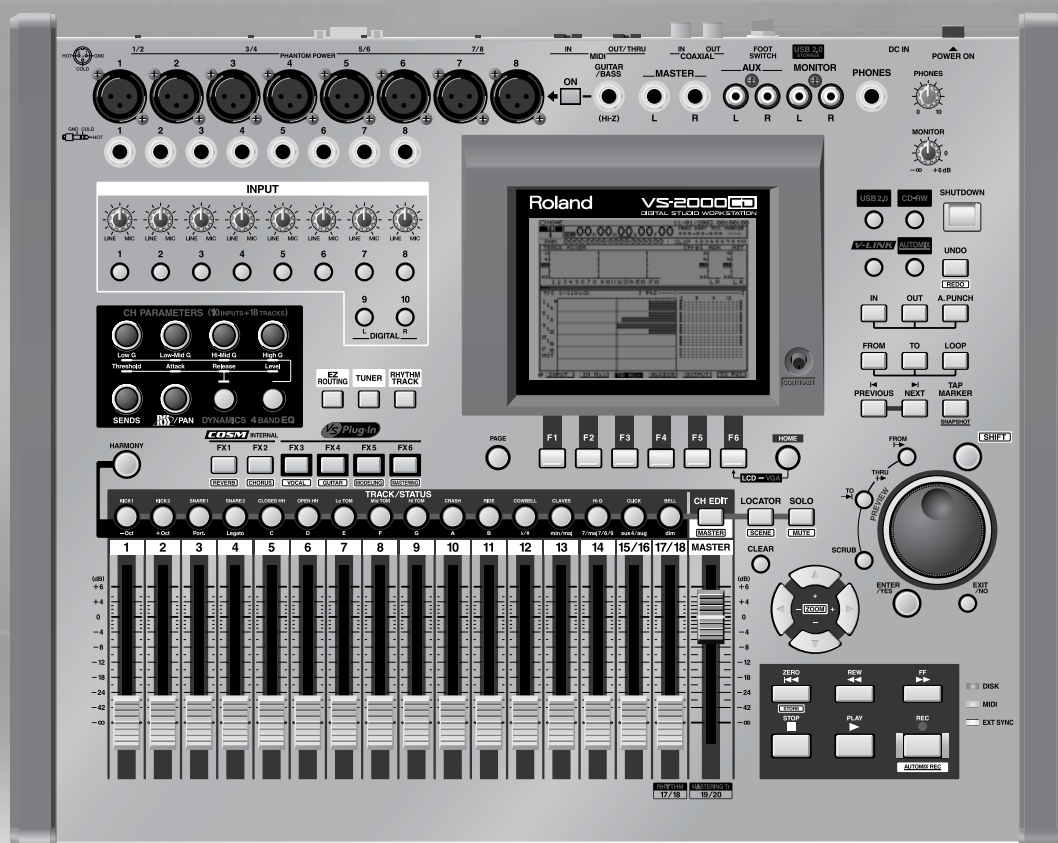


# VS-2000

## DIGITAL STUDIO WORKSTATION



Avant d'utiliser cet appareil, lisez les chapitres "PRÉCAUTIONS D'UTILISATION" (mode d'emploi, p. 2) et "REMARQUES IMPORTANTES" (mode d'emploi, p. 5). Ces chapitres offrent des informations sur l'utilisation du produit. De plus, prenez le temps de lire le mode d'emploi et les annexes dans leur totalité. Conservez le mode d'emploi pour toute consultation ultérieure.

**Copyright © 2003 ROLAND CORPORATION**

Tous droits réservés. Reproduction totale ou partielle interdite sans la permission écrite de ROLAND CORPORATION.

Site Internet international :

<http://www.Roland.com>



Site de Roland France :

<http://www.Roland.fr>







# PRÉCAUTIONS D'UTILISATION

CONSIGNES A RESPECTER POUR EVITER TOUT RISQUE D'INCENDIE, D'ELECTROCUTION OU DE BLESSURE

## Messages d'avertissement







 <b>ATTENTION</b>	Signale des risques de blessures graves voire de danger de mort si les consignes de sécurité ne sont pas respectées.
 <b>ATTENTION</b>	Signale des risques de blessures graves ou de dégâts matériels qui peuvent survenir si les consignes de sécurité ne sont pas respectées. * Par dégât, on entend endommagement de l'appareil lui-même mais également endommagement du foyer et des meubles de l'utilisateur ou blessure des animaux domestiques.

## Précisions sur les symboles







	Le symbole  doit alerter l'utilisateur sur des consignes de sécurité ou des avertissements à respecter. La chose à laquelle il faut faire attention est représentée par le symbole à l'intérieur du triangle.
	Le symbole  souligne des actions à proscrire (à ne jamais faire). La chose à ne pas faire vous est signalée par le symbole situé à l'intérieur du cercle barré. Ici, il est indiqué de ne jamais ouvrir l'appareil.
	Le symbole  indique à l'utilisateur les actions à effectuer. La chose à effectuer est précisée par le symbole situé à l'intérieur du cercle noir. Ici, il est indiqué de toujours retirer le cordon d'alimentation de la prise secteur par sa fiche.

## RESPECTEZ LES CONSIGNES SUIVANTES

### ATTENTION

- Avant d'utiliser l'appareil, lisez les instructions ci-dessous, ainsi que la totalité du mode d'emploi. 
- Ne pas ouvrir l'appareil, l'alimentation secteur ni effectuer de modifications internes (sauf si ce mode d'emploi présente des instructions spécifiques concernant l'installation d'options par l'utilisateur. Voir chapitre 29). 
- Ne pas réparer l'appareil ou en remplacer des pièces (sauf si cela est expressément indiqué dans le mode d'emploi). Confiez toutes les réparations à votre centre SAV Roland ou un distributeur Roland agréé (voir liste en page "Information"). 
- Ne jamais utiliser l'appareil dans les conditions suivantes : 
  - Températures extrêmes (lumière directe du soleil dans un véhicule clos, proximité d'un radiateur ou d'une source de chaleur, etc.). 
  - Humidité (salle de bain, baignoire, sol humide, etc.)
  - Présence de liquides
  - Pluie
  - Poussière
  - Forts niveaux de vibration.
- Veillez à placer l'appareil sur une surface plane et stable. Ne le placez jamais sur des supports instables ou sur des surfaces inclinées. 

### ATTENTION

- Utilisez uniquement l'adaptateur secteur fourni avec l'appareil. Assurez-vous également que la tension secteur indiquée sur l'adaptateur correspond à la tension secteur de votre zone géographique. D'autres adaptateurs peuvent présenter une tension ou une polarité différente qui pourrait endommager l'appareil ou créer un risque d'électrocution. 
- Utilisez uniquement le cordon secteur fourni. De plus, ce cordon ne doit pas être utilisé avec un autre appareil. 
- Ne pas tordre ou plier le cordon d'alimentation. Ne pas placer d'objets lourds dessus. Cela pourrait endommager le cordon ainsi que des éléments internes ou provoquer des court-circuits. Les cordons endommagés présentent des risques d'incendie et d'électrocution! 
- Cet appareil, utilisé seul ou avec un amplificateur et des enceintes ou un casque, peut délivrer des niveaux sonores susceptibles de provoquer des pertes d'audition irréversibles. Ne l'utilisez pas de manière prolongée à niveau élevé ou inconfortable. En cas de trouble de l'audition ou de bourdonnements d'oreilles, cessez immédiatement d'utiliser l'appareil et consultez un spécialiste. 
- Veillez à ce qu'aucun objet (matériau inflammable, pièce de monnaie, épingle, trombone, etc.), ni liquide de toute sorte (eau, soda, etc.) ne s'infilte dans l'appareil.   


**⚠ ATTENTION**

- Placez l'appareil immédiatement hors tension, débranchez l'adaptateur du secteur, et contactez votre centre de réparation ou votre revendeur Roland (page "Information") lorsque :
  - L'adaptateur secteur, son cordon ou l'une des deux fiches ont été endommagés.
  - Vous notez une fumée ou une odeur inhabituelle.
  - Des objets ou un liquide s'est infiltré dans l'appareil.
  - L'appareil a été exposé à la pluie (ou une humidité extrême).
  - L'appareil ne semble pas fonctionner normalement ou montre des signes de dysfonctionnement.



- Lorsque le foyer comporte des enfants en bas âge, un adulte doit surveiller les enfants jusqu'à ce qu'ils soient capables d'observer toutes les consignes de sécurité.



- Protéger l'appareil des chocs importants (ne le faites pas tomber !).



- Ne pas partager la source d'alimentation secteur de l'appareil avec un nombre trop important d'appareils. Soyez particulièrement vigilants lorsque vous utilisez des rallonges : la puissance totale utilisée par tous les appareils connectés ne doit absolument pas dépasser la puissance nominale (Watts/ Ampères) de la rallonge ou de la prise multiple. Les charges excessives risquent de faire fondre l'isolation du cordon.



- Avant d'utiliser l'appareil dans un pays étranger, consultez votre revendeur, le centre Roland le plus proche ou un distributeur agréé Roland (voir liste de la page "Information").



- Conservez les piles au lithium hors de portée des enfants. En cas d'ingestion accidentelle, consultez immédiatement un médecin.



- Ne jamais charger, chauffer, ouvrir ou jeter au feu ou à l'eau des piles au lithium.















- Toujours placer l'appareil hors tension et débranchez l'adaptateur secteur avant d'installer les cartes optionnelles VS8F-2/VS8F-3 (chapitre 29).

**⚠ ATTENTION**



- NE TENTEZ PAS de lire un CD-ROM sur un lecteur CD audio traditionnel. Le son strident qui en résulterait pourrait provoquer des pertes d'audition irrémédiables et endommager vos autres appareils ou enceintes.



**⚠ ATTENTION**

- Placez l'appareil de façon à ce que sa bonne ventilation ne soit pas perturbée. 
- Branchez et retirez toujours le cordon secteur par sa fiche. Ne tirez jamais sur le câble. 
- À intervalle régulier, déconnectez l'appareil du secteur et nettoyez la fiche secteur avec un chiffon sec pour enlever la poussière accumulée. Déconnectez l'appareil du secteur lorsque vous restez longtemps sans l'utiliser. Les accumulations de poussière entre la fiche secteur et la prise murale diminuent la capacité d'isolation et peuvent générer un incendie. 
- Veillez à ce que les cordons et les câbles ne s'emmêlent pas. De même, veillez à ce qu'ils restent hors de portée des enfants. 
- Ne jamais monter sur l'appareil. Ne pas poser d'objets lourds. 
- Ne manipulez jamais le cordon secteur ou ses fiches lorsque vous avez les mains mouillées ou humides. 
- Avant de déplacer l'appareil, débranchez toujours son cordon d'alimentation de la prise secteur et déconnectez tous les appareils externes qui y sont reliés. 
- Avant tout nettoyage, placez l'appareil hors tension et déconnectez le cordon secteur (chapitre 4). 
- Par temps d'orage, débranchez le cordon d'alimentation de la prise secteur. 
- Utilisez exclusivement des piles au lithium du type spécifié (modèle n° CR2032). Voir chapitre 29). Lors du branchement, respectez les polarités. 
- Ne jetez pas les piles au lithium dans la nature. Débarrassez-vous en selon la législation en vigueur. 
- Installez uniquement la ou les cartes préconisées (référence VS8F-2/3). Lors de l'installation, retirez uniquement les vis mentionnées (chapitre 29). 

**⚠ ATTENTION**

- Si vous retirez les vis, veillez à ne pas les laisser à proximité de vos enfants. Ils risqueraient de les avaler accidentellement. 
- Désactivez l'alimentation fantôme lorsque vous connectez des sources autres que des micros à condensateur. Vous risquez d'endommager vos micros si vous appliquez l'alimentation fantôme à des micros dynamiques, ou à tout autre équipement qui n'est pas prévu pour être alimenté par fantôme. Vérifiez les caractéristiques de votre micro avant toute connexion (mode d'emploi du micro). 

(Alimentation fantôme : 48 Vcc, 10 mA maximum).



# Remarques importantes

Outre les recommandations de la section "CONSIGNES DE SÉCURITÉ" de la page 2, respectez les consignes suivantes :

## Alimentation

- Ne pas utiliser cet appareil sur la même ligne secteur qu'un appareil pouvant générer des bruits parasites (moteur électrique, réfrigérateur, four à micro-ondes, gradateur lumineux, etc). Selon la façon dont laquelle l'appareil électrique est utilisé, le bruit électrique peut causer des dysfonctionnements ou des bruits. S'il n'est pas possible d'utiliser une ligne secteur séparée, utilisez un filtre secteur pour alimenter l'enregistreur.
- L'adaptateur secteur génère de la chaleur après une longue durée d'utilisation. Ceci est tout à fait normal.
- Avant de connecter cet enregistreur, placez tous les appareils hors tension. Ceci évite tout dommage aux enceintes ou aux autres appareils connectés.

## Placement

- La proximité d'amplificateurs de puissance (ou de tout appareil équipé de grands transformateurs de puissance) peut induire du ronflement. Pour résoudre ce problème, réorientez l'appareil ou éloignez-le de la source des interférences.
- Cet appareil peut interférer dans la réception radio et télévision. Ne l'utilisez pas à proximité de récepteurs de ce type.
- En présence d'appareils de communication sans fil (téléphones portables), il est possible que des interférences apparaissent. Ces interférences peuvent survenir lors de l'appel ou de la réception d'appels ou lors des conversations. Dans ce cas, éloignez le téléphone portable de l'appareil ou placez-le hors tension.
- Ne pas exposer l'appareil à la lumière directe du soleil, éloignez-le de toute source de chaleur, ne le laissez jamais dans un véhicule clos ou sujet à des températures extrêmes. Des températures excessives risquent de déformer ou de décolorer l'appareil.
- Lors des variations de température et/ou d'humidité, il se peut que de la condensation se forme à l'intérieur de l'appareil, ce qui peut être source de dysfonctionnement. Si vous transportez l'appareil, attendez quelques heures avant de l'utiliser pour que la condensation s'évapore complètement.

## Maintenance

- Pour le nettoyage régulier, servez-vous d'un chiffon doux et sec ou légèrement humide. Contre la saleté tenace, utilisez un chiffon imbibé de détergent doux non abrasif. Ensuite, essuyez parfaitement l'appareil à l'aide d'un chiffon doux et sec.
- N'utilisez jamais d'essence, de dissolvants, d'alcool ou de solvants d'aucune sorte pour éviter tout risque de décoloration et/ou de déformation de l'appareil.

## Réparations et données

- Malheureusement, il peut s'avérer impossible de restaurer le contenu des données. Sauvegardez donc toujours les données que vous souhaitez conserver sur disque Zip ou CD-R/RW ou sur une platine DAT ou encore en notant les réglages correspondants sur papier. Lorsque nous le pouvons, nous nous efforçons de ne jamais toucher aux données en mémoire. Toutefois, dans certains cas (si les circuits mémoire sont hors d'usage, par exemple), il n'est pas toujours possible de restaurer les données. Roland décline toute responsabilité quant à la perte des données dans ces circonstances.

## Sauvegarde de la mémoire

- Cet appareil est équipé d'une pile qui alimente les circuits mémoire de l'appareil lorsqu'il est hors tension. Lorsque cette pile faiblit, le message ci-dessous s'affiche à l'écran. Faites alors remplacer la pile le plus tôt possible pour éviter la perte des données en mémoire. Pour cette opération, veuillez consulter votre revendeur, le centre Roland le plus proche ou un distributeur Roland agréé (voir liste en page "Information").



### Précautions supplémentaires

- Sachez que le contenu de la mémoire peut être irrémédiablement perdu suite à un dysfonctionnement ou à une mauvaise utilisation de l'appareil. Pour éviter de perdre des données importantes, nous vous recommandons d'effectuer des sauvegardes régulières (sur CD-R/RW, par exemple).
- Malheureusement, il peut s'avérer impossible de restaurer le contenu des données sauvegardées en mémoire ou sur CD si celles-ci ont été perdues. Roland Corporation décline toute responsabilité quant à la perte des données dans ces circonstances.
- Manipulez les boutons, curseurs et autres commandes ainsi que les connecteurs de l'appareil avec précaution sous peine d'entraîner des dysfonctionnements.
- N'appuyez jamais sur l'écran.
- Lorsque vous connectez/déconnectez les câbles, saisissez les connecteurs eux-mêmes ; ne tirez jamais sur le cordon. Vous éviterez ainsi d'endommager les éléments internes des câbles et les risques de court-circuit.
- Pour éviter de déranger votre entourage, jouez à volume raisonnable ou pensez à jouer au casque (surtout la nuit).
- Lorsque vous devez transporter l'appareil, emballez-le dans des matériaux anti-choc. Dans le cas contraire, vous risquez de le rayer ou de l'endommager.
- Utilisez des câbles Roland pour effectuer les connexions. Si vous utilisez d'autres câbles, observez les précautions suivantes :
  - Certains câbles de connexion sont pourvus de résistances. Ne reliez jamais de câbles de ce type à l'appareil. En effet, le niveau sonore serait alors extrêmement faible voire inaudible. Vous pouvez connaître les caractéristiques des câbles auprès de leur fabricant.

### Gestion des disques durs

#### Données de morceaux importantes

- Une défaillance du disque dur entraîne généralement une perte des données.  
**Tous les disques durs tombent en panne un moment ou un autre.** Il est conseillé de ne pas considérer le disque dur comme un support de sauvegarde des données permanent. Il est recommandé de faire un Backup de vos données sur un support externe (CD-R/RW, par exemple). Roland n'assume aucune responsabilité, et ne vous dédommagera pas pour la perte des données due à un dysfonctionnement du disque dur.

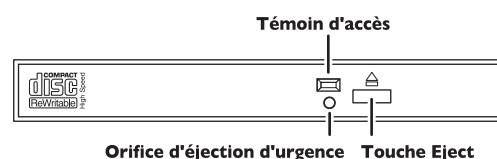
#### Précautions sur l'utilisation


- Certaines configurations et utilisations du disque dur peuvent générer une corruption des données enregistrées, des dysfonctionnements ou des dommages physiques du disque. Suivez les conseils suivants :
  - Ne pas soumettre le disque dur aux vibrations ou à des chocs lorsqu'il est en cours d'utilisation.
  - Ne pas placer l'appareil où il peut être sujet aux vibrations de sources externes, ou sur une surface instable ou inclinée.
  - Si l'appareil dispose d'un ventilateur de refroidissement, veillez à dégager le côté où est situé le ventilateur.
  - Ne pas laisser l'appareil dans un environnement sujet à des températures extrêmes ; par exemple, dans une automobile en été ou en hiver.
  - Ne pas utiliser cet appareil dans un endroit sujet à de fortes températures ou une humidité importante ou sujet à des variations rapides de température.
  - Ne pas couper l'alimentation de l'appareil alors qu'il est en cours d'utilisation.
  - Ne pas déplacer l'appareil lorsqu'il est sous tension ou immédiatement après sa mise hors tension. Pour transporter l'appareil, placez-le hors tension, vérifiez que l'écran est éteint, déconnectez la fiche du secteur et attendez au moins deux minutes avant de le déplacer.

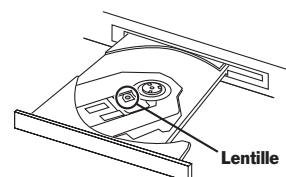
## Procédures d'urgence

- \* **Les procédures suivantes doivent être utilisées en cas d'urgence uniquement et ne sont pas recommandées pour une utilisation normale.**
- Si l'appareil ne répond pas aux commandes ou ne termine pas une opération, placez-le hors tension. Si la mise hors tension ne fonctionne pas en suivant la procédure de fermeture, déconnectez la fiche du secteur.  
Si l'appareil ne fonctionne pas à la mise sous tension suivante, il se peut que le disque dur soit endommagé. Dans ce cas, consultez votre revendeur Roland.  
Remarquez cependant qu'il peut être impossible de récupérer les données du disque dur.  
Si l'appareil dispose d'une fonction Drive Check, utilisez-la fréquemment pour confirmer le bon fonctionnement du disque dur, même si l'appareil fonctionne normalement.  
Pour obtenir de plus amples détails, consultez le mode d'emploi sur le fonction Drive Check.

## Gestion du lecteur de CD-RW



- Installez l'appareil sur une surface plane et exempte de toute vibration.
- Si l'appareil vient d'être entreposé dans un endroit à forte humidité, laissez-lui le temps de s'acclimater aux nouvelles conditions avant de le mettre sous tension. Des variations d'environnement soudaines peuvent entraîner de la condensation à l'intérieur du graveur, ce qui peut affecter son bon fonctionnement et endommager les disques. Lorsque vous déplacez l'appareil, laissez-lui le temps de s'acclimater pendant quelques heures à son nouvel environnement avant de l'utiliser.
- Ne pas utiliser l'orifice d'éjection d'urgence lors de l'utilisation du VS-2000 (du moins lorsque le témoin DISK du VS-2000 ou le témoin d'accès du graveur CD-RW est allumé).
- Retirez le CD du graveur avant la mise sous ou hors tension.
- Lors du transport du VS-2400CD, retirez le CD du graveur.
- Pour éviter tout dysfonctionnement et/ou dommage, insérez uniquement des CD portant le logo  dans le graveur CD-RW. Ne jamais insérer d'autres types de CD. Veillez à ce qu'aucun trombone, pièce ou tout autre objet ne pénètre dans le graveur.
- Ne pas toucher la lentille.
- Lorsque la lentille est sale, utilisez un aérosol d'air spécial du commerce.



## Gestion des CD-ROM/CD-R/ CD-RW

### ⚠ ATTENTION

- Ne lisez PAS les disques CD-R/RW de sauvegarde (CD-R/RW où sont conservés les réglages des morceaux) sur un lecteur CD audio classique. Le bruit provoqué pourrait entraîner des pertes d'audition irréremédiables et endommager vos appareils et enceintes.
- Lors de la manipulation des CD, respectez les consignes suivantes :
  - Ne pas toucher la surface enregistrée du CD.
  - Ne pas exposer à la poussière.
  - Ne pas exposer le CD au soleil. Ne pas laisser dans un véhicule.
- Évitez de toucher et d'érafler la face réfléchissante (face enregistrée) du disque, sous peine de perturber la lecture et l'enregistrement des données. Nettoyez les disques au moyen d'un kit de nettoyage vendu dans le commerce.
- Conservez le CD dans son boîtier.
- Ne pas laisser le CD dans le graveur CD-RW.
- Ne pas coller d'étiquette sur le CD.
- Essuyez le CD avec un tissu sec et doux de l'intérieur vers l'extérieur. Ne pas nettoyer de façon circulaire.
- Ne pas utiliser de solvants ou autres produits de nettoyage.
- Ne pas tordre le CD.

## Copyright

- La loi interdit la distribution, la vente, l'interprétation en public, la diffusion et l'enregistrement non autorisés de tout ou partie d'une oeuvre musicale (composition, vidéo, diffusion, interprétation en public, etc.) dont les droits ne vous appartiennent pas.
- Le VS2000 permet de réaliser des transferts audionumériques sans bit anti-copie SCMS (Serial Copy Management System). En effet, cet appareil est exclusivement destiné à la production musicale ; il n'est soumis à aucune restriction tant qu'il sert à enregistrer uniquement des oeuvres musicales dont les droits n'appartiennent pas à une tierce partie (vos compositions, par exemple). La fonction SCMS empêche la réalisation d'une copie numérique à partir d'une première copie numérique. Elle est intégrée aux enregistreurs MD et aux autres appareils audionumériques grand public afin de protéger les ayants-droits.
- N'utilisez pas cet appareil pour exploiter les droits détenus par une tierce partie. Roland ne pourra être tenu responsable de l'exploitation illégale des droits d'une tierce partie par le biais du VS2000

## À propos de l'accord de licence

- Le VS-2000, grâce à son lecteur/graveur de CD-R/RW a été conçu pour vous permettre de reproduire des éléments dont vous avez les droits d'auteur ou dont l'auteur vous a cédé les droits. La reproduction de CD de musique ou tout autre élément soumis aux droits d'auteur sans la permission du détenteur de ces droits d'auteur est interdite par la loi. Ces éléments ne doivent être utilisés que pour l'usage personnel.

# Table des matières

---

## Références pas-à-pas 21

### 1—Bienvenue 29

À propos de ce manuel .....	29
Organisation du <i>Mode d'emploi du VS-2000</i> .....	29
Noms .....	30
Icônes de note, de conseil, de renvoi vers le glossaire et d'avertissement .....	30
Autres documents fournis avec le VS-2000 .....	31
Sources d'aide .....	31
Site Internet de Roland France .....	31
Système de rappel de fax de Roland US .....	31

### 2—Prise en main 33

Face avant du VS-2000 .....	33
Entrées analogiques .....	33
Mixeur .....	35
Écran .....	39
Réglages .....	41
Outils élémentaires de contrôle et de navigation .....	44
Face arrière du VS-2000 .....	47

### 3—Introduction au VS-2000 51

Qu'est-ce qui est intégré au VS-2000 ? .....	51
Connecteurs d'entrée .....	51
La console de mixage .....	52
Les effets internes .....	55
L'enregistreur sur disque dur .....	56
Piste rythmique Rhythm Track .....	57
Accordeur.....	57
Connecteurs de sorties .....	57
Trajet du signal .....	57
Projets .....	58
Les bus du VS-2000 .....	58
Qu'est-ce qu'un bus ? .....	58
À propos des trajets directs .....	59
Pour obtenir des niveaux parfaits .....	59
Qu'est-ce que la saturation ? .....	59
Comment obtenir un bon niveau ? .....	60
L'importance des sauvegardes .....	61

## 4—Configuration et utilisation élémentaire 63

Ce dont vous avez besoin .....	63
Alimentation .....	63
Pour écouter le VS-2000 .....	63
Préparation .....	63
Mise sous tension .....	65
Ce qui se passe lors de la séquence de mise sous tension du VS-2000 .....	65
Configuration du VS-2000 .....	66
Configuration du moniteur VGA, de la souris et du clavier .....	66
Réglage de l'horloge du VS-2000 .....	67
Quelques concepts fondamentaux .....	67
Sélection .....	67
Commutateurs .....	68
Paramètres et valeurs .....	68
Les outils que vous utiliserez tout le temps .....	68
Les flèches de curseur/ZOOM .....	68
Les touches F .....	68
Pages .....	69
La molette Time/Value .....	69
Les touches ENTER/YES et EXIT/NO .....	70
La touche SHIFT .....	70
Utilisation de la souris .....	70
Utilisation du clavier ASCII .....	72
UNDO et REDO .....	72
Noms .....	74
Si vous utilisez les moniteurs de la série DS .....	75
Configuration pour les moniteurs Roland DS .....	75
Réglage du niveau d'écoute .....	75
Écoute des morceaux de démonstration .....	76
"U Wanna Play Me" .....	76
"With Me" .....	76
Accordeur intégré du VS-2000 .....	79
Connexion du VS-2000 à un ordinateur par USB .....	81
Précaution d'utilisation du mode USB Storage .....	81
Établir la liaison à l'ordinateur (mode USB Storage) .....	82
Couper la connexion à l'ordinateur (quitter le mode USB Storage) .....	84
Mise hors tension du VS-2000 .....	85
Mise hors tension du VS-2000 .....	85

## 5—Compréhension des effets 87

Maîtrise des effets du VS-2000 .....	87
Signal traité/non traité .....	87
Routage (affectation) des effets .....	87
Effets d'insertion .....	88
Effets de boucle .....	88
Effets de Mastering .....	89
Effets natifs et effets de Plug-Ins .....	89
Effets externes .....	90
Optimisation de vos processeurs d'effets .....	90

**6—Comprendre l'enregistreur sur disque dur 93**

Disques durs du VS-2000 .....	93
Qu'est-ce qu'un disque dur ? .....	93
Comment le disque dur du VS-2000 organise les données .....	93
Préparation du disque dur .....	94
Enregistrement audio sur le disque dur du VS-2000 .....	94
Comment les enregistrements sont lus .....	94
Accès aléatoire .....	94
Qu'est-ce que la lecture à base de pointeur ? .....	94
Édition non-destructive, à base de pointeur .....	95
Édition à base de pointeur .....	95
Qu'est-ce qu'une piste ? .....	97
Puissance des pistes virtuelles V-Tracks .....	97
Éléments de base sur l'édition des pistes .....	98
À propos de l'édition des phrases .....	98
À propos de l'édition des régions .....	98

**7—Opérations sur les projets et lecteurs 99**

Navigation dans les écrans du menu PROJECT .....	99
Travail sur la liste des projets (PROJECT LIST) .....	99
À propos des messages "Store Current?" .....	100
Opérations sur les projets .....	101
À propos de la touche F6 (MARK) .....	101
SELECT .....	101
NEW .....	102
NAME .....	103
PROTECT .....	104
OPTIMIZE .....	105
Sélection du lecteur de destination .....	105
COPY .....	106
ERASE .....	107
SPLIT .....	107
COMBINE .....	109
BACKUP .....	110
RECOVER .....	111
IMPORT .....	112
EXPORT .....	113
Opérations sur le disque dur .....	115
Maintenance du disque dur .....	115
Fragmentation .....	115
Format Lecteur .....	117
Suppression de partition .....	119
Vérification du lecteur .....	120

**8—L'écran d'accueil Home 123**

Éléments de l'écran d'accueil Home .....	123
Bouton de menu déroulant .....	123
Affichage de la voie courante .....	124
Boutons de PAN .....	124
Afficheurs de niveau .....	124
Barre de position .....	126
La Playlist .....	126



## Table des matières

---

Commutateurs d'affichage de niveau .....	128
Témoins d'écrêtage des entrées .....	130
Affichage de la position courante .....	130
Horloge, calendrier .....	131
Utilisation de l'écran Fader/Pan .....	131
Commutateurs F/P .....	131
À propos des touches ID .....	132
<b>9—Travail sur les signaux d'entrée</b>	<b>133</b>
Signaux d'entrée analogiques .....	133
Réalisation des connexions analogiques .....	133
Alimentation fantôme .....	134
Réglage des niveaux d'entrée analogiques .....	134
Signaux des entrées numériques .....	135
Connexions numériques .....	135
Considérations sur les signaux numériques .....	135
L'horloge maître .....	135
Enregistrement de signaux audionumériques .....	137
<b>10—Utilisation du mélangeur numérique</b>	<b>139</b>
Sélection de voie .....	139
Sélection d'une voie pour l'édition .....	139
Sélection d'une voie de piste pour l'édition .....	139
Sélection d'une voie de retours d'effets pour l'édition .....	140
Le Fader MASTER .....	140
Mute et Solo des signaux de voies .....	141
Mode Mute .....	141
Mode Solo .....	142
Scènes .....	142
Opérations élémentaires sur les scènes .....	143
Édition des scènes .....	144
Protéger les scènes .....	145
Initialisation des paramètres de mixage .....	146
<b>11—Outils de voies d'entrée et de pistes</b>	<b>147</b>
Affichage d'un écran CH EDIT .....	147
Introduction aux écrans CH EDIT .....	148
Comment les écrans CH EDIT sont organisés .....	148
Les écrans CH EDIT .....	149
L'écran CH EDIT VIEW .....	149
L'écran DYN .....	156
L'écran EQ .....	160
L'écran FX Ins .....	163
L'écran RSSPan .....	163
L'écran CH EDIT ASSIGN .....	164
Fonction Parameter View .....	164
Outils CH EDIT divers .....	166
La touche CH EDIT VIEW CpyPRM .....	166
Les touches DYN et EQ Screen RESET .....	166
La touche FADER .....	166
Réglages CH PARAMETERS .....	167

**12—Travail sur les voies d'entrée 169**

Introduction au routage des voies d'entrée .....	169
Routage de voies d'entrée couplées en stéréo .....	169
Routage d'un signal de voie d'entrée à une piste .....	170
Routage rapide des voies d'entrée aux pistes .....	170
Routage des signaux d'entrée sur l'écran EZ ROUTING VIEW .....	172
Signaux de voies d'entrée et mixage général (Main Mix) .....	172
Retrait des voies d'entrée du mixage général .....	172
Ajout d'un signal de voie d'entrée au mixage général .....	173
Routage d'un signal de voie d'entrée vers un trajet direct .....	173

**13—Utilisation de l'enregistreur 175**

Touches de transport .....	175
Touches de transport principales .....	175
Touches de transport spéciales .....	175
Les touches TRACK STATUS .....	176
Comment fonctionnent les touches TRACK/STATUS .....	176
Enregistrement .....	176
Avant d'enregistrer une piste .....	176
Enregistrer une nouvelle piste .....	177
Lecture .....	177
Procédures élémentaires pour la lecture .....	177
Déplacement dans un projet .....	178
Utilisation de la fonction Jump .....	178
Lecture en boucle .....	178
Fonction de pré-écoute Preview .....	180
Repérage en boucle Scrub .....	181
Locators .....	182
Opérations simples sur les Locators .....	182
Autres opérations sur les Locators .....	184
Passer directement en mode Locator .....	184
Gestion des Locators en mode de sécurité .....	184
Marqueurs .....	186
Placer un marqueur .....	186
Placer la ligne de position courante sur un marqueur .....	187
Suppression des marqueurs .....	187
Édition des marqueurs .....	188
Punch .....	188
Écoute du signal lors des Punchs .....	189
Avant de faire votre Punch .....	189
Punch In et Out manuel .....	189
Auto-Punch .....	190

**14—Travail sur les voies de pistes 193**

Report de pistes .....	193
Fonctionnement des reports de pistes .....	194
Reports de pistes mono et stéréo .....	194
Commençons par le début .....	194
Couplez les pistes de destination pour les reports stéréo .....	195
Routage des voies pour le report de pistes .....	195
Écoute lors du report de pistes .....	198
Mixage du report de pistes .....	198
Lancement du report de pistes .....	199

## Table des matières

---

Envoi d'un signal de piste vers un trajet Direct .....	200
Routage d'une piste vers un trajet Direct .....	200
Mixage .....	200
Les mécanismes du mixage .....	200
<b>15—Bus auxiliaires et trajets Directs      203</b>	
Les bus auxiliaires et d'effets .....	203
Vue d'ensemble sur les bus auxiliaires et d'effets .....	203
Quand utiliser un bus d'effets ? .....	204
Quand utiliser un bus auxiliaire ? .....	204
Pour affecter un signal à un bus auxiliaire ou à un bus d'effets .....	204
Bus d'effets et bus auxiliaires stéréo .....	204
Niveau des bus d'effets et auxiliaires .....	205
Configuration d'un bus d'effet ou auxiliaire .....	206
Création d'un mixage de casques à l'aide d'un bus Aux .....	207
Trajets directs .....	207
Quand utiliser un trajet direct ? .....	208
Envoi d'un signal sur un trajet direct .....	208
Niveaux des trajets directs .....	208
Configuration d'un trajet direct .....	209
<b>16—Utilisation des effets      211</b>	
Utilisation des effets de boucle .....	211
Configuration d'un effet de boucle interne .....	211
Configuration d'un effet de boucle externe .....	213
Insertion d'un effet .....	214
À propos des effets d'insertion .....	214
Effets d'insertion de voies d'entrée et de pistes .....	214
Effets d'insertion sur le bus MASTER .....	217
Sélection, édition et sauvegarde des Patches d'effets .....	218
L'écran EFFECT VIEW .....	218
L'écran de visualisation de l'algorithme .....	219
Sélection des Patches d'effets .....	219
Édition des Patches d'effets .....	221
Sauvegarde des Patches d'effets .....	223
Modélisation d'enceintes .....	224
Utilisation de modélisation d'enceinte .....	224
Modélisation de micro .....	224
RSS PAN .....	225
<b>17—Travail sur les voies de retour d'effets      227</b>	
Outils CH EDIT FX Return .....	227
Écran principal FX Return CH EDIT .....	228
Écran de paramètres de retour d'effets .....	231
Routage des effets aux pistes .....	232
Fonction Quick Routing d'un retour d'effet .....	232
Routage de retour d'effets sur l'écran EZ Routing VIEW .....	233
Ajout d'effets au mixage de casques .....	234

**18—Édition des pistes 235**

Concepts d'édition et généralités .....	235
Phrases et régions .....	235
Points d'édition .....	236
Utilisation des touches IN, OUT, FROM et TO .....	237
Réalisation des éditions .....	238
Aspect des pistes, phrases et régions sélectionnées .....	238
Où réaliser les éditions .....	239
Édition d'une phrase ou d'une région .....	240
Méthodes d'édition .....	241
Messages d'édition .....	241
Édition avec une souris optionnelle .....	242
Édition dans le menu TRACK .....	249

**19—Édition des phrases 255**

COPY .....	255
MOVE .....	257
TRIM IN .....	257
TRIM OUT .....	258
DELETE .....	258
SPLIT .....	258
NEW .....	259
NORMALIZE .....	260
DIVIDE .....	260
NAME .....	261
Take Mngr .....	262

**20—Édition des régions 263**

COPY .....	263
MOVE .....	265
INSERT .....	265
CUT .....	266
ERASE .....	267
COMP/EXP. ....	267
IMPORT .....	269
EXCHANGE .....	270
ARRANGE .....	270
NAME .....	272

**21—Travail sur les sorties du VS-2000 273**

Les sorties du VS-2000 .....	273
Paires de sorties .....	273
Sorties analogiques .....	273
Sorties numériques .....	273
Routage des signaux de sortie .....	274
Routage des bus .....	274

**22—Écrans EZ Routing 277**

Les écrans EZ ROUTING .....	277
Navigation dans les écrans EZ ROUTING .....	277
Écran EZ ROUTING VIEW .....	278
Écran EZ ROUTING OUTPUT ASSIGN .....	278
Écran EZ ROUTING LOOP EFFECT ASSIGN .....	279
Outils EZ Routing .....	280
Sauvegarde et chargement des fichiers EZ Routing .....	280
Sauvegarde d'un fichier EZ Routing .....	281
Chargement d'un fichier EZ Routing .....	282

**23—MIDI et Synchronisation 283**

Fonctions MIDI .....	283
Éléments de base sur les fonctions MIDI du VS-2000 .....	283
Gestion MIDI à distance du VS-2000 .....	285
Gestion MIDI à distance des réglages du VS-2000 .....	287
Métronome MIDI .....	289
Synchronisation .....	291
Pourquoi synchroniser le VS-2000 ? .....	291
Concepts de base sur la synchronisation .....	291
Travail avec une piste de synchronisation .....	295
Travailler avec une Tempo Map .....	296
Synchronisation d'un appareil externe sur le VS-2000 .....	298
Synchroniser le VS-2000 sur un appareil externe .....	299
Synchronisation entre le VS-2000 et équipements vidéo .....	301
Échange de données numériques lors de la synchronisation .....	304

**24—Utilisation de la piste rythmique 305**

Éléments de base sur la piste rythmique .....	305
À propos de la piste 17/18 .....	305
À propos des sons de la piste rythmique et des kits de batterie .....	305
À propos des Patterns rythmiques .....	306
À propos des arrangements rythmiques .....	306
La piste rythmique et la Tempo Map .....	306
Lecture d'une piste rythmique .....	307
Le métronome de la piste rythmique .....	308
Sélection, édition et réation d'un arrangement rythmique .....	309
Sélection d'un arrangement rythmique .....	309
Création ou édition d'un arrangement rythmique .....	309
Outils d'arrangement rythmique .....	310
Sauvegarde d'un arrangement rythmique .....	311
Copie d'un arrangement rythmique.....	312
Suppression d'un arrangement rythmique .....	313
Travail avec les Patterns rythmiques .....	313
À propos de l'écran RHYTHM PATTERN SETUP .....	313
Copier un Pattern .....	315
Création ou édition d'un Pattern rythmique .....	315
Sauvegarde d'un Pattern rythmique .....	319
Micro édition d'un Pattern rythmique .....	319
Suppression d'un Pattern .....	320

Piste rythmique et MIDI .....	321
Lecture de sons externes avec la piste rythmique .....	321
Saisie des notes du Pattern rythmique par MIDI .....	321
Mute de la piste rythmique .....	322
Sauvegarde et chargement de la piste rythmique .....	322
Désactiver la piste rythmique .....	323

## **25—Module Harmony      325**

Éléments de base .....	325
Source d'harmonisation .....	325
Le Module Harmony .....	325
Harmonisation .....	326
Séquenceur du module Harmony .....	326
Harmonisation et effets .....	326
Lancement du module Harmony .....	327
Écran HARMONY ASSIGN .....	327
Écran HARMONY ALGORITHM .....	328
Chargement d'un Patch Harmony .....	329
Personnalisation du module Harmony .....	329
Sauvegarde des Patches Harmony .....	331
Saisie des notes d'harmonisation .....	331
Saisie de notes uniques et d'accords .....	331
Utilisation des touches TRACK/STATUS .....	332
Touches TRACK/STATUS en mode par accords .....	333
Touches TRACK/STATUS en mode par accords, suite .....	334
Touches TRACK/STATUS en mode par accords, suite .....	335
Utilisation d'un contrôleur MIDI .....	336
Première partie .....	336
Déplacement dans le mode Harmony .....	336
Enregistrement avec le séquenceur Harmony .....	337
Séquences d'harmonies en temps réel .....	337
Séquences d'harmonies en pas-à-pas .....	338
Édition d'une séquence Harmony .....	339
Harmony — Snapshots .....	339
Enregistrement des harmonies sur les pistes de l'enregistreur .....	340
Désactiver la fonction Harmony .....	340

## **26—Automix      341**

Les avantages de l'Automix .....	341
Comment fonctionne l'Automix .....	341
L'écran AUTOMIX .....	342
Activer le mode Automix .....	344
Enregistrement des données d'Automix .....	344
Enregistrement de l'Automix en temps réel .....	345
Ajout de données Automix à la volée .....	345
Enregistrement par Snapshot des paramètres .....	346
Lecture des données d'Automix .....	346
Édition des données d'Automix .....	347
Concepts d'édition des données d'Automix .....	347
Méthodes d'édition des données d'Automix .....	348
Opérations d'édition des données d'Automix .....	349
Micro édition des données d'Automix .....	353
L'Automix et la fonction V-Link .....	354

**27—Mastering et fonctions CD-R/RW 355**

Mastering .....	355
Mixage avant Mastering .....	355
Concepts de Mastering importants .....	355
Travail avec la Mastering Room du VS-2000 .....	359
Édition des pistes de Mastering .....	362
Insertion des marqueurs de plage CD .....	362
Fonctions CD-R/RW .....	364
Création d'un CD audio .....	364
Effacement d'un disque CD-RW .....	368
En cas de message d'erreur au cours de la gravure du CD .....	368
Utilisation comme lecteur CD .....	368
Importation de fichiers .WAV .....	369
Exportations de pistes et de phrases sous forme de fichiers .WAV .....	372
Récupération de plages d'un CD .....	374
Installation des Plug-Ins de la VS8F-3 .....	376
Suppression des Plug-Ins de la VS8F-3 .....	376
Sauvegarde des Plug-Ins de la VS8F-3 .....	376

**28—Paramètres du menu Utility 377**

Menu UTILITY — page principale .....	377
SYSTEM .....	378
OPERATION DISPLAY .....	380
VGA .....	381
SOURIS ET CLAVIER PS/2 .....	381
Numérique .....	382
Affichage .....	382
PLAYREC .....	383
MIDI .....	384
SYNC .....	384
AUTO PUNCH/LOOP .....	384
MARKER .....	384
LOCATE .....	385
SCENE .....	385
AUTOMIX .....	385
DATE/TIME .....	385
Initialisation des paramètres .....	385
Initialisation des paramètres de mixage et du menu UTILITY .....	385
RSS PAN SETUP .....	386
V-LINK .....	386

**29—Possibilités d'extension du VS-2000 389**

Installation d'une carte d'effets VS8F-2/VS8F-3 .....	389
Installation de la carte d'extension d'effets (French language for Canadian Safety Standard) .....	392
Remplacement de la pile du VS-2000 .....	395
Remplacement de la pile du VS-2000.fs (French language for Canadian Safety Standard) .....	397



**Informations complémentaires 399**

Utilisation de la touche SHIFT .....	399
Fichiers EZ Routing d'usine .....	400
Modèle Enregistrement .....	400
Modèle Bouncing .....	401
Modèle Mixdown .....	402
Modèle Mastering .....	403
Tableau de résolution du VS-2000 .....	404
Tableaux de correspondance entre contrôleurs continus et canaux MIDI .....	405
Liste des paramètres Automix .....	408
Compatibilité entre les morceaux V-Studio et les projets du VS-2000 .....	410
Tableau de correspondance des modes d'enregistrement .....	410
Transcription des paramètres .....	410

**Glossaire 413****Index 421****Informations 442**



# Références pas-à-pas

---

## Auto Punch

Édition manuelle des points d'Auto Punch IN et OUT .....	191
Pour réaliser un Auto Punch .....	192
Réglage des points d'Auto Punch avec les Locators .....	191
Réglage des points d'Auto Punch avec les marqueurs .....	191
Réglage des points d'Auto Punch pendant l'arrêt .....	190
Réglage des points d'Auto Punch pendant la lecture .....	190
Suppression des points d'Auto Punch .....	190

## Automix

Activer le mode Automix .....	344
Annuler une micro édition .....	353
Ciblage des données d'Automix .....	347
Création d'un nouvel événement d'Automix.....	353
Enregistrement de l'Automix en temps réel .....	345
L'écran AUTOMIX EDIT .....	347
Lecture des données d'Automix .....	346
Micro édition des données d'Automix .....	353
Navigation dans l'écran Automix .....	342
Pour réaliser un Snapshot .....	346
Suppression d'un événement d'Automix .....	353

## Bus Auxiliaires

Affichage des niveaux des bus FX, Aux et des trajets directs .....	205
Configurer un bus FX ou Aux dans l'écran CH EDIT VIEW .....	206
Configurer un bus FX ou Aux dans l'écran MASTER EDIT .....	206
Envoi d'un signal à un effet FX ou Aux .....	204
Réalisation d'un mixage de casques .....	207
Réglage de niveau général d'un bus FX ou Aux .....	205

## Fonctions CD-R/RW

Contrôler l'espace disque .....	365
Effacer un CD-RW .....	368
Gravure d'un CD audio .....	366
Importer un fichier WAV .....	371
Lecture d'un CD audio .....	369

## Paramètres CH EDIT

Navigation dans l'écran CH EDIT .....	147
Affichage de l'écran CH EDIT d'un retour d'effets .....	227
Affichage de l'écran CH EDIT d'une voie d'entrée .....	147

## Paramètres CH EDIT

Affichage de l'écran CH EDIT d'une voie de piste .....	147
--	-----

<b>Déplacement dans le projet</b> .....	131
---	-----

## Voies

Initialisation du fader et du pan d'une voie .....	140
Sélection d'une voie de piste pour l'édition .....	139
Sélection d'une voie de retour d'effets pour l'édition .....	140
Sélection d'une voie d'entrée pour l'édition .....	139

<b>Sélection de la source d'horloge maître des entrées numériques</b> .....	136
---	-----

### Trajets directs

Affichage du niveau des bus FX, Aux et directs .....	205
Configuration d'un trajet Direct .....	209
Effets externes de type "insertion" .....	208
Envoi d'un signal sur un trajet Direct .....	208

### Lecteurs

Formater un disque dur .....	117
Pour afficher les projets sur un lecteur .....	100
Sélection d'un nouveau lecteur de destination .....	106
Sélection d'un objet dans la liste des projets .....	100
Suppression d'un lecteur/partition .....	119
Utilisation de la fonction Drive Check .....	121

### EZ Routing

Chargement d'un fichier EZ Routing .....	282
Connexions dans l'écran LOOP EFFECT ASSIGN .....	279
Connexions dans l'écran EZ ROUTING VIEW .....	278
Initialisation et suppression des affectations .....	280
Sauvegarde d'un fichier EZ Routing .....	281

### Édition des pistes

Configuration des touches IN, OUT, FROM et TO .....	238
Copie de données en tirant à la souris .....	246
Déplacer des données en tirant à la souris .....	246
Édition dans le menu TRACK .....	250
Fonction Snap to Grid .....	247
Opérations d'édition à partir du menu déroulant d'édition .....	248
Placer les points d'édition avec les touches IN, OUT, FROM et TO .....	237
Placer les points d'édition sur un écran du menu TRACK .....	250
Placer les points d'édition à la souris .....	243
Réglages de Phrases en tirant la souris .....	246
Sélection rapide dans le menu TRACK .....	251
Sélection des V-Tracks de destination à la souris .....	244
Sélection de l'édition de Phrase ou de Région .....	240
Sélection des Phrases en cliquant ou en tirant à la souris .....	244
Sélection des Phrases dans le menu SELECT PHRASE .....	244
Sélection des Régions dans le menu SELECT TRACK .....	245
Sélection des Régions en tirant à la souris .....	245
Sélection d'une piste avec la souris .....	243
Sélection à l'aide des outils du menu TRACK .....	252

### Effets

Ajout des effets au mixage casque .....	234
Édition d'un patch d'effets .....	222
Effets externes d'insertion .....	208
Insertion d'effets sur une voie d'entrée ou de piste .....	215
Insertion d'effets sur le bus MASTER .....	217
Routage des effets vers les pistes .....	232
Sauvegarde d'un Patch d'effets .....	223
Sélection d'un Patch d'effets .....	221
Création d'une boucle d'effets externe .....	213
Création d'une boucle d'effets interne .....	211
Utilisation de la modélisation de micro .....	224
Utilisation de la modélisation d'enceintes .....	224

<b>Exporter des fichiers .WAV .....</b>	<b>372</b>
---	------------

**Exporter des fichiers WAV**

Exportation de phrases sous forme de fichiers .WAV .....	373
Exportation de pistes sous forme de fichiers .WAV .....	372
Gravure sur CD des fichiers .WAV exportés .....	374

<b>Exporter un projet VS-2000</b> .....	114
---	-----

**Bus FX**

Réglage du niveau général d'un bus FX ou Aux .....	205
Configurer un bus FX ou Aux dans l'écran CH EDIT VIEW .....	206
Configurer un bus FX ou Aux dans l'écran MASTER EDIT .....	206
Affichage des niveaux des bus FX, Aux Bus et Directs .....	205
Envoi d'un signal à un bus FX ou Aux .....	204

**Groupes de Fader**

Affectation des voies à un groupe de Faders à l'écran LCD .....	153
---	-----

<b>Repérage d'un événement avec une précision microscopique avec la fonction Scrub</b> .....	181
--	-----

**Module Harmony**

Affichage des paramètres du module Harmony .....	329
Activer le contrôle MIDI .....	329
Activer le séquenceur .....	329
Chargements de Patches Harmony .....	329
Écran HARMONY ASSIGN .....	327
Édition d'une séquence Harmony .....	339
Sauvegarde de Patches Harmony .....	331
Sélection Pre ou Post Harmonies .....	328
Sélection de la source d'harmonisation et des processeurs .....	328
Séquences Harmonies en temps réel .....	337
Séquences Harmonies en pas-à-pas .....	338
Snapshot .....	340
Utilisation des touches TRACK/STATUS .....	332
Utilisation d'un contrôleur MIDI .....	336

<b>Configuration du mixage des casques</b> .....	207
--	-----

**Importer**

Chargement des backups de sauvegarde .....	111
--	-----

<b>Importer un morceau depuis un V-Studio plus ancien</b> .....	112
---	-----

<b>Importer un fichier WAV</b> .....	371
--------------------------------------	-----

**Signaux des voies d'entrées**

Couper les signaux d'entrée dans le bus de mixage principal .....	173
Envoi du signal de voie vers le bus de mélange principal .....	173
Router un signal d'entrée au bus direct .....	173
Routage vers les pistes .....	172

<b>Installation d'une carte VS8F-2</b> .....	389
--	-----

**Locators**

Activer le mode de sécurité des Locators .....	185
Changer de banque de Locators .....	183
Chargement des Locators .....	183
Chargement d'un Locator en mode de sécurité .....	185
Édition des Locators .....	184
Rester en mode Locator .....	184
Sauvegarder un Locator .....	183
Sauvegarder un Locator en mode de sécurité .....	185
Suppression d'un Locator .....	183
Suppression d'un Locator en mode de sécurité .....	185

### Boucles

Activer la lecture en boucle .....	180
Édition manuelle des points FROM et TO .....	179
Réglage des points de boucle avec les Locators .....	179
Réglage des points de boucle avec les marqueurs .....	179
Réglage des points de boucle lorsque le projet est à l'arrêt .....	178
Réglage des points de boucle lorsque le projet est en lecture .....	178
Suppression des Points de boucle .....	179

### MIDI

Changer de Patch d'effets par MIDI .....	286
Changer de scènes par MIDI .....	286
Réception de données SysEx Bulk Dump .....	289
Gestion du VS-2000 par messages de Control Changes .....	286
Gestion du VS-2000 par messages SysEx .....	285
Transmission de données SysEx Bulk Dump .....	288
Configuration d'un métrome MIDI .....	289

### Marqueurs

Déplacement de la ligne de position courante sur un des marqueurs .....	187
Édition des marqueurs .....	188
Placer un marqueur .....	186
Suppression des marqueurs .....	187

### Mastering

Création des pistes de Mastering sélection par sélection .....	360
Désactiver la Mastering Room .....	359
Édition des pistes de Mastering .....	362
Enregistrement des pistes de Mastering .....	362
Navigaison dans la page Mastering Room .....	359
Placement des marqueurs de plage CD .....	364
Sélection du mode de fonctionnement Mastering Room .....	359
Sélection du mode d'enregistrement des pistes de Mastering .....	359
Sélection des pistes virtuelles devant servir de pistes de Mastering .....	360
Utilisation des effets Mastering Tool Kit .....	361

### Métronome

Configuration d'un métrome MIDI .....	289
---------------------------------------	-----

<b>Écoute directe des bus d'enregistrement</b> .....	275
--	-----

<b>Déplacement dans un projet</b> .....	178
---	-----

<b>Mute de voies en mode Mute</b> .....	141
---	-----

### Noms

Saisie d'un nouveau nom à l'aide des fonctions du VS-2000 .....	74
Saisie d'un nouveau nom à l'aide d'un clavier .....	74

### Sorties

Router une paire de bus vers une paire de sorties .....	274
Router une paire de bus vers le bus stéréo MONITOR .....	275

<b>Trouver un évènement avec les touches PREVIEW</b> .....	180
--	-----

<b>Lecture des pistes enregistrées</b> .....	177
--	-----

<b>Lecture des morceaux de démonstration</b> .....	76
--	----

### Alimentation

Mise sous tension .....	65
Mise hors tension du VS-2000 .....	85

**Projets**

Afficher les projets d'un disque .....	100
Charger un projet .....	101
Combiner deux projets .....	109
Copie d'un projet .....	106
Création d'un nouveau projet .....	103
Exporter un projet VS-2000 .....	114
Importer un morceau depuis un V-Studio plus ancien .....	112
Marquer un projet .....	101
Optimiser un projet .....	105
Renommer un projet .....	104
Restauration des Backups .....	111
Saisie d'un commentaire de projet .....	104
Sauvegarde d'un projet .....	110
Sélection d'une nouveau disque .....	106
Sélection d'un élément de la liste des projets .....	100
Splitter un projet .....	108
Suppression d'un projet .....	107
Verrouiller et déverrouiller un projet sur le disque dur .....	104

**Quick Routing**

Signal d'entrée vers une piste .....	171
--------------------------------------	-----

**Enregistrer les signaux de l'entrée numérique** .....137**Enregistrer une nouvelle piste** .....177**Remplacer la pile interne du VS-2000** .....395**Initialisation des paramètres de mixage et des paramètres UTILITY** .....385**Piste rythmique**

Ajout d'un Pattern à un arrangement .....	310
Copier un Pattern .....	315
Copier un arrangement .....	312
Créer un Pattern en pas-à-pas .....	317
Désactiver la Rhythm Track .....	323
Enregistrement d'un Pattern en temps réel .....	315
Lecture de sons externes avec la Rhythm Track .....	321
Lire une Rhythm Track .....	307
Micro édition d'un Pattern .....	319
Mute de la piste rythmique .....	322
Restauration d'un arrangement ou d'un Pattern utilisateur .....	322
Travail dans l'écran RHYTHM PATTERN SETUP .....	314
Saisie de notes de Pattern par MIDI .....	321
Saisie rapide des Patterns dans l'arrangement .....	310
Sauvegarder un arrangement .....	311
Sauvegarde de la Rhythm Track .....	322
Sauvegarde d'un Pattern ou d'un arrangement utilisateur .....	322
Sélectionner un arrangement .....	309
Supprimer un Pattern .....	320
Supprimer un Pattern dans un arrangement .....	310



### **Routage**

Effets vers les pistes avec la fonction EZ Routing .....	233
Effets vers les pistes avec la fonction Quick Routing .....	232
Pistes à pistes avec la fonction Quick Routing .....	195
Signaux des voies d'entrée vers les pistes avec la fonction EZ Routing .....	172
Signaux des voies d'entrée vers les pistes avec la fonction Quick Routing .....	171
Pistes à pistes avec la fonction EZ Routing .....	196

### **Scènes**

Activer le mode de sécurité .....	145
Charger une scène .....	143
Charger une scène en mode de sécurité .....	145
Changer de banque de scènes .....	143
Édition des scènes .....	144
Protéger les réglages d'une voie lors du chargement d'une scène .....	145
Quitter le mode Scène .....	143
Sauvegarder une scène .....	143
Sauvegarder une scène en mode de sécurité .....	146
Supprimer une scène .....	143
Supprimer une scène en mode de sécurité .....	146

### **Configuration**

Horloge du VS-2000 .....	67
Moniteurs Roland DS .....	75
Moniteur VGA, souris et clavier .....	66

<b>Configurer le mode d'enregistrement du projet</b> .....	102
--	-----

<b>Solo de voie en mode Solo</b> .....	142
--	-----

### **Synchronisation**

Configurer le VS-2000 en esclave .....	299
Configurer le VS-2000 en maître .....	299
Convertir une Sync Track en Tempo Map .....	298
Créer automatiquement une Sync Track .....	295
Créer une Tempo Map avec des marqueurs .....	298
Échange de données audio numériques lors de la synchronisation .....	304
Enregistrer une Sync Track à partir d'un appareil externe .....	295
Générer une piste Sync Track avec des marqueurs .....	295
Lecture synchronisée avec le VS-2000 en maître .....	299
Lecture synchronisée avec le VS-2000 en esclave .....	300
Modifier manuellement une Tempo Map .....	297
Modifier le point de départ du projet .....	300

<b>Synchronisation du VS-2000 avec un équipement vidéo</b> .....	301
--	-----

<b>Réglage du niveau d'entrée analogique</b> .....	134
--	-----

### **Édition des pistes**

Sélection des Phrases dans le menu déroulant SELECT PHRASE .....	244
Sélection des Régions dans le menu déroulant SELECT TRACK .....	245

<b>Accorder un Instrument avec le VS-2000</b> .....	79
---	----

<b>Accorder sur les pistes enregistrées</b> .....	80
---	----

<b>Accorder sur une référence non-standard</b> .....	80
--	----

<b>Activer/désactiver le contrôle des Faders</b> .....	284
--	-----

<b>Activer/désactiver l'alimentation fantôme</b> .....	134
--	-----

<b>Annuler un enregistrement ou une édition</b> .....	73
---	----

<b>Utilisation de la fonction Jump</b> .....	178
<b>Utilisation de la modélisation de micro</b> .....	224
<b>Utilisation de la modélisation d'enceinte</b> .....	224
<b>Utilisation de l'économiseur d'écran</b> .....	378
<b>Utilisation des touches CH PARAMETERS</b> .....	167
<b>Utilisation de la fonction RSS Pan</b> .....	225
<b>V-LINK</b>	
Connecter le VS-2000 et le DV-7PR .....	302
Mode V-LINK désactivé .....	302
Mode V-LINK activé .....	301
<b>Visualisation de l'écran CH EDIT</b> .....	147
<b>Zooming dans la Playlist</b> .....	127



# 1—Bienvenue

---

Merci d'avoir choisi le Roland VS-2000, station d'enregistrement numérique de studio. Le VS-2000 vous permet de concrétiser vos projets musicaux de A à Z de la première étincelle d'inspiration au CD gravé.

Même si le VS-2000 a été conçu dans un souci d'ergonomie et de simplicité d'emploi, il propose de très nombreux outils qui nécessitent quelques descriptions et explications. C'est l'objet de ce *Mode d'emploi*. Bien entendu, libre à vous d'exploiter ces outils selon votre imagination.

Si vous avez acheté une carte VS8F-ou une carte VS8F-3 Plug-In pour votre VS-2000, consultez le chapitre 29, page 389, pour les instructions d'installation. Pour installer une carte d'extension VS20-VGA VGA/Mouse pour ajouter une souris, un clavier ASCII et une connexion VGA au VS-2000, consultez les instructions de la carte VS20-VGA.

Le VS-2000 est un appareil d'une extrême fiabilité. Toutefois, une mauvaise utilisation du VS-2000 ou un événement imprévu peut toujours entraîner la perte des données qui s'y trouvent. Roland Corporation dégage toute responsabilité quant à de tels dommages.

## À propos de ce mode d'emploi

### Organisation du mode d'emploi du VS-2000

Le *Mode d'emploi du VS-2000* vous explique l'architecture, les fonctionnalités, l'utilisation et la configuration du VS-2000. Il fournit également de nombreuses suggestions d'applications ainsi que des procédures détaillées. Pour exploiter tout le potentiel de votre VS-2000, nous vous recommandons de lire ce mode d'emploi dans son intégralité. Il est organisé selon le trajet typique d'un signal dans le VS-2000, avec des explications supplémentaires pour les novices.

Pour pouvoir commencer à travailler tout de suite, voici les premiers réglages à effectuer :

- *Régler l'horloge et le calendrier internes du VS-2000* — Le VS-2000 marque chaque enregistrement afin de garder une trace de tout votre travail. Voir page 67.
- *Connectez une souris, un clavier ASCII et un écran VGA* — Si vous avez acheté la carte VS20-VGA (vendue séparément), une souris, un clavier PS/2 et un écran VGA, voir page 66 pour obtenir de plus amples informations.

Les sections suivantes expliquent comment réaliser des opérations élémentaires :

- *"Création d'un nouveau projet"* — page 103
- *"Enregistrer une nouvelle piste"* — page 177
- *"Sauvegarder un projet"* — page 110
- *"Insertion d'effets sur une voie d'entrée ou de piste"* — page 215
- *"Configuration d'un effet de boucle interne"* — page 211
- *"Mixage"* — page 200

Ces procédures vous forment à l'utilisation du VS-2400CD mais ne remplacent évidemment pas la lecture du mode d'emploi.

Nous recommandons vivement l'achat de la carte VS20-VGA et de connecter un écran VGA au VS-2000 — Il est ainsi plus simple à utiliser. Avec l'écran VGA monitor, vous pouvez réaliser la plupart des opérations du VS-2000 à la souris.

Pour vous aider à repérer les procédures détaillées dans le présent mode d'emploi, nous avons compilé une liste des "Références pas-à-pas" qui débute page 21. Vous pouvez également trouver la traditionnelle Table des matières au début du manuel ainsi qu'un Index à la fin. Pour d'autres renseignements, veuillez vous reporter au chapitre "Informations complémentaires" à la page 399.

Les illustrations des menus et pages du VS-2000 sont valables au jour de rédaction du mode d'emploi. Comme le système d'exploitation du VS-2000 bénéficie de mises à jour constantes, l'aspect de certains menus du VS-2000 risque d'être différent.

## Noms

Tout au long du *Mode d'emploi du VS-2000*, le nom des touches, boutons, Faders, connecteurs (et réglages qui apparaissent à l'écran) sont affichés exactement comme sur le VS-2000. Ainsi, les noms imprimés sur le VS-2000 sont affichés en lettres capitales. Par exemple, la touche repérée "AUTOMIX" est reprise dans le mode d'emploi sous la forme de touche AUTOMIX, ou simplement AUTOMIX, comme "Appuyez sur la touche AUTOMIX". Les illustrations d'écran reprennent les mêmes variations majuscules/minuscules qu'affichées à l'écran.

Certaines touches ont plusieurs fonctions et donc des noms longs. Dans ce cas, nous nous référons à la touche par le nom de sa fonction en vigueur. Certaines touches portent deux noms. Si nous devons nous reporter aux deux noms, nous affichons ces deux noms espacés d'une bulle, comme pour la touche HOME•DISPLAY.

Les touches F 1 à F6 situées sous l'écran prennent différentes fonctions selon la situation. La fonction d'une touche F est indiquée entre parenthèses après son nom. Exemple : "F1 (INPUT)".

Les quatre flèches curseurs sont un cas à part. Parfois, on parle des touches ◀, ▶, ▲ et ▼ comme des touches "curseurs" car elles permettent de se déplacer sur l'écran du VS-2000.



## Icônes de note, de conseil, de renvoi vers le glossaire et d'avertissement

Tout au long du *Mode d'emploi du VS-2000*, vous rencontrerez les divers symboles illustrés ci-dessous dans la colonne de gauche. Voici la signification de ces symboles :



**Note** : donne des informations supplémentaires sur le sujet décrit dans le texte principal.



**Conseil** : donne des conseils d'utilisation de la fonction décrite dans la discussion.



Ce symbole est tout particulièrement utile pour les débutants. Il vous renvoie au glossaire page 413 où le ou les mots sont expliqués .



Soyez très vigilant si vous voyez le symbole *Attention*. Il vous donne des informations importantes qui vous permettront d'éviter d'endommager vos enregistrements, le VS-2000, d'autres équipements ou de vous blesser.

## Autres documents fournis avec le VS-2000

Le manuel *Annexes du VS-2000* est une source d'informations détaillées non données dans le *Mode d'emploi*. Par exemple, le VS-2000 affiche un message d'erreur si vous tentez d'effectuer une opération interdite par le VS-2000 — les *Annexes* contiennent la liste de tous les messages d'erreur et les explique un à un. Vous pouvez également y trouver une section Assistance pouvant vous aider à résoudre certains problèmes du VS-2000.

## Sources d'aide

Si des questions restent sans réponse dans le *Mode d'emploi du VS-2000*, il existe de très nombreuses sources d'informations sur les produits Roland capables de vous aider.

### Site Internet de Roland France

Rendez-vous sur le site Internet de Roland France à l'adresse <http://www.roland.fr> où vous trouverez une foule de renseignements sur le VS-2000. Le site Internet de Roland US accessible à l'adresse <http://www.rolandus.com> propose en outre en téléchargement des livrets détaillés pour les débutants en matière d'enregistrement et de mixage.

### Système de rappel de fax de Roland US

Si vous pouvez recevoir des fax, vous pouvez accéder à notre bibliothèque de documents techniques 24 heures sur 24, sept jours sur sept. Appelez le 323-890-3780 aux États-Unis pour de plus amples détails sur l'utilisation du système de rappel de fax.

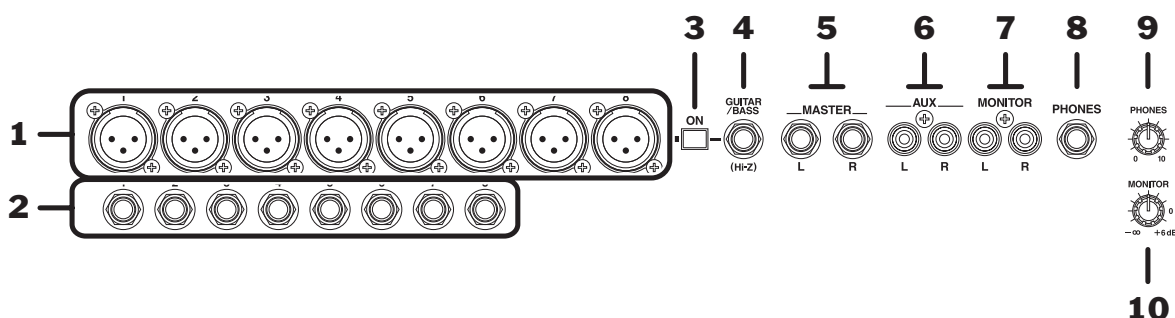




## 2—Prise en main

### Face avant du VS-2000

#### Entrées analogiques



Les connecteurs d'entrées analogiques transmettent les signaux d'entrée aux convertisseurs 24 bits A/N du VS-2000 (connecteurs XLR symétriques et Jack 6,35 mm symétriques et asymétriques). Nous verrons comment régler correctement le niveau d'une entrée analogique au chapitre "Réglage des niveaux d'entrée analogiques" en page 134.



Chaque XLR est associée à un Jack. Il y a donc 8 paires d'entrées : entrées 1-8. Les entrées 1-8 sont contrôlées par les voies 1-8 (page 52).



N'utilisez pas, à la fois, les entrées XLR et Jack portant le même numéro — chaque bouton SENS contrôle les deux connecteurs. Le réglage n'est pas indépendant sur les deux connecteurs.



*Analogique, 24 bits, symétrique, XLR, asymétrique, Jack stéréo, dB*

#### 1—Entrées XLR 1-8

Chaque connecteur d'entrée XLR accepte un signal XLR symétrique.



Le VS-2000 permet d'alimenter vos micros à condensateur par fantôme sur les XLR. Voir "Pour activer/désactiver l'alimentation fantôme des entrées XLR" en page 134.

#### 2—Entrées Jack stéréo 1-8

Connectez une fiche Jack stéréo symétrique ou asymétrique 6,35 mm dans ces entrées.

#### 3—Touche GUITAR/BASS (Hi-Z) ON

Appuyez sur la touche GUITAR/BASS (Hi-Z) ON pour activer l'entrée GUITAR/BASS (Hi-Z) et pour désactiver l'entrée Jack stéréo 8 — lorsque le commutateur est en position "In", l'entrée GUITAR/BASS (Hi-Z) est active.

### **4—Jack GUITAR/BASS (Hi-Z)**

Si vous souhaitez connecter une guitare ou une basse directement dans le VS-2000, utilisez ce connecteur Jack 6,35 mm GUITAR/BASS HI-Z (haute impédance) pour obtenir un signal clair, puissant et exempt de bruit de fond.



*Haute impédance*



Vous pouvez utiliser l'entrée Jack GUITAR /BASS HI-Z ou l'entrée Jack stéréo 8, mais pas les deux à la fois. La position du commutateur GUITAR /BASS HI-Z ON détermine quel jack est utilisé.

### **5—Jacks MASTER L/R Output**

Ces deux Jacks analogiques 6,35 mm à niveau ligne portent le signal général de sortie MASTER.

### **6—Sorties AUX L/R Output**

Les signaux transmis aux bus Aux 1 et 2 sont accessibles par les sorties RCA L et R AUX. Le signal est à niveau ligne.

### **7—Sorties MONITOR L/R Output**

Le bus stéréo MONITOR du VS-2000 est transmis par le VS-2000 par ces sorties RCA L et R AUX. Le signal est à niveau ligne. Le niveau général du signal de ces sorties est contrôlé pour le bouton MONITOR.

### **8—Jack PHONES**

Connectez un casque standard (vendu séparément) à ce Jack pour contrôler les signaux du VS-2000. Le Jack dispose de son propre réglage de volume (Page 75). Vous pouvez sélectionner le signal écouté par la sortie PHONES (voir chapitre 21).

### **9—Bouton PHONES**

Ce bouton contrôle le niveau de la sortie casque du VS-2000 sur la sortie MONITOR. Consultez la section "Réglage du niveau d'écoute" en page 75.

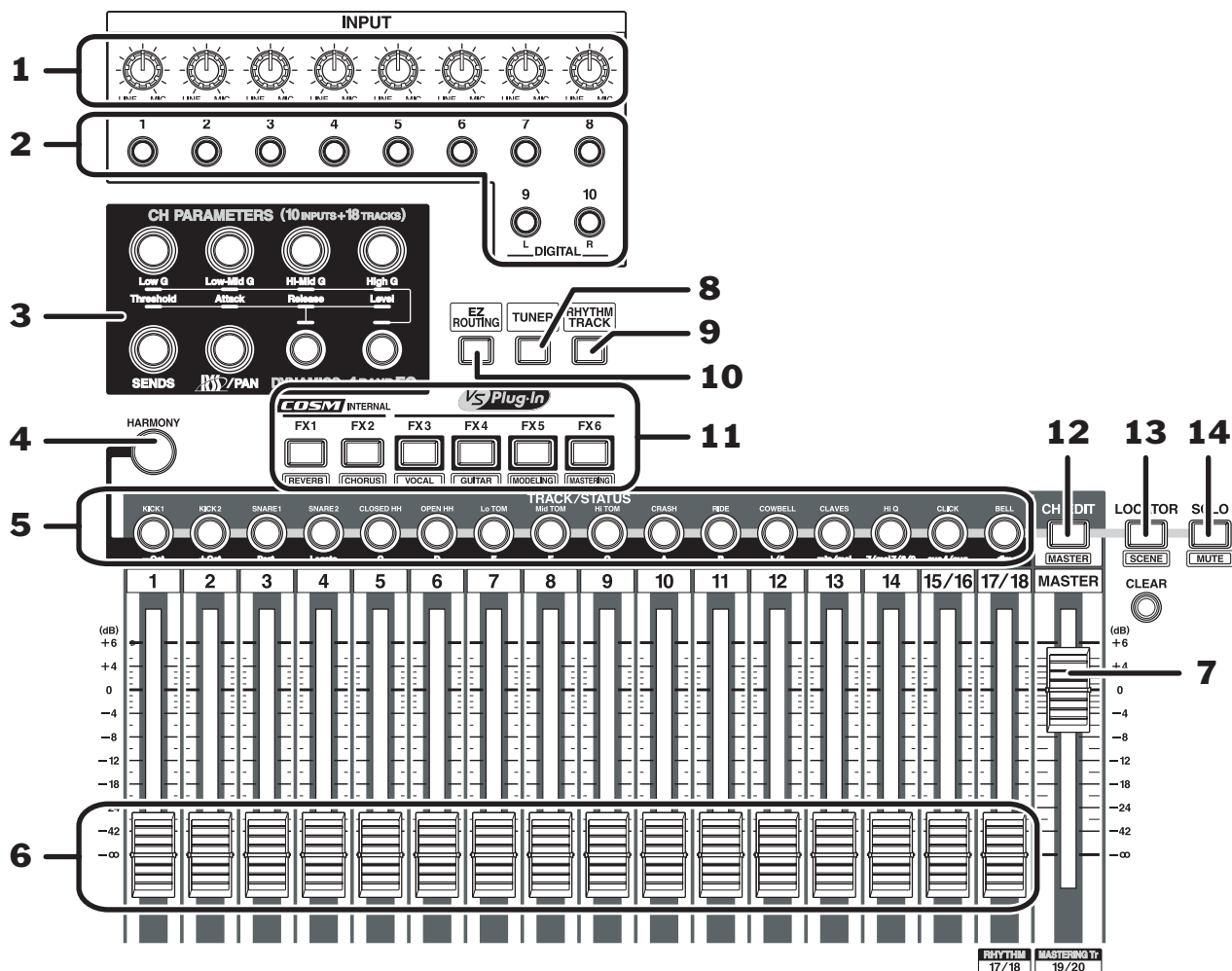
### **10—Bouton MONITOR**

Ce bouton contrôle le niveau du bus et des sorties stéréo MONITOR du VS-2000. Il peut aussi permettre de régler le niveau de l'écoute au casque de la sortie PHONES.



*Bus*

## Zone de mixage



### 1—Boutons INPUT 1-8

Vous pouvez régler la sensibilité de l'entrée XLR ou jack à l'aide du bouton de sensibilité INPUT. Placez au minimum pour un niveau ligne ou au maximum pour obtenir un niveau micro.



Lorsque l'entrée n'est pas utilisée, tournez chaque bouton au minimum pour éviter tout bruit de fond et réglez les FADERS au minimum (page 152) sur  $-\infty$ .



Niveau micro, niveau ligne, dBu

### 2—Boutons INPUT 1-10

Le VS-2000 dispose de 10 voies d'entrée contrôlant les signaux des 10 entrées :

- Voies d'entrées 1-8 — contrôlent les signaux des entrées XLR ou Jack 1-8 (Page 33).
- Voies d'entrées 9 et 10 — contrôlent les signaux des entrées numériques stéréo coaxiales (page 48).

Pour voir les réglages de voies, appuyez sur le bouton INPUT correspondant.

### **3—Réglages CH PARAMETERS**

Les réglages de la zone CH PARAMETERS vous permettent de régler des paramètres importants (de la voie de piste ou d'entrée en cours de sélection). Lorsque les réglages de voies sont affichés, les quatre boutons du haut contrôlent la dynamique ou l'égalisation. Pour modifier leur fonction, appuyez sur les touches DYNAMICS ou 4 BAND EQ.

<i>Lorsque :</i>	<i>DYNAMICS est allumé :</i>	<i>4 BAND EQ est allumé :</i>
Low G•Threshold	Seuil de déclenchement du traitement de la dynamique.	Gain de la bande Low.
Low-Mid G•Attack	Vitesse de déclenchement du traitement de la dynamique.	Gain de la bande Low-Mid.
Hi-Mid G•Release	Vitesse d'arrêt du traitement de la dynamique.	Gain de la bande Hi-Mid.
High G•Level	Détermine le niveau du traitement de la dynamique.	Gain de la bande High.

Le bouton SENDS contrôle le niveau du signal transmis par chaque voie à l'Aux ou au bus d'effet, comme décrit en Page 167.

Le bouton RSS/PAN contrôle le panoramique stéréo de la voie ou le niveau affecté à l'effet RSS Pan 3D (page 225). Lorsque la voie :

- *N'est pas transmise à l'effet RSS Pan* — le bouton contrôle la position des signaux de la voie du bus général de mixage MASTER.
- *Est transmise à l'effet RSS Pan* — le bouton contrôle le niveau du signal affecté à l'effet RSS.

### **4—Touche HARMONY**

Appuyez sur la touche HARMONY pour voir l'écran HARMONY ASSIGN vous permettant de configurer la fonction d'harmonisation automatique du VS-2000.

### **5—Touches TRACK/STATUS 1-18**

Les touches TRACK/STATUS 1-18 servent à plusieurs choses sur le VS-2000, selon les touches CH EDIT, HARMONY, RHYTHM TRACK, LOCATOR•SCENE et SOLO•MUTE. Lorsque :

- *Les touches CH EDIT, HARMONY, RHYTHM TRACK, LOCATOR•SCENE et SOLO•MUTE ne sont pas allumées* — les touches TRACK/STATUS déterminent le fonctionnement des pistes correspondantes. Voir Page 176.
- *La touche CH EDIT est allumée* — appuyez sur une touche TRACK/STATUS pour sélectionner la voie de piste et afficher ses réglages. Voir Page 147.
- *La touche HARMONY est allumée* — appuyez sur une touche TRACK/STATUS pour sélectionner le mode ou l'intervalle d'harmonisation. Voir page 325.
- *La touche RHYTHM TRACK est allumée* — vous pouvez créer et éditer les Patterns en déclenchant les notes avec les touches TRACK/STATUS. Voir page 305.
- *La touche LOCATOR•SCENE est allumée* — en vert, vous pouvez utiliser les touches TRACK/STATUS pour sauvegarder et charger les Locators (page 182). Allumée en rouge, vous pouvez utiliser les touches TRACK/STATUS pour sauvegarder et charger les scènes (Page 142).

- La touche SOLO•MUTE est allumée — en vert, les touches TRACK/STATUS clignotent et vous pouvez placer les pistes en SOLO (Page 142). Allumées en rouge, elles clignotent et vous pouvez placer les pistes en Mute (page 141).

## 6—Faders de pistes et de voies

Utilisez ces Faders pour régler le niveau de sortie de chaque voie. Le Fader 15/16 contrôle le niveau des pistes 15 et 16 sous la forme d'une paire stéréo. Le Fader 17/18 contrôle les pistes 17 et 18 en même temps, ou peut contrôler le niveau de la piste rythmique (page 305).

## 7—MASTER FADER

La position du Fader MASTER détermine le niveau de la sortie générale stéréo MASTER.



Étant donné que les sorties MONITOR et l'embase PHONES servent principalement à écouter le bus de mixage MASTER, la position du Fader MASTER affecte aussi le niveau d'écoute.

## 8—Touche EZ ROUTING

Appuyez sur la touche EZ ROUTING pour configurer, charger et sauvegarder les routages du signal du VS-2000 :

<i>Pour en connaître plus sur :</i>	<i>Voir :</i>
Routage des voies d'entrée aux pistes	Chapitre 12
Enregistrement de pistes sur d'autres pistes	Chapitre 14
Routage des canaux de retour d'effet aux pistes	Chapitre 17
Activer/désactiver l'alimentation fantôme	Chapitre 9
Configuration des signaux de sortie	Chapitre 21
Routage des voies aux effets internes	Chapitre 16
Sauvegarde et chargement des configurations EZ Routing	Chapitre 22
Suppression des routages	Chapitre 22
Initialisation des routages	Chapitre 22



*Routage*

## 9—Touche TUNER

Appuyez sur la touche TUNER pour activer l'accordeur, décrit en page 79.

## 10—Touche RHYTHM TRACK

Appuyez sur la touche RHYTHM TRACK pour activer la piste rythmique du VS-2000, décrite en page 305.

## 11—Touches FX 1-6

Les touches FX 1-6 vous permettent de contrôler et de configurer les effets (FX) du VS-2000. Le VS-2000 peut disposer de six processeurs d'effets "FX 1-6".

- Pour sélectionner, configurer et éditer un effet, appuyez sur sa touche FX.
- Pour contrôler la sortie d'un processeur d'effets — maintenez sa touche FX enfoncée pour afficher la voie de retour d'effets correspondante.

D'usine, vous disposez des effets 1 et 2. Vous pouvez ajouter quatre effets stéréo supplémentaires en installant deux cartes supplémentaires — chaque carte ajoute deux processeurs d'effets stéréo. Vous pouvez installer :

- Une carte VS8F-2 — pour ajouter des effets semblables à ceux fournis avec le VS-2000.
- Une carte VS8F-3 À Plug-Ins — pour utiliser les effets par Plug-Ins de Roland ou d'autres fabricants.



Consultez le chapitre 5, en page 87.



Lors de la sélection des Patches d'effets pour les Effets 1 ou 2 — ou tout processeur utilisant une carte VS8F-2 — maintenez la touche SHIFT enfoncée et appuyez sur une touche FX pour passer directement au type d'effet mentionné sous la touche.

### 12—Touche CH EDIT

Appuyez sur la touche CH EDIT pour qu'elle s'allume et appuyez sur une touche TRACK.STATUS pour afficher les paramètres de voie correspondants.

### 13—Touche LOCATOR•SCENE

Appuyez sur la touche LOCATOR•SCENE pour l'allumer en vert pour sauvegarder et charger les Locators à l'aide des touches TRACK/STATUS. Pour sélectionner une banque de Locators, maintenez la touche LOCATOR•SCENE enfoncée lorsqu'elle est allumée en vert et appuyez sur n'importe quelle touche TRACK/STATUS — l'écran vous demande de sélectionner la banque de Locators souhaitée.

Pour quitter le mode de Locators, appuyez à nouveau sur la touche LOCATOR•SCENE pour éteindre la touche. Maintenez la touche SHIFT enfoncée et appuyez sur la touche LOCATOR•SCENE pour qu'elle s'allume en rouge et pour charger et sauvegarder les scènes à l'aide des touches TRACK/STATUS. Pour sélectionner une banque de scènes, maintenez la touche SHIFT enfoncée et appuyez sur la touche LOCATOR•SCENE pendant deux secondes — l'écran vous demande de sélectionner la banque de scènes. Pour quitter le mode des scènes, appuyez deux fois sur la touche LOCATOR•SCENE pour éteindre la touche.

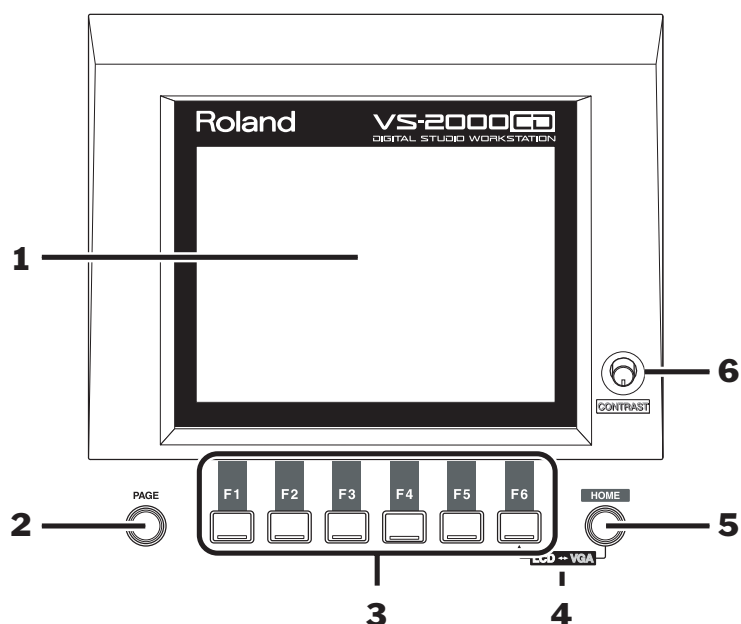
Les Locators mémorisent la position de la ligne de position courante dans un projet — lorsque vous chargez un Locator, la ligne de position courante se place directement sur la ligne de position courante. Chaque projet peut contenir un maximum de 96 Locators organisés en "banques" de 16 Locators. Nous aborderons les Locators au chapitre "Locators" en page 182.

Les scènes mémorisent vos réglages de mélange, vous permettant de sauvegarder différentes versions de votre projet pour les charger instantanément. Chaque projet peut contenir un maximum de 96 scènes organisées en "banques" de 16 scènes chacune. Nous aborderons les scènes au chapitre "Les scènes" en page 142.

