

# VDAT

Was ist VDAT

Aufbau des VDAT-Manuals

Kontrollelemente der Oberfläche

Kontroll-Leiste

Display

Spur-Sektion

Locator-Sektion

Transport-Bereich

VDAT Settings

Arbeiten mit VDAT

Laden von VDAT

Multiple VDAT-Einheiten

Anschluss des VDATs

Anschluss externer ADAT-Geräte

VDAT als Slave der ADATs

VDAT/VRC-128 als Master der  
ADATs

Die erste Aufnahme

Input-Monitoring

Start der Aufnahme

Wiedergabe der Aufnahme

Einsatz von Locator-Punkten

Setzen und Anfahren von  
Locator-Punkten

Editieren von Locator-Punkten

Spezielle Locator-Punkte,  
Loops und Punching

Automatische Aufnahme mit  
Punch-in und Punch-Out

Simulation der automatischen  
Aufnahme

Überspielen von Spuren

ADAT und VDAT

VDAT als Slave der ADATs

Überspielen von ADAT-Tapes



# Was ist VDAT

VDAT ist ein virtueller 8-Spur-Rekorder, der in der Bedienung dem ADAT\* von Alesis ähnelt. So kann jedes VDAT 8 Audiospuren aufnehmen oder wiedergeben. Genau wie das ADAT lässt sich auch VDAT kaskadieren, wobei maximal 16 VDATs möglich sind, was eine theoretische Spurenzahl von 128 bedeutet.

So wie mehrere ADAT von einer BRC\* (Big Remote Control der Firma Alesis) gesteuert und verwaltet werden können, können die VDAT-Module durch unsere VRC (Virtual Remote Control) gesteuert werden.

Aber selbst der Mischbetrieb von unseren Software-Modulen und echter Hardware ist möglich. So lassen sich ADATs im Verbund mit VDATs sowohl von der BRC als auch der VRC steuern. Der Transfer des Audiomaterials ist dabei dank der ADAT-Ports der DSP-Karte ohne Verluste möglich.

Mit VDAT können Sie ihre ADAT-Geräte durch moderne Software-Plug-Ins ersetzen, andererseits können Sie Ihre Hardware jederzeit mit VDATs kombinieren, um so bei Bedarf weiterhin bestimmte Arbeitsschritte (z.B. Live-Aufnahmen) mit den ADATs zu erledigen und anschließend die Produktion am Rechner weiterführen.

# Aufbau des VDAT-Manuals

Dieses Manual beschreibt zuerst sämtliche Kontrollelemente der Bedienoberfläche. Falls Sie mit der Bedienung von ADAT-Geräten bereits vertraut sind oder VDAT zunächst selbst entdecken wollen, können Sie dort rasch eine Antwort auf auftauchende Fragen zu einem Kontrollelement finden.

Danach werden die Grundlagen des Arbeitens mit VDAT erklärt, angefangen beim Laden und Verkabeln bis zu automatisierten Aufnahmen.

Viele weitergehende Möglichkeiten - insbesondere bei Verwendung mehrerer VDAT-Einheiten - ergeben sich bei Steuerung durch die VRC-128. Daher finden Sie Anleitungen für komplexere Arbeitsschritte mit einem Verbund von VDAT-Einheiten und eventuell ADAT-Geräten im Manual-Abschnitt zur VRC-128.

\* ADAT und BRC sind eingetragene Warenzeichen der Firma Alesis.

# Kontrollelemente der Oberfläche

## Kontroll-Leiste

VDAT-Selektor: Haben Sie mehrere VDAT-Module geladen, so werden diese von nur einer gemeinsamen Oberfläche gesteuert. Bestimmen Sie hier das VDAT, dessen Kontrollelemente durch die Oberfläche dargestellt werden. Sie können hierzu die „+/-“-Buttons oder das Zahlenfeld benutzen, indem Sie entweder den gewünschten Wert mit der Tastatur eingeben oder auf das Zahlenfeld klicken und bei gehaltener (linken in der PC-Version) Maustaste die Maus nach oben oder unter bewegen, wodurch sich der Wert entsprechend erhöht oder verringert. Die Anzeigen der Spurnummern passen sich dem angewählten VDAT entsprechend an.

Meter: Hiermit wird die Darstellung der LED-Ketten links der Oberfläche ein- bzw. wieder ausgeschaltet.

Settings: Hiermit wird der Settings-Dialog aufgerufen.



## Display

Relative/Absolute: Hier können Sie die Zeitanzeige zwischen absoluter Zeit (bezogen auf die „Bandzeit“, also die aktuelle Position des virtuellen Bandes) und relativer Zeit (bezogen auf den aktuellen Locator 0) umschalten.

Samplingrate-Anzeige (32, 44.1, 48, 96): Hier wird die aktuelle Samplerate angezeigt, die stets vom Projekt übernommen wird. Nehmen Sie Änderungen folglich in den Samplerate Settings Ihrer SCOPE 5-Software vor.

Master/Slave: Hier wird der aktuelle Status von VDAT angezeigt. Erfolgt die Steuerung von anderen Geräten (VRC, ADATs oder BRC), so ist VDAT Slave, andernfalls Master.



## Anzeigen der Spur-Sektion

R: Wird eine Spur in Aufnahmebereitschaft versetzt, so blinkt das zugehörige „R“. Bei der Aufnahme leuchtet es ununterbrochen.

In: Die grüne LED über dem jeweiligen Aufnahme-Button leuchtet, wenn das Eingangssignal der jeweiligen Spur auf den Ausgang durchgeschleift wird.

## Spur-Sektion

Aufnahme-Buttons 1-8: Hier können Sie jede der 8 Spuren individuell in den Zustand der Aufnahmebereitschaft versetzen, was durch ein blinkendes „R“ angezeigt wird. Wird das VDAT in den Aufnahmestatus versetzt (Punch-In oder Betätigung des REC-Buttons der Transportsektion), so wechselt die Spur in den Aufnahmestatus, was durch ein nun ununterbrochen leuchtendes „R“ angezeigt wird.



