

Die Live Bar

Aufbau der Live Bar

Das Menü der Live Bar

File
Set
?-Menü

Globale Fenster-Funktionen

On Top
Minimieren
Vollbild (nur Desktop-Hintergrund)
Schließen

Der Konfigurationsbereich

Default-Module

Devices
INs
OUTs

Die Slots

Das Kontextmenü der Icons
Spalte Dev
Spalte INs / OUTs

Die Textfelder der Slots

Spalte Dev
Spalte INs / OUTs

Screen Sets

Routing - Festlegen des Signalfusses

Automatische Verkabelung

MIDI-Verbindungen der Devices

Ändern der Verkabelung

Verkabelung mit der Live Bar

Audio-Verbindungen der Devices
Verbindungen der INs und OUTs

Verkabelung mit dem Mixer

Das obere Routing-Feld
Die unteren Routing-Felder

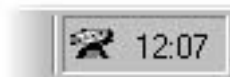
Verkabelung im Routing Window



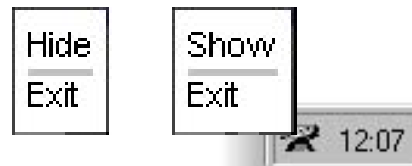
Die Live Bar

Dieses Kapitel beschreibt die Live Bar, die „Kommandozentrale“ des Systems. Viele Konfigurationsschritte, die Sie von der Live Bar aus erreichen, können alternativ auch in anderen Fenstern oder Dialogen vorgenommen werden, die im nächsten Kapitel beschrieben werden. Ebenfalls im folgenden Kapitel finden Sie eine Beschreibung der einzelnen Dialoge, die Sie vom Menü der Live Bar aus aufrufen, sowie der weitergehenden Konfigurationsmöglichkeiten des Systems.

Nach dem Start Ihres Computers erscheint im Windows-Tray (rechts unten, neben der Uhr) bzw. rechts oben im Finder bei der Mac-Version ein kleines Icon der Scope 5.



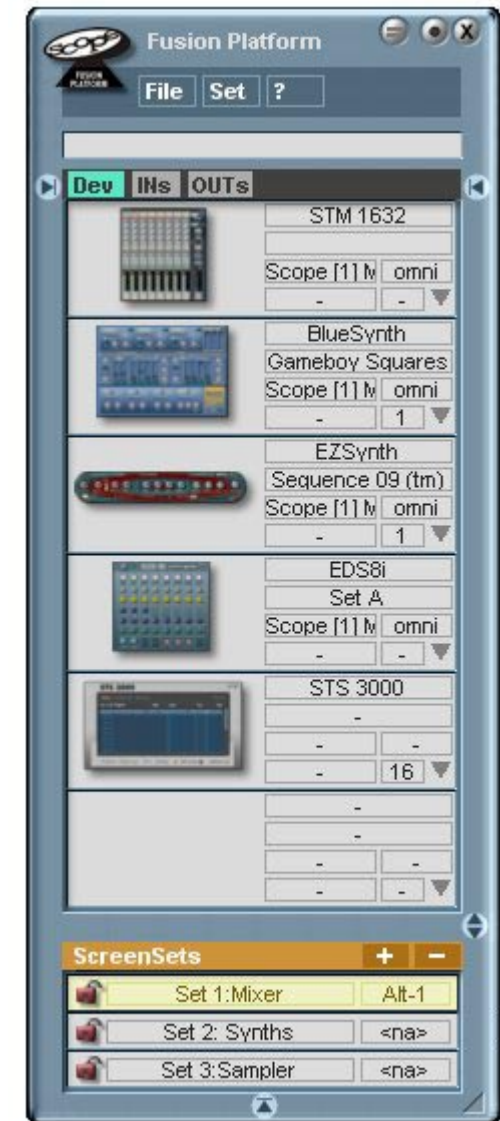
Klicken Sie mit der rechten Maustaste PC bzw. <Ctrl> + Maustaste (Mac) auf dieses Icon, so öffnet sich ein Kontextmenü, das den Befehl *Show* enthält, mit dem Sie die SCOPE 5-Software anzeigen lassen können.



Mit dem Befehl *Show* im Kontextmenü des SCOPE 5-Icon wird die Live Bar aufgerufen.

Von der Live Bar aus können Sie die wichtigsten Konfigurationsvorgänge des aktuellen *Projekts* vornehmen. So können Sie beispielsweise von hier aus *Devices* (Synths, Mixer, Sampler, ...) laden, deren Signal-Routing festlegen und deren wichtigste Parameter (z.B. Stimmenanzahl, MIDI-Kanal etc) einstellen. Alle weiteren Konfigurationsdialoge oder die eigentlichen Bedienoberflächen der *Devices* lassen sich ebenfalls über die Live Bar aufrufen.


Da die Live Bar andererseits klein und kompakt ist, behalten Sie Ihre anderen Audioprogramme wie etwa Ihren Sequenzer optimal im Blick und können gleichzeitig die SCOPE 5 bedienen.