### 14—Touches SOLO•MUTE

Appuyez sur la touche SOLO•MUTE pour l'allumer en vert et activer/désactiver le mode Solo (page 142). Maintenez la touche SHIFT enfoncée et appuyez sur la touche SOLO•MUTE pour l'allumer en rouge pour activer/désactiver le mode Mute (page 141).

## Écran LCD



L'écran LCD et ses touches sont au centre de ce que vous faites avec le VS-2000. Les touches F sont abordées au chapitre 4, de la page 68.

### 1—Écran LCD

L'écran LCD vous permet de visualiser toutes les informations et fonctions du VS-2000.

Lorsque vous achetez et installez une carte VS20-VGA VGA/Mouse, vous pouvez connecter un écran VGA externe au VS-2000 pouvant être utilisé comme écran principal. L'écran LCD fournit alors les informations complémentaires.



### 2—Touche PAGE

Certaines fonctions du VS-2000 nécessitent plus d'une seule page d'informations pour afficher tous les réglages — chaque écran est appelé "page". Pour ces fonctions, vous pouvez appuyez plusieurs fois sur la touche PAGE et faire défiler les pages disponibles.

### 3—Touches F 1-6

Les touches F 1-6 touches changent de fonction en fonction de l'application en cours. Lorsqu'une touche F est active, sa fonction est indiquée à l'écran au-dessus de la touche. Pour obtenir de plus amples informations sur les touches F, voir page 68.

De plus, lorsque vous maintenez la touche SHIFT enfoncée, les touches F affichent divers menus et écrans :

*Maintenez la touche SHIFT enfoncée et appuyez sur la touche :*

*Pour afficher l'écran :*

F1	Menu PROJECT. Lorsque vous appuyez sur la touche PROJECT, un menu apparaît, vous permettant d'utiliser divers outils de gestion des projets et vous permettant de travailler avec votre disque dur IDE interne.
F2	Menu TRACK contenant les sous-menus d'édition des régions de pistes et phrases.
F3	Menu EFFECT permettant le réglage des effets internes du VS-2000. Le chapitre 5 traite des effets. Le chapitre 16 traite de l'utilisation des effets internes du VS-2000.
F4	Menu UTILITY. La touche UTILITY permet d'accéder au menu UTILITY, qui offre de nombreux réglages du VS-2000. Voir chapitre 28 en page 377.
F5	L'écran d'affichage de forme d'onde vous permet d'afficher le signal audio de la piste sélectionnée.



*Disque IDE, forme d'onde*

### **4—LCD↔VGA**

Lorsque vous utilisez un écran VGA externe avec le VS-2000, maintenez la touche F6 enfoncée et appuyez sur HOME pour sélectionner l'écran principal. Voir page 381.

### **5—Touche HOME**

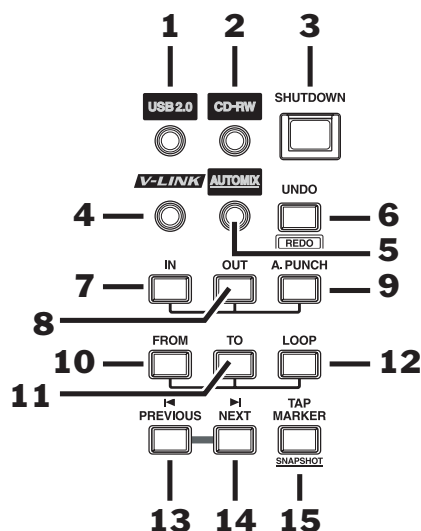
Appuyez sur la touche HOME•DISPLAY pour revenir à la première page du VS-2000 décrite en détail au chapitre 8, en page 123. Maintenez la touche SHIFT enfoncée et appuyez sur la touche pour modifier l'affichage de la Playlist de l'écran Home (page 128).

### **6—CONTRAST Knob**

Le bouton CONTRAST vous permet de modifier le contraste de l'écran du VS-2000. Tournez le bouton jusqu'à ce que vous ayez le meilleur affichage en fonction de l'angle de vision.



## Zone de contrôle



### 1—Touche USB 2.0

Le VS-2000 peut communiquer avec votre ordinateur par USB. Cette communication vous permet de transférer les données entre le VS-2000 et l'ordinateur, comme décrit en page 81 et vous permet de mettre à jour le système d'exploitation du VS-2000, comme décrit dans la documentation livrée avec le logiciel. Appuyez sur la touche USB 2.0 pour afficher l'écran permettant d'activer cette connexion.



Le VS-2000 se connecte à l'ordinateur par un câble USB standard, comme décrit en page 47.

### 2—Touche CD-RW

Appuyez sur cette touche pour afficher le menu CD-RW/MASTERING vous permettant de réaliser toutes les opérations sur CD et d'importation et d'exportation de fichiers audio. Maintenez la touche SHIFT enfoncée et appuyez sur la touche CD-RW pour accéder directement à la Mastering Room du VS-2000, vous permettant de Masteriser votre mixage d'un projet et de créer un CD audio. Voir le chapitre 2, en page 355.



*Mastering, lecteur CD-R/RW*

### 3—Touche SHUTDOWN

Pour conserver votre travail, le VS-2000 doit être placé hors tension en appuyant sur cette touche pendant deux secondes, comme décrit en page 85.

### 4—Touche V-LINK

Appuyez sur la touche V-LINK — pour l'allumer — pour configurer le VS-2000 pour l'utilisation avec un système d'édition vidéo ou de présentation. Lorsque la fonction V-LINK est active, le VS-2000 et l'appareil vidéo sont synchronisés. Pour obtenir de plus amples détails sur la synchronisation, voir le chapitre 29.



*MMC, MTC, esclave*

### **5—Touche AUTOMIX**

Appuyez sur cette touche pour activer l'Automix (allumée). Maintenez la touche SHIFT enfoncée et appuyez sur AUTOMIX pour afficher l'écran AUTOMIX SETUP. Voir le chapitre 26, en page 341.

### **6—Touche UNDO•REDO**

Le VS-2000 vous permet d'annuler un maximum de 999 de vos enregistrements ou éditions. Appuyez sur la touche UNDO•REDO pour afficher le menu Undo. Pour revenir en arrière, appuyez sur UNDO•REDO tout en maintenant la touche SHIFT enfoncée.

### **7—Touche IN**

Appuyez sur la touche IN pour définir la position de la ligne temporelle courante comme début de la région des données à éditer. Maintenez la touche A.PUNCH enfoncée et appuyez sur IN pour définir le point de Punch-in en mode Auto Punch.

### **8—Touche OUT**

Appuyez sur la touche OUT pour définir la position de la ligne temporelle courante comme fin de la région des données que vous souhaitez éditer. Maintenez la touche A.PUNCH enfoncée et appuyez sur OUT pour définir le point de Punch-out en mode Auto Punch.

### **9—Touche A. PUNCH**

Appuyez sur cette touche pour activer (allumée) ou désactiver (éteinte) la fonction Auto Punch. Voir page 190.

### **10—Touche FROM**

Maintenez la touche SHIFT enfoncée et appuyez sur la touche FROM pour définir la position de la ligne temporelle courante comme référence temporelle dans une section de données à déplacer ou copier. Lorsque vous travaillez en boucle, appuyez sur la touche FROM tout en maintenant la touche LOOP enfoncée lorsque la ligne temporelle est située à l'emplacement que vous souhaitez utiliser comme point de départ de votre boucle.

### **11—Touche TO**

Appuyez sur la touche TO pour définir la position de la ligne temporelle courante comme point de référence sur lequel vous souhaitez placer le point FROM lorsque les données doivent être déplacées ou copiées. Lorsque vous travaillez en boucle, appuyez sur TO tout en maintenant la touche LOOP enfoncée lorsque la ligne temporelle est située à l'emplacement que vous souhaitez utiliser comme point de fin de votre boucle.



Les fonctions IN, FROM, OUT et TO fonctionnent ensembles, et sont utilisées pour de nombreuses opérations d'édition. Elles sont abordées au chapitre 18, à la page 236.

### **12—Touche LOOP**

Appuyez sur cette touche pour activer la fonction de boucle (allumée) ou la désactiver (éteinte). Voir page 178.

### **13— Touche PREVIOUS**

Appuyez sur la touche PREVIOUS pour placer la ligne temporelle au début de la phrase de piste sélectionnée ou à la fin de la phrase juste avant. Maintenez la touche SHIFT enfoncée et appuyez sur la touche PREVIOUS pour placer la ligne temporelle en arrière sur le marqueur le plus proche.



Vous pouvez inverser la fonction de cette touche en modifiant le paramètre PREVIOUS/NEXT Sw du menu UTILITY, décrit en page 379.

### **14— Touche NEXT**

Appuyez sur la touche NEXT pour placer la ligne temporelle à la fin de la phrase de piste sélectionnée ou au début de la phrase suivante. Maintenez la touche SHIFT enfoncée et appuyez sur la touche NEXT pour placer la ligne temporelle sur le marqueur suivant le plus proche.

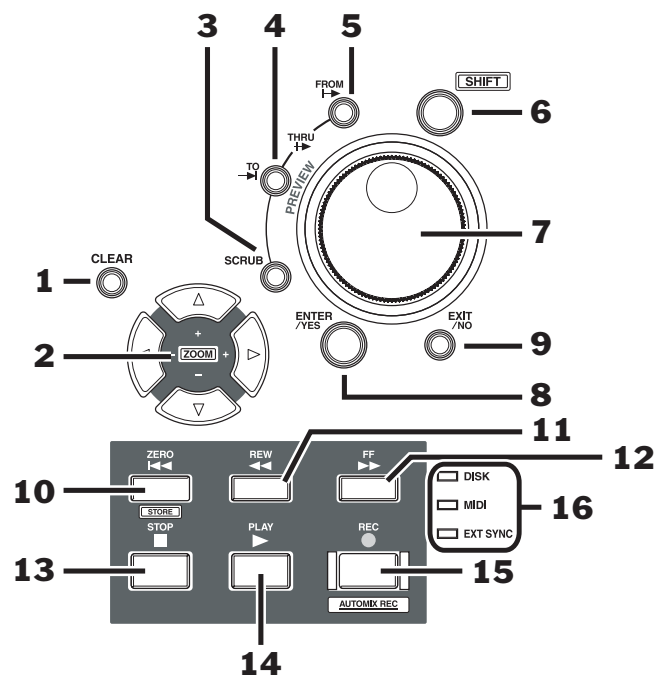


Vous pouvez inverser la fonction de cette touche en modifiant le paramètre PREVIOUS/NEXT Sw du menu UTILITY, décrit en page 379.

### **15—Touche TAP MARKER•SNAPSHOT**

Appuyez sur la touche TAP MARKER•SNAPSHOT pour créer un marqueur à la position courante de la ligne de défilement — le marqueur est automatiquement numéroté. Lorsque la touche AUTOMIX (page 313) est allumée, appuyez sur la touche AUTOMIX pour sauvegarder les réglages courants de mixage. Ceux-ci peuvent être chargés ultérieurement comme élément d'un mixage automatique. Les fonctions Automix et Snapshot sont abordées au chapitre 26. Maintenez la touche CD-RW•MASTERING enfoncée et appuyez sur la touche TAP MARKER•SNAPSHOT pour placer un marqueur de piste de CD sur la ligne temporelle.

## Outils de navigation



Cette zone regroupe les fonctions de contrôle du VS-2000.

### 1—Touche **CLEAR**

Pour effacer un Locator, un marqueur ou une scène, maintenez la touche CLEAR enfoncée et appuyez sur la touche TRACK/STATUS de Locator ou de scène souhaitée (page 142). Pour effacer un point d'édition, maintenez les touches SHIFT et CLEAR enfoncées et appuyez sur la touche IN, OUT, FROM ou TO souhaitée. Pour effacer un point d'Auto Punch, maintenez les touches A.PUNCH et CLEAR enfoncées et appuyez sur les touches IN ou OUT. Pour supprimer un point de boucle, maintenez les touches LOOP et CLEAR enfoncées et appuyez sur les touches FROM ou TO.

### 2—Touche ◀ ▶ ▲ ▼ (curseur)/ZOOM

Appuyez sur les touches ◀, ▶, ▲ ou ▼ pour déplacer le curseur de sélection (page 47) dans l'écran du VS-2000. Maintenez la touche SHIFT enfoncée et appuyez sur la flèche souhaitée pour agrandir ou rétrécir (zoom) les données de piste de la zone Playlist de l'écran Home (page 123) :

- Appuyez sur la touche ▶ pour agrandir l'affichage de façon horizontale.
- Appuyez sur la touche ◀ pour rétrécir l'affichage de façon horizontale.
- Appuyez sur la touche ▲ pour agrandir l'affichage de façon verticale.
- Appuyez sur la touche ▼ pour rétrécir l'affichage de façon verticale.

### 3—Touche **SCRUB**

Lorsque vous souhaitez repérer avec précision un point de la piste à l'écoute, appuyez sur la touche SCRUB. Lorsque la touche SCRUB est allumée, vous pouvez tourner la molette Time/Value pour déplacer la ligne temporelle et écouter une minuscule portion de la piste — ceci vous permet de repérer exactement un point sur la piste. Cette fonction est très utile en édition. Pour désactiver la fonction Scrub, appuyez à nouveau sur la touche SCRUB pour qu'elle s'éteigne. Voir page 181.

#### 4—Touche **PREVIEW TO**

Appuyez sur la touche **PREVIEW TO** pour écouter les derniers instants précédant la position de la ligne courante — vous pouvez régler la durée de l'écoute.

#### 5—Touche **PREVIEW FROM**

Appuyez sur la touche **PREVIEW FROM** pour écouter une brève portion du signal située juste après la position courante — vous pouvez régler la durée de l'écoute.



Les fonctions **PREVIEW TO** et **PREVIEW FROM** vont de paire et sont décrites au chapitre "Fonction de pré-écoute Preview" en page 180.



Pour écouter le projet juste avant et juste après la position courante, appuyez en même temps sur les touches **PREVIEW FROM** et **PREVIEW TO** (fonction **PREVIEW THRU**).

#### 6—Touche **SHIFT**

De nombreuses touches du VS-2000 offrent plusieurs fonctions. Lorsque vous maintenez la touche **SHIFT** enfoncée et appuyez sur l'une de ces touches, la fonction inscrite sous la touche est activée. Voir page 70 sur l'utilisation de la touche **SHIFT**.

#### 7—Molette **Time/Value**

La molette **Time/Value** permet deux choses importantes :

- Lors de la lecture d'un projet, vous pouvez tourner la molette pour l'avance ou le retour rapide. Voir page 131.
- La molette **Time/Value** permet de saisir les valeurs de réglage.

#### 8—Touche **ENTER/YES**

Appuyez sur la touche **ENTER/YES** pour répondre à une question "yes/no" à l'écran, pour exécuter une procédure, marquer un objet sélectionné à l'écran ou pour sélectionner les données pour l'édition.



La touche **ENTER/YES** clignote souvent pour vous signifier que vous devez donner une réponse à une question affichée à l'écran ou que d'autres options sont disponibles.

#### 9—Touche **EXIT/NO**

Appuyez sur la touche **EXIT/NO** pour répondre à une question "yes/no" à l'écran, pour annuler une opération, quitter l'écran courant ou désélectionner un objet sélectionné à l'écran.



La touche **EXIT/NO** clignote souvent pour vous signifier que vous devez donner une réponse à une question affichée à l'écran.

#### 10—Touche **ZERO•STORE**

Appuyez sur la touche **ZERO•STORE** pour revenir au début du projet (temps 00h00m00s00f00) — voir page 130. Maintenez la touche **SHIFT** enfoncée et appuyez sur **ZERO•STORE** pour sauvegarder l'état courant de votre projet sur le disque dur.

#### 11—Touche **REW**

Appuyez sur la touche **REW** pour revenir en arrière dans un projet. Maintenez la touche **SHIFT** enfoncée et appuyez sur **REW** pour revenir au début du projet.

### **12—Touche FF**

Appuyez sur la touche FF pour avancer dans le projet. Maintenez la touche SHIFT enfoncée et appuyez sur la touche PREVIEW FROM pour aller directement à la fin du projet.

### **13—Touche STOP**

Appuyez sur la touche STOP pour arrêter la lecture sur la ligne de la position courante — voir page 126.

### **14—Touche PLAY**

Appuyez sur la touche PLAY pour lancer la lecture à partir de la position courante — voir page 126. Maintenez la touche SHIFT enfoncée et appuyez sur la touche PLAY pour relancer le VS-2000.

### **15—Touche REC•AUTOMIX REC**

Maintenez la touche REC•AUTOMIX REC enfoncée et appuyez sur la touche PLAY pour enregistrer une piste (voir page 176). Lorsque la touche AUTOMIX (page 42) est allumée, maintenez enfoncée la touche REC•AUTOMIX et appuyez sur la touche PLAY pour enregistrer vos réglages de mixage sous la forme de données Automix en temps réel — voir chapitre 26 (page 341) sur le mixage automatisé du VS-2000.



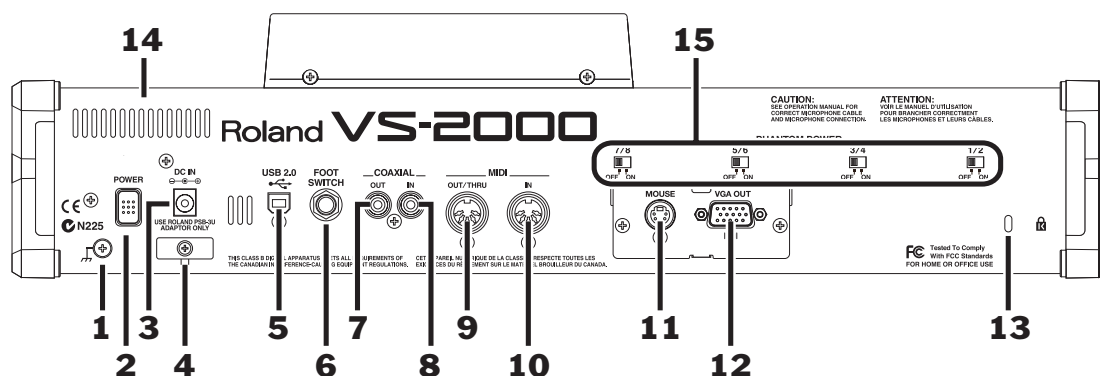
*Temps réel*

### **16—Témoin DISK/MIDI/EXT SYNC**

Chacun de ces témoins est différent. Lorsque :

- *Le témoin DISK s'allume* — le disque dur IDE est en lecture ou en écriture.
- *Le témoin MIDI s'allume* — le VS-2000 reçoit des données MIDI d'un appareil externe.
- *Le témoin EXT SYNC s'allume* — le VS-2000 est prêt à être synchronisé et contrôlé par un appareil externe.

## face arrière du VS-2000



### 1—Plot de masse

Connectez un fil de masse à ce plot, si nécessaire.

### 2—Interrupteur secteur **POWER**

Utilisez cet interrupteur pour placer le VS-2000 sous/hors tension.



Il ne suffit pas d'appuyer sur l'interrupteur **POWER** pour placer le VS-2000 hors tension — vous risquez de perdre des données. Veillez à suivre la procédure de fin de travail décrite à la page 85.

### 3, 4—Embase **DC IN**, ancrage du cordon d'alimentation

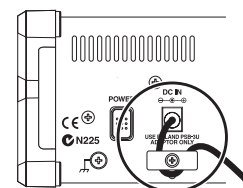
Connectez le cordon de l'adaptateur fourni à cette extrémité et l'autre à la prise secteur murale.



Utilisez uniquement l'adaptateur secteur fourni avec le VS-2000.



Pour éviter toute rupture accidentelle de l'alimentation, et pour éviter toute pression sur le câble, ancrez le fil de l'alimentation secteur sur ce support spécial, comme indiqué par l'illustration ci-contre.



### 5—Connecteur **USB 2.0**

Pour connecter le VS-2000 à un ordinateur pour l'échange des fichiers, connectez l'extrémité "A" d'un câble USB à cette embase. Connectez l'extrémité "B" à l'ordinateur. Voir en page 81 pour apprendre comment activer/désactiver la communication USB.



Pour obtenir une liaison USB de qualité, connectez le port USB2.0 du VS-2000 directement au port USB de l'ordinateur. L'utilisation d'un Hub n'est pas recommandée.

### 6—Jack **FOOT SWITCH**

Vous pouvez contrôler de nombreuses fonctions du VS-2000 à l'aide d'un pédalier optionnel — comme le Roland DP-2 ou le BOSS F5-SU — en le connectant à ce Jack. Voir page 378.

### 7,8—Connecteurs **COAXIAL OUT et IN Digital Audio**

Le VS-2000 peut recevoir et transmettre les données audionumériques au format IEC 60958 par ses connecteurs coaxiaux Digital IN et OUT. Chaque connecteur porte un signal audionumérique stéréo. Voir page 135 pour comprendre comment recevoir les signaux audionumériques.



Vous pouvez configurer le VS-2000 pour enregistrer les signaux audionumériques en provenance d'un appareil numérique externe connecté à ces embases — voir page 137.



Le connecteur COAXIAL IN n'est compatible qu'avec les signaux audio PCM à deux canaux. Si le VS-2000 reçoit d'autres formats audio (DTS, Dolby Surround etc.), vous obtenez du bruit de fond uniquement.



Les connecteurs coaxiaux IN et OUT ne transportent que des signaux audionumériques. Le connecteur IN n'accepte pas les signaux audio analogiques, et le connecteur OUT ne transmet aucun signal analogique.

### 9—Connecteur **MIDI OUT/THRU**

Par défaut, ce connecteur sert de MIDI Out — connectez-le à l'entrée MIDI auquel vous souhaitez transmettre des données MIDI depuis le VS-2000 (voir chapitre 23, page 283). Vous pouvez aussi régler le connecteur MIDI OUT/THRU en MIDI THRU et transmettre directement les données MIDI reçues par le VS-2000 par un appareil externe (page 284).

### 10—**MIDI IN**

Connectez la sortie MIDI Out d'un appareil externe à l'entrée MIDI IN lorsque vous souhaitez que le VS-2000 reçoive et réponde aux données MIDI transmises depuis un appareil externe. Voir le chapitre 23, en page 283.

### 11—Embase **MOUSE**

Lorsque vous avez installé une carte optionnelle VS20-VGA VGA/Mouse, connectez une souris PS/2 (vendue séparément) au port MOUSE. Voir page 66.



PS/2

### 12—**VGA OUT**

Lorsque vous avez installé une carte optionnelle VS20-VGA VGA/Mouse, connectez un écran couleur VGA externe — vendu séparément — à ce connecteur VGA DB-15 broches. Le moniteur externe fournit de nombreuses informations sur le VS-2000. Vous trouverez de plus amples détails en page 64 et une introduction en page 381.

### 13—**Encoche de sécurité**

Vous pouvez verrouiller le VS-2000 à un objet fixe pour le protéger contre le vol à l'aide de câbles de sécurité spéciaux. Consultez le site Internet <http://www.kensington.com> pour obtenir de plus amples détails.





### **14—Ouies de ventilation**

Le VS-2000 contient un ventilateur de refroidissement qui évite toute surchauffe. Le ventilateur expulse l'air chaud par ces orifices.



Ne jamais boucher les orifices de ventilation. L'air chaud ne pourrait être évacué et le VS-2000 passerait en surchauffe, ce qui pourrait le détruire.

### **15—PHANTOM POWER 1/2, 3/4, 5/6, 7/8**

Chacune de ces quatre touches PHANTOM POWER active l'alimentation fantôme d'une paire de XLR du VS-2000. Consultez la page 134.



## 3—Introduction au VS-2000

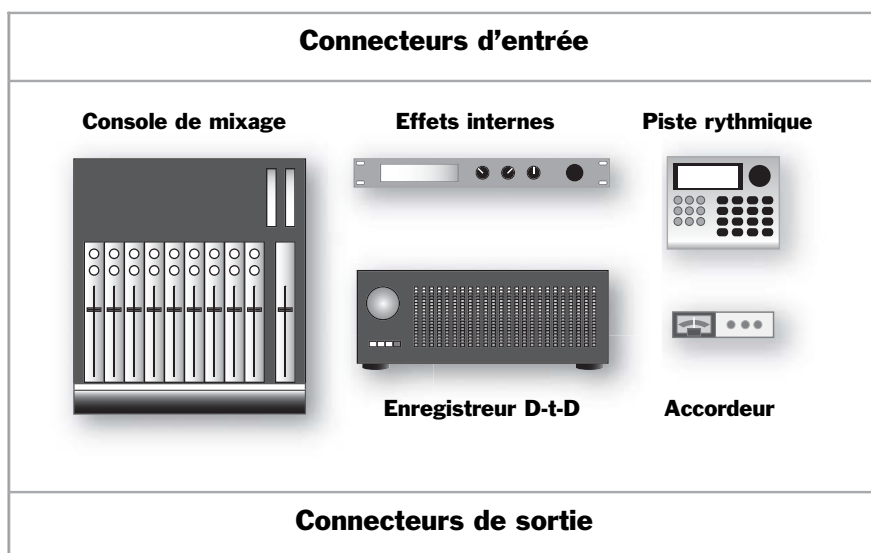
---

Pour maîtriser le VS-2000, il est important de comprendre les composants faisant partie de ce studio d'enregistrement 20 pistes totalement autonome. Vous trouverez de plus amples détails aux chapitres mentionnés dans le texte.

Bien que les utilisateurs habitués au V-2000 soient déjà familiers avec les concepts évoqués ici, tout le monde devrait lire la section "Projets" en Page 58. Cette section présente le projet et la structure de base de travail avec le VS-2000.

### Qu'est-ce qui est intégré au VS-2000?

Les studios d'enregistrement ont une mission : saisir le son et le convertir sous une forme — un CD audio, une bande sonore de film ou de vidéo, une diffusion radio ou TV — pouvant être écoutée par le public. Vous trouverez tous les outils dont vous avez besoin dans le VS-2000. Voici les outils intégrés à cette station très puissante :



### Connecteurs d'entrée

Les signaux analogiques et numériques sont transportés par des câbles jusqu'au VS-2000 sous forme de signaux électriques, appelés "signaux d'entrée". Le VS-2000 dispose d'entrées compatibles avec les micros et les instruments électroniques. Il dispose également de connecteurs numériques acceptant les signaux audionumériques d'appareils comme les synthétiseurs, les effets avec sorties numériques, et bien sûr, les signaux issus d'enregistreurs et de lecteurs numériques de toutes sortes, dont les signaux issus d'enregistreurs sur ordinateur (D-t-D). Nous aborderons les connecteurs analogiques et numériques du VS-2000 en détail au Chapitre 9, Page 133.

## La console de mixage

Le VS-2000 dispose d'une console de mixage numérique à 40 voies.

### Qu'est-ce qu'une console de mixage numérique ?

Tout d'abord, nous devons définir ce qu'est une console de mixage. Les consoles vous permettent de manipuler l'audio et de combiner plusieurs signaux audio en un seul appelé "mixage". Ce mixage peut être mono ou stéréo.

Une console *numérique* convertit tous les signaux audio en données binaires — nombres — et utilise à cette fin des équations mathématiques complexes. Lorsque vous écoutez la console — et ceci à chaque fois que le signal est issu de sorties analogiques — le son est converti à nouveau sous une forme audible. Les consoles numériques offrent de nombreux avantages :

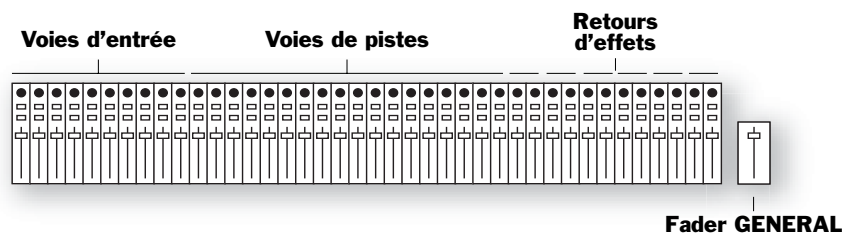
- Les consoles numériques produisent un son d'une très haute qualité.
- Elles peuvent mémoriser les réglages qui peuvent être chargés facilement.
- Leur structure interne est très polyvalente — toutes les données sont des valeurs binaires sans fils ou câbles — ce qui vous permet de facilement reconfigurer les connexions internes de la console, ce qui est impossible avec une console analogique.

### 40 voies ?

Sur le VS-2000, chaque signal audio possède ses propres réglages vous permettant de moduler sa sonorité. Ces réglages sont regroupés par voies. La console du VS-2000 offre 40 voies, toutes étant actives et toujours accessibles :

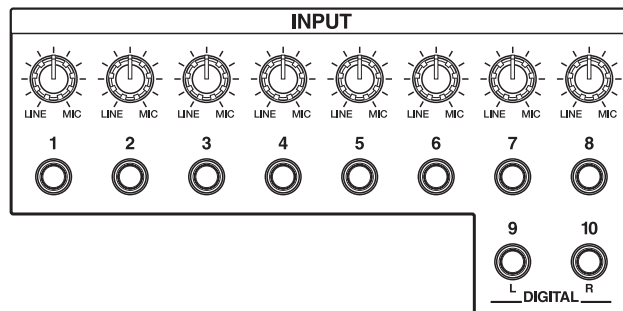
- 10 voies d'entrée — contrôlent les signaux reçus par 8 des entrées analogiques et par l'entrée numérique stéréo. Ces 10 voies d'entrée sont souvent décrites de manière globale comme le "mélangeur d'entrée".
- 18 voies de mixage de piste — contrôlent le son des enregistrements réalisés sur les pistes de l'enregistreur sur disque dur. On parle de "mélangeur de pistes".
- 6 canaux de retour d'effets (FX) stéréo (ou 12 voies mono) contrôlent le son produit par les effets internes du VS-2000.

Si les 40 voies étaient organisées comme sur une console de mixage traditionnelle, le VS-2000 serait *énorme*.

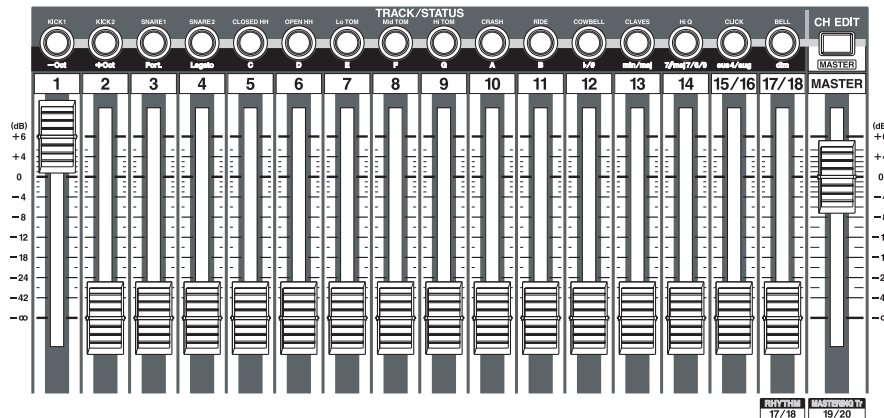


Pour rendre le VS-2000 aussi compact et portable, ses voies ont été agencées en trois zones séparées sur la face avant de l'appareil.

Les 10 voies d'entrée se trouvent sur la section INPUT. Pour consulter et modifier les réglages d'une des voies d'entrée, appuyez sur le bouton de la voie en question.



Les 18 voies de pistes sont contrôlées par 16 Faders physiques situés sur la surface du VS-2000. Les voies de pistes 1-14 disposent de leurs propres tranches. Les voies 15 et 16 partagent une même tranche, de même que les voies 17 et 18. Les Faders physiques sont extrêmement utiles pour réaliser des réglages de mixage de précision ou pour les automatisations.

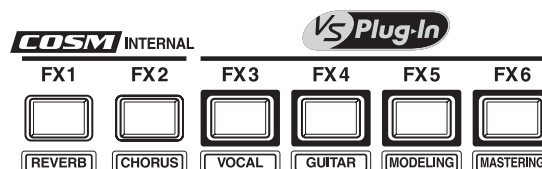


**La tranche située complètement à droite ne pilote pas de tranche. Il s'agit de la voie générale MASTER qui permet de régler le niveau sonore général du mixage.**



Outre le niveau des pistes 17 et 18, les Fader des voies 17/18 peuvent aussi piloter la fonction de piste rythmique du VS-2000. Voir Page 305.

Pour consulter et modifier les réglages d'une des six voies de retour effet stéréo, appuyez pendant deux secondes sur le bouton FX de la voie en question.



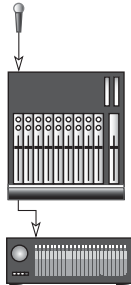
Toutes les voies du VS-2000 sont accessibles et actives en permanence.

L'utilisation des fonctions de mixage est décrite en détails au Chapitre 10, Page 139. La procédure de réglage des voies est décrite aux Chapitres 11 et 17.

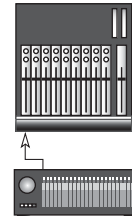
## **Fonctions principales de la console de mixage du VS-2000**

Les deux fonctions les plus importantes sont les suivantes :

**Vous aide à modeler le son d'une entrée comme vous le souhaitez sur la piste.**



**Vous aide à obtenir le son de la piste comme vous le souhaitez, lors de l'enregistrement et lors de la lecture pendant le mixage ou du report de pistes.**



Vous pouvez également utiliser la console de mixage du VS-2000 pour :

- Mélanger les signaux d'entrée pour que les musiciens écoutent au casque ou par retours de scène.
- Envoyer les signaux d'entrée aux effets internes du VS-2000.
- Régler le niveau des effets internes appliqués au signal d'entrée.
- Contrôler le niveau des signaux d'entrée envoyés aux effets externes et le son de retour de ces effets au VS-2000.
- Écouter les pistes de l'enregistreur sur disque dur pendant l'enregistrement d'autres pistes.
- Envoyer des pistes aux effets internes.
- Régler le niveau des effets internes appliqués aux pistes enregistrées.
- Contrôler le niveau des pistes envoyé vers un effet externe, et le son de retour de ces effets au VS-2000.
- Créer un mixage pour une sonorisation lorsque vous utilisez le VS-2000 pour l'enregistrement sur scène.

Ces tâches ont plusieurs caractéristiques communes. La console de mixage vous permet de :

- Contrôler le niveau de multiples sources audio.
- Contrôler la position dans le champ stéréo du signal.
- Modifier les caractéristiques sonores du signal audio par égalisation ("EQ").
- Traiter la dynamique du signal audio et modifier son niveau.



*Report de pistes, égalisation, traitement de la dynamique*

## Les effets internes

### Que sont les effets internes ?

Le VS-2000 dispose de processeurs d'effets internes. D'usine, vous disposez de deux processeurs d'effets internes stéréo. Vous pouvez installer deux autres cartes d'extension d'effet pour un total de six effets stéréo internes - chaque carte ajoute une paire d'effets stéréo. Vous pouvez panacher des cartes Roland VS8F-2 et VS8F-3 (vendues séparément).



Chaque processeur d'effets stéréo peut être utilisé comme double processeur mono.

### Que sont les effets ?

Un effet est un type de traitement audio appliqué au son pour le modifier. Le VS-2000 dispose de nombreux effets :

- *Réverbérations* — La réverbération ajoute une ambiance au son, donnant l'impression que le son est placé dans un espace physique. Certaines personnes appellent la réverbération "écho", bien que techniquement ce mot fasse référence à quelque chose de différent, comme nous le verrons. La réverbération peut être courte — comme dans le cas d'une pièce de petite taille — ou longue, comme dans une salle de spectacle de grande taille. La réverbération peut être réglable pour toutes tailles d'espaces sonores.
- *Délais* — Les délais génèrent des répétitions du signal original, avec un niveau en général décroissant à chaque occurrence. Les délais longs aident à recréer les sons classiques utilisés en Rock 'n Roll. Les délais peuvent également être utiles pour suggérer une ambiance subtile. Les délais sont parfois appelés "écho".
- *Chorus, Flanger et Phaser* — Ces trois effets ajoutent une texture de son tournant, et sont utilisés sur les pianos et les guitares ou basses électriques. Ils font appel à des retards subtiles et/ou à des variations de hauteur.
- *Filtres* — Les filtres atténuent une partie du signal original. Ce groupe d'effets comprend les égaliseurs et autres variations comme la Wah-Wah.
- *Compresseurs, limiteurs, Noise Gates* — Ces effets, appelés processeurs de dynamique, modifient le volume du signal original d'une façon ou d'une autre. Les compresseurs et les limiteurs atténuent les variations de volume du signal, alors que le Noise Gate atténue le niveau du signal — ou le coupe — lorsque son niveau est inférieur à un niveau défini.
- *Modélisation* — Le traitement COSM™ (Composite Object Sound Modeling) créé par Roland) émule divers modèles d'amplificateurs guitare, micros et enceintes avec un réalisme incroyable.

Le VS-2000 dispose également d'effets utilisant plusieurs de ces traitements audio à la fois.

### Harmoniseur

Le VS-2000 intègre une fonction harmoniseur (fonction Harmony) qui permet de générer des harmonies sur un enregistrement préalablement effectué.

### Comment le VS-2000 crée les effets ?

Chaque effet du VS-2000 est créé en soumettant le signal audio — rappelez-vous qu'il ne s'agit que de valeurs binaires — à une formule mathématique complexe appelée "algorithme". Le VS-2000 regroupe 36 algorithmes. Vous trouverez la liste dans les *Annexes*.

Chaque algorithme possède ses propres réglages. Vous pouvez sauvegarder les réglages d'algorithme dans la mémoire du VS-2000 comme "Patch d'effet". Le VS-2000 est livré avec 250 Presets, certains offrant plusieurs effets à la fois. Le VS-2000 offre également 200 emplacements mémoire vous permettant de sauvegarder vos propres Patches. Consultez les *Annexes* pour en obtenir la liste.

Les effets peuvent être appliqués au signal selon deux façons. Voir Chapitre 5, Page 87.

#### ***Différences entre les cartes d'effets VS8F-2 et VS8F-3 ?***

La carte VS8F-2 génère les mêmes effets que ceux intégrés d'usine au VS-2000. Une fois installée dans le VS-2000, elle offre davantage de puissance de traitement des sons.

La carte VS8F-3 vous donne accès à des plug-ins d'effets développés par des sociétés tierces ainsi qu'à de tout nouveaux algorithmes développés par Roland. Un plug-in est un programme d'effet de haute qualité développé pour une application bien spécifique et qui peut être acquis séparément en fonction de vos besoins.

Grâce à la carte VS8F-3, vous pouvez étendre la puissance de traitement du VS-2000 bien au-delà de ses effets internes et de ceux de la carte VS8F-2. De très nombreux plug-ins de sociétés de renom sont déjà commercialisés pour la carte VS8F-3 et pour le VS-2000. Vous pouvez en trouver la liste sur le site Web de Roland à l'adresse [www.RolandUS.com](http://www.RolandUS.com) ou [www.Roland.com](http://www.Roland.com).

## **L'enregistreur sur disque dur**

L'enregistreur sur disque dur du VS-2000 est l'élément le plus simple à comprendre. C'est un enregistreur audio, fonctionnant comme un enregistreur à cassette, un magnétoscope ou tout type d'enregistreur traditionnel. Vous serez très vite familier avec ses réglages. Au lieu d'enregistrer sur une cassette audio ou VHS, l'enregistreur sur disque dur enregistre l'audio sur un disque dur informatique (Page 93). Cette technique offre des avantages sensibles par rapport aux enregistreurs conventionnels :

- La qualité sonore est excellente.
- Vous pouvez directement sauter sur un point de l'enregistrement sans rembobinage ou avance rapide.
- Vous pouvez aisément manipuler les signaux audio enregistrés, les copier, les coller, les déplacer, les tirer dans le temps et bien plus encore.
- Vous pouvez éditer les signaux audio de façon "non-destructive" avec la possibilité d'annuler toutes les éditions que vous avez apportées au signal.
- Le VS-2000 peut mémoriser plusieurs points d'un enregistrement ce qui vous permet de passer directement d'un point à un autre sans attendre.

#### ***Combien de pistes puis-je enregistrer ?***

L'enregistreur sur disque dur peut enregistrer jusqu'à 8 pistes à la fois et peut en lire 18 à la fois. Et ça n'est que le début — chaque projet du VS-2000 peut contenir 320 "pistes virtuelles" que vous pouvez sélectionner.



Les termes "piste" et "piste virtuelle" ont une signification particulière dans le VS-2000. Nous en reparlerons au chapitre 6.



Le nombre de pistes que vous pouvez enregistrer et lire à la fois est déterminé par le mode d'enregistrement sélectionné, comme nous le verrons au chapitre 77.



Nous aborderons l'utilisation de l'enregistreur sur disque dur au chapitre 13, en Page 175.

## Pistes rythmiques

Le VS-2000 dispose d'une fonction Rhythm Track qui permet de disposer de pistes de batterie pouvant servir d'accompagnement pour votre musique. Les sons de batterie fournis sont de haute qualité. La fonction Rhythm Track est décrite en détails au chapitre 24.

## Accordeur

Pour faciliter encore davantage les enregistrements de guitare et de basse, le VS-2000 est équipé d'un accordeur chromatique décrit au chapitre 4.

## Connecteurs de sortie

Vous pouvez graver votre propre CD audio directement avec le VS-2000 en utilisant son lecteur de CD-RW intégré. Cependant, le VS-2000 peut être utilisé pour transmettre des signaux audio pour :

- Transmettre votre mixage général à une paire de moniteurs pour entendre ce que vous faites.
- Envoyer les signaux d'entrée ou de pistes vers un processeur d'effets externe.
- Envoyer les pistes vers un ordinateur pour les éditer ou autre.
- Envoyer les signaux à un amplificateur de casque et permettre aux musiciens d'entendre ce qui a déjà été enregistré.
- Envoyer les signaux aux retours de scène pour que les musiciens entendent ce qu'ils jouent ou chantent lorsque vous utilisez le VS-2000 en enregistrement sur scène.

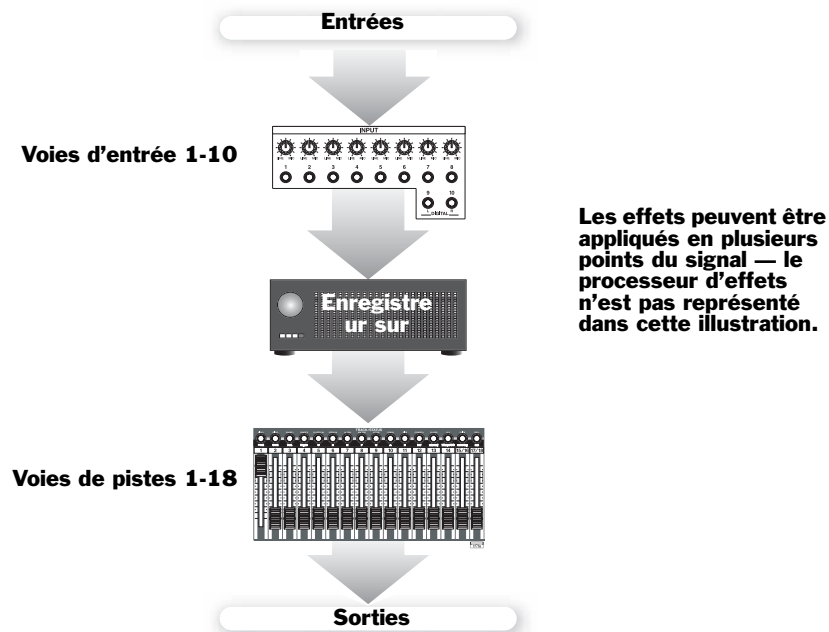
Le VS-2000 dispose de connecteurs de sortie analogiques et numériques adaptés à toutes ces situations. Nous les verrons en détail au chapitre 21, en Page 273.



*Graver*

## Trajet du signal

Voici une illustration montrant le trajet typique du signal dans le VS-2000. Vous pouvez voir comment les entrées, les voies de mixage d'entrée, l'enregistreur sur disque dur, les pistes et les sorties fonctionnent :



## Projets

Tout ce que vous faites est compris dans un "projet". Comme son nom le suggère, un projet est un fichier sur disque dur contenant toutes les informations correspondant à un travail ou morceau particulier que vous avez créé. Ce travail peut être un morceau, une piste sonore, une radiodiffusion, un Jingle, n'importe quoi d'autre. Ce peut même être la musique d'un CD entier, avec plusieurs morceaux, ou des morceaux enregistrés sur scène.



Dans d'autres V-Studios — comme le VS-1880, VS-1680, VSR-890 et le VS-880 — les projets sont appelés "morceaux".

Les projets permettent de regrouper dans un seul fichier toutes les informations relatives à un travail, dont :

- Tout ce que vous avez enregistré.
- Vos réglages de mixage et toutes les variations de mixage sauvegardées.
- Vos réglages d'effets.
- Tous les emplacements sauvegardés et utilisés pour vous déplacer dans le morceau, les points de Punch et de boucles.
- Toutes les données d'Automix.
- Les réglages de vitesse de lecture.
- Toutes les informations relatives au tempo et à la synchronisation.
- Les réglages Rhythm Track du projet.
- Tous les réglages du menu UTILITY liés au projet.

Le VS-2000 a *toujours* un projet chargé, même si vous ne l'avez pas créé.

Un projet peut être aussi grand que l'espace le permet, tant qu'il ne dépasse pas le nombre maximum d'événements autorisé. Vous pouvez sauvegarder un maximum de 200 projets sur votre disque dur, tant que l'espace libre le permet. Vous pouvez passer d'un projet à un autre par simple chargement. Vous pouvez également copier des données entre projets. Les projets sont abordés au chapitre 7 en Page 99.

### À propos des événements

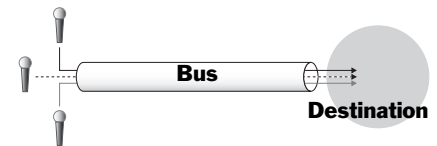
L'élément le plus petit d'un projet est appelé un "événement". Par exemple, chaque enregistrement réalisé utilise au moins deux événements : un qui indique au VS-2000 où commencent les données enregistrées sur le disque dur et où elles finissent. Chaque projet peut contenir environ 30 000 événements — lorsque tous les événements ont été utilisés, le projet est plein, même s'il vous reste de l'espace disque. Vous pouvez optimiser le nombre d'événements d'un projet en utilisant la fonction "Optimizing" (voir chapitre 7).

## Les bus du VS-2000

Afin de transporter le signal dans le VS-2000 — et pour les obtenir en sortie du VS-2000 — le VS-2000 utilise des "bus". Il est important de comprendre ce qu'est un bus.

### Qu'est-ce qu'un bus ?

Un bus est un chemin parcouru par les signaux vers une destination spécifique unique.



Sur les consoles analogiques anciennes, un bus était un fil servant à transporter les signaux — le fil était connecté entre les entrées et la destination souhaitée.

Ce mécanisme simple est plus important qu'il n'y semble car il vous permet d'envoyer un groupe de signaux vers une piste, un mixage, un effet, une sortie, etc. Le mécanisme des bus du VS-2000 est en général automatique — vous n'avez pas à les gérer directement — mais certains de ces bus jouent un rôle important et visible.

Bien que tous les bus soient très identiques — un chemin — les bus sont nommés en fonction du type de signal qu'il transporte. Le VS-2000 dispose des bus suivants.

Type de bus :	Sa fonction :
RECORD	Chacun de ces 8 bus porte les signaux vers une piste de l'enregistreur sur disque dur.
MASTER	Cette paire stéréo gauche/droite de bus porte le mixage principal stéréo du VS-2000 vers de multiples destinations possibles.
MONITOR	Cette paire stéréo gauche/droite de bus porte les signaux vers votre système d'écoute : moniteurs ou casque
AUX	"AUX" signifie "auxiliaire". Les deux bus AUX transportent les signaux vers les effets internes du VS-2000 ou vers un processeur externe ou un amplificateur de casques (pour les musiciens) par les connecteurs de sortie.
FX	"FX signifie "Effet". Les six bus FX véhiculent les signaux vers les effets internes du VS-2000.

## À propos des trajets directs

Il y a un autre type de chemin offert par le VS-2000 appelé trajet direct, ou "DIR". Contrairement aux bus, le chemin direct ne peut transporter qu'un seul signal à la fois. Les huit chemins directs sont pratiques pour diriger un signal unique vers un effet interne ou vers une sortie (appareil externe). Voir "Chemins directs" en Page 207.

## Pour obtenir des niveaux parfaits

Dans tous les enregistrements numériques, vous optimisez la qualité sonore du signal lorsque son niveau est *juste* au-dessous de 0 dB pour que le signal audio exploite pleinement la résolution de l'enregistreur. Vous devez cependant faire très attention : si le signal dépasse 0 dB, le signal "sature".



*Résolution*

### Qu'est-ce que la "saturation" ?

La saturation, ou écrêtage, introduit des bruits parasites lorsque le niveau d'un signal est trop élevé. Il n'y a pas moyen de supprimer ces bruits une fois le signal enregistré avec de la saturation. La meilleure solution consiste à enregistrer le signal sans saturation, même si certains outils permettent de la réduire à posteriori.

## Comment obtenir un bon niveau ?

Le but par conséquent, est d'enregistrer le signal aussi fort que possible sans dépasser 0 dB. C'est la difficulté de l'enregistrement numérique. Lorsque votre signal audio est homogène avec une plage dynamique prévisible, ceci est simple. Néanmoins, si votre projet comprend des passages forts et faibles — ou si vous enregistrez des musiciens dont le volume change sans arrêt — cela devient bien plus compliqué.

### **Soyez vigilant lors de l'enregistrement**

Il est primordial d'enregistrer les signaux avec un niveau optimal. Les situations les plus délicates surviennent lorsque les musiciens ne jouent/changent pas à niveau constant — il est difficile d'enregistrer un signal dont le niveau n'est pas prévisible. Heureusement, le VS-2000 dispose d'options de détection des crêtes qui peuvent vous aider à anticiper et résoudre certains problèmes liés aux fluctuations de niveau (Page 130). Il offre également des outils vous permettant de contenir le niveau des signaux.



Si le niveau d'un musicien est trop difficile à gérer, utiliser un compresseur/limiteur externe vous permettant d'éliminer les problèmes de variation de niveau. Trouvez un compromis dans les réglages pour ne pas supprimer toute la dynamique et l'expressivité du jeu du musicien.



*Compresseur, limiteur*



Le niveau d'un signal d'entrée numérique est normalement contrôlé à sa source, par l'équipement numérique source.

### **Observez les afficheurs de niveau**

Le VS-2000 dispose d'afficheurs de niveau vous permettant de visualiser le niveau de votre signal à chaque point du projet. Les divers afficheurs de niveau du VS-2000 sont décrits en détail au chapitre 8, en Page 123.

Lorsque vous travaillez sur un projet, faites attention aux niveaux :

- Surveillez les niveaux d'entrée lors de l'enregistrement — ils déterminent le niveau enregistré sur les pistes.
- Surveillez les niveaux des départs FX si des signaux sont dirigés vers les effets internes.
- Surveillez les niveaux des départs Aux, si vous les utilisez pour les effets externes.
- Surveillez les niveaux des sorties directes si vous les utilisez pour affecter les signaux à des équipements externes ou aux effets internes.
- Lors du mixage, surveillez :
  - *Le niveau des pistes* — s'ils sont trop élevés, diminuez-les et montez le fader MASTER.
  - *Le niveau des sorties MASTER*— c'est le niveau général du mixage.
- Surveillez les niveaux de sortie si vous utilisez des équipements externes en sortie.

## L'importance des sauvegardes

Même les ordinateurs et les disques durs les plus fiables peuvent présenter des dysfonctionnements — les personnes qui utilisent les ordinateurs le savent très bien. Les sautes de tension, coupures, etc. — peuvent également être source de problèmes.

Le VS-2000 est un ordinateur spécialisé dans l'enregistrement, mais qui reste *un* ordinateur, avec toutes vos données sauvegardées sur son disque dur. En tant que tel, il est sujet aux mêmes problèmes que tout autre ordinateur. Bien que le VS-2000 soit très fiable, il n'est pas à l'abri de ce genre de problèmes.

Il est extrêmement important de faire ce que vous faites habituellement avec votre ordinateur : faire des sauvegardes régulières. Si un problème survient, vous pouvez toujours recharger vos sauvegardes et continuer.

Le lecteur de CD-R/RW intégré est le moyen parfait de réaliser rapidement et simplement des sauvegardes de vos données sur des CD-R bon marché ("CD-Recordable") ou CD-RW ("CD-ReWritable"). Le VS-2000 offre de nombreux outils de sauvegarde décrits au chapitre 7.

La sauvegarde des données prend un peu de temps, mais vous garantit une tranquillité d'esprit inestimable, en particulier le jour où quelque chose tourne mal. La sauvegarde de vos données vous assure contre tout problème.

# 4—Configuration et utilisation élémentaire

---

## Ce dont vous avez besoin

### Alimentation

Vous devez utiliser une prise secteur standard avec terre. Si vous utilisez un système d'écoute, veillez à prévoir des prises secteur pour ces éléments.

### Pour écouter le VS-2000

Vous pouvez écouter le VS-2000 avec des enceintes ou au casque (embase PHONES) du VS-2000.

Pour les enceintes, nous vous recommandons les moniteurs de référence Roland DS Digital Reference Monitors (vendus séparément). Il y a plusieurs raisons à cela :

- Leur réponse est ultra-plate. Il est primordial que vos moniteurs reflètent parfaitement ce qui est enregistré. Les moniteurs DS sont fidèles.
- Les moniteurs DS sont des moniteurs actifs, avec leurs amplificateurs intégrés parfaitement adaptés aux haut-parleurs.
- Ils sont équipés d'entrées numériques coaxiales, ce qui vous permet de les connecter directement au VS-2000 et d'éviter les bruits liés aux câblages analogiques.
- Ils exploitent la technologie Roland COSM de modélisation d'enceinte vous permettant d'écouter votre travail sur une vaste palette d'enceintes différentes. Les modèles d'enceintes intégrés au VS-2000 vous permettent de vous assurer que votre travail sonne bien sur tous types d'enceintes.

### *Remarque sur l'utilisation au casque*

Le connecteur PHONES du VS-2000 est au format Jack stéréo 6,35 mm. Assurez-vous que votre casque est également à ce format. Si son format diffère, procurez-vous un adaptateur.

## Préparation

### ***Placez tous vos équipements hors tension, diminuez tous les volumes***

Pour éviter toute mauvaise surprise ou pour éviter d'endommager vos enceintes, placez tous vos appareils hors tension — le VS-2000, les moniteurs, etc. — avant de faire les connexions. De plus, vous devez diminuer tous les volumes au minimum avant de placer les appareils sous tension :

- Si vous utilisez un amplificateur et des enceintes, placez le volume au minimum.
- Sur le VS-2000, réglez le bouton MONITOR à gauche de l'écran au minimum. Si vous connectez un casque au Jack PHONES, tournez le bouton PHONES également au minimum.

### **Option VS20-VGA, connexion d'une souris PS/2 et d'un clavier ASCII**

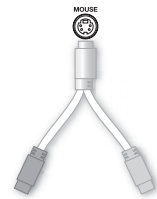
L'utilisation d'une souris et d'un clavier ASCII peuvent faciliter l'utilisation du VS-2000. Si vous installez l'option souris VS20-VGA (vendue séparément), il est possible de connecter un clavier et une souris PS/2 au VS2000. (clavier et souris PS/2 vendus séparément).

La plupart des fonctions du VS-2000 font appel à la souris comme décrit en page 71. La souris vous permet également d'utiliser un écran VGA externe (non fourni) connecté à la sortie VGA —voir page 381. Vous pouvez également réaliser de nombreuses opérations avec un clavier ASCII connecté (page 73).

Connectez la souris et le clavier au connecteur PS/2 MOUSE de l'option VS20-VGA par le biais d'un adaptateur en "Y" disponible dans toutes les boutiques d'informatique.



Vous devez activer le clavier ASCII. Voir les réglages du clavier en page 67



### **Installation de l'option VS20-VGA et connexion d'un moniteur VGA**

Il est plus facile d'utiliser le VS-2000 en connectant un moniteur VGA couleur (vendu séparément) au port VS20-VGA (non fourni). L'utilisation de la souris et du moniteur facilite grandement l'utilisation. Vous pouvez utiliser l'écran VGA comme affichage principal et l'écran LCD du VS-2000 comme affichage supplémentaire, ou inversement. Voir chapitre 29, en page 381 pour de plus amples détails.

Vous pouvez utiliser tout type d'écran VGA avec une fréquence de rafraîchissement comprise entre 60 et 75 Hz. Connectez le câble DB-15 de votre écran VGA à la sortie VGA OUT de l'option VS20-VGA.

### **Connectez les enceintes ou le casque**

Les connexions dépendent de la configuration d'écoute utilisée avec le VS-2000:

- Si vous utilisez des moniteurs DS, vous pouvez les connecter entre sorties COAXIAL OUT du VS-2000 et les entrées COAXIAL DIGITAL INPUT des enceintes. Veillez à ce que le sélecteur Digital Input Select des moniteurs DS soit placé sur COAXIAL et que le sélecteur Input Select soit en position DIGITAL INPUT. Consultez le *mode d'emploi* de vos moniteurs DS.



Lorsque vous utilisez la sortie numérique COAXIAL OUT du VS-2000 pour l'écoute, configurez le VS-2000 comme décrit au chapitre "Si vous utilisez des moniteurs de la série DS" en page 75.

- Si vous utilisez d'autres moniteurs, connectez-les aux sorties MONITOR L et R du VS-2000.
- Si vous utilisez un casque, connectez-le au Jack PHONES.

### **Connectez tous les autres équipements**

Connectez vos autres équipements aux connecteurs correspondants du VS-2000. Si vous n'êtes pas sûr des connecteurs à utiliser, consultez la documentation de vos matériels.



## Connexion au secteur

Connectez le cordon secteur fourni à la prise secteur et l'autre extrémité à l'embase AC IN du VS-2000 — utilisez *uniquement* le cordon secteur fourni. Connectez vos autres matériels selon les instructions de leurs modes d'emploi.

## Mise sous tension

Il est important de placer le VS-2000 et vos autres équipements dans un ordre précis pour éviter tout dommage et pour vous assurer que le VS-2000 reconnaît les équipements connectés.



Une fois les connexions réalisées (page 67), placez vos matériels sous tension dans l'ordre spécifié. Le non respect de cet ordre peut entraîner des dysfonctionnements et/ou des dommages aux enceintes ou autre.



Cet appareil est équipé d'un circuit de protection. Il faut un court instant à l'appareil pour devenir opérationnel.

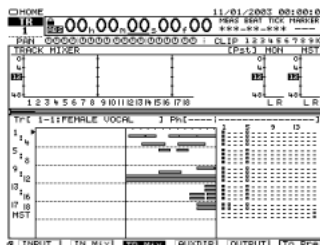


Si vous mettez l'appareil sous tension aussitôt après l'avoir éteint, le système risque de ne pas se charger correctement. À la mise sous tension, attendez environ 30 secondes avant de mettre l'appareil hors tension.



Dans les étapes suivantes, attendez que chaque appareil finisse sa séquence de mise sous tension avant de passer à l'étape suivante.

1. Placez sous tension tous les équipements connectés au VS-2000 sauf les enceintes ou le système d'écoute. Ceci comprend les équipements connectés au VS-2000 de façon analogique ou numérique, ainsi que l'écran VGA.
2. Placez le VS-2000 sous tension en appuyant sur l'interrupteur POWER situé en face arrière. Lorsque l'écran d'accueil —indiqué ci-dessous — apparaît, la séquence de mise sous tension du VS-2000 est terminée.



Il faut un petit moment pour que la séquence s'achève.

3. Placez vos moniteurs ou votre système d'écoute sous tension.

## Ce qui se passe lors de la séquence de mise sous tension du VS-2000




Lorsque vous placez le VS-2000 sous tension, il opère certaines fonctions très importantes :

- Routines de diagnostic et de contrôle de son bon fonctionnement.
- Configure les effets disponibles.
- Recharge le dernier projet utilisé (lorsque vous placez le VS-2000 sous tension pour la première fois, la démo "U Wanna Play Me" ou "with Me" se charge). Lors du chargement du projet, les Faders prennent leur place et les réglages du projet sont chargés.

## Configuration du VS-2000

### Configuration du moniteur VGA, de la souris et du clavier

Cette section décrit comment configurer la souris, le clavier et l'écran VGA (si l'option écran/souris VS20-VGA vendue séparément est installée):

1. Maintenez la touche SHIFT enfoncée et appuyez sur la touche F4 sous l'écran.   
2. Appuyez sur la touche PAGE — si nécessaire — jusqu'à ce que "SYSTEM" s'affiche sous F1.
3. Appuyez sur la touche F1 (SYSTEM) sous l'écran.
4. Appuyez sur la touche F3 (Param3) pour afficher les réglages souris, clavier et VGA.
5. Utilisez les touches ◀, ▶, ▲ et ▼ pour sélectionner chaque réglage — en surbrillance lorsqu'il est sélectionné — et tournez la molette Time/Value pour modifier le réglage.

Si vous n'utilisez pas de clavier, de souris ou d'écran VGA, ignorez ces paramètres.

#### Paramètres de l'écran VGA

Paramètre :	Sa fonction :	Réglage type :
VGA OUT	Active/désactive la sortie VGA.	On
REFRESH RATE	Détermine le taux de rafraîchissement de l'écran.	Recommandations du fabricant
H. POSITION	Déplace l'image à gauche ou à droite.	0
V. POSITION	Déplace l'image vers le haut/bas.	0
OPERATION TARGET	Sélectionne l'écran LCD interne ou le moniteur VGA comme écran principal.	Voir page 381



Consultez le manuel de votre écran VGA pour connaître sa fréquence de rafraîchissement.



Les paramètres VGA sont décrits en détail en page 381.

#### Paramètres de la souris

Paramètre :	Sa fonction :	Réglage type :
PS/2 MOUSE	Active/désactive la souris	On
POINTER SPEED	Vitesse de déplacement du curseur	3
MOUSE BUTTON SWAP Sw	Inverse les boutons de la souris	(voir page 71)

#### Paramètres du clavier ASCII

Paramètre :	Sa fonction :	Réglage type :
PS/2 KEYBOARD	Active/désactive le clavier	On

KEYBOARD TYPE	Sélectionne la nationalité du clavier ASCII utilisé	101/104 (USA) ; 106/109 (Japon)
---------------	--	------------------------------------

## Réglage de l'horloge du VS-2000

Le VS-2000 place une référence temporelle sur vos enregistrements à des fins d'organisation. Vous devez donc régler l'horloge interne.

1. Maintenez la touche SHIFT enfoncée et appuyez sur la touche F4.
2. Appuyez sur la touche PAGE jusqu'à ce que "DATE" s'affiche au-dessus de F6.
3. Appuyez sur la touche F6 (DATE). L'écran DATE/TIME s'affiche.
4. Si la DATE n'est pas sélectionnée, utilisez les touches ◀, ▶, ▲, ▼ pour la sélectionner.
5. Si le mois n'est pas sélectionné, appuyez sur la touche ◀.
6. Tournez la molette Time/Value pour saisir le mois courant.
7. Appuyez sur la touche ▶ et tournez la molette Time/Value pour saisir la date.
8. Appuyez sur la touche ▶ et tournez la molette Time/Value pour saisir l'année.
9. Appuyez sur la touche ▶ et tournez la molette Time/Value pour sélectionner le format de la date DATE FORMAT :

Valeur :	Affichage :
mm/dd/yyyy	07/12/2001
dd/mm/yyyy	12/07/2001
yyyy/mm/dd	2001/07/12
MMM.dd 'YY	Jul. 12, '01
dd MMM 'YY	12 Jul '01

10. Appuyez sur la touche ▼ pour sélectionner le paramètre TIME.
11. Tournez la molette Time/Value pour sélectionner l'heure courante.



Le VS-2000 fonctionne sur 24 heures : Minuit est Heure 00, 1 heure du matin est Heure 01 et 1 heure de l'après midi est Heure 13.

12. Appuyez sur la touche ▶ et tournez la molette Time/Value pour sélectionner les minutes puis les secondes.
13. Appuyez sur la touche F5 (SET) pour confirmer les réglages.
14. Appuyez sur la touche F6 (EXIT) pour quitter l'écran DATE/TIME et achever la procédure.

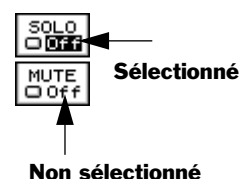
## Quelques concepts fondamentaux

### Sélection

Avant de modifier des informations dans le VS-2000, vous devez les sélectionner. Dans le cas des réglages physiques, c'est évident : avant de pouvoir déplacer un Fader, vous devez le saisir avec les doigts. Cette règle s'applique aussi aux informations à l'écran. Vous pouvez utiliser les curseurs ou cliquer à la souris. Une fois la sélection réalisée, vous pouvez modifier le réglage.

Lorsque vous sélectionnez une option puis une autre, vous déplacez le "curseur de sélection".

Le VS-2000 indique la sélection. Souvent par surbrillance, comme sur l'exemple ci-contre.



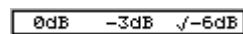
lorsque vous sélectionnez une zone dans laquelle vous pouvez saisir une valeur, le contour de la zone est mis en gras.

PROJECT NEW  
Name: **UnitProj 004**

### Commutateurs ou boutons

Certains réglages du VS-2000 se font par des boutons. Ils peuvent prendre deux formes :

- *Une case* — lorsque le bouton est actif, elle est foncée.
- *Sélection cochée* — la valeur est sélectionnée lorsqu'elle est cochée.



Sur cette illustration, la valeur -6 dB est sélectionnée.

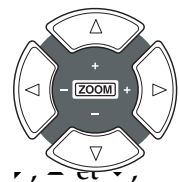
### Paramètres et valeurs

Jusqu'à maintenant, nous avons utilisé le terme "réglage" pour décrire quelque chose que vous pouvez régler. Le terme correct est en fait "paramètre". Nous utiliserons ce terme dorénavant (sauf si le terme "réglage" est plus clair). Lorsque vous réglez un paramètre, vous modifiez sa "valeur". Vous pouvez régler un paramètre avec les curseurs (flèches) — voir ci-dessous — et la molette Time/Value, ou à la souris (page 71).

## Les outils que vous utiliserez tout le temps

### Les flèches de curseurs/ZOOM

La plupart du temps, vous pouvez vous déplacer parmi les paramètres à l'écran en appuyant sur les touches ◀, ▶, ▲ et ▼ / ZOOM. Lorsque vous appuyez sur ces touches, vous déplacez le curseur.



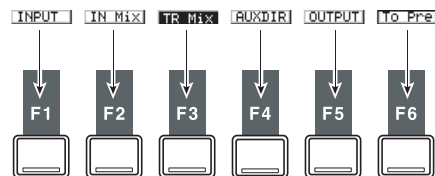
En maintenant la touche SHIFT enfoncée et en appuyant sur les touches ◀, ▶, ▲, ▼, vous pouvez zoomer sur l'affichage des pistes. Voir page 44.



Si vous avez connecté un clavier ASCII au VS-2000, vous pouvez souvent utiliser les flèches du clavier à la place des curseurs ◀, ▶, ▲ ou ▼.

### Les touches F

Pour toutes les opérations sur le VS-2000, l'écran LCD offre des informations. Les paramètres, les boutons On/Off, etc., sont affichés à l'écran. Souvent, des zones de texte s'affichent en bas de l'écran — chacune de ces zones indique la fonction de la touche F placée juste en dessous.



Si rien n'est affiché à l'écran au-dessus des touches F, la touche est inactive.



Si vous le souhaitez, vous pouvez toujours utiliser les touches F1-F6 du clavier ASCII à la place des touches F placées sous l'écran du VS-2000 si la carte VS20-VGA optionnelle est installée.

Lorsque les zones au bas de l'écran sont remplacées par de petits rectangles, les touches F :

- Affichent les paramètres associés à une opération.
- Exécutent une opération.
- Servent de commutateurs On/Off.
- Déplacent le curseur de sélection à l'écran.
- Quittent l'écran courant.

Parfois, les zones du bas de l'écran contiennent des icônes. Dans ce cas, vous pouvez appuyer sur la touche correspondante pour exécuter une opération ou visualiser un menu des paramètres associés. Dans tous les cas, l'écran vous renseigne sur la fonction de la touche correspondante.



En appuyant sur les touches F en tenant enfoncée la touche SHIFT, vous pouvez changer la fonction des touches F.

Pression sur SHIFT et :      Affichage :

F1	menu Project
F2	menu Track
F3	menu Effect
F4	menu Utility
F5	écran Wave (si vous vous trouvez au départ sur l'écran d'accueil)

## Pages



Souvent, les paramètres sont trop nombreux et ne rentrent pas dans un seul écran. Dans ce cas, les paramètres sont organisés sur plusieurs "pages" à l'écran. Dans ce cas, le symbole "Page" apparaît dans le coin inférieur gauche de l'écran — l'écran peut également afficher des onglets, représentant les pages.

Onglets →



Appuyez sur la touche PAGE pour afficher les pages disponibles.



Si vous utilisez un clavier ASCII, vous pouvez appuyer sur la touche de tabulation à la place de la touche PAGE du VS-2000.

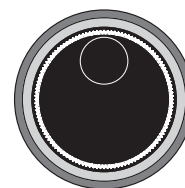
### Écrans Param 1, 2, 3

Dans certains menus, les pages de paramètres sont divisées en sous-pages appelées "Param1", "Param2", etc. Vous pouvez sélectionner les sous-pages avec les touches F.

## La molette Time/Value

Lorsque vous avez sélectionné un paramètre que vous souhaitez éditer, vous pouvez tourner la molette Time/Value pour modifier sa valeur.

Lorsque vous modifiez une valeur avec la molette Time/Value, maintenez la touche SHIFT enfoncée pour modifier les valeurs plus rapidement.



Vous pouvez changer de point dans le projet avec la molette Time/Value dial (page 131).

### Les touches ENTER/YES et EXIT/NO

Utilisez les touches ENTER/YES ou EXIT/NO pour exécuter ou annuler l'opération courante, ou pour répondre à une question affichée à l'écran.



Vous pouvez différencier la touche ENTER/YES de la touche EXIT/NO au toucher — la touche ENTER/YES est plus grande.

Les touches ENTER/YES et EXIT NO clignotent pour vous indiquer que vous pouvez appuyer sur la touche :

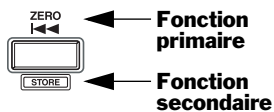
- ENTER/YES pour terminer, ou sur la touche EXIT/NO pour annuler l'opération courante.
- ENTER/YES pour répondre "oui" à la question affichée, ou EXIT/NO pour "non".

La touche ENTER/YES clignote aussi pour indiquer que vous pouvez appuyer sur la touche pour afficher des options supplémentaires. EXIT/NO clignote pour indiquer que vous pouvez appuyer sur la touche pour quitter l'écran courant.



Si vous préférez, vous pouvez utiliser la touche Entrée de votre clavier à la place de la touche ENTER/YES, ou la touche Échap pour EXIT/NO.

### La touche SHIFT



De nombreuses touches du VS-2000 offrent plusieurs fonctions — ces touches ont en général une sérigraphie au-dessus de la touche et une autre en dessous (entourée). La description non entourée indique la fonction primaire de la touche.

Pour accéder à la fonction secondaire, maintenez la touche SHIFT enfoncée et appuyez sur la touche avant de relâcher la touche SHIFT.



Vous pouvez configurer la touche SHIFT pour passer de la fonction primaire à la fonction secondaire des touches en appuyant une seule fois sur la touche SHIFT. Voir "SHIFT LOCK" en page 379.



La liste complète des fonctions faisant appel à la touche SHIFT est à la page 399.

### Utilisation de la souris

Si vous avez installé une carte VS20-VGA, le VS-2000 peut utiliser une souris à deux boutons pouvant être configurée pour les droitiers ou les gauchers selon le réglage du paramètre MOUSE BUTTON SWAP Sw System du menu du VS-2000 :












- *Off* — La souris est configurée pour les droitiers. Le bouton de gauche clique et celui de droite affiche les menus déroulants.
- *On* — La souris est configurée pour les gauchers. Le bouton de droite clique et celui de gauche affiche les menus déroulants.

Lorsque le *Mode d'emploi* indique de "cliquer" à la souris, les droitiers doivent cliquer avec le bouton de gauche. S'il est mentionné "clic droit", il faut appuyer sur le bouton droit de la souris. Les gauchers doivent inverser les boutons indiqués.

## Curseurs de la souris

Les différents curseurs vous indiquent la fonction de la souris à l'écran.

Curseur :	Signification de la souris :
	Se déplace à l'écran. Sur l'écran d'accueil Home, vous pouvez cliquer sur une piste pour la sélectionner.
	Peut cliquer sur l'objet situé sous le curseur. Si c'est un commutateur, vous pouvez modifier ses valeurs en cliquant. Si c'est un paramètre réglable, l'un des deux curseurs ci-dessous s'affiche après le clic.
	Augmente ou diminue la valeur du paramètre en tirant sur la souris vers le haut ou vers le bas.
	Augmente ou diminue la valeur du paramètre en tirant sur la souris vers la gauche ou vers la droite.
	Peut tirer sur les données lors de l'édition.
	Peut déplacer l'objet.
	Peut copier en tirant. Apparaît lorsque vous maintenez la touche SHIFT enfoncée lors de l'édition d'une piste.
	Peut déplacer le début d'une phrase lors de l'édition d'une piste.
	Peut déplacer le point de fin d'une phrase lors de l'édition d'une piste.



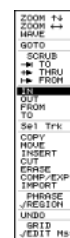
Il y a d'autres curseurs qui peuvent s'afficher lors de l'édition d'une piste, voir en page 248.



Lorsque les valeurs d'un paramètre sont présentées dans une liste ou un rectangle, vous pouvez cliquer directement sur la valeur souhaitée sans sélectionner d'abord le paramètre.

## Menus déroulants

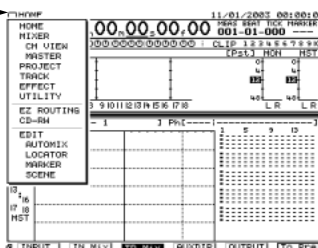
Lorsqu'un menu déroulant est disponible, vous pouvez sélectionner un élément dans le menu en plaçant la souris dessus — l'élément est alors en surbrillance — puis cliquez sur le bouton gauche de la souris pour le sélectionner. Les deux menus déroulant suivants sont disponibles depuis de nombreux écrans.



**Sélectionnez l'élément souhaité et cliquez.**

### Menu déroulant d'affichage

Vous pouvez sauter directement vers les écrans principaux du VS-2000 en cliquant sur le petit rectangle dans le coin supérieur gauche de la plupart des écrans du VS-2000.



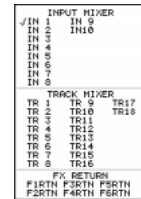
### Menu déroulant de voie

Si vous utilisez la souris, vous pouvez aussi sélectionner une nouvelle entrée, piste ou voie de retour d'effet depuis tous les écrans affichant le n° de canal comme indiqué ci-dessous.



Pour sélectionner une nouvelle voie :

1. Cliquez sur le numéro de la voie. Le menu déroulant de voie s'affiche.
2. Déplacez le curseur sur la voie souhaitée et cliquez.



## Utilisation d'un clavier ASCII

Après avoir relié un clavier ASCII au connecteur PS2/MOUSE de la carte VS20-VGA optionnelle, puis l'avoir activé (page 67), vous pouvez utiliser le clavier pour les opérations suivantes.

### Ce que vous pouvez faire avec un clavier ASCII

Utilisation des touches :	Pour :
Lettrés et chiffres	Saisie des noms de projets, de pistes, scènes, Locators, etc.
Barre d'espace	Lance, arrête et continue la lecture du projet
Flèches	Déplace le curseur sur l'écran du VS-2000
SHIFT+flèches	Zoom
Home	Affiche l'écran Home
F7	Affiche l'écran EZ Routing VIEW
SHIFT+F8	Affiche l'écran Mastering Room
Ctrl+S	Sauvegarde le projet en cours
Ctrl+Alt+Suppr	Place le VS-2000 hors tension
<i>Et les touches :</i>	<i>Correspondent aux touches suivantes du VS-2000 :</i>
F1-F6	Touches F1-F6
Tabulation	Touche PAGE
Entrée	Touche ENTER/YES ou clic gauche à la souris
Échap	Touche EXIT/NO
F9	Touche PROJECT MENU
F10	Touche TRACK MENU
F11	Touche EFFECT MENU
F12	Touche UTILITY MENU

## UNDO et REDO

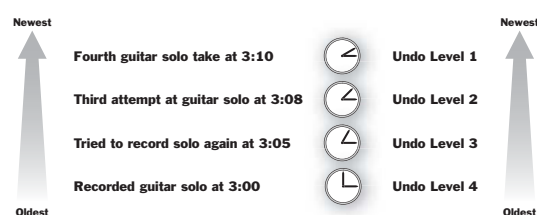
### Undo



La fonction Undo vous permet d'annuler l'enregistrement d'une piste ou les opérations d'édition. Chaque projet contient les 999 derniers enregistrements et éditions et vous permet de revenir au projet tel qu'il était avant chaque action.



Chaque action possède un niveau d'annulation "Undo". Plus le niveau est faible, plus l'action est récente. Toutes les actions annulables d'un projet apparaissent dans la liste Undo avec la date et l'heure de chaque action.



Lorsque vous annulez un enregistrement ou une édition, tout ce qui a été fait après l'édition est annulé.



La fonction Undo ne concerne que les enregistrements de pistes et les éditions — elle n'annule pas les modifications de valeur de paramètre.

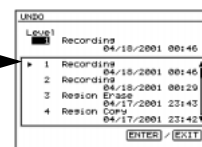


Si un projet contient des données que vous souhaitez annuler et dont vous êtes sûr ne pas avoir besoin dans le futur, vous pouvez lancer une optimisation du projet pour supprimer les données inutiles et réduire la taille du projet et libérer de l'espace sur le disque dur. Voir page 105.

### Annulation d'un enregistrement de piste ou d'une édition

1. Appuyez sur la touche UNDO•REDO.
2. Repérez l'action à annuler dans la liste Undo.
3. Tournez la molette TIME VALUE pour sélectionner le niveau d'annulation — le niveau sélectionné est indiqué par une flèche à sa gauche.
4. Appuyez sur la touche ENTER/YES. L'action et toutes les actions effectuées après sont annulées.

Niveau de Undo sélectionné



Après l'annulation, la touche UNDO•REDO reste allumée pour indiquer que vous pouvez annuler le Undo en faisant un Redo.



Vous pouvez régler le paramètre UNDO MESSAGE du menu UTILITY de sorte que lorsque vous appuyez sur la touche UNDO, le VS-2000 annule la dernière opération effectuée sans afficher la liste Undo — voir page 380.

### Redo

Si vous changez d'avis sur une annulation, vous pouvez utiliser la fonction "Redo" pendant que la touche UNDO•REDO est allumée. Maintenez la touche SHIFT enfoncée et appuyez sur la touche UNDO•REDO. Lorsque le menu Redo s'affiche, appuyez sur la touche ENTER/YES.



Il n'est pas possible d'utiliser la fonction Redo après avoir sauvegardé le projet.

## Noms

Vous pouvez nommer de nombreux éléments du VS-2000 — par exemple :

- projets (page 103)
- pistes (page 272)
- prises (page 261)
- phrases (page 261)
- presets d'effets (page 223)
- Locators (page 184)
- marqueurs (page 188)
- scènes (Page 142)
- routages (page 281)

Les pages de la liste précédente fournissent les détails sur comment accéder à l'écran de saisie des noms de chaque élément. La procédure utilisée est identique pour tous les éléments nommés et tous les écrans sont identiques (voir illustration suivante).



L'écran de saisie des noms fournit d'autres éléments, dont les informations sur le projet et une zone dans laquelle vous pouvez saisir des commentaires sur le projet.

### Saisie d'un nom avec le VS-2000

1. Appuyez sur la touche ◀ pour sélectionner le premier caractère dans la zone.
2. Tournez la molette Time/Value pour sélectionner le premier caractère — un rectangle s'affiche autour du caractère sélectionné.
3. Appuyez sur la touche ▶ pour sélectionner le caractère suivant.
4. Tournez la molette Time/Value pour sélectionner le second caractère.
5. Répétez les étapes 3 et 4 jusqu'à ce que vous ayez saisi le nom entier.
6. Lorsque vous avez terminé, appuyez sur la touche F5 (OK).

### Saisie d'un nom au clavier

1. Appuyez sur la touche ◀ pour sélectionner le premier caractère dans la zone.
2. Saisissez le nom.
3. Appuyez sur la touche F5 (OK).

### Outils de saisie des noms

Les touches F sous l'écran vous offrent des outils vous aidant dans la saisie du nom.

Appuyez sur :

Pour :

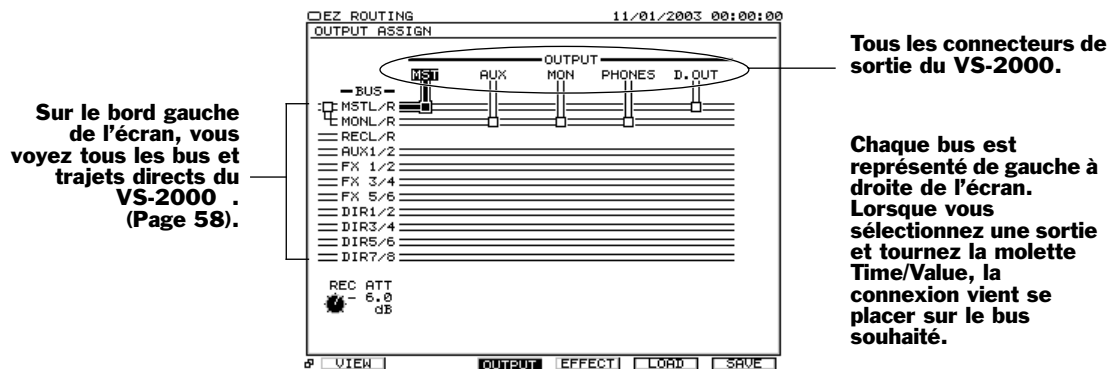
F1 (HIST)	Rappeler l'un des noms déjà saisis depuis la mise sous tension à chaque pression sur la touche.
F2 (BackSp)	Effacer le caractère à gauche du caractère sélectionné.
F3 (DELETE)	Effacer le caractère courant et déplacer d'une case vers la gauche tous les caractères suivants.
F4 (INSERT)	Ajouter un espace avant le caractère courant et déplacer d'une case vers la droite tous les caractères suivants.
F5 (OK)	Assigner le texte saisi à l'élément que vous êtes en train de nommer.
F6 (CANCEL)	Quitter l'écran de saisie des noms sans donner de nouveau nom.

## Si vous utilisez des moniteurs de la série DS

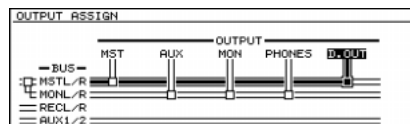
Si vous utilisez les moniteurs Roland DS, vous devez affecter le bus MONITOR à la sortie numérique utilisée par les moniteurs (la démo d'usine est déjà configurée comme ceci). Lorsque vous créez un nouveau projet, le mixage stéréo MASTER, et non le bus stéréo MONITOR, est affecté à la sortie COAXIAL OUT.

### Configuration pour les moniteurs numériques Roland DS

1. Appuyez sur la touche EZ ROUTING.
2. Appuyez sur la touche F3 (OUTPUT). L'écran OUTPUT ASSIGN apparaît. Vous pouvez modifier le signal affecté aux sorties et connecteurs.

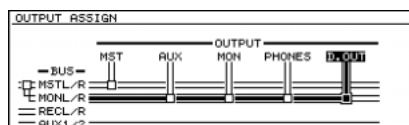


3. Appuyez sur **▶** jusqu'à ce que la sortie numérique D.OUT pour les moniteurs soit sélectionnée dans la rangée supérieure :



La ligne noire fine — câble virtuel — indique que le mixage général (MASTL/R) est affecté à la sortie numérique active (D.OUT).

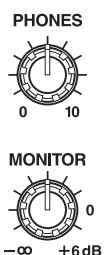
4. Tournez la molette Time/Value vers la droite pour que le "câble" relie MONL/R au connecteur D.OUT — "MONL/R" signifie "MONITOR Left/Right".



Si vous préférez, vous pouvez tirer la connexion de sortie sur MONL/R à l'aide de la souris.

## Réglage du niveau d'écoute

Si vous utilisez des moniteurs pour l'écoute, le bouton MONITOR à gauche de l'écran règle le niveau d'écoute. Essayer de régler ce potentiomètre sur 0 dB (position 3 heures). Bien sûr, vous pouvez toujours utiliser ce bouton pour régler le niveau — la position 0 dB sert de point de départ. Réglez le niveau INPUT LEVEL des moniteurs DS ou de votre amplificateur de sorte que le son du VS-2000 soit correct.



Si vous utilisez un casque, le bouton MONITOR détermine le niveau d'écoute primaire : réglez-le sur 0 dB. Pour régler le niveau du casque, utilisez le bouton PHONES. Réglez tout d'abord au minimum et tournez progressivement vers la droite.



Si vous avez connecté un système d'enceintes au VS-2000, et si vous souhaitez contrôler séparément le niveau du casque, affectez les sorties MASTER au connecteur PHONES à l'écran EZ ROUTING OUTPUT ASSIGN (voir étapes 1-3 du chapitre "Si vous utilisez des moniteurs de la série DS" en page 75). Le bouton MONITOR contrôle uniquement les enceintes et le bouton PHONES, le niveau du casque.



Dans les démos d'usine, le bus MASTER est affecté au connecteur PHONES, de sorte que le bouton PHONES contrôle séparément le niveau du casque.

