

MANUEL UTILISATEUR

_BUS PEAK

ARTURIA

_The sound explorers

Remerciements

DIRECTION

Frédéric Brun

GESTION DE PROJET

Samuel Limier

GESTION DE PRODUIT

Cédric Coudyser (lead) Clément Bastiat

TRAITEMENT NUMÉRIQUE DU SIGNAL (DSP)

Loris De Marco (lead)

BIBLIOTHÈQUES DSP

Samuel Limier (lead)	Hugo Caracalla	Loris De Marco	Cyril Lépinette
Marc Antigny	Andrea Coppola	Geoffrey Gormond	Fanny Roche
Kevin Arcas	Mauro De Bari	Rasmus Kürstein	Pierre-Hugo Vial
Yann Bourdin	Alessandro De Cecco	Marius Lasfargue	

DÉVELOPPEMENT DU LOGICIEL

Valentin Bonhomme (lead) Raynald Dantigny (lead)

BIBLIOTHÈQUES LOGICIELLES

Pierre-Lin Laneyrie (lead)	Gonçalo Bernardo	Raynald Dantigny	Mathieu Nocenti
Alexandre Adam	Valentin Bonhomme	Davide Gioiosa	Marie Pauli
Stéphane Albanese	Violaine Burlet	Nathan Graule	Patrick Perea
Pauline Alexandre	Yann Burrer	Samuel Lemaire	
Baptiste Aubry	Corentin Comte	Fabien Meyrat	

DESIGN

Paul Erdmann (lead UX)	Cédric Coudyser	Morgan Perrier
Maxence Berthiot (lead UI)	Clément Bastiat	

SOUND DESIGN

Florian Marin (lead)	Storm Mastering	Martin Rabiller
----------------------	-----------------	-----------------

ASSURANCE QUALITÉ

Aurélien Mortha (lead)	Matthieu Bosshardt	Arthur Peytard	Nicolas Stermann
Nicolas Naudin	Bastien Hervieux	Félix Roux	Enrique Vela
Germain Marzin	Anthony Le Cornec	Roger Schumann	

MANUEL UTILISATEUR

Stephen Fortner (auteur)	Félicie Khenkeo	Minoru Koike (Japonais)	Holger Steinbrink (Allemand)
Jimmy Michon	Charlotte Métais (Français)	Ana Artalejo (Espagnol)	

TUTORIEL INTÉGRÉ À L'APPLICATION

Gustavo Bravetti

BÊTA TESTS

Andrew Macaulay	George Ware	Raphael Cuevas	Mateo Relief vs. Mister X5
Davide Puxeddu	Paul Steinway	Yann SNK	Gary Morgan
Tony Flying Squirrel	Terry Marsden	Bastiaan Barth (Solidtrax)	
Mat Herbert	Chuck Zwicky	Paolo Negri	

© ARTURIA SA - 2024 - Tous droits réservés.
26 avenue Jean Kuntzmann
38330 Montbonnot-Saint-Martin
FRANCE
www.arturia.com

Les informations contenues dans ce manuel sont susceptibles d'être modifiées sans préavis et n'engagent aucunement la responsabilité d'Arturia. Le logiciel décrit dans ce manuel est fourni selon les termes d'un contrat de licence ou d'un accord de non-divulgateion. Le contrat de licence spécifie les termes et conditions de son utilisation licite. Ce manuel ne peut être reproduit ou transmis sous n'importe quelle forme ou dans un but autre que l'utilisation personnelle de l'utilisateur sans la permission écrite de la société ARTURIA S.A.

Tous les autres produits, logos ou noms de sociétés cités dans ce manuel sont des marques ou des marques déposées appartenant à leurs propriétaires respectifs.

Product version: 1.0.0

Revision date: 13 October 2025

Merci d'avoir acheté Bus PEAK !

Ce manuel présente les caractéristiques et le fonctionnement de **Bus PEAK** d'Arturia, un nouveau plugin conçu pour le contrôle de la limitation, du clipping et pour la gestion du volume (intensité perçue) final de votre mixage. S'il est assez facile à utiliser pour un musicien ne connaissant pas bien les limiteurs, sa qualité de traitement rivalise avec celle d'outils professionnels de diffusion et de mastering pouvant coûter bien plus cher.

Assurez-vous d'enregistrer votre logiciel dès que possible ! Au moment de l'achat de Bus PEAK, un numéro de série ainsi qu'un code d'activation vous ont été envoyés par e-mail. Ils sont requis pour effectuer le processus d'enregistrement en ligne.

Informations importantes

Spécifications susceptibles d'être modifiées :

Les informations figurant dans ce manuel sont considérées comme correctes au moment de l'impression. Cependant, Arturia se réserve le droit de changer ou de modifier les spécifications sans préavis ni obligation de mettre à jour l'équipement ou le logiciel acheté.

IMPORTANT :

Le logiciel, lorsqu'utilisé avec un amplificateur, un casque ou des haut-parleurs, peut produire des niveaux sonores susceptibles de causer des lésions auditives, voire une perte d'audition définitive. **NE PAS** faire fonctionner de manière prolongée à un niveau sonore trop élevé ou inconfortable.

En cas de perte auditive ou d'acouphènes, veuillez consulter un ORL.

AVERTISSEMENT CONCERNANT L'ÉPILEPSIE - Veuillez lire ce qui suit avant d'utiliser Bus PEAK

Certaines personnes, lorsqu'elles sont exposées à des lumières clignotantes ou à des patterns lumineux de la vie quotidienne, sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou de perdre connaissance. Cela peut se produire même si la personne n'a pas d'antécédents médicaux liés à l'épilepsie ou n'a jamais fait de crises d'épilepsie. Veuillez consulter votre médecin avant d'utiliser ce logiciel si vous ou un membre de votre famille avez déjà eu des symptômes liés à l'épilepsie (crises ou perte de conscience) lors de l'exposition à des lumières clignotantes.

Cessez d'utiliser le logiciel et consultez votre médecin *immédiatement* si vous ressentez l'un des symptômes suivants en cours d'utilisation de ce logiciel : vertiges, vision trouble, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, désorientation, ou tout mouvement involontaire ou convulsion.

Précautions à prendre pendant l'utilisation

- Ne vous tenez pas trop près de l'écran
- Asseyez-vous à une bonne distance de l'écran
- Évitez d'utiliser le périphérique si vous êtes fatigué ou si vous n'avez pas beaucoup dormi
- Veillez à ce que la pièce soit bien éclairée
- Reposez-vous au moins 10 à 15 minutes par heure d'utilisation

Introduction

Félicitations pour l'achat de Bus PEAK d'Arturia !

Ce qui nous anime et qui s'applique à tous nos produits, c'est de vous offrir le meilleur des deux mondes dans un seul périphérique et de vous laisser choisir la façon dont vous vous en servirez. Sur Bus PEAK, ces deux mondes peuvent être envisagés de différentes manières. Sur votre mixage final, il peut servir d'outil de gestion du volume ultime, en conformant votre son aux normes industrielles pour le streaming et la diffusion. Il peut simplement apporter de la puissance à votre mixage final ou assurer la cohérence du volume entre plusieurs morceaux d'un album. Il peut être utilisé de manière expérimentale pour déformer intentionnellement le son. Il y a ensuite les deux mondes des débutants et des experts : Bus PEAK est un outil de traitement de niveau expert doté d'une interface qu'une personne n'ayant jamais touché à un limiteur ou à un compresseur peut comprendre et utiliser facilement en quelques minutes. Dans l'absolu, Bus PEAK est l'expert qui rassemble des traitements dynamiques très complexes et de grande qualité sous quelques paramètres intuitifs.

Nous espérons que Bus PEAK vous aidera à faire ressortir votre musique et à attirer l'attention !

Paix, amour et musique,

L'équipe Arturia

N'oubliez pas de vous rendre sur le site internet www.arturia.com pour en savoir plus sur tous nos instruments matériels et logiciels géniaux. Ce sont des outils inspirants et indispensables pour de nombreux musiciens à travers le monde.

Table des Matières

1. BIENVENUE SUR BUS PEAK	3
1.1. Que fait un limiteur au juste ?	3
1.2. Comment ça marche ?	4
1.3. Cas d'utilisation	4
1.4. Comprendre l'intensité perçue	5
1.5. Résumé des fonctions de Bus PEAK	6
2. ACTIVATION ET PREMIERS PAS	7
2.1. Compatibilité	7
2.2. Téléchargement et installation	7
2.2.1. Arturia Software Center (ASC)	7
2.3. Travailler avec Bus PEAK en tant que plugin	8
2.3.1. Audio MIDI Settings	8
3. PANNEAU PRINCIPAL DE BUS PEAK	9
3.1. Comportements communs	9
3.1.1. Indicateurs de valeurs	9
3.1.2. Descriptions des paramètres	10
3.1.3. Ajustement précis	10
3.1.4. Réinitialisation par un double clic	10
3.2. Partie Input	11
3.2.1. Exemples d'utilisation	12
3.2.2. Contrôles de tonalité	13
3.3. Clipper et Limiter	18
3.3.1. Clipper	18
3.3.2. Limiter	20
3.3.3. True Peak	21
3.3.4. Moniteur Delta	21
3.3.5. Le Clipper et le Limiter en action	22
3.4. Master Output	23
3.4.1. Options d'affichage du Master	23
3.4.2. Master Delta	24
3.4.3. Menu Loudness Target	24
3.5. Engine Settings	25
3.5.1. DC Filter	26
3.5.2. Stereo Link	26
3.5.3. Dither	27
4. LES BARRES D'OUTILS	28
4.1. Barre d'outils supérieure	29
4.1.1. Menu Principal	29
4.1.2. Accès au navigateur de presets et panneau de nom	33
4.1.3. Réglages doubles et copie	34
4.1.4. Bouton Tone Control	34
4.2. Barre d'outils inférieure	35
4.2.1. Descriptions des paramètres	35
4.2.2. Quality	35
4.2.3. Equal Loudness	36
4.2.4. Bypass	36
4.2.5. Undo/Redo et History	37
4.2.6. Indicateur de CPU	38
4.2.7. Poignée de redimensionnement	38
5. SÉLECTIONNER DES PRESETS	39
5.1. Fenêtre Nom de Preset	39
5.1.1. Les flèches	39
5.1.2. Accès rapide aux presets	40
5.2. Le navigateur de presets	41
5.3. Rechercher des presets	42
5.3.1. Filtrer en utilisant des tags	42
5.3.2. Banks	44
5.4. Le panneau de résultats	45
5.4.1. Trier les presets	45
5.4.2. Liker des presets	46

5.4.3. Bouton Shuffle.....	46
5.4.4. Presets d'usine.....	47
5.5. Partie Preset Info	47
5.5.1. Menu rapide Preset Info.....	48
5.5.2. Edit Style	49
5.5.3. Éditer les infos de plusieurs presets.....	49
6. CONTRAT DE LICENCE LOGICIEL	50

1. BIENVENUE SUR BUS PEAK



Bus PEAK est un limiteur audio proposant une multitude d'utilisations et une excellente qualité de traitement audio. Nous le voulions puissant et polyvalent, tout en restant facile à utiliser : un moteur expert caché sous une interface qu'un débutant pourrait prendre en main en quelques minutes. Comme son nom l'indique, il est destiné à une utilisation sur des bus audio. Il s'agit généralement du bus stéréo principal de votre DAW, mais vous pouvez également le placer sur un départ (send) pour un groupe de pistes.

Alors que bon nombre de nos plugins émulent des effets matériels ou des synthétiseurs classiques, Bus PEAK a été créé « de toutes pièces ». Selon nous, sa qualité de traitement et son « intelligence audio » rivalisent avec celles des processeurs que l'on retrouve dans les industries du mastering et de la diffusion, qui peuvent coûter des milliers d'euros.

Dans les chapitres introductifs de nos manuels, nous expliquons souvent pourquoi nous avons créé tel ou tel plugin et à quel point il est génial, mais nous vous encourageons à lire celui-ci dans son intégralité, surtout si vous êtes novice en matière de limiteurs. Dans ce qui suit, nous allons présenter quelques concepts qui vous aideront à tirer le meilleur parti de Bus PEAK, sans être trop longs ni trop entrer dans les détails techniques.

1.1. Que fait un limiteur au juste ?

Les limiteurs et les compresseurs sont apparentés, et la plupart des musiciens connaissent mieux les compresseurs. Les deux réduisent le volume d'un signal qui dépasse un certain niveau qu'on appelle seuil. La plus grande différence réside dans ce qui se passe ensuite.

Alors qu'un compresseur réduit *une partie* du volume en fonction du réglage du rapport, un limiteur ne laisse passer *aucun* niveau au-delà du seuil. En d'autres termes, c'est comme un compresseur avec un rapport très agressif. Sa phase d'attaque, le temps nécessaire pour commencer à agir une fois le seuil dépassé, est également rapide et souvent non réglable par l'utilisateur. De nombreux limiteurs (y compris Bus PEAK) ont également une capacité d'« anticipation » et peuvent en fait commencer à agir avant que le seuil ne soit dépassé.

En règle générale, les compresseurs sont utilisés sur à peu près tout (inserts sur des pistes individuelles, départs et bus), tandis que les limiteurs ne sont traditionnellement utilisés que sur le bus de mixage principal. Un outil logiciel tel que Bus PEAK encourage certainement l'expérimentation, mais il est préférable de connaître les règles avant de les enfreindre.

À l'origine, les limiteurs servaient principalement à s'assurer qu'un signal n'était pas trop fort pour un support de diffusion. Imaginez-vous regarder un journal télévisé des années 1950 avec un son déformé et penser que votre téléviseur est cassé !

1.2. Comment ça marche ?

Bus PEAK s'articule autour de deux « circuits » principaux : un Clipper et un Limiter en série. Le rôle principal du Clipper est d'atténuer les pics (crêtes) transitoires forts, les pics (spikes) aтонаux dans le signal et d'éliminer ou de réduire les éléments *indésirables* afin de préparer le son pour le Limiter.