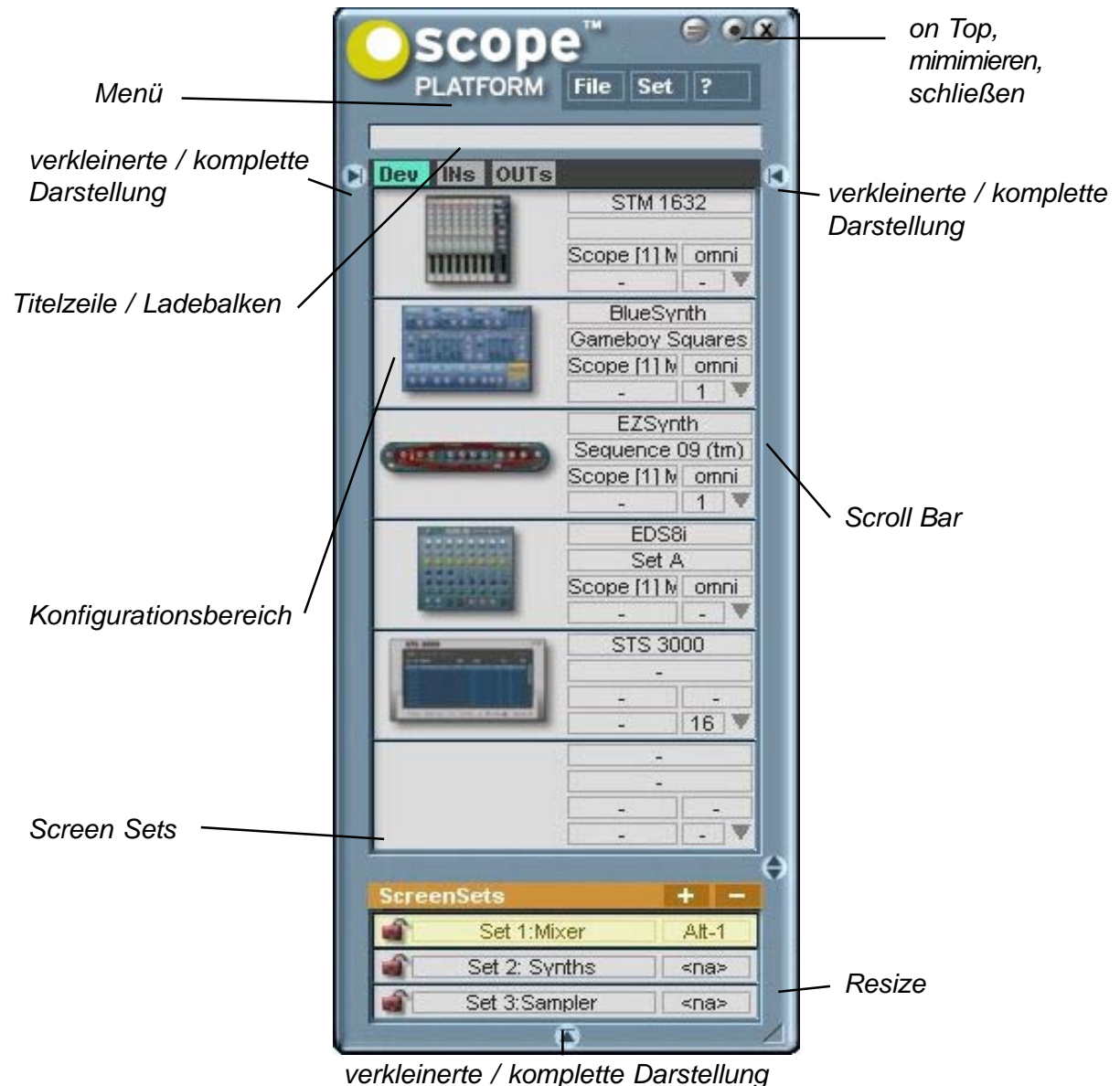
Aufbau der Live Bar

Zunächst geben wir Ihnen einen Überblick über die verschiedenen Bereiche der Live Bar, die anschließend detaillierter beschrieben werden.

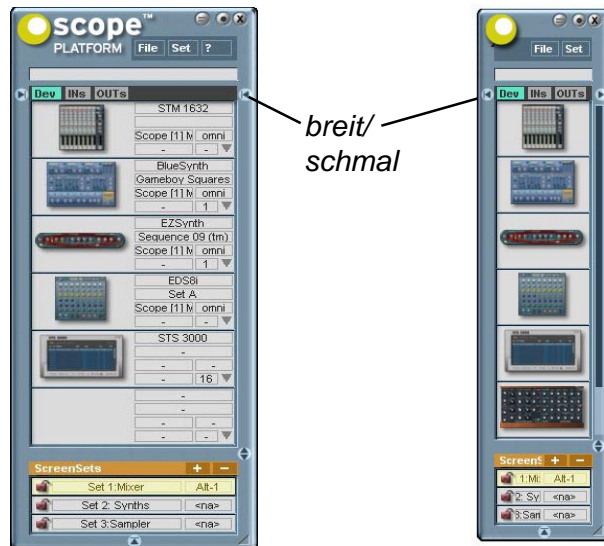
Das Fenster der Live Bar kann in der Höhe verändert werden, indem Sie den unteren Rand entsprechend mit gehaltener Maustaste ziehen.

Die Live Bar kann mithilfe des kleinen Pfeilsymbols  am rechten oder linken Rand in der Breite verändert werden. So können Sie die Live Bar entweder platzsparend „zusammenfallen“ um auch bei optimalem Blick auf Ihren Sequenzer dennoch die Devices der SCOPE 5 schnell aufrufen zu können oder Sie fahren die Live Bar zur Seite aus, wodurch die Infozeilen der Devices sichtbar werden.

Am oberen Rand der Live Bar finden Sie ein Menü zur globalen Dateiverwaltung und Konfiguration der SCOPE 5-Software. In der rechten oberen Ecke befinden sich einige Buttons, mit denen die Live Bar „on Top“ geschaltet, minimiert oder geschlossen werden kann (s.u.).



Darunter befindet sich eine Titelzeile zur Anzeige des aktuellen Projektnamens, die während Ladevorgängen auch als fortschreitender Statusbalken fungiert.



vertikal minimiert



Die Live Bar lässt sich auch platzsparend verkleinern.

Das Herz der Live Bar ist der Konfigurationsbereich für Devices und Ein- und Ausgangsmodule des aktuellen Projekts. Von hier aus können Sie für jedes Device oder Modul die wichtigsten Parameter einstellen sowie die Bedienoberflächen aufrufen. Die Ansicht lässt sich Umschalten zwischen Devices (Dev), INs und OUTs. Unter Devices sind Software-Geräte wie Mixer, Synths oder Sampler zu verstehen.

Beachten Sie, dass die Begriffe INs und OUTs jeweils aus der Sicht der SCOPE 5-Software zu verstehen sind. Der MIDI-Ausgang Ihres Sequenzer, von dem aus MIDI-Daten etwa zu den SCOPE 5-Synths geschickt werden, ist in diesem Sinne als Eingang zu verstehen und taucht somit unter INs auf.

Am unteren Ende der Live Bar ist der ScreenSet-Bereich, in dem Sie verschiedene Fensteranordnungen abspeichern können, um so das System komfortabler bedienen zu können.

Das Menü der Live Bar

Das Menü am oberen Rand der Live Bar enthält die Untermenüs **File**, **Set** und **?**.



File

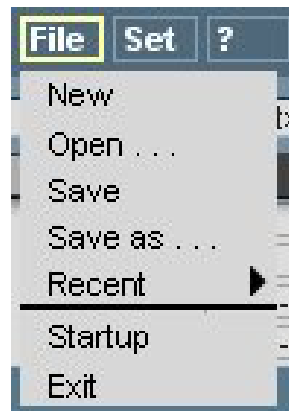
Das File-Menü dient zur Dateiverwaltung. Eine Datei der SCOPE 5 wird als **Projekt** bezeichnet. Ein Projekt enthält sämtliche Informationen über

- * die geladenen Devices und IO-Module samt deren Einstellungen,

- * deren Signalfluss untereinander,

- * Screensets und

- * globale Einstellungen der Software (etwa Sample Rate, Word-Clock etc.)



New: Schliesst das aktuelle Projekt geschlossen und lädt das Default-Projekt.

Open: Schliesst das aktuelle Projekt geschlossen und lädt ein Projekt Ihrer Wahl.

Save: Speichert das aktuelle Projekt.

Save as...: Speichert das aktuelle Projekt unter einem Namen Ihrer Wahl.

Recent: Öffnet rechts des Menüs eine Liste der zuletzt bearbeiteten Projekte, die von dort direkt geöffnet werden können.

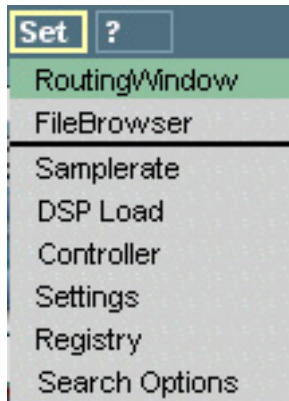
Startup: Lädt das Startupprojekt und minimiert die Anwendung.

Exit: Beendet die SCOPE 5-Software.

Set

Das Set-Menü (Settings) ruft weitere Fenster oder Dialoge auf, mit denen Sie globale Einstellungen vornehmen, und die weitere Möglichkeiten bieten.

Die Fenster und Dialoge selbst, die von diesem Menü aufgerufen werden, sind im folgenden Kapitel *Konfigurationsdialoge und Arbeitstechniken* beschrieben.



Routing Window: Öffnet bzw. schliesst das Routing Window.

FileBrowser: Öffnet bzw. schliesst den File Browser.

Samplerate: Öffnet bzw. schliesst den Dialog **Sample Rate Settings** zur Anpassung der Sample Rate und Wordclock.

DSP Load: Öffnet bzw. schliesst die Anzeige der aktuellen DSP-Auslastung.

Controller: Öffnet bzw. schliesst den Dialog **Controller Settings** zum Zuweisen von MIDI-Controllern.

