

# VRC-128

## VRC-128

A quoi sert le VRC-128 ?

Éléments de contrôle de l'interface

Section de transport

Activation de pistes

Mode d'entrée et de groupe

Time-Display et synchronisation

Paramétrages de synchronisation

Display

Domaine de touches

Locator

Loop et Punch

## Travailler avec le VRC-128

Charger le VRC-128

Prises du VRC-128

Travailler avec des points de Locator

Afficher et éditer des points de Locator

Placer et amorcer des points de Locator

Loops

Enregistrement automatique avec des Punch-in et Punch-Out

Renouveler un enregistrement manuel

Simuler un enregistrement automatique

## Pre-Roll et Post-Roll

Tape-Offsets

Installer les valeurs Offset

Delays de pistes

Installer les valeurs Delay

Synchronisation de VDAT/ADAT avec un séquenceur

Synchronisation par pilote ASIO2

Synchronisation de tripleDAT (version PC uniquement)

VRC-128



# VRC-128

## A quoi sert le VRC-128 ?

Le VRC-128 (**V**irtual **R**emote **C**ontrol) vous permet de télécommander clairement et confortablement non seulement vos modules VDAT, mais aussi vos périphériques ADAT \*. Le VRC-128 est donc la centrale de votre Setup d'enregistrement modulaire qui vous donne accès à tous les domaines de fonctions importants de vos modules d'enregistrement (VDAT, ADAT). Vous pouvez entre-autre télécommander :

- **les fonctions de transport** (Play, Stop, Record, Rewind, Fast Forward, Scrubbing)

- **les paramétrages de synchronisation**

- **l'administration des Locator** y compris les boucles (Loop) et le Punching automatique

- **l'activation de pistes et les modes Input** pour toutes les pistes

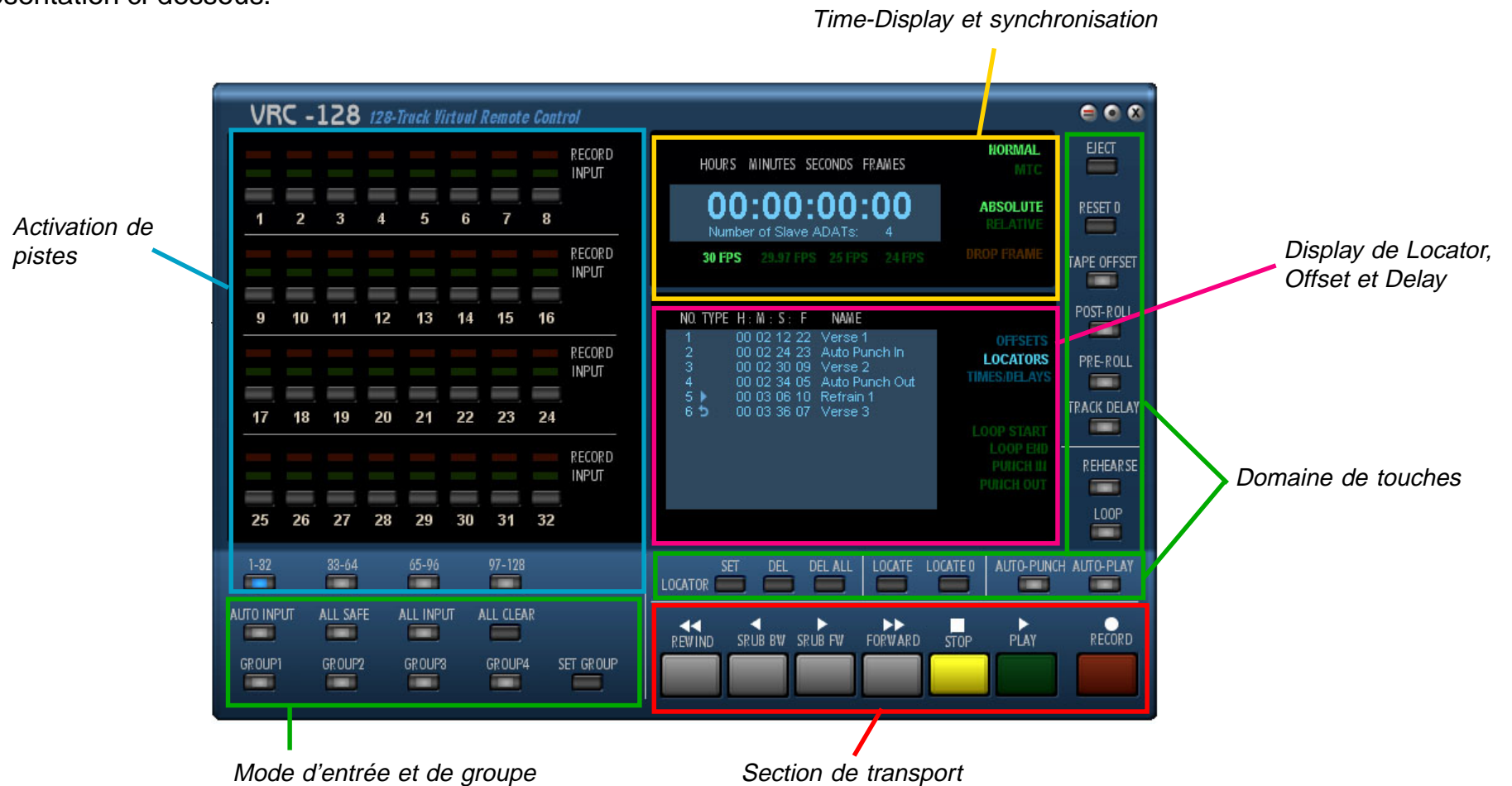
- **les coopérations** entre les modules individuels et/ou les pistes avec un Offset attribuable pour un Bouncing de piste flexible, donc des enregistrements numériques entre les pistes individuelles sur différentes positions temporelles.