## Locator-Sektion

Locator 0 -9: Mit diesen Buttons können 10 Zeitpositionen (Locator-Punkte) gesetzt bzw. angefahren werden. Einige Locator-Punkte sind zudem bestimmten Funktionen zugeordnet:

Der Locator 0 dient als Bezugspunkt der Zeitanzeige des Displays, wenn dieses in den Modus Relative versetzt wird.

Die Locator 1 und 4 können als Eckpunkte einer Wiedergabe-Schleife (Auto Return) dienen.

Die Locator 2 und 3 können als Punch-In- bzw. Punch-Out-Position bei einer automatischen Aufnahme (Auto Record) dienen.

Position: Hier wird die dem jeweiligen Locator zugeordnete Zeit (Format:hh:mm:ss:ff, h: Stunden, m: Minuten, s: Sekunden, f: Frames (0-99)) angezeigt, wobei die Zeit in Abhängigkeit des Anzeigemodus des Displays als absoluter Wert oder relativ zum Locator 0 angezeigt wird.



Set Locator: Hiermit wird ein Locator gesetzt, indem erst dieser Button und anschließend der gewünschte Locator 0 - 9 gedrückt wird. Das Setzen von Locator-Punkten kann sowohl während der laufenden Wiedergabe oder bei angehaltenem VDAT erfolgen. In beiden Fällen wird die aktuelle „Band“-Position dem jeweiligen Locator zugeordnet.

Edit Locator: Wird dieser Button gedrückt und anschließend ein Locator-Button, so lässt sich die dem Locator zugeordnete Zeitposition auch nachträglich editieren. Überschreiben Sie einfach die Felder der Position-Anzeige mit der Tastatur.

Auto Return: Ist dieser Button gedrückt, so wird nach Erreichen des Locators 4 der Locator 1 angesprungen und die Wiedergabe angehalten.

Auto Play: Ist dieser Button gedrückt, so startet VDAT automatisch, nachdem ein Locator angefahren wird. In Verbindung mit Auto Return ist so eine Loop-Wiedergabe möglich.

Auto Record: Ist dieser Button gedrückt, so wird im Aufnahme-Modus am Locator 2 in die Aufnahme eingestiegen (Punch In) und am Locator 3 wieder ausgestiegen (Punch Out).

Rehearse: Ist dieser Button gedrückt, so wird bei Auto Record eine Aufnahme simuliert, d.h. an den Locator-Punkten 2 und 3 wird das Input-Monitoring gegebenfalls gemäß dem ausgewählten Schema umgeschaltet. So können Sie eine Aufnahme unter realen Bedingungen ausprobieren oder üben.

## Transport-Bereich

Schneller Rücklauf: Hiermit wird das VDAT schnell zurück „gespult“. Wird dieser Button während laufender Wiedergabe betätigt, so ist dabei das Audiosignal hörbar (Cueing), sodass Sie eine akkustische Kontrolle beim Auffinden bestimmter Passagen haben.



Schneller Vorlauf: Hiermit wird das VDAT schnell vorwärts „gespult“. Wird dieser Button während laufender Wiedergabe betätigt, so ist dabei das Audiosignal hörbar (Cueing), sodass Sie eine akkustische Kontrolle beim Auffinden bestimmter Passagen haben.

Stop: Hiermit wird die Wiedergabe angehalten.

Play: Hiermit wird die Wiedergabe gestartet.

Record: Hiermit wird das VDAT in den Aufnahmemodus geschaltet. Ob hierbei tatsächlich eine Aufnahme stattfindet, hängt zudem davon ab, ob wenigstens eine Spur zur Aufnahme aktiviert wurde. Wenn ja, so leuchtet der Button durchgehend, andernfalls blinkt er rot.



## VDAT Settings

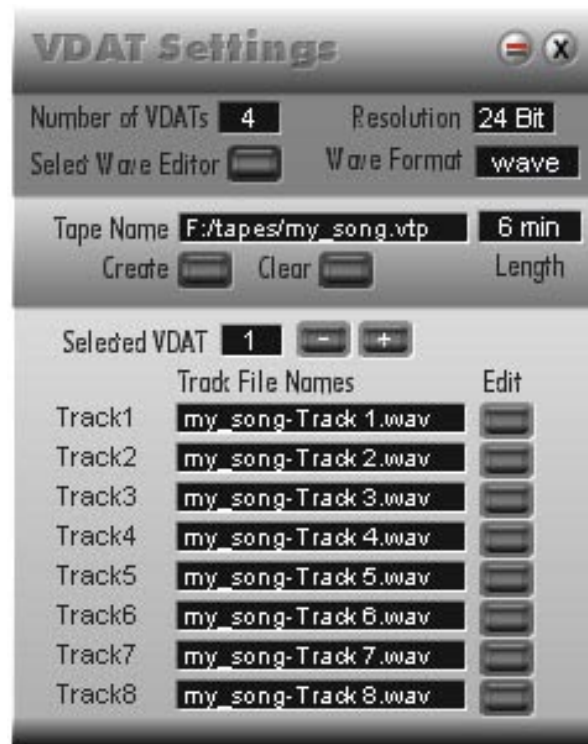
**Number of VDATs:** Hier können Sie die Anzahl der VDAT-Einheiten (1-16) wählen. Klicken Sie dazu auf das Zahlenfeld und bewegen Sie bei gehaltener Maustaste die Maus auf- oder abwärts.

**Resolution:** Hier können Sie die Auflösung der Audiodateien wählen (16, 24 oder 32 Bit). Klicken Sie auf das Feld und bewegen Sie bei gehaltener Maustaste die Maus auf- oder abwärts.

**Wave Editor:** Hiermit öffnet sich ein Dialog des Betriebssystems, in dem Sie einen Wave-Editor zur Bearbeitung der Audiodateien der einzelnen Tracks auswählen können.