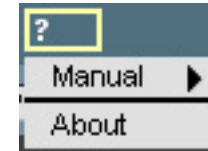
Settings: Öffnet bzw. schliesst den Dialog **SCOPE Settings** zur Anpassung des Programms.

Registry: Öffnet bzw. schliesst eine Liste die alle installierten Zusatzmodule und deren Key-Nummern angezeigt.

Search Options: Hiermit wird ein Dialog aufgerufen, in dem Sie Suchpfade für unterschiedliche Dateitypen angeben können.

?-Menü

Dieses Menü ist nur sichtbar, wenn die Live Bar nach rechts ausgefahren ist.



Manual: Hiermit rufen Sie dieses Handbuch direkt aus dem Programm heraus auf.

Damit auch aus dem Internet bezogene Handbücher optionaler Plug-Ins in diesem Menü auftauchen, brauchen Sie sie nur in das Verzeichnis ../SCOPE5/Manual/Deutsch/Kapitel zu kopieren.

About: Zeigt die Versionsnummer der SCOPE 5-Software sowie weitere Informationen an.

Globale Fenster-Funktionen

Die Live Bar und ebenso manche anderen Oberflächen besitzen in der rechten oberen Ecke jeweils ein, zwei bzw. drei Schalter, die Sie in ähnlicher Form auch in allen Standardfenstern finden.

Ist der Desktop-Hintergrund eingeblendet (über *Launch Desktop* im Kontextmenü des SCOPE 5-Icons im Windows Tray (PC) bzw. rechts oben beim Finder (Mac)), so besitzt die Live Bar keine Schalter.

On Top

Aktivieren Sie diesen Schalter (roter Strich sichtbar), so erscheint dieses Fenster **On Top**, also immer über den anderen Fenstern.

Minimieren

Klicken Sie auf diesen Schalter, so wird das Fenster minimiert.

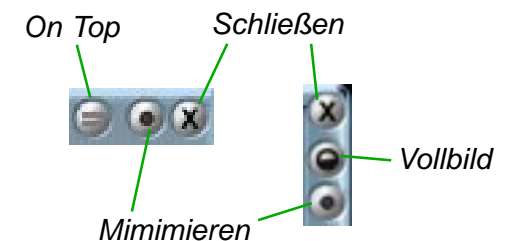
Vollbild (nur Desktop-Hintergrund)

Klicken Sie auf diesen Schalter, so wird das Fenster maximiert. Bei erneuter Betätigung wird es wieder mit der ursprünglichen Größe angezeigt.

Schließen

Klicken Sie auf diesen Schalter, so wird das Fenster geschlossen.

Schließen Sie hiermit die Live Bar, so können Sie sie über das SCOPE 5-Icon wieder öffnen.



Der Konfigurationsbereich

in diesem Bereich haben Sie sämtliche geladenen Devices und IO-Module im Überblick. Mit den Schaltflächen DEV, INs und OUTs können Sie die Ansicht umschalten zwischen Devices (Mixer, Synths, Sampler,...), Eingangsmodule und Ausgangsmodule.

Beachten Sie, dass die Begriffe INs und OUTs jeweils aus der Sicht der SCOPE 5-Software zu verstehen sind! Der MIDI-Ausgang Ihres Sequenzer, von dem aus MIDI-Daten etwa zu den Synths geschickt werden, ist in diesem Sinne als Eingang zu verstehen und taucht somit unter INs auf.

Default-Module

Nach dem ersten Start der Software wird das Startup-Projekt geladen, das bereits einige Standard-Module enthält, die nachfolgend kurz beschrieben werden. Ausführliche Informationen zu allen Modulen finden Sie im Modul-Teil des Handbuchs.

Sie können die anfangs geladenen Module auch selbst bestimmen, indem Sie ein Projekt mit den gewünschten Modulen erstellen und dieses im Dialog **SCOPE Settings** als Startup-Projekt abspeichern. Einzelheiten hierzu finden Sie im Abschnitt **SCOPE Settings** des nächsten Kapitels *Konfigurationsdialoge und Arbeitstechniken*.

Devices

Mixer STM 1632: Dies ist der Default-Mixer.



Ersetzen Sie diesen Mixer im Default-Projekt durch einen größeren, so müssen Sie bei jedem Start der Software längere Ladezeiten in Kauf nehmen.

INs

Hardware-Eingänge sind mit dem Namen der jeweiligen Karte versehen, für den im Folgenden das Zeichen [...] steht.

Sequencer Midi 1: Schnittstelle zum Sequencer, an der vom Sequencer gesendete MIDI-Daten in die SCOPE 5 geleitet werden.

Diese Schnittstelle kann mehrfach geladen werden, wobei die Ziffer die Nummer der Instanz anzeigt. Wählen Sie in Ihrem Audio-Programm den entsprechenden Port aus.

[...] **MIDI A:** MIDI-Eingang der Karte

[...] **Analog:** Analoger Audio-Eingang der Karte (nicht mit C-Plate-Version 24ADAT)

[...] **SP-DIF:** Digitaler Audio-Eingang der Karte im S/P-DIF-Format bzw. AES/EBU bei der I/O-Plate PLUS (nicht mit C-Plate-Version 24ADAT).

Wave 1 (2): Schnittstelle zu Audio-Programmen, die die Standard-Schnittstelle des Betriebssystems (PC: Wave-Port, Mac: Soundmanager) verwenden, an der vom Audio-Programm gesendete Audio-Daten in die SCOPE 5 geleitet werden.

Diese Schnittstelle kann mehrfach geladen werden, wobei die Ziffer die Nummer der Instanz anzeigt. Wählen Sie in Ihrem Audio-Programm den entsprechenden Port aus.

ASIO: Schnittstelle zu Audio-Programmen, die eine ASIO-Schnittstelle verwenden, an der vom Audio-Programm gesendete Audio-Daten in die SCOPE 5 geleitet werden.



OUTs

Hardware-Ausgänge sind mit dem Namen der jeweiligen Karte versehen, für den im Folgenden das Zeichen [...] steht. Die hochgestellten Zahlen zeigen an, mit welcher Hardware der jeweilige Ausgang vorhanden ist.

Sequencer Midi: Schnittstelle zum Sequencer, an der MIDI-Daten von der SCOPE 5 zum Sequencer geleitet werden.

Diese Schnittstelle kann mehrfach geladen werden, wobei die Ziffer die Nummer der Instanz anzeigt. Wählen Sie in Ihrem Audio-Programm den entsprechenden Port aus.

[...] **MIDI:** MIDI-Ausgang der Karte

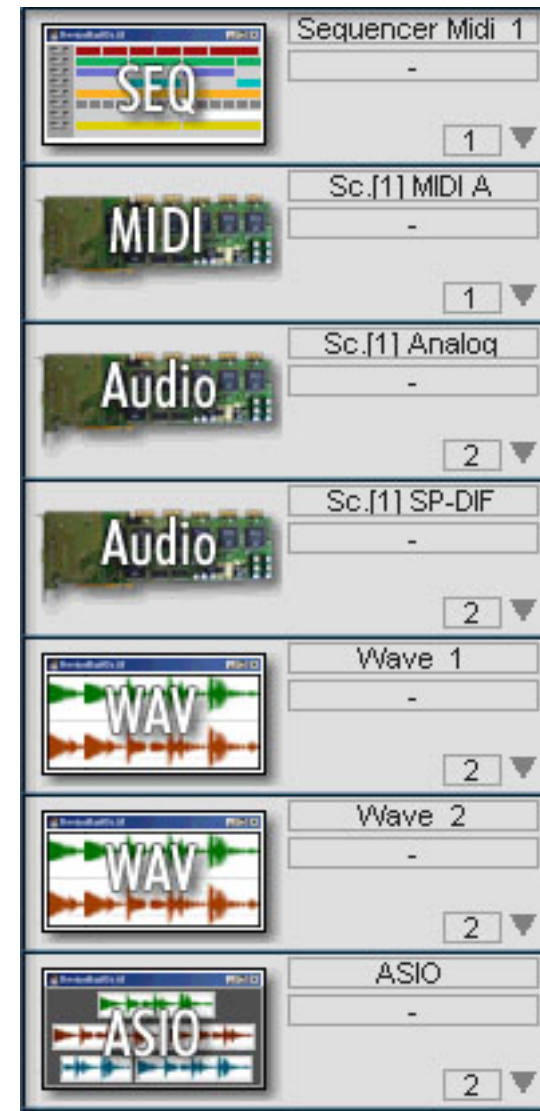
[...] **Analog:** Analoges Audio-Ausgang der Karte (nicht mit C-Plate-Version 24ADAT)

