BabiczTools

PRE + BUS

Le manuel illustré



Imaginé et créé par Robert Babicz

Version 1.0.0 · FRANÇAIS · Release Candidate - 2026-11-01

babicztools.com

Quelques mots de Robert

Merci d’avoir choisi PRE + BUS. Robert Babicz et BabiczTools vous souhaitent de merveilleux moments à faire de la musique. Ces outils apportent la couleur et les interactions du studio matériel de Robert à votre mix. Commencez doucement, écoutez l’ensemble et laissez chaque piste garder son caractère.

Robert Babicz & BabiczTools

Je fais de la musique depuis 1990. PRE et BUS sont la distillation de plus de 30 ans d’écoute, d’expérimentation et de travail avec du matériel analogique, à travers mon esthétique sonore. Ils réunissent les expériences qui ont façonné ma manière d’entendre un mix : profondeur, mouvement, poids et petites interactions qui rendent le son vivant. Aujourd’hui, cette approche peut prendre la forme d’un plugin, alors qu’elle nécessitait auparavant un ensemble élaboré de matériel analogique. Je souhaite rendre cette expérience accessible dans votre session, tout en laissant la place à vos décisions musicales.

Les originaux derrière les modèles PRE se trouvent dans mon studio : des préamplis et des circuits à transformateur soigneusement analysés, signés par des fabricants de renommée internationale dont les appareils participent au son des grands studios du monde entier. Chacun possède sa voix : ouverture soyeuse, chaleur généreuse ou belle dose de punch. Ces caractères se découvrent à l’oreille. Changez de modèle, jouez avec le niveau d’entrée et laissez une voix s’avancer, une basse se dessiner ou un rythme s’embraser. Suivez vos oreilles et savourez la découverte.

Robert Babicz



Sommaire et parcours de lecture

Cliquez sur un chapitre pour y accéder. Les signets PDF offrent le même accès rapide.

Accueil et activation 4

Fenêtre de licence 5

Démarrage et trajet du signal 6

PRE : niveaux et mesures 7

PRE : marge, texture et réglage 8

PRE : huit circuits 9

PRE : commandes inférieures 10

La respiration d’une console analogique 11

BUS : drive, charge et fer 12

BUS : caractère et compression parallèle 13

ALIVE et MIX LINK : écouter l’interaction 14

CONNECT : composer votre console 15

Un A/B pour la console associée 16

BUS : mesures et remise à zéro 17

En-tête et presets 18

Vos presets : sauvegarder et rappeler 19

Nommer, valider ou annuler 20

Menu du logo : produit et documentation 21

Copier les infos système pour l’assistance 22

Options : qualité, langue et taille 23

Options BUS : couleur et mouvement 24

Aide contextuelle et visite courte 25

Cinq palettes 26

Conseils et dépannage 27

Saisie et raccourcis du DAW 28

Accueil et activation



Accueil

L'anglais est la langue initiale. Choisissez EN, DE, FR ou ES en haut à droite. Ce choix s'applique aussi à la visite et à l'aide contextuelle, sans modifier le son.