Ensuite, le Limiter améliore le son du contenu que vous *voulez garder* à l'aide de trois paramètres simples : le seuil, le caractère et le temps de relâchement (release). En arrière-plan, un algorithme complexe comprenant jusqu'à trois étapes (selon la façon dont vous réglez les contrôles) fait le plus dur pour analyser et limiter le son. Cela comprend un traitement anticipatif pour voir ce que le signal entrant est *sur le point de faire* en matière d'amplitude.

Cela dit, vous pouvez également désactiver le Clipper ou le Limiter et utiliser l'autre processeur séparément.

Nous expliquerons plus en détail le fonctionnement de chacun des contrôles du Clipper et du Limiter dans [cette partie \[p.18\]](#) du chapitre 3.

1.3. Cas d'utilisation

Nous venons de décrire l'utilisation « normale » de Bus PEAK. Mais nous sommes Arturia... nous avons donc prévu de sortir des sentiers battus, comme en témoigne la variété des presets d'usine. Voici une liste non exhaustive d'utilisations possibles.

- Mastering
- Garantir un profil de volume sonore cohérent pour les morceaux d'un album ou d'une playlist
- Optimiser les pistes pour les plateformes de streaming en ligne
- Ajouter de la « cohésion » au mixage final à la manière des compresseurs de bus que l'on trouve dans les consoles de mixage analogiques classiques
- Maximiser le volume perçu d'un morceau
- Intensifier les graves dans des genres tels que le hip-hop et l'EDM
- « Aérer » les aigus
- Augmenter la puissance des percussions
- Égaliseur dynamique réagissant au signal en temps réel
- Créer un son intentionnellement écrasé si vous le souhaitez
- Détruire le son à l'aide de réglages extrêmes

1.4. Comprendre l'intensité perçue



Un sonomètre (indicateur de volume perçu) Philips vintage. Image : Raimond Spekking sur Wikimedia Commons.

Bus PEAK vous permet de contrôler et de travailler en LUFS ainsi qu'en dB (RMS), c'est l'un de ses aspects les plus intéressants pour le mixage et le mastering. Les musiciens et les ingénieurs du son connaissent bien le dB comme unité de mesure, mais étudions la différence entre RMS et LUFS.

RMS est la façon traditionnelle de penser les décibels et signifie *Root-Mean-Square* (valeur efficace). Elle mesure l'énergie moyenne d'un signal audio dans le temps (c.-à-d. pas seulement les pics). C'est ce que la plupart des DAW et des plugins utilisent pour effectuer des mesures. Il s'agit également de la norme pour les appareils de mesure acoustique mobiles afin de respecter les réglementations en matière de bruit.

LUFS signifie *Loudness Units, Full Scale* (unités de volume sonore, pleine échelle). Les ingénieurs du son ont tendance à raisonner en LUFS. Il en va de même pour les personnes qui établissent les règles pour des plateformes telles que Netflix, Spotify, YouTube, Apple Music et bien d'autres, sans oublier les cinémas et les événements télévisés comme le Super Bowl. En effet, le LUFS est actuellement la norme la plus précise et la plus fiable pour exprimer le volume sonore *réel* d'un signal.



Que signifie « réel » dans ce contexte ? Vous connaissez peut-être cette vieille énigme : « Si un arbre tombe dans la forêt et que personne n'est là pour l'entendre, fait-il vraiment du bruit ? » Supposons que ce soit le cas, ou du moins que cela provoque des vibrations qui se propagent dans l'air. Remplaçons maintenant l'arbre par une paire d'enceintes diffusant de la musique dans la forêt. *Il y a* bien une quantité d'énergie objective et mesurable qui sort de ces enceintes.

Mais ce n'est qu'une partie de l'histoire. L'autre partie concerne la manière dont l'oreille et le cerveau humains interprètent cette énergie, qui n'est ni linéaire ni précise. La meilleure audition possible se situe approximativement entre 20 Hz et 20 000 Hz. Dans cette plage, nous percevons les fréquences comprises entre 2 000 et 5 000 Hz comme les plus fortes, le gain de nos oreilles diminuant de part et d'autre. Pensez au son limité des enregistrements vintage, ou à la façon dont un guitariste équipé d'un ampli à lampes de 50 W peut couvrir un claviériste utilisant un moniteur de scène actif de 1 000 watts. Historiquement, l'engagement et la technologie ont été utilisés pour nous offrir des expériences auditives agréables, en tirant parti des nombreuses bizarreries de l'audition humaine.

Le fait est que le LUFS prend tout cela en compte, alors que le dB RMS ne mesure que l'énergie sonore de « personne ne se trouve dans la forêt ». Comme le RMS, le LUFS prend en compte le son moyen d'un clip audio dans le temps et pas seulement les pics momentanés. Cela en fait la meilleure norme pour déterminer si une chanson, une bande originale de film ou tout autre programme audio est trop fort, trop faible ou juste parfait pour un mode de diffusion (streaming, CD, diffusion TV, etc.).

Dernier élément : dans le domaine multimédia, les cibles LUFS sont exprimées en valeur négative (inférieure à zéro). La partie Output de Bus PEAK fournit des mesures en dB RMS, en niveau de crête en dB et en LUFS côte à côte. Il existe d'autres options pour le fonctionnement de ces mesures, que nous explorerons dans le [chapitre 3 \[p.24\]](#).

1.5. Résumé des fonctions de Bus PEAK

- Clipper flexible avec réglages de seuil, de knee et de caractère
- Limiteur avec algorithme de traitement très sophistiqué
- Contrôles simples rendant ce traitement accessible en faisant ce qui est compliqué à votre place
- Limiteur avec temps de release réglable
- Quatre réglages de moteurs de traitement (Tracking, Mixing, Mastering et Render) pour équilibrer la résolution à l'aide des ressources du processeur
- Contrôles Input Tone pour les graves et les aigus, chacun avec une fréquence ajustable
- Contrôles de tonalité agissant comme des « limiteurs pré-limiteur » spécifiques à chaque bande
- Possibilité de lier le gain d'entrée principal au seuil du Clipper et/ou aux contrôles de tonalité
- Indicateur de sortie maître en dB RMS et LUFS côte à côte
- Cibles de volume LUFS pour quatre normes industrielles et réglages personnalisés
- Mode Equal Loudness reliant le gain d'entrée au gain de sortie
- Presets d'usine couvrant les cas d'utilisation allant de conventionnels à expérimentaux
- Historique d'édition complet avec annulation, restauration et accès direct à chaque étape d'édition

Bus PEAK limite vraiment, sans limites. Voyons voir cela de plus près...

2. ACTIVATION ET PREMIERS PAS

2.1. Compatibilité

Bus PEAK fonctionne sur Windows 10 ou plus récent, ou macOS 10.13 ou plus récent. Il est compatible avec les derniers processeurs Apple Silicon série M. Il est possible de l'utiliser en tant que plugin Audio Unit, AAX, VST2 ou VST3 sur votre logiciel d'enregistrement préféré.



2.2. Téléchargement et installation

Vous pouvez télécharger Bus PEAK directement depuis la [Page des produits Arturia](#) en cliquant sur l'une des options Buy now (acheter maintenant) ou Get free demo (obtenir la démo gratuite). La version démo est limitée à 20 minutes d'utilisation.

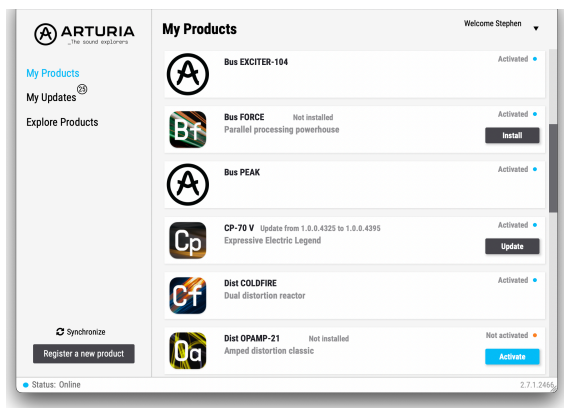
Si vous ne l'avez pas déjà fait, c'est le moment de créer un compte Arturia en suivant les instructions de la [page My Arturia](#).

Une fois que vous avez installé Bus PEAK, l'étape suivante consiste à enregistrer votre logiciel. C'est un processus simple qui requiert un logiciel séparé, l'**Arturia Software Center**.

2.2.1. Arturia Software Center (ASC)

Si vous n'avez pas encore installé l'ASC, veuillez vous rendre sur cette page web : [Arturia Downloads & Manuals](#).

Cherchez Arturia Software Center en haut de la page, puis téléchargez la version du programme d'installation pour le système d'exploitation que vous utilisez (Windows ou macOS). L'Arturia Software Center est un centre de gestion pour votre compte Arturia, vous permettant de gérer vos licences, téléchargements et mises à jour depuis une seule et même interface.



L'Arturia Software Center (ASC)

Après avoir suivi les instructions d'installation, merci de suivre les étapes suivantes :

- Lancez l'Arturia Software Center (ASC).
- Identifiez-vous avec votre compte Arturia depuis l'interface de l'ASC.
- Faites défiler jusqu'à la partie « My Products » de l'ASC.
- Cliquez sur le bouton « Activate » à côté du logiciel que vous voulez utiliser (dans notre cas, Bus PEAK).

C'est aussi simple que cela !

2.3. Travailler avec Bus PEAK en tant que plugin

Bus PEAK peut être utilisé comme un *plugin* sur tous les éditeurs musicaux assistés par ordinateur (DAW) incluant Cubase, Digital Performer, Live, Logic, Pro Tools, Reaper, Studio One et d'autres.

Les plugins possèdent de nombreux avantages par rapport au hardware, comme :

- Vous pouvez utiliser le plugin autant de fois que vous voulez sur les différentes pistes de votre projet (comme son nom l'indique, Bus PEAK est prévu pour une utilisation sur les départs et bus maîtres).
- Vous pouvez automatiser les paramètres du plugin via les fonctionnalités d'automation de votre DAW.
- Tous les réglages et modifications sont enregistrés au sein de votre projet, vous permettant de reprendre là où vous vous étiez arrêté.

2.3.1. Audio MIDI Settings

Puisque Bus PEAK est un plugin, la gestion des réglages pour le routage audio et MIDI se fait sur votre logiciel d'enregistrement ou votre DAW. Ces paramètres se trouvent généralement dans une sorte de menu de configuration, bien que chaque logiciel gère ces éléments de manière légèrement différente. Consultez la documentation de votre logiciel d'enregistrement pour en savoir plus sur comment sélectionner votre interface audio, activer les sorties, définir les fréquences d'échantillonnage, assigner les ports MIDI, régler le tempo du projet, ajuster la taille de buffer, etc.

3. PANNEAU PRINCIPAL DE BUS PEAK

Ce chapitre passe en revue les éléments principaux que vous verrez et les fonctions dont vous profiterez en utilisant Bus PEAK sur un projet.

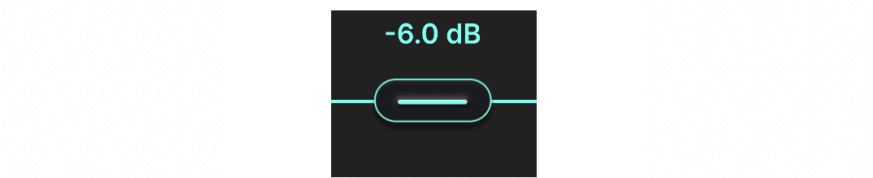


Numéro	Zone	Description
1.	Partie Input [p.11]	Contrôle et monitoring de l'entrée audio du plugin, plus contrôle de tonalité
2.	Clipper et Limiter [p.18]	Gestion du niveau et contrôles de monitoring pour le Clipper et le Limiter principal
3.	Sortie Master [p.23]	Détermine et contrôle la sortie finale en dB et LUFS
4.	Engine Settings [p.25]	Options importantes quant à la façon dont Bus PEAK traite le son en interne

3.1. Comportements communs

Tous les plugins de la FX Collection d'Arturia partagent des comportements de contrôle communs qui facilitent leur utilisation.

3.1.1. Indicateurs de valeurs

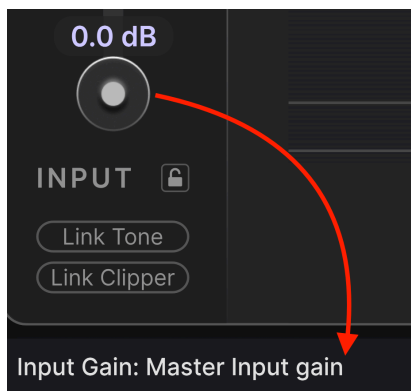


L'indicateur de valeur en dB du curseur du Limiter

La grande majorité des contrôles qu'il est possible de modifier sur Bus PEAK est accompagnée d'une mesure numérique de la valeur. En plus de déplacer le contrôle, vous pouvez faire glisser cette valeur pour la modifier. Grâce à la molette de la souris, les valeurs progressent par paliers prévisibles : 2 % pour les pourcentages et 0,5 dB pour les niveaux.

En général, nos autres plugins d'instruments et d'effets proposent des infobulles qui apparaissent lorsque vous passez le curseur de votre souris sur un bouton ou un curseur. Étant donné l'objectif de Bus PEAK et sa conception graphique épurée, nous avons décidé que ces valeurs seraient toujours affichées. (Des fenêtres contextuelles continueront d'apparaître pour les contrôles sans affichage numérique comme le caractère du Clipper et du Limiter).

3.1.2. Descriptions des paramètres



Actionner ou passer la souris sur un contrôle affichera aussi son nom complet et une courte description de sa fonction dans le coin gauche de la [barre d'outils inférieure \[p.35\]](#).

