

# Configuration

## Dialogues de configuration et techniques de travail

### Le File Browser

#### Navigation

#### Les menus du File Browser

- Menu Directory
- Menu Edit
- Menu View
- Menu Filter
- Menu contextuel

## Le Routing Window

## Charger des modules

- Retirer des modules et Devices

### Module et Devices

### Disposition des modules

## Câbler des modules

### Effacer des connexions

### Echanger des modules

### Particularités des connexions MIDI

- Tuyaux et combines sur les connexions Audio

### Menu contextuel du module

### Rechercher le Device d'un projet

- Fonctions du dialogue Find
- Search Options

## Moyens de réglage de l'interface de modules et de Devices

- Tiroirs

## Tool Tips

## Présélections

### Structure de la fenêtre de présélection

### Administration de présélection

- MIDI Controller Presets

### Charger une présélection

- MIDI-ProgramChange

### Produire une présélection

- Attribuer une catégorie

### Effacer une présélection

### Les menus de la fenêtre de présélection

- Bank
- Preset
- File
- Compare

### L'affichage Info

### Travailler avec les deux listes

## Contrôleur MIDI

### Affichage de la charge DSP maximale

- Quelques renseignements sur la consommation DSP des modules et Devices

## Samplerate Settings

### Word Clock

- Quand est-ce que la carte DSP devrait être Master ou Slave ?
- Word Clock externe
- SFP en tant que maître
- SFP en tant qu'esclave

## SCOPE Settings

### Global

### Routing

### ULLI

### Directories

## Registry

## Search Options

## Menu contextuel de la barre d'icône

# Dialogues de configuration et techniques de travail

Vous allez dans ce chapitre, faire la connaissance des dialogues principaux, ainsi que des éléments et techniques de travail du logiciel qui complètent les réalisations de la Live Bar (traité dans le chapitre précédent).

## Le File Browser

Le File Browser est appelé par le menu Set contenu dans la Live Bar ou avec la touche F10.

Le File Browser est un gestionnaire de fichier spécialement conçu et adapté aux exigences de la SCOPE Fusion Platform. De nombreuses fonctions fondamentales vous seront déjà connues de par l'utilisation du gestionnaire de fichiers du système d'exploitation de votre ordinateur.

Le File Browser vous permet de :

- charger des Devices et Modules
- charger des échantillons et programmes (Multisamples)
- charger des projets (en alternative à la commande *Load Project* du menu File)
- administrer et organiser vos fichiers (copier, déplacer, effacer, rebaptiser, etc.).

Le File Browser vous permet également de copier des fichiers d'un CD AKAI directement sur le disque dur, ce qui n'est pas réalisable avec le gestionnaire de fichiers du système d'exploitation.

Répertoires  
(jaune)

Fichiers  
(bleu)

Grandeur de la fenêtre




Le File Browser n'affiche que les fichiers ayant de l'importance pour la SCOPE Fusion Platform, c'est à dire ceux pouvant être chargés. Voici un listage de ces types de fichiers et des symboles affichés. Considérez toutefois que l'extension de fichier n'est pas affichée dans le File Browser, mais l'est dans le gestionnaire de fichiers de votre ordinateur.

Projects :	.pro
Devices :	.dev
Modules :	.mdl
Sample-Programme :	.p/.sf2/.sts
Samples :	.s/.wav/.aiff

## Navigation

Le File Browser affiche le répertoire Devices après le démarrage du logiciel. Les lecteurs, dossiers et fichiers d'importance pour la SCOPE Fusion Platform sont représentés par un symbole et un marquage particulier (lecteurs et dossier en jaune, fichiers en bleu).

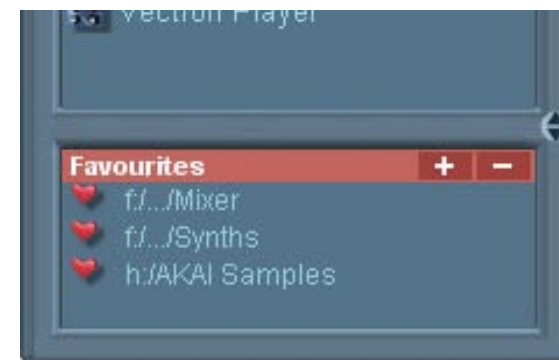
Pour changer de répertoire, il vous suffit de cliquer sur le symbole de dossier (ou de double-cliquer sur le nom du dossier). Vous atteignez un niveau de répertoire supérieur d'un clic sur le symbole  (ou, ici aussi, d'un double-clic sur la flèche) ou par la commande **Up** du menu **Directory**. Le premier niveau affiche les symboles des lecteurs.



Cliquez sur l'affichage du chemin actuel en dessous de la barre de menu du File Browser ou sur le symbole de flèche (à côté) pour ouvrir un menu déroulant et y sélectionner les lecteurs.

Vous pouvez alternativement utiliser les boutons contenant les lettres des lecteurs qui se trouvent dans la partie inférieure gauche du File Browser.

Afin de pouvoir vous diriger rapidement sur les répertoires que vous utilisez fréquemment, vous pouvez les inscrire dans la liste de vos favoris que vous trouverez dans la partie inférieure du File Browser. Les boutons + et - de la liste Favourites vous permettent d'intégrer ou de retirer le répertoire actuel de la liste.



# Les menus du File Browser

## Menu Directory

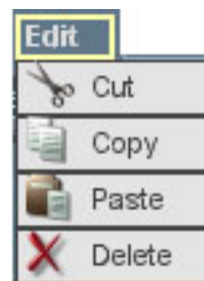
**Up** : cette action vous permet de passer dans le répertoire supérieur.



**New** : produit un nouveau répertoire. Le nom Default (New Folder) peut ensuite être réécrit.

## Menu Edit

**Cut** : découpe un fichier ou un répertoire préalablement sélectionné (également réalisable avec les touches <Ctrl>+<X> sur PC et <Pomme>+ <X> sur Mac).



**Copy** : copie le fichier ou répertoire préalablement sélectionné dans le presse-papier (aussi réalisable avec les touches <Ctrl>+<C> sur PC et <Pomme>+<C> sur Mac).

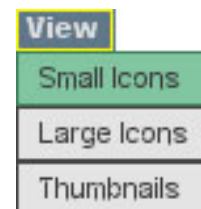
**Copy** vous permet également de copier des programmes d'échantillons de CD AKAI sur le disque dur, les échantillons (\*.s) correspondant aux fichiers program-

mes (\*.p) sont également automatiquement copiés. Les dossiers d'un CD AKAI peuvent aussi être copiés.

**Paste** : insère un fichier copié dans le presse-papier dans le répertoire actuel (aussi réalisable avec les touches <Ctrl>+<V> sur PC et <Pomme>+<C> sur Mac).

**Delete** : efface un fichier ou répertoire préalablement sélectionné (également réalisable avec la touche <Suppr> (PC) ou Pomme+Backspace sur Mac).

## Menu View

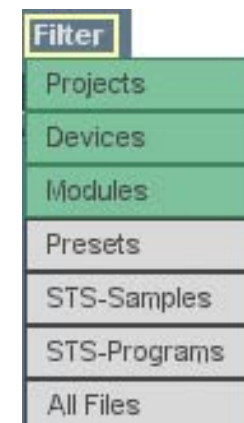


**Small Icons** : représente les fichiers avec une petite icône.

**Large Icons** : représente les fichiers avec une grande icône.

**Thumbnails** : affiche une vue minimisée de l'interface des Devices et Modules.

## Menu Filter



Vous pouvez ici activer ou désactiver la représentation de types de fichiers particuliers, ceux dont la représentation est activée sont affichés en vert dans ce menu.

Si vous recherchez par exemple, un échantillon particulier dans répertoire comportant plusieurs fichiers différents, vous pouvez simplement masquer tous les fichiers qui ne sont pas des échantillons.

Vous pouvez sélectionner les types de fichiers suivants :

**Projects** : (\*.pro)

**Devices** : (\*.dev)

**Modules** : (\*.mdl)

**Presets** : (\*.pre)

### **STS-Samples** : Formats soutenus

AKAI (\*.s)  
Wave (\*.wav)  
AIFF (\*.aif)

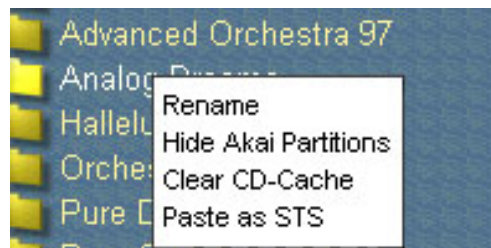
### **STS-Programs** : Sample-Programme

AKAI S1000/3000 (\*.p)  
Soundfont (\*.sf2)  
CreamWare-STS (\*.sts)

**All Files** : affiche tous les types de fichiers.

### **Menu contextuel**

Cliquez avec la touche droite de la souris (= version PC ou «Ctrl» + souris dans la version MAC) sur l'arrière-plan de la fenêtre principale du File Browser, et un petit menu contenant les fonctions suivantes apparaît :



**Rename** (lorsqu'un fichier ou un dossier est déjà sélectionné) : rebaptiser le fichier ou le dossier.

**Show AKAI Partitions** : la lettre de la partition est affichée en supplément pour les CD AKAI. Ce qui est particulièrement utile lorsque le CD contient plusieurs dossiers de même nom dans des partitions différentes, qui ne peuvent autrement pas être différenciés.

**Clear CD Cache** : lorsque plusieurs CD possèdent le même numéro de série, le contenu du CD ne sera pas à nouveau lu. Cette option vous permet donc de réinitialiser le CD-Cache manuellement.

**Paste as STS** : tous les programmes AKAI en format STS copiés dans le presse-papiers avec la commande Edit / Copy sont déposés dans le répertoire actuel avec cette fonction. Les échantillons (\*.s) sont alors converti en format Wave (\*.wav).



# Le Routing Window

Le Routing Window peut être appelé par le menu Set contenu dans la Live Bar ou avec la touche F9. Le Routing Window vous permet de réaliser plusieurs types de travaux que vous pouvez également effectuer à partir de la Live Bar, comme par exemple charger des modules. Vous avez ici, en outre, des possibilités de réalisations étendues en ce qui concerne le câblage et la visualisation de tous les modules chargés y compris leurs signaux de Routing.

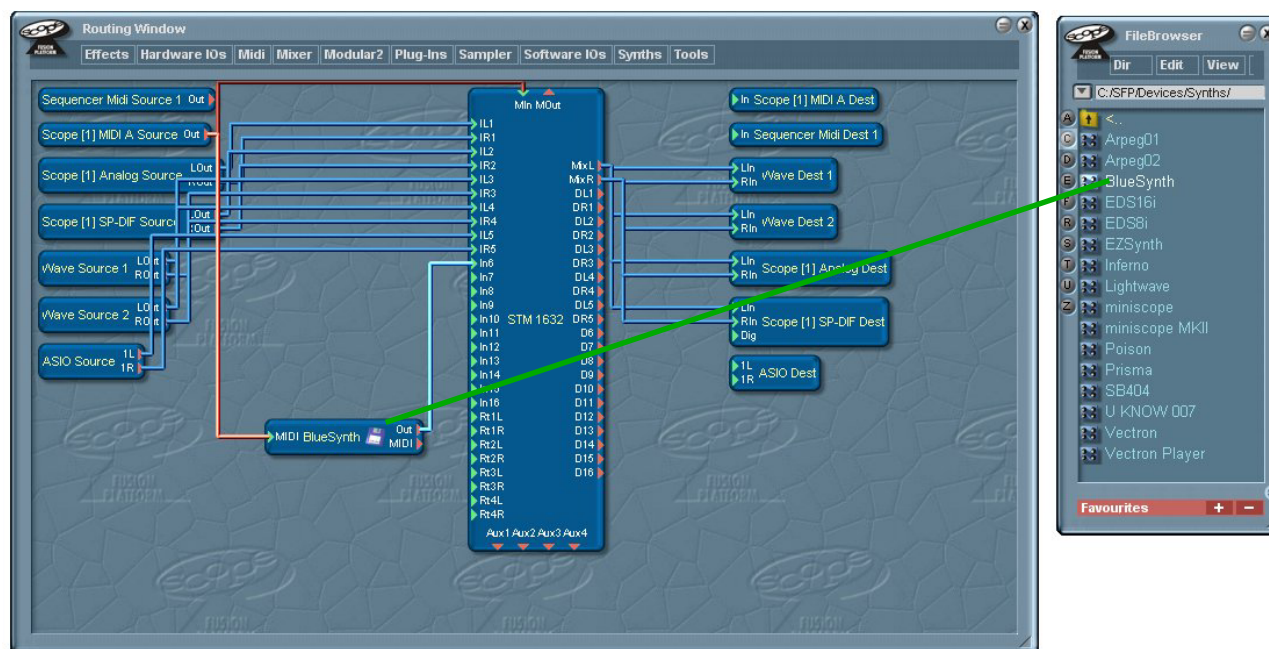
## Charger des modules

Vous pouvez charger des modules supplémentaires aussi bien dans la Live Bar que dans le Routing Window. Tous les modules et Devices (cette différenciation est expliquée plus loin) peuvent être chargés dont vous avez besoin avec le File Browser ou le menu Device dans la partie supérieure du Routing Window.

