakelaar [3–4]. Let op dat ingangsignalen altijd naar de stereobus verstuurd worden ongeacht de stand van de GROUP ASSIGN schakelaar.

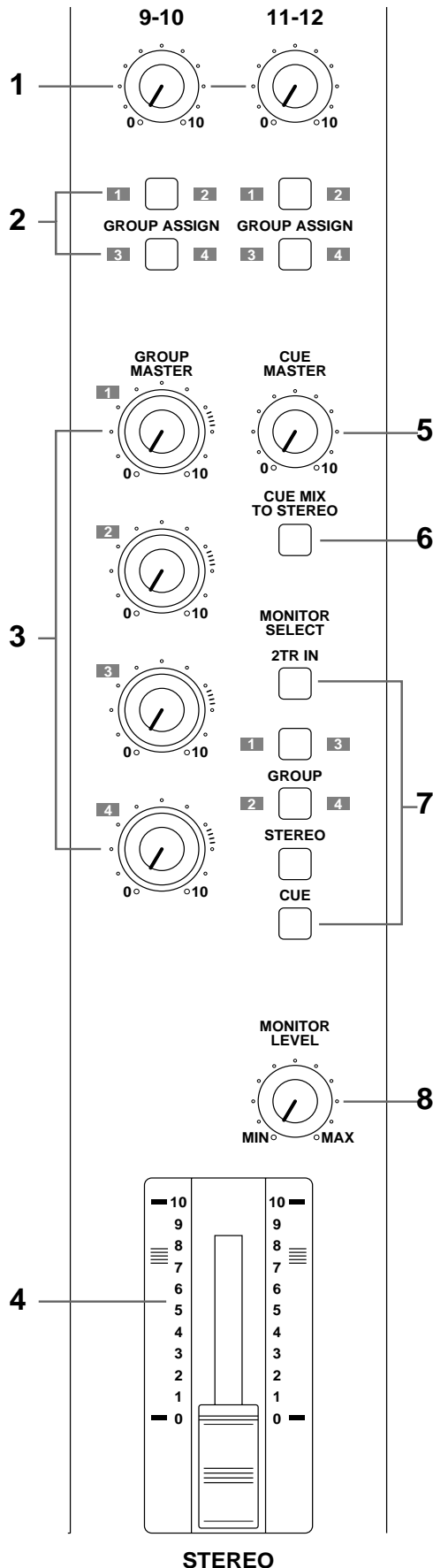
7 PAN knop

Deze draaiknop bevat twee functies: om het ingangsignaal naar de even en oneven genummerde groepen toe te wijzen wordt deze voor opname gebruikt in samenwerking met de GROUP ASSIGN schakelaars. Voor afmixen wordt het gebruikt om het signaal in de stereo mix te “pannen” (d.w.z. positie).

8 Fader

Deze fader bevat twee functies: voor opname wordt het gebruikt om het niveau van het inputkanaal signaal dat wordt opgenomen op een track te wijzigen. Voor het afmixen wordt het gebruikt om het inputkanaal signaal te balanceren in verhouding met de andere inputkanaal signalen. Voor optimale prestatie moeten de faders geplaatst worden rond de 7-8 making.

Mastergedeelte



1 9-10/11-12 ingangniveau knoppen

Wijzig met deze draaiknoppen het niveau van de 9-10 en 11-12 ingangsignalen die worden verstuurd naar de stereobus om gemixt te worden. Ze worden ook in samenwerking gebruikt met de GROUP ASSIGN schakelaars om het niveau van de 9-10 en 11-12 ingangsignalen te wijzigen die aan groepen zijn toegewezen.

2 9-10/11-12 GROUP ASSIGN schakelaars

Wijs (d.w.z. verstuur) met deze schakelaars de 9-10 en 11-12 ingangsignalen naar de groepen. Het linker kanaalsignaal wordt verstuurd naar oneven Groepen 1 en 3, terwijl het rechter kanaalsignaal naar de even Groepen 2 en 4 wordt verstuurd. De 9-10 en 11-12 ingangsignalen kunnen de stereo uitgangsignalen van een andere mixer of externe effecten processor zijn. Let op dat de 9-10 en 11-12 ingangsignalen altijd worden verstuurd naar de stereobus om gemixt te worden ongeacht de stand van deze schakelaars.

3 GROUP MASTER niveau knoppen

Wijzig met deze draaiknoppen het niveau van de groep signalen die gestuurd worden naar de tracks.

4 STEREO fader

Wijzig met deze fader het niveau van het stereosignaal dat wordt verstuurd naar de STEREO OUT jacks. Voor optimale prestatie moeten de faders geplaatst worden rond de 7-8 making.

5 CUE MASTER niveau knop

Wijzig met deze knop het algemene niveau van het CUE signaal.

6 CUE MIX TO STEREO schakelaar

Stuur met deze schakelaar de CUE bus signalen door naar de stereobus (d.w.z. de CUE bus signalen worden gemixt met de MIC/LINE signalen). Het wordt gebruikt voor het mixen van meervoudige bronnen tijdens het afmixen.

7 MONITOR SELECT schakelaars

Selecteer met deze schakelaars de signaalbron voor de MONITOR OUT en hoofdtelefoon.

2TR IN—Selecteer met deze schakelaar de 2TR IN als de monitorbron. Hierdoor kunt u de uitgang van een stereo masterrecorder tijdens het afmixen afluisteren.

GROUP—Selecteer met deze schakelaars de Group busses als de monitor bron. Hierdoor kunt u signalen toegewezen aan tracks afluisteren. Als alleen de [1-3] of [2-4] schakelaar wordt ingedrukt, is het monitorsignaal mono. Druk de beide schakelaars in om stereo signalen af te luisteren.

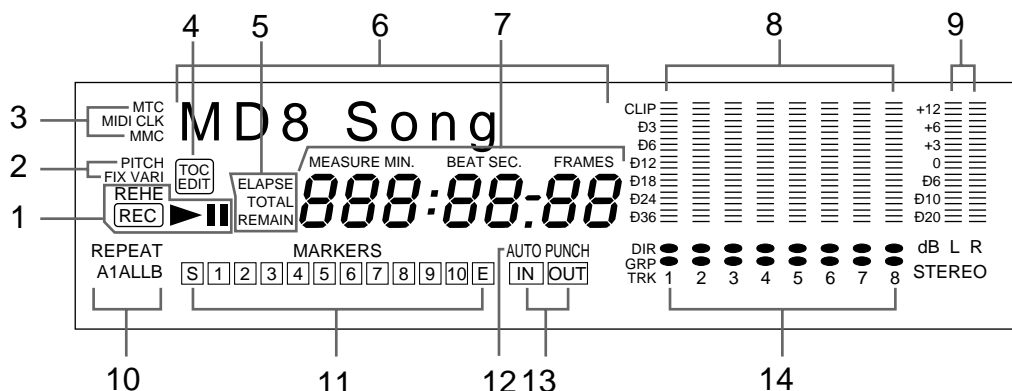
STEREO—Selecteer met deze schakelaar de stereobus als de monitor bron. Hierdoor kunt u het STEREO OUT signaal afluisteren en wordt typisch gebruikt tijdens mixdown.

CUE—Selecteer met deze schakelaar de CUE bus als de monitor bron. Hierdoor kunt u de monitor tracksignalen afluisteren, wat bruikbaar is voor het in- en uitprikken.

8 MONITOR LEVEL knop

Wijzig met deze draaiknop het niveau van het monitorsignaal dat wordt verstuurd naar de MONITOR OUT en PHONES aansluitingen.

Display



1 Status indicators

Deze indicatoren tonen de huidige bedieningsmode.

Indicator	Betekenis
▶	Normaal afspelen
▶	Cue of Review
⏸	Afspelen wordt gepauseerd
REC ⏸	Repetitie Pause mode
REHE ▶	Repetitie is bezig
REC ⏸	Opname Pause mode
REC ▶	Opname is bezig

2 Pitch indicators

Deze indicatoren tonen de huidige Pitch mode: FIX (vastgesteld) of VARI (variabel).

3 MTC, MIDI CLK en MMC indicators

Deze indicatoren gaan branden als de MIDI synchronisatie opties worden gebruikt. MTC verschijnt als de MD8 MIDI Timecode genereert, MIDI Clock verschijnt als het zijn MIDI Clock genereert en MMC verschijnt als de MD8 in ingesteld op het ontvangen van MIDI Machine Control commando's. Meestal gaat het afspelen van alle songs op de disc door. Als echter één van deze indicatoren brandt, stopt het afspelen als het einde van de song wordt bereikt. Selecteer met de [SONG SEARCH] knoppen andere songs.

4 TOC EDIT indicator

De TOC EDIT indicator gaat branden als de TOC bijgewerkt moet worden, gewoonlijk na een nieuwe opname of bewerking.

5 Time Counter mode

Deze indicatoren tonen de Time Counter mode. Als een MIDI tempo map wordt gebruikt, toont het display de maat en tel informatie.

ELAPSE—Deze mode toont de tijdpositie in een song.

REMAIN—Deze mode toont de overblijvende tijd van een song of als u een nieuwe song aan het opnemen bent, toont het de beschikbare tijd die overblijft voor de song (op disc).

TOTAL—Deze mode toont de tijdpositie binnen de gehele disc.

6 Titel en functie display

Disc titels, song titels, functies, berichten en andere informatie verschijnen hier.

7 Tijdteiler

De tijdteiler toont de disctijd in minuten, seconden en frames (1/86 seconde of 1/30 seconde). Als de MIDI tempomap wordt gebruikt, toont de display maat en tel informatie.

8 Track niveau meters

Deze track niveau meters tonen groep signaalniveaus in zeven stappen van -36 dB tot CLIP. Met geen disc geladen, tonen de meters groep signaalniveaus.

9 Stereo level meters

Deze niveaumeters tonen de STEREO OUT signaalniveaus van -20 dB tot +12 dB in zeven stappen.

10 Repeat mode indicators

Deze indicators tonen de Repeat modes.

REPEAT 1—De huidige song wordt herhaald afgespeeld (One Song Repeat).

REPEAT ALL—Alle songs worden herhaald afgespeeld (All Song Repeat).

REPEAT A-B—Afspelen tussen punt A en B (A-B Repeat).

REPEAT Auto Punch I/O—Auto Punch In/Out wordt herhaaldelijk gerepeteerd.

11 Markers

Deze indicators tonen de status van de Start, End, en 10 markeerpunten er tussen. Als een song wordt opgenomen, worden Start en End markeerpunten automatisch opgenomen. U kunt ook tot 10 markeerpunten per song toevoegen terwijl de opname bezig is of tijdens daaropvolgend afspelen. Als een song geplaatst is op of na een markeerpunt (gestopt, afspelen, gepauzeerd, of opnemen) knippert dat markeerpunt. Als het begin van een song is gelokaliseerd, knippert het Start markeerpunt. Als het einde is gelokaliseerd, knippert het End markeerpunt.

12 AUTO PUNCH indicator

De AUTO PUNCH indicator toont dat de AUTO PUNCH In/Out functie aanstaat.

13 IN & OUT indicators

De IN en OUT indicators gaan branden als de LAST REC IN en OUT punten zijn ingesteld. Als een a song is geplaatst op of na het IN of OUT punt, knippert de corresponderende indicator.

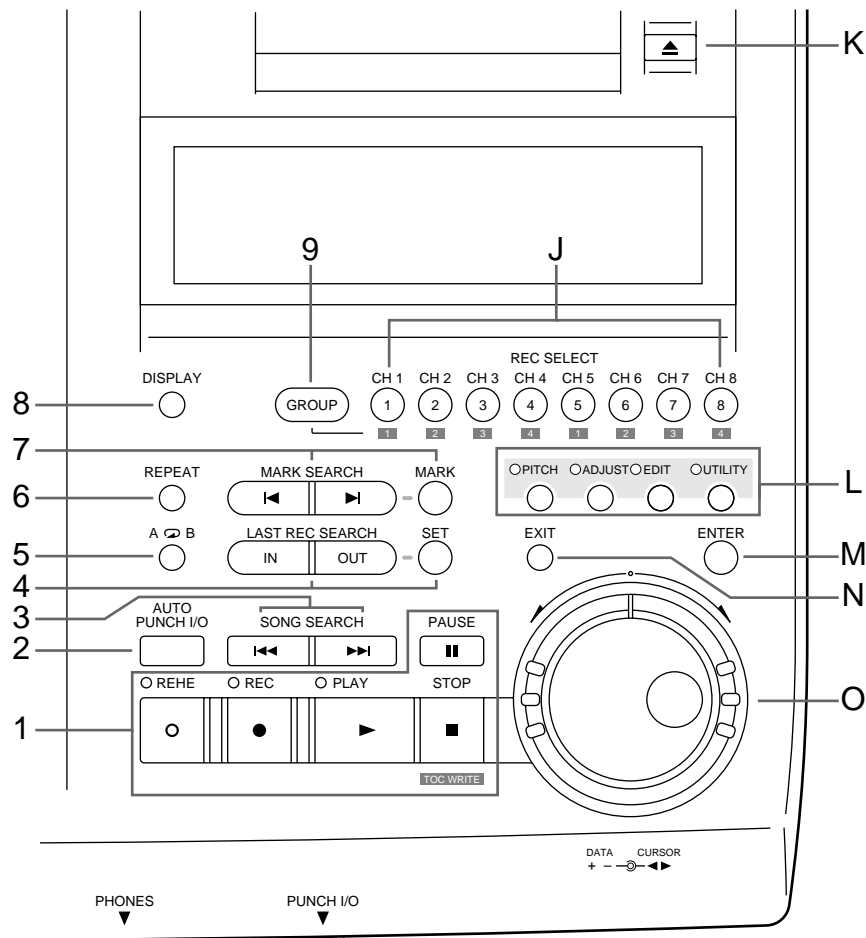
IN—Deze indicator gaat branden als het LAST REC IN punt is ingesteld. Als de Auto Punch functie aanstaat, gaat het uit als een song is gezet op of na het geselecteerde IN punt.

OUT—Deze indicator gaat branden als het LAST REC OUT punt is ingesteld. Als de Auto Punch functie aanstaat, gaat het uit als een song gezet is op of na het geselecteerde OUT punt.

14 Track record indicators

Deze indicators tonen welke tracks voor opname zijn geselecteerd. De DIR indicators gaan branden als het inputkanaalsignaal voor directe opname is geselecteerd en de GRP indicators gaan branden als het groepsignaal voor opname is geselecteerd.

Disc Transport Gedeelte



1 Disc Transport knoppen

REHE—Ga met deze knop de Rehearse mode in. De REHE indicators knipperen in Rehearse Pause mode en blijven aan terwijl de repetitie in actie is.

REC—Ga met deze knop de Record mode in. De REC indicators knipperen in Record Pause mode en blijven aan terwijl opname in actie is.

PLAY—Start met deze knop het normaal afspelen, start de repetitie en start de opname. Het kan ook gebruikt worden om de repetitie en opname te annuleren. Zet in dit geval het normale afspelen voort op het punt waar de [PLAY] knop is ingedrukt. De PLAY indicators gaan branden terwijl het afspelen in actie is en knipperen als het afspelen is gepauzeerd.

PAUSE—Pauzeer met deze knop het afspelen, het opnemen, of het repeteren.

STOP/TOC WRITE—Stop met deze knop het afspelen, het repeteren en het opnemen. Het wordt ook gebruikt om TOC data naar de disc te schrijven als de MD8 gestopt wordt.

2 AUTO PUNCH I/O knop

Zet met deze knop de Auto Punch In/Out functie aan.

3 SONG SEARCH knoppen

Zoek met deze knoppen naar songs.

4 LAST REC SEARCH IN/OUT & SET knoppen

Stel met de SET knop in combinatie met de LAST REC SEARCH IN/OUT knoppen de LAST REC IN/Punch In en OUT/Punch Out punten in. Plaats met de LAST REC SEARCH IN/OUT knoppen de LAST REC IN en OUT punten.

5 A  B Repeat knoppen

Voer met deze knoppen de A en B punten in voor A-B Repeat.

6 REPEAT knop

Selecteer met deze knop de 1 Song, All Song, A-B en Auto Punch Rehearse Repeat modes. Het wordt ook gebruikt om de A-B Repeat mode te annuleren.

7 MARK SEARCH & MARK knoppen

Plaats met de MARK SEARCH knoppen de song markeerpunten. Voer met de MARK knop markeerpunten in tijdens het opnemen of het afspelen.

8 DISPLAY knop

Selecteer met deze knop de Time Counter mode: ELAPSE, REMAIN, of TOTAL. Als de MIDI tempo map wordt gebruikt toont de display maat en tel informatie.

9 GROUP knop

Deze wordt gebruikt in combinatie met de REC SELECT knoppen, stelt deze knoptracks in om groep signalen op te nemen.

10 REC SELECT knoppen

Selecteer met deze knoppen tracks voor opname. Drukt u alleen een REC SELECT knop in dan stelt de corresponderende track in naar opname inputkanaalsignalen (DIR). Houdt u de GROUP knop ingedrukt en drukt u een REC SELECT knop dan stelt u de corresponderende track in naar opname groep signalen (GRP).

11 EJECT knop

Haal met deze knop de disc eruit.

Opmerking: Als u de EJECT knop indrukt terwijl TOC EDIT wordt getoont in de display dan komt de disc er niet uit. Druk [TOC WRITE] om de TOC bij te werken en haal dan de disc eruit.

12 Function knoppen

PITCH—Met deze knoppen krijgt u toegang tot de Pitch functie. Afhankelijk van hoe u de functie instelt, gaan de FIX (vastgesteld) of VARI (variabel) indicators branden (zie pagina 88).

ADJUST—Wijzig met deze knop de positie van de markeerpunten en de LAST REC IN en OUT punten.

EDIT—Met deze knop krijgt u toegang tot de Part Copy, Part Erase, Track Copy, Track Erase, Song Copy, Song Erase, Song Tempo, Song Divide, Song Comb, Song Move, Song Renum, Song Name, Disc Erase en Disc Name functies.

UTILITY—Met deze knop krijgt u toegang tot de volgende functies: Rec Mode, PrePost Roll, Cue List, Prog Play, MIDI Sync, MMC Receive, MMC Dev ID, Frame Disp, Disp Dimmer, Peak Hold en Disc Info.

13 ENTER knop

Stel met deze knop functies in.

14 EXIT knop

Annuleer met deze knop functies en modes.

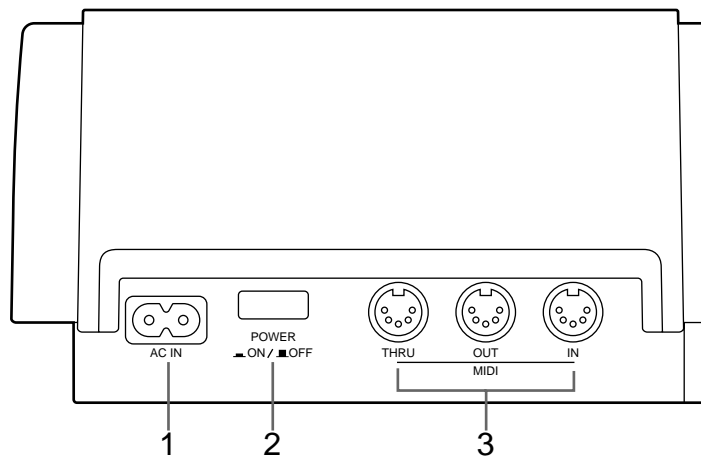
15 CURSOR-shuttle/DATA-schijf

Stel en selecteer met de middelste schijf (DATA genoemd) parameters (+/- DATA) in. Als de MD8 gestopt of gepauzeerd is, kan de DATA-schijf gebruikt worden om u in stappen van frames door een song te verplaatsen.

Selecteer met de buitenste outer shuttle (CURSOR) onderdelen op de display. Als de MD8 wordt gestopt of gepauzeerd, kan de shuttle gebruikt worden om je met hoge snelheid door een song te verplaatsen. Tijdens het afspelen kan het gebruikt worden voor cue en review op 0.5x, 2x, 4x, 8x, 16x, of 32x afspeelsnelheid (alleen 0.5x cue).

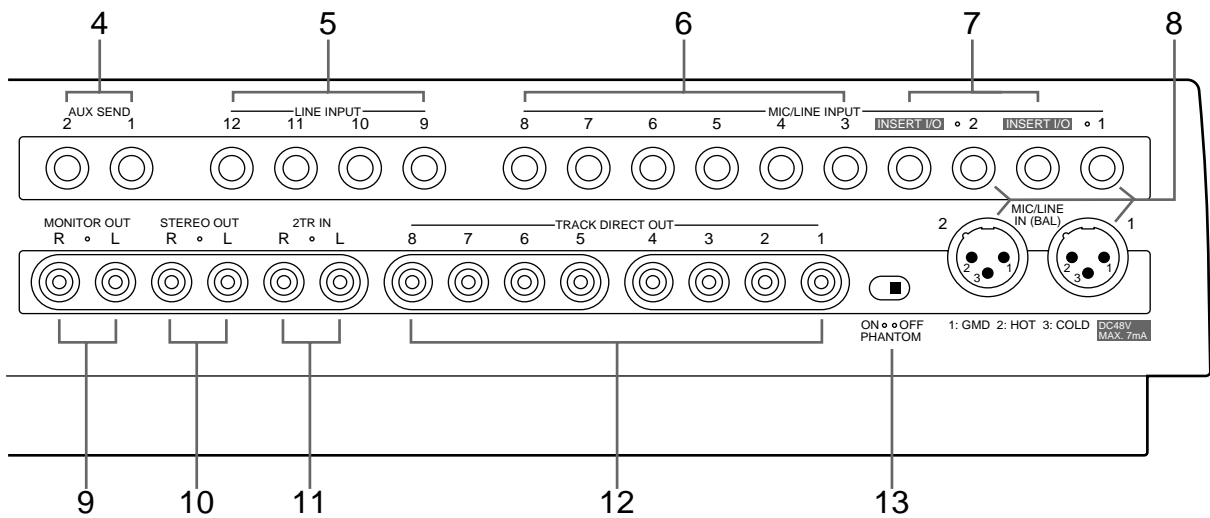
Als u cue of review gebruikt, kan de tijdteller af en toe stoppen.

Achterpaneel



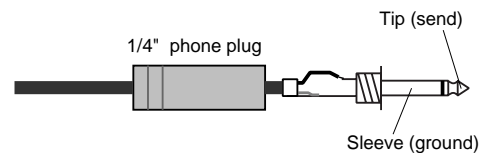
WAARSCHUWING
STOP OM EEN ELEKTRISCHE SCHOK TE
VOORKOMEN HET BREDE BLAD VAN DE
PLUG VOLLEDIG IN HET BREDE SLOT

- 1 AC IN**
Sluit hier de bijgeleverde voedingsnoer aan.
- 2 POWER ON/OFF schakelaar**
Zet met deze schakelaar de MD8 aan of uit.
- 3 MIDI IN, OUT & THRU**
De MD8 ontvangt MMC (MIDI Machine Control) commando's via de MIDI IN poort en voert MIDI Clock of MTC (MIDI Timecode) uit van de MIDI OUT poort. De MIDI THRU poort voert MIDI data uit die ontvangen zijn op de MIDI IN poort.



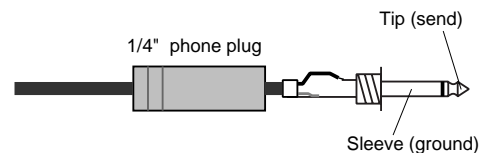
4 AUX SEND

Verstuur met deze 1/4-inch phone jacks de Aux Send signalen naar externe effect processors. Sluit deze aan op de ingangen van de effect processors.



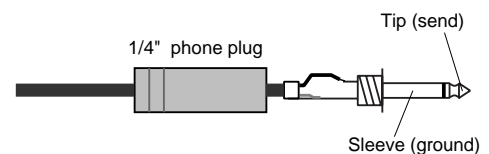
5 LINE INPUT 9-10/11-12

Sluit op deze 1/4-inch phone jacks ongebalanceerde elektronische muziek instrumenten en andere line-niveau geluidsbronnen die stereo uitgangen bevatten aan. Deze kunnen ook gebruikt worden om het bewerkte signaal terug te sturen vanuit de externe effecten processors. De bewerkte signalen kunnen dan gemixed worden in de MD8 stereo mix of opgenomen worden naar tracks.



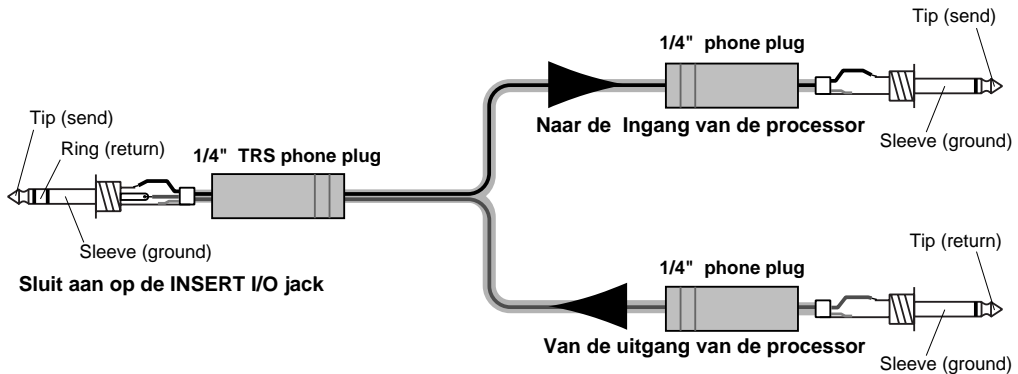
6 MIC/LINE INPUTS 3-8

Sluit op deze 1/4-inch phone jacks ongebalanceerde microfoons, elektronische muziek instrumenten en andere line-niveau geluidsbronnen aan.



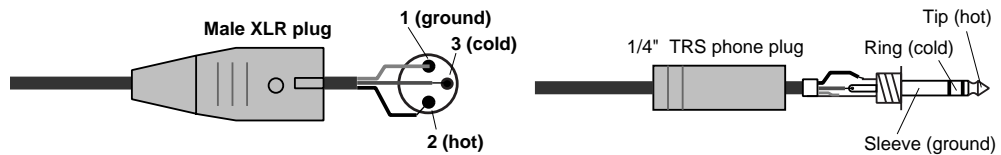
7 INSERT I/O

Sluit op deze TRS phone jacks signaalprocessors aan voor exclusief gebruik met inputkanaal 1 en inputkanaal 2.. Compressors, limiters en noise gates worden meestal aangesloten op dit type aansluiting.



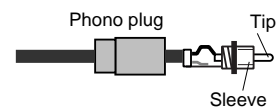
8 MIC/LINE INPUTs 1 & 2

Sluit op deze ingangen gebalanceerde condensator microfoons en gebalanceerde line-niveau signaalbronnen aan op de MD8 (ongebalanceerde bronnen kunnen ook worden aangesloten). Iedere ingang bevat een XLR-type aansluiting en TRS phone jack aansluiting. Phantom voeding is beschikbaar op de XLR-type aansluiting voor het gebruik met condensatormicrofoons. Als u geen condensatormicrofoons op deze ingang gebruikt, laat de PHANTOM POWER ON/OFF schakelaar op OFF staan.



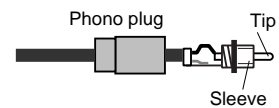
9 MONITOR OUT

Verstuur met deze phono jacks het monitorsignaal naar een stereo monitor versterker en luidsprekers. Dit kunnen een op zichzelfstaande monitor versterker en luidsprekers of uw hi-fi systeem zijn. Sluit deze aan op de monitor stereo ingang van de versterker. Het MONITOR OUT signaal is hetzelfde als het hoofdtelefoon signaal.



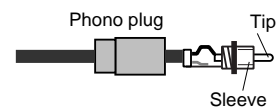
10 STEREO OUT

Sluit op deze phono jacks een stereo master recorder aan om de laatste mix op te nemen. De master recorder kan een DAT deck, MiniDisc deck of cassette deck zijn. Sluit deze aan op de stereo ingangen van uw masterrecorder.



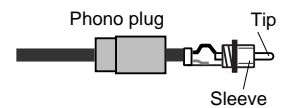
11 2TR IN

Sluit op deze phono jacks de uitgang van een stereo master recorder aan op de MD8. De master recorder kan een a DAT deck, MiniDisc deck, of cassette deck zijn. Sluit deze aan op de stereo uitgang van uw masterrecorder. Om de uitgang van de stereo master recorder tijdens het afmischen af te luisteren drukt u op de 2TR IN MONITOR SELECT schakelaar.

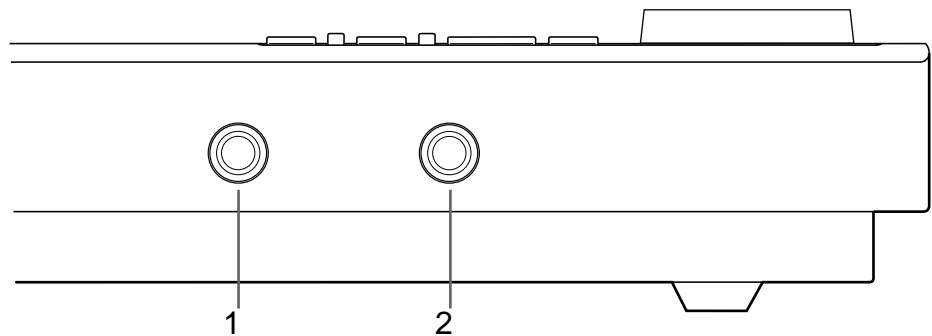


12 TRACK DIRECT OUTs

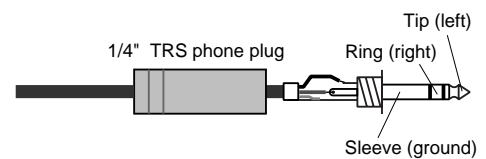
Verstuur met deze phono jacks de track signalen naar een andere mixer. Dit is handig als u de MD8 tegelijkertijd gebruikt met een grotere mixer. Sluit deze aan op de line ingangen van de andere mixer. Zonder dat er een disc geladen is, voeren de DIRECT OUT's 1-4 de signalen van Groep 1-4 uit.

**13 PHANTOM POWER ON/OFF schakelaar**

Zet met deze schakelaar de phantom voeding voor de XLR-type MIC/LINE (BAL) ingangen op kanaal 1 en 2 aan en uit. Phantom voeding wordt gebruikt om condensator microfoons te voeden. Het dient uit te staan als er apparaten (behalve de condensator microfoons) op deze ingangen aangesloten zijn.

Front Aansluitingen**1 PHONES**

Sluit hier een hoofdtelefoon aan om af te luisteren. Het hoofdtelefoon signaal is hetzelfde als het MONITOR OUT signaal.

**2 PUNCH I/O**

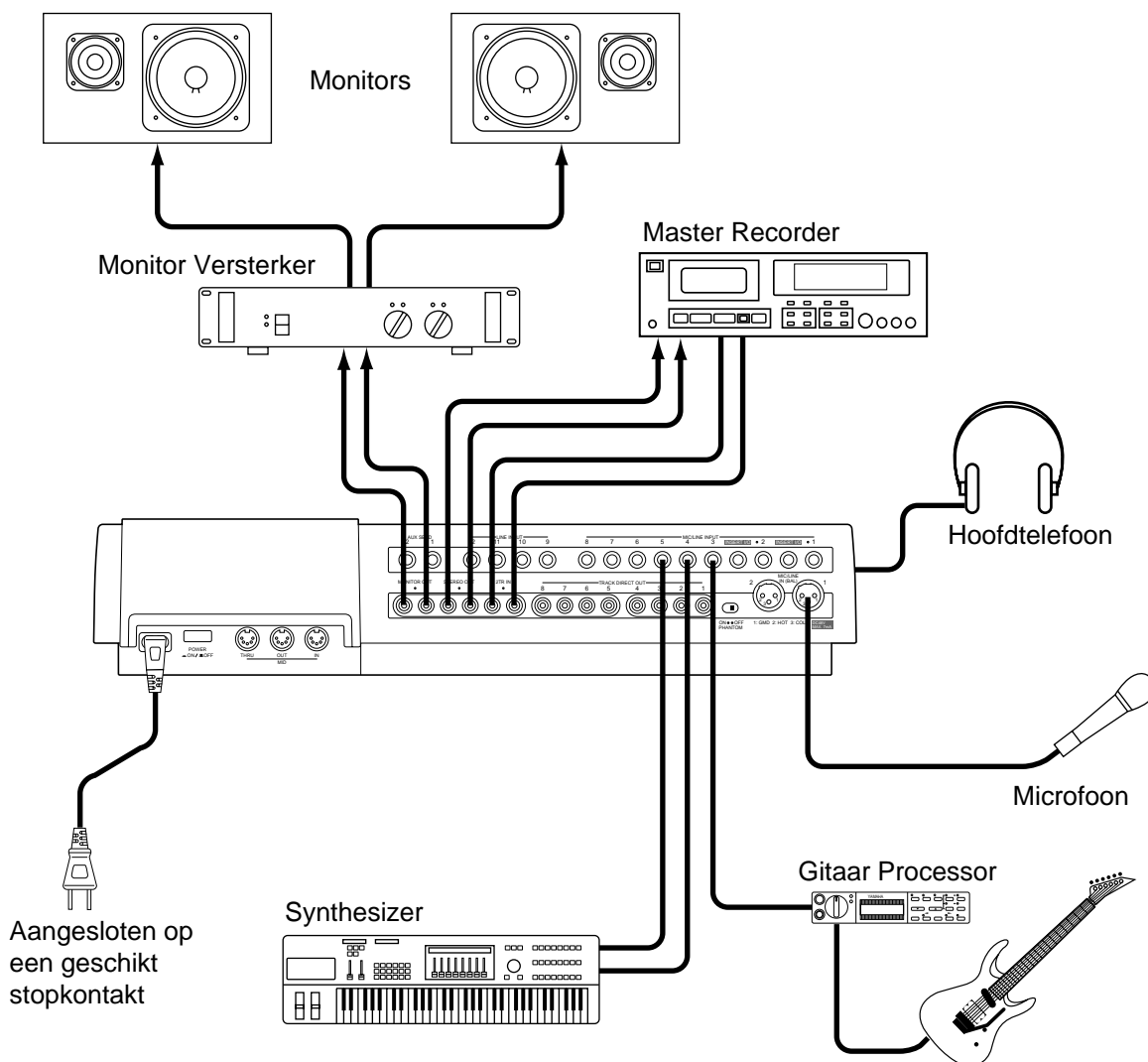
Een los verkrijgbare voetpedaal, zoals de Yamaha FC5, kan hier worden aangesloten voor met de voet bediende playback, het repeteren, het opnemen, of in- en uitprikken.

3 De Eerste Sessie

Dit hoofdstuk legt uit hoe uw eerste MD8 sessie op te nemen en te mixen. Als dit uw eerste keer is met een multitrack recorder, raden wij u aan met dit hoofdstuk te starten en alle procedures zorgvuldig te volgen. Als u dit hoofdstuk voltooid hebt, moet u eens een kijkje nemen in de volgende hoofdstukken, die leggen meer geavanceerde MD8 functies uit en vereisen een basiskennis van MD8 en multitrack opname technieken.

Snelle-Start Systeem

De volgende illustratie toont een basis MD8 opname systeem.