Des parties du contenu de ce manuel se recoupent parfois avec celles du manuel de VDAT. Consultez donc les manuels respectifs de VDAT, ADAT ou BRC\* si vous vous heurtez à des questions particulières.

*\* ADAT et BRC sont des marques déposées de l'entreprise Alesis.*

# Éléments de contrôle de l'interface

Vous trouverez une description de tous les éléments de contrôle et d'affichage de l'interface dans les pages suivantes, classées selon les domaines de fonctions de la représentation ci-dessous.



## Section de transport

Toutes les fonctions de transport des modules d'un système VDAT ou ADAT peuvent être simultanément déclenchées avec les boutons de transport.

**REWIND** : défilement accéléré arrière.

Le bouton clignote pendant que les ADAT connectés amorcent la position correspondante de la bande.

**SRUB BW** : rebobinage audible à vitesse augmentée (3x).

**SRUB FW** : débobinage audible à vitesse augmentée (3x).

**FORWARD** : défilement accéléré avant.

Le bouton clignote pendant que les ADAT connectés amorcent la position correspondante de la bande.



**STOP** : stoppe la restitution ou l'enregistrement.

Lorsque des périphériques ADAT sont connectés, le bouton clignote pendant que la bande est déroulée et est allumé en continu pendant l'enroulement.

**Play** : démarre la restitution.

Le bouton clignote pendant que les ADAT connectés amorcent la position correspondante de la bande.

**Record** : démarre l'enregistrement.

Un enregistrement réel suppose qu'au moins une piste soit mise en état d'alerte, le bouton est alors allumé en continu. Il clignote tant que le point Punch-In n'est pas atteint, ou qu'un signal de synchronisation est attendu.

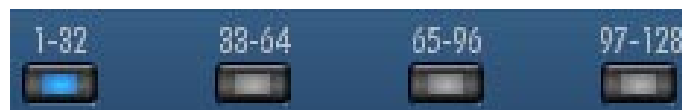
## Activation de pistes

Le statut de chacune des pistes individuelles est affiché ici. Chaque VDAT contient 8 pistes, les 128 pistes de la banque sont donc affichées dans les 32 pistes. Vous pouvez basculer entre les diverses banques avec les boutons correspondants aux champs de piste.

Vous pouvez placer des pistes individuelles en état d'alerte en actionnant les touches correspondantes. L'état d'attente d'enregistrement est signalé par une DEL rouge qui clignote. Lorsque le VDAT est mis en statut d'enregistrement (par Punch-In ou en actionnant le bouton REC de la section de transport), la piste est elle aussi mise en état d'alerte, ce qui vous est signalé par une DEL rouge allumée en continu.

Lorsque la diode Input est allumée en vert, cela signifie que le signal d'entrée de cette piste est acheminé sur la sortie qui lui a été attribuée.

Les pistes ne peuvent être activées pendant l'enregistrement que pour VDAT et les ADAT récents (et non pour les premiers modèles d'ADAT).



## Mode d'entrée et de groupe

### Mode d'entrée

Déterminez ici si les pistes doivent boucler le signal d'entrée ou le signal déjà enregistré sur le moniteur.

**Auto Input** : lorsque cette option est activée, le signal enregistré par le VDAT est dirigé sur le moniteur, par contre lorsque le VDAT est à l'arrêt c'est le signal d'entrée qui est dirigé sur le moniteur. Lors d'un enregistrement, le signal d'entrée de toutes les pistes mise en état d'alerte est laissé sans influence.

Lorsque Auto Input est désactivé, toutes les pistes mise en état d'alerte dirigent leurs signaux d'entrée sur le moniteur, et toutes les autres pistes dirigent leur signaux enregistrés sur le moniteur.

**All Safe** : cette option vous permet de protéger toutes les pistes d'un enregistrement effectué par inadvertance. C'est à dire que toutes les pistes mise en état d'alerte sont désactivées lorsque ce bouton est activé.



L'acheminement d'entrée de toutes les pistes activé par Auto Input est en outre remis à zéro. La fonctionnalité d'enregistrement des pistes est réactivé lorsque ce bouton est à nouveau actionné.

**All Input** : place toutes les pistes sur l'acheminement d'entrée, l'option Auto Input est ignorée.

**All Clear** : toutes les pistes mise en état d'alerte sont désactivées. La différence entre cette option et celle de All Safe est que les boutons d'enregistrement des pistes ne sont pas bloqués, et que l'état initial n'est pas retrouvé lorsque ce bouton est à nouveau actionné.

### Mode de groupe

Vous pouvez inclure toutes les pistes mise en état d'alerte en un groupe, afin de pouvoir appeler différentes configurations avec un seul bouton.

**Group 1 - 4** : ces boutons vous permettent d'appeler des groupes ou de les sauvegarder en liaison avec Set Group.

**Set Group** : actionnez d'abord ce bouton, puis l'un des boutons de groupe pour sauvegarder toutes les pistes mise en état d'alerte en un groupe.