### - avec le File Browser

Le File Browser affiche le répertoire **Devices** dès le démarrage du logiciel, celui-ci contient les synthétiseurs, échantillonneurs, table de mixage et autres appareils qui se trouvent dans les sous-répertoires correspondants.

Faites glisser les modules/Devices souhaités dans le Routing Window tout en maintenant la touche (gauche sur PC) de la souris appuyée.



La plupart des modules et Devices peuvent être chargés plusieurs fois (les E/S physiques constituent toutefois une exception car elles ne sont disponibles qu'une seule fois, ainsi que quelques Devices spéciaux). Vous trouverez un listage et une description complète de tous ces modules et Devices dans la partie correspondante de ce manuel.

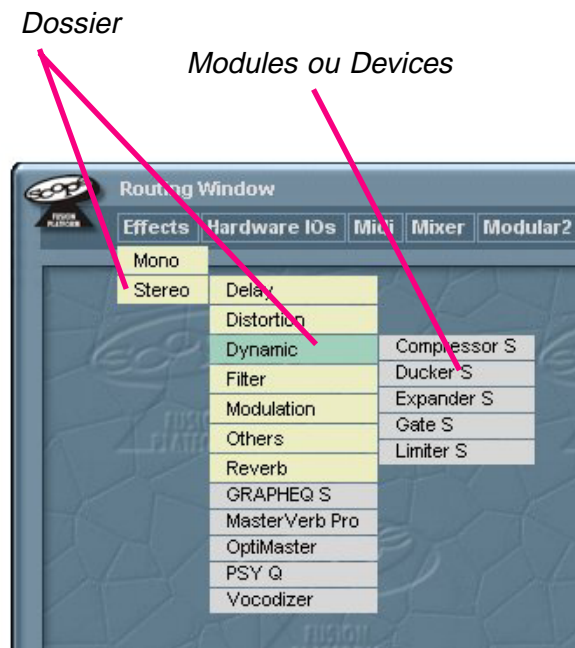
## - avec le menu Modul

Les modules peuvent non seulement être chargés par Drag'n'Drop du File Browser dans le Routing Window, mais aussi par le menu module qui se trouve dans la barre des titres du Routing Window.

Cliquez sur l'un des boutons de menu pour atteindre un menu déroulant qui contient soit des modules (reconnaissable à son fond blanc), soit des sous-menus (fond jaune). Dans le second cas, un menu supplémentaire contenant des modules s'ouvre sur la droite lorsque vous déplacez la souris sur un sous-menu.

Un module peut être chargé du menu, pour cela il vous suffit de le tirer du menu en maintenant la touche de la souris appuyée, et de le laisser glisser sur la position souhaitée dans le Routing Window (Drag'n'Drop). Vous pouvez aussi plus simplement cliquer sur le module, celui-ci sera alors inséré dans le Routing Window sur la position du clic, d'où vous pouvez ensuite le positionner comme bon vous semble.




Vous pouvez également aménager des sous-dossiers supplémentaires du dossier Devices dans le File Browser ou le gestionnaire des fichiers de votre ordinateur, ceux-ci apparaîtront au prochain démarrage du logiciel dans le menu module.



## Retirer des modules et Devices

Plusieurs possibilités sont à votre disposition pour **retirer** un module ou un Device. Vous pouvez soit le sélectionner (d'un clic de la touche -gauche sur PC- de la souris) puis l'effacer avec la touche correspondante (Suppr. ou Del sur PC et NumLock sur MAC) de votre clavier, soit cliquer un module ou un Device de la touche droite de la souris (Ctrl. + souris sur MAC) pour sélectionner ensuite la commande *Delete Module* (ou *Remove Device*) dans le menu contextuel qui apparaît. Vous pouvez également sélectionner et retirer plusieurs modules simultanément, pour cela tracez un rectangle autour des modules en maintenant la touche (gauche sur PC) de la souris appuyée.

## Module et Devices

Dans le File Browser les modules sont représentés par le symbole , et les Devices par celui de . Les modules ont l'extension de fichier \*.mdl et les Devices celle de \*.dev (celles-ci ne sont toutefois pas affichées dans le File Browser). Les Devices sont munis d'un symbole de disquette  dans le Routing Window.

Les Devices sont souvent plus complexes que les modules, ainsi les synthétiseurs, les mélangeurs ou les échantillonneurs sont par exemple des Devices. A l'inverse, les modules peuvent également posséder une interface et être d'une complexité quelconque (les Modular-Patches sont par ex des modules).

La différence proprement dite entre les modules et les Devices est que les modules sont mémorisés comme élément du projet, alors que les Devices sont référencés. Un projet contient donc tous ses modules ainsi que des renvois sur les Devices nécessaires, ceux-ci sont chargés des répertoires correspondants au chargement du projet.

Cette différence pourrait être négligeable si elle n'entraînait pas certaines conséquences :

- Dans la mesure où les modules sont sauvegardés dans leur état actuel comme composante d'un projet, il peut lors d'un Update du logiciel, être nécessaire de remplacer la version de certains modules préalablement sauvegardés avec un projet par la version actualisée. Votre attention sera, le cas échéant, attirée par une remarque contenue dans le fichier lisezmoi de cet Update.

- Dans la mesure où les projets recherchent les Devices nécessaires au chargement, vous ne pourrez charger que les projets dont tous les Devices seront trouvés ou présents. Si vous échangez donc un projet avec d'autres utilisateurs et que ce projet à été créé avec une structure de répertoire différente, votre ordinateur ne trouvera, le cas échéant, pas les Devices. Dans ce cas, le logiciel vous demandera le chemin de ces Devices. S'il s'agit de Devices optionnels que vous ne possédez pas, ce projet ne pourra être entièrement chargé.

- Une transformation sur un Device (tel un Update) se répercute sur tous les projets qui appellent ce Device.

**Comme vous le voyez, la différenciation entre modules et Devices a également son importance pour vous en tant qu'utilisateur. Toutefois pour faciliter la lecture de ce manuel, nous parlons dans ce qui suit généralement de modules ou de Devices, à l'occasion de laquelle il peut - selon le contexte - s'agir autant de modules que de Devices.**

## Disposition des modules

Vous pouvez déplacer un ou plusieurs modules simultanément sélectionnés dans le Routing Window en maintenant la touche (gauche sur PC) de la souris appuyée.



## Câbler des modules

Des modules ont déjà été câblés avec la Live Bar dans le chapitre précédent, nous allons maintenant traiter ce thème de façon plus détaillée et vous donner de nombreux conseils avec des exemples concrets.

L'une des propriétés les plus exceptionnelles de la SCOPE Fusion Platform est la possibilité d'effectuer des acheminements libres, c'est à dire que toutes les entrées et sorties des modules peuvent par principe être librement connectées entre elles, les connexions ne donnant aucun sens en sont naturellement exceptées (entre les prises MIDI et Audio par exemple). La SCOPE Fusion Platform peut ainsi en tout temps être configuré de façon flexible et claire, conformément aux exigences actuelles, et ce, exactement de la même façon que pour connecter les machines entre elles au sein d'un studio.

Les représentations des modules sont dans cet objectif munies de prises dans le Routing Window. Quatre catégories de prises différentes vous sont proposées :

**Entrées MIDI** (normalement qualifiées de MIn)

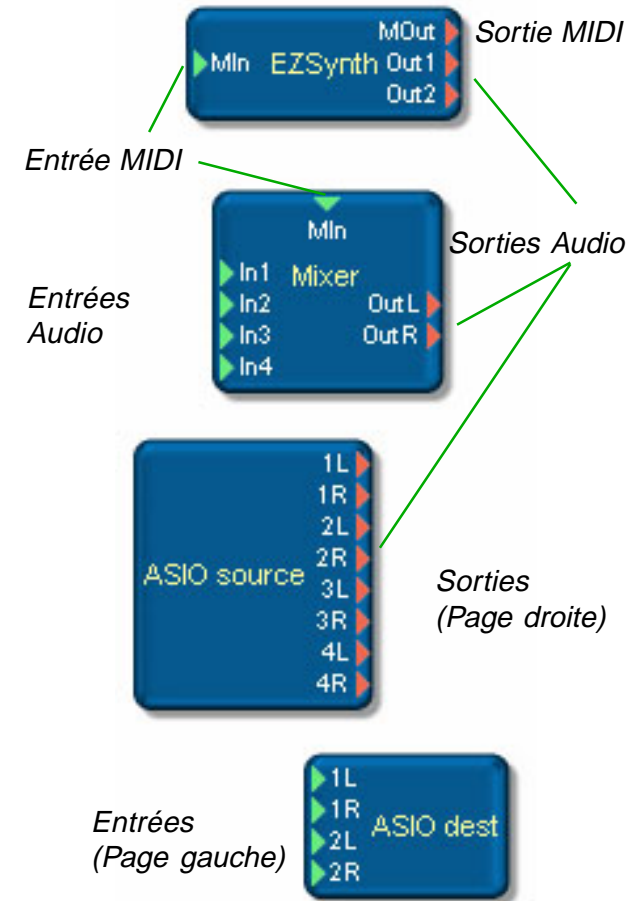
**Sorties MIDI** (normalement qualifiées de MOut)

Contrairement aux appareils MIDI externes, la sortie MIDI ne peut pas être utilisée pour les connexions sérielles (chaînes MIDI) entre plusieurs appareils. Celle-ci sert en effet à la restitution des données (par ex. de contrôleur) produites par ce module/Devices et non pour laisser les données MIDI présentes sur l'entrée MIDI sans influence.

**Entrées Audio** (indiquées par ex. par In, In1, LIn, RIn, etc.)

**Sorties Audio** (indiquées par ex. par Out, Out1, 1L, 1R, etc.)

Les entrées et sorties se différencient par leur représentation des prises, les entrées sont signalées par un triangle vert, et les sorties par un rouge. Les entrées sont généralement sur la gauche et les sorties sur la droite d'un module.



Pour connecter deux modules entre eux vous devez dans un premier temps cliquer sur la sortie de l'un puis sur l'entrée de l'autre (et inversement). La connexion ainsi réalisée est affichée par un câble reliant ces deux modules, **les câbles MIDI sont rouges et les câbles Audio bleus**.

Le symbole (du pointeur) de la flèche de positionnement de la souris se transforme lorsque celle-ci se trouve au-dessus d'une prise.

Pour ce faire, l'option *Standard Cursor* ne doit pas être activée dans le dialogue *Settings*.

Normal :



Connecter par clic :



Le câble n'est connecté que d'un côté :








Connexion impossible :





La connexion est coupée :



Le symbole standard  se transforme en un symbole  lorsqu'il se trouve au-dessus d'une prise.

Cliquez sur cette prise et le câble virtuel sera connecté. Le pointeur se transforme alors en symbole  devant cette prise (connexion impossible car cette prise est déjà utilisée). Déplacez le pointeur, celui-ci se transforme alors en symbole  qui vous signale que vous tenez le câble. Le pointeur se transforme à nouveau en un symbole de prise  lorsqu'il se trouve au-dessus d'une prise compatible. Pour finir, cliquez sur cette prise et la connexion est effectuée et marquée d'un câble. Le pointeur retourne alors dans son symbole standard.

