

# ES de matériel et de pilotes

## E/S de matériel

ES analogiques

ES S/P-DIF (AES/EBU)

Basculer entre un S/P-DIF coaxial et numérique

ES ADAT

S-MUX

Z-Link

MIDI-Ports

Syncplate

## Interfaces de pilote

Pilotes ASIO

Module ASIO(1)

Pilote ASIO2

Pilote Wave

Pilote Interleaved

Interface tripleDAT (version PC)

Direct Sound (version PC)

Digital Wave source

Gigasampler (version PC)

Interfaces MIDI

Intégration d'autres cartes de son

L'interface du module

E/S de matériel et de pilotes

# E/S de matériel

Les E/S de toutes les cartes de notre assortiment sont, selon le concept entièrement modulable de nos produits DSP, représentées par des modules que vous pouvez charger dans votre projet, puis les câbler comme bon vous semble. Certains de ces modules sont déjà contenus dans le Default Project, vous trouverez les autres classés selon de type de matériel dans les répertoires correspondants ../Devices/Hardware IOs ou dans le menu de matériel ES qui se trouve dans la barre supérieure du Routing Window.

## Remarque :

Le supplément de nom «Pulsar(2)», «Luna» ou «SCOPE» indique qu'il s'agit d'un module attribué au matériel.

**Contrairement à presque tous les modules, les E/S de matériel ne peuvent être chargées que le nombre de fois qu'elles sont effectivement présentes physiquement.**

**Lorsque vous avez installé plusieurs cartes d'un même produit, leurs modules de matériel correspondants seront identifiés avec un chiffre supplémentaire dans Routing Window, un „1“ correspond alors à la première carte, un „2“ à la seconde et ainsi de suite.**

**L'ordre des cartes elles-même dépend de la reconnaissance du matériel du système d'exploitation, celui-ci peut également être modifié manuellement à l'aide d'une inscription dans un fichier INI. Vous trouverez plus de détails à ce sujet dans le guide d'installation imprimé.**

## ES analogiques

[...] **analog source** : ce module représente l'entrée analogique de la carte.



[...] **analog dest** : ce module représente la sortie analogique de la carte.



## ES S/P-DIF (AES/EBU)

[...] **S/PDIF source**: ce module représente l'entrée S/PDIF numérique de la carte (ou bien l'entrée AES/EBU pour la version PLUS).

Pour utiliser ce module, il est généralement indispensable de configurer le logiciel en tant que **Wordclock-Slave** sur cette entrée dans le dialogue **Sample Rate Settings**.



[...] **S/PDIF dest** : ce module correspond à la sortie S/PDIF numérique de la carte. Utilisez la prise DIg de ce module pour restituer le flot de données émis par la prise pareillement nommée du module Digital Wave source.



## Basculer entre un S/P-DIF coaxial et numérique

Appuyez sur le bouton *opt. S/P-DIF* dans le dialogue **Sample Rate Settings** du logiciel pour configurer les prises ES numériques S/P-DIF (ou AES/EBU dans la version PLUS) optiques des périphériques avec des prises S/P-DIF pour configurer les cartes de Pulsar1 et Pulsar2 ou SCOPE avec les platines ES Classic 20, PLUS ou Z-Link. Sur ce, une des adresses ADAT (qui utilise déjà les mêmes connecteurs que les périphériques optiques S/P-DIF) est basculée pour émettre ou recevoir des données S/P-DIF optiques. Ce qui se déroule précisément lors d'une bascule dépend du matériel utilisé.

## Cas A : Pulsar1 & Platine ES Classic 20 et PLUS

opt. ADAT activée :

Les deux ES optiques travaillent en mode ADAT (Standard)

opt. S/P-DIF activée :

Une ES optique (ADAT A) est connectée en mode S/P-DIF optique. Le signal de sortie S/P-DIF est simultanément dirigée sur la sortie optique et coaxiale. Le signal d'entrée S/P-DIF est reçu par l'entrée optique et l'entrée coaxiale est désactivée.

Utilisez le module S/P-DIF source / dest normal du Routing Window.

## Cas B : Platine ES Z-Link

opt. ADAT activée :

Les deux ES optiques travaillent en mode ADAT (Standard)

opt. S/P-DIF activée :

Les deux sorties optiques sont connectées en mode S/P-DIF optique. Les entrées peuvent par contre automatiquement faire la distinction entre les signaux ADAT et les signaux S/P-DIF.

Utilisez les modules spéciaux [...] **SP-DIF opt. Source / dest** pour les ES S/P-DIF optiques. Lorsque l'entrée identifie un signal ADAT, celui-ci apparaît dans le module ADAT source, et inversement dans le module SP-DIF opt. Source.