[...] **S/P-DIF:** Digitaler Audio-Ausgang der Karte im S/P-DIF-Format bzw. AES/EBU bei der I/O-Plate PLUS (nicht mit C-Plate-Version 24ADAT).

Wave 1 (2): Schnittstelle zu Audio-Programmen, die die Standard-Schnittstelle des Betriebssystems (PC: Wave-Port, Mac: Soundmanager) verwenden, an der von der SCOPE 5 Audio-Daten zum Audio-Programm geleitet werden.

Diese Schnittstelle kann mehrfach geladen werden, wobei die Ziffer die Nummer der Instanz anzeigt. Wählen Sie in Ihrem Audio-Programm den entsprechenden Port aus.


ASIO: Schnittstelle zu Audio-Programmen, die eine ASIO-Schnittstelle verwenden, an der von der SCOPE 5 Audio-Daten zum Audio-Programm geleitet werden.



Die Slots


Jedes Device und jedes IN-/OUT-Modul wird in einem eigenen Slot im Konfigurationsbereich der Live Bar dargestellt. Im linken Teil des Slots wird ein Icon für das Device oder Modul angezeigt, im rechten Teil befinden sich Textfelder zur Anzeige und Änderung der Konfiguration des jeweiligen Device oder Moduls.



Die Textfelder sind nur sichtbar, wenn die Live Bar mit dem Schalter  auf ihre volle Breite entfaltet ist.

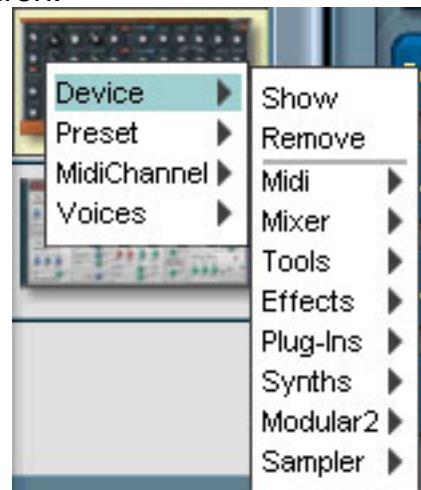
Sie können besetzte Slots nach oben und unten mit gehaltener Maustaste verschieben, um so die Reihenfolge der Anzeige zu verändern.

Das Kontextmenü der Icons

Jedes Device oder Modul wird durch ein zugehöriges Icon repräsentiert. Auch wenn die Live Bar platzsparend mit dem Schalter  „eingefaltet“ ist, können Sie über das Kontextmenü dieses Icons die wichtigsten relevanten Aktionen durchführen.

Durch einen Klick auf ein Device-Icon öffnen Sie dessen Bedienoberfläche.

Klicken Sie mit rechts (PC) bzw. <Ctrl> + Mausklick (Mac) auf das Icon eines Device, so erscheint das Kontextmenü, das je nach Device unterschiedliche Optionen bietet. Dieselben Aktionen und weitere lassen sich auch mithilfe der nachfolgend beschriebenen Text-Felder durchführen.



Spalte Dev

Device

Ist der Slot noch leer, so enthält das Kontextmenü nur den Eintrag *Device*, der wiederum weitere Unterpunkte enthält, die den Ordnern des Device-Verzeichnisses entsprechen und nach Kategorien geordnet die einzelnen Devices oder weitere Unterordner enthalten. Wählen Sie ein Device aus, indem Sie es anklicken. Daraufhin wird das Device geladen, wobei der Ladevorgang durch den Statusbalken der Live Bar angezeigt wird. Nach dem Laden wird das Icon des Device angezeigt.

Ist bereits ein Device geladen, so enthält das Kontextmenü außer den Devices noch die Befehle *Show / Hide*, mit denen die Bedienoberfläche geöffnet bzw. geschlossen wird, sowie *Remove*, womit das Device entfernt wird.

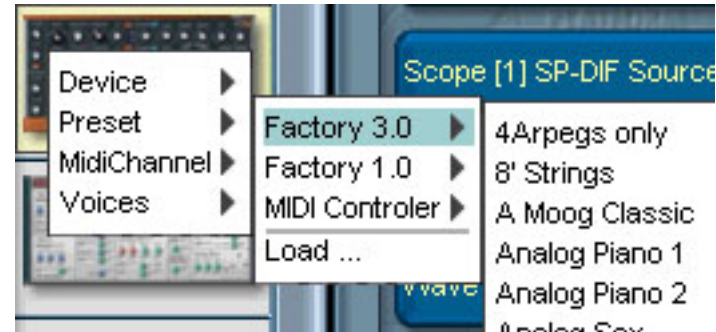
Wird ein Device geladen, nachdem bereits ein Device geladen war, so wird soweit möglich das Routing und die Einstellungen (MIDI-Kanal, Stimmenanzahl) des ursprünglichen Device übernommen.

Preset

Ist bereits ein Device geladen, so enthält das Kontextmenü den Menüpunkt Presets, das nach Ordnern sortiert alle verfügbaren Presets der Preset-Datei des Device enthält. Jeder Ordner entspricht dabei einer Bank, die im Preset Dialog erzeugt werden kann. Bewegen Sie den Mauscursor über einen der Ordner, so öffnet sich nach rechts die entsprechende Liste der Presets, aus der Sie ein Preset auswählen können, indem Sie es anklicken.

Der Ordner *MIDI Controler* enthält spezielle Presets, die die Zuordnung von einzelnen Parametern zu externen MIDI-Controler-Events speichern. So können Sie Controler-Zuordnung unabhängig von Sound-Einstellungen wechseln.

Mit *Load* können Sie eine weitere Preset-Datei auswählen und öffnen.



MidiChannel

Bei Devices, die über MIDI gesteuert werden können, enthält das Kontextmenü des Befehl MidiChannels. Wählen Sie hiermit den gewünschten MIDI-Kanal (1-16) für dieses Device. Mit der Einstellung OMNI empfängt das Device auf allen Kanälen.

Voices

Bei Klangerzeugern können Sie hiermit die Anzahl der Stimmen (Polyphonie) einstellen. Bei Synthesizern liegt die Polyphonie im Bereich von 0 - 16.

Beachten Sie, dass jede Stimme den DSP-Bedarf des Device erhöht. Stellen Sie daher nur so viele Stimmen ein, wie maximal benötigt werden.

Mit der Stimmenanzahl 0 können Sie ein Device geladen halten, ohne dass es Rechenleistung der DSPs verbraucht.

Bei Samplern bedeutet der eingestellte Wert die Anzahl an Stereostimmen.