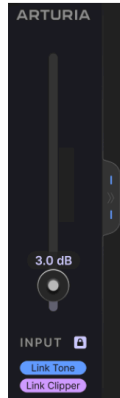
3.1.3. Ajustement précis

Maintenez le bouton droit de la souris enfoncé ou la touche Ctrl tout en faisant glisser un bouton pour l'ajuster plus lentement. Ceci vous aide à saisir des valeurs précises. Si votre souris est dotée d'une molette, vous pouvez maintenir la touche Ctrl (Windows) ou Cmd (macOS) et vous servir de la molette pour effectuer un ajustement précis.

3.1.4. Réinitialisation par un double clic

Double-cliquez sur un bouton pour le réinitialiser à son réglage d'usine par défaut.

3.2. Partie Input



La bande située à gauche de l'écran contrôle le gain du signal entrant dans Bus PEAK. Elle présente également des contrôles Tone séparés qui affectent le signal entrant. Pour les afficher, cliquez sur l'onglet à droite et ainsi agrandir le panneau. Nous les décrirons [un peu plus tard \[p.13\]](#).

Le **curseur Input Gain** est le contrôle principal. Il fait office de boost susceptible de vous aider à atteindre le seuil réglé, à l'endroit où le [Clipper \[p.18\]](#) et/ou le [Limiter \[p.20\]](#) commencent à fonctionner. Ou vous trouverez peut-être que le signal entrant est suffisamment fort quand le curseur est réglé sur 0 dB.

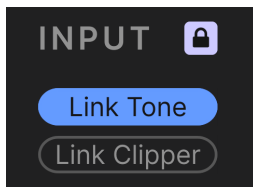
Les autres contrôles importants de cette partie sont :

- **Input Gain Lock** : l'icône cadenas conserve le réglage du curseur Input Gain au même niveau, et ce même si vous changez de preset.
- **Link Tone** : verrouille les curseurs des contrôles de tonalité en fonction du curseur Input Gain, en conservant ainsi la relation entre les deux.
- **Link Clipper** : verrouille le curseur du Clipper sur le curseur Input Gain, en conservant ainsi la relation entre les deux.

Ces réglages interagissent les uns avec les autres. Si vous verrouillez le gain d'entrée, mais que vous n'avez pas activé *Link Tone* ou *Link Clipper*, le curseur principal ne bougera pas quand vous changez de preset, mais le contrôle Tone et le Clipper peuvent changer en fonction du preset.

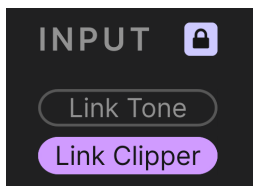
3.2.1. Exemples d'utilisation

Voici quelques exemples simples qui vous permettront de mieux comprendre ces contrôles.



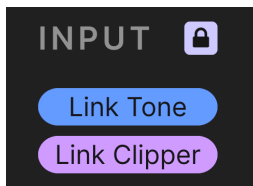
Exemple 1

Exemple 1 : vous voulez augmenter le gain pour entendre le Clipper en action, tout en gardant constantes les proportions de limitation des graves et des aigus. Activez Link Tone mais pas Link Clipper. Servez-vous de l'icône cadenas pour conserver le même Drive tout en testant des presets.



Exemple 2

Exemple 2 : vous aimez le son du Clipper, mais les contrôles de tonalité doivent être retravaillés. Activez Link Clipper mais pas Link Tone.

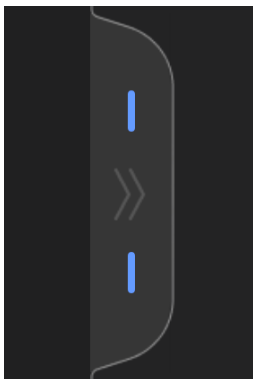


Exemple 3

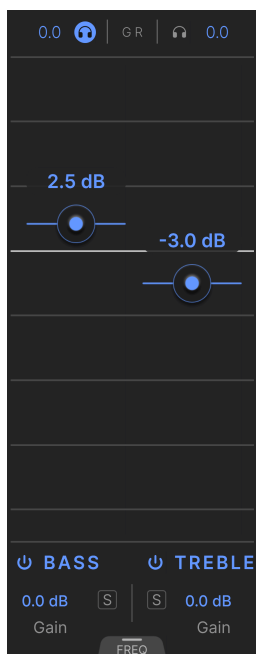
Exemple 3 : vous êtes satisfait du Clipper et de la tonalité, mais vous voulez intensifier l'action du Limiter. Activez Link Tone et Link Clipper, puis augmentez le gain d'entrée.

À quoi correspondent ces « Contrôles de tonalité » dont nous parlons ? C'est une très bonne question !

3.2.2. Contrôles de tonalité



Cliquez sur l'onglet vertical à droite de la bande Input pour agrandir cette partie et afficher les contrôles de tonalité. Cliquez de nouveau sur l'onglet pour masquer cette zone.



Il s'agit de limiteurs indépendants pour les graves et les aigus, en aval du gain d'entrée, mais en amont du module principal de Limiter et de Clipper. Il ne faut pas oublier qu'il ne s'agit pas de simples bandes d'égaliseur : ce sont des limiteurs qui suivent activement et réduisent le gain au-dessus et en dessous des fréquences que vous pouvez définir.

Le curseur Bass peut apporter de la densité pour stabiliser, épaissir et contrôler les graves. Le curseur Treble permet d'adoucir les transitoires durs (comme les charlestons ou les boucles aiguës) et les « aère » sans pour autant les rendre trop durs. Les deux modules fonctionnant de la même manière, nous ne décrirons qu'une seule fois les contrôles qu'ils ont en commun.



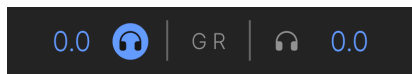
Quand la zone des contrôles de tonalité est masquée, les lignes verticales de l'onglet s'éclairent pour afficher la bande active : celle du bas pour les graves et celle du haut pour les aigus.

3.2.2.1. Curseurs de seuil



Les grands curseurs définissent les seuils de niveau au-dessus desquels les signaux graves et aigus seront réduits.

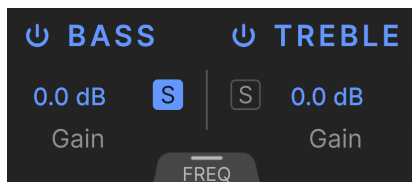
3.2.2.2. Moniteurs delta



Des icônes de casque se trouvent au-dessus des contrôles de tonalité. En cliquant sur l'un d'entre eux, vous pouvez écouter uniquement le matériel que le contrôle *retire*, c'est-à-dire le *delta* (changement) dans le signal. Il est impossible d'écouter les deux bandes (grave et aiguë) en même temps.

Une valeur numérique se trouve à côté de chaque casque. Lorsqu'un signal passe par Bus PEAK, ces valeurs changent en temps réel pour indiquer la réduction de gain maximale se produisant dans chaque bande (en dB) sur une période d'une seconde.

3.2.2.3. Interrupteurs, Gain et Solo



Cette partie se compose de trois contrôles utiles :

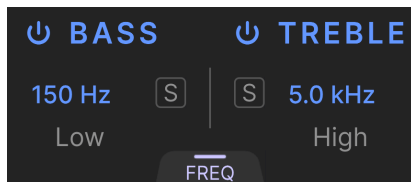
- **On/Off** : les icônes marche/arrêt activent et désactivent les bandes de graves et d'aigus indépendamment les unes des autres.
- **Gain** : faites glisser la valeur numérique vers le haut ou vers le bas pour régler séparément le gain de chaque bande d'égalisation. Puisqu'il *s'agit* d'une bande d'égalisation, vous ajoutez ou retirez des graves ou des aigus.
- **Solo** : cliquez sur l'un des boutons S pour n'écouter que la bande des graves ou des aigus.

Quelques éléments sont à prendre en compte. Tout comme avec les moniteurs delta, vous pouvez isoler les graves ou les aigus mais pas les deux (cela revient à désactiver les deux boutons Solo). Si une bande est isolée, l'icône du casque en haut apparaît en gris légèrement plus clair si elle n'est pas activée.

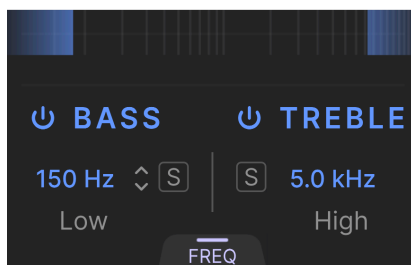
i On peut considérer les contrôles de tonalité comme un égaliseur dynamique. Le réglage Gain vous permet d'ajouter ou de retirer de l'énergie aux bandes de shelving graves et aiguës. Le contrôle principal assure ensuite la limitation brickwall et donc une réduction du gain dans chaque bande. Pour travailler avec une bande, activez la fonction Solo correspondante. On/Off vous permet d'alterner entre les signaux traités et non traités (sans désactiver un Solo actif). En activant l'icône du casque sur une bande isolée, vous n'entendrez que cette bande ou la différence créée par sa limitation.

3.2.2.4. Mode Frequency

Cliquez sur l'onglet **Freq** en bas de la zone de tonalité et les contrôles de gain d'entrée se changeront en contrôles de fréquence, comme ceci :



Faites glisser l'une des valeurs numériques vers le haut ou vers le bas pour définir la fréquence à partir de laquelle le contrôle commencera à limiter les graves ou les aigus. La réduction de gain s'appliquera au matériel situé en dessous de cette fréquence pour les graves, ou au-dessus pour les aigus. En dessous/au-dessus de la fréquence, la réduction du gain est appliquée dans son intégralité ; à cette fréquence, la moitié de la réduction du gain est appliquée. En passant le curseur de votre souris sur l'une des valeurs, vous faites apparaître un graphique horizontal :



Il vous donne un aperçu des fréquences affectées, affichées en bleu.

3.2.2.5. Les contrôles de tonalité en action

Lorsque Bus PEAK traite activement un signal, la zone des contrôles de tonalité propose un visualiseur animé affichant l'activité audio sur chaque bande.

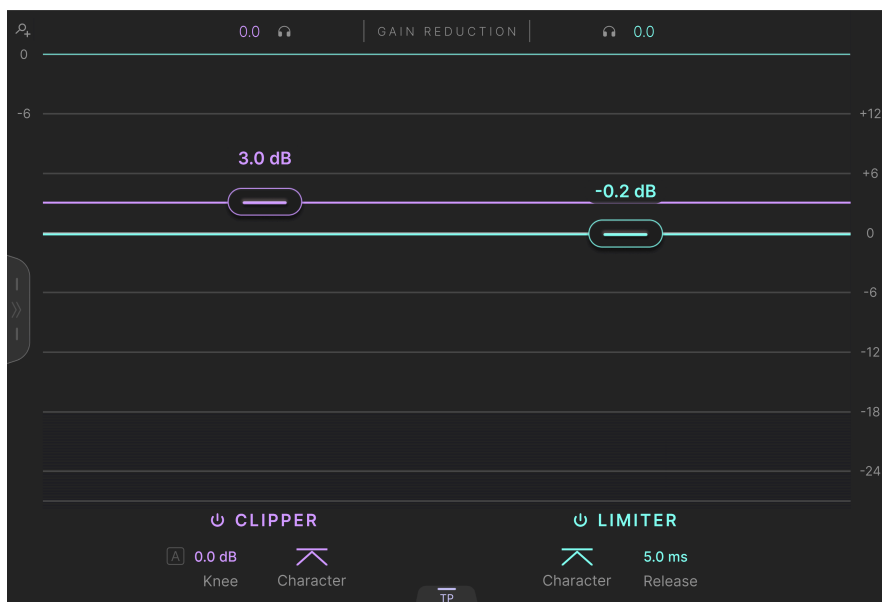


Les exemples ci-dessus se servent de réglages exagérés pour assurer la visibilité de toutes les informations.

1. Les bandes partant du haut et allant vers le bas montrent le degré de réduction du gain, qui est aussi affiché par les valeurs situées au-dessus.
2. Les bandes du bas et allant vers le haut affichent le niveau du signal en dB RMS.
3. La partie supérieure plus claire de ces bandes représente les pics du signal.

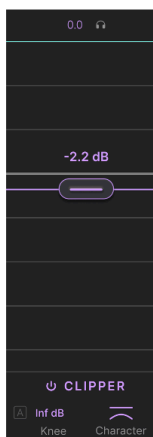
i Si le curseur de seuil (Threshold) se trouve complètement dans la zone RMS (et pas seulement dans la zone de crête), la limitation que vous utilisez est probablement excessive pour le mixage ou le mastering. Mais si vous êtes lancé dans des expérimentations créatives, faites comme bon vous semble, évidemment !

3.3. Clipper et Limiter



Le Clipper et le Limiter sont les fonctions centrales de Bus Peak. Elles peuvent fonctionner ensemble ou séparément. Comme indiqué dans l'[introduction \[p.4\]](#), la tâche principale du Clipper consiste à contrôler les effets indésirables tels que les transitoires aigus ou non musicaux. C'est là que le Limiter entre en jeu, pour améliorer le son des éléments que vous voulez.

3.3.1. Clipper

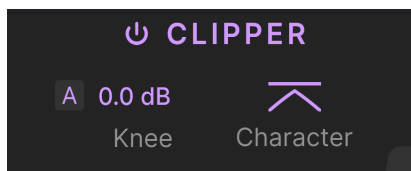


Le grand curseur Threshold est le contrôle principal du Clipper. Plus le réglage est bas, plus le Clipper coupera les pics de signal. Quand le Clipper est activé, la ligne violette horizontale (rouge sur le [thème clair \[p.32\]](#)) s'étend sur la totalité de l'affichage de réduction du gain.

3.3.1.1. Clipper On/Off

Cliquez sur l'icône marche/arrêt pour activer ou contourner le Clipper sans perdre ses réglages.

3.3.1.2. Clipper Knee



Le « knee » d'un limiteur ou d'un compresseur correspond à la façon dont fonctionne le processeur lorsque le seuil est atteint. Ce paramètre diffère de l'attaque. L'attaque correspond au temps nécessaire au processeur pour commencer à fonctionner *tout court* une fois le seuil franchi. Quand c'est le cas, le knee détermine si la compression/limitation atteint sa valeur maximale progressivement (soft knee), presque instantanément (hard knee) ou quelque part entre les deux.