Les ES S/P-DIF coaxiales travaillent comme à l'ordinaire, et sont traitées avec les modules S/P-DIF source / dest.

## ES ADAT

[...] **ADAT A (B,C) Source** : ce module propose un accès aux entrées ADAT de la carte (ADAT C Source uniquement sur la version 24 ADAT).

Les deux adresses ADAT sont représentées par un module à 16 canaux (au lieu de 8) avec une carte de Pulsar 1.

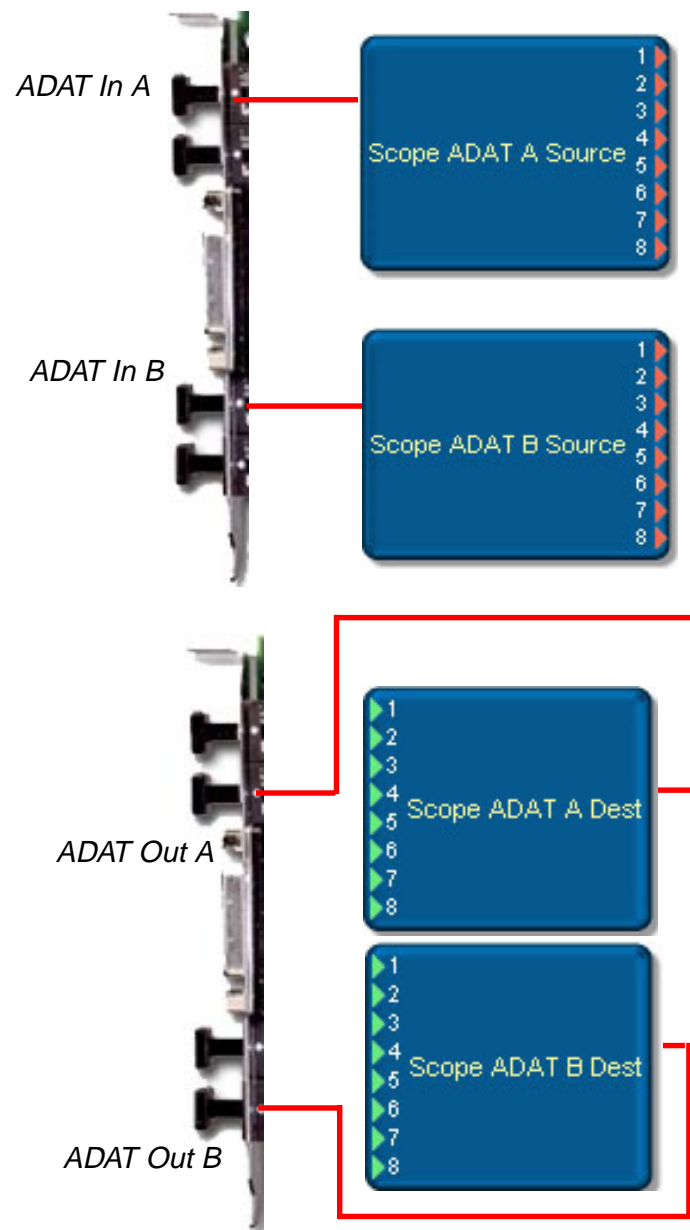
Pour les cartes de Luna, Elektra et PowerSampler, les modules ADAT se reportent aux ES correspondantes de la platine ES d'extension optionnelle *Luna ADAT Expansion*.

[...] **ADAT A (B, C) Dest** : ce module propose un accès aux sorties ADAT de la carte (ADAT C Dest uniquement sur la version 24 ADAT)