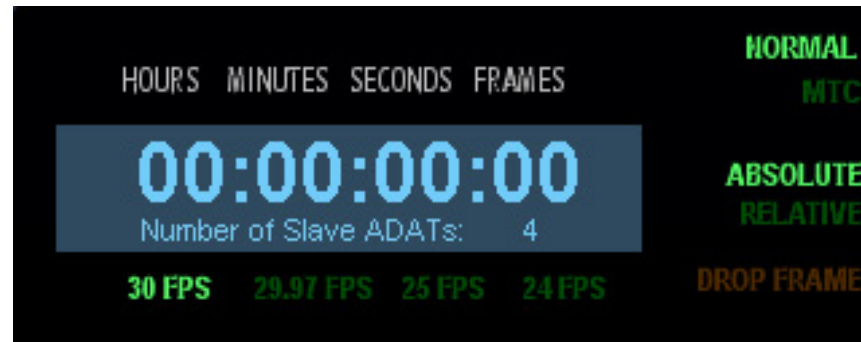
## Time-Display et synchronisation

Le Display affiche la position temporelle actuelle en format : heures : minutes : secondes : frames (hh:mm:ss:ff). Vous pouvez activer divers modes en cliquant sur le champ de texte vert qui se trouve à côté du Display.

**Normal** : la durée de la bande est prise ici comme base de référence temporelle. Chaque seconde est alors divisée en centième de seconde.

**MTC** : le temps MTC de sortie est pris comme base de référence temporelle avec ce mode, la valeur Offset paramétrée est ici prise en compte. Chaque seconde est divisée en frames selon le paramétrage effectué en-dessous du Display.

Contrairement aux nouveaux modèles, les premiers modèles ADAT affichent toujours le temps avec 30 FPS, de ce point de vue une divergence d'affichage apparaît. En outre, les ADAT plus anciens ne soutiennent qu'une fréquence d'échantillonnage de 48 kHz. Donc, un écart entre les deux affichages temporels se produit lorsque le VRC-128 travaille avec 44,1 kHz.



Le temps peut être affiché en valeur relative ou absolue dans les deux modes :

**Absolute** : le début de la bande est pris comme référence temporelle.

**Relative** : le Locator zéro paramétré est pris comme référence temporelle.

### Paramétrages de synchronisation

Vous pouvez déterminer le format du code MTC de sortie en cliquant sur le champ de texte correspondant sous le Display.

**30, 29.97, 25, 24 FPS** : sélectionnez ici la fréquence d'image en frames par seconde (FPS) du signal MTC.

**Drop Frame** : les deux formats 30 et 29.97 FPS peuvent être donnés comme Drop-Frame.

**Number of Slave ADATs** : affiche la totalité des unités ADAT ou VDAT identifiées.



## Display

Ce Display peut afficher facultativement soit : des valeurs Offset, des points de Locator ou des Delays. L'affichage est sélectionné avec les champs de texte bleus qui se trouvent sur la droite à côté du Display.

La plupart des valeurs affichées dans le Display peuvent être directement éditées. Il vous suffit pour cela de cliquer deux fois sur la valeur correspondante ou sur le groupe de chiffre correspondant pour les valeurs temporelles en format hh:mm:ss:ff, un champ d'entrée dans lequel vous pouvez donner directement une valeur avec le clavier s'ouvre alors, confirmez ensuite avec la touche entrée.

PARAMETER	H : M : S : F	
MTC-Offset	00 10 00 00	OFFSETS
Tape Offset 1	00 00 00 00	LOCATORS
Tape Offset 2	-00 01 15 00	TIMES/DELAYS
Tape Offset 3	00 00 00 00	
Tape Offset 4	00 00 00 00	
Tape Offset 5	00 00 00 00	
Tape Offset 6	00 00 00 00	LOOP START
Tape Offset 7	00 00 00 00	LOOP END
Tape Offset 8	00 00 00 00	PUNCH IN
Tape Offset 9	00 00 00 00	PUNCH OUT
Tape Offset 10	00 00 00 00	
Tape Offset 11	00 00 00 00	

### Offsets

Ce mode affiche dans le Display non seulement un Offset MTC global, mais aussi tous les Offsets placés entre les Tapes individuels (VDAT, ADAT). Toutes les valeurs numériques peuvent être éditées dans cet affichage. Reportez-vous ici au passage *Tape Offsets* !

### Locators

Ce mode affiche tous les points de Locator définis dans le Display. Les points de Locator peuvent être nommés ou édités. Les boutons qui se trouvent sous le Display sont à votre disposition pour placer de nouveaux points de Locator ou les effacer. Reportez-vous ici au chapitre *Travailler avec des points de Locator*.

Les champs de texte verts qui se trouvent sur la droite du Display sont à votre disposition pour définir soit des points de Locator comme point de démarrage ou d'arrêt de boucles, soit des domaines Punch. Reportez-vous ici aussi au chapitre *Travailler avec des points de Locator*.



**Loop Start** : le Locator sélectionné dans le Display est défini en tant que point de démarrage de la restitution en boucle.

**Loop End** : le Locator sélectionné dans le Display est défini en tant que point d'arrêt de la restitution en boucle.

**Punch-In** : le Locator sélectionné dans le Display est défini en tant que point d'entrée d'un enregistrement automatique.

**Punch-Out** : le Locator sélectionné dans le Display est défini en tant que point de sortie d'un enregistrement automatique.

**Locator pour Auto Punch In/Out** : ces deux points de Locator marquent la position d'entrée et de sortie du dernier processus d'enregistrement démarré manuellement. Lorsque vous souhaitez effectuer un enregistrement manuel avec les mêmes points d'entrée et de sortie que précédemment, il vous suffit de définir ces deux points de Locator comme Punch-In ou Punch-Out.

NQ	TYPE	H	M	S	F	NAME	
1		00	02	10	14	Auto Punch Out	OFFSETS LOCATORS TIMES/DELAYS
2		00	02	06	85	Auto Punch In	
3		00	00	03	19	Intro	
4	▶	00	00	14	97	Verse 1	LOOP START LOOP END PUNCH IN PUNCH OUT
5	⬇	00	00	43	45	Vers 2	
6	⬆	00	01	14	60	Bridge	
7	↷	00	02	08	33	Chorus	

### Times/Delays

Ce mode affiche les temps Post- et Pre-Roll, la longueur Crossfade et tous les Delays de toutes les pistes individuelles. Ces valeurs peuvent elles aussi être directement éditées dans l'affichage numérique.