## Écoute des morceaux de démonstration

Le VS-2000 est livré avec quelques morceaux de démonstration. Lorsque vous placez le VS-2000 sous tension, le projet "Promises" se charge dans le VS-2000, avec tous ses réglages et les Faders prennent leur position sauvegardée.



L'utilisation des morceaux de démonstration à des fins autres que personnelles sans la permission du détenteur des droits d'auteur est interdit par la loi. De plus, ces données ne doivent pas être copiées, ou utilisées dans une autre oeuvre sans la permission de l'auteur.



Les données musicales ne sont pas transmises aux ports MIDI OUT/THRU du VS-2000.



Pour sauvegarder les modifications apportées aux démos, faites une copie du morceau (page 106). Les démos d'usine sont protégées contre l'écriture (page 104) et non éditables.

### "U Wanna Play Me"

Ici, nous partons du principe que vous venez de mettre sous tension le VS-2000 et de charger le projet démo "U Wanna Play Me". Si ce n'est pas le cas, chargez "U WANNA PLAY" — voir "Charger un projet" en page 101. (La feuille de mixage fournie avec le VS-2000 contient les détails sur le morceau de démonstration.)

"U Wanna Play Me" a été écrit par Scott Tibbs et est la propriété © de 2003 Roland Corporation.

### "With Me"

Le disque dur doit contenir une autre démo VS-2000 intitulée "With Me" écrite par Nicole McKenna et Saul Zonana. Copyright © 2003 20/20 Music. Pour la charger, allez au paragraphe "Charger un projet" en page 101.

## Placez le MASTER Fader au minimum

Pour vous assurer que le niveau n'est pas trop élevé, placez le MASTER Fader au minimum.

Le MASTER Fader contrôle le niveau du bus de mixage général MASTER affecté au bus MONITOR (voir "Qu'est-ce qu'un bus ?" en page 59). Étant donné que le bus MONITOR fournit le signal audio aux sorties MONITOR et PHONES — et à la sortie numérique connectée aux moniteurs DS — le MASTER Fader contrôle le niveau d'écoute.

## Lecture du morceau de démonstration

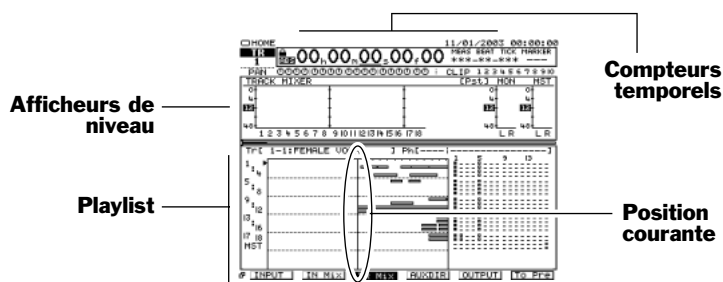
1. Appuyez sur la touche PLAY pour lancer la lecture.
2. Montez doucement le Fader MASTER pour obtenir un niveau d'écoute confortable.



Si le morceau de démo finit avant que vous ayez fini de lire les sections qui suivent, appuyez sur la touche ZERO pour le relancer.

## Coup d'oeil rapide sur l'affichage

1. Appuyez sur la touche HOME.
2. Appuyez sur la touche PAGE jusqu'à ce que "INPUT" s'affiche à l'écran (touche F1). L'écran doit ressembler à ceci :



3. Dans le cas contraire, maintenez la touche SHIFT enfoncée et appuyez sur la touche HOME. Vous pouvez aussi modifier le degré de zoom de la Playlist en maintenant la touche SHIFT enfoncée et en appuyant sur ◀, ▶, ▲ et/ou ▼.

Vous visualisez maintenant l'écran d'accueil Home. Cet écran est très important et un chapitre entier lui est consacré — chapitre 8, en Page 123. Pour l'instant, nous n'allons évoquer que quelques points de cet écran (voir illustration ci-dessus).

- *Compteurs temporels* — Les compteurs temporels indiquent la position courante dans le projet. Vous pouvez vous déplacer vers un nouvel emplacement en saisissant la nouvelle valeur, comme décrit en page 131.
- *Afficheurs de niveau* — Les afficheurs de niveau indiquent les niveaux importants lors de l'enregistrement et de la lecture. Si TR Mix au-dessus de F3 n'est pas sélectionné, appuyez sur la touche F3 (TR Mix). Les afficheurs de niveau indiquent maintenant le niveau de chaque piste du projet.
- *Playlist* — La Playlist indique les données des pistes du projet. Chaque tronçon de données est appelé une "phrase" et est représenté par un rectangle. Lors de la lecture du projet, les données se déplacent de droite à gauche (nous reviendrons sur les pistes, les phrases, etc., en Page 94.)
- *Ligne de position courante* — Cette ligne est une indication visuelle (tête de lecture) de la position indiquée par les compteurs temporels. Elle vous indique exactement où vous en êtes dans le projet. Lorsque la ligne passe sur les données, elles deviennent audibles.

### **Arrêt et lancement de la lecture**

- Pour arrêter la lecture de la démo avant sa fin, appuyez sur la touche STOP.
- Pour reprendre la lecture à partir du point d'arrêt, appuyez sur la touche PLAY.
- Pour reprendre la lecture du début, appuyez sur la touche ZERO, puis sur PLAY.
- Si vous le souhaitez, vous pouvez utiliser les touches REW (retour arrière) et FF (avance rapide) pour vous déplacer dans le projet.

### **Navigation dans le morceau de démo avec les Locators**

Vous pouvez sauvegarder un maximum de 96 emplacements dans chaque projet sous la forme de "Locators". En les rappelant, vous pouvez vous rendre directement au point sauvegardé du morceau. "U Wanna Play Me" contient 10 Locators, dans la banque 1 — il y a 6 banques de Locators numérotées de 1 à 6. Voici à quoi correspondent les Locators de la banque 1 :

<i>N° de Locator :</i>	<i>Point de référence :</i>
01	Refrain
02	Intro
03	Entrée batterie 1
04	Couplet 1
05	Couplet 2
06	Chorus 2
07	Break et Scratch 2
08	Couplet 3
09	Refrain
10	Break "Oh, Baby"

Vous pouvez rappeler les Locators lorsque le projet est en lecture ou à l'arrêt — nous allons les rappeler lorsque le projet est à l'arrêt pour que vous puissiez voir comment ils peuvent vous aider à vous déplacer dans un projet :

1. Appuyez sur la touche STOP.
2. Appuyez sur la touche ZERO pour revenir au début — temps zéro — du projet.
3. Si la touche LOCATOR•SCENE est éteinte, appuyez sur la touche pour qu'elle s'allume. C'est la banque de Locators 0 qui est sélectionnée. Nous devons donc sélectionner une autre banque de Locators.
4. Appuyez sur la touche TRACK/STATUS 1— le VS-2000 vous amène sur le Locator 01, correspondant au Couplet 1.
5. Appuyez sur la touche TRACK/STATUS 5— vous passez au Couplet 2.

Les Locators sont décrits dans le chapitre "Locators" en page 182.

### **Réglage des niveaux de pistes**

Les 16 voies physiques (page 35) contrôlent les pistes du VS-2000. Voir Chapitre 10.

1. Manipulez les Faders de voies et écoutez l'action sur le niveau des pistes du morceau "U Wanna Play Me."

### **Utilisation de l'Automix**

L'Automix permet au VS-2000 de mémoriser et de lire les réglages de mixage, y compris les variations apportées en temps réel. Voir Chapitre 26 pour plus de détails.

## Rappel de scènes

Le VS-2000 peut mémoriser 96 “scènes” de mixage. Les scènes permettent de :

- Sauvegarder et charger de multiples versions d’un mixage.
- Sauvegarder et charger différentes versions d’un projet avec les pistes virtuelles (Page 97).

“U Wanna Play Me” contient certaines scènes indiquant comment les scènes fonctionnent.

1. Tenez enfoncée la touche SHIFT et appuyez sur LOCATOR•SCENE pour qu’elle s’allume.  
Les scènes — comme les Locators — sont organisées en banques de 16 scènes, numérotées de 1 à 16. Étant donné que la banque de scènes 1 est déjà sélectionnée, vous n’avez qu’à saisir le deuxième chiffre de la scène dans “U Wanna Play.”
2. Appuyez sur TRACK/STATUS 2. la Scène 02—brève intro—charge ses réglage.
3. Lancez la lecture de “U Wanna Play” pour l’écouter avec le mixage de la scène 02.
4. Appuyez sur la touche STOP lorsque vous avez terminé et regardez l’écran.



Vous pouvez charger des scènes uniquement lorsque le projet est à l’arrêt. Appuyez sur la touche STOP avant d’essayer de charger une scène.

5. Appuyez de nouveau sur SCENE, puis sur TRACK/STATUS 3 pour rappeler la scène 03—cette fois, une voix lance le morceau. L’écran change et indique que cette scène utilise différentes pistes virtuelles par rapport à la scène 02.
6. Appuyez sur la touche ZERO, puis sur PLAY pour écouter le morceau.

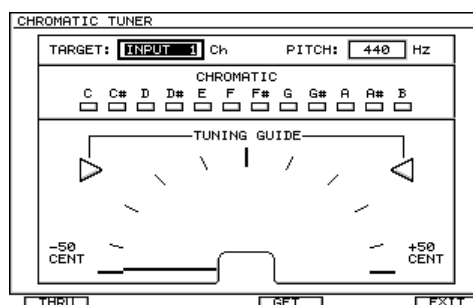
Consultez le chapitre “Les scènes” en page 142.

## Accordeur intégré du VS-2000

Le VS-2000 intègre un accordeur chromatique permettant d’accorder précisément vos instruments avant l’enregistrement ou de vérifier la justesse des enregistrements effectués. L’accordeur fonctionne avec tout instrument relié à l’une des entrées XLR ou Jack 6,35 mm du VS-2000 ou avec n’importe quelle piste enregistrée.

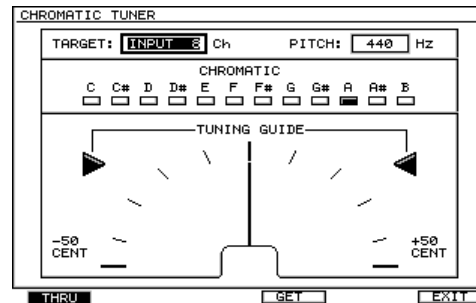
### Accorder un instrument avec l’accordeur du VS-2000

1. Connectez l’instrument à l’entrée souhaitée.
2. Appuyez sur la touche TUNER—l’écran CHROMATIC TUNER s’affiche.



3. Amenez le curseur sur le paramètre TARGET et sélectionnez l’entrée où est relié l’instrument.
4. Réglez le paramètre PITCH sur la hauteur de référence à utiliser. C’est la hauteur de diapason —A=440—qui est sélectionnée par défaut.
5. Pour entendre l’instrument en cours d’accordage, appuyez F1 (THRU) de sorte qu’elle s’active (affichée en gras). En mode THRU, l’accordeur retransmet le signal de l’entrée sélectionnée sur la voie d’entrée correspondante.

6. Jouez une note. La note la plus proche en hauteur de celle jouée s'allume sur l'écran CHROMATIC de l'accordeur.  
Si une note est parfaitement juste, les deux grandes flèches s'allument et la barre d'accordage est à la verticale.



7. Si la note jouée n'est pas juste, accordez-la de nouveau jusqu'à les grandes flèches s'allument et que la barre d'accordage soit à la verticale. Si seule la flèche de gauche s'allume, la note est bémolisée ; si seule la flèche de droite s'allume, la note est diésée.

### **Accordage sur une hauteur non standard**

L'accordeur interne du VS-2000 permet d'accorder des instruments sur des hauteurs de référence non standard sur une plage de -23 centièmes à +23 centième par rapport à la hauteur de diapason.

Cela peut arriver si vous devez utiliser sur-le-champ un piano, un orgue ou tout autre instrument difficilement accordable. Dans ce cas, l'accordeur peut se caler sur la hauteur de l'instrument que vous ne pouvez pas accorder. Procédure :

1. Connectez l'instrument à l'entrée souhaitée.
2. Appuyez sur TUNER—vous passez sur l'écran CHROMATIC TUNER.
3. Placez-vous sur le paramètre TARGET et sélectionnez l'entrée où est relié l'instrument.
4. Appuyez sur F4 (Get).
5. Jouez une note—la barre de l'accordeur se relève. L'accordeur va dès lors considérer la hauteur de la note comme hauteur de référence et régler la valeur PITCH en conséquence.
6. Pour chaque instrument à accorder, reprenez la procédure "Accorder un instrument avec l'accordeur du VS-2000" ci-avant.
7. Une fois l'accordage des instruments terminé, ramenez le paramètre PITCH sur 440 (hauteur de diapason).

### **Accordage sur des pistes enregistrées**

Vous pouvez également accorder en direct des instruments sur des pistes préalablement enregistrées. Pensez bien à enregistrer une note pouvant servir de hauteur de référence. Nous vous recommandons d'enregistrer le La ("A") au dessus du Do (C) du milieu pendant quelques secondes avant et après les données de la piste. Il est préférable d'enregistrer la note sur un instrument qui produit une hauteur bien définie comme la guitare, le piano ou l'orgue. Un synthétiseur générant un timbre complexe, par exemple, n'est pas un choix adapté. Suivez la procédure indiquée à la section "Accordage sur une hauteur non standard".



## Connexion du VS-2000 à un ordinateur par USB

Le port USB vous permet d'échanger de nombreux fichiers entre le VS-2000 et un ordinateur. Vous pouvez :

- *Transférer les enregistrements du VS-2000 sur l'ordinateur* — les enregistrements du VS-2000 peuvent être transférés sur l'ordinateur et convertis en fichiers WAV ou AIFF pour être traités et édités ultérieurement.
- *Charger des fichiers audio de l'ordinateur dans le VS-2000* — Les fichiers WAV ou AIFF peuvent être convertis au format VS sur l'ordinateur, puis transférés au VS-2000.

Le VS-2000 est livré avec un CD-ROM contenant des programmes Mac et PC permettant la conversion de fichiers WAV et AIFF au format VS et inversement. Reportez-vous à la documentation fournie avec les logiciels pour de plus amples détails sur la conversion.



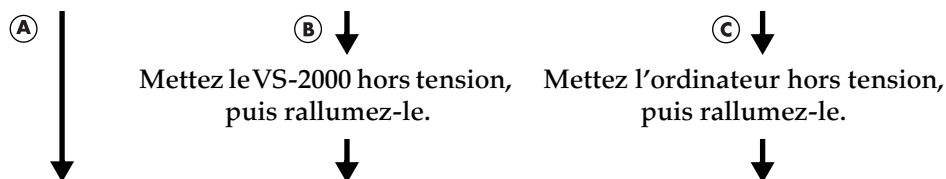
Avant d'effectuer une opération USB, il faut activer le stockage USB sur le VS-2000.

### Précautions sur le mode USB Storage

#### **Précautions à prendre lors de l'établissement de la connexion USB**

- Le VS-2000 et l'ordinateur doivent être connectés directement. Ne passez pas par un hub USB.
- Avec certains câbles USB, le disque dur interne risque de ne pas être correctement détecté. Dans ce cas, rebranchez le câble. Le disque dur peut être détecté avec des câbles d'autres longueurs. Les câbles compatibles USB 2.0 et d'une longueur maximum de 5 m sont recommandés.
- Des dysfonctionnements risquent de se produire si vous allumez ou éteignez l'ordinateur ou le VS-2000 alors que l'autre appareil est connecté. Suivez la procédure de connexion "Établir une connexion avec l'ordinateur" (page 83), puis rompez la connexion conformément aux indications de la section "Rompre la connexion avec l'ordinateur" (page 85).
- Dans quelques rares cas, le lecteur CD-RW interne est détecté, mais pas le disque dur interne lorsque le VS-2000 est connecté à l'ordinateur. Dans ce cas, reconnectez les appareils selon les procédures suivantes (A–C).

Rompez la connexion comme décrit à la section "Rompre la connexion avec l'ordinateur" (page 85), puis débranchez le câble USB.



De nouveau, faites les connexions conformément à la section "Établir une connexion avec l'ordinateur" (page 83).

- Si vous êtes sous Windows XP avec des lecteurs et disques en réseau ou si des disques virtuels sont affectés via commande Subst, il peut arriver que toutes les partitions du disque dur interne du VS-2000 ne soient pas reconnues.
- Il faut un certain temps pour que le disque dur interne du VS-2000 soit détecté.

### **Précautions à prendre quant à l'utilisation d'une connexion USB**

- Le fait de débrancher le câble USB alors que le VS-2000 est connecté à l'ordinateur peut entraîner des dysfonctionnements au niveau de l'ordinateur, mais également des problèmes de démarrage du VS-2000. Il faut toujours rompre la connexion conformément à la section "Rompre la connexion avec l'ordinateur" (page 85).
- Lorsque l'ordinateur détecte le disque dur interne du VS-2000, l'icône du VS-2000 apparaît — voir page 85. Il suffit de double-cliquer sur l'icône du VS-2000 ou d'utiliser l'Explorateur (Windows) pour naviguer dans le disque dur interne du VS-2000.

Si, à ce stade, vous supprimez/modifiez/renommez des fichiers ou des dossiers du disque dur, le VS-2000 risque de ne plus fonctionner correctement, voire de ne plus redémarrer correctement. Les défragmentations peuvent également causer ce type de problème.

Ne manipulez jamais les fichiers ou dossier du disque dur interne du VS-2000 depuis l'ordinateur.

Pour éviter tout problème imprévu, faites une sauvegarde de vos données importantes — voir page 110, page 322

### **Précautions à prendre avant de rompre la connexion USB**

- Si le VS-2000 est connecté à l'ordinateur et que l'application fournie est ouverte, l'ordinateur et le VS-2000 peuvent continuer de communiquer même si les opérations à l'écran sont terminées.

Si vous débranchez alors le VS-2000, celui-ci risque de ne plus pouvoir redémarrer correctement. Rompez toujours au préalable la connexion conformément à la procédure "Rompre la connexion avec l'ordinateur" (page 85).

## **Établir une connexion avec l'ordinateur (passer en mode USB Storage)**

Le VS-2000 est compatible USB 2.0. Une connexion sur le port USB 2.0 de l'ordinateur est recommandée.



La connexion à un port USB 1.\* est possible, mais les débits de transfert sont plus faibles.

#### **■ Systèmes d'exploitation compatibles**

- Microsoft® Windows® Millennium Edition
- Microsoft® Windows® 2000 Professional
- Microsoft® Windows® XP
- Mac OS 10.2 ou supérieur

#### **■ Accessoires nécessaires**

Câble USB

\* Câble compatible USB 2.0 d'une longueur inférieure à 5 m recommandé.

Voici comment passer en mode USB Storage de façon à permettre à l'ordinateur et au VS-2000 de communiquer.

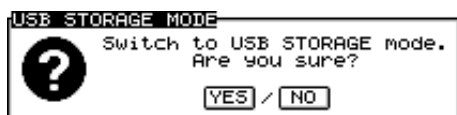


En mode USB Storage, tous les boutons et les touches sauf F6 (EXIT) sont désactivés.



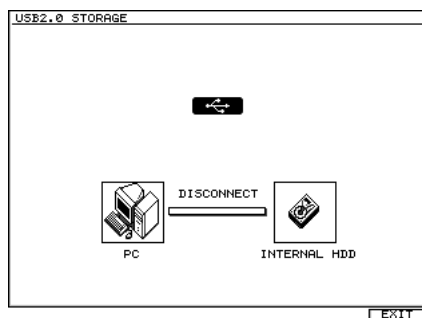
Vous ne pouvez pas passer en mode USB Storage pendant la lecture ou l'enregistrement d'un projet.

1. Lecture à l'arrêt, appuyez sur USB 2.0. L'écran suivant s'affiche :

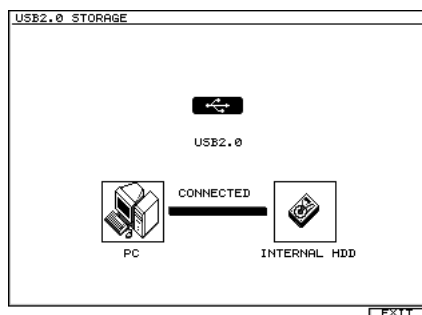


2. Appuyez sur YES/ENTER—"Store Current?" s'affiche à l'écran.
3. Pour sauvegarder les dernières modifications apportées au projet (y compris les pistes de mastering créées), appuyez sur ENTER/YES. Sinon, appuyez sur EXIT/NO.
4. Vous passez sur l'écran USB 2.0 Storage et vous passez en mode USB Storage (le bouton USB 2.0 s'allume).

Cela indique que le VS-2000 peut communiquer avec l'ordinateur.



5. Reliez le VS-2000 à l'ordinateur comme décrit en page 47. L'ordinateur et le VS-2000 sont alors en ligne (c'est à dire, dans un état où ils peuvent s'échanger des données), et le message "DISCONNECT" à l'écran se change en "CONNECTED."



C'est le pilote USB standard fourni avec le système d'exploitation qui sert à la liaison entre le VS-2000 et l'ordinateur.



En mode USB Storage, le témoin Disk du VS-2000 ne s'allume pas, même lors des échanges entre le VS-2000 et l'ordinateur. Il fonctionne normalement lorsque l'écran USB 2.0 Storage indique que le message "CONNECTED".

### ■ Icône du VS-2000

Lorsque l'ordinateur détecte le disque dur interne du VS-2000, une icône VS-2000 apparaît.



Il suffit de double-cliquer sur l'icône du VS-2000 pour naviguer dans le disque dur interne du VS-2000. Si vous supprimez/modifiez/renommez des fichiers ou des dossiers du disque dur, le VS-2000 risque de ne plus fonctionner, voire de ne plus redémarrer correctement. Ne manipulez jamais les fichiers ou dossiers du disque dur interne du VS-2000 depuis l'ordinateur.

#### Windows Me/2000/XP

Un ou plusieurs lecteurs/disques sont ajoutés à "Poste de travail".

- Chaque partition est affichée. Jusqu'à quatre (IDE:0–IDE:3) sont détectées.
- La lettre attribuée au lecteur/disque dépend de votre système.

#### Mac OS 10.2 ou supérieur

L'icône du VS-2000 s'affiche sur le bureau.

Sous Mac OS 10.xx, chaque partition s'affiche. Jusqu'à quatre (IDE:0–IDE:3) sont détectées.

## Rompre la connexion avec l'ordinateur (quitter le mode USB Storage)

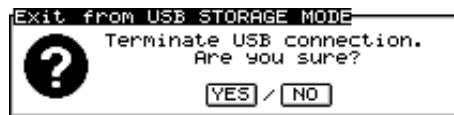
Lorsque le VS-2000 et l'ordinateur sont en ligne (c'est à dire, lorsqu'ils communiquent entre eux), il ne faut pas débrancher le câble USB ou quitter le mode USB Storage sous peine d'entraîner des dysfonctionnements, voire détruire des fichiers.

Une fois que vous êtes prêt à rompre la connexion entre le VS-2000 et l'ordinateur, suivez la procédure ci-dessous.

1. Actions à effectuer sur l'ordinateur :
  - Windows Me/2000/XP  
Rompez la connexion avec le VS-2000 au moyen de l'icône "Retirer le périphérique en toute sécurité" de la barre des tâches.
  - Mac OS X (10.2 ou supérieur)  
Faites glisser l'icône du VS-2000 sur le bureau jusqu'à dans la corbeille afin de rompre la liaison avec le VS-2000.

L'ordinateur et le VS-2000 sont à présent déconnectés et vous pouvez rompre la connexion USB en toute sécurité.

2. Appuyez sur F6 (EXIT). Le message suivant s'affiche :



3. Pour quitter le mode USB Storage, appuyez sur ENTER/YES. Vous revenez sur le menu Home et le VS-2000 repasse en mode de fonctionnement normal.
4. Débranchez le câble USB.

## Mise hors tension du VS-2000



Il est important de ne pas simplement éteindre le VS-2000 par l'interrupteur POWER — suivez toujours la procédure décrite ci-dessous pour ne pas perdre vos données.



Si vous souhaitez redémarrer le VS-2000, suivez également la procédure ci-dessous.

### Mise hors tension du VS-2000

1. Tenez enfoncée la touche SHUTDOWN pendant deux secondes. Le message suivant s'affiche :



2. Si vous souhaitez placer le VS-2000 hors tension ou le redémarrer, appuyez sur la touche ENTER/YES. Sinon, appuyez sur la touche EXIT/NO pour annuler. Si vous appuyez sur la touche ENTER/YES, une boîte de dialogue apparaît :



Nom du projet déjà chargé.

Fréquence d'échantillonnage du projet et mode d'enregistrement

3. Si vous avez apporté des modifications au projet déjà chargé et que vous souhaitez les conserver, appuyez sur la touche ENTER/YES. Dans le cas contraire, appuyez sur la touche EXIT/NO.



Si vous placez le VS-2000 hors tension alors qu'un morceau de démo — ou tout autre projet protégé — est chargé, l'écran ne vous demande pas si vous souhaitez sauvegarder.

Dans tous les cas, le VS-2000 met un petit moment pour préparer la mise hors tension — et sauvegarder votre projet si vous avez appuyé sur ENTER/YES à l'étape 3. Lorsque le VS-2000 est prêt, le message suivant apparaît :



4. Si vous souhaitez relancer le VS-2000, maintenez la touche SHIFT enfoncée et appuyez sur la touche PLAY clignotante—le VS-2000 commence sa séquence de mise sous tension. Si vous souhaitez placer le VS-2000 complètement hors tension, utilisez l'interrupteur POWER de la face arrière.



Si vous devez transporter le VS-2000 après la mise hors tension, attendez 30 secondes pour que le disque dur cesse complètement de tourner. Ceci vous évitera de l'endommager.



# 5—Compréhension des effets

---

## Maîtrise des effets du VS-2000

Le VS-2000 offre de très vastes possibilités créatives avec ses effets intégrés. Le fait de savoir comment et quand les appliquer aura un impact sur votre son.

Ce chapitre traite d'importantes idées sur les effets, dont :

- *Routage des effets (affectations)* — La façon dont vous utilisez un effet sur le signal détermine la sonorité finale.
- *Effets de Mastering* — Vous pouvez ajouter des effets au mixage entier. Cette fonction est très importante en Mastering.
- *Où et quand appliquer les effets* — Vous pouvez ajouter des effets à l'enregistrement, au mixage, ou sur le mixage entier. Nous vous donnerons quelques conseils dans ce sens.
- *Effets natifs et effets plug-ins*—Vous avez la possibilité d'utiliser les effets internes du VS-2000 ou des plug-ins d'effets spéciaux (non fournis) de développeurs réputés.
- *Effets externes* — Vous pouvez transmettre les signaux du VS-2000 à un processeur d'effets externes, si vous le souhaitez.

### Signal traité/non traité

- *Traité* — Le signal a reçu le traitement par l'effet.
- *Non traité* — Le signal n'a pas reçu le traitement par l'effet.



Vous pouvez utiliser un signal déjà traité par un effet — par exemple par l'effet interne d'un synthétiseur — mais pour nos exemples, tous les signaux sont appelés non-traités, jusqu'à ce qu'un effet du VS-2000 lui ait été appliqué.

### Routage (affectation) des effets

Il y a deux méthodes principales pour appliquer un effet au signal.

Vous pouvez :

Terme pour un effet appliqué de cette façon :

---

Remplacer le signal non traité par une version traitée et n'entendre que la version traitée.

Effet d'insertion

---

Ajouter une version traitée du signal à la version non-traitée pour entendre les deux.

Effet de boucle

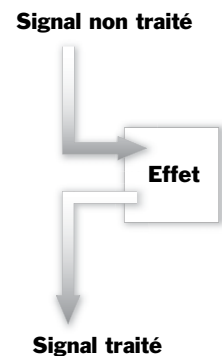


Les effets de boucle sont parfois appelés "effets avec départ et retour".

La méthode à sélectionner dépend du type d'effet appliqué au signal — la liste des effets du VS-2000 mentionnée en Annexes vous donne l'utilisation préconisée. Nous décrirons les effets d'insertion et de boucle au chapitre 16 en Page 211. Les sections qui suivent vous expliquent comment les deux méthodes fonctionnent.

### Effets d'insertion

Les effets d'insertion coupent le signal du trajet du VS-2000 et insèrent l'effet dans le trajet du signal. Le signal traité remplace le signal non traité et reprend son trajet.



### Quand utiliser les effets d'insertion ?

Il est souhaitable d'utiliser les effets suivants en insertion :

- Traitement de la dynamique (compresseurs, limiteurs, Noise Gates et expandeurs)
- Effets de distorsion
- Chorus, Flanger et Phaser
- Multi-effets guitare et chant
- Modélisation de micros, amplis et enceintes
- Effets de haut-parleur tournant
- Effets de filtres (égaliseurs, Vocoders)

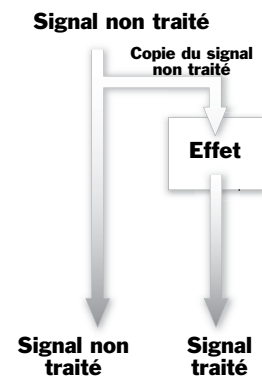


Les effets d'insertion agissent comme des pédales d'effets utilisées par les guitaristes, bassistes et claviéristes et insérées entre l'instrument et l'amplificateur. Les effets que vous utilisez de cette façon sont des effets d'insertion.

### Effets de boucle

Les effets de boucle permettent de mélanger deux versions différentes du signal : le signal original non traité et le signal traité par l'effet. Ceci est obtenu en deux étapes.

- Vous *envoyez* une copie du signal dans l'effet.
- Vous *recevez* la sortie de l'effet — la version traitée du signal — à une voie de mixage et mélangez ce signal avec le signal original.



### À propos des termes "départ" et "retour"

Les "départs" et les "retours" sont des termes utilisés en mixage qu'il est important de comprendre.

Départ	Il s'agit de transférer un signal vers un effet.
Retour	Correspond à la sortie de l'effet transmise de nouveau à la voie.



## Départs FX

Dans le VS-2000, les quatre premiers des six bus de départ FX permettent de transmettre le signal à l'un des six processeurs d'effets internes. Par défaut, le bus FX 1 porte les signaux vers l'effet 1, le bus FX 2 vers l'effet 2, etc. Lorsque vous souhaitez envoyer une entrée, une piste voire un retour FX vers un effet interne, vous l'envoyez au bus FX correspondant. Vous pouvez régler le niveau du signal à envoyer à l'effet en réglant le départ FX sur son écran CH EDIT (Page 139).

## Départs pré-Fader et post-Fader

Le VS-2000 vous permet d'envoyer un signal à un bus FX depuis deux points différents. Vous pouvez envoyer le signal :

- *Pré-Fader* — pour envoyer le signal au bus FX avant que celui-ci n'atteigne le Fader de voie. Le niveau de départ FX n'est pas affecté par les variations de la position du Fader de voie. Ceci peut être pratique si, par exemple, vous utilisez un bus FX pour créer un mixage des casques pour les musiciens, et que vous ne souhaitez pas que les modifications que vous apportez aux Faders de voies les dérangent. Cela peut être aussi utilisé si vous souhaitez utiliser un effet sans que son niveau change en fonction de la position du fader de voie.
- *Post-Fader* — pour envoyer le signal au bus FX après le Fader de voie. Les variations du Fader de voie font également varier le niveau du signal envoyé au bus FX. Ceci est utile lorsque vous utilisez le bus FX pour ajouter un effet au signal — la variation entre le niveau du signal et le niveau de l'effet reste la même quelle que soit la position du Fader de voie. En général, vous utilisez le départ post-Fader pour les effets.

Chaque bus FX peut être configuré pour recevoir les signaux pré-Fader ou post-Fader en provenance des entrées, des pistes et des retours d'effets, comme décrit en Page 206.

## Quand utiliser les effets de boucle

Vous pouvez utiliser les effets de boucle quand vous le souhaitez pour ajouter un effet au signal de sorte qu'à la fois le signal et l'effet soient audibles. Les effets de boucle les plus courants sont les réverbérations et les délais.

## Effets de Mastering

Le VS-2000 vous permet d'appliquer un effet à tout le mixage en insérant l'effet dans le trajet des sorties MASTER. Bien que cette fonction soit accessible à tout moment, elle est très importante lorsque vous créez votre mixage stéréo final (Master) avant de graver un CD audio. Les effets Mastering Tool Kit (MTK) du VS-2000 ont été conçus pour ceci et vous offrent tous les outils dont vous avez besoin pour apporter la touche finale à vos enregistrements.



*Pistes de Mastering*

## Effets natifs et effets plug-ins

Les utilisateurs du VS-2000 peuvent profiter de ces deux types d'effets :

- *Effets natifs*—effets intégrés d'origine au VS-2000 et disponibles également sur les cartes d'effets VS8F-2 installées.
- *Effets plug-ins*—Il s'agit d'effets développés par des sociétés tierces qui peuvent être installés sur les cartes d'effets plug-ins VS8F-3 optionnelles. Les plus grands

éditeurs ont développé une version de leur plug-ins d'effets pour le VS-2000. Veuillez vous reporter au site Web de Roland—[www.RolandUS.com](http://www.RolandUS.com) ou [www.Roland.com](http://www.Roland.com)—ou contactez l'assistance produits Roland pour connaître les plug-ins disponibles.

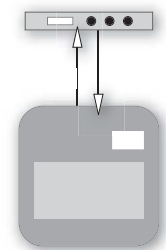
Les effets natifs et les effets plug-ins fonctionnent de la même façon sur le VS-2000. Par conséquent, toutes les descriptions de ce chapitre valent pour les deux types d'effets.

### Effets externes

Même si le VS-2000 offre une multitude d'effets, vous pouvez envoyer un signal du VS-2400CD à un processeur d'effet externe. Vous pouvez utiliser le processeur externe en boucle en :

- Envoyant le signal à un bus Aux ou à un bus Direct.
- Affectant le bus Aux ou Direct à la sortie du VS-2000.
- Connectant la sortie à l'entrée du processeur externe.
- Traitant le signal dans le processeur externe.
- Connectant la sortie du processeur à l'une des entrées du VS-2000 pour le retour du signal traité.

Processeur d'effet externe



VS-2000

Nous décrivons cette procédure en détail à la Page 213.



Bien que les effets externes soient toujours des effets de boucle, vous pouvez simuler un effet d'insertion en n'utilisant que le retour de l'effet, en coupant le signal non traité.

### Optimisation de vos processeurs d'effets

Il est important de bien penser l'utilisation de vos effets pour être sûr que vous pourrez disposer des effets nécessaires à toutes les étapes de la production musicale. Même les ingénieurs du son des studios les mieux équipés au monde aimeraient parfois disposer de plus d'effets. Ceci vient du fait que lorsqu'un processeur crée un effet particulier, il ne peut pas être utilisé pour autre chose.

Voici un exemple. Si vous ne disposez que des effets installés d'usine dans le VS-2000 et que vous utilisez déjà les Effets 1 et 2, vous ne disposez d'aucun troisième effet (c'est pourquoi nous recommandons d'installer une carte d'extension d'effets supplémentaires).

#### **Enregistrement des effets lors de la prise**

Vous devez absolument planifier l'utilisation des effets en fonction des éléments de votre projet.

Une des astuces consiste à appliquer l'effet lors de l'enregistrement de la piste. La piste contient le signal et l'effet. Ceci vous permet de libérer votre processeur d'effet pour plus tard.

Cette méthode n'est pas sans risques : une fois que vous avez enregistré le signal avec l'effet, vous ne pouvez plus vous débarrasser ou régler l'effet. Il est également difficile d'anticiper sur comment une piste va sonner avec son effet, une fois que toutes les pistes seront mélangées au mixage.

Si vous avez des pistes libres, vous pouvez enregistrer le signal sur une piste et les effets sur une (effet mono) ou deux pistes (effet stéréo) et mélanger le tout au mixage selon ce dont vous avez besoin.

Il reste néanmoins vrai que le fait d'enregistrer la piste avec l'effet vous permet d'économiser vos effets pour plus tard.

Le fait d'enregistrer la piste avec l'effet peut aussi vous simplifier le mixage final en vous dégageant du souci des réglages d'effets.



# 6—Comprendre l'enregistreur sur disque dur

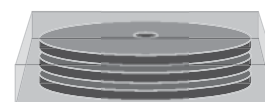
Cette section décrit les notions fondamentales liées à l'enregistrement sur disque dur avec le VS-2000. Nous allons expliquer :

- Ce qu'est un disque dur.
- Comment le disque dur du VS-2000 organise les données.
- Comment préparer le disque dur pour être utilisé avec le VS-2000.
- Comment le VS-2000 enregistre l'audio sur le disque dur.
- Comment le VS-2000 lit l'audio enregistré sur le disque dur.
- L'édition non-destructive, à base de pointeur.
- Ce qu'est une phrase du VS-2000.
- Ce qu'est une piste virtuelle du VS-2000 (V-Track).
- Ce qu'est une piste du VS-2000.
- Ce qu'est une région du VS-2000.

Même les utilisateurs habitués à ces concepts devraient lire les sections sur les pistes du VS-2000 et leur contenu : prises, V-Tracks, phrases et régions. Vous devez maîtriser ces concepts pour utiliser le VS-2000 de façon optimale. Voir page 97.

## Disques durs du VS-2000

### Qu'est-ce qu'un disque dur ?



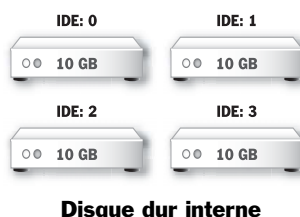
Un disque dur est un mécanisme contenant un ou plusieurs disques rigides — c'est pourquoi ils sont appelés "disques durs" — sur lesquels les données sont sauvegardées. Dans le VS-2000, le disque dur sauvegarde tous vos enregistrements et réglages. Les disques durs sont d'excellents supports permettant la sauvegarde et le chargement rapide des données et offre des caractéristiques exceptionnelles.

Le VS-2000 est fourni avec un disque IDE de 40 Go (Giga-octets). Ceci vous laisse un espace plus que suffisant pour vos projets.

### Comment le disque dur du VS-2000 organise les données

Le disque dur du VS-2000 divise son espace total en sections appelées "partitions". Les partitions permettent de conserver les données ensemble sur le disque dur. Chaque partition agit comme un disque dur virtuel à part entière — c'est ainsi qu'elles sont représentées sur les écrans du VS-2000.

Le disque dur interne de 40 Go du VS-2000 est divisé en quatre partitions d'environ 10 Go chacune. Ces partitions sont appelées IDE:0, IDE:1, IDE:2 et IDE:3.





Lorsque nous faisons référence à un "lecteur" dans le reste *du mode d'emploi*, nous faisons référence à une partition. Ceci reflète la façon dont le VS-2000 interprète les partitions, et facilite les explications sur les disques et lecteurs. Lorsque nous ferons référence au disque dur dans son entier, nous l'appellerons "disque dur".

### Préparation du disque dur

Avant de pouvoir utiliser le disque dur avec le VS-2000, il faut le préparer. Le disque dur doit être effacé, formaté et divisé en partitions à l'aide de la commande FmtDrv ("Format Drive") décrite en page 117.



Le disque dur interne livré avec le VS-2000 est déjà formaté et partitionné avant l'installation des morceaux de démonstration. Il est prêt à l'emploi.

## Enregistrement audio sur le disque dur du VS-2000

Lorsque vous enregistrez un signal audio dans le VS-2000, ce signal est sauvegardé sous la forme d'un fichier comprenant des données numériques. Ce fichier est appelé une "prise". Il comprend votre signal audio et les références temporelles du moment où l'enregistrement a eu lieu. Jusqu'à ce que vous fassiez une optimisation du projet (page 105), le VS-2000 conserve toutes les prises du projet.

Même lorsque vous ré-enregistrez un passage, la prise originale reste sur le disque dur et reste disponible. Lorsque vous éditez un enregistrement sur le VS-2000, vous n'éditez pas la prise elle-même, grâce à l'édition non-destructive, édition à base de pointeur, que nous allons aborder plus bas.

## Comment les enregistrements sont lus

### Accès aléatoire

Lorsque le VS-2000 lit votre musique sur le disque dur, il utilise la lecture à "accès aléatoire". Cette dénomination trouve son origine dans la programmation informatique, mais cela signifie que l'enregistreur du VS-2000 peut instantanément lire n'importe quel signal audio d'un projet et situé n'importe où sur le disque dur.

La lecture à accès aléatoire offre des avantages sensibles :

- Vous n'avez jamais à attendre que l'enregistreur rembobine ou avance pour vous rendre sur un point précis du projet. Le VS-2000 se rend directement sur un point sans attendre.
- Le VS-2000 peut utiliser la lecture et l'édition par pointeur.

### Qu'est-ce que la lecture à base de pointeur ?

Lors de la lecture d'un enregistrement, le VS-2000 utilise des "pointeurs" pour identifier le signal audio à lire. Chaque pointeur contient des informations sur le signal audio. Les pointeurs permettent au VS-2000 de lire des parties de prise, plutôt que d'avoir à lire le disque dans son entier. Les pointeurs doivent comprendre :

- L'identité de la prise contenant le signal audio souhaité.
- Le point dans le temps où commence la lecture.
- Le point dans le temps où finit la lecture.

## Phrases

Les pointeurs sont regroupés en "phrases". À chaque nouvel enregistrement, le VS-2000 crée automatiquement une nouvelle phrase pour jouer le nouveau signal audio. Chaque phrase apparaît dans la Playlist (Page 126) sous forme de rectangle.



Chaque phrase est un rectangle. Cette illustration montre trois phrases.

Les phrases peuvent être créées d'autres façons :

- Chaque fois que vous ré-enregistrez une portion de piste — par Punch (page 188) — le nouvel enregistrement apparaît sur la piste sous forme de phrase.
- Vous pouvez créer une nouvelle phrase qui lit une prise non utilisée.



Vous pouvez faire diverses éditions sur les phrases et éditer les régions audio dans les phrases, comme nous le verrons en page 98.

## Pistes virtuelles, ou "V-Tracks"

Lorsque vous enregistrez de l'audio, Punch In et out et que vous l'éditez, vous créez une chaîne de phrases placées les unes après les autres dans l'ordre dans lequel elles sont lues. Cette chaîne de phrases est appelée "piste virtuelle" ou "V-Track".



Nous appellerons dorénavant cette chaîne de phrases des "V-Tracks".

Bien sûr, si vous avez fait un enregistrement sans Punch ou sans édition, la V-Track ne consiste qu'en la phrase unique contenant la totalité de la prise.

## Édition non-destructive, à base de pointeur

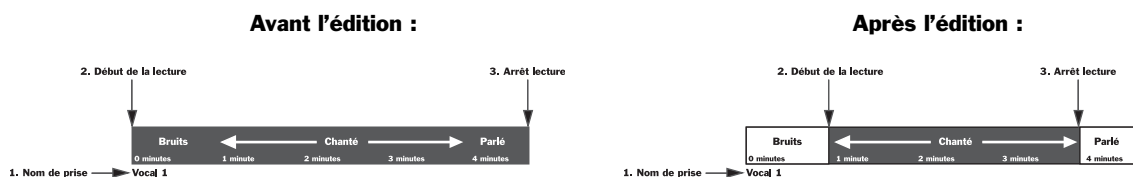
### Édition à base de pointeur

Lorsque vous éditez des signaux audio sur le VS-2000, vous éditez une phrase, les pointeurs qui indiquent au VS-2000 comment lire les signaux audio. Vous ne modifiez pas la prise initiale enregistrée sur votre disque dur — vous ne faites qu'éditer ses pointeurs. Ce type d'addition est appelé "édition non-destructive" car elle ne modifie absolument pas la prise elle-même.



Quelques éditions modifient l'audio en le copiant et en modifiant la copie — mais même dans ce cas, la prise reste la même : les pointeurs pointent vers le signal audio copié.

Cette illustration indique comment la suppression de sections inutiles de la prise affecte les pointeurs. La portion foncée correspond à ce que vous entendez lors de la lecture.



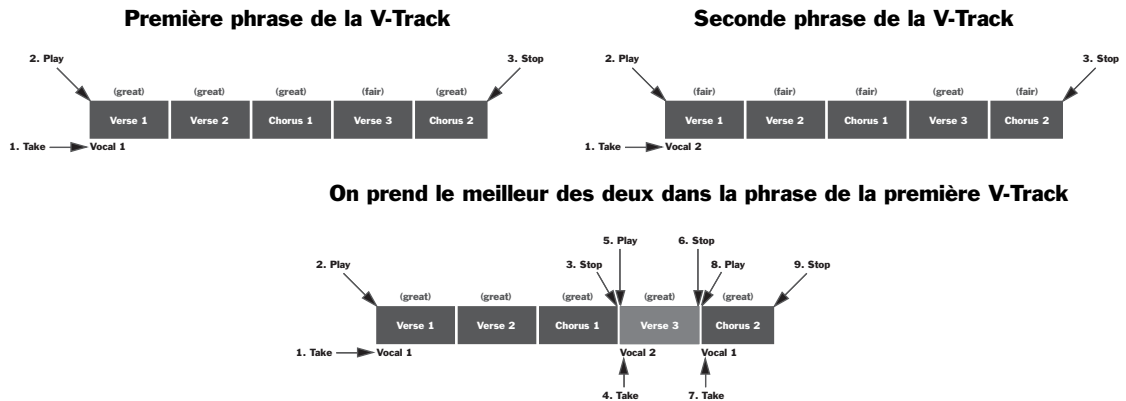
Tout ce que vous avez fait, c'est de modifier la position des pointeurs 1 et 2.



Bien que nous ayons créé des pointeurs avec des noms donnés pour l'exemple, le VS-2000 gère automatiquement ces données de façon interne.

Du fait que la lecture par accès aléatoire est si rapide, le VS-2000 passe d'un point de la prise à un autre tellement rapidement qu'il est impossible d'entendre la transition.

Le VS-2000 peut également passer d'une prise à une autre lors de la lecture. Dans notre illustration, une phrase sur une V-Track contient un chant excellent, sauf sur le troisième couplet. Une phrase sur une seconde V-Track a un couplet 3 parfait. Voici ce qui se passe si vous copiez le couplet 3 de la seconde V-Track sur la première :



Le VS-2000 crée et place tous ses pointeurs en arrière plan — tout ce que vous entendez est que la première phrase contient maintenant une piste de chant parfaite du début à la fin.

Vous pouvez aussi déplacer ou copier des phrases entières vers de nouveaux points de la même V-Track ou d'une V-Track vers une autre — et beaucoup plus encore — comme décrit au chapitre 19.

### **Avantages de l'édition non-destructive**

L'édition non-destructive vous permet d'annuler toutes vos éditions car l'enregistrement reste toujours intact. Seuls les pointeurs sont édités.

Ceci vous offre un potentiel créatif énorme et une liberté d'édition totale. Vous pouvez explorer toutes les éditions possibles en pouvant revenir en arrière.



Si vous n'avez plus besoin des données, vous pouvez les effacer du disque dur pour gagner de l'espace en lançant une optimisation de projet, décrite en page 105.



## Qu'est-ce qu'une piste ?

Les 18 pistes du VS-2000 ressemblent aux pistes d'un enregistreur multipiste traditionnel et leur fonctionnement semblera familier aux personnes ayant travaillé avec les multipistes analogiques. En fait, les pistes du VS-2000 sont un peu différentes, avec une puissance extrême.

Si...

- Un enregistrement est sauvegardé sur votre disque sous forme de fichier de "prise" et
- que les pointeurs indiquant au VS-2000 comment lire une prise sont appelés des "phrases" et qu'un
- groupe de phrases assemblées pour la lecture est appelé une "V-Track",

....à quoi correspond une piste ? Sur le VS-2000, une piste est un groupe de 16 V-Tracks et vous pouvez sélectionner n'importe laquelle à tout moment. Lorsque vous sélectionnez une V-Track, vous pouvez l'utiliser pour enregistrer ou lire.

Les 16 V-Tracks de chaque piste peuvent contenir tout ce que vous voulez. Elles peuvent lire la même prise (ou plusieurs) de différentes façons ou elles peuvent contenir des données totalement différentes.

### Enregistrements sur toutes les V-Tracks de la piste

1	Vocal Attempt 1
2	Vocal Attempt 2
3	Vocal Attempt 3
4	Vocal Attempt 4
5	Vocal Attempt 5
6	Vocal Attempt 6
7	Vocal Attempt 7
8	Vocal Attempt 8
9	Vocal Attempt 9
10	Vocal Attempt 10
11	Vocal Attempt 11
12	Vocal Attempt 12
13	Vocal Attempt 13
14	Vocal Attempt 14
15	Vocal Attempt 15
16	Vocal Attempt 16

### Enregistrements organisés

1	Vocal Attempt 1
2	Tenor Sax
3	Lead Guitar (E)
4	Lo Harmony
5	High Harmony
6	Vocal Attempt 2
7	Vocal Attempt 3
8	Lead Guitar (Ac.)
9	Piano McBody
10	Drums
11	Vocal Attempt 11
12	JW-1010
13	Harmonica Solo
14	Sax
15	Soprano Sax
16	Clavinet

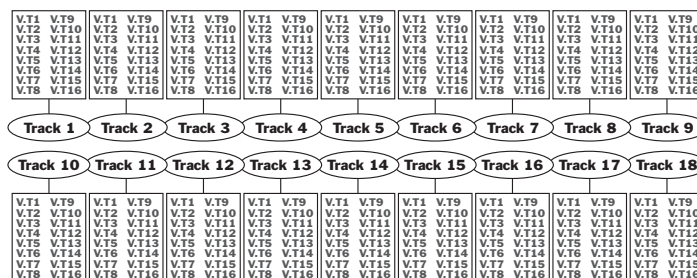
Vous pouvez sélectionner laquelle de 16 V-Tracks chaque piste doit lire à un certain moment. Nous aborderons ce sujet en page 149.



Lorsque vous enregistrez/lisez une V-Track, les réglages de la piste correspondante déterminent comment le son est organisé. La piste V-Track sélectionnée pour la piste 1 est lue par la voie 1, etc. Les pistes sont abordées aux chapitres 10, 11 et 14.

## Puissance des pistes virtuelles V-Tracks

Bien que le VS-2000 soit un studio 18 pistes, il dispose de bien plus de pistes que ça. Étant donné que chacune des 18 pistes dispose de 16 V-Tracks, un projet peut utiliser 288 enregistrements parmi lesquels vous pouvez en choisir 18 pour la lecture à tout moment.



Ceci vous offre une réserve sonore *énorme*. Vous pouvez même construire des versions totalement différentes d'un même projet grâce aux multiples V-Tracks.

## Éléments de base sur l'édition des pistes



En édition, le mot "piste" indique la piste virtuelle V-Track sélectionnée. Lorsque nous parlons d'édition de piste, nous entendons "l'édition des signaux audio sur la piste virtuelle sélectionnée pour la piste".

Les sections suivantes sont une brève introduction à l'édition des pistes dans le VS-2000. Nous reviendrons sur les détails au chapitre 18, en page 235. Il y a deux manières principales d'éditer le contenu d'une piste :

- Vous pouvez travailler avec les phrases (page 95).
- Vous pouvez travailler sur une zone spécifique ou "région" d'une piste.

### À propos de l'édition des phrases

L'édition de phrases est le moyen le plus rapide pour travailler sur une piste audio, étant donné que le segment de la piste est déjà défini. Vous pouvez réaliser de multiples opérations sur une phrase — nous les aborderons au chapitre 19.

Il est pratique de diviser manuellement les phrases d'une V-Track en segments. Bien que ceci puisse prendre un peu de temps, vous pouvez gagner *beaucoup* de temps plus tard lors de l'édition :

- Si vous travaillez sur un morceau et que vous prévoyez de déplacer une section de piste, vous pouvez utiliser chaque section comme une phrase. Ceci vous permet de réorganiser simplement les sections sur la piste lors de son assemblage.
- Si vous travaillez avec des effets sonores, vous pouvez transformer chaque effet en phrase individuelle, facilitant le positionnement de chaque élément.



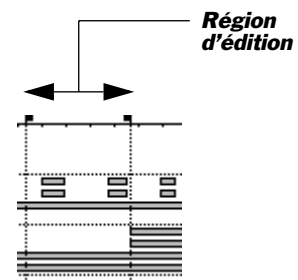
La fonction Phrase DIVIDE sépare automatiquement votre signal audio en phrases individuelles, comme nous le verrons en page 260.

### À propos de l'édition des régions

Une région est un segment temporel sélectionné dans une piste. Vous définissez la région à éditer en plaçant deux "points d'édition" :

- IN—La position du marqueur IN détermine le début de la section à éditer. Cette position est le "point IN".
- OUT—La position du marqueur OUT détermine la fin de la section à éditer. Cette position est le "point OUT".

La région est la portion de la piste comprise entre le point IN et avant le point OUT. Elle peut contenir les données d'une ou plusieurs phrases et peut contenir des silences.



Le chapitre 18 décrit la façon de placer les points IN et OUT, ainsi que deux autres points très importants : les points FROM et TO. Voir page 236.

Le chapitre 20, en page 263, décrit les opérations d'édition des régions.

# 7—Opérations sur les projets et lecteurs

Ce chapitre décrit les opérations relatives aux projets et au disque dur que vous pouvez réaliser dans le menu PROJECT du VS-2000. Ce menu contient la plupart des opérations sur les projets.



Vous pouvez rapidement sauvegarder les dernières modifications apportées au projet en cours en maintenant la touche SHIFT enfoncée et en appuyant sur ZERO•STORE.

## Navigation dans les écrans du menu PROJECT

1. Maintenez la touche SHIFT enfoncée et appuyez sur la touche F1 (PROJ).



2. Le VS-2000 scanne votre disque dur et lecteur de CD-RW. Lorsqu'il a terminé, le premier écran du menu PROJECT apparaît.

**La liste des projets occupe le haut de chaque écran du menu PROJECT.**

**Lecteur sélectionné.**

**Le projet chargé courant dans le VS-2000 est indiqué en caractères blancs sur fond noir dans la liste des projets.**

**Onglet des touches F**

Pour réaliser une opération sur un projet ou sur le disque dur, appuyez sur la touche F, indiquée en bas de l'écran.



Si vous cherchez une opération dont la touche est cachée, appuyez plusieurs fois sur la touche PAGE jusqu'à ce que la touche F apparaisse.

## Travail sur la liste des projets (PROJECT LIST)

Vous pouvez faire défiler la liste des projets en appuyant sur la touche ▼ ou ▲.



Comme décrit dans "Comment le disque dur du VS-2000 organise les données" en page 93, chaque partition du disque dur est appelé un "lecteur."

La liste des projets affiche tous les lecteurs disponibles. Vos disques internes sont repérés sous la forme "IDE: (n° de partition)". D'usine, ces partitions sont IDE:0, IDE:1, IDE:2 et IDE:3. Votre lecteur de CD-R/RW est indiqué sous la forme "ATAPI".



Si vous rencontrez des messages d'erreurs lorsque vous travaillez avec votre lecteur de CD-R/RW lecteur, consultez la Page 368 des annexes.

Dans la liste des projets, vous pouvez aussi voir tous les projets du lecteur sélectionné. Le VS-2000 donne les informations sur chaque projet.

Protection du projet	Fréquence	Taille	Type de projet
□ [U WANNNA PLAY]	44.1k M16	468MB	<US-2000> 10/23/2003 11:16
Nom	Mode d'enregistrement		Date et heure de création



Nous aborderons la protection, la fréquence d'échantillonnage et les modes d'enregistrement des projets dans ce chapitre.

### Sélection d'un objet dans la liste des projets

Pour sélectionner un projet ou lecteur dans la liste des projets :

1. Appuyez sur la touche  $\blacktriangledown$  ou  $\blacktriangle$  ou tournez la molette Time/Value jusqu'à ce que l'objet souhaité soit sélectionné.

```

┌───┐
│ [With Me ] 44.1k M16 738MB <US-2000> |
│ 10/23/2003 12:52 |
└───┘
    
```

Lorsqu'un objet est sélectionné et possède une flèche, il est sélectionné.

### Pour afficher les projets sur un lecteur

1. Sélectionnez le lecteur. Lorsqu'un lecteur est sélectionné, la touche LIST apparaît dans le coin inférieur droit de l'écran.
2. Appuyez sur la touche LIST — le VS-2000 affiche une liste des projets sur le lecteur.



Menu PROJECT  
F6 (LIST)



Pour voir le contenu d'un CD audio, voir "Utilisation comme lecteur CD" en page 368.

## À propos des messages "Store Current?"

Lors des opérations du menu PROJECT, le VS-2000 vous demande :



Position dans liste des projets

Nom du projet

Fréquence d'échantillonnage et mode d'enregistrement

Le VS-2000 affiche ce message lorsqu'une opération a besoin d'utiliser temporairement la partie de la mémoire du VS-2000 contenant le projet chargé — une fois l'opération terminée, le VS-2000 recharge le projet de votre disque dur. Si vous avez apporté des modifications au projet depuis sa dernière sauvegarde, appuyez sur la touche ENTER/YES en réponse à ce message pour ne pas perdre les modifications.



Si un projet est protégé en écriture (Page 104), ce message n'apparaît pas, étant donné que le projet est verrouillé pour éviter toute modification.

## Opérations sur les projets

### À propos de la touche F6 (MARK)

Pour effectuer des opérations sur les projets, vous devez cibler le projet sur lequel vous souhaitez réaliser l'opération en marquant le projet.



Menu **PROJECT**  
**F6 (MARK)**

#### Marquer un projet

1. Appuyez sur la touche ▼ ou ▲ ou tournez la molette Time/Value pour sélectionner le projet.
2. Appuyez sur la touche F6 (MARK) pour cocher le nom du projet cible.

La touche F6 (MARK) n'est disponible que lorsqu'un projet (non un lecteur) est sélectionné.



### SÉLECTION

Appuyez sur la touche SELECT pour charger le projet sélectionné dans la liste des projets. Lorsqu'il est chargé, il remplace le projet déjà en mémoire. Vous pouvez lire, enregistrer, éditer et mixer un projet uniquement lorsqu'il est chargé.



Menu **PROJECT**  
**F1 (SELECT)**

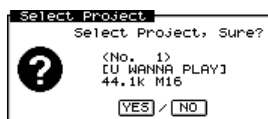
La touche SELECT est d'aspect et de fonctionnement différents. C'est la seule touche qui opère dès que vous appuyez dessus. Toutes les autres touches affichent des écrans.



Pour charger un projet depuis un autre lecteur, sélectionnez le lecteur et appuyez sur la touche F6 (LIST). Voir le chapitre "Pour afficher les projets sur un lecteur" en page 100.

#### Charger un projet

1. Maintenez la touche SHIFT enfoncée et appuyez sur la touche F1 (PROJECT).
2. Si "SELECT" n'est pas visible au-dessus de F1, appuyez sur la touche PAGE.
3. Dans la liste des projets, sélectionnez le projet que vous souhaitez charger.
4. Appuyez sur la touche F1 (SELECT). Le VS-2000 affiche :



5. Appuyez sur la touche ENTER/YES pour charger le projet, ou sur EXIT/NO pour annuler l'opération.

Si vous avez appuyé sur ENTER/YES, le VS-2000 demande :



Si le projet chargé est protégé en écriture (Page 104), le VS-2000 charge le nouveau projet sans poser la question.



6. Appuyez sur la touche ENTER/YES pour sauvegarder vos dernières modifications avant de charger le nouveau projet, ou sur EXIT/NO pour ne pas le sauvegarder à nouveau. Le VS-2000 charge le projet sélectionné en mémoire.

**NEW****Sélection du mode d'enregistrement du projet**

Lorsque vous créez un nouveau projet, vous faites deux choix importants qui déterminent la nature du projet et ce que vous pouvez faire avec ses signaux audio. Vous ne pouvez plus modifier ces choix une fois le projet créé.



Le mode d'emploi du VS-2000 assume que les projets sont en mode 16-bit, sauf dans les cas mentionnés.

Les données enregistrées par un enregistreur numérique comme le VS-2000 sont retranscrites en suites de chiffres (valeurs numériques) pour le stockage sur le disque dur. Sur le VS-2000, chaque suite de valeurs numériques peut comprendre 16 ou 24 chiffres. Comme chacun de ces chiffres est baptisé "bit", on dit de manière technique que le VS-2000 peut enregistrer à une résolution (nombre de bits) de 16 bits ou de 24 bits. Plus la résolution est élevée, meilleure est la restitution du signal d'origine enregistré.

Le VS-2000 enregistre par défaut en résolution 16 bits—mode M16—car c'est la résolution du CD audio. Pour la majorité des utilisateurs du VS-2000, c'est la résolution idéale : elle est identique à celle des CD et permet d'exploiter les 18 pistes du VS-2000. Vous pouvez également enregistrer un projet en 24 bits—mode M24— si vous n'avez pas besoin d'autant de pistes et que vous souhaitez transférer votre travail audio sur DVD ou sur un autre support 24 bits.

<i>Mode d'enregistrement :</i>	<i>Nombre de pistes en lecture :</i>	<i>Nombre de pistes simultanées en enregistrement :</i>
M16 (16 bits)	18	8
M24 (24 bits)	12	8

Autre avantage de la résolution 16 bits, elle permet une plus grande durée d'enregistrement par partition. Ce tableau indique le nombre de minutes utilisées lorsque vous enregistrez une seule piste dans une seule partition. La durée dépend de la fréquence d'échantillonnage sélectionnée.

<i>Mode d'enregistrement :</i>	<i>Nombre de minutes par partition :</i>
M16	2152
M24	1433

**Fréquence d'échantillonnage du VS-2000**

Tous les enregistreurs numériques enregistrent les signaux audio en créant une représentation numérique du signal audio à un moment précis dans le temps — cette représentation numérique est appelée un échantillon. En créant des milliers d'échantillons à la seconde — et en les lisant tout aussi rapidement — l'illusion d'un signal audio fluide est obtenue. En fait, vous entendez une série d'échantillons. Étant donné que le signal audio varie constamment, plus vous avez d'échantillons par seconde, plus l'enregistrement est fidèle au signal initial.

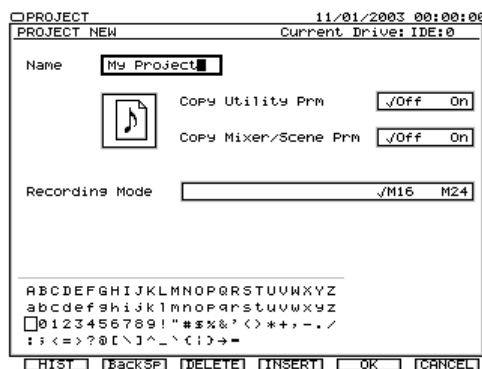
Le nombre de fois par seconde qu'un enregistreur échantillonne l'audio s'appelle la "fréquence d'échantillonnage". Le VS-2000 peut enregistrer les signaux audio à la fréquence d'échantillonnage de 44,1 kHz (soit 44100 échantillons enregistrés par seconde). C'est la fréquence d'échantillonnage utilisée sur les CD audio.

## Création d'un nouveau projet

1. Maintenez la touche SHIFT enfoncée et appuyez sur F1 (PROJECT).
2. Si "NEW" n'est pas visible sur F2, appuyez sur la touche PAGE.
3. Appuyez sur la touche F2 (NEW) — l'écran PROJECT NEW apparaît.



Menu **PROJECT**  
**F2 (NEW)**



4. Réglez le paramètre Copy System Prm sur :
  - *Off* — pour créer un nouveau projet avec les paramètres par défaut du menu UTILITY (paramètres du menu UTILITY décrits au chapitre 28).
  - *On* — Pour copier les paramètres du menu UTILITY du projet courant dans le nouveau projet.
5. Réglez le paramètre Copy Mixer/Scene Prm sur :
  - *Off* — pour créer un nouveau projet avec les réglages de mixage par défaut et aucune scène.
  - *On* — pour copier les réglages de mixage et les scènes du projet courant dans le nouveau projet.



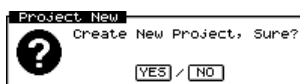
Étant donné que les scènes mémorisent les éditions d'effets, la copie des scènes vous permet de réutiliser les réglages d'effets dans le nouveau projet.

6. Sélectionnez le mode d'enregistrement de votre choix (Page 102).
7. Donnez un nom au nouveau projet.



Vous pouvez renommer le projet plus tard — et ajouter un commentaire — à l'aide de la fonction de projet NAME (voir Page 103).

8. Appuyez sur la touche F5 (OK). Le VS-2000 affiche :



Pour continuer, appuyez sur la touche ENTER/YES ou appuyez sur la touche EXIT/NO pour annuler l'opération. Le VS-2000 demande si vous souhaitez sauvegarder le projet courant avant de créer et de charger le nouveau.

9. Appuyez sur la touche ENTER/YES pour sauvegarder les modifications au projet courant, ou appuyez sur EXIT/NO pour créer et charger le nouveau projet sans sauvegarder l'ancien.

## Nom du projet

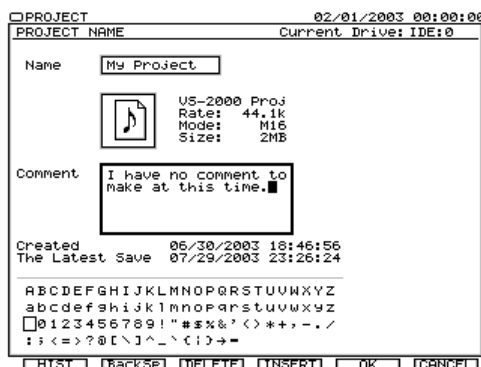
Vous pouvez renommer le projet chargé à l'écran PROJECT NAME, vous pouvez aussi saisir un commentaire sur le projet et voir des informations organisées.

### Renommer un projet

1. Maintenez la touche SHIFT enfoncée et appuyez sur F1 (PROJECT).
2. Si "NAME" n'est pas visible sur F3, appuyez sur la touche PAGE.
3. Appuyez sur F3 (NAME) — l'écran PROJECT NAME apparaît.



Menu PROJECT  
F3 (NAME)



4. Saisissez le nom comme décrit au chapitre "Noms" en page 74.

### Saisie de commentaires

1. Dans l'écran PROJECT NAME, sélectionnez la boîte de commentaires et saisissez les commentaires de la même façon que pour saisir un nom.

## PROTECTION

Vous pouvez verrouiller un projet sur votre disque dur pour protéger ses données contre toute suppression accidentelle. Vous pouvez aussi déverrouiller un projet en suivant la même procédure.



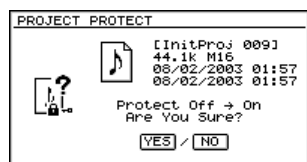
Menu PROJECT  
F4 (PROTEC)

### Verrouillage et déverrouillage d'un projet sur le disque dur

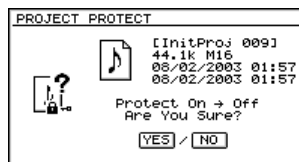
1. Maintenez la touche SHIFT enfoncée et appuyez sur F1 (PROJECT).
2. Si "PROTEC" n'est pas visible sur F4, appuyez sur la touche PAGE.
3. Sélectionnez le projet souhaité.
4. Appuyez sur la touche F4 (PROTEC). Selon que le projet est verrouillé ou pas, le VS-2000 demande si vous souhaitez :

Ces symboles indiquent qu'un projet est :

Verrouillé   
Déverrouillé 



...verrouille le projet...



...déverrouille le projet.

5. Appuyez sur la touche ENTER/YES, ou sur EXIT/NO pour annuler l'opération.



## OPTIMISER

Comme nous l'avons vu pour les fonctions "UNDO et REDO" en page 72, le VS-2000 conserve toutes les données enregistrées et peut annuler les 999 dernières éditions.

Vous pouvez "optimiser" un projet en effaçant de votre disque toutes les données qui ne sont pas sur une piste V-Track. Vous pouvez gagner un espace disque libre important. La sauvegarde est aussi plus rapide et nécessite un espace CD-R/RW moins important.



Après avoir optimisé un projet, vous ne pouvez plus annuler les actions faites avant l'optimisation. Vos niveaux d'Undo repartent au niveau 1 après l'optimisation.



Vous ne pouvez pas utiliser la fonction Undo pour annuler une optimisation.



L'optimisation sur le VS-2000 est différente de l'optimisation sur un ordinateur. Sur le VS-2000, l'optimisation ne défragmente pas votre lecteur (Page 116) — elle efface les fichiers non nécessaires.



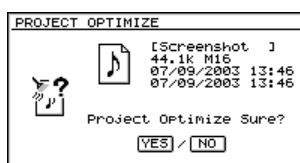
L'optimisation n'efface que les signaux audio non utilisés dans le projet. Elle n'affecte pas l'audio de vos V-Tracks, que les V-Tracks soient sélectionnées ou non.

### Optimisation d'un projet

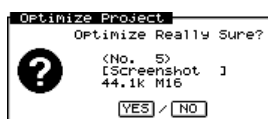
1. Chargez le projet que vous souhaitez optimiser.
2. Maintenez la touche SHIFT enfoncée et appuyez sur F1 (PROJECT).
3. Si "OPTIMZ" n'est pas visible sur F5, appuyez sur la touche PAGE.
4. Sélectionnez le projet souhaité.
5. Appuyez sur la touche F6 (MARK) pour cocher le nom du projet, et le sélectionner pour l'optimisation.
6. Appuyez sur la touche F5 (OPTIMZ). Le VS-2000 demande :



**Menu PROJECT  
F5 (OPTIMZ)**



7. Pour continuer, appuyez sur ENTER/YES, ou sur la touche EXIT/NO pour annuler. Puisqu'il s'agit de supprimer les données audio inutiles, le VS-2000 vous demande à nouveau :



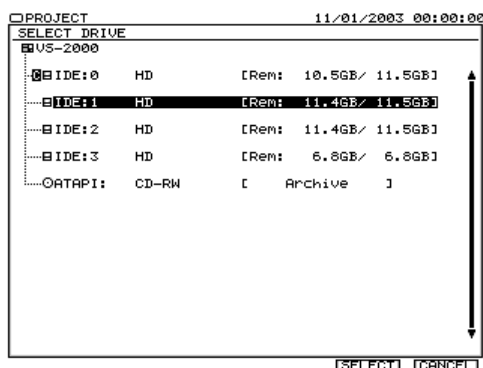
8. Appuyez sur ENTER/YES pour optimiser le projet, ou sur EXIT/NO pour annuler.

## Sélection du lecteur de destination

Lorsque vous déplacez les données d'un projet — lorsque vous copiez, sauvegardez ou exportez des données de projet — vous pouvez sélectionner le lecteur de destination avant de commencer l'opération, comme nous le verrons dans ce chapitre. De plus, vous verrez la touche F4 (SelDrv) en bas de l'écran principal au cas où vous souhaiteriez changer d'avis et sélectionner un autre lecteur de destination.

### Sélection d'un nouveau lecteur de destination

1. Appuyez sur la touche F4 (SelDrv) pour afficher l'écran SELECT DRIVE.



2. Utilisez les touches  $\blacktriangledown$  ou  $\blacktriangle$  ou la molette Time/Value pour sélectionner le lecteur.
3. Appuyez sur F5 (OK) pour sélectionner le lecteur et revenir à l'écran, de projet.

## COPIE

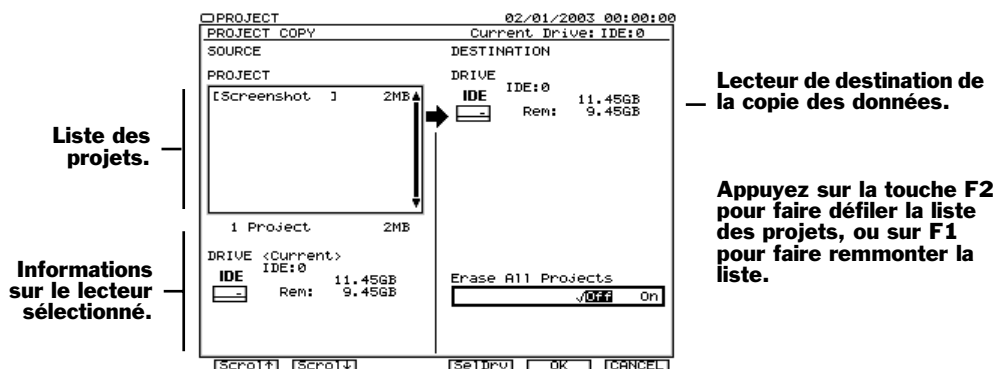
Utilisez la fonction COPY du menu PROJECT pour copier un projet. Vous pouvez sauvegarder la copie dans le lecteur courant du projet ou dans un autre, si le lecteur de destination n'a plus assez de place. Ceci est pratique lorsque vous souhaitez faire une copie de sécurité pendant que vous travaillez sur l'original. Vous pouvez aussi faire plusieurs copies du projet à partir du même travail. Enfin, c'est très utile si vous avez des problèmes pour faire des sauvegardes d'un projet.

### Copier un projet

1. Maintenez la touche SHIFT enfoncée et appuyez sur F1 (PROJECT).
2. Sélectionnez et marquez le(s) projet(s) à copier.
3. Si "COPY" n'est pas visible sur F1, appuyez sur la touche PAGE.
4. Cochez le(s) projet(s) que vous souhaitez copier.
5. Tournez la molette Time/Value pour sélectionner le lecteur sur lequel vous souhaitez copier le(s) projet(s) coché(s)
6. Appuyez sur la touche F1 (COPY) — l'écran PROJECT COPY apparaît.



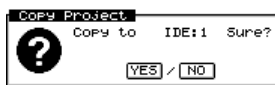
Menu PROJECT  
F1 (COPY)



Vous pouvez nettoyer le lecteur de destination avant de copier vos données.

7. Réglez Erase all Projects sur :
  - *Off*—si vous souhaitez ajouter ce que vous copiez à la liste des projets déjà sur le lecteur de destination.
  - *On*—pour nettoyer le lecteur de sorte qu'il ne contienne que ce que vous copiez.

8. Appuyez sur la touche F5 (OK) — le VS-2000 demande :



9. Appuyez sur ENTER/YES pour continuer, ou sur EXIT/NO pour annuler la copie. Si vous avez appuyé sur ENTER/YES, le VS-2000 demande si vous souhaitez sauvegarder les modifications apportées au projet chargé avant la copie.
10. Appuyez sur ENTER/YES pour sauvegarder vos modifications avant de copier le(s) projet(s) sélectionné(s), ou sur EXIT/NO pour lancer la copie.
11. Si le paramètre Erase all Projects est actif, le VS-2000 demande si vous voulez effacer le lecteur — appuyez sur ENTER/YES ou sur EXIT/NO pour annuler la copie.

## SUPPRESSION (ERASE)

Vous pouvez effacer un projet du disque dur pour gagner de la place sur le disque.



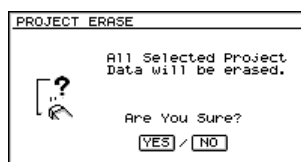
La fonction Project ERASE efface de façon permanente un projet de votre disque dur. Cette opération ne peut être annulée par la fonction Undo. Soyez vigilant.

### Suppression d'un projet

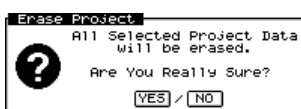
- Maintenez la touche SHIFT enfoncée et appuyez sur F1 (PROJECT).
- Sélectionnez et marquez le projet — ou les projets — à effacer.
- Si "ERASE" n'est visible sur F2, appuyez sur la touche PAGE.
- Appuyez sur la touche F2 (ERASE) — le VS-2000 demande :



**Menu PROJECT  
F2 (ERASE)**



- Si vous souhaitez effacer les projets sélectionnés, de votre disque dur, appuyez sur la touche ENTER/YES. Sinon, appuyez sur la touche EXIT/NO.
- Étant donné que la suppression est irréversible, le VS-2000 demande à nouveau :



- Pour effacer les projets, appuyez sur ENTER/YES, ou sur EXIT/NO pour annuler.

## SPLIT

La fonction SPLIT crée un nouveau projet à partir des V-Tracks sélectionnées, les supprimant du projet chargé. Le nouveau projet hérite des réglages du projet original, dont les marqueurs, Locators, données Automix, la Tempo Map et la piste de synchro, les réglages de projet du menu UTILITY et son nom, avec un caractère supplémentaire ajouté à la fin. Le nouveau projet est sauvegardé sur le même lecteur que le projet original. La fonction Project SPLIT peut être utile si vous travaillez sur un projet de grande taille avec de nombreuses V-Tracks que vous n'utilisez pas, mais que vous ne souhaitez pas effacer. Vous pouvez séparer ces V-Tracks dans un nouveau projet, simplifiant la sauvegarde du projet initial (taille plus petite).



Il n'est pas possible d'annuler la fonction SPLIT avec la touche Undo — les V-Tracks supprimées peuvent être réintégrées en utilisant la fonction IMPORT. Voir Page 269.



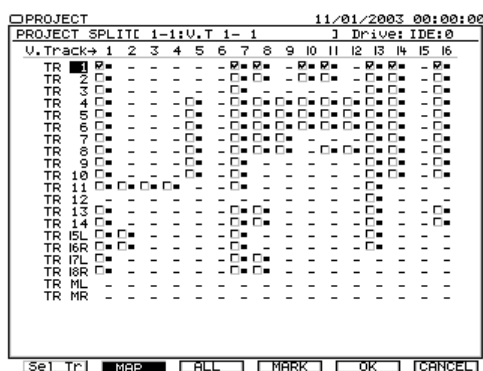
La fonction Project SPLIT utilise très peu d'espace disque car elle déplace des données du projet original vers un nouveau, sans créer de nouvelles données.

### Splitter un projet

1. Chargez le projet que vous souhaitez Splitter (Page 101).
2. Maintenez la touche SHIFT enfoncée et appuyez sur F1 (PROJECT).
3. Si "SPLIT" n'est pas visible sur F3, appuyez sur la touche PAGE.
4. Appuyez sur F3 (SPLIT) — le premier écran SPLIT apparaît.



Menu PROJECT  
F3 (SPLIT)



Vous pouvez marquer les V-Tracks sur l'écran MAP du menu SPLIT indiqué ci-dessus — ou à l'écran Select Track. Vous pouvez sélectionner autant de V-Tracks que vous le souhaitez sur les deux écrans. Dans le tableau (Map) des V-Tracks du projet, les V-Tracks contenant des données apparaissent sous la forme de petits carrés noirs avec une case sur la gauche.

5. Pour sélectionner une V-Track, utilisez les curseurs et appuyez sur F4 (MARK) ; pour désélectionner, appuyez sur F4 (MARK). Vous pouvez sélectionner et désélectionner toutes les V-Tracks en appuyant plusieurs fois sur F3 (ALL).



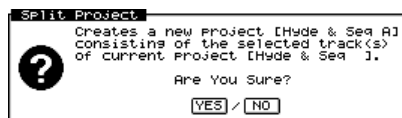
Pour sélectionner/désélectionner toutes les V-Tracks d'une piste, placez le curseur complètement à gauche pour sélectionner le nom de la piste et appuyez sur F4 (MARK).

6. Si vous préférez travailler sur l'écran Select Track, appuyez sur F1 (SelTrk).
7. Pour sélectionner une V-Track et l'exporter à l'écran Select Track, tournez la molette Time/Value et appuyez sur F4 (MARK) pour la cocher.



Maintenez la touche SHIFT enfoncée pendant que vous tournez la molette Time/Value pour passer sur les V-Tracks de mêmes numéros entre les différentes pistes.

8. Lorsque vous avez sélectionné les V-Tracks, appuyez sur F5 (OK) :



9. Appuyez sur ENTER/YES, ou sur EXIT/NO pour annuler l'opération.
10. Si vous avez appuyé sur ENTER/YES, le VS-2000 demande si vous souhaitez sauvegarder vos modifications récentes dans le projet avant de continuer.
11. Appuyez sur ENTER/YES pour sauvegarder avant de réaliser le Split, ou sur EXIT/NO pour splitter directement le projet.

## COMBINER

La fonction Project COMBINE vous permet d'ajouter un projet de votre disque à la fin du projet chargé. Vous pouvez utiliser la fonction COMBINE pour assembler les projets individuels en un seul. Vous pouvez réaliser cette opération lorsque vous assemblez les morceaux d'un album, lorsque chaque morceau a été créé dans un projet séparé — voir "CD de compilation multi-projets" en page 357.



Seuls les projets partageant la même fréquence d'échantillonnage et le même mode d'enregistrement peuvent être combinés.

### Comment combiner des projets

- Le projet ajouté à la fin du projet chargé est placé quatre secondes après la fin du projet courant.
- Un nouveau marqueur est automatiquement placé au début du nouveau morceau.
- Les affectations de pistes et de V-Tracks sont préservées dans le nouveau projet.
- Le projet ajouté n'est plus sur votre disque sous la forme d'un projet séparé, étant donné que ses données font maintenant partie du nouveau projet combiné.



Certains aspects du projet ajouté ne sont pas repris dans le nouveau projet, comme les marqueurs, Locators, données d'Automix, la Tempo Map et la piste de synchro et les réglages de projet du menu UTILITY.

### Combiner deux projets

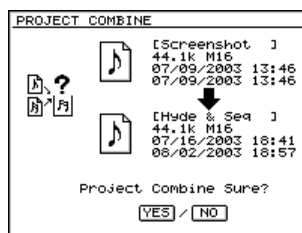


Étant donné que la fonction COMBINE modifie les deux projets, nous vous recommandons de les sauvegarder avant de lancer l'opération COMBINE.

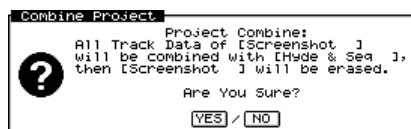
1. Chargez le projet servant de base au projet final.
2. Maintenez la touche SHIFT enfoncée et appuyez sur F1 (PROJECT).
3. Sélectionnez le projet à ajouter en fin du projet courant.
4. Si "COMBIN" n'est pas visible sur F4, appuyez sur la touche PAGE.
5. Appuyez sur la touche F4 (COMBIN) — le VS-2000 demande :



**Menu PROJECT  
F4 (COMBIN)**



6. Appuyez sur la touche ENTER/YES pour combiner les deux projets, ou sur EXIT/NO pour annuler l'opération.
7. Si vous avez appuyé sur ENTER/YES, le VS-2000 vous demande à nouveau :



8. Appuyez sur la touche ENTER/YES pour continuer, ou sur EXIT/NO pour annuler. Le VS-2000 demande si vous souhaitez sauvegarder les modifications apportées au projet chargé avant de continuer.
9. Appuyez sur la touche ENTER/YES pour sauvegarder les modifications du projet courant ou appuyez sur la touche EXIT/NO pour passer directement à la combinaison des deux projets.

## SAUVEGARDE DE SÉCURITÉ (BACKUP)

Nous vous recommandons fortement de faire des sauvegardes régulières de vos projets. Lorsque vous faites une sauvegarde d'un projet, vous en faites une copie sur CD-R ou CD-RW et conservez la sauvegarde de sécurité dans un lieu protégé. Bien que le VS-2000 soit d'une extrême fiabilité, certains événements imprévisibles — dont les coupures secteur, voire, pire — *peuvent* survenir lors de l'utilisation. La seule façon d'éviter la perte de vos données est d'en réaliser une copie de sauvegarde.

Vous pouvez recharger une sauvegarde de projet quand vous le souhaitez à l'aide de la fonction RECOVER — voir Page 112.

### Sauvegarder un projet

1. Insérez un CD-R ou CD-RW dans le lecteur de CD-R/RW.

L'opération de BACKUP reformate le support de destination. Le support, par conséquent, n'a pas besoin d'être formaté à l'avance.

2. Tenez la touche SHIFT enfoncée et appuyez sur F1 (PROJ).
3. Marquez le(s) projet(s) à sauvegarder.
4. Si "BACKUP" n'est pas visible sur F1, appuyez sur la touche PAGE.
5. Appuyez sur F1 (BACKUP) — l'écran PROJECT BACKUP apparaît.



**Menu PROJECT  
F1 (BACKUP)**

**Liste des projets marqués.**

**Informations sur le lecteur sélectionné.**

**Lecteur sur lequel les données vont être sauvegardées.**

**Appuyez sur la touche F2 pour faire défiler vers le bas la liste des projets, ou sur F1 (Scroll) pour faire défiler la liste vers le haut.**

6. Sélectionnez si vous souhaitez que le VS-2000 vérifie les données de la sauvegarde sur le CD. Bien que cela prenne plus de temps, nous vous recommandons d'activer la fonction Verify pour vous assurer que toutes vos données sauvegardées sont bonnes.
7. Commencez par essayer la vitesse MAX du graveur. En cas de problème, utilisez une vitesse inférieure.
8. Appuyez sur la touche F5 (OK).  
Le VS-2000 demande si vous souhaitez sauvegarder les modifications récentes au projet avant de réaliser la sauvegarde.
9. Appuyez sur la touche ENTER/YES pour enregistrer le projet avant de réaliser la sauvegarde, ou sur EXIT/NO pour passer directement à la sauvegarde.  
Si vous utilisez un CD-RW qui contient déjà des données, le VS-2000 vous demande si vous souhaitez effacer le disque. Pour plus de détails, voir Page 368.
10. Appuyez sur ENTER/YES pour effacer le CD-RW, ou sur EXIT/NO pour annuler la sauvegarde. Si le projet ne rentre pas sur le support, le VS-2000 vous demande de changer le support au cours de la sauvegarde.

Lors de la sauvegarde sur plusieurs CD, le VS-2000 demande chaque CD deux fois : une fois pour numéroter le CD, et une fois pour graver les données.

11. Insérez le CD et appuyez sur la touche ENTER/YES, ou appuyez sur la touche EXIT/NO pour annuler la procédure.
12. Si vous sauvegardez de multiples projets, le VS-2000 les sauvegarde un à un. Les sauvegardes de projets ne peuvent pas être lues directement. Pour lire le projet, utilisez la fonction RECOVER pour restaurer le projet sur votre disque dur sous une forme lisible.