**Wave Format:** Hier können Sie das Datei-Format der erzeugten Audiodateien bestimmen (Wave oder AiFF). Klicken Sie auf das Feld und bewegen Sie bei gehaltener Maustaste die Maus auf- oder abwärts.

Beachten Sie, dass bei der Aufzeichnung mit 24 bzw. 32 Bit entsprechend mehr Festplattenplatz benötigt wird und höhere Anforderungen an Ihren Computer gestellt werden, da größere Datenmengen zu transferieren sind.



**Tape Name:** Hier wird der Pfad und Name des Tapes angezeigt.

**Create:** Hiermit öffnet sich ein Fenster des Betriebssystems, mit dem Sie das gewünschte Verzeichnis für die Audiodateien ansteuern können. Geben

Sie außerdem einen Namen für das virtuelle Tape an.

**Clear:** Hiermit wird das derzeit geladene virtuelle Tape wieder aus VDAT entfernt.

Hiermit werden weder das Tape noch Audiodateien gelöscht. Verwenden Sie dazu den Dateimanager Ihres Computers.

**Length:** Geben Sie hier die maximale Länge des virtuellen Tapes an. Sie können den Wert verändern, indem Sie auf die Zahl klicken und bei gehaltener linken Maustaste die Maus auf- oder abwärts bewegen.

Vermeiden Sie unnötig große Bandlängen, da andernfalls unnötig große Dateien erzeugt werden können.

**Selected VDAT:** Bestimmen Sie hier das VDAT, dessen Track File Names angezeigt werden.

**Track File Names:** Hier werden Pfade und Namen der Audiodateien für jeden Track angezeigt.

Edit: Mit diesem Button wird die jeweilige Datei zur Bearbeitung im angegebenen Wave-Editor geöffnet.

In der MAC-Version wird die Datei mit dem Wave-Editor geöffnet, der durch das Betriebssystem mit dem jeweiligen Dateiformat assoziiert ist.

Vermeiden Sie Veränderungen der Länge der Audiodatei (Trim, Skip, Cut, Timestretching etc.), da diese hierdurch andernfalls nach der Bearbeitung nicht mehr synchron zu den anderen Tracks wiedergegeben werden kann.



# Arbeiten mit VDAT

## Laden von VDAT

Laden Sie das VDAT-Modul, indem Sie es aus dem File Browser (Verzeichnis / Devices/VDAT) in das Routing Window ziehen.

## Multiple VDAT-Einheiten

Sie können bis zu 16 VDAT-Einheiten verwenden, was 128 Spuren entspricht. Hierzu müssen Sie aber nicht mehrere Module laden, sondern die gewünschte Anzahl (1-16) im Dialog VDAT Settings einstellen, der sich mit dem Button Settings in der oberen Leiste der VDAT-Oberfläche aufrufen lässt. Nach Änderungen der Anzahl der Einheiten ändert das Modul entsprechend die Anzahl seiner Ein- und Ausgänge.



Sie können die Bedienelement der Oberfläche auf jede beliebige VDAT-Einheit umschalten. Verwenden Sie also 16 VDAT-Einheiten, so gibt es dennoch nur eine Kontrolloberfläche, deren Meter und Spurschalter stets der angewählten Einheit zugeordnet ist. Alle anderen Funktionen wirken global auf alle VDAT-Einheiten.

Mehrere VDAT-Einheiten können außerdem sehr übersichtlich mit der VRC-128 verwaltet werden.

## Anschluss des VDATs

Das VDAT-Modul im Routing Window hat neben den Audio-Ein- und Ausgängen der einzelnen Audiokanäle (deren Anzahl von der eingestellten Zahl der VDAT-Einheiten abhängig ist) noch einen Ein- und Ausgang, der mit ClkI (Clock-In) bzw. ClkO (Clock-Out) bezeichnet ist.

Über den ClkI-Anschluss kann das VDAT Synchronisations- und Steuersignale von externen ADAT-Geräte bzw. von einer Alesis BRC oder auch von der VRC-128 empfangen. Die von der VRC-128 empfangenen Signale können über den ClkO-Anschluss an externe ADAT-Geräte bzw. eine BRC vom weitergeleitet werden. Das VDAT kann keine derartigen Daten erzeugen, verwenden Sie dazu die VRC-128.