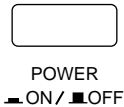
De microfoon, synthesizer en gitaar zijn alleen maar voorbeelden van soorten geluidsbronnen die aangesloten kunnen worden op de MD8. Voor het afluisteren kunt u of een hoofdtelefoon of een monitor versterker en luidsprekers gebruiken. U kunt ook uw hi-fi versterker en luidsprekers gebruiken. De masterrecorder is alleen vereist voor het afmixen.

Het Stroomsnoer aansluiten

1. Sluit het bijgeleverde stroomsnoer aan op de AC IN aansluiting aan de achterkant van de MD8.
2. Plug het andere eind van de stroomsnoer in een geschikt AC stopcontact.

De MD8 Aanzetten

1. Druk op de POWER schakelaar aan de achterkant van de MD8. De display gaat branden.



Druk, om de MD8 uit te zetten, de POWER schakelaar nog een keer in.

Een Disc Laden

1. Druk op de EJECT knop om het disc compartiment te openen.
2. Voer de disc in het compartiment met de pijl naar voren gericht.
De disc moet gemakkelijk in het compartiment glijden en in zijn plaats klikken. Zorg ervoor dat u het op de juiste manier heeft ingevoerd (pijl naar voren) in de houder (het is raadzaam het disc compartiment van dichtbij te bekijken alvorens u de eerste keer een disc invoert).

3. Sluit het disc compartiment af.

Als een disc is geladen, leest de MD8 de TOC om te kijken wat de inhoud van de disc is. Als het een nieuwe disc is, verschijnt het bericht Blank Disc. Als de disc songs bevat, verschijnt de disc titel voor een paar seconden en scrollt dat weg van de display. Hierna wordt het totale aantal songs op de disc getoond. Bijvoorbeeld, Total 004.

De Eerste Track Opnemen

De conventionele methode van multitrack recording is om ingangkanalen toe te wijzen aan groep bussen die signalen naar het opnameapparaat voedt. Op de MD8 wordt dit group recording (GRP) genoemd. In tegenstelling tot group recording, bevat de MD8 direct recording (DIR), waardoor u ingangkanalen 1 tot en met 8 direct naar track 1 tot en met 8 kunt opnemen en effectief de groep bussen “bypass”. Iedere methode heeft zijn eigen voor- en nadelen.

GRP—Op deze manier neemt u een inputkanaal op in een andere track dan de corresponderende track, om bijvoorbeeld een gebalanceerde condensator microfoon op inputkanaal 1 op track 7 op te nemen. De GRP methode kan ook gebruikt worden om ze in één of twee track op te nemen, om bijvoorbeeld drum microfoon signalen op ingang kanalen 1 tot 4 op tracks 1 en 2 op te nemen.

DIR—Op deze manier neemt u een inputkanaal in zijn corresponderende track op zonder de GROUP ASSIGN knoppen en PAN knoppen te hoeven in te stellen. Aangezien de MD8 slechts vier groep bussen bevat, kunt u niet meer dan vier signalen onafhankelijk met behulp van de GRP methode opnemen. Met behulp van de DIR methode kunt u echter 5, 6, 7, of 8 onafhankelijke signalen tegelijkertijd opnemen, met andere woorden, 8-track tegelijkertijd opnemen.

Beide methodes worden uitgelegd in dit hoofdstuk.

De Aansluitingen (GRP & DIR) Maken

- 1. Sluit een geluidsbron aan op MIC/LINE INPUT 1.**
Als u een condensatormicrofoon gebruikt zet dan de PHANTOM schakelaar op ON om de phantomvoeding aan te zetten.
- 2. Zet de [FLIP] schakelaar op Input Channel 1 naar MIC/LINE.**
- 3. Als u een line-niveau geluidsbron aansluit zet dan de GAIN knop naar LINE (d.w.z. volledig tegen de klok in). Als u een microfoon aansluit zet dan de GAIN knop halverwege. De GAIN knop wordt later nog een keer gewijzigd in deze procedure.**
- 4. Ga door naar *GRP Methode* of *DIR Methode*.**

GRP Methode


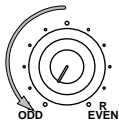


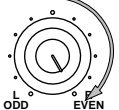

- 1. Druk op de GROUP ASSIGN [1–2] schakelaar van inputkanaal 1.**
Dit wijst het Kanaal 1 signaal toe aan Tracks 1 en 2.

De volgende tabel toont de verhouding tussen groepen en Tracks.

Toegewezen aan...		Bestemmings Track
Groep 1	→	Track 1 of 5
Groep 2	→	Track 2 of 6
Groep 3	→	Track 3 of 7
Groep 4	→	Track 4 of 8

- 2. Zet de PAN knop op L/ODD.**
Dit verstuurt het signaal alleen naar Track 1.

De volgende tabel toont de verhouding tussen de PAN knop en groepen.

GROEP TOEWIJZING	PAN	Bestemming Groep/Track
		Groep 1
		Groep 3
		Groep 2
		Groep 4

- 3. Druk, terwijl u de REC SELECT [GROUP] knop indrukt, op de REC SELECT [1] knop.**
De TRK 1 GRP indicator knippert. Dit geeft aan dat track 1 ingesteld is om op te nemen van Groep Bus 1.
- 4. Zet de GROUP MASTER 1 niveau knop op het 7–8 markeerpunt (opgelichte positie).**
- 5. Ga door naar *Monitoring & Recording (GRP & DIR)*.**

DIR Methode

1. **Druk op de REC SELECT [1] knop.**
De TRK 1 DIR indicator knippert. Dit geeft aan dat track 1 is ingesteld op direct opnemen van input kanaal 1.
2. **Ga door naar *Monitoring & Recording (GRP & DIR)*.**

Afluisteren & Opnemen (GRP & DIR)

1. **Druk op de MONITOR SELECT [CUE] schakelaar.**
2. **Zet de MONITOR LEVEL knop halverwege.**
3. **Zet de CUE MASTER knop halverwege.**
4. **Zet de CUE LEVEL knop van Kanaal 1 op het 7–8 markeerpunt.**
5. **Verhoog de fader van Kanaal 1 naar het 7–8 markeerpunt.**
6. **Druk op de [REC] knop.**
U moet nu het geluid kunnen horen en het signaal niveau zien op de track 1 meter. Als u niets hoort controleer dan de voorgaande stappen.
De REC indicators knipperen: dit geeft Record Pause mode aan.
7. **Wijzig de GAIN knop van Kanaal 1 zodat het luidste geluid veroorzaakt dat de meter de -3 positie bereikt. Als de meter verder gaat dan de -3 positie naar CLIP, breng de GAIN knop een beetje terug.**
Het is belangrijk dat u dit niveau goed instelt om het beste geluid te verkrijgen. Een te laag niveau maakt niet volledig gebruik van de geluidsmogelijkheden van uw MD8. Een te hoog niveau kan vervorming veroorzaken.

Tip: Als het niveau van geluidsbron sterk varieert, wat het moeilijk maakt om een optimale instelling voor de GAIN-knop te vinden, kunt u met een externe processor het signaal niveau egaliseren. Een compressor kan direct in kanaal 1 of 2 worden toegepast met behulp van de INSERT I/O.

De MD8 is nu klaar voor opname. Alles wat u hoeft te doen om de opname te starten is op de [PLAY] knop te drukken. Dus let er op dat uw muziek bron klaar staat. Als u de Record Pause mode wilt annuleren druk dan op de [STOP] knop.

8. **Druk op de [PLAY] knop om de opname te starten.**
Opname start en de tijdteller toont de opnametijd.
9. **Druk op de [STOP] knop om de opname te stoppen.**
U heeft nu uw eerste track opgenomen.

Luister naar de Eerste Track

1. **Druk op de LAST REC SEARCH [IN] knop.**
Dit brengt u naar het punt terug waar de opname is gestart. Voor de eerste opname is dit altijd 00:00.00.
2. **Druk op de [PLAY] knop om het afspelen te starten.**
U zou nu moeten kunnen horen wat werd opgenomen. Wijzig de CUE LEVEL 1 zoals vereist. Als u niets hoort controleer dan de voorgaande stappen.

Overdubbing

Overdubbing is de techniek die gebruikt wordt om nieuwe geluiden in een lege track op te nemen terwijl u naar de geluiden luistert die al zijn opgenomen op andere tracks. De volgende overdubbing procedure kan gebruikt worden om op te nemen naar tracks 2-8 en u kunt de GRP of DIR methode gebruiken, de laatstgenoemde methode wordt in deze procedure gebruikt.

- 1. Stel de fader op nul op het inputkanaal dat eerder is gebruikt voor opname, en zet de GROUP ASSIGN schakelaars op OFF.**
 - 2. Druk op de REC SELECT [1] knop zodat u de track niet overschrijft.**
De knipperende dot verdwijnt.
 - 3. Druk op de LAST REC SEARCH [IN] knop.**
Dit keert terug naar het punt waar de opname gestart was.
 - 4. Sluit een geluidsbron aan op de MIC/LINE INPUT 2–8.**
 - 5. Als u een line-niveau geluidsbron aansluit zet dan de GAIN knop op LINE (d.w.z. volledig tegen de klok in). Als u een microfoon aansluit zet dan de GAIN knop halverwege. De GAIN knop wordt later weer gewijzigd in deze procedure.**
 - 6. Zet de [FLIP] schakelaar op MIC/LINE.**
 - 7. Zet de CUE LEVEL knop van het kanaal op het 7–8 markeerpunt.**
 - 8. Verhoog de fader van het kanaal naar het 7–8 markeerpunt.**
 - 9. Druk op de [REC SELECT] knop van de track die u wilt opnemen.**
De DIR indicator voor dat kanaal knippert.
 - 10. Druk op de [REC] knop.**
The REC indicators knipperen. Dit geeft de Record Pause mode aan. De trackmeter toont het signaalniveau en u zou de signaal geluidsbron moeten horen.
- Opmerking:* U kunt de [REHE] knop indrukken in plaats van de overdub te oefenen.
- 11. Wijzig de GAIN knop op het inputkanaal om met het sterkste geluid de -3 positie van de meter te bereiken. Als de meter verder gaat dan de -3 positie breng dan de GAIN knop een beetje terug.**
 - 12. Druk op de [PLAY] knop om de opname te starten (of Repetitie).**
Opname (of Repetitie) start en de tijdteller toont de opnametijd.
 - 13. Balanceer met de inputkanaal CUE LEVEL knoppen de niveaus van de tracks die al zijn opgenomen.**
 - 14. Druk op de [STOP] knop om de opname te stoppen (of Repetitie).**
 - 15. Druk op de LAST REC SEARCH [IN] knop.**
Dit brengt u terug naar het punt waar de opname (of Repetitie) werd gestart.
 - 16. Druk op de [PLAY] knop om af te spelen wat u heeft opgenomen.**
Als u net de overdub heeft gerepeteerd, is er nog niets om af te spelen.
Herhaal deze procedure todat u alle tracks heeft opgenomen. Dan bent u klaar voor afmixen.

Afmixen

Afmixen is de laatste fase in multitrackrecording. Hier mixt u de geluiden van alle acht tracks, met EQ en effecten om een gebalanceerd stereosignaal te creëren dat wordt opgenomen op een stereo master recorder, zoals een DAT, MiniDisc, of cassette tape deck.

1. **Let er op dat alle [GROUP ASSIGN] schakelaars uitstaan, inclusief de MONITOR SELECT [GROUP] schakelaars.**
2. **Zet de MONITOR SELECT [CUE] schakelaar uit.**
3. **Zet de [FLIP] schakelaar op ieder kanaal naar PB.**
4. **Zet de PAN-knop op ieder kanaal naar zijn middenpositie.**
5. **Zet de fader op ieder input channel en de STEREO fader naar het 7–8 markeerpunt.**
6. **Druk op de MONITOR SELECT [STEREO] schakelaar en stel de MONITOR LEVEL knop halverwege.**
7. **Lokaliseer met de Song Search knoppen het begin van de song.**
Als het LAST REC IN punt nog steeds 00:00 is, kunt u de LAST REC SEARCH [IN] knop gebruiken. De MARK SEARCH knoppen kunnen ook worden gebruikt.
8. **Druk op de [PLAY] knop om het afspelen te starten.**
U zou nu alle tracks moeten kunnen horen. Als u niets hoort, controleer dan de vorige stappen.
9. **Mix en verfijn uw muziek zoals volgt:**
Niveaus Balanceren—Balanceer met de inputkanaal faders de niveaus van de acht tracks.
Pan—Bedien met de PAN knoppen de geluidspositie tussen de linker en rechter luidspreker.
EQ—Geef met de drie-band EQ vorm de toon van iedere track aan.
Applying Effects—Voer met de AUX 1/2 en LINE INPUTs 9–10 en 11–12 een externe effecten processor in. Zie *Effecten Toepassen* op pagina 48 voor meer informatie.
Zie *Afmixen* op pagina 89 voor een meer gedetailleerde kijk op de afmixtechnieken.
10. **Neem de Final Mix op naar uw stereo master recorder.**
Dat is alles! U heeft uw eerste sessie met de MD8 voltooid.

Een Overzicht van Multitrack Recording

Dit gedeelte omschrijft de fundamentele stelregels van multitrack recording.

Basis Multitracking

Afluisteren—Dit is het proces van het luisteren naar een geluid als het is opgenomen of luisteren naar opgenomen geluiden als nieuwe geluiden die opgenomen zijn naar andere tracks. Zie *Over Afluisteren* op pagina 23 voor meer informatie.

Opnemen naar de eerste track—De eerste track die opgenomen moet worden is meestal de drumtrack. Een drum track dat voor andere instrumenten start, maakt een goede timing and count-in referentie. Als uw song start met verschillende instrumenten op de eerste balk, is het wellicht handig om een tijdelijke count-in op een andere track op te nemen, die later gewist kan worden. Zie *De Eerste Track Opnemen* op pagina 17 voor meer informatie.

Overdubbing—Dit is de techniek van het opnemen van nieuwe geluiden naar lege tracks terwijl u luistert naar de geluiden die u al heeft opgenomen op andere tracks. Songs worden dus eigenlijk track voor track opgenomen. Deze techniek wordt gebruikt voor de meeste moderne studio opnames. Zie *Overdubbing* op pagina 20 voor meer informatie.

Afmixen—Dit is het laatste stadium in multitrack recording. Hier mixt u de geluiden van alle acht tracks, met EQ en effecten, in een gebalanceerde stereomix.. Neem het dan op naar een stereo master recorder, zoals een DAT, MiniDisc, of cassette tape machine. Zie *Afmixen* op pagina 21 voor meer informatie.

Geavanceerd Multitracking

One-Take opname—Met deze techniek worden alle tracks in één take opgenomen. Dit is handig voor het live opnemen en bands die willen dat alle leden tegelijkertijd spelen. Neem met de DIR opname methode maximaal 8 tracks tegelijkertijd op. In/uitprikken en ping-pong technieken kunnen gebruikt worden na de one-take opname om gedeelten toe te voegen en te corrigeren. Zie *One-Take Opname* op pagina 83 voor meer informatie.

In/Uitprikken—Met deze techniek kunt u specifieke gedeelten van een track opnemen. Het wordt vaak gebruikt om een niet zo perfecte gitaar solo of een vocale frase opnieuw op te nemen. Punch in/out kan worden gerepeteerd alvorens werkelijk naar disc op te nemen. Punch in/out op de MD8 kan handmatig of automatisch worden uitgevoerd, wat bruikbaar is als u speelt of zingt en de MD8 tegelijkertijd bedient. U kunt ofwel de DIR of GRP methode punch in/out opname gebruiken. Zie *Met de hand In/Uitprikken* op pagina 29 voor meer informatie.

Ping-Pong—Met deze techniek kunt u verschillende tracks op een andere track mixen en opnemen. Dit wordt vaak gebruikt om tracks vrij te maken voor meer opnames. Dus hoewel de MD8 een acht-track recorder is, kunt u meer dan acht delen opnemen met behulp de ping-pong techniek. U kunt ook ping-pong met overdub recording combineren. Zo kunnen bijvoorbeeld Tracks 1 en 2 worden gemixed en opgenomen in Track 4 samen met een nieuw signaal dat komt van inputkanaal 3. Ping-Pong kan gerepeteerd worden alvorens werkelijk naar de disc op te nemen. Gebruik dan de GRP opname methode voor ping-pong. Zie *Ping-Pong Opname* op pagina 41 voor meer informatie.

Synchroniseren—Deze techniek maakt het mogelijk dat de MD8 en een MIDI sequencer samenwerken als een verenigd opname hulpmiddel: de MD8 voor akoestische geluiden en de MIDI sequencer voor MIDI instrumenten geluiden. Zie *De MD8 & MIDI* op pagina 73 voor meer informatie.

Over Afluisteren

De MD8 bevat een flexibel afluistersysteem. Hierdoor kunt u signalen op verschillende punten afluisteren. U kunt geluiden afluisteren met een hoofdtelefoon aangesloten op de PHONES jack, of door een monitorversterker en luidsprekers aangesloten op de MONITOR OUT jacks. Selecteer met de MONITOR SELECT schakelaars de afluister geluidsbron en wijzig met de MONITOR LEVEL knop het niveau.

2TR IN—Selecteer met deze schakelaar de 2TR IN aansluiting als de afluister geluidsbron. Hierdoor kunt u signalen afluisteren van een stereo master recorder aangesloten op de STEREO OUT en 2TR IN. Als u de [2TR IN] selecteert tijdens het afmixen dan kunt u de uitgang van een master recorder afluisteren. Op deze manier kunt u controleren of de master recorder de signalen wel correct ontvangt.

GROUP—Selecteer met deze schakelaars de Groep bussen als de afluister geluidsbron. Hierdoor kunt u signalen die zijn toegewezen via ingangen 1 tot en met 12 afluisteren. Luister met deze schakelaars af wat wordt opgenomen. Als u bijvoorbeeld de geluiden van drie ingangkanalen tegelijkertijd opneemt naar één track, moet u luisteren naar een mix van de drie geluiden om het niveau correct te balanceren. U kunt dit doen met behulp van de GROUP schakelaars.

Als alleen de [1–3] of [2–4] MONITOR SELECT GROUP schakelaar wordt ingedrukt, wordt het monitorsignaal ingesteld als mono. Dit zorgt ervoor dat het signaal dat wordt afgeluisterd in de beide linker en rechter monitor luidsprekers verschijnt. Dus zelfs als u een enkele groepsignaal aflustert, wordt het gehoord door beide luidsprekers. Als echter de beide [1–3] en [2–4] MONITOR SELECT GROUP schakelaars worden ingedrukt, wordt het monitorsignaal als stereo ingesteld. Zo kunt u stereosignalen op Groepen 1 en 2 of Groep 3 en 4 afluisteren.

STEREO—Selecteer met deze schakelaar de stereobus als de afluister bron. Hierdoor kunt u de STEREO OUT signalen afluisteren en wordt meestal gebruikt tijdens afmixen. Het kan ook worden gebruikt om signalen af te luisteren die niet door de MD8 worden opgenomen, zoals een MIDI toongenerator die bestuurd wordt door een MIDI sequencer. In dit geval wordt de toongenerator alleen afgeluisterd terwijl andere geluiden worden opgenomen op de MD8. Voor het laatste afmixen worden de toongenerator geluiden gemixed met de geluiden opgenomen op de MD8 en afgemixed naar een stereo masterrecorder.

CUE—Selecteer met deze schakelaar de CUE bus als de afluister geluidsbron. Hierdoor kunt u track signalen afluisteren. In tegenstelling tot andere afluisterbronnen, wijzigt de CUE afluister geluidsbron als de MD8 opname of repetitie start. Tijdens het normaal afspelen kunt u bijvoorbeeld met CUE de geluiden afluisteren die zijn opgenomen op disc. Als er niets is opgenomen, is er vanzelfsprekend niets om af te luisteren. Als of opname of repetitie worden gestart kunt u echter met CUE de geluiden afluisteren die zijn toegewezen aan track voor opname. De toepassing hiervan zijn op dit moment wellicht nog niet erg duidelijk, maar het wordt allemaal duidelijk in de punch in/out en ping-pong opname hoofdstukken.

Opmerking: Alhoewel u GROUP, STEREO en CUE alle op het zelfde moment kunt afluisteren, is er een mogelijkheid dat u dezelfde signalen op twee verschillende punten in de signaal flow afluistert. Aanvankelijk, is het misschien minder verwarrend om maar één afluister geluidsbron op hetzelfde moment te selecteren.

Mixen van een Meervoudige Geluidsbron

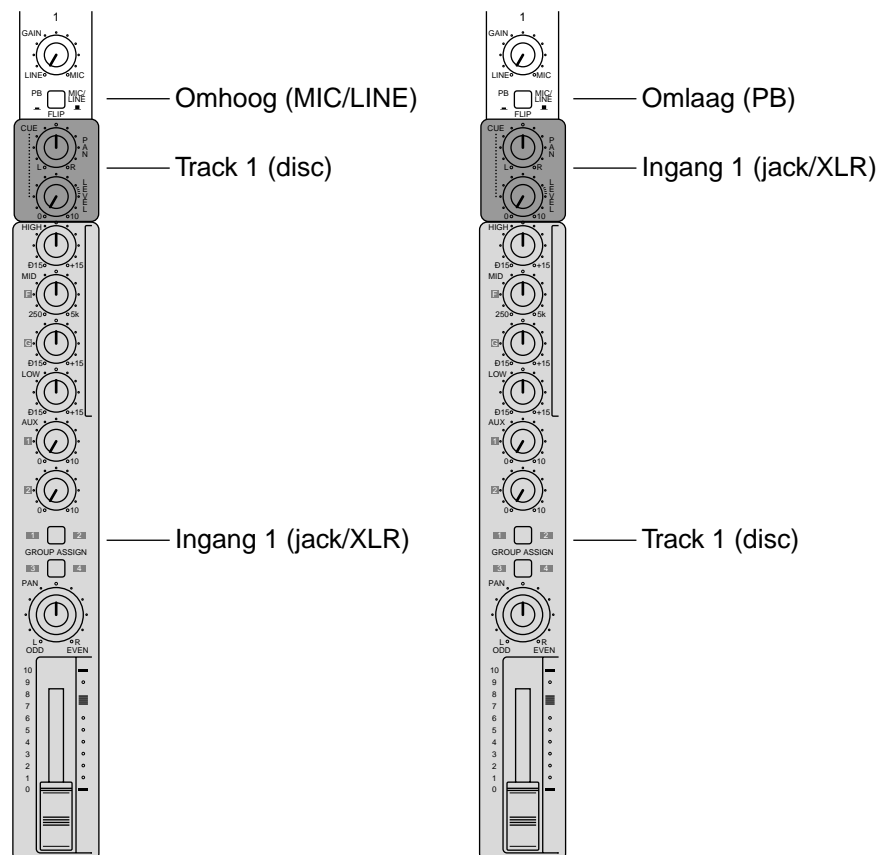
Naast de acht disc tracks, kunt u ook externe geluidsbronnen aansluiten op de MIC/LINE ingangen en maximaal acht meer geluidsbronnen met de disc tracks opnemen. Deze extra geluidsbronnen worden gemixed met behulp van de CUE LEVEL en PAN knoppen. De [CUE MIX TO STEREO] schakelaar maakt dit mogelijk. Als deze knop in de ON positie staat, worden de CUE bus signalen verstuurd naar de stereobus om gemixed te worden met de MIC/LINE signalen.

In combinatie met de acht disc tracks en LINE INPUTS 9–12, betekent dit dat maximaal 20 ingangen beschikbaar zijn voor het afmischen. Deze extra geluidsbronnen zijn meestal MIDI toongenerators, synthesizers, samplers, enz. die worden bestuurd door een MIDI sequencer.

De volgende procedure lijkt op de vorige afmixprocedure behalve dat deze uitlegt hoe de CUE knoppen gebruikt worden om de disc signalen en MIC/LINE signalen te mixen.

1. **Let erop dat alle [GROUP ASSIGN] schakelaars uitstaan, inclusief de MONITOR SELECT [CUE] schakelaar.**
2. **Stuur met behulp van de [FLIP] schakelaar op ieder kanaal de disc en MIC/LINE signalen naar de inputkanaal of CUE knoppen.**

Met de [FLIP] schakelaar in de omhoogstaande positie, wordt het MIC/LINE ingang signaal gestuurd naar het inputkanaal en het disc signaal wordt gestuurd naar de CUE knoppen. Echter met de [FLIP] schakelaar in de omlaagstaande positie is dit omgedraaid: het MIC/LINE ingang signaal wordt gestuurd naar de CUE knoppen en het disc signaal wordt gestuurd naar het inputkanaal. Omdat de CUE knoppen alleen bestaan uit level en pan, moeten signalen die van EQ en effecten voorzien worden gestuurd worden naar het input kanaal.



3. **Zet de PAN en CUE PAN knoppen op ieder inputkanaal in het midden.**

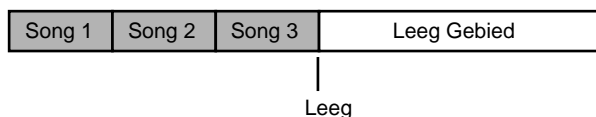
- 4. Zet het inputkanaal en STEREO faders op het 7–8 markeerpunt en zet de CUE LEVEL knoppen halverwege.**
- 5. Zet de [CUE MIX TO STEREO] schakelaar op ON.**
- 6. Druk op de MONITOR SELECT [STEREO] schakelaar en stel de MONITOR LEVEL knop op een geschikt niveau.**
- 7. Stel de STEREO fader in op het 7–8 markeerpunt.**
- 8. Druk op de SONG SEARCH [◀◀] knop om terug te keren naar de 00:00 positie.**
- 9. Druk op de [PLAY] knop om het afspelen te starten.**
U kunt nu de disc en MIC/LINE signalen mixen.
- 10. Mix en verfijn uw muziek zoals omschreven op pagina 21.**
U kunt de EQ en effecten niet gebruiken op de signalen die zijn toegewezen aan de CUE knoppen. U kunt echter een externe equalizer of effecten processor tussen de geluidsbron en de MD8 ingang aansluiten. Als u de MIC/LINE ingangen gebruikt om MIDI-bediende instrumenten aan te sluiten, zoals toongenerators en samplers, kunt u de EQ en effect functies gebruiken die zijn ingebouwd in deze apparaten .
- 11. Neem de laatste mix op op uw stereo masterrecorder.**

4 Opname & Mixing Technieken

In dit hoofdstuk worden MD8 opname- en mixtechnieken uitgelegd.

Een Nieuwe Song Opnemen

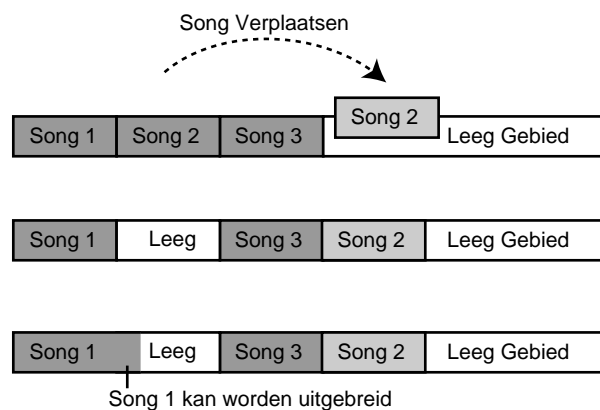
Neem met de NEW REC functie nieuwe songs op een disc op. Songs worden achter elkaar opgenomen, zoals hieronder getoond. Druk, met een lege disc, op de [REC] knop om naar de New Record mode te gaan. Voor een disc die al sommige songs bevat moet u echter eerst een Leeg gebied op de disc lokaliseren, zoals hieronder uitgelegd. Als er alleen maar Leeg gebied is, heet dit Blank 1.



Hoewel een disc tot 128 lege gebieden kan bevatten, zal er maar één (Blank 1) zijn als u maar geen eerder opgenomen songs wist of verplaatst. Als u dit doet, wordt de ruimte die deze gebruikten Blank 2, Blank 3, enzovoort genoemd. Die ruimte kan dan gebruikt worden voor de opname van een nieuwe song.

Om een song te verlengen moet het gevolgd worden door een leeg gebied. Als songs aangrenzend zijn, moet u een song verplaatsen (zie pagina 65) om een leeg gebied te creëren na de song die u wilt verlengen.

Opmerking: Verplaatst u een song die maar een paar seconden lang is dan kan het zijn dat het gedeelte niet verlengt wordt. Dit is een beperking van het MD disc formaat.



Als u een song verlengt, verschijnt NEW REC in de display als de opname verlengt in een leeg gebied. U kunt de REMAIN Time Counter mode gebruiken om te controleren hoeveel opgenomen tijd, inclusief het lege gebied, er beschikbaar is. Voor repetitie, stopt de MD8 altijd aan het einde van een song.

Een nieuwe song kan niet langer zijn dan het lege gebied waarin u opneemt. Als er meer dan één leeg gebied op uw disc is, is het raadzaam dat u het langste gebied selecteert.

Zoeken naar Blanks

“Blank X” (X stelt een nummer voor) is het bovenste gedeelte van een onopgenomen gebied op een disc. Druk Om een blank te lokaliseren, de SONG SEARCH [▶▶] knop herhaaldelijk in totdat Blank X in de display verschijnt. Als eenmaal de gewenste blank is gelokaliseerd, is de MD8 klaar om een nieuwe song op te nemen.

Aangezien er niets is opgenomen in het lege gebied, kunt u niet de Play, Review en CUE functies gebruiken. Druk de [**◀◀**] SONG SEARCH knop als u wilt terug keren naar de vorige song.

De Opname Mode Instellen

De volgende tabel toont de vier MD8 Opname modes. Songs op dezelfde disc kunnen worden opgenomen in verschillende modes, maar u kunt de mode niet wijzigen tijdens of na de opname. Met deze modes kunt u de discruimte efficiënt gebruiken. De audiokwaliteit is voor alle vier de modes hetzelfde.

Opn. Mode	Gebruikte Tracks	Opname Tijd (minuten)	MD DATA Disc	MiniDisc
8TR	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8	18	O	X
4TR	1, 2, 3, 4	37	O	X
2TR	1, 2	74	O	O
MONO	1	148	O	O

O= ondersteund, X= niet ondersteund

Normale MiniDisc decks kunnen geen MD8 MD DATA discs spelen. Zij kunnen echter wel MiniDiscs spelen die 2TR en MONO mode songs bevatten. Ook een MD4 kan geen 8TR data spelen die zijn opgenomen op een MD8. De MD8 kan echter wel MD4 4TR data spelen. Houd er rekening mee dat u een 8-track MD8 song kan converteren naar een 4-track song die een MD4 kan lezen. Zie *Songs Kopiëren & Converteren* op pagina 62 voor meer informatie.

Als u een opneembare MiniDisc met de MD8 gebruikt, wordt automatisch de 2TR Opname mode geselecteerd. Voor de daaropvolgende 8-track opnames op een MD DATA disc zet u de Opname mode in op 8TR. De Opname mode instelling wordt opgeslagen als de MD8 wordt uitgezet.

- 1. Om de Opname mode in te stellen drukt u op de [UTILITY] knop en selecteert met de DATA-schijf de Rec Mode functie.**
- 2. Druk op de [ENTER] knop.**
De display toont 8TR Mode (2TR Mode als u een MiniDisc heeft ingevoerd).
- 3. Selecteer met de DATA-schijf een beschikbare Opname mode.**
De display geeft het aantal tracks aan dat beschikbaar is in de geselecteerde mode (d.w.z. als u MONO Mode selecteert, "1, 2" voor 2TR Mode, enz.). Alleen de 2TR en MONO modes kunnen geselecteerd worden als een MiniDisc is geladen.
- 4. Druk op de [ENTER] knop.**
- 5. Druk op de [EXIT] of [UTILITY] knop om de Rec Mode functie en de Utility mode te verlaten.**

Opnemen

1. Druk op de [REC] knop om naar de Record Pause mode te gaan.

De display toont het nummer van de nieuwe song en NEW REC. Dit is de Record Pause mode.

Aanvankelijk worden alle tracks die opgenomen kunnen worden in de huidige Opname mode geselecteerd, zoals getoond door de knipperende dots. U kunt de selectie van alle tracks niet ongedaan maken voor een nieuwe opname. Er wordt altijd tenminste één track geselecteerd.

Opmerking: U kunt niet oefenen tijdens het opnemen in een leeg gebied.

2. Selecteer met de REC SELECT knoppen tracks voor het opnemen.

U kunt ook de REC SELECT [GROUP] knop ingedrukt houden terwijl u een REC SELECT knop indrukt om de GRP opname methode te gebruiken. Zie *De Eerste Track Opnemen* op pagina 17 voor meer informatie. U kunt de beschikbare opnametijd bekijken met behulp van de REMAIN Time Counter mode. Druk herhaaldelijk op de [DISPLAY] knop tot dat REMAIN in de display verschijnt.

Opmerking: De REMAIN display refereert altijd naar de beschikbare opnametijd in de huidige geselecteerde mode.

3. Druk op de [PLAY] knop om de opname te starten.

Opname start en de Time Counter begint met tellen.

4. Als u klaar bent drukt u op de [STOP] knop.

Opname stopt. Opname stopt automatisch als alle beschikbare disc ruimte opgebruikt is.

5. Druk op de [TOC WRITE] (STOP) knop om de TOC bij te werken.

De TOC is bijgewerkt.

Discs & Songs van een titel voorzien

Als een disc met een titel voor de eerste keer in de MD8 geladen wordt, verschijnt de titel voor een paar seconden in de display en scrolt weg naar links. Als een song met een titel is geselecteerd, verschijnt de titel in de display naast de song nummer. Titels maken het gemakkelijk om discs en songs te indentificeren.

1. Druk op de [EDIT] KNOP en selecteer met de CURSOR-shuttle/DATA-schijf de Song Name of Disc Name functie.

2. Druk op de [ENTER] knop.

3. Verplaats met de CURSOR-shuttle de cursor naar de gewenste positie.

Draai de CURSOR-shuttle naar rechts dan verplaatst de cursor naar het tweede, derde, enz. karakter. Draai het naar links om de cursor te naar de beginpositie te verplaatsen.

4. Stel met de DATA-schijf de karakters in.

De volgende lettertekens zijn beschikbaar.

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

Spaties zijn beschikbaar tussen karakterreeksen.

5. Als u klaar bent dan drukt u op de [TOC WRITE] (STOP) knop om de TOC bij te werken.

Met de hand In/Uitprikken

Met de Punch In/Out techniek kunt u specifieke gedeelten van een track opnieuw opnemen. Dit kan worden gebruikt om fouten te corrigeren of iets nieuws in een stil gedeelte van een track op te nemen. Als u zelf de MD8 bedient en het gedeelte wilt inzingen of inspelen, is het makkelijker om de Auto Punch In/Out functie (automatisch in/uitprikken) te gebruiken, die de prik automatisch uitvoert. Zie *Automatisch In/Uitprikken* op pagina 32 voor meer informatie.

Met de hand in/uitprikken kan op drie verschillende manieren plaatsvinden: 1) met de [REC] knop. 2) met de Afzonderlijke [REC SELECT] knoppen. 3) met behulp van een los verkrijgbaar voetpedaal. De oefenfunctie kan met alle drie de methodes worden gebruikt.

De REC-Knop Gebruiken

1. **Lokaliseer een positie voor het punt waar u wilt prikken.**
2. **Druk op de [REC SELECT] knop (of [GROUP] + [REC SELECT]) van de track die u wilt opnemen.**

Zie *De Eerste Track Opnemen* op pagina 17 voor meer informatie.

Een dot knippert boven de corresponderende track indicator (DIR of GRP).