PARAMETER	SAMPLES	MILISECONDS	
Pre-Roll	240000	5442	OFFSETS LOCATORS TIMES/DELAYS
Post-Roll	48000	1088	
Record X Fade	512	11	
Track 1	0	0	LOOP START LOOP END PUNCH IN PUNCH OUT
Track 2	0	0	
Track 3	0	0	
Track 4	0	0	
Track 5	0	0	
Track 6	0	0	
Track 7	0	0	
Track 8	0	0	
Track 9	0	0	

## Domaine de touches

Cette section de l'interface contient divers interrupteurs (touches) qui vous permettent d'administrer les points de Locator, de paramétrer les fonctions Loop et Punch, et d'activer d'autres options.



### Locator

**SET** : produit un nouveau point de Locator sur la position temporelle actuelle.

**DEL** : efface le Locator marqué dans le Display de Locator.

**DEL ALL** : efface tous les Locator (à part ceux de Auto Punch-In et -Out) .

**LOCATE** : se charge que tous les VDAT et ADAT soit placés sur la position temporelle du Locator sélectionné.

**LOCATE 0** : se charge que tous les VDAT et ADAT soit placés sur la position temporelle sur laquelle le Locator zéro est placé.

### Loop et Punch

**AUTO-PUNCH** : active l'entrée et la sortie automatique dans un enregistrement définis par les points de Locator de Punch-In et -Out.

**AUTO-PLAY** : le VDAT démarre automatiquement après qu'un Locator ait été atteint avec ce bouton.

**LOOP** : la plage se trouvant entre les deux points de Locator définis en tant que référence Loop est restituée en boucle.

**REHEARSE** : un enregistrement est simulé lorsque ce bouton est appuyé avec un Auto Punch, c'est à dire que l'entrée d'acheminement est, le cas échéant, basculée selon le schéma sélectionné avec les points de Locator de Punch-In ou Punch-Out. Vous pouvez ainsi expérimenter ou tester un enregistrement sous des conditions réelles.

L'option Rehearse ne peut pas être activée ou désactivée en cours d'enregistrement.

**EJECT** : éjecte la bande de l'ADAT connecté, ou retire le Tape virtuel chargé de VDAT.

**RESET 0** : définit la position temporelle actuelle en tant que Locator 0. Le Locator 0 sert de référence temporelle au mode *Relative* du Display Time.

**TAPE OFFSET** : active les valeurs Offset (décalages temporels) paramétrées dans le Display sous Offsets entre les VDAT ou périphériques ADAT individuels.

**POST-ROLL** : active les temps Post-Roll paramétrés dans le Display sous Times/Delay. Post-Roll signifie que la restitution est prolongée du temps paramétré lorsque le point d'arrêt d'une boucle est atteint, ce n'est qu'ensuite que le point de démarrage de la boucle est amorcé.

**PRE-ROLL** : active les temps Pre-Roll paramétrés dans le Display sous Times/Delay. Pre-Roll signifie que la restitution est démarrée selon le temps paramétré avant que le point de démarrage d'une boucle ne soit atteint, ce n'est qu'ensuite que le point de démarrage de la boucle est amorcé.



**TRACK DELAY** : active la valeur de retard de la piste paramétrée dans le Display sous Time/Delays. Vous pouvez ainsi retarder les pistes individuelles jusqu'à 8192 échantillons (185 ms pour 44,1 kHz), pour par exemple, transformer le «Feel» musical d'instrument particulier. Seules les valeurs positives sont acceptées. Afin de pouvoir traiter une piste particulière, toutes les autres doivent être retardées.

# Travailler avec le VRC-128

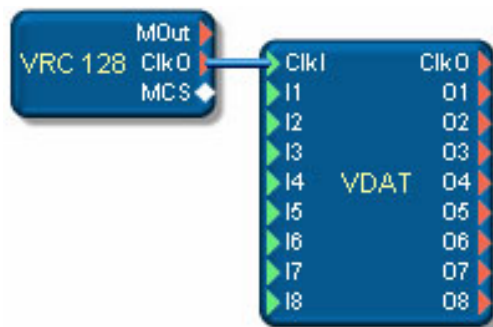
## Charger le VRC-128

Pour charger le module VRC-128, il vous suffit de le faire glisser du File Browser (Répertoire/Devices/VDAT) dans le Routing Window.

## Prises du VRC-128

### Cas A : VRC-128 et VDAT

Connectez la sortie ClkO du VRC-128 avec l'entrée ClkI du module de VDAT dans le Routing Window. Ce circuit transmet non seulement le signal Clock, mais aussi toutes les données de contrôle.



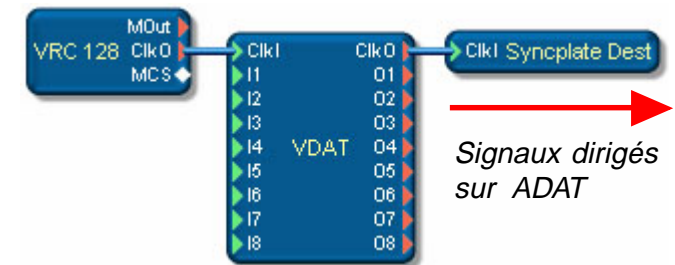
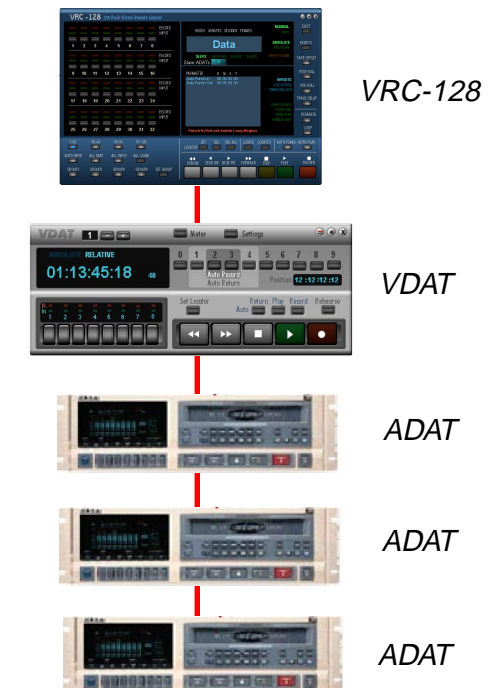
VRC-128