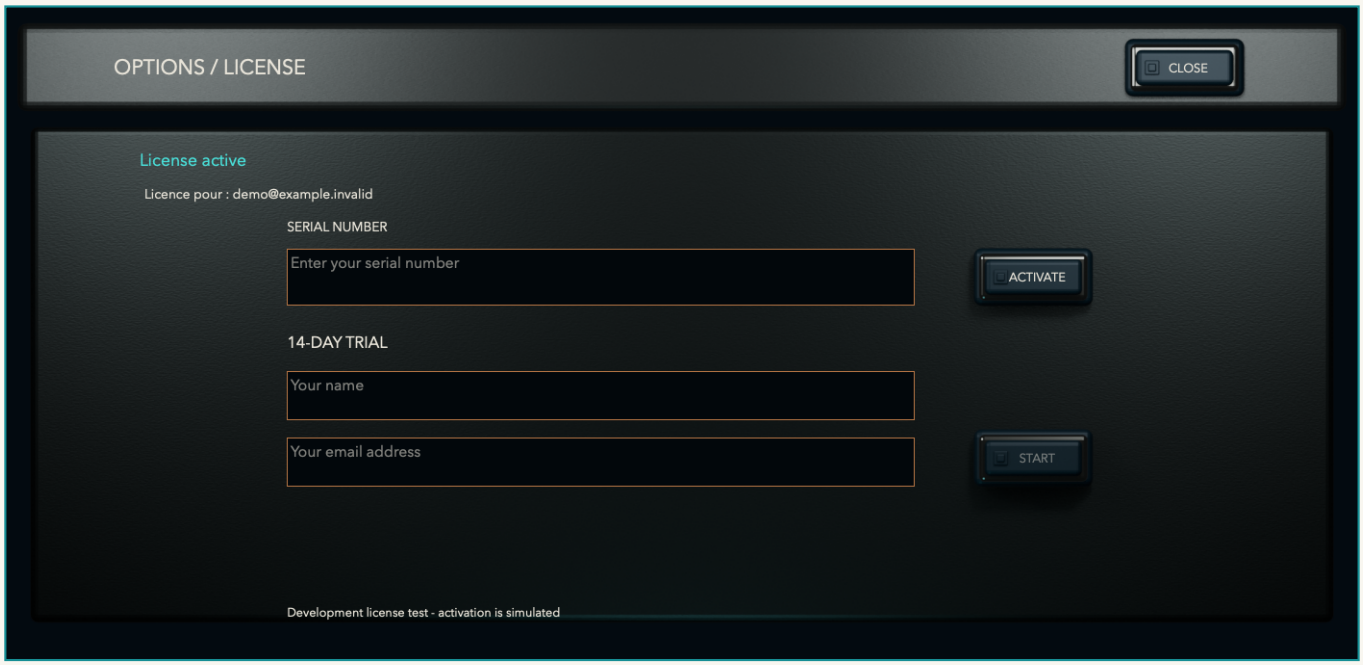
ESSAYER / ACTIVER / DÉMARRER

ESSAYER ouvre le formulaire d'essai de 14 jours. **ACTIVER** permet de saisir un numéro de série acheté. **DÉMARRER** ouvre la courte introduction. L'ouverture de l'accueil seule ne lance ni essai ni activation.

Plus tard / Fermer

Choisissez Plus tard ou le bouton de fermeture pour revenir au plugin. Sans essai ou licence valide, l'audio suit le chemin direct compensé en latence. L'accueil n'active jamais une licence automatiquement.

Fenêtre de licence



OPTIONS > LICENSE

Rouvrez cette fenêtre à tout moment. Entrez le numéro de série acheté dans **SERIAL NUMBER** puis **ACTIVATE**. Pour l'essai, renseignez nom et e-mail puis **START**. Attendez la réponse du service ; **CLOSE** ou Échap revient au plugin.

État

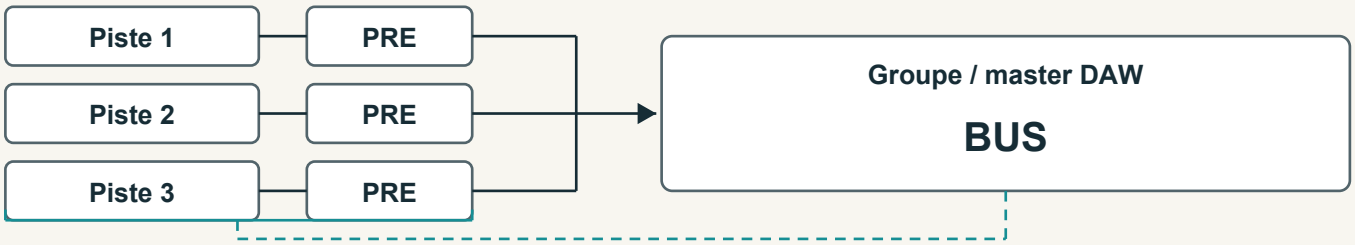
Vérifiez l'état de licence et les jours d'essai restants. Après expiration, activez une licence complète pour rétablir le traitement. Si un produit reste inactif, vérifiez son **OPTIONS** > **LICENSE**. Les illustrations utilisent une activation de développement avec des données fictives ; votre installation affiche son propre état validé.

Adresse e-mail de licence

La ligne non modifiable affiche l'adresse associée à la licence ou à l'essai validé. Elle ne recopie pas simplement l'adresse saisie dans le formulaire d'essai. Une ancienne activation sans adresse indique explicitement son indisponibilité. demo@example.invalid dans l'illustration est fictive.

Démarrage et trajet du signal

Routage audio dans le DAW



PRE → DAW routing → BUS

Dans le navigateur de plugins du DAW, cherchez PRE - BabiczTools et BUS - BabiczTools sous BabiczTools. Insérez PRE sur les pistes individuelles. Routez leur audio dans le DAW vers un groupe ou le master contenant BUS. Les flèches pleines du schéma représentent l'audio. **CONNECT** associe les instances PRE à une console ; le trait pointillé représente cette association, sans router l'audio.

Premières étapes

1. Choisissez un modèle PRE et lancez un passage représentatif. Réglez **INPUT** et **OUTPUT**.
2. Dans BUS, ouvrez **CONNECT**, cochez les instances PRE voulues puis **APPLY**.
3. Comparez ce BUS et ses PRE associés avec l'A/B de console : **PROCESSED** ou **ORIGINAL**. Ajustez **OUTPUT** ou utilisez **LEVEL MATCH** pour comparer à niveau proche.

Réglages de départ (INIT)

INIT désigne les réglages de départ fournis. Dans une nouvelle instance, **ALIVE** est actif. BUS démarre aussi avec **SWEET** actif, **GLUE** à 55%, **CONSOLE LOAD** à 50%, **PRE ALIVE** à 150% et **BUS ALIVE** à 100%. **REALTIME** démarre sur **NORMAL** et **BOUNCE** sur **HIGH**. Un projet ou preset enregistré retrouve ses valeurs sauvegardées.