3. **Druk op de [PLAY] knop om het afspelen te starten.**

Het afspelen start en de PLAY indicators gaan branden.

4. **Druk, op het punt waar u wilt inprikken, op de [REC] knop.**

Het opnemen begint. De REC indicators gaan branden. De dot stopt met knipperen en gaat continu branden. En de LAST REC IN indicator gaat branden om aan te geven dat het IN punt is opgeslagen.

Als u de track via CUE afluistert, hoort u het bestaande geluid afspelen totdat de [REC] knop wordt ingedrukt, hierna hoort u het nieuwe geluid dat wordt opgenomen.

In plaats van op de [REC] knop te drukken kunt u de [REHE] knop hebben ingedrukt om naar de Rehearse (=oefen) mode te gaan. Met rehearse kunt u een oefenrun doen alvorens daadwerkelijk op te nemen. In Rehearse mode gaan de REHE indicators branden, niet de REC indicators.

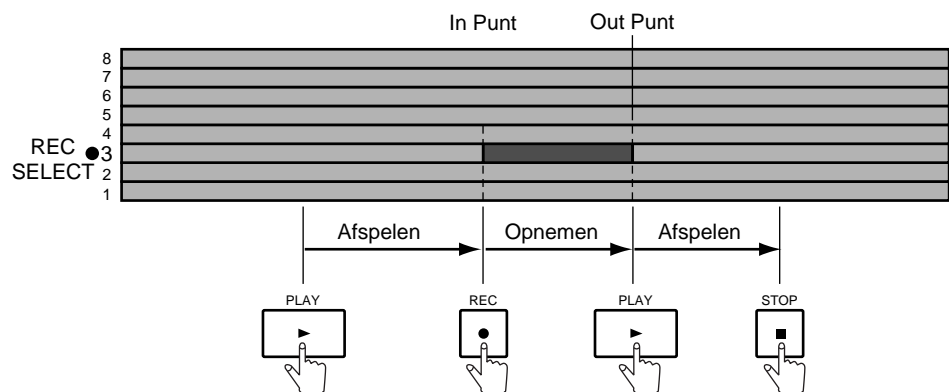
5. **Druk op de [PLAY] knop op het punt waar u uit wilt prikken.**

Het opnemen stopt. De REC-indicators gaan uit. De dot boven de track indicator knippert en de LAST REC OUT-indicator gaat branden om aan te geven dat het OUT-punt is opgeslagen.

Door de CUE-monitor hoort u het reeds bestaande geluid afspelen.

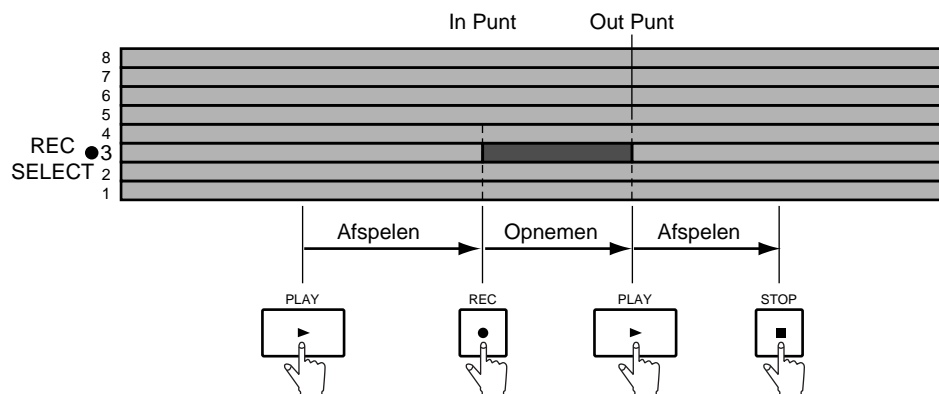
6. **Druk op de [STOP] knop om te stoppen met afspelen.**

De volgende illustratie toont hoe het in/uitprikken werkt met de [REC] knop.



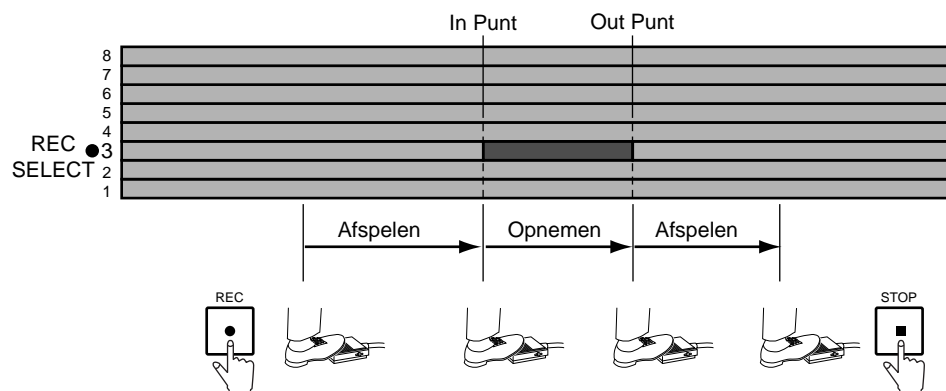
Werken met de REC SELECT Knoppen

1. **Ga naar een positie van het punt waar u wilt inprikken.**
2. **Zorg ervoor dat alle REC indicators uit zijn. (d.w.z. geen geselecteerde tracks).**
3. **Druk op de [REC] knop.**
De REC-indicators (d.w.z. de indicator van de [REC] knop en het REC bericht in de display) knipperen om aan te geven dat de Record Pause mode actief is.
In plaats van op de [REC] knop te drukken kunt u ook op de [REHE] knop drukken zodat u naar de Rehearse Pause mode gaat. In de rehearse mode kunt u eerst een oefenopname maken alvorens daadwerkelijk op te nemen. De rest van deze procedure werkt ook met de Rehearsalfunctie. U moet dan echter de REHE-indicators gebruiken in plaats van de REC indicators.
4. **Druk op de [PLAY] knop om te beginnen met afspelen.**
Het afspelen begint en de PLAY-indicators gaan branden. De REC-indicators blijven knipperen om aan te geven dat u in de Play Record Wait mode bent.
5. **Op het punt waar u wilt inprikken drukt u op een [REC SELECT] knop (of [GROUP] + [REC SELECT]).**
Het opnemen begint. De indicator van de [REC] knop en het REC bericht in de display stoppen met knipperen en gaan continu branden. Een dot verschijnt boven de corresponderende track indicator. En de LAST REC IN-indicator gaat branden om aan te geven dat het IN-punt is opgeslagen.
Als u de track afluistert via CUE hoort u het reeds opgenomen geluid afspelen tot de [REC] knop wordt ingedrukt. Daarna hoort u het nieuwe geluid dat u opneemt.
6. **Op het punt waar u wilt uitprikken drukt u op de [PLAY] knop.**
Het opnemen stopt. De REC-indicators gaan uit. De dot boven de geselecteerde track indicator knippert.. En de LAST REC OUT-indicator gaat branden om aan te geven dat het OUT-punt is opgeslagen.
Door de CUE-monitor hoort u het reeds opgenomen geluid spelen.
In plaats van op de [PLAY] knop te drukken kunt u ook op de de [REC SELECT] knop drukken om uit te prikken. In dat geval blijft de MD8 in de Play Record Wait mode, zodat u nog een keer in kunt inprikken met de [REC SELECT] knoppen.
7. **Druk op de [STOP] knop om het afspelen te stoppen.**
De volgende illustratie toont hoe het in/uitprikken werkt met de [REC SELECT] knoppen.



Een Voetpedaal Gebruiken.

1. **Sluit een los verkrijgbare voetpedaal aan op de PUNCH I/O jack (frontpaneel).**
2. **Ga naar een positie voor de plek waar u wilt inprikken.**
3. **Druk op de [REC SELECT] knop (of [GROUP] + [REC SELECT]) van de track die u wilt opnemen.**
Een dot knippert boven de corresponderende track indicator.
4. **Druk op de [REC] knop.**
De REC-indicators knipperen. Dit geeft aan dat de Record Pause mode bezig is.
5. **Druk op het voetpedaal om te beginnen met afspelen.**
Het afspelen start en de PLAY indicators gaan branden. De REC indicators blijven knipperen.
6. **Op het punt waar u wilt inprikken drukt u nog een keer op het voetpedaal.**
Het opnemen begint. De REC indicators gaan branden. De dot boven de track indicator stopt met knipperen en gaat continu branden. En de LAST REC IN indicator gaat branden om aan te geven dat het IN-point is opgeslagen.
Als u de track afluistert via CUE hoort u de reeds opgenomen geluiden terug totdat de voetpedaal wordt ingetrapt. Daarna hoort u het nieuwe geluid dat wordt opgenomen.
7. **Op het punt waar u wilt uitprikken trapt u nog een keer op het voetpedaal.**
Het opnemen stopt. De REC indicators gaan uit. De dot boven de track indicator knippert. En de LAST REC OUT indicator gaat branden om aan te geven dat het OUT punt is opgeslagen.
Door de CUE monitor hoort u het bestaande geluid spelen.
8. **Druk op het voetpedaal om in de Pause mode te gaan.**
9. **Druk op de [STOP] knop om eindigen.**
De volgende illustratie toont hoe het in/uitprikken werkt met een voetpedaal.



Een voetpedaal kan ook worden gebruikt om andere MD8 functies aan te sturen. Zie *Een Voetpedaal Gebruiken* op pagina 47 voor meer informatie.

Automatisch In/Uitprikken

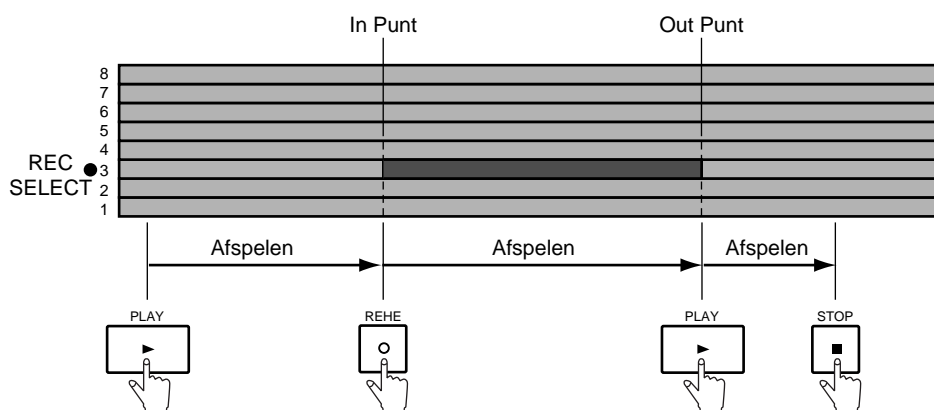
De Auto Punch In/Out functie automatiseert de in/uitprikprocedure, zodat u zich kunt concentreren op het spelen of zingen. Auto Punch In/Out gebruikt de LAST REC IN en OUT punten als de in- en uitprik punten. U moet dus eerst deze punten instellen. Heeft u ze eenmaal ingesteld dan kunt u deze punten net zo vaak als u wilt achter elkaar oefenen.

Er zijn twee Auto Punch modes: *Single Take Auto Punch* en *Multi Take Auto Punch*. De laatstgenoemde betekent dat u verschillende versies van een gedeelte kunt opnemen en de beste achteraf gelecteren.

De In/Out Punten “On-the-Fly” (onder het opnemen) Instellen

Met het gebruik van [PLAY] en [REHE]

- 1. Lokaliseer een positie voor het punt waar u wilt inprikken.**
- 2. Druk op de [REC SELECT] knop van de track die u wilt opnemen.**
Een dot knippert boven de corresponderende track indicator.
- 3. Druk op de [PLAY] knop om te beginnen met afspelen.**
Het afspelen begint en de PLAY indicator gaat branden.
- 4. Op het punt waar u het IN punt wilt instellen drukt u op de [REHE] knop.**
De IN-indicator verschijnt om aan te geven dat het IN-punt is ingesteld, en de REHE indicator gaat branden. Het afspelen gaat door.
- 5. Op het punt waar u het OUT punt wilt instellen drukt u op de [PLAY] knop.**
De OUT-indicator verschijnt om aan te geven dat het OUT-punt is ingesteld, en de REHE indicator gaat uit. Het afspelen gaat door.
- 6. Druk op de [STOP] knop om te stoppen met afspelen.**
De volgende illustratie toont hoe de IN- en OUT-punten zijn ingesteld.



De posities van de LAST REC IN en OUT punten kunnen met de hand worden gewijzigd m.b.v. de Adjust functie. Zie *Markers Wijzigen* op pagina 54 voor meer informatie.

Het gebruik van [SET] en LAST REC SEARCH

Een andere manier om tijdens het opnemen de in- en uitprikpunten in te stellen is met behulp van de [SET] en LAST REC SEARCH knoppen (ook [IN] en [OUT] genoemd). Als u dit zo doet heeft u het voordeel dat u niet van te voren een track voor het opnemen hoeft te selecteren:

- 1. Ga naar een positie voor het punt waar u wilt inprikken.**
- 2. Houd de [SET] knop ingedrukt (rechts van het LAST REC SEARCH paar).**
- 3. Druk, op het punt waar u het Inpunch punt wilt instellen, op de LAST REC SEARCH [IN] knop (u kunt dit ook doen als het afspelen is gestopt.).**

De display toont kort het bericht MARK IN.

- 4. Houd de [SET] nog steeds ingedrukt en druk LAST REC SEARCH [OUT] op het punt waar u het Punch Out markeerpunt wilt instellen.**

De display toont nu kort het bericht MARK OUT. Nogmaals, het Punch Out punt kan ook ingesteld worden als de MD8 is gestopt of gepauzeerd. Deze punten zijn ook beschikbaar voor snelle lokaties, d.w.z. druk LAST REC SEARCH [IN] om de eerder ingestelde Inprikpositie te lokaliseren, of [OUT] om de Uitprikpositie te lokaliseren.

Met de bovenstaande procedures kunt u ook de IN en OUT punten instellen voor het gebruik met de Part Copy functie. Zie *Parts Kopiëren* op pagina 71 voor meer informatie.

De In- en Uitprikpunten instellen door de tijd of maat te specificeren

Als u exact weet waar u wilt in- en uitprikken ga dan met de CURSOR-shuttle/DATA-schijf naar de gewenste punten en houd vervolgens [SET] ingedrukt terwijl u LAST REC SEARCH [IN] of [OUT] indrukt (zie boven voor details). Maakt u gebruik van de [DISPLAY] knop dan kan het display geconfigureerd worden om maat- en telnummers in plaats van tijd waarden te tonen. Het selecteren van de gewenste maat/tel met de CURSOR-shuttle/DATA-schijf en het specificeren van de In- en Uitprikpunten is een gemakkelijke manier om de In/Uitprikpunten in te stellen.

Single Take Automatisch In/Uitprikken

Automatische Prik oefeningen (rehearsing) (Single Take)

1. **Druk op de [REC SELECT] knop (of [GROUP] + [REC SELECT]) van de track die u wilt opnemen.**

Een dot knippert boven de corresponderende track indicator.

2. **Druk op de [AUTO PUNCH I/O] knop.**

3. **Selecteer de Auto Punch In mode (Single Take) met de DATA-schijf en druk op [ENTER].**

Het Pre-Roll punt (d.w.z. een positie die 5 seconden gelokaliseerd werd voor het Punch In punt) wordt automatisch gelokaliseerd. De REHE indicators knipperen en de display toont A.Pnch Rehe. De AUTO PUNCH IN en OUT indicators verschijnen. Dit is de Single Take Auto Punch Rehearse Standby mode.

Als u de track via CUE afluistert, hoort u het signaal dat is toegewezen aan de geselecteerde track. Als u het Automatisch In/uitprikken herhaaldelijk wilt oefenen drukt u op de [REPEAT] knop. REPEAT verschijnt dan in de display.

4. **Druk op de [PLAY] knop om met de Automatische In/Uitprik sequentie te beginnen.**

Het afspelen begint en de PLAY-indicators gaan branden. De REHE-indicators blijven knipperen om aan te geven dat u in de Play Rehearse Wait mode bent.

Op het gespecificeerde IN-punt begint de inprik (het oefenen). De REHE-indicators stoppen met knipperen en gaan branden. De IN-indicator verschijnt.

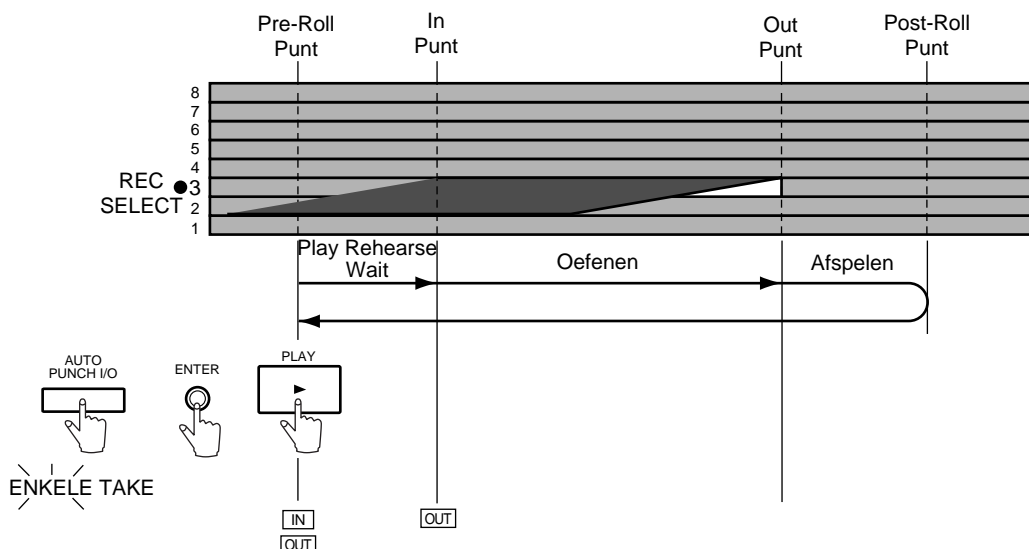
Als u de track via CUE afluistert hoort u het reeds opgenomen geluid tot het IN-point waarna u het nieuwe geluid hoort dat wordt opgenomen (het is niet aan te raden iets in de Rehearse mode (oefen mode) op te nemen).

Op het gespecificeerde OUT-punt begint de uitprik (het oefenen stopt). De REHE-indicators gaan uit en de OUT-indicator verdwijnt..

Het afspelen gaat door tot het Post-Roll punt. Daarna wordt automatisch het Pre-Roll punt gelokaliseerd en wacht de MD8 in Auto Punch Rehearse Standby mode. U kunt nu nog een keer op de [PLAY] knop drukken voor een nieuwe oefening of door gaan naar het volgende gedeelte om de In/Uitprik echt uit te voeren.

Als u in Stap 3 op de [REPEAT] knop drukt, blijft de MD8 de Automatische In/Uitprik procedure uitvoeren totdat u op de [STOP] knop drukt.

De volgende illustratie toont de Auto Punch Rehearse volgorde.



De automatische Prik Daadwerkelijk Uitvoeren

1. **Druk op de [REC SELECT] knop (of [GROUP] + [REC SELECT]) van de track die u wilt opnemen.**

Een dot knippert boven de corresponderende indicator.

2. **Druk op de [AUTO PUNCH I/O] knop.**

3. **Selecteer de Auto Punch In mode (Single Take) met de DATA-schijf en druk op [ENTER].**

Het Pre-Roll punt wordt automatisch gelokaliseerd. De REHE-indicators knipperen en de display toont A.Pnch Rehe. De AUTO PUNCH IN en OUT indicators verschijnen. Dit is de Auto Punch Rehearse Standby mode.

4. **Druk op de [REC] knop.**

De REC indicators knipperen en de display toont A.Pnch. Dit is de Auto Punch Record Standby mode.

Als u de track via CUE afluistert, hoort u het signaal dat is toegewezen aan de geselecteerde track.

5. **Druk op de [PLAY] knop om met de Auto Punch In/Out sequentie te beginnen.**

Het afspelen begint en de PLAY-indicators gaan branden terwijl de display het bericht A. Pnch Go knippert. De REC-indicators blijven knipperen om aan te geven dat u in de Play Record Wait mode bent.

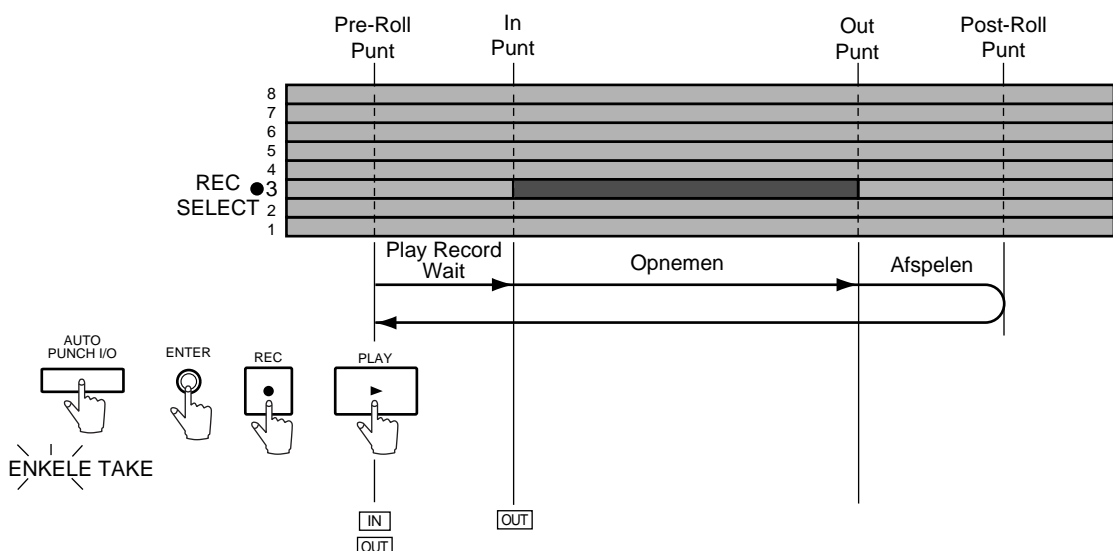
Op het gespecificeerde IN-punt vindt de inprik plaats (het opnemen begint). De REC indicators stoppen met knipperen en gaan branden. De IN-indicator verschijnt.

Als u de track afluistert met CUE kunt u de reeds opgenomen geluiden terughoren tot het IN-punt. Daarna hoort u het geluid wat u op wilt nemen.

Op het gespecificeerde OUT-punt vindt de uitprik plaats (het opnemen stopt). De REC-indicators gaan uit en de OUT-indicator verdwijnt.

Het afspelen gaat door tot het Post-Roll punt. Hierna wordt automatisch het Pre-Roll punt gelokaliseerd en wacht de MD8 in Play Pause mode. U kunt de opname beluisteren door op de [PLAY] knop te drukken.

De volgende illustratie toont de Auto Punch Record sequentie.



Automatisch Prikken met een Voetpedaal

U kunt met een los verkrijgbare voetschakelaar de Automatische In/Uitprik volgorde starten.

- 1. Druk op de [REC SELECT] knop (of [GROUP] + [REC SELECT]) van de track die u wilt opnemen.**

Een dot knippert boven de corresponderende track indicator.

- 2. Druk op de [AUTO PUNCH I/O] knop.**

- 3. Selecteer de Auto Punch In mode (Single Take) met de DATA-schijf en druk op [ENTER].**

Het Pre-Roll punt wordt automatisch gelokaliseerd. De REHE-indicators knipperen en de display toont A.Pnch Rehe. De AUTO PUNCH IN en OUT indicators verschijnen. Dit is de Auto Punch Rehearse Standby mode.

- 4. Druk op de [REC] knop.**

De REC-indicators knipperen en de display toont A.Pnch. Dit is de Auto Punch Record Standby mode.

- 5. Trap op het voetpedaal om de Auto Punch In/Out sequence te starten.**

Het afspelen begint en de PLAY indicators gaan branden. De REC-indicators blijven knipperen om aan te geven dat u in de Play Record Wait mode bent.

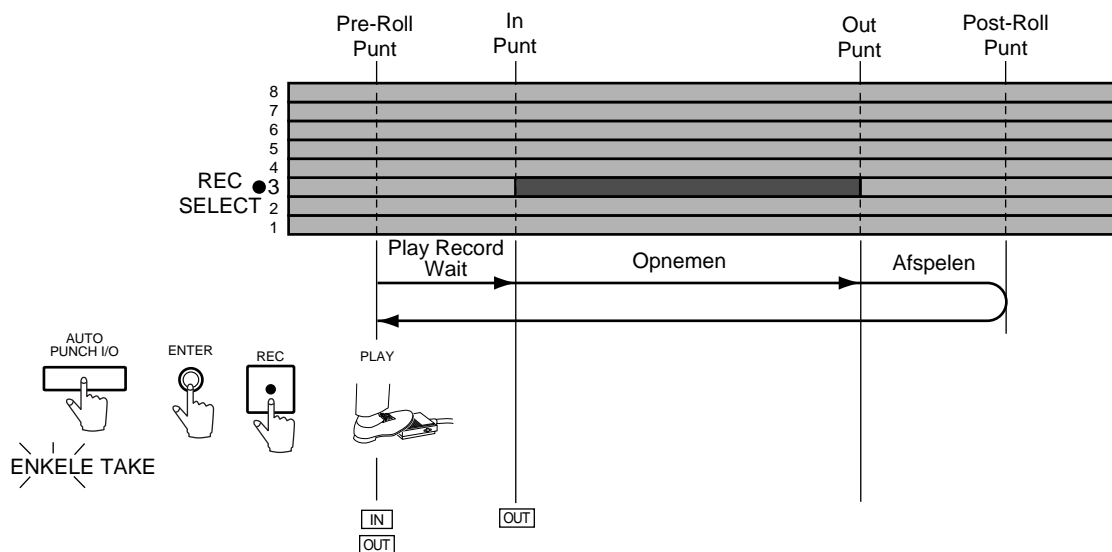
Op het gespecificeerde IN-punt vindt de inprik plaats (het opnemen begint). De REC indicators stoppen met knipperen en gaan branden. De IN indicator verschijnt.

Als u de track afluistert met CUE kunt u de reeds opgenomen geluiden terughoren tot het IN punt. Daarna hoort u het geluid wat u op wilt nemen.

Op het gespecificeerde OUT punt vindt de uitprik plaats (het opnemen stopt). De REC indicators gaan uit en de OUT indicator verdwijnt.

Het afspelen gaat door tot het Post-Roll punt. Hierna wordt automatisch het Pre-Roll punt gelokaliseerd en wacht de MD8 in Play Pause mode. U kunt de opname beluisteren door op de [PLAY] knop te drukken..

De volgende illustratie toont de Auto Punch Record volgorde met een voetpedaal.



De Auto Punch In/Out mode Verlaten

Als u op een willekeurig punt niet door wil gaan met Auto Punch In/Out opname, druk dan nog een keer op [AUTO PUNCH I/O] om deze mode te verlaten.

Multi Take Automatisch In/Uitprikken

Zoals eerder is gezegd, betekent *Multi Take* Punch In/Out dat u verschillende versies van dezelfde passage kunt opnemen, deze beluisteren, beslissen welke u het beste vindt en vervolgens de overblijvende opnamen (takes) verwijderen. U moet de Inprik- en Uitprikpunten instellen voor Multi Take Auto Punch In/Out (zie pagina 32).

Zo lang er genoeg discruimte beschikbaar is (d.w.z. een groot genoeg leeg gebied), kunt u tot 99 takes opnemen.

Opmerking: Als u nog een lege track over hebt, is het een goed idee om de track waarmee u wilt werken te kopiëren alvorens door te gaan (zie *Parts Kopiëren* op pagina 71). In dit geval kunt u, na het toewijzen van één van de takes naar uw track, terugkeren naar de originele versie.

Automatische Prik Oefenen (Multi Take)

1. **Druk op de [REC SELECT] knop (of [GROUP] + [REC SELECT]) van de track die u wilt opnemen.**
Een dot knippert boven de corresponderende indicator.
2. **Druk op de [AUTO PUNCH I/O] knop.**
3. **Selecteer de Auto Punch In mode (Multi Take) met de DATA-schijf en druk op [ENTER].**
De display toont TAKE 1 Load. Vervolgens wordt het Pre-Roll punt automatisch gelokaliseert. De REHE-indicators knipperen en het display toont TAKE 1 Rehe. De AUTO PUNCH IN en OUT indicators verschijnen. Dit is de Multi Take Auto Punch Rehearse Standby mode.
Als u de track via CUE afluistert, hoort u het signaal dat is toegewezen aan de geselecteerde track.
Als u de Auto Punch In/Out herhaaldelijk wilt oefenen drukt u op de [REPEAT] knop. REPEAT verschijnt in de display.
4. **Druk op de [PLAY] knop om de Auto Punch In/Out sequence te starten.**
Het afspelen begint en de PLAY-indicators gaan branden. De REHE-indicators blijven branden om aan te geven dat u in de Play Rehearse Wait mode bent.
Op het gespecificeerde IN-punt vind de inprikplaats (d.w.z. de oefening begint). De REHE indicators stoppen met knipperen en gaat branden. De IN-indicator verdwijnt.
Als u de track via CUE afluistert, hoort u het reeds opgenomen geluid tot het IN-punt, waarna u het nieuwe geluid hoort dat wordt opgenomen (het is niet raadzaam iets op te nemen in de Rehearse mode).
Op het gespecificeerde OUT-punt vind de uitprikplaats (d.w.z. oefenen stopt). De REHE indicators gaan uit en de OUT-indicator verdwijnt.
Het afspelen gaat door tot het Post-Roll punt. Daarna wordt automatisch het Pre-Roll punt gelokaliseerd en wacht de MD8 in Auto Punch Rehearse Standby mode. U kunt nu nog een keer op de [PLAY] knop drukken voor een nieuwe oefening of door gaan naar het volgende gedeelte om de In/Uitprik echt uit te voeren.
Als u in Stap 2 de [REPEAT] knop heeft ingedrukt, blijft de MD8 de Automatische In/Uitprik herhalen totdat u de [STOP] knop indrukt. Zie de illustratie op pagina 34 voor een grafisch overzicht van de sequence maar vervang MULTI TAKE met SINGLE TAKE.

De Multi Take Automatische Prik Daadwerkelijk Uitvoeren**1. Zie stappen (1)–(3) hierboven.**

De display toont nu TAKE 1 Load. Vervolgens, het Pre-Roll punt wordt automatisch gelokaliseerd. De REHE indicators knipperen en de display toont TAKE 1 Rehe. De AUTO PUNCH IN en OUT indicators verschijnen. De is de Multi Take Auto Punch Rehearse Standby mode.

2. Druk op de [REC] knop om de Rehearse mode uit te schakelen en de REC mode aan te zetten.

De REC indicators knipperen en de display toont TAKE 1. Dit is de Multi Take Auto Punch Record Standby mode.

Als u de track via CUE afluistert, hoort u het signaal dat is toegewezen aan de geselecteerde track.

3. Druk op de [PLAY] knop om de Auto Punch In/Out sequence te starten.

Het afspelen begint en de PLAY-indicators branden, terwijl de display het bericht TAKE 1 Go knippert. De RE- indicators blijven branden om aan te geven dat u in de Play Record Wait mode bent.

Op het gespecificeerde IN-punt vind de inprik plaats (d.w.z. het opnemen begint). De REC indicators stoppen met knipperen en gaan branden. De IN-indicator verschijnt.

Als u de track via CUE afluistert, hoort u het reeds opgenomen geluid tot het IN-punt, waarna u het geluid hoort dat wordt opgenomen.

Op het gespecificeerde OUT-punt, vind de uitprik plaats (d.w.z. het opnemen stopt). De REC indicators gaan uit en de OUT-indicator verschijnt.

Het afspelen gaat door tot het Post-Roll punt. Dan wordt het Pre-Roll punt automatisch gelokaliseert point en de MD8 wacht in de Play Pause mode. Het bericht NEXT TAKE knippert nu in de display, wat aangeeft dat de MD8 klaar is om de volgende take op te nemen.

4. Druk op [ENTER] om het opnemen van de volgende take voor te bereiden.

De display toont nu TAKE 2 Load. Vervolgens wordt het Pre-Roll punt automatisch gelokaliseert. De REC indicators knipperen en de display toont TAKE 2. De AUTO PUNCH IN- en OUT-indicators verschijnen. U kunt nu take 2 opnemen. Druk op de [REHE] knop om take 2 te oefenen.

5. Ga terug naar stap (3) hierboven.

Herhaal deze stappen om extra takes op te nemen.

Opmerking: Als het bericht Disc FULL verschijnt, kunnen geen takes meer worden opgenomen en u moet doorgaan naar Uw Takes Afluisteren.

Uw Takes Afluisteren

Op deze manier kunt u alle takes afluisteren die u heeft opgenomen:

1. **Selecteer, op het NEXT TAKE bericht dat verschijnt als de MD8 terugkeert naar het Pre-Roll punt, met de DATA-schijf MONI TAKE.**
2. **Druk op de [ENTER] knop.**
De display toont nu het bericht TAKE X MONI (waar "X" het nummer van de track voorstelt dat u als laatste heeft opgenomen).
3. **Selecteer met de DATA-schijf de Take die u wilt afluisteren.**
De opties bevatten hier alle takes die u net heeft opgenomen, alsmede ORIGIN. Dit is de originele opname, terwijl alle opnames gemarkeerd met "Take" nieuwe versies zijn die gebruikt kunnen worden in plaats van het origineel.
4. **Start met de [PLAY] of [ENTER] knop het afspelen van de geselecteerde Take (of Origineel).**
Het TAKE X Play (of ORIGIN Play) bericht verschijnt in de display terwijl de MD8 de geselecteerde take afspeelt. Na het afspelen van de passage stopt het afspelen op het Post-Roll punt.
5. **Ga terug naar stap (3) om een andere Take te selecteren.**
6. **Als u na het luisteren door de takes vindt dat u nog niet die "killer solo" heeft gespeeld (of gezongen) dan drukt u op [EXIT] om terug te keren naar het NEXT TAKE bericht en neem nog een aantal takes op (zie pagina 38).**

Een Take Kiezen

Na het afluisteren van uw takes (en mogelijk een paar meer opnemen), zult u ongetwijfeld één hiervan willen gebruiken. Op de volgende manier kunt u de gewenste take in uw song plakken (dat u tot zo ver nog niet heeft gedaan):

Opmerking: Het is niet mogelijk om alle takes permanent te bewaren. U moet één van deze kiezen alvorens de Multi Take Auto Punch mode te verlaten door op [AUTO PUNCH I/O] te drukken, of voor het uitzetten van de MD8. Als u niet de volgende stappen neemt, keert de MD8 terug naar de passage die is gemarkeerd als ORIGIN (d.w.z. originele opname).

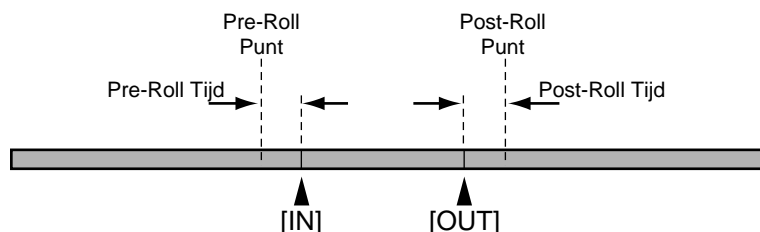
Opmerking: Selecteert u hier een take dan wordt de originele passage net als alle overblijvende takes gewist.