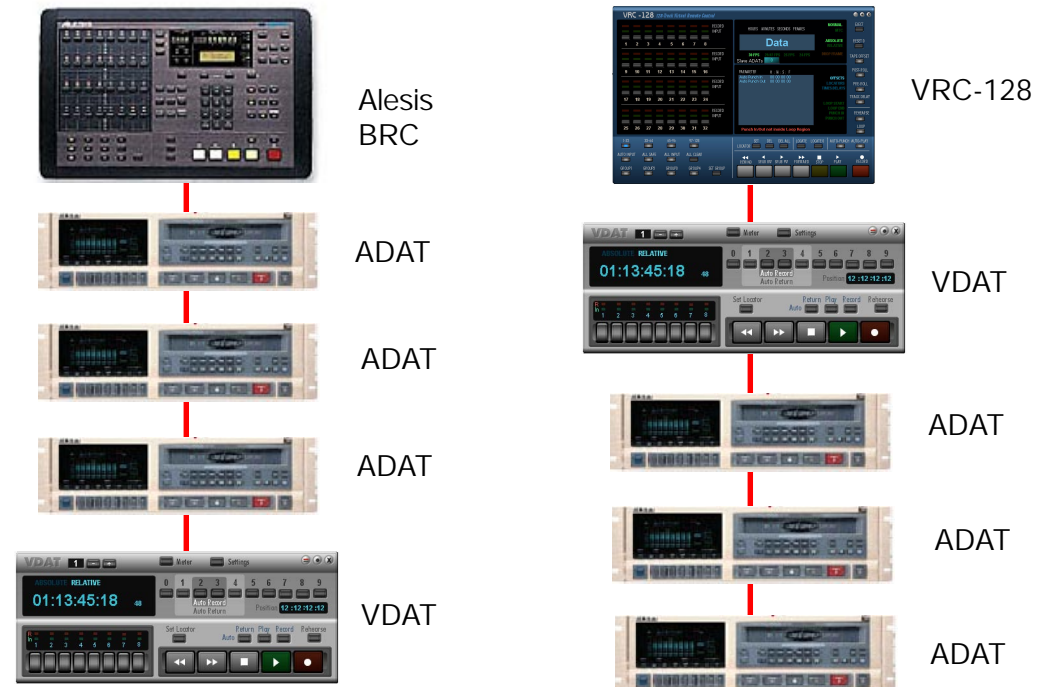
## Anschluss externer ADAT-Geräte

V DAT kann als bezüglich externer ADAT-Geräte als Slave arbeiten, d.h. V DAT folgt den Signalen der ADATs bzw. einer BRC. Sollen dagegen die ADATs Slave sein, so muss die VRC-128 verwendet werden, da V DAT selbst keine Steuerdaten generiert.



### V DAT als Slave der ADATs

Synchronisations- und Steuer-signale von externen ADAT-Geräten bzw. von einer Alesis BRC können über die 9-Pin-Buchse der SyncPlate empfangen werden. Wie üblich werden dabei mehrere ADATs seriell als Kette verbunden, wobei eine eventuell verwendete BRC an erster Stelle der Kette liegt. Das V DAT muss an letzter Stelle dieser Kette liegen. Die Daten der Syncplate können vom Clk-Ausgang des Moduls Syncplate source abgegriffen werden, welcher also mit dem ClkI-Anschluss des VDATs zu verbinden ist.

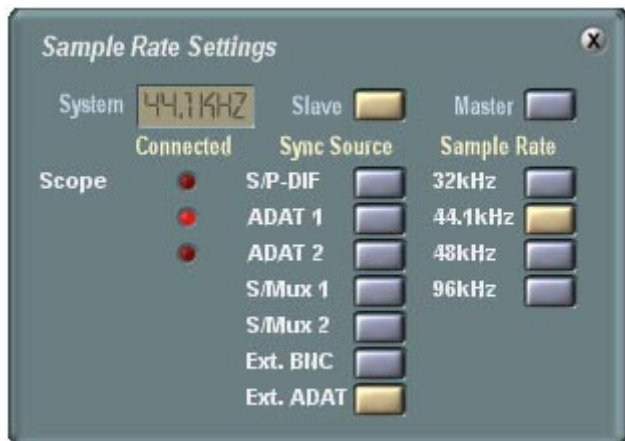


V DAT kann problemlos in einen Verbund von ADAT-Geräten integriert werden. Dabei kann der Verbund sowohl von der Alesis BRC (links) als auch von der VRC-128 (rechts) gesteuert werden

Sie können weiterhin wie gewohnt den Anschluss MOut des Moduls SyncPlate source zur Synchronisation eines Sequenzers benutzen oder den Clk-Ausgang des Moduls mit dem ASIO2-Modul bzw. die Ausgänge Clk und MCS mit dem Modul tripleDAT source verbinden, indem Sie die Ausgänge mehrfach abgreifen.

## Wordclock-Einstellung

In den Samplerate Settings SFP-Software muss beim Betrieb als ADAT-Slave der Modus Slave gewählt werden und darunter Ext ADAT als Synchronisationsquelle, damit sich VDAT zum Timecode der ADATs synchronisiert.



VDAT

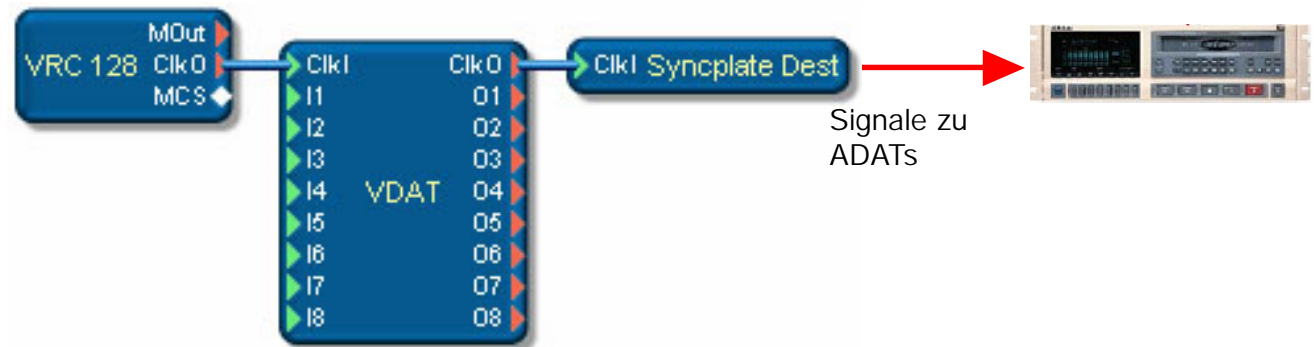
## VDAT/VRC-128 als Master der ADATs

Die virtuelle Fernbedienung VRC-128 (die sich ebenfalls im VDAT-Ordner befindet) wird an das VDAT angeschlossen, indem der Clk-Ausgang der VRC-128 mit dem ClkI-Eingang des VDATS verbunden wird.

Entnehmen Sie Einzelheiten zum Betrieb mit der VRC-128 bitte der Anleitung der VRC-128.

Sollen Steuersignale der VRC-128 zu ADAT-Geräten gesendet werden, die dann in der Kette hinter dem VDAT liegen müssen, so ist der Anschluss ClkO des VDAT-Moduls mit dem ClkI-Anschluss des Moduls Syncplate Dest zu verbinden. Dadurch liegen die Daten am entsprechenden 9-Pin-Ausgang der Syncplate an.