### Cas B : VRC-128 comme maître des VDAT et/ou des ADAT

Lorsque le VRC-128 doit diriger des périphériques ADAT externes, ceux-ci doivent être connectés en série derrière un éventuel module de VDAT connecté en supplément. La sortie ClkO est alors connectée soit directement avec l'entrée ClkI du module Syncplate Dest, soit un module VDAT y est intercalé, c'est à dire que la sortie ClkO du VRC-128 est connectée avec l'entrée ClkI du VDAT et la sortie ClkO du VDAT est connectée avec l'entrée ClkI du module Syncplate Source.

Le VRC-128 ne fait aucune différence entre VDAT et ADAT.

**VDAT ne produit lui-même aucune donnée de contrôle pour ADAT, un VRC-128 doit donc absolument être utilisé.**



Sommaire

Index

12

# Travailler avec des points de Locator



## Afficher et éditer des points de Locator




Pour placer le Display en mode d'affichage de points de Locator, il vous suffit de cliquer sur l'inscription *Locators* bleu qui se trouve sur la droite du Display. Lorsque le mode est activé, toutes les inscriptions du Display sont affichées en bleu-clair.

### Paramètres de l'affichage



Vous pouvez éditer les points de Locator directement dans la liste. La liste des points de Locator comporte les données suivantes :

**NO.** : tous les points de Locator sont numérotés de façon consécutive et chronologique, donc selon le position du Locator.

**Type** : affiche le genre du point de Locator. Un Locator normal n'a pas de symbole, alors qu'un point de démarrage de boucle est signalé par le symbole , un point d'arrêt de boucle par , un point

NO.	TYPE	H	M	S	F	NAME
1		00	02	10	14	Auto Punch Out
2		00	02	06	85	Auto Punch In
3		00	00	03	19	Intro
4		00	00	14	97	Vers 1
5		00	00	43	45	Vers 2
6		00	01	14	60	Bridge
7		00	02	08	33	Chorus

**OFFSETS**  
**LOCATORS**  
**TIMES/DELAYS**  
  
**LOOP START**  
**LOOP END**  
**PUNCH IN**  
**PUNCH OUT**

Punch-In par  et un point Punch-Out par . Pour déterminer le genre du Locator, il vous suffit de le marquer (d'un clic), puis de cliquer sur l'inscription souhaitée de la liste qui se trouve en bas à droite du Display.

**H:M:S:F** : affiche la position temporelle attribuée au Locator (en temps absolu ou relatif par rapport au Locator 0, selon le mode du Time-Display sélectionné). Le format est en heures (H) : minutes (M) : secondes (S) : frames (F), chaque donnée peut être éditée individuellement. Il

vous suffit pour cela de cliquer deux fois *lentement* sur les deux chiffres, un champ d'entrée dans lequel vous pouvez donner le temps souhaité avec votre clavier apparaît alors, confirmez ensuite d'un clic sur la touche <Entrée>.

**Name** : donnez ici un nom au Locator, ou rebaptisez-le. Il vous suffit pour cela de cliquer deux fois *lentement* sur le nom affiché, un champ d'entrée dans lequel vous pouvez donner le nom souhaité avec votre clavier apparaît alors, confirmez ensuite d'un clic sur la touche <Entrée>.





## Placer et amorcer des points de Locator

Vous pouvez placer un nombre de Locator quelconque, donc marquer des positions temporelles spéciales du Tape afin de pouvoir les amorcer rapidement. Actionnez le bouton **Set Locator** (en cours d'enregistrement ou à l'arrêt) pour placer un Locator. La position temporelle sur laquelle le Locator se trouve lorsque vous appuyez sur la touche Locator est attribuée à ce Locator.

Sélectionnez un Locator d'un clic, lorsque vous actionnez ensuite la touche **Locate**, le VDAT ou les ADATs sont positionnés sur la position temporelle correspondante, ou automatiquement démarrés à partir de cette position lorsque vous activez l'option **Auto Play**.

Pour effacer un Locator, il vous suffit de le sélectionner puis d'appuyer sur la touche Suppr. (ou NumLock sur Mac) de votre clavier. Vous ne pouvez toutefois pas effacer les deux points de Locator pour Auto Punch In/Out (position d'entrée et de sortie du dernier enregistrement manuel), lorsqu'ils sont déjà présents au chargement du VRC-128.

## Loops

Vous pouvez définir deux points de Locator comme point de démarrage ou d'arrêt d'une boucle de restitution. Sélectionnez pour cela le Locator souhaité dans la liste (ou produisez-en un sur la position souhaitée), puis cliquez sur l'inscription LOOP START ou LOOP END de la liste qui se trouve sur la droite du Display. Les points de Locator sont alors munis des symboles  ou  dans le Display. Lorsque l'option **Loop** (touche sur la droite du Display) est simultanément activée, le point de démarrage est à nouveau amorcé après avoir atteint le point d'arrêt de la boucle.