Puisqu'il s'agit d'un Clipper, le rapport est réglé de manière très extrême en raison de sa conception. Les largeurs de knee varient entre 0 dB et l'infini. Cliquez sur l'icône **A** pour un mode knee automatique, dans lequel le knee est égal à deux fois le gain d'entrée.

i Auto Knee se comporte de la même façon que la fonction de saturation douce d'un convertisseur analogique-numérique « doré » très recherché. Infinite Knee reproduit la courbe « expansive » d'un plugin tout aussi célèbre destiné à l'amélioration du signal audio.

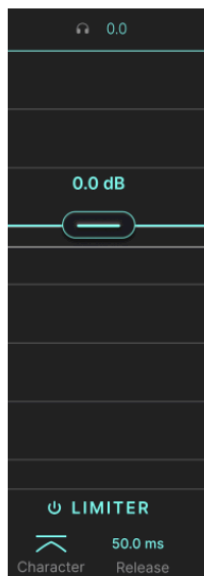
3.3.1.3. Clipper Character

Le **Character** détermine simultanément les temps d'anticipation (look-ahead) et de relâchement (release). Au réglage le plus extrême, ceux-ci sont instantanés et produisent un écrêtage pur. Au réglage le plus doux, ils font agir le Clipper comme un limiteur rapide, avec des temps de 0,5 ms (une demi-milliseconde) chacun. Cela peut sembler peu, mais le Clipper est censé être extrêmement rapide. Pour un traitement dynamique plus large, nous avons le Limiter.

Une valeur Character élevée (plus pointue) produit un écrêtage plus brillant, tandis qu'un réglage plus bas offre un son plus chaud.

i Combinez des valeurs Knee élevées et Character faibles pour créer une limitation colorée dont la sonorité est sombre et dense. Character à 0 et Knee à l'infini est l'exemple le plus extrême.

3.3.2. Limiter

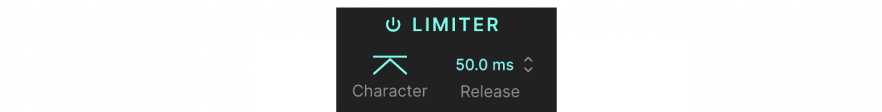


Le Limiter principal de Bus PEAK gravite aussi autour d'un curseur Threshold. Quand le Limiter est activé, la ligne horizontale bleu canard du curseur (verte sur le [thème clair \[p.32\]](#)) s'étend sur l'affichage de la réduction du gain.

3.3.2.1. Limiter On/Off

Cliquez sur l'icône marche/arrêt pour activer ou contourner le Limiter sans perdre ses réglages.

3.3.2.2. Limiter Character



Tout comme le Clipper, la partie inférieure du Limiter présente un contrôle Character. Dans le chapitre introductif, nous vous indiquons que le Limiter se servait d'un algorithme complexe à trois niveau et qu'il anticipait les pics de signal à venir. Ici, le réglage du contrôle Character est pertinent.

- À 0 % (forme douce et arrondie), un niveau est actif sans automation et des temps de Look-Ahead et de Release statiques. Il s'agit du comportement le plus prévisible du Limiter.
- À 50 %, un niveau est actif et les temps de Look-Ahead et de Release deviennent dynamiques, c'est-à-dire qu'ils peuvent varier en fonction du contenu du programme.
- Au-dessus de 50 %, les deux niveaux sont actifs. Le temps d'attaque du premier niveau augmente, de sorte que les transitoires rapides peuvent être capturés par le deuxième niveau, qui est nettement plus rapide.

Qu'en est-il du troisième niveau ? Il est activé par le [True Peak \[p.21\]](#), décrit plus bas.

3.3.2.3. Limiter Release

Ce réglage détermine le temps *maximal* nécessaire à l'algorithme de limitation pour s'arrêter une fois que le niveau du signal est repassé sous la limite supérieure. (La valeur appliquée à un moment donné peut être inférieure en raison d'autres facteurs comme l'automation). Faites glisser ce champ vers le haut ou vers le bas pour le régler entre 0 à 2 000 millisecondes. Des valeurs inférieures produisent un son plus fort mais peuvent entraîner de la distorsion ; des valeurs supérieures fonctionnent mieux, mais peuvent produire un effet de pompage audible.

3.3.3. True Peak



Le Clipper et le Limiter partagent une fonction True Peak qui s'active en cliquant sur le petit onglet situé en bas au milieu des deux. Si le Limiter est activé, True Peak active le troisième niveau de limitation qui détecte les pics de niveau les plus forts du signal selon la norme True Peak. Si le Limiter est désactivé mais que le Clipper est activé, la fonction s'applique au Clipper.

i Tandis que RMS et LUFS mesurent le [volume sonore dans le temps \[p.5\]](#), le contrôle des pics capture un moment précis du signal dans le temps (en général, un moment fort comme un coup de batterie ou une syllabe chantée avec emphase). « True Peak » est une méthode à la fois plus récente et plus précise. Avec Bus PEAK, l'écart entre les samples est également analysé et le niveau de crête de la forme d'onde analogique hypothétique est interpolé.

3.3.4. Moniteur Delta



Des icônes casque se trouvent au-dessus du Clipper et du Limiter. Tout comme les [contrôles de tonalité \[p.13\]](#), cliquer sur l'une des deux vous permet d'écouter uniquement la partie du signal que le Clipper et/ou le Limiter *supprime*. Tant que le processeur correspondant est activé, vous pouvez écouter l'une des deux ou les deux.

À côté de chaque icône, on retrouve un affichage en dB qui change en temps réel pour refléter la réduction de gain appliquée par le Clipper et le Limiter.

3.3.5. Le Clipper et le Limiter en action

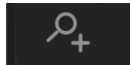


Lorsque Bus PEAK traite activement le son, la partie Clipper/Limiter comporte un visualiseur détaillé qui s’affiche à l’écran et montre en temps réel ce que font les processeurs.

1. Portion de signal non affectée par le Clipper ou le Limiter
2. Les passages bruyants réduits par le Limiter
3. Les pics de volume plus élevés sont supprimés par le Clipper
4. La réduction de gain appliquée par le Clipper (au-delà de l’effet du Limiter)
5. Réduction de gain appliquée par le Limiter

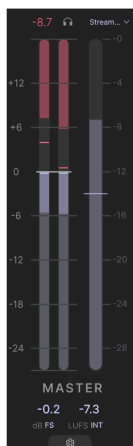
i Écoutez un morceau avec Bus PEAK sur votre sortie Master et réglez les contrôles que nous venons de décrire. Observer le visualiseur est un très bon moyen de voir chaque processeur effectuer des tâches bien précises du processus global.

3.3.5.1. Échelle de réduction du gain



L’icône en forme de loupe située en haut à gauche du visualiseur bascule l’échelle de l’affichage de réduction de gain entre des incréments de 3 dB ou 6 dB. L’option + (3dB) vous permet d’afficher plus de détails, en particulier en cas de légère réduction de gain.

3.4. Master Output



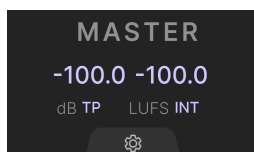
La partie Master sert principalement à l’affichage final, mais offre également quelques contrôles permettant d’ajuster avec précision le comportement des indicateurs.

Elle se compose d’un indicateur de niveau stéréo en dB (RMS avec Peak Hold) à gauche et d’un indicateur LUFS à droite.

Sur l’indicateur en dB, les zones de couleur les plus saturées en haut des barres indiquent les pics de signal de courte durée. L’indicateur affiche un temps de maintien des pics d’une seconde, que vous pouvez réinitialiser en cliquant dans la zone des pics. Les barres rouges qui descendent du haut vers le bas indiquent la réduction totale du gain appliquée en temps réel par Bus PEAK.

L’affichage LUFS sur le côté droit indique les [unités de volume sonore, pleine échelle \[p.5\]](#) importantes que nous avons déjà expliquées dans l’introduction. Il s’agit de la « fonction phare » de Bus PEAK pour que votre production musicale soit prête à être diffusée. Le paragraphe [menu Loudness Target \[p.24\]](#) vous donne des précisions.

3.4.1. Options d’affichage du Master



Des chiffres indiquant le niveau du signal s’affichent dans la partie inférieure de la barre de l’affichage principal. En dessous, deux réglages déterminent ce que chaque indicateur représente.

3.4.1.1. Réglage du dB-mètre

Faites glisser la zone à côté de « dB » vers le haut ou vers le bas pour sélectionner l’une des deux options d’affichage du niveau sonore entre les samples.

- *FS* : le dB-mètre affiche la pleine échelle.
- *TP* : le dB-mètre affiche la valeur en appliquant la norme True Peak.

i À quoi correspond le niveau de crête « inter-échantillon » ? Cela signifie simplement qu'à un moment donné, ce compteur dans Bus PEAK ne mesure pas instantanément le pic de chaque échantillon du signal audio numérique, mais qu'il interpole les valeurs entre deux échantillons.

3.4.1.2. Réglages de l'indicateur LUFS

Faites glisser la valeur à côté de la désignation « LUFS » vers le haut ou vers le bas pour choisir parmi les trois modes d'affichage suivants :

- *M (momentané)* : l'affichage LUFS capture des instantanés du signal. Visuellement, la barre se déplace le plus rapidement en synchronisation avec le signal.
- *ST (court terme)* : l'affichage LUFS indique à tout moment le niveau moyen du signal dans une plage de mesure de trois secondes.
- *INT (intégré)* : l'affichage calcule une moyenne intégrée dans le temps. Il s'agit probablement du réglage le plus utile pour le ciblage du volume sonore, la barre se déplaçant le plus progressivement.

3.4.2. Master Delta



Cliquez sur l'icône du casque au-dessus des indicateurs de niveau pour écouter la somme de toutes les modifications de signal effectuées par Bus PEAK. À gauche, on retrouve un affichage en temps réel qui indique la réduction de gain combinée des modules Clipper et Limiter.

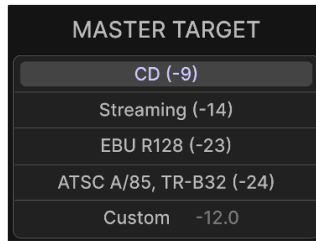
Comme il s'agit de la modification totale par rapport au niveau d'entrée, les réglages du gain d'entrée ne sont pas audibles, contrairement aux réglages de bande effectués par les gains des égaliseurs de graves et d'aigus.

3.4.3. Menu Loudness Target

L'indicateur LUFS de Bus PEAK est l'outil idéal pour optimiser vos morceaux en fonction des différentes méthodes de diffusion.



Cliquez sur la petite icône du menu déroulant (flèche ouverte vers le bas) à droite de l'icône du casque pour afficher le menu suivant. Vous y trouverez différentes cibles de volume qui représentent le volume maximal autorisé (calculé dans le temps selon la norme LUFS) pour différents médias.



Dans ce menu, vous pouvez optimiser la mesure de sortie pour différentes normes de volume

La ligne médiane horizontale dans la barre de mesure LUFS change pour indiquer la norme que vous sélectionnez. Les objectifs sont les suivants :

- *CD* : -9 dB LUFS, une bonne valeur cible pour la lecture d'une production sur CD.
- *Streaming* : -14 dB LUFS, recommandé pour les plateformes telles que Spotify, SoundCloud, YouTube et autres.
- *EBU R128* : -23 dB LUFS, la norme TV de l'Union européenne de radio-télévision.
- *ATSC A/85, TR-B32* : -24 dB LUFS, les deux normes de diffusion utilisent la même spécification.
- *Custom* : définissez ici la valeur cible de votre choix.

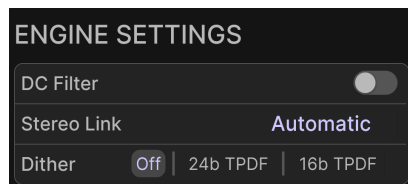


ATSC A/85 a été développé par l'Advanced Television Systems Committee, puis adopté par la FCC américaine afin de faire respecter la loi CALM (Commercial Advertisement Loudness Mitigation). Cette loi vise les spots publicitaires qui sont nettement plus forts que l'émission elle-même. TR-B32 est une norme de diffusion japonaise dont le fonctionnement est identique.

3.5. Engine Settings



En bas de la zone Master, vous trouverez une icône en forme de roue dentée. Cliquez dessus pour ouvrir le panneau Engine Settings :



Les réglages DC Filter et Stereo Link sont enregistrés au niveau du preset. Le réglage Dither est global et reste le même pour tous les presets. Bien entendu, tous les réglages sont enregistrés dans votre projet DAW.

3.5.1. DC Filter

Activer ce bouton ajoute un filtre d'entrée dans la chaîne de signal dont la fonction est de supprimer le décalage CC.

i Le décalage en continu est un déplacement de la ligne de base d'une forme d'onde par rapport à son passage par zéro (le milieu entre les cycles positifs et négatifs). On peut imaginer les formes d'onde des signaux audio comme du courant alternatif, car leurs cycles montent et descendent également. En effet, le courant alternatif de votre prise électrique domestique possède également une forme d'onde mesurable, tout comme un signal audio. Le courant continu, en revanche, n'a pas de forme d'onde : il s'agit d'un flux d'électrons constant. Dans les données audio enregistrées (qui étaient autrefois du « courant »), le courant continu indésirable se manifeste par un décalage de la ligne de base et peut entraîner un comportement sonore inattendu et indésirable.

3.5.2. Stereo Link

Le menu des plugins de votre DAW propose probablement Bus PEAK et d'autres plugins audio en versions stéréo et dual mono. Sur Bus PEAK, la fonction Stereo Link contrôle la manière dont le plugin traite un signal audio à deux canaux.

