

Auszug aus **Xound** zwei|05

„VINYL VIBES“

Alcatech entwickelt seit einigen Jahren professionelle Softwarelösungen für DJs und machte das erste Mal mit ihrem Messeauftritt 2001 zur Musik-Messe in Frankfurt so richtig von sich reden, als dort BPM Studio vorgestellt wurde. Nun, zur Musikmesse 2005, bringen die Dresdner DigiScratch 2.0 auf den Markt. DigiScratch ist ein mehrkanaliges Playoutcenter, welches eine

Lieferumfang und Timecode-Vinyls

Zum Lieferumfang gehört zum einen die Hardware, also Hostkarte (PCI oder PCMCIA) und Interface, die Software auf CD, USB-Hardware-Dongle, drei Timecodeplatten und zwei Timecode-CDs.

Die Timecodeplatten von Alcatech sind auf beiden Seiten mit 33 1/3 rpm mit einer Länge von 12 Minuten angegeben. Intern kann DigiScratch aber auch auf 45 rpm gestellt werden, so dass das gleiche Vinyl auch mit 45rpm abgespielt werden kann, was auf Kosten der möglichen Länge geht.

Seite A ist in Minuten-Abschnitte unterteilt und nach vier Minuten ist der Rillenabstand wieder ein wenig größer, so dass drei größere visuelle Marken erkennbar sind. Dadurch, dass bei 33 1/3 rpm nur 12

externe Kontrolle der Audiowiedergabe eines PCs über Timecode-Vinyls ermöglicht, ähnlich wie bei Final Scratch von Stanton. Die Entwickler haben ein schon bestehendes Interface zur Grundlage ihrer Programmierarbeit gemacht. Wir haben vor der Musikmesse von Alcatech eine Beta-Version von DigiScratch 2 bekommen und waren wirklich sehr gespannt.

Minuten auf die Platte gepresst wurden, konnte mit einem größeren Rillenabstand gearbeitet werden, was hinsichtlich der Abnutzung des Vinyls sicherlich besser ist. 12 Minuten reichen auch in 99,9% der Fälle aus. Die Vinyls von DigiScratch sind zudem innen mit einer Endlosrinne ausgestattet, in die ebenfalls noch ein Timecode geschrieben wurde - selbst hier am Ende des Vinyls reißt die Wiedergabe des Audiofiles nicht ab. Zudem ist es möglich, durch Abspielen des innenliegenden Rillensegments auf dem Vinyl eine Track-Selection im Datei-Archiv vorzunehmen. Es ist also kein Anwählen mit der Maus mehr nötig! Mit einem Gewicht der Platte von 160g sollte die mixende Fraktion unter den DJs ebenso klarkommen wie die scratchende.



Die Hardware

Eigentlich können wir es ja kurz machen, schließlich haben wir die Hardware schon vor 10 Monaten getestet (Xound 03/04), als der deutsche Hersteller RME das RPM am Markt platzierte. RPM ist ein 24Bit/96kHz-Interface mit zweikanaliger Architektur, welches sich in die schon damals erfolgreiche Hammerfall-Serie nahtlos einreichte.

Die DigiScratch-Box wird mit einer Hostkarte betrieben, welche zum Lieferumfang dazugehört. Wenn man DigiScratch mit einem Desktop-PC betreiben möchte, wird eine PCI-Karte mitgeliefert, wer ein Laptop sein Eigen nennt, bekommt einen Cardbus-Adapter, welcher in den PCMCIA-Slot des Notebooks gesteckt wird. Die Hardware verfügt zudem noch über eine MIDI I/O-Schnittstelle,

VINYL VIBES +++ VINYL VIBES +++

einen Mikrofoneingang, der als Kombibuchse für XLR und Klinke ausgelegt ist, und einen regelbaren Kopfhörerausgang. Die Ein- und Ausgänge auf der Rückseite sind allesamt als Cinchbuchsen ausgeführt worden – außer Ausgang 1/2, welcher zusätzlich noch als symmetrische Klinkenbuchse vorliegt. Wer mehr Details über die Eigenschaft der Hardware von RME wissen möchte, sollte sich die Xound-Ausgabe 03/04 besorgen und dort nachlesen.

