

# La Live Bar

## Structure de la Live Bar

### Le menu de la Live Bar

File  
Set  
Menu ?

### Fonctions globales de fenêtres

On Top  
Minimaliser  
Pleine page (uniquement Desktop en  
arrière-plan)  
Close

## Le domaine de configuration

### Module Default

Devices  
INs  
OUTs

### Les connecteurs

Le menu contextuel de l'icône  
Colonne Dev  
Colonne INs / OUTs

Le champ de texte des connecteurs  
Colonne Dev  
Colonne INs / OUTs

### Screen Sets

## Routing - Spécifier le flux des signaux

### Câblage automatique

Connexions MIDI des Devices

### Transformer le câblage

#### Câbler avec la Live Bar

Connexions Audio des Devices  
Connexion des INs et OUTs

#### Câbler avec le mélangeur

Le champ d'acheminement supérieur  
Les champs d'acheminement inférieurs

#### Câbler avec le Routing Window



Live Bar

Ce chapitre décrit la Live Bar qui correspond au „poste central de commande“ du système. De nombreuses actions de configuration que vous atteignez à partir de la Live Bar peuvent alternativement être effectuées dans d'autres fenêtres ou dialogues qui sont décrits dans les chapitres suivants. Vous y trouverez également une description des dialogues individuels pouvant être appelés du menu de la Live Bar, ainsi que des vastes moyens de configurations du système.

Une petite icône de la Scope Fusion Platform (**SFP**) apparaît après le démarrage de votre ordinateur dans la barre des tâches de Windows (en bas à droite) ou le cas échéant, dans la partie supérieure droite du Finder pour la version Macintosh.



Cliquez avec la touche droite de la souris (sur PC et <Ctrl> + souris sur Mac) sur cette icône pour ouvrir un menu contextuel dans lequel vous trouverez la commande *Show* permettant d'afficher le logiciel SFP.

Hide  
Exit

Show  
Exit



A partir de la Live Bar, vous pouvez effectuer toutes les configurations importantes de votre projet actuel. Vous pouvez ainsi par exemple, charger des Devices (Synthétiseur, mélangeur, échantillonneur...), y spécifier l'acheminement des signaux et y installer les paramètres les plus importants (comme le nombre de voix, les canaux MIDI, etc). Tous les autres dialogues de configurations ou interfaces des Devices peuvent également être appelés de la Live Bar.

Dans la mesure où la Live Bar est petite et compacte, il vous est possible de garder un oeil sur vos autres programmes Audio (comme votre séquenceur par ex.) lors de vos manipulations sur la plateforme de SCOPE Fusion.


*La commande Show du menu contextuel de l'icône SFP appelle la Live Bar.*



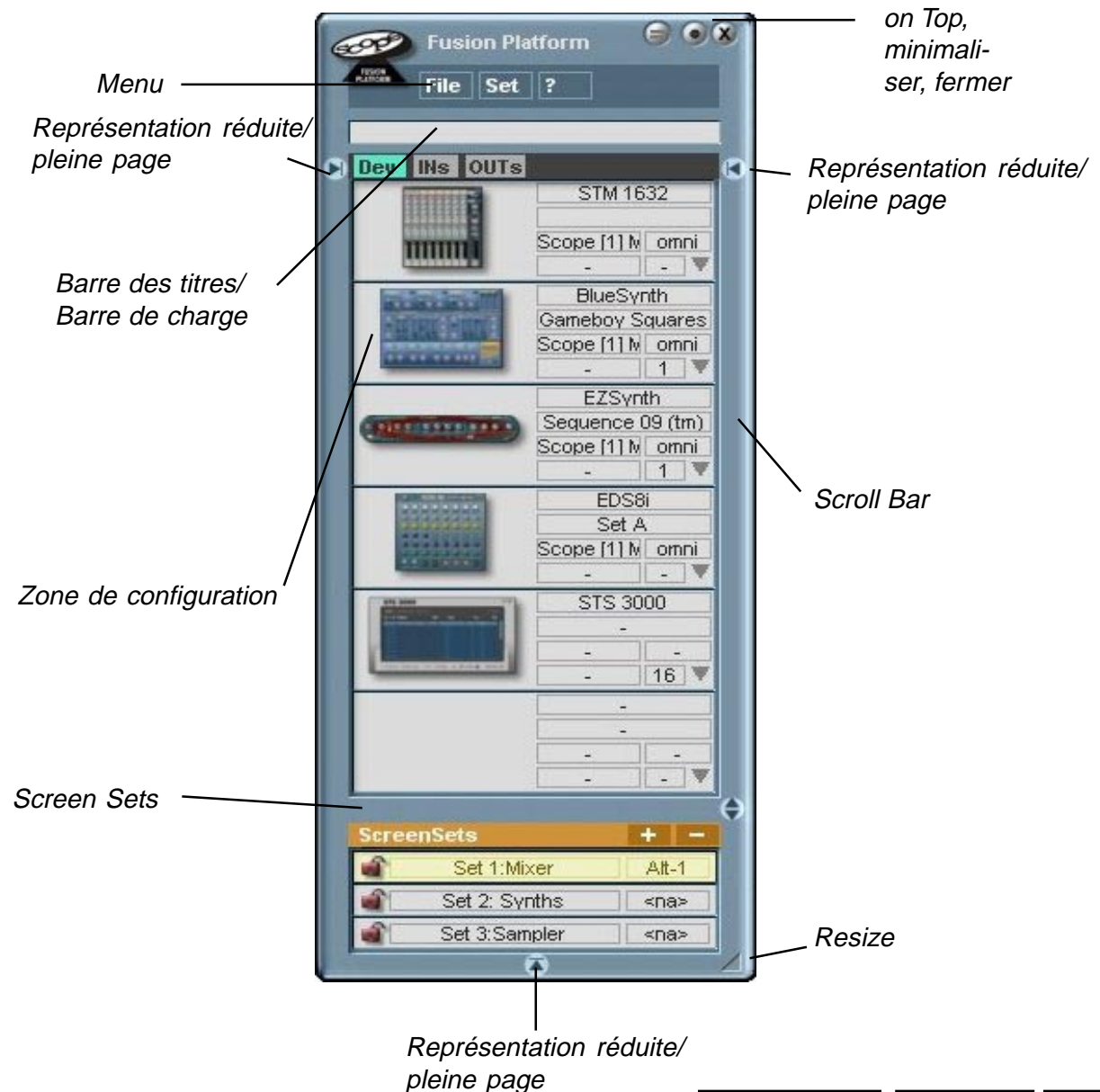
# Structure de la Live Bar

Voici dans un premier temps un tour d'horizon des divers domaines de la Live Bar, ceux-ci seront par la suite décrits de façon détaillée.