## RECOVER

Pour recharger les données de projet, utilisez la fonction RECOVER. Lorsque vous rechargez un projet, il est restauré sur votre disque dur sous sa forme initiale.

RECOVER n'est disponible que lorsque le lecteur sélectionné contient des sauvegardes.



### Restauration de données de sauvegarde

1. Maintenez la touche SHIFT enfoncée et appuyez sur F1 (PROJECT).
2. Insérez le CD avec sauvegarde dans votre lecteur de CD-R/RW.

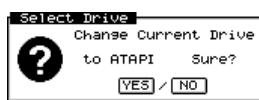


**Menu PROJECT  
F2 (Recovr)**

Si le projet tient sur plus d'un seul CD, insérez le premier CD contenant les données de sauvegarde.



3. Sélectionnez le lecteur contenant les données de sauvegarde.
4. Appuyez sur F6 (LIST) pour voir le contenu du lecteur. Le VS-2000 affiche :



— Nom du nouveau lecteur.

5. Appuyez sur la touche ENTER/YES pour continuer, ou sur EXIT/NO pour annuler.
6. Marquez le(s) projet(s) que vous souhaitez restaurer.
7. Tournez la molette Time/Value pour sélectionner le disque de destination.
8. Si "Recovr" n'est pas visible sur F2, appuyez sur la touche PAGE.
9. Appuyez sur la touche F2 (Recovr) — l'écran PROJECT RECOVER apparaît.

**Liste des sauvegardes de projets marqués.**

**Lecteur contenant la sauvegarde.**

PROJECT RECOVER 02/01/2001 00:00:00

SOURCE	DRIVE	DESTINATION
[InitProj 001] 2MB	IDE IDE:0	11.45GB
[U Wanna Play] 595MB	IDE IDE:0	10.61GB

2 Projects 600MB

DRIVE: ATAPI CD-RW

CD Speed

Erase All Projects:  Off  On

[Scroll+] [Scroll-] [Set DRV] [OK] [CANCEL]

— Lecteur sur lequel les données seront restaurées.

Appuyez sur la touche F2 pour faire défiler vers le bas la liste des projets, ou sur F1 (Scrol) pour faire défiler la liste vers le haut

10. Réglez Erase all Projects sur :
  - Off—pour ajouter le(s) projet(s) à restaurer à la liste des projets déjà sur le lecteur de destination.
  - On—pour effacer le disque pour qu'il ne contienne que les données restaurées.
11. Réglez la vitesse du lecteur de CD. Essayez MAX. En cas de problème utilisez une vitesse inférieure.
12. Appuyez sur F5 (OK). Le VS-2000 demande si vous voulez enregistrer le projet.
13. Appuyez sur ENTER/YES pour enregistrer le projet avant la restauration, ou appuyez sur la touche EXIT/NO pour passer directement à la restauration. Le VS-2000 demande si vous souhaitez lancer la restauration.



- Appuyez sur ENTER/YES pour continuer, ou sur EXIT/NO pour annuler.
- Si Erase All Projects est actif, le VS-2000 demande si vous souhaitez effacer le disque de destination — appuyez sur ENTER/YES, ou sur EXIT/NO pour annuler.
- Si la sauvegarde tient sur plusieurs CD, le VS-2000 demande les CD au fur et à mesure. Insérez chaque CD dans le lecteur et appuyez sur la touche ENTER/YES pour continuer.

## IMPORT

Vous pouvez utiliser la fonction IMPORT pour charger les données d'un:

- VS-880/880EX
- VS-1680
- VS-890
- VS-1880/1824/1824CD
- VSR-880
- VS-2400CD/2480/2480CD

Lorsque vous importez un morceau d'un V-Studio, le VS-2000 le convertit en projet VS-2000. Vous pouvez récupérer des sauvegardes sur CD. Après que le VS-2000 ait importé le morceau, il devient le projet courant. Si vous importez plusieurs morceaux, le dernier morceau importé par le VS-2000 devient le projet courant.

Voir "Compatibilité entre les morceaux V-Studio et les projets VS-2000" en page 410 pour plus de détails sur la conversion des morceaux d'autres V-Studios en projets VS-2000.



Il n'est pas possible d'importer la carte de tempo.



Vous ne pouvez pas importer les morceaux du VS-1680 ou du VS-1880 en installant directement leur disque dur dans le VS-2000. Le VS-2000 utilise un format différent.



Pour importer un morceau du VS-840, utiliser la fonction de conversion de morceau du VS-840 pour le convertir au format VS-880 puis importez le morceau dans le VS-2000. Seuls les signaux audio et l'affectation des pistes sont importés — le reste doit être reprogrammé.

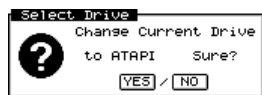


### Importer un morceau d'un V-Studio plus ancien

- Insérez le CD contenant les données de sauvegarde de morceau dans votre lecteur de CD-R/RW.
- Maintenez la touche SHIFT enfoncée et appuyez sur F1.
- Sélectionnez le lecteur contenant le morceau.
- Appuyez sur la touche F6 (LIST). Le VS-2000 affiche :



Menu **PROJECT**  
**F3 (IMPORT)**

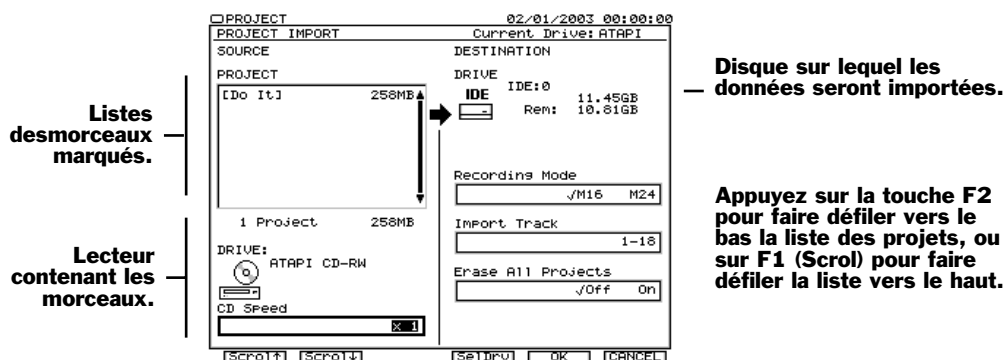


— **Nom du nouveau lecteur.**

- Appuyez sur ENTER/YES pour changer de lecteur, ou sur EXIT/NO pour annuler.
- Marquez le(s) morceau(x) que vous souhaitez importer.
- Sélectionnez le disque sur lequel vous souhaitez importer le morceau.
- Si "IMPORT" n'est pas visible sur F3, appuyez sur la touche PAGE.



9. Appuyez sur la touche F3 (IMPORT) — l'écran PROJECT IMPORT apparaît.



10. Sélectionnez le mode d'enregistrement (Page 102) du morceau à importer.
11. Si le morceau comporte plus de 18 pistes, sélectionnez au paramètre Import Track les pistes à importer.
12. Réglez le paramètre Erase All Projects comme désiré :
  - *Off*—le morceau importé est ajouté au projet déjà présents sur la partition choisie.
  - *On*—le morceau importé remplace tous les projets présents sur la partition choisie.
13. Réglez la vitesse du CD au maximum. Abaissez-la en cas de problème.
14. Appuyez sur F5 pour importer les morceaux — le VS-2000 demande confirmation.
15. Appuyez sur ENTER/YES pour importer, ou sur EXIT/NO pour annuler l'opération. Le VS-2000 importe les morceaux sélectionnés. La durée de l'opération varie selon les données et la conversion nécessaire.

## EXPORT

Vous pouvez exporter le projet en cours du VS-2000 vers les :

- VS-880/880EX
- VS-890
- VSR-880
- VS-1680
- VS-1880/1824/1824CD
- VS-2400CD/2480/2480CD



Le VS-2000 n'exporte pas directement un projet au format VS-840. Vous pouvez exporter un projet au format VS-880, et utiliser la fonction Song Convert du VS-840.

### **Comment fonctionne la fonction Export**

Lorsque vous exportez un projet VS-2000, le nouveau morceau créé utilise la fréquence d'échantillonnage et le mode d'enregistrement du projet.



Certains appareils VS limitent le nombre de pistes en lecture. Il sera peut-être nécessaire de copier ou de déplacer les pistes sur le VS où le projet doit être exporté.



Le mode M16 du VS-2000 correspond au mode MAS des VS-880, VS-880EX, VSR-880, VS-890, VS-1680 et VS-1880. Le mode M16 du VS-2000 est identique à celui des VS-2400CD, VS-2480 et VS-2480CD.



La carte de tempo sélectionnée n'est pas exportée.

Vous pouvez exporter un projet sur CD-R/RW comme archive de morceau pour les VS-Studios plus anciens et comme sauvegarde pour les modèles VS-2480/VS-2480CD.

### Exporter vers un VS-880 ou VS-880EX

- Huit pistes sont exportées. Vous pouvez sélectionner les pistes 1-8, 9-16 ou 17-18.
- Seules les V-Tracks 1-8 sont exportées au format VS-880 — pour exporter les V-Tracks 9-16, copiez les données sur les V-Tracks 1-8. Avec le VS-880EX, les V-Tracks 1-8 du VS-2000 sont exportées dans la banque A et les V-Tracks 9-16 dans la banque B.
- Seuls les Locators 00-31 du projet sont exportés.
- Les projets utilisant les modes d'enregistrement M24 ne peuvent pas être exportés au format VS-880 ou VS-880EX.

### Exporter vers un VS-890 ou VSR-880

- Huit pistes sont exportées. Vous pouvez sélectionner les pistes 1-8, 9-16 ou 17-18.
- Les V-Tracks 1-8 sont exportées dans la banque A, les V-Tracks 9-16 dans la banque B.
- Les projets M24 ne peuvent pas être exportés au format VS-890 ou VSR-880.

### Exporter vers un VS-1680

- 16 pistes sont exportées. Vous pouvez sélectionner les pistes 1-16 ou 17-18.
- Seuls les Locators 00-63 du projet sont exportés.
- Les projets M24 ne peuvent pas être exportés au format VS-1680. Il en est de même pour les projets contenant des pistes de Mastering CDR — voir Page 356.

### Exporter vers un VS-1880/1824/1824CD

- Les 18 pistes du projet sont exportées.
- Seuls les Locators 00-63 du projet sont exportés.
- Les projets M24 ne peuvent pas être exportés au format VS-1880.

### Exporter vers un VS-2400CD

- Les réglages Rhythm Track et Harmony ne sont pas pris en compte lorsqu'un projet VS-2000 est exporté en projet VS-2400CD.

### Exporter vers un VS-2480/2480CD

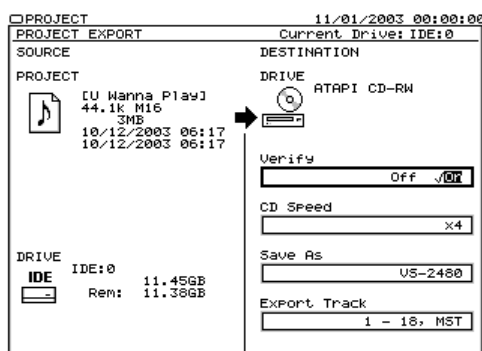
- Les réglages Rhythm Track et Harmony ne sont pas prises en compte lorsqu'un projet VS-2000 est exporté en projet VS-2480/2480CD.
- Les réglages RSS PAN et les données Automix V-Link ne sont pas pris en compte lors de l'exportation d'un projet VS-2000 au format VS-2480/2480CD.

## Exporter un projet VS-2000

1. Chargez le projet dans le VS-2000.
2. Maintenez la touche SHIFT enfoncée et appuyez sur F1.
3. Si "EXPORT" n'est pas visible sur F4, appuyez sur la touche PAGE.
4. Appuyez sur F4 (EXPORT). L'écran PROJECT EXPORT apparaît.



**Menu PROJECT  
F4 (EXPORT)**



5. Réglez les paramètres Verify et CD Speed :
  - Le réglage Verify détermine si le VS-2000 doit vérifier les données du CD. Il est nécessaire d'activer cette fonction pour vous assurer que vos données ne sont pas corrompues.
  - CD Speed—règle la vitesse d'écriture des données sur le CD. Essayez le réglage MAX lors de l'EXPORT. En cas de problème, réduisez la vitesse.
6. Réglez le paramètre Save As pour sélectionner le format du V-Studio à exporter.
7. La fonction Export Track détermine quelles pistes doivent être exportées.
8. Appuyez sur F5 (OK). Le VS-2000 demande si vous souhaitez sauvegarder vos récentes modifications avant de continuer F5 (OK).
9. Appuyez sur ENTER/YES pour sauvegarder, ou sur EXIT/NO pour annuler. Si vous utilisez un lecteur de CD-RW contenant des données, le VS-2000 demande si vous souhaitez effacer le disque. Voir Page 368.
10. Si le projet ne tient pas sur un seul CD, le VS-2000 vous demande d'insérer les CD au fur et à mesure et appuyez sur la touche ENTER/YES, ou appuyez sur la touche EXIT/NO pour annuler la procédure.



Lors de l'exportation sur plusieurs CD, le VS-2000 demande chaque CD deux fois : la première fois pour le numéroter et la seconde pour enregistrer les données sur le CD.

## Opérations sur le disque dur



Rappel : chaque partition du disque apparaît dans la liste des projets du VS-2000 comme un disque séparé. Comme nous l'avons vu au chapitre 6, lorsque nous faisons référence à un "disque", nous parlons d'une partition. Lorsque nous faisons référence au disque dur dans son entier, nous l'appelons "disque dur". Cette distinction est *très* importante pour la lecture de cette section.

Avant de passer au menu PROJECT et aux opérations sur les disques, lisez les sections suivantes.

### Maintenance du disque dur

Pour offrir des performances maximales, vous devez entretenir votre disque dur.

Lorsque vous éteignez le VS-2000 correctement (Page 86) — plutôt que d'utiliser directement l'interrupteur — vous entretenez votre disque en laissant le VS-2000 gérer correctement la fin de l'utilisation du disque dur, et en sauvegardant vos données de façon fiable avant la mise hors tension.

De plus, il est souhaitable de vous assurer que votre disque dur ne montre pas des signes de "fragmentation", qui peuvent ralentir le VS-2000 et causer d'autres problèmes.

### Fragmentation

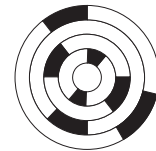
#### *Qu'est-ce que la fragmentation ?*

Lorsque vous configurez votre disque dur pour la première fois et qu'il possède un espace disque important, le VS-2000 peut écrire les données de chaque fichier sur une zone contiguë du disque dur. Lorsque le fichier est lu, le VS-2000 trouve toutes les données au même endroit.

Lorsqu'un disque dur a été utilisé depuis un moment, les espaces vides deviennent de plus en plus petits pour écrire les données. Ceci pour plusieurs raisons :

- Il y a moins d'espace libre.
- Les nouvelles données de chaque projet peuvent être écrites sur une zone éloignée du reste des données du projet lorsque vous avez plusieurs projets sur le disque dur.
- Lorsque vous optimisez un projet (Page 105) pour libérer de l'espace disque, vous effacez des petites zones de données, laissant des petites zones libres.

Lorsque le VS-2000 enregistre les nouveaux fichiers, il place les données où il y a de l'espace libre. Il en résulte que les données sont éparpillées sur le disque dur. Lorsque les données sont enregistrées sur ces petites zones, le disque dur est "fragmenté".



**Du fait de la fragmentation, de multiples zones de petite taille contenant des données sont créées.**

Lorsque le VS-2000 lit un fichier sur un disque dur fragmenté, il doit aller chercher les données dans pleins de zones diverses et éparpillées, ce qui est plus difficile et plus lent que de lire les données sur une seule zone. Ceci peut ralentir le fonctionnement de l'appareil et devenir source d'erreurs lors de la lecture, de l'enregistrement ou de la sauvegarde.

La fragmentation est un processus naturel pour les disques durs. Les disques durs utilisés en enregistrement audio sont sensibles à la fragmentation du fait de la nature interrompue de l'enregistrement (opération discontinue).

### **Comment éviter la fragmentation ?**

Nous vous recommandons très fortement de suivre la procédure en trois étapes décrite ci-dessous une fois par mois pour éliminer toute fragmentation de votre disque dur :

1. Sauvegardez tous les projets du disque dur, comme décrit en Page 111.
2. Formatez la partition (Page 117) avec le paramètre Physical Format activé (On).
3. Restaurez vos projets sur disque dur (Page 112).

Lorsque vous formatez un disque dur, vous effacez toutes les données qu'il contient, sur toutes les partitions. *Ne formatez pas* le disque dur avant d'avoir fait une sauvegarde de tous les projets — voir "SAUVEGARDE DE SÉCURITÉ (BACKUP)" en page 111.



### **Mon disque dur est-il fragmenté ?**

Votre disque dur est fragmenté si :

- Vous avez des messages "Drive Busy!".
- Vous entendez des bruits (pops et clics) lors de la lecture d'un projet.
- Le VS-2000 se déplace lentement dans un projet.

### **Que puis-je faire avec mon disque fragmenté ?**

Vous pouvez "défragmenter" votre disque dur en suivant la procédure "Comment éviter la fragmentation ?"

Si vous avez du mal à sauvegarder un projet, il se peut que le disque soit trop fragmenté. Procédez alors aux mesures suivantes, dans l'ordre :

1. Optimisez le projet (Page 105).

2. Après l'optimisation, copiez le projet sur une autre partition, si possible sur une partition moins chargée en données (Page 107).
3. Sauvegardez la copie et suivez la procédure "Comment éviter la fragmentation ?" de la page précédente.



Si vous avez des soucis pour sauvegarder le projet copié, diminuez la vitesse du CD.

## Formatage du lecteur

Lorsque vous formatez un disque dur, vous effacez toutes les informations qu'il contient et vous le préparez pour son utilisation avec le VS-2000. Le formatage supprime complètement les partitions. Il est bon de formater un disque dur :

- Après avoir sauvegardé tous les projets lors de votre entretien mensuel, comme décrit par la procédure "Comment éviter la fragmentation ?" en page 118.
- Pour le défragmenter après avoir fait une sauvegarde de vos données.



Lorsque le disque dur est formaté pour le VS-2000, il ne peut pas être utilisé avec un autre équipement.

### ***Ce qui est formaté***

Lorsque vous formatez un lecteur, tout ce qu'il contient est effacé. Si le lecteur possède plusieurs partitions — comme votre disque dur — toutes les données disparaissent.

### ***À propos de la taille des partitions***



Voir "Comment le disque dur du VS-2000 organise les données" en page 93.

Lorsque vous formatez un disque dur, vous devez décider de la taille de ses lecteurs/partitions. Le VS-2000 vous offre quatre choix :

- 500 Mo
- 1 Go
- 2 Go
- 10 Go



"Mo" signifie méga-octets, soit un million d'octets.

Nous vous recommandons de sélectionner des partitions de 10 Go — une partition de 10 Go offre suffisamment de place pour les projets 18 pistes du VS-2000. Les autres tailles sont fournies pour les personnes habituées aux V-Studios plus anciens.

### ***Formater un disque dur***



Sauvegardez toutes les données du disque dur avant de formater. Le formatage supprime toutes les données du disque dur et est une opération irréversible (pas de Undo ou autre).



Si vous effacez des données par accident, ces données ne peuvent être récupérées. Roland Corporation décline toute responsabilité quant à la perte des données.



La fonction Format Drive n'est accessible que lorsqu'un lecteur est sélectionné.



Lorsque vous sélectionnez un lecteur pour le formatage, vous sélectionnez tout le disque dur — toutes les partitions sont effacées.

1. Tenez la touche SHIFT enfoncée et appuyez sur F1 (PROJECT).
2. Sélectionnez le lecteur du disque dur à formater.
3. Si "FmtDrv" n'est pas visible sur F2, appuyez sur la touche PAGE.
4. Appuyez sur F2 (FmtDrv)—l'écran FORMAT DRIVE apparaît.



Menu **PROJECT**  
F2 (FmtDrv)

Informations sur le  
lecteur  
sélectionné.

PROJECT 11/01/2003 00:00:00

FORMAT DRIVE

IDE	Size
IDE:0	11.45GB
IDE:1	11.45GB
IDE:2	11.45GB
IDE:3	6.81GB

Partition Size:  
500MB 1GB<1000MB> 2GB<2000MB> **10GB**

Physical Format:  Off<Quick>  On

Surface Scan:  Off  On

OK CANCEL

5. Sélectionnez la taille de partition. Nous recommandons 10 Go.
6. Réglez le paramètre Physical Format sur :
  - *Off (Quick)* — pour un formatage rapide si vous reformatez uniquement pour effacer toutes les données du VS-2000.
  - *On*—si vous formatez le disque dur pour le VS-2000 pour la première fois ou lors de votre maintenance mensuelle. Si vous avez le temps — le formatage physique étend la durée du formatage de façon sensible (40 minutes ou plus) — utilisez le paramètre Physical Format pour éliminer toutes les données.
7. Réglez le paramètre Surface Scan sur :
  - *Off*—pour annuler la vérification des plateaux du disque dur lors du formatage.
  - *On*—pour vérifier les plateaux du disque en opérant un test de lecture/écriture après le formatage. Ceci peut prendre un peu de temps (30 minutes ou plus), mais c'est une bonne chose à faire périodiquement.
8. Appuyez sur F5 (OK). Le VS-2000 demande de confirmer le formatage :

Lecteur

Format Drive IDE OK?

YES  NO

9. Appuyez sur ENTER/YES pour lancer le formatage, ou sur EXIT/NO pour annuler. Si vous avez appuyé sur ENTER/YES, le VS-2000 vous redemande de confirmer avant d'effacer tout ce que contient le disque dur.

Lecteur

Format Drive IDE Sure?

YES  NO

10. Appuyez sur ENTER/YES pour lancer le formatage, ou sur EXIT/NO pour annuler. Si vous avez appuyé sur ENTER/YES, le VS-2000 vous demande si vous souhaitez sauvegarder vos modifications récentes au projet.
11. Appuyez sur ENTER/YES pour sauvegarder le projet, ou sur EXIT/NO pour continuer. Selon les réglages Physical Format et Surface Scan, le formatage peut prendre plusieurs heures.



Ne pas interrompre le formatage avant sa fin.

## Suppression de partition

Vous pouvez supprimer ou “initialiser” le contenu d’un seul lecteur — une partition — pour faire de la place pour les nouveaux projets. La fonction Clear Partition du menu PROJECT réalise cette opération.



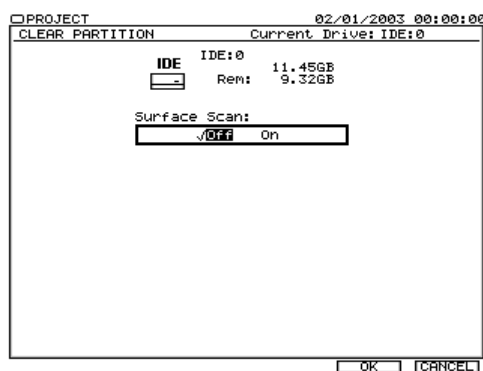
La suppression d’un lecteur n’a aucune incidence sur la fragmentation. Seuls la sauvegarde et le formatage du disque dur peuvent le défragmenter.

### Suppression d’un lecteur/partition

1. Maintenez la touche SHIFT enfoncée et appuyez sur F1 (PROJECT).
2. Sélectionnez le lecteur à supprimer.
3. Si “ClrPrt” n’est pas visible sur F3, appuyez sur la touche PAGE.
4. Appuyez sur la touche F3 (ClrPrt) — l’écran suivant apparaît.

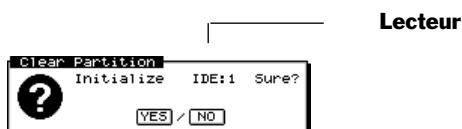


Menu PROJECT  
F3 (ClrPrt)



Informations sur  
le lecteur/  
partition  
sélectionné.

5. Réglez Surface Scan sur :
  - *Off* — pour éviter la vérification des plateaux du disque dur lors du formatage.
  - *On* — pour vérifier les plateaux du disque en opérant un test de lecture/écriture après le formatage. Ceci peut prendre un peu de temps, mais c’est une bonne chose à faire périodiquement.
6. Appuyez sur F5 (OK). Le VS-2000 vous demande de confirmer la suppression :



Lecteur

7. Appuyez sur ENTER/YES pour supprimer le lecteur, ou sur EXIT/NO pour annuler. Si vous avez appuyé sur ENTER/YES, le VS-2000 vous demande de confirmer l’opération avant d’effacer tout ce qui est sur le lecteur/partition sélectionné.
8. Si vous souhaitez continuer, appuyez sur ENTER/YES. Pour annuler l’opération, appuyez sur la touche EXIT/NO.
9. Si vous avez appuyé sur ENTER/YES, le VS-2000 vous demande si vous souhaitez sauvegarder vos éditions récentes dans le projet courant.
10. Appuyez sur la touche ENTER/YES pour sauvegarder le projet avant de supprimer le lecteur, ou sur EXIT/NO pour continuer sans sauvegarder.

## Vérification du lecteur

Si vous avez des problèmes pour charger un projet, pour le copier ou pour le sauvegarder, vous pouvez lancer la vérification Drive Check pour déterminer si le problème vient des données — sinon, vous pouvez avoir un problème de connexion ou un dysfonctionnement matériel. La fonction Drive Check examine le répertoire qui conserve l'emplacement de vos fichiers et recherche les problèmes de données potentiels. À la fin, il affiche un rapport.

```

DRIVE CHECK Result
--No Err--
Cluster Info.      Result List
Total:      349481  System      OK
Defect:      0      Project List OK
Used:       29443   001:[InitProj 001] OK
Free:       320037 Other Files  OK
X-Link Err: 0
Loose Area: 0
IllegalDir: 0
Read Error: 0

[ENTER]
    
```

**La fonction Drive Check n'a trouvé aucun problème sur ce lecteur.**

### Lecture du rapport de la fonction Drive Check

La partie la plus importante du rapport Drive Check est la ligne supérieure gauche indiquant "No Err" — comme dans l'illustration ci-dessus — ou "(x) Err", "x" étant le nombre d'erreurs trouvées. Si la fonction Drive Check trouve des erreurs, elles s'affichent sous forme de liste dans le rapport — tournez la molette Time/Value pour les visualiser. Les éléments marqués de "OK" n'ont pas de problèmes. Voici l'explication de certains termes du rapport :

- *Cluster* — élément le plus petit d'écriture et de lecture du disque dur.
- *Cross link (X-Link)* — cas dans lequel l'audio d'un projet fait par erreur référence à un autre. Il se peut qu'un signal audio d'un projet s'entende dans un autre.
- *Loose Area* — chaîne de données audio sans lien avec aucun projet.
- *Directories* — liste des fichiers de chaque lecteur et où ils sont situés sur le disque. Si un répertoire est endommagé ou désorganisé, il se peut que "IllegalDIR" s'affiche.

<i>Ceci :</i>	<i>Fait référence à :</i>
Total	Nombre total de Clusters
Defect	Nombre de Clusters endommagés ou inutilisables
Used	Nombre de Clusters en cours d'utilisation
Free	Nombre de Clusters pas encore utilisés
X-Link Err	Nombre de liaisons croisées
Loose Area	Nombre de Clusters orphelins
Illegal Dir	Nombre de répertoires avec des informations incorrectes
Read Error	Problèmes de lecture des données lors de la vérification



## À propos des capacités de réparation de la fonction Drive Check

Si la fonction Drive Check trouve un problème elle peut essayer de résoudre le problème en effaçant les données à la source du problème. Souvent — une fois les données endommagées supprimées — le problème peut disparaître.



Après que la fonction Drive Check ait résolu un problème, nous vous recommandons de sauvegarder toutes vos données, de reformater le lecteur et de restaurer la sauvegarde.

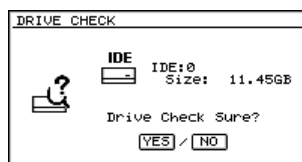
Lorsque vous lancez une réparation Drive Check, le VS-2000 vous prévient que vous allez perdre des données. De toute façon, ces données sont corrompues et inutilisables et leur suppression ne peut qu'arranger les choses.

### Utilisation de la fonction Drive Check

1. Maintenez la touche SHIFT enfoncée et appuyez sur F1 (PROJECT).
2. Sélectionnez le lecteur que vous souhaitez vérifier.
3. Si "DrvChk" n'est pas visible sur F1, appuyez sur la touche PAGE.
4. Appuyez sur la touche F1 (DrvChk). Le VS-2000 vous demande :



**Menu PROJECT  
F1 (DrvChk)**



— Lecteur sélectionné

5. Appuyez sur la touche ENTER/YES pour vérifier le lecteur sélectionné, ou sur EXIT/NO pour annuler.  
Le VS-2000 demande si vous souhaitez sauvegarder vos dernières modifications dans le projet
6. Appuyez sur la touche ENTER/YES pour sauvegarder le projet, ou sur EXIT/NO pour lancer la vérification Drive Check.  
La vérification peut prendre du temps, selon la taille du lecteur.



Vous pouvez annuler le Drive Check en appuyant sur la touche EXIT/NO. Ne pas interrompre le Drive en plaçant le VS-2000 hors tension.

Lorsque la vérification est terminée, le VS-2000 affiche un rapport.

7. En présence d'erreurs, appuyez sur la touche ENTER/YES pour que la fonction Drive Check résolve le problème et répare votre lecteur, ou appuyez sur la touche EXIT/NO pour annuler le Drive Check.  
Le VS-2000 vous prévient : "You'll Lose Data" ("Vous allez perdre des données"), mais comme nous l'avons déjà évoqué, les données que la fonction Drive Check supprime ne sont, de toute façon, que des données corrompues et inutilisables.
8. Appuyez sur la touche ENTER/YES pour continuer, ou sur EXIT/NO pour annuler l'opération.  
Lorsque l'opération Drive Check a terminé ses réparations, elle affiche ce qui a été fait. Les projets modifiés sont repérés par "Alt" et les projets complètement effacés sont repérés par "Del".



# 8—L'écran d'accueil Home

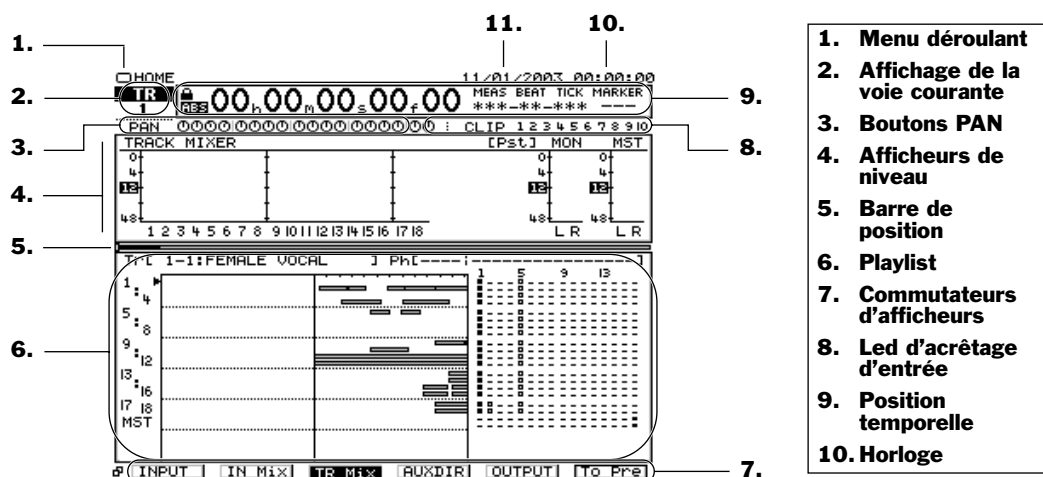
L'écran Home est très important :

- C'est le premier écran affiché à la mise sous tension du VS-2000.
- Il vous offre une vue d'ensemble du projet.
- Il vous sert de point de repère, quoi que vous fassiez avec le VS-2000.

Revenez à cet écran à chaque fois que vous êtes perdu dans les menus du VS-2000. Dans ce cas, appuyez sur la touche HOME pour revenir à l'écran Home.

## Éléments de l'écran d'accueil Home

Vous pouvez modifier l'apparence de l'écran Home selon vos besoins et pour certaines opérations spécifiques — nous y reviendrons plus tard dans ce chapitre. Lors de la première mise sous tension du VS-2000, l'écran Home est comme suit :



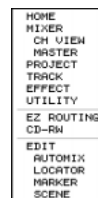
Les numéros 1-3 et 8-11 de l'illustration apparaissent souvent sur les écrans du VS-2000. Les pages suivantes expliquent leur rôle.



“MST” au bas de la Playlist signifie “pistes de Mastering”. Les pistes de Mastering sont décrites à la page 356.

### Bouton de menu déroulant

Cliquez sur le petit rectangle du coin supérieur gauche de l'écran Home pour afficher le menu déroulant. Voir Page 71.



## Affichage de la voie courante



L'affichage de la voie courante indique le nom de l'entrée, de la piste ou du retour d'effet sélectionné pour l'édition ("Sélection d'une voie" en page 139).



Il y a *toujours* une entrée, piste, Aux master ou retour FX sélectionné dans le VS-2000, même si vous venez juste de le placer sous tension. Après la mise sous tension, la voie de la piste 1 est sélectionnée.



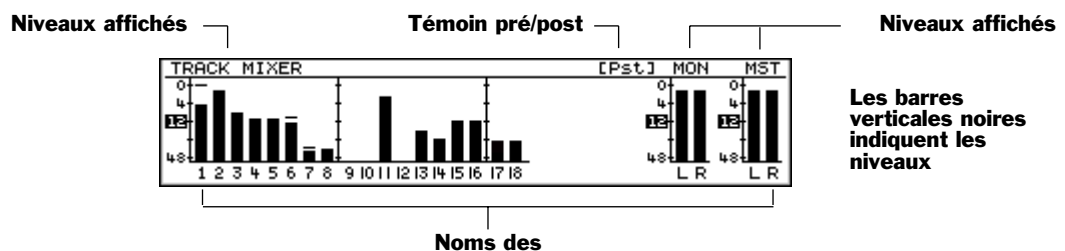
Comme décrit en Page 71, vous pouvez cliquer sur le nom d'une voie dans l'écran d'affichage des voies pour accéder au menu déroulant des voies.

## Boutons de PAN



Les boutons PAN vous indiquent les réglages de panoramique dans le mixage MASTER pour les voies sélectionnées. Vous pouvez tirer ces boutons virtuels vers la gauche ou la droite pour placer le signal correspondant à la voie sur la gauche ou la droite.

## Afficheurs de niveau



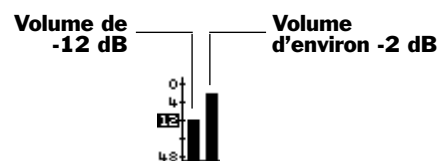
Les afficheurs de niveau indiquent le niveau des signaux. Les commutateurs d'afficheurs de niveau en bas de l'écran sélectionnent les signaux à afficher — voir en page 128. Dans notre illustration, la touche F3 (TR Mix) pour les "voies de mixage des pistes" a été utilisée et est sélectionnée en bas de l'écran (non représentée).

Les afficheurs de niveau indiquent souvent plus d'un seul signal à la fois, comme dans notre illustration. Chaque groupe d'afficheurs a un nom — le nom apparaît juste au-dessus des afficheurs. Le nombre sous les afficheurs identifie le signal de chaque afficheur. Dans notre illustration, les afficheurs de gauche indiquent le niveau des 18 pistes. Les afficheurs de droite indiquent le niveau des bus stéréo MONITOR et MASTER.

Vous pouvez remplacer l'affichage des niveaux par les Fader/pan, décrits en page 131. Si les niveaux ne sont pas affichés, appuyez sur la touche PAGE du VS-2000 jusqu'à ce que les commutateurs d'affichage de niveau apparaissent, puis sélectionnez les afficheurs souhaités (page 128).

## Comment lire les afficheurs de niveau du VS-2000

Les niveaux sont représentés par des barres verticales. Les repères 48, 12, 4 et 0 de gauche indiquent le niveau en dB — -48 dB, -12 dB, -4 dB et 0 dB— en fonction de la hauteur de la barre.



### Niveau trop élevé ?

En général, essayez d'obtenir un niveau aussi fort que possible sans dépasser 0 dB. 0 dB est le niveau le plus élevé avant écrêtage — voir Page 59.

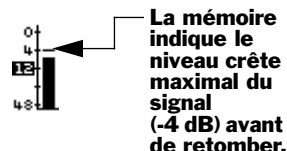
Chaque signal doit être dans la plage -12 dB à 0 dB lorsque vous réglez :

- Un niveau d'entrée
- Un niveau de bus
- Un niveau de trajet direct
- Le niveau d'enregistrement d'une piste
- Le niveau général du mixage
- Les niveaux de sortie



Lors du mixage, le niveau de lecture des pistes individuelles est déterminé par leur niveau dans le mixage, et non par le niveau affiché. Heureusement, si vous avez correctement réglé le niveau d'enregistrement de chaque piste, il est impossible de dépasser 0 dB.

Pour vous aider à vous rappeler du niveau crête du signal sur chaque afficheur de niveau, une ligne reste en mémoire à l'écran pour vous indiquer ce niveau. Ceci vous permet de vous souvenir de chaque niveau crête de chaque niveau affiché.



Vous pouvez régler les lignes d'affichage de crête pour qu'elles restent affichées jusqu'à ce que vous les effaciez — voir "PEAK HOLD Sw" en page 383.

### Affichage pré- et post-Fader

Vous pouvez afficher à peu près tous les niveaux :

- Lorsque le niveau du signal est affiché avant le Fader, la mesure est appelée "pré-Fader".
- Lorsque le niveau est affiché après le Fader, la mesure est appelée "post-Faders".



Vous ne pouvez pas afficher le niveau des entrées pré- ou post-Fader car le signal n'est pas encore passé par la voie. Vous *pouvez* afficher le niveau d'une voie de cette façon, ceci dit.

Les témoins pré/post des afficheurs de niveau vous indiquent si la mesure est pré-Fader ou post-Fader, comme indiqué par l'illustration de la page 124. Les commutateurs d'affichage de niveau (page 128) vous permettent de sélectionner la mesure pré- ou post-Fader.



En général, il est préférable d'afficher le niveau du signal post-Fader. Cependant, il est utile de connaître le niveau pré-Fader lorsque vous avez un problème et que vous avez besoin de connaître exactement en quel point du trajet du signal le problème se pose.

## Barre de position

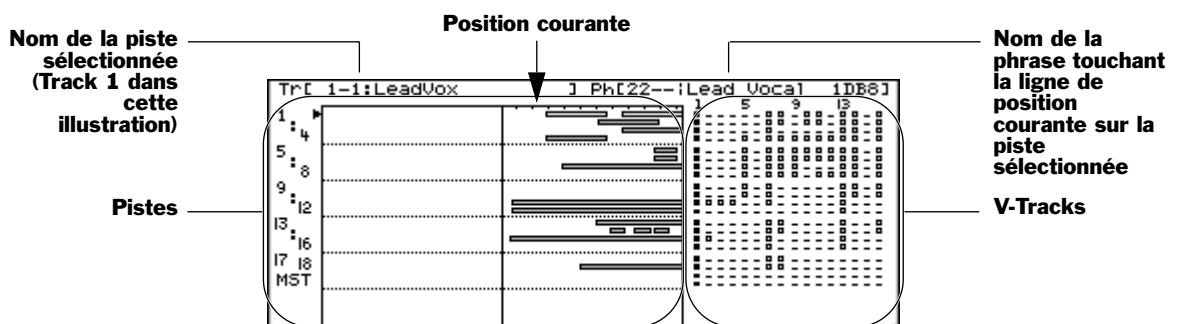


La barre de position possède une poignée que vous pouvez tirer à la souris :

- Vers la droite pour avancer dans le projet.
- Vers la gauche pour reculer dans le projet.

La poignée de la barre de position indique où vous êtes dans le projet. La zone noire de chaque côté de la poignée indique la portion du projet affichée dans la Playlist.

## La Playlist



La Playlist du projet vous indique ce que les pistes contiennent. Elle est primordiale pour l'édition des pistes. Elle vous montre une liste de gauche-à-droite de toutes les phrases en lecture dans le projet. Lors de la lecture, les phrases se déplacent de droite à gauche, avec chaque phrase en lecture lorsqu'elles passent sous la ligne de position courante.

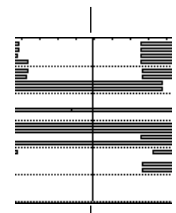


Le nom de la piste sélectionnée est affiché en haut à gauche de l'écran et le nom de la phrase de la piste sous la ligne de position courante est affiché en haut à droite de l'écran.

### Ligne de position courante

La ligne de position courante indique votre position actuelle dans le projet. C'est une représentation graphique du temps indiqué dans la zone de Locator (page 130). Cette ligne montre où la lecture en est dans le projet. La ligne de position temporelle joue un rôle crucial dans l'édition des phrases (chapitre 19). Lorsqu'une phrase touche cette ligne, elle peut être sélectionnée pour l'édition.

Position actuelle



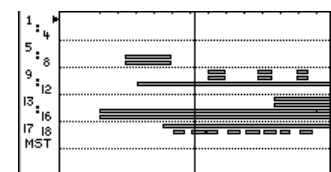
Position actuelle

### Écran des pistes

L'écran des pistes indique deux choses :

- Les pistes du projet
- les phrases sur les pistes

Chaque piste de cet écran est une liste des phrases représentées de gauche à droite dans l'ordre de leur lecture.



Lorsque vous rétrécissez l'affichage, certains numéros de pistes sont indiqués sous la forme de points afin que tout rentre à l'écran

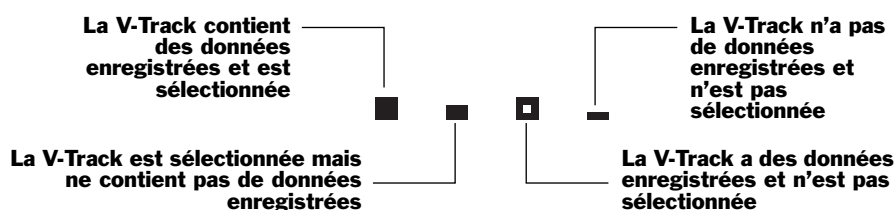
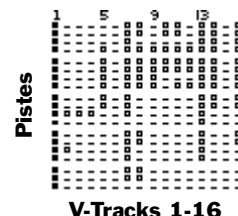
Ceci ressemble aux pistes virtuelles V-Track (Page 95). Chaque piste de cet écran indique la chaîne de phrases de la piste V-Track sélectionnée. Vous voyez en fait le contenu de chaque V-Track sélectionnée pour chaque piste de gauche à droite.



Vous pouvez agrandir ou diminuer l'affichage des pistes et augmenter leur taille. Voir "Agrandissement ou rétrécissement de la Playlist (zoom)" et "Visualisation étendue de la Playlist" en page 128.

### Tableau des V-Tracks

Le tableau des V-Tracks vous indique les V-Tracks du projet (Page 95) organisées sous forme de grille avec des rangées horizontales correspondant aux pistes. Chacune des 16 V-Tracks d'une rangée est représentée par un symbole qui vous indique si la V-Track contient des données et si elle est sélectionnée.



Lors de l'édition des pistes, le tableau des V-Track montre les V-Tracks en cours d'édition — voir page 251.

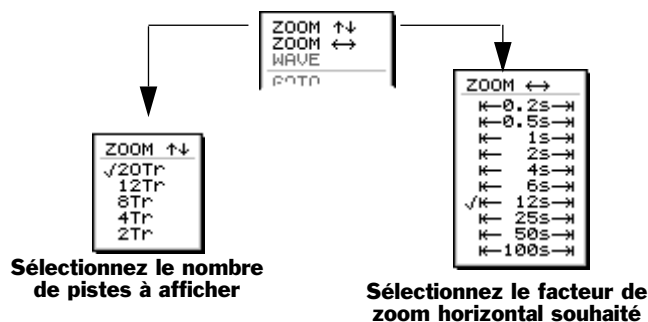
Vous pouvez sélectionner une V-Track pour l'enregistrement et/ou la lecture en cliquant dessus à la souris — une boîte de dialogue apparaît pour confirmer que vous avez sélectionné une nouvelle V-Track. Vous pouvez aussi sélectionner une nouvelle V-Track pour une piste en utilisant son paramètre CH EDIT V.Trk (page 149).

### Agrandissement ou rétrécissement de la Playlist (zoom)

Maintenez la touche SHIFT enfoncée et appuyez sur la touche ◀, ▶, ▲ ou ▼ pour modifier la taille des pistes de la Playlist. Appuyez sur la touche :

- SHIFT + ◀ — Rétrécir les pistes en longueur.
- SHIFT + ▶ — Étirer les pistes.
- SHIFT + ▲ — Agrandir verticalement les pistes (moins de pistes affichées).
- SHIFT + ▼ — Rétrécir verticalement les pistes (plus de pistes affichées).

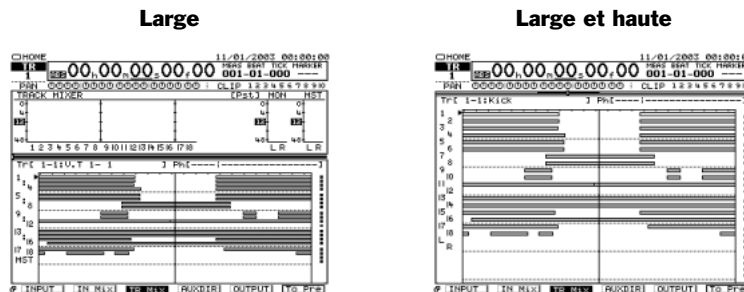
Vous pouvez aussi cliquer avec le bouton droit sur la Playlist pour ouvrir le menu déroulant d'édition et utiliser le zoom. Sélectionnez le zoom souhaité et cliquez.



Dans les deux boîtes de dialogue vous pouvez sélectionner le taux de zoom souhaité par défilement et en le sélectionnant en cliquant.

## Visualisation étendue de la Playlist

Maintenez la touche SHIFT enfoncée et appuyez sur HOME pour modifier l'affichage de la Playlist. À chaque fois que vous appuyez sur HOME, vous affichez deux vues supplémentaires de la Playlist et revenez à l'affichage de départ :



- *Vue large* — les pistes remplissent la totalité de la largeur de l'écran Home.
- *Vue large et haute* — les pistes s'agrandissent aussi en hauteur, jusqu'à la barre de position. Les afficheurs de niveau ou Fader/pan et les V-Tracks sont cachés.

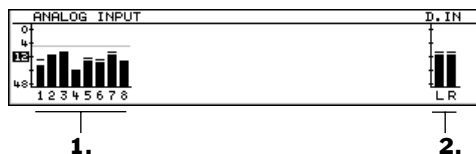


Vous pouvez encore modifier le taux de zoom de ces écrans comme décrit à la section "Agrandissement ou rétrécissement de la Playlist (zoom)" en page 127.

## Commutateurs d'affichage de niveau

Les commutateurs permettent de sélectionner les niveaux affichés. Sélectionnez :

- *F1 (INPUT)*—pour afficher le niveau des signaux des connecteurs d'entrée analogiques et numériques.



1. Entrées analogiques 1-8
2. Entrées numériques 9 et 10

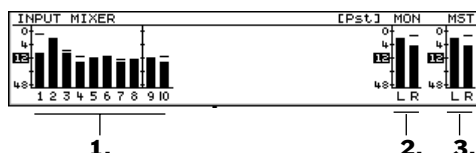


La ligne gris-clair sur les entrées analogiques indique le mode d'affichage des crêtes (page 130).



Le signal d'entrée ne peut être mesuré que lorsqu'il a été affecté à une voie.

- *F2 (IN Mix)* — Pour afficher le niveau de la voie d'entrée avant ou après les Faders et pour afficher le niveau des bus MONITOR et MASTER.



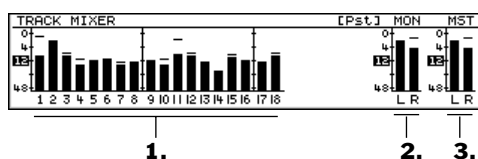
1. Voies d'entrée 1-10
2. Bus stéréo MONITOR
3. Bus stéréo MASTER



Lorsque vous enregistrez une piste, le réglage de niveau de la voie d'entrée affectée à la piste, détermine le niveau d'enregistrement de la piste.

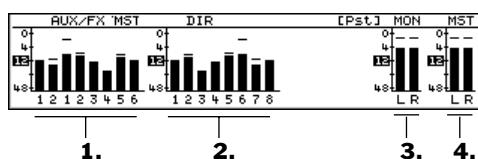


- *F3 (TR Mix)* — Pour afficher le niveau de lecture des pistes et le niveau des bus MONITOR et MASTER.



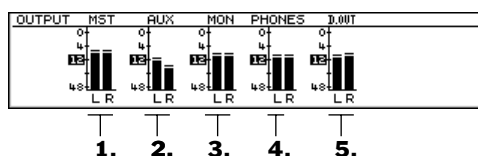
1. Pistes 1-18
2. Bus stéréo MONITOR
3. Bus stéréo MASTER

- *F4 (AUXDIR)* — Pour afficher le niveau général des huit bus de départ Aux, les huit trajets directs et le niveau des bus MONITOR et MASTER.



1. Bus Aux 1, 2; et bus FX 1-6
2. Trajets directs 1-8
3. Bus stéréo MONITOR
4. Bus stéréo MASTER

- *F5 (OUTPUT)* — Pour afficher le niveau des signaux des sorties analogiques et numériques du VS-2000.



1. Bus stéréo MASTER
2. Sortie stéréo Aux B
3. Bus stéréo MONITOR
4. Sorties stéréo PHONES
5. Sorties numériques stéréo

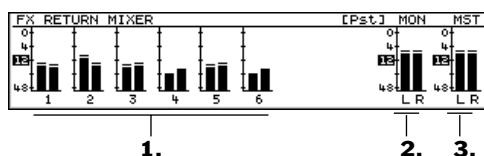
- *F6 (To Pre/To Pst)* — Ce commutateur vous permet de sélectionner l'affichage pré ou post-Fader (page 125) lorsque vous affichez les niveaux IN Mix, TR Mix et AUXDIR (le commutateur est affiché en gris lorsque vous avez sélectionné l'affichage des niveaux INPUT ou OUTPUT). Lorsque le témoin pre/post (page 124) indique "Pre", appuyez sur la touche F6 (To Pst) pour sélectionner la mesure post-Fader. Lorsque le témoin indique "Pst", appuyez sur F6 (To Pre) pour la mesure pré-Fader du niveau.



L'affichage pré- et post-Fader en mode AUXDIR indique les signaux Aux, FX et des bus directs avant ou après les réglages de niveau général des bus Aux et Direct — voir page 205 et page 209.

### Afficheurs de niveau des retours d'effets

Vous pouvez afficher le niveau des quatre voies de retour d'effets stéréo en appuyant sur PAGE jusqu'à ce que "FX RTN" apparaisse au-dessus de F5. Appuyez sur la touche F5 (FX RTN) pour afficher le niveau des retours d'effet.



1. Retours FX 1-6
2. Bus stéréo MONITOR
3. Bus stéréo MASTER

## Témoins d'écrêtage des entrées

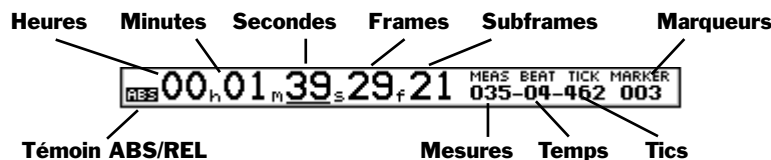
Les témoins d'écrêtage des entrées vous aident à régler le niveau d'entrée de chaque voie du VS-2000. Les 10 témoins correspondent aux 8 connecteurs d'entrée analogiques et aux deux entrées numériques.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Dans cette illustration, le niveau de l'entrée de la voie 4 est trop élevé

Lorsque vous réglez une sensibilité par le bouton INPUT (page 35) pour régler le niveau d'une entrée analogique, un carré noir apparaît si le signal dépasse le niveau pré-déterminé — le paramètre INPUT PEAK LEVEL (page 378) règle les témoins d'écrêtage pour qu'ils s'allument à -6 dB, -3 dB ou 0 dB. Une ligne gris clair apparaît sur les niveaux d'entrée INPUT (page 128) et indique le niveau de seuil de ces témoins.

## Affichage de la position courante



En haut de la plupart des menus du VS-2000 est affichée la zone de la position courante sous la forme de trois compteurs. Chacun indique la position courante dans le projet avec une unité différente :

Compteur :	Indique la position sous la forme :
Time code	heures, minutes, secondes, frames et subframes
Mesures et temps	mesures, temps et tics (480 tics par temps)
Marqueurs	numéro du dernier marqueur franchi par la ligne de position courante



Si vous enregistrez des instruments MIDI depuis un séquenceur synchronisé sur le VS-2000, le compteur de mesures et de temps vous permet de faire des éditions de piste très précises sur le VS-2000. Veillez à régler la signature rythmique et le tempo du projet avec les mêmes valeurs que le séquenceur avant d'enregistrer. Voir "Travailler avec une Tempo Map" en page 296.



*Frame, subframe, tick*

Le témoin ABS/REL vous indique si le temps affiché est :

- *Absolu (ABS)* — basé sur le temps de départ réel du projet.
- *Relatif (REL)* — décalé (relatif) lors de la synchronisation du VS-2000 sur un appareil externe. Voir "Déplacement du point de départ d'un projet" en page 300.

## Déplacement de la position courante

Vous pouvez vous déplacer sur un autre point en utilisant la zone de position temporelle.

Pour utiliser la :	Faites ceci :
La molette Time/ Value	<ol style="list-style-type: none"> <li>Utilisez les flèches ◀, ou ▶ pour souligner l'unité temporelle souhaitée.</li> <li>Tournez la molette Time/Value pour vous déplacer dans le projet. Maintenez la touche SHIFT enfoncée pendant que vous tournez la molette pour vous déplacer plus rapidement.</li> </ol>
La souris	<ol style="list-style-type: none"> <li>Cliquez sur l'unité temporelle souhaitée et tirez la souris vers le haut ou le bas.</li> </ol>



Vous pouvez vous déplacer dans le projet par pas de 1/100ème de Frame en sélectionnant la zone Subframe du compteur et en appuyant sur la touche SHIFT pendant que vous tournez la molette Time/Value.

## Horloge, calendrier

L'horloge indique l'heure et le calendrier indique la date courante.

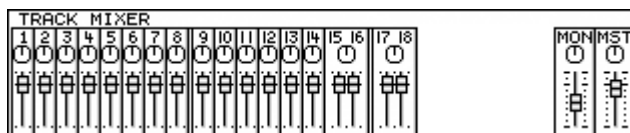


Afin que le calendrier et l'horloge soient justes, vous devrez régler l'horloge système du VS-2000. Voir Page 67.



Vous pouvez remplacer l'affichage du calendrier et de l'horloge par l'affichage de l'espace libre sur le disque sélectionné. Voir "DATE/REMAIN Sw" en page 380.

## Utilisation de l'écran Fader/Pan



Vous pouvez remplacer l'affichage des niveaux (page 124) de L'écran Home par l'affichage des Faders/pan. L'affichage des Faders/pan offre une petite représentation de chaque voie du type sélectionné par les commutateurs F/P. Chaque voie à l'écran contient un Fader et un bouton de panoramique que vous pouvez modifier à la souris.

## Commutateurs F/P

Les commutateurs F/P activent l'affichage des Faders/pan et sélectionnent les voies à visualiser. Pour afficher les commutateurs F/P, appuyez sur la touche PAGE jusqu'à ce que "IN F/P" s'affiche au-dessus de la touche F2.

Appuyez sur la touche : Pour afficher les voies :

IN F/P	Les 10 voies d'entrée, les bus MONITOR et MASTER.
TR F/P	Les 18 voies de pistes, les bus MONITOR et MASTER.
AUXF/P	Les deux bus Aux, les six bus de départ FX, les huit trajets directs, les six voies de retour FX, le bus MONITOR et le bus MASTER.



La touche F5 (FX RTN) affiche le niveau des six retours d'effets, comme décrit en page 129.

### **À propos des touches ID**

Lorsque vous avez appuyé sur la touche PAGE jusqu'à ce que ID PL, ID IN, ID TR, ID Mlt et ID ChV apparaissent au-dessus des touches F, vous pouvez utiliser les touches pour sélectionner ce qui doit être affiché dans la zone d'information lorsqu'un écran VGA externes est désigné comme écran principal.

# 9—Travail sur les signaux d'entrée

Ce chapitre décrit comment utiliser les signaux des entrées analogiques et numériques dans le VS-2000 et comment régler les niveaux d'entrée analogiques.

## Signaux d'entrée analogiques

### Réalisation des connexions analogiques



Avant de connecter des instruments, micros ou autres sources sonores aux entrées analogiques du VS-2000, placez le Fader MASTER au minimum. Une fois les connexions réalisées, placez le Fader MASTER sur la position 0.

Lorsque vous connectez un instrument, un micro ou autre, connectez une extrémité du câble à l'appareil et l'autre à l'entrée correspondante du VS-2000.



Si vous utilisez un micro AKG C3000B, Roland DR-20, Shure SM-57 ou SM-10, ou un micro-cravate, utilisez la modélisation micro du VS-2000 pour simuler le son d'un micro de studio — voir Page 224.

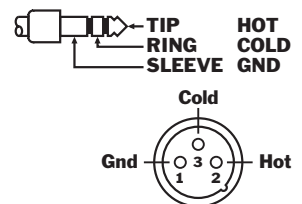
Le bouton INPUT du VS-2000 vous permet d'adapter la sensibilité de l'étage d'entrée sur une vaste palette de sources, de niveau micro au niveau ligne.



Si la fiche du câble ne correspond pas au connecteur d'entrée, *ne la forcez pas*. Sélectionnez l'embase correspondant sur le VS-2000. Si l'embase est trop petite ou trop grande, vous utilisez le mauvais connecteur. Voir le chapitre 2 pour obtenir de plus amples informations sur les entrées du VS-2000. Achetez des adaptateurs. Si vous êtes certains d'avoir utilisé les bons connecteurs et si vous avez toujours des problèmes de connexion, consultez votre revendeur.

### À propos des connecteurs XLR

Cet appareil est équipé de connecteurs d'entrée symétriques (XLR/TRS). Les cordons XLR utilisés avec le VS-2000 doivent être câblés comme suit.



### Pour éviter le Larsen

Si vous utilisez des enceintes pour travailler avec le VS-2000 et que vous utilisez des micros, vous risquez d'avoir du Larsen — sifflement horrible. Pour éviter le Larsen :

- Ne dirigez pas vos micros vers les enceintes.
- Éloignez les enceintes des micros.
- Diminuez le niveau des enceintes.



Afin d'éviter tout risque ou dommage, ne branchez que des câbles de microphone et des microphones conformes à la norme IEC-268-15A.

## Alimentation fantôme

Les huit entrées XLR du VS-2000 offrent une alimentation fantôme 48V.



Toujours désactiver l'alimentation fantôme lors de la connexion de sources autres que des micros à condensateur nécessitant une alimentation fantôme. Vous risquez de causer des dommages si vous utilisez l'alimentation fantôme sur des micros dynamiques, ou tout appareil ne nécessitant pas ce type d'alimentation. Consultez les instructions de votre micro (caractéristiques de l'alimentation fantôme : 48 Vcc, 10 mA maximum).



L'alimentation fantôme délivrée sur les connecteurs XLR du VS-2000 est délivrée par couple d'entrées paire/impair. Si vous n'avez besoin de l'alimentation fantôme que sur une entrée, veillez à ne pas connecter d'autre micro sur l'autre entrée de la paire.

### Pour activer/désactiver l'alimentation fantôme des entrées XLR



Placez le Fader de voie au minimum avant d'activer/désactiver l'alimentation fantôme.

1. À l'arrière du VS-2000, repérez les quatre commutateurs PHANTOM POWER.



Chaque commutateur PHANTOM POWER active/coupe l'alimentation fantôme pour une paire de connecteurs XLR.

2. Réglez ces commutateurs selon les entrées XLR à alimenter en fantôme. Position *On* : alimentation fantôme activée. Position *Off* : alimentation fantôme coupée.



Consultez le manuel de votre micro et utilisez l'alimentation fantôme uniquement si le micro en a besoin. L'alimentation fantôme peut endommager les autres micros.



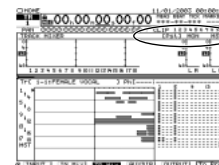
Pour éviter d'endommager un micro ou instrument, assurez-vous que l'alimentation fantôme de la XLR est désactivée lorsque vous utilisez les Jack 6,35 mm stéréo.

## Réglage des niveaux d'entrée analogiques

Lorsque vous avez connecté un signal sur un connecteur d'entrée analogique, vous devez régler son niveau.

### Pour régler un niveau d'entrée analogique

1. Si vous connectez une guitare ou une basse à l'entrée GUITAR/BASS (Hi-Z), placez le commutateur GUITAR/BASS (Hi-Z) sur ON (Page 33).
2. Appuyez sur la touche HOME du VS-2000.
3. Envoyez le signal en entrée. Les huit témoins d'écrêtage (Page 130) 1-8 représentent les 8 entrées analogiques.
4. Tournez le bouton INPUT jusqu'à ce que le témoin d'écrêtage s'allume.



Témoins d'entrées analogiques

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Dans cette illustration, le témoin d'écrêtage du connecteur d'entrée 2 est allumé.

5. Tournez le bouton INPUT vers la gauche jusqu'à ce que le témoin d'écrêtage s'éteigne.



Vous pouvez définir le niveau où le témoin d'écrêtage d'entrée s'allume (Page 378).

## Signaux d'entrée numériques

### Connexions numériques

Le VS-2000 peut recevoir des signaux numériques par les entrées COAXIAL IN, voir Page 48.



L'entrée numérique du VS-2000 ne reconnaît que des signaux audio PCM à 2 canaux. Si vous lui envoyez des signaux d'autres formats (DTS, Dolby Surround etc.), le VS-2000 émettra du bruit en sortie.

### Considérations sur les signaux numériques

Cette section aborde quelques éléments qui devraient vous aider à avoir une bonne qualité sonore avec les entrées numériques.

#### **Fréquences d'échantillonnage**

Le VS-2000 fonctionne sur la fréquence d'échantillonnage sélectionnée pour le projet chargé. Il en résulte, qu'il ne peut recevoir que les signaux numériques utilisant la même fréquence d'échantillonnage.



*Fréquence d'échantillonnage*

Si vos données source ne sont pas à la fréquence d'échantillonnage de 44,1 kHz, pensez à les convertir en 44,1 kHz avant de les envoyer vers le VS-2000. Il y a de nombreux utilitaires qui assurent cette conversion.

#### **Résolution**

Le VS-2000 enregistre les signaux audio en 24 bits ou en 16 bits, selon le mode d'enregistrement du projet (Page 102).

Si un appareil numérique externe utilise une résolution supérieure à celle de votre projet, utilisez la fonction de Dither de l'appareil source pour utiliser la même résolution que le VS-2000. Si la résolution est inférieure, le VS-2000 enregistre l'audio tel quel, avec la résolution du projet.

Le VS-2000 peut aussi appliquer un Dither à sa sortie numérique pour adapter la résolution à l'appareil recevant les signaux du VS-2000 — voir Page 382.

### L'horloge maître

Afin que deux appareils audionumériques puissent communiquer, ils doivent utiliser la même référence "d'horloge maître". Dans le cas contraire, les signaux audionumériques qu'ils échangent ne seront pas à la même hauteur, ou risquent de présenter des bruits de clic et de pop. La référence de l'horloge maître peut être fournie par l'appareil source du signal audionumérique. Ces informations, appelées "Wordclock", sont transmises avec le signal audionumérique par l'appareil maître à l'appareil esclave.

#### **Quel est l'intérêt de l'horloge maître ?**

Il y a deux conditions à remplir pour transmettre un signal numérique au VS-2000, avec chacune ses considérations d'horloge maître :

- Lorsque son enregistreur disque dur *n'est pas* synchronisé sur l'appareil externe
- Lorsque son enregistreur disque dur *est* synchronisé sur l'appareil externe

Lorsque l'enregistreur sur disque dur du VS-2000 n'est pas synchronisé sur un appareil externe, et s'il reçoit un signal audio en provenance d'un seul appareil externe, utilisez l'appareil externe comme horloge externe. Réglez le paramètre MASTER CLOCK sur DIGITAL IN (voir ci-dessous).

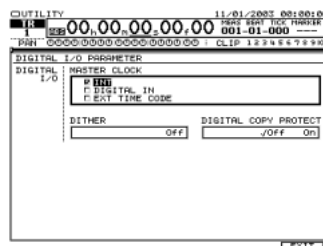
Lorsque les fonctions de transport du VS-2000 sont synchronisées sur un appareil externe, et qu'il reçoit les signaux audionumériques en provenance du même appareil sur lequel le VS-2000 est synchronisé, utilisez l'appareil sur lequel le VS-2000 est synchronisé et depuis lequel le signal audionumérique est reçu avec l'horloge maître. Réglez le paramètre MASTER CLOCK sur EXT TIME CODE (voir ci-dessous).

### Sélection de la source d'horloge maître des entrées numériques

Lorsque le VS-2000 reçoit un signal numérique en provenance d'un appareil numérique externe, l'un ou l'autre des appareils peut être configuré en maître. Dans ce cas, l'autre doit être configuré en esclave.

Cependant, afin que le VS-2000 reçoive correctement les signaux audionumériques de l'appareil externe, le VS-2000 doit être configuré en esclave sur une horloge maître externe. Voici comment régler une configuration maître/esclave :

1. Maintenez la touche SHIFT enfoncée et appuyez sur la touche F4.
2. Appuyez sur la touche PAGE jusqu'à ce que "DIGITL" apparaisse sur F2.
3. Appuyez sur la touche F2 (DIGITL) pour afficher les paramètres DIGITAL I/O.



4. Appuyez sur la touche ▲, si nécessaire, pour sélectionner le paramètre MASTER CLOCK.
5. Tournez la molette Time/Value pour sélectionner la source d'horloge maître souhaitée.

Lorsque vous sélectionnez : L'horloge maître vient :

INT	Du VS-2000.
DIGITAL IN	De l'appareil connecté à l'entrée numérique COAXIAL IN (Page 48).
EXT TIME CODE	De l'appareil connecté à l'entrée MIDI IN.

### Pour terminer la configuration maître/esclave

Vérifiez que l'appareil sélectionné comme source d'horloge maître utilise son horloge interne comme référence temporelle. Sur le VS-2000, réglez le paramètre MASTER CLOCK sur INT.

Pour apprendre comment configurer chaque appareil numérique externe, consultez leurs documentations respectives.



## Enregistrement de signaux audio numériques

Avant de pouvoir enregistrer les signaux reçus sur l'entrée numérique coaxiale du VS-2000, vous devez configurer le VS-2000. Voici comment :

1. Maintenez la touche SHIFT enfoncée et appuyez sur la touche F4.
2. Appuyez sur la touche PAGE jusqu'à ce que "SYSTEM" apparaisse sur F1.
3. Appuyez sur la touche F1 (SYSTEM).



**Si vous ne voyez pas cet écran, appuyez sur la touche F1 (Param1).**

4. Appuyez sur ◀, ▶, ▲ et/ou ▼ pour sélectionner le paramètre CD DIGITAL REC.
5. Tournez la molette Time/Value pour sélectionner On.  
La phrase "Concerning Copyright" apparaît pour vous rappeler les lois sur les droits d'auteur et la position de Roland sur le protocole de copie numérique SCMS.
6. Après avoir lu le passage, appuyez sur la touche ENTER/YES, ou appuyez sur la touche EXIT/NO pour annuler.  
Si vous avez appuyé sur la touche ENTER/YES à l'étape 6, l'accord de licence du VS-2000 apparaît.
7. Si vous êtes d'accord, appuyez sur la touche ENTER/YES. Sinon, appuyez sur la touche EXIT/NO pour quitter sans activer l'enregistrement numérique.



Étant donné que le paramètre CD DIGITAL REC est global, il reste actif jusqu'à l'initialisation du VS-2000 (Page 385).



# 10—Utilisation du mélangeur numérique

Dans ce chapitre, nous allons voir comment utiliser les fonctions élémentaires de la console de mixage. Comme introduction, voir le chapitre 3.

## Sélection d'une voie

Comme nous l'avons vu en Page 52, les 40 voies de mixage du VS-2000 sont actives et disponibles à tout moment.

- 10 voies d'entrée
- 18 voies de pistes
- 6 voies de retour d'effets stéréo

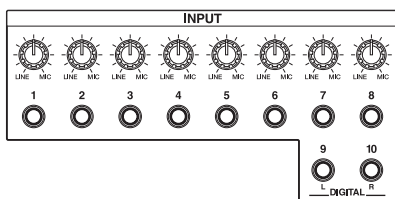
Pour modifier les paramètres d'une voie, vous devez tout d'abord la sélectionner. Lorsque vous sélectionnez la voie, ses paramètres CH EDIT s'affichent.



Outre les instructions fournies ici, vous pouvez également sélectionner à la souris une voie depuis le menu déroulant des voies, comme décrit Page 71.

## Sélection d'une voie d'entrée pour édition

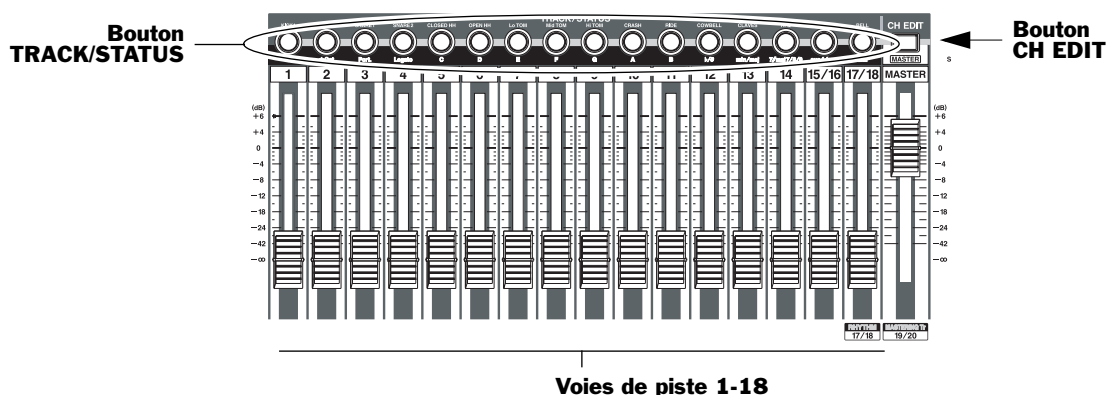
Pour sélectionner une voie d'entrée et afficher ses paramètres CH EDIT (Page 147), appuyez sur la touche correspondante de la section INPUT.



## Sélection d'une voie de piste pour édition

Pour sélectionner une voie d'entrée et afficher ses paramètres CH EDIT (Page 147) :

1. Appuyez sur le bouton CH EDIT de sorte qu'il s'allume.
2. Appuyez sur le bouton TRACK/STATUS de la voie de piste souhaitée.

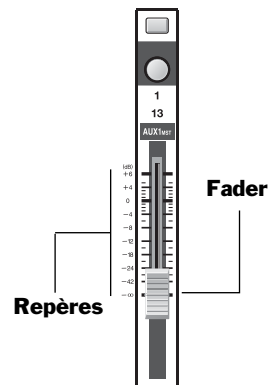


### À propos des Faders de voie de piste

Chaque voie de piste dispose d'un Fader dont la fonction première est de contrôler le niveau de la voie. Les Faders sont utiles lorsque vous réglez les niveaux lors d'un mixage ou d'un enregistrement.

Les Faders disposent de repères numérotés sérigraphiés sur leur gauche qui indiquent la position relative de chaque Fader en dB.

Lorsqu'un Fader est réglé sur 0 dB, il n'amplifie ou n'atténue pas le niveau du signal de la voie ou de la piste enregistrée. Cette position est appelée "gain unitaire".



Lorsque vous chargez un projet, le VS-2000 vous permet de choisir le mode d'action des Fader sur le niveau des pistes Voir "FADER MATCH" en Page 380.

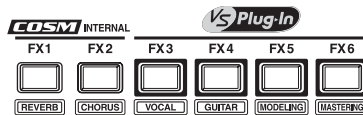
Le VS-2000 propose un raccourci permettant de ramener un Fader au gain unitaire. Lors de la procédure, le signal de la voie est aussi ramené au centre de l'espace stéréo.

### Réinitialiser le Fader et le panoramique d'une voie

1. Tenez enfoncée la touche CLEAR et appuyez sur le bouton INPUT, FX ou TRACK/STATUS de la voie souhaitée.  
Si la voie de piste est en édition, appuyez sur CH EDIT de sorte qu'il s'allume.

### Sélection d'une voie de retour d'effet pour édition

Chacun des six processeurs d'effets stéréo possibles —FX1-FX6— dispose de son propre bouton FX. Pour sélectionner une voie de retour d'effet et afficher ses paramètres CH EDIT (Page 227), tenez enfoncé son bouton FX pendant deux secondes.



Vous pouvez aussi sélectionner une voie à la souris depuis le menu déroulant des voies décrit Page 71.

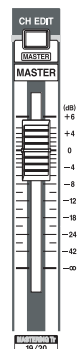
### Le Fader MASTER

Le Fader MASTER — situé à droite des Faders de voies — contrôle le niveau général du mixage stéréo.

#### En enregistrement

Lors de l'enregistrement, vous écoutez le mixage et réglez son niveau par le fader MASTER. Utilisez le réglage 0 dB et utilisez les boutons MONITOR ou PHONES pour régler le niveau d'écoute.

Lorsque vous enregistrez, la position du Fader MASTER n'a aucune incidence sur le niveau des signaux enregistrés sur les pistes — il ne modifie que le niveau de l'écoute.



## Au mixage

Étant donné que le Fader MASTER contrôle le niveau du mixage général, son réglage est très important pour contrôler le niveau général de votre mixage final. Lorsque vous faites un Fade Out sur votre mix, utilisez le Fader MASTER.



L'Automix mémorise les Fade Out faits avec le Fader MASTER.

Les afficheurs de niveau du VS-2000 vous indiquent le niveau de votre mixage général. Consultez la section "Afficheurs de niveau" en page 124.



Commencez à mixer en plaçant le Fader MASTER sur 0 dB et réglez les niveaux des voies pour obtenir le mixage souhaité. Lorsque vous avez presque terminé votre mix, vous pouvez déplacer le Fader MASTER pour modifier plus finement le niveau général.

## Fonctions Mute et Solo

Vous aurez besoin de couper ("muter") certaines voies afin de vous concentrer sur les autres voies. Vous aurez aussi besoin de placer certaines voies en "solo" pour les écouter individuellement. Bien que vous puissiez activer/désactiver les voies à l'aide de leurs touches TRACK STATUS, le VS-2000 offre deux façons de couper les voies ou de les placer en solo (pour les signaux d'entrées, de pistes ou de retours d'effets) :

- Vous pouvez utiliser la touche CH EDIT MUTE ou SOLO (chapitres 11 et 17).
- Pour contrôler rapidement la coupure ou la mise en solo de plusieurs voies, vous pouvez utiliser les modes Mute et Solo.



Si une voie est à la fois en Mute et en Solo, le signal est coupé.

### Mode Mute

Le mode Mute vous permet de couper rapidement plusieurs entrées, pistes ou retours d'effets. Après avoir coupé les voies sélectionnées, vous pouvez laisser le mode Mute avec les voies coupées. Vous pouvez à tout moment revenir au mode Mute pour activer à nouveau les voies, ou vous pouvez utiliser leurs touches CH EDIT MUTE.



L'Automix enregistre et lit les modifications de Mute.

### Coupure des voies en mode Mute

1. Tenez enfoncée la touche SHIFT et appuyez sur SOLO•MUTE de sorte que la touche s'allume en rouge. Les boutons INPUT, FX et TRACK/STATUS clignotent. Lorsque la touche d'une voie clignote en mode Mute, son signal n'est pas coupé.



En mode Mute, les boutons TRACK/STATUS clignotent en rouge.

2. Appuyez sur la touche INPUT, FX ou TRACK/STATUS de la voie — elle reste allumée et indique que la voie est coupée.
3. Pour rétablir une voie, appuyez à nouveau sur sa touche. Elle clignote pour indiquer que la voie n'est plus coupée.
4. Pour quitter le mode Mute, appuyez à nouveau sur la touche MUTE.



Pour réactiver toutes les voies coupées, maintenez les touches SHIFT et CLEAR enfoncées et appuyez sur la touche SOLO•MUTE.

## Mode Solo

En mode Solo, vous pouvez isoler des pistes — en les coupant. Après avoir placé les voies souhaitées en Solo, vous pouvez quitter le mode Solo et revenir à d'autres tâches tout en conservant les pistes en Solo. Vous pouvez revenir au mode Solo à tout moment pour enlever le Solo sur les voies ou appuyer et désactiver les touches CH EDIT SOLO.

### Mise en solo des voies en mode Solo

1. Appuyez sur la touche SOLO•MUTE de sorte qu'elle s'allume en vert. Les boutons INPUT, FX et TRACK/STATUS se mettent à clignoter. Lorsque le bouton d'une voie clignote en mode Solo, son signal n'est pas en solo.



En mode Solo, les boutons TRACK/STATUS clignotent en vert.

2. Appuyez sur la touche INPUT, FX ou TRACK/SELECT de la voie — elle reste allumée : la voie est en Solo.
3. Pour enlever le Solo sur une voie, appuyez à nouveau sur sa touche. Elle clignote pour vous indiquer qu'elle n'est plus en Solo.
4. Pour quitter le mode Solo, maintenez à nouveau la touche SOLO enfoncée.



Pour ôter le Solo sur toutes les voies en Solo, maintenez la touche CLEAR enfoncée et appuyez sur la touche SOLO•MUTE.

## Les scènes

Le VS-2000 vous permet de sauvegarder de nombreux réglages de mixage dans des "scènes". Chaque projet peut contenir 96 scènes. Une scène contient :

- Les position de Faders de voies
- Les paramètres de voies
- Le réglage MASTER
- Les routages des signaux
- Les réglages d'effets

Lorsque vous sauvegardez vos réglages dans une scène, vous "enregistrez" la scène. Lorsque vous chargez les réglages, vous "rappelez" la scène. Vous pouvez rappeler une scène à tout moment quand le projet n'est pas en lecture. Vous pouvez nommer chaque scène pour vous souvenir de ce qu'elle contient et protéger chaque voie contre toute modification de la scène lors de son chargement.



Vous risquez d'entendre un clip lors des changements de scènes. Ceci est normal et n'indique pas un problème ou un dysfonctionnement.



Les scènes ne contiennent pas les réglages de niveau d'écoute. Avant de charger une scène, réglez les boutons MONITOR et PHONES sur un niveau "sans surprise". Utilisez ces boutons pour régler le volume d'écoute une fois la scène chargée.

Étant donné que les réglages prennent un temps considérable, les scènes sont très utiles, vous permettant d'essayer et de sauvegarder différents réglages ou mix. De plus, étant donné que les scènes contiennent le paramètre V. Track CH EDIT qui détermine quel signal audio est utilisé par chaque piste, vous pouvez créer et sauvegarder différentes versions d'un projet, contenant différents éléments — de chants et d'instruments, différents solos, etc. — que vous pouvez recharger instantanément.

Les scènes sont enregistrées dans des banques de scènes, chaque banque contenant 16 scènes, numérotées de 1 à 16. Vous pouvez aussi nommer chaque scène pour l'identifier.

## Opérations élémentaires sur les scènes

Vous pouvez rapidement enregistrer et charger les scènes à l'aide du bouton LOCATOR•SCENE.



Les scènes peuvent être chargées et enregistrées uniquement lorsque la lecture est à l'arrêt.



Vous pouvez aussi enregistrer et rappeler les scènes au menu UTILITY (Page 144).



Vous pouvez utiliser la fonction Safe mode et réaliser les opérations sur les scènes avec plus d'attention et plus lentement dans une liste de la fenêtre SCENE. Voir Page 145.

### Sauvegarde d'une Scène



1. Tenez enfoncée la touche SHIFT et appuyez sur LOCATOR•SCENE pour qu'il s'allume en rouge. Chaque scène est sauvegardée sous un numéro de 1 à 16, correspondant aux 16 touches TRACK/STATUS. Lorsqu'une scène a été sauvegardée sous un numéro, le bouton TRACK/STATUS correspondant est allumé en mode Scène.
2. Appuyez sur un bouton TRACK/STATUS pour enregistrer la scène sous le numéro correspondant. Si vous souhaitez utiliser une banque différente, suivez les instructions du chapitre "Changer de banque de scènes" et appuyez sur la touche de la banque sélectionnée.
3. Si le numéro contient déjà une scène et que vous souhaitez la remplacer par la nouvelle, effacez l'ancienne scène. Voir "Suppression d'une scène" en page 143.

### Charger une scène

1. Tenez enfoncée la touche SHIFT et appuyez sur LOCATOR•SCENE s'il n'est pas déjà allumé en rouge.
2. Si la banque contient la scène souhaitée, appuyez sur le bouton TRACK/STATUS allumé de la scène. Pour charger une scène d'une autre banque, voyez le chapitre "Changer de banque de scènes" et appuyez sur le bouton de scène correspondant.

### Changer de banque de scènes

1. Tenez enfoncée la touche SHIFT et appuyez sur LOCATOR•SCENE s'il n'est pas déjà allumé en rouge. S'il y a des scènes dans la banque couramment sélectionnée, leur bouton TRACK/STATUS s'allume.
2. Tout en maintenant enfoncée la touche SHIFT, tenez enfoncé LOCATOR•SCENE pendant deux secondes — la fenêtre SCENE BANK SELECT s'affiche.
3. Sélectionnez la banque de scène souhaitée via la molette Time/Value et appuyez sur ENTER/YES.

### Suppression d'une scène

1. Tenez enfoncée la touche SHIFT et appuyez sur LOCATOR•SCENE s'il n'est pas déjà allumé en rouge. Pour supprimer une scène d'une autre banque, consultez le chapitre "Changer de banque de scènes" avant de poursuivre.
2. Tout en maintenant la touche CLEAR enfoncée, appuyez sur le bouton TRACK/STATUS de la scène souhaitée. La scène est supprimée et son bouton s'éteint.

### Quitter le mode de scènes

Pour quitter manuellement le mode de scènes, appuyez sur le bouton LOCATOR•SCENE de sorte qu'il s'éteigne.

Après avoir sauvegardé ou chargé une scène, les boutons TRACK/STATUS du VS-2000 reprennent leur fonction par défaut (contrôle des pistes de l'enregistreur, Page 176). Vous pouvez modifier ce retour par défaut si vous souhaitez rester en mode de scènes — et la touche SCENE reste allumée — jusqu'à ce que vous quittiez manuellement.

1. Maintenez la touche SHIFT enfoncée et appuyez sur la touche F4.
2. Si "SYSTEM" ne s'affiche pas sur F1, appuyez sur la touche PAGE.
3. Appuyez sur la touche F1 (SYSTEM).
4. Si la touche F1 (Param1) n'est pas sélectionnée, appuyez sur la touche F1 (Param1).
5. Vous pouvez régler le paramètre RETURN TO Tr STATUS Sw sur :
  - On — pour revenir automatiquement en mode standard après avoir sauvegardé ou chargé une scène.
  - Off—pour revenir en mode standard, vous devez appuyer sur le bouton LOCATOR•SCENE.
6. Appuyez sur la touche F6 (EXIT) pour confirmer les réglages.

### Édition des scènes

Vous pouvez éditer les scènes à l'écran SCENE du menu UTILITY. Vous pouvez les nommer, les effacer, les sauvegarder, les charger, et sélectionner les voies dont les réglages ne doivent pas être affectés par les rappels de scènes.

1. Maintenez la touche SHIFT enfoncée et appuyez sur la touche F4.
2. Appuyez sur la touche PAGE jusqu'à ce que "SCENE" apparaisse sur F4.
3. Appuyez sur la touche F4 (SCENE).



**Le VS-2000 place une étiquette temporelle sur chaque scène lorsque qu'elle sont créées, comme indiqué par cette illustration.**

4. Utilisez les touches ▲ ou ▼ ou la molette Time/Value pour sélectionner la scène :
  - Appuyez sur la touche F1 (NAME) pour renommer (Page 74) la scène.
  - Appuyez sur la touche F2 (CLEAR) pour effacer la scène sélectionnée.
  - Appuyez sur la touche F3 (STORE) pour enregistrer la scène sélectionnée.



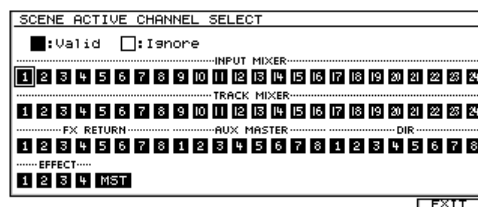
Sauvegardez une scène en sélectionnant une banque dans la liste et par F3 (STORE).

- Appuyez sur la touche F4 (RECALL) pour charger la scène sélectionnée.
  - Appuyez sur F5 (Ch Sel) pour protéger les voies lors du rappel de scènes - voir Page 145.
5. Appuyez sur la touche F6 (EXIT) pour confirmer les modifications.



### Protection des voies lors du rappel d'une scène

1. Maintenez la touche SHIFT enfoncée et appuyez sur la touche F4.
2. Appuyez sur la touche PAGE jusqu'à ce que "SCENE" apparaisse sur F4.
3. Appuyez sur la touche F4 (SCENE).
4. Appuyez sur la touche F5 (CH Sel). La fenêtre de sélection de voie apparaît.