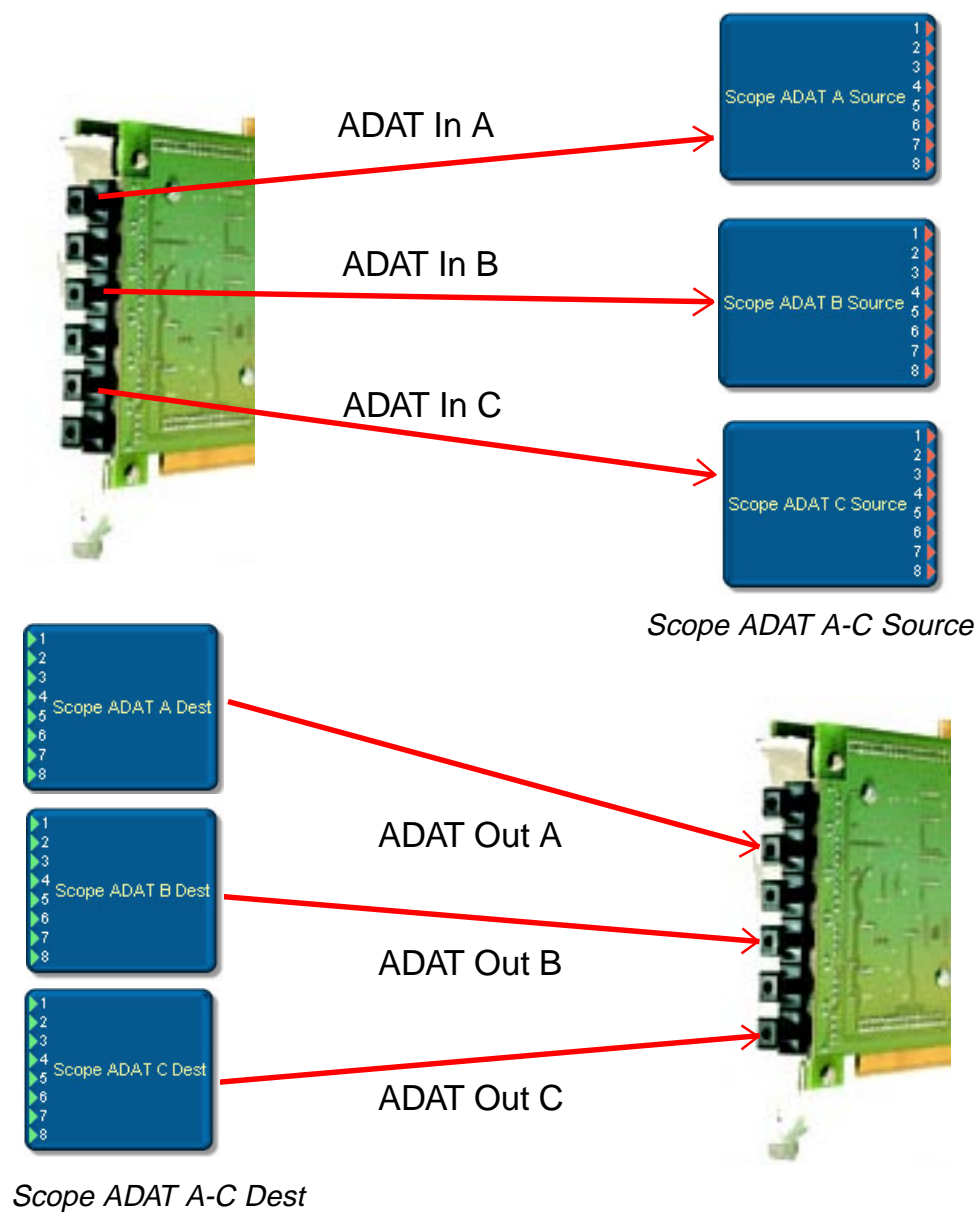
Les deux adresses ADAT sont représentées par un module à 16 canaux (au lieu de 8) avec une carte de Pulsar 1.

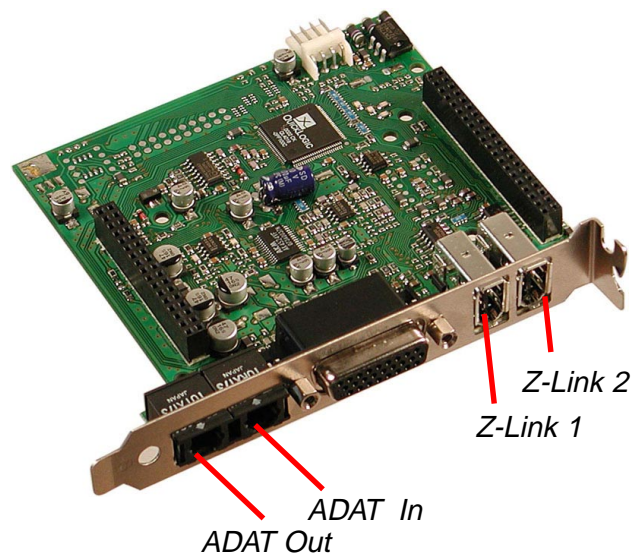
Pour les cartes de Luna, Elektra et PowerSampler, les modules ADAT se reportent aux ES correspondantes de la platine ES d'extension optionnelle *Luna ADAT Expansion*.

## Adresses ADATde la version Classic 20 / PLUS



## Adresses ADATde la version 24ADAT





Adresses ADAT de la version 24 ADAT

## S-MUX

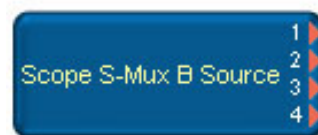
(uniquement pour Pulsar2 et le matériel actuel de SCOPE)

L'interface ADAT est spécifiée pour une fréquence d'échantillonnage maximale de 48 kHz. Si vous souhaitez transmettre des données par une adresse ADAT à 96 kHz, il est techniquement possible de coupler deux canaux ADAT. Chaque adresse ADAT peut transmettre un maximum de 4 signaux à 24 Bit/96 kHz. Les modules suivants sont nécessaires en supplément des convertisseurs correspondants.