1. **Op het TAKE X: MONI bericht selecteert u met de DATA-schijf de take die u in uw song wilt plakken.**
2. **Draai de CURSOR-shuttle naar rechts om het MONI bericht te laten knipperen.**
3. **Selecteer FIX met de DATA-schijf.**
Het display leest nu TAKE X FIX (waar "X" het nummer is van de take die zojuist heeft geselecteerd).
4. **Druk op de [ENTER] knop.**
Als u de take "monteert" kan deze niet meer ongedaan gemaakt worden. De display vraagt u of u het werkelijk wilt substitueren met de originele versie (FIX TAKE?).
5. **Druk op [ENTER] om de geselecteerde take in de track in te voeren, of druk op [EXIT] als u uw van gedachten bent veranderd.**
Het display leest nu TAKE FIX. Dit betekent dat de geselecteerde take wordt gekopieerd naar de positie tussen de Inprik- en de Uitprikpunten waardoor de originele opname wordt vervangen.

Na het invoeren van de take, verlaat de MD8 de Multi Take Auto Punch In/Out mode en wist alle overblijvende takes, inclusief de originele versie. Zoals hierboven al vermeld, kan deze niet opnieuw worden opgeroepen.

Het Instellen van de Pre-Roll & Post-Roll Tijden

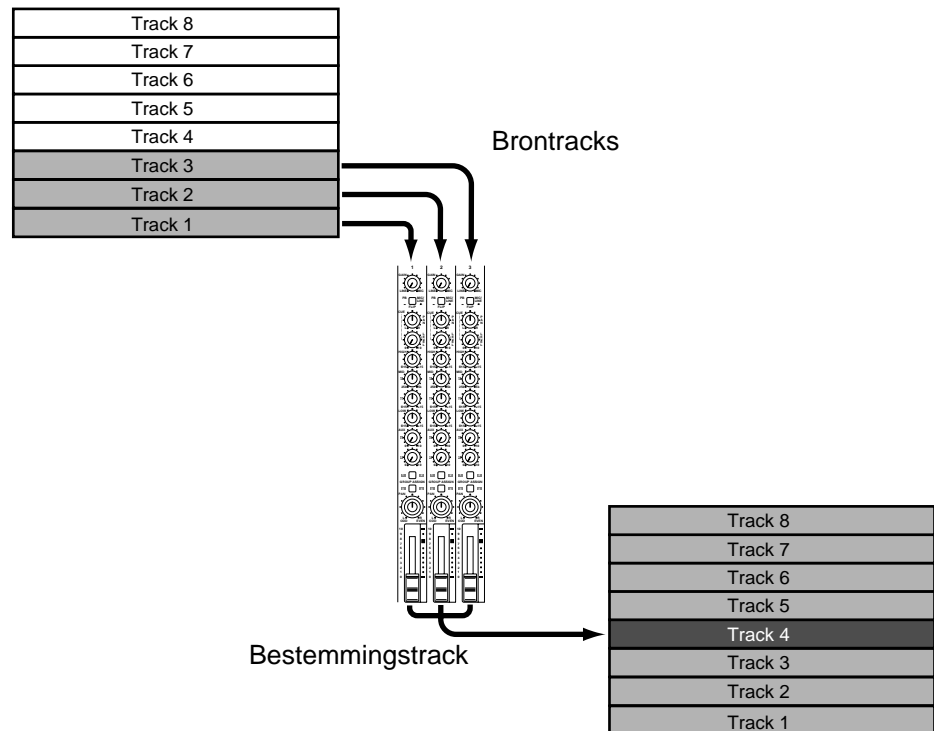
Pre-Roll en Post-Roll worden samen met de Automatische In/Uitprik functie gebruikt. Pre-Roll heeft betrekking op de tijd dat het afspelen begint voor het IN-punt. Post-Roll heeft betrekking op de tijd dat het afspelen stopt na het OUT-punt. De default (standaard) tijd van zowel de Pre- als Post-Roll tijd is 5 seconden. U kunt deze waarden echter onafhankelijk wijzigen met de PrePost Roll functie, zoals hieronder wordt uitgelegd. Deze instellingen worden opgeslagen als de MD8 wordt uitgezet.



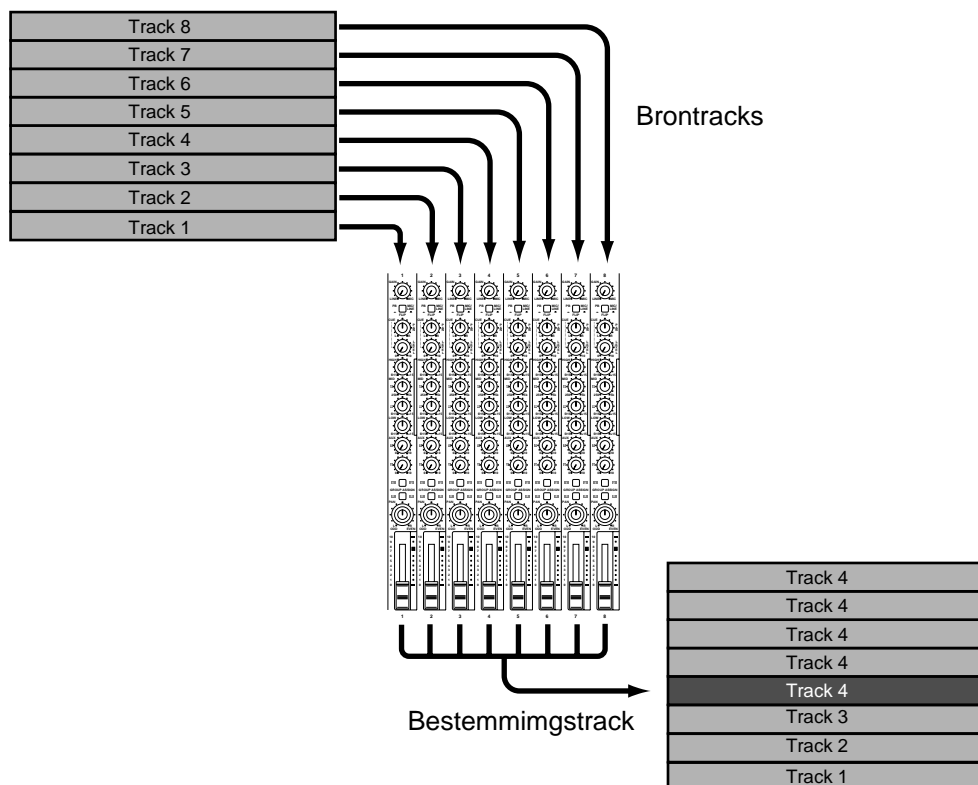
1. **Druk op de [UTILITY] knop en selecteer met de DATA-schijf de PrePost Roll functie.**
2. **Druk op de [ENTER] knop.**
The display toont Pre 5sec.
3. **Stel met de DATA-schijf de Pre-Roll tijd in op 0 tot 9 seconden.**
4. **Druk op de [ENTER] knop.**
De display toont Post 5sec.
5. **Stel met de DATA-schijf de Post-Roll tijd in op 0 tot 9 seconden.**
6. **Druk op de [ENTER] knop.**
7. **Druk op de [UTILITY] of [EXIT] knop om de Utility mode te verlaten.**

Ping-Pong Opname

De ping-pong opname techniek (wordt ook “bounce down” genoemd) wordt gebruikt om tracks vrij te maken voor nieuwe opnamen. Hiervoor wordt ping-pongen gebruikt, d.w.z. het mixen en opnemen van één of meer bestaande track naar een ongebruikte track. Deze tracks kunnen weer gebruikt worden voor verdere opname (voor het geval dat de bestaande inhoud ervan is overschreven). U kunt dus meer dan acht tracks opnemen met deze techniek. Het enige nadeel is dat de tracks na het samenvoegen niet meer individueel gemixed kunnen worden. U kunt echter tijdens het mixen de niveaus en de EQ naar wens instellen. De volgende illustratie toont de ping-pong techniek.



Op tape gebaseerde multitrackers hebben altijd minimaal één ongebruikte track nodig om te kunnen ping-pongen. De MD8 kan echter acht tracks ping-pongen. U kunt dus alle acht de tracks opnemen, en deze vervolgens naar één (of twee) van deze tracks ping-pongen. Dit is mogelijk omdat de MD8 audio data van een track kan lezen alvorens er nieuwe data op te schrijven. Als de ping-pong handeling echter klaar is, zijn de vorige audiodata in de betreffende track gewist. U kunt ping-pong handelingen echter oefenen. De volgende illustratie toont vier tracks die afspelen met ping-pong.



Ping-Pong Voorbereiden

1. **Druk op de [◀◀] SONG SEARCH knop om het begin van de song te lokaliseren.**
2. **Zet de [FLIP] schakelaars op de bron track op PB.**
Dit stelt het disc afspeel (track) signaal in als de bron voor alle kanalen.
3. **Zet de faders op de bron kanalen op 7–8.**
4. **Wijs de signalen aan de bestemmingstrack toe met de GROUP ASSIGN schakelaars en PAN knoppen van de brontrack kanalen.**
Zie *GRP Methode* op pagina 18 voor informatie over het gebruik van de GROUP ASSIGN schakelaars en PAN knoppen voor het toewijzen van signalen aan tracks.
5. **Houd [GROUP] ingedrukt terwijl u op de [REC SELECT] knop van de bestemmingstrack drukt.**
Een dot knippert boven de corresponderende trackindicator. De GRP opnamemodus is nodig omdat de brontracks intern op de bestemmingstrack aangesloten moeten worden. Ping-Pong brengt niet tot het gewenste resultaat in de DIR mode (direct aangesloten tussen de ingangen en tracks).
6. **Druk op de MONITOR SELECT [GROUP] schakelaar van de bestemmingstrack.**
Dit stelt de af luister bron van de bestemming track in.
7. **Zet de MONITOR LEVEL knop op de gewenste stand.**

Ping-Pong Oefenen

8. **Druk op de [REHE] knop.**
De REHE indicators knippen.
9. **Druk op de [PLAY] knop om het oefenen te beginnen.**
Het oefenen begint en de PLAY indicators gaan branden. De REHE indicators stoppen met knippen en gaan nu branden.
U zou nu de gecombineerde brontracks moeten kunnen afluisteren.
10. **Balanceer met de faders de brontrack en pas de EQ toe.**
Om de afzonderlijke tracks af te luisteren moet u de MONITOR SELECT [CUE] knop indrukken en gebruik maken van de Afzonderlijke CUE LEVEL-knoppen.
Herhaal de ping-pong oefening totdat u tevreden bent met het gecombineerde geluid.

Ping-Pong Daadwerkelijk Uitvoeren

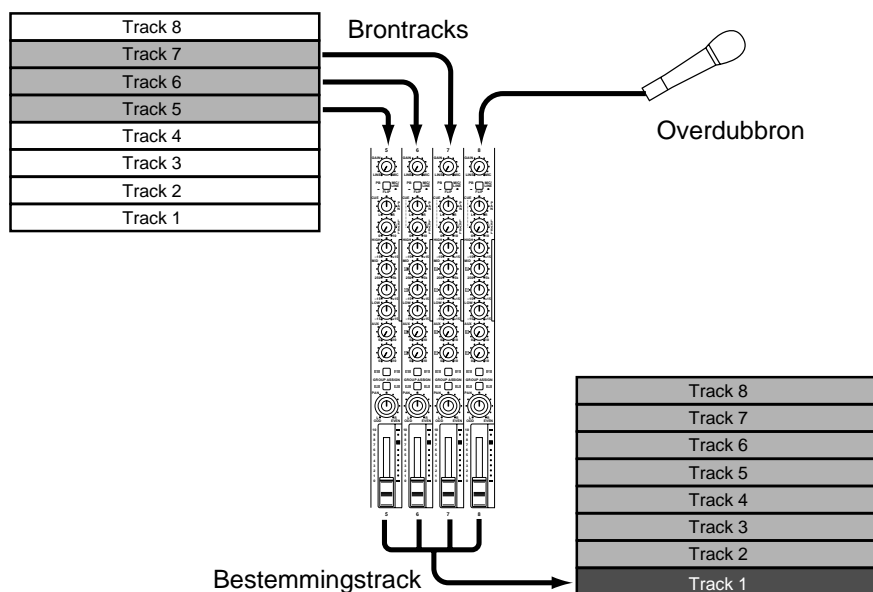
11. **Druk op de [◀◀] SONG SEARCH knop om het begin van de song te vinden.**
12. **Druk op de [REC] knop.**
De REC indicators knippen.
13. **Druk op de [PLAY] knop om te beginnen met opnemen.**
De ping-ponghandeling start en de PLAY indicators gaan branden. De REC indicators stoppen met knippen en gaan branden. De meter van de bestemmingstrack geeft nu het niveau van het gecombineerde signaal weer.
14. **Als de song klaar is drukt u op de [STOP] knop.**

De Ping-Pong Handeling Controleren

15. **Druk op de [◀◀] SONG SEARCH knop om het begin van de song te vinden.**
16. **Druk op de MONITOR SELECT [GROUP] schakelaar die u eerder heeft ingedrukt om de bestemmingstrack af te luisteren.**
17. **Druk op de MONITOR SELECT [STEREO] schakelaar om naar het stereobus signaal te luisteren.**
U kunt ook op de MONITOR SELECT [CUE] drukken en de bestemmingstrack [FLIP] schakelaar van de track/kanaal terugzetten naar MIC/LINE (omhoog positie). U moet ook de CUE LEVEL knop van het bestemmingsstrack halverwege instellen.
18. **Druk op de [PLAY] knop om het afspelen te beginnen.**
U moet nu de zojuist gecombineerde track kunnen afluisteren.

Ping-Pong met Overdub

U kunt de ping-pongtechniek combineren met overdubopnamen. Op deze manier is mogelijk om tracks te ping-pongen en tegelijkertijd een nieuw geluid op te nemen. In de volgende illustratie worden Tracks 5, 6 en 7 naar Track 1 geping-ponged samen met een nieuw geluid dat komt van het inputkanaal 8.



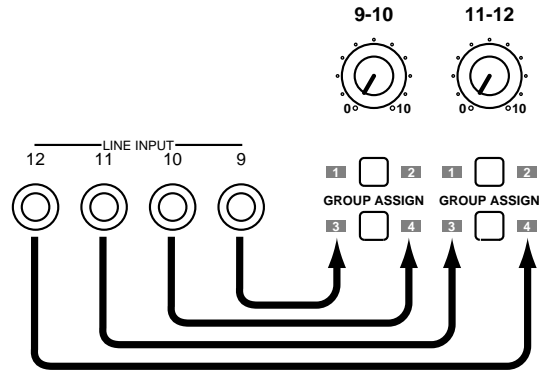
1. **Sluit een geluidsbron aan op een ongebruikt inputkanaal (d.w.z. een inputkanaal dat niet gebruikt wordt tijdens de ping-ponghandeling).**

Als u besluit alle acht MD8 tracks te ping-pongen, kunt u LINE INPUTs 9–10 en 11–12 nog steeds gebruiken om nieuwe delen toe te voegen. Dit werkt echter alleen voor line-niveau signalen (synthesizers, samplers, drum machines, enz.).

2. **Zet de GAIN-knop van het kanaal waarnaar u het livesignaal voed op de gewenste stand.**
3. **Zet de [FLIP] schakelaar op MIC/LINE.**
4. **Zet de fader op 7–8.**
5. **Wijs de signalen naar de bestemmingstrack toe met de ASSIGN schakelaars en de PAN knop.**

LINE INPUTs 9, 10, 11 en 12 zijn stereoparen. De oneven ingangen (9 & 11) worden aangesloten op busses 1 and 3, terwijl de even ingangen (10 & 12) worden aangesloten op de busses 2 en 4.

Wijs met de GROUP ASSIGN-schakelaars van deze kanalen ofwel (mono) of beide (stereo) ingangen naar de gewenste track(s) toe. Dit laatste is alleen van toepassing tijdens het Ping-Pongen naar twee tracks (stereo).



Let er op dat u voor mono Ping-Pong handelingen de extra signaalbronnen aansluit op de LINE INPUTs die toegewezen kunnen worden aan de gewenste GROUP (1/3 of 2/4).

6. Ga door met *Ping-Pong Voorbereiden* op pagina 42.

Balanceer, tijdens het oefenen, het niveau van de nieuwe geluidsbron met de bestaande tracks.

Als u kanalen 9–10 en 11–12 gebruikt stel dan niveaus ervan in met de [9–10] en [11–12] knoppen.

Pitch (lett. toonhoogte)

Met de Pitch functie kunt u de toonhoogte van het afspelen en opnemen afstellen. De pitch kan $\pm 12\%$ gewijzigd worden. Normaal gesproken staat de Pitch echter op fixed (vast). Dit betekent dat de pitch vast staat in één stand, voor normale bediening.

Zie *Pitch (toonhoogte) Toepassingen* op pagina 88 voor meer geavanceerde toepassingen van de Pitch functie.

Als normal pitch is geselecteerd staat er PITCH FIX in de display. Als variabele pitch is geselecteerd staat er PITCH VARI.

De Pitch Wijzigen

1. Press the [PITCH] button.

De display toont Fix +00.00%, en het FIX bericht knippert.

2. Draai de CURSOR-shuttle naar rechts om VARI te selecteren.

De PITCH-indicator onder het FIX bericht toont nu VARI (oranje).

3. Stel met de DATA-schijf het gewenste pitch bereik in (-12.03% tot 12.04%).

Als u nu het afspelen begint, gebruikt de MD8 de Pitchwaarde die u net heeft ingesteld.

Opmerking: De Pitchwaarde die u hier heeft ingesteld blijft bewaard als de MD8 wordt uitgezet. De volgende keer als u de MD8 aanzet, is deze waarde nog steeds aanwezig maar de MD8 staat in de FIX mode. Hieronder staat beschreven hoe u tussen de FIX- en VARI-snelheid kunt wisselen.

4. Als u klaar bent drukt u op de [ENTER] knop.

Het opnemen en afspelen gebeurt nu op de geselecteerde toonhoogte. Om de pitchwijziging te bereiken speelt de MD8 gewoon langzamer af om de toonhoogte te verlagen, en sneller af om de toonhoogte te verhogen. Let erop dat als u iets opneemt op een afwijkende pitch, u deze ook moet afspelen op een andere snelheid..

Tip: Als u klaar bent met het opnemen op een andere snelheid, moet u niet vergeten de pitch terug te zetten naar normal (Fix). Anders neemt iets anders misschien ook op de verkeerde snelheid op.

Tussen FIX & VARI Pitch Wisselen

1. Druk op de [PITCH] knop.

2. Draai de CURSOR-shuttle naar links om de FIX te laten knipperend. De kleine PITCH-indicator onder de bovenste lijn toont nu weer FIX.

(Om naar de eerder ingestelde "VARI pitch" waarde terug te keren draait u de CURSOR-shuttle weer naar rechts. In dat geval, toont de PITCH indicator VARI.

Door de CURSOR-shuttle naar links en rechts te draaien kunt u switchen tussen een normale (PITCH= FIX) en gewijzigde (PITCH= VARI) snelheid.

Een Voetpedaal Gebruiken

Met een los verkrijgbare voetschakelaar kunt u de MD8 besturen. Afgezien van een aantal kleine verschillen, is het bedienen van de voetschakelaar in principe hetzelfde als het indrukken van de MD8 [PLAY] knop. U kunt de voetschakelaar aan de voorkant van de MD8 bij de PUNCH I/O jack aansluiten.

Hieronder vindt u een opsomming van de handelingen van de voetschakelaar:


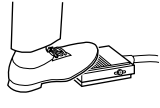
Normaal afspelen: Play Pause → Play → Play Pause → Play →

Automatisch In/uitprikken: Record Pause → Play Record Wait → Record → Play → Play Pause

Nieuwe Opname: New Record Pause → New Record → Stop

De volgende tabel toont voetschakelaar handelingen van alle MD8 modes. Het toont ook de status van de REHE, REC en PLAY indicators van de verschillende modes.

1 On Z Flashing

Mode Ervoor				Mode Erna			
	Indicators				Indicators		
	REHE	REC	PLAY		REHE	REC	PLAY
Stop	—	—	—	Play	—	—	1
Play	—	—	1	Play Pause ¹	—	—	Z
Play Pause	—	—	Z	Play	—	—	1
Cue/Review	—	—	1	Play	—	—	1
Record Pause	—	Z	—	Play Record Wait	—	Z	1
Rehearse Pause	Z	—	—	Play Rehearse Wait	Z	—	1
Play Record Wait	—	Z	1	Record ²	—	1	1
Play Rehearse Wait	Z	—	1	Rehearse	1	—	1
Record	—	1	1	Play	—	—	1
Rehearse	1	—	1	Play	—	—	1
New Record Pause	—	Z	—	New Record	—	1	1
New Record	—	1	1	Stop ³	—	—	—
Auto Punch Record Standby	—	Z	—	Auto Punch Record Wait ⁴	—	Z	1
Auto Punch Rehearse Standby	Z	—	—	Auto Punch Rehearse Wait ⁴	Z	—	1

(1) [PAUSE] knop bediening.

(2) Alleen effectief als er een [REC SELECT] knop is ingedrukt.

(3) [STOP] knop bediening.

(4) Na het lokaliseren van het Pre-Roll punt, begint de Auto Punch In/Out volgorde.

Bij de los verkrijgbare Yamaha FC5 Voetschakelaar wordt de handeling uitgevoerd zodra de voetschakelaar wordt ingedrukt, niet wanneer hij wordt losgelaten. Dit kan echter afwijken bij het gebruik van andere voetschakelaars. Als dit voorkomt, probeer te experimenteren met de POLARITY-schakelaar van de voetpedaal totdat u de gewenste instelling gevonden heeft.

Effecten Toepassen

Met de AUX SENDS 1 en 2 kunt u externe effect processors aansluiten om MD8 signalen van effect te voorzien. Effecten kunnen worden toegepast tijdens het opnemen, tijdens het ping-pongen of tijdens het afmixen. Reverb en delay type effecten, die vaak worden toegepast op geluiden in een mix, worden normaal gesproken gebruikt met dit type aansluiting.

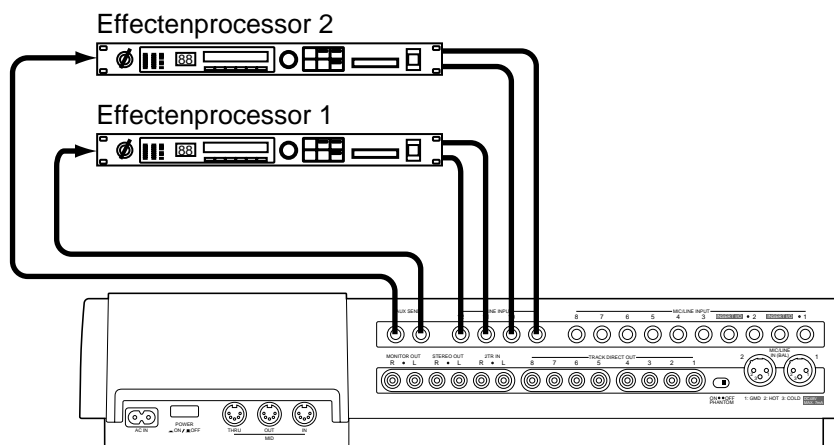
Met de knoppen van het inputkanaal AUX kunt u signaal naar de effect processor sturen. Het bewerkte signaal wordt vervolgens teruggestuurd naar de MD8 door LINE INPUTS 9–10 en 11–12 en gemixed met het originele onbewerkte signaal om een bepaalde balans te bereiken voordat deze wordt opgenomen op een MD8 track of op de masterrecorder tijdens het afmixen.

Het signaal voor de AUX knoppen wordt afgetakt na de fader. U moet dus niet alleen de AUX 1 en/of 2 knop hoger zetten, maar ook de fader. Dit heeft als voordeel dat het niveau van het onbewerkte signaal tegelijk wordt bestuurd met het onbewerkte signaal dat wordt bestuurd door de fader. Dus als u een kanaal uitfade, faden de signalen van de effecten processors ook uit.

1. **Sluit een MD8 AUX SEND jack aan op de ingang van de externe effecten processor.**
2. **Sluit de stereo uitgangen van de processor aan op de LINE INPUTS 9–10 of 11–12 van de MD8.**

Het oneven kanaal signaal (9 of 11) wordt gestuurd naar de Linker Left stereobus en Groups 1 en 3. Het even kanaal signaal (10 of 12) wordt gestuurd naar de Rechter stereobus en Groups 2 en 4. Dus als u het bewerkte signaal naar zowel het linker en rechter kanaal wilt sturen tijdens het afmixen, of beide oneven en even groepen tijdens het opnemen van tracks, moet u het op beide jacks van een paar aansluiten (d.w.z. 9 en 10, of 11 en 12).

De volgende illustratie toont hoe u een externe-effectprocessor moet aansluiten op de MD8. Andere apparatuur hebben we voor de duidelijkheid hier niet afgebeeld.



Effecten Toepassen Tijdens het Afmixen

1. **Om een signaal naar een effectenprocessor te sturen zet u de inputkanaal fader op 7–8 en moet u de AUX knop open.**
Het inputkanaal signaal wordt verstuurd naar de effectenprocessor en de stereobus.

2. **Stel de effect processor naar wens in.**
3. **Om het bewerkte signaal terug te krijgen in de stereomix, moet u de [9–10] en/of [11–12] niveaunknoppen omhoog draaien.**
 Balanceer met deze knoppen het bewerkte signaal met het droge, onbewerkte signaal dat direct van het inputkanaal komt. Wijzig met het inputkanaal fader het niveau van het onbewerkte signaal.
 U kunt hetzelfde effect toepassen op de andere kanalen m.b.v. de corresponderende AUX knoppen.

Effecten Toepassen Tijdens het Opnemen

1. **Om een inputkanaal signaal naar een effectenprocessor te sturen, moet u de [FLIP] schakelaar omhoog zetten, de fader op 7–8 en een AUX knop omhoogdraaien.**
 Het inputkanaal signaal wordt naar de effect processor gestuurd.
2. **Wijs met de GROUP ASSIGN schakelaars het inputkanaal signaal toe aan een groep.**
 Het inputkanaal signaal wordt verstuurd naar de geselecteerde groep.
3. **Stel de effectenprocessor in zoals gewenst.**
4. **Om het bewerkte signaal naar een track te sturen drukt u op de [9–10] of [11–12] GROUP ASSIGN schakelaar die corresponderen met de GROUP ASSIGN schakelaar die u heeft ingedrukt in Stap 2. Draai vervolgens de 9–10 of 11–12 niveaunknop omhoog.**
 Balanceer met de 9–10 of 11–12 niveaunknoppen het bewerkte signaal met het onbewerkte signaal dat direct van het inputkanaal afkomt. Wijzig met de input channel fader het niveau van het onbewerkte signaal. Druk op MONITOR SELECT [GROUP 1–3] of [GROUP 2–4] om beide signalen af te luisteren.
5. **Houd [GROUP] ingedrukt terwijl u de REC SELECT schakelaar indrukt die correspondeert met de track waarnaar u wilt opnemen.**
 Met de balans ingesteld, bent u klaar om op te nemen.

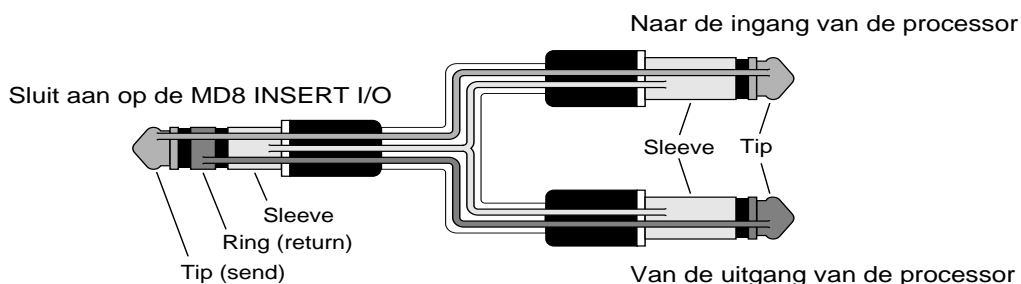
Effecten met Ping-Pong Toepassen

1. **Om een inputkanaal signaal naar een effectenprocessor te sturen zet u de [FLIP] schakelaar omhoog, de fader op 7–8 en draait u een AUX knop omhoog.**
 Het inputkanaal signaal wordt naar de effectenprocessor gestuurd.
2. **Wijs met de GROUP ASSIGN-schakelaars het inputkanaal signaal toe aan de bestemmingsgroep.**
 Het inputkanaal signaal wordt verstuurd naar de bestemmingsgroep.
3. **Stel de effect processor naar wens in.**
4. **Druk, om het bewerkte signaal naar een track te sturen, op de [9–10] of [11–12] GROUP ASSIGN schakelaar corresponderend met de GROUP ASSIGN schakelaar die u heeft ingedrukt in Stap 2 en draai vervolgens de 9–10 of 11–12 niveaunknop omhoog.**
 Bepaal met de 9–10 of 11–12 niveaunknoppen de balans tussen het bewerkte signaal en het onbewerkte signaal dat direct van het inputkanaal afkomt. Wijzig met de input kanaal fader het niveau van het onbewerkte signaal. Druk op MONITOR SELECT [GROUP 1–3] of [GROUP 2–4] om beide signalen af te luisteren.
 Als de balans juist is, bent u klaar om te ping-pongen.

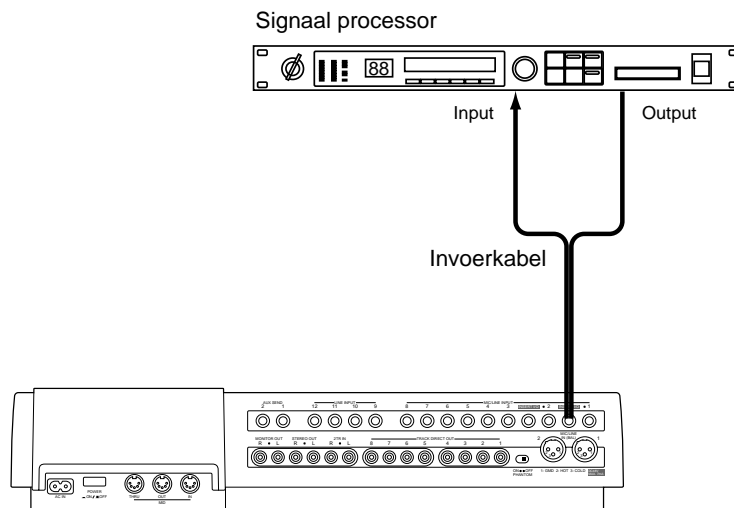
Signaal Processors Inseten

Ingangkanalen 1 en 2 bevatten ook INSERT I/O jacks. Deze maken het gemakkelijk om externe signaalprocessors direct in deze twee kanalen te inseten. Normaal gesproken worden compressors, limiters en noise gates gebruikt voor dit soort aansluiting. Reverb, delay en andere effecten processors kunnen ook worden gebruikt.

De INSERT I/O aansluitingen, die TRS (Tip, Ring, Sleeve) phone jacks gebruiken, zijn twee-richtingsaansluitingen, de tip draagt het uitgangssignaal van de MD8 naar de externe processor en de ring brengt het uitgangssignaal van de externe processor terug in de MD8. U heeft speciale invoerkabels nodig om dit te doen. Een bedradingsdiagram voor een invoerkabel wordt hieronder getoond.



De volgende illustratie toont hoe u een externe processor op de INSERTs van de MD8 dient aan te sluiten. Andere apparatuur is voor de duidelijkheid weggelaten.



Eenmaal aangesloten, is de werking als normaal. De signaalbron van de externe processor wordt afgetakt na het kanaal EQ gedeelte. Het uitgangssignaal van de externe processor wordt dan teruggestuurd in het kanaal net voor de fader. Het bewerkte signaal kan worden toegewezen aan groepen, verstuurd naar de stereobus, of naar de auxiliary sends.

5 Snelzoek (Quick Search) Functies

In dit hoofdstuk worden de snelzoek (lett. "Quick Search") functies uitgelegd.

Zoeken Naar Songs

De [◀◀] en [▶▶] SONG SEARCH knoppen kunnen op ieder gewenst moment (behalve tijdens het opnemen) gebruikt worden voor het zoeken naar songs. De [◀◀] SONG SEARCH knop lokaliseert de vorige song en de [▶▶] SONG SEARCH knop lokaliseert de volgende song. Als de [◀◀] SONG SEARCH knop wordt ingedrukt in het midden van een song, wordt het begin van die song gelokaliseerd.

Als de SONG SEARCH knoppen worden gebruikt tijdens het afspelen wordt de song gelokaliseerd en gaat het afspelen verder. Worden ze gebruikt in de Stop mode, dan wordt de song gelokaliseerd en gaat u naar de Pause mode.

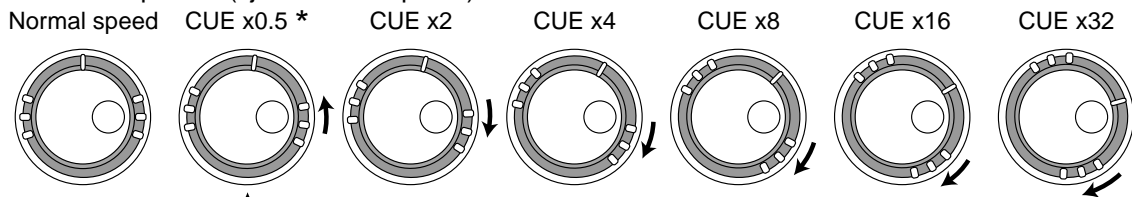
Terugspoelen & Snel Vooruit

Er zijn twee snel vooruit/achteruit functies waarmee u naar een positie kunt springen die u wenst. Beide zijn op ieder moment beschikbaar, behalve als de CURSOR-shuttle en DATA-schijf gebruikt worden voor het instellen van waarden of het selecteren van instellingen. (d.w.z. als de PITCH, ADJUST, EDIT, of UTILITY indicator branden).

Shuttle Afspelen Functie (Cue/Review)

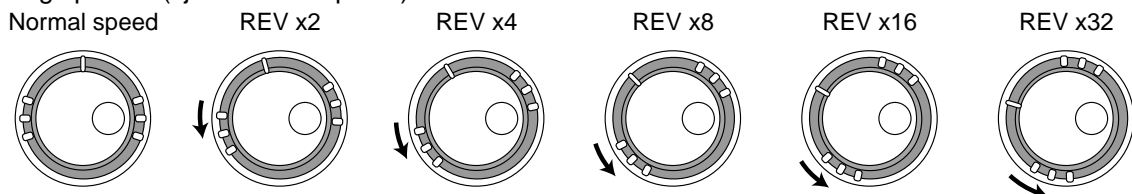
Met de buitenste ring van de CURSOR-shuttle/DATA-schijf (die we de *CURSOR-shuttle* hebben genoemd) kunt u op verschillende snelheden tijdens het afspelen snel vooruit- of achteruitspoelen. Tijdens deze handeling blijft het materiaal op disc hoorbaar (daarom is deze functie Cue en Review genoemd). De positie van de CURSOR-shuttle bepaald de Cue of Review snelheid (de snelheidwaarde verschijnt in de display):

Snel vooruitspoelen (tijdens het afspelen): CUE



*Voor 0.5x cue, draai de schijf naar 2x of hoger en dan terug naar de 0.5x positie.