DigiScratch

Die Software wurde ebenso wie die Hardware völlig ohne Komplikationen auf einem XP-System installiert. Ein Neustart ist sowohl bei der Installation von Hardware wie von der Software nötig. Bei der Programm-Installation werden die Treiber für das USB-Hardware-Dongle mitgeladen, weswegen die Reihenfolge „Installation, Neustart, Dongle in den USB und Programmstart“ unbedingt eingehalten werden muss. Nachdem DigiScratch erfolgreich die Hardware erkannt und initialisiert hat, beginnt es selbständig, sämtliche Laufwerke nach Audiofiles zu durchsuchen und erstellt in dem Listenfenster eine Ansicht von den eben gescannten Titeln. Der Scan verläuft wirklich sehr schnell, und ich wundere mich ein wenig bezüglich der Geschwindigkeit.

Nachdem ich mir einen kurzen Überblick von der Oberfläche verschafft habe, mache ich mich auf, um das erste Audiofile in DigiScratch von Vinyl zu spielen. Per Drag&Drop werden die Files in das linke oder rechte Deck gezogen. Die Kalibrierung des Timecode-Signals hat automatisch stattgefunden und es ging direkt los - es gibt natürlich auch ein sehr gut ausgestattetes Calibration-Tool, in welchem der Vorgang auch manuell durchgeführt werden kann.

Während ich das Playback starte, errechnet DigiScratch innerhalb von ca. 12 Sekunden die Übersicht der Wellenform für ein siebenminütiges Stück. Es ist also kein Einlesen der gesamten Files nötig. Es reicht aus, die Wellenform erstellen zu lassen, wenn das File benötigt wird – sehr gut! DigiScratch macht auf mich direkt einen reifen und soliden Eindruck.

Die Player von DigiScratch

Genauso wie das BPM-Studio arbeitet DigiScratch mit zwei unabhängigen Playern. Beide Player enthalten im „Display“ folgende Elemente: Informationen über die Tracknummer in der Playlist, eine Zeitanzeige, die zwischen Gesamt-, Rest- und gespielter Zeit umschaltbar ist und eine Anzeige, die per linkem Mausklick zwischen Tempo und Pitch hin- und hergeschaltet werden kann.



Der Software-Player von DigiScratch

Zudem gibt das Display Auskunft über Status der Loopfunktion, Aufnahmestatus und in welchem Abspielmodus sich dieses Deck befindet. Hier stehen drei Modi zur Auswahl: „INT“ für intern, „REL“ für relativer und „ABS“ für absoluter Zeit-Modus. Im oberen Teil des Fensters wird die Übersicht der gesamten Wellenform eines Stückes dargestellt, während das Waveform-Display im unteren Bereich einen Ausschnitt der aktuellen Abspielposition visualisiert. Die Länge des Ausschnittes hängt von der eingestellten Zoom-Einstellung ab (mögliche Zoom-Presets: 1x, 2x, 4x, 8x, 16x, 32x und 64x). Der Lead-In wird hier durch ein rotes Dreieck symbolisiert, und der Cursor zeigt die augenblickliche Abspielposition an. Durch Greifen und Ziehen des Cursors lässt sich einstellen, wie lang der angezeigte Lead-In sein soll.

Zwischen den beiden Displays liegt die Titelzeile, die sich aber auch ausblenden lässt. Ganz unten im Deck ist eine Reihe mit sieben Buttons untergebracht. Folgende Funktionen können hier direkt ausgeführt werden: Laden des selektierten Stückes, Starten der Aufzeichnung, Aktivierung des Loop-Modus, Key-Correction, DigiScratch oder interner Modus, Reverse on/off und Play/Pause. Oberhalb der Wellenform-Darstellungen findet ebenfalls eine Buttonleiste Platz, die die Cuepoint-Funktionen beheimatet. Hier lassen sich sechs Marker setzen und löschen und natürlich auch direkt anfahren. Sowohl die Buttonleiste (oben wie unten) lässt sich aus der Ansicht des Players „fahren“ - gleichzeitig dehnen sich die beiden Wellenform-Displays nach oben und unten aus. Wer also im reinen „DigiScratch“-Modus arbeitet, kann auf die Ansicht der Buttons verzichten und dafür in den Genuss vergrößerter Wellenform-Darstellungen kommen.

DigiScratch-Modus und Bypass

Zentral in der Mitte der beiden Player ist ein Element mit Pitch-Slidern angeordnet worden, die beide mit einem Reset-Button ausgestattet wurden. Zudem verfügt diese Sektion über Pitchbend-Taster (+/-) für jeden Kanal separat.