PRE : niveaux et mesures



INPUT / OUTPUT

INPUT attaque le circuit choisi. Un niveau supérieur peut augmenter la saturation, pas seulement le volume. **OUTPUT** règle la sortie finale. Après un choix sonore, utilisez **LEVEL MATCH** pour limiter le biais de volume. Comme le matériel de studio, PRE invite à détourner les bonnes habitudes avec plaisir : poussez **INPUT** et explorez saturation, aspérités et distorsion comme des couleurs musicales. Réduisez **HEADROOM** pour saturer plus tôt ; compensez avec **OUTPUT** et comparez à volume proche. Essayez une douce chaleur, puis un grondement plus audacieux. Laissez le morceau vous guider.

Plages / mesures PRE

INPUT : -24 à +24 dB. **OUTPUT** : -24 à +12 dB. **HEADROOM** : 0-24 dB. **TEXTURE** : 0-150%. IN PEAK et OUT PEAK indiquent la crête maximale des canaux avant et après le circuit PRE. Les deux colonnes de chaque mesure répètent cette crête ; elles ne représentent ni gauche/droite séparés ni le RMS. L'afficheur sous les huit touches de modèle présente un texte de caractère tel que **FAST PUNCH**. **CONNECT** IN BUS se trouve sous la valeur **OUTPUT**.

PRE : marge, texture et réglage



HEADROOM / TEXTURE

HEADROOM règle la marge du circuit : les valeurs basses saturent plus tôt ; **INIT** vaut 20,4 dB. **TEXTURE** dose la texture harmonique du modèle ; **INIT** vaut 100%. Les deux commandes sont dans Options de PRE.

Réglage à la souris / INIT

Glissez verticalement sur les potentiomètres et horizontalement sur les faders ; Maj permet un réglage fin. Les valeurs sont affichées en lecture seule, sans champ de saisie. Un double clic rétablit la valeur **INIT**. Les paramètres sonores restent automatisables dans le DAW.

PRE : huit circuits



12

Préampli discret à transformateur, ouvert, rapide et percutant.

TR

Paire de transformateurs dual mono : fer subtil, profondeur et mémoire magnétique.

GR

Préampli discret à grande marge : ample, profond et ouvert.

P1

Préampli classe A à transformateur : focalisé, présent, onctueux et contrôlé.

73

Couleur de console à transformateur classique : chaude, dense et ronde.

25

Console discrète ancienne : nette et percutante, avec une limite tardive franche.

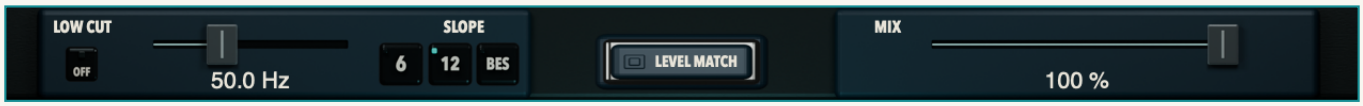
RED

Préampli britannique à transformateur : poli, solide, subtilement affirmé.

4K

Console série 4000 : immédiate, contrôlée et précise rythmiquement.

PRE : commandes inférieures



LOW CUT / Fréquence

ON active le coupe-bas musical ; **OFF** conserve fréquence et pente sans filtrer. Fréquence continue de 20 à 400 Hz. Double-cliquer la fréquence restaure l'état **INIT** particulier : **OFF** et 50 Hz.

SLOPE: 6 / 12 / BES

6 nettoie largement à 6 dB/oct. 12 offre une réponse plus ciblée à 12 dB/oct et du punch. **BES** est le choix Bessel plus doux à 12 dB/oct. Écoutez les graves et les transitoires plutôt que le seul chiffre.

MIX / LEVEL MATCH

MIX mélange PRE traité et entrée directe ; **INIT** est 100% traité. **LEVEL MATCH** mesure une fois et règle **OUTPUT**. Il clignote pendant la mesure ; DONE confirme une correction, NO SIGNAL indique l'absence de correction valide. Un autre clic annule la mesure.

La respiration d’une console analogique



Alimentation commune

PRE et BUS apportent à votre mix la respiration commune d’une console analogique. Dans une console analogique, les canaux partagent une alimentation. Celle-ci répond aux variations de courant avec une certaine inertie : elle ne peut fournir de l’énergie instantanément et sans limite. Des impulsions fortes sur un canal peuvent ainsi influencer les conditions de fonctionnement des autres. Ce léger fléchissement puis rétablissement contribue à la cohésion et à la dynamique vivante du mix.

Écouter l’interaction

Avec **MIX LINK**, l’activité des canaux PRE associés contribue à la réponse commune de la console. **CONSOLE LOAD** dose cette réponse dans BUS. Une interaction musicale entre les pistes naît ainsi, inspirée de la respiration d’une alimentation sollicitée en commun. Essayez un passage de batterie vivant : écoutez la relation entre grosse caisse, basse et reste du mix en faisant varier **CONSOLE LOAD**.