Spalte INs / OUTs



Das Kontextmenü enthält alle installierten DSP-Boards sowie den Eintrag *Software IOs*. Über den Eintrag eines Boards lassen sich Module laden, die die physikalischen Ein- bzw.

Ausgänge des jeweiligen Boards repräsentieren. Unter *Software IOs* finden Sie Schnittstellen zu anderen Anwendungen. Eine detaillierte Beschreibung aller Module finden Sie im Kapitel *Hardware IOs & Treiber*.

Ist ein Modul geladen, so enthält das Kontextmenü den Eintrag *Remove*, mit dem das Modul entfernt werden kann.

Das Kontextmenü eines Hardware-I/Os enthält zusätzlich Informationen zu der Hardware.

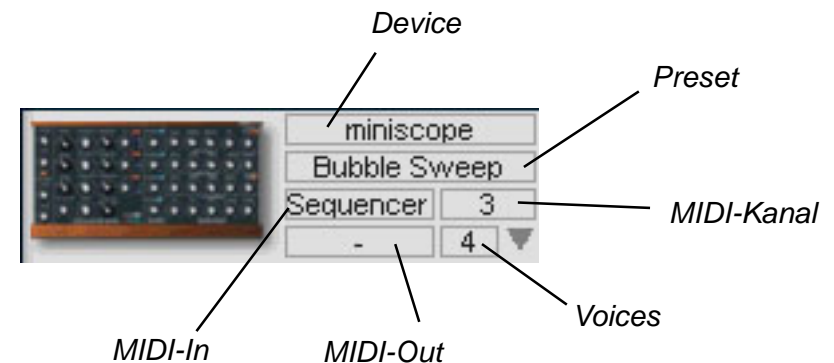
Wird ein Modul in ein Slot geladen, in dem bereits ein Modul geladen ist, so wird soweit möglich dessen Routing übernommen.

Die Textfelder der Slots

Neben dem Icon des Devices befinden sich die folgenden Felder, in denen aktuelle Parameter des Devices angezeigt und editiert werden können.

Diese Felder werden nur angezeigt, wenn die Live Bar nach rechts ausgefahren ist.

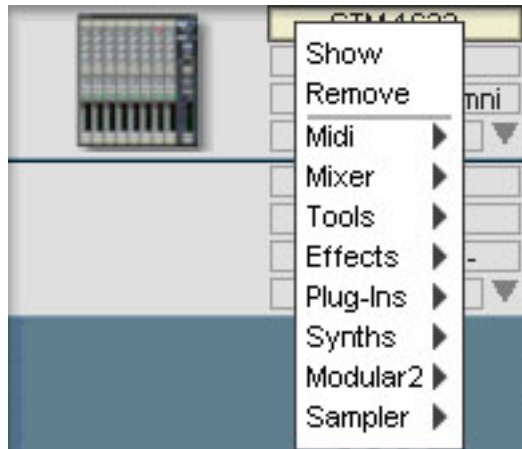
Über den meisten Slots wird ein Tool Tip eingeblendet, der den Namen des Slots anzeigt, wenn Sie einen Moment mit dem Mauscursor über dem Slot verbleiben.



Spalte Dev

Device

Klicken Sie beim PC mit der rechten Maustaste bzw. <Ctrl> + Mausklick beim Mac auf dieses Feld, so erscheint ein Kontextmenü, das die gleichen Menüpunkte wie das zuvor beschriebene Device-Menü des Icons enthält. Nach dem Laden eines Device wird in diesem Slot der Name des Device angezeigt.



Preset

Klicken Sie beim PC mit der rechten Maustaste bzw. <Ctrl> + Mausklick beim Mac auf dieses Feld, so erscheint ein Kontextmenü, das die gleichen Menüpunkte wie das zuvor beschriebene Preset-Menü des Icons enthält. Nach dem Laden eines Presets wird in diesem Slot der Name des Preset angezeigt.



MIDI In

Hier wird der Name des am Eingang des Device angeschlossenen MIDI-Moduls angezeigt. Über diesen Slot lässt sich außerdem das MIDI-Routing des Device festlegen, indem Sie aus dem Kontextmenü, das die zur Auswahl stehenden MIDI-Ausgänge aller geladenen Devices oder Module enthält, den gewünschten Anschluss auswählen (siehe auch weiter unter den Abschnitt *Routing - Festlegen des Signalflusses*).

MIDI Out

Hier wird der Name des am Ausgang des Device angeschlossenen MIDI-Moduls angezeigt. Über diesen Slot lässt sich außerdem das MIDI-Routing des Device festlegen, indem Sie aus dem Kontextmenü, das die zur Auswahl stehenden MIDI-Eingänge aller geladenen Devices oder Module enthält, den gewünschten Anschluss auswählen (siehe auch weiter unter den Abschnitt *Routing - Festlegen des Signalflusses*).

MIDI-Kanal

Hier lässt sich der MIDI-Kanal des Device auf drei alternative Arten einstellen:

- Mit dem Kontextmenü, das Sie durch Klicken mit der rechten Maustaste bzw. <Ctrl> + Mausklick beim Mac auf dieses Feld aufrufen.
- Mit der Texteingabebox, die Sie aufrufen, indem Sie auf das Feld klicken und F2 drücken. Geben Sie den gewünschten Wert ein bestätigen Sie mit <Enter>.
- Klicken Sie das Feld an und bewegen Sie bei gehaltener Maustaste die Maus auf- oder abwärts, wodurch der Wert entsprechend verringert oder erhöht wird.

Zur Auswahl stehen die MIDI-Kanäle 1 – 16 sowie *Omni* (Empfang auf allen MIDI-Kanälen).

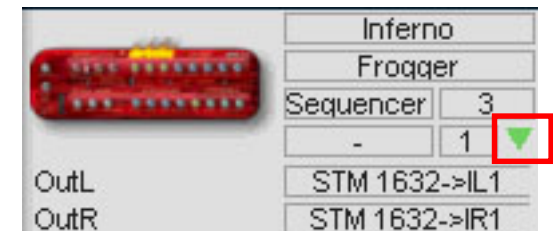
Voices

Hier lässt sich die Stimmenanzahl (Polyphonie) des Device auf drei alternative Arten einstellen:

- Mit dem Kontextmenü, das Sie durch Klicken mit der rechten Maustaste bzw. <Ctrl> + Mausklick beim Mac auf dieses Feld aufrufen.
- Mit der Texteingabebox, die Sie aufrufen, indem Sie auf das Feld klicken und F2 drücken. Geben Sie den gewünschten Wert ein bestätigen Sie mit <Enter>.
- Klicken Sie das Feld an und bewegen Sie bei gehaltener Maustaste die Maus auf- oder abwärts, wodurch der Wert entsprechend verringert oder erhöht wird.

Dreieck-Symbol (Audio-Anschlüsse)

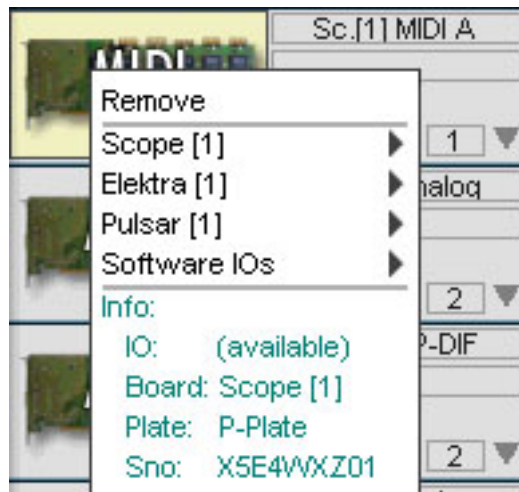
Klicken Sie auf das kleine Dreieck in der rechten unteren Ecke des Slots, so öffnet sich nach unten eine Liste aller Audioanschlüsse des Device. Hier können Sie den Signalfluss festlegen, wie im Abschnitt *Routing - Festlegen des Signalfusses* ausführlich beschrieben wird.