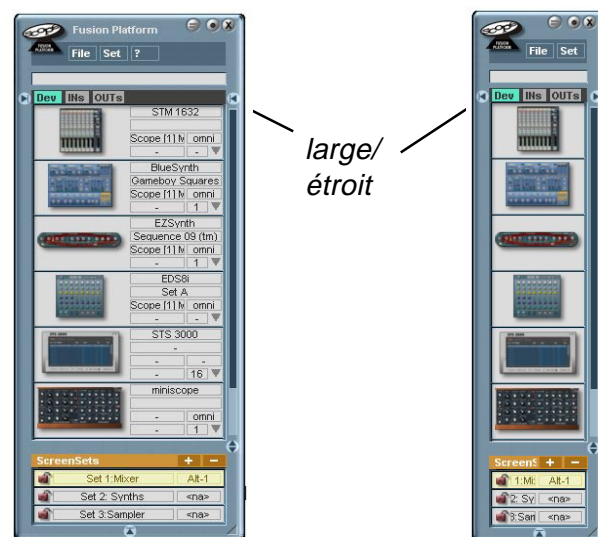
La fenêtre de la Live Bar peut être transformée dans sa hauteur, pour ce faire, tirez le bord inférieur avec la souris tout en maintenant la touche appuyée.

La Live Bar peut également être transformée dans sa largeur avec le symbole flèche  qui se trouve sur le bord droit ou gauche. Vous pouvez ainsi replier la Live Bar sur elle-même pour économiser de la place et obtenir une visualisation optimale de votre séquenceur en pouvant néanmoins appeler rapidement les Devices de la plate forme SCOPE Fusion. Vous pouvez aussi déployer la Live Bar sur le côté et ainsi visualiser les lignes d'information des Devices.

La partie supérieure de la Live Bar contient un menu de gestion globale des fichiers et configuration du logiciel SFP. Vous trouverez plusieurs boutons sur la droite pour placer la Live Bar „on minimiser ou la fermer (voir plus loin).



Une barre des titres est placée en dessous, celle-ci affiche le nom du projet actuel et fait également fonction de barre d'état progressive lors du processus de chargement.



Le coeur de la Live Bar correspond au domaine de configuration des Devices et modules d'entrée et de sortie du projet actuel, où vous pouvez installer les paramètres les plus importants de chaque module ou Device et appeler les interfaces. L'affichage peut être basculé entre Devices (Dev), INs et OUTs. Les machines logiciennes comme les mélangeurs, synthétiseurs ou échantillonneurs sont comprises dans la dénomination Devices.

**Prenez ici en considération que les notions INs et OUTs se reportent au logiciel SFP. La sortie MIDI de votre séquenceur qui dirige les données MIDI sur un synthétiseur SFP doit être comprise comme une entrée et apparaît donc sous INs.**

La partie inférieure de la Live Bar est consacrée au domaine Screen Set dans lequel diverses dispositions des fenêtres peuvent être sauvegardées afin de pouvoir manipuler le système de façon encore plus confortable.

*Minimalisation verticale*



*La Live Bar peut également être réduite pour gagner de la place.*

**Live Bar**

**Sommaire**

**Index**

**4**

## Le menu de la Live Bar

Le menu compris dans le bord supérieur de la Live Bar contient les sous menus **File**, **Set** et **?**.



## File

Le menu File sert à la gestion des fichiers. Un fichier de la plate forme de SCOPE Fusion est qualifié de **Projet**. Un projet contient toutes les informations sur :

- \* les Devices et modules ES chargés ainsi que leurs paramètres,
- \*leur flux de signal réciproques,
- \* Screen Sets et
- \* les paramètres principaux du logiciel (Sample Rate, Word-Clock etc.)



**New** : ferme le projet actuel et charge celui de Default.

**Open** : ferme le projet actuel et charge un projet de votre choix.

**Save** : sauvegarde le projet actuel.

**Save as...** : sauvegarde le projet actuel sous un nom de votre choix.

**Recent** : une liste comportant les projets dernièrement appelés apparaît sur la droite du menu, ces projets peuvent y être directement ouverts.

**Startup** : charge le projet Startup et minimalise l'application.

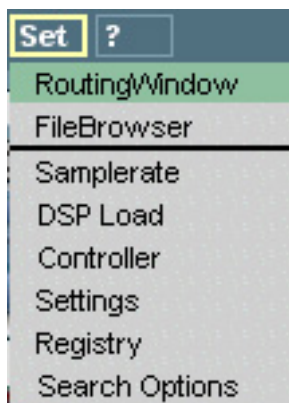
**Exit** : quitte le logiciel SFP.



## Set

Le menu Set (Settings) appelle d'autres fenêtres ou dialogues qui vous proposent d'effectuer des paramétrages généraux et autres.

Les fenêtres et dialogues qui sont appelées avec ce menu sont décrits dans le chapitre *dialogue de configuration et techniques de travail*.



**Routing Window** : ouvre ou ferme le Routing Window.

**FileBrowser** : ouvre ou ferme le File Browser.

**Samplerate** : appelle ou ferme le dialogue **Sample Rate Settings** qui vous permet d'adapter la fréquence d'échantillonnage et le Wordclock.

**DSP Load** : appelle ou ferme l'affichage de la charge actuelle des DSPs.

**Controller** : appelle ou ferme le dialogue **Controller Settings** servant à l'attribution de contrôleurs MIDI.

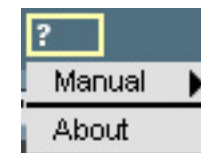
**Settings** : appelle ou ferme le dialogue **SCOPE Settings** vous permettant d'adapter le logiciel.

**Registry** : affiche une liste de tous les modules supplémentaires installés ainsi que leurs numéros de clé.

**Search Options** : appelle un dialogue dans lequel vous pouvez donner des chemins de recherche pour des types de fichiers différents.