BUS : drive, charge et fer



BUS DRIVE

Pousse le circuit BUS vers plus de couleur et saturation. **INIT** vaut 10%. Compensez avec **OUTPUT** ou **LEVEL MATCH** pour juger le résultat sonore. Plage 0-100%.

CONSOLE LOAD

Règle la charge et l'interaction d'alimentation de la console. **INIT** vaut 50%. **MIX LINK** fait contribuer les PRE associés, sans déplacer leurs commandes individuelles. Plage 0-100%.

IRON / OUTPUT

IRON dose le caractère du transformateur, 0-150%, **INIT** 100%. Il est distinct du bouton de caractère **IRON** dessous. **OUTPUT** règle le niveau final, **INIT** 0 dB ; gardez de la marge pour la suite. **OUTPUT** va de -12 à +12 dB.

BUS : caractère et compression parallèle



OPEN / IRON / PUNCH

Ces trois boutons choisissent le caractère. **OPEN** offre le plus de marge et le moins de densité. **IRON** apporte poids et autorité arrondie. **PUNCH** utilise une enveloppe rapide et un bord rythmique plus ferme. Un seul caractère est choisi à la fois.

GLUE / ALIVE

GLUE repose sur l'analyse d'un compresseur de bus américain. Sa compression parallèle apporte densité, corps et poids tout en préservant le chemin direct des transitoires. Montez **GLUE** et découvrez la cohésion qui convient à votre musique. **INIT** est à 55%. Activez **ALIVE** pour animer cette compression ; **GLUE** doit dépasser zéro. Réglez l'intensité avec **BUS ALIVE** dans **OPTIONS**. **GLUE** va de 0 à 100%.

SWEET

La couleur de **SWEET** repose sur l'analyse d'un légendaire égaliseur à lampes des années 1960, particulièrement réputé en mastering. Son idée musicale façonne cette large courbe en sourire : des graves agréablement chauds et des aigus ouverts et soyeux. Un léger creux dans le bas-médium apporte de la clarté. Il démarre actif. Dans **OPTIONS**, **SWEET AMOUNT** dose cette couleur de 0 à 200% : 0% neutre, 100% courbe d'origine, 200% gains des filtres doublés en dB. Essayez aussi au-delà de 100% et trouvez la chaleur et l'éclat qui donnent du plaisir à votre musique.

ALIVE et MIX LINK : écouter l’interaction



ALIVE

Dans PRE, **ALIVE** ajoute de subtiles réactions d’alimentation et variations stéréo au circuit choisi. Dans une console connectée, **PRE ALIVE** dans BUS > **OPTIONS** règle leur intensité ; **ALIVE** doit être actif dans les PRE concernés. Dans BUS, **ALIVE** anime la compression **GLUE**. **BUS ALIVE** dans **OPTIONS** règle son intensité ; **GLUE** doit dépasser zéro. Écoutez une phrase complète et comparez **ALIVE** actif/inactif à niveau de sortie proche.