VDAT selbst erzeugt keine Steuerdaten für ADATs. Es muss also unbedingt die VRC-128 verwendet werden.



Inhalt

Index

11

## Die erste Aufnahme

Wir wollen zunächst vom einfachsten Fall einer Aufnahme mit einem einzelnen VDAT-Modul ohne Verwendung der VRC-128 ausgehen. Bevor Sie aufnehmen können, müssen Sie zunächst ein Verzeichnis festlegen, in dem die Audiodaten abgelegt werden sollen. Öffnen Sie dazu den Settings-Dialog (über den Settings-Button auf der VDAT-Oberfläche).

Wählen Sie hier jedoch zunächst das Format der erzeugten Audiodateien (WAVE oder AIFF) und neben Resolution die Auflösung, mit der aufgezeichnet werden soll. Sie können den Wert verändern, indem Sie das Feld anklicken und bei gehaltener Maustaste die Maus auf- oder abwärts bewegen bzw. nach dem Anklicken des Feldes den Wert mit den Tasten Bild rauf/runter der Tastatur ändern.



Beachten Sie, dass bei der Aufzeichnung mit 24 bzw. 32 Bit entsprechend mehr Festplattenplatz benötigt wird und höhere Anforderungen an Ihren Computer gestellt werden, da größere Datenmengen zu transferieren sind.

Drücken Sie nun den Button Create. Es öffnet sich ein Fenster des Betriebssystems, mit dem Sie das gewünschte Verzeichnis ansteuern können. Geben Sie außerdem einen Namen für das virtuelle Tape an.

Ein Tape ist auch bei VDAT der Verbund der Audiotracks, wobei bei der Verwendung mehrerer VDAT-Einheiten jedoch die Tracks aller Einheiten auf nur einem Tape aufgenommen werden.

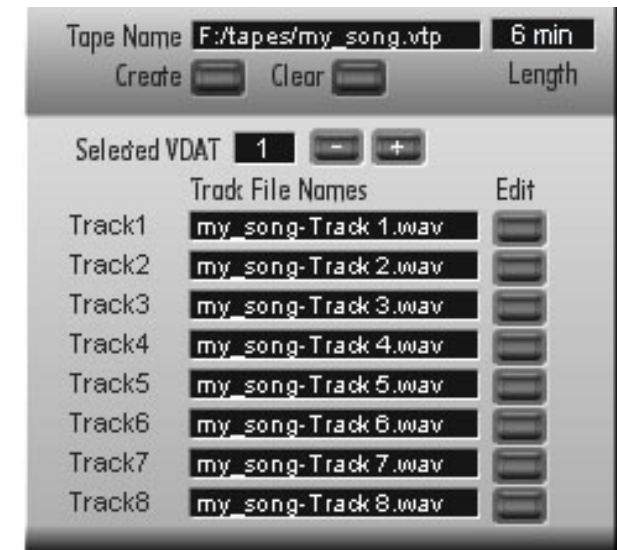
Geben Sie im Feld Length die maximale Länge des Bandes an. Sie können den Wert verändern, indem Sie auf die Zahl klicken und bei gehaltener linken Maustaste die Maus auf- oder abwärts bewegen. Vermeiden Sie unnötig große Bandlängen, da andernfalls unnötig große Dateien erzeugt werden können.

Nach dem Schließen dieses Dialogs wird der Pfad und Name des Tapes im Settings-Dialog angezeigt.

Bei der Aufnahme wird für jede Audiospur eine eigene Datei angelegt, deren Namen Sie darunter sehen.

Mit dem Button Clear können Sie das Tape wieder entfernen.

Bei der Aufnahme wird zunächst für jeden Track eine eigene Datei angelegt,



deren Länge der bisherigen Aufnahme-dauer entspricht. Somit werden bei der Aufnahme auf einzelnen Spuren gleichzeitig Dateien für alle anderen Spuren angelegt. Achten Sie deshalb darauf, VDAT ausreichend freien Festplattenplatz zur Verfügung zu stellen.

Verbinden Sie nun die Audioquelle der Aufnahme (z.B. das Modul eines Hardware-Eingangs) mit den entsprechenden Eingängen des VDAT. Als Beispiel wollen wir zwei Audiokanäle eines externen Klangerzeugers mit dem VDAT aufnehmen. Das externe Gerät wird in unserem Beispiel an den analogen Eingang der Scope-Karte angeschlossen (bzw. bei der Version 24 ADAT über einen geeigneten Wandler an einen der ADAT-Eingänge). Wie gewohnt erscheinen diese Signale an den Ausgängen des Moduls Analog Source, von wo wir sie mit den Eingängen In1 und In2 des VDATs verbinden. Verbinden Sie außerdem die Ausgänge O1 - O2 mit einem Mischpult, um die fertige Aufnahme bzw. das Monitorsignal abhören zu können.

Wie gewohnt müssen Sie eventuell bei der Verwendung digitaler Eingänge im

Dialog Sample Rate Settings die Wordclock-Quelle auswählen (z.B. Wordclock-Slave des jeweiligen ADAT-Ports).

Starten Sie probeweise das externe Gerät. Öffnen Sie die Meter-Schublade des VDATs mit dem Meter-Button der oberen Leiste. Nun müssen Sie die Spuren, auf die aufgenommen werden soll, mit den entsprechenden Spur-Schaltern (unter dem Display) auf Aufnahmebereit stellen, in unserem Beispiel also die Spuren 1 und 2. Die rote R-LED über den Schaltern blinkt darauf rot. Die Eingangssignale werden zudem bei Aufnahmebereitschaft an die entsprechenden Ausgänge des VDATs weitergeleitet, was durch die grünen In-LEDs angezeigt wird.

Die LED-Ketten der aufnahmebereiten Spuren sollten nun ausschlagen, wobei der maximale Wert (Margin) oberhalb der LED-Ketten eingeblendet wird. Mit dem Button Reset können Sie die Margin-Anzeigen zurückstellen. Außerdem sollten Sie das Eingangssignal aller aufnahmebereiten Spuren über das Mischpult hören können.