Les réglages sont variables en continu et passent par les points suivants :

- **-100% (Dual Mono)** : aucun des modules n'est lié en stéréo en interne, mais traite chaque canal d'entrée indépendamment.
- **-50%** : seul le limiteur Bass Tone Control est lié.
- **0% (Automatic)** : le premier niveau du Limiter fonctionne en mode automatique ; le limiteur de Bass Tone Control devient une liaison stéréo.
- **+50%** : le premier niveau de Limiter et le Bass Tone Control deviennent une liaison stéréo ; le deuxième niveau de Limiter, le Treble Tone Control, et le Clipper ne sont pas liés.
- **+100% (Stereo Linked)** : tous les modules sauf le Clipper sont liés. Celui-ci est lié lorsque le réglage [Character \[p.19\]](#) est sur 0 et est complètement découplé lorsque le réglage Character est sur 100 %.

Les valeurs intermédiaires influencent la prise de décision de Bus PEAK vers un traitement dual mono en cas de pourcentages négatifs ou vers un traitement stéréo en cas de pourcentages positifs.

3.5.3. Dither

Le terme *Dither* désigne l'ajout d'une petite quantité de bruit à un signal numérique afin de masquer les erreurs de quantification. Dans le cas des signaux musicaux, cela rend le son plus naturel. Au début de l'ère de l'enregistrement numérique, il était important de contrer une qualité sonore que l'auditeur percevait comme plutôt désagréable. Nos oreilles ne perçoivent pas le dithering comme du bruit, car son niveau est beaucoup trop faible.

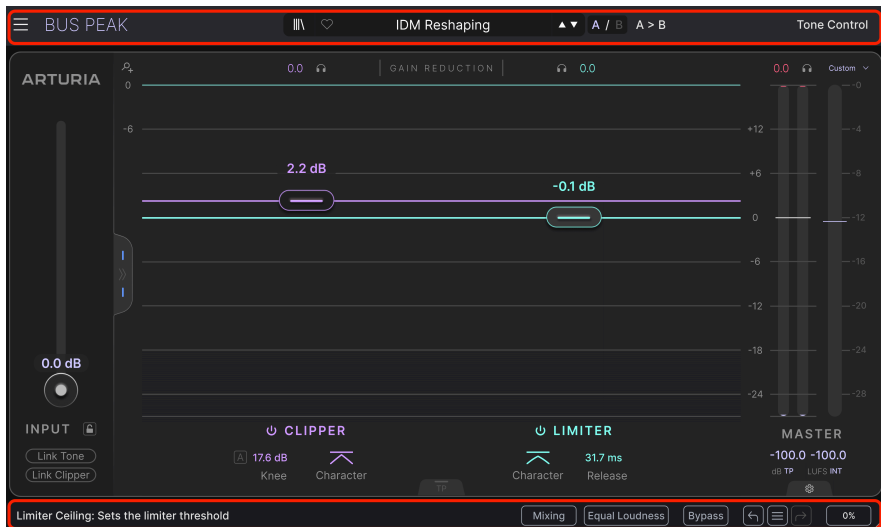
Les équipements actuels des home studios sont désormais si performants que de nombreux musiciens ont oublié le dithering. Les ingénieurs du son continuent toutefois à l'utiliser pour le mixage final et le mastering. Hier comme aujourd'hui, le dithering ne doit être utilisé que si le mixage final est converti en une résolution binaire et/ou une fréquence d'échantillonnage inférieures. Bus PEAK propose ici trois réglages :

- *Off*
- *24-bit TPDF* : pour l'export (bounce) vers un fichier 24 bits.
- *16-bit TPDF* : pour l'export (bounce) vers un fichier 16 bits.



TPDF signifie Triangular Probability Density Function, une forme de dithering particulièrement adaptée pour éviter les artefacts indésirables dans le son.

4. LES BARRES D'OUTILS



Les barres d'outils au-dessus et en dessous de la zone de contrôle principale de Bus PEAK contiennent un certain nombre de fonctions importantes en ce qui a trait à la sélection des presets, à l'intendance et à d'autres réglages utilitaires.

La barre d'outils supérieure comprend :

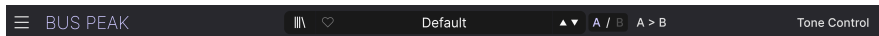
- Le [menu principal \[p.29\]](#)
- Le panneau de nom des Presets et le [navigateur de Presets \[p.41\]](#)
- Les options de changement et de copie pour les [réglages A et B \[p.34\]](#)
- Un bouton permettant d'ouvrir le panneau des [contrôles de tonalité \[p.13\]](#)

La barre d'outils inférieure comprend :

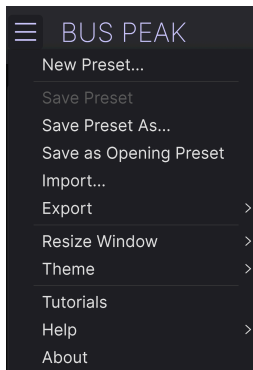
- La [zone de description des paramètres \[p.10\]](#)
- Un menu déroulant pour la [qualité \[p.35\]](#) du traitement audio
- La fonction [Equal Loudness \[p.36\]](#)
- Un [bouton Bypass \[p.36\]](#)
- [Undo, Redo et History \[p.37\]](#)
- L'[indicateur de CPU \[p.38\]](#) et les fonctions [Panic \[p.38\]](#)
- La [poignée du coin \[p.38\]](#) pour redimensionner la fenêtre de Bus PEAK

4.1. Barre d'outils supérieure

Commençons par décrire la barre d'outils supérieure de gauche à droite.



4.1.1. Menu Principal



En cliquant sur l'icône avec les trois lignes horizontales dans le coin supérieur gauche de la barre d'outils, vous ouvrez le menu principal, un menu déroulant vous permettant d'accéder à un certain nombre de fonctions utiles à la gestion des presets.

4.1.1.1. New Preset

Crée un nouveau preset avec les réglages par défaut pour tous les paramètres.

4.1.1.2. Save Preset

Écrase le preset actuel avec les changements que vous y avez apportés. Ceci s'applique uniquement aux presets utilisateur (User Presets) ; cette option est grisée pour les presets d'usine (Factory Presets).

4.1.1.3. Save Preset As...

Cette option enregistre les réglages actuels de Bus PEAK sous un nouveau nom de preset dans la banque utilisateur. (Il n'est pas possible d'écraser ni de supprimer les presets d'usine). Cliquer sur cette option révèle une fenêtre dans laquelle vous pouvez renommer votre preset et ajouter des informations plus précises le concernant :

Save As

NAME

My New Preset

AUTHOR

Arturia

BANK

User

TYPE

Default

Cancel

Save

 Les informations saisies dans les champs Bank, Author et Type sont utiles lorsque vous cherchez des presets dans le [navigateur de presets \[p.41\]](#). Vous pouvez aussi saisir un nom dans le champ Bank, ce qui créera une nouvelle banque utilisateur qui sera ensuite disponible lors des prochains « enregistrements sous... » (Save As). Vous ne pouvez pas modifier la banque Factory, mais vous pouvez créer plusieurs banques utilisateur !

4.1.1.4. Save as Opening Preset

Default Preset

Are you sure you want to change the opening preset ?

Cancel

Overwrite

Cette option indique le preset actuel (Factory ou User) qui va s'ouvrir lorsque Bus PEAK est placé pour la première fois sur une piste ou un bus de votre projet DAW. Si vous choisissez un preset d'usine (Factory), il s'ouvrira avec les réglages d'usine.

4.1.1.5. Import...

Cette commande vous permet d'importer un fichier de preset ou une banque complète depuis votre ordinateur. Elle ouvre une fenêtre de navigation sur le système d'exploitation de votre ordinateur et va vous permettre de trouver les fichiers qui conviennent.

4.1.1.6. Export...

Vous pouvez exporter vos presets vers votre ordinateur de deux façons : en tant que preset unique, ou en tant que banque. Dans les deux cas, une boîte de dialogue au niveau local s'ouvre et vous donne la possibilité de définir où enregistrer le(s) fichier(s). Les Presets et les Banks individuels peuvent être suivis de l'extension .BSPKX. Par défaut, les noms de fichiers sont horodatés.

Export

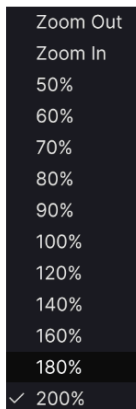
Export Preset...

Export Bank

User

- **Export Preset...** : exporter un preset unique est utile pour le partager avec un autre utilisateur. Le preset exporté peut être réimporté ailleurs en utilisant l'option **Import** depuis le menu.
- **Export Bank** : cette option exporte une banque complète de presets, ce qui est utile pour garder différentes versions de presets ou les partager. Les banques enregistrées peuvent être réimportées ailleurs en utilisant l'option **Import** depuis le menu.

4.1.1.7. Resize Window

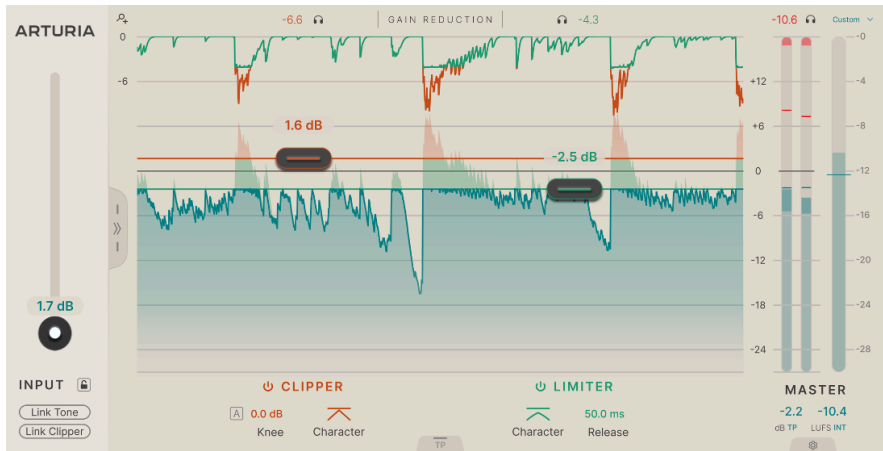


Bus PEAK peut être redimensionné de 50 % à 200 % de sa taille par défaut (100 %) sans artefacts visuels. Sur un écran de taille limitée comme un ordinateur portable, vous pouvez vouloir réduire la taille de l'affichage afin qu'il n'occupe pas toute la fenêtre de travail. Sur un écran plus grand ou secondaire, vous pouvez augmenter sa taille pour obtenir un meilleur aperçu des contrôles et graphiques.

Cette opération peut également être effectuée à l'aide de raccourcis clavier : chaque fois que vous appuyez sur CTRL- (Windows) ou CMD- (macOS), la fenêtre se réduira d'un cran et chaque fois que vous appuyez sur CTRL+ (Windows) ou CMD+ (macOS), la fenêtre va s'agrandir d'un cran.

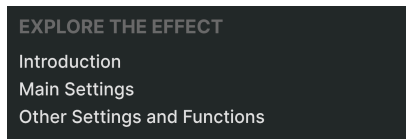
En plus, vous pouvez cliquer sur-faire glisser la [poignée de redimensionnement \[p.38\]](#) à droite de la barre d'outils inférieure pour modifier la taille de la fenêtre de Bus PEAK.

4.1.1.8. Theme



Par défaut, le thème visuel de Bus PEAK est sombre, mais il existe un thème clair si vous préférez les ambiances plus lumineuses. Les couleurs des éléments suivants vont changer : arrière-plan, visualiseur, indicateurs et autres contrôles.

4.1.1.9. Tutorials



Bus PEAK fourni avec des tutoriels interactifs qui vous guident à travers les différentes fonctionnalités du plugin. En cliquant sur cette option, vous ouvrez un panneau sur la droite de la fenêtre dans lequel apparaissent les tutoriels. Choisissez-en un pour accéder à des descriptions étape par étape qui mettent en évidence les contrôles pertinents et vous guident tout au long du processus. Cliquez sur « Exit Tutorials » en bas de ce volet pour quitter le tutorial et redimensionner la fenêtre du plugin à sa taille précédente.

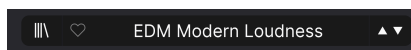
4.1.1.10. Help

Obtenez de l'aide en cliquant sur les liens vers ce manuel utilisateur et les FAQ sur le site internet d'Arturia. Vous aurez besoin d'une connexion internet pour accéder à ces pages.

4.1.1.11. About

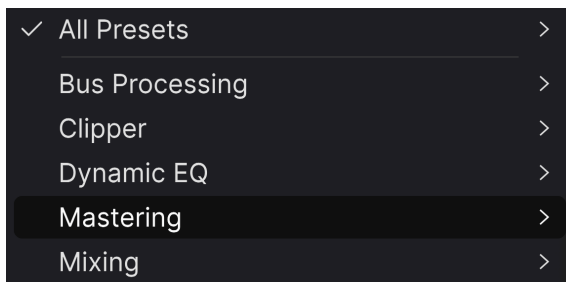
C'est ici que vous visualisez la version du logiciel ainsi que la liste de ses développeurs. Cliquez à nouveau n'importe où sur l'écran (en dehors de la fenêtre About mais dans le plugin) pour fermer cette fenêtre contextuelle.

4.1.2. Accès au navigateur de presets et panneau de nom



Le panneau de noms des Presets

En cliquant sur l'icône « bibliothèque », vous ouvrez le [navigateur de presets \[p.41\]](#) qui offre une myriade de façons de parcourir, trier et organiser les presets sur Bus PEAK.



En cliquant sur le nom du preset, vous ouvrez un menu déroulant permettant de sélectionner un preset en dehors du navigateur de presets, comme montré ci-dessus. Vous pouvez choisir d'afficher une liste de Presets classés par type (comme ci-dessus) ou d'afficher tous les presets (*All Presets*) en même temps.

i Les catégories/utilisations à gauche du menu déroulant correspondent aux [sous-types \[p.42\]](#), un niveau de tags spécifique que l'on retrouve dans le navigateur de presets.