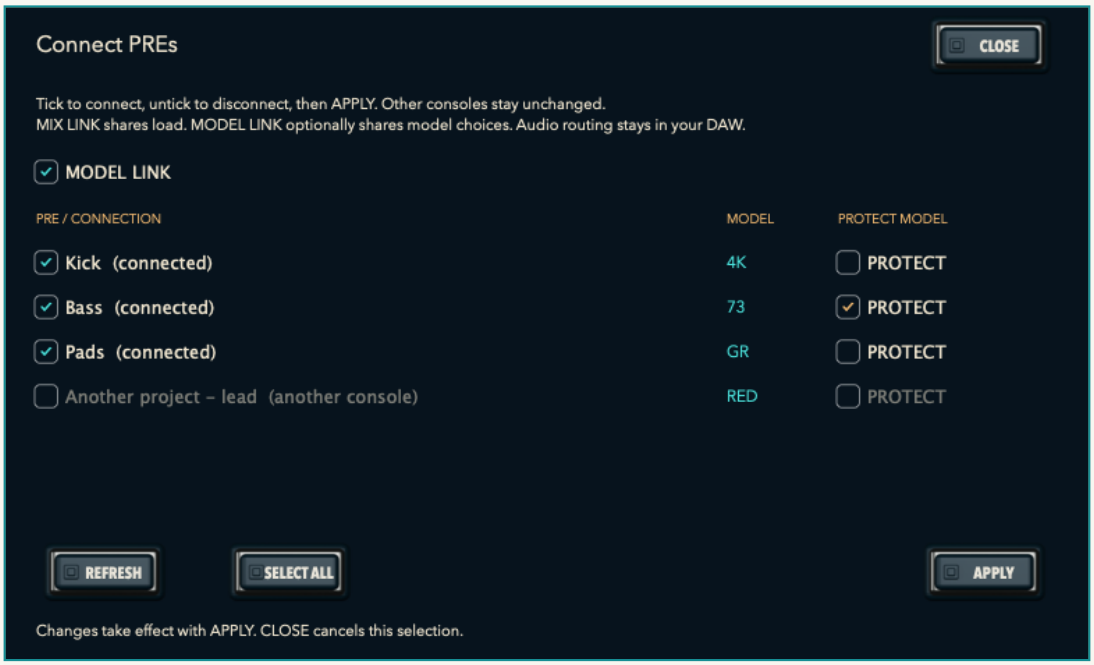
MIX LINK

MIX LINK active l’interaction de charge de console dans le groupe associé. L’activité des PRE connectés contribue à la réponse de console ; **CONSOLE LOAD** dans BUS dose la charge. Associez les PRE via **CONNECT** et validez avec **APPLY**, puis activez **MIX LINK** pour le groupe. **PRE DRIVE** et **PRE ALIVE** dans BUS > **OPTIONS** sont des commandes de groupe distinctes. Pour coupler aussi les modèles, utilisez **MODEL LINK** dans **CONNECT**.

Explorer au-delà de 100%

PRE ALIVE et **BUS ALIVE** vont chacun de 0 à 400%. Essayez des valeurs au-delà de 100% : les réactions deviennent plus présentes et peuvent donner un très beau caractère au mix. Explorez différentes intensités et écoutez les pistes jouer ensemble. Les valeurs de départ sont **PRE ALIVE** 150% et **BUS ALIVE** 100%.

CONNECT : composer votre console



Exemple : **MODEL LINK** est actif et le PRE de basse est protégé. Les nouvelles instances BUS démarrent avec **MODEL LINK** désactivé.

Lignes PRE / APPLY / CLOSE

SELECT ALL sélectionne tous les PRE disponibles ; les PRE des autres consoles restent inchangés. Cochez les instances PRE voulues pour les associer à ce BUS. Décochez une instance pour la déconnecter. **APPLY** valide la sélection ; **CLOSE** ou Échap annule les changements en attente. Le nom de piste et le modèle identifient chaque ligne. Une instance PRE appartient à une seule console à la fois.

MODEL LINK

MODEL LINK démarre désactivé dans les nouvelles instances BUS. Activez-le puis validez avec **APPLY**. Un clic sur une touche de modèle d'un PRE non protégé sélectionne ce modèle dans les autres PRE non protégés de la console. L'activation seule ne change aucun modèle ; niveaux et filtres restent individuels.

PROTECT

Cochez **PROTECT** à côté d'une instance PRE puis **APPLY** pour exclure son modèle de **MODEL LINK**. Elle n'envoie ni ne reçoit de changements de modèle liés. Son modèle reste sélectionnable localement. L'interaction de console et l'A/B continuent à inclure ce PRE.

REFRESH

Appuyez sur **REFRESH** pour actualiser la liste après avoir ajouté ou retiré des instances PRE.

Un A/B pour la console associée



A/B: PROCESSED ↔ ORIGINAL

L'A/B de console commute ensemble ce BUS et ses PRE associés entre traitement et original compensé en latence. **PROCESSED** indique le traitement en bleu turquoise ; **ORIGINAL** indique le signal original en orange. Cliquez à nouveau pour revenir. Tous les réglages sont conservés.

État de connexion

L'afficheur centré sous le panneau de commandes indique la connexion, le traitement récent ou les confirmations A/B en attente. **CONNECT**, A/B et **PROCESSED**/**ORIGINAL** sont centrés au-dessus. Les autres groupes et effets du DAW sont hors de cet A/B. Sans contrôleur BUS unique, une comparaison globale ne peut être assurée. Résolvez les BUS manquants ou en double avant de juger le résultat.

BUS : mesures et remise à zéro



METER VIEW

Fait défiler LEVEL, LOUDNESS et IMAGE. LEVEL affiche **MAX PEAK**, RMS, CREST et CORR. LOUDNESS affiche les mesures momentanée, court terme et intégrée avec la réduction de gain du compresseur (GR). IMAGE privilégie corrélation, largeur balance gauche/droite et nombre PRE LINK.

IN PK / RMS · OUT PK / RMS

Les bargraphes montrent crête/RMS à l'entrée et à la sortie. Comparez-les en ajoutant drive ou compression. Une corrélation fortement négative invite à vérifier en mono. Les mesures décrivent le signal, pas un objectif obligatoire.

Clic sur le tableau / OPTIONS > RESET

Cliquez sur le tableau ou RESET dans Options pour effacer les crêtes mémorisées et la mesure intégrée. Cela ne réinitialise pas le son ni ne choisit **INIT**. **LEVEL MATCH** est un ajustement ponctuel de sortie, distinct du reset des mesures.

Comprendre les mesures

MAX PEAK mémorise la crête maximale des échantillons ; RMS décrit l'énergie moyenne. CREST est l'écart crête/RMS. **LUFS M** est momentané, **LUFS S** court terme, **LUFS I** intégré ; GR indique la réduction du compresseur. IMAGE ajoute WIDTH, BALANCE et le nombre PRE LINK (LOCAL sans activité liée signalée).