## Enregistrement automatique avec des Punch-in et Punch-Out

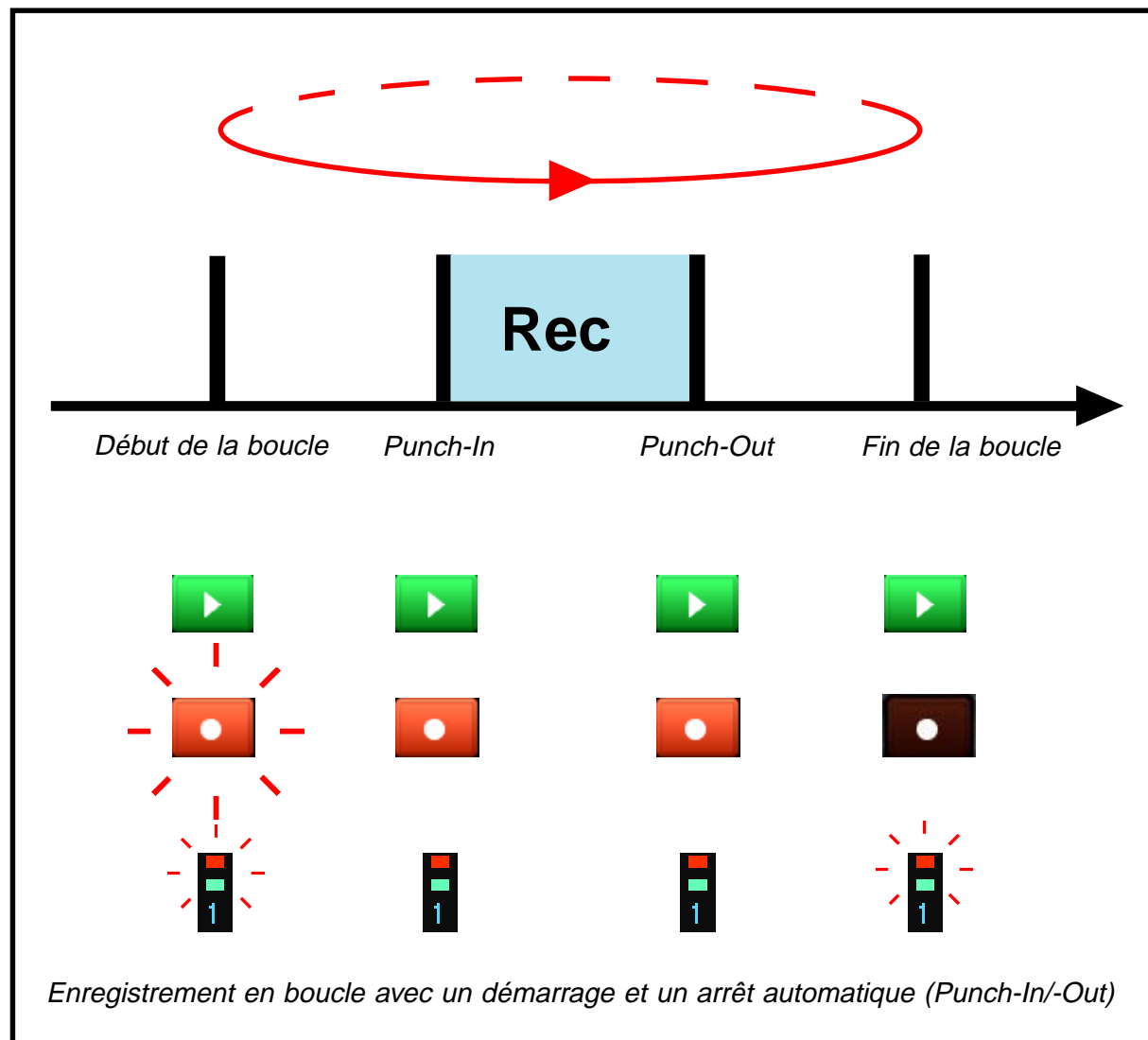
Un enregistrement automatique est activé avec le bouton AUTO-PUNCH, vous devez en outre placer deux points de Locator (entrée : Punch-In, et sortie : Punch-Out) et définis comme point de démarrage ou d'arrêt d'un clic sur l'inscription Punch In ou Punch Out dans la liste qui se trouve sur la droite du Display. Le point de démarrage doit être placé avant celui d'arrêt, et au moins une piste doit être placée en état d'alerte.

Positionnez donc le VDAT sur un endroit approprié devant le Locator de Punch In, puis appuyez sur le bouton d'enregistrement. Le VDAT est alors démarré et le bouton d'enregistrement clignote en rouge. L'enregistrement commence lorsque ce Locator est atteint et le bouton d'enregistrement ainsi que les DEL en-dessus des boutons de pistes sont allumés en rouge en continu. L'enregistrement se termine lorsque le Locator Punch Out est atteint (les diodes clignent à nouveau en rouge), la restitution continue toutefois.

Vous pouvez également combiner l'enregistrement automatique avec la fonction Loop, il vous suffit pour cela d'activer les points de Locator correspondants (le démarrage du Loop doit être placé avant le point Punch In et l'arrêt du Loop après le point Punch Out), ainsi que LOOP.

Vous pouvez ainsi renouveler l'enregistrement plusieurs fois, dans ce cas, l'enregistrement précédent est chaque fois réécrit. Lorsque vous êtes satisfait de votre Take, vous devez arrêter le VDAT avec le bouton Stop pour éviter de réécrire l'enregistrement au prochain passage.

Vous pouvez également placer les points de démarrage et d'arrêt de la boucle et de Punch sur la même position pour augmenter un peu les boucles avec les options Pre-Roll et Post-Roll, lorsqu'un déroulement décalé est souhaité.