## Menu ?

Ce menu n'est visible que lorsque la Live Bar est déployée sur la droite.



**Manual** : appelle directement ce manuel d'utilisation.

Afin de voir les manuels des Plug-Ins optionnels procurés par Internet apparaître dans ce menu, il vous suffit de les copier dans le répertoire ../SFP/Manual/Francais/Chapitres.

**About** : affiche les numéros de version du logiciel SFP ainsi que d'autres informations.

# Fonctions globales de fenêtres

La Live Bar ainsi que certaines interfaces possèdent un, deux ou trois boutons d'une forme semblable à celle des fenêtres standards dans la partie supérieure droite.

La Live Bar ne possède pas de commutateur lorsque le Screen mode «Classic» est activé en arrière-plan (voir SCOPE Settings).

## On Top

La fenêtre apparaît toujours au-dessus des autres lorsque cette option est activée (trait rouge visible).

## Minimaliser

Cliquez sur ce bouton pour minimaliser la fenêtre.

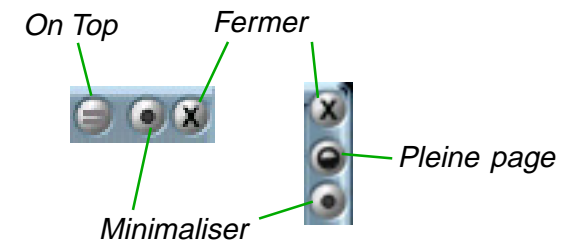
## Pleine page (uniquement Desktop en arrière-plan)

Cliquez sur ce bouton pour maximaliser la fenêtre. Un clic supplémentaire retourne à la taille d'affichage précédente.

## Close

Cliquez sur ce bouton pour fermer la fenêtre.

**Vous pouvez ouvrir à nouveau la Live Bar avec l'icône SFP.**



# Le domaine de configuration

Ce domaine vous propose une vue d'ensemble de tous les Devices et modules ES chargés. Les boutons de commande DEV, INs et OUTs vous permettent de basculer entre l'affichage des Devices (mélangeur, synthé, échantillonneur...), des modules d'entrées et de sorties.

**Prenez ici en considération que les notions INs et OUTs se reportent au logiciel SFP. La sortie MIDI de votre séquenceur qui dirige les données MIDI sur un synthétiseur SFP doit être comprise comme une entrée et apparaît donc sous INs.**

## Module Default

Le projet Startup est chargé après le premier démarrage du logiciel, celui-ci contient déjà quelques modules standard qui sont rapidement décrits dans ce qui suit. Vous trouverez plus d'informations sur tous les modules dans la partie correspondante de ce manuel.

Vous pouvez déterminer vous-même les modules ainsi chargés, il vous suffit de produire un projet contenant les modules souhaités et de le sauvegarder en tant que projet Startup dans le dialogue **SCOPE Settings**. Reportez-vous au passage **SCOPE Settings** du chapitre *dialogue de configuration et techniques de travail* pour obtenir de plus amples renseignements.

## Devices

**Mixer STM 1632** : correspond au mélangeur Default.



Lorsque vous remplacez ce mélangeur par un plus important dans le projet Startup, vous devez prendre en considération le temps de charge supplémentaire à chaque démarrage du logiciel.



## INs

Le symbole [...] est utilisé dans ce qui suit pour représenter les entrées de matériel qui sont munies des noms des cartes correspondantes.

**Sequencer Midi 1** : interface pour séquenceur, sur lequel les données MIDI émises par le séquenceur sont dirigées dans la SCOPE Fusion Platform.

Cette interface peut être chargée plusieurs fois, le chiffre affiche le numéro d'instance. Sélectionnez le Port correspondant dans votre programme Audio.

[...] **MIDI A** : Entrée MIDI de la carte.

[...] **Analog** : entrée Audio analogique de la carte (sauf avec la version C-Plate-24ADAT).

[...] **SP-DIF** : entrée Audio numérique de la carte en format S/P-DIF ou AES/EBU pour la platine ES PLUS (sauf avec la version C-Plate-24ADAT).

**Wave 1 (2)** : interface pour programmes Audio qui utilisent l'interface standard du système d'exploitation (PC: Wave-Port, Mac: Soundmanager), sur lequel les données Audio émises par le programme Audio sont dirigées dans la SCOPE Fusion Platform.

Cette interface peut être chargée plusieurs fois, le chiffre affiche le numéro d'instance. Sélectionnez le Port correspondant dans votre programme Audio.

**ASIO** : interface pour programmes Audio qui utilisent une interface ASIO, sur lequel les données Audio émises par le programme Audio sont dirigées dans la SCOPE Fusion Platform.



## OUTs

Le symbole [...] est utilisé dans ce qui suit pour représenter les sorties de matériel qui sont munies des noms des cartes correspondantes. Les chiffres en exposant affichent le matériel avec lequel la sortie correspondante est connectée.

**Sequencer Midi** : interface pour séquenceur, sur lequel les données MIDI émises par la SCOPE Fusion Platform sont dirigées dans le séquenceur.

Cette interface peut être chargée plusieurs fois, le chiffre affiche le numéro d'instance. Sélectionnez le Port correspondant dans votre programme Audio.

[...] **MIDI A** : Entrée MIDI de la carte.

[...] **Analog** : entrée Audio analogique de la carte (sauf avec la version C-Plate-24ADAT).

[...] **SP-DIF** : entrée Audio numérique de la carte en format S/P-DIF ou AES/EBU pour la platine ES PLUS (sauf avec la version C-Plate-24ADAT).

**Wave 1 (2)** : interface pour programmes Audio qui utilisent l'interface standard du système d'exploitation (PC: Wave-Port, Mac: Soundmanager), sur lequel les données Audio émises par la SCOPE Fusion Platform sont dirigées dans le programme Audio.

Cette interface peut être chargée plusieurs fois, le chiffre affiche le numéro d'instance. Sélectionnez le Port correspondant dans votre programme Audio.

**ASIO** : interface pour programmes Audio qui utilisent une interface ASIO, sur lequel les données Audio émises par la SCOPE Fusion Platform sont dirigées dans le programme Audio.



