

Hardware IOs und Treiber

Hardware I/Os

Analoge I/Os

S/P-DIF (AES/EBU) I/Os

Umschaltung zwischen optischem
und koaxialen S/P-DIF

ADAT I/Os

S-MUX

Z-Link

MIDI-Ports

Sync Plate

Treiber-Schnittstellen

ASIO-Treiber

ASIO(1)-Module

ASIO2-Treiber

Wave-Treiber

Interleaved-Treiber

Direct Sound (nur PC-Version)

Digital Wave source

Gigasampler-Interface (nur PC-Version)

MIDI-Schnittstellen

Einbindung anderer Sound-Karten

Die Oberfläche der Module

Wichtige Information!

Aktuelle Änderungen der Produktnamen und Hardware erfordern Anpassungen in der Dokumentation. Beachten Sie bitte folgende Unterschiede in den Bezeichnungen der Sonic Core DSP-Hardware:

Alter Name:

Neuer Name:

Luna II, PowerSampler,
Elektra, SCOPE home

SCOPE 3DSP

Pulsar II, SOPE project
Pulsar II SRB 6 DSP Booster

SCOPE 6DSP

SCOPE
professional

SCOPE 14DSP

SCOPE SRB

14 DSP Booster

Hardware I/Os

Dem vollständig modularen Ansatz unserer DSP-Produkte folgend, werden die Hardware-I/Os sämtlicher Karten unseres Sortiments ebenfalls durch Module repräsentiert, die Sie in Ihr Projekt einladen und dort beliebig verkabeln können. Einige dieser Module sind bereits im Default Project enthalten, ansonsten finden Sie diese Module nach Hardware-Typ geordnet in den entsprechenden Ordnern des Verzeichnisses ../Devices/Hardware I/Os bzw. im Menü Hardware I/Os am oberen Rand des Routing Windows.

Hinweise:

Im Gegensatz zu fast allen anderen Modulen lassen sich die Hardware-I/Os nicht mehrfach laden, sondern nur so oft, wie sie auch physikalisch vorhanden sind.

Es können logischerweise nur die Module genutzt werden, die auch physikalisch vorhanden sind, was von der verwendeten I/O-Plate abhängig ist.

Haben Sie mehrere gleichnamige Boards installiert, so werden deren Hardware-Module im Routing Window mit einer angehangenen Ziffer identifiziert, wobei „1“ für das erste Board, „2“ für das zweite usw. steht. Die Reihenfolge der Boards selbst hängt von der Hardware-Erkennung des Betriebssystems ab, lässt sich aber auch manuell durch einen Eintrag in einer INI-Datei ändern. Details hierzu finden Sie in der gedruckten Installationsanleitung.

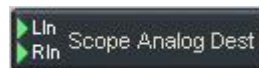
Da die Software alle unsere Boards unterstützt und sich bis zu drei Boards kaskadieren lassen, berücksichtigt die nachfolgende Beschreibung die Module für sämtliche Boards. Hierbei werden sich entsprechende Module für unterschiedliche Boards gemeinsam behandelt. Das Symbol [...] steht daher für den jeweiligen Namen des Boards (SCOPE 3DSP, SCOPE 6DSP, SCOPE 14DSP)

Analoge I/Os

[...] analog source: Dieses Modul repräsentiert den analogen Eingang der Karte..



[...] analog dest: Dieses Modul repräsentiert den analogen Ausgang der Karte.



S/P-DIF (AES/EBU) I/Os

[...] S/PDIF source: Dieses Modul repräsentiert den digitalen S/P-DIF-Eingang der Karte (bzw. den AES/EBU-Eingang der bei der Version PLUS).

Bei der Benutzung dieses Moduls ist es in der Regel erforderlich, dass die Software im Dialog *Sample Rate Settings* als *Wordclock-Slave* auf diesen Eingang konfiguriert wird.



[...] S/PDIF dest: Dieses Modul repräsentiert den digitalen S/P-DIF-Ausgang der Karte. Verwenden Sie den Anschluss Dlg dieses Moduls, um den über den gleichnamigen Anschluss des Moduls Digital Wave source ausgegebenen Datenstrom auszugeben.