LEVEL MATCH

Dans BUS comme dans PRE, **LEVEL MATCH** mesure une fois un passage représentatif et corrige **OUTPUT**. MATCHING et un voyant clignotant indiquent la mesure ; DONE confirme la correction et NO SIGNAL l'absence de résultat valide. Recliquez pour annuler. Utile après modification du drive, de **GLUE** ou de **SWEET**.

En-tête et presets



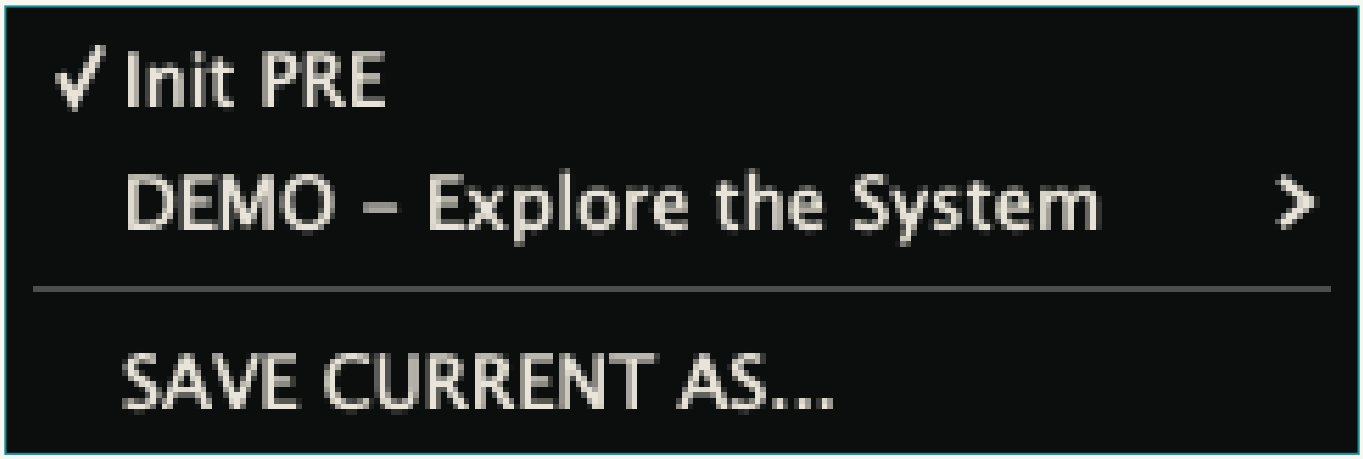
PRESET : un menu commun

Ouvrez **PRESET** pour choisir **INIT**, **DEMO - Explore the System** ou **SAVE CURRENT AS**. **LOAD USER** et **DELETE USER** apparaissent dès que des presets personnels existent. La coche du menu **PRESET** identifie le dernier preset chargé ou enregistré, y compris au rappel du projet. Elle reste à côté de ce preset après une modification des commandes ; le son actuel peut donc différer du preset enregistré.

OPTIONS / HELP / Logo

OPTIONS ouvre les réglages et commandes supplémentaires. **HELP** active l’aide contextuelle sur la commande utilisée. Cliquez sur le logo BABICZSTYLE original pour les informations produit et les actions d’assistance.

Vos presets : sauvegarder et rappeler



SAVE CURRENT AS

Réglez le son dans le plugin voulu, puis ouvrez **PRESET** > **SAVE CURRENT AS**. Saisissez un nom descriptif tel que "Bus batterie chaud", puis **SAVE** ou Entrée. Un preset personnel enregistre les réglages de ce produit. Enregistrez aussi le projet DAW pour conserver la session complète et son routage audio.

LOAD USER / DELETE USER

Après sauvegarde, rouvrez **PRESET** > **LOAD USER** et choisissez le nom. **LOAD USER** et **DELETE USER** apparaissent si des presets utilisateur existent ; une bibliothèque vide propose d’abord les choix d’usine et **SAVE CURRENT AS**. PRE et BUS ont des bibliothèques séparées. **DELETE USER** demande confirmation avant suppression.

Nommer, valider ou annuler



Noms et fichiers existants

Utilisez un nom court et descriptif. Les caractères incompatibles avec un fichier sont remplacés ; la limite est de 64 caractères. Un nom déjà présent reçoit un numéro au lieu d’écraser silencieusement l’ancien preset. Extensions : .babiczpre pour PRE, .babiczbus pour BUS.

SAVE / CANCEL / Échap

SAVE ou Entrée valide. **CANCEL**, Échap ou un clic à l’extérieur ferme le dialogue sans sauvegarder. Fermer l’éditeur du plugin ferme aussi son dialogue. Le clavier revient ensuite au DAW. Enregistrez séparément le projet DAW pour un rappel complet de la session.

Menu du logo : produit et documentation



Version et format du plugin

Cliquez sur le logo original en haut à gauche. Le menu indique la version installée et le format du plugin. AU est un format macOS ; VST3 est disponible sur macOS et Windows.