## Les connecteurs

Chaque Device et chaque module IN/OUT est représenté dans un connecteur individuel dans le domaine de configuration de la Live Bar. Une icône est affichée pour le module ou Device dans la partie de gauche du connecteur, et un champ de texte pour afficher les transformations de configuration du Device ou module correspondant se trouve dans la partie de droite.



Les champs de texte ne sont visibles que lorsque la Live Bar est affichée dans sa largeur maximale avec le symbole flèche suivant :

Vous pouvez déplacer des connecteurs occupés vers le haut ou le bas en maintenant la touche de la souris appuyée, et transformer ainsi la chronologie de l'affichage.

## Le menu contextuel de l'icône

Chaque Device ou module est représenté par une icône correspondante, et ce, même lorsque la Live Bar est représentée repliée sur elle-même avec le symbole flèche . Vous pouvez donc procéder aux actions les plus importantes avec le menu contextuel de cette icône.

L'interface est ouverte d'un clic sur l'icône du Device.

Cliquez avec la touche droite de la souris (PC) ou <Ctrl> + souris (Mac) sur l'icône d'un Device, pour faire apparaître un menu contextuel qui contient des options différentes selon le Device. Les mêmes actions, ainsi que d'autres peuvent être effectuées avec les champs de texte décrits plus loin.



## Colonne Dev

### Device

Lorsque le connecteur est encore vide, le menu contextuel ne contient que l'inscription *Device*, qui propose à son tour des sous-menu supplémentaires. Ceux-ci vous permettent d'ouvrir d'autres sous-menus qui correspondent aux dossiers du répertoire Device, ils sont classés par catégories et contiennent les Devices individuels ou autres sous dossiers. Sélectionnez un Device d'un clic sur celui-ci, il sera alors chargé et le processus de chargement affiché dans la barre d'état de la Live Bar. L'icône du Device est ensuite affichée.

Lorsqu'un Device est déjà chargé, le menu contextuel contient outre les Devices, les commandes *Show* et *Hide*, qui vous permettent d'ouvrir ou de fermer l'interface ainsi que *Remove* pour retirer ce Device.

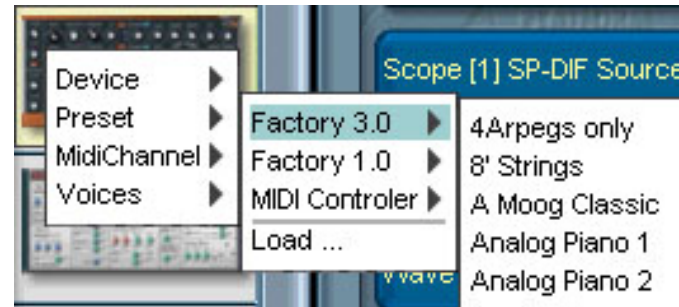
Lorsqu'un Device est chargé après qu'un autre Device ait été chargé, les paramètres et l'acheminement (canal MIDI, nombre de voix) du Device d'origine seront appliqués dans la mesure du possible.

## Preset

L'option Presets est contenue dans le menu contextuel lorsqu'un Device est déjà chargé, celle-ci contient toutes les présélections du fichier Preset du Device classées par dossiers. Chaque dossier correspond à une banque qui peut être produite dans le dialogue Preset. Pour sélectionner une présélection, déplacez le curseur de la souris sur un dossier, une liste de présélection dans laquelle vous pouvez choisir une présélection d'un clic s'ouvre sur la droite.

Le dossier *MIDI Controler* est composé de présélections spéciales qui sauvegardent l'attribution des paramètres individuels des données de contrôleurs MIDI externes. Vous pouvez ainsi changer l'attribution du contrôleur indépendamment des paramétrages sonores.

*Load* vous permet de sélectionner et d'ouvrir un fichier de présélection supplémentaire.



## MidiChannel

Les Devices pouvant être dirigés par MIDI contiennent la commande MidiChannel dans le menu contextuel. Celle-ci vous permet de sélectionner le canal MIDI souhaité (1-16) du Device correspondant. Le réglage OMNI reçoit le Device sur tous les canaux.

## Voices

Vous permet d'installer le nombre de voix (Polyphonie) pour les générateurs de son. Pour les synthétiseurs, la polyphonie se situe dans une plage allant de 0 à 16.

Considérez que chaque voix augmente la demande DSP du Device. N'installez donc que le nombre de voix dont vous avez réellement besoin.

Le nombre de voix 0 permet de maintenir un Device chargé, sans qu'il ne consomme de la capacité de calcul DSP.

Pour les échantillonneurs, la valeur installée correspond au nombre de voix stéréo.

## Colonne INs / OUTs



Le menu contextuel contient toutes les cartes DSP installées ainsi que l'inscription *Software IOs*. La ligne d'une carte permet de charger des modules qui représentent

les entrées et sorties physiques de la carte correspondante. Vous trouverez des interfaces pour d'autres applications sous *Software IOs*. Vous trouverez une description détaillée de tous les modules dans le chapitre *ES de matériel & pilotes*.

Lorsqu'un module est chargé, le menu contextuel contient l'inscription *Remove* qui vous permet de retirer ce module.

Le menu contextuel d'une ES de matériel contient des informations supplémentaires sur le matériel.

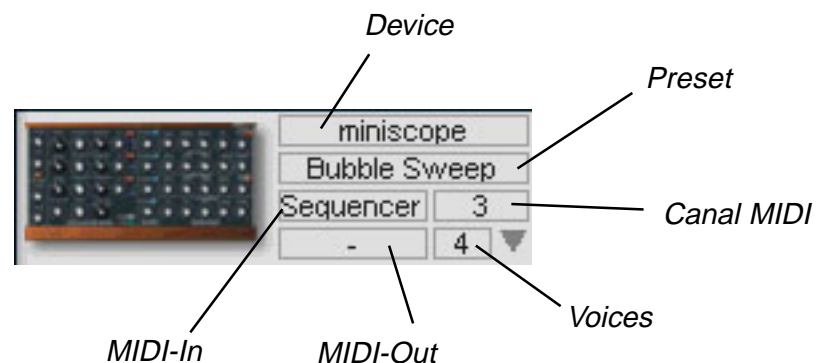
Lorsqu'un module est chargé dans un connecteur qui est déjà occupé par un module, son acheminement est appliqué dans la mesure du possible.