Chaque voie est représentée par un carré. Lorsque le carré est noir, ses réglages seront affectés par la scène chargée. Lorsque le carré est blanc la voie est protégée.

5. Appuyez sur les touches ◀, ▶, ▲ et/ou ▼ pour sélectionner une voie à protéger (dans l'illustration, la voie d'entrée 1 est sélectionnée).
6. Tournez la molette Time/Value pour passer le carré de la voie en blanc.
7. Répétez les étapes 5 et 6 pour les voies à protéger.
8. Appuyez sur la touche F6 (EXIT) lorsque vous avez terminé.

### Protéger les scènes

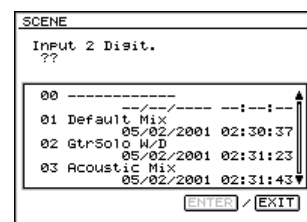
Les scènes sont tellement faciles à charger qu'il est possible de sélectionner la mauvaise, notamment lorsque vous les sélectionnez par leur nombre, et pas leur nom. Le mode de protection dispose d'une fenêtre SCENE indiquant le numéro *et* le nom de chaque scène. Vous pouvez aussi sauvegarder et effacer les scènes dans ce mode. Cette méthode est plus longue et vous assure que vous chargez la bonne scène.

#### Activer le mode de protection des scènes

1. Maintenez la touche SHIFT enfoncée et appuyez sur la touche F4.
2. Si "SYSTEM" ne s'affiche pas sur F1, appuyez sur la touche PAGE.
3. Appuyez sur la touche F1 (SYSTEM).
4. Le paramètre LOCATOR/SCENE TYPE active/désactive le mode de protection — voir Page 379. La valeur par défaut est Quick. Sélectionnez Safe.

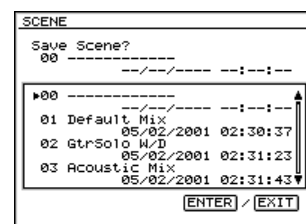
#### Chargement d'une scène en mode protégé

1. Maintenez la touche SHIFT enfoncée et appuyez sur la touche LOCATOR•SCENE — la fenêtre SCENE s'ouvre.
2. Tournez la molette Time/Value pour faire défiler la liste jusqu'à ce que la scène souhaitée soit visible.
3. Saisissez les deux chiffres de la scène au clavier — une flèche apparaît à gauche de la scène dans la liste et "Load Scene?" apparaît dans la fenêtre.
4. Appuyez sur la touche ENTER/YES pour charger la scène sélectionnée et fermer la fenêtre, ou appuyez simplement deux fois sur la touche EXIT/NO pour quitter la fenêtre sans charger de scène.



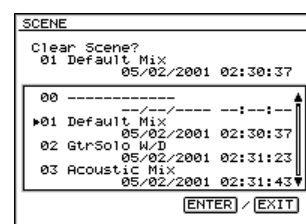
### Sauvegarde d'une scène en mode protégé

1. Maintenez la touche SHIFT enfoncée et appuyez sur la touche LOCATOR•SCENE — la fenêtre SCENE s'ouvre.
2. Tournez la molette Time/Value pour faire défiler la liste des scènes jusqu'à trouver un emplacement vide.
3. Saisissez les deux chiffres de la scène au clavier — une flèche apparaît à gauche de la scène dans la liste et "Save Scene?" apparaît dans la fenêtre.
4. Appuyez sur la touche ENTER/YES pour enregistrer vos réglages de mixage dans la scène sélectionnée et fermer la fenêtre, ou appuyez simplement deux fois sur la touche EXIT/NO pour quitter la fenêtre sans charger la scène.



### Suppression d'une scène en mode protégé

1. Appuyez sur SCENE — la fenêtre SCENE s'ouvre.
2. Tournez la molette Time/Value pour faire défiler la liste des scènes jusqu'à trouver la scène souhaitée.
3. Saisissez les deux chiffres de la scène au clavier — une flèche apparaît à gauche de la scène dans la liste.
4. Appuyez sur la touche CLEAR — "Clear Scene?" apparaît.
5. Appuyez sur la touche ENTER/YES pour effacer la scène sélectionnée et fermer la fenêtre, ou appuyez simplement deux fois sur la touche EXIT/NO pour quitter la fenêtre sans effacer la scène.



## Initialisation des paramètres de mixage

Vous pouvez rapidement initialiser la plupart des paramètres de mixage à leurs valeurs par défaut pour repartir avec des réglages "propres". Pour ce faire :

1. Maintenez la touche SHIFT enfoncée et appuyez sur la touche F4.
2. Appuyez sur la touche PAGE jusqu'à ce que "PrmIni" s'affiche sur F1.
3. Appuyez sur la touche F1 (PrmIni).
4. Tournez la molette Time/Value pour sélectionner MIXER.
5. Appuyez sur la touche F5 (OK) — un message de confirmation apparaît.
6. Pour continuer, appuyez sur la touche ENTER/YES. Pour annuler, appuyez sur la touche EXIT/NO.



La procédure d'initialisation n'initialise pas tous les réglages de mixage. Par exemple, elle n'efface pas les scènes, ou n'initialise pas le paramètre LOCATOR/SCENE TYPE décrit en Page 145.

# 11—Outils de voies d'entrée et de pistes

Les voies d'entrée et de pistes offrent presque exactement les mêmes paramètres d'édition du signal. Ce chapitre décrit ces paramètres "CH EDIT", du nom de la touche utilisée pour les afficher. Ils possèdent leur propre chapitre car ils représentent les outils principaux pour éditer vos signaux.



Les réglages de voies d'entrée CH EDIT déterminent la façon dont un signal est enregistré. Les réglages CH EDIT de piste affectent uniquement la façon dont l'enregistreur lit une piste et sont moins permanents. Si vous n'êtes pas sûr d'un réglage, effectuez ce réglage sur la piste déjà enregistrée.

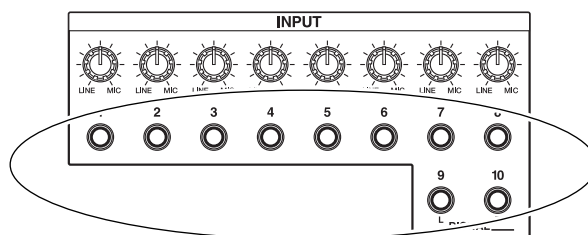


Les voies de retours d'effets ont leurs propres paramètres CH EDIT. Ceci dit, ils sont un peu différents des paramètres CH EDIT décrits ici — consultez le chapitre 17.

## Affichage d'un écran CH EDIT

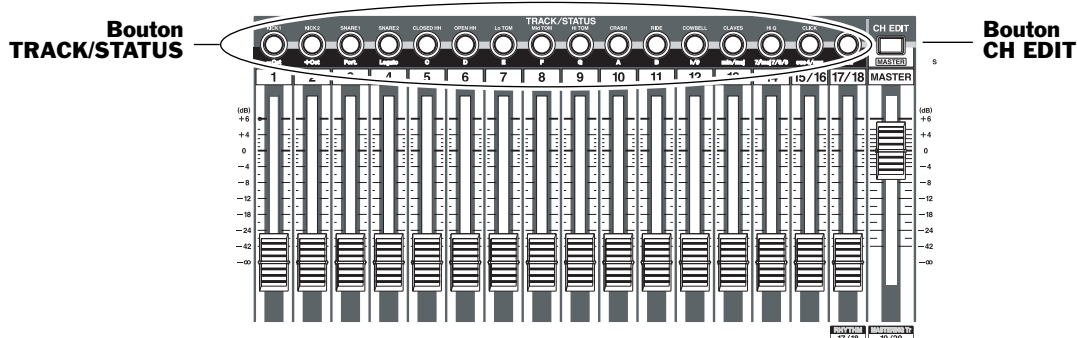
### Pour afficher les paramètres CH EDIT d'une voie d'entrée

1. Appuyez sur la touche INPUT de la voie souhaitée.



### Pour afficher les paramètres CH EDIT d'une voie de piste

1. Si le bouton CH EDIT est éteint, appuyez dessus pour qu'elle s'allume.
2. Appuyez sur le bouton TRACK/STATUS de la piste souhaitée.



### Pour passer sur un autre écran CH EDIT

1. Pour voir un écran CH EDIT spécifique dont la touche F est :
  - *visible* — appuyez sur la touche F de l'écran.
  - *cachée* — appuyez sur la touche PAGE, et appuyez sur la touche F.

## Introduction aux écrans CH EDIT

Il y a cinq écrans de paramètres CH EDIT pour les voies d'entrée et six écrans CH EDIT pour les voies de pistes.

*Écrans CH EDIT des voies d'entrée :*

VIEW	DYN
EQ	FX Ins
RSSPan	

*Écrans CH EDIT des voies de pistes :*

VIEW	ASSIGN
DYN	EQ
FX Ins	RSSPan

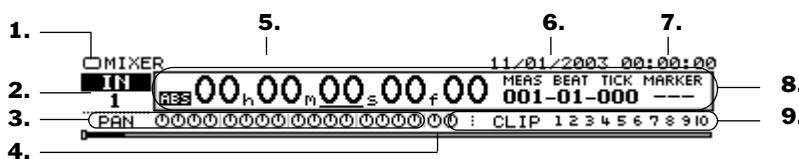
Les écrans communs aux voies d'entrée et de pistes sont identiques.

### Comment les écrans CH EDIT sont organisés

Tous les écrans CH EDIT ont trois sections. Les sections du haut et du bas sont toujours disponibles lorsque vous passez d'un écran CH EDIT à un autre. Lorsque vous sélectionnez un nouvel écran CH EDIT, le contenu de la zone du milieu change. Ce chapitre possède une section sur chaque écran CH EDIT, ou — plus précisément — sur ce que vous trouverez dans la zone centrale de chaque écran.

#### Partie supérieure des écrans CH EDIT

Le haut de chaque écran CH EDIT contient des éléments communs avec l'écran Home :



1. Touche de menu déroulant
2. Voie courante
3. Panoramiques
4. Barre de position
5. Affichage
6. Horloge
7. Calendrier
8. Position courante
9. Écrêtage des entrées

Cette illustration montre la section supérieure d'une voie d'entrée. Dans les voies de piste, les témoins d'écrêtage sont remplacés par le nom de la piste sélectionnée.

Pour obtenir de plus amples détails sur le haut des écrans CH EDIT, voir le chapitre 8.

#### Partie inférieure des écrans CH EDIT

En bas des écrans CH EDIT vous trouverez une touche F pour chaque écran CH EDIT. Les touches sont organisées par paires (couches) d'onglets. Appuyez sur la touche PAGE pour passer d'une couche à l'autre.



The input channel tabs



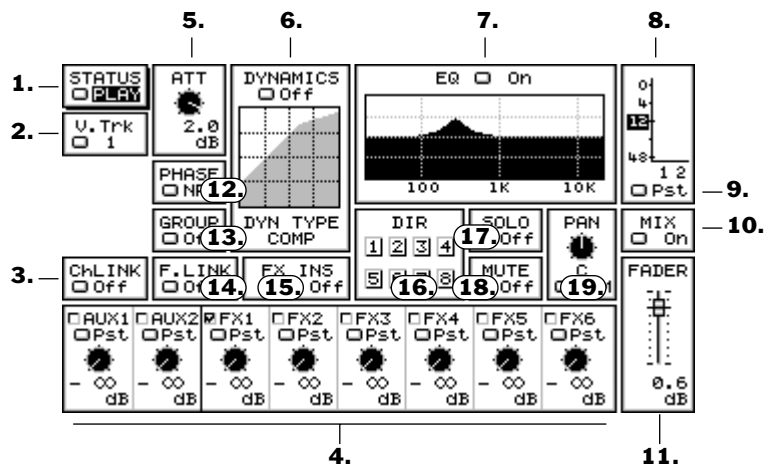
The track channel tabs



Les autres touches F activent les outils CH EDIT disponibles sur divers écrans CH EDIT. Nous décrirons le rôle de F5 aux écrans VIEW, DYN et EQ dans les sections suivantes. F6 active la visualisation du paramètre, voir page 164.

## Les écrans CH EDIT

### L'écran CH EDIT VIEW



Cette illustration montre un écran de voie de piste CH EDIT VIEW. 1 et 2 ne sont présents que sur les voies de pistes — avec les voies d'entrée, cette zone de l'écran est vide.

Pour comprendre la touche CpyPRM de l'écran CH EDIT VIEW, voir page 166.



Vous pouvez alterner entre l'écran CH EDIT VIEW et le dernier écran non-CH EDIT affiché en appuyant plusieurs fois sur la touche INPUT ou TRACK/STATUS de la voie.



Vous pouvez maintenir la touche SHIFT enfoncée en tournant la molette Time/Value pour modifier les valeurs de paramètres avec des valeurs plus faibles à l'écran CH EDIT VIEW.

#### 1. STATUS (voie de piste uniquement)



Le paramètre STATUS reflète l'attitude des touches TRACK STATUS (page 176). La modification du statut d'une piste (enregistrement ou lecture) dans l'un affecte l'autre. Vous pouvez régler le paramètre sur :

- **PLAY** — La touche TRACK STATUS de la voie de piste s'allume en vert et les données enregistrées sur la piste sont lues lorsque vous appuyez sur PLAY (page 175).
- **REC** — La touche TRACK STATUS clignote en rouge pour vous indiquer que la piste est armée en enregistrement. Voir "Enregistrer une nouvelle piste" en page 177.
- **MUTE** — La touche TRACK STATUS s'éteint et la piste n'est pas lue.

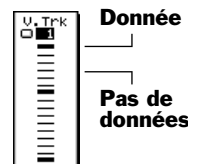
#### 2. V.Trk (voie de piste uniquement)



Le sélecteur V.Trk vous permet de sélectionner l'une des 16 V-Tracks de la piste pour l'enregistrement et/ou la lecture. Voir Page 95.

Vous pouvez utiliser ce paramètre pour sélectionner la V-Track souhaitée de l'une des deux façons. Dans les deux cas, commencez par sélectionner le paramètre V.Trk, puis :

- Tournez la molette Time/Value pour sélectionner la V-Track.
- Appuyez sur la touche ENTER/YES clignotante pour afficher le menu V.Trk qui affiche sous forme graphique les 16 V-Tracks de chaque piste. Chaque V-Track apparaît sous forme de ligne. Si la ligne est fine, la V-Track ne contient pas de données enregistrées — si elle est épaisse elle contient des données. Tournez la molette Time/Value pour sélectionner la V-Track et appuyez sur la touche ENTER/YES.



Vous pouvez aussi sélectionner une piste V-Track à la souris dans le tableau des V-Tracks de l'écran Home. Voir Page 127.

### 3. Couplage de voies ChLink



Lorsque la fonction ChLink est active, la voie courante est couplée à la voie adjacente. Si la voie courante est :

- *impaire* — Elle est couplée à la voie paire à sa droite.
- *paire* — Elle est couplée à la voie impaire à sa gauche.

Lorsque les voies sont couplées, vous pouvez modifier un paramètre CH EDIT sur les deux voies à la fois en le modifiant dans l'une des deux voies couplées. Ceci est utile lorsque deux voies sont associées à un signal d'entrée stéréo.

Lorsque vous coupez des voies d'entrée ou de piste, chaque paire d'entrées ou de pistes fonctionne en stéréo, avec un seul point de connexion d'entrée et de sortie.



Vous pouvez coupler deux voies en appuyant sur la touche INPUT ou TRACK/STATUS de la voie paire en maintenant enfoncée celle enfoncée de la voie impaire.



Lorsque deux voies sont couplées, leurs paramètres PAN et FADER changent d'apparence et agissent différemment. Voir page 155 et page 152.



Lorsque vous coupez deux voies, leurs Faders sont placés sur 0 dB ou sur leur dernière valeur couplée. Lorsque vous découpez les voies leurs niveaux reviennent sur 0 dB.

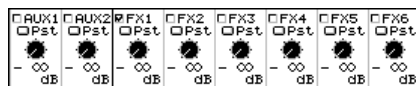


Lorsque les voies sont couplées, vous pouvez régler leurs FADER et PAN individuels à l'écran PRM.V —“Paramètre View” — en page 164. Vous pouvez appuyer sur la touche ENTER/YES lorsque FADER est sélectionné pour sauter sur l'affichage de son paramètre.



Le paramètre F.LINK (page 154) couple uniquement les Faders de voies si vous souhaitez garder le contrôle des autres paramètres.

### 4. Départs AUX et FX



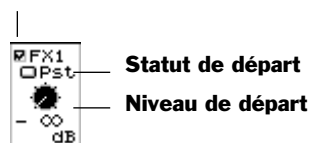
- *Les départs AUX 1 et 2* — vous permettent d'envoyer une copie du signal de la voie aux bus Aux 1 et/ou 2. Ces deux bus sont affectés respectivement aux connecteurs de sorties AUX 1 et AUX 2.
- *Les départs FX 1-6* — vous permettent d'envoyer une copie du signal de la voie aux six processeurs d'effets possibles, FX 1 à FX6.



Pour de plus amples détails sur les départs FX et AUX, voir chapitre 15.

Chaque départ FX et Aux dispose de ses trois paramètres de réglage.

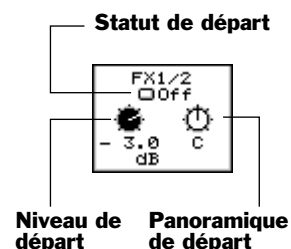
#### Sélecteur de départ



- *Le sélecteur de départ* — Lorsque ce paramètre est coché, il désigne le départ à régler au moyen du bouton CH PARAMETERS SENDS (page 167). Le VS-2000 mémorise le réglage de chaque voie. Ainsi lorsque vous sélectionnez une voie, le bouton SENDS permet de régler directement son niveau de départ FX ou AUX.

- *Paramètre Statut de départ* — permet d'activer ou de couper l'envoi de la voie vers le bus FX ou Aux.
  - *Off* — Aucun signal de la voie n'est transmis au bus FX ou Aux.
  - *Pre ou Pst (selon la configuration du bus FX ou Aux)* — Pour transmettre le signal de la voie au bus FX ou Aux. Voir ci-dessous.
- Le paramètre Niveau de départ règle le niveau du signal de la voie à transmettre au bus FX ou Aux. La plage est réglable de  $-\infty$  à 6 dB.

Si le bus FX ou Aux est couplé avec un autre bus, l'aspect et l'utilisation de son bouton de niveau de départ changent. Il règle le niveau du signal de la voie envoyé aux deux bus couplés. Le bouton de panoramique de départ contrôle la position du signal dans le champ stéréo créé par les deux bus FX ou Aux couplés.



Vous pouvez doser le niveau de départ vers un bus FX ou AUX directement via le bouton SENDS en façade du VS-2000. Voir page 167.

*À propos de la configuration des départs FX et AUX*

Sur le VS-2000, chaque bus FX et Aux peut accepter des signaux pré-Fader ou post-Fader de toutes les voies d'entrée et de pistes — pas les deux à la fois. Il est aussi possible de coupler un bus FX ou Aux avec un autre bus impair/pair pour obtenir un départ stéréo. Vous pouvez configurer les bus FX ou Aux à l'écran MASTER EDIT VIEW (page 206) ou dans l'écran CH EDIT VIEW comme décrit en page 206.



Pour comprendre la différence entre départ pré- et post-Fader, voir "Départs pré-Fader et post-Fader" en page 89. Sur le couplage des bus FX et Aux, voir "Bus FX et Aux stéréo" en page 204.

## 5. ATT

Le paramètre ATT ("Atténuation") vous permet de régler le niveau du signal de la voie. Si le signal est écrêté ou semble distordu, vous pouvez diminuer le réglage ATT jusqu'à -42 dB. Si le signal est trop faible, vous pouvez l'amplifier avec un gain maximal de 6 dB.

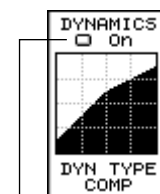


Le paramètre ATT est pratique lorsque vous travaillez avec un signal numérique, car son niveau est déterminé par l'appareil numérique source. Vous pouvez régler le paramètre ATT de sa voie d'entrée pour régler le niveau du signal (Page 60).

Lorsque vous travaillez avec des signaux d'entrée analogiques, vous n'avez pas besoin de modifier le réglage ATT si vous avez correctement réglé les niveaux d'entrée (Page 134). Il en va de même si vous avez enregistré correctement vos pistes comme décrit en Page 60.

## 6. Traitement de la dynamique

La section DYNAMICS dispose d'un commutateur on/off. La fonction est accessible aussi dans l'écran VIEW, et affiche sous forme graphique les réglages du processeur de dynamique. Les paramètres se trouvent à l'écran DYN (page 156).



Dynamics on/off



Lorsque la fonction DYNAMICS est active, appuyez sur la touche ENTER/YES clignotante pour passer directement à l'écran DYN.

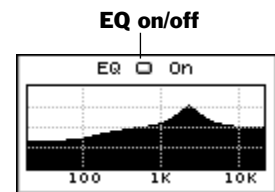


Vous pouvez ajuster les réglages de dynamique directement depuis les paramètres CH PARAMETERS du VS-2000 — voir page 167.



## 7. EQ

Dans la section EQ de l'écran VIEW, vous pouvez voir les réglages d'égalisation de la voie sous forme graphique et activer ou désactiver toutes les bandes de correction de la voie avec un seul bouton. Réglez les paramètres d'égalisation de la voie à l'écran EQ VIEW (page 160).



Lorsque la fonction EQ est active, appuyez sur la touche ENTER/YES clignotante pour passer directement à l'écran EQ.

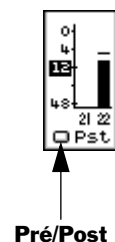


Vous pouvez ajuster les réglages de dynamique directement depuis les paramètres CH PARAMETERS du VS-2000 — voir page 167.

## 8. Afficheur de niveau de sortie de voie

### 9. Sélecteur Pre/Post

L'afficheur de niveau de sortie de voie indique le niveau du signal en sortie de la voie. Avec une voie d'entrée, ceci est important car il indique le niveau envoyé à la piste lors de l'enregistrement — en essence, c'est le niveau d'enregistrement (voir Page 177). Lorsque vous créez un mixage, l'afficheur de niveau peut vous aider à visualiser le niveau de sortie de la voie.



Le commutateur pre/post de l'afficheur de niveau de voie vous permet de régler le point où le signal est prélevé pour l'affichage de son niveau (pré-Fader ou post-Fader). Vous pouvez régler le paramètre sur Pre ("Pre-Fader") ou Pst ("Post-Fader"). Dans la plupart des cas, laissez le paramètre sur Pst pour indiquer le niveau final en sortie de voie. Le niveau Pre est utile si vous utilisez un FX ou Aux pré-Fader (page 151) ou le trajet Direct (page 154) et que vous souhaitez voir le niveau du signal de la voie avant son départ. Également, si vous souhaitez vérifier qu'une piste a correctement été enregistrée, réglez le paramètre sur Pre — ceci vous permet de voir le niveau du signal enregistré.

## 10. MIX

Lorsque le paramètre MIX est activé, le signal de la voie est transmis au mixage stéréo général MASTER. Lorsque vous mixez, le paramètre MIX de chaque voie de piste doit être activé pour que le signal soit présent dans le mixage.



D'usine, toutes les voies d'entrée et les pistes sont affectées aux sorties MASTER. Vous pouvez retirer les voies d'entrée du mixage lors de l'enregistrement pour ne pas être gêné par les signaux d'entrée lors de la lecture des pistes. Voir page 173.

## 11. FADER

Le paramètre FADER permet d'augmenter ou d'atténuer le niveau de sortie de la voie, vous faites la même chose que lorsque vous déplacez le Fader physique. Lorsqu'une voie est couplée avec une autre voie impaire/paire (page 150, page 154), l'apparence du FADER devient celle d'un Fader stéréo et modifie le niveau des deux voies couplées.



Pour passer directement sur ce paramètre, appuyez sur F2 (FADER) — voir page 166.



Vous pouvez voir le niveau de sortie de la voie sur l'afficheur de niveau de sortie de voie (page 152).





Si deux voies sont couplées (page 150), vous pouvez régler leurs niveaux individuels du paramètre FADER en appuyant sur la touche ENTER/YES lorsque FADER est sélectionné — une fenêtre avec un Fader stéréo et des Faders individuels apparaît. Appuyez sur la touche ENTER/YES lorsque vous avez terminé.

## 12. PHASE



Les conflits de variations de la pression de l'air créés par deux ondes sonores peuvent annuler certaines fréquences. Ceci arrive souvent lorsque vous utilisez plusieurs micros proches, comme dans le cas d'une batterie. Pour éviter ce problème, modifiez le paramètre PHASE et passez de Nrm ("Normal") à Inv ("Inversé") pour inverser la phase de l'un ou plusieurs des signaux jusqu'à ce que le problème de déphasage soit résolu.

## 13. GROUP



Le VS-2000 dispose de 12 groupes de Faders, chacun vous permettant de contrôler simultanément le niveau d'un groupe d'entrées, de pistes et/ou de voies de retours d'effets tout en respectant les différences relatives de niveaux entre eux. Ceci est utile si vous avez réglé le mixage de plusieurs voies entre elles, mais que vous souhaitez augmenter ou atténuer leur niveau par rapport au reste du mixage. Plutôt que de modifier le réglage de chaque voie, vous pouvez les assigner à un groupe de Faders et déplacer un seul Fader pour régler leur niveau global tout en conservant la différence entre leurs niveaux respectifs.

*Pour assigner des voies à un groupe de Faders :*

1. Réglez les niveaux de chaque voie.
2. Passez sur l'écran CH EDIT VIEW de la première voie à ajouter au groupe.
3. Réglez le paramètre GROUP au numéro du groupe de Faders que vous souhaitez utiliser, de 1 à 12.
4. Répétez les étapes 2-4 pour les autres voies à ajouter au groupe, utilisant le même numéro de groupe à l'étape 3 pour chacune des voies.

Une fois les voies groupées, vous pouvez déplacer le Fader assigné au groupe pour régler le niveau des voies du groupe. Pour annuler un groupe, réglez le paramètre GROUP sur OFF.



Vous pouvez contrôler le niveau des groupes de Faders à l'aide des Faders de voie — voir Page 140. Si vous utilisez un écran VGA, vous pouvez aussi assigner les voies aux groupes dans la page d'affichage des groupes.



Vous pouvez modifier le niveau d'une voie dans un groupe de Faders sans affecter les autres voies du groupe en maintenant la touche CLEAR enfoncée et en déplaçant son Fader sur la position souhaitée. Lorsque vous relâchez la touche CLEAR, la voie est à nouveau gérée par le groupe.

## 14. F.LINK



La fonction F.LINK ("Fader Link") on/off vous permet de coupler les Faders de voies impaires/paires. Si la voie courante est :

- *impaire* — Son Fader est couplé avec celui de la voie paire à sa droite.
- *paire* — Son Fader est couplé avec celui de la voie impaire à sa gauche.

Lorsque deux Faders sont couplés, vous pouvez déplacer l'un ou l'autre pour modifier le niveau des deux voies. Ceci est pratique pour modifier le niveau d'une source ou piste stéréo.



Lorsque vous coupez les Faders de deux voies, le VS-2000 se place sur 0 dB, ou sur leur dernier réglage couplé. Lorsque vous découpez les Faders ils reviennent sur 0 dB.



Lorsque deux voies sont couplées, leur paramètre FADER varie en apparence et agit différemment. Voir page 152.

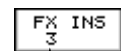


Le paramètre F.LINK diffère de ChLink car il ne fait que coupler les Faders. Tous les autres paramètres restent indépendants.

## 15. FX INS

Appuyez sur ENTER/YES pour passer sur l'écran FX Ins. Vous pouvez y insérer un effet ou retirer un effet d'insert. Voir page 215.

L'écran FX INS montre le numéro des effets insérés dans le trajet de la voie (Page 88), ou "Off" s'il n'y a aucun effet inséré.



Dans cette illustration, l'effet 3 est inséré sur la voie.

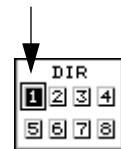
## 16. DIR 1-8

Utilisez les cases DIR 1-8 pour assigner la voie à l'un des huit trajets directs (Page 207) pré- ou post-Fader (Page 209).

Pour assigner le signal à un trajet direct à partir de l'écran CH EDIT VIEW :

1. Sélectionnez la case du trajet direct souhaité.
2. Tournez la molette Time/Value pour sélectionner son numéro.

Bus DIR 1 sélectionné.



Un seul signal de voie peut être affecté à un trajet direct à la fois, remplaçant la voie auparavant affectée au trajet. Pour obtenir la liste des voies affectées aux trajets directs, appuyez sur la touche ENTER/YES. Appuyez sur la touche EXIT/NO pour fermer la liste.

## 17. SOLO



Activez la fonction SOLO pour isoler la voie en coupant les autres. Pour placer plusieurs voies en Solo, il est plus rapide d'utiliser le mode Solo (Page 142).



Lorsqu'une voie est placée en mode Solo, sa touche SOLO est activée.

## 18. MUTE



Activez la fonction MUTE pour couper la voie. Pour couper rapidement plusieurs voies, utiliser le mode Mute (page 141).



Lorsqu'une voie est coupée en mode Mute, sa touche MUTE est activée.

## 19. PAN (RSS)



Le bouton PAN règle la position du signal dans le champ stéréo du bus MASTER et lorsque vous faites des reports de pistes (Page 193). Le PAN est réglable de L63 — le signal est tout à gauche — à R63 — le signal est tout à droite.

Lorsque les paramètres de voies sont couplés par la fonction ChLink, l'apparence du PAN change et indique l'image stéréo créée par les deux voies couplées. Le réglage du paramètre PAN déplace complètement leur image stéréo vers la gauche ou vers la droite tout en conservant la position relative des deux voies entre elles.



Utilisez le paramètre PAN uniquement lorsque le signal de la voie est dirigé vers une destination stéréo, comme le mix MASTER, une paire de pistes ou de sorties.

La touche PAN/RSS permet aussi d'affecter la voie à l'effet RSS Pan du VS-2000. Pour ce faire, amenez le curseur sur "NRM" et sélectionnez RSS via la molette. Si l'effet RSS Pan n'est pas encore activé, le VS-2000 vous demande si vous souhaitez aller sur son écran d'activation. Si oui, appuyez sur ENTER/YES. Sinon, appuyez sur CANCEL/NO.



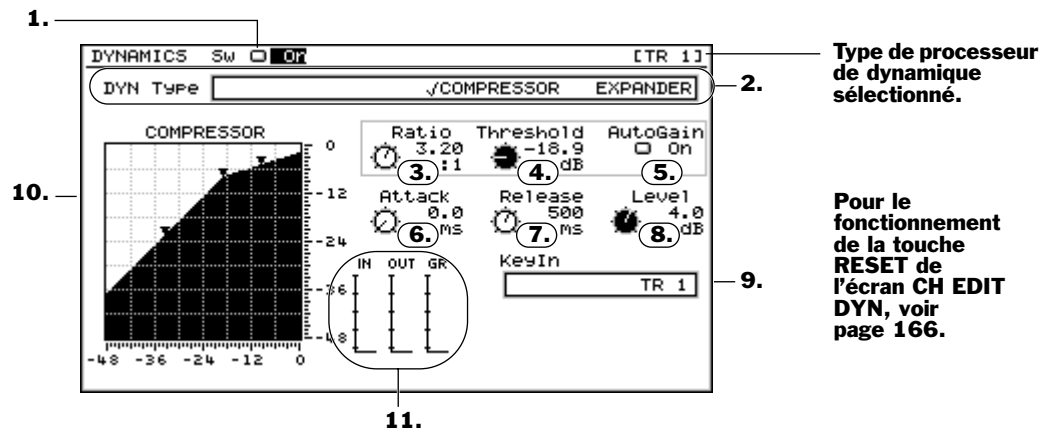
Lorsque l'effet RSS Pan est actif, la mention "NRM" s'affiche en noir. Si l'effet est pas activé, "NRM" s'affiche en gris.

Lorsque la voie est affectée à l'effet RSS Pan, l'aspect du paramètre change à l'écran et il dose la quantité de signal envoyé dans l'effet.



Vous pouvez doser le panoramique ou l'effet RSS d'une voie directement en façade du VS-2000 à l'aide des paramètres CH PARAMETERS — voir page 167.

## L'écran DYNAMICS



Chaque voie d'entrée et chaque piste possède son processeur de traitement de la dynamique que vous pouvez utiliser en compresseur ou en expander.

### Qu'est-ce que le traitement de la dynamique ?

Un processeur de dynamique traite le signal en fonction de ses variations de niveau. Il vous aide à contrôler les fluctuations de niveau ou les exagère en modifiant son "gain".

### Mécanismes élémentaires du traitement de la dynamique

Tous les processeurs de dynamique partagent les caractéristiques suivantes :

- Le réglage de seuil indique au processeur de traiter le signal lorsque le niveau du signal atteint une valeur spécifique.
- L'attaque indique au processeur avec quelle rapidité il doit traiter le signal une fois qu'il atteint le seuil.
- Le taux correspond à l'atténuation/gain appliquée au signal traité.
- Le rétablissement correspond au temps mis par le traitement pour cesser.

Le VS-2000 dispose des traitements de dynamique suivants à l'écran DYNAMICS :

### Qu'est-ce qu'un compresseur ?

Les compresseurs réduisent les différences entre les signaux les plus forts et les signaux les plus faibles — la plage dynamique du signal est compressée. Ceci vous permet de diminuer les variations de volume du signal.



La compression peut aussi modifier la sonorité du signal : le signal est plus contenu et plus professionnel. Les compresseurs sont largement utilisés en enregistrement.

Lorsque le niveau d'un signal dépasse le seuil (Threshold), le compresseur atténue le signal — le taux (Ratio) détermine de quelle valeur. L'attaque règle la durée que met le compresseur à traiter le signal une fois que le signal passe au-dessus du seuil. Le rétablissement (Release) que met le compresseur à cesser le traitement une fois que le signal repasse en dessous du seuil.

## Qu'est-ce qu'un expandeur ?

L'expandeur de l'écran DYN exagère les différences entre les parties les plus fortes et les parties les plus faibles du signal — il étend la plage dynamique du signal. Vous pouvez utiliser les expandeurs pour supprimer les bruits de fond. Les expandeurs permettent aussi d'étendre la dynamique du signal et de le rendre plus vivant.



Les expandeurs sont utiles lorsqu'ils sont utilisés en Noise Gate pour supprimer les bruits de fond.

Les expandeurs atténuent les signaux dont le niveau passe en dessous du seuil déterminé et atténuent donc les signaux les plus faibles. Le taux détermine la réduction du gain appliquée au signal lorsqu'il passe en dessous du seuil. La vitesse de début de cette expansion est déterminée par l'attaque. Le temps de rétablissement détermine combien de temps l'expansion continue une fois que le niveau du signal est repassé au-dessus du seuil.

### 1. Dynamics Sw

DYNAMICS Sw  ON

La touche Dynamics — aussi visible à l'écran CH EDIT VIEW — active/désactive les processeurs de dynamique de la voie.

### 2. DYN Type

DYN Type  EXPANDER

Sélectionne le type de processeur de dynamique souhaité. Sélectionnez :

- COMPRESSOR
- EXPANDER

### 3. Ratio (taux)

Ratio  
2.00  
:1

Le réglage Ratio (taux) détermine l'impact du traitement sur le signal lorsque celui-ci franchit le seuil (page 158).

Pour un : *Le Ratio détermine la réduction appliquée lorsque :*

Compresseur      Le niveau du signal dépasse le seuil déterminé.

Expandeur        Le niveau du signal passe en dessous du seuil déterminé.

Vous pouvez régler le paramètre Ratio entre 1.00:1 et ∞:1. Le Ratio vous indique la variation de niveau appliquée au signal pour que son niveau ne dépasse le seuil que de 1 dB. Avec un taux de 4:1, par exemple, à chaque fois que le signal dépasse le seuil de 4 dB, le compresseur réduit le niveau du signal pour que le niveau au-dessus du seuil ne soit que d'1 dB. Un taux de 8:1 implique une réduction de gain double pour obtenir 1 dB.

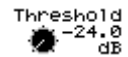
Le taux peut être résumé comme suit : plus la valeur à gauche des ":" est importante, plus le processeur réduit le niveau du signal lorsqu'il passe au-dessus du seuil.



Lorsque vous utilisez un taux de compression supérieur à 10:1, le compresseur agit comme un "limiteur" car il bloque le niveau à une certaine valeur.

Lorsque vous cherchez le taux de compression correct, commencez avec une valeur faible et augmentez progressivement jusqu'à obtenir le résultat recherché. Si le traitement s'entend trop — ou effet de "pompage" — diminuez le taux.

#### 4. Threshold (seuil)



Le paramètre Threshold détermine le niveau auquel le processeur commence à appliquer le traitement. Vous pouvez régler le paramètre de -24 dB à 0 dB.

Pour le :	Le paramètre Threshold détermine le niveau du signal :
Compresseur	Au-dessus duquel le compresseur applique la réduction de gain.
Expandeur	Au-dessous duquel l'expandeur applique la réduction de gain.

La valeur de Threshold détermine la portion du signal traitée :

- Lorsque vous utilisez le compresseur — Réglez le Threshold sur de faibles valeurs pour obtenir une portion plus importante du signal traitée.
- Lorsque vous utilisez l'expandeur — Réglez le Threshold sur des valeurs importantes pour obtenir une portion plus importante du signal traitée.

#### Réglages de seuil et de taux du compresseur

Bien que tous les paramètres de l'écran DYN soient interactifs, les paramètres Threshold et Ratio sont les deux paramètres les plus importants. Voici comment utiliser ces réglages avec le compresseur :

- Lorsque vous souhaitez traiter un signal qui n'offre que quelques pointes de niveau, essayez un taux de 4:1 avec un seuil élevé de sorte que seules les pointes du signal soient compressées.
- Pour compresser un chant, commencez avec un taux de 2:1 — et un seuil faible — et montez progressivement le taux en fonction du résultat recherché.
- Pour une basse ou une caisse claire, essayez un seuil moyen/faible et un taux de 4:1.
- Pour ajouter du Sustain à une guitare, essayez un taux de 8:1 et un seuil faible.

Lorsque vous avez réglé le seuil et le taux, réglez les autres paramètres.

#### 5. AutoGain (gain de compensation)

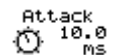


L'AutoGain compense automatiquement la perte de niveau engendrée par le traitement pour leur assurer un niveau crête de -6 dB au-dessous de 0 dB.

L'AutoGain règle le signal avec un maximum de -6 dB pour lui laisser un peu de réserve dynamique pour les transitoires rapides qui apparaissent avant que le processeur ait le temps de réagir.



#### 6. Attack (attaque)



L'attaque — réglable de 0.0 ms (millisecondes) à 800.0 ms — détermine la vitesse que met le processeur à traiter le signal lorsque celui-ci :

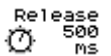
- Passe au-dessus du seuil lorsque vous utilisez un compresseur.
- Passe en dessous du seuil lorsque vous utilisez un expandeur.

Si vous souhaitez vous assurer que le processeur de dynamique traite les variations de signal les plus rapides, utilisez une valeur rapide d'attaque. Si vous souhaitez que le traitement soit plus long à entrer en action, réglez le paramètre Attack sur une valeur plus importante.



Réglez l'attaque pour atténuer l'effet de pompage qui peut survenir avec une valeur de taux élevée.

## 7. Release (rétablissement)

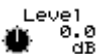


Le rétablissement (Release) détermine pendant combien de temps le traitement continue d'être appliqué au signal une fois que son niveau a franchi à nouveau le seuil. La valeur est réglable de 0 à 8000 ms. Lorsque le signal présente des variations de niveau rapides, réglez le paramètre Release sur une valeur suffisamment élevée pour que vous ne puissiez pas entendre constamment l'entrée en action du traitement. Si vous souhaitez traiter uniquement quelques variations de niveau, utilisez une durée plus faible.



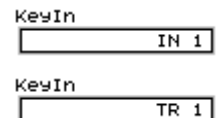
Utilisez le paramètre Release pour atténuer l'effet de pompage qui peut survenir avec une valeur de taux élevée.

## 8. Level (niveau)



Les traitements de dynamique affectent souvent le niveau général du signal. Utilisez le paramètre Level pour ajuster le niveau en sortie du traitement.

## 9. KeyIn



Le paramètre KeyIn vous permet de sélectionner une source audio différente du signal traité pour déclencher le compresseur ou l'expandeur — le processeur répond aux variations de ce signal externe sélectionné en entrée KeyIn, pour traiter le signal de la voie courante.

- Pour les voies d'entrée — vous pouvez sélectionner n'importe quel signal d'entrée.
- Pour les voies de pistes — vous pouvez sélectionner n'importe quel signal de piste.



Pour désactiver la fonction KeyIn, réglez le paramètre KeyIn sur la voie courante.

Pour les voies couplées, vous pouvez sélectionner un signal KeyIn séparé pour les deux voies couplées.

La fonction KeyIn est utile lorsque les variations du signal ne font pas réagir le processeur comme vous le souhaitez. Si vous disposez d'un autre signal avec une dynamique plus importante et synchronisée, vous pouvez utiliser le deuxième signal pour déclencher le processeur de dynamique.



Si le signal est trop homogène en niveau pour déclencher correctement le processeur, vous pouvez créer une copie du signal de la voie et l'utiliser comme source KeyIn — n'envoyez pas la copie du signal au mixage général ou sur une piste. Exagérez l'égalisation (page 160) sur le signal de copie pour accentuer ses variations de niveau pour mieux déclencher le processeur de dynamique. Si vous travaillez avec un signal d'entrée, vous pouvez faire votre copie du signal KeyIn en assignant le connecteur d'entrée de la voie utilisée à une voie d'entrée supplémentaire. Si vous travaillez avec une voie de piste, vous pouvez enregistrer une piste avec les réglages d'égalisation exagérés pour l'entrée KeyIn.



Vous pouvez utiliser la fonction KeyIn pour obtenir un effet "ducking". Le signal principal est automatiquement atténué en présence d'un signal sur une autre voie. Si vous faites de la production de spots publicitaires, par exemple, utilisez le signal de la voix en entrée KeyIn pour atténuer la musique lors des passages parlés.

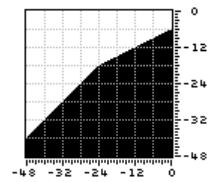


Vous pouvez aussi créer des effets spéciaux intéressants en utilisant un signal KeyIn dont les variations de niveau sont différentes de celles du signal de la voie traitée. Par exemple, un son de percussion en entrée KeyIn peut faire varier le niveau de la voie en rythme.



### 10. Affichage graphique

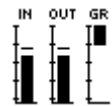
L'affichage graphique des traitements de la dynamique vous indique comment le processeur traite le signal de la voie. Les valeurs en bas du graphique représentent le niveau initial du signal. Les valeurs de droite montrent l'action du processeur de dynamique avec les réglages courants.



Voici comment comprendre l'affichage graphique : repérez votre réglage de seuil sur la partie inférieure de l'affichage. Si vous utilisez un compresseur, vous pouvez voir comment le compresseur modifie le niveau du signal à droite du seuil. L'action de l'expandeur est visible à gauche du seuil. Avec un expandeur/compresseur, les deux côtés du seuil montrent le traitement.

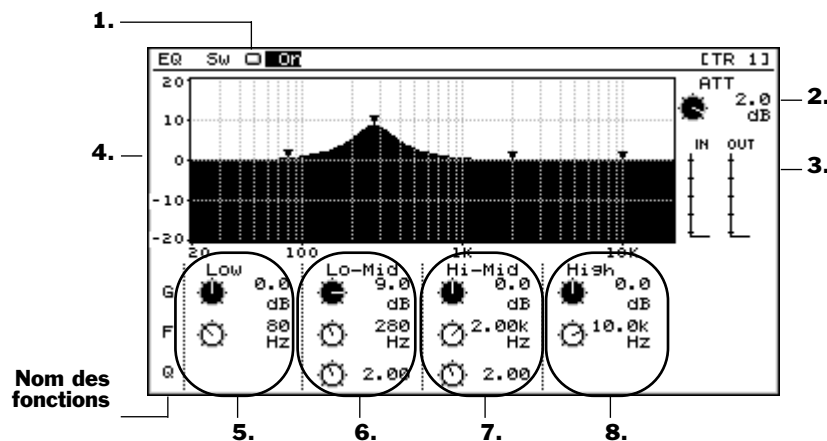
### 11. Afficheurs IN/OUT/GR

L'écran DYN offre trois afficheurs de niveau vous permettant de visualiser en temps réel l'action du processeur. L'afficheur de niveau :



- *IN* — Montre le niveau du signal en entrée du processeur.
- *OUT* — Montre le niveau du signal en sortie du processeur de dynamique.
- *GR (Gain Reduction)* — Montre la réduction de gain appliquée au signal.

### L'écran EQ



Pour comprendre la fonction de la touche RESET de l'écran CH EDIT EQ, voir page 166.

Chaque voie d'entrée et de piste du VS-2000 dispose de son propre égaliseur.

### Qu'est-ce que l'égalisation ?

Les ondes sonores sont des variations continues de la pression de l'air que vos oreilles perçoivent comme des sons. Les variations de pression des ondes sonores sont *très* rapides — de nombreuses fois par seconde. Le nombre de variations par seconde est appelé "fréquence". Les fréquences sont mesurées en cycles (appelés "Hertz" ou "Hz"), ou en milliers de cycles ("kiloHertz" ou "kHz"). Un son basse fréquence offre moins de cycles par seconde qu'un son haute fréquence. Ce qui est important c'est que c'est cette fréquence qui détermine la hauteur du son.

En fait, chaque son est composé d'un mélange de multiples ondes sonores mélangées et que l'oreille interprète comme un seul et même son. Chacune de ces ondes sonores possède sa propre fréquence, ce qui signifie que chaque son que vous entendez est composé d'ondes sonores de hauteurs et de volumes différents et formant des sons complexes. Les sons basse fréquence sont les basses et les sons haute fréquence constituent les aigus.



L'égalisation vous permet d'amplifier ou d'atténuer certaines fréquences d'un son. En atténuant/amplifiant certaines fréquences d'un son, vous pouvez modifier son caractère, en le rendant plus brillant ou plus étouffé, plus dur ou plus doux. Vous pouvez atténuer les fréquences que vous n'aimez pas dans un son, ou les accentuer.

C'est la fonction des égaliseurs ou simplement "EQ". Certains égaliseurs divisent le signal en bandes de fréquences, avec plusieurs réglages par bande. Un égaliseur grave modifie le niveau des basses fréquences, alors qu'un égaliseur aigu traite les hautes fréquences du signal.

### Les mécanismes élémentaires des égaliseurs

Tous les égaliseurs utilisent les mêmes principes. Ils utilisent un :

- *Sélecteur de fréquence* — vous permettant de sélectionner la fréquence centrale de la plage de fréquences à traiter.
- *Réglage de gain* — Vous permettant d'atténuer/accroître la fréquence sélectionnée.

Les égaliseurs paramétriques disposent d'un réglage Q, ou largeur de bande. Ce réglage vous permet de sélectionner la largeur de la bande autour de la fréquence centrale.



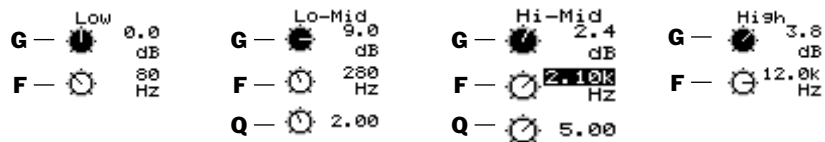
Vous pouvez trouver la fréquence à traiter en augmentant le gain et en faisant varier la fréquence jusqu'à ce que vous entendiez la fréquence à traiter. Avec un égaliseur paramétrique, diminuez le paramètre Q. Réglez le gain et la valeur de Q comme souhaité.



Astuce : Réglez le gain en fonction de la correction recherchée et revenez un peu en arrière sur le gain. Cette astuce vous permettra de perfectionner votre technique d'égalisation.

### Outils de la fenêtre EQ

L'écran EQ offre des outils vous permettant de modifier la réponse du signal de la voie : un filtre et un égaliseur quatre bandes.



G = gain ; F = fréquence

Ces outils :

offrent les réglages suivants :

Égaliseur Low	Gain et fréquence
Égaliseur Lo-Mid	Gain, fréquence et facteur Q
Égaliseur Hi-Mid	Gain, fréquence et facteur Q
Égaliseur High	Gain et fréquence

Le signal de la voie passe par l'égaliseur de haut-en-bas du tableau ci-dessus, ou de gauche-à-droite à l'écran.

### 1. EQ Sw

EQ Sw  On

La touche EQ Sw active/désactive l'égaliseur de la voie.

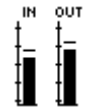
### 2. ATT

ATT 2.0 dB

L'écran EQ permet un accès rapide au paramètre ATT qui apparaît aussi à l'écran CH EDIT VIEW. Voir page 151.

### 3. Afficheurs de niveau EQ

IN OUT

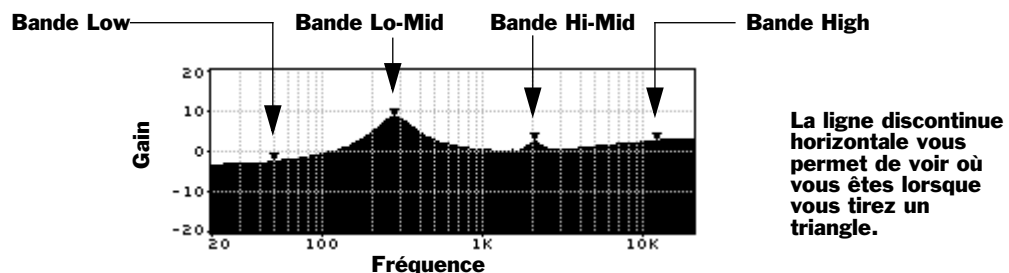


L'écran EQ dispose de deux afficheurs de niveau :

- L'afficheur IN indique le niveau en entrée de l'égaliseur.
- L'afficheur OUT indique le niveau en sortie de l'égaliseur.

### 4. Affichage interactif d'égalisation

L'affichage interactif d'égalisation vous montre les réglages des quatre égaliseurs. Chaque égaliseur est représenté par un triangle.



Vous pouvez modifier le gain d'une bande et sa fréquence directement sur l'écran interactif avec la souris, en tirant sur les triangles :

- À gauche ou à droite pour modifier la fréquence.
- Vers le haut ou le bas pour modifier le gain.

### 5. Égaliseur Low

Low 3.7 dB  
50 Hz

La bande Low traite les signaux dont la fréquence est inférieure à la valeur sélectionnée. Elle dispose de réglages de :

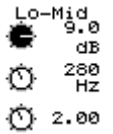
- *Fréquence* — Déterminant la fréquence centrale, de 20 Hz à 1 kHz.
- *Gain* — Permettant d'accentuer/atténuer le niveau de la plage de fréquence sélectionnée. La plage est variable de -15 dB à 15 dB.

Le filtre Low est de type baxendall et affecte le niveau de toutes les fréquences inférieures à la fréquence sélectionnée, ainsi qu'une bande étroite de fréquences légèrement au-dessus. Ce filtre n'utilise pas de réglage de largeur de bande Q.

## 6. Égaliseur Lo-Mid

La bande Lo-Mid est de type paramétrique avec réglages de :

- *Fréquence* — Détermine la fréquence, de 20 Hz à 20 kHz.
- *Gain* — Permettant d'accentuer/atténuer le niveau de la plage de fréquence sélectionnée. La plage est variable de -15 dB à 15 dB.
- *Q* — Déterminant la largeur du filtre des fréquences traitées, de 0,36 à 16.

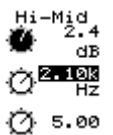


Bien que le filtre soit appelé "Lo-Mid", sa plage de fréquences vous permet de l'utiliser sur la totalité du spectre.

## 7. Égaliseur Hi-Mid

La bande Hi-Mid est de type paramétrique avec réglages de :

- *Fréquence* — Détermine la fréquence, de 20 Hz à 20 kHz.
- *Gain* — Permettant d'accentuer/atténuer le niveau de la plage de fréquence sélectionnée. La plage est variable de -15 dB à 15 dB.
- *Q* — Déterminant la largeur du filtre des fréquences traitées, de 0,36 à 16.

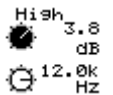


Bien que le filtre soit appelé "Hi-Mid", sa plage de fréquences vous permet de l'utiliser sur la totalité du spectre.

## 8. Égaliseur High

La bande High traite les signaux dont la fréquence est supérieure à la valeur sélectionnée. Elle dispose de réglages de :

- *Fréquence* — Déterminant la fréquence centrale, de 1 kHz à 20 kHz.
- *Gain* — Permettant d'accentuer/atténuer le niveau de la plage de fréquence sélectionnée. La plage est variable de -15 dB à 15 dB.



Le filtre High est de type baxendall et affecte le niveau de toutes les fréquences supérieures à la fréquence sélectionnée, ainsi qu'une bande étroite de fréquences légèrement au-dessous. Ce filtre n'utilise pas de réglage de largeur de bande Q.

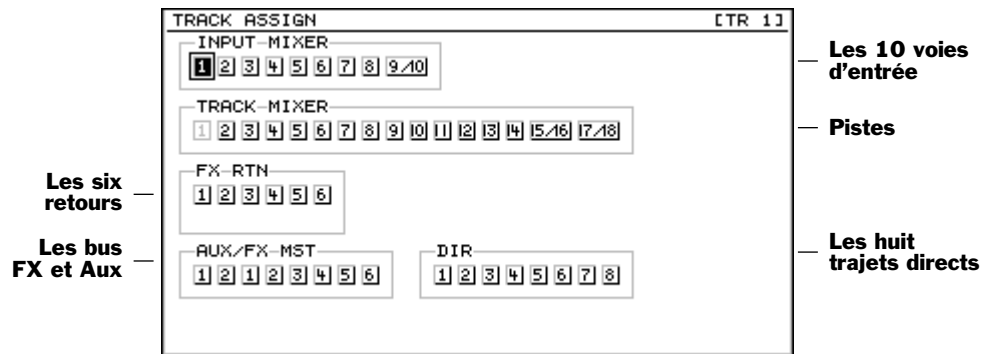
## L'écran FX Ins

Nous aborderons l'écran FX Ins au chapitre 16 — voir page 215.

## L'écran RSSPan

Nous aborderons l'écran RSSPan au chapitre 16— voir page 225.

## L'écran CH EDIT ASSIGN



Sur l'écran ASSIGN d'une voie de piste, vous pouvez router les voies d'entrée, les retours FX, les signaux des bus Aux et du trajet Direct, ou d'autres pistes, à la piste de la voie courante pour l'enregistrement. L'écran agit comme l'écran EZ ROUTING VIEW (page 278), sans les câbles virtuels. Pour router le signal d'une voie d'entrée ou une autre piste à la piste de la voie courante :

Pour router un signal à la voie de piste en cours :

- Utilisez les curseurs pour sélectionner le signal source et tournez la molette TIME VALUE vers la droite — le signal source sélectionné est mis en surbrillance pour montrer qu'il est affecté à la piste de la voie courante. Pour déconnecter la source, tournez la molette Time/Value vers la gauche.
- Cliquez sur la source souhaitée à la souris. Le signal sélectionné est mis en surbrillance pour indiquer qu'il est affecté à la piste de la voie courante. Pour déconnecter l'entrée cliquez à nouveau.

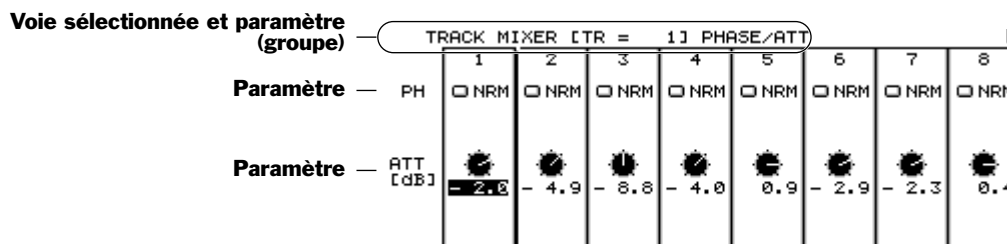


Vous pouvez router autant de signaux d'entrées ou autant de pistes que vous le souhaitez à la piste de la voie courante.



Si vous sélectionnez une source stéréo — voies d'entrée, pistes ou bus Aux couplés — les deux signaux couplés sont combinés et routés vers la piste de la voie courante. Si la voie courante est couplée à une autre, le côté gauche de la source va vers la piste impaire et le côté droit vers la piste paire.

## Fonction Parameter View



La fonction CH EDIT PRM.V vous permet de voir le paramètre CH EDIT de plusieurs voies à la fois. Vous pouvez aussi régler le paramètre dans les voies affichées. Ceci vous fait gagner du temps lorsque vous avez besoin de régler le même paramètre dans un groupe de voies.

Pour activer la fonction Parameter View, appuyez sur la touche F6 (PRM.V) dans un écran CH EDIT. Sur l'écran d'une voie de piste CH EDIT VIEW, cependant, F6 (PRM.V) n'est pas disponible lorsque le paramètre STATUS est sélectionné — sélectionnez un autre paramètre pour activer la fonction F6 (PRM.V).





Pour revenir à l'écran CH EDIT, appuyez sur la touche F6 (CH.V).

En bas de l'écran Parameter View vous trouvez quatre couches d'onglets contenant une touche F pour chaque paramètre ou groupe de paramètres visibles pour la voie courante. Appuyez sur la touche F souhaitée. Pour afficher une touche F cachée, appuyez sur PAGE jusqu'à ce que la couche apparaisse. Il y a aussi des touches F pour les écrans DYN et EQ indiquant tous leurs paramètres à la fois, comme décrit ci-dessous.

À gauche de l'écran, vous pouvez voir le nom du paramètre affiché. Si un groupe de paramètres corrélés est visible, chacun d'entre eux est affiché à gauche de l'écran.

L'écran Parameter View n'indique pas toujours tous les réglages sur le même écran. Lorsque toutes les voies ne tiennent pas sur l'écran, une flèche pointe vers la droite, sur la droite de l'écran. Vous pouvez appuyer sur la touche **▶** ou cliquer sur la flèche à la souris pour voir les voies restantes, ou sur **◀** pour revenir en arrière.

Parfois, vous verrez des flèches vers le haut et vers le bas à gauche de l'écran. En général, cela signifie qu'il y a d'autres écrans au-dessus ou sous l'affichage courant — vous pouvez appuyer sur la touche **▼** ou **▲**, ou cliquer à la souris. Ce qui se passe lorsque vous cliquez sur une des flèches dépend de ce qui est affiché.

Lorsque l'écran PRM.V indique :      Utilisez les flèches haut et/ou bas pour afficher :

Les paramètres DYN	Les paramètres de compresseur et d'expandeur. Voir page 156. En haut de la section PRM.V de l'affichage, vous pouvez voir le nom des paramètres affichés. Lorsque le processeur est compresseur, tous les paramètres de l'expandeur sont cachés et vice versa.
Les paramètres EQ	Tous les paramètres de l'écran EQ. Voir page 160.
Les paramètres FXIns	Les réglages d'insertion d'effet — et le nom du Patch — pour chacun des effets disponibles, un à la fois. Voir page 214. En haut de la section PRM.V de l'affichage, vous pouvez voir le nom de l'effet affiché.
Les paramètres AUX/FX	Les réglages de départ FX et AUX des deux bus Aux et des six bus FX, un à la fois. Voir page 150. En haut de la section PRM.V, vous pouvez voir le nom du départ Aux ou FX.



Si vous éditez un paramètre dans l'écran Parameter View, sa voie devient automatiquement la voie en cours de sélection.



Maintenez la touche SHIFT enfoncée et appuyez sur la touche **▲** ou **▼** pour voir l'écran Parameter View du paramètre suivant ou précédent.



Maintenez la touche SHIFT enfoncée et appuyez sur la touche **▲** ou **▼** pour voir l'écran Parameter View des réglages courant de la voie suivante ou précédente.

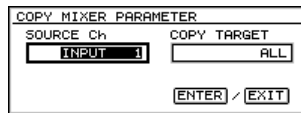
## Outils CH EDIT divers

### La touche CpyPRM (CH EDIT VIEW)



Vous pouvez copier une autre valeur de paramètre de voie d'entrée ou de piste sur la voie courante dans l'écran CH EDIT VEW de la voie courante. Pour cela :

1. Appuyez sur la touche F5 (CpyPRM) — la boîte de dialogue COPY MIXER PARAMETER.



2. Réglez le paramètre SOURCE Ch sur la voie dont vous souhaitez copier les paramètres. Vous pouvez sélectionner n'importe quelle voie d'entrée ou piste.
3. COPY TARGET sélectionne les paramètres que vous souhaitez copier sur la voie courante.

Sélectionnez :      Pour copier :

ALL	Tous les paramètres de la voie source sur la voie courante.
DYNAMICS	Tous les paramètres DYN de la voie source sur la voie courante.
EQ	Tous les paramètres EQ de la voie source sur la voie courante.
LEVEL	Les niveaux de FADER et de départ Aux de la voie source sur la voie courante.



La fonction CpyPRM ne copie pas les paramètres réservés exclusivement aux pistes : STATUS, V.Trk et PlyMod.

### La touche RESET des écrans DYN et EQ



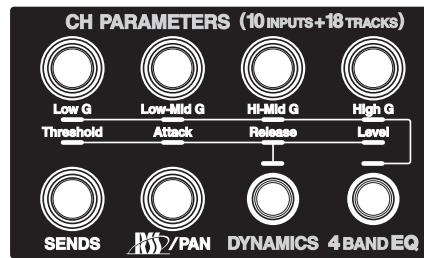
Si vous commencez avec des réglages initialisés de traitement de la dynamique ou d'EQ, en initialisant tous les paramètres des écrans CH EDIT DYN et EQ, appuyez sur la touche F5 (RESET).

### La touche FADER



Pour modifier rapidement le niveau d'une voie depuis un écran CH EDIT, appuyez sur PAGE jusqu'à afficher la deuxième couche d'onglets, puis appuyez sur la touche F2 (FADER) — le curseur passe directement sur le paramètre FADER de la voie.

## Potentiomètres CH PARAMETERS



La section CH PARAMETERS en façade du VS-2000 permettent d'accéder directement aux réglages importants de la voie sélectionnée lorsque les paramètres CH EDIT de la voie en question sont en cours d'affichage à l'écran. les potentiomètres CH PARAMETERS permet de régler :

- quatre des paramètres DYN de la voie (page 158).
- les paramètres de gain de l'égaliseur de la voie (page 162).
- le niveau de départ du signal de la voie vers le bus Aux ou FX sélectionné (page 150).
- le panoramique du signal de la voie sur le bus MASTER stéréo, ou le montant du signal de la voie à diriger vers l'effet RSS Pan s'il lui est affecté (page 155).

Les quatre potentiomètres CH PARAMETERS de la rangée du haut peuvent agir sur le processeur dynamique ou sur l'égaliseur, mais pas sur les deux en même temps. Leur action dépend des touches DYNAMICS et 4 BAND EQ. Appuyez sur ces touches pour attribuer les potentiomètres respectivement au processeur dynamique ou à l'égaliseur.



### Utilisation des potentiomètres CH PARAMETERS

1. Affichez les paramètres CH EDIT de la voie souhaitée.
2. Pour régler les paramètres suivants de la voie :
  - *Paramètres dynamiques* — appuyez sur la touche DYNAMICS de sorte qu'elle s'allume. Les quatre potentiomètres CH PARAMETERS du haut agissent alors sur le seuil (THRESHOLD), l'attaque (ATTACK), le rétablissement (RELEASE) et le niveau (LEVEL) du processeur dynamique.
  - *Paramètres d'égalisation* — appuyez sur la touche 4 BAND EQ de sorte qu'elle s'allume. Les quatre potentiomètres CH PARAMETERS du haut permettent alors de régler le gain des 4 bandes d'égalisation (LOW G, LO-MID G, HI-MID G et HIGH G).  
Si vous tournez les potentiomètres en tenant enfoncée la touche 4 BAND EQ, vous pouvez modifier le réglage de fréquence.
  - *Niveau de départ Aux ou FX désigné* — tournez le potentiomètre comme vous le souhaitez.
  - *Niveau RSS Pan ou panoramique stéréo* — tournez le potentiomètre RSS/PAN comme souhaité. Si la voie est affectée à l'effet RSS Pan, le potentiomètre dose le niveau du signal envoyé dans l'effet. Dans le cas contraire, le potentiomètre règle le panoramique de la voie sur le bus MASTER stéréo.

Lorsque vous appuyez sur les touches DYNAMICS et 4 BAND EQ de la section CH PARAMETERS, le VS-2000 passe directement sur l'écran CH EDIT VIEW de la voie sélectionnée pour simplifier les réglages.







# 12—Travail sur les voies d'entrée

---

## Introduction au routage des voies d'entrée

Ce chapitre vous explique comment utiliser les voies d'entrée une fois que vous avez obtenu le son recherché. Si vous souhaitez :

- Utiliser le mélangeur numérique du VS-2000, voir chapitre 10.
- Traiter le signal de la voie d'entrée, voir chapitre 11.

Vous pouvez transmettre le signal de la voie d'entrée vers :

- *Une piste de l'enregistreur du VS-2000* — La destination la plus commune. Vous pouvez router autant de signaux que vous le souhaitez vers une même piste. Une fois que le signal a été affecté à une piste, vous pouvez l'enregistrer sur la piste.
- *Le mixage général MASTER* — Vous pouvez router un signal de voie d'entrée vers le mixage MASTER avant de l'envoyer vers une piste pour l'enregistrement. Vous pouvez aussi router les signaux des voies d'entrée vers le mixage MASTER lorsque vous mélangez des signaux Live aux signaux de pistes dans votre mixage final, par exemple lorsque vous utilisez un séquenceur MIDI en plus des pistes enregistrées.
- *Un trajet Direct* — pour diriger le signal vers un effet interne ou une sortie (vers un équipement externe comme un enregistreur multipiste, par exemple).
- *Un bus Aux* — Vous pouvez transmettre le signal de la voie d'entrée au bus Aux pour utiliser des processeurs d'effets externes, créer un mixage externe pour casques ou des retours de scène.
- *Un bus FX* — Vous pouvez transmettre le signal de la voie d'entrée à un bus FX pour utiliser les effets internes du VS-2000.

Dans les sections qui suivent, nous aborderons la façon de router les signaux d'entrée aux trois premières destinations — le chapitre 15 aborde les bus Aux et FX.

## Routage de voies d'entrée couplées en stéréo

Lorsque vous utilisez une source stéréo, vous pouvez coupler deux voies d'entrée pour les canaux gauche et droit par le paramètre ChLink de l'écran CH EDIT (voir Page 150).

Lorsque les voies d'entrée sont couplées, elles agissent comme une seule voie stéréo. Sur les écrans de routage avec les câbles virtuels, un câble connecte les deux voies d'entrée à la destination souhaitée. Vous pouvez connecter plusieurs paires de voies couplées à une seule piste ou à deux pistes dont les voies sont aussi couplées (Page 150) — Les voies de pistes couplées partagent un seul point de connexion. Si vous connectez les voies d'entrée couplées à :

- *Une seule piste* — les signaux des deux voies d'entrée sont combinés sur la piste.
- *Une paire de pistes couplées* — le signal gauche de la voie d'entrée va sur la piste impaire, et le signal de la voie droite va sur la piste paire.



De la même façon, une paire de voies d'entrée couplées agit comme une seule voie stéréo lors du routage, une paire de pistes couplées agit comme une seule destination stéréo.

## Routage d'un signal de voie d'entrée à une piste



Lorsque vous avez routé un signal à une piste pour l'enregistrer, le signal peut être enregistré sur la V-Track sélectionnée pour la piste. Sur les V-Tracks, voir Page 95.

Vous pouvez router un signal d'entrée à une piste de trois façons :

- Vous pouvez utiliser le mode rapide Quick Routing, décrit plus bas.
- Vous pouvez router le signal à la piste dans l'écran EZ ROUTING VIEW (Page 172).
- Vous pouvez aussi router un signal vers une piste directement depuis la voie d'entrée en utilisant l'écran CH EDIT ASSIGN, comme décrit en Page 164.



Bien que les sections décrivent le routage de voies et pistes mono, les voies et pistes couplées fonctionnent de la même façon.



Vous pouvez sauvegarder les routages comme configuration EZ Routing. Voir chapitre 22 sur les configurations EZ Routing.

### ***Lorsqu'une voie d'entrée est routée vers une piste***

Lorsque la piste est prête pour l'enregistrement — sa touche TRACK/STATUS clignote ou reste allumée en rouge — le VS-2000 retire automatiquement le signal de la voie d'entrée du bus MASTER. Ceci vous évite d'entendre le signal des voies d'entrée et de pistes en même temps. Lorsque vous enregistrez, vous entendez uniquement la piste et vous savez exactement ce que vous enregistrez.

Dès que la piste est placée en lecture ou désactivée — la touche TRACK/STATUS est verte ou éteinte — le VS-2000 replace le signal de la voie d'entrée sur le bus MASTER. Si vous ne souhaitez pas entendre le signal d'entrée et si vous ne souhaitez pas déconnecter la source ou perdre les réglages de Fader, vous pouvez le retirer manuellement du mixage — voir Page 172.

## Routage rapide des voies d'entrée aux pistes

Le routage rapide commence par la sélection de la piste de destination — lorsque vous avez sélectionné la piste, affectez-lui le signal. En mode de routage rapide, la touche TRACK/STATUS sélectionne une piste de destination et les touches FADER et SELECT sélectionnent la voie d'entrée source que vous souhaitez affecter à la piste.

- La touche TRACK/STATUS de la voie de piste sélectionnée reste allumée pour indiquer que la piste est la piste de destination.
- La touche INPUT des voies routées à la piste sélectionnée reste allumée.

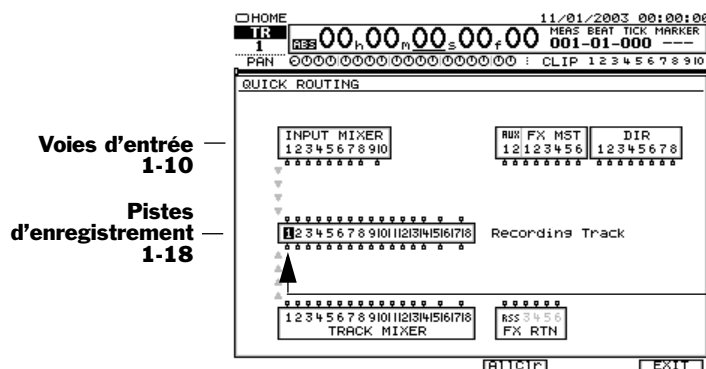
Toutes les autres touches INPUT, FX et TRACK STATUS clignotent. Routez chaque voie d'entrée souhaitée à la piste en appuyant sur la touche SELECT de la voie.



Vous pouvez aussi router d'autres pistes, bus Aux et retours d'effets FX aux pistes par cette même méthode.

### ROUTAGE rapide d'un signal d'entrée à une piste

1. Vérifiez que la touche CH EDIT est éteinte. Dans le cas contraire, appuyez dessus pour l'éteindre.
2. Maintenez la touche TRACK/STATUS de la piste souhaitée jusqu'à ce que l'écran QUICK ROUTING apparaisse.



Voies d'entrée  
1-10

Pistes  
d'enregistrement  
1-18

Dans cette illustration, nous avons supprimé tous les câbles virtuels pour faciliter la lecture. Lorsque vous créez un nouveau projet, les voies d'entrée 1-10 sont déjà routées aux pistes 1-10.

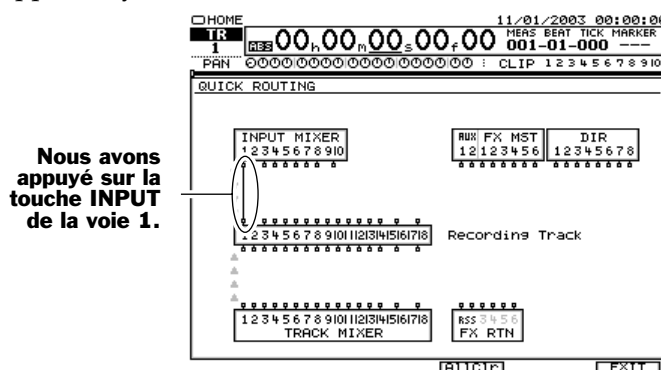
Nous avons sélectionné la piste 1. Elle clignote pour indiquer qu'elle est sélectionnée.

La touche TRACK/STATUS de l'étape 2 reste allumée pour indiquer la piste de destination. Si des voies sont déjà routées à la piste, leurs touches SELECT sont aussi allumées.



Pour supprimer tous les routages d'une piste, maintenez sa touche TRACK/STATUS enfoncée et appuyez sur CLEAR, ou appuyez simplement sur la touche F4 (AllCr).

3. Appuyez sur la touche INPUT de la voie d'entrée souhaitée. Un cordon virtuel apparaît symbolisant l'affectation à la connexion réalisée.



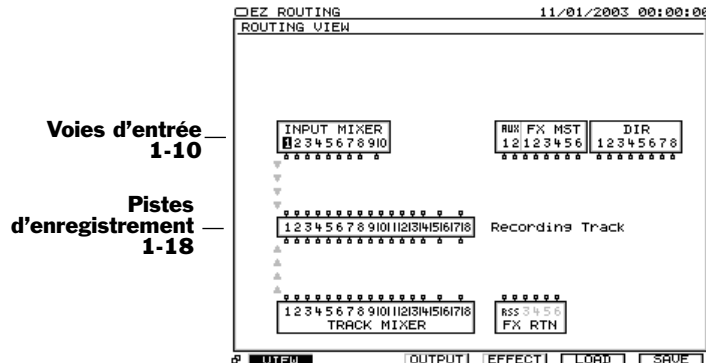
Nous avons appuyé sur la touche INPUT de la voie 1.

Les flèches grises sur la gauche de l'écran indiquent la direction du trajet du signal.

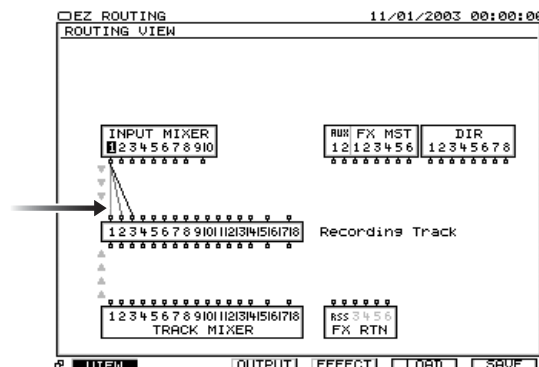
4. Si vous souhaitez briser la connexion appuyez à nouveau sur la touche INPUT.
5. Pour router un autre signal à la piste, répétez l'étape 3, si nécessaire, et l'étape 4.
6. Pour sélectionner une autre piste de destination, appuyez sur la touche TRACK/STATUS de la piste — elle reste allumée et indique qu'elle est maintenant la piste de destination.
7. Répétez les étapes 3 et 4 pour sélectionner le signal d'entrée affecté à la piste.
8. Lorsque vous avez terminé, appuyez sur la touche F6 (EXIT) pour confirmer votre routage et quitter le mode Quick Routing.

## Routage des signaux d'entrée sur l'écran EZ ROUTING VIEW

1. Appuyez sur la touche EZ ROUTING.



2. Si l'écran ROUTING VIEW n'apparaît pas et si vous voyez "VIEW" au-dessus de F1, appuyez sur la touche F1 (VIEW) — si vous ne voyez pas "VIEW" sur F1, appuyez sur la touche PAGE puis sur F1 (VIEW).  
Le bloc INPUT MIXER permet la connexion des signaux d'entrée des 10 voies — en haut du bloc — et des sorties des 10 voies en bas du bloc.
3. Utilisez les touches ◀, ▶, ▲ et/ou ▼ pour sélectionner la sortie de la voie souhaitée dans le bas du bloc INPUT MIXER. Dans cette illustration, nous avons sélectionné la sortie de la voie 1.
4. Tournez la molette Time/Value vers la droite — un câble apparaît et connecte la voie d'entrée aux pistes du bloc RECORDING TRACKS.



5. Tournez la molette pour sélectionner la piste de destination.
6. Pour annuler une connexion entre une voie d'entrée et une piste, répétez les étapes 3 et 4 et tournez la molette Time/Value vers la gauche.

## Signaux de voies d'entrée et mixage général (Main Mix)

### Retrait des voies d'entrée du mixage général

Lorsque vous créez un nouveau projet, les voies d'entrée sont routées vers le mixage général MASTER pour vous permettre d'entendre les signaux avant de les router aux pistes. Une fois que vous les avez routées aux pistes et enregistré leurs signaux, vous pouvez les ôter du mixage principal. Lorsque le projet est en lecture, vous pouvez entendre les pistes ainsi que les signaux des voies d'entrée.



Si vous avez des micros connectés aux entrées, vous pouvez entendre du Larsen. La suppression de toutes les voies d'entrées du mixage permet d'éviter ce problème.

Vous devez retirer les signaux des voies d'entrées du mixage général de sortie MASTER. Cette méthode vous évite d'avoir à déconnecter les sources des entrées ou de diminuer les Faders.

### ***Retrait des signaux d'entrée du mixage général***

1. Appuyez sur la touche CH EDIT de la voie souhaitée — l'écran CH EDITVIEW de la voie d'entrée CH EDITVIEW apparaît.
2. Placez le paramètre MIX (Page 152) sur Off.
3. Répétez les étapes 1 et 2 pour toutes les voies d'entrée dont les signaux ont déjà été enregistrés.

### **Ajout d'un signal de voie d'entrée au mixage général**

Si vous souhaitez replacer la voie d'entrée dans le mixage après l'avoir désactivé :

#### ***Routage du signal de voie d'entrée vers le mixage général***

1. Appuyez sur la touche INPUT de la voie.
2. Activez (On) le paramètre MIX (Page 152).

### **Routage d'un signal de voie d'entrée vers un trajet Direct**

Pour router le signal de la voie d'entrée vers un trajet Direct :

1. Appuyez sur la touche INPUT de la voie.
2. Activez (On) le paramètre Direct (Page 154).



Pour en apprendre plus sur les trajets Directs, voir chapitre 15.



# 13—Utilisation de l'enregistreur

Ce chapitre aborde les mécanismes d'utilisation de l'enregistreur sur disque dur — lecture et enregistrement d'un projet. Nous verrons les divers outils de déplacement et de lecture d'un projet.



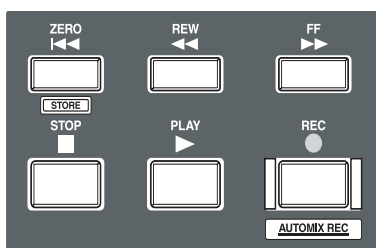
Si vous ne savez pas bien ce qu'est un enregistreur sur disque dur, voir "L'enregistreur sur disque dur" en page 56. Pour connaître les fonctions élémentaires sur la lecture et l'enregistrement, voir chapitre 6, en Page 93.



Vous pouvez annuler un enregistrement en utilisant les fonctions Undo et Redo, décrites en Page 72.

## Touches de transport

### Touches de transport principales



Les outils les plus simples sont les touches de transport.

Appuyez : Pour :

PLAY	Lancer la lecture depuis la ligne de position courante du projet.
STOP	Arrêter la lecture sur la ligne de position courante.
REC	Lancer l'enregistrement des pistes armées, comme décrit en Page 177.
ZERO	Revenir au temps 00h00m00s00f00, le tout début du projet.
REW	Revenir en arrière dans le projet.
FF	Avancer dans le projet.

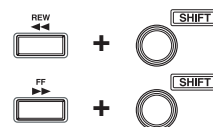


Les touches ont d'autres fonctions lorsque vous utilisez aussi la touche SHIFT. Voir "Fonctions SHIFT" en page 399.

### Touches de transport spéciales

En plus des touches de transport principales, vous pouvez sauter :

- *Au début du projet* — en maintenant la touche SHIFT enfoncée et en appuyant sur REW.
- *À la fin du projet* — en maintenant la touche SHIFT enfoncée et en appuyant sur FF.

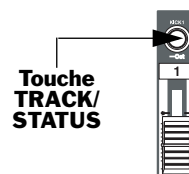


## Les touches TRACK/STATUS



Chaque touche TRACK STATUS détermine le fonctionnement de sa piste correspondante.

Sur le VS-2000, les touches TRACK/STATUS ont de nombreuses fonctions. Dans ce chapitre, seule la fonction première est traitée. Pour que les touches TRACK/STATUS agissent comme décrit dans ce chapitre, les touches CH EDIT, LOCATOR•SCENE et SOLO•MUTE doivent être éteintes et les fonctions Rhythm Track et Harmony du VS-2000 ne doivent pas être actives lors de l'utilisation des touches TRACK/STATUS.



### Fonctionnement des touches TRACK/STATUS

À chaque fois que vous appuyez sur une touche TRACK STATUS, vous modifiez le mode de fonctionnement de la piste correspondante (nous vous donnerons des raccourcis plus tard). La couleur de la touche TRACK STATUS vous indique le statut de la piste :

<i>Si la touche est :</i>	<i>La piste :</i>
Éteinte	Est désactivée. Pas d'enregistrement ou de lecture possible.
Verte	Est réglée en lecture.
Clignote rouge	Est prête, ou "armée" en enregistrement. Ce que vous entendez dépend des paramètres RECORD MONITOR (Page 189).
Clignote rouge et orange	Est armée en enregistrement avec le signal source en écoute lorsque RECORD MONITOR est réglé sur Auto (Page 189).
Allumée en rouge	La piste est en cours d'enregistrement.

## Enregistrement

Cette section décrit l'enregistrement d'une seule piste mono. Pour enregistrer un signal stéréo sur deux pistes, coupez deux pistes (Page 150) et utilisez la même procédure.

### Avant d'enregistrer une piste

#### **Sélectionnez une V-Track**

Quand vous enregistrez une piste, vous enregistrez sur la V-Track de la piste sélectionnée — voir page 84. Vous pouvez sélectionner une V-Track à l'écran Home, dans le tableau des V-Tracks (Page 127) ou en réglant le paramètre de piste V.Trk de l'écran CH EDIT (Page 149). Dans les deux cas, vous devez sélectionner la V-Track avant l'enregistrement.

#### **Routages**

Avant d'enregistrer un signal, vous devez l'amener jusqu'à la piste. L'affectation d'un signal d'entrée à une piste ou à une paire de pistes est décrite Page 170.



## Réglage de l'écoute et traitement du signal

Pendant l'enregistrement, vous écoutez le mixage général MASTER. Veillez à ce que le Fader MASTER soit réglé et placez le Fader de la piste sur 0 pour entendre la piste. Si vous souhaitez apporter des modifications au son et l'enregistrer comme ça, utilisez les outils CH EDIT de la voie d'entrée (chapitre 11). Sinon, modifiez le son en utilisant les outils CH EDIT de piste. Réglez le niveau du Fader de la voie d'entrée — par conséquent le paramètre FADER — sur le niveau d'enregistrement souhaité. Pour obtenir des astuces de réglage du niveau, voir "Comment obtenir un bon niveau ?" en page 61.

## Enregistrer une nouvelle piste

1. Appuyez sur la touche ZERO pour revenir au début du projet.
2. Maintenez la touche REC enfoncée et appuyez sur la touche TRACK STATUS de la piste. Elle clignote en rouge : la piste est armée (prête à l'enregistrement).
3. Appuyez sur la touche REC — Elle clignote, indiquant que vous êtes prêt à enregistrer.
4. Appuyez sur la touche PLAY — l'enregistrement commence. Les touches REC et TRACK/STATUS sont allumées en rouge.
5. Pour arrêter l'enregistrement, appuyez sur la touche STOP.
6. Si vous souhaitez enregistrer à nouveau sur la piste, répétez les étapes 1-5.
7. Pour lire la piste, appuyez sur la touche ZERO puis sur PLAY.



Si le paramètre RECORD MONITOR PlayRec (Page 189) est réglé sur Source, maintenez la touche STOP enfoncée et appuyez sur TRACK STATUS avant ZERO et PLAY.



Si vous avez fini l'enregistrement, assurez-vous que la touche TRACK SELECT est verte ou éteinte avant de continuer pour ne pas enregistrer à nouveau sur la piste.



Vous pouvez ré-enregistrer certaines parties avec la fonction de Punch — voir Page 188.

## Lecture

### Procédures élémentaires pour la lecture

#### Lecture des pistes enregistrées

1. Assurez-vous que la touche TRACK/STATUS de la piste que vous souhaitez lire est allumée en vert.



Voici comment allumer la touche TRACK/STATUS en vert pour la lecture. Maintenez la touche STOP enfoncée et appuyez sur la touche TRACK STATUS souhaitée.

2. Montez le Fader de la voie de la piste à écouter — ou sur 0, si vous n'êtes pas sûr — et assurez-vous que le Fader MASTER est sur 0.
3. Réglez le niveau d'écoute comme décrit en Page 75.
4. Appuyez sur la touche ZERO pour revenir au début du projet, ou maintenez la touche SHIFT enfoncée et appuyez sur la touche REW pour aller au début de l'enregistrement du projet.
5. Appuyez sur la touche PLAY pour lancer la lecture.
6. Appuyez sur la touche STOP pour arrêter la lecture.

Vous pouvez lancer la lecture depuis n'importe quel point du projet en plaçant la ligne de position courante à l'endroit souhaité et appuyez sur PLAY.