Umschaltung zwischen optischem und koaxialen S/P-DIF

Bei den Karten SCOPE 6DSP bzw. SCOPE 14DSP mit den I/O-Plates „Classic“ 20, PLUS oder Z-Link ist es möglich, im Dialog *Sample Rate Settings* der Software die digitalen S/P-DIF I/Os (bzw. die AES/EBU I/Os in der Version PLUS) für den Anschluss von Geräten mit optischen S/P-DIF-Anschlüssen zu konfigurieren, indem Sie den Button *opt. S/P-DIF* betätigen. Daraufhin wird einer der ADAT-Port, die ja physikalisch ohnehin dieselben Steckverbindungen benutzen wie optische S/P-DIF-Geräte, zur Ausgabe bzw. zum Empfang optischer S/P-DIF-Daten umgeschaltet. Was bei dieser Umschaltung genau passiert, hängt nun von der verwendeten Hardware ab.

Fall A: SCOPE 6DSP & I/O-Plates „Classic“ 20 und PLUS

- opt. ADAT aktiviert:

Beide optische I/Os arbeiten im ADAT-Modus (Standard)

opt. S/P-DIF aktiviert:

Ein optischer I/O (ADAT A) wird in den optischen S/P-DIF-Modus geschaltet. Das S/P-DIF-Ausgangssignal wird zugleich zu jeweils dem optischen und koaxialen Ausgang geleitet. Das S/P-DIF-Eingangssignal wird vom optischen Eingang empfangen, während der koaxiale Eingang deaktiviert ist.

Verwenden Sie die normalen Module S/P-DIF source / dest im Routing Window.

Fall B: I/O-Plate Z-Link

opt. ADAT aktiviert:

Beide optische I/Os arbeiten im ADAT-Modus

opt. S/P-DIF aktiviert:

Beide optischen Ausgänge werden in den optischen S/P-DIF-Modus geschaltet. Die Eingänge können dagegen automatisch zwischen ADAT- und S/P-DIF-Signalen unterscheiden.

Verwenden Sie die speziellen Module [...] **S/P-DIF opt. Source / dest** für die optischen S/P-DIF-I/Os. Erkennt ein Eingang ein ADAT-Signal, so erscheint dies am Modul ADAT source, andernfalls am Modul SPDIF opt. Source.

Der koaxiale S/P-DIF-I/O arbeitet weiterhin wie gewohnt und wird durch die Module S/P-DIF source / dest angesprochen.

ADAT I/Os

[...] ADAT A (B, C) Source: Diese Module bieten Zugriff auf die ADAT-Eingänge der Karte (ADAT C Source nur mit Version 24ADAT)

Bei der Karte SCOPE 6DSP werden beide ADAT-Ports durch ein Modul mit 16 statt 8 Kanälen repräsentiert.

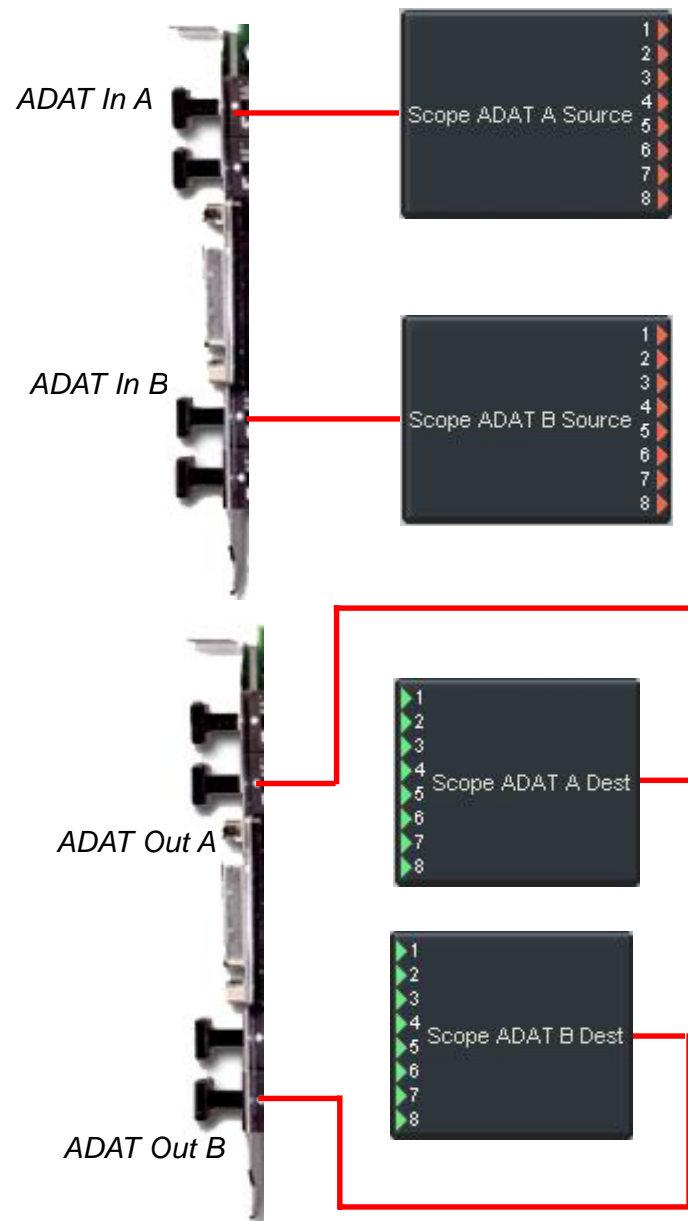
Bei der Karte SCOPE 3DSP beziehen sich die ADAT-Module auf die entsprechenden I/Os der optionalen I/O-Erweiterungsplatine *SCOPE 3DSP ADAT Expansion*.