Spalte INs / OUTs

Modul

Klicken Sie beim PC mit der rechten Maustaste bzw. <Ctrl> + Mausklick beim Mac auf dieses Feld, so erscheint ein Kontextmenü, das die gleichen Menüpunkte wie das zuvor beschriebene Kontextmenü des Icons enthält. Zusätzlich werden diverse Informationen der Hardware angezeigt. Nach dem Laden eines Moduls erscheint in diesem Feld der Name des Moduls.



Kanalzahl



Hier lässt sich bei manchen Modulen z.B. ASIO) die Anzahl der Kanäle auf drei alternative Arten einstellen:

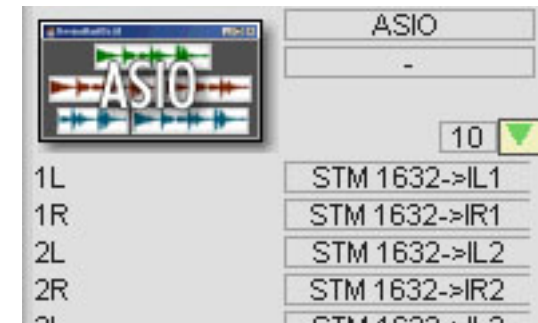
a) Mit dem Kontextmenü, das Sie durch Klicken mit der rechten Maustaste bzw. <Ctrl> + Mausklick beim Mac auf dieses Feld aufrufen.

b) Mit der Texteingabebox, die Sie aufrufen, indem Sie auf das Feld klicken und F2 drücken. Geben Sie den gewünschten Wert ein bestätigen Sie mit <Enter>.

c) Klicken Sie das Feld an und bewegen Sie bei gehaltener Maustaste die Maus auf- oder abwärts, wodurch der Wert entsprechend verringert oder erhöht wird.

Dreieck-Symbol (Audio-Anschlüsse)

Klicken Sie auf das kleine Dreieck in der rechten unteren Ecke des Slots, so öffnet sich nach unten eine Liste aller Audioanschlüsse des Devices. Hier können Sie den Signalfluss festlegen, wie im Abschnitt *Routing - Festlegen des Signalflusses* ausführlich beschrieben wird.



Screen Sets

Es besteht die Möglichkeit, die aktuelle Anordnung aller Oberflächen als so genanntes Screen Set abzuspeichern und so verschiedene Ansichten bequem aufzurufen. Die Screen Sets werden im unteren Teil der Live Bar angezeigt, nachdem Sie den Trennbalken mit gehaltener Maustaste etwas nach oben schieben.

Erzeugen von Screen Sets

Sie erzeugen ein Screen Set, indem Sie eine Zifferntaste (1,...,9,0) auf Ihrer Tastatur (nicht die Ziffern des Num-Blocks) bei gehaltener Taste <Alt>, <SHIFT> oder <Ctrl> betätigen. So sind insgesamt 30 Screen Sets möglich.

Beim Betätigen einer noch nicht zugeordneten Ziffer bzw. Tastenkombination wird ein weiteres Screen Set angelegt und durch einen entsprechenden Eintrag in der Screen Set-Liste angezeigt. Dort sehen Sie auch die zugehörige Tastenkombination.

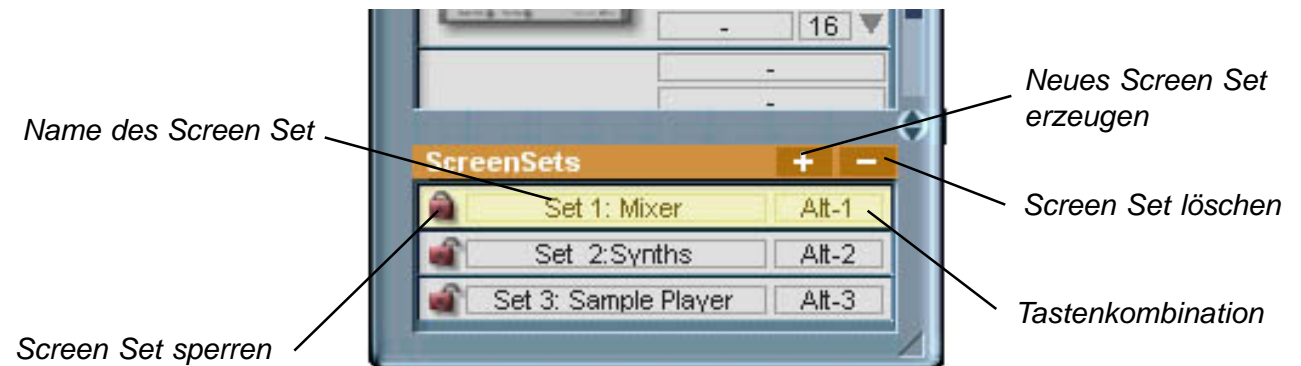
Alternativ können Sie ein Screen Set auch mit dem „+“-Button der Live Bar erzeugen und eine Tastenkombination über das Kontextmenü des jeweiligen Screen Set zuordnen.

Benennen von Screen Sets

Der Default-Name (z.B. Set 1) kann verändert werden, indem Sie mit der rechten (Mac: Ctrl +) Maustaste auf die Box des Screen Sets klicken und aus dem erscheinenden Kontextmenü den Befehl *Rename* wählen. Anschließend können Sie einen Namen Ihrer Wahl eingeben und die Eingabe mit der Enter-Taste bestätigen. Das Eingabefeld lässt sich alternativ auch aufrufen, indem Sie erneut auf ein bereits aufgerufenes Screen Set in der Liste klicken.

Löschen von Screen Sets

Ebenfalls Im Kontextmenü finden Sie den Befehl *Delete*, mit dem das Screen Set gelöscht wird. Alternativ können Sie auch das Screen Set selektieren und mit der Delete- (PC) bzw. NumLock-Taste (Mac) oder mit dem „-“-Button der Live Bar löschen.



Ändern des Tastaturkürzels

Sie können das einem Screen Set zugeordnete Tastaturkürzel jederzeit ändern, indem Sie aus dem Kontextmenü des jeweiligen Screen Set Buttons den Befehl *Shortcut* wählen. Wählen Sie anschließend das gewünschte Kürzel aus. Das aktuell zugeordnete Kürzel ist mit einer eckigen Klammer gekennzeichnet.

Speichern von Screen Sets

Verändert man ein existierendes ScreenSet und gibt dann eine noch nicht zugewiesene Tastenkombination für ein neues ScreenSet ein, so wird die Änderung in dem neuen ScreenSet gespeichert, während das alte nicht verändert wird. Betätigt man nach der Veränderung dagegen eine bereits zugewiesene Tastenkombination, so wird die Veränderung in dem alten ScreenSet gespeichert.

Gespeichert werden die Oberflächen aller Module und Devices sowie das Routing Window, der File Browser und Preset-Listen. Nicht gespeichert werden die diversen Programm-Dialoge (z.B. Sample Rate Settings usw).

Sperren von Screen Sets

Ein Screen Set lässt sich sperren, um es gegen unbeabsichtigtes Überschreiben zu schützen. Wählen Sie dazu den Befehl *Lock* aus dem Kontextmenü des jeweiligen Screen Set. Darauf wird zu Beginn der Zeile statt ein offenes Schloss ein geschlossenes angezeigt. Mit dem Befehl *Unlock* des Kontextmenüs können Sie ein gesperrtes Screen Set jederzeit auch wieder entsichern.