## Effacer des connexions

Pour retirer une connexion existante vous pouvez, soit simplement cliquer sur le câble puis l'effacer avec la touche correspondante (Suppr, Del ou Num Lock) de votre clavier, soit recliquer sur les prises se trouvant sur les deux bouts du câble. Le pointeur se transforme en une prise sur la première  et en ciseaux sur la deuxième .

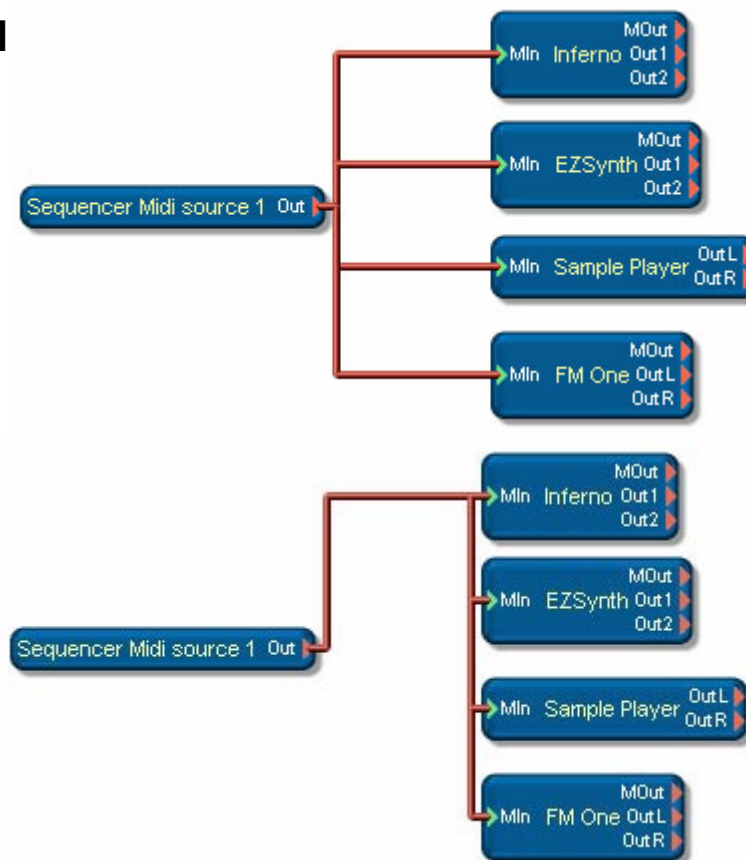
## Echanger des modules

Vous pouvez remplacer un module (y compris toutes ces connexions) par un autre module. Pour cela, il vous suffit de déposer un nouveau module sur la position de l'ancien tout en maintenant les touches (gauche sur PC) de la souris et Ctrl appuyées.

## Particularités des connexions MIDI

Contrairement aux appareils MIDI externes, plusieurs appareils ne peuvent pas être connectés en série (chaîne MIDI), mais le sont simplement en parallèle. Une sortie peut être simultanément connectée avec plusieurs entrées dans la SCOPE Fusion Platform (et non inversement!). Pour pouvoir par exemple diriger simultanément les données MIDI produites par votre séquenceur sur plusieurs synthétiseurs, vous devez connecter la sortie du module Sequencer Midi source sur les entrées MIDI de tous les synthétiseurs comme sur la représentation ci-contre.

Dans la mesure où les entrées peuvent être connectées entre elles (les données des uns atteignent ainsi les données des autres) et ce, même lorsque l'entrée en question est déjà connectée, la représentation suivante de l'alternative proposée devient réalisable. Les données sont ainsi quasiment acheminées de l'entrée du mélangeur sur le module suivant.



*Ces deux connexions MIDI différentes produisent le même résultat : les données MIDI du séquenceur sont acheminées sur plusieurs synthétiseurs.*



**Attention :** un Device ne dirige pas les données MIDI d'entrée sur sa sortie MIDI. Seules les données MIDI produites par ce Device (des données de contrôleur par ex.) se trouvent sur sa sortie. Les signaux MIDI de Pulsar (2) Midi source n'atteignent pas Inferno avec ce câblage.

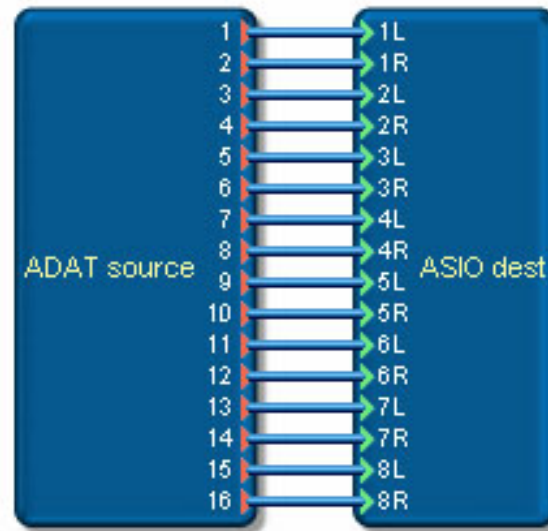
A l'inverse, vous ne pouvez pas connecter plusieurs sorties MIDI avec une entrée (pour, par exemple, diriger un synthétiseur par un séquenceur et en jouer simultanément par un Keyboard). Vous devez utiliser le module **Midi Merger** pour arriver à cette fin, celui-ci se trouve dans le dossier Devices et comporte deux entrées pouvant être mixées en une sortie.



*Utilisation du Midi Merger*

## Tuyaux et combines sur les connexions Audio

Il est fréquent de devoir connecter deux modules entre eux qui possèdent chacun un grand nombre de prises, tels les 8 canaux des entrées ADAT avec le mélangeur. Afin de ne pas toujours devoir cliquer sur les deux prises pour chaque connexion, vous pouvez effectuer la première connexion normalement avec la souris (donc ADAT A Source 1 avec Inputchannel 1 de la table de mixage), puis appuyer sur la touche «N» (pour *new connection*) de votre clavier pour connecter entre elles les deux prises des deux modules suivants. Répétez cette action jusqu'à ce que toutes les prises des deux modules soient connectées entre elles (7 fois dans notre exemple).

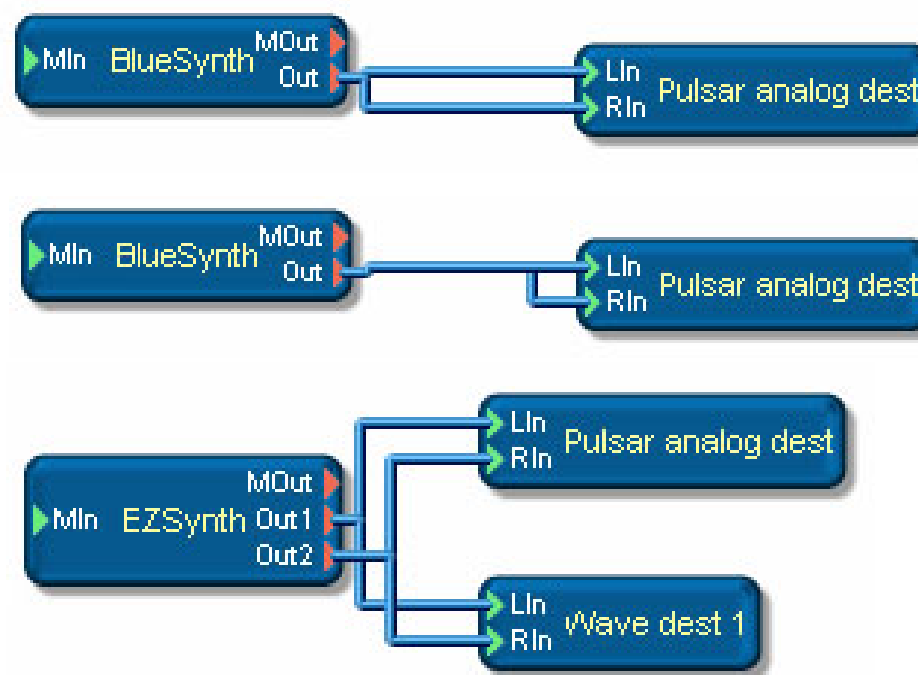


*La connexion de plusieurs modules se suivant est rapidement effectuée à l'aide de la touche «N».*

Pour produire ce câblage encore plus rapidement, il vous suffit d'appuyer sur la combinaison de touches <Maj> + N après avoir effectué la première connexion, les connexions suivantes seront alors produites automatiquement, ce qui est particulièrement utile pour les modules qui contiennent de nombreuses prises. Vous pouvez employer ce même procédé pour retirer rapidement de nombreuses connexions.



Considérez toujours qu'une sortie peut être connectée avec plusieurs entrées ou plusieurs entrées entre elles. Pour entendre un synthétiseur monophonique (même sans table de mixage) sur deux canaux, vous pouvez connecter la sortie du synthétiseur avec les deux entrées de la sortie du matériel. Vous pouvez ainsi acheminer un signal de votre logiciel DtD (sur par ex., le module Wave dest ou Sound Manager sur MAC) et le connecter simultanément avec une sortie physique pour l'entendre directement.



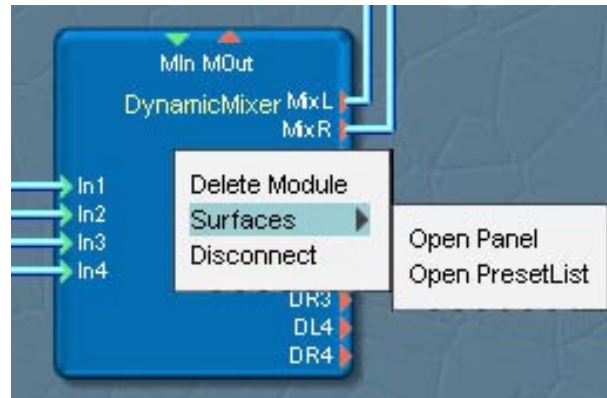
*Flexibilité maximale : une sortie peut dans la SCOPE Fusion Platform, être connectée avec plusieurs entrées (dans la représentation supérieure) ainsi que plusieurs entrées entre elles (LIn et RIn dans la représentation inférieure).*

## Menu contextuel du module

Cliquez un module avec la touche droite (pour la version PC et Ctrl + souris pour celle de MAC) dans le Routing Window et un menu contextuel pouvant englober des commandes différentes apparaît. La commande *Delete Module* ou *Remove Device* y est toujours présente, ainsi que, le cas échéant, *Surface* qui vous permet d'appeler l'interface et la liste de présélection.

**Delete Module / Remove Device** : retire le module ou le Device y compris toutes ses connexions avec d'autres modules du Routing Window. Le module ou le Device lui-même n'est naturellement pas effacé du disque dur.

**Surfaces** : ouvre l'interface du module. Lorsqu'un module se compose de plusieurs interfaces comme le BigMixer par exemple, plusieurs inscriptions apparaissent (Open Mixer Surface, Open Bus Surface,...).



**Open Presetlist** : vous trouverez cette commande sous Surfaces, celle-ci ouvre un dialogue qui vous permet d'appeler les présélections livrées ou celles que vous avez produites (donc des paramétrages mémorisés). Le nombre de voix (polyphonie) est également paramétré dans ce dialogue pour les producteurs de son.

**Disconnect** : retire toutes les liaisons provenant et partant de ce module.

## Rechercher le Device d'un projet

Il est, le cas échéant, possible de ne pas trouver un Device référencé dans un projet ou un autre fichier (par ex. un Sample) nécessaire au projet au chargement de celui-ci. Ceci se produit lorsque :

- des répertoires ont, entre temps, été rebaptisés ou que d'autres lecteurs aient été intégrés, de sorte que le chemin sauvegardé du Device ou du fichier ne soit plus correct.
- des projets sont échangés entre utilisateurs, de sorte que des structures de répertoires différentes aient servi de base aux projets.

- le Device ou le fichier a été effacé ou déplacé.

Dans ce cas, un dialogue dans lequel vous pouvez chercher manuellement ou automatiquement le Device ou le fichier apparaît.



Lorsque le Device ou le fichier recherché est trouvé, vous pouvez le sélectionner dans la liste de recherche, puis confirmer avec OK (ou double-cliquer sur le fichier).