## Input-Monitoring

Sie können das Input-Monitoring, also das Durchschleifen des eingehenden Signals auf einen Ausgang zwecks Abhörmöglichkeit bei der Aufnahme, beeinflussen. Es gibt die folgenden beiden Modi:

**Auto Input:** Dieser Modus wird mit dem Button Auto der Meter-Schublade aktiviert. Während der Wiedergabe wird das bereits auf der Spur aufgezeichnete Signal ausgegeben, beim Beginn der tatsächlichen Aufnahme wird dann das Eingangssignal des Kanals ausgegeben. Dieser Modus eignet sich besonders für Overdub-Aufnahmen, da das zuvor aufgenommen Signal hörbar bleibt und nur dann durch das Eingangssignal ersetzt wird, wenn die vorherige Aufnahme durch einen neuen Take ersetzt wird.

**All Input:** Dieser Modus wird mit dem Button All der Meter-Schublade aktiviert. In diesem Modus ist stets das Eingangssignal am Ausgang hörbar. Sind die Buttons beider Modi gedrückt, so ist All Input wirksam.



## Start der Aufnahme

Das VDAT nimmt auf den aufnahmebereiten Spuren auf, sobald der Aufnahme-Button des Transportbereichs gedrückt wird (oder wenn eine Punch-In-Position überschritten wurde, siehe unten). Die R-LED und der Aufnahme-Button leuchten bei der Aufnahme beide durchgängig rot. Beendet wird die Aufnahme durch erneutes Betätigen des Aufnahme-Buttons oder für einzelne Spuren, indem Sie den Spur-Schalter erneut Anklicken, worauf die Spur entschärft wird.

## Wiedergabe der Aufnahme

Spulen Sie das Band mit den Rückspul-taste des Transportbereichs zurück und starten Sie die Wiedergabe durch Betätigen des Play-Buttons. Achten Sie darauf, dass der Modus All Input nicht aktiviert ist, da Sie ansonsten nur das anliegende Eingangssignal für jeden Kanal hören. Die Wiedergabe lässt sich mit dem Stop-Button beenden. Sind Sie mit der Aufnahme nicht zufrieden, so können Sie sie wiederholen, wobei die bisher aufgenommenen Teile der Spuren durch die neue Aufnahme überschrieben werden.

# Einsatz von Locator-Punkten

## Setzen und Anfahren von Locator-Punkten

Sie können am VDAT 10 Locator-Punkte setzen, also spezielle Zeitpositionen des „Tapes“ markieren, um diese schnell erneut ansteuern zu können. Ein Locator wird gesetzt, indem Sie (bei laufender oder angehaltener Wiedergabe) zuerst den Button Set Locator drücken und anschließend eine der Locator-Tasten 0 - 9. Die Zeitposition, an der Sie die Locator-Taste drücken, wird diesem Locator zugeordnet. Wenn Sie eine Locator-Taste drücken, wird die zugehörige Zeitposition im Feld Position angezeigt. Das VDAT wird gleichzeitig an die entsprechende Zeitposition positioniert. Haben Sie die Option Auto Play aktiviert, so wird das VDAT automatisch von dieser Position aus gestartet.



## Editieren von Locator-Punkten

Sie können gesetzte Locator-Punkte auch nachträglich verändern, etwa um diese feiner zu justieren. Betätigen Sie dazu den Button Edit Locator und darauf den gewünschten Locator 0 - 9. Die Zeitposition des Locators wird im Position-Feld angezeigt. Hier können Sie nun den angezeigten Wert sowohl für Stunden, Minuten, Sekunden und Frames verändern, indem Sie ihn anklicken und anschließend mit der Tastatur überschreiben. Mit <Enter> schließen Sie die Eingabe ab.

## Spezielle Locator-Punkte, Loops und Punching

Locator 0: Dieser Locator dient als Referenz zur Anzeige der Relativ-Zeit, falls im Display der Modus Relative aktiviert wird.

Die Locator-Punkte 1 und 4 können für eine automatische Wiedergabe-Schleife (Loop) des zwischen ihnen liegenden Bereichs verwendet werden. Die Schleife wird dabei durch zwei Funktionen bewirkt, die Sie aber auch einzeln aktivieren können: Auto Return und Auto Play. Auto Return bewirkt, dass beim Erreichen des Locator-Punktes 4 das VDAT zurück



zum Locator 1 positioniert wird. Auto Play bewirkt, dass das VDAT nach Ansteuern eines beliebigen Locators automatisch dort die Wiedergabe startet. Aktivieren Sie sowohl Auto Return als auch Auto Play, so wird logischerweise der Bereich zwischen diesen Punkten als Endlos-Schleife wiedergegeben.