Terug spoelen (tijdens het afspelen): REVIEW



1. **Druk op de [PLAY] knop om met het afspelen te beginnen.**
2. **Draai de CURSOR-shuttle naar rechts om snel vooruit te spoelen/ tijdelijk de afspeelsnelheid te verhogen.**
De display toont de waarde van de geselecteerde CUE snelheid (zie de bovenstaande illustratie).
3. **Draai de CURSOR-shuttle naar links om op de gewenste snelheid terug te spoelen**
De display toont de waarde van de geselecteerde Review (lett. terugspoel) (REV) snelheid (zie de bovenstaande illustratie).
4. **Als u wilt, kunt u de huidige geselecteerde Cue/Review snelheid “vaststellen” door op de [ENTER] knop te drukken. Op deze manier, hoeft u niet de CURSOR-shuttle in te houden.**
Cue en review stopt als het begin of het einde van een song is bereikt.
5. **Druk nog een keer op [PLAY] om terug te keren naar de normale afspeelsnelheid**

Opmerking: Deze functie wijzigt niet de toonhoogte van het gecue'de of gereviewde materiaal.

Specifieke Punten Lokaliseren

U kunt specifieke punten lokaliseren in een song of disc door de exacte tijdspositie in minuten/seconden/frames in te voeren. Als de Timecounter ofwel op ELAPSE of REMAIN staat, kan een specifiek punt in de song gelokaliseerd worden. Staat de Time Counter op TOTAL kan een punt op de gehele disc gelokaliseerd worden. Na het programmeren van een Tempo Map (zie pagina 76), kunt u ook het fromaat van de Measure/Beat display selecteren en de gewenste maat, tel, of clock lokaliseren. Deze precieze lokaliseerfunctie werkt alleen als het afspelen gestopt of gepauzeerd is.

6. **Indien de MD8 bezig is met spelen, druk dan op de [STOP] of de [PAUSE] knop.**
7. **Gebruik de CURSOR-shuttle voor grotere verplaatsingen, of de DATA-schijf voor voor het vooruit- of achteruitgaan op een frame-bij-frame basis.**

Als u de CURSOR-shuttle gebruikt, wordt de vooruit/achteruit snelheid bepaald door hoe ver u de shuttle naar links of rechts draait (op dezelfde manier als voor Cue en Review).

De positie die u lokaliseert knippert in de display. Als u besluit niet te beginnen met afspelen op de positie die u heeft ingesteld druk dan op de [STOP] knop.

Opmerking: Het is een goed idee om op de [DISPLAY] knop te drukken totdat de Time counter indicator ELAPSE toont.

8. **Druk op de [PLAY] knop om met het afspelen op de geselecteerde positie te beginnen.**

Het afspelen begint.

Om het geselecteerde punt te lokaliseren en om de MD8 in Pause mode te zetten drukt u op de [ENTER] knop in plaats van de [PLAY] knop. De PLAY indicators gaan nu branden om aan te geven dat de MD8 in Pause mode staat.

Zoeken Voor de Laatste Rec IN & OUT Punten

Als u opneemt of oefent, worden de start- en eindpunten van de opname automatisch opgeslagen als de LAST REC IN en OUT punten. Als de IN en OUT punten zijn ingesteld, verschijnt IN en OUT in de display. Nu kunt u met de LAST REC [IN] en [OUT] knoppen deze punten lokaliseren. Dit is handig bij het controleren van deze punten. U kunt de positie

van de IN en OUT punten wijzigen in stappen van één frame. Zie *Markers Wijzigen* op pagina 54 voor meer informatie. De IN en OUT punten worden niet onthouden als de disc eruit is of de MD8 uitstaat.

De LAST REC IN en OUT punten worden gebruikt in de Auto Punch In/Out, Part Copy en Part Erase functies. Zie respectievelijk *Automatisch In/Uitprikken* op pagina 32, *Parts Kopiëren* op pagina 71, and *Parts Wissen* op pagina 69.

Zoeken Naar Markers

Zoek met de [◀] en [▶] MARK SEARCH knoppen naar markers in een song. De [◀] MARK SEARCH knop lokaliseert de vorige marker en de MARK SEARCH [▶] knop lokaliseert de volgende marker. Bij een song die geen markers bevat, kunt u alleen de Start- en End-markers lokaliseren. Iedere keer dat u springt naar een marker met deze methode, schakelt de MD8 automatisch naar de Playback Pause mode.

Markers Invoeren

Tijdens het opnemen of afspelen kunt u maximaal acht eigen markers invoegen in een song. Markers zijn een handige manier om naar bepaalde punten in een song te gaan. Deze kunnen worden gewijzigd of gewist. De Start- en End-markers, die automatisch worden ingevoegd tijdens het opnemen, kunnen niet gewijzigd of gewist worden.

Markers kunnen ook gebruikt worden om gedeelten van een song onder te brengen in een Cue Lijst. Zie *Cue Lijst Afspelen & Kopiëren* op pagina 59 voor meer informatie.

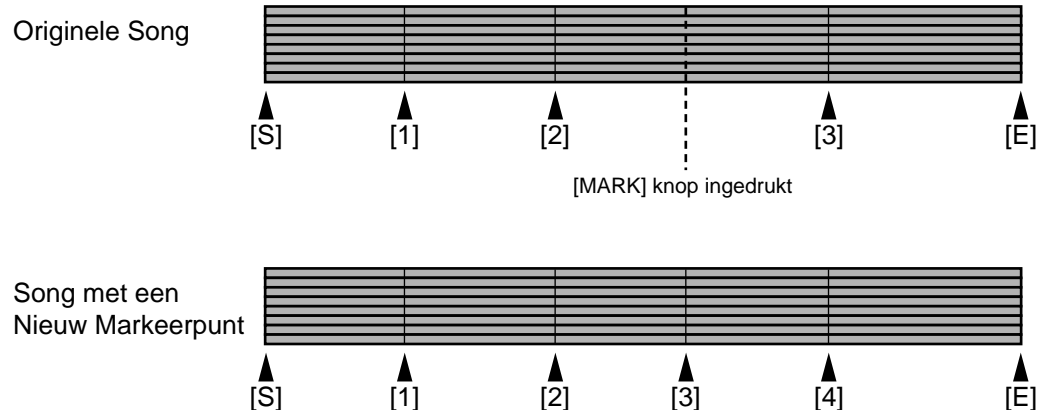
1. Druk op de [MARK] knop om een marker in te voeren tijdens het opnemen of afspelen.

MARK X verschijnt voor een paar seconden in de display en de corresponderende marker box knippert. Druk nog een keer op de [MARK] knop om verdere markers in te voeren.

Opmerking: Als u een Marker instelt terwijl het afspelen is gestopt (of als de gewenste positie gelokaliseerd is met de DATA-dial of CURSOR-shuttle), schakelt de MD8 automatisch naar de Play Pause mode.

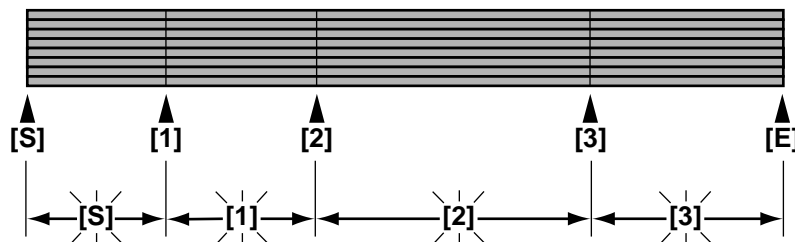
2. Als u klaar bent drukt u op de [TOC WRITE] knop om de TOC bij te werken.

Als een nieuwe marker is ingevoerd tussen twee bestaande markers, worden de daarop volgende markers opnieuw genummerd, zoals hieronder getoond.



Marker Indicators

Marker indicators tonen de betreffende songpositie in verhouding met de markers. Als een song geplaatst is op of na een marker, knippert de corresponderende marker. Als de songpositie zich verplaatst naar de volgende marker, knippert de volgende marker. De volgende illustratie toont dit.



Markers Wijzigen

Als markers eenmaal zijn ingevoegd kunnen deze heel precies worden bijgesteld in stappen van één frame. Dit is ook van toepassing op de LAST REC IN en OUT punten (deze verdubbelen als Punch In en Out punten). De Start- en End-markers kunnen niet worden gewijzigd.

1. Druk op de [ADJUST] knop.

De display toont MARK X: ADJST ("X" is het nummer van de Marker waarvan het nummer knippert in de display op het moment dat u [ADJUST] indrukt).

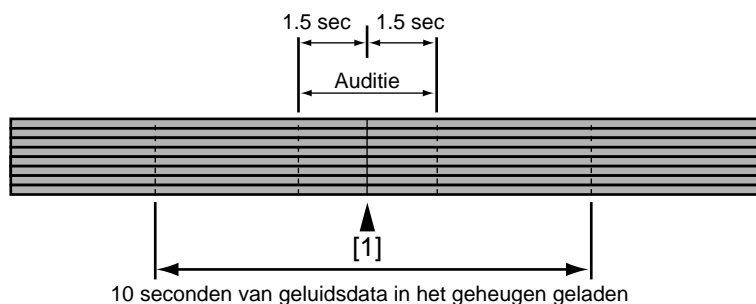
2. Selecteer met de DATA-schijf de marker die u wilt wijzigen.

IN en OUT verwijzen naar de LAST REC IN en OUT punten.

3. Druk op de [ENTER] knop.

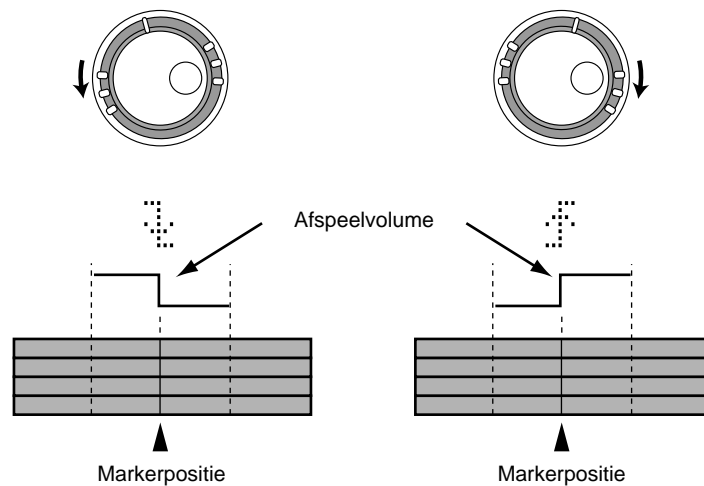
De display toont ADJST Load, waarna ongeveer tien seconden geluidsdata (ongeveer vijf seconden aan iedere kant) van de marker in het geheugen wordt geladen voor het versneld afspelen.

Als het laden compleet is, kan de geluidsdata gespeeld worden van ongeveer 1.5 seconden voor de marker naar ongeveer 1.5 seconden na de marker, zoals hieronder getoond wordt.



De 1,5 seconden geluidsdata voor de marker wordt op een lager volume afgespeeld, zodat u precies kunt horen waar de marker staat. Om de eerste 1.5 seconden op een normaal volume af te spelen en de overblijvende deluidsdata op een lager niveau draait u de CURSOR-shuttle naar links. U kunt tussen deze twee afspeelmoden schakelen door de CUR-

SOR-shuttle naar links, of rechts te draaien. Iedere keer als u dit doet wordt de geluidsdata gespeeld.

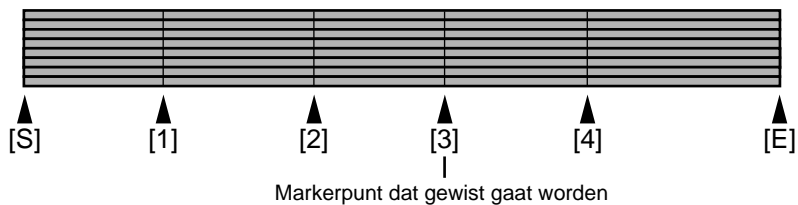


4. **Wijzig met de DATA-schijf de marker en luister met de [PLAY] en de CUR-SOR-shuttle de nieuwe markerpositie af.**
De marker kan in 86-frame stappen naar een nieuwe positie in de 10 seconden van geluidsdata verplaatst worden die zijn geladen in het geheugen. Als u de marker wilt verplaatsen naar een positie buiten dit bereik, moet u eerst de Adjust functie enkele keren gebruiken. U kan de marker niet buiten de vorige of volgende marker verplaatsen.
5. **Druk op de [ENTER] knop om de nieuwe positie op te slaan (het bericht in de display toont weer MARK X: ADJUST).**
Druk op de [EXIT] knop als u de nieuwe marker positie niet wilt opslaan.
6. **Als u klaar bent drukt u op de [EXIT] of [ADJUST] knop om de Adjustmode te verlaten.**
7. **Druk op de [TOC WRITE] knop om de TOC met de nieuwe markerposities bij te werken.**

Markers Wissen

1. **Druk op de [ADJUST] knop.**
De display toont MAR X: ADJST .
2. **Selecteer met de DATA-schijf de marker die u wilt wissen.**
3. **Draai de CURSOR-shuttle naar rechts om het ADJST bericht te laten knippenen.**
4. **Selecteer met de DATA-schijf CLEAR.**
De display toont MARK X: CLEAR .
5. **Druk op de [ENTER] knop**
De display toont CLR MARK X?
6. **Druk op de [ENTER] knop om de marker te wissen.**
De marker is gewist en de bestaande daarop volgende markers worden hernoemd, zoals hieronder getoond wordt.

Voor Erase



Na Erase



Als u toch besluit om de geselecteerde marker achteraf niet te wissen drukt u op de [EXIT] knop.

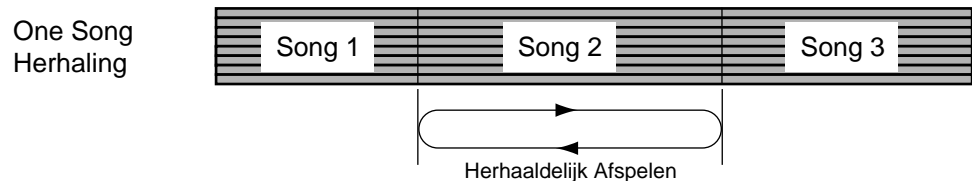
7. **Als u klaar bent drukt u op de [ADJUST] of [EXIT] knop.**
8. **Druk op de [TOC WRITE] knop om de TOC bij te werken.**

6 Repeat, Cue List & Program Afspelen

In dit hoofdstuk worden de Repeat (herhalen), Cue Lijst en Program Afspeel functies uitgelegd.

One Song Repeat (één song herhaling)

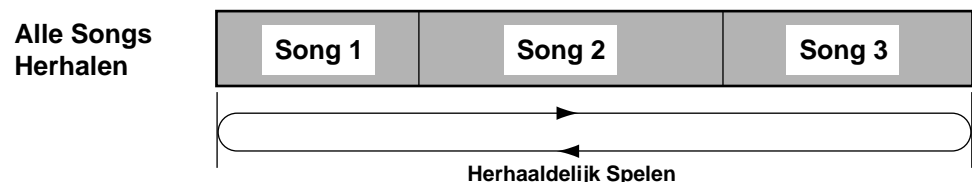
Met One Song Repeat afspelen kunt u één song continue laten herhalen..



1. **Selecteer met de [SONG SEARCH] knoppen de song voor het herhaald afspelen.**
2. **Druk op de [REPEAT] knop.**
REPEAT 1 verschijnt in de display.
3. **Druk op de [PLAY] knop om het afspelen te starten.**
De geselecteerde song speelt herhaaldelijk af.
U kunt de One Song Repeat ook starten vanuit de Play of Pause mode.
4. **Druk twee maal op de [REPEAT] knop om het afspelen van One Song Repeat te annuleren.**
One Song Repeat wordt automatisch geannuleerd als de [STOP] knop wordt ingedrukt.

All Song Repeat

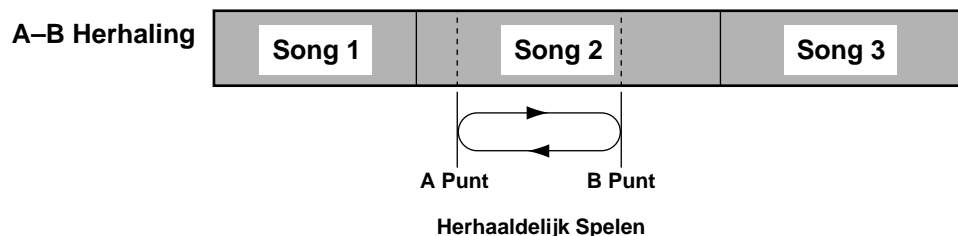
Met One Song Repeat afspelen kunt u alle songs continue laten herhalen.



1. **Druk twee maal op de [REPEAT] knop.**
REPEAT ALL verschijnt in de display.
2. **Druk op de [PLAY] knop om het afspelen te starten.**
Alle songs spelen herhaaldelijk af.
U kunt de One Song Repeat ook starten vanuit de Play of Pause mode.
3. **Druk op de [REPEAT] knop om All Song Repeat te annuleren.**
All Song Repeat playback wordt automatisch geannuleerd als de [STOP] knop wordt ingedrukt.

A–B Repeat (herhaling)

A-B Repeat afspelen maakt het mogelijk om een bepaald gedeelte in een song te herhalen. Het herhalen vindt plaats tussen de gespecificeerde A en B punten.



1. **Druk op de [PLAY] knop om met afspelen te beginnen.**
2. **Druk op de [A ↻ B] knop als u het begin hoort van het gedeelte dat u wilt herhalen.**
REPEAT A verschijnt in de display. Punt A is ingevoerd.
3. **Druk nog een keer op de [A ↻ B] knop als u het einde hoort van het gedeelte dat u wilt herhalen.**
REPEAT B verschijnt in de display. Punt B is ingevoerd.
Het gedeelte tussen punten A en B wordt herhaaldelijk afgespeeld.
4. **Druk op de [REPEAT] knop om A-B Repeat te annuleren.**
A-B Repeat playback wordt automatisch geannuleerd als de [STOP] knop wordt ingedrukt.
De gespecificeerde A en B punten worden niet onthouden als de A-B Repeat mode wordt geannuleerd. Om de A-B punten actief te houden moet u de [PAUSE] knop gebruiken i.p.v. de [STOP] knop om het A-B Repeat tijdelijk te stoppen.
De A-B Memo punten worden niet opgeslagen als de MD8 wordt uitgezet.

Tip: Om het afspelen op het einde van iedere song te stoppen zet u MIDI Sync op ofwel MTC of MIDI Clock.

Cue Lijst Afspelen & Kopiëren

Met de Cue Lijst functie kunt u een cuelijst maken (dat wil zeggen kleine stukjes cue die achter elkaar afspelen) die gebruik maken van markers. Cues worden in het geheugen geladen voor continue en ononderbroken afspelen. De Cue Lijst kan ook gekopieerd worden om een nieuwe song te creëren.

Een Cue Lijst kan tot 26 stappen (A–Z) bevatten. U kunt de start marker, end marker en het aantal keren dat de stap herhaald moet worden van 1 tot 99 bepalen.

Cue List

```
a:s→1 n= 2
b:2→3 n= 2
c:3→4 n= 4
d:2→3 n= 1
e:3→4 n= 4
f:5→7 n= 2
g:s→1 n= 0
h:s→1 n= 0
i:s→1 n= 0
"      "
"      "
"      "
```

1. **Druk op de [UTILITY] knop en selecteer met de DATA-schijf de Cue List functie.**
2. **Druk op de [ENTER] knop.**
De display toont EDIT.
3. **Selecteer met de DATA-schijf EDIT of NEW.**
Met EDIT kunt u de cuelijst bewerken (of het voor de eerste keer programmeren). NEW stelt de Cue List opnieuw in.
4. **Druk op de [ENTER] knop.**
De display toont a:s→e n=0 (de kleine letter “a” geeft aan dan de Cue Lijst bewerkt wordt.).
5. **Selecteer met de CURSOR-shuttle de parameters en stel deze in met de DATA-schijf.**
6. **Als u alle gewenste stappen heeft ingesteld drukt u op de [ENTER] knop.**
De display toont List PLAY?
Om de Cue Lijst naar een nieuwe song te kopiëren draait u de DATA-schijf naar rechts. De display wijzigt naar List COPY?
7. **Druk op de [ENTER] knop.**
Als u kiest voor List PLAY?, wacht de MD8 in Pause mode. Druk op [PLAY] om de Cue Lijst af te spelen. De time counter begint op nul, en blijft doortellen tot de laatste stap van de Cue Lijst is afgespeeld. De display toont vervolgens de volgende stap. Bijvoorbeeld, A:1→2 n=0 (de hoofdletter “A” geeft aan dat de Cue Lijst wordt afgespeeld).
Een nieuwe song die bestaat uit de cues in de Cue Lijst wordt gecreëerd als u List COPY? kiest.
8. **Als u de Cue Lijst gewoon afspeelt selecteert u met de DATA-schijf andere stappen en pauzeer met de [PAUSE] knop het afspelen.**
Om het afspelen van de Cue Lijst te stoppen drukt u op de [STOP] knop.
Een hele enkele keer speelt de Cue Lijst niet onafgebroken af (er zit een gaatje tussen de cues). Cue lijst instellingen worden opgeslagen als u de MD8 uitzet.

Program Afspelen

Met de Program Play functie kunt u een songprogramma samenstellen voor handmatig afspelen. Het Program kan tot 36 stappen bevatten.

Program

```
S1: Song 3
S2: Song 5
S3: Song 2
S4: Song 9
S5: Song 1
S6: Song 7
S7: Song 6
S8: Song 4
S9: Song 9
" "
" "
"
```

1. **Druk op de [UTILITY] knop en selecteer met de DATA-schijf de PRG Play functie.**
2. **Druk op de [ENTER] knop.**
De display toont EDIT Prog.
3. **Selecteer met de DATA-schijf EDIT of NEW.**
Met EDIT kunt u het huidige Program bewerken. NEW reset het Program. Als u nog geen Program gecreëerd heeft, selecteert u EDIT (niet NEW).
4. **Druk op de [ENTER] knop.**
De display toont s1: (de kleine letter "s" betekent dat het Program wordt bewerkt).
5. **Selecteer met de CURSOR-shuttle stappen en selecteer met de DATA-schijf een song voor iedere stap.**
Om een stap te resetten selecteert u "*" .
6. **Als u alle gewenste stapen heeft ingesteld drukt u op de [ENTER] knop.**
De display toont S1: X Y en de MD8 wacht in de Pause mode (de kleine letter "S" geeft aan dat het Program gespeeld wordt of gespeeld kan worden).
7. **Druk op de [PLAY] knop om het afspelen van de Program te beginnen.**
De songs spelen af in de volgorde bepaald in de Program.
8. **Selecteer met de [◀◀] en [▶▶] SONG SEARCH-knoppen andere stappen in het Program en pauzeer met de [PAUSE] knop het afspelen.**
Om het afspelen te stoppen drukt u op de [STOP] knop.
Als Program Playback is gepauzeerd, kunt u met het selecteren van de TOTAL Time Counter mode zoeken naar een specifiek punt in de Program. Zie *Specifieke Punten Lokaliseren* op pagina 52 voor meer informatie.
Program Play-instellingen worden bewaard als de MD8 wordt uitgezet.

7 Songs & Tracks Bewerken

Dit hoofdstuk legt de editfuncties uit die gebruikt kunnen worden bij songs en tracks.

De Inhoud van de Disc Bekijken

Met de Disc Info functie kunt u kijken hoe de songs en lege gebieden op een disc zijn gerangschikt. Deze functie is van onschatbare waarde voor de Song Move functie (zie pagina 65), maar ook om een duidelijker idee te krijgen waar de lege gebieden zijn gelokaliseerd. Als het eerste item op een disc bijvoorbeeld leeg is, kunt u deze selecteren met de SONG SEARCH [**←←**] en [**→→**] knoppen. Toch kunt u de indruk hebben dat deze ergens tussen de laatste song op de disc ligt. Bovendien is het zo dat hoewel blanks opeenvolgend zijn genummerd, de eerste blank op de disc ook “Blank 3” kan heten.

De informatie die u krijgt met Disc Info helpt u blanks op de juiste plaatsen te creëren (door de Song Move te gebruiken) zodat u een bestaande song langer kan maken.

1. **Druk op de [UTILITY] knop.**
2. **Selecteer met de DATA-schijf de Disc Info functie.**
3. **Druk op de [ENTER] knop.**

De display toont nu de volgorde van de items (songs en blanks) zoals deze verschijnen op de disc. Na een paar bewerkingen kan uw disc er als volgt uitzien:

Song 3	Song 1	Blank 1	Song 2	Song 4	Blank 2
--------	--------	---------	--------	--------	---------

Dit wordt aangegeven als: 3→1→B1→2→4→B2.

In dit voorbeeld zijn er drie songs en twee blanks op uw disc. Let op de positie (en nummers) van blanks.

4. **Scroll met de DATA-schijf of met de CURSOR-shuttle om de beschikbare items te bekijken.**
Het laatste item op de disc wordt niet gevolgd door een pijl. Het eerste item op de disc wordt evenmin gevolgd door een pijl.
5. **Druk op de [EXIT] of [UTILITY] knop om de Utility mode te verlaten.**

Opmerking: Op de MD8 worden de songs opeenvolgend opgenomen (d.w.z. er zijn geen ruimtes tussen de songs). Er zijn MD recorders die echter niet-opeenvolgend opnemen (d.w.z. verspreid op een disc). In dit geval kan het zijn dat de volgorde van de songs niet overeenkomt met de volgorde zoals getoond op de MD8 display. Niet-opeenvolgende songs worden aangegeven met een “#” symbool en moeten herschikt worden (opeenvolgend) met de Song Copy functie alvorens deze bewerkt kunnen worden (zie pagina 65).

Discs Wissen

Met de Disc-Erasefunctie kunt u alle songs op een disc wissen. Het wissen van alle songs formateert een disc. Een disc die is gebruikt om computerdata op te slaan moet geformatteerd worden met deze functie alvorens het gebruikt kan worden met de MD8.

1. **Druk op de [EDIT] knop en selecteer met de DATA-schijf de Disc-Erasefunctie.**
2. **Druk op de [ENTER] knop.**
De display toont Erase EXE?
3. **Druk op de [ENTER] knop.**
Aangezien deze handeling alle data op de disc wist, vraagt de MD8 u weer of u absoluut zeker bent: Really?
4. **Druk op de [ENTER] knop om door te gaan, of druk de [EXIT] knop om te annuleren.**
De disc is gewist en het bericht Blank Disc verschijnt in de display.

Songs Kopiëren & Converteren

Met de Song-Copyfunctie kunt u een song dupliceren, inclusief titel, markers en Tempo Map. Dit is erg handig bij het maken van een backup copy alvorens te ping-pongen of in/uitprikken. Als het ping-pongen of het in/uitprikken dan niet naar wens is, kunt u altijd nog terug naar de geduplicateerde versie en het nog eens proberen.

U kunt een vier-track song (opgenomen op een MD4) naar een acht-track song converteren, of een acht-track song naar een 4T (MD4), 2T (MiniDisc), of MO (mono) song. Als u converteert van 8T naar 4T, 2T, of MO, kunt u kiezen welke track er worden gekopieerd.

1. **Druk op de [EDIT] knop en selecteer met de DATA-schijf de Song Copy functie.**
2. **Druk op de [ENTER] knop.**
De display toont Copy X? ("X" staat voor het nummer van de geselecteerde song).
3. **Selecteer met de DATA-schijf de song die u wilt kopiëren.**
Bijvoorbeeld: Copy 4.
4. **Druk op de [ENTER] knop.**
De display toont nu de Record mode van de geselecteerde song. Als u het acht-track formaat heeft geselecteerd, toont de display nu 8T:12345678.
5. **Selecteer met de DATA-schijf de track mode voor de kopie (d.w.z. de nieuwe versie van de song).**
U kunt 8T, 4T, 2T, of MO selecteren. De MD8 geeft dit op de volgende manier aan:

8T:12345678	Tracks 1–8 worden gekopieerd
4T:1234	Tracks 1–4
2T:12	Tracks 1 & 2
MO:1	Track 1

U kunt ook songs met minder tracks naar de 8-track mode converteren. Zulke songs worden als volgt afgebeeld:

8T:1234----	Tracks 1–4 worden gekopieerd
8T:12-----	Tracks 1 & 2 worden gekopieerd

6. Draai de CURSOR-shuttle naar rechts om de eerste track van het kopie van de de song te selecteren.

Het nummer van deze track (waarschijnlijk "1") knippert.

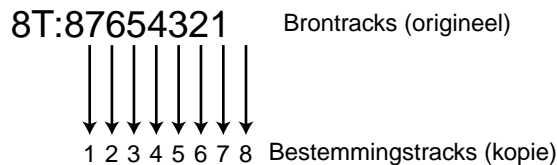
7. Selecteer met de DATA-schijf andere track.

Als u deze handeling uitvoert, correspondeert track 1 van de kopie niet langer met track 1 van het origineel. U kunt deze functie ook gebruiken om de tracks van een bestaande acht-track song te herschikken (reshuffle).

Opmerking: Vergeet niet alle tracks mee te rekenen die u op de kopie wilt hebben. Met de MD8 kunt u ook dingen instellen zoals 8T:22222222, hetgeen niet van nut is.

Met de functies 4T, 2T en MO kunt u bepalen welke tracks de gecomprimeerde (lett. down-scaled) song moet bevatten. Instellingen zoals 4T:3178 zijn geldige selecties.

U kunt zelfs "-" selecteren. Dit betekent dat de betreffende track niet wordt gekopieerd, zodat de corresponderende bestemmingstrack leeg blijft. Hieronder is te zien hoe de brontracks correspondeert naar de bestemmingstracks van de songkopie:



In de bovenstaande illustratie wordt track 8 van de originele song gekopieerd naar track 1 van de bestemmingstrack, track 2 naar track 7, enzovoort.

Tip: Als u een nieuwe song wilt opnemen met de Title, Markers en Tempo Map informatie van een bestaande song selecteer dan "-" voor alle brontracks en kopieer de song met de instelling die u wilt gebruiken.

8. Druk op de [ENTER] knop.

De display toont Copy to BX (waar "X" het nummer van de eerste lege gebied op de disc voorstelt).

9. Selecteer met de DATA-schijf een leeg gebied.

Alleen lege gebieden groter dan de bronson kunnen geselecteerd worden.

10. Druk op de [ENTER] knop.

De display toont Copy EXE?

11. Druk op de [ENTER] knop om te kopiëren.

Druk op de [EXIT] knop om te annuleren.

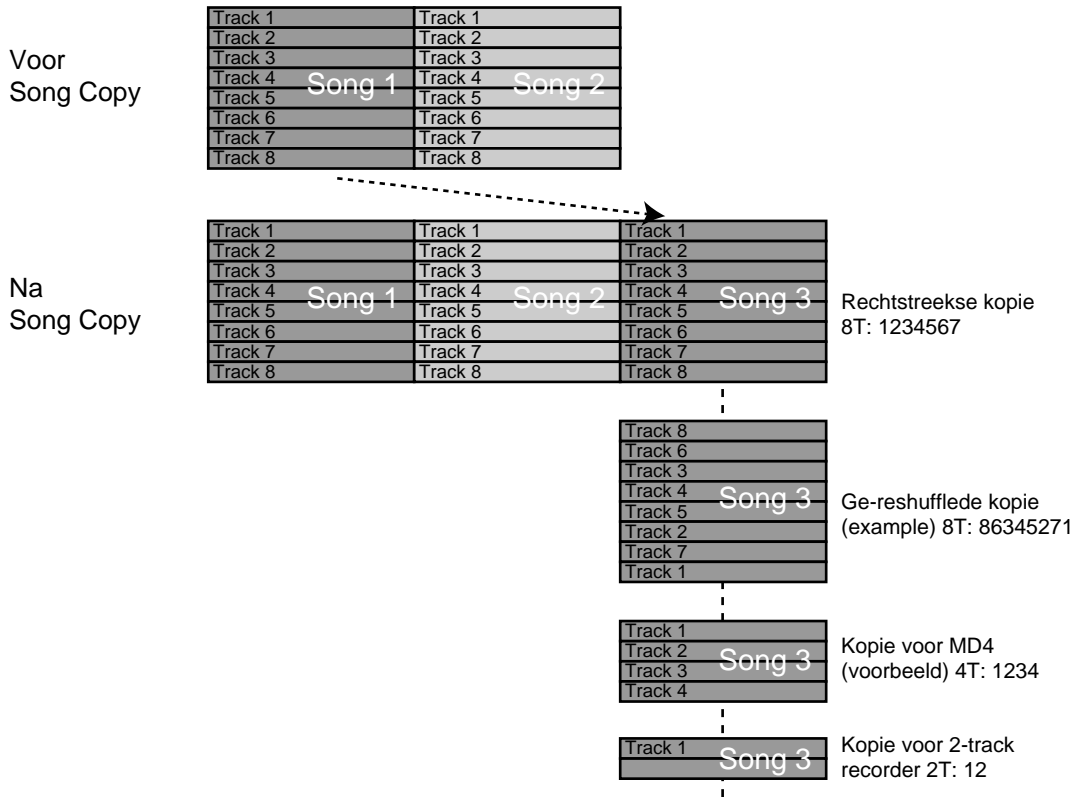
U kunt op ieder moment de songkopie handeling stoppen door op de [STOP] knop te drukken.

Terwijl de song data wordt gekopieerd, toont de display Copy to X, waar "X" het nummer van de nieuwe song voorstelt.

Als het kopieproces is voltooid, selecteert de MD8 automatisch de nieuwe song.

12. Druk op de [TOC WRITE] knop om de TOC bij te werken.

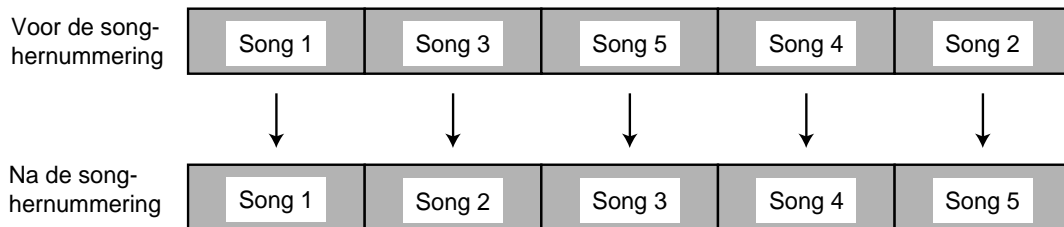
De volgende illustratie toont een paar mogelijke applicaties van de Song Copy functie. Het is zo flexibel dat we niet alle mogelijkheden kunnen tonen. Onthoud dat u iedere track kunt kiezen voor gecomprimeerde (down-scaled)versies (4T, 2T of MO).



Songs Hernummeren

Met de Song Renumber functie kunt u de songs op de disc hernummeren om er zeker van te zijn dat de nummers hiervan corresponderen met de posities op de disc.

Het hernummeren is handig als u het hoogste nummer wilt laten corresponderen met de laatste song, waarbij "1" aan de eerste song wordt toegewezen.



Voordat u de song hernummert, moet u deze eerst een naam geven zodat u ze gemakkelijk kunt identificeren als deze hernummerd zijn. Zie *Discs & Songs van een titel voorzien* op pagina 28 voor meer informatie.

1. **Druk op de [EDIT] knop om het Edit-menu op te roepen.**
2. **Selecteer met de DATA-schijf de Song Renum functie.**
3. **Druk op de [ENTER] knop.**
De display toont nu Renum EXE?