## Renouveler un enregistrement manuel

Les deux points de Locator (Auto Punch In/Out), qui correspondent toujours aux deux premières entrées de la liste de Locator, «se souviennent» de la position d'entrée et de sortie du dernier enregistrement manuel. Lorsque vous souhaitez donc renouveler un enregistrement manuel, il vous suffit de définir ces deux points comme point Punch-In et Punch-Out d'un enregistrement automatique.

## Simuler un enregistrement automatique

Vous pouvez simuler un enregistrement automatique, appuyez pour cela sur le bouton **Rehearse** et effectuez l'opération précédemment décrite. L'enregistrement n'est pas réellement effectué, mais VDAT se comporte comme lors d'un enregistrement, Input-Monitoring est activé par les points Punch comme pour un enregistrement, et le Tape est parcouru en correspondance. Vous pouvez ainsi tester un enregistrement en toute tranquillité, et transformer éventuellement des paramètres avant de procéder à un enregistrement réel.

PARAMETER	SAMPLES	MILISECONDS
Pre-Roll	240000	5442
Post-Roll	48000	1088

L'option Rehearse **ne peut pas** être activée ou désactivée en cours d'enregistrement.

Lors d'un Rehearse, les pistes activées (Track Enables) clignotent, puis sont allumées en continu pendant la simulation d'enregistrement, alors que le bouton REC continu à clignoter.

## Pre-Roll et Post-Roll

Vous pouvez paramétrer un décalage des temps d'enregistrement (Pre-Roll et Post-Roll), de sorte que la restitution soit démarrée avant le passage du Locator selon le temps installé sous Pre-Roll, et qu'elle continue selon le temps installé sous Post-Roll après qu'un point d'arrêt de Loop ait été atteint.

Les valeurs Pre- et Post-Roll sont directement paramétrées par écrasement des valeurs standards (numéro de l'échantillon ou en millisecondes) dans le mode d'affichage Times/Delays du Display. Le bouton PRE-ROLL et/ou POST-ROLL (sur la droite du VRC-128) doit être actionné pour que les valeurs entrent en vigueur.

## Tape-Offsets

Il est possible de définir un décalage temporel entre des unités VDAT ou ADAT individuelles. Deux ADATs peuvent, par exemple ; être utilisés pour réaliser un enregistrement important sans coupure (car le changement de bande n'est pas simultanément indispensable sur les ADAT), ainsi l'enregistrement du premier ADAT est continué par le second avant le changement de bande du premier. Vous pouvez en outre, copier des parties d'un enregistrement sur une position temporelle différente d'une autre piste, et ainsi, par exemple, copier l'enregistrement background particulièrement réussi du premier refrain sur le deuxième.

## Installer les valeurs Offset

Sélectionnez le mode d'affichage OFFSETS dans le Display, toutes les valeurs Offset actuelles de maximum 16 unités VDAT ou ADAT (une valeur de zéro est présélectionnée). Vous pouvez éditer la valeur en écrasant les groupes de chiffres individuels avec le clavier de votre ordinateur (un double-clic ouvre le champ d'entrée).

**Offsets négatifs** : cliquez devant le couple de chiffre qui représente la valeur en heures, pour ensuite entrer le signe moins avec le clavier, l'unité est alors avancée temporellement en correspondance avec votre donnée.

Les valeurs Offset n'entrent en vigueur que lorsque le bouton TAPE OFFSET (sur la droite) est actionné. Les unités VDAT ou ADAT sont positionnées en correspondance du démarrage de la restitution ou lorsqu'un point de Locator est atteint.

PARAMETER	H : M : S : F	
MTC-Offset	00 10 00 00	OFFSETS LOCATORS TIMES/DELAYS
Tape Offset 1	00 00 00 00	
Tape Offset 2	-00 01 15 00	
Tape Offset 3	00 00 00 00	

### Exemple :

Supposons que vous souhaitez copier un enregistrement background du premier refrain dans le deuxième. Le premier refrain démarre dans cet exemple sur le temps absolu de 00:01:27:12. Pour déterminer ce temps, il suffit de placer un Locator au début du refrain en cours de restitution, puis de l'ajuster précisément par édition jusqu'à ce qu'il marque exactement le début du refrain. La même opération est effectuée pour le début du deuxième refrain, 00:02:43:19 dans notre exemple. La soustraction de ces deux valeurs donne une différence de 00:01:16:07.

N'oubliez pas de prendre la fréquence de frames en considération dans votre calcul (à peu près 30 fps de 0 -29, et ainsi de suite).

Considérons que l'enregistrement se trouve sur la piste 3 du premier VDAT et qu'il doit être copié sur la piste 5 du deuxième VDAT. Connectez dans un premier temps la sortie (O3) avec l'entrée souhaitée (I13).

Le deuxième VDAT doit être retardé de la différence trouvée de 00:01:16:07, afin que le deuxième refrain soit joué lorsque le premier arrive sur le premier refrain.

Démarrez à présent l'enregistrement de la piste de destination, l'enregistrement background est alors copié sur la position de destination. Désactivez ensuite le bouton **Tape Offset**, le chant en background joue alors sur la position correcte du deuxième refrain.

## Delays de pistes

Les pistes individuelles peuvent être légèrement retardées, ce qui peut être judicieux pour influencer le «Feel» musical des pistes. Un instrument légèrement retardé peut paraître plus régulier et gagner en «Groove».