Le projet est alors chargé avec ce fichier, vous pouvez ensuite sauvegarder le projet et le nouveau chemin sera appliqué dans l'avenir.

### Fonctions du dialogue Find

**Browse...**: ouvre un dialogue de fichier du système d'exploitation de votre ordinateur, dans lequel vous pouvez rechercher le fichier manuellement.

**Search** : effectue une recherche des répertoires installés dans le dialogue Options. Les fichiers trouvés apparaissent dans la liste de résultat.

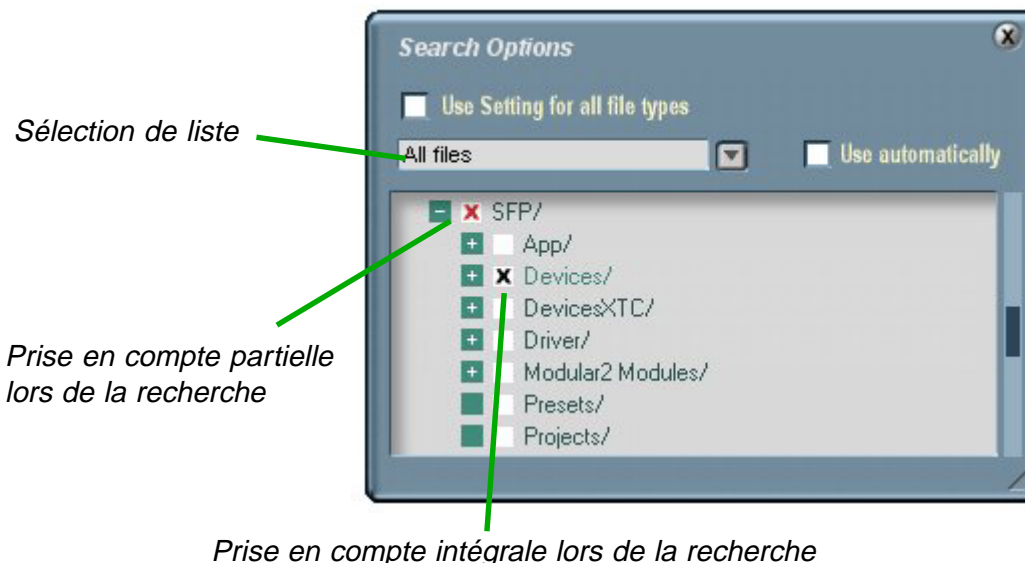
**Options** : ouvre le dialogue Search Options.

## Search Options

Vous pouvez donner un répertoire pour différents types de fichiers dans le dialogue **Search Options**, dans lequel les fichiers correspondants doivent être recherchés. Sélectionnez pour cela le répertoire recherché dans la structure de répertoire hiérarchiquement ordonnée.

Les sous-répertoires sont ouverts d'un clic sur les symboles +/- . Un répertoire est sélectionné d'un clic sur la case de sélection blanche. Un répertoire sélectionné est coché d'une croix noire.

Lorsqu'un sous-répertoire est sélectionné, tous les répertoires supérieurs sont munis d'une croix rouge.



**Use Setting for all file types** : le chemin de tous les types de fichiers est identique lorsque cette option est activée. Le menu de sélection des types de fichiers est désactivé.

**Menu de sélection** : sélectionnez ici le type de fichier pour lequel le chemin sélectionné doit être appliqué.

**Use automatically** : le dialogue est automatiquement fermé lorsqu'un fichier correct est trouvé.

## Moyens de réglage de l'interface de modules et de Devices

Les modules et Devices complexes disposent d'une interface sur laquelle différents paramètres peuvent être influencés. Pour ouvrir une interface, vous pouvez soit :

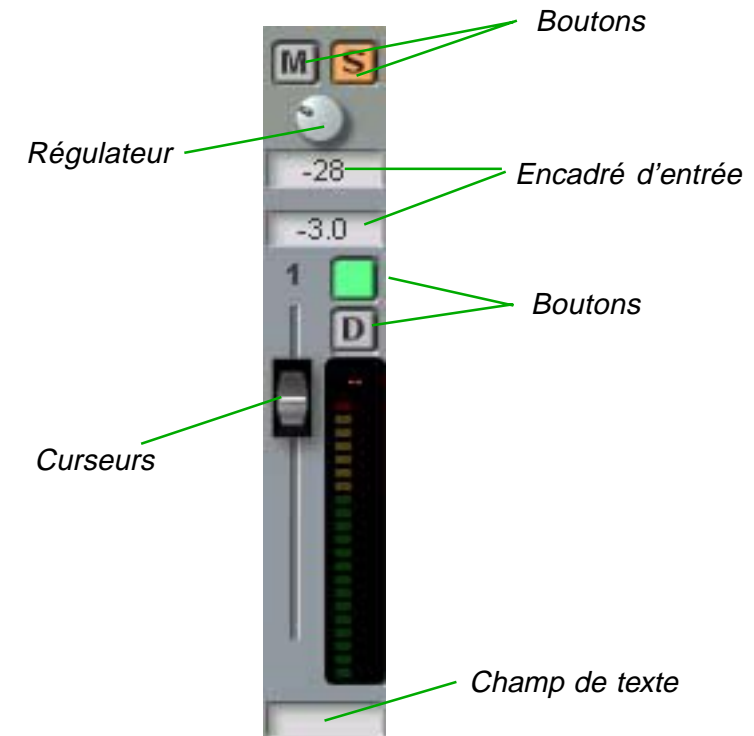
- cliquer sur le module dans la Live Bar.
- double-cliquer sur le module dans le Routing Window,
- sélectionner l'inscription **Surfaces** dans le menu contextuel qui apparaît lorsque vous cliquez sur le module/Device dans le Routing Window avec la touche droite de la souris (sur version PC, Ctrl + souris sur version MAC),
- ou cliquer sur l'icone du Device dans le menu **Devices**.

Les régulateurs et interrupteurs des différentes interfaces sont différents bien qu'ils aient en règle générale une manipulation semblable.

**Potentiomètre** : cliquez sur le régulateur et déplacez la souris (maintenez la touche - gauche sur PC - appuyée) en formant un cercle vers le centre du régulateur pour tourner un potentiomètre. Plus vous vous éloignez du centre de rotation du régulateur, et plus le paramétrage de la valeur sera précis. Un double-clic sur un potentiomètre le positionne automatiquement sur le milieu, un double-clic supplémentaire le repositionne sur la valeur précédemment paramétrée.

**Vous pouvez également transformer le comportement des régulateurs dans le dialogue *SCOPE Settings* (voir les descriptions de ce dialogue dans ce chapitre).**

**Curseur** : peut être déplacé avec la souris lorsque la touche (gauche sur PC) reste appuyée. Ici aussi le mouvement du curseur est plus précis lorsque vous augmentez la distance entre le pointeur et la souris.





Lorsque le régulateur est muni d'un **encadré d'entrée** pour l'affichage de la valeur actuelle, vous pouvez y entrer directement une valeur. Cliquez pour cela sur l'encadré d'entrée, l'accent est mis sur la valeur actuelle qui change de couleur, puis un symbole de texte apparaît.

Il vous suffit maintenant de donner la valeur souhaitée avec le clavier de votre ordinateur et de confirmer avec la touche Entrée ou de cliquer avec la souris sur une autre position de l'interface.

**Boutons** : certaines options peuvent être allumées et éteintes par bouton. Cliquez avec la souris sur un bouton pour en changer l'état, l'activité d'une option est généralement signalée par une couleur ou une diode.

**Interrupteurs** : sont manipulés avec la touche (gauche sur PC) de la souris appuyée.

De nombreux régulateurs peuvent également être maniés avec le clavier de votre ordinateur. Vous trouverez une liste de toutes les commandes de clavier dans l'appendice du manuel.

## Tiroirs

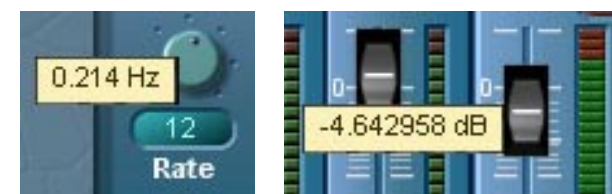
Des moyens de réglages supplémentaires sont déposés dans des tiroirs déroulant pour certains Devices. Cliquez simplement sur la poignée d'un tiroir pour l'ouvrir ou le fermer.

## Tool Tips

Certains boutons ou régulateurs affichent les Tool Tips qui sont de petits affichages explicatifs apparaissant lorsque la souris est maintenue un instant sur le régulateur ou le bouton.

Les Tool Tips ne sont affichés que lorsque l'option «Enable Tool Tips» est activée dans SCOPE Settings.

Des Tool Tips apparaissent principalement sur toutes les prises de module dans le Routing Window, sur certains boutons du dialogue global du logiciel (par ex. le dialogue Preset) et sur certains régulateurs de l'interface de Devices. Les curseurs de Volume ou Gain du BigMixer affichent par exemple les paramètres actuels avec de nombreux chiffres après la virgule.



*Les Tool Tips affichent des valeurs exactes pour de nombreux régulateurs.*

## Présélections

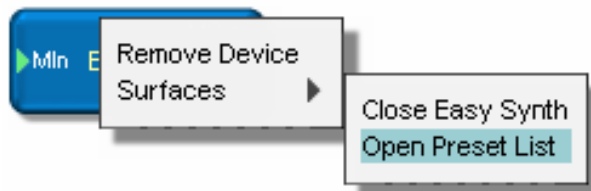
Un **Preset** contient tous les paramétrages d'un module//Devices. La plupart des synthétiseurs de la SCOPE Fusion Platform proposent un grand nombre de présélections, qui ont été créées par des leaders parmi les Sound designers. Vous pouvez ainsi, même débutant, utiliser des sons excellents comme point de départ pour vos sons personnels par exemple. Vous pouvez sauvegarder en tout temps les paramétrages momentanés en tant que présélection pour les réutiliser plus tard dans d'autres projets.

Tous les paramétrages sont également toujours mémorisés avec le projet, de sorte que vous n'avez pas besoin de les sauvegarder en tant que présélection après chaque utilisation pour pouvoir les reconstituer par la suite.

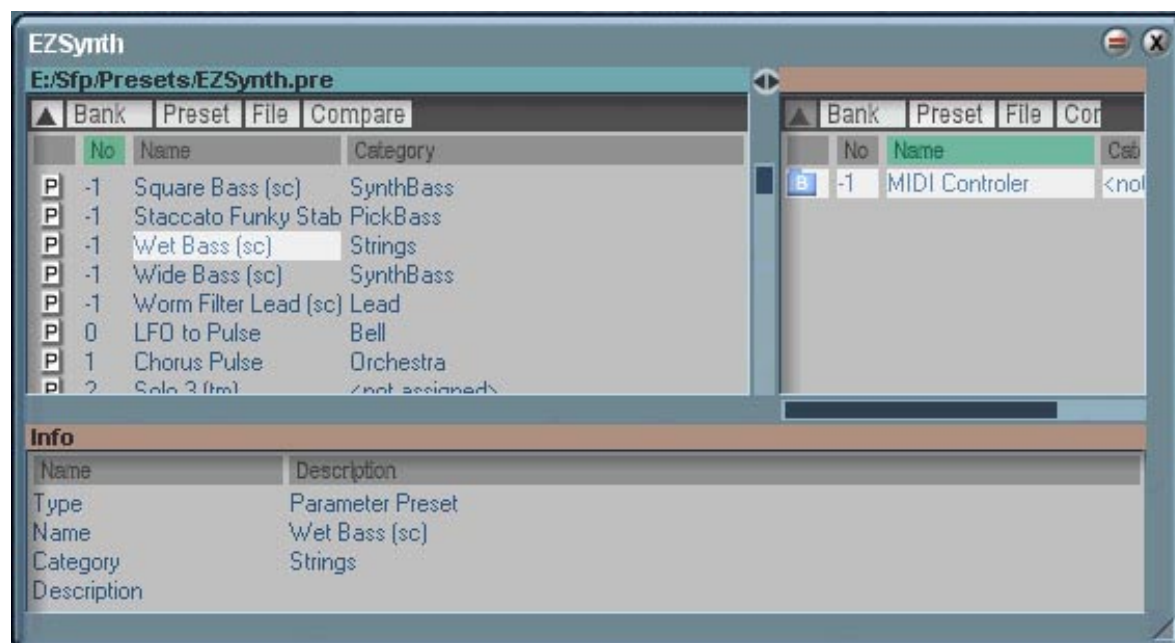
Vous pouvez directement sélectionner des présélections de la Live Bar. L'administration des présélections est effectuée dans la fenêtre de présélection que vous pouvez atteindre soit avec l'inscription correspondante du menu contextuel du module, soit avec le bouton Preset de l'interface du module ou Device.