Site web / Instagram / mentions légales

babicztools.com présente produits, mises à jour et nouveaux outils ; Instagram ouvre @babicztools. Les mentions légales ouvrent les notices et licences tierces fournies dans une application système. Ces liens ne lancent aucune recherche de mise à jour en arrière-plan.

Ouvrir le manuel (PDF)

Ouvre le PDF séparé dans la langue d’aide choisie ; l’anglais sert de repli si l’édition manque. Chaque livre couvre PRE et BUS. Si le manuel est absent, réinstallez la documentation commune fournie avec PRE/BUS. **HELP** reste l’aide compacte près de la commande.

Copier les infos système pour l’assistance



Copier, coller, préciser les étapes

Choisissez Copier les infos système dans le menu du logo, puis collez le texte dans votre e-mail d’assistance. Ajoutez résultat attendu, résultat observé, étapes précises et nombre d’instances. Joignez une capture utile si nécessaire. Aucun envoi automatique.

Informations incluses et confidentialité

Le texte contient produit/version, format, DAW/hôte et sa version disponible, OS, architecture, CPU/cœurs, RAM, fréquence, taille de bloc et canaux. Une version d’hôte indisponible est signalée. E-mail de licence, numéros de série, noms d’utilisateur, chemins privés et identifiants machine sont exclus. Vous décidez de l’envoi.

Options : qualité, langue et taille



REALTIME / BOUNCE: ECO · NORMAL · HIGH

REALTIME choisit la qualité en lecture et export temps réel. **NORMAL** est le niveau initial intermédiaire. **BOUNCE** ne s'applique que si l'hôte signale un rendu hors ligne et commence à **HIGH**. **ECO** réduit le calcul ; **HIGH** privilégie la qualité avec plus de CPU. Un export temps réel suit **REALTIME**.

S / X / XL · Langue · INTRO

Choisissez 1056 × 510, 1408 × 680 ou 1760 × 850. La taille ne change pas le son. EN, DE, FR et ES règlent la langue de l'accueil, de la visite et de l'aide. **INTRO** relance la visite courte. Préférence **HELP** et langue sont rappelées avec le projet DAW. La dernière taille choisie est mémorisée localement par ordinateur et produit ; un preset sonore ou un projet transféré ne la remplace pas. Sur un petit écran, l'affichage se réduit temporairement sans effacer votre préférence.

LICENSE / CLOSE

LICENSE ouvre l'activation et l'essai ; **CLOSE** revient aux commandes principales. Site web, Instagram, mentions légales, manuel PDF et copie des infos système se trouvent dans le menu du logo. Ces actions ne modifient pas le son.

Sélection de console dans PRE

Le sélecteur de console dans les **OPTIONS** de PRE associe cette instance à une console disponible. Si vous cliquez sur **MIX LINK** alors que ce PRE n'est pas associé, **OPTIONS** ouvre d'abord la sélection de console. Vous pouvez aussi associer les PRE depuis **CONNECT** dans BUS. Choisissez **Not connected - select console** pour déconnecter ce PRE.

Options BUS : couleur et mouvement



PRE DRIVE · PRE ALIVE · BUS ALIVE

PRE DRIVE ajoute 0 à 24 dB de drive lié avec compensation inverse ; **INIT** 0 dB. **PRE ALIVE** dose la variation des PRE liés, 0-400%, **INIT** 150%. **BUS ALIVE** dose séparément le mouvement du compresseur BUS, 0-400%, **INIT** 100%. Ce dernier nécessite **ALIVE** actif et **GLUE** supérieur à zéro.

SWEET AMOUNT · BREATHE OFF / SOFT / DEEP

SWEET AMOUNT dose l'EQ sourire, 0-200%, **INIT** 100% ; **SWEET** l'active en vue principale. **BREATHE** ajoute une respiration via la saturation : **OFF** désactive, **SOFT** reste discret, **DEEP** plus marqué. **BREATHE** est indépendant d'**ALIVE** et démarre **OFF**.

Groupe CONSOLE

Choisissez le groupe ou créez une console séparée. Sélectionnez les PRE via **CONNECT** en vue principale. Utilisez un seul contrôleur BUS par groupe. En changeant le groupe du BUS, **MODEL LINK** revient inactif pour éviter de modifier les modèles d'un autre mix. **New separate console** crée un groupe distinct ; **Not connected - select console** retire ce BUS de son groupe.

Aide contextuelle et visite courte



HELP actif / inactif

Activez **HELP**, puis survolez brièvement ou utilisez une commande. Une explication courte apparaît à côté dans la langue choisie. Il n’existe pas de page d’aide séparée. Désactivez **HELP** pour masquer les conseils. Les conseils décrivent le glissement et **INIT** par double clic ; les chiffres restent en lecture seule.

INTRO : RETOUR / SUITE / FERMER

La visite facultative indique quatre commandes essentielles. SUITE avance, RETOUR revient, FERMER termine. Elle ne modifie jamais le son. Lancez-la depuis l’accueil ou Options et reprenez immédiatement votre travail après fermeture.