## Déplacement dans le projet

Vous pouvez placer la ligne de position courante de plusieurs façons :

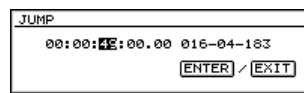
- En utilisant l'affichage de temps (Page 130)
- En utilisant les Locator (Page 182)
- En utilisant les marqueurs (Page 186)
- En utilisant la barre de position (Page 126) de la majorité des écrans du VS-2000
- En utilisant la fonction Jump — voir ci-dessous.

## Utilisation de la fonction Jump

La fonction Jump vous permet de déplacer rapidement la ligne de position courante sur n'importe quel point du projet :



1. Maintenez la touche SHIFT enfoncée et appuyez sur la touche PAGE — une fenêtre apparaît, vous demandant le point sur lequel vous souhaitez sauter.



2. Utiliser les curseurs et la molette Time/Value pour sélectionner une destination.
3. Appuyez sur la touche ENTER/YES pour déplacer la ligne de position courante.

## Lecture en boucle

Vous pouvez lire en boucle une partie d'un projet. Ceci est pratique pour répéter avant d'enregistrer, ou lorsque vous faites des Punch (voir Page 190.)



Pour utiliser la fonction Loop, vous devez indiquer où vous souhaitez que la boucle commence et finisse par les points FROM et TO.

### Réglage des points de boucle à l'arrêt

1. Déplacez la ligne de position courante au début de la boucle.
2. Maintenez la touche LOOP enfoncée et appuyez sur la touche FROM.
3. Déplacez la ligne de position courante sur le point de fin de boucle.
4. Maintenez la touche LOOP enfoncée et appuyez sur la touche TO.
5. Si vous souhaitez modifier un point, déplacez la ligne de position courante au point souhaité, maintenez la touche LOOP enfoncée et appuyez sur la touche FROM ou TO.

### Réglage des points de boucle pendant la lecture

Pour cette procédure, maintenez la touche LOOP enfoncée jusqu'à avis contraire.

1. Lancez la lecture un peu avant le point de début de la boucle.
2. Maintenez la touche LOOP enfoncée.
3. Sans relâcher la touche LOOP, appuyez sur la touche TAP sur le point de début de la boucle.
4. Tenez la touche LOOP et appuyez sur la touche TAP sur le point de fin de la boucle.
5. Relâchez la touche LOOP.

### Suppression des points de boucle

1. Maintenez les touches LOOP et CLEAR enfoncées et appuyez sur la touche FROM ou TO pour effacer le point LOOP FROM ou TO.

### Réglage des points de boucle avec les Locators

Vous trouverez les informations sur les Locators en Page 182. Pour les explications qui suivent, vous devez déjà avoir placé des Locators en début et fin de la boucle.

1. Appuyez sur la touche LOCATOR•SCENE — pour qu'elle s'allume — et sélectionnez la banque contenant les Locators placés en début et fin de la boucle.
2. Appuyez sur le Locator placé au début de la boucle.
3. Maintenez la touche LOOP enfoncée et appuyez sur la touche FROM.
4. Appuyez sur le Locator placé à la fin de la boucle.
5. Maintenez la touche LOOP enfoncée et appuyez sur la touche TO.

### Réglage des points de boucle avec les marqueurs

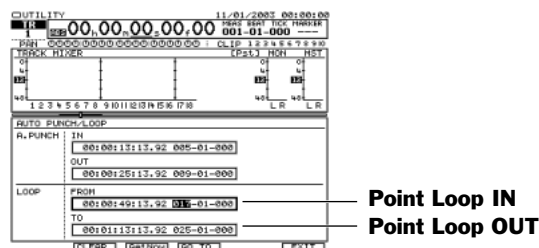
Les marqueurs sont décrits en Page 186. Avant de régler les points FROM et TO, placez des marqueurs au début et à la fin de la section à placer en boucle.

1. Déplacez-vous sur le marqueur situé au début de la section.
2. Maintenez la touche LOOP enfoncée et appuyez sur la touche FROM.
3. Déplacez-vous sur le marqueur situé à la fin de la section.
4. Maintenez la touche LOOP enfoncée et appuyez sur la touche TO.

### Édition manuelle des points FROM et TO

Vous pouvez éditer, supprimer et placer des points Loop Punch FROM et TO dans l'écran AUTO PUNCH/LOOP du menu UTILITY.

1. Appuyez sur les touches SHIFT et LOOP — l'écran AUTO PUNCH/LOOP apparaît.



Avec les points Auto Punch IN et OUT de cet écran :

- Vous pouvez utiliser les curseurs et la molette Time/Value, ou votre souris, pour modifier les deux points par Timecode ou mesure et temps.
  - Vous pouvez sélectionner FROM ou TO à l'écran et appuyer sur la touche F2 (CLEAR) pour supprimer la valeur temporelle courante.
  - Vous pouvez utiliser la ligne de position courante comme nouveau point FROM ou TO. Sélectionnez FROM ou TO à l'écran et cliquez sur F3 (GetNow).
  - Vous pouvez déplacer la ligne de position courante sur un point FROM ou TO en sélectionnant FROM ou TO à l'écran et en cliquant sur F4 (GO TO).
2. Appuyez sur la touche EXIT pour confirmer les modifications.

### Lecture en boucle

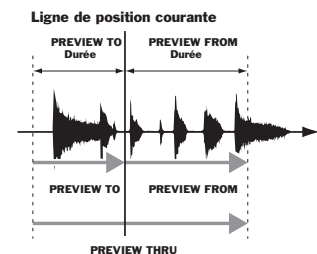
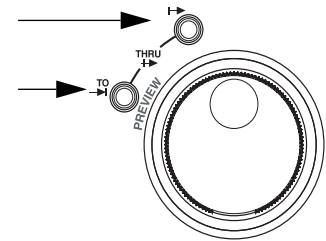
1. Déplacez la ligne de position temporelle un peu avant la boucle.
2. Appuyez sur la touche LOOP pour qu'elle s'allume.
3. Appuyez sur la touche PLAY — lorsque le VS-2000 atteint le point LOOP TO, il recommence la lecture depuis le point LOOP FROM.
4. Appuyez sur la touche STOP pour arrêter la lecture.
5. Pour désactiver la lecture en boucle, appuyez sur LOOP (témoin éteint).

### Fonction de pré-écoute Preview

La fonction Preview permet d'écouter le projet quelques instants avant et/ou après la ligne courante. Ceci permet de trouver le point précis où est joué un événement enregistré lorsque vous placez des Locators (Page 182) ou des marqueurs (Page 186). Vous pouvez régler la durée de pré-écoute comme nous le verrons en page suivante.

La fonction PREVIEW offre 3 possibilités :

- *PREVIEW TO* — Commence la lecture quelques instants jusqu'à la ligne de position courante.
- *PREVIEW FROM* — Lit le projet pendant quelques instants à partir de la ligne de position courante.
- *PREVIEW THRU* — La lecture commence un peu avant la ligne de position courante et finit un peu après.



### Trouver un événement (touches PREVIEW)

1. Placez la ligne de position courante sur la zone où se trouve l'événement que vous souhaitez trouver, en notant sa position dans la zone de position temporelle.
2. Appuyez sur PREVIEW TO pour voir si la lecture atteint l'événement ou pas.
3. Si la fonction PREVIEW TO n'atteint pas l'événement, déplacez la ligne de position courante légèrement en avant. Si lors de la lecture vous entendez l'événement, déplacez la ligne de position courante légèrement en arrière.
4. Appuyez à nouveau sur la touche PREVIEW TO.
5. Répétez les étapes 2-4 jusqu'à ce que la lecture cesse juste au début de l'événement.
6. Notez la position de la ligne courante et appuyez sur la touche PREVIEW FROM.
7. Assurez-vous que l'événement n'est pas tronqué en son début, et qu'aussitôt que vous appuyez sur PREVIEW FROM, vous entendez l'événement.
8. Réglez la position de la ligne de position courante via la fonction PREVIEW FROM.
9. Si vous êtes satisfait de la position de la ligne courante (placée en début d'événement), placez un Locator ou un marqueur afin de revenir sur l'événement si besoin est.

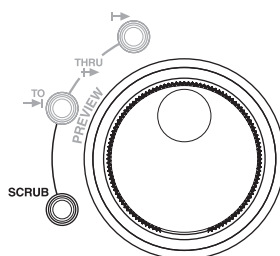


Ci-dessus, nous avons utilisé les fonctions PREVIEW TO et FROM. Il se peut que vous n'ayez pas toujours besoin des deux fonctions pour trouver le point que vous cherchez.

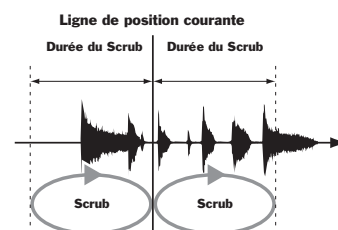
### Réglages des durées PREVIEW TO et FROM

1. Maintenez la touche SHIFT enfoncée et appuyez sur la touche F4.
2. Si "PlyRec" ne s'affiche pas sur F4, appuyez sur la touche PAGEs.
3. Appuyez sur la touche F4 (PlyRec).
4. Appuyez sur la touche F2 (Param2).
5. Réglez les paramètres PREVIEW TO LENGTH et PREVIEW FROM LENGTH sur les durées souhaitées, en dixièmes de secondes, de 1 s à 10 s.
6. Appuyez sur la touche F6 (EXIT) pour confirmer les modifications.

## Repérage en boucle Scrub



Lorsque vous souhaitez trouver un événement audio avec une précision microscopique — lors de l'édition de pistes — utilisez la fonction Scrub. Cette fonction lit en boucle une minuscule portion du projet de sorte que lorsque vous déplacez la ligne de position courante par petits pas, vous pouvez trouver exactement ce que vous cherchez. Vous pouvez écouter le signal juste avant ou juste après la ligne de position courante, et modifier la longueur de l'écoute du signal audio.



### Repérage d'un événement avec une précision microscopique



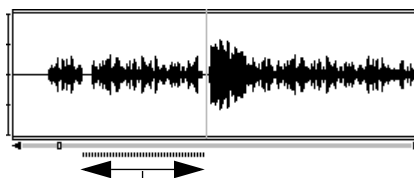
Si vous recherchez un événement sur une seule piste, il peut être utile d'utiliser l'affichage précis de la forme d'onde (Page 239) pour trouver un point précis en utilisant la fonction Scrub. Vous pouvez voir ce que vous entendez.

1. Appuyez sur la touche STOP si le projet est en lecture.
2. Appuyez sur la touche HOME.
3. Déplacez la ligne de position courante sur la zone à trouver.
4. Sélectionnez la piste contenant l'événement recherché.
5. Tenez enfoncée SHIFT et appuyez sur F5 pour afficher une vue agrandie des données audio de la piste.
6. Appuyez sur la touche PLAY et repérez visuellement l'événement recherché.
7. Tournez la molette Time/Value pour déplacer la ligne de position courante en arrière, juste en début de l'événement.
8. Appuyez sur la touche SCRUB — vous pouvez entendre la lecture en boucle d'une courte section du signal audio.



La fonction Scrub lit un segment audio tellement court que vous ne voyez pas la ligne de position courante se déplacer sur la forme d'onde.

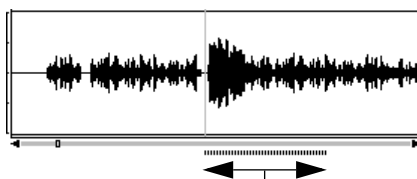
9. Appuyez sur la touche PREVIEW TO. Le VS-2000 vous permet d'écouter le signal audio juste avant la ligne de position courante et règle le Scrub de sorte qu'il lit une portion minuscule du signal audio jusqu'à la ligne de position courante.



La ligne grise sous la forme d'onde vous indique ce que lit la fonction SCRUB TO

10. Dans la fenêtre de temps, soulignez la valeur Subframe pour déplacer la ligne de position courante par des valeurs infimes.
11. Tournez la molette Time/Value lentement pour placer la ligne de position courante juste avant l'événement.
12. Appuyez sur la touche PREVIEW FROM.

Après la pré-écoute du signal audio commençant à la ligne de position courante, la fonction Scrub lit l'événement en boucle.



La barre grise sous la forme d'onde indique ce qui est lu du signal par la fonction **SCRUB FROM**.

13. Via la molette, réglez la ligne de position courante au tout début de l'événement.
14. Appuyez à nouveau sur la touche SCRUB pour désactiver la fonction.
15. Placez un Locator (Page 182) ou marqueur (Page 186) sur la ligne de position courante — vous pouvez utiliser le Locator ou le marqueur pour vous déplacer sur ce point lors de l'édition des pistes.

### Réglage des durées de Scrub

1. Maintenez la touche SHIFT enfoncée et appuyez sur la touche F4.
2. Si "PlyRec" n'est pas affiché sur F4, appuyez sur la touche PAGE.
3. Appuyez sur la touche F4 (PlyRec).
4. Appuyez sur la touche F2 (Param2).
5. Réglez le paramètre SCRUB LENGTH sur la valeur souhaitée, de 25 ms à 100 ms.
6. Appuyez sur la touche F6 (EXIT) pour confirmer les modifications.

## Locators

Le VS-2000 peut mémoriser un maximum de 96 points dans un projet, ce qui vous permet de sauter directement sur n'importe lequel de ces points. Ceci facilite les déplacements sans avoir à rechercher les emplacements à chaque fois. Chaque point que vous souhaitez mémoriser est enregistré en mémoire sous la forme de "Locator". Pour sauter directement sur un emplacement, rappelez le Locator et la ligne de position courante vient instantanément se positionner dans le projet. Les Locators sont sauvegardés dans six banques de Locators, numérotées de 0 à 6. Chaque banque peut contenir jusqu'à 16 Locators, aussi numérotés de 1 à 16. Vous pouvez aussi nommer chaque Locator pour vous aider à vous rappeler à quoi ils correspondent dans le projet — voir "Editing Locators" en page 184.



Il est préférable d'utiliser les Locators pour mémoriser les diverses sections de vos projets, plutôt que pour mémoriser les événements audio. Étant donné que les Locators sont faciles à rappeler, ils sont parfaits pour vous rendre d'un point à un autre. Pour repérer des points que vous n'utilisez pas souvent, utilisez les marqueurs (Page 186) — vous pouvez avoir jusqu'à 1 000 marqueurs par projet.

### Opérations simples sur les Locators

Les opérations suivantes sont possibles lorsque le témoin LOCATOR est allumé pour vous indiquer que vous êtes en mode Locator.

LOCATOR



Vous pouvez utiliser la fonction Locator en mode Safe pour effectuer les opérations sur les Locators avec plus de sécurité en utilisant la fenêtre LOCATOR. Voir Page 184.

### **Sauvegarde d'un Locator**



Vous pouvez sauvegarder les Locators lors de la lecture ou à l'arrêt du projet.

1. Appuyez sur la touche LOCATOR•SCENE si elle n'est pas déjà allumée. Chaque banque de Locators contient 16 mémoires, numérotées de 1 à 16, où vous pouvez sauvegarder vos Locators. Ces mémoires correspondent aux 16 touches TRACK/STATUS. Lorsque vous avez sauvegardé un Locator, la touche TRACK/STATUS correspondante s'allume si vous êtes en mode Locator et sur la banque de Locators.
2. Appuyez sur une touche TRACK/STATUS pour sauvegarder le Locator. Si vous souhaitez sauvegarder le Locator dans une banque différente, voir "Changer de banque de Locators" et appuyez sur la touche TRACK/STATUS de la banque choisie.
3. Si une mémoire contient déjà un Locator, et que vous souhaitez le remplacer par le nouveau, vous devez effacer l'ancien. Voir "Suppression d'un Locator" ci-dessous.

### **Rappel d'un Locator**

1. Appuyez sur la touche LOCATOR•SCENE si elle n'est pas déjà allumée.
2. Si la banque courante contient les Locators que vous souhaitez, appuyez sur la touche TRACK/STATUS allumée du Locator. Pour charger un Locator depuis une autre banque, suivez les instructions du chapitre "Changer de banque de Locators" et appuyez sur sa touche TRACK/STATUS dans la banque sélectionnée.



Une fois le Locator rappelé, le VS-2000 reste en mode Locator. Pour modifier ce comportement, voir "Rester en mode Locator" en page 184.

### **Changer de banque de Locators**

1. Appuyez sur la touche LOCATOR•SCENE si elle n'est pas déjà allumée. Si vous avez des Locators sauvegardés dans la banque courante, leur touche TRACK/STATUS s'allume.
2. Maintenez la touche LOCATOR•SCENE enfoncée pendant deux secondes. La fenêtre LOCATOR BANK SELECT s'ouvre.
3. Sélectionnez la banque de Locators souhaité via la molette Time/Value.
4. Pour valider la nouvelle banque, appuyez sur la touche ENTER/YES.

### **Suppression d'un Locator**

1. Appuyez sur la touche LOCATOR•SCENE si elle n'est pas déjà allumée. Si le Locator à supprimer se trouve dans une autre banque, voir les instructions du paragraphe "Changer de banque de Locators".
2. Maintenez la touche CLEAR enfoncée et appuyez sur la touche TRACK/STATUS du Locator à supprimer. Le Locator est alors effacé de la mémoire et la touche s'éteint.



Une fois le Locator supprimé, le VS-2000 reste en mode Locator. Pour modifier ce comportement, voir "Rester en mode Locator" en page 184.



## Autres opérations sur les Locators

### Édition des Locators

Vous pouvez éditer les Locators à l'écran LOCATE du menu UTILITY. Vous pouvez les nommer, les effacer, les créer, modifier leur position et les charger.

1. Maintenez la touche SHIFT enfoncée et appuyez sur la touche F4.
2. Appuyez sur la touche PAGE jusqu'à ce que "LOCATE" apparaisse sur F3.
3. Appuyez sur la touche F3 (LOCATE).

RankNo	Name	Time	HeadUp
001	User's 1	00:00:10:15.00	004-01-000
002	Pre-Chorus 1	00:00:17:12.11	012-04-111
003	Chorus 1	00:00:45:00.75	015-03-140
004	Pre-Chorus 2	00:01:12:12.35	014-03-200
005	Chorus 2	00:01:45:00.02	035-03-151
006	Space of Intro	00:02:12:00.00	044-03-200
007	Solo Pickup	00:02:32:00.94	051-02-053
008	Guitar Solo	00:02:52:00.00	052-01-400
009	Pre-Chorus 3	00:03:01:11.03	050-04-431
010	End of Space/Int	00:04:11:15.00	054-02-240
011			
012			
013			
014			
015			

4. Appuyez sur la touche ▲ ou ▼ tournez la molette Time/Value pour sélectionner le Locator. Vous pouvez :
  - Appuyer sur la touche F1 (NAME) pour renommer (Page 74) le Locator.
  - Appuyer sur la touche F2 (CLEAR) pour effacer le Locator.
  - Appuyer sur la touche F3 (GetNow) pour initialiser le Locator sur la ligne de position courante.



Vous pouvez à nouveau sauvegarder le Locator sur la ligne de position courante en appuyant sur F3 (GetNow).

- Appuyez sur la touche F4 (GO TO) pour déplacer la ligne de position courante sur la position du Locator.
5. Appuyez sur F6 (EXIT) lorsque vous avez terminé pour confirmer les modifications.

## Rester en mode Locator

Vous pouvez configurer le VS-2000 de sorte qu'il reste en mode de scènes après avoir chargé/sauvegardé des scènes, ou pour qu'il revienne automatiquement en mode Locator.

1. Maintenez la touche SHIFT enfoncée et appuyez sur la touche F4.
2. Si vous ne voyez pas "GLOBAL" sur F1, appuyez sur la touche PAGE.
3. Appuyez sur la touche F1 (SYSTEM).
4. Si F1 (Param1) n'est pas allumé, appuyez sur la touche F1 (Param1).
5. Vous pouvez régler le paramètre Rtn TO Tr STATUS Sw sur :
  - *On* — Pour quitter le mode Locate après avoir sauvegardé ou chargé une scène. Les touches TRACK/STATUS reprennent leur fonction première.
  - *Off* — Pour rester en mode Locator après avoir sauvegardé, rappelé ou supprimé un Locator.
6. Appuyez sur la touche F6 (EXIT) pour confirmer les modifications.

## Gestion des Locators en mode de sécurité

Si vous préférez travailler avec les Locators avec plus de sécurité, vous pouvez utiliser le mode de sécurité vous permettant de travailler sur les Locators dans une fenêtre LOCATOR qui indique chaque numéro et nom de Locator. Vous pouvez aussi enregistrer et supprimer les Locators. Bien que cette méthode soit plus lente, elle est plus sûre.

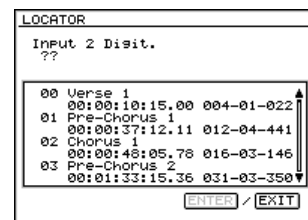


### Activer les Locators en mode de sécurité

1. Maintenez la touche enfoncée SHIFT et appuyez sur la touche F4.
2. Si "SYSTEM" n'apparaît pas sur F1, appuyez sur la touche PAGE.
3. Appuyez sur la touche F1 (SYSTEM).
4. Le paramètre LOCATOR/SCENE TYPE active le mode de sécurité — voir Page 379. La valeur par défaut est Quick. Activez l'option Safe.

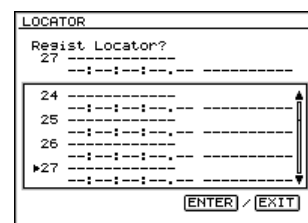
### Rappel d'un Locator en mode de sécurité

1. Appuyez sur la touche LOCATOR•SCENE afin qu'elle s'allume en vert. La fenêtre LOCATOR s'affiche.
2. Tournez la molette Time/Value pour faire défiler la liste et trouver le Locator.
3. Appuyez sur la touche ENTER/YES pour rappeler le Locator et fermer la fenêtre, ou appuyez deux fois sur la touche ENTER/NO pour quitter sans rappeler de Locator.



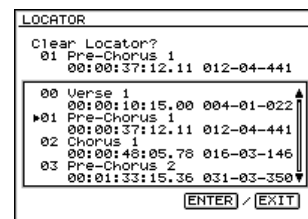
### Sauvegarde d'un Locator en mode de sécurité

1. Placez la ligne de position courante sur le projet.
2. Appuyez sur la touche LOCATOR — la fenêtre LOCATOR apparaît.
3. Tournez la molette Time/Value pour faire défiler la liste et trouver un Locator vide.
4. Appuyez sur la touche ENTER/YES pour sauvegarder la ligne de position courante comme nouveau Locator et fermer la fenêtre, ou appuyez deux fois sur la touche EXIT/NO pour quitter la fenêtre sans sauvegarder le Locator.



### Suppression d'un Locator en mode de sécurité

1. Appuyez sur la touche LOCATOR — la fenêtre LOCATOR apparaît.
2. Tournez la molette Time/Value pour faire défiler la liste et trouver le Locator.
3. Appuyez sur la touche CLEAR — "Clear Locator?" apparaît.
4. Appuyez sur la touche ENTER/YES pour effacer le Locator sélectionné et fermer la fenêtre, ou appuyez trois fois sur la touche EXIT/NO pour quitter la fenêtre sans supprimer le Locator.



## Marqueurs

Vous pouvez sauvegarder 1 000 points dans un projet en utilisant les marqueurs. Les marqueurs sont un bon moyen pour baliser un projet. Vous pouvez les utiliser comme point de repère d'édition (à l'aide des fonctions Preview (Page 180) ou Scrub (Page 181)). Vous pouvez aussi les utiliser pour réorganiser les sections d'un projet en utilisant la fonction Region Arrange. Les marqueurs peuvent être manuellement nommés et édités.

Vous pouvez voir le dernier marqueur dépassé par la ligne de position dans l'afficheur de temps. Si le projet n'a pas de marqueurs, la zone d'affichage des marqueurs (Page 130) indique " — ". Si la ligne de position n'a pas encore atteint le premier marqueur, "\*\*\*\*" s'affiche.



Nous recommandons d'utiliser les marqueurs pour repérer les événements d'un projet et d'utiliser les Locators (Page 182) pour mémoriser où sont les sections de votre projet, car il est plus facile de rappeler les Locators. Avec 1 000 marqueurs, vous ne les utiliserez pas tous aussi vite que les 100 Locators d'un projet.



Lorsque vous créez un CD audio avec le VS-2000 (chapitre 27), vous devez placer des marqueurs de pistes de CD pour baliser les morceaux sur le CD.

### Placer un marqueur

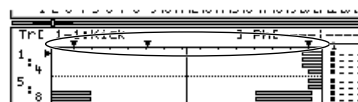
Vous pouvez placer un marqueur lorsque le projet est à l'arrêt ou en lecture.



Vous devez laisser un minimum de 0,1 seconde entre deux marqueurs.

#### **Pour placer un marqueur**

1. Appuyez sur la touche TAP pour placer un marqueur sur la ligne de position courante. Le marqueur apparaît sous la forme d'une flèche vers le bas à l'endroit où vous avez appuyé sur la touche TAP.



**Nous avons placé trois marqueurs, comme indiqué par les flèches sur la Playlist.**

#### **Comment les numéros de marqueurs sont assignés**

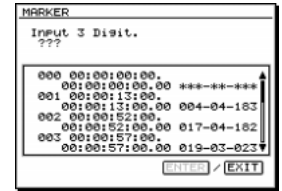
Lorsque vous placez un marqueur, un nombre lui est assigné — ce nombre sert de nom au marqueur, à moins que vous le nommiez (Page 188). Le nombre du marqueur reflète sa position dans l'ordre chronologique du projet. Si vous placez un nouveau marqueur dans le projet, les marqueurs suivants sont renumérotés.

## Placer la ligne de position courante sur un marqueur

### En utilisant la fenêtre *Locate to Marker*

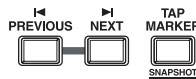
Vous pouvez vous rendre sur n'importe quel marqueur.

1. Maintenez la touche SHIFT enfoncée et appuyez sur la touche F6 — la fenêtre *Locate to Marker* apparaît.
2. Tournez la molette Time/Value pour placer une flèche à gauche du marqueur — ENTER/YES pour activer.
3. Appuyez sur la touche ENTER/YES pour vous rendre sur la position du marqueur.
4. Appuyez sur la touche EXIT/NO pour fermer la fenêtre.



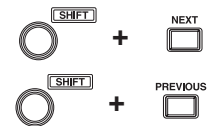
Vous pouvez aussi supprimer un marqueur dans la fenêtre *Clear Marker*, voir Page 187.

### Utilisation des touches *PREVIOUS* et *NEXT*



Vous pouvez passer d'un marqueur à un autre via les touches *PREVIOUS* et *NEXT* :

- Tenez la touche *SHIFT* enfoncée et appuyez sur *NEXT* — pour passer au marqueur suivant dans le projet après la ligne de position courante.
- Tenez la touche *SHIFT* enfoncée et appuyez sur *PREVIOUS* — pour revenir sur le marqueur précédent avant la position courante.



Vous pouvez modifier l'action des touches *PREVIOUS* et *NEXT* pour ne pas avoir à utiliser la touche *SHIFT*. D'usine, vous pouvez vous déplacer de phrase en phrase, sur la piste sélectionnée (Page 240). Pour modifier l'action des touches, placez le paramètre *PREVIOUS/NEXT Sw* du menu *Utility* (Page 379) sur *MARKER*.

## Suppression des marqueurs



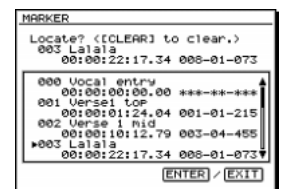
En plus des deux méthodes de ce chapitre, vous pouvez supprimer un marqueur dans l'écran *Marker* du menu *UTILITY*, décrit au chapitre "Édition des marqueurs", Page 188.

### Suppression d'un marqueur en utilisant *PREVIOUS* et *NEXT*

1. Placez-vous sur le marqueur à supprimer avec les touches *PREVIOUS* ou *NEXT*.
2. Maintenez la touche *CLEAR* enfoncée et appuyez sur la touche *TAP*.

### Suppression d'un marqueur dans la fenêtre *Clear Marker*

1. Maintenez la touche *SHIFT* enfoncée et appuyez sur la touche F6 — la fenêtre *Locate to Marker* apparaît.
2. Tournez la molette *Time/Value* pour placer une flèche à gauche du marqueur.
3. Appuyez sur la touche *CLEAR* — la fenêtre *Clear Marker* apparaît.
4. Si nécessaire, sélectionnez un autre marqueur via la molette.
5. Appuyez sur *ENTER/YES* pour effacer le marqueur.
6. Appuyez sur *EXIT/NO* pour quitter la fenêtre *Clear Marker*.
7. Appuyez sur *EXIT/NO* pour fermer la fenêtre *Locate to Marker*.



## Suppression de tous les marqueurs



Lorsque vous supprimez tous les marqueurs, même les marqueurs de CD sont effacés.

1. Maintenez les touches SHIFT et CLEAR enfoncées et appuyez sur la touche TAP. Le VS-2000 vous demande de confirmer la suppression de tous les marqueurs.
2. Appuyez sur ENTER/YES pour effacer les marqueurs, ou sur EXIT/NO pour annuler.

## Édition des marqueurs

L'écran Marker du menu UTILITY vous fournit les outils pour nommer, supprimer, initialiser ou pour vous rendre sur n'importe quel marqueur.

1. Maintenez la touche SHIFT enfoncée et appuyez sur la touche F4.
2. Appuyez sur PAGE jusqu'à ce que "MARKER" apparaisse sur F2.
3. Appuyez sur la touche F2 (MARKER).



No.	Name	Time	Residual
0001	001:00:00:00	00:00:00:00	000-00-0000
0011	001:00:01:30	00:00:01:30	004-04-1000
0021	001:00:02:30	00:00:02:30	017-04-1000
0031	001:00:03:30	00:00:03:30	025-00-1000
0041	001:00:04:30	00:00:04:30	040-04-1000
0051	001:00:05:30	00:00:05:30	040-04-1000
0061	001:00:06:30	00:00:06:30	040-04-1000
0071	001:00:07:30	00:00:07:30	040-04-1000
0081	001:00:08:30	00:00:08:30	040-04-1000
0091	001:00:09:30	00:00:09:30	040-04-1000

4. Appuyez sur la touche ▲ ou ▼ ou tournez la molette Time/Value pour sélectionner un marqueur à éditer. Vous pouvez :
  - Appuyez sur la touche F1 (NAME) pour renommer (Page 74) le marqueur.
  - Appuyez sur la touche F2 (CLEAR) pour effacer le marqueur.
  - Appuyez sur la touche F3 (GetNow) pour placer le marqueur sur la ligne courante.
  - Appuyez sur la touche F4 (GO TO) pour déplacer la ligne sur le marqueur.
5. Appuyez sur la touche F6 (EXIT) lorsque vous avez terminé et pour confirmer vos modifications.

## Punching

Vous pouvez ré-enregistrer n'importe quelle section d'une piste déjà enregistrée par "Punching". Ce processus se fait en trois étapes, avec chacune un nom :

- Lorsque vous lancez le ré-enregistrement, vous faites un "Punch in".
- Le ré-enregistrement lui-même est appelé "Punch".
- Lorsque vous arrêtez le ré-enregistrement, vous faites un "Punch out".

Sur le VS-2000, vous pouvez puncher manuellement, ou prédéfinir les points du projet où vous souhaitez faire vos Punch in et out en utilisant la fonction Auto Punch. L'Auto-Punch vous libère les mains lors de l'enregistrement.

Le VS-2000 réalise les Punch in et out rapidement, ce qui vous permet de faire des Punchs même sur des petits tronçons de piste si vous êtes assez rapide. Si vous ne l'êtes pas, utilisez la fonction Auto Punch.

## Écoute du signal lors des Punchs

Lorsque vous faites un Punch sur une piste ailleurs qu'au tout début du projet, commencez la lecture juste avant la section que vous souhaitez ré-enregistrer. Ceci vous permet de vous repérer avant que l'enregistrement ne commence. Vous pouvez écouter deux choses sur la piste en attendant le Punch : la piste déjà enregistrée ou le signal d'entrée.

- Si vous écoutez ce qui est déjà sur la piste, vous pouvez entendre où vous en êtes, mais vous ne pouvez pas vous entendre vous-même.
- Si vous écoutez le signal d'entrée, vous ne pouvez pas entendre l'enregistrement, et par conséquent, vous ne savez pas où commence le Punch.

Vous pouvez entendre soit le signal d'entrée, soit la piste

- Lorsque le projet est à l'arrêt vous entendez le signal d'entrée.
- La paramètre RECORD MONITOR de l'écran UTILITY PlayRec (Page 383) détermine ce que vous entendez avant, pendant et après un Punch. Voici les possibilités :
  - *Auto* — Vous entendez la piste avant le Punch et le signal d'entrée pendant l'enregistrement. Après le Punch-out, vous entendez la piste enregistrée.
  - *Source* — Vous entendez la source avant, pendant et après le Punch.

## Avant de faire votre Punch

Lorsque vous ré-enregistrez un passage de piste, vous n'avez rien à faire pour préparer votre signal pour le Punch. Si vous faites un Punch sur une piste enregistrée lors d'une session précédente, faites de votre mieux pour avoir le même son et le même niveau.

Décidez comment vous souhaitez écouter les signaux lors du Punch comme décrit ci-dessus : écouter le signal d'entrée tout le temps ou uniquement lors du Punch.

## Punching In et Out manuel

Si vous souhaitez réaliser un Punch manuel, vous pouvez utiliser les touches de transport.

1. Maintenez la touche REC enfoncée et appuyez sur la touche TRACK/STATUS de la piste de sorte qu'elle clignote en rouge pour armer la piste pour l'enregistrement.
2. Déplacez-vous juste avant le passage où vous souhaitez faire le Punch in — vous pouvez ainsi vous repérer avant le Punch-in.
3. Appuyez sur la touche PLAY.
4. Lorsque vous atteignez le point où doit commencer l'enregistrement, appuyez sur la touche REC — l'enregistrement commence et la touche REC s'allume en rouge.
5. Pour faire le Punch out, appuyez à nouveau sur la touche REC lorsque vous atteignez le point où vous souhaitez que l'enregistrement finisse.

## Auto-Punch

La fonction Auto Punch fait automatiquement les Punchs in et out aux points spécifiés. Lorsque vous utilisez la fonction Auto Punch :



- Vous n'avez pas besoin de vous soucier de faire manuellement les points Punch in et out et vous pouvez vous concentrer sur l'enregistrement.
- Si vous vous enregistrez vous-même, vous pouvez réaliser le Punch sans les mains.
- Si vous devez refaire le même Punch plusieurs fois jusqu'à ce que l'enregistrement soit bon, l'Auto Punch vous assure que l'enregistrement aura toujours lieu au même endroit.



Vous pouvez utiliser la fonction Auto Punch avec la lecture en boucle (Page 178) pour enregistrer automatiquement plusieurs prises et affiner la prise. Réglez la boucle de sorte qu'elle commence une mesure ou deux avant le Punch et finissez une ou deux mesures après de sorte que l'enregistrement se fasse de façon musicale et confortable. Assurez-vous que les touches LOOP et A.PUNCH sont allumées lors du Punch. Vous pouvez conserver les dernières prises en utilisant les fonctions Take Manager et New Phrase, décrites au chapitre 19.

Un auto-Punch commence par le placement des points Auto Punch IN et OUT. Il y a différentes façons de placer ces points — utilisez la méthode que vous préférez.



Vous pouvez manuellement éditer les points Auto Punch IN et OUT pour qu'ils soient plus précis. Voir Page 191.

### **Réglage des points d'Auto Punch à l'arrêt**

1. Déplacez la ligne de position courante sur le point de Punch-in souhaité.
2. Maintenez la touche A.PUNCH enfoncée et appuyez sur la touche IN.
3. Déplacez la ligne de position courante sur le point de Punch-out.
4. Maintenez la touche A.PUNCH enfoncée et appuyez sur la touche OUT.
5. Si vous avez besoin de refaire l'un des points, déplacez la ligne de position courante sur le point souhaité, maintenez la touche A.PUNCH enfoncée et appuyez sur la touche IN ou OUT. Vous pouvez recommencer cette opération autant de fois que nécessaire.

### **Réglage des points d'Auto Punch pendant la lecture**

1. Lancez la lecture un peu avant le début du Punch.
2. Maintenez la touche A.PUNCH enfoncée.
3. Sans relâcher la touche A.PUNCH, appuyez sur TAP au niveau du point de Punch-in.
4. Maintenez la touche A.PUNCH enfoncée et appuyez sur la touche TAP au point de Punch-out souhaité.
5. Relâchez la touche A.PUNCH.

### **Suppression des points Auto Punch**

1. Maintenez la touche A.PUNCH enfoncée.
2. Sans relâcher la touche A.PUNCH, maintenez la touche CLEAR enfoncée et appuyez sur la touche IN ou OUT.
3. Relâchez la touche A.PUNCH.

### Réglage des points d'Auto Punch avec les Locators

Vous trouverez des informations sur les Locators en Page 182. Pour les étapes suivantes, vous devez déjà avoir placé les Locators sur les points de Punch-in et out.

1. Appuyez sur la touche LOCATOR•SCENE — elle s'allume en vert — et sélectionnez la banque contenant les Locators à utiliser comme points de Punch-in et Punch-out.
2. Appuyez sur le Locator placé au début de la section du Punch.
3. Maintenez la touche A.PUNCH enfoncée et appuyez sur la touche IN.
4. Appuyez sur le Locator placé à la fin de la section du Punch.
5. Maintenez la touche A.PUNCH enfoncée et appuyez sur la touche OUT.

### Réglage des points d'Auto Punch avec les marqueurs

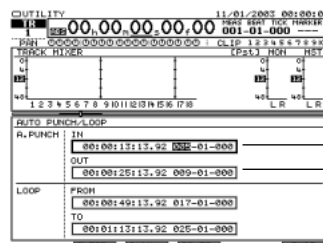
Les marqueurs sont abordés en Page 186. Avant de régler vos points d'Auto Punch IN et OUT, placez des marqueurs sur les points de Punch-in et -out.

1. Déplacez-vous sur le marqueur situé sur le Punch-in.
2. Maintenez la touche A.PUNCH enfoncée et appuyez sur la touche IN.
3. Déplacez-vous sur le marqueur placé à la fin du Punch.
4. Maintenez la touche A.PUNCH enfoncée et appuyez sur la touche OUT.

### Édition manuelle des points d'Auto Punch IN et OUT

Vous pouvez éditer, supprimer et placer les points d'Auto Punch IN et OUT à l'écran AUTO PUNCH/LOOP du menu UTILITY.

1. Maintenez la touche SHIFT enfoncée et appuyez sur la touche A.PUNCH pour afficher l'écran AUTO PUNCH/LOOP.



Cet écran vous permet d'éditer vos points d'Auto Punch IN et OUT :

- Vous pouvez utiliser les curseurs et la molette Time/Value, ou votre souris, pour modifier la position des points par Timecode ou mesures et temps.
  - Vous pouvez sélectionner IN ou OUT à l'écran et appuyer sur la touche F2 (CLEAR) pour effacer sa position temporelle.
  - Vous pouvez utiliser la ligne de position courante nouveau point IN ou OUT. Sélectionnez IN ou OUT à l'écran et cliquez sur F3 (GetNow).
  - Vous pouvez déplacer la ligne de position courante sur le point IN ou OUT en sélectionnant IN ou OUT à l'écran et en cliquant sur F4 (GOTO).
2. Appuyez sur la touche EXIT lorsque vous avez terminé pour confirmer vos modifications.

### ***Pour réaliser un Auto Punch***

1. Réglez vos points d'Auto Punch IN et OUT.
2. Appuyez sur la touche A.PUNCH pour qu'elle s'allume.
3. Placez-vous sur un point pratique, avant le début du Punch.
4. Appuyez sur la touche TRACK/STATUS de la piste pour qu'elle clignote en rouge.
5. Appuyez sur la touche REC pour qu'elle clignote en rouge.
6. Appuyez sur la touche PLAY.

Lorsque la ligne de position courante atteint le point de Punch-in, l'enregistrement commence automatiquement et les touches TRACK/STATUS et REC s'allument en rouge. Lorsque la ligne de position courante passe le point de Punch-out, l'enregistrement s'arrête automatiquement et les touches TRACK/STATUS et REC recommencent à clignoter.

7. Pour désactiver l'Auto Punch, appuyez sur la touche A.PUNCH pour qu'elle s'éteigne.



# 14—Travail sur les voies de pistes

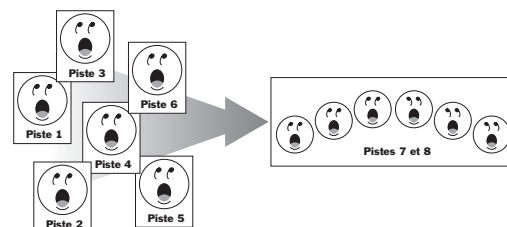
Les voies de pistes du VS-2000 contrôlent le son des pistes enregistrées. Lors de l'enregistrement d'une piste, vous pouvez écouter le signal source par la voie de piste correspondante et ainsi entendre ce que le disque dur enregistre. Lors de la lecture, vous entendez la piste par la voie de piste. Pour :

- Sélectionner une V-Track en lecture, voir Page 127 et Page 149.
- Modifier le son de la piste, voir chapitre 11, en Page 147.
- Ajouter des effets au son de la piste, voir Page 211.

Dans ce chapitre, nous aborderons quelques éléments liés aux pistes enregistrées. Nous parlerons des reports de piste, comment router une voie de piste à un trajet Direct et comment préparer vos pistes pour le mixage final.

## Report de pistes

Les reports de pistes vous permettent de ré-enregistrer plusieurs pistes sur une piste (ou paire de pistes) nouvelle. Ceci pour plusieurs raisons :



- Vous faites un report de pistes lorsque vous enregistrez votre mixage final sur les pistes de Mastering (Page 356).
- Vous pouvez combiner un groupe de pistes — comme par exemple tous les contre-chants — pour simplifier le mixage final.
- Vous pouvez améliorer la disponibilité de vos effets en copiant les pistes avec leurs effets. Une fois les pistes et les effets copiés, vous êtes libre d'utiliser les effets pour d'autres tâches dans le mixage final.
- Vous pouvez créer une version différente d'une piste.
- Vous pouvez compiler les meilleurs passages de plusieurs pistes en une seule.



Lorsque vous faites un report de pistes, vous copiez les pistes de départ, ce qui vous permet de conserver les pistes originales à moins de les effacer. Vous pouvez revenir aux pistes originales si vous avez besoin de refaire le report de pistes, de faire des éditions ou de ré-enregistrer les prises initiales.



Bien que nous appelions l'opération "report de pistes", en fait, c'est les V-Tracks que vous copiez.



Bien que les sections qui suivent décrivent un report de pistes unique, vous pouvez utiliser la même méthode pour faire de multiples reports de pistes à la fois.

## Fonctionnement des reports de pistes

Pour la majorité des opérations réalisées sur les pistes, vous pouvez assimiler la piste enregistrée avec la voie de piste correspondante — la piste est lue par sa voie qui détermine les paramètres de lecture et le son de la piste.

Pour les reports de pistes, cependant, il est important de se souvenir de la différence entre les deux. Lorsque vous faites un report de pistes, voici ce qui se passe :

- L'enregistreur lit une ou plusieurs pistes par les voies de pistes, ce que nous appelons "source des voies de pistes".
- Vous envoyez la sortie des sources des voies de pistes vers une nouvelle piste, ou des pistes couplées, sur l'enregistreur sur disque dur que nous appelons "pistes de destination ou pistes couplées de destination".
- Vous écoutez la piste ou la paire de pistes de destination par leurs voies de pistes lors de l'enregistrement et de la lecture — chacune étant une "voie de piste de destination".
- Vous enregistrez les pistes sur la piste de destination (ou les pistes couplées).

## Reports de pistes mono et stéréo

Vous pouvez faire un report de pistes à partir de toutes les pistes enregistrées, pistes mono ou pistes stéréo couplées. Vous pouvez aussi obtenir un report de pistes mono ou stéréo :

- *Report de pistes mono* — Report de pistes sur une seule piste.
- *Report de pistes stéréo* — Report de pistes sur deux pistes couplées (Page 150).



Si vos pistes sont stéréo et sont copiées vers une seule piste mono, les signaux des deux pistes sont mélangés en mono sur la piste de destination.

Pensez au mixage final lors du report de pistes en mono ou stéréo :

- Si vous combinez plusieurs pistes uniques avec le même panoramique dans le mixage stéréo final, faites le report de pistes en mono.
- Si vous faites un report de pistes d'instruments stéréo positionnés ensemble dans le mixage, faites le report en stéréo pour conserver leur position dans le champ stéréo.
- Si vous souhaitez placer les pistes copiées différemment dans le champ gauche/droite dans le mixage final, faites le report en stéréo et placez-les comme souhaité dans le report de pistes.
- Si vous faites un report d'un instrument sur une seule piste pour ajouter un effet mono, faites le report de pistes en mono.
- Si vous faites un report d'une ou plusieurs pistes pour ajouter un effet stéréo, faites le report de pistes en stéréo.
- Si vous compilez diverses parties de pistes en une piste mono, faites le report en mono ; si le signal est stéréo — piano ou cuivres par exemple — faites le report en stéréo.

## Commençons par le début

Suivez l'ordre décrit ci-dessous :

1. Si vous souhaitez faire un report de pistes stéréo, couplez les pistes de destination.
2. Routez les voies de pistes sources vers la ou les pistes de destination.
3. Réglez votre écoute pour écouter les voies de pistes de destination.
4. Créez un pré-mixage des voies de pistes source. Si vous souhaitez ajouter des effets, affectez-les à la piste (ou aux pistes) de destination (voir chapitre 16).
5. Lancez le report de pistes.

## Couplez les pistes de destination pour les reports stéréo

Pour coupler deux pistes de destination adjacentes impaire/paire :

1. Appuyez sur la touche CH EDIT de sorte qu'elle s'allume.
2. Tenez enfoncée la touche TRACK/STATUS de la piste impaire, puis appuyez sur la touche TRACK/STATUS de la piste paire.

## Routage des voies pour le report de pistes

Pour configurer le report de pistes, utilisez l'une de ces trois méthodes :

- Utilisez le Quick Routing — voir ci-dessous (voir Page 170.)
- Utilisez l'écran EZ ROUTING VIEW, décrit en Page 196.
- Utilisez l'écran ASSIGN de l'une des pistes de destination, décrit en Page 164.



Chaque paire de voies de pistes ou de pistes de l'enregistreur couplées en stéréo apparaît comme un seul objet stéréo avec une seule connexion virtuelle lors du routage. Par conséquent, lorsque les sections suivantes décrivent un report de pistes de voies source mono sur les voies de pistes sur des pistes mono, il en va de même pour les voies stéréo copiées sur des pistes couplées.



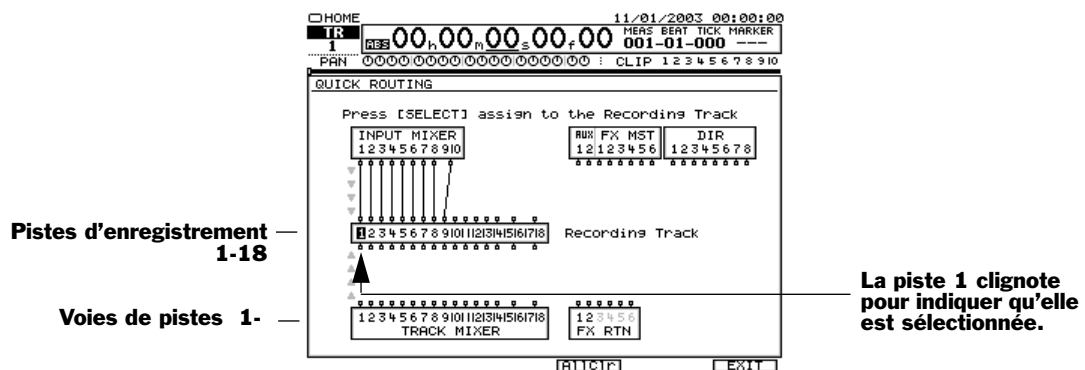
Vous pouvez aussi inclure des voies d'entrée, des signaux Aux, des trajets Direct et des retours d'effets FX dans le report de pistes.



Vous pouvez sauvegarder vos routages comme fichiers EZ Routing. Voir le chapitre 22.

### Routage rapide d'un report de pistes

1. Maintenez enfoncée la touche TRACK/STATUS de la piste de destination jusqu'à ce que l'écran QUICK ROUTING apparaisse (si vous faites un report de pistes stéréo, maintenez la touche TRACK/STATUS de l'une des voies couplées).



La touche TRACK/STATUS enfoncée à l'étape 1 reste allumée pour indiquer la piste de destination (ou les pistes couplées) sélectionnée(s).

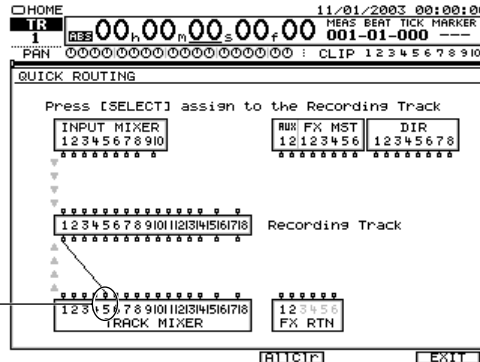
2. Appuyez sur la touche CH EDIT de sorte qu'elle s'allume. Toutes les touches TRACK/STATUS s'allument en rouge, sauf celle de la piste de destination sélectionnée à l'étape 1. Lorsque les touches TRACK/STATUS sont allumées en rouge, vous pouvez choisir leurs pistes comme pistes sources. Si des pistes sont déjà affectées comme piste de destination, leur touche TRACK/STATUS est allumée — la touche TRACK/STATUS des autres pistes clignote.



Pour effacer toutes les connexions de l'écran QUICK ROUTING, appuyez sur la touche F4 (AllClr).

- Appuyez sur la touche TRACK/STATUS de la piste source — un cordon virtuel symbolise la connexion réalisée à l'écran.

Nous avons appuyé sur la touche TRACK/STATUS de la voie de piste 5.

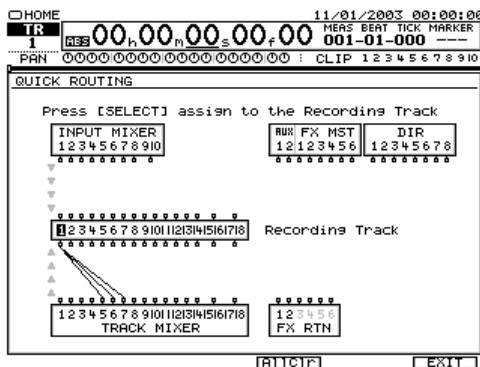


La flèche grise à gauche de l'écran indique la direction du trajet du signal. Lorsque vous faites un report de pistes, le signal va des voies de pistes aux pistes de l'enregistreur sur disque dur.

Pour briser la connexion, appuyez à nouveau sur la touche SELECT.

- Répétez l'étape 3 pour les autres pistes à copier.

Nous avons appuyé sur les touches TRACK/STATUS des voies de pistes 6 et 7 — nous faisons un report de pistes des voies de pistes 5-7 sur la piste 1 de l'enregistreur sur disque dur.



La flèche grise à gauche de l'écran indique la direction du trajet du signal. Lorsque vous faites un report de pistes, le signal va des voies de pistes aux pistes de l'enregistreur sur disque dur.

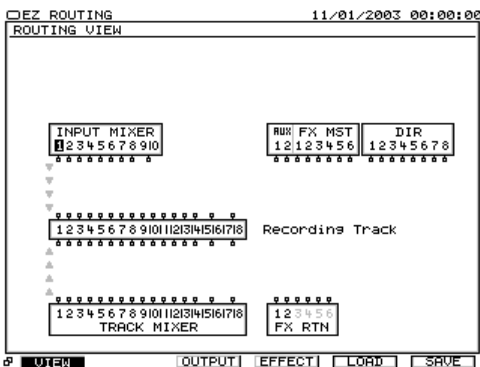
- Appuyez sur F6 (EXIT) pour confirmer le routage et quitter l'écran Quick Routing.

### Utilisation de l'écran EZ Routing pour le report de pistes

- Appuyez la touche EZ ROUTING.

Pistes 1-18 de l'enregistreur sur disque dur

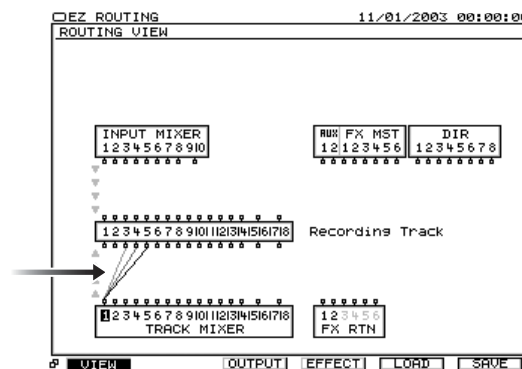
Voies de pistes 1-18



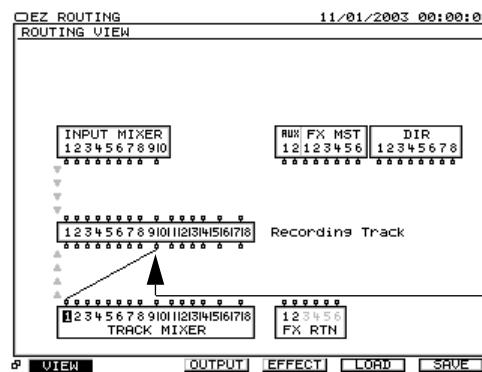
La flèche grise à gauche de l'écran indique la direction du trajet du signal. Lorsque vous faites un report de pistes, le signal va des voies de pistes aux pistes de l'enregistreur sur disque dur.

- Si l'écran ROUTING VIEW ne s'affiche pas, et que vous voyez "VIEW" sur F1, appuyez sur la touche F1 (VIEW). Si vous ne voyez pas "VIEW" sur F1, appuyez sur la touche PAGE, puis sur F1 (VIEW).
- Utilisez les flèches ◀, ▶, ▲ et/ou ▼ pour sélectionner une sortie de voie de pistes source sur le bord supérieur du bloc TRACK MIXER. Nous avons sélectionné la sortie de la voie de piste 1 dans l'illustration de la page précédente.

4. Tournez la molette TIME/VALUE vers la droite — un câble apparaît, connectant la voie de piste à une piste du bloc RECORDING TRACKS.



5. Tournez la molette pour sélectionner la piste de destination.



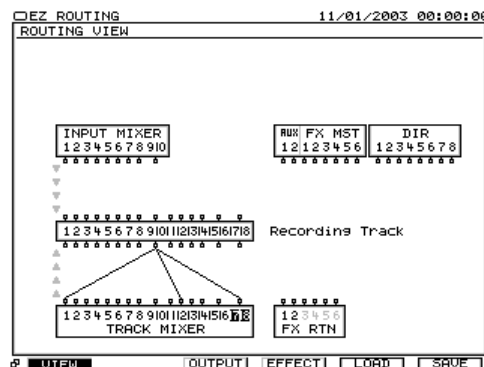
Nous avons sélectionné les voies couplées en stéréo 9 et 10 comme destination.

6. Pour briser la connexion entre une voie et une piste, répétez les étapes 3 et 4 et tournez la molette TIME/VALUE vers la gauche jusqu'à ce que la connexion disparaisse.



Pour effacer toutes les connexions piste-à-piste, appuyez sur la touche PAGE jusqu'à ce que "ClrTrA" apparaisse sur F4, puis appuyez sur la touche F4 (ClrTrA).

7. Répétez les étapes 3-5 pour router les autres sorties de pistes vers la piste de destination.



Nous avons connecté des voies mono et stéréo à nos voies de destination couplées en stéréo. Les voies 1 et 12 sont mono, les voies 17 et 18 sont couplées en stéréo.

## Écoute lors du report de pistes

Lorsque vous faites un report de pistes, il est important de savoir ce que vous entendez :

- Vous ne voulez pas écouter directement les voies source.
- Vous voulez écouter *uniquement* les voies des pistes de destination.

En n'écoutant que le signal de la voie de piste de destination, vous êtes sûr que c'est bien ce que vous entendez qui est enregistré lors du report de pistes. Le VS-2000 vous aide à écouter correctement le report de pistes en coupant les voies sources du mixage MASTER lorsque vous armez la piste de destination en enregistrement.



C'est une bonne idée d'écouter le report de piste avec les autres pistes du projet lors du report de pistes. Vous avez une idée précise du son du mixage final.

### Écoute des voies de pistes de destination

Assurez-vous que :

- Le paramètre CH EDIT MIX des voies de pistes de destination est activé.
- Les Faders des voies de pistes de destination sont réglés sur 0. Vous pouvez régler le Fader pour faire rentrer le report de pistes dans le mixage si vous en avez besoin.

### Sélection des pistes de destination

Armez la piste de destination de l'enregistrement pour écouter les voies de pistes source par la voie de pistes de destination pendant que vous faites le mixage du report de pistes.

*Préparer la piste de destination pour l'enregistrement :*

1. Maintenez la touche REC enfoncée et appuyez sur la touche TRACK/STATUS de la piste de destination pour qu'elle clignote en rouge. Pour les pistes couplées, appuyez sur l'une des touches TRACK/STATUS.

*Réglez RECORD MONITOR pour écouter le signal du report de pistes pour faire le mixage :*

1. Maintenez la touche SHIFT enfoncée et appuyez sur la touche F4.
2. Si "PlyRec" ne s'affiche pas sur F4, appuyez sur la touche PAGE.
3. Appuyez sur la touche F4 (PlyRec).
4. Réglez le paramètre RECORD MONITOR sur Source pour écouter le mixage du report de pistes pendant le mixage (lorsque le paramètre est réglé sur Auto, vous n'entendez pas le son du report de pistes avec le mixage du projet jusqu'à ce que vous enregistriez le report de pistes.)



Vous pouvez replacer RECORD MONITOR sur Auto lorsque vous avez terminé le report de pistes. Pour le paramètre RECORD MONITOR, voir Page 189.

## Mixage du report de pistes

Assurez-vous d'avoir réglé la touche TRACK/STATUS de chaque source de piste pour qu'elle soit verte et d'avoir sélectionné les V-Tracks contenant les signaux audio à utiliser pour le report de pistes (Page 149). Sélectionnez les V-Tracks des pistes de destination sur lesquelles vous souhaitez enregistrer le report de pistes. Comme vous écoutez chaque piste de destination par sa voie de piste, il est important de régler chaque voie de piste de destination pour ne pas colorer le son du report de pistes. Sinon, vous risquez de faire des égalisations ou des erreurs lors du mixage du report des pistes. Désactivez tous les EQ, traitements de dynamique et départs FX de chaque voie de piste de destination.

Affinez le mixage des pistes en copie en lisant le projet plusieurs fois. Utilisez les écrans CH EDIT des voies pour modifier le son comme vous le souhaitez. Réglez l'EQ ou le traitement de la dynamique. Si vous faites un report de pistes stéréo, réglez le panoramique des sources telles qu'elles sont positionnées lors du mixage final. Faites toutes les modifications nécessaires, tant que vous avez le contrôle de chaque voie séparée — une fois les voies reportées, vous n'avez plus aucun contrôle sur les signaux individuels. Ajoutez les effets que vous souhaitez en routant la sortie du processeur d'effets vers les pistes de destination et en affectant les pistes aux effets en utilisant le réglage FX Send des écrans CH EDIT des voies (Page 150).



Utilisez l'Automix pour faire un report de pistes, ce qui est pratique si vous avez besoin de faire de nombreuses modifications aux voies source lors du report. Voir chapitre 26.

### **Réglage du niveau global du report de pistes**

Lorsque vous copiez vos sources sur les pistes de destination, assurez-vous que leur niveau général convient pour l'enregistrement. Utilisez les afficheurs de niveau de la piste de destination ou des pistes couplées. Les afficheurs sont à l'écran Home :

1. Appuyez sur la touche HOME.
2. Si nécessaire, appuyez sur la touche PAGE jusqu'à ce que "TR Mix" apparaisse sur F3.
3. Appuyez sur la touche F3 (TR Mix).

### **Lancement du report de pistes**

Vous êtes maintenant prêt à exécuter le report de pistes. Étant donné que les pistes de destination sont déjà armées pour l'enregistrement, voici tout ce que vous avez à faire :

1. Appuyez sur la touche ZERO pour revenir au début du projet. Si vous ne faites le report de pistes que sur une section du projet, placez-vous juste avant cette section.
2. Appuyez sur la touche REC.
3. Appuyez sur la touche PLAY — le report de pistes est enregistré sur la piste ou les pistes couplées de destination.
4. Lorsque le report de pistes est terminé, appuyez sur la touche STOP.
5. Maintenez la touche STOP enfoncée et appuyez sur la touche TRACK/STATUS de la piste de destination (ou les deux touches TRACK/STATUS, dans le cas de pistes couplées). Les touches TRACK/STATUS de la piste de destination s'allument en vert.
6. Désactivez la touche TRACK/STATUS des pistes copiées pour ne plus les entendre lors de l'écoute des pistes de destination.
7. Écoutez le report de pistes pour vous assurer qu'il est bon.
8. Si vous avez besoin de refaire le report de pistes à nouveau, maintenez la touche REC enfoncée et appuyez sur la touche TRACK/STATUS de la piste de destination pour qu'elle clignote en rouge. Avec des pistes couplées, appuyez sur l'une des touches TRACK/STATUS. Ceci ré-arme les pistes pour l'enregistrement.
9. Répétez les étapes 1-6.



Vous pouvez faire un Punch in et out pour faire un report de pistes. Voir Page 188.



N'effacez pas vos prises originales — vous pourrez ainsi refaire le report de pistes plus tard si vous en avez besoin.



## Envoi d'un signal de piste vers un trajet Direct

Vous pouvez envoyer un signal de voie de piste directement vers une sortie en utilisation les trajets Directs — ce mode est très pratique pour un percussionniste qui ne souhaite entendre qu'un seul instrument guide, par exemple. De même, un trajet Direct vous permet d'utiliser deux bus Aux pour d'autres tâches. Pour en savoir plus sur les trajets Directs, voir chapitre 15.

### Routage d'une piste vers un trajet Direct

1. Appuyez sur la touche CH EDIT de sorte qu'elle s'allume.
2. Appuyez sur la touche TRACK/STATUS de la voie de piste souhaitée.
3. Activez le sélecteur on/off du trajet Direct souhaité (Page 154).



Pour affecter un trajet Direct en sortie du VS-2000, consultez le chapitre 15.

## Mixage

Le bus le plus important est le bus général MASTER vous permettant de créer votre mixage final. Voici quelques éléments vous permettant de vous donner des points de départ, étant donné que les signaux des voies de pistes enregistrés sont l'ingrédient principal des mixages réalisés sur le VS-2000. Toute discussion sur le mixage doit également intégrer d'autres éléments comme les effets et n'importe quel autre signal d'entrée. Vous trouverez ces éléments dans les autres chapitres de ce mode d'emploi.

### Les mécanismes du mixage

Le mixage final n'est rien d'autre que la combinaison de tous les signaux audio du projet dans un signal stéréo. Ceci comprend les pistes enregistrées, les effets et n'importe quel autre signal d'entrée (instruments MIDI, par exemple).



Si vous avez connecté le VS-2000 à une paire de moniteurs numériques Roland DS, vous pouvez écouter votre mixage sur une multitude d'enceintes virtuelles différentes — voir "Modélisation d'enceintes" en page 224.

Pour créer le mixage final, affectez tous les signaux au bus stéréo MASTER.

- *Pistes enregistrées* — Elles sont transmises au bus de mixage MASTER par les voies de pistes. Si vous avez inséré des effets sur les voies de pistes, ils sont aussi transmis.
- *Boucles d'effets* — Elles sont transmises au bus de mixage MASTER par les voies de retours FX.
- *Signaux d'entrée* — Ils sont transmis au bus de mixage MASTER par les voies d'entrée.

Assurez-vous que le paramètre CH EDIT MIX (Page 152) des pistes, FX ou des voies d'entrée est activé si vous souhaitez que son signal soit transmis au bus MASTER.

Étant donné que vous écoutez le bus MASTER lors de la plupart des opérations du VS-2000, vous êtes déjà en train de mixer lorsque vous équilibrez les niveaux entre les voies de pistes. Le mixage final sera une version affinée de ce que vous entendez.





Étant donné que l'EQ et les traitements de dynamique des voies de pistes n'affectent que la lecture des pistes — et n'affectent pas les enregistrements — pourquoi ne pas essayer de modifier le son des pistes lors de l'enregistrement ? Ceci vous permet d'anticiper fortement sur le mixage final à une étape précoce de la production.

Lors du mixage final, vous pouvez :

- Utiliser les paramètres CH EDIT des voies de pistes pour que chaque piste du projet sonne exactement comme vous le souhaitez lorsque vous les écoutez en situation avec les autres pistes, effets, etc. et du mixage. Régler les niveaux d'EQ, les niveaux, le panoramique, et les traitements de dynamique jusqu'à ce que vous soyez satisfait.
- Insérer n'importe quel effet sur les voies de pistes comme vous le souhaitez.
- Envoyer les signaux des voies de pistes vers n'importe quelle boucle d'effets interne (Page 211), et diriger la sortie des effets au bus MASTER.
- Si vous utilisez des entrées externes, utilisez les paramètres CH EDIT de leur voie d'entrée pour modeler leur son à votre convenance. Appliquez-leur les effets comme vous le souhaitez.



Exploitez les avantages de la fonction Automix. L'Automix enregistre les modifications que vous apportez à vos réglages de pistes lors du mixage, et les relit quand vous le souhaitez. Ceci vous permet d'élaborer votre mixage, élément par élément, en prenant le temps de perfectionner votre mixage. Pour en savoir plus sur l'Automix, voir chapitre 26, en Page 341.

Une fois que tous vos signaux sont affectés au bus MASTER et que le son correspond exactement à ce que vous souhaitez, le mixage peut être :

- Enregistré — reporté — sur deux pistes de Mastering pour la gravure d'un CD audio (voir chapitre 27).
- Envoyé vers n'importe quelles sorties du VS-2000, analogiques ou numériques, pour l'enregistrement sur un appareil analogique ou numérique externe.



# 15—Bus FX, bus Aux et trajets Directs

---

Vous disposez de bus pour de multiples utilisations : les bus FX, les bus Aux et les trajets Directs :

- *Un bus FX* — véhicule les signaux vers l'un des processeur d'effets internes du VS-2000.
- *Un bus Aux* — véhicule des signaux vers une sortie AUX.
- *Un trajet Direct* — porte un seul signal vers une destination sélectionnée.

Les six bus FX, les deux bus Aux et les huit trajets Directs sont abordés dans un même chapitre car leur but est assez identique. Les bus FX et Aux sont absolument identiques sauf au niveau de la destination vers laquelle est transmis le signal. Dans ce chapitre, nous verrons chaque type de bus avec leurs utilisations.

Il y a des chances pour que vous utilisiez plus les bus FX que les bus Aux ou les trajets Directs car les effets internes du VS-2000 prennent une place importante dans le résultat final.

<i>Fonction :</i>	<i>bus FX:</i>	<i>bus Aux :</i>	<i>trajet Direct :</i>
Porte plusieurs signaux	Oui	Oui	Non
Reçoit le signal pré-ou post-Fader	Oui	Oui	Oui
Réglages de niveau de départ	Oui	Oui	Non
Peut être couplé en stéréo	Oui	Oui	Non
Niveau général	Oui	Oui	Oui
Boutons de réglage en face avant	Oui	Oui	Non

## Bus FX et bus Aux

### Présentation des bus FX et des bus Aux

Les bus FX et Aux sont traités ensemble car ils fonctionnent exactement de la même façon.

Éléments en commun des bus FX et des bus Aux :

- Ils peuvent porter plusieurs signaux à la fois.
- Chaque voie d'entrée, de piste et chaque retour d'effets a son propre réglage de départ FX et de départ Aux vous permettant de doser le niveau du signal affecté à chaque type de bus.
- Vous pouvez transmettre un signal à un bus FX/Aux pré- ou post-Fader.
- Vous pouvez coupler deux bus FX/Aux impair/pair pour créer un bus FX/Aux stéréo avec réglage de panoramique pour placer les signaux dans son champ stéréo.
- Chaque bus FX/Aux possède son propre Fader de niveau général.

## Quand utiliser un bus FX ?

Les bus FX permettent de diriger le signal d'une voie d'entrée, d'une piste, voire d'une voie de retour d'effet vers l'un des processeurs d'effets internes. Cette opération peut se faire lors de l'enregistrement ou du mixage. Lorsque vous souhaitez utiliser des boucles d'effets (Page 88), ce sont les bus FX qui sont à utiliser pour affecter les signaux aux processeurs d'effets internes. Les départs FX 1-6 véhiculent les signaux respectivement vers les processeurs FX 1-6.

## Quand utiliser un bus Aux ?

Les bus Aux peuvent transmettre les signaux à un effet externe, ou à un amplificateur de casques pour les musiciens (voir "Création d'un mixage casque avec un bus Aux" en page 207).

## Pour affecter un signal à un bus FX ou à un bus Aux

Chaque voie d'entrée, de piste et de retour d'effet possède des réglages CH EDIT FX Send et CH EDIT AUX Send qui vous permettent d'envoyer une copie du signal de la voie vers l'un des six bus FX ou des deux bus Aux. Ces réglages sont décrits Page 150 et Page 230.



Vous pouvez doser le niveau de départ FX ou Aux à l'aide des potentiomètres CH PARAMETERS SENDS en façade. Voir Page 168.



Vous pouvez configurer les bus FX et Aux pour recevoir les signaux de voies prélevés avant ou après le Fader de la voie. Voir Page 207.

## Bus FX et Aux stéréo

Vous pouvez coupler des paires impaire/paire de bus FX/Aux pour travailler en stéréo. Vous pouvez transmettre le signal d'une voie à un bus FX/Aux couplé en stéréo et utiliser le réglage de panoramique pour placer le signal dans le champ stéréo.

Vous pouvez ainsi envoyer les signaux à un effet interne avec entrées séparées gauche et droite (voir *les Annexes* pour connaître la structure des effets internes). Avec deux bus Aux couplés, vous pouvez créer un mixage stéréo pour les casques des musiciens — lorsque les bus sont couplés, vous pouvez contrôler totalement l'image stéréo dans le mixage (Page 207).

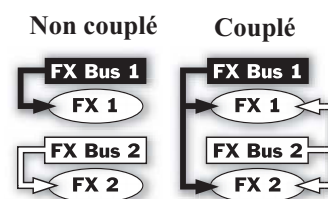
Un bus FX/Aux est alors couplé à son bus FX/Aux adjacent. Si le bus FX/Aux est :

- *Impair* — Il est couplé au bus FX/Aux pair à sa droite.
- *Pair* — Il est couplé au bus FX/Aux impair à sa gauche.

La configuration de chaque bus FX/Aux détermine s'il est couplé ou non à un autre bus impair/pair. Voir "Configuration d'un bus FX ou d'un bus Aux" en page 206.

Chaque bus FX est associé au processeur d'effets interne de même numéro. Si deux bus FX sont couplés, les deux bus envoient leur signal à deux processeurs :

- *Le bus FX impair* — transmet les signaux au canal gauche des deux processeurs.



- *Le bus FX pair* — transmet les signaux au canal droit des deux processeurs



Vous pouvez coupler des bus FX pair/impair depuis le paramètre FXLnk des processeurs d'effets. Voir Page 229.

## Niveau des bus FX et Aux

Comme pour tout autre signal, vous devez vous assurer que le niveau du bus FX/Aux est correctement réglé. Plutôt que de revenir sur chaque voie pour régler tous les niveaux de FX/AUX Send, vous pouvez simplement régler le niveau général du bus FX/Aux. Les afficheurs de niveau du VS-2000 vous permettent de surveiller le niveau général des bus FX et Aux — le niveau des trajets Directs est également indiqué sur l'afficheur.

### Affichage du niveau des bus FX, des bus Aux et des trajets Directs

1. Appuyez sur la touche HOME.
2. Si "AUXDIR" n'est pas visible sur F4, appuyez plusieurs fois sur la touche PAGE.
3. Appuyez sur la touche F4 (AUXDIR) — les afficheurs de niveau des huit bus FX/Aux apparaissent à gauche de l'écran. Les huit bus Directs sont affichés à droite.



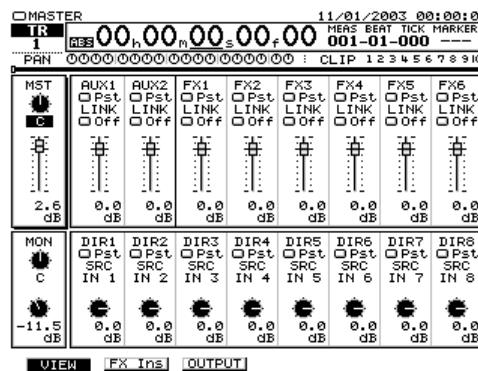
Le chapitre 8 traite des afficheurs de niveau de l'écran Home.



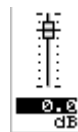
Pour régler les niveaux des bus FX et Aux, voir "Comment obtenir un bon niveau ?" en page 61.

### Réglage du niveau général d'un bus FX ou Aux

1. Tenez enfoncée la touche SHIFT et appuyez sur la touche CH EDIT•MASTER — l'écran MASTER EDIT s'affiche.



Chaque bus FX et Aux dispose d'un réglage de niveau général au bas de sa tranche.



2. Sélectionnez le paramètre de niveau général et réglez le niveau général du bus souhaité.

## Configuration d'un bus FX ou d'un bus Aux

La configuration d'un bus FX/Aux détermine son fonctionnement. Vous pouvez régler un bus FX/Aux pour qu'il :

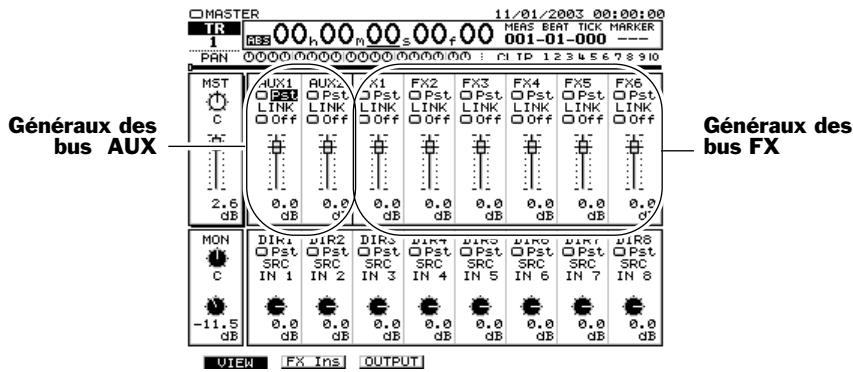
- Reçoive le signal de chaque voie avant son Fader ("pré-Fader") ou après son Fader ("post-Fader"). Voir Page 89.
- Soit couplé à un autre bus impair/pair. Voir Page 204.

Vous pouvez configurer un bus FX/Aux dans deux écrans :

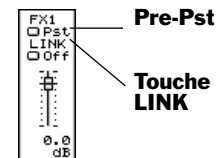
- À l'écran *MASTER EDIT* — Pour régler tous les bus FX/Aux à la fois.
- À l'écran *CH EDIT VIEW* — Pour configurer rapidement le bus FX/Aux lorsque vous réglez les autres paramètres de la voie.

### Configuration d'un bus FX ou Aux à l'écran MASTER EDIT

1. Tenez enfoncée la touche SHIFT et appuyez sur CH EDIT•MASTER.



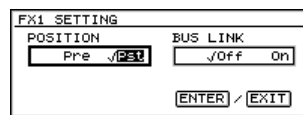
2. Réglez le sélecteur FX/Aux Pre/Pst sur la valeur souhaitée.
3. Pour coupler le bus à un autre, activez la touche LINK.



Vous pouvez régler le niveau général d'un bus par le Fader à l'écran sous les touches Pre/Pst et LINK. Voir Page 205.

### Configuration d'un bus FX ou Aux dans un écran CH EDIT VIEW

1. Passez sur l'écran CH EDIT de la voie d'entrée, de piste ou de retour d'effet souhaité (Page 147 and Page 227).
2. Placez le curseur sur le départ de bus souhaité ou cliquez à la souris. ENTER/YES clignote pour indiquer que d'autres options sont disponibles.
3. Appuyez sur la touche ENTER/YES — La boîte de dialogue suivante apparaît.



4. Sélectionnez la valeur Pre ou Pst pour le paramètre.
5. Activez la fonction BUS LINK selon vos besoins.



Lorsque deux bus FX ou Aux sont couplés, leurs réglages à l'écran CH EDIT changent — voir Page 151 pour obtenir de plus amples détails.

## Création d'un mixage casque avec un bus Aux

Vous pouvez utiliser les bus Aux pour faire un mixage des signaux de voies d'entrée et de pistes pour les casques des musiciens. Vous pouvez envoyer aux musiciens un mixage des voies des pistes et des entrées.

Étant donné que vous disposez de deux bus Aux sur le VS-2000, vous pouvez créer deux mixages casques mono séparé ou un mixage stéréo.

### **Configuration d'un mixage de casques avec les bus Aux**



Les étapes suivantes vous indiquent comment créer un mixage stéréo pour les casques. Si vous souhaitez créer un mixage mono, sautez les étapes 1 et 8.

1. Couplez les bus Aux impair/pair que vous souhaitez utiliser Page 207.
2. Réglez le sélecteur Pre/Pst de l'un des bus sur Pre — Les réglages des deux bus Aux changent. Utilisez un départ pré-Fader pour régler séparément le niveau d'enregistrement et le niveau dans le mixage des casques. Les niveaux pré-Fader ne varient pas avec la position du Fader de voie.
3. Routez les bus Aux couplés vers les sorties AUX du VS-2000.
4. Connectez les sorties AUX du VS-2000 aux entrées stéréo de votre amplificateur casque externe — le chapitre 21 décrit la configuration des sorties.
5. Affichez l'écran CH EDIT de la première voie d'entrée ou de piste à intégrer au mixage casque (Page 147).
6. Activez le départ du signal de voie vers le bus Aux en réglant la touche sur Pre (voir Page 150).
7. Réglez le niveau du signal que vous souhaitez envoyer au mixage casque en réglant le niveau de départ vers les bus Aux couplés que vous utilisez.
8. Réglez la position stéréo du signal de la voie dans le mixage casque.
9. Répétez les étapes 5-8 pour tous les signaux de voie d'entrée ou de piste à intégrer au mixage casque.
10. Tenez enfoncée la touche SHIFT et appuyez sur la touche CH EDIT•MASTER.
11. Réglez ensuite le volume général du mixage casque au moyen du réglage de niveau général des bus Aux (Page 205).



Vous pouvez aussi utiliser les effets dans le mixage casque. Voir "Ajout d'effets à un mixage casque" en page 234.

## Trajets directs

Voici ce que vous pouvez faire avec les huit trajets Directs :

- Ils peuvent porter un seul signal.
- Chaque voie d'entrée, de piste et de retour d'effet possède sa propre touche d'affectation à un trajet Direct.
- Vous pouvez affecter le signal aux trajets Directs pré- ou post-Fader.
- Chaque trajet Direct possède un réglage de niveau final.

## Quand utiliser un trajet Direct ?

Lorsque vous utilisez un bus Aux pour porter un signal unique, utilisez un trajet Direct — vous économiserez votre bus Aux pour d'autres tâches. Vous pouvez router un trajet Direct vers un effet interne. Vous pouvez aussi le router à un connecteur de sortie (chapitre 21) vers un appareil externe comme un enregistreur numérique, un processeur d'effet ou un ordinateur. Vous pouvez affecter la sortie métronome du VS-2000 comme piste de clic vers l'amplificateur casque du batteur en utilisant un trajet Direct.

### **Effets externes de type "insertion"**

Bien que vous ne puissiez pas directement insérer un processeur externe sur les entrées, pistes ou retours d'effets, vous pouvez utiliser un trajet Direct pour obtenir le même résultat :

1. Configurez un trajet Direct en post-Fader (Page 210).
2. Routez le trajet Direct vers une sortie numérique — voir chapitre 21 pour les détails.
3. Connectez l'entrée du processeur externe — ou un ordinateur avec un Plug-in d'effet — à la sortie numérique correspondant à la sortie Direct.
4. Assignez le signal d'entrée, de piste ou de retour d'effet au trajet Direct (Page 154).
5. Désactivez le paramètre de voie CH EDIT MIX pour le retirer du mixage général.
6. Connectez la sortie du processeur externe — ou de l'ordinateur — à l'une des entrées numériques du VS-2000 (voir chapitre 9).
7. Sélectionnez l'entrée numérique comme horloge maître du VS-2000 (Page 136).
8. Envoyez le signal de la voie d'entrée au mixage MASTER ou vers une piste (chapitre 12).

## Envoi d'un signal sur un trajet Direct

Vous pouvez envoyer un signal d'entrée ou de piste vers un trajet Direct par l'écran CH EDIT VIEW — voir Page 154. La Page 229 décrit l'envoi d'un effet sur un trajet Direct.



Lorsque vous envoyez un retour d'effets stéréo sur un trajet Direct, les canaux gauche et droit sont mixés en mono dans le trajet Direct.



Pour envoyer un signal de voie sur un trajet Direct, il vous suffit d'utiliser une touche On/Off. Il n'y a pas de réglage de niveau de départ sur les trajets Directs.

## Niveaux des trajets Directs

Bien que le niveau de chaque trajet Direct soit le même que celui de l'entrée, de la piste ou du retour d'effet, vous pouvez régler le niveau final sur le trajet Direct sur son écran MASTER EDIT, comme décrit au chapitre "Configuring a Direct Path" en page 210 ci-dessous. Ceci est utile si vous envoyez le signal d'une voie vers d'autres bus, en plus du trajet Direct, ou vers plusieurs trajets Directs.

### **Affichage des niveaux de trajets Directs**

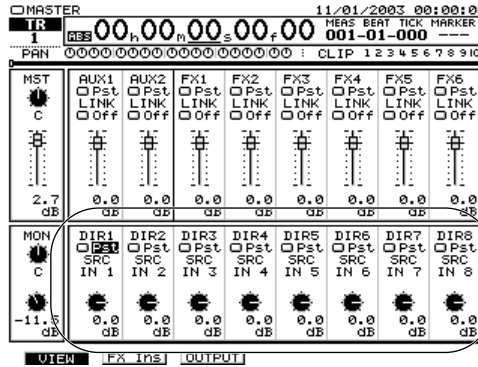
Vous pouvez voir le niveau de chaque trajet Direct sur les afficheurs AUXDIR de la page Home. Voir Page 205.



## Configuration d'un trajet Direct

Chaque trajet Direct peut recevoir les signaux d'une voie d'entrée, de piste ou de retour d'effet pré ou post Fader. En général, vous utiliserez le départ post-Fader, bien que le départ pré-Fader peut être pratique lorsque vous utilisez un trajet Direct pour utiliser un effet d'insertion externe sur le signal d'une voie (Page 208).

1. Tenez enfoncée la touche SHIFT et appuyez sur la touche CH EDIT•MASTER.

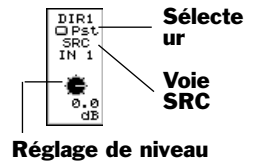


Huit généraux pour les trajets Directs

2. Réglez le sélecteur Pre/Pst sur la valeur souhaitée.
3. Réglez le niveau final aux bas de l'écran.



L'information SRC vous indique la voie d'entrée ou de piste assignée au trajet Direct.





# 16—Utilisation des effets

Dans ce chapitre, nous allons voir comment utiliser les effets. Nous verrons en détail comment :

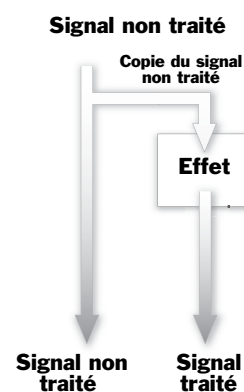
- Créer une boucle d'effet.
- Insérer un effet sur une voie d'entrée ou de pistes, ou sur le bus MASTER.
- Ajouter des effets à un mixage de casques.
- Sélectionner les effets.
- Éditer les effets.
- Sauvegarder les effets.

Pour les concepts de base sur les effets, consultez les chapitres 3 et 5.

## Utilisation des effets de boucle

Lorsque vous souhaitez ajouter de la réverbération ou un délai à vos signaux d'entrée, de pistes ou retour d'effet, utilisez un effet de boucle. Les effets de boucle ajoutent le signal traité au signal non traité — ils ne le remplacent pas.

Les sections suivantes vous expliquent comment configurer un effet de boucle interne ou externe. Que vous enregistriez un effet de boucle sur les pistes ou que vous l'appliquiez au mixage, le processus est le même — la seule différence réside dans l'affectation de la sortie de l'effet, comme décrit au chapitre 17, "Travail avec les retours d'effets".



## Configuration d'un effet de boucle interne

### Utilisation directe

Si vous avez juste créé un projet et que vous souhaitez essayer les effets de boucle — et comprendre leurs mécanismes plus tard — vous pouvez. Lorsque vous créez un nouveau projet qui ne copie pas les réglages du projet courant (page 102), le VS-2000 route les bus FX 1-6 aux effets 1-6. Par conséquent :

1. Affichez l'écran CH EDIT de la voie souhaitée.

Pour de plus amples informations sur l'écran CH EDIT, consultez la page 147.

2. Utilisez l'un des réglages FX Send de voie (page 150) pour envoyer le signal de la voie vers les effets — utilisez le premier réglage pour l'effet 1, par exemple. Commencez avec un niveau de 0 dB.
3. Maintenez la touche FX 1 enfoncée pour afficher les paramètres CH EDIT de la voie de retour d'effet 1.
4. Réglez le niveau de l'effet dans le mixage MASTER en utilisant le Fader de retour d'effet (page 230).
5. Sélectionnez l'effet souhaité — voir "Sélection des Patches d'effets" en page 219.
6. Répétez les étapes 1-2 pour toutes les entrées ou les pistes à traiter.