**[...] S-Mux A (B, C) Source** : ces modules proposent un accès sur les entrées ADAT de la carte (S-Mux C Source uniquement avec la version 24 ADAT).

**[...] S-MUX A (B, C) Dest** : ces modules proposent un accès sur les sorties ADAT de la carte (S-Mux C Dest uniquement avec la version 24 ADAT).

**S/MUX doit être sélectionné dans le Samplerate Settings lorsque le système est Wordclock-Slave d'un périphérique qui utilise S-MUX.**



\*S-Mux est un procédé spécifié par l'entreprise Sonorus.



## Z-Link

Les cartes Luna, Elektra, Powersampler ainsi que la platine Z-Link pour Pulsar2 ou SCOPE possèdent des prises Z-Link afin de pouvoir être connectées avec notre convertisseur Luna 2496 ou la A16 Ultra. Chaque prise Z-Link propose 8 canaux contenant chacun jusqu'à 24 Bit / 96 kHz.

**[...] Z-Link A (B) Source** : ces modules représentent les entrées Z-Link de la carte.

**[...] Z-Link A (B) Dest** : ces modules représentent les sorties Z-Link de la carte.



## MIDI-Ports

**[...] Midi (A/B) Source** : ces modules représentent les entrées MIDI de la carte (Midi B Source uniquement avec la version 24 ADAT).

**[...] Midi (A/B) Dest** : ces modules représentent les sorties MIDI de la carte (Midi B Dest uniquement avec la version 24 ADAT).

Scope MIDI A Source Out ▶

▶ In Scope MIDI A Dest

# Syncplate

La Syncplate optionnelle\* propose une entrée et une sortie pour un Wordclock externe (prise BNC) ainsi que pour un signal de synchronisation ADAT (ADAT Sync, 9-Pin).

\* Contenue dans SCOPE /SP

**Syncplate source** : ce module représente l'entrée de la carte de synchronisation optionnelle (Syncplate). Ce module dispose d'une sortie MIDI (MOut) sur laquelle se trouve un signal MTC, lequel est obtenu à partir du Timecode ADAT. Les prises Clk (Clock) et MCS (Motion Control Signal) doivent, par exemple, être connectées avec les prises de même nom du module **tripleDAT source** ou **Asio2 dest** (Clk).

## Options de l'interface

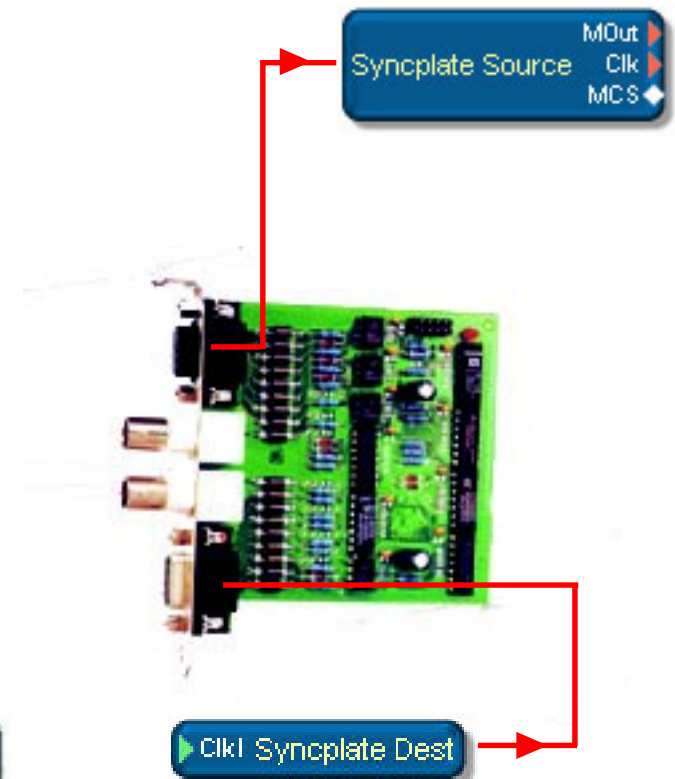
Vous pouvez sélectionner le format de l'affichage Time avec le bouton **Display** (MTC ou ADAT).

Le champ **State** affiche le statut ADAT.

Vous pouvez déterminer une **valeur Offset** (Format hour:min:sec:frames) entre la source et le temps MTC généré.

La fréquence d'échantillonnage peut être sélectionnée sous **Frames** ( 24, 25, 29.97 ou 30 fps). Le format 29.97 ou 30 fps peut être utilisé comme Drop-Frame.