Tout ce que vous devez savoir sur la gestion des presets se trouve dans [le chapitre suivant \[p.41\]](#). L'utilisation des favoris y figure, et ces derniers sont marqués comme tels en cliquant sur l'icône cœur située à gauche du nom du preset.

i Remarque : Un astérisque à côté du nom sur la fenêtre Nom de Preset (*) indique que vous avez apporté des modifications à ce Preset, même si vous ne les avez pas enregistrées. Si vous voulez les conserver, veuillez à enregistrer votre preset (Save Preset As) et à le nommer.

4.1.3. Réglages doubles et copie



*État du preset A actif avec
possibilité de copier les réglages
vers B*



*État du preset B actif avec
possibilité de copier les réglages
vers A*

Chaque preset est en fait deux Presets en un ! En utilisant les boutons A et B, vous pouvez basculer entre deux ensembles de réglages complètement différents. Ils sont enregistrés dans chaque preset.

Lorsque A est actif, cliquer sur **A > B** copiera les réglages de A vers B. Lorsque B est actif, cliquer sur **A < B** copiera les réglages de B vers A.



! Lorsque vous éditez des réglages dans un Preset et que vous fermez votre projet DAW sans enregistrer le Preset, les changements apportés seront mémorisés lorsque vous le rouvrez, mais ils seront rappelés dans l'emplacement A. Cela signifie que si vous éditez des réglages dans l'emplacement B et que vous fermez votre DAW sans les enregistrer, ces réglages vont déplacer ceux qui se trouvent dans l'emplacement A et lorsque vous rouvrirez le projet : l'emplacement B sera vide. Enregistrez régulièrement !

4.1.4. Bouton Tone Control

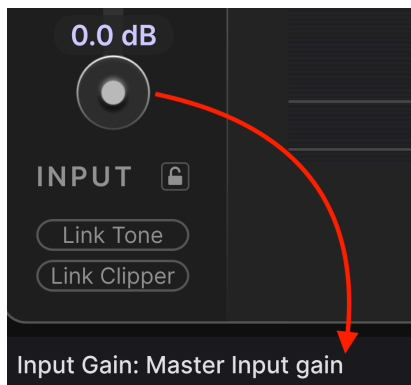
Tone Control

En haut à droite de la barre d'outils supérieure, on retrouve un bouton permettant d'ouvrir le volet des [contrôles de tonalité \[p.13\]](#) décrits au chapitre précédent. Ils remplissent les mêmes fonctions que l'onglet qui ouvre cette zone sur le panneau principal.

4.2. Barre d'outils inférieure

La barre d'outils inférieure de l'interface de Bus PEAK peut être envisagée comme une moitié gauche et une moitié droite. La partie gauche correspond à l'affichage de la description du paramètre, tandis que la partie droite contient les boutons pour différentes fonctions utilitaires.

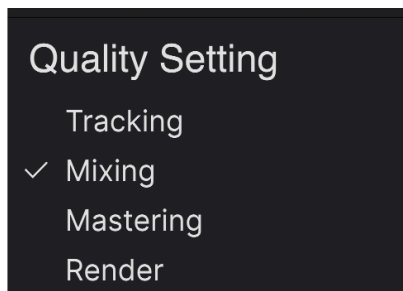
4.2.1. Descriptions des paramètres



Cette description du contrôle apparaît quand vous passez votre souris sur le curseur Input Gain

Manipulez ou passez votre curseur sur un potentiomètre, un bouton, une icône ou un autre contrôle et vous verrez apparaître une courte description de ce qu'il fait dans le coin inférieur gauche.

4.2.2. Quality



Bus PEAK offre quatre niveaux de qualité en matière de suréchantillonnage et d'autres aspects de la résolution audio interne. Les voici, en ordre croissant :

- *Tracking* : mode à faible latence et à faible consommation de CPU, adapté à l'enregistrement et à la composition lorsque Bus PEAK est actif sur votre DAW.
- *Mixing* : mode de haute qualité destiné à la prise de décisions au niveau du mixage.
- *Mastering* : mode de qualité supérieure adapté aux sessions de mastering, avec une charge CPU plus élevée.
- *Render* : mode de qualité maximale, mais très gourmand en ressources CPU ; adapté uniquement au rendu/bounce audio hors ligne.

i Considérez ces quatre options comme représentant les niveaux « bon/meilleur/excellent/optimal » et sachez que chaque niveau supérieur nécessite beaucoup plus de ressources CPU. Le niveau *Mastering* est idéal pour travailler sur une piste stéréo de votre mixage. Le niveau *Render* est vraiment sans compromis et fonctionne mieux lorsque vous n'avez plus rien à faire dans votre projet et que vous souhaitez simplement lire le fichier audio final.

4.2.3. Equal Loudness

Equal Loudness

Equal Loudness égalise le niveau du signal traité avec celui du signal d'entrée

Equal Loudness est une fonction automatique qui ajuste le niveau du signal de sortie traité en fonction du volume d'entrée. Cependant, cela ne se produit que si le signal de sortie est plus fort. Ce processus conserve tout le caractère ajouté par Bus PEAK sans augmenter le signal global. Il est ainsi beaucoup plus facile de comparer le signal d'origine et le signal traité.

i **ATTENTION** : La fonction Equal Loudness est destinée à la vérification et doit être utilisée avec le bouton Bypass. Lorsque vous travaillez avec Equal Loudness activé, activez Bypass pour entendre le traitement global de Bus PEAK sans modifications de volume qui pourraient induire vos oreilles en erreur et leur faire croire que l'un des deux signaux est « meilleur ». N'activez PAS Equal Loudness en permanence ou lors du rendu/bounce, car des différences de niveau importantes dans le signal d'entrée (ex : une rupture ou une interruption de la partie basse) peuvent affecter la dynamique globale.

4.2.4. Bypass

Le bouton **Bypass** dérive le plugin Bus PEAK dans son intégralité. Il permet notamment d'effectuer une comparaison rapide entre un signal non traité et un signal traité sans avoir à dériver le plugin au niveau du DAW.

4.2.5. Undo/Redo et History



Lors de l'édition des paramètres d'un plugin, il arrive souvent que les réglages soient exagérés ou déréglés. Comment peut-on alors revenir au point de départ ? Comme tous les plugins Arturia, Bus PEAK offre des fonctions complètes d'annulation (Undo), de restauration (Redo) et d'historique (History) afin que vous puissiez toujours revenir en arrière en toute sécurité.

Utilisez les flèches pour avancer ou reculer d'un mouvement de contrôle à la fois.

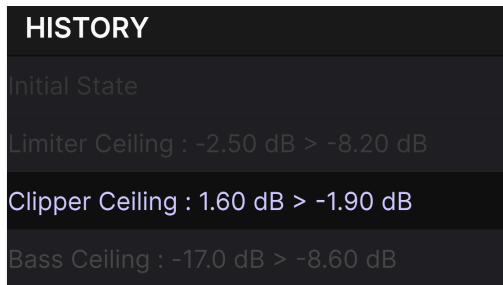
4.2.5.1. Undo

Cliquez sur la flèche gauche pour revenir à l'état précédant le dernier changement effectué. Vous pouvez cliquer plusieurs fois pour revenir à plusieurs éditions en arrière.

4.2.5.2. Redo

Cliquez sur la flèche de droite pour restaurer la dernière édition que vous avez annulée. Si vous en avez annulé plusieurs, vous pouvez cliquer plusieurs fois sur la flèche pour restaurer ces modifications dans l'ordre.

4.2.5.3. History



Cliquez sur l'icône centrale avec les trois lignes pour ouvrir la fenêtre de l'historique, comme présentée ci-dessus. Elle fournit un récapitulatif étape par étape de chaque modification effectuée sur Bus PEAK. En cliquant sur une ligne de la liste, vous restaurez le plugin à l'état dans lequel il se trouvait lorsque vous avez fait cette modification.



Notez que les paramètres des contrôles A et B au sein d'un même preset ont des historiques de modification séparés.

4.2.6. Indicateur de CPU

Tout à fait à droite se trouve l'**indicateur de CPU**, qui affiche la charge globale que Bus PEAK impose à votre ordinateur. Comme cet outil ne concerne que ce plugin, il ne remplace pas l'utilisation totale du CPU de votre DAW.

4.2.6.1. Panic



*Passer la souris sur l'indicateur de CPU
donne accès au bouton Panic*

Glissez votre souris au-dessus de l'indicateur de CPU et le mot PANIC va s'afficher. Cliquez dessus pour envoyer la commande All-Sounds-Off (Tous les sons coupés) qui coupe tous les sons traités par Bus PEAK. Ceci est une commande temporaire, donc le son reprendra si votre DAW est toujours en cours de lecture.

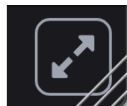
En cas de problème audio sérieux (par exemple, un effet de delay qui se trouve dans une boucle de feedback), arrêtez la lecture de votre DAW et désactivez le plugin correspondant.

4.2.7. Poignée de redimensionnement



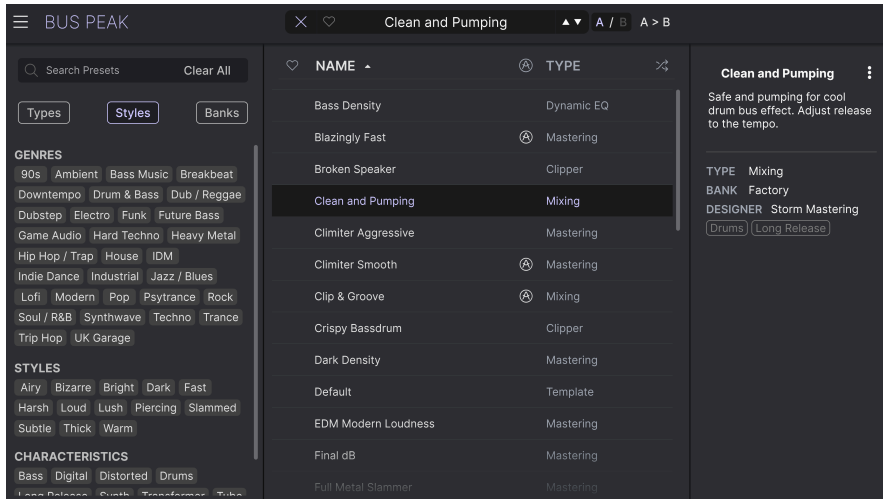
Saisissez et faites glisser les lignes diagonales à droite de l'indicateur de CPU pour redimensionner la fenêtre du plugin. Lorsque vous relâchez le bouton de la souris, la fenêtre reprend l'incrément le plus proche disponible dans le menu [Redimensionner la fenêtre \[p.31\]](#).

4.2.7.1. Bouton Max View



Parfois, vous verrez ce bouton avec deux flèches en diagonale au-dessus de la poignée de redimensionnement. C'est le cas quand, pour une raison ou pour une autre, la taille de la fenêtre n'affiche pas tous les contrôles de Bus PEAK. Cliquer dessus va rétablir l'affichage complet des contrôles ouverts.

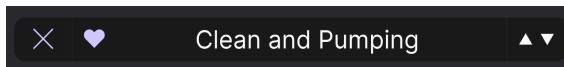
5. SÉLECTIONNER DES PRESETS



Bus PEAK vous permet de parcourir, de chercher et de sélectionner des presets depuis une interface de navigation dans le plugin. Vous pouvez également créer et enregistrer vos propres presets dans la Banque Utilisateur (User Bank). Bien sûr, l'état des paramètres du plugin (incluant le preset actuel) est automatiquement sauvegardé lorsque vous enregistrez votre projet DAW, afin que vous puissiez reprendre là où vous vous êtes arrêté.

Tout d'abord, nous allons examiner plus en détail les fonctions de Preset de la barre d'outils supérieure.

5.1. Fenêtre Nom de Preset



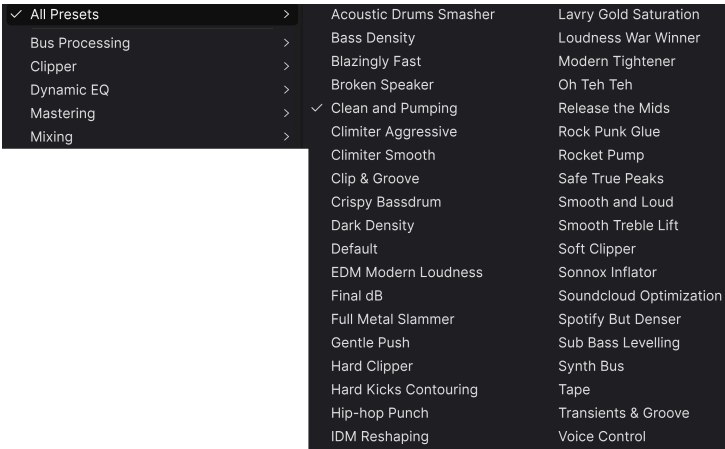
La fenêtre de nom en haut au milieu est toujours affichée, que vous soyez dans la vue principale ou bien dans le navigateur de presets. Elle affiche le nom du preset actuel et offre différentes façons de parcourir et de charger des presets. Une icône « cœur » remplie indique un preset « liké ».

5.1.1. Les flèches

Les flèches haut et bas à droite du nom du preset permettent de passer au preset suivant ou précédent. Ceci est limité aux résultats d'une recherche active, c'est-à-dire que les flèches navigueront uniquement dans les résultats de recherche. Assurez-vous donc que les critères de recherche soient vides si vous voulez simplement faire le tour de tous les presets disponibles pour trouver quelque chose qui vous plaît.