Routing - Festlegen des Signalflusses

In der SCOPE 5 stehen Ihnen einzigartige Möglichkeiten zur Festlegung des Signalflusses zur Verfügung. Durch den vollständig modularen Aufbau der Software besteht nämlich jedes Projekt - also eine konkrete Konfiguration - aus einzelnen Modulen (z.B. physikalische I/Os, Treiberschnittstellen zu anderen Programmen, Mixer, Synths, Effekte usw.), die allesamt mit einer bestimmten Anzahl von Ein- und Ausgängen für unterschiedliche Signaltypen (Audio, MIDI, Steuerungssignale,...) ausgestattet sind. Der Signalfluss aller Datenströme wird festgelegt, indem die Ein- und Ausgänge dieser Module nach Belieben miteinander verbunden werden. Hierzu gibt es unterschiedliche Verfahren.

Automatische - Verkabelung

Um Arbeitsschritte einzusparen, lässt sich beim Laden vieler Module bereits automatisch eine bestimmte, für die meisten Fälle sinnvolle Verkabelung erzeugen. Die automatische Verkabelung kann für jeweils MIDI-Eingänge und Audio-Verbindungen im Dialog SCOPE Settings ein- oder ausgeschaltet werden, den Sie über *Settings* im *Set*-Menü der Live Bar erreichen.

So werden etwa die Audioausgänge eines Synthesizers automatisch an den nächsten freien Kanalzug des Mischpults angeschlossen und sein MIDI-Eingang mit dem MIDI-Port vom Sequenzer verbunden. Um einen anderen Signalfluss zu realisieren, können Sie die Verkabelung mit einer der alternativen Methoden ändern, die etwas weiter unten beschrieben sind.

Module werden nach folgenden Regeln automatisch vorverkabelt:

- **MIDI-Verbindungen:** Wird ein Device mit einem MIDI-Eingang geladen, so kann dessen Eingang mit dem Module *Hardware Midi Source* bzw. *Sequencer Midi Source* verbunden werden, je nachdem ob Sie sofort über ein angeschlossenes Keyboard speilen möchten oder die Daten aus dem Sequencer kommen. (Dies gilt nur wenn eine der MIDI-Auto Routing-Optionen aktiv ist).

- **Audio-Verbindungen:** Der Audioausgang eines Device wird an den nächsten freien Mischpultkanal angeschlossen (falls Auto Routing / Others aktiviert ist).

- **Ersetzen eines Device:** Wird ein Device in einen SSlot der Live Bar geladen, in dem sich bereits ein anderes Device befand, so ersetzt es dieses Device samt - sofern möglich - dessen Einstellungen wie MIDI-Kanal und Stimmenzahl und dessen Verkablung.



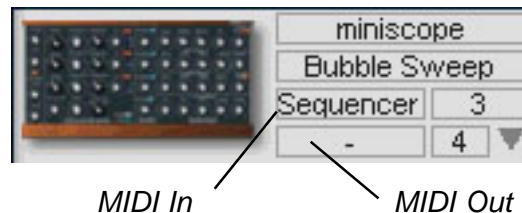
Ändern der Verkabelung

Verkabelung mit der Live Bar

Die Live Bar bietet die Möglichkeit, alle Audio- und MIDI-Verbindungen von und zu den einzelnen Devices sowie der INs und OUTs anzuzeigen oder auszuwählen.

MIDI-Verbindungen der Devices

Neben dem Icon des Device befindet sich der MIDI In bzw. MIDI Out Slot.



Klicken Sie mit der rechten Maustaste (PC) bzw. <Ctrl> + Mausklick (Mac) auf den MIDI In Slot, so erscheint eine Auswahlliste, die alle derzeit geladenen Devices bzw. Module enthält, die MIDI-Ausgänge besitzen. Klicken Sie einen Einträge der Liste an, so erscheint nach rechts der MIDI-Ausgang dieses Device bzw. Moduls, den Sie durch Anklicken auswählen können. Anschließend zeigt der MIDI In Slot den Namen des gewählten Anschlusses an. Mit dem MIDI Out Slot können Sie in analoger Weise einen passenden MIDI-Eingang eines anderen Device oder Moduls wählen.



Beachten Sie, dass in der SCOPE 5 mehrere MIDI-Devices nicht wie bei Hardwaregeräten seriell (MIDI-Kette vom Ausgang des einen zum Eingang des anderen) verbunden werden, sondern parallel, also etwa vom Modul *Sequencer Midi Source* direkt zu den MIDI-Eingängen aller Synthesizer. Der MIDI-Ausgang eines Device wird lediglich benötigt, um vom Device selbst erzeugte MIDI-Daten wie Reglerbewegungen als MIDI-Controller Events auszugeben.

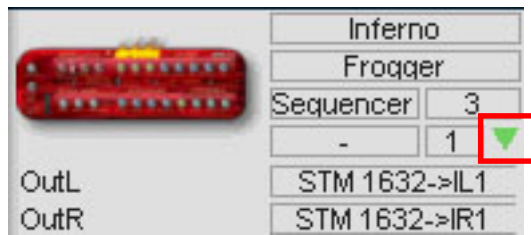
Ist der jeweilige Anschluss bereits mit einem Anschluss verkabelt, so erscheint in der Auswahlliste hinter dem jeweiligen Anschluss ein kleines Quadrat (oder teilweise *occupied*).

Sie können auch von der Live Bar aus Y-Verkabelungen (ein Ausgang zu mehreren Eingängen zugleich) realisieren, indem Sie beim Verkabeln eines bereits verkabelten Anschlusses die Strg-Taste halten. Dadurch wird die bestehende Verbindung nicht gelöscht, sondern bleibt erhalten.

Mit dem Eintrag *Disconnect* der Auswahlliste löschen Sie eine bestehende Verbindung wieder.

Audio-Verbindungen der Devices

Die Routing-Slots für Audioverbindung (sowohl von und zu den Devices werden angezeigt, nachdem Sie auf das kleine Dreieck neben dem Device-Icon klicken. Die Liste der Routing Slots zeigt bei Devices zunächst alle Ein- und darunter alle Ausgänge.



Klicken Sie mit der rechten Maustaste (PC) bzw. <Ctrl> + Mausklick (Mac) auf einen der Routing Slots, so erscheint eine Auswahlliste, die alle derzeit Devices bzw. Module enthält, die passend-Ausgänge besitzen. Passend bedeutet hier, dass bei einem Routing Slot eines Eingangs alle Audioasugänge angezeigt werden, beim Slot eines Ausgangs entsprechend alle Eingänge.

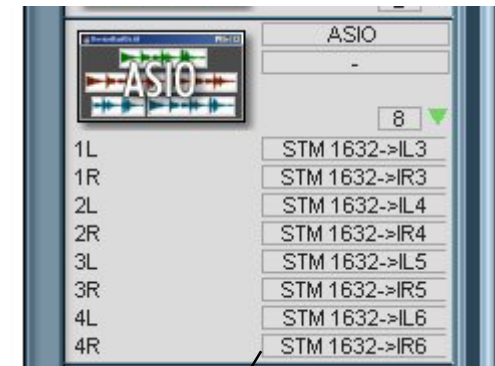
Klicken Sie einen Einträge der Liste an, so erscheinen nach rechts die jeweiligen Ein- bzw. Ausgänge dieses Device bzw. Moduls, den Sie durch Anklicken auswählen können. Anschließend zeigt der Routing Slot den Namen des gewählten Anschlusses an.