### **Mécanismes des effets de boucle**

Il y a cinq étapes pour configurer un effet de boucle :

1. Sélectionnez l'un des processeurs d'effets internes.
2. Configurez le bus FX comme souhaité.
3. Envoyez les signaux au bus FX, et donc à l'effet.
4. Retournez la sortie de l'effet à la destination souhaitée.
5. Sélectionnez et éditez — si nécessaire — le Patch d'effet souhaité.

Sélectionnez le Patch — et éditez-le, si nécessaire — en dernier, étant donné que vous ne pourrez entendre l'effet qu'après avoir suivi toutes les étapes précédentes.

### **Sélection d'un processeur d'effets**

Le VS-2000 est livré avec deux processeurs d'effets stéréo : Effect 1 et Effect 2. Avec une carte VS8F-2 ou 3 optionnelle supplémentaire, vous disposez des effets Effects 3 à 6. Certains algorithmes ne fonctionnent qu'avec certains processeurs — voir page 220.

### **Configurez le bus FX**

Vous devez décider si vous souhaitez envoyer les signaux de vos entrées, pistes ou retours d'effets au bus FX avant ou après les Faders de voies. À moins d'utiliser les effets de façon inhabituelle (pour que le niveau de l'effet reste constant, quelle que soit la position du Fader de voie), configurez le bus sur pré-Fader.

Vous pouvez coupler des bus FX impair/pair pour créer un départ d'effet stéréo. Consultez l'illustration de l'algorithme dans les *Annexes* selon l'effet que vous souhaitez utiliser pour voir s'il accepte des signaux d'entrée stéréo. Dans le cas contraire, utilisez un seul bus FX. La plupart des effets produisent un signal de sortie stéréo avec un signal d'entrée mono.

La page 206 décrit comment configurer un bus FX.

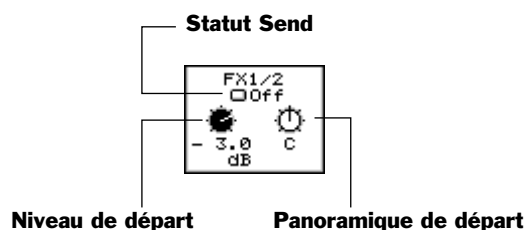
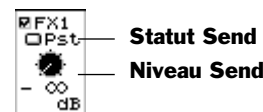
### **Envoyez les signaux à l'effet**

Vous pouvez envoyer le signal d'une voie d'entrée, de piste ou de retour d'effet au bus FX en utilisant son réglage CH EDIT Aux Send.

Chaque voie d'entrée, de piste ou de retour FX dispose de six jeux de réglages CH EDIT FX Send avec lesquels vous pouvez envoyer les signaux de voies aux bus FX. Les six modules de réglages d'effets envoient les signaux de voies aux bus FX 1-6, et par conséquent aux effets 1-6.

Pour envoyer un signal de voie à un effet, réglez le niveau du départ FX utilisé :

1. Affichez l'écran CH EDITVIEW de la voie.
2. Activez le statut de départ FX Send en le réglant sur Pre ou Pst.
3. Réglez le niveau de départ comme souhaité — utilisez 0 dB pour commencer.
4. Si vous utilisez des bus FX couplés, réglez le panoramique de départ FX Send selon la position que vous souhaitez dans le champ stéréo.



### Retour de la sortie de l'effet

Chaque sortie de chacun des six effets internes possède sa propre voie. Ce sont les six voies de retour d'effet, abordées au chapitre 17, en page 227. Leurs Faders déterminent leurs niveaux et chacune possède ses propres paramètres CH EDIT avec lesquels vous pouvez contrôler le son et la destination du processeur d'effet correspondant.



Dans un nouveau projet par défaut, les six voies de retour d'effet sont affectées au mixage MASTER.

### Sélectionnez un Patch d'effet et éditez-le si nécessaire

Nous verrons comment faire au chapitre "Sélection des Patches d'effets" en page 219 et "Édition des Patches d'effets" en page 221.

## Configuration d'un effet de boucle externe

Vous pouvez utiliser un bus FX pour envoyer un signal vers un processeur d'effet externe. Bien que l'effet soit confié à un appareil externe, la logique de départ/retour s'applique toujours. Certaines étapes sont identiques :

1. Routez un bus FX à la sortie analogique ou numérique souhaitée — voir page 274 sur l'affectation des connecteurs de sortie aux bus FX.
2. Configurez le bus FX ou le trajet Direct comme décrit en page 206.
3. Envoyez les signaux au bus FX, et donc à l'effet externe. Vous pouvez aussi apprendre comment faire en page 212.
4. Retournez les sorties du processeur d'effet aux entrées analogiques ou numérique du VS. Le chapitre 9 décrit les signaux d'entrée.
5. Envoyez les signaux des voies d'entrée vers la destination souhaitée comme décrit au chapitre 12.

## Insertion d'un effet

## À propos des effets d'insertion

### Quand les utiliser

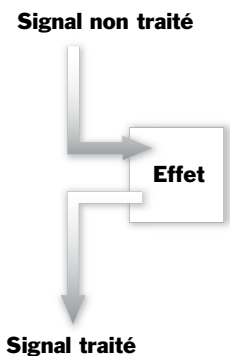
Les effets d'insertion peuvent être insérés sur les voies d'entrée et de pistes. Ils peuvent aussi être insérés sur le bus MASTER lorsque vous souhaitez traiter la totalité du mixage, lors du Mastering, par exemple.

Il est important de planifier l'utilisation des vos effets d'insertion car les effets d'insertion ne fonctionnent uniquement qu'avec un ou deux signaux à la fois :

- Lorsque vous insérez un effet sur une voie d'entrée ou de piste, vous pouvez affecter la totalité du processeur à la voie, ou uniquement son canal gauche ou droit, laissant l'autre côté disponible pour une autre voie.
- Si un processeur d'effet est inséré sur le bus MASTER, il n'est plus disponible pour d'autres utilisations, étant donné que le signal stéréo du bus MASTER utilise les deux canaux du processeur.



Étant donné que chaque effet d'insertion est injecté directement dans le trajet du signal de la voie, vous n'avez pas besoin d'utiliser un bus FX.



### Insertion en chaîne des effets



Si vous souhaitez utiliser plus d'un effet dans le trajet du signal, vous pouvez chaîner plusieurs effets. Dans une chaîne d'effets, le signal passe d'un effet à l'autre avant de revenir dans la voie. Ceci permet d'appliquer de multiples traitements au signal.

Vous pouvez chaîner autant d'effets que vous le souhaitez. L'ordre est toujours le même : Effet 1, Effet 2, etc. Si vous utilisez une suite non consécutive — Effet 1 puis Effet 4 — le signal passe dans les effets dans leur ordre numérique.

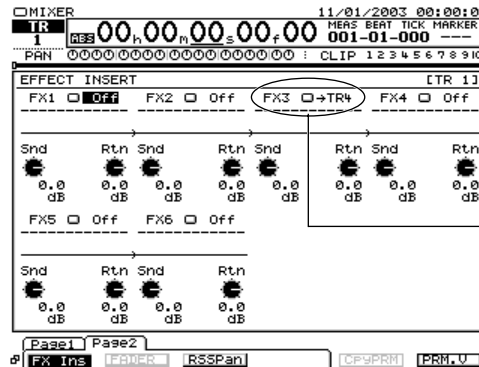
## Effets d'insertion de voies d'entrée et de pistes

### Où insérer les effets

Lorsque vous insérez un effet sur une voie d'entrée ou de piste, le trajet du signal de la voie est interrompu vers l'effet juste après le processeur de dynamique. Cela signifie que vous pouvez utiliser le traitement de la dynamique sur le signal avant son insertion, ce qui vous permet de gérer son niveau avant le traitement par l'effet d'insertion. Le signal quitte l'effet d'insertion et reprend son trajet normal dans la voie avant le paramètre CH EDIT ATT et l'égaliseur de la voie, ce qui vous permet d'égaliser le signal traité si vous le souhaitez.

### Insertion d'effets sur une voie d'entrée ou de piste

1. Appuyez sur la touche CH EDIT VIEW de la voie.
2. Sélectionnez le paramètre FX INS — la touche ENTER/YES clignote.
3. Appuyez sur la touche ENTER/YES, ou appuyez sur la touche PAGE, puis sur F1 (FX Ins), pour afficher l'écran EFFECT INSERT.



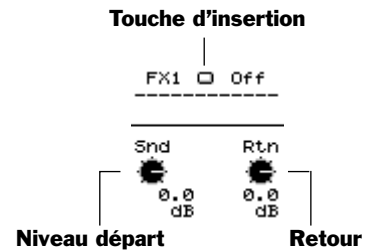
L'effet 3 est déjà inséré sur la voie de piste 4



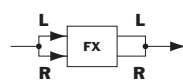
Si un processeur est déjà utilisé, vous pouvez voir une flèche pointée vers la voie d'entrée ou de piste sur laquelle il est inséré, comme dans le cas de l'effet 3 ci-dessus. Pour modifier cette affectation, appuyez sur la touche de la voie sur laquelle il est inséré pour accéder à l'écran EFFECT INSERT.

Chaque processeur possède ses propres réglages d'insertion. Vous pouvez sélectionner n'importe quel processeur d'effet disponible — selon le Patch que vous souhaitez utiliser (page 220) — et l'insérer sur la voie ou piste courante..

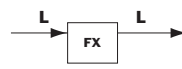
Chaque processeur d'effet est stéréo avec des canaux gauche et droit. Vous pouvez insérer les deux canaux d'un effet, ou l'un ou l'autre, ou l'un en série avec l'autre.



4. Sélectionnez la touche d'insertion d'un effet et tournez la molette Time/Value pour sélectionner le routage souhaité. Vous pouvez sélectionner OFF, pour ne pas insérer l'effet, ou vous pouvez sélectionner :



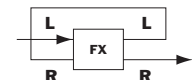
**Ins** — le signal de la voie est traité par les deux côtés de l'effet stéréo.



**InsL** — le signal de la voie est traité par le canal gauche uniquement.

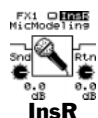
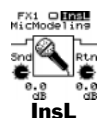


**InsR** — le signal de la voie est traité par le canal droit uniquement.



**InsS** — le signal de la voie est traité par le canal gauche PUIS par le canal droit.

Lorsque vous sélectionnez un routage d'insertion, un symbole représentant le Patch d'effet sélectionné du processeur apparaît pour vous indiquer l'effet inséré. Les lignes indiquent le trajet du signal inséré.



5. Vous pouvez régler le niveau du signal en entrée de l'effet d'insertion à l'aide du réglage Snd. Vous pouvez aussi régler le niveau de retour Rtn du signal en sortie de l'effet. Avec un seul effet d'insertion, vous modifiez ces réglages uniquement s'il y a un problème avec le son de l'effet.



6. Si vous construisez une chaîne d'effets, répétez les étapes 5 et 6 pour chaque effet. Les niveaux Snd et Rtn sont importants lorsque vous utilisez plus d'un seul effet d'insertion, étant donné que de multiples effets affectent plus le niveau du signal. Si un effet de la chaîne est distordu, diminuez le niveau Snd ou le niveau Rtn de l'effet en amont. Le réglage Rtn du dernier effet de la chaîne détermine le volume général en sortie de la chaîne avant le retour du signal dans la voie.
7. Lorsque vous avez configuré vos effets, sélectionnez le Patch de chaque effet — voir "Sélection des Patches d'effets" en page 219.

### ***Astuces de routage des effets d'insertion***

Voici quelques astuces pour vous aider à sélectionner le routage convenant le mieux — Ins, InsL, InsR et InsS. En général, le type de routage à sélectionner dépend du Patch que vous utilisez. Cela dépend de comment l'algorithme du Patch traite ses canaux gauche et droit. Consultez les schémas d'algorithmes dans les *Annexes* pour voir comment chaque algorithme fonctionne.

#### *Routage Ins*

De nombreux algorithmes combinent leurs entrées gauche et droite en un seul signal pour le traitement. Le routage Ins est par conséquent un excellent candidat pour les Patches basés sur ces algorithmes. Vous pouvez insérer les canaux gauche et droit de ces effets sur des voies différentes, mais étant donné que les deux canaux sont utilisés par le même son, ceci n'est pas très utile.

#### *Routages InsL et InsR*

Lorsqu'un algorithme d'effet traite ses canaux gauche et droit séparément, vous pouvez traiter le processeur comme deux processeurs mono, plutôt qu'un seul processeur stéréo. Vous pouvez insérer chaque côté du processeur sur une voie différente en utilisant l'insertion InsL ou InsR. De nombreux algorithmes sont prévus pour ce type d'utilisation.

#### *Routage InsS*

Le routage InsS envoie le signal de la voie en entrée du côté gauche qui à son tour entre dans le côté droit. Lorsque vous utilisez ce routage avec un Patch dont l'algorithme traite les canaux gauche et droit séparément, vous doublez la puissance de l'effet. Par exemple, si vous utilisez InsS avec un effet qui utilise l'égaliseur paramétrique ("PEQ"), le signal passe par l'égaliseur quatre bandes sur la gauche, puis par l'égaliseur quatre bandes de droite, transformant l'algorithme en un égaliseur huit bandes.



## Effets d'insertion sur le bus MASTER

### Où sont insérés les effets ?

Les effets d'insertion sur le bus MASTER sont insérés juste avant son dernier réglage, le Fader général. Utilisez un effet d'insertion sur le bus MASTER si vous souhaitez traiter la totalité du mixage.

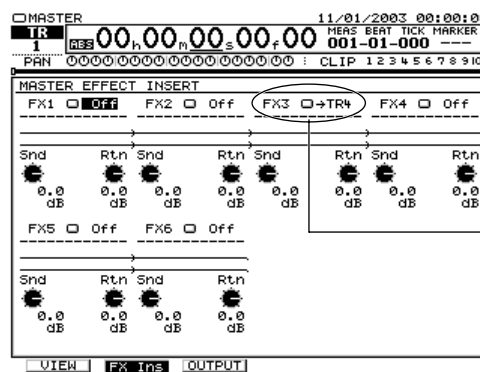
Lorsque vous faites le Master de votre mixage final avant de graver un CD ou pour son transfert vers un ordinateur ou un autre appareil externe audionumérique, vous pouvez appliquer un effet d'insertion à la totalité du mixage avec la Mastering Room. Le VS-2000 offre de multiples outils de Mastering Tool Kit ("MTK") conçus pour cette tâche : appliquer les touches de finition pour obtenir un mixage superbe.



Si votre VS-2000 est connecté aux moniteurs Roland DS (page 75), vous pouvez insérer un effet de modélisation d'enceinte sur le bus MASTER — voir en page 224.

### Insertion d'effets sur le bus MASTER

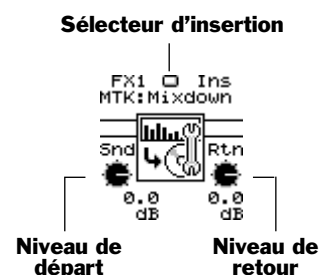
1. Appuyez sur les touches SHIFT et CH EDIT MASTER.
2. Appuyez sur la touche F2 (FXIns) — l'écran MASTER EFFECT INSERT s'affiche.



L'effet 3 est déjà inséré sur la voie de piste 4

L'écran MASTER EFFECT INSERT fonctionne de la même façon que l'écran EFFECT INSERT des voies d'entrée et de pistes, bien que plus simple : vous n'avez besoin que d'un seul routage d'insertion pour chaque effet étant donné que le bus MASTER utilise les deux canaux du processeur.

3. Utilisez le sélecteur d'insertion et sélectionnez :
  - *OFF* — Pour ne pas insérer l'effet sur le bus MASTER.
  - *Ins* — Pour insérer l'effet sur le bus MASTER.
4. Si nécessaire, utilisez les réglages Snd et Rtn pour ajuster le niveau du signal en entrée et en sortie de l'effet d'insertion.
5. Répétez les étapes 3 et 4 pour tous les effets que vous souhaitez insérer sur le bus MASTER.
6. Une fois que vous avez configuré vos insertions, sélectionnez le Patch d'effet souhaité pour chacun — voir "Sélection des Patches d'effets" en page 219.



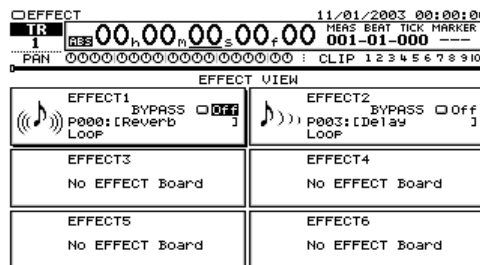
## Sélection, édition et sauvegarde des Patches d'effets

Vous trouverez les écrans dans lesquels vous pourrez sélectionner, éditer et sauvegarder les Patches d'effets dans le menu EFFECT. Pour afficher le menu EFFECT, maintenez la touche SHIFT enfoncée et appuyez sur la touche F3 (EFFECT).



### L'écran EFFECT VIEW

Lorsque vous appuyez sur la touche EFFECT MENU, l'écran EFFECT VIEW apparaît. Cet écran vous montre un menu de vos processeurs d'effets et offre les informations de base sur chacun d'entre eux, ainsi qu'une touche BYPASS.



**Le VS-2000 ne dispose que des effets d'usine, ce qui fait que les effets 3 et 4 ne sont pas disponibles.**

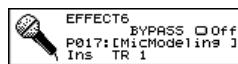
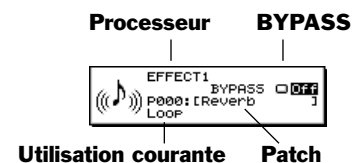


Chacun des huit effets internes possède son bloc — si vous n'avez pas installé la carte optionnelle VS8-2/3 vous pouvez lire "No EFFECT Board" dans les blocs, comme c'est le cas avec les effets 3 - 6 de l'illustration ci-dessus.

### Information dans les blocs d'effets

Chaque bloc d'effet EFFECT VIEW indique :

- Le nom du processeur d'effet.
- Le nom du Patch sélectionné, avec un symbole indiquant l'algorithme sur lequel il est basé.
- Si l'effet est disponible en effet de boucle ou en effet d'insertion — dans ce cas, vous pouvez voir où il est inséré, comme indiqué ci-dessous.



**Ce processeur est inséré sur la voie de piste 1.**

### À propos de la touche BYPASS

La touche BYPASS de l'écran EFFECT VIEW apparaît aussi sur F5 (BYPASS) sur d'autres écrans d'effets. Il fonctionne toujours de la même façon.

Lorsque le Bypass est activé, les signaux affectés au processeur ne sont pas traités. Si le BYPASS est :

- *Off* — Le processeur d'effet est actif.
- *On* — Le processeur d'effet est inactif.

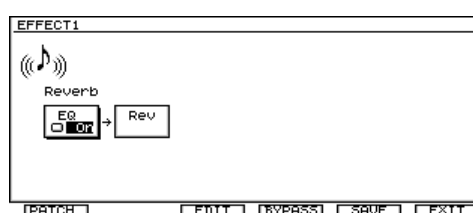
Lorsqu'un processeur est en Bypass, vous devez à nouveau appuyer sur la touche BYPASS pour activer à nouveau le traitement.

### Configuration d'un processeur d'effets

En bas de l'écran EFFECTVIEW, il y a une touche F pour chacun des huit processeurs d'effets.



## L'écran de visualisation de l'algorithme



L'écran de visualisation des algorithmes est la page d'accueil de chaque processeur d'effet. Il montre un schéma de l'algorithme sur lequel l'effet est basé. Il permet aussi d'accéder aux écrans sur lesquels vous pouvez sélectionner, éditer et sauvegarder les Patches d'effets.



Pour obtenir de plus amples renseignements sur l'utilisation des effets de la carte VS8F-3, consultez le mode d'emploi de la VS8F-3 et celle des Plug-Ins.

Sur l'écran de l'algorithme, appuyez sur la touche :

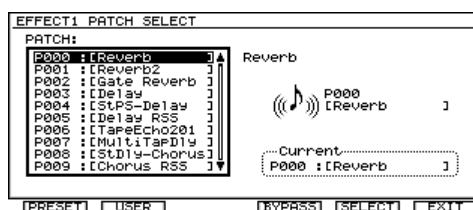
- *F1 (PATCH)* — Pour sélectionner un Patch d'effet du processeur.
- *F2 (EDIT)* — Pour éditer les paramètres du Patch sélectionné.
- *F4 (SAVE)* — Pour sauvegarder les réglages du Patch comme nouveau Patch.
- *F5 (BYPASS)* — Pour bypasser le processeur (voir page 215).
- *F6 (EXIT)* — Pour revenir à l'écran EFFECTVIEW.

## Sélection des Patches d'effets



Pour obtenir de plus amples renseignements sur l'utilisation des effets de la carte VS8F-3, consultez le mode d'emploi de la VS8F-3 et celle des Plug-Ins.

Lorsque vous appuyez sur la touche F1 (PATCH) d'un écran d'algorithme, d'un effet interne ou d'une carte VS8F-2 son écran PATCH SELECT apparaît.



### **Patches usine et utilisateur**

La mémoire du VS-2000 contient 250 Patches d'usine conçus pour répondre à la majorité des applications rencontrées. Ces Patches usine ne peuvent pas être effacés ou modifiés — bien que vous puissiez les utiliser comme point de départ pour vos propres Patches utilisateur.

Vous pouvez aussi sauvegarder 200 Patches utilisateur dans le VS-2000. Vous pouvez créer ces Patches en partant des algorithmes d'effets — voir "Création de Patches" ci-dessous — ou vous pouvez adapter les Patches usine et les sauvegarder comme Patches utilisateur. Vos Patches utilisateur sont disponibles pour tous vos projets.



Lorsque vous utilisez le VS-2000 pour la première fois, les Patches utilisateur sont une copie des 200 premiers Presets de la VS8F-2. Étant donné que ce ne sont que des copies, vous pouvez les remplacer par vos propres Patches utilisateur sans rien perdre.

### **Création de Patches**

Les 36 algorithmes d'effets du VS-2000 (page 55) servent de base à la construction des Patches d'effets. Pour construire votre propre Patch d'effet en partant de rien, commencez avec l'un des 36 premiers Presets : P000-P035. Ces Patches utilisent les réglages par défaut de chaque algorithme.

Chaque effet de Plug-In de la VS8F-3 possède ses propres Presets que vous pouvez utiliser pour créer vos propres effets.

### **Préfixes, numéros et noms de Patch**

Chaque Patch d'effet est nommé selon des conventions vous fournissant des informations sur le Patch. Chaque Patch possède un :

- *Préfixe* — vous indiquant si c'est un Patch usine ou utilisateur. Si le nom commence par un "P", c'est un Patch usine. Si c'est un "U", c'est un Patch utilisateur.
- *Numéro* — qui indique la position du Patch dans la liste.
- *Nom* — qui décrit le Patch. Si le Patch n'est pas un Patch par défaut (voir ci-dessus), son nom est précédé d'une abréviation vous indiquant sur quel algorithme il est basé. Le nom par défaut du Patch est le nom de son algorithme.

### **Adaptation du Patch au processeur**

Du fait des exigences de traitement de certains des algorithmes d'effets, tous les processeurs ne peuvent pas utiliser tous les Patches.



Pour obtenir de plus amples renseignements sur l'utilisation des effets de la carte VS8F-3, consultez le mode d'emploi de la VS8F-3 et celle des Plug-Ins.

Les Patches d'effets internes et des cartes VS8F-2 basés sur les algorithmes suivants ne peuvent pas être sélectionnés pour les processeurs d'effets pairs, effets 2, 4 et 6 :

- Réverbération
- Gate Reverb
- Vocoder2 (19)
- Voice Transformer
- Mastering Tool Kit



Dans la liste des Patches des processeurs pairs, les Patches basés sur ces algorithmes sont en grisé et ne peuvent pas être sélectionnés.

Étant donné que les algorithmes VS8F-2 suivants nécessitent deux processeurs d'effets, ils ne peuvent être sélectionnés que pour les processeurs impairs — Effet 1, 3 ou 5 — et le processeur associé pair sélectionné — Effet 2, 4 ou 6 — devient indisponible pour toute autre utilisation :

- Vocoder2 (19)
- Voice Transformer
- Mastering Tool Kit

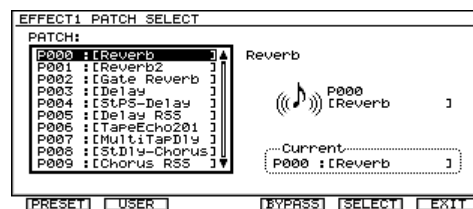


Si un processeur impair utilise un Patch basé sur l'un de ces algorithmes, la fenêtre EFFECT VIEW et la touche F du processeur associé sont grisées.

### Sélection d'un Patch d'effet

Pour vous rendre sur l'écran PATCH SELECT d'effet :

1. Maintenez la touche SHIFT enfoncée et appuyez sur la touche F3.
2. Appuyez sur la touche F du processeur pour afficher son écran d'algorithme.
3. Appuyez sur la touche F1 (PATCH).



Pour sélectionner un Patch d'effet à l'écran PATCH SELECT :

1. Appuyez sur la touche F1 (PRESET) pour sauter sur le premier Preset d'effet de la liste, ou appuyez sur la touche F2 (USER) pour sauter sur le premier Patch utilisateur.
2. Tournez la molette Time/Value pour sélectionner le Patch souhaité. Vous pouvez utiliser la molette pour faire défiler les Patches usine et utilisateur si vous le souhaitez.
3. Appuyez sur la touche F5 (SELECT) pour charger le Patch d'effet sélectionné.



Les Annexes contiennent la liste des Patches d'effets vous indiquant quels Patches sont conçus pour être utilisés en boucle ou en insertion. La liste vous indique également si le Patch a des entrées stéréo — entrées gauche et droite traitées séparément — ou mono.



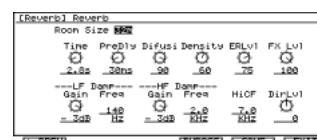
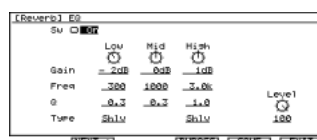
La touche BYPASS est expliquée en page 218. Appuyez sur la touche F6 (EXIT) pour revenir à l'écran d'affichage de l'algorithme.

## Édition des Patches d'effets



Pour obtenir de plus amples renseignements sur l'utilisation des effets de la carte VS8F-3, consultez le mode d'emploi de la VS8F-3 et celle des Plug-Ins.

Appuyez sur la touche F3 (EDIT) de l'écran d'affichage d'un algorithme VS8F-2 ou d'effet interne pour afficher le premier écran d'édition du Patch d'effet. Dans l'illustration ci-dessous, vous pouvez voir les deux écrans d'édition du premier Patch d'effet, P000 Reverb.



Chaque algorithme dispose de paramètres que vous pouvez modifier. Pour connaître les paramètres de chaque algorithme, consultez les *Annexes*. Lorsque vous éditez un Patch, vous éditez les paramètres des algorithmes sur lequel est basé le Patch.

Il n'est pas rare qu'un Patch contienne des paramètres sur plusieurs écrans. Dans ce cas, vous pouvez naviguer entre les écrans du Patch en appuyant sur la touche F2 (NEXT) pour passer à l'écran d'édition suivant, ou sur F1 (PREV) pour revenir en arrière.

← PREV    NEXT →

Toutes les modifications que vous apportez à un Patch peuvent être entendues en temps réel.

### **Édition d'un Patch d'effets**

Si vous n'êtes pas déjà sur la première page d'édition :

1. Maintenez la touche SHIFT enfoncée et appuyez sur la touche F3.
2. Appuyez sur la touche F du processeur pour afficher son écran d'algorithme.
3. Appuyez sur la touche F3 (EDIT).

Pour éditer un Patch d'effet sur ses écrans d'édition :

1. Sélectionnez un paramètre à éditer.
2. Modifiez sa valeur.

### **Réglages Effect Level et Direct Level**

De nombreux effets offrent des réglages FX Lvl ("Effect Level") et DirLvl ("Direct Level"). Ces deux paramètres sont importants étant donné qu'ils déterminent l'équilibre entre le niveau du signal non traité et le niveau du signal traité. FX Lvl détermine le niveau du signal traité, alors que DirLvl détermine le niveau du signal original. Ces deux paramètres ont une plage de -100 à 100 correspondant au silence du signal traité ou du signal original.

Si un Patch est conçu pour être utilisé comme effet de boucle, il est ajouté au signal non traité de la voie d'entrée ou de piste dans le bus MASTER ou sur les pistes. Par conséquent, le FX Lvl est réglé sur 100, volume maximum et DirLvl sur 0.

Avec un effet d'insertion, cependant, la sortie de l'effet remplace le signal original, et les valeurs FX Lvl et DirLvl sont plus identiques. Bien que nous ayons porté grand soin à pré-programmer le bon équilibre FX Lvl/DirLvl pour chaque Patch, vous pouvez modifier ces réglages.

### **Préservation des éditions de Patches**

Il y a deux façons de préserver une édition sur un Patch d'effet. Vous pouvez :

- Sauvegarder vos réglages de mixage — comprenant vos réglages d'effet — dans une scène, comme décrit au chapitre "Les scènes" en page 142.
- Sauvegarder les éditions de votre Patch d'effet sous un Patch utilisateur, comme décrit en page suivante.

## Sauvegarde des Patches d'effets



Pour obtenir de plus amples renseignements sur l'utilisation des effets de la carte VS8F-3, consultez le mode d'emploi de la VS8F-3 et celle des Plug-Ins.

À partir de l'écran d'algorithme des effets internes ou VS8F-2 ou de l'un des écrans d'édition, vous pouvez appuyer sur la touche F5 (SAVE) pour sauvegarder les paramètres du Patch dans votre propre Patch d'effet utilisateur (voir "Patches usine et utilisateur" en page 220).

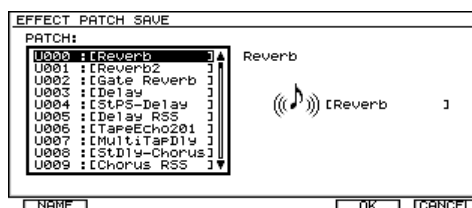
Lorsque vous appuyez sur la touche F5 (SAVE), l'écran EFFECT PATCH SAVE apparaît et la liste des 200 Patches utilisateur s'affiche. Vous pouvez remplacer l'un des Patches utilisateur par le votre.



Les Patches utilisateur sont des copies des 200 premiers Presets usine. Vous pouvez les effacer et les remplacer sans problème.

### Sauvegarde d'un Patch d'effet

1. Maintenez la touche SHIFT enfoncée et appuyez sur la touche F3.
2. Appuyez sur la touche F du processeur pour afficher son écran d'algorithme.
3. Appuyez sur la touche F3 (EDIT).
4. Éditez le Patch comme vous le souhaitez.
5. Appuyez sur la touche F5 (SAVE) pour afficher l'écran EFFECT PATCH SAVE.



Pour sauvegarder un Patch d'effet dans l'écran EFFECT PATCH SAVE :

1. Tournez la molette Time/Value pour sélectionner l'un des 200 Patches utilisateur. Le Patch sélectionné sera remplacé par le nouveau Patch que vous sauvegardez.
2. Si vous souhaitez annuler, appuyez sur la touche F6 (CANCEL).
3. Appuyez sur la touche F5 (OK) pour sauvegarder votre Patch sous l'emplacement utilisateur sélectionné.
4. Appuyez sur la touche F1 (NAME) et nommez le nouveau Patch — voir page 74.
5. Appuyez sur la touche F5 (OK) lorsque vous avez terminé.

## Modélisation d'enceintes

Si vous utilisez les moniteurs Roland DS, vous pouvez utiliser la fonction de modélisation d'enceinte. La modélisation vous permet de simuler toutes sortes d'enceintes avec vos DS. Étant donné que le plus important dans le mixage, c'est de vous assurer que votre mixage sonne bien, quelles que soient les enceintes utilisées pour la reproduction, la modélisation d'enceinte est un outil excellent pour placer votre mixage dans de multiples conditions d'écoute virtuelles.

### Utilisation de modélisation d'enceinte

1. Insérez un effet interne ou VSF8-2 sur le bus MASTER comme décrit en page 217.
2. Maintenez la touche SHIFT enfoncée et appuyez sur la touche F3.
3. Appuyez sur la touche F de l'effet sélectionné à l'étape 1.
4. Appuyez sur la touche F1 (PATCH).
5. Les effets de modélisation d'enceinte sont les effets P220-P-230. Chaque Patch simule des enceintes différentes — l'icône du Patch vous indique l'enceinte simulée.



Voir les *Annexes* pour obtenir la liste des Patches de modélisation d'enceinte.

6. Appuyez sur la touche F (SELECT) pour sélectionner le modèle d'enceintes.

## Modélisation de micro

La modélisation de micro vous permet de simuler le son obtenu avec les meilleurs micros de studio au monde, en utilisant un micro de prix bien inférieur.

Afin de créer un modèle de micro réaliste, vous devez indiquer au VS-2400CD les caractéristiques sonores du micro que vous utilisez. Les Patches de modélisation de micro du VS-2400CD sont conçus pour fonctionner avec divers micros :

- Roland DR-20
- AKG C3000B
- Shure SM-57
- SM-10 (micro serre-tête)
- Micro cravate

Si vous possédez l'un de ces micros, vous pouvez insérer un effet sur la voie de votre micro et sélectionner le Patch de modélisation de micro souhaité pour transformer le son de votre micro.

### Utilisation de la modélisation de micro

1. Insérez l'effet souhaité sur la voie d'entrée de votre micro comme décrit en page 211.
2. Maintenez la touche SHIFT enfoncée et appuyez sur la touche F3•EFFECT.
3. Appuyez sur la touche F de l'effet sélectionné à l'étape 1.
4. Appuyez sur la touche F1 (PATCH).
5. Les effets de modélisation de micro sont P110-P-138. Sélectionnez un Patch basé sur le micro utilisé.



Voir les *Annexes* pour consulter la liste des Patches de modélisation de micro.

6. Appuyez sur la touche F (SELECT) pour sélectionner le modèle souhaité.



## RSS PAN



L'effet RSS Pan du VS-2000 ajoute un caractère tridimensionnel aux signaux audio stéréo, offrant un contrôle intelligent de la taille et même de la position du son dans l'espace d'écoute.

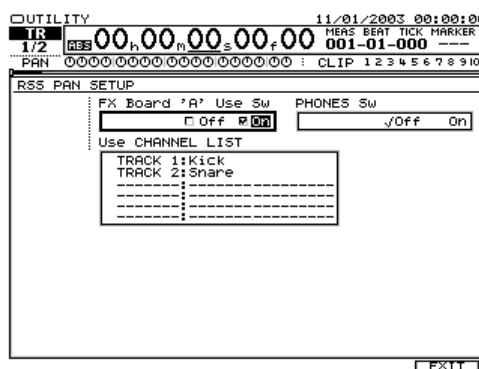
Vous pouvez affecter un maximum de quatre canaux de signaux à l'effet RSS Pan.

L'effet RSS Pan ne peut être utilisé qu'avec des voies non couplées.

L'effet RSS Pan nécessite l'utilisation d'une carte d'effets du VS-2000. Lorsque la carte est affectée à l'effet RSSPan, elle ne plus être utilisée pour un autre effet ou l'analyseur.

### Pour configurer la fonction RSS Pan :

1. Maintenez la touche SHIFT enfoncée et appuyez sur la touche F4.
2. Appuyez sur la touche PAGE jusqu'à ce que "RSSPan" s'affiche sur F2.
3. Appuyez sur la touche F2 (RSSPan) — l'écran RSS PAN SETUP apparaît:



4. Placez-vous sur le paramètre Use EFFECT Board et tournez la molette Time/Value pour sélectionner la carte d'effets à utiliser pour l'effet RSS Pan. Vous pouvez sélectionner Off — pour ne pas utiliser l'effet RSS Pan — ou VS8F-2 A ou B.

Vous pouvez utiliser la carte d'effets B uniquement si votre VS-2000 a deux VS8F-2 installées.

5. Appuyez sur la touche ENTER/YES pour confirmer votre sélection.
6. Si vous souhaitez écouter l'effet RSS Pan au casque, activez l'option PHONES Sw.
7. Pour sélectionner la première voie sur laquelle appliquer l'effet RSS Panning, placez-vous sur la ligne supérieure de la fenêtre USE CHANNEL LIST et tournez la molette Time/Value pour sélectionner la voie d'entrée ou la piste.
8. Pour envoyer d'autres signaux de voies à l'effet RSS Pan, placez-vous sur les autres lignes de la fenêtre Use CHANNEL LIST et tournez la molette Time/Value pour sélectionner les voies.

Vous pouvez également assignez directement des voies à l'effet RSS Pan depuis les écrans CH EDIT (voir page 155).

Pour enregistrer un signal avec l'effet RSS Pan, routez l'effet RSS aux paires de pistes concernées, dans l'écran EZ Routing ROUTING VIEW. Lorsque RSS Pan est activé, "RSS" remplace "1" et "2" dans l'écran FX RTN.



Vous pouvez utiliser la fonction Gradation de l'Automix pour opérer un déplacement progressif des positions RSS Pan. L'Automix offre une fonction spéciale RSS PAN Grad. MODE vous permettant de vous déplacer entre les positions de panoramique RSS en face de vous — lorsque le paramètre est réglé sur Clockwise — ou derrière vous — lorsque le paramètre est réglé sur Counterclockwise, tant que la direction du mouvement ne pousse pas le signal plus loin que les valeurs minimales ou maximales permises par l'effet RSS Pan.

# 17—Travail sur les voies de retour d'effets

Le VS-2000 dispose de six voies de retour d'effets, une pour chacun des six processeurs d'effets disponibles lorsque vous avez installé une carte VS8F-2 et/ou VS8F-3. Les voies de retour d'effets contrôlent les sorties stéréo des effets 1-6, lorsqu'ils sont configurés en effets de boucle.



Lorsqu'un effet est inséré sur une voie d'entrée ou de piste, ou sur le bus MASTER, il ne nécessite aucune voie de retour d'effet. Si c'est le cas, la voie de retour d'effet est désactivée.



Lorsque le VS-2000 sort de nos usines, les effets 1 et 2 sont disponibles. Vous pouvez installer une carte d'effets VS8F-2/3 optionnelle pour ajouter une autre paire d'effets stéréo, pour un total de six effets stéréo.

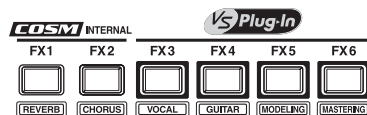
## Quelle est l'utilité des voies de retour d'effet ?

Chaque voie de retour d'effet dispose d'un jeu de réglages pour le signal stéréo produit par son processeur d'effet, effet 1-6. Les voies de retour d'effets ont un paramètre de Fader avec lequel vous pouvez régler le niveau de l'effet. Elles offrent aussi un jeu d'outils CH EDIT pour gérer l'effet et l'envoyer au mixage MASTER, enregistrer l'effet sur les pistes de l'enregistreur, ou l'affecter aux bus Aux ou aux trajets Direct.

## Outils CH EDIT FX Return

### Affichage de l'écran CH EDIT d'une voie de retour d'effets

1. Appuyez sur la touche du processeur d'effets.

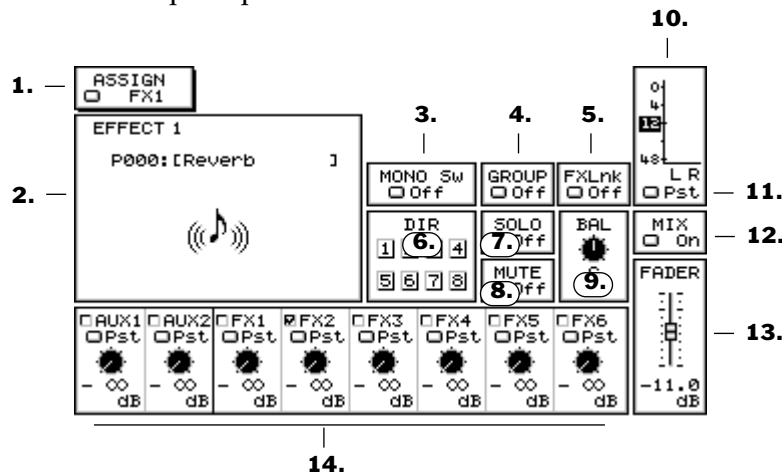


Chaque voie de retour d'effets offre trois écrans CH EDIT, ainsi que :

- Un écran CH EDIT (voir page 228)
- Un écran RSSPan (page 225)
- Un écran de paramètres (page 231)

## Écran principal FX Return CH EDIT

1. Maintenez enfoncée la touche FX de la voie de retour souhaitée — l'écran CH EDITVIEW principal s'affiche.



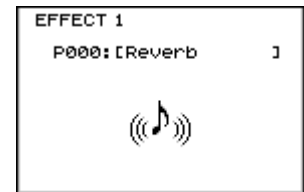
### 1. ASSIGN

La touche ASSIGN désigne le bus FX qui porte les signaux à la voie de retour d'effet. Ce paramètre interagit et reflète le réglage de l'écran EZ ROUTING EFFECT décrit en page 279.



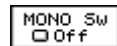
### 2. Affichage des algorithmes EFFECT

L'écran d'affichage des algorithmes EFFECT indique l'algorithme sur lequel est basé l'effet sélectionné. Lorsque l'écran est sélectionné, la touche ENTER/YES clignote — appuyez sur la touche ENTER/YES pour passer à l'écran de l'algorithme de l'effet (page 219).



### 3. MONO Sw

La touche MONO Sw ("Mono Switch") vous permet de transformer les canaux gauche et droit de l'effet stéréo en un signal mono. Pour revenir en stéréo, placez la touche Mono Sw sur off.



Lorsque la sortie de l'effet est mono, vous pouvez utiliser son paramètre BAL (Page 229) pour placer l'effet dans le champ stéréo.

### 4. GROUP

Vous pouvez assigner la sortie de l'effet à l'un des 12 groupes de Faders du VS-2000, ce qui vous permet de contrôler le niveau de multiples entrées, pistes et/ou voies de retour d'effet. Le paramètre fonctionne de la même façon que le paramètre GROUP des voies d'entrée et de pistes — voir page 153.



## 5. FXLnk

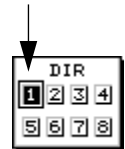


Activez le paramètre FXLnk ("FX Bus Link") pour coupler les bus de départ d'effets à leur voie paire/impair. Lorsque vous envoyez le signal à un effet avec entrées stéréo, ceci vous permet d'envoyer les signaux séparément aux entrées gauche et droite de l'effet (page 204).

## 6. DIR 1-8

Le bus DIR 1 est sélectionné.

En utilisant les paramètres DIR 1-8, vous pouvez router l'effet vers une sortie après l'avoir envoyé vers l'un des huit trajets Directs (page 207). Vous pouvez utiliser un trajet Direct pré- ou post-Fader, comme expliqué en page 209. Le chapitre 21 décrit l'utilisation des sorties du VS-2000.



Pour envoyer un effet sur un trajet Direct à partir de sa voie de retour d'effet :

1. Sélectionnez la fenêtre des paramètres DIR.
2. Tournez la molette Time/Value pour sélectionner le trajet Direct souhaité.

Il n'est possible d'affecter qu'un seul signal de voie à la fois à un trajet Direct. Lorsque vous assignez la voie à un trajet Direct, elle remplace la voie précédemment routée au bus. Pour obtenir la liste des voies routées aux trajets Directs, appuyez sur la touche ENTER/YES. Appuyez sur la touche EXIT/NO pour fermer la liste.

## 7. SOLO



Activez la fonction SOLO pour rapidement isoler le signal de l'effet en coupant toutes les autres voies dont la fonction SOLO n'est pas activée. Lorsque vous souhaitez placer plusieurs signaux en solo, utiliser le mode Solo (page 142) — ce qui est plus rapide.



Lorsqu'un effet est mis en solo par le mode Solo, sa touche SOLO est automatiquement activée.

## 8. MUTE



Utilisez la touche MUTE pour couper le signal de sortie de l'effet. Pour couper plusieurs voies, utilisez le mode Mute (page 141) qui est plus rapide.



Lorsqu'un effet est coupé en mode Mute, sa touche MUTE est automatiquement activée.

## 9. BAL



Le réglage BAL ("Balance") règle la position stéréo de l'effet lorsqu'il est affecté à une destination stéréo comme le mixage MASTER ou une paire de pistes couplées. Le paramètre BAL déplace l'image stéréo de l'effet vers la gauche ou la droite tout en maintenant ses positions gauche et droite relatives. Le paramètre est réglable de L63 à R63.

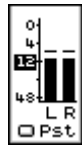


Lorsque la touche Mono Sw est activée, le réglage BAL sert de simple réglage de panoramique du signal mono de l'effet.

## 10. Affichage du niveau de sortie des effets

### 11. Sélection Pre/Pst de l'affichage du niveau

L'afficheur de niveau de sortie de l'effet indique le niveau du signal affecté à sa destination. L'afficheur de niveau peut indiquer le niveau pré- ou post-Fader. La plupart du temps, vous visualiserez les niveaux post-Fader pour voir le niveau de sortie réel de l'effet. Si vous envoyez le signal de l'effet pré-Fader vers un ou deux bus Aux (page 230) ou trajets Directs (page 229), vous pouvez afficher le niveau pré-Fader.



### 12. MIX

Lorsque la fonction MIX est activée, l'effet est envoyé au bus MASTER. Pour ajouter l'effet au mixage, assurez-vous que la fonction MIX est active.



Écoutez l'effet lors de l'enregistrement des pistes — sans l'enregistrer — en envoyant le signal de la voie de piste à l'effet, en plaçant la fonction MIX sur On et en vous assurant que l'effet n'est pas routé vers la piste (page 232). Vous pouvez entendre l'effet dans le mixage MASTER pendant l'enregistrement.

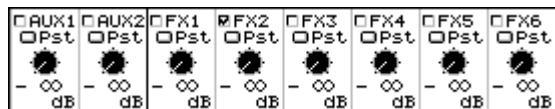
### 13. FADER

Le paramètre FADER règle le niveau de sortie de l'effet. Le Fader physique de la voie de retour d'effet et ce paramètre sont identiques. Lorsque vous modifiez l'un, vous modifiez aussi l'autre.



### 14. Réglages AUX et FX Send

Chaque voie de retour d'effet possède un jeu de six réglages de départ FX et deux Aux send avec lesquels vous pouvez envoyer l'effet à n'importe quel bus Aux ou pair de bus FX couplés.



Vous pouvez utiliser ces réglages pour envoyer l'effet vers :

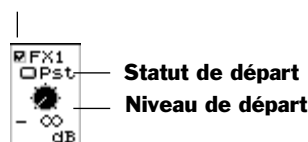
- *Mixage de casques* — Vous pouvez envoyer l'effet vers un bus FX routé à une sortie connectée à l'amplificateur casque d'un musicien. Cette procédure est décrite en détail au chapitre "Ajout d'effets au mixage de casques" en page 234.
- *Un autre effet* — Vous pouvez créer une chaîne d'effets en envoyant la sortie d'un effet vers un bus FX routé vers l'entrée d'un autre effet. Si vous le souhaitez, vous pouvez répéter ce processus en envoyant la sortie du deuxième effet à un troisième, etc.
- *Équipement externe* — Envoyez l'effet à un Aux routé aux sorties connectées à un appareil externe.



Bien que le VS-2000 ne vous en empêche pas, l'envoi de la sortie d'un effet au bus FX routé à son entrée peut créer des résultats imprévisibles.

Chaque départ de bus Aux et FX offre ces trois réglages :

#### Paramètre SEND

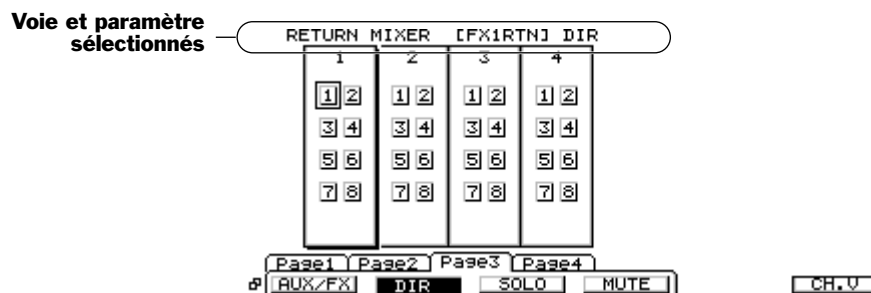


- *Paramètre SENDS* — Lorsque ce paramètre est coché, il désigne le départ devant être contrôlé par le bouton CH PARAMETERS SENDS (page 167). Le VS-2000 mémorise le réglage de chaque voie, ce qui fait que lorsque vous sélectionnez une voie, le bouton SENDS prend le contrôle du départ AUX ou FX souhaité.
- *Le paramètre de statut de départ* — Active/désactive le départ du signal Aux ou FX. Vous pouvez sélectionner :
  - *OFF* — De sorte que l'effet ne soit pas transmis au bus Aux ou FX.
  - *Pre ou Pst (selon la configuration du bus Aux ou FX)* — Pour activer le départ du signal vers le bus Aux ou FX depuis la voie.
- *Le paramètre Send Level* règle le niveau du signal de la voie affecté au bus Aux. ou FX La plage est variable de  $-\infty$  à 6 dB.



Chaque bus Aux peut recevoir des signaux pré- ou post-Fader, et peut être couplé à son voisin impair/pair. Lorsque vous sélectionnez un paramètre de départ d'Aux, ENTER/YES clignote — appuyez sur la touche ENTER/YES pour configurer le bus Aux, comme décrit en Page 201.

## Écran de paramètres de retour d'effets



La fonction Parameter View de la voie de retour FX vous permet de visualiser et de régler le paramètre sélectionné pour toutes les voies de retour FX à la fois



Pour activer l'affichage des paramètres, appuyez sur la touche F6 (PRM.V) de l'écran CH EDIT d'une voie de retour d'effet. F6 (PRM.V) n'est disponible que lorsque le paramètre sélectionné peut être affiché dans l'écran d'affichage des paramètres.



Pour revenir à l'écran principal CH EDIT des retours d'effets, appuyez sur la touche F6 (CH.V).



Si vous éditez un paramètre dans la fenêtre d'affichage des paramètres, sa voie devient automatiquement la voie sélectionnée.

En bas de l'écran des paramètres vous trouverez quatre zones d'onglets avec une touche F pour chaque paramètre affichable en utilisant l'écran Parameter View. Pour afficher un paramètre sur une zone cachée, appuyez sur PAGE jusqu'à ce que la zone apparaisse.

### Réglages de départ Aux et FX de l'écran de paramètres

L'écran des paramètres Parameter View ne peut pas afficher les départs de voies de retour d'effets et Aux en même temps. Vous pouvez appuyer sur la touche  $\blacktriangledown$  ou  $\blacktriangle$ , ou cliquer sur les flèches à la souris, faire défiler les réglages d'Aux Send de chacun des deux bus Aux et des six bus FX. En haut de la section PRM.V de l'écran, vous pouvez voir le nom du bus affiché.

## Routage des effets aux pistes

Vous pouvez router la sortie stéréo d'un retour à une paire de pistes couplées ou à une seule piste pour enregistrer l'effet seul ou mélangé au signal traité. Le paramètre FADER de la voie de retour d'effet détermine le niveau d'enregistrement de l'effet.



Vous pouvez ajouter un effet aux pistes en report en routant la sortie de sa voie de retour d'effets à la piste (ou paire de pistes) de destination (page 195).

La sortie stéréo d'une voie de retour d'effets est routée à une seule connexion, à l'aide d'un seul "câble" que vous pouvez connecter à une paire de pistes couplées. Si vous routez une voie de retour d'effets à une seule piste, le signal est enregistré en mono contenant les canaux gauche et droit mélangés.



Les sections suivantes expliquent comment router la sortie stéréo d'une voie de retour d'effets à une paire de pistes. Utilisez la même démarche que pour router un effet mono à une seule piste.

### Fonction Quick Routing d'une voie de retour d'effets

1. Assurez-vous que la touche CH EDIT est éteinte. Sinon appuyez sur la touche.
2. maintenez enfoncée l'une des touches TRACK/STATUS des pistes de destination pendant une seconde jusqu'à afficher l'écran QUICK ROUTING.

**Pistes 1-18 de l'enregistreur** —

Nous avons appuyé sur la touche TRACK STATUS de la piste couplée 17. Les pistes 17 et 18 clignotent pour indiquer qu'elles sont sélectionnées comme destination.

Voies de retour d'effets 1-6 (aucune carte optionnelle installée, ce qui explique que les FX 3-6 sont grisés).

La touche TRACK/STATUS de l'étape 1 reste allumée et indique que les pistes couplées sont sélectionnées comme destination stéréo de l'effet. Si une voie d'entrée ou un processeur d'effets est déjà routé aux pistes, leurs touches s'allument.



Pour effacer les connexions de l'écran QUICK ROUTING, appuyez sur F4 (AllClr).

3. Pour router l'effet FX 1 aux pistes 17 et 18, appuyez sur la touche FX 1 de la voie de retour FX 1 — un câble apparaît et indique la connexion.

Les flèches grises à gauche de l'écran indiquent la direction du trajet du signal. Lorsque vous enregistrez les effets sur les pistes, le signal va des voies de retour d'effet vers les pistes de l'enregistreur.

Nous avons appuyé sur la touche FX 1 du processeur d'effets 1.

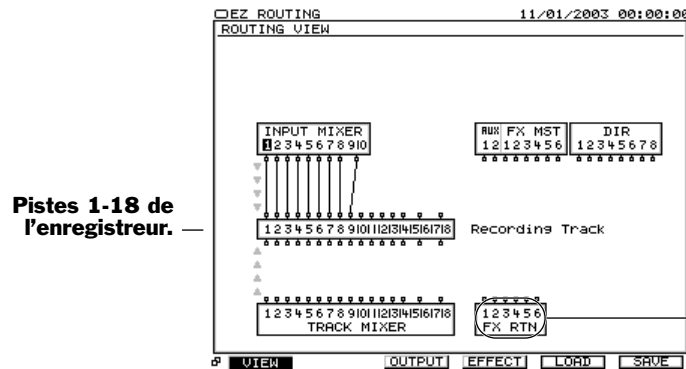
4. Pour annuler une connexion, appuyez à nouveau sur FX 1.



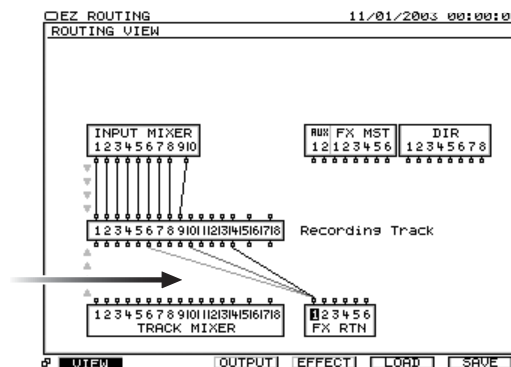
- Lorsque vous avez terminé, appuyez sur F6 (EXIT) pour quitter la fonction Quick Routing.

## Routage de retour d'effets sur l'écran EZ Routing VIEW

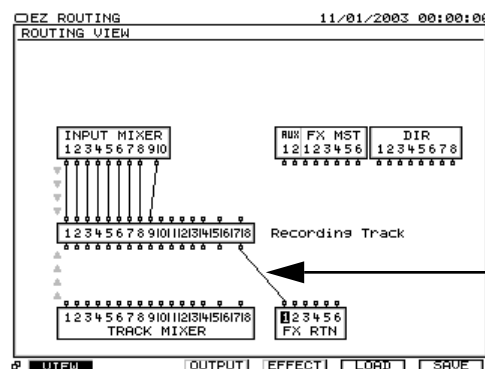
- Appuyez sur la touche EZ ROUTING.



- Si l'écran ROUTING VIEW n'apparaît pas, et si "VIEW" s'affiche sur F1, appuyez sur la touche F1 (VIEW). Si vous ne voyez pas "VIEW" sur F1, appuyez sur la touche PAGE, puis sur F1 (VIEW).
- Utilisez les touches ◀, ▶, ▲ et/ou ▼ pour sélectionner la sortie de la voie de retour d'effets sur la partie supérieure du bloc FX RTN. Nous avons sélectionné la sortie du retour d'effets 1 dans l'illustration ci-dessus.
- Tournez la molette Time/Value vers la droite — un câble apparaît, connectant les voies de retour d'effets aux pistes dans le bloc RECORDING TRACK.



- Tournez la molette pour sélectionner les pistes couplées de destination.



6. Pour briser la connexion, répétez les étapes 3 et 4 et tournez la molette Time/Value vers la gauche jusqu'à ce que les connexions disparaissent.



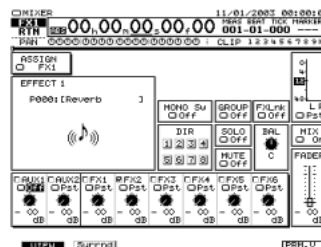
Pour supprimer toutes les connexions entre les effets et les pistes, appuyez sur la touche PAGE jusqu'à ce que "ClrTrA" apparaisse sur F4, puis appuyez sur la touche F4 (ClrTrA).

## Ajout d'effets au mixage de casques

Lorsque vous avez créé un mixage de casques en utilisant un bus Aux, il est facile d'y ajouter les effets. Envoyez le signal de chaque voie à l'effet souhaité. Les étapes suivantes décrivent comment router l'effet au bus Aux :

1. Maintenez enfoncée la touche FX 1-6 de la voie de retour d'effets appartenant à l'effet que vous souhaitez appliquer au mixage des casques. Le paramètre CH EDIT de la voie de retour d'effet s'affiche.
2. Réglez le paramètre Send Status du bus Aux que vous utilisez sur Pre ou Post, selon la configuration du bus Aux (page 206).

Statut du départ de l'Aux 1



3. Réglez le niveau de l'effet à envoyer au mixage de casques.



Pour que l'effet sonne au mieux, utilisez une paire couplée de bus Aux pour obtenir l'effet en stéréo au casque. Dans les étapes 4 et 5 ci-dessus, les deux bus Aux couplés se règlent simultanément — utilisez le réglage Balance des bus Aux couplés pour placer l'effet dans le champ stéréo du mixage.



Vous pouvez aussi régler le niveau de départ en utilisant le bouton CH PARAMETER SENDS du VS-2000 — voir en page 167.

# 18—Édition des pistes

Ce chapitre est une introduction à l'édition des données audio des pistes du VS-2000. La première partie du chapitre aborde des concepts d'édition importants. La deuxième partie explique comment utiliser les différentes méthodes d'édition.

Le chapitre 6 explique comment les signaux audio sont enregistrés dans le VS-2000 et explique certains termes importants : prise, phrase, V-Track et piste. Voir page 94.



Souvenez-vous que lorsque vous éditez une piste, vous éditez sa V-Track sélectionnée.

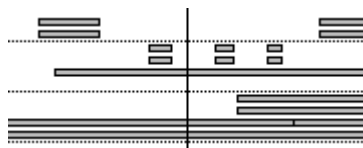
## Concepts d'édition et généralités

### Phrases et régions

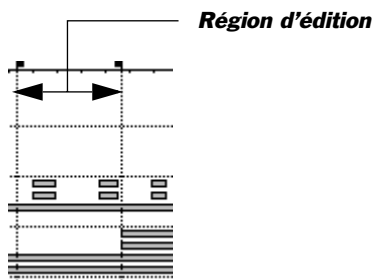
En éditant une piste, vous pouvez travailler :

- Des segments pré-définis d'audio appelés "phrases". Vous pouvez travailler avec une phrase à la fois sur chaque piste, ou vous pouvez travailler avec les phrases de plusieurs pistes en même temps. Le chapitre 19 aborde ce que vous pouvez faire avec les phrases.

**Chaque bloc de l'écran Home est une phrase**



- Une région spécifique sur une ou plusieurs pistes. L'édition des régions est traitée au chapitre 20.



Pour maîtriser les puissantes fonctions d'édition du VS-2000, il est important de comprendre ce qu'est une phrase. Voir "Qu'est-ce que la lecture à base de pointeur ?" en page 94 si ça n'est pas déjà fait.



Si vous souhaitez éditer plusieurs phrases d'une piste à la fois, vous pouvez définir une région qui comprend les phrases.



Les premiers V-Studios font référence aux régions comme des "pistes". Certaines des fonctions d'édition du VS-2000 utilisent aussi ce mot à la place de "région".

## Points d'édition

Le VS-2000 offre des marqueurs spécifiques à l'édition : les "points d'édition". Les points d'édition IN et OUT définissent les régions de données. Les points d'édition FROM et TO vous aident à placer les phrases et les régions à déplacer ou à copier.



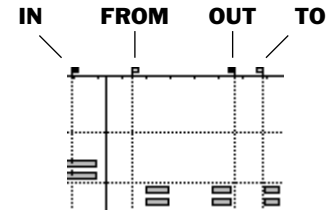
Utilisez la fonction Scrub pour les repérages très précis de la ligne de position courante lorsque vous placez les points d'édition. Voir fonction Scrub en page 181.

### Drapeaux de points d'édition

Dans la Playlist, chaque point d'édition est représenté par une ligne pointillée avec un drapeau. Chaque point a son drapeau.



Par défaut, la position des points FROM et IN est la même — vous ne pouvez pas voir le drapeau caché derrière celui du point IN. Vous pouvez manuellement déplacer le point FROM, comme décrit dans ce chapitre.



### Le point IN et le point OUT

Pour éditer les régions, vous devez sélectionner la portion du projet à éditer. Vous définissez cette plage en plaçant les points d'édition IN et OUT :

*Ce point d'édition :*      *Définit :*

IN	Le début de la section des données à éditer.
----	--

OUT	La fin de la section des données à éditer.
-----	--



Le point OUT ne peut pas être placé avant le point IN.

### Les points FROM et TO

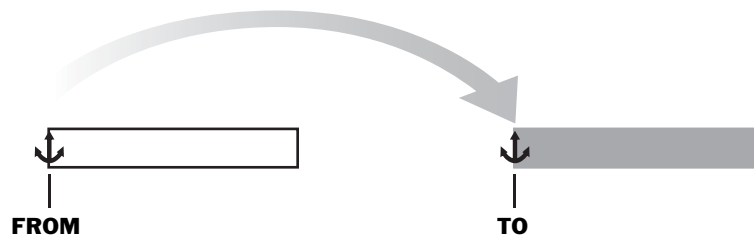
Lorsque vous déplacez ou copiez une phrase ou une région, vous devez commencer par désigner un point de référence dans la phrase ou la région — un "point d'ancrage" temporel (le VS-2000 le fait automatiquement). Ce point d'ancrage peut être le début de la phrase ou de la région, ou un événement au milieu. Lorsque vous sélectionnez un point où vous souhaitez déplacer ou copier une phrase ou une région, vous sélectionnez un point où vous souhaitez déplacer ou copier son point d'ancrage.

*Ce point d'édition :*      *Définit :*

FROM	Le point d'ancrage dans une phrase ou une région.
------	---

TO	Le point sur lequel vous souhaitez déplacer ou copier le point d'ancrage.
----	---

La plupart du temps, lorsque vous déplacez ou copiez une phrase ou une région, placez le début des données déplacées ou copiées sur le point de destination.



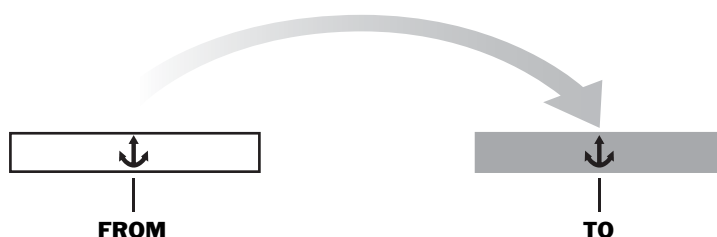
Par conséquent pour vous faciliter la tâche :

- Lorsque vous sélectionnez une phrase, le VS-2000 place automatiquement le point FROM au début de la phrase. Si vous sélectionnez plusieurs phrases, le point FROM est placé en début de la première phrase sélectionnée.
- Lorsque vous placez un point IN pour définir le début d'une région, le VS-2000 place le point FROM au même endroit. Si vous sélectionnez plusieurs régions, le point FROM est placé au début de la première région sélectionnée.



Vous pouvez manuellement placer le point FROM ou vous le souhaitez en utilisant les méthodes décrites plus avant dans ce chapitre.

Si vous placez le point FROM sur un événement dans une phrase ou une région, vous pouvez utiliser la position cible de l'événement pour placer la phrase ou la région.



Par exemple, lorsque :

- *Vous copiez une boucle de batterie d'une mesure et que vous ne trouvez pas son temps exact de départ* — Placez le point FROM sur un événement clair et répété, comme la caisse claire sur le deuxième temps. Placez le point TO sur le deuxième temps de la mesure de destination. Lorsque vous copiez la boucle, la caisse claire — ainsi que le reste de la boucle — vient se placer parfaitement dans le morceau.
- *Vous déplacez un passage avec un point de repère qui doit s'entendre à un moment précis* — Placez le point FROM au début du passage. Placez le point TO où vous souhaitez que le passage commence. Déplacez le repère et le passage atterrit au bon endroit.



Les points FROM et TO vous permettent aussi de placer précisément un effet spécial enregistré ou importé.

## Utilisation des touches IN, OUT, FROM et TO

Vous pouvez placer les points IN, OUT, FROM et TO en utilisant les touches IN, OUT, FROM et TO. Vous pouvez aussi sauter directement sur ces points avec ces touches.

### **Placer les points d'édition avec les touches IN, OUT, FROM et TO**

Pour régler les points d'édition pour la première fois dans un projet avec les touches :

1. Placez la ligne de position courante sur l'emplacement souhaité.
2. Appuyez sur SHIFT et appuyez sur la touche IN, OUT, FROM ou TO.
3. Pour effacer un point d'édition, maintenez les touches SHIFT et CLEAR enfoncées. Appuyez ensuite sur la touche IN, OUT, FROM ou TO souhaitée.

Une fois que vous avez placé les points IN, OUT, FROM et TO, vous pouvez configurer leurs touches de sorte que ces touches :

- Déplacent la ligne de position courante directement sur le point concerné.
- Initialisent le point d'édition sur la position de la ligne de position temporelle.

### Configuration des touches IN, OUT, FROM et TO

1. Maintenez la touche SHIFT enfoncée et appuyez sur la touche F4.
2. Si "SYSTEM" n'apparaît pas sur F1, appuyez sur la touche PAGE.
3. Appuyez sur la touche F1 (STSREM).
4. Le paramètre EDIT POINT Sw TYPE détermine le fonctionnement des touches IN, OUT, FROM et TO pour qu'elles utilisent la position de la ligne de position courante pour l'affecter aux touches IN, OUT, FROM ou TO. Vous pouvez choisir :
  - *Identique au LOCATOR* — de sorte qu'en appuyant sur une touche de point d'édition, la ligne de position courante se rende sur ce point du projet.
  - *OVERWRITE* — pour qu'en appuyant sur une de ces touches, la touche prenne la valeur de la ligne de position courante.
5. Appuyez sur la touche F6 (EXIT) pour confirmer les modifications et quitter l'écran SYSTEM Param1.



Si le paramètre EDIT POINT Sw TYPE est réglé sur OVERWRITE, vous pouvez toujours déplacer la ligne temporelle sur un point d'édition — maintenez la touche SHIFT enfoncée et appuyez sur la touche IN, OUT, FROM ou TO souhaitée.

## Réalisation des éditions

### Aspect des pistes, phrases et régions sélectionnées

Selon la méthode utilisée pour sélectionner une phrase ou une région dans la Playlist — décrite plus bas dans chapitre — vous pouvez voir deux étapes :

1. Sélectionner la piste contenant la phrase ou la région.
2. Sélectionner la phrase ou la région.

Lorsqu'une piste, une phrase ou une région est sélectionnée, son aspect change. Lorsqu'une piste est sélectionnée, un bloc apparaît à sa gauche et la piste s'affiche en blanc.



Lorsqu'une phrase ou région est sélectionnée, elle apparaît en pointillés.

#### Phrases sélectionnées



#### Régions sélectionnées



**Lorsqu'un signal audio est sélectionné, son contour est en pointillés. Si sa piste est aussi sélectionnée, il est blanc. Sinon noir**



Si vous sélectionnez le signal audio sur l'une des deux pistes couplées, le signal audio de l'autre piste couplée est aussi sélectionné.

## Où réaliser les éditions

Vous éditez les pistes à l'écran Home du VS-2000 — voir chapitre 8 — ou sur l'affichage de la forme, décrit ci-dessous. Chaque écran est différent.

### Affichage de la forme d'onde

L'affichage de la forme d'onde est disponible lorsque l'écran Home est visible.



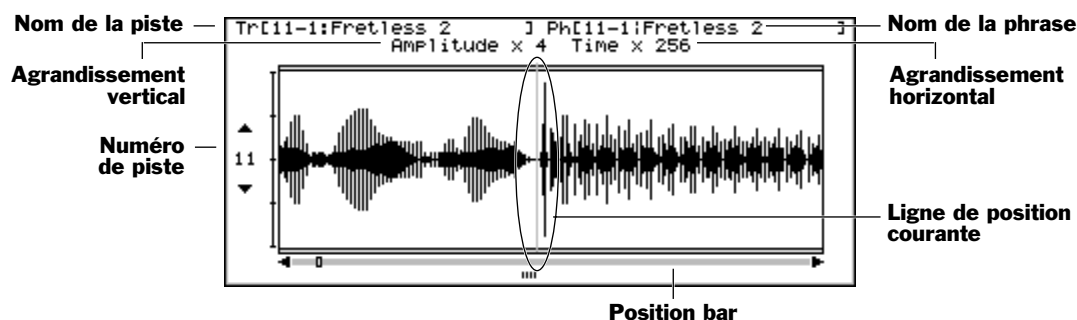
Appuyez sur STOP avant d'ouvrir ou de fermer l'affichage de la forme d'onde.

Pour ouvrir et fermer l'affichage de la forme d'onde :

1. Appuyez sur la touche HOME.
2. Maintenez la touche SHIFT enfoncée et appuyez sur la touche F5 (WAVE) — l'affichage de la forme d'onde remplit le bas de l'écran, le haut de l'écran Home et ses touches F étant toujours visibles.
3. Pour fermer l'affichage de la forme d'onde, maintenez la touche SHIFT enfoncée et appuyez à nouveau sur la touche F5 (WAVE) — la partie inférieure de l'écran Home s'affiche à nouveau.



L'affichage de la forme d'onde offre une vue agrandie du signal audio de la piste. L'axe vertical représente le volume, ou "amplitude". L'axe horizontal représente le temps.



Voici comment gérer l'affichage de la forme d'onde :

Pour :	Faites ceci :
Voir la piste souhaitée	Utilisez les touches ▼ et ▲.
Zoomer verticalement	Maintenez la touche SHIFT enfoncée et appuyez sur la touche ▲ ou ▼.
Zoomer horizontalement	Maintenez la touche SHIFT enfoncée et appuyez sur la touche ▶ ou ◀.



La piste sélectionnée pour l'édition reste sélectionnée lors du défilement — et lorsque vous regardez — d'autres pistes de l'affichage de la forme d'onde. Vous pouvez voir le nom de la piste sélectionnée en haut à gauche de l'écran, portion de l'écran Home toujours visible. L'affichage de la forme d'onde vous indique quelle piste vous voyez.



En combinant différents degrés de zoom verticaux et horizontaux, vous pouvez voir l'audio de la piste sélectionnée selon les détails souhaités. Vous pouvez aussi maintenir la touche SHIFT enfoncée et appuyer sur la touche HOME pour afficher le graphique plein écran.

Vous pouvez vous déplacer dans le projet lorsque la forme d'onde est affichée en utilisant l'affichage du temps courant (page 130) — qui est toujours visible au-dessus de l'affichage de la forme d'onde — ou les touches de transport, la barre de position, la fonction Jump, les Locators ou les marqueurs.



L'affichage de la forme d'onde possède sa propre barre de position située sous la forme d'onde. Vous pouvez tirer sa poignée à la souris pour vous déplacer dans le projet. Vous pouvez aussi cliquer sur la flèche à sa gauche pour vous déplacer lentement en arrière dans le projet — par pas d'environ 16 échantillons — ou sur la flèche de droite pour vous déplacer lentement en avant.

### Sélection de l'écran d'édition le mieux adapté

Utilisez l'écran qui convient le mieux au type d'édition :

- Si vous avez besoin de voir les autres pistes du projet, ou de voir tout le projet à la fois, utilisez l'écran Home et la Playlist (page 126). L'écran Home convient mieux pour les éditions à plus grande échelle : déplacer des signaux dans le projet, ou d'une piste à une autre etc. Vous disposez de plusieurs degrés de zoom (page 127).



Dans l'écran Home, vous pouvez sauter du début à la fin d'une phrase de piste sélectionnée, les unes après les autres, en appuyant sur la touche PHRASE NEXT lorsque PREVIOUS/Next Sw (page 379) est réglé sur PHRASE. Appuyez sur la touche PHRASE PREVIOUS pour vous déplacer dans la direction opposée.

- Utilisez l'affichage de la forme d'onde lorsque vous avez besoin d'une vue plus détaillée du signal audio. Cet affichage est meilleur lorsque vous avez besoin de précision et lorsque vous faites des éditions sur de petites portions du signal. L'affichage de la forme d'onde est très pratique lorsque vous utilisez la fonction Scrub (page 181) pour repérer avec précision un événement audio.

Vous pouvez alterner entre l'écran Home et affichage de la forme d'onde — et utilisez différents degrés de zoom pour l'édition.

## Édition d'une phrase ou d'une région

1. Maintenez la touche SHIFT enfoncée et appuyez sur la touche F2.
2. Sélectionnez le type d'édition souhaité en appuyant sur la touche F6.

Lorsque :

- F6 est réglé sur Ph→Reg — l'édition des phrases est sélectionnée, comme indiqué par le symbole à l'écran. Vous pouvez appuyer sur la touche F6 (Ph→Reg) pour passer à l'édition des régions.
- F6 est réglé sur Reg→Ph — l'édition des régions est sélectionnée, comme indiqué par le symbole à l'écran. Vous pouvez appuyer sur la touche F6 (Reg→Ph) pour passer à l'édition des phrases.



Si vous utilisez un écran VGA, vous pouvez cliquer sur la touche PHRASE/REGION/AUTOMIX à droite au-dessus de la Playlist à l'écran Home pour sélectionner le type d'édition souhaité.



## Méthodes d'édition

Le VS-2000 vous permet d'éditer les phrases et régions d'un projet de deux façons :

- Avec une souris optionnelle
- Avec le menu TRACK

Vous pouvez utiliser l'une de ces méthodes, ou les deux. Vous pouvez réaliser les mêmes opérations sur les phrases ou régions, quelle que soit la méthode retenue.

Lorsque vous achetez et installez la caret VS20-VGA (page 29), vous pouvez connecter une souris PS/2 azu VS-2000 (page 66). La souris permet un accès rapide à sept des opérations d'édition les plus courantes. Le menu TRACK offre d'autres opérations supplémentaires.

### Ce que chaque méthode offre

#### À la souris

L'édition à la souris est rapide. Lorsque vous éditez à la souris, vous pouvez sélectionner les phrases ou les régions en cliquant sur le bouton et en tirant. Vous pouvez les déplacer en les tirant vers le point souhaité, ou les copier en tirant — des curseurs de positionnement vous aident à placer les phrases et régions déplacées et copiées où vous le souhaitez.



Lorsque vous souhaitez réaliser d'autres opérations, cliquez avec le bouton droit de la souris sur la Playlist pour ouvrir le menu d'édition — lorsque vous sélectionnez une opération dans le menu déroulant, un message apparaît (voir plus bas) : utilisez la souris pour régler les détails de l'édition et l'exécuter.

#### Le menu TRACK

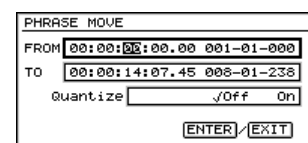
Le menu TRACK permet l'édition à partir de paramètres. Lorsque vous sélectionnez une opération d'édition dans le menu TRACK, utilisez les réglages du VS-2000 pour sélectionner les phrases ou les régions, régler les paramètres, puis exécuter l'opération. Cette forme d'édition vous permet d'éditer lentement. Le menu TRACK offre aussi l'accès à certaines opérations d'édition qui ne sont pas accessibles à la souris.

Pour afficher le menu TRACK, appuyez sur les touches :



## Messages d'édition

Lorsque vous éditez à la souris, le VS-2000 affiche les messages d'édition vous permettant d'affiner et confirmer vos éditions. Les paramètres affichés sont aussi disponibles dans le menu TRACK.



Toutes les opérations d'édition sur les phrases — et les paramètres que vous voyez dans les messages d'édition et dans le menu TRACK — sont expliqués au chapitre 19. Toutes les opérations d'édition des régions sont décrites au chapitre 20.

Vous pouvez éditer les paramètres affichés à la souris ou les curseurs et la molette Time/Value. Une édition n'est pas validée tant que vous n'avez pas appuyé sur la touche ENTER/YES. Pour annuler, appuyez sur la touche EXIT/NO.

Vous pouvez désactiver les messages d'édition pour accélérer l'édition si vous le souhaitez en initialisant le paramètre EDIT MESSAGE du menu UTILITY (page 380). Si vous utilisez la souris, vous pouvez activer/désactiver les messages dans le menu déroulant d'édition, décrit en page 242.

## Édition avec une souris optionnelle

### Le menu déroulant d'édition

La souris fonctionne avec le menu déroulant lors de l'édition des phrases et régions. Vous pouvez régler les points d'édition dans ce menu — voir page 243 — et réaliser de multiples éditions.

Pour afficher et utiliser le menu déroulant d'édition :

1. Cliquez avec le bouton droit de la souris où vous le souhaitez dans la Playlist de l'écran Home ou sur l'affichage de la forme d'onde — le menu déroulant d'édition apparaît.
2. Faites défiler jusqu'à l'élément souhaité. Si les points d'édition d'une opération du menu n'ont pas été définis, l'élément est affiché en gris.
3. Cliquez avec le bouton gauche de la souris.



Sur cette illustration, le point IN est sélectionné.



Pour fermer le menu déroulant sans rien sélectionner, cliquez sur la Playlist.

<i>Pour :</i>	<i>Cliquez avec le bouton droit de la souris et :</i>
Changer de zoom	Sélectionnez ZOOM ↑↓ ou ZOOM ↔. Une boîte de dialogue vous permet de sélectionner le taux de zoom.
Voir la forme d'onde depuis l'écran Home	Sélectionnez WAVE.
Voir l'écran Home depuis la forme d'onde	Sélectionnez P.LIST.
Déplacer la ligne de position courante sur la ligne de position	Sélectionnez GOTO.
Régler les points IN, OUT, FROM et TO	Voir page 243.
Activer la fonction Scrub (Page 178)	Sélectionnez SCRUB et cochez.
Utiliser la fonction Scrub pour écouter le signal audio	Sélectionnez SCRUB TO pour écouter le signal juste avant la ligne de position, SCRUB THRU pour écouter le signal juste avant et après la ligne, ou SCRUB FROM pour écouter une petite portion du signal commençant à la ligne de position.
Sélectionner une piste	Sel Trk sélectionne la piste sur laquelle vous avez cliqué avec le bouton droit de la souris si vous n'avez pas réglé les points IN et OUT (vous pouvez aussi sélectionner une piste avec la souris en cliquant dessus. (Voir Page 243).
Sélectionner une région	Sel Trk sélectionne la région entre les points IN et OUT de la piste sur laquelle vous avez cliqué avec le bouton droit de la souris si vous avez sélectionné les points IN et OUT (vous pouvez aussi sélectionner une région en tirant à la souris. Voir Page 245).
Sélectionner une phrase	Sel Phr sélectionne la phrase sur laquelle vous avez cliqué avec le bouton droit de la souris. (vous pouvez aussi sélectionner une phrase en cliquant dessus (Page 244) ou dans le menu déroulant SELECT PHRASE (Page 244).

<i>Pour :</i>	<i>Cliquez avec le bouton droit de la souris et :</i>
Réaliser les sept éditions les plus communes sur les phrases ou les régions (Page 248)	Sélectionnez dans le menu. Vous pouvez sélectionner les opérations après avoir placé les points d'édition.
Passer de l'édition des régions aux phrases et inversement	Sélectionnez PHRASE ou REGION.
UNDO	Sélectionnez le niveau d'annulation dans la liste (page 73).
REDO	Annule le dernier Undo.
Activer la fonction de Snap sur une grille de mesure/temps	Sélectionnez GRID. Sélectionnez la grille dans la boîte de dialogue.
Afficher/cacher les messages d'édition	Activez (cochez) ou désactivez les messages d'édition affichés lorsque vous éditez les signaux à la souris. Ces messages sont expliqués en page 241.

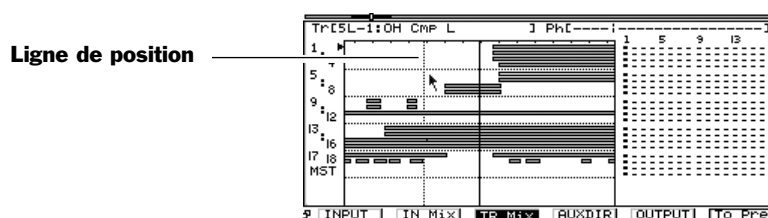
Maintenez les touches CLEAR ou SHIFT enfoncées pour obtenir plus d'options :

<i>Pour :</i>	<i>Commencez par :</i>	<i>Bouton droit de la souris :</i>
Effacer les points de région	Maintenir la touche CLEAR enfoncée	Sélectionnez le point d'édition.
Déplacer la ligne de position courante	Maintenir la touche SHIFT enfoncée	Sélectionnez le point d'édition ou sélectionnez GOTO pour vous placer sur la ligne de position courante.

### **Placer des points d'édition à la souris**

Pour placer un point d'édition à la souris :

1. Cliquez sur le point souhaité du projet. Une ligne discontinue verticale apparaît. Cette ligne est appelée la "ligne de position".



2. Cliquez avec le bouton droit de la souris sur la Playlist. Le menu déroulant d'édition apparaît et offre plusieurs options.
3. Sélectionnez le point à éditer pour le sélectionner dans le menu déroulant.
4. Cliquez avec le bouton gauche de la souris — le point d'édition sélectionnée est réglé. Vous pouvez voir son drapeau (page 236) en haut de la ligne de position, au-dessus de la Playlist.

### **Sélectionner une piste à la souris**

Pour sélectionner une piste à la souris, cliquez sur la piste de la Playlist, ou cliquez sur le numéro de la piste à gauche de la Playlist.

### Sélection de la V-Tracks de destination à la souris

Lorsque vous éditez à la souris, vous pouvez utiliser les tableaux de V-Tracks de l'écran LCD ou VGA pour sélectionner les V-Tracks de destination pour le signal que vous déplacez ou copiez. Les tableaux de V-Tracks vous indiquent les V-Tracks source des signaux déplacés ou copiés, ainsi que les V-Tracks sélectionnées comme destination.

Tableau de V-Tracks de l'écran LCD

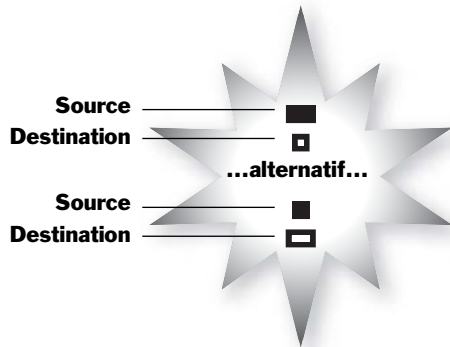
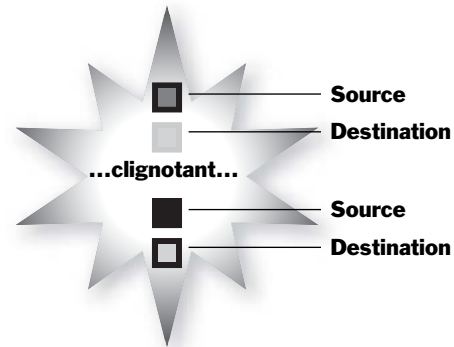


Tableau de V-Tracks de l'écran VGA



Sur l'écran LCD, le centre d'une V-Track source est indiqué en noir. Le centre d'une V-Track de destination est blanc.

Sur l'écran VGA, le centre d'une V-Track source est de la couleur de la piste. Le pourtour d'une V-Track de destination est grisé.

Pour modifier la V-Track de destination, cliquez sur la V-Track à la souris.

Sur les modifications de pistes de destination — contrairement aux V-Tracks — voir Page 243.



### Sélection des phrases en cliquant ou en tirant à la souris

Lorsque l'édition des phrases est sélectionnée (page 240), vous pouvez sélectionner une phrase à la souris en cliquant sur la phrase ou en tirant dessus. De plus, vous pouvez tirer verticalement ou en diagonal sur plusieurs pistes pour sélectionner une phrase sur chacune, ou vous pouvez maintenir la touche SHIFT enfoncée et cliquer sur la phrase de chaque piste à sélectionner. Pour désélectionner toutes les phrases, cliquez sur une zone vide de la Playlist. Pour désélectionner une phrase d'un groupe de phrases, maintenez la touche SHIFT enfoncée et cliquez à nouveau sur la phrase.

Lorsque vous tirez à la souris pour sélectionner une phrase, veillez à commencer à tirer sur la Playlist après le début du projet, temps 00h00m00s00f00.