**Syncplate dest** : ce module représente la sortie de la Syncplate. Des signaux de commande ou Clock du VRC-128/-S peuvent par exemple être envoyés par ce module à des appareils ADAT.





# Interfaces de pilote

Les interfaces de pilote pour le système d'exploitation ou autres applications comme les séquenceurs et les programmes DtD sont également représentées en tant que module. Ainsi activer un pilote signifie le charger dans le Routing Window, alors que l'acheminement des signaux s'effectue par un câblage correspondant d'un module à d'autres applications. Vous trouverez ce module dans le répertoire: .../Devices/Software IOs.

**Considérez ici que les autres applications ne trouvent logiquement le pilote nécessaire que lorsque les modules correspondants ont préalablement été chargés dans le projet (ou que ceux-ci font partie du Default Project). Voilà pourquoi le projet doit, par principe, être chargé avant que les applications ne soient lancées.**

## Pilotes ASIO

Le pilote ASIO a été spécifié par Steinberg, celui-ci évite le pilote propre au système d'exploitation et propose ainsi une diminution de la latence du signal. Entre temps d'autres programmes que Cubase VST de Steinbergs soutiennent cet interface (Logic Audio 4.x par ex.).

Nos logiciels disposent de toute une série de modules de pilotes ASIO qui se différencient par la résolution soutenue (16, 24 ou 32 Bit), par le nombre maximal de canaux (32 ou 64) ou par le standard ASIO (ASIO1 ou ASIO2). En règle générale, vous devriez toujours charger le module le plus petit correspondant à vos besoins, vous pouvez ainsi éventuellement économiser des ressources du système.



## Module ASIO(1)

Le nombre des canaux Audio de l'interface ASIO pour l'enregistrement et la restitution peut être installé individuellement entre 2 et 32 ou 64 dans l'interface du module (pour l'ouvrir vous pouvez soit double cliquer sur le module, soit aller dans son menu contextuel).

**ASIO ... source ...** : les signaux Audio sortant du logiciel Direct to Disc peuvent être saisis par ce module.

**ASIO ... dest ...** : les signaux acheminés sur ce module apparaissent sur les entrées correspondantes du logiciel Direct to Disc.

Diverses variations de modules sont à votre disposition. Considérez ici que seul un type de module peut être chargé.

**ASIO source / dest** : 2-32 canaux, 16 Bit

Ces modules peuvent toujours être remplacés par la variante suivante. Ces modules sont livrés afin de garantir la compatibilité de projets produits avec des versions de programmes plus anciennes.



*Les divers modules ASIO*

**ASIO1-16 source/dest 64** : 2-64 canaux, 16 Bit

**ASIO 24 Bit source / dest** : 2-32 canaux, 24 Bit

Ces modules peuvent toujours être remplacés par la variante suivante. Ces modules sont livrés afin de garantir la compatibilité de projets produits avec des versions de programmes plus anciennes

**L'utilisation du pilote 24 Bit nécessite du double des canaux sur le bus PCI et correspond donc à une capacité mémoire plus importante.**

**Vous ne pouvez toujours utiliser que les pilotes 16-Bit ou 24-Bit, ainsi qu'un seul module pour chaque direction (source et dest).**

**ASIO1-32 source/dest 64** : 2-64 canaux, 24 ou 32 Bit intègre.

Utilisez ce module pour des enregistrements en 24 Bit.

**ASIO1-Flt source/dest 64** : 2-64 canaux, 32 Bit Float

Utilisez ce module pour des enregistrements en 32 Bit avec Cubase VST.

## Pilote ASIO2

En plus du pilote ASIO, SCOPE Fusion Platform vous propose un pilote ASIO2 conformément à l'extension ASIO2 du standard ASIO existant de Steinberg. Ce pilote vous offre les avantages suivants :

**Direct Monitoring** : les signaux Audio arrivants sont directement acheminés sur une sortie. Ce qui était certes toujours réalisable avec notre logiciel par l'accès au signal dans le Routing Window qui permettait un monitoring sans délai pendant l'enregistrement, mais le signal n'était pas activé en correspondance avec le Punch-In/Out. Le pilote ASIO2 vous permet d'activer l'option **ASIO Direct Monitoring** sous Audio/System dans Cubase, celle-ci bascule le monitoring du Punch-In de la manière suivante : vous entendez dans un premier temps le signal déjà enregistré de la piste, sur laquelle vous souhaitez en partie remplacer un enregistrement par Punch-in/Out. Au moment du Punch-In le signal arrivant de l'enregistrement est dirigé sur le Monitor, alors que Punch-Out réachemine le signal préalablement enregistré.