5.1.2. Accès rapide aux presets

Comme indiqué rapidement dans le chapitre précédent, vous pouvez cliquer sur le nom du preset au milieu de la barre d'outils supérieure pour ouvrir un menu déroulant « navigateur rapide » pour les presets. La première option de ce menu s'appelle All Presets. Elle ouvre un sous-menu de chaque preset dans la banque actuelle :



Tous les presets

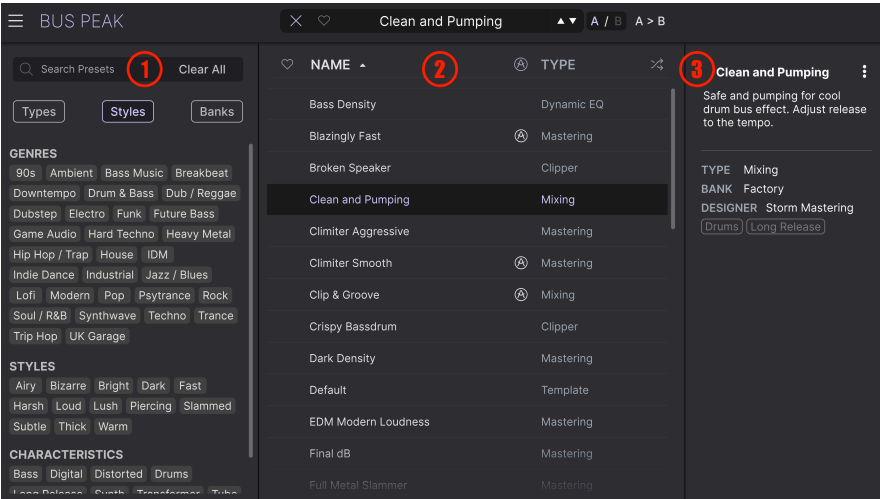
Sous « All Presets », vous trouverez des options de catégories pour différentes utilisations : Classic EQ, Enhancer, etc. Celles-ci correspondent aux [sous-types \[p.42\]](#) de la bibliothèque de plug-ins avec tags. Chacune d'entre elles ouvre un sous-menu de presets adaptés à l'usage spécifié. Il est utile de noter que dans la [zone des tags \[p.42\]](#), l'affichage dépend du type parent sélectionné. Cependant, tous les sous-types sont visibles dans l'illustration ci-dessus.

Au contraire des flèches haut et bas, le sous-menu All Presets est indépendant des critères de recherche : il affiche simplement tous les presets disponibles. De même pour les choix en dessous de la ligne, qui incluent toujours tous les presets de ce Type.

5.2. Le navigateur de presets

Cliquez sur l'icône « livres sur une étagère » (III\) de la barre d'outils supérieure pour accéder au Navigateur de Presets. Lorsqu'il est ouvert, l'icône se transforme en grande X qui vous servira à fermer le navigateur.

Les trois zones principales du navigateur sont les suivantes :

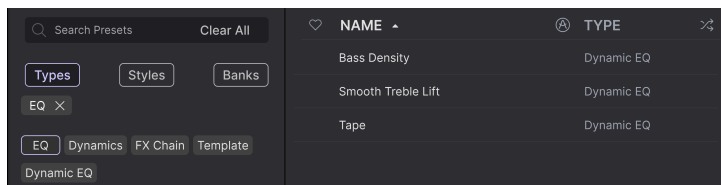


Número	Zone	Description
1.	Recherche [p.42]	Permet de chercher un preset en saisissant du texte avec des filtres pour le Type, le Style et la Banque.
2.	Panneau de résultats [p.45]	Affiche les résultats de la recherche, ou tous les presets si aucun critère de recherche n'est actif.
3.	Preset Info [p.47]	Affiche les détails sur le Preset ; permet d'éditer les détails pour les presets de la banque utilisateur (User Bank).

5.3. Rechercher des presets

Cliquez sur le champ de recherche en haut à gauche et entrez des termes de recherche. Le navigateur va filtrer votre recherche de deux façons : d'abord, en faisant correspondre les lettres du nom du preset. Puis, si votre terme de recherche est proche de celui d'un [Type ou Style](#) [p.42], il inclura aussi les résultats correspondant à ces tags.

Le panneau de résultats affichera tous les presets qui correspondent à votre recherche. Cliquez sur **Clear All** pour effacer les termes de votre recherche.

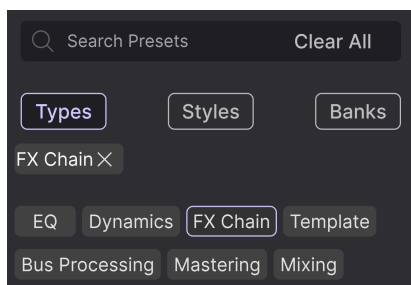


Filtrage par type d'EQ

5.3.1. Filtrer en utilisant des tags

Il est possible de restreindre (et parfois d'étendre) votre recherche à l'aide de *tags* différents. Il existe deux types de tags : **Types** et **Styles**. Vous pouvez filtrer par l'un, l'autre ou les deux.

5.3.1.1. Types et Sous-types



Le type principal, FX Chain, se trouve dans la rangée supérieure des tags ; ses sous-types se trouvent dans la deuxième rangée

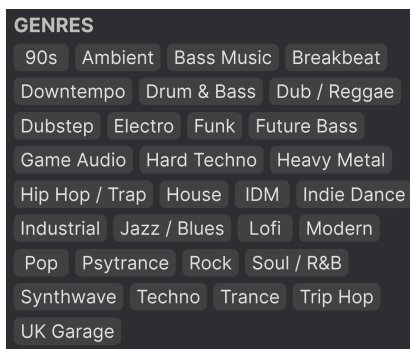
Les types dans Bus PEAK sont des catégories d'applications telles que : EQ, Dynamics, FX Chain et Template, comme indiqué ci-dessus. Quand la barre de recherche est vide, cliquez sur le menu déroulant **Types** pour ouvrir la liste des Types. Les Types contiennent parfois des Sous-types. Dans l'exemple ci-dessus, FX Chain est le type principal, et la deuxième ligne contient les sous-types Bus Processing, Mastering et Mixing. Le type sélectionné détermine les sous-types affichés.

 Au moment d'enregistrer un preset sous... [p.29], vous avez la possibilité de préciser le Type et le Sous-type à l'aide du menu contextuel Type. Ce Preset apparaîtra alors dans les recherches où ce Type est sélectionné. Les catégories de presets disponibles dans le [menu déroulant \[p.40\]](#) correspondent à des sous-types, c'est-à-dire à des objectifs musicaux spécifiques pour le traitement du plugin.

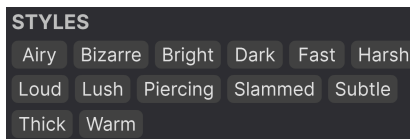
5.3.1.2. Styles

Les styles sont... Eh bien... Des styles. Cette zone, accessible par le bouton **Styles**, présente trois subdivisions supplémentaires :

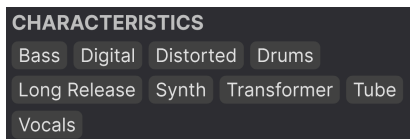
- *Genres* : genres musicaux identifiables tels que Ambient, Bass Music, Industrial, etc. :



- *Styles* : « caractère » général tel que Bizarre, Lush, Slammed, etc. :



- *Characteristics* : qualités audio encore plus détaillées telles que Digital, Long Release, Transformer et bien d'autres :



Cliquez sur n'importe quel tag de ces catégories et les résultats n'afficheront que les presets qui correspondent à ce tag. Notez que lorsque vous sélectionnez un tag, d'autres tags se grisent et ne sont plus disponibles. Ceci est dû au fait que le navigateur *réduit* votre recherche par le biais d'un processus d'élimination.

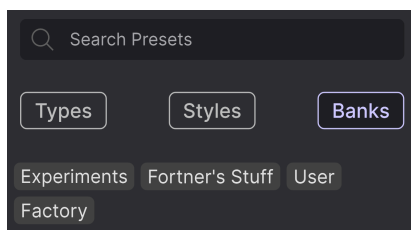


Sachez que c'est le contraire de la façon dont la sélection de plusieurs Types *élargit* votre recherche.

Désélectionnez un tag pour l'enlever et élargir la recherche sans avoir à recommencer depuis le début. Vous pouvez également enlever un tag en cliquant sur la X à droite de son texte, qui apparaît en haut.

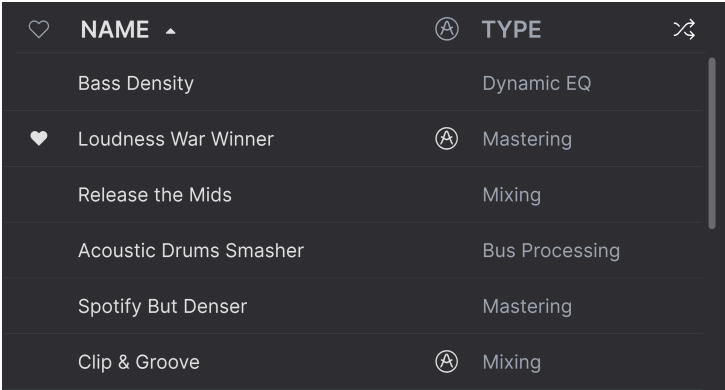
Notez que vous pouvez rechercher par corps de texte, Types/Subtypes et Styles, ou les deux, avec la recherche qui se restreint à mesure que vous ajoutez des critères. En cliquant sur **Clear All** dans la barre de recherche, vous supprimez tous les filtres Types et Styles ainsi que toute entrée de texte.

5.3.2. Banks



À droite des menus déroulants **Types** et **Styles** se trouve le menu déroulant **Banks**, qui vous permet de rechercher (en utilisant toutes les techniques ci-dessus) à l'intérieur des banques d'usine (Factory) ou utilisateur (User). Lorsque vous « enregistrez un preset sous... » (*Save Preset As*), vous pouvez saisir un nom de votre choix dans le champ Bank. Cela créera une nouvelle banque utilisateur qui sera ensuite disponible dans le menu la prochaine fois que vous enregistrerez un preset sous... (*Save Preset As*). Comme vous pouvez le constater, vous n'êtes pas limité à une seule banque utilisateur déjà dotée d'un nom pour le moins ennuyeux.

5.4. Le panneau de résultats



The screenshot shows a dark-themed interface with a table of search results. The table has two columns: 'NAME' and 'TYPE'. The 'NAME' column has a heart icon on the left and a sort icon (an 'A' in a circle) on the right. The 'TYPE' column has a sort icon (an 'A' in a circle) on the left and a refresh icon (two arrows forming a square) on the right. The table contains six rows of data. A vertical scrollbar is visible on the right side of the table.

 NAME 	 TYPE 
Bass Density	Dynamic EQ
 Loudness War Winner	 Mastering
Release the Mids	Mixing
Acoustic Drums Smasher	Bus Processing
Spotify But Denser	Mastering
Clip & Groove	 Mixing

Les résultats d'une recherche à l'aide du tag de Style « Industrial »

La zone centrale du navigateur affiche les résultats de la recherche ou simplement une liste de tous les presets de la banque si aucun critère de recherche n'est actif. Cliquez simplement sur un nom de preset pour le charger.

5.4.1. Trier les presets

Cliquez sur l'en-tête **NAME** dans la première colonne de la liste de résultats pour trier les résultats dans l'ordre alphabétique croissant ou décroissant.

Cliquez sur l'en-tête **TYPE** dans la deuxième colonne pour faire de même avec Type.

5.4.2. Liker des presets

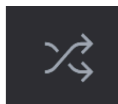
Au fur et à mesure que vous explorez et créez des presets, vous pouvez les marquer en tant que presets « Likés » en cliquant sur l'icône « cœur » à côté de leurs noms. Cette icône apparaît aussi dans la [Fenêtre Nom de Preset \[p.39\]](#) de la barre d'outils supérieure.

Cliquer sur l'icône cœur fait remonter tous les presets « likés » dans la liste de résultats, comme affiché ici :

♥	NAME ▲	Ⓐ	TYPE	↻
♥	Clean and Pumping		Mixing	
♥	Full Metal Slammer		Mastering	
♥	Hip-hop Punch		Mastering	
♥	Lavry Gold Saturation	Ⓐ	Mastering	
♥	Loudness War Winner	Ⓐ	Mastering	
♥	Sonnox Inflator		Mixing	

Une icône « cœur » remplie indique un preset « liké ». Une icône « cœur » avec le contour uniquement indique un preset qui n'a pas encore été « liké ». Cliquez à nouveau sur le cœur en haut de la liste pour restaurer celle-ci à son état précédent.

5.4.3. Bouton Shuffle



Ce bouton réorganise aléatoirement la liste de presets. Parfois, cela peut aider à trouver le son que vous cherchez plus rapidement qu'en faisant défiler à travers la liste complète.

5.4.4. Presets d'usine

Les Presets accompagnés du logo Arturia sont des presets d'usine (Factory) qui, d'après nous, exposent efficacement les capacités de Bus PEAK.

♡	NAME ▲	Ⓐ	TYPE	↔
	Safe True Peaks	Ⓐ	Mastering	
	Clip & Groove	Ⓐ	Mixing	
	Climiter Smooth	Ⓐ	Mastering	
♡	Lavry Gold Saturation	Ⓐ	Mastering	
	Blazingly Fast	Ⓐ	Mastering	
♡	Loudness War Winner	Ⓐ	Mastering	
	Soundcloud Optimization	Ⓐ	Mastering	

En cliquant sur le logo Arturia en haut de la liste des résultats, tous les presets d'usine apparaissent en haut de la liste.



Un tri par preset likés prend le pas sur le tri par presets d'usine. Ainsi, si l'icône Cœur du haut est activée, les résultats afficheront d'abord tous les presets likés, mais les premiers seront les presets recommandés (mis en avant). Les presets recommandés mais non likés apparaîtront plus bas dans la liste.

5.5. Partie Preset Info

Le côté droit de la fenêtre du navigateur comporte des informations spécifiques sur chaque preset.

Soundcloud Optimization ⓘ

This -0.3 dB peak preset will ensure you to stay in the competition on this platform, while avoiding 128kbps compression artifacts.