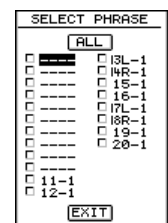
Si vous cliquez ou tirez sur une phrase d'une piste couplée, la phrase de l'autre piste couplée est aussi sélectionnée s'il y a des phrases sur les deux pistes au point où le curseur touche la phrase.



### Sélection de phrases avec le menu déroulant SELECT PHRASE

Pour sélectionner une ou plusieurs phrases (menu SELECT PHRASE) :

1. Sélectionnez l'édition de phrase dans le menu TRACK (Page 240).
2. Tournez la molette pour déplacer la ligne de position sur la phrase.
3. Cliquez avec le bouton droit de la souris sur un n° de piste (à gauche).
4. Dans le menu SELECT PHRASE, vous voyez quelles pistes contiennent une phrase à la ligne de position courante. Cliquez sur chaque piste pour sélectionner la phrase. Cliquez à nouveau pour désélectionner.



Cliquez sur ALL pour sélectionner/désélectionner toutes les pistes.



5. Cliquez sur EXIT lorsque vous avez terminé — les phrases sont prêtes à l'édition.



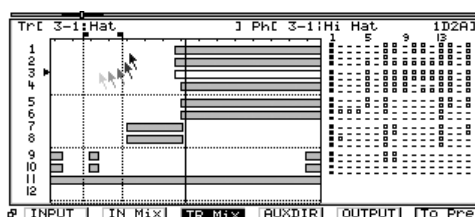
Si vous sélectionnez une phrase ou une paire de pistes couplées, la phrase de l'autre piste couplée est aussi sélectionnée si elle touche la ligne de position courante.

### Sélection des régions en tirant sur la souris



Lorsque vous tirez à la souris pour sélectionner les régions, veillez à commencer à tirer sur Playlist après le début du projet, temps 00h00m00s00f00.

1. Sélectionnez l'édition de régions dans le menu TRACK (page 240).
2. Cliquez et maintenez le bouton gauche de la souris enfoncé sur le point IN souhaité, en veillant à cliquer après le début du projet.
3. Tirez vers la droite sur l'écran et relâchez sur le point OUT souhaité.



4. Pour refaire l'opération, répétez les étapes 2 et 3.



Vous pouvez tirer de droite à gauche, sélectionnant le point OUT puis les points IN et FROM.



Lorsque vous tirez, toutes les données tirées sont sélectionnées. Pour désélectionner des données, placez le curseur sur la piste et appuyez sur la touche ENTER/YES.



Le point FROM est placé au début des premières données sélectionnées. Vous pouvez déplacer le point FROM manuellement en utilisant les méthodes de ce chapitre.

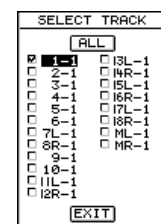


Si vous sélectionnez une région sur l'une des pistes couplées, la région de l'autre piste couplée est aussi sélectionnée.

### Sélection des régions dans le menu déroulant SELECT TRACK

Pour sélectionner une ou plusieurs régions en utilisant le menu déroulant SELECT TRACK :

1. Sélectionnez l'édition des régions dans le menu TRACK (page 240).
2. Veillez à ce que les points IN et OUT soient bien placés.
3. Cliquez avec le bouton droit de la souris sur un numéro de piste à gauche de la Playlist — le menu déroulant SELECT TRACK apparaît.
4. Cliquez sur chaque piste contenant une région que vous souhaitez sélectionner, ou cliquez à nouveau sur la piste pour désélectionner la région.





Cliquez sur ALL pour sélectionner/désélectionner toutes les pistes.

5. Cliquez sur EXIT lorsque vous avez terminé — tous les signaux compris entre les points IN et OUT sur les pistes sélectionnées sont prêts pour l'édition.



Si vous sélectionnez une région sur l'une des deux pistes couplées, la région de l'autre piste couplée est aussi sélectionnée.




### Déplacer des données en tirant à la souris

1. Activez l'édition de phrase ou de région (page 240).
2. Sélectionnez les phrases ou régions.  
Le point FROM est automatiquement placé au début des premières données sélectionnées. Déplacez le point FROM si vous le souhaitez.
3. Déplacez la souris sur les données souhaitées. Le curseur se transforme en main ouverte, vous indiquant que vous pouvez sélectionner les données. 
4. Cliquez sur les données souhaitées et maintenez le bouton de la souris enfoncé — le curseur se transforme en main fermée, indiquant que les données sont prêtes à être tirées.   
Le point TO est automatiquement placé sur le point FROM — vous placez un nouveau point TO en tirant.
5. Tirez les données à l'emplacement souhaité.  
Vous voyez le drapeau du point TO se déplacer en tirant, ainsi qu'une copie grisée des données vous montre où vous les tirez. Regardez si la main fermée change d'aspect en fonction de sa position, comme décrit en page 248.
6. Si les messages — voir "Messages d'édition" en page 241 — sont :
  - *Désactivés* — les données sont déplacées et vous avez terminé.
  - *Activés* — vous pouvez régler les paramètres de l'opération et appuyer sur la touche ENTER/YES pour continuer, ou sur EXIT/NO pour annuler.



Pour savoir comment caler les données sur la grille, voir "Positionnement automatique sur la grille" en page 247.

### Copie de données en tirant à la souris

1. Activez l'édition de phrase ou de région (page 240).
2. Sélectionnez les phrases ou régions.  
Le point FROM est automatiquement placé au début des premières données sélectionnées. Déplacez le point FROM si vous le souhaitez.
3. Déplacez la souris sur les données souhaitées. Le curseur se transforme en main ouverte, vous indiquant que vous pouvez sélectionner les données. 
4. Cliquez sur les données souhaitées et maintenez le bouton de la souris enfoncé — le curseur se transforme en main fermée, indiquant que les données sont prêtes à être tirées.   
Le point TO est automatiquement placé sur le point FROM — vous placez un nouveau point TO en tirant. 
5. Maintenez la touche SHIFT enfoncée — un Plus apparaît avec la main fermée.
6. Tout en appuyant sur SHIFT, tirez les données vers leur point de destination.  
Vous voyez le drapeau du point TO se déplacer en tirant, ainsi qu'une copie grisée des données vous montre où vous les tirez. Regardez si la main fermée change d'aspect en fonction de sa position, comme décrit plus bas.
7. Relâchez le bouton de la souris puis la touche SHIFT.
8. Si les messages — voir "Messages d'édition" en page 241 — sont :
  - *Désactivés* — les données sont déplacées et vous avez terminé.
  - *Activés* — vous pouvez régler les paramètres de l'opération et appuyer sur la touche ENTER/YES pour continuer, ou sur EXIT/NO pour annuler.

### Utilisation de la souris pour modifier le début ou la fin d'une phrase

Vous pouvez facilement et rapidement modifier le point de début ou de fin d'une phrase de piste à la souris — ce qui revient au même que d'éditer les points TRIM IN et TRIM OUT (page 257), en plus rapide. En tirant sur le bord d'une phrase, vous pouvez modifier où la phrase commence ou finit.

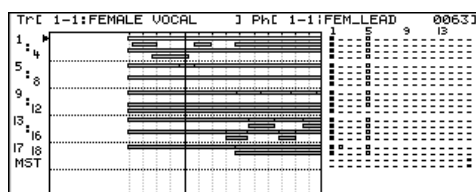
- Appuyez sur la touche HOME•DISPLAY et utilisez les touches ◀, ▶, ▲ et/ou ▼ pour régler le degré de zoom.
- Pour préparer l'édition des points de début et de fin :
  - En début de phrase — maintenez le curseur de la souris sur la ligne de début de phrase jusqu'à ce que le curseur Trim in apparaisse. +[-] — Trim in
  - En fin de phrase — maintenez le curseur de la souris sur la ligne de fin de phrase jusqu'à ce que le curseur Trim out apparaisse. +[-] — Trim out
- Pour modifier les points de début ou de fin :
  - Le début d'une phrase — cliquez et tirez vers la droite.
  - La fin d'une phrase — cliquez et tirez vers la gauche.
- Relâchez le bouton de la souris pour modifier les points de début ou de fin.



Vous pouvez tirer le bord d'une phrase jusqu'au début ou la fin de la prise ; pas plus.

### Positionnement automatique sur la grille

Lorsque vous avez établi une carte de tempo (Tempo Map, page 296) pour votre projet, vous pouvez activer la grille dans l'écran Home.



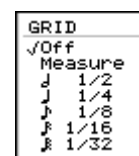
Cette illustration montre la grille de mesures.

Lorsque la grille est active, le bord gauche d'une phrase ou d'une région que vous êtes en train de tirer vient se coller sur la ligne de grille la plus proche. Vous pouvez avoir une ligne de grille par mesure ou par temps. Pour placer l'audio sur la grille, relâchez la souris après la ligne. Si vous tirez un groupe de phrase ou de régions, la première sélectionnée se place sur la grille et les autres gardent leur position par rapport à la première phrase ou région.

Pour activer la grille :

- Cliquez avec le bouton droit de la souris sur la Playlist de l'écran Home.
- Sélectionnez GRID dans le menu déroulant d'édition — la fenêtre Grid s'affiche.
- Sélectionnez le réglage de grille. Vous pouvez sélectionner :
  - Off — la grille est inactive.
  - Measure — la grille comporte une ligne par mesure.
  - Beat — la grille comporte une ligne par temps dans le projet.
  - 1/2, 1/4, 1/8, 1/16, 1/32 — pour une ligne par division sélectionnée.

Si vous sélectionnez une valeur autre que Off, la grille apparaît immédiatement dans la Playlist.



Si vous ne voyez pas la grille, maintenez la touche SHIFT enfoncée et appuyez sur la touche ◀ ou ▶ pour zoomer jusqu'à ce que les lignes de la grille apparaissent.

Vous pouvez faire "coller" un point d'édition à la grille en réglant le paramètre GLOBAL GRID MODE du menu UTILITY (page 380). Pour :

- Placer uniquement le point TO sur la grille — réglez GRID MODE sur Only TO.
- Placer tous les points d'édition sur la grille — réglez GRID MODE sur ALL EDIT POINT.









Vous pouvez temporairement désactiver la grille en maintenant la touche CLEAR enfoncée pendant que vous tirez un point d'édition ou un signal audio.



## Curseurs de position

Lorsque vous tirez des phrases/régions dans la Playlist pour les déplacer/copier, observez la main fermée. Le curseur change pour vous aider à placer les données avec précision et indique lorsque le point TO (page 236) touche certains points importants :

Lorsque la main fermée devient :	Le point TO est placé avec précision sur :
	La position originale du début des données si vous n'avez pas tiré vers le bas/haut.
	La position originale de fin des données si vous n'avez pas tiré vers le bas/haut.
	Le point IN.
	Le point OUT.
	Le point FROM original.
	La ligne de position courante.



Les curseurs de position sont très précis ; observez la main fermée avec soin. Ils n'apparaissent que lorsque le point FROM est précisément sur l'un des emplacements mentionnés plus haut. C'est ce qui rend les curseurs de position si utiles.



Si les curseurs de position apparaissent trop rapidement, maintenez la touche SHIFT enfoncée et appuyez sur la touche  $\blacktriangleright$  pour zoomer sur l'axe temporel de la Playlist.



Si vous déplacez un signal audio et que vous ne souhaitez pas voir les curseurs de position, maintenez la touche CLEAR enfoncée en tirant (les curseurs sont toujours visibles lorsque vous tirez pour copier un signal).



Lorsque vous éditez des phrases, vous pouvez placer les points IN et OUT — non utilisés en édition de phrase — sur les points que vous pensez utiliser pour placer l'audio que vous avez tiré. Observez les curseurs de position qui vous montrent lorsque le point TO les touche.

## Opérations d'édition à partir du menu déroulant d'édition

Pour réaliser les sept opérations d'édition les plus courantes sur des phrases ou régions sélectionnées, dans le menu déroulant d'édition :

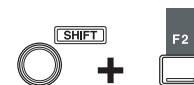
1. Sélectionnez l'opération dans le menu déroulant d'édition (page 242). ENTER/YES clignote. Si l'opération est grisée, assurez-vous que vous avez sélectionné une phrase ou région et que vous avez réglé tous les points d'édition.
2. Appuyez sur la touche ENTER/YES. Si les messages d'édition — voir "Messages d'édition" en page 241 — sont :
  - *Désactivés* — les données sont déplacées et vous avez terminé.
  - *Activés* — vous pouvez régler les paramètres de l'opération et appuyez sur la touche ENTER/YES pour continuer, ou sur EXIT/NO pour annuler.





## Édition dans le menu TRACK

Vous pouvez réaliser toutes les opérations d'édition sur les phrases ou régions dans le menu TRACK. Pour afficher le menu TRACK :



1. Maintenez la touche SHIFT enfoncée et appuyez sur F2•TRACK.



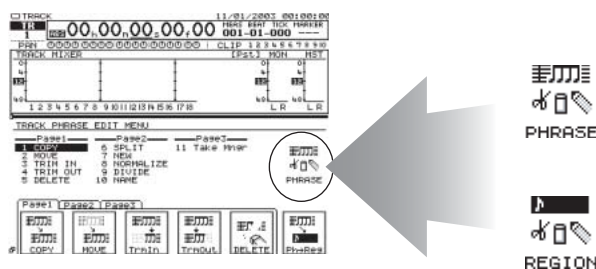
Les paramètres uniques à l'édition des phrases ou des régions sont décrits aux chapitres 19 et 20.

### Organisation du menu TRACK

Le menu TRACK regroupe toutes les opérations d'édition dans deux sous-menus :

- Le menu TRACK PHRASE EDIT
- Le menu TRACK REGION EDIT

Les symboles PHRASE et REGION qui apparaissent à droite de l'écran vous indiquent le menu affiché.



Si vous voyez :

Passez à l'écran :

En appuyant sur :

TRACK PHRASE EDIT MENU

TRACK REGION EDIT MENU

F6 (Ph→Reg)

TRACK REGION EDIT MENU

TRACK PHRASE EDIT MENU

F6 (Reg→Ph)



Vous pouvez aussi sélectionner le menu souhaité en appuyant sur la touche PHRASE•REGION•AUTOMIX de votre écran VGA jusqu'à ce qu'elle devienne verte (édition des phrases) ou rouge (édition des régions).

### Aspect des écrans du menu TRACK

Les écrans du menu TRACK ne remplissent pas l'écran — certaines parties de l'écran Home restent visibles pour faciliter l'édition. Vous pouvez vous déplacer dans un projet en utilisant l'affichage du temps courant (page 130). La Playlist est visible dans la plupart des écrans d'édition. Les afficheurs de niveau — ou les Faders/panoramiques restent affichés sur la plupart des écrans.



Lorsque la Playlist est visible lors de l'édition, vous pouvez maintenir la touche SHIFT enfoncée et appuyer sur la touche F5•WAVE DISP pour remplacer la Playlist par l'affichage de la forme d'onde.

### Sources et destinations dans le menu TRACK

Lorsque vous déplacez ou copiez des phrases et des régions, ou si vous échangez des régions entre différentes pistes dans le menu TRACK, désignez la :

- *Piste source* — la piste à partir de laquelle vous déplacez ou copiez le signal audio.
- *V-Track de destination* — la piste sur laquelle vous déplacez ou copiez le signal audio.

## Édition dans le menu TRACK

1. Maintenez la touche SHIFT enfoncée et appuyez sur la touche F2.
2. Si le menu d'édition n'est pas affiché :
  - Appuyez sur la touche F6 (Ph→Reg) pour passer à l'écran TRACK REGION EDIT MENU.
  - Appuyez sur la touche F6 (Reg→Ph) pour passer à l'écran TRACK PHRASE EDIT.
3. Commencez l'édition en :
  - *Cliquant sur sa touche F* — Les opérations disponibles dans le menu sont organisées en couches d'onglets. Si la touche F de la fonction souhaitée n'est pas affichée, appuyez sur la touche PAGE jusqu'à ce qu'elle apparaisse, puis appuyez sur sa touche F.
  - *En la sélectionnant dans le menu affiché* — Utilisez les curseurs pour sélectionner l'opération et appuyez sur la touche ENTER/YES.

L'écran principal de l'opération apparaît. Les touches TRACK STATUS — et les touches SELECT pour certaines opérations — clignotent. Voir Page 251 pour apprendre à sélectionner rapidement les pistes, phrases et régions.



Une opération peut avoir plusieurs écrans. Pour les détails sur toutes les opérations sur les phrases, voir chapitre 19. Le chapitre 20 traite des opérations sur les régions.

## Placer les points d'édition sur un écran du menu TRACK

Chaque écran d'opération d'édition vous permet de placer les points d'édition nécessaires à l'opération sous la forme de paramètres. Lorsque vous commencez une édition, les paramètres montrent la position des points d'édition déjà placés. Vous pouvez placer un point d'édition en :

IN	00:00:00:00.00	003-03-023
OUT	00:00:24:00.00	008-03-022
FROM	00:00:09:00.00	003-03-023
TO	00:00:43:00.00	014-04-182

- Sélectionnant son paramètre et en saisissant la position en utilisant les curseurs et la molette Time/Value (ou la souris).
- Sélectionnant le paramètre du point d'édition et en déplaçant la ligne de position courante sur la position souhaitée. Pour verrouiller la nouvelle position, désélectionner le paramètre en sélectionnant d'autres paramètres à l'écran.
- Utilisant l'affichage du temps courant pour déplacer la ligne de position courante sur la position souhaitée, en sélectionnant le paramètre du point d'édition et en appuyant sur la touche F2 (GetNow).



Vous pouvez déplacer la ligne de position courante sur un point d'édition déjà mémorisé en sélectionnant le cadre de paramètre du point d'édition et en appuyant sur la touche F3 (GO TO).

## À propos de la sélection dans le menu TRACK

Le menu TRACK vous offre deux façons de sélectionner les pistes, phrases et régions :

- *Fonction Quick-Selection* — vous laisse rapidement sélectionner les pistes à éditer.
- *Outils de sélection à l'écran* — ceci vous donne des informations sur votre sélection, et vous laisse sélectionner les V-Tracks de destination lorsque vous copiez, déplacez, ou échangez des signaux audio.

Lorsque vous déplacez, copiez ou échangez des signaux, vous devez sélectionner les pistes source et de destination. Pour les autres opérations d'édition, vous n'avez besoin que de sélectionner les phrases ou régions sur lesquelles vous souhaitez faire l'opération.

## Sélection rapide dans le menu TRACK



Vous pouvez utiliser la fonction Quick Selection pour toutes les opérations sur les phrases et régions, sauf le gestionnaire de phrases Take Manager et les opérations REGION IMPORT et ARRANGE.

Lorsque vous sélectionnez et commencez une opération d'édition qui nécessite la sélection de phrases ou régions, les touches TRACK STATUS — et parfois les touches SELECT — clignotent. Vous utilisez ces touches pour sélectionner rapidement les pistes qui contiennent les phrases ou régions souhaitées. Lorsque vous sélectionnez la piste :

- La phrase sur la piste qui touche la ligne de position courante est sélectionnée. Si aucune phrase ne touche la ligne de position courante, la piste ne peut pas être sélectionnée. Déplacez la ligne de position courante pour qu'elle touche la phrase souhaitée, puis sélectionnez-la.
- La région audio entre les points IN et OUT est sélectionnée — voir "Placer les points d'édition sur un écran du menu TRACK" en page 250. S'il n'y a aucun signal audio sur la piste entre les points IN et OUT, la piste ne peut pas être sélectionnée.



Si vous faites une sélection rapide de phrase ou de région sur l'une des pistes couplées, la phrase ou la région de l'autre piste couplée est aussi sélectionnée.

*Pour sélectionner rapidement les pistes de source et de destination lorsque vous déplacez, copiez ou échangez des signaux audio:*

1. Si nécessaire, appuyez sur la touche CH EDIT pour qu'elle soit éteinte et pour voir les pistes source.
2. Appuyez sur la touche TRACK/STATUS d'une piste source — elle s'allume en vert pour indiquer que le signal audio vient de cette piste.
3. Appuyez sur CH EDIT pour l'allumer et voir les pistes de destination potentielles.  
Par défaut, la même piste est sélectionnée comme destination. Sa touche TRACK STATUS s'allume en rouge.
4. Si vous souhaitez sélectionner une piste de destination différente, appuyez sur sa touche TRACK STATUS pour l'allumer en rouge.
5. Pour inclure d'autres pistes source et de destination, appuyez sur la touche CH EDIT pour l'éteindre, puis sur la touche TRACK/STATUS de la nouvelle piste source..



À chaque fois que vous sélectionnez une nouvelle piste source, les pistes de destination sélectionnées s'appliquent à cette source — vous ne pouvez pas revenir en arrière et sélectionner une piste de destination différente pour une source sélectionnée avant.

6. Appuyez sur la touche CH EDIT pour l'allumer, et sur la touche TRACK/STATUS de la nouvelle piste de destination.
7. Pour supprimer des pistes source et de destination, appuyez sur la touche TRACK/STATUS de la piste source — les touches CH EDIT et TRACK STATUS des pistes source et de destination clignotent pour indiquer qu'elles ne sont plus sélectionnées.



Si vous voulez modifier des pistes source/destination déjà sélectionnées, appuyez sur la touche TRACK STATUS de la piste source, puis configurez-la à nouveau.

Le tableau des V-Tracks à l'écran vous montre les V-Tracks sélectionnées pour l'édition. Toute V-Track avec un bloc large noir clignotant est une source. Toute V-Track avec un bloc large blanc clignotant est une destination.



La sélection rapide sélectionne toujours la V-Track de la piste de destination active. Pour sélectionner une V-Track de destination différente, utilisez les outils de sélection à l'écran.

Pour sélectionner rapidement une phrase et région pour les autres opérations :

1. Désactivez la touche CH EDIT.
2. Appuyez sur la touche TRACK STATUS de la piste souhaitée — elle s’allume en rouge pour indiquer qu’elle est en cours d’édition.
3. Répétez les étapes 1 et 2 pour les pistes à inclure.
4. Pour désélectionner une piste, appuyez à nouveau sur sa touche TRACK STATUS — elle clignote en vert pour montrer qu’elle n’est plus sélectionnée.



Le tableau des V-Tracks à l’écran vous montre les V-Tracks sélectionnées pour l’édition. Toute V-Track avec un bloc large blanc clignotant est une destination.



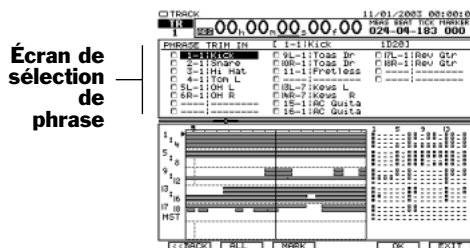
Après avoir sélectionné la ou les régions, réglez le reste de l’édition à l’écran.

### Sélection par les outils du menu TRACK

Pour la plupart des éditions du menu TRACK, lorsque vous souhaitez sélectionner une phrase ou une région en utilisant les outils de l’écran TRACK, appuyez sur la touche :

- F1 (SelPhr) — pour la sélection de phrase • F1 (SelTrk) — pour la sélection de région

Lorsque vous appuyez sur la touche F1 (SelPhr) ou F1 (SelTrk), l’écran de sélection de phrase ou de région apparaît en haut de l’écran — juste en dessous de l’affichage du temps courant. La Playlist est visible dans la partie inférieure de l’écran.



**Vous pouvez sélectionner les pistes qui ont une phrase qui touche la ligne de position courante.**



**Vous pouvez sélectionner n’importe quelle piste — qu’elle contienne des signaux audio dans la région définie ou non — étant donné que les régions peuvent contenir du silence.**

Lorsque vous supprimez, normalisez ou nommez une phrase, ou échangez ou nommez une région, vous n’avez pas besoin d’appuyer sur la touche F1 — l’affichage de la sélection apparaît sur l’écran principal des opérations d’édition.

Il n’y a pas d’écran de sélection de phrases ou de régions pour la création d’une phrase, l’importation d’une région depuis un autre projet ou la réorganisation des régions d’un projet.

Si vous sélectionnez une phrase ou une région sur une paire de pistes couplées, la phrase — si elle touche la ligne de position courante — ou la région de l’autre piste couplée est aussi sélectionnée.

Pour sélectionner une phrase ou région en utilisant les outils du menu TRACK :

1. Utilisez les curseurs pour sélectionner la piste contenant la phrase ou la région.
2. Appuyez sur la touche F3 (MARK) pour sélectionner la phrase ou région de la piste — la case de la piste est cochée sur la gauche pour indiquer qu’elle est sélectionnée.



Lorsque vous sélectionnez des phrases, seules les pistes contenant une phrase touchant la ligne de position courante peut être marquée. Vous pouvez marquer d'autres phrases sur les autres en plaçant le curseur sur l'affichage du temps courant et en tournant la molette Time/Value pour déplacer la ligne de position courante sur les phrases souhaitées. Vous pouvez ensuite marquer leurs pistes.



3. Pour désélectionner une piste, appuyez à nouveau sur la touche F3 (MARK) — la case n'est plus cochée.

Si l'édition implique le déplacement ou la copie de signaux audio entre pistes, vous pouvez voir une flèche à droite de la piste sélectionnée. Cette flèche indique la V-Track de destination.



Sur de nombreux écrans d'édition, vous pouvez voir le nom de chaque piste. Sur les écrans de sélection vous permettant de choisir les V-Tracks, seuls les numéros de pistes sont indiqués pour faire de la place.



4. Tournez la molette Time/Value pour sélectionner la V-Track de destination.

Veillez à ne pas sélectionner la même V-Track comme destination de plusieurs sources.



Vous pouvez utiliser les outils à l'écran avec la fonction de sélection rapide pour sauter de la V-Track d'une piste sélectionnée à la V-Track d'une piste autre sélectionnée sans avoir à tourner la molette Time/Value. Pendant que la piste source est sélectionnée à l'écran, vous pouvez appuyer sur la touche TRACK STATUS de n'importe quelle piste pour que la valeur à l'écran de la V-Track saute sur la V-Track de la piste en cours de sélection.



5. Répétez les étapes 1-4 pour toute phrase ou région que vous souhaitez sélectionner.
6. Appuyez sur la touche F1 (<<BACK) pour revenir à l'écran principal d'édition, ou sur F6 (EXIT) pour revenir aux menus TRACK PHRASE EDIT ou TRACK REGION EDIT.

Vous pouvez sélectionner ou désélectionner toutes les phrases ou régions affichées en appuyant sur la touche F2 (ALL). Les phrases ou régions qui sont sélectionnées, sont désélectionnées. Ce qui n'est pas sélectionné devient sélectionné. Si tout est sélectionné, tout devient désélectionné. Appuyez sur la touche F2 (ALL) pour sélectionner/désélectionner toutes les phrases ou régions.





# 19—Édition des phrases

Ce chapitre décrit les éditions sur les phrases que vous pouvez réaliser avec le VS-2000. La plupart de ces opérations peuvent être réalisées à la souris ou depuis le menu TRACK. Certaines peuvent être réalisées uniquement dans le menu TRACK. Nous vous donnerons la liste des façons de réaliser chaque opération. Le chapitre 18, "Édition des pistes" explique :

- Les concepts d'édition importants — voir page 235.
- Les points FROM et TO — voir page 236.
- Comment éditer à la souris — voir page 242.
- Comment éditer avec le menu TRACK — voir page 249..



Vous trouverez les instructions pas à pas en Page 21.



Si vous avez enregistré les pistes de Mastering (page 356) en mode CDR, leurs phrases ne peuvent pas être utilisées sur les V-Tracks d'un autre projet. De la même façon, les phrases non-CDR ne peuvent pas être utilisées sur des V-Tracks en mode CDR. Si vous essayez, le VS-2000 affiche "Found Illegal Track Pair!". Appuyez sur la touche ENTER/YES. Vous pouvez repérer facilement les pistes CDR — voir page 357.

## COPIE

### **Utilisez : la souris, le menu TRACK**

La fonction COPY copie les phrases sélectionnées et les copie au point souhaité. Vous pouvez copier une phrase sur un nouvel emplacement et/ou une autre piste. Vous pouvez la copier sur la V-Track sélectionnée, ou sur une V-Track non sélectionnée.



**Menu TRACK  
F1 (COPY)**



La fonction COPY du menu TRACK vous permet de copier des phrases sur des V-Tracks non sélectionnées.

### **Pourquoi utiliser la fonction COPY ?**

Vous pouvez utiliser la fonction COPY pour construire une piste à partir d'un court segment musical comme un Pattern de batterie. En collant le Pattern de multiples fois, vous pouvez créer une boucle de batterie. La fonction COPY vous permet aussi de réutiliser des passages qui reviennent plusieurs fois dans un projet — des contre-chants de refrain, par exemple. Vous pouvez aussi créer une copie de sauvegarde d'une phrase sur une V-Track libre avant d'éditer l'originale.

### **Points d'édition**

- FROM — Détermine l'ancrage temporelle de la phrase.
- TO — Détermine le point où vous souhaitez coller l'ancrage temporelle.

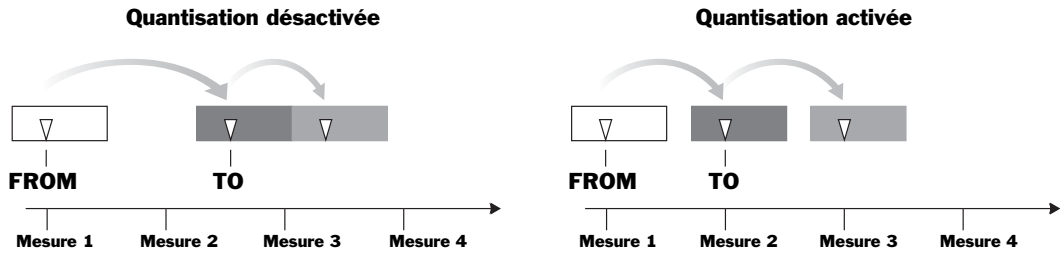
### **Times**

Détermine le nombre de copies à coller, l'une après l'autre sur le point TO.

### Quantisation (fonction Quantize)

Lorsque le paramètre est supérieur à 1, la fonction Quantize vous permet de copier les phrases copiées avec précision sur le premier temps des mesures de la tempo Map. Vous pouvez régler la fonction Quantize sur :

- *Off* — De sorte que les copies soient copiées selon le réglage Overlap.
- *On* — De sorte que le point TO de la première copie soit placé sur le premier temps de la mesure dans laquelle le point TO est placé. Chaque copie suivante est collée avec le même nombre de mesures à partir du point FROM, sur le premier temps de la mesure.



Ceci vous permet de conserver les copies collées dans le temps, quel que soit le tempo du signal audio du projet, même s'il accélère ou ralentit.

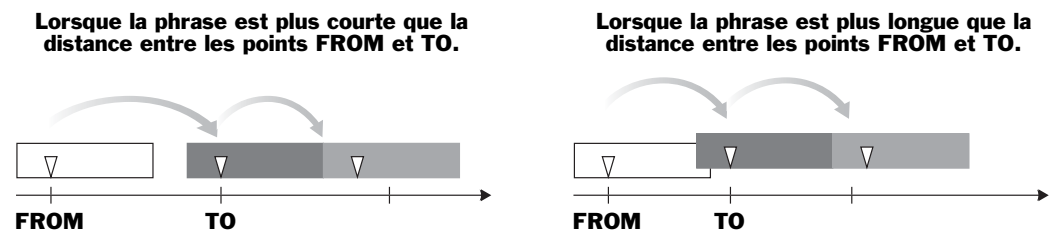


Pour tirer avantage de la fonction Quantize, créez une Tempo Map pour votre projet. voir page 296.

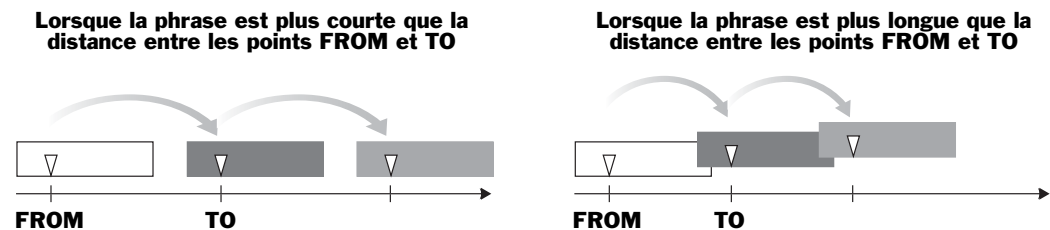
### Fonction Overlap

Lorsque le paramètre Times est supérieur à 1, le paramètre Overlap détermine la relation dans le temps entre les copies collées. Lorsque Overlap est :

- *Off* — Le début de chaque phrase collée est collé à la fin de la copie précédente. La position des phrases collées peut être de plus en plus décalée pour chaque copie.



- *On* — Chaque copie est collée avec la même distance entre le début de la copie précédente que la distance entre les points FROM et TO. Si la longueur de la phrase est différente de la distance entre les points FROM et TO, la fonction Overlap conserve les copies collées dans le temps.





## MOVE

### Utilisez : la souris, le menu TRACK

La fonction MOVE vous permet de placer une phrase sélectionnée sur un nouvel emplacement et/ou une autre piste. Vous pouvez la déplacer vers sa V-Track sélectionnée, ou vers une V-Track non sélectionnée.



Menu TRACK  
F2 (MOVE)



La fonction MOVE du menu TRACK vous permet de déplacer les phrases sur les V-Tracks non sélectionnées.

### Pourquoi utiliser la fonction MOVE

S'il y a une erreur dans le temps du morceau, la fonction MOVE peut replacer la phrase dans la musique. Vous pouvez aussi déplacer un passage d'un point du projet vers un autre — par exemple, si le guitariste joue un super passage sur le Fadeout du morceau, vous pouvez déplacer le plan de guitare sur l'intro, ou dans le solo, au milieu du projet.

### Points d'édition

- *FROM* — détermine la position de l'ancre temporelle de la phrase.
- *TO* — détermine le point sur lequel vous souhaitez déplacer l'ancre temporelle.

### Fonction Quantize

La fonction Quantize vous laisse déplacer une phrase exactement sur le premier temps d'une mesure lorsque vous avez établi une Tempo Map pour votre projet (voir Page 298). Réglez sur :

- *Off* — de sorte que la phrase soit déplacée sur le point TO.
- *On* — de sorte que la phrase soit déplacée sur le premier temps de la mesure dans laquelle le point TO est placé.



Lorsque vous déplacez une phrase, la quantisation fonctionne beaucoup comme lorsque vous copiez plusieurs phrases, comme illustré en page 252.

## TRIM IN

### Utilisez : la souris, le menu TRACK

La fonction TRIM IN vous permet de régler le point où commence la phrase sans affecter son signal audio.



Menu TRACK  
F3 (TrmIn)

### Pourquoi utiliser la fonction TRIM IN

Vous pouvez utiliser la fonction TRIM IN pour faire commencer une phrase exactement où son signal audio commence en supprimant les silences ou bruits inutiles au début. Ceci peut faciliter le déplacement ou la copie de la phrase. Utilisez la fonction TRIM IN pour nettoyer le début de vos pistes de Mastering (page 362).

### Points d'édition

- *TO* — détermine le début de la phrase. Tout ce qui est avant le point TO est exclu.



Vous pouvez aussi couper le début de la phrase à la souris — voir page 246.

## TRIM OUT

### **Utilisez : la souris, le menu TRACK**

La fonction TRIM OUT vous permet de régler le point de fin d'une phrase sans modifier le signal audio.



**Menu TRACK  
F4 (TrmOut)**

### **Pourquoi utiliser la fonction TRIM OUT**

Vous pouvez utiliser la fonction TRIM OUT pour supprimer les conversations ou bruits inutiles à la fin. Utilisez la fonction TRIM OUT pour nettoyer la fin de vos pistes de Mastering (page 362).



Vous pouvez utiliser la fonction TRIM OUT lorsque vous voulez régler la longueur d'un Pattern rythmique pour le mettre parfaitement en boucle.

### **Points d'édition**

- **TO** — détermine la fin de la phrase. Tout ce qui est après le point TO est exclu.



Vous pouvez aussi couper la fin de la phrase à la souris — voir page 246.

## DELETE

### **Utilisez : la souris, le menu TRACK**

Utilisez la commande DELETE pour supprimer une phrase.



**Menu TRACK  
F5 (DELETE)**



Souvenez-vous que lorsque vous supprimez une phrase, vous n'effacez pas le signal audio du disque dur à moins d'optimiser le projet (page 105). Si vous n'avez pas optimisé le projet, vous pouvez retrouver le signal audio à l'aide de la fonction Undo ou en créant une nouvelle phrase (page 259) à partir de la prise sur laquelle la phrase était basée.

### **Pourquoi utiliser la fonction DELETE**

La fonction DELETE vous permet de supprimer les phrases inutiles pour ne pas avoir à les Muter au mixage, et pour simplifier votre Playlist.

## SPLIT

### **Utilisez : la souris, le menu TRACK**

Vous pouvez séparer une phrase sélectionnée en deux phrases avec la fonction SPLIT.



**Menu TRACK  
F1 (SPLIT)**

### **Pourquoi utiliser la fonction SPLIT**

La fonction SPLIT vous permet de réorganiser une phrase longue en phrases plus petites en fonction des motifs musicaux, des effets spéciaux, etc. Ceci facilite la copie, le déplacement, etc., de chaque élément.



Si vous prévoyez de déplacer beaucoup de signaux dans le projet, prenez le temps de diviser vos phrases pour faciliter l'édition. La fonction DIVIDE sépare automatiquement les phrases — voir page 260.

### Points d'édition

TO — Détermine le point de division de la phrase.



Voici comment régler facilement le point SPLIT TO : déplacez la ligne de position courante sur le point souhaité et appuyez sur la touche F2 (GetNow).

## NEW

### Utilisez : la souris, le menu TRACK

Vous pouvez créer une nouvelle phrase à partir des prises de votre disque dur — les prises sont abordées en page 94.



Menu TRACK  
F2 (NEW)

### Pourquoi utiliser la fonction NEW

La fonction NEW vous permet de récupérer un enregistrement dans un projet. Cet enregistrement peut être une phrase effacée, ou un enregistrement que vous ne pensiez pas utiliser. Si vous avez supprimé une portion de phrase que vous souhaitez récupérer — et si vous ne vous rappelez plus du niveau d'Undo — vous pouvez revenir sur la prise sur laquelle la phrase est basée, et créer une nouvelle phrase que vous pouvez ré-éditer.

### Points d'édition

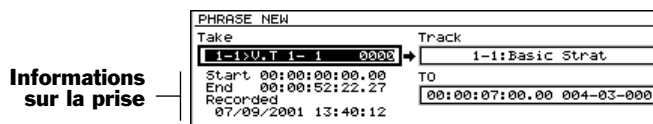
- TO — Détermine le point où le début de la nouvelle phrase est placé.



Si vous souhaitez que la nouvelle phrase prenne sa place initiale dans le projet lors de la première prise, appuyez sur la touche F4 (Orignl).

### Take

Sélectionnez le paramètre Take et tournez la molette Time/Value pour faire défiler les prises disponibles du projet et sélectionner celle que vous souhaitez. Sous le paramètre Take vous pouvez voir les informations sur la prise sélectionnée, l'emplacement de début et de fin d'enregistrement dans le projet, et lorsque la prise a été enregistrée.



Appuyez sur la touche F1 (TAKE) pour afficher l'écran Take Manager (page 262) et voir les prises. Pour quitter l'écran et reprendre l'édition, appuyez sur F1 (<<BACK).



Si vous avez déjà optimisé le projet, les prises inutilisées avant l'optimisation sont effacées du disque dur.



Si vous essayez d'utiliser une prise enregistrée au format CDR sur une piste autre que les pistes de Mastering (page 356) — ou vice versa — le message "Found Illegal Track Pair!" s'affiche. Appuyez sur la touche ENTER/YES pour continuer et sélectionnez une prise non CDR. Les prises CDR ont un astérisque dans leur nombre (page 357).

## Track

Tournez la molette Time/Value pour sélectionner une V-Track du projet comme V-Track devant recevoir la nouvelle phrase créée.



Vous pouvez sélectionner rapidement une V-Track comme destination de la nouvelle phrase en sélectionnant sa piste — appuyez sur la touche TRACK STATUS de la piste.

## NORMALIZE

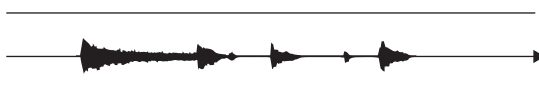
### Utilisez : le menu TRACK

La normalisation optimise le niveau de la phrase.

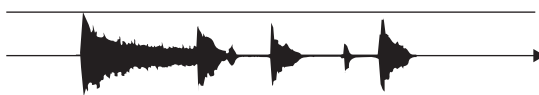


Menu TRACK  
F3 (Normlz)

#### Avant normalisation



#### Après normalisation



L'écran principal NORMALIZE offre un écran de sélection des phrases à normaliser. Si la phrase n'est pas disponible, déplacez la ligne de position sur la phrase.

### Pourquoi utiliser la fonction NORMALIZE

La fonction NORMALIZE vous permet d'augmenter le niveau d'une phrase enregistrée avec un niveau trop faible pour le report de pistes ou le mixage.



Bien que la fonction NORMALIZE puisse vous aider sur un signal trop faible, rien ne remplace un enregistrement à niveau correct, car la normalisation remonte aussi le niveau de bruit de fond.

## DIVIDE

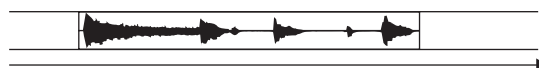
### Utilisez : le menu TRACK

La fonction Phrase DIVIDE analyse le niveau du signal de la phrase et la divise automatiquement en phrases plus petites dès que le niveau du signal passe en dessous d'un volume spécifique.



Menu TRACK  
F4 (DIVIDE)

la fonction DIVIDE analyse les niveaux dans la phrase originale...



...et divise la phrase en phrases plus petites.



### **Pourquoi utiliser la fonction DIVIDE**

La fonction DIVIDE divise une phrase en phrases plus petites de sorte que vous puissiez travailler plus facilement avec les éléments individuels d'un enregistrement. Le but est identique à celui de la fonction SPLIT (page 258), mais le processus est automatique.

### **IN Threshold**

Le paramètre IN Threshold détermine le niveau du début de la nouvelle phrase. Lorsque le VS-2000 recherche la phrase suivante, il considère tout niveau supérieur au paramètre IN Threshold comme le début de la nouvelle phrase. Le paramètre IN Threshold est réglable de -84 dB à -6 dB.

### **In Margin**

Le VS-2000 ajoute la durée IN Margin en début de la nouvelle phrase créée pour assurer que le début de la phrase n'est pas trop abrupte en milieu d'un signal où le niveau IN Threshold a été détecté.

### **OUT Threshold**

Le paramètre OUT Threshold détermine le niveau correspondant à la fin de la phrase. Lorsque le niveau d'une phrase chute sous le niveau OUT Threshold, le VS-2000 considère que la phrase est achevée, et recherche la phrase suivante. Le paramètre OUT Threshold est réglable de -84 dB à -6 dB.

### **OUT Margin**

Le VS-2000 ajoute la durée OUT Margin à la fin de la phrase créée pour assurer que le signal n'est pas coupé trop tôt lorsque son niveau chute en dessous du niveau OUT Threshold.

## **NAME**

### **Utilisez : le menu TRACK**

Vous pouvez nommer toutes les phrases. L'écran principal NAME vous permet de sélectionner la phrase à nommer. Si la phrase n'est pas disponible dans l'affichage, déplacez la ligne de position courante sur la phrase et appuyez sur la touche F1 (NAME). Voir le chapitre "Noms" en page 74.



**Menu TRACK  
F5 (NAME)**

### **Pourquoi utiliser la fonction NAME**

Lorsque vous nommez une phrase, elle est plus facile à identifier dans la Playlist et lorsque vous sélectionnez les phrases lors de l'édition.

## **Take Mngr**

### **Utilisez : le menu TRACK**



**Menu TRACK  
F1 (TAKE)**

Le gestionnaire de prises (“Take Manager”) vous indique toutes les prises du projet sur votre disque dur.

La case noire à gauche d'une prise indique qu'elle est utilisée par une phrase du projet.

V.Tr	Name	Start	End
5L-3>	RACK	534B 00:02:57:28	-00:03:08:24
■ 5L-2>	Taos Drums	5546C 00:03:12:10	-00:04:13:15
■ 4R-2>	Taos Drums	5546E 00:03:12:10	-00:04:13:15
■ 5L-2>	Taos Drums	556EC 00:00:44:10	-00:01:21:18
■ 4R-2>	Taos Drums	556EE 00:00:44:10	-00:01:21:18
■ 5L-2>	Taos Drums	556F0 00:01:39:22	-00:02:18:21
■ 4R-2>	Taos Drums	556F2 00:01:39:22	-00:02:18:21
■ 5L-2>	Taos Drums	556F4 00:02:33:05	-00:03:07:05
■ 4R-2>	Taos Drums	556F6 00:02:33:05	-00:03:07:05
■ 1-1>	V.T 1-3	0025 02:00:52:28	-02:04:53:29
■ 11-7>	V.T 1-7	00CD 02:00:13:26	-02:05:17:10
■ 2-1>	V.T 2-3	0027 02:00:52:28	-02:04:54:08
■ 12-8>	V.T 2-8	00D7 02:00:20:19	-02:04:49:09
■ 3-1>	V.T 3-3	0029 02:00:52:28	-02:04:54:26
■ 5L-7>	V.T 3-7	00D1 02:00:22:22	-02:04:54:01
■ 5L-8>	V.T 3-8	00D9 02:00:22:22	-02:04:54:03
■ 4-1>	V.T 4-3	002B 02:00:52:28	-02:04:55:19
■ 4R-7>	V.T 4-7	00D3 02:00:22:22	-02:04:53:29
■ 4R-8>	V.T 4-8	00DB 02:00:22:22	-02:04:54:02

Les nombres et lettres à droite du nom d'une prise correspondent aux références hexadécimales du fichier.



Si vous n'êtes pas sûr de savoir ce qu'est une prise, voir page 94.

Vous pouvez faire de nombreuses opérations avec les prises affichées dans le gestionnaire Take Manager — utilisez les touches ▼ et ▲ ou la molette Time/Value pour faire défiler la liste. Appuyez sur la touche :

- F1 (NAME) — Pour renommer la prise sélectionnée, voir page 74.
- F2 (INFO) — Pour sélectionner les informations sur les prises. Le gestionnaire de prises peut monter la taille et les informations de session, avec son début et sa fin.
- F3 (SORT) — Pour modifier le critère de sélection pour l'ordre d'affichage. Vous pouvez sélectionner :
  - Hist — Pour afficher par heure et ordre d'enregistrement.
  - V.Tr — Pour afficher par ordre de V-Tracks.
  - Name — Pour afficher par ordre alphabétique.
- F4 (DELETE) — Pour supprimer la prise sélectionnée.



Lorsque vous effacez une prise, l'opération est permanente sur le disque dur. Utilisez cette fonction avec vigilance. Elle ne peut pas être annulée.

- F5 (Preview) — Pour écouter la prise sélectionnée. Appuyez sur la touche EXIT/NO pour arrêter la lecture.
- F6 (EXIT) — Pour revenir au menu TRACK PHRASE EDIT.

## 20—Édition des régions

---

Ce chapitre explique les éditions possibles sur les régions. Étant donné que ces opérations sont appliquées à des segments de pistes, elles sont assez similaires aux opérations sur les pistes et peuvent affecter la piste entière.

La plupart de ces opérations peuvent être exécutées à la souris (optionnelle, page 66) — certaines ne sont disponibles que dans le menu TRACK. Le chapitre 18, “Édition des pistes” explique :

- Les concepts d’édition importants — voir page 235.
- Les points FROM et TO — voir page 236.
- Comment éditer à la souris — voir page 242.
- Comment éditer avec le menu TRACK — voir page 249.



Vous trouverez les instructions pas à pas en Page 21.

### **À propos des pistes enregistrées en mode CDR**



Si vous avez enregistré les pistes de Mastering (page 356) en mode CDR, leurs phrases ne peuvent pas être utilisées sur les V-Tracks d’un autre projet. De la même façon, les phrases non-CDR ne peuvent pas être utilisées sur des V-Tracks en mode CDR. Si vous essayez, le VS-2000 affiche “Found Illegal Track Pair!”. Appuyez sur la touche ENTER/YES. Vous pouvez repérer facilement les pistes CDR — voir page 357.

## COPY

### **Utilisez : la souris, le menu TRACK**

La fonction COPY copie une région audio et la copie au point souhaitée. Vous pouvez copier une région audio sur un nouvel emplacement et/ou une autre piste. Vous pouvez la copier sur la V-Track sélectionnée, ou sur une V-Track non sélectionnée.



**Menu TRACK  
F1 (COPY)**



La fonction COPY du menu TRACK vous permet de copier des régions sur des V-Tracks non sélectionnées.

### **Pourquoi utiliser la fonction COPY ?**

Vous pouvez utiliser la fonction COPY pour construire une piste à partir d’un court segment musical comme un Pattern de batterie. En collant le Pattern de multiples fois, vous pouvez créer une boucle de batterie. La fonction COPY vous permet aussi de réutiliser des passages qui reviennent plusieurs fois dans un projet — des contre-chants de refrain, par exemple. Vous pouvez aussi créer une copie de sauvegarde d’une phrase sur une V-Track libre avant d’éditer l’originale.

### Points d'édition

- *IN*—Détermine le début de la région à copier.
- *OUT*—Détermine la fin de la région à copier.
- *FROM* — Détermine l'ancre temporelle de la phrase.
- *TO* — Détermine le point où vous souhaitez coller l'ancre temporelle.



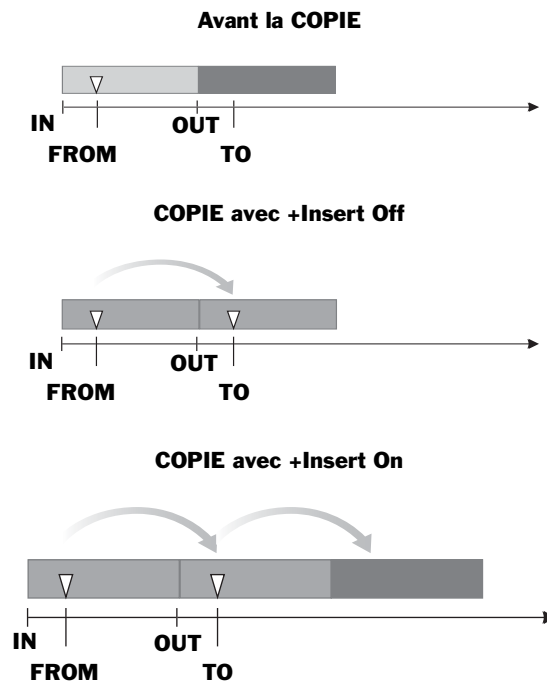
Assurez-vous que la distance entre les points IN et OUT est supérieure à 0,5 seconde. Les régions plus petites seront copiées, mais pas lues.

### Times

Détermine le nombre de copies à coller, l'une après l'autre sur le point TO.

### +Insert

Le paramètre +Insert vous permet de choisir si la région copiée doit être collée par dessus les signaux déjà présents au point TO, ou insérée avant.



Réglez le paramètre sur :

- *Off* — De sorte que le segment audio soit collé sur le signal déjà présent au point de destination.
- *On* — De sorte que le segment audio soit inséré au point TO, déplaçant tous les signaux situés après sur la piste à la fin de la copie.



## MOVE

### Utilisez : la souris, le menu TRACK

La fonction MOVE vous permet de placer un segment audio sélectionné sur un nouvel emplacement et/ou une autre piste. Vous pouvez le déplacer vers la V-Track sélectionnée, ou vers une V-Track non sélectionnée.



Menu TRACK  
F2 (MOVE)



La fonction MOVE du menu TRACK vous permet de déplacer les régions sur les V-Tracks non sélectionnées.

### Pourquoi utiliser la fonction MOVE

La fonction MOVE est un excellent moyen de déplacer un segment audio vers un endroit plus utile du projet.

### Points d'édition

- *IN*—Détermine le début de la région à déplacer.
- *OUT*—Détermine la fin de la région à déplacer.
- *FROM* — Détermine l'ancre temporelle de la phrase.
- *TO* — Détermine le point où vous souhaitez coller l'ancre temporelle.



Assurez-vous que la distance entre les points IN et OUT est supérieure à 0,5 seconde. Les régions plus petites seront copiées, mais pas lues.

### +Insert

La paramètre +Insert de la fonction MOVE fonctionne comme pour la fonction COPY —voir page 264. Réglez le paramètre sur :

- *Off*—De sorte que le segment audio déplacé remplace le signal déjà présent au point de destination.
- *On*—De sorte que le segment audio déplacé est inséré au point TO, déplaçant tous les signaux situés après sur la piste à la fin de la copie.

## INSERT

### Utilisez : la souris, le menu TRACK

La fonction INSERT ajoute un silence, entre les points IN et OUT. Les signaux audio présents à cet endroit et tous les signaux après sont déplacés après le point OUT, allongeant ainsi la piste.



Menu TRACK  
F3 (INSERT)



### **Pourquoi utiliser la fonction INSERT**

Utilisez la fonction INSERT pour déplacer les signaux audio en avant dans le projet, en laissant un blanc avant les signaux.



Vous pouvez utiliser la fonction INSERT pour ajouter une pause entre les sections d'une oeuvre musicale en insérant le même blanc sur toutes les pistes du projet.

#### **Points d'édition**

- *IN*— Détermine le début du blanc inséré.
- *OUT*—Détermine la fin du blanc inséré.



Assurez-vous qu'il n'y a aucun signal audio dans la 0,5 seconde avant le point IN et après le point OUT pour assurer une transition en douceur.

#### **AllVTr**

Activez la fonction AllVTr si vous souhaitez insérer le blanc sur toutes les V-Tracks de la piste sélectionnée — ceci vous permet d'aligner toutes les V-Tracks lorsque vous insérez un blanc.

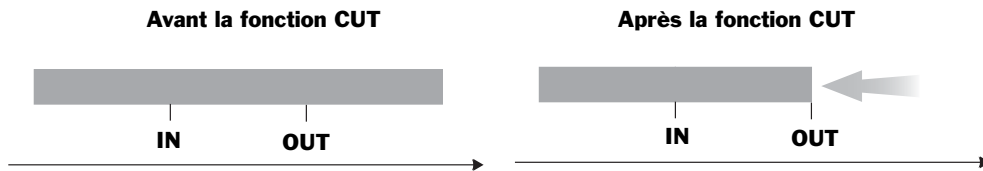
## **CUT**

### **Utilisez : la souris, le menu TRACK**

La fonction CUT supprime un segment audio de la piste sélectionnée, déplaçant tout ce qui suit en avant du morceau, en ne laissant pas de vide où le signal a été supprimé.



**Menu TRACK  
F4 (CUT)**



### **Pourquoi utiliser la fonction CUT**

Vous pouvez utiliser la fonction CUT lorsque vous souhaitez supprimer une portion d'un morceau, et la remplacer par ce qui suit. Par exemple, si vous avez enregistré un solo sur le Fadeout, et que les huit premières mesures du Fadeout ne sont pas aussi bonnes que le reste — vous pouvez couper les huit mesures et déplacer la meilleure partie du morceau en avant. Coupez une section entière que vous souhaitez supprimer du projet en utilisant la fonction CUT sur toutes les pistes.

Grâce à l'édition non destructive du VS-2000, les signaux audio coupés restent inaltérés sur votre disque dur si vous souhaitez les récupérer (jusqu'à l'optimisation du projet). Vous pouvez utiliser la fonction Undo pour récupérer les données, ou créer une nouvelle phrase à partir de la prise initiale (voir page 259).



#### **Points d'édition**

- *IN* — Détermine le début du segment audio que vous coupez.
- *OUT* — Détermine la fin du segment audio que vous coupez.



Assurez-vous qu'il n'y a aucun signal audio dans la 0,5 seconde avant le point IN et après le point OUT pour assurer une transition en douceur.

## AIIVTr

Activez la fonction AIIVTr si vous souhaitez supprimer le segment sur toutes les V-Tracks de la piste sélectionnée.

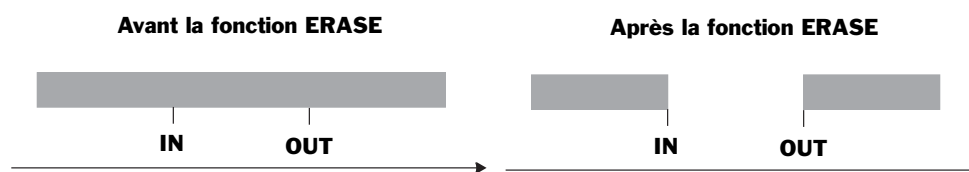
## ERASE

### Utilisez : la souris, le menu TRACK

La fonction Erase supprime un segment audio de la piste sélectionnée, sans déplacer les autres signaux.



Menu TRACK  
F5 (ERASE)



### Pourquoi utiliser la fonction ERASE

La fonction ERASE est un moyen pratique pour vous débarrasser des signaux audio dont vous n'avez pas besoin — fausses notes, bruits, etc. — sur une piste sans affecter les autres signaux.

Grâce à l'édition non destructive du VS-2000, les signaux audio restent inchangés sur votre disque dur si vous souhaitez les récupérer (jusqu'à l'optimisation du projet). Vous pouvez utiliser la fonction Undo pour récupérer les données, ou créer une nouvelle phrase à partir de la prise initiale (voir page 259).



### Points d'édition

- *IN* — Détermine le début du segment audio que vous supprimez.
- *OUT* — Détermine la fin du segment audio que vous supprimez.



Assurez-vous qu'il n'y a aucun signal audio dans la 0,5 seconde avant le point IN et après le point OUT pour assurer une transition en douceur.

## AIIVTr

Activez la fonction AIIVTr si vous souhaitez supprimer le signal de toutes les V-Tracks de la piste sélectionnée. Faites cette opération uniquement si toutes les V-Tracks possèdent la même erreur au même endroit (par exemple un solo avec une erreur à chaque fois au même moment).

## COMP/EXP.

### Utilisez : la souris, le menu TRACK

La fonction COMP/EXP. ("Compression/Expansion") vous permet d'allonger ou de rétrécir une région, en modifiant ou pas sa hauteur.



Menu TRACK  
F1 (CmpExp)



La compression/expansion temporelle ne peut pas être utilisée sur les pistes enregistrées en mode CDR.



Étant donné que la fonction COMP/EXP. fait une nouvelle copie de la région traitée, l'opération ne peut être exécutée que si l'espace disque libre est suffisant.

Lorsque vous avez défini la région, le point TO détermine si la région doit être compressée ou étendue. Si le point TO est :

- *Avant le point OUT* — la région est raccourcie.
- *Après le point OUT* — la région est allongée.



### **Pourquoi utiliser la fonction COMP/EXP.**

Vous pouvez utiliser la fonction COMP/EXP. pour faire rentrer un Groove dans une piste Dance. Vous pouvez aussi l'utiliser pour faire rentrer la région sur une durée définie dans une publicité TV ou radio ou une piste sonore.



Vous pouvez étirer une région pour remplir un blanc dans la Playlist en plaçant le point TO au début du signal audio suivant. De la même façon, si une région est trop longue pour remplir un espace disponible, placez le point TO où la région vient superposer le signal audio suivant pour la rétrécir à la taille correcte.

### **Points d'édition**

- *IN* — Détermine le début de la région à étirer ou rétrécir.
- *OUT* — Détermine la fin de la région à étirer ou rétrécir.



La durée entre les points IN et OUT doit être supérieure à 0,5 seconde.

- *TO*—Détermine la compression/expansion temporelle à appliquer, selon sa position avant (compression) ou après (expansion) le point OUT.



Vous pouvez compresser la longueur de la région avec un maximum de 75 % ou avec une expansion maximum de 125 %. Plus vous appliquez de compression ou d'expansion, plus la qualité audio de la région se dégrade.

### **TYPE**

Le VS-2000 offre trois algorithmes de compression/expansion. Sélectionnez celui qui correspond le mieux au signal :

- A : Voix, narration
- B : Morceau tempo lent
- C : Morceau rapide

### **Pitch**

Lorsque le paramètre Pitch est réglé sur :

- *Variable* — La hauteur augmente ou diminue avec la compression ou l'expansion.
- *Fixed* — La hauteur de la région reste la même quelle que soit sa hauteur.

### **Amp**

La compression/expansion temporelle peut modifier le niveau de la région et générer de la distorsion si le niveau est trop élevé. Le paramètre Amp vous permet de régler le niveau sonore de la région après le traitement. Nous vous recommandons d'essayer un réglage de 60 % pour commencer. Si le signal est trop faible, faites un Undo et essayez avec une valeur plus élevée. La plage de réglage est de : 50, 60, 70, 80, 90, 100 %.

## IMPORT

### Utilisez : la souris, le menu TRACK

Vous pouvez importer une piste d'un autre projet ayant la même fréquence d'échantillonnage et le même mode d'enregistrement.

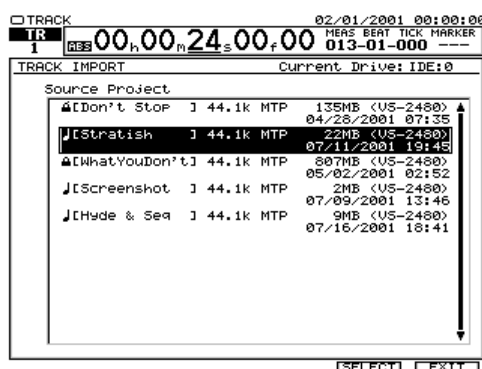


**Menu TRACK  
F2 (IMPORT)**

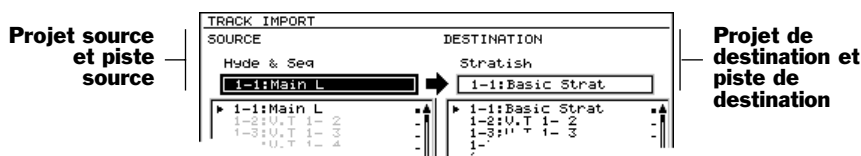


Vous pouvez importer une image disque d'un signal audio CDR (page 356), quelle que soit la fréquence d'échantillonnage. L'audio en mode CDR est toujours stéréo ; il est donc importé sur deux pistes — lorsque vous sélectionnez une piste de destination, sa piste impaire/paire couplée est aussi sélectionnée.

Lorsque vous sélectionnez IMPORT, le VS-2000 scanne le lecteur sélectionné et vous donne la liste de tous les projets contenant des signaux audio importables.



Sélectionnez le projet et appuyez sur la touche F5 (OK). Sur l'écran qui apparaît, vous pouvez sélectionner la piste que vous souhaitez importer et la piste de destination dans le projet courant.



Pour revenir à l'écran principal IMPORT, appuyez sur la touche F1 (<<BACK).

### Pourquoi utiliser la fonction IMPORT

La fonction IMPORT vous permet d'échanger vos enregistrements favoris entre projets, ou de créer de nouveaux projets basés sur des enregistrements existants.

#### SOURCE

Tournez la molette Time/Value pour sélectionner la piste à importer.

#### DESTINATION

Tournez la molette Time/Value pour sélectionner la piste du projet courant sur lequel vous souhaitez placer les signaux audio importés.

## EXCHANGE

**Utilisez : le menu TRACK**

La fonction Region EXCHANGE vous permet d'échanger des régions audio entre des pistes source et de destination.



**Menu TRACK  
F3 (Exchng)**

**Pourquoi utiliser la fonction EXCHANGE**

La fonction EXCHANGE vous permet de réorganiser les pistes d'un projet pour qu'elles soient plus faciles à travailler. Vous pouvez aussi utiliser la fonction EXCHANGE pour réorganiser les pistes et faciliter leur couplage.

**Comment utiliser la fonction EXCHANGE**

Dans l'écran EXCHANGE, sélectionnez la piste source — en fait la V-Track — et la V-Track de destination en utilisant les méthodes décrites au chapitre 18.



Veillez à ne pas sélectionner la même V-Track de destination pour plusieurs pistes source ou paires de pistes source couplées.

**ARRANGE****Utilisez : le menu TRACK**

La fonction Region ARRANGE vous permet de déplacer les régions dans un projet pour réorganiser l'ordre de ses sections. Lorsque vous réorganisez les sections d'un projet, vous créez une nouvelle Playlist.

La fonction ARRANGE identifie chaque section d'un projet par le marqueur placé au début de la section et le marqueur à la fin de la section. Si une section touche une autre, vous n'avez pas besoin de placer un marqueur séparé à la fin de la première section — le VS-2000 peut utiliser le marqueur au début de la section suivante comme marqueur de fin de la première section. Placez les marqueurs dont vous avez besoin avant l'édition — voir page 186 sur les marqueurs.



**Menu TRACK  
F4 (Arrnge)**



Étant donné que la fonction ARRANGE vous permet de restructurer un projet sans créer de nouveaux fichiers audio sur le disque dur, la taille du projet ne grossit que très peu, quelle que soit la longueur de la nouvelle Playlist créée.

**Pourquoi utiliser la fonction ARRANGE**

La fonction ARRANGE vous permet d'essayer différentes structures pour votre projet. Si vous enregistrez un morceau, vous pouvez déplacer ses éléments jusqu'à obtenir ce que vous recherchez. Si un projet contient plusieurs morceaux, vous pouvez réorganiser leur ordre.



Vous pouvez annuler l'organisation d'un nouveau projet que vous ne souhaitez pas garder.

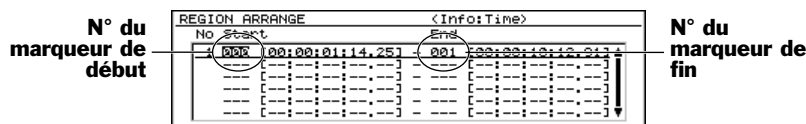
**Points d'édition**

- TO — Détermine le début de la nouvelle Playlist créée.

## Création d'une nouvelle Playlist

Dans l'écran principal ARRANGE :

1. Appuyez sur F1 (CREATE) pour créer le premier segment de la nouvelle Playlist.
2. Placez le curseur sur le n° du marqueur de début du segment.



3. Tournez la molette pour sélectionner le marqueur au début de la section.
4. Placez le curseur sur le n° du marqueur de fin du segment.
5. Tournez la molette Time/Value pour sélectionner le marqueur de fin de la section.
6. Appuyez sur la touche F1 (CREATE) pour créer le segment suivant de la Playlist. Le VS-2000 crée un nouveau segment avec les mêmes réglages que le segment précédent. Étant donné que vous ne pouvez pas régler un n° de marqueur de début avec une valeur plus élevée qu'un marqueur de fin, réglez tout d'abord le numéro du marqueur de fin.



Si vous n'arrivez pas à augmenter le numéro du marqueur de début du segment, vérifiez le numéro du marqueur de fin pour vous assurer qu'il est supérieur au numéro de début.

7. Placez le curseur sur le numéro de marqueur de fin du segment.
8. Tournez la molette Time/Value pour sélectionner le marqueur à la fin de la section que vous souhaitez utiliser dans le second segment.
9. Placez le curseur sur le numéro du marqueur de début.
10. Tournez la molette pour sélectionner le marqueur au début de la section.
11. Répétez les étapes 6-11 pour tous les segments de la Playlist restants.

REGION ARRANGE		<Info:Time>	
No	Start	End	
1	003 [00:00:37:14.44]	- 004 [00:01:13:14.44]	▲
2	001 [00:00:10:12.91]	- 002 [00:00:22:03.00]	
3	005 [00:01:48:14.44]	- 006 [00:02:24:14.44]	
4	001 [00:00:10:12.91]	- 003 [00:00:37:14.44]	
5	000 [00:00:01:14.25]	- 001 [00:00:10:12.91]	
6	006 [00:02:24:14.44]	- 007 [00:02:59:14.44]	▼

12. Si vous avez besoin de modifier les réglages d'un segment, placez le curseur sur le réglage souhaité et modifiez-le.

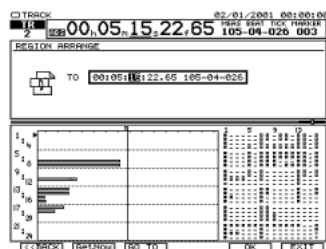
Vous pouvez appuyer sur la touche :

- F2 (AllClr) — Pour effacer tous les segments de la Playlist.
- F3 (DELETE) — Pour effacer le segment sélectionné.
- F4 (Insert) — Pour ajouter un nouveau segment sur le segment sélectionné.

## Placer et activer une nouvelle Playlist

Lorsque vous avez créé la nouvelle Playlist, vous devez la placer au point souhaité dans le projet pour l'activer. Pour ceci :

1. Appuyez sur la touche F5 (NEXT) — l'écran ARRANGE TO apparaît.



Le point TO correspond au point du projet où la Playlist doit commencer.



Si vous sélectionnez un point TO placé avant ou au milieu de la Playlist active du projet, la nouvelle Playlist est placée sur l'ancienne, prenant la place de l'ancienne Playlist au point où elles se chevauchent. Si vous positionnez la nouvelle Playlist après la Playlist active, un nouveau marqueur est automatiquement placé au début de la nouvelle Playlist pour faciliter la navigation.

2. Réglez le point TO sur le point souhaité dans le projet. Vous pouvez :
  - Utiliser la molette Time/Value.
  - Déplacer la ligne de position courante sur le point souhaité à l'aide de la zone d'affichage de la position courante en haut de l'écran, puis appuyez sur la touche F2 (GetNow).



Pour placer la ligne de position courante sur le point TO, appuyez sur la touche F3 (GO TO).

3. Appuyez sur la touche F5 (OK) pour activer et placer la Playlist dans le projet, sur la touche F1 (<<BACK) pour revenir à l'écran principal ARRANGE, ou sur F6 (EXIT) pour annuler l'opération ARRANGE.

## NAME

### **Utilisez : le menu TRACK**

Le VS-2000 vous permet de nommer n'importe quelle piste du projet. L'écran principal NAME affiche la liste des pistes à sélectionner pour les nommer. Consultez la section "Noms" en page 74.



**Menu TRACK  
F5 (NAME)**

### **Pourquoi utiliser la fonction NAME**

Le fait de donner un nom à une piste vous permet de l'identifier facilement sur l'écran VGA et lorsque vous sélectionnez des pistes lors de l'édition.



# 21—Travail sur les sorties du VS-2000

---

Le VS-2000 offre de nombreuses sorties analogiques et numériques vous permettant de transmettre vos signaux audio à vos équipements externes. Ce chapitre vous explique comment router les signaux et comment les utiliser.

## Sorties du VS-2000

### Paires de sorties

Les sorties analogiques et numériques du VS-2000 sont organisées en paires gauche/droite ou impaire/paire lorsque vous leur affectez des signaux. Ces paires ne peuvent pas être modifiées.

### Sorties analogiques

Le VS-2000 possède six sorties analogiques que vous pouvez connecter à vos appareils externes lorsque vous souhaitez envoyer des signaux audio. Vous pouvez utiliser ces sorties en fonction du nom qui leur est assigné ou pour toute autre application nécessitant la transmission des signaux analogiques du VS-2000.

Lorsque vous leur affectez des signaux, les six sorties analogiques mono sont réparties en trois groupes de connecteurs stéréo :

- *MASTER L/R* — Par défaut, ces sorties en Jacks transmettent le signal de sortie stéréo MASTER du VS-2000 vers un enregistreur deux pistes.
- *AUX L/R* — Ces connecteurs RCA transmettent le signal de sortie des bus Aux 1 et 2 du VS-2000 vers un ampli de casques ou un effet externe à entrées analogiques.
- *MONITOR L/R* — Ces connecteurs RCA transmettent le signal du bus MONITOR vers des enceintes actives ou un amplificateur + enceintes.

Par défaut, le signal du bus MONITOR est affecté aux sorties en Jacks.

Nous n'avons fait que décrire l'affectation par défaut de ces connecteurs. Vous pouvez affecter divers types de signaux à ces sorties (page 274).

### Sorties numériques

Le VS-2000 dispose d'une sortie numérique coaxiale (page 48).



Si vous avez connecté une sortie numérique du VS-2000 à un appareil travaillant avec une résolution inférieure, vous pouvez faire un Dither du signal — voir page 382.



Vous pouvez activer la protection contre les copies numériques pour empêcher la copie de vos données sur un enregistreur DAT ou MiniDisc externe — voir page 382.



Pour obtenir de plus amples détails sur l'horloge maître, voir page 135.

## Routage des signaux de sortie

Vous pouvez affecter les signaux des bus ou des pistes aux sorties analogiques et numériques du VS-2000.

### Routage des bus

Les connecteurs de sortie du VS-2000 peuvent transmettre les signaux MASTER, MONITOR, Aux et trajets Directs en sortie. À l'exception des sorties analogiques MASTER et MONITOR, vous pouvez router n'importe quelle paire de bus — ou un bus stéréo — à n'importe quelle paire de sorties.

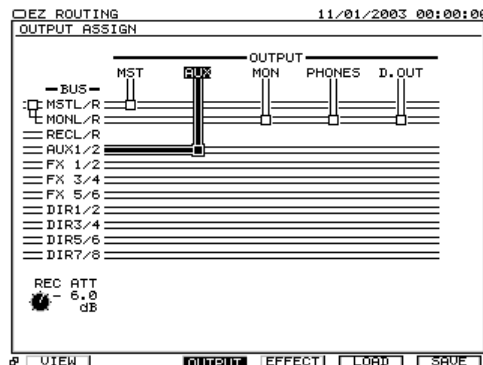
- Les sorties analogiques MASTER portent toujours le signal stéréo du bus MASTER.
- Les sorties analogiques MONITOR portent toujours le signal stéréo du bus MONITOR — vous pouvez, cependant, envoyer les signaux de n'importe quelle paire de bus dans le bus stéréo MONITOR alimentant les sorties MONITOR.



Bien que les bus soient routés aux sorties par paires, vous pouvez envoyer un signal complètement différent sur chaque canal impair/pair des bus. Si vous utilisez les bus Aux, vous pouvez coupler les bus en stéréo (page 206) ou pas.

### Routage d'une paire de bus vers une paire de sorties

1. Appuyez sur la touche EZ ROUTING.
2. Si "OUTPUT" n'est pas affiché au-dessus de F3, appuyez sur la touche PAGE.
3. Appuyez sur la touche F3 (OUTPUT) — l'écran OUTPUT ASSIGN apparaît.



Dans cette illustration, nous avons sélectionné les sorties analogiques Aux.

Les bus Aux 1 et 2 sont routés aux sorties Aux, comme indiqué par la ligne de connexion noire.

Chaque bus va de gauche à droite dans l'écran. Lorsque vous sélectionnez une sortie et tournez la molette Time/Value, une boîte de connexion descend l'écran pour atteindre le bus souhaité.

Les sorties sont représentées en haut de l'écran, et les paires de bus sont représentées à gauche de l'écran.

4. Utilisez les touches ◀ ou ▶ pour sélectionner la paire de sorties ou les connecteurs numériques souhaités.
5. Tournez la molette Time/Value pour choisir les paires de bus à router aux sorties — en tournant la molette, la boîte de connexion monte et descend à l'écran, indiquant ce que vous avez routé à la paire de sorties sélectionnée.



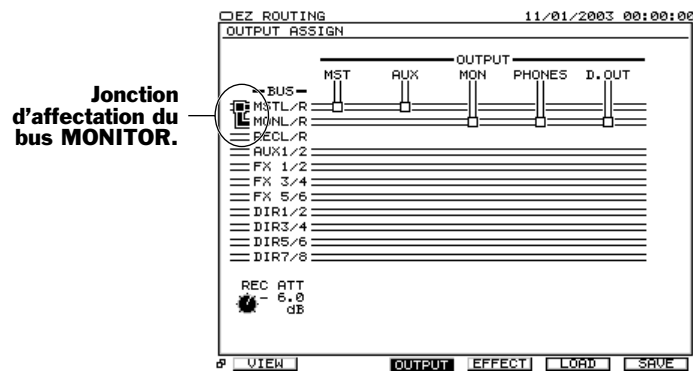
Si vous préférez, vous pouvez router les bus aux sorties en tirant la boîte de connexion d'une paire de sorties sur la paire de bus souhaitée à la souris.



Les sorties numériques coaxiale et optique sont toujours actives et portent le même signal.

## ROUTAGE d'une paire de bus au bus stéréo MONITOR

1. Appuyez sur la touche EZ ROUTING.
2. Si "OUTPUT" n'est pas affiché sur F3, appuyez sur la touche PAGE.
3. Appuyez sur la touche F3 (OUTPUT) — l'écran OUTPUT ASSIGN apparaît.



Dans cette illustration, nous avons sélectionné la jonction d'affectation du bus MONITOR, et le bus stéréo MASTER est sélectionné comme signal transmis au bus stéréo MONITOR.

L'affectation d'une paire de bus — ou d'un bus stéréo — vers le bus stéréo MONITOR est indiquée par la jonction d'affectation du bus MONITOR à gauche de la zone de routage des sorties de l'écran OUTPUT ASSIGN (voir ci-dessus).

4. Appuyez sur la touche ◀ pour sélectionner la jonction d'affectation du bus MONITOR.
5. Tournez la molette Time/Value pour choisir la paire de bus à envoyer au bus stéréo MONITOR — en tournant la molette, la connexion se déplace sur les bus sur la gauche, indiquant ce qui est affecté au bus.

### Écoute directe des bus d'enregistrement

Pour écouter directement les bus d'enregistrement (page 59) sans les envoyer à leurs voies de pistes, assignez REC L/R au bus MONITOR. Lorsque vous faites ceci :

- Les 16 bus d'enregistrement sont mélangés en un signal stéréo pour l'écoute.
- Vous pouvez régler le niveau de ce signal stéréo avec le paramètre REC ATT.



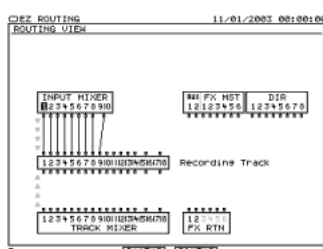
## 22—Écrans EZ Routing

Les écrans EZ ROUTING vous permettent d'établir les connexions permettant aux signaux de voyager dans le VS-2000. Ce chapitre fournit une vue d'ensemble des écrans EZ ROUTING et décrit les outils disponibles.

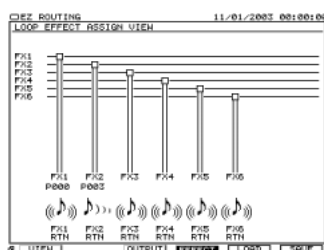
### Les écrans EZ ROUTING

Vous disposez de quatre écrans EZ ROUTING pour les routages :

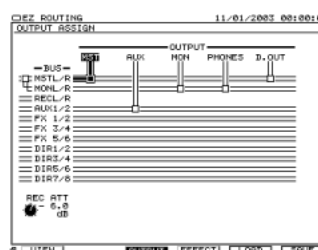
#### EZ ROUTING VIEW



#### LOOP EFFECT ASSIGN



#### OUTPUT ASSIGN



### Navigation dans les écrans EZ ROUTING

Pour afficher les écrans EZ ROUTING, appuyez sur la touche EZ ROUTING.

Les écrans EZ ROUTING possèdent deux pages identiques, sauf pour les touches F affichées en bas de l'écran. Appuyez sur la touche PAGE pour passer d'une série de touches F à une autre. L'une des pages possède une série de touches F pour chaque écran EZ ROUTING :

- F1 (VIEW) • F2 (P.BAY) • F3 (OUTPUT) • F4 (EFFECT)

Appuyez sur la touche F correspondant à l'écran.

L'autre page vous offre les outils d'initialisation des routages d'entrées et de pistes :

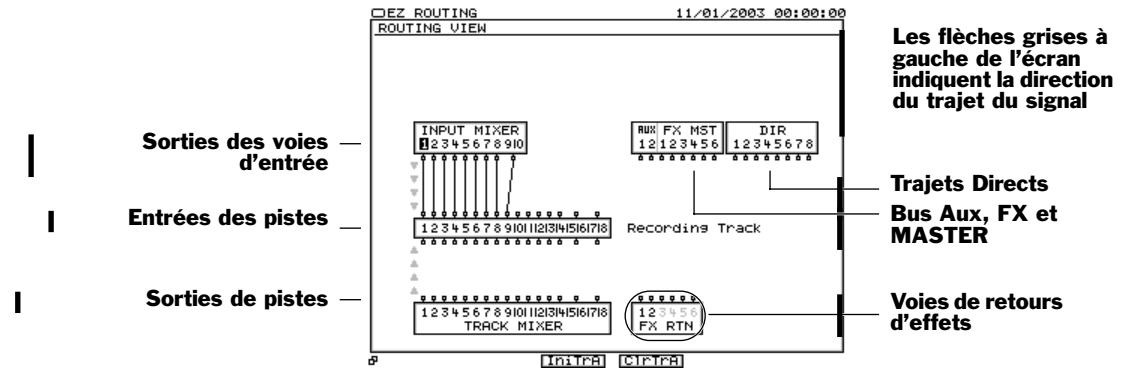
- F3 (IniTrA) • F4 (ClrTrA)

Nous les aborderons en page 280.

## Écran EZ ROUTING VIEW

L'écran EZ ROUTING VIEW indique — et vous permet de connecter :

- Les voies d'entrée
- Le MASTER
- Les voies de retour d'effets
- Les bus FX
- Les trajets Direct
- Les bus Aux
- Les voies de pistes
- Les pistes



### Connexions dans l'écran EZ ROUTING VIEW

- Utilisez les touches  $\leftarrow$ ,  $\rightarrow$ ,  $\triangle$  ou  $\nabla$  pour sélectionner la connexion d'entrée ou de sortie. Vous pouvez sélectionner :
  - Les sorties des voies d'entrées
  - Les sorties du bus MASTER
  - Les sorties de voies de pistes
  - Les sorties des bus FX et Aux
  - Les sorties des trajets Directs
  - Les sorties des voies de retour d'effets
- Tournez la molette Time/Value pour établir la connexion souhaitée.

Nous avons vu certaines connexions EZ ROUTING dans ce mode d'emploi.

Pour router :

Voir :

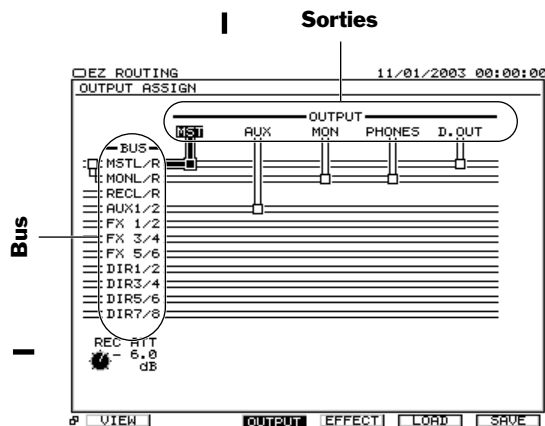
Les voies d'entrée aux pistes pour l'enregistrement Page 172

Les voies de pistes aux pistes pour le report de pistes Page 196

Les voies de retour d'effets aux pistes pour l'enregistrement et le report de pistes Page 233

## L'écran EZ ROUTING OUTPUT ASSIGN

L'écran EZ ROUTING OUTPUT ASSIGN vous permet de router les bus du VS-2000 vers les connexions de votre choix.



Dans cet écran, vous pouvez régler le niveau d'écoute à l'aide du paramètre REC ATT (page 275) lorsque vous écoutez les huit bus d'enregistrement à la place du mixage MASTER.

### Connexions dans l'écran EZ ROUTING OUTPUT ASSIGN



Lors du routage, les bus sont traités par paires impaire/paire pouvant inclure deux bus mono ou un bus stéréo. Les pistes sont aussi routées par paires. Les sorties sont divisées en paires impaire/paire, gauche/droite. Ces paires ne sont pas modifiables.

1. Utilisez les touches ◀ ou ▶ pour sélectionner la paire de sorties souhaitée.
2. Tournez la molette Time/Value pour établir la connexion.

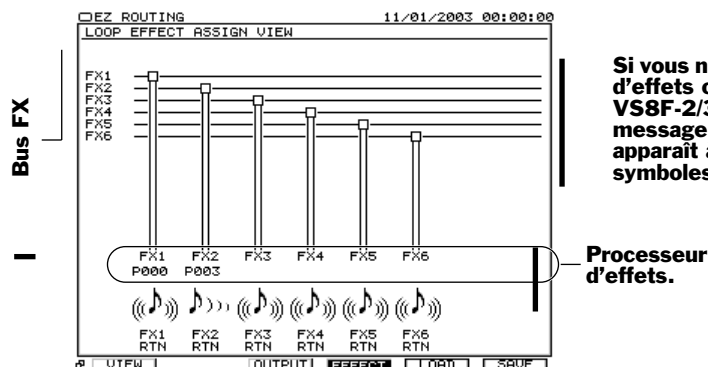


Si vous déplacez le curseur complètement à gauche, vous devez sélectionner la jonction d'affectation du bus MONITOR. Tournez la molette Time/Value pour sélectionner la paire de bus — ou un bus stéréo — à affecter au bus stéréo MONITOR.

Le routage des sorties est abordé au chapitre 21. De plus, en page 75, vous trouverez les étapes détaillées sur l'utilisation d'une paire d'enceintes Roland de la série DS.

### L'écran EZ ROUTING LOOP EFFECT ASSIGN

Dans l'écran EZ ROUTING LOOP EFFECT ASSIGN, vous pouvez sélectionner le bus FX portant les signaux aux processeurs d'effets internes du VS-2000. Vous pouvez aussi apercevoir un symbole pour chaque Patch d'effet sélectionné.



Si un bus FX est couplé à un autre (page 204), les lettres "L" et "R" sont ajoutées à la fin de leurs noms.