## Le champ de texte des connecteurs

Les champs suivants sont placés à côté de l'icône du Device, ceux-ci vous permettent d'afficher et d'éditer les paramètres actuels du Device correspondant.

**Ces champs ne sont affichés que lorsque la Live Bar est déployée sur la droite.**

Un Tool Tip qui affiche le nom du connecteur apparaît pour la plupart des connecteurs lorsque vous laissez le curseur de la souris un moment sur ce connecteur.

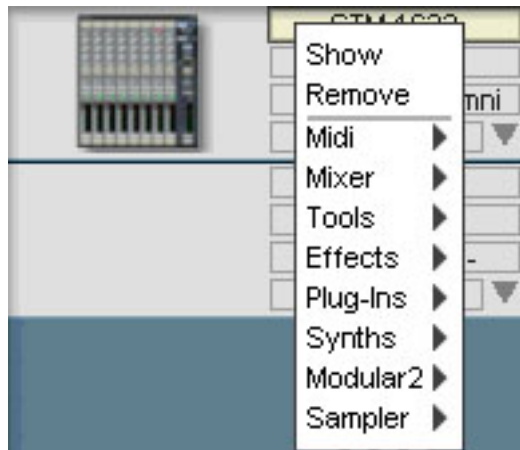




## Colonne Dev

### Device

Cliquez sur ce champ avec la touche droite de la souris sur PC ou avec <Ctrl> + souris sur Mac, pour faire apparaître un menu contextuel qui contient les mêmes options que le menu de l'icône Device précédemment décrit. Une fois un Device chargé, son nom est affiché dans ce connecteur.



### Preset

Cliquez sur ce champ avec la touche droite de la souris sur PC ou avec <Ctrl> + souris sur Mac, pour faire apparaître un menu contextuel qui contient les mêmes options que le menu de l'icône Preset précédemment décrit. Une fois un Preset chargé, son nom est affiché dans ce connecteur.



### MIDI In

Le nom du module MIDI connecté sur l'entrée du Device est affiché ici. Ce connecteur permet en outre de déterminer l'acheminement MIDI du Device. Pour ce faire, sélectionnez la prise souhaitée parmi les sorties MIDI de tous les modules ou Devices chargés mises à votre disposition dans le menu contextuel (voir également le passage *Routing - Spécifier le flux des signaux*).

### MIDI Out

Le nom du module MIDI connecté sur la sortie du Device est affiché ici. Ce connecteur permet en outre de déterminer l'acheminement MIDI du Device. Pour ce faire, sélectionnez la prise souhaitée parmi les entrées MIDI de tous les modules ou Devices chargés mises à votre disposition dans le menu contextuel (voir également le passage *Routing - Spécifier le flux des signaux*).



## Canal MIDI

Le canal MIDI du Device peut être installé de trois façons différentes :

a) avec le menu contextuel que vous appelez d'un clic de la touche droite de la souris ou avec <Ctrl> + souris sur Mac sur ce champ.

b) avec l'encadré d'entrée que vous appelez en enfonçant F2 lorsque vous cliquez sur le champ. Donnez alors la valeur souhaitée et confirmez avec <Enter>.

c) avec des déplacements verticaux de la touche de la souris maintenue appuyée sur le champ, la valeur augmente ou diminue alors en correspondance.

Les canaux MIDI 1 –16 et *Omni* (réception sur tous les canaux MIDI) sont mis à votre disposition.

## Voices

Le nombre de voix (polyphonie) du Device peut être installé de trois façons différentes :

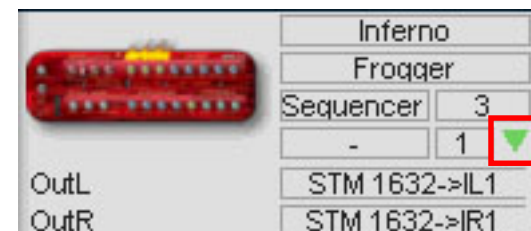
a) avec le menu contextuel que vous appelez d'un clic de la touche droite de la souris ou avec <Ctrl> + souris sur Mac sur ce champ.

b) avec l'encadré d'entrée que vous appelez en enfonçant F2 lorsque vous cliquez sur le champ. Donnez alors la valeur souhaitée et confirmez avec <Enter>.

c) avec des déplacements verticaux de la touche de la souris maintenue appuyée sur le champ, la valeur augmente ou diminue alors en correspondance.

## Symbole triangle (prises du Device)

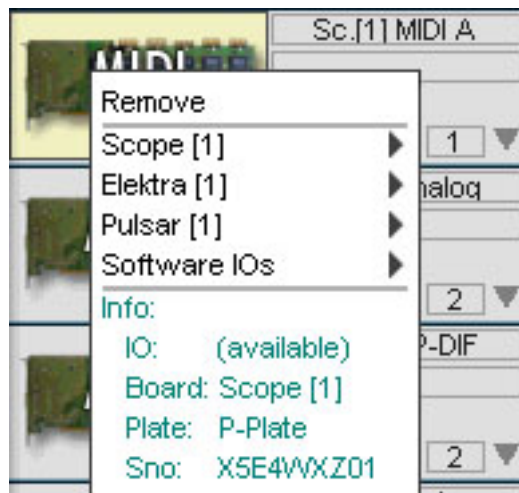
Cliquez sur le petit triangle qui se trouve dans la partie inférieure droite du connecteur pour qu'une liste de toutes les prises du Device s'ouvre vers le bas. Vous pouvez ici déterminer le flux du signal, reportez-vous aux descriptions précises du passage *Routing - Spécifier le flux des signaux*.



## Colonne INs / OUTs

### Module

Cliquez sur ce champ avec la touche droite de la souris sur PC ou avec <Ctrl> + souris sur Mac, pour faire apparaître un menu contextuel qui contient les mêmes options que le menu de l'icône précédemment décrite. Diverses informations de matériel supplémentaires sont affichées ici. Une fois un module chargé, son nom est affiché dans ce connecteur.



### Category

Ce champ placé sous celui de Modul n'est pas encore fonctionnel.

### Nombre de canaux



Le nombre des canaux peut être installé de trois façons différentes pour certains modules (ASIO par ex) :

a) avec le menu contextuel que vous appelez d'un clic de la touche droite de la souris ou avec <Ctrl> + souris sur Mac sur ce champ.

b) avec l'encadré d'entrée que vous appelez en enfonçant F2 lorsque vous cliquez sur le champ. Donnez alors la valeur souhaitée et confirmez avec <Enter>.

c) avec des déplacements verticaux de la touche de la souris maintenue appuyée sur le champ, la valeur augmente ou diminue alors en correspondance.