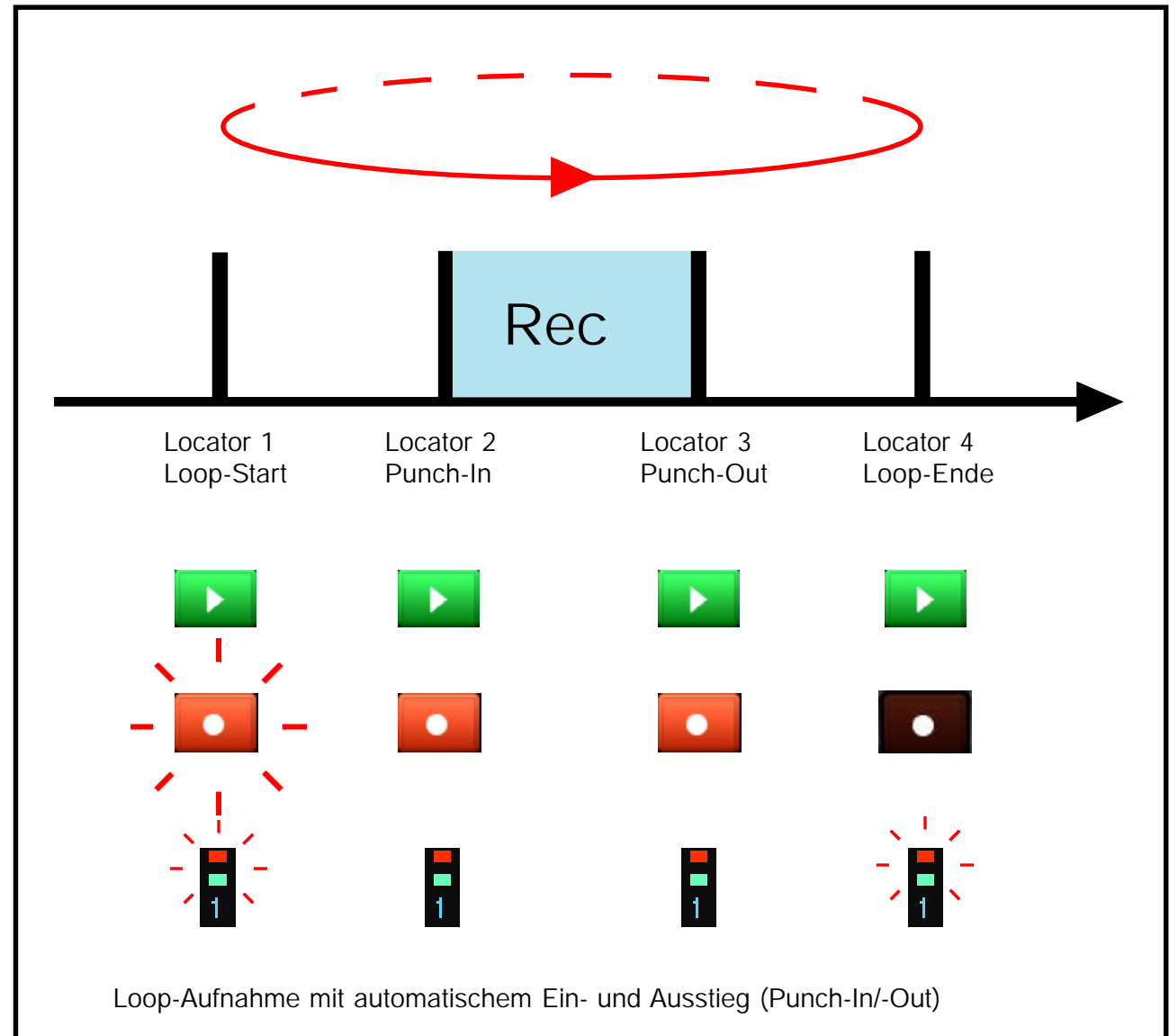
Die Locator-Punkte 2 und 3 können als Ein- bzw. Ausstieg in eine automatische Aufnahme verwendet werden, die im Folgenden beschrieben wird.

## Automatische Aufnahme mit Punch-in und Punch-Out

Eine automatische Aufnahme wird mit dem Button Auto Record aktiviert. Außerdem müssen Sie die Locator-Punkte 2 (Einstieg, Punch-In) und 3 (Ausstieg, Punch-Out) gesetzt haben, wobei 2 zeitlich vor 3 liegen muss. Zudem muss wenigstens eine Spur in Aufnahmebereitschaft versetzt worden sein.

Positionieren Sie das VDAT nun an eine passende Stelle vor dem Locator 2. Drücken Sie nun den Aufnahme-Button, so wird das VDAT gestartet, wobei der Aufnahme-Button rot blinkt. Beim Erreichen des Locators 2 beginnt die Aufnahme, wobei der Aufnahme-Button und die LEDs über den Spur-Schaltern dann durchgängig rot leuchten. Beim Erreichen des Locators 3 wird die Aufnahme beendet (die LEDs blinken wieder rot), wobei die Wiedergabe fortgesetzt wird.

Sie können die automatische Aufnahme auch mit der Loop-Funktion kombinieren, indem Sie entsprechende Locator-Punkte 1 und 4 (wobei 1 vor 2 und 4 nach 3 liegen muss) und zudem Auto Return und Auto Play aktivieren. So können Sie die Aufnahme mehrfach wiederholen,



wobei die vorherige jeweils überschrieben wird. Sind Sie mit einem Take zufrieden, so müssen Sie mit dem Stop-

Button das VDAT anhalten bevor im nächsten Durchgang die Aufnahme erneut überschrieben würde.

## Simulation der automatischen Aufnahme

Sie können die automatische Aufnahme simulieren. Drücken Sie dazu den Button Rehearse und verfahren Sie wie zuvor beschrieben. Nun findet keine tatsächliche Aufnahme statt, aber dennoch verhält sich VDAT wie sonst bei der Aufnahme, d.h. das Input-Monitoring wird wie bei der Aufnahme an den Punch-Punkten geschaltet und das Tape entsprechend durchlaufen. So können Sie in Ruhe die Aufnahme proben und eventuell Parameter verändern, bevor es zur echten Aufnahme kommt.

## Überspielen von Spuren

Sie können mit VDAT verlustfrei einzelne Spuren oder Teile davon digital von einer Spur auf eine andere überspielen.

Für aufwendigere Überspielaktionen, etwa mit Versatz zwischen den Spuren, um z.B. einen Refrain an eine spätere Stelle zu kopieren, sollten Sie die VRC-128 verwenden, in deren Anleitung Sie weitergehende Informationen finden.

Verbinden Sie einfach im Routing Window am VDAT-Modul den entsprechenden Ausgang mit dem gewünschten Eingang.

Wollen Sie beispielsweise von der Spur 7 auf Spur 13 überspielen, so verbinden Sie Anschluss O7 mit I13. Sie können nun einfach überspielen, indem Sie Spur 13 in Aufnahmebereitschaft versetzen und rechtzeitig vor Beginn des zu überspielenden Abschnitts die Aufnahme starten. Exakter ist natürlich die durch Locator für Punch-In und -Out gesteuerte automatische Aufnahme.