4. Druk op [ENTER] om de songs te hernummeren.

Na het hernummeren van de songs toont de display kort TOC Writ. Dit betekent dat de TOC wordt bijgewerkt.

Opmerking: Op de MD8 worden de songs opeenvolgend opgenomen (d.w.z. er is geen ruimte tussen). Sommige MD-recorders nemen echter niet opeenvolgend op (d.w.z. verspreid op een disc). In dit geval, kunnen de songs niet hernummerd worden.

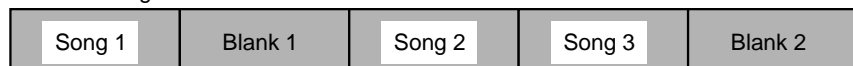
Songs Verplaatsen

Met de Song Move functie kunt u een song verplaatsen naar een leeg gebied. Als u dit doet, creëert u een leeg gebied op de disc dat gebruikt kan worden voor het toevoegen van materiaal aan de vorige song. Song Move helpt u ook om de blanks op een disc te reorganiseren. Als het eerste item op een disc een leeg gebied is, kan dit dus geselecteerd worden met de SONG SEARCH [◀◀] en [▶▶] knoppen, maar het is niet het eerste item dat verschijnt in de display als u één van deze knoppen indrukt.

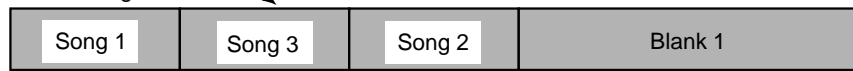
Voor een duidelijker beeld van hoe het materiaal op de disc is georganiseerd, kunt u de Disc Info functie gebruiken (zie pagina 61).

Hieronder is weergegeven wat er gebeurt als u de Song Move handeling gebruikt:

Voor de Song Move



Na de Song Move



Met andere woorden: het geselecteerde lege gebied en song zijn gewisseld. Om een blank na Song 1 te creëren (zodat u een paar refreinen enz. kunt toevoegen), doe dan het tegenovergestelde, d.w.z. verplaats Song 3 in het tweede voorbeeld naar de Blank 1 positie.

Opmerking: Als u een song verplaatst die maar een paar seconden lang is, kan het zijn dat het lege gebied niet vergroot wordt. Dit is een beperking van het MD disc formaat.

1. Druk op [EDIT] om het EDIT-menu op te roepen.

2. Selecteer met de DATA-schijf de Song Move functie.

De display toont nu Move X? ("X" is het nummer van de geselecteerde song).

Opmerking: Hoewel u ook "*" kunt selecteren, betekenen dit in feite dat er niets is geselecteerd zodat de Song Move functie niet kan worden uitgevoerd.

3. Druk op de [ENTER] knop.

Als de disc meer dan één blank bevat, toont de display nu Move to B1.

4. Selecteer met de DATA-schijf de blank waar u de geselecteerde song naar toe wilt verplaatsen.

5. Druk nog een keer op [ENTER].

De display toont nu Move EXE?

6. Druk nog een keer op [ENTER] om de song naar de nieuwe positie te verplaatsen.

Druk op de [EXIT] knop om te annuleren.

Na het verplaatsen van de song, werkt de MD8 automatisch de TOC (de TOC schrijven) bij en springt naar het begin van deze song.

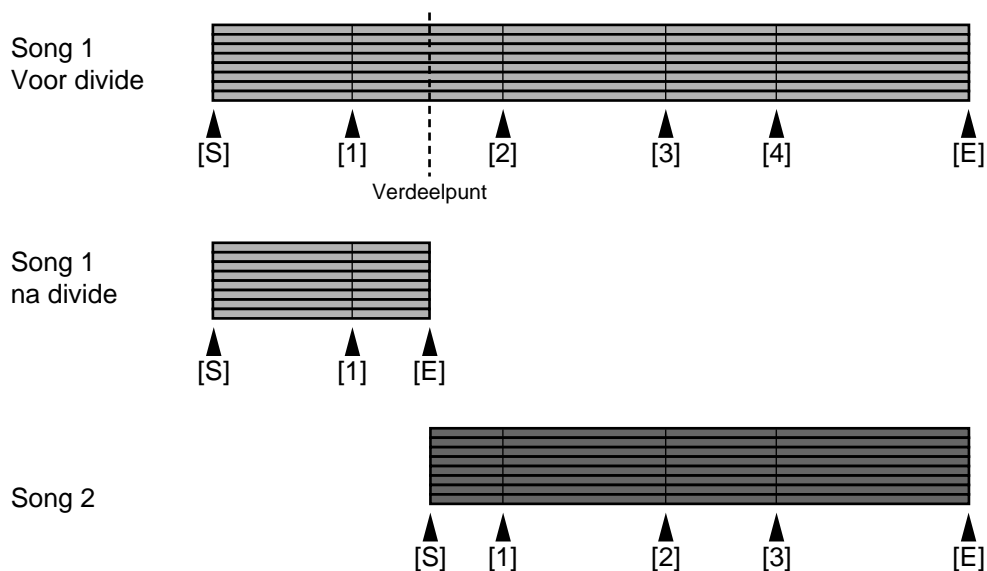
Songs Splitsen (Song Divide)

Met de Song Divide functie kunt u songs in verschillende, onafhankelijke songs verdelen. Songs kunnen ook tot Program gemaakt worden om af te spelen. Zie *Program Afspelen* op pagina 60 voor meer informatie.

- 1. Ga naar de positie waar u de song wilt verdelen en druk op de [PAUSE] knop.**
Zie *Snelzoek (Quick Search) Functies* op pagina 51 voor hoe u naar de gewenste lokatie kunt gaan.
- 2. Druk op de [EDIT] knop en selecteer met de DATA-schijf de Song Divide functie.**
- 3. Druk op de [ENTER] knop.**
De display toont Divide EXE?
- 4. Druk op de [ENTER] knop om te verdelen.**
Druk op de [EXIT] knop om te annuleren.

De Song wordt in tweeën gesplitst. Writing UTOC verschijnt in de display als de TOC wordt bijgewerkt.

Als de song markers bevat dan blijven de markers voor het splitspunt staan bij de originele song, en de markers erna worden hernummerd en verplaatst naar de nieuwe Song. Dit wordt hieronder getoond..



Als een Song is verdeeld, worden de opvolgende Songs hernummerd. Als Song 1 bijvoorbeeld wordt verdeeld in Song 1 en Song 2, wordt de vorige Song 2 Song 3, enzovoort.

Songs Combineren

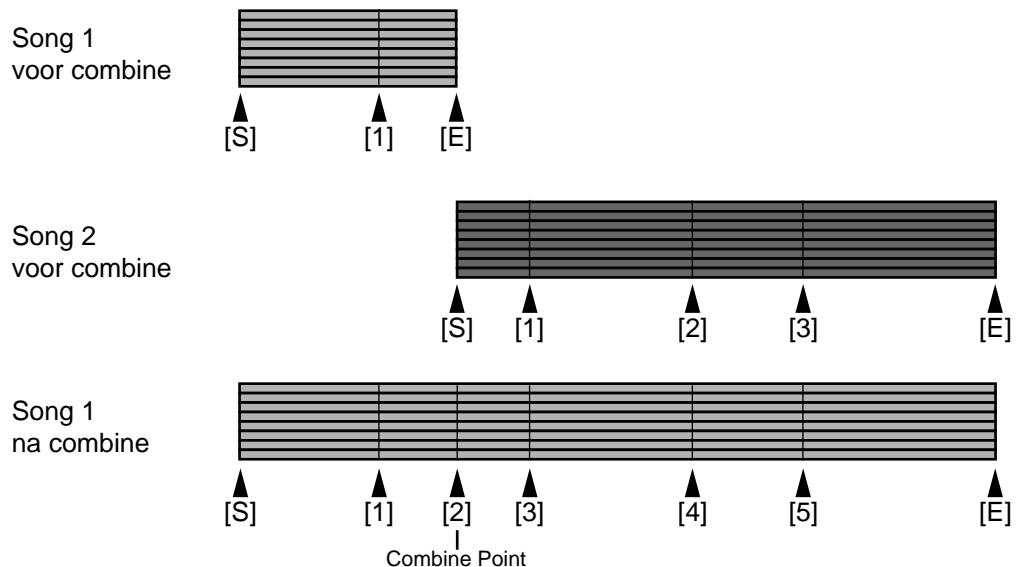
Met de Song Combine functie kunt u Songs weer samenvoegen die verdeeld zijn met de Song Divide functie. Songs die onafhankelijk zijn opgenomen kunnen niet gecombineerd worden (hoewel kunt u de nummers ervan wel kunt selecteren, toont display Can't Comb als u op de [ENTER] knop drukt om de handeling te bevestigen).

1. **Druk op de [EDIT] knop en selecteer met de DATA-schijf de Song Combn functie.**
2. **Druk op de [ENTER] knop.**
De display toont Cmbn Y.
3. **Selecteer met de DATA-schijf de eerste song die u wilt combineren.**
4. **Laat met de CURSOR-shuttle de tweede song knipperen.**
5. **Selecteer met de DATA-schijf de tweede song die u wilt combineren.**
6. **Druk op de [ENTER] knop.**
De display toont Cmbn EXE?
7. **Druk op de [ENTER] knop om te combineren.**
Druk op de [EXIT] knop om te annuleren.

De Songs worden in één Song gecombineerd. Writing UTOC verschijnt in de display om aan te geven dat de TOC wordt bijgewerkt.

Een marker wordt toegevoegd op het punt waar de songs zijn gecombineerd en bestaande markers in beide songs blijven gehandhaafd.

Als het totaal aantal markers, inclusief de nieuwe marker op de 'las' (lett. join point), boven 10 uitkomt, krijgt u geen toegang meer tot de markers boven Marker nummer 10. Deze hogere markers worden echter nog steeds opgeslagen. Als u één van de andere markers wist, verschijnen ze weer een voor een.



Als songs worden gecombineerd, worden opvolgende songs hernummerd. Bijvoorbeeld, Song 1 en Song 2 worden gecombineerd in Song 1. De vorige Song 3 wordt dan Song 2, enzovoorts.

Songs Wissen

Met de Song Erase functie kunt u afzonderlijke songs wissen, dat kan nodig zijn om ruimte te maken voor nieuw materiaal dat u wilt opnemen.

1. **Druk op de [EDIT] knop en selecteer met de DATA-schijf de Song Erase functie.**
2. **Druk op de [ENTER] knop.**
De display toont Song No.1.
3. **Selecteer met de DATA-schijf de song die u wilt wissen.**
Bijvoorbeeld: Song No.3.
4. **Druk op de [ENTER] knop.**
De display toont Erase EXE?
5. **Druk op de [ENTER] knop om te wissen.**
Druk op de [EXIT] knop om te annuleren.
De geselecteerde song wordt gewist en de daarop volgende songs worden hernummerd. Writing TOC verschijnt er in de display als de TOC wordt bijgewerkt. Het gewiste gebied wordt een opneembaar leeg gebied.

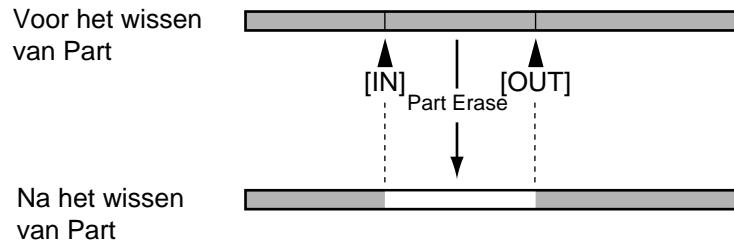
Tracks Wissen

Met de Track Erase functie kunt u afzonderlijke tracks wissen.

1. **Druk op de [EDIT] knop en selecteer met de DATA-schijf de Track Erase functie.**
2. **Druk op de [ENTER] knop.**
De display toont *****Tr .
3. **Selecteer met de CURSOR-shuttle tracks en stel met de DATA-schijf de tracks die gewist moeten worden.**
Bijvoorbeeld: *2**5***Tr . Als u wilt kan er meer dan één track tegelijkertijd worden gewist.
4. **Druk op de [ENTER] knop.**
De display toont Erase EXE?
5. **Druk op de [ENTER] knop om te wissen.**
Druk op de [EXIT] knop om te annuleren.
U kunt de Track Erase handeling op ieder moment stoppen door op de [STOP] knop te drukken. De data worden gewist tot het punt dat u de [STOP] knop heeft ingedrukt.

Parts Wissen

Met de part Erase functie kunt u een gedeelte van een track wissen. Het gedeelte dat gewist moet worden wordt bepaald door de IN en OUT punten. Deze punten worden ingesteld door de [SET] knop in te drukken terwijl u eerst de [IN] en vervolgens de [OUT] indrukt.



1. **Druk op de [EDIT] knop en selecteer met de DATA-schijf de Part Erase functie.**

2. **Druk op de [ENTER] knop.**

Als er niets gebeurt, heeft u nog niet de LAST REC IN en OUT punten ingesteld. Zie *De In/Out Punten "On-the-Fly" (onder het opnemen) Instellen* op pagina 32 voor meer informatie.

Als u de IN en OUT punten nog niet heeft ingesteld, kan deze functie niet uitgevoerd worden.

3. **Selecteer met de CURSOR-shuttle de tracks, en stel met de DATA-schijf de waarde of op * in (wis niet) of op het nummer van de track in kwestie.**

Bijvoorbeeld: **3**6**Tr . Dit betekent dat het gebied tussen de IN en OUT punten van track 3 en 6 gewist worden.

4. **Druk op de [ENTER] knop.**

De display toont Erase EXE?

5. **Druk nog een keer op [ENTER] om te wissen.**

Druk op de [EXIT] knop om te annuleren.

De display toont Erase EXE. Dit wil zeggen dat de Part Erase handeling wordt uitgevoerd.

U kunt de Part Erase handeling op ieder moment stoppen door op de [STOP] knop te drukken. De data tot op het punt dat u de [STOP] knop indrukt worden gewist.

Tracks Kopiëren

Met de Track Copy functie kunt u afzonderlijke tracks kopiëren. De kopie wordt op hetzelfde volume niveau opgenomen als het origineel.

1. **Druk op de [EDIT] knop op de EDIT-menu op te roepen en selecteer met de DATA-schijf de Track Copy functie.**

2. **Druk op de [ENTER] knop.**

3. **Selecteer met de DATA-schijf de brontrack.**

Bijvoorbeeld: COPY T8-T*.

4. **Draai de CURSOR-shuttle naar rechts en laat de asterisk (*) knipperen.**

5. **Selecteer met de DATA-schijf de bestemmingstrack.**

Bijvoorbeeld: COPY T8-T3.

Houd er rekening mee dat de bestemmingstrack wordt overschreven.

6. **Druk op de [ENTER] knop.**

De display toont COPY EXE?

7. **Druk nog een keer op [ENTER] om te kopiëren.**

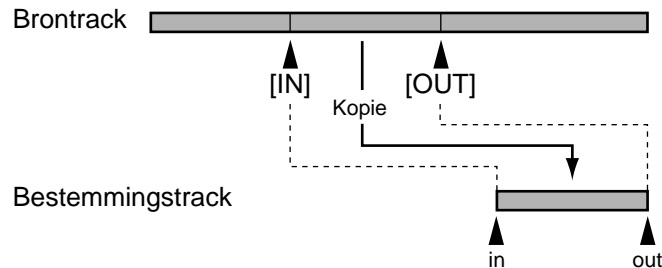
Druk op de [EXIT] knop om te annuleren.

De display toont COPY EXE, wat wil zeggen dat de copy-handeling wordt uitgevoerd.

U kunt de track copy-handeling op ieder moment stoppen door op de [STOP] knop te drukken. De data wordt gekopieerd tot op het punt waar u op de [STOP] knop drukt.

Parts Kopiëren

Met de Part Copy functie kunt u een gedeelte van één track naar een ander kopiëren. Het gedeelte van de brontrack dat wordt gekopieerd wordt bepaald door de IN en OUT punten. Deze punten worden ingesteld door de [SET] knop ingedrukt te houden terwijl u eerst op [IN] drukt en vervolgens op [OUT] drukt. Het deel wordt op hetzelfde volumenniveau gekopieerd als het origineel.



1. **Ga naar het punt dat gekopieerd moet worden in de bestemmingstrack (d.w.z. het bestemmingstrack input).**

Opmerking: De bestemmingstrack in- en uitpunten moeten buiten het gebied zijn ingesteld door de brontrack IN en OUT punten. Ook moet de bestemming groter zijn dan het deel dat wordt gekopieerd.

2. **Druk op de [EDIT] knop en selecteer met de DATA-schijf de Part Copy functie.**
3. **Druk op de [ENTER] knop.**

Als er niets gebeurt heeft u nog niet de LAST REC IN en OUT punten ingesteld. Zie *De In/Out Punten "On-the-Fly" (onder het opnemen) Instellen* op pagina 32 voor meer informatie.

Als u de IN en OUT punten heeft ingesteld, toont de display COPY T*-T*.

4. **Selecteer met de DATA-schijf de brontrack.**
Bijvoorbeeld: COPY T8-T*.
5. **Draai de CURSOR-shuttle naar rechts om de asterisk (*) te laten knippen.**
6. **Selecteer met de DATA-schijf de bestemmingstrack.**
Bijvoorbeeld: COPY T8-T3.
Bestaande data tussen de IN en OUT punten op de bestemmingstrack worden overschreven.

7. **Druk op de [ENTER] knop.**
De display toont Copy EXE?

8. **Druk nog een keer op [ENTER] om te kopiëren.**
Druk op de [EXIT] knop om te annuleren.

De display toont Copy EXE. en de DIR indicator gaat branden. Dit wil zeggen dat de Copy-handeling wordt uitgevoerd.

U kunt de track copy-handeling op ieder moment annuleren door op de [STOP] knop te drukken. De data worden gekopieerd tot op het punt dat u de [STOP] knop indrukt.

8 Andere Functies

Frame Display

Met de Frame Disp functie kunt u bepalen of de display counter 86 frames per seconde toont, de standaard frame telling voor MiniDisc, of 30 frames per seconde voor als de MD8 MTC genereert.

1. **Druk op de [UTILITY] knop en selecteer met de DATA-schijf de Frame Disp functie.**
2. **Druk op de [ENTER] knop.**
De display leest nu 86 Frame.
3. **Selecteer met de DATA-schijf 86 of 30.**
4. **Druk op de [ENTER] knop.**
5. **Druk op de [EXIT] of [UTILITY] knop om de Utility mode te verlaten.**

Display Dimmer

Met de Display Dimmer functie kunt u de brightness van de display instellen. Bepaal de waarde die het beste aansluit bij uw werkgewoontes.

1. **Druk op de [UTILITY] knop en selecteer met de DATA-schijf de Display Dimmer functie.**
2. **Druk op de [ENTER] knop.**
De display leest nu Dimmer.
3. **Stel de DATA-schijf op de brightness (1–5).**
4. **Druk op de [ENTER] knop.**
5. **Druk op de [EXIT] of [UTILITY] knop om de Utility mode te verlaten.**

Peak Hold

Met de Peak Hold functie kunt u ervoor zorgen dat de metersegments blijven branden bij het luidste signaal peak zodat u gemakkelijk de peakniveaus kunt controleren. Reset de Peak Hold functie door op de [DISPLAY] knop te drukken.

1. **Druk op de [UTILITY] knop en selecteer met de DATA-schijf de Peak Hold functie.**
2. **Druk op de [ENTER] knop.**
De display toont nu waarschijnlijk Hold OFF.
3. **Zet met de DATA-schijf deze functie op ON.**
4. **Druk op de [ENTER] knop.**
5. **Druk op de [EXIT] of [UTILITY] knop om de Utility mode te verlaten.**

9 De MD8 & MIDI

MIDI sequencers en MIDI bestuurd instrumenten zijn onmisbare hulpmiddelen geworden bij de moderne manier van opnemen. Het is tegenwoordig vrij normaal om MIDI-instrumenten niet op te nemen tot de laatste afmix. Dit heeft het voordeel dat u tracks vrij kunt maken voor akoestische geluiden en het maakt recorders met heel veel tracks minder noodzakelijk. De MD8 is ideaal voor het opnemen van vocalisten, gitaar en andere akoestische geluiden en integreert heel gemakkelijk in een MIDI systeem d.m.v. MTC (MIDI Timecode) of MIDI Clock.

MTC en MIDI Clock zijn MIDI-gegevens die gebruikt worden bij het synchroniseren van MIDI-apparatuur. De MD8 is alleen in staat deze gegevens te versturen. Deze kunnen echter niet worden ontvangen. De MD8 moet dus als masterapparaat gebruikt worden in een gesynchroniseerd MIDI-systeem. Dit betekent dat een MIDI-sequencer reageert op MTC of MIDI Clock informatie van de MD8. De MD8 ontvangt geen MTC of MIDI Clock van de sequence.

De MD8 kan echter op afstand worden bediend met behulp van MIDI Machine Control (MMC) commando's, maar deze commando's bevatten geen synchronisatie informatie.

In sommige gevallen kan het nodig zijn om de MIDI THRU connector van de MD8 voor MIDI daisy chain (ketting) te gebruiken. Deze connector verstuurt de MIDI messages die de MD8 ontvangt via zijn MIDI IN connector opnieuw.

De MD8 in een Gesynchroniseerd MIDI Systeem Gebuiken

U moet de MIDI OUT van de MD8-aansluiten op de MTC input van uw sequencer als u MTC gebruikt, of de MIDI IN als u MIDI Clock gebruikt. De MD8 verstuurt MTC of MIDI Clock tijdens het spelen, opnemen en het oefenen. Als de sequencer MTC of MIDI Clock ontvangt van de MD8 springt deze naar het dezelfde punt in de song als de MD8, en speelt gesynchroniseerd mee. Om de MD8 met behulp van MMC messages te bedienen sluit u zijn MIDI IN aan op de MIDI OUT van het apparaat dat MMC messages verstuurt.

Iedere MD8 song begint op 00:00.00, dus u moet de sequencer song ook starten op 00:00.00. Misschien kent uw sequencer een timecode offset. Hiermee kunt u de MIDI sequencer song op een ander tijdstip in de song starten.

Over Tempo Maps

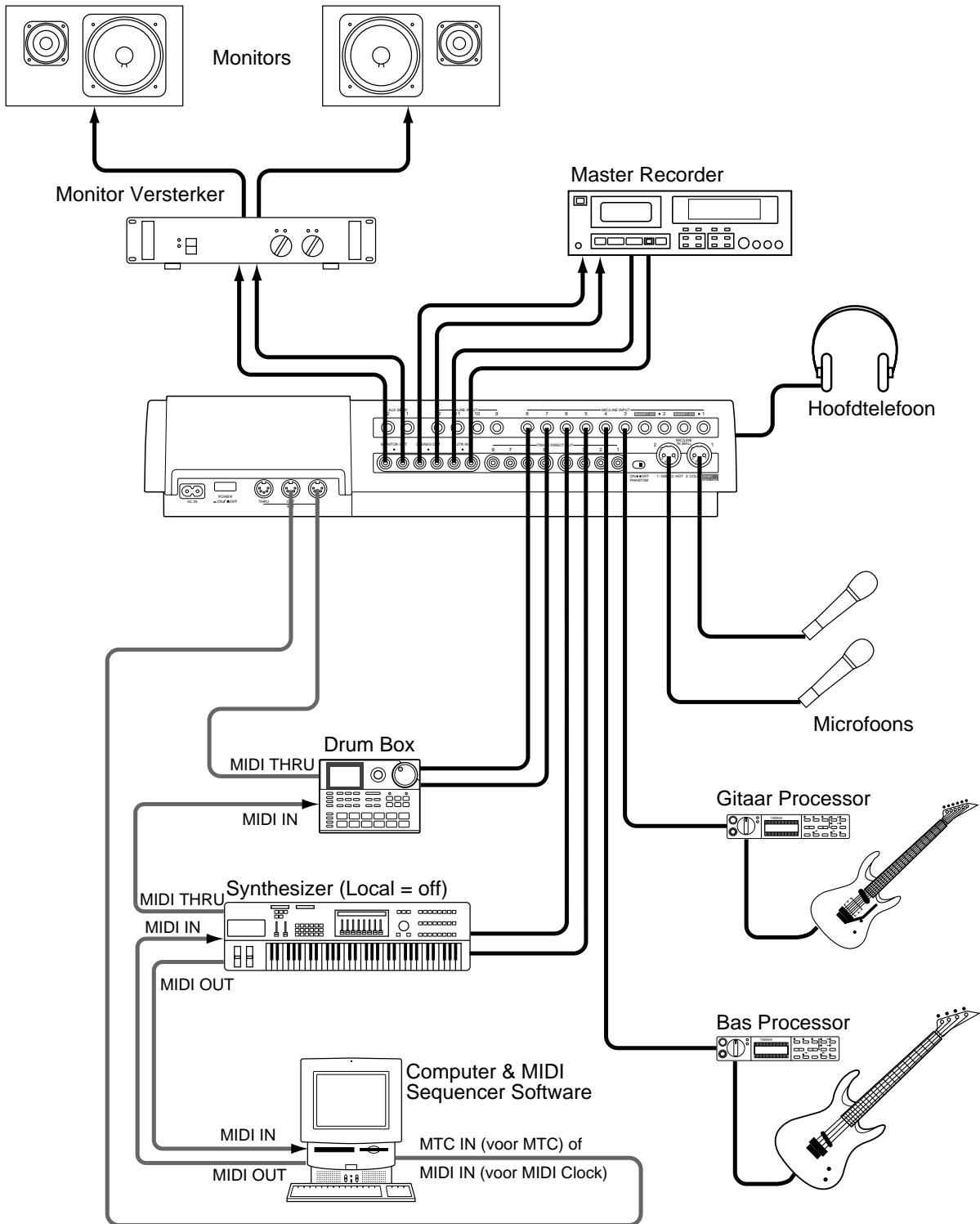
Voor het gebruik met MIDI Clock, kunt u song tempo en meter (maatsoort) ingeven met behulp van de Tempo Map die geprogrammeerd is met de Song Tempo functie. Iedere Tempo Map laat tot 26 tempo- en 26 meterwijzigingen toe. Tempo- en meterwijzigingen zijn georganiseerd in stappen van A tot en met Z. U kunt naar eigen keuze stappen tussenvoegen en verwijderen die vervolgens automatisch worden gesorteerd. Als uw song geen enkele tempo- of meterwijziging bevat, bevat de Tempo Map alleen een tempo- en meterinstelling op de eerste tel en de eerste maat. Dit is stap A.

Iedere song bevat zijn eigen tempo map, die automatisch wordt opgeslagen.

Een Tempo Map Kaart wordt meegeleverd op pag. 56 om u te helpen bij het organiseren van uw Tempo Maps. Deze kunt u net zo vaak als wilt kopiëren.

Een Gesynchroniseerd MIDI Systeem Opzetten

In de volgende illustratie ziet u hoe de MD8 kan worden geïntegreerd in een MIDI-gebaseerd Opname Systeem. Akoestische geluiden worden opgenomen op de MD8 en alle MIDI apparatuur worden bestuurd door de MIDI sequencer, die MTC of MIDI Clock ontvangt van de MD8. MD8-bediening op afstand is mogelijk met een sequencer die MMC (MIDI Machine Control) ondersteunt. Zie *De MD8 met MMC bedienen* op pagina 80 voor meer informatie.



MTC Gebruiken

De MD8 instellen voor MTC

1. **Druk op de [UTILITY] knop en selecteer met de DATA-schijf de MIDI Sync functie.**
2. **Druk op de [ENTER] knop.**
De display toont Sync OFF.
3. **Selecteer met de DATA-schijf MTC (MIDI Timecode).**
Sync MTC verschijnt in de display en de MTC-indicator aan de linker kant van de bovenste regel gaat branden.
4. **Druk op de [ENTER] knop.**
5. **Druk op de [EXIT] of [UTILITY] knop om de Utility mode te verlaten.**
De MD8 is nu klaar om te synchroniseren.

Als de MTC aan is, stopt de MD8 nadat elke song is gestopt met spelen. MTC wordt automatisch uitgezet als de Cue List or Program Play functie wordt gebruikt.

De MD8 genereert MTC op 30 frames/second.

De MIDI Sequencer Instellen

De MIDI sequencer moet zo ingesteld worden dat hij MTC ontvangt en synchroniseert met MIDI Timecode op 30 frames/sekonde. Zie de handleiding van uw MIDI sequencer voor meer informatie.

MTC Aansluiting Opmerking

De illustratie op pagina 74 laat zien dat de MIDI-kabel van de MD8 moet worden aangesloten op een aparte MTC input van de MIDI sequencer. Dit is met opzet zo gedaan, omdat u de MTC het best kan scheiden van andere MIDI data. Als uw sequencer echter geen aparte MTC aansluiting heeft, kunt u het MTC-signaal samenvoegen (mergen) met de andere MIDI data en deze aansluiten op de normale MIDI IN. Als er echter veel MIDI data zijn (vooral als er veel Control Changes zijn) kunnen er echter vertragingen optreden. Het beste is het om MIDI data en MTC gescheiden te houden.

MIDI Clock Gebruiken

De MIDI Sequencer Instellen

De MIDI sequencer moet ingesteld worden om te ontvangen en te synchroniseren naar een MIDI Clock bron. In de handleiding van de MIDI sequencer treft u meer informatie aan. De exacte MIDI Clock besturing hangt af van de functies die worden ondersteund door de MIDI sequencer. Als deze alleen MIDI Clock ondersteunt, zal het afspelen op 00:00.00 beginnen, maar zal deze niet in staat zijn om vanaf een ander punt dan 00:00.00 te starten. In zulke gevallen moet u dus altijd aan het begin van de song beginnen. Als uw MIDI sequencer MIDI Clock en MIDI Song Pointers ondersteunt, kunt u op ieder willekeurig punt in de song beginnen. In zulke gevallen zal uw MIDI sequencer naar het gewenste punt in de song springen en gesynchroniseerd meespelen. Omdat de MD8 snel lokaliseert zijn sommige sequencers echter niet in staat om onmiddellijk te synchroniseren, zeker als de MD8 in A-B Repeat mode is.

Als de MIDI Clock aan is, stopt de MD8 met spelen aan het einde van iedere song.

MIDI Clock wordt automatisch uitgezet als de Cue Lijst of Program Play functie wordt gebruikt.

Opmerking: Dit moet gedaan worden voordat u met het opnemen van de eerste track start. Hoewel u ook de Tempo Map na het opnemen van een paar tracks kunt programmeren, is het niet mogelijk een sequencer te synchroniseren naar wat u heeft opgenomen. Voor het beste resultaat, raden wij u aan de sequencer te gebruiken om voor een metronoom signaal te zorgen als u het “tracken” start.

De Tempo Map Programmeren

MIDI Clock synchronisatie van een externe sequencer of computer is onmogelijk zonder maatsoort en tempo-informatie. De standaard waarden van de MD8 voor deze parameters zijn 4/4 (Meter) en q120 (Tempo). Voor iedere song kunnen maximaal 26 tempo/maatsoort wijzigingen (A–Z) worden geprogrammeerd

Opmerking: On pagina 82 vind u een lege Tempo Map chart. Deze kunt u fotokopiëren en de instellingen op te schrijven die u maakt voor iedere song.

Meter (maatsoort)

1. **Druk op de [EDIT] knop en selecteer met de DATA-schijf de Song Tempo functie.**
2. **Druk op de [ENTER] knop.**
De display toont Meter Setup.
3. **Druk op de [ENTER] knop.**
De display toont EDIT Meter.
4. **Om een bestaande Meter (maatsoort) waarde te modificeren drukt u op de [ENTER] knop. Om de Tempo Map te resetten selecteert u met de DATA-schijf NEW Meter en drukt vervolgens op de [ENTER] knop.**

Opmerking: Als u NEW selecteerd, worden alle Meter changes gereset naar hun standaard waarden.

Opmerking: De maat waarde van stap A kan niet gewijzigd worden.

De display toont nu A 001 4/4. “A” is de naam van de huidig geselecteerde stap, “001” refereert naar maat 1, en “4/4” is de maatsoort (*Meter* hier genoemd). De waarde “000” voor de resterende stappen betekent dat de Meterwijziging plaats vindt voordat de song werkelijk start (in maat 0). Dit betekent kort gezegd dat de stap in kwestie niet wordt gebruikt.

De A knippert.

5. Selecteer met de CURSOR-shuttle de maat- en maatsoortparameters en stel de gewenste waarden in met de DATA-schijf.

Het bereik van de maat parameter is 1–999, terwijl de Meterinstellingen van 1–99/2–16 kunnen variëren. Met andere woorden, u kunt een maatsoort van 99/16 programmeren.

Terwijl het maatveld knippert, kunt u ook aan de DATA-schijf draaien om de laatste maat van uw Tempo Map te selecteren en vervolgens door uw map in de omgedraaide volgorde te scrollen.

6. Druk op de [ENTER] knop.

De A knippert weer in de display.

7. Selecteer met de DATA-schijf de volgende stap (B).

8. Selecteer met de CURSOR-shuttle de maat- en maatsoortparameters en stel de gewenste waarden in met de DATA-schijf.

9. Druk op de [ENTER] knop.

De B knippert nu in de display. Herhaal stappen (7) en (8) om andere Meterwijzigingen te maken.

Opmerking: Als u een maatnummer selecteert dat al is toegewezen aan de voorgaande stap, wordt de maatsoort voor de stap vervangen door een nieuwe waarde. Als u na het instellen van B 002 10/4, bijvoorbeeld C 002 4/4 instelt, gebruikt stap B de 4/4 maatsoort, terwijl stap C wordt gereset naar C 000 4/4.

10. Druk nog een keer op de [ENTER] knop om terug te keren naar de Utility mode, of druk [EXIT] of [UTILITY] om de Utility mode totaal te verlaten.

Song Tempo

Het instellen van het tempo is gelijk aan de maatsoort. Tempo wijzigingen hoeven niet op dezelfde plaats voor te komen als wijzigingen in de maatsoort, maar ze zijn gelinkt naar de Meterinstellingen. Zie onder voor details.

1. Druk op de [EDIT] knop en selecteer met de DATA-schijf de Song Tempo functie.

2. Druk op de [ENTER] knop.

De display toont Meter Setup.

3. Selecteer met de DATA-schijf Tempo Setup en druk op de [ENTER] knop.

De display toont EDIT Tempo.

4. Om een bestaande Tempo (maatsoort) waarde te modificeren drukt u op de [ENTER] knop. Om de Tempo Map te resetten selecteert u met de DATA-schijf NEW Tempo en druk op de [ENTER] knop.

Opmerking: Als u NEW selecteert, worden alle Tempo wijzigingen gereset naar hun standaard waarden.

Opmerking: De maat waarde van stap A kan niet worden gewijzigd.

De display toont nu A 001-1 @120. “A” is de naam van de huidig geselecteerde stap, “001-1” refereert naar de eerste tel van de eerste maat 1, en “q120” is het tempo. De waarde “000-0” voor de overblijvende stappen wil zeggen dat de tempowijziging plaats vindt voordat de song werkelijk begint (in maat 0). Met andere woorden: deze stap wordt niet gebruikt.

De A knippert.

5. Selecteer met de CURSOR-shuttle de maat, tel- en tempo parameters en stel de gewenste waarden in met de DATA-schijf.

De maat kan worden ingesteld van 1 tot 999. De telparameter hangt af van het aantal tellen per maat, dat wordt gespecificeerd door de Meterinstelling. Bijvoorbeeld, voor een Meterinstelling van 4/4 kan de telparameter ingesteld worden van 1 tot 4. Voor een Meterinstelling van 6/8, kan de tel (beat) parameter van 1 tot 6 worden ingesteld.