### Symbole triangle (prises du Device)

Cliquez sur le petit triangle qui se trouve dans la partie inférieure droite du connecteur pour qu'une liste de toutes les prises du Device s'ouvre vers le bas. Vous pouvez ici déterminer le flux du signal, reportez-vous aux descriptions précises du passage *Routing - Spécifier le flux des signaux*.



# Screen Sets

Vous avez la possibilité de sauvegarder l'ordre actuel de toutes les interfaces en tant que Screen Set, pour appeler facilement divers affichages. Pour afficher les Screen Sets dans la partie inférieure de la Live Bar, il vous suffit de déplacer la barre séparatrice vers le haut tout en maintenant la touche de la souris appuyée.

## Produire un Screen Set

Pour produire un Screen Set, appuyez (en combinaison avec la touche <Alt>, <SHIFT> ou <Ctrl>) sur une touche de chiffres (1,...,9,0) de votre clavier (n'utilisez pas le pavé numérique). Un total de 30 Screen Sets est ainsi réalisable.

Un Screen Set supplémentaire est aménagé lorsque vous actionnez un chiffre ou une combinaison de touches n'ayant pas encore été attribué, celui-ci est alors affiché dans la liste de Screen Set qui contient également la combinaison de touches correspondante.

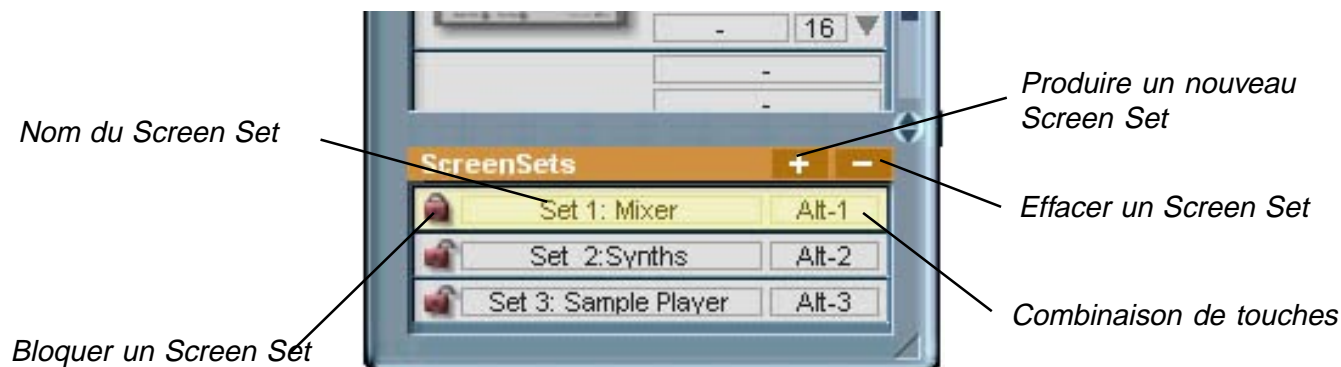
Alternativement, vous pouvez produire un Screen Set avec le bouton «+» de la Live Bar et attribuer une combinaison de touches avec le menu contextuel du Screen Set correspondant.

## Baptiser un Screen Set

Pour transformer le nom Default (Set 1 par ex.), il vous suffit de sélectionner un bouton Screen Sets d'un clic de la touche droite (Mac: Ctrl) de la souris, puis de sélectionner la commande *Rename* dans le menu contextuel qui apparaît. Vous pouvez alors y donner un nom de votre choix et le confirmer avec la touche Entrée. Le champ d'entrée peut également être appelé d'un clic sur un Screen Set contenu dans la liste.

## Effacer un Screen Set

La commande *Delete* vous permettant d'effacer un Screen Set se trouve également dans le menu contextuel. Vous pouvez aussi sélectionner le Screen Set et le retirer avec la touche Delete (PC) ou NumLock (Mac) de votre clavier, ou encore avec le bouton «-» de la Live Bar.



## Transformer les sigles du clavier

Le sigle de clavier attribué à un Screen Set peut être transformé en tout temps, pour cela sélectionnez la commande *Shortcut* dans le menu contextuel du bouton Screen Set correspondant. Choisissez ensuite le sigle souhaité, le sigle actuellement attribué est alors muni d'un crochet.

## Sauvegarder un Screen Set

Lorsqu'un Screen Set existant est transformé et attribué à une combinaison de touche encore libre pour un nouveau Screen Set, les transformations sont sauvegardées dans le nouveau Screen Set et l'ancien reste tel quel. Par contre lorsqu'une combinaison de touche déjà attribuée est employée après une transformation, l'ancien Screen Set sera sauvegardé avec ces transformations.

Les interfaces de tous les modules et Devices sont sauvegardées tout comme le Routing Window, le File Browser et les listes Preset. Seuls divers dialogues de programmes comme le Sample Rate Settings par ex. ne sont pas sauvegardés.

## Bloquer un Screen Set

Un Screen Set peut être bloqué afin de le protéger contre tout chargement. Pour cela, sélectionnez la commande *Lock* dans le menu contextuel du Screen Set correspondant. Le début de la ligne affiche alors un cadenas fermé. La commande *Unlock* du menu contextuel vous permet de retirer ce blocage à tout moment.

# Routing - Spécifier le flux des signaux

La SCOPE Fusion Platform met des moyens exceptionnels à votre disposition pour spécifier le flux des signaux. Grâce à la construction entièrement modulaire du logiciel, chaque projet (donc une configuration concrète) se compose de modules individuels (ES physiques, interfaces de pilote d'autres programmes, mélangeurs, synthétiseurs, effets, etc...), qui sont tous équipés d'un nombre défini d'entrées et sorties pour les différents types de signaux (Audio, MIDI, signal de commande,...). Le flux de signal de toutes les données est déterminé par la connexion des entrées et sorties de ce module entre elles. A cet effet diverses procédures sont mises à votre disposition.