**Synchronisation exacte avec des appareils numériques externes** : la Sync-Plate optionnelle vous permet, par exemple, d'acheminer le Timecode d'appareils ADAT sur le module MTCtoClk (la sortie Clk est connectée avec l'entrée du même nom du module Asio 2 dest), ainsi une synchronisation précise d'échantillon est rendue possible entre Cubase et ADAT.

Les diverses variations des modules correspondent à celles des modules ASIO1 précédemment décrits.



Un module ASIO Dest peut être utilisé avec toutes les résolutions, car il s'adapte à la résolution du module Source.

Les modules Source possèdent une interface dans laquelle le nombre des **Source-Channels** et des **Destination-Channels** peuvent être paramétrés.

Prenez garde que votre projet contienne toujours des modules ASIO, avant de démarrer votre séquenceur.



## Pilote Wave

Les modules **Wave source/dest** ou **Wave 24 source/dest** représentent les interfaces Audio standards du système d'exploitation. Chaque module propose deux canaux, un maximum de 32 canaux est à votre disposition lorsque vous chargez ce module plusieurs fois (16 fois au maximum, les modules sont alors numérotés dans Routing Window). SCOPE Fusion Platform apparaît alors dans le logiciel DtD sous de multiples adresses Audio (CreamWare Play/Rec 1 à CreamWare Play/Rec 16).

Le nombre maximal de pilote Wave autorisé pour l'enregistrement et la restitution doit être inscrit dans le Setup du pilote (voir la description du Setup du pilote dans l'appendice). Un redémarrage de l'ordinateur est indispensable après toute transformation. Lorsque vous chargez plus de pilotes que vous n'en avez inscrits, le logiciel vous le signale automatiquement, un redémarrage reste toutefois indispensable.

**Wave source** : ce module vous permet d'accéder aux signaux Audio émis par le logiciel DtD sur les adresses Wave correspondantes.

**Wave dest** : les signaux acheminés sur ce module apparaissent sur les entrées correspondantes du logiciel DtD.

**Wave 24 source** : utilisez ce module à la place de Wave source lorsque vous souhaitez restituer des enregistrements à 24-Bit.

**Wave 24 dest** : utilisez ce module à la place de Wave dest lorsque vous souhaitez enregistrer avec 24 Bit.

L'utilisation du pilote 24 Bit nécessite le double des canaux sur le bus PCI et correspond donc à une capacité mémoire plus importante.

Vous ne pouvez toujours utiliser que les pilotes 16-Bit ou 24-Bit, ainsi qu'un seul module pour chaque direction (source et dest).

*Versions à 24-Bit*



*Ce module apparaît dans le logiciel DtD en tant que CreamWare Play 1*



*Ce module apparaît dans le logiciel DtD en tant que CreamWare Rec 1*

## Indication importante

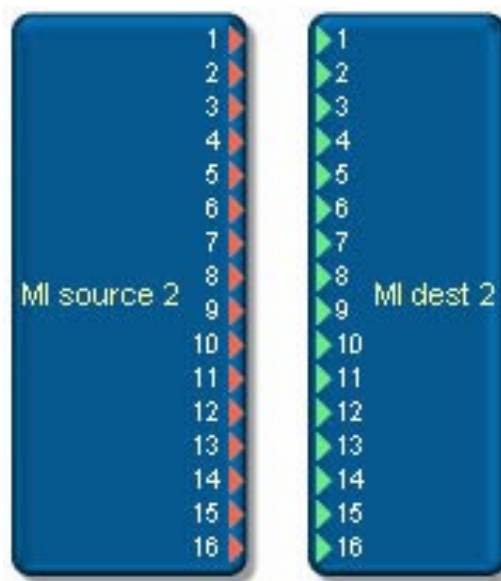
Prenez en considération que les modules **Wave source/dest** sont qualifiés de **Sound Manager source/dest** par votre MAC !

## Pilote Interleaved

Vous pouvez utiliser le module 16 Wave interleaved source/dest avec Logic Audio. Il s'agit en principe de pilotes Wave normaux, à part que ceux-ci n'apparaissent pas dans Logic Audio comme des pilotes stéréo multiples, mais comme des pilotes indépendants contenant 16 canaux. Vous trouverez des renseignements à ce sujet dans le chapitre traitant de l'intégration de Logic Audio avec notre logiciel. Dans la mesure où les pilotes ASIO permettent généralement d'atteindre de meilleures performances et résultats, nous déconseillons l'utilisation de pilote Interleaved.

**MI source** : ce module vous permet d'accéder aux signaux Audio émis par le logiciel DtD.

**MI dest** : les signaux acheminés sur ce module apparaissent sur les entrées correspondantes du logiciel DtD.





## Interface tripleDAT (version PC)

Cet interface permet de transférer 16 canaux entre SCOPE Fusion Platform et notre logiciel DtD tripleDAT, et ce, dans les deux directions. Vous trouverez des informations supplémentaires dans le chapitre sur l'intégration de votre logiciel DtD.