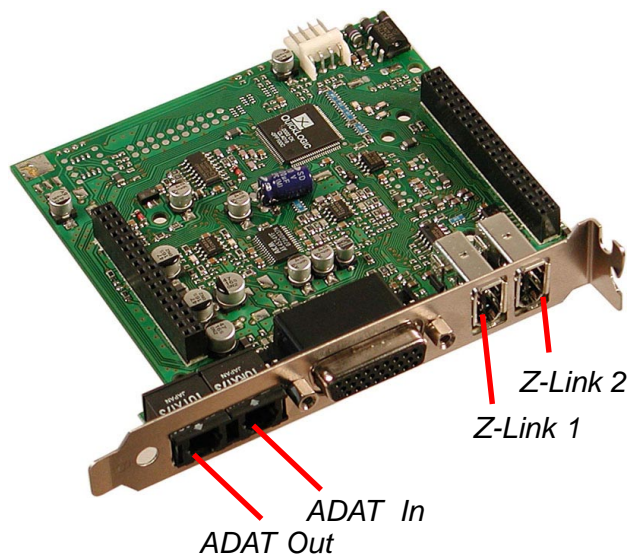
[...] ADAT A (B, C) Dest: Dieses Modul bietet Zugriff auf die ADAT-Ausgänge der Karte (ADAT C Dest nur mit Version 24ADAT).

Bei der Karte SCOPE 3DSP werden beide ADAT-Ports durch ein Modul mit 16 statt 8 Kanälen repräsentiert.

Bei der Karte SCOPE 3DSP beziehen sich die ADAT-Module auf die entsprechenden I/Os der optionalen I/O-Erweiterungsplatine *SCOPE 3DSP ADAT Expansion*.

ADAT-Ports der Version „Classic“ 20 / PLUS





ADAT-Ports der Version Z-Link

S-MUX

(nur mit SCOPE 6DSP- oder aktueller SCOPE-Hardware)

Die ADAT-Schnittstelle ist maximal für eine Samplerate von 48 kHz spezifiziert. Will man Daten über die ADAT-Ports mit 96 kHz übertragen, so ist es technisch möglich, zwei ADAT-Kanäle zu koppeln. Folglich können über jeden ADAT-Port maximal 4 Signale bei 24 Bit/96 kHz übertragen werden. Hierzu sind neben entsprechenden Wandlereinheiten die folgenden Module notwendig.

[...] S-Mux A (B, C) Source: Diese Module bieten Zugriff auf die ADAT-Eingänge der Karte (S-Mux C Source nur mit Version 24ADAT)

[...] S-MUX A (B, C) Dest: Dieses Modul bietet Zugriff auf die ADAT-Ausgänge der Karte (S-MUX C Dest nur mit Version 24ADAT).

Ist das System Wordclock-Slave eines Gerätes, das S-MUX verwendet, so muss in den Samplerate Settings S/MUX ausgewählt werden.



*S-Mux ist ein von der Firma Sonorus spezifiziertes Verfahren.