*Exemple d'interrupteurs qui ouvrent la liste de présélection*



*La liste de présélection est ouverte par le menu contextuel sur le module*




*Fenêtre de présélection*

## Structure de la fenêtre de présélection

La structure de la fenêtre de présélection est divisée en deux parties à la fonctionnalité identique. Vous devriez toutefois considérer la partie de gauche comme «liste principale», et celle de droite comme simple moyen d'échange de présélection entre les listes.

La fenêtre de présélection peut être librement échelonnée dans ses dimensions, tirez, pour ce faire, soit la bordure inférieure ou droite, soit le coin inférieur droit dans la direction souhaitée. La ligne de limitation entre les deux parties de l'affichage peut être déplacée par le bouton à flèche-double. Vous pouvez maximaliser la partie souhaitée d'un double-clic sur la barre des titres colorée qui affiche le chemin des fichiers de présélection, l'autre partie sera alors placée sur sa dimension minimale. Un double-clic supplémentaire sur la barre des listes permet de passer à l'affichage de l'autre partie.

## Administration de présélection

Les présélections sont organisées en banques. Chaque banque peut contenir un nombre de présélections quelconque. 128 présélections sont accessibles par MIDI-ProgramChange. L'affichage des présélections contenues dans une banque est appelé d'un clic de la souris sur l'icone de banque. Le bouton  vous permet de retourner à l'affichage du niveau des banques.

Toutes les banques affichées sont sauvegardées sous la forme d'un fichier de présélection (Extension de fichier \*.pre), ainsi trois niveaux hiérarchiques logiques sont créés : celui des fichiers de présélections, celui de la banque et celui des présélections.

Vous pouvez classer vos présélections et banques par numéro, nom, ou catégorie. Il vous suffit de cliquer sur le titre de la colonne correspondante.

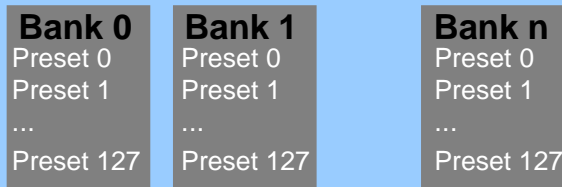


No	Name	Category
P -1	Square Bass (sc)	SynthBass

Le nom, le numéro ou la description peuvent être édités ou entrés. Sélectionnez la valeur correspondante d'un clic dans la liste, un clic supplémentaire ouvre la boîte d'entrée. La boîte d'entrée peut également être appelée par la touche F2 lorsque la valeur est sélectionnée.



### Fichiers de présélections




Bank 0	Bank 1	Bank n
Preset 0	Preset 0	Preset 0
Preset 1	Preset 1	Preset 1
...	...	...
Preset 127	Preset 127	Preset 127

## MIDI Controler Presets

Chaque fichier de présélection prévoit une banque nommée *MIDI Controler* dans laquelle les présélections peuvent être sauvegardées avec les occupations des contrôleurs MIDI. Il est ainsi possible d'attribuer les régulateurs d'un Device avec différents contrôleurs MIDI, et de transformer ces attributions selon les besoins sans que les paramétrages sonores n'en soient pour autant transformés.

## Charger une présélection

Pour appeler une présélection, vous pouvez soit la sélectionner d'un clic de la souris, puis actionner la touche Entrée, soit double-cliquer sur le nom de la présélection, soit actionner l'icône de présélection correspondant  de la liste. Tous les régulateurs de l'interface se positionnent alors sur les positions sauvegardées dans cette présélection. Vous pouvez également utiliser les touches flèches (haut, bas) pour parcourir la liste (vous devez alors sélectionner une présélection par clic) puis activer la présélection souhaitée avec la touche <Entrée>.

Vous pouvez ainsi facilement écouter les présélections, tandis que vous jouez de votre keyboard.

## MIDI-ProgramChange

La commande **MIDI-ProgramChange** est à votre disposition pour changer rapidement de présélection. Le numéro (0-127) ProgramChange actuel correspond au numéro de la présélection affichée, vous pouvez l'éditer en le réécrivant.

Vous pouvez ainsi changer le son d'un module du séquenceur ou du Keyboard, en émettant la commande ProgramChange correspondante.

**Les nouvelles présélections sont affichées dans un premier temps avec le numéro -1, qui ne correspond à aucune attribution ProgramChange.**

**Lorsqu'un fichier Preset contient plusieurs banques, les numéros de banque correspondants doivent être émis avec les données ProgramChange devant votre contrôleur externe ou le séquenceur.**

## Produire une présélection

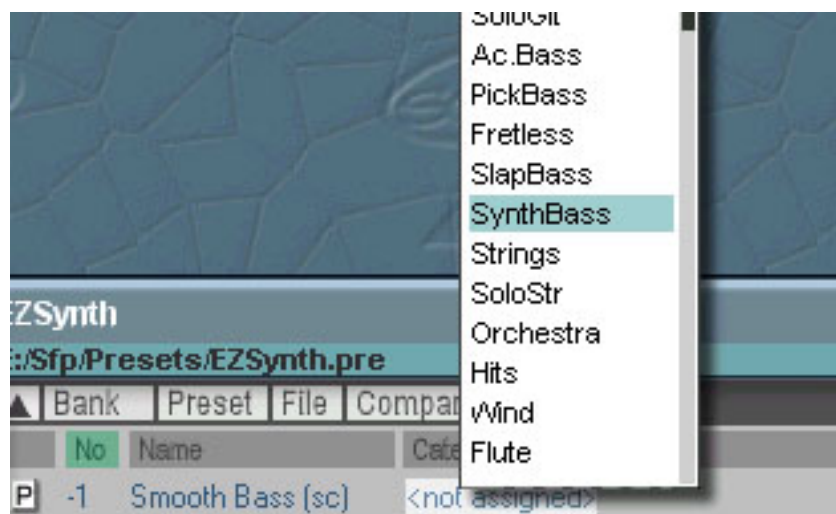
Sélectionnez la commande *Create* dans le menu **Preset** pour sauvegarder tous les paramètres actuels sous le nom New Preset. Réécrivez l'inscription New Preset par le nom souhaité de cette présélection. Confirmez ce nouveau nom avec la touche Return.

La présélection n'est toutefois pas encore sauvegardée durablement. Pour ce faire, sélectionnez la commande **Save** contenue dans le menu **File** du dialogue de présélection.

Les nouvelles présélections sont affichées dans un premier temps avec le numéro -1, qui ne correspond à aucune attribution ProgramChange.

## Attribuer une catégorie

Cliquez avec la touche droite de la souris (sur PC et <Ctrl> + souris sur Mac) dans la colonne Category pour faire apparaître une Liste dans laquelle vous pouvez sélectionner une catégorie. Les présélections peuvent ainsi être classifiées par sonorité.



Les présélections peuvent être classées par catégorie sonore.

## Effacer une présélection

Vous pouvez effacer des présélections soit en les sélectionnant (d'un clic) puis en actionnant la commande **Delete** contenue dans le menu **Preset**, soit en actionnant la touche Delete. La présélection ne sera effacée physiquement qu'après une nouvelle sauvegarde du fichier de présélection avec la commande **Save** contenue dans le menu **File**. Lorsque vous retirez le module, il vous sera demandé si vous souhaitez effacer cette présélection définitivement.



## Les menus de la fenêtre de présélection

### Bank

Les ordres ne peuvent être réalisés que lorsque la banque est affichée.



**Create** : produit une nouvelle banque.

**Delete** : la banque sélectionnée est effacée de la liste.

La banque est conservée physiquement jusqu'au moment où le fichier de présélection est à nouveau sauvegardé.

### Preset

Les ordres ne peuvent être réalisés que lorsque les présélections sont affichées.



**Restore** : charge la présélection sélectionnée.

**Store** : sauvegarde les paramètres actuels de la présélection. Lorsqu'une présélection est sélectionnée en même temps, il vous sera demandé

si vous souhaitez l'écraser. Autrement elle sera sauvegardée sous le nom Default de *New Preset*.

**Create** : les paramètres actuels sont sauvegardés comme nouvelle présélection sous le nom New Preset. Lorsqu'une présélection est déjà sélectionnée, il vous sera demandé si la nouvelle présélection doit écraser la précédente ou si une nouvelle présélection doit être produite.

**Delete** : la présélection sélectionnée est retirée de la liste.

La présélection est conservée physiquement jusqu'au moment où le fichier de présélection est à nouveau sauvegardé.

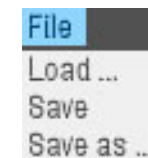
**Cut** : la présélection sélectionnée est retirée de la liste et copiée dans le presse-papier.

**Copy** : la présélection sélectionnée est copiée dans le presse-papier.

**Paste** : la présélection du presse-papier est copiée comme nouvelle présélection dans la banque momentanément affichée.

Une présélection peut également être copiée dans le presse-papier comme **référence** de l'original avec la combinaison de touches Ctrl + R (sur PC et Pomme + R sur Mac). Actionnez Ctrl + V dans la banque de donnée souhaitée pour y insérer la référence. Une transformation dans l'une d'entre elles se répercute automatiquement sur l'autre.

### File



**Load** : charge un nouveau fichier de présélection.

Seuls les fichiers de présélection qui font partie du module correspondant peuvent être chargés.

**Save** : le fichier de présélection est sauvegardé dans son état actuel.

**Save as** : sauvegarde le fichier de présélection sous un autre nom.

### Compare



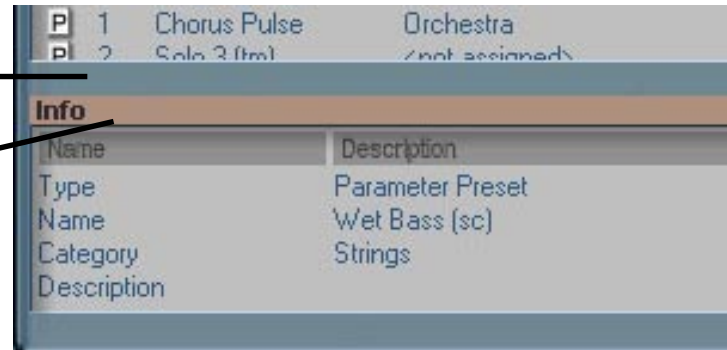
Ce bouton vous permet de basculer entre une présélection sélectionnée et le paramétrage actuel du Device. Vous pouvez ainsi charger une présélection comme son de base, y effectuer des transformations de paramètres, puis les comparer avec l'original.

## L'affichage Info

Ouvrez l'affichage Info d'un double-clic sur le champ Info sur le bord inférieur de la liste de présélection, ou en étirant sur la barre grise séparatrice placée directement en dessus. Les informations relatives à la présélection sélectionnée sont alors affichées. Vous pouvez également donner vous même des informations en sélectionnant par exemple une catégorie dans le menu contextuel ou en entrant la description d'une présélection sous Description.

*Transformer la grandeur  
par déplacement*

*Ouvrir ou fermer par  
double-clic*



## Travailler avec les deux listes

Lorsque les deux affichages de listes sont activés, vous pouvez charger des fichiers de présélections différents dans ces deux affichages. La partie de gauche correspond à la liste principale sur laquelle les adresses MIDI-Program Change se réfèrent. Vous pouvez appeler et sauvegarder des présélections de la même manière dans les deux listes. Pour réorganiser vos fichiers de présélections rapidement, il vous suffit de faire glisser une présélection sélectionnée par Drag'n'Drop d'une partie de l'affichage dans l'autre.