## Câblage automatique

Afin d'économiser des étapes de travail, un câblage automatique déterminé (judicieux dans la plupart des cas) peut être effectué au chargement de nombreux modules. Le câblage automatique peut être respectivement activé/désactivé pour les entrées MIDI ainsi que les connexions Audio dans le dialogue SCOPE Settings que vous atteignez sous *Settings* dans le menu *Set* de la Live Bar.

Ainsi les sorties Audio d'un synthétiseur sont par exemple automatiquement connectées sur un canal libre de la table de mixage et son entrée MIDI est connectée avec le Port MIDI du séquenceur. Pour réaliser un autre flux de signal, vous pouvez transformer le câblage avec l'une des méthodes alternatives décrite dans ce qui suit.

Les modules sont automatiquement precâblés selon les règles suivantes :

- **Connexions MIDI** : lorsqu'un Device comportant une entrée MIDI est chargé, cette entrée peut être connectée avec le module *Hardware Midi Source* ou *Sequencer Midi Source*, selon que vous souhaitez jouer immédiatement d'un clavier connecté ou que les données arrivent du séquenceur. (Auto Routing / To MIDI Source doit être activé).

- **Connexions Audio** : la sortie Audio d'un Device est connectée avec le premier canal libre de la table de mixage (Auto Routing / Others doit être activé).

- **Remplacer un Device** : lorsqu'un Device est chargé dans un connecteur de la Live Bar qui contient déjà un autre Device, celui-ci est, dans la mesure du possible, remplacé avec tous ces paramètres comme le canal MIDI et le nombre de voix y compris ses câblages.





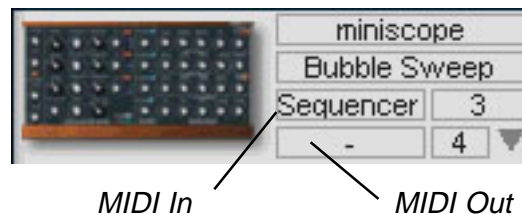
# Transformer le câblage

## Câbler avec la Live Bar

La Live Bar propose la possibilité d'afficher ou de sélectionner toutes les connexions Audio et MIDI des Devices individuels (dans les deux sens) ainsi que les INs et OUTs.

### Connexions MIDI des Devices

Les connecteurs MIDI In ou MIDI Out, se trouvent à côté de l'icône du Device.



Cliquez avec la touche droite de la souris (sur PC et <Ctrl> + souris sur Mac) sur le connecteur MIDI In, une liste de sélection contenant tous les Devices ou modules actuellement chargés qui possèdent des entrées MIDI apparaît alors. Cliquez sur l'une des inscriptions de cette liste pour faire apparaître la sortie MIDI de ce Device ou module sur la droite, sélectionnez-le d'un clic supplémentaire. Le connecteur MIDI In affiche ensuite le nom de la prise sélectionnée. Vous pouvez effectuer la même opération avec le connecteur MIDI Out et sélectionner l'entrée MIDI d'un autre Device ou module.



**Prenez en considération que dans la plate-forme de SCOPE Fusion, plusieurs Devices MIDI ne peuvent pas être connectés en série comme pour les périphériques Hardware (chaîne MIDI de la sortie de l'un sur l'entrée de l'autre), mais doivent l'être en parallèle, donc par exemple, directement du module *Sequencer Midi Source* sur les entrées MIDI de tous les synthétiseurs. La sortie MIDI d'un Device n'est employée que pour restituer les données MIDI produites par le Device lui-même (comme les déplacements du régulateur en tant que message du contrôleur MIDI par exemple).**

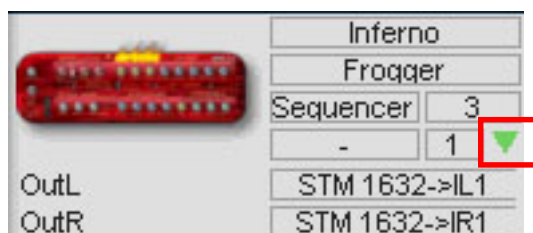
Lorsque la prise correspondante est déjà occupée, un petit carré (ou le cas échéant *occupied*) apparaît dans la liste de sélection derrière la prise en question.

Vous pouvez également effectuer des câblages en Y (une sortie sur plusieurs entrées simultanément) à partir de la Live Bar. Pour cela, il vous suffit de maintenir la touche Ctrl. enfoncée lors du câblage d'une prise déjà connectée, la connexion existante n'est pas retirée par cette action.

Une connexion existante peut être retirée avec l'inscription *Disconnect* de la liste de sélection.

## Connexions Audio des Devices

Cliquez sur le triangle qui se trouve à côté de l'icône du Device pour afficher les connecteurs d'acheminement des raccordements Audio (aussi bien d'entrée que de sortie du Device). La liste des connecteurs d'acheminement affiche dans un premier temps toutes les entrées, puis toutes les sorties.



Cliquez avec la touche droite de la souris (sur PC et <Ctrl> + souris sur Mac) sur l'un des connecteurs d'acheminement, une liste de sélection contenant tous les Devices ou modules actuellement chargés qui possèdent des sorties adéquates apparaît alors.

Adéquat signifie ici que le connecteur d'acheminement d'une entrée affiche toutes les sorties Audio, et toutes les entrées correspondantes pour le connecteur d'une sortie.

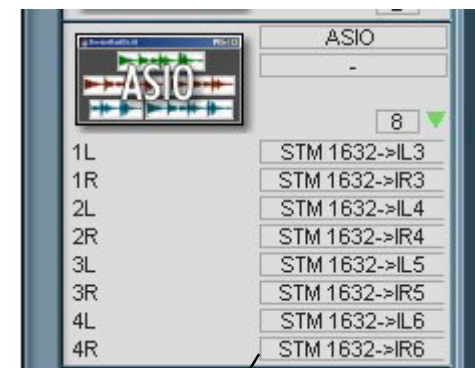
Cliquez sur l'une des inscriptions de cette liste pour faire apparaître l'entrée ou la sortie correspondante de ce Device ou module sur la droite, sélectionnez-le d'un clic supplémentaire. Le connecteur d'acheminement affiche ensuite le nom de la prise sélectionnée.

Lorsque la prise correspondante est déjà occupée, un petit carré (ou le cas échéant *occupied*) apparaît dans la liste de sélection derrière la prise en question.