Z-Link

Das Board SCOPE 3DSP sowie die I/O-Plate *Z-Link* für SCOPE 6DSP oder SCOPE 14DSP besitzen einen so genannten Z-Link-Anschlüsse zum Anschluss der optionalen Wandlereinheiten A16 Ultra . Jeder Z-Link-Anschluss bietet 8 Kanäle mit bis zu 24 Bit / 96 kHz.

[...] Z-Link A (B) Source: Diese Modulen repräsentieren die Z-Link Eingänge der Karte.

[...] Z-Link A (B) Dest: Diese Modulen repräsentieren die Z-Link Ausgänge der Karte.



MIDI-Ports

[...] Midi (A/B) Source: Diese Module repräsentieren den MIDI-Eingang der Karte (Midi B Source nur mit Version 24ADAT).

[...] Midi (A/B) Dest: Diese Module repräsentieren den MIDI-Ausgang der Karte (Midi B Source nur mit Version 24ADAT).

Scope MIDI A Source Out

In Scope MIDI A Dest

Sync Plate

Die optionale* Syncplate bietet jeweils einen Ein- und Ausgang für eine externe Wordclock (BNC-Steckverbinder) und für ein ADAT-Synchronisationssignal (ADAT Sync, 9-Pin).

* enthalten in SCOPE / SCOPE 5

Syncplate source: Dieses Modul repräsentiert den Eingang der optionalen Sync Plate. Das Modul hat einen MIDI-Ausgang (MOut), an dem ein MTC-Signal anliegt, welches aus dem ADAT-Timecode gewonnen wird. Die Anschlüsse Clk (Clock) und MCS (Motion Control Signal) sind mit den gleichnamigen Anschlüssen etwa der Module **tripleDAT source** oder **Asio2 dest** (Clk) zu verbinden.

Optionen der Oberfläche

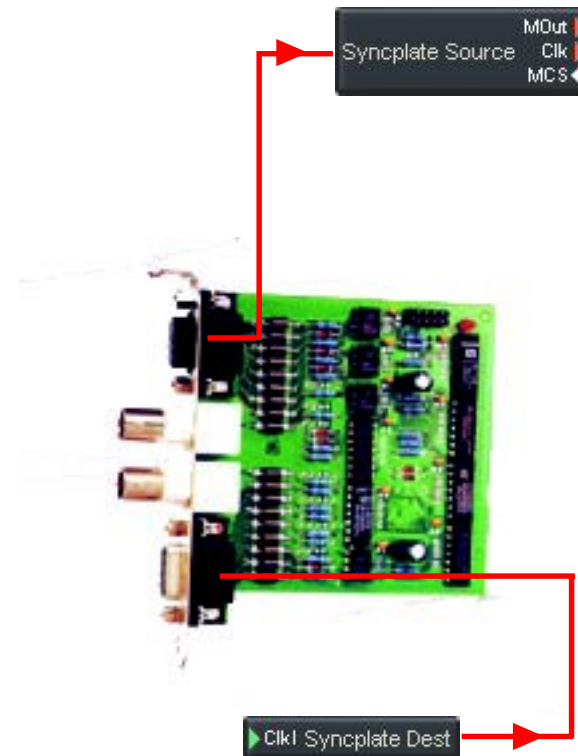
Mit dem **Display** -Schalter können Sie das Format der Time-Anzeige wählen (MTC oder ADAT).

Das Feld **State** zeigt den Status des ADATs an.

Sie können einen **Offset-Wert** (Format hour:min:sec:frames) zwischen Quelle und generierter MTC-Zeit festlegen.

Unter **Frames** kann die Frame Rate gewählt werden(24, 25, 29.97 oder 30 fps). Das Format 29.97 oder 30 fps kann zudem als Drop-Frame geschaltet werden.

Syncplate dest: Dieses Modul repräsentiert den Ausgang der Syncplate. Über dieses Modul können etwa Steuer- oder Clock-Signale von der VRC-128 zu ADAT-Geräten gesendet werden.



Treiber-Schnittstellen

Auch die Treiber-Schnittstellen zum Betriebssystem bzw. zu anderen Applikationen wie Sequenzern und HDR-Programmen werden als Modul dargestellt. Einen Treiber zu aktivieren bedeutet somit, ihn ins Routing Window zu laden, während das Routing der Signale von und zu anderen Applikationen durch entsprechendes Verkabeln der Module erfolgt. Sie finden diese Module im Ordner ../Devices/Software IOs.