PARAMETER	SAMPLES	MILISECONDS	
Pre-Roll	240000	5442	
Post-Roll	48000	1088	
Record X Fade	512	11	
Track 1	0	0	
Track 2	0	0	
Track 3	0	0	
Track 4	0	0	
Track 5	0	0	
Track 6	0	0	
Track 7	0	0	
Track 8	0	0	
Track 9	0	0	

OFFSETS  
LOCATORS  
TIMES/DELAYS  
  
LOOP START  
LOOP END  
PUNCH IN  
PUNCH OUT

### Installer les valeurs Delay

Sélectionnez le mode d'affichage TIMES/DELAYS dans le Display, toutes les valeurs Delay actuelles de maximum 128 pistes VDAT ou ADAT (une valeur de zéro est présélectionnée). Vous pouvez éditer la valeur en écrasant les groupes de chiffres individuels avec le clavier de votre ordinateur (un double-clic ouvre le champ d'entrée).

**Offsets négatifs** : vous ne pouvez pas donner de valeur négative. Pour anticiper une piste, il vous suffit de retarder toutes les autres pistes de la valeur souhaitée.

Les valeurs Delay n'entrent en vigueur que lorsque le bouton TRACK DELAY (sur la droite) est actionné. Les pistes sont retardées en correspondance du démarrage de la restitution ou lorsqu'un point de Locator est atteint.

## Synchronisation de VDAT/ADAT avec un séquenceur

Le VRC-128 produit un signal MTC (MIDI Time Code), avec lequel vous pouvez synchroniser un séquenceur.

Sélectionnez dans un premier temps le format du MTC d'un clic sur le format souhaité sous le Time-Display. Lorsque vous cliquez par exemple sur Drop Frame, les format 30 fps et 29.97 fps sont émis en tant que format Drop-Frame.

Les formats Drop-Frame sont apparus historiquement pour compenser des standards temporels divergents (divers standards vidéo par exemple). Les formats «normaux» sont suffisants pour synchroniser un séquenceur.

Lorsque vous souhaitez synchroniser un logiciel séquenceur qui se trouve sur le même ordinateur, il vous suffit de connecter dans le Routing Window, la sortie MOut (MIDI Out) du VRC-128 avec le module Sequencer dest, afin que le MTC atteigne le séquenceur.

Lorsque le MTC doit s'adresser à des périphériques externes (séquenceur Hardware, DtD, etc), vous devez le connecter avec le module Midi Dest, afin que le MTC soit émit par l'adresse MIDI de la carte.

Paramétrez votre séquenceur en esclave MTC, afin qu'il suive le MTC d'entrée. Reportez-vous le cas échéant, à la documentation de votre séquenceur.

Démarrez à présent la restitution avec le VRC-128, le MTC est alors émis et le séquenceur est synchronisé et également démarré.

Vous pouvez paramétrer un Offset MTC global dans le Display Times/Delays du VRC-128, afin de démarrer le séquenceur sur une autre position.

## Synchronisation par pilote ASIO2

Les programmes qui soutiennent ASIO2 (comme Cubase VST, par exemple), peuvent être précisément synchronisés. Seule une connexion entre les prises ClkO du VRC-128 et l'entrée Clk du module ASIO2 Dest doit être effectuée.

**La sortie Clk du VRC-128 est normalement déjà utilisée (par une connexion sur l'entrée Clk du VDAT ou du module Syncplate source). Mais, dans la mesure où vous pouvez connecter simultanément une sortie sur plusieurs entrées, vous pouvez connecter la prise ClkO du VRC-128 avec celle de ClkI du VDAT ainsi que celle de Clk du module ASIO2 Dest.**

### Exemple Cubase VST

Vous devez sélectionner SMPTE-Sync „ASIO 2.0“ en tant que source de synchronisation dans les paramètres de synchronisation de Cubase. Les autres installations de source de synchronisation sont indispensables, prenez toutefois garde à ce que la fréquence Frames soit correcte. Actionnez ensuite le bouton Sync du champ de transport de Cubase afin que Cubase démarre avec le VRC-128.

## Synchronisation de tripleDAT (version PC uniquement)

Connectez les prises MCS (Motion Control Signal) et ClkO/Clk du module VRC-128 avec tripleDAT source. Ainsi l'inscription MTC Slave est automatiquement activée dans l'interface du module tripleDAT source („Enable“ est coché). Démarrez ensuite le VRC-128, tripleDAT sera alors précisément déclenché (selon la durée de mise en route (Pre Roll) paramétrée dans le module tripleDAT source).

# Index

## A

Absolute 7  
All Clear 6  
All Input 6  
All Safe 6  
Auto Input 6  
Auto Punch In/Out 9, 16  
AUTO-PLAY 10  
AUTO-PUNCH 10  
Automatische Aufnahme 14

## C

Cubase VST 20

## D

DEL 10  
DEL ALL 10  
Delays de pistes 18  
Drop Frame 7

## E

EJECT 11

## F

FORWARD 4

## L

LOCATE 10  
LOCATE 0 10  
Locator 10  
Locators 8  
Loop 10  
Loop End 9  
Loop Start 9  
Loops 14

## M

MTC 7

## N

Normal 7

## O

Offsets 8

## P

Paramétrages de synchronisation 7  
Périphériques ADAT 12  
Pilote ASIO2 20  
Play 4  
POST-ROLL 11  
Post-Roll 16  
PRE-ROLL 11  
Pre-Roll 16  
Punch 10  
Punch-In 9  
Punch-Out 9

## R

Record 4  
REHEARSE 10  
Rehearse 16  
Relative 7  
RESET 0 11  
REWIND 4

## S

Séquenceur 19  
SET 10  
Set Group 6  
SRUB BW 4  
SRUB FW 4  
STOP 4  
Synchronisation 19

## T

TAPE OFFSET 11  
Tape-Offsets 16  
Time-Display 7  
Times/Delays 9  
TRACK DELAY 11  
TripleDAT 20

## V

VDAT 12