# ADAT und VDAT

Sie können VDAT optimal im Verbund mit ADAT-Geräten einsetzen. Dabei ist es denkbar, dass VDAT als Slave der ADATs bzw. einer Alesis BRC betrieben wird (d.h. VDAT folgt den Aktionen der ADAT-Geräte) oder VDAT ist Master der ADATs (d.h. die ADAT-Geräte folgen den Aktionen von VDAT). Für letzteren Fall ist die Verwendung der VRC-128 erforderlich, da VDAT selbst keine Steuerdaten für ADATs generiert. Dieser Fall ist ausführlich in der Anleitung der VRC-128 dokumentiert, sodass hier nur der Fall VDAT als Slave beschrieben wird.

## VDAT als Slave der ADATs

In den Samplerate Settings des Projekt muss Slave und unter Sync Source Ext. ADAT gewählt sein.

VDAT muss unbedingt am Ende der Verbindungskette zwischen den ADAT-Geräten bzw. der BRC liegen. Schließen Sie also den 9-Pin-Ausgang des letzten ADAT-Gerätes an den entsprechenden Eingang der Syncplate an. Der Clk-Ausgang des Moduls Syncplate Source (im Ordner Hardware IOs) ist mit dem Clk-Eingang des VDAT-Moduls im Routing Window zu verbinden (vergl. Sie die vorherigen Ausführungen zum Anschluss von VDAT). Die ADATs bzw. eine BRC erkennen VDAT als weiteres ADAT-Gerät, sodass sich das Arbeiten ähnlich gestaltet, wie sie es von einem ADAT-Verbund gewöhnt sind. VDAT wird allen Aktionen der ADATs automatisch folgen. Starten Sie also ein ADAT, so wird VDAT synchron und samplegenau ebenfalls starten. Da VDAT anders als ADATs keine Spulzeiten des Bandes kennt, wird also VDAT stets Warten, bis die ADAT-Geräte einen Zielpunkt angefahren haben und dann mit diesen zeitgleich starten.

## Überspielen von ADAT-Tapes

Mit VDAT können Sie auf ADATs aufgenommene Tapes bequem auf Ihren Rechner überspielen, etwa um Live-Aufnahmen auf dem Rechner mit Effekten und Mixern der SFP-Software abzumischen. Verbinden Sie dazu zusätzlich die entsprechenden digitalen Audioausgänge der ADATs mit den ADAT-Eingängen der SCOPE-Karte. Im Routing Window sind die zugehörigen Module ADAT Source mit den Eingängen des VDAT-Moduls zu verbinden.

Soll der absolute zeitliche Bezug der Spuren erhalten bleiben (was etwa erforderlich ist, wenn Sie einzelne Spuren später wieder an die richtige Position von VDAT zu den ADATs zurück kopieren wollen), so muss entweder VDAT als Slave den ADATs folgen (vgl. den vorherigen Abschnitt) oder eine VRC-128 als Master verwendet werden (vgl. die Dokumentation der VRC-128).

Anschließend können Sie an den ADATs die Wiedergabe starten und an VDAT manuell oder automatisch (mit Locator-Punkten für Punch-In - und Out) die Aufnahme starten.

Haben Sie mehr ADAT-Geräte als ADAT-Eingänge an der SCOPE-Karte vorhanden sind, so können Sie im synchronisierten Betrieb von VDAT und den ADATs auch Spuren nacheinander aufnehmen, also erst Spuren 1-16 und in einem weiteren Arbeitsgang nach dem Umverkabeln der optischen ADAT-Verbindungen die Spuren 17-32 usw.

Wollen Sie - etwa nach Beendigung der Produktion am Rechner - die bearbeiteten Spuren wieder zurück auf ADAT-Tapes überspielen (z.B. um diese zu archivieren), so sind die Ausgänge des VDAT-Moduls mit den Modulen ADAT Dest zu verbinden und die ADAT-Ausgänge der Karte mit den Eingängen der ADATs.

Das von ADAT-Geräten bekannte Überspielen einzelner Tracks über einen digitalen Bus (geschlossene Kette der digitalen ADAT-Ports) ist mit VDAT momentan nicht möglich. Sie müssen stattdessen stets den entsprechenden digitalen Ausgang des sendenden Gerätes mit dem Eingang des empfangenen Gerätes verbinden.

# Index

## A

Absolute 4  
All 13  
All Input 13  
Aufnahme 12  
Auto 13  
Auto Input 13  
Auto Play 5  
Auto Record 5  
Auto Return 5

## C

Clear 7  
ClkI 9  
ClkO 9  
Clock-In 9  
Clock-Out 9  
Create 12  
Cueing 6

## D

Display 4

## E

Edit 8  
Edit Locator 5, 15  
Ext. ADAT 11, 19

## I

In 4  
Input-Monitoring 13

## L

Laden 9  
Length 7  
Locator 5  
Locator-Punkte 15  
Locator-Sektion 5

## M

Margin 13  
Meter 3

## N

Number of VDATs 7

## P

Play 6  
Position 5

## R

R 4  
Record 6  
Rehearse 5, 18  
Relative 4, 15  
Reset 13  
Resolution 12

## S

Samplingrate-Anzeige 4  
Schneller Rücklauf 6  
Schneller Vorlauf 6  
Set Locator 5  
Settings 3  
Slave 11, 19  
Spur-Sektion 4  
Stop 6  
Syncplate Dest 11  
Syncplate source 10

## T

Tape Name 7  
Track File Names 7  
Transport-Bereich 6

## U

Überspielen von ADAT-Tapes 19  
Überspielen von Spuren 18

## V

VDAT Settings 9  
VDAT-Selektor 3  
VRC-128 2

## W

Wiedergabe 14  
Wiedergabe-Schleife 5