**tripleDAT dest** : les signaux acheminés sur ce module apparaissent sur les entrées correspondantes de tripleDAT.



**tripleDAT source** : ce module vous donne accès aux signaux Audio émis par tripleDAT. La surface de ce module vous propose les paramètres suivants :

**Play** : démarre tripleDAT à partir de la position actuelle.

**Stop** : achève la restitution et repositionne le Locator sur 0:00:00.



**Set Locate** : vous pouvez placer et appeler 4 points Locator. Pour cela, placez soit le Locator sur la position souhaitée dans tripleDAT, soit dans le logiciel SFP au cours de la restitution. Pour placer le point Locator, appuyez dans un premier temps sur le bouton **Set Locate**, puis sur l'un des boutons 1 - 4, la position actuelle du Locator est alors attribuée au bouton correspondant. Appuyez à nouveau sur l'un des boutons de 1 à 4 et le Locator se positionne sur le point mémorisé. Les points Locator ne peuvent pas être effacés, mais sont simplement réécrits selon les besoins.



## Le tiroir Options

### MTC Master

**Time** : affiche le temps MTC de sortie, celui-ci se rapporte à la position du Locator et la valeur paramétrée sous Offset.

**Frames** : affiche le format MTC (MIDI Time Code) généré que vous pouvez installer avec les boutons +/- . Les formats suivants sont soutenus: 24 fps, 25 fps, 29,97 fps, 30 fps, 29,97 dropped fps, 30 dropped fps.

**Drop** : cette option restitue le format 29,97 dropped ou 30 dropped à la place du format MTC 29,97 ou 30 fps.

**Offset** : vous pouvez ici donner une valeur Offset pour le MTC de sortie qui sera additionnée ou soustraite à la position actuelle du Locator. Le format est en heures, minutes, secondes et frames.

### Slave

**Enable** : tripleDAT se synchronise sur un MTC d'entrée lorsque le mode Slave est actif.

**PreRoll** : donnez ici le nombre de secondes d'avance du démarrage de tripleDAT après qu'il ait identifié un MTC d'entrée. Un temps d'avance est indispensable, tripleDAT peut ainsi charger tous les échantillons pour la restitution.

### Prises du module tripleDAT source

Le module tripleDAT source vous propose outre ces sorties Audio, trois prises supplémentaires.

**Clk** : connectez ici la prise Clk (Clock) du module **MTCToCLK**, lorsque tripleDAT doit être MTC-Slave.

**MCS** : connectez ici la prise MCS (Motion Control Signal) du module **MTCToCLK**.

**MOut** : le MTC généré est dirigé sur ce MIDI-Out lorsque tripleDAT est Master.

## Direct Sound (version PC)

Le module *Direct Sound source* vous permet de recevoir des signaux Audio provenant d'autres logiciels. L'interface Direct Sound a été définie par Microsoft et est utilisée pour la restitution sonore de nombreux jeux ou applications de multimedia. L'interface Direct-Sound soutient deux canaux (stéréo).

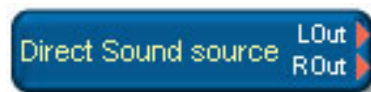
Il n'existe aucun module *Direct Sound dest.* dans la mesure où cette interface n'est spécifiée qu'unidirectionnellement. La communication par Direct Sound ne fonctionne donc que dans une direction, c'est à dire d'une application vers SCOPE Fusion Platform.

Chargez dans un premier temps le module *Direct Sound source*, démarrez votre application Direct-Sound, puis sélectionnez „Pulsar/Scope Direct Sound Driver“ dans l'installation du pilote.

**Il ne peut toujours y avoir qu'un seul module Direct Sound utilisé par une seule application.**

**Utilisez le module Wave source à la place de ce module sous Windows 2000 / XP.**

**Direct Sound source** : les signaux Audio dirigés par le logiciel Audio sur la sortie du Direct Sound peuvent être reçus par ce module.



## Digital Wave source

Ce module vous permet de restituer la sortie de votre platine de logiciel DVD. Connectez la prise Dig de ce module avec la prise du même nom du module [...]S/P-DIF dest.

Vous pouvez ainsi transmettre un son Surround en standard numérique AC3 à votre écoute Surround.



## Gigasampler (version PC)

Le module Gigasampler source vous permet de diriger des signaux Audio du Gigasampler de Nemesys dans votre projet. Le module dispose d'un interface dans lequel vous pouvez paramétrer un nombre de canaux allant de 2 à 32.

Le pilote du Gigasampler est unidirectionnel, donc il n'y a pas de module Gigasampler dest.