Beachten Sie, dass logischerweise andere Applikationen die erforderlichen Treiber nur vorfinden, wenn die entsprechenden Module zuvor in das Projekt geladen wurden. Aus diesem Grund muss grundsätzlich zuerst das Projekt geladen werden und erst dann die Applikation gestartet werden.

ASIO-Treiber

Die ASIO-Schnittstelle wurde von Steinberg spezifiziert und bietet durch Umgehung der eigenen Schnittstellen des Betriebssystems verringerte Signalverzögerung (Latency). Neben Steinbergs Cubase VST unterstützen mittlerweile auch einige andere Programme diese Schnittstelle (z.B. Logic Audio 4.x).

Unserer Software liegen eine ganze Reihe unterschiedlicher ASIO-Treibermodule bei, die sich in der unterstützten Auflösung (16, 24 oder 32 Bit), in der maximalen Kanalzahl (32 oder 64) oder im ASIO-Standard (ASIO1 oder ASIO2) unterscheiden. Generell sollten Sie immer das „kleinste“ Modul laden, das für ihre Zwecke ausreichend ist, da Sie so eventuell System-Ressourcen sparen können.

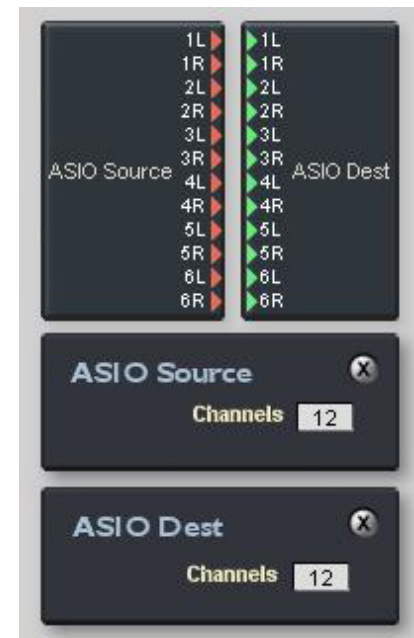
ASIO(1)-Module

Die Anzahl der Audiokanäle der ASIO-Schnittstelle kann für Aufnahme und Wiedergabe individuell zwischen 2 und 32 bzw. 64 in der Moduloberfläche eingestellt werden, die sich per Doppelklick auf das Modul bzw. durch das Kontext-Menü des Moduls öffnet.

ASIO ... source ...: An diesen Modulen können die von der Recording-Software ausgegebenen Audio-Signale abgegriffen werden.

ASIO ... dest ...: Die zu diesem Modul geleiteten Signale erscheinen in der Recording-Software an deren entsprechenden Eingängen.

Es stehen jeweils verschiedene Modulvarianten zur Verfügung. Beachten Sie, dass nur jeweils ein Modultyp geladen werden kann.



ASIO source / dest: 2-32 Kanäle, 16 Bit

Diese Module können stets mit der nachfolgenden Variante ersetzt werden. Sie sind weiterhin enthalten, um Kompatibilität zu Projekten zu bewahren, die mit älteren Programmversionen erstellt wurden.

ASIO1-16 source/dest 64: 2-64 Kanäle, 16 Bit

ASIO 24 Bit source / dest: 2-32 Kanäle, 24 Bit

Diese Module können stets mit der nachfolgenden Variante ersetzt werden. Sie sind weiterhin enthalten, um Kompatibilität zu Projekten zu bewahren, die mit älteren Programmversionen erstellt wurden.

Die Verwendung der 24 Bit Treiber benötigt die doppelte Anzahl von Kanälen auf dem PCI-Bus und bedeutet einen erhöhten Speicherbedarf.

Es können immer nur entweder 16-Bit- oder 24-Bit-Treiber verwendet werden und davon auch immer nur jeweils ein Modul für jede Richtung (source und dest).

ASIO1-32 source/dest 64: 2-64 Kanäle, 24 oder 32 Bit Integer

Verwenden Sie diese Module für 24 Bit-Aufnahmen.

ASIO1-Flt source/dest 64: 2-64 Kanäle, 32 Bit Float

Verwenden Sie diese Module für 32-Bit-Aufnahmen mit CUBase VST.