Cinq palettes



Original · Copper · Bronze · Champagne · Silver

Choisissez une palette dans Options. Original conserve le métal sombre ; Copper et Bronze ajoutent de la chaleur ; Champagne et Silver proposent des surfaces claires. Seuls les matériaux changent : fonctionnement, couleurs de signal et audio sont préservés. Préférence visuelle locale par produit.

Conseils et dépannage



Différents modèles PRE dans un mix

Laissez **MODEL LINK** inactif ou protégez certains PRE pour combiner les circuits. Gardez **MIX LINK** actif pour leur interaction. Enregistrez le projet DAW pour rappeler paramètres et appartenance. Les anciens projets gardent leurs valeurs ; leurs modèles peuvent conserver l'ancien comportement lié.

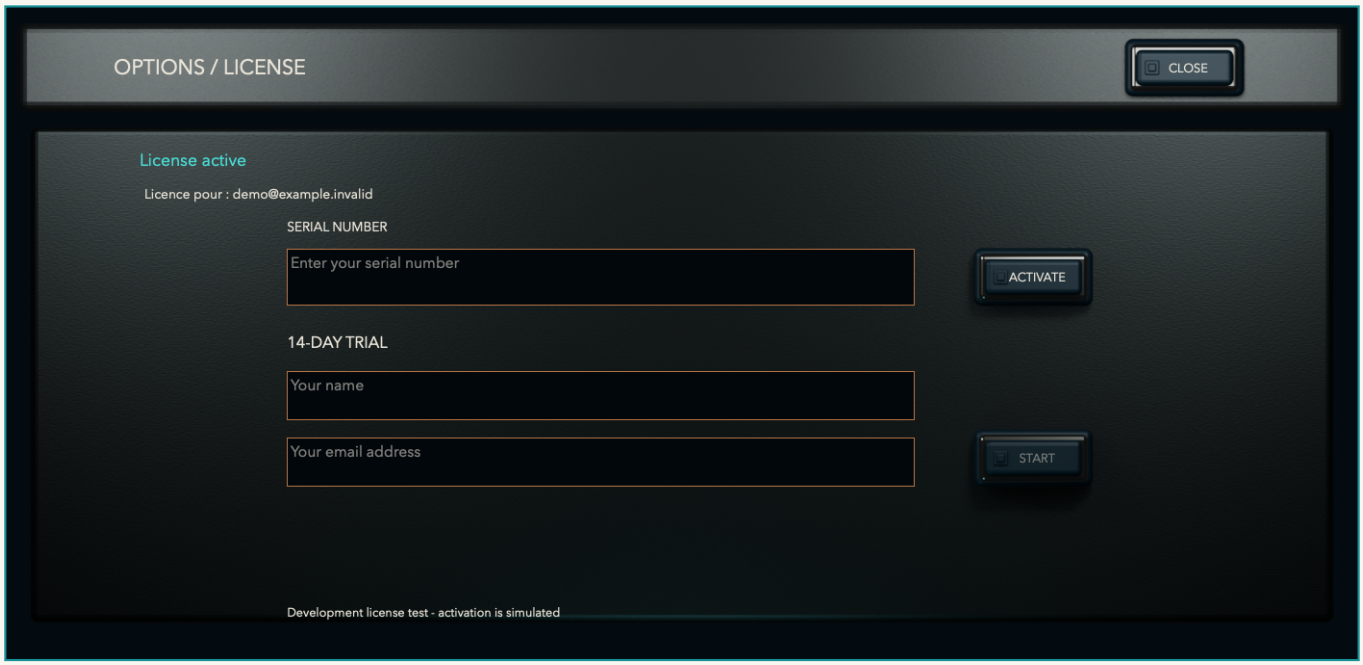
Aucun changement sonore / Aucun PRE détecté

Vérifiez licence, **ORIGINAL/PROCESSED**, **MIX**, appartenance et **MIX LINK**. Lisez l'audio pour échanger les états. Actualisez **CONNECT** après ouverture d'un PRE. Vérifiez séparément le routage DAW. Pour **LEVEL MATCH**, lisez un passage représentatif ; le silence peut donner NO SIGNAL.

CPU / Assistance

Essayez **REALTIME NORMAL** ou **ECO**, un tampon DAW plus grand ou le gel des pistes terminées. **HIGH** hors ligne reste indépendant. Pour l'assistance, copiez les infos système dans le menu du logo, collez-les dans votre e-mail et ajoutez nombre d'instances, étapes précises et capture utile. SINEE gère installation et licence client.

Saisie et raccourcis du DAW



Uniquement licence et noms de presets

Saisissez du texte uniquement dans les champs de licence/essai ou pour nommer un preset. Les espaces et autres caractères restent dans le champ, sans commander le DAW. Tab passe entre les champs de licence. Les valeurs numériques n’ouvrent pas d’éditeur.

Retour au DAW

Après validation, annulation, fermeture ou clic hors du champ, le clavier revient à l’hôte. Sans saisie active, Espace doit de nouveau contrôler le transport du DAW. Si un hôte réagit autrement, indiquez hôte/version, format et étapes exactes avec les infos système copiées.