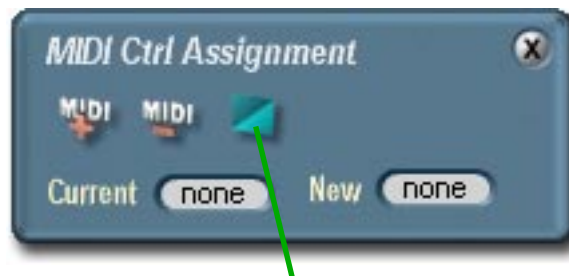
Vous pouvez comme à l'ordinaire sélectionner plusieurs présélections avec la touche MAJ ou CTRL.

Il est également possible de copier une ou plusieurs présélections d'une liste à l'autre avec la combinaison de touches Ctrl+C -> Ctrl+V.

## Contrôleur MIDI

La plupart des régulateurs de l'interface des modules ou Devices peuvent être télécommandés par des appareils externes qui produisent des commandes de contrôleur MIDI (MIDI-Fader-Box, molette de modulation d'un synthétiseur, certaines tables de mixage etc.). Ce qui est particulièrement utile pour transformer rapidement et confortablement un paramétrage sans pour autant être dépendant de la souris. Dans la mesure où les commandes de contrôleur peuvent également être enregistrées avec un séquenceur, vous pouvez automatiser la SCOPE Fusion Platform de la même manière ; c'est à dire réaliser des transformations de paramètres dynamiques en temps réel (modulation de fréquence de filtre ou transformation de volume par ex.).

L'attribution de contrôleurs MIDI externes pour commander un régulateur est très simple (le potentiomètre d'un synthétiseur ou le curseur d'une table de mixage par ex.). Dans la mesure où les données de contrôleur sont transmises par MIDI,



Ouvre la liste des contrôleurs

vous devez dans un premier temps effectuer une connexion MIDI dans le Projet Window entre le module devant être commandé, et la source de la commande du contrôleur (par ex. [Hardware] *Midi source* si vous utilisez un appareil externe pour la commande ou Sequencer Midi source si les commandes du contrôleur sont émises par le séquenceur). Assurez-vous que le module/Device soit paramétré sur le canal MIDI sur lequel les données sont dirigées.

Ouvrez maintenant l'interface du Devices. Cliquez le régulateur à commander avec la touche droite de la souris (sur PC et Ctrl + Souris sur MAC) et le dialogue **Midi Ctrl Assignment** apparaît.

L'affichage **Current** montre le Midi-Controller que vous avez jusqu'à présent utilisé ou *none* lorsqu'aucun n'a encore été assigné. Déplacez à présent le régulateur de votre appareil externe ou démarrez votre séquenceur pour émettre des données de contrôleur. Le logiciel reconnaît automatiquement le numéro de ce contrôleur et l'affiche dans le champ **New**. Le contrôleur est attribué avec le bouton **Assign (+)** et le dialogue automatiquement fermé. Déplacez à nouveau le régulateur externe, le régulateur du module ou Device suit maintenant ses déplacements.

**Reset (-)** vous permet de retirer l'attribution.

Considérez que chaque contrôleur MIDI (0-127) ne peut diriger qu'un seul régulateur de la SCOPE Fusion Platform. Lorsque vous attribuez un régulateur à un contrôleur déjà occupé, l'attribution d'origine est annulée.

Des attributions différentes du contrôleur MIDI peuvent également être sauvegardées comme présélection de contrôleur MIDI.

Ouvrez un dialogue supplémentaire pour l'attribution de contrôleurs MIDI avec le bouton **Ctrl List** contenu dans le dialogue **Midi Ctrl Assignment**.

L'attribution est semblable à la précédente, ce dialogue offre toutefois une meilleure vue d'ensemble, ainsi que des options supplémentaires.

Pour effectuer une attribution, sélectionnez dans un premier temps le régulateur que vous souhaitez commander par MIDI de l'interface, puis déplacez le contrôleur MIDI externe. Le numéro du contrôleur sélectionné est alors marqué dans la liste et affiché dans le champ **Learn**. L'attribution elle-même est produite d'un double-clic sur le numéro de contrôleur marqué dans la liste, le régulateur attribué est alors affiché derrière le numéro. Un double-clic supplémentaire retire cette attribution.

Vous pouvez alternativement à cette méthode, également d'abord cliquer sur le régulateur de l'interface, puis double-cliquer sur le numéro souhaité dans la liste de contrôleur. Cette façon de procéder a l'avantage que l'appareil externe produisant des données de contrôleur ne doit pas être connecté au moment de l'attribution.



Vous avez la possibilité d'utiliser un canal MIDI pour les adresses de Note et un deuxième pour les adresses du contrôleur. Vous pouvez ainsi jouer un synthétiseur sur un canal et le commander à distance sur un autre. Les deux canaux MIDI sont identiques lorsque **Use device MIDI channel** est activé. Autrement, vous devez sélectionner le canal MIDI de la liste du contrôleur dans l'encadré d'entrée Channel. Pour cela, cliquez sur l'encadré d'entrée et déplacez la souris horizontalement ou verticalement jusqu'à obtention de la valeur souhaitée.

Le régulateur **Modulation Range** vous permet d'adapter l'intensité (de modulation) avec celle du contrôleur sélectionné dans la liste. Ceci peut être indispensable lorsque les données de contrôleur émises provoquent une modulation trop basse et que vous ne pouvez ou ne souhaitez pas transformer les données de contrôleur en elles-mêmes. Vous pouvez, en outre, installer ainsi un mode de fonctionnement particulièrement sensible, avec lequel le chemin de régulation complet du contrôleur ne provoque qu'une transformation minimale du régulateur à commander.

Cliquez dans un premier temps sur le régulateur attribué au contrôleur, le contrôleur apparaît alors dans le Settings sélectionné, et vous pouvez installer l'intensité de modulation avec le régulateur **Modulation Range**.

Lors d'une commande de paramètre par contrôleur MIDI, il peut arriver que des transformations en gradin du paramètre se produisent. Cela vient du fait que le protocole MIDI ne prévoit que 128 valeurs réalisables pour un contrôleur, celles-ci peuvent selon la situation être trop minimales : pour une transformation de volume lisse par exemple.

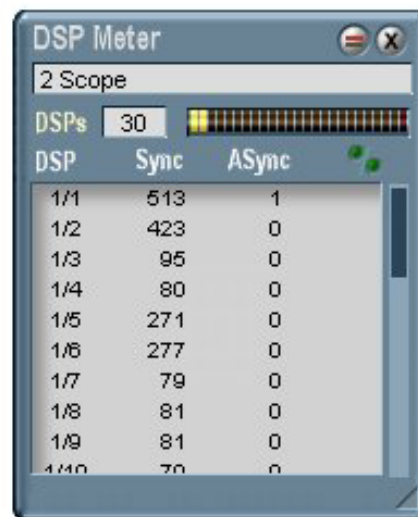
## Affichage de la charge DSP maximale

Vous pouvez appeler le module **DSP Meter** par la commande **DSP Load** du menu **Set** contenu dans la Live Bar. Ce module affiche le nombre et le genre des cartes installées ainsi que la somme de DSP présents dans le système. La barre de charge affiche la consommation DSP actuelle.

Ouvrez le tiroir **Details** d'un clic, celui-ci vous propose un affichage détaillé de la charge individuelle des DSP. Les cycles actuellement utilisés de chaque DSP sont affichés, les cycles synchrones (l'évaluation Audio par ex. ) et les cycles asynchrones (par ex. communication, transfert de données) sont ici différenciés.

## Quelques renseignements sur la consommation DSP des modules et Devices

Normalement chaque module ou Device se réserve au chargement la capacité DSP de calcul maximale dont il a besoin. Ce qui signifie qu'un synthétiseur a besoin de la même capacité de calcul qu'il soit utilisé ou non. Prenez donc garde à ne pas avoir de module superflu dans votre projet actuel lorsque la capacité DSP se fait rare.



Chaque voix nécessite de la capacité DSP pour les synthétiseurs ou échantillonneurs, vous devriez donc ne paramétrer que le nombre de voix dont vous avez réellement besoin pour votre projet actuel.

Certains modules demandent également des ressources de l'ordinateur (une réverbération a par ex. besoin des canaux PCI pour pouvoir accéder aux RAM de l'ordinateur). Voilà pourquoi il est possible que certains modules ou Devices ne puissent, sous certaines conditions, être chargés (un message d'erreur apparaît) bien que la capacité DSP soit suffisante.

Les canaux de la table de mixage nécessitent de la capacité DSP que lorsqu'ils sont câblés. Prenez garde à ce que les entrées des canaux dont vous n'avez pas besoin ne soient pas raccordées.

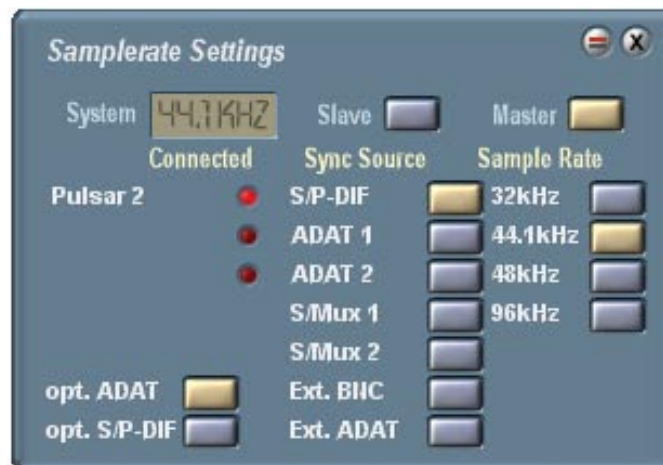


## Samplerate Settings

Ce dialogue peut être appelé par la commande **Samplerate** contenue dans le menu **View**. Samplerate Settings vous permet de sélectionner la fréquence d'échantillonnage - générale pour les données Audio de votre projet - et de paramétrer la configuration (Word Clock) d'horloge du système.

### Word Clock

Lorsque plusieurs appareils numériques (cela ne fait aucune différence qu'il s'agisse de matériel ou de logiciel) travaillent combinés entre eux, tous les appareils doivent normalement restituer les données Audio non seulement sur la même fréquence d'échantillonnage (Sample Rate), mais aussi être parfaitement synchrones, avoir donc la même cadence (Word Clock). Ceci n'est réalisable que lorsque l'un des appareils donne la cadence nécessaire (Word Clock Master) que tous les autres appareils (Word Clock Slaves) s'adaptent sur la cadence maître.



Le Word Clock Slave peut normalement acquérir la cadence maître directement de la connexion Audio avec le Master. Lorsque ces deux appareils sont connectés entre eux par une prise S/PDIF, l'esclave reconnaît la cadence avec laquelle les données Audio sont transmises et l'adapte pour la restitution de ses données, de sorte qu'ils sont parfaitement synchrones entre eux. Cela fonctionne également lorsque le Master ne transmet aucun signal audible, car il transmet toutefois des données (la valeur zéro en continu) en même temps que la cadence.