Die unterschiedlichen ASIO1-Module

ASIO2-Treiber

Neben dem ASIO-Treiber bietet die SCOPE 5 einen ASIO2-Treiber gemäß Steinbergs ASIO2-Erweiterung des bestehenden ASIO-Standards. Dieser Treiber bietet die folgenden Vorteile:

Direct Monitoring: Eingehende Audio-Signale werden direkt auf einen Ausgang geleitet. Zwar war es schon immer mit unserer Software möglich, durch das Abgreifen des Signals im Routing Window verzögerungsfreies Monitoring während der Aufnahme zu realisieren, doch wird so bei Punch-In/Out das Signal nicht entsprechend geschaltet. Mit dem ASIO2-Treiber lässt sich in Cubase unter Audio/System die Option **ASIO direktes Mit-hören** aktivieren, mit der das Monitoring bei Punch-In folgendermaßen umgeschaltet wird. Zunächst hören Sie das bereits aufgenommene Signal der Spur, auf der Sie eine Aufnahme durch Punch-in/Out teilweise ersetzen wollen. Im Moment des Punch-Ins wird stattdessen das eingehende Signal der Aufnahme auf den Monitor geschaltet. Beim Punch-Out wird wieder zurück auf das bereits aufgenommene Signal geschaltet.

Exakte Synchronisation zu externen digitalen Geräten: Mit der optionalen Sync-Plate können Sie etwa den Timecode von ADAT-Geräten zum Modul MTCtoClk leiten, dessen Clk-Ausgang mit dem gleichnamigen Eingang des Moduls Asio 2 dest verbunden wird. So ist eine samplegenaue Synchronisation zwischen Cubase und dem ADAT möglich.



Die unterschiedlichen Varianten der Module entsprechen den ASIO1-Modulen, die zuvor beschrieben wurden.

Ein ASIO Dest Modul kann für alle Auflösungen benutzt werden, da es sich der Auflösung des Source-Moduls anpasst.

Die Source-Module haben eine Oberfläche, in der die Anzahl der Source-Channels und der Destination-Channels eingestellt werden kann.

Achten Sie stets darauf, dass Ihr Projekt ASIO-Module enthält, bevor Sie Ihren Sequenzer starten.



Wave-Treiber

Die Module **Wave source/dest** bzw. **Wave 24 source/dest** repräsentieren die Audio-Standardschnittstelle zum Betriebssystem. Jedes Modul bietet zwei Kanäle, für mehrere Kanäle lassen sich diese Module mehrfach laden (bis zu 16 mal, wobei die Module im Routing Window numeriert sind), sodass maximal 32 Kanäle zur Verfügung stehen. In der Recording-Software erscheint die SCOPE 5 dann als multipler Audio-Port (Sonic Core Play/Rec 1 bis Sonic Core Play/Rec 16)

Die maximale Anzahl erlaubter Wave-Treiber muss für Aufnahme und Wiedergabe im Treiber-Setup angemeldet werden (vgl. die Beschreibung des Treiber-Setups im Anhang). Nach Änderungen ist ein Neustart des Computers notwendig. Laden Sie mehr Treiber als angemeldet, so meldet die Software diese automatisch an, wobei aber ebenfalls anschließend ein Neustart erforderlich ist.

Wave source: An diesem Modul können die von der Recording-Software an den entsprechenden Wave-Port ausgegebenen Audio-Signale abgegriffen werden.

Wave dest: Die zu diesem Modul geleiteten Signale erscheinen in der Recording-Software an deren entsprechenden Eingängen.

Wave 24 source: Verwenden Sie dieses Modul an Stelle von Wave source, wenn Sie 24-Bit-Aufnahmen wiedergeben wollen.

Wave 24 dest: Verwenden Sie dieses Modul an Stelle von Wave dest, wenn Sie mit 24 Bit aufnehmen wollen.

Die Verwendung der 24 Bit Treiber benötigt die doppelte Anzahl von Kanälen auf dem PCI-Bus und bedeutet einen erhöhten Speicherbedarf.

Es können immer nur entweder 16-Bit- oder 24-Bit-Treiber verwendet werden und davon auch immer nur jeweils ein Modul für jede Richtung (source und dest).