TYPE Mastering

BANK Factory

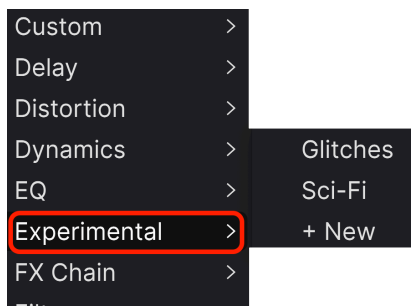
DESIGNER Martin Rabiller

Loud

Modern

Pour les presets d'une banque utilisateur (résultant d'un « enregistrement sous... » : *Save Preset As*), vous pouvez saisir et modifier les informations et elles seront mises à jour en temps réel. Ceci inclut les tags Bank, Designer, Type, Style et même une description textuelle personnalisée.

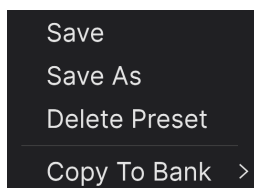
Pour faire les changements désirés, vous pouvez taper directement dans les champs de texte, ou utiliser l'un des menus déroulants pour changer la Banque ou le Type. Comme indiqué ici, vous pouvez aussi utiliser un menu hiérarchique pour sélectionner le Type ou même créer un nouveau Type ou sous-type.



i Les changements de Types et de Styles que vous effectuez ici sont reflétés dans les recherches. Si vous supprimez un tag de style donné et que vous enregistrez ce preset, il ne s'affichera plus dans les recherches de presets contenant ce tag. Sachez que nous proposons un très grand nombre de Types et de Sous-types censés fonctionner sur toute la FX Collection. Ils ne s'appliquent pas tous directement à Bus PEAK.

5.5.1. Menu rapide Preset Info

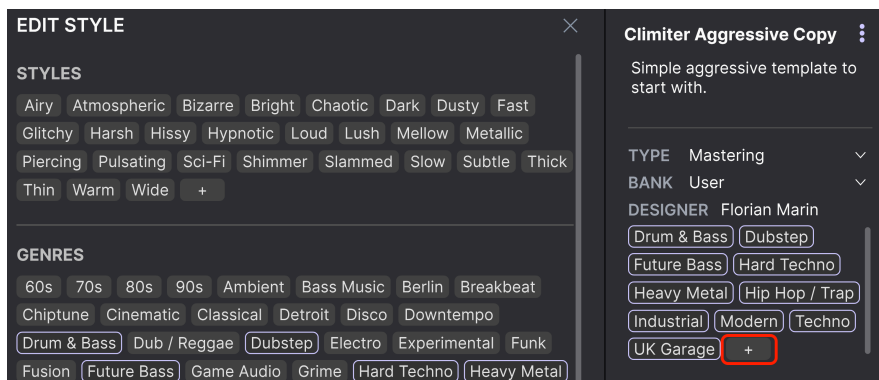
En cliquant sur l'icône avec les trois points verticaux, vous ouvrez un menu rapide permettant d'enregistrer, d'enregistrer sous et de supprimer un preset :



Pour les sons de la banque d'usine (Factory), seules les options **Save As** et **Copy To Bank** sont disponibles. Si vous travaillez avec un preset utilisateur et que l'option « Save » est grisée, cela signifie que vous n'avez encore rien modifié sur le preset.

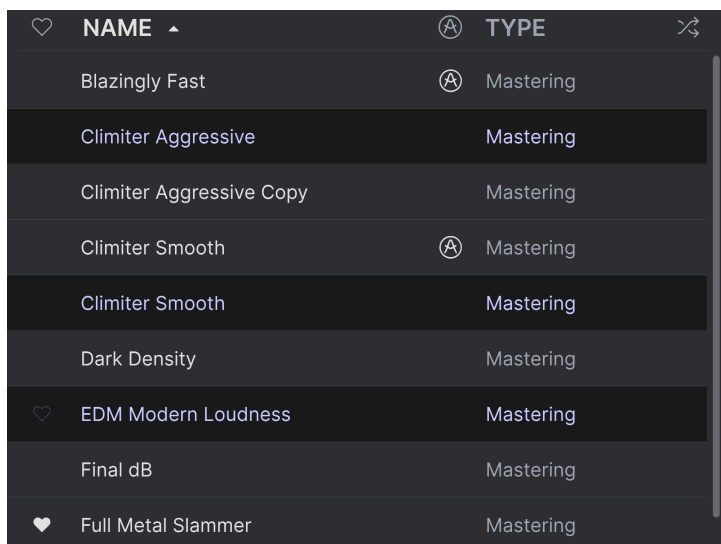
5.5.2. Edit Style

Vous pouvez aussi créer vos propres tags de Style afin de faciliter les recherches précises en fonction des critères qui vous importent le plus. Cliquer sur l'icône + de la liste de la fenêtre Preset Info ouvre la fenêtre Edit Style, sur laquelle vous pouvez créer autant de nouveaux tags que nécessaire :



5.5.3. Éditer les infos de plusieurs presets

Il est facile d'éditer des informations comme le Type, le Style, le nom du designer et la description texte pour plusieurs presets à la fois. Maintenez simplement CMD (macOS) ou CTRL (Windows) puis cliquez sur les noms des presets que vous souhaitez éditer dans la liste des résultats. Enfin, entrez vos commentaires, changez la Banque ou le Type, etc. et enregistrez.



6. CONTRAT DE LICENCE LOGICIEL

En contrepartie du paiement des frais de Licence, qui représentent une partie du prix que vous avez payé, Arturia, en tant que Concédant, vous accorde (ci-après dénommé « Licencié ») un droit d'utilisation non exclusif de cette copie du logiciel AudioFuse Control Center (ci-après dénommé « LOGICIEL »).

Tous les droits de propriété intellectuelle de ce logiciel appartiennent à Arturia SA (Ci-après : « Arturia »). Arturia ne vous autorise à copier, télécharger, installer et employer le logiciel que sous les termes et conditions de ce Contrat.

Arturia met en place une activation obligatoire du logiciel afin de le protéger contre toute copie illicite. Le Logiciel OEM ne peut être utilisé qu'après enregistrement du produit.

L'accès à Internet est indispensable pour l'activation du produit. Les termes et conditions d'utilisation du logiciel par vous, l'utilisateur final, apparaissent ci-dessous. En installant le logiciel sur votre ordinateur, vous reconnaissez être lié par les termes et conditions du présent contrat. Veuillez lire attentivement l'intégralité des termes suivants. Si vous êtes en désaccord avec les termes et conditions de ce contrat, veuillez ne pas installer ce logiciel. Dans ce cas, retournez le produit à l'endroit où vous l'avez acheté (y compris tout le matériel écrit, l'emballage complet intact ainsi que le matériel fourni) immédiatement, mais au plus tard dans un délai de 30 jours contre remboursement du prix d'achat.

1. Propriété du logiciel Arturia conservera la propriété pleine et entière du LOGICIEL enregistré sur les disques joints et de toutes les copies ultérieures du LOGICIEL, quel qu'en soit le support et la forme sur ou sous lesquels les disques originaux ou copies peuvent exister. Cette licence ne constitue pas une vente du LOGICIEL original.

2. Concession de licence Arturia vous accorde une licence non exclusive pour l'utilisation du logiciel selon les termes et conditions du présent contrat. Vous n'êtes pas autorisé à louer ou prêter ce logiciel, ni à le concéder sous licence.

L'utilisation du logiciel cédé en réseau est illégale si celle-ci rend possible l'utilisation multiple et simultanée du programme.

Vous êtes autorisé à installer une copie de sauvegarde du logiciel qui ne sera pas employée à d'autres fins que le stockage.

En dehors de cette énumération, le présent contrat ne vous concède aucun autre droit d'utilisation du logiciel. Arturia se réserve tous les droits qui n'ont pas été expressément accordés.

3. Activation du logiciel Arturia met éventuellement en place une activation obligatoire du logiciel et un enregistrement personnel obligatoire du logiciel OEM afin de protéger le logiciel contre toute copie illicite. En cas de désaccord avec les termes et conditions du contrat, le logiciel ne pourra pas fonctionner.

Le cas échéant, le produit ne peut être retourné que dans les 30 jours suivant son acquisition. Ce type de retour n'ouvre pas droit à réclamation selon les dispositions du paragraphe 11 du présent contrat.

4. Assistance, mises à niveau et mises à jour après enregistrement du produit L'utilisation de l'assistance, des mises à niveau et des mises à jour ne peut intervenir qu'après enregistrement personnel du produit. L'assistance n'est fournie que pour la version actuelle et, pour la version précédente, pendant un an après la parution de la nouvelle version. Arturia se réserve le droit de modifier à tout moment l'étendue de l'assistance (ligne directe, forum sur le site Web, etc.), des mises à niveau et mises à jour ou d'y mettre fin en partie ou complètement.

L'enregistrement du produit peut intervenir lors de la mise en place du système d'activation ou à tout moment ultérieurement via Internet. Lors de la procédure d'enregistrement, il vous sera demandé de donner votre accord sur le stockage et l'utilisation de vos données personnelles (nom, adresse, contact, adresse électronique, date de naissance et données de licence) pour les raisons mentionnées ci-dessus. Arturia peut également transmettre ces données à des tiers mandatés, notamment des distributeurs, en vue de l'assistance et de la vérification des autorisations de mises à niveau et mises à jour.

5. Pas de dissociation Le logiciel contient habituellement différents fichiers qui, dans leur configuration, assurent la fonctionnalité complète du logiciel. Le logiciel n'est conçu que pour être utilisé comme un produit. Il n'est pas exigé que vous employiez ou installiez tous les composants du logiciel. Vous n'êtes pas autorisé à assembler les composants du logiciel d'une autre façon, ni à développer une version modifiée du logiciel ou un nouveau produit en résultant. La configuration du logiciel ne peut être modifiée en vue de sa distribution, de son transfert ou de sa revente.

6. Transfert des droits Vous pouvez transférer tous vos droits d'utilisation du logiciel à une autre personne à condition que (a) vous transférerez à cette autre personne (i) ce Contrat et (ii) le logiciel ou matériel équipant le logiciel, emballé ou préinstallé, y compris toutes les copies, mises à niveau, mises à jour, copies de sauvegarde et versions précédentes ayant accordé un droit à mise à jour ou à mise à niveau de ce logiciel, (b) vous ne conserviez pas les mises à niveau, mises à jour, versions précédentes et copies de sauvegarde de ce logiciel et (c) que le destinataire accepte les termes et les conditions de ce Contrat ainsi que les autres dispositions conformément auxquelles vous avez acquis une licence d'utilisation de ce logiciel en cours de validité.

En cas de désaccord avec les termes et conditions de cet Accord, par exemple l'activation du produit, un retour du produit est exclu après le transfert des droits.

7. Mises à niveau et mises à jour Vous devez posséder une licence en cours de validité pour la précédente version du logiciel ou pour une version plus ancienne du logiciel afin d'être autorisé à employer une mise à niveau ou une mise à jour du logiciel. Le transfert de cette version précédente ou de cette version plus ancienne du logiciel à des tiers entraîne la perte de plein droit de l'autorisation d'utiliser la mise à niveau ou mise à jour du logiciel.

L'acquisition d'une mise à niveau ou d'une mise à jour ne confère aucun droit d'utilisation du logiciel.

Après l'installation d'une mise à niveau ou d'une mise à jour, vous n'êtes plus autorisé à utiliser le droit à l'assistance sur une version précédente ou inférieure.

8. Garantie limitée Arturia garantit que les disques sur lesquels le logiciel est fourni sont exempts de tout défaut matériel et de fabrication dans des conditions d'utilisation normales pour une période de trente(30) jours à compter de la date d'achat. Votre facture servira de preuve de la date d'achat. Toute garantie implicite du logiciel est limitée à (30) jours à compter de la date d'achat. Certaines législations n'autorisent pas la limitation des garanties implicites, auquel cas, la limitation ci-dessus peut ne pas vous être applicable. Tous les programmes et les documents les accompagnant sont fournis « en l'état » sans garantie d'aucune sorte. Tout le risque en matière de qualité et de performances des programmes vous incombe. Si le programme s'avérait défectueux, vous assumeriez la totalité du coût du SAV, des réparations ou des corrections nécessaires.

9. Recours La responsabilité totale d'Arturia et le seul recours dont vous disposez sont limités, à la discrétion d'Arturia, soit (a) au remboursement du montant payé pour l'achat soit (b) au remplacement de tout disque non-conforme aux dispositions de la présente garantie limitée et ayant été renvoyé à Arturia accompagné d'une copie de votre facture. Cette garantie limitée ne s'appliquera pas si la défaillance du logiciel résulte d'un accident, de mauvais traitements, d'une modification, ou d'une application fautive. Tout logiciel fourni en remplacement est garanti pour la durée la plus longue entre le nombre de jours restants par rapport à la garantie d'origine et trente (30) jours.

10. Aucune autre garantie Les garanties ci-dessus sont en lieu et place de toutes autres garanties, expresses ou implicites, incluant, mais sans s'y limiter les garanties implicites de commercialisation et d'adéquation à un usage particulier. Aucun avis ou renseignement oral ou écrit donné par Arturia, ses revendeurs, distributeurs, agents ou employés ne saurait créer une garantie ou en quelque façon que ce soit accroître la portée de cette garantie limitée.

11. Exclusion de responsabilité pour les dommages indirects Ni Arturia ni qui que ce soit ayant été impliqué dans la création, la production, ou la livraison de ce produit ne sera responsable des dommages directs, indirects, consécutifs, ou incidents survenant du fait de l'utilisation ou de l'incapacité d'utilisation de ce produit (y compris, sans s'y limiter, les dommages pour perte de profits professionnels, interruption d'activité, perte d'informations professionnelles et équivalents) même si Arturia a été précédemment averti de la possibilité de tels dommages. Certaines législations ne permettent pas les limitations de la durée d'une garantie implicite ou la limitation des dommages incidents ou consécutifs, auquel cas les limitations ou exclusions ci-dessus peuvent ne pas s'appliquer à vous. Cette garantie vous confère des droits juridiques particuliers, et vous pouvez également avoir d'autres droits variant d'une juridiction à une autre.