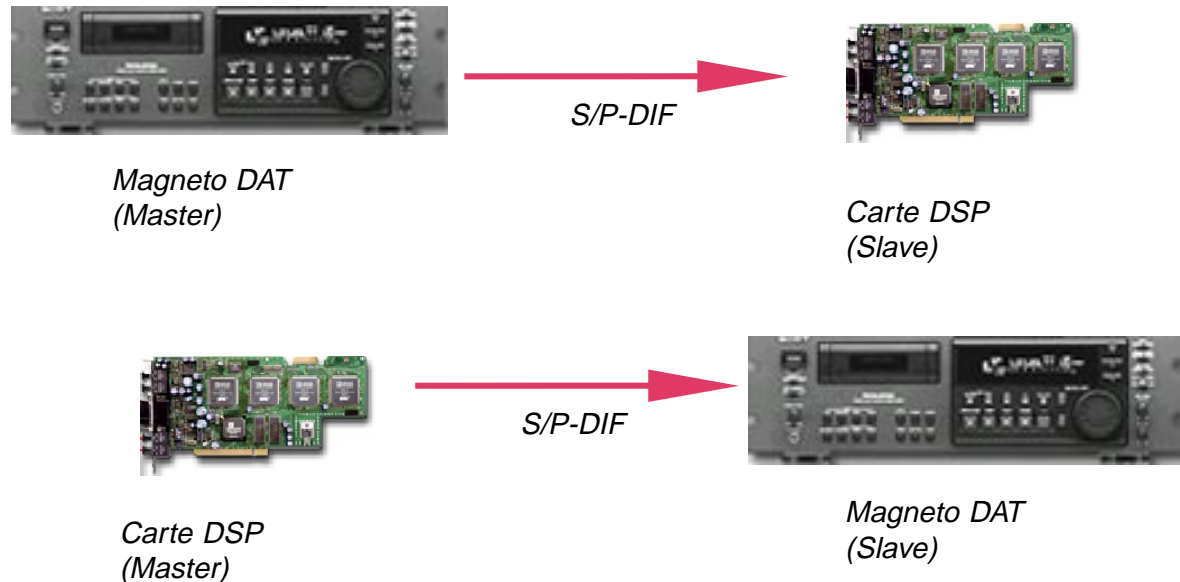
**Il ne peut toujours y avoir qu'un seul Wordclock Master dans un système numérique.** Vous devez donc configurer vos appareils selon l'application souhaitée. Nos cartes DSP peuvent fonctionner soit comme maître, soit comme esclave. La carte DSP est configurée en tant que Wordclock Master avec une fréquence d'échantillonnage de 44,1 kHz dès le premier démarrage de la SCOPE Fusion Platform, vos transformations seront toujours sauvegardées avec l'environnement correspondant.

### Quand est-ce que la carte DSP devrait être Master ou Slave ?

Dans certaines situations, l'utilisation en tant que maître est tout aussi plausible qu'en tant qu'esclave. D'autre part, certains Setup exigent une certaine configuration du Word Clock. Ainsi pour l'utilisation d'interfaces S/PDIF numériques (ou AES/EBU avec la platine ES Plus), l'appareil émetteur de données doit toujours être maître et le récepteur esclave. Si vous restituez donc des données d'un lecteur numérique ou d'un magnéto DAT par cette interface, la carte DSP doit être

configurée en tant que Slave, alors que le lecteur numérique ou le magnéto DAT est automatiquement Master pendant la restitution.

Placez la carte DSP sur la position Master lorsque vous acheminez des données de la carte DSP sur un magnéto DAT ou un lecteur numérique, le magnéto se place automatiquement sur Slave en mode d'enregistrement. Si vous utilisez une interface ADAT, l'appareil récepteur peut, contrairement aux S/PDIF, être aussi bien maître qu'esclave. Il est en général recommandé de positionner l'appareil contenant les convertisseurs en tant que maître, car la qualité sonore peut en être, le cas échéant, améliorée. Lorsque vous utilisez une interface ADAT et que des problèmes de Word Clock apparaissent, ceux-ci se manifestent souvent par des craquements, crépitements ou arrêts, vous devriez essayer les deux configurations. L'appareil connecté doit également être défini manuellement comme maître ou esclave. Reportez-vous au besoin à la documentation de vos appareils externes.



*Lors d'une transmission de données par interface S/PDIF, l'appareil récepteur doit toujours être esclave.*

### Word Clock externe

Dans certaines circonstances - lors de la synchronisation de nombreux appareils numériques par ex. - le Word Clock provenant du flux de donnée numérique ne suffit pas, de sorte que celui-ci doit être ajouté par une liaison externe de câbles. Pour cela, vos appareils externes doivent être munis des prises BNC nécessaires, vous avez en outre besoin de la SyncPlate optionnelle qui contient des

prises de synchronisation ADAT. Si vous possédez déjà une SyncPlate, le champ de sélection positionné sous Slave contient une inscription pour un Word Clock externe.



## SFP en tant que maître

Appuyez sur le bouton Master et sélectionnez la fréquence d'échantillonnage souhaitée, celle-ci est alors affichée dans le champ System.

## SFP en tant qu'esclave

Assurez-vous que l'appareil maître soit connecté numériquement avec la carte DSP et actionné afin qu'il puisse émettre un flux de donnée. Lorsque la carte DSP reconnaît un flux de donnée valide, la diode rouge de l'entrée correspondante est allumée sous *Connected*. Sélectionnez cette entrée à l'aide du bouton correspondant et paramétrez la carte DSP en tant qu'esclave avec le bouton *Slave*.

La fréquence d'échantillonnage reçue est alors affichée dans le champ *System*. Un trait apparaît dans ce champ lorsque aucune fréquence valide n'est présente.

Les fréquences d'échantillonnage ont une influence directe sur la capacité de calcul des DSPs. Une fréquence d'échantillonnage de 96kHz correspond à une charge deux fois plus importante des DSPs comparée à celle de 48kHz. Voilà pourquoi vous devriez examiner avec soin la fréquence d'échantillonnage qui est nécessaire à votre application actuelle. La fréquence d'échantillonnage de 44,1kHz est judicieuse, car elle est standardisée dans la plupart des appareils.



Carte DSP en tant que Wordclock-Master avec 44,1 kHz



Carte DSP en tant que Wordclock-Slave avec 44,1 kHz

## SCOPE Settings

Appelez ce dialogue avec la commande **Settings** du menu View. Vous trouverez, dans divers sous-dialogues, des options pour transformer la représentation du logiciel, des projets Default et Startup ainsi que pour les chemins Default de divers types de fichiers.

### Global

**Enable Control Shortcuts** : les régulateurs de l'interface des Devices peuvent être dirigés par les commandes de clavier (décrites dans le chapitre Appendice) lorsque cette option est activée.

**Pot Movement** : déterminez ici comment les potentiomètres sont dirigés avec la souris.

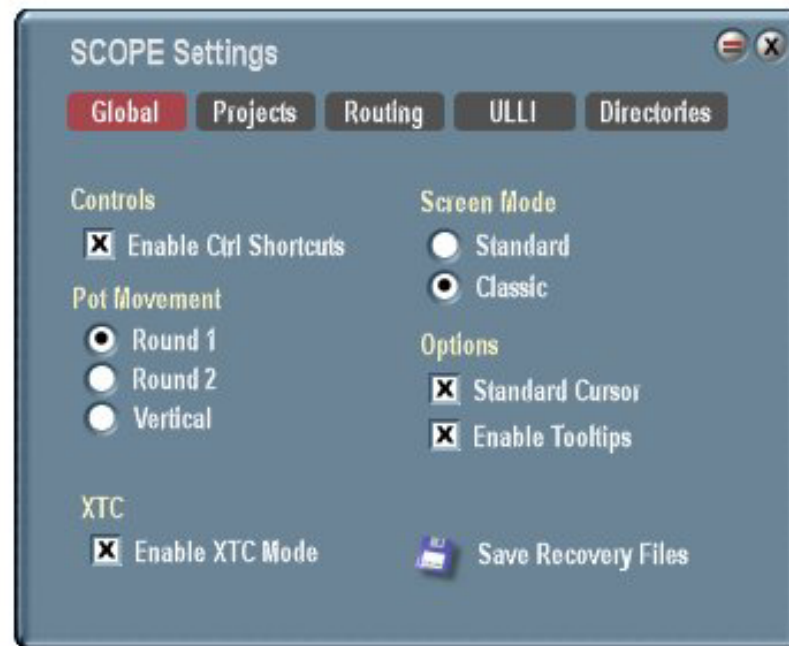
**Round 1** : il s'agit ici du comportement par défaut, tel qu'il est décrit dans le passage *Moyens de réglage de l'interface de modules et de Devices* de ce chapitre. Un potentiomètre est paramétré par déplacement circulaire de la souris autour de celui-ci. Le réglage est plus précis lorsque l'intervalle est augmenté entre la souris et le potentiomètre.

L'aiguille du potentiomètre montre toujours la direction du pointeur. Le potentiomètre passe de sa position minimale à sa position maximale par déplacement circulaire de la souris en-dessous de celui-ci.

**Round 2** : la différence avec Round 1 consiste dans le fait que la position de l'aiguille du potentiomètre n'est pas transformée lorsque celui-ci est cliqué. Un dé-

placement circulaire provoque ensuite un changement relatif de la valeur. En outre, le potentiomètre ne passe pas de sa valeur minimale à sa valeur maximale par déplacement circulaire en-dessous de celui-ci.

**Vertical** : le potentiomètre est transformé par un déplacement vertical de la souris. Le réglage est plus précis avec une distance latérale importante.



## Screen Mode

**Standard** : sélectionnez ici le mode graphique standard du logiciel (sans arrière-plan)

**Classic** : sélectionnez ici le mode graphique standard d'une version de logiciel antérieure (avec arrière-plan)

**Standard Cursor** : cette option active le curseur de la souris standard du système d'exploitation au lieu de celui de la SCOPE Fusion Platform. Utilisez le curseur standard lorsque des perturbations graphiques, telles un tremblement du curseur apparaissent.

**Enable Tooltips** : lorsque cette option est activée, de petites lignes informatives apparaissent en certains endroits du programme (les régulateurs de l'interface par ex.) quand le curseur de la souris est maintenu un certain temps sur l'élément correspondant.

**Enable XTC Mode** : Lorsque cette option est activée, les effets XTC et synthétiseurs sont également mis à votre disposition au démarrage d'un séquenceur VST compatible.

**Save Recovery Files** : cet interrupteur vous permet d'effectuer une copie de sauvegarde des deux fichiers importants de SCOPE.RGY et de CSET.INI. Celui de SCOPE.RGY contient toutes vos clés et est principalement utile après une nouvelle installation ou l'installation d'un Update, lorsqu'il s'agit de renouveler la saisie des clés. Vous pouvez ici simplement importer ces clés de la sauvegarde de SCOPE.RGY.

Le fichier CSET.INI contient de nombreuses variables qui contiennent l'adaptation à votre environnement de système. Si ce fichier venait à être détruit ou si vous souhaitez appliquer les installations d'une version précédente, vous pouvez recourir la sauvegarde du fichier CSET.INI. Vous trouverez des informations supplémentaires dans le fichier RECOVER.TXT qui est également copié avec le répertoire que vous avez sélectionné.



## Projects

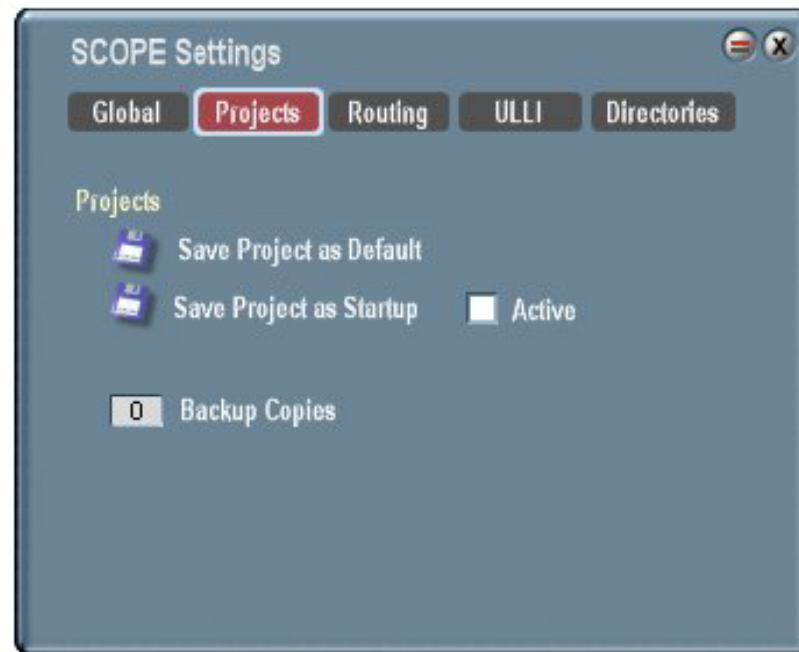
**Save Project as Default** : actionnez ce bouton pour que le projet actuel soit utilisé en tant que projet Default, donc être chargé comme base d'un nouveau projet.

**Save Project as Startup** : actionnez ce bouton pour que le projet actuel soit sauvegardé comme projet Startup. Le projet Startup est le projet qui est automatiquement chargé au démarrage de votre système d'exploitation. (l'option Active doit être sélectionnée).

**Active** : le projet Startup n'est chargé, au démarrage du système d'exploitation ou à la fermeture de la Live Bar que lorsque cette option est activée.