Chargez d'abord le module **GSIF source**, démarrez le Gigasampler, puis sélectionnez le pilote correspondant dans les installations du pilote.

**GSIF source (Gigasampler Interface):** ce module donne accès aux signaux Audio de sortie du Gigasampler.

**Ce module n'est pas encore soutenu par Windows 2000 / XP.**



## Interfaces MIDI

Les interfaces des pilotes MIDI peuvent également être sauvegardées en tant que module dans le projet. Chacun de ces modules représente une interface MIDI virtuelle que vous pouvez sélectionner à partir de votre application MIDI. Chaque interface MIDI soutient 16 canaux MIDI.

Ces modules peuvent être chargés plusieurs fois, leur nombre maximal doit toutefois être installé dans le dialogue du pilote (Gestionnaire des périphériques). Un redémarrage de l'ordinateur est indispensable après chaque transformation. Les noms des modules sont numérotés par leur dernier chiffre, ceux-ci correspondent aux adresses MIDI de CreamWare correspondantes dans votre séquenceur.

**Sequencer Midi source :** ce module donne accès aux signaux MIDI générés par d'autres applications.

**Sequencer Midi dest :** les signaux MIDI dirigés par ce module apparaissent sur l'entrée MIDI (CreamWare MIDI In) correspondante de votre séquenceur.

A blue button with a gradient and a shadow, containing the text "Sequencer Midi source 1 Out" in a yellow font, followed by a small red arrow pointing to the right.

*CreamWare Midi Out 1*

A blue button with a gradient and a shadow, containing the text "In Sequencer Midi dest 1" in a yellow font, preceded by a small green arrow pointing to the left.

*CreamWare Midi In 1*

## Intégration d'autres cartes de son

Les modules **Soundcard source/dest** vous donnent accès aux entrées et sorties (ES) d'autres cartes de son. Vous pouvez ainsi restituer ou enregistrer des données Audio de votre projet par des cartes de son installées ultérieurement. La carte de son doit être installée en bonne et due forme et être inscrite dans le système d'exploitation.

Il n'est pas possible de diriger des données d'autres applications Audio provenant d'une carte de son (par ex. Wavetable-Sounds de la carte de son) par ce chemin dans le projet.

Dans la mesure où les cartes de son sont appelées par l'interface Audio du système d'exploitation, des délais (Latency) sont inévitables. C'est pourquoi la sortie n'est pas synchrone avec celle de nos ES. Les ES conviennent donc pour cette raison aux utilisations temporellement peu critiques telles Talkback ou Mastering.

**Soundcard source** : ce module donne accès aux signaux d'entrée de la carte de son.

**Souncard dest** : les signaux Audio dirigés sur ce module sont restitués par les sorties de la carte de son sélectionnée.

### L'interface du module

**Wave In (Out) Devices** : sélectionnez la carte de son souhaitée pour l'enregistrement ou la restitution dans la liste de gauche.

**Refresh** : actualise le contenu de la liste.



**Frequency** : les fréquences d'échantillonnages soutenues par la carte préalablement sélectionnée dans la liste de gauche apparaissent ici, sélectionnez-y la fréquence de votre choix d'un clic.



# Index

## A

ADAT In 5, 6  
ADAT Out 5  
Appareils numériques  
  externes 11  
ASIO dest 10  
ASIO souce 10  
ASIO source / dest 10  
ASIO2 11

## C

Cartes de son 19  
Clk 8, 15

## D

Destination-Channels 11  
Direct Monitoring 11  
Direct Sound 16  
Direct Sound source 16  
Drop 15

## E

E/S de matériel 2  
Enable 15  
ES analogiques 3  
ES S/P-DIF 3

## F

Frames 15  
Frequency 19

## I

Interfaces de pilote 9  
Interfaces MIDI 18

## M

MCS 8, 15  
MI dest 13  
MI source 13  
MOut 15  
MTC Master 15

## O

Offset 15  
Options 15

## P

Pilote Interleaved 13  
Pilote Wave 12  
Pilotes ASIO 9  
Play 14  
PreRoll 15

## R

Refresh 19

## S

S-MUX 6  
Sequencer Midi dest 18  
Sequencer Midi source 18  
Set Locate 14  
Slave 15  
Souncard dest 19  
Soundcard source 19  
Soundcard source/dest 19  
Source-Channels 11  
Stop 14  
Sync Plate 8  
Synchronisation 11  
Syncplate dest 8  
Syncplate source 8

## T

Time 15  
TripleDAT 14  
TripleDAT dest 14  
TripleDAT source 14

## W

Wave 24 dest 12  
Wave 24 source 12  
Wave dest 12  
Wave In (Out) Devices 19  
Wave source 12