Draai, terwijl het maatveld knippert, de DATA-schijf naar links om de laatste maat van uw Tempo Map te selecteren en scroll door uw map in omgekeerde volgorde.

6. Druk op de [ENTER] knop.

De A knippert weer.

7. Selecteer met de DATA-schijf de volgende stap (B).

8. Selecteer met de CURSOR-shuttle de maat- en maatsoortparameters en stel de gewenste waarden in met de DATA-schijf.

9. Druk op de [ENTER] knop.

De B knippert nu in de display. Herhaal stappen (7) en (8) om andere Tempowijzigingen te programmeren.

Opmerking: Als u een maatnummer selecteert dat al aan een voorgaande stap is toegevoegd, wordt de tempowaarde voor die stap vervangen door de nieuwe waarde.

10. Druk nog een keer op de [ENTER] knop om terug te keren naar de Utility mode, of druk op [EXIT] of [UTILITY] om de Utility mode geheel te verlaten.

Stappen in een Tempo Map Invoeren

De stappen in een Tempo Map worden automatisch gesorteerd als u op de [ENTER] knop drukt. U kunt dus nieuwe meter of tempo stappen invullen in willekeurige volgorde. De volgende voorbeelden tonen hoe het sorteren werkt als er een meter stap wordt ingevoegd.

Huidige Tempo Map	Nieuwe Meter Stap	Gesorteerde Tempo Map
A 001 2/4		A 001 2/4
B 010 3/4		B 005 6/8
C 000 4/4	C 005 6/8	C 010 3/4

Het volgende voorbeeld toont hoe het sorteren werkt als er een nieuwe tempostap wordt ingevoegd.

Huidige Tempo Map	Nieuwe Tempo Step	Gesorteerde Tempo Map
A 001-1 @120		A 001-1 @120
B 005-1 @125		B 003-1 @123
C 000-0 @120	C 003-1 @123	C 005-1 @125

Stappen in een Tempo Map Wissen

Stappen die op een waarde 000 worden gezet, worden genegeerd. Als u dus een stap wilt wissen, hoeft u de waarde alleen op 000 te zetten. Zodra u de [ENTER] knop indrukt, wordt de Tempo Map gesorteerd. Het volgende voorbeeld toont hoe het sorteren werkt als er een meterstap wordt gewist.

Huidige Tempo Map	Meter Stap Om te Wissen	Gesorteerde Tempo Map
A 001 2/4		A 001 2/4

Huidige Tempo Map	Meter Stap Om te Wissen	Gesorteerde Tempo Map
B 005 6/8	B 000 6/8	B 010 3/4
C 010 3/4		C 000 4/4

Het volgende voorbeeld toont hoe het sorteren werkt als er een tempostap wordt gewist.

Huidige Tempo Map	Tempo Stap om te Wissen	Gesorteerde Tempo Map
A 001-1 @120		A 001-1 @120
B 003-1 @123	B 000-0 @123	B 005-1 @125
C 005-1 @125		C 000-0 @120

Een Tempo Map Opslaan

De Song Tempo (Meter en Tempo) instellingen worden opgeslagen zodra u de TOC bijwerkt door op de [TOC WRITE] (STOP) knop te drukken. Het wordt automatisch geladen als u de betreffende song selecteert.

Na het instellen of bewerken van de Tempo Map, schakelt de display automatisch naar het MEASURE-BEAT formaat om maten (004), tellen (03) en clocks (-24) eerder dan minuten, seconden en frames aan te geven (de waarden hier aangeven zijn gewoon voorbeelden). Druk op de [DISPLAY] knop om naar een ander display formaat te schakelen.

Het Selecteren van de MIDI Clock voor synchronisatie

- Druk op de [UTILITY] knop en selecteer met de DATA-schijf de MIDI Sync functie.**
- Druk op de [ENTER] knop.**
De display toont Sync OFF.
- Selecteer met de DATA-schijf de MCLK (MIDI Clock).**
Sync MCLK verschijnt in de display en de MIDI CLK indicator op de linker bovenlijn brandt.
- Druk op de [EXIT] of [UTILITY] knop om de Utility mode te verlaten.**
De MD8 is nu klaar om te synchroniseren.

Als MIDI CLK brandt, stopt de MD8 het afspelen aan het einde van iedere song. Het wordt automatisch uitgezet als de Cue List of Program Play functie wordt gebruikt.

De MD8 met MMC bedienen

Een aantal functies van de MD8 kunnen ook bediend worden met de *MIDI Machine Control* (MMC) commando's. MMC is een afkorting voor een aantal MIDI messages die gebruikt worden om audio en video (tape) machines, disc recorders en andere apparatuur te bedienen. Meestal bestaan de MMC commando's uit Stop, Play en Pause in. Zoals u straks zal zien, begrijpt de MD8 veel meer MMC messages.

Hieronder staan de MMC messages die MD8 begrijpt:

Functie	MMC #	Omschrijving
Stop	Command 01	Als de MD8 dit commando ontvangt tijdens het opnemen, oefenen, of afspelen, stopt het.
Play	Commands 02, 03	Als de MD8 deze message ontvangt, start het afspelen. Als deze message wordt ontvangen tijdens het opnemen of oefenen, stopt de MD8.
Fast Forward	Command 04	Dit zorgt ervoor dat de MD8 naar de volgende song springt. Als deze message wordt ontvangen tijdens het opnemen of oefenen, stopt de MD8.
Rewind	Command 05	Dit zorgt ervoor dat de MD8 naar de vorige song springt. Als deze message wordt ontvangen tijdens het opnemen of oefenen, stopt de MD8.
Record Strobe	Command 06	Als de MD8 wordt gestopt, start het opnemen. Als het afspeelt, voert dit een inpruk uit. Deze message wordt genegeert als de MD8 wacht in de Pause mode.
Record Exit	Command 07	Schakelt de recording mode uit.
Pause	Command 09	Dit zorgt ervoor dat de MD8 pauzeert, of stopt het opnemen of oefenen.
MMC Reset	Command 0D	Dit zorgt voor de MD8 de MMC informatie reset naar zijn standaardinstelling (de status als u hem aanzet).
Write	Commands 40	Data wordt naar het geselecteerde veld geschreven
Locate	Command 44	Dit zorgt ervoor dat de MD8 naar de gespecificeerde timecode-positie lokaliseert.
REC Mode	Information field 4C	Schakelt tussen REHE en REC.
Track Record Ready	Information field 4F	Zet REC Select op ON/OFF.

De MMC Device (lett. apparaat) ID Instellen

Omdat MMC messages universele commando's zijn, moet u de MD8 zo instellen dat het alleen bepaalde MMC messages ontvangt. Dit is evenwel nodig als u verschillende MMC-compatibele apparaten die niet dezelfde messages moeten uitvoeren bedient. Een Device ID betekent dat u een eenheid indentificeert ("stuur het naar eenheid nummer X"). Let er echter op, dat het versturende apparaat data verstuurt voor het apparaatnummer dat u hier specificeert.

- 1. Druk op de [UTILITY] knop en selecteer met de DATA-schijf de MMC Dev ID functie.**
- 2. Druk op de [ENTER] knop.**
De display toont nu DEV ID X (waar "X" het nummer dat u instelt voorstelt). Het instelingsbereik loopt van 1–127.
- 3. Druk op de [ENTER] knop om terug te keren naar het Utility menu.**
Druk op de [EXIT] of [UTILITY] knop op de Utility mode geheel te verlaten.

MMC Aanzetten

Met deze parameter schakelt u het ontvangen van MMC messages uit of aan. De MD8 voert alleen MMC messages uit als deze parameter op ON staat.

- 1. Druk op de [UTILITY] knop en selecteer met de DATA-schijf de MMC Receive function.**
- 2. Druk op de [ENTER] knop.**
De display toont nu MMC Rx OFF.
- 3. Zet met het DATA-wiel deze parameter op ON of OFF.**
Als het aangeschakeld is, leest de display MMC Rx ON en de MMC indicator links van de messagelijijn knippert. De MD8 is nu in staat om MMC commando's te ontvangen. Let er op dat deze wel de correcte Device ID dragen (zie boven).
- 4. Druk op de [ENTER] knop om terug te keren naar de Utility menu.**
Druk op de [EXIT] of [UTILITY] knop om de Utility mode geheel te verlaten.

Tempo Map Chart

Meter		
Stap	Maat	Maatsoort
A	001	/
B		/
C		/
D		/
E		/
F		/
G		/
H		/
I		/
J		/
K		/
L		/
M		/
N		/
O		/
P		/
Q		/
R		/
S		/
T		/
U		/
V		/
W		/
X		/
Y		/
Z		/

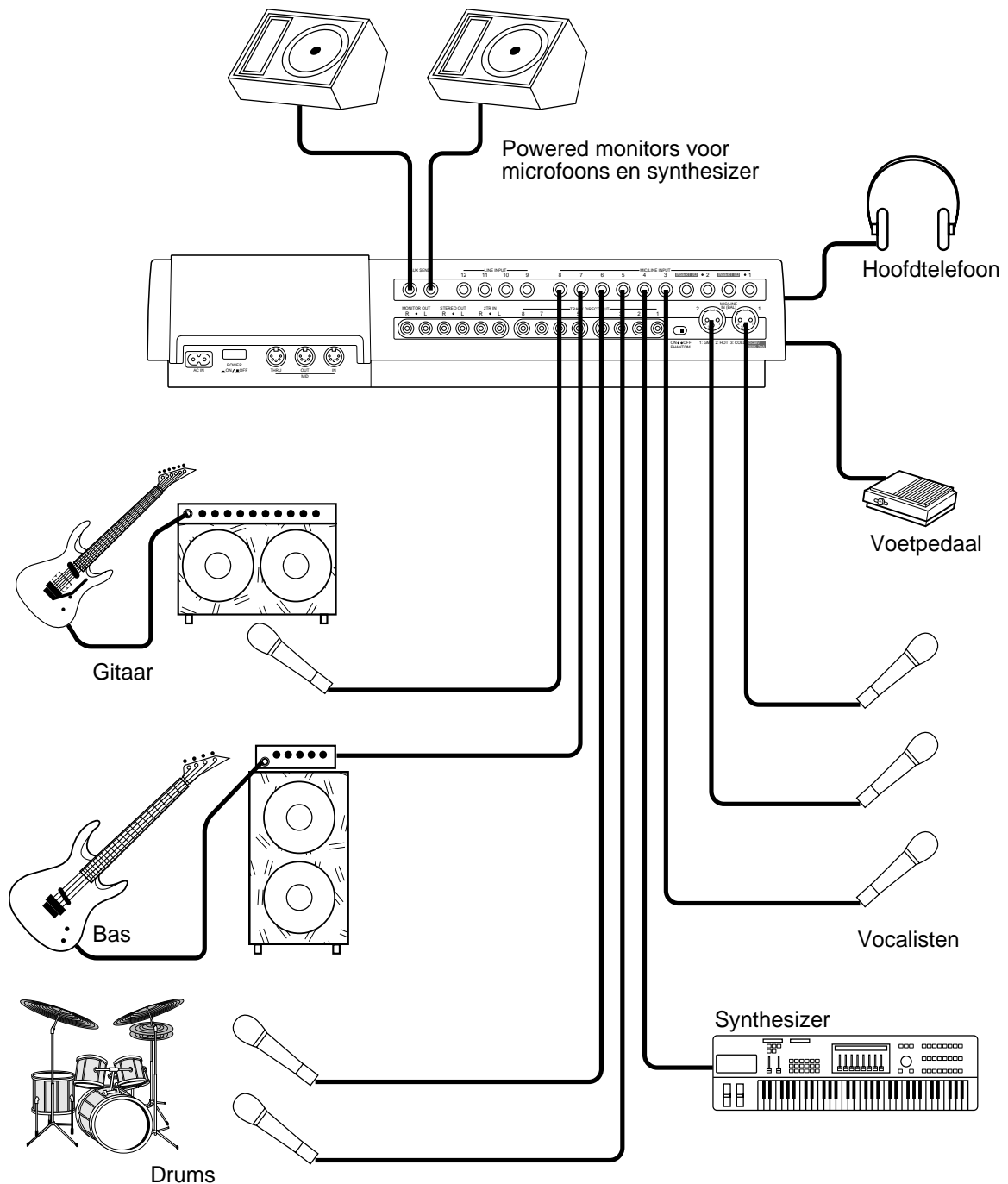
Tempo		
Stap	Maat - Tel	Tempo
A	001-1	
B		
C		
D		
E		
F		
G		
H		
I		
J		
K		
L		
M		
N		
O		
P		
Q		
R		
S		
T		
U		
V		
W		
X		
Y		
Z		

10 MD8 Toepassingen

In dit hoofdstuk worden verschillende toepassingen getoond van de MD8.

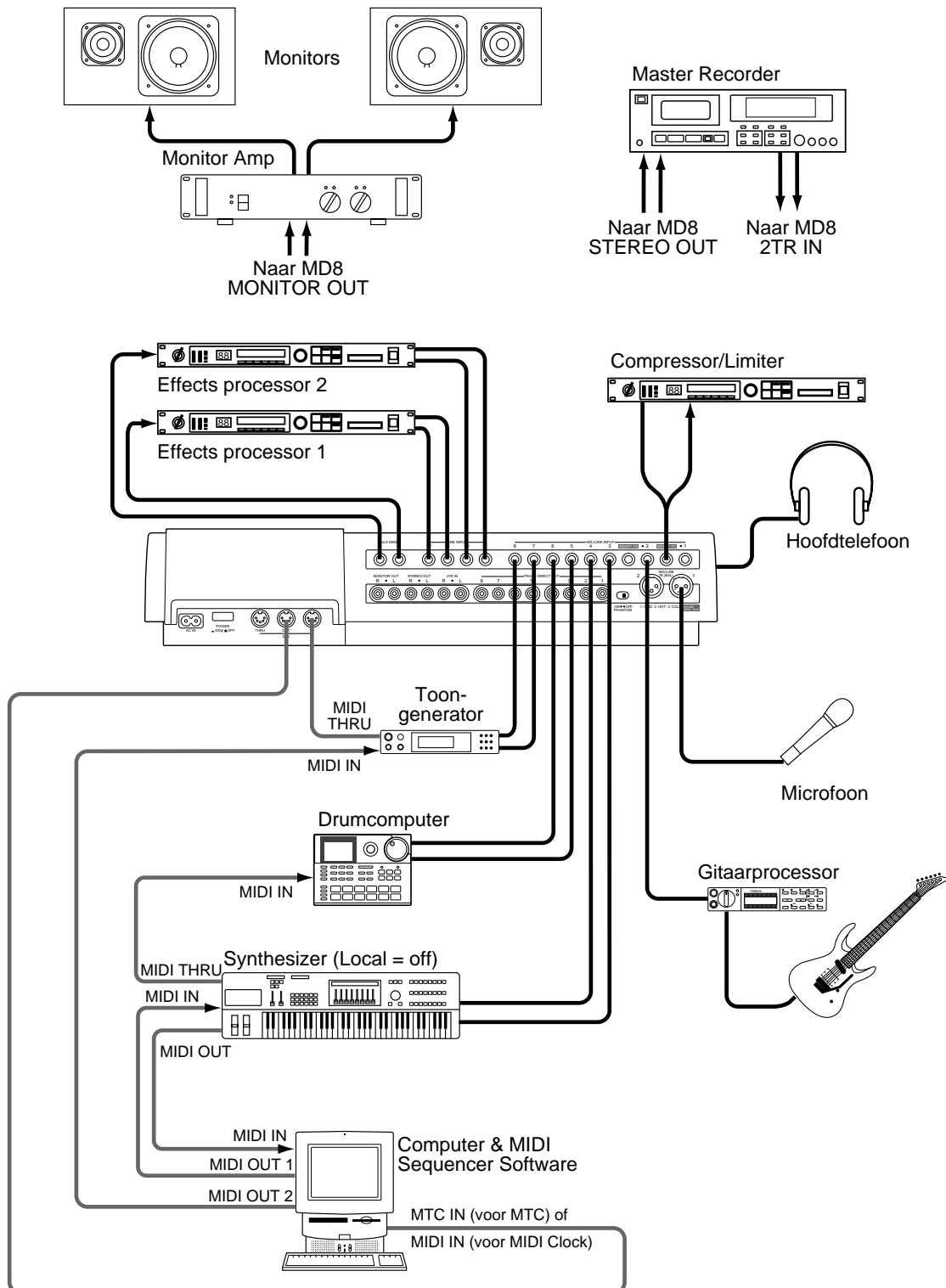
One-Take Opname

De One-Take opnametechniek is ideaal voor live-opnamen, en bij het opnemen van bands die tegelijk willen spelen. In de onderstaande illustratie worden de zang, gitaar en drums opgenomen met microfoons, en de bass m.b.v. een DI-aansluiting. Powered monitors worden aangesloten op de AUX SENDS voor het afluisteren van vocalisten en synthesizers. Met de los verkrijgbare voetschakelaar die is aangesloten op de PUNCH I/O jack, kan één van de leden de opname stoppen en starten. Als af luistering wordt er gebruik gemaakt van een hoofdtelefoon. Met de DIR opnamemethode kunnen maximaal acht tracks tegelijkertijd worden opgenomen.



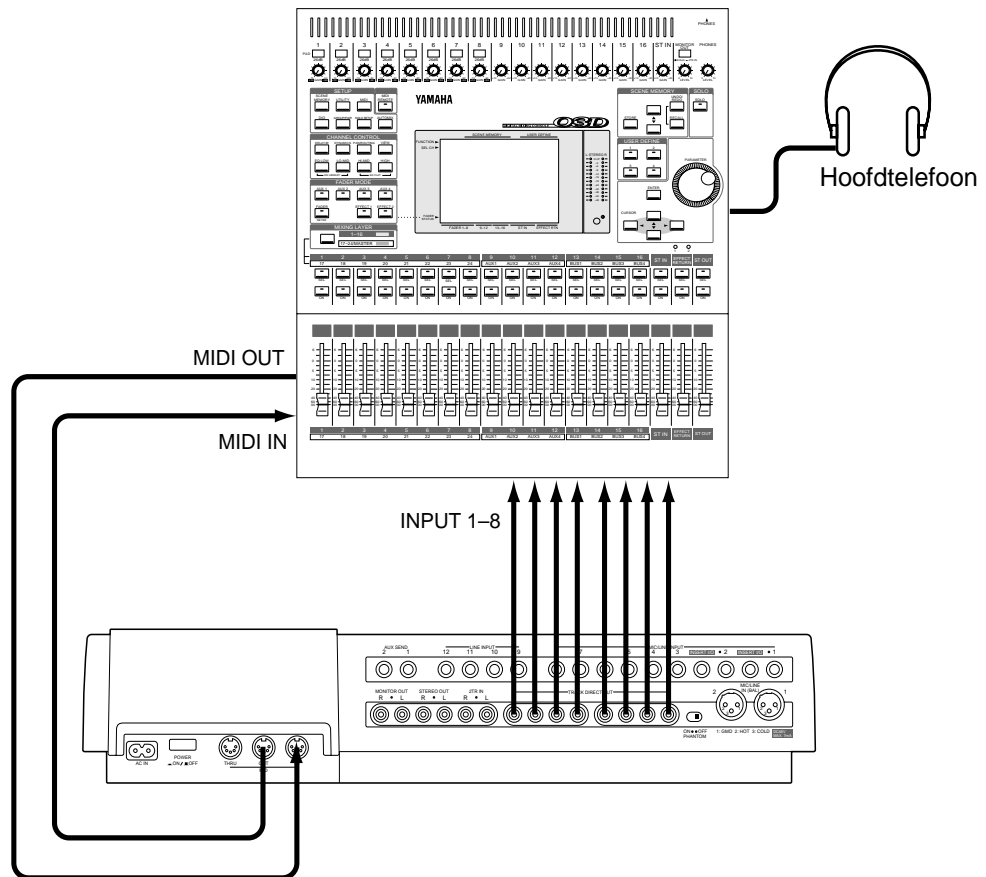
MIDI Home Studio

In dit systeem worden akoestische instrumenten opgenomen naar de MD8, terwijl MIDI-instrumenten worden bediend door een MIDI sequencer, die MTC of MIDI Clock van de MD8 ontvangt. Aangezien de MIDI sequencer continu afspeelt en gesynchroniseerd is naar de MD8, hoeven de MIDI-instrumenten niet opgenomen te worden tot de laatste afmix. Een monitorversterker en luidsprekers worden gebruikt als geluidsversterking, aangevuld met een hoofdtelefoon. Een los verkrijgbare voetschakelaar maakt het mogelijk om met *handen vrij* op te nemen en af te spelen. Een compressor/limiter wordt aangesloten op INSERT I/O op kanaal 1 om voor een meer rechtlijnig vocaal niveau te zorgen. Aux signalen worden gestuurd naar twee effect processors en teruggestuurd naar de MD8 via LINE INPUT's 9-10.



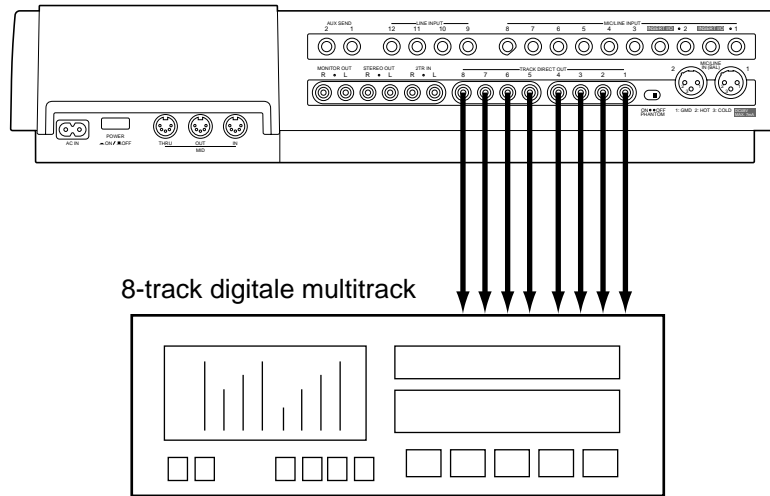
De MD8 met een Andere Mixer Gebruiken

In dit systeem wordt de MD8 in samenwerking met een andere mixer gebruikt, in dit geval, een Yamaha 03D Digitale mengtafel. Track-signalen worden gestuurd naar de 03D via de DIRECT OUTs van de MD8. De 03D biedt een 4-band parametrische EQ, twee stereo multi-effecten processors, scene memories en mix automatisatie. Deze kan worden gesynchroniseerd naar de MTC of MIDI Clock die van de MD8 komt voor volledig geautomatiseerd mixen. MMC commando's kunnen daarnaast ook worden toegewezen aan de USER DEFINE knoppen van de 03D voor het op afstand bedienen van de MD8.



Track transfer (lett. overladen)

MD8 tracks kunnen worden overgeladen naar een grotere multitrackrecorder zoals hieronder getoond.



11 Geavanceerd Opnemen

In dit hoofdstuk geven we een aantal geavanceerde tips en technieken om op te nemen.

Effects Return

U kunt LINE INPUTs 9, 10, 11 en 12 gebruiken met een externe effectenprocessor. Maar deze kunnen ook gebruikt worden als extra stereo-ingangen. Deze accepteren line-niveau signalen die toegewezen of gestuurd kunnen worden naar de stereomix. In combinatie met de ingangkanalen, bied dit maximaal 12 ingangen.

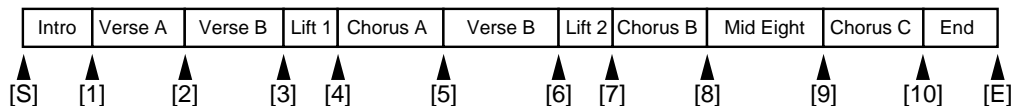
EQ

EQ is niet alleen voor het afmischen. Als u vindt dat de klankkleur van een geluidsbron moet veranderen kunt u de EQ ook tijdens het opnemen gebruiken. U moet er rekening mee houden dat de EQ op die manier wordt opgenomen op de disc, en dat u deze later niet meer kan verwijderen.

Markers

Met markers kunt u ook gedeelten van een song in een Cue Lijst zetten. Hierdoor kunt u experimenteren met song arrangementen. U kunt bijvoorbeeld markers gebruiken om het couplet, refrein en tussenstukken te markeren, en vervolgens het arrangement te re-arrangeren met de Cue Lijst functie. U kunt vervolgens een nieuwe song creëren met de Cue Lijst. U kunt zo nieuwe songs creëren net als op een sequencer. De volgende illustratie toont hoe u met behulp van een Cue Lijst een nieuwe song kunt creëren door een bestaande song te re-arrangeren:

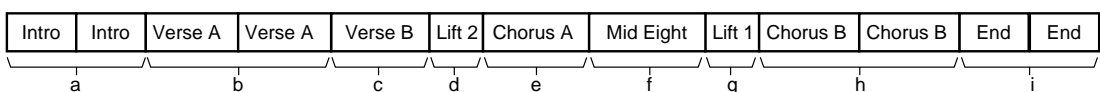
Originele Song Arrangement



Cue Lijst

- | |
|--|
| a: s→1 n=2 (start de song met dubbele-lengte intro)
b: 1→2 n=2 (herhaal Verse A tweemaal)
c: 2→3 n=1 (Verse B)
d: 6→7 n=1 (Lift 2)
e: 4→5 n=1 (Chorus A)
f: 8→9 n=1 (Middel Acht)
g: 3→4 n=1 (Lift 1)
h: 7→8 n=2 (Chorus B Tweemaal)
i: 10→e n=2 (herhaal Ending tweemaal voor fade out) |
|--|

Nieuwe Song na Cue Lijst Copy



Pitch (toonhoogte) Toepassingen

Het wijzigen van de toonhoogte is een algemene multitrack techniek. Het is handig bij het opnemen van instrumenten die een beetje ontstemd zijn. Als u bijvoorbeeld drums en bas hebt opgenomen en het is tijd om de akoestische piano op te nemen. De piano is echter een beetje te hoog gestemd. Een gemakkelijke manier om dit op te lossen is door de piano partij op een iets lagere toonhoogte op te nemen terwijl de pianist een beetje langzamer speelt. Speelt u vervolgens de opname op normale toonhoogte terug, dan is alles goed gestemd.

De Pitch functie kan echter ook gebruikt worden bij het opnemen van een zanggedeelte dat de zanger(es) niet haalt. Laten we stellen dat de drums, bas, gitaar en lead zang al is opgenomen. Het is tijd om de achtergrondzang op te nemen. De zanger(es) kan echter een aantal hoge noten niet halen. De gemakkelijke manier om dit op te lossen is door de achtergrondzang op een iets lagere toonhoogte op te nemen terwijl de zanger(es) een beetje langzamer zingt. Speelt u vervolgens de opname op normale toonhoogte terug is alles goed gestemd.

Een ander manier waarop de Pitch functie gebruikt kan worden is als er een *super-snelle* gitaarsolo moet worden opgenomen, die lastig is om een aantal keren achter elkaar te herhalen. U kunt op zo'n moment de stemming van de gitaar aanpassen zodat hij overkomt met de anders "gestemde" MD8. Neem vervolgens de gitaarsolo op op een lagere toonhoogte en snelheid. Speelt u vervolgens de opname op normale toonhoogte terug, is het resultaat een *super-snelle* gitaar die perfect gestemd is met alle andere instrumenten.

Afluisteren

Of u gebruik maakt van CUE of STEREO afluistering hangt af van uw methode van opnemen. Als u bijvoorbeeld na het opnemen van de eerste track niet meer van plan bent gebruik te maken van inputkanaal 1 (d.w.z. andere geluiden worden opgenomen via andere kanalen), kunt u gebruik maken van STEREO om kanaal 1 af te luisteren. Hierdoor wordt het mogelijk gebruik te maken van de EQ en de panning. Feitelijk kunt u voor die track vast de uiteindelijke instellingen maken voor de eindmix. Als u echter wel degelijk van plan bent om nog gebruik te maken van inputkanaal 1 om een andere muziekbron op te nemen, kunt u beter gebruik maken van CUE om de Track 1 af te luisteren. Maakt u overigens gebruik van in/uitprik functies dan moet u voor het afluisteren wel gebruik maken van CUE.

Afmixen

In dit hoofdstuk staan tips en technieken die u helpen bij het maken van de “perfecte mix” op de MD8.

- **Balans niveaus**—U heeft waarschijnlijk al een idee over hoe u het geluid wilt afmixen. Dit hangt natuurlijk echter af van de toepassing en de instrumenten die zijn opgenomen. Begin met het zetten van alle faders op 7-8. Dit is een optimale instelling wat betreft de mixer instelling en zorgt er voor dat u nog wat headroom hebt, en later de faders nog wat hoger kunt zetten. Als een bepaald instrument te zacht staat, kunt u beter andere instrumenten zachter zetten i.p.v. het betreffende instrument harder zetten. Als u de faders steeds hoger en hoger zet, staan weldra alle faders op de maximale stand en kunt niet verder afstellen. Zang en andere instrumenten moeten in een goede balans staan om een goede mix te bereiken. Niets moet te hard staan, niets moet te zacht staan. Wat goed hoorbaar moet zijn (zang, solo instrumenten) moet goed hoorbaar, en achtergrondinstrumenten moeten echt op de achtergrond staan.

Onthoud ook dat u met de MD8 de signalen van acht opgenomen tracks samen met 12 extra signalen: acht ingangen en de vier LINE INPUTs kunt mixen. Deze worden meestal gebruikt voor MIDI instruments waarvan de signalen geen uitgebreide tooncorrecties nodig hebben, en deze instrumenten kunnen bovendien uitgerust zijn met interne effect processors. Druk, in dit geval, de [CUE MIX TO STEREO] knop. U kunt de Pan (zie onder) van de acht MIC/LINE INPUTs en het Niveau van alle Line ingangen inputs instellen. Het algemene niveau van de CUE-signalen kunnen met de CUE MASTER knop ingesteld worden. Zet de [FLIP] schakelaars van de acht ingangen op PB.

- **Geef de sounds een positie in het stereobeeld**—met pan kunt u de geluiden rechts of links in het stereobeeld plaatsen. Dit wordt over het algemeen gebruikt om ruimte te creëren voor andere instrumenten. Bassen en lead-vocalen staan meestal in het midden. Ritmegitaren kunnen bijvoorbeeld best een beetje links staan en lead-gitaar en piano een beetje rechts.
- **Balanceer de klankkleur**—met de EQ kunt u ongewenste ruis, brom of frequentie abnormaliteiten in het geluid elimineren. Instrumenten met overlappende frequenties veroorzaken meestal peaks op bepaalde punten in het audiobeeld tijdens het afmixen. Met de EQ kunt u sommige van deze overlappende frequenties inkrimpen. Dit bevordert de scheiding tussen instrumenten en maakt een meer klankkleur-gebalanceerde mix. Het algemene geluid moet qua klankkleur gebalanceerd zijn, zodat het laag, midden en hoog (banden of the audio spectrum) een gelijke hoeveelheid geluidsenergie bevatten. Te veel bas of treble leidt tot “vermoeide oren”. Bij EQ’s is het over het algemeen beter te cut’ten dan te boosten.
- **Afzonderlijke tracks afluisteren**—tijdens het mengen van verschillende instrumenten is het soms moeilijk om individueel te beoordelen welk instrument moet worden gecorrigeerd. Door de inputselector van de andere kanaalschakelaars tijdelijk op MIC/LINE te zetten, kunt u iedere track apart afluisteren. Als u vervolgens bijgeluiden of andere ongewenste geluiden hoort kunt u met deze techniek iedere track afzonderlijk afluisteren en indien nodig corrigeren.
- **Effecten toepassen**— zang- en percussiegeluiden hebben altijd voordeel bij een beetje reverb. Reverb voegt die *sprankeling* toe die men zo vaak hoort bij moderne opnamen. Als u nog geen effectprocessor heeft is een reverb unit waarschijnlijk de meest bruikbare om mee te beginnen. De MD8 bevat vier LINE INPUTs die zijn geconfigureerd als stereoparen, dus een reverb unit met stereo uitgangen werkt het best.

12 Q&A Hoofdstuk

In dit gedeelte worden al uw vragen over de MD8 en MD DATA discs beantwoord.

Wat is het verschil tussen MiniDiscs en MD DATA Discs?

MiniDiscs zijn ontworpen om mono en stereo geluidsgegevens op te slaan. MD DATA discs zijn oorspronkelijk ontwikkeld om er computerdata mee op te slaan. Ideaal voor gebruik met digitale camera's bijvoorbeeld. Er kunnen echter ook mono, stereo en vier-kanaals geluidsgegevens mee opgeslagen worden. Op deze manier worden deze gebruikt door MD8.

Kan de MD8 normale MiniDiscs Gebruiken?

Ja, maar alleen voor 2-track of mono opnemen en afspelen. MiniDiscs opgenomen op de MD8 kunnen afgespeeld worden op normale MiniDisc decks.

Kunnen opnamens gemaakt op een MD8 afgespeeld worden op een MD4?

Ja, maar u moet het materiaal beperken naar vier tracks. Met de Song Copy functie (zie pagina 62) kunt u dit doen.

Wat gebeurt er als ik een MD DATA Disc in een MiniDisc deck stop?

De disc wordt niet herkend. MiniDisc spelers kunnen geen MD DATA discs afspelen.

Hoe weet de MD8 wat voor soort disc ik er in stop?

MiniDiscs en MD DATA discs zijn op één hoek anders gevormd. Daarbij bevat de TOC op de disc andere informatie die in relatie staat met het disc type.

Hoe lang gaat een MD DATA disc mee?

Zolang de disc niet fysiek beschadigd is, oneindig. Zelfs na een miljoen keer opnemen en afspelen is er nog geen signaalverlies.

Moet ik een MD DATA disc formateren voordat deze bruikbaar is voor de MD8?

Ja en nee. De MD8 gebruikt de MD DATA disc rechtstreeks uit de verpakking. Geen gedoe. Een MD DATA disc die echter gebruikt is op een computer moet wel eerst worden geformateerd op de MD8. Zie *Discs Wissen* op pagina 62 voor meer informatie.

Kan ik mijn MD DATA disc beschermen tegen per ongeluk wissen?

Ja. MD DATA discs hebben een write protect tab.

Wat is de beschikbare opnametijd?

Dit is afhankelijk van de Opname mode: 37 minuten bij vier-tracks (4TR), 74 minuten bij stereo (2TR) en 148 minuten bij mono opnamen (MONO).

Wat is de frame counter (lett. teller)?

Een frame is een integraal onderdeel van het MD DATA discformaat. Een frame bevat 11.6 ms gegevens (d.w.z. 512 samples ATRAC geluidsdata op 44.1 kHz). Er gaan ongeveer 86 frames in een seconde. Met de FrameDisp functie kunt u tussen 86 (MD) en 30 (MTC) frames per seconde selecteren.

Wordt de geluidskwaliteit beïnvloedt door ping-pongen?

Nee - dankzij digitale opname technologie. Houdt er echter rekening mee dat de mixer van de MD8 analoog is, dus er kan na vele ping-pong handelingen een vorm van geluidsverlies plaatsvinden. Dit geluidsverlies is echter nihiel in vergelijking met analoge recorders..

Verlies ik een track bij het opnemen van timecode?

Nee. De MD8 genereert MTC (MIDI Timecode) of MIDI Clock met interne sync signalen. Zelfs in een gesynchroniseerd MIDI systeem kunt u nog steeds acht tracks opnemen.