**Backup Copies** : Vous pouvez faire réaliser une sauvegarde automatique de vos projets. Donnez le nombre de copies de sauvegarde, puis redémarrez le logiciel SFP. Lors de la première sauvegarde de votre projet (Save as) le nombre précédemment donné de copie de sauvegarde sera effectué, et l'extension \*.PRO du nom de cette copie sera muni d'un chiffre.

Lors de chaque sauvegarde, l'une de ces copies sera réécrite de façon consécutive et cyclique, de sorte que vous avez toujours le nombre précédemment donné de version de votre projet à disposition. Vous pouvez ainsi, le cas échéant, reconstituer la dernière (avant-dernière ou autre) version de votre projet. Vous pourrez l'identifier à l'aide de la date de transformation du fichier dans l'explorateur/ le Finder, en changeant le nom (extension en \*.PRO) et ensuite la charger.





## Routing

Déterminez ici si les Devices et modules doivent être automatiquement connectés au chargement.

### Auto Routing MIDI

**Connect Instruments/Effects to MIDI Source** : lorsque cette option est activée, l'entrée MIDI d'un Device ou d'un module est connectée avec le module *Midi Source*. Ces Devices sont donc immédiatement connectés avec l'entrée MIDI du matériel de la carte.

**Connect Instruments/Effects to SEQ Source** : lorsque cette option est activée, l'entrée MIDI d'un Device ou d'un module est connectée avec le module *SEQ Midi Source*. Cette installation est judicieuse lorsque vous employez SFP en combinaison avec un séquenceur.



### Auto Routing AUDIO

**Connect Instruments to Mixer** : activez cette option lorsque vous souhaitez que les instruments nouvellement chargés soient automatiquement connectés avec le prochain canal libre du mélangeur. Ceci n'est bien entendu réalisable que lorsqu'un mélangeur est chargé.

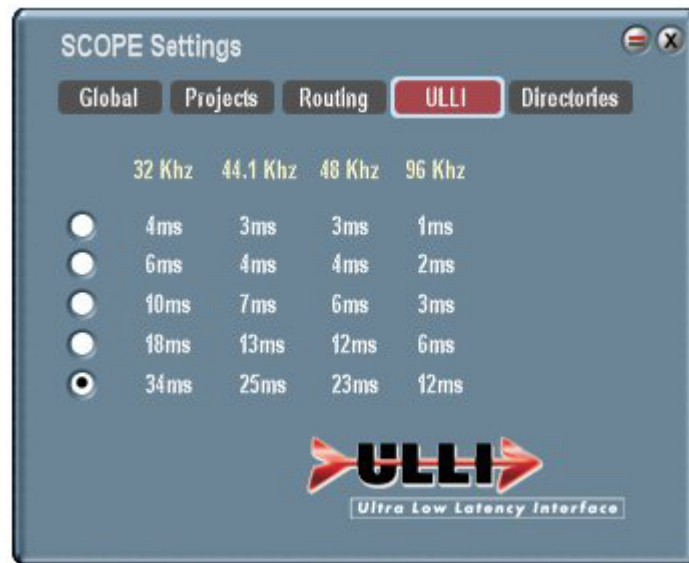
**Connect Effects to Mixer** : activez cette option lorsque vous souhaitez que les effets nouvellement chargés soient automatiquement connectés avec le prochain canal libre du mélangeur. Ceci n'est bien entendu réalisable que lorsqu'un mélangeur est chargé.

**Connect Audio Source Modules to Mixer** : activez cette option lorsque vous souhaitez que les interfaces matérielles nouvellement chargés soient automatiquement connectés avec le prochain canal libre du mélangeur. Ceci n'est bien entendu réalisable que lorsqu'un mélangeur est chargé.

## ULLI

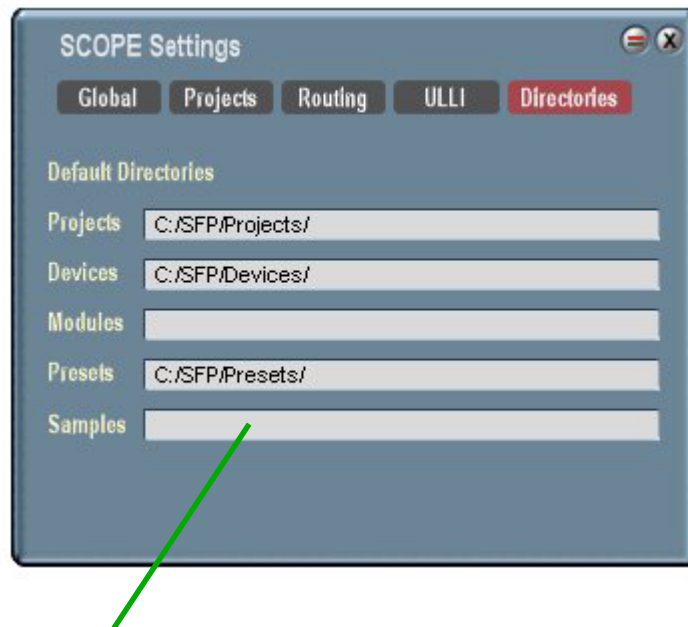
ULLI signifie Ultra Low Latency Interface. La grandeur du Buffer pour les pilotes ASIO où le temps de délai de la restitution Audio en résultant (Latency) peuvent être paramétrés dans ce dialogue. Le temps de délai dépend également de la fréquence d'échantillonnage du système comme vous pouvez le voir dans le tableau. Des temps de latence courts nécessitent plus de capacité de votre ordinateur, c'est pourquoi vous devez expérimenter et trouver un compromis judicieux, selon la situation de votre propre système.

Toute transformation nécessite un redémarrage du logiciel SFP.



## Directories

Ce tiroir affiche les chemins standard des fichiers de type Projects, Devices, Modules et Presets. Ouvrez le répertoire indiqué pour atteindre le dialogue vous permettant de charger l'un de ces fichiers. Vous pouvez transformer un chemin en le réécrivant.



Lorsque vous enregistrez un répertoire ici, celui-ci sera affiché dans le menu contextuel sur un connecteur de programme des échantillonneurs STS. Vous pouvez ainsi directement charger des programmes sans employer le File-Browser.

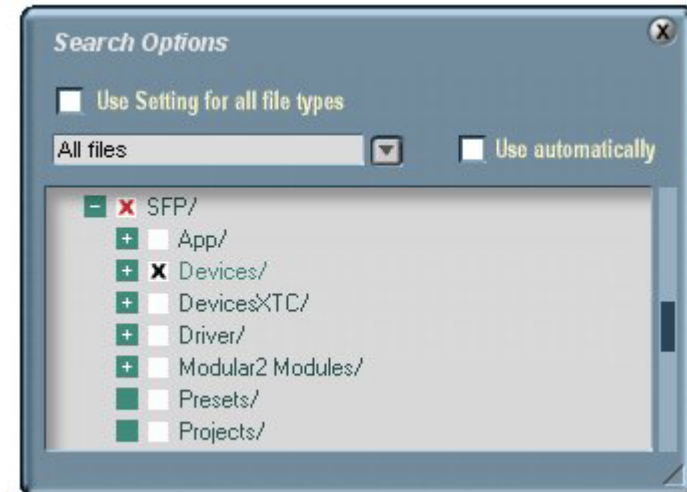
## Registry

Appelez cette fenêtre par l'inscription du même nom dans le menu View et une liste de tous les modules annexes protégés par une clé apparaît. Il ne s'agit ici que d'un dialogue d'affichage.



## Search Options

Ce dialogue est décrit de façon détaillée au début de ce chapitre sous Câbler des modules et Rechercher le Device d'un projet.

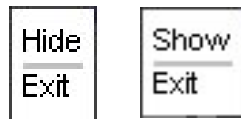


## Menu contextuel de la barre d'icône

Vous pouvez appeler le menu contextuel de la barre d'icône en cliquant avec la touche droite de la souris (sur PC et <Ctrl> + souris sur Mac) sur le symbole SFP dans la barre des tâches (partie inférieure droite) ou sur l'icône de droite dans le Finder de la version Mac.

Le menu contextuel contient les commandes suivantes :

**Show/Hide** : appelle ou masque le logiciel SFP.



**Exit** : quitte définitivement le logiciel SFP. La barre d'icône est elle aussi masquée. Utilisez l'icône du Desktop ou l'appel du menu programme si vous souhaitez redémarrer le logiciel.

# Index

## A

Activate Startup Project 34  
Administration 21  
All Files 5  
Assign 26  
Attribuer 23  
AUDIO 35  
Audio 10  
Auto Routing 35

## B

Bank 24  
Banque 21  
Barre d'icône 39  
Bleu 10  
Boutons 19  
Browse 16

## C

Câbler des modules 9  
Carte DSP 30  
Catégorie 23  
CD AKAI 2  
Chaîne MIDI 11  
Charge DSP maximale 28  
Charger 6, 22  
Classic 33  
Clear CD Cache 5  
Commandes de clavier 19  
Compare 24  
Connect Effects 35  
Connect Instruments 35  
Connected 31  
Connexions Audio 13  
Connexions MIDI 11

Consommation DSP 28  
Contrôleur MIDI 26  
Copy 4, 24  
Create 23, 24  
CSET.INI 33  
Ctrl List 27  
Current 26  
Curseur 18  
Cut 4, 24

## D

Default 34  
Delete 4, 23, 24  
Delete Module 15  
Details 28  
Deux listes 25  
Devices 4, 8, 18  
Dialogues de configuration 2  
Directories 37  
Directory 3, 4  
Disconnect 15  
DSP Meter 28

## E

Echanger 10  
Edit 4  
Effacer 23  
Effacer des connexions 10  
Enable Shortcuts 32  
Enable Tooltips 33  
Enable XTC Mode 33  
Entrées Audio 9  
Entrées MIDI 9  
Esclave 31  
Exit 39

## F

Favori 3  
File 24  
File Browser 2, 6  
Filter 4  
Find 16

## G

Global 32

## H

Hide 39

## I

Info 25  
Interface 18  
Interface ADAT 30  
Interfaces S/PDIF 29  
Interrupteurs 19

## L

Large Icons 4  
Latency 36  
Lecteur numérique 30  
Load 24

## M

Magnéto DAT 30  
Maître 31  
Master 29  
Menu contextuel 5, 15, 39  
Menu de sélection 17  
Menu Modul 7  
Menus 24  
Menus du File Browser 4

MIDI 9, 35  
MIDI Controller Presets 22  
Midi Ctrl Assignment 26, 27  
Midi Merger 12  
MIDI-ProgramChange 22  
MIn 9  
Modulation Range 27  
Module 4, 8, 15  
MOut 9

## N

Navigation 3  
New 4, 26

## O

Open Presetlist 15  
Options 16

## P

Paste 4, 24  
Paste as STS 5  
Potentiomètre 18  
Poti Movement 34  
Présélection 21, 24  
Preset 20, 24  
Presets 4  
Produire 23  
Programs 5  
Projects 4, 34

## R

Rechercher 16  
RECOVER.TXT 33  
Registry 38  
Réglage 18  
Remove Device 7, 15



Rename 5  
Reset 26  
Restore 24  
Retirer 7  
Rouge 10  
Round 32  
Routing 35  
Routing Window 6

## **S**

Sample Rate Settings 29  
Samples 5  
Save 23, 24  
Save as 24  
Save Recovery Files 33  
Scope /SP Settings 32  
SCOPE.RGY 33  
Screen Mode 33  
Search 16  
Search Options 17, 38  
Settings 32  
SFP 33  
Show 39  
Show AKAI Partitions 5  
Show windows while move 32  
Slave 29  
Small Icons 4  
Sorties Audio 9  
Sorties MIDI 9  
Standard Cursor 33  
Startup 34  
Store 24  
Structure 21  
Surfaces 15, 18  
Sync-Plate 30  
System 31

## **T**

Techniques de travail 2  
Thumbnails 4  
Tiroirs 19  
Tool Tips 19

## **U**

ULLI Settings 36  
Up 3, 4  
Use automatically 17  
Use device MIDI channel 27  
Use Setting for all file types 17

## **V**

Vertical 32  
View 4

## **W**

Word Clock 29  
Word Clock externe 30