Une connexion existante peut être retirée avec l'inscription *Disconnect* de la liste de sélection.

## Connexion des INs et OUTs

Les INs et OUTs possèdent eux aussi des connecteurs d'acheminement correspondants pour données Audio ou MIDI. Ceux-ci ne seront toutefois affichés qu'après que vous ayez cliqué sur le petit triangle à côté du IN ou OUT correspondant. Le câblage est alors effectué de la même manière que pour les Devices (voir plus haut).



Sorties d'un module ASIO et informations de connexion.

## Câbler avec le mélangeur

Dans la mesure où la plupart des flots de données Audio sont dirigés sur le mélangeur, de nombreuses connexions peuvent directement être effectuées directement dans l'interface du mélangeur. Certains Mixer disposent en plusieurs endroits de champ d'acheminements avec lesquels vous pouvez connecter des canaux individuels avec d'autres modules. Vous trouverez une description des champs d'acheminement individuels dans la documentation des mélangeurs correspondante. Nous ne décrivons ici qu'un procédé général sur l'exemple du mélangeur STM 1632 :

Ouvrez l'interface du mélangeur d'un double-clic sur l'icône du mélangeur correspondant dans la Live Bar. Le mélangeur 1632 possède un champ d'acheminement pour les entrées ainsi que des canaux individuels pour les Direct Outs et le Master Out.



*Les champs Routing permettent aussi de charger et de câbler automatiquement les Devices*

### Le champ d'acheminement supérieur

Les champs d'acheminement sont divisés en trois. La partie supérieure affiche le nom des Devices connectés. Cliquez avec la touche droite de la souris (sur PC et <Ctrl> + souris sur Mac) sur le champ d'acheminement pour faire apparaître un menu contextuel qui contient les entrées suivantes :



**Disconnect** : retire les prises de ce Device.

N'est disponible que lorsqu'un Device est déjà connecté.

**Connect Device** : déplacez le curseur de la souris sur cette entrée pour qu'une liste de tous les Devices qui contiennent des prises adéquates s'ouvre sur la droite. Adéquat signifie ici que le champ d'acheminement d'une entrée ne propose que les sorties des autres modules et inversement.

Les prises elles-mêmes apparaissent sur la droite lorsque vous déplacez le curseur de la souris sur l'un de ces Devices. Sélectionnez ensuite la prise souhaitée d'un clic.

N'est disponible que lorsque des Devices comportant les prises adéquates sont déjà chargés dans le projet.

**Load Device** : vous permet de charger un Device supplémentaire qui sera automatiquement connecté avec le canal correspondant, lorsqu'un Device contient des sorties stéréo, le canal du mélangeur est automatiquement basculé sur stéréo.

**Surfaces** : l'interface du Device connecté peut être sélectionnée ou fermée ici.

Vous pouvez, en alternative à cette commande, double-cliquer sur le champ.

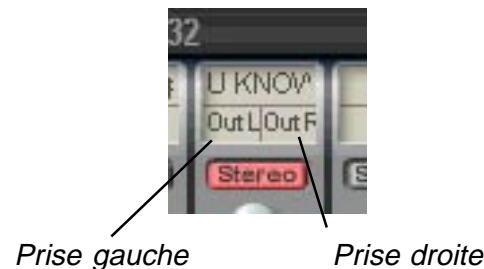
N'est disponible que lorsqu'un Device possédant une interface est déjà connecté.

**Hide** : ferme l'interface du mélangeur.

## Les champs d'acheminement inférieurs

Les deux champs d'acheminement inférieurs affichent les noms des prises du Device correspondant. Seul le champ gauche est activé pour les canaux mono, alors que les deux champs le sont avec des canaux stéréo.

Le menu contextuel de ce champ vous permet de sélectionner un Device ainsi que ses prises ou de retirer une prise existante avec l'inscription *None*.



## Câbler avec le Routing Window

Sélectionnez l'inscription Routing Window dans le menu SET de la Live Bar pour faire apparaître le Routing Window - une fenêtre qui vous propose le contrôle absolu sur toutes les connexions de tous les modules. Vous pouvez ici connecter librement des modules au moyen de câbles virtuels, des pincements peuvent ici aussi se produire telles des connexions en Y (une sortie dirigée sur plusieurs entrées différentes) ou des connexions parallèles de plusieurs entrées entre elles. Le Routing Window ainsi que toutes les techniques de câblage sont décrites de façon détaillée dans le chapitre *Dialogue de configuration et techniques de travail*.

# Index

## A

About 6  
Analog 9, 10  
ASIO 9, 10

## B

Baptiser 17  
Barre des titres 4  
Barre d'état 4  
Bloquer 18

## C

Câblage 21  
Câblage automatique 19  
Canal MIDI 15  
Category 16  
Champ d'acheminement 23  
Close 7  
Connect Device 23  
Connecteurs 11, 13  
Connexions Audio 20, 22  
Connexions MIDI 20, 21  
Controller 6

## D

Device 11, 14, 20  
Devices 8, 21  
Disconnect 23  
DSP Load 6

## E

Effacer 17  
Exit 5

## F

File 5  
FileBrowser 6

## H

Hide 11, 24

## I

INs 9, 13, 16, 22

## L

Live Bar 3, 21  
Load Device 24

## M

Manual 6  
Mélangeur 23  
Menu 3, 5  
Menu ? 6  
Menu contextuel 11  
MIDI 9, 10  
MIDI Controler 12  
MIDI In 14  
MIDI Out 14  
MidiChannel 12  
Minimaliser 7  
Module 16  
Module Default 8

## N

New 5  
Nombre de canaux 16

## O

On Top 7  
Open 5  
OUTs 10, 13, 16, 22

## P

Pleine page 7  
Preset 12, 14  
Prises Audio 15, 16  
Produire 17  
Projet Startup 8

## R

Recent 5  
Registry 6  
Remove 11  
Routing 19  
Routing Window 6, 24

## S

Samplerate 6  
Sauvegarder 18  
Save 5  
Save as.. 5  
Screen Sets 17  
Search Options 6  
Sequencer Midi 9, 10

Set 6  
Settings 6  
Show 2, 11  
Sigles 18  
SP-DIF 9, 10  
Startup 5  
Surfaces 24

## T

Transformer 18  
Triangle 15, 16

## V

Voices 12, 15

## W

Wave 9, 10