Die Slider-Sektion

Am unteren Rand der „Slider-Sektion“ liegen die Bypass-Buttons, mit denen der DigiScratch-Modus deaktiviert wird und an den eine Signalschaltung gekoppelt ist. Man kann bei Betätigen des Bypass-Buttons in der Matrix-Software von RME beobachten, wie die Eingangssignale direkt auf die Ausgänge geschaltet werden. Der Routingprozess wird zwar von DigiScratch eingeleitet, das Signal wird aber latenzfrei vom DSP des Interfaces geschaltet. Auf diese Weise ermöglicht DigiScratch dem DJ auch mit echtem Vinyl aufzulegen. Dadurch, dass der Durchschliff der Phonosignale nicht über Thru-Buchsen oder Y-Kabel gelöst wird, hat man natürlich ein bisschen weniger Verkabelungsstress beim Aufbau des Setups.

VINYL VIBES +++ VINYL VIBES +++



9 Hotstarts im Sample-Player

Die Slidersektion lässt sich ebenfalls nach unten aus der Ansicht „fahren“. Statt dieser kommt dann der Sample-Player zum Vorschein, welcher mit acht Hotstart-Buttons ausgestattet ist. Der Ausgang dieses Sample-Players liegt am internen Mixer von Digsratch an und lässt sich in der Matrix des RPM auf jeden beliebigen Ausgang routen.



Das Sample-Editor, in welchem die 8 Hotstart-Belegungen editiert werden.

Das Dateiarchiv und Playlists.

Unterhalb der Player finden wir die augenblicklich geladene Playlist. Im Playlist-Editor lassen sich die Playlist-Dateien wie üblich abspeichern, laden, Stücke hinzufügen und entfernen. Ein rechter Mausklick auf ein File öffnet ein Kontext-Menu, in welchem das Stück unter anderem in einem Stereo-Editor bearbeitet werden kann. By the way: Es lassen sich auch CDs in DigiScratch einlesen und als MP3-File encodieren.

Praxis

Das Auflegen mit DigiScratch macht auf jeden Fall sehr viel Spaß. Das System von Alcatech läuft stabil, und mein Laptop wirkt niemals angestrengt. Die eingestellte Latenz von 1,5ms schafft meine P4M-CPU mit 1,6GHz problemlos. Auch der Sound ist wie man es von RME gewohnt ist voll und dabei sehr transparent. Alle Funktionen der Software lassen sich intuitiv bedienen, dabei bietet DigiScratch erstmal alles, was man zur Editierung als DJ benötigen



Im Editor können die Files für Loops editiert und gespeichert werden.

Das Dateiarchiv-Fenster besteht aus der Ordnerstruktur und der Inhaltsliste, die den Inhalt des selektierten Ordners anzeigt. Das Dateiarchiv ist nicht von der tatsächlichen Ordnerstruktur abhängig und lässt sich frei konfigurieren. Es lassen sich „virtuelle“ Gruppen erstellen und benennen sowie Verknüpfungen von Audio-Files kopieren und verschieben - je nach Lust und Laune des Anwenders.

könnte. Auch die leichte Verkabelung ist ein echtes Plus, zumal das Interface im Bypass-Modus zeitlich dann noch funktioniert, wenn es vom Rechner getrennt wird, da der Disconnect-Modus und der Stand-Alone-Betrieb von RPM unterstützt und die Belegung der I/Os beibehalten wird. Hätte die Hardware noch einen dritten Cinch-Eingang, um z.B. den Mix aufzuzeichnen, wäre die Ausstattung der Hardware perfekt, aber man kann für diesen Preis wohl auch nicht alles verlangen. In einer der zukünftigen Updates ist die Einbindung von On-board-Soundkarten geplant, so dass es möglich sein wird, seinen Mix über diese mit Digsratch aufzuzeichnen.

Fazit

DigiScratch 2 ist ein sehr sorgfältig programmiertes Payout-Center mit einer sehr guten Hardware. Es hat sehr viele Features mit auf den Weg bekommen, die komfortabel und intuitiv zu bedienen sind. Dabei ist DigiScratch nicht auf die DigiScratch-Box beschränkt, sondern ist mit jeder ASIO-Soundkarte verwendbar. Die Software ist auch ohne DigiScratch Box für 349 EUR erhältlich. Digsratch 2 komplett wird zur Frankfurter Musikmesse mit einem Messepreis von 699 EUR am Markt platziert, was mehr als günstig ist, wenn man bedenkt, wo die UVPs von RME's RPM inklusive Hostkarte derzeit liegen.