Wichtiger Hinweis

Beachten Sie bitte, dass die Module **Wave source/dest** bei einem Mac mit **Sound Manager source/dest** bezeichnet werden!

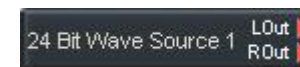


Dieses Modul erscheint in der Recording-Software als „Sonic Core Play 1“



Dieses Modul erscheint in der Recording-Software als „Sonic Core Rec 1“

24-Bit-Versionen

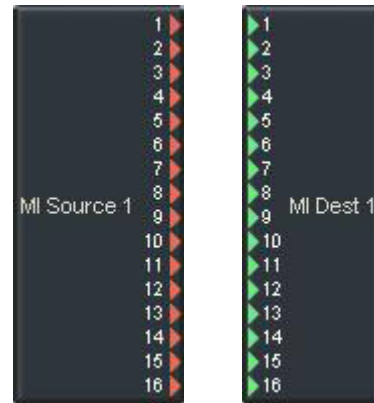


Interleaved-Treiber

Die Module 16 Wave interleaved source/dest lassen sich mit Logic Audio nutzen. Im Prinzip handelt es sich um normale Wave-Treiber, nur erscheinen diese in Logic Audio nicht als multiple Stereo-Treiber, sondern als einzelner Treiber mit 16 Kanälen. Sie finden Hinweise hierzu im Kapitel zur Integration von Logic Audio mit unserer Software. Da man aber in der Regel mit ASIO bessere Performanz-Resultate erzielt, raten wir von der Verwendung des Interleaved-Treibers ab.

MI source: An diesem Modul können die von der Recording-Software ausgegebenen Audio-Signale abgegriffen werden.

MI dest: Die zu diesem Modul geleiteten Signale erscheinen in der Recording-Software an deren entsprechenden Eingängen.



Direct Sound (nur PC-Version)

Über das Modul *Direkt Sound source* können Sie Audio-Signale von anderen Programmen empfangen. Die Schnittstelle Direct Sound wurde von Microsoft definiert und wird von vielen Spielen oder Multimedia-Anwendungen zur Soundausgabe verwendet. Die Direct-Sound-Schnittstelle unterstützt zwei Kanäle (stereo).

Es gibt kein Modul *Direct Sound dest.*, da diese Schnittstelle nur unidirektional spezifiziert ist. Die Kommunikation über Direct Sound funktioniert also nur in einer Richtung, und zwar von einer Anwendung zur SCOPE 5.

Laden Sie zunächst das Modul *Direct Sound source*. Jetzt können Sie Ihre Direkt-Sound-Anwendung starten und in den Treiber-Einstellungen den „SCOPE6DSP/Scope Direct Sound Driver“ auswählen.

Es kann immer nur ein Direct Sound-Modul verwendet und auch immer nur von einer Anwendung genutzt werden.

Verwenden Sie unter Windows 2000 oder Windows XP das Modul Wave source an Stelle dieses Moduls.

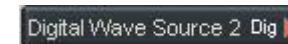
Direct Sound source: An diesem Modul können die von der Audio-Software über Direct Sound ausgegebenen Audio-Signale abgegriffen werden.



Digital Wave source

Mit diesem Modul können Sie den Ausgang Ihres Software-DVD-Players ausgeben. Verbinden Sie den Anschluss Dig des Moduls mit dem gleichnamigen Anschluss des Moduls [...]S/P-DIF dest.

So können Sie Surround-Sound im AC3-Standard digital zu Ihrer Surround-Anlage übertragen.



Gigasampler-Interface (nur PC-Version)

Über das Modul Gigasampler source können Sie Audio-Signale vom Gigasampler von Nemesys in Ihr Projekt leiten. Das Modul hat eine Oberfläche, in der die Kanalzahl zwischen 2 und 32 eingestellt werden kann.

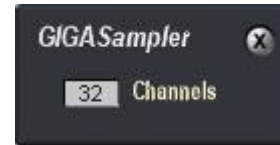
Die Gigasampler-Schnittstelle ist unidirektional, folglich gibt es kein Modul Gigasampler dest.

Laden Sie zunächst das Modul **GSIF source**. Jetzt können Sie den Gigasampler starten und in den Treiber-Einstellungen den entsprechenden Treiber auswählen.

GSIF source (Gigasampler Interface):

An diesem Modul können die vom Gigasampler ausgegebenen Audio-Signale abgegriffen werden.