Ist der jeweilige Anschluss bereits mit einem Anschluss verkabelt, so erscheint in der Auswahlliste hinter dem jeweiligen Anschluss ein kleines Quadrat (oder teilweise *occupied*).

Mit dem Eintrag *Disconnect* der Auswahlliste löschen Sie eine bestehende Verbindung wieder.

Verbindungen der INs und OUTs

Auch die INs und OUTs besitzen entsprechende Routing-Slots für Audio- oder MIDI-Daten, die allerdings erst angezeigt werden, wenn Sie auf das kleine Dreieck neben dem jeweiligen IN bzw. OUT klicken. Die Verkabelung erfolgt damit genau wie zuvor für die Devices beschrieben.



Ausgänge eines ASIO-Moduls und Angabe womit diese verbunden sind.

Verkabelung mit dem Mixer

Da am Mixer die meisten Audiodatenströme zusammenlaufen, kann man viele Verbindungen zum Mixer oder von dem Mixer auch direkt von der Oberfläche des Mixers aus festlegen. Einige der Mixer enthalten an verschiedenen Stellen so genannte Routing-Felder, mit deren Hilfe Sie einzelne Kanalzüge mit anderen Modulen verbinden können. Sie finden eine Beschreibung der einzelnen Routing-Felder in der Dokumentation der entsprechenden Mixer. An dieser Stelle soll nur das allgemeine Vorgehen für das Beispiel des Mixers STM 1632 beschrieben werden:

Sie öffnen die Oberfläche des Mixers durch Doppelklick auf das zugehörige Mixer-Icon in der Live Bar. Der Mixer 1632 besitzt Routing-Felder für die Eingänge sowie die Direct Outs der einzelnen Kanalzüge und ferner für den Master Out.



Die Routing-Felder gestatten auch das Laden und automatische Verkabeln eines Device



Das obere Routing-Feld

Die Routing-Felder sind dreigeteilt. Das obere, größere Feld zeigt den Namen des angeschlossenen Devices an. Klicken Sie mit der rechten Maustaste (PC, <Ctrl> + Mausklick in der Mac-Version) auf dieses Routing-Feld, so erscheint ein Kontext-Menü mit den folgenden Einträgen:

Disconnect: Hiermit werden die Anschlüsse zu diese Device aufgehoben.

Nur vorhanden, falls bereits ein Device angeschlossen ist.

Connect Device: Bewegen Sie den Mauscursor über diesen Eintrag, so öffnet sich nach rechts eine Liste aller Devices, die über passende Anschlüsse verfügen. Passend“ bedeutet hier, dass ein Routing-Feld für einen Eingang natürlich nur die Ausgänge der anderen Module anbietet und umgekehrt.

Die Anschlüsse selbst erscheinen nach rechts, wenn Sie wiederum den Mauscursor über eins der Devices bewegen. Wählen Sie den gewünschten Anschluss dann durch Anklicken aus.

Nur vorhanden, falls bereits Devices mit passenden Anschlüssen im Projekt geladen sind.

Load Device: Hiermit können Sie ein weiteres Device laden, das automatisch an den jeweiligen Kanalzug angeschlossen wird, wobei im Falle eines Device mit Stereoausgang der Mixer-Kanalzug automatisch auf Stereo umgeschaltet wird.

Surfaces: Hiermit lässt sich eine Bedienoberfläche des angeschlossenen Devices auswählen und aufrufen bzw. wieder schließen.

Als Alternative zu diesem Befehl können Sie auch auf das Feld doppelklicken.

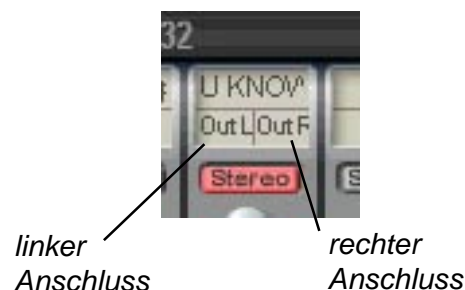
Nur vorhanden, falls ein Device mit Oberfläche angeschlossen ist.

Hide: Hiermit wird die Bedienoberfläche des Mixers geschlossen.

Die unteren Routing-Felder

Die beiden unteren der drei Routing-Felder zeigen die Namen der Anschlüsse des jeweiligen Device an. Bei Mono-Kanälen ist dabei nur das linke aktiv, während bei Stereo-Kanalzügen die beiden Felder den beiden Stereokanälen entsprechen.

Über das Kontextmenü dieser Felder können Sie ein Device und dessen Anschlüsse auswählen bzw. mit dem Eintrag *None* einen bestehenden Anschluss entfernen.



Verkabelung im Routing Window

Wählen Sie im SET-Menü der Live Bar den Eintrag Routing Window, so erscheint das Routing Window - ein Fenster, in dem Sie absolute Kontrolle über sämtliche Verbindungen aller Module haben. Hier können Sie Module mittels virtueller Kabel frei verbinden, wobei auch Kniffe möglich sind wie Y-Verbindungen (ein Ausgang geht in mehrere unterschiedliche Eingänge) oder Parallelverbindungen mehrerer Eingänge untereinander. Das Routing Window mitsamt der Verkabelungstechniken ist im folgenden Kapitel *Konfigurationsdialoge und zentrale Arbeitstechniken* detailliert beschrieben.

Index

Symbole

?-Menü 6

A

About 6

Analog 9, 10

Ändern des Tatstaturkürzels 18

ASIO 9, 10

Audio-Anschlüsse 15, 16

Audio-Verbindungen 20, 22

Aufbau der Live Bar 3

Automatische Verkabelung 19

B

Benennen von Screen Sets 17

C

Connect Device 23

Controller 6

D

Default-Module 8

Default-Projekt 8

Device 11, 14

Devices 8

Disconnect 23

Dreieck-Symbol 15, 16

DSP Load 6

E

Ersetzen eines Device 20

Erzeugen von Screen Sets 17

Exit 5

F

Fenster-Funktionen 7

File 5

FileBrowser 6

G

Globale Fenster-Funktionen 7

H

Hide 11, 24

I

Icon 2

INs 4, 9

K

Kanalzahl 16

Konfigurationsbereich 8

Kontextmenü 11

L

Load Device 24

Löschen von Screen Sets 17

M

Manual 6

Menü 3, 5

MIDI 10

MIDI A 9

MIDI Controller 12

MIDI In 14

MIDI Out 14

MIDI-Ausgang 10

MIDI-Kanal 15

MIDI-Verbindungen 20, 21

MidiChannel 12

Minimieren 7

Mixer 8, 23

Modul 16

N

New 5

O

On Top 7

Open 5

OUTs 4, 10

P

Preset 12, 14

R

Recent 5
Routing 19
Routing Window 6, 24
Routing-Feld 23

S

Samplerate 6
Save 5
Save as.. 5
Schließen 7
Screen Sets 17
Sequencer Midi 10
Sequencer Midi 1 9
Set 6
Settings 6
SFP-Icon 7
Show 2, 11
Slots 11
SP-DIF 9, 10
Spalte Dev 11, 14
Spalte INs / OUTs 13, 16
Speichern von Screen Sets 18
Sperrern von Screen Sets 18
Startup 5
Statusbalken 4
STM 1632 8
Surfaces 24

T

Textfelder 11, 13
Titelzeile 4

U

ULLI Settings 6

V

Verbindungen der INs und OUTs 22
Verkabelung 19, 21
Verkabelung mit dem Mixer 23
Verkabelung mit der Live Bar 21
Voices 12, 15
Vollbild 7

W

Wave 1 (2) 9, 10