Hoeveel Songs kan ik opslaan op een MD DATA disc?

Maximaal 254.

Is de MD8 gevoelig voor stoten en schokken?

De MD8 kan daar redelijk goed tegen. De MD8 is uitgerust met een drie-sekonden buffer voor ononderbroken bediening.

Moet ik de koppen van de MD8 schoonmaken?

Nee.

Troubleshooting (in de problemen?)

Als u problemen hebt met het bedienen van de MD8, of iets werkt niet zoals u verwacht, kunt u de symptomen in de volgende tabel opzoeken en het advies volgen.

Symptoom	Advies
De MD8 gaat niet aan!	Zit het stroomsnoer in een geschikt stopcontact en in de AC IN connector op de achterkant van de MD8?
	Zorg er voor dat de MD8 POWER knop in de ON positie staat.
	Als de MD8 nog steeds niet aangaat moet u contact opnemen met uw Yamaha dealer.
Kan niet luisteren naar een aangesloten muziekbron!	Zorg ervoor dat de [FLIP] schakelaar op MIC/LINE staat. Zet de input-kanaalfader hoger. Wijs het inputkanaal toe aan een track met de GROUP assign schakelaars. Druk op de corresponderende MONITOR SELECT GROUP schakelaar. Zet de MONITOR LEVEL knop op een hoger niveau.
Kan niet acht tracks opnemen!	Let er op dat u gebruik maakt van een MD DATA disc, geen MiniDisc.
Kan niet opnemen!	Let er op dat de disc write protect tab niet op protect staat.
	Zorg er voor dat u de [REC SELECT] knop indrukt om een track voor opnemen te selecteren. Controleer ook als u de DIR of GRP opname mode heeft geselecteerd. In dit geval, moet u het ingangsignaal toewijzen aan de group die toegankelijk is door de track waarnaar u wilt opnemen.
	Gebruik de CUE-monitor knoppen om te zien of het signaal werkelijk naar de track wordt gestuurd.
De niveau meters geven geen signaalniveaus aan!	Normaal gesproken geven de level meters disc signaal niveaus aan. Om een groepsignaal te zien moet u op de [REC] knop drukken zodat u naar de Record Pause mode gaat en vervolgens op de corresponderende [REC SELECT] knop drukken. Als er geen disc geladen is, geven de meters groepsignaal niveaus aan.
Kan de Auto Punch In/Out niet gebruiken!	U moet de LAST REC IN en OUT punten toegewezen hebben om gebruik te kunnen maken van deze functie.
Kan niet de Auto Punch Rehearsal functie niet gebruiken!	Selecteer een track voor het opnemen.
Kan niet oefenen!	U kunt de eerste opname op een lege disc niet oefenen. Neem eerst iets op, en maak dan gebruik van de Rehearse functie.
De opnamen spelen af op de verkeerde toonhoogte!	Misschien heeft u pitch aangepast alvorens een track op te nemen. Reset de pitch.
Heb geen toegang tot de Part Copy functie!	U moet de LAST REC IN en OUT punten instellen om toegang tot deze functie te hebben.
Kan de In/Uitprik- of Ping-Pongfuncties niet gebruiken!	Als een song werd bewerkt op een ander apparaat, is de MD8 niet in staat om deze functie te gebruiken. In dit geval, probeer de song te kopiëren met de Song Copy functie en probeer de kopie te bewerken.
	Songs opgenomen op een ander MD apparaat kan beschermd zijn door het SCMS beschermingsysteem. In dit geval, is het bewerken niet toegestaan.
Kan geen kanaalsignaal sturen naar de gewenste AUX SEND!	U moet niet alleen de AUX knop maar ook de kanaalfader opendraaijen. Dit is omdat het AUX SEND signaal vanaf de bron post-fader is (m.a.w. na de fader).
Kan geen Cue Lijst maken!	Zorg ervoor dat de geselecteerde song enige markers bevat.
Kan de Cue Lijst niet afspelen!	Zorg ervoor dat niet alle stappen in de Cue Lijst op nul herhalingen zijn ingesteld (n=0).
	Zorg ervoor dat cues in de correcte volgorde worden ingevoerd (e.g., "s->e" or "3->4", niet "e->s" or "4->3").

Symptoom	Advies
MIDI sequencer synchroniseert niet met de MD8!	Controleer of uw sequencer wel MTC of MIDI Clock ondersteunt.
	Zorg ervoor dat de MTC of CLK functie van de MD8 aanstaat. MTC verschijnt in de display als MTC wordt gebruikt en MASTER verschijnt als MIDI Clock wordt gebruikt.
	Controleer of uw sequencer ingesteld staat om te synchroniseren met een externe MTC of MIDI Clock bron. Zie de handleiding van de sequencer. De MD8 lokaliseert zo snel dat sommige MIDI sequencers niet zo snel kunnen reageren, in het bijzonder als de MD8 in A-B repeat mode staat.
MMC remote control werkt niet.	Controleer of u het correcte Device ID nummer heeft toegewezen en of de MD8 de MMC messages werkelijk ontvangt (see page 81).
Disc is geladen, display zegt No Disc!	Controleer of de disc wel goed geladen is.
Disc wil er niet uit!	Druk op [TOC] om TOC data naar disc te schrijven. Haal de disc eruit.

Appendix

MD8 Transport Modes

● On z Flashing

Mode	Indicators			MD8-Status
	REH E	REC	PLA Y	
Stop	—	—	—	Geen Activiteit
Play	—	—	●	Normaal afspelen
Play Pause	—	—	z	Afspelen is gepauzeerd
Cue FF	—	—	●	Quick preview op 0.5X, 2X, 4X, 8X, 16X of 32X afspeelsnelheid.
Review	—	—	●	Quick review op 2X, 4X, 8X, 16X of 32X afspeelsnelheid.
Record Pause	—	z	—	Opname is gepauzeerd
Record	—	●	●	Opname is bezig
Rehearse Pause	z	—	—	Oefenen is gepauzeerd
Rehearse	●	—	●	Oefenen is bezig
New Record	—	●	●	Een nieuwe song wordt opgenomen
New Record Pause	—	z	—	De nieuw op te nemen song is gepauzeerd
Auto Punch Record Standby	—	z	—	Auto Punch In/Out functie is actief en de MD8 is standby om de Auto Punch opname sequence te beginnen.
Play Record Wait	—	z	●	Auto Punch In/Out opname sequence is begonnen en is momenteel tussen het Pre-Roll en Inprikpunt.
Auto Punch Rehearse Standby	z	—	—	Auto Punch In/Out functie is actief en de MD4 is standby om de Auto Punch oefening sequence te beginnen.
Play Rehearse Wait	z	—	●	Auto Punch In/Out oefening sequence is begonnen en is momenteel tussen het Pre-Roll en Inprikpunt.

Meldingen op de Display

Melding	Betekenis
ADJST Stop	De [STOP] is ingedrukt, dus de Adjust functie is geannuleerd.
Blank Disc	De disc is leeg.
BLANK X	De MD8 is gelokaliseerd op de Lege Top positie.
Can't Comb	MD8 kan deze twee songs niet combineren omdat zij niet verdeeld zijn met de Song Divide functie, of MD8 kan dit type song niet bewerken.
Can't Copy	Deze song kan niet worden gekopieerd omdat de kopie beveiligd is.
Can't REC	De MD8 kan niet over deze song opnemen, dus u kunt deze song niet overschrijven.
Can't Rehe	De MD8 heeft geen recht om in deze mode op te nemen, dus u kunt geen opname oefenen die deze song overschrijft.
Copy Stop	De [STOP] knop werd ingedrukt, zodat de Song Copy, Track Copy, Part Copy, of Cue List Copy functie werd geannuleerd.
CLK OFF!	MIDI Clock werd automatisch uitgezet omdat u de Program Play of Cue Lijst functie heeft geprogrammeerd.
List Error	De Cue Lijst is niet geldig.
Disc FULL	De disc is vol. U kan niet meer data of extra takes opnemen (Multi Take Auto Punch In).
Disc Locked	U kunt de disc er niet uithalen omdat de MD8 aan het opnemen is of de TOC ge-update moet worden.
DiscErr xx	Er zit een kras op de disc, of een ander defect. Vervang de disc.
Erase Stop	De [STOP] knop werd ingedrukt, dus de Track Erase of Part Erase functie werd geannuleerd.
Erase Warn!	De song is schrijfbeveiligd door een andere recorder. Druk op [ENTER] om te wissen, of op [CLEAR] om te annuleren.
Error xx	Een fatale fout is opgetreden. Neem contact op met uw Yamaha dealer.
IN/OUT Err	Het IN of OUT punt is niet geldig, dus kunt u geen gebruik maken van Auto Punch In/Out.
MARK Failed	Er kunnen geen markers meer ingevoegd worden omdat de song het maximum bereikt heeft, of u probeerde een marker in te voegen op de plek van een reeds bestaande marker.
Move Stop	De [STOP] knop werd ingedrukt, dus de Song Move functie werd geannuleerd.
MTC OFF!	MTC is automatisch uitgezet omdat u de Program Play of Cue Lijst functie heeft geactiveerd.
No Blank	Er kan geen blanco gedeelte gevonden worden om opgenomen te worden.
No Disc	Er is geen disc geladen.
Not MD Song	Deze song is niet compatibel, dus de MD8 kan deze niet spelen.
OPEN	Het disc compartiment staat open.
Protected	De write protect tab van de disc is ingesteld op protect, dus u kunt niet opnemen.
Read Cancel	Het TOC lezen is geannuleerd omdat u op de Eject knop hebt gedrukt.
Reading TOC	De MD8 is de TOC aan het inlezen van disc.
Reload Disc	De MD8 wacht op u om de disc te herladen.
Save Warn !	Niet alle Tempo Map stappen kunnen opgeslagen worden, omdat het datagedeelte vol is.
UTOC FULL	Het TOC gedeelte is vol dus de Song Titel of de Tempo kon niet in zijn geheel opgeslagen worden.
Writing TOC	De MD8 schrijft de TOC naar disc.

Specificaties

Recorder

Digital/Audio	Sampling Frequentie: 44.1 kHz	Compressie: ATRAC
	Frequentie Response: 20 Hz–20 kHz, +1 dB, –3 dB	
	THD+N: Minder dan 0.02% (1 kHz)	
	S/N: 96 dB typ.	
Rec/Play	8-track onafhankelijke 4-track gelijktijdige opnamen/afspelen (Opname tijd : 18 min)	
	Dubbing met 8-track playback	
	Automatisch & Handmatig In/Uitprikken (11.6 ms accuracy)	
	Acht-track (18 min) vier-track (37 min), Stereo (74 min), or Mono (148 min) Opnamen/spelen	
	Repeat play A-B, Single song, All song	
Locate	Start- en Eindpunt van iedere Song	Direct Time Locate
	10 Marker locatie punten voor iedere song	Last Recording In/Out point
Cue & review	0.5x, 2x, 4x, 8x, 16x, 32x afspeelsnelheid	
Disc Editing	Disc Erase	
Song Editing	Copy, Move, Divide, Combine, Renumber, Erase, Name	
Track Editing	Track Copy, Part Copy, Track Erase, Part Erase	
Title Editing	Disc titel, Song titel	
Panel Controls	REC SELECT knoppen 1–8, GROUP knop	
	Transport knoppen: PLAY, STOP, PAUSE, REC, REHEARSAL, SONG SEARCH	
	Mode knoppen: AUTO PUNCH I/O, EDIT, UTILITY, ADJUST, PITCH, TIME DISPLAY, SET, EXIT, UTILITY	
	CURSOR-shuttle/DATA-schijf	
	Locate knoppen: MARK, MARK SEARCH, LAST REC (IN/OUT), REPEAT, A/B	
MIDI	MIDI IN, OUT, THRU	
Display	FLD (Fluorescent Display)	

Mixer

Inputs	MIC/LINE IN (CH 1,2)	Gebalanceerde phone jack x2 (–10 to –50 dB)
	MIC/LINE IN (CH 1,2)	Gebalanceerde XLR x2 (–10 to –50 dB)
	MIC/LINE INPUT (CH3–8)	Ongebalanceerde phone jack (–10 to –50 dB)
	LINE INPUT (CH9–12)	Ongebalanceerde phone jack x4 (–10 dB)
	INSERT IN/OUT (CH 1, 2)	TRS phone jack x2 (–10 dB)
	2TR IN (L, R)	Phono x2 (–10 dB)
Outputs	TRACK DIRECT OUT (1–8)	Phono x8(–10 dB)
	STEREO OUT (L, R)	Phono x2 (–10 dB)
	MONITOR OUT (L, R)	Phono x2 (–10 dB)
	AUX SEND (1, 2)	Phone jack x2 (–10 dB)
	PHONES OUT	Stereo phone jack (8–40 ¾)
Frequency response	20 Hz–20 kHz +1, –3 dB	
EQ	3-band, ±15 dB (LOW: 80 Hz shelving. MID: Peaking (250 Hz–5 kHz). HIGH: 12 kHz Shelving)	
MASTER Channel Features	Stereo Fader (45 mm), Group Master Nivea knop 1–4, CUE Master Niveau knop, Monitor Niveau knop, Monitor Selecteer knoppen (2TR IN, GROUP 1–3, GROUP 2–4, STEREO, CUE)	

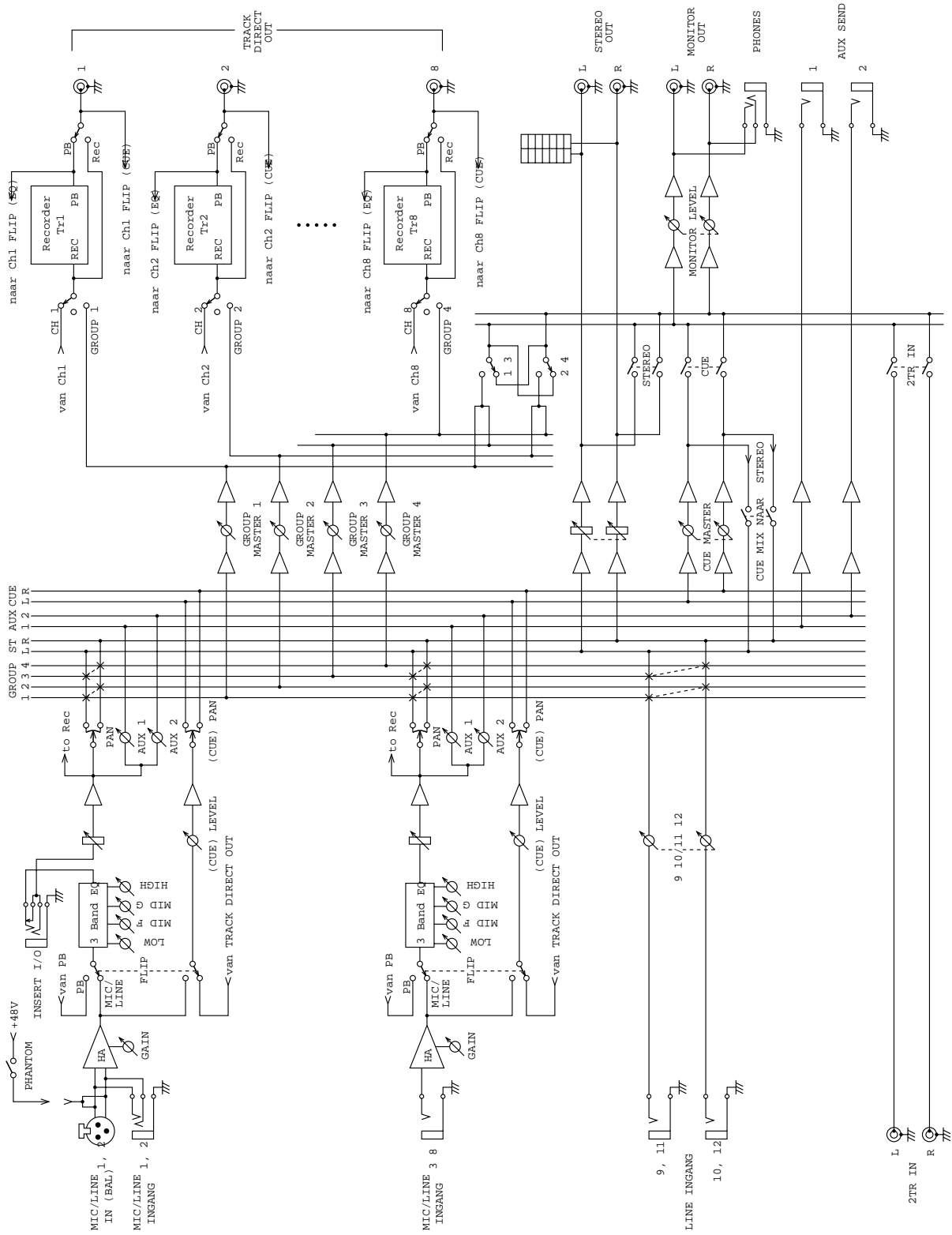
0 dB komt overeen met 0.775 V r.m.s.

Algemeen

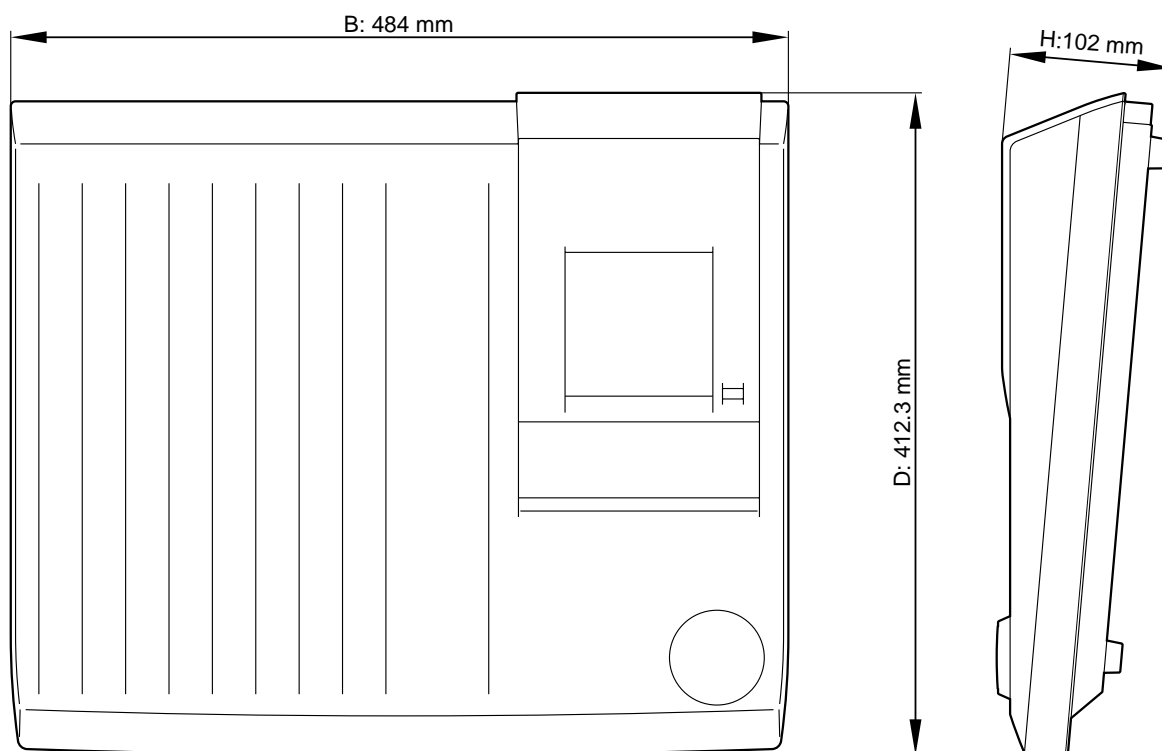
Voedingseisen	230 V/50 Hz	
Opgenomen vermogen	40 W	
Afmetingen (B x H x D)	484 x 102 x 412.3 mm	
Gewicht	6.4 kg	
Bedienings-omstandigheden	Temperatuur	5°C–35°C (41°F–95°F)
	Vochtigheid	10%–95%
Meegeleverde Accessoires	AC Stroomsnoer, <i>Nederlandstalige handleiding</i>	
Los Verkrijgbare Accessoires	FC5 voetpedaal	

Specificaties kunnen wijzigen zonder dat hier van te voren melding van wordt gemaakt.

Blokdiagram



Afmetingen



Unit: mm

Index

Getallen

2TR IN
 Aamsluiting 85
 2TR IN connectors 14
 2TR IN MONITOR SELECT
 schakelaar 7

A

A-B knoppen 11
 A-B repeat 58
 AC IN connector 12
 ADJUST knop 11
 Afluisteren monitoring,
 definitie 99
 Afmetingen 98
 Afspelen 19
 Cue Lijst 59
 Spelen 93
 Programma 60
 Beginnen 10
 Afluisteren
 Over 23
 Overzicht 22
 Afmixen
 Definitie 100
 Overzicht 22
 All song repeat 57
 ATRAC, definitie 99
 Automatisch prikken
 Indicator 9
 Verlaten 36
 Handling (Multi Take) 38
 Handling (Single Take) 35
 Record Standby mode 93
 Oefenen 34, 37
 Oefen Standby mode 93
 Voetpedaal gebruiken 36
 AUTO PUNCH I/O knop 10
 AUTO PUNCH indicator 9
 AUX knop 5
 AUX Return (LINE ingangen) 48
 AUX SEND
 connectors 13

B

Basis multitracking 22
 Blokdiagram 97
 Bouncing tracks 41
 Brightness 72
 Bus, definitie 99

C

Kanaal ingangen 5
 Clipping, defenitie 99
 Compiling een programma 60
 Connectors
 2TR IN 14
 AC IN 12
 AUX SEND 13
 INSERT I/O 14
 LINE INPUT's 9-12 13
 MIC/LINE INPUT's 1 and 2 14
 MIC/LINE INPUT's 3-8 13
 MIDI IN, OUT en THRU 12
 MONITOR OUT 14
 PHONES 15
 POWER ON/OFF schakelaar 12
 PUNCH I/O 15
 STEREO OUT 14
 TRACK DIRECT OUT 14
 CUE
 MASTER niveau knop 7
 MIX TO STEREO schakelaar 7
 MONITOR SELECT
 schakelaar 7
 Cue 52
 Definitie 99
 Cue FF 93
 Cue List
 Kopie 59
 Definitie 99
 Spelen 59
 CUE PAN & LEVEL knoppen 5
 CURSOR shuttle 11

D

DAT, definitie 99
 DATA schijf 11
 Delete tracks 68

De MD8 aanzetten 17
 De disc compartement openen 17
 DIR 17
 Direct uitgangen 14
 Discs laden 17
 Disc
 Kopen 3
 Wissen 62
 Hoe veel songs 90
 Info 61
 Laden 17
 Naam 28
 Titel display 9
 Transport knoppen 10
 Discs & songs van naam voorzien
 28
 Display
 Marker indicators 9
 Berichten 94
 MIDI CLK indicator 8
 MMC indicator 8
 MTC indicator 8
 Toonhoogte indicator 8
 Repeat mode indicators 9
 Status indicators 8
 Stereo niveau meters 9
 Time 28
 Tijd 9
 Tijdteller modes 8
 TOC EDIT indicator 8
 Track niveau meters 9
 Track opname indicators 9
 DISPLAY knop 11
 Display Dimmer 72

E

EDIT knop 11
 Eerste sessie 16
 Eerste track opname 17
 Effecten
 Toepassen 48
 Return 48
 Return (geavanceerd) 86
 EJECT knop 11
 Elapse 28
 ELAPSE, tijdteller 8
 ENTER knop 11

EQ
 Knoppen 5
 Respons grafiek 5
 Specificaties 5
 Error berichten 94
 EVEN, pan 18
 EXE, definitie 99
 EXIT knop 11
 Extra takes 39

F

Fader
 Inputkanaal 6
 STEREO 7
 Snel vooruit 51
 FIX 8
 FLIP schakelaar 5
 Frame Display 72
 Frame, definitie 99

G

GAIN knop
 Over 5
 Geavanceerd multitracking 22
 Geavanceerd opnemen 86
 Go 38
 Groep Toewijzing schakelaars 6
 Group assign
 Inputkanalen 6
 Inputs 9-12 7
 GROUP knop 11
 GROUP MASTER niveau
 Knoppen 7
 GROUP MONITOR SELECT
 schakelaars 7
 Groep, Definitie 99
 GRP 17

H

Handmatig in/uitprikken 29
 Hernummers 64
 Herhalen
 A-B 58
 Alle songs 57
 Indicators 9
 één song 57
 Hoofdtelefoon connector 15
 Hoofdtelefoon volumeknop 7

HIGH EQ 5

I

IN indicator 9
 IN punt instelling 32
 Inputkanalen
 AUX knolp 5
 CUE PAN & LEVEL knoppen 5
 EQ knoppen 5
 Fader 6
 FLIP schakelaar 5
 GAIN Knop 5
 GROUP ASSIGN schakelaars 6
 PAN knop 6
 Inputs 9-12
 GROUP ASSIGN schakelaars 7
 INSERT I/O
 Connectors 14
 Gebruiken 50
 Instelling
 IN/OUT punten 32
 Toonhoogte 46
 Post-roll tijd 40
 Pre-roll tijd 40

K

Kopiëren
 Cue Lijst 59
 delen 71
 Songs 62
 Tracks 70

L

LAST REC
 zoeken 52
 SEARCH knoppen 10
 LINE INPUT
 9-12 13
 Line-niveau signaal, Definitie 99
 Luisteren naar de opname 19
 Laden, een disc 17
 Lokatie 52
 LOW EQ 5
 Laag-niveau signaal,
 Definitie 100

M

MARK knop 11
 MARK SEARCH knoppen 11
 Markers
 Wijzingen 54
 Wissen 56
 Indicators 9, 53
 invoeren 53
 Zoeken 53
 Master gedeelte
 CUE MASTER niveau knop 7
 CUE MIX TO STEREO
 schakelaar 7
 GROUP MASTER niveau
 knoppen 7
 Ingangen 9-12 GROUP ASSIGN
 schakelaars 7
 MONITOR LEVEL knop 7
 MONITOR SELECT
 schakelaars 7
 STEREO fader 7
 Markers wijzingen 54
 MCLK 79
 MD DATA
 discs kopen 3
 Definitie 100
 Disc levensduur 89
 MD8 aanzetten 17
 MD8
 Toepassingen 83
 Als een sub mixer 85
 Blokdiagram 97
 Connectors 12
 Afmetingen 98
 Discs 3
 Display 8
 Onderdelen 1
 Inputkanalen 5
 Master section 7
 MIDI 73
 MMC 80
 Specificaties 95
 Bovenaanzicht 4
 Rondritje 4
 Transport gedeelte 10
 Meter 76
 MIC/LINE
 INPUT's 1 en 2 14
 INPUT's 3-8 13
 MID EQ 5

- MIDI
 Definitie 100
 Home studio setup 84
 Implementation tabel 107
 IN, OUT en THRU
 connectors 12
 MCLK indicator 8
 MMC indicator 8
 MTC indicator 8
 Synchronisatie 73
 MIDI Clock 79
 Definitie 100
 Indicator 8
 Sequencer instelling 76
 Systeem setup 74
 Gebruiken 76
 MIDI Timecode *see* MTC
 MiniDisc
 Definitie 100
 Types 3
 MMC
 Apparaat ID 81
 Indicator 8
 Ontvangst 81
 MMC (MIDI Machine Knop 80
 Moni Take 39
 MONITOR
 LEVEL Knop 7
 OUT connectors 14
 SELECT schakelaars 7
 MTC
 Bekabeling opmerkingen 75
 Definitie 100
 Frame display 72
 Indicator 8
 Sequencer instellingen 75
 Systeem setup 74
 Gebruiken Using 75
 Multi Take 37
 Multitrack recording overzicht 22
 Multitracker, definitie 100
 Multitracking
 Geavanceerd 22
 Basis 22
- N**
-
- Naam 28
 Nieuwe Opname mode 93
 Nieuwe Opname Pause mode 93
 Niveau fader 6
 Niveau meters
 Stereo uitgangen 9
 Tracks 9
- Nominale niveau, definitie 100
 Normale toonhoogte 46
- O**
-
- ODD, pan 18
 Oefenen
 Automatisch prikken 34, 37
 Mode 93
 Ping-pong 43
 ON/OFF schakelaar 12
 One song repeat 57
 One-take opname 83
 Omgevingstemperatuur,
 definitie 100
 Origin 39
 OUT indicator 9
 Out punt instelling 32
 Overdubbing
 Definitie 100
 Werking 20
 Overzocht 22
 Met ping-pong 44
 Overzicht van multitrack
 opname 22
- P**
-
- PAN Knop 6
 Panning, definitie 100
 Part
 Kopie 71
 Wissen 69
 PAUSE knop 10
 Peak Hold 72
 Phantom voeding
 ON/OFF schakelaar 15
 Phone jack, definitie 100
 PHONES connector 15
 Phono jack, definitie 101
 Ping-pong
 Over 41
 Definitie 101
 Werking 43
 Overzicht 22
 Voorbereiding 42
 Oefenenen 43
 Met tegelijkertijdige overdub 44
 Toonhoogte
 Wijziging 46
 Indicator 8
 Indicators 8
 Resetten 46
- PITCH knop 11
 PLAY knop 10
 Play Pause mode 93
 Play Record Wait mode 93
 Play Rehearse Wait mode 93
 Post fader, definitie 101
 Post-roll instelling 40
 POWER ON/OFF schakelaar 12
 Powering on 17
 PrePost Roll 40
 Pre-roll instelling 40
 PRG Play 60
 Program playback 60
 Project studio setup 84
 Protecting MD8 recordings 89
 Prikken, in/uit
 Handmatig werking 29
 Overzicht 22
 een voetpedaal 31
 Gebruik REC knop 29
 Gebruik REC SELECT
 knoppen 30
 PUNCH in/out connector 15
- R**
-
- Random access, definitie 101
 REC knop 10
 Rec Mode 27
 REC SELECT knoppen 11
 Receive MMC 81
 Record mode 93
 Converteren 62
 Record Pause mode 93
 Opname
 Beschikbare tijd 27
 Disc protectie 89
 Eerste track 17
 Modes 27
 Nieuwe song 26
 One-take 83
 Handeling 28
 Overzicht 22
 Ping-pong 41
 Track record indicators 9
 REHE knop 10
 Remote Knop 80
 REPEAT 1 indicator 9
 REPEAT A-B indicators 9
 REPEAT ALL indicator 9
 REPEAT knop 11
 Return 48
 Review 52
 Review mode 93

S

Set knop 33
 Shuttle spelen 51
 signaal naar ruis, definitie 101
 Snel vooruit 51
 Snelle zoek functies 51
 Snelle-Start Systeem 16
 Snelle Automatisch in/uit prikken 36
 Song
 Combineren 67
 Converteren 62
 Kopiëren 62
 Kopie 59
 Splitsen 66
 Wissen 68
 Hoe veel op een disc 90
 Vrplaatsen 65
 Naam 28
 Opnieuw nummeren 64
 Zoeken 51
 Tempo 77
 Song Positie Pointers, definitie 100
 SONG SEARCH knoppen 10
 Songs
 Titel display 9
 Songs Combineren 69
 Specificaties 95
 Splitsen van songs 66
 Status indicators 8
 STEREO fader 7
 Stereo niveau meters 9
 STEREO MONITOR SELECT schakelaar 7
 STEREO OUT connectors 14
 Stop 93
 STOP knop 10
 Stroomsnoer
 aansluit 17
 Connector 12
 Sub mixer 85
 Synchronisatie
 Werking 73
 Overzicht 22
 Systeem setup 74

T

Take
 Luisteren 39
 Moni 39
 Multi 37

Teller 9
 Tempo 77
 Tempo Map 76
 Over 73
 Tabel 82
 Definitie 101
 Stappen wissen 78
 Stappen invoeren 78
 Opslaan 79
 Tijd
 Teller 9
 Display 28
 Tijdteller modes 8
 Tijd zoeken 52
 Toonsoort 76
 Tijdteller 9
 TOC
 Definitie 101
 Updaten 3
 TOC EDIT indicator 8
 TOC WRITE knop 10
 Toewijzing, *zie* Groep toewijzing
 Totaal 28
 Totaal, song telling 17
 TOTAL, tijdteller 9
 Toepassingen
 MIDI home studio 84
 One-take opname 83
 Toonhoogte resetten 46
 Track
 Kopiëren 70
 Wissen 68
 Niveau meters 9
 Record indicators 9
 TRACK DIRECT OUT connectors 14
 Tracking, definitie 101

Transport
 A-B knoppen 11
 ADJUST knop 11
 AUTO PUNCH I/O knop 10
 CURSOR/DATA 11
 DISPLAY knop 11
 EDIT knop 11
 EJECT knop 11
 ENTER knop 11
 EXIT knop 11
 GROUP knop 11
 LAST REC SEARCH knoppen 10
 MARK knop 11
 MARK SEARCH knoppen 11
 Modes 93
 PAUSE knop 10
 PITCH knop 11
 PLAY knop 10
 REC knop 10
 REC SELECT knoppen 11
 REHE knop 10
 REPEAT knop 11
 SONG SEARCH knoppen 10
 STOP knop 10
 TOC WRITE knop 10
 UTILITY knop 11
 Troubleshooting (in de problemen?) 91

U

Unity gain, definitie 101
 Updaten de TOC 3
 UTILITY knop 11

V

VARI 8
 Volgende Take 38
 Voetpedaal
 Automatisch in/uitprikken 36
 Connector 15
 Tabel 47
 in/uit prik handeling 31

Z

Zoeken

Tijd 52

Voor blanks 26

Voor laatste opgenomen

IN/OUT 52

Voor markers 53

Voor Songs 51

MIDI Implementation Chart

Funcctie...	Verstuurd	Herkend	Opmerkingen
Basic Channel	Default Changed	X X	
Mode	Default Messages Altered	X X *****	
Note Number	True Voice	X *****	
Velocity	Note On Note Off	X X	
After Touch	Keys Ch's	X X	
Pitch bend		X	
Control Change		X	
Prog Change	:True#	X *****	
System Exclusive		X	*1
System Common	:Song Pos :Song Sel :Tune	O X X	X X X *2
System Real Time	:Clock :Commands	O O	X X
Aux Messages	:Local ON/OFF :All Notes OFF :Active Sense :Reset	X X X X	X X X X
Notes	MTC quarter frame messages are transmitted in MTC Sync mode. *1: MMC *2: During MIDI Clock synchronization		

Mixer Setup

Source:	Source:	Source:	Source:	Source:	Source:	Source:	Source:	Source:	Source:
1	2	3	4	5	6	7	8	9-10	11-12

Marker Log

▲ [5]	▲ [1]	▲ [2]	▲ [3]	▲ [4]	▲ [5]	▲ [6]	▲ [7]	▲ [8]	▲ [9]	▲ [10]	▲ [E]
-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	--------	-------

Track List

1	2	3	4	5	6	7	8

Cue List

Step	Section	Repeat
A	(R)	
B	(R)	
C	(R)	
D	(R)	
E	(R)	
F	(R)	
G	(R)	
H	(R)	
I	(R)	
J	(R)	
K	(R)	
L	(R)	
M	(R)	
N	(R)	
O	(R)	
P	(R)	
Q	(R)	

R	(R)
S	(R)
T	(R)
U	(R)
V	(R)
W	(R)
X	(R)
Y	(R)
Z	(R)

Session Info

Title: _____

Date: _____

Step: _____

Process: _____

Notes: _____