Dieses Modul wird z.Z. noch nicht unter Windows 2000 / XP unterstützt.



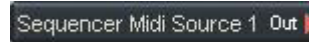
MIDI-Schnittstellen

Auch die Schnittstellen für die MIDI-Treiber können als Module in das Projekt geladen werden. Jedes dieser Module repräsentiert einen virtuellen MIDI-Port, den Sie in Ihrer MIDI-Applikation anwählen können. Jeder MIDI-Port unterstützt wie gewohnt 16 MIDI-Kanäle.

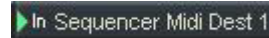
Diese Module können mehrfach geladen werden, wobei die maximale Anzahl im Treiberdialog (Gerätemanager) angemeldet werden muss. Nach Änderungen der maximalen Anzahl ist ein Neustart des Computer notwendig. Mit der Ziffer am Ende des Modulnamens werden die Module dann durchnummeriert, wobei diese Nummer mit der des jeweiligen Sonic Core-MIDI-Ports in Ihrem Sequenzer übereinstimmt.

Sequenzer Midi source: An diesem Modul können die von anderen Applikationen über die MIDI-Schnittstelle (Sonic Core MIDI Out) ausgegebenen MIDI-Signale abgegriffen werden.

Sequenzer Midi dest: Die zu diesem Modul geleiteten MIDI-Signale erscheinen in Ihrem Sequenzer an dessen entsprechenden MIDI-Eingang (Sonic Core MIDI In).



Sonic Core Midi Out 1



Sonic Core Midi In 1

Einbindung anderer Sound-Karten

Über die Module **Soundcard source/dest** können die Ein- und Ausgänge (I/Os) anderer Soundkarten angesprochen werden. So können Sie über weitere installierte Soundkarten Audiodaten Ihres Projekts abspielen bzw. aufnehmen. Die Soundkarte muss ordnungsgemäß installiert und beim Betriebssystem angemeldet sein.

Es ist nicht möglich, Daten anderer Audio-Applikationen, die diese über eine Soundkarte ausgeben (z.B. Wavetable-Sounds der Soundkarte) auf diesem Wege in das Projekt zu leiten.

Da die Soundkarten über die Audio-Schnittstelle des Betriebssystems angesprochen werden, sind Verzögerungen (Latency) unvermeidbar. Daher erfolgt die Ausgabe nicht synchron zu der über unsere I/Os. Aus diesem Grund eignen sich die Soundcard-I/Os besser für zeitlich unkritische Anwendungen wie etwa Talkback oder Mastering.

Soundcard source: An diesem Modul können die Signale des Eingangs der Soundkarte abgegriffen werden.

Souncard dest: Die zu diesem Modul geleiteten Audio-Signale werden über die Ausgänge der angewählten Soundkarte wiedergegeben.

Die Oberfläche der Module

Wave In (Out) Devices: Wählen Sie die gewünschte Soundkarte, über die aufgenommen bzw. abgespielt werden soll, in der Liste links an.



Refresh: Hiermit wird der Inhalt der Liste aktualisiert.

Frequency: Nach Anwahl einer Karte in der Liste links erscheinen hier die von dieser Karte unterstützten Sampling-Frequenzen. Wählen Sie eine Frequenz durch Anklicken.



Index

A

ADAT In 5
ADAT Out 5
ASIO dest 9, 10
ASIO souce 9
ASIO-Treiber 9
ASIO2 11
ASIO24 source 10

C

Clk 8

D

Dig 14
Digital Wave source 14
Direct Monitoring 11
Direkt Sound source 14

E

externe Wordclock 8

F

Frequency 17

H

Hardware-IOs 2

I

Interleaved-Treiber 13

M

MCS 8
MI dest 13

MI souce 13
MIDI-Schnittstelle 16

R

Refresh 17

S

S-MUX 6
Sequencer Midi dest 16
Sequencer Midi source 16
Souncard dest 17
Soundcard source 17
Soundcard source/dest 17
Soundkarten 17
Sync Plate 8
Synchronisation 11
Syncplate dest 8
Syncplate source 8

T

Treiber-Schnittstellen 9

W

Wave 24 dest 12
Wave 24 source 12
Wave dest 12
Wave In (Out) Devices 17
Wave source 12
